

# トルコの鞭打

## オスマン帝国、神聖ローマ帝国への襲撃

1526年-1683年

### 目次

- 1.0 はじめに
  - 2.0 ゲームの備品類および用語
    - 2.1 ゲーム駒
    - 2.2 ゲーム地図
    - 2.3 ゲームの概念、用語および略語
  - 3.0 プレイ手順
  - 4.0 補給
    - 4.1 補給設定
    - 4.2 補給源
    - 4.3 徴発
    - 4.4 補給切れ
  - 5.0 天候
  - 6.0 トランシルヴァニア/マジヤールの忠誠心
  - 7.0 消耗
  - 8.0 補充および守備隊
    - 8.1 守備隊
  - 9.0 移動
    - 9.1 スタック
    - 9.2 指揮官保持ボックス
    - 9.3 艦隊移動
    - 9.4 指揮官および迎撃移動
    - 9.5 強行軍
    - 9.6 蹂躪
  - 10.0 戦闘
    - 10.1 戦闘解決
    - 10.2 退却
    - 10.3 指揮官と戦闘
    - 10.4 騎兵戦闘前退却
    - 10.5 町と戦闘
    - 10.6 要塞と戦闘
    - 10.7 艦隊 対 艦隊戦闘
    - 10.8 攻囲戦
  - 11.0 襲撃
  - 12.0 要塞修理
  - 13.0 ゲームの勝利
    - 13.1 サドンデス勝利
    - 13.2 勝利ポイント
  - 14.0 シナリオ
    - 14.1 モハーチの年
    - 14.2 秃鷹の影
    - 14.3 トルコの鞭打
    - 14.4 最後の大胆なる一撃
  - 15.0 選択 優勢マーカールール
  - 16.0 デザイナーズノート
    - 16.1 参考資料
- ゲームデザイン： アンディー・ニューネッツ  
ゲーム・ディヴェロップメント： レンビット・トーヴァー  
校正： ジャック・ベックマン  
語学指導： カロリー・スギゲトヴァリ  
プレイテスト： ブライアン・ブレンナン、フランク・クラーク、  
ジェームズ・イストヴァンフィー、ステイーヴ・モネス、  
アイソベル・プリースト、マーク・プリースト、ブライアン・  
ランペル、ジェームズ・リチャーズ、ポール・ローバーク、  
デヴィッド・スミス、フィリップ・トーヴァー

## 1.0 はじめに

**トルコの鞭打**は、十六および十七世紀の間に神聖ローマ帝国に対してオスマン帝国によって遂行された大戦役を扱う。数世紀に渡って、オスマンはオーストリア皇帝に対してハンガリー人、トランシルヴァニア人およびワラキア人を自分達のチェスの駒の様に使用しながらハンガリーの平原を渡って戦っていた。

1526年のモハーチの戦い後のスレイマン壮麗帝によるハンガリー分割から1683年戦役時のオスマン国境の後退まで、2つの帝国領域の互いの敵対結果として10万の命が失われた。両陣営の軍事部隊を表す駒の使用によって、ハンガリー、ワラキア、トランシルヴァニアおよびオーストリア、ブルガリアとセルビアの一部を表す地図上でそれらが戦いを繰り広げることでプレイヤーは4つの大きな戦役：1526年、1529年、1532年および1683年を再現できる。

## 2.0 ゲームの備品類

### および用語

各**トルコの鞭打**一式には、以下の備品から構成されている：

22×34大の地図1枚

216個 9/16” 大駒1シート

表4頁（プレイヤー補助カード2組）

当ルール冊子

プレイヤーはゲームプレイの為に2個6面体サイコロも必要である。これらの備品のいずれかを喪失または破損した場合、以下に連絡してください：

*Against the Odds*  
PO Box 165  
Southeastern, PA 19399-0165 USA

件名：**トルコの鞭打**

あるいは以下のアドレスで当方に電子メールをください：

[admin@atomagazine.com](mailto:admin@atomagazine.com)

### 2.1 ゲーム駒

ゲームにおける各駒は軍事部隊、またはゲーム機能マーカーのいずれかを表している。軍事部隊は、兵士の集団、艦船による艦隊または指揮官とその参謀あるいは輜重荷車のどれかである。それらは、当ルールに於いて説明されている通りに地上ユニットまたは艦隊に関して攻撃戦闘値、防御戦闘値および移動に対して数値化されており、指揮官に関しては攻撃修正、防御修正および移動が数値化されている。ゲーム機能

マーカーは、町の支配状態、ヘクスの補給消耗、攻囲戦、戦闘ユニットの補給切れまたは混乱状態、ターンの天候、累積勝利ポイント（VP）および各プレイヤーが使用可能な補充ポイントの記録を補助する。オーストリア-ハンガリー軍ユニットは青地に薄ベージュ色の帯があり、オーストリア-ハンガリー同盟軍ユニットは青地に2つのトーン帯がある。オスマン軍ユニットは橙地に薄ベージュ色の帯がある。オスマン同盟軍ユニットは橙地に2つのトーン帯がある。

### 2.2 ゲーム地図

地図はこれらの戦役が実際に行われた範囲をだいたい方形に収めている。六角形のマス目は移動を規定するために地図上に重ねられており、そして河の流路は競技性の観点から目の辺に合うように大きく変えられている。地図上の地形は戦いが生じた実際の地形の代表部分であり、その影響はルールおよび表に於いて詳しく説明されている。1つのヘクス内に複数の地形の種類がある場合、進入するための最も高い移動ポイント（MP）コストが消費され、防御側に最も有利な地形が戦闘に使用される。

**注意：** モハーチの戦場およびドラキュラ伯爵（ヴァラド串刺し公）の城の位置は、歴史のおよび地理的興味に関してのみ地図上に表示されている。これらはゲームプレイ観点上、特別な役割は無い。

### 2.3 ゲームの概念、用語

#### および略語

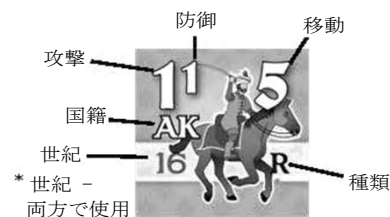
**トルコの鞭打**は、基本的に2人プレイヤー用のゲームである。以下の用語は他の備品と一緒にそれらに目を通すことでルールの概要を知る助けになるであろう。

**同盟軍ユニット** これらは一方の陣営または他方に同盟している非-帝國軍ユニットであり、トランシルヴァニアおよびマジャールの場合は一定の条件で陣営を変える可能性がある。

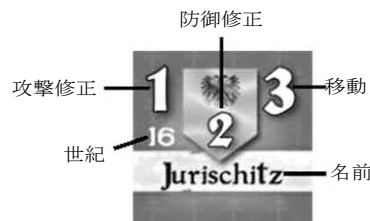
**オーストリア-ハンガリー** オーストリア帝国の部隊を表し、それにはオーストリア、ボヘミアおよびハンガリーのような帝国所属領が含まれている。

要塞（都市）の**支配**は、そのヘクス内を守備（ユニットを置く）することで為されなければならない。町の支配は実際に占めていること、またはいずれかの時にそのヘクスを味方ユニットに占領させている最後のプレイヤーであることの内いずれかであり、そしてその町に支配マーカー（味方陣営面を上にして）を置くことで表示される（つまり支配を維持するために後方に残された小規模

## 戦闘ユニット



種類：  
G - 守備隊  
H - 重装部隊  
M - 傭兵部隊  
R - 襲撃隊  
S - 攻城砲



守備隊を表す)。シナリオに支配下として一覧されていない要塞および町は中立とみなされ、それらに行軍するに十分挑戦的なプレイヤーによって補給および勝利ポイントの為に略奪することができる。

**DR/DRM** サイの目、サイ振り判定/サイの目修正

**オスマン** 今日のハンガリーおよびルーマニアに接し、そしてこれらの地域を支配だけでは無くオーストリアの首都ウィーンも占領するための長期の戦役を

遂行したトルコ人支配-オスマン帝国の部隊を表す。

**襲撃** 襲撃フェイスとして指定されているターンの部分の間に、活性化プレイヤーは自軍の襲撃ユニットを移動させ、襲撃攻撃を実施する。

**端数調整** ユニットの戦闘値を半減（または四半減）させる場合には、端数を次の正数になるように端数を切り上げること。比率は常に防御側が有利なように端数を調整される。許容移動力は次の正数になるようにルール条件に従って端数を切上または切り下げられる。

**ターン** ターン全体としては、両陣営の忠誠、補給、移動、攻撃、および襲撃の解決から構成される。各ターンは実際の時間の1週間を表す。天候はまた、サイ振り判定によって各ターンに変化する可能性がある。

**勝利** ゲームの勝利は、勝利ポイントの累積に左右される。勝利の段階は、特定の指揮官の死亡によって変わる可能性がある。

以下の略語は駒上に使用される：

**Agha** イェニチェリのアーガー・ハーン

**BA** バイエルン

**BO** ボヘミア

**Charles** カールV世、スレイマン治世の大部分の間の神聖ローマ皇帝

**DU** オランダ

**Esterhazy** パウル・エステルハージは1683年にハンガリー宮中伯であり、マジャール人部隊を率いた。

**FR** フランケン

**Fredrick** フリードリッヒII世、ライン宮中伯、1529年および1532年にフェルディナント王配下の将軍であった

**G** 守備隊 歩兵種のユニット。守備隊ユニットは、指揮官とスタックしている場合のみに要塞の外に移動できる

**Ghirat** ムラド・ジラット、クリミア太守

**H** 歩兵または騎兵の重装部隊

**Ibrm Buda** ブーダのイブラヒム

**Ibrahim** イブラヒム・パシャ、大臣

**JA** イェニチェリ歩兵

**IT** イタリア

**LK** ランツクネヒト

**Lorraine** シヤルル、ロレーヌ公  
1683年にオーストリア野戦軍を指揮した

**Louis** ラヨシヨII世、ハンガリー王は1526年に二十歳であった

**Lubomirksi** ポーランドのジェローム・ルボミルスキー大公、1683年に騎兵3個連隊の引率を約束した

**M** 傭兵 歩兵ユニット

**Mehmet** メフメト・ギレイ、タタール王、功名と略奪のために1683年の攻囲に参加した。

**Mustapha** カラ・ムスタファ、メフメトの大臣

**Philip** フィリップは1529年に於いて宮中伯であり、宮中伯領選帝侯の甥であった。

**PL** ポーランド

**PS** オーストリア農民自警団（長柄三つ又と松明を持った群衆を想像せよ！）

**R** 襲撃隊種類ユニット。通常は騎兵ユニットであるが、オーストリア農民（PS）を含む

**Rogendorf** ヴィルヘルム・フォン・ローゲンドルフ、元帥

**Salm** ニコラス、サルム伯

**Sobieski** ヤンIII世ソビエツキー、ポーランド王

**SP** スペイン

**Strmbrg** エルネスト・シュターレンベルク

**Suleiman** オスマン帝国皇帝 在位1520-1566年

**SX** スウェーデン

**Thokoly** イムレ・テケリ、ハンガリー傀儡王

**TM** トランシルヴァニア/マジャール

**Tomori** パル・トモリはカロチャの司教であり、僧兵であった

**TT** タタール

**VO** 義勇兵

**Zapolya** サポヤイ・ヤーノシュ、トランシルヴァニアの領主およびハンガリーの傀儡王

**ゲームの規模** 各ヘクスは対向辺距離約25マイルを表す。1ターンは、1週間を表す。

## 3.0 プレイ手順

以下の順番は、各ゲームターン中に実施される：

**補給判定フェイズ** 両方のプレイヤーは自軍ユニットの補給状態を確認する（4.0章）。補給切れユニットは徴発を試みる（4.3項）。

**天候判定フェイズ** そのターンに対する天候が判定される（5.0章）。

**忠誠チェックフェイズ** トランシルヴァニア/マジャール指揮官は、その忠誠心状態を確認する（6.0章）。

**消耗フェイズ** 開始からの被攻囲ユニットおよび第3ターンから開始してそれ以後の全ユニットは消耗のサイ振り判定を行う（7.0章）。

**補充フェイズ** オーストリア-ハンガリーおよびオスマン陸軍は、補充ポイントを受け取ることができる（8.0章）。

**オスマン軍移動フェイズ** オスマン軍プレイヤーは天候、補給状態等によって調整されたその最大許容移動力まで自軍の資格が有るユニットの全部または一部を移動させる、あるいはまったく移動させないことができる。オスマンの増援はこの時点で登場する（9.0章）。

