

# Four Lost Battles

## Quadrigrade of the Dresden Campaign

August-September 1813

**GROSSBEEREN:** To the Gates of Berlin, 23 August

**KATZBACH:** A Perilous Passage, 26 August

**KULM:** Enfilade in the Mountains, 29-30 August

**DENNEWITZ:** Collapse in the North, 6 September

## 日本語ルールブック

### 目次

1.0 はじめに	11.0 戦闘	19.0 シナリオの説明
1.1 ゲームの内容物	11.1 戦闘フェイズの手順	19.1 4つの戦い
1.2 地図盤	11.2 戦闘の定義	19.2 セットアップ
1.3 駒	11.3 戦闘の解決	19.3 シナリオ情報
1.4 用語解説	11.4 戦闘結果の適用	19.4 増援
1.5 部隊の隠蔽	11.5 砲兵	19.5 行軍命令
1.6 セットアップ	11.6 砲撃の手順	20.0 勝利条件
1.7 天候	12.0 士気崩壊	20.1 勝利ポイント(VP)
2.0 プレイの手順	12.1 士気崩壊の段階	20.2 勝利レベル
2.1 昼間ターン	12.2 士気崩壊の影響	20.3 軍司令官の捕縛
2.2 夜間ターン	12.3 士気崩壊と補給	20.4 地図盤外への退却
3.0 スタック	13.0 哨戒騎兵	20.5 最小限の損失
3.1 スタック制限	13.1 哨戒騎兵の分遣および再統合	20.6 ゲームの終了
3.2 道路行軍	13.2 哨戒騎兵と戦闘	21.0 THE BATTLE OF GROSSBEEREN
4.0 支配地域(ZOC)	13.3 哨戒騎兵のみの攻撃	21.1 概要
4.1 交戦状態	13.4 哨戒騎兵とカード	21.2 セットアップ
4.2 夜間時の離脱	13.5 プロシア軍歩兵旅団の哨戒騎兵	21.3 特別ルール
4.3 支配地域が戦闘フェイズに及ぼす影響	14.0 補給	21.4 勝利条件
4.4 哨戒騎兵の ZOC	14.1 補給線の構築	22.0 THE BATTLE OF THE KATZBACH
5.0 指揮官	14.2 補給源ヘクス	22.1 概要
5.1 指揮官の種類	14.3 貨物列車	22.2 セットアップ
5.2 指揮官の護衛	14.4 貨物列車を持たない部隊	22.3 特別ルール
5.3 指揮官の退却と戦闘後前進	15.0 増援	22.4 勝利条件
5.4 ネイ元帥	15.1 増援の登場	23.0 THE BATTLE OF KULM S.8
5.5 指揮官とカード	15.2 登場ヘクスの変更	23.1 概要
6.0 再編制	15.3 2日目の増援	23.2 セットアップ
6.1 再編制の資格	15.4 選択増援	23.3 特別ルール
6.2 再編制の手順	16.0 特殊効果を持つユニット	23.4 勝利条件
6.3 哨戒騎兵の再編制	16.1 諸兵科連合	24.0 THE BATTLE OF DENNEWITZ
7.0 指揮	16.2 騎兵の戦闘前後退	24.1 概要
7.1 指揮統制の手順	16.3 重騎兵	24.2 セットアップ
7.2 指揮範囲	16.4 騎兵突撃	24.3 特別ルール
7.3 非指揮下状態	16.5 騎兵突撃の結果	24.4 勝利条件
7.4 行軍命令	17.0 指揮構成	25.0 THE CAMPAIGN GAME
8.0 移動	17.1 フランス軍の指揮構成	25.1 概要
8.1 移動の手順	17.2 連合軍の国籍	25.2 セットアップ
8.2 道路行軍	17.3 ロシア歩兵軍団	25.3 特別ルール
8.3 橋梁	18.0 カード	25.4 勝利条件
9.0 列車と舟橋	18.1 カードの種類	
9.1 列車	18.2 デッキ	
9.2 舟橋	18.3 カードの使い	
9.3 舟橋と天候	18.4 移動力	
10.0 撃退	18.5 モードカード	
10.1 撃退の手順	18.6 ゲームカードと状態カード	
10.2 撃退の効果	18.7 登場カード	

