

## ドゥナン 1712

### ヴィラール対サヴォイ公子オイゲン

ヴィラール元帥は、巧妙な予備の機動でドゥナンを占領し、彼が冷静に望んだ平和を実現することを可能にしました。このゲームは、Fontenoy 1745(VaeVictis 第6号付録ゲーム)のシステムを、特に戦闘の基準において若干の相違で使用しています。

#### 0. 一般事項

一方のプレイヤーはフランスの軍を、他方はオイゲン公子の同盟軍を率います。

##### 0.1 略語

ゲームは、1つの6面体ダイス(1d6)、および10面体ダイス(1d10)の使用を必要とします。10面体ダイスは、0が0(つまり10ではない)とし、イニシアチブを決定するため、そして射撃のために使用されます。6面体ダイスは、白兵戦、チャージ、突破口、および混乱チェックに使用されます。便宜的に、六角形のマスルールの中で略語としてヘクスと記述します。

##### 0.2 ゲーム規模

1ターンは実際の時間の1時間に相当し、ゲームは10ターン続きます。地図上の1つのヘクスは400メートルと等しくなっています。歩兵ユニットは、1個から3個連隊(1戦力ポイントが1個連隊)、あるいは旅団相当。騎兵ユニットは4?8個中隊(1戦力ポイントが3~4個中隊)を表わします。各戦闘ポイントは600~1,000人に相当します。

##### 0.3 地形

地形効果は、地図上の地形表およびプレイ補助表に記載されています。地図上の地形表上の値は、異なるタイプの地形(ゲーム用語で、破損した防御陣地は、退却の目的上は同じ効果があります、11.7項参照)の防御値を示します。

#### 1. 戦闘ユニット

歩兵および騎兵ユニットは有色シンボルによって識別される指揮官によるフォーメーションにグループ化されています。この組織は、同じフォーメーションのユニットが常に共に行動する点で、活性化ルールにとって重要です(5項項参照)。

各歩兵および騎兵ユニットは戦闘力、移動力、そして赤字で記された士気値を持っています。戦闘損失後に、ユニットは戦闘ポイントを失います。これらは、損失を示すために裏面(あるいは戦力ポイント・ユニットが既に裏返っている場合、置換カウンターにします)を使用します。ユニットは、自発的により小さなユニットへ減少させたり、大きなユニットへ結合することができません。

## 2. 向き

すべてのユニットは、移動と戦闘に影響を及ぼす向き（ユニット正面）のルールに従います。

歩兵：歩兵ユニットは2つの正面ヘクス、2つの側面ヘクスおよび2つの背面ヘクスを持っています。

騎兵：騎兵ユニットは4つの正面ヘクスおよび2つの背面ヘクスを持っています。

砲兵(10項参照)および堡壘または町での歩兵ユニット：6つの正面ヘクス。

最高司令官(8項参照)およびフォーメーション指揮官(9項参照)：これらの向きは重要ではありません。これらは、常に正面に向いています。

## 3. スタッキング

ヘクス中でのスタッキングは1ユニットに制限されています。

例外：

- 1個歩兵(または竜騎兵)ユニットおよび1個砲兵
- リーダーはスタッキングに数えません。

## 4. プレイの手順

ドゥナン 1712 はいくつかのフェイズ各々から成る、10のターンで行われます。

### A. コマンド確認

各プレイヤーは、自分のフォーメーション指揮官がコマンド下にあることを確認します。コマンドが指揮範囲外にある指揮官は適切なマーカー(8.3項)で示されます。

### B. 準備砲撃フェイズ

最初にフランスから両プレイヤーは自分の砲台で砲撃できます。

### C. オペレーションフェイズ

プレイヤーは、各プレイヤーが連続して自分のフォーメーション指揮官のうちの一人を活性化することによって、各軍でのフォーメーションの数までのいくつかのオペレーション・セグメントを、交代で進めます。すべての指揮官が活性化されると、オペレーションフェイズは終了します。

各セグメントの厳密な手順は以下のとおりです。

- セグメントにおけるイニシアチブを決定します。各プレイヤーは1d10を振ります(フランスプレイヤーは戦術上攻撃側にあるため、ダイスに1を加えます)。より高い目を出したプレイヤーがイニシアチブを獲得します(同じ目の場合はフランスプレイヤーが獲得します)。

●イニシアチブを勝ち取ったプレイヤーに所属するフォーメーションを活性化させてください。イニシアチブを勝ち取ったプレイヤーが、ダイスの目で相手の 2 倍以上であった場合、複合として 2 つのフォーメーションを同時に活性化させることができます(ただし、そうする義務はありません)。

