

Vers 1.0

John B. Firer's

1866

The Struggle for Supremacy in Germany



Napoleon III



William I

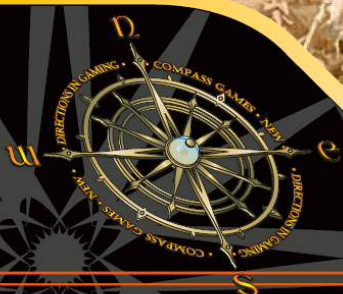


Victor Emmanuel II



Franz Joseph I

Rules,
Designer's Notes
and Scenarios



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

1. 0	はじめに	2
2. 0	ゲームの構成物	2
3. 0	用語集	2
4. 0	ゲームのセット・アップ	4
5. 0	プレイのシークエンス	4
6. 0	オペレーション・カード	5
7. 0	動員と戦争の段階	6
8. 0	作戦フェイズ	6
9. 0	移動	7
10. 0	迎撃と戦闘回避	7
11. 0	戦闘と連携攻撃	8
12. 0	退却と追撃	9
13. 0	要塞、大都市、攻囲	9
14. 0	政治支配	10
15. 0	兵站と損耗	11
16. 0	フランス軍の介入	11
17. 0	騎兵	11
18. 0	将軍	11
19. 0	ターンの終了	12
20. 0	同盟軍部隊	12
21. 0	勝利条件	12
22. 0	シナリオ	12
Credits		12
プレイの例		13
デザイナーズ・ノート		13
選択ルール		19
推薦図書		23
シナリオのセット・アップ		24
オペレーション・カードの解説		26



おお、正確無比な短針銃よ！
死をもたらす短針銃よ！
大勢の敵を打ち倒す。
恐るべき武器は短針銃！

「短針銃（歌曲 “The Dog’s Meat Man”）」 Punch, 21 July 1866

1. 0 はじめに [INTRODUCTION]

1866—*The Struggle for Supremacy in Germany*は、1866年の中欧における普墺戦争を扱う2人プレイヤー用シミュレーションです。1人のプレイヤーがプロイセンとその同盟国の部隊を指揮し、他方のプレイヤーはオーストリアとその同盟国の部隊を指揮します。オペレーション・カードの共用デッキを使用して、各プレイヤーは自軍部隊を支援して、展開、戦闘、政治軍事戦略に関する決断を行います。

2.0 ゲームの構成物 [GAME COMPONENTS]

2. 1 目録 [Inventory]

1866の完全なゲームは、以下を含みます。:

- 1枚の24×33インチ・マップボード
- 1冊のルール&プレイ小冊子
- 55枚のオペレーション・カード
- 1枚のプレイヤー補助カード
- 1枚の両面刷りカウンター・シート
- 2つの六面体サイコロ

2. 2 競技用コマ [The Playing Pieces]

ゲームには、4タイプのカウンターがあります。: 将軍将校、政治支配マーカー、情報、ユニットのカウンターです。情報カウンターを除き、カウンターは特定陣営の所属を示すため色コード化されています。情報カウンターは、全ての陣営に共通の情報を含むため、色コード化されていません。

2. 3 カウンター [Counters]

2.3.1 カウンター内容物は、増援として又はイヴェント・カードを通して追加されるユニットに関して有限です。情報と支配のマーカーは、限定されません。向かい側頁には、参照目的のために1866に用意された様々なカウンターの例があります。

2. 3. 2 ユニットの指揮と色 [Unit Control and Color] :

- | | |
|------------------|------------------|
| プロイセン軍の指揮 : | オーストリア軍の指揮 : |
| • プロイセン軍—ダーク・ブルー | • オーストリア軍—グレイ |
| • イタリア軍—グリーン | • ドイツ軍—ライト・ブルー |
| • ハンガリー軍—オレンジ | • フランス軍—ルージュ・レッド |

2. 4 オペレーション・カード [Operations Cards]

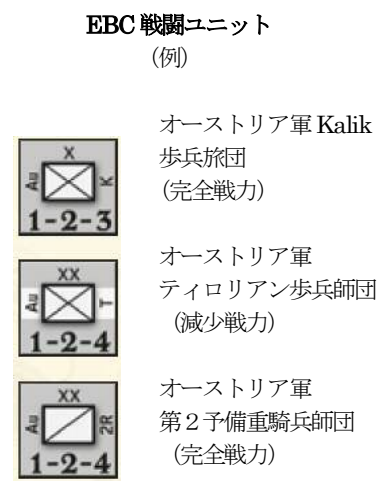
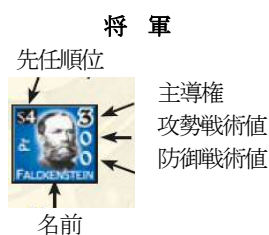
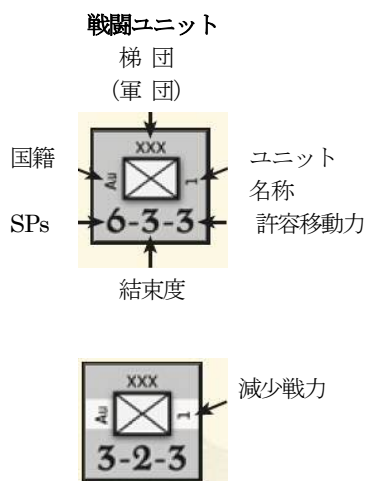
オペレーション・カードは、2つの個別デッキから構成されます。動員デッキと戦争デッキです。各オペレーション・カードは、それに従ってマークされます。

3. 0 用語集 [GLOSSARY OF TERMS]

以下は、ルールを読む前に慣れておかねばならない重要なゲーム用語と略号です。:

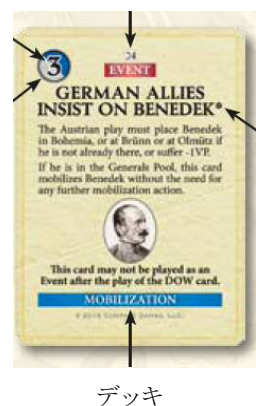
- **活性プレイヤー [Active Player]** : 作戦フェイズの自軍部分を現在実施しているプレイヤー。
- **軍 [Army]** : 1つ以上の戦闘ユニットと共に移動又はスタックした将軍。
- **C** : 沿岸 [Coastal]

・注釈: ルール内で使用される「プロイセン」は、プロイセンとその同盟国、イタリアについて述べます。「オーストリア」は、オーストリアとそのドイツ諸邦国、潜在的同盟国フランスについて述べます。オペレーション・カードで使用される場合、これらの用語は非常に特定され、文字通りに取ります。



オペレーション
・ナンバー

オペレーション・カード



イベントとしてプレイ後、取り去る。

デッキ

- **CU** : 戦闘ユニット。マーカーは、移動と戦闘の能力を持つ軍団、師団、旅団をあらわしています。将軍は、CUs ではありません。各 CU は 2 ステップから構成され、戦闘又は損耗のためにステップ損失を受けたら、減少面に裏返されます。もしも CU がすでに減少戦力面であると除去されます。
- **CF** : 結束度 [Cohesion Factor]。戦力、士気、練度を基準に、ユニットが損害に耐えられる関連能力です。
- **国家 [Country]** : マップボード上には、4 つの大国があります。: オーストリア帝国、プロイセン王国、イタリア王国、フランス帝国です。これらの国家は、いかなる目的においても地方ではありません。
- **DRM** : サイの目修正。

- **軍団未満の梯団 (EBC) [Echelon Below Corps]** : 重騎兵師団 (RCD)、軽騎兵師団 (LtCD)、騎兵師団 (CD)、歩兵師団 (ID)、歩兵旅団 (IB)。
- **敵 [Enemy]** : 相手側の陣営に所属する将軍、ユニット、政治マーカー。
- **友軍 [Friendly]** : 自軍の陣営に所属する将軍、ユニット、政治マーカー。
- **部隊 [Force]** : 将軍と共にいる、又は将軍が存在しない戦闘ユニット。
- **G** : イタリアの偉大な愛国者ガリバルディ指揮下の、主として不正規兵山岳部隊。
- **Gd** : 元来プロイセン国王警護のためのエリート近衛部隊。

- **IG [Imperial Guard]** : ナポレオン I 世の打撃部隊にあやかっで創設された、エリートの帝国近衛部隊。
- **非活性プレイヤー [Inactive Player]** : 作戦フェイズの自軍部分を現在実施していないプレイヤー。
- **K** : オーストリア軍のカリック [Kalik] 旅団又はハンガリー軍のクラプカ [Klapka] 軍団。
- **Lt** : 軽 [Light]
- **許容移動力 (MA) [Movement Allowance]** : ユニットが移動のために使用可能な移動ポイントの数。
- **移動ポイント (MP) [Movement Points]** : スペースへ進入するための移動コスト (地形効果チャートを参照)。
- **オペレーション・ポイント (OP) [Operations Points]** : 各オペレーション・カード左上端の2から4の間の数字。
- **国籍 [Nationality]** : ザクセン (Sx)、ハノーヴァー (Hn)、バイエルン (Bv)、ヘッセン＝カッセル (HC)、ナッサウ (Ns)、ヘッセン＝ダルムシュタット (HD)、バーデン (Bd)、ヴュルテンベルク (Wü)、ヘッセン＝ナッサウ (HN)、プロイセン (Pr)、オーストリア (Au)、フランス (Fr)、イタリア (It)、ハンガリー (Hu)。
- **政治支配 (PC) [Political Control]** : ゲーム開始時にその陣営によって元々支配されていたスペースを支配するか、又はその上に PC マーカーを持つ陣営。ある陣営は、もしも地方内の過半数スペースを支配すると、その地方を支配します。要塞スペースは、たとえ攻囲に成功して支配を得るまでスペース上にユニットが存在しているとしても、所有している陣営の支配下に留まります。
- **地方 [Province]** : 特定の名称付陸上領域。これらの「地方」のいくつかは、実際には小国家ですが、簡易化のため全てについて「地方」を使用します。独立小都市スペースは、それらが位置し得る地方に属しません。
- **R** : 予備 [Reserve]
- **S** : S [Süd] (南方)
- **SAR** : 南方軍予備 [Süd Army Reserve]
- **陣営 [Side]** : ゲームで単一のプレイヤーに提携する全ての将軍、ユニット、政治マーカー、資源。
- **SP** : 戦力ポイントの略称。
- **ステップ [Step]** : ユニットの一部。完全戦力のユニットは、完全戦力と減少戦力の2ステップから構成されます。
- **S [Süd]** : 南方。
- **Slw** : プロイセン軍シュレスヴィヒ歩兵師団 (ID)
- **T** : ティロリアン [Tyolian]
- **オペレーション・カード [Operations Cards]** : イベントのプレイ、対応、オペレーションの実施のために使用されるカード。
- **ユニット [Unit]** : 将軍、軍団、師団、旅団をあらわしているマーカー。
- **VP : 勝利ポイント [Victory Point]** : VPs は、地方又は小国家の支配、少なくとも1個軍団を含む部隊の敗北、赤枠勝利ポイント・スペースの支配、一定イベントのプレイによって得失します。

4. 0 ゲームのセット・アップ [SETTING UP THE GAME]

4. 1 ルール 22—動員から戦争へ又は七週間戦争のシナリオに従い、プレイするためのシナリオを選択します。プレイヤー諸氏は、プレイする陣営を選択し、ボードの適切な側—プロイセン軍プレイヤーは北でオーストリア軍プレイヤーは南に座ります。

4. 2 適切なシナリオのセットアップ・ガイダンスに従い、部隊を配置します。

4. 3 関連するシナリオ・カード上に指定されたスペース内に、VP マーカーを置きます。プレイヤーが勝利ポイントを獲得するとき、そのプレイヤーの記録欄端に向けて VP マーカーを移動させます (すなわち、自動的勝利の結果となる 15+VPs に近づけます)。同様に、もしもプレイヤーが勝利ポイントを失うと、VP マーカーを相手側 VP 記録欄端に向けて移動させます。

例: もしも VP マーカーがプロイセン軍の「3」スペース上にあり、オーストリア軍プレイヤーが+4 VPs を得点したら、VP マーカーはオーストリア軍の「1」スペースへ移されます。

4. 4 デッキを動員デッキと戦争デッキに分け、もしも動員から戦争へシナリオをプレイしていると、戦争デッキを脇へ置きます。もしも七週間戦争シナリオをプレイしていると、シナリオ・カード上に指定されたカードを取り去り、2つのデッキから残っているカードを組み合わせてみます。

4. 5 シナリオで使用するカードをシャッフルし、5.1 に従ってカードを配ります。

5. 0 プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

1866 は、それぞれが一定のフェイズ又はアクションで構成されるターンでプレイされます。

5. 1 オペレーション・カードの配布 [Deal Operations Cards]

各プレイヤーには、可変する数のオペレーション・カードが配られます。プロイセン軍プレイヤーから開始して、要求された数まで交互に配られます。動員ターン中は各プレイヤーに4枚のカードが配られ、戦争ターン中は各プレイヤーに7枚のカードが配られます。

5. 2 作戦フェイズ [Operational Phase]

各作戦フェイズは、動員又は戦争のターンか否かを基準に変化する一連の作戦ラウンドから構成されます。プロイセンは、常に最初の作戦ラウンドを行うことにより、各作戦フェイズを開始します。プロイセン軍プレイヤーが自軍の作戦ラウンドを完了した後、次いでオーストリア軍プレイヤーは自軍の一致する作戦ラウンドを行います。この手順は、各プレイヤーが要求された作戦ラウンド数を行うまで続きます。

5. 3 攻囲フェイズ [Siege Phase]

プロイセン軍プレイヤーから開始して、ルール 13.32 の要件を満たせば、敵の要塞スペース又は大都市を占める全友軍部隊によってフリーの攻囲を試みることができます。注釈: このフェイズは、もしもこれが動員ターンであると飛ばされます。

5. 4 補給チェックと損耗フェイズ [Supply Check and Attrition Phase] (同時に実施)

友軍補給源まで連絡線をたどれないユニットは、損耗についてサイを振って直ちに結果を適用しなければなりません。友軍補給源まで連絡線をたどれない非要害スペースは、友軍ユニットによって占められていない限り支配を変更します。注釈: このフェイズは、もしもこれが動員ターンであると飛ばされます。

5. 5 オペレーション・カードの捨て札 [Discard Operations Cards]

各プレイヤーは、手札に残る未使用のオペレーション・カードを捨て札します。

5. 6 勝利チェックの実施 [Conduct Victory Check]

勝利ポイントは、地方と赤枠 VP スペースの支配について得点されます。もしもどちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していなければ、ゲームは次のターンに続きます。もしも現行ゲーム・ターンが 10 で、自動的勝利が発生していなければ、ルール 20 によってゲームは勝利判定で終了します。注釈：このフェイズは、もしもこれが動員ターンであると飛ばされます。

5. 7 ターン記録表示の移動 [Move Turn Record Indicator] (もしも要求されたら)

もしも宣戦布告が発生したら、動員記録欄上の現在の位置から戦争記録欄上の最初のスペースへ、ターン記録表示が移されます。

5. 8 ターン記録表示の前進 [Advance Turn Record Indicator]

もしも動員ターン中に宣戦布告が発生していないか、又は戦争ターンであると、ターン記録表示を適切な記録欄上で右隣のスペースへ移します。

5. 9 戦争デッキの追加 [Add in War Deck] (もしも要求されたら)

もしも宣戦布告が発生したら、残っている使用可能な全ての動員カードと戦争カードを組み合わせ、オペレーション・デッキに統合します。使用可能な全てのカードを一緒にしてよくシャッフルし、最初の戦争ターンに使用するため脇に置きます。

5. 10 デッキのシャッフル [Shuffle Deck] (もしも要求されたら)

もしも「短針銃」[“Needle Guns”] がプレイ又は捨て札されているか、又は各プレイヤーに配るために要求されたカード枚数に対してデッキ内に不十分なカードしか残っていなければ、使用可能な全てのカードを一緒にしてよくシャッフルし、次のターン中に使用するため脇へ置きます。

6. 0 オペレーション・カード [OPERATIONS CARDS]

6. 1 解説 [Description]

オペレーション・カードは、イベントと対応のカードから構成されます。各オペレーション・カードは、2つの主要な要素を持ちます。左上端の2から4の数字（オペレーション・ポイント・ナンバーと呼ばれます）と、イベント又は対応のカードとしての指定です。表題に*がマークされたカードは、イベント又は対応のカードとして使用されたらデッキから取り去られます。*カードは、もしもイベントが使用されなければ取り去られません。いくつかのイベントは、特定の陣営のみが使用可能であることに注意してください。記述された陣営にかかわらず、どちらのプレイヤーも常にカードの OP ナンバーを使用できます。

6. 2 オペレーション・カードの使用 [Use of an Operations Card]

オペレーション・カードは、以下の目的の1つのために使用できます。:

6. 2.1 動員 [MOBILIZE]: ユニットを動員します。消費した各 OP について、ボード上の戦闘ユニットを減少面から裏返して完全戦力へ動員するか、又は将軍を動員して友軍ユニットの上に置くこ

とができます (18.1 を参照)。一人の将軍又は軍団未満の1梯団戦闘ユニットを動員するために1 OP が、1個軍団 CU を動員するために2 OPS がかかります。OP ポイントは、カード上の OP ポイントを超過しないという条件で、複数の動員 (回復) のために消費できます。注釈：この選択肢は、宣戦布告カードがプレイされるまでにのみ使用可能です。

6. 2.2 活性化 [ACTIVATE]: OP ナンバー以下の主導権値を持つ1人の将軍 (と/又はその軍) を活性化させます。例: 「2」は、2の主導権値を持つ1人の将軍のみを活性化できます。「3」は、2又は3の主導権値を持つ1人の将軍を活性化できます。「4」は、いかなる将軍も活性化できます。将軍は、戦闘オペレーション (移動と/又は戦闘) を実施するため、又は攻囲オペレーションを実施するために活性化されます。この方法で活性化している将軍は、その将軍が軍を形成すること、軍を移動させること、戦闘ユニット並びに (9.3 が破られないという条件で) その他の将軍の拾い上げと置き去りが認められます。

