



NAPOLEON

1815

Rulebook



NAPOLEON 1815

『ナポレオン1815』

1814年に退位したナポレオンでしたが、1815年春にパリに戻ると復位し、ルイ18世を国外へ追い出します。ナポレオンは講和を申し出ましたが、第七次対仏大同盟はヨーロッパから「コルシカの悪魔」を完全に排除することを決意しました。資金援助も受けた同盟国はイギリスに主導され、フランスへ侵攻し、パリに入城するために大軍を動員しました。しかし、先手を打ったのはナポレオンでした。最も近い2つの敵軍——ウェリントンの英蘭連合軍とブリュッヘルのプロイセン軍を撃破することを目的としてベルギーに侵入したのです。

『ナポレオン1815』で、あなたはフランス軍か対仏同盟軍どちらかを指揮することになります。敵を出し抜く大胆な機動を行い、決戦で勝利を目指しましょう。『ナポレオン1815』は歴史と戦略に興味を持つ人に満足してもらえるゲームです。

適切な軍隊指揮で勝利を掴もう

ゲームの概要: 『ナポレオン1815』は2人または3人用の戦略ゲームです。シナリオブックの中からプレイするシナリオを選び、指示に従ってセットアップを行ったら、各プレイヤーは交互に、ボード上で自分の部隊を移動させたり戦闘させたりします。作戦を行うことで部隊は疲労し、戦闘によって損害が発生します。この疲労と損害は「戦闘序列」上で記録します。作戦が終われば、プレイヤーは兵士たちに休息を与え、疲労や損害を回復させることができます。

城郭都市や要塞化農場を支配し、より良い状態で軍隊を保持したプレイヤーがゲームの勝者になります。『ナポレオン1815』のルールは2段階に分かれています。最初は「徴集兵用ルール」即ち基本ルールで、ゲームの核となるメカニズムをマスターしてもらいます。次が「古参親衛隊用ルール」即ち上級ルールで、ゲームに「戦場の霧」要素を加え、待ち伏せや罠、敵を混乱させることが可能になります。

加えて、4ページのクイックスタート・ブックレットを用意しています。これを用いれば簡単にゲームのコア部分を学ぶことができ、経験者が相手なら数分で最初のゲームを始めることができます。

Credits

A game by **Denis SAUVAGE**

Development: **Julien BUSSON**

Artworks: **Nicolas TREIL and Ulric STAHL**

Proofreading and playtesting:

Renaud ESTIENNE, Pascale GUET, René BURGHOLZER, Jean-Yves CALDERON, Christian GUERIN, Michel GUERIN, Gilles SAVELLI, Laurent STANER and all those that gave us valuable feedbacks on Napoléon 1806 and Napoléon 1807.

English version: **Joël BORIE, Julien BUSSON and Paul COMBEN**



Pinch of ear to all our contributors, thanks to whose efforts you can play this game today. «Nous sommes contents de vous !»

索引

- コンポーネント・リスト p.3
- ゲームのセットアップ p.4
- 徴集兵用ルール p.6
 - > ゲームの用語 p.6
 - > プレイの手順 p.8
 - > 移動 p.10
 - > 戦闘 p.12
 - > 勝利の決定 p.14
- 古参親衛隊用ルール p.15
- 3人プレイヤー用ルール p.16
- カード使用の詳細 p.17

保護者並びに先生へ

このゲームは歴史的な出来事を、楽しみながら学べる有益な作業モデルとして設計したものです。ゲームを行うことで特定の重要な事件が発生した理由と、様々な決定が下されることで何が起こったのか、子どもたちも理解できます。簡単なスターター・ルールと魅力的なコンポーネントにより、若いプレイヤーでも教育的で社交的な娯楽である歴史ゲームを始めやすいでしょう。

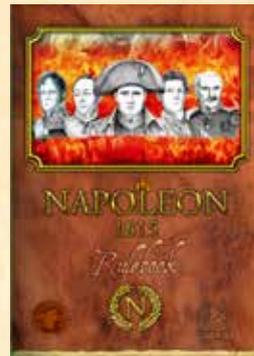
それでは、ゲームをお楽しみください！

Component's list

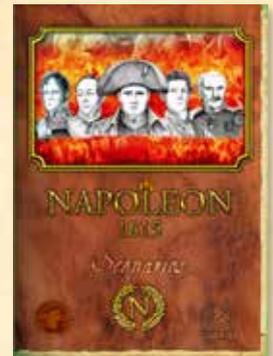
コンポーネント・リスト



ゲームボード1枚



ルールブック1冊



シナリオブック1冊



プレイヤーエイド3枚
(戦闘序列)



クイックスタート・ブックレット1部



プレイヤースクリーン3枚
英蘭連合軍用(赤色)1
プロイセン軍用(灰色)1
フランス軍用(青色)1



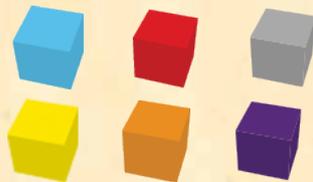
布製の袋3(青・赤・黒各1)



プロイセン軍
黒色ブロック12個
英蘭軍赤色ブロック14個
フランス軍青色ブロック17個
白色ブロック3個



ブロックに貼るシール45枚
台紙2セット

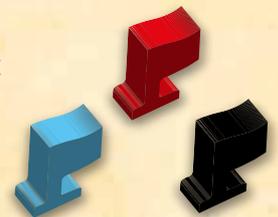


戦力ポイントを示す木製キューブ104個
青色(31)、灰色(28)、オレンジ色(7)、
赤色(21)、紫色(6)、黄色(11)

36枚のカード2デッキ
+3人プレイ用のカード5枚



侵攻カード5枚



支配マーカー(木製の旗)
22個: 赤色7個、
黒色5個、青色10個



戦闘ダイス15個: 青色5個、
赤色5個、灰色5個



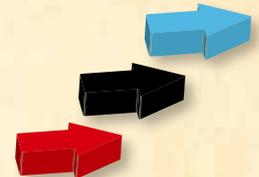
木製ポーン2個
ターン及び勝利得点
マーカー



木製白色キューブ3個
破壊された橋マーカー



木製シリンダー80個
疲労マーカー



木製の矢印7個
退却方向マーカー: 青色3個
黒色2個、赤色2個

Game Setup

ゲームのセットアップ

ルールブック4ページから15ページまでは2人用（フランス軍プレイヤーと同盟軍プレイヤー）のルールです。3人プレイのゲームについては16ページで説明します。

ゲームボードを2人のプレイヤーの間に置きます。ボードは1815年戦役における「軍事作戦域」を表しています。ナポレオンの立場のフランス軍プレイヤーはボードの南側に座ります。ウェリントン&ブリュッヘル（ブリュッヒャー）の立場の同盟軍プレイヤーはボードの北側に座ります。ボード上の方位盤で方位を確認してください。プレイするシナリオを選んでその指示に従ってゲームを準備します。

木製のブロックは、この戦役に参加した軍団とその司令官を表しています。同盟軍のブロックは、英蘭（イギリス・オランダ）連合軍が赤色、プロイセン軍が黒色です。フランス軍のブロックは青色です。ブロックはボード上に寝かせて使う、または情報を相手から秘匿したい場合は立てて使います。初めてゲームを行う前に、台紙から丁寧にシールを剥がして下図のようにブロックに貼付してください。

表裏のシールを同じ向きに揃えなければなりません。旗の上部にある「A」が、肖像画の上になるようにシールを貼ります。



ゲームの勝敗は得点で判定します。以下の方法で得点を得ます。

- 敵戦力ポイントの除去…………… 次ページ説明 ① 参照
- 町の支配…………… 右マップ上の ② 参照
- 要塞化農場の支配…………… 右マップ上の ③ 参照
- 城郭都市の支配…………… 右マップ上の ④ 参照