**オスマン軍戦闘フェイズ** オスマン軍プレイヤーは自分が望む攻撃を実施し、それからこの時点で攻囲戦を実施する（10.0章）。

**オスマン軍襲撃フェイズ** 使用可能な襲撃隊ユニットは、襲撃を実施できる（11.0章）。

**オーストリア-ハンガリー軍移動フェイズ** オスマン軍フェイズと同様。オーストリア-ハンガリーの増援はこの時点で登場する（9.0章）。

**オーストリア-ハンガリー軍戦闘フェイズ** オスマン軍フェイズと同様（10.0章）。

**オーストリア-ハンガリー軍襲撃フェイズ** オスマン軍フェイズと同様（11.0章）。

**終了フェイズ** 要塞修繕（12.0章）を実施し、それからターンマーカーを前進させ、そしてサドンデス勝利（13.1項）が達成された場合は評価を行う。これがシナリオの最終ターンである場合、勝利を判定する（13.2項）。

## 4.0 補給

各プレイヤーは、それらが補給状態または補給切れであるかどうかを判定するために自軍の様々なユニットを調べる。

### 4.1 補給設定

以下の場合、ユニットは補給状態である：

- 5ヘクスより長くない（ユニットのヘクスは除外）移動禁止地形または敵ユニットによって妨害されていないヘクスの線が、補給源に引ける。
- 所有側プレイヤーが微発サイ振り判定チェックに成功する。

### 4.2 補給源

補給源は以下の通りに規定される：

- 味方支配下非-攻囲下要塞または全6つの辺が囲まれていない要塞、
- 守備隊がいる敵要塞または敵艦隊に妨害されていない、オスマンに対しては東端に、オーストリア-ハンガリーに対しては西端に無限の長さのダニュブ河ヘクスサイドに沿って引くことができるこれらの河川のヘクスサイド、あるいは
- それ自身が補給状態である輜重荷車。

### 4.3 微発

補給切れと判定されたユニットは、補給状態になることを試みるためにそのヘクス内で微発を試みることができる（**例外** 輜重荷車は微発を行えない）。ヘクス内に複数ユニットがある場合、どのユニットが先にサイ振り判定を行うかは所有側プレイヤーに任されている。微発表（ルールの巻末を参照）でサイ振り判定の実施に成功した各ユニットは、補給状態とみなされる。しかしながら、ユニットがサイ振り判定に失敗した場合（“ヘクス疲弊”）、補給切れ状態とみなされ、そのヘクスは疲弊状態になる。そのヘクス内でまだサイ振り判定を行っていない他のユニットもまた補給切れ状態とみなされ、微発の為にサイ振り判定を行うことができない。疲弊の影響はユニットがそのヘクスに位置する限りは続き、疲弊マーカーがそのヘクス内に置かれる。マーカーは、そのヘクス内に戦闘ユニットが居なくなった補給フェイズまでは除去することができない。艦船、輜重荷車および指揮官はこの目的上は戦闘ユニットとみなされない。

### 4.4 補給切れ

補給切れと判定されたユニットは、その上に補給切れマーカーが置かれ、補給状態に戻る補給判定フェイズまでその状態を継続する。補給切れ状態ユニットは全ての攻撃および防御値が半減され、そして要塞内にいない限りは1移動ポイントを引かれ、その中にある場合は全値を保持する。

**注意：** 襲撃隊ユニットは、10ヘクスの補給範囲を持っている。これらのユニットは、しかしながらこの状態が開始された各ターンに消耗に対するサイ振り判定を行う必要がある（全く当てにならない部族である）。

## 5.0 天候

このフェイズ時にオーストリア-ハンガリー軍プレイヤーはサイコロ1個を振り、天候表を照合する。天候は晴天、雨天、または泥濘のどれかである。晴天では、ゲームに影響は無い。雨天では移動と対-艦船サイ振り判定が減少し、消耗が酷くなる。泥濘ではより厳しく、直ちに攻勢は通常中断される。影響は天候表（プレイヤー補助カード上）の下に一覧されている。

## 6.0 トランシルヴァニア/ マジヤールの忠誠心

オスマン軍またはオーストリア-ハンガリー軍プレイヤーが、忠誠チェックフェイズ時に各シナリオに指定されている一部の都市または要塞を支配している場合、トランシルヴァニア/マジヤール指揮官の忠誠心を判定するためにサイ振り判定が実施される。

現在敵同盟であり、オーストリア-ハンガリー軍が自軍の条件を達成している場合、トランシルヴァニア/マジヤール指揮官は5-6のサイの目で陣営を替える； オスマン軍が自軍の条件を達成している場合、トランシルヴァニア/マジヤール指揮官は3-6のサイの目で陣営を替える。

史実では、オスマン軍は自治の約束または武力による強制のどちらを通してでも、ハンガリーおよびルーマニアのマジヤール人およびツェケリー人の忠誠心を得やすかった。これらの指揮官は反対陣営の色が裏側に印刷されており、従って陣営を鞍替える場合は裏返される。いずれかのトランシルヴァニア/マジヤール（TM）指揮官が鞍替えた後、他のTM指揮官とスタックしていないTMユニットがいる補給距離内のヘクスは自動的に鞍替える。地図上の指揮官および他の同盟ユニットとスタックしていない全て他のTMユニットは、それらも鞍替えるかを判定する為に、それぞれサイ振りしなければならぬ（同じサイの目範囲

を使用して）。結果が範囲内である場合、そのTMユニットは鞍替える。

## 7.0 消耗

消耗は攻囲下ユニットに対して、および第3ターンを開始して以降の要塞内の守備隊ユニットを除いた全てのユニットに対してサイ振り判定される。これはスタックに対してサイ振り判定され、あるいはスタックではない場合はユニット毎に判定される。指揮官および艦隊はこのサイ振り判定に関してユニットとはみなされない。消耗表（このルールの巻末を参照）を照合すること。サイ振り判定が行われたスタック内のユニット数に対する該当する欄を割り出し、サイコロ1個を振って適用される全てのサイの目修正でその結果を調整すること。修正後のサイの目結果と縦欄を交差照合し、スタック/ユニットに結果を直ちに適用すること。消耗はまた、ユニットが強行軍を実施した後もサイ振り判定される（9.5項）。

## 8.0 補充および守備隊

各陣営は、全滅したユニットを補充する為にターン毎に1補充ポイントを得る。各ポイントで、1個ユニットを再建できる。以下のユニットを再建できる： 守備隊、農民兵、非-重騎兵、非-重歩兵。全トランシルヴァニア/マジヤールユニット、重騎兵、重歩兵、指揮官、輜重荷車、艦隊、および砲兵は再建できない。

要塞の占領によって追加ポイントを獲得することができる。先にその要塞を占領したプレイヤーに対して、各占領された要塞でシナリオ毎に1回1補充ポイントを獲得できる。

購入された時に補充されたユニットは、補給線を引くことができ、攻囲下ではない味方指揮官に最も近い開始時のおよび支配下の町/要塞に登場する。

### 8.1 守備隊

盤上に最初に守備隊の一部が配置されていないシナリオに於いて、それらは補充として交換または購入することができる。

3個守備隊ユニットが初期配置されない場合、無作為に1枚を引き、使用可能補充プールに置くこと。残りの2枚は、交換用のみ使用可能である。交換は、所有側プレイヤーの移動フェイズ開始時に実施される。交換を実施するためには、盤上の導入される2個守備隊ユニットの合計攻撃戦力以上の攻撃戦力の1個正規盤上歩兵ユニットを選ぶ。盤上歩兵ユニットをゲームから永久除去し、その歩兵ユニットが取り除かれたヘクス内に2個守備隊ユニットを置くこと。

2個初期非-配置守備隊ユニットのみである場合、それらは交換用のみ使用可能である。

1個初期非-配置守備隊ユニットのみである場合、それを使用可能補充プール内に置くこと。

## 9.0 移動

各ユニットは、それが許容移動力 (MA) を持っている場合、移動できる。ユニットの許容移動力は、天候および補給状態によって減少される可能性がある。また、非-平地地形への移動は、より多くの移動ポイント (MP) を消費する。河川の渡河では、追加移動ポイントを消費する。ユニットは、その許容移動力を消費してしまう、または所有者が望む場所まで遠くに移動してしまうまで、1度に1ヘクスずつ移動する。味方ユニットは、攻囲の一部ではない、または艦隊対艦隊戦闘を開始しない限りは、敵が位置するヘクスに進入できない。

### 9.1 スタック

1つのヘクス内の複数味方ユニットは、スタックとみなされる。指揮官がいないスタックには、4個までのユニットしか含めることができない。(例外：要塞 (事例10.6.1))。指揮官がいるスタックは、どの規模でも構わない。1つのヘクス内の指揮官数は無制限である。艦隊および輜重荷車は、スタック目的上数えない。スタック内のユニットは望めば別々に移動することができ、どの時点でも置いて行くことができる。敵対するユニットは、攻囲戦が実施されていない、あるいは艦隊戦闘が開始されない限りは同じヘクス内にスタック/位置することができない。ゲームマーカーは、スタック対象として数えない。

ユニットのスタックの一番上のユニットは別にして、プレイヤーは戦闘 (通常または攻囲) 時以外は敵側プレイヤーのスタックを調べることができない。

### 9.2 指揮官保持ボックス

ゲーム盤上の扱いにくいスタックを減少させるために、指揮官保持ボックスが用意されている (地図を参照)。指揮官と一緒にユニットを彼の保持ボックス内に置くこと。スタックルールに従って、相手側はスタック全体の一番上の非-指揮官ユニットのみしか見ることができない。

### 9.3 艦隊移動

艦隊は陸上ユニットと同様に移動しないが、代わりにヘクスサイド上を

ダニューブ河に沿って移動する。艦隊移動に対する修正はないが、艦隊が敵が守備する要塞にヘクスサイド上に移動する場合、対艦戦闘 (事例10.6.3) を受けなければならない。

**9.3.1 水上輸送。** まだ移動していない艦隊ユニットはターン毎に1回、その規模に応じてユニットを輸送できる。1個5防御値艦隊は、その移動限度までの種類でも1個ユニットを輸送できる。1個3防御値艦隊は1個ユニットを輸送できるが、砲兵、攻囲砲兵および重騎兵は不可。1個ユニットに加えて、1個艦隊は同時に1人の指揮官も輸送できる。輸送されるユニットに関して、最初に艦隊が開始するダニューブ河ヘクスサイドに移動しなければならない。水上ユニットは次にそのユニットと一緒に移動し、輸送移動を終了したヘクスで陸上ユニットを下船させなければならない。

一度輸送されたならば、ユニットはそれ以上移動できない。艦隊ユニットに移動ポイントが残っている場合、移動を継続できるが、そのターンに再度輸送はできない。艦隊ユニットは要塞対艦隊戦闘で沈没した場合、輸送しているユニットは除去される。

艦隊は、そのヘクスサイドが通常河川ヘクスサイドであるのと同様に味方部隊が艦隊が含まれるヘクスサイドでダニューブ河を渡河させられる渡し船としても機能できる。艦隊は、1ヘクスサイドのみでこの行動をプレイヤーターン毎に1回実施できる。艦隊は輸送できず、同じプレイヤーターンにおいて渡し船として行動する。