6. 2.3 個別活性化の実施 [CONDUCT INDIVIDUAL ACTIVATIONS]: オペレーション・カード上に含まれた OP ナンバー (ポイント) に一致する、マップ上の戦闘ユニットと将軍の個別活性化を実施します。戦争状況下で、将軍又は騎兵師団を活性化させるために1 OP がかかり、歩兵旅団を活性化させるために2 OPs、歩兵師団を活性化させるために3 OPs、軍団を活性化させるために4 OPs です。OP ポイントは、カード上の OP ナンバー/ポイントを超過しないという条件で、複数活性化のために消費できます。全ての活性化は、いかなる活性化も起きる前に宣言され、各個別活性化は続く活性化が開始される前に完了させなければなりません。活性化された全ての戦闘ユニットは、戦闘オペレーション (移動と/又は戦闘) を実施でき、攻囲オペレーションを実施できます。活性化した将軍は、戦闘オペレーションの移動部分のみを実施でき、軍を形成又は移動させることができず、その活性化中に他のいかなる戦闘ユニット又は将軍も拾い上げることができません。

6. 2.4 イベントとしてのプレイ [PLAY AS AN EVENT]: カードのテキストに含まれる指示に従い、イベントとしてプレイします。

6. 2.5 対応としてプレイ [PLAY AS A RESPONSE]: 活性化又は戦闘中に、対応としてプレイします。対応カードをプレイすることは、あなたの通常の移動としてカウントせず、あなたは選択ラウンドを実行しなければなりません (もしも作戦フェイズに残されていたら)。対応カードのプレイは、相手側によるアクションへの対応又はあなた自身の特別な状況を高めるためのどちらかで、カードのテキスト内に指定された要件を満たせば直ちにプレイできます。イベントの性格により、何枚かのカードは対応として使用でき、又は条件が満たされたら自軍ターン中にプレイできることに注意してください。

6. 3 捨て札 [Discarding]

あなたは、プレイされなければならないとオペレーション・カードに特記されていない限り、それをプレイする代わりにターンの終了時に捨て札できます。捨て札は 5.5 に従って発生し、全ての捨て札は相手側に見えるよう、表面を向けて捨て札ファイルに置かなければなりません。捨て札ファイルは、ゲーム過程中的のいかなるときにも、どちらかのプレイヤーによって調べることができます。

6. 4 リシャッフル [Reshuffling]

6. 4 1 リシャッフルは、各プレイヤーの手札に要求された枚数のカードを完成させるため、もはや引きパイル内にカードが残っていないときに発生します。カードを配る前に、オペレーション・デッキ全体（捨て札と引きパイルの両方ですが、プレイから永久に取り去られたカードを除きます）が統合されてリシャッフルされます。次いで、リシャッフルされたデッキからのカードは、プレイヤーの手札を満たすために配られます。

6. 4 2 デッキは、特定のイヴェント・カードによって要求されるか（そのカードがイヴェント、オペレーション・ポイントとしてプレイされたか、又は捨て札されたかにかかわらず）、又はもしも動員と戦争のカード・デッキが単一のオペレーション・デッキに統合されてもリシャッフルされます。両方の場合、デッキはターンの最後にリシャッフルされます。

7. 0 動員と戦争の段階 [MOBILIZATION AND WAR PHASES]

7. 1 キャンペーン・シナリオ（ルール 22 を参照）は、動員と戦争の2つの個別段階から構成され、それぞれ異なるターン数から成ります。七週間戦争シナリオは、戦争段階のみから成ります。

7. 2 動員段階 [Mobilization Phase]

7. 2 1 この段階中は、動員デッキのみが使用されます。オペレーション・カードは 6.2 に従って使用できますが、将軍又はユニットは敵支配下のスペースへ進入できず、戦闘に従事できません（11.0 を参照）。

7. 2 2 動員段階は、宣戦布告カードがプレイされるときを基準に、異なるターンの数から構成されます。もしも宣戦布告カードがターン4の終了までプレイされていなければ、戦争が勃発したと見なされますが、どちらの陣営も勝利ポイントの損失はありません。もしもあるプレイヤーが宣戦布告カードを配られていたら、そのターンにイヴェントとしてプレイしなければなりません。ただし、自軍の動員と／又は自軍ユニットの移動を最大限行うため、その最終作戦ラウンドになるまでカードのプレイを遅延させることを選択できます。

7. 2 3 宣戦布告がプレイされたターンの終了時、又はターン4の終了時、プレイから取り去られていない全ての動員カード（6.1 を参照）は、戦争デッキと統合されてリシャッフルされ、戦争段階の開始になるまで脇に置かれます。次いで、ゲーム・ターン表示は、動員ターン記録欄から戦争ターン記録欄のターン1へ移されます。次いで、戦争段階の過程をプレイします。

7. 2 4 特別なプロイセン軍の動員ルール [SPECIAL PRUSSIAN MOBILIZATION RULES]：プロイセン軍は、ユニットを動員するためにプレイされたカードに追加の1 OP を加えます。例えば、もしもプロイセンがユニットを動員するために「3」カードをプレイすると、それを行うために3 OP の代わりに4を持ちます。

デザイナーズ・ノート：これは、動員について十分な体制を持たなかったオーストリアに対する、プロイセン予備部隊の動員における相対的な優位性をあらわしています。

7. 3 戦争段階 [War Phase]

7. 3 1 戦争段階は、シナリオの範囲を基準にしたターンのセット数から構成されます。

7. 3 2 7.21 の移動と戦闘の制限は解除されますが、戦争段階中にユニット又は将軍の動員は認められません。もしもプレイヤーが自軍ユニットを完全に動員していなければ、これらのユニットはイヴェント・カードによって認められる場合を除き、完全戦力まで回復できません。同様に、新たな将軍は、イヴェント・カードの使用を通してを除き、プレイに投入できません。

8. 0 作戦フェイズ [THE OPERATIONAL PHASE]

8. 1 作戦フェイズは、もしも動員ターンであると4作戦ラウンドから構成され、戦争ターンであると6作戦ラウンドから構成されます。

8. 2 プロイセン軍プレイヤーから開始して、各プレイヤーはオペレーション・カードをプレイし、6.0 で述べた目的の1つのために使用します。自軍のアクションを完了したとき、プレイは相手側に移ります。プレイは交互に行われ、オーストリア軍プレイヤーがそのターンの最後の作戦ラウンドを行うまで続きます。

8. 3 プレイヤーは、自軍作戦ラウンド中にカードをプレイしないことを選択でき、代わりに 6.0 によって認められたいずれかのアクションを実行するためにフリーの1作戦ポイントを使用できます。要するに、各作戦ラウンドに、プレイヤーはオペレーション・カードをプレイするか、又はフリーの1 OP を行うかのどちらかでなければならず、単にラウンドをパスすることはできません。

9. 0 移動 [MOVEMENT]

9. 1 移動は、マップボード上で様々なスペースと連結する陸上ルートに沿って実施されます。ゲームには、2タイプの陸上ルートがあります：道路と鉄道です。特別な鉄道移動が使用されない限り（9.6）、移動の目的においてそれぞれ全く同じに扱われます。一定の地形タイプに進入するための、異なる移動ポイント（MP）コストがあります（地形効果チャートを参照）。

9. 2 個別の活性化ユニットは、記載された許容移動力の率で移動します。

9. 3 軍として活性化した将軍（6.22）は、6移動ポイント（MPs）の許容移動力（MA）を持ちます。軍内の全ユニットは一緒に移動し、移動しているプレイヤーの裁量で個別ユニットを置き去りにできます。ユニットは、移動している軍によって拾い上げることもでき、その地点で即座に軍内に吸収され、軍が残っている許容移動力を共有します。これは、そのユニットと一緒に移動を開始する軍と、移動中にCUを拾い上げる軍又は将軍に適用します（下記を参照）。軍内の個別ユニットは、そのMAを超過できず、軍はその限度に達したら停止するか、又はそれを置き去りにしなければなりません。軍内のその他のユニットは、その許容移動力の限度まで移動を継続できますが、軍のMA全体（6MPs）を決して超過できません。

9. 4 もしも軍の指揮を執っていない将軍が 6.22 に従って活性化して CUs を後から拾い上げたら、新たに形成された軍が使用可能な移動ポイントは、司令官が残っている未使用のMPs の数を超過できません。

9.5 非攻囲状態の敵部隊によって占められたスペース内に進入した瞬間、活性化ユニットはその移動を終了して戦闘に従事しなければなりません。もしもそのスペースが要塞又は大都市内部で攻囲された敵ユニットのみを含むと、戦闘は要求されず友軍部隊はその移動を終了する必要がありません。その許容移動力の限度まで移動ポイントの消費を継続できます。

9.51 蹂躞 [OVERRUN]：もしも活性化した軍が、単一の敵軍団未満梯団 (EBC) 戦闘ユニットによって占められた小都市スペース内に移動し、SPs で敵ユニットに対して5対1の優越を持つと、その敵ユニットは自動的に除去され、戦闘回避 (10.5)を試みることができません。戦闘は必要なく、活性化部隊は移動を継続できます。もしも敵の EBC ユニットの要塞又は大都市を占めると、それは要塞/大都市の内部へ撤退でき、除去される代わりに攻囲を許容します (13.23を参照)。

9.52 もしも活性化した軍又は戦闘ユニットが、ユニットを持たない將軍によって占められたスペース内に移動すると、敵対 PC の存在にかかわらず、その將軍 (と従属將軍) は自動的に隣接スペースへ退却します。ただし、このスペースは、活性化部隊が相手側の將軍のスペースに進入した最初のスペースであってはなりません。活性化した軍又はユニットは、その移動を継続し、もしも同様の状況が存在すると、後に將軍の追加退却をもたらします。もしも將軍が退却できなければ、ゲームから取り去られます。

9.53 もしも活性化した軍又は戦闘ユニットが非攻囲下の要塞又は大都市のスペース内へ移動すると、攻囲するならその移動を終了しなければならず (13.22を参照)、又はスペースを封鎖しているとその移動を継続します (13.41を参照)。

9.6 特別鉄道移動 [Special Railroad Movement]

9.61 もしも移動が完全に友軍鉄道線に沿って実施され、敵の CU 又は PC を含むスペースに進入しなければ、活性化したユニット (CUs と/又は將軍) に追加の3移動ポイントが分配されます。ユニットは、もしも以下の両方の条件を満たすと、友軍鉄道線を使用していると見なされます。:

- ・鉄道線が2つの友軍スペースを連結する。
- ・そのスペースが 14.2に従って友軍地方内にあると考えられる。

もしも移動しているユニットがプロイセン軍であると、追加の3移動ポイントが鉄道ボーナスに加えられ、合計で追加6移動ポイントになります。

デザイナーズ・ノート：これは、プロイセンの動員と1つの集結地域から他のそれへ部隊を移動させるための、非常に高度な鉄道利用のノウハウを反映します。

これらのボーナス MPs は、1つのブロックとして使用しなければならず、ボーナス鉄道移動の前後に非鉄道移動ができます。

例：3のMAを持つ非プロイセン軍戦闘ユニットが、鉄道連結を持つ友軍スペースへ1スペース移動し、その友軍鉄道ルートに沿って3スペース移動し (RR ボーナス)、次いで残っている2MPs で敵支配下のスペースへ進入できます。

9.62 ゲッティンゲン [Göttingen]、パーダーボルン [Paderborn]、ヒルデスハイム [Hildesheim]、ブラウンシュヴァイク [Braunschweig]

に連結している特別な鉄道交差点は、それを通過するこれらの都市間の移動に1移動ポイント (MP) を加えます。ユニットは、そのスペース内で移動を終了できません。加えて、政治支配マーカーは交差点内に置けず、交差点は両プレイヤーにとって友軍と見なされます。

デザイナーズ・ノート：ナポレオン戦争を終了させたウィーン会議後のプロイセンは、ライン流域上に広大な領土を与えられました。これらの新たな地方は、プロイセンの旧州と連結していませんでした。それ故、この分離をプロイセンに好ましくするため、広大なブラウンシュヴァイク領土を自由に往来できる広範囲な取決めがありました。このルールはこの状況を反映し、プロイセン軍又はハノーヴァー軍の部隊が初期位置のため人為的に非補給下となるゲーム的状况を妨げます。

9.63 ターンの開始時に、相手側によって支配された地方内の鉄道は、その地方の支配がターンの終了時にあなたに復帰するまで、特別な鉄道移動を使用できません (14.2を参照)。

デザイナーズ・ノート：これは、新たに獲得した鉄道を在来鉄道網に組み込むため、追加の労働力が必要になることをあらわします。

10.0 迎撃と戦闘回避 [INTERCEPTION AND AVOID BATTLE]

10.1 迎撃と戦闘回避は、非活性プレイヤーによって従事される特殊なタイプの移動です。この特殊なタイプの移動は、活性プレイヤーの作戦フェイズ中に、非活性プレイヤーによってのみ認められる移動です。

10.2 迎撃の試みは、移動している部隊の戦闘ユニット (CU) によって占められていない、非活性軍に隣接するスペース内に活性プレイヤーの部隊が移動するときが発生し得ます。非活性プレイヤーはサイを1つ振り、もしも結果が將軍の主導権値よりも大きければ、非活性プレイヤーは自身の軍を隣接スペース内に移動させます。迎撃している軍は、少なくとも1CU が迎撃している將軍に随伴しているとの条件で、いくつかのユニットを背後に残すことができます。

10.3 もしも非活性プレイヤーが移動している部隊の迎撃に成功したら、その部隊は以前占めていたスペースへ戻ってその移動を終了することを選択できます。戦闘は発生せず、移動している部隊はそのターンを終了します。もしも移動している部隊がスペース内に留まると戦闘が発生し、迎撃している部隊はその戦闘のサイの目に+1 DRM の適用を受けます。

10.4 軍は、敵対する部隊が自身のスペース内に進入するとき、戦闘回避を試みることができます。戦闘回避に成功するためには、1つのサイが振られ、もしも結果が將軍の主導権値よりも大きければ、防御側は隣接スペースへ移動します。このスペースは、適切な退却スペースでなければなりません (ルール 12.1を参照)。退却後、活性化した敵対側の部隊は、残っている MPs を消費することを継続できます。他のサイの目では、防御側はスペース内に留まり、攻撃側との戦闘に従事しなければなりません。戦闘の結果となる場合、防御側は戦闘のサイの目に-1 DRM の適用を持ちます。

10.5 もしも敵対する部隊が、友軍將軍の存在を持たない部隊を含んでいるスペースに進入すると、非活性プレイヤーによって修

正された方法の戦闘回避を実施できます。非活性プレイヤーが選択する1ユニットのみが戦闘回避のために振ることができ、修正なしの6のサイの目で成功します。進入するスペースは、ルール 12.1に従って正当な退却スペースでなければなりません。スペース内のその他のユニットは、戦闘回避のためにサイを振ることができず、戦闘のルールに従います。もしも1つのユニットが戦闘回避の試みに失敗したら、結果としての戦闘で防御側は自身の戦闘サイの目に-1 DRM の適用を持ちます。もしもスペース内に1ユニットのみがあり、退却することに成功したら、敵対する部隊は残っているMPsの消費を継続できます。

10.6 もしも全体が歩兵から構成された敵対部隊が、単一の騎兵ユニット又は1騎兵ユニットのみを含んでいる軍によって占められたスペースに進入すると、その騎兵（と存在する将軍）はサイを振ることなしで自動的に戦闘回避できます。この特殊な場合は、1騎兵 CU を含んでいる部隊にのみ適用します。複数の騎兵ユニットを持つ部隊、又は騎兵と歩兵の混成ユニットが戦闘回避を望む場合、10.4又は10.5の適切な手順を使用しなければなりません。

10.7 前に活性部隊の迎撃に成功した軍は、続いてその活性化で移動している部隊が迎撃スペース内へ進入した瞬間に戦闘回避ができません。

10.8 全ての迎撃と／又は戦闘回避（この順番）は、いかなるサイも振られる前に宣言されなければなりません。理論上、あるスペースの内外へ、1つ以上の迎撃と戦闘回避を行うことが可能です。

注釈：他の多くのカード・ドリブン・ゲームと異なり、敵対する部隊の迎撃の試みに失敗した軍は、もしもその敵対する部隊が続いてその最初のスペースに進入すると、戦闘回避を試みることができます。つまり、10.2と10.4を定めているルールが破られないという条件で、非活性の軍によって迎撃と戦闘回避の両方を試みることができます。

11.0 戦闘と連携攻撃 [COMBAT AND COORDINATED ATTACKS]

11.1 戦闘は、活性化した部隊の移動中に全ての迎撃と戦闘回避の試みが行われた後、活性化した軍又はユニットと敵の軍又はユニットが同じスペース（戦闘スペース）を占めるときに起こります。蹂躞は移動の機能で、戦闘を構成しません。活性プレイヤーは攻撃側と見なされ、非活性プレイヤーは防御側と見なされます。地形の効果と対応カードは、戦闘に影響し得ます。

11.2 戦闘の手順 [Combat Procedure]

戦闘は、戦闘解決表（BRT）を使用して解決されます。BRTは、両陣営の損失と戦闘の勝者を判定するために使用されます。戦闘は、以下のシークエンスで発生します。：

ステップ1：敵対している各部隊の戦力を基準に、戦闘解決表上で使用するコラムを決定します。

ステップ2：コラム・シフト、サイの目修正、攻勢戦術値、防御戦術値等を判定します。どれだけ多くのコラム・シフトが適用されるかにかかわらず、使用される最低のコラムは1-3で、最高のコラムは>40コラムです。加えて、稀な例として防御部隊が0SPsを持つと、その部隊は1-3のコラムを使用します。

注釈：戦闘関連の対応カードは、戦闘解決サイ振りの前に宣言されなければなりません。攻撃側は、最初に使用する全てのカードを宣言し、続いて防御側です。

ステップ3：勝者を判定します。各陣営はサイを1つ振り、必要に応じてサイの目を修正します。各結果（戦闘のサイの目）は、結束度損失値を判定するため、戦闘解決表上の適切なコラムに対して交差照合されます。結果の数値が比較され、相手側により高い結束度損失を与えたプレイヤーが勝者です。もしも結果が同数であると、攻撃側が勝利します。