勝利条件の詳細は 14 ページを参照してください。

シナリオの指示に従って以下の駒をボード上に配置します。

- ターンマーカー…………… 右マップ上の A 参照
- 勝利得点マーカー…………… 右マップ上の B 参照
- 強化陣地マーカー…………… 右マップ上の C 参照



いつダイスを振るのか？ ルール上、ダイスを振るとは一言も述べていません。これは間違いではなく、ダイスはオプションです。戦闘解決のためにカードをめくる代わりにダイスを振ることができます。例えばカードを3枚めくるならダイスを3個振る。確率に違いはありません。戦闘結果に影響しませんが、プレイヤーのカードデッキのサイクルが遅くなるため、捨てられたイベントカードが再びデッキに戻るまでに時間がかかるようになります。ゲームを始める前に、戦闘解決にカードを使うかダイスを使うか決めてください。一度決めたらゲーム中に変更できません。

フランス、英蘭連合軍、プロイセン各軍の**戦闘序列**（プレイヤーエイド）が用意されています。戦闘序列を使って自分の軍団の**戦力ポイント**を記録します。戦力ポイントは以下の色つきキューブで表されます。

- フランス軍歩兵
- フランス軍騎兵
- 英蘭連合軍歩兵
- 英蘭連合軍騎兵
- プロイセン軍歩兵
- プロイセン軍騎兵



① キューブ1つが1戦力ポイントに相当します。

ゲーム中に軍団が**疲労**すると、戦闘序列上にオレンジ色のシリンダー を置いてその状態を示します。

自分の戦闘序列を敵に見られないようにするため、自分の**プレイヤースクリーン**を使用します。スクリーンにはゲームの主要なルールが印刷されています。



同盟軍デッキ



フランス軍デッキ

自分の軍団を移動させ、戦闘を解決するためにカードを使います。各プレイヤーに色分けされた専用のカードが用意されています。カード78、79、80、81、82は3人ゲームの時に使用します。



カード73から77はフランスによるベルギー侵攻の段階を表します。使い方はシナリオブックに記載されています。

ゲームボードは道路で結ばれたエリアで構成されています。軍団は常に1つのエリアにいなければなりません。道路上には存在できません。



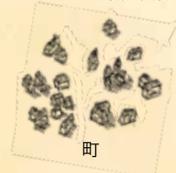
ボード上の地形効果表（英語表記）には戦闘における地形の影響がまとめられています。



平地



森林



町

エリアには以下の5種類があります。



城郭都市



要塞化農場

Rules of the Conscript

徴集兵用ルール

ゲームの重要なコンセプトを理解するため、以下の用語と定義をマスターしてください。

司令官と軍団

司令官と軍団は大きめのブロックで表され、ゲームボード上に寝かせて用います。表面を上にして置ける時は作戦を1回行える状態です。この状態のことを「活動可能」と呼びます。旗の面が上なら、既に活動を終えており、それ以上の作戦を行えません。

★ このシンボルを持つブロックは司令官を表します。

司令官は単独では移動できません。常に1個以上の軍団と一緒にいなければなりません。一緒にいる軍団が全滅して司令官がエリアに単独でいることになってしまったら、司令官も一緒に戦死した（または捕虜になった）ものとしてゲームから取り除きます。



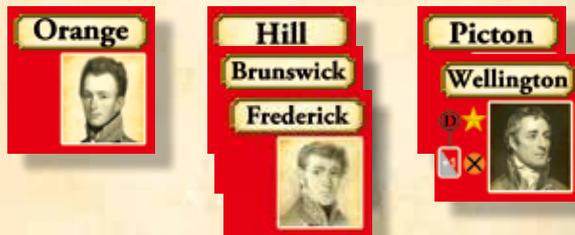
活動可能状態

活動終了状態

スタック

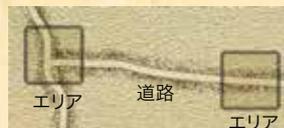
1つ以上の軍団ブロックが同じエリアにある時（司令官を含めても構いません）、それらをまとめて「スタック」と呼びます。

スタックの例: (順に軍団1つだけ、軍団3つ、軍団と司令官)



道路とエリア

ゲームボードは道路で結ばれたエリアで構成されています。

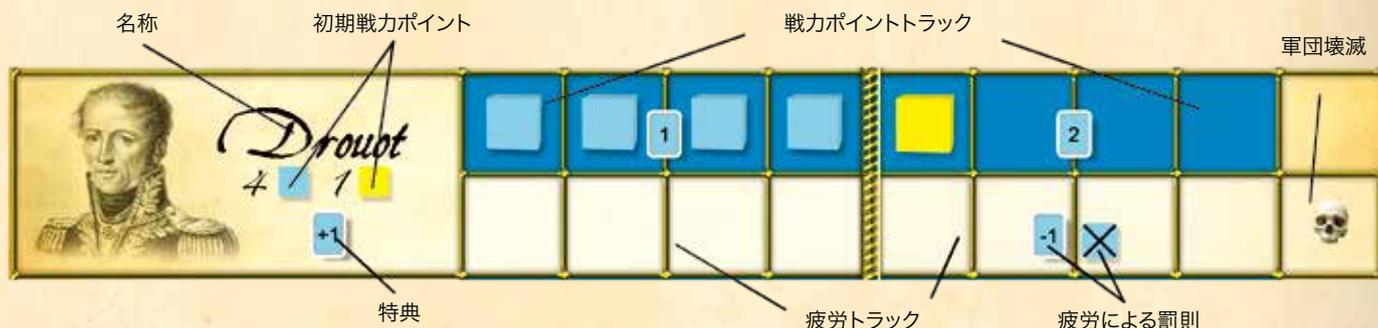


エリアには5種類あります（5ページ参照）。軍団は常に1つのエリア上にいなければならず、道路上には存在できません。

戦闘序列

戦闘序列のトラック上段は軍団の戦力を表示するために使用します。この値はゲーム中の損害と受け取った増援（イベントカードによる）によって変動します。トラック下段は軍団の疲労ポイントを蓄積する場所です。例えば3疲労ポイントを被ったら、プレイヤーはその軍団にオレンジ色のシリンダー3つを置かなければなりません。

軍団が戦力ポイントを失ったら、該当するキューブを取り除いてトラックを左に詰めます。軍団が疲労したら、シリンダーを左から右に置いていきます。軍団が回復したら、その分だけシリンダーを取り除いてトラックを左に詰めます。



Key Game Terms

ゲームの用語

カードの使用

注意: 侵攻カードの説明と使い方についてはシナリオブックの2～3ページを参照してください。

カード使用に関して以下の用語を用います。

引く: 自分のデッキからカードを1枚引いて自分の手札に加えること。

めくる: 自分のデッキ一番上のカードをめくって直ちに使用すること。

使用する: 自分の手札からカード1枚を使用すること。

カードをいつ引くか、使用するかで効果が異なります。

- ドロー・フェイズ中は引いたカードを手札に留めておくことができます。
- 自陣営の主導権値を決めるため、主導権フェイズ中にカードをめくります。
- 1スタックの移動ポイントを決めるため、作戦中にカードをめくります。
- カードに指示されたタイミングで、手札からイベントとしてカードを使用できます。
- 戦闘結果を判定するため、戦闘中にカードをめくりません。
- 1軍団から1以上の疲労を取り除くため、回復フェイズ中に手札からカードを使用できます。

