

プロイセンの栄光：フリードリッヒ大王の戦い

プレイの手順

A プロイセン軍プレイヤー・ターン

- 1 軍活性化フェーズ（メイン・シナリオのみ）（13. 0項）
- 2 指揮状態判定フェーズ（14. 0項）
 - A 横隊への転換セグメント（14. 1項）
 - B グループ指揮判定セグメント（14. 2項）
- 3 移動フェーズ（15. 0項）
 - A 潰走移動セグメント（15. 1項）
 - B 「交戦中」マーカー配置セグメント（15. 2項）
 - C 通常移動セグメント（15. 3項）
- 4 攻撃側砲撃フェーズ（16. 0項）
- 5 回復フェーズ（17. 0項）
- 6 防御側砲撃セグメント（18. 0項）
- 7 近接戦闘フェーズ（19. 0項）
- 8 「交戦中」マーカー除去フェーズ（20. 0項）

B 連合軍プレイヤー・ターン

- C 共通軍士気調整フェーズ（21. 0項）

砲撃表

サイ の目	2	3-4	5-6	7-8	9-11	12-14	15-19	20+
-2	0	0	0	0	0	0	0	0
-1	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	1
1	0	0	0	0	0	1	1	1*
2	0	0	0	0	1	1	2*	2r
3	0	0	1	1	1	2	2r	2r*
4	0	1	1	1	1r	2r*	2r*	3
5	1	1	1	1r	2r*	3	3	4*
6	1	1r*	2r*	2r*	3	4*	4*	4*
7	2	2	3	3r*	4*	5*	5*	5*
8	2*	3*	3*	4*	5*	5*	6*	6*

砲撃表サイの目修正一覧

- +2 射撃する全ての砲兵が目標に隣接している
- +/- 地形修正
- 3 射撃する砲兵のどれかが混乱している
- 3 目標ヘクスの全ユニットが潰走している
- 1 砲撃側の軍が士気阻喪している。
- 2 砲撃側の軍が士気崩壊している。

軍活性化

通常活性化：

シナリオ規定の軍士気コストを支払い、サイコロを振ります。
サイの目に軍司令官のイニシアチブ値を加えたものが7以上であれば、活性化は成功です。

「ひと目見た！」活性化：

敵軍ユニットのどれかに対して7ヘクス以下の視線を設定できなければなりません。サイの目に軍司令官のイニシアチブ値を加えたものが8以上であれば、シナリオ規定の軍士気コストを支払って活性化させることができます。「ひと目見た！」活性化は各軍および分遣隊ごとに1回だけ試みることができます。

自動的活性化：

敵軍ユニットに対して3ヘクス以下の視線を設定できれば、貴方の軍は軍士気コストなしに活性化することができます。

砲兵捕獲表

サイ の目	結果
≤0	もし整列状態ならば、砲兵ユニットは混乱の結果を受けます。それ以外は1ヘクス後退します。
1-3	マップ上にあるユニットは捕獲されます。置き換えユニットはマップの隣接するヘクスに置かれ、もし整列状態ならば混乱します（退却はしません）。
4+	全ステップが捕獲されます。

サイの目修正

- +1 捕獲側ユニットのどれかが砲兵より士気が高い
- 1 砲兵ユニットの方が士気が高い
- 1 捕獲しようとするユニットが全て混乱している

回復修正

ユニットの士気値に以下の修正を施してください。

- +? 自軍指揮官とスタックしていればその士気修正値
- +1 どの敵ユニットからも4ヘクス以上離れている
- +1 歩兵ユニットが森か町にいる
- 1 自軍混乱ユニットまたは潰走ユニットとスタックないし隣接している
- 1 敵ユニットに隣接している
- 1 自軍が士気阻喪している
- 2 自軍が士気崩壊している

ロシア軍コサックおよびプロイセン軍フライコア騎兵ユニット

ツォルンドルフ・シナリオとトルガウ・シナリオではスタック制限と交戦に関してこれらユニットのステップ値を2倍にすることを忘れないでください（25. 3. 8項と26. 3. 6項）。



プロイセンの栄光：フリードリッヒ大王の戦い

地形効果表

ヘクス地形	移動コスト		地形戦闘修正		
	歩兵および指揮官 ／砲兵	騎兵	歩兵	騎兵	砲兵
Clear 平地	1	1	0	0	0
Woods 森	2	3	-1	(-4) *	-1
Town 町	1	1	-1	(-4) *	-2
Walled Town 城壁のある町1	1	1	-3	(-4) *	-2
Marsh 沼地	2	3	-1	(-4) * [-1]	
Pond/Stream 池／小川2	2	2	(-1)	(-1)	[-1]
All Water 全面湖	P	P	P	P	P

