



RULES OF PLAY

Game Design by Hermann Luttmann

At Any Cost

 Metz 1870 



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

日本語解説書

「事を成すには犠牲を要する！」

—アーダルベルト・フォン・ブレドウ

マルス・ラ・トゥールにて、プロイセン軍第 12 騎兵旅団の有名な「死の騎行」直前に。

1.0 はじめに [Introduction]

1870 年 8 月 16 日の朝、メス要塞外部のグラヴロット交差道路で、ナポレオン三世（フランス第二帝政の皇帝）は、渋るフランソワ・アシル・バゼヌ將軍にライン流域軍の指揮を引き渡しました。メス複合要塞の防衛隊から集められたライン流域軍は、無傷で残された最後の野戦軍で、二週間の普仏戦争中における最後の希望でした。プロイセン第 1 軍と第 2 軍は前方を啓開し、退却しているフランス軍を追撃していました。しかし、悪天候と混乱した騎兵スクリーンは、フランス軍が追撃しているプロイセン軍との接触を断つことを許しました。プロイセン軍参謀総長ヘルムート・フォン・モルトケは、要塞の南を迂回し、モーゼル川を渡ってフランス軍の側面を突くよう自軍に命じました。この計画の唯一の問題点は、フランス軍がどこにいるのかでした。二日間の戦役は、結果的に軍事史上より注目すべき戦闘に数えられる—マルス・ラ・トゥールとグラヴロットの戦いを生じさせました。これら 2 つの戦いは 60,000 人を超える死傷者を生じさせ、両軍がほぼ同等の損害を被りました。

At Any Cost: Metz 1870 は、1870 年 8 月の数日間におけるメス要塞西方の状況をシミュレートするゲームです。ゲームは、プレイアブルで、プレイヤー諸氏に普仏戦争中に特徴付けられる戦闘の特異な戦術を体験することを認める、2 人プレイヤー用の旅団規模ゲームとしてデザインされました。プロイセン軍プレイヤーとしてのあなたは、初期の厳しい数的劣勢に耐え、勝利するためにプロイセン軍兵士と砲兵の豪胆さを用いることができるでしょうか？ フランス軍プレイヤーとしてのあなたは、ライン流域軍の無気力で独創性に欠けた指揮系統を克服し、頑強で装備が良いあなたの歩兵に易々と闘うことを認めることができるでしょうか？

At Any Cost: Metz 1870 は、軍事衝突の 3 つの「FOW」：戦場の霧 [fog-of-war]、戦場の軋轢 [friction-of-war]、戦場の運 [fortunes-of-war] を強調するブラインド・スウォード・チット引きシステムで特徴づけられます。より伝統的なチット引きメカニズムと異なり、ブラインド・スウォード・システムは、戦闘ユニットを当てにできず、逆に、除外され得ないことを課します。

2.0 ゲーム規模とマップ [GAME SCALE AND MAP]

2.1 規模 [Scale]

ゲーム・マップは、この戦役が闘われた地域を描写し、東盤端のメス [Metz] 周辺から西端のイロン [Yron] 川溪谷まで及びます。各マップ・ヘクスは、対辺間がほぼ 500 ヤードです。正規の歩兵と騎兵ユニットは、旅団をあらわします。歩兵分遣隊 (3.4) は、その親ユニットから独立して機能している大隊又は連隊のグループです。砲兵ユニットは、師団と軍団の砲兵中隊グループ編成で、ミトラリューズ・ユニット (4.3) は単一中隊です。各 HQ ユニット (3.5) は、軍団又は師団の司令官、その幕僚、付属した兵站段列をあらわします。1 戦力ポイント (3.1.3) は、約 600 人の歩兵、450 騎の騎兵、3 門のカノン砲 (12 lb)、4 門の軽カノン砲 (4 と 6 lb)、1.5 門のミトラリューズ機関銃に相当します。通常の 1 ゲーム・ターンは現実時間のほぼ 1 時間をあらわし、**夕暮 [Evening]** と **深夜 [Deep Night]** ゲーム・ターンは各 3 時間をあらわします。

2.2 マップの詳細 [Map Details]

マップ上には、移動と／又は戦闘に影響を持ち得る多数の地形特徴があります。これらの影響の詳細については、地形効果チャートを調べてください。いくつかの特殊な地形特徴は、以下のごとく更なる説明を要します。:



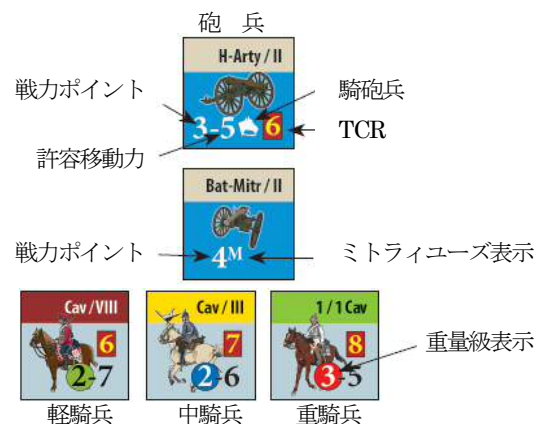
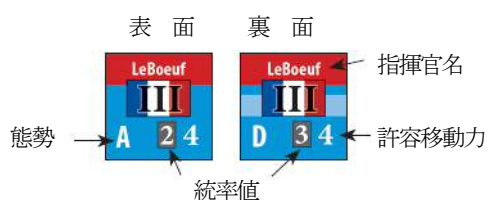
2.2.1 高度 [Elevations] : マップ上に描写された 4 つの地形高度レベルがあります (最低から最高へ)。平 (Flat)、低 (Low)、上 (Raised)、高 (High) です。上は緑茶色、高は暗茶色です。斜面は、1 レベルの高度差を持つ 2 つのヘクス間に存在します。急斜面は、2 レベル以上の高度差を持つ 2 つのヘクス間のヘクスサイドです (より暗い色で描かれます)。斜面を登るとは、より低いヘクスからより高いヘクスへの、斜面又は急斜面ヘクスサイドを通過する移動です。斜面と急斜面ヘクスサイドは、移動、視認線、戦闘の目的において重要です。

斜面を登るとは、より低いヘクスからより高いヘクスへの、斜面又は急斜面ヘクスサイドを通過する移動です。斜面と急斜面ヘクスサイドは、移動、視認線、戦闘の目的において重要です。



2.2.2 道路 [Roads] : 道路は、それらがヘクス内にあるときに、移動目的において支配的な地形特徴です。1 つのヘクスから同じ道路グラフィックによって直接連結するヘクス内に移動するユニットは、その道路を使用していると

ユニットの見本



見なされ、道路移動率からの特典を受けることができます。道路ヘクスには、2つのタイプがあります。二級道路 [Minor Roads] (タン色) と一級道路 [Major Roads] (暗灰色) です。二級道路ヘクスは、ヘクス内の他の地形又は越えるヘクスサイドにかかわらず、その道路ヘクス内にすでに他のユニットがいらない限り、移動している全てのユニットに1移動ポイントがかかります。一級道路は、二級道路と同様に機能しますが、1つの一級道路ヘクスから連結した一級道路ヘクスへと移動しているユニットにのみ、道路行軍縦隊 (11.9) 能力の資格を持たせることを認めます。

2.2.3 要塞 [Fortresses] : 2つのメス複合要塞です。サン・カンタン要塞 [Fort St. Quentin] とブラップヴィル要塞 [Fort Plappeville] は、特別なルール指示が要求されます。これら2つの要塞ヘクスは、1ユニットのみ、しかもフランス軍ユニットのみの進入が認められます。要塞ヘクスとその内部のユニットは、プロイセン軍ユニットによって射撃又は強襲することができません。加えて、要塞ヘクスから2ヘクス以内にあって通常 LOS (8.1.2) 内のプロイセン軍ユニットは、フランス帝国親衛軍団活性化 (8.9) の射撃戦闘ステップ中に、その固有の10SPsのフランス軍砲兵で射撃を受け得ます。

2.3 端数処理の規則 [Rounding Convention]

もしも SP 値、許容移動力等に関してゲームの計算が行われたら、計算全体を通して全ての端数を残し、最終的に残っている全ての端数を切り捨てます。

例外: 「0.50」から「0.99」の実質 SP 値は、「0.50」に切り下げされます (したがって、「C」SP 値としての資格を持ちます [3.1.3])。 「0.49」以下の実質 SP 値は、「0」SP として扱われます。

例: もしも7のユニット SP 値を、様々なゲーム状況のため二度半減させなければならぬと、最初に3.5に半減させ、二番目に1.75にします。それ故、最終的な調整後の SP 値は1です。

3.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

3.1 戦闘ユニット [Combat Units]

戦闘ユニットは、各陣営の戦闘部隊をあらわし、HQsを含みません。各カウンター表面は、ユニットの初期 (FR) 状態を表示し、裏面は重大な戦闘損失を受けた後のユニットを表示し、その戦闘疲労 (BW) 状態を示します。ユニットの BW 面は、FR 面と区別するため、中央を走る白帯で表示されます。歩兵分遣隊 (3.4) が2つの BW 面を持つことに注意してください、各カウンターは、以下のごとくゲーム情報を表示します。:

3.1.1 ユニットの名称 [Unit Identification] : 歩兵と騎兵ユニットの各カウンター最上部のバーは、旅団、師団/軍団、名称/師団/軍団によって識別されます。各軍団、独立騎兵師団、砲兵予備は、組織と呼ばれ、その組織名称の明確な地色を持ちます。ある HQ が活性化するとき、その HQ と同一の識別色を持つ全てのユニットはそれと一緒に活性化されます。歩兵分遣隊は旅団番号又は師団名称を持たず、代わりに各ユニットは個別に文字書きされ、師団スロット (17.0) 内に「分遣」[“Detach”] を持ちます。

注釈: ユニットの師団所属は、CIC チットの使用といくつかのイベント・チット・アクションのために重要です。

3.1.2 戦術結束値 [Tactical Cohesion Rating] : 赤いボックス内の黄色の文字は、ユニットの戦術結束値 (TCR) です。これはユニットの練度、士気、経験の尺度です。ユニットの TCR が高ければ、戦闘でより信頼でき効果的です。記載された TCR は、以下の状況によって修正され (この修正は付属したマーカー上に列記されます)、修正後の TCR がテストを要求される全ての場合に適用されます。:

- ユニットが動揺状態 [Shaken]=テストしているユニットの TCR を1ずつ減少させます (-1)。
- ユニットが混乱状態 [Disrupted]=テストしているユニットの TCR を2ずつ減少させます (-1)。
- ユニットが応急陣地 [Hasty Works] ヘクス内=テストしているユニットの TCR を1ずつ増加させます (+1)。
- ユニットが塹壕 [Entrenchments] ヘクス内=テストしているユニットの TCR を2ずつ増加させます (+2)。

3.1.3 戦力ポイント [Strength Points] : ユニットの戦力ポイント値 (SP) は、カウンター左下部の数字又は文字です。これは、ユニットの相対的な規模をあらわし、射撃と強襲戦闘の解決に使用されます。「C」の文字値は「基幹戦力」をあらわし、1/2 SP に相当します。ユニットの有効 SP は、射撃戦闘射程、士気命中等のような一定のゲーム状況によって修正され得ます。ユニットの初期 SP 戦力は、以下のごとく、適用済の士気命中マーカーについての調整を常に含みます。:

- 動揺マーカー=-1 SP
- 混乱状態マーカー=-2 SP

ユニットについての最初の SP が決定された後、その他の要因について SP を倍化又は割ります。記載された SP 値が「0」以下に修正されたユニットは、射撃戦闘の実施又は強襲戦闘で攻撃ができません (これは、後に説明される戦闘コラム・シフトと同じではないことに注意してください)。

3.1.3.1 重量級 [Weight Class] : 騎兵ユニットは、その SP 記載と共に追加の重量級表示を持ちます。これは SP 近くの色付円によってあらわされ、重騎兵は赤円、中騎兵は青円、軽騎兵は緑円です。重量級の範疇は、ユニットの武器、防護装備、その相対的な騎馬の大きさを反映し、騎兵突撃 (11.6) を行っているときに参照します。



3.1.3.2 ミトラリユーズ・ユニットは、その特異な状態と特殊な射撃戦闘コラム・シフトの備忘として、SP と共に「M」の上付文字を持ちます。

3.1.4 許容移動力 [Movement Allowance] : カウンター上の二つ目の数字は、ユニットの許容移動力です。ユニットの移動能力は、1移動アクション中に消費できる合計移動ポイント (MPs) の数で表現されます。許容移動力は、様々なゲーム状況によって調整され得ます。



3.1.4.1 騎砲兵ユニットは、許容移動力の右に表示された「馬首」の絵を持ちます。これは、プレイヤー諸氏がその特殊な「移動と射撃」能力 (8.1) を忘れないようにするためです。



3.1.4.2 グラヴロット・サン・プリヴァ (GSP) ユニットの [Gravelotte-St. Privat (GSP) Units] : 2つのグラヴロット・サン・プリヴァ・シナリオ (左翼の危機と流血の木曜日) でのみ使用される、8つの特殊なフランス軍ユニットがあります。これらのユニットは、カウンター右側に特異な「GSP」表示を持ちます。これらは、その戦いでフランス軍によって分遣された特殊な小部隊をあらわし、これらのシナリオに指定されるごとく、通常のユニット・カウンターの代わりに使用されます。



例：左に描かれたプロイセン軍ユニットは、第II軍団の Weyhern 師団の第7旅団です。その初期面は、8のTCR、6のSP、4の許容移動力を持ちます。いったん、その戦闘疲労面に裏返されたら、TCRは6に落ち、3のより低いSPを持ち、3の許容移動力に遅くなります。

3.2 戦闘ユニットのタイプ [Combat Unit Types]

以下の4タイプの戦闘ユニットがあります。：歩兵（兵士）、騎兵（騎馬兵）、砲兵（キャノン砲）、ミトラリューズ（機関銃）。戦闘ユニットの各タイプは、ルールの関係項目で詳述される特異な能力を持ちます。

3.3 ユニットの状態 [Unit Status]

大部分のユニットは、以下の3つの状態レベルを持ちます。：初期 [Fresh]、戦闘疲労 [Battleworn]、崩壊 [Broken] です。表面（完全戦力）を表示している戦闘ユニットは、初期 (FR) 状態です。死傷命中を受けたユニットは裏（減少戦力）面に裏返され、戦闘疲労 (BW) 状態です。もしもユニットが崩壊テスト (10.0) に失敗したら、BW 面でマップから取り去られ、マップ上の除去ユニット・ボックス内に置かれます。これらのユニットは、ゲームに復帰するまで（再建 13.3 を介して）崩壊状態です。

注釈：At Any Cost では、いったんユニットが BW 面になると、「戦闘」シナリオ中に裏返すことができません。それを行うことは、「戦役」シナリオの終夜 [Overnight] ゲーム・ターン (18.0) 中に、ユニットを露営状態に置くことによるのみ可能です。

3.4 歩兵分遣隊 [Infantry Detachments]



歩兵分遣隊は、より大きな旅団ユニットを分割すること (17.0) によって編成される、より小さな部隊（連隊や大隊）の集団をあらわします。各プロイセン軍団は5つの歩兵分遣隊（「A」から「E」と標記）を持ち、各フランス軍団はそのような2つのユニット（「A」と「B」）を持ちます。歩兵分遣隊は、通常の歩兵ユニットと同じカウンター・レイアウトを持ち、同様に機能します。唯一の違いは、そのより小さな規模により、これらのユニットはBW面のみを持ち、FR面はありません。カウンターの各面は、異なる規模の分遣隊をあらわします。加えて、その卓越した柔軟性により、これらは自陣営の一致する歩兵ユニットよりも高い許容移動力を持ちます。歩兵分遣隊は、「戦闘」シナリオでいったん崩壊したら再建 (13.3) できません。

3.5 HQ ユニット [HQ Units]

HQ カウンターは、軍団又は師団の将軍、その幕僚、組織のための兵站段列の中核をあらわします。HQs は戦闘ユニットではなく、SP 又は TCR 値を持たず、いかなる戦闘にも従事できません。その上、これらのユニットはFR又はBW面を持ちません。

各 HQ カウンターは、以下のごとくゲーム情報を表示します。：

3.5.1 ユニット名称 [Unit Identification] : HQs は、最上部の司令官名と組織の軍団番号又は国旗内部の独立師団番号によって識別されます。HQ カウンターの最上部は、その HQ の組織内の戦闘ユニットの色に一致する識別色帯を持ちます。ある HQ が活性化するとき、同じ色でマークされた全てのユニットは、それと共に活性化されます。

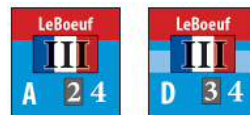
3.5.2 態勢 [Posture] : HQ カウンターの各面は、組織の全般的な機能命令をあらわしている態勢を列記します。1つの面は攻撃 [Aggressive] (A) 面で、ユニットが展開して敵と交戦し、あるいは攻撃を發動するよう指示されていることをあらわします。裏面は防

御 [Defensive] (D) 面で、ユニットに行軍縦隊の形成、現在地の確保や再編を命じる命令をシミュレートしています。非統率下ユニット (7.5 と 14.1) を除く組織全体が、HQ カウンターの表を向いている面に表示された態勢下に機能していると思なされます。態勢は、7.0 で述べられるごとく、プレイに様々な影響を持ちます。非統率下のユニットは、非統率下態勢 (14.1) で機能していると思なされます。

3.5.3 統率値 [Command Rating] : HQ の統率値は、灰色ボックス内に表示され、ユニットはカウンターの各面に異なる値を持ちます。この数字は、その同じ面に列記された態勢における組織司令部の相対的な統率能力をあらわします。蹂躞 (11.11) HQ は自動的に「0」の統率値を持ち、したがって、共にスタックしたユニットのみが統率下 (7.4) と見なされます。

注釈：大部分のプロイセン軍 HQs は攻撃面でより高い統率値を持ち、フランス軍 HQs は一般的に防御面でより高い統率値を持ちます。

3.5.4 許容移動力 [Movement Allowance] : この値は統率値の右に白文字で列記され、戦闘ユニットと同様に HQ の移動能力をあらわします。HQ は、地形移動コストについて「歩兵」と見なされます。



描かれたフランス軍 HQ は、LeBoeuf 指揮下の第III軍団司令部です。そのカウンターの最上部に赤帯を持つ全てのフランス軍ユニットはこの組織に所属し、この HQ と共に活性化することになります。「A」態勢のときその統率値は2で、「D」態勢のときは3です。ユニットの許容移動力は、態勢にかかわらず4です。

3.6 ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲーム・マーカーは、一定のゲーム状況を表示するために使用され、関連するルール項目によって指示されるごとく置かれます。プレイヤー諸氏は、ユニットの各面を明確に識別するため並びに相手側プレイヤーからユニットの状況を隠匿するため、関連するマーカーを影響下ユニットの下に置くことを薦めます。プレイヤー諸氏は、その状況がプレイに影響するときになるまで、ゲーム・マーカーを明らかにする必要はありません。



3.6.1 士気命中マーカー [Morale Hit Markers] : これらのマーカーは、ユニットが1以上の士気命中 (9.2) を受けたために結束度と「戦意」が一時的な損失を被るときを示します。マーカーは、一方の面に「動揺状態！」[「Shaken!」]、他方の面に「混乱状態！」[「Disrupted!」]と記載されます。動揺マーカーを持つユニットは動揺ユニットと呼ばれ、その SP と TCR はそれぞれ1ずつ減少します（-1）。混乱マーカーを持つユニットは混乱ユニットと呼ばれ、その SP と TCR はそれぞれ2ずつ減少します（-2）。これらのマーカーは、回復 (13.2) を通して裏返すか又は取り去ることができます。



3.6.2 弾薬問題マーカー [Ammunition Problem Markers]: これらのマーカーは、射撃戦闘 (8.8) を実施中に「弾薬問題」[“Ammunition Problem”] 結果を被るときに適用されます。マーカーは、表面に「弾薬不足」[“Low Ammo”] と裏面に「携行弾薬」[“Rationed Ammo”] を持ちます。弾薬不足マーカーは射撃戦闘 (のみ) を実施しているときに2コラム・シフト左への修正をもたらし、携行弾薬マーカーは4コラム・シフト左への修正をもたらします。これらのマーカーは、回復 (13.2) を通して裏返すか又は取り去ることができます。

3.6.3 種々雑多なマーカー [Miscellaneous Markers]: ゲームで使われる、その他多数のマーカーがあります。「ゲーム・ターン」[“Game Turn”] マーカー、「指揮官死傷」[“Leader Casualty”] マーカー等で、その関連項目で説明されます。

3.7 チット [Chits]

チットは不透明容器から引かれるカウンターで、次に活性化する組織又は実行する可能性があるイベントをプレイヤー諸氏に告げます。チットには、以下の4つのタイプがあります。: 活性化チット (6.1)、総司令官 (CIC) チット (6.2)、イベント・チット (6.3)、戦運チット (6.4) です。

3.8 プレイヤー補助 [Player Aids]

各プレイヤーは、プレイのシークエンス、地形効果チャート等を含む総合プレイヤー補助カードの複写、戦闘結果表と射撃と強襲戦闘を解決するために必要な全てのシフトと修正を列記した別のカードを受け取ります。

3.9 シナリオ・ゲーム記録欄 [Scenario Game Tracks]

シナリオ・ゲーム記録欄カードは、全てのゲーム記録欄と一致するシナリオをプレイするために必要な備忘を表示します。これらは、両プレイヤーが記録欄情報を容易に参照できる場所に保たなければなりません。様々なゲーム・マーカーが、プレイ中にこれらの記録欄上に置かれます。

