

コマンド & カラーズ ナポレオン戦争



ゲームデザイン

リチャード・ボーグ

第2版

プレイルール



戦場とは絶え間無い混沌の場面である。勝者とは自分自身と敵の両方の混沌を支配する者になるであろう。

ーナポレオン

1. はじめに

コマンド&カラース： ナポレオン時代は、過度に複雑にならないようにデザインされている。大いに完成されたコマンド&カラースゲームシステムを基にしており、当システムでは“戦場の霧”を醸し出しながらコマンドカードによって移動を駆使する。戦闘サイ振り判定によって、戦闘を即時に且つ効果的に解決する。コマンド&カラース： ナポレオン時代では、史実上の深みを添加する多くの新しいゲーム概念が追加され、大部分の熟練コマンド&カラースプレイヤーに新しい体験と挑戦を齎すであろう。

ゲーム規模は変動し、それによってプレイヤーは小規模な史実の行動も含めてナポレオン時代の戦いを効果的に描き出すことができる。一部のシナリオにおいて、歩兵ユニットは1個師団全体を表すことがあり、一方他ではユニットは単一の連隊または大隊を表すことがある。勝利を得るために実施する必要があるナポレオン時代の戦術は、当時の様々なナポレオン時代の国民軍および彼らが戦った戦場地形に備わっている利点および限界に非常に良く一致している。

シナリオ冊子において紹介されている戦いは、イギリス軍とフランス軍の間の史実の対決に焦点を当てている。様式化された戦場地図では重要地形が強調され、ゲームシステムに規模を合わせた史実の部隊配置を際立たせる。

コマンド&カラース： ナポレオン時代はコマンド&カラース： 古代版と以下が異なる：

- 兵器の性能により、射程射撃はここではより強力である。
- 大部分のユニットが損失を被るに従って、振ることができる戦闘骰子数が減少する。部隊保持および時期を得た予備投入はここで決定打になる。
- 単一ブロックに減少したユニットは、地形骰子減少によって戦闘不能になる可能性がある。
- この基本ゲームにおけるユニット（民兵を除く）は、軍旗印毎に1ヘクス退却する。
- 1個以上の命令状態砲兵ユニットおよび1個命令状態歩兵または騎兵ユニットは、諸兵連合白兵戦攻撃においてその戦闘骰子を合計することができる。
- 騎兵は歩兵によって白兵戦で攻撃された時に後退および再整列することができるが、白兵戦において他の騎兵または砲兵による攻撃時は不可である。
- 白兵戦における勝者側騎兵のみが、ボーナス白兵戦戦闘において交戦できる。
- 軽騎兵および歩兵（ライフル軽歩兵は除く）は、白兵戦において軍刀印で命中する。
- 歩兵は敵騎兵白兵戦攻撃に対応するために方陣を形成できる。
- 地形は多くの戦闘で大事な役割を果たす。

- ナポレオン戦争を戦った各主要国には、それ自身の国家ユニット照会カードが用意されている。照会カードにはユニットの戦力および当時その軍が持っていた特別な国籍による優位を詳しく説明されている。

ようこそ、そして楽しんでくださいね！

ーリチャード・ボーグ

2. 備品類

5枚のシート 以下が含まれる： 56枚の両面地形タイル、2枚の歩兵方阵欄、歩兵方阵駒および勝利旗印駒。

70枚の指揮カード

8個の戦闘骰子

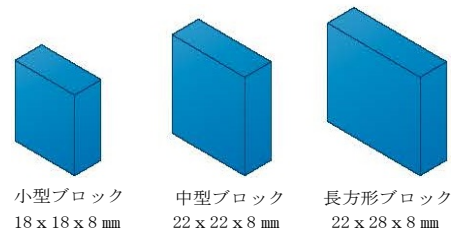
6枚のブロックおよび骰子ラベルシート

6枚のプレイヤー補助カード 1冊のルールブック

1冊のシナリオブック： 15の戦闘シナリオが含まれる

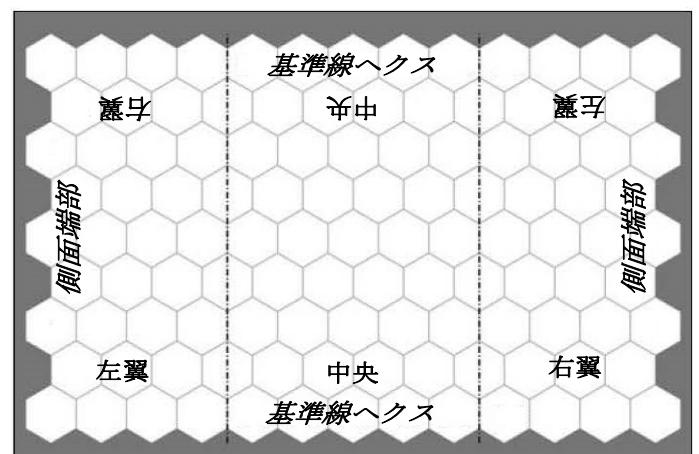
340個のブロック： 濃青色フランス軍ユニット、赤色イギリス軍ユニットおよび茶色ポルトガル軍ユニット、以下から構成される：

- 193個の歩兵ユニット用小型濃青色、赤色および茶色ブロック（13個の予備ブロックが含まれている）
- 87個の騎兵ユニット用中型濃青色、赤色および茶色ブロック（10個の予備ブロックが含まれている）
- 60個の指揮官および砲兵用長方形濃青色、赤色および茶色ブロック（12個の予備ブロックが含まれている）



小型ブロック 18 x 18 x 8 mm 中型ブロック 22 x 22 x 8 mm 長方形ブロック 22 x 28 x 8 mm

- 全ての歩兵ブロックは18×18×8mm大である。
- 全ての騎兵ブロックは22×22×8mm大である。
- 全ての砲兵ブロックは22×28×8mm大であり、28mm辺が水平になるように配置される。
- 全ての指揮官ブロックは22×28×8mm大であり、28mm辺が垂直になるように配置される。



戦場ゲーム盤

戦場ゲーム盤（以後、戦場と呼称）は六角形目（ヘクス）で蔽われており、13ヘクス幅掛ける9ヘクス深さの広さである。戦場は2本の点線で3つの区域に分割されており、各プレイヤーは左翼側面区域、中央区域および右翼側面区域を受け持つ。点線がヘクスを横断している場所では、そのヘクスは両方の側面区域および中央区域の両方に属するものとみなされる。

注意： 左側面区域、中央区域および右側面区域は、当ルールにおいてしばしば単に区域または区域（複数）と表記される。

地形タイル

地形タイルは広範囲の地形を表し、そして史実のシナリオを再現する為に戦場に配置される。地形ルールは、地形ルールの項において詳細に説明されている。

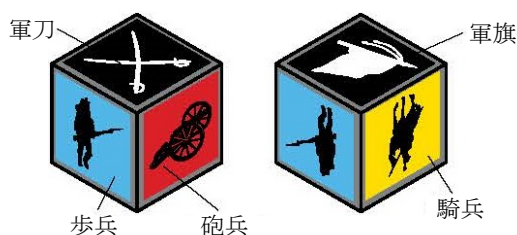
指揮カード

ユニットは命令を与えられている時にのみ移動または戦闘を行える。指揮カードは自軍部隊に移動、戦闘、あるいは特別な行動を行わせることを命令するために使用される。全ての指揮カードの説明に関して、指揮カードルールの項を参照のこと。

戦闘骰子

各戦闘骰子には、ステッカーを貼るための6つの空白の窪んだ面がある。各骰子には、その窪んだ面に以下のステッカーが貼られなければならない： 2つの歩兵記号、1つの騎兵記号、1つの砲兵記号、1つの旗記号、および1枚の軍刀記号がある。

- 歩兵： 青色背景の黒色記号
- 騎兵： 黄色背景の黒色記号
- 砲兵： 赤色背景の黒色記号
- 軍旗： 黒色背景の白色記号
- 軍刀： 黒色背景の白色記号軍刀



国籍ユニット照会カード

ナポレオン戦争を戦った各主要国には、国籍ユニット照会カードが用意されている。

国籍ユニット照会カードでは以下が説明されている：

- ユニットの種類および地図配置コード。
- 各リストされているユニットを描くステッカーの図案
- 1個ユニット内に割り当てられるブロック数。

注意： 全ての国籍が同じ編制を持っている訳ではないので、一部の種類のユニットに関するブロック数は異なる。

- ユニットのヘクス移動数。
- ユニットの特別戦闘骰子修正に加えて指揮カード骰子修正。
- 士気修正。
- 国籍に関する注意。

簡易早見カード

当ゲームにはまた、その国籍のユニット照会カードに関する全ての情報が用意されているが、1枚の用紙にまとめられるように図柄が小さい2枚の簡易早見カードが含まれている。

ユニットと指揮官

各ユニットは、ある数のブロックから構成される。1個ユニットのブロック数はユニットの種類および国籍によって変化し、国籍ユニット照会カードに詳しく説明されている。

将軍、元帥またはいずれかの階級の野戦将校（これ以後指揮官と呼ぶ）は、1個の長方形ブロックで表される。単一の指揮官ブロックはユニットとはみなされない。

ユニットおよび指揮官視覚的区分補助記号

プレイヤーの配置とユニットの識別を助けるために、幾つかのユニット等級記号が導入されている。



着火した擲弾記号： 擲弾歩兵： 以下のユニットの種類に関する各ステッカーの左上または右上のどちらかに - 擲弾兵、親衛隊擲弾兵、老親衛隊



角笛記号： 軽歩兵： 以下のユニットの種類に関する各ステッカーの左上または右上のどちらかに - 軽、軽ライフル銃兵、親衛隊軽および若年親衛隊



騎兵兜記号： 重騎兵： 以下のユニットの種類に関する各ステッカーの左上または右上のどちらかに - 重、親衛隊重および重胸甲騎兵



騎砲兵： 以下のユニットの種類に関する各ステッカーの左上または右上のどちらかに - 騎砲兵、親衛隊騎砲兵

戦列および民兵歩兵、軽騎兵（軽、軽親衛隊および軽槍騎兵）および徒歩砲兵（徒歩および親衛隊徒歩）等級のユニットは、識別記号無しで区分される。

ステッカーの貼付： 該当するユニットステッカーを各ユニットのブロックの前面および後面に貼り付けること。イギリス軍ユニットラベルを赤色ブロックに、ポルトガル軍ユニットラベルを茶色ブロックに、そしてフランス軍ユニットラベルを濃青色ブロックに貼ること。我々は色毎にブロックを仕分してから、大きさ毎にブロックを分けることを奨める。イギリス軍ユニットから開始すること。36個の小赤色ブロックを取り出すこと。6枚の内からシート3上のイギリス軍戦列歩兵ステッカーを用意すること。ステッカーを剥し、36個の小赤色ブロックの前面および後面に貼ること。36個のブロックが完成した後、イギリス軍軽歩兵を準備すること。10個の小赤色ブロックを取り出すこと。6枚の内からシート4上のイギリス軍軽歩兵ステッカーを用意すること。ステッカーを剥し、10個の小赤色ブロックの前面および後面に貼ること。10個のブロックが完成した後、6個のブロックが必要なイギリス軍ライフル銃軽歩兵を準備すること。全てのイギリス軍ユニットが完成するまで、このような方法が続ける

フランス軍ユニット



イギリス軍およびポルトガル軍ユニット



こと。次にポルトガル軍ユニットの茶色のブロックに移り、それから濃青色ブロックを使用するフランス軍ユニットを用意すること。少々時間が掛かることになるが、努力の価値はある！数個のブロックおよびステッカーが予備として用意されている。

方陣欄内の歩兵および騎

方陣欄内に2個歩兵ユニットを置くことおよび数字付駒が、戦場で方陣を形成した歩兵ユニットを表示するために使用される。



フランス軍
方陣



イギリス軍
方陣

勝利旗幟駒

これら18個の勝利旗幟駒によってプレイヤーの勝利追求が記録される。



フランス軍
勝利旗幟



イギリス軍
勝利旗幟

3. ゲームの準備

1. シナリオ冊子から戦闘を選ぶこと。

プレイに関する注意：これが初めてのコマンド&カラース：ナポレオン時代のゲームである場合、シナリオ冊子の最初の戦いーロリカ（フランス軍初期陣地）1808年8月17日を準備し、プレイすることを奨める。それはナポレオン戦争の基本内容への入門になるようにデザインされており、そしてシナリオでは諸氏および対戦相手はゲームの基本プレイ要素の多くを習得する機会が与えられるであろう。

2. 机の中央に板を据え付けること。各シナリオではどちらの軍が戦場の上部および下部に位置するかが指定されており、そしてプレイヤーは指揮する軍に近い方の側に座るべきである。各プレイヤーには該当する国籍ユニット照会カードが渡される。各プレイヤーはまた、方陣欄および1から4の数字付の歩兵方陣駒一組を受け取る。欄と駒を戦場の自軍側に近い場所に配置すること。

3. シナリオ地図で指示されている通りに戦場に地形ヘクスを配置すること。

4. ブロックをフランス軍部隊（濃青色）およびイギリス軍/ポルトガル軍部隊（赤色および茶色ブロック）に分けること。我々は、正しいヘクスを手早く把握するために盤の端部および

側面境界（点線）を利用しながらプレイヤーが最初に必要な種類の部隊のブロック1個または指揮官ブロックを戦場に配置することを奨める。それから国籍ユニット照会カードに説明されている通りに必要なブロック数で各歩兵、騎兵および砲兵ユニットを完全に配置する。注意：地図上の各ユニット記号は、ユニット全体を表す。

5. 指揮カードを良くシャッフルし、選んだシナリオの戦闘指示事項に従って各陣営に指揮カードを配ること。相手側プレイヤーから内容が判らない様に自軍の指揮カードを保持すること。デッキの残りを裏向けた状態で、両方のプレイヤーの手の届きやすい範囲内で戦場の脇に置くこと。