●イニシアチブを勝ち取れなかったプレイヤーに所属しているフォーメーションを活性化させてください。

注：イニシアチブを勝ち取ったプレイヤーは、活性化の順序を逆にし、彼の相手を最初に行わせる選択権を持っています。しかしながら、そのように行わせれば、彼の初めのダイス目が 2 倍だったとしても、彼は 1 つのフォーメーションを単に活性化させることができます。

その後、プレイヤーがイニシアチブを持っている場合、彼は 1 つ以上のフォーメーションに所属するユニットを移動させることができます(5 項参照)。フォーメーションが活性化される場合、そのフォーメーションのすべてのユニットは、移動や攻撃をすることができます(フォーメーション指揮官を含みます)。その後、フォーメーションの活性化が終了したことを示すため、そのフォーメーション指揮官をその裏面にします。一旦プレイヤーが両方ともフォーメーションを活性化させ終わると、すべてのフォーメーションが活性化されるまで続く新しいオペレーション・セグメントを始めるために再度ダイスを振ります。

#### D. コマンドフェイズ

最高司令官は移動することができます。フォーメーション指揮官はすべてそれらのカウンターの表面に表返されます。

#### E. 回復フェイズ

指揮範囲外マーカーが、フォーメーション指揮官から取り除かれます。混乱マーカーが敵支配地域にいないユニットから取り除かれます。また、敗走ユニットは、それらがその状態を維持するかどうかチェックします。

その後、ターンは終了します。そして、ターンマーカーが 1 スペース進められます。

### 5. 集団の活性化

オペレーションセグメントでは、プレイヤーが最初にあるいは次のいずれのイニシアチブを持っている場合、コマンド下にあるフォーメーション指揮官およびそのユニットを活性化させることができます。フォーメーション指揮官の活性化およびそのフォーメーションのユニットは 1 つの単位とみなされます。

プレイヤーが、オペレーション・セグメントにイニシアチブを持っている場合(すなわち、1 つ以上のフォーメーションを活性化するのがそのプレイヤーの手番の場合)、まだ活性化されてお

らず、駒が裏返されていないフォーメーション指揮官のうちの一(あるい以上)を指定します。その後、このリーダーのフォーメーションに所属するユニットは移動することができます。フォーメーションの活性化は移動と戦闘の2つから成ります。

そのセグメントの間に、フォーメーションのすべてのユニットは、移動することができます。その後、これらは隣接した敵ユニットに戦闘を実施することができます。フェイズ B の間に既に射撃した砲兵ユニットは、オペレーションフェイズの中で再び射撃することができません(これらに準備砲撃マーカーを置いてください)。

各軍(各々、国籍シンボルおよび異なる色によって識別されています)の異なるフォーメーションは、以下のとおりです

フランス軍

王国直属軍(白)

右翼(緑)

左翼(黄色)

中央(ピンク)

騎兵集団(青)

ヴァランシエンヌ守備隊(オレンジ)

同盟軍

ドゥナン守備隊および騎兵(青)

増援およびファーゲル将軍(緑)

ホルスタイン=ベック将軍とその部隊(黄色)

フォーメーションは、1 ターンあたり一度だけ活性化されることができます。また、各ユニットは1 ターンあたり一度だけ移動や攻撃をすることができます。

## 6. 支配地域

すべてのユニットは、これらの正面ヘクス(それらはそれらのヘクスにある隣接した敵ユニットすべてに影響する)へ支配地域(ZOC)を及ぼします。

例外：指揮官と砲兵は ZOC を持っていません。

### 6.1 ZOC の特性

ZOC は次の特性を持っています：

- 敵 ZOC に進入するユニットは移動を停止しなくてはなりません
- 戦闘の結果、敵 ZOC へ退却するユニットは、混乱し、ステップ・ロスを被ります(11.6 項参照)
- ある敵 ZOC ヘクスから別 ZOC ヘクスに直接移動することが禁止されます
- 敵 ZOC を離脱するには+1 の追加の移動ポイント(例外:撤退退却、7.3 項参照)を要します