3.10 引きカップ [Draw Cup]

プレイヤー諸氏は、ゲームのチットを無作為に引く不透明容器(カップ、グラス、ボウル)を用意しなければなりません。

3.11 サイコロ [Dice]

ゲームは、4つの十面体サイコロ (D10's) を含みます。: 1つの赤、1つの灰、2つの白です。フランス軍プレイヤーは赤と白のサイコロを、プロイセン軍プレイヤーは灰と白のサイコロを取ります。D10の「0」の目は、「10」として読まれます。

4.0 スタッキング [STACKING]

4.1 スタッキング限度 [Stacking Limit]

スタッキングは、同じヘクスを占めることができるユニットの数を述べます。一般的に、ユニットの移動終了時又はいずれかのフェイズ又はステップの終了時に、単一ヘクス内に最大2ユニットが存在できます。いくつかの例外があります。:

4.1.1 あるヘクス内に、1つの初期歩兵旅団規模ユニットのみ (すなわち、非歩兵分遣隊歩兵ユニット) が存在できます。その他の1ユニットとスタックできますが、別の初期歩兵旅団は不可です。ユニットは、戦闘疲労歩兵旅団規模ユニットとスタックできます。

4.1.2 HQs とミトラユーズ・ユニットは、自由にスタックできます。あるヘクス内にスタックできるこれらのタイプの数に、限度はありません。

4.1.3 いかなる種類のマーカーも、自由にスタックできます。あるヘクス内にスタックできるマーカーの数に、限度はありません。

4.1.4 スタッキング限度は、ユニットが移動中に他のユニットを持つヘクスを通過して一時的に超過できますが (ただし、下記の道路移動を参照)、その移動を超過スタック状態で終了できません。

4.2 道路移動 [Road Movement]

道路移動率ボーナスの使用を望むユニットは、道路に沿ったその移動のいかなる時点でもスタックできません。ただし、もしもそのようなヘクスが、スタック自由のユニット又はマーカーのみによって占められる場合を除きます。もしも資格があるその他のユニット (たち) を持つヘクス内に移動すると、そのヘクス内でそれらは1MPの道路率を使用できず、道路行軍縦隊ボーナス移動 (11.9) も使用できません。代わりに、移動しているユニットは、ヘクス内の他の地形のMPコストを使用しなければなりません (すなわち、あたかも道路がそこになかったかのごとく)。これは、ユニットがその移動をスタック内で開始できますが、道路移動率を使用するために単独で行動しなければならないことを意味するので注意してください。

デザイン・ノート: 本質的に、道路は交通によって詰まらされ、移動しているユニットは妨害しているユニットを迂回するため、道路を一時的に離れなければなりません。これは、意図的にシンプルなルールにしてあることに注意してください。プレイヤーが道路行軍を管理する方向性は間違っているのも、プレイアブルな方法です。

4.3 ミトラユーズ砲兵中隊 [Mitrailleuse Batteries]



ミトラユーズ・ユニットは、実際にはその親砲兵ユニットの副次ユニットです。親砲兵ユニットは、その随伴するミトラユーズ・ユニットと同じ師団名称を持ちます。フランス軍プレイヤーは、ミトラユーズ・ユニットを親砲兵ユニットの下に直接置き、常に2つのユニットを一緒にスタックに維持しなければなりません。2つのカウンターは、全ての目的において (SP 合計、スタッキング、配置放棄、敵戦闘結果の適用、士気命中、再建の試み等を含む)、1つの統合されたユニットとして扱われなければなりません。ただし、射撃戦闘を実施しているときを除きます (8.7 を参照)。射撃戦闘中、ミトラユーズは砲兵ユニットと別に射撃します。その上、いかなる弾薬問題の結果 (8.8 を参照) も、2つのユニットについて個別に管理されます (したがって、1つ又は他方が「弾薬不足」又は「携行弾薬」マーカーを持ち、他方が持たないことがあり得ます)。士気命中マーカー (両ユニットに対等に影響を与えます) をミトラユーズ・ユニットの下に置きます。弾薬問題マーカーは、影響下ユニットの下にのみ置かれます。

例: もしもその初期ミトラユーズ・ユニットと共にスタックしたフランス軍砲兵ユニットが死傷命中を受けたら、両ユニットが戦闘疲労面に裏返されます。射撃しているとき、2つのユニットの射撃は個別に解決します。例えば、砲兵ユニットが「弾薬不足」の結果を獲得したら、関連マーカーを砲兵ユニットのみの下に置きます。

4.4 要塞 [Fortresses]

要塞ヘクスは、各ヘクス内に1戦闘ユニットのみを認め、フランス軍ユニットのみが要塞ヘクスへ進入できます。

5.0 プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

At Any Cost : Metz 1870 の各ゲーム・ターンは、一連のフェイズとステップでプレイされ、それぞれ次のフェイズ又はステップに進む前に完了させなければなりません。最終フェイズの最終ステップが完了したとき、ゲーム・ターンが終了してプレイは続くゲーム・ターンに進みます。もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであると、プレイヤー諸氏は勝利判定手順を参照します。ゲーム・プレイは、以下のシークエンスで進みます。:

1. 計画フェイズ [PLANNING PHASE]

2. チット引きフェイズ [CHIT DRAW PHASE]

3. 活性化フェイズ [ACTIVATION PHASE]

- a. HQ 統率ステップ [HQ Command Step]
- b. 射撃戦闘ステップ [Fire Combat Step]
- c. 移動ステップ [Movement Step]
- d. 強襲戦闘ステップ [Assault Combat Step]
- e. 再集結ステップ [Rally Step]
- f. 非統率下ステップ [Out of Command Step]

4. ターン終了フェイズ [END TURN PHASE]

- a. フランス軍統率イベント・ステップ [French Command Event Step]
- b. プロイセン軍統率イベント・ステップ [Prussian Command Event Step]
- c. 勝利判定ステップ [Victory Determination Step]
- d. 管理ステップ [Housekeeping Step]

5.1 計画フェイズ [Planning Phase]

各ゲーム・ターンの開始時 (大部分のシナリオ、ただし全てではありません)、両プレイヤーは自軍の 11 枚のイベント・チットを一緒に集め、引きカップ内に直ちに入れるため、密かに 1 枚を選択します。これは、計画されたイベント・チットです。計画されたイベント・チットは、プレイヤーがいずれかのイベント・チットを選択できます。次いで、プレイヤー諸氏は、この選択したチットを同時に引きカップ内に直接入れます。各プレイヤーは、残りの自軍イベント・チットを「統率イベント」「Command Event」面に裏返し、それらを混ぜます。次いで、プレイヤー諸氏はそれぞれ残っている自軍イベント・チットの 5 枚を無作為に選択し (イベント説明面を見ないで)、同時にそれらを引きカップ内に入れます。残っている 5 枚のイベント・チットは脇に置かれ、現行ゲーム・ターンに参加しません。これらは、ターンの残りについて調べることができず、ターンの終了時までプレイヤー諸氏が知らないままで留まります。

注釈: この手順は、プレイ・ブックの当該項目で詳述されるごとく、各シナリオで僅かに変更し得ます。

次に、両プレイヤーは、このゲーム・ターンに使用可能な活性化チット (6.1) と CIC チット (6.2) を判定し (シナリオ指示と適用可能な統率イベント手順に従って)、そのような全てのチットを引きカップ内に入れます。最後に、戦運チット (6.4) がカップに加えられます (プレイするシナリオが使用しないのでない限り)。このターンにチットを引くことを割り当てられたプレイヤー (5.2) は、引きカップをシェイクして、容易に手を伸ばせる場所に置きます。

5.2 チット引きフェイズ [Chit Draw Phase]

プレイヤーの 1 人 (偶数ターンはプロイセン軍プレイヤーで、奇数ターンはフランス軍プレイヤー) は、引きカップから無作為に 1 枚のチットを引きます。ゲーム・プレイは、以下のごとく進行します。



5.2.1 もしも引かれたチットが活性化チット又は CIC チットであると、チットによって指定された資格を持つ全ユニットは「活性化」されます。活性化フェイズに進みます。全活性化ユニットがフェイズのステップ「a」から「f」まで完了したら、引かれたチットはこのゲーム・ターンについて脇に置かれ、次のチットが引かれます。



5.2.2 もしも引きチットがイベント・チットであると、そのチットを所有するプレイヤーは 6.3 に従ってそのチットを実行します。引かれたイベント・チットは、それが実行される方法に依存して、保持されるか、直ちに適用するか、統率イベント・エリア内に置かれるか、プレイ外に置かれるかのいずれかです。いったんイベント・チットの状態が決定されたら、次のチットが引かれます。



5.2.3 もしも引かれたチットが戦運チットであると、チットの影響が解決されて直ちに適用します (又は指示されたごとく書き留めておきます)。いったん戦運チットの状態が決定されたら、次のチットが引かれます。

5.3 活性化フェイズ [Activation Phase]

もしも引かれたチットがいずれかの活性化又は CIC チットであると、指定された HQ 又は選択された師団 (6.2.1) に所属している全ての資格を持つユニットが活性化します。次いで、活性化した全ユニットは、表示された順番で続く 6 つのステップを実施します。活性化したユニットは、次のそれに継続する前に各ステップを完了しなければなりません。:

- a. **HQ 統率ステップ [HQ Command Step]**: 所有しているプレイヤーは、活性化した HQ の態勢 (7.0) を選択します。次いで、プレイヤーはどのユニットが統率下 (7.4) で、どのユニットが非統率下 (7.5) であるかを判定し、これら各ユニットの上に「非統率下」[“Out of Command”] マーカーを置きます。
- b. **射撃戦闘ステップ [Fire Combat Step]**: 資格を持つ統率下ユニットは、射撃戦闘 (8.0) を実施します。
- c. **移動ステップ [Movement Step]**: 資格を持つ統率下ユニットは、移動 (11.0) を実施します。
- d. **強襲戦闘ステップ [Assault Combat Step]**: 資格を持つ統率下ユニットは、強襲戦闘 (12.0) を実施して解決します。
- e. **再集結ステップ [Rally Step]**: 資格を持つ統率下ユニットは、再編又は再建 (13.0) できます。
- f. **非統率下ステップ [Out of Command Step]**: 各非統率下ユニットは、いずれかの順番で、その OOC マーカーを明らかにし、直ちに結果としての指示に従います。

非統率下ステップの後、引かれた活性化/CIC チットは脇に置かれ、ゲーム・ターンの残りについてプレイ外です。次いで、プレイヤー諸氏は、カップ内にチットが残されていない状態でない限り、チット引きフェイズに戻ります。カップ内にチットが残されていない場合、ターン終了フェイズへ進みます。

5.4 ターン終了フェイズ [End Turn Phase]

全てのチットがカップから引かれて実行された後、両プレイヤーは以下の 4 つのステップを順番に実施します。

- a. **フランス軍統率イベント・ステップ [French Command Event Step]**: フランス軍プレイヤーは、もしもあれば、適切な統率イベント記録欄の影響を解決します (15.1)。いくつかのシナリオでは、このステップに他の活動も実行され得ます。
- b. **プロイセン軍統率イベント・ステップ [Prussian Command Event Step]**: プロイセン軍プレイヤーは、もしもあれば、適切な統率イベント記録欄の影響を解決します (15.1)。いくつかのシナリオでは、このステップに他の活動も実行され得ます。

c. **勝利判定ステップ [Victory Determination Step]**: プレイヤー諸氏は、自動的勝利が達成されているかどうか調べるため、シナリオの勝利条件をチェックします。もしもこれがシナリオの最終ゲーム・ターンであると、ゲームは終了してプレイヤー諸氏は勝利の段階(15.3)を判定します。

d. **管理ステップ [Housekeeping Step]**: プレイヤー諸氏は、ゲーム・マーカー、記録欄等を一掃して更新させます。次いで、最終ターンが終了したのでない限り、次のゲーム・ターンに進みます(15.4)。

注釈: ゲーム・ターンを通して、各プレイヤーの活性化フェイズ中に、一定のイベントは、そのチットによって認められるごとく、様々なときにプレイされる資格を持ち得ます(6.3を参照)。

6.0 活性化とイベントのチット

[ACTIVATION AND EVENT CHITS]

6.1 活性化チット [Activation Chits]

活性化チットは、それぞれプロイセン軍又はフランス軍 HQ 名称の1つが標記されます。資格を持つ全ての活性化チット(このターンに増援として到着しているそれを含みます)は、計画フェイズ中に引きカップ内に入られます(これは、各シナリオで詳述されます)。未だゲーム内にはない組織をあらわしている活性化チットは、現行ターンについてカップから除外されます。引かれたとき、引かれた活性化チットに一致する HQ は、その全ての従属ユニットと共に活性化されます。活性化が完了した後、その活性化チットはこのゲーム・ターンの残りについてプレイ外に置かれます。

6.2 総司令官 (CIC) チット [Commander-in-Chief (CIC) Chits]

各陣営に特殊な活性化の機会を提供する2枚の CIC チットがあり、プレイしている特定シナリオによって指示されるごとく使用可能です。プロイセン軍はプロイセン軍幕僚 [Prussian General Staff] チットを持ち、フランス軍はバゼーヌ元帥 [Marshal Bazaine] チットを持ちます。これらのチットが引かれたとき、以下に示されたごとく実行されます。この特殊な活性化が終了した後、そのターンについて CIC チットは捨て札されます。これらの特殊チットによって活性化され、しかもこのターンに未だ活性化していなかったユニットは、後に罰則なしで通常に活性化できることに注意してください。同様に、すでに活性化していたユニットは、このチットで再度活性化できます。

6.2.1 プロイセン軍幕僚 [Prussian General Staff]: このチットは、引かれたとき直ちにプレイでき、又はターンの後の方になるまで保持し、同じゲーム・ターンのいずれかのチット引きフェイズの開始時(すなわち、通常のチットが引かれる前)にプレイできます。次いで、プロイセン軍プレイヤーは、いずれか1つのプロイセン軍ユニット又はグループ化師団を活性化させるために選択できます。

グループ化師団 [A Grouped Division] は、師団砲兵ユニットを含む、それぞれが同じ師団の少なくとも他の1ユニットから2ヘクス以内に位置する、同じ師団のユニットから構成されます。その距離の外部のユニットは、このグループ活性化を使用できません。

例外: もしもプレイヤーが軍団付属騎兵師団を活性化させていると、そのグループ化師団と共に資格を持つ軍団騎砲兵を含むこともできます。

この特殊活性化は、再建可能ボックス内に全体又は一部が位置する、選択したいいずれか1個師団のユニット(たち)にも使用できます。そのボックス内の全ての師団ユニットは、そのグループ化師団一体のものであると見なされます。その上、このターンに増援として到着している師団の全ユニットは、それら一体のものであると見なされ、一緒に持ってくるすることができます。

これら両方の場合、マップ外ユニットは、マップ上のユニットとグループ化師団に組み合わせることができません。

選択されたユニットは、HQ からの距離にかかわらず、活性化の目的(のみ)について全てが自動的に統率下であることを除き、直ちに通常の活性化フェイズを実施し、いずれか1つの選択した態勢下で機能します(直ちにユニットが付随する HQ を同じ態勢に裏返します)。選択した態勢の限度下に、以後は全て通常の手順に従います。

例: プロイセン軍プレイヤーは、第III軍団活性化チットを引き、第III軍団ユニットの全てが完了するまで活性化フェイズを実施します。直後の次のチット引きフェイズに、プロイセン軍プレイヤーはプロイセン軍幕僚 CIC チットを引きます。このチットを直ちに使用することを宣言し、Stulpnagel 師団を活性化させ、それを攻撃態勢に置きます。第III軍団 HQ を「A」面に裏返します。マップを見ると、9/Strup ユニットのヘクス 2024 内、10/Strup は 2022 内、Strup 砲兵は 1825 内にあります。各ユニットは、師団の他のユニットから2ヘクス以内にあり、従ってこれはグループ化師団です。全3つのユニットは自動的に統率下で、射撃、移動、強襲を通常にできます(たとえこれらが通常の第III軍団活性化の一部として、ターンの以前に活性化していたとしても)。

注釈: 軍団レベル・ユニットと歩兵分遣隊は、グループ化師団の一部になり得ませんが、このような1ユニットはこのチットで個別に活性化できます。

上記例の続きで、もしも第III軍団砲兵ユニットがヘクス 1823 内にいたら、Stulpnagel グループ化師団の一部として含めることはできませんでした。もしもプロイセン軍プレイヤーがそのユニットで射撃することを望むと、CIC チットで単独に活性化できましたが、その活性化に他のユニットを含めることはできませんでした。



6.2.2 バゼーヌ元帥チット [Marshal Bazaine Chit]:

このチットは、引かれたとき直ちにプレイされなければなりません(これは、プロイセン軍 CIC チットと異なることに注意してください)。フランス軍プレイヤーは、たとえこのターンにすでに活性化していたとしても、いずれか1つのユニット又はグループ化師団を活性化させるために選択できます。次いで、選択されたユニットは、プロイセン軍幕僚チットと同じ要領で進みます(上記)。

注釈: フランス軍攻撃精神統率イベント手順の使用に成功することによって獲得しない限り、大部分のシナリオでこのチットは使用不能です(専用のシナリオ指示を参照してください)。

6.3 イベント・チット [Event Chits]



各イベント・チットの表面は、所有しているプレイヤーによって適時に使用できるゲーム・イベントを列記し、各イベント・チットの裏面は「統率イベント」[「Command Event」]の文字が列記されます。引かれたとき、イベント・チットはそれを所有するプレイヤーのみに適用されます(青=フランス軍、灰=プロイセン軍)。もしも統率イベントを使用するシナリオをプレイしていると、所有しているプレイヤーはチットのどちらの面—チットの表面(特異イベント)又は裏面(統率イベント)—を使用するか直ちに決めます。プレイヤーは、この選択をここで行わなければならない、特異又は統率イベント・チットとしてすでに宣言されているチットを再指定できません。もしも統率イベントを持つシナリオをプレイしていなければ、チットのその面を無視し、特異イベント手順のみを使用します。

例: もしもフランス軍プレイヤーが「痛撃ゾーン」[“Beaten Zone”] イベント・チットを引き、その特異イベントに使用してターンの後の方で接近しているプロイセン軍ユニットを射撃するために保持することに決めたら、後の方でフランス軍統率イベント記録欄上にそれを置くことを決められません (たとえそれを保持し、「痛撃ゾーン」効果のために使用していなくても)。

次いでプレイヤーは、そのイベントを実施するため指示に従います (そのゲーム・ターンの後の方で使用するため、保持することを含めます)。各プレイがチットの合法的な使用である限り、同時にプレイできる個別チットの数に限度はありません。イベント・チットが使用されて解決されるときはいつでも、チットは現行ゲーム・ターンの残りについてプレイの外に置かれます。



6.3.1 特異イベント・チット [Unique Event Chits]: イベント・チットの表面は、特異イベントを含みます。各特異イベントは、所有しているプレイヤーによって個別に使用されます。実際にいっどのようにこれらのイベントを使用できるのかは、各プレイヤーのプレイヤー補助カード上の特異イベント説明に詳述されます。:

a. 直ちにプレイ [Play Immediately]: このイベントは、もしも特異イベントとして使用されたら直ちにプレイされなければならず、そのターンの後の方になるまで保持できません。このような4つのイベントがあります。: 「訓令戦術」[AUFTRAGSTAKTIK]、バゼーヌの不調 [BAZAINE'S MALAISE]、「隊列射撃」[FEU DE BATAILLON]、プロイセン軍の攻撃的戦術 [PRUSSIAN AGGRESSIVE TACTICS]。

b. 直ちにプレイ又は保持 [Play Immediately or Hold]: このイベントは直ちにプレイでき (上記のごとく) 又は後の使用のために保持でき (下記のごとく)、適時にプレイされます (例: 散兵の大群 [A CLOUD OF SKIRMISHERS])。

c. 保持 [Hold]: このイベントは保持しなければならず、資格を持つときにのみプレイできます (例: 「統率主導権」[COMMAND INITIATIVE])。チットは表面を伏せて所有しているプレイヤーの前に置かれます。

活性化フェイズ中の適時にプレイできるイベントについては、これは文字通り適時を意味します。保持しているプレイヤーは、単にプレイを中断し、チットをプレイすることを宣言します。もしも両プレイヤーが同時にチットのプレイを望むと、プロイセン軍プレイヤーが最初に自身の資格を持つ全てのイベントを行います。次いでイベントが実施されて結果が適用され、中断した時点からプレイを再開します。臨機射撃能力 (「クルップ砲」[KRUPP'S GUNS]、 「痛撃ゾーン」[BEATEN ZONE]、 「散兵の大群」[A CLOUD OF SKIRMISHERS]) の場合は、実際の手順の更なる詳細について 11.5 を参照してください。プレイができてそれを望む特異イベントは、ターン終了フェイズに進む前に使用されなければなりません。さもなければ、これらは保持しているプレイヤーから失われます。

6.3.2 統率イベント・チット [Command Event Chits]: イベント・チットの裏面は、統率イベントをあらわします。イベント・チットが引かれるとき、所有しているプレイヤーはチットをその特異イベントの代わりに統率イベントのために使用することを選択できます (全てのイベント・チットは、統率イベント面のために使用できます)。もしもそれを行うことを望むと、プレイしているシナリオと影響を及ぼすことを望む統率イベントのタイプに依存して、直ちに適切な記録欄上にチットを置きます。各統率イベントは、所有しているプレイヤーによって異なるように使用され、各シナリオの統率イベント説明文内に詳述されます。

