

ナポレオン戦争

キャンペーン マニュアル

目 次

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1. プレイヤーズノート（未訳） | 3. シナリオ |
| フランス | 1812年 決断の年 |
| イギリス | 1813年 解放戦争 |
| オーストリア | 4. ルールに対する注意深い観察 |
| ロシア | 5. ヒストリカルノート（未訳） |
| プロシア | 6. ディヴェロッパノート（未訳） |
| 2. ゲームターンの例（未訳） | 7. 戦場チャート |

1812年 ―― 決断の年

はじめに：1812年の春、フランス帝国はその絶頂期に達していた。プロシアは征服され、オーストリアは恫喝を受けそして婚姻によってナポレオンに縛り付けられ、スペインもほとんど征服されそしてイギリス軍はポルトガルへと駆逐されるに至って、ナポレオンはヨーロッパ大陸の支配者となった。イギリスは大海を支配していた；しかもオスマン帝国に対する勝利を得たばかりのその巨大な軍を動員している、そして皇帝を不快にさせそして苦々しく思わせていたものはや親密とは言えないツァーがいるロシアがあった。この明らかな挑戦に対抗するために、ナポレオンはロシア侵攻のために500,000名近い兵士を召集した。まさにフランスが東方への進撃を準備していた頃、後にウェリントン公爵と呼ばれることになるイギリス軍のアーサー・ウェルズリー将軍は、スペイン国境の鍵であるシュエダード・ロドリゴとバダホスの要塞を奪取するために、ポルトガルから打って出ている、即ち非情なる半島解放戦争を始めていた。それにも関わらず、ナポレオンはロシアの奥深くへと進撃し、代償の高くついたスモレンスクおよびボロジノの戦いに勝利していたが、モスクワを占領する頃には、ウェルズリーもマドリッドを占領していた。年の終わり頃には、フランス軍は全ての戦線において退却しており、ロシアから撤退するにつれて冬はナポレオンの生き残った軍の残骸を痛めつけていた。ナポレオンおよび彼の帝国のどちらもこれらの二重の敗北から完全に立ち直ることはなかった。

ターン： 第4（1812年） インパルス： イギリス
期間： 1ターン
資源数： フランス 1、ロシア 1、イギリス 1
重要地点数： フランス 24、イギリス 7、オーストリア 6、ロシア 8、プロシア 2、スペイン 2、スウェーデン 2、デンマーク 2
カード数： フランス 8、イギリス 3、オーストリア 3、ロシア 4、プロシア 2、スペイン 1、スウェーデン 1 に本国カードを加える。

特別ルール：これは、1ターンのゲームである。帝国陣営側はフランス、オーストリア、プロシアおよびデンマークを指揮する。反仏同盟陣営側は、イギリス、スペイン、ロシアおよびスウェーデンを指揮する。3人プレイの場合、1人はロシアを指揮するが反仏同盟とのチームとしてプレイし、勝利あるいは敗北する。

1. オスマントルコと外交欄は、プレイに使用されない。条約締結状態はイベントに関係無く、征服のみによって破棄される。

2. 国外戦争イベントは、プレイすることができない。大陸封鎖令の失敗 (Continental System Fails) は有効であり、通常の割り込みを妨害する。

3. イギリスは全ての海域ゾーンを支配しているが、フランスがいずれかのスペインのスペースを支配しているかぎりには、いかなる輸送船団／強襲上陸も禁止される。

4. “冬の早期到来”のために資源利用を選択することは禁止である。最終インパルス後に、中間フェイズの消耗、国旗マーカーの配置、征服および降服の手順が実行される。ゲームは、いずれかの国家が手札にカードを残している場合はターンの第6ラウンドが完了するまで終了させることはできない。インパルスラウンド数マーカーをプレイされたラウンド数を記録するために、重要地点支配上において移動させること。

5. フランスがターンのどこかの時点でロシアの首都1ヶ所を、そしてゲームの終了時に最低3ヶ所のロシアの重要地点を支配していないかぎりには、反仏同盟側が勝利する。自動的勝利の結果として扱われるロシアもしくはフランスの征服を除いて、各々の陣営によって支配されている重要地点の数を集計し、帝国陣営側に対しては34、そして反仏同盟陣営側に対しては19を差し引く。各々の生き残っている条約締結状態の中小国および未使用の資源毎に、1を加える。未プレイのカードには価値が無い。高い方の合計の側が勝利する。同点の場合は、反仏同盟陣営側が勝利する。