ヘクスサイド地形

Up Slope 登り斜面	+1	+1	-2	-2	-2
Down Slope 下り斜面	+0／+1	+1	0	0	0
Stream 小川3	+1	+1	-1	-1	0
Bridge/Causeway 橋／なわて	+0	+0	-1	-1 *	0
Entrenchment 塹壕	+1	+2	-2	-2 *	-2
Full Pond 全面池4	P	P	P	P	P
Mietzel River ミーツェル河	全移動力**	全移動力**	P	P	0
Elbe River エルベ河	P	P	P	P	P

敵ZOC離脱のための移動コスト

+1 移動力	あらゆる支援ユニット
+1 移動力	交戦中のプロイセン軍騎兵ユニット（整列状態の敵騎兵と交戦状態でないときに限る）
+2 移動力	プロイセン軍騎兵以外の交戦中の快速ユニット（整列状態の敵騎兵と交戦状態でないときに限る）

移動コスト適用：

ヘクス地形のうち移動コストが最大のものを適用します。ヘクスサイド地形は全て加算されます。

地形戦闘修正の適用：

攻撃側に最も不利となるヘクス（攻撃側ヘクスあるいは防御側ヘクスのどちらか）の修正にそれら2ヘクスの間のヘクスサイドによる修正全てを加味して適用します。複数ヘクス戦闘において、攻撃側プレイヤーは攻撃ヘクスひとつと防御ヘクスひとつを任意に選択することができます。選択されたヘクス間のヘクスサイドの修正は適用されます。

地形効果表に関する注意

- # 数字が（）や[]で囲まれていなければその地形戦闘修正は防御ヘクスにある場合のみ適用されます。
- () この地形修正は攻撃側ヘクスと防御側ヘクスのどちらにあっても適用されます。
- [] この地形修正は攻撃側ヘクスにある場合のみ適用されます。
- P 進入／戦闘禁止です。
- * 騎兵はこの地形から／への攻撃において騎兵衝撃力を使用することができません。
- ** 縦隊隊形でのみ可能です。
- 1 ロイテン・マップのヘクス3110は城壁のある町（教会）です。
- 2 ヘクスが全て水面で覆われていなければそれは池／小川です。それ以外の場合、それは全面湖となります。
- 3 橋もなわても無い場合です。
- 4 ヘクスサイドが全て池で覆われている場合に全面池となります。
- 5 塹壕による不利な修正は塹壕の正面（外側）から砲撃ないし攻撃するユニットに対してのみ適用されます。塹壕の内側から砲撃／攻撃するユニットは不利な修正を受けません。

戦闘手順

1. 攻撃宣言
2. 戦闘前後退
3. 戦闘比の算定
4. 先導ユニットの指定
5. サイの目修正の確認
6. 近接戦闘の解決
7. 指揮官死傷チェック
8. 結果の適用
9. 戦闘後前進
10. モーメントム前進／攻撃
11. 戦闘成功チットの取得
12. 騎兵アクション

騎兵掃討突撃

戦闘後前進の後、このターンにまだ騎兵掃討突撃を行っていない交戦状態かつ整列状態の騎兵ユニットは騎兵掃討突撃（19. 12. 1項）を試みる事ができます。参加させる騎兵ユニットを指定し、サイコロを1個振ります。出目にそれぞれのユニットの士気値と参加する騎兵とスタックしている指揮官の士気修正値を加えます。その合計が11以上となったユニットは続く攻撃に参加しなければなりません。

戦闘における士気値の影響：

- 士気値5 自発的に退却することができる。「r」の結果に影響されません。
- 士気値4 この戦闘によりすでにステップを失っていれば、1損失ポイントが適用された場合退却しなければなりません。「r」の結果により混乱します。
- 士気値3 この戦闘によりすでにステップ失っていれば、1損失ポイントが適用された場合退却しなければなりません。「r」の結果により混乱します。「S」の結果があれば、1損失ポイントが適用された場合全ステップが降伏します。