6.4 戦運チット [Fortunes of War Chit]



このチットは、プレイしているシナリオに依存して通常にプレイ可能です。戦運チットが引かれるとき、非引きプレイヤーは1d10を振り、チットがどのように実行されるのか判定するため、以下の表をチェックします。:

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

結果は、以下のごとく適用されます。:

a. 気まぐれなフランス軍ユニット [Wayward French Unit]: プロイセン軍プレイヤーは、マップ上のいずれか1つのフランス軍ユニット (戦闘又は HQ) を、自身が選択するいずれかの方向へ1ヘクス移動させることができます。これは、通常の移動とスタッキング・ルールに従った合法的な移動でなければなりません、ユニットはマップ外へ移動できません。もしも移動して敵ユニットに隣接したら、通常の防御射撃が発生します (11.4)。

b. きまぐれなプロイセン軍ユニット [Wayward Prussian Unit]: フランス軍プレイヤーは、マップ上のいずれか1つのプロイセン軍ユニット (戦闘又は HQ) を、自身が選択するいずれかの方向へ1ヘクス移動させることができます。これは、通常の移動とスタッキング・ルールに従った合法的な移動でなければなりません、ユニットはマップ外へ移動できません。もしも移動して敵ユニットに隣接したら、通常の防御射撃が発生します (11.4)。

c. 次のチットを減退させる [Degrade the Next Chit]: 備忘のため、戦運チットをその「次のチットを減退させる」[“Degrade Next Chit”] 面で引きカップの隣に置きます。

- ・もしも次に引かれたチットがイベント・チットであると、そのターンについては効果なしで捨てられます。
- ・もしも次に引かれたチットが活性化チット又は CIC チットであると、活性化組織の HQ は防御態勢で置かれなければならず、次いで統率下のユニットは射撃戦闘ステップのみを実施できます。非統率下ユニットは射撃戦闘を実施できず、OOC マーカーは与えられません (なぜならば、非統率下ステップがないからです)。活性化フェイズの他の全てのステップは無視され、活性化された組織によって実行されません。それでも CIC チットは、資格を持つユニット又はグループ化師団の選択を認めますが、その他全ての手順は減退の影響が優先されます。減退したプロイセン軍 CIC チットの場合は、直ちにプレイされなければならず、後のために保持できません。

d. 次のチットを向上させる [Enhance the Next Chit]: 戦運チットをその「次のチットを向上させる」[“Enhance Next Chit”] 面で引きカップの隣に置きます。

- ・もしも次に引かれたチットがイベント・チットであると、所有しているプレイヤーは、引かれたイベント・チットに加えて、直ちにフリーのクルップ砲 [KRUPP'S GUNS] イベント (もしもプロイセン軍であると) 又は痛撃ゾーン [BEATEN ZONE] イベント (もしもフランス軍であると) を獲得します。追加のフリー・イベントは、直ちに使用されなければなりません、引かれたイベント・チットの前又は後のどちらかで使用できます。
- ・もしも次のチットが活性化又は CIC チットであると、所有しているプレイヤーは活性化組織に態勢を割り当てる必要がありません。代わりに、通常態勢の両特典を認める特殊態勢を獲得し、HQ は単に高い統率値面に裏返されます。特殊態勢は、活性化組織が攻撃態勢の戦闘許容力を使用することができ、プラスして、防御態勢に従って道路行軍縦隊ボーナス、野戦構築物の構築、再集結を使用できます。このように認められた手順は、それでも通常のル

ールと手順に従わなければなりません。

- e. **指揮官の死傷 [Leader Casualty]** : 引きカップの隣に「指揮官死傷 - 1 CR」[“Leader Casualty -1CR”] マーカーを置きます。次の活性化チット (のみ) が引かれるときにはいつでも、対応する HQ は直ちに「指揮官死傷 - 1 CR」マーカーが下に置かれます。もしもこのチットが引かれたときに、カップ内に活性化チットが残されていなければ、効果はなくこのターンについては捨て札されます。「指揮官死傷」マーカーは、ゲームの残りについて HQ と共に留まり (ただし、いくつかの状況で取り去ることができます)、HQ の統率値が両方とも 1 ずつ減少する (-1) ことを示します。もしも HQ が二番目の指揮官死傷の結果を被ると、マーカーが取り去られ、HQ はその記載された統率値に復帰します。

- f. **戦闘の小康状態 [Lull in the Battle]** : 備忘のため、戦運チットをその「次のチットを減退させる」[“Degrade Next Chit”] 面で引きカップの隣に置きます。このゲーム・ターンの残りについて、次のチットを減退させる手順 (上記「c」) を適用します。

デザイン・ノート : 戦運チットは、歴史的な戦場を悪く (又は正しく) 導き得る全ての事柄をあらわしますが、大部分のウォー・ゲームが有効にシミュレートできない条件や偶発的な出来事です。偶発的な出来事とは、ユニットが失われる、大佐の命令違反、敵の脅威に晒される指揮官、突然の驟雨、戦場を覆う煙、疲労、指揮統率の発揮、指揮官の病気等です。全ては、将軍たちが扱わなければならなかったことですが、伝統的なゲーム・プレイの中に反映されています。これらは、しばしば戦場の指揮官たちに突きつけられた戦場の運で、迷惑と幸運の両方をもたらす可能性があります。どちらの場合が起きても、ブラインド・スウォード・ゲーム・システム内であらわされます。

7.0 態勢と統率 [POSTURES AND COMMAND]

活性化フェイズの最初のステップは HQ 統率ステップで、これは活性化した HQ がそのフェイズについて自身の態勢を選択するときです。選択された態勢は、活性化した HQ とその従属ユニットがこのターンに何ができるかの指標をセットします。態勢は、現行の HQ 活性化中と現行の活性化フェイズのみに有効で、ターン中の他の全てのときに無視されます。

7.1 態勢 [Postures]

HQs は、その従属ユニット (カウンター上に同じ色帯を持つユニット) へ「命令」を発令する責務があります。これらの命令は、プレイヤーが HQ について 2 つの態勢の 1 つを選択することによって抽象的にあらわされます。活性化したとき、HQ カウンターは表面又は裏面のどちらかを見せてマップ上に表示されます。カウンターの各面は態勢 (攻撃的の「A」又は防御的の「D」のどちらか) が列記され、その態勢 (のみ) に適用する統率範囲 (ヘクス) を伴います。HQ 統率フェイズ中、所有しているプレイヤーは、単にカウンターを望む面に裏返すことにより、活性化 HQ の態勢を変更できます。

7.2 態勢のタイプ [Types of Postures]

HQ を置くことができる 2 つの可能な態勢があり、それぞれに特有の認められた並びに認められない活動のリストを持ち、以下のごとく詳述されます。:

- 7.2.1 **攻撃的 [Aggressive] (A)** : 活性化したユニットは、その完全な許容移動力まで移動でき、敵ユニットと交戦 (11.3) で、射撃戦

闘 (8.0) を実施でき、強襲戦闘 (12.0) を実施できます。騎兵ユニットは、騎兵突撃 (11.6) を実施できます。ただし、活性化したユニットは、このフェイズ中に道路行軍縦隊移動 (11.9)、再集結 (13.0)、野戦構築物 (16.0) の構築ができません。

- 7.2.2 **防御的 [Defensive] (D)** : 活性化したユニットは、その完全な許容移動力まで移動でき、もしも資格を持つと道路行軍縦隊移動を使用でき、射撃戦闘、再集結、野戦構築物の構築を実施できます。ただし、活性化したユニットは、敵ユニットと交戦できず、敵ユニットに隣接してフェイズを開始した騎兵ユニットを除き強襲戦闘を実施できません。これらの騎兵ユニット (のみ) は、強襲戦闘を実施できます (ただし、突撃は不可です)。

要約すると、ユニットは常に移動を実施でき、射撃を行うことができます。ただし、もしも敵と交戦することと/又はそれらに強襲することを望むと、攻撃態勢でなければなりません。迅速な移動、兵員の再集結、野戦構築物の構築ができません。その上、防御態勢は、行軍縦隊、壕内に籠る、再集結を認めますが、敵に近寄ることができません。

7.3 統率範囲 [Command Range]

HQ の統率範囲は、現在表を向けている統率値のヘクス数 (灰色ボックス内) に相当します。もしもいずれかの道路ヘクスから連結したいずれかの道路ヘクス (二級道路又は一級道路) へと統率範囲をたどっていると、そのような各ヘクスは統率範囲の目的 (のみ) について二分の一ヘクスとしてカウントします。森林 [Forest] 又はいずれかの森林付 [Forested] ヘクスは、統率範囲の目的 (のみ) について 2 ヘクスとしてカウントします。その他全ての地形ヘクスは、統率範囲の 1 ヘクスがかかり、非橋梁河川ヘクスを除くいかなる地形も通過してたどることができます。敵ユニットによって占められたヘクスを通過してたどることは決してできません。もしも HQ の統率値が、あるヘクスに進入するためのコストを消費するために十分でなければ、統率範囲はそのヘクス内に伸びません。最低の統率範囲がないことに注意してください。

例 : 「1」の統率範囲を持つ HQ は、その統率範囲を森林付ヘクス内にたどることができません。ただし、連結した 2 道路ヘクスを通過してたどることができます。

蹂躪 HQ (12.10) は、それと共に現在スタックしたユニットのみを統率下に置くことができます。このターンの増援で、マップ外でゲームへの登場を待っている HQ は、統率範囲を持ちません。

7.4 統率下状態 [In Command Status]

HQ 統率ステップ中、活性化した HQ の組織 (のみ) の各ユニットは、統率下にあるか否かをチェックしなければなりません。ユニットは、3 つの方法のいずれかで統率下になることができます。:

- ユニットが、自身の HQ の統率範囲内にいる。
- ユニットが、それ自体が統率下にある、活性化した組織からの他のユニットに隣接している。
- 増援としてゲームに登場している又は CIC チット活性化の一部としてであるときのごとく、特殊な状況。これらの状況は、ルールの後の方で完全に説明されます。

例 : もしもある軍団が自身の HQ と共にスタックした先頭ユニットで道路を行軍しており、残りのその全ユニットが先頭ユニットの背後で互いにラインになって隣接していると、その実際の長さにかかわらず、組織全体が統率下にあります。

統率下のユニットは、HQ の態勢の全条件が滞留し、活性化フェイズの残りについて通常に実施します。非統率下のユニットは、直ちにそのようにマークされます (7.5)。HQ 自体は、常に統率下と見なされることに注意してください。

7.5 非統率下の状態 [Out of Command Status]



統率下ではないヘクス (7.4 で定義されたごとく) は、非統率下 (OOC) であると考えられます。各ゲームの開始時、全 13 枚の「非統率下」[“Out of Command”] マーカーは、かき混ぜられてその通用の「？」面を見せてパイル内に入れられます。あるヘクスが OOC であると考えられるとき、所有しているプレイヤーは無作為に「非統率下」マーカーを引き、その通用「？」面を表に向けてヘクス上に置きます。プレイヤー諸氏は、非統率下ステップ (14.0) になるまでマーカーの裏面を見ることができません。割り当てられた OOC マーカーは、そのヘクス内の全ユニットに影響を及ぼします。

道路拘束ユニットの例外 [Roadbound Units Exception] : もしも全てが連結した道路ヘクス (どちらかのタイプの) を占めている隣接 OOC ユニットの糸があると、縦隊の先頭ヘクス内のみ OOC マーカーを置きます。この 1 枚のマーカーは、その道路拘束縦隊内に連結する全ての OOC ユニットの影を決定することになります。実際に道路ヘクス上にない隣接 OOC ユニットの、このグループ内に含めることができません。

重要: OOC ユニットの、統率下ユニットと共に活性化されないことに注意してください。OOC ユニットのマップ上に留まり、非統率下ステップになるまでいかなる活動も実施できません。非統率下ステップ中、各 OOC マーカーは裏返され (もしも複数あると、所有しているプレイヤーが活性化の順番を選択します)、実行されます。

選択: もしもプレイヤー諸氏が、OOC マーカーの選択で異なる方法を使用したければ、二番目のカップを用意します。全ての OOC マーカーをそのカップ内に入れ、両プレイヤーの近くに保持します。あるプレイヤーの HQ 統率ステップ中に OOC ヘクスが識別されるとき、相手側プレイヤーは活性プレイヤーが実際に引かれるマーカーを調べることにし、カップから OOC マーカーを引き、次の「？」面を上に向けて問題のヘクス上に置きます。

8.0 射撃戦闘 [FIRE COMBAT]

8.1 射撃の資格 [Fire Eligibility]

活性化フェイズの二番目のステップは、射撃戦闘ステップです。射撃戦闘は任意で、射撃戦闘ステップ中に活性化ユニットによってのみ実施でき、攻撃されているユニットは敵の移動ステップ中に防御射撃を実行し、イベント・チップを使用しているいずれかのユニットはそのような射撃を認められます。騎兵と HQs は、射撃戦闘を実施できません。通常、ユニットは射撃戦闘を個別に実行し (ただし、下記の統合ユニット射撃 8.1.4 を参照してください)、各射撃は次のユニットに移行する前に完全に解決されます。あるユニットは、射撃戦闘ステップ又はイベントのために一度のみ射撃できますが、防御射撃を実施しているときは何度でもできます。敵ユニットは、異なる射撃によって複数回の目標になり得ます。

射撃戦闘の有資格は、以下の場合です。:

8.1.1 最小 SP [Minimum SP] : ユニットの、射撃戦闘を実行するため、少なくとも 1/2 SP の修正後初期 SP 値を持たなければなりません (3.1.3)。これには、後に可能性を持つコラム・シフトを含めません。

例: 記載された 2 の SP を持つ混乱状態ユニットは、その初期 SP が「混乱状態」マーカーのためゼロになるため、射撃戦闘を実行で

きません。

8.1.2 視認線 (LOS) [Line of Sight] : ユニットの 2 ヘクス以上離れた目標に射撃戦闘を実行するとき、目標ユニットを「見る」ことができればなりません。LOS を判定するため、射撃しているユニットのヘクス中心から目標ユニットのヘクス中心まで想像上のラインを引きます。このラインが進入する、射撃しているヘクスと目標ヘクスとの間は介在しているヘクスです。LOS は、介在しているヘクスが妨害地形又はユニットを含んでいると停止し (下記で識別されるごとく)、このヘクスを越えて伸びません (ただし、その中には伸びます)。ユニットは、常に妨害地形を含んでいるヘクスの内外へ射撃できます。LOS は、介在しているヘクスによって不明瞭になることもあります。これは、LOS が意図した目標ヘクスまで通過するものの、視界が低下することを意味します。不明瞭な射撃は、ユニットに射撃戦闘の実行を認めますが、不利益なコラム・シフトが適用されます。以下は視認線の場合です。:

8.1.2.1 射撃しているユニットと目標ユニットが同じ高度にある [Firing unit and Target unit are on same elevation]

- 両ユニットよりも高いいかなる介在ヘクスも、射撃を妨害します。
- もしも介在している全てのヘクスが両ユニットよりも低ければ、森林、森林付、町の地形を持つか又はいずれかのユニット (友軍又は敵) を含んでいる介在ヘクスは、不明瞭な LOS を生じさせます。
- もしも両ユニットと同じレベルの介在ヘクスがあり、そのヘクス内にいずれかの森林、森林付、農場、町の地形又はユニットがあると、LOS は妨害されます。

8.1.2.2 射撃しているユニットが目標ユニットよりも低い高度にある [Firing unit is at lower elevation than Target unit]

- 両ユニットよりも高いいかなる介在ヘクスも、射撃を妨害します。
- もしも介在している全てのヘクスが両ユニットよりも低ければ、森林、森林付、町の地形を持つか又はいずれかのユニット (友軍又は敵) を含んでいる介在ヘクスは、不明瞭な LOS を生じさせます。
- もしも介在しているいずれかのヘクスが射撃ユニットと同じレベルであると、森林、森林付、町の地形を持つか又はいずれかのユニットを含んでいる介在ヘクスは、不明瞭な LOS を生じさせます。
- もしも目標ユニットと同じレベルの介在ヘクスがあり、そのヘクス内にいずれかの森林、森林付、農場、町の地形又はユニットがあると、LOS は妨害されます。

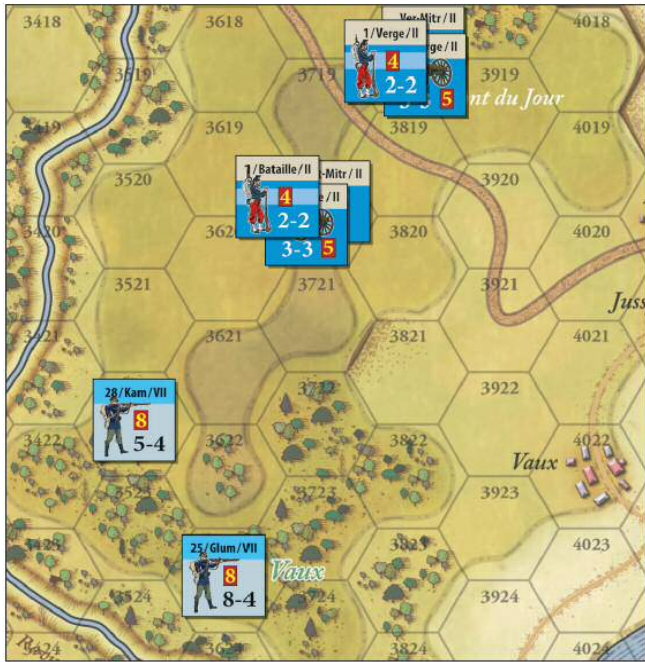
8.1.2.3 射撃ユニットが目標ユニットよりも高い高度にある [Firing unit is at higher elevation than Target unit]

- 両ユニットよりも高いいかなる介在ヘクスも、射撃を妨害します。
- もしも介在している全てのヘクスが両ユニットよりも低ければ、森林、森林付、町の地形を持つか又はいずれかのユニット (友軍又は敵) を含んでいる介在ヘクスは、不明瞭な LOS を生じさせます。
- もしも介在しているいずれかのヘクスが射撃ユニットと同じレベルであると、森林、森林付、農場、町の地形を持つか又はいずれかのユニットを含んでいる介在ヘクスは射撃を妨害します。
- もしも目標ユニットと同じレベルの介在ヘクスがあり、そのような介在ヘクスが森林、森林付、農場、町の地形又はユニットを持つと、不明瞭な LOS を生じさせます。

もしも LOS が正確にヘクスサイドに沿って通過すると、その LOS は隣接する 2 つのヘクスによって (射撃に) 提供される、最も不利な場合によって影響されます。

注釈: このゲームでは、他のいくつかのごとく「死角ゾーン」や同

様の LOS の工夫は使用されません。この地域内の地形は主に緩やかな斜面で、かなりなだらかで峻険ではありません。したがって、上記で示されたごとく、物理的な障害物が介在していない限り、ユニットはたとえ尾根から下がっていても丘の上のユニットを見ることができ、逆も又同様であることに気をつけてください。非常に開けた、視認者にとって有利な環境です。



例：流血の木曜日シナリオのセットアップの一部です。2つのプロイセン軍ユニットからの視認は、以下のごとく判定されます。：

28/Kam はヘクス#3720 を見られますが、#3720 内のユニットの妨害のためヘクス#3719 は見られません。もしもこれらのフランス軍ユニットが#3720 にいなければ、プロイセン軍ユニットは#3719 内を見ることができました。両ユニットよりも高い介在地形があるため、ユニットはヘクス#3820 を見ることはできません。

25/Glum は、高いユニットと同じレベルの森林付ヘクスが妨害しているため、ヘクス#4022 を見ることはできません。同様に、#3622 内の森林ヘクスのため、ヘクス#3720 を見ることはできません。もしもその森林がそこになければヘクス#3622 は平地で、ユニットは#3720 内を見ることができ、ヘクス#3722 内の森林ヘクスを越えているため、不明瞭な LOS を持ちます。2つの理由で、ヘクス#3820 内への LOS は妨害されます。森林地形は、同じレベルの2つのユニットの LOS を妨害し、ヘクス#3721 内の高い地形がはみ出しているからです。

8.1.3 射程 [Fire Ranges]：射程は、射撃ユニットから目標ヘクスまでのヘクス数で測られます。射撃しているプレイヤーは、射撃戦闘火器射程表（射撃戦闘 CRT カード上）をチェックし、射程範囲を獲得するため、射程と射撃しているユニットとを交差照合します。歩兵ユニットの射程は、3つの範囲に区分されます。：有効射程 [Effective Range]、遠隔射程 [Extended Range]、散弾射程 [Canister Range] です。

- 有効射程 [Effective Range]** は最短射程で、ユニットの通常交戦距離をあらわし、ユニットの射撃に何ら追加の影響を持ちません。
- 遠隔射程 [Extended Range]** はより長い射程で、有効射程射撃よりも効果が減退します。遠隔射程で射撃しているユニットは、その初期 SPs の半分のみを使用します。
- 散弾射程 [Canister Range]** は、隣接ヘクス内の目標ユニットを射撃している砲兵ユニット（ミトラユーズ・ユニットは不可）が使用可能で、射撃しているユニットの SPs を追加 50% ずつ増加