6. 8個の戦闘骰子および勝利旗幟駒を両方のプレイヤーの手の届く範囲内に置くこと。

7. その戦いに適用される特別ルールまたは勝利条件を読み込むこと。

8. シナリオの戦闘指示事項において指定されている開始プレイヤーが、プレイを開始する。

4. ゲームの目標

ゲームの目標は、選んだ戦闘シナリオの勝利条件による勝利旗幟を決められた数（通常は5個から9個）を先に捕獲することである。

勝利旗幟は、完全に除去された各敵指揮官またはユニットに対して獲得される。ユニットの最後のブロック、または指揮官が除去された時、1個勝利旗幟を獲得する。一部のシナリオにおいて、特定の地形ヘクスの占領、または他の戦闘-特別目標を達成することで、追加勝利旗幟を勝ち取ることができる。

勝利は、必要な最後の勝利旗幟が獲得された時点で達成される。

複数プレイヤーゲームに関する話し：コマンド&カラース：ナポレオン時代は今回は2人プレイヤー（また2つのチーム）ゲームとして導入されており、各陣営は1つ以上の交戦国を率いる。一方では一部の内容は大規模戦闘を容易にするためにデザインされているが、これらの追加能力は中核ゲームの範疇を超えるものである。我々の大会戦シナリオ（2倍規模の戦場および大会戦指揮カードデッキを使用する）は、将来の作品の題材になるであろう。

5. ゲームターン（プレイ手順）

戦闘指示事項には、どちらのプレイヤーが先攻するかが指示されている。活動側（攻撃側）プレイヤーは自軍手番に、指揮カードのプレイおよびそれに附属する効果で自軍指揮下の部隊を移動および戦闘することを命令する。活動側プレイヤーの相手側は、その手番中は防御側プレイヤーとみなされる。プレイヤーは、一方のプレイヤーがそのシナリオの勝利条件に指示されている勝利旗幟数に達するまで、交互に手番を実施する。

自軍手番時に、以下に表示されている手順を追うこと：

1. **指揮フェイズ：** 1枚の指揮カードをプレイする。
2. **命令フェイズ：** 区域またはプレイされた戦術カードの制限内で、命令を与えようとしている全てのユニットおよび指揮官を公表すること。
3. **移動フェイズ：** 全ての受命令ユニットおよび指揮官を一度に移動させること。国籍ユニット照会カードおよび地形

移動制限に従って国別ユニット規定を遵守すること。

4. 戦闘フェイズ: 全ての移動は、いずれかの戦闘が戦われる前に完了していなければならない。1個受命令ユニットを一度に戦闘させ、そして各ユニットの戦闘は他のユニットの戦闘を開始する前に、追加戦闘行動を含めて完了するまで戦わせなければならない。

5. 引きフェイズ: 新しい指揮カードを1枚引くこと。

第1フェイズ。 指揮カードのプレイ

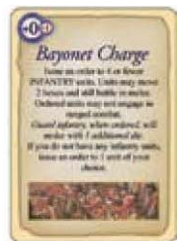
自軍手番開始時に、自軍手札の指揮カード1枚をプレイすること。自分の前に表を上にして置き、声に出して読み上げること。

指揮カードは通常その手番に命令を受けたユニットの数または指揮官を指定し、同時にそれらが所属しなければならない戦場の区域(複数可)を指定する。点線を跨ぐヘクスは常に該当する側面および中央区域の両方に同時に属するものとみなされる。

指揮カードは2種類ある。**区域カード**(左翼、中央および右翼)は、カードの下半分の戦場の区域を表す図象によって見分けることができる。それらはカード上で強調されている区域の矢印から決められた数のユニットを命令するために使用される。**戦術カード**は図柄、およびそのカードプレイによって命令を受けることができるユニットの数および種類の明快な説明が特徴となっている。これらのユニットの位置が指定されていない場合、戦術カードは戦場のどの区域のユニットでも命令するために使用できる。



区域カード



戦術カード

丁度プレイした指揮カードが自軍ユニットのどれにも命令できない状況が生じる場合; ゲームターンの第2から第4フェイズを無視して新しい指揮カードを1枚引き、そこで自軍手番は終了する。

第2フェイズ。 自軍ユニットと指揮官への命令

指揮カードをプレイした後、どの当てはまるユニットおよび指揮官が命令を受けているかを公表すること。

- 命令を受けたこれらのユニットおよび指揮官のみが自軍手番中に移動、戦闘、または特別行動の実施をすることができる。
- 単一ゲーム手番進行中に各ユニットまたは指揮官には1つの命令のみしか与えられない。味方ユニットと同じヘクス内の指揮官はそのユニットに“附属している”ものとみなされ、その指揮官が分離することを命令されない限りはそのユニットと一緒に移動しなければならない。

注意: 1個ユニットおよびその附属する指揮官を一緒に移動および/または戦闘させるために1つの命令を消費するのみである。

- 地域指揮カード、統率力カードまたは大機動カードがプレイされた時、またはエラン指揮カードがプレイされた時の旗サイ振り判定時に、ユニットと同じヘクス内の指揮官はそのユニットから分離して彼自身が移動するように命令を受けることができる。附属している指揮官をそのユニットから分離させて別に移動させるために1命令を消費する。指揮官移動を参照のこと。
指揮カードには、これらのカードがプレイされた時に指揮官がユニットから分離して別に移動することを命令できることをプレイヤーに忘れさせない様に二角帽記号があるものがある。
- 襲撃指揮カードによって、自軍陣営の“命令能力”に等しい数のユニットに命令を与える事が可能になる。エランおよび回復カードによって、自軍陣営の“命令能力”に等しい骰子を振ることが可能になる。プレイヤーの命令能力は、プレイしたばかりの指揮カードを含めたプレイヤーの手札内の指揮カード数に等しい。
方陣を採る各ユニットによって、その陣営の命令能力は1枚のカードがプレイヤーの手札から無作為に引かれて歩兵方陣欄に置かれることで直ちに1減少することに注意。方陣を採っているユニットが方陣を解除する、または除去されたならば、そのカードはプレイヤーの手札に戻されるので直ちに命令能力を1増加させること。
- 点線が中を走っているヘクス内のユニットまたは指揮官は、どちらの区域からでも命令を受けることができる。
- 区域指揮カードによって現在その区域内にいるユニットまたは指揮官より多くの命令がその戦場区域に発令される場合、それら超過分の命令は失われる。
- 戦術カードによって現在自軍が持っているユニットより多くの命令が発令される場合、それらの超過分の命令は失われる。

ユニットおよび指揮官の構成

同じヘクス内に一緒に集合しているブロックによって1個ユニットが構成される。ユニットブロック上の絵柄および説明によってユニットの部隊種類が表示され、両陣営に対してプレイ内の各ユニットを素早く識別することが容易になる。

歩兵ステッカーは全て2人の歩兵を表示しており、下部に青色の帯がある。

騎兵ステッカーは全て1騎の騎乗兵を表示しており、下部に黄色の帯がある。

砲兵ステッカーは全て2人の砲兵を伴った1門の大砲を表示しており、下部に赤色の帯がある。

指揮官ステッカーは全て1騎の騎乗の将軍を表示しており、下部に帯が無い。



歩兵



騎兵



砲兵

コマンド&カラース： ナポレオン時代では4種類のユニットがあり、およそ軍事訓練と実戦経験の基づく明確なレベルに該当する。

- ・ 戦列兵ユニット（戦列歩兵、軽および重騎兵、徒歩および騎砲兵）－ 全てのナポレオン時代の軍隊の屋台骨。これらの部隊は、整列した軍事隊形で戦場を前進する様に教練されている。
- ・ 不正規兵ユニット（民兵歩兵）－ 民衆から徴兵されていた。それらの軍事訓練および装備は貧弱または無いに等しい傾向がある。
- ・ 精鋭ユニット（軽、ライフル銃兵軽、擲弾歩兵および胸甲騎兵）－ 実戦経験豊富であるこれらの歩兵および騎兵部隊は熟練兵であり、敵に直面して高等軍事機動を展開できるように訓練されている。これらの部隊は通常装備が良好であり、軍事に精通している。
- ・ 親衛隊（近衛兵）ユニット（歩兵、砲兵または騎兵）－ 階級上では昇進しており、これらの部隊は軍の打撃部隊を担う。しばしば戦闘において決定的な最後に一撃を放つために予備として残され、彼らは最上級の装備と上級の乗馬を所持している。
- ・ 指揮官はユニットではなく、単一のブロックによって表される。指揮官は、ユニットに付属する場合、戦闘において良好な行動に奮い立たせることになる。

第3フェイズ、 自軍ユニットと指揮官の移動

移動は指定されてから、自分が望む順番で1度に1個受命令ユニット毎の順番に実施される。

- ・ ユニットの移動は手番毎に1回のみ、移動する様に命令を受けることができる。
- ・ 命令を受けているユニットまたは指揮官は、移動する必要はない。
- ・ あるユニットまたは指揮官の移動は、他のユニットまたは指揮官の移動を開始する前に完了しなければならない。
- ・ 2個ユニットは決して同じヘクス内に位置することができず、そして他の味方ユニットが含まれるヘクスを通過することはできない。
- ・ ユニットの移動は、敵ユニット、敵指揮官、または味方ユニットが位置しているヘクス内に移動および通過することができない。
- ・ ユニットの移動は、その指揮官ブロックがヘクス内で単独である時に、味方指揮官が位置するヘクスに進入できる。そのユニットは移動を停止しなければならない、その手番にそれ以上先に移動できない。その指揮官は、そのユニットに付属したものとみなされる。
- ・ 受命令ユニットおよび指揮官は、戦場の1つの区域から他へ移動できる。
- ・ ユニットの移動は、シナリオの戦場指示事項によって明確に許可されている時のみ、戦場の盤端から退出することができる。

- ・ 1つのユニットから個々のブロックを分割することはできない； それらは一緒にまとまってなければならない、1つの集団として移動しなければならない。
- ・ 損害によって減少しているユニットは、他のユニットと統合することはできない。
- ・ 一部の地形記号は移動に影響し、ユニットまたは指揮官にその全距離で移動することあるいは戦うことから妨害することがある。地形ルールは、地形ルールの項において詳細に説明されている。
- ・ ユニットの移動は、移動不可能地形のヘクス内に、または通過して移動することはできない。

退却移動ルールは、通常移動とは大きく異なる。退却ルールは、退却ルールの項において詳細に説明されている。

歩兵移動

- ・ 受命令戦列、擲弾兵、老親衛隊、親衛隊擲弾兵または民兵歩兵ユニットは、1ヘクス移動してから戦闘できる。
- ・ 受命令軽、若年親衛隊、ライフル銃兵軽ユニットは1ヘクス移動してから戦闘する、または2ヘクス移動してから戦闘しないことができる。

騎兵移動

- ・ 受命令軽または軽騎兵ユニットは、1、2または3ヘクス移動してから戦闘できる。
- ・ 受命令重、重胸甲または親衛隊重騎兵ユニットは、1または2ヘクス移動してから戦闘できる。

砲兵移動

- ・ 受命令徒歩または親衛隊徒歩砲兵ユニットは1ヘクス移動してから戦闘しない、または移動せずに戦闘することができる。
- ・ 受命令騎砲兵ユニットは1ヘクス移動してから戦闘する、または2ヘクス移動してから戦闘しないことができる。

指揮官移動

- ・ 指揮官は手番毎に1回のみ移動する様に命令を受けることができる。
- ・ 受命令指揮官（ヘクス内で単独、または一緒にいるユニットから分離するように命令されたかのどちらか）は、3ヘクスまで移動できるが、移動する必要はない。
- ・ 単独の指揮官は味方ユニットがいるヘクス、味方ユニットおよび附属する指揮官がいるヘクス、またはヘクス内で単独の別の指揮官を通過して移動できるが、別の味方単独または附属指揮官が含まれるヘクス内で移動を終了できない。
注意： 味方ユニットまたは指揮官は全ての同盟ユニットまたは指揮官として定義される。
- ・ 味方ユニットが居るヘクス内に進入する指揮官は、そのユニットに付属指揮官がいなければ停止することができる。指揮官はその後そのユニットに付属するものとみなされる。
- ・ 指揮官は、その指揮官が敵が位置するヘクスを通過して脱出を試みていない限り、敵ユニットまたは敵指揮官が位置

するヘクス内に移動、または通過することができない。

附属した指揮官：

味方ユニットと同じヘクス内の指揮官はそのユニットに“付属している”ものとみなされ、そして指揮官が分離することを命令されない限りはそのユニットと一緒に移動しなければならない。重要な注意： 1 個ユニットとその付属指揮官と一緒に移動および/または戦闘をさせるために命令するには 1 回の命令のみを消費する。

区域指揮カード、統率力カードまたは大機動カードがプレイされた時、またはエラン指揮カードがプレイされた時の旗のサイ振り判定時に、ユニットと同じヘクス内の指揮官はユニットから分離する様に命令を受けることができ、自身で移動できる。附属指揮官がそのユニットから分離して移動するためには、1 つの命令を消費する。指揮官が附属するユニットはその指揮官の命令による命令を受けていないが、別の命令を送られることで命令を受けることができる。

ユニットおよびその付属指揮官は 2 つの指揮を送られることで同時に命令を受けることができる。移動時に、所有側プレイヤーは指揮官およびユニットを移動させる順番を選ぶ。

ユニットへ指揮官を附属させることは、丁度加わったユニットまたは指揮官が丁度分離したユニットに命令を与えるものではない。

指揮官はあるユニットから分離して移動し、それから別のユニットに付属できるが、丁度合流したユニットと再び移動することはできない。そのユニットは、指揮官がそのユニットに加わる前に命令を発令され、移動することができたが、一度その指揮官がユニットに合流したならば、移動できない。

方陣の歩兵ユニットに付属されている指揮官は、分離する為に命令を受けることができない。そのユニットが方陣を解除する様に命令を受けた時、その指揮官はまた同時に追加命令を使用して同じターンに分離する様に命令を受けることができる。

プレイに関する注意： タイミングは、指揮官を分離および附属させる上で重要である。一度移動した指揮官が新しいユニットに附属したならば、その新たなユニットは命令を受けている場合は移動できないが、そのユニット（および新たに附属した指揮官）はその場所で戦闘できる。

例として、所有側プレイヤーは攻撃 3 個ユニット中央指揮カード選び、そして命令フェイズ時に中央区域内の 1 個擲弾歩兵ユニット、その付属指揮官および 1 個重騎兵ユニットに命令を与える。

擲弾兵ユニットおよび附属指揮官の両方では 1 つの命令を受けられたが、1 つの命令で擲弾兵から指揮官を分離させ、そして別の命令によってその擲弾歩兵を移動および戦闘させることが可能である。ここでは 2 つの結果が可能性としてある：

