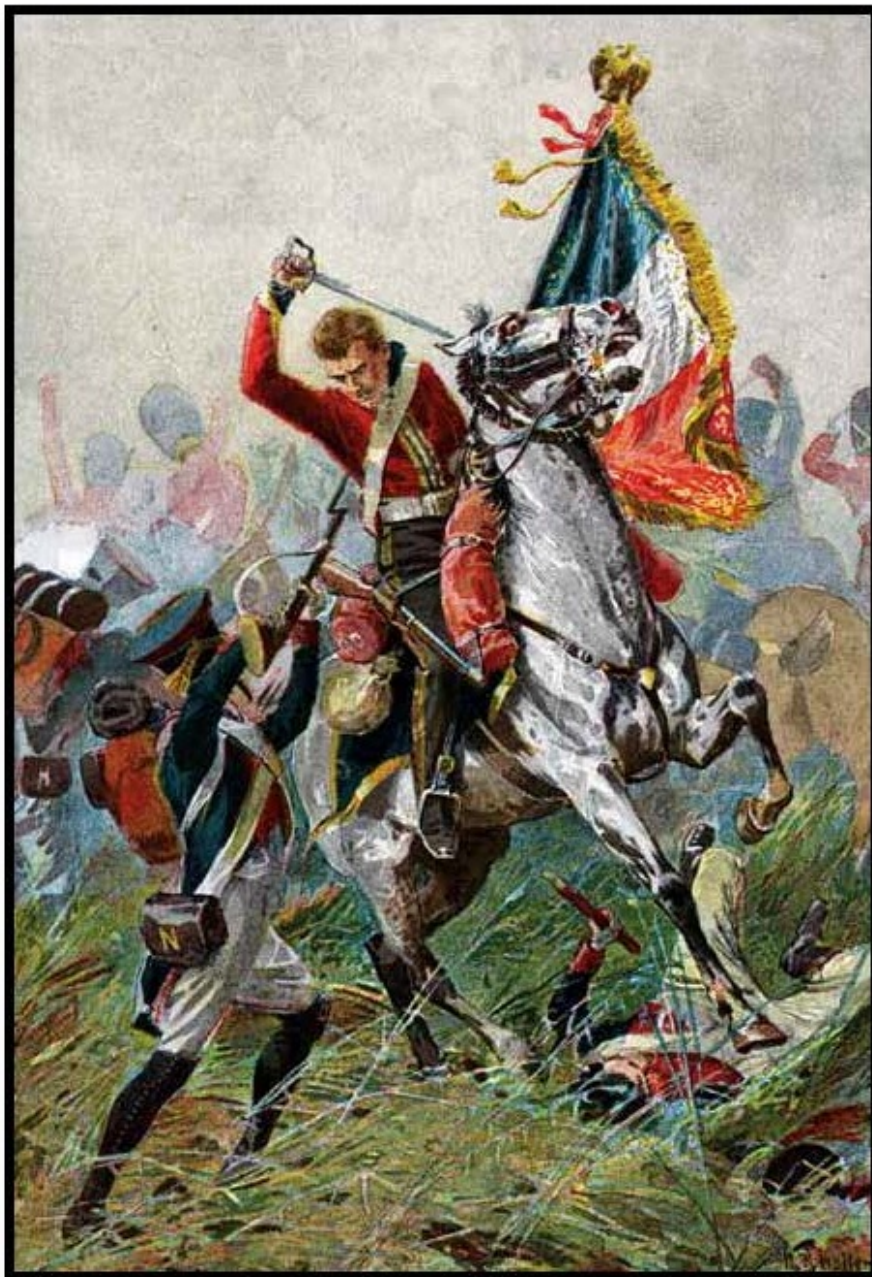


翳り逝く栄光



プレイブック

目次

特別ルール

ワーテルロー 20	2
ボロジノ 20	6

スモレンスク 20	9
サラマンカ 20	13



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

www.GMTGames.com



特別ルール

これらの**特別ルール**は、矛盾する時は基本ルールよりも優先される。

ワーテルロー 20

[1.0] はじめに

ワーテルロー 20 は、1815年6月16日-18日のワーテルロー戦役を基にしたゲームである。一方のプレイヤーはフランス軍を指揮し、ナポレオンの立場を果たす。他方のプレイヤーは連合軍プレイヤーと呼ばれ、反-フランス陣営を指揮する。彼はイギリス-オランダ軍部隊のウェリントンおよびプロイセン軍部隊のブリュッハーの両方の役割をそれぞれ果たす。

[2.0] ゲームの備品

ゲーム地図： 11" × 17" 大のゲーム盤には、戦役が実施されたベルギーの一部を描く地図が納められている。

青色のユニットはフランス軍であり、赤色はイギリス-オランダ軍、そして黒色ユニットはプロイセン軍。

ユニットの略語は以下の通り：

Adv Gd = 前衛 (騎兵)

IG = 帝國親衛隊

反-フランス軍部隊 (つまり、イギリス-オランダ軍およびプロイセン軍) は共通の戦意値 (およびマーカー) を共有する。また共通のプレイヤーターンも共有する。

精鋭部隊



潰走 (-2 サイの目修正； 9.6.2 を参照) および回復 (+1 サイの目修正； 10.0 を参照) 目的に関して、以下のユニットの両方は精鋭部隊とみなされる： フランス軍帝國親衛隊




およびイギリス軍第 I 軍団。



戦闘におけるその投入による戦意変化 (12.2 および 12.5 を参照) 目的に対して、フランス軍帝國親衛隊軍団ユニットのみが精鋭部隊とみなされる。

[3.0] ゲームの準備

陣営を決定した後 (つまり、誰がフランス軍および反-フランス軍陣営をプレイするか)、準備は以下の通りに進められる：

1.  ゲームターンマーカーは '6月16日午後' マスに置かれる。
2.  フランス軍戦意マーカーを戦意欄の '8' のマスに、そして連合軍戦意マーカーを '7' のマスに置くこと。
3.  不確定天候 (16.10) を使用する場合、天候マーカーを天候欄の曇天ボックスに置き、天候悪化面を表にすること。
4. ユニートを以下にリストする通りに地図またはゲームターン欄 (増援としてプレイに登場する時期に、11.0) 上に置くこと：

フランス軍：

ヘクス0104： I	ヘクス0303： III C
ヘクス0107： I G	ヘクス0304： II & ネイ
ヘクス0208： IV C & 赤い旗	ヘクス0307： III
ヘクス0210： II C	ヘクス0309： IV
ヘクス0211： I C	
第1ターン： 予備	第3ターン： VI

イギリス-オランダ軍

ヘクス0605： I & ウェリントン	ヘクス0904： 予備
第4ターン： アクスブリッジ	第5ターン： II

第III軍団を脇に置いておくこと。これはフリードリッヒ軍団であり、可能性として無作為イベントカード引きによって登場する。

プロイセン軍

ヘクス0408： I *	ヘクス0510： III
ヘクス0409： II & プルツヒャー	第4ターン： IV

撃破済： A d v G d **

* ヘクス0408内に**良好地形**マーカーをその“砲兵回避”面を表にして配置すること。

** プロイセン軍前衛親衛騎兵ユニットは、最初のターン以前の戦闘で既に撃破されている； 通常通りに回復できる（10.0を参照）。

[4.0] プレイ手順

フランス軍プレイヤーが第1プレイヤーである。

[5.0] 無作為イベント

第1ゲームターンのフランス軍プレイヤー無作為イベントフェイズを飛ばすこと。



[5.1] 驚くべき良好地形： 連合軍プレイヤーが“驚くべき良好地形”イベントカードを引いた時、そのターンの自軍移動フェイズ終了時に連合軍（イギリス-オランダ軍またはプロイセン軍）ユニット上にその良好地形マーカーを置くことができる； つまり、その現在の地図上の場所から動かして、上記に従って再配置する。配置時にどの面を上にするかも選ばなければならない、以下の通りに“影響状態”になる：

- “+1 地形防御”面時に、このマーカーは戦闘において防御側の戦闘力に1ポイントを加える（+1）。事例9.4.1の制限に反して、このボーナスは地形から得られる他の防御ボーナスに累積される。
- “砲兵回避”面時に、フランス軍砲兵ユニットはこのマーカーと一緒にスタックしている連合軍ユニットを攻撃する時、通常の2倍戦闘力ボーナス（9.3を参照）を受けることができない。

良好地形マーカーはユニットが何らかの理由でそのヘクスを去るまでは一緒にスタックした状態を続け、去った時点でこのマーカーは地図から除去される。連合軍プレイヤーが再度このイベントカードをその後に引いた場合、それはプレイに再登場、または移動させる（望めば）ことができる。

[5.2] 天候： 選択不確定天候（16.10）ルールを使用していない場合、ゲームターン欄上に表示されている4種類の天候がある：



[5.2.1] 天候の影響：

- 天候が晴天または曇天である場合、ゲームプレイには影響が無い。
- 天候が降雨である場合、全ての歩兵戦闘力を-1減少させること。
- 天候が豪雨である場合、以下の影響の全てが適用される：
 - ◇ 全ての歩兵ユニット戦闘力を1減少させる（-1）。
 - ◇ フランス軍砲兵ユニットは、攻撃時にその戦闘力が2倍にされない。
 - ◇ 全てのユニットの許容移動力を1減少させる（-1）。
 - ◇ ユニットは道路に沿って移動する際にその許容移動力の増加を受けない。しかしながら、ユニットは強行軍は行える。
 - ◇ 小河川ヘクスサイドは、主要河川として扱われる。
- 泥濘状態が有効である場合、全てのユニットの許容移動力は1減少され（-1）、砲兵ユニットの戦闘力は、攻撃時に2倍にされない（9.3を参照）。

重要： ユニットは常に1ヘクス移動でき、それを行うために十分な移動ポイントを持っていない場合でも可能である（基本ルール6.2を参照）。これは夜間、天候および/またはイベントカードの効果の組み合わせでユニットの許容移動力が零に減少した時でさえも、通常移動ルールに従って単一ヘクスを移動できることを意味する。

