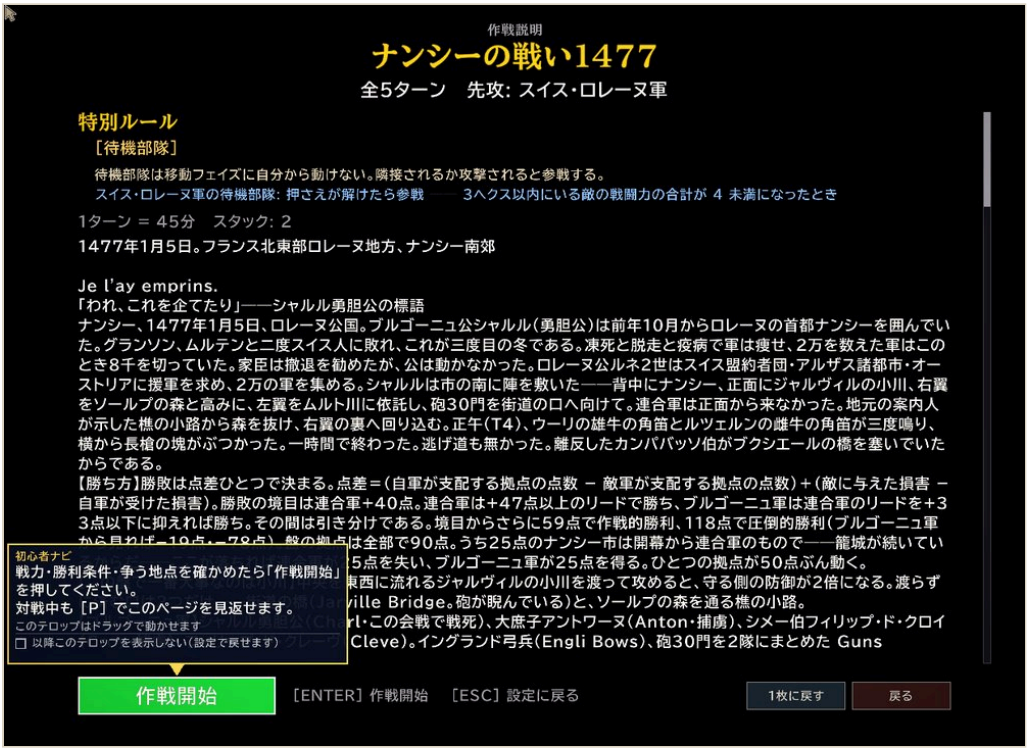
クイックスタート

はじめて遊ぶ方のための、短い手引きです。細かい決まりは、このサイトの「ルール内容」にあります。画面は「ナンシーの戦い1477」のものです。画面に出ている吹き出しは、ゲームの案内です。

