

# ボロディノの戦い

トライアンフ&グローリー・ゲーム

リチャード・バーグ作

## ルール・ブック



### 目次

1.0 はじめに. . . . .	2	8.0 砲撃. . . . .	8
2.0 備品. . . . .	2	9.0 ショック戦闘. . . . .	9
3.0 プレイの手順. . . . .	3	10.0 回復と復帰. . . . .	15
4.0 主導権. . . . .	3	11.0 猟兵. . . . .	15
5.0 命令と活性化. . . . .	4	シナリオ	
6.0 向き、スタック、&支配地域. . . . .	6	シェヴァルジノ堡塁の戦い. . . . .	17
7.0 移動. . . . .	7	ボロディノの戦い. . . . .	18



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

## 1.0 はじめに

トライアンフ&グローリー・システムは、我々が可能な限り盛り込んだ多くの史実に基づく脚色に加えて、習得し易さとプレイし易さを強調しながらもナポレオン戦争の戦いを再現する。

このゲームは、トライアンフ&グローリー・システムの2.2版を使用している。オリジナルのルールからのいくつかの重要な変更、特に騎兵突撃の仕組みと共に潰走ルールと置き換えた新たな撤収ルールが含まれている。経験あるトライアンフ&グローリーのプレイヤーは、この点を頭においてルールを読み進めた方がよい。

## 2.0 備品

ボロディノのゲームには、以下の備品が含まれている：

22"×34"ゲーム地図	1枚
駒シート	2枚
ルールブック	1冊
プレイヤー補助カード	1組
10面体サイコロ	1個

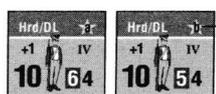
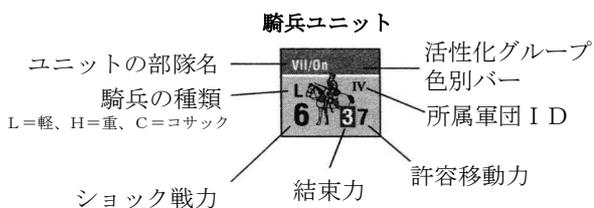
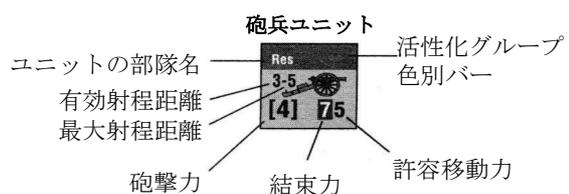
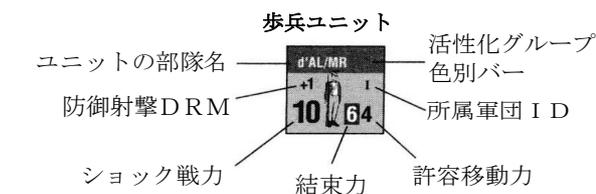
### 2.1 地図

ゲーム地図は、戦闘が戦われた地域を収めている。地図は、六角形のマス目 — ヘクス — に覆われている。ヘクスは、移動を規定するために使用される。

### 2.2 駒

ボロディノには、指揮官、活性化マーカー、命令マーカー等に加えて、歩兵、騎兵および砲兵ユニットを表す駒が含まれている。

3つの異なる種類の戦闘ユニットがある：歩兵、騎兵および砲兵である。どの活性化グループに所属しているか簡単に区別できるように、それらには全てカラーコードが付されている。戦闘ユニットの大部分は、両面印刷されている；裏面は、ユニットが“混乱”状態であることを表している。



これらのユニットを目立たせるために、複数ユニットの歩兵旅団には記号が印刷されている。同じ旅団に属する2つのユニットと砲兵ユニット1個をスタックさせることができる。つまり、プレイヤーは1つのヘクス内に3個ユニットをスタックさせられる (6.21項)。

指揮系統変更のために、駒の部隊名称はしばしば異なる所属と部隊種類を表示していることがある。各シナリオには簡潔に、どの駒がその部隊を表しているかが説明されている。

活性化マーカーによって、どのユニットのグループがこれから移動するかを指示される (5.0項、参照)。

命令マーカーによって、どのオーダーコマンドが“命令下”であり、どれが“命令外”であるかを表示される。

### 2.3 サイコロ

戦闘を解決するために、10面体サイコロが使用される。‘0’は“ゼロ”であり、“10”ではない。

### 2.4 用語／略語

以下の用語類を知っていることは、ルールを読む上で役に立つ：

**AM：** 活性化マーカーの略。各活性化グループには、2つの活性化マーカーが用意されている。

**活性化グループ：** 駒上の活性化グループ表示ラインによって区分される同じ所属編成（一般的に軍団）の戦闘ユニットのグループである。

**旅団：** 同じ旅団のユニットは、文字が後に続くユニットの名称があることによって識別できる。例えば、デュモン (Dumon) a、とデュモン b の両方は、デュモン旅団に所属する。

**結束力：** 士気、訓練度、武装等を表すために使用される数値。様々な目的で使用され、おそらく最も重要な数値である。

**戦闘ユニット：** 歩兵、砲兵および騎兵ユニットは、戦闘ユニットとして扱われる；指揮官とマーカーは含めない。

**接敵：** 個々のユニットが、ショック戦闘において交戦するための能力。

**DRM：** サイの目修整。

**騎砲兵：** 許容移動力8の砲兵。

\* クトゥゾフの命令値は、どの軍を彼が活性化させるかによって変わる（特別ルール、参照）。

**オーダーコマンド：** 同じ命令下で行動する活性化グループの全体または一部。

**ショック戦力：** ショック戦闘に投入される時のユニットの能力、数値は存在する兵員数を基にしている。

**プール：** 活性化マーカーを入れておくために使用される口の開いている容器。

**ZOC：** 支配地域、あるいは隣接ヘクス内にその存在を拡大する能力。

### 2.5 ゲームの規模

地図の縮尺としては、ヘクス毎に約325ヤードである。各ターンは実際の時間の75分間に相当する。各歩兵ショック戦力ポイントは、約200人に相当する；各騎兵ショック戦力ポイントは、約150人/騎に相当する。ユニットは通常、絶対という迄ではないが連隊規模である。各砲兵戦力ポイントは、約砲4門に相当し、能力によって若干調整されている。

### 2.6 質疑

プレイに疑問は無いだろうか？躊躇っているのならば、質問と切手の貼ってある住所の書かれている封筒を同封の上、GMTゲームズ宛に送って欲しい：Triumph & Glory Q's P O B 1308 Hanford CA 93232.

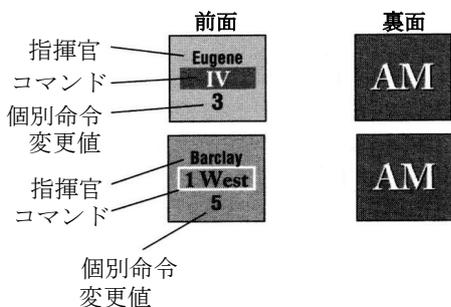
また、いずれかのアドレスでインターネット経由で受け取れることもできる：

デザイナー：“bergbrog@aol.com”、  
あるいは、ディヴェロッパ：“wframsay@aol.com”、  
または、発行元：“gmtgames@aol.com”

このゲームのオンライン上のサポートを利用するためには、我々のサイトwww.gmtgames.comを訪ねること。そこでは、“最新版ルール”（継続的にアップデートしているルール集である）を取り扱っている。

我々はまた、他の大部分のGMTデザイナー/ディヴェロッパと共にコンシムワールドのディスカッションボードwww.consimworld.com上でも会うことができる。我々はウォーゲームに興味を持たれている方全てに、このサイトを心よりお奨めしている。

#### 活性化マーカーの例



#### 命令マーカーの例



## 3.0 プレイの手順

各ゲームターンは、以下の手順の組み合わせで行われる。活性化マーカーが引かれた時のみ、個々のユニットはこの手順に従って行動を行う。

### A. 命令フェイズ：

1. 両プレイヤーは、命令遅延の可能性を判定するためにサイコロを振る。ボロディノにおいてナポレオンは遅延判定のサイコロを振ることは無い(5.29項)。
2. 両プレイヤーは、どのオーダーコマンドが命令を受け取るかを決定する(5.21項)。

### B. 主導権決定フェイズ

1. 各プレイヤーは、どちらが主導権を握るかを判定するためにサイコロを1個振る(4.0項)。同数だった場合、どちらのプレイヤーにも主導権が渡らない。
2. 主導権側プレイヤーは、そのターンの最初に活性化させる活性化マーカー1つを選ぶ。
3. 地図上あるいはそのターンに登場予定のグループに対応するその他全ての活性化マーカーは、プールに入れられる。

### C. 活性化フェイズ

1. プールから活性化マーカーを引く(主導権側プレイヤーが選んだものが使用される時の最初の活性化は例外)。
2. 活性化グループの各コマンドの命令状態を明らかにする(5.23項)。命令外状態のコマンドは、この時点で命令下状態へ変換を試みることができる(5.28項)。
3. 活性化手順(順番に)：
  - a. 砲撃
  - b. ユニットの移動
  - c. ショックおよび/あるいは騎兵突撃
  - d. 回復(上記の内の何も行わなかったユニットに対して)

このフェイズはプール内の活性化マーカーが無くなるまで続けられる。無くなってしまった場合、予備フェイズに進む。

### D. 予備フェイズ

各プレイヤーは、予備グループ1個の活性化を試みることができる(5.5項)。

### E. グループ士気フェイズ

1. 崩壊のチェックを行う(10.5項)。
2. 復帰フェイズ：プレイヤーは復帰ボックス内のユニットの復帰を試みる。全ての復帰の試みの完了後、ユニットは次のターンのこのフェイズ中の復帰の試みのために撤収ボックスから復帰ボックスに移される。

### F. 総司令官移動フェイズ

各プレイヤーは、自分の総司令官を移動させることができる。

## 4.0 主導権

主導権決定フェイズ時に、各プレイヤーは1個のサイコロを振り、その出目に自分の総司令官の命令値を加える(シナリオ、参照)。合計が高い方が、そのターンの主導権を獲得する。合計が同数であった場合は、どちらのプレイヤーも主導権を得られず、その場合は全ての活性化マーカーをプールに投入する。

主導権を得たプレイヤーは、自分の活性化マーカーの中から1個(つまり同時にそのターンを先攻させたい活性化グループの)を選ぶ。そのグループは、命令下でも命令外のどちらでも構わない。加えて、主導権側のプレイヤーは予備フェイズと総司令官移動フェイズをどちらの陣営が先攻するかを決定する。

## 5.0 命令と活性化

### 5.1 コマンドとグループ

**5.11 活性化グループ**は、同じ活性化グループ表示の付いている全てのユニットから構成される（一般的に軍団規模）。グループ内のすべてのユニットは、地図上の位置に関係なくそのコマンドの活性化マーカー引かれた時に活性化される。

**5.12 オーダーコマンド**は、同じ命令下で行動するユニットのグループであり、以下の通りに定義される。また個々のオーダーコマンド内の全てのユニットは、同じ活性化グループに属していなければならない。1つのオーダーコマンドは、活性化グループ全体であったり、または活性化グループから一部のユニットの部分集団である場合がある。

- 単一のオーダーコマンドのユニットは、同じ活性化グループから構成されなければならない。
- 1つのオーダーコマンド内の各ユニットは、そのオーダーコマンド内の他のユニットから2ヘクス以内でなければならない。この“連鎖”は、どんな長さまでも繋げることができる。
- あるオーダーコマンドのユニットから3ヘクス以上離れている個々のユニットは、別のオーダーコマンドとして扱われる。敵ユニットの存在によって、その範囲（連鎖）は妨害される；しかしながら敵ZOCには妨害されない。
- ユニットが所属するオーダーコマンドに関係なく、その活性化グループのための該当する活性化マーカーが引かれた時に活性化される。

例： 9月7日シナリオのフランス軍初期配置において、ウジェーヌの第IV軍団のユニットは少なくとも2つのオーダーコマンドに分かれている。各コマンドはウジェーヌの活性化マーカーで活性化されるが、それぞれは別の“命令”を受ける。

### 5.2 命令

オーダーコマンドが最大の効率で行動するためには、命令を受けなければならない。

**5.21** 各ターンの開始時に、各プレイヤーは自分のどのオーダーコマンドが命令を受け取るか、つまり命令下に置かれるか、そしてどれに与えないかを決定する。命令遅延によって、プレイヤーは命令変更することを妨害される可能性がある。

**5.22** プレイヤーが命令下に置くことができるオーダーコマンドの数は、そのシナリオの自軍の総司令官の命令値によって制限されている。

例： ボロディノでは、ナポレオンの命令値は“3”である。彼は、自分のコマンドの内3個を命令下に置くことができる。数を超過している分の全ての他のコマンドは、命令外になる。



**5.23** プレイヤーは、命令マーカーを裏向けにして地図上のそのコマンドの傍に置くか、地図に印刷されている該当するコマンド/命令ボックス内に置くかのいずれかの方法で各オーダーコマンドの命令状態を指定する。命令マーカーは、そのターンのオーダーコマンドの最初の活性化マーカーが引かれるまでは、明らかにしない。



**5.24** ユニットがそのオーダーコマンドから離れた状態になってしまった場合、そのターンの開始時に割り当てられた命令状態を尚使用することができる。命令下状態で開始したオーダーコマンドが、2つ以上のオーダーコマンドに分離してしまつた場合、分離したコマンド（複数）は次の命令フェイズまで命令下状態を続けることができ、次の命令フェイズの時点でプレイヤーはどのオーダーコマンドが命令下に残るか

を決定しなければならない（残りののは、命令外状態になる）。互いに範囲内に戻った別々のオーダーコマンドのユニットは、続くターンの命令フェイズ時にいずれかのコマンドの命令状態を採ることができる。

**プレイ上の注意：** これは、ターン中にユニット“A”がそのオーダーコマンドから分離した場合（“近接”必要条件下）、そのターンの開始時に受けた命令状態をそれでも使用することができることを意味する。が、次のターンの開始時にまだ分離状態であった場合、それは独立したオーダーコマンドとして扱われる。

**5.25 増援。** 増援は命令下状態に置く、増援拡大移動を使用する、または命令外状態に置くことができる。詳細については、増援ルール（7.4項）を参照のこと。

**5.26** 命令下状態のオーダーコマンドのユニットは以下のことができる：

- 砲撃；
- 通常移動の使用；
- 条件を満たしていれば、拡大移動（7.13項）の使用；あるいは
- ショック攻撃

**5.27** 命令外状態のオーダーコマンドのユニットは以下のことができる：

- 砲撃；
- 制限移動（7.12項）の使用；あるいは
- ショック攻撃、だがユニットが総司令官の命令範囲内ではないかぎり、その接敵判定のサイの目に1を加える。

**5.28 個別命令。** オーダーコマンドが命令外である場合、その活性化マーカーが引かれた時にそのコマンドを命令下状態に置くことを試みてよい。それを行うためには、プレイヤーはサイコロを振って丁度引いた活性化マーカーに印刷されている命令値と結果を比較する。オーダーコマンドのいずれかのユニットが総司令官の命令範囲内である場合、総司令官の司令値はサイの目から引かれる。

**プレイ上の注意：** つまり、ボロディノにおける命令外状態であるが命令下状態になるためにサイ振りを行いたいフランス軍オーダーコマンドは、コマンド内のいずれかのユニットがナポレオンの命令範囲内であるならば、そのサイの目から2（-2）を引くことができる。

- 修整後のサイの目が活性化マーカーの命令値以下だった場合、そのユニットはその活性化のみ命令下状態になる。その活性化が終了した時点で、コマンドは命令外状態に戻る。
- 修整後のサイの目が値よりも大きかった場合、そのコマンドのユニットは回復以外何もできない。

**5.29 命令遅延。** 各シナリオには命令遅延値が用意されており、それは総司令官の既に行っている命令の変更能力を制限している。第1ターンを除く各ターンの命令フェイズにおいて、プレイヤーはサイコロを振ることができる。サイの目が命令遅延値以下である場合、プレイヤーは全てのオーダーコマンドに新しい命令を発することができる。サイの目が命令遅延値より大きい場合、プレイヤーの軍は先のターンと同じ命令状態で行動する。

- プレイヤーが命令遅延判定のサイ振りでも失敗した各ターン毎に、次のサイの目から1を引く（例えば、プレイヤーが1回失敗していれば1を引く；2回なら2を引く、という具合に）。
- ナポレオンは命令遅延判定のサイコロを振る必要は無い。彼は常に全てのターン中、新しい命令を下すことができる。