[6.0] 移動

強行軍

特別ルール12.3を参照のこと。

[9.0] 戦闘

[9.8.6] 退却方向優先度

- フランス軍ユニットは、南地図端部上の2つのフランス軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。

- ・ イギリス-オランダ軍ユニットは、北地図端部上の2つのイギリス-オランダ軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。
- ・ プロイセン軍ユニットは、北および東地図端部のその2つの連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。

[11.0] 増援

[11.6] ユニット登場場所： 増援ユニットは以下の場所に登場する（利便性の為に地図端部に沿って色コード付されている）：

フランス軍ユニット： 0103および0107間の南地図端部上に。

プロイセン軍ユニット： 北東角に位置するその連絡線ヘクス（2012）の2ヘクス以内。

イギリス-オランダ軍ユニット： ニヴィーユ（含む）から北側の西地図端部上に。

フリードリッヒの第Ⅲ軍団は、1701の道路ヘクスのみから登場しなければならない； そのヘクスがその時に敵ユニットによって占められている場合、第Ⅲ軍団はそのターンにプレイに登場しない。代わりに、運良く1701に敵が位置していない時に、別の登場ターンに対してサイ振り判定を続けなければならない。

[12.0] 軍戦意

[12.3] 強行軍： 連合軍プレイヤーは自軍の2つの軍のどちらを強行軍させるかを区別しなければならない：

- ・ **連合軍：** 全てのイギリス-オランダ軍または全てのプロイセン軍のどちらかが、このターンに関してその許容移動力が1増加する（+1）。2戦意ポイントの消費によって、全ての連合軍ユニットはその許容移動力が1増加する（+1）。
- ・ **フランス軍：** 全てのフランス軍ユニットは、このターンに関してその許容移動力が1増加する（+1）。

[12.4] 回復： 同様に連合軍プレイヤーは自軍の2つの軍のどちらに戦意ポイントを使用してその回復のサイの目を向上させるかを区別しなければならない：

- ・ **連合軍：** 全てのイギリス-オランダ軍または全てのプロイセン軍のどちらかが、この機会に関してその回復のサイの目が1増加する（+1）。2戦意ポイントの消費によって、この機会に関して全ての連合軍ユニットはその回復のサイの目が1増加する（+1）。
- ・ **フランス軍：** 全てのフランス軍ユニットは、この機会に関してその回復のサイの目が1増加する（+1）。

[14.0] 夜間ターン

フランス軍目標ヘクス： カトルブラ（0704）およびリニー（0409）。

連合軍目標ヘクス： ワーテルロー（1702）およびワーヴル（1709）。

休憩による戦意回復： 連合軍陣営は、夜間にその戦意値が2ポイント増加（+2）する（1の代わりに）。

[16.0] 選択ルール



[16.9.1.1] グルーシー： フランス軍指揮官グルーシーが騎兵に指揮を提供する時は1の指揮範囲であるが、彼が位置しているヘクス内のみにしか歩兵および砲兵に指揮を提供できない。



[16.9.9] フランス軍翼司令官： フランス軍陣営は、プレイの場に2人の指揮官でゲームを開始する（基本シナリオにおいてナポレオンとネイ；ヴァリアント三日目シナリオにおいてナポレオンとグルーシー）。自軍プレイヤーターン完了時の何時でも、フランス軍プレイヤーは、3-5の値のナポレオン指揮官を2-5値版および第3のフランス軍指揮官をナポレオンと同じヘクス内で地図上に置き換えることによって、第3のフランス軍指揮官を登場させられる。以後のプレイヤーターン完了時に、ナポレオン指揮官が他のフランス軍指揮官のどちらかと一緒に同じヘクス内にスタックしている場合、フランス軍プレイヤーは他方の指揮官とナポレオン指揮官の2-5値版の両方を取り除いて、ナポレオン指揮官の3-5値版と置き換えることができる。このフランス軍翼司令官創設および/または吸収手順は、ゲーム中に何度でも繰り返すことができる。

[16.10] 不確定天候： ゲームターン欄（5.2を参照）に印刷されている史実の天候状態を使用する代わりに、プレイヤーは無作為に各ターンの天候を決定する：手順 自軍イベントカード引き後直ちに、フランス軍プレイヤー（限定、連合軍プレイヤーは振らない）は天候をチェックするためにサイコロ1個を振り、天候動向マーカーと結果を比較し、それに従って天候欄上でその位置を調整する。天候は決して晴天より良くならず、そして豪雨より悪化することはない（5.2.1）。



[16.10.1] 天候動向： 天候マーカーには2つの面がある（回復および悪化）。イベントカード“天候の変化”が引かれたならば、裏返すこと。

- ・ 天候マーカーがその回復面である場合、1のサイの目によって欄上で1マス上に動かされる（例、曇天から降雨に悪化する）；5のサイの目では欄で1マス下げられ（例、降雨から曇天に回復）、6のサイの目では欄で2マス下げられる（例、降雨から晴天）。
- ・ 天候マーカーがその悪化面である場合、単に逆になる：1のサイの目によって欄上で2マス上に動かされ、2のサイの目では欄で1マス上げられ、そして6のサイの目では欄で1マス下げられる。
- ・ 全て他の天候のサイの目では、天候マーカーはその現在のマスに置き続けられる。



[16.10.2] 泥濘： 天候が嵐に悪化した場合、泥濘マーカーをゲームターン欄上で1ターン先に置き、それから天候マーカーを1マス下げて豪雨に戻すこと。豪雨または嵐が発生した時に泥濘マーカーが既にゲームターン欄上にある場合、1ターン先に前進させること。

天候マーカーは決して嵐マスに残らず、特別な“嵐”の影響は無い。嵐の唯一の目的は、ゲームターン欄上に泥濘マーカーを置く（または動かす）ことである。

期間： 一度ゲームターンマーカーが泥濘マーカーに達したならば、ターン欄からそれを取り除き、直ちにその影響が終了される。

影響： 泥濘マーカーがゲームターン欄上にある間は、実際の天候が豪雨である場合は豪雨天候の影響（5.2.1）が有効である。実際の天候が降雨である場合、泥濘と降雨の影響が合わされる（つまり、歩兵戦闘力が減少され、砲兵攻撃戦力が2倍にされず、そして移動値が-1減少される）； 実際の天候が晴天または曇天である場合、歩兵ユニットの戦闘力は泥濘（5.2.1）による-1減少をされない。実際の雨天（降雨または豪雨）のみが、歩兵戦闘力を減少させる。豪雨または泥濘のみが砲兵攻撃戦力が2倍にされることを妨害する。

例： 朝ターンに天候判定は嵐であった。泥濘マーカーはゲームターン欄上で1ターン先（昼間ターンに）に置かれる。天候マーカー自身は豪雨マスに戻され、泥濘状態が今から有効になる。

次のターン（昼間）、天候に変化は無かった（天候マーカーを豪雨マスに残す）。泥濘マーカーはターン欄上で更に1ターン先（午後）に前進され、泥濘状態が続く。

続く（午後）ターンに、天候は降雨に回復する。しかしながら、泥濘マーカーはゲームターン欄上にあるので、泥濘状態は有効であり続ける。両プレイヤーの午後ターンが完了した時、泥濘マーカーはゲームターン欄から取り除かれ、その影響は終了する（天候悪化は続く）。天候が更に曇天に回復した場合、天候の影響はどれも影響が無くなる。

[17.0] 三日目シナリオ：

ワーテルローおよびワーヴル

[17.1] 最高潮： 三日目の決定的な戦いに焦点を当てた短期ゲームを望むプレイヤー用に、以下のシナリオ配置を使用すること：

陣営を決定した後（つまり、誰がフランス軍および反-フランス軍陣営をプレイするか）、準備は以下の通りに進められる：

1. ゲームターンマーカーは‘6月18日朝’マス（第11ターン）に置かれる。
2. フランス軍戦意マーカーを戦意欄の‘7’のマスに、そして連合軍戦意マーカーを‘6’のマスに置くこと。
3. 不確定天候（16.10）を使用する場合、天候マーカーを現行天候欄の“曇天”ボックスに置き、天候‘回復’面を表にする。不確定天候ルールを使用するかしないかに関係無く、最初のゲームターンは泥濘状態である（16.10.2を参照）。
4. ユニットを以下にリストする通りに置くこと。

フランス軍：

ヘクス1203：	III C	ヘクス1204：	I G & ナポレオン
ヘクス1211：	IV	ヘクス1302：	II
ヘクス1303：	VI	ヘクス1304：	予備
ヘクス1305：	IV C	ヘクス1405：	I
ヘクス1410：	III & グルシー	ヘクス1509：	II C
ヘクス1511：	I C		

イギリス-オランダ軍

ヘクス1502：	I *	ヘクス1503：	予備
ヘクス1602：	II	ヘクス1603：	アクスブリッジ & ウェリントン

第III軍団を脇に置いておくこと。これはフリードリッヒ軍団であり、可能性として無作為イベントカード引きによって登場する。

- * ヘクス1502内に**良好地形**マーカーを配置すること；連合軍プレイヤーがどの面を表にするかを選択する。

プロイセン軍

ヘクス1609：	IV	ヘクス1709：	III & プルツヒャー
ヘクス1809：	基幹部隊*	ヘクス1810：	基幹部隊**
撃破済：	Adv G d***		

- * 第I軍団残余
- ** 第II軍団残余
- *** プロイセン軍前衛親衛騎兵ユニットは、最初のターン以前の戦闘で既に撃破されている；通常通りに回復できる（10.0を参照）。

[17.2] 史実通りのイベント： より固定された史実的なゲームを望む場合、12枚のイベントカードを仕分して以下の順番に“引かれる”ものとして並べること：

朝 -フランス軍： 皇帝の優柔不断； **連合軍：** 老い耄れ前進将軍に集まれ！

昼間 -フランス軍： 情報収集； **連合軍：** “落ち着け野郎共！”