1 一受命令重騎兵ユニットが先に移動して敵ユニットの隣に移動する。分離する指揮官はここで移動してその受命令騎兵ユニットに合流する。受命令重騎兵ユニットおよび附属指揮官はここで戦闘できる。受命令擲弾歩兵ユニットも移動および戦闘ができる。

2 プレイヤーは受命令擲弾兵を移動させ、そのヘクス内に分離した指揮官を残すことを選ぶ（ユニットの前に分離指揮官を移動させることも等しく許される）。所有側プレイヤーが擲弾歩兵ユニットのみに命令していたならば、附属指揮官と一緒に移動する必要があり、分離することができなかった。次に、分離した受命令指揮官は移動して重騎兵ユニットに合流

する。受命令指揮官は一度附属したならばそれ以上移動できず、従って不幸なことに、受命令重騎兵ユニットは全く移動できない（但し、その場で戦闘は可能である）。

第 4 フェイズ。 戦闘

戦闘とは、射程戦闘（射撃）および白兵戦戦闘の両方に使用される用語である。射撃するためには、ユニットは目標ユニットを射程内に納めており、視認線を引かなければならない。白兵戦をするためには、ユニットは目標ユニットに隣接するヘクス内にいなければならない。受命令ユニットは、例え両方の種類の戦闘が可能の場合でも、命令を受けた時は 1 種類の戦闘のみでしか交戦できない。

戦闘は、自分の選択した順番で一度に 1 個受命令ユニット毎に解決される。あるユニットから次に移る時に射程戦闘から白兵戦戦闘に切り替えることができる； しかしながら、別の受命令ユニットの戦闘に進む前に、その戦闘に由来する全て関連する追加戦闘行動全体を含めて、1 つのユニットの戦闘を指定して解決しなければならない。

- 命令を受けたユニットは、例え敵ユニットに隣接している時でも戦闘する必要はない。
- 同じ戦闘サイ振り判定時に、複数敵目標の間にユニットはその戦闘骰子を分けることはできない。
- 1 つのユニットには手番毎に 1 回だけしか戦闘することを命令できない； 一部の状況において白兵戦に成功した後、騎兵ユニットは追加戦闘行動の一部としてボーナス白兵戦に機会を得ることができる。追加戦闘行動の詳細については、騎兵突破およびボーナス白兵戦ルールを参照のこと。
- 通常、戦闘における戦闘骰子の基本数は受命令ユニット内に存在するブロック数に等しい。従って、ユニットが蒙った損害（ブロック喪失）数は、ユニットが戦闘において振ることになる基本戦闘骰子数に影響する。
- 指揮官はヘクス内で単独の時に戦闘できない。

射程戦闘（射撃）

歩兵および砲兵ユニットのみが射程戦闘において交戦できる。騎兵ユニットおよび指揮官は、射程戦闘において交戦できない。

2 ヘクス以上離れた敵ユニットと戦闘する射程がある兵器を装備しているユニットは、その敵ユニット（“目標ユニット”）に対して射程戦闘（射撃）を実施していると定義される。射程戦闘において目標ユニットは射撃ユニットの射程と視認線の両方の中にいなければならない。

- 射程戦闘は隣接ヘクス内の敵ユニットに対して使用できない。
- 敵ユニットに隣接しているユニットは、別の距離が離れている敵ユニットに射撃することができない。ユニットが戦闘を選ぶ場合、そのユニットは隣接敵ユニットへの白兵戦をしなければならない。
- 目標ユニットは射程戦闘攻撃後に逆襲することができない。

- ・ 目標騎兵ユニットは射程戦闘前に後退および整列することができない。

射程戦闘（射撃）手順

1. 射撃ユニットの指定
2. 射程の確認
3. 視認線の確認
4. 攻撃戦力の決定
5. 指揮カード骰子修正の適用
6. 地形戦闘骰子減少の適用
7. 戦闘解決
8. 打撃命中
9. 退却の適用

1. 射撃ユニットの指定： 射撃させたい受命令ユニットおよび目標とする敵ユニットを指定すること。各射程戦闘攻撃は、自分の選んだ順番で一度に1個の受命令ユニットを指定して解決する。次のユニットの戦闘を開始する前に、1つのユニットの射程戦闘の指定して完全に解決しなければならない。射程内の敵ユニットの数に関係無く、各射程戦闘は視認線内および射程内の1個敵ユニットに対する1個の資格が有る受命令ユニットによって実施される。1個敵ユニットに対する複数味方ユニットによる射程戦闘は、1度に1回で実施され解決される。

2. 射程の確認： 自分の目標が射程内であることを確かめること。射程とは射撃ユニットと目標ユニットの間の距離のことであり、ヘクス数で数えられる。ヘクスで射程を数える時に、目標ユニットのヘクスは含めるが、射撃ユニットのヘクスは含めないこと。

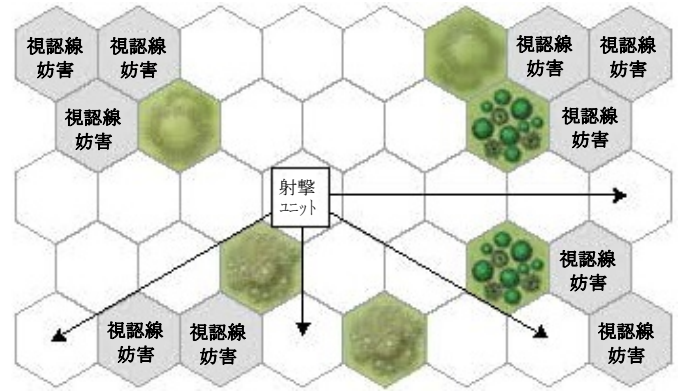
兵器の射程

ナポレオン戦争には4つの基本的な種類の射程兵器ユニットがある：

- ・ 全ての歩兵ユニットは2ヘクスの射程を持っている。
例外： ライフル銃軽歩兵
- ・ ライフル銃軽歩兵ユニットは3ヘクスの射程を持っている。
- ・ 徒歩砲兵ユニットは5ヘクスの最大射程を持っている。
- ・ 騎砲兵ユニットは4ヘクスの最大射程を持っている。

3. 視認線の確認： 自分の目標が視認線内であることを確かめること。ユニットは射撃したい敵ユニットを“見る”ことができない。これは視認線を設定しているものと呼ばれる。

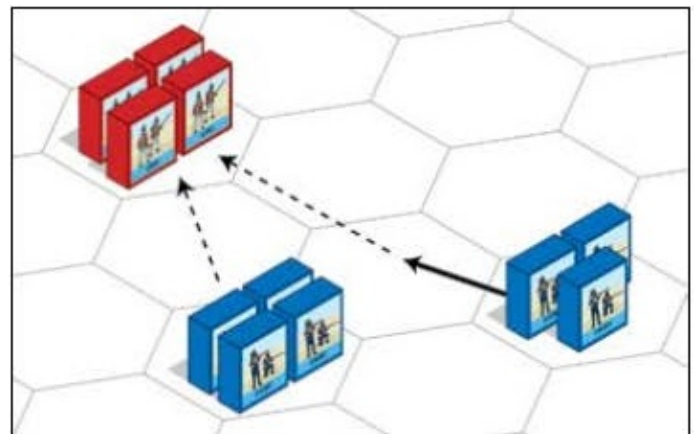
射撃ユニットが含まれるヘクスの中心から目標ユニットが含まれるヘクスの中心に引かれる線を想像すること。この視認線は、攻撃側ユニットと目標ヘクスの間のヘクスに障害物がある場合にのみ、妨害される。障害物にはユニットまたは指揮官（味方あるいは敵の場合でも関係無く）または一部の地形および戦場の端部が含まれる。目標ユニットヘクス内の地形は、視認線を妨害しない。想像上の線が障害物を含む1個以上のヘクスの辺に沿って走っている場合、線の両側が障害物では無い限り、視認線は妨害されない。



例： この図例では、射撃ユニットによって目標とすることができる4つのヘクスが表示されている。視認線が妨害される全てのヘクスは表示されている。

4. 射程攻撃の防御力：

歩兵 - 受命令歩兵ユニットは、射撃ユニットの視認線内に納めているという条件でどの方向でも2ヘクス（ライフル銃軽ユニットに関しては3ヘクス）離れている敵ユニットを目標にできる。歩兵ユニットが移動していない時の射程戦闘における振られる戦闘骰子の基本数は、その歩兵ユニットのブロック数に等しい。歩兵ユニットが移動している時、振られる戦闘骰子の基本数はそのユニットのブロック数の1/2に等しく、フランス軍とイギリス軍は端数を切上げ、ポルトガル軍は端数を切り捨てること。



例： 左のフランス軍軽歩兵ユニット（4個ブロック）は移動せずに1個イギリス軍戦列歩兵ユニットに対して射程戦闘で交戦する。フランス軍歩兵は5個骰子（各ブロックに対して1に加えて軽ユニットによる1）を振る。右のフランス軍軽歩兵ユニット（3個ブロック）は1ヘクス移動し、同じユニットに対して射程戦闘で交戦する。このフランス軍歩兵ユニットは3個骰子を振る（移動時に戦闘骰子の基本数は3個ブロックの半分である—1および半分はフランス軍であることで2に切り上げられ、軽ユニットであることで1が加えられる）。

他の軍に関しては、歩兵が移動時に切り上げられるか切り捨てられるかを決定するためにその国籍ユニット照会カードを参照のこと。

- ・ 2ヘクス移動した軽、若年親衛隊、およびライフル銃軽歩兵ユニットは射程戦闘で交戦できない。
- ・ 軽、ライフル銃軽、擲弾兵および親衛隊歩兵ユニットは、1個追加戦闘骰子で射程戦闘を交戦することになる。

歩兵の射程戦闘修正は、国籍ユニット照会カードで詳細が説明されている。

徒歩砲兵 - 移動していない受命令徒歩砲兵ユニットは、射撃ユニットの視認線内に納めているという条件でどの方向でも5ヘクス以内の敵ユニットを目標にできる。砲兵ユニットに残っているブロック数および目標への距離によって、振られる戦闘骰子数が決定される（以下の表を参照）。

- 移動した受命令徒歩砲兵ユニットは戦闘できない。

徒歩砲兵射程表



騎砲兵 - 移動していない受命令騎砲兵ユニットは、射撃ユニットの視認線内に納めているという条件でどの方向でも4ヘクス以内の敵ユニットを目標にできる。砲兵ユニットに残っているブロック数および目標への距離によって、振られる戦闘骰子数が決定される

- 1ヘクス移動した騎砲兵ユニットは戦闘できるが、4ヘクスの距離で射撃できない。
- 2ヘクス以上移動した騎砲兵ユニットは戦闘できない。
- 1ブロックのみしか残っていない騎砲兵ユニットは移動してから戦闘を行えない。

騎砲兵射程表



5. 指揮カード骰子修正の適用: 一部の指揮カードによって射程戦闘においてユニットが振る戦闘骰子数が増加する。

6. 地形戦闘骰子減少の適用（ある場合は）: 目標ユニットが位置している地形および一部では攻撃側ユニットが位置している地形によって、射程戦闘において振られる戦闘骰子数が減少される可能性がある。状況に従って振られる戦闘骰子数を減少させること。戦闘骰子調整に関して地形の項を参照のこと。

7. 戦闘解決: 目標に対して最終数の戦闘骰子を振ること；打撃が先に解決され、続けて退却が解決される。

8. 打撃命中: 射程戦闘において、攻撃側は目標ユニットに一致する各部隊記号に対して1打撃を命中させる。振られた他の記号は外れである。

射程戦闘骰の目



歩兵にユニットに1打撃命中



騎兵にユニットに1打撃命中



砲兵にユニットに1打撃命中



射程戦闘において打撃命中しない



軍旗では打撃を生じないが、ユニットに退却を生じさせる

各打撃命中に対して、目標ユニットから1個ブロックが除去される。相手側ユニットの最後のブロックが除去された時、勝利旗幟を1個獲得。敵ユニット内のブロック数より多くの打撃が振って出た場合、これらの追加打撃は影響無しである。

指揮官への命中: 射程戦闘において附属指揮官がいる敵ユニットが打撃を受けた時、附属指揮官は指揮官負傷チェックを実施しなければならない。ユニットに付属していない指揮官（ヘクス内で単独）は、射程戦闘において目標とすることができない（軍刀のみが指揮官打撃を生じ、そして射程戦闘においては軍刀は無効である）。指揮官負傷チェックルールの項を参照のこと。

デザインノート: 部隊を率いている間は指揮官への命中は発生するが、当時単独の指揮官に射撃するのは反騎士道精神をみなされていた。

9. 退却の適用: 軍旗では打撃を生じないが、ユニットに退却を生じさせる。退却のルール項を参照のこと。何らかの理由で退却できないユニットはブロックを喪失し、附属する指揮官に負傷チェックを引き起こすことになる。

白兵戦戦闘

全てのユニットは白兵戦戦闘で交戦できる。附属していない指揮官は白兵戦戦闘において交戦できない。隣接敵ユニットを攻撃するユニットは、白兵戦においてその敵ユニットを交戦しているものと定義される。白兵戦で交戦する目標は、常にその攻撃側の射程と視認線内であるものとみなされる。

敵ユニットに隣接しているユニットは、隣接敵ユニットに対して射程戦闘（射撃）を使用できず、そして射程距離内の別敵ユニットを目標にできない。ユニットは、戦闘を選んだ場合は隣接敵ユニットに白兵戦戦闘をしなければならない。

白兵戦戦闘手順

1. 白兵戦戦闘の指定
2. 防御側騎兵後退および整列
3. 防御側歩兵の方陣形成
4. 攻撃戦力の決定
5. 指揮カード骰子追加の適用
6. 地形戦闘骰子減少の適用
7. 戦闘解決
8. 打撃命中
9. 退却の適用
10. 追加戦闘行動; 土地の占領(戦闘後前進)、騎兵突破、ボーナス白兵戦攻撃
11. 逆襲(防御側ユニットの逆襲、打撃の適用および退却の解決)

