

## Manoeuvre (マヌーブル)

### ナポレオン戦争期の各国陸軍を指揮するゲーム

#### どんなゲーム？

Manoeuvre はナポレオン時代の戦場で各国陸軍を指揮するゲームである(ただし時代設定はそれほど厳密でない)。チェスに似た部分もあるが、現実の戦争の混沌を再現している面もある。「手軽さ」と「豊富な展開」の両立をデザインの主眼に置いた。短時間でルールを覚えて遊べる上、プレイのたびに異なる戦闘を楽しめるのが特徴だ。

#### 何人でプレイする？

このゲームは2人用である。1人でもプレイできるが、「戦場の霧」や意表を突く展開は楽しめないだろう。

#### どうなったら勝利か？

このゲームで勝つ方法は2種類ある。1つは敵軍ユニットの過半数を撃破した場合。もう1つは戦場で自軍の確保した占領地が敵軍より多い場合である。勝利条件の詳細はルール2を参照。

#### プレイ時間は？

初めてプレイする際は、何度もルールを見直したりカードの使い方を調べたりするので、90 - 120分かかるだろう。その後は様々なルールを覚えるにしたがって5分、10分とプレイ時間が短くなるはずだ。国ごとに特性が異なる軍隊の用兵にも慣れる。熟練プレイヤーなら1ゲームを40 - 60分で終わらせるに違いない。敵軍を早期に撃破できれば、さらに短時間でゲームが終わることになる。

#### ルールを読み進める前の注意

ルールを完全に覚えようとする必要はない。最初に読む際には、あちこち参照せず最後まで通読した方がよいだろう。ルールとカードにざっと目を通してから、ゲームの備品を調べておく。その後の何回かは練習でプレイしてほしい。そうすればゲームの基本を正しく把握できるはずだ。実際のプレイでは早見表を使った方が便利だろう。2、3回やってみれば、ルール確認の必要はほとんどなくなる(ルールと早見表で食い違いがあった場合はルールに従う)。カード内容の詳細はルール8と9を参照。

Manoeuvre の備品は以下の通り。

- ・地図24枚
- ・赤色6面ダイス4個、青色8面ダイス4個、緑色10面ダイス4個
- ・カウンターシート1枚

- ・60枚のカード8組
- ・ルールブック1冊
- ・早見表2枚

#### 1. ゲーム備品

##### 1.1 地図

Manoeuvre では24枚の地図を使用する。1枚の大きさは縦4マス×横4マスで、各マスはチェス盤と同様、移動や戦闘を管理するのに使われる。このゲームの「戦場」は地図4枚(縦2枚×横2枚)で構成され、チェス盤と同じ縦8マス×横8マスが戦いの舞台となる。

いかなる場合も「斜め方向」には行動できない。各マスの4辺を通じてのみ移動、攻撃、砲撃、支配などを行える。

##### 1.2 ダイス

Manoeuvre では赤色6面ダイス4個、青色8面ダイス4個、緑色10面ダイス4個を使用する。6面ダイスは「d6」、8面ダイスは「d8」、10面ダイスは「d10」と略記する場合もある。d10の「0」は「10」として扱う。必要なダイスの数は、種類の前に表示する。例えば「2d8」は8面ダイスを2個振るという意味だ。通常、ダイスは戦闘解決やゲーム中の不確定要素を判定する際に使う。

##### 1.3 ユニット

このゲームでは8カ国の軍隊が登場する。各国の軍はユニット(駒)とカードで構成される。

ユニットは各国の代表的な戦闘部隊で、実際に戦場で移動と戦闘を行う。

各軍は8ユニット編成で、各ユニットは両面とも印刷されている。表面は完全戦力(裏面より数字が大きい)を表し、裏面は損害を受けた後の減少戦力(太い横線が入っており、表面より数字が小さい)を表す。

各ユニットには識別用の部隊名も書かれている。このユニット名は重要である。通常はユニットと同じ部隊名のユニットカードを使わないと戦闘を行えないからだ。

また、各ユニットは部隊の兵科も表している。歩兵と騎兵である。歩兵ユニットは兵士だけが描かれており、騎兵ユニットは馬にまたがった兵士が描かれている。

英文ルール4ページの図を参照。

これはフランス軍の「帝国親衛隊」ユニットである。表面の完全戦力は8で、裏面の減少戦力は5。兵士だけが描かれているので歩兵ユニットを表す。

全8ユニットを戦場に配置して移動し、敵軍と

戦う。自軍の勝利を目指しつつ、敵軍の勝利を妨げなくてはならない。

各軍 8 ユニットの一部を他の軍と交換してはならない。各軍は固有のユニットで編成されているからだ。騎兵が多い軍もあれば、強力なユニットと弱小ユニットが混在した軍もある。完全に同じ編成の軍はなく、各軍とも長所と短所がある。自軍の持ち味を生かしつつ、敵軍の弱点を攻撃する最良の方法を互いに探るため、このゲームはプレイするたびに異なる展開を楽しむ。

