

## Manoeuvre (マヌーブル) 早見表 (表)

### 突撃 / 奇襲 戦闘結果表

#### 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・・・防御ユニットは全滅

### 地形効果表

	移動	防御力	砲撃	攻撃力
平地 (Clear)				
畑 (Field)	進入したら停止			
丘 (Hill)		+ 2	ブロック	丘以外への攻撃 + 2
湖 (Lake)	進入不可			
沼 (Marsh)	進入したら停止	+ 1		沼からの突撃は不可
町 (Town)		+ 3	ブロック	
林 (Woods)		+ 2	ブロック	
ユニット (Unit)	進入不可		ブロック	
堡壘 (Redoubt)		+ 3		

### 各国の H Q カードの内訳

	奇襲	総攻	強行	ゲリ	指揮	堡壘	再集	工兵	威偵	偵察	補給	撤退
オーストリア	2	1	0	2	4	3	0	0	2	0	4	2
フランス	0	0	3	0	6	1	0	1	1	0	4	4
イギリス	0	1	2	0	5	2	0	1	1	1	4	3
オスマントルコ	0	4	0	0	4	0	7	0	0	0	0	5
プロイセン	0	1	3	1	4	3	0	0	2	0	4	2
ロシア	0	3	0	2	6	2	0	0	1	0	4	2
スペイン	0	0	0	5	5	4	0	0	1	0	2	3
アメリカ	4	0	0	0	5	3	0	1	1	1	3	2

## Manoeuvre (マヌーブル) 早見表 (裏)

### 戦闘解決の手順

#### A) 砲撃または一斉射撃

1. ユニットと同じ部隊名の砲撃または一斉射撃のユニットカードを出す。
2. 防御力を合計 = 防御ユニットの戦力 + 地形 / 堡壘の効果
3. 攻撃力を合計 = ユニットカードのダイス目 + 丘の効果
4. 攻撃力の合計が防御力の合計を上回った場合、防御側は 1 打撃を受ける。

#### B) 突撃または奇襲

1. 奇襲カードを出すか、攻撃力を持つユニットカードを 1 枚出す。
2. 防御側は撤退、ユニットカード、指揮官カードを出す。
3. 攻撃側は威力偵察、総攻撃、追加ユニットカード、指揮官カードを出す。
4. 防御力を合計 = 防御ユニットの戦力 + 地形 / 堡壘の効果 + ユニットカードの防御力 + 指揮官の戦闘力
5. 攻撃力を合計 = 攻撃ユニットの戦力 + ユニットカードのダイス目 + 丘の効果 + 指揮官の戦闘力。指揮官の統率力を使用した場合、統率力 - 1 までの隣接ユニットを戦闘に追加できる。この場合は、追加したユニットの戦力 + 使用したユニットカードを攻撃力に加算する。
6. 戦闘結果表を参照する。退却方向の優先順位は、1) 自軍地図端、2) 両側面、3) 敵軍地図端の順。
7. 防御側の占めていたマスが空いた場合、攻撃 / 支援ユニットの 1 つは戦闘後前進しなければならない (戦闘に参加した全ユニットが「前進の必要なし」のユニットカードを使用した場合を除く)。
8. 騎兵ユニットが戦闘後前進し、ユニットカードに追撃力の記載がある場合、そのカード枚数と

同じ数だけ d 6 を振る。ダイス目が追撃力の範囲内だと、防御ユニットは 1 打撃を受ける。

### 重要なルール

基本ルール：移動、戦闘は斜め方向に行えない。

指揮官：突撃では 1 枚しか使えない。統率力が戦闘力のいずれかを使用できる。二つ同時には使えない。

ゲームの終了：敵軍の過半数を撃破した場合か日没になった場合。(両軍が山札を使い切った時点で日没を迎える。一方のプレイヤーだけが山札を使いきった場合は、両プレイヤーが山札を使い切るまで、再度捨て札を切り直して山札とする)。敵軍の撃破による勝利：敵軍の 5 ユニット以上を除去した場合。

日没時の勝利判定：V P の多い方が勝利。敵陣を 1 マス占めるたびに 1 V P。ユニットが隣接する敵陣のマスごとに 1 V P (ただし敵軍が占めているマス、敵軍も隣接しているマスからは V P を得られない)。

### ゲーム手順 (移動以外は必ずしも行う必要なし)

1. 捨て札フェイズ：任意の枚数を捨て札できる。
2. 手札補充フェイズ：手札が 5 枚になるまで補充する。
3. 移動フェイズ：ユニットを 1 つ動かす (歩兵は 1 マス。騎兵は 1 または 2 マス)
4. 戦闘フェイズ：戦闘を 1 回行える。
5. 回復フェイズ：
  - ・以下の方法の 1 つを使って 1 ユニットの回復を試みられる。
    - A) 補給カードを使用
    - B) 再集結カードを使用
    - C) ユニットと同じ部隊名のユニットカードを使用
    - D) 指揮官カードを使って d 6 を振る
  - ・堡壘カードを 1 枚使用