フランス：ワルシャワ、ストラスランド、イギリス領イタリアの全て；およびシュエダット・ロドリゴ、バダホス、カディスおよびマジョルカを除く各スペイン公領スペースに国旗マーカーを配置。

帝国側陣営

ブルゴス	ナヴァール	バルセロナ	ラ・マンチャ	マルセイユ	ポルトー	ロッテルダム	ブレスト	ナポリ	ハノーヴァー	ヴァレンシア
ウーゲス		ウイクトル		マルモン	スルト		ナポレオン、ネイ	ボニファスキー	ダウアー、ミュー	
ロッセ	ケニヒスベルク	ポーゼン	ダンツィヒ	マドリッド	グラナダ	パリ	トーン	ワルシャワ	マヌーリア	
	シュヴァルツェンベルグ									フリードリッヒ
スト ー リ コ ン タ ート	ルバリン	コロスス ヴァール	ウーゲン	ロ ト ン	ベルリン	ポメラニア	ハ ー ン タ ート	コペンハーゲン	クリスチャンセン	シュテット

イギリス：コルフに国旗マーカーを配置。

反仏同盟陣営側

ウェリントン、ヒル	ベレスフォード								ベルナドット	
シャーター ト・ロドリ	リスボン	ダブリン	ケント	サセックス	バダホス	ロンドン	シブラルタル		ストックホルム	カルマル
ロシア： コンスタンティン、 バルタイ	ベニンゲン	バグダダオン	クラーゾフ						ウイゲン・シュタイン	
ヴァイルナ	リガ	クローノ	モスクワ	クルラント	オデッサ	ベッサラビア	ナイシュタット	スモレンスク	コウ・オノ	ジトミール
サンクト・ペ テルスブル	ゴメル	ポロツク	再編成 ボックス	カ ー ン	カティス	バダホス	シブラルタル	オポルト	シャーター ト・ロドリ	

1813年——解放戦争

はじめに

ロシア戦役による大惨事は、ナポレオンに没々帝国の半分以上を手放すことを認めさせそして連合国軍の追撃とともにライン河へと押し戻させた。一方、サラマンカにおけるウェリントンの勝利は、スペインの情勢を一変させてしまった。オーストリアはそれらの出来事に勇気付けられ、ナポレオンの頤木から自由なヨーロッパの参加への足取りを速めた。ヘラクレスにも比する努力でナポレオンは新たな大陸軍を創り出し、スペインからスールトを引き抜き、春における反攻の準備を整えた。オーストリアが彼に対して参戦してくる前に、彼はこの部隊を東へ、再編成中のロシアおよびプロシアの軍へと分断し、撃破する期待をかけながら解き放った。バウツェン、リュッツェンおよびドレスデンにおける初期の勝利はナポレオンを勇気付けさせることはあったが、結果をもたらさなかった。秋には四カ国からなる連合国軍は、第一次世界大戦までヨーロッパにおいてかつて行われた最大級の戦いにおいて、彼に降りかかってきた。50万人を超える兵士達が、諸国民戦争と呼ばれるに相応しい3日間において戦った。ナポレオンはその敗北からさえも立ち直ることができたが、彼はその戦線のみで手一杯になってしまっていた；だがスペインでは、ウェリントンが中心人物不在のフランス軍を効果的に撃破し、ピレネー山脈まで彼らを押し戻していた。スールトを彼の旧敵の元に送り返すことによって、ナポレオンはウェリントンの侵攻を春まで延ばすことができた。フランスは間も無くいたる戦線において侵攻を受け、英雄的な防衛戦にもかかわらず、ナポレオンは退位を強いられた。

ターン : 第5 (1813年) **インパルス** : ロシア
期間 : 1ターン
資源数 : フランス 1
重要地点数 : フランス 18、イギリス 7、オーストリア 8、ロシア 8、プロシア 5、スペイン 3、スウェーデン 2、デンマーク 2

