

ナポレオン（第 3.4 版）

Columbia Games, Inc.

ゲームデザイン： Tom Dalgliesh,
Lance Gutteridge,
Ron Gibson

アートデザイン： Eric Hotz

翻訳（第 1.2 版）： 水池真彦

（訳注：よりルールを理解しやすくするために、本翻訳では、ルールの項目の記載の順番を変更してあります。英文ルールを参照する際には、（ ）内の番号を使用してください。（2006. 12. 19）

1.0 地図盤

地図盤には、ワーテルロー戦役で重要な意味を持った南ベルギー及び北フランス地域が描かれています。そこに以下のような主要な地形があります。

都市等：1815 年当時の 3 大都市（ブリュッセル、アントワープ、リエージュ）とたくさんの町や村。部隊（駒）はその所在位置を明確にするために、これらの都市、町、村の上に配置されます。（訳注：実際には部隊はその都市等で表されているその地域、もしくはその近傍にいるということです。以下、部隊の所在位置を示す為に、これらを地域と呼ぶことにします。）

道路：地域と地域を結ぶ赤い線が道路です。幹線道路は太い線で、一般道路は細い線で示されています。部隊は道路に沿って、地域から地域へと移動します。

河川：河川は青で描かれています。河川は移動に影響を及ぼすことがあります。これは敵が河川を防御に利用している場合だけです。

国境等：フランス・ベルギー国境が、太い破線で示されています。また、ベルギー国内にはイギリス軍とプロシア軍の配置境界線が、細い破線で示され

ています。

時間記録コラム：地図盤には F（フランス軍）と A（連合軍）に分けられたキャンペーン記録コラムがあります。暗い地に文字が白抜きになっているターンは、夜間を表します。

2.0 部隊

2.1 国籍

ゲームには 82 個の木製駒が含まれています。青駒はフランス軍(38 個)、赤駒はイギリス軍(19 個)、灰色駒はプロシア軍 (25 個) です。各駒に、該当する国の部隊シールを 1 枚ずつ貼って下さい。

2.2 戦争の霧

駒はシールを貼った正面を所有プレイヤーに向けて立っています。こうすることにより、戦闘が発生するまで相手プレイヤーはあなたの駒の種類や戦闘力を知ることができません。

2.3 戦闘値 (CV)

各シールの兵科記号の回りには、戦闘値 (CV) を表す白い四角が印刷されています。部隊の指揮官名を下にした状態で上辺にくる四角の数は最大 4 であり、そのような駒は、ゲーム開始時に 4 CV を持っているということになります。部隊によって、それが 3 CV であったり、2 CV であったりします。

2.4 戦闘力の減少

駒を反時計回りに回すことで、部隊の受けた損害による CV の低下を現わします。例えば、4 CV の駒が 1 ステップの損害を受けると 3 CV になりますし、3 ステップの損害を受けると 1 CV になります。1 CV の駒が損害を受けた場合、それは除去され、ゲームから除かれます。

2.5 兵科と規模

駒の種類には、歩兵、騎兵、砲兵、指揮官の 4 種類があります。フランス軍とイギリス軍は、1 駒が

師団を表し、プロシア軍は旅団（とは言っても当時のイギリス軍師団とほぼ同じ規模の大きさでした。）を表します。

3.0 配置

（訳注：このゲームには以下の3つのシナリオがあります。プレイに先立ち、プレイヤー間でどのシナリオでプレイするか決めて下さい。）

3.1 自由配置シナリオ

以下の条件に従って連合軍が先に配置します。

- ・フランス内の地域（都市・町・村）には配置できません。
- ・イギリス軍は配置境界線の西側へ、ひとつの地域あたり最大5個部隊まで。
- ・プロシアの部隊は配置境界線の東側へ、ひとつの地域あたり最大6個部隊まで。

次に、フランス軍がフランス内に配置します。ひとつの地域に配置できる数の制限は16個部隊までです。

注：ゲームが始まれば上記の配置境界線や地域に配置できる数に制約はありません。

3.2 歴史的配置シナリオ

2枚の初期配置表に示された地域に、すべての駒を最大CVで配置します。

（訳注：3.4版では、初期配置表のフランス軍のところで、ナポレオン隷下の第6軍団の歩兵師団の戦力が一部変更になっています。説明がないため、どういう意図かは不明です。英文ルールの配置表を参照してください。）

