

翳り逝く栄光



ルールブック

目次

[0.0]	当ルールの使用について.	2	[9.0]	戦闘.	6
[1.0]	はじめに.	2	[10.0]	回復.	10
[2.0]	ゲームの備品.	2	[11.0]	増援.	10
[3.0]	ゲームの準備.	2	[12.0]	軍戦意.	11
[4.0]	プレイ手順.	2	[13.0]	小康状態.	12
[5.0]	無作為イベント.	3	[14.0]	夜間ターン.	12
[6.0]	移動.	3	[15.0]	勝利条件.	12
[7.0]	支配地域.	4	[16.0]	選択ルール.	12
[8.0]	対応フェイズ.	5			



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

www.GMTGames.com

[0.0] 当ルールの使用について

当ゲームに関する使用説明は太文字フォントで表示されている主要“ルール”項目単位に編集されており、そして小数点の左側の数字で区分される（例として、ルール 4.0 は、4 番目のルールである）。これらのルールではゲームの主題内容、備品類、プレイに関する手順、ゲームの主システム、準備方法、勝利条件が概略的に説明されている。

各ルールには、ルールの一般概念または基本手順を更に詳しく説明する“事例”に分かれていることがある。事例ではまた、例外を表記することでルールの適用に制限を加えることもある。事例（および副事例）は、数字が付けられている順番で表示されているルールの拡大内容である。例として、ルール 4.1 は 4 番目のルールの最初の事例である；そしてルール 4.1.2 は、4 番目のルールの最初の事例の 2 番目の副事例である。

以下の略語は当ルールの本体で使用される：

CRT = 戦闘結果表
EZO C = 敵支配地域
LOC = 連絡線
MP = 移動ポイント
ZO C = 支配地域

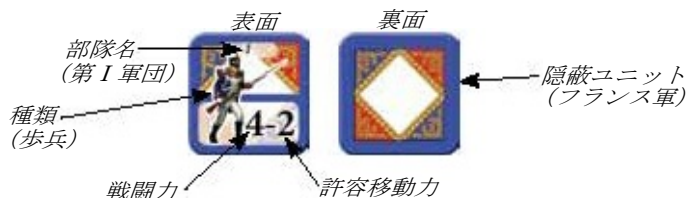
[1.0] はじめに

ナポレオニック 20 は、ゲーム毎に陣営毎に約 20 個（しばしばより少数で）の駒によるナポレオン戦争時の作戦レベル戦役を再現するウォーゲームシステムである。この基本ルール項目はシリーズの全てのゲームに適用され、それぞれでは固有の特別ルール項目が終わりにある。

ゲームの規模： 各ユニットは師団から軍団規模の部隊を表している（およそ 8,000 から 20,000 の兵員とその装備）。地図上の各マスは、およそ対向辺距離で 0.5 から 1 マイルである。

[2.0] ゲームの備品

ゲーム地図： ゲーム盤では、会戦または戦役が行われた地域を描写する地図を描き出している。その上に重ねられているのは、駒の移動と位置を規定する六角形のマスである。



競技駒： 厚紙のゲーム駒は、戦役に参加した実際の軍事部隊を表している。これらの競技駒は‘ユニット’と呼ばれ、それぞれの情報は以下に示す通りに読むこと：

- ・ 戦闘力は、戦闘で交戦する時のそのユニットの（使用する）数値である。
- ・ 許容移動力は、そのユニットの移動速度および持久力である；基本的に単一移動フェイズを通してユニットが移動できる開放地形ヘクスの最大数である。

ゲーム図表類、および欄： これらは地図と別添えプレイヤー補助表の両方に登場する。

- ・ ゲームターン欄は、ゲームターン単位の時間経過を表示する。
- ・ 戦意欄は、各軍に対して使用可能な戦意ポイントの現行数を表示する。
- ・ 戦闘を解決する時に戦闘結果表（CRT）を使用すること。
- ・ 地形効果表では、地図上の地形がプレイ中にどのように移動と戦闘に影響するかが説明されている。

[3.0] ゲームの準備

プレイヤーはどちらの陣営を担当するかを決める。フランス軍プレイヤーはフランス軍ユニットの全てを指揮し、反-フランス軍プレイヤー（または“連合軍プレイヤー”）は他方の（敵対側）ユニットを指揮する。



プレイされるゲームに関する 12 枚の特定イベントカード（各カードの上部に特定のゲーム名が表記されている）を準備し、引き山を用意するためにこれらのイベントカードを一緒にシャッフルし、そしてそれから準備指示事項のその他に関してはゲームの特別ルール（プレイブック内）に従うこと。

[4.0] プレイ手順

総則

プレイは連続するゲームターンにて進行され、ゲームターンは交互に行われるプレイヤーターンから構成される。各ゲームターン時に厳密に当プレイ手順に従って、そして当ルールに説明されている制限内で、プレイヤーは自軍ユニットを機動させ、戦闘を解決する。最終ターン完了時に勝利条件を照合し、勝者を判定すること。

ゲームターン

各ゲームターンは 2 つのプレイヤーターン、第 1 プレイヤーターンおよび第 2 プレイヤーターンから構成され、特別ルールではどちらが第 1 プレイヤーであるかが指定されている。プレイヤーターンは‘フェイズ’と呼ばれる段階から構成されている。

‘手番プレイヤー’という用語は、そのフェイズ時に活動を実施している現行の競技者のことを指す。

第 1 プレイヤーターン

1. **第 1 プレイヤー無作為イベントフェイズ：** 第 1 プレイヤーは一番上のイベントカードのそのプレイヤーのみに関する単一のイベントを公表して、実施する（5.0）。
2. **第 1 プレイヤー移動フェイズ：** 第 1 プレイヤーは移動ルール（6.0）、支配地域（7.0）、および地形効果の制限内で望む自軍ユニットの全てまたは一部を移動させる、あるいは全く移動させないことができる。

3. **第2プレイヤー対応フェイズ：** 第2プレイヤーは自軍騎兵ユニットの一部または全てに対応移動（8.0）を実施させる、あるいは全くさせないことができる。

4. **第1プレイヤー戦闘フェイズ：** 第1プレイヤーの望む順番で、自軍ユニットは敵ユニットを攻撃できる（9.0）。

その後、全ての条件を満たしているユニットは潰走（9.6.3）および疲労（16.8）から回復する。

自軍移動フェイズ強行軍（12.3）をしていない、そして対応または戦闘フェイズ時に戦闘に全く参加していない場合、資格が有る場合は第1プレイヤーは“小康状態”（13.0）でこのターンを休憩したことによる戦意ポイントを受け取る。

5. **第1プレイヤー夜間行動：** 現在が夜間ターンである場合のみ、第1プレイヤーは除去ユニットの復帰（10.0）、占領した連絡線（‘LOC’）および目標ヘクスを元にして自軍陣営の戦意の調整を行うことができる； 1戦意ポイントの回復（14.0）、それから戦場の霧選択ルール（16.1）を使用している時は自軍ユニットの全てを隠蔽して地図上に自軍ダミーユニットを加えること。

第2プレイヤーターン

6. 1から5のフェイズを繰返し、第1および第2プレイヤーの役割を入れ替えること。現在が夜間ターンである場合、その後新しい引き山を作るために全てのイベントカードをシャッフルすること。

[5.0] 無作為イベント

総則

無作為イベントは、戦争の不確定要素である。



各プレイヤーターン開始時に、手番プレイヤーは引き山から一番上のイベントカードを明け、直ちにその陣営のイベント適用する。カード上に2つのイベントがある場合、上の（青の網掛け）イベントがフランス軍のものであり、下の（青の網掛け無し）イベントが反-フランス軍プレイヤーのものである。

手順

特定のイベント指示内容に加えて、各夜間ターン終了時では山をシャッフルし直すこと。その他イベント自身に特記されていない限り、特定のイベントはゲーム毎に複数回発生する可能性がある。

[6.0] 移動

総則

自軍移動フェイズ時に、諸氏は好きなように自軍ユニットを幾つでも移動させることができる。諸氏はどの方向でも、あるいは方向の組み合わせでユニットを移動させることができる。

手順

地図上に沿って連続するマスの経路を引きながら、ユニットを一度に1個移動させること。各ユニットがマス（“ヘクス”と呼ぶ）に進入するに従って、ユニットはその許容移動力から1以上の移動ポイント（MP）を消費する。

制限および禁止事項

[6.1] **手順の厳密性：** 移動は（当）手順以外で決して実施されることはない。諸氏は自軍自身の（つまり、自分の‘味方の’）移動または対応フェイズ（後者に関して8.0を参照のこと）時にのみ、自軍ユニットを任意に移動させることができる。

[6.2] **移動距離制限：** ユニッツは味方移動フェイズ時にその許容移動力を超過することはできないが、例えそのヘクスに進入するために支払う全コストに満たない移動ポイントしか持っていない場合でも、ユニットは味方移動フェイズに常に1ヘクスは移動できるという例外がある（移動禁止地形内ではなく、そして移動禁止ヘクスサイドを越えない限りは）。ユニットはその味方移動フェイズ時にその移動ポイントの全て、または一部を消費することができ、あるいは全く消費しないこともできる。未使用の移動ポイントはターンからターンへと累積することができず、そしてユニットからユニットに譲渡することもできない。未使用の移動ポイントは、失われる。