カード数 : フランス 8、イギリス 3、オーストリア 4、ロシア 4、プロシア 2、スペイン 1、スウェーデン 1、デンマーク 1 に**議会 (Parliament)** を除く本国カードを加える。

特別ルール : これは、1ターンのゲームである。帝国陣営側は、フランスおよびデンマークを指揮する。反仏同盟陣営側は、イギリス、スペイン、ロシア、プロシアおよびスウェーデンを指揮する。第3のプレイヤーはロシア、プロシアおよびスウェーデンをプレイすることができるが、反仏同盟陣営側勝利ポイントは合計され、そしてチームとして勝利あるいは敗北しなければならない。

1. オスマントルコと外交欄は、プレイに使用されない。条約締結状態は、破棄されない。イギリスプレイヤーの指揮下において反仏同盟陣営にC Pの消費無しで加入するその最初のインパルスまで、オーストリアは中立状態である。その時点より前に侵攻された場合、直ちに参戦する。

2. **ポーランドの蜂起 (Polish Uprising)**、**大陸封鎖令の失敗 (Continental System Fails)** あるいは国外戦争イベントは、無効である。割り込みは可能であるが、最初のロシアインパルスの前まではできない。

3. イギリスは全ての海域ゾーンを支配しているが、フランスがいずれかのスペインのスペースを支配しているかぎり、いかなる輸送船団／強襲上陸も禁止される。

4. “冬の早期到来”のために資源利用を選択することは禁止である。ゲームは、いずれかの国家が手札にカードを残している場合はターンの第6ラウンドが完了するまで終了させることはできない。最終インパルス後に、中間フェイズの消耗、国旗マーカーの配置、征服および降服の部分が実行される。フランスは、1つの列強勢力を征服することによって勝利する。他の場合は、各々の陣営によって支配されている重要地点の数を集計し、帝国陣営側に対しては20、そして反仏同盟陣営側に対しては33を差し引く。各々の生き残っている条約締結状態の中小国および未使用の資源毎に、1を加える。各々の生き残っている条約締結状態の中小国および未使用の資源毎に、1を加える。未プレイのカードには価値が無い。高い方の合計の側が勝利する。同点の場合は、反仏同盟陣営側が勝利する。

フランス : マドリッド、ブルゴス、ヴァレンシア、ナヴァール、アルゴン、バルセロナ、全てのイタリア内のイギリススペース、ヴェニス、チロル、レンベルグおよび以下のプロシアの公領スペース； ムンスター、チューリンゲン、ヘッセン、ハノーヴァー、オルデンブルグ、アンハルト、メクレンブルグ、およびダンツィッヒに国旗マーカーを配置。