カードのイベント名背景の色は、使用に関する情報を示しています。

降雨 赤色の背景: ドローフェイズでこのカード(赤色カード)を引いたら、直ちに使用しなければなりません。

直観 青色の背景: このカード(青色カード)は主導権フェイズで使用できます。

糧秣 緑色の背景: このカード(緑色カード)のイベントは作戦フェイズ中に使用できます。

このカードは同盟軍プレイヤーの作戦中にイベントとして使用可能。

イベント名

カードの所属

フランス軍

同盟軍

戦闘時、同盟軍に2疲労ポイントを与える



イベント名背景が緑色のカードは作戦フェイズ中に使用可能。

移動ポイント、または主導権値

イベントの効果

回復フェイズに軍団1個から1疲労ポイントを取り除く。

カードの通し番号(ゲームに影響なし)

緑色カードには、イベントがいつ使用できるのかを示すシンボルが印刷されています。



同盟軍プレイヤーの作戦における移動中のみ使用できます。戦闘時または追撃時には使用できません。



フランス軍プレイヤーの作戦における移動中のみ使用できます。戦闘時または追撃時には使用できません。



このカードは戦闘開始時のみ使用できます。



このカードは戦闘後の退却または追撃中のみ使用できます。

手札にできるカードの枚数に制限はありません。使用したカードは、自分用の捨て札置き場に置きます。プレイヤーは自分あるいは敵の捨て札置き場のカードを調べることができません。デッキからカードがなくなったら、捨て札置き場のカード全てをシャッフルして新たなデッキにします。

交戦中エリアとフリー・エリア

敵の軍団が存在しないエリアは、自軍にとって「フリー・エリア」です。両陣営の軍団が存在するエリアは「交戦中エリア」になります。

強化陣地

4つある強化陣地マーカーはシナリオの指示に従って要塞化農場に配置します。強化陣地は同盟軍にのみ戦闘特典を与えます。フランス軍の軍団だけが同じエリアにいる時、つまり同じエリアの戦闘でフランス軍が勝利すると強化陣地マーカーを取り除きます。



Sequence of Play

プレイの手順

各ゲームターンは以下の手順で構成されています。

- ドロー・フェイズ
- 主導権フェイズ
- 作戦フェイズ
- 回復フェイズ

1つのフェイズが終わったら、次のフェイズに進みます。

ドロー・フェイズ

侵攻カードの指示に従い、各プレイヤーは1~4枚のカードを自分のデッキから引いて手札に加えます。手札にできるカードの枚数に上限はありません。前のターンが終わった時点で残している手札はそのままこのターンに繰り越すことができます。

ドロー・フェイズ中に引いた**赤色**カードは、このフェイズ中に直ちに使用し、その効果を適用しなければなりません。そのため手札に追加できるカードの枚数が減ります。代わりに別のカードをデッキから引くことはできません。使用したカードは捨て札置き場に置きます。



ゲームボード上には、「降雨」など効果が1ターンの間持続する、強制使用カードを置く場所があります。

複数の強制使用カードが引かれた場合（同じプレイヤーが引いても、別々のプレイヤーが引いても）、その**全て**が無効となり、そのまま捨て札になります。

主導権フェイズ

各プレイヤーは手札から**青色**カード1枚を使用できます。使用したカードは効果を用いた後で自分の捨て札置き場に置きます。カードを使用するのであれば、フランス軍プレイヤーは先にカードを使用する旨を宣言しなければなりません。その後で同盟軍プレイヤーが宣言します。

次に、各プレイヤーは自分のデッキからカードを1枚めくります。値が最も高いプレイヤーが作戦フェイズ中に最初にプレイすることになります。値が同じ時はフランス軍プレイヤーが先にプレイします。ここで使用されたカードは捨て札になります。

ドロー・フェイズと主導権フェイズの例



ドロー・フェイズ: 同盟軍プレイヤーはカードを3枚引きました。直ちに**赤色**カード「不活性」をプレイしなければなりません。



主導権フェイズ: 同盟軍プレイヤーの手札にはカードが2枚しかありません。**青色**カードの「増援」を使用することに決めました。**緑色**カードの「強行軍」はここでは使用できません。次に両プレイヤーは自分のデッキからカードを1枚めくって第1プレイヤーを決めます。



両プレイヤーともめくったカードの値は「4」でした。同数なのでフランス軍プレイヤーが先にプレイします。これらのカードを捨て札にします。

Sequence of Play

プレイの手順

作戦フェイズ

各プレイヤーは交互に以下のことを行えます。

- **パスする:** パスしたプレイヤーは、以後作戦を行えなくなりませんが、**緑色カード**を1枚だけ、敵の作戦に対して使用可能です。相手プレイヤーは自分がパスするまで連続して作戦を行えます。両プレイヤーがパスをすると作戦フェイズは終了します。自分の全軍団を活動させたプレイヤーはパスしなければなりません。
- **1作戦を実行する:** 1作戦の間、手番プレイヤーは活動可能状態の(=表面を向いている)軍団だけで構成された1スタックを選んで活動させます。この時、1つのエリア内の全軍団を選ぶ必要はありません。**重要: 同盟軍プレイヤーは英蘭連合軍とプロイセン軍の両方の軍団を1つのスタックに含めて活動させることはできません。**活動するスタックは以下のことを行えます。
 - **移動する**、または
 - **戦闘を開始する**、または
 - **移動攻撃**で移動と戦闘両方を行う。

1作戦が終了すると活動した軍団を活動終了状態(=旗の面)にします。何もできなかったとしても、選んだ軍団を活動終了状態にします。また、この作戦中に解決した戦闘に参加した攻撃側・防御側の軍団も、活動終了状態にします。

1作戦中、各プレイヤーは**緑色カード**1枚を使用することができます。効果適用後、使用したカードを自分の捨て札置き場に置きます。

回復フェイズ

回復フェイズ中、両プレイヤーは以下のことを順番どおりに行います。

- 1) この時点で活動可能状態の各軍団から全ての疲労ポイントを取り除きます。
- 2) それ以外の各軍団に対し、プレイヤーは手札から1枚だけを使用して、右下の回復ボックスに記載されている数の疲労ポイントを取り除くことができます。
- 3) この時点で5~8の疲労ポイントを持つ全ての軍団は直ちに1戦力ポイントを失います。
- 4) 活動終了状態の全ての軍団を活動可能状態に戻します。
- 5) ターンマーカーを進めて新しいターンを開始します。

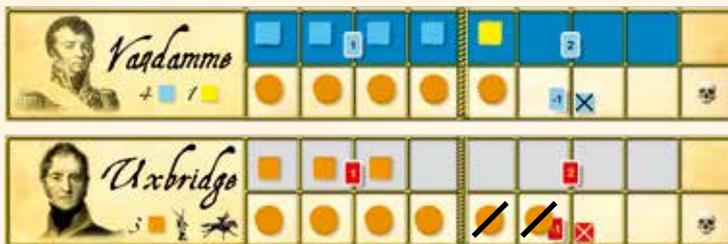
非常に重要: ゲーム中いつでも、戦力ポイントがゼロになった、または8を超える疲労ポイントを被った軍団は直ちに、また永続的にゲームから取り除かれます。疲労によって失われた戦力ポイントも敵の勝利得点になります。

回復フェイズの例

両プレイヤーがパスしたので作戦フェイズは終わり、回復フェイズが始まります。フランス軍プレイヤーは手札を持っていないためカードを使用できません。同盟軍プレイヤーは1枚残しており、Uxbridgeの軍団に使用することにしました。

