

Strategy & Tactics issue no. 224

Game Title: The Sedan Campaign, 1870

Date of Publication: September 2004

Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390

Decision Games hereby grants permission for its customers to download and/or print copies of this file for their personal use. Discussion folders for this game are located on Consimworld.com's discussion board.

These "living rules" were first posted on 09/09/04. They contain 8,084 words.

### Credits

**Game Design:** Ty Bomba

**Development:** Joseph Miranda

**Playtesters:** Joseph Miranda, Christopher "Doc" Cummins & Ty Bomba

**Map:** Joe Youst

**Counters & Production:** Callie Cummins & Larry Hoffman

© 2004 DECISION GAMES, BAKERSFIELD CA. MADE AND PRINTED IN THE USA.

### 目次

- 1.0 インTRODクシヨソ
- 2.0 ゲームの内容物
- 3.0 初期配置とヘクスの支配
- 4.0 勝利条件
- 5.0 ターンの手順
- 6.0 増援
- 7.0 第1軍及び帝国親衛隊 の特別ルール
- 8.0 スタック
- 9.0 支配地域
- 10.0 移動
- 11.0 戦闘
- 12.0 武運マーカー(Fortunes of War)

### 1.0 イソTRODクシヨソ

#### 1.1 概要

**The Sedan Campaign, 1870 (SC70)**は、普仏戦争で活発な作戦が行われた最初の1ヶ月からなる戦いの、低難易度の作戦級シミュレーションである。ゲームは2プレイヤー用で、片方がプロイセン\* (実際には北ドイツ同盟)を、もう一人が仏軍を指揮するが、どちらの陣営も指揮したい人がソリテアでプレイすることも可能である。

ウォーゲーム初心者のプレイヤーは、このルールを読み進む前に**SC70**の内容物をすべて確認しておくとうい。図表、コマ、マップを確認すること。それからカウンターを抜き、マップの上に配置して、ゲームがどのような見た目で、どのように動くかを思い描いてみること。

\* “プロイセン”と“独”という言葉は、ルール中互換性を持って用いられている。

## 1.2 ゲームの規模

マップ上の各ヘクスは対辺距離4.4マイルである。各ゲームターンは3日を表す。プレイ用のコマは歩兵や騎兵の師団または旅団を表し、各編成は3,000から15,000人で構成されている。

## 2.0 ゲームの内容物

### 2.1 概要

**SC70**の完品の内容物にはこのルール、マップシートと80の四角いカウンター (“ユニット”や“ユニットカウンター”とも呼ばれる)が含まれている。プレイヤーは、プレイ中に発生する戦闘の解決やその他の発生しうるイベントのために、標準的な(6面の)サイコロを自分で用意しなければならない。

### 2.2 ゲーム用のマップ

ゲームマップはこの規模で描いていく際に1870年の仏独国境地域に見られる軍事上重要な地形を表している。六角形の格子(“ヘクス”)は、チェスやチェッカーで用いられる升目のように、ユニットの位置や移動を調整するために印刷されている。ユニットは、どの時点でも常に1つのヘクスにしか存在していない。

各ヘクスは、移動や戦闘に影響を与える可能性のある天然及び/または人工の地形を含んでいる。マップの地形はヘクスの格子との調整のため、現実世界の正確な形状とは多少異なるものとなっている。だが、この戦争中にヘクス間の地形の関係はプレイヤーにこの戦争で事実上対応する役割の人物が直面した同じ空間的、時間的ダイレンマを提示できる程度には正確なものとなっている。

マップ上の各ヘクスには、固有の4桁の数字が印刷されている。これはルール中で言及される場所の特定(例えば、Nancyはヘクス3318にある)の助けや、対戦が中断された場合にユニット位置を記録したりできるよう設けられたものである。

### 2.3 カウンター

ゲームには80のカウンターがあるが、その大半は戦闘ユニットを表す; 残りは記憶補助用や情報マーカーである。カウンターは注意して打ち抜くこと。各戦闘ユニットカウンターには数種の情報が表示されている: 国籍、兵種、戦闘力、増援や初期配置の状態、個別の部隊名及び上級編成への所属である。

### 2.4 戦闘ユニットの例

このユニットはプロイセン第1予備歩兵師団である。この師団は“2”の戦闘力を持ち、ゲームターン4の増援としてプレイに登場する。

### 2.5 陣営

ユニットの国籍、及びその“陣営”は、色分けで示されている。

#### プロイセン陣営

北ドイツ同盟の全ユニット – 黒地に白

バーデン=ヴュルテンベルク (Baden and Wurttemberg) 師団 – リーフグリーン地に黒

#### フランス陣営

すべての仏ユニット – スカイブルー地に黒

### 2.6 ユニットの部隊名

各陸上戦闘ユニットは、現実世界で事実上対応するものの数字または略称で識別される。略号は下記のとおり:

Bdn – バーデン (Baden)

Bv – バイエルン (Bavarian)

CdA – アフリカ軽騎兵 (Chasseurs d’Afrique)

FL – 外人部隊

G – 親衛

GC – 親衛騎兵

Hsn – ヘッセン (Hessian)

R – 予備

IG – 帝国親衛隊

RC – 予備騎兵

L - 後備(Landwehr)                      RS - ザクセン王室(Royal Saxon)  
LG - 後備近衛(Landwehr Guards)      Wrt - ヴュルテンベルク(Wurtemberg)  
Mar - 海兵(Marine 海軍歩兵)

## 2.7 ユニットの兵種

ユニットは、ここにある兵種によって区別される。これは移動の際に重要となる(8.0参照)。

歩兵                      騎兵

## 2.8 ユニットの規模

ユニットの組織の規模は、ユニットの兵種の上にシンボルで示されている。ゲーム中、師団と旅団の間には機能上の実質的な違いはないが、軍と軍団規模のユニットに関しては重要なルールがある。7.0章参照。

XXXX - 軍              XX - 師団              X - 旅団  
XXX - 軍団              III - 連隊

## 2.9 戦闘力

この数字は、各ユニットの攻撃との防御の相対的な能力の尺度(10.0章参照)である。

## 2.10 移動力

大半のウォーゲームと異なり、ユニットの移動力はカウンター上には印刷されていない。この数字は、各ユニットのマップ上に印刷されているヘクスを移動する能力の尺度であり、国籍と兵種によって決定される。