[6.3] **敵：** 味方ユニットは敵ユニットが含まれているヘクスに進入できない。

[6.4] **‘指し直し’禁止：** 移動させたユニットからプレイヤーの手が一度離れてしまったならば、全移動は終了する。（訳注： 原文のユニットは単数形なので個々のユニットから手を離れたらそのユニットの移動が完了すると解釈できる。）プレイヤーは自分の考えを変えて、手を離れた後にユニットの移動をやり直すことができない。

デザインに関する注意： このルールを厳密に適用すること！当時の戦役でユニットはしばしば決定的瞬間に間違った方向に進んでしまい、恐るべき結果をもたらした。

地形効果

通常、その地形の種類に関係無く、各ヘクスに進入するために1移動ポイントを支払う。しかしながら、以下の事例ではこれ以上のことを規定するために適用される：

[6.5] **困難地形：** 森、荒地または湿地ヘクスに進入するユニットは直ちに停止しなければならず、未使用の移動ポイントを失う（強行軍によって得られた分も含めて； 12.3を参照）。

次の（移動）機会にそのヘクスを自由に離れることはできるが、別のそのようなヘクスに進入する場合は再び直ちに停止

しなければならない。

[6.6] 道路： 道路移動を使用するユニット（繋がっている道路ヘクスである道路から他へ直接移動すること）は、困難地形（6.5を参照）で停止する必要はない。

その全移動を繋がっている道路ヘクスに沿って実施するユニットは、そのターンに1追加移動ポイント（+1MP）を受け取る。

例： 繋がっている道路ヘクスに沿って完全に移動する騎兵ユニットは、そのターンに4移動ポイントを使用できる。

支配地域の影響

[6.7] 停止： 敵ZOC（後述、7.0を参照）に進入するユニットは直ちに停止しなければならない、未使用の移動ポイントを失う（強行軍によって得られた分でも；12.3を参照）。味方ユニットの支配地域は他の味方ユニットの移動に影響しない。

[6.8] 拘束： ユニットの交戦回避（8.3を参照）によって、または夜間（7.6を参照）にのみ敵ZOCを任意に退出することができる。敵ZOCを離れる通常の方法は、戦闘後退却または前進である（9.7、9.8および9.9を参照）。

他の味方ユニットの影響

[6.9] スタック禁止： 味方ユニットは、他の味方ユニットが位置するヘクスを通して移動できる（追加移動ポイント消費無しで）。他の味方ユニットと同じヘクス内で積み重なって移動フェイズを終了できない。

[7.0] 支配地域

ユニットを直接囲む6つのヘクスは、ここに図示する通りのその‘支配地域’（‘ZOC’と略する）を構成する。



そのZOCが広がる敵ユニットに隣接するこれらヘクスは‘敵支配地域’（‘敵ZOC’と略する）と呼ばれる。

総則

昼間ターン時に、敵ZOC内でその移動を開始するユニットはそのターンに移動できず、そして自軍移動フェイズ時に敵ZOCに進入するユニットは直ちに移動を停止しなければならない（6.7を参照）。

- 全てのユニットは、現行フェイズまたはプレイヤーターンに関係無く、常時ZOCを展開する。
- ZOCの存在は決して他のユニット、敵および味方のどちらからも影響を受けない。
- 要塞、堡壘、および隣接する町/要塞/堡壘ヘクス（つまり、“構築物”地域内）の間を除いて、ZOCは全ての種類の地形内に広がる。重要： 主要河川ヘクスによって分断されているユニット（例えば橋梁および浅瀬でも）は、‘隣接’とはみなされない。



例： ラ・エイ・サント内のフランス軍ユニットのZOCは、モン・サン・ジャン（そこにイギリス軍ユニットが存在）、およびウーグモン内に広がらない。その町からプロイセン軍ユニットがいるような他の隣接ヘクス（全て網掛け付の）内に広がる。

[7.1] 複数支配地域： 同じヘクスに対して味方および敵の両方のユニットがそのZOCを展開できる。同じヘクスに複数ユニットがそのZOCを広げても追加の影響は無い。従って、あるユニットが敵支配下ヘクス内にいる場合、敵ユニットもまたその支配下ヘクス内にいることになる。2つのユニット対等に相互に影響を受け、そして互いのZOC内に‘拘束’される。

[7.2] 移動コスト： 敵ZOCに進入または退出するために、ユニットは追加移動ポイントを消費することはない。

戦闘への影響

[7.3] 戦闘義務： 手番側プレイヤーのユニットは、戦闘フェイズ時に自身に対して敵ZOCを展開している全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。敵ZOC内の全ての味方ユニットは、敵ユニットを攻撃しなければならない（9.1を参照）。

[7.4] 退却への影響： ユニットの敵ZOCが含まれるヘクス内に退却できるが、それを行うことによって進入する各そのようなヘクスに対して撃破の危険を伴う（9.8.3を参照）。

[7.5] 戦闘後前進への影響： 敵ZOCは決して戦闘後前進に影響しない（9.9を参照）。戦闘後前進するユニットは、自由に敵ZOCに進入できる。

夜間ゲームターン



[7.6] 夜間のZOCへの影響： 夜間に敵ZOCは昼間ターンと反対の作用をする。つまり、ユニットは敵ZOC内のヘクスに進入できない（そのようなヘクスは移動禁止）が、敵ZOC内のヘクスを自由に退出でき、その後はそのようなユニットは夜間ターン中に最早拘束（6.8に従って）されることはない。

[8.0] 対応フェイズ

総則

味方対応フェイズは相手側プレイヤーターン時に実施される。自軍の対応フェイズ時に、自軍騎兵ユニットは反撃突撃、交戦回避または突進（選択ルール16.2を参照）を行える。

反撃突撃

[8.1] 主導権の奪取： 騎兵ユニットは対応フェイズ（こののみ；自軍通常戦闘フェイズ時は不可）時に特別な‘反撃突撃’を実施できる。対応側プレイヤーは、そのような戦闘では“攻撃側”である。

[8.2] 敵の分散： 反撃突撃攻撃は大部分は通常戦闘ルールに従う（9.0を参照）が、戦闘前に敵のタイミングと共同行動を狂わせるために使用されるので、以下の修正を受ける：

[8.2.1] 任意選択攻撃： 通常戦闘（9.1および9.2）時と異なり、反撃突撃を実施するユニットはそれらが位置している敵ZOCの敵ユニットを攻撃する必要はない。代わりに、そのような隣接敵ユニットの一部または全部を攻撃することもでき、あるいは全く攻撃しないこともでき、従って‘任意選択攻撃’を実施できる。

- ・ 複数騎兵ユニットは、それらが全て隣接している場合は単一敵ユニットに対して任意選択攻撃を実施するために協同できる。
- ・ 通常の戦闘後前進（9.9）は、反撃突撃後に続いて行われる。
- ・ 通常の戦闘は続く敵戦闘フェイズ時に隣接している反撃突撃ユニットと敵ユニットとの間で発生する。

[8.2.2] 戦力ボーナス： 反撃突撃を実施しているユニットの戦闘力は、敵騎兵ユニットを反撃突撃する時を除いて2倍にされる。

[8.2.3] 持場の保持： 反撃突撃戦闘において、勝った防御側ユニットは戦闘後前進（9.9）を行えない。それらは遮蔽物に入るまたは方陣を組むことで自分達の生命を守ることに忙殺されている。

交戦回避

[8.3] 騎兵‘戦闘前退却’： その対応フェイズを敵ユニットに隣接した状態で開始する騎兵ユニットは、‘交戦回避’によって移動して離れることができる。

[8.3.1] 時期： 交戦回避は、自軍対応フェイズのみに発生する。

[8.3.2] 拘束： 敵騎兵ユニットのZOC内である場合、騎兵ユニットは交戦回避できない。

[8.3.3] 手順： 騎兵ユニットは隣接する、空白の、非-移動

禁止、非-敵支配下ヘクスへ1ヘクス移動する（但し、選択ルールの例外、16.2を参照）。それによって交戦回避移動が停止させられる。

他の経路が利用できない場合、空いたヘクスに到達するために敵ZOC内ではない味方が位置するヘクスを通して移動できる。それを行う場合、最早味方ユニットと一緒にスタックしていない状態になるまで一度に追加1ヘクスで移動する。

[8.3.4] 退却範囲外： 交戦回避は‘戦闘後退却’（9.8）ではない。従って、敵は交戦回避を使用したユニットを追撃するために戦闘後前進（9.9）を行えない。

騎兵突破



[8.4] 騎兵突進： この興味深い追加対応フェイズ選択ルールに関して選択ルール16.2を参照のこと。

[9.0] 戦闘

総則

手番プレイヤーは、相対的な戦略状況に関係無く‘戦闘’（つまり単一の攻撃の解決）において‘攻撃側’と呼ばれ、非-手番側プレイヤーは‘防御側’と呼ばれる。

諸氏はどれかを開始する前にそのフェイズの全ての自軍戦闘を宣言しなければならない。それから各個々の戦闘は、1度に1回ずつ自分で選んだ順番で、結果を判定するためにサイコロ1個を振り戦闘結果表を照合することによって解決される。

