

フォンテノア 1745

フォンテノア 1745 は、サックス元帥に率いられたフランス軍が、1745 年 5 月 11 日にフランドルをめぐるアングロ＝ハノーヴァーとオランダの連合軍に対する大会戦のシミュレーションです。このゲームは、6 面体ダイス(1d6)1つの使用を必要とします。1 方のプレイヤーは防衛側のフランス軍を指揮し、他方は、トゥールネーの攻囲成功させるため、その勝利を求める連合軍です。便宜上、ルールの中で六角形は省略してヘクスという用語を使用されます。

0 イン트로ダクション

0.1 ゲーム規模

ゲームターンは、実際の時間の 1 時間相当します、ゲームは 7 ターン続けます。地図上の 1 ヘクスは 200m に相当します。歩兵カウンターは 1～3 個大隊(1 個大隊あたり 1 戦闘ポイントの割合)で、これは半旅団に相当します。1 騎兵カウンターは、4～8 個中隊(3～4 個中隊で 1 戦闘ポイントの割合)を表わします。各戦闘ポイントは 450-600 人と等しくなっています。

0.2 ユニットの配置と地形

ユニットの配置は、地図上で、そして戦闘序列で示されます。連合軍ユニットの配置は各集団で制限された範囲において自由です。Fontenoy(ヘクス 1518)の村はあたかも堡壘のようにみなされます。

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ラインにグループ化されています。この組織は、同じライ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)。

基本的な戦術上の単位である旅団は、規模によって 1 個あるいは 2 個のカウンターによって表わされます(番号は連続的に付けられています)。

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)およびライン指揮官(9項参照)：これらの向きり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3歩兵戦闘ポイント、2騎兵戦闘ポイント、または砲兵1つに制限されています。

例外：

- 1個歩兵(または竜騎兵)ユニットは、その戦力ポイントに関わらず1個は、1個砲兵とのみスタックできます
- リーダーはスタッキングに数えません。

4- プレイの手順

フォンテノア 1745 は、いくつかのフェイズ各々から成る、7ターンをプレイします。

A. コマンド確認

各プレイヤーは、自分のライ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ライン指揮官のうちの一を活性化することによって、各軍での集団の数までの5つ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。

各セグメントの詳細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1d6を振ります(連合軍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(同じ目の場合はもう一度振り直します)。
 - プレイヤーAによるライン指揮官1人活性化
 - プレイヤーBによるライン指揮官1人活性化
- ライン指揮官の活性化は、プレイヤーがイニシアチブを持った際に、自軍の集団のひとつ

を活性化させることができます(第5項参照)。ライン指揮官が活性化されると、この集団のすべてのユニットは移動や攻撃を実行できます。

一度両プレイヤーが1つのライン指揮官を活性化してしまうと、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。ライ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、ライ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において、るプレイヤーがイニシアチブを持っている場合、コマンド下にあるライ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。ライン指揮官の活性化およびそのラインのユニットは不可分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、集団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ライン指揮官のうちの一人を指定します。その後、このリーダーのライン指揮官の集団に所属するユニットは行動させることができます。行動は移動とその後の戦闘の2つから成ります。

そのセグメントの間に、ライ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)の異なる集団は、以下のとおりです

フランス軍

王国直属軍(赤)

右翼 歩および竜騎兵(青)

左翼 歩兵(黄)

後備歩兵、騎兵および増援(オレンジ)

予備騎兵(緑)

連合軍

アングロ＝ハノーヴァー歩兵(赤)

オランダ歩兵(オレンジ)

アングロ＝ハノーヴァー騎兵(青)

オランダ騎兵(茶)

オーストリア騎兵(緑)

ラインは、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。

プレイヤーがイニシアチブを持っている場合、たとえこの集団に行動するユニットがなくても、このライン指揮官を指定し、活性化させなければなりません。集団は、同じターンの中でその後活性化することができません。したがって手番を任意にパスすることは禁止されます。

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。堡壘ヘクスにいるユニットは隣接するすべてのヘクスに 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 の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、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。

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。

7- 移動

7.1 一般事項：

活性化したユニットおよびライ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。

移動は単独で二つの正面ヘクスを通して、向きを変えることなしに行われます。騎兵も同様です。

スタッキングルールは、移動の間、常に適用されます。砲兵ユニット(10 項参照)は、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 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無制限の数の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 2 人の最高司令官を所有します。連合軍にはカンバーランド公およびヴァルデック侯子、フランス軍にはサックス元帥およびルイ十五世です。

8.1 一般規則

各最高司令官は、ライ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。各司令官は以下の指揮官を指揮することができます。

- ルイ十五世：王国直属軍、騎兵予備
- サックス元帥：王国直属を除く全フランス軍
- カンバーランド公：アングロ=ハノーヴァーおよびオーストリア騎兵のみ
- ヴァルデック侯子：オランダ歩兵および騎兵のみ

