

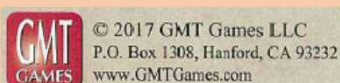


プレイのシークエンス

1. 計画フェイズ
2. チット引きフェイズ
3. 活性化フェイズ
 - a. HQ統率ステップ
 - b. 射撃戦闘フェイズ
 - c. 移動ステップ
 - d. 強襲戦闘ステップ
 - e. 再集結ステップ
 - f. 非統率下ステップ
4. ターン終了フェイズ
 - a. フランス軍統率イベント・ステップ
 - b. プロイセン軍統率イベント・ステップ
 - c. 勝利判定ステップ
 - d. 管理ステップ

戦連

- 1=気まぐれなフランス軍ユニット
- 2=気まぐれなプロイセン軍ユニット
- 3-5=次のチットを減退させる
- 6-8=次のチットを向上させる
- 9=指揮官の死傷
- 0=戦闘の小康状態



地形効果チャート

	地形タイプ	歩兵/HQ MPコスト	騎兵 MPコスト	砲兵 MPコスト	射撃 戦闘	強襲戦闘	注 釈
	平地 [Clear]	1	1	1	NE	NE	
	森林 [Forest]	2	3	4	← 1	← 1 歩兵が防御	LOSを妨害
	採石場 [Quarry]	2	4	4	← 1	← 2 歩兵が防御	
	町 [Town]	1	1	2	← 3	← 3 歩兵が防御	LOSを妨害/ヘクス内の他の地形を無視する
	農場 [Farm]	1	1	2	← 2	← 2 歩兵が防御	
	小川 [Stream]	2	2	3	1 →	← 2 先導強襲ヘクス	
	森林付小川 [Forested Stream]	2	3	4	NE	← 1 先導強襲ヘクス	LOSを妨害
	小川橋梁 [Stream Bridge]	1	1	1	1 →	← 2 先導強襲ヘクス	
	峡谷 [Ravine]	3	4	N/A*	2 →	← 3 先導強襲ヘクス	* 道路上のみ
	森林付峡谷 [Forested Ravine]	3	4	N/A*	1 →	← 2 先導強襲ヘクス	LOSを妨害/*道路上のみ可
	上り斜面ヘクスサイド [Up Slope hexside]	+1	+1	+1	NE	← 1 先導強襲ヘクス	低い位置から高い位置へヘクスサイドを越える
	上り急斜面ヘクスサイド [Up Steep Slope hexside]	+2	N/A	N/A	NE	← 2 先導強襲ヘクス	低い位置から高い位置へヘクスサイドを越える
	河川 [River]	N/A*	N/A*	N/A*	N/A*	N/A*	* 橋梁ヘクス上のみ進入できる
	河川/峡谷 橋梁 [River/Ravine Bridge]	1	1	1	2 →	← 2 歩兵が防御 ← 2 先導強襲ヘクス	
	二級道路 [Minor Road]	1	1	1	OT	OT	いずれかの連結道路から OT=ヘクス内の他の地形
	一級道路 [Major Road]	1[1/2*]	1[1/2*]	1[1/2*]	OT	OT	いずれかの連結道路から/*道路行軍縦隊 OT=ヘクス内の他の地形
	要塞 [Fortress]	*	*	*	N/A内へ	N/A	*プロイセン軍 N/A、フランス軍1

態勢

攻撃(A)		防御(D)	
ユニットは可	ユニットは不可	ユニットは可	ユニットは不可
移動	道路行軍の使用	移動	交戦
射撃戦闘	再集結	射撃戦闘	騎兵突撃
交戦	野戦構築物構築	道路行軍の使用	強襲戦闘 (隣接する騎兵を除く)
強襲戦闘		再集結	
騎兵突撃		野戦構築物構築	



非統率下

撤退	<ul style="list-style-type: none"> ・4ヘクス以内に敵=HQ方向へ直接移動して2ヘクス離れる ・4ヘクスの外部に敵=凍結
凍結 慎重	活動は不可
機動 前進	<ul style="list-style-type: none"> ・歩兵=1/2射撃&1/2移動、交戦不可 ・騎兵=1/2移動&交戦/突撃/強襲戦闘ができる ・砲兵=1/2射撃 又は 1/2移動、交戦不可 道路拘束: ユニットが道路上にあると、完全移動-1MP(のみ) 通常移動のみ、交戦不可 ・4ヘクス以内に敵。 <ul style="list-style-type: none"> ◇歩兵=最寄りの敵に射撃/移動/強襲しなければならない ◇騎兵=最寄りの敵に突撃又は移動/強襲しなければならない ◇砲兵=最寄りの敵に射撃しなければならない ・4ヘクスの外部に敵=慎重
OOCユニットは、決して再集結又は野戦構築物の構築ができない	