午後 -フランス軍： ナポレオン体調不良； **連合軍：** デカ鼻爺に集まれ！

黄昏 -フランス軍： ミシェル・ネイ； **連合軍：** 砲声への進軍

宵闇 -フランス軍： 畜生目！； **連合軍：** 今だ、君達の出番だ！

夜間 -フランス軍： “敵の邪魔をするな...”（再シャッフル）； **連合軍：** ？（次のイベントカードを引く）。

ワーテルロー20 クレジット

ゲームデザイン： ジョセフ・ミランダ

ゲームディヴェロップメント： アラン・エムリッヒ

システムディヴェロップ： ランス・マクミラン

プレイ試験： リック・バーバー、マーク・ベニンガー、チャールズ・ケイベル、ニコラス・カルティエ、マイケル・ダレサンドロ、スコット・ダイベラルディオ、アンドレアス・E.ゲブハルト、ジョン・“ジャック”・ジル、パトリック・ルック、ヘルマン・ラットマン、ジャック・マッカーグ、キム・メインツ、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・トレシー

ワーテルロー20 デザイナーズ・ノート

昔の話、アラン・エムリッヒは私に電話を掛け、彼が始動を計画していた新会社ヴィクトリー・ポイント・ゲームズに私が提出してもよい小型のウォーゲームがあるかと尋ねた。“勿論”と私は答えた。私には数年前に或るウォーゲーム情報誌で発表したワーテルロー戦役の20駒ゲームがあった。私はアランに1部送り、そして評判は歴史的ではないとのこと

だった。

私の初期のデザインに隠された発想は、巨大な状況を取り扱い、限られた基本的備品類に集約しながらも、革新的な基礎ゲームシステムを持たせることでそれでも興味深く作るということである。このゲームの目玉は戦意である。戦意は、ほぼ長い間に渡っているような形でウォーゲームの至る所に使われてきた。私がワータールロー20でやったことは各陣営の軍の全体的状況の指数としてだけではなく、移動、戦闘および回復に対してボーナスを提供するために使用できるゲーム“通貨”として使用したことであった。これを行ったことによって、ゲームプレイの作戦レベルの頂点での決断段階が加わり、プレイヤーにはナポレオン、ウェリントンおよびブリュッシャーの軍靴を履いている感覚が加わる。ゲーム戦略は望ましい攻撃戦力差を得るために十分なユニットをかき集めるような単純なやり方だけではなく、その潜在的決定的行動を実行するためにこのターンに重大な戦意ポイントを賭けたいかどうかを思い悩むこともある。

いずれにせよ、長い話を要約すると、ワータールロー20はアラン・エムリッヒの天才的ディヴェロップ作業によって飛び立つことができ、後続ゲームシリーズ全体を生み出すことになった。他の物事の間に、アランは元のゲームの無作為イベントの代わりにイベントカードを導入した。我々は今回、このゲームの正規の第2版を見直した。ヴィクトリー・ポイント・ゲームズチームはプレイヤーのフィードバックの結果、追加ディヴェロップ作業および歴史調査による多くの物事を取り入れた。これは、諸君が1815年6月を再現した戦場、つまり宿命に向けて行軍する時、今諸君が手にするものである。

—ジョセフ・ミランダ

ボロジノ20

[1.0] はじめに

ボロジノ20は、ナポレオンのロシア戦役中の1812年9月5日-7日に発生した大規模な戦闘を元に行っている。一方のプレイヤーはナポレオンのフランス軍を指揮し、他方のプレイヤーはモスクワにフランス軍が達する前に最後の抵抗を実施するクトゥーゾフ将軍指揮下のロシア軍から構成される反-フランス軍部隊を率いる。

[2.0] ゲームの備品

ゲーム地図： 11”×17”大のゲーム盤には、戦役が実施されたロシアの一部を描く地図が扱われている。

青色のユニットはフランス軍であり、緑色ユニットはロシア軍。

ユニットの略語は以下の通り：

IG = 帝國親衛隊	Guard Res = 予備
Bag = バグラチオン	Gar = 守備隊
Bar = バルクライ	Coss = コサック
P1 = プラートフ	

精鋭部隊



およびロシア軍第V軍団。

潰走（-2サイの目修正； 9.6.2を参照）および回復（+1サイの目修正； 10.0を参照）目的に関して、以下のユニットの両方は精鋭部隊とみなされる： フランス軍帝國親衛隊



戦闘におけるその投入による戦意変化（12.2）目的に対して、フランス軍帝國親衛隊およびロシア軍第V軍団ユニットのみが精鋭部隊とみなされる。

[3.0] ゲームの準備

陣営を決定した後（つまり、誰がフランス軍および反-フランス軍陣営をプレイするか）、準備は以下の通りに進められる：

1. ゲームターンマーカーは‘9月5日昼間’マスに置かれる。
2. フランス軍戦意マーカーを戦意欄の‘7’のマスに、そして連合軍戦意マーカーを‘8’のマスに置くこと。
3. ユニットの以下にリストする通りに地図またはゲームターン欄（増援としてプレイに登場する時期に、11.0）上に置くこと：

フランス軍

- 第1ターン： ICおよびII C（エリアBより）およびIII C
 第2ターン： IIIおよびIV（エリアBより）
 第3ターン： V（エリアBより）
 第4ターン： VII（エリアBより）およびVIII C
 第5ターン： III C（エリアAより）
 第6ターン*： IV C（エリアBより）、I（エリアAより）
 第7ターン： IG、予備砲兵、および予備騎兵（エリアBより）

* ダヴーの側面機動（17.1）を実施している時にこの時間から開始してフランス軍増援ユニットの登場（エリアCより）を遅らせることもできる。

ロシア軍

- | | |
|------------------------|---------------------|
| ヘクス0406： Bag騎兵 | ヘクス0508： VII |
| ヘクス0907： VIII & バグラチオン | ヘクス1310： 第1義勇兵 |
| ヘクス0903： 獵兵 | ヘクス1005： VI |
| ヘクス1206： V（近衛）& クトゥーゾフ | ヘクス1305： 予備砲兵 |
| ヘクス0211： 予備騎兵 | ヘクス1403： IV & バルクライ |
| ヘクス1405： Bar騎兵 | ヘクス1501： II |
| ヘクス1601： III | ヘクス1802： コサック騎兵 |

‘網掛け配置’ヘクス内に配置されるこれらのユニットは、クトゥーゾフの防衛計画（6.10）を使用している時に‘解除’されるまでは移動できない。

ロシア軍第2、第3、および第4義勇兵ユニットを脇に置いておくこと； それらは可能性がある増援として無作為イベントカード引きによって登場する。

仮設舟橋状態マーカーをその“仮設舟橋無し”面を上にして場所の近くに配置すること。

[4.0] プレイ手順

フランス軍プレイヤーが第1プレイヤーである。

[5.0] 無作為イベント

第1ゲームターンのフランス軍プレイヤー無作為イベントフェイズを飛ばすこと。

[6.0] 移動

仮設舟橋



フランス軍はカロッチャ河に数本の仮設舟橋を架けた。その構築を再現するために以下のこの手順を使用すること：

1. 仮設舟橋を渡る最初のユニットは、フランス軍歩兵ユニットでなければならない。
2. その最初のフランス軍歩兵ユニットは、対岸に渡るためにそのターンの全許容移動力を消費しなければならない（つまり、そのターンに河川を渡って橋梁を構築することはその唯一の移動となる）。

その後、仮設舟橋は‘構築完了’したものとみなされる。仮設舟橋状況マーカーをその“仮設舟橋構築完了”面に裏返すこと。

一度構築されたならば、仮設舟橋はフランス軍プレイヤーのみによって使用できるようになる。それらはそれぞれの場所で通常の橋梁として機能する； 仮設舟橋を渡る退却は“危険性がある退却”とみなされない（9.8.4）。

ロシア軍移動制限

[6.10] クトゥーゾフの防衛計画： ロシア軍司令官、クトゥーゾフ將軍はナポレオンがボロジノの北側でカロッチャ河を越えて自軍陣地の攻撃を意図していることを完全に確信していた。結果として、彼はその予想される移動に対抗するために殆んど難攻不落に近い陣地内に自分の軍の大部分を待機させた。これによって、フランス軍が同じ川の南側から彼に対して全力投入されたことが明白になった後に長い間これらの部隊をその場に彼が拘束する結果となった。

[6.10.1] 指揮系統麻痺： 自軍移動フェイズ時に、ロシア軍プレイヤーは解除されるまではセメノフスカヤの町の北および東側ヘクス内に配置される自軍ユニットのどれも移動させられない（しかしながら、これらのユニットは通常通りに攻撃できる）。これらのユニットを裏返すことで‘未解除’状態を表示すること（正確には、戦場の霧選択ルールを使用していない時は裏返し、使用している時は表向きで180°回転させること）。

[6.10.2] 軍の解除： 各自軍移動フェイズ開始時に、ロシア軍プレイヤーはこれらのユニットの解除を試みるために、サイコロ1個を振ることができる。通常、ターン毎に最大で1個のみのユニットをこの方法で解除することができる；一度“橙色”の解除線がフランス軍ユニットによって越えられたならば、ロシア軍プレイヤーは2個ユニットまでの解除を試みることができる。（詳細については地図上の表を参照）。

加えて、敵ユニットと戦闘において交戦した場合、ユニットは自動的に解除され、そして全てのロシア軍ユニットはフランス軍が大堡壘（0904）を占領する、またはゴルキ（1205）内に入るか隣接した場合、自動的に解除される。

ユニットが解除された時、‘解除’状態を表示するために表返される（つまり、戦場の霧選択ルールを使用している時は裏返され、あるいは使用していない時は表返される）。

[6.10.3] 解除の効果： 一度解除されたならば、これらのユニットはゲームの残り期間に関して自由に移動できる。

[6.10.4] ヴァリアント： クトゥーゾフ將軍が状況を現実的に理解していた場合に何が起り得たかを検証するために、ルール6.10のすべての規定を無視すること。

[9.0] 戦闘

[9.8.1] 地形効果 - ロシア軍防御土塁： ラエフスキーまたは“大堡壘”（それらは通常は両陣営に効果がある要塞化ヘクスである）に加えて、会戦前にロシア軍はまた“突角堡”およびシヴァルディノ堡壘を急造した。これら2つの小規模防御土塁は堡壘ヘクスであるが、その特典はロシア軍ユニットのみに適用される。フランス軍ユニットは、これら2つのヘクスのどちらかを占領している時に、何も特典を得られない。