#### 1.4 カード

各軍はユニットだけでなく、60枚1組のアクションカードを持つ。アクションカードは各軍固有のユニット編成に対応しているため、他の軍と交換できない。

どの軍のカードかを識別するため、カードの裏側には各軍の国旗が背景色とともに印刷されている。各プレイヤーは60枚の自軍アクションカードの山札からカードを引いて手札とし、自軍ターンで様々な行動を実施したり、敵軍ターンで相手の行動に対応したりする。

カードにはユニットカードとH Q (司令部) カードの2種類がある。一般的なのはユニットカードである。各軍の8ユニットそれぞれに対応した5枚のユニットカードがある。つまりアクションカード60枚のうち40枚はユニットカードである。

フランス軍のアクションカードには「Imperial Guard (帝国親衛隊)」と記されたカードが5枚ある。印刷ミスでユニットの方は Garde Imperial となっているが、同じ部隊なので注意していただきたい。

ユニットカードを使うと様々な行動を行える。自軍ターンの戦闘フェイズでは、状況が許せば、ユニットカードを使って同じ部隊名のユニットに戦闘を行わせることができる。敵軍ターンに、あるユニットが攻撃を受けた場合、そのユニットと同じ部隊名のユニットカードを出して防御を支援できる。また自軍ターン中にユニットカードを使い、同じ部隊名のユニットを減少戦力から完全戦力に回復させられる。

各軍60枚のアクションカードのうち、20枚はH Q カードである。H Q カードは12種類ある。違う軍が同じ種類のH Q カードを持つ場合もあるが、各軍の枚数はそれぞれ異なる。各国のH Q カードは、指揮官(Leader)カードと他の3~8種類のカードで構成される。H Q カードは各国軍の戦法を表現するのに役立っている。各国のH Q カードの内訳枚数は、早見表に書かれている。カードの詳細についてはルール9を参照。

## 2. 勝利条件

### 2.1 敵軍撃破による勝利(Attrition Victory)

敵軍の5ユニット以上を除去すると、その時点で直ちに勝利を得る。ただし敵軍を5ユニット以上除去した戦闘で、自軍が総攻撃カードにより5ユニット以上を失った場合は、敵軍の勝利となる。

### 2.2 戦場支配による勝利(Nightfall Victory)

日没(ルール2.3を参照)時に両軍とも5ユニット以上が除去されていない場合は、戦場の敵軍地域をより多く支配した側の勝利となる。

戦場の敵軍側半分の地域で、自軍ユニットが占めているマスと、自軍ユニットだけが影響力を及ぼしているマスを「自軍支配」とみなす。自軍ユニットだけが影響力を及ぼすマスとは、自軍ユニットの隣接するマス(斜め方向は隣接とみなさない)で、敵軍ユニットが存在せず、かつそこに隣接する敵軍ユニットが存在しないマスを指す(英文ルール6ページの図を参照)。各プレイヤーは敵軍地域の自軍支配マスを数え、支配マスが多い方が勝利を得る。支配マスが同数の場合、敵軍ユニットをより多く除去した側の勝利となる。除去ユニットも同数の場合は、盤上の減少戦力が少ない側の勝利。それも同じだった場合、次の国籍順で勝利が決まる。アメリカ(United States)、オスマントルコ(Ottoman Empire)、スペイン(Spain)、オーストリア(Austria)、プロイセン(Prussia)、ロシア(Russia)、イギリス(Great Britain)、フランス(France)。つまりフランスは引き分けの場合は常に敗北する。

注意：ユニットは湖のマスに入れないが、支配マスを数える場合は「自軍だけが影響力を及ぼすマス」として扱う。

英文ルール6ページの図を参照。上の例の状態では、日没を迎えた。イギリス軍プレイヤーは4ユニットしか残っていないが、4マスを支配しているため、3マスしか支配していないフランス軍に勝利する。Xのマスは両軍のユニットが隣接しているため、どちらの軍の支配にも数えない。Yのマスは敵ユニットが占めているので支配マスに数えない。