### 9.4 指揮官および迎撃移動

指揮官によって単一のスタックとして無制限のユニットを移動させることができ、移動中の敵の迎撃に使用できる。同盟指揮官は、迎撃移動に関して同じ国籍のユニットのみを移動させられる。襲撃隊騎兵とスタックしている4および5の移動値の指揮官は、迎撃を実施する資格が有るスタックである。手番側プレイヤーが自軍のスタックまたはユニットを迎撃資格スタックの許容移動力の半分 (端数切上) 以内に移動させる場合、非-手番側プレイヤーはその時点から相手のスタックが辿る予定の正確な経路を示すことを要求できる。非-手番側プレイヤーは次にサイコロ1個を振り、自軍指揮官の攻撃修正値を加える。結果が5または6である場合、非-手番側プレイヤーはどこで自軍迎撃スタックが手番側プレイヤーのスタックを迎撃するか場所を選ぶことができ (迎撃側の可能な許容移動力以内)、そしてそれを攻撃しなければならない。手番側プレイヤーの迎撃スタックは戦闘の項で記載されている通り、戦闘前退却を行えない。

#### 9.4.1 オスマン軍の橋梁 オスマン軍

指揮官は、プレイに橋梁駒を導入するために必要である。オスマン軍指揮官と一緒にスタックは、移動フェイズ中に非-ダニューブ河ヘクスサイドを渡して橋梁マーカーを配置させることができる。駒は裏返して開始される (建設中)。次のオスマン移動フェイズ終了時に、橋梁は表返されて使用可能になる。補給目的のみに対して兩岸の地形を無効にし、そして同じ目的に関して架かる河川の移動ポイントコストを無効にする (橋梁の各詰に位置するヘクス内の地形ではない)。一度建設されたならば、橋梁は移設できない。

オーストリア-ハンガリー軍プレイヤーが橋梁に隣接するヘクス内に移動し、そしてオスマン軍ユニットも隣接している場合、橋梁は破壊される。オーストリア-ハンガリー軍プレイヤーが橋梁の隣に移動し、そこにオスマン軍ユニットが存在しない場合、オスマン軍プレイヤーはサイコロ1個を振る。サイコロの結果が1-4の場合：何も発生しない；オーストリア-ハンガリー軍プレイヤーは橋梁を使用する、またはその時点で破壊することができる。サイコロの目が5または6である場合、橋梁は破壊される (作業員が実施する)。橋梁が破壊された場合、ゲームから取り除かれ、再建することはできない。

**デザイナーズノート：** 史実では、橋梁はスレイマン大帝によってエズゼールに建設された。

### 9.5 強行軍

指揮官とスタックしているユニットは、強行軍を実施できる。スタックを移動させる前に、所有側プレイヤーはサイコロ1個を振り、プレイヤー補助カードの強行軍表の下に一覧されている適用されるサイコロ目修正によって修正する。

強行軍を実施する場合、ユニットの全ては一緒にスタックしたままで、あるいはその指揮官に隣接したヘクス内のどちらかでその移動を終了しなければならない。一度ユニット/スタックが強行軍を終了したならば、消耗サイコロ判定がスタックまたはユニットに対して実施される。

### 9.6 蹂躞

防御側ユニットが要塞外である時に移動側スタックが5：1以上の比率を達成している場合、敵ユニットをプレイヤーの移動フェイズ中に除去することができる。蹂躞で交戦するためには、移動側プレイヤーは防御側ヘクスに対してその様に行く意図を宣言し、そのヘクスに進入するための移動ポイント+1移動ポイントを消費する。ヘクス内に要塞がある場合、防御側ユニットは要塞内に撤収でき、従って蹂躞を回避できる (町は不可)。比率が5：1未満

である場合、蹂躪側ユニットの移動は終了し、そしてそれらは続く戦闘フェイズでその防御側スタックを攻撃しなければならない。比率が5：1以上である場合、移動側プレイヤーはサイコロ1個を振り、プレイヤー補助カードの蹂躪表に一覧されているサイの目修正を適用し、一覧されている結果を実行する。

## 10.0 戦闘

手番プレイヤーの裁量によって、隣接しており、その他地形によって禁止されていない場合は自軍ユニットと敵側のユニットの間で戦闘は発生する可能性がある。戦闘は以下説明する通りに、攻囲戦時でも常に任意である（攻囲表は戦闘前に既に照合されている）。

### 10.1 戦闘解決

手番側プレイヤーは、攻撃側と呼ばれる；彼は自軍フェイズ中に実施される全ての攻撃を仕掛ける。非-手番側プレイヤーは、防御側と呼ばれる。ユニットは地形または超低比率によって禁止されているものを除いて、隣接する敵側ユニットを攻撃できる。手順は以下の通りである：

**10.1.1 戦闘宣言。** 攻撃側は、どの資格がある隣接ユニットが攻撃するかも含めてどの防御側スタックを最初に攻撃するかを公表する。攻撃側は次に全自軍攻撃値を合計する。スタック内の全ユニットが攻撃する必要はないが、参加していない場合は非-攻撃ユニットは戦闘前後進に参加できない。同様に攻撃に含まれていないユニットは、結果が要求する場合でも退却結果を受けることはない。防御側ヘクス内の全ユニットは攻撃されなければならないが、防御側スタックは防御側が要塞または町内に撤収していない限りは、一体として攻撃される必要はない。攻撃側は、一部を解決する前に最初に単一ヘクスに対する全ての攻撃（複数回）が宣言されている限りは、自分が望むようにそのヘクスに対する攻撃の組み合わせを作ることができる。攻撃側は、スタック内の特に利益が有りそうなユニットへの良好な攻撃を得るために、そのスタック内の一部のユニットに低-比率攻撃の実施を望むことができる。この戦術は、“牽制攻撃”と呼ばれる。

**10.1.2 戦闘前退却。** ヘクス内の全防御側ユニットは戦闘前退却を試みることができ、そのヘクスに対してサイ振り判定チェックで解決される（1回のチェックのみが実施され、全てか何も無いかである）。戦闘前退却を行うためには、攻撃側ユニットの全てが3以下の許容移動力でなければならない。プレイヤー補助カードの戦闘前退却表に一覧されているサイの目修正によってサイの目を修正し、それからここに記載されている通りに結果を適用すること。

**10.1.3 比率計算。** 一度攻撃側がどのユニットを攻撃に含めるかを決定したならば、この攻撃を実施する全自軍ユニットの攻撃値を合計する（適用される場合は地形効果（地形効果表を参照）、補給またはユニットの状態によって修正される）。防御側も同様に行う。攻撃側修正値合計と防御側修正値合計を比較し、戦闘結果表（プレイヤー補助カードを参照）に表示されている比率にこれを表すこと。防御側に有利になるように端数を切り捨てること。1：3未満の比率は禁止であり、4：1を超える比率は4：1を超える各比率段階毎に追加+1サイの目修正で4：1表でサイ振りされることに注意（例として6：1の比率は、+2サイの目修正を受ける）。

**戦闘修正。** サイの目修正は合計され、最終結果は正または負のサイの目修正であるかサイの目修正無しのどれかになる。

**戦闘解決。** サイコロ1個を振り、最終サイの目修正をその結果に摘要し、戦闘結果表（プレイヤー補助カードを参照）上の比率欄で最終結果を交差照合すること。結果は以下の通りである：

**AE** - 攻撃側除去。

**A1** - 攻撃側は自分の選択で1個ユニットを喪失し、全て残りを1ヘクス退却させなければならない。

**AR** - 攻撃側は全攻撃ユニットを1ヘクス退却させなければならない。

**EX** - 両方のプレイヤーは1個六面体サイコロを振る。高い目を出した方が、戦闘の勝者である。敗者側のサイの目の数値は、喪失として敗者が無作為に選ばなければならないユニット数である。次に勝者は敗者が喪失した戦闘値量以上の合計の戦闘値（CF）のユニット（複数可）を除去しなければならない。敗者は1ヘクス退却する。サイの目が同数である場合、両方のプレイヤーはそのサイの目に等しい数の自軍部隊からのユニットを無作為に除去する。加えて、両陣営の戦闘に参加している指揮官は、生存確認のためにサイ振り判定しなければならない（10.3項を参照）。両方のプレイヤーに部隊が残っている場合、残っているユニットの新たな戦闘値合計で比率を再計算して新たな戦闘を戦う。本来の防御側がヘクスを空けた場合、生き残った攻撃側はそのヘクスに進入できる。D1またはD2の結果を受けた要塞内のユニットは退却する必要は無い。退却しない場合は、代わりに1個追加ユニット喪失を蒙る。

**NE** - 影響無し

**DR** - 要塞内にいない限り、防御側は1ヘクス退却しなければならない（要塞内の場合は追加ユニット喪失）

**D1** - 防御側は自分の選択で1個ユニットを喪失し、そして1ヘクス退却しなければならない。

**D2** - 防御側は自分の選択で2個ユニットを喪失し、そして1ヘクス退却しなければならない。

**DE** - 防御側は除去される。

### 10.2 退却

退却は、最も近い味方支配下要塞または最も近い味方側地図端部のどちらか近い方に向けなければならない。西側地図端部はオーストリア-ハンガリー軍プレイヤーの味方側であり、東側地図端部はオスマン軍プレイヤーの味方側である。ユニットまたはユニットのスタックが退却できない場合、除去される。一度防御側ヘクスが空いたならば、攻撃側はそのヘクス内に一部または全攻撃側ユニットを前進させることを選択できる。

（明確化）退却ユニットは他の経路が利用できない場合は補給/要塞から離れるように移動できる。敵ユニットまたは移動不可能地形によって全てが不可能である場合のみ、ユニットは除去される。

### 10.3 指揮官と戦闘

指揮官には、戦闘のサイの目を修正するために使用される攻撃または防御用の数値がある。スタック毎に1人の指揮官のみがそのような方法で使用する資格が有る。ヘクス内にいる、AE、EXまたはDE結果が生じた戦闘に使用された指揮官は、彼が戦死したかどうかを判定するためにサイ振り判定をしなければならない。5または6の目で指揮官は戦死し、プレイから除去される。要求された時に退却できない指揮官は、自動的に除去される。攻囲下の指揮官は、攻撃で最後に生き残ったユニットである場合は除去される。

### 10.4 騎兵戦闘前退却

騎兵ユニットのみを指揮している非-手番側指揮官は、それらを攻撃する全ユニットが4以下の許容移動力しか持っていない場合、戦闘前退却を選べる。そのように実施することを選んだスタックはサイ振りチェックを必要とせず1ヘクス退却し、攻撃側はその空いたヘクス内に前進できる。

### 10.5 町と戦闘

町は要塞化されていない都市部を表す。従って防御サイの目修正を持っていないが、内部に撤収したユニットの防御値を修正できる（地形効果表を参照）。町を含むヘクスの防御側は、町内部または外部のどちらかで防御するかを宣言

しなければならない。外部である場合、町の防御ボーナスを使用できない。しかしながら、退却結果を要求された場合、町内に退却することができ、そして攻囲を受ける可能性がある（攻囲戦、10.8項を参照）。どの種類でも2個戦闘ユニットおよび1個指揮官のみが、町に退却できる。超過分ユニットは、可能な場合はそのヘクスの外に退却しなければならない。不可能である場合、除去される。攻撃側が町を攻囲不可能である場合、攻囲戦を宣言できない。しかしながら、攻囲を宣言できる場合、その町のヘクス内に攻囲をさせたい自軍ユニットを移動させ（スタック制限を守りながら）、そのヘクス上に攻囲戦マーカーを置き、そしてプレイは直ちに攻囲戦のステップ2へ進む。

**注意：** これは、同じターン時に同じヘクス内に対して2つの戦闘を仕掛けることができる、そして敵対するユニットが同じヘクスに位置できる2つの方法の内の1つである。

## 10.6 要塞と戦闘

要塞は、通常は良好な備蓄をされており、そして高比率の攻撃に耐え得る複雑な防御施設を表す。ユニットは町と同様に（10.5項）要塞外で防御すること、あるいは要塞内に退却することができる。