プロイセンの栄光：フリードリッヒ大王の戦い

戦闘結果表

戦闘比

サイ の目	1-3 (以下)	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1+	サイ の目
-2 以下	*4RS/0	*4RS/0	*4RS/0	*3RS/0	*3R/1	2/0	2/1	-2 以下
-1	*4RS/0	*4RS/0	*3RS/0	*3R/0	(2)R/0	1r/1	1/1	-1
0	*(4)RS/0	4RS/0	(3)R/1	(3)R/1	1r/1	1/1	(1)/1	0
1	Ex+1RS/0	*(4)R/1	*(3)/1	*(2)/1	*(1)r/0	(1)/1	1/3	1
2	*Ex(+1)R/0	(3)R/1	1r/0	1r/1	1/1r	0/1r*	0/(4)*	2
3	3R/0	Exr/Ex	Exr/Ex	Exr/Exr	0/1r*	1/2r	1/4R*	3
4	(3)/1	1/0	Ex/Exr	Ex/Ex(+1)*	Ex/Ex(+1)	0/(3)*	0/4R*	4
5	1r/0	1/1r	0/2	0/2	Ex/Ex+1*	Ex/Ex(+1)*	0/4RS*	5
6	1/1	0/(2)*	1/(3)*	1/3*	1/(4)R*	Ex/Ex+1*	0/(5)RS*	6
7	1/1r*	1/(3)	1/3*	1/(4)R*	0/4R*	0/(4)R*	0/5RS*	7
8	0/1r	1/3*	0/(4)R	0/4R*	0/(4)RS*	0/4RS*	0/5RS*	8
9	1/(3)	1/(4)*	1/(4)RS*	1/(4)RS*	1/4RS*	1/(4)RS*	1/5RS*	9
10	0/3	0/4R*	0/4RS*	0/4RS*	0/5RS*	0/5RS*	0/6RS*	10
11+	0/4R*	0/4RS*	0/5RS*	0/5RS*	0/5RS*	0/5RS*	0/6RS*	11+

戦闘結果表サイの目修正

- 2 攻撃側ユニットに置かれた「交戦中：-2」や「モーメンタム攻撃」マーカー1個ごとに
- +2 防御側ユニットに置かれた「モーメンタム攻撃」マーカー1個ごとに
- 1 攻撃側ユニットがひとつでも混乱している
- +3 側面攻撃（目標ヘクスが町の場合は適用されません）
- +1 防御側の軍が士気阻喪している
- +2 防御側の軍が士気崩壊している
- 1 攻撃側の軍が士気阻喪している
- 2 攻撃側の軍が士気崩壊している
- 2 戦闘比が1-4以下である
- +2 戦闘比が5-1以上である
- +/- 地形修正
- +/- 騎兵衝撃力（19.5項参照）
- 3/+3 攻撃側／防御側に縦隊のユニットがひとつでもある

混乱と潰走によるサイの目修正

攻撃側に最も有利なものが適用されます

（以下は防禦側交戦ユニットだけが対象です。支援ユニットの状態は影響しません。）

- +1 防御側ヘクスすべてに混乱ないし潰走ユニットがあり、整列騎兵以外が攻撃している場合
- +2 防御側ヘクスすべてに混乱ないし潰走ユニットがあり、整列騎兵だけが攻撃している場合
- +2 防御側ヘクスすべてに潰走ユニットがあり、整列騎兵以外が攻撃している場合
- +3 防御側ヘクスすべてに潰走ユニットがあり、整列騎兵だけが攻撃している場合

士気修正

ひとつだけ適用されますー先導ユニットの士気値を比較してください

- +1 攻撃側先導ユニットの士気値の方が高い
- 1 防御側先導ユニットの士気値の方が高い
- +? 攻撃側ユニットがすべて騎兵ユニットであり、かつ攻撃側先導ユニットの士気値の方が高い（士気値の差を修正値としてください）
- ? 攻撃側ユニットがすべて騎兵ユニットであり、かつ防御側先導ユニットの士気値の方が高い（士気値の差を修正値としてください）

戦闘結果の説明

結果は、攻撃側／防御側です

- 数字 損害ポイント（11.1項）
- E x 相互損害：交戦した敵ユニットすべてのステップ数を合計して4で割り、四捨五入したものが損害ポイントとなります。
- E x + 1 相互損害の結果に1を加えます。
- * 砲兵ユニットがあれば、ひとつが1ステップを失います。
- R 退却がすべて潰走となります。
- r 損害ポイントを適用し終えた後、士気値4以下のユニットは退却します。
- () 支援ユニットが存在すれば、損害ポイントが1減少します。
- S 士気値3以下のユニットは何ステップ残っていても降服し、1損害ポイントしか消化しません。