Orders  
Delay  
-1 DRM

ヒストリカルノート： 当時のほとんどの軍隊は、命令の普及を実行するために必要な司令部要員がいなかった。結果として、命令の変更、あるいは新しい命令の発令には相当量の時間を要した。しかしながら、ナポレオン配下の副官要員達は、その技術を熟達していた。

### 5.3 活性化マーカー

**5.31** 活性化マーカーは、どの各プレイヤーのユニットが移動と攻撃を行うかの順番を決定するために使用される。各活性化グループには、活性化グループに相当する2個の活性化マーカーがある。活性化マーカーは、ターンの活性化フェイズ中に1つの容器から1枚ずつ引かれ、それによって各活性化グループの活性化する順番が決定される。

例： ボロディノでのダヴー/I用の活性化マーカーは、その地図上の位置に関係なく全ての第I軍団ユニットに適用される——そして活性化させる。第I軍団の“命令下”の全てのコマンドは、通常通りに移動と攻撃ができる。第I軍団の“命令外”の全てのコマンドは、5.27項の制限下で行動するか、あるいは完全活性化を判定するためにサイを振るかのいずれかを行わなければならない。サイの目が0-6の場合は、コマンドは“命令下”状態になる。ナポレオンがそのコマンドのユニットの1つの3ヘクス以内にある場合、必要なサイの目は0-8になる。

**5.32** 各ターンの開始時、全ての地図上のユニットとそのターンの増援用の活性化マーカーは、プールに入れられる。一部の増援は登場するターンに1個の活性化マーカーのみしか受け取れないことに注意（詳細はシナリオを参照）。



**5.33 砲兵隊一斉砲撃マーカー** 一部のシナリオでは、砲兵隊一斉砲撃活性化マーカーが一方または両方のプレイヤー用として使用可能である。この活性化マーカーをプールに入れる場合、プレイヤーは1命令値ポイントを消費しなければならない。各ターンの一人のプレイヤーがプールに入れることができる砲兵隊一斉砲撃活性化マーカーの数は1個のみである。いくつかのシナリオでは、この活性化マーカーの使用は制限されている。

**5.34 統合グループ活性化マーカー（ボロディノでは使用されない）**。シナリオによって、プレイヤーは統合グループ活性化マーカーを使用できる能力を与えられる。これは同時に2個の活性化グループを活性化させるために使用される。このAMを使用する方法としては、プレイヤーはこのマーカーをプールに入れ、一緒に活性化させたい2個グループのそれぞれのAMマーカー1個を残しておく。残しておいたマーカーによってどのグループが統合グループマーカーによって活性化されるかが表示される。統合グループAMが引かれた場合、両方の活性化グループが1つの活性化グループの様に行動する。プレイヤーが統合グループAMマーカーをゲーム中に使用できる回数は、各シナリオの特別ルールに記されている。

プレイ上の注意： 統合グループ活性化マーカーを使用する場合、各選ばれた活性化グループのAMの1枚は残しておくが、もう1枚はプールに入れられる。

**5.35** 砲兵隊一斉砲撃あるいは統合グループ活性化マーカーのいずれかを使用することの決定（使用可能ならば）は、主導権が決定された後であるが、主導権プレイヤーが自分の最初のAMを選ぶ前に行う。主導権プレイヤーが望めばその最初の活性化分としてどちらかを選ぶことができる。

### 5.4 活性化マーカーの使用

**5.41** 各ゲームターンに使用される最初の活性化マーカーは、主導権プレイヤーによって選ばれる。彼は最初に活性化するものとして自軍の活性化マーカー（更に統合グループAMまたは砲兵隊一斉砲撃AM）の中から選ぶことができる。

**5.42** 全ての残っている活性化マーカーは、プールから1度に1枚ずつ無作為に引かれる。

**5.43** 活性化マーカーが引かれた時、活性化グループのユニットは移動および戦闘で交戦できるが、これはその命令状態に従って左右される。移動および戦闘の交戦のいずれもしていない混乱状態のユニットは、命令状態に関係なく回復を試みることができる。

**5.44** 引かれたグループの全てのユニットがその行動を終了した時、その活性化マーカーは脇において置かれ、そしてプレイヤーは他の活性化マーカーを引く。上記の手順を全ての活性化マーカーが引かれるまで繰り返すこと。

### 5.5 予備としての場合の活性化

**5.51** 予備フェイズにおいて、各プレイヤーは自軍オーダーコマンドの内の1つを活性化させてもよい。主導権プレイヤーはこのフェイズをどちらのプレイヤーが先攻するかを選ぶ。主導権プレイヤーがいない場合、各プレイヤーはだれが予備活性化時に先攻するかを判定するためにサイコロを1個振り、結果が高かった方が先攻する（同数だった場合は、再度振る）。

プレイ上の注意： これは1回のターン中にオーダーコマンドが3回の活性化を得られる可能性があることを意味する。

**5.52** 予備フェイズ時に活性化させるためには、

- オーダーコマンドの少なくとも1個のユニットが、総司令官の命令範囲内にいなければならない。
- 敵ユニットに隣接していないオーダーコマンドのユニットのみ、予備として活性化できる。

**5.53** 予備として活性化したユニットは、命令外状態と同様に機能する。命令下状態になることを試みるためにサイコロを振ることができず（5.28項）、そして回復できない。

**5.54** 予備活性化中に移動する各非砲兵ユニットは、移動終了時に混乱の可能性を判定するためにサイコロを振らなければならない。サイの目がその結束力より大きい場合、ユニットは混乱する。既に混乱しているユニットが失敗した場合、撤回してしまう。

**5.55** 砲兵は予備活性化中に移動した場合に混乱判定のサイを振らないが、その活性化中に砲撃した場合は混乱判定のサイを振る。

**5.56** 予備活性化中に移動しなかった非砲兵ユニットおよび予備活性化中に砲撃しなかった砲兵ユニットは、混乱判定のサイを振らない。

**5.57** 予備フェイズ時に、プール内に活性化マーカーを入れていなかったコマンドを活性化させることはできない。これは通常、様々な親衛隊部隊の運用に関する制限ルールに関連している。

### 5.6 総司令官

**5.61** 各シナリオには、総司令官が用意されている。総司令官には4つの数値がある：



- 司令値DRM： 命令下状態になるためおよびショック参加の判定のサイ振り時のサイの目修整に使用される。
- 命令値： 総司令官が自動的に命令下状態に置くことができるオーダーコマンド数であるが、遅延に影響される。
- 命令遅延値： ゲーム中に命令を変更する時に使用する。
- 命令範囲： 総司令官が自分の司令値DRMを使用できるヘクスで数える範囲。範囲は総司令官からユニットに対して数え、総司令官の位置するヘクスは含めない。

5.62 総司令官は総司令官移動フェイズ中のみに移動できる。シナリオに特記されていないかぎり、総司令官は「8」の許容移動力を持つ。

5.63 総司令官が位置しているヘクスに戦闘あるいは移動中に敵ユニットが進入した場合、総司令官は直ちに最も近い味方ユニット上に移される。総司令官は戦闘によるいかなる影響も受けない。

## 6.0 向き、スタック、&支配地域

プレイ上の注意： 向き——ユニットの位置——は、そのユニットの射撃および／あるいはショック戦闘交戦の能力に影響を及ぼす。支配地域は向きとはかかわり無い； それは敵ユニットの移動能力に制約を与える。ある範囲では、これは多くのヒストリカルゲームとは少々異なる部分がある。

### 6.1 向き

6.11 全てのユニットはヘクス内で、ユニットの上部（ユニットの名称がある辺）が図示している通りに存在するヘクスの——ヘクスサイドではなく——角に対して向くように、向きを決めていなければならない。1つのヘクス内の全てのユニットは、後述する例外を除いて同じ向きに向いていなければならない。前面の2つのヘクスは、前面ヘクスと呼ばれる； 残り4つは後面である。



#### 例外：

- 村、城館および堡壘内の歩兵ユニット（のみ）は、それを取り囲む全ての6つのヘクスが前面ヘクスである。
- 混乱していない騎兵には特別な“防御時の向き”があり、その中には2つの前面ヘクスと2つの“側面”ヘクスがあり（図示の通りに）、攻撃側の位置を決める際（のみ）に全て前面とみなされる。

6.12 向きと移動。向きは移動と支配地域に影響が無く、そしてユニットは移動中および終了時にその向きを自由に変えることができる。ユニットは、向きを変えるために移動ポイント消費する必要はない。ユニットは、そのヘクスに進入する特定のヘクスに向いている必要はない。

6.13 向きと戦闘。向きは戦闘に影響を及ぼす：

- ユニットの前面ヘクスサイドを通してのみ、砲撃あるいはショック戦闘ができる。
- ユニットがその後面ヘクスから攻撃された場合、不利な影響を被る。

6.14 砲兵ユニットが歩兵または騎兵ユニットとスタックしている場合、2つのユニットは同じ向きに向いている必要はない。全ての向きによるショック戦闘への影響は、歩兵あるいは騎兵ユニットの方向に適用される。

### 6.2 スタック

6.21 スタック制限。1つのヘクス内には、決して4個以上のユニットが存在することができない。スタック制限は、移動の終了時および戦闘中（ショック戦闘および／あるいは砲撃）に適用される。マーカーと総司令官は、スタックの対象として数えない。

- 歩兵および騎兵は、互いに一緒にスタックできない。
- ヘクス内の全てのユニットが同じ旅団所属ではないかぎり、1つのヘクス内には2個の歩兵あるいは2個の騎兵

ユニットが許される最大値であり、同じ所属である場合は3個ユニットと一緒にスタックできる。

- 騎兵は全てのスタックに関する事項で歩兵として扱う。
- 砲兵： 戦力ポイントの合計が6を越えていない条件で、同じ活性化グループに属する最大2個の砲兵ユニットが1ヘクス内にスタックできる。その際にそのヘクス内で非砲兵ユニットとスタックすることはできない。
- 非砲兵ユニットと一緒にスタックできるのは、1個砲兵ユニットのみである。
- 砲兵は、歩兵／騎兵が同じ旅団所属である場合にのみ2個歩兵あるいは2個騎兵ユニットとスタックできる。

6.22 スタックと敵ユニット。ユニットは、決して敵戦闘ユニットが存在するヘクス内に移動あるいは通過することができない。

6.23 スタックと戦闘。スタックは、以下の方法で戦闘に影響を及ぼす：

- スタック内の全てのユニットはショック戦闘に参加できるが、一番上のユニットのみが接敵のサイ振り判定にパスしなければならない。一番上のユニットによる接敵のサイ振り判定をパスできなかった場合、スタック全体のショック攻撃ができなくなる。
- 砲兵は、スタック内の位置に関係なく砲撃できる。
- スタック内の一番上の歩兵ユニットのみが、敵の接敵のサイ振り判定を修整するために防御射撃値を使用できる。
- 砲撃はスタック内の全てのユニットに効果を及ぼすが、歩兵のショック攻撃に対する臨機砲撃は例外であり、一番上の歩兵ユニットのみに影響する（8.6項）。
- スタックが結束力チェックの実施を必要とする場合、スタックの一番上の歩兵／騎兵ユニットのみが結束力チェックを行い、その結束力チェックの結果はスタック内の全てのユニットに適用される。

6.24 スタック内順位。他のユニットが位置しているヘクス内に移動して来て停止したユニットは、常にスタックの一番下に置かれる。スタック内の順番は、そのユニットの活性化マーカーフェーズの開始時もしくは終了時以外には換えることができない。加えて敵ZOC内のユニットは、スタック内の順番を換えることができない。

### 6.3 支配地域（ZOC）

支配地域は、その直接存在する範囲外に展開するユニットの存在を表している。

6.31 各戦闘ユニットは通常、その周囲の6つのヘクス全てにZOCを及ぼす。以下のユニットは、ZOCを持たない：

- 砲兵ユニット
- 混乱ユニット
- 方陣隊形のユニット
- ロシア軍義勇兵ユニット

6.32 ZOCと地形。ZOCは通過不可能なヘクスサイドを越えて広がらず、そして橋を越えて広がらない。ZOCは特にその他指示されていないかぎり、浅瀬および渡河可能な小河川／河川を越えて広がる。

6.33 敵ZOCへの進入。敵ZOCに進入した場合、ユニットは移動を停止しなければならない（そのヘクスに進入しているためその向きを変えることはできる）。普通、敵ZOCに進入するためのコストはかからないが、混乱時は例外であり、敵ZOCに進入するためには追加の移動ポイントを消費する。敵ZOCに進入したユニットはその移動を終了する前に、向きを変えることができる。

プレイ上の注意： そう、砲兵は例え単独でも、敵ZOCに

進入できる。これは当時の戦術ドクトリンよりもゲームスケールに拠るところが大である。

**6.34 敵ZOCからの退出。**ユニットはそこで活性化を開始した場合、敵ZOCを離れることができるが：

- それを行うためには、1追加移動ポイントを消費し、そして
- そのユニットはその活性化中に敵支配前面ヘクスに入る事ができない。（これは、ユニットが直接非前面支配ヘクスに入ることができることを意味し、その時点で停止しなければならない）。

**注意：** このルールは、その活性化期間中に前面ZOCに入らない限りは、ユニットはあるZOCから他のZOCに移動することを可能にしている。

**6.35 ZOCと向き。**敵ZOC内で活性化を開始するユニットは、向きを変えることができる。

## 7.0 移動

### 7.1 許容移動力

**7.11 通常移動。**各戦闘ユニットには、駒上に許容移動力が印刷されている。これは1回の活性化フェイズ中に（命令下状態で）ユニットが“通常”消費できる最大移動ポイント数を表している。ユニットは、常にその許された許容移動力以内で移動できる。

**7.12 制限移動。**ユニットが命令外状態である場合、その印刷されている許容移動力の半分（端数切上）までだけの移動ポイントを消費できる。したがって、命令外状態の歩兵の許容移動力は2であり、軽騎兵は4である、という具合である。

**7.13 拡大移動。**命令下状態のコマンドは、ユニットが開始時から移動中まで敵戦闘ユニットの3ヘクス以内に入らない条件で、そのユニットに拡大移動を使用させることができる。拡大移動はオーダーコマンド全体に適用される； 全てのユニットはそれを行わなければならない、他の事は何もできない。プレイヤーがオーダーコマンド内のいずれかのユニットを敵ユニットの3ヘクス以内に近づけたい場合、オーダーコマンド全体として拡大移動は使用できない。

- 拡大移動を使用するユニットは、その印刷されている許容移動力を2倍（×2）にする。
- 拡大移動を使用しているユニットは、他の味方ユニットを通過することができない。
- 非砲兵ユニットは、拡大移動中にスタックすることができない。非砲兵ユニットは拡大移動開始時にスタック状態であってもよいが、スタック状態に戻ることはできない。
- 最大6戦力ポイントという制限内で、砲兵ユニットは他の砲兵ユニットと拡大移動中にスタックできる。
- 混乱状態のユニットは、拡大移動を使用できない。