手順

各戦闘時に、順番にこれらのステップを追うこと：

- 自軍ユニットのどれがどの隣接敵ユニットを攻撃するかを指定する。
- その戦闘における全ての自軍攻撃ユニットの戦闘力を合計する。ここで戦意ポイントを消費してその戦闘に‘予備部隊を投入’して自軍合計戦力を1増加（+1）させることができる。
- 攻撃目標である全ての防御側ユニットの戦闘力を合計する。防御側の場所による1つのみの最良の地形効果を加えること。防御側はここで戦意ポイントを消費してその戦闘に‘予備部隊を投入’して自軍合計戦力を1増加（+1）させることができる。
- 合計攻撃戦力から合計防御戦力を引くこと。結果は‘戦力差コラム’に当てはまり、正数または負数のどちらかとして表示される（あるいは0）。
- 戦闘結果表を照合し、そしてステップDからの‘戦力差コラム’を使用してサイの目解決する。
- サイコロ1個を振る。その戦闘の結果を判定するために戦力差コラムとサイの目を交差照合する。
- 退却および戦闘後前進を含めて、直ちにこの戦闘結果を適用すること。

[9.1] 強制戦闘： 敵ZOC内の全ての手番側ユニットは、攻撃しなければならない。敵ZOC内ではユニット（例として、

堡壘ヘクス内のユニット)に攻撃させることを選ぶ場合、自軍ユニットのZOC内の全ての非-手番側ユニットは攻撃されなければならない。

[9.1.1] 攻撃側特典： 諸氏は、以下を守っている限りは望む組み合わせでどの自軍攻撃ユニットがどの防御側敵ユニットを攻撃するかを決定する： A) 敵ZOC内の全味方ユニットが攻撃に参加する、およびB) 味方ZOC内の全敵ユニットが、それ自身攻撃を受ける (9.2.1を参照)。

[9.1.2] 能力限界： いかなるユニットも味方戦闘フェイズ毎に1回しか攻撃できず、いかなる敵ユニットも味方戦闘フェイズ毎に1回だけしか攻撃を受けない。

[9.2] 全戦闘の事前宣言： 自軍戦闘フェイズ時に、諸氏は個々の戦闘を実施する前に各戦闘フェイズ開始時にどの味方ユニットがどの隣接敵ユニットを攻撃するかを宣言しなければならない (以下の副事例に従って全ての接続ユニットが攻撃されることを保証するために)。

[9.2.1] 複数ユニットおよび複数ヘクス戦闘： 自軍ユニットの1個が複数敵ユニットのZOC内である時、その戦闘フェイズ時に他の味方ユニットと戦闘することを指示されていないそれらの敵ユニットの全てを攻撃しなければならない。

例： 単独のユニットが2個敵ユニットに隣接している；両方共と戦わなければならない！

[9.2.2] 複数戦闘： 複数ヘクス内の攻撃側ユニットは、攻撃側ユニットの全てが防御側ユニット全てに隣接しているという条件で、単一の戦闘にその戦闘力を合計することができる。戦闘には複数攻撃側および/または防御側ユニットを参加させることができる。

牽制攻撃： 一連の戦闘の組み合わせを決める時に、他の隣接戦闘をより優位な戦力差で実施できるように不利な戦力差で一部の戦闘を実施させるような方法で自軍攻撃ユニットを割り当てることができる (ウォーゲーム的テクニックとして、‘犠牲攻撃’と呼ばれる)。

[9.3] 戦闘力の一体性： 或る戦闘ユニットの戦闘力は常に不可分である； 攻撃および防御のどちらでも、単一フェイズ時に複数戦闘間に分けることはできない。

[9.3.1] 砲兵ボーナス



砲兵ユニットは、ゲームに含まれている場合、敵戦列に穴を穿つために大砲兵隊として集中された大型の機動性に欠けた大砲の集結地を表す。

- 常に攻撃側砲兵ユニットの戦闘力を2倍にすること。砲兵ユニットは攻撃を受ける時にその通常 (印刷) 戦闘力を使用する。
- 砲兵ユニットは、戦闘後前進を行えない (9.9を参照)。

戦闘への地形効果

防御側ユニットは、位置しているヘクス内および/または通して攻撃を受けるそのヘクスの境界ヘクスサイドの地形による特典を受ける。

[9.4] 防御側特典： 防御側ヘクスまたはヘクスサイドの戦闘力を地形効果表に表示されている通りに防御側合計に加えること。



例： この図では、単一のフランス軍歩兵ユニットはプロイセン軍騎兵を攻撃しなければならない、そして歩兵ユニットを攻撃できる (9.1、そのプロイセン軍歩兵ユニットのZOCは橋梁が架かっている主要河川ヘクスサイドを越えて広がらないので、手番側フランス軍はそれを攻撃する義務は無い)。フランス軍の状況は絶望的であるので、フランス軍プレイヤーは両方のユニットを攻撃することを宣言し、それらに単一戦闘を仕掛ける。

プロイセン軍歩兵は平地地形内にいるので、プロイセン軍歩兵ユニットの特典は防御側に対して適用される (9.4.2)。プロイセン軍歩兵はディール河を橋梁ヘクスサイドで渡った所に位置する町ヘクスであるワーヴル内にいる。防御側に有利なこれらの地形 (町および橋梁) のそれぞれは1追加 (+1) 戦闘力であるが、それらの特典は累積されない (9.4.1) ので、単一で最良の物 (つまり、+1) のみ加えられる。

両方の陣営の予備投入前に、この戦闘は4対4 (2+1+1=1) で成立し、戦闘結果表の‘0’戦力差で解決されることになる。

[9.4.1] 重複しない特典： 戦闘に関する地形特典は累積されない。戦闘における防御側は、防御側ヘクスまたはヘクスサイドを通して利用できる単一の最も有利な地形特典 (防御側に対して) のみを受ける。

[9.4.2] 複数特典： 複数防御側ユニットが単一の戦闘に参加しており、そして異なる地形特典を受ける (つまり、異なる戦力差効果) 場合、全体の攻撃を単一の防御側に最も有利な特典によって修正すること。

[9.4.3] 攻撃側地形： 攻撃側ユニットが位置するヘクス内の地形は、戦闘に影響しない。要塞、堡壘、および隣接町/要塞/堡壘ヘクスによって敵ZOCがそれらの中に広がらないこと、およびZOCは主要河川ヘクスサイド (例え橋梁または浅瀬の所でも) を越えて広がらないことに注意。従って、これらのヘクス内またはこれらのヘクスサイドを越えるユニットは外へ/越えて攻撃する義務は無く (9.1； しかしながら、攻撃する場合、ルール9.1は完全に適用される)、そして移動時に拘束されない (6.8)。

[9.4.4] 守備隊部隊： 一部のナポレオニック20のゲームは、固有の守備隊部隊を含むヘクスを取り扱っている。これらの場所は、敵がそこに進入する試みに抵抗するその守備隊を指揮している陣営の小さな軍旗によって通常は地図上に表示されている。

守備部隊は零（0）の固有戦力を持っており、それはその部隊が位置するヘクス内の地形によって修正される。

守備部隊はそのヘクスに何も位置していない時に以下列記する通りに機能するが、味方ユニットによって占められている間は完全に無視される。

守備部隊能力

- ・ 守備部隊は通常ZOCを展開する。
- ・ 守備部隊は攻撃できない。
- ・ 守備部隊は移動および退却ができない。
- ・ 自軍守備部隊のみが参加する戦闘に予備（12.5）を投入することはできない。
- ・ 自軍ユニットは自由に自軍守備部隊と同じヘクスを通過するおよび/または位置することができる。従って、味方ユニットは自由にその守備部隊と“スタック”できる。
- ・ 敵ユニットはこれらの攻撃側ユニットが攻撃側である時の戦闘後前進を除いて、自軍守備部隊ヘクスに進入できない。

自軍の攻撃失敗の援護

重要： 守備隊がいるヘクスから自軍攻撃ユニットが再配置された時、勝者側防御ユニットは無傷の守備部隊が存在している場合は戦闘後前進できない。

このことは、自軍の攻撃に失敗した後に退却するユニットを‘援護’するその守備部隊が有効である場合は通常の戦闘後前進ルールよりも優先される。

敵攻撃による陥落

守備されているヘクスに味方ユニットがおり、そしてそのユニットが敵の攻撃によって撃破されたまたは潰走した場合、それらの勝者側敵ユニットはその守備されたヘクス内に通常通りに戦闘後前進できる。

守備隊は防御側に包含されたものとみなされ、そしてそのユニットの運命を被る。

もし何らかの理由で勝者攻撃側敵ユニットがその守備されたヘクス内に前進しなかった場合、その守備部隊は影響を受けずそして無傷で残る。

守備部隊の除去

その他特別ルールに記載されていない限り、守備部隊は敵ユニットがそのヘクスに位置した瞬間に永久撃破される。

[9.5] 任意戦闘力差低下： 攻撃時に、戦闘手順のステップE時に戦闘の戦闘力差を減少させることができ、低い差で解決することができる。

戦闘結果の説明

一度判定したならば、そのフェイズの次の戦闘を解決する前に戦闘後退却および/または前進を含めて、直ちに戦闘結果を適用すること。

[9.6] 戦闘結果： 以下に列挙するのは、様々な戦闘結果と参加したユニットに対するその影響である：

[A] AB： 攻撃側撃破。 この戦闘の全攻撃側ユニットを撃破すること。防御側は戦闘後前進を実施する（9.9）。選択ルール16.5を参照のこと。

[B] AR： 攻撃側潰走。 防御側は各潰走ユニットに対して1度に1回ずつサイコロを1個振り、そして攻撃側はそのサイの目に等しいヘクス数でその潰走ユニットを退却させ、該当する面でその上に潰走マーカーを置く（9.6.3を参照）。防御側は戦闘後前進を実施する（9.9）。