プレイ開始時、ゲーム中の全歩兵ユニットの移動力は、1つの例外を除いて(7.5参照)、6である。同様に、ゲーム中の全騎兵ユニットの移動力は8である。ゲームターン6の開始時に、仏歩兵ユニットの移動力は5に、仏騎兵の移動力は7に低下する。ゲームターン8と9では、数値がそれぞれ4と6に低下し、最終的に、ゲームターン10には3と5に低下する。

## 2.11 武運マーカー

裏面に“Fortunes of War”と印刷されているカウンターは、戦役に影響を与える可能性のあるランダムイベントを発生させるために使用する。プレイ開始時、武運マーカーをすべて(コーヒーカップのような)不透明な入れ物に入れること。これらはゲーム中にランダムに引くことができる(12.0章参照)。

## 3.0 初期配置とヘクス支配

**3.1** プレイヤーがどちらの陣営をコントロールするか決定したら、各プレイヤーは、下記の解説に従い、自分の陣営に属するユニットを整理し、仕分けすること。

### 3.2 仏の初期配置

仏プレイヤーが最初に自分のユニットの初期配置を行い、マップ上に以下の軍団のユニットすべてを配置する: IG, I, II, III, IV, V, VI, RC。仏ユニットの初期配置コードは裏面に印刷されている。裏面に4桁の数字だけが印刷されているなら、その仏ユニットはそのヘクスに初期配置しなければならない。例えば、仏帝国親衛隊軍団は常にヘクス3411に初期配置されてゲームを開始する。

仏ユニット裏面の4桁の数字と一緒に数字の“1”か“2”があると、そのユニットは、フランス内の、その数字の範囲内のヘクスに初期配置できる。例えば、仏第3(III)軍団の4個師団すべてには、裏面に“3711/1”と印刷されている。このようなユニットは、仏プレイヤーがユニット単位で決定し、ヘクス 3711, 3710, 3811, 3812, 3712, 3612 及び3611の組み合わせで初期配置を行うということになる。

仏ユニットの裏面の初期配置座標と配置範囲がどのようなものであれ、仏ユニットはプファルツ(The Palatinate)やバーデン(Baden)には初期配置できないことに注意; 仏領内のヘクスにのみ初期配置できるのだ。仏ユニットは通常のスタック制限(8.0章参照)内で配置を行うこと。

仏には増援ユニットが2つある: “Mar” (海兵)師団(ターン3に登場)と“FL” (外人部隊)連隊(選択増援 “\*”; 武運ルール参照)である。

### 3.3 バーデン=ヴュルテンベルク師団

バーデン=ヴュルテンベルク師団は独陣営であるが、この2つの小国は、まだ完全には北ドイツ同盟の主要メンバーとなっていなかったため、初期配置、移動、戦闘に多少の制限がある。プロイセンプレイヤーはこれらのユニットをバーデンから1ないし2ヘクス以内の任意のヘクスに初期配置する。プレイ中、これら2ユニット

はバーデン領ヘクス、ストラスブール(Strasbourg)ヘクス (5219)及びこの都市に隣接する4ヘクスの仏領 (5118, 5119, 5218及び5318)内での移動及びそれらのヘクスへの攻撃しか実施できない。

### 3.4 プロイセンの増援

カウンター内には8つのプロイセン増援ユニットがある。増援ユニットはマップ上でプレイを開始するわけではない; 6.0章にある細目に従い、後ほど登場するのだ。増援は、左上隅に印刷されている1桁の数字(“3,” “4”または“9”)で識別できる。初期配置の際に、これらのユニットすべてをマップシート上に印刷されているゲームターン記録トラックの対応する数字のボックスに配置すること。

### 3.5 プロイセン主力軍の初期配置

プロイセン軍の残りのユニットは、すべてプファルツ内に初期配置されるが、仏領に直に隣接するヘクスには初期配置できない。例えば、ユニットは5310, 4510, 3706等ではゲームを開始できないのだ。ユニットは、通常の制限内であればスタックさせて初期配置してもかまわない; この詳細については7.0及び8.0章を参照。

### 3.6 マーカーの初期配置

ユニットを整理し、上記のとおり配置を完了したら、マップシート上に印刷されているゲームターン記録トラックのゲームターン1のボックスに“ゲームターン”マーカーを配置すること。

### 3.5 ヘクス支配

ヘクス支配とは、プレイ中のさまざまな時点で重要ヘクスを“支配”している陣営を記述するために用いられる用語である。このゲームでは、ヘクス支配が重要となるのは都市ヘクス(4.0章参照)に関するものだけである。プレイ開始時、仏プレイヤーはフランス国内のすべてのヘクスを、独プレイヤーはバーデンとプファルツ内のすべてのヘクスを支配している。ヘクスの支配状態が変更されるのは、相手陣営の陸上ユニットがそのヘクスに進入した瞬間である。各ヘクスの支配状態は、両陣営のユニットがマップのさまざまな箇所に進入や再進入を行うことで、ゲーム中に何度も交代する可能性がある。

### 4.0 勝利条件

**4.1** プロイセンプレイヤーは、ゲーム中は完全に攻勢にあり、パリを直撃する後の進撃の展開の際にうまくいくよう戦役を進めることを目指す。マップ上での進撃の度合いによっては、プロイセンプレイヤーはどのゲームターンであっても、その終了時に勝利を宣言することができる(4.4も参照)。

### 4.2 都市ヘクスの支配

各ゲームターン(5.2参照)の最後の段階になったら、プロイセン支配下にある都市ヘクス数を数えること。勝利判定時には、プロイセンプレイヤーはルール3.5に定義される都市ヘクスを支配するだけでなく、同時にその都市ヘクスからプファルツ(バーデンは不可)内の当該地図端ヘクスまで切れ目のない経路を設定できなければならない。この経路には、仏ユニットも、その支配地域も存在してはならない。このヘクス経路を設定する際には、プロイセンユニットが存在していても仏側の支配地域は無効化されない。このようにして支配した都市ヘクス1つにつき、プロイセンプレイヤーは1“勝利ポイント”(VP)を得る。

### 4.3 勝利と敗北

ゲームターン1から5の終了時までには、(上述の制限の範囲内で)2以上の勝利ポイントに相当する都市ヘクスを支配していたら、プレイを停止してプロイセンプレイヤーがゲームの勝利を宣言する。ゲームターン6から10の終了時は、要するVPは3VPに増加する。必要なポイント数はマップシート状のターン記録トラック上に記されている。