[9.8.6] 退却方向優先順位：

- ・ フランス軍ユニットは、南西角または西地図端部近くの2つのフランス軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。
- ・ ロシア軍ユニットは、東地図端部上の2つのロシア軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。

[11.0] 増援

[11.6] ユニット登場場所： 増援ユニットは以下の場所に登場する（利便性の為に地図端部に沿って色コード付されている）：

フランス軍ユニット： 西地図端部に沿って2つのコード付登場エリア（AまたはB）の内の1つから、および17.1を参照。

ロシア軍ユニット： 東地図端部に沿って、モスクワスモレンスク街道および旧郵便道路上またはそれらの間から。

[12.0] 軍戦意



[12.6] 抗戦： 数か月の退却後、ボロジノはフランスの侵略者達をロシアから駆逐する決戦となるべきであった。ロシア軍司令官達が土地を保持し得なかったならば、軍の戦意は急落することであろう。このことを再現するために、フランス軍が両方のロシア軍目標ヘクスを支配している非-夜間ロシア軍プレイヤーターン終了時点で、ロシア軍各目標に対する通常の戦意喪失に加えて1戦意ポイントを失う（-1）。

[13.0] 夜間ターン

休憩による戦意回復： ロシア軍は、夜間にその戦意値が2ポイント増加（+2）する（1の代わりに）。

フランス軍目標ヘクス： シヴァルディノ（0507）。

ロシア軍目標ヘクス： 大堡壘（0904）およびゴルキ（1205）。

[16.0] 選択ルール

これらの新たな種類のロシア軍ユニットを通常通りに機能させてもゲームは良好に作動するが、その特別能力を採用することでより興味深く現実性が増すことになる。



[16.7.2] ロシア軍コサック騎兵： ロシア軍コサック騎兵は通常のコサックユニット（基本ルール16.7.2を参照）として機能するが、以下の例外がある：

[16.7.2.1] 招かれざる集団： ロシア軍プレイヤーはコサックの回復を試みる時にサイの目に+2ボーナスを加える。



[16.7.3] 義勇歩兵： 義勇兵ユニットは正規部隊より貧弱な質であり、戦闘においてより混乱する傾向があった。このことを再現するために、義勇兵ユニットは全ての面に於いて通常歩兵ユニットとして機能するが、以下の例外がある：

[16.7.3.1] 戦闘結果： 義勇兵ユニットに適用される戦闘結果は異なる：

- ・ 義勇兵ユニットが撃破された場合、代わりに全滅する。つまり、義勇兵ユニットは決して回復できない（10.0）。
- ・ 義勇兵ユニットが潰走する場合、その潰走サイ振り判定に2を加える。義勇兵ユニットは、精鋭部隊とは‘逆’である。
- ・ 義勇兵ユニットが撤収の結果を受ける場合、その上に潰走マーカーを置くこと。これは実際の‘潰走’ではないので戦意喪失が発生しないことに注意のこと。義勇兵ユニットはその結束力を回復するまでより多くの時間を必要とする。

[16.7.3.2] 組織編制： 義勇兵ユニットは基幹部隊ユニットではない。それらは選択ルール16.6を使用する時に基幹部隊ユニットに分割、およびそれらで統合することはできない。

[16.7.3.3] モスクワ義勇兵： モスクワはこの戦場の近くだったことから多数の義勇兵ユニットを創出できたことにより、ボロジノ20で除去された義勇兵ユニットは、‘再利用’してロシア軍プレイヤーがそれらを導入できるイベントカードを引く機会の数だけプレイに再登場させることができる。



[16.9.1] ミュラ： フランス軍指揮官ミュラは騎兵に指揮を提供する時は1の指揮範囲であるが、彼が位置しているヘクス内のみの歩兵および砲兵にしか指揮を提供できない。



[16.9.5.1] 指揮権限： ロシア軍指揮官バルクライは、第1西方軍のユニットのみに指揮を提供できる（そのユニット部隊名内の数字の1付の橙色の楕円によって表示される）；

ロシア軍指揮官バグラチオンは、第2西方軍のユニットのみに指揮を提供できる（そのユニット部隊名内の数字の2付の青色の楕円によって表示される）。ロシア軍指揮官クトゥゾフはどのロシア軍ユニットにも指揮を提供でき、軍所属が無いロシア軍ユニットはどのロシア軍指揮官でも指揮できる。

[17.0] ゲームヴァリエント

ナポレオンはボロジノで彼の嘗ての戦術的閃きを殆んど示さなかった。会戦が現実になり始めるに従って、ダヴー元帥はロシア軍戦列の左側面を分離させるために、南からの側面機動の実施を提案した。ナポレオンは提案を却下し、自分の部隊の分割を拒否したが、それは有効な（危険な場合でも）選択であった。

[17.1] ダヴーの側面機動： 仮想としてナポレオンがダヴーの大胆な機動を試したならば？ このことを再現するために、以下のシナリオを使用できる：



[17.1.1] 配置： 自軍配置時に、フランス軍プレイヤーは1戦意ポイントを消費する（‘手付として払う’が適する言葉であるかもしれない、17.1.4を参照）。代わりに、‘側面機動’を実施するために自軍増援（ダミーユニットを含めるが、帝國親衛隊、予備騎兵、および予備砲兵ユニットを除くこと）の中から合計4個までのユニットを選ぶことができる。これらのユニットは秘かに側面機動駒の下に裏向けに置かれ、ゲームターン欄の第10ゲームターンマスに置かれる。このヴァリエントをプレイする時に選択指揮官ルール（16.9）を使用する場合、通常の3-5版の代わりに2-5値版の値のフランス軍指揮官ナポレオンを使用し、フランス軍指揮官ダヴーをプレイに登場する最初の側面機動ユニットと一緒に登場する追加増援として追加すること。

史実に関する注意： ダヴーはこの側面機動に第III騎兵、および第I並びに第V歩兵軍団を送ることを主張していた。

[17.1.2] 登場： 第10ゲームターン（9月6日夕方の宵闇ターン）から開始してフランス軍移動フェイズ開始時に、地図上の表に従ってエリアCから増援として地図上に登場するかを判定するために側面機動駒下の各個別ユニットに対してサイコロ1個を振ること。

いずれかのユニットが側面機動駒の下に残っている場合、ターン記録欄の次のターンに移し、駒が載っているユニットが残っていない状態になるまでそのターンに再度この手順を繰り返すこと。残っていない状態が発生した時に、側面機動マーカーをゲームから除去すること。

[17.1.3] 強行軍による登場： 各側面機動ユニットがエリアCから地図に進入するターンに、+1移動ポイントを受け取る；つまり、‘無償の’強行軍を実施する。これは軍の残りを強行軍させるために戦意ポイントを消費することで（更に）増加させることはできないが、それ自身によってフランス軍が‘小康状態’ターンを取ることを禁止するものではない。

[17.1.4] 戦意ボーナス： 最初の側面機動ユニットが地図上に登場した時、フランス軍戦意レベルが1増加する（+1戦意ポイント）。実際は、フランス軍はこのシナリオ選択開始時に支払った1戦意ポイントを払い戻される。

ボロジノ20クレジット

ゲームデザイン： ランス・マクミラン

ゲームディヴェロップメント： アラン・エミリッヒ

プレイ試験： ロッド・パウアー、スティーヴ・キャリー、ジョン・レガット、キム・メインツ、ジョー・ミランダ

ボロジノ 20 デザイナーズノート

ロシア中心部への数か月の退却に不満を抱いたロシア皇帝アレクサンドルは、バグラチオン将軍とバルクライ・ド・トーリー将軍の間の不和終わらせる為にクトゥーゾフ将軍を登用した。彼は全員にモスクワに到達する前にフランスの侵略者達に最後は抵抗を示すように命令した。

少しの躊躇の後、クトゥーゾフはスモレンスク-モスクワ街道がカロッチャ河と交差するモスクワから約70マイル西の小さな町であるボロジノで会戦に挑むことを選ぶ。ロシア軍が一連の塹壕と堡塁で場所を要塞化するのに数日費やした後、フランス軍は当時の最も血腥い激戦の一つになるであろう出来事の為に到着した。

南からの広範囲な側面包囲機動の実施を提案したダヴー元帥の勧告に反して、ナポレオンは正面から強力なロシア軍陣地を攻撃することを選んだ。3日に及ぶ激しい戦闘の後に、ナポレオンの大陸軍は終にロシア軍戦線を打ち破った。クトゥーゾフは退却を強制されたが、フランス軍は追撃して自分達の勝利を仕上げるには疲労し過ぎていた。

1週間後にフランス軍は抵抗を受けずにモスクワに入城した。しかしながら、ロシア軍の大部分が無傷であり、ロシア皇帝アレクサンドルは降伏を拒絶した。荒廃したロシアの首都を2か月弱占領した後、補給の欠乏によってナポレオンは恐るべきロシアの冬を通して長い退却を開始することを選ばれた。クトゥーゾフのボロジノの生き残りの近接した追撃と共に、フランス軍の残軍がベレジナ河を渡ってポーランドに戻る頃までには、大陸軍は開始時の戦力の90%以上を失っていた。ナポレオンのロシア遠征は容赦ない惨劇として終了した。

ボロジノでのナポレオニック20ゲームシステムの新規は、新しい種類のユニット、コサックである。フランス軍に大変恐れられていたが、コサックは偵察または遮蔽任務を良く実行したが、正面からの戦闘で戦うことを嫌がる不正規部隊であった。またシリーズで新しいものは3つの新しい地形：堡塁、仮設舟橋、および浅瀬である。