ゲームデザイン :	Kevin Zucker, Alessandro Fontana
編集 :	Jack Gill, Michel Lepetit, D. Pinggera
リサーチ :	John Wladis, David Jones, Jack Gill
グラフィック :	Knut Grünitz (Game Box), Mark Simonitch (Counters), Joe Youst (Maps)
テストプレイ :	James Anderson, Forrest Atterberry, Jason Roach, Chuck Frascati, Jeff Yandora
地図盤のリソース :	Jeff Moore.
ボックスカバーの着色 :	<i>Kulm &amp; Grossbeeren</i> : C.Röchling; <i>Dennewitz</i> : E.Zimmer; <i>Katzbach</i> : A. Jank
カードイラスト :	Raffet, in de Norvins, <i>Histoire de Napoléon</i> , Paris: 1839.

## [ 1.0 ] はじめに

『Four Lost Battles』はナポレオン戦争の旅団レベルの戦いを再現した 2 人用シミュレーションゲームです。プレイヤーは 4 つのゲームを単独で遊ぶ他、“キャンペーンゲーム”として順番に 4 つのゲームを遊んで、その経過を見ることが出来ます。キャンペーンゲームでは、『GROSSBEEREN』と『KATZBACH』の結果が、その続きのゲームに影響を与えます。

カードは各プレイヤーターン開始時にプレイされ、自軍の全ての部隊の移動力を決定し、イベントが発生します。

4 枚の地図盤には当時の戦闘が繰り広げられた地域が描かれており、「ヘクス」と呼ばれる六角形のマス目で覆われています。

駒(部隊と指揮官)はそこで戦った部隊を表しています。

部隊は移動力を消費することで、ヘクスから隣のヘクスへと移動することができます。しかし、次のヘクスに進入するために十分な移動力がない、もしくは敵ユニットに隣接したヘクスに進入した時点で移動は終了します。

指揮官は、指揮範囲内のユニットに命令を与え、全滅したユニットを(減少戦力状態で)“再編制”し、指揮範囲内に再登場させることができます。

プレイヤーは移動と攻撃を行うことでターンを進めます。

敵部隊の移動は、自軍部隊の視線内に入るまで秘匿されています。

戦闘は、隣接している(砲撃は除く)攻撃側と防御側の戦闘力を比較することで解決します。この比率はどちらかが 1 になる整数比(2:1 や 3:1 など)に直され、サイコロを振り、出た目を戦闘結果表に当てはめて戦闘結果を導き出します。

### [ 1.1 ] ゲームの内容物

『Four Lost Battles』には以下のものが入っています。プレイするためには、この他に 6 面体ダイスが 1 個必要です。

地図盤 (合計 4 枚分)	2 枚(22 × 34 インチ)
ルールブック	1 冊(32 ページ)
シナリオブック	1 冊
ユニットシート	2 枚(560 個)
カード	50 枚(計 100 枚)
プレイ補助カード	
チャート表	2 枚 “ Rev 8 ”
ターン記録トラック	1 枚
損害記録トラック	1 枚
再編制ディスプレイ	1 枚
勝利条件シート	1 枚
命令シート/プレイの手順	1 枚
箱	1 個

もし、内容物のいずれかが不足している場合やゲームのルールに関して質問がある時は下記まで連絡して下さい。

〒 564-0004 大阪府吹田市原町 3 丁目 26-1-103  
サンセットゲームズ  
FAX 06-6387-3900  
E-mail : support@sunsetgames.co.jp

### [ 1.11 ] ゲームの図表類

ゲーム中には、以下の図表・記録欄が使用されます。

地形効果表(TEC)	裏表紙
戦闘結果表(CRT)	裏表紙
ターン記録トラック(TRC)	1 枚
損害記録トラック	1 枚
地形一覧表	地図盤上
編制識別表	地図盤上
再編制ディスプレイ	地図盤上
完全戦力ユニットボックス	
再編制待機ボックス	
永久除去ボックス	