### 2.3 日没

ナポレオン戦争の時代、日没後の戦闘は基本的に行われなかった。これを再現するため、両軍プレイヤーが最初の山札から最後のカードを引いたターンの終了時、日没を迎えたものとしてゲームは終了する。一方のプレイヤーだけが最後の山札を引き終えた段階では日没とならない。最初に山札を使いきったプレイヤーは、捨て札を切り直して新しい山札をつくり、ゲームを続ける。日没を

迎えるまで何度も山札を切り直して構わない。もう一方のプレイヤーが最後の山札を引いたターンの終了時に、ゲームが終了する。

### 3．初期配置

両軍プレイヤーはd 10を振る。出目の大きい方が先攻プレイヤーとなる。出目が同じ場合は振り直し。先攻プレイヤーに First Player Marker を渡す。(最初の2、3回は、英文ルール7ページのような初期配置をおすすめする。先攻プレイヤーがイギリス軍がフランス軍の好きな方を選ぶ。)

先攻プレイヤーが地図を4枚選び、向きや配置を決めて縦2枚×横2枚の戦場をつくる(英文ルール7ページの例を参照)。後攻プレイヤーは戦闘に参加する2カ国の軍を選択する。次に先攻プレイヤーは、どちらの軍を指揮するか決め、後攻プレイヤーは地図のどちら側を自軍陣営とするかを選ぶ。

各プレイヤーは自軍アクションカードをよく切り(=シャッフル)、最後に相手プレイヤーにも切って(=カット)もらい、山札とする。両プレイヤーはそれぞれ自軍の山札からカードを5枚引き、手札とする。ここが重要な点で、両プレイヤーはユニット配置前に手札を確認できる。

熟練プレイヤーやトーナメント競技向けの手順：無作為に最初の5枚を引くのではなく、自分で最初にアクション・デッキから5枚を選び、残りをあらためて切って山札とする。これは戦闘前の作戦立案を表現している。

各プレイヤーは自軍陣営側の盤端2列以内に自軍8ユニットを配置する。1マスに置けるのは1ユニットだけ。全ユニットとも完全戦力で置く。先攻プレイヤーが配置を終えた後、後攻プレイヤーが配置する。

### 4．プレイの手順

各ゲームターンは先攻、後攻の2つのプレイヤーターンで行われる。各プレイヤーターンは以下の5フェイズに分かれる。

- 1．捨て札フェイズ(Discard Phase)
- 2．手札補充フェイズ(Draw Phase)
- 3．移動フェイズ(Movement Phase)
- 4．戦闘フェイズ(Combat Phase)
- 5．回復フェイズ(Restoration Phase)

まず先攻プレイヤーが手番プレイヤーとなり、上記5フェイズを順にすべて行う。次に後攻プレイヤーが手番プレイヤーとなって上記5フェイズを順にすべて行う。ゲームが終了しなければ、次の新しいターンに入る。

各フェイズは上記の順番で厳密に行わなければならない。プレイヤーは一度実施した行動をやり

直したり取り消したりできない。

#### 捨て札フェイズ

手番プレイヤーは手札から任意の枚数を捨て札できる。

#### 手札補充フェイズ

手番プレイヤーは手札が5枚になるまでカードを引く。この時点で一方または両方のプレイヤーが山札を使い果たった場合は、ルール2.3を参照。

#### 移動フェイズ

手番プレイヤーは自軍の1ユニットを動かさなければならない。

#### 戦闘フェイズ

手番プレイヤーは1回(だけ)戦闘を宣言できる。宣言しなくても構わない。戦闘には、奇襲(Ambush)、突撃(Assault)、砲撃(Bombardment)、一斉射撃(Volley)の4種類がある。

#### 回復フェイズ

手番プレイヤーは、減少戦力のユニットを完全戦力に回復させられる。

### 5．移動

自軍ターンの移動フェイズに、手番プレイヤーは1ユニットを必ず動かさなくてはならない。歩兵は1マス、騎兵は2マスまで移動できる。斜め方向には移動できないので注意。地形によっては騎兵が1マスしか移動できない(地形が移動に与える影響は早見表を参照)。ユニットは地図端から外に出てはならない。他のユニット(自軍でも敵軍でも)のいるマスでは移動を終えられず、そのマスを通してもいけない。