●敵 ZOC 中の味方ユニットの存在は、コマンド制限および指揮官移動の目的上は、この最後の項目で打ち消されます。

ZOC は森林、堡壘または町の地形、あるいは小川や河川を横切るヘクスへは及ぼされません。

注：堡壘にいるユニットは、堡壘ヘクスの外へ ZOC を及ぼします。

## 6.2 側面と背面の特性

側面ヘクス：敵ユニットの側面ヘクスは移動を禁止しません。戦闘の結果、敵側面ヘクスへ退却するユニットは混乱します(11.6 項参照)。

背面ヘクス：敵ユニットの背面ヘクスは移動を禁止しません。ユニットは戦闘の結果敵背面ヘクスへ罰則なしで退却することができます。

例外：堡壘ヘクスにいるユニットは側面または背面ヘクスを持ちません(6 つの正面ヘクスを持っています)。

## 7. 移動

### 7.1 一般事項：

活性化したユニットやフォーメーション指揮官は、その移動力のすべてあるいは一部を使用して移動することができます。ヘクスの進入には、移動しているユニットに幾らかの移動ポイント (PM) の消費を必要とします。地形コストは地形表上で記載されています。

移動ポイントは 1 つのターンから次のターンまで累積されることができません。1 ユニットかスタックの移動は、同じ集団の別のユニット上へ移動する前に停止しなければなりません。最初から最後まで道に沿って移動するユニットは 1 の追加 PM を獲得します。移動は向きを変更せずに、ユニットの 2 つの正面ヘクスにのみ移動させることができます(騎兵の移動さえも)。スタッキングルールは、移動の間、常に適用されます(ユニットを通過できません)。砲兵ユニット(10 項参照)は、フェイズ B で砲撃していた場合、移動することができません。最高司令官は独自の移動ルールを持っています(7.4 項参照)。

### 7.2 向きの変更

ユニットは、ヘクス頂点当たり 1PM を費やすことによって、その向きを変更することができます。敵 ZOC 中では向きを変えることは、1 つの頂点当たり 2PM を必要とし、向き変更チェックを要求します。プレイヤーは 1d6 を振り、ユニットの士気を加えます。結果が 5 以下である場合、ユニットは混乱します。結果にかかわらず、ユニットは向きを変更します。

### 7.3 敵 ZOC からの撤退

ユニットは、2つの方法によって敵 ZOC にヘクスを離脱できます。

●敵ユニットのいない、且つ敵 ZOC の中でない、正面の 2 ヘクスのうちの 1 つへ移動できます。  
+1PM を必要とします。

●その向きを維持しつつ、その 2 つの背面ヘクス(側面ヘクスではない)のうちの 1 つのヘクスに撤退することができます(下記の退却ルールに従う。11.6 項参照)。コストはそのユニットの PM の半分です(加えてその地形コスト)。その後は、ユニットは通常どおり向きを変更できます。

### 7.4 指揮官の移動

最高司令官はコマンドフェイズ中に 4 ヘクスを移動させることができます。ただし、もしそれが味方ユニットによって占められてなければ、これらは、敵ユニットの正面または側面のヘクスに進入することができません。

### 7.5 橋での渡河

橋で渡河するために、ユニットの残りの PM 数に関わらず、橋ヘクスに進入すると、その移動を停止します。次のターンでは、通常どおり退出できます。

ユニットは、それが渡河して移動するつもりでない場合には橋ヘクスを進入しても移動を停止する必要がありません。

以前に別の敗走ユニットによって渡河された橋で、渡河する敗走ユニットは、それが渡河した後、その橋梁を破壊します。ヘクスはもはや渡河させられません。

同様に、それが渡河する最初の敗走ユニットでも、輜重カウンターによって占められた橋ヘクスを渡河する敗走ユニットは、それが渡河した後、橋および輜重を破壊します。

ユニットがさらに、町か堡塁である橋ヘクスにいる場合、それは町か堡塁による防御射撃の修正を受け取ります。そのヘクスに対する白兵戦は、戦闘表の町/堡塁の行で解決されます。平地の地形での橋ヘクスは、射撃の修正を受け取らず、戦闘表の森林/斜面/要塞の行で白兵戦を解決します。

重要: 橋ヘクスの中で防御するか、橋梁を横切って攻撃するユニットを含むすべての戦闘については、攻撃するユニットは最大 1 個までで攻撃できます(橋の軸に沿って攻撃が行なわれなければなりません)。橋梁ヘクスに対して射撃するユニットの数は、すべてが隣接する限り制限はありません。

### 7.6 陣地の通過

陣地と通過するかあるいは堡塁に進入するためには、突破口を形生させなければなりません。突破口は、ユニットが攻撃しても攻撃しなくても、ターン中に陣地か堡塁に隣接している 1 ユニット毎に発生されることができます。

●陣地か堡塁ヘクスに敵ユニットがいる場合、突破口を形成しようとするユニットによって交戦させることができます。ターンの終わりに、それが混乱していない場合のみ、ユニットは突破口