[ 1.12 ] ルールブック この冊子には、ルール、シナリオの他、各種チャートが含まれています。

### [ 1.2 ] 地図盤

地図盤の縮尺は 1:30,000 です。直径 16mm の六角形のマス目(ヘクス)の対辺間の距離は 525 ヤード = 480m です。各ヘクスにはプレイ前のセットアップを容易にするため、4 桁の数字が記入されています(実際のセットアップについては、各シナリオの情報を参照)。

地図盤上の斜面ヘクスサイドは 50 ~ 100 フィートの高低差を表しています。崖の高さは、いずれも 50 フィート以下です。

### [ 1.3 ] 駒

プレイ用の駒には 4 種類あります：

戦闘ユニット、指揮官、列車、マーカーです。

[ 1.31 ] 駒の識別一覧 これらは所属する国を識別するために色分けされています。

#### 連合軍

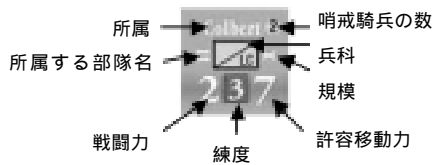
ロシア軍	茶色
プロシア軍	鉄青色
オーストリア軍	白色に薄茶色の帯
スウェーデン軍	黄色に水色の帯

#### フランス軍

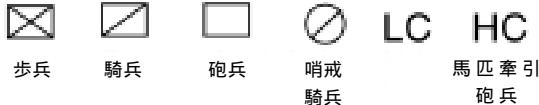
フランス軍	青色
老親衛隊	紺色に黄色の数値
親衛隊	青色に黒色の帯(上側)
サクソン軍	薄茶色
イタリア軍	白色に緑色の帯
Württemberg 軍	紺色に赤色の兵科記号
ポーランド軍	深紅色
ババリア軍	水色
その他のドイツ王国連邦軍	灰色(17.1 項)

ユニットに記載されている数字と記号は、所属部隊名、戦闘力、練度、許容移動力、兵科、部隊規模、所属、そして哨戒騎兵の数を表しています。全ての戦闘ユニットは表が完全戦力状態、裏が減少戦力状態(6.13 項)となっています。

例外：哨戒騎兵と戦闘力が 1 のユニットは、裏に旗が描かれています。



### ユニットの兵科一覧



LC = 軽騎兵、HC = 重騎兵

### ユニットの規模

XX 師団 X 旅団 III 連隊

[ 1.32 ] 指揮官 指揮官ユニットには所属する国を表す色の他に、名前、所属部隊名、許容移動力、練度または統率値が記載されています。指揮官ユニットの裏は旗が描かれています。指揮官には軍司令官と軍団長(5.0章)の2種があり、それぞれの能力の違いについては7.0章を参照。

#### 軍司令官



#### 軍団長



[ 1.33 ] 列車(自走ユニット) 架橋列車は特別な架橋設備を持っています(9.2項)。貨物列車は補給において重要な役割を担います(14.1B項)。列車は騎兵の移動コストを消費しますが、雷雨と泥濘の天候では移動コストが2倍になります。ZOCは持っていません。砲兵は、泥濘の天候時は列車として扱われます。



架橋列車



貨物列車

[ 1.34 ] マーカー マーカーは必要に応じて、プレイ中にユニットの状況や橋梁などの情報を表すために地図盤に置かれます。どのように使用されるかは、それぞれのルールを参照。

