

# A PRAGMATIC WAR

## The WAR of the AUSTRIAN SUCCESSION

1741-1748

A GAME USING THE **No PEACE without SPAIN!** SYSTEM

### RULES OF PLAY

A JOHN B. FIRER GAME

**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書



# A PRAGMATIC WAR

## The WAR of the AUSTRIAN SUCCESSION

1741-1748

GAME Design by John B. Firer  
SERIES Design by Don Herndon  
GAME Development by Samuel Harper

### TABLE OF CONTENTS

#### 1. はじめに

- 1. 1 ゲーム
- 1. 2 規模
- 1. 3 内容物

#### 2. ゲーム・マップ

- 2. 1 スペース
- 2. 2 首都スペース
- 2. 3 スペースの支配
- 2. 4 ブルボン家と国事軍の本国スペース
- 2. 5 海上ゾーン
- 2. 6 港
- 2. 7 軍ボックス
- 2. 8 ゲーム記録欄

#### 3. カウンター

- 3. 1 指揮官
- 3. 2 軍団
- 3. 3 マーカー

#### 4. スタッキング

- 4. 1 スタッキング限度
- 4. 2 軍団の指揮と友軍勢力とのスタッキング
- 4. 3 敵ユニットとのスタッキング
- 4. 4 戦場の霧

#### 5. カード

- 5. 1 概括
- 5. 2 セット・アップ

#### 6. 勝利判定

- 6. 1 勝利
- 6. 2 自動的勝利
- 6. 3 ゲーム終了時のポイント勝利

#### 7. 勢力

- 7. 1 概括
- 7. 2 特別ルール

#### 8. プレイのシーケンス

#### 9. イベント・カード・フェイズ

- 9. 1 概括
- 9. 2 イベントの解決

#### 10. 海上ゾーンの支配

- 10.1 地中海と大西洋のブルボン家支配
- 10.2 支配の判定
- 10.3 特別な大西洋海上ゾーン支配ルール

#### 11. 補給

- 11. 1 連絡線
- 11. 2 補給源

#### 12. 増援フェイズ

- 12. 1 概括
- 12. 2 増援
- 12. 3 資源ポイント
- 12. 4 指揮官の昇進/移送
- 12. 5 資源ポイント・レベルの概要
- 12. 5 資源ポイント・コストの概要

#### 13. キャンペーン・フェイズ

- 13. 1 アクション・カードの配布
- 13. 2 第1アクション・ラウンド
- 13. 3 後続ラウンド
- 13. 4 アクション
- 13. 5 アクションのタイプ

#### 14. 移動

- 14. 1 陸上移動
- 14. 2 敵支配下のスペース
- 14. 3 敵の占めるスペース
- 14. 4 非要塞化スペースの変換
- 14. 5 海上移動
- 14. 6 迎撃
- 14. 7 戦闘回避

#### 15. 戦闘

- 15. 1 定義：攻撃側/防御側
- 15. 2 戦闘の手順
- 15. 3 戦果
- 15. 4 退却
- 15. 5 大勝利
- 15. 6 軍人王

#### 16. 攻囲

- 16. 1 概括
- 16. 2 要塞戦力
- 16. 3 守備隊
- 16. 4 要塞防御値
- 16. 5 攻囲の解決
- 16. 6 解囲

#### 17. ハンガリーへの懇願フェイズ

- 17. 1 懇願手順と影響
- 17. 2 RPs と増援
- 17. 3 追加のオーストリア軍補給源
- 17. 4 叛徒とゲンツァー

#### 18. 冬営フェイズ

#### 19. 選択ルール

#### 20. キャンペーン・ゲーム

- 20. 1 開始時配置
- 20. 2 計画増援

#### 21. 拡張されたプレイの例

#### 22. デザイナーズ・ノート

#### 23. カードの説明

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

### 1.1 ゲーム [THE GAME]

**1.1.1** *A Pragmatic War*は、オーストリア継承戦争をシミュレートする2人プレイヤー用ゲームです。この戦争は、前作のスペイン継承戦争（Don Herdonの*No Peace Without Spain!*によって見事に描写されました）と同様、主に偉大な王家の継承者を決めるために闘われ、この場合はオーストリア帝国です。オーストリア王家領土の現統治者で神聖ローマ帝国皇帝のカールVI世が男子の世継ぎなしで崩御したとき、彼はハプスブルク家を長女のマリア・テレージアに継がせる礎を築いていました。この「国事勅書（プラグマーティシェ・ザンクチオン）」として知られる外交努力は、彼女のハプスブルク家統治とその配偶者を次期神聖ローマ帝国皇帝に選出することの合意を欧州列強から獲得しました。しかし、プロイセンの若きフリードリヒ大王はシュレージエン奪取の好機と見て、合意を反故にして戦争を開始しました。間もなく、事実上全欧州が参戦することになりました。