大陸軍にはロシア戦役中に目を見張るべき運用を見せた大規模な仮設舟橋輸送隊を装備していた。会戦時にカロッチャ河の水位は全て低く流れており、そして恐らく多くの地点で橋を架けることができたであろうが、我々はフランス軍がその橋梁を架けた史実の渡河点を使用することを選んだ。他に重要な事は、河川を横断する多数の浅瀬になる場所があったことである；橋梁の様に簡単に渡ることはできないが（故に+1移動ポイントを消費）、それらはそれでも大変利用価値が高い渡河地点であった。

ボロジノ20における最も重要な新しい特徴は、クトゥーゾフの防衛計画を含めたことである。フランス軍が彼の北側で河の渡河を試みようとしていることを確信していた会戦初日のクトゥーゾフの作戦的狭量は、恐らく彼から勝利を奪った。このルールでは、会戦の史実の状況のより良い理解を提供されるであろう。

クトゥーゾフの防衛計画と同様に、ダヴーの提案した側面包囲機動を使用するフランス軍プレイヤー用の選択肢も同じように、この歴史的戦闘の結果を左右したかもしれない別の畏怖すべき決定を追及することをプレイヤーに可能にする。

スモレンスク 20

[1.0] はじめに

スモレンスク20は、断固たる決戦でロシア軍‘焦土戦術’退却がほぼ終了したナポレオンのロシア戦役中の1812年8月16日から19日に生じた畏を元になっている。一方のプレイヤーはナポレオンのフランス軍を指揮し、他方のプレイヤーはバルクライ・ド・トーリー指揮下の反フランス軍（ロシア軍）部隊を率いる。

[2.0] ゲームの備品

ゲーム地図：11”×17”大のゲーム盤には、戦役が実施されたロシアの一部を描く地図が扱われている。

青色のユニットはフランス軍であり、緑色ユニットはロシア軍。

ユニットの略語は以下の通り：

IG = 帝國親衛隊	Res = 予備
Bag = バグラチオン	Gar = 守備隊
Bar = バルクライ	Coss = コサック

精鋭部隊



潰走（-2サイの目修正；9.6.2を参照）および回復（+1サイの目修正；10.0を参照）目的に関して、以下のユニットの両方は精鋭部隊とみなされる：フランス軍帝國親衛隊

およびロシア軍第V軍団。



戦闘におけるその投入による戦意変化（12.2）目的に対して、フランス軍帝國親衛隊およびロシア軍第V軍団ユニットのみが精鋭部隊とみなされる。

[3.0] ゲームの準備

陣営を決定した後（つまり、誰がフランス軍および反フランス軍陣営をプレイするか）、準備は以下の通りに進められる：

1. ゲームターンマーカーは‘8月16日朝’マスに置かれる。
2. フランス軍戦意マーカーを戦意欄の‘8’のマスに、そしてロシア軍戦意マーカーを‘7’のマスに置くこと。
3. ユニットを以下にリストする通りに地図またはゲームターン欄（増援としてプレイに登場する時期に、11.0）上に置くこと：

フランス軍（全てエリアDから）

ヘクス0213： III	ヘクス1213： 予備騎兵&ミューラ
第2ターン： I	第7ターン： I C
第3ターン： V、II C	第9ターン： IV C
第4ターン： I G、予備砲兵&ナポレオン	第11ターン： VIII
第6ターン： III C	第13ターン： IV

ロシア軍

- ヘクス0601： VI
 ヘクス0811： VII
 ヘクス0910： 第1義勇兵
 第1ターン： IIおよびバルクライ（A）
 第2ターン： IV（A）
 第3ターン： Bar騎兵（A）、Bag騎兵&バグライオン（B）
 第4ターン： 砲兵予備（A）、III（B）
 第5ターン： V（A）
 第6ターン： 予備騎兵（A）、コサック騎兵（B）
 第7ターン： VIII（B）

- ・ 義勇兵2、3および4を取り除くこと； それらはこのゲームでは使用されない。
- ・ 都市炎上マーカーを脇に置いておくこと； 無作為イベントカード引きとして登場する可能性がある。
- ・ 仮設舟橋状態マーカーをその“仮設舟橋無し”面を上にしてその場所（1613/1712）の近くに置くこと。

[4.0] プレイ手順

フランス軍プレイヤーが第1プレイヤーである。

[5.0] 無作為イベント

第1ゲームターンのフランス軍プレイヤー無作為イベントフェイズを飛ばすこと。

[6.0] 移動

[6.10] 都市炎上



都市炎上マーカーが地図上にある間は、スモレンスク市および要塞化ヘクスの一群全体は移動目的に関して困難地形（6.5に従って）とみなされ、ユニットは進入時に停止しなければならない、そしてこれらのヘクス内の道路は最早移動特典を提供しないことと意味する（6.6に従って）。

都市炎上は戦闘に影響せず、そしてその橋梁は影響を受けない。一度引かれたならば、スモレンスクはこの影響を除去する適切なイベントカードが引かれるまで“炎上”状態を続ける。

[6.11] 仮設舟橋



フランス軍はヘクス1613および1712間にドニエプル河を越えて仮設舟橋を架けた。その構築を再現するために以下のこの手順を使用すること：

1. 仮設舟橋を渡る最初のユニットは、フランス軍歩兵ユニットでなければならない。
2. その最初のフランス軍歩兵ユニットは、対岸に渡るためにそのターンの全許容移動力を消費しなければならない。

その後に、仮設舟橋は‘構築完了’したものとみなされる。仮設舟橋状況マーカーをその“仮設舟橋構築完了”面に裏返すこと。

一度構築されたならば、仮設舟橋はフランス軍プレイヤーのみによって使用できるようになる。それらはそれぞれの場所で通常の橋梁として機能する； 仮設舟橋を渡る退却は“危険性がある退却”とみなされない（9.8.4）。

注意： ロシア軍ユニットは、この橋梁構築前にヘクス1712に進入できない。

[6.12] 未発見の浅瀬



0908および1009の間にドニエプル河を渡る“未発見の浅瀬”がある。フランス軍はそれを“発見”するまでその浅瀬を使用できない。

フランス軍プレイヤーは自軍ターン開始時にどちらかの岸に自軍のユニットが位置している場合、浅瀬の発見のサイ振り判定を行える。4または6のサイの目で浅瀬は発見され、ゲームの残り期間に関して通常通りに使用できる。他のサイの目では、フランス軍は浅瀬を発見できないが、浅瀬のどちらかの岸にフランス軍が占めている場合に以降のターンに再度サイ振り判定することができる。

ロシア軍は浅瀬の存在を認識しており、何時でも使用できる。しかしながら、ロシア軍が浅瀬を使用する場合/時、フランス軍が直ちにそれを発見したものとみなされる。

[9.0] 戦闘

[9.8.6] 退却方向優先順位：

- ・ フランス軍ユニットは、地図の南西角近くの2つのフランス軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。
- ・ ロシア軍ユニットは、北および東地図端部上の3つのロシア軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。

[11.0] 増援

[11.5] ユニット登場場所： 増援ユニットは以下の場所に登場する（利便性の為に地図端部に沿って色コードが付されている）：

フランス軍ユニット： 南西地図端部に沿ってヘクス0112および1214の間から。

ロシア軍ユニット： 北地図端部に沿って、ヘクス0601またはヘクス1301のどちらかの近くから。

[11.6] ロシア軍行軍混乱： ロシア軍増援が登場する予定にゲームターンに、そのようなユニットそれぞれに対してサイコロを1個を振ること。結果が1である場合、そのユニットの登場を次のターンに遅延させ、そして再度サイ振り判定すること； 2または3の結果の場合、そのユニットは登場して地図上に置かれるが、そのターンに移動できない； 4、5、または6の結果の場合、そのユニットはそのターンに登場して、通常通りに移動できる。

[14.0] 夜間ターン

フランス軍目標ヘクス： 無し。

ロシア軍目標ヘクス： スモレンスク（0809）およびルビノ（2108）。

[16.0] 選択ルール

これらの新たな種類のロシア軍ユニットを通常通りに機能させてもゲームは良好に作動するが、その特別能力を採用することにより興味深く現実性が増すことになる。



[16.7.2] ロシア軍コサック騎兵： ロシア軍コサック騎兵は通常のコサックユニット（基本ルール16.7.2を参照）として機能するが、以下の例外がある：

[16.7.2.1] 招かれざる集団： ロシア軍プレイヤーはコサックの回復を試みる時にサイの目に+2ボーナスを加える。



[16.7.3] 義勇歩兵： 義勇兵ユニットは正規部隊より貧弱な質であり、戦闘においてより混乱する傾向があった。このことを再現するために、義勇兵ユニットは全ての面に於いて通常歩兵ユニットとして機能するが、以下の例外がある：

[16.7.3.1] 戦闘結果： 義勇兵ユニットに適用される戦闘結果は異なる：

- ・ 義勇兵ユニットが撃破された場合、代わりに全滅する。つまり、義勇兵ユニットは決して回復できない（10.0）。
- ・ 義勇兵ユニットが潰走する場合、その潰走サイ振り判定に2を加える。義勇兵ユニットは、精鋭部隊とは‘逆’である。
- ・ 義勇兵ユニットが撤収の結果を受ける場合、その上に潰走マーカーを置くこと。これは実際の‘潰走’ではないので戦意喪失が発生しないことに注意のこと。義勇兵ユニットはその結束力を回復するまでより多くの時間を必要とする。

[16.7.3.2] 組織編制： 義勇兵ユニットは基幹部隊ユニットではない。それらは選択ルール16.6を使用する時に基幹部隊ユニットに分割、およびそれらで統合することはできない。



[16.9.1] ミュラ： フランス軍指揮官ミュラは騎兵に指揮を提供する時は1の指揮範囲であるが、彼が位置しているヘクス内のみの歩兵および砲兵にしか指揮を提供できない。



[16.9.5.1] 指揮権限： ロシア軍指揮官バルクライは、第1西方軍のユニットのみに指揮を提供できる（そのユニット部隊名内の数字の1付の橙色の楕円によって表示される）； ロシア軍指揮官バグラチオンは、第2西方軍のユニットのみに指揮を提供できる（そのユニット部隊名内の数字の2付の青色の楕円によって表示される）。軍所属が無いロシア軍ユニットはどのロシア軍指揮官でも指揮できる。