**プレイ上の注意：** いずれかのフェイズ中、1種類の移動だけを使用することができる。拡大移動から開始し、それから通常移動に変更することはできない。

### 7.2 移動と地形

**7.21** ユニットの進入する各ヘクス毎に移動ポイントを消費する。移動ポイント消費は、ユニットの種類に拠る； 地形効果表を参照のこと。騎砲兵ユニットは砲兵移動欄を使用することに注意。

**7.22** 道路を利用するユニットはそのヘクスを連続している道路/小道があるヘクスから進入する場合、道路のコストを

消費する； そうではない場合、ヘクス内の他の地形コストを消費する。道路/小道は、高度差のコストを無効にしない。

**7.23** ある種のヘクス/ヘクスサイドは通行不可能である； ユニットの橋あるいは道路によって横断しないかぎりはその地形に進入または通過することができない。

**7.24** 道路によって小河川通過の移動コストは、例えば橋がなくても無効になる。これを行えるところは、浅瀬と呼ばれる。ボロディノでは、唯一の浅瀬は浅瀬の記号で表示されている所である。

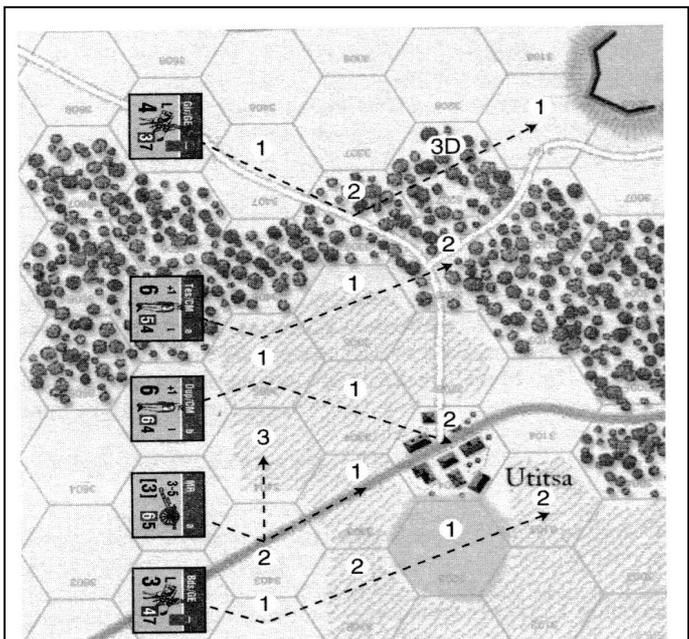
### 7.3 移動制限

**7.31** ユニットの移動するに従って、各進入したヘクスのコストを消費しながらヘクスの目に沿って連続するヘクスの経路を辿る。各ユニットは個々に移動し、そしてあるユニットの移動は他のを開始する前に完了しなければならない。

**7.32** ユニットの決して敵戦闘ユニットが存在するヘクス内に移動したり通過することができない。

**7.33** ユニットのどの向きにでもあるいは向きの組み合わせにでも移動することができる。ユニットの向きは、どのようにまたはどこに移動するかということに影響を与えない。

**7.34** 移動するユニットは、進入するヘクスの地形コストを消費するのに必要な移動ポイントを持っていない限り、持っていない場合、そのヘクスに進入できない。



**移動の例：** 上図の5個ユニットは、示されている通りのMP通を消費しながら前進する。一番上の騎兵ユニットは小道に沿って森を通過し、小道によって森のコストが2MPに減少することに注意(小道=他のヘクス内地形の1/2で、端数切上)。騎兵ユニットはそれから3MPを消費して森ヘクスに入り、混乱状態になる。2個の歩兵ユニットは、開墾地に対して1MPそして森あるいは村ヘクスに対して2MPを消費する。砲兵ユニットは、平地地形に対して2MP、開墾地に対して3MP、そして道路の通過によって1MPを消費する。一番下の騎兵ユニットは、平地地形に対して1MPそして開墾地ヘクスに対して2MP消費する。高度を1レベル上ることによる、追加のMP消費は無いことに注意。もし急斜面であったならば、騎兵の消費するコストは+2MPに代わる。

**7.35 最低限移動。**移動する地形がそのユニットに対して進入禁止ではない場合、ユニットは常に1ヘクス移動できる。最低限移動を利用するユニットは、敵支配地域に入ることにはできない。

**7.36 砲兵移動。**全ての砲撃は、ユニットの移動前に解決される、砲撃を行った砲兵ユニットは、“砲撃済-1/2移動”マーカーで表示される。全ての砲撃が完了した後、砲兵は移動できる。砲撃済-1/2移動マーカーが置かれている砲兵は、その許容移動力の半分を使用することができるが、敵ユニットの隣に移動できない。全ての移動が完了した後、砲撃済-1/2移動マーカーを取り除く。砲兵は拡大移動を使用する時、砲撃できない。



**7.37 道路と敵ユニット。**ユニットは敵ユニットに隣接する時に道路コストを使用することができない；そのヘクス内の“他の”地形の移動ポイントコストを使用しなければならない。しかしながら、浅瀬のコストは使用できる。

**7.38 味方ユニットを通過する移動。**そこに居るユニットを通過するために味方が位置しているヘクスに入るためには、+1移動ポイント消費する。そのようなヘクスで停止する時の影響については、スタックルールを参照のこと。

**7.39 騎兵と猟兵の対応後退。**歩兵ユニットが騎兵ユニットあるいはヘクスに単独で存在する猟兵のZOCに進入した場合、騎兵あるいは猟兵（向きに関係なく）は任意に1ヘクス後退することができる。そのような任意の後退は味方の占めるヘクス内に進入しても構わず、後退したユニットは移動先のヘクスで向きを変えることができる。移動側のユニットは移動を中止し、そして空いたヘクスに前進することはできない。猟兵は射撃できない。

**注意：**シナリオの説明には、どのユニットが猟兵として規定されこのルールを使用できるかが指示されている。

## 7.4 増援

**7.41 増援は、その活性化マーカーが引かれた時にゲームに登場する。**（つまり、登場する予定のターンにその活性化マーカーが使用可能になる）。増援は活性化グループとして、シナリオで指示された登場ヘクスを通して地図外から続く“縦列”に見立てて登場する：そのグループの2番目のユニットは登場ヘクスのコストに最初のユニットがその登場ヘクスで消費したコストを加えた分を消費する、という具合に。

**7.42 増援と命令。**増援として登場するコマンドがある場合、プレイヤーは選択しなければならない。以下を選ぶことができる：

- 増援を命令下状態にするために自軍命令ポイントの1つを使用する、あるいは
- 増援の登場時に増援拡大移動を使用させる。これによって、そのコマンドのユニットは拡大移動を使用できる。しかしながら、道路を利用し、そして道路上に留まる場合のみにそれを行うことができる。“拡大移動”マーカーをその命令駒として使用する。ユニットが最早拡大移動を使用できないならば、直ちに“命令外”状態に変わる。
- 上記2つの選択肢以外では、増援は“命令外”状態で登場する。

**7.43 増援と拡大移動。**増援拡大移動は、その登場する最初のターンに、そのコマンドの最初の活性化マーカーが引かれた時のみに使用可能である。2番目の活性化マーカーが引かれた時は、コマンドは命令外状態に変わる。

**7.44 敵登場ヘクス。**いかなるユニットも全ての増援がゲー

ムに登場するまで、敵登場ヘクスの2ヘクス以内に移動できない。

## 8.0 砲撃

### 8.1 砲撃に関する一般事項

砲兵は、移動する前に、あるいは移動の代わりに砲撃することができる；移動した後は砲撃できない。ヘクス内の向きの変更は移動とみなされる。砲兵はショック攻撃を行うことができない。混乱状態の砲兵は、砲撃できない。

### 8.2 砲撃力

砲撃はその砲撃力を使用して砲撃する。砲撃力は以下に一覧されている項目によって、修整される可能性がある。



各ユニットは別々に砲撃するが、以下の例外がある：

- 同じヘクス内に2個砲兵ユニットがスタックしている場合、共同して砲撃することができる。そうするためには、高い方の砲撃力を使用して（戦力を合計しない）2（+2）をサイの目に加える。
- 砲兵隊一斉砲撃活性化マーカーが引かれた時、プレイヤーは全ての砲兵ユニットに砲撃させることができ、そしてスタックしているあるいは隣接している砲兵ユニットの砲撃を共同させることができる。2番目以降の各ユニット毎に、2（+2）をサイの目に加える。砲兵隊一斉砲撃活性化マーカーを使用するためには1命令ポイントを消費し、そして1枚だけターン毎に使用可能である。更なる制限に関しては、シナリオの特記事項を参照のこと。

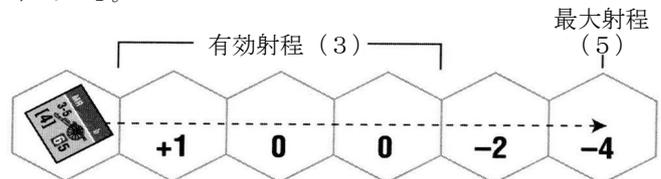
ユニットは1回の活性化中に2回以上攻撃される可能性がある。各砲撃の結果は、後の砲撃の前に適用される。

### 8.3 射程距離

砲兵ユニットには、有効射程と最大射程の数値が与えられている（ヘクス数で）。後者は、砲兵ユニットが砲撃できる最大の距離である。射程によってサイ振りの結果は、以下の通り修整される：

- 非砲兵ユニットに対して1ヘクスの距離（隣接）で砲撃する：+1 DRM。
- 上記を除く、有効射程内での砲撃：0 DRM。
- 最大射程内で砲撃：有効射程を越えている各ヘクス毎に-2 DRM。

**デザインノート：**長大な射程での砲撃は、砲の性能による理由はほとんど無く、1,000ヤードを越える辺りの目標を観測し照準することがほとんどできなかったことで減じられている。



上記のフランス軍MR砲兵隊ユニットは、3の有効射程と5の最大射程を持っている。大きい数字は、射程によるDRMである。

### 8.4 視認線 (LOS)

2ヘクス以上の射程（砲撃側ユニットのいるヘクスは数えない）で砲撃する砲兵は、標的を視認できる（LOSを設定できる）場合のみ砲撃できる。LOSは砲撃側ヘクスの中心から目標ヘクスの中心に引かれる。

- 視認線は、目標と砲撃側ヘクスの間のヘクスの高度がより高い場合、妨害される。
- 目標と砲撃側の間のいずれかヘクスが森であり、そして目標と砲撃側の両方ともその森ヘクスよりも高い高度ではない場合、視認線は妨害される。両方とも森ヘクスより高い位置にある場合、視認線は妨害されない。
- 砲撃側ヘクスが目標ヘクスよりも高い高度であり、そして間に森ヘクスがある場合、森が両者から等距離にあるか目標ヘクスに近いならば、LOSは妨害される。



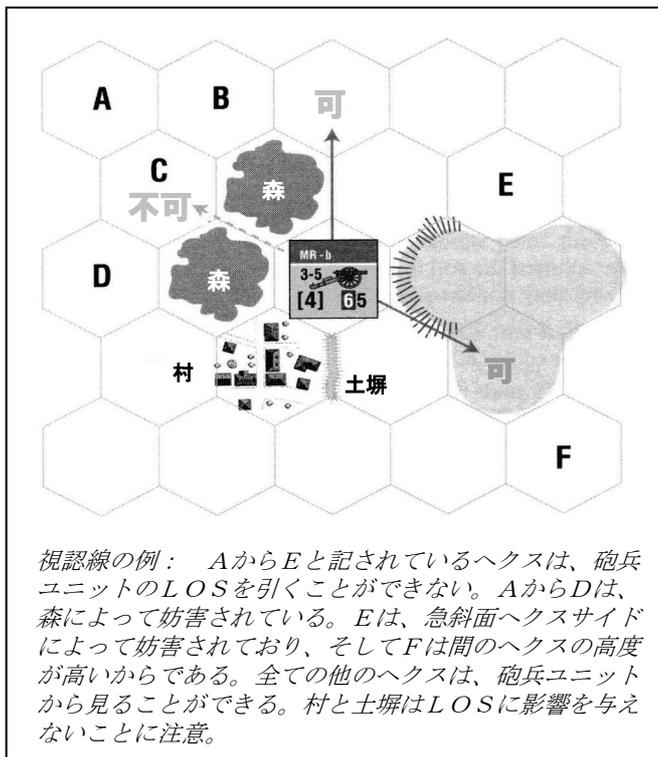
例： AはYとZを視認することができ、BはZを視認することができ、Cは森の向こう側の4ヘクスを視認することができない。

- 目標ヘクスが砲撃側ヘクスよりも高い高度であり、そして間に森ヘクスがある場合に、森が両者から等距離にあるか砲撃側ヘクスに近いならば、LOSは妨害される。
- 戦闘ユニットと村は、視認線を妨害しない。しかしながら、砲撃ユニットの前面に隣接する敵ユニットがいる場合、砲撃ユニットは他のユニットよりもそのユニットを砲撃しなければならない。
- 視認線がヘクスサイドに重なっている場合、ヘクスサイド線上の地形は中間に位置するヘクスと同じように扱う。
- 堤防（ボロディノには無い）は、2ヘクス以上の射程の砲撃に影響を持たない。
- LOSは、前面ヘクスサイドを通してのみ引くことができる。

### 8.5 砲撃解決

砲撃はサイコロを振り、サイの目に砲撃力を加え（射程によって修整した上で）、可能性のある修整を適用し、それから砲撃表を照合することによって解決される。

- 砲撃は、目標ヘクス内の全てのユニットに適用される（例外、8.6項）。更にサイコロを振ることを必要とする結果は、そのヘクス内の各ユニットに対して別々に個々に適用される。



視認線の例： AからEと記されているヘクスは、砲撃ユニットのLOSを引くことができない。AからDは、森によって妨害されている。Eは、急斜面ヘクスサイドによって妨害されており、そしてFは間のヘクスの高度が高いからである。全ての他のヘクスは、砲撃ユニットから見る事ができる。村と土塀はLOSに影響を与えないことに注意。

- 砲兵は向きを変えてから（ヘクスを離れずに）同じ味方フェイズ中に砲撃できる。が、同じ活性化中に向きを変え、射撃してから移動することはできない。

修整後のサイの目の結果に関しては砲撃表を参照のこと。

### 8.6 砲兵臨機砲撃

ショック攻撃の目標ヘクス内の非混乱状態砲兵ユニットは、1回の臨機射撃を無条件に行うことができる。その前面ヘクスの内の1つにいる攻撃側のみを目標にできる——向きを変えることはできない。両方の前面ヘクスから攻撃される場合、砲兵ユニットは一方のみを砲撃できる。砲兵臨機射撃は接敵判定のサイ振り後そしてショック戦闘解決前に実行される。砲兵臨機射撃によって混乱させられた歩兵あるいは非突撃騎兵ユニットは、そのショック攻撃をキャンセルさせられる——これはまた、一緒にスタックしているユニット全てにも適用される。砲兵臨機射撃によって混乱させられた突撃騎兵は、突撃を継続するか、召還手順によって突撃を中止することを試みるかのいずれかを行わなければならない（9.82項）。

一番上のユニットのみ： 歩兵ショック攻撃に対する砲兵臨機射撃は、一番上の歩兵ユニットのみに影響する。集中した標的修整（8.9項）は、適用される。

### 8.7 反撃砲火

非混乱状態砲兵ユニットは、それに砲撃を加えた砲兵ユニットに撃ち返すことができる。そのような砲撃は、同時解決ではない； 最初の砲撃後に発生する。活性化あるいは予備活性化毎に1回だけ、1つのユニットは反撃砲火を行うことができる。反撃法化を使用する砲兵は、臨機砲撃も使用でき、逆も同様である。

### 8.8 誤射

間にある味方ユニットのいるヘクスが目標ヘクスに隣接している場合、砲撃が目標ではなく味方ユニットに当たる可能性がある。修整前の砲撃のサイの目が‘2’以下だった場合、間にいる味方ユニットは-2 DRMで結束力チェックサイ振りを行う。修整後のサイの目がユニットの結束力より大きい場合、ユニットは混乱状態に陥る。

### 8.9 集中した標的修整

2個以上の非砲兵、非猟兵ユニットのスタックのヘクスに対する砲撃の場合、そのヘクスの2番目以降の各目標ユニット+1 DRMを適用する。

例外： 集中した標的修整からの猟兵の除外は、アウステルリッツの連合軍あるいはボロディノのロシア軍に所属する猟兵ユニットには適用されない。

## 9.0 ショック戦闘

### 9.1 一般手順

歩兵のショック攻撃、騎兵のショック攻撃、および騎兵突撃は、ショック戦闘に含まれる。騎兵突撃は、ルール9.8項に詳しく説明されている。以下のステップは、歩兵のショック攻撃および騎兵のショック攻撃を解決するために、順番を追って行われる。

ステップ1： フェイズプレイヤーは、全てのショック攻撃（および突撃 [9.8項]）を宣言する。

ステップ2： 可能な騎兵、騎砲兵、および猟兵はショック前後退を行うことができ、そして攻撃側ユニットは空いたヘクスに前進してもよい（9.31項および9.32項）。

ステップ3： フェイズプレイヤーは、ショック戦闘を行わせたい歩兵あるいは騎兵ユニットの各スタックに対して接敵判定のサイ振りを実行する——一番上のユニットのみを使用

する(9.4項)。歩兵および騎兵のショック接敵判定サイ振り、防衛側の防御射撃値によって修整される(9.42項)。

ステップ4：非フェイズプレイヤーは砲兵臨機射撃を実行できる(8.6項)。歩兵あるいは非突撃騎兵が砲兵臨機射撃によって混乱させられた場合、そのショック攻撃はキャンセルさせられる。