[C] AW： 攻撃側撤退。 この戦闘の全攻撃側ユニットは、攻撃側によって1ヘクス退却させられる（9.8）。防御側は戦闘後前進を実施する（9.9）。

[D] DB： 防御側撃破。 この戦闘の全防御側ユニットを撃破すること。攻撃側は戦闘後前進を実施する（9.9）。

[E] DR： 防御側潰走。 攻撃側は各潰走ユニットに対して1度に1回ずつサイコロを1個振り、そして防御側はそのサイの目に等しいヘクス数でその潰走ユニットを退却させ、該当する面でその上に潰走マーカーを置く（9.6.3を参照）。攻撃側は戦闘後前進を実施する（9.9）。選択ルール16.5を参照のこと。

[F] DW： 防御側撤退。 この戦闘の全防御側ユニットは、防御側によって1ヘクス退却させられる（9.8）。攻撃側は戦闘後前進を実施する（9.9）。

[G] EX： 相互除去。 最初に全ての防御側ユニットを撃破し、それから攻撃側はその戦闘の自軍ユニットの中から防御側戦闘力合計に最低限等しい戦闘力量を撃破しなければならない。地形、イベント等によって修正される前のユニット上の印刷戦闘力値のみを使用すること。

防御側陣営の戦意が‘0’まで減少（つまり、15.0に従って攻撃側が勝利する）されない場合、攻撃側は他の選択の余地が無い場合は防御側よりも大きな戦闘力のユニットを撃破することを強制される可能性がある、つまり‘両替する’ことができない。攻撃側は望むならば必要よりも強力なユニットを撃破させることを選ぶこともできる—これは何らかの理由で弱い方のユニットが攻撃側にとって有用である場合に発生し得る。

その後、生き残っている攻撃側ユニットがある場合、攻撃側は戦闘後前進を実施する（9.9）。

[H] N： 交戦中。 影響無し。どちらの陣営もこの戦闘の結果としてユニットを撃破、退却および前進を行わない。

戦闘結果副事例

[9.6.1] 撃破ユニット： 地図上から撃破ユニットを取り除き、脇に置いておくこと（回復可能であるため； 10.0を参照）。



[9.6.2] 精鋭ユニット潰走： 精鋭ユニット（つまり、赤戦闘力のもの）が潰走する時、潰走のサイの目から2を引くこと。修正後の結果が1未満である場合、生じる結果は‘撤収’に変更される（つまり、ユニットは1ヘクス退却を実施しなければならないが、潰走の結果を被らない）。



[9.6.3] 潰走ユニット： その退却移動に生き残った後、潰走ユニットはそのプレイヤーターンが現在行われていない陣営に一致する緑取り色を表示する潰走マーカーが置かれる；つまり、青緑取りのマーカーはフランス軍敵ターンに置かれる；白の緑取りのマーカーはフランス軍ターンに置かれる。

例： 反フランス軍プレイヤーターン（つまり、反フランス軍プレイヤーイベントおよび戦闘フェイズ時に、およびフランス軍プレイヤー対応フェイズ）時に、両陣営からユニットに置かれる全ての潰走マーカーはフランス軍（青縁取り）色面が上になる。逆にフランス軍プレイヤーターン時に、置かれる全ての潰走マーカーは反フランス軍（白縁取り）色面が上になる。

影響： ユニットがその上に潰走マーカーを置かれている間は、以下のこれらの影響の全てを適用すること：

- ・ その退却を続ける方法でのみ移動することができる（マーカー上の“R”によって表示されている）。つまり、消費する移動ポイントは、ルール9.8に適合していなければならない。常に移動せずに現在位置に残ることができる。
- ・ そのZOCを喪失する。
- ・ その戦闘力は、攻撃および防御時の両方で50%減少される（端数切上）。これは防御側の地形効果特典を修正するものではない。
- ・ 戦闘に参加する自軍ユニットの全てに潰走マーカーが置かれている場合、その戦闘に予備を投入するために戦意ポイントを消費できない（12.5）。
- ・ 戦闘後前進ができない。
- ・ そのように強制される場合は、通常通りに退却および潰走する。

例： フランス軍プレイヤーであり、自軍ターンである場合、自軍ユニットの1個および相手側ユニットの2個が潰走している。それらはそれぞれ白縁（つまり相手側の色）の潰走マーカーをその退却に生き残った後に置かれる。

回復： 自軍戦闘フェイズ終了時に、その縁取りが自軍陣営色（フランス軍プレイヤーである場合は青の縁取り、あるいはそうでない場合は白の縁取り）に一致し、そして敵ZOC内にいない場合、プレイの場にある全ての潰走マーカーは除去すること。

相手側戦闘フェイズ終了時に、相手側色の潰走マーカーはこれらのユニットのそれぞれから除去されるが、敵ZOC外である場合のみである。それ以外では、それらは潰走ユニットとして残り、影響は全て受け、そして相手側の次の戦闘フェイズ終了時に再び除去のチェックをされる！

例： フランス軍プレイヤーターン終了時点で、プレイの場に出ている全ての潰走マーカーはそれがフランス軍か連合軍であるかに関係無く除去される。

戦闘後退却

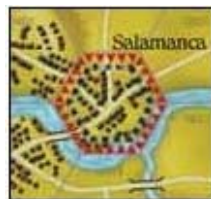
‘戦闘後退却’は、戦闘結果によってプレイヤーのユニットが退却（撤退または潰走のどちらか）を要求される場合である。所有側プレイヤーは、戦闘時に位置していたヘクス（つまり戦闘ヘクス）から指示されたヘクス数を離れるようにそれぞれのそのようなユニットを直ちに移動させなければならない。

[9.7] 無移動コスト： 退却は通常の移動ではない。退却するユニットは単に地形に関係無く（荒地、森等—そこでは退却ユニットは退却中に停止しない）、1回に1度退却して通過するヘクスを数える。

[9.8] 退却制限： ユニットが以下の制限内で退却不可である場合、そのユニットは代わりに撃破される：

[9.8.1] 地形の影響： ユニットは地図外に、移動禁止地形内または主要河川を渡って（橋梁または浅瀬ヘクスサイドを渡る場合を除いて）退却できない。

要塞化ヘクス



堡壘ヘクス



要塞化または堡壘ヘクス内のユニットは、所有側プレイヤーの任意で常に1ヘクス短く退却できる。

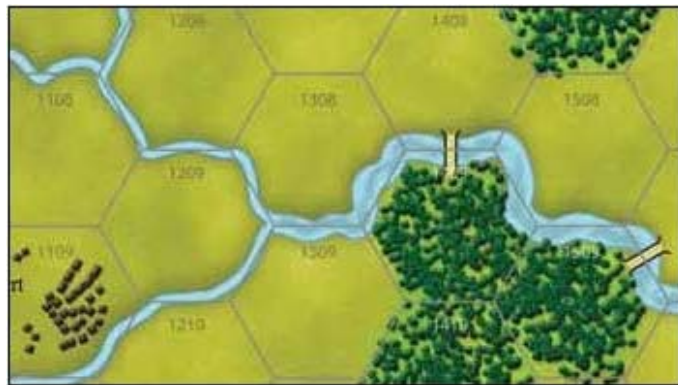
従って、そのようなヘクス内のユニットは被った“撤退”結果は無視でき、そして潰走する場合は1ヘクス短く退却する；潰走時のサイの目が1である場合、そのようなユニットは事実上潰走状態になって通常の潰走の影響を被るが、‘その土地の踏み止まる’ことを選べる。

精鋭部隊に関しては先に精鋭効果を適用し、それから要塞化または堡壘ヘクス内の防御に関する調整をすること。従って要塞化または堡壘ヘクス内で防御している時に精鋭部隊が1または2の潰走結果を被った場合、それは交戦中の結果と等しくなる；3ではユニットは潰走するが、‘その土地の踏み止まる’ことを選べる。

[9.8.2] 退却ヘクス優先度： どんな時でもどんな場所でも可能ならば、敵ZOCが含まれていない空いているヘクス内に、または通してユニットを退却させなければならない。

[9.8.3] 危険性がある退却路#1-敵ZOC： 上記（9.8.2）が不可能である場合、ユニットを例え敵ZOC内でその退却を終了することになっても敵ZOC内に/通して退却させることができる。しかしながら、それを行う場合は進入した各敵ZOCに対してサイコロ1個を振らなければならない。サイの目が1、2、または3である場合、ユニットはそのヘクス内で撃破される；サイの目が4、5、または6の場合、通常通り退却する。

味方ユニットは、退却目的に関して敵ZOCを無効にしない。



[9.8.4] **危険性がある退却路 # 1-河川渡河：** 中小河川をどこかで渡る、または主要河川を橋梁または浅瀬ヘクスサイドから渡る退却時に、自軍ユニットはサイコロ 1 個を振らなければならない。サイの目が 1、2、または 3 である場合、ユニットはその河川を渡る前のヘクス内で撃破される；サイの目が 4、5、または 6 の場合、通常通り退却する。複数の危険性がある単一ヘクス内に渡って退却する時に、それらの個々に対してサイ振り判定を別々にしなければならない！

[9.8.5] **味方ユニット：** 他の経路を利用出来ない場合、退却ユニットは味方が位置するヘクスと通って移動できる。その退却が味方が位置するヘクス内で終了することになる場合、味方ユニットと一緒にスタックしなくなるまで 1 度に 1 ヘクス追加で退却する。これは、これらのヘクスに危険性もある場合、追加のサイ振り判定を意味する！