1. 白兵戦戦闘の指定: 白兵戦をさせたい受命令ユニットおよび目標とする敵ユニットを指定すること。ユニットは白兵戦戦闘において交戦する目標敵ユニットに隣接しなければならない。各白兵戦戦闘は、自分の選んだ順番で一度に1個の受命令ユニットを指定して解決する。次のユニットの戦闘を開始する前に、追加戦闘行動: 土地の占領(戦闘後前進)、ボーナス近接戦闘、および防御側の逆襲を含めて1つのユニットの白兵戦戦闘の指定して完全に解決しなければならない。

防御側が先制打撃カードを持っている場合、白兵戦戦闘が指定された時に、攻撃側戦闘骰子が振られる前に、プレイすることができる。

1個敵ユニットに対する複数味方ユニットによる白兵戦戦闘は、1度に1回で実施され解決される。(例外: 諸兵連合攻撃)。

2. 防御側騎兵後退および整列: 白兵戦において敵歩兵ユニットによって攻撃される時、騎兵ユニットは踏み止まって白兵戦において戦闘する代わりに、後退および整列することを選ぶことができる。騎兵後退および整列ルールを参照のこと。

3. 防御側歩兵の方陣形成: 歩兵方陣とは、敵騎兵攻撃に對抗するために歩兵ユニットが使用する防御隊形である。騎兵ユニットが歩兵ユニットを白兵戦攻撃しようとする時に、歩兵ユニットは相手側手番時に方陣形成を選ぶことができる。白兵戦方陣ルールを参照のこと。

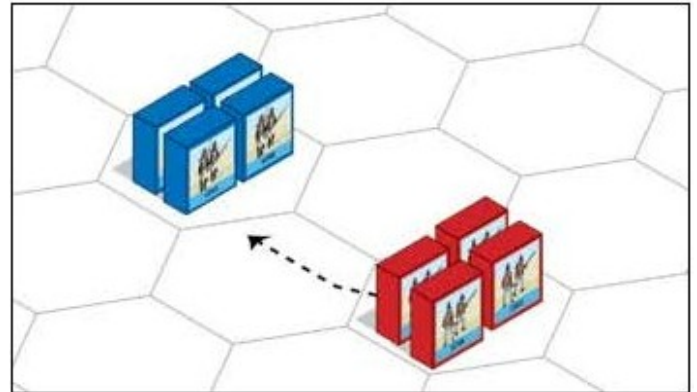
4. 攻撃戦力の決定:

歩兵 - 受命令歩兵ユニットは移動せずに、または1ヘクス移動してから隣接ヘクス内の敵ユニットを白兵戦できる。白兵戦戦闘において、振られる戦闘骰子の基本数は、例えば歩兵ユニットが白兵戦戦闘前に移動していても、そのユニットのブロック数に等しい。

- ・ 2ヘクス移動した軽、若年親衛隊またはライフル銃軽歩兵ユニットは白兵戦戦闘で交戦できない。

- ・ フランス軍老親衛隊ユニットは、白兵戦戦闘に於いて2個追加戦闘骰子で戦闘することになる。他の親衛隊歩兵ユニットまたはいずれかの擲弾兵ユニットは、白兵戦戦闘に於いて1個追加戦闘骰子で戦闘することになる。
- ・ ライフル銃軽または民兵歩兵ユニットは、白兵戦戦闘において軍刀が出た時に打撃命中を得ない。

歩兵白兵戦戦闘修正は、国籍ユニット照会カードで詳細が説明されている。



例: 4個ブロックのイギリス軍戦列歩兵ユニットが1ヘクス移動してから、フランス軍戦列歩兵ユニットに対して白兵戦戦闘において交戦する。イギリス軍歩兵ユニットは骰子4個を振る。

騎兵 - 軽騎兵ユニットは移動せずに、または3ヘクスまで移動してから隣接ヘクス内の敵ユニットを白兵戦できる。重騎兵ユニットは移動せずに、または2ヘクスまで移動してから隣接ヘクス内の敵ユニットを白兵戦できる。通常、騎兵白兵戦戦闘に対して振られる戦闘骰子の基本数は、その攻撃側騎兵ユニットに存在するブロック数に等しい。

- ・ 重騎兵、胸甲重または親衛隊重騎兵ユニットは、白兵戦戦闘において1個追加戦闘骰子で戦闘することになる。

騎兵白兵戦戦闘修正は、国籍ユニット照会カードで詳細が説明されている。

徒歩砲兵 - 移動していない受命令徒歩砲兵ユニットは、白兵戦戦闘において隣接ヘクス内の敵ユニットを目標にできる。移動した受命令徒歩砲兵ユニットはこの手番に戦闘できない。

- ・ 2個または3個ブロックが残っている受命令徒歩砲兵ユニットは、白兵戦戦闘において4個戦闘骰子を振る。
- ・ 1個ブロックのみが残っている徒歩砲兵ユニットは、白兵戦戦闘において3個骰子を振る。
- ・ どのブロック数でも親衛隊徒歩砲兵ユニットは、1個追加戦闘骰子で白兵戦することになる。

騎砲兵 - 受命令騎砲兵ユニットは、白兵戦戦闘において隣接ヘクス内の敵ユニットを目標にできる。

- ・ 移動していない、または1ヘクスのみ移動した2個または3個ブロックの騎砲兵ユニットは、白兵戦戦闘において3個戦闘骰子を振る。
- ・ 2ヘクス移動した2個または3個ブロックの騎砲兵ユニットは白兵戦できない。

- ・ 1個ブロックのみが残っており、移動していない騎砲兵ユニットは、白兵戦戦闘において2個骰子を振る。
- ・ 1ブロックのみしか残っていない騎砲兵ユニットは移動してから白兵戦を行えない。

徒歩および騎砲兵白兵戦戦闘修正は、国籍ユニット照会カードで詳細が説明されている。

5. 指揮カード骰子追加の適用: 一部の指揮カードによって白兵戦戦闘においてユニットが振る戦闘骰子数が増加する(国籍ユニット照会カードを参照)。

6. 地形戦闘骰子減少の適用(ある場合は): 目標ユニットが位置している地形および一部では攻撃側ユニットが位置している地形によって、白兵戦戦闘において振られる戦闘骰子数が減少される可能性がある。状況に従って振られる戦闘骰子数を減少させること。戦闘骰子調整に関して地形の項を参照のこと。

7. 戦闘解決: 目標に対して最終数の戦闘骰子を振ること; 打撃が先に解決され、続けて退却が解決される。

8. 打撃命中: 白兵戦戦闘において、攻撃側は目標ユニットに一致する出た各部隊記号に対して1打撃を命中させ、そして出た各軍刀記号に対して1打撃命中させる。軍刀記号は目標にした部隊種類に関係無く1打撃命中を獲る。振られた他の記号は外れである。

白兵戦戦闘の目



歩兵にユニットに1打撃命中



騎兵にユニットに1打撃命中



砲兵にユニットに1打撃命中



いずれかのユニットまたは附属していない指揮官に白兵戦において1打撃命中。民兵ユニットおよびライフル銃軽歩兵は例外である。民兵またはライフル銃軽歩兵によって振って出された軍刀の目は白兵戦において敵ユニットに対して打撃命中を得ないが、附属していない指揮官に対して民兵またはライフル銃軽歩兵によって振って出された軍刀の目では、指揮官は除去される。



軍旗では打撃を生じないが、ユニットに退却を生じさせる。

各打撃命中に対して、目標ユニットから1個ブロックが除去される。相手側ユニットの最後のブロックが除去された時、勝利旗幟を1個獲る。敵ユニット内のブロック数より多くの打撃が振って出た場合、これらの追加打撃は影響無しである。

指揮官への命中: 白兵戦戦闘において附属指揮官がいる敵ユニットを目標にし、そのユニットに打撃が生じる時、その附属指揮官は指揮官負傷チェックを実施しなければならない。ユニットに付属していない指揮官(ヘクス内で単独)は、白兵戦戦闘において通常通りに攻撃を受ける。指揮官負傷チェックルールの項を参照のこと。

9. 退却の適用: 軍旗では打撃を生じないが、ユニットに退却を生じさせる。退却のルール項を参照のこと。何らかの理由で退却不可能なユニットはブロックを喪失し、附属指揮官に喪失チェックを引き起す可能性がある。

10. 追加戦闘行動: 土地の占領(戦闘後前進)、騎兵突破およびボーナス白兵戦攻撃に関するルール項を参照のこと。

11. 逆襲: 防御側敵ユニットは、その防御側ユニットの1個以上のブロックが白兵戦攻撃に生き残り、そして防御側ユニットがそのヘクスから退却していない場合、攻撃ユニットに逆襲することができる。本来の攻撃を実施した攻撃側プレイヤーのユニットは、ここでは防御的立場にあるものとみなされる。

逆襲時に、攻撃側と同じ方法でユニットはその戦力、地形戦闘骰子減少を計算し、戦闘骰子を振り、打撃と退却を判定し、そしてそれらを適用する。

防御側プレイヤーの逆襲後に、白兵戦は終わることになる; つまり、逆襲に対する逆襲は決して行われない。

- ・ 防御側ユニットがその元のヘクスから退却を強制された場合、例えばその退却移動によってユニットが攻撃ユニットに未だ隣接しているヘクスに位置する場合でも、逆襲することはできない。
- ・ 防御側が要求された退却を満たすことができない場合、その退却未完によるブロック喪失を受けた後に戦場に1個以上のブロックが残っている限りは逆襲できる。
- ・ 逆襲した防御側ユニットは、土地の占領(戦闘後前進)、騎兵突破の実施またはボーナス白兵戦攻撃を行うことができない。
- ・ 先制打撃指揮カードは、逆襲するユニットに対してプレイすることはできない。
- ・ 複数敵ユニットから攻撃を受ける防御側ユニットは、その防御側ユニットが除去および退却されない限りは、各攻撃側ユニットに対して逆襲できる。各白兵戦および逆襲は1度に1個ユニットで解決される。

指揮官負傷チェック

相手側は常に自軍の指揮官負傷チェックを振ることになる。指揮官が打撃を受けた時、その指揮官ブロックを戦場から取り除き、勝利旗幟を獲得する。



附属指揮官: 指揮官がユニットに付属しており、そのユニットが除去されずに1個以上のブロックを喪失する時、その指揮官も打撃を受ける可能性が生じる。戦闘骰子2個を振ることで指揮官負傷チェックを実施すること。指揮官に打撃命中するためには、2個の軍刀記号が振って出なければならない。

指揮官負傷チェックは、以下の場合にユニットがブロックを喪失した時に実施しなければならない:

- ・ 射程戦闘
- ・ 白兵戦戦闘
- ・ 退却移動の完了に失敗

単一の戦闘骰子サイ振り判定によって要求される指揮官負傷チェックは1回だけである。例として、附属指揮官がいる

ユニットが攻撃を受けてその戦闘骰子が振られることでユニットが1個以上のブロックを喪失する時、戦闘喪失ブロックが除去された後に指揮官負傷チェックがある。そのユニットがまた退却を強制されるが指揮官と一緒にユニットがその退却移動を完全に完了できない場合、そのユニットは追加でブロックを喪失しなければならないが、同じ戦闘骰子振りによって退却ブロック喪失が生じていることによって、別の指揮官負傷チェックは必要とされない。



附属指揮官のユニット除去： 指揮官がユニットに付属しており、そのユニットが1個以上のブロックを喪失してそのユニットが除去され、その指揮官が単独でヘクス内に残る場合、指揮官負傷チェックは戦闘骰子1個で実施される。指揮官に打撃命中するためには、軍刀記号が振って出なければならない。指揮官に打撃命中しなかった場合、その指揮官は1、2、または3ヘクス退却しなければならない。指揮官が味方地図端部ヘクス上にいる場合、地図外に退却しなければならない。自軍味方地図端部ヘクスから外に退却した指揮官は、相手側に勝利旗幟を与えることはない。

指揮官が退却を強制されるユニットに付属しており、そしてそのユニットが退却移動を完了できないことでそのブロック全てを除去されてしまった時、その指揮官はユニットの最後のブロックが除去されたヘクスから退却しなければならない。

ユニットの退却が敵ユニットによって妨害され、そのユニットが最後のブロックを喪失する時、その指揮官は敵ユニットの1個を通して移動して空いている、または味方ヘクスに到達するために“脱出”ルールを使用しなければならない。

ユニットがそれ以上退却できないことで地図端部でその最後のブロックを喪失する時、指揮官は地図端部外に退却しなければならない。味方地図端部ヘクスから外に退却した指揮官は、相手側に勝利旗幟を与えることはない。

ユニットがその退却路が移動不可能地形ヘクスに占められていることでその最後のブロックを喪失する時、附属指揮官はそれもまたそのヘクス内に退却できない場合は除去される。この時点で、その指揮官の除去は相手側に勝利旗幟を与えることになる。

ユニットが除去された時、除去されたユニットに対して振って出た軍旗は指揮官に影響しないが、その指揮官は指揮官負傷チェック後に1、2、または3ヘクス退却しなければならない。

指揮官と一緒にユニットが白兵戦戦闘で除去された時、攻撃側ユニットは指揮官がそのヘクスから退却した後に空いたヘクス内に土地の占領（戦闘後前進）または騎兵突破を行える。

附属していない指揮官： ヘクス内で単独の指揮官は射程戦闘において目標にすることはできないが、附属していない指揮官は白兵戦において攻撃を受けることはできる。指揮官がヘクス内で単独である場合、攻撃側敵ユニットは通常の白兵戦戦闘骰子を振る。1個以上の軍刀記号が出た場合は、例えば通常は白兵戦において軍刀で打撃命中しないユニットからでも打撃命中し、その指揮官は除去される。指揮官に打撃命中しなかった場合、その指揮官は1、2、または3ヘクス退却しなければならない。指揮官に対して振って出た軍旗は附属していない指揮官に何も影響しない。攻撃側ユニットは、指揮官がヘクスから退却した後にその空いたヘクスに土地の占領（戦闘後前進）または騎兵突破を行える。

退却

全ての打撃が解決されてブロックが除去された後、退却が解決される。ユニットに対して振って出た各退却軍旗に対して、そのユニットは戦場の自身の端部に向けて1ヘクス戻るように移動しなければならない。2個の軍旗によってユニットは2ヘクスを強制される、という具合に。（例外： 民兵ユニットは軍旗毎に3ヘクス退却する）。退却するユニットを指揮するプレイヤーは以下のルールを使用しながらユニットが退却する先のヘクスを決定する：