させます（最低増加は+1 SP）。

8.1.4 統合ユニット射撃 [Combined Unit Fire]：同じヘクス内にスタックして同じヘクスを射撃している、同じタイプ（歩兵又は砲兵）のユニットは、その資格を持つ SP を一緒にして1つの統合された SP 合計に加えることができます。射撃している SPs を統合する目的においてのみ、歩兵とミトラユーズ・ユニットは、その SPs を一緒にして1つの合計に加えることができます（あたかもそれらが同じタイプのごとく）

8.1.5 HQs は、個別の目標とはなり得ず、決して射撃戦闘によって影響を受けません。

8.1.6 砲兵の機動性 [Artillery Mobility]：射撃戦闘ステップに射撃した大部分の砲兵ユニットは、続く移動ステップに移動できません（備忘のため、それらの上に「砲兵射撃済」[“Artillery Fired”] マーカーを置きます）。騎砲兵ユニット（3.1.4.1）は、その通常 SPs の半分で射撃し、続く移動ステップ中に移動する選択肢を持ちますが、その半分の許容移動力のみを持ちます（もしもこの選択肢が使用されたら、ユニットの上に「騎砲兵 1/2 射撃、1/2 移動」[“Horse Artillery 1/2 Fire, 1/2 Move”] マーカーを置きます）。

8.2 射撃の手順 [Fire Procedure]

射撃しているユニットの所有者は、資格を持つ敵目標ヘクスを宣言します。射撃しているプレイヤーは、射撃しているヘクス内の合計 SPs の数を判定し、次いでその合計をいずれかの適用可能な SP 調整によって修正します（8.3）。次いで、修正後の SP 合計を含む戦闘結果表（CRT）上のコラムを探します。次いで、適用可能なコラム・シフトをチェックします（8.4）。これらのシフトは累積し、全てのシフトは CRT を参照する前に1つの実質合計シフトとして計算されます。射撃しているプレイヤーは2つのサイコロを振り、射撃の結果を判定します。

8.3 射撃しているユニットの SP 調整

[Firing Unit SP Adjustments]

射撃戦闘を実行しているユニットは、様々な状況によって、その射撃について調整された SP 値を持ちます。これらの状況は、累積します。

- 散弾射程で射撃している砲兵ユニット＝SPs を 50% だけ増加させる（最小の増加は+1 SP）
- 遠隔射程で射撃しているユニット＝SPs を 50% まで減少させる

最初にユニットの SP 値を動揺状態、混乱状態、騎砲兵マーカー（8.1.6）によって調整することを忘れないでください。次いで、上記の適用可能な調整を行います。

例：8 SP の動揺状態ユニットが遠隔射程で射撃していると、射撃戦闘について 3 SP を持つことになります（8 SP マイナス動揺状態のために 1 SP = 7 SP、遠隔射程のために 3.5 SP に半減され、3 SP に切り捨てられます）。

8.4 射撃しているユニットのコラム・シフト

[Firing Unit Column Shifts]

射撃戦闘を実行しているユニット／ヘクスは、適用可能な様々な状況に依存して、左方又は右方への最終的な実質 SPs コラムを持ち得ます。これらのシフトは累積し、CRT を参照する前に1つの実質合計シフトとして、全てのシフトが一緒に計算されます。CRT 上で「C」コラムの左へのシフトは、そのコラム上で解決されます。

- a. 町地形ヘクス内の目標 = 3 コラム・シフト左
- b. 農場地形ヘクス内の目標 = 2 コラム・シフト左
- c. 森林又は採石場地形内の目標 = 1 コラム・シフト左
- d. 小川地形ヘクス内の目標 (たとえ橋梁付でも) = 1 コラム・シフト右
- e. 河川橋梁地形ヘクス内の目標 = 2 コラム・シフト右
- f. 森林付溪谷地形ヘクス内の目標 (たとえ橋梁付でも) = 1 コラム・シフト右
- g. 溪谷地形ヘクス内の目標 (たとえ橋梁付でも) = 2 コラム・シフト右

注釈: 目標ヘクス内が複数地形タイプの場合、目標ユニットに最も有利な単一のシフトのみを使用します。森林付溪谷は、それ自体が地形タイプであることにも注意してください。2つのタイプではありません。

- h. 応急陣地ヘクス内の目標 = 1 コラム・シフト左
- i. 塹壕ヘクス内の目標 = 2 コラム・シフト左
- j. 目標ヘクス SPs の半数以上が騎兵 = 3 コラム・シフト右
- k. 目標ユニットがプレイされた「戦場状況」[BATTLEFIELD CONDITIONS] イベント・チットを持つ = 2 コラム・シフト左
- l. 目標ユニットが「隊列射撃」[FEU DE BATAILLON] イベント・チットの資格を持つフランス軍ユニット = 1 コラム・シフト左
- m. 射撃しているユニットがプロイセン軍砲兵 = 1 コラム・シフト右
- n. 射撃しているユニットがフランス軍歩兵又はミトラユーズ = 1 コラム・シフト右
- o. 射撃しているユニットが弾薬不足マーカを持つ = 2 コラム・シフト左
- p. 射撃しているユニットが携行弾薬マーカを持つ = 4 コラム・シフト左
- q. 射撃している砲兵ユニットが目標ヘクスよりも高い高度ヘクスにいる (間接射撃) = 1 コラム・シフト右
- r. 射撃しているユニットが、目標ヘクスまで不明瞭な LOS を持つ = 2 コラム・シフト左
- s. 単一ステップ内に、あるユニットによって最初の防御射撃後に実行された防御射撃 = このステップにそのユニットによって実行された追加の射撃数にかかわらず、2 コラム・シフト左
- t. 射撃しているユニットが「隊列射撃」[FEU DE BATAILLON] イベント・チットの資格を持つフランス軍ユニット = 1 コラム・シフト右
- u. 射撃しているフランス軍ユニットが「コーヒー挽き器」[MOULIN A CAFÉ] イベント・チットを持つフランス軍ユニット = 3 コラム・シフト右
- v. 射撃しているユニットがプレイされた「戦場状況」[BATTLEFIELD CONDITIONS] イベント・チットを持つ = 2 コラム・シフト右

8.5 射撃戦闘の結果 [Fire Combat Results]

適用する最終修正後の SP コラムを判定した後、射撃しているプレイヤーは2つのサイコロ (1つの色付と1つの白) を振り、色付のサイの目 (のみ) を最終 SP コラム (いかなるシフトも適用した後) と交差照合します。指定された結果を適用します。

注釈: 最初のサイ振りの後にサイコロを取り出してはなりません。あなたは士気テストの結果を判定するため、白いサイの目を必要とするかも知れません。

射撃戦闘結果は、以下のごとく適用されます。:

- a. NE = 目標ヘクスに効果なし。

- b. MT = 目標ヘクス内の全ユニットは、直ちに士気テストを行う (9.0)。
- c. MT+1 = 目標ヘクス内の全ユニットは、直ちに士気テストを行い、士気テストのサイの目は1だけ増加する。
- d. MT+2 = 目標ヘクス内の全ユニットは、直ちに士気テストを行い、士気テストのサイの目は2だけ増加する。
- e. MT+3 = 目標ヘクス内の全ユニットは、直ちに士気テストを行い、士気テストのサイの目は3だけ増加する。
- f. CH = 目標ヘクスに1死傷命中 (8.6) を与える。
- g. CH+MT = 目標ヘクスに1死傷命中を与え、次いでヘクス内の全ユニットは士気テストを行わなければならない。
- h. 2 CH = 目標ヘクスに2死傷命中を与える。
- i. 2CH+MT = 目標ヘクスに2死傷命中を与え、次いでヘクス内の全ユニットは士気テストを行わなければならない。

もしも目標ヘクス内に2つのユニットがあると、結果によって両者が影響され得ます。MT の結果で、各ユニットは自身の士気テストを行います。CH の結果では、最大 SP のユニットが死傷命中を受けます (もしも同数であれば、所有しているプレイヤーが命中を割り当てます)。2CH の結果では、各ユニットが死傷命中を受けます。

8.6 死傷命中 [Casualty Hits]

目標ユニットに1以上の死傷命中が与えられたとき、各命中についてユニットは1状態レベル (3.3) 減少します。これは、各死傷命中について、初期ユニットが戦闘疲労面に裏返されるか又は戦闘疲労面のユニットは崩壊テスト (10.0) を行わなければならないことを意味します。

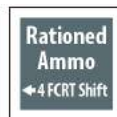
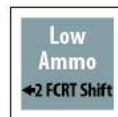
それ故、「2CH」の結果を被る戦闘疲労ユニットは、2連続して崩壊テストを行わなければなりません。

8.7 ミトラユーズ・ユニット [Mitrailleuse Units]

ミトラユーズ・ユニットは、その親砲兵ユニット (4.3) とは別に射撃戦闘を実行し、異なる目標に対してさえ射撃でき、自身の SP をスタックした歩兵ユニットと統合できます。ミトラユーズ・ユニットは、その親砲兵ユニットと異なる射程範囲 (8.1.3) とコラム・シフト (8.4) を使用することに注意してください。もしも砲兵/ミトラユーズ・ユニットに士気命中があると、カウンターの SP 値は、射撃戦闘を実行しているときそのマーカについて個別に調整されます。

例: 動揺状態の5SP 砲兵ユニットが4SP ミトラユーズ・ユニットと共にスタックしています。射撃戦闘を実行しているとき、砲兵は4SP で射撃し、ミトラユーズは3SP で射撃します (両者は動揺状態マーカのために1SP が減少します)。ただし、もしも強襲戦闘で攻撃されたら、ユニットは統合された4SP として闘うことになります (動揺状態のために9SP マイナス1SP = 8SP、次いで強襲戦闘で1/2 SPs = 4SP)。

8.8 弾薬問題 [Ammunition Problems]



もしも射撃戦闘 (のみ) を実行しているユニットが何らかの理由で2つのサイコロで「ゾロ目」を振ると (例えば、色付が「8」で白が「8」)、射撃しているユニットは弾薬問題 (弾薬の欠乏又はその他の兵站問題) を受けます。もしも射撃に複数ユニットが含まれたら、マーカを記載された最大 SP ユニットのみに適用します (もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択)。射撃戦闘の結果を通常に適用し、その射撃完了時に射撃しているユニットは「弾薬不足」[「Low Ammo」] マーカを与えられます。ただし、もしもユニットが二番目の弾薬問題の結果を受け取ると、「弾薬不足」マーカを「携行弾薬」[「Rationed Ammo」] 面に裏返します。「携行弾薬」マーカを持つユニットは、

更なる弾薬問題の結果を無視します。もしも2つのユニットが一緒に射撃して「プロ目」が振られたら、所有しているプレイヤーは、どのユニットが弾薬問題の影響を受けるか選択します。どちらかのマーカーを持つユニットは、射撃戦闘を実行しているときに判定されたコラム・シフトを持つことに注意してください (8.4 o & p)。これらのマーカーは、回復アクション (13.2) で取り去るか又は減少させることができます。弾薬問題マーカーを持つユニットは、通常に強襲戦闘を実施します。

8.9 要塞 [Fortresses]

要塞地形ヘクスは、いずれかのユニットがその中にいたら、プロイセン軍ユニットによって射撃され得ません。要塞ヘクスから2ヘクス以内において要塞から通常の LOS 内にいる (非妨害で非不明瞭) プロイセン軍ユニットは、その固有の 10SP のフランス軍砲兵射撃で射撃され得ます。この射撃は、各ターンに一度、資格を持つ1つの目標ヘクスに対してのみ実施されます。射撃は、フランス帝国親衛軍組織がカップから引かれるとき、射撃戦闘ステップ中に解決されます (たとえその組織が実際に活性化していなくても)。この要塞射撃は、通常の射撃戦闘手順を使用して解決されます。

8.10 HQ ユニットと射撃戦闘 [HQ Units and Fire Combat]

HQ は射撃戦闘を実行できず、たとえ他の友軍ユニットと共にスタックしていても目標になり得ません。HQ は士気を持たず、又は死傷命中を適用できません。

9.0 士気テスト [MORALE TESTS]

もしもユニットが士気テスト (MT) を受けなければならないと指定された射撃戦闘の結果を受け取ると、所有しているプレイヤーは白いサイの目 (射撃戦闘解決ステップ中に行われた元の 2d10 サイの目からの) を参照し、戦闘 (8.5) からの適用可能な MT 修正によってサイの目を修正し、実質サイの目と目標ユニットの TCR を比較して差 (9.1) を出します。もしもテストをしているヘクス内に2つのユニットがあると、両者は個別にその TCR と修正後のサイの目とを比較し、それぞれの結果を適用します。

9.1 士気テストの結果 [Morale Test Result]

修正後の白いサイの目を計算し、そのサイの目からテストしているユニットの TCR を差し引きします。実質の結果は、MT 差です (負の数になり得ます)。MT 差は、テストしているユニットに以下のごとく適用されます。:

- -1 以下の MT 差=テストしているユニットに影響なし。
- 0 から +3 の MT 差=テストしているユニットに1士気命中を与える。
- 4 以上の MT 差=テストしているユニットに2士気命中を与える。

9.2 士気命中 [Morale Hits]

ユニットに1以上の士気命中が与えられたとき、以下のごとく命中を適用させます。:

a. 1士気命中の結果 [One Morale Hit Result]

- もしもテストしているユニットが現在士気命中を持たなければ、ユニットの下に「動揺状態」[“Shaken”] マーカーを置きます。
- もしもユニットが「動揺状態」マーカーを持つと、マーカーを「混乱状態」[“Disrupted”] 面に裏返します。
- もしもユニットが「混乱状態」マーカーを持つと、代わりに死傷命中 (8.6) として士気命中を適用しなければならず、「混乱状態」マーカーも保持します。

b. 2士気命中の結果 [Two Morale Hits Result]

- もしもテストしているユニットが現在士気命中を持たなければ、ユニットの下に「混乱状態」[“Disrupted”] マーカーを置きます。
- もしもユニットが「動揺状態」マーカーを持つと、マーカーを「混乱状態」[“Disrupted”] 面に裏返し、二番目の士気命中を死傷命中 (8.6) として適用し、「混乱状態」マーカーも保持します。
- もしもユニットが「混乱状態」マーカーを持つと、2死傷命中として士気命中を適用しなければならず、「混乱状態」マーカーも保持します。

例: フランス軍歩兵旅団 (「7」の TCR を持つ)、砲兵ユニットとミトライューズ・ユニット (「6」の TCR を持つ) を含んでいるスタックが、プロイセン軍砲兵の射撃で「MT+2」の射撃戦闘結果を受けます。もしも白いサイの目が「4」であると、修正後の MT サイの目は「6」になります。これは、ヘクス内の両ユニットの TCR と比較されます。それ故、歩兵ユニットの結果は「-1」MT 差で、影響なしでパスします。砲兵/ミトライューズ・ユニットは、「0」MT 差を獲得して1士気命中を受け、「動揺状態」マーカーが与えられます (砲兵とミトライューズ・ユニットの両者に適用します)。

10.0 崩壊テスト [BREAK TESTS]

崩壊テストは、以下の場合に要求されます。:

- 新規ユニットが2死傷命中を受けるとき。
- 戦闘疲労ユニットが1死傷命中を受けるとき。
- 戦争疲労ユニットが2死傷命中を受けるとき、2つの個別崩壊テストを行わなければなりません (各影響を個別に適用します)。

注釈: ユニッツは、単に死傷命中を受けることによって自動的に崩壊することはありません。崩壊状態になってマップから取り去られるためには、崩壊テストの結果に失敗しなければなりません。

10.1 崩壊テストの手順 [Break Test Procedure]

各崩壊テストについて、所有しているプレイヤーはテストしているユニットについて 1d10 (どちらかの色) を振り、サイの目とテストしているユニットの TCR を比較します。注釈: 2死傷命中を受けた初期ユニットの場合、テストを実施する前にカウンターを戦闘疲労面に裏返します。プレイヤーは、TCR 未満か (そしてどれだけ少ないか)、同数か、それを超えるかを判定し、以下のごとく結果を適用します。:

- a. もしもサイの目がユニットの TCR よりも4以上小さければ、これは確信パスです。ユニットは、死傷命中の追加影響なしで、単に戦闘疲労面に留まります。
- b. もしもサイの目がユニットの TCR よりも1、2、3小さければ、これは通常パスです。ユニットは戦闘疲労面で留まりますが、もしも動揺状態又は混乱状態ユニットであると、やはり射撃しているユニット (射撃戦闘中) 又は最寄りの敵ユニット (強襲戦闘中) から、標準の退却ルール (12.8) に従って、1ヘクス退却して離れなければなりません。
- c. もしもサイの目がユニットの TCR と同数であると、これは困難なパスです。ユニットは戦闘疲労面で留まりますが、もしも動揺状態又は混乱状態ユニットであると、やはり射撃しているユニット (射撃戦闘中) 又は最寄りの敵ユニット (強襲戦闘中) から、標準の退却ルール (12.8) に従って、2ヘクス退却して離れなければなりません。

- d. もしもサイの目がユニットのTCRよりも大きければ、ユニットは崩壊してプレイから取り去られます (10.2)。

もしもユニットが2つの崩壊テストを行わなければならないのであれば、始めに最初のテストの影響を適用し (もしもあれば)、次いで二番目のテストを行って再び追加の結果を適用します。

例: 記載された「6」のTCRを持つ動揺状態/戦闘疲労ユニットは、崩壊テストを行わなければならない (したがって、その修正後のTCRは「5」です)。もしも所有しているプレイヤーが「6」を振ると、ユニットは崩壊して「このターンに除去されたユニット」[Units Eliminated This Turn] ボックス内に置かれます。もしも「5」が振られたら、ユニットは2ヘクス退却しなければなりません。もしも「3」が振られたら、1ヘクスのみ退却します。もしもプレイヤーが「1」を振ると、ユニットは影響なしでその場に留まります。「5」と「3」のサイの目の場合、もしもユニットが動揺状態でなかったら、全く退却する必要はありませんでした。

Units Eliminated this Game Turn

Units Eligible for Rebuilding

10.2 崩壊ユニット [Broken Units]

At Any Cost: Metz 1870 のユニットは、決して永久に除去されません。代わりに、これらは崩壊し、再集結ステップ (13.0) 中に再建アクションでゲームに復帰するまで「戦闘不能」に置かれます。

崩壊テストに失敗したユニット (すなわち、そのTCRを超える目を出した) は、崩壊したと言われます。崩壊ユニットは、最初に載せているいかなるマーカーも取り去り、マップ上の「このゲーム・ターンに除去されたユニット」[Units Eliminated This Game Turn] ボックス内に直ちに戦闘疲労面で置きます。管理フェイズ中、全ての崩壊ユニットを除去ユニット [Eliminated Unit] ボックスから再建有資格 [Eligible for Rebuilding Box] ボックスへと移します。このボックス (のみ) から、ユニットはゲーム内に戻すための試みとして再建アクション (13.3) を使用する資格を持ちます。

例外: 崩壊状態の歩兵分遣隊は、使用可能分遣隊ユニット・プールに戻され、除去ユニット・ボックスに置かれず、再建され得ません。

11.0 移動 [MOVEMENT]

11.1 手順 [Procedure]

現在活性化組織でしかも統率下 (7.4) のユニットのみが、移動ステップ中に移動できます。射撃戦闘を実行した砲兵ユニット並びに前の射撃戦闘ステップにおいて 100%で射撃することを選択した騎砲兵ユニットは、移動ステップ中に移動できません。非統率下のユニット (7.5) は、非統率ステップ (移動フェイズではありません) になるまで移動できません (もしも認められたら)。

各ユニットは、地形コストと命令の制限内で、その与えられた許容移動力まで移動ポイントを消費できます。ユニットのスタックは、1つのグループとして一緒に移動できますが、道路率 (11.2) と/又は道路行軍縦隊ボーナス (11.9) の使用を望んでいるユニットは、個別に移動させなければならず、移動のモードを使用している間はスタックできないことに気をつけてください。

11.2 地形移動コスト [Terrain Movement Costs]

各ユニットは、各ターンに使用するために使用可能な移動ポイント (MPs) の数を持ち、カウンター上に記載された許容移動力によって示されます。各ヘクスは支配的な地形特徴を持ち、移動しているユニットのタイプに依存して、進入するために1以上のMPsがかかります。活性化ユニットは、ヘクスから隣接ヘクスへと、進入するヘクスのMPコストを消費しながら移動し、その許容移動力に一致するMPの数を消費してしまうまで移動を継続できます。もしもユニットが、ヘクスに進入するために消費する十分なMPsを持っていないければ、その地点で移動を停止しなければなりません。ただし、ユニットは、地形コストにかかわらず、それを行うことが合法である限り、自身の移動ステップ中に少なくとも1ヘクスは常に移動できます。

地形コストについては、マップ上の地形効果チャートを参照してください。道路を除き、複数の地形タイプを含むヘクスは、全ての地形特徴が累積されたコストを適用します。ヘクスサイド地形 (例: 斜面) は、移動しているユニットに追加のMPコストを課し、進入するヘクスの地形コストに追加されます。道路 (一級と二級の両方) は、ヘクス内の他の地形コスト並びに、もしもユニットが1つの道路ヘクスから連結した道路ヘクスへと移動すると、越えるヘクスサイド地形について無効にすることに注意してください。資格を持つ道路ヘクスのコストは、常に1MPです (例外: 道路行軍縦隊 11.9 を参照してください)。

11.3 交戦 [Engagement]

ユニットは、移動して敵ユニットに隣接するとき、それと交戦していると言われます。これは、防御態勢を持つユニットについて重要です。加えて、大部分の非統率下ユニットは、交戦移動を実施できません。敵HQsに隣接する移動は、交戦ではありません。

