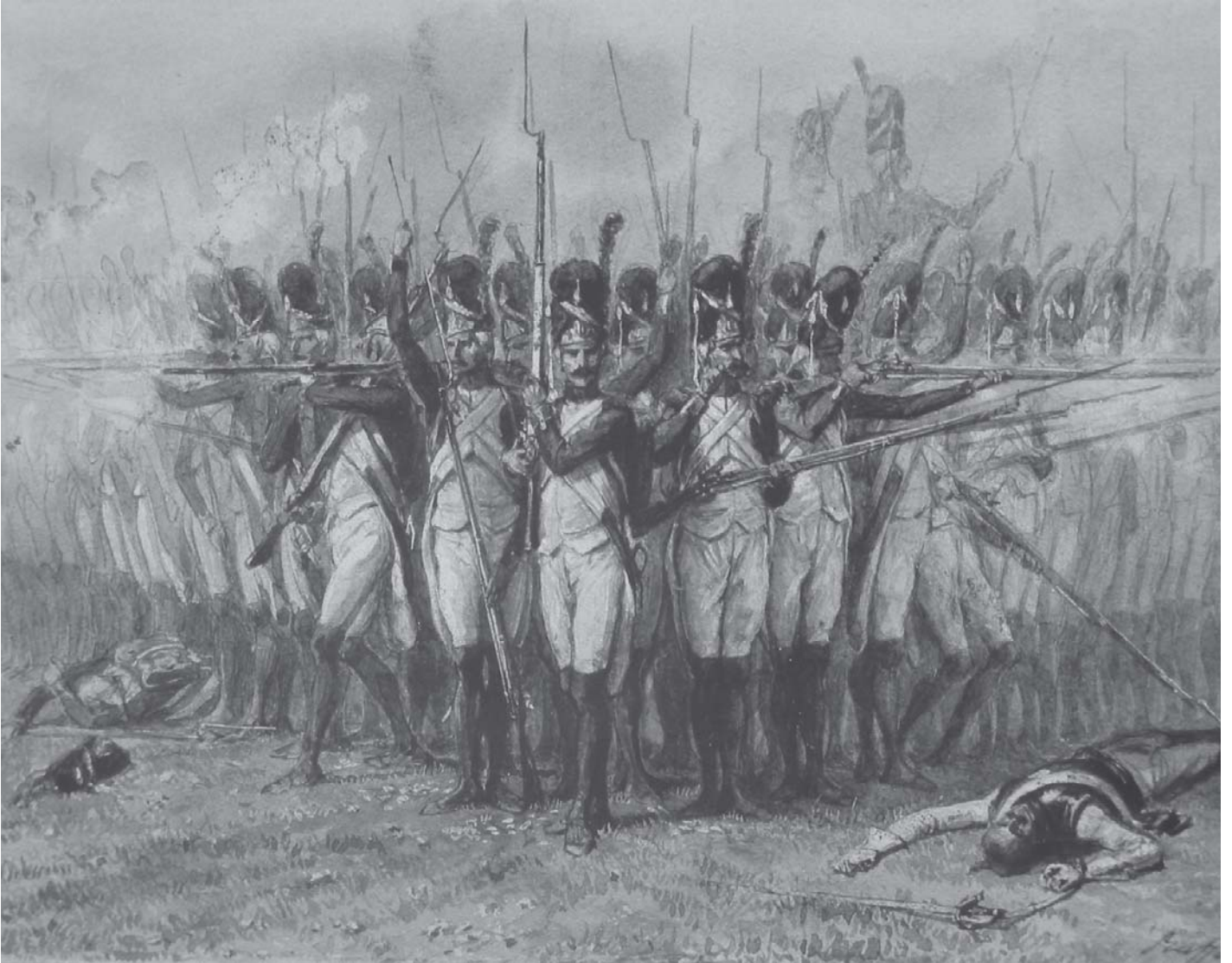


馬倫哥之役

遊戲規則



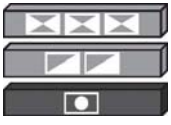
目 錄

1. 前言.....	2	7. 突擊.....	3
2. 棋子.....	2	8. 砲擊.....	4
3. 地圖.....	2	9. 攻擊.....	4
4. 開局佈置.....	2	10. 撤退.....	5
5. 遊戲流程.....	2	11. 士氣.....	5
6. 移動.....	2	12. 勝利條件.....	5