[17.0] ルビノの戦い

バルクライ・ド・トーリーの即興的な撤退命令後に、大いに士気喪失したロシア軍は8月17日-18日の夜に退き始めた。フランス軍の追撃は精彩に欠け、ナポレオンはネイの楽観的追撃報告後に管理的業務を集中して18日を‘ゆっくりと’過した。

陣営を決定した後（つまり、誰がフランス軍および反-フランス軍陣営をプレイするか）、準備は以下の通りに進められる：

1. ゲームターンマーカーは‘8月17日夜’マス（第10ターン）に置かれる。
2. フランス軍戦意マーカーを戦意欄の‘7’のマスに、そしてロシア軍戦意マーカーを‘3’のマスの置くこと。
3. プレイヤーは以下の通りに自軍部隊を配置させる：

フランス軍

ヘクス0406：	III C	ヘクス0809：	予備砲兵
ヘクス0506：	I C	ヘクス0811：	IV C
ヘクス0707：	III	ヘクス0908：	I
ヘクス0709：	I G	ヘクス1110：	V
&ナポレオン			
ヘクス0808：	予備騎兵	ヘクス1513：	II C & ミュラ
第11ターン：	VIII	第13ターン：	IV

ロシア軍

ヘクス0704：	コサック騎兵	ヘクス1107：	II
ヘクス0805：	Vおよびバルクライ	ヘクス1206：	IV
ヘクス0904：	砲兵予備	ヘクス1507：	III
ヘクス0906：	Bag騎兵	ヘクス1708：	Bag騎兵&バグラチオン
ヘクス1005：	VI	ヘクス1808：	VIII
ヘクス1006：	予備騎兵	ヘクス2108：	基幹部隊*

- * 第VII軍団はプレイから取り除かれる； この基幹部隊はその除去および回復後に残った全てである。
- ・ 4個義勇兵全てを取り除くこと； それらはこのゲームでは使用されない。
- ・ 都市炎上マーカーを脇に置いておくこと； その無作為イベントは既に発生しており、このシナリオ開始時から効果がある。
- ・ 仮設舟橋状態マーカーをその“仮設舟橋無し”面を上にしてその場所（1613/1712）の近くに置くこと。また、未発見の浅瀬は発見されていない。
- 4. 第1（フランス軍）プレイヤーターンは省略される。プレイは第2（ロシア軍）プレイヤーターンの移動フェイズから開始される。ロシア軍プレイヤーは第10ターンのイベントカードを引かないことに注意； 代わりに彼はド・トーリー：“撤収！”カードを引いたものとみなされ、全ての効果があるものとみなされる。

[18.0] ゲームヴァリエント

ナポレオンは戦役開始時からロシア軍の包囲を試みていた。急務により、ロシア軍の右側面をスモレンスクで拘束する西からの側面機動（ロシア軍初めての本格的抵抗）は考慮されたが、破棄された。

[18.1] 側面機動： 仮想としてロシア軍が自分達の土地に踏み止まり、ナポレオンがこの機動を採用したならば？このことを再現するために、以下のシナリオを使用できる：



[18.1.1] 配置： 自軍配置時に、フランス軍プレイヤーは1戦意ポイントを消費する（“手付として払う”が適する言葉であるかもしれない、18.1.4を参照）。代わりに、‘側面機動’を実施するために自軍増援（ダミーユニットを含めるが、帝國親衛隊、予備騎兵、および予備砲兵ユニットを除くこと）の中から合計4個までのユニットを選ぶことができる。これらのユニットは秘かに側面機動駒の下に裏向けに置かれ、ゲームターンの第15ゲームターンマスに置かれる。このヴァリエントをプレイする時に選択指揮官ルール（16.9）を使用する場合、通常の3-5版の代わりに2-5値版の値のフランス軍指揮官ナポレオンを使用し、フランス軍指揮官ダヴーをプレイに登場する最初の側面機動ユニットと一緒に登場する追加増援として追加すること。

[18.1.2] 登場： 第15ゲームターン（8月18日夜間ターン）から開始してフランス軍移動フェイズ開始時に、地図上の表に従ってエリアCから増援として地図上に登場するかを判定するために側面機動駒下の各個別ユニットに対してサイコロ1個を振ること。1、2または3の目の場合、そのユニットは側面機動マーカーの下に残される； 4または5の目の場合、そのユニットは次のターンに増援として登場する； 6の目の場合、そのユニットはこのターンに登場する。

いずれかのユニットが側面機動駒の下に残っている場合、ターン記録欄の次のターンに移し、駒が載っているユニットが残っていない状態になるまでそのターンに再度この手順を繰り返すこと。残っていない状態が発生した時に、側面機動マーカーをゲームから除去すること。

[18.1.3] 強行軍による登場： 各側面機動ユニットがエリアCから地図に進入するターンに、+1移動ポイントを受け取る； つまり、‘無償の’強行軍を実施する。これは軍の残りを強行軍させるために戦意ポイントを消費することで（更に）増加させることはできないが、それ自身によってフランス軍が‘小康状態’ターンを取ることを禁止するものではない。



[18.1.4] 戦意ボーナス： 最初の側面機動ユニットが地図上に登場した時、フランス軍戦意レベルが1増加する（+1戦意ポイント）。実際は、フランス軍はこのシナリオ選択開始時に支払った1戦意ポイントを払い戻される。

スモレンスク20クレジット

ゲームデザイン： ランス・マクミラン

ゲームディヴェロップメント： アラン・エミリッヒ

プレイ試験： ロッド・パウアー、スティーヴ・キャリー、ジョン・レガット、キム・メインツ、ジョー・ミランダ

スモレンスク 20 デザイナーズノート

ジョー・ミランダのナポレオニック20ゲームシステムのこの1作において、我々は1812年ロシア戦役中の1組の異常に近接した後衛戦闘： スモレンスクおよびルビノの戦いを吟味した。ロシア軍はここで“大会戦”を戦うことを討議し（よりモスクワに近いボロジノで3週間後に戦うことになるような）、そしてナポレオンはスモレンスクでの大決戦のために留まっている彼らをほとんど罠に掛ける場所であった。

モスクワ街道に沿って戦役が進展するに従って、ナポレオンはミンスクから東方に移動し、スモレンスクでロシア軍を罠に陥れる1組の協同機動作戦を計画した。素晴らしく企画されていたが、計画は間一髪のロシア軍の幸運な罠からの脱出も合わせてフランス軍の消耗と無気力の蔓延で失敗に終わり、再度ロシア軍の頭を首吊り縄から引き出すことになった。

フランス軍はほとんど奇襲を達成していた。バルクライ・ド・トローリーは完全に他の方向から接近してくるものと予想していた—ゲームターンは零と想定される時点では、ド・トローリーは都市から北へ向けて地図外にロシア軍を行軍させることに忙殺されていた！ フランス軍は、ロシア軍が阻止するのに十分な数を到着させる前に橋を占領し、都市を支配した。フランス軍のスモレンスクの橋の占領への対抗手段として、ロシア軍は都市を放火した。それによって19日に、逃亡するロシア軍を側面包囲して退却の遮断を試みるためにフランス軍は仮設舟橋を構築した。

ロシア軍上級司令部は、この交戦時期には状況が“將軍の叛乱”としばしば呼ばれるまで分裂していた。戻って“母なるロシア”のために侵略者と戦うことを自分の將軍達に迫ったロシア皇帝を含めて、指導部のほとんどはスモレンスクでフランス軍との戦いを望んでいた。しかしながら、現場の司令官としてド・トローリーはフランス軍を敗退させる自信は無く、東方への長い士気が下がる退却の継続を選んだ。

記録では、これはフランス軍をロシアの奥深くに誘き寄せることはド・トローリーの責任で厳密には計画されていないことを示されている； 彼は唯一回の大会戦で全てを危険に曝すことを欲せず、ナポレオンが彼を迂回機動する可能性を警戒していた。全ての提案に反して、当時のド・トローリーの幸運は唾棄すべき敗北からロシア陸軍（そして恐らくロシア自身）を多分救っていた。炎上するスモレンスクを後に残しながら、ロシア軍は東方へ撤収し、主力の退却を援護するために8月19日にルビノで激しい後衛戦闘行動を戦っていた。

鋭い洞察をもって振り返ると、ナポレオンはその年の進撃をスモレンスクで停止させ、集積所による兵站網を構築し、最良の実践として大陸軍を冬営させ、そして1813年春に戦役を再開するべきであった。しかし現実にはそうならなかった—フランスの覇権下の不安定な欧州の支配は、ナポレオン神話の信望がロシアの中心で彼が手詰りになることで揺らぐような場合は、簡単に維持できなかったであろう。モスクワへ前進せよ！

—アラン・エミリッヒ

サラマンカ 20

[1.0] はじめに

スモレンスク20は、1812年7月21日から23日付近にスペインで発生した軍事行動および衝突を元になっている。一方のプレイヤーはアーサー・ウェルズリー卿（ウェリントン侯爵）指揮下の連合（イギリス、ポルトガル、スペイン）軍を率い、他方のプレイヤーは戦闘中に重傷を負ったオーギュスト・マルモン元帥（ラグース侯爵）指揮下のフランス軍ポルトガル方面軍を指揮する。両軍の部隊はほとんど同じ規模であったが、連合軍は決定的勝利を得てマドリッドに進撃可能になり、フランス軍の残余は完全に崩壊して逃走した。

[2.0] ゲームの備品

ゲーム地図： 11" × 17" 大のゲーム盤には、戦役が実施されたスペインの一部を描く地図が抜かれている。

青色のユニットはフランス軍である。赤色ユニットは連合軍である。黄色ユニットはスペイン軍である。

ユニットの略語は以下の通り：

連合軍

1st = カンプベル	3rd = パッケンハム (Pic)
4th = コール	5th = リース
6th = クリントン	7th = ホープ
Lt = 軽歩兵 (アルテン)	Cav = コットン
Ld = 軽龍騎兵	d' E = デスパーナニャ
Ind = 独立部隊	