要塞は町と同様に防御値を修正する以外に、防御レベルを持っている。地図上では、防御レベルは要塞記号内部に印刷されている。2つの数字が存在する； 黒の数字は16世紀に行われるシナリオで使用され、そして赤のは17世紀シナリオ用に使用される。レベル5の要塞は攻撃側のサイの目を-3サイの目修正で修正し、レベル3または4の要塞は戦闘に-2サイの目修正を提供し、そしてレベル1または2の要塞は戦闘に-1サイの目修正を提供する。要塞内に退却するユニットは、攻囲戦を受ける可能性がある（10.8項）。艦隊および輜重荷車は、要塞内ではスタックの対象として数えない。一度要塞上にレベル減少マーカーが置かれたならば、修理が実施（12.0章）されない限りはゲームの残り期間中そこに残る。

**10.6.1 要塞とスタック。** 要塞に位置するユニットは、通常ユニット数より多くスタックできる。以下のスタック制限は要塞内に適用される：

3個までの指揮官、1個砲兵ユニット、1個守備隊ユニットおよび4個その他種類戦闘ユニット、1個までの騎兵

退却が可能である場合、要塞のヘクスから超過分ユニットは退却しなければならない（できない物は除去される）。

**10.6.2 不確定要塞サイの目修正** 要塞が攻囲戦襲撃に巻き込まれたならば、防御側プレイヤーはこのターンのその要塞のレベルに対する実際のサイの目修正を判定するためにサイコロを1個振る。襲撃側部隊の指揮官が防御側指揮官防御修正より大きい攻撃修正を持っている場合、または防御側指揮官が存在しない、あるいは襲撃側部隊が攻城砲を持っている場合、このサイの目を+1修正すること（+1サイの目修正が最大）。

修正後のサイの目結果がその要塞の調整後レベル以下である場合、その要塞の現行レベルが襲撃における要塞に対するサイの目修正を判定するために使用される。修正後の結果が調整後のレベルより大きい場合、要塞のレベルサイの目修正は1減少され、最少は0である。

**例** ガンスの現行レベルは3である（既に1レベル減少している）。これは、-2サイの目修正があることを意味する。オーストリア-ハンガリー軍プレイヤーはサイコロ1個を振り、4の目を出した。これによってガンスの現行レベルは3であるので、サイの目修正は-1サイの目修正に減少する。

**10.6.3 要塞対艦隊。** 要塞の迂回を試みる敵艦隊は、守備隊がいる要塞を縁取る進入するダニューブ河全ヘクスサイド毎に対艦艇攻撃を受ける。非-手番側プレイヤーはサイコロ1個を振り、適用可能なサイの目修正を適用し、目標艦隊の防御値（DF）に該当する艦隊/要塞戦闘表の欄（プレイヤー補助カードを参照）上の結果を交差照合する。結果を直ちに適用すること。結果は以下の通りである：

**外れ：** 艦隊は次のヘクスサイドに前進できる。

**損傷：** 艦隊は損傷を受け、その残っている許容移動力に関係無くダニューブ河上に最も近い味方側の町または要塞へと退却する。輸送している荷物は、一緒に動かされる。以降のターンに通常通りに移動できる。

**沈没：** 艦隊、およびそれが輸送しているユニットは、除去される。ヘクス内に複数艦隊がある場合、所有側プレイヤーがどの艦隊を除去するかを決定する。生き残った艦隊は1ヘクス退却する。

## 10.7 艦隊対艦隊戦闘

他の艦船のヘクスサイドを進入する艦船は戦闘で交戦しなければならない。要塞対艦隊戦闘と同様の手順と結果が適用される。しかしながら、艦隊間の戦闘は一方または他方が損傷するあるいは沈没するまで数“ラウンド”続けられる。両方の陣営は表で同時にサイ振りを行い、結果は同時に適用

される。非-手番側艦隊が損傷した場合、味方の要塞または町へ退却する。手番側艦隊が十分な残り許容移動力を持っている場合、防御側艦隊をそのヘクスまで追撃することができ、そして要塞対艦隊攻撃に生き残った場合、再び非-手番側艦隊を攻撃できる。非-手番側艦隊が再び損傷した場合、再び退却しなければならない。そして手番側艦隊の許容移動力が尽きるか、損傷あるいは沈没するまで追撃される可能性がある。損傷して敵要塞を通過しなければならない手番側艦隊は、守備隊がいる敵要塞の通過した各ヘクスサイドに於いて攻撃される。

## 10.8 攻囲戦

攻撃側がスタックを町または要塞内に退却させた場合、あるいは防御側が要塞内に残ることを決断した場合、攻囲戦は発生する。ヘクスを攻撃可能なヘクス内のユニットは合計に含めることができるが、実際の攻囲ヘクス内の防御側未修整の合計に最低限等しい数字であり、**および**攻囲ヘクス内または隣接する防御側未修整合計の数の最低限2倍の合計でなければならない。この必要条件を満たすことで、攻撃側はそのヘクス上に攻囲戦マーカーを置くことができる。攻囲側プレイヤーが攻囲戦を開始した以降にターンに、全ての通常戦闘が実施された後に、そのターンに関する全ての攻囲戦が解決される。

（明確化）攻囲状態は攻囲側部隊に変化が生じる機会毎にチェックされる。攻囲条件が満たされなくなった場合、攻囲側は直ちに要塞ヘクスを空けていずれかの有効な隣接ヘクス移らなければならない。手順は各攻囲戦に対して以下の通りである：

### 10.8.1 傭兵部隊降伏インパルス

サイコロ1個を振り、プレイヤー補助カード上の傭兵部隊降伏表を照合すること。適用できるサイの目修正でサイの目を調整すること。可能性として3つの結果がある：

**傭兵部隊降伏せず** 戦闘意志に変化は無い； 攻囲戦表でのサイ振り判定に続くこと。

**傭兵部隊、武装状態降伏を認められる** オスマンはその勇氣に対する敬意の標として傭兵部隊が最も近い味方非-攻囲下ユニットに向けて退却することを許可する。

**傭兵部隊降伏するも、虐殺される** 傭兵部隊ユニットを除去すること。

**デザイナーズノート** 1529年のブダにおいて、傭兵部隊は武装状態降伏を約束されたが、激昂していたオスマン軍部隊は代わりに彼らを殺害し、全滅させた。

### 10.8.2 攻撃側攻囲戦インパルス

攻囲側プレイヤーはサイコロ1個を振り、適用できるサイの目修正でそのサイの目



を修正し、結果を求めるためにプレイヤー補助カード上の攻囲戦表の自軍縦欄で照合する。これは占領を可能にするための城壁下に坑道を穿ち、爆破物を設置することで要塞の防御を打ち壊させる攻囲側プレイヤーの努力を表している。結果は以下の通りである：

**攻撃側失敗** 要塞レベルは変わらない。

－1 レベル マイナス1レベル駒を置くか、現行の負のレベルを1ステップ増加させる。

－2 レベル マイナス2レベル駒を置くか、現行の負のレベルを2ステップ増加させる。

**内通！** 内通者または間諜が城門を開けてしまい、それによってそのレベルサイの目修正以外の要塞の地形効果倍化が無効にされる。

### 10.8.3 防御側攻囲戦インパルス

防御側は攻囲表の防御側縦欄でサイ振り判定（適用できるサイの目修正で修正）の実施によって攻撃側の結果を無効にすることを試みることができる。結果は以下の通りに影響する：

**失敗** 防御側は攻撃側の結果を阻止することが不可能である。

**反坑道戦#** 攻撃側によって課せられた喪失レベル数は、表示された#値によって最少は0レベル喪失まで減少される。

**出撃** 1個指揮官と一緒に1個防御側ユニットは、防御側プレイヤーが選んだ1個敵ユニット（指揮官、砲兵、艦船、および攻囲砲を除く）を攻撃できる。攻囲側ユニットは、地形による特典を受けない。

**出撃（+1サイの目修正）** 戦闘に対する+1サイの目修正以外は、出撃と同様である。

**BL1** 攻囲側は、所有側の選択で1個ユニットを喪失する。

**10.8.4 攻囲戦強襲インパルス** 攻囲側プレイヤーはここで要塞を強襲したいかを決断する。実施を決断したならば、通常攻撃と同様に比率を計算してサイ振り判定をすること。要塞の現行レベルは、戦闘のマイナスサイの目修正の判定に使用される。防御側が損害を受けた場合、退却する必要はない。

そのプレイヤーターンに関して、可能である数の攻囲戦を繰り返すこと。

**10.8.5** 一度防御側部隊が攻囲戦を受けることを選んだならば、防御側ユニットは通常の戦闘で交戦することができない（つまり、その後は攻撃できない）。攻囲されているユニットは、攻撃側が諦めて移動して去るか、攻撃側

部隊が解囲部隊によって駆逐されることによって解囲されるまで待たなければならない。

**10.8.6** 攻囲戦の参加に残ることを望む攻囲側ユニットは、現在の自分のヘクスから他の隣接ヘクスへあるいは町/要塞のヘクス内に移動できるが、それ以上は移動できない。

**10.8.7** 攻囲戦の参加に残ることを望む攻囲側ユニットは、他の隣接ヘクス内に敵ユニットを攻撃できない。

**10.8.8** 修理されるまでは、要塞はその減少マークをゲームの残り期間その上に残される。

## 11.0 襲撃

先に戦闘に参加していない各個々のヘクス内の襲撃隊ユニット（駒の“R”の文字符号によって識別される）は、その許容移動力の半分の距離（端数切捨て）以内で襲撃を実施できる。ターンに1回、襲撃は敵支配下/非支配下要塞および町（ユニットが位置しているまたはしていない）あるいは敵スタックに対して実施できる。襲撃の効果は、勝利ポイントの獲得、敵ユニットの混乱または可能性としては除去であり、同時に一部の味方襲撃隊を失う可能性もある。最初にサイコロ1個を振り、全て一覽されているサイの目修正によって修正し、そしてその襲撃が成功したかしなかったかを判定するために襲撃表（プレイヤー補助カードを参照）を照合すること。それから該当する縦欄（成功または不成功）を使用して襲撃結果表（プレイヤー補助カードを参照）で新たなサイ振り判定を行い、サイの目を交差照合した結果を適用すること。

襲撃結果が適用された後、襲撃側プレイヤーは自軍襲撃部隊（単一スタックとして）をその最も遅いユニットの許容移動力の半分（端数切捨て）で移動させることができる。指揮官と一緒にある場合、指揮官を伴って単一スタックとして最も遅いユニットの全許容移動力で移動することができる。

一度襲撃隊ユニットが襲撃を実施したならば、続く相手側ターン時の襲撃隊防御修正用に“使用可能”として利用できないことを示すために90°横に向けること。また、横に向けた襲撃隊は迎撃できず、そして続くプレイヤーターン時に攻撃された場合は防御に於いて半減される。

（明確化）混乱状態の襲撃隊は襲撃を実施できない。

**デザイナーズノート：** オスマン軍のタタルおよびアキンジの自分達の土地の略奪に終いにはうんざりしていたオーストリア農民は、何度も彼らを迎え撃つことに成功した。ここでは長柄三つ又と松明を持った激昂する町民

および村人を想像してみよう！

## 襲撃結果説明

**混乱** この結果が要求された場合、所有側プレイヤーは無作為に自軍部隊から必要な数のユニットを選び、ユニットの上に混乱マークを置くこと。その陣営の次のターン時に、それらのユニットは移動できず、半分の戦力で攻撃する。その陣営の次のターン終了時に、混乱マークを除去すること。