1. 前言

一八〇〇年六月十四日，法奧交戰於義大利北部，史稱馬倫哥之役。這場戰役保住了法國的革命政權，是拿破崙最引以為傲的一次勝利。遊戲共十六回合，每回合代表真實時間一小時。

2. 棋子



藍色的棋子代表法軍、紅色的代表奧軍。棋子正面印著軍種符號：■代表步兵、▲代表騎兵、●代表砲兵。符號數量代表部隊的戰力大小。例：左圖上方是戰力三的步兵、中間是戰力二的騎兵、下方是戰力一的砲兵。

玩者將友方部隊面朝自己或朝下，雙方祇可以看友方的軍種和戰力。規則在某些時候容許玩者看敵方部隊的正面，這時必須將部隊的正面朝上。玩者可以隨時替同區的友軍「洗牌」，讓對手無法記得各部隊的位置。遊戲附了大量多餘的棋子。部隊受損時，必須以戰力較低的相同軍種代換。

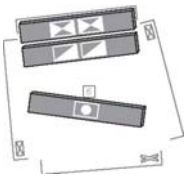
3. 地圖

地圖分為多個區域，上面各種符號代表不同特性：

- ④ 容量上限。代表區內部隊總數上限，每一方分開計算。
- ⊗ 不利步兵。攻擊此邊界時，每個符號讓步兵戰力減一。
- ⊗ 不利騎兵。攻擊此邊界時，每個符號讓騎兵戰力減一。
- ⊗ 不利砲擊。砲擊此邊界時戰力減一。
- ⊗ 不可通行。兩邊的部隊都不可以穿過這道邊界。
- ⊗ 阻撓騎兵。對騎兵的突擊、攻擊或防守都有影響。
- ⊗ 法軍起始位置，詳見第四節。
- ★ 重要據點，詳見第十二節。

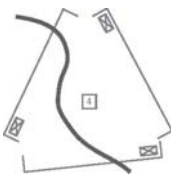
部隊放邊界上代表已投入該邊界，能防堵來自對面的攻擊；放區域中的叫後備。邊界有長短之分，長的可讓兩隻部隊並排。邊界與後備沒有容量上限，但區內的部隊總數不得超過該區容量上限。

此區容量是四，代表後備中與所有邊界上的部隊總數不得超過四。上方邊界會阻撓騎兵、不利步兵和砲擊。左方邊界不可通行。右方邊界不利步兵和騎兵。



一隻步兵和一隻騎兵已投入上方的邊界，一隻砲兵留在後備。投入的部隊必須擺得跟邊界平行。後備要跟投入的部隊區分清楚。

每道邊界旁都有另一道邊界，它屬於對面的區域，叫「相鄰邊界」。不可通過的邊界沒有相鄰邊界。兩道相鄰邊界的地形未必相同。如圖：從上方攻擊下方的騎兵，戰力要減一；從下方攻擊上方的騎兵，戰力不受影響。



有些區域間有道路連接。紅線代表大路，褐線代表小路。部隊沿著道路移動會比較快。此外，沿著大路移動的部隊不受限於指揮上限（詳見第六節）。如圖，部隊從左方或下方進出都可利用道路，從右方進出則不可。

地圖上還標示了山丘、樹林、沼澤、河流、低窪的道路、以及城鎮。這些地形的影響已表現在符號中，因此不另作計算。

4. 開局佈置

依下列步驟佈局：

1. 將一枚標籤放在「時間記錄」上早上六點的位置。
2. 將兩枚標籤放在「士氣記錄」上，法奧各自的起始位置。
3. 將部隊分為三部份：一疊法軍的起始部隊放在地圖旁「起始處」；四疊增援部隊放在地圖旁的增援表上，準備按時登場；其餘部隊放一邊，地圖上的部隊受損時就用它們代換。
4. 奧方將法軍起始部隊放入盒內「洗」好，法方隨機抽出發在地圖上的起始位置，每個符號上擺一枚。
5. 將地圖旁的增援翻面朝下，雙方可以檢查自己的增援。
 - 法軍回合開始時，相鄰區域有敵軍的法軍皆會啟動。
 - 法軍第一回合開始時，法方可選擇將一隻部隊啟動。
 - 祇要符合以下兩項條件之一，法方每回合開始時可啟動兩隻部隊：一）如果法軍的任何起始位置曾被敵軍佔領，即使目前已不被佔領；二）如果是早上十一點或以後。
6. 歷史上，奧軍的奇襲令法軍措手不及。為表現這一點，法軍起始部隊皆不得移動，以下情況才會啟動：