ダーク

ナポレオン、
マルモン

スールト

ウーゲヌ

ネイ

ミュー

ポニトフスキー

ミュンヘン

メクレンブルグ

ダンツィヒ

マドリッド

フランコニア

パリ

チューリンゲン

ラティスホーン

ナポリ

レンベルグ

ブルゴス

ヴァレンシア

ミラノ

バルセロナ、ヴェルテンベルグ、アラゴン、アンハルト、ロッテルダム、ボルドー、マルセイユ、プレスト、ナヴァールにそれぞれ1個配置。

再編成
ボックスハート
ヘルト

コペンハーゲン

クリスチャンセン

イギリス

ウェリントン、
ヒル

ペレスフォード

シャーダーツ
ト・ロトリー

リスボン

ダブリン

ジブラルタル

ロンドン

ロシア

ナイシュタッドとスヴェアボルグ（スウェーデン領内）に国旗マーカーを配置。

コンスタンティン

ベニングセン

トルマツ

バルグライ

グイトゲンシュタイン

ベルナドット

ワルシャワ

グロドノ

プレスラウ

トーン

リガ、モスクワ、サンクトペテルズブルグにそれぞれ1個配置。

ライプツィヒ

再編成
ボックス

ストラズント

スウェアランド

カルマル

プロシア

クライスト、
ヨルク

ブリュッヒャー

ヒューロー

シュヴァルツェンベルグ

コロート

ヨハン

ベルリン

ライプツィヒ

ボメラニア

ケニヒスベルグ

再編成
ボックス

ウーデン

プラハ

ザルツブルグ

モラヴィア

リンツ

再編成
ボックス

帝国側陣営

反仏同盟陣営側

スペイン

ブレナ

マルシア

ラマンチャ

バダホス

グラナダ

シャーダーツ
ト・ロトリー

スウェーデン

オーストリア

ルールに対する注意深い観察

30回のルール記述作業は、強烈であった。私の仕事はいつも同時にあまりにも詳細な方向に走り過ぎているとか不完全であると批難を浴びていた。全ての可能性のある疑問に答えようとすることによって——たとえどんなに僅かであっても——ディヴェロッパは結果として生み出された言い回しの海の中で理解者を失う危険を冒している。主要な出版社は限度までウォーゲームの在庫を抱えることになるので、その購入者達を更にそれ以上限定する恐れのために長所を無効にすることがある。．．．潜在力のある売り物は、ルールの長さで反比例するように見られている。そして“ゲーマー達”にも同様の限界がある。誰かしらは常に木を見て森を見ずの過ちを犯すので、ルールは稀な事例を反映するために別な言い回しで書かれたり、量が無意味に増加する。ここでは、私がルール自体において読者に負担を負わせることを欲しないような稀な状況に対してほとんど最善である回答によってケヴィン・デュークに謝意を表する——まず最初に思い浮かべることができたあらゆる捜しの名人である。

疑い無く、ここ以上に在るであろう——5人プレイゲームに関する外交ルールに関連する程著しく。私は、注意深い学習と既知のルールの筋の通った解釈を利用するならばルールの意図は通常認識し難いものではないことだけは言うことができる。

8.32 列強勢力Aが中小国Xを攻撃し、そして中小国Xは列強国Bの従属国であるが条約締結状態の同盟ではなく、またAとBが同じ陣営である場合はどうなるのか？

A. 列強勢力Bにとって全く嬉しくない話ですが、同じ陣営内である以上はAと戦争することができません。中小国Xはいいかにもにされたのであり、BよりもむしろAとBの両方に敵対するプレイヤーCによって指揮されます。中小国Xとの条約締結状態による同盟を受け入れるか入れないかはCの決断によります。

8.33 宣戦布告：中小国に侵攻するためには宣戦布告を必要としないことによって、中立列強勢力は他の列強勢力と条約締結状態の中小国を侵攻でき、そしてその上宣戦布告無しにその列強勢力（中小国の領内）と戦うことはできるか？

A. いいえ。そのような行動は条約締結状態にある列強との戦争に自動的に陥りますので、つまり宣戦布告が必要となります。中小国との条約締結関係は、中小国を宣戦布告手続き無しで攻撃できるために、解消されていなければなりません。

8.34 中立国は戦いたい各々の列強勢力毎に、または1回のみの宣戦布告が必要か？

A. 陣営の加入国の1つを攻撃することは、その陣営の全ての加入国と交戦状態に入ることになります。

8.34 非一中立列強勢力が中立列強勢力に対して宣戦布告した場合、中立列強勢力は敵対する陣営に自由に加入することになるのか？中立列強勢力が非一中立列強勢力に対して宣戦布告した場合はどうなるのか？

A. はい。．．他のプレイヤーの承認は必要ありません。

9.45 フランス：フランスを消耗させる場合、振るサイコロの数、あるいは結果のどちらを半減させるのか？

A. 結果です。

9.7 あなたの指揮している軍集団内に私のユニットが参加している場合、そしてあなたのインパルス時にあなたが私が行きたくない場所に軍集団を移動させたい時に、私はあなたと共に移動する代わりに自分のユニットをその場に留まらせることができますか？

A. いいえ——軍集団の総司令官に合意していることによって、司令官のインパルス中は自分の部隊の拒否権を失っています。

11.2 “失敗した敵の回避の試み毎に+1”——2回以上の回避の試みは有り得るのか？

A. はい。例えば同じスペース内に指揮官のいない歩兵と騎兵の駒があるとしたら。それらは別々に移動しなければならないので、1回のサイコロを振るだけでは一緒に回避できません。つまり、各々別々に回避を試みなければなりません。両方とも成功するだろうし、両方とも失敗、または一方が成功して他方が失敗するかもしれません。攻撃側は各々の失敗に対して追加の戦闘サイコロを1個得ることができます。