ステップ4：損失を受けます。各陣営は、相手側によって与えられた結束度損失値に一致する結束度を失わなければなりません。これは、完全戦力ユニットをその減少戦力面に裏返すか／又は減少戦力ユニットを除去することによって行われ、その統合された結束度損失値を相手側によって受けた結束度損失値に一致させます。あなたは、もしも損失を正確に満たすことが不可能で、結束度損失値が要求を超過すると、要求された損失よりも少ない損失を受けることができます。この場合、あなたは要求された結束度損失を超過することなく、可能な限り近づけるよう試みなければなりません。もしも減少状態の軍団が除去されたら、それを除去ユニット・ボックスへ置き、直ちに軍団支援ボックスからの EBC ユニットと置き換えます。この代替ユニットは、順次残っている CF 損失を満たすために裏返すことができます。もしも EBC ユニットが除去されたら、それを除去ユニット・ボックス内に置き、他のユニットによって置き換えられません。

注釈：除去されたオーストリア軍とハノーヴァー軍の軍団は、適切な国籍の IB と置き換えられ、その他の全ての軍団は適切な国籍の ID と置き換えられます。

ステップ5：敗者は退却します。ルール 12の手順を開始します。

ステップ6：勝者は、もしも 11.3が適用されたら移動を継続します。さもなければ、戦闘は終了します。

11.3 攻撃側の勢い [Attacker Impetus]

もしも攻撃側が戦闘の勝者で、戦闘前に元の SPs で防御側に対して少なくとも2対1の比を持っていたら、攻撃している部隊は、未消費の移動ポイントを持ち、非攻囲下／非封鎖下の要塞又は大都市を占めていないという条件で、移動を継続できます。この移動は、適切な条件が満たされるという条件で、結果的に更なる戦闘となり得ます。理論上、勝利した部隊は、その許容移動力を超過しない限り、活性化中に複数回闘うことができます。

11.4 連携攻撃は、活性プレイヤーのみによって実行され、実際にそれらの1つが戦闘スペース内に進入する前に戦闘スペースに隣接した複数の軍を含みます。連携攻撃は、迎撃の試み後に発生しますが、戦闘回避の前です。

11.41 連携攻撃は、主攻撃軍と1つ以上の支援攻撃軍から構成されます。主攻撃軍は、物理的に戦闘スペースへ進入し、これに対して、支援攻撃軍は戦闘に参加している間そのスペース内に留まります。

11.42 支援している攻撃軍を戦闘に参加させるため、活性プレイヤーはサイ振りを行い、修正後に支援している軍の将軍の攻勢

戦術値以下のサイの目を出さなければなりません。もしも成功したら、戦闘解決表上で使用するコラムを判定するため、支援している軍（又は複数の軍）の戦力が主攻撃軍のそれに加えられます。

1 1. 4 3 支援している攻撃のサイの目は、以下のごとく修正されます。

- ・ -1 DRM もしも支援している軍が騎兵を含むと。
- ・ -2 DRM もしもプロイセン軍プレイヤーが「モルトケ」[“Moltke”] 対応カードを使用していると。

1 1. 4 4 連携攻撃に参加した軍が受けたいかなる結束度損失値も、攻撃側によって決められたごとく、主攻撃軍と支援攻撃軍の間で分配します。もしも攻撃側が戦闘に勝利したら、支援している攻撃軍は戦闘スペースに進入して追撃（ルール 12 を参照）に参加できます。もしも攻撃側が戦闘に敗北したら、主攻撃軍は 12.1 に従って退却しますが、支援している攻撃軍は戦闘スペースに隣接する現行スペース内に留まります。

1 1. 4 5 渡河攻撃で防御している部隊が優位性を獲得するためには、連携攻撃に含まれた両方の軍が、スペースへ進入するため渡河したか（主攻撃軍）、又は戦闘スペースから軍が河川で分離（支援している攻撃軍）していなければなりません。

1 2. 0 退却と追撃 [RETREAT AND PURSUIT]

1 2. 1 戦闘の結果として受けた損失に続いて、敗北した部隊は敵部隊によって占められていない隣接スペースへ、生き残っている部隊を退却させなければなりません。部隊全体が一緒に退却しなければなりません（11.4 が有効でない限り）。退却路には、敵対 PC を持つスペースを含むことができますが、退却している部隊は追加の 1 ステップ損失を受けなければなりません。唯一の例外は、そのスペースが友軍部隊によって攻囲下にある場合です。この場合、退却している部隊は、追加のステップ損失を被りません。もしも攻撃している部隊が退却しなければならぬと、戦闘スペースへ進入した元のスペースへ戻らなければなりません。

1 2. 2 敗北して除去された軍の単独将軍は、戦闘スペースから実際のスペース数にかかわらず、MPs で戦闘スペースに最寄りの友軍スペース上でその退却を終了します。

1 2. 3 退却は、敵対する部隊による迎撃を受けません。

1 2. 4 勝利した軍は、もしも非攻囲下の要塞又は大都市を占めておらず、敗北した部隊が他の敵部隊を含まないスペース内へ退却したら、追撃を試みることができます。この試みが成功するかどうか判定するため、サイを振ります。もしもサイの目が勝利した将軍の戦術値（誰が戦闘に勝利したかに依存して、攻勢又は防御）以下の目であると、追撃は成功です。追撃のサイの目は、もしも追撃している軍が退却している軍よりも多くの騎兵師団を持つと、-1 DRM によって修正されます。

1 2. 5 もしも追撃に成功したら、勝利した軍はその退却スペース内で敗北した部隊と一緒にすることができます。追撃している軍は、いくつかの CUs を背後の元の戦闘スペース内に残しておくことができ、部隊全体で追撃する必要はありません。もしも追撃している軍がこの方法で分割されたら、将軍は追撃を実行する部隊と共に留まらなければなりません。敗北した部隊を指揮しているプレイ

ヤーは、次いで損耗表上でサイを振り、要求された損失を受け、正当な退却スペースで元の戦闘スペースではない隣接スペースへ再び退却しなければなりません。これで戦闘は完了し、更なる追撃は認められません。

1 3. 0 要塞、大都市、攻囲 [FORTRESSES, MAJOR CITIES AND SIEGE]

1 3. 1 敵対する大都市又は要塞をあなたの政治支配に変換するため、あなたは最初にそのスペースを攻囲によって征服することに成功しなければなりません。敵対する小都市スペースは、その PC マーカーを友軍のそれに変換するために攻囲オペレーションを要求されません（ルール 14.1 を参照）。

1 3. 2 最初に要塞又は大都市のスペースに進入した瞬間、存在する敵部隊は留まって戦闘を闘うか、戦闘回避を試みるか、要塞又は大都市の内部へ退却するか（その許容量まで、13.5 を参照）のいずれかでなければなりません。スペースから敵ユニットが掃討されるか、又は全ての敵ユニットが要塞又は大都市の内部へ退却したら、活性部隊は実行するための 2 つの選択肢を持ちます。：

- ・ 要塞又は大都市を攻囲できる。
- ・ その部隊の一部で要塞又は大都市を封鎖し、部隊の残りで移動を継続できる。
- ・ どちらの場合でも、スペース内部の敵ユニットは攻囲マーカーの下に置かれる。

1 3. 3 攻囲の手順 [Siege Procedure]

1 3. 3 1 攻囲とは、攻囲している部隊が大都市又は要塞の征服を成功させることを試みる過程です。攻囲側は、攻囲表上で修正後のサイ振りを行います。もしも結果が「征服」[“Reduced”] であると、攻囲マーカーを破壊面に裏返します。要塞又は大都市は、ゲームの残りについて小都市として機能します。スペースは、直ちに破壊マーカーと友軍 PC マーカーでマークされます。

1 3. 3 2 大都市又は 3 レベルの要塞を攻囲するため、活性部隊は 2 つの要件を満たさなければなりません。1) 少なくとも 1 個軍団を含み、2) 活性プレイヤーが攻囲を試みているスペースの要塞値以上の数の戦闘ユニットを含まなければなりません。1 又は 2 レベルの要塞を攻囲するためには、活性化部隊が攻囲を試みているスペースの要塞値以上の数の戦闘ユニットを含まなければなりません。大都市は 1 の固有要塞値を持ち、要塞の要塞値は 1 から 3 の範囲です。この値は、マップボード上の要塞近くに記載されます。攻囲している部隊は、攻囲されているスペースのタイプに依存して、軍団と EBC 戦闘ユニットの両方から構成できます。ユニットは、攻囲の条件を満たすために完全戦力である必要はありません。

1 3. 3 3 攻囲を実施している部隊は、攻囲下スペースに進入した瞬間にその移動を終了しなければならず（13.4 が実行されていない限り）、活性プレイヤーは大都市又は要塞上に攻囲下マーカーを置くことができます。もしも活性部隊が少なくとも 2 移動ポイントを残していると、13.32 の要件を満たすとの条件で、そのスペースに対して 1 回の攻囲の試み（1 回のサイ振り）を実施できます。

1 3. 3 4 もしもある部隊がその活性化を敵の要塞又は大都市スペース内で開始すると、消費した 2 MPs 毎に一度の攻囲の試みを実施できます。攻囲の試みを実施するためには、攻囲している部隊が常に 13.32 の 2 つの要件の 1 つを満たす友軍ユニットの数を含まな

ければなりません。複数の戦闘ユニットを含むものの将軍を持たない攻囲部隊は、もしも指揮しているプレイヤーが、攻囲の試みを行うために必要な最少のユニットを活性化させるのに十分高い値のオペレーション・カードをプレイすると、攻囲の試みのために活性化できます。

例：オーストリア軍プレイヤーは、将軍なしで第4軍団と1個歩兵旅団で *Glatz* を攻囲しています。*Glatz* は1の要塞値を持つので、自軍の旅団又は軍団を活性化して攻囲の試みを行うため、オーストリア軍プレイヤーは2、3、4のオペレーション・ポイントを持つカードをプレイできます。

13.4 封鎖の手順 [Masking Procedure]

13.41 要塞又は大都市は、活性部隊がスペース内に少なくとも1戦闘ユニットを残すことによって封鎖でき、部隊の残りはその移動を継続できます。そのスペースが封鎖されていることを示すため、スペース上に攻囲マークを置きます。ただし、このスペースは、13.32の要件を満たさない限り、続いて攻囲され得ません。

13.42 封鎖/攻囲されているスペースは、封鎖/攻囲している部隊を指揮している陣営によって、連絡線 (15.1) として使用できます。大都市又は要塞の最上部の部隊は、少なくとも1戦闘ユニットがそのスペース内に留まるという条件で、攻囲を維持していると見なされます。攻囲は、スペース内に攻囲を維持するための敵戦闘ユニットがいなくなった瞬間に解かれます。もしもこれが起きたら、以前に攻囲していたプレイヤーは、もはやそのスペースを連絡線として使用できません。

デザイナーズ・ノート：弱体部隊で要塞又は大都市を封鎖することは、もしもスペース内部の部隊が封鎖している部隊よりも強力であれば危険なオペレーションです。

13.5 敵対する支配へ変換するために攻囲の成功を要求されることに加え、友軍の要塞又は大都市は同じスペース内の敵対する部隊から友軍の将軍と戦闘ユニットを匿うことができます。友軍の将軍とユニットは、それらが都市内部にあって戦闘に従事しないことを示すため、攻囲マークの下に置かれます。ただし、敵対する部隊が陥落させた瞬間に、要塞又は大都市内に匿われた将軍と戦闘ユニットは永久に除去されます。支配しているプレイヤーによって大都市又は要塞内に置くことができる戦闘ユニットの数は、要塞の要塞値と同じです。例えば、2の要塞値を持つ要塞は、2CUsまでの部隊を賄うことができます。大都市は、無制限な数の戦闘ユニットを賄うことができます。攻囲下の要塞又は大都市のスペース内には、無制限な数の将軍を賄うことができます。

13.6 もしも敵の攻囲/封鎖している軍又は部隊が、攻囲下のスペースへ移動した友軍の軍又は部隊によって攻撃されたら、攻囲下スペース内部のいずれかの友軍の軍又は部隊は、結果的に生じる戦闘に参加できます。このタイプの戦闘は、連携攻撃と見なされず (11.4を参照)、サイを振る必要はありません。救援部隊と攻囲下部隊は、自動的にその戦力を統合して一緒に闘います。統合された軍の司令官は、ルール 18.1によって決められます。攻囲下の軍又は部隊は、戦闘に参加するために個別の活性化を要求されません。攻囲下の軍又は部隊は、攻囲している部隊に対して出撃するため、オペレーション・フェイズ中にも活性化できます。戦闘は通常の迎撃と戦闘回避のルールを受けます。もしも攻囲/封鎖している軍又は部隊が、何らかの理由で攻囲下スペースを完全にカラにしたら、攻

囲は終結したと見なされます。

13.7 攻囲フェイズ中、敵の要塞又は大都市のスペースを占める友軍部隊は、フリーの攻囲の試みを行うことができます。攻囲の試みが行われるためには、ルール 13.32の要件が影響します。

13.8 攻囲下の大都市又は要塞は、補充又は増援を受け取ることができず、非補給下で 15.3の影響を被ります。

14.0 政治支配 [POLITICAL CONTROL]

14.1 プレイヤーは、もしもゲームの開始時にスペースを支配していたか、又は友軍部隊が敵支配下スペースを通過して移動したらそのスペースを支配し、支配の変更を表示するために自軍 PC マーカーでマークします。元々支配下のスペースは、元々の所有者を示すためにマップボード上で色づけされ、その陣営の PC マーカーによってマークされていると見なされます。フランス国内のスペースは、各シナリオの開始時にフランスが初期の中立国であるとして、ルージュで色づけされています。もしもフランスがオーストリアの同盟国としてゲームに登場したら、全てのフランス・スペースは直ちにオーストリア軍プレイヤーによって支配下になります。

14.2 プレイヤー諸氏は、ターンの終了時に地方内の過半数スペースを支配することにより、地方 (国家ではない) の支配を獲得します。独立小都市は、地方の一部と見なされず、地方内の過半数のスペースを支配する陣営を判定する目的においてカウントされません。地方が支配を変更するとき、敵 CU によって占められていない全ての非要害スペース (独立小都市を除く) は、直ちに支配しているプレイヤーの PC マーカーでマークされます。

14.3 スペースの分断 [Cut-Off Spaces]

友軍補給源から分断されたスペースも、支配を変更し得ます。補給チェックと損耗フェイズ中、補給源まで LOC をたどれずしかも友軍 CUs を含まない友軍支配下のスペースは、その支配マーカーを相手側面に裏返します (又はもしも存在していなければ、適切な国籍の支配マーカーが置かれます)。もしも損耗によって友軍ユニットが除去されたら (さもなければ、孤立スペースとしての支配変更を回避していました)、それがいたスペースは相手側によって支配下となります。ハンガリー国内で *Klapka* 軍団/*Klapka* 師団まで LOC をたどることができるプロイセン軍の PC マーカーは、マップ上に表示された補給源に加えて、これらのユニットを補給源として使用できます (注釈：これは、プロイセン軍の PC マーカーにのみ適用します)。マップ上の全てのスペースについて、同時に補給状態を判定します。

14.4 政治支配の特性 [Characteristics of Political Control]

- PC マーカーは、将軍又はユニットの移動を停止又は遅らせません。
- あなたは、敵の PC マーカーを含んでいるスペース内に戦闘回避できません (10.3)。
- 退却は、可能であれば、友軍 PC マーカーを含んでいるスペース内で終了しなければなりません (12.1)。
- 連続した PC マーカーは、友軍補給源への連絡線をたどるために使用されます (15.0)。
- もしもターンの開始時に、あなたによって地方が支配されていたら、9.62の要件が満たされているという条件で、その地方内での特別な鉄道移動が認められます。

1 4. 5 イタリアの支配 [Control of Italy]

イタリア王国は、敵対する陣営によって支配できる唯一の国家です。それを行うためには、オーストリア軍プレイヤーがターンの終了時にイタリア王国の過半数スペースを支配しなければなりません。地方と異なり、支配がオーストリアに変更されるとき、VP マーカーが直ちにオーストリア有利に+1 スペース移されますが、イタリア国内に残っているスペースは自動的に支配を変更しません。加えて、イタリアの鉄道は、決してオーストリアに特別な鉄道移動ボーナスを提供しません。イタリア軍ユニットは、イタリア王国内の過半数スペースの支配を奪回することによりイタリアを再征服でき、VP マーカーは直ちにプロイセン軍有利に+1 スペース移されます。征服（再征服）の条件が満たされたら、イタリアは複数回征服又は再征服され得ます。

1 5. 0 兵站と損耗 [LOGISTICS AND ATTRITION]

1 5. 1 部隊は、友軍補給源まで連絡線（LOC）をたどれるか、又は海上 LOC を他の友軍支配下の港湾にたどり、次いで友軍補給源までたどれる、友軍支配下の港湾にたどることができれば、補給下と見なされます。LOC は、友軍支配下又は友軍が占めるスペース（又は全てが友軍と見なされる海上）で互いが隣接し、占有したスペースから補給源まで伸びるラインから構成されます。補給源は、支配している陣営がそこへ LOC をたどるために、攻囲下であってはなりません。捕獲した敵の補給源は、友軍ユニットを補給するために使用できません。部隊によって実際に占められたスペースは、友軍 PC を含む必要がありません。ユニットは、もしも友軍補給源まで LOC をたどれなければ非補給下です。非攻囲下の敵対大都市又は要塞は、LOC を妨害します（13.42 を参照）。

1 5. 2 部隊は、その補給状態が変化する瞬間に補給下又は非補給下と見なされます。別の変化が起きるまで、新たな状態に留まります。このルールの中の唯一の例外は、非補給下の部隊が補給源への LOC を持っていなかったスペースを離れ、補給源への LOC を持つスペースに進入するときで、戦闘のイベントで新たなスペースに進入したら、移動している部隊は戦闘について非補給下と見なされます。ただし、もしも移動している部隊が勝利すると、別の状況が部隊を非補給下に導かない限り、補給下と見なされます。