增援部隊不需啟動。未啟動的部隊受敵方「突擊」（見第七和第八節）時，仍可移到邊界防守或撤退。法方應分清已啟動和未啟動的部隊，不要洗在一起。建議將未啟動的部隊面朝下。

5. 遊戲流程

遊戲共十六回合，每回合又分為一次奧軍和一次法軍回合。奧軍回合先、法軍回合後。雙方在自己回合依下列順序行動：

1. 執行上回合宣佈的砲擊，詳見第八節。
2. 以步兵和騎兵發動攻擊，詳見第九節。
3. 移動部隊，詳見第六節；發動突擊，詳見第七節。
4. 宣佈砲擊，這要等到下回合才執行，詳見第八節。
5. 每次法軍回合完畢後，將時間標籤向前推一格。法軍最後一回合結束後就要判定勝負，詳見第十二節。

6. 移動

玩者在自己的回合可移動友軍，並讓增援按時登場。增援移入地圖的規定與正常移動相同。部隊每回合可移入一個相鄰區域，這叫「走一步」。在道路上可走更多步。部隊可從後備投入同區的邊界，或從邊界退回同區的後備，這也視為正常移動。

出發地和目的地相同、且同時一起移動的部隊稱為「一組」。不論在後備或邊界，同區的部隊皆可成一組。利用道路的每一隻部隊，即使起點與終點一致，必須各自成一組輪流移動。

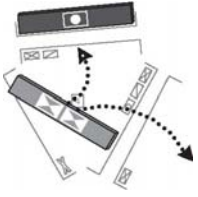
雙方每回合各有三點指揮點，移動一組或攻擊一次（見第九節）都要耗一點。從後備投入邊界或從邊界退回後備，都要耗點。防堵敵軍突擊（見第七節）、砲擊（見第八節）和撤退（見第十節）都不耗指揮點。利用大路移動的部隊也不耗指揮點。

對面區域有敵軍時，部隊可投入相鄰該區的邊界，這叫防堵。敵軍離開時，防堵部隊必須退回後備，這不耗指揮點。如果敵軍在敵方回合離開，防堵部隊必須在己方下回合退回；如果敵軍是在防堵方的回合離開，防堵部隊必須立刻退回，即使它剛移動過。若它尚未移動，則可選擇前進對面區域的後備，但這要耗指揮點。不論前進或退回，防堵部隊該回合都不得再移動。

部隊不可穿過不可通行的邊界、不得移出地圖。移動的每一步，都不得讓移經區域的友軍總數超過容量上限。部隊不可穿過有敵軍防堵的邊界，要通過這樣的邊界必須藉由正常攻擊（見第九節）。部隊可穿過無人防堵的邊界進入有敵軍的區域，這叫突擊（見第七節）。

以下是不同情況下的移動細則：

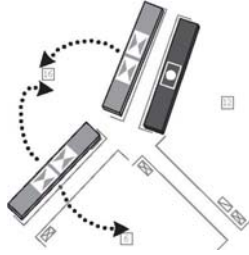
1. **回合開始時，在後備中的部隊**：可以移到相鄰區域的後備位置，或投入同區域中的某一邊界。



後備中的步兵可投入上方邊界，但不可移入上方區域，因為對面的邊界已被敵軍防堵。它可移入右方區域，但不能投入右方邊界，因為右方區域沒有敵軍。它不可投入或穿過左方邊界，因為那是不可通行的邊界。

2. **回合開始時，投入邊界的部隊**：可以退回同區的後備，或移入該邊界對面的區域。

上方的步兵可花指揮點退回後備，但不得移入對面區域，因為對面邊界已被防堵。下方的步兵不得留在邊界上，因為對面區域已無敵軍。它可退回後備（免耗點）或進入對面區域的後備（需耗點）。不論前進或後退，它都視為已移動過，這回合不得再移動。