プロイセンプレイヤーが特定のターンの終了時に勝利を宣言できるだけの数のVPを得られなければ、プレイはターン終了時に求められるVP数を得るかまたはゲームターン10の終了時の、どちらか早いほうまで継続される。プロイセンプレイヤーがゲームターン10の終了時までには十分なポイントを得ることができなければ、仏プレイヤーがゲームの勝利を宣言する。

勝利は各ゲームターンの終了時に判定されることに注意; 各ゲームターンの中途でのプロイセンVPの合計は重要ではなく、ゲームターン終了時の合計だけが重要となる。

### 4.4 仏のサドンデス勝利

各勝利チェックフェイズに、仏プレイヤーはゲーム中に独ユニットがいくつ除去されたかをチェックする。その数がターン記録トラック上に記されている数字以上であれば、ゲームは即座に終了し、仏プレイヤーが勝利する。このルールの適用時には、プロイセン第1軍は5ユニットに換算する。

同一ターン中に独プレイヤーが都市の占領による勝利を、仏が敵ユニット除去による勝利を達成した場合は、仏プレイヤーが勝利する。

仏プレイヤーは2つの方法で勝利しうることに注意: 独に十分な数の都市を与えない、または独ユニットを求められる数だけ除去する。独側は都市の占領によってのみ勝利できる。

## 5.0 ターンの手順

### 5.1 概要

**SC70**の各ゲームターンは片方はプロイセンでもう片方は仏の2つの“プレイヤーターン”に分かれており、各ゲームターンの終了時には双方が参加するVPチェックフェイズがある。この手順全体で1“ゲームターン”を構成し、対戦全期間で最大10が存在する。

プロイセンプレイヤーターンは、どのゲームターンでも第1プレイヤーターンである。ゲームターンが完了した時点で、ゲームターン記録トラック上のゲームターンマーカーを1ボックス進めること。

プレイヤーの実行する行動は、後述のゲームターンの手順の該当部分で実行しなければならない。プレイヤーがある行動を完了してしまったら、相手が寛容にも許可してくれない限り、忘れていた行動を実行したり、まずかった行動をやり直したりすることはできない。

### 5.2 ターンの手順

ゲームターンの手順は、おおむね下記のとおりである。残りのルールは、できる限り、各ゲームターンの手順の経過に従って出くわす順に説明するよう編集されている。

#### I. プロイセンプレイヤーターン

- A. 武運マーカーフェイズ
- B. プロイセン移動 & 増援フェイズ
- C. プロイセン戦闘フェイズ

#### II. フランスプレイヤーターン

- A. 武運マーカーフェイズ
- B. 仏移動フェイズ & 増援フェイズ
- C. 仏戦闘フェイズ

#### III. 勝利チェックフェイズ

## 6.0 増援

### 6.1 プロイセンの増援

プロイセンプレイヤーはゲーム中に増援ユニットを8個受け取る(3.4参照)。マップシート上のゲームターン記録トラックにある、増援ユニットが置かれている数字のボックスに対応するゲームターンの開始時に、プロイセンプレイヤーは、自分の移動フェイズの任意の時点で、プファルツ (バーデンは不可)にある地図端ヘクスを經由して登場させることができる。

### 6.2 仏の増援

仏プレイヤー唯一の増援である、“Mar”師団はゲームターン3に登場する。仏軍FL連隊(増援コード“\*”)は武運マーカールール(12.0章参照)に従って登場する; 他にはプレイに登場するものはない。

敵ユニットに占領されていなければ、仏増援はすべてChalonsヘクス(1014)から登場する。Chalonsが敵に占領されたら、登場する仏増援は、次の仏プレイヤーターンに、敵に占領されていない、マップ西端の任意のヘクス(仏プレイヤーが選択)で受け取ることができる。

### 6.3 登場時の詳細

カウンターに印刷されている登場ゲームターンの数字は、各増援ユニットがプレイに登場する最速のゲームターンを表している。プレイヤーは個々のユニット単位、ターン単位で自分の増援の全部または一部を遅延させることもできるが、登場を繰り上げられる増援ユニットはない。

増援は、マップ上に登場する最初のヘクスから、通常の移動コストを支払う。スタック制限は、登場する最初のヘクスから適用される。これ以降、増援ユニットはプレイに始めて登場する瞬間からすべての点において通常どおり活動できる。

## 7.0 プロイセン第1軍とフランスの帝国親衛隊軍団

### 7.1 概要

この章のルールは、プロイセン第1軍ユニットと仏帝国親衛隊軍団という、ゲーム中の2つのユニットにのみ関連する、独特のものである。ウォーゲームの初心者プレイヤーは、始めてこのルールを読む熟練者と同様、この時点ではこの章を飛ばして読み、ルールの残りを読んでから、戻ってきてこの例外ルールを読んでもかまわない。

### 7.2 仏帝国親衛隊のスタック

仏帝国親衛隊軍団ユニットは、他のユニットとスタックしてはならない(8.0章参照)。

### 7.3 戦闘時の仏帝国親衛隊

上述のスタック不可の制限を満たす限り、親衛軍団は他の仏ユニットと共同しての攻撃を実施できる(11.0参照)。ただし、スタックルールによって、親衛隊は常に自分のヘクスで単独で防御を行うこととなる。

親衛隊が勝利した攻撃に参加し、生き残った場合は、戦闘後前進(11.12参照)を行うユニットに指定しなければならない。親衛隊が攻撃に参加したものの、防御側すべての目標ヘクスを空白にすることに失敗したら、その戦闘フェイズの残りの間、すべての仏の攻撃は左に1コラムシフトを被る。単独であるか、他の仏ユニットとの共同であるかを問わず、親衛隊の攻撃はそのフェイズに解決する最初の攻撃でなければならない。

親衛隊が攻撃を行ったものの、戦闘後の退却(11.10参照)を強制されたら、プロイセン戦闘フェイズの残りの期間、すべてのプロイセンの攻撃は戦闘比を右に1コラムシフトを享受する。プロイセンプレイヤーは自分の戦闘フェイズの最初に親衛隊を攻撃する必要はないが、親衛隊を攻撃するよう配置を行ったのなら、自分に有利になるように、最初に攻撃を解決するようになるだろう。