1 5. 3 非補給下であることの影響。非補給下の部隊は、以下の影響を受けます。：

- ・-2 の戦闘サイの目修正を被る。
- ・ターンの終了時に損耗を被る。
- ・攻囲表上で-1 修正を持つ。

1 5. 4 マップ外補給。フランス軍とフランス-オーストリア軍部隊は、西フランス内のマップボードへと連結するフランス軍補給源へ LOC をたどることができます。

1 5. 5 損耗 [Attrition]

ユニットは、イベント・カードのプレイの結果として、又はターンの終了時に非補給下の状態にあることで損耗を被ります（15.1）。所有しているプレイヤーは、適用される各出来事についてサイを1つ振り、損耗表を調べます。所有しているプレイヤーは、除去されるステップの数を判定するため、スペース内の自軍部隊の規模とサイの目を交差照合します。将軍は、決して損耗による影響を受けません。

注釈：損耗の損失は、CFs（戦闘損失のごとく）ではなくステップで受けます。ただし、ユニット除去の手順は、11.2 のステップ4と同じです。

1 6. 0 フランス軍の介入 [FRENCH INTERVENTION]

1 6. 1 フランス軍の介入は、オーストリア軍によるカード #28 のプレイによって誘発されます。フランス軍介入の前には、どちらのプレイヤーもフランス領土内へ移動又は通過ができません。

1 6. 2 イベントの発生後、オーストリア軍プレイヤーは全フランス軍ユニットを指揮し、フランスのスペースはオーストリア軍プレイヤーに友軍と見なされます。フランス軍ユニットは、オーストリア軍とドイツ軍ユニットと共にスタックでき、全ての点であったかもオーストリア軍ユニットとして扱われます。

1 6. 3 イベントがプレイされた瞬間、オーストリア軍プレイヤーは直ちに1枚の追加戦略カードを引き、次のターンから開始してターン毎に手札枚数が7枚から8枚に増加します。加えて、次のターンから開始して、オーストリア軍プレイヤーが作戦フェイズを開始し、作戦フェイズ毎に持つ作戦ラウンドの数が7ラウンドに増加し、少なくとも1つはフランス軍の将軍又はユニットの活性化でなければなりません。

1 6. 4 以下のフランス軍部隊は、フランス軍の介入後に配置されます。：

- ・直ちに-Niel+（第1軍団）+1×（CD）を Nancy へ、Lebrun +IG 軍団をフランス軍の補給センターへ。1×IG ID と1×ID を軍団支援ボックス内へ置きます。
- ・作戦ラウンド1、介入に続く2番目のターンのMacmahon + Bazaine + 第2軍団 + 第3軍団 + 第4軍団 + 第5軍団 + （第6軍団）4×CD + 1×（CD）をフランス軍の補給センターへ。5×ID を軍団支援ボックス内へ置きます。

注釈：（ ）は減少状態ユニットを示します。

1 7. 0 騎兵 [CAVALRY]

1 7. 1 騎兵は、軍を含む様々なタイプのオペレーションに影響を持ちます。：

- ・CD の存在を持つ軍は、迎撃のサイの目に1を加えることができる。
- ・CD の存在を持つ軍は、戦闘回避のサイの目に1を加えることができる。
- ・相手側の軍よりも多くの CDs が存在する軍は、その追撃のサイの目から1を差し引くことができる。

1 7. 2 軍の一部ではない CD が自身のために戦闘回避のサイを振ると、そのサイの目に 17.1 の修正を加えます。

1 8. 0 将軍 [GENERALS]

1 8. 1 将軍は名称付将軍の作戦的、戦術的能力のみではなく、軍編成レベルの幕僚もあらわします。将軍の先任順位は、将軍のマーカー上に先任順位値によって表示されます。数値が高ければ、より先任順位の将軍です（例えば、S5 の将軍は、S4 の将軍よりも上位です）。もしも1人の将軍がその他の将軍の上位であると、その上位将軍が司令官にならなければなりません。もしも一緒にスタック

した全ての将軍が同じ先任順位値を持つと、所有しているプレイヤーはどの将軍を司令官にしてどれに従属者にするか決めることができ、軍を活性化させる前に司令官を自由に変更できます。司令官の数値は、全ての目的、すなわち戦闘、戦闘回避、迎撃の試みに使用されます。司令官と共にスタックした従属将軍は、いずれかのアクションに影響を及ぼすために自身の数値を使用できません。

18.2 統率している将軍が移動するとき、従属将軍は彼と共に自由に移動するか、又は戦闘ユニットと共にあるいはなしで背後に残され得ます。ただし、もしも統率している将軍が活性化して移動し、上位の先任順位値を持つ将軍を持つスペース内へ又はそこを離れたら、彼は先任の将軍を拾い上げる又は運ぶことができず、少なくとも1戦闘ユニットがその上位先任順位の将軍と共に残されるという条件で、そのスペース内の他のユニットを拾い上げることができます（移動手順については、9.3を参照）。

18.3 将軍の先任順位は、その将軍が迎撃、移動、攻囲のために活性化できるユニットの数もあらわします。もしも司令官の部隊に従属将軍が存在したら、これらの将軍はその先任順位を司令官のそれに加えます。したがって、司令官は通常に行うよりも多くのユニットを活性化させることができます。例えば、将軍の先任順位が「6」であると、彼は通常6ユニットを活性化できます。ただし、もしも彼が「3」の先任順位を持つ従属者を持つと、いまや9ユニットを活性化させることができます。ある将軍は、無制限な数の従属将軍を活性化できます。

18.4 将軍たちは、国籍（例えば、プロイセン、オーストリア、ドイツ、フランス、イタリア等）毎に、最高から最低の先任順で将軍待機エリアから動員されます。同じ先任順位の場合、将軍の動員はプレイヤーの自由裁量です。

例：オーストリアは、何人かの将軍を動員するために2Opsのカードを使用します。彼は1人のオーストリア軍と1人のドイツ軍の将軍を動員することに決めます。彼は部隊プール内のオーストリア軍の将軍から、最高の先任順位を持つ *Benedek* を選択しなければなりません。同様に、彼は自軍部隊プール内のドイツ軍の将軍から、最高の先任順位を持つ *von Hesse* を選択しなければなりません。

18.5 将軍たちは、6.22に従ってその主導権値を使用して軍として、又は6.23に従って個別に活性化したかにかかわらず、常に6MPsの許容移動力を持ちます。もしも6.22に従って活性化したら、道中にどれだけ多くのCUsを拾い上げたが又は置き去りにしたかにかかわらず、将軍の／軍の許容移動力は合計6MPsに限定されます（9.3を参照）。

18.6 敵部隊によって進入されたスペース内で単独の将軍は、支配にかかわらず自動的に隣接スペース内に退却します。これは、しばしば必要に応じて起こります。

19.0 ターンの終了 [END OF TURN]

19.1 もしも14.2に従ってある地方が変更されると、地方内の敵対する全ての非要害スペースを支配しているプレイヤーに変換します。

19.2 もしも自動的勝利（21.1）が発生していないか、又はシナリオの最終ターンでなければ、プレイを継続します。

19.3 もしも宣戦布告が発生していたら、ターン記録表示をその動員記録欄上の現在位置から戦争記録欄の最初のスペースへ移します。

19.4 もしも宣戦布告が動員ターン中に発生していないか、又は戦争ターンであると、適切な記録欄上でターン記録表示を次の右スペースへ移します。

20.0 同盟軍部隊 [ALLIED FORCES]

20.1 動員と戦争段階の両方で、プロイセンはイタリア軍ユニットを指揮し、オーストリアはドイツ軍ユニットを指揮します。

20.2 全ての目的において、イタリア軍ユニットとスペース並びにドイツ軍ユニットとスペースは、それぞれプロイセン軍とオーストリア軍に友軍と見なされます。イタリア軍ユニットはプロイセン軍ユニットと共に、ドイツ軍ユニットはオーストリア軍ユニットと共にスタックでき、全ての点であたかもこれらがそれぞれプロイセン軍ユニットとオーストリア軍ユニットとして扱われます。

21.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

21.1 プロイセン軍プレイヤーは、もしも *Vienna* を支配し、勝利チェック・フェイズ中に少なくとも1VPを持つと自動的勝利で勝ちます。オーストリア軍プレイヤーは、*Berlin* を支配し、勝利チェック・フェイズ中に少なくとも1VPを持つと自動的勝利で勝ちます。プレイヤーは、もしも勝利チェック・フェイズ中に15勝利ポイントを超えて持つと、やはり自動的勝利で勝ちます。

21.2 もしもどちらの陣営も自動的勝利を達成しなければ、ゲームの終了時に最多のVPsを持つプレイヤーが勝利します。同点の場合は、オーストリア軍プレイヤーが勝利します。

22.0 シナリオ [SCENARIOS]

22.1 動員から戦争へ [Mobilization to War]

このシナリオは、動員記録欄上のターン5月Iに開始し、戦争記録欄上のターン10の完了時に終了します。

22.2 七週間戦争 [The Seven Weeks War]

このシナリオは、戦争記録欄上のターン1に開始し、戦争記録欄上のターン10の完了時に終了します。

CREDITS

Game Design: John B. Firer

Game Development: Rob Doane

Game Graphics: Knut Grunitz

Box Cover: Knut Grunitz and Brien Miller

Produced by: Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.

Playtesting: John B. Firer, Nicholas J. Firer, Mark Kalina, Chris Valk

(Partial List as names were inadvertently lost)

Dedication: To Dr. Ross my UWM Modern European History professor and to Paul Chase, an outstanding teaching assistant and friend. Also to my paternal Austrian forebearers, perhaps history could have been different had we won?

プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

はじめに

この項目の意図は、1866 のプレイヤーにゲーム・システムを馴染んでもらい、ゲーム・プレイの万全な例を提供することです。したがって、動員の 2 ターンに続く 1 ターンの戦争が提供され、コメントが付されます。プレイヤー諸氏は、動員シナリオに従って自軍部隊をセット・アップし、このプレイの例に沿って従ってください。コメントは、思考過程とルール適用の例を論証するために提供されます。これらのプレイの例は、正しい戦略やゲーム・プレイの典型を構成するわけではなく、学習目的のみを意図します。ただし、これらは、開始時点における潜在的な戦略の進展と、ゲーム・プレイの全体像をプレイヤーに提供します。

動員ターン I (5月 I)

動員シナリオが選択され、ユニットとカウンターがマップボード上に配置されます。デッキが動員デッキと戦争デッキに分割され、動員デッキをシャッフルして各プレイヤーに 4 枚のカード (5.1) を配ります。プロイセン軍プレイヤー (ウィリー) が先行 (5.2) で、オーストリア軍プレイヤー (フランツ) が後行です。

ウィリーー開始時の考え：

最初の手札は、1 枚の 4 のカード (砲兵予備 [Artillery Reserve])、1 枚の 3 のカード (不満民族 [Disaffected Nationality])、2 枚の 2 のカード (砲声 [Sound of Guns] と皇帝猟兵 [Kaiserjäger]) から成り、全て対応カードです。動員目的において特に有力な手札ではありませんが、プロイセン軍の動員ボーナス (7.24) はとても重宝します！戦争ではなく戦闘がないため、このターンに部隊の移動を望まないため、誰がイベントとして対応カードをプレイできるかは問題ではありません。

プロイセン軍であるが故に、私はオーストリア軍の動員を凌駕する自軍の動員ボーナスを計算できます。加えて、相手側が行うよりも少ない戦闘ユニットを動員して持つため、その分将軍の動員と攻勢作戦を開始するための自軍部隊の配置に集中できます。私は焦らずに相手の動員を見て、敵部隊をカウントして自軍の主要な努力を集中する場所を決定できます。ただし、VPs で劣勢にあるため、戦争が開始されたら迅速に是正しなければならないことを意味し、初期にはボヘミアではなく北部と中央ドイツに集中することにします。

フランツー開始時の考え：

最初の手札は 1 枚の 4 のカード (命令誤伝 [Garbled Orders])、2 枚の 3 のカード (ドイツ連邦がベネデック*と Schwarzgelbe 旅団を強要する [German Allies Insist on Benedek* and Schwarzgelbe Brigade])、1 枚の 2 のカード (カリック旅団 [Brigade Kalik*]) から成り、大体において公平な手札です。私は何枚かのカードをイベントに使用し、何枚かを動員に使用できるので、未来の動員ターンにプロイセン軍が使用することを防ぎます。

このターンの基本戦略は、できる限り多くの将軍と戦闘ユニットを動員することです。宣戦布告カードは、このターンに出現しそうもありませんが、ターン 2 又は 3 にはありそうです。戦争に進む前に、自軍部隊を動員して配置する多くの時間は与えられません。幸いにも、イタリア国内にある大部分の部隊はすでに動員されているため、初期にこれらを差し置いて、ドイツとボヘミアにある自軍部隊に対処できます。

WOR1 : Frederik と Frederick Charles (各 1 OP) を動員 (配置) するため「皇帝猟兵」(2) をプレイし、Berlin 内の (Pr CD) を完全戦力へ動員 (裏返す) します。両将軍は、5 (S5) の前任順位を持ち、これは他の誰かの前に両者を動員しなければならないことを意味します。私はむしろ Goeben と Manteufel を動員したかったのですが、彼らのトーテンボールは低すぎます。私は Fredrick を (第 7 軍団) と共に Münster へ、Frederik Charles を Berlin へ置きしました。これは、おそらくプロイセンを守り、西方を活気づけます。

デザイナーのコメント：プロイセン軍の動員ボーナスは、その目的においてこれを 3 OPs にします。1 人の将軍又は軍団未満梯団 (EBC) ユニットの動員するために 1 OP、1 個軍団を動員するために 2 OPs がかかります。ウィリーは、正しくそれを行いました。

FOR1 : 動員のために「ドイツ連邦がベネデック*と Schwarzgelbe 旅団を強要する [German Allies Insist on Benedek* and Schwarzgelbe Brigade]」(3) をプレイします。このカードをプロイセン軍の代わりに得たので、私は Benedek をボヘミア以外のどこかで使用する選択枝を持ちます。これは動員中の中のみプレイできるためイベントとしての効力を失い、VP の損失を救いました。ドイツにも少し配慮し、Hanover の (Hn 軍団) を動員します。Benedek は部隊プール内で最先任将軍なので、イタリア軍に適合するイタリア国内に彼を置きます。(Hn 軍団) を裏返し、Benedek を他の 2 個軍団を概観できる Vicenza へ置き、その 2 スペース内への迎撃のための潜在力を及ぼします。

WOR2 : なるほど、西方が少しばかり見透かされたと思います。ドイツ同盟国軍団が早期に動員されない代わりに、オーストリア軍にはいくらかの特典があります。(第 7 軍団) を動員するために「砲声 [Sound of the Guns]」(2) をプレイし、残っている 1 OP で Falkenstein を動員して (第 4 軍団) と共に Magdeburg へ置きます。これは、私の最も主要な軍の 1 つを強化し、更にもう一つの軍が存在する脅威を、テューリンゲン州から外に出るときに示します。どのように対処するのか見てみましょう！

デザイナーのコメント：将軍部隊プールからのより前任のプロイセン軍将軍の何人かは、後に動員できる下位の将軍たちよりも優れていることは明白です。

FOR2 : 「カリック旅団* [Brigade Kalik*]」(2) をイベントとしてプレイし、デッキから取り去ります。事実上、VP のためにプロイセン軍に努力させるべくこのユニットを Holstein 内に維持することで、私はこのラウンドで自身の優位のため、確実にこのイベントの特徴を使用できます。加えて、私は VPs を導くことに、いくらかの柔軟性を持ちます。旅団を除去ユニット・ボックスへ移し、プロイセン軍の Slw ID が Flesburug から Altona へ移るとプロイセンは Holstein を支配し、VP マーカーは +5 オーストリアから +4 オーストリアへ移ります。オーストリア (第 1 軍団) を裏返し、(Sx 軍団) を動員します (裏返す)。2 のカードの動員は、悪くありません！

デザイナーのコメント：北ドイツを放棄して VP を失うことは、このときには最良の戦略ですが、Kalik 旅団はイベント・カードとして高い価値を与えます。動員ターン中は勝利チェック (5.6) がないため、Holstein についての地方 VP はこの時点で与えられます。

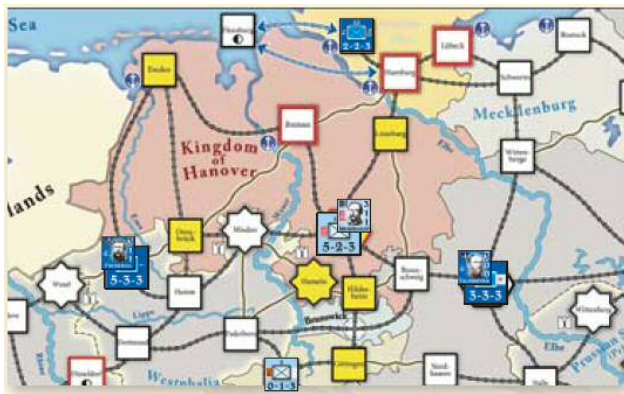


図1：北ドイツの状況 FOR4

WOR3：自軍団の動員を開始するときが来ました。Berlinのプロイセン軍（近衛軍団）と（第2軍団）を動員するため、「不満民族 [Disaffected Nationality]」（3）をプレイします。プロイセン軍の動員についての追加1 OP ボーナスは、本当に便利です！

FOR3：私は動員の遅れが心配になってきたので、後の作戦目的のための基礎を築くことにしました。Albrechtを動員するため「黒と黄色旅団 [Schwargelbe Brigade]」（3）をプレイし、彼をViennaに置いて（第10軍団）をそこで裏返します。

WOR4：私は主要な軍の動員を完了し、側面の守りを開始します。Berlinの（第3軍団）とPosenの（CD）を動員するため、「砲兵予備 [Artillery Reserve]」（4）をプレイします。