を形成することを試みることができます。プレイヤーは 1d6 を振り、その戦闘力以下の場合に損失の結果を被らなければなりません。砲兵ユニットが存在する場合、この試みは対応射撃を引き起こす可能性があります(10.1)。

●陣地か堡壘ヘクスに敵がいない場合、あるいは敵が戦闘によって退却させられる場合、-2 の修正がダイスの目から引かれます。突破口を形成しようとする攻撃するユニットは、戦闘後前進ができません。

形成された突破口の効果は、突破するユニットの正面ヘクスに対応する 2 つのヘクスに及ぼします。

フランスの竜騎兵は、その装備の特典によって、ダイスの目に-1 の修正を受け取ります。

これらのルールは、すべての陣地(ドゥナン・キャンプの部分や、道路が交差するものは除く)、およびヘクス 2313、2109 および 1613 の堡壘に適用されます。他の地図上の堡壘については、敵ユニットがいない場合、ユニットの PM の 2 分の 1 のコストで占領することができます。

## 7.8 輜重

輜重とのスタックは禁止されています。輜重が退却するユニットが退却可能な唯一のヘクスにいた場合、そのユニットは自動的にそのヘクスを離れるため敗走させ、直ちに敗走移動を実行しなければなりません(12.3 項参照)。

## 8. 最高司令官

各プレイヤーは 2 人の最高司令官を所有します。フランス軍のヴィラルールおよびモンテスキュー、同盟軍のオイゲンおよびアルベマールです。

### 8.1 一般規則

各最高司令官は、フォーメーション指揮官を指揮する能力を表わす司令範囲(地形にかかわらずヘクス数で表現されています)を持ちます。各司令官は以下のフォーメーションを指揮することができます。

- ヴィラルール:王国直属軍、砲兵および残りの軍
- モンテスキュー:王国直属を除く全軍
- アルベマール:ドゥナン守備隊および騎兵
- オイゲン:ドゥナン守備隊と騎兵を除く全同盟軍

### 8.2 コマンド

指揮下にあるためには、フォーメーション指揮官は、その最高司令官の司令範囲内にいなければなりません。この範囲は、味方ユニットによって占められない敵の正面または側面のヘクスに入らない、連続したヘクスによってフォーメーション指揮官まで辿られます(地形は重要ではありませんが、距離が単に最高 5 つのヘクスです)。

### 8.3 指揮範囲外

ターンの初めに指揮下にいないフォーメーション指揮官は、指揮範囲外マーカーを受け取ります。指揮官はオペレーションフェイズ中に活性化のために選ばれることができますが、その所属するユニットを機能させるためには活性化チェックに成功しなければなりません。

活性化チェック：指揮範囲外のフォーメーション指揮官は、1d6で、その活性化価値以下の目を出した場合、活性化します。これに成功すると、そのフォーメーション中のすべてのユニットは、通常どおり機能することができます。失敗した場合、ユニットは使用されませんが、フォーメーションは既に活性化されたものと看做されます。

注：タングリーはこのルールに従いません；彼は常に指揮下にあると看做されます。

### 8.4 最高司令官の死

最高司令官は、それとスタックするユニットが戦闘または退却によって完全に除去される場合は常に除去されます(少なくともゲーム上で)。これがヴィラル元帥であった場合、フランスプレイヤーはゲームに敗北します。これがオイゲン公子であった場合、フランスプレイヤーはゲームで勝利します。アルベマールであった場合、ドゥナン守備隊のユニットおよび騎兵は永久に混乱して、使用できなくなったものと看做されます。

## 9. フォーメーション指揮官

フォーメーション指揮官は、各軍の異なる部隊集団長を表します。これらは各々いくつかの連隊群を率います。フォーメーション指揮官は、活性化(5項参照)およびコマンド(8項参照)のルール下で活性化されます。指揮官は、1ターンにつき一度だけ活性化させることができます。これが活性化されたことを示すために、その裏面に裏返されます。フォーメーション指揮官は騎兵ユニットのように移動します。

### 9.1 ユニットの指揮

活性化された時、活性化の瞬間にその指揮範囲内にあるこのフォーメーションのすべてのユニットは、フォーメーション指揮官によって行動されることができます。ユニットが指揮下にあるためには、8.2項のルールと同じ手続きを使用して、フォーメーション指揮官の指揮範囲内にいなければなりません。ユニットはまた、指揮官の範囲内にいる戦線の一部である場合、指揮下でいることができます(9.3項参照)。

