

## 【2内容物】

ユニットの見方

左が戦闘力 右が移動力 上が初期配置

## 【3基本手順】

フランス軍ターン

移動フェイズ 援軍の処理もここで行う

攻撃フェイズ 隣接するユニットを全て攻撃しなければならない(1つの味方ユニットが2つ以上の敵を攻撃することもある)、戦闘順は任意

連合軍ターン 同上

移動フェイズ 同上

攻撃フェイズ 同上

ターン終了

以上を10回繰り返す

## 【4移動】

スタック禁止

EZOCに入るとそこで移動終了、またEZOC内のユニットは移動不可(戦闘結果でのみ離脱可能)

## 【5攻撃】

自軍ユニットと隣接する敵ユニットは全て攻撃されなければならない(攻撃の組み合わせは任意)

EZOCにいない砲兵は、2ヘクス離れた敵を攻撃できる(ZOC内の敵を全て攻撃しなければならない、という条件は砲兵のみの攻撃のでも達成される)

砲撃は単独での砲撃以外にも、通常攻撃の支援に使える(2ヘクス以上の敵を攻撃する場合、1つでも敵ユニットを射程に含めていれば攻撃できる)

## 【6戦闘解決】

Ar:攻撃側後退 1ヘクス退却(砲兵は除く)、防御側は1ヘクス戦闘後前進できる

Ee:EqualElimination 防御側除去、攻撃側は防御側の戦闘力以上のユニットを除去する(生き残った攻撃側ユニットは1ヘクス戦闘後前進できる)

Dr:防御側後退 1ヘクス退却、攻撃側は1ヘクス戦闘後前進できる

De:防御側除去 (訳注:戦闘後前進に関する記述がない、戦闘後前進はできるのだろうか?)

退却は移動フェイズにそのユニットが正当に移動できるヘクスのみ進入できる (訳注:記述が曖昧だが、EZOCにも退却できると思われる)

退却できるヘクスが無い場合ユニットは壊滅するが、近くの友軍をどかせば退却できる場合、その友軍を退却させることができる

ただし、この退却は必須の攻撃を行っていない砲兵ユニットはできない

(訳注:砲兵でなければ必須攻撃すべきユニットも退却できると思われる)

砲撃で戦闘に参加した(ZOC内のユニットを攻撃したわけではない)砲兵は、戦闘結果による不利な影響を受けない

ただし、Ar,Ee,Deの際には任意で1ヘクス退却できる

#### 【7増援】

プロイセン軍は第3ターンの移動フェイズに登場する

最東端(マップ右端)の任意のヘクスから進入できる、ただし森とEZOCは除く

マップに登場した部隊は登場のための移動力として1移動力支払い、その後移動フェイズの移動として移動できる

援軍の到着は任意で遅らせることもできる

#### 【8勝利条件】

フランス軍がマップ北端から7ユニットを突破させる→フランス軍勝利

フランス軍が戦力40分除去される→連合軍勝利

連合軍が戦力40分除去される→連合軍は戦意を喪失し、以後の戦闘はフランス軍有利に1コラムシフトする

#### 【9追加ルール】

ゲームの多様性と歴史的実験のため、プレイヤーはフランス・プロイセンの援軍の到着の可能性を選択できる。

Gt5vと書かれているユニットが存在するが、これは第5ターンに登場する可能性のあるユニットである。

プレイヤーは1~6までのチットをランダムに引き、相手に秘匿する。

フランスの1~3のチットは、変化なし。

4、5のチットでは第5ターンにグルーシーが5-4を1つ、4-4'を2つ、2-5を1つ、3-3を1つ持って到着する。

6のチットでは全ての援軍が到着する。

プロイセンの1のチットは、変化なし。

2は援軍が一切登場しない。

3は通常の援軍が第5ターンまで延期される。

4は到着する援軍が5-4、4-4、3-5、3-3のみとなる。

5は通常の援軍が第3ターンに到着し、第5ターンに5-4が1枚、4-4が1枚3-5が1枚3-3が1枚到着する。

6は通常の援軍が第3ターンに到着し、第5ターンに残り全ての援軍が到着する。

#### 【地形】

道路 効果なし

市街地 防御側戦闘力2倍

森 進入禁止、道路がある方向のみ進入・離脱できる、防御側戦闘力2倍、砲兵は森からの砲撃不可(森への砲撃は可能)