フランス軍

1st = フォイ	2nd = クローゼル
3rd = フェリー	4th = サリュ
5th = Maucune	6th = ブルンニエ (トーパン)
7th = トミエール	8th = ボネ
Cu = キュルト (軽騎兵)	
Bo = ボイエ (重騎兵)	
Jo = ホセ (16.11 および 17.3を参照)	
AdN = 北方軍 (11.7を参照)	

精鋭部隊



潰走（-2サイの目修正； 9.6.2を参照）および回復（+1サイの目修正； 10.0を参照）目的に関して、以下の2個ユニットの両方は精鋭部隊とみなされる：

- ・ 連合軍： 2-2 軽歩兵 (アルテン)
- ・ フランス軍： 4-2 クローゼル第II師団

注意： このゲームに戦闘投入時に戦意変動に影響する“親衛隊”ユニットは無い（ルール12.2はこのゲームに適用されない）。

[3.0] ゲームの準備

陣営を決定した後（つまり、誰がフランス軍および反-フランス軍陣営をプレイするか）、基本シナリオに関してゲームは以下の通りに準備される：

1. ゲームターンマーカーは‘7月21日朝’マスに置かれる。
2. 連合軍およびフランス軍戦意マーカーの両方を戦意欄の‘8’のマスに置くこと（但し、可能性のある例外に関してルール16.11を参照）。
3. いくつものユニットも地図上に配置されない。代わりに、全ての通常予定ユニットは、以下の予定に従って地図のその陣営の色コード付き地図端部登場ヘクス（連合軍は赤エリア内、ヘクス0501-0901、北端部上；フランス軍は青エリアA、ヘクス1901、2001-2003、北東角）のいずれかに増援として登場する：

連合軍（全てのユニットはエリアZから）

- ・ 第1ターン： Lt、1st、4th、および 5th およびウェリントン
- ・ 第2ターン： 6th、7th、および Ind
- ・ 第3ターン： コットンおよびデスパーニャ
- ・ 第6ターン： 3rd および軽龍騎兵

フランス軍（全てのユニットはエリアAから）

- ・ 第1ターン： 5th、6th、7th、キュルトおよびマルモン
 - ・ 第2ターン： 2nd、4th、8th およびボイエ
 - ・ 第3ターン： 1st、3rd
 - ・ 第6ターン： ホセ (エリアB) *
 - ・ 第7ターン： 北方軍 (エリアZ) **
- * このユニットは選択ルール16.11が使用されている時のみにプレイに登場する可能性がある。

** ルール11.7を参照のこと。

[4.0] プレイ手順

連合軍プレイヤーが第1プレイヤーである。

[5.0] 無作為イベント

第1ゲームターンの両陣営に対するイベントカード引きを省略すること。連合軍プレイヤーの第2ターンに通常通りにイベントカード引きを開始すること。



[5.1] マルモン負傷： フランス軍“マルモン負傷！”イベントカードが引かれた時、それが発生していることを表示するためにフランス軍戦意マーカーをその“マルモン負傷”面に裏返すこと（マルモンの負傷は、フランス軍の“大胆に行動せよ”イベントの効果を可能にする前提条件である）。このイベントはゲーム中に1回だけしか発生しない；再度引かれた場合は、影響無しとして扱うこと。選択指揮官ルールを使用している場合このイベントの追加特別イベントに関して、特別ルール16.9.9を参照のこと。

[6.0] 移動

[6.7.1] 行軍および対応行軍： どちらかの陣営に所属するユニットがゲームで初めて敵ZOCに進入する時、所有側プレイヤーは1戦意ポイントを消費しなければならない。その後、全てのユニットは通常通りに敵支配地域に進入できる。この1回だけのコストは、ゲームの初日である7月21日（第1から第5ターン）のみに適用される。

史実に関する注意： 両方の軍は、どちらの司令官も戦闘を開始する意志を持たずに数日間、時々互いに視界に入りながら平行な街道に沿って行軍していた。

[9.0] 戦闘

[9.8.6] 退却方向優先度

- フランス軍ユニットは、北、東、または南地図端部に沿って位置する3つのフランス軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。
- 連合軍ユニットは、北または西地図端部に位置する2つの連合軍連絡線ヘクスの1つに向けて退却しなければならない。



[9.8.4.1] 狭隘な小河川： 中小河川は、戦闘目的上は平地地形として扱われる： それらは地形効果表上で表示されている通常の防御ボーナスを提供しない。移動コストおよび中小河川を越えて退却する時の危険性がある退却チェック（9.8.4）を実施するに関する必要事項は変更無しで残されている。

[9.8.4.2] ヘクス0902および1002の間のサンタ・マルタの渡りは、大浅瀬である（地形効果表を参照）。

[10.0] 回復

[10.1] フランス軍回復： ゲーム中の全てのフランス軍回復の試みに対して-1サイの目修正を適用すること。

史実に関する注意： 戦役中の補給不足、および混乱した指揮系統に苦しめられて、フランス軍は会戦中に試練を受けた。



[10.2] スペイン軍の脆弱性： 連合軍がスペイン軍デスパリーニャユニットの回復を試みる時、例えそのために戦意ポイントを消費した場合でも決して+1回復ボーナスを適用できない。スペイン軍基幹部隊は、基本ゲームでは使用されない（しかしながら、選択特別ルール16.6を参照のこと）；同様にデスパリーニャユニットは部分的回復（16.5.1）または分割（16.6.1）することができない。

史実に関する注意： スペイン軍部隊に士気はこの会戦中極めて低かった。

[11.0] 増援

[11.6] ユニット登場場所： 増援ユニットは以下の場所に登場する（利便性の為に地図端部に沿って色コード付されている）：

フランス軍ユニット： 大部分に対して北および北東地図端部上の“A”と表示されている青色の登場エリア内。フランス軍選択ホセ王ユニット（ルール16.11を参照）は、東地図端部上の“B”と表示されている青色の登場エリアを使用する。北方軍（AdN）に関しては、後述のルール11.7を参照のこと。

連合軍ユニット： 北地図端部に表示されている赤色登場エリア内。



[11.7] ショーヴェル騎兵隊： フランス北方軍増援ユニット（1個2-3騎兵ユニット）は以下の方法によって第7ターンから開始してプレイに登場する可能性がある：

手順

第7ターンから開始して、フランス軍プレイヤーはそのユニットが実際にプレイに登場するかを判定するために‘登場サイ振り判定’を実施する。

第7から第12ターンを通して、以下の結果が適用される：

1、2 = 北方軍ユニットは永久除去される。

3-5 = 北方軍ユニットは遅延される（ユニットをゲームターン欄の次のマスに移動させ、次のターンに再びそのユニットのサイ振り判定を行う）。

6 = 北方軍ユニットは赤色（つまり、連合軍）増援登場エリア内のいずれかのヘクスに登場する。

第13から第17ターンを通して、以下の結果が適用される：

1-3 = 北方軍ユニットは永久除去される。

4、5 = 北方軍ユニットは遅延される（ユニットをゲームターン欄の次のマスに移動させ、次のターンに再びそのユニットのサイ振り判定を行う）。

6 = 北方軍ユニットは赤色（連合軍）増援登場エリア内のいずれかのヘクスに登場する。

史実に関する注意： 自分の後方に降りかかる可能性がある北部のフランス軍からの派遣部隊は、ウェリントンの重要な関心事であった。

[14.0] 夜間ターン

フランス軍目標ヘクス： サラマンカ（ヘクス0502）およびロス・アラパイレス（ヘクス0711）。

連合軍目標ヘクス： カルヴェアラッサ・デ・アリバ（ヘクス1310）。

[14.1] 代用フランス軍連絡線： ヘクス0901はフランス軍北方軍2-3騎兵増援がプレイに登場している場合（およびそれに）のみにフランス軍連絡線とみなされる（11.7を参照）。そのユニットが登場した場合、この代用連絡線は戦意表に表示されている占領された土地として計上されない。

[14.2] 連合軍連絡線： 連合軍連絡線（ヘクス0301および0107）は、それぞれ1戦意ポイントの価値がある。これは戦意表に表示されている占領された土地による基本戦意喪失とは異なる。

史実に関する注意： ウェリントンはポルトガルまで繋がる自分の固定した連絡線に大きく依存していた。

[14.3] 休憩による戦意回復： 第6ターン（7月21日夜間）にどちらの陣営も休憩による戦意回復をできない（つまり、最初の夜間ターン中の戦意回復を省略すること）。

史実に関する注意： 7月21日夕方の突発的嵐によって両陣営に一部混乱が生じた。

[16.0] 選択ルール

[16.1.3] ダミーユニット： 戦場に霧ルールと一緒にプレイしている場合、スペイン軍ユニットはダミーを作り出す、または受け取る資格が無い。



[16.6] スペイン軍基幹部隊： 経験差があるプレイヤーの能力調整用に、プレイヤーは部分的回復（16.5.1）において使用するためにスペイン軍基幹部隊を使用することをプレイ開始前に同意することができる。このルールの使用によって、連合軍プレイヤーは大いに有利になる。



[16.9.9] マルモンとクローゼル： “マルモン負傷” イベントが発生した場合、直ちにマルモン指揮官をプレイから永久に取り除き、クローゼル指揮官を現行ターンの2ターン先に増援としてゲームターン欄に置くこと。クローゼルの登場予定になった時、フランス軍プレイヤーターン開始時にフランス軍第2歩兵師団の上に彼を配置すること； 第2歩兵師団がその時点でプレイの場に居ない場合、フランス軍プレイヤーはどのフランス軍ユニットにでもクローゼルを置くことができる。

[16.9.10] 連合軍軽歩兵（Lt）2-2師団は、交戦回避 できることを除いて全ての面で通常歩兵ユニットとして機能する（全てルール8.3による通り）。

[16.10] イギリス軍独立旅団：



[16.10.1] 2-2 イギリス軍Ind歩兵ユニットは、独立“バック”および“ブラッドフォード”