ユニットの指揮の確認は任意の移動前に、フォーメーションの活性化の開始時に行われます。活性化の開始時に指揮範囲外のユニットは、たとえ指揮官が範囲内に移動しても、そのままです。フォーメーション指揮官が命令行うために、そのユニットのうちのいずれかとスタックしている必要はありません。



## 9.2 指揮範囲外のユニット

フォーメーションの活性化の瞬間に、指揮範囲外にいるユニットは攻撃することができません。それでも向きを変更したり、その移動力の半分だけで移動することはできます。このフォーメーション指揮官からさらに離れるような移動を行えません。

敵 ZOC から離脱する指揮範囲外のユニットは、その全移動力を使います。

## 9.3 戦線

フォーメーション指揮官の指揮範囲外のユニットは、同じ集団のユニットに相互に側面で隣接していて、且つこの「戦線」の少なくとも 1 ユニットがフォーメーション指揮官の範囲内にいる場合、指揮下でいることができます。騎兵ユニットは戦「線」を形成するのに、単に互いに隣接している必要があります。

## 9.4 フォーメーション指揮官の死

フォーメーション指揮官は、それとスタックするユニットが戦闘または退却によって完全に除去される場合、除去されます。フォーメーション指揮官は、直ちに将官付副官(置換の帯によって識別されています)と交替します。プレイヤーは望む位置に自由に置くことができます。将官付副官自身が除去された場合も同じ方法で交代します。

## 10. 砲兵

組織的な大隊砲はユニットの戦闘力へ統合されています。

### 10.1 砲撃

砲兵ユニットは以下のときに砲撃することができます

- 準備砲撃フェイズに;
- 準備砲撃フェイズで砲撃しなかった場合、オペレーションフェイズ中に;
- 砲兵ユニットが準備砲撃フェイズあるいはオペレーションフェイズで既に砲撃したとしても、白兵戦攻撃への対応として。対応射撃は白兵戦の前に解決されます。

### 10.2 手順

砲撃の射程および視界：砲兵の最大射程は 3 ヘクスです。砲兵はこれらの正面の 2 つのヘクスに向けてのみ射撃することができます。

視認線：砲台は砲撃するために、その目標に対して視認線を持っていなければなりません。次の要素で視認線は遮断されます。

- 射撃側と目標の間のすべてのユニット;
- 射撃側と目標の間の、ヘクス端以外のすべての障害ヘクス(町/村、森林、斜面)。障害が目標に隣接している場合、より低い斜面の砲台の視認線は妨害されません。砲台は、常に隣接するユ

ユニットに射撃することができます。

### 10.3 砲撃結果

砲撃を解決するために、プレイヤーは 1d10 を振り、次の修正を適用します：

- 砲兵ユニットの砲撃値をマイナス
- 目標が隣接：-1
- 目標が3ヘクス：+1
- 目標ヘクスの防御値を累加(11.1 項地形表を参照)。
- 結果が0以下である場合、目標ユニットは混乱し、ステップ・ロスを被ります；
- \* 結果が1から3の場合、目標ユニットは混乱します；
- \* 結果が4~6の場合、目標ユニットは混乱をチェックさせらなければなりません；
- \* 結果が6を越える場合、砲撃は効果ありません。

### 10.4 砲の破壊

スタックしている歩兵(あるいは竜騎兵)ユニットが除去されるか退却しなければならない場合、砲兵ユニットは直ちに破壊されます。歩兵(あるいは竜騎兵)とスタックしてない砲兵ユニットは、その対応射撃の後にいずれの攻撃によって自動的に破壊されます。

## 11. 戦闘

活性化した集団のユニットは、これらの ZOC にいる隣接した敵ユニットを攻撃できます。攻撃は強制ではありません。その活性化フェイズのプレイヤーは攻撃側と呼ばれます。また、相手は防御側と呼ばれます。射撃あるいは白兵戦のいずれか(両方でない)として攻撃が行うことができます。白兵戦によって攻撃されている歩兵ユニットは、白兵戦攻撃を解決する前に対応射撃を実行することができます。

### 11.1 射撃

ユニットは、その正面の ZOC ヘクスのうちの1つを占める任意の1ユニットに射撃することができます。歩兵射撃を解決するために、プレイヤーは 1d10 を振り、目標ヘクスの防御値を加えます。騎兵ユニットによる射撃については、ダイスの目に+1を加えてください。

- 結果が0である場合、目標ユニットは混乱し、ステップ・ロスを被ります。
- 結果が射撃するユニットの戦闘力未満(ただし0ではない)の場合、目標ユニットは混乱しません；
- 結果が射撃するユニットの戦闘力と等しい場合、目標ユニットは混乱チェックを行わなければなりません(12.1 項参照)。それ以外は、射撃は効果ありません。