3.3 ナポレオンの先手シナリオ

ナポレオンが、ベルギーにおける連合軍の展開状況を予期しており、彼の軍隊をフランス国境に沿った地域のどこにでも自由に集中できた場合のシナリオです。連合軍は初期配置表に従って配置します。

そのあと、フランス軍は自由配置シナリオの条件で配置します。

4.0 手順

このゲームはプレイヤーが交互にキャンペーンターンをプレイすることで進んでいきます。ゲーム最初のターンはフランス軍ターンです。ターンを行っているプレイヤーをアクティブプレイヤー、相手をパッシブプレイヤーと呼びます。各キャンペーンターンは、行軍フェイズと会戦フェイズの2つのフェイズに分けられます。

（訳注：キャンペーンターンはゲーム上、戦略的な進行を扱っています。彼我の部隊が接触すると会戦フェイズに移行します。会戦フェイズ自体はプレイヤー交互が繰り返す数回の戦闘ターンからできています。以下に述べる戦略的な意味での移動（行軍）と、この戦闘ターン内での戦術的な移動（戦闘移動）は、ルールを理解する上で混乱しやすいので注意が必要です。）

4.1 行軍フェイズ

アクティブプレイヤーは、ルールに従って、自軍の駒を移動させます。5.0項を参照のこと。

4.2 会戦フェイズ

行軍によって引き起こされた会戦を、ルールに従って解決します。6.0項を参照のこと。

5.0 行軍

プレイヤーは行軍を強制されません。もし望むのなら全く行軍を行わなくてもかまいませんが、それを後のターンに取っておくことはできません。行軍の際、味方の駒だけがいる地域ならば、何の制約もなく素通りすることができます。敵の駒が置かれている地域に進入すれば、そこで停止して、会戦を行うこととなります。

5.1 行軍の要領

初期配置を終わりゲームが始まれば、各地域に置くことのできる駒数に制限はなくなります。ある地域におかれている（同じ国籍の）すべての駒を1つのグループとみなします。フランス軍は1ターンに3つのグループを行軍させることができます。連合軍は1ターンに2つのイギリス軍グループと、2つのプロシア軍グループを行軍させることができます。

注：イギリス軍とプロシア軍が、同じ地域に存在しても、行軍の際には別のグループとみなされます。従って、指揮官による行軍ボーナス（11.1（10.1））は、同じ地域で行軍を開始しても、異なる国籍の軍隊に適用することはできません。

5.2 移動力

歩兵及び砲兵駒は、隣接する地域にしか行軍することができません。騎兵駒と指揮官駒は、2つ先の地域へ（例えば、ブリュッセルからワートルローへ行軍し、同じターンに、ワートルローに接している他の地域まで）、行軍することができます。

5.3 行軍の制限

行軍する際、使用する道路の種類によって、1キャンペーンターンにその道路を使って行軍できる駒の数は異なります。

幹線道路は10個、一般道路は6個までです。

移動した数が最大の数に達したならば、それ以上その道路を使った行軍はできません。ただし、この制限に、戦闘ターンにおける退却や再編成の為の移動は含めません。

5.4 河川

敵の駒が置かれている地域に侵入しようとした場合、使用される道路がその2つの地域間で河川を渡るように描かれていれば（橋が架けられていても）、前項の最大移動可能駒数は半分に制限されま

す。つまり河川越しに移動して敵と戦闘にはいる場合には、幹線道路は5個、一般道路は3個までしか、1ターンに移動させることができません。

河川による行軍の制限は、会戦が発生する地域に進入する際の道路部分にのみ適用されます。ですから、2つ先の地域まで行軍しようとする騎兵駒、あるいは強行軍を行う歩兵や砲兵駒にとって、敵の存在しない1つ目の地域への行軍に河川による行軍の制限は適用されません。

5.5 強行軍

プレイヤーは動かそうとしている駒について、強行軍をさせることでさらに1つ先の地域まで移動させることができます。これによって、歩兵と砲兵駒は2つ先の、騎兵は3つ先の地域まで動かすことが可能です。なお、指揮官駒は強行軍ができません。