[9.8.6] **退却方向優先度：** 常にルール 9.8.2 に従う限りは、何時でもそして何処でも可能ならば、退却する各ヘクス毎に退却を開始するヘクスより味方連絡線ヘクス（特別ルールを参照）に近づくような方法で自軍ユニットを退却させなければならない。

複数の可能である場合（退却ユニットへの近さとは無関係に）、各ユニットがどの連絡線に向かって退却するかを選ばなければならない。

[9.8.7] **距離の確保：** 退却路は自滅を避ける為のみに蛇行させることができるが、ルール 9.8.6 を維持する努力をしなければならない。

退却路の距離は、完全に指示されたヘクス数でなければならない。ユニットが完全な要求された距離に到達する前に連絡線に届いた場合、連絡線ヘクス内で撃破される（つまり、‘地図外’に退却する）。

戦闘後前進

勝利した攻撃側または防御側ユニットは、常に戦闘後前進できる。

[9.9] **戦闘後前進事例：** 戦闘後前進を実施する時に、ユニットは以下の事例に従わなければならない：

[9.9.1] **退却路：** 敵ユニットが戦闘結果として退却する時、‘退却路’と呼ばれる空いたヘクスの特定の経路を残すことになる。この経路が退却側ユニットの味方ユニットが含まれるヘクスを通っている場合（9.8.5）、退却路はそのユニットが通過したヘクスで終了する。

ユニットが撃破された場合、撃破された時点に位置していたヘクスがその退却路の終点である。

[9.9.2] **どれが前進可能であるか？** 戦闘に参加した一部または全ての生き残った勝者側非-砲兵、非-潰走ユニット（および 16.8.3、“使用済”を参照）は、敵退却路（のみ）に沿って所有者によって戦闘後前進を行える。前進中にユニットは退却路を外れることができない。

[9.9.3] **どのユニットが前進しなければならないか、あるいはできないか：** 通常、前進は勝者側プレイヤーの決定で実施されるが、戦闘に参加している 1 個またはそれ以上の勝者側騎兵ユニットが参加している場合、勝者側プレイヤーは前進統制表でサイコロ 1 個を振らなければならない（2 戦力以上の‘重’騎兵ユニットがある場合、1 が引かれる）。

- ・ 前進統制が維持されている場合、何も影響は無くそれらのユニットは所有者が望むように通常通りに前進する。
- ・ 前進統制を騎兵が喪失した場合、最低限 1 個騎兵ユニットが前進しなければならない。

強制騎兵ユニット戦闘後前進が実施された後に、敗者側ユニットのヘクスがまだ空いている場合、その他可能である場合はその戦闘に参加した別の 1 個攻撃側ユニットがそのヘクス内（のみ）に戦闘後前進できる（所有側プレイヤーの判断で）。

[9.9.4] **敵 ZOC：** 前進するユニットは常に、敵支配地域を無視する。

[9.9.5] **前進制限：** 砲兵および潰走ユニットは決して戦闘後前進できず、歩兵ユニットはその戦闘開始時に防御側が位置していたヘクスを越えて前進できず、そして騎兵ユニットはその印刷許容移動力より多くのヘクス数を前進することはできない。

退却時に、前進ユニットは移動ポイントを消費せず、そして困難地形で停止しない（9.7）。戦闘後前進は基本的に‘無償の移動’である。

[9.9.6] **地形の影響：** ユニットの移動禁止地形（つまり、通常の移動によって進入できないヘクス）内にまたは主要河川を渡って（橋梁または浅瀬が渡るヘクスサイドを除く）戦闘後前進できない。

[9.9.7] **即時性：** 次の活動を解決する前に、自分の戦闘後前進の選択を直ちに実施しなければならない。直ちに実施しなかった場合、この前進機会は失われる。

[9.9.8] **疲労：** 前進ユニットは例えその前進によって戦闘が未だ解決されていない、あるいは戦闘に参加しない敵ユニットの隣になる場合でもその同じ戦闘フェイズ時に攻撃すること、および攻撃を受けることのどちらもできない。



例： 3個フランス軍ユニット（4戦力帝國親衛隊、2戦力第Ⅲ軍団、および1戦力第Ⅳ騎兵軍団）は、森で防御する1個プロイセン軍ユニット（3戦力第Ⅰ軍団）を攻撃する。

攻撃側（フランス軍）は合計7戦力ポイントを持っており、フランス軍プレイヤーは自軍戦力を増加させるために戦意ポイントの消費を宣言する。

防御側（プロイセン軍）は合計4戦力ポイント（ユニットの3に防御している森ヘクスの1を加える）を持っており、自軍計を5に増加させるために1戦意ポイントを消費することを選ぶ。

従って、戦闘力差は $7 - 5 = 2$ である。フランス軍プレイヤーはサイコロ1個を振る。戦闘結果表を照合しながら、フランス軍プレイヤーの6の目は+2の欄と交差され、DR（防御側潰走）の結果を得る。

これによって潰走距離のサイ振り判定が要求される。2の結果は悪くはなく、右側の自軍連絡線に向けて2ヘクスのみ下がる退却をユニットが要求されるだけである—そしてその許容移動力を越えるヘクスを潰走することによる戦意喪失は無い（戦意表を参照）！

不幸にして、通って退却しなければならない最初のヘクスが敵ZOC（つまり、“危険性がある”）内である場合、退却するプロイセン軍ユニットが撃破される（9.8.3に従って）かを判定するために追加のサイ振り判定を実施しなければならない。この時は、サイの目は5であり、プロイセン軍ユニットは生き残り、上で示した通りにその退却路にそって退却を継続する。

ここでフランス軍は自軍戦闘後前進の選択肢を検討する。攻撃側内に勝利側フランス軍騎兵ユニットがあることで統制前進表でサイ振り判定を要求されるが、3の結果は騎兵ユニットが‘競争に没頭’して森ヘクス内に前進しなければならないことを意味する。フランス軍プレイヤーは退却路に沿って自軍騎兵ユニットを前進させることを続ける自軍の選択肢を実行し、2番目のヘクス（そこで退却路は終了している）を取る。

最後に、フランス軍プレイヤーはまた防御側が空けたヘクス内に歩兵ユニットを前進させる自軍の選択肢も実行し、2戦力第Ⅲ軍団を森に前進させる。

[10.0] 回復

総則

特定の時期（例、夜間）に、自軍撃破ユニットの‘回復’を試みることができる。

手順

回復を試みる各撃破ユニットに対してサイコロを1個を振り、プレイヤー補助カード上の回復表に一覧されている全ての該当のサイの目修正を適用すること。戦意ポイント[12.0]を消費するかどうかの決定は別々に実施され、サイコロを振る前に実施されなければならないが、その時（つまり、夜間またはイベントによって発生する回復機会）に実施される全ての回復の試みのサイ振り判定に適用される。回復表を照合し、結果を直ちに適用すること。また、ユニットの減少選択ルール16.5も参照のこと。

回復済ユニットの配置

新たに回復したユニットを空いている味方連絡線ヘクスに置くこと。何処も利用できない、またはこの時点でそこに配置することを望まない場合、そのユニットは単に撃破状態を続ける；後に再び回復を試みることが可能である。（または追加回復場所に関してルール16.4を参照のこと。）

[11.0] 増援

総則

諸氏はプレイ進行中に‘増援’と呼ばれる追加ユニットを受け取る可能性がある。

自軍の増援はプレイブック特別ルール内の配置説明に指示されているゲームターンの自軍移動フェイズ時に登場する。

不確定増援：一部のゲームでは、イベントカードによってプレイに登場する配置指示または増援に‘不確定増援’としてリストされている。自軍不確定増援ユニットのそれぞれに対して、登場予定ターンにそれらに対する個々のサイ振り判定の実施が要求される。サイ振り判定に成功した場合、通常通りそのターンにプレイに登場する。失敗した場合、そのユニットはゲームターン欄上で1ターン先に延ばされ、そこで自軍の次に移動フェイズ時に再びサイ振り判定を行う。

手順

登場する時に、自軍増援ユニットをプレイブックの特別ルール部分で指示されている色付きの地図端部ヘクスサイドの隣に配置すること。

重要：地図端部に直接用意される増援という感覚は、厳密には概念である。地図に進入するまでは、増援はゲームプレイに何も影響しない。地図外のユニットはZOCが無く、敵ユニットを攻撃できない、等。

[11.1] 初期移動：登場する増援は、地図端部の隣に用意される。最初のヘクスに進入する時に、増援ユニットは地形効果表に従って通常通りその移動ポイントを消費する。道路に沿って進入するユニットは、道路移動コストを支払う。

[11.2] 行軍隊形： 同じ移動フェイズ時に同じヘクスから複数増援ユニットが登場する時、‘先導’ユニットが地図外へクス自身の隣に用意される形で1列になるように地図外に並べること。部隊の‘行軍隊形’縦列を再現するために、各そのようなユニットはその先行ユニットが地図上に進入するために消費したより1移動ポイント多く消費する。

[11.3] 時期： 増援はそのターンの自軍移動フェイズ時にいつでも登場できる。一度地図上になったならば、増援ユニットは全ての目的に関して通常ユニットとして扱われる。

[11.4] 登場の閉塞： 増援ユニットは敵ユニットが位置するヘクスに進入できない； 敵ZOC内のヘクスに進入できるが、通常通りに移動を停止しなければならない。

[11.5] 登場遅延： 任意に自軍増援を数ターン後にプレイに導入する形で、あるゲームターンから別のゲームターンに増援を遅らせることができる（その場合は全てを）。これは増援の登場場所が敵ユニットによって閉塞されている時にしなければならないことである。増援がプレイに登場するならば、その予定登場場所に登場しなければならない。