ステップ5：残りのショック攻撃は、攻撃側プレイヤーの好きな順番で解決される。

## 9.2 どのユニットがショック攻撃をできるか

9.21 活性化したコマンドの混乱状態ではないユニットは、通行不可能な地形を挟んでいないかぎりはその前面ヘクス内の敵ユニットをショック攻撃することができる。攻撃される敵ユニットに隣接した状態で活性化を開始するか、突撃している場合、騎兵ユニットはショック攻撃することができる(9.8項)。

9.22 複数ヘクスショック戦闘。ショック攻撃を試みるユニットは、それらの敵ユニットの一つ(あるいはそれより多く)もまた他の味方ユニットによってショック攻撃されていないかぎり、その前面ヘクス内の全ての敵ユニットに対して攻撃しなければならない。他の味方ユニットによって一方が攻撃されるので、味方ユニットが(各々の)その前面ヘクス内の2個スタックの内の1つを攻撃する状況で、他方の味方ユニットの方がその接敵チェックに失敗するか砲兵臨機砲撃によって混乱させられた場合、一方の味方ユニットは両方の敵ユニットを攻撃しなければならない。

異なるヘクス、異なるDRM：単一のショック攻撃において2つの異なるヘクスを目標にし、そして各ヘクスが異なる修整(例えば、一方が方陣で、他方は異なる)がある場合、両方のヘクスに同じショック戦闘のサイの目を適用するが、各々に対して別々にサイの目修整を加える。

9.23 複数グループショック戦闘。歩兵、突撃を行う騎兵および非突撃騎兵は、同じユニットを攻撃する時にその戦力を合計することができない。各々の攻撃は以下の順番で別々に解決される：騎兵突撃、騎兵ショック攻撃、および歩兵ショック攻撃。戦闘後前進(9.71項)は、防衛側ヘクスを実際に空けさせたグループのみに許される。

9.24 混乱とショック。混乱ユニットは、ショック攻撃を行うことができない。混乱歩兵もしくは騎兵ユニットの下にスタックしているユニットは、ショック攻撃を行うことができない。砲兵臨機射撃によって混乱させられた突撃騎兵は尚もショック攻撃できる；しかしながら、全ての突撃DRMを失う。

9.25 砲兵とショック。砲兵はショック戦闘に参加できない(攻撃側、防衛側のいずれも)——それらはショック戦力を持っていない。

- 退却しなければならないユニットとスタックしている場合、砲兵も退却しなければならない。その他の場合は、一緒にスタックしているユニットと同じ結果を被らなければならない。
- ヘクス内で単独の時にショック攻撃を受けた(あるいは他の砲兵ユニットとスタックしている)場合、自動的に除去される——砲を捕獲することはできない。

## 9.3 ショック前後退

9.31 騎兵ショック前後退。例え混乱していても、騎兵および騎砲兵は歩兵によるショック戦闘が行われる前に、同様に軽歩兵/騎砲兵が重騎兵のみによるショック戦闘あるいは突撃を受ける前に、1または2ヘクス後退することができる。サイコロを振る必要はない——非フェイズプレイヤーが望め

ば、自動的に行われる。攻撃側プレイヤーが自軍の接敵判定のサイ振りを行う前に、非フェイズプレイヤーはこの決定をしなければならぬ。この場合、攻撃側は空いたヘクスに前進できる。

混乱の可能性：重騎兵からショック前後退を行った軽騎兵/騎砲兵は、混乱の可能性を判定するためにその結束値に対してサイコロを振らなければならない(それによって、既に混乱しているユニットは撤収するかもしれない)。

敵ZOC：ショック前に後退する騎兵/騎砲兵は、他の敵ユニットのZOC内に退却できず、そして後退しようとする相手のユニットのZOCを通して後退することもできない。

プレイ上の注意：騎兵は、砲兵によって砲撃を受ける前に後退することはできない。

9.32 猟兵ショック前後退。猟兵は、歩兵によってショック戦闘を受ける前に1ヘクス後退することができる。しかしながら、その場合の決定は攻撃側が接敵判定のサイコロを振る前に行わなければならない、そしてそれはスタックしていないまたはスタック状態の猟兵に適用される。攻撃側は、空いたヘクスに前進してもよい。猟兵は、他の敵ユニットのZOC内に退却できず、そして後退しようとする相手のユニットのZOCを通して後退することもできない。

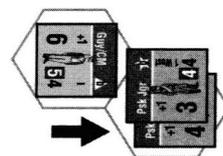
## 9.4 接敵チェック

9.41 手順。ユニットがショック戦闘を行う、あるいは騎兵が突撃を行うためには、接敵判定のサイを振って成功しなければならない。プレイヤーは攻撃させたい各スタックの一番上のユニットに対してサイコロを振る。このルールは命令状態に関係なく、全ての攻撃側ユニットに適用される。防衛側は接敵判定を行わない。

9.42 接敵チェック修整。以下のDRMの適用を受ける可能性がある：

- ユニットのオーダーコマンドが命令下状態であり、そしてそのコマンドのユニットの少なくとも1個が総司令官の命令範囲内である場合、プレイヤーは接敵判定のサイの目を修整する(下げる)ために自軍の総司令官司令値(マイナスのDRM)を使用できる。
- ユニットの命令外状態である場合、サイの目に1(+1)を加える。
- 攻撃側が防衛側ユニットの前面ヘクスを通して攻撃する場合、各目標ヘクス一番上のユニット(歩兵の場合)の防御射撃ショックDRMを接敵判定のサイの目に加える。この修整は、騎兵突撃に使用されない。

例：フランス軍ユニットGuy/CMは、その前面ヘクスを通して2個ロシア軍ユニットにショック攻撃をする。PsK猟兵の防御射撃ショックDRMによって、接敵判定サイの目は+1修整されなければならない。一番上のユニットのみ使用される。



デザインノート：防御射撃ショックDRMは、ショック戦闘のために近接する攻撃側接近戦列を阻止するために散兵形態でマスカット銃を射撃する歩兵の運用方を表す。

## 9.43 接敵結果

- 修整後の接敵判定サイの目が攻撃側ユニットの結束力値以下の場合、そのユニットとそのスタック内の全てのユニット(その後には砲兵反応射撃によって混乱しないかぎり)は、ショック戦闘しなければならない。
- 修整後のサイの目がユニットの結束力より高い場合、そのユニットショック戦闘あるいは突撃を行えない。

例：命令下状態であり、司令能力が-2である自軍総司令

官の命令範囲内である結束力が‘5’であるユニットは、防御射撃値が‘1’の防御側に対して接敵を試みるためにサイコロを振る際に、接敵成功するためには“修整前に”6以下のサイの目が必要である。

**9.44 突撃マーカー。**プレイヤーは攻撃のために接敵判定のサイを振る前に全てのショック戦闘（と突撃）を公表し、前もって指定しておかなければならない。突撃マーカーは、騎兵ユニットを表示するために用意されている。



**9.45 接敵判定のサイ振り**は、スタック内の一番上のユニットに対してのみ行われる。成功した場合、スタック内の全ての非砲兵も同様に成功する。失敗した場合、スタック内のいかなるユニットもショック攻撃を行えない。スタック内の一番上のユニットが混乱した場合、そのスタックはショック攻撃を行えない。

**9.46** いずれかのショック戦闘を解決する前に、全ての接敵判定のサイ振りを行わなければならない。

**9.5 ショック解決修整**

適用される場合、以下の要領でショック攻撃のサイの目を修整する：

**9.51 戦力比。**戦力比によるDRMを決定するために、各プレイヤーはショック戦闘に参加する全ての自軍ユニットの戦力を合計する（例外： 9.23項）。次に攻撃側は自軍のユニットの戦力と防御側の戦力を比較し、最も簡単な形になる比率に直し、そして防御側が有利になるように端数を切り捨てる。適用されるDRMについては、戦力比表を参照のこと。

例： 9戦力のユニットが敵5戦力ユニットを攻撃する場合、3対2でショック戦闘を実行する。3-2の比によって、+1のDRMが得られる。

**9.52 結束力差。**攻撃側は、攻撃側の最も高い結束力から防御側の最も高い結束力を差し引き、そしてその差はDRMになる。もちろん、防御側の結束力が攻撃側より優れている場合、そのDRMはマイナスになる。砲兵の結束力はこの結束力差決定時には使用されない。

**9.53 地形の影響。**地形効果表を参照すること。攻撃側が異なるヘクスから同じユニットまたはスタックを攻撃し、そして防御側が有利な修整（少なくとも-1）を受ける地形を占めるまたはヘクスサイド地形の後ろを占める場合、防御側はどの地形修整を使用するかを選ぶ。その他の場合は、攻撃側が選ぶ。

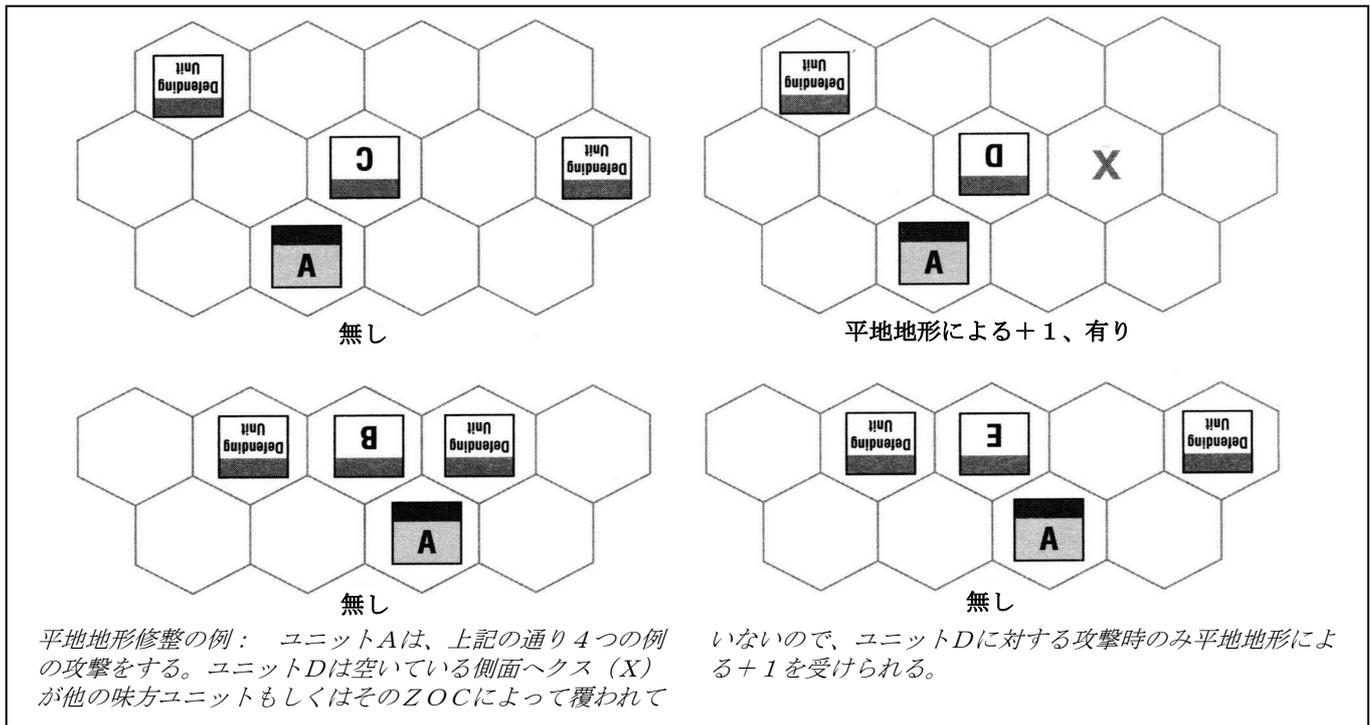
平地地形修整： 以下の場合のみ平地地形内の防御側に+1ショックDRMが適用される：

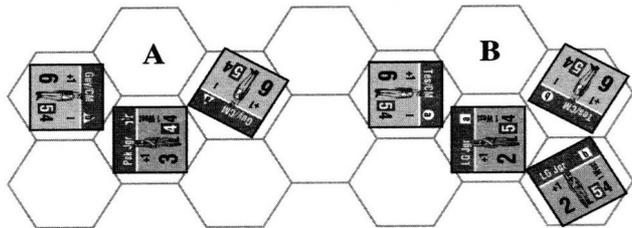
- 攻撃側が1つ以上の防御側前面ヘクスサイドから攻撃している。
- 防御側前面ヘクスに隣接する防御側支配地域内の2つのヘクス（側面ヘクス）の内の少なくとも1つが空いており、防御側に属する他のユニットが支配地域をそこに及ぼしていない。騎兵を攻撃する歩兵は、決してこのDRMを得られない。以下の例を参照すること。

**9.54 位置による修整。**

- [1] 後方： 防御ユニットがその後面ヘクスサイドを通して攻撃を受ける場合： +2\*。ショック戦闘の目標が2ヘクス以上である場合、全ての防御側がその後面を攻撃側に向けていなければならない。
- [2] 前面および後面： 防御側ヘクスをその前面ヘクスの1つに収めている敵ユニットによって防御側の後面および前面ヘクスの少なくとも1つ（それぞれ）が占められている前面あるいは後面攻撃の場合： +3\*。これは、後面+2 DRMとは加算されない。複数ヘクスショック戦闘の状況の場合、全てのヘクスが条件を満たしていなければ修整は得られない。

注： 位置による修整は、防御全てが後面ヘクスサイドを通して攻撃される[1]または前面と後面を通して同時に攻撃される[2]場合のみに適用される。加えて、これらの修整のどちらかの資格を得るためには、最低限1個の防御側後面ヘクス内の攻撃側ユニットは、別の敵ユニットの前面ヘクス内に位置してはならない。





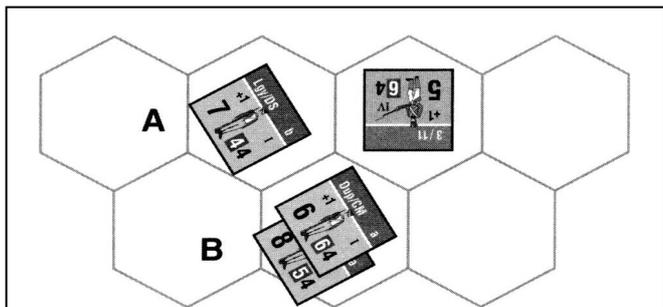
例： Aの場合、2個フランス軍ユニットは、+3前面および後面位置修整のために条件を満たしている。Bの場合は、後面ヘクスを攻撃するユニットはロシア軍ユニットの前面ヘクス内であるので、条件を満たしていない。

### 9.55 その他のショック修整：

- 突撃修整： 9.83項、参照。
- 騎兵対方阵突撃（-2）： 9.85項、参照。
- 軽騎兵に対する成功した重騎兵の逆襲突撃（-1）： 9.86項、参照。
- 騎兵突撃追加追撃（-1）： 9.87項、参照。

## 9.6 戦闘結果

**9.61 攻撃側/防御側自動混乱。** 全ての攻撃側または防御側ユニットは混乱状態になる。混乱の結果を被ったユニットは、その混乱面に裏返される。既に混乱状態である場合、撤収する。混乱状態ユニットは、以下の罰則を被る：



ショック攻撃の例： フランス軍プレイヤーは、自軍の3個歩兵ユニットでロシア軍ユニットをショック攻撃を試みるつもりであると告げた。ナポレオンは遠くにあり、彼の司令DRMは使用できない。3個のユニットは命令下状態ではないコマンドの一部であるので、接敵判定のサイ振りには+1修整されなければならない。加えて、前面ヘクス内の2個フランス軍ユニットは、その接敵判定サイ振りにロシア軍ユニットの防御射撃ショックDRMによる+1の修整を受けなければならない。(A)の場合、サイを振って5(5+1=6)が出たので結果はユニットの結束力値より大きい——そのユニットは、ショック攻撃を行えない。スタック(B)の場合は、サイコロを振って4(4+2=6)の目であり、結果はユニットの結束力値以下であったので、スタックはショック攻撃を行える。ショック戦闘修整は、攻撃側に有利な+3である： 戦力比による+2(14対5[2-1])および防御側が平地地形に居ることによる+1。攻撃側と防御側の両方も結束力レベルが6なので、結束力差DRMは得られない。側面からのフランス軍ユニットはその接敵チェックに失敗したので位置による修整は適用されない。フランス軍プレイヤーはサイコロを振って5を出し、その結果は8に修整される。8の結果は“防御側自動混乱および退却結束力チェック”である。ロシア軍ユニットはその混乱状態面に裏返され、そしてロシア軍プレイヤーは結束力チェックを行う。失敗した場合、ユニットは1ヘクス後退しなければならない。攻撃したフランス軍ユニットは、空いたヘクスに進進しなければならない。