HQカードを使って、さらに1ユニットを移動させたり(補給カード)、ユニットを1マス余分に移動させたり(強行軍カード)できる場合もある。ただし1回の移動フェイズでは、補給カードを2枚以上使えない。強行軍カードは1ユニットにつき1枚しか使えない。したがって、1回の移動フェイズで、手番プレイヤーは最大2ユニットを、それぞれ1マス余分に移動させられる。この場合は補給カードを1枚、強行軍カードを2枚使う。ゲリラカードを使えば、敵軍のこれらのカードを無効にできる(ゲリラカード1枚で無効にできるのは敵のカード1枚だけ)。補給カードを無効にすれば、2個目のユニットに対する強行軍カードはプレイできなくなる。

注意：このゲームでユニットの向きは移動や戦闘に影響を与えない。

## 6. 戦闘

戦闘には、奇襲（Ambush）、突撃（Assault）、砲撃（Bombardment）、一斉射撃（Volley）の4種類がある。戦闘は2つの異なる手順のうち、いずれかを使って解決する。奇襲と突撃は同一手順（6.1）砲撃と一斉射撃は別の同一手順（6.2）で行う。

手番プレイヤーは自軍ターンに1回だけ戦闘を行えるが、行わなくても構わない。非手番プレイヤーが防御側となる。

### 6.1 奇襲と突撃の戦闘手順

手順1：突撃を行う場合、手番プレイヤーは攻撃を行うユニットを指定し、それと同じ部隊名のユニットカードを手札から出さなければならない。カードの数字が攻撃力となる。攻撃ユニットが沼のマスにいる場合は突撃を行えない。

砲兵の絵が描かれているユニットカードは攻撃力がないので、突撃を行えない。

奇襲の場合、手番プレイヤーが奇襲のH.Q.カードを手札から出す。攻撃ユニットではなく、攻撃を受ける敵軍ユニットを盤上から選ぶ。

手順2：手番プレイヤーが攻撃目標を指定する。突撃の場合、この防御ユニットは攻撃ユニットに隣接（斜め方向は不可）していなければならないが、奇襲の場合はどの敵軍ユニットを攻撃しても構わない。

手順3：防御ユニットの隣に空いているマスがあれば、防御側は撤退を選択してもよい。防御側はH.Q.カードの撤退を使用する。8カ国の軍すべてが撤退カードを持っているが、アメリカには防御ユニットが退却を試みられる特別なユニットカードがある。詳細はルール8を参照。ユニットの撤退は、退却を強制された場合と同様に行う。防御ユニットが撤退した場合、攻撃ユニットは空いたマスに前進しなければならない。追撃（6.6）も行われ、戦闘と退却に使ったカードは捨て札される。この場合は戦闘が終了したものと扱い、手番プレイヤーは別の戦闘を行えない。

手順4：防御ユニットが手順3で撤退しなかった場合、防御側は防御ユニットと同じ部隊名のユニットカードを手札から出して（何枚でもよい）、防御力を増加できる。防御側は指揮官カード1枚を使って防御力の合計を増やしてもよい。

手順5：次に手番プレイヤーが攻撃支援カードを手札から出せる。使えるのは総攻撃（攻撃／支援ユニット1枚につき最大1枚）、攻城兵／工兵、威力偵察、攻撃／支援ユニットと同じ部隊名のユ

ニットカード、指揮官カード（1枚だけ）。

手順6：攻撃力と防御力の合計を決定する。

攻撃力は以下の合計：

- ・攻撃ユニットの戦力（奇襲の場合は0戦力）
- ・攻撃ユニットカードまたは奇襲カードのダイスの出目。
- ・地形効果（早見表を参照）
- ・指揮官の戦闘力（9.1）＝指揮官の統率力を使用した場合は加算できない
- ・支援ユニット（6.4）の戦力
- ・支援ユニット（6.4）のユニットカードによる追加ダイスの出目

