

モードカード 4/6 (+1) VP ①

## 1. 道路行軍

1つの自軍部隊を選択します。

この部隊は、道路行軍で再配置されます。スタックできず、1個ずつ縦列に配置します。(8.2項)



モードカード 4/6 (+1) VP ①

## 1. 道路行軍

1つの自軍部隊を選択します。

この部隊は、道路行軍で再配置されます。スタックできず、1個ずつ縦列に配置します。(8.2項)



モードカード 2/3 (+1) VP ①

## 2. 出発の遅延★

司令官は起きるまで、移動と命令の発令を行えません。自軍の指揮統制・再編制フェイズに、司令官毎にダイスを1個振り、以下の場合に目が覚めます。

- 1の目が出た。
- 起きている他の自軍司令官が寝ている司令官のいるヘクスに進入または通過した。
- 司令官の10ヘクス以内で、自軍ユニットが敵と交戦状態に入った。

モードカード 2/3 (+1) VP ①

## 2. 出発の遅延★

司令官は起きるまで、移動と命令の発令を行えません。自軍の指揮統制・再編制フェイズに、司令官毎にダイスを1個振り、以下の場合に目が覚めます。

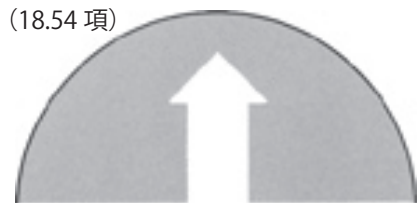
- 1の目が出た。
- 起きている他の自軍司令官が寝ている司令官のいるヘクスに進入または通過した。
- 司令官の10ヘクス以内で、自軍ユニットが敵と交戦状態に入った。

モードカード 2/3 (+1) VP ①

## 3. 迅速な道路行軍

1つの自軍部隊を選択します。

この部隊は「迅速な道路行軍」(スタック可、道路か小道の上、スタックの間に1ヘクス)として再配置できます。哨戒騎兵を前線に分遣できます。(18.54項)

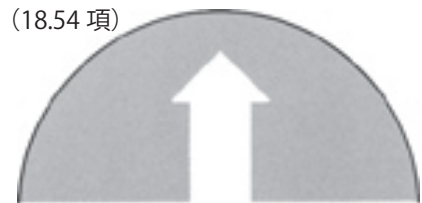


モードカード 2/3 (+1) VP ①

## 3. 迅速な道路行軍

1つの自軍部隊を選択します。

この部隊は「迅速な道路行軍」(スタック可、道路か小道の上、スタックの間に1ヘクス)として再配置できます。哨戒騎兵を前線に分遣できます。(18.54項)



モードカード 4/6 (-1) VP ①

## 4. 再配置

補充を受け取ります。プレイヤーの望むユニットをいくつでも完全戦力状態に戻すことができます。

ただし、完全戦力状態に戻せるのは合計で8戦闘力までです。



モードカード 4/6 (-1) VP ①

## 4. 再配置

補充を受け取ります。プレイヤーの望むユニットをいくつでも完全戦力状態に戻すことができます。

ただし、完全戦力状態に戻せるのは合計で8戦闘力までです。



モードカード 4/6 (-1) VP ①

## 5. 早期の出発

盤上でゲームを開始する全ての自軍部隊は、第1ターンは指揮下状態にあります。