- ユニッツは、攻撃が向けられた方向に関係無く常にその指揮側プレイヤーの盤端部に向けて退却する。ユニットは相手側盤端部または両横端部に向けて退却できない。
- 移動不可能ではない地形は退却移動に影響せず、従って退却ユニットは停止することなく森、浅瀬がある河川内に、または通して移動することができる。しかしながら、移動不可能な地形記号はユニットの退却を妨害し、ブロック喪失、可能性として除去、そして可能性として指揮官喪失が結果として生じる。
- ユニッツは他の味方ユニットまたは敵ユニットあるいは敵指揮官が既に含まれているヘクス内に、または通って退却することはできない。
- 附属する指揮官は、ユニットが退却を強制される時にそのユニットと一緒に退却しなければならない。
- 退却を阻止する指揮官： 附属指揮官がいないユニットは附属していない味方指揮官が含まれるヘクス（つまり、ヘクス内で単独の指揮官）内に退却できる。その指揮官は直ちにそのユニットに附属され、そしてユニットの退却は指揮官のヘクスで停止される。退却するユニットは、追加退却移動を無視することになる。
- ユニッツがその退却路が占められている、または戦場の範囲外への退却を強制されるという理由で退却できない場合、完了させられなかった各移動退却ヘクスに対してそのユニットから1個ブロックを除去しなければならない。
- 民兵ユニットはそれに対して振って出た各退却軍旗に対して、それ自身の戦場端部に向けて3ヘクス戻るように移動しなければならない。

特定のユニットの退却移動修正は、国籍ユニット照会カードにおいて詳述されている。

戦意鼓舞

一部の状況によって、それに対して振って出た1個以上の軍旗をユニットが無視することが可能になる。軍旗の結果を無視することは任意であり、所有側プレイヤーは常に軍旗の結果を受けることを決定できる。複数軍旗結果を無視できる場合、所有側プレイヤーは1つ（あるいは複数）を無視して1つ（あるいは複数）を受けることを選べる。ユニットは攻撃された各機会にそれに対して振って出た軍旗を無視することを選ぶことができる。以下の状況の1つ以上が適用される場合、影響は累積される。

- ユニッツはそのユニットに指揮官が附属している時に1個軍旗を無視できる。戦闘においてユニットが1個以上のブロックを喪失している場合、その指揮官は軍旗を無視できるためにはユニットに対する指揮官負傷チェックに生き残らなければならない。

- ユニットの2個以上の味方ユニットによって援護されている時に1個軍旗を無視できる。援護ユニットは、そのユニットに隣接しているいずれかのヘクス内であればよい。
- ヘクス内で単独の時に指揮官は1つの隣接援護を果たし、味方ユニットが行うのと同様の援護を提供する。
- 方陣は方陣ではないユニットに対して1つの隣接援護ユニットとして役割を果たすが、方陣のユニットは隣接ヘクス内の味方ユニット/指揮官から援護を受けることはできない。
- 一部の地形記号では、その地形で防御しているユニットが1個軍旗を無視することを可能にする。地形ルール項を参照のこと。
- 擲弾兵ユニットは、1個軍旗を無視できる。
- 胸甲重騎兵ユニットは、1個軍旗を無視できる。
- 親衛隊ユニットは、1個または2個軍旗を無視できる（国籍ユニット照会カードを参照）。
- 攻撃側騎兵はそれらが通常は無視できた退却軍旗の数に関係無く、方陣の歩兵からの撃退軍旗結果を決して無視できない。

特定のユニットの士気修正は、国籍ユニット照会カードにおいて詳述されている。

指揮官の退却

指揮官は、ユニットとは少々異なる方法で退却する。指揮官の退却移動は、所有側プレイヤーの選択で戦場の自身の端部に向けて1、2、または3ヘクス戻ることである。

- 退却しなければならないユニットに附属する指揮官は、附属しているユニットと同じヘクスに退却することになる。
- 指揮官がユニットに附属しており、そのユニットが射程戦闘、白兵戦戦闘、またはユニットがその退却移動を完全に完了できない理由によって最後のブロックを喪失した時に、その指揮官が指揮官負傷チェックにおいて除去されなかった場合、その指揮官は1、2、または3ヘクス退却しなければならない。
- 附属していない指揮官が白兵戦戦闘において攻撃された時に、その指揮官が除去されなかった場合、1、2、または3ヘクス退却しなければならない。

自軍指揮官を戦場の自軍端部から外に退却させることを選ぶことができる。これによってその指揮官を自分の相手側に勝利旗幟を与えることから免除することができるが、そうすることで強力な指揮官を失うことになる。

指揮官が退却する時、これらのルールに従わなければならない：

- 指揮官の退却移動は、指揮するプレイヤーの戦場の端部に向けて1、2、または3ヘクス戻ることである。指揮官を指揮するプレイヤーは移動させるヘクス数、そして退却時に辿る経路を決定する。
- 移動不可能ではない地形は退却移動に影響せず、従って退却指揮官は停止することなく森、浅瀬がある河川、等内に、または通して移動することができる。移動不可能な地形記号は退却を妨害し、移動不可能な地形によって

1ヘクス退却不可能な指揮官は除去される。相手側は、指揮官が除去された時に1個勝利旗幟を獲得する。

- 指揮官はその退却移動を他の味方指揮官、敵ユニットまたは敵指揮官が含まれるヘクス内で終了させることはできない。
- 指揮官は他の味方ユニットのみが含まれているヘクスを通過して退却する、またはそのヘクス内でその退却を停止してそのユニットに附属されることを選ぶことができる。
- 指揮官は指揮官がいる味方ユニットまたは附属していない味方指揮官が含まれるヘクスを通して退却できる。
- ユニットがいるヘクスを通して退却する指揮官は、ユニットに影響を与えない。
- 退却する指揮官は敵ユニットが含まれるヘクスを通して移動できるが、このことは指揮官脱出ルールによって規定されている。

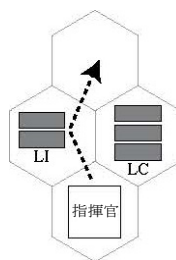
指揮官の脱出

敵ユニットが指揮官の指定された退却路に位置している時、退却する指揮官は敵が位置するヘクスを通過して脱出を試みなければならない。

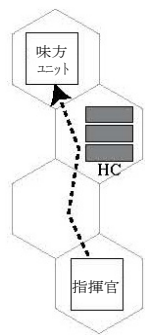
指揮官脱出手順： 指揮官を敵ヘクス内に移動させ、それからヘクス内で敵ユニットをその指揮官と戦闘させること。攻撃側ユニットは通常の数の白兵戦戦闘骰子を使用する。指揮官はヘクス内の地形による特典を受けない。振って出た1個以上の軍刀記号によって、例え通常は白兵戦において軍刀の目で打撃命中が生じないユニットからでも、打撃命中が生じて指揮官は除去される。相手側は、指揮官が除去された時に1個勝利旗幟を獲得する。

指揮官に命中しなかった場合、彼の脱出は成功し、そして自分の退却移動を継続する。（別の）敵ユニットが更にこの（次の）ヘクスに位置しているならば、指揮官は再度脱出手順を実施しなければならない。3番目のヘクスも敵ユニットによって占められているならば、指揮官は除去され、相手側は1勝利旗幟を獲得する。

指揮官の脱出の例

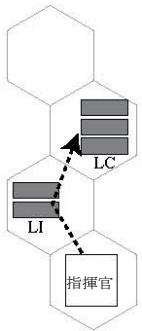


1) 敵戦列歩兵ユニット（2個ブロック）および軽騎兵ユニット（3個ブロック）が、退却しなければならない単独指揮官の背後の2ヘクスに位置している。これら2つの敵ユニットの背後のヘクスは空いている。指揮官は、軽騎兵ユニットが振ることになる3個骰子の代わりに相手側プレイヤーが2個骰子を振ることになるので、2個戦列歩兵ブロックを通して退却することを選ぶ。相手側プレイヤーは2個骰子を振り、1つの歩兵記号と1つの砲兵記号が出た。軍刀記号が出なかったため指揮官は脱出に成功し、更に1または2ヘクスの移動後に退却を終了する。



2) 単独指揮官の背後のヘクスが空いている。次のヘクスは敵重騎兵ユニットが位置している。重騎兵ユニットの背後のヘクスに指揮官がいない味方ユニットが位置している。指揮官は空いているヘクス内に1ヘクスの退却を実施できたが、3ヘクス退却して味方ユニットのヘクスで終了することを選んだ。重騎兵ユニットが含まれている2番目のヘクス内に進入するに際して、退却

移動は中断され、そして相手側骰子4個（1個追加骰子を加えた重騎兵白兵戦）を振り、2つの軍旗および2つの歩兵記号を出した。軍刀記号が出なかったことにより、指揮官は脱出に成功し、味方ユニットが含まれる3番目および最後のヘクスへと退却移動を継続する。



3) 唯一使用可能な退却路には最初のヘクス内に敵2個ブロック歩兵ユニット、そして2番目のヘクス内には敵3個ブロック軽騎兵ユニットがいる。退却指揮官は最初のヘクスに移動してそこで中断し、相手側プレイヤーは歩兵ユニットによる骰子2個を振り、軍旗と騎兵記号を出した。脱出は継続するが、指揮官は2番目のヘクスに移動したのでここで別の脱出の試みを実施しなければならない。相手側プレイヤーは騎兵ユニットによる骰子3個を振り、2つの軍刀および1つの軍旗を得る。1つの軍刀のみが必要であり、指揮官は打撃命中を受けて除去され、安全圏には1ヘクス届かなかった。相手側プレイヤーは指揮官除去によって1個勝利旗幟を獲得。

追加戦闘行動

戦闘フェイズ時、白兵戦戦闘後に攻撃ユニットは1つ以上の追加行動を実施する資格が与えられる可能性がある。これらの行動は、以下に規定する通りである。

歩兵の土地の占領（戦闘後前進）

受命令歩兵ユニットが白兵戦戦闘において攻撃して防御側敵ユニットまたは指揮官を除去、あるいは位置しているヘクスから退却させる時、その歩兵ユニットは白兵戦戦闘の実施に成功している。勝った攻撃側歩兵ユニットは、空いたヘクス内に前進できる。このことを土地の占領と呼ぶ。

- 土地の占領は決して強制ではない； 攻撃側プレイヤーの選択に委ねられる。
- 土地の占領は通常的地形移動制限を受ける。
- 騎兵ユニットを攻撃する歩兵ユニットは、その騎兵ユニットが後退および整列を選択した後に、土地の占領をすることができる。
- ヘクス内で単独の指揮官を攻撃する歩兵ユニットは、その指揮官が退却する、または除去された後に土地の占領をすることができる。
- 方陣のユニットは白兵戦戦闘に成功した後に、土地の占領をすることができない。

砲兵の土地の占領（戦闘後前進）

白兵戦で攻撃した砲兵ユニットは、土地の占領を行えない。

騎兵突破

受命令騎兵ユニットが白兵戦戦闘において攻撃して防御側敵ユニットまたは指揮官を除去、あるいは位置しているヘクスから退却させる時、その騎兵ユニットは白兵戦戦闘の実施に成功している。勝った攻撃側騎兵ユニットは空いたヘクス内に前進でき、空いたヘクスに前進した後にその騎兵ユニットは追加ヘクスを1つ移動することができる。ヘクスへの前進および追加ヘクスの移動は騎兵突破と呼ぶ。

- 騎兵突破は決して強制ではない； 攻撃側プレイヤーの選択に委ねられる。

- 丁度空いた敵ヘクスに移動した後の追加1ヘクス移動は、決して強制ではない。丁度空いた敵ヘクスのみに移動する騎兵ユニットは、突破しているものとみなされる。
- 丁度空いた敵ヘクスに移動してから元のヘクスに戻る騎兵ユニットは、突破しているものとみなされる。
- 騎兵突破の移動は、通常的地形移動制限を受ける。
- ヘクス内で単独の指揮官を攻撃する騎兵ユニットは、その指揮官が退却する、または除去された後に突破することができる。

土地の占領および騎兵突破の制限

以下の状況では、ユニットが土地の占領および騎兵突破の実施をすることが禁止である。

- 射程戦闘攻撃では、決して攻撃ユニットに土地の占領の機会を与えることはない。
- 白兵戦において攻撃する砲兵ユニットは、土地の占領をすることができない。
- 逆襲する防御ユニットは、土地の占領および騎兵突破の実施をすることができない。
- 攻撃ユニットに対して先制打撃指揮カードを使用する防御ユニットは、土地の占領および騎兵突破の実施をする資格が無い。

騎兵ボーナス攻撃

白兵戦戦闘に成功した後、突破を実施した騎兵ユニットは2回目の白兵戦戦闘において戦闘する資格が有る。この2番目の白兵戦をボーナス攻撃と呼ぶ。

- 白兵戦に成功した後に騎兵ユニットのみがボーナス攻撃の資格を得る。歩兵または砲兵ユニットは、ボーナス攻撃を実施できない。
- 騎兵ユニットが空いたヘクスに移動しない場合、例え他の敵ユニットに隣接している場合でもボーナス攻撃の機会を放棄する。
- ボーナス攻撃行動は任意である。白兵戦に成功した後、騎兵ユニットは突破および再度の攻撃を強制されない。
- ボーナス攻撃の目標は、例え元の目標が隣接していても白兵戦において攻撃された元のユニットと同じユニットである必要は無い。
- 地形の移動および戦闘制限は、通常对白兵戦攻撃で適用されるのと同じようにボーナス攻撃に適用される。
- 騎兵ユニットは1回の手番に1回だけのボーナス攻撃を実施できる。
- そのボーナス攻撃において敵ユニットを除去、または退却することを強制させた攻撃騎兵ユニットは、空いたヘクスに前進できる。追加ヘクスに移動することができず、別のボーナス攻撃に対する資格が無い。
- ある騎兵ユニットの最初の白兵戦、騎兵突破およびボーナス攻撃は、次のユニットの戦闘を開始する前に全て完了していなければならない。
- 諸兵連合戦闘は、ボーナス攻撃において宣言できる。

防御ユニットの逆襲

白兵戦戦闘において防御側敵ユニットは1個以上の防御側ユニットのブロックが白兵戦攻撃に生き残り、その防御側ユニットがそのヘクスから退却しなかった場合、攻撃側ユニットに対して逆襲できる。元の攻撃を実施した攻撃側プレイヤーのユニットは、ここでは防御側の立場とみなされる。