旅団に分割することができる（16.6.1に概略されている通常手順を使用するが、連合軍プレイヤーはそれを行う上で戦意ポイントを支払う必要はない）。

[16.10.2] 2-2 Indユニットを分割する時、連合軍 プレイヤーは通常ユニットとして2個1-2旅団を地図上に配置する、またはそれらを“手元”予備として使用可能にするためにゲームターン欄の次にターンに置くことのどちらかを選ぶことができる。各旅団を地図上ユニット、または“手元”予備で受け取る決定は別々に実施されるが、一度行われたならばその決定は最終であり、取り消すことができない。

プレイに関する注意： 連合軍プレイヤーは直ちに地図上に1個旅団を配置し、そして残りの旅団を“手元”として次のターンのためにターン欄に置くことを選ぶことができる。

[16.10.3] 独立旅団が“手元”予備である場合、連合軍 プレイヤーは自由に予備として戦闘毎に1個を“消費”することができる（つまり、+1戦闘力に対して戦意は消費されない）。“手元”予備および通常の“戦意による”予備は連合軍プレイヤーが攻撃している時に一緒に投入できる（合わせて+2ボーナス）が、防御支援にはどちらか1つしか投入できない。それ以外に制限は無い。一度“消費”されたならば、“手元”旅団は永久除去される（戦意の罰則無しで）。

プレイに関する注意： “手元”予備の概念は、戦場におけるウェリントンの戦術優位を抽象化するためのものである。

[16.10.4] 一度2-2 Ind歩兵ユニットが分割されたならば、 再統合（16.6.2）することはできない。元の独立部隊2-2ユニットは永久にプレイから除去される。

[16.11] ホセ王の行軍：

プレイ開始前に、フランス軍プレイヤーはホセ王から増援を要請することができる； 決断はプレイ開始前にされなければならない、取り消すことはできない。この選択肢を選んだ場合、フランス軍プレイヤーは自軍開始時戦意レベルを7に減少させる。



第6ゲームターンから開始し、そしてユニットがプレイに登場するまでの以降のターンに、フランス軍プレイヤーは4-2 Jo増援ユニットが登場するかを判定するためにサイコロ1個を振り、以下の表を照合する。結果が表示されている範囲内に収まっている場合、ユニットは登場エリアBからプレイに登場し、フランス軍プレイヤーは直ちに自軍戦意レベルを1増加させる（+1）。ユニットが登場しない場合、ゲームターン欄の次のマスに移動させ、次のターンに再度サイコロ判定を行う。

- ・ 第6および第7ターン： 6
- ・ 第8ターン以降： 5または6

プレイに関する注意： この選択肢によってプレイヤーは、マドリッドからマルモンを支援するために行軍するホセ王（ナポレオンの兄）、そして彼の軍の前衛が会戦に参加する時間に辛うじて間に合うことの可能性を検証できる。

[17.0] 史実シナリオ

[17.1] 史実版会戦シナリオ： このシナリオは短期の乱打戦であり、システム用の良い入門になる。

1. 7月22日午後ターン（第9ターン）上にゲームターンマーカーを置くこと。ターンマーカーは“マルモン負傷”面を上にしていなければならない（つまり、このイベントは既に発生している）。
2. 以下の手順に従ってイベントカードデッキを構成すること：
 - ・ “サラマンカで昼食”（#8）および“マルモン負傷”（#3）イベントカードをデッキから取り除き、それらで使用済カードパイルを作ること。
 - ・ “目の前の物全てを悪魔に追いやれ！”イベントカード（#11）をデッキの一番上に置くこと；それはこのシナリオでいつも最初に引くカードになる。
3. フランス軍および連合軍戦意マーカーの両方を戦意欄の‘5’のマスに置くこと。
4. 以下にリストする位置にユニットを地図上に配置すること：

連合軍

ヘクス 0211 : 3rd(3-2) ヘクス 0212 : LtD(1-3)
 ヘクス 0507 : d' E(2-2) ヘクス 0607 : Cv(2-3)
 ヘクス 0710 : 7rd(3-2) ヘクス 0711 : 5th(3-2)
 ヘクス 0810 : 6rd(3-2) ヘクス 0910 : 4th(3-2)
 ヘクス 1009 : 1st(4-2) ヘクス 1109 : Lt(2-2)

連合軍プレイヤーの2-2 I n dユニットは既に“分割”され、そして“手元”予備として2個独立旅団（パックとブラッドフォード）が使用可能な状態でシナリオを開始する（16.10.3）。

フランス軍

ヘクス 0512 : 7th(2-2) ヘクス 0614 : Cu(1-3)
 ヘクス 0713 : 5th(3-2) ヘクス 0813 : 2nd(4-2)
 ヘクス 0912 : 8th(3-2) ヘクス 1011 : 6th(2-2)
 ヘクス 1113 : 4th(3-2) ヘクス 1211 : 3rd(3-2)
 ヘクス 1309 : 1st(3-2) ヘクス 1313 : Bo(2-3)

フランス北方軍（A d N ; ルール11.7）は使用されない。既に永久除去されている。

[17.2] 連合軍プレイヤーは第1プレイヤーであり、プレイの最初のターンに引かれる連合軍イベントカードは常に“目の前の物全てを悪魔に追いやれ！”である。

[17.3] 選択ホセ王ユニットおよび関連ルール（16.11）はこのシナリオでは使用されない。

[17.4] どちらの陣営も3日目（第13ターン）まで小康状態ターン（13.0）を得ることができない。

[17.5] このシナリオにおける勝利条件に関する基本シリーズルール（15.0）は、逆転される（つまり、フランス軍を敗退させるために連合軍プレイヤーに負担がある）。

- ・ フランス軍陣営戦意が零（0）に減少し、連合軍戦意が1以上の場合いつでも、連合軍決定的勝利が達成される。
- ・ 連合軍陣営戦意が零（0）に減少し、フランス軍戦意が1以上の場合いつでも、フランス軍決定的勝利が達成される。
- ・ ゲーム終了時（つまり、第18ゲームターン終了時）にフランス軍戦意が連合軍陣営戦意値より最低限1高い場合、フランス軍最低限勝利が達成される。
- ・ その他の結果の場合は引き分けである。

サラマンカ20クレジット

ゲームデザイン： スティーヴ・キャリー
 シリーズデザイン： ジョー・ミランダ
 シリーズディヴェロッパー： ランス・マクミラン
 追加リサーチ： エドアルド・ペレツ
 ゲームディヴェロップメント： ランス・マクミラン
 プレイ試験： ロブ・ボットス、アンドレアス・E・ゲブハルト、ジョン“ジャック”ジル、ヨシュア・ゴッテスマン、マーク・カツツメイレック、キム・メインツ、ダヴィッド・ムーディ、ジョー・オッペンハイマー、ジェイ・シェリー、ジョエル・トッペン、ハグ・トレイシー

サラマンカ 20 デザイナーズノート

私は常にナポレオン戦争半島戦役に、取分けサラマンカの戦いに非常に興味を持ってきた。比較的対等な部隊で、どうやってウェリントンはフランス軍にそのような厳しい敗北を加えることができたのであろうか？

マルモンの間違ひは、イギリス軍は慎重な撤退を継続していると彼が思いこんだことである。ウェリントンは自分の部隊を集中させた時に、フランス軍司令官は敵が退却しているという確信を無駄に保持していた。マルモンは彼の現在分散している部隊に対する明確な作戦を立てておらず、彼はウェリントンの終に会戦に臨んだ時に強襲を受けた。

ナポレオニック20システムは、小型の枠内でこの状況を吟味する機会を提供している。師団レベルでされたデザインで（当シリーズの大部分の他のゲームは軍団レベルである）、我々が縮尺を縮小したことで上手く機能した。僅か2、3時間で決着が着いた行動に関して数日のゲームを構築することは挑戦であった。

両陣営は基本シナリオ（3.0）では高い戦意で開始するので、良好な土地を得るために早期に強行軍を使用するかどうかの最初の決断、あるいはこれからの戦闘の為に保存することで、ゲームの残り期間の舞台は整えられる。3日間の戦闘は、プレイヤーが様々な戦略を探るに従って、史実の線に従って展開することは上手く行くとは思われない。

ポルトガル軍部隊はイギリス軍ユニットに混入されており、そしてまたパックとブラッドフォード旅団によって表されている。フランス軍はより多くの砲兵隊が存在していたが、それ自身の駒とする資格があるには十分ではなかった。カードはこのことと他のデザイン要素を説明する助けになっていることを忘れないこと。

リサーチによって当時の記録、歴史的な後知恵、相反する地図資料、一様ではないユニットの戦力、そして一様ではない指揮官の名前の綴りさえの間の驚くべき数の不一致が明らかになった。決定を実施しなければならない度に、私は常に使い易い良好なゲームを創り出すために効果的なデザインの恩恵になることを選ぶ。1つの例として“サラマンカで昼食”イベントがあり、多目的に利用できる。その陣営の戦い前に引かれた場合、連合軍プレイヤーはマルモンの計画の欠如を反映してフランス軍行軍を混乱させる為に使用できる。戦闘開始後に引かれた場合、フランス軍の戦術的位置に不都合を生じさせることができる（例、トミエールの援護されていなかった史実の前進）。

守るべき複数目標ヘクスおよび連絡線で、連合軍プレイヤーはフランス軍を会戦で屈服させることに史実と等しい必要性がある。連合軍は幾つかの明確な優位を持っているが、簡単な任務ではない。

基本シナリオ（3.0）に用意されている仮想戦略（フランス軍増援、16.11）がある；自分の基本シナリオゲームプレイに変化および/または均衡を追加するために自由にそれを使用すること。またはナポレオニック20システムへの良好な入門用としても機能する簡単にプレイできる打撃戦として史実シナリオを試してみること。フランス軍は背水の陣で開始し、生き残りは1つの挑戦である。

ナポレオニック20は簡単な素晴らしいゲーム装置であり、洗練された、利用しやすい、そして単純に楽しいゲームである。私は心からサラマンカ20が卓越の伝統を継いでいくことを望む。

—スティーヴ・キャリー