その結果、Uxbridge (アクスブリッジ) 軍団の疲労ポイントは4になりました。Vandamme (ヴァンダム) 軍団は4を超える疲労ポイントを被っているため、直ちに1戦力ポイントを失います。同盟軍に1勝利得点を与えます。

軍団を活動可能状態にしてターンマーカーを進め、新しいターンを開始します。



Movement

移動

活動することになったスタックは、以下の方法で移動できます。

1) **移動ポイントの決定:** カードを1枚めくります。カードの値がスタックの移動ポイントになります。めくったカードは捨てます。この移動ポイントは以下の要素により修整されます。

- A. スタック内の2個目の軍団から、軍団1個につき1移動ポイント減ります。
- B.  または  シンボルを持つ**緑色**カードを使用した場合、カード記載の移動ポイントを増減します。
- C. ナポレオンがスタックと一緒にいれば、1移動ポイント増えます。
- D. スタック内の軍団が  このシンボルを持つ1つだけ、またはその軍団と司令官だけが一緒なら、1移動ポイント増えます。スタック内に複数の軍団がいる時は、この移動特典は使用できません。

移動ポイントが0か0以下になるなら移動できず、選んだ軍団は直ちに活動終了状態になります。

2) **移動:** スタックを道路に沿って移動ポイントの制限内で移動させます。移動中、スタックを構成する軍団を別々の方向へ移動させることはできません。道路沿いに次のエリアまで移動するのに1移動ポイントを使います。破壊された橋を通る時は3移動ポイントを使います。移動ポイントは使い切る必要はありませんが、使わなかった移動ポイントは失われます。後の作戦のために残しておくことはできません。移動ポイントを使い切った、または自軍あるいは敵スタックが存在するエリアに進入すると、その時点で移動を終えなければなりません。移動中に城郭都市を支配したスタックは、そこで移動を終えなければならず、1疲労ポイントを被ります。この疲労ポイント追加で軍団が壊滅するのであれば、敵の支配マーカーを自軍のものに置き換えることはできません。

3) **疲労の決定:** 移動終了後、疲労ポイントを計算します。

- A. 3を超える(=4以上の)移動ポイントを使用すると、スタック内の各軍団は1疲労ポイントを被ります。
- B. 交戦エリアから移動を開始したスタックは、全体で1疲労ポイント増えます。

- C. 交戦エリアで移動を終えたスタックは全体で1疲労ポイント増えます。
- D.  または  シンボルを持つ**緑色**カードを使用した場合、カード記載の疲労ポイントを増減します。
- E. ナポレオンまたはウェリントンと一緒にいるスタックは、被る疲労ポイントが1減少します。

4) **疲労ポイントの割り当て:** スタック全体に適用された疲労ポイントは、可能な限り各軍団に平均的に割り当てます。余りが生じる時は、そのスタックを受け持っているプレイヤーがどの軍団に疲労ポイントを割り当てるのかを決めます。

退却方向: スタックが敵スタックが存在するエリアに入ると、そのエリアは交戦エリアになります。移動中のスタックは停止しなければなりません。移動を行ったプレイヤーはスタックがそのエリアに進入するために使った道路上に退却方向マーカーを置きます。

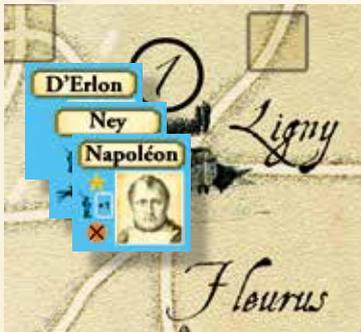
- 自軍の別のスタックがそのエリアに進入した場合、その方向に関係なく、退却方向は既にマーカーが置かれた方向になります。
- 交戦エリアに敵スタックが進入した場合、退却方向マーカーは置きません。1つのエリアにはどちらかの軍の退却方向が1つ存在するだけです。
- 自軍の退却方向を通して敵スタックがエリアに進入してきたら、そのエリアにいる自軍スタックは全体で2疲労ポイント増えます(均等に軍団に配分します)。**この疲労ポイント増加は、各エリア1ターンに1回しか発生しません。**なお、カード「最後の努力」によってもこの疲労ポイントの増加が発生します。
- 交戦状態でなくなったエリアからは退却方向マーカーを取り除きます。

1作戦の開始時、作戦を行うプレイヤーが交戦エリアからスタックを動かすことにしたら、以下の制限が課せられます。

- 自軍退却方向マーカーがあれば、その道路を通して移動しなければなりません。
- 敵の退却方向マーカーを通して移動できません。

Movement

移動



移動の例

フランス軍プレイヤーが1作戦を行います。フランス軍プレイヤーはLigny (リニー) エリアのスタックを移動させることにしました。そこにいる全ての軍団、司令官は活動可能状態であり、いくつかオプションが考えられます。D'Erlon (デルロン) 軍団だけ活動させる、Ney (ネイ) 軍団だけ活動させる、または両方の軍団を活動させる。司令官を活動させる必要はありませんがエリアに単独で残すことはできません。カードを1枚めくり、4移動ポイント④を得ました。上記のオプションにより移動ポイントは次のように変化します。

D'Erlon 軍団だけ: 修整なし、4移動ポイント。

Ney 軍団だけ: このシンボルがあるので+1移動ポイント、5移動ポイントになります。

D'Erlon 軍団+ナポレオン: ナポレオンにより+1移動ポイント、5移動ポイントになります。

Ney 軍団+ナポレオン: このシンボルがあるので+1移動ポイント、ナポレオンで+1移動ポイント、計6移動ポイントになります。

D'Erlon 軍団 + Ney 軍団+ナポレオン: スタック内に複数の軍団があるのでこのシンボルの効果は使用できません。ナポレオンで+1移動ポイント、2個軍団目で-1移動ポイント、計4移動ポイントになります。

フランス軍プレイヤーは2個軍団とナポレオンを移動させることにしました。

ケースA: スタックは道路1つにつき1移動ポイント、計4移動ポイントを使用。4移動力を使った1軍団につき1疲労ポイント増え(●●)、ナポレオンにより1疲労ポイント減ります(⊗)。

ケースB: スタックは2移動ポイントを使ったところで自軍スタックがいるエリアに進入したため停止します。

ケースC: スタックは2移動ポイントを使ったところで敵スタックがいるエリアに進入したため停止します。このエリアは交戦状態になります。交戦エリアへの進入で1疲労ポイント増えます(●)、ナポレオンが1疲労ポイント減じてくれます(⊗)。フランス軍プレイヤーは退却方向マーカーをMarbais (マルベ) に向けて道路上に配置します。

移動後、軍団と司令官を活動終了状態  にします。



次は同盟軍プレイヤーが1作戦を行う番です。

フランス軍プレイヤーは**ケースC**に従って退却方向マーカーを置きました。以降の作戦でPicton (ピクトン) がこのエリアを離れる場合、**図の赤色の方向**へのみ移動できます。1エリアには1つの退却方向しかないため、どの方向から新たなフランス軍スタックが進入したとしても、退却方向はMarbais方向です。同盟軍スタックがこのエリアに進入したとしても、同盟軍の退却方向マーカーは置きません。同盟軍スタックがMarbaisから交戦エリアに進入したら、フランス軍スタックは直ちに2疲労ポイント増えます。

Combat

戦闘

プレイヤーは、活動開始時に交戦エリアにいるスタックを用いて戦闘を開始できます。または、交戦エリアで移動を終えたスタックを用いて戦闘を始めることができます。

戦闘を始めるプレイヤーを「攻撃側」、相手を「防御側」と呼びます。防御側は戦闘を行うエリアにいる全ての自分の軍団（活動可能状態、活動終了状態を問わず）で防御しなければなりません。同盟軍の場合、英蘭連合軍とプロイセン軍が一緒にいたら、その全てで防御します。

