

1866カード和訳

段階	No.	タイプ	数値	使用可能	イベント名称	イベント効果
動員[Mobilization]	1	E	3	Pr/Au	危殆化された公文書 [Dispatches Compromised]	ダイスの目が4-6の場合、相手の手札から無作為にカードを1枚取って自分の手札に加える。
	2	E	0	Pr/Au	宣戦布告* [Declaration of War]	ユニットを動員するために20Pを使用する。次の作戦ラウンド以降、両プレイヤーはもはやユニットを動員することができない(6.21)。両陣営は今や相手の支配スペースに進入して戦闘に従事することができる。このターンの終了時に、ターン記録表示を戦争トラックのターン1に移動させる。 このカードをプレイした陣営に-1VP このターンのイベントとしてプレイしなければならない。
	3	E	4	Pr	エルベ流域軍 [Army of the Elbe]	プロイセンはマップ上にある（完全戦力又は減少戦力の）予備でない軍団を1個除去してそれを軍団補助ボックスにある3個師団と置き換えることができる。その軍団はゲームから永久に除去される。
	4	E	4	Pr	マイン流域軍 [Army of the Main]	プロイセンはマップ上にある（完全戦力又は減少戦力の）予備でない軍団を1個除去してそれを軍団補助ボックスにある3個師団と置き換えることができる。その軍団はゲームから永久に除去される。
	5	E	2	Au	カリック旅団* [Brigade Kalik]	カリック歩兵旅団を除去してオーストリア第1軍団を動員する。その旅団はゲームから永久に除去される。これに続けてオーストリアは他のユニットを動員するために20Pを消費することができる。FlensburgにあるプロイセンのIDをAltonaに移動させる。 プロイセン軍プレイヤーに+1VP このカードは、DOWカードのプレイ後はイベントとしてプレイすることができない。
	6	R	3	Pr/Au	野戦塹壕 [Field Entrenchment]	戦闘で防御する友軍部隊に野戦塹壕マーカーを配置する。マーカーの存在は攻撃部隊のBRTコラムを左に1シフトさせる。攻撃側が戦闘に勝った場合又は所有者の自由裁量により除去される。
	7	R	3	Pr/Au	野戦塹壕 [Field Entrenchment]	戦闘で防御する友軍部隊に野戦塹壕マーカーを配置する。マーカーの存在は攻撃部隊のBRTコラムを左に1シフトさせる。攻撃側が戦闘に勝った場合又は所有者の自由裁量により除去される。
	8	R	4	Pr	モルトケ [Moltke]	連携攻撃のダイス目に+2DRMを加える。
	9	R	4	Pr/Au	土壇場の和平提唱 [Last Minute Peace Initiative]	宣戦布告のプレイを相手プレイヤーによって無効にする。 動員フェイズが継続する。 このカードをプレイした陣営に+1VP
	10	R	4	Au	砲兵予備 [Artillery Reserve]	プロイセン又はイタリア部隊のBRTコラムを左に1シフトする。
	11	R	2	Pr	オーストリア軍の突撃戦術 [Austrian Stosstaktik]	オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に-1DRMを加える。
	12	R	2	Pr	砲声 [Sound of the Guns]	プロイセン戦闘ユニットはダイス目4-6で移動中部隊を迎撃する。
	13	R	4	Pr/Au	潰走 [Rout]	敗北した部隊は退却及び追撃の試みに先んじて追加で2ステップ失う。
	14	R	3	Au	騎兵の犠牲行為 [Death Ride]	あなたの敗北部隊が少なくとも1個RCDを含む場合にプレイする。潰走[Rout]カードのプレイを無効にするか又は勝利部隊による追撃を防ぐ。RCD1個を除去する。
	15	R	3	Pr	不満民族 [Disaffected Nationality]	オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に-1DRMを加える。
	16	R	4	Pr/Au	命令誤伝 [Garbled Orders]	1個部隊の活性化を無効にする。