強行軍を行うことで移動距離を延ばしたならば、それらの駒毎に、サイコロを1個ずつ振ります。

3以下が出た駒は、疲労などにより1CVを直ちに失います。

4以上が出た駒には、罰則がありません。

注：指揮官に率いられている場合は、サイコロの目に1を足すことができます。11.1（10.1）項を参照のこと。

すべての強行軍には以下の制約があります。

・強行軍を実施する前にすべての通常行軍を終えて下さい。

・強行軍の際にも、道路による行軍可能な駒数の制限が適用されます。

・強行軍を実行した駒が、戦闘に参加してもかまいません。しかし戦闘に増援を送るために強行軍を行うことはできません。（訳注：増援は戦闘ターンで扱われる戦闘移動のルールです。キャンペーンターンでは発生しません。）

- ・退却の際に強行軍を実行することはできません。
(訳注：退却も戦闘ターンで扱われるルールです。)
- ・夜間に強行軍を行うことは認められません。例外は 11.0 (10.1) 項を参照のこと。

5.6 夜間ターン

夜間には、攻撃を行うことと強行軍を行うことはできませんが、通常の行軍は可能です。

例外：指揮官は夜間でも強行軍を命じることができます。11.0 (10.1) 項を参照のこと。

6.0 会戦

6.1 攻撃

会戦はアクティブプレイヤーが、3 個以上の駒を敵のいる地域に侵入させることで発生します。アクティブプレイヤーは、2 個以下の駒では、敵のいる地域に侵入（つまり攻撃）することができません。また、もしパッシブプレイヤーがその地域に 2 個以下の駒しか置いていない場合は、それらの駒は全ての侵入部隊と交戦中になるとみなされて、自動的にパッシブプレイヤー側の壊走となります。8.5 (7.5) 項を参照のこと。

会戦は、プレイヤーが一連の戦闘ターンを交互に実施することで解決されます。この戦闘ターン中は、アクティブプレイヤーが攻撃側、パッシブプレイヤーが防御側ということになります。

6.2 戦闘展開

会戦が発生した 1 つの地域から、両軍の駒を取り除いて、戦術盤の上に配置します。必要ならば、会戦が発生した地域に何らかのマーカーを置いて下さい。小規模の会戦であれば、マップ上に駒を置いたままで戦闘を解決してもかまいません。

まず、防御側が右翼、左翼、中央の 3 つのコラムに自分の駒を振り分けます。この時、その時点での駒の CV が敵にわからないように注意して駒を立

てたまま配置します。なお、右翼、左翼、中央の 1 つのコラムに置ける駒数に制限はありませんが、いずれのコラムにも、最低 1 個の駒を置かなければなりません。もし望むなら、予備のコラムにも、制限なく自分の駒を置くことができます。

次に、防御側と同じ要領で攻撃側が自分の駒を配置します、攻撃側の配置が開始された時点で、防御側は自分の駒を置き直すことができなくなります。

攻撃側の配置が終了すれば、両軍が同時に自分の駒を（その時点での CV を示す辺が、相手の方に向くようにして）公開します。但し、予備コラムに置かれた駒は、それが右翼、左翼、中央のいずれかに移動させられるまで内容を公開しません。

6.3 戦闘ターン

常に攻撃側が先に戦闘ターンを実行します。

各ターンは 4 つの手続きに分けられており、必ず以下の順で行われます。

- | | |
|-----------|--------------|
| 1. 士気チェック | 7.0 (8.6) 項 |
| 2. 退却 | 8.0 (7.0) 項 |
| 3. 戦闘 | 9.0 (8.0) 項 |
| 4. 増援 | 10.0 (9.0) 項 |

6.4 複数の戦闘

あるキャンペーンターンに複数の会戦が発生した場合、それらはすべて同時に進行しているものとみなされます。ただし、他の地域の会戦の解決に移る前に、アクティブプレイヤーが指定した会戦における 1 回の戦闘ターン（上記の 4 つの手続き）は完了していなければなりません。

7.0 (8.6) 士気チェック

士気チェックは戦闘ターンに行う最初の手続きです。1 CV しか残っていない駒が、自軍の戦闘ターン開始時に敵の駒と同じコラムにいる場合、士気チェックが要求されます。1 CV の駒毎にサイコロ