1回の戦闘は以下の手順で解決します。

1) 戦闘カード枚数の決定: 各プレイヤーは……

- 最初に攻撃側プレイヤー、次に防御側プレイヤーの順に、手札から  このシンボルを持つ緑色カードを1枚使用できます。
- 各軍団の戦力ポイント数に基づいて1枚または2枚のカードを追加します——戦力ポイントが1~4なら1枚、戦力ポイントが5~8なら2枚追加します。
- 攻撃側が移動攻撃を選択していたら、攻撃側のカードを1枚減じます。
- 4を超える疲労ポイントの軍団1につきカード1枚を減じます。この時点で攻撃側のカード枚数が0以下になると攻撃は中止されます。攻撃側の軍団を活動終了状態にします。今度は防御側が1作戦を行う番になります。
- 防御側が森林エリアにいれば、防御側にカード1枚を追加します。
- 城郭都市にいて防御側の支配マーカーがあれば、防御側にカード1枚を追加します。
- 強化陣地マーカーが置かれた要塞化農場で同盟軍が防御する時、防御側にカード1枚を追加します。
- スタック内の軍団及び司令官の特典を追加します。移動特典と異なり、複数の軍団がスタック内にいてもこの特典全てを適用します。
- プレイヤーによって選択されたイベントによりカードの増減を行います。

2) 両軍同時に上で決めた枚数のカードをめくります。

3) 戦闘効果の決定: 各プレイヤーはカード左下のボックスを見て戦闘効果を調べます。  または  このシンボル1つにつき敵に損害1を与え、  このシンボル1つにつき敵に疲労1を与えます。防御側が町にいれば被った疲労が1少なくなります。防御側同盟軍スタックが強化陣地マーカーが置かれた要塞化農場にいれば、被った疲労が2少なくなります。

4) 戦闘結果の適用: 最初に疲労、次に損害の順番で、スタック内の軍団に均等に割り振ります。余りが出る時はスタックを受け持っているプレイヤーが自由に割り振ります。1を超える損害を被ったスタックは、少なくとも1つの損害を騎兵戦力ポイントに適用しなければなりません。

5) 戦闘の勝者の決定: 敵により多くの損害（疲労ではなく）を与えたプレイヤーがその戦闘の勝者になります。同数なら勝者はいません。勝者がいない時は敵味方のスタックは今いるエリアに留まり、退却も追撃も発生しません。

6) 退却: 戦闘に敗れたスタックは、両軍が敵に与えた損害数差と同じ道路数を退却しなければなりません。例外: 同盟軍スタックは強化陣地マーカーを捨てることで退却を回避できます。敗れた側が自軍の退却方向マーカーを有していれば、まずその方向へ退却し、その後は好きな方向に退却できますが、同じ道路を通ることはできず、戦闘を行ったエリアから離れなければなりません。敗れた側が自軍の退却方向マーカーを有していなければ、敵の退却方向を除いて好きな方向へ退却できます。退却中、敵スタックだけいるエリア、または交戦エリアに進入したら、そこで停止し、敵軍団1につき2疲労ポイントを追加で被ります。自軍スタックだけいるエリアに進入したら、疲労ポイントの追加なしでそこで停止します。破壊された橋がある道路を通して退却できますが、追加で2疲労ポイントを被ります。退却中に被った追加疲労ポイントを合計した後で、スタック内の軍団に均等に適用します。注意: 英蘭連合軍とプロイセン軍と一緒に戦って敗れた場合、それらは一緒に退却します。

7) 追撃: 勝者が敗者より多くの騎兵戦力ポイントを持っており、戦闘を行ったエリアが追撃を禁じる地形（森林、城郭都市）でなければ追撃が発生します。勝者は1枚+  このシンボルを持つ軍団1につき1枚、それにプレイヤーが選択したイベントによる増減を適用した枚数のカードをめくります。めくったカード左下の戦闘効果を調べます。退却したスタックはそこに記載されている疲労を被ります。損害のシンボルは無視します。追撃によって被った疲労はスタック内の軍団に均等に適用します。

Combat

戦闘

新しいターンの開始時です。フランス軍プレイヤーが主導権を得て、平地エリアで戦闘することを決めました。同盟軍プレイヤーは2個軍団で防御します。Picton (ピクトン) は活動終了状態ですが防御を行えます。



	1	1	1	1	1	2			
	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1

攻撃側のフランス軍プレイヤーはこの戦闘でカード1枚を使用することになりました。✕ このシンボルを持つ緑色カードを使用できます。



使用したのは「散兵線」で同盟軍が1疲労ポイントを被ります。Perponcher (ペルポンシェール) の軍団に適用すると疲労が5になり戦闘カードが1枚減るため、同盟軍プレイヤーはこれをPictonの軍団に適用しました。同盟軍プレイヤーはカードを使用しませんでした。

フランス軍プレイヤーがめくる戦闘カード枚数は、Drouot (ドルーオ) の軍団が5戦力ポイント (2枚)、Drouotの特典(+1枚)、計3枚。同盟軍プレイヤーがめくる戦闘カード枚数は、Perponcherが3戦力ポイント (1枚)、Pictonが3戦力ポイント (1枚)、ただし7疲労ポイント (-1枚)、ウェリントンの特典 (+1枚)、計2枚。両プレイヤーは同時に自分のデッキのカードをめくり、カード左下にある戦闘効果を調べます。

フランス軍のカード:

同盟軍のカード:

同盟軍スタックは損害2と疲労3を被ります。疲労ポイントを各軍団に1割り振り、残った1をPerponcherに適用しました。1を超える損害を被ったため、同盟軍は騎兵1戦力ポイント以上を取り除かなければなりません。Pictonから歩兵1戦力ポイント、Perponcherから騎兵1戦力ポイントを取り除きました。同盟軍の勝利得点が2減少します。Drouotは4疲労ポイントを被りました。

	1	1	1	1	1	2			
	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1

フランス軍がより多くの損害を与えたのでこの戦闘に勝利しました。同盟軍スタックはフランス軍の退却方向以外の方向に道路2つ分 (損害数の差) 退却しなければなりません。また同盟軍スタックの騎兵戦力ポイントはDrouotのそれより少ないため追撃が発生します。フランス軍プレイヤーがめくったカードは……



疲労ポイントを均等に適用: PerponcherとPictonに1ずつ適用します。Pictonの軍団の疲労ポイントが8を超えたために壊滅、ゲームボードから取り除きます。残った2戦力ポイントが失われ、同盟軍の勝利得点が2減少します。DrouotとPerponcherの軍団、ウェリントンを活動終了状態にします。

注意: Drouotが移動攻撃を行っていた場合、めくれる戦闘カード枚数が1減ります。

Determining Victory

勝利の決定

勝敗は勝利得点で決まります。ゲームボード上のトラックを用いて勝利得点を記録します。勝利得点変動したら直ちにトラック上に反映してください。

- 戦闘または疲労超過により敵が1戦力ポイントを失うごとに1点を得ます。
- 以下のエリアに支配マーカを置くことに規定の点数を得ます。

Maubeuge (モブージュ) : 2点

Beaumont (ボーモン) : 1点

Bruxelles (ブリュッセル) : 2点

Namur (ナミュール) : 2点

Ath (アト) : 1点

Alost (アールスト) : 1点

要塞化農場: 1点

交戦状態でないエリアを自軍スタックが通過する、またはそこに留まることでエリアを支配します。

リマインダー: 移動中に要塞化農場を支配するスタックはそこで移動を終え、1疲労ポイントを被らなければなりません。この追加疲労ポイントによって軍団が壊滅する時は、支配マーカを置くことができません。