いかなる理由であれ、親衛軍団が除去されたら、上記2段落に述べられている戦闘比シフトは以後のゲーム期間中、両陣営に対して恒久的に適用される。

### 7.4 プロイセン第1軍の移動順

各プロイセン移動フェイズの開始時に、仏プレイヤーは第1軍ユニットがそのフェイズの最初に移動するか、最後に移動するかを宣言する。独プレイヤーは第1軍の移動を強制されるわけではないが、その移動フェイズに移動させようとする場合には、そのフェイズの開始時に仏プレイヤーが指定した時点にしか移動することはできない。第1軍ユニットはプロイセン移動フェイズの最初か最後のユニットとしてしか移動できないのだ;つまり、そのフェイズの他の時期には移動は行えない。

### 7.5 プロイセン第1軍の移動制限

第1軍ユニットはプロイセン陣営の他のユニットとスタックしたり、共同して攻撃を行ったりすることはできない。さらに、第1軍は、プロイセン陣営の他のユニットに直接隣接するヘクスには戦闘後前進や戦闘後の退却で移動することができない。例外: この制限は、第1軍に隣接するどのユニットも河川ヘクスサイドで隔てられているヘクスにいる場合にのみ無視できる。さらに、第1軍の移動力は5であるが、通常の歩兵は6である(2.10参照)。第1軍がプロイセン陣営のユニットが1つでも存在するヘクスのすぐ隣にしか戦闘後の退却ができない場合は、11.11にある“連鎖後退”の手順を用いること。

### 7.6 プロイセン第1軍の戦闘順

第1軍が攻撃を強制される位置にいるプロイセン戦闘フェイズの開始時には(9.0章参照)、仏プレイヤーは、第1軍がそのフェイズの最初と最後のどちらに攻撃を行うか、宣言を行う。

### 7.7 戦闘時のプロイセン第1軍

攻撃側である際に、第1軍が“EX”の結果を被ったら、“DR”の結果として扱われるが、これはさらに防御側が都市ヘクス(11.9参照)に存在する場合は“効果なし”に変換される。攻撃時に第1軍が“AL1”の結果を得たら、“AR”の結果として扱われる。防御時に第1軍が“DL1”の結果を被ったら、“DR”の結果として扱われる。勝利したら必ず、第1軍は戦闘後前進を実施しなければならない; 11.12参照。

**ヒストリカルノート:** プロイセン第1軍の指揮官は他の指揮官と協調しなかったため、このルールはその事実を単純だが現実的な方法で表現しようとしたものである。

## 8.0 スタック

### 8.1 概要

“スタック”とは、あるヘクス内で同時に複数のユニットが山になっていることを表すために用いられる用語である。

## 8.2 スタックと移動

スタックルールはゲームターン中のすべての時点において有効となる。これが意味するのは、プレイヤーが手順の途中で移動中のユニットや既に移動を行ったユニットは、そのフェイズで後から移動させるユニットの移動を妨げることがあるので、注意を欠かしてはならないということである。この章及び7.0章にある制限を除き、移動フェイズやプレイヤーターン、ゲームターンの経過中に、ある1つのヘクスに進入したり通過したりするユニット数には制限はないことに注意。

スタックした状態で移動フェイズを開始したユニットも、その後一緒に行動を行う必要はない; 個々でも、小規模のグループでも移動してもかまわない。

プレイ全期間にわたってスタック制限を監視し、プレイヤーはフェイズの終了時及び戦闘解決が終了する度に、すべてのスタックをチェックすること。どのヘクスであれスタック超過であることが判明したら、所有プレイヤーは即座に自分の選択で超過分のユニットを除去しなければならない。スタック制限は増援ユニットの登場時も有効であることに注意。

## 8.3 戦場の霧

どちらのプレイヤーも、そのスタックが参加する戦闘の解決手順が始まるまでは(12.0章の例外も参照)、相手のスタックの一番上のユニットの下にあるユニットを確認することはできない。このようなスタック内容確認が行われた後は、攻撃をキャンセルすることはできない。

## 8.4 プロイセンのスタック制限

大まかに言えば、プロイセンプレイヤーはいつの時点であれ、どのヘクスでも自陣営ユニット(ルール3.3の範囲内で、バーデン=ヴュルテンベルク師団を含む)を1から4ユニットまでスタックさせることができる。プロイセン第1軍(7.5参照)についての独自のスタック制限も参照。

## 8.5 仏のスタック制限

おおむね、仏プレイヤーは1つの時点の1つのヘクスでは、同一の軍団編成に属するユニット全部を上限としてスタックが可能である。仏師団の軍団への所属はすべて、ユニットの兵種ボックスの左側にあるローマ数字(2.7参照)で表される。例えば、予備騎兵軍団のCdA,第2,第3騎兵師団は1つのヘクス内に一緒にスタックすることが可能である。

仏の軍団には3個師団を含むものと、4個師団を含むものがあることに注意。また、第VII 軍団には1個師団しかない(残りは、この戦役に参加するための動員に失敗した)。また、帝国親衛隊軍団(7.2参照)独自のスタック制限にも注意。

海兵師団は、他の軍団のユニットとはスタックできない。FL連隊は帝国親衛隊を除くどの軍団ともスタック可能だが、1ヘクス内に4ユニットを越えるスタックは行えない。FL連隊は海兵師団とのスタックが可能である。

## 9.0 支配地域

### 9.1 概要

1つのヘクスのすぐ周りがある6つの六角形で、そのヘクスに存在するユニットの“支配地域”(ZOC)が構成される。ユニットは、移動フェイズ中に敵支配地域(EZOC)を及ぼされているヘクスから出ることにはできない(例外: 12.0章参照)。支配地域は非架橋河川ヘクスサイドを越えて広がることも、都市ヘクス内から外に及んだり、都市ヘクス外から中に及んだりすることもない。

### 9.2 ZOCの範囲

すべてのユニットは、フェイズやプレイヤーターンには無関係に、ゲームターンの間ZOCを及ぼし続ける。ヘクス内へのZOCの影響は、敵味方を問わず、ZOCを及ぼされているヘクス内にユニットが存在していても無効化されることはない。

