

プレイヤー補助チャート

5.0 プレイのシーケンス

5.1 オペレーション・カードの配布

- ・動員ターン 4枚のカード
- ・戦争ターン 7枚のカード

5.2 オペレーション・フェイズ

- ・動員ターン 4ラウンド
- ・戦争ターン 6ラウンド

5.3 攻囲フェイズ

5.4 補給チェックと損耗フェイズ

5.5 オペレーション・カードの捨て札

5.6 勝利チェックの実施

5.7 ターン記録表示の移動(必要であれば)

5.8 ターン記録表示の移動

5.9 戦争デッキの追加(必要であれば)

5.10 デッキのシャッフル(必要であれば)

攻囲表

サイの目	結果
≤0	NE*
1	NE
2	NE
3~6	征服

DRMs:

- ? 目標スペースの要塞値相当
- 1 もしも攻囲側が非補給下であると
- 1 もしも攻囲下要塞／都市内の防御部隊のSPsが攻囲部隊のSPsを超過すると
- +1 攻囲の試みと組み合わせて攻囲段列カードがプレイされたら

結果の説明:

NE 効果なし

NE* 効果なし: 攻囲側1ステップ損失

征服 要塞又は大都市は破壊され、スペースの支配を変更する。

戦闘解決表

サイの目	1~3 SPs	4~7 SPs	8~14 SPs	15~21 SPs	22~30 SPs	31~39 SPs	≥40 SPs
≤0	0	0	1	2	3	4	5
1	0	1	2	3	4	5	6
2	1	2	3	4	5	6	7
3	1	2	3	4	5	6	7
4	1	3	4	5	6	7	8
5	2	3	4	5	6	7	8
6	3	4	5	6	7	8	9
7+	3	5	6	7	8	9	10

= 敵部隊に与えるCF損失

サイの目修正:

?/? 攻撃側／防御側の戦術値

+1/-1 迎撃の成功／戦闘回避の失敗

-2 もしも部隊が非補給下であると

+1/-? 戦闘と組み合わせてプレイされたいずれかの対応カード

損耗表

サイの目	0~7 SPs	≥8 SPs
1	0	0
2	0	1
3	0	1
4	1	2
5	1	2
6	2	3

結果の説明:

= 敵部隊に与えるステップ損失

オペレーション・ポイント表

ユニット	活性化	動員
将軍又はCD/LtCD	1	1
歩兵旅団	2	1
歩兵師団	3	1
軍団	4	2

地形効果(9. 0)

地形タイプ	MPコスト	戦闘への影響
小都市 [Minor City]	1	なし
大都市 [Major City]	1	なし*
要塞 [Fortress]	1	なし*
山岳 [Mountain]	2	攻撃側1L
湿地 [Swamp]	2	攻撃側1L
港湾 [Port]	1**	なし
河川*** [River]	+1	攻撃側1L
塹壕 [Entrenchment]	0	攻撃側1L

*大都市又は要塞内のユニットは、攻撃され得ない(13.5を参照)

**海上移動はない: 港湾は厳密に補給目的についてのみ使用される(15.0を参照)

***もしもスペースに進入するために河川を越えていたら(これは、道路と鉄道移動に適用する)

勝利ポイント表(21. 0)

+1	地方又はイタリアの支配(14.5)
+1	イタリアVPスペースの支配* **
+1	赤粋勝利ポイント・スペースの支配**
+1	少なくとも1個軍団を含む部隊を敗北させる
?	イヴェント・カード

*イタリアのVPスペースは、プロシア軍プレイヤーがVPsを得点するために、イタリア軍ユニットによって支配されていなければならない。

**このポイントは、地方又は国家の支配についてのいかなるポイントにも追加される。