- 毎ターン終了時、同盟軍プレイヤーがボード上に7つ以上の支配マーカを置いていれば、同盟軍プレイヤーは1点を得ます。
- ナポレオンが参加する戦闘でフランス軍が敗れたら、同盟軍プレイヤーは3点を得ます。
- ウェリントンかブリュッヘルが除去されたら、フランス軍プレイヤーは2点を得ます。

フランス軍プレイヤーが勝利得点を得ると、ゲームボード上の勝利得点を減じます。

同盟軍プレイヤーが勝利得点を得ると、ゲームボード上の勝利得点を増やします。

勝利得点が20になると、同盟軍の勝利で直ちにゲームは終了します。

勝利得点が0になると、フランス軍の勝利で直ちにゲームは終了します。

ゲームが終了するまでどちらのプレイヤーも勝利できなかった時はシナリオ記載の勝利条件を用いて勝者を決めます。このゲームに引き分けはありません。

特別なケース: ナポレオンが除去されたらその時点で同盟軍プレイヤーの勝利です。同盟軍の司令官が除去されても即座に同盟軍プレイヤーが敗北するわけではありません。



Rules of the Grognard

古参親衛隊用ルール

古参親衛隊用ルールを用いることで、難易度はわずかに上がりますが、プレイヤーが採れる作戦の幅が広がります。このルールは両プレイヤーが紳士的にプレイすることを前提につくられています。

戦場の霧

両プレイヤーはゲーム中、ブロックを立てて自分の軍団の正体を敵から秘匿します。これにより敵に正体を知られることなく軍団を移動させることができます。

軍団の正体が明らかになるのはプレイヤーのどちらかが1エリアで戦闘を開始する時で、明らかにした後で、その戦闘でカードを使用するかどうかを決めます。そのエリアにいる両軍の軍団を倒して、表面を上にします。戦闘を解決し、追撃があればそれも終わったら、戦闘に参加した全ての軍団を再び立てて隠匿します。



活動可能



活動終了

軍団が活動可能状態か活動終了状態かは、次の方法で表示します。活動可能状態なら「A」が上を向くように、活動完了状態なら下を向くようにブロックを立てます。徴集兵用ルールのように表面/裏面の区別はなくなります。

騎兵斥候



不確実性を高めるため、両プレイヤーは騎兵斥候を使用できます。これは敵軍部隊の位置を突き止め、友軍部隊を防護するために当時の軍隊が用いた、軽騎兵による哨戒などを表しています。各軍のブロックに騎兵斥候のシールを貼り、反対側の面には軍団同様に旗のシールを貼ってください。

ゲーム開始時、プレイヤーは自軍の軍団を配置した後で、シナリオに指示された数の騎兵斥候を配置します。

プレイヤーは自分の1作戦で、1エリアにいる1つ以上の騎兵斥候を移動させることができます。騎兵斥候の移動ポイントはめくったカードの移動ポイント+1です。騎兵斥候は疲労ポイントの影響を受けません。ただし対戦相手を惑わせるため、騎兵斥候が移動した後にスクリーンの裏側で、使っていない疲労シリンダーを影響の出ない場所に置くなどしてください。騎兵斥候は軍団と一緒に作戦を行うことはできません。騎兵斥候は必ず騎兵斥候だけで移動しなければなりません。

状況を問わず、敵スタックと同じエリアにいる騎兵斥候は直ちに壊滅します。

- 敵スタックが存在するエリア(交戦エリアであっても)に進入した騎兵斥候は壊滅します。
- 敵騎兵斥候(単独かどうかに関係なく)がいるエリアに自軍スタックが移動で進入すると、その敵騎兵斥候は壊滅します。敵騎兵斥候しか存在しなければ、移動中のスタックは疲労ポイントを被ることなく、また移動を継続できます。
- 敵騎兵斥候(単独かどうかに関係なく)がいるエリアに自軍スタックが退却すると、その敵騎兵斥候は壊滅します。敵騎兵斥候しか存在しなければ、退却中のスタックは必要に応じて退却を続けます。
- 敵味方の騎兵斥候が同じエリアで移動を終えたら両者とも壊滅します。

騎兵斥候を敵スタックと同じエリアに移動させると騎兵斥候は壊滅しますが、その敵スタックに軍団が含まれているのか、それとも騎兵斥候だけなのかを調べることができます。敵スタックに軍団がいた場合、敵プレイヤーはどの軍団がいるかまで明らかにする必要はありません。

特別なケース:

- 騎兵斥候は敵支配マーカーが置かれた町または要塞化農場に進入し、そこを支配できます。
- 騎兵斥候は敵支配マーカーが置かれた城郭都市には進入できません。
- 自軍騎兵斥候が自軍スタックの移動や退却を妨げることはありません。同様に自軍スタックは自軍騎兵斥候の移動を妨げません。
- 敵退却方向マーカー越しに自軍騎兵斥候が交戦エリアに進入しても何の影響も与えません(敵スタックが疲労ポイントを被ることはありません)。

3-Players Rules

3人プレイヤー・ルール

3人プレイヤー・ルールは徴集兵・古参親衛隊どちらのルールにも適用可能です。同盟軍を2人のプレイヤー、英蘭連合軍プレイヤーとプロイセン軍プレイヤーに分けます。フランス軍プレイヤーには変更はありませんが、同盟軍側に以下に述べる変更を加えます。なお、ゲームの勝敗は同盟軍全体に適用します。

セットアップ

カード25, 42, 61, 67, 70を、それぞれ78, 79, 80, 81, 82と交換します。



プロイセン軍プレイヤーは司令官ブリュッヘルとプロイセンの軍団／騎兵斥候を、英蘭連合軍プレイヤーは司令官ウェリントンと英蘭連合軍の軍団／騎兵斥候を受け持ちます。両プレイヤー間でお互いのブロックの表面を見せないようにします。

コミュニケーション

主導権フェイズ中に「副官」カードを用いるか、ブリュッヘルとウェリントンが同じエリアまたは道路で隣接したエリアにいない限り、同盟軍プレイヤー間でコミュニケーションを取ったり、カードを交換したりすることはできません。

ドロウ・フェイズ

同盟軍のカード・デッキと捨て札置き場は共有します。各プレイヤーは侵攻カードに従って決められた枚数のカードを引き、自分の手札に加えます。

主導権フェイズ

フランス軍プレイヤーの後、プロイセン軍、英蘭連合軍の順番で、青色カードを手札から1枚ずつ使用できます。

次に、「直観」カードが使用されていなければ、各プレイヤーはカード1枚をめくって主導権を決めます。主導権プレイヤーが先に作戦フェイズを行います。またこの判定で作戦フェイズにおける同盟軍のリーダーを決めます。「直観」カードを使用していたら、同盟軍プレイヤーの2人がカードを引いてリーダーを決めます。

敵味方の数字が同じ時はフランス軍プレイヤーが主導権を得ます。同盟軍プレイヤー間の数字が同じ時は英蘭連合軍プレイヤーがリーダーになります。

作戦フェイズ

主導権側から交互に1作戦を行います。同盟軍の番では、2人のうちどちらかのプレイヤーが1作戦を行います。どちらが作戦を行うかはリーダーが決めます。

例: 主導権フェイズにめくったカードが3人とも「2」ならフランス軍が先に1作戦を行います。次に英蘭連合軍プレイヤーが、同盟軍のどちらが1作戦を行うかを決めます。その次はフランス軍が1作戦を行います。その次は再び英蘭連合軍プレイヤーが同盟軍のどちらが1作戦を行うかを決めます。以後、このサイクルが続きます。