### 9.3 進入時の移動コスト

ユニットはEZOCやZOCの進入には追加移動力ポイントは要しない。ただし、すべてのユニットはEZOCのヘクスに最初に進入した時点で、そのフェイズの移動を停止しなければならない。

## 9.4 EZOCからの離隔

EZOC内のヘクスから脱出するには2つの方法しかない: 退却または戦闘後前進 (11.10, 11.11及び11.12参照)によるものか、戦闘の結果もしくはEZOCを及ぼす敵ユニットによる除去(11.0章全体を参照)によるものである。12.4の“離隔”も参照のこと。

## 9.5 ZOCの相互関係

ある味方ユニットがEZOC内にいる場合、そのEZOCを及ぼしている敵ユニットもまたその味方ユニットのZOC内となる。この2つのユニットは等しく、同時にかつ相互に影響を与える。同一ヘクス内に及ぼされているZOCとEZOCがある場合、双方の支配地域がそのヘクスに共存することとなる。複数のZOCやEZOCが同時に同じヘクスに及ぼされていても、追加される影響はない。

## 10.0 移動

### 10.1 概要

ゲーム中のすべてのユニットは、ルール2.10にあるとおりの移動力を持つ。この移動力とは、各ゲームターン自陣営の移動フェイズでマップを移動するのに使用する、ユニットが利用可能な“移動力ポイント”(または“MP”や“MF”とも呼ばれる)の数のことである。

### 10.2 移動の制限

MPはターン間やフェイズ間で蓄積することも、あるユニットから別のユニットに貸したり譲渡したりすることもできない。プレイヤーは、自分の意思次第でゲームの自移動フェイズ毎に自分のユニットのすべてまたは一部を移動させることも、全く移動させないこともできる。

移動するユニットは、停止する前に全MPを消費していなくてもかまわない。各個のユニットやスタックの移動は、別の移動が開始される前に完了してはならない。プレイヤーが既に移動を行ったユニットやスタックの位置を変更できるのは、相手がそれを許可した場合だけである。

あるヘクスから隣接ヘクスへヘクスを“飛ばす”ことはできない—移動するユニットは、進入するヘクス内の地形や、ヘクスサイド沿いの地形によって変化する移動コストを支払う。自分のユニットの移動は自分のプレイヤーターンにしか発生しない; 自分のプレイヤーターンには敵の移動は発生しないのだ(例外: ルール11.10及び11.11)。

### 10.3 最小移動能力

ゲーム中は、ユニットは、ゲーム期間中、全MFを消費すれば、関係する他の地形コストに関わらず、各自の陣営の移動フェイズでの1ヘクスの移動能力を保証される。ただし、この保証によってユニットにルールと異なるEZOCからEZOCに移動する能力が与えられるわけではない。

### 10.4 スタックの移動

スタックとして移動するには、ユニットは既に一緒にスタックした状態で自分の移動フェイズを開始しなければならない。同一ヘクス内でそのフェイズを開始しただけでは、スタックとしての移動を強制されることはない。そのような場合、ユニットはまとめて移動することも、個別に移動することも、小規模なミニスタックで移動することも可能である。

### 10.5 スタックの分割

スタックを移動させる際、そのスタックを一時停止させてユニットや小規模なスタックを分派し、別個の経路を移動させることもできる。本来の(または“親の”)スタックから残置されたユニットは、希望するなら、さらに小規模なスタックや単独ユニットを分派した後でも、自身の移動を再開できる。だが、全く別の親スタックの移動を始めてしまったら、相手の許可なしには以前に移動させたスタックの移動を再開させることはできない。

### 10.6 スタックのMF

スタックして一緒に移動中のユニット力が異なる場合、そのスタックは、スタック内でもっとも遅いユニットの移動力を用いなければならない。当然、もっとも遅いユニットが自分のMPを使い果たしたら、そのユニットを残置して優速のユニットで移動を続けることができる。

### 10.7 敵ユニット

敵ユニットの存在するヘクスに自分のユニットを進入させることはできない。



## 10.8 地形

マップ上の地形には2つの大まかな区別がある:天然と人工である。その各々がさらにいくつかの異なる種類(後述)に分けられる。1つのヘクスに複数の天然地形が存在することはないが、1つのヘクスに天然のものと一緒に複数の人工地形が存在することはありうる。

## 10.9 天然地形

天然地形には4つの種類がある:平地,森林,荒地及び沼沢で、河川が付随する。陸上ユニットの移動時のさまざまな地形の効果は後述されているが、迅速に参照できるように、マップシート上に印刷されている地形効果表にもまとめられている。

## 10.10 平地

平地はゲームの“基本”地形であり、まさに一なにもない。つまり、平坦な天然地形しかないヘクスとは、防御能力を強化したり、移動を遅延させたりする天然の存在がない地域を表す。各平地ヘクスへの進入には、どのユニットも1MPがかかる。すべての都市は平地ヘクスに存在するとみなされる。

あるヘクスを平地と判断するためには、平地がそのヘクス内に描かれている唯一の天然地形でなければならない。平地以外の天然地形を含むヘクスや、一部が平地であるヘクスは、そのヘクス内で最も支配的な地形の種類のもとみなす。

## 10.11 森林

ユニットは、各森林ヘクスへの進入に2MPを要する。

## 10.12 荒地

ユニットは、各荒地ヘクスへの進入に3MPを要する。

## 10.13 沼沢

マップ上には沼沢ヘクスは1つしかない(1703)。このヘクスに進入したり離隔したりするような移動は一切認められない。

## 10.14 河川ヘクスサイドと橋梁

上記の他の地形と異なり、河川はヘクス内に存在するのではなく、ヘクスの間をヘクスサイドに沿って走っている。河川は橋梁によってのみ渡河することが可能である。橋梁は道路が河川を越えている場所に存在する。橋梁ヘクスサイドを越えて渡河するユニットは渡河による追加MPを支払わなくて良い。このゲームには橋梁爆破は存在しない。プレイ時には、破壊不能なもののみならず(プロイセンには破壊の意思がなく、仏には適切な時点で橋梁を爆破する組織的能力がないことが分かったためである)。

## 10.15 人工地形

人工地形には3つの種類が存在する:道路、町、都市である。

## 10.16 道路移動

道路は移動能力を強化し、移動時の通常地形効果を無効化するために用いられる。よって、ユニットは、各ゲームターンの自陣営の移動フェイズに、つながっている道路だけを通して道路ヘクスから道路ヘクスへ、そのヘクス内の他の地形の種類が何であれ、1ヘクスにつき2分の1(0.5)MPのコストで移動することができる。