を1個ずつ振ります。

3 以下が出た駒は、士気が低かったことになり、離脱しなければなりません。

4 以上が出た駒は、十分な士気があります。戦闘移動や射撃を自由に行えます。

注：指揮官は同じコラムにいる友軍部隊に対し、士気ボーナスを与えられます。11.2 (10.2) 項参照。

8.0 (7.0) 退却

会戦を行っている駒が戦闘を止めてその地域を離れることを退却と呼びます。(訳注：戦闘ターン中に敵と交戦を断って離れること(離脱)とは違うので注意してください。)退却は、この戦闘ターンにおけるいかなる戦闘移動や射撃に先立って行わねばなりません。駒は戦術盤のどこに配置されていたとしても退却できますが、交戦中である駒が退却する場合は壊走とみなされ、8.5 (7.5) 項で後述する罰則が適用されます。

8.1 (7.1) 退却先

攻撃側は、味方の駒がおかれている、あるいは、その戦闘に参加している駒(増援を含む)がそこから移動してきた地域にのみ退却することができます。防御側は、攻撃側が利用できない地域ならどこにでも退却することができますが、敵の駒が存在する地域に、あるいはその地域を通して退却することはできません。なお、どちらのプレイヤーも、会戦が発生している他の地域には退却することができません。攻撃側は退却可能な地域が分かるようにそれらにコインでマークしておくとう便利です。

(訳注：特に、増援を送ることで空になった地域には気を付けてください。)

8.2 (7.2) 道路による移動制限

1回の戦闘ターン毎に、幹線道路を利用した場合は最大2個、一般道路では1個しか退却することが

できません。河川による制限は適用されません。

8.3 (7.3) 速度

退却時の移動力は通常の行軍と同じです。つまり、歩兵と砲兵は隣接する地域に、騎兵は2つ先の地域にまで退却することができます。退却時に強行軍を行うことはできません。

8.4 (7.4) 混乱

退却を行った駒は混乱している(一時的に部隊としての統制が取れていない状態)とみなされます。それを示すために駒を手前に倒して置きます。混乱中の駒は、混乱から回復するまで、いかなる戦闘にも増援として送ることはできません。混乱中の駒は、現在のプレイヤーのキャンペーンターンが終了した時点で自動的に回復します。

退却の例：防御側は戦闘に8個の部隊を使用していますが、今、退却を望んでいるとします。幹線道路と一般道路の2本が退却のための道路としてあるとします。各々の戦闘ターン毎に幹線道路を使って2個部隊が、一般道路を使って1個部隊が、あわせて3個部隊が退却可能です。従ってすべての部隊が退却を完了するには少なくとも3ターンは必要ということになります。また、壊走を避けるためには各々のコラムに常に最低1個の部隊は残さなければなりません。(訳注：つまり1回目と2回目で都合5個の駒を退却させ、3回目には3個のこしておく必要があるということです。)最後に残された3個の部隊は、交戦中であれば壊走の可能性がありますから、最も望ましい戦術はこの3個部隊を騎兵で構成しておくことです。

8.5 (7.5) 壊走

壊走は、相手の攻撃や自軍の退却によって、右翼、左翼、中央のいずれか1つのコラムに、自分の駒が全くいなくなった時点で発生します。(訳注：戦闘

はすべて同時ではなく、部隊毎に行われていると考えるため、潰走の条件が生じた段階で直ちに潰走の手順に移行し、それ以上の戦場移動／射撃／モラルチェック等を行う必要がありません。) プレイヤーは、その会戦に参加しているすべての駒を直ちに退却させなければならず、その時点で以下に述べる損害を直ちに自分の駒に適用します。

- ・砲兵：どの駒も2CVを失います。
- ・歩兵：どの駒も1CVを失います。
- ・騎兵：もし、敵の騎兵と交戦中であった場合は、(また、その場合に限り) どの駒も1CVを失います。
- ・指揮官：損害無し。

壊走の場合には、通常の道路移動の制限幹線道路：10個、一般道路：6個) が適用されます。また、川を渡って壊走する場合は、退却できる駒の数は半分(幹線道路：5個、一般道路：3個) となります。どんな理由であろうと、退却できない駒は除去されます。

8.6 (7.6) 再編成

会戦が終了した場合、勝者は再編成を行うことができます。これは会戦を行った場所から望むだけの数の部隊を退却させたり、隣接する地域にいる他の部隊をもって、その場所を増援したりすることができますというものです。この際、退却／増援に関する道路制限が適用されます。(幹線道路：2、一般道路：1) この再編成は、戦闘に勝利した直後、直ちに行ってください。なお、再編成を行った部隊は混乱(8.4 (7.4) 項参照) します。