注釈: 交戦は、強襲戦闘と同じではありません! ユニットの敵ユニットの隣に移動するだけで交戦でき、強襲戦闘を実施する必要がないことを意味するからです。

11.4 防御射撃 [Defensive Fire]

通常移動、イベント・チット移動、退却中に、敵ユニット又はスタックのユニットが移動して友軍歩兵又は砲兵ユニットに隣接するヘクス内に進入した瞬間、その友軍ユニットはその移動しているユニット/スタック (のみ) に、直ちに射撃戦闘を実行できます。もしも移動しているユニット/スタックが移動して、異なるヘクス内の複数の友軍ユニットに隣接したら、ユニットの各ヘクスは個別に射撃します。敵ユニット/スタックは一時的に移動を停止し、通

常に射撃を解決します。もしも射撃結果が、移動しているユニット／スタックへの士気命中又は死傷命中であると、すでに退却していたのでない限り、このフェイズにこれ以上移動できません（すでに退却していた場合は、単に退却を継続します）。もしも結果が「効果なし」とであると、移動しているユニット／スタックは移動を継続できます（そして、以降も、同じユニットからでさえ、更なる防御射撃を受けます）。一定のユニットによって実行できる防御射撃の数に限度はありませんが、同じフェイズにそのユニットによる最初の防御射撃後の各防御射撃は、2 コラム・シフト左の罰則を適用します。

もしも移動しているユニットが、他の友軍ユニットがすでにヘクス内にいる、敵ユニットに隣接するヘクスに進入したら、両方の友軍ユニットが防御射撃を受けます（射撃を受けた通常のスタックとして解決されます）。防御射撃は、もしも移動している敵ユニットが突破移動（12.9）を実施していたら実行できません。

注釈: At Any Cost : Metz 1870 には、多くのウォーゲームに見られる支配地域はありません。ユニットは、その影響力と近隣の支配を防御射撃と臨機射撃（下記を参照）で及ぼします。

11.5 臨機射撃 [Opportunity Fire]

一定のイベント・チット：「クルップ砲」[KRUPP'S GUNS]、「痛撃ゾーン」[BEATEN ZONE]、「散兵の大群」[CLOUD OF SKIRMISHER] は、臨機射撃の使用を認めます。これは、イベント・チットがプレイされる瞬間（たとえ敵ユニットの移動ステップ中でも）に実施される射撃戦闘です。「クルップ砲」と「痛撃ゾーン」のチットは、通常の射撃戦闘手順を使用し、「散兵の大群」チットは異なる方法を使用します（イベント・チット説明カード上で説明されます）。

臨機射撃イベント・チットは、敵ユニットのアクションが宣言された後、それが実行される前、アクション中、アクションの完了直後のどこかでのみプレイできます。臨機射撃は、所有しているプレイヤーがその使用を宣言するときに実行され、通常の射撃戦闘手順を使用して直ちに適用されます。もしも移動している敵ユニットへの射撃からの結果が、死傷命中又は士気命中になると、ユニットはその移動を継続できません。もしも射撃からの効果がなければ、敵ユニットはその移動を継続できます。同じユニットに複数のチットをプレイできますが、移動しているユニットが進入するヘクス毎に一度のみです。ユニットは、敵が移動して隣接するときのために臨機射撃を保持し、防御射撃を実施してから（最初に解決）、次いで臨機射撃を実施するために適切なイベント・チットをプレイできることに注意してください。

注釈: 臨機射撃イベントは、相手側ユニットの移動を妨害するため、自身の強襲前に目標を弱体化するため等に使用されます。イベント・チットは、常に他のアクションの発生に先立って行われ、事実上、チットの影響が実行されるまでそのアクションを中断させます。臨機射撃イベント・チットは、他のイベント・チットが解決されている間でさえ実施できます。

例: もしもプロイセン軍プレイヤーが「訓令戦術」[AUFTRAGS-TAKTIK] イベント・チットをプレイしていると、フランス軍プレイヤーは移動を中断させ、前進しているプロイセン軍ユニットを移動する前に射撃するため、「痛撃ゾーン」[BEATEN ZONE] チットを使用できます。

11.6 騎兵突撃 [Cavalry Charges]



活性化した騎兵ユニット（騎砲兵は不可）は、移動ステップ中に特殊な突撃移動を実施でき、続く強襲戦闘でその重量級に応じた数だけ騎兵ユニットの SP を増加させます。プレイヤーは、ユニットが移動する前に突撃を宣言しなければならず、通常に交戦（11.3）と強襲戦闘（12.1）についての資格を持たなければなりません。騎兵ユニットは、以下のごとく最初に資格を持たなければなりません：

- ・動揺又は混乱状態のユニットであってはなりません。
- ・移動の開始時に、意図した目標又はその他の敵戦闘ユニットに隣接してはなりません。敵 HQ に隣接して開始することはできません。
- ・その突撃移動を開始する前に、意図した目標ヘクスへ視認線（8.1.2）を持たなければなりません。
- ・戦闘ユニット（敵又は友軍）を含んでいるヘクスを通過できません。ただし、ユニットは、友軍ユニットと共にスタックして突撃移動を開始できます。
- ・突撃している間、平地と平地／道路地形ヘクスにのみ進入できますが、橋梁ヘクスを越えることができません。斜面ヘクスサイドを越えることはできますが、急斜面ヘクスサイドは不可です。この場合、道路はヘクス内に含まれた他の地形特徴を無効にしないことに注意してください。
- ・目標ユニットは、平地、小川、峡谷のヘクス内でなければなりません。
- ・もしも上記全ての条件が満たされたら、所有しているプレイヤーは騎兵ユニットのために 1d10 を振らなければなりません。もしもサイの目が騎兵ユニットの TCR 以下であると突撃移動を実施でき、サイの目が TCR よりも大きければ、ユニットは突撃移動を実施できません（ただし、もしもそれを行う資格を持つと、通常の移動と強襲戦闘を実施できます）。



もしも突撃移動が行われたら、騎兵ユニットの上に「騎兵突撃」[“Cavalry Charge”] マーカーを置き、移動してその意図した目標ユニットに隣接させます（そして資格を持つ防御射撃を被ります—11.4）。もしも突撃しているユニットが防御射撃で生き残ったら（除去されていなければ、その状況にかかわらず）、（少なくとも）突撃しているユニットによって、突撃下ヘクスに対して強襲戦闘が行われなければなりません。他の騎兵ユニットも同じ敵に突撃でき、他の全ての資格を持つ友軍ユニットさえ、通常に強襲戦闘に組み合わせることができます。ただし、もしも他の友軍ユニットを強襲戦闘に組み合わせたら、突撃している騎兵ユニットのヘクスは、先導強襲ヘクス（12.2）として宣言されなければなりません。

11.6.1 騎兵突撃重量ボーナス [Cavalry Charge Weight Bonus] : 突撃移動を実施している騎兵ユニットは、以下のごとく、その重量級に依存して、その強襲戦闘での SPs を増加させます：

- ・軽騎兵＝＋1 SP
- ・中騎兵＝＋50% SP（最小増加＋1 SP）
- ・重騎兵＝2 × SPs（最小増加＋1 SP）

11.6.2 突撃混乱 [Charge Disorganization] : 対抗突撃（11.7）又は臨機突撃（11.8）を含む突撃移動を実施している騎兵ユニットは、強襲戦闘ステップの完了時と突破移動（12.9）後、常に士気命中が与えられます。

注釈: 騎兵ユニットは、強襲戦闘を実施するために突撃移動の試みを要求されないことに気をつけてください。—突撃は、単にボーナスを提供します。騎兵ユニットは、突撃移動なしで通常に強襲戦闘を実施できます。

11.7 騎兵対抗突撃 [Cavalry Countercharges]

非活性化の友軍騎兵ユニット (のみ) は、もしも友軍騎兵ユニットが敵突撃移動の目標ヘクス内にいると、突撃している敵騎兵ユニットに対抗突撃を試みることができます。

対抗突撃している騎兵ユニットは、動揺又は混乱状態のユニットであってはなりません。突撃しているユニットが実際に資格を持つ隣接ヘクスへ進入する前に、対抗突撃しているユニットは 1d10 を振り、サイの目とその TCR とを比較します。もしもサイの目が TCR よりも大きければ、対抗突撃は失敗して何も起きません。もしもサイの目が TCR 以下であると、対抗突撃している騎兵ユニットは資格を持つ隣接ヘクス内へ 1 ヘクス移動させられます (つまり、突撃している敵騎兵ユニットを「遮り」ます)。もしも対抗突撃の資格を持つ複数の友軍騎兵ユニットがあると、それぞれが個別にサイを振ることができますが、最初に成功したユニットのみが実際に対抗突撃を実施できます。

2つの敵対している騎兵ユニットは、到来する強襲戦闘ステップ中に強襲戦闘を実施しなければなりません。両方の騎兵ユニットが突撃移動を実施していると見なされ、両者は適切なボーナスを受けることになります。**重要:** 初めに突撃している騎兵ユニットは「攻撃側」と見なされ、いまや強襲戦闘で「防御側」である対抗突撃している騎兵ユニットとの新たな強襲戦闘において、通常に支援ユニットを持ってくることができます。

注釈: 突撃しているユニットは、もしも対抗突撃が成功したら、その意図した目標に対して計画した元の突撃移動を完了できません。その移動は終了します。

11.8 騎兵臨機突撃 [Cavalry Opportunity Charges]

もしも友軍騎兵ユニットが、敵の移動ステップ中 (のみ) のいずれかの瞬間に、隣接ヘクスに進入するいずれかのタイプの敵戦闘ユニットを持つと、騎兵ユニットは直ちに臨機突撃を試みることができます。これには、受動騎兵が敵騎兵突撃の目標である状況を含めません (それは、騎兵対抗突撃 11.7 として実施されます)。移動している敵ユニットは、平地、平地/道路、小川、峡谷のヘクス内にいなければならない、臨機突撃している騎兵ユニットは動揺又は混乱状態のユニットであってはなりません。もしも資格を持つと、ユニットは騎兵対抗突撃 (11.7) と同様の手順で 1d10 を振らなければなりません。もしも失敗したら何も起きず、移動している敵ユニットはそのまま移動を継続します。もしも成功したら、友軍騎兵ユニットは直ちに通常の強襲戦闘を実施し、その通常の騎兵突撃重量ボーナス (11.6.1) を受け取ります。この強襲戦闘を解決した後、戦闘の成果にかかわらず、敵ユニットは移動を継続できません (ただし、もしもそれを行う資格を持つと、そのフェイズ中に自身の通常の強襲戦闘を実施できます)。そのテストに失敗した臨機突撃している騎兵ユニットは、同じターンに更なる資格を持つ臨機突撃を試みることができますが、同じ敵ユニットに対しては不可です。

注釈: この機動は、隣接ヘクスへの突撃を認めます (通常は突撃移動で認められません)。臨機突撃している騎兵は、実際には敵を迎撃するためすでに進み始めていたと仮定するからです。

11.9 道路行軍縦隊 [Road March Column]

1つの一級道路地形ヘクスから連結した一級道路地形ヘクスへと移動する防御態勢下 (又は非統率の結果として認められた) ユニットの、そのヘクスへ進入するために 1/2 MP のみを消費します。道路行軍縦隊移動ボーナスを使用しているユニットは、その移動部分中に他のユニットとスタックできません (4.2)。もしも他のユニットを通過して移動すると、道路行軍ボーナス率を使用できず、代わりに進入したヘクス内の他の地形 MP コストを使用します。ユニットは、同じ移動中に道路行軍縦隊モードに入る又は外れる資格を持ちます。

11.10 増援の到着と移動

[Arrival and Movement of Reinforcements]

増援は、ターン記録欄上の適切な登場ターンに置かれます (プレイしているシナリオに指定されるごとく)。増援ユニットは、実際にはその活性化チットが引かれたとき (6.1)、又はその組織が引かれた CIC チットによって活性化されたとき (6.2) にのみゲームに登場します。これらは、登場のターンについてのみ、自動的に統率下であると見なされ (HQ がどこにあっても)、組織のユニットは全て望むいずれかの態勢下にあることができます (繰り返しますが、たとえ HQ がマップ上にあっても異なる態勢でもです)。以後、標準の態勢と統率のルールを適用します。増援ユニットは、シナリオによって指定されていない限り、初期面でゲームに登場します。増援軍団の HQs は、単独又はその組織のいずれかのユニットと共にスタックし、適切な態勢面で登場します。

11.10.1 増援ユニットの登場 [Reinforcement Unit Entry]: 登場のターンに、増援ユニット (たち) をマップ端外の指定された到着ヘクスの近くに置きます。活性化したとき、これらのユニットはマップ端の登場ヘクス又はその 1 ヘクス内に登場します。もしも同じマップ端ヘクスに更なる増援ユニットが登場し、スタッキング限度を超過すると、その余分なユニットはマップ外の 1 ユニットのスタックの背後にライン状に並べられます。活性化した瞬間、増援ユニットは登場ヘクスを最初のヘクスとしてカウントし、通常の移動コストを消費しながらマップ上へ移動します。いずれかの道路ヘクス上に登場しているユニットは、マップ外の同じ道路上にライン状に並んでいるものと見なされます。最初のユニットは、マップ端ヘクスへ進入するため通常に消費し、二番目のユニットは進入するために 2 倍のコストを消費し、三番目のユニットは 3 倍のコストを消費する等です。

11.10.2 敵ユニットの近接 [Enemy Unit Proximity]: もしも敵の戦闘ユニット (たち) が、3つの使用可能な登場ヘクスの 1つ以上の中に又は隣接すると、増援ユニットのいくつか又は全ては、完全な 1 ゲーム・ターン遅延させることができます。このような要領で遅延したユニットは、元の割り当てられた到着ヘクスから 3ヘクス以内のいずれかのマップ端ヘクスに、到着ヘクスの割当を変更することができます。もしも新たな 3つの資格を持つ登場ヘクスのいずれかが、それでも敵戦闘ユニットによって占められるか又は隣接していたら、別のターン遅延が生じる可能性があり、登場ヘクスは再び 3 マップ端ヘクスまで変更できます。この要領で増援ユニットが遅延できる長さに限度はありません。

注釈: 次のゲーム・ターンにユニットが増援として投入する資格を持つためにサイ振りを行う必要があるシナリオの場合、上記の手順は実際にゲームに登場する資格を持つユニット (すなわち、これらは、すでに登場するためのサイ振りを「行っています」) にのみ適用します。

例: プロイセン軍ユニットは、12:00 pm ゲーム・ターンにヘクス #1429 へ到着することが予定されており、フランス軍はヘクス #1428 内に部隊を持ちます。プロイセン軍プレイヤーは、これらのユニットの到着を 1:00 pm ターンになるまで遅延させることを選択できます。プロイセン軍プレイヤーは、次いでこれらをヘクス #1729 (登場しているユニットは #1629、#1729、#1829 に登場します) 又は #1129 (登場しているユニットは #1029、#1129、#1229 に登場します) のどちらかにさえ投入できます。もしもプロイセン軍プレイヤーが #1729 を選択し、フランス軍ユニットがそのヘクス内に又はそこに隣接していたら、プロイセン軍プレイヤーは更に完全な 1 ゲーム・ターンについて到着を遅延させ、自軍ユニットを 2:00 pm ターンにヘクス #2029 (#1929、#2019、#2129 に登場) へ到着させることができます。

11.11 蹂躪 HQ ユニット [Overrun HQ Units]



敵の移動完了時（すなわち、防御射撃の後）、単独の HQ が敵戦闘ユニットに隣接していることが発見されたら、その HQ は蹂躪されます。単に HQ を取り上げ、最寄りの友軍ユニットと共にスタックさせます。このように置き直された HQ は、このターンの残りについて「0」統率値を持ちます（備忘のため、カウンターの上に「HQ 蹂躪」[HQ Overrun] マーカーを置きます。HQ はターンの終了時に通常に復帰し、管理ステップ中にマーカーを取り去ります。

12.0 強襲戦闘 [ASSAULT COMBAT]

12.1 強襲戦闘の有資格 [Assault Combat Eligibility]

強襲戦闘は、通常に強襲戦闘ステップ中に発生し、完全に任意です。これは、敵目標ヘクスに隣接するヘクス内の資格を持つ全てのユニットによって実施できます。攻撃 (A) 態勢下、又は一定のイベント・チット、又は OOC マーカーによって認められたユニットのみが強襲戦闘を実施できます。砲兵ユニットは、決して強襲戦闘を使用できません。単独の HQs は、強襲戦闘を実施できず、その目標になり得ません。騎兵突撃は、結果的に強制的な強襲戦闘になります。騎兵ユニットは通常に強襲でき、突撃移動の実施を要求されないことに注意してください。

注釈：ターンの早い方で射撃戦闘を実行したユニットは、もしもそれを行う資格を持つと、ターンの後の方で強襲戦闘を実施できます。最初に敵を「弱めるために」発砲することは、当時の戦術の一部です。

12.2 強襲戦闘の手順 [Assault Combat Procedure]



強襲戦闘ステップの開始時、活性プレイヤーは隣接する目標敵ヘクスを強襲している全てのユニットを宣言し、それらを「強襲」[Assault] マーカーでマークし、強襲ヘクスをマーカーで指し示します。これらマークされたユニットは、ここで指定された目標ヘクスへの攻撃に参加します。次いで、活性プレイヤーは、望むいずれかの順番で各強襲戦闘を個別に解決します。最初に、1つ以上の強襲しているユニットを含んでいるいずれか1ヘクスを、**先導強襲ヘクス**として選択します（例外：突撃している騎兵ユニットを含んでいるヘクスは、先導強襲ヘクスにしなければなりません）。もしも他に強襲しているヘクスがあれば、それは**支援強襲ヘクス**です。攻撃されるヘクスは、**防御ヘクス**と呼ばれます。

プレイヤーは、先導強襲ヘクス（のみ）内のユニット（たち）の調整後の SPs (12.4) を全て一緒に加え、次いで防御ヘクス内の全ユニット（たち）の合計 SPs を差し引きします。これは、強襲差 (AD) を生み出し、負の数になり得ます。強襲戦闘結果表 (ACRT) 上で、計算された AD を含むコラムに位置を取ります。次いで、状況が適用されるかどうかを調べ、列記されたコラム・シフト調整 (12.5) をチェックします。もしもそうであれば、AD コラムを指定されたごとく左右にシフトさせます。最後に 1d10 を振り、戦闘の結果を獲得するため、サイの目と実質 AD コラムとを交差照合します。

注釈：強襲差は、先導強襲ヘクス内で攻撃しているユニットと防御ヘクス内の目標ユニットとの間でのみ計算されることに特に着目してください。支援強襲ヘクス内で攻撃しているユニットは、合計「比」(12.5a) についてのコラム・シフトを計算するため、**側面攻撃** (12.6) を創出する資格を持つユニットを識別するため、**突破移動** (12.9) を実施するためにのみ使用されます。

12.3 配置放棄 [Abandoning Position]

いくつかの場合、強襲戦闘の目標である防御ユニットは、戦闘が解決される前に退却して配置場所を放棄することを選択できます。これらの状況は、以下のとおりです：

a. 戦闘前騎兵撤退 [Cavalry Withdrawal Before Combat] : 歩兵ユニットのみによって、又は自身よりも全てが重い重量の他の騎兵ユニット（これには、先導強襲と支援強襲ヘクスの両方を含みます）によって強襲された防御騎兵ユニットは、戦闘に耐える代わりに1又は2ヘクス退却移動することを選択できます。このオプションは、もしも資格を持つ騎兵ユニットが混合タイプ・スタックの一部であっても使用可能です。他の全てのルールが通常に適用されます。ただし、もしも防御している騎兵ユニットが対抗突撃 (11.7) 又は臨機突撃 (11.8) を選択したら、騎兵撤退オプションに先立って行われ、強襲戦闘を実施するために関わらなければなりません。

b. 戦闘前歩兵と／又は砲兵撤退 [Infantry and/or Withdrawal Before Combat] : これらのタイプのユニットは、やはり強襲戦闘が解決される前に1ヘクス退却移動することを選択できますが、それを行うことにより、退却している1ユニット（最大 SP ユニット、もしも複数のユニットが資格を持つと所有しているプレイヤーの選択）は、最初に1士気命中 (9.2) を受けなければならず、通常に適用します。命中を適用した後、ヘクス内のユニットは標準の退却ルール範囲に従って退却できます (12.8)。ただし、もしもこれらのユニットが突撃している騎兵ユニットによって強襲されていた（たとえ強襲している全ユニットの一部のみであるとしても）、配置放棄のオプションは使用不能で、目標となったユニットは防御ヘクス内に留まらなければなりません。

配置放棄オプションを実行しているため、防御しているユニットが防御ヘクスを離れてカラにする全ての場合、攻撃しているユニットは通常の突破移動 (12.9) を実施できます。

12.4 強襲戦闘の SP 調整 [Assault Combat SP Adjustment]

攻撃と防御しているユニットは、強襲差計算のために修正後の SP を使用します。通常の SP 修正に加えて、もしも適用可能であると、以下の SP 調整も行われます：

- ・騎兵突撃重量ボーナス-11.6.1
- ・砲兵とミトライユーズ・ユニットの SPs は、強襲戦闘で防御しているときに半減されます。

注釈：白兵戦闘に晒された砲兵とミトライユーズ・ユニットは、極めて不利です。これらを防護してください。

12.5 強襲差コラム・シフト [Assault Differential Column Shifts]