全体のMP消費を自分の移動力の制限内に保っている限り、ユニットは、同一移動フェイズ中に道路移動と道路外移動を自由に組み合わせてよい。

## 10.17 都市と町

道路移動を用いずに都市に進入するユニットは、都市ヘクス1つにつき1MPのコストとなる。都市ヘクスに入っているか、出て行ったりしている道路は、その都市ヘクスを通過しているとみなす;よって、この制限の範囲内であれば、道路移動で都市ヘクスに進入したり、通過したりすることが可能である。

町は自身が移動コストの発生源となることはない。つまり、なんであれ町ヘクスに進入し、移動コストを計算する際は、町であることは無視するだけでよいのだ。町ヘクスに進入する際のMPコストは、そのヘクス内の他の地形によって決定すること。

## 10.18 仏の移動制限

仏ユニットはプファルツやバーデンのヘクスには進入することができない。プファルツやバーデンの国境ヘクスを攻撃することは、通常どおり可能である。

### 10.19 地図外への移動の禁止

ユニットが一旦マップ上に登場したら、いかなる理由であれマップ外に移動することはできない。マップ外に移動せざるを得なくなったユニットは除去されたものとみなす。

## 11.0 戦闘

### 11.1 概要

ZOC内に味方ユニットが存在するすべての敵ユニットに対しては、味方プレイヤーターンの戦闘フェイズに味方ユニットで攻撃を加えなければならない。マップ上の全体的な状況に関係なく、自分のプレイヤーターンを実行中のプレイヤーが“攻撃側”、もう一方のプレイヤーが“防御側”と呼ばれる。

### 11.2 その手順

攻撃側は、あるヘクスを攻撃するユニットすべての戦闘力を合計し、攻撃を受けるヘクスにいる防御側ユニットの戦闘力の合計と比較する。この比較は攻撃側と防御側の間の戦力ポイントの比として表され(攻撃側戦力ポイントを防御側戦力ポイントで割る)、マップシート上に印刷されている戦闘結果表(CRT)の最上段に記されている戦闘比に切り捨てられて単純化される。例えば攻撃側が13戦力ポイントで防御側が4戦力ポイントであれば、戦闘比は3.25対1となり、(常に防御側に有利に)切り捨てて3対1(3:1)となる。

実際に使用する戦闘比を決定したら、攻撃側がサイを1つ振る。その出目は、戦闘比の記されている縦列と交差して参照するCRT上の横列を表している。横列と縦列の交差部分から戦闘結果が求まる。結果は他の戦闘の解決を始める前に、即座に戦闘参加ユニットに適用すること。一般に、その戦闘フェイズ内に解決を要する戦闘すべてを解決する限り、個々の戦闘は任意の順で(7.0章も参照)解決できる。

### 11.3 攻撃と防御の回数制限

ユニットが1回の味方戦闘フェイズ中に複数の攻撃を行うことはないし、1回の味方戦闘フェイズ中に敵ユニットが複数の攻撃を受けることもない。

### 11.4 攻撃の強制

自分のプレイヤーターンにEZOC内で自分の移動を終了したプレイヤーのユニットはすべて、次の戦闘フェイズに敵ユニットやスタックのいずれかを攻撃しなければならない。EZOC内のすべての味方ユニットが攻撃に参加する限り、フェイジングプレイヤーはどの自分の攻撃側ユニットがどの防御側のユニットやスタックを攻撃するかを選択できる。

敵占領ヘクスを、直接隣接するヘクスから、集められる限りのユニットで攻撃することもできる。ユニットが攻撃できる敵ユニットは、直接隣接するものだけである。

ZOCは都市ヘクスの中から外に及んだり、外から中に及んだりすることはないため、都市ヘクスを攻撃したり、都市ヘクスから攻撃を行ったりする攻撃側は常に自身のプレイヤーターンを実行中のプレイヤー次第である。都市内にいる部隊は、攻撃時には、(他の味方ユニットが攻撃していない)隣接するすべての敵占領ヘクスを攻撃しなければならない。

### 11.5 複数ユニット & 複数ヘクスの戦闘

1つのヘクスの中にいるすべてのユニットは単一の部隊として攻撃や防御を行わなければならない; 1つのヘクス内の全ユニットの戦力は、常に合計されるのだ。1回の攻撃に、異なるヘクスの攻撃側や防御側ユニットがいくつ参加していてもかまわない。1つの戦闘として解決するには、攻撃側ユニットすべてが隣接するすべての防御側ユニットに隣接していなければならない。

ある1つのヘクスに複数の攻撃側ユニットが存在する場合、これらのユニットの戦闘力をまとめて用いなければならないことはない; 別の戦闘に用いることも可能なのだ。

味方ユニットが複数の敵ユニットのEZOC内にいる場合、そのユニットは、別の攻撃側ユニットが交戦していない敵ユニットすべてを攻撃しなければならない。

防御側ヘクスがすべての攻撃側に隣接している限り、2つ以上のヘクスにいる味方ユニットがその攻撃力を合計して防御側のヘクス1つを攻撃することができる。この制限内であれば、1つのスタックが複数ヘクスを目標とすることも可能である。つまり、1回の戦闘で複数ヘクスからの攻撃側と複数ヘクスの防御側のユニットが

戦闘に参加する可能性もあるが、これは攻撃側ユニットすべてが防御側ユニットすべてに直接隣接している場合にのみ可能である。

#### 11.6 防御側の防御戦闘への関与とその不可分性

防御側プレイヤーは、攻撃を受けているヘクス内のユニットを攻撃対象から除外させることはできない。攻撃側は、一緒にスタックしているユニットはそのすべてを攻撃しなければならないのだ。同一ヘクス内のユニットを個別に攻撃することはできない。

#### 11.7 戦闘力の合算

ある1つのユニットの戦闘力は常に不可分である。攻撃であれ防御であれ、別個の戦闘の間で分割することはできない。

#### 11.8 陽動攻撃

隣接する別の防御側ヘクスへの攻撃を(主たる目標ヘクスに打撃を与えるため、攻撃側部隊の大半を割り振ることにより)より高い比率で行うため、ユニットやスタックは劣悪な(低い)戦闘比での攻撃を行うことができる。このような攻撃は“陽動攻撃”または“拘束攻撃”と呼ばれる。