同盟軍プレイヤーが1作戦を行う時、パートナーの軍団／騎兵斥候を使用することはできません。2人プレイヤー・ルール同様、プロイセン軍と英蘭連合軍の軍団／騎兵斥候と一緒に作戦を行うことはできません。自分の番が回ってきたプレイヤーがパスすると、そのターンは以後、自分の軍団を活動させられません。パートナーはパスするまで作戦を継続できます。

最終的な決断は同盟軍のリーダーが下します。

例: 英蘭連合軍がリーダーです。英蘭連合軍とプロイセン軍の軍団が戦闘に敗れて退却する時は、英蘭連合軍プレイヤーが両軍団の退却方向を決めます。

カード

同盟軍は1作戦中にカード1枚だけをイベントとして使用できます。常にリーダーがカードを使うか否かを決めます。イベントの効果は同盟軍の軍団／騎兵斥候に適用する時、カードを使用したプレイヤーの軍団／騎兵斥候のみに適用します。回復フェイズ中は、カードを使用したプレイヤーの軍団のみ、その効果を適用します。

例:

- (1) プロイセン軍プレイヤーは「砲声」カードを使用しました。英蘭連合軍の軍団は動かせません。
- (2) 英蘭連合軍はプロイセン軍スタックに1移動ポイントを与えるために「強行軍」カードを使用できません。
- (3) プロイセン軍は「フレデリック」カードを持っていてもイベントとして使用することはできません。
- (4) 英蘭連合軍は回復フェイズ中、カードを使ってプロイセン軍の軍団から疲労を除去できません。

Details on playing cards

カード使用の詳細

リマインダー: 各プレイヤーは1作戦中に1枚だけ、**緑色カード**をイベントとして使用できます。例1: 移動攻撃を選んだプレイヤーが移動のためにカードを1枚使ったら、攻撃側は戦闘解決時にカードを使用できません。例2: 防御側が移動攻撃を選んだ敵の移動中にカードを1枚使ったら、防御側は戦闘解決時にカードを使用できません。

以下、イベント名を五十音順に並べています。カード内の「SP」は戦力ポイント、「MP」は移動ポイントの略です。

「赤毛のネイ」: Neyの軍団が戦闘に参加している時のみ使用できるイベント。フランス軍プレイヤーはカードを1枚めくります。カードの値が1、2、または3ならNeyの軍団は直ちに2疲労ポイントを被ります。4か5ならNeyの軍団は戦闘カードを追加で1枚めくります。

敢闘精神: フランス軍スタックが攻撃側の戦闘時のみ使用できます。フランス軍スタックは追加で1枚戦闘カードをめくります。

カンブロンヌ: フランス軍スタックが退却しなければならない時だけ使用できます。追撃は発生しません。

騎兵突撃: 戦闘時、NeyかGrouchyの軍団を含むフランス軍スタック、またはUxbridgeかGneisenauの軍団を含む同盟軍スタックは追加で1枚戦闘カードをめくります(両方の軍団がいても1枚だけです)。ただし該当する軍団は直ちに1疲労ポイントを被ります。該当する軍団が複数いても追加する戦闘カードは1枚だけです。その場合、どちらの軍団に疲労ポイントを与えるかは自分で決めます。

強行軍: 自軍スタックの移動中にこのカードを使用します。スタックは追加1移動ポイントを得ます。このカードを用いることで、たとえ破壊された橋があっても道路1つ分移動できます。

橋梁破壊: 移動中いつでも、橋に接するフリーエリアにいる同盟軍スタック(騎兵斥候除く)は、その道路上に破壊された橋マーカーを置くことができます。橋を破壊するために同盟軍スタックは1移動ポイントを消費し、残った移動ポイントを使って移動を継続できます。同盟軍スタックが移動開始時に移動ポイントを持っていない場合でも、隣接する橋を破壊できます。この場合も同盟軍スタックを活動終了状態にします。破壊された橋マーカーがある道路を通るためには追加2移動ポイント(計3移動ポイント)が必要です。1回のこのイベントで橋を1つだけ破壊できます。

グルーシー: Grouchyの軍団を含むスタックの移動ポイントを決めるためにカードをめくった後でのみ使用できるイベントです。フランス軍プレイヤーはそのカードを捨て、別のカードをめくり直すことができます。

軽騎兵: 敵プレイヤーの手札からランダムに1枚を選んで捨て札にします。3人プレイヤーの場合、フランス軍プレイヤーは同盟軍プレイヤーのうちいずれか1人の手札からランダムに1枚を選んで捨て札にします。

降雨: 引いたらすぐに使用、効果は1ターンの間続きます。プレイヤーが自分のスタック1つを活動させるたび、直ちに1疲労ポイントを被ります(どの軍団に疲労を適用しても構いません)。**例外:** 敵から攻撃を受けて活動終了状態になった場合にはこの疲労ポイントは発生しません。スタックが移動する場合、1移動ポイントが減じられます。

後衛: 同盟軍の1個軍団が防御している戦闘でのみ使用できるイベントです。同盟軍の軍団は直ちに道路2つ分退却します。これにより1戦力ポイントを失い1疲労ポイントを被ります。追撃は発生しません。退却した同盟軍の軍団と攻撃したフランス軍のスタックは活動終了状態になります。

皇帝親衛隊: Drouotの軍団を含むフランス軍スタックが参加する戦闘でのみ使用できるイベントです。フランス軍スタックは追加で戦闘カード1枚をめくります。フランス軍スタックが戦闘に敗れると、スタック内の各軍団は戦闘結果に加えて1疲労ポイントを被ります。

皇帝の体調不良: 引いたらすぐに使用、効果は1ターンの間続きます。ナポレオンと一緒にいるスタックに対する全ての特典(戦闘カードの追加、移動ポイントの追加、疲労ポイントの軽減)を失います。

皇帝万歳: フランス軍プレイヤーはナポレオンと一緒にいるスタック内の全軍団から1疲労ポイントを取り除きます。

剛勇: フランス軍スタックが攻撃側の戦闘時のみ使用できるイベントです。同盟軍スタックは森林エリア、城郭都市、強化陣地マーカー

Details on playing cards

カード使用の詳細

がある要塞化農場で防御しても追加の戦闘カードを得られません。

抗命: フランス軍の1作戦中、同盟軍プレイヤーは1軍団だけのフランス軍1スタックを選びます (Drouotまたはナポレオンを含むスタックは選べません)。選んだ1個軍団を直ちに活動終了状態にします。古参親衛隊用ルールを用いている時はブロック1つを選んで活動終了状態にします。選んだ軍団がDrouotだったら、フランス軍プレイヤーはブロックを公開しなければなりません、活動終了状態にはなりません。騎兵斥候ならブロックを取り除きます。

混乱: 敵スタックが道路3つ分以上移動した後でフリーエリアに進入した時のみ使用可能なイベントです。残っている移動ポイントに関係なく、そのスタックは停止しなければなりません。スタックを活動終了状態にします。

最後の努力: 敵がスタックを選んだ後、移動のためのカードをめくる前の敵の作戦開始時のみ使用できるイベントです。活動終了状態の同盟軍スタック1つを隣接するフリーまたは交戦エリアへ移動させます。道路に破壊された橋マーカーがあっても構いません。スタック内の全ての軍団がそれぞれ2疲労ポイントを被ります。スタックは、交戦エリアに進入することで本来被る1疲労ポイントは無視します。同盟軍スタックがフランス軍の退却方向から交戦エリアに進入した時は、フランス軍スタックに直ちに2疲労ポイントを与えます。