防御力は以下の合計：

- ・防御ユニットの戦力
- ・ユニットカードを使用した防御ユニットの防御力
- ・地形効果
- ・堡壘効果
- ・指揮官の戦闘力

手順7：戦闘結果の判定。以下の通り、攻撃力と防御力の合計を比較する。

攻撃側の戦力が

防御側より少ない・・・攻撃／支援ユニットがすべて1打撃を受ける

防御側と同じ・・・双方とも効果なし

防御側より多い・・・防御ユニットは退却するか1打撃を受ける（防御側が選択）

防御側の2倍以上・・・防御ユニットは退却するか1打撃を受ける（攻撃側が選択）

防御側の3倍以上・・・防御ユニットは1打撃を受けて退却

防御側の4倍以上・・・防御ユニット全滅

結果の適用については6.5を参照。

### 6.2 砲撃と一斉射撃の戦闘手順

手順1：手番プレイヤーが攻撃ユニットを指定し、同じ部隊名のユニットカードを手札から出す。このユニットカードは砲撃または一斉射撃を行えるカードでなければならない。

砲兵の描かれたユニットカードが砲撃力を持っている。

手順2：手番プレイヤーが攻撃目標を指定する。一斉射撃の場合、この防御ユニットは攻撃ユニットに隣接（斜め方向は不可）していなければならない。砲撃の場合、防御ユニットは攻撃ユニットから2マス以内にいないてはならない。この2マスは斜め方向にはたどれない。丘、町、林の

マスや、敵軍または自軍ユニットの存在するマスも通れない。砲撃ユニットや目標ユニットが丘、町、林にいる場合は問題ない。言い換えれば、攻撃側と防御側の中間に、丘、町、林またはユニットの存在するマスがあってはならない（英文ルール19ページの図を参照）。攻撃ユニットは沼のマスからでも一斉射撃と砲撃を行える。

手順3：攻撃力と防御力の合計を計算する。

攻撃力は以下の合計：

- ・ユニットカードのダイス目
- ・地形効果

防御力は以下の合計：

- ・防御ユニットの戦力
- ・地形効果

手順4：戦闘結果。攻撃力が防御力を上回った場合、防御ユニットは1打撃を受ける。それ以外の場合は効果なし。結果の適用については6.5を参照。

### 6.3 戦闘の地形効果

戦場の各マスには特定の地形が描かれている。ユニットの防御力を増加させる地形もあれば、攻撃/支援ユニットの攻撃力を増やす地形もある。多くの地形は防御力も攻撃力も増加させない。堡壘は戦闘中に構築される特殊な地形で、既に戦場に存在する地形にさらに防御力を加えられる。

それぞれの地形の特徴は、早見表の地形効果表を参照。

### 6.4 支援ユニット

攻撃側プレイヤーが統率力2以上の指揮官カードを使うと、2ユニット以上が攻撃に参加できる。統率力はその指揮官が攻撃に参加させられるユニットの数である。統率力が1だと、最初に戦闘を指定したユニットしか攻撃に参加できないので、統率力が1の指揮官で攻撃を支援する意味はない。統率力が2、3、4の指揮官はそれぞれ、余分に1、2、3個のユニットを攻撃に参加させられる。攻撃に参加するユニットは、防御ユニットの隣のマスにいないとせず、通常に突撃が行える条件を満たしていなければならない（ただしユニットカードを使用する必要はない）。元の攻撃ユニット以外に戦闘に参加するユニットを「支援ユニット」と呼ぶ。支援ユニットの攻撃力は自動的に全体の攻撃力に加算される。支援ユニットのユニットカードを使用すれば、さらにダイスを振って攻撃力を増やせる。ただし攻撃力の合計値が防御力の合計値を下回った場合、支援ユニットもすべて1打撃を受けなければならない。

### 6.5 戦闘結果

戦闘結果には除去、打撃、退却の3種類がある。攻撃ユニットは戦闘後前進と追撃（騎兵のみ）を行える。ユニットが打撃を受けるか退却するかを選択できる結果もある。その場合は攻撃側または防御側プレイヤーが、退却か打撃かを選び、結果を適用する。

手番プレイヤーは、防御側ユニットが退却を行えないときでも、打撃の代わりに退却を選択できる。この場合、防御側ユニットは全滅する。これは正当な作戦として認められる。

除去(Elimination)

除去の結果を受けたユニットは、完全戦力が減少戦力かに関係なく地図上から取り除かれる。

打撃(Hit)

打撃の結果を受けた完全戦力のユニットは、裏返されて減少戦力となる。既に減少戦力だったユニットは除去される。

退却(Retreat)

退却の結果を受けたユニットは、現在いるマスを出なくてはならない。現在のマスから1マス移動する。退却は、戦場の自軍地図端方向が最優先される。自軍または敵軍ユニットが存在してその方向に退却できない場合は、右翼か左翼の側面方向に退却しなくてはならない。側面に退却できない場合に限り、敵軍地図端方向に退却できる。周囲の4マスがすべてユニットまたは地図端で占められて退却できない場合、そのユニットは除去される。