**除去の可能性** 襲撃結果表でこの結果が要求された場合、所有側プレイヤーは無作為に自軍部隊から1個または2個（指示通りに）ユニットを選ぶ。次にそのユニットに対してサイ振り判定が行われる。結果がその攻撃戦闘力値以下である場合、ユニットは生き残るが混乱する（影響について上記を参照のこと）。結果がその戦力値より大きい場合、ユニットは除去される（従って6戦力以上のユニットは除去不可能である）。オスマン軍輜重荷車が無作為に選ばれた場合、それは除去できない。

## 12.0 要塞修理

各ゲームターンの終了フェイズ時に、各プレイヤーは6面体サイコロ1個を振る。そのプレイヤーの結果が6である場合、その要塞がそのターンに攻囲下ではない場合は1個要塞のレベル減少を1レベル修理できる。

## 13.0 ゲームの勝利

各ターンの終了フェイズ時に、両方プレイヤーはサドンデス勝利の条件が満たされているかをチェックする。シナリオの最終ターンである場合、勝利ポイント数の多い方のプレイヤーがゲームに勝利する。

### 13.1 サドンデス勝利

オスマン軍プレイヤーは、ターン終了時に自軍ユニットがブダとウィーンの間を占領している場合、自動的に勝利する。オーストリア軍プレイヤーは、ターン終了時に自軍ユニットによってブダとベルグラードの間が占領されている場合、自動的に勝利する。

どちらのプレイヤーも最終ターン終了時までにはサドンデス勝利を達成していない場合、勝利ポイントによって勝利を判定すること。

### 13.2 勝利ポイント

自動的勝利が発生していない場合、シナリオの勝者は勝利ポイントの蓄積によって判定されることになる。シナリオ中にプレイヤーは襲撃（11.0章）に



よって勝利ポイントを蓄積し、それからシナリオ終了時点で勝者を判定するために自軍の累積勝利ポイント合計に追加勝利ポイントを加えることになる。高い勝利ポイント合計のプレイヤーがそのシナリオを勝利する。

**13.2.1 半勝利ポイントが累積される場合**、“VP x 1”を裏返すこと。既に裏返されている場合、表面に戻して次の高い方の勝利ポイント値にマスに動かすこと。

**13.2.2 ゲーム終了時に、プレイヤーは支配している要塞の印刷要塞値に等しい勝利ポイントを、そして支配している各町に対して1/2勝利ポイントを受け取る。**要塞の支配は占領によって行われる。町の支配はその町に味方ユニットまたは支配マーカーを置いていることで行われる。勝利ポイントはまた、襲撃によってゲーム中に累積される。プレイヤーはゲーム終了時に支配下の要塞および町に対する勝利ポイントを、勝利ポイント欄の自軍の襲撃累積合計に加える。シナリオ勝利条件に特別とリストされている要塞は、リストされているプレイヤーに対して2倍の勝利ポイントの価値がある。

**注意** 同数の勝利ポイントでゲームが終了する可能性があり、その場合ゲームは引き分けである。

## 14.0 シナリオ

最初の3つのシナリオにおいて、オーストリア-ハンガリー軍プレイヤーは防御側であり、最後のシナリオではオスマン軍プレイヤーに対して攻勢を発動できる。

**駒の補足：**一部の落丁が駒を印刷に出してから発見された。義勇兵騎兵の3-2-5 16世紀面は不注意で落丁している。全ての16世紀シナリオに対してその駒の17世紀面を使用すること。

### 14.1 モハーチの年

1526年、大トルコはオーストリア-ハンガリー軍のその役割に取って代わるために大規模な部隊でハンガリーに侵攻することを決定した。皇帝はフランスと交戦中であり、部隊の点に関してはほとんど割くことができず、ハンガリー国王である若年のラヨシヨII世をほとんど思う通りのままにしていた。ラヨシヨII世ではスレイマン帝が持っていた部隊に近い規模を統率するのが不可能であった。更に悪いことに、彼の名目上の家臣の一人であるサポヤイ・ヤーノシュ、トランシルヴァニアの領主は当然しなければならないハンガリーの大義に奉ずることをせず、戦役の大部分を両方の軍を避けることに費やした。スレイマン帝は、ダニューブ河下流の要塞を減じた後に、エスゼルでドラヴァ

河に橋を架けた。1526年8月29日、運命の日にラヨシヨII世はモハーチの平原で彼と合見え、彼の重装騎兵が軽装のトルコ軍を駆逐することを当てにしていた。最初は成功したが、騎士達はスルタンの精鋭であるイエニチェリの背後に配置され、激しく繰り出す騎士達の戦列に斉射また斉射を喰らわせるトルコ軍の鎖で繋がれた大砲の列に止められた。トルコ軍騎兵は回復し、ハンガリー軍は間も無く自身が潰走状態にあることに気が付いた。その日に一万人が戦死し、ラヨシヨII世王および彼の“戦う僧侶”パル・トモリ司教も含まれていた。彼はハンガリーを抵抗程度の問題として撃破したことに満足し、スレイマン帝はブダを占領し、そこでハンガリー王としての承認の見返りに忠誠を誓ったサポヤイ・ヤーノシュと会見した。神聖ローマ皇帝は以降は継承者に弟のフェルディナントを据え、そしてハンガリーの貴族達は土地と同様に分裂状態で残された。スレイマン帝は来年の春に戻り、同時にウィーンを取ることに視野を向けながら事業を終わらせるべく、去って行った。

#### 14.1.1 オーストリア-ハンガリー軍

**部隊：** 1x 7-5-4 重騎兵、4x 4-4-4 騎兵、4x 3-3-3 歩兵、1x 6-2-2 砲兵、1x 3-2-5 義勇軽騎兵(VO)、3x 2-3-3 傭兵隊歩兵、守備隊(2x 3-5-2、2x 2-4-2、4x 1-3-2)

**指揮官** ラヨシヨII世およびトモリ

**支配** サヴァおよびノイトラ河の間のダニューブ河西側の全ての町と要塞。

**使用可能補充** 2x 3-3-3 歩兵 (これら2個はゲームに登場した時に、ウィーンに置かれなければならない)

#### 14.1.2 オーストリア-ハンガリー同盟

**部隊：** 4x 2-1-4 トランシルヴァニア/マジャール軽騎兵、トランシルヴァニア/マジャール守備隊(1x 3-4-2、2x 2-3-2)

**指揮官** サポヤイ

**支配** オラデア、アラド、アバ・ジュリア、シビウ、ブラソフ、ハンエドアラ

**注意** これらのユニットは、ペテルワルディーン、エスゼルおよびブダが占領された場合、同盟変更の可能性をサイ振り判定しなければならない。

**14.1.3 オスマン部隊：** 1x 6-6-4 重騎兵、3x 4-2-4 騎兵、1x 9-9-3 イェニチェリ重歩兵、10x 5-3-3 歩兵、1x 5-2-2 砲兵、5x 2-1-5 タタール軽騎兵ユニット、5x 1-1-5 アキンジ軽騎兵ユニット、1x 2-2-2 守備隊ユニット、1x 0-1-3 輜重荷車

**指揮官** スレイマン、イブラヒム

**支配** ベルグラード、ウィディン、ニコポリス

**14.1.4 配置：** オーストリア-ハンガリー軍が先に配置し、次にオスマン軍プレイヤーが配置する。

**オーストリア-ハンガリー軍** 全ての守備隊および傭兵隊ユニットは、支配下要塞ヘクスにそれぞれ1個配置されなければならない。余った守備隊および傭兵隊ユニットを含めた全てのユニットは、ブダの1ヘクス以内でダニューブ河の西側に配置される。

**同盟ユニット** 全ての守備隊は、支配下要塞ヘクス内で開始されなければならない。全て他のユニットは、シビウの5ヘクス以内で開始する。

**オスマン軍** スズランカメンがあるヘクス以外はベルグラードの1ヘクス以内で開始すること。

**14.1.5 特別シナリオルール：** 同盟軍ユニットはエスゼールおよびペテルヴァルディーンが陥落するまでのみオスマン軍部隊を攻撃できる。その後はオスマン軍部隊の隣に移動することのみは可能であるが、これらの名前付きに要塞の1つが奪回されるまでは攻撃できない。

**14.1.6 シナリオ期間：** ゲームは7月IIターンに開始され、9月IIターンに終了する(9ターン)。

#### 14.1.7 勝利条件要塞

**オスマン軍** ペテルヴァルディーン、エスゼール、ブダを占領すること。スレイマン帝が死亡し、オスマン軍が通常通りにゲームに勝利している場合、結果は引き分けになる。

**オーストリア軍** ブダを保持すること。ラヨシヨII世が死亡し、オーストリア-ハンガリー軍が通常通りにゲームに勝利している場合、結果は引き分けになる。

**シナリオに関する注意：** オーストリア-ハンガリー軍は、傍観することを許されない。ブダは妨害地形が無い開放された場所に出ており、オスマン軍がブダに集結し、その側面の錨としてバトロン湖を占領出来る前に、オスマン軍を攻撃できるようにすることであろう。これはユニットが少数であり、艦隊の手間を煩わされないことにより、完全に導入用のシナリオである。

## 14.2 秃鷹の影

スレイマン帝は自分の帝国の他の国境での問題に拠ってハンガリーの崩壊を完成させるために翌年に戻ることが適わなかったが、1529年に彼は復帰し、サポヤイ・ヤーノシュが同盟に留まったので殆んど抵抗を受けずにウィーンの城門に向けて全力で進軍した。

ウィーンの城壁は長期の攻囲戦用に設計されていなかったが、天候将軍が手を差し伸べたので、スレイマン帝の攻城砲は到着が遅れて決定的な要因とはならなかった。

天候と疫病がスレイマン軍の補給を不可能にするまでウィーンにトルコ兵を寄せ付けぬ老年であるが策略に富むサルム伯ニコラスに、名目上の指揮官である宮廷伯フィリップは頼っていたので、死に物狂いの坑道戦と反坑道戦によってこの戦いは特徴付けられた。パラティン選帝侯フェルディナントからの増援に鼓舞されて、フィリップはトルコ兵を南に帰らせることがどうにかできた。それはスレイマン帝が断固たる努力を再び繰り返す3年前のことであった。

#### 14.2.1 オーストリア-ハンガリー軍

**部隊：** 1x 3-3-4 重騎兵、1x 4-4-4 騎兵、8x 3-3-3 歩兵、1x 6-2-2 砲兵、1x 2-3-3 傭兵部隊歩兵、守備隊(1x 3-5-2、2x 2-4-2、4x 1-3-2)、1x 2-3-20 艦隊

**指揮官** フィリップ、サルム、フォン・ログ

**支配** チュリン、ウィーン、プレスブルグ、ノイハイゼル、コモルン、ゴイル、ガンス、グラッ、グラツ、ブダ

#### 14.2.2 オーストリア-ハンガリー同盟

**軍部隊：** 1x 3-4-3 ポヘミア重歩兵、1x 4-5-3 ランツクネヒト歩兵、1x 4-4-3 スペイン重歩兵

#### 14.2.3 オスマン軍部隊：

2x 4-2-4 騎兵、2x 9-9-3 イェニチェリ重歩兵、15x 5-3-3 歩兵、1x 5-2-2 砲兵、1x 7-2-2 攻囲砲、5x 2-1-5 タタル軽騎兵、5x 1-1-5 アキンジ軽騎兵ユニット、1x 2-3-2 守備隊、1x 0-1-3 輜重荷車、1x 2-3-20 艦隊