FOR4：イタリアとボヘミアを守るための最初の手は打ったので、ここで北ドイツを増強する必要があります。そこには優れた司令官が必要ですが、不幸にも、Arendtschildtを得るため、最初にヘッセン-DのAlexanderを動員しなければなりません。ArendtschildtとAlexander of Hasse-DをそれぞれHanoverとRastattに動員して置くため、「命令誤伝 [Garbled Orders]」をプレイします。（Bd）と（HD）を完全戦力へ裏返します。

デザイナーのコメント：Baden IDは、オーストリア軍の戦闘序列内で最良のIDの1つです。

フランツの第4、さもなければターンの作戦フェイズは終了です。動員ターンに、攻囲（5.3）又は補給チェックと損耗（5.4）フェイズはありません。どちらのプレイヤーも捨て札（5.5）するための手札を残しておらず、動員ターン中に勝利チェック（5.6）はありません。宣戦布告（DOW）がなかったため、ターン・マーカーは動員記録欄（5.7）上に留まり、5月II（5.8）に移されます。

ウィリーターン終了時の考え：

私にとって、悪いターンではありませんでした。私は自軍9個軍団中の5個、いくつかのCDs、3人の司令官を動員しました。オーストリア軍がカリックをプレイしたので、私は1 VP も拾いました。私は最後の動員段階と位置づけ、作戦的先鋒の初期重点形成を確立しました。オーストリア軍も悪くはありませんでしたが、ゲームのこの時点で集中の欠如が顕在化しています。これは意図的なのか、それとも単なる偶然なのか？

フランツターン終了時の考え：

やれることはできと思います。私は必須の動員を行いました、

ここまで望む全ての場所ではありません。私は自軍の將軍幕僚団がプロイセンに対して十分であることを望みます！ ドイツの同盟国は、諸刃の剣です。自軍の戦闘序列に部隊を加えるのは良いのですが、これらの大部分は分散して指揮が弱体です。ザクセン軍とハノーヴァー軍については、神に感謝です！

動員ターン2（5月II）

カードがプロイセン軍とオーストリア軍プレイヤーに配られます（5.1）。

ウィリーターン開始時の考え：

宣戦布告（DOW）カードを持たないため、開戦の決定時期は潜在的にオーストリア軍に留まります。相手がそれを持つ可能性が高いので、注意しなければなりません！ 私は「危殆化された公文書 [Dispatches Compromised]」を持たないので、たとえ相手がそれを持っていたとしても行う機会はありません！ 私は1枚の2のカード（「南方軍予備師団 [Sud Armee Reserve Division]」）、2枚の3のカード（「隠れた浅瀬 [Hidden Ford]」、「ベルサリエリと擲弾兵 [Bersaglieri] and Grenadiers]」）、1枚の4のカード（「潰走 [Rout]」）を持ち、前よりも僅かに良い手札です。「エルベ流域軍* [Army of the Elbe]*」又は「マイン流域軍* [Army of the Main]*」を獲得していたら、第8軍団又は第4軍団の代わりに各3個 ID を使用できたのですが。つまり、私はこれらの2個軍団が動員されなかったら、ターンが続くことを望んでいました。手札にイヴェントがないことは、本当にプレイを容易にし、私は全てのOPsが動員に必要とされているこのターンの大部分を移動にするかどうか疑問を感じます。動員のため、合計16 OPs（12の表面値と4プロイセン軍ボーナス）を使用することで、私はイタリア同盟軍部隊と残りのかなりの部分を動員することができ、プロイセン軍の動員は完了します。

デザイナーのコメント：「マイン流域軍*」と「エルベ流域軍*」のイヴェントは、1個軍団を各3個 ID に置き換えることを認め、置き換えられる軍団は減少戦力でも構いません。これは、これらの軍団を動員するためのOPsの消費を回避し、結果として動員された軍団が盤上に留まるよりも実質的に多くのSPs合計となります。ウィリーターンは全く不運です。

説明的注釈：プロイセン軍のSchleswig IDは、史実ではマイン流域軍の一部で（カードの説明を参照）、したがってイヴェントとしてのこのカードのプレイによって生じた3個IDの1つです。ただし、私は両イヴェントについてエルベ流域軍と同じ条件を使用することで、この特別なイヴェントを単純化しました。これは、主にSw1 IDがカードのプレイ前に戦闘で撃破され、イヴェントを実施する3個IDsが使用不能になることを回避するためです。プレイヤー諸氏は、プロイセンの北ドイツ同盟国が提供した部隊から構成された師団としてのマイン流域軍によって創出された（Sw1の代替として）3番目のIDについて考慮しなければなりません。

フランツターン開始時の考え：

そう、私は宣戦布告「DOW」*カードを手に入れました。このカードは、イヴェントのプレイを強制されますが、プレイのタイミングは私に任されています。この事実と、それがどこにあるか私が知っている事実は、明らかな優位性です。ただし、そのプレイを通してVPを失います。残り手札は、それほど悪くはありません。：3のカード（「プロイセン軍の訓令戦術 [Prussian Auftragsstaktik]」）と2枚の4のカード（「モルトケ [Moltke]」と「第8連邦軍団* [VIII Federal Corps]*」）。イヴェントとしてプレイ可能なカードはありません。動

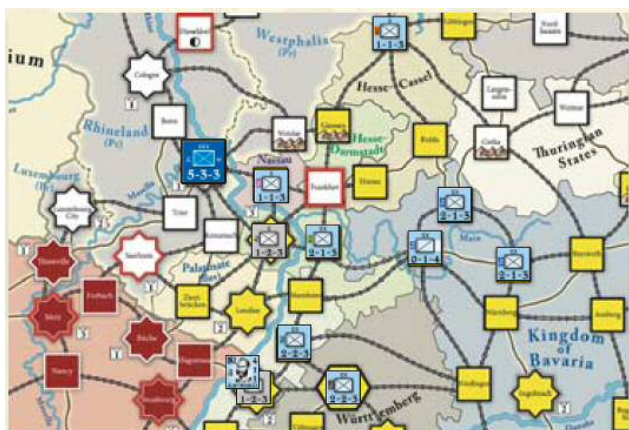


図2：南ドイツの状況 FOR4

員するために必要な組み合わせは、自軍ターンの進捗具合が規定することになります。私は動員のために使用する 13 OPs (11 の表面値と宣戦布告カードについての 2) を持ち、前回よりも僅かに良いです。あきらかに妙な状況に発展しない限り、宣戦布告カードは私の OR4 カード・プレイになるでしょう。

WOR1：イタリア軍の準備をしましょう。：「南方軍予備 [Süd Army Reserve]」のプレイは、Bologna のイタリア軍 (第 4 軍団) を裏返し、La Marmora を動員して彼を Turin に置きます。

デザイナーのコメント：動員時のイタリア軍は、オーストリア軍より優秀というよりは、単純化と複雑な例外ルールの導入を避けるため、プロイセン軍の動員ボーナスからの恩恵を受けます。

FOR1：私は西方を強化するつもりです。「プロイセン軍の訓令戦術 [Prussian Auftragstaktik]」(3) をプレイして Schweinfurt の (Bv ID) と Wiesbaden と Cassel の (Ns と HC IBs) をそれぞれ裏返します。Bv ID は純粋に防御目的であるのに対して、2 個の弱体な IBs は第 8 連邦軍団を創設するための布石です。このカードは次の戦時ターンにデッキへ戻り、両デッキが組み合わせられた後にリシャッフルされます。大胆な企てですが、これが取り去られたら西方では決定的に有利です。

WOR2：Parma の It (第 3 軍団) と Turin の (CD) を動員し、次に Cialdini を動員して Bologna に置くため、「隠れた浅瀬 [Hidden Ford]」(4) をプレイします。

FOR2：Brünn の (第 4 軍団) と (Vienna の第 2 軍団) を裏返すため、「第 8 連邦軍団* [VIII Federal Corps]*」をプレイします。私はここで Vienna にかなり強力な打撃部隊を持ち、一息入れることができました。3 個オーストリア軍団と 1 個バイエルン軍団のみが、動員のために残されました。

デザイナーのコメント：EBC ユニットのほうが強力な軍団は、失われたときにその置換え EIB によって戦力を持ち、移動のためにより有効です。

WOR3：Cobrenz の Pr (第 8 軍団) と Turin の It (第 1 軍団) を裏返すため、「バルサリエリと擲弾兵 [Bersaglieri and Grenadiers]」(3) をプレイします。

FOR3：Olmütz のオーストリア軍 (第 8 軍団)、Trent の (T ID)、

Oderberg の (第 1 RCD) を裏返すため、「モルトケ [Moltke]」(4) をプレイします。私は西方でプロイセン軍を出し抜くため、開戦を早める誘惑に半ば駆られました。が、いったん戦争が始まるとユニットを裏返すことが困難なので、更にユニットを動員する必要があります。

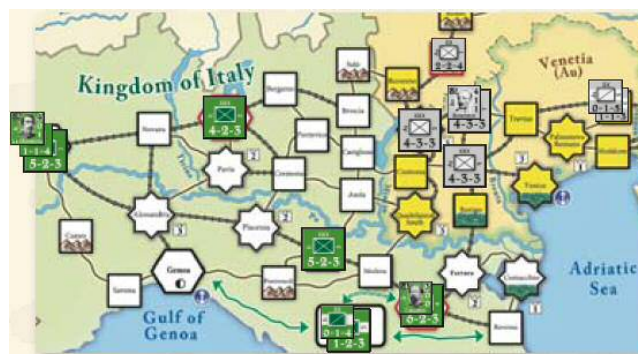


図3：イタリアの状況 WOR4

WOR4：Milan の It (第 2 軍団) を裏返し、Breslau に Pr (第 6 軍団) と Bittenfeld を動員するため「潰走 [Rout]」(4) をプレイします。これはイタリア軍に有効な完全戦力の軍を与え、基本的に当座真に必要な全てのプロイセン軍を動員します。私は次のターンに動員を完了し、次のターンに攻勢作戦のため部隊の集中を開始することができます。

FOR4：「宣戦布告 (DOW) *」をイベントとしてプレイします。：VP マーカーを Au+4 VP から Au+3 VP へ移します。私は、最後の努力として、Stuttgart の (Wu ID) と Bamberg の (Bv ID) を動員します。私は将来第 8 連邦軍団を獲得する見通しがあるため、バイエルン軍団又は残っているオーストリア軍団の動員を選択せず、当面は西方に力を蓄える必要があります。

フランツの 4 番目の OR は、ターンの作戦フェイズを終了させます。繰り返しますが、動員ターンに攻囲 (5.3)、補給チェック、損耗 (5.4) フェイズはなく、どちらのプレイヤーも捨て札 (5.5) するためのカードを残しておらず、動員ターンに勝利チェック (5.6) はありません。宣戦布告 (DOW) が行われたので、ターン・マーカーが戦争ターン記録欄 (5.7) のターン 1 へ移され、1866 年 6 月 16~22 日へ移されます (5.8)。

デザイナーのコメント：戦争ターン記録欄上の日付は、オーストリア・プロイセン戦争の実際の過程を反映します。それ故、動員ターンが正確に完全な 3 ターン続かない限り、動員終了の日付と戦争開始の日付は常にいくらかずれます。プレイヤー諸氏は、疑うことを止めて、動員に続いて戦争が開始された史実の日付に集中しなければなりません。

ウィリーターン終了時の考え：

とうとう戦争が開始されました！ 私は部隊を集中させる機会を持った方が良かったかも知れませんが、全般的にオーストリア軍よりも状況が良いと考えます。私は自軍部隊をより多く動員し、最後の 2 ターンの過程に +2 VP を拾いました。最初の戦争ターンが終了する前に VP を 0 へ移すことを確信しています。

フランツターン終了時の考え：

私が最も起きるの恐れていたこと一戦争がこのターンに始まりま

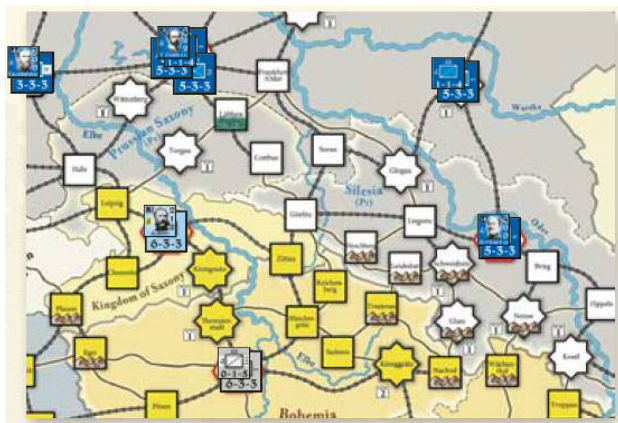


図4：ボヘミアの状況 FOR4

した。私は自軍の動員を完了させることができず、自軍部隊を集中させるために OPs を消費できませんでした。総体的に、私はできる限りこの失望を償おうと考えました。私は明らかな作戦地域を動員された部隊で覆い、必要な司令官をそこに置きました。もしも動員中にプロイセン軍の VPs をもう少し制限できていたら気分が晴れたのですが、-2 VPS はそれほど悪くありません。戦争が始まったことに対する、積極的なスタンスであると感じます。次のターン中には、どこかで主導権を回復できると思います。

デザイナーのコメント：この状況は、正に 1866 の平均的な動員段階の典型です。プレイヤー諸氏は、戦争が常に思いがけず開始されることを意識し、最悪の場合も考えておかなければなりません。プロイセンは、動員ボーナスのため幾分優位性を持ちます。ただし、オーストリアは、イタリア国内の軍団がすでに戦争状態にある（歴史的に）こと、バイエルン（Charles）とザクセン（Albert）王室の司令官たちがすでに盤上にいること（これは、ゲーム・バランスの目的と、両司令官が動員時自動的に高い地位にいたと見なされて盤上にいることに反映されます）で、いくらかの優位性を持ちます。

戦争ターン1（6月16～22日）

捨て札パイルと共に統合された動員と戦争のデッキは、プロイセン軍とオーストリア軍プレイヤーに配られます（5.1）。

ウィリー開始時の考え：

素晴らしい、私は「エルベ流域軍* [Army of the Elbe*]」を手に入れました。これは、低戦力軍団の代わりに追加の IDs を加えることにより、自軍の動員を補完できることを意味します。手札の残りは、Berlin にあるマイン流域軍の移動のために悪くはありません。：「砲兵予備 [Artillery Reserve]」（4）は、私の手札にある唯一の 4 のカードです。私は 1 枚の 2 のカード（「砲声 [Sound of the Guns]」）と、残りは 3 のカードを持ちます。：「プロイセン軍の訓令戦術 [Prussian Auftragstaktik]」、「オーストリア内部の予備 [Reserve from Inner Austria]」、「北方ドイツ軍の予備 [North German Reserves]」、「コレラ [Cholera]」。この OP 配分は、Frederick と Falkenstein がこのターンの大部分の移送を行わなければならないことを意味します。なぜならば、他の自軍将軍は 4 の主導権値を持ち、軍団を活性化させるために 4 のカードで行うからです。私は戦闘で有効な何枚かの対応カードも持ちます。私のカードは、西方での作戦を示唆しており、いずれにしても私が計画していたことです。もしもオーストリア軍がボヘミアの作戦地域内で活性化すると、それにはほとんど対応できないので危険です。

フランツ開始時の考え：

私は価値ある手札を手に入れました。：4 枚の 4 のカード（「土壇場の和平提唱* [Last Minute Peace Initiative*]」、「第 II 予備軍団* [II Reserve Corps*]」、「不承不承の同盟国* [Reluctant Ally*]」、「ハンガリーの叛乱* [Hungarian Revolt*]」と 1 枚のみの 2 のカード「短針銃 [Needle Guns]」です。私は自軍の未動員状態の部隊のいくつかを裏返すための補充カードを持っていたかも知れませんが、全てを持つことはできません。大まかに言えば、これは私が全ての軍を移動させることができ、しかも私の手札に持つ危険なイベントはプロイセン軍が手札に持ちません。加えて、もしも彼が手札に良いオーストリア軍のイベントを持っていたとしても、このターンの後にリシャッフルがあり、次のターンにそれを手札にできるかも知れません。私は 2 つの戦線—イタリアとボヘミアで攻勢を開始する計画です。

WOR1：「エルベ流域軍* [Army of Elbe*]」をイベントとしてプレイします。：Magdeburg の（第 4 軍団）を部隊プールの軍団支援セクションからの 3 個 IDs に置き換え、（第 4 軍団）を除去ユニット・セクション内に置きます。このカードは、イベントとしてプレイされたとき、ゲームから永久に取り去られます。

FOR1：カード・プレイは、西方とボヘミア内の両部隊の相関性を変化させます。イタリアで攻勢を開始しましょう。「ハンガリーの叛乱* [Hungarian Revolt*]」をオペレーションのためにプレイし、Benedek と第 9 軍団を活性化して Padua へ（第 7 軍団を拾い上げて）、Vicenza へ戻して北部の四辺形へ（第 5 軍団を拾い上げて）、全てを Cusiozza へ移動させて移動を停止します。

デザイナーのコメント：これは合計 4MPs の消費です。進入した全てのスペースが鉄道線で連結するため可能です（9.6）。

WOR2:Ops のために「コレラ [Cholera]」をプレイします。：Fredrick と第 7 軍団を活性化させます。Emden へ（プロイセン軍 PC マーカーを置く）、Osnabrück へ（プロイセン軍 PC マーカーを置く）、Minden へ移動させます。オーストリア軍は、たとえ 50% の機会があるとしても、Minden で移動を迎撃しないことに決めます（Arendscjildt の 3 の主導権値は、4～6 のサイの目で迎撃を引き起こします）。私の支配下になるまでハノーヴァー地方の鉄道連結が使用できず、それはターンに終了時になるまで起こり得ないため、移動を停止します。

