

## ロイテン 1757

### 斜行戦術の勝利

#### 0. 一般事項

一方のプレイヤーはフリードリヒ二世のプロシア軍を、他方はロートリンゲン公カールのオーストリアを率います。

##### 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時間半に相当し、ゲームは14ターン半続きます。地図上の1ヘクスは350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500~800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
- 指揮官はスタッキングに数えません。

## 4. プレイの手順

ロイテン 1757 はいくつかのフェイズ各々から成る、14回半のターンで行われます。シナリオ1では第15ターンはプロシア軍のみがオペレーションフェイズを行います。シナリオ2では、イニシアチブを獲得したプレイヤーのみが最終ターンにオペレーションフェイズを行います。その他すべてのフェイズは通常どおり行います。

### 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

最初にプロシア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(ロシア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(同じ目の場合はロシア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上に表返されます。

#### 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人(あるいは以上)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

プロシア軍

独立部隊

Zieten 騎兵集団

Von Driesen 騎兵集団

Prince Ferdinand 歩兵集団

Von Retzow 歩兵集団

Forcade 歩兵集団

Von bevern 歩兵集団

Wedel 歩兵集団

wurtemberg 騎兵集団

オーストリア軍

独立部隊

Nadasdy 騎兵

Serbelloni 騎兵集団)

Lucchese 騎兵集団

Kheul 歩兵集団

Collaredo 歩兵集団

Arenberg 歩兵集団

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)。

斜面を登って位置の高度を変えるとときにのみ+1PMかかります。他のすべてのルールの適用を条件として、ユニットはたとえ十分な移動ポイントを持っていなくても、常に1ヘクスは移動できます。

### 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の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。

### 8. 最高司令官

各プレイヤーは 1 人の最高司令官を所有します。プロシア軍のフリードリヒ二世、オーストリアのロートリングゲン公カールです(8.4 項に記述されるとおり、ダウン元帥もオーストリアの最高司令官になることができます)。

#### 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。Anhalt-Dessau および Daun は予備フォーメーションの指揮官です。これらは独立ユニットまたは指揮から外れたフォーメーションのみを指揮することができます(ダウンは、8.4 項に記載される条件を満たせば最高司令官になることができます)。後者の場合、これらのフォーメーションはゲーム終了まで指揮されると看做されます。

#### 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進入しない、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、距離はに特定のヘクスの最大数までです)。

#### 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れ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。

## 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)。これがフリードリヒ二世であった場合、プロシアプレイヤーはゲームに敗北します。これがカール公子であった場合、すべてのオーストリア軍ユニットは、ダウン元帥が司令官になるまで1ターン全体の間、混乱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、指揮範囲外で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)とスタックしてい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す;
- 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らない(12.1 項参照)。それ以外は、射撃は効果ありません。

### 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らない。

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が、1 つのオペレーション・セグメント当たり 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。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いければなりません。

### 11.3 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：攻撃側と防御側と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。

### 11.4 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。

### 11.5 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。

## 11.6 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、既にある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。

## 11.7 戦闘後前進

退却か除去の場合には、攻撃側でも防御側でも、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。混乱マーカは敗走マーカに取替えられます。

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(プロシア軍は西、オーストリアは東)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す)。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。3 ヘクス目でスタック超過になる場合、制限を満たす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)。

## 12.6 軽装部隊

これらの部隊は、森林ヘクスにいると士気ボーナス(+1)を受け取り、森林や町／村ヘクスに進入すると混乱チェックを必要としません。

シナリオ

シナリオ 1

14XX 番台か、それより北に配置されるユニットは、最初の 2 ターンの間、活性化させることができません独立ユニットはこの影響を受けません。

シナリオ 2

このシナリオは、シナリオ 1 より最大 5 ターンの追加ターンを行います。これらの追加ターンは戦略ターンと呼ばれ、第 1 ターンよりも前に行います。

配置；

オーストリア軍はシナリオ 1 と同じように配置します。プロシア軍はヘクス 0919、1020、1119、1220、1319、1420 からフォーメーション毎に縦隊で進入します。ユニットはスタッキングルールに従って他の後に配置されます。ユニットは移動ポイントを使用して地図に進入します。ユニットが第 1 ターンに進入するのに十分な移動ポイントを持っていない場合、以降のターンに進入します。

ルール：

プロシア軍ユニットは、視認内のオーストリア軍ユニットの 3 ヘクス以内に移動しない限り、戦略ターンとして、その移動力を 2 倍にして移動できます。

オーストリア軍ユニットは移動できません。

プロシア軍ユニットが 3 ヘクス以内で視認可能になるまで、あるいはオーストリア軍が初期イニシアチブに成功するまで、このようなプレイは進行します。第 2 戦略ターンの開始時に、オーストリアプレイヤーは 1d10 を振ります。ダイスの目が 1 以下の場合、このターンが最後の戦略ターンとなり、次のターンが第 1 ゲームターンになります。加えて、オーストリアプレイヤーはまた、最後の戦略ターンでプロシア軍と同様の方法(移動力 2 倍)で移動できます。ただし、敵ユニットの 3 ヘクス以内に視認可能な状態で移動することはできません。