[12.0] 軍戦意

総則



各陣営は特別ルール配置説明に指示されている数の戦意ポイントで開始する。戦意ポイントは戦役中のその陣営の自発性のレベルおよび指揮能力を表している。プレイヤーは自軍の移動、戦闘および回復行動を強化するために戦意

ポイントを消費する。

戦意ポイントの記録管理

戦意欄上で戦意ポイントを記録するために戦意マーカーを使用すること。

[12.1] 戦意ポイント獲得/喪失： 戦意ポイントを上昇または下降させるゲームに特定された行動に関して戦意表（プレイヤー補助表上の戦意記録欄の隣）を参照すること。同時に複数戦意を変化させる出来事が発生した場合、適用される戦意の変化の全てを最初に加えてから引くこと。

[12.1.1] 最大戦意： 陣営の戦意値は決して十（10）を越えず、超過分は失われる。

[12.1.2] 戦意崩壊： ある陣営の戦意値が零（0）に達した場合、その陣営は直ちにゲームに敗北する。これが両陣営に同時に発生した場合、ゲームは引き分けである。



[12.2] 親衛隊（近衛兵）投入： しばしば‘親衛隊’（つまりここで示す通り、赤の許容移動力のもの）と呼ばれる一部のユニットは、基本的に後方の予備として残され、決定的瞬間にのみ投入された。

[12.2.1] 前進： 自軍移動フェイズ時に、自軍親衛隊ユニットをそこから隣接敵ユニットを攻撃できるヘクス内に移動させる（つまり、‘親衛隊を投入する’）前に、1戦意ポイントを消費しなければならない。

例外：

- どちらかの陣営が1戦意ポイントしか残っていない場合、親衛隊ユニットの投入にコストはいらない。親衛隊はそのような決定的瞬間に闘争に加わることを期待されている。
- 戦闘後前進（9.9）の為に親衛隊ユニットに対する戦意コストは無い。

その時点で、その親衛隊は既に投入されている。

[12.2.2] 親衛隊後退： 戦闘に於いて攻撃側親衛隊ユニットがことによると戦闘後前進（9.9.2）できない場合、つまり勝利できなかった、あるいはEX結果に生き残れなかった場合、その陣営は1戦意ポイントを喪失する。その親衛隊ユニットは実際に前進する必要は無く、単に勝者がであり、前進可能でなければならない。

この親衛隊ユニット戦意調整は、他の戦意調整要因に加えられる。

例： フランス軍親衛隊ユニットは1戦意ポイント（MP）を支払って橋梁ヘクスサイドを越えた所にいる敵ユニットの隣に移動し、大変重要な攻撃を準備する。敵ユニットを6ヘクス潰走（DR）させる。そのユニットの許容移動力より多くのヘクスの潰走に対して、敵ユニット＝1戦意ポイント（そしてその攻撃側親衛隊ユニットは親衛隊敗退罰則を回避する； 12.2.2）。

その潰走ユニットは移動禁止ヘクスに達した時は撃破され、その退却を完遂できない。フランス軍＝+1戦意（敵ユニットの撃破に対して）。

潰走したユニットが撃破された場合、追加戦意ポイント喪失はその陣営に無い。

戦意ポイントの消費

以下のこれらの目的に対して1度に単一戦意ポイントのみしか消費することができない：

[12.3] 強行軍： 自軍移動フェイズ時に、全ての自軍ユニットの許容移動力を1増加（+1）させるために、1戦意ポイントを消費できる。

[12.4] 回復： ユニットの回復を試みる時に、その時に実施する全ての自軍の回復サイ振り判定に+1のサイの目修正を加えるために、1戦意ポイントを消費できる。

[12.5] 戦闘への予備部隊の投入： 戦闘ステップBおよびC時に、攻撃側および防御側はそれぞれ、その特定の戦闘において自軍陣営の合計戦闘力に+1を加えるために1戦意ポイントを消費できる。

[13.0] 小康状態

総則

最初の夜間ゲームターンが発生した後、両方のプレイヤーが地図上にユニットを残している以降の昼間ターン時に、自軍を強行軍させない、および相手側対応フェイズおよび自分自身の戦闘フェイズ時に戦闘判定サイ振り判定 (9.0) を実施していない場合、自軍陣営は以下のこれらの内にどれか1つが適用される場合は自軍プレイヤーターン終了時に1戦意ポイントを得る：

- A. 自軍陣営が5戦意ポイント以下である、
- または -
- B. 自軍陣営が相手側よりも多くの戦意ポイントを持っていない。

[14.0] 夜間ターン

総則



夜間ゲームターン時、以下のルールが適用される：

- ・ **速度制限：** 全ての許容移動力を1移動ポイントに減少させること。通常通りに道路および/または強行軍の使用によってこれを増加させることができるが、ユニットはそれを行うことを特別に禁止されていない限り他の調整（例、イベントカード、疲労；16.8を参照）に関係無く常に最低限1ヘクス移動できる。
- ・ **ZOCの影響：** 夜間に、敵ZOCは昼間の時とは逆の作用を及ぼす。つまり、ユニットは敵ZOC内に進入でない（そのようなヘクスは進入禁止）が、自由に敵ZOC内のヘクスを退出できる一結果として、それらのユニットは夜間ターンに最早拘束（6.8に従って）されない。これは敵ZOCを退出する方法である。事実上、全てのユニットは夜間に交戦中断することができる。
- ・ **戦闘禁止：** 対応フェイズを飛ばすこと、および夜間ターン戦闘フェイズ時に戦闘は発生しない。

追加行動

以下の‘夜間行動’は昼間（つまり非-夜間）ターン時には飛ばされる。自軍夜間ターンの夜間作戦フェイズ時にのみに順番にそれらを実施できる。

1. **回復：** 自軍撃破ユニットの回復を試みることができる（10.0を参照）。
2. **占領した土地による敵戦意喪失：** 敵連絡線および/または目標ヘクス（つまり、相手側陣営の色のもの）を実際にユニットが位置している場合、この時点で戦意表に従ってその戦意喪失の影響を適用すること。
3. **休憩による戦意回復：** 夜間回復により自軍陣営はその戦意値が+1ポイント上昇する。

4. **再隠蔽化：** 戦場の霧選択ルール（16.1）を使用している場合、ここで再隠蔽化（つまり、裏返す）し、自軍陣営ダミーユニットを地図上に配置する。
5. **再シャッフル：** 第2プレイヤー夜間ターン終了時に、イベントカードを再シャッフルして引き札山を更新すること。

[15.0] 勝利条件

総則

各陣営は戦意値を基にしたそれ自身の勝利条件を与えられている：

- ・ フランス軍プレイヤーは、どの時点でも反-フランス軍陣営の戦意が零（0）に減少し、そしてフランス軍戦意が1以上である場合、決定的勝利を得る。
- ・ 反-フランス軍プレイヤーは、どの時点でもフランス軍陣営の戦意が零（0）に減少し、そして反-フランス軍戦意が1以上である場合、決定的勝利を得る。
- ・ 反-フランス軍プレイヤーは、ゲーム終了時（つまり、最終ゲームターン完了時）に反-フランス軍陣営の戦意値がフランス軍戦意値より最低限1高い場合、実質的勝利を得る。
- ・ その他の結果の場合は引き分けである。

[16.0] 選択ルール

プレイヤーは好きな組み合わせでこれらの選択ルールを使用できる。

[16.1] 戦場の霧： 隠匿ユニット

プレイヤーは常に自軍ユニットを裏向けに置くことができる（配置時を含めて）。自軍自身のユニットを自由に内容調べることができるが、‘正体が明かされる’までは相手側の駒は不可である。裏向けユニットは、全ての面において通常通りに機能する。



[16.1.1] 隠匿ユニットの暴露： 以下の場合に裏向けのユニットの正体が明かされる：

- ・ 何時でも相手側プレイヤーが自軍自身のユニットを明かすことを望む場合。
- ・ ‘親衛隊投入’（12.2）のために戦意ポイントを支払った時； その時に、その親衛隊ユニットは隠匿されている場合、正体を明かさなければならない。
- ・ 各非-夜間ターン移動フェイズ終了時に、表返されている騎兵ユニットは裏返しの敵ユニットが含まれているヘクスに隣接している場合、それら裏返しユニットの全ての正体を明らかにする。
- ・ 敵騎兵ユニットは交戦回避（8.3）または突進（16.2）によってその対応フェイズ時に移動を試み、そしてそれらの機動を隠蔽味方騎兵ユニットで妨害を試みる場合、その隠蔽騎兵ユニットは正体を明かされる。

- ・ 戦闘フェイズ時に全ての戦闘が宣言された後（つまりどの味方ユニットが他方でどれを、恐らく隠匿状態の敵ユニットを攻撃するか指定される）、参加する全てのユニットは正体が明かされる。

戦闘後前進は、戦闘に於いて隠匿ダミーユニットのみしか明かされなかった場合、禁止である。（戦闘は起こらず、前進は起こらない。）

[16.1.2] ユニットの最隠匿化： 表返されているユニットは、自軍夜間ターン終了まで明かされた状態を続け、その時点で新しい日を迎える為に自軍表向きユニットは裏返しにされる。