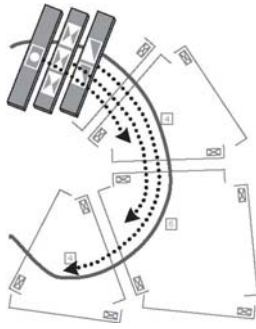


3. **部隊可利用道路一次移三步**：回合開始時就在後備者才可利用道路，起點到終點要有同一條道路連貫，中間不得穿過有敵軍的區域。移動後，部隊要停在終點的後備位置。祇有騎兵可以用道路移入有敵軍的區域（這叫突擊，見第七節）。

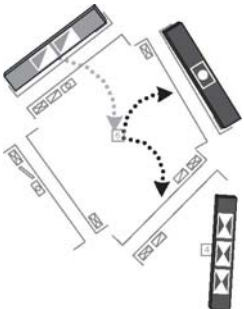
道路有容量上限。一回合中，祇有三隻部隊可利用同一條路穿過同一道邊界。邊界上每一條道路的容量上限要分開計算。

在同一道路上移動的部隊必須輪流移動。一隻動完才能動下一隻。在道路上移動的第二隻部隊必須放棄第一步移動，第三隻部隊則必須放棄前兩步移動。

騎兵先移動三步。步兵後動，因為它必須放棄第一步等待騎兵，所以祇能移動兩步。砲兵最後動，因為它必須放棄第一步等待騎兵、再放棄第二步等待步兵，所以祇能移動一步。



4. **騎兵「連續移動」**：部隊移入某區後必須停在後備位置，騎兵則能繼續投入該區的邊界，但該邊界對面的區域要有敵軍。這叫連續移動。玩者必須翻面證明該部隊是騎兵。



騎兵移入區域後，可利用連續移動防堵右上或右下方的邊界。如果移入的是步兵或砲兵，則必須停在後備位置。騎兵不得防堵左下方的邊界，因為對面的區域中沒有敵軍。

騎兵不得在原來的位置連續移動。例：正在防堵某道邊界的騎兵，同回合不得退回後備再投入另一道邊界。

連續移動是移動結束後的額外移動，連續移動後騎兵就不得再動了。群體移動時，騎兵可以脫離其他軍種繼續投入邊界，然而這樣會形成另一「組」，需要消耗額外一點指揮點。

使用道路的騎若要繼續投入邊界，則騎兵所使用的道路必須穿過該邊界。使用大路的騎兵，連續移動後仍不需消耗指揮點。

5. **增援部隊**：登場如同道路移動，一回合可移入三隻部隊，且必須按道路規則輪流動。歷史上，奧軍在波米達河上搭了一座浮橋。遊戲中，奧軍除了道路增援外，每回合還能花一點指揮點讓一隻部隊登場，這額外的增援不得利用道路。

如果登場區已被敵軍佔領，或增援會讓該區部隊的總數超過上限，則這回合的增援暫不得登場。玩者可自行決定友方增援登場的順序，或要不要讓友方增援登場。

7. 突擊

沒有部隊防堵的邊界就可能被突擊。任何部隊正常移動時，祇要穿過無人防堵的邊界進入有敵軍的區域，就算是突擊。

受突擊的區域稱作目標區。突擊時，目標區那一面的邊界若會阻撓騎兵，則突擊方必須有步兵隨行，要亮一隻步兵給對手看。

祇有騎兵可利用道路突擊，移動方要亮給對手看。騎兵用大路突擊時仍然不需消耗指揮點。

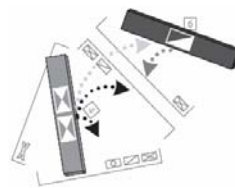
突擊可能有兩種結果：

1. **防堵成功**。要防堵突擊必須符合以下所有條件：

- 突擊的部隊必須是從後備開始移動。突擊的部隊若一開始就已投入相鄰的邊界，則該次突擊是無法防堵的。
- 守方必須有部隊在該區域的後備。
- 守方願意投入後備部隊防堵突擊，他可以放棄防堵。

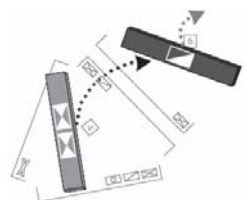
所有條件皆符合時，守方就將部份或全部的後備投入突擊方對面的邊界。攻方受阻後，可將任意數量的突擊部隊投入相鄰目標區的邊界（利用大路突擊的騎兵不會因此而消耗指揮點），或退回相鄰目標區的後備。突擊失敗的部隊即使退回原地，還是要消耗指揮點，而且部隊此回合不得再移動。