最初は「軍師に任せる」で数ターン眺めて、動きの流れをつかむのがおすすめです。慣れたら、自分で指揮してください。

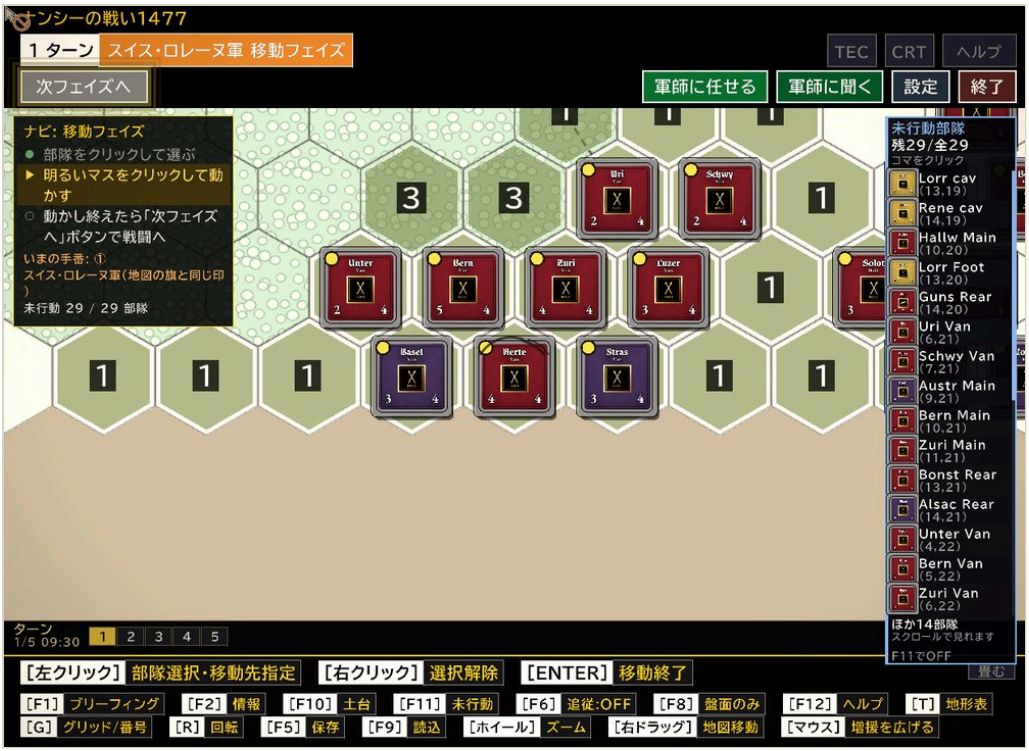
1. 遊びはじめる

シナリオを選ぶと設定画面に進み、続いて作戦説明（ブリーフィング）が開きます。始める前に、必ず目を通してください。この盤で何をすれば勝ちなのか、勝敗の決まり方も、ここに書いてあります。



作戦説明（ブリーフィング）。遊びながら [F1] でも開けます。

2. 画面の見方



移動フェイズの画面。上に手番とフェイズ、下に操作キー、右に未行動の部隊の一覧が出ます。

- **上部**：今の陣営・ターン数・フェイズ名。右には、地形効果表（TEC）と戦闘結果表（CRT）のボタンがあります。
- **下部**：今のフェイズでできる操作が、キーつきで並びます。
- **盤上**：駒には戦闘力や移動力が書かれています。VP拠点には、支配している側の色の旗が立ちます（中立は金色）。

3. 1手番は3つのフェイズ

1. **移動**：自軍の駒を動かします。
2. **戦闘グループ作成**：誰が誰を攻撃するかを決めます。
3. **戦闘解決**：ダイスを振って、結果を処理します。

先手と後手が順に行うと、1ターンです。

4. 移動

- 駒を左クリックすると、動けるヘクスが光ります。行き先を左クリックすると動きます。右クリックで選択を解除します。
- 敵の周囲6ヘクスは **ZOC（支配地域）** です。ZOCに入った駒は、そこで止まります。
- 地形によって、移動コストが変わります。**T** キーか TEC ボタンで確かめられます。

- 間違えたら「戻す」で戻せます。ただし、戦闘解決が始まった後は戻せません。
- 動かし終えたら **ENTER** で次へ進みます。



敵に隣り合うヘクスへ入った駒は、そこで止まります（ZOC）。

5. 戦闘

グループ作成 自軍の駒を左クリックし、続けて隣り合う敵をクリックします。複数の駒で1体を攻撃することも、1体で複数の敵と戦うこともできます。



戦闘グループの作成。組になった駒が緑の枠で示され、戦力比（ここでは1:2）が出ます。

敵のZOCにいる駒は、必ず戦闘に加わらなければなりません（戦闘義務・MUST ATTACK）。足りないまま **ENTER** を押すと、警告が出ます。**Y** で、足りない分を自動で割り当てます。迷ったら「自動割り当て」ボタンを使ってください。

解決 確認で **Y** を押すと始まります。ここから先、そのターンの行動は取り消せません。**SPACE** かボタンでダイスを振ります。



解決するグループを選び、「ダイスを振る」か SPACE で結果が決まります。

結果は DE（守備側全滅）・DR（守備側後退）・C（膠着）・AR（攻撃側後退）・AE（攻撃側全滅）などで表示されます。後退や前進が起きたら、駒を動かします。「軍師に任せる」を選ぶと、動かし方を任せられます。



結果の例。ダイス4で、守備側の後退（DR）になりました。

6. 勝敗

規定のターンが終わると、勝敗が決まります。拠点の点数の差と、撃破した駒の差を合わせた**点差**で、7段階の勝利レベルが付きます。何点リードすれば勝ちなのかは、結果画面と開始前の作戦説明に書いてあります。

盤に色つきの輪で縁取られたヘクスがある場合は、**サドンデス地点**です。乗った瞬間に決着がつくので、位置を先に確かめてください。

7. 困ったら

- **軍師に聞く**：移動フェイズ中に、おすすめの動きを矢印で示します。操作は自分で行います。
- **軍師に任せる**：自軍の手番を、すべてコンピュータが行います。
- 詳しい決まりは、このサイトの「ルール内容」をご覧ください。