逆襲時にユニットはその戦力、地形戦闘骰子減少を計算し、戦闘骰子を振り、打撃命中および退却を判定し、そして攻撃側として同じ方法でそれらに適用する。

防御側プレイヤーの逆襲後に、白兵戦は終了することになる；つまり、決して逆襲に対する逆襲は無い。

- 防御側ユニットがその元のヘクスから外に退却を強制される場合、例えばその退却移動によって（元の）攻撃側ユニットに未だ隣接しているヘクス内にユニットが位置していても、逆襲することはできない。
- 防御側ユニットが必要な退却を満たすことができない場合、その退却を完了できなかったことに対するブロック喪失を受けた後に戦場に1個以上のブロックが残っている限りは、逆襲できる。
- 逆襲する防御側ユニットは、土地の占領、騎兵突破の実施、およびボーナス白兵戦攻撃の実施を行えない。
- 先制打撃指揮カードは、逆襲するユニットに対してプレイすることはできない。

第5フェイズ。 手番終了およびゲーム終了

全ての受命令ユニットに対する全ての移動の完了および全ての打撃命中、退却および追加戦闘行動の解決後に、プレイした指揮カードを捨て札にしてデッキから新たなカードを引くこと。自分の手番は終了する。

防御側プレイヤーが先制打撃指揮カードを手番中に使用した場合、彼が活動側プレイヤーより先にその手番終了時に補充カードを引く。

引き札デッキのカードが無くなった場合、新たな引き札デッキを作成するために捨て札をシャッフルすること。エラン指揮カードのプレイ後にも、新たな引き札デッキが作成される。新たな引き札デッキを作成するために捨て札は（元の）引き札デッキに戻されて、シャッフルされる。

ゲーム終了および勝利条件

プレイヤーは、一方のプレイヤーがそのシナリオの勝利条件によって指示されている勝利旗幟数に達するまで、交互に手番を実施する。

敵ユニットの除去による勝利旗幟の獲得に加えて、一部のシナリオでは特定の土地ヘクスの支配または他の戦闘-特定目標の達成によって勝利旗幟を勝ち取ることができる。そのような勝利条件は、シナリオの戦闘注意事項において記載されている。

ゲームは、これがゲーム手番の何時発生するかに関係無く、（一方の）プレイヤーが彼が必要とする勝利旗幟数に達した時点で終了する。これは、ゲームは逆襲の成功で活動側プレイヤーの相手による勝利で終了することもあることを意味する。

6. ナポレオン時代戦術 および行動

騎兵後退および整列（戦闘前退却）

敵歩兵ユニットによって白兵戦において攻撃される時（諸兵連合戦闘を含む）、騎兵ユニットは白兵戦において踏み止まって戦う代わりに、後退および整列することを選ぶことができる。

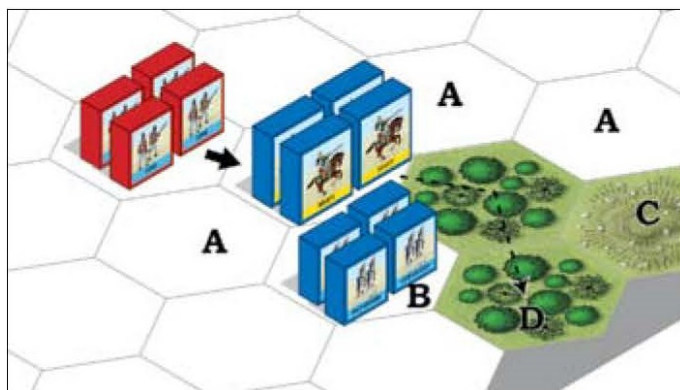
歩兵が敵騎兵ユニットに白兵戦をしようとする前に、攻撃側プレイヤーは騎兵ユニットは後退および整列しようとしているかどうかを訊ねなければならない。防御側プレイヤーは攻撃側歩兵ユニットがその戦闘骰子を振る前に、その騎兵が後退および整列する、またはその騎兵が後退および整列しないかを公表しなければならない。

騎兵ユニットは戦場の自軍盤端部に向けて2ヘクス後退できない場合、後退および整列を行えない。（ユニットが）位置しているヘクス、移動不可能地形および戦場の端部によって、騎兵ユニットが2ヘクス後退することが妨害されることがある。

騎兵が後退および整列を選択しなかった、または後退および整列ができない場合、白兵戦は通常通りに解決される。



騎兵ユニットが後退および整列を実施する前に、攻撃側歩兵ユニットは騎兵ユニットに対する正確な白兵戦戦闘骰子数を決定して振る。諸兵連合攻撃における砲兵戦闘骰子も、騎兵ユニットが後退および整列を選んだ場合でも歩兵戦闘骰子と一緒に振られる。騎兵記号のみが後退および整列を選んだ騎兵ユニットに対する戦闘において打撃命中を獲得。軍刀および軍旗を含めた全ての他の記号は、無視される。騎兵ユニットが打撃命中を受け、附属指揮官がいる場合、指揮官の負傷チェックは実施される。攻撃側歩兵ユニットの骰子を振った後、騎兵ユニットの自身の戦場の端部に向けた2ヘクスの後退および整列移動移動が実施される。



例： 騎兵ユニットが攻撃を受け、フランス軍プレイヤーは後退および整列をさせたい旨を公表する。イギリス軍プレイヤーは先に4個骰子（自軍の4個ブロックにより）を振ることが許されており、騎兵記号のみで打撃命中する。フランス軍騎兵ユニットが攻撃に生き残った場合、味方側盤端部に向けて2ヘクス後退しなければならない。Aと表示されているヘクスは、移動する各ヘクスは味方盤端部に近づくなければならないことから禁止である。ヘクスBおよびCは、Bにはユニットが位置しており、そしてCは移動不可能地形であるので、移動禁止である。唯一の合法的な行先ヘクスはDである。

- ・ 攻撃側歩兵は、騎兵ユニットがヘクスを空けた後に土地の占領を行える。
- ・ 騎兵ユニットは、例えば白兵戦攻撃を実施していた歩兵ユニットに隣接するヘクス内で終了する場合でも、後退および整列を選んだ時は逆襲することができない。
- ・ 騎兵ユニットは、歩兵ユニットが逆襲する時は退却および整列することができない。
- ・ 騎兵ユニットは、防御側歩兵ユニットが先制打撃指揮カードをプレイする時は退却および整列することができない。



歩兵方陣

歩兵方陣は、敵騎兵白兵戦攻撃に対抗する為に歩兵ユニットによって使用される防御的隊形である。歩兵ユニットが方陣を採っている間は、移動することができないが、戦闘させるために命令することはできる。方陣である間、射程戦闘において、または白兵戦において歩兵ユニットが振ることができる戦闘骰子の最大数は骰子1個である。何も方陣の歩兵ユニットが振ることができる戦闘骰子数を増加させることはないが、諸兵連合戦闘の一部として命令されている場合は例外である。しかしながら歩兵方陣の戦闘骰子は地形修正によって減少を受けることがあるので、その方陣の歩兵ユニットは振れる骰子が無くなることもある。

方陣形成と戦闘

どのブロック数でも歩兵ユニットは、騎兵ユニットがその歩兵ユニットに白兵戦攻撃しようとする前に相手側手番中に方陣形成することを選択できる。攻撃騎兵側プレイヤーは、その歩兵ユニットが方陣形成しようとしているかどうかを訊ねなければならない。歩兵を指揮するプレイヤーは方陣形成する、または騎兵攻撃の全力を受けるかの選択を実施しなければならない。

歩兵ユニットは以下の状況において方陣形成することができない:

- ・ 手札として2枚以下の指揮カードを持っている時。
- ・ その歩兵ユニットが特定の地形ヘクス上にある時、地形ルールを参照のこと。



例: 相手側プレイヤーはプレイヤーの手札からカードを1枚引き、その所有側プレイヤーの方陣歩兵欄にそれを置く。該当する方陣マーカーが地図上でユニットの隣に置かれる。

- ・ 騎兵ユニットが逆襲する時。
- ・ 白兵戦において歩兵ユニットが騎兵ユニットを攻撃しており、その騎兵ユニットが先制打撃指揮カードをプレイしている時。
- ・ プレイヤーの方陣欄の全てのマスが指揮カードで満たされている時。

歩兵ユニットが方陣形成を選ばなかった場合、騎兵白兵戦攻撃は通常通りに解決される。

歩兵ユニットが方陣形成を選ぶ場合、攻撃側騎兵プレイヤーは防御側歩兵プレイヤーの手札の指揮カードを1枚無作為に選ぶ。攻撃側プレイヤーはその選ばれたカードの内容を見ることができない。そのカードは裏向けに防御側プレイヤーの歩兵方陣欄に置かれ、該当する数字の方陣駒がそのユニットが方陣であることを示すために歩兵ユニットのヘクスに置かれる。プレイヤーはいつでも方陣欄内の自軍歩兵のカードを見ることができ、これらのカードは欄上を決して動かすことができない。

注意: 方陣歩兵駒は、戦闘または退却喪失を満たすために除去できるブロックとして数えられない。

騎兵ユニットが歩兵に方陣形成を強制させた場合、方陣のその歩兵ユニットは相手側が活動プレイヤーであっても、先に骰子1個で戦闘することになる(通常白兵戦戦闘手順に対する例外)。

歩兵ユニットが白兵戦において振ることができる戦闘骰子の最大数は、骰子1個である。指揮カードおよび部隊の種類によって、この数字が増加することはない。しかしながら、地形修正によって歩兵ユニットの戦闘骰子が減少することはある。従って歩兵ユニットは骰子を振れない場合がある。

諸兵連合戦闘を命令された時に方陣の歩兵ユニットは、諸兵連合戦闘の砲兵の骰子にその1個戦闘骰子を加えることになる。



撃退の軍旗: 方陣の歩兵ユニットが騎兵に対して軍旗を振って出した場合、それによって方陣から騎兵ユニットを撃退することを強要する。方陣の歩兵ユニットによって騎兵に対して出された撃退の軍旗は、どのような理由でも無視することはできない。騎兵ユニットが退却できない場合、その騎兵ユニットが完了できなかった各退却ヘクス毎に1個ブロックが失われる。

注意: 方陣を加えて砲兵諸兵連合戦闘で振られて出た全ての軍旗は、撃退の軍旗とみなされる。

方陣の歩兵によって攻撃された時に騎兵ユニットが除去、およびそのヘクスから退却を強制されなかった場合、その騎兵ユニットは最大1個戦闘骰子でその歩兵方陣に対して白兵戦することができる。戦闘カードおよびユニットの種類では、方陣に対して騎兵ユニットが振ることができる戦闘骰子数を増加することはない。しかしながら、地形修正によって騎兵ユニットの戦闘骰子が減少することはある。従って騎兵ユニットは骰子を振れない場合がある。諸兵連合戦闘の一部として命令された時に方陣を攻撃する騎兵ユニットは、諸兵連合戦闘の砲兵ユニットの骰子にその1個戦闘骰子を加えることになる(諸兵連合戦闘を参照)。

方陣の敵歩兵ユニットから白兵戦において攻撃される騎兵ユニットは、先制打撃指揮カードをプレイすることができる。騎兵ユニットは、歩兵方陣に対して骰子1個を振ることになる。

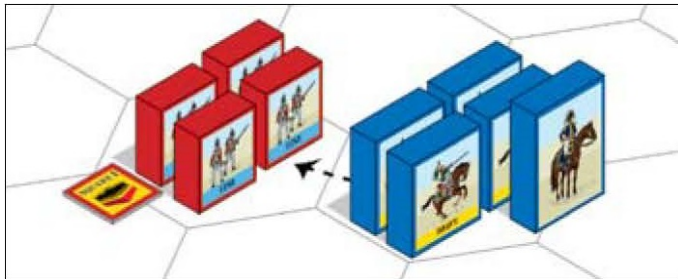
歩兵方陣 対 歩兵&砲兵ユニット： 歩兵または砲兵ユニットは、通常通りに射程戦闘に於て方陣の敵歩兵ユニットと交戦できる。個々の歩兵または砲兵ユニットはまた、方陣の敵歩兵ユニットに対して通常通りに白兵戦することができ、敵方陣に対して攻撃を先制する。方陣が白兵戦において除去されなかった場合、その方陣は骰子1個で白兵戦で逆襲することができる。1個以上の受命令砲兵ユニットと一緒に、個々の歩兵ユニットが諸兵連合戦闘の一部として敵方陣に対して白兵戦させることも可能である（諸兵連合戦闘を参照）。

歩兵方陣と退却： 方陣の歩兵ユニットは移動できないので、ユニットが完了させることができなかった各退却ヘクス毎に1個ブロックを喪失する。歩兵ユニットの退却移動が軍旗に対して複数ヘクスである場合、そのユニットはそれに対して振って出された各軍旗の目に対して倍化された喪失を被る。方陣の歩兵ユニットは、指揮官が附属している、またはユニットの部隊種類が軍旗を無視することを可能にする場合、1つ以上の軍旗を無視できる。

援護： 方陣は方陣ではないユニットの隣接援護の1つとして扱うことができるが、方陣のユニットは隣接ヘクス内の味方ユニット/指揮官から援護を受けることはできない。

歩兵方陣および附属指揮官： 方陣の歩兵ユニットに附属している指揮官は、分離する為の命令を受けることができない。そのユニットが方陣を解除するように命令された場合、指揮官も追加指揮官を使用して同じターンに分離することの命令を受けることができる。

歩兵方陣の攻撃： 方陣の歩兵ユニットは、戦闘するための命令を受けることができる。方陣の歩兵ユニットは、隣接ヘクス内に敵ユニットがいない場合に射程戦闘で交戦することができる。射程戦闘において方陣の歩兵ユニットが振ることができる戦闘骰子の最大数は、骰子1個である。歩兵方陣はまた、白兵戦戦闘を行うことの命令を受けることができる。白兵戦戦闘において方陣の歩兵ユニットが振ることができる戦闘骰子の最大数は、骰子1個である。方陣のユニットは、白兵戦戦闘