2. **突擊成功**。守方若無法防堵或不願防堵，就必須讓目標區所有的友方部隊撤退（見第十節）。突擊的部隊再移入該區的後備。突擊的若是利用道路的騎兵，則可依道路的規則繼續移動，甚至再突擊。



防堵成功。步兵企圖突擊右方的區域，敵方將騎兵投入邊界。步兵這時可選擇留在後備中，或投入右方的邊界。

突擊成功。步兵企圖突擊右方的區域，敵方將騎兵撤離，步兵移入右方區域的後備位置。



8. 砲擊

砲兵可砲擊敵軍。玩者在自己的回合結束前，可亮出友方砲兵再宣佈要砲擊。宣佈砲擊後要等到下一次友方回合才執行。

移動過的砲兵，同回合可宣佈砲擊。參與攻擊的砲兵，同回合不得宣佈砲擊。砲擊過的砲兵，同回合不得參與攻擊、移動或再宣佈砲擊。例外：砲擊後，假設砲兵在防堵邊界，而相鄰區域沒有敵軍，則砲兵必須退回後備位置。

已投入邊界的砲兵才可砲擊，砲擊目標必須在相鄰該邊界的區域內。宣佈砲擊後的下一回合，玩者可自願取消砲擊。如果目標區已無敵軍則必須取消砲擊。砲擊取消後，將砲兵翻面朝下，該砲兵同回合可攻擊、移動或再宣佈砲擊。

砲擊完畢後，受砲擊的敵軍再度翻面朝下。發動砲擊的砲兵則繼續面朝上，回合結束才翻面朝下。

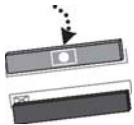
砲擊依照下列步驟執行：

1. **指定目標**。若相鄰邊界上有敵軍，砲兵必須以該邊界上的敵軍為目標。若相鄰的邊界上沒有敵軍，而後備中有敵軍，則砲兵必須以後備中的敵軍為目標。若邊界和後備都沒有敵軍，則砲兵可指定目標區任何一道邊界上的敵軍為目標。

2. **計算砲擊威力**。砲擊威力就是砲兵的戰力。若砲擊目標在相鄰邊界上，而該邊界是不利砲擊的地形，則砲擊威力要再減去地形效果。若砲擊目標在後備，或在相鄰邊界以外的邊界上，則不計算任何地形效果。

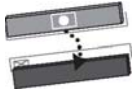
3. **記錄損傷**。目標若不止一隻，則由受砲擊的一方指定哪一隻受損。砲擊威力多大就損幾點戰力。戰力一的部隊再損一點就殲滅。受砲擊的一方必須亮出受損的部隊給對手看。

以下是砲擊的範例：



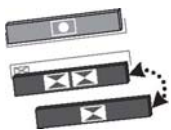
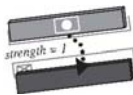
宣佈砲擊：玩者將砲兵投入邊界，把它翻面朝上，再宣佈砲擊。

等待下一回合：輪到對手的回合，這時砲兵繼續維持面朝上。砲擊要等到玩者下一回合才執行。



指定目標：又到玩者的回合了。對面的邊界上有隻敵軍，因此玩者必須指定該敵軍。

計算砲擊威力：將砲兵的戰力減去對面邊界的地形效果就是砲擊的威力。 $(1 - 0 = 1)$



記錄損傷：砲擊威力是一，目標要損傷一點戰力。對手先將目標的戰力亮出來—原來是隻戰力二的步兵—再用一隻戰力一的步兵代換它。

砲擊完畢：將目標翻面朝下。砲兵則繼續面朝上，這回合結束才翻面朝下。它要等到下一回合才可攻擊、移動或再宣佈砲擊。



9. 攻擊

要通過敵軍防堵的邊界就必須發動攻擊。每次攻擊都要耗一點指揮點。結束一次攻擊後才可進行下一次攻擊。每回合，每道邊界祇能攻擊一次，但參與一次攻擊的部隊數量沒有上限。

同一邊界上的部隊可一起攻擊相鄰邊界。同邊界的部隊未必都要參與攻擊。攻方先指定哪些要部隊要攻擊，再指定其中至少一隻擔任主攻。對面受攻擊的邊界也稱作戰場。戰場上所有的守方部隊都必須參加戰鬥。守方可指定其中部份擔任第一線。