11.21 ユニットのボーナス：部隊の50%がフランス軍ではなく、他の列強勢力あるいは中立国である場合、どのようなボーナスを得られるか？例えば1/3がフランス、1/3がプロシア、および1/3が中立国である場合は？

A. +1

11.21 混乱しているユニットは、ボーナスを得られるか？

A. はい。

11.22 イベントのプレイによって攻撃側が2つ以上のスペースから進入してきた場合、地形ボーナスは累積するか？

A. はい。

11.3 第2ラウンドが必要ではない場合、勝者／潰走を決定するために超過分の混乱結果は“損害”として数えるか？

A. はい。

12.3 1回の攻囲戦の試みは何ラウンドまで可能か？戦闘と同様に2回までであるか？

A. 攻囲戦解決の仕組みでは、4回まで行う可能性があるジブラルタルを除いて、3ラウンド以上行うことができるような攻囲戦の試みはありません。

13.3 海上迎撃：手番側の艦隊が海域ゾーンに進入し、次にその海域ゾーン内の港に進入した場合、その海域ゾーン内の非手番側艦隊は2回（1回は海域ゾーンに対して、そしてもう1回は港に対して）の迎撃の機会を得るのか？

A. はい——2回の別な進入を行っているので2回の異なる迎撃の機会があります。

13.3 海域ゾーンAとBに隣接している港があるものと仮定する。艦隊が海域ゾーンAから港に進入した場合、海域ゾーンB内の非手番側艦隊はそれを迎撃できるか？

A. はい——ただし封鎖艦隊になっている時、つまり海域ゾーンを支配している場合のみです。同様に港から海域ゾーンAへ退出する艦隊は、封鎖位置に就いている艦隊によって海域ゾーンBから迎撃されます。

13.6 要塞によって防衛されている海峡を輸送船団は通過できないと書かれているが、輸送船団は海峡を渡って直接敵要塞に移動できるというのは正しいか？例えば、ジウトランドからコペンハーゲンへという具合に。

A. 輸送船団は港から港へと移動します。ジウトランドは港ではありません。そのような輸送船団は発生しませんし、行うことができません。ジウトランドからコペンハーゲンへのように海峡連絡線を渡る野戦部隊の移動は可能（11.22項）ですが、輸送船団ではありません。

13.6 敵の艦隊がコペンハーゲンに存在し、味方の艦隊がスカゲラックに存在する場合はどうなるのか？

A. 輸送船団は敵艦隊の存在する港には進入することができません。これは輸送船団による強襲上陸ができるようになるために、コペンハーゲン内の艦隊を排除するために、まず港内海上戦闘が戦われなければならないことを意味します。

13.7 強襲上陸：“輸送船団は、その海域ゾーンを味方（あるいは同盟国）が支配している場合のみ敵の港に進入できる”という必要条件に対して、2—海域ゾーンとつながる港はどのように適用されるか？2—海域ゾーンの港に上陸するためには、両方の海域ゾーンを支配する必要があるか？

A. はい。

13.8 要塞のある海峡内で自動的に迎撃を受ける艦隊は、回避できるか？

A. はい。

14.31 重要地点の支配によって引かれるカードの数を決める際、端数は切り上げられるのか？切り下げられるのか（例えば5ヶ所の重要地点では2枚のカードか？あるいは3枚か）？

A. 2枚です。“2ヶ所の重要地点毎に1枚のカード”です；2枚は5の中では2回分です。端数分のカードは引くことができません。

14.33 2枚以上の超過カードがある場合、2以上の資源を得ることができるか？

A. いいえ。

15.1 2つの異なる国家が各々1ヶ所のロシアの首都を占領している場合はどうなるのか？どちらがロシアを征服するのか？

A. 移動順番欄の順序に従って、先に征服フェイズで征服完了した方です。先に征服した方のみであることに注意。

15.2 征服側によって国旗マーカーが置かれる公領スペースを選ぶ時に、敗戦国が15.21項の第2項に準じて返還しようとする公領スペースは対象とできるか？

A. はい。