9.0 (8.0) 戦闘

戦闘ターンには、どの駒も戦術的な移動(戦闘移動) か射撃のどちらか一方だけを行い、両方を行うことはできません。その選択は所有プレイヤーの自

由で、どのような順番で行ってもかまいません。

9.1 (8.1) 戦闘移動

戦闘移動は、戦術的な移動として、交戦、離脱、再展開の3種類に分けられます。

交戦：自軍の右翼、左翼、中央のいずれかにおかれている駒が(そこに敵の駒が移動してきていなければ) 真向かいの敵側のコラム(例えば、左翼からは敵の右翼) に移動したり、予備におかれている駒が、敵と味方の両方の駒がおかれている自軍の右翼、左翼、中央のいずれかに移動したりすることを交戦と呼びます。横に移動して交戦状態にはいることはできません。なお、砲兵駒は交戦のための移動を行うことができません。

離脱：交戦中の駒が、交戦状態を断って敵のいない地域に移動することを離脱と呼びます。自軍の戦線から離脱できるのは予備の位置へだけです。なお、同じ戦闘移動の中で、離脱し続いて交戦することはできません。

再展開：交戦中でない駒を敵のいないコラムに動かすことを再展開と呼びます。横方向への移動はこの再展開でのみ可能です。

9.2 (8.2) 騎兵の移動

騎兵駒は、戦闘ターンにおいて、隣接するコラムだけでなく、2つ離れたコラムにまで移動することができます。例えば、自軍の予備コラムから敵のいない自軍の右翼を通過して、敵の左翼まで移動できる訳です。

9.3 (8.3) 射撃

戦闘ターンに移動した駒は、同じ戦闘ターンに射撃することはできません。また、予備コラムにいる駒は射撃できませんし、逆に射撃されることもあります。射撃可能な駒は、所有プレイヤーの望む順番で、戦闘ターンにつき1度だけ射撃を行うことが

できます。

射撃する駒は、その時点のCVの数だけ、サイコロを振ることができます。(例えば、3CVの駒なら3個です。)この時、以下に述べる条件に対し適切な目が出たサイコロの個数分だけその攻撃は命中したことになります。1が出れば命中するような攻撃をF1。1、2が出れば命中の場合をF2。同様に1、2、3で命中の場合をF3と呼びます。

・歩兵：射撃するには交戦中でなければならず、射撃力は通常はF1です。

・騎兵：射撃するには交戦中でなければならず、射撃力は通常はF2ですが、騎兵の攻撃が敵に与える衝撃を反映して、交戦状態になった直後の最初の射撃に限ってF3となります。(ショックボーナス)(訳注：この特典は、防御の場合でも得ることができます。)

・砲兵：砲兵には2種類の射程があります。砲兵が、真向かいの敵側のコラムを攻撃することを長距離射撃と呼び、この場合はF1です。ただし、敵と同じコラムに交戦中の味方の部隊がいる場合は射撃できません。もし敵部隊により交戦となった場合は、短距離射撃で攻撃することになります。その攻撃は最初の1回目はF2になります。次からはF1となります。

9.4 (8.4) 戦闘による損害

1発の命中があるごとに1CVずつ戦闘値を下げていきます。つまり駒を反時計回りに回していき、新しい戦闘値が敵に正対するようにします。損害を適用する駒は、相手が攻撃を行ったコラムにいる駒の中で、最もCVの大きい駒が選ばれます。同数のものがあれば、所有プレイヤーが選びます。1CVしかない駒が損害を適用されると、その駒は除去されます。

9.5 (8.5) 方陣

歩兵(のみ)は敵騎兵の突撃から自分を守るため、「方陣」を組むことができます。方陣を組んだり、それを解いたりした戦闘ターンには、その歩兵駒は移動を行ったものとみなされます。従って移動も射撃も行えません。交戦中でも方陣を組んだり解いたりすることが可能です。また、方陣を組んでいても通常通り退却することもできます。方陣を組んでいることを示すために歩兵駒を両プレイヤーから数値が見えるように立てます。方陣を組んでいる歩兵駒に関係する射撃力の変更は以下の通りです。