主攻或第一線要優先承受戰鬥中的損傷（包含砲兵反擊、戰鬥或騎兵追擊），造成損傷的一方決定如何分配損傷。主攻或第一線全滅則由其他參與戰鬥的部隊承受剩餘損傷，這次則是由受損的一方自行決定如何分配損傷。參與戰鬥的部隊全滅後，剩餘的損傷就忽略，且不得由未參與戰鬥的部隊承受。

攻擊若成功，所有攻擊部隊都必須移入對面區域。攻擊部隊以外的友方部隊，同回合不得移入該區，即使是穿過別的邊界。

攻擊若失敗，則其他友方部隊不得穿過戰場，即使守方單位已殲滅。但友方部隊仍可從其他邊界攻擊或移入該區。

佔領敵方區域後，攻擊部隊同回合不得再移動，且必須停在該區後備。騎兵還能利用連續移動投入該區任一邊界，祇要該邊界對面有敵軍。連續移動不耗指揮點，但若有部份攻方部隊留在後備，則每投入一個邊界都要多花一點指揮點，

戰鬥結束後將所有部隊翻面朝下。戰鬥流程如下：

1. **指定主攻**。攻方必須指定至少一隻主攻部隊，並將它們翻面朝上。短的邊界祇能有一隻主攻部隊，長的能有一或兩隻。戰力二或以上的步兵或騎兵才可主攻，玩者要選一種，騎步不得混用。戰場若會阻礙騎兵，則騎兵不得主攻。此外，每一隻主攻部隊的戰力扣去戰場地形後必須大於零，否則不得主攻。

2. **砲兵反擊**。若守方的砲兵上回合沒有砲擊或宣佈砲擊，現在就可反擊，守方將參與反擊的砲兵翻面朝上。砲兵的戰力多大，主攻的部隊就要損幾點。

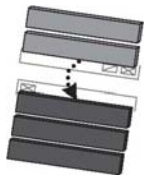
3. **指定第一線**。戰場上所有的守方部隊都必須參加戰鬥。守方可指定其中部份擔任第一線，並將它們翻面朝上。守方也可不指定第一線。短的邊界最多祇能有一隻第一線部隊，長的最多能有兩隻。第一線必須全是步兵或全是騎兵，不得混同也不得是砲兵。戰場若會阻礙騎兵，則騎兵不得擔任第一線。

4. **計算戰果**。主攻總戰力減去戰場地形，再減去第一線總戰力。小於零則攻方獲勝，否則守方獲勝。雙方先各損一點，負方還要額外承受相等於戰果值的損傷。守方全滅仍可能獲勝。

5. **騎兵追擊**。若雙方所在的邊界都不會阻礙騎兵，而負方的主攻或第一線不是騎兵，則勝方可宣佈追擊，並將追擊部隊翻面朝上。追擊不耗指揮點。未擔任主攻或第一線的騎兵才可追擊。短的邊界祇能有一隻騎兵追擊，長的能有一隻或兩隻。追擊騎兵總戰力減去負方所在的地形，就是敵方的損傷。此外，追擊的騎兵必須損傷一點。

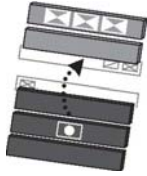
6. **勝方佔據戰場**。守方獲勝時，守方部隊留在原地，攻方殘餘部隊必須退回原來區域的後備。攻方獲勝時，區內所有守方部隊—不止是戰場內的一—都要撤退（見第十節）；所有攻方部隊都必須進入守方空出的區域的後備。攻方騎兵可連續移動。

攻擊的範例：



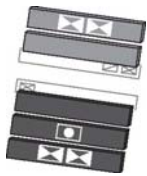
發動攻擊：上方兩隻部隊攻擊下方三隻部隊。

指定主攻部隊：攻方指定戰力三的步兵主攻，並將它翻面朝上。



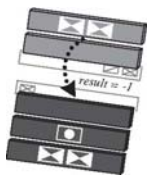
宣佈砲兵反擊：守方宣佈砲兵反擊，並將砲兵翻面。

執行砲兵反擊：砲兵的戰力多大，主攻的部隊就要損幾點。攻方以戰力二的步兵代換原來戰力三的步兵。



指定第一線：守方指定戰力二的步兵擔任第一線，並將它翻面朝上。

計算攻擊威力：攻擊的威力等於主攻部隊戰力的總和，再減去守方所在邊界的地形影響。(2 - 1 = 1)