**指揮官** スレイマン帝、イブラヒム

**支配** ニコポリス、ウィディン、オルソヴァ、テメスヴァール、スザランケメン、ペテルヴァルディン、エスゼール

#### 14.2.3 オスマン同盟軍部隊：

5x 2-1-4 トランシルヴァニア/マジャール軽騎兵、2x トランシルヴァニア/マジャール 2-3-2 守備隊

**指揮官** サボヤイ

**支配** アラド、オラデア、ハンネドアラ、アバ、ジュリア、シビウ、ブラソフ

**14.2.5 配置：** オーストリア-ハンガリー軍が先に配置し、次にオスマン軍プレイヤーが配置する。

**オーストリア-ハンガリー軍** 3-5-2 守備隊ユニット、6-2-2 砲兵および指揮官サルムはウィーンで開始する。2-3-3 傭兵隊ユニットはブダで開始する。他の6個守備隊ユニットは、他の支配下

都市または要塞内に各1個、配置することができる。全て他の部隊はウィーンの1ヘクス以内で開始できる。

#### オーストリア-ハンガリー同盟軍

**ユニット** オーストリア-ハンガリー軍部隊と同様に配置できる。

#### オスマン同盟軍ユニット 指揮官

サボヤイおよび1x トランシルヴァニア/マジャール 2-1-4 騎兵ユニットは、エスゼールで開始する。全て他のユニットはノイストラ河およびダニューブ河の東側に配置できるが、どのオーストリア-ハンガリーの町または要塞の1ヘクス以内ではない。**オスマン軍部隊** 2-3-2 守備隊ユニットはベルグラードで開始する。全て他のユニットはエスゼールで開始し、そしてダニューブ河ヘクスサイド上の艦隊はエスゼールの隣で開始する。

#### 14.2.6 増援：

**オーストリア-ハンガリー軍：**

**9月1ターン** 指揮官フリードリッヒおよび2x 3-3-3 歩兵 テュルンに登場する

**9月2ターン** 1x 4-4-4 騎兵

**10月1ターン** 2x 4-4-4 騎兵、1x 3-2-5 義勇騎兵、1x 4-5-20 艦隊

増援ユニットは、ターン開始時にウィーンまたはブダ(味方支配下の場合)のどちらかに配置される。上記の増援が登場するためには、サイ振りチェックを実施しなければならない。所有側プレイヤーは、各ユニットに対してターン開始時にサイコロ1個を振る。ユニットが使用可能になった最初のターンにゲームに登場していない場合、サイの目に1を加えること。修正後のサイの目が3以上である場合、ユニットはゲームに登場する。修正後のサイの目が2以下の場合、ユニットはこのターンに登場しない。所有側プレイヤーは、ユニットをプレイに登場させるために各ターンに再度試行することができる。**注意：** 不運に拠って増援が全くゲームに登場できない可能性がある。これは戦争である。何とか対処すること！

#### 特別オーストリア-ハンガリー軍増援

オスマン軍またはオスマン同盟軍ユニットがグラーツの2ヘクス以内に入ったターンに、グラーツに3x 1-2-2 オーストリア農民自警団ユニットを配置すること。これらのユニットは例え原因となったユニットが遠くに移動してもプレイの場に残るが、グラーツから5ヘクスより遠くに移動することができない。**注意：** 登場サイの目チェックはこれらのユニットに対して実施されない。

**オスマン軍** 一度ブダがオスマン軍またはその同盟軍によって占領されたならば、2x 2-2-2 守備隊ユニットを

創建可能に加えること(ブダに配置される)。**注意：** これらのユニットに対してサイ振りチェックは実施されない。

**14.2.7 シナリオ期間：** 8月1ターンから10月4ターン(12ターン)。

#### 14.2.8 勝利条件要塞

**オスマン軍** ブダ、グラッ、ウィーンを占領すること。スレイマン帝が死亡し、オスマン軍が通常通りにゲームに勝利している場合、結果は引き分けになる。

**オーストリア-ハンガリー軍** ウィーンを保持すること。

**シナリオに関する注意：** ウィーンの命運は何よりも天候とオスマン軍の補給欠乏により大きく左右されていた。オーストリア-ハンガリー軍は弱体であるが、ここでは季節の終わり目がオスマン軍プレイヤーを苦しめる。ウィーンの奇跡は、1683年の後日の攻囲戦と同様に歴史の転回点の1つと見られている。

### 14.3 トルコの鞭打

スレイマン帝は1532年にウィーンの占領に新たな確固たる精力を注ぐことを決意した。幾つかの理由で、彼は遙か西側を進軍させラプ河のガンスを攻囲した。この時に、フリードリッヒ大公は準備に余裕が有り、ウィーンに大軍を集結させた。スレイマンはカシム・ベイ指揮下のタタル兵とアキンジの巨大な鳥合の衆をウィーンで示威行動させるために送ったが圧倒され、結局は掃討されてしまった。クロアチアのニコラ・イエラチッチ総督の目覚ましい活躍と恐らくはフリードリッヒの強力な軍に対する脅威からガンスの占領は不可能になり、スレイマンはグラーツの城門に向けて更に西に向かい、それから南を目指してシュタイアーを荒廃させ、10月にベルグラードに帰還した。双方の軍は決戦する恐れがあったが戦役は何も起こらずに終了し、ハンガリー西部全域とシュタイアーはトルコの鞭打に曝された。

#### 14.3.1 オーストリア-ハンガリー軍

**部隊：** 1x 7-5-4 重騎兵、4x 4-4-4 軽騎兵、1x 3-5-3 重歩兵、10x 3-3-3 歩兵、2x 6-2-2 砲兵、3x 1-2-2 オーストリア農民自警団(P.S.)、守備隊(1x 3-5-2、2x 2-4-2、3x 1-3-2)、1x 4-5-20 艦隊

**指揮官** カール、イエラチッチ、フリードリッヒ

**支配** チュリン、ウィーン、プレスブルグ、ノイハイゼル、コモルン、グラーツ、ガンス、ゴイル、グラッ

#### 14.3.2 オーストリア-ハンガリー同盟

**軍部隊：** 1x 3-3-3 イタリア歩兵、1x 3-3-3 スペイン歩兵、1x 3-3-3

オランダ歩兵

**14.3.3 オスマン軍部隊：** 2x 4-2-4 騎兵、2x 9-9-3 イェニチェリ重歩兵、15x 5-3-3 歩兵、1x 5-2-2 砲兵、1x 7-2-2 攻囲砲、4x 2-1-5 タタール軽騎兵、4x 1-1-5 アキンジ軽騎兵ユニット、守備隊 (1x 2-3-2、2x 2-2-2)、1x 2-3-20 艦隊、1x 0-1-3 輜重荷車

**支配** ニコポリス、ウィディン、オルソヴァ、テメスヴァール、スザランケメン、ペテルヴァルディン、エスゼール

**14.3.4 オスマン同盟軍部隊：** 5x 2-1-4 トランシルヴァニア/マジャール軽騎兵、2x トランシルヴァニア/マジャール 2-3-2 守備隊

**指揮官** サボヤイ

**支配** ブダ、オラデア、アラド、アバ、ジュリア、ハンネドアラ、シビウ、ブラソフ

**指揮官** スレイマン、イブラヒム、カシム・ベイ

**支配** エスゼール、ペテルヴァルディン、スザランケメン、ベルグラード、ウィディン、ニコポリス、スゼジディン、テメスヴァール

**14.3.5 配置：** オーストリアーハンガリー軍が先に配置し、次にオスマン軍プレイヤーが配置する。

**オーストリアーハンガリー軍** ウィーンに指揮官カール、1x 3-5-2 守備隊および1x 6-2-2 砲兵。全て残りの守備隊は支配下の要塞内で開始する。**指揮官** イェラチッチは、ガンズで開始する。1x 1-2-2 オーストリア農民自警団 (PS) は、グラーツの3ヘクス以内から開始できる。全て他のユニットはウィーンの1ヘクス以内で開始する。

**オーストリアーハンガリー同盟軍**は、グラーツまたはチュリンの2ヘクス以内から開始できる。

**オスマン同盟軍**は、ブダまたは支配下の要塞の1ヘクス以内から開始できるが、グラウンに隣接することはできない。**指揮官** サボヤイおよび1x 3-4-2 守備隊ユニットは、ブダで開始する。

**オスマン軍** 1x 2-3-2 および1x 2-2-2 守備隊ユニットはベルグラードで、**指揮官** スレイマン、イブラヒム、2x 9-9-3 イェニチェリ重歩兵、1x 5-2-2 砲兵、1x 7-2-2 攻囲砲はエスゼール。全て他のユニットはエスゼールの1ヘクス以内で開始する。

**14.3.6 シナリオ期間：** 7月1ターンから10月2ターン (14ターン)。

### 14.3.7 勝利条件要塞

**オスマン軍** ガンスを占領すること。スレイマン帝が死亡し、オスマン軍が通常通りにゲームに勝利している場合、結果は引き分けになる。

**オーストリアーハンガリー軍** ウィーンを保持すること。カールが死亡し、オーストリアーハンガリー軍が通常通りにゲームに勝利している場合、結果は引き分けになる。

**シナリオに関する注意：** スレイマンは、今度は大軍のオーストリアーハンガリー軍と対峙していた。諸氏はスレイマン帝の行軍経路を忠実に再現するためには薄く延伸せざるを得ず、そして弱体の占領地域に脅威を加えるためには自軍の襲撃隊の全力運用の実施が必要であり、その恐るべき年にカシム・ベイが分かち合った同じ運命にそれらを陥れることになる。

## 14.4 最後の大胆な一撃

宿敵同士の帝国の運命は、その領域の反対側辺境でスルタンと皇帝の両方が外征部隊で戦っていたので、次の世紀と半分に持ち越され、減衰していった。未だ手に負えないハンガリー、ワラキアおよびトランシルヴァニアのハンガリー人貴族達がレオポルド皇帝の融通が利かない政策に愛想を尽かしている時に、オスマン帝国のスルタン、メフメトIV世は敵の中に弱点を感じた。地元的首謀者は、“ハンガリー王”を自称するテケリ・イムレと名乗る悪賢い人物であった。彼は不誠実にオーストリアと交渉し、一方ではメフメト帝は今一度キリスト教徒である敵に進軍する為に軍を起こした。レオポルドは感銘を与える統治者ではなく、資金に困っていたが、交渉力に長けていた。トルコ軍が北へ移動している間、オーストリアの旧来の敵であるフランスが静観することを望んで彼の外交官はヨーロッパ中のキリスト教国首都を訪問した。ヨーロッパ中の部隊、フランケン軍、ザクセン軍、バイエルン軍は危機に曝されているウィーンの防衛のために進軍した。驚くべき強力な同盟が、オーストリアに自分の常備軍のほとんどを引き連れたポーランド王ヤン3世ソビェスキの元に組まれた。ヤン王およびローレーヌ公シャルルが率いる統合オーストリアおよび同盟国軍が1683年9月12日にトルコ軍の側面に殺到して大宰相カラ・ムスタファが直接指揮するイェニチェリ兵を敗走させ、トルコ軍全体を退却させ、そしてグラウン (現エステルゴム) の要塞を代償として払わせた時は、メフメト帝の砲はウィーンに弾丸を浴びせ、スルタンの努力はほとんど実を結ぶところであった。この敗北によって大宰相は彼の名譽を剥奪され、彼は1683年クリスマスの日に絞首刑にされ、ヨーロッパ大陸におけるトルコの野望の死と“ヨーロッパの病人”への緩やかな衰退の永遠の

切っ掛けとなった。

**14.4.1 オーストリアーハンガリー軍部隊：** 1x 7-5-4 重騎兵、3x 4-4-4 軽騎兵、2x 3-5-3 重歩兵、10x 3-3-3 歩兵、1x 6-2-2 砲兵、3x 3-2-5 義勇軽騎兵、守備隊 (1x 3-5-2、2x 2-4-2、2x 1-3-2)、1x 4-5-20 艦隊