注：フランスのユニットは、ヴァランシエンヌ守備隊以外は、銃剣でそれらの攻撃をすることだけ命じられていました。その結果、**Escout** の隣り、あるいは川の反対側に位置しない限り、これらは射撃することができません。

地形防御値:

? 堡塁=2

? 町、陣地および森林=1

? 他のタイプの地形=0

注：これらの値は白兵戦ではなく砲および歩兵射撃においてのみ加えられます。

## 11.2 白兵戦

その集団体が活性化している場合、ユニットは1ターンあたり1回攻撃することができます。ユニットは、それらがすべて隣接しZOCにいる限り、複数のユニットを攻撃することができます。この場合、これらは、その戦闘力を組み合わせることにより、一緒に攻撃されます。同様に、いくつかの味方ユニットは、これらの攻撃する戦闘力を組み合わせることにより、同じ敵ユニットを攻撃することができます。しかしながら、複数の味方ユニットが複数の敵ユニットを攻撃することはできません。そのような攻撃は個別に解決されなければなりません。

ユニットは、1ターンあたり複数回攻撃を受ける可能性があります、1つのオペレーション・セグメントあたり1回だけです(すなわち、1ユニットは、活性化フォーメーションによって一度だけ攻撃をされるすることができます)。

騎兵ユニットは、それが移動できない地形にいる敵ユニットを攻撃することができません。

## 11.3 騎兵チャージ

騎兵ユニットは、特典(11.5項参照)を与えるチャージを行う能力を持っています。チャージを実行するために、騎兵ユニットは、敵ユニットと接触する前に、向きを変えずに少なくとも2ヘクスを移動させなければなりません。そして平地の地形にのみ移動しなければなりません。攻撃されるユニットも平地の地形にいななければなりません。

## 11.4 白兵戦の手順

防御側の合計に対する攻撃側の合計の比率を計算してください。比率は、常に防御側有利に端数が丸められます。差修正(11.5項参照)が適用され、攻撃側は1d6を振ります。戦闘結果表(地図を参照)を調べ、防御側のいる地形によって戦闘結果を得ます。結果は別の戦闘を行う直前に適用されます。

地形効果および士気は戦闘結果表に反映されています。

地形：副数のユニットが同時に攻撃される場合、戦闘解決には防御側に最も有利な地形を適用してください。

士気：攻撃側と防御側間の士気差を調べてください。異なる士気を持つユニットが、同じ側(攻撃側または防御側)で参加する場合、最低の士気値を使用してください。

## 11.5 戦闘修正

戦闘修正は以下のとおりです。:

側面および背面: 側面から攻撃される歩兵ユニットは、表で右(攻撃側に有利)に+1 コラムシフトします。背面から攻撃されるユニットは、右に+2 コラムシフトします。複数数の攻撃側によって攻撃される場合は防御側に最も不利なものを使用してください。

敗走ユニット: 敗走ユニットに対する攻撃は表で右に+2 コラムシフトします。

騎兵チャージ: 騎兵チャージは右に+1 コラムシフトします。

町または堡壘を攻撃する騎兵: これらの防御地点にいるユニットを攻撃する騎兵は、左へ 1 コラムシフトします。

修正はすべて累積します。

## 11.6 白兵戦の結果

白兵戦の起こりうる結果は以下のとおりです:

1 または 2: 関係したユニットから除去される戦闘ポイントの数。プレイヤーは自分のユニット中から自由に損失の配分を決定することができます。

D: 影響を受けた側の戦闘に関与するすべてのユニットは、混乱します。

R または R2: 影響を受けたすべてのユニットは、1 あるいは 2 ヘクス退却します(11.7 項参照)。

\*: 影響を受けたユニットのうちのいずれかが既に混乱した騎兵であった場合は除去されます。

E: 影響を受けたユニットが除去されます。

結果は次の順に適用されます:

損失(および混乱した騎兵の除去)、混乱、退却。

## 11.7 ユニットの退却

ユニットの退却は、できるだけ次の優先順位で行われなければなりません。

- ・ユニットが進入できる地形
- ・敵 ZOC または側面でない場所
- ・スタックルールに従って味方ユニットのいない場所

退却するユニットはそれらの最初の向きを維持します。

●退却が敵がヘクスに存在することや、進入不可能な地形のため退却できないユニットは、除去されます。

●敵 ZOC へ退却しなければならないユニットはステップ・ロスおよび/または混乱を被ります。プレイヤーは 1d6 を振り、退却するユニットの士気を加えます。1?3 の目で 1D、4 の目で 1、5 の目で D、6 以上の目で無効です。