段階	No.	タイプ	数値	使用可能	イベント名称	イベント効果
動員 [MOBILIZATION]	17	E	2	Au	南方軍予備師団* [Sud-Armee Reserve Division]	オーストリア南方師団[Sud Division]をヴェネツィアの友軍非攻囲下要塞に配置する。
	18	R	3	Pr/Au	隠れた浅瀬 [Hidden Ford]	部隊が川越しに攻撃しているときに+1DRMを加えるか又は川を横断するための+1MPの罰則を無効にする。
	19	E	3	Au	ヘッセン・ナッサウ師団* [Hesse-Nassau Division]	ヘッセン・カッセルとナッサウの歩兵旅団がマップ上にあるならば、それらをHN歩兵師団とおきかえる。HN IDはどちらかの地域の友軍スペースに配置する。その旅団はゲームから永久に除去される。 第8連邦軍団[VIII Federal Corps]のプレイを可能にする。
	20	R	2	Au	皇帝猟兵 [Kaiserjager]	オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に+1DRMを加える。
	21	E	4	Au	第8連邦軍団* [VIII Federal Corps]	ヘッセン・ナッサウ、ヘッセン・ダルムシュタット、バーデン及びヴュルテンベルクの歩兵師団がマップ上にあるならば、それらを第8連邦軍団と置き換える。その軍団をそれらのいずれかの地域の友軍スペースに配置し、連邦IDを軍団補助ボックスに配置する。それらの師団はゲームから永久に除去される。 このカードはヘッセン・ナッサウ師団イベントがプレイされていないければイベントとしてプレイできない。
	22	R	3	Pr	狙撃兵と擲弾兵 [Bersaglieri and Grenadiers]	イタリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に+1DRMを加える。
	23	E	3	Pr	ガリバルディ* [Garibaldi]	ガリバルディ軍団をブレシア[Brescia]に配置し、ガリバルディ歩兵師団を軍団補助ボックスに配置する。
	24	E	3	Pr/Au	ドイツ連邦がベネデックを要求* [German Allies Insist on Benedek]	オーストリアのプレイはベネデックを、もし彼が既にそこにいるのでなければボヘミア、すなわちブリュン又はオルミュッツに配置しなければならず、さもなければ=1VPを被る。 ベネデックが将軍プールにいる場合は、このカードはそれ以上の動員アクションを必要とせずに彼を動員する。 このカードはDOWカードのプレイ後はイベントとしてプレイすることができない。
	25	E	4	Au	ビスマルクがドイツ連邦を解消する* [Bismarck Dissolves German Confederation]	オーストリア軍プレイヤーに+1VP
	26	R	3	Pr	プロイセン軍の訓令戦術 [Prussian Auftragstaktik]	プロイセン戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に+1DRMを加える。
	27	R	3	Au	黒と黄色旅団 [Schwarzgelbe Brigade]	オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に+1DRMを加える。
戦争 [WAR]	28	E	4	Au	フランスの介入* [France Intervenes]	プロイセン軍プレイヤーが少なくとも6VPを有するか又はウィーンがプロイセンに支配されている場合にプレイする。ルール16.0が直ちに有効になる。 16.4に記載されたユニットをマップ上に配置する。作戦カードを1枚引き、あなたの手札に加える。 オーストリア軍プレイヤーに-1VP
	29	E	4	Pr	第1予備軍団* [I Reserve Corps]	プロイセン王国、シレジア、プロイセン-ザクセン、ウェストファリア又はラインラントのいずれかの友軍非攻囲下大都市か要塞プロイセン第1予備軍団を配置する。1R師団を軍団補助ボックスに配置する。

段階	No.	タイプ	数値	使用可能	イベント名称	イベント効果
戦争 [WAR]	30	E	4	Pr	第2予備軍団* [II Reserve Corps]	プロイセン王国、シレジア、プロイセン - ザクセン、ウェストファリア又はラインラントのいずれかの友軍非攻囲下大都市か要塞にプロイセン第2予備軍団を配置する。2R師団を軍団補助ボックスに配置する。
	31	E	2	Pr/Au	落伍兵の再編入 [Stragglers Rejoin Unit]	減少戦力の戦闘ユニット1個を完全戦力に修復する。
	32	E	4	Pr/Au	兵站及び行軍大隊 [Depots and March Battalion]	ダイス目を半減（端数切り上げ）し、その数のイタリア又はフランスの減少戦力戦闘ユニットを完全戦力に修復する。
	33	E	2	Pr	後備兵 [Landwehr]	減少戦力のプロイセン戦闘ユニット2個を完全戦力面に裏返す。
	34	E	3	Au	南ドイツの予備 [South German Reserves]	ダイス目を半減（端数切り上げ）し、その数のドイツの減少戦力戦闘ユニットを完全戦力に修復する。
	35	E	3	Au	オーストリア内部の予備 [Reserves from inner Austria]	オーストリア歩兵旅団1個をオーストリア帝国内のいずれかの友軍大都市か要塞に配置するか、又は減少戦力のオーストリア軍団1個もしくはオーストリア歩兵EBC2個を完全戦力に修復する。
	36	E	3	Pr	北ドイツの予備 [North German Reserves]	減少戦力のプロイセン戦闘ユニット1個を完全戦力面に裏返す。
	37	E	2	Au	プロイセン軍の将軍達は厳しい和平を要求する [Prussian Generals]	このターンに限りプロイセンの自動的勝利を防ぐ。自動的勝利が起きなかったかのようにプレイが継続する。
	38	E	3	Pr/Au	将軍の再配置 [General Replaced]	自らの将軍のいずれか一人を、前任順位にかかわらず自身の将軍プールにあるいずれかの使用可能な将軍と置き換える。あるいは、相手が無作為に将軍のうちの一人を彼の将軍プールの使用可能な最も前任順位の高い将軍と置き換えなければならない。両方の場合において、置き換えられた将軍は永久に除去される。
	39	E	4	Pr	不承不承の同盟国* [Reluctant Ally]	あるオーストリアのドイツ同盟国は自らの地域の境界の外にその部隊を配置することができない。 既に地域外に存在する部隊がある場合は、オーストリア軍プレイヤーはそれらをその国のいずれかの友軍スペースに配置する。ダイスを1個振り、次の結果を適用する。 1 バイエرن 2 ビュルテンベルク 3 バーデン 4 ヘッセン-ダルムシュタット 5-6 効果なし
戦争 [WAR]	40	E	4	Pr	プロイセン軍参謀 [Prussian General Staff]	将軍及び/又は個別の戦闘ユニット3個を活性化させる。将軍は個別移動のための活性化でも軍の活性化でもよい。各部隊は次の部隊が活性化を開始する前に移動を完了しなければならない。2回以上移動又は活性化できるユニットはない。
	41	R	2	Pr	短針銃 [Needle Guns]	BRTにおけるプロイセン部隊のコラムを右にひとつシフトする。 このカードが0Pのためもしくはイベ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、ターンの終了時にデッキをリシャッフルする。
	42	E	4	Pr/Au	参謀 [General Staff]	将軍及び/又は個別の戦闘ユニット2個を活性化させる。将軍は個別移動のための活性化でも軍の活性化でもよい。各部隊は次の部隊が活性化を開始する前に移動を完了しなければならない。2回以上移動又は活性化できるユニットはない。 オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘ダイス目に+1DRM