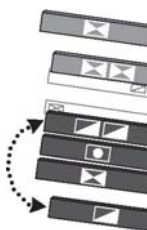
計算攻擊結果：以攻擊威力減去第一線部隊的戰力總和 (1 - 2 = -1)。結果小於或等於零，所以守方獲勝。

記錄戰鬥損傷：雙方都要損一點。戰力差是一，所以敗方還要扣一。攻方一共損兩點戰力 (1 + 1 = 2)，主攻部隊殲滅。守方損一點，用戰力一的步兵代換原本戰力二的步兵。



宣佈騎兵追擊：勝方的騎兵可追擊。守方獲勝後宣佈以騎兵追擊，並將一隻騎兵翻面朝上。

計算追擊戰力：追擊的戰力等於騎兵戰力減去敵方邊界的地形效果。(2 - 1 = 1)



記錄追擊損傷：追擊的戰力是一，因此攻方要損一點。攻方用戰力一的步兵代換原本戰力二的步兵。追擊的騎兵也必須損一點，攻方用戰力一的騎兵代換原本戰力二的騎兵。

勝方佔領戰場：守方獲勝，因此繼續防堵同一邊界。攻方剩餘的部隊必須退回原來區域的後備。攻擊結束，所有部隊翻面朝下。



10. 撤退

戰敗的守方部隊，以及受突擊成功的部隊都必須撤退。撤退不耗指揮點。撤退方必須將所有友方部隊移出原來的區域。戰敗的攻方部隊祇需退回原區的後備，不適用撤退規則。

撤退的部隊可能進一步受損，撤退方必須先亮出撤退部隊，記錄損傷後才翻面朝下。

砲兵撤退時全滅；後備中的騎兵撤退時不受損傷；後備中的步兵撤退時總共損一點，撤退方決定哪一隻受損。

每一道邊界上的所有部隊（騎兵或步兵）總共損一點，撤退方決定哪一隻受損。戰場上的部隊不用受這一點損傷。

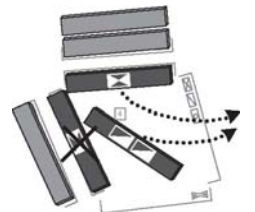
撤退方可將部隊撤入符合下列條件的任何一個或多個區域：

- 必須是相鄰區域，撤退不得利用道路。
- 不得撤入有敵軍的區域。
- 不得撤入敵方發動這次攻擊的區域。
- 不得穿過不可通行的邊界。
- 不得超過區域的容量上限。

無處可退的部隊必須殲滅。部隊撤退後必須放在後備，騎兵撤退後不得連續移動。

撤退的範例：

上方步兵被擊敗，必須撤退。同區的友軍也要撤退。左方步兵在防堵邊界，撤退時要損一點進而殲滅。騎兵在後備所以毫髮無損。部隊不能往上撤，因為敵軍從那攻擊；不能往左撤，因為有敵軍；不能往下撤，因為是不可通過的地形。撤退前先亮出正面，撤退後才翻面朝下。



11. 士氣

地圖旁邊的「士氣紀錄」是用來紀錄雙方的士氣。一方的戰力每損一點士氣就要降一點。士氣若降為零，全軍就潰散。每次法軍回合結束時，一方士氣若已潰散而另一方卻沒有，則未潰散的一方士氣加五，每局遊戲祇加一次。

潰散的一方不得攻擊。遭受攻擊時，每隻部隊的戰力都減一。砲兵砲擊時、砲兵反擊時、以及騎兵追擊時，戰力都不受影響。潰散若於攻擊時發生，則潰散的效果要等到攻擊結束才生效。攻方若在砲兵反擊時潰散，則潰散的效果對攻方立即生效。

12. 勝利條件

遊戲結束時，一方士氣若已潰散，另一方卻沒有，則未潰散的一方獲勝。遊戲結束前若祇有一方潰散，該方通常不會有勝算，遊戲也沒有必要進行下去。但為了模擬歷史結果，遊戲容許玩者繼續。

遊戲結束時，若雙方都沒有潰散或都已潰散，則以據點判定勝負。地圖東邊有八個印著星星的區域，代表重要據點。星星有紅、藍、綠三種顏色。遊戲結束時，奧軍若控制了兩個不同顏色的重要據點，則奧軍獲勝，否則法軍獲勝。