**指揮官** ロレーヌ、シュターレンベルク

**支配** チュリン、プレスブルグ、ウィーン、コモルン、ゴイル、ガンズ、グラーツ

**14.4.2 オーストリアーハンガリー同盟軍部隊：** 1x 2-1-4 トランシルヴァニア/マジャール騎兵

**指揮官** エステルハージ

**注意：** この指揮官と彼のユニットは、ガンズが陥落した場合、陣営を寝返る。

**14.4.3 オスマン軍部隊：** 1x 6-6-4 重騎兵、3x 4-2-4 騎兵、2x 9-9-3 イェニチェリ重歩兵、15x 5-3-3 歩兵、1x 5-2-2 砲兵、1x 7-2-2 攻城砲、5x 2-1-5 タタール軽騎兵、5x 1-1-5 アキンジ軽騎兵、守備隊 (1x 2-3-2、3x 2-2-2)、1x 2-3-20 艦隊、1x 0-1-3 輜重荷車

**指揮官** メフメト、ムスタファ、アーガー、ブーダのイブラヒム

**支配** ノイハウゼン、グラウン、ブダ、エスゼール、ペテルヴァルディン、スザランケメン、ベルグラード、スゼジディン、テメスヴァール、ウィディン、ニコポリス。

**14.4.4 オスマン同盟軍部隊：** 5x 2-1-4 トランシルヴァニア/マジャール軽騎兵

**支配** テケリ

**注意：** この指揮官と彼のユニットは、ブダが陥落した場合、陣営を寝返る。

**14.4.5 配置：** オーストリアーハンガリー軍が先に配置し、次にオスマン軍プレイヤーが配置する。

**オーストリア軍** 1個守備隊は各支配下要塞内で開始しなければならない。**指揮官** ロレーヌ、同盟軍指揮官エステルハージ、全ての開始時騎兵ユニットはゴイルの1ヘクス以内で開始する。砲兵ユニット、両方の重歩兵ユニットおよび5個歩兵ユニットはゴイルで開始する。**指揮官** シュターレンベルクおよび歩兵の残りはウィーンで開始する。

**オスマン同盟軍** テケリおよび全ての同盟軍ユニットはどの様な組み合わせでもノイハウゼン、グラウンまたはブダに配置できる。

**オスマン軍** 指揮官アーガー、メフメト、およびムスタファは、2x 9-9-3 イェニチェリ重歩兵、1x 6-6-4 重騎兵、3x 4-2-4 軽騎兵、12x 5-3-3 歩兵、1x 5-2-2 砲兵、1x 7-2-2 攻城砲、1x 2-2-2 守備隊ユニット、および1x 0-1-3 輜重荷車と一緒にエスゼールで開始する。ブーダのイブラヒムは、3x 5-3-3 歩兵および1x 2-3-2 守備隊ユニットと一緒にブダで開始する。ジラットおよび全て残りの騎兵ユニットは、どの様な組み合わせでもブダまたはエスゼールの1ヘクス以内で開始する。1x 2-2-2 守備隊ユニットはノイハウゼンで開始し、そして1x 2-2-2 守備隊ユニットはグランで開始する。1x 2-3-20 艦隊はグランまたはブダで開始する。

#### 14.4.6 特別増援

**7月Iターン** 1x 4-4-4 ポーランド同盟騎兵は、オベールホラブルンに登場する。

**9月Iターン** 2x 4-3-4 騎兵 (AL、SX)、4x 4-4-4 ポーランド騎兵、5x 3-2-3 ポーランド歩兵、1x 4-4-3 バイエルン、フランケンおよびスウェーデン (SX) 歩兵、1x 4-2-2 ポーランド砲兵、指揮官ソビエスキ、ルボミルスキーはチュリンに登場する。

オスマン軍またはオスマン同盟軍ユニットがグラーツの2ヘクス以内に來たならば、3x 1-2-2 農民自警団ユニットは、グラーツから登場する。**注意：** これらのユニットに対して登場サイ振りチェックは実施されない。

増援を登場させるためには、サイ振りチェックを実施しなければならない。所有側プレイヤーが各ユニットに対してターン開始時にサイコロ1個を振る。ユニットが最初の利用可能なターンに登場しなかった場合、サイの目に1を加えること。修正後のサイの目が3以上である場合、ユニットはゲームに登場する。修正後のサイの目が2以下である場合、ユニットはこのターンに登場しない。所有側プレイヤーはユニットをプレイに登場させるために各ターンに再挑戦することができる。**注意：** 不運に拠って増援が全くゲームに登場できない可能性がある。これは戦争である。何とか対処すること！

**14.4.7 シナリオ期間：** 6月1ターンから10月4ターン (20ターン)。

#### 14.4.8 勝利条件要塞

**オスマン軍** ウィーンを占領すること。

**オーストリア軍** グランを占領すること。

**シナリオに関する注意：** これはこのゲームの最大の戦いである。両陣営は大規模な部隊を持っている。史実では、ロレーヌ公シャルルは、ノイハウゼンの守備隊を粉砕できた時に、エスゼールからのトルコ軍の登場を心配して不安に駆られた。同面軍部隊がチュリンに集合

できるまで、彼はテケリとジラット指揮下のタタールおよびマジヤール襲撃隊に反撃することを自覚した。その後、彼の重騎兵はポーランド軍と協同してトルコ軍側面を圧倒し、10月の終わりにはグランからトルコ軍を何とか追い出した。オーストリアハンガリー軍の場合、諸氏の立場はワーテルローのウェリントン (救援が来るまで耐えなければならない) とは同じではない。両方の陣営は勝利条件を達成するには時間が限られており、両陣営は勝利の望みを失わせるまで敵の軍を不能にする必要がある。

## 15.0 選択 優勢マーカー ルール

プレイヤーはたいていゲーム進行中に優勢マーカー (AM) を交換することになる。優勢マーカーの所持によって、そのプレイヤーに対する有利なゲームルール/イベントの修正を与えることができる。優勢マーカーは常にゲーム開始時はオスマン軍プレイヤーの所有であるが、以下のいずれかが発生したならば相手側に直ちに渡される：

- 両プレイヤーが無作為イベントフェイズ時に同じ数の目を出す。  
(訳注： 原文のままであるが、このフェイズは存在しない。)
- 所有側プレイヤーが戦闘結果表、挑発、攻囲戦または消耗表で1の目を出す。

プレイ開始前に、各プレイヤーはサイコロ1個を振り、1を加えて数字を秘密にしておく。数字は紙片等に記録し、ゲーム終了まで相手に見られないようにする。数字は、自分の優勢マーカーリストの優勢項目の1つをプレイヤーが使用できる優勢マーカーの最大回数である。更に数字はプレイヤーが優勢マーカーリストから選ぶことができる優勢項目の種類の限度でもある。例として5のサイの目 (1を加えた後) は、プレイヤーがゲーム中に5回まで優勢マーカーを使用でき、そして1から5の優勢項目を使用できることを示す (6は使用不可能である)。優勢マーカーリストに関しては最終ページを参照のこと。

## 16.0 デザイナーズ ノート

私は12年来このデザインについて考えてきており、平均的なゲーマーを厭きさせない方法で攻囲戦の複合的な影響をどのように表現するか解決することを試みていた。約1年前に要塞レベルおよび坑道戦と反坑道戦の応酬の集約に関してサイ振り判定する簡単な表の着想、加えて被攻囲側プレイヤーが強襲を発動する前に相手側の首尾に介入できるようになった。良き歴史と同時に

良きゲームを愛するゲーマーに喜んでもらうために、私は各シナリオに十分な多様性を取り入れた。

私はまた、物事が早く進行するように各シナリオにおいて駒の密度を低く保つように努めた； 攻囲戦フェイズはそれ自身がテンポが遅いので、地図の枚数と戦闘序列の妥協は再現過程で実行が必要であった。例として、ウィーンの都市は1683年に都市守備隊があっただけでは無く、義勇兵から構成されるブルガー警備隊と呼ばれる民兵部隊もあった。私は計画案に戻り、ユニットがより均質化するように戦闘序列を合理化したが、都市防衛全ては動かせず、戦闘史は少なくとも1529年に遡った。2個民兵ユニットに10個連隊の構成部隊を加え、砲兵を加えることはスタックルールを面倒にするので、守備隊ユニットは正規歩兵と共により共通になった。私は元は、ロバート・E. はワードの短編“禿鷹の影”、1529年のウィーン攻囲戦の架空の物語によってこのゲームを作る着想を得ていた。私は詳細な戦闘序列を作ること、そしてランツクネヒト、槍兵、火繩銃兵のような部隊の様々な相関関係を示すことを準備しており、出版社が申し出た時に私はゲームによりシナリオを追加し、持ち味を加えるためにハンガリーを渡った幾つかの戦役用のシナリオを持つようにゲームを拡張した。

騎兵。オスマン軍は、スルタンへの奉仕よりも掠奪品を狩り集め、広い範囲で土地を掠奪し、焼き払ったタタールおよびアキンジ襲撃隊で地方に殺到させた； 従って猛々しい襲撃ルールおよび騎兵迎撃および戦闘前退却ルールがある。

このデザインは、良き歴史を届けながらも可能な限りプレイアブルにゲームデザインを保つことが自分のゴールであったことから継続することは、私にとって最大の挑戦であった。私はハンガリーを寸断し、ウィーンを占領しようと決意する巨大なオスマン軍、対抗するのは封建的徴集軍が専門の常備軍に徐々に発展する軍であるという概念を届けられることを希望する。

### 16.1 参考文献

略

## 徴発表 (4.3)

サイの目	襲撃隊	騎兵	全て他
≤ 1	ヘクス 疲弊	ヘクス 疲弊	ヘクス 疲弊
2	OK	ヘクス 疲弊	ヘクス 疲弊
3	OK	OK	ヘクス 疲弊
4	OK	OK	OK
5	OK	OK	OK
≥ 6	OK	OK	OK

## サイの目修正

要塞	+2
山地	-1
ヘクス内に最低限1個指揮官	+1
泥濘	-1
森	+1
湿地	-2

## 消耗表 (7.0)

## 第3ターン以降

サイの目	ヘクス内のユニット数			
	1-4	5-8	9-12	13+
≤ 1	0	0	0	0
2	0	0	0	1
3	0	0	1	2
4	0	0	1	2
5	0	1	2	3
6	1	1	2	3
7	1	2	3	4
≥ 8	1	3	3	5

## サイの目修正

要塞	-2
町	-1
ヘクス内に襲撃隊ユニット	-1
イエニチェリ	+1
重騎兵	+1
雨天	+1
泥濘	+2
指揮官AFまたはDF (高い方)	-?