英文ルール13ページの左図

優先順位1：自軍地図端方向

英文ルール13ページの右図

優先順位2：自軍地図端方向がブロックされているので、側面方向に退却

英文ルール14ページの左図

優先順位3：側面と自軍地図端方向がブロックされているので、敵軍地図端方向に退却

英文ルール14ページの右図

退却不能でユニット除去：フランス軍ユニットは完全に包囲されて退却できないので、除去される

撤退

撤退カードを使用すると、ユニットを自発的に1マス下げられる。撤退は、ユニットが退却を強

制された場合と同様に行う。戦闘を宣言するのに使ったユニットカードは使用済みとみなされ、捨て札される。

#### 戦闘後前進

攻撃側が突撃を行って、防御側のいたマスが退却、撤退、除去で空いた場合、攻撃ユニットまたは支援ユニットの1つが、防御側の空けたマスに前進しなくてはならない。ただし「前進の必要なし(Not required to advance)」と書かれたユニットカードもある。戦闘で「前進の必要なし」と記載のあるユニットカードを使用した場合、そのユニットは戦闘後前進を行わなくてもよい。戦闘に2ユニット以上が参加している場合、ユニットカードに「前進の必要なし」と記載のあるユニットは前進しなくて良いが、記載のないユニットのうち1つは前進しなければならない。奇襲、砲撃、一斉射撃の場合、戦闘後前進は行えない。

#### 6.6 追撃

防御ユニットが撤退または退却を行った場合、騎兵ユニットは空いたマスに前進し、退却(撤退)したユニットに追加打撃を与えられる。手番プレイヤーは、追撃する騎兵ユニットが直前の戦闘で使用したユニットカードの枚数と同じ個数のd6を振る。追撃力を持つ指揮官を使用していた場合、ダイスの出目から追撃力を差し引く。修正後の出目がユニットカードに記された「追撃力」の範囲内だった場合、退却(撤退)ユニットは追加1打撃を受ける。追撃で2打撃を受け、完全戦力のユニットが除去される場合もある。

#### 6.7 カードと戦闘

戦闘結果に影響を与えるカードもある。詳細はルール9を参照。

#### 7.回復フェイズ

回復により、減少戦力のユニットを表返して完全戦力に戻せる。注意：除去されたユニットはゲームに復帰できない。

ユニットは、回復フェイズにカードを使用してのみ回復できる。ユニットの回復に使えるカードは4種類ある。手番プレイヤーだけが回復を試みられる。回復は以下の3種類の方法で行う。妨害カードが使われない限り自動的に成功し、ユニットを完全戦力にできる。

- ・補給または再集結カードを使用して、減少戦力の自軍ユニットを1つ回復できる。ゲリラカードの妨害を受ける。

- ・ユニットカードを使用して、同じ部隊名のユニ

ットを回復できる。ゲリラカードの妨害を受ける。

以下の3番目の方法では、回復が成功しない場合もある。

- ・指揮官カードを使用して、任意の自軍減少戦力ユニットの回復を試みられる。

指揮官カードを出して回復を宣言した後、手番プレイヤーはd6を振る。出目が指揮官の回復力の範囲内だった場合、回復は成功する(ユニットを表返して完全戦力にする)。失敗した場合は、何も起こらない。

例：フランス軍プレイヤーがスールの指揮官カードを使って回復を試みる場合、d6で1-3が出れば成功する。ネイの指揮官カードを使った場合は1-5で成功する。

堡壘の構築：手番プレイヤーは回復フェイズでユニットの回復を終えた後、堡壘のHQカードを1枚だけ使用できる。

#### 8.ユニットカードの概要

すべてのユニットカードには、7種類の能力うち2~4種類の値が記載されている。以下でその詳細を説明する。

攻撃力(Attack)：この値は、戦闘で攻撃力を加算する際に振るダイスの種類と個数である。戦闘で突撃を行う場合、攻撃力を持つユニットカードを使わなくてはならない。さらに攻撃ユニットのユニットカードを追加使用したり、支援ユニットのカードを使用してもよい(ルール6.4を参照)。