#### 11.9 戦闘時の地形効果

ある種の地形にいる防御側ユニットは、その戦闘力が2倍もしくは3倍になる。マップシート上に印刷されている地形効果表の“戦闘効果”の列を参照すること。例えば、橋梁ヘクスサイド越しに攻撃を受けるユニットは、その戦いの戦闘比を算出する際には自分の通常の戦闘力を2倍にする。

さらに、都市ヘクスにいる防御側が“DR”の結果を被っても、その結果は“効果なし”として扱われる。つまり、どちらの側も損害を被ったり、戦闘後の退却や戦闘後前進が発生したりもしないのだ。都市ヘクスにいる防御側が“DL1”の結果を被ったら、防御側は1ユニットを失うが、戦闘後の退却は発生しない(詳細は後述)。

#### 11.10 戦闘後の退却

戦闘結果によって、あるプレイヤーのユニットが戦闘後の退却を余儀なくされたら、所有プレイヤーはEZOCヘクスでないヘクスまで、戦闘結果を被るユニットを即座に移動させなければならない。退却先のヘクスがない場合、そのユニットは除去されることがある(ただしルール11.11も参照)。同一ヘクス内でスタックしているユニットでも、通常のスタック制限の範囲内であれば、所有プレイヤーの任意で別々のヘクスに退却させることも可能である。

進入禁止ヘクス内への退却や進入禁止ヘクスサイドを超えての退却、EZOC内への退却は行えない。

上記の制限の範囲内で、所有プレイヤーの意思次第で、退却を行うユニットを空白ヘクスに退却させるか、もしくは通常のスタック制限を満たす限りにおいて別の味方ユニットとスタックさせることも可能である。

ユニットが、同じフェイズに後で攻撃を行う別の味方のユニットまたはスタックの上に退却したら、退却を行ったユニットはその防御には自分の戦闘力を寄与させることはできないが、そのヘクスに行われた攻撃の結果は善悪を問わず共有することとなる。

#### 11.11 連鎖後退

ユニットが退却可能な唯一のヘクスが、通常であればスタック制限によって進入できないものである場合、退却先にいるユニットを1つ連鎖後退させなければならない。連鎖後退させられるユニットは、戦闘後の退却を行う際と同様に、所有プレイヤーによって1ヘクス遠くに動かされ、その場所は退却してきたユニットに取って代わられる。退却を行うユニット1つは、スタック内のユニット1つを連鎖後退させる;退却ユニット2つは2ユニットを連鎖後退させる等。

後退させられるユニットをEZOCや進入禁止ヘクスに動かすことはできない。連鎖後退によって後退させられるユニットが除去される場合、元となった退却ユニットが代わりに除去され、連鎖後退は発生しない。退却は、常に一度に1ユニットずつ行うこと。

後退させられたユニットは、それが所有プレイヤーが利用可能な唯一の連鎖後退/退却の経路であるならば、一種の連鎖反応として他の味方ユニットを連鎖後退させることができる。

#### 11.12 戦闘後前進

防御されていたヘクスが戦闘の結果空白となったら、戦闘に参加して勝利した攻撃側ユニット1つが空白となったヘクスに前進しなければならない。前進できる攻撃側ユニットは1つだけである。7.3と7.11にある場合を除き、戦闘後前進を行う戦闘参加ユニットをどれにするかは所有プレイヤー次第である。このような戦闘後前

進はEZOCには関係なく行われる。戦闘後前進は発生時に即座に、別の戦闘を解決する前に実施しなければならない。

ユニットは複数ヘクスの戦闘後前進は行えない。前進の実施後、前進を行ったユニットは同一フェイズ中には2度目の攻撃を行うことはできない、この前進が戦闘後前進の原因となる戦闘に参加していなかった敵ユニットに隣接するものであるとしても、同一フェイズ中にはいかなる形であれ攻撃を受けることはない。

1回の戦闘の結果、複数のヘクスが空白になった場合には、攻撃側はその中の1つには前進しなければならないが、その空白になったヘクスの一部またはすべてに1ユニットを前進させることも可能である。

### 11.13 戦闘比の上下限と自発的減少

6:1より大きな比で行われる攻撃は、6:1の攻撃として解決される。また、1:5未満で行われる攻撃は1:5の攻撃として解決される。戦闘解決のサイコロの前に、攻撃側は戦闘比を自発的に低下させる宣言を行うことができる。この宣言によってペナルティを被ることはないが、サイコロを振った後に変心することはできない。

### 11.14 攻撃側除去(AE)の結果

攻撃に参加したすべてのユニットは除去され、マップから永久に取り除かれる。

### 11.15 攻撃側退却(AR)の結果

戦闘に参加したすべての攻撃側ユニットは、ルール11.10と11.11にあるように戦闘後の退却を行わなければならない。

### 11.16 攻撃側損害1ユニット(AL1)の結果

攻撃側プレイヤーが自分のユニットを1つ選び、マップから永久に取り除く。(もしあれば)生き残った防御側ユニットは、ルール11.10と11.11にあるように戦闘後の退却を行わなければならない。

### 11.17 防御側除去(DE)の結果

防御に参加したすべてのユニットは除去され、マップから永久に取り除かれる。

### 11.18 防御側退却(DR)の結果

戦闘に参加したすべての防御側ユニットは、ルール11.10と11.11にあるように戦闘後の退却を行わなければならない。

### 11.19 防御側損害1ユニット(DL1)の結果

防御側プレイヤーが自分のユニットを1つ選び、マップから永久に取り除く。(もしあれば)生き残った防御側ユニットは、ルール11.10と11.11にあるように戦闘後の退却を行わなければならない。

### 11.20 エクスチェンジ(EX)の結果

防御に参加したすべてのユニットは除去され、マップから永久に取り除かれる。攻撃側プレイヤーは、除去された防御側の印刷されている戦闘力(この際、戦力の倍化は一切無視する)に相当する最小の数の戦闘に参加した攻撃側ユニットを除去しなければならない。例えば、除去された防御側部隊の印刷されている戦闘力の合計が6であれば、攻撃側ユニットは合計が6以上の戦闘力を除去しなければならない。