歩兵方陣の攻撃例：

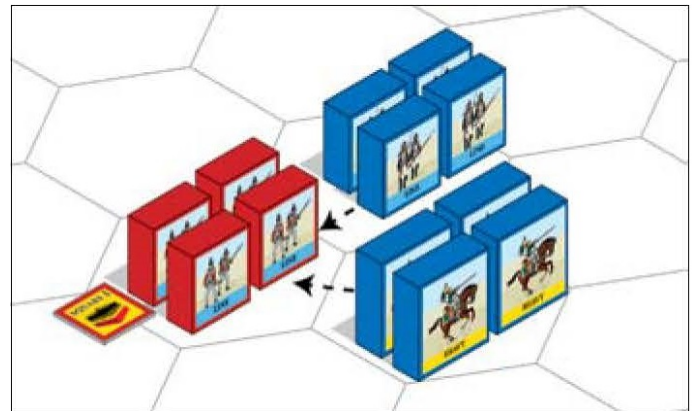
フランス軍プレイヤー手番

1. フランス軍騎兵ユニットはイギリス軍歩兵ユニットを攻撃する命令を受け、イギリス軍歩兵ユニットは方陣形成を選ぶ。
2. 指揮カードがイギリス軍プレイヤーの手札から無作為に選ばれる。選ばれたカードはイギリス軍方陣歩兵欄に置かれ、該当する数字の方陣駒がそのイギリス軍歩兵ヘクスに置かれる。
3. 方陣のイギリス軍歩兵は先にフランス軍騎兵に対して骰子1個で戦闘する。イギリス軍歩兵が軍旗の目（撃退の軍旗と呼ばれる）を出した場合、フランス軍騎兵は退却しなければならない； 騎兵と一緒にの指揮官は撃退の軍旗に対して影響しない。
4. フランス軍騎兵が除去および退却を強制されない場合、そのフランス軍騎兵ユニットは方陣のイギリス軍歩兵ユニットに対して骰子1個で攻撃することになる。

イギリス軍プレイヤー手番

1. イギリス軍プレイヤーは方陣の自軍歩兵ユニットにフランス軍騎兵を攻撃することを命令する。
2. フランス軍騎兵ユニットは、後退および整列を選択できる。方陣によって振られるのが骰子1個のみであることから、騎兵ユニットは留まって白兵戦することを選ぶ。
3. 方陣のイギリス軍歩兵は、フランス軍騎兵に対して骰子1個で戦闘する。イギリス軍歩兵が軍旗の目を出した場合、フランス軍騎兵ユニットは退却しなければならない。

4. フランス軍騎兵が除去されない、および退却を強制されない場合、フランス軍騎兵ユニットは方陣のイギリス軍歩兵ユニットに骰子1個で逆襲することになる。



フランス軍プレイヤー手番

1. フランス軍歩兵ユニットが移動して方陣のイギリス軍歩兵ユニットを攻撃するように命令される。フランス軍騎兵ユニットも方陣のイギリス軍歩兵ユニットを攻撃するように命令される。
2. フランス軍歩兵ユニットは、通常の白兵戦戦闘骰子数で方陣のイギリス軍ユニットに対して白兵戦で戦闘する。
3. 方陣のイギリス軍歩兵ユニットが除去されなかった場合、フランス軍歩兵ユニットに対して骰子1個で白兵戦において逆襲することができる。
4. フランス軍騎兵ユニットは、方陣に対して白兵戦をすることを公表する。
5. 方陣のイギリス軍歩兵が先にフランス軍騎兵ユニットに対して骰子1個で戦闘する。イギリス軍歩兵が軍旗の目を出した場合、フランス軍騎兵ユニットは退却しなければならない。
6. フランス軍騎兵が除去および退却を強制されない場合、そのフランス軍騎兵ユニットは方陣のイギリス軍歩兵ユニットに対して骰子1個で攻撃することになる。

に成功した後に土地の占領を行えない。方陣の歩兵ユニットは、諸兵連合戦闘の一部として命令を受けることができる。諸兵連合戦闘の砲兵の骰子に1個戦闘骰子を加えることになる。

方陣の解除

相手側戦闘フェイズ時に歩兵方陣は形成されるが、方陣の歩兵ユニットは活動側プレイヤーの命令フェイズ時にのみ方陣を解除する命令を受けることができることに注意することは大切である。

方陣の歩兵ユニットは、隣接ヘクス内に敵騎兵ユニットがいる場合、方陣の解除命令を受けることができない。騎兵ユニットは歩兵ユニットが方陣を解除する命令を受けることを妨害する。

隣接ヘクスに敵騎兵ユニットがいない場合、方陣の歩兵ユニットは方陣を解除する命令を受けることができる。数字付の方陣歩兵駒はヘクスから除去され、そして方陣の歩兵欄に戻され、そして指揮カードは方陣歩兵欄から取り除かれてプレイヤーの手札に戻される。

方陣から解除される歩兵ユニットは移動および戦闘罰則を受けない。その歩兵ユニットは通常通りに移動および/または戦闘できる。例として、移動しない方陣解除した歩兵ユニットは、移動による戦闘骰子減少無しで射程戦闘を実施できる。

歩兵ユニットの最後のブロックが全滅して除去された場合、数字付方陣歩兵駒はそのヘクスから取り除かれて方陣の歩兵欄に戻され、そして指揮カードは欄から取り除かれてプレイヤーの手札に戻される。

諸兵連合戦闘

受命令歩兵または騎兵ユニットが白兵戦において敵ユニットを攻撃しようとしている場合、1個以上の受命令砲兵ユニットは攻撃側ユニットと一緒にその戦闘骰子を加えることができる。諸兵連合戦闘は、戦闘骰子を振る前に宣言されなければならない。

諸兵連合戦闘における全ての受命令砲兵ユニットは、攻撃される敵ユニットを射程内に納め、そして妨害されていない視認線を引なければならない。丘の上の砲兵ユニットは、低い高度の隣接ヘクス上の味方ユニットの頭越しに射撃する場合、諸兵連合することができない。諸兵連合戦闘に参加するためには、砲兵ユニットは目標の敵に妨害されていない視認線を引なければならない。指示された諸兵連合戦闘において、いかなるユニットおよび地形も視認線上に位置してはならない。

諸兵連合戦闘手順

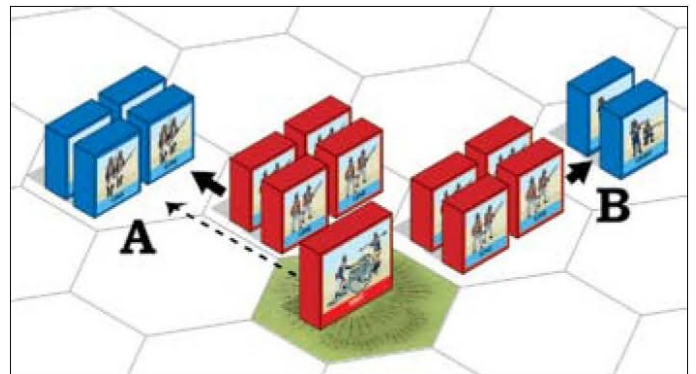
歩兵および騎兵ユニットは、地形減少を含めて白兵戦戦闘において振ることになる戦闘骰子の数を決定する。砲兵ユニットは、地形減少を含めて振ることになる戦闘骰子の数を決定する。砲兵の戦闘骰子は、白兵戦攻撃を実施する味方ユニットの戦闘骰子に加えられる。全ての骰子は、同時に一緒に振られる。歩兵または騎兵ユニットの戦闘骰子が零である場合があり得る。諸兵連合で交戦する砲兵ユニットは、それでもその決定した戦闘骰子をふることができる。

諸兵連合戦闘において、砲兵ユニットは白兵戦に参加できないにもかかわらず、振って出た各軍刀記号では打撃命中が得られる。しかしながら、諸兵連合に於いて砲兵ユニットが諸兵連合で軍刀で打撃命中しないユニットと一緒に交戦する場合、白兵戦のサイ振り判定に加えられるその砲兵の骰子も軍刀で打撃命中しないことになる。

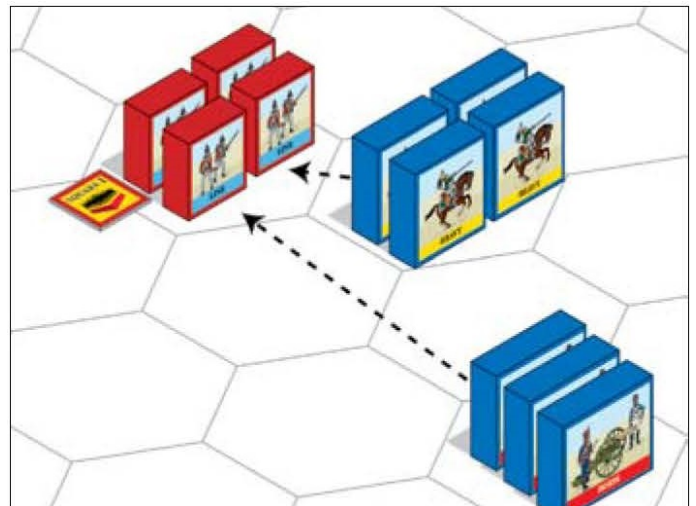
砲兵ユニットおよび攻撃側ユニットの両方が諸兵連合で攻撃される敵ユニットに隣接している時に、敵ユニットが逆襲する場合、砲兵では無く、歩兵または騎兵ユニットに対して戦わなければならない。

方陣の敵歩兵ユニットと白兵戦する騎兵ユニットと一緒に諸兵連合戦闘に含まれる受命令砲兵は、その諸兵連合攻撃機会を失う可能性がある。これは、方陣の歩兵が先に戦闘する時に騎兵ユニットを除去するか、撃退退却を生じさせる場合に発生する。砲兵ユニットの諸兵連合戦闘骰子は、騎兵攻撃がその騎兵ユニットが白兵戦攻撃を実施できる前に駆逐されたことによって、失われる。

防御側ユニットが歩兵または騎兵の諸兵連合攻撃に対して先制打撃カードをプレイし、攻撃側歩兵または騎兵ユニットを除去、あるいは退却を強制させるかのどちらかの場合、諸兵連合に投入された砲兵ユニットの攻撃骰子は、攻撃側の白兵戦が発生しないので失われる。



例：丘の上の砲兵ユニットは、その視認線がどのユニットおよび地形によっても妨害されていないので、Aへの白兵戦攻撃に諸兵連合射撃を提供できる。目標ユニットBに白兵戦する味方ユニットを越えて射撃できないので、Bに対して諸兵連合射撃を提供できない。



例：フランス軍騎兵ユニットが、砲兵ユニットによる諸兵連合で方陣の歩兵ユニットを攻撃する。方陣のイギリス軍戦列歩兵ユニットは先に骰子を振り、軍旗（撃退する）の目を出した。騎兵ユニットは退却を強制され、そして諸兵連合攻撃は失われる。イギリス軍プレイヤーが軍旗の目を出していなかったならば、フランス軍プレイヤーは自軍騎兵ユニットに対して骰子1個、そして自軍騎砲兵ユニットに対して骰子1個（3ヘクスの距離での3個ブロックによる射撃）を振ることになっていた。

7. 地形

地形タイルはシナリオの準備時に戦場に配置され、シナリオで特別に除去が指示されていない限りはその場に残り続け、ゲーム全体を通して影響がある。



森

移動: 森ヘクスに進入するユニットまたは指揮官は停止しなければならず、その手番にそれ以上移動することはできない。歩兵ユニットは森ヘクス内で方陣を形成できる。

戦闘: ユニットの森ヘクスに移動した手番に戦闘することはできない。軽歩兵、若年親衛隊、ライフル銃軽歩兵および他の軽歩兵種類ユニットは例外である。これらのユニットは森ヘクス内に移動してから機会がある時に戦闘することもできる。

森ヘクス内の敵ユニットまたは指揮官を目標にする時:

- 歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。
- 騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が2減少される。
- 砲兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。

森ヘクスから外に戦闘する時:

- 歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。
- 外に戦闘する森ヘクス内の騎兵ユニットは、振られる戦闘骰子数が2減少される。
- 外に戦闘する森ヘクス内の砲兵ユニットは、振られる戦闘骰子数が1減少される。

視認線: 森ヘクスは視認線を妨害する。



丘

移動: 移動に関する制限は無い。歩兵ユニットは丘ヘクスで方陣を形成できる。

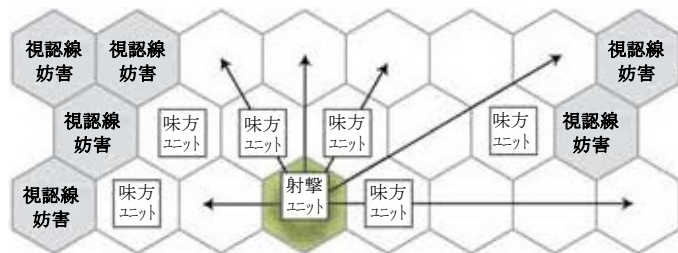
戦闘: 丘上りになる敵ユニットまたは指揮官を目標にする時:

- 歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。
- 騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。
- 砲兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。

丘下りになる敵ユニットまたは指揮官を目標にする場合:

- 歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。
- 騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。
- 砲兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。

丘ヘクス上の砲兵ユニットは、そのヘクスが砲兵ユニットの視認線を妨害する地形が無いという条件で隣接する高度が低いヘクス内に味方ユニットまたは指揮官の頭越しに射撃することができる。しかしながら丘の上の砲兵ユニットは、高度が低い隣接ヘクス上の味方ユニットの頭越しに射撃しなければならない場合、諸兵連合戦闘の一部として命令を受けられない(諸兵連合戦闘を参照)。



例: 丘ヘクス上の時に砲兵ユニットは、高度が低い隣接ヘクス上の味方ユニットの頭越しに射撃できる。例外: 諸兵連合に関してはそれを行えない。

丘の上において、そして別の丘ヘクス上の敵ユニットまたは指揮官を目標にする時:

- 歩兵ユニットは射程戦闘骰子が1減少されるが、その白兵戦骰子は減少されない。
- 騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。
- 砲兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。