- ZOCを失う。
- ショック攻撃を行えない（砲兵臨機射撃による突撃中の騎兵の混乱を除く）。
- 砲兵は砲撃できない。
- 方阵の形成および逆襲突撃のどちらも行えない。
- 猟兵の場合、ショック戦闘前後退を行えない。
- 敵ZOCに進入するために+1移動ポイントを消費する。
- 拡大移動を使用できない。

**9.62 後退結束力チェック。** 適用される各ユニットは、結束力チェックのサイ振り(CDR)を行わなければならない。CDRがその結束力より大きい場合、ユニットは1ヘクス後退しなければならない。後退するユニットは、後退を生じさせた敵ユニットから離れる方向に1ヘクス移動しなければならない。後退する前の向きはそのまま維持する； 向きを変えることはできない。後退するユニットと砲兵がスタックしている場合は、9.25項を参照。

### 9.63 後退の制限。

- 敵の占めるヘクスあるいは通行禁止地形の通過、進入する後退を強制されるユニットは、除去される。
- 味方の存在しない敵前面ヘクスに後退するユニットは、撤収する(9.66項)。
- 後退するユニットはそこが唯一の後退路ではないかぎり、味方のいるヘクスに進入できない(9.94項、参照)。

**9.64 味方ユニットへの後退。** 味方の位置するヘクス内に後退を強制され、そしてスタック制限を違反しない場合、後退ユニットの向きは元からいるユニットと同じになるように変更される。

**9.65 味方ユニットを通過する後退。** ユニットの唯一の後退路がスタックできない味方ユニットを通る場合、後退ユニットは元からいたユニットを通過して更に1ヘクス後退する。次に元からいたユニットは混乱結束力チェックを行う。元からいた方のユニットがこのチェックに失敗した場合、混乱の結果を被る（既に混乱状態のユニットである場合は撤収することを意味する）。後退ユニットが留まることができるヘクスに辿り着くまで、この作業は繰り返される。

**9.66 撤収。** 更に混乱の結果を被った混乱状態の非砲兵ユニットは、撤収する。ユニットが撤収する場合、地図上の状況に関係無くプレイから直ちに取り除かれ、そしてプレイヤーの撤収ボックスに置かれる。撤収ユニットは、いかなる後退の必要条件も適用されない。

砲兵ユニット： 更に混乱の結果を被った混乱状態の砲兵ユニットは除去され、そして復帰することができない。

デザインノート： 撤収は、損害、疲労、あるいは“もう十分に戦った”ことによってユニットが戦闘に耐えられなくなったことを表している。

## 9.7 前進と追加ショック

**9.71 前進。** ショック戦闘の結果として防御側がそのヘクスを空けた(後退[9.92項]、撤収[9.66項]あるいは除去)場合、最も高い結束力のユニットがあるスタックは空いたヘクスに進進しなければならない。

- そのヘクスに進入した時点で、ユニットあるいはスタックは向きを変えることができる(9.73項を使用しないかぎり)。
- 2つ以上のユニットあるいはスタックが最も高い結束力を持っている場合、攻撃側はどちらを前進させるかを選ぶことができる。2個以上のスタックを比較する場合、各スタック内の最も高い結束力のユニットを比較用使用する。

- 通常自動的にユニットを混乱状態にするヘクスにユニットが前進した場合、混乱状態になる。

9.72 ショック戦闘前に騎兵あるいは猟兵が後退した場合、前進は任意である。

**例外：** どれが前進するかを決める際に、例えば歩兵が高い結束力を持っていても突撃騎兵は常に歩兵よりも優先される。

9.73 追加ショック。ユニットが攻撃を継続できる、あるいはことによると反撃する可能性がある結果が2つある：突破（歩兵）／追撃（突撃騎兵）、および反撃ショックである。ユニットはフェイズ毎に1回だけ追加ショックを行うことができるが、追撃（突撃騎兵のみ）は例外である。非突撃騎兵は、追撃を行うことができない。

- **突破／追撃。** 結果によって突撃または追撃が可能である場合、プレイヤーが望めば前進した攻撃側は再びショック攻撃を行えるが、向きを変えずに行わなければならない。プレイヤーが継続を選択した場合、接敵判定のサイ振りには必要ない（つまり、ショック戦闘は自動的に行われる）が、攻撃側はその前面ヘクス内の全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。
- **反撃ショック。** 結果によって反撃ショックが可能である場合、防御側は向きを変えずに1ヘクス前進することができ、通常のショック戦闘ルールに従ってその前面ヘクス内にいる敵ユニットにショック攻撃を行う。これは、他のショック戦闘解決に進む前に解決される。この反撃ショックを行うためには、CDRを振る必要はない。

## 9.8 騎兵突撃

9.81 騎兵突撃は、その指示されている目標から少なくとも2ヘクス離れているが3ヘクスを越えていない状態で騎兵ユニットが活性化を開始するショック戦闘の一種である。そのターンは“移動”の形で移動しない；代わりにショック解決の一部として突撃を行う。ショック攻撃をさせたい場合、敵ユニットに隣接した状態で活性化を開始していない騎兵は突撃をしなければならないことに注意。

制限：

- 混乱状態の騎兵は、突撃できない。砲兵臨機射撃によって突撃中に混乱状態になった場合、継続するか召還を試みることもできる。
- 騎兵ユニットは、その突撃を開始する前に見ることができる（視認線を引ける）目標に対してのみ突撃できる。
- 敵支配地域内でその活性化を開始した騎兵は、突撃できず、そして活性化を開始したそのZOC内のユニットに対してのみショック戦闘を行うことができる。
- 地形： 騎兵は、湿地、森あるいは村／城館／堡壘ヘクス内のユニットに突撃することはできない。突撃中に進入する各ヘクスの騎兵移動コストは、目標ヘクスも含めて2移動ポイントを超えてはならない。
- 突撃路の指定された経路が敵騎兵前面ZOCを通過する（に対する場合は除く）場合、突撃はできない。

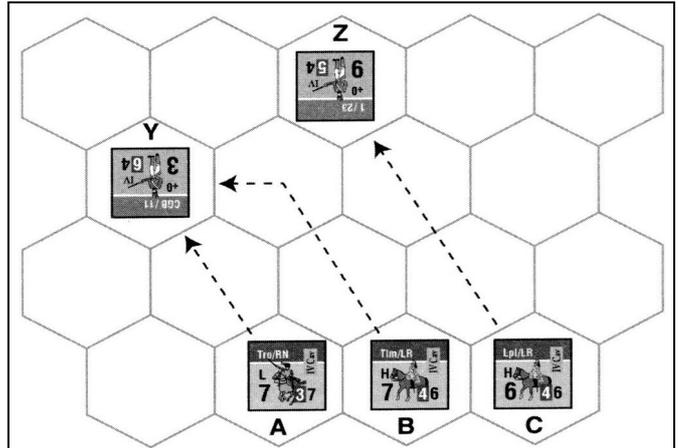
手順：

ステップ1： フェイズプレイヤーは突撃を宣言し、そして目標と突撃が通過する1乃至2のヘクスを指定する。突撃する騎兵は進入するヘクス毎に1角分（60°）向きを変えることができる。

ステップ2： 重騎兵単独のみによって突撃される軽騎兵あるいは騎砲兵は、ショック前後退を行うことができる（9.31項）。それを行った場合、混乱の可能性を判定するためにサイコロを振る。攻撃側は、空いたヘクスに前進してもよい。

ステップ3： フェイズプレイヤーは突撃をしようとしている騎兵ユニットの各スタックに対して接敵判定のサイ振りを行

実行する——一番上のユニットのみを使用する（9.4項）。突撃に対する接敵判定のサイ振りは、決して防御側の防御側



騎兵突撃の例： フランス軍プレイヤーは、2個ロシア軍ユニットYおよびZに対して突撃を試みることを宣言した。騎兵ユニットAおよびBはユニットYに突撃を行い、一方ユニットCはZに突撃する。全ての突撃は2ヘクスの限界内であることに注意。フランス軍プレイヤーは、各ユニットに対して接敵判定のサイ振りを行い、その際にロシア軍ユニットの防御射撃値は無視する。ユニットAは成功するために $CDR \leq 3$ が必要であり、ユニットBとCは $CDR \leq 4$ が必要である。全ての3回のCDRは成功の結果に終わり、そしてフランス軍プレイヤーはここで来るショック攻撃に+3 DRM（重騎兵突撃）を考慮に入れる。ロシア軍プレイヤーは、両方のユニットに方陣の形成を試みさせることを宣言する。ユニットYが成功するために $CDR \leq 6$ が必要であり、そしてユニットZは $CDR \leq 5$ が必要である。ユニットYはそのCDRに失敗し混乱状態になる（そして今から結束力値は5になる）が、一方ユニットZは成功しそして方陣マーカーが上に置かれる。方陣隊形によってショック戦闘に-2 DRMを受けることになるので、フランス軍プレイヤーはユニットCの召還を試みる。ユニットCが成功するために $CDR \leq 4$ が必要であるが、失敗しそして突撃を継続しなければならなくなった。

**A&B：** ロシア軍ユニットYに対するショック攻撃では、戦力比による+4 DRM、重騎兵突撃による+3 DRM、結束力差による-1 DRMそして平地地形内の防御側による+1 DRMを得られる。異なる敵ユニットの前面ヘクス内でその突撃を終了しているため、騎兵ユニットBは位置による攻撃DRM+3の条件を満たしていない。DRMの合計は7である。修整後のサイの目は10+だったので、結果は自動混乱および後退そして追撃である。ロシア軍ユニットは既に混乱状態なので、取り除かれて撤収ボックスに送られそして最も高い結束力の騎兵ユニットが空いたヘクスに前進してから停止する。両方のAおよびBの突撃した騎兵は、ここで混乱状態になる。

**C：** ロシア軍ユニットZに対するショック攻撃では、戦力比による-1 DRM、方陣ユニットに対する騎兵突撃による-2 DRM、結束力差による-1 DRMそして平地地形内の防御側による+1 DRMを得られる。位置によるDRMはない。DRMの合計は-3である。修整後のサイの目は2だったので、結果は攻撃側自動混乱および後退結束力チェックである。騎兵ユニットは混乱状態になり、そして1ヘクスの後退を回避するためにはサイコロを振って4以下を出さなければならない。Cは既に戦闘結果によって混乱状態になっているので、突撃による混乱を再度受けることはない。

撃値による修整を受けない（ここは通常のショック戦闘と異なることに注意 [9.1項]）。その接敵判定のサイ振りに成功した騎兵は、この時点で目標ヘクスの隣に移動する。

ステップ4： 非フェイズプレイヤーは、歩兵が目標である場合は方陣の形成（9.85項）をまたは騎兵が目標である場合は呼応突撃（9.86項）を試みることができる。

ステップ5： フェイズプレイヤーは、方陣に対して突撃する自軍の騎兵ユニットの召還を試みることができる（9.82項）。

ステップ6： 非フェイズプレイヤーは、1ヘクスの距離で砲兵臨機砲撃を実行することができる（8.6項）。砲兵臨機砲撃（8.6項）によって混乱させられた場合、フェイズプレイヤーは自軍騎兵の召還を試みることができる。

ステップ7： 突撃は、突撃DRMによる有利な修整を受けられるショック戦闘として解決される（9.83項）。

ステップ8： ショック戦闘表でサイ振りの結果が10+であった場合、騎兵ユニットは追撃を行うことができる（9.87項）。

ステップ9： 突撃を行った全ての騎兵ユニットは、ここで混乱状態になる（9.84項）。

**9.82 召還。** 召還は、目標が方陣を形成または砲兵の臨機砲撃によって混乱させられた場合のみに可能である。サイコロを振る——サイの目がユニットの結束力以下であった場合、召還される。突撃を行わず、代わりにその場に留まり好きなように向きを変えることができる。サイの目がユニットの結束力より高い場合、突撃しなければならない。

注意： 追撃する騎兵を召還することはできず、それは突撃しなければならない（9.71項）。

**9.83 突撃DRM。** 突撃によって以下の突撃DRMを得られる：

- ショック戦闘に少なくとも1個の突撃重騎兵ユニットが参加している場合、ショック戦闘のサイの目に（+3）を加える；
- ショック戦闘に少なくとも1個の突撃軽騎兵ユニットが参加している（しかし重騎兵は参加していない）場合、ショック戦闘のサイの目に（+1）を加える。

上記の事項は、例えば防御側が歩兵および／または非突撃騎兵によって攻撃されている場合も適用される。

**9.84 自動混乱。** 突撃（あるいは追撃）の終了時に、全ての突撃、逆襲突撃および／あるいは追撃を行った騎兵ユニットは、既に混乱状態になっている場合を除いて混乱状態になる。これは突撃を伴わないショック戦闘に参加した騎兵には適用されない。実際にショック戦闘を実行していない（つまり召還によって）突撃騎兵は、ショック解決後に混乱状態にならない。



**9.85 方陣。** 突撃（逆襲突撃は除く）の目標であり、混乱状態ではなくそして敵ZOC内ではない歩兵ユニットは、例えば後面から突撃を受ける場合でも自分自身を防御するために方陣形成を試みることができる。

制限：

- スタック内に混乱状態の歩兵ユニットが一部でもある場合、そのスタックは方陣形成を試みることができない。混乱状態の猟兵および砲兵は、スタック内の歩兵の方陣形成の試みを妨害しない

- 追撃中の騎兵によって突撃を受ける歩兵は、方陣形成のためにサイコロを振ることができる。この状況において騎兵は召還のためにサイコロを振ることができないことに注意。
- 砲兵および猟兵は歩兵とスタックしていないかぎりには形成になることができず、スタックしている場合は歩兵が行ったのと同様に扱われる。

手順： 方陣を形成するためには、全ての突撃が宣言された後にスタック内の一番上の歩兵ユニットの結束力を使用してサイコロを振る。サイの目がユニットの結束力以下である場合、スタックは方陣を形成する。方陣マーカーを上に乗せる。サイの目がユニットの結束力より大きい場合、スタックは方陣を形成できず、そしてスタック内の全てのユニット（猟兵と砲兵も含める）は混乱状態になる（砲兵あるいは猟兵の場合で、既に混乱状態になっていないかぎり）。

方陣の効果：

- 突撃騎兵は、突撃による恩恵を受けられない。代わりに、そのショック戦闘サイの目から-2を引く。
- 方陣隊形のユニットに対して砲撃する砲兵ユニットは、+1 DRMを得られる。これは集中目標修整にも加算される。
- 方陣に突撃する騎兵は、召還を試みることができる。
- 方陣隊形のユニットは、ZOCを持たない； しかしながら、全ての周囲のヘクスは戦闘と射撃の点に関して前面ヘクスとして扱われる。
- 方陣隊形のユニットは、ショック攻撃を行うことができない； しかしながら通常通りに防御できる。
- 方陣隊形のユニットは、敵ZOC内で移動を開始しないまたは敵ZOC内に移動しない、そして移動する地形の移動コストが2移動ポイント以下であるならば、1ヘクス移動できる。方陣隊形のユニットのために、最低限移動は適用されない。

方陣隊形の解除： 方陣を解除するためには、1MP消費する。敵ユニットのZOC内である場合、歩兵は方陣を解除することができない。方陣隊形の歩兵が混乱の結果を受けた場合は、混乱状態になることに加えて自動的に方陣は解除される。

**9.86 逆襲突撃。** 騎兵突撃の目標が騎兵ユニットであり、そして前面ヘクスから突撃を受ける場合、防御側は逆襲突撃を試みることができる。突撃宣言時点で、騎兵ユニットが混乱状態であるまたは敵ユニットの前面ZOC内である場合、逆襲突撃を行うことはできない。

デザイナーズノート： これは、“最良の防御とは良好な攻撃である”理論の元にそれ自身の機動力を送り込んで、接近中の敵部隊の機動に反撃を加えるための防御側騎兵部隊の能力である。

手順： 突撃解決前にサイコロを1個振り、接近中の重騎兵に逆襲突撃を試みる軽騎兵ユニットの場合はサイの目に2を加える：

- サイの目が逆襲突撃ユニットの結束力以下の場合、逆襲突撃は成功する。（本来の）攻撃側騎兵ユニットは、突撃による恩恵を受けられない。
- サイの目が逆襲突撃ユニットの結束力より大きい場合、逆襲突撃は行われずそして突撃、あるいは歩兵ショック戦闘は通常突撃ルールに従って解決される。