**デザインノート.** ゲームに補給ルールがないのは、仏がこの戦役の間、今日“兵站システム”として知られるものを一切欠いていたことにある。フランス部隊はマップ上に散在する補給集積所や町、都市から適宜徴発、押収、再補給を行っていたのだ。補給や士気の問題が拡大していたことは、ゲーム後半に移動能力が減衰するルールにも反映されている。当然独には補給システムが存在し、戦争のこの時期には円滑に機能した。しかし、時間的及び部隊や空間の規模を評価すると、仏には独の補給システムを混乱させる作戦を計画し、実行するには遠く及ばないものであったとも思われる- 従って、侵略者は、実際に補給下となっている。

## 12.0 武運マーカー

### 12.1 武運(FoW)チット

“武運”のチットは、戦役中の軍事作戦を妨害したり、時には援けたりするクライゼヴィッツのいう“偶然(摩擦)”の力を現している。プレイ開始時に、広口の不透明な入れ物に全部のチットを入れておくこと。

### 12.2 武運マーカーの取得

自分の陣営の武運マーカーフェイズには、プレイヤーはFoWマーカーをランダムに1つ引くことができる(つまり、自分の引くチットが何であるかを見ることができない)。チットを引くか引かないかは各自のプレイヤー

ターンの開始時に自分で自由に決定するが、一旦チットを引いてしまったら、プレイヤーはそのターン中に効果を適用しなければならない。

大まかには、どのチットも効果適用後には取り除けられるが、例外も後述されている。取り除けられたマーカーは、ルール12.3が適用される状況になるまで、入れ物の中に戻さないこと。

“独”とあるマーカーは独プレイヤーだけが、“仏”とあるマーカーは仏プレイヤーだけがプレイできる。“独/仏”マーカーはどちらのプレイヤーも使用できる。プレイヤーが相手プレイヤー側のマーカーを引いた場合は、そのマーカーは結果適用しないまま取り除かれ、プレイヤーは同じフェイズに代わりのカウンターを引くことはできない。

### 12.3 再使用

マーカーがすべて引かれ、捨てられるか、引かれて使用されてしまったら、それらをすべて不透明な入れ物の中に戻し、プレイヤーは新たにそのチットを引くことができる。

### 12.4 武運マーカーの解説

**騎兵突撃(Cavalry Charge):** (独/仏-1チット) このターンにプレイヤーが実施し、騎兵ユニットが1つでも参加する攻撃毎に、戦闘解決前にサイを1つ振る:1-2=騎兵はその攻撃力が半減;3-4-5=効果なし;6=騎兵はその攻撃力が2倍。

**離隔(Disengagement):** (独/仏-4チット) プレイヤーは、自分の移動フェイズの開始時に、総退却を宣言できる。これによって、プレイヤーは敵支配地域内でその移動フェイズを開始した自分の全ユニットを、敵支配地域外のヘクスに移動させることが可能となる。これを行うユニットは、その移動フェイズの間、別の敵支配地域に進入することも、ある敵支配地域ヘクスから別の敵支配地域ヘクスに直接移動を行うこともできない。既に敵支配地域内にいる状態で移動フェイズを開始したわけではないユニットも、そのフェイズ中は敵支配地域ヘクスへの進入を禁じられる。さらに、この離隔で移動するすべての仏ユニットは、最低でも移動を開始した列より西に、できるだけ西方のヘクス列(38xx, 39xx, 40xx, 等)で移動を終了しなければならない。同様に、これによる離隔移動中の独ユニットはすべて、最低でも移動を開始した列より東に、できるだけ東方のヘクス列(40xx, 39xx, 38xx, 等)で移動を終了しなければならない。総退却時に、(全く移動しないことで)敵支配地域に留まったままのユニットについては、戦闘に影響はない。

**諜報(Intelligence):** (独-2チット) 即座にプレイ。独プレイヤーはマップ上のすべての仏ユニットの内容を確認できる。

**参謀(Field General Staff):** (独-1チット) 独プレイヤーは、第1軍を除くすべての味方ユニットの移動力を、このターンの間1MF増加させる(第1軍の移動には影響はない)。

**外人部隊(Foreign Legion):** (仏-1チット) 仏プレイヤーはサイを1つ振り、出目ゲームターンが経ったら増援として自軍のFL連隊を受け取る。到着時期がゲーム終了後になったら、このユニットは登場しない。一旦適用されたら、以後はこのチットを取り除けておくこと。

**ゲリラ(Francis-Tireurs フランティール):** (仏-1チット) 仏プレイヤーは、即座にマップ上の任意のヘクスにこのマーカーを配置する。次の独プレイヤーターンには、独ユニットは、マーカーの存在するヘクスと、その隣接ヘクスに進入する際には+1 移動力ポイントを消費する。マーカーは独移動フェイズの終了時にマップから取り除くこと(理論上は、12.3に従って再活性化する可能性がある)。

**ミトラユーズ(Mitrailleuse):** (仏-1チット) 引き続き行われるすぐ次の戦闘フェイズまたは次の独戦闘フェイズに適用。仏プレイヤーは、防御側であれば自分の有利に2コラム、攻撃側であれば自分の有利に1コラム、任意に選択した戦闘1つの戦闘比をシフトさせる。

**船橋(Pontoon Bridge):** (独/仏-1チット) すぐ次の移動フェイズにプレイ。プレイヤーは、河川ヘクスサイド1つを“架橋済み”として指定できる。これを行うには、移動開始時に指定ヘクスサイドに隣接する味方ユニットが1つは存在していなければならない(そのユニットもそのターンでの移動は可能)。味方ユニットは、追加1移動力を消費すればそのヘクスサイドを越えることが可能になる。この効果はこのプレイヤーターンの移動フェイズにのみ適用される。

**革命の扇動(Revolutionary Agitation):** (独-1チット) 仏プレイヤーは、次の仏移動フェイズには第VI軍団のユニットを一切移動させることができない。が、戦闘は通常どおり実施できる。次の仏移動フェイズの終了時にチットを取り除けること。

**創意工夫(Systeme D システム・デ)**: (仏-1チップ) すぐ次の移動フェイズの開始時に、仏プレイヤーはサイを1つ振る。出目が1か2なら味方ユニットすべての移動力が1減少; 出目が3か4なら効果なし; 出目が5なら味方ユニットすべての移動力が1増加; 出目が6なら味方ユニットすべての移動力が2増加する。