・騎兵が方陣を攻撃する場合：F1。ショックボーナスはありません。

・歩兵が方陣を攻撃する場合：F2

・方陣の状態で敵を攻撃する場合：F1

・砲兵が方陣を攻撃する場合：F2(長距離射撃)

目標の決定：もし交戦中のコラムに敵の複数の部隊が存在しており、そのうちのいくつかが方陣を作り、いくつかが作っていない場合は、射撃する部隊ごとにどちらのグループを射撃するのか宣言します。射撃による損害の適用はそれぞれのグループごとに(そのグループで最も大きな戦闘値を持っているものから)適用されます。

10.0 (9.0) 増援

戦闘ターンの最後には、隣接した地域にいる味方の駒をその戦闘に参加させることができます。そのような駒は、自軍の予備コラムに直接おかれて、次の自軍戦闘ターンより、他の駒と同様に機能します。

10.1 (9.1) 増援時の制限

1回の戦闘ターンに、幹線道路を利用した場合は最大2個、一般道路の場合は1個だけしか増援として移動させることができません。但し、河川越しの移動であっても増援として送れる駒数は減少しま

せん。なお、行軍フェイズに動かした部隊の数に関わらず、上記の移動は可能です。

10.2 (9.2) 勝利者ボーナス

ある戦闘から退却した駒は、同じターンに他の地域に増援として送ることはできません。しかし、戦闘で勝利した駒は、隣接する地域で戦闘が継続されている場合、(通常の制限のもと) その隣接地域での戦闘に増援として参加することができます。(8.6 (7.6) 項参照)

11.0 (10.0) 指揮官

ゲームには、ナポレオン、ブリュッヒャー、ウエリントンといった3人の指揮官駒が用意されています。これらの駒によって、行軍と戦闘の際に以下のボーナスが得られます。なお、連合軍の場合、国籍の異なる部隊には、指揮官のボーナスが適用されません。指揮官はステップ1の駒であり、もし戦闘で損害を受けると除去されることとなります。万一、ナポレオンが除去された場合、ゲームはその時点で連合軍勝利として終わります。指揮官駒は配置や道路移動の制限を受けません。

11.1 (10.1) 強行軍のボーナス

指揮官駒の表を相手に見せることで、同じ場所にいる部隊に対し、移動のボーナスを与えることが可能です。強行軍の際のチェックの時にサイコロの目に1を足すことができるのです。また、指揮官がいれば、夜間のターンにおいても通常の条件のチェックで強行軍を命じることができます。この命令を与えた後で、指揮官自身は通常の実行(ひとつかふたつ)を行うことができます。

11.2 (10.2) 士気ボーナス

指揮官も戦闘地域に配置できますし、戦術盤に配置されて、他の駒と同様に戦闘移動させることができます。その際には、騎兵と同様に隣接コラムの更

に1つ向こうまで移動できます。指揮官駒には攻撃能力がありませんが、同じコラムにいる自軍の駒が士気チェック(7.0 (8.6) 項)を要求された場合には、サイコロの目に+1の修正を加えることができます。なお、指揮官が士気ボーナスを与えるために、その部隊と一緒に交戦している必要はありません。

12.0 (11.0) 補給

連合軍は3ヶ所の補給基地を持っています。もし、1個以上のフランス軍駒が、それらの補給基地におかれた状態で、フランス軍キャンペーンターンが終了(全ての戦闘が解決)したなら、地図盤から幾つかの連合軍駒が取り除かれ(どの駒を取り除くかは連合軍プレイヤーが決めてください)、このゲーム中には戻ってきません。補給基地と取り除かれる駒の国籍、及び個数は以下の通りです。

ブリュッセル：イギリス軍1駒

アントワープ：イギリス軍1駒

リエージュ：プロシア軍2駒

補給基地にフランス軍駒が残っている限り、フランス軍ターンが終了する度に、連合軍駒が取り除かれていきます。補給基地にフランス軍駒がおかれてさえいなければ、連合軍駒が補給基地を奪回してなくても、この罰則は適用されません。なお、フランス軍には、このような補給に関するルールはありません。

13.0 (12.0) 勝利

フランス軍は19駒以下になった時点で敗北します。同様にイギリス軍は9駒以下、プロシア軍は12駒以下になった時点で敗北します。敗北の判定は、あるキャンペーンターンが完全に終了した時点(フランス軍ターンであれば、補給基地の占領による除去を適用後)で行います。敗北した軍の残りの駒はすべて除去されます。