追加ショックDRM： 軽騎兵が突撃するが、重騎兵による逆襲突撃を成功させられた場合、軽騎兵はそのショック戦闘のサイの目に-1 DRMを適用される。

複数ヘクス突撃： 突撃が異なるヘクス内の服すユニットか

ら構成される場合、逆襲突撃はそれらのヘクスの内の1つのみを必要とすればよい（逆襲側の選択で）。

対歩兵ショック戦闘： 歩兵（のみの）攻撃の目標が、混乱状態ではない、そしてその前面ヘクスを通してショック戦闘を受ける騎兵ユニットである場合、防御側騎兵は後退、抗戦あるいは逆襲突撃を選ぶことができる（サイコロを振る必要はない）。逆襲突撃を選んだ場合、歩兵は方陣形成を試みることができず、そして逆襲突撃騎兵は通常突撃DRMを得られる。

プレイノート： 歩兵を騎兵攻撃に使用することは、両方のプレイヤーにとって慎重を要する計画になるに違いない。

**9.87 追撃。** 突撃解決のサイの目が10+である場合、突撃騎兵は追撃を行うことができる。

手順： 防御側が後退した場合、突撃騎兵は防御側が空けたヘクスに前進し、そして直ちに次の突撃を実行しなければならない（例外については後述の記載を参照）。追撃騎兵は、追撃するユニットに対して向くようにのみ向きを変えなければならない。防御側が除去された（撤収）場合、突撃騎兵は空いたヘクスに前進しそしてそこで停止する。

スタック制限： 追撃する騎兵の数は、スタック制限のみによって限定される。許容できるよりも多くのユニットがある場合、重騎兵が優先され、次の結束力が優先される。手順は、9.71項と違う方法で決定されることに注意。

追撃が強制ではない場合： 後退した敵ユニットのみが追撃ユニットの前面ヘクス内にいる状態で追撃が終了する場合、追撃騎兵ユニットはそのユニットを突撃しなければならない。別の敵ユニットもその前面ヘクス内にいる状態で追撃が終了する場合、プレイヤーが望めば両方のユニットにショック戦闘／突撃する（複数ヘクス戦闘に関しては、9.22項参照）か、追撃を止めることができる。

混乱と追撃： 追撃が完了するまでは、自動混乱（9.84項）は適用されない。

追加追撃： 1回のターン中に何回の追撃が発生するかについては制限は無い；ただし、ユニットが追撃突撃を行う機会毎にそのショック戦闘表のサイの目から-1を引くこと。

## 10.0 回復と復帰

### 10.1 回復

移動、向きの変更、あるいは射撃していない混乱状態のユニットは、そのグループの活性化フェイズの終了時に回復の試みを実行できる。敵ユニットに隣接しているユニットは、回復を行うことができない。回復は、命令状態に影響を受けることはない。

手順： 混乱状態のユニットを回復させるために、サイコロを振る。サイの目がユニットの（混乱面の）結束力以下であった場合、ユニットを通常の面に返し、そして好きな方向に向かせることができる。サイの目がユニットの（混乱面の）結束力より大きかった場合、回復の試みは失敗し、混乱状態を維持する。

### 10.2 復帰フェイズ

復帰フェイズ時、各プレイヤーの復帰ボックス内の全ての撤収ユニットは復帰する（そしてゲームに戻る）資格がある。活性化グループ全体（全てのユニット）が撤収／除去されたしまった場合、そのユニットの全ては復帰する資格を得られない。その活性化グループは、ゲームから脱落する。

手順： 復帰のチェックをするためには、プレイヤーは各ユニットに対してサイコロを振り、DRとユニットの混乱状態時の結束力値とを比較する。ここでは修整は行われない。

- DRが混乱時の結束力以下の場合、ユニットは復帰し、そしてゲームに戻される（10.3項）。
- DRが混乱時の結束力より高い場合、ユニットは永久に除去される。

手順： ほとんどの時間を節約したいプレイヤー同士ならば、このフェイズを同時に行うことができる。順番が重要である場合、どちらが先行するかを判定するために、プレイヤー同士でサイコロ1個を振ること。

### 10.3 地図上への復帰

復帰したユニットは、混乱状態で地図上に戻される：

- 同じ活性化グループのユニットの3ヘクス以内に置かれる、および
- 少なくとも敵ユニットから3ヘクス離れて置かれなければならない。このことが不可能である場合、プレイヤーは可能になるターンまで待たなければならない。

復帰する独立ユニットは、同じ軍のユニットの3ヘクス以内に置かれなければならない。

### 10.4 撤収ボックス

ゲームターン中の全ての復帰の試みが行われた後、各陣営の撤収ボックス内の全てのユニットは次のターンの復帰の試みのためにそれぞれの復帰ボックスに移される。

### 10.5 崩壊

**10.51** 各活性化グループは、重大な損害を被った時に“崩壊”する（グループとして機能することを止める）。崩壊は、復帰前のグループ士気フェイズにおいて判定される。



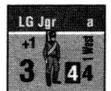
**10.52** 活性化グループ内のユニットの少なくとも2/3が——砲兵ユニットおよびロシア軍義勇兵は数えず、それらはこのルールの適用を受けない——撤収するか除去されるかのいずれの状態である場合、活性化グループ内の残りのユニットは自動的に混乱する。既に混乱状態のユニットは撤収ボックスに送られ、既に撤収ボックス内のユニットは除去される。復帰ボックス内のユニットは、崩壊の影響を受けない。崩壊した活性化グループのユニットは、例え撤収した部隊の一部が戻っても、ゲームの残り期間中決して混乱状態から回復しない。活性化グループは、ゲーム中に1回だけしか崩壊しない。

例： 5個のユニットのグループは、4個目のユニットを喪失した時点で崩壊する。7個ユニットのグループは、5個目のユニットの喪失時に崩壊する。

## 11.0 猟兵（ボロディノでは使用されない）

### 11.1 移動上の特性

猟兵は、以下の特殊な移動上の特性を持っている：

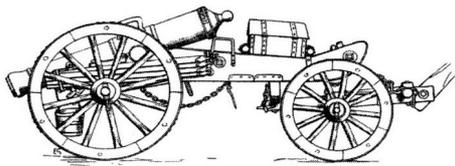


- スタック（スタックルール、参照）。
- 猟兵は、拡大移動時に通常歩兵ユニットとして扱われる。
- 非猟兵歩兵とスタックしていない猟兵は、方陣を形成できない。
- 猟兵のZOCは、通常歩兵と同じである。
- そのヘクスに既に味方非猟兵ユニットが存在していないかぎり、猟兵は敵ZOCに進入できない。

## 11.2 猟兵の戦闘上の特性

猟兵は、以下の特殊な戦闘上の特性を持っている：

- ショック戦闘時の防御： 猟兵はヘクス全体の戦力に対してその戦力ポイントを加えることができる。しかしながら、プレイヤーが望めば、猟兵がDRMを提供した相手側の接敵判定のサイ振りを行った後、実際のショック戦闘を解決する前に猟兵を1ヘクス後退させることができる。それによって、戦闘にそのSPを加えることもなく、戦闘による影響も被らなくなる。
- ショック攻撃： 猟兵はそれ自身、決してショック攻撃を行うことができない。しかしながら、攻撃側スタックの一番上である場合、接敵DRMを決定する時に猟兵の防御射撃値を目標ユニットの防御射撃値から引くことができる。この方法で使用した場合、猟兵は発生した不利な結果も被ることになる。
- 猟兵の結束力： この値は、猟兵が単独でショック戦闘を受ける場合を除いて、結束力差を決定するために使用されない。
- 敵ユニットがそのZOC内に移動してきた時にヘクス内で単独であり、混乱してない場合、猟兵は向きに関係無く1ヘクス後退できる。猟兵は射撃できないが、敵ユニットはそのターンの移動を中断し、停止する（前進は行われぬ）。このことは、敵移動中に発生し、ショック戦闘中ではない。
- 混乱状態の猟兵は撤収できず、戦闘前後退もできない。



訂正（訳注：現時点ではGMTより公式の発表はないので本文には組み込んでおりません。）

### 9.42項 接敵チェック：

最後の項目の後に追加：

ヘクス内に単独で存在する混乱状態の砲兵にショック攻撃する時、-2の接敵チェックDRMを適用する。

### 8.1項 砲撃に関する一般事項

読み替え：

砲兵は、移動する前に、あるいは移動の代わりに砲撃することができる；移動した（または2角以上の向きの変更）後には砲撃できない。砲兵は決してショック攻撃を行うことができない。混乱状態の砲兵は、砲撃できない。

### 8.5項 砲撃解決 — 第2項目

読み替え：

砲兵は1角分向きを変えてから（ヘクスを離れずに）同じ味方フェイズ中に砲撃できる。が、同じ活性化中に向きを変え、射撃してから移動することはできない。

### 駒訂正

Alexsapolの猟兵/第III軍団のユニットは、aとbではなく、cとdが正しい。

Psp/PJ騎兵は、第I騎兵軍団ではなく、第II騎兵軍団と表示されるのが正しい。

ロシア軍予備用のAMが、用意されていない。2個の緑色スペアに“予備”と記入の上、使用のこと。

### 表関連

砲撃解決表には書かれていないが、ルールに書かれている通り、砲兵ユニットの戦力とは、砲撃時のサイの目に加えるDRMである。

### シェヴァルジノ堡壘シナリオ関連

第V軍団は、歩兵および騎兵のみで構成される（騎兵は使用しない）。

### ポロディノの戦いシナリオ関連

第II騎兵軍団は、4407内に配置しない（4406内に配置する）。

ヘクス3213内に廃墟マーカーを置くこと。

フランス軍第III軍団歩兵は、3710-3712に配置することができ、加えて1個ユニットを3611-3613内の第III軍団砲兵と一緒に配置できる。

ルール14項 — 選択側面包囲機動 — 側面包囲機動ボックスは用意されていないので、ユニットは脇に置いておくこと。

### ルール17項 — 勝利条件

フランス軍は、ヘクス3417の占領によって3VPを獲得する。

連合軍は、ゲーム終了時に支配している各堡壘ヘクス毎に1VP獲得する。

それ以外の地理上目標VPは無い（3417に対する各陣営の10VPは無視すること）。

### 地図の訂正

3115-3215は、急斜面ヘクスサイドの例である。

2909-3009は、土塀の例である。

ターン記録欄のマスが不足している。更に2マス必要である（1830および1940ターン）。

### 明確化

クトゥーフの主導権決定に使用する値は、0（ゼロ）である（4.0項）。

複数高度地形の射撃およびショック戦闘修整効果は、累積しない（急斜面に関しては急斜面を使用し、他のレベル1上昇に対してはレベル1上昇を使用する）。

崩壊に関して、他の活性化グループに分遣されているユニットは、分遣されている先の活性化グループの合計として数えられ、送り出した活性化グループの合計ではない。

## クレジット

ゲームデザイン： リチャード・H・バーグ

ディヴェロッパー： ウィリアム・F・ラムゼイ、

ジュニア

戦闘序列アシスタント： ジョナサン・

ジンジャーリッチ

アート・ディレクター： ロジャー・マクゴワン

パッケージ・デザイン&駒イラスト： ロジャー・

マクゴワン

マップ・アートワーク： マーク・サイモニッチ

駒&ルール・構成： マーク・サイモニッチ

制作調整： トニー・カーチス

プロデューサー： トニー・カーチス、ロジャー・

マクゴワン、アンディー・ルイスおよびマーク・

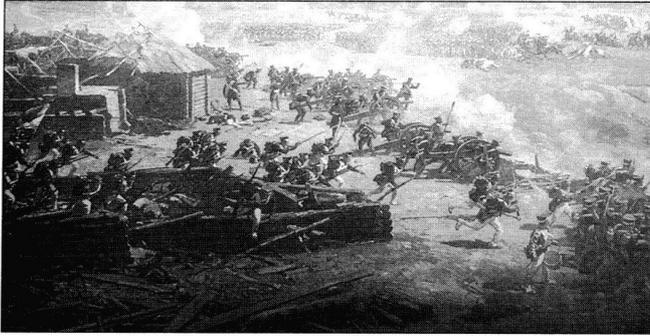
サイモニッチ

テストプレイヤー： ジャック・ポロンカ

校正： エリス・シンプソン、ケヴィン・デューク、

ステファン・ライクヴィッチ、ステイーヴ・カーレイ

マイケル・ジョンソン、ステファン・ベスト



## シェヴァルジノ堡壘 を巡る戦い 1812年9月5日

### はじめに

このシナリオは、ゲームのコマンドと活性化システムを完全な形で使用しないのでゲームの移動と戦闘システムを覚えるのに最適である。

### ゲームの長さ

このシナリオは幾分違った方法を用いるので、ターン欄を無視すること。5回のターンが行われる（ここでのターンは、多少異なるものであるが）。約2時間、あるいはそれ以内で終了するであろう。

### ゲームバランス

大きくフランス軍に有利。

ヒストリカルノート： 戦闘が終了しそして兎に角も堡壘を占領した時、フランス軍では一人も負傷していない捕虜を捕らえていないことが判明した。それはこれから起こる事の前兆であった。

### フランス軍初期配置

[ユニットは望む向きに置くことができる]

ヘクス	ユニット
4307-10	コンパン師団、第I軍団 (9個ユニット、砲兵を含める)
4215、4315 4415	モラン師団、第I軍団 (5個ユニット、砲兵を含める)
4515、4615 4715	フリアン師団、第I軍団 (6個ユニット、砲兵を含める)
4819の 1ヘクス以内	第II騎兵軍団 (9個ユニット、砲兵を含めない)
5009	第II騎兵軍団砲兵 (2個ユニット)

### フランス軍増援

[後述のルール、参照]

登場	ユニット
5108	第II騎兵軍団 (11個ユニット、砲兵を含める)
4400	第V軍団 (8個ユニット、砲兵を含める)

### ロシア軍初期配置

[ユニットは望む向きに置くことができる]

ヘクス	ユニット
4008	第IV騎兵軍団騎砲兵 (1個ユニット)
4006-7	シャコフスキー猟兵連隊 (2個ユニット)
4009-10	ゴージェル猟兵連隊 (2個ユニット)
3807-8	第27師団/第VIII軍団 (2個ユニット)
3810-12	第IV騎兵軍団 (6個騎兵ユニット)
3604、3704	第2胸甲騎兵 (4個ユニット)
3106、3206、 3306	第2擲弾兵師団/第VIII軍団 (3個ユニット) および第VIII軍団砲兵 (2個ユニット)

### ターン

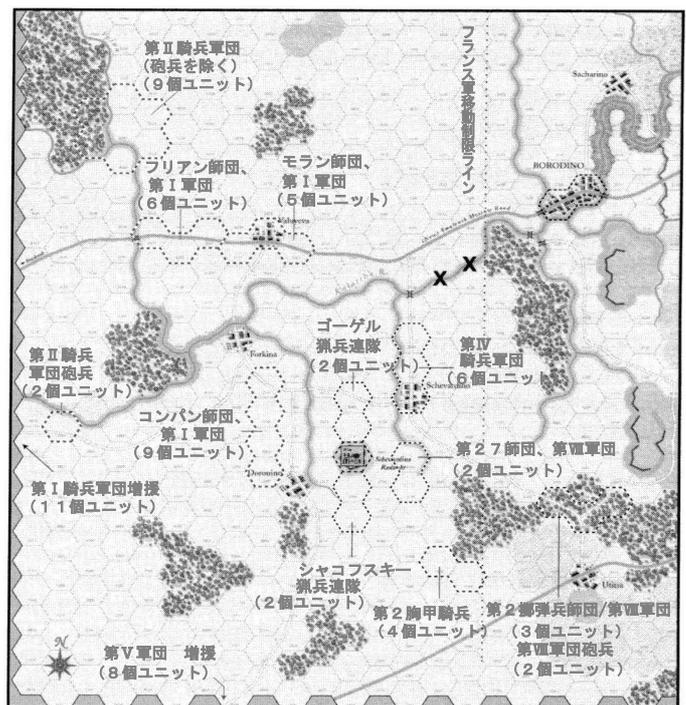
このシナリオではAMは使用されず、そして命令システムは使用されない。全てのユニットは、“命令下”とみなされる。5回のターンで構成され、各ターンではフランス軍が全ての自軍の後述する“活性化”ユニットを移動および戦闘させ、それからロシア軍が同様のことを行う。各陣営は一度だけしか活動を開始しないが、全ての自軍活性化ユニットを使用することができる。