初期強襲差コラムは、様々な適用可能条件によって左右にシフトし得ます。これらのシフトは累積し、ACRT を参照する前に1つの実質シフトを獲得するため、全てのシフトが一緒に計算されます。可能性があるコラム・シフトは、以下に詳述されます：

a. SP 比の調整 [SP Odds Adjustment] : このコラム・シフトを判定する目的においてのみ、強襲している全ての修正後の SPs（すなわち、先導と支援の強襲ヘクス内の両方の攻撃ユニット）を合計し、この合計と修正後の防御ユニット SPs 合計とを比較します。これらの合計は、比として表現されます（例：2対1等）。もしも攻撃 SPs 対防御 SPs の比が以下であると：

- ・3対1以上＝3コラム・シフト右を適用します。
 - ・2対1＝2コラム・シフト右を適用します。
 - ・3対2＝1コラム・シフト右を適用します。
 - ・1対2＝1コラム・シフト左を適用します。
 - ・1対3以下＝2コラム・シフト左を適用します。
- b. プロイセン軍歩兵ユニットが攻撃している＝1コラム・シフト右
- c. 先導強襲ヘクスが峡谷又は森林付峡谷地形ヘクス＝3コラム・シフト左
- d. 先導強襲ヘクスが小川又は森林付小川地形ヘクス＝2コラム・シフト左
- e. 先導強襲ヘクスが河川橋梁ヘクスから攻撃している＝2コラム・シフト左
- 注釈：**先導強襲ヘクス内に複数地形タイプの場合、攻撃しているユニットに最も不利な単一のシフトのみを使用します。
- f. 低い高度から斜面ヘクスサイドを通過してより高い高度を攻撃している先導強襲ヘクス＝2コラム・シフト左。これには、突撃移動中のいずれかのときに、1つ以上の斜面ヘクスサイドを越えた、突撃している騎兵ユニットを含むことに注意してください（ただし、このシフトは一度のみ適用されます）。
- g. 上記のごとく急斜面ヘクスサイドを通して攻撃している先導強襲ヘクス＝3コラム・シフト左。
- h. 攻撃しているユニットが側面攻撃（12.6）を実施する＝2コラム・シフト右
- i. 攻撃側が、プレイされた「訓令戦術」[AUFTRAGSTACTIK] イベント・チットを持つ。＝2コラム・シフト右
- j. 攻撃側が、プレイされた「フランス兵の憤激」[FURIA FRANCESE] イベント・チットを持つ。＝1コラム・シフト右
- k. 攻撃側が、プレイされた「戦場状況」[BATTLEFIELD CONDITIONS] イベント・チットを持つ。＝2コラム・シフト右
- l. もしもいずれかの先導強襲ヘクス・ユニットが、最高の防御ユニットよりも高いTCRを持つと＝1コラム・シフト右
- m. もしもいずれかの防御ユニットが、最高の先導強襲ヘクス・ユニットよりも高いTCRを持つと＝1コラム・シフト左
- n. 塹壕内で防御している歩兵又は砲兵ユニット＝2コラム・シフト左
- o. 応急陣地内で防御している歩兵又は砲兵ユニット＝1コラム・シフト左
- p. 町地形ヘクス内で防御している歩兵ユニット＝3コラム・シフト左
- q. 農場又は採石場地形ヘクス内で防御している歩兵ユニット＝2コラム・シフト左
- r. 森林地形ヘクス内で防御している歩兵ユニット＝1コラム・シフト左
- s. 河川橋梁地形ヘクス内で防御しているユニット＝2コラム・シフト左

注釈：防御ヘクス内に複数地形タイプがある場合、防御ユニットに最も有利な単一のシフトのみを使用します。

- t. 防御しているユニットがプレイされた「戦場状況」[BATTLEFIELD CONDITIONS] イベント・チットを持つ＝2コラム・シフト左

12.6 側面攻撃 [Flank Attack]

もしも強襲しているいずれか2つのヘクス（先導強襲ヘクスと／又は支援強襲ヘクス）が互いに隣接していないか、又は攻撃してい

る強襲ヘクスの合計が3つ以上あると、強襲戦闘は側面攻撃コラム・シフト修正を受け取ります。

12.7 強襲戦闘の結果 [Assault Combat Results]

ACRT 上で、サイの目と実質強襲差コラムを交差照合した後、ボックス内に示された結果を影響下ユニット（たち）に適用します。文字は、戦闘の敗者を示します（A＝攻撃側敗北、D＝防御側敗北）。文字に続く数字は、敗者に適用しなければならない損失ポイントの量を示します（例外、特殊な結果を参照）。先導強襲ヘクスと防御ヘクス内のユニットのみが、損失ポイントによって影響を受け得ます。

12.7.1 損失ポイントの結果 [Loss Point Results]：与えられた結果の各損失ポイントについて、影響下プレイヤーは敗北したユニットに資格を持つ1以上の影響を適用しなければなりません。所有しているプレイヤーが望む限り各結果を複数回適用、又は合計損失ポイントが適用される限り、いずれかの結果の組み合わせを適用することができます。1損失ポイントは、以下のごとく適用できます。：

- a. 敗北した全てのユニットを1ヘクス退却させる。
- b. 1士気命中を適用する。
- c. 1死傷命中を適用する。

全ての損失ポイントは、もしも完全に可能であれば適用されなければなりません。影響下の敗北ヘクス（たち）内に2つのユニットがあると、記載された最大 SP のユニットは、より小さなユニットが損失ポイントを割り当てられる前に、少なくとも1損失ポイントが割り当てられなければなりません。

例：2つのユニットを含んでいる防御ヘクスに対する「D2」の結果は、以下のいくつかの方法で適用することができます。：

- ・両方の防御ユニットをそれぞれ2ヘクス退却させる。
- ・両方の防御ユニットをそれぞれ1ヘクス退却させ、より大きな SP ユニットの1士気命中を適用する。
- ・両方の防御ユニットをそれぞれ1ヘクス退却させ、より大きな SP ユニットの1死傷命中を適用する。
- ・より大きな SP ユニットの1士気命中を適用し、他方のユニットに1死傷命中を適用する（そして両ユニットがヘクス内に留まる）。

更に可能な組み合わせがあります。退却の影響に適用する1損失ポイントは、それぞれ1ヘクス退却している全ての敗北ユニットに適用することにも注意してください。

12.7.2 特殊な結果 [Special Results]：いくつかの結果は、以下の特殊な手順を要求します。：

- a. x*＝もしも結果がアスタリスク付（*）であると、敗北しているユニットは、損失ポイント適用の一部として、少なくとも1死傷命中を受けなければなりません。
- b. x*(x)＝最初の文字（A 又は D）は、戦闘に敗北しているユニットです。敗北している陣営は、通常に損失ポイントを適用します。ただし、もしも敗北しているユニットが退却の選択肢を選択しなければ、勝利している陣営は通常に1損失ポイントも適用しなければなりません。

注釈：この結果は、配置場所を守っている粘り強い部隊をシミュレートし、そうすることによって敵部隊の流れを転換させます。

12.7.3 悪戦苦闘 [Tough Fight]：先導強襲ヘクスと防御ヘクス（のみ）内の全てのユニットは、特殊な結束度テストを行います。各プレイヤーは1d10を振り、自陣営のためその結果と修正後の最高 TCR とを比較します。砲兵ユニット（のみ）は、このテストの目的について（のみ）、その TCR を半減させます。

- ・もしもサイの目が修正後の最高 TCR 以下であると、その陣営はパスします。先導強襲ヘクス又は防御ヘクス内の最大 SP 敵ユニ

ットは、死傷命中を受けなければなりません（もしも SP が同数であると、所有しているプレイヤーの選択）。

- ・もしもサイの目が修正後の最高 TCR よりも大きいと、その陣営は失敗します。その陣営の先導強襲ヘクス又は防御ヘクス内の各ユニットは、それぞれ士気命中を適用しなければなりません。この要領で一定の陣営が受けることができる士気命中の合計数に、限度はありません。
- ・表上のいくつかの極端な結果は、自動的な「悪戦苦闘」結果ではありません。これら分割された結果は別のサイ振りを要求し、サイの目は強襲戦闘結果が実際に「悪戦苦闘」なのか又はその代わりに他の指定された結果なのかを指定します。

上記の影響は、累積します。どちらの陣営についても、退却は実施されず、いかなる突破移動（12.9）も認められません（たとえ1つの陣営の全ユニットが除去されても）。

12.8 退却 [Retreats]

退却は、ヘクスの数で実施されます。移動ポイントではありません。退却で通過したヘクスの地形 MP コストは無視されますが、通過不能ヘクスは不可です。退却は所有しているプレイヤーによって実施され、この優先順位の順番に従います。:

- a. ユニットの、自身と勝利した敵ユニット（たち）（強襲戦闘中）又は最寄りの敵ユニット（他の全ての場合）との間の距離を増加させなければなりません。
- b. 可能であれば、ユニットは超過スタッキングを生じさせる、他の友軍ユニットを含んでいるヘクスの通過を避けなければなりません。もしもそのようなヘクスを避けることができなければ、通過する退却を継続して超過スタック・ヘクスを過ぎ去り、その退却を次に使用可能な合法ヘクス内で終了しなければなりません。
- c. 可能であれば、ユニットは自身の HQ に近づくよう移動しなければなりません。

もしも退却移動が、ユニットにマップ外への移動又は敵占有ヘクスを通過することを強要すると、その実際の状況にかかわらず、直ちに崩壊（10.2）します。

注釈: もしも退却しているユニットが移動していずれかの敵ユニットに隣接したら、その敵ユニットは防御射撃（11.4）を実施できることを忘れないでください。

12.9 突破移動 [Breakthrough Movement]

強襲しているユニットのみが、突破移動を実施できます。もしも強襲戦闘の防御ユニット（たち）が何らかの理由でヘクスをカラにしたら、動揺状態又は混乱状態ではない1つ以上の攻撃ユニット（スタッキング限度まで、どちらかのタイプの強襲ヘクスから）は、カラになった防御ヘクス内に前進できます。歩兵と突撃していない騎兵ユニットは、カラになったヘクス自体にのみ前進できます。突撃している騎兵ユニットは、カラになったヘクスへ進入しなければならず、次いで更に1ヘクス隣接するカラのヘクス内へ前進できます（MP コストにかかわらず）。ただし、新たなヘクスは、敗北している敵ユニット、又はもしもそのユニットが強襲戦闘で崩壊していたら最寄りの敵ユニットとの距離を維持又は減少させなければなりません。突破移動を実施しているユニットは、防御射撃（11.4）を受けません。

注釈: 突撃している騎兵は、その突破移動終了時にのみ突撃混乱士気命中（11.6.2）を与えられることを忘れないでください。

12.10 HQs と強襲戦闘 [HQs and Assault Combat]

他の友軍ユニットと共にスタックした HQ は、強襲戦闘に参加しません。HQ はそのユニットと共に退却や突破ができますが、士気又は死傷命中を受けることはできません。敵ユニットの移動終了時に、単独の HQ が敵戦闘ユニットに隣接していることが発見されたら、その HQ は蹂躪されます。単に HQ カウンターを取り上げ、最寄りの友軍ユニットにスタックさせます。置き直された HQ は、このターンの残りについて「0」統率値を持ちます（備忘のため、ユニットの上に「HQ 蹂躪」[“HQ Overrun”] マーカーを置きます）。HQ は、ターンの終了時に通常に復帰します。管理ステップ中にマーカーを取り去ります。

13.0 再集結 [RALLY]

13.1 再集結の手順 [Rally Procedure]

再集結ステップ中、もしも活性組織が防御態勢下にあると、活性プレイヤーは回復と再建アクションを実行できます。回復アクションを最初に実施し、次いで再編を試みます。

13.2 回復 [Recovery]

回復アクションは、将校たちが自部隊を闘う姿に戻して再編を試みをあらわします。ゲームでは、これは必然的に「動揺状態」、「混乱状態」、「弾薬不足」、「携行弾薬」マーカーを取り去ることと／又は裏返すことにより、ユニットの士気命中と／又は弾薬問題の減少を伴います。

13.2.1 資格を持つユニット [Eligible Units]: 資格を持つユニットは、活性化 HQ の組織に属し、その HQ の現行統率範囲内にあり、敵戦闘ユニットに隣接していないユニットです。蹂躪 HQ は、それと共にスタックしたユニットからのみ、マーカーを取り去る／裏返すことができます。同じユニットに複数回の撤去／裏返しを行うことができます。

13.2.2 回復アクション [Recovery Actions]: 回復アクションは、以下の1つです。:

- a. 「動揺状態」[“Shaken”] マーカーを取り去る。
- b. 「混乱状態」[“Disrupted”] マーカーを「動揺状態」面に裏返す。
- c. 「弾薬不足」[Low Ammo] マーカーを取り去る。
- d. 「携行弾薬」[“Rationed Ammo”] マーカーを「弾薬不足」[“Low Ammo”] 面に裏返す。

このような各調整は1回復アクションで、同じユニットに複数の回復アクションを実施できます（もしも十分に使用可能で残っていたら下記を参照）。

13.2.3 フランス軍砲兵 [French Artillery]: フランス軍の「師団」と「騎」砲兵ユニットは、もしもそのそれぞれの HQ と共にスタックしたら、回復を通じて「弾薬問題」マーカーのみを減少させることができます。フランス軍の「軍団」砲兵ユニットは、「戦い」シナリオ中に回復を通じて、その「弾薬問題」マーカーを減少させることができません（これらは、「戦役」シナリオをプレイしている間のみ、いくつかの終夜 [Overnight] ゲーム・ターン中に回復できます—18.6）。

13.3 再建 [Rebuilding]

再建アクションは、精神的と／又は物理的に崩壊し、最終的に戦闘不能になったユニットの再集結と改編をあらわします。ゲームでは、これはプレイヤー諸氏に「再建のために使用可能」[“Available for Rebuild”] ボックスから崩壊ユニットを復帰させる機会を認めるこ

とであらわされます。資格を持つユニットが活性 HQ の組織に属し、再建を試みている HQ が敵戦闘ユニットに隣接していない限り、プレイヤー諸氏はいかなるタイプのユニット（歩兵分遣隊を除く—10.2 と 17.0）も、「再建のために使用可能」[“Available for Rebuild”] ボックスからプレイへの復帰を試みることができます。

「再建のために使用可能」ボックス内の資格を持つ各ユニットについて、個別に再建を試みることができます。所有しているプレイヤーは、資格を持つ各ユニットについて 1d10 を振ることにより、再建を試みることができます。もしもサイの目が、再建しているユニットの戦闘疲労 TCR 以下であると、崩壊ユニットはその BW 面でマップ上に復帰させることができます。再建ユニットは、一致する HQ と共にスタックさせるか又は隣接させて置きますが、敵戦闘ユニットの隣接又は超過スタックは不可です。もしも再建ユニットを置くための資格を持つヘクスがなければ、再建の試みを行うことができません。もしもサイの目が戦闘疲労 TCR よりも高ければ、再建を試みているユニットは「再建のために使用可能」ボックス内に留まらなければなりません。各活性化で、ユニット毎に 1 再建の試みサイ振りのみを行うことができます。

13.4 認められる再集結アクションの数

[Number of Allowed Rally Actions]

活性プレイヤーは、資格を持つユニットに活性 HQ の統率値の数値までの数のみの再集結アクション(回復と/又は再建アクション)を実施できます。再建アクションの場合、成否にかかわらず各サイ振りが 1 アクションです。

例: もしも *Canrobert* のフランス第 VI 軍団 HQ が「D」態勢で再集結アクションを実施していると、資格を持つユニットは以下の組み合わせのアクションを実行できることになります。:

1) もしも 2 つのユニットが両方とも HQ の「3」統率値範囲内にあると、1 つのユニットから「携行弾薬」[“Rationed Ammo”] マーカーを取り去り (2 回復アクションを使用して、他のユニット上の「混乱状態」[“Disrupted”] マーカーを「動揺状態」[“Shaken”] に裏返します (3 番目の回復アクションにより)。

2) HQ の統率範囲内のユニットから「動揺状態」マーカーを取り去り (1 回復アクション)、次いで再建のために使用可能ボックスから 2 ユニットの再建を試みます (2 再建アクション)。

14.0 非統率下ステップ [OUT OF COMMAND STEP]

14.1 非統率下 (OOC) ユニット [Out of Command (OOC) Units]

「非統率下」[“Out of Command”] マーカーを持つユニットは、本質的にあたかも非統率下態勢にあるものとして扱われます。これは、これらのユニットが統率下ユニットについての標準活性化手順を無視し、代わりに全ての統率下ユニットが活性化された後に機能することを意味します。統率下ユニットの活性化中、OOC ユニットは何もできません。

14.2 非統率下の手順 [Out of Command Procedures]

全ての統率下ユニットがその射撃戦闘、移動、強襲戦闘、再集結のステップを完了した後、プレイヤーは各自軍 OOC ユニットがこのフェイズにできることを判定します。望むいずれかの順番で、OOC マーカーを裏返してマーカー上の指示を確認します。これらの指示は、活性化プレイヤーによって、ヘクスからヘクスの基準で影響下の OOC ヘクス内の全てのユニットで適宜に実行されます。各ヘクスの活動を解決し、次いで残っている各 OOC ヘクスについて同じことを行います (ただし、道路拘束ユニットの例外 7.5 を参照してください)。全ての OOC ユニットを解決した後、チット引きフェイズに戻るか、又はもしカップ内にチットがなければ、ターン終了フェイズに進みます。

14.3 非統率下の結果 [Out of Command Results]

各 13 枚の OOC マーカーの裏は、上級統率連鎖からの直接命令がなく、現場の将校による独断専行をあらわす結果です。これらは、各ヘクス内の全ての OOC ユニットについて、以下のごとく実行されます。:

a. 撤退 [Withdraw] (1 枚のマーカー): 1 つ

又は 2 つの可能な結果を適用:

Withdraw!

- もしも OOC ユニットから 4 ヘクス以内に敵ユニットがいたら (LOS は要求されません): OOC ユニットは、いかなる戦闘も実施できず、最寄りの敵ユニットから直接 2 ヘクス離れるように移動し (地形 MP コストを無視し、ヘクスの数で測ります)、自身の HQ に 2 ヘクス接近しなければなりません。これは、新たに進入した各ヘクスが両方の規定を満たす限り、いかなるヘクス内にも可能です。もしも不可能であれば、最寄りの敵ユニットから少なくとも 1 ヘクス離れたヘクスでなければなりません。もしも「最寄りの敵ユニット」が複数あると、敵 (非移動) プレイヤーが使用するユニットを選択します。もしも超過スタッキングなしで進入できるヘクスがなければ、撤退しているユニットは合法ヘクスに到達するまで、追加 1 ヘクス移動しなければなりません。ユニットは交戦できず、その他の活動は実施できません。

- もしも OOC ユニットから 4 ヘクス以内に敵ユニットがいなければ: このマーカーを「凍結」チットとして適用します (下記を参照)。

b. 凍結 [Frozen] (3 枚のマーカー): ユニッ

トは、いかなる活動も実施できません。

Frozen

c. 慎重 [Cautious] (4 枚のマーカー)

- 歩兵ユニットは、その通常 SPs の半分で射撃戦闘を実施でき、その通常許容移動力の半分まで移動できますが、交戦はできません。
- 砲兵ユニットは、その通常 SPs の半分で射撃戦闘を実施するか、又はその通常許容移動力の半分まで移動するか、どちらかを実施でき (両方は不可)、交戦はできません。
- 騎兵ユニットは、通常にその許容移動力の半分まで移動でき、資格を持つ騎兵突撃と強襲戦闘さえ実施できます。

Cautious

道路拘束 [Roadbound]: 道路上に留まるユニット (そのターンに道路ヘクス上でのみ開始、沿って移動、終了する) は、代わりにその完全な許容移動力で移動することを選択できますが、1 MP 減少し (最小 1 MP)、一級道路上で道路行軍縦隊率さえ使用できます。ただし、もしもこのオプションが選択されたら、道路に沿っての移動以外のその他の活動は認められません。

d. 機動 [Maneuver] (4 枚のマーカー): ユニ

ットは、その完全な許容移動力まで通常の移動のみできますが、交戦はできません。一級道路上で、道路行軍縦隊率を使用できます。その他の活動は、実施できません。

Maneuver

e. 前進 [Advance] (1 枚のマーカー): 2 つの可能な結果の 1 つを適用します。:

- もしも OOC ユニットから 4 ヘクス以内に敵ユニットがいたら (LOS は要求されません):

◇歩兵ユニットは、最寄りの敵ユニットに射撃戦闘を実施しなければなりません (もしも資格を持つ)。もしも「最寄りの敵ユニット」が複数いたら、敵 (非移動) プレイヤーが影響を与える敵ユニットを選択します。歩兵ユニットは、次いで可能な限りその敵ユニットに接近するよう移動しなければならず (通常の移動手順を使用して)、強襲戦闘で交戦する

Advance!