[16.1.3] ダミーユニット： 各陣営の駒一式には、1個以上の‘ダミー’ユニットが含まれている。

- ・ 特記されていない限り、地図上にダミーユニットを配置しないこと。
- ・ 使用可能である場合、ターン毎に1枚の隠匿味方ダミーユニットは、自軍の新たに回復したまたは増援ユニット（同時に隠匿状態）のどちらかの登場と一緒に地図上加えることができる。それらはスタック状態（‘手品ゲーム’の要領で）で登場し、スタック状態で残らない様に自軍移動フェイズ（6.9）時にそれらの内の1つを最低限移動させなければならない。
- ・ 自軍使用可能（つまり、現在地図上で隠匿されていないもの）ダミーユニットは、自軍ユニットを再隠匿化させる時（通常夜間、14.0を参照）にプレイに置くことができる。敵ユニットに隣接していない味方ユニットが含まれるヘクス内にそれらを配置し、それから同じく敵ユニットに隣接していない隣接ヘクスにこれら2個スタックユニットの1個（本物またはダミー）を直ちに再配置する。
- ・ ダミーは騎兵ユニットと同様に移動する（許容移動力3で）。但し、2のみで移動することによって歩兵ユニットの中に隠蔽することができる！
- ・ 自軍ダミーユニットは正体を明かされた瞬間に、地図上から除去される（戦意消費無し）。次の再隠匿化の機会に復帰させることができる。
- ・ 戦闘を宣言した場合、隠匿ダミーユニットを含めること！ その戦闘宣言によって攻撃側の強制戦闘必要条件は満たされる（9.1）。つまり、攻撃の注意を逸らすための‘フェイント’として正体が明かされていないダミーユニットを使用できる！
- ・ 16.1.1に従ってユニットの正体を明らかにする時に、ダミーユニットによって敵ユニットの正体が明かされることになる。この能力では、それらは‘偵察’しているのである。
- ・ 正体が明かされるまで、ダミーユニットは全ての面に於いて通常ユニットとして機能し、位置しているヘクスを支配する（例、敵目標または連絡線ヘクス）。

[16.2] 騎兵突進



自軍対応フェイズ時に、味方騎兵ユニットは特定の状況下で敵ZOCを通して移動できる。

手順

騎兵突進は騎兵ユニットの単一の行動として自軍対応フェイズ（のみ）時に発生する。自軍騎兵ユニットは、その対応フェイズを敵ユニットに隣接して開始しなければならない。次に敵ユニットに隣接している別のヘクス内に移動できる（例えある敵ヘクス内から別のヘクスへ移動することさえ）が、そのフェイズのその移動は停止しなければならない、反撃攻撃攻撃を実施できない。

- ・ 突進する騎兵ユニットは、敵騎兵ユニットのZOC内で開始、または進入することができない。

デザインに関する注意： この移動は、交戦回避（8.3）の逆の形で有効である。

[16.3] 砲兵支援



個々の砲兵隊はしばしば戦線の危機的部分の補強し支援するために近くのパフォーメーションの‘集結地’から派遣された。

[16.3.1] 防御支援： 砲兵ユニットに対して攻撃が宣言（9.2）されていない場合、それはそのZOC（現在持っている場合）内の全ての味方防御ユニットの戦力に+1を加える。

この特典には戦意ポイント消費は無く、敵戦闘および対応フェイズ時の両方の時に適用される。

[16.3.2] 砲撃： 砲兵ユニットは主要河川または他の移動禁止地形ヘクスサイドを越えて砲撃によって攻撃できる。砲撃する砲兵ユニットは、その通常（印刷値； 9.3に従って2倍にされない）戦闘力を使用して単独で、または他の味方攻撃ユニットと一緒に協同して攻撃できる。

砲撃時に、砲兵ユニットは不利な戦闘結果に対して限定された免除を受ける； 全てのABまたはAR結果をAWとして扱うこと。EXの結果が生じた場合、砲撃側砲兵ユニットは事例9.6. Gを満たすために撃破されることはない； 砲兵ユニットが砲撃によって単独で攻撃している場合、EXの結果を代わりに交戦として扱うこと。

[16.4] 追加回復場所

空いている連絡線ヘクスに加えて、以下のこれらの条件を満たす‘回復’ヘクス内に回復済ユニット（10.0）を置くこともできる：

- ・ 空いている町、要塞化または堡壘ヘクス、あるいは自軍陣営の目的ヘクスでなければならない。つまり、‘地理的な回復地点’である。
- ・ 最も近い敵ユニットから最低限4ヘクス離れた‘安全距離’にあり、その同じ連絡線ヘクスに最も近い敵ユニットよりも自軍の最も近い連絡線に近接していなければならない。つまり、それは‘自軍戦線の後方で安全’でなければならない。
- ・ 敵ユニットによって占められていない自軍の最も近い連絡線ヘクスにヘクスの経路を引なければならない。この経路は長さの制限は無いが、敵ユニットが含まれるまたは隣接するヘクスを通して、あるいは移動不可能な（橋梁が無い/浅瀬が無い）主要河川ヘクスサイドを越えて引くことはできない。言い換えるならば、そのヘクスは‘敵戦線後方で孤立’してはならない。

[16.5] ユニット減少

撃破ユニットは小規模のフォーメーション、‘基幹部隊’と呼ばれる減少戦力ユニットとしてプレイに復帰できる。

[16.5.1] 部分的回復： 歩兵ユニット（のみ）に対して回復チェックを実施して‘基幹？’結果の目が出た場合、そのユニットを部分的回復させる選択肢を与えられ、以下を行う：

- ・ サイ振り判定したその歩兵ユニットを除去する（つまり、プレイから永久に除去される）、および
- ・ 代わりに共通1戦力基幹部隊ユニット1個を受け取る（‘回復する’）。



[16.5.2] 基幹ユニット： 基幹部隊ユニットは、更に撃破された場合はそれ自身が回復できないことを除いて、通常の歩兵ユニットとして機能する。撃破された場合、代わりに自軍使用可能基幹部隊ユニットパイルに戻され、次に再使用可能になる。

[16.6] ユニット分割および統合



自軍移動フェイズ時に移動する前に、自軍‘大規模’（つまり、2以上の戦闘力を持っている）歩兵種ユニット（のみ；多種類は不可）は、1戦意ポイントの消費で利用可能な場合は、2個基幹部隊ユニットと交換（つまり‘分割’）することができる。

逆に自軍移動フェイズ終了時に、2個基幹部隊ユニットと一緒にスタックさせて除去されている大規模歩兵ユニットとそれらを交換（つまり、‘統合する’）して1戦意ポイントを回復できる。

[16.6.1] 分割： プレイヤーは大規模歩兵ユニットを分割するためには、2個使用可能な基幹部隊ユニットを持っていないといけない。

分割される大規模歩兵種類ユニットを地図から取り除き、自軍除去ユニットと一緒に置いておくこと（従って、それは

回復できない）。そのヘクス内に2個基幹ユニットを再配置すること。これらの新たに配置された基幹部隊ユニットは、自由にこのターンに移動および戦闘において交戦する。

- ・ ユニートを分割するために上記で述べた通り、1戦意ポイントの消費（-1）がある。
- ・ 正体を明かされていない大規模歩兵ユニットが分割される場合、使用可能でありルール16.1が有効である場合は、1個ダミーユニットも形成された2個（これも隠匿状態）基幹部隊ユニットのスタックに加えることができる。

[16.6.2] 統合： 同じ国籍のいずれかの2個基幹部隊ユニットがそれ自身の移動フェイズと一緒にスタック状態できる（ルール6.9に対する例外）。それを行う場合、地図上から取り除き、そのヘクスからそれらを取り除いて自軍の同じ国籍の最弱除去済大規模歩兵ユニットと置き換える；そのユニットはそのターンに自由に戦闘に参加できる。

- ・ 大規模歩兵ユニットに統合する時に上記で述べた通りに、1戦意ポイントの獲得（+1）がある。

[16.7] 特殊兵科ユニット

一部のゲームには、異なる色（黒色以外）のその戦闘力および/または許容移動力によって識別される特別能力がある特殊兵科ユニットがある。

繰り返すが、基本ルールでは以下の通りである：

- ・ その戦闘力が赤色の歩兵ユニットは、精鋭ユニットである（潰走のサイの目-2、そして回復のサイの目に+1）。
- ・ その許容移動力が赤色の全てのユニットは、親衛隊（近衛兵）ユニットである（それらはそれらの攻撃に‘投入’されてなければならない、12.2を参照）。



[16.7.1] 軽歩兵： その許容移動力が緑色の歩兵ユニットは、軽歩兵である。それらは以下を除いて、通常の歩兵ユニットとして機能する：

- ・ 事例8.3に従って、交戦回避することもできる（つまり、敵騎兵ユニットのZOC内ではない場合）。
- ・ 事例6.5の例外として、軽歩兵ユニットは困難地形ヘクス（例、森、荒地および湿地）内で停止する必要は無い。代わりに、そのヘクスに進入するために単に1移動ポイントを消費し、移動を継続できる。



[16.7.2] コサック： その許容移動力が緑色の騎兵ユニットは、コサックである。それらは以下を除いて、通常の騎兵ユニットとして機能する：

- ・ 事例6.5の例外として、コサックユニットは困難地形ヘクス（例、森、荒地および湿地）内で停止する必要は無い。代わりに、そのヘクスに進入するために単に2移動ポイントを消費し、移動を継続できる。困難ヘクスに進入する場合に1移動ポイントしか持っていない時、進入できるが通常通りに停止しなければならない。
- ・ 対応フェイズ時に、コサックユニットは反撃突撃（8.1）または突進（16.2）を行えない。