### フランス軍ユニットの活性化

フランス軍には、6個の“コマンド”がある。

- コンパン師団 (最初に活性化)
- モラン師団
- フリアン師団
- 第I騎兵軍団 (増援として登場)
- 第II騎兵軍団
- 第V軍団 (増援として登場)

上記の通り、コンパン師団のみが戦闘の開始時点で自動的に活性化している。最初のターンを含めた各ターンの開始時に、フランス軍プレイヤーは他の活性化していないコマンドの内の1個 (そして1個のみ) を活性化させることができる。一度活性化させられたら、そのコマンドは戦闘の残り期間中“活性化”状態を続ける。



**例外：** 第V軍団は、最速でも第3ターンまでは活性化させることができない。

## ロシア軍の活性化

全てのロシア軍ユニットは、第2擲弾兵師団および第VIII軍団に付随する歩兵を除いて、活性化状態でゲームを開始しており、使用可能である。それらのユニットは、第2ターンに活性化し、使用可能になる。

## 移動制限

フランス軍ユニットは、ヘクス列3600の東側に移動できない(3600列には進入することができる)。その範囲に移動を強制されたユニットは、除去される。

ロシア軍ユニットは、フランス軍第V軍団が登場するまで4400列に進入することができない。

カラッチャ河を渡る橋で唯一存在するのは、3813のである。

## ゲームの勝利

第5ターン終了時に、シェヴァルジノ堡壘を占領しているプレイヤーが勝利する。



# ボロディノの戦い 1812年9月7日

## 師団レベルコマンドID

フランス軍：

YG	— 若年親衛隊 (モルティエ指揮)
OG	— 老親衛隊 (レフェーヴル指揮)
WL	— ヴァルテ (帝国親衛隊騎兵)
MR	— モラン (1/I)
FR	— フリアン (2/I)
GR	— ジェラル (3/I)
DS	— ドゼー (4/I)
CM	— コンパン (5/I)
GI	— ジラルダン (第I軍団騎兵)
LD	— レドリユ・デゼサル (10/III)
RZ	— ラズウー (11/III)
MC	— マルシャン (第25 [ヴェルテンブルグ] /III)
MU	— モーリー (第III軍団騎兵)
DL	— ドルズン (13/IV)
BR	— ブルーシェ (14/IV)
LC	— ルッシ (イタリア王室近衛/IV)
ON	— オルナノ (第IV軍団騎兵)
BV	— バイエェルン騎兵/IV (フォン・ブレイズィン-モー指揮)
KR	— クラジンスキー (16/V)
KN	— クニアージヴィックツ (18/V)

SB	— セバスティアーニ (第V軍団騎兵)
TH	— タルロー (23/VIII)
OC	— オッシュ (24/VIII)
BY	— ブリュイェール (第1軽/第I騎兵軍団)
SG	— サン-ジェルマン (第1重/第I騎兵軍団)
VL	— ヴァランス (第5重/第I騎兵軍団)
PJ	— パジョル (第2軽/第II騎兵軍団)
WT	— ワティエ (第2重/第II騎兵軍団)
DF	— ドフランス (第4重/第II騎兵軍団)
CH	— シャステル (第3軽/第III騎兵軍団)
HY	— ラ・ウサイ (第6重/第III騎兵軍団)
RN	— ロズニエッキ (第4軽/第IV騎兵軍団)
LR	— ロジュ (第7重/第IV騎兵軍団)

## ロシア軍翼

2個のロシアの方面軍があり、更に“翼”に分かれているが、影響はこのゲームでは反映されていない。

- ミロラドヴィッチ、右翼を指揮 (第II、第IV、および第I、第II騎兵軍団) ;
- ドクトロフ、中央を指揮 (第VI軍団および第III騎兵軍団) ;
- ゴルチャコフ、左翼を指揮 (第VII、第VIII軍団、および第IV騎兵軍団) ; および
- コンスタンティン、予備を指揮 (第V軍団、砲兵予備およびいくつかの分遣隊)

## 追加略語

ロシア軍：

CGB	— 集合擲弾兵旅団
CGD	— 集合擲弾兵師団
LG	— 近衛兵
CurまたはCr	— 胸甲騎兵
Jgr	— 猟兵

## ゲームの長さ

戦闘は0600ゲームターンから開始され、1945ゲームターンの完了を以って終了する。プレイは5時間くらいで終了する筈である。... おおのの動きをのんびりやらなければであるが。

## ゲームバランス

史実では、ナポレオンにとって“勝利”は目前であった。

## フランス軍初期配置

[ユニットは望む向きに置くことができる]

ヘクス	ユニット
3908	ナポレオン
<b>帝国親衛隊</b>	
4108-09	老親衛隊 (4個ユニット)
4209-10	Ln b / 若年親衛隊および Bo y / 若年親衛隊 (2個ユニット)
4309-9	若年親衛隊ヴィスラ軍団 (2個ユニット)
4110-12	帝国親衛隊騎兵 (5個ユニット)
4409-11、4508-9	帝国親衛隊砲兵 (9個ユニット)
<b>第I軍団 (ダヴー) [a]</b>	
3614、3713、3813	モラン (MR) 師団 (3個ユニット) [a]
4005-7	フリアン (FR) 師団 (4個ユニット)

3714-5、3815 ジェラルール (GR) 師団  
(3個ユニット)  
3905-6 ドゼー (DS) 師団 (4個ユニット)  
3706-7、3806-7 コンパン (CM) 師団 (7個ユニット)  
3709 DS砲兵隊 (1個ユニット)  
3607-10 MR、FR、GR、およびCM  
(それぞれ2個ユニット)  
3708 第I軍団予備砲兵隊 (1個ユニット)

**第III軍団 (ネイ) [b]**

3710-12 第III軍団歩兵 (7個ユニット)  
3611-13 第III軍団砲兵隊 (5個ユニット)

**第IV軍団 (ウジェーヌ) [a]**

3618-19 ドルゾン (DL) 師団 (4個ユニット)  
3817-8 ブルーシェ (BR) 師団  
(4個ユニット)  
3916-7 ルッシ (LC) イタリア王室近衛隊  
(2個ユニット)  
3622-3、3712-2 第IV軍団騎兵 (4個ユニット)  
3517-19 第IV軍団砲兵隊 (6個ユニット、  
騎砲兵を含める)

**第V軍団 (ポニャトフスキー; ポーランド軍団)**

3801-2 クラジンスキー (KR) 師団  
(3個ユニット)  
3900-1 クニアージヴィックツ (KN) 師団  
(2個ユニット)  
4001-4100 セバスティアーニ (SB) 騎兵  
(2個ユニット)  
3801、3900、4000 第V軍団砲兵隊 (3個ユニット)

**第VII軍団 (ジュノー; ヴェストファーレン軍団)**

3810-11 タルロー (TH) 師団 (3個ユニット)  
3911 オッシュ (OC) 師団のルグラ旅団  
(1個ユニット)  
4012 フォン・ハンマーシュタイン  
第VIII軍団騎兵 (1個ユニット)  
3910 第VIII軍団砲兵隊 (2個ユニット)

**騎兵予備 (ミュラー)**

**第I騎兵軍団**

4203-4、4303-4、 第I騎兵軍団 (9個ユニット、  
4405 砲兵を除く)  
4403 第I騎兵軍団騎砲兵隊 (2個ユニット)

**第II騎兵軍団**

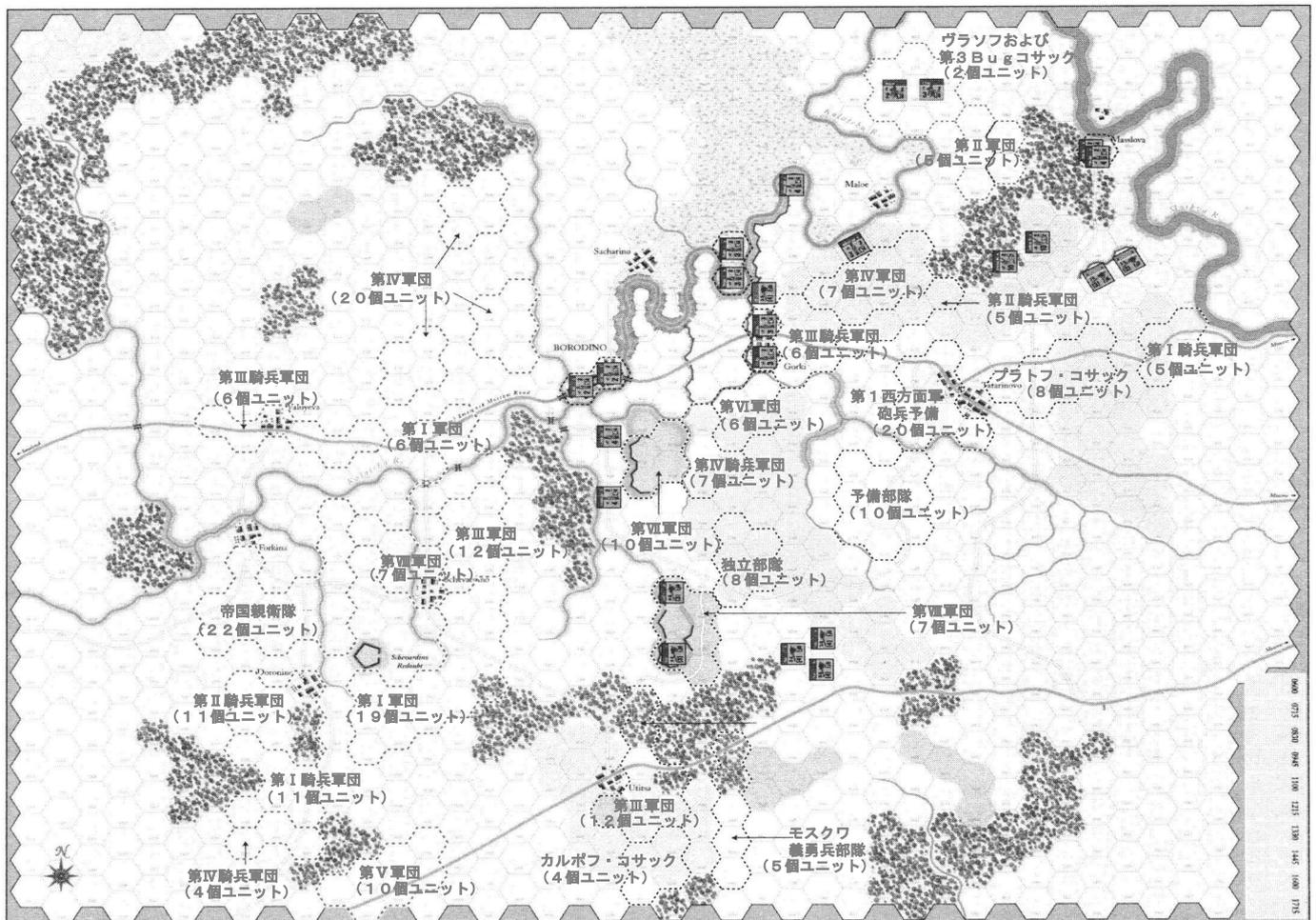
4205-6、4305-6、 第II騎兵軍団 (9個ユニット、  
4406-7 砲兵を除く)  
4403 第II騎兵軍団騎砲兵隊 (2個ユニット)

**第III騎兵軍団**

道路上 第III騎兵軍団 (6個ユニット、  
4015-4515 砲兵を含む)

**第IV騎兵軍団**

4202、4302 第IV騎兵軍団 (3個ユニット、  
砲兵を除く)  
4402 第IV騎兵軍団騎砲兵隊 (1個ユニット)



## 分遣騎兵

4505 第Ⅰ騎兵軍団（2個ユニット） [a]  
 4407 第Ⅲ騎兵軍団（2個ユニット） [b]  
 4506 第Ⅲ騎兵軍団騎砲兵隊  
 （1個ユニット） [b]

a—モランおよびジェラル師団は、第Ⅳ軍団に分遣されている。第Ⅰ軍団騎兵隊は、ミュラー騎兵予備の第Ⅰ騎兵軍団に分遣されている。

b—第Ⅲ軍団騎兵隊は、ミュラー騎兵予備の第Ⅱ騎兵軍団に分遣されている。

**フランス軍結束力値に関する注意：** フランス軍歩兵および特に騎兵の結束力は、ロシア国内への進撃によって大陸軍の戦力がほとんど50%の効率までしか発揮できないところまで殺がれた事実を基にしている。騎兵戦力は、利用可能な乗馬数という点では徹底的に減少していた。

**フランス軍砲兵移動力値に関する注意：** フランス軍砲兵の低下している許容移動力は、その牽引馬の極めて悲惨なる状態を反映している。

## ロシア軍初期配置

[ユニットは望む向きに置くことができる]

## ヘクス ユニット

いずれかのヘクスに クトゥーフ

## 第Ⅰ西方面軍 (バルクライ・ド・トリー)

## 独立ユニット

2226の ヴラソフおよび3 B u g コサック  
 1ヘクス以内 (2個ユニット)  
 1624 パスコフ猟兵連隊 (2個ユニット)  
 3217、3316 L G 猟兵連隊 (2個ユニット)  
 2717-18 第1 1 および第1 3 猟兵連隊  
 2720-1 ヴイッチ猟兵連隊 (2個ユニット)  
 2623、2421 アレクサポル 'a' および 'b'  
 猟兵連隊 [a]  
 1617-8、1716-7、 プラトフ・コサック (8個ユニット、  
 1816-7、1916 騎砲兵を含める)  
 1821、1920 スモレンスク義勇兵部隊  
 (2個ユニット)

## 第Ⅱ軍団 (バゴブート)

2023-5 第4師団 (3個ユニット)  
 1923-4 第1 7 師団 (2個ユニット)  
 1520、1620 第Ⅱ軍団砲兵隊 (2個ユニット)

## 第Ⅳ軍団 (オステルマン-トルストイ)

2221、2320、 第1 1 師団 (4個ユニット)  
 2420、2519  
 2220、2319 第2 3 師団 (3個ユニット)  
 2419  
 2719 第Ⅳ軍団砲兵隊 (1個ユニット)

## 第Ⅵ軍団 (ドクトロフ)

2716、2816 第7師団 (2個ユニット)  
 2715、2815 第2 4 師団 (2個ユニット)  
 2716、2816 第Ⅵ軍団砲兵隊 (2個ユニット)

## 第Ⅰ騎兵軍団 (ウヴァロフ)

1317-8、1417-8 第Ⅰ騎兵軍団 (5個ユニット、  
 騎砲兵を含める)

## 第Ⅱ騎兵軍団 (コルフ)

2119、2219、 第Ⅱ騎兵軍団 (5個ユニット、  
 2318、2418 騎砲兵を含める)

## 第Ⅲ騎兵軍団 (クレウツ)

2517-8、2617-9 第Ⅲ騎兵軍団 (6個ユニット、  
 騎砲兵を含める)

## 第2西方面軍 (バグラチオン)

## 独立ユニット

3215、3213 ゴーゲル猟兵連隊 (2個ユニット)  
 2810-11 シャコフスキー猟兵連隊 (2個ユニット)  
 2812 第2 集合擲弾兵 (1個ユニット)  
 2710-11 第2 胸甲騎兵師団 (4個ユニット)  
 3001-2、3100-1 カルポフ・コサック (4個ユニット)  
 2801-5 モスクワ義勇兵部隊 (5個ユニット)  
 2507-8、2608 第2 西方面砲兵予備 [d] の全ての  
 4 S P 砲兵ユニット、ヘクス毎に1個  
 (3個ユニット)  
 3010、3008、2812 第2 西方面砲兵予備 [d] の全ての  
 3 S P 砲兵ユニット、ヘクス毎に1個  
 (3個ユニット)

## 第Ⅲ軍団 (トーチコフ)

3102-4 第1 擲弾兵師団 (3個ユニット)  
 3003-4 第3 師団 (2個ユニット)  
 3105-6 アレクサポル 'c' および 'd'  
 猟兵連隊 [b]  
 3203、3102-4 第Ⅲ軍団砲兵隊 (5個ユニット) [c]

## 第Ⅶ軍団 (ラエフスキー)

3113-4 第1 2 師団 (4個ユニット)  
 3014-5 第2 6 師団 (4個ユニット)  
 3113-4 第Ⅶ軍団砲兵隊 (2個ユニット)