### [ 1.4 ] 用語解説

以下は、このゲームの手順(2.0章)を理解するために必要な重要な用語とその説明です。

**砲兵 (Artillery)** : 馬匹牽引もしくは人力で移動する砲兵。列車と同じように騎兵の移動コスト(9.1項)を消費して移動しますが、雷雨と泥濘の天候では移動コストが2倍になります。

**砲撃 (Bombardment)** : 砲撃は砲兵だけが出来ます。2 ~ 3ヘクスの射程範囲内にいる敵ユニットを、砲撃結果表を用いて攻撃

します(11.6項)。

**橋梁 (Bridge)** : 橋梁は河川を渡河できる設備で、マーカーが用意されています。小河川橋梁は小河川を渡河できる設備です。橋梁と河川は『Katzbach』のゲームにだけ用います。

**騎兵 (Cavalry)** : 通常もしくは重騎兵(HC、16.0章)、軽騎兵(LC、13.0章と18.42項)、哨戒騎兵(13.0章)、そしてコサック騎兵(13.31項)のことを言います。

**騎兵突撃 (Cavalry Charge)** : 哨戒騎兵を除く全ての騎兵は、騎兵突撃を行います。騎兵突撃は、騎兵突撃結果表を用いて解決します。

**戦闘力 (Combat Strength)** : ユニットの人的戦力を戦力ポイント(SP)と呼ばれる数値で表現したものです。ISP当たり350 ~ 800名の兵士を表しています(「スタディ・ブック」ではこのことに関して言及されています)。

**戦闘ユニット (Combat Unit)** : 指揮官や列車、マーカーを除く全ての駒。戦闘ユニットだけが敵の戦闘ユニットに対して攻撃や防御を行います。

例外 : 指揮官の護衛

**諸兵科連合 (Combined Arms)** : 歩兵、騎兵、砲兵が共同攻撃する場合、その戦闘において戦闘比を1列右に修正することができます。ここで言う騎兵には哨戒騎兵(16.1項)も含まれますが、その場合でも全ての修正を適用した後に少なくとも1以上の戦闘力を持っていなければなりません。諸兵科連合攻撃は、(a)騎兵が森ヘクスサイドを越えて攻撃する場合、(b)要塞都市にいる敵ユニットを攻撃する場合、(c)防御側にも歩兵と1以上の戦闘力を持つ騎兵と砲兵がいる場合(16.1項)には行えません。

注意 : 砲兵は、攻撃する敵ユニットに隣接していなければなりません。

**軍司令官 (Commander)** : 指揮系統の最も高い階級にいる指揮官。従属する軍団長や戦闘ユニットを指揮下状態にすることができます。指揮下状態のユニットは自由に移動できます。

**所属 (Command Designation)** : 所属は、(通常は)ローマ数字で区別された軍団のものとして師団のものとで区別されます(ランジェロンの部隊は例外 - 22.36項)。最初の所属は、部隊の全ての部隊を区別されます。軍団長は指揮下状態の全てのユニットに命令を与えることができます。次の所属は軍団内の師団という小集団を区別します。

例 : III/10<sup>th</sup> とは、第III軍団第10師団を表しており、2個旅団と砲兵(Vandedem, Suden, 7th)で編成されています。これらのユニットは全てスタックできます(3.11項)。

**指揮範囲 (Command Range)** : 軍司令官はこの指揮範囲を超えて部隊に命令を与えることができません。指揮範囲は軍司令官や軍団長によって異なります(7.2項)。

**統率値 (Command Rating)** : 軍司令官が同時に指揮下におくことができる部隊と個々の戦闘ユニットの最大数です(7.11項)。

**師団 (Division)** : 同じ師団の戦闘ユニットはスタックボーナス(3.11項)を得ることができます。師団の識別番号は初期配置(21.0章以降)や特定の増援ユニット(3.11項と17.3項)を指定する場合にも使われます。

**交戦 (Engage)** : 敵ユニットのZOC(Zone of Control)に進入する行動 - 引き続き、隣接する敵ユニットを攻撃しなければなりません(4.1項)。交戦中の砲兵は砲撃できません。

**戦闘集団 (Force)** : (a)同じヘクスにいるユニットのスタック、または(b)指揮範囲内の部隊。ただし、指揮範囲外の部隊を除く。

**部隊 (Formation)** : 通常は軍団。同じ指揮系統(5.12項)に所属する貨物列車と指揮官を伴った戦闘ユニットのグループと軍団長の集団。

**指揮下状態 (In Command)** : 軍司令官の指揮範囲内、または指揮下状態にある軍団長の指揮範囲内にあること(7.0項)。

**活性値レーティング (Initiative Rating)** : 指揮下状態(7.1項)にない軍団長や戦闘ユニットの移動の可否を判定するのに使用する数値。回復(6.13項)にも用います。