防御力(Defence)：この値は、戦闘を仕掛けられた防御側ユニットと同じ部隊名のユニットカードに防御力として加算できる値である。

砲撃力(Bombard)：この値は、手番プレイヤーが同じ部隊名のユニットで砲撃を行う際に、攻撃力として振るダイスの種類と個数である。

射程(Range)：一斉射撃または砲撃を行う際に、攻撃ユニットから防御ユニットまで届く最大距離。距離を測る際に斜めにはマスを数えられないので注意。防御ユニットが攻撃ユニットと斜め方向で接している場合、射程は2マスとなり、中間のマスに林、丘、町、ユニットなどがあると妨害される。

一斉射撃力(Volley)：この値は、手番プレイヤー

がユニットカードを使って一斉射撃を行う際に、攻撃値として振るダイスの種類と個数である。

追撃力(Pursuit)：騎兵ユニットだけが持っている。この値は、退却または撤退を行った防御側ユニットを追撃して打撃を与える際に使用する。

撤退力(Withdraw)：この値はアメリカ軍のユニットカードだけに記載されている。アメリカ軍プレイヤーは防御ユニットと同じ部隊名のユニットカードを使って、撤退を試みられる。d 6 を振り、撤退力の範囲内のダイス目が出れば成功し、撤退のH Qカードを使用した場合と同じように1マス下がる。この撤退の試みは、他の防御カードを使う前に行わなくてはならない。撤退の試みが失敗した場合、このカードの防御力を防御力の合計に加える。

戦闘後前進の必要なし(Not Required to Advance)：一部のユニットに記載されている。突撃戦闘にのみ適用される。この記載のあるユニットカードの1つを攻撃または支援ユニットに使用した場合、手番プレイヤーは戦闘後前進を行うか行わないかを選択できる。6 . 5 の戦闘後前進を参照。

## 9 . 司令部 ( H Q ) カード

### 9 . 1 指揮官カード

以下の異なる目的の1つで使用する。ユニットカードの使用法と似ているものもある。

統率力(Command)：この値は、指揮官が1つの戦闘で攻撃に参加させられるユニットの数を示す。6 . 4 の支援ユニットの項を参照。

戦闘力(Combat)：指揮官の戦闘力は、戦闘で攻撃力または防御力にそのまま加算できる。指揮官は統率力か戦闘力のいずれかを戦闘で使えるが、両方は使用できない。統率力が1の指揮官を戦闘で使用する場合、戦闘力を使う方が合理的だ。

回復力(Rally)：手番プレイヤーは回復フェイズで指揮官を使い、ユニットを指定して回復を試みられる。d 6 を振って指揮官の回復力の範囲内のダイス目が出れば、そのユニットを回復できる。

追撃力(Pursuit)：指揮官を戦闘に使用した場合、その追撃力を追撃修正に使用する。これにより騎兵の追撃で打撃を与えやすくなる。注意：追撃力を持たない指揮官もいる。

砲兵支援(Grand Battery)：ナポレオンだけが持

つ能力。任意のフランス軍ユニットの2マス以内に砲撃を行える。攻撃力(カードには damage と記載)は2 d 1 0 に地形効果を加えたもの。

## 9 . 2 他のH Qカード

### 奇襲(Ambush)

奇襲戦闘は、このカードを使ってのみ行える。奇襲は1プレイヤーターンに1回しか行えない。攻撃力を修正するのに使えるカードは指揮官カードの攻撃力だけ。状況に関係なく、奇襲攻撃は防御側の占めるマスで行われたものとして扱う。

### 総攻撃(Committed Attack)

このカードを突撃戦闘で使用すると、攻撃力に2 d 6 を加算できる。ただし、攻撃または支援ユニットのうち1つは、使用した総攻撃カード1枚につき1打撃を戦闘後に受けなくてはならない。このカードは指揮官が全力で目標地点を確保するために捨て身の攻撃を決断したことを表現している。損失は大きいかもしれないが、それに見合う結果を得る可能性は十分ある。

### 強行軍(Forced March)

このカードを使用すると、移動を終えたばかりの1ユニットを、さらに1マス余分に動かせる。畑または沼地のマスから移動を開始したユニットは、強行軍カードを使って移動力を増やせない。

### ゲリラ(Guerrilla)

このカードを1枚使って、相手プレイヤーが出した補給、強行軍、再集結のカードを1枚無効にできる。戦闘力を加算するユニットカードの使用も妨害できるが、戦闘を行うのに使ったユニットカードは無効にできない。ゲリラカードは、相手がカードを出した直後に使用する。その時点で双方のカードは捨て札となる。相手プレイヤーターンに使用できる唯一のカードで、自軍ターンには使えない。