●敵側面ヘクスへ退却しなければならないユニットは混乱を被ります。プレイヤーは 1d6 を振り、退却するユニットの士気を加えます。1?4 の目で D、5 以上の目で無効です。

●スタック制限に違反して味方のいるヘクスへ退却しなければならないユニットは、既にいるユ

ユニットの方を再配置します。これらは空いているヘクスへ退却しなければなりません。再配置させられたユニットは自動的に混乱します。

再配置は連鎖反応を生じる可能性があります。自動混乱を含めた通常の退却ルールが適用されます。プレイヤーは、他のユニットに再配置させることを回避するためにユニットを自由に除去することができます。

## 11.8 戦闘後前進

退却か除去の場合には、攻撃側か防御側で勝利したユニットのうちの 1 個が、空白になったヘクスに進入することができます(白兵戦または射撃のいずれかの後)。退却が 2 つのヘクスで発生しても、前進は 1 つのヘクスに制限されています。前進するかどうかの選択は、他のアクションの前に、直ちに行なわれなければなりません。

## 12. 混乱および敗走

### 12.1 混乱チェック

ユニットが混乱チェックを行なわなければならない場合は常に 1d6 を振ります。結果がユニットの士気値以下の場合、正常のままです。そうでなければ、混乱します(ユニットに混乱したマーカーを置いてください)。

### 12.2 混乱

混乱チェックに失敗したユニットや、戦闘(射撃または白兵戦)でそれは自動混乱を受けたユニット、あるいは、敵 ZOC の中への退却するユニットは混乱マーカーを受取ります。混乱はユニットに影響はありませんが、さらなる混乱の結果を受けた混乱ユニットは、敗走する危険があります(敗走チェック、12.3 項参照)。

混乱マーカーはターンの終わりに取り除かれます。敵 ZOC にいる場合、混乱ユニットはそのマーカーを取り除くことができません。

### 12.3 敗走

さらなる混乱結果を受けるユニットは、原因にかかわらず、敗走する危険にさらされます。ダイスの目への+2 の罰則で新しい混乱チェックを行わなくてはなりません。

- ユニットの士気値以下の場合、ユニットは 1 ステップ・ロスを被り混乱し続けます。
- ユニットの士気値より大きい場合、ユニットは直ちに敗走します。混乱マーカーは敗走マーカーに取替えられます。

重要：その戦力がいくらであろうと、既に混乱している騎兵ユニットは、次の戦闘で「\*」の結果を受けると、直接除去される可能性があります(戦闘結果表を参照)。

## 12.4 敗走の影響

敗走ユニットは攻撃することができません。また ZOC を持ちません。そして任意に移動することができません(以下を参照)。

敗走ユニットは、退却ルールに従って最短のルートによって味方盤端(フランス軍は北、同盟軍は南)の方へが直ちに退却しなければなりません。

例外：敗走ユニットは、スタック制限を超過して、味方ユニットを通過して移動することができます。通過されたいずれのユニットも、混乱します。これらが既に混乱していた場合、敗走チェック(12.3)を行なわなければなりません。

敗走ユニットは、地形タイプにかかわらず、3 ヘクス移動します(進入不可の地形は禁止されません)。そしてそのヘクスで、移動を満たしてから向きを変更します。第 3 のヘクスが過剰に積み重ねられる場合、それが自由なヘクスに進入するまで、ユニットは退却し続けます。最低でも 3 ヘクス退却することができない敗走ユニットは除去されます。

## 12.5 回復チェック

回復フェイズでは、両プレイヤーの敗走ユニットが回復チェックを行いません。これらのチェックは強制で、次の修正を持った混乱チェックのように実行されます：

-1：最高司令官またはフォーメーション指揮官がユニットに隣接している場合；

-2：最高司令官がユニットとスタックしている場合。

修正済の結果がユニットの士気値以下である場合、回復します。そして敗走マーカーが取除かれます。

結果がユニットの士気値より大きい場合、直ちにさらに 3 ヘクス退却しなければなりません(12.4)。敵 ZOC にいるユニットはチェックを行うことができず、敗走を継続しなければなりません(即ち、自動的に失敗します)。