ことを試みなければなりません。

◇騎兵ユニットは、もしも可能であれば、最寄りの敵ユニットに突撃を試みなければならず、可能でなければ、移動して（通常の移動手順を使用して）その敵ユニットに強襲戦闘で交戦することを試みなければなりません。もしも「最寄りの敵ユニット」が複数いたら、敵（非移動）プレイヤーが影響を与える敵ユニットを選択します。さもなければ、可能な限り最寄りの敵へ接近するよう移動しなければなりません。

◇砲兵ユニットは移動できず、最寄りの資格を持つ敵ユニットに射撃戦闘を実施しなければなりません。

- ・もしも OOC ユニットから4ヘクス以内に敵ユニットがいなければ：このマーカーを「慎重」チットとして適用します（上記を参照）。

注釈： OOC ユニットは、決して再集結又は野戦構築物の構築ができません。

15.0 ターン終了フェイズ [THE END TURN PHASE]

カップから最終チットが引かれた後、両プレイヤーはプレイすることを望む保持された特異イベントがあるかどうかチェックし（プロイセン軍が最初）、もしもそうであればそれを行います。次いで、ターン終了フェイズに進みます。

15.1 フランス軍統率イベントの解決

[Resolve French Command Events]

フランス軍プレイヤーは、（もしもあれば）このシナリオについてのフランス軍統率イベント記録欄を調べ、そこでプレイされている統率イベント・チットからの未解決の実施結果を解決します。この解決から生じる結果を直ちに適用します。

15.2 プロイセン軍統率イベントの解決

[Resolve Prussian Command Events]

プロイセン軍プレイヤーは、（もしもあれば）このシナリオについてのプロイセン軍統率イベント記録欄を調べ、そこでプレイされている統率イベント・チットからの未解決の実施結果を解決します。この解決から生じる結果を直ちに適用します。

15.3 勝利判定ステップ [Victory Determination Step]

プレイヤー諸氏は、プレイしているシナリオの条件に従い、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しているのかどうかを判定します。もしも自動的勝利が達成されていなければ、これがシナリオの最終ゲーム・ターンでない限り、次のゲーム・ターンにプレイを継続します。もしもそうであれば、プレイヤー諸氏はゲームの結果を判定します（19.0）。

15.4 管理 [Housekeeping]



全ての活性化とイベントのチットは、所有しているプレイヤーに戻されます（これには、未使用のイベント・チットと統率イベントとして記録欄上に置かれた全てのそれを含みます）。もはや必要がない全てのマーカーを取り去ります。現在「除去ユニット」[“Eliminated Units”] ボックス内にあるユニットを、「再建のために使用可能」[“Available to Rebuild”] ボックスへ移します。次いで、「ゲーム・ターン」マーカーを1スペース前進させます。

16.0 野戦構築物 [EARTHWORKS]

16.1 野戦構築物のタイプ [Types of Earthworks]

ゲーム内であらわされる2タイプの野戦構築物があります。:

- ・応急陣地 [Hasty Works] (16.2)
- ・塹壕 [Entrenchments] (16.3)



16.2 応急陣地 [Hasty Works]

これらは、いかなるシナリオ中でも構築可能な臨時の構造物又は障害物です。

「応急陣地」マーカーを持つヘクス内の全てのユニットは、射撃戦闘の目標であるとき又は強襲戦闘で防御しているときに1コラム・シフト左を受け取り、全ての場合にその TCRs が1ずつ増加します。活性歩兵ユニット（のみ）は、もしも以下の条件を満たすと、それが占めるヘクス内に「応急陣地」[“hasty Works”] マーカーの構築を試みることができます。:

- ・防御態勢を持つ組織内にいなければならない。
- ・前の射撃戦闘ステップ中に、射撃戦闘を実施していない。
- ・前の移動ステップ中に、移動を実施していない。
- ・前の強襲戦闘ステップ中に、いかなる強襲戦闘にも参加していない。
- ・現行の再集結ステップ中に回復又は再建アクションに参加していない。

もしもユニットが全ての要件を満たすと、再集結ステップの終了時に所有しているプレイヤーは1d10を振り、サイの目とユニットの TCR とを比較します。もしもユニットが森林、森林付小川、森林付峡谷、農場、採石場、町のヘクス内又は隣接していると、サイの目から1だけ差し引きます。

もしもサイの目が TCR 以下であると、プレイヤーはヘクス内に「応急陣地」[“Hasty Works”] マーカーを置きます。もしもサイの目が修正後の TCR よりも大きければ、ユニットは失敗してマーカーを置けません。

16.3 塹壕 [Entrenchments]



これらはより複雑な構造物で、壕内に簞つた状態をあらわしています。これらは、「戦役」シナリオの夕暮と/又は深夜ゲーム・ターン（18.0）中のみ構築できます。

「塹壕」[“Entrenchment”] マーカーを持つヘクス内の全ユニットは、射撃戦闘の目標であるとき又は強襲戦闘で防御しているときに2コラム・シフト左を受け取り、全ての場合にその TCRs が2ずつ増加します。

「応急陣地」マーカーの存在は、応急陣地を構築するための同じ手順に従うことにより（上記）、「塹壕」マーカーに向上させることができます。ただし、これは夕暮又は深夜ゲーム・ターン（18.0）中のみ試みることができます。ユニットは、同じフェイズに応急陣地を構築し、それを塹壕に向上させることはできません。

16.4 野戦構築物の存続期間 [Earthworks Duration]

16.4.1 「応急陣地」[“Hasty Works”] マーカーは、敵戦闘ユニットがそのヘクスに進入する瞬間になるまで、構築ヘクス内に留まります。敵ユニットがそのようなヘクスに進入したら、直ちにマーカーを取り去ってマーカーの使用可能プール内に戻して置きます。

16.4.2 「塹壕」 [Entrenchment] マーカーは、それらが構築されたヘクス内に留まり、破壊できません。これらは、どちらの陣営が元々構築したかにかかわらず、占有しているいずれかのユニットによって使用されます。

16.5 フランス第VI軍団の制限 [French VI Corps Restrictions]



カンロベール第VI軍団のユニットは、応急陣地(のみ)を構築するために試みているとき、その TCR が一時的に2ずつ減少します。加えて、この組織からのユニットは、決して塹壕を構築できません。

歴史的注釈: 第VI軍団は前線に素早く展開したため、塹壕構築装備は後方のシャロン [Chalons] に残されました。

17.0 ユニットの分割 [UNIT BREAKDOWN]

各軍団組織は、その歩兵旅団をより小規模な歩兵分遣隊に分割できます。歩兵分遣隊は、その文字コードと軍団所属によって識別され、同じ軍団のユニットによってのみ使用できます。もしもプレイヤーがユニットの分割を望むと、その特定軍団について使用可能な歩兵分遣隊の数と名称に制限されます。分遣隊カウンターはBW面のどちらかの面を使用できることに注意してください。プロイセン軍プレイヤーは、より多くの分遣隊オプションを持つことにも注意してください(使用可能なより多くの歩兵分遣隊を持つため)。ユニットの分割は、ユニットの移動ステップの開始時に発生しますが(いかなる移動の前)、追加のMPsはかかりません(11.0)。

17.1 歩兵分遣隊の分割 [Infantry Detachment Breakdowns]



各プレイヤーは、非動揺状態、非混乱状態の新規歩兵旅団(「親」ユニットと呼ばれます)を、移動ステップ中にいかなる移動も実施する前に、より小規模な歩兵分遣隊に分割できます。歩兵分遣隊の規模と/又は数は、親ユニットの現行SPsと親ユニットの軍団のカウンター内容物によって限定されます。プレイヤーは、親ユニットの開始時SP合計を超過できませんが、そのSP限度内でいかなる数の歩兵分遣隊にも分割できます。ゲームから親ユニットを取り去り、必要な数の歩兵分遣隊と置き換えます。これらの新たな歩兵分遣隊は、通常のスタッキング限度を満たさなければならず、このステップに標準移動を実施できます。もしも使用可能な十分な歩兵分遣隊カウンターがあれば、プレイヤーは複数の親ユニットさえ分割できます。

17.2 親ユニット・マーカー [Parent Unit Markers]

もしも親ユニットが「弾薬不足」[Low Ammo] 又は「携行弾薬」[Rationed Ammo] マーカーを持つと、その親ユニットから生み出された各歩兵分遣隊も同一のマーカーを受け取ります。

備忘: 親ユニットは、分割するために選択されるときに動揺状態又は分散状態であってはならず、その戦闘疲労面であつてもなりません。

17.3 歩兵分遣隊の再統合 [Recombining Infantry Detachments]

活性化プレイヤーの移動ステップの開始時に一緒にスタックした同じ軍団からの歩兵分遣隊は、以下の制約内で旅団規模ユニットに再統合できます。:

- 新たな再統合旅団は、歩兵分遣隊と同じ軍団からでなければならず、これらのユニットを創出するため以前に使用された親ユニットでなければなりません(ただし、現在再統合している、正確に同じそれである必要はありません)。

- 新たなユニットは、再統合している歩兵分遣隊の合算を超えるSP合計を持つことはできません。これは、新たなユニットが配置される面(初期又は戦闘疲労)に影響します。

- もしも歩兵分遣隊のいずれかが士気命中と/又は弾薬問題マーカーを持つと、新たな旅団もこれらのマーカーを持たなければなりません。もしも複数のいずれかのタイプのマーカーが存在したら、最悪のそれのみを適用します(例えば、もしも「動揺地話」と「混乱状態」マーカーが存在すると、新たなユニットには「混乱状態」マーカーが与えられます)。

再統合したとき、マップから歩兵分遣隊を取り去り、そのヘクス内に新たな旅団を置きます。次いで、新たなユニットは、このステップ中に通常の移動を実施できます。

18.0 終夜ゲーム・ターン [OVERNIGHT GAME TURNS]

2つの「戦役」シナリオ中、ゲーム・プレイは夜間時間を通して継続し、次の日になります。4つの異なるタイプの終夜ゲーム・ターンがあり、それぞれがプレイに関係する特殊ルールを持ちます。

18.1 薄暮 [Dusk]

薄暮は、9:00 pm ゲーム・ターン中に発生します。視認線は、最大1ヘクス(すなわち、隣接ヘクス)に減少します。道路移動を使用していないユニットは、移動で通過するその他ヘクスの標準地形移動コスト(11.2)を2倍にしなければなりません。道路ヘクスに沿って移動しているユニットは、標準道路移動コストを適用します(もしも使用可能であれば、道路行軍縦隊の使用を認めることを含みます)。全てのユニットのTCRは、1ずつ減少します。

18.2 夕暮 [Evening]



夕暮は10:00 pm~12:00 am ゲーム・ターン中に発生します。イベント又は戦運のチットは使用されず、活性化とCICのチットのみを引きカップ内に入れます。交戦、戦闘、再集結は認められず、ユニットは移動又は野戦構築物の構築のみができます。道路移動を使用していないユニットは、進入した非道路ヘクスの通常地形移動コスト(11.2)を2倍にしなければなりません。ユニットは、応急陣地又は塹壕(16.0)の構築を試みることができます。いかなる組織も露営(18.6)に入ることができ、資格を持つ露営活動を実施します。少しでも移動を行う又は塹壕化を試みるユニットは、その移動又は塹壕化の終了時にそれぞれ1士気命中を与えられます(通常適用)。ターンの完了時、「戦役日」[Campaign Day] マーカーを次の戦役日ボックスまで移します。ゲーム・ターン開始時に、もしもプレイヤーが親ユニットによって創出された構成歩兵分遣隊ユニットを最初にマップから取り去ると(もしもマップ上に留まっていたら)、歩兵分遣隊に分割するために取り去られたその親ユニットは、その戦闘疲労面で、再建のために使用可能[Available for Rebuilding]ボックス内に置くことができます。

18.3 深夜 [Deep Night]

深夜は、1:00 am~3:00 am ゲーム・ターン中に発生します。イベント又は戦運のチットは使用されず、活性化とCICのチットのみを引きカップ内に入れます。交戦、戦闘、再集結は認められず、ユニットは移動又は野戦構築物の構築のみができます。道路移動を使用していないユニットは、進入した非道路ヘクスの通常地形移動コスト(11.2)を2倍にしなければなりません。ユニットは、応急陣地又は塹壕(16.0)の構築を試みることができます。いかなる組

組織も露営 (18.6) に入ることができ、資格を持つ露営活動を実施します。深夜ターン中に露営に入らないユニットは、その活性化の終了時に (たとえそれらが何も行っていなくても) それぞれ 1 士気命中を与えられます (通常の適用)。ゲーム・ターン開始時に、もしもプレイヤーが親ユニットによって創出された構成歩兵分遣隊ユニットを最初にマップから取り去ると (もしもマップ上に留まっていたら)、歩兵分遣隊に分割するために取り去られたその親ユニットは、その戦闘疲労面で、再建のために使用可能 [Available for Rebuilding] ボックス内に置くことができます。

18.4 夜明け [Dawn]

夜明けは、4:00 am ゲーム・ターンに発生します。視認線は、最大 1 ヘクス (すなわち、隣接ヘクス) に減少します。道路移動を使用していないユニットは、移動で通過するその他ヘクスの標準地形移動コスト (11.2) を 2 倍にしなければなりません。道路ヘクスに沿って移動しているユニットは、標準道路移動コストを適用します。全てのユニットの TCR は、1 ずつ減少します。フランス軍 HQs は、シナリオの指示に従って、新たな日について再活性化しなければなりません。

18.5 連絡線 [Lines of Communication]

終夜ターン中、もしもユニットが露営状態 (18.6) に入ると、ユニットの戦略連絡線 (LOC) の状態を判定する必要性があり得ます。これは、組織が所属する軍への補給線アクセス能力、補充の流れ、その他の兵站支援の尺度です。LOC の判定は、各陣営について異なります。

a. プロイセン軍 [Prussian]: 資格を持つマップ端ヘクスまで無制限の長さで導かれる、いずれかの道路ヘクスまでその統率範囲がたどれる HQ は、有効 LOC を持ちます。この道筋は、敵戦闘ユニットを通過して、又はその隣接ヘクスをたどることができません。LOC の段階は、以下のごとく、使用するマップ端道路ヘクスに依存します。:

- ・近接 LOC [Short LOC] = ゴルズ [Gorze] (#2529/2729) 又はモーゼル川渡河点 (#3729) の南。
- ・通常 LOC [Normal LOC] = ビュキシエール [Buxieres] (#1429) の南。
- ・拡張 LOC [Extended LOC] = 西端 (#0125) 又は南西端 (#0128)。

b. フランス軍 [French]: 資格を持つマップ端ヘクスまで一級道路を介して無制限の長さで導かれる、一級道路ヘクス (のみ) までその統率範囲がたどれる HQ は、有効 LOC を持ちます。この道筋は、敵戦闘ユニットを通過して、又はその隣接ヘクスをたどることができません。LOC の段階は、以下のごとく、どちらかの「メスへ」[To Metz] ヘクス (#5210 又は #5216) へたどる合計の距離に依存します。:

- ・近接 LOC [Short LOC] = ヘクス列 #3300 以上から。
- ・通常 LOC [Normal LOC] = ヘクス列 #3200 とヘクス列 #1700 (含む) との間から。
- ・拡張 LOC [Extended LOC] = ヘクス列 #1600 以下から。

LOC の段階は (もしもあれば)、露営活動のためにサイを振るときに修正された結果を持ちます (下記を参照)。

18.6 露営 [Bivouac]

夕暮と深夜のゲーム・ターン中 (のみ)、プレイヤー諸氏は活性化された組織を露営状態に置くことができます (たとえそのユニットのいくつかは、移動又は野戦構築物の構築を試みても)。露営状態は、特殊な夜間の再集結をあらわします。ユニットは、キャンプの準備を整え、それを行うことにより、もしも士気命中、弾薬問題、指揮官死傷のマークーを持ち/又は戦闘疲労状態であると、その状態の向上を試みることができます。露営状態と見なされるために、組織は防御態勢下に置かれていなければなりません。

もしも組織が露営状態に置かれたら、備忘のため HQ ユニットの横に回転させて置きます。このフェイズにいかなる移動又は野戦構築物の構築も試みていない、組織の各ユニットは、再集結ステップ中に再生 [Revive]、集結 [Muster]、補給 [Supply]、指揮官回復 [Leader Recovery] の活動を実施できます。各場合に、所有しているプレイヤーは 1d10 を振り、それを露営状態のユニットの修正後 TCR と比較します。この結果に、以下の修正を適用します。:

- ・もしもユニットがその HQ の統率範囲内にいないか、又はその HQ が全く LOC を持たなければ、サイの目に 1 を加えます (18.5)。
- ・もしもユニットが敵戦闘ユニットから 3 ヘクス以内にいと、サイの目に 1 を加えます (はい、敵ユニットに隣接していることもできます)。
- ・もしもユニットが通常 LOC を持つその HQ の統率範囲内にいと、サイの目から 1 を差し引きします。
- ・もしもユニットが近接 LOC を持つその HQ の統率範囲内にいと、サイの目から 2 を差し引きします。

もしも実質のサイの目がユニットの TCR 未満であると、ユニットはパスします。もしも実質のサイの目がユニットの TCR と同じであると、イコールです。もしも実質のサイの目がユニットの TCR よりも大きいと、ユニットは失敗します。

a. 再生 [Revive]: 動揺状態と混乱状態のユニットは、マークーを撤去又は減退させるを試みるため、1d10 を振ることができます。実質サイの目とユニットの修正後の TCR を比較し、以下のごとく適用します。:

- ・パス [Pass] = 休息 [Rested]: ユニットのマークー (どちらかのタイプの) を取り去ります。
- ・イコール [Equal] = 向上 [Upgrade]: 「動揺状態」マークーは取り去れ、「混乱状態」マークーは「動揺状態」に裏返されます。
- ・失敗 [Fail] = 変化なし [Unchanged]: ユニットの現行マークーを保持します。

注釈: この手順は、昼間ターン中に実施できる通常の再集結アクションとは異なります。

b. 集結 [Muster]: 戦闘疲労ユニットは、その初期面への裏返しを試みるため、ここで 1d10 を振ることができます (たとえこれらが、すでに再生のためにサイを振っていたとしても)。実質サイの目をユニットの修正後の TCR と比較し、以下のごとく適用します。:

- ・パス [Pass] = 再装備 [Refit]: ユニットの初期面に裏返します。もしもこれがヘクスに超過スタック状態を生じさせると、裏返されたユニットは、敵戦闘ユニットに接近しない、資格を持つ隣接ヘクスへ直ちに置き換えられます。

- ・イコール [Equal] = 変化なし [Unchanged]: ユニットの BW に留まります。
- ・失敗 [Fail] = 崩壊 [Broken]: ユニットのプレイから取り去られ、除去ユニット・ボックス内に置かれます (10.2)。

c. 補給 [Supply]: 弾薬問題マークーを持つユニットは、マークーの撤去又は減退を試みるため、1d10 を振ることができます (たとえこれらが、すでに再生と/又は集結のためにサイを振っていたとしても)。実質サイの目をユニットの修正後の TCR と比較し、以下のごとく適用します。:

- ・パス [Pass] = 再武装 [Rearm]: ユニットのマークー (どちらかのタイプの) を取り去ります。
- ・イコール [Equal] = 向上 [Upgrade]: 「弾薬不足」マークーは取り去れ、「携行弾薬」マークーは「弾薬不足」に裏返されます。
- ・失敗 [Fail] = 変化なし [Unchanged]: ユニットの現行マークーを保持します。

補給の試みは、フランス軍団砲兵ユニットが「弾薬問題」マーカーを取り去るか又は変更できる唯一のときです (13.2.3)。

d. 指揮官回復 [Leader Recovery] : もしも HQ が「指揮官死傷」[Leader Casualty] マーカーを載せていると、サイを1つ振って1～5の出目で取り去ることができます。

注釈 : 資格を持つ限り、ユニットは同じターンに表の各部分でサイを振ることができます。あるユニットは、二連続したターンで露営できることに注意してください。一度は夕暮中で、深夜中に再び一度です。

例 : 「携行弾薬」マーカーを持つ動揺状態の BW ユニットの、最初に「動揺状態」マーカーを取り去るために再生のサイ振りを行い、次いで FR 面に裏返すために集結のサイを振り、最後に「携行弾薬」マーカーを取り去るために補給のサイを振ります。全ての結果は蓄積します。

e. 露営離脱 [Leaving Bivouac] : ユニットの、夜明けゲーム・ターンの開始時に露営状態を離脱しなければなりません。プロイセン軍ユニットは通常に機能でき、フランス軍ユニットはシナリオの早期展開手順を行います。

f. 無資格ユニット [Ineligible Units] : 移動又は野戦構築物の構築を試みた露営組織のユニットは、いかなる露営のサイ振りも行いません。

19.0 勝利の判定 [VICTORY DETERMINATION]

ゲームの各シナリオは、その項目 (20.0) に詳述されるごとく、それ自体の勝利条件を持ちます。

19.1 小規模戦闘 [Small Battles]

「小規模戦闘」シナリオは、単純な町ヘクスの占領条件を持ちます。資格を持つ町ヘクスを最も多く支配する陣営がゲームに勝利します。

19.2 標準戦闘 [Regular Battles]

「戦い」シナリオには、各陣営の自動的勝利条件が列記されます。それを達成した陣営が勝利のための条件を満たしたら、続くターン終了フェイズ中にゲームが終了します。自動的勝利が達成されなければ、両陣営はシナリオに勝利する機会を持つために満たさなければならない、強制的な条件を持つことになります。これらは、その他の状況にかかわらず (自動的勝利以外の)、その陣営によって支配されなければならない場所です。ヘクスの支配は、当該ヘクス又は複数ヘクスに最後に進入したユニットの国籍によって判定されます (不明瞭なときは、所有を示す手助けのために用意された、適切な「支配」マーカーを使用してください)。もしも強制的な条件が満たされなければ、その陣営はゲームに勝利できません。もしもそれらが満たされたら、勝利判定条件へ進みます。勝利判定条件は、どちらかの陣営によって支配され得るヘクスのリストです。これらのヘクスの数をより多く支配している陣営は、ゲームに勝利します (資格を持つヘクスは奇数なので、同数にはなり得ないことに注意してください)。

19.3 戦役 [Campaigns]