FOR2：彼が何を企んでいるか知りませんが、その移動を迎撃していたら、プロイセン軍による変換がターン終了時に最も私に重くのしかかる地方である Hildeheim を守れなかったでしょう。そこで、私は、君子は危うきに近寄らずと決めました！ また、イタリアに侵攻しようとしているとき、状況を悪くしたくありません。「不承不承の同盟国* [Reluctant Ally*]」を ops のためにプレイします。：Benedek プラス第 5、第 7、第 9 軍団を活性化させ、鉄道移動を使用して Vicenza、Padua、Rovigo、Ferrara（河川のために +1 MP）へ移動させますが、もしも Cialdini が迎撃すると停止するかも知れません（彼は辞退しました）。Ferrara を封鎖するため（攻囲状態マーカーを置きます）第 5 軍団を置き去りにし、Cialdini とその第 6 軍団を攻撃するため Bologna へ移動を続けます（私の 6 番目で最後の MP）。Cialdini は Florence への戦闘回避を試み、4 のサイの目で成功します。私は自身の 6 番目の MP なので、Bologna で停止しなければなりません（攻囲状態マーカーを置きます）。私はスペースを封鎖して移動を継続するため、1 個軍団を置き去りにしなければならず（13.41）、それは軍を弱体化させました。

デザイナーのコメント：オーストリア軍は、イタリア王国に進入する前に特別鉄道許容力を行使し、敵の領土へ進入するために通常の許容移動力が使用されました。敵は、地方の持ち主が変更されるまでは、敵対する領土内で鉄道連結を使用できません(5.4と14.3/14.4を参照)。加えて、イタリア王国は地方でないため、その鉄道は決して変換されません(14.5を参照)。Bologna内の部隊は、補給下です。なぜならば、オーストリア第5軍団がFerraraを封鎖しているからです。これは、プロイセン軍プレイヤーにとって興味深い状況です。

WOR3：わお、イタリアの状況は危険です。私は部隊を集中させることを望み、Florenceを開始するのに良い場所だったのでCialdiniとの戦闘を避け、彼もそのスペースへ進入できません。つまり、たとえ迎撃に成功したことによる+1(10.3)と、河川越えの防御による+1(9.0 地形効果と 11.1)で戦闘に+2 DRMを持てたかもしれないけれども、私がFerraraでBenedekの迎撃を試みなかった理由はこれです。それはFlorenceとParma内の自軍部隊から更に遠ざけることになりました。

イタリアの状況にかかわらず、私は北ドイツに焦点を当て続けます。「オーストリア内部の予備 [Reserve from Inner Austria]」(3)を、opsのためにプレイします。Falckensteinと彼の3個IDを活性化させ、Braunschweigへ移動させます。Arendtschildtが迎撃を試みて3を振って失敗し、Falckensteinの軍はHanoverへ移動を継続して連携攻撃のために停止します。Frederickの軍は、支援している軍なので、彼は自身の軍がFalckensteinの攻撃軍に加えられるかどうかサイを振って確認しなければなりません。4を振って成功したので、両方の軍のSPs(11SPs)が戦闘に参加します。Falckensteinが攻撃している軍を率いているため、彼は指揮統率状態です。私はBRT上の8~14コラムでサイを振り、Arendtschildtは4~7コラムです。オーストリア軍は、Arendtschildtの防御戦術値のために+1 DRMを持ちます。攻撃側としての私は、対応カードとしての「プロイセン軍の訓令戦術 [Prussian Auftragstaktik]」をプレイして+1 DRMを与えられ、防御側は関連するカードを持たないので辞退します。それ故、攻撃側と防御側の両者に+1の DRMが残ります。私は5を振り、6に修正されて防御側に5CFsを与え、防御側は3を振り、4に修正されて攻撃側に3CFsを与えます。



図5：ハノーヴァー軍団への連携攻撃

われ勝てり！ 私は数字を超過せずに3CF損失を満たせる唯一の方法として、第7軍団を裏返さなければなりません。オーストリア軍は5CF損失を満たすため、Hn軍団を除去して軍団支援部隊グループからのHnIBに置き換え、順に裏返します。Arendtschildtと(HnIB)はHildesheimへ退却し、私はFrederickと(第7軍団)をHanover内へ移動させ、スペース上に攻囲状態マーカーを置きます。Hanoverは敵対する大都市なので、攻撃側の勢い(11.3)と

追撃は選択肢にありません。私は軍団に対する戦闘で勝利することによる+1 VPを受け取り、VPマーカーが+2オーストリア軍VPsへ移されます。回顧すると、FrederickがMindenへ移動する前に、私はFalckensteinの軍を移動させてHanoverに隣接するべきだったでしょう。Frederickは主攻撃軍だったので彼の+1防御戦術値を受けていたからです。しかし、結局うまくいきました！

FOR3：ちょっとした破滅でした！ 私は西方で1個軍団とVPを失い、Hanover地方はこのターンにプロイセン軍の手に落ちることは疑いありません。私は連携攻撃と2つの軍がHanoverへ接近した際に迎撃することを忘れてはいませんでした、Hanoverの防御を固めてカラにしないようにしました。事実上、私はイタリア国内で攻勢を中断することを望まないの、ドイツで何らかの挽回を試みるのがよいと考えます！opsのために「第II予備軍団 [II Reserve Corps]」をプレイし、RastattのAlexander of Hesse-DとAuIBを活性化させて一緒に移動させ、StuttgartでWuIDを、KarlsruheでBdIDを拾い上げ、DarmstadtにAuIBを置き去りにしてHDIDを拾い上げ、次いでWiesbadenにBdIDとWUIDsを置き去りにしてHCIBを拾い上げ、Frankfurtへ戻って次いでCasselへ移動します。Cassel内の私の軍は、HDID、Ns、HCIBsから構成され、Göttingen内へ迎撃するための位置にいます。

デザイナーのコメント：これは複雑な機動ですが、A.of Hesse-Dが鉄道を介して移動しているときに9MPs(6+3)の潜在的な許容移動力を持つため、完全に合法です。RRボーナスなしで、これは不可能でした。彼はこのような要領でユニットの拾い上げと置き去りを行い、自身のMA(3MPs)又は軍全体のMA(6MPs)を超過したユニットはありません。9.3, 9.4, 18.5を参照してください。これは、個別活性化を凌駕する軍活性化(すなわち、將軍を軍として活性化させること)の効率性を論証します。この複雑な移動が、部隊の密度が高くなるゲーム後半で発生するとは思えません。プレイヤーのために、軍活性化固有の可能性、特にRRボーナスの利用と組み合わせたそれを図で提供します。

WOR4：あまりに多くの逆境に直面する前に、私はHanoverの状況をよりよく利用します。3個IDsを持つFrederickをHildesheimへ移動させるため、「砲兵予備 [Artillery Reserve]」(4)をプレイします。Hanoverは大都市なので軍団によって攻囲しなければならず、私は軍団を背後に残しておかなければなりません。ArendtschildtとHanover軍の残りは、4を振ってGöttingenへ戦闘回避することに成功します。私はHildesheimをプロイセン軍の支配下に変換します。私はArendtschildtの追撃を継続しますが、特別な鉄道交差点を通過しているため、Göttingenへ進入するために2MPsがかかります。Hesse-Dは迎撃を試みないことを選択し、Arendtschildtは更なる戦闘回避を試みることに決め、5のサイの目でそれを行います。彼の軍はCasselでHesse-Dと合流します。私はGöttingenをプロイセン軍支配下に変換しましたが、自軍IDsがその最大MAに到達したため、停止しなければなりません。鉄道によって進入したスペースは敵対する地方なので、ボーナス鉄道移動は含まれません。私はFrederick単独で移動を継続できますが、Göttingenに彼がCUsと留まることを望みます。

FOR4：十分に動揺しています。私はVPのためにBolognaの奪取を望みましたが、Benedekの軍を他で使用するために解放することがより重要です。私はターンの残りに彼を移動させることはできませんが、必要があれば迎撃は可能です。Bolognaを攻囲すべく「土壇場の和平提唱* [Last Minute Peace Initiative*]」をopsのためにプレ

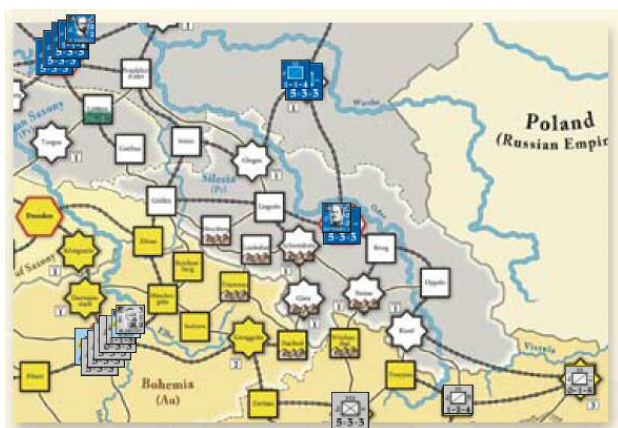
イします。大都市としての Bologna は、1 の固有要塞値を持つため、私は-1 DRM に直面します。4 の目を振って3に修正され、都市は征服されます。攻囲状態マーカーを破壊状態に裏返し、スペース上にオーストリア軍 PC を置き、VP を+3 オーストリアへ移します。Benedek のユニットは、攻囲後に1MPを残すため、私は第9軍団を Ferrara へ戻すためにこれを使用します。VP スペースを防護するため、Benedek による迎撃を通しての潜在的な増援と共に第7軍団を Bologna に残します。

WOR5：個別活性化のために「砲声 [Sound of the Guns]」(2)をプレイします。：Danzig と Berlin のプロイセン軍 CD を活性化させます。Danzig の (CD) を Berlin へ、Berlin の CD を Göttingen へ、迎撃を受けず目的地が基本 MA 以内なので、実際のルートに違いはありません。これは、Frederik での迎撃機会を増加させる一方、Berlin の主力軍が無防備になります。万一に備え、私は残っているカード (3 のカード) を保持しています。

デザイナーのコメント：減少戦力の CD でさえ、迎撃 DRM を提供します。個別の活性化に関しては、2 のカードで移動できるのは極めて稀です。

FOR5：彼は何を企んでいるのでしょうか？ 偶発時に備えて、ボヘミアに自軍部隊を集結させるときです。Vienna の Albrecht を活性化させるため、「クラブカ将軍がハンガリー軍団を組織する* [General Klapka Forms Hungarian Legion*]」(3)をプレイします。彼は、第2と第10軍団と共に鉄道線に沿って Königgrätz を通過し、Brünn で第4軍団を拾い上げ、全てが Prague へ移動します。これは、彼に考える何かを与えることになります！

WOR6：これらのカードは、手に入れることが困難で、(第7軍団)を完全戦力へ回復させることにより、長い目で見れば自軍を強化するので、私は「北ドイツ軍の予備 [North German Reserve]」をイベントとしてプレイします。：(第7軍団)を完全戦力へ裏返します。



FOR6：軍を移動すべく Albert を活性化させるため「不満民族 [Disaffected Nationality]」(3)をプレイします。：彼と Sx 軍団は Prague で Albrecht と合流します。これで、ボヘミアでの集結は完了です。敵のボヘミアへの前進を見張る場所に位置し、同時に西方では Berlin と Silesia でプロイセン軍を脅かすことができます。

攻囲フェイズ (5.3)：

プロイセンは、Hanover で1つの攻囲を持ちます。彼は4を振り、Hanover (大都市) の要塞値のため3に減少します。都市は征服さ

れ、攻囲状態マーカーを破壊状態面に裏返します。プロイセン軍の PC をスペース上に置き、プロイセン軍は+1 VP を獲得したので VP マーカーを+2 オーストリアへ移します。

オーストリアは、Ferrara に1つの攻囲を持ちます。彼は6を振り、その要塞値のため4に減少します。要塞は征服されます。：攻囲状態マーカーを破壊状態面に裏返し、オーストリア軍の PC をそのスペース上に置きます。

補給チェックと損耗フェイズ (5.4)

オーストリア軍ユニットによって占められていない Hanover 内のスペースは、プロイセン軍支配下に変換されます。

オペレーション・カードの捨て札 (5.5)

オーストリアは「短針銃 [Needle Guns]」を捨て札します。これは、カード・テキストに従ってデッキのリシャッフルを要求します。

勝利チェックの実施 (5.6)

いまやプロイセンは、Hanover を支配します。VPs を+1 (オーストリア) へ移します。

デザイナーのコメント：加えて、次のターンにプロイセン軍プレイヤーは、Hanover の鉄道線を使用できます。

5.7 は N/A で、ターン・マーカーが戦争ターン2へ移されます。5.9 は N/A で、デッキは 5.10 に従ってリシャッフルされます。

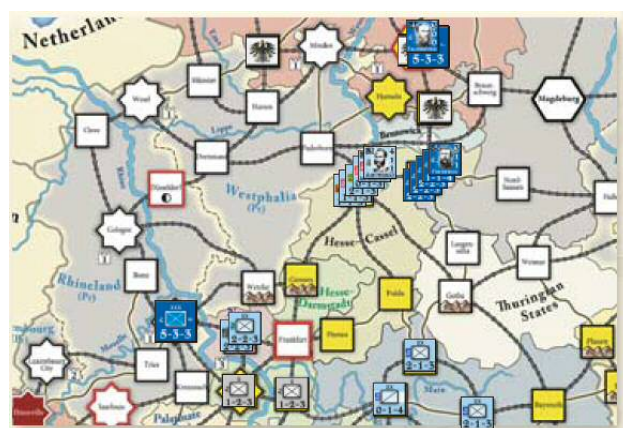


図7：ターン終了時のドイツの状況

ウィリーーターン終了時の考え：

このターン中、多くの事柄が申し分なく運びましたが、私はこの時点が最終状態であることに失望しています。私の目標はVPsを0に落とすことでしたが、+1 オーストリアまで低下し、ターンの終了までに北部と中部ドイツの全てを奪取する計画は、一部が実現しただけです。問題は、イタリア国内への圧倒的なオーストリアの電撃戦で、これは私に VP を課し、更に重要なのは、ドイツにおける私の予定表の追求から目を逸らせたことです。ターンの初期に、彼は限定された4枚のカードの使用を通して真に私を脅しました。彼は実際に行った以上のことをしたと思います。彼の中部ドイツ内での限定された部隊の集中は、天才的でした。加えて、彼はボヘミアで事な集中をやったのけ、これは全くの脅威でした。

ただし、私は長い目で見ると自軍に有利と信じています。私は損失を相手よりも補充できる潜在性を持ちます。：後備兵、北ドイツ予備、予備軍団ともろんマイン流域軍*プラス両者に共通のカードです。彼の軍は、裏返されたときの軍団がわが軍の3の代わりに2の

CF を持ついささか脆いもので、ザクセン軍団を除く彼のドイツ軍は一般的に弱体です。私は優れた主導権と相対的な戦術値を有する、高い先任順位の優れた指揮統率も持ちます。ゲームはまだ9ターンあり、相対的に有利な自軍には十分な時間です。

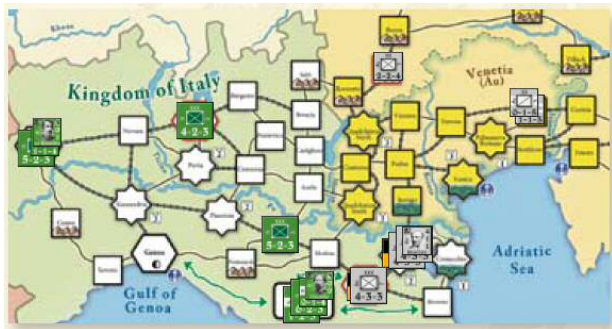


図8：ターン終了時のイタリアの状況

フリッターターン終了時の考え：

私は成り行きにかなり満足しています。イタリアは彼の弱点で、私はそのVPスペースの征服から開始しました。事と次第によっては、私はイタリア全土を征服することすらできるかもしれません！ Pragueにおける集中は、望んでいた以上でした。状況に依存して、私はBerlinへ進撃し、自動的勝利を試みることができるかも知れません。ドイツは、私にとってのイタリアです！ もしも彼がここで進捗すると、私は同盟国の努力を強化するため、ボヘミアとオーストリアから部隊を転用しなければなりません。私は2つの重要な現実について懸念しています。第一に、このターンの手札は例外で、次のターン又は近い将来にそれが繰り返されるのを期待できないということです。第二に、私の動員は不完全で、プロイセン軍のようにこれを埋め合わせる機会を多く持たないということです。わがオーストリア軍特有の補充イベントは、プロイセン軍ほどではなく、しかもプレイするために高い機会的なコストを要求されます。加えて、これらは、しばしば第8連邦軍団*に導かれるイベント・プレイのごとく前提条件が要求され、もしも満たしてもデッキ外へ何枚かの高い数値のカードを持っていくことになります。一私よりも彼がなんとかうまくできる状況です。

デザイナーのコメント：プレイの例は、これで終わりです。私は限られたスペース内で、可能な限り多くのプレイの例を含めることを試みました。

プレイヤー諸氏は、この例をそのまま利用して、カードを配ってターン2に乗り出すことができます。



デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

1866 インスピレーションの背景 [Inspiration Behind 1866]

全ては *Hannibal, Successors*、『Modern European History 1815 to the Present』から始まったのですか？ 「1866」デザインとなる短い記事で Roy Matheson が尋ねたとき、私はこのゲームのアイデアを提案した実際の時期を思い出そうとしました。最初に述べたごとく、これは自発的なデザインというよりむしろ進化の過程で、おそらく 25～35 年の期間に及びます。おそらく、最初から始めることがベストです。最初に、私は 1971 年のカレッジ2年生の1学期中に、この時代に強く興味を抱きました。私はウィスコンシン州ミルウォーキー大学の Dr. Ross の下で「1815 年から現在までの近代欧州史」を受けており、私たち（学生）は一学期の終わりまでに研究論文の提出を割り当てられましたが、これは私がカレッジに通っていたころは極めて普通でした。私はすぐに基本テキストを消化し終わり、小学生のころ課題で読んだことを曖昧に覚えているドイツ統一を扱っている項目に進みました。私は大学図書館から Gordon Crag の『*The Battle of Königgrätz*』を借り、内容に興奮して 1866 年の普墺戦争について書くことに決めました。この件についての予備的なリサーチを開始した後、これがウォーゲームの題材に適していることに気づきました。私は研究論文を圧縮してウォーゲームに添付する許可をもらい、最初のデザインが開始されました。ゲームは、今日の標準では極めて稚拙なものでしたが、ゲームのプレイをプロジェクトするために考察したとき、学生助手にとって十分に興味があるものとなりました。