- ・ 対応フェイズ時に、コサックユニットは敵騎兵ユニットのZOCから交戦回避できる（事例8.3.2に対する例外）。

[16.8] 疲労



絶え間無い戦闘によって部隊は消耗し、時間経過でその戦闘効率が低下する。丸型疲労マーカーおよびこの選択ルールを使用してこれを表示することができる。



消費レベル

以下は5段階の疲労レベルリストである：

0. 未投入（マーカー無し）
1. 準備完了（緑色マーカー）
2. 疲労（黄色マーカー）
3. 激疲労（橙色マーカー）
4. 消耗（赤色マーカー）

手順

[16.8.1] 疲労： 戦闘に参加する各ユニット（攻撃側および防御側）は、その疲労レベルが1段階上昇する（つまり、マーカー無しから消費マーカーが上に置かれる； または準備完了マーカーを裏返してその疲労面を表示する； あるいは疲労マーカーを激疲労マーカーと置き換える； または激疲労マーカーを裏返してその消耗面を表示する）。ユニットが既に消耗である場合、追加の影響は無い； 単に消耗状態を続ける。

[16.8.2] 回復： 自軍自身の戦闘フェイズ終了時に、敵ユニットに隣接していない疲労マーカーが上にある自軍ユニットのそれぞれは、疲労レベルを1段階減少させる（夜間ターン時でも）。準備完了マーカーが上にあるユニットは再び未投入であることを表示するために単にそれを除去すること。

[16.8.3] 疲労の影響： 疲労時に（つまり疲労マーカーで表示されている）、そのユニットは以下の影響がある：

- ・ **準備完了：** そのユニットに影響無し。
- ・ **疲労：** そのユニットはその陣営が強行軍（12.3）を実施する場合に、移動特典を得られない。
- ・ **激疲労：** そのユニットは疲労罰則、およびその許容移動力に-1罰則を受ける（つまり、歩兵ユニットの場合、その許容移動力は‘1’に減少され、そして騎兵ユニットは‘2’に減少される）。
- ・ **消耗：** そのユニットは疲労および激疲労罰則を受け、戦闘後前進を含めて任意に敵ZOCに進入することを禁止される。

[16.9] 指揮官

人物の肖像を表示しているユニットは、指揮官である。



指揮官ユニットは、無秩序な戦場で攻勢的な活動を協調させるために必要な指揮系統を表している。これらのユニットには、戦闘力が無い； 代わりに濃青の丸内の数値は、その**指揮範囲値**と呼ばれる（但しそれは他のユニットの戦闘力と同じ場所に位置している）。

指揮官配置

ゲーム配置指示にリストされている通り、含まれる選択指揮官ユニットを調べることができる。

[16.9.1] 指揮範囲： 指揮官ユニットの指揮能力は、その指揮権限を反映する味方攻撃ユニットに広がるヘクス半径である。

地形および/敵ユニットまたは敵ZOCの存在は、指揮官の指揮範囲に影響しない。

[16.9.1.1] 指揮権限： スモレンスク20およびボロジノ20ゲームのみに適用すること。プレイブックの16.9.5.1を参照のこと。

[16.9.2] 指揮官移動： 指揮官ユニットは騎兵ユニットと同様に移動するが、以下の例外がある：

- ・ 指揮官ユニットは、全ての困難地形（6.5）を平地地形とみなして移動する。
- ・ 指揮官ユニットは、それを行う際にある敵ZOCから別なものへ直接移動しないという条件で、敵ZOC（6.8）から任意に退出できる。
- ・ 指揮官ユニットは、味方ユニットおよび/または幾つでも他の味方指揮官ユニットと同じヘクス内でスタックして移動フェイズを終了できる（つまり、指揮官は‘自由にスタック’できる）。

[16.9.3] 支配地域： 指揮官はZOCを**広げない**。指揮官は敵ユニットを攻撃する義務は無い（7.3）が、所有側プレイヤー戦闘フェイズ時または敵移動フェイズ時のどの時点でも味方ユニットとスタックせずに敵ZOC内にいる場合、指揮官は直ちに所有側プレイヤーによって1ヘクス退却されなければならない。そのような強制退却後に指揮官がまだ敵ZOC内にいて味方ユニットとスタックしていない場合、指揮官は撃破される。

[16.9.4] 指揮官対応移動： 指揮官、それ自身は対応移動（8.0）を実施できない。指揮官ユニットは対応移動を実施する一緒にスタックしている味方ユニットと同伴することができる。指揮官は反撃突撃騎兵ユニットの戦闘力に影響しない。

[16.9.5] 戦闘における指揮官： 自軍戦闘フェイズ時に、自軍指揮官ユニットはその指揮範囲内の自軍ユニットに指揮を提供することで‘攻撃を統制’させられる。その指揮範囲内のユニットは、‘指揮範囲外状態’ではない限り‘指揮下状態’である。

手順

戦闘手順 (8.0) のステップD時の攻撃最終戦闘力差を計算する時に、自軍攻撃側ユニット (のみ) は‘指揮下状態’であるかどうかを判定するためのチェックを受ける。

- ・ 攻撃側ユニットは、自軍攻撃ユニットのいずれかが自軍指揮官ユニットの1つの指揮下範囲内である場合、指揮状態下であり、その戦闘は通常通りに解決される。
- ・ 攻撃側ユニットは、自軍ユニットの全てが自軍指揮官ユニットの1つの指揮下範囲内にいない場合、指揮範囲外状態であり、その戦闘は最終戦闘力差を1減少 (-1) されて解決される。

自軍攻撃側ユニットの複数 (あるいは全てでも) が指揮下状態である、または自軍攻撃側ユニットのその指揮範囲を相互に広げる指揮官ユニットが複数いても、別の特典は無い。

逆に、指揮はユニットの防御能力に影響しない。指揮は戦闘において攻撃側ユニットにのみ影響する。

指揮事例

- ・ 指揮官ユニットは、同じ戦闘フェイズにその指揮範囲内の複数戦闘に指揮を提供できる。
- ・ ユニットが指揮状態下にあるかないか (つまりその‘指揮状態’) は、各戦闘が判定される瞬間に判定される。不利な戦闘結果によって、自軍ユニットが撃破または次の戦闘に参加する自軍ユニットに最早その指揮範囲が広がらない方法での退却を強いられることがある。
- ・ 戦闘後前進 (9.9) する味方ユニットとスタックしている指揮官ユニットは、そのユニットと同伴できる (またはしなくてもよい)。
- ・ 退却を強制された味方ユニットとスタックしている指揮官ユニットは、そのユニットと同伴しなければならない。危険性がある退却サイ振り判定 (9.8.3 および9.8.4) の失敗によって、または連絡線に到達すること (9.8.7) で退却中にそのユニットが撃破された場合、その指揮官ユニットも撃破される (後述を参照)。

[16.9.6] 撃破指揮官ユニット： 他のユニットとは異なり、指揮官ユニットが撃破された時の戦意罰則は無いが、1つだけ例外がある： フランス軍指揮官ユニットナポレオンが撃破された時 (どのような理由でも)、フランス軍プレイヤーは直ちにサイコロを1個を振り、皇帝の運命表を照合しなければならない。

[16.9.7] 撃破指揮官の回復： 他の撃破ユニットとは異なり、各ターンの自軍移動フェイズ開始時に、自軍撃破指揮官ユニットを自動的に回復させる (つまり、サイ振り判定は必要無い)。他のユニットと同じ回復した指揮官ユニットを同じ方法で配置すること (10.0およびそのルールが使用される場合は16.4を参照)。



ナポレオン指揮官ユニットが撃破された場合 (どのような理由でも)、フランス軍プレイヤーはこの表でサイ振り判定しなければならない：

- 1 **ナポレオン戦死。** ゲームは直ちに連合軍決定的勝利で終了する。
- 2 **ナポレオン負傷。** フランス軍陣営は直ちに1戦意ポイントを喪失する。
- 3-6 **ナポレオン逃走。** 影響無し。

[16.9.8] 指揮官による回復： 一部のイベントカードの題名では、特定の指揮官で自軍ユニットが“回復される”ことを指示される。そのイベント引き、選択ルール16.4を使用しており、そしてそのイベントの題名に名前が記されている自軍指揮官マーカーが地図上にいる場合、その指揮官マーカーと一緒に、または隣接している敵ZOC内では無い空いたヘクスは、そのイベントの期間のみに対して追加回復場所として機能する (他の制限無しで)。

ナポレオニック20 v3.0シリーズ クレジット

ゲームシステムデザイン： ジョセフ・ミランダ
シリーズディヴェロッパー： ランス・マクミラン
書式化： アラン・エムリック
駒装飾： ティム・アレン、リチャード・スタークおよびマーク・シモニッチ
地図： クヌット・グルニッツ
カード&ルール編集： チャールズ・キブラー
プレイ試験： マーク・ベニング、マイケル・ダレサンドロ、スコット・ディベラルディノ、ジョー・ドンネンリー、アンドレア・ゲブハルト、キム・メイニツ、ダヴィッド・ムーディ、ステファン・ニューランド、ジョー・オッペンハイマー、ランダル・ショー、ハグ・トレイシー
校正： ビル・バレット、ハンス・コーティング、リック・パールティン、ジョナサン・スキップ、イアン・ウェイカム
制作協力： トニー・カーティス
製作者： トニー・カーティス、ロジャー・マクゴワン、アンディ・ルイス、ジーン・ビリングズレイ&マーク・シモニッチ



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

© 2012 GMT Games, LLC