年	No.	タイプ	数値		イベント名称	イベント効果
戦争 [WAR]	43	E	4	Pr/Au	参謀 [General Staff]	将軍及び/又は個別の戦闘ユニット2個を活性化させる。将軍は個別移動のための活性化でも軍の活性化でもよい。各部隊は次の部隊が活性化を開始する前に移動を完了しなければならない。2回以上移動又は活性化できるユニットはない。 オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘ダイス目に+1DRM
	44	E	3	Au	コレラ [Cholera]	プロイセン軍ユニット（イタリアではない）を含むプロイセン王国外部のすべてのスペースは損耗チェックを行わなければならない。補給状態にかかわらず各プロイセン部隊ごとにダイスを1回振る。
	45	E	4	Pr/Au	リッサ* [Lissa]	ダイスを1個振り、以下の通り結果を適用する。 1 効果なし 2-3 オーストリア+1VP 4-6 プロイセン+1VP
	46	E	3	Pr	クラプカ将軍がハンガリー軍団を組織する* [General Klapka Forms Hungarian Legion]	ハンガリー叛乱[Hungarian Revolt]のプレイを許可する。 プロイセンに-1VP
	47	E	4	Pr	ハンガリーの叛乱* [Hungarian Revolt]	クラプカ将軍がハンガリー軍団を組織するがイベントとしてプレイされた後にプレイする。 オーストリアに制御されたCUに占有されていないハンガリーのいずれかの非要塞スペースにプロイセンPCマーカーを配置する。 ハンガリーのいずれかの友軍支配スペースにハンガリー＝クラプカ軍団を配置し、軍団補助ボックスにクラプカ師団を配置する。
	48	E	4	Pr/Au	側翼指揮官の任命 [Wing Commander Appointed]	あなたの戦闘ユニットを含むいずれかのスペースに将軍プールから先任順位にかかわらず将軍を1名配置することができる。
	49	R	3	Au	フ란ツ・フォン・ヨハン [Franz von John]	オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘ダイス目に+1DRMを加える。
	50	R	2	Pr	オーストリア軍の突撃戦術 [Austrian Stosstaktik]	オーストリア戦闘ユニットを含む部隊の戦闘のダイス目に-1DRMを加える。
	51	R	2	Pr/Au	攻城砲列 [Siege Train]	要塞又は大都市を攻囲する部隊の攻囲ダイス目に+1DRMを加える。
	52	R	2	Pr	砲声 [Sound of the Guns]	プロイセン戦闘ユニットはダイス目4-6で移動中部隊を迎撃する。
	53	R	2	Pr/Au	浮橋段列 [Pontoon Train]	部隊が川越しに攻撃しているときにコラムシフトを無視するか又は川を横断するための+1MPの罰則を無効にする。
	54	E	2	Pr/Au	戦闘は起きたのか？ [Has a Battle been fought?]	少なくとも2個軍団の友軍又は敵軍部隊を活性化させて敵部隊を攻撃する。 活性化スペースのすべてのユニットおよび指揮官は一緒に活性化して一緒に移動/攻撃しなければならない。活性化指揮官はユニットを拾い上げることはできるが置き捨てることはできない。活性化部隊は迎撃を受けうるし、敵目標部隊は戦闘回避を行うことができる。 このカードをイベントとしてプレイできないかしない場合、カード所有者は-1VPの損失を被る。
	55	R	3	Au	熱情と闘志 [Elan and Cran]	フランス戦闘ユニットを含む部隊の戦闘ダイス目に+1DRMを加える。