8.2 コマンド

指揮下にあるためには、ライン指揮官は、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、距離が単に最高 10 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ライン指揮官は、指揮範囲外マーカを受け取ります。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：指揮範囲外のライン指揮官は、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)。これがルイ十五世かサックス元帥であった場合、フランスプレイヤーはゲームに敗北します。これがカンバーランド公であった場合、フランスプレイヤーはゲームで勝利します。ヴェルデック侯子であった場合、オランダ軍ユニットは永久に混乱して活性化できなくなったものと看做されます。

9- ライン指揮官

ライン指揮官は、各軍の異なる部隊集団長を表します。これらは各々は1個または複数の旅団を率います。ライン指揮官は、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。ライ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ラインのすべてのユニットは、ライ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、指揮官の範囲内にあ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、ライ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を行うために、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

ライ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できますが、その移動力の半分だけです。このライ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。

例外：Arquebusiers de Grassin(軽装部隊)は常にコマンドにあるとみなされます。

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 ライン指揮官の死

ライン指揮官は、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

フランス軍砲兵ユニットは、ゲームで表わされたこの武器類での構成要素のひとつに過ぎません(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)。

砲兵はゲーム中に移動することができません。コマンドやイニシアチブのルールを無視し、独立して行動します。

10.1 砲撃

フランス軍砲兵ユニットは、1 ターン当たり 2 回砲撃することができます。まず最初は、ターンの初めに、あるいは終わりに砲撃することができます。ターンの開始時に砲撃した砲台はすべて準備砲撃マーカを受け取ります。

第 2 の機会は、いずれのオペレーションセグメントにおいて、各ターン中に、砲兵各ユニットは 1 回砲撃することができます。この砲撃は、別の敵ユニットが既に隣接した場合を除き、敵ユニットが隣接すると直ちに強制されます。この強制砲撃では、フランス軍プレイヤーは、いかなる瞬間にでも砲撃できます(適用可能な場合は砲撃チェックの後、下記参照)。この砲撃は、相手の移動の間でも、フランス軍のターンのいずれかのセグメントでも、いずれのときでも宣言することができます。砲台は、連続して砲撃することができます。オペレーションセグメント中にその砲撃を実行したすべての砲台は、既活性化の面(砲手のない二本の白い斜線)に裏返されます。

砲撃チェック：(フランス軍プレイヤーが相手のオペレーションセグメント中に砲台で砲撃したいときに限り、使用します)。フランス軍プレイヤーは、砲撃を試みて、1d6 を振る砲台を指定します。1 または 2 の目の結果だと、砲台が砲撃せず、この相手オペレーションセグメント中に砲撃を試みることができません。

目標が隣接しているか、してきた場合、またはフランス軍プレイヤーが自分のオペレーションで行動する場合、砲撃チェックは常に成功します。

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。砲撃は、射程によって列が異なる独自の戦闘表を使用します。結果は戦闘結果のそれと類似しています。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。

次の要素で視認戦は遮断されます。

- 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、森林、斜面)。障害が目標に隣接している場合のみ、高い斜面の砲台の視認線は妨害されます。

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。

11.1 交戦の制限

その集団が活性化している場合、ユニットは1ターンあたり副数回攻撃することはできません。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。

11.2 騎兵チャージ

騎兵ユニットは、特典(11.4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。

11.3 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。この比率は、常に防御側有利に端数が丸められます。差修正(11.4項参照)が適用され、攻撃側は1d6を振ります。戦闘結果表を調べ、防御側のいる地形や士気差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。

11.4 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。

町または堡塁を攻撃する騎兵：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。

11.6 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、攻撃側でもか防御側でも、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

戦闘で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、12.2 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。

12.2 敗走

すでに混乱しているユニットが 2 回目の混乱結果を受けると、原因にかかわらず、敗走する危険にさらされます。

敗走チェック：プレイヤーは 1d6 を振り、そのユニットの士気値を加えます。

●結果が 5 以下の場合、そのユニットはすぐに敗走します。混乱マーカーは取り除かれ、裏面の敗走側に返されます。

●結果が 5 を超える場合、ユニットは 1 ステップ・ロスを被り混乱し続けます。

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)。

12.3 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(フランス軍は西、アングロ=ハノーヴァー軍は東、オランダ軍は南)の方へ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(12.2)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。

12.4 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ないます。これらのチェックは強制です。自軍の敗走ユニット毎に1d6を振り、以下の修正を施します。

+1,2 または 3 ; ユニットの士気値

+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7以上の場合に回復し、敗走マーカーが取り除かれます。

回復チェックに失敗した場合、直ちにさらに3ヘクス退却しなければなりません(12.3)。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。

13- 勝利条件

連合軍プレイヤーが勝利するためには、フランス軍の退却を遮断するために、フランスがすべての装備品を置いていた Fontenoy の村落および L'Escaut を渡河するための2つの橋を支配しなければなりません。Fontenoy、および1か所の橋の占領は限定的勝利です。追求された目的ではありませんが、国王、あるいはサックス元帥の死や逮捕(8.4 項参照)は、フランスの敗北の十分条件です。カンバーランド公の死あるいは連合軍の地理的勝利条件を満たすことの失敗は、フランス軍プレイヤーに勝利を与えます。