### 堡壘(Redoubt)

手番プレイヤーは回復フェイズに堡壘カードを使用できる。1プレイヤーターンに使える堡壘カードは1枚だけ。堡壘はゲーム中に構築できる一時的な防御拠点である。堡壘を構築すると、そのマスの地形効果を+3できる。攻撃側がそのマスのどちら側から攻撃を行っても、防御側は+3の修正を受ける。堡壘のマスにいるユニットが、いかなる理由でもそのマスを離れた場合、堡壘は地図上から取り除く。

### 再集結(Regroup)

このカードを使って手番プレイヤーは減少戦力

ユニットを回復できる。オスマントルコは騎兵が多いため補給カードは入っていないが、回復用のカードが必要なので、再集結カードをつくった。

#### 攻城兵 / 工兵 (Sappers/Engineers)

このカードを使うと、堡壘マーカーによる防御力 + 3 の効果を無効にできる。堡壘は除去されない。単に戦闘時に防御効果を無効にする。

#### 威力偵察 (Skirmish)

このカードを使うと、手番プレイヤーは戦闘を中止できる。突撃戦闘の手順 5 で使用する。手番プレイヤーは戦闘を行うために出したユニットカードを手札に戻せる。防御側の使用したカードはすべて捨て札となる。攻撃ユニットを任意の方向に 2 マス (斜め方向は不可) まで動かせる。手番プレイヤーは威力偵察カードを使用した戦闘で指揮官カードを使えない。手番プレイヤーは同一プレイヤーターンに他の戦闘を行えない。

#### 偵察 / スパイ (Scout/Spy)

このカードを使うと、手番プレイヤーは相手プレイヤーの手札を見ることができる。手番プレイヤーだけが偵察 / スパイカードを使用できる。

#### 補給 (Supply)

このカードを使うと、手番プレイヤーは減少戦力のユニットを回復させるか、移動フェイズでユニットを 1 つ余分に動かせる。

#### 撤退 (Withdraw)

このカードを使うと、戦闘解決前に防御ユニットを自発的に 1 マス退却させられる。防御側だけが使える。防御ユニットは退却し、攻撃ユニットは戦闘後前進する。追撃を行ってもよい。戦闘は終了し、攻撃側が戦闘を行うのに使用したユニットカードは捨て札となる。

#### 英文ルール 19 ページの図

砲撃が妨害される例：A、B 両ユニットは砲撃力を持つ。砲撃を行えるマスを手印で示す。射程の 2 マス以内で砲撃を行えないマスには「NO」が記載されている。斜め方向には砲撃を行えないので注意。ユニット (「U」で表示) の存在も砲撃を妨げる。

以上

#### <<トランスレーターズ・ノート>>

ゲームタイトルは「ナポレオン戦術」「欧州陸軍操典」なんかが適当かと思いましたが、どうもしっくりこないで、「マヌーブル」としていません。同じスベルのイギリス英語では「マニューバー」ですが、ナポレオン戦争時代なんでフランス語発音に近い方が適切かと思ひまして。

捨て札の取り扱いについて。特にルールでは書いてありませんが、私は「カードを使用 (または捨て札) した時点では確認できるが、以降は捨て札の山の一番上のカードだけを見れる」とした方がよいかと思います。山札を探ってカウンティングする作戦はかなり有効ですが、プレイアビリティの面から不可とすべきです。

初期配置について。これも私見。先攻後攻を決めた後、地図 4 枚を裏向きに無作為で選択し (位置と向きも無作為に決める) 登場する 2 つの軍を 8 面ダイス 2 個を振って決める (1 = アメリカ、2 = オスマントルコ、3 = スペイン、4 = オーストリア、5 = プロイセン、6 = ロシア、7 = イギリス、8 = フランス)。ゾロ目が出たら 1 個だけ振り直し。次に先攻プレイヤーが、どちらの軍を指揮するかを決め、後攻プレイヤーが地図のどちら側を自軍陣営とするかを選ぶ。

この方がランダム性が増して面白いとおもいますので、興味のある方はお試し下さい。

翻訳：西新宿鯨

誤訳や誤植などお気づきの点がございましたら、私のブログ「ふかひれすーぶ」の記事のコメント欄に記入していただければ幸いです。ブログのアドレスは以下の通り。

[http://blog.livedoor.jp/w\\_sjk\\_shark55](http://blog.livedoor.jp/w_sjk_shark55)