「戦役」シナリオは、フランス軍プレイヤー (のみ) が、戦役期間の過程にどれだけ多くの勝利ポイントを得点できたかにより、その勝者を判定します。両陣営は、自動的敗北条件を持ち、もしも到達したら、その陣営は直ちにゲームに敗北することになります。

包括的なプレイの例



開始位置

フランス軍プレイヤー (ピエール) は、自軍第II軍団の構成部隊で Flavigny の重要な町を占領することに成功しました。ピエールは、付近に Verge の完全師団 (2個歩兵旅団とその砲兵/ミトラユーズ砲兵中隊) を持ち、戦闘疲労状態の第II軍団砲兵、第3予備騎兵師団の第1中騎兵旅団、勇敢な帝国親衛軍団からの親衛 Voltigeurs (2/Del/IG) の孤立した旅団によって支援されています。プロイセン軍プレイヤー (ヴィルヘルム) が反撃を計画しているため、これらのユニットは必死に Flavigny を確保しようと試みています。ヴィルヘルムは相当な部隊を集めており、Alvensleben の第III軍団から使用可能なユニットを引き抜き、支援のために第6騎兵師団からの第15軽騎兵旅団、第X軍団からの1個旅団を伴っています。

計画フェイズ中、ヴィルヘルムは自身の計画イベントとして「グループ砲」イベント・チットをカップ内に入れ、ピエールは「戦場状況」チットを自身の計画イベントとして入れます。次いで、両者は残っているイベント・チットをかき混ぜ、適切な枚数を引きカップ内に入れます。これに戦運チット、プロイセン軍 CIC チット (フランス軍 CIC チットは、このターンにカップ内に入れられませんでした)、マップ上全体の全ての組織について必要な活性化チットを加えます。



最初に引かれたチットは「痛撃ゾーン」チットで、ピエールはそれを保持しておき、ターンの後の方で Flavigny への攻撃に備えることに決めました。次に引かれたチットは、プロイセン第X軍団の活性化チットで、ヴィルヘルムはマップ上のどこかにあるこの軍団のユニットで自軍アクションを実施します。39/KrKo/X 旅団は第X軍団の一部ですが、現在非統率下です。ピエールは OOC マーカーを引き、旅団のヘクス上に表面を伏せて置きます。非統率下の第X軍団ユニットの活性化終了時、ヴィルヘルムは OOC マーカーを明らかにし、それが「慎重」と述べているのを確認します。これは、ユニットが半分移動することを認め、ヴィルヘルムはフランス軍前線の間に浸透するため、旅団を2つの小規模歩兵分遣隊へ分割することに決めます。ヴィルヘルムは 39/KrKo/X ユニットのマップから取り去って脇に置き、2つの第X軍団歩兵分遣隊ユニット「B」ユニットの4-5面と「A」ユニットの2-5面に置き換えます。両ユニットは、次いで移動できますが、OOC マーカーのために2MPs までのみです。「B」ユニットは小川ヘクス#1926内に移動し、「A」ユニットは小川ヘクス#1826内へ移動します (その移動の全てを使用します)。これで第X軍団の活性化は終了です。

Command Initiative



次にプロイセン軍の「統率主導権」イベント・チットがカップから取り出され、ヴィルヘルムはこれを統率イベントとして使用することに決め、シナリオ・カード上のプロシア軍増援記録欄上にチットを置きます。

Canrobert VI

次に取り出したチットはフランス第VI軍団活性化チットで、ピエールはマップ上のどこかにあるその軍団についての自軍アクションを実施します。

Beaten Zone

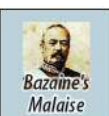
次に引かれたチットは別の「痛撃ゾーン」チットで、このときピエールは直ちにチットを、自軍の **Verge-Mit** ミトラリューズ・ユニットでヘクス #2227 内のプロイセン軍 **9/Stulp/III** 歩兵ユニットへの射撃戦闘を実施するために使用を決めます。ピエールは「痛撃ゾーン」チットを脇に置いてこのターンについて除外し、直ちに自軍の射撃を計算します。プロイセン軍ユニットまでの射程は3ヘクスで、遠隔射程です。これはミトラリューズの戦力を2SPに半減させ、ピエールは自軍の射撃計算を射撃戦闘表の「2」の列で開始します。適用可能な列・シフトについてチェックし、適用される唯一のそれがミトラリューズの射撃についての「1→」であることを調べ、従って射撃はFCRTの「3」列で解決されます。射撃ユニットはレベル1におり、目標はLOSを妨害又は不明瞭にする介在地形を持たないレベル3にいるため、LOSがクリアであることに注意してください。ピエールは2つのサイコロを振り、結果についてその赤いサイの目のみを調べます。「7」を振り、「MT」の結果です。これは、プロイセン軍ユニットが士気テストを行わなければならないことを意味し、直ちにプレイヤー諸氏は同時に振られた白いサイの目をチェックします。そのサイの目は「5」で、ユニットがパスし（**9/Stulp/III**ユニットのTCRは「8」であるため）、更なる射撃の影響はないことを意味します。HQが非影響下であることに注意してください。

Inspirational Leadership

次にフランス軍の「指揮統率の発揚」[INSPIRATIONAL LEADERSHIP] イベント・チットがカップから取り出され、ピエールはこれをバゼーヌの指揮統率記録欄上の統率イベントとして使用することに決めます。これを試みる理由は、もしもプロイセン軍がこのターンに「バゼーヌの不調」イベント・チットを獲得したら、少なくともそれを無効にする機会を持つからです。この記録欄上にはまだチットがないため、記録欄の最初のボックス内に置きます。

Battlefield Conditions

次に、プロイセン軍の「戦場状況」イベント・チットが引かれ、ヴィルヘルムはそれを保持します。次に戦運チットが引かれ、ピエールはイベントの影響を調べるためにサイを振ります。「1」を振り、気まぐれなフランス軍ユニットです。マップ上を見渡し、ヴィルヘルムはいずれかのフランス軍ユニットを合法的な方向に1ヘクス移動させることができます。ヴィルヘルムは、**Verge** 砲兵ユニットを **Flavigny** の外へ出し（ミトラリューズ・カウンターも伴います。これらは1ユニットとして扱われるからです）、#2124へ移動させることに決めます（従ってこれを町から出して、潜在的に不明瞭なLOSを持つ小川内へ移します）。



次に引かれたチットは、まさしく「バゼーヌの不調」プロイセン軍イベント・チットです！ヴィルヘルムは、このチットをフランス第II軍団HQの上に落とし、このターンに凍結させることを待ちません。ヴィルヘルムは悪魔の笑いを浮かべ、チットを第II軍団HQユニット（**Frossard**）の上に直接置きます。「バゼーヌの不調」チットは、第II軍団の活性化チットが引かれるまでHQ上に留まり、その時点で影響を受けるか否かを判定することになります。



39/KrKo/X 旅団が分遣隊に分割され、**Verge** 砲兵が「気まぐれなフランス軍ユニット」によって影響を受けた後の状況。

第II軍団の活性化チットが引かれる前に、フランス軍プレイヤーが更に統率イベント・チットをバゼーヌの指揮統率記録欄に置く時間をまだ持つことに注意してください（カップから更にフランス軍のイベント・チットを獲得すれば）。

Wilhelm 6C

別のチットが引かれ、プロイセン軍第6騎兵師団の活性化チットです。それ故、第6騎兵師団の全ユニットが活性化状態です。第6騎兵師団のHQユニットは攻撃態勢面で置かれますが、遙か遠くにいるため（例示マップの外）、我々のマップ上の第15軽騎兵師団には「非統率下」マーカーが与えられます。統率下のユニットがどこかでそのアクションを実行した後、OOCマーカーが裏返されて「前進」の結果が生じます。騎兵ユニットから4ヘクス以内に敵ユニットがいるため、最寄りの敵ユニットに対して突撃を実施しなければなりません。資格を持つ2つのヘクスがあり、それぞれ3ヘクスの距離が離れているので、この場合はピエールが突撃されるヘクスを選択します。ピエールは **Flavigny** 周辺の位置が脅かされないことを望み、**2/De1/IG** を目標に決めます。プロイセン軍騎兵は町ヘクス内に突撃不可であるため、**Flavigny** 内の歩兵に突撃できないことにも注意してください。それ故、ヴィルヘルムは騎兵突撃を宣言しなければならず、「4」のサイを振り（騎兵の7のTCRと比較します）、騎兵が突撃を獲得することに成功し、ユニット上に「騎兵突撃」マーカーを置き（もしも突撃テストに失敗していたら、それでも騎兵を敵ユニットの隣接に移動させて、非突撃の強襲戦闘を実施しなければなりません）、**15/6**騎兵をヘクス#2525へ移動させます。ピエールは「痛撃ゾーン」チットを手中に持ち、ここで実施できますが、そうしないことに決めます。プロイセン部隊はヘクス#2524へ移動を継続し、**2/De1/IG** が防御射撃を実施できるので、そこで停止しなければなりません。ただし、ピエールがそれを行う前に、ヴィルヘルムは自身の「戦場状況」チットをつかんでマップ上の戦闘ユニットの隣に置いたため、ピエールは自軍ユニットの防御射撃に「←2」シフトを適用しなければなりません（これは、戦術柵、戦場の煙等のため、フランス軍近衛兵たちが最後の数分間になるまで突撃している騎兵を観測できない可能性をシミュレートします）。射程は1ヘクスの有効射程で、フランス軍ユニットは4SPを持ちます。ピエールは自身の射撃をFCRTの「4」列で開始し、フランス軍歩兵の射撃について「1→」シフトを、50%+騎兵を射撃について「3→」、「戦場状況」チットについて「←2」を適用します。これは、実質「2→」のシフトで、「6~7」列上に防御射撃を置きます。

ピエールは自身のサイコロを振り、赤い「4」を振って MT+1 の結果です。不運にも、ピエールは白いサイコロ「4」を振り、騎兵がパスしたのみならず（「4」+1=「5」で、騎兵の TCR は「7」）、2つのサイコロは「ゾロ目」です！ このためピエールは突撃している騎兵に何ら損害を与えられなかったのみならず、**2/De1/IG** は「弾薬不足」マーカーも受けます。騎兵はヘクス内に留まり、フランス軍ユニットを指している「強襲」マーカーが与えられます。

ヴィルヘルムは、強襲戦闘の解決に進みます。最初に、戦闘差を算出しなければなりません。強襲している騎兵は突撃に成功しているので、その「2」の SP は+1によって（軽騎兵なので）「3」に増加します。防御しているフランス軍歩兵は「4」の SP を持つため、戦闘差は「-1」（3-4=-1）です。フランス近衛兵は「8」の TCR を持ち、プロイセン騎兵の「7」と比較すると防御側がより高い TCR を持つため、「-1」コラム・シフトを適用します。それ故、戦闘は ACRT の「-2」コラムで解決されます。ヴィルヘルムは1つのサイコロを振り（強襲戦闘を解決しているときは、2つのサイコロではありません）、「9」を振って「D2」の結果です。

防御しているフランス軍ユニットは敗北し、2損失ポイントを適用しなければなりません。ピエールは、ユニットを1ヘクス退却させることに決め（そのマップ外 HQ にも接近するヘクス#2522内へ）、1士気命中も受けてユニットの上に「動揺状態」マーカーを置きます（ピエールは、ユニットがいる橋梁を保持することを望みます）。ピエールは、2ヘクス退却するか又はヘクス内に留まるために1死傷命中と1士気命中を受けることも選択できたことに注意してください。勝利したプロイセン軍騎兵ユニットは、ここで突破移動を実施しなければならず（突撃したため）、ヘクス#2523内へ移動します。次いで、ヴィルヘルムは、道路を封鎖するため騎兵をヘクス 2422内へ前進させることに決めます。突撃している騎兵は、敗北させた敵ユニットまでの距離を減少又は維持する限り、追加の1ヘクス突破できるからです。突破移動を実施しているユニットは防御射撃を受けないため、その移動が歩兵に隣接するにもかかわらず、**2/De1/IG** ユニットの騎兵に防御射撃を実施できないことにも注意してください。突破が終了した後、15/6 騎兵ユニットは騎兵突撃を実施したので「動揺状態」マーカーが与えられます。これで第6騎兵師団の活性化は終了します。

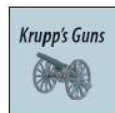


プロイセン 15/6 騎兵ユニットの突撃後の状況



次いで引かれたチットは、待たれていたフランス第II軍団の活性化チットです。ピエールは、もう1枚（又は2枚）の統率イベント・チットをバゼーヌの指揮統率記録欄上に置く機会を与えられません

でした。ピエールはこれによって少し狼狽していますが、少なくとも1枚のチットを記録欄上に得たことも感謝しています。ピエールは、直ちにサイコロを行い（関連する記録欄上に少なくとも1枚の統率チットを持つため）、1、2、3の結果はプロイセン軍の「バゼーヌの不調」チットをキャンセルします。彼は「4」を振り、「くそ！」[「Merde!」]と叫びます。ヴィルヘルムは大声を上げて喜びそうになりますが、かろうじて自分を抑えます。フランス第II軍団は、その活性化全体を無効化され、活性化チットで何も行えません。



次のチットがカップから引かれ、プロイセン軍の「クルップ砲」イベント・チットです。ヴィルヘルムは、それを自軍砲兵ユニットの1つによって直ちに砲兵戦闘のためのチットを使用することを選択します。ヘクス#2027内の **Stulp/III師団砲兵** ユニットの、ヘクス#2127内のより高い地形レベルによって妨害される **Flavigny** までの視認線を持つため、そのユニットを選択することを望みません。代わりに、射撃するために**軍団/III**ユニットを選択します。ヴィルヘルムは、攻撃のために少しでも「敵を弱める」ことを望んで、その目標として **Flavigny** 内のフランス軍 **1/Verge/II** 歩兵ユニットを選択します。射程は3ヘクスで、それ故砲兵の有効射程内です。7SPsで射撃し（開始するため「6~7」コラム上に置いて）、以下のコラム・シフトを適用します。：プロイセン軍砲兵の射撃についての「1→」、間接射撃（レベル3からレベル1への射撃）についての「1→」、目標ユニットが町ヘクス内にいることについての「←3」、表上の実質「←1」シフトです。それ故、戦闘は「5」のコラムで解決されます。ヴィルヘルムはサイコロを2つ振り、灰色のサイコロの目は「8」です。これは MT+2 の結果で、プレイヤーは同時に白いサイコロの目をチェックします。このサイコロの目は「0」で、「12」に修正されます。**1/Verge/II** ユニットの TCR は僅か「6」で（それ故、サイコロの目は TCR を6だけ超過します）、フランス軍ユニットには「混乱状態」士気命中が与えられます（すなわち、2士気命中）。壊滅的砲撃！



フランス軍の「戦場状況」イベント・チットが次にカップから取り出され、ピエールは **Flavigny** の困難な闘いに備えて、直ちに保持することに決めます。



次に引かれたチットは、プロイセン第III軍団の活性化チットです。まさにプロイセン軍が必要としていたものです！ ヴィルヘルムは **Alvensleben** 第III軍団 HQ ユニットの「A」（攻撃態勢）面に裏返し、それをピエールに宣言します。次いで、どのユニットが統率下かをチェックします。「5」の統率範囲を持ち、直接関係のある全てのユニットが統率下です。次いで、ヴィルヘルムは、資格を持つ全ての第III軍団ユニットで、自軍の射撃戦闘ステップを実施します。不幸にも、両プロイセン軍歩兵ユニットは、いかなるフランス軍ユニットも射程外です（その遠隔射程は僅か2ヘクスです）。**Stulp/III師団砲兵** ユニットの、**Flavigny** まで妨害された LOS を持ち、弾薬問題結果を振るのを恐れ、フランス軍騎兵ユニットに乱射することを望みません。ただし、ヴィルヘルムはヘクス#2124内のフランス軍 **Verge** 砲兵ユニットに不明瞭な LOS を持ち、その射撃を行うことに決めます（LOS はヘクス#2127によって不明瞭になりませんが、ヘクス#2125内の敵騎兵を射撃します）。これは、プロイセン軍砲兵の有効射程内なので、FCRT の「6~7」コラムで射撃を開始し、以下のコラム・シフトを適用します。：プロイセン軍砲兵の射撃は「1→」、間接射撃は「1→」、不明瞭な LOS は「←2」、目標が小川ヘクス内「1→」。それ故、実質コラム・シフトは「1→」、射撃を「8~9」コラムに持ってきます。信じられないことに、ヴィルヘルムは「1」を振って効果なしです（しかも白いサイコロを一瞥すると「0」と読め、そのサイコロの目が考慮されない不運を呪います）。

[illegible]

標が町ヘクス内にあるため「←3」シフトされます。ピエールはFCRTの「3」コラムでサイを振って「4」を出してNEの結果で、白いサイも「4」であることに気づいたので、砲兵ユニットの上に「弾薬不足」マーカーも置く必要があります（このマーカーは、ミトリューズ・ユニットに影響しないことに注意してください）。ミトリューズが次に射撃して「4」コラムから開始し、ミトリューズが射撃しているため「1→」のシフトを適用し、目標が町ヘクス内にあるため同じく「←3」を適用します。これは射撃を「2」コラム上に置き、色付の「5」のサイの目は別のNE結果です。隣接する**Frossard II 軍団 HQ**は射撃を実施できず、したがって何ら貢献できません。ただし、もしもプロイセン軍が次に実施される防御射撃によって立ち退かなければ、HQは蹂躪されたものと見なされます。



#2324 内の **2/Verge/II** 歩兵ユニットと**軍団/II**砲兵ユニットは、Flavigny からプロイセン軍歩兵を追い出すことを期待されています。歩兵ユニットは「4」SPを持ち、フランス軍歩兵であることで「1→」と町内へ射撃していることで「←3」を得ます。ピエールは賭けに出ることに決め、保持していた、射撃に別の「2→」コラム・シフトを適用する「戦場状況」イベント・チットを叩きつけます。それでも「4」コラムのみですが、このときピエールは赤いサイで「0」を振り(MT+3)、白いサイで「9」を振ります！ 実質士気テストの「12」のサイの目とプロイセン軍の「8」TCRを比較し、これらは「混乱状態」マーカーを得ます。ここで砲兵が「3」のSP(記載された「3」のSPマイナス動揺状態のために1プラス散弾射程のために1)で射撃します。これは、再び町のために「←3」に移され、射撃を「C」コラムに置きます。このとき、ピエールは赤いサイで素晴らしい「0」を振り(MTの結果)、白いサイで「9」を振ります！ これは、プロイセン軍について修正後の「6」のTCR(混乱状態であるため)と比較され、別の士気命中を生じさせ、プロイセン軍をその戦闘疲労面に裏返します！ フランス軍ユニットからの輝かしい射撃でしたが、プロイセン軍は撃退されませんでした。プロイセン軍ユニットは、その移動をフランス軍HQに隣接して終了したので、**第II軍団 HQ**は「HQ 蹂躪」マーカーを与えられ、最寄りの従属ユニットへ移されます。ピエールはHQをヘクス#2222へ戻し、すでにそこに位置した**1/Verge/II**歩兵ユニットと組み合わせます。

それにもかかわらず、豪胆なヴィルヘルムは、混乱状態の**9/Sub/III**ユニットでヘクス#2324内のフランス軍ユニットに対して強襲戦闘を宣言します。プロイセン軍ユニットは、「2」SP(記載されたSPマイナス混乱状態のために2)で攻撃し、フランス軍は合計「5」SP(歩兵からの4SPプラス砲兵からの1SP—動揺状態の砲兵SPは強襲戦闘で半減するため)で防御します。戦闘はACRTの「←3」コラムで開始するので、適用可能なコラム・シフトは、プロイセン軍歩兵が攻撃しているための「1→」、フランス軍がプロイセン軍よりも優れたTCRを持つための「←1」「6」のTCRは修正後の「4」のTCRと比較されるため、小川ヘクスから攻撃しているための「←2」です。これは戦闘を「←5」コラム上に置き、ヴィルヘルムは渋々サイを1つ振ります。結果は「9」で、A1/D1です。ヴィルヘルムは、Flavignyを確保するため危険を冒すつもりで、損失ポイントを死傷命中として受け、退却することを選択しません！ これは、フランス軍も1損失ポイントを受けることを強制します(なぜならば、損失ポイントを適用しているときに退却オプションが選択されなかったからです)。死傷命中を適用することにより、戦闘疲労はプロイセン軍ユニットが直ちに崩壊テストを受けなければならないことを意味します。ヴィルヘルムはサイを振って奇跡的な「2」を出し、通常パスの結果です。ユニットはテストをパスしましたが、混乱状態なので1ヘクス退却しなければならず、ヘクス#2225へ撤退します。ただし、プロイセン軍歩兵が元々退却することを選択しなかったため、フランス軍はここで同様に1損失ポイントを適用しなければなりません。ピエールはFlavigny近郊のこの位置の確保を望むため、士気命中を受けることを選択し、**2/Verge/II**歩兵ユニットの上に「動揺状態」マーカーを置きます(なぜならば、砲兵ユニットよりも記載されたSPが大きいからです)。これは激戦でしたが、フランス軍は位置を保持しました。プレイヤー諸氏が最後に行わなければならないことは、プロイセンが最後にFlavignyの町を支配したため、そこに「プロイセン軍支配」マーカーを置くことです。



ピエールは、町を取り戻すために反撃を計画し始めなければなりませんが、自軍部隊は本当に酷い状態です。次のターンに何が起きるのでしょうか？

(翻訳: 松谷 健三 2018.4.23)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com