## 第Ⅷ軍団 (ボロズディン)

3008-10 第2 擲弾兵師団 (3個ユニット)  
 2908-9 第2 7 師団 (2個ユニット)  
 2907 第Ⅷ軍団砲兵隊 (2個ユニット)

## 第Ⅳ騎兵軍団 (シーフェール)

2913-4、2814 第Ⅳ騎兵軍団 (6個ユニット)  
 2915 第Ⅳ騎兵軍団騎砲兵隊 (1個ユニット)

## 予備部隊 (コンスタンティン)

2311-13、 第1、第2 および第3 L G 師団  
 2412-15 (5個ユニット) および  
 第1 集合擲弾兵 (2個ユニット)  
 2212-4 第1 胸甲騎兵師団 (3個ユニット)  
 2015、2115-7、 第1 西方面砲兵予備  
 2215-7 (20個ユニット) [e]

a アレクサポル猟兵連隊の 'c' および 'd' ユニットは、第2 西方面軍左翼隊に分遣されていた。

- b アレクサポル猟兵連隊の‘a’および‘b’ユニットは、第1西方面軍独立部隊に分遣されていた。
- c この72門の大砲のグループは、トーチコフのウティエーサ戦闘部隊に分遣された一種の予備であった。
- d これらの大砲の約半数の実際の配置は、決めることが困難である。
- e これらのユニットは、移動あるいは射撃を始めるまではヘクス毎に3個のスタック状態で置くことができる。その後通常スタックルールに従わなければならない。このグループは、ロシア軍内の大砲の半数から構成されている。

**増援**

どちらの陣営も増援は無い。

**主導権**

0600ゲームターンの主導権は、フランス軍が握っている。その後は、サイの目によって判定する。

**統合グループ活性化**

どちらの陣営もこの能力は持っていないので、マーカーは使用できない。

**特別ルール**

**1. ロシア軍コマンドと活性化**

命令フェイズ時にロシア軍プレイヤーはサイコロ1個を振り、そしてクトゥーフの遅延値と比較する。ロシア軍プレイヤーが遅延判定のサイ振り(5.29項)に成功した場合、先のターンから置かれている命令マーカーを取り除き、そして相手にわからないように新しい命令を置く(5.21項)。ロシア軍プレイヤーは、以下のどれかを行うことができる：

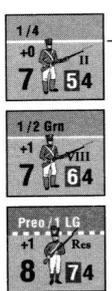
- バルクライの第1方面軍から3個\*コマンドを命令下状態に置く、
- バグラチオンの第2方面軍から2個\*コマンドを命令下状態に置く、
- ロシア軍予備から1個コマンドを命令下状態に置く。  
\* ロシア軍プレイヤーはこの数字を1減少させ、ロシア軍砲兵隊一斉射撃マーカーを活性化プールに入れることができる。

遅延判定のサイ振りに失敗した場合、前のターンに置かれている全ての命令マーカーが効果を持つ。

注意：クトゥーフは、第1ターンに遅延判定のサイ振りを行わない。

バルクライの方面軍には、全ての第1西方面軍“独立部隊”ユニット(これには我々はコサック騎兵を所属させている)を含めて7個の使用可能な活性化グループがある。

**ロシア軍部隊所属**



方面軍表示細帯

**記号：**  
 白色の細帯 = バルクライの第1方面軍  
 黄色の細帯 = バグラチオンの第2方面軍  
 縞模様の細帯 = 予備ユニット

バグラチオンの方面軍には、全ての第2西方面軍“独立部隊”ユニットを含めて5個の活性化グループがある。

予備は、2個の活性化グループから構成される：第1胸甲騎兵師団を加えた“親衛隊”(全て歩兵)、および第1西方面軍の砲兵予備である。予備がクトゥーフによって命令下状態に置かれなかった場合、移動することも命令の変更を試みることもできない。

個別活性化：命令下状態に置かれていず、そして予備に所属していない活性化グループは、5.28項に従ってその命令状態の変更を試みるためには、そのAMが引かれるまで待たなければならない。

ヒストリカルノート：バルクライとバグラチオンは口も利かない仲であり、そして兩人ともクトゥーフが傍に居ると極めて不愉快を感じていた。

**2. フランス軍騎兵予備**

フランス軍騎兵予備は、第Iおよび第III軍団から分派された分遣隊と4個騎兵軍団(第I、第II、第IIIおよび第IV)から構成される。これらのユニットの全ては、ミュラーの指揮下であり、そしてミュラー(とそのAM)によって活性化される。

しかしながら、ナポレオンが自軍騎兵予備を命令下状態に置いた場合、ミュラーは自分のAM駒上の2番目の値を利用して、この命令を伝達する。

小さい方の数字——‘2’——は、命令フェイズ時にサイコロを振らずに直接命令下状態に置くことができる前述の6個中の騎兵軍団の数を表す、

大きい方の数字——‘5’——は、命令外状態のコマンド(残った4個の)用の命令値である。

例：現在0830ゲームターンであり、ナポレオンは命令フェイズにミュラーを命令状態下にするために自分の命令ポイントの内の1つを使用する。ミュラーは、グルーシーの第III騎兵軍団とナンスティの第I騎兵軍団を命令下状態にした。全ての他の騎兵コマンドは、命令外状態である。ミュラーのAMが引かれた。フランス軍プレイヤーは、モンブランの第II騎兵軍団の命令変更を試みることを決定した。サイコロを振って、結果は‘6’であった。命令は届かずそしてモンブランは、5.28項に従って、新たな命令を待ちながら待機する。

**3. フランス軍帝国親衛隊**

帝国親衛隊のユニットは、命令フェイズにナポレオンによって命令下状態になった場合のみ活性化する。親衛隊は命令“変更する”ことができず、それがモルチエのAMが“Nap”と要求している理由である。

**4. 砲兵隊一斉砲撃AM**

プレイヤーは、砲撃を行うために“命令を与えた”場合(命令フェイズ中に)のみ、自軍の砲兵隊一斉砲撃AMを使用することができる。

**5. 活性化マーカー：破壊**

ロシア軍には、特殊な活性化マーカーがある：破壊マーカーである。ロシア軍は、いずれのコマンドあるいは活性化ポイントの使用を必要とせず、マーカーが引かれた時にこれを使用することができる。破壊AMは、常にプールに入れられる。プールに入れることは、非任意である。

破壊AMが引かれた場合、ロシア軍プレイヤーは1つの村を放火する、あるいは1つの橋を破壊するのいずれかを行うことができる——両方行うことはできない。

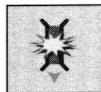
**村の放火：** 村に放火するためには、ロシア軍プレイヤーはその村ヘクス内に歩兵ユニットが配置してあり、そしてそのヘクスに敵ユニットが隣接してはならない。ロシア軍プレイヤーは、村に火を放つことを宣言する。歩兵ユニットを敵ユニットに隣接していない、ユニットが通常移動できる隣接ヘクスに移動させる。移動するためのコストは必要ではなく、そしてユニットは活性化あるいは命令下状態である、または活性化あるいは命令下状態になっている必要は無い。



いかなるユニットも炎上中マーカーのあるヘクスに進入できない。しかしながら、破壊マーカーが引かれる度にサイコロを1個振る：

- サイの目が0-3であった場合、火災は鎮火する。駒を“廃墟”面に裏返し、そして地形効果表では廃墟の列を使用する。
- サイの目が4-9であった場合、火事は燃え続ける。

**橋の破壊：** ロシア軍プレイヤーは、歩兵ユニットを隣接させており、そして隣接している敵ユニットおよび“有効”射程内に収めている砲兵がない橋を破壊することができる。単に“橋破壊”マーカーを橋の上に置くこと。



**プレイノート：** ロシア軍は橋を破壊できる機会を得るチャンスはあまり多くないが、ある人物はそれを本当に知らない、誰だろう？

**ヒストリカルノート：** ロシアの村は全て丸太で構築されていた。そのために、“防御”の点に関しては殆ど役に立たず、そして、その細い通りによって通過に手間取った。村を焼き払うことは、その“ヘクス”内の移動を阻止する最良の方法であった。ヘクス3213はシミノフスカヤ村の跡であり、そこは数日前に炎上しており、そして今や灰の山である。

## 6. クトゥーフの移動

クトゥーフは体格が崩れていたもので、馬に乗ることが殆どできなかった。ほとんどの場合、彼は彼にとって快適であったが機動性を大いに減少させていた素敵な小さな馬車で運ばれていた。従って、クトゥーフの許容移動力は‘4’である（だが、総司令官として移動する）。

## 7. ナポレオンの移動

ナポレオンは、彼の生涯でより日常的に引き摺ることになる物事に苦しめられていた： 発疹性の伝染病（ボロディノ）および心理的な要素によって恐らく引き起こされた深刻な無気力であった。このことを反映するために、フランス軍プレイヤーがナポレオンを移動させる前（総司令官移動フェイズにおいて）に、サイコロを振る。結果はナポレオンがそのターンに移動できる移動ポイント数（0から9）である。



## 8. 拡大移動の制限

ロシア軍は、拡大移動を使用できない。

## 9. 地形に関する注意

**高度：** ボロディノの戦場の地表は、大部分緩やかに起伏に富んでいた。しかしながら、その僅かな起伏と“谷間”は、ゲームの規模で扱うにはあまりに微細である。ロシア軍堡壘の背後の“レベル-1”地形は、大きな窪地であった（一日の終わりにほとんどの誰もが感じていたことであった）。

**小河川：** 戦場を横切っているいくつかの小河川は、広くはなかった。しかしながら、その土手はなだらかな所からほとんど（軍事的に）渡河できない範囲で変化していた。

**浅瀬：** 道路は、浅瀬の記号がある場所のみで小河川を通過する移動コスト無効にできる。

**モスコヴァ河：** 橋を除いて、ユニットはモスコヴァ河を渡ることはできない（橋は追加コスト無し）。

**ウティーサの森：** 長くゲームプレイヤーとデザイナー間の論争の根源であり、そしてナポレオンがダヴーの進言した側面包囲機動を試みなかった理由としてしばしば挙げられるが、我々はウティーサ村周囲の直のエリアは森の最も茂った部分から離れており、北部や南部に絡み合った茂みや副次的な藪があったとする最近の情報を採用することを選んだ。我々が“森”と呼ぶべき大きな森塊は地図外（南部）にあり、そしてそれがダヴーの側面機動について語る時に資料が言及するものである。

## 10. スタック

砲兵は、そのヘクス内に他のユニットが無い場合、ヘクス毎に8SPまでスタックすることができる。

### 11. コサック

ロシア軍コサック騎兵ユニットには裏面が無いので、混乱した場合は撤収ボックスに送られる。ショック戦闘に関して、コサック騎兵ユニットは軽騎兵として扱われる。

### 12. ロシア軍猟兵

ロシア軍猟兵ユニットは、名称のみの猟兵である； 猟兵に関するルールは全く適用されない。

### 13. ロシア軍義勇兵

ロシア軍には7個の義勇兵ユニットがあり、ほとんどが槍を装備していた僅かにあるいは全く訓練されていない大規模な数の役に立たない部隊を表している。期待することは、その存在がロシア軍は実働数よりも多くの兵員を持っている印象を与えることである。ロシア軍義勇軍ユニットは、以下の特性を持っている：

- 他のユニットとスタックできない、例え他の義勇兵でも。
- 支配地域を持っていない。
- 攻撃を行えない。
- 崩壊の対象として計算に加えない。
- 何等かの不利な結果を被った場合、代わりに除去される。

### 14. フランス軍迂回機動（選択）

ここにナポレオニックゲーマー（そしてボロディノ狂）の心に明りを灯す、あるいはその同じく魂を3ターンで燃焼をさせてしまうかのルールを用意している。

ダヴーは皇帝に、ロシア軍左翼を後方から捕捉し、そして少なくともその翼を対応のために退却させるために適度な規模の部隊をフランス軍右翼、ウティーサのロシア軍陣地付近に送ることを献策した。ナポレオンは暫らくの間熟考した。それから、彼の地図（いつもは出来がよかった）がその地域に広大な森林地帯があることを示しているのを見ると、そのような部隊がそのような機動を達成するにはどの位時間がかかるか判らず、そしてもし長くかかり過ぎた場合はロシア軍中央に対する彼の攻撃が著しく弱まってしまうことを力説しながら、採用しないことを決心した。彼が正しかったか、間違っていたかを判定することができる。

実際のプレイを開始することに先立って、フランス軍プレイヤーは側面包囲機動を実施するかを決心しなければならない。プレイヤーは自分の決定と、そしてそのように移動するように選んだユニットがそのように行う予定ターンを書き記しておく。選んだユニットを完全に活性化させるためにはナポレオンの命令ポイント内の1つが必要であり、そしてそれらのユニット達はそのグループの各々のユニットの位置に関

係なく1つのオーダーコマンドとしてみなされる。

ナポレオンが側面包囲機動を実施することを選択したターンの終了時に、敵ユニットに隣接していない全ての選ばれているユニットは盤上から取り除かれ、そして側面包囲機動ボックス内に置かれる。

ユニットが側面包囲機動ボックスに置かれてから2ターン後を最初に、毎ターンの開始時にフランス軍プレイヤーは自軍の“側面包囲コマンド”AMの1つをプールに入れる（あるいは、主導権を獲得している場合は自分が選んだAMとして選択することもできる）。例えば、第2ターンにユニットが側面包囲機動ボックスに置かれている場合、第4ターンから始まり、AMはプール投入あるいは選択が可能になる。

AMが引かれた／選ばれた場合、フランス軍プレイヤーは2個の6面体サイコロを振る：

- 振った結果が（修整後）12以上であった場合、側面包囲ユニットはヘクス2400～2800（そのヘクスも含める）の間の南端から地図に登場できる。
- 振った修整後の結果が7-11であった場合、何も起こらない——次のターンに再挑戦するが、サイの目に+1を加える。7-11のサイの目が出る度毎に+1を得られ、そして累積される。
- 振った修整後の結果が2-6であった場合、側面包囲ユニットを呼び戻し、そしてヘクス3500～5100（そのヘクスも含める）の間の南端から地図に登場させることを選ぶことができる。あるいは、何も起こらなかったことにすることもできる。サイの目修整は得られない。

いかなるロシア軍ユニットも、フランス軍側面包囲コマンドが地図に再登場するまではヘクス2400～2800（そのヘクスも含める）に進入できない。

側面包囲コマンドは常に命令下状態であり、命令下状態にするためにナポレオンの命令ポイントを1つも消費する必要はない。

### 15. ゲームの勝利

“俺達が、奴らが殺すロ助よりも多くのフランス野郎をぶっ殺したら、俺達の勝ちさ。フランス人どもが、俺達が殺すフランス野郎よりも多くの露助を殺したら、奴らの勝ちだ。”

“どうしたら勝てるんだい？”

“お前さんの子供達が脂っこいフランス料理やスフレをいつも食べなきゃいけない目に会わせたくないだろう？”

——ウッディー・アレン監督“愛と死”より

ゲームは、より多くの勝利ポイントを蓄積したプレイヤーが勝利する。ナポレオン時代の戦いは相手側の軍を撃滅させることを追及していたので、VPはほとんど敵活性化グループを崩壊させることによって獲得される。加えて、ゲームには当日の各陣営の計画を反映するための地理上の目標がある。VPはゲームの終了時に合計され、以下の通り獲得される：

### 16. グループ崩壊によるVP

フランス軍は、ロシア軍帝国親衛隊（第V軍団）を除く崩壊した各ロシア軍活性化グループ毎に対して3VPを得る。ロシア軍帝国親衛隊に対して10VPを得る。

ロシア軍は、フランス軍帝国親衛隊を除く崩壊した各フランス軍活性化グループ毎に対して4VPを得る。フランス軍帝国親衛隊に対して10VPを得る。

## 17. 地理上のVP

連合軍は、ヘクス3417の支配によって10VPを得る。  
フランス軍は、ヘクス3417の支配によって10VPを得る。

VPの多い方のプレイヤーが勝利する——差が大きいほど、勝利は偉大になる。

Borodino Countersheet 1 of 2 (Front Side)

Front side of the Borodino countersheet, containing various unit types and their corresponding symbols and numbers.

Counter Art by Mark Simonitch

Borodino Countersheet 1 of 2 (Back Side)

Back side of the Borodino countersheet, featuring a grid of 'AM' markers and various unit types with their symbols and numbers.

0401-1

0401-1 countersheet, containing various unit types and their corresponding symbols and numbers.

© 2004 GMT Games, LLC 2004

0401-1

0401-1 countersheet, containing various unit types and their corresponding symbols and numbers.











