表の結果の数字は、プレイヤーがスタックから除去しなければならないユニット数である(プレイヤー選択)。

## 優勢(選択ルール 15.0)

## オスマン軍

1) 戦闘、攻囲戦、徴発または消耗に対する1回のサイ振りを振り直す。最初のサイ振りの1は優勢マーカーの引き渡しの結果を生じさせるのは変わらないが、プレイヤーは振り直しを行える。

2) 1個指揮官および彼とスタックしている全てのユニットは、指揮官の許容移動ポイントの半分(端数切上)まで再度移動できる。

3) 内通者! そのターンに対して相手側の要塞レベルの1つを2減少させること(但しレベル1未満にはならない)。

4) いずれか1個のトランシルヴァニア/マジャールユニットをオスマン軍忠誠側に裏返すこと。代わりに、オスマン軍プレイヤーは現在オーストリアに忠誠があるこれらのユニットのいずれか2個をゲームから永久除去することができる(彼らは逃亡した)。

5) スレイマン帝および彼とスタックしている全ユニットは、2回目の移動を行える。

6) オスマン軍プレイヤーは、このターンの1回の消耗サイ振り判定を無視できる。

## オーストリア軍

1) 戦闘、攻囲戦、徴発または消耗に対する1回のサイ振りを振り直す。最初のサイ振りの1は優勢マーカーの引き渡しの結果を生じさせるのは変わらないが、プレイヤーは振り直しを行える。

2) 1個指揮官および彼とスタックしている全てのユニットは、指揮官の許容移動ポイントの半分(端数切上)まで再度移動できる。

3) 内通者! そのターンに対して相手側の要塞レベルの1つを2減少させること(但しレベル1未満にはならない)。

4) いずれか1個のトランシルヴァニア/マジャールユニットをオーストリア軍忠誠側に裏返すこと。代わりに、オーストリア軍プレイヤーは現在オスマンに忠誠があるこれらのユニットのいずれか2個をゲームから永久除去することができる(彼らは逃亡した)。

5) 地図上のどこにでも1個の使用可能なオーストリア農民自警団ユニットを配置すること。

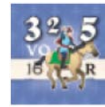
6) オーストリア軍プレイヤーはこのターンの1回の消耗サイ振り判定を無視できる(全キリスト教国を通して増加した寄付と義勇兵が到着する)。

## 訂正

地図上、地形記号(明確化): 中が塗り潰されている円は町である。

地図上、要塞、町リスト(明確化): “スズランカメン”の位置はL14である。

## 駒:



義勇兵騎兵の3-2-5

16世紀面は不注意で落丁している。全ての16世紀シナリオに対してその駒の17世紀面を使用すること。



読者の提案に対する返事、そして更なるリサーチに

よって、両方のプレイヤーが同意する場合、1683年シナリオ(のみ)において、3個までの羽根付(4-4-4)驃騎兵ユニットは重(8-4-4)騎兵に昇格させることができる。そうすることによってオーストリア/ハンガリープレイヤーにコストおよび罰則は無い。重騎兵に関する以外は特別ルールは適用されない。

## 地形効果 (4.0、9.0および10.0)

地形の種類	戦闘	移動	補給
平地	影響無し	1 移動ポイント	影響無し
森	攻撃側×1/2	重騎兵/砲兵: 2MP その他全て: 1MP	+1 徴発DRM
山地	防御側×2	砲兵/荷車: 進入不可 その他全て: 2MP	-1 徴発DRM 補給を通すことはできない
湿地	攻撃側×1/2	砲兵/荷車: 進入不可 その他全て: 2MP	-2 徴発DRM 補給を中に、外へ、そして通すことができない
河川	攻撃側×1/2	地形コスト+1MP 味方町、都市または橋では影響無し	影響無し
ダニェーブ河、湖	要塞および艦隊以外では禁止	ダニェーブ河: 片岸の味方町/要塞で、または艦隊によつてのみ渡河できる。 湖: 禁止	味方町または要塞に沿って/渡って可能; 艦船はダニェーブ河を渡って引くことができる
町、要塞	防御側×1.5 退却無し	影響無し 艦隊は要塞攻撃を受ける	被攻囲下ではない限り、+2 徴発DRM; 湿地を無効にする; 敵要塞を通して補給を引けない。
オスマン軍橋梁	影響無し	橋梁はヘクスサイドのみに影響する(ヘクス地形ではない)。オーストリア-ハンガリーの渡河に関しては9.4.1を参照のこと。	影響無し

## 天候表 (5.0)

サイの目	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月
≤ 1	晴天	晴天	晴天	晴天	晴天	晴天	晴天
2	晴天	晴天	晴天	晴天	晴天	雨天	雨天
3	晴天	晴天	晴天	晴天	雨天	雨天	泥濘
4	雨天	晴天	晴天	晴天	雨天	泥濘	泥濘
5	雨天	雨天	晴天	晴天	泥濘	泥濘	泥濘
≥ 6	泥濘	泥濘	雨天	雨天	泥濘	泥濘	泥濘

泥濘は前の天気が晴天の場合には発生しない; 結果は代わりに雨天になる。

## 雨天の影響

消耗 +1 DRM  
移動 許容移動力-1  
対艦船 -1 DRM

## 泥濘の影響

襲撃移動不可  
消耗 +2 DRM  
移動 ×1/2  
対艦船 -1 DRM  
徴発 -1 DRM  
補給距離 -1ヘクス

## トランシルヴァニア/マジヤール忠誠表 (6.0)

現在同盟している陣営	以下のD6結果で忠誠心の変更
オーストリア-ハンガリー	3-6
オスマン	5-6

## プレイ手順

## 補給判定フェイズ (4.0)

両方のプレイヤーは自軍ユニットの補給状態を確認する。補給切れユニットは徴発を試みる。不成功は補給切れと表示される。

## 天候判定フェイズ (5.0)

天候が判定される。

## 忠誠チェックフェイズ (6.0)

必要な場合、トランシルヴァニア/マジヤール指揮官は、その忠誠心を確認する。

## 消耗フェイズ (7.0)

攻囲戦ユニットは常時。全て他は第3ターンから。

## 補充フェイズ (8.0)

両方のプレイヤーは、補充ポイントを受け取り、補充を購入する。

## オスマン軍移動フェイズ (9.0)

資格が有るユニットを調整後のその許容移動力まで移動させる。増援が登場する。

## オスマン軍戦闘フェイズ (10.0)

通常攻撃を先に、それから攻囲戦。

## オスマン軍襲撃フェイズ (11.0)

使用可能な襲撃隊ユニットは、襲撃を実施する。

## オーストリア-ハンガリー軍移動フェイズ (9.0)

オスマン軍フェイズと同様。A-H増援が登場する。

## オーストリア-ハンガリー軍戦闘フェイズ (10.0)

立場が代って、オスマン軍フェイズと同様。

## オーストリア-ハンガリー軍襲撃フェイズ (11.0)

オーストリア-ハンガリー軍プレイヤーは使用可能な襲撃隊ユニットで襲撃を実施する。

## 終了フェイズ (12.0、13.0)

要塞修繕を実施する。サドンデス勝利を判定する。最終ターンの場合、勝利を判定する。

## 攻囲表 (10.8)

サイの目	攻撃側	防御側
≤ 1	失敗	失敗
2	失敗	失敗
3	失敗	失敗
4	-1 要塞レベル	反坑道戦成功1
5	-1 要塞レベル	反坑道戦成功1、 出撃
6	-2 要塞レベル	反坑道戦成功2、 出撃
7	-2 要塞レベル	反坑道戦成功2、 出撃 (+1 DR)
≥ 8	内通者または -2 要塞レベル	反坑道戦成功2、攻囲側 プレイヤーは1個ユニットを喪失

サイの目修正 +? 最高の攻囲側指揮官値  
-? 最高の被攻囲側指揮官値  
+1 オスマン軍攻城砲 (攻囲側のみ)  
防御側は指揮官の正負を逆にする。

結果の説明に関しては事例10.8.2および10.8.3を参照。

## 戦闘結果表 (10.0)

サイの目	戦闘比 (比率 < 1-3 は不可)						
	結果の説明に関しては10.1.3を参照						
	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
-1	AE	AE	AE	A1	AR	NE	DR
0	AE	AE	A1	AR	NE	NE	DR
1	AE	A1	A1	NE	NE	DR	D1
2	AE	AR	AR	NE	DR	DR	D1
3	A1	AR	NE	DR	DR	D1	D2
4	A1	NE	NE	DR	D1	D1	D2
5	A1	NE	DR	EX	D1	EX	EX
6	A1	DR	EX	D1	EX	D2	DE
7	AR	DR	D1	D1	D2	D2	DE
≥ 8	NE	D1	D1	D2	D2	DE	DE

サイの目修正 4:1を超える各比率レベル毎に +1  
 攻撃側指揮官数値 +?  
 防御側指揮官数値 -?

## 艦隊/要塞戦闘表 (10.6.3)

サイの目	DF-3	DF-5
≤ 1	外れ	外れ
2	外れ	外れ
3	損傷	外れ
4	沈没	損傷
5	沈没	損傷
6	沈没	沈没

サイの目修正

状態

AF > DF (F対Fのみ)	+1
AF < DF (F対Fのみ)	-1
目標艦がユニットを	+1
輸送中	
天候が雨天または泥濘	-1

F = 艦隊  
 結果の説明に関しては10.6.3を参照

## 傭兵降伏表 (10.8)

サイの目	影響
≤ 2	降伏せず
3-4	武装状態降伏を認められ、最も近い味方ユニットに向けて退却する
5-6	降伏および除去 (虐殺される)
DRM	-? ヘクス内の指揮官の防御値 -1 ヘクス内に非-傭兵ユニットがあり、そして比率 ≥ 2-1 の場合

## 強行軍表 (9.5)

サイの目	結果
≤ 2	スタックは指揮官 (サイの目修正に使用したもの) の指揮値に等しい追加移動ポイント数を移動できる
3-5	ユニットはその印刷許容移動ポイントのみで移動できる
≥ 6	ユニットは移動できるが、その印刷許容移動ポイントより1少ない

### サイの目修正

- 2 オスマン軍プレイヤーが強行軍を実施する
- ? 指揮官の指揮値 (攻撃または防御の大きい方)
- 1 オーストリア-ハンガリー指揮官ヘクス内の全てのユニットが同じく国籍
- +1 ユニットが位置するヘクスが消耗している
- +1 天候が泥濘

## 襲撃表 (11.0)

サイの目	結果
≤ 2	失敗
≥ 3	成功

### 襲撃表サイの目修正 (関連する物全てに適用すること)

サイの目	理由
+1	ヘクス内に防御ユニットがない
-1	襲撃側戦力よりも防御側戦力が多い (各部隊の合計戦闘力値を比較する)
-1	ヘクス内に防御側に使用可能な (90° 横に向けられていない) 襲撃ユニットがいる
-1	襲撃側の襲撃隊戦闘力値より防御側襲撃隊戦闘力値が多い
-1	襲撃ヘクス内に要塞がある
+?	攻撃側指揮値
-?	防御側指揮値

### 襲撃結果表

サイの目	襲撃成功	襲撃失敗
1	影響無し	影響無し
2	襲撃側は1/2 VPを得る。1個防御側ユニットが混乱する。	影響無し
3	襲撃側は1/2 VPを得る。1個防御側ユニットが除去される可能性があり、1個防御側ユニットが混乱する。	襲撃側が1個ユニットを除去する可能性がある。
4	襲撃側は1 VPを得る。1個防御側ユニットが混乱する。	襲撃側が2個ユニットを除去する可能性がある。
5	襲撃側は1 VPを得る。1個防御側ユニットが除去される可能性があり、1個防御側ユニットが混乱する。	防御側が1 VPを得、襲撃側が1個ユニットを除去する可能性がある。
6	襲撃側は2 VPを得る。2個防御側ユニットが除去される可能性があり、1 d 6個防御側ユニットが混乱する。1個襲撃側ユニットが除去される可能性がある。	防御側が1 VPを得、襲撃側が2個ユニットを除去する可能性がある。

## 蹂躪表 (9.6)

サイの目	結果
≤ 3	防御側部隊は除去され、移動側部隊は蹂躪したヘクスのみに入ることができる。
≥ 4	防御側部隊は除去され、移動側部隊はヘクスに入ることができ、加えて残っている移動ポイントがある場合は移動を継続できる (進入したばかりのヘクスに隣接する別のヘクスに対して可能な場合、別の蹂躪の実施さえも)

### サイの目修正

- +1 移動側部隊に防御側よりも多くの騎兵攻撃値がある
- 1 防御側スタック/ユニット内に襲撃隊ユニットがある
- +1 5:1比より上の各比率レベル毎に。例、7:1の比率は+2サイの目修正を提供することになる (7-5=2)

## 戦闘前退却 (10.1.2)

サイの目	結果
≤ 3	ユニットは踏み止まり、戦闘しなければならない。
≥ 4	防御側ユニットは退却でき、戦闘は発生しない。攻撃する予定であったユニットはそのヘクス内に前進できる。襲撃隊ユニットと一緒の防御側ユニットに対する修正後のサイの目結果が6以上であった場合、1個襲撃隊ユニットは除去される (彼らは帰還する)

### サイの目修正

- 1 攻撃側に防御側よりも多くの騎兵ユニット (どの種類でも) がある
- +2 防御側スタック内に襲撃隊ユニットがある
- +? 防御側指揮官 (1つのみ) の指揮値
- ? 攻撃側指揮官 (1つのみ) の指揮値