13.1 (12.1) フランス軍の勝利

イギリス軍とプロシア軍の両方を敗北させた場合にのみ、フランス軍は勝利を得ます。どちらか一方だけでは戦争に勝てません。

13.2 (12.2) 連合軍の勝利

フランス軍を敗北させるか、ナポレオンを除去するか、6月20日の最終ターンが終了した時点で、フランス軍が勝利していなければ、連合軍の勝利です。

13.3 (12.3) 手詰まり

あるゲームターン終了時に、3軍ともに酷い損害を受けて敗北の状態となっていることもありえます。この場合には引き分けとなります。

14.0 (13.0) 選択ルール

14.1 (13.1) 3人プレイ

連合軍を2人のプレイヤーが、1人はイギリス軍を、もう1人はプロシア軍を、というふうに担当します。通常のルールに従ってゲームを行います。一方の担当する駒の移動や戦闘に、もう1人が口を挟むことはできません。また、2人の連合軍プレイヤーが相談しても良いのは、ゲームの最初に展開する時と、連合軍の夜間ターンに限られます。

14.2 (13.2) 指揮統制

分離している2つの軍隊が協調して攻撃するのは、非常に困難でした。それを再現するため、自軍ターン開始時に隣接した地域にいなかった2つのグループは、同じ地域を攻撃（つまり同じ地域に進入）できないことにします。

訳注；一つ目のグループが主力としてある地域に侵入して会戦が行われた後、2番目のグループが通常の増援ルールを使って戦闘に参加することは可能です。

14.3 (13.3) 指揮の統一

どのひとつの戦闘のコラム（左翼、中央、右翼）

においても、同じ軍団に所属する歩兵部隊のみがひとつの戦闘ターンに射撃することができます。このとき、他の軍団に所属する歩兵部隊は離脱したりパスしたりすることはできません。

軍団の区別は駒の左上に書いてあります。

この規則は、攻撃にも防御にも適用されます。ヒットは通常通り適用されます。

砲兵と騎兵にはこの規則は適用されず、通常通りの射撃を行えます。

付録（主な訂正とQ & A等）

1 修正等

駒シール訂正：イギリス軍第2軍団隷下の砲兵の戦闘値は4ではなく2である。

2 Q & A

（1）再編成に関して

Q：退却する部隊と同様に、増援してきた部隊も混乱状態となるのか？

A：ならない。

Q：勝利者は、退却と増援を同時に行えるのか？

A：行えない。

Q：再編成の時の移動の制限は？

A：移動制限についてまとめて説明する。それぞれ、幹線道路と一般道路の移動制限の個数として

通常移動では、10と6（戦闘渡河の際は半分）

増援では、ひとつの戦闘ターンにつき2と1

退却では、ひとつの戦闘ターンにつき2と1

壊走では、10と6（渡河の時は半分）

再編成では、2と1

（2）騎兵のF3について

Q：騎兵が防御している場合も、F3が得られるのか？

A：得られる。

3 その他

（1）スーパーおじゃま虫作戦について

Q：ある地域に1個だけの部隊があり、そこへ3個以上の部隊が侵入した時、潰走が起こる。一方、潰走のルールによれば、指揮官は潰走の際、損害が無い。従って、指揮官をおじゃま虫部隊として利用すれば、絶対に損耗すること無く相手を止められるの

で便利であるが、これは許されるのか？

A：ルール上は可能であるように思えるが、道義的におかしいと思う。プレイに先立ち、プレイヤー同士で話し合い、禁止すべきであると考える。

（2）ダミーブロックを利用したハウスルール

ア プレイヤーは使用していないブロックを利用してダミーの部隊を運用できる。

それぞれ使える数は、フランス軍8個、イギリス軍4個、プロイセン軍5個とする。

イ ダミーブロックは、歩兵または騎兵と同じ動きをさせることができる。その存在が敵から明らかになるまでは、通常のブロックと同じ扱い、制限を受ける。

ウ ダミーブロックは、敵のブロックのいる地域に隣接した地域にいる場合、あるいは同じ地域に存在した場合、直ちにゲームから取り除かれる。

ダミーブロックしかいないグループ同士が隣接することが起こった場合も又取り除かれるものとする。