## 13.0 歴史シナリオ

このゲームは 10 ターンからなります。

### 13.1 初期配置

#### ●フランス軍

Villars : 1409

Montesquiou : 1213

左翼 : 1312、1313、1314、1315、1316 に自由に

砲兵 2 : 1314    砲兵 1 : 1610

Dreux : 1510

中央 ; 1311、1411、1510、1610、1709 に自由に

Albergotti : 1808

左翼 : 1908、1809、1808 に自由に

Bloglie : 1906

騎兵集団 : 2005、2006、2007、2008 に自由に

王国直属 : 1508、1608、1707 に自由に

●同盟軍

Eugene de savoie : 3019

Holstein-Beck とそのフォーメーション : 2415、2416 に自由に

Albermarle : 2012

輜重 : 2112 砲兵 : 1812

Kettler1 : 1614

Kettler2 : 1615

Albermarle1 : 1712

Albermarle2 : 1613

Fechenbech1 : 1812

Fechenbech2 : 1911

Douglas : 2011

Palffi : 2608

Opdam : 2508

Alt-Savoie : 2409

Derffinger : 2309

### 13.2 増援

上記にないフランス軍と同盟軍のすべてのユニットは第 1 ターンに登場します。

増援登場ヘクス

ーフランス : 3211、3212

ー同盟軍 : 2919、2820、Fagel 将軍は、プレイヤーの選択で、増援の戦力の各々半分のグループのどちらとでも一緒に登場します。

注;2 つ陣営ユニットの増援は縦隊で進入します。最初の梯団が正午に、第 2 梯団が午後 1 時に、続くターンに第 3 梯団が登場します。

### 13.3 勝利条件

勝者は、多数の勝利ポイントの合計を得た方です。ポイントは、以下の方法で受け取ります。

－ドゥナン（ヘクス 2012、2111、2112、2212）のすべてのヘクスを支配につき 5 ポイント

－ドゥナンの南東部への橋（2313）と Prouvy の南東部への橋（3115）の 2 つの橋の支配で各 10 ポイント

－ドゥナンの駐屯軍の輜重の支配につき 10 ポイント

－終了時に敗走させたユニットにつき 1 ポイント

－戦闘で除去したユニットにつき 2 ポイント

各 PV 差の範囲により終わりが勝利レベルを示します。

－0 以上 10PV：薄望的勝利

－11 から 25PV：戦術的勝利;

－25PV 以上：戦略的勝利

ドゥナン 1712：エラッタおよび新勝利条件

更新： 2002 年 6 月 18 日

エラッタ：

破壊された橋は VP の対象となりません。

10.4 砲兵の破壊： このルールは輜重にも適用されます。輜重の破壊は、勝利のルール上、捕獲されるとものとみなされます。輜重はこの橋を渡る敗走する敵ユニットによって橋ヘクスで破壊され得えます。

11.7 戦闘後前進：勝利したフランス軍ユニットは、突破口がなければ戦闘後前進によって陣地ヘクスに進入できません。



新勝利条件：

集団の士気：すべてのユニットが、ターンの終了時、すなわち回復の後で、混乱、配送、除去となっている集団は、ゲーム終了時まで、士気阻喪状態になったものと看做されます。：相手プレイヤーは**5 VP**獲得します。

例外：王国直属軍 **Maison du Roi** が士気阻喪した場合、相手プレイヤーは**10 VP**を受け取りません。

士気阻喪した集団のユニットは、ゲーム終了時まで混乱状態のままになります。(敗走ユニットは、回復しても混乱状態となります)。

砲兵ユニットはこのルールの対象に入れられません。

**Holstein-Beck** 集団は士気阻喪が起りません。

新しい損害の VP：

除去した砲兵毎に **2VP**

除去した歩兵または騎兵毎に **1VP**

ゲーム終了時に敗走しているユニット毎に **0.5 VP**

ドゥナン **Denain** の占領：

フランスプレイヤーがヘクス **2012** を占領した時点で、キャンプ内および指揮範囲外のすべての同盟軍ユニットは混乱チェックを行い、結果を適用します (これは一度だけです)。

キャンプへの攻撃：

フランス軍プレイヤーは、突破口が開いたらできるだけ早くドゥナンのキャンプを攻撃し進入しなければなりません。第**3**および第**5**ターン終了時に、フランス軍プレイヤーは、左翼および中央集団の少なくとも**1**ユニットが非敗走状態でドゥナンのキャンプ内(堡壘を含む)にいる場合、各ユニット毎に**5 VP**を獲得します。

そうでなければ、同盟軍プレイヤーは、**2**つの集団のうちの**1**つのユニットがドゥナンキャンプ内(ヘクス **2109** の堡壘を含む)にいないければ、**5 VP**を、フランス軍ユニットが所属に関わらずドゥナンキャンプ内にいないければ第**3**および第**5**ターン終了時に**10 VP**を獲得します。