1982 年のカリフォルニア州モンテレイの海軍大学院まで早送りします。私は陸軍の奨学生に選ばれていたので、国家安全保障問題カリキュラムに登録されました。中東に焦点を当てた大きな学問的負担にもかかわらず、私にはその他の興味をそそられる科目を調べる余裕がありました。ある日、授業の合間に本棚を拾い読みしていると、旧友である Friedjung の『1859～1866 年、ドイツ覇権の戦い [The Struggle for Supremacy]』を発見して再読し、再びこの時代をゲーム化したいという望みが湧いてきました。大学院時代の後半、私は文献コースとしては軍事史が多い「戦略文献調査」に所属しました。工業化と国家主義の2つの発達により戦争にもたらされた変化を学習する間、私たちは Crag の偉大な書籍と同様に、Howards の『普仏戦争 [The Franco-Prussian War]』を研究しました。アイデアが深められ、ノートが取られ、戦闘序列が集められ、マップがディヴェロップされ、結局、当時の作戦レベルのゲームをディヴェロップする方向に向かいました。

80 年代から 90 年代は、私のアイデアはあまり動きませんでした。全てのリサーチと主題に対する考えを含んだゲームを私は望みました。ゲームは市場の外にありましたが、それらは戦術色が強すぎるか、戦略と当時の主要な関係者に関するエキサイティングなゲームで私を満足させるには一般的過ぎるかのどちらかでした。ドイツ統一戦争の軍事・政治的特徴を捉えた媒体とは思いませんでした。

アヴァロン・ヒル社の *Successors* の登場です。1997 年秋のある日、仕事から帰宅して『The General』の最新号を熟読していると、*Successors* の広告が目に入りました。それは、比較的新しい概念を持つ、カード・ドリブン・ゲーム (CDG) でした。私はアヴァロン・ヒル社の *We the People* と *Hannibal* を店で見ていましたが、伝統的なヘクス・ゲームに傾倒していたため、カードとスペースの概念が真に好きにはなれませんでした。ただし、*Successors* は、常に私を魅了してきた時代を扱い、私はカードの有無に関係なく極度に興奮しました。私は注文しましたが、それが到着するまで待つことができず、本命のゲームが届くまでを乗り切るため、地方のゲーム・

ストアで *Hannibal* を購入しました。ルールを読んでプレイした後、私はこのゲームと CDG システム全般に恋に落ちました。Crankshaw のビスマルク伝記に続いて Turnbull の *Solferino-The Birth of a nation* を読んだとき、そのとき読んでいた時代に CDG システムが潜在的に適合することを認識せざるを得ませんでした。そこで、私はこの革命的なシステムを使用して、2つの統一についてのゲーム・デザインを開始しました。そのデザインは、私の *Age of Bismarck : The Unifications of Germany and Italy 1859-1871* の原型となりました。CDG システムは、私が望むこの時代のゲームのタイプをデザインすることから常に私を妨げた難題を解決するように思えました。

AOB のディヴェロップメント過程中、Wawro による初期の書籍 (*The Austro-Prussian War Austria's War with Prussia and Italy in 1866*) を補完する初期の優れた Showater の *The Wars of German Unification* を読んだ後に 1866 をインスパイアされました。約2か月間以内で、私は 60 年代から今世紀まで育んできた、私が覚えていたと信じる実際のヴィジョンで、1866 の基本デザインを行いました。デザインは、起業問題のために5年間遅れました。ただし、Compass Games は 1866 の出版を熱望し、ゲームの制作する選択を行いました。私はこのシステムを使用した追加のタイトル、例えば 1859 (準備作業はすでに開始されています) や 1870、そしてデンマーク戦争を扱う 1864 を思い描いています。

予期せぬ勝利 [An Unexpected Victory]

普墺戦争 (又は七週間戦争) におけるプロイセンのオーストリアに対する勝利は、オーストリアのみならずヨーロッパ全体にとっての驚きでした。オーストリア軍は、あまねく各国から優れた軍隊と見られていたため、その敗北はヨーロッパの軍事組織に衝撃を走らせました。1859 年にオーストリアがフランスによる敗北の教訓から学び、短所を克服したように見える一方、オーストリアを支援するために動員中のプロイセンの動きは鈍いものでした。1864 年のデンマーク戦争中、浅はかな観戦者の大部分は、Gablentz 指揮下のオーストリア派遣軍に、自国の同盟国であるプロイセンよりも非常に高い評価を与えました。ただし、プロイセンは、有能な戦争大臣フォン・ルーンと輝かしいプロイセン軍参謀総長フォン・モルトケの統率の下、急激な改革を断行していました。動員、訓練、作戦術、効率性が優れた手法と技術の有効使用を通じて発達しました。一方、1859 年の戦争から悪い教訓を学んだオーストリアは、将校の非効率性や無能、技術の進歩、軍事への政治的干渉といった問題に悩まされ、効果的な対処をしていませんでした。その結果はオーストリアにとって最悪で、小ドイツ主義の勝利がドイツ国民に統一を訴えました。オーストリアはドイツから除外され、軍国主義プロイセンの下での統一は、ヨーロッパが認めなければならない現実となりました。

動員 [Mobilization]

この時代、大国の常備軍は相対的に小規模で、一定国家の戦闘序列を増やすため、予備役の動員が要求されました。動員の技術と時間割の計画は、50 年後の未来に第一次世界大戦の動員で目覚ましく洗練されたレベルには、到達していませんでした。私は、これを反映させて 1866 をデザインしました。おそらく、1866 の最もユニークな断面の1つは、戦前の動員と展開を扱う広範なルールです。戦争が布告されたとき、それが起こるまで誰もが半信半疑で、曖昧な雰囲気の中で、各陣営は自国軍を動員して司令官を任命しなければなりません。多くの道のりの中で、これが 1866 の最も興味深くエキサイティングな要素であることに気づきました。

動員準備に関していくつかの異なる枠組みをプレイヤーに提供す

るため、私は動員に含まれる生のデータを述べることにします。プロイセン軍は、戦争が開始される前に自軍部隊を完全に動員するため、総計で 44 OPs が要求されます (プロイセンについて 28 とイタリアについて 16)。オーストリア軍は、戦争勃発の前に自軍部隊を完全に動員するため、45 OPs が要求されます (オーストリアについて 28 とドイツ同盟国について 17)。表面上、これは非常に似ています。ただし、プロイセンはオーストリアに対して、動員でいくらか固有の優位性を持ちます。それは、特に、各カードが動員に使用されるときに 1 OP が加えられるのと、2 個軍団の動員を巧みに回避するためエルベ流域軍とマイン流域軍を使用する能力にあります。

平均的な動員の手札は、ほぼ 12 OPs から成ります (3 OPs のカード値の平均を基準に)。概算すると、プロイセンが自身のプロイセン軍とイタリア軍部隊を完全に動員するため、ほぼ 2.75 動員ターンかかります。逆に、オーストリアが自身のオーストリア軍とドイツ軍部隊を完全に動員するため 3.75 動員ターンかかります。これらの計算は、イベントとして使用するカードを考慮していませんが、現実にはカードがイベントとして使用される状況 (DOW はイベントが要求されます) と完全な動員は、おそらく長くかかります。

動員に含まれる最終的な不確定要素は、部隊の展開です。繰り返しますが、プロイセンは2つの地域で優勢です。まず、第一に、もしも動員が3番目か4番目のターンに継続すると、プロイセンは自軍部隊を完全に動員し、これらの部隊を作戦予想地域に集中させて展開できます。これが発生すると、オーストリアは未だに自軍の動員を試みている間、プロイセン軍に向かって行軍するために動員を中止するか、又は動員を続けて展開を先延ばしにするかジレンマに直面します。第2に、プロイセンの鉄道ボーナスは、オーストリアよりも速く早く展開することを認めます。したがって、オーストリアは、常に非対称の動員状況をカウントでき、それ故開始時から優先して非常に注意深く動員を計画しなければなりません。

編成上の差異 [Differing Organizations]

主役であるオーストリアとプロイセンは、異なる編成を持ち、これは 1866 の戦闘序列に反映されています。両軍は、基本単位としての歩兵旅団 (IB) を持ちます。プロイセンは、2 個旅団プラス支援部隊で 1 個歩兵師団 (ID)、2 個歩兵師団プラス支援部隊で 1 個軍団を構成する古いモデルを維持していた一方、オーストリアは 1859 年の後はこの通常形態から外れていました。軍団内の中間統率レベルとしての師団を廃し (いくつかの師団は、軍団から独立した部隊として残されました)、旅団に分割して軍団司令官の直属としました。理論的に、これは IB の軍団命令への対応性の増加を意図しましたが、現実には起きたのは軍団司令官の統率範囲内における決断の増大でした。結果として、軍団司令官が Gablentz のごとく非凡な司令官でない限り、現実には対応性の低下となりました。

その他の交戦国間の軍団構成は、非常に多岐に及びました。ハノーヴァーはオーストリアのモデルに従いましたが、残りのドイツ諸邦はプロイセン軍のモデルに従う傾向がありました。おそらく 1866 で最良の軍団であるザクセン軍団は、軍団内に固有の CD を有し、これは戦役中に用いられました。フランス軍団は、歴史上の実践的な組合せを基本に、意図的にデザインしました。フランス軍団は 3 個 IDs と支援部隊から構成されます。軍団から撤収した CDs は、独立ユニットとしてあらわされます。イタリア軍は一定の軍団構成を持たず、IDs はその任務を基準に軍団へ割り当てられました。例えば、Cialdini 指揮下の第4軍団は、現実には小規模な軍でした。CDs は、独立ユニットとしてモデル化されました。一般的な CDs は、傑出して優れたものから劣悪までの範囲に及びました。オーストリアは、良く訓練され装備の優秀な騎兵師団を持ち、2つのタイプであらわされます。: 搜索と保安のための軽騎兵師団と機動戦中に

打撃影響を追加する重（予備）騎兵師団です。フランス軍騎兵師団は、両方の要素を組み合わせました。ドイツ、イタリア、プロイセンの騎兵はゲーム中最低で、その平凡な使用と歴史的行動を反映しています。この時代の騎兵は、ナポレオン戦争と比較して重要性が低下していました。それでも偵察や保安の任務で価値を証明する一方、ライフルが施された小火器や砲兵の威力増大により、戦場における決定的な武器としての使用は失われました。

個々の軍隊の有効性は、戦力（SPs）と結束度（CF）の組合せによってあらわされます。多数の軍団が似通った戦闘戦力を持つ一方、その個々の CF 値は、戦闘に参加したときにどれだけ結束が固まったのかを示します。例えば、プロイセンとザクセンは、減少したときもその高い CFs に留まりますが、オーストリアとフランスは軍団が傷ついたときにそれが減少します。残りのドイツの軍隊とイタリア軍は、他の交戦国の軍隊と比較して、最も弱体な軍団構成を持ちます。ドイツ又はイタリアの軍団が撃破され（すなわち、戦闘不能となる）、ゲームから永久に取り去られるためには、多くの戦闘敗北を要しません。補充カードは、マップボード上に残っているユニットを完全戦力へ回復させるためのみに使用でき、除去ボックス内では不可です。より多くの罰を受けることができるユニット（すなわち、高い CFs を持つ）は、完全戦力へ回復させてゲームに留まるための潜在性を持ちます。EBC ユニットの、この区別を持ちます。プロイセン軍 IDs は、フランス、バーデン、ヴュルテンベルクの IDs とオーストリア軍ティロリアン師団のようなくつかと比較して、ゲーム中で最優秀です。

将軍 [Generals]

ルールで述べたごとく、将軍は歴史的に存在した司令官のみでなく、軍又は独立部隊の幕僚もあらわします。それ故、私は歴史的な事実に基づいて司令官を選択したのみならず、その他の潜在的な要素も含めました。1866 に含まれる将軍は、過去又は将来のどちらかで軍又は独立部隊を統率する能力を持ちます。これは、彼らが統率で傑出していたのではなく、むしろ彼らが前任順位、能力、影響力を通して統率する機会を与えられたことを意味します。プレイヤー諸氏は、両陣営の最高の将軍の何人かが低い前任レベルを持ち、したがって昇進が困難であることに気づくでしょう。

CDGs（カード・ドリブン・ゲーム）がそのジャンルの大多数と異なる 1 つの領域は、将軍の迎撃と戦闘回避の能力を構成する定義にあります。大部分の CDGs は、これらの機能を定義するために将軍の戦闘評価値に依存します。私はこれに賛成ではありません。そうではなく、戦闘評価値は戦闘状況で優れた又は積極的な影響力を持つ将軍の能力であると考えます。迎撃と戦闘回避の能力は、私の意見では将軍の主導権要素を超えています。したがって、私は「戦略評価値」を「主導権評価値」と読み替えました。将軍が敵の動きを読んで手を打つか（迎撃や戦闘回避）、又は自軍を移動させるか（活性化）は、私にとっては将軍の独創性の機能です。戦略は作戦術ではなく、もっと広範な目標を獲得するための機能です。前者は幕僚団と君主の領域であり、後者は戦場の将軍です。プレイヤー諸氏は、自身がプロイセンとイタリアの王又はオーストリアとフランスの皇帝であることを忘れてはなりません。あなたは自軍野戦司令官の広範な活動を指図しますが、作戦の指揮に関して将軍たちが責任を持ちます。

連携攻撃と戦闘のシステム [Coordinated Attacks and the Combat System]

1866 年の古典的な連携攻撃は、サドワ（又はケーニヒグレーツ）の戦いです。フレデリック・カールのプロイセン第 1 軍は、西からビストリツァ [Bistritz](Bystrice) 川に沿ったオーストリア軍の布陣

を攻撃し、一方フレデリック皇太子のプロイセン第 2 軍は北東から攻撃しました。その結末は、ベネデック北方軍の大損害と、1866 年におけるプロイセンの最終的な勝利でした。これらのタイプの連携行動は、滅多に起きるものではなく、ケーニヒグレーツでの戦闘は第 2 軍の到着が遅れていた（フレデリックが低いサイの目を出しました）ほぼ失敗するところでした。それ故の、モルトケ対応カードの値です（フレデリックの低いサイの目に **-2 DRM** を加えます）。

プレイヤー諸氏は、なぜモルトケがカードのみにによってあらわされ、将軍カウンターでないのか不思議に感じるかも知れません。その答えは、簡単です。彼はプロイセン軍の参謀総長であり、作戦指揮を執っていませんでした。彼の存在は、作戦を開始する前の、例えば訓練計画、動員等で感じられ、作戦中の彼の関与は大まかな情報収集、提言、手持の能力でした。

戦闘システム自体に関する限り、非常に簡単で、プレイヤー諸氏は他の CDG 戦闘システムとの類似性を認識するでしょう。微妙な違いは、同点の場合に防御側ではなく攻撃側が勝利する事実です。これは、戦争中に闘われた大部分の戦闘で、攻撃側が交戦にしたものの高い犠牲を払った事実を反映しています。追撃は、勝利した軍が有能な司令官と騎兵の優勢を持たない限り、実施が困難な選択でした。プロイセンは、サドワ（ケーニヒグレーツ）の後で、ある程度オーストリア軍の巨大な騎兵予備のため、オーストリア軍の追撃に成功しませんでした。

要塞と攻囲 [Fortresses and Sieges]

この時代の戦争では、要塞化建造物（要塞や大都市）が局地的な限定防御の機能を与え、野戦軍の集中と休息地点を提供しました。大規模な攻囲は発生しませんでした。稀に、例えば普仏戦争中のメッツやパリで起きました。ただし、要塞化建造物は連絡線を脅かしたので、補給線の安全を守るために要塞を奪取又は封鎖する必要がありました。敵の領土奥深く突出して要塞に遭遇すると、自軍部隊が出血することになります。それ故、攻囲のルールは、小要塞の扱いは最小限にしたものの、より完全な要塞に遭遇した作戦では停止させるようデザインしました。攻囲の頻度が高いことが気になる方は、選択の攻囲ルールを試してください。大都市に関して最後に一言。1866 で描写された大多数の大都市は、発展する都市を収めるため、遙か以前に破壊された城塞を持ちました。したがって、これらは、言葉の厳密な意味で要塞化建造物ではありません。ただし、これらは小都市でもなく、敵が確保するために何等かの努力は必要でした。それ故、妥協として、私は 1 の要塞値をこれらに与えました。それは、これらを征服することは比較的容易であるものの、簡単には迂回できず、侵攻軍が対処しなければならないことを意味します。

フランスの介入 [French Intervention]

ナポレオン III 世は、その時点までずっとオーストリアが勝つだろうと思っていましたが、サドワの戦いの後、ドイツにおけるプロイセンの覇権を恐れるようになりました。7 月 4 日、彼はプロイセンとイタリアに、オーストリアと講和するよう促しました。ドルアン外相は、解決に影響を与えるべく、国境付近に 100,000 名の監視軍の設立を促し、ウィーンへ進撃する試みを妨害するため、プロイセン軍野戦司令部へ使者のベネデッティを送りました。ナポレオン III 世は、もしもプロイセンがこの戦争からいずれかの領土を獲得したら、代償にフランスもライン川上の領土を要求しました。潜在的な代償領土には、ベルギー、ルクセンブルク、バイエルンのプファルツ、ヘッセン＝ダルムシュタットを含みました。

ドルアンは皇后の支援を受けていましたが、ナポレオン皇子、ル

ーエル、ラ・ヴァレットのようなドイツとイタリア統一主義者に支えられた宮廷分子と対しました。後者の人物たちは、武力介入を企てたナポレオンの考えを変えることに成功しました。介入を実施するランドン元帥の計画は、140,000 名をライン川に、プロイセン又はイタリアに対して用いる 110,000 名をリオンに動員するものでした。現実には、合計 150,000 名で数週間かけて「ライン流域軍」を形成することになります。フォン・モルトケは、二週間以内に介入のために 50,000 名とシャロンに集中した 23,000 名、並びにこれらの部隊を補完するため強力な帝国近衛軍団も使用可能と見積もっていました。