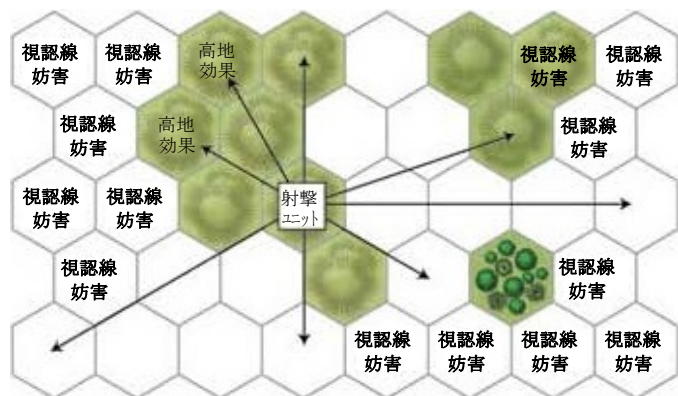
視認線: 丘ヘクスは、丘ヘクスの背後のユニットへの視認線を妨害する。

低い高度上のユニットは最初の丘ヘクス上に視認線を引くことができ、逆も同様である。

低い高度上のユニットは、1つの丘ヘクスを通してユニットがいる2番目の丘ヘクスに視認線を引くことができず、逆も同様である(つまり、低い高度のユニットは、2つのユニットの間に最低限1つの別な丘ヘクスがある場合は見ること、および見ることができない)。

視認線は、繋がっている丘ヘクスを通して視認する同じ丘上のユニットの間で妨害されない。ユニットは高地の上にいるものとみなされる。

視認線は、それらの間のヘクスにユニットまたは視認線を妨害する地形が含まれていない限りは、間にある1つ以上の低い高度のヘクスによって分断されている丘ヘクス上のユニットの間で妨害されない。



例: 丘ヘクス上のユニットは、“視認線妨害”と表示されていない全てのヘクスに対して妨害されていない視認線を引ける。



荒れた丘

移動： 禁止。いかなるユニットも荒れた丘ヘクスに進入できない。

戦闘： 禁止

視認線： 荒れた丘ヘクスは、荒れた丘ヘクスの背後のユニットへの視認線を妨害する。



町または風車（建物）

移動： 町/風車ヘクスに進入するユニットまたは指揮官は停止しなければならない、その手番にそれ以上移動することはできない。歩兵ユニットは町/風車ヘクス内で方陣を形成できない。

戦闘： ユニットは町/風車ヘクスに移動した手番に戦闘することはできない。

町/風車ヘクス内の敵ユニットまたは指揮官を目標にする時：

- 歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が2減少される。
- 騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が3減少される。
騎兵突撃指揮カードによって命令を受けて町/風車ヘクスに戦闘する騎兵は、突撃カードに記載されている追加戦闘骰子を受け取らないことになる。
- 砲兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。

町/風車ヘクスから外に戦闘する時：

- 歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が減少されない。
- 町/風車ヘクス内から外に戦闘する騎兵ユニットは、振られる戦闘骰子数が3減少される。騎兵突撃指揮カードによって命令を受けて町/風車ヘクスから外に戦闘する騎兵は、突撃カードに記載されている追加戦闘骰子を受け取らないことになる。
- 町/風車ヘクス内から外に戦闘する砲兵ユニットは、振られる戦闘骰子数が1減少される。

視認線： 町/風車ヘクスは視認線を妨害する。



野外築城

移動： 野外築城があるヘクスサイドを横断するユニットまたは指揮官は停止しなければならない、その手番にそれ以上移動することはできない。歩兵ユニットは野外築城ヘクス内で方陣を形成できない。

戦闘： 野外築城は前面方向ヘクスサイドに沿って防御効果を提供する。

野外築城ヘクスサイドを通して野外築城ヘクス内の敵ユニットまたは指揮官を目標にする時：

- 攻撃側歩兵ユニットは振られる戦闘骰子数が1減少される。
- 攻撃側騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が2減少される。
- 砲兵ユニットの戦闘骰子数は減少されない。

丘の上の野外築城： 野外築城ヘクスサイドを通して攻撃する場合は丘地形の戦闘骰子減少を無視し、前述の野外築城戦闘骰子減少のみを使用すること。言い換えると、屋外築城は他の地形減少と重複しない。

防御側への野外築城防御効果： 野外築城ヘクスサイドを通して攻撃される歩兵または砲兵ユニットは、振って出た退却軍旗を1個を無視できる； 騎兵ユニットはこの特典を受けない。敵ユニットが野外築城があるヘクスサイド（通常これはサイドに直接隣接するヘクス、または野外築城ヘクスサイドの背後からである）を通して攻撃していない時は、防御側ユニットは野外築城防御効果を受けられず、軍旗を無視できないことになる。

野外築城ヘクスから外に戦闘する時：

- 歩兵および砲兵は戦闘骰子減少を受けない。
- 野外築城があるヘクスサイドを通して外に戦闘する野外築城ヘクス上の騎兵ユニットは、振られる戦闘骰子数が2減少される。

視認線： 野外築城ヘクスは視認線を妨害しない。

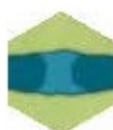


河川

移動： 通常、河川ヘクスは移動不可能地形として扱われ、浅瀬または橋梁からのみ渡河できる。

戦闘： 白兵戦戦闘は不可能である。

視認線： 河川は視認線を妨害しない。



浅瀬がある河川（小河川）

移動： 浅瀬がある河川ヘクスに進入するユニットまたは指揮官は停止しなければならない、その手番にそれ以上移動することはできない（渡河したばかりの河川の対岸で整列しているものとみなされる）。歩兵ユニットは浅瀬がある河川ヘクス内で方陣を形成できる。

戦闘： ユニットは浅瀬がある河川ヘクスに移動した手番に戦闘することができる。

浅瀬がある河川ヘクス内の敵ユニットまたは指揮官を目標にする時：

ユニットは白兵戦において1個少ない戦闘骰子数を振るが、射程戦闘骰子は減少されない。

浅瀬がある河川ヘクス上のユニットは射程戦闘および白兵戦において振られる戦闘骰子数が1減少される。

視認線： 浅瀬がある河川ヘクスは視認線を妨害しない。



橋梁

移動： 橋梁によって河川または浅瀬がある河川の移動制限が無効にされる。歩兵ユニットは橋梁ヘクス内で方陣を形成できる。

戦闘： 橋梁によって河川または浅瀬がある河川の戦闘制限が無効にされる。

視認線： 橋梁は視認線を妨害しない。



採砂場

移動: 採砂場ヘクスに進入するユニットまたは指揮官は停止しなければならない、そしてその手番にそれ以上移動することはできない。採砂場は砲兵ユニットに関して移動不可能地形とみなされる。歩兵ユニットは、採砂場ヘクス内で方陣を形成できる。

戦闘: 採砂場ヘクス内の敵ユニットまたは指揮官を目標にする時:

- 歩兵ユニットは白兵戦において振られる戦闘骰子数が1減少されるが、その射程戦闘骰子は減少されない。
- 騎兵ユニットは振られる戦闘骰子数が2減少される。
- 砲兵ユニットは採砂場ヘクスに射撃する時に、振られる戦闘骰子数が1減少される。

採砂場ヘクスから外に戦闘する時:

- 採砂場ヘクスから外に戦闘する歩兵ユニットは、射程戦闘および白兵戦において振られるその戦闘骰子数が1減少される。
- 採砂場ヘクスから外に戦闘する騎兵ユニットは、振られる戦闘骰子数が2減少される。
- 採砂場は砲兵ユニットに関して移動不可能地形とみなされる。

視認線: 採砂場ヘクスは視認線を妨害しない。

8. 指揮カード

区域カード (48)

区域カードは戦場の特定の区域内ユニットを移動および/または戦闘させる命令をするために使用される。これらのカードには戦場のどの区域のユニットまたは指揮官に命令できるか、そして幾つのユニットまたは指揮官に命令できるかが表示されている。区域カードから命令される附属指揮官は、分離して個別に移動することを命令されることができる。‘命令能力に等しいユニットに命令’と記載されている指揮カードは、命令できるユニット数がプレイしたばかりのカードを含めて手札にしている指揮カード数に等しいことを意味する。プレイヤーの方陣の歩兵欄上のカードは、手札にしている指揮カードとして数えられない。



二角帽は附属指揮官が、方陣のユニットに付属していない限りは、分離命令を受けることができることを示す。



数字付の矢印は、命令を受けることができるその区域内のユニットおよび/または指揮官数を示す。



カード付の矢印は、活性化できるその区域内のユニットおよび/または指揮官の数はプレイヤーの現在の命令能力以下にであることを示す。



偵察左側面 - 左側面の1個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。新しいカードを引くときに、2枚を引き、1枚を選んで残りを捨て札にすること。(カード2枚)

偵察中央 - 中央の1個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。新しいカードを引くときに、2枚を引き、1枚を選んで残りを捨て札にすること。(カード2枚)

偵察右側面 - 右側面の1個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。新しいカードを引くときに、2枚を引き、1枚を選んで残りを捨て札にすること。(カード2枚)



威力偵察左側面 - 左側面の2個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード4枚)

威力偵察中央 - 中央の2個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード6枚)

威力偵察右側面 - 右側面の2個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード4枚)



攻撃左側面 - 左側面の3個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード4枚)

攻撃中央 - 中央の3個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード6枚)

攻撃右側面 - 右側面の3個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード4枚)



襲撃左側面 - 命令能力(当カードを含めた自分の手札内のカード枚数)に等しい数の左側面のユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード2枚)

襲撃中央 - 命令能力(当カードを含めた自分の手札内のカード枚数)に等しい数の中央のユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード2枚)

襲撃右側面 - 命令能力(当カードを含めた自分の手札内のカード枚数)に等しい数の右側面のユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード2枚)



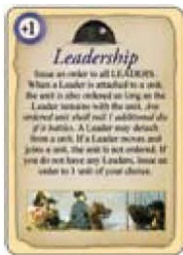
協調前進 - 4個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。左側面の1個、中央の2個および右側面の1個に命令すること。(カード2枚)

側面攻撃 - 各側面の2個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード2枚)

前進 - 各区域の2個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード2枚)

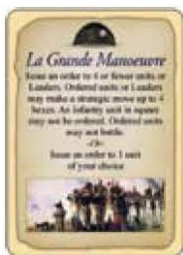
強行偵察 - 各区域の1個ユニットまたは指揮官に命令を発行する。(カード2枚)

注意: このカードがプレイされた時に、敵ユニットに隣接する全てのユニットは命令を受ける。これは、特に白兵戦が実施され、そして敵ユニットが退却を強制されるに従って少々混乱が生じる可能性がある。我々は白兵戦戦闘を開始する前に、白兵戦の資格が有る全てのユニットを表示することを奨める。

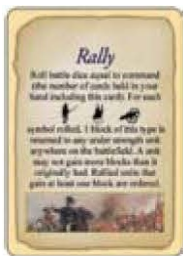


統率力 - 全ての指揮官に命令を発行すること。指揮官がユニットに附属している場合、指揮官がユニットと一緒に残る限りはそのユニットも命令を受ける。戦闘する場合、どの受命令ユニットも1個追加骰子を振ることになる。指揮官はユニットから分離できる。指揮官がユニットと合流するために移動する場合、そのユニットは命令を受ける訳ではない。指揮官を全く持っていない場合、自分で選ぶ1個ユニットに

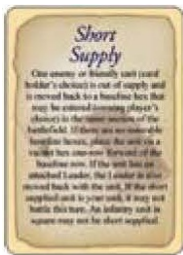
命令を発行すること。(カード2枚)



大機動 - 4個以下のユニットまたは指揮官に命令を発行すること。受命令ユニットまたは指揮官は4ヘクスまでの戦略移動を実施できる。方陣の歩兵ユニットに命令することはできない。受命令ユニットは戦闘できない。あるいは、自分で選ぶ1個ユニットに命令を発行すること。(カード1枚)



回復 - 命令能力(当カードを含め手札のカード数)に等しい戦闘骰子を振ること。各振って出た歩兵、騎兵、砲兵記号骰子に対して、この種類の1個ブロックが戦場の戦力低下ユニットに戻される。ユニットは元から持っていたより多くのブロックを獲得することができない。最低限1個ブロックを得た回復されたユニットは、命令を受ける。(カード1枚)



補給欠乏 - 1個の敵または味方ユニット(カード所有者の選択)は補給切れである。位置しているヘクスからユニットを取り除き、戦場の同じ区域内の進入可能な開始線ヘクス(所有側プレイヤーの選択)に置かれる。進入可能な開始線ヘクスが無い場合、ユニットを開始線の1列前の空いているヘクス上に置くこと。ユニットに附属指揮官がいる場合、その指揮官も取り除かれてユニットと一緒に配置される。

補給欠乏ユニットは自軍ユニットである場合、それはこの手番に戦闘できない。方陣の歩兵ユニットを補給欠乏にすることはできない。(カード1枚)

注意: 単独の指揮官は補給欠乏にならない。

クレジット

製作およびディヴェロップメント: リチャード・ボーグ

装飾監督、カバー美術&パッケージデザイン:
ロジャー・B・マクゴワン

ステッカー美術: パスカル・ダ・シルヴァ

カードデザインおよび構成: ドナル・ヒガルティ

ルール構成、地図およびタイル美術: マーク・シモニッチ

プレイ試験: ジョー・アブリッツ、デイヴ・アルニソン、ブラッド・ベル、ジェフ・ボーグ、ジョージ・カーソン、ケヴィン・フランクフォーザー、リク・フォンタナ、ロバート・グランガー、ロイ・グライダー、ブレット・ヘルジソン、パット・クリヴィアル、テッド・クリヴィアル、スティーヴ・メイレック、グラント・メイレック、ビル・マッシー、スティーヴ・メイ、テリー・ミクルット、ポール・ミラー、ウェイン・ミントン、ジョン・ニコラス、スティーヴ・ニーダージーセス、ダグ・オコンネル、スタン・オイエン、マイク・パンコ、ジェフ・パスキヴッツ、ジョン・プリッチャード、アンソニー・リカルディ、ルイス・ロタンド、ボブ・サンティアゴ、ケン・サマーフィールド、リック・トーマス、ダン・ヴァン・ホルン、およびGMT司令部要員。

ルール校正および検証: ケヴィン・デュークおよびトニー・カーティス

製作協力: トニー・カーティス

製作者: トニー・カーティス、ロジャー・マクゴワン、アンディー・ルイス、ジーネ・ビリングスレイおよびマーク・シモニッチ



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