散兵線: 同盟軍1スタックが直ちに1疲労ポイントを被ります。どのスタックに適用するのか同盟軍プレイヤーが決めます。

死守: 同盟軍スタックが戦闘に敗れた時のみ使用できるイベントです。スタックは追加で1戦力ポイントを失いますが、被る疲労ポイントが3少なくなります。退却は強制されません。

速やかな部隊展開: フランス軍スタックは移動攻撃を行っても戦闘カードの枚数が1枚減りません。

整然とした退却: 退却中の自軍スタックに1以上の騎兵戦力ポイントがある時のみ使用できるイベントです。敵による追撃は発生しません。

先見の明: 自分のデッキからカード1枚を選んで(敵には見せない)手札に加えます。**赤色**カードは選択できません。その後、自分のデッキをシャッフルします。

全軍前進: イベントは1ターンの間有効です。移動する全てのフランス軍スタックはカードをめくることなく3移動ポイントを得ます。移動に関する全ての特典と罰則は通常どおり適用します (2個以上の軍団を含むスタック、司令官を伴うスタック、使用されたイベントなど)。ただし同盟軍スタックが存在するエリアには進入できません。

増援: 同盟軍プレイヤーはボード上の任意の軍団に1歩兵戦力ポイントを追加します。以前に壊滅した軍団を増援によって再建することはできません。この戦力ポイントの追加は勝利得点に影響しません。

組織的優越: フランス軍スタックが交戦状態でない別のフランス軍スタックがいるエリアに進入した時のみ使用できるイベントです。移動中のスタックは停止せずに移動を継続できます。

対応移動: 敵がスタックを選んだ後、移動のためのカードをめくる前の敵の作戦開始時のみ使用できるイベントです。自軍の1スタック (活動状態に関係なく) をフリーエリアから隣接するフリーエリアへ移動させることができます。道路に破壊された橋マーカーがあっても移動できます。

大砲列: 3個以上の軍団を含むフランス軍のスタックが参加する戦闘でのみ使用可能なイベントです。戦闘終了時、同盟軍のスタックは追加で1戦力ポイントを失います。フランス軍スタック内の各軍団は直ちに1疲労ポイントを被ります。

直観: 主導権を決める前に使用しなければならないイベントです。カードをめくることなく、自動的に主導権を得ます。敵プレイヤーもこのイベントを使用したら互いに効果を打ち消し、通常の方法で主導権を決めます。

偵察: 2人プレイヤーの時は、フランス軍プレイヤーは敵プレイヤーの手札を見ることができます。3人プレイヤーの時は、同盟軍プレイヤーのどちらか1人の手札を見ることができます。

同盟軍の連携: 同盟軍プレイヤーは英蘭連合軍とプロイセン軍両方の軍団を含む1スタックで1作戦を行えます。

道路閉塞: 敵プレイヤーがスタックの移動ポイントを決めるためカードをめくった直後に使用しなければなりません。このスタック

Details on playing cards

カード使用の詳細

は直ちに1移動ポイントを失います。敵プレイヤーが「強行軍」を使用した場合、同スタックは最低でも道路1つ分移動できます。

パニック: フランス軍スタックが戦闘に敗れて退却した後でのみ使用できるイベントです。フランス軍スタックは道路1つ分追加で退却し、2疲労ポイントを被ります（フランス軍プレイヤーが均等に配分します）。

疲労: 敵スタックの移動終了時のみ使用可能なイベントです。このカードを出された敵スタックは追加で1疲労ポイントを被ります。敵スタックが騎兵斥候の場合、このイベントは効果ありません。

不活性: 引いたらすぐに使用しなければなりません。プレイヤーは自分のスタックがいるエリア1つを選びます。そのエリアにいる全ての軍団と騎兵斥候を活動終了状態にします。軍団を含む自分のスタックがいるエリアを選ばなければなりません。騎兵斥候しかないエリアは選択できません。

副官の働き: 2人プレイヤーの時は、同盟軍プレイヤーは敵の手札全てを見ることができます。3人プレイヤーの時は、2人の同盟軍プレイヤーは自由に会話でき、手札を交換できます。

部隊の遅延: 引いたらすぐに使用しなければなりません。増援のプロイセン軍1個軍団（同盟軍プレイヤーが選択）の登場が1ターン遅れます。増援のプロイセン軍団が残っていない時は、同盟軍プレイヤーは回復フェイズ中にカードを使用できません。

ブリュッセルを守れ!: このイベントは1ターンの間有効です。Bruxellesに近づくように移動する全ての同盟軍スタックに1移動ポイントを追加します。「近づくように移動する」とは、移動終了時のエリアからBruxellesまでの距離（道路数換算）が、移動開始時のエリアからBruxellesまでの距離より縮まっていることを意味します。

フレデリック: 同盟軍のFrederick軍団を活動可能状態でAlostに置きます。このエリアにフランス軍スタックが単独にいる時は、このイベントを使用できません。Frederick軍団が既に登場していたら、このイベントは「増援」になります。3人プレイヤーの時は英蘭連合軍プレイヤーだけがこのイベントを使用できます。

方阵: 戦闘開始時にフランス軍スタックに1以上の騎兵戦力ポイントが含まれていれば、同盟軍スタックが戦闘で被る疲労ポイントが2少なくなります。

砲声: フリー・エリアにいる1個軍団（活動状態を問わず）を、戦闘が発生した隣接するエリアへ移動させ、戦闘に参加させます。「隣接する」とは道路1つ分の距離を指し、破壊された橋マーカがあっても構いません。攻撃時・防御時ともこのイベントを使用できます。移動する軍団と司令官がスタックしていれば、司令官も一緒に戦闘に参加できます。この移動により軍団が疲労することはありません。敵の退却方向を通過して交戦エリアに進入した場合、敵は直ちに2疲労ポイントを被ります（均等に適用します）。

補給: 同盟軍プレイヤーは同盟軍スタック1つを選び、任意の軍団から合計2疲労ポイントを取り除きます。1個軍団から2疲労ポイントを取り除いても、2個軍団からそれぞれ1疲労ポイントを取り除いても構いません。

待ち伏せ: フランス軍1スタックが直ちに1疲労ポイントを被ります。どのスタックに適用するのかフランス軍プレイヤーが決めます。

命令取り消し: 敵プレイヤーがイベントとしてカードを使用した直後でのみ使用できます。そのイベントをキャンセルできます。このイベントで戦闘、退却、追撃のイベントをキャンセルすることはできません。

予備: プレイヤーはカードを2枚引いて手札に加えます。赤色カードを引いたら、効果なしですぐに捨てます。捨てた代わりにカードを引くことはできません。

ラマルク: フランス軍のLamarque軍団を活動可能状態でフランス国内の町またはMaubeugeに配置します。配置可能な全てのエリアに同盟軍スタックが単独にいる場合、このイベントは使用できません。Lamarque軍団が既に登場している場合、フランス軍プレイヤーは任意の自分の軍団（Drouotを除く）に1歩兵戦力ポイントを追加します。

レッド・ライン: Picton、OrangeまたはHillの軍団を含む同盟軍スタックが防御している時のみ使用可能なイベントです。同盟軍スタックは戦闘カードを1枚追加でめくります。

連携作戦: フランス軍の1作戦終了時のみ使用できるイベントです。フランス軍プレイヤーは直ちに、別のスタックを用いて新たな1作戦を実行します。



NAPOLEON

1815