もしも 1863 年に戦争が起きていたら、フォン・モルトケの見積もりでは、ライン川に沿った潜在的なフランス軍の戦力とその意図は以下のとおりです。:

- ・メッツの軍—45,000 名
- ・ストラスブールの軍—90,000 名
- ・ヴァイセンブルクとビツチュの軍—115,000 名

モルトケは、これらの部隊が予備役と休暇のキャンセルで呼び戻して集中するため、更に 14 日間かかると見込んでいました。攻撃の軸は 2 本になったでしょう。:

- ・ストラスブールから、ラシュタット〜ネッカー川〜ウルムを経由して南ドイツへ
- ・ストラスブールとメッツの間から、バイエルンのプファルツとヘッセン＝ダルムシュタットを経由し、マンハイムの主要な渡河点でライン川を渡り、最終的にマイン川へ

上記から分かるように、状況が正しく整えば、フランス軍の介入は潜在的に起こり得ました。ゲームでは、6 プロイセン軍 VPs、オーストリアとの交渉、カード #28 のプレイを意味します。参照目的のため、サワダの戦いの前にプロイセンが 5 VPs を集めていたら、潜在的な介入が発生するために実質的な 6 VPs の勝利が要求されます。

選択ルール [OPTIONAL RULES]

デザイナーのコメント: 1866 の基本ルール・セットは、徹底的にプレイテストされ、それ自体が完全なものです。ただし、プレイテストの過程で公開のためのシステムの最終レビューで、更なる発展への道を進むプレイヤーに提供するため、選択ルールがディヴェロップされました。これらは広範にプレイテストされておらず、プレイヤー諸氏は望むなら全て無視できます。これらは、1866 のプレイの真髄ではありません。

1. 手札枚数の増加 [Increased Hand Size]

動員ターンについての手札枚数を 4 枚から 5 枚へ、作戦ラウンドを 4 から 5 ORs へ増加させます。同様に、戦争ターンについての手札枚数を 7 枚から 8 枚へ、作戦ラウンドを 6 から 7 ORs へ増加させます。16.3 に従って調整してください。

デザイナーのコメント: この選択ルールは、一般的に動員中のオーストリアに有利になります。8 枚の戦争ターン・オプションは、各陣営に有利ですが、ゲームを長引かせます。

2. 活性化コストの減少 [Reduced Activation Costs]

プレイヤー諸氏は、個別の戦闘ユニット又は将軍の活性化コストに関して、以下の選択ルールの使用を望むことができます。

一人の将軍又は 1 個騎兵師団を活性化させるために 0.5 OP、1 個歩兵旅団又は 1 個歩兵師団を活性化させるために 1 OP、軍団を活性化させるために 3 OPs。これは、軍活性化の代わりにユニットを活

性化させるための OPs の使用に大きな柔軟性を認めますが、それでも一連の個別ユニットの活性化の代わりに軍を活性化させる方がより効率的です。本質的に、将軍たちと幕僚団、騎兵師団は、そこいら中に歩兵旅団と師団を落としていく軍団よりも柔軟性を持ちます。歩兵旅団と師団は、プロイセン軍師団よりも低いコストで自軍旅団を活性化できる歴史的優越をオーストリア軍が持つことを避けるため、一緒にまとめられます。

デザイナーのコメント: 個別活性化の制限が厳しすぎると感じる方々に、この選択ルールを勧めます。

3. 強化された補充 [Enhanced Replacements]

戦争ターン中、両陣営はターン毎に 1 枚のカードを、減少戦力ユニットをその完全戦力面へ裏返すためにプレイすることができます。カードの OP 値にかかわらず、1 ユニットのみに裏返すことができます。マップボード上で減少戦力のユニットのみが補充を受けとる資格を持ち、それらは補給下でなければなりません。

デザイナーのコメント: プレイテスト中、基本ルールへの変更としてこれが提案されました。ただし、些細なことが多数の事例にインパクトを持つため、私は選択ルールが良いと信じます。オーストリア軍プレイヤーを助けることは明らかなです。

4. オペレーション列 (キュー) [Operations Queue]

プレイヤー諸氏は、複数カードのプレイを通して、1 人の将軍又は 1 つのユニットを活性化させるため、オペレーション列 (キュー) を使用できます。プレイヤーは、いずれかの OP 値カードのプレイにより、オペレーション列を確立します。このカードの上にオペレーション列マーカー (含まれていません) を置きます。そのプレイヤーの次のターンに、列内に別のオペレーション・カードをプレイします。これは、望むだけ多くの作戦ラウンドについて継続でき、次のターンに持ち越すことができます。オペレーション列を創出しているとき、プレイヤーは列を使用するか又は放棄するまで、続く各オペレーション・カードを列でプレイしなければなりません。もしもプレイヤーが異なる活動を実行するか、又はフリーの OP を使用すると (8.3 を参照)、オペレーション列は放棄されます。これは、プレイヤーの作戦ラウンドで、連続的なオペレーション・カードのプレイにのみ適用します。対応カードとしてのカード・プレイは、オペレーション列の放棄を強要しません。

プレイヤーが列内で OP ポイントを増強するために使用する準備ができているとき、オペレーション・カードの合計値以下の主導権値を持つ 1 人の将軍を活性化させます。6.23 に従って、1 人の将軍又はユニットを個別に活性化させることもできます。オペレーション列が消費された後、超過した OP ポイントは失われます。オペレーション列が使用又は放棄されたら、オペレーション列を創出するために使用した全てのオペレーション・カードを、表面を向けて捨て札パイルに置きます。

デザイナーのコメント: これもプレイテストの後に提案されましたが、選択ルールとしてです。個人的に ops 列は好きではありませんが、それを好む方のために含めました。これは、活性化コストの減少と共に使用しないでください。

5. 攻囲の修正 [Siege Modifications]

ターン終了の攻囲フェイズ中に実施される攻囲の解決は、作戦フェイズ中に実施されるそれと異なります。要塞又は大都市は、もしも攻囲側が要塞又は大都市の要塞値を超えるサイを振ると征服され

ます。もしも攻囲側が攻囲下スペースの要塞値以下のサイを振ると、スペースは非征服状態に留まり、攻囲側は攻囲している1ユニットを減少面に裏返さなければなりません。もしもそれが攻囲している部隊を除去したら、その攻囲は解囲されます。

将軍の戦術値は、ターン終了の攻囲フェイズの解決サイの目と作戦フェイズ中に実施した攻囲の両方に適用されます。攻囲している軍の司令官は、自身の攻勢戦術値（正の DRM）を攻囲解決のサイの目に加えます。攻囲下軍の司令官（又はもしも CUs が存在しなければ、攻囲下スペース内の最先任将軍）も、自身の防御値（負の DRM）を攻囲解決のサイの目に適用します。この手順は、上記のターン終了の攻囲フェイズへの修正とは別に、標準の攻囲ルールと共に使用できます。

デザイナーのコメント：要塞は、50 年前と比べて効果が減退していました。結果として、攻囲は過去と比べて長期間に及びませんでした。プレイヤー諸氏は、この選択ルールを二段階の攻囲手順を行うと考えてください。作戦フェイズ中に解決される攻囲自体は、強襲と攻囲の組合せとして見ることができ、反対にターン終了の攻囲手順は慣習的な感覚の完全攻囲です。このルールの使用は、一般的に要塞の効果を減少させることになります。攻囲での将軍に戦術値の使用は、攻囲作戦に影響を与えるための司令官の能力と認識されます。

6. 迎撃と戦闘回避への政治支配の影響 [Political Control Effects on Interception and Avoid Battle]

迎撃又は戦闘回避を試みている部隊は、進入したスペースの政治支配を基準にサイの目修正を持ちます。もしもスペースが友軍支配下であると、サイの目に+1 DRM が適用されます。もしもスペースが敵支配下であると、サイの目に-1 DRM が適用されます。これらの修正は、アクションに適用できる他のいかなる DRMs にも追加して適用されます。加えて、敵支配下、非封鎖状態/非攻囲状態の要塞又は大都市には、迎撃又は戦闘回避を介して進入できません。

デザイナーのコメント：このルールは、慣習的なルールよりも少し *putzier* ですが、当時の戦争の2つの重要な要素を反映します。第一に、これは自軍領土内で作戦することの優位性、例えば情報を認識させます。第二に、これは、要塞がスペースを超えて局地的な領土支配を及ぼすことを認め、それ故友軍部隊にとっての機動のベースとしては厳しくなります。

7. 軍移動を実行しているときの司令官の許容移動力改定 [Revised Leader Movement Allowance When Performing an Army Move]

6.22 に従って活性化された将軍は、6 MPs の代わりに4 MPs の MA を持ちます。18.5 を修正してください。個別に活性化した将軍は、6 MPs の MA を継続して持ちます。

デザイナーのコメント：この減少は、プレイの例の北ドイツにおけるヘッセン-D の機動で例証されたごとく、軍内の将軍を使用したゲーム的移動の潜在性を減少させます。これは、軍と自身の部隊を持たずに移動している将軍の厄介な性格も認識させます。このルールは、移動を限定し、オペレーションを遅くさせ得ます。

8. 戦争ターン中の将軍の動員 [Mobilization of Generals During War Turns]

将軍たちは、作戦ラウンド（OR）中に捨て札することで戦争ターン中に動員でき、結果としての将軍は6.21 に従ってボード上に置かれます。もしも2のカードが捨て札されたら、最先任の将軍が選

択されなければなりません（18.4 に従う）。もしも3又は4のカードが捨て札されたら、プレイヤーは使用可能ないずれかの将軍を選択できます。

デザイナーのコメント：選択ルールは、気まぐれなイベント・カードを待つことになしに、自軍の将軍を増加させるための機会を持つ動員が「限定されている」と感じるプレイヤー諸氏に与えます。コストの差は、この状況に適用されるより高度な方策（君主の関心を読む）をあらわします。

選択された参考文献 [SELECTED BIBLIOGRAPHY]

- Austrian General Staff, *Osterreichs Kämpfe im Jahre 1866* 4 Volumes, Carl Gerhold's Sohn, Vienna 1869
- Bennighof, Mike "No Buttons, No Brains: The Austro-Prussian War of 1866 in Bohemia" *Strategy & Tactics*, #167 Mar/Apr 1994
- Brown, J.W. *Unit Organizations and Orders of Battle of the Great Armies of Europe 1853 - 1870* Absinthe Press Minneapolis 1994
- Chandler, David G. *Atlas of Military Strategy* The Free Press New York 1980
- Christiansen, Fred "Through the Fulda Gap: The 1866 Campaign in Western Germany" *Strategy & Tactics*, #167 Mar/Apr 1994
- Craig, Gordon A. *The Battle of Koniggratz: Prussia's Victory Over Austria*, 1866 University of Philadelphia Press Philadelphia (reprinted 2003) 1964
- Firer, John B. "The Age of Bismarck: The Unifications of Germany and Italy 1859-1871" (notes and research) (unpublished game design)
- Fontane, Theodor: *Der deutsche Krieg von 1866* (three volumes) Verlag der königlichen Geheimen Ober-Hofbuchdruckerei 1870-71. (Provided by the Bayerische Staatsbibliothek.)
- Friedjung, Heinrich *The Struggle for Supremacy in Germany 1859 - 1866* (translation by A.J.P. Taylor and W.L. McElwee) Russell and Russell, New York, 1966
- McElwee, William *The Art of War Waterloo to Mons* Indiana University Press Bloomington/London 1974
- Moltke, Helmut von *Strategy: Its Theory and Application: The Wars For German Unification, 1866-1871* Greenwood Press Westport, Conn., 1971
- Showalter, Dennis E. *Railroads and Rifles Soldiers, Technology and the Unification of Germany* Archon Books 1975
- Showalter, Dennis E. *The Wars of German Unification* Oxford University Press 2004
- Wawro, Geoffrey *Warfare and Society in Europe 1792 - 1914* Routledge London and New York 2000
- Wawro, Geoffrey *The Austro-Prussian War Austria's War with Prussia and Italy in 1866* Cambridge University Press Cambridge 1996
- Whittam, John *The Politics of the Italian Army 1861 - 1918* Croom Helm, Ltd. 1977



動員から戦争へセット・アップ (キャンペーン・シナリオ)

プロイセン軍のセット・アップ

プロイセン：

軍団支援ボックス：13×ID

将軍プール：*Frederick, Frederick Charles, Bittenfeld, Falkenstein, Manteufel, Steinmetz, Goeben*

Berlin：(Gd 軍団)、(第2軍団)、(第3軍団)、(1×CD)

Königsberg：(第1軍団)

Magdeburg：(第4軍団)

Posen：(第5軍団)、(1×CD)

Bleslau：(第6軍団)

Münster：(第7軍団)

Koblenz：(第8軍団)

Danzig：(1×CD)

Flensburg：Schleswig Slw ID

イタリア：

軍団支援ボックス：5×ID

将軍プール：*La Marmora, Cialdini, Della Rocca, Fanti*

Turin：(第1軍団)、1×(CD)

Milan：(第2軍団)

Parma：(第3軍団)

Bologna：(第4軍団)

Florence：(第5軍団)、×(CD)

同盟軍のセット・アップ

オーストリア：

軍団支援ボックス：10×IB

将軍プール：*Benedek, Clan-Gallas, Albrecht, Maroicic, Gablenz, Ramming*

Prague：(第1軍団)、(第1LCD)

Vienna：(第2軍団)、(第10軍団)

Laibach：(第3軍団)

Brünn：(第4軍団)

Quadrilateral North：第5軍団

Budapest：(第6軍団)、(第2RCD)

Padua：第7軍団

Olmütz：(第8軍団)

Vicenza：第9軍団

Udine：(Coastal ID)、(Sud-Armee LtCD)

Cracow：(第2 LtCD)

Oderberg：(第1RCD)

Grosswardein：(第3RCD)

Trent：(Tyrolian ID)

Altona：Kalik IB

Rastatt：1×IB

Mainz：1×IB

ドイツ同盟：

軍団支援ボックス：1×Sx ID、1×Bv ID、1×Hn IB

将軍プール：*Alexander of Hesse-D. (Au)*、*Arendschildt (Hn)*、*von der Tann (Bv)*

Hanover：(Hn軍団)、

Dresden：(Sx軍団)、*Albert (Sx)*

Munich：*Charles (Bv)*

Augsburg：(Bv軍団)

Schweinfurt：1×(Bv ID)

Bamberg：1×(Bv ID)

Würzburg：1×(Bv CD)

Stuttgart：1×(Wu ID)

Karlsruhe：1×(Bd ID)

Darmstadt：1×(HD ID)

Wiesbaden：1×(Ns IB)

Cassel：1×(HC IB)

シナリオ情報

ゲーム・ターン表示：May I (5月I)、動員記録欄

勝利ポイント・マーカー：5VPs (オーストリア)

オペレーション・デッキ：動員デッキ

注釈：カッコ付のユニットは、減少面。

七週間戦争セット・アップ

プロイセン軍のセット・アップ

プロイセン：

軍団支援ボックス：7×ID

将軍プール：*Manteufel*, *Steinmetz*, *Goeben*

Brieg 又は Neisse：*Frederick*, Gd 軍団、第1軍団、第5軍団、第6軍団、1×CD

Görlitz 又は Hirschberg：*Frederick Charles*, 第2軍団、第3軍団、第4軍団、2×CD

Magdeburg：1×ID

Halle 又は Torgau：*Bittenfeld*, 3×ID

Altona：Schleswig-Holstein (Slw) ID

Minden：*Falckenstein*, 1×ID

Wetzlar：1×ID

永久除去：第VII軍団、第VIII軍団

イタリア：

軍団支援ボックス：5×ID、1×Garibaldi ID

将軍プール：*Della Rocca*, *Fanti*

Castiglione：第1軍団

Asola：第2軍団、第3軍団

Piacenza：*La Marmora*

Ferrara：*Cialdini*, 第4軍団

Florence：第5軍団

Pontevico：1×(CD)

Brescia：Garibaldi軍団

Modena：1×CD

同盟軍のセット・アップ

オーストリア：

軍団支援ボックス：10×IB

将軍プール：*Gablenz*, *Ramming*, *Maroicic*

Prague：*Clan-Gallas*, 第1軍団

Reichenberg：第1LCD

Zwittau：第2軍団

Brünn：第3軍団、第10軍団、第3RCD

Olmütz：*Benedek*, 第4軍団、第1RCD

Prerau：第6軍団、第2RCD

Lundenberg：第8軍団

Würbenthal：第2LtCD

Quadrilateral North：*Albrecht*, 第5軍団

Padua：第7軍団

Vicenza：第9軍団

Udine：Coastal ID

Custoza：1×Sud-Armee LtCD

Trent：Tyrolian ID

Rastatt：1×IB

Darmstadt：1×IB

永久除去：Kalik IB

ドイツ同盟：

軍団支援ボックス：1×Sx ID、1×Bv ID、1×Hn IB

将軍プール：*von der Tann* (Bv)

Hanover：*Arendtschildt*, Hn軍団

Dresden：*Albert*, Sx軍団

Augsburg：*Charles*, (Bv軍団)

Schweinfurt：1×(Bv ID)

Bamberg：1×(Bv ID)

Würzburg：1×Bv CD

Stuttgart：1×(Wu ID)

Karlsruhe：1×(Bd ID)

Darmstadt：*Alexander of Hesse-D.* 1×HD ID

Wiesbaden：1×Ns IB

Hanau：1×HC IB

シナリオ情報

ゲーム・ターン表示：ターン I、戦争記録欄

勝利ポイント・マーカー：4VPs (オーストリア) — オーストリア

はカード# 2、# 5、# 25をプレイ済。

オペレーション・デッキ：統合デッキ

除去カード：# 2～5、17、23～25

注釈：カッコ付のユニットは、減少面。