**1.1.2** 一人のプレイヤーは、オーストリア軍と元の同意に忠実な欧州列強（国事勅書同盟）によってあらわされるオーストリア勢力をあらわします。他方のプレイヤーは、オーストリア軍への挑戦者たち、帝国称号のバイエルン人ライヴェルであるカール・アルベルト

とその取り巻き、主にフランスとスペインの統治者ブルボン家は一時的にプロイセンと手を組みました（「ブルボン家」）。各「派閥／同盟」は、欧州の様々な国家と王家の軍隊をあらわしている同盟勢力から構成されます。

**1.1.3** これらルール目的において、各陣営の勢力はその陣営の他の勢力に「友軍」で、敵対陣営勢力の「敵」です。

### 1.2 規模 [SCALE]

各ターンは、一年間をあらわします。各戦闘ユニット（以後「軍団」と呼ばれます）は、ほぼ10,000人の武装兵士をあらわします。指揮官たちは、名称付の個人とその幕僚をあらわします。

### 1.3 内容物 [COMPONENTS]

- ・1枚の22"×34"厚紙マップ
- ・1冊のルール・ブック
- ・2枚の同一プレイヤー補助カード
- ・1組の55枚競技カード
- ・角を丸めたカウンターを持つ2枚のシート
- ・2色12個の六面体サイコロ
- ・1組の箱と蓋のセット

ブルボン勢力 (青いカウンター)	色 帯	例	首 都
フランス (Fr)	暗青		Paris
スペイン (Sp)	黄		NP 本国スペース
プロイセン (Pr)	灰		Berlin
バイエルン (Ba)	明青		Munich
ナポリ (Np)	明緑		NP 本国スペース
ジェノア (Gn)	茶		Genoa
モデナ (Mo)	ティール		特別 (2.4)

国事勢力 (タンのカウンター)	色 帯	例	首 都
オーストリア (Au)	白		Vienna
イギリス (Br)	赤		London
オランダ共和国 (Du)	橙		Amsterdam
サルディニア (Sa)	暗赤		Turin
ハノーヴァー (Ha)	赤		Hanover
ヘッセン (He)	赤		Cassel
ザクセン (Sx)ブルボン家 で開始 7.25を参照	タン		Dresden



## 2.0 ゲーム・マップ [GAME MAP]

マップは、18 世紀中頃の西と中央ヨーロッパを描写します。



### 2.1 スペース [SPACES]

#### 2.1.1 概括 [General]

マップ上の各名称付ポイントは、「スペース」です。スペースには、2つのタイプがあります。：非要塞化と要塞化（又は「要塞」）です。通常、スペースは、そこが中立でない限り（2.3）、一方の陣営又は他方の陣営によって支配されます。スペースの支配は、勝利判定（6.0）、連絡線をたどる（11.0）、移動、迎撃（14.6）、戦闘回避（14.7）のために重要です。ラインによって連結するスペースは、「隣接している」と見なされます。



非要塞化



要塞化

#### 2.1.2 色 [Colors]

スペースの枠の色は、その色に付随する勢力についての「本国スペース」を示し、ゲーム開始時にそのスペースを支配する勢力を定義します（シナリオのセット・アップ指示によって修正されない限り）。概して、ある勢力の増援と新設された軍団は、本国スペース内にのみ置くことができます（例外：イギリス 12.2.5）。注釈：ナポリ勢力の唯一の本国スペースは、スペインとナポリの本国スペースです（2.4）。名称付の「本国スペース」は、所有している勢力と同盟した部隊によってのみ進入と中継ができる本国スペースのタイプです。

#### 2.1.3 スタッキング変更矢印 [Stacking Change Arrows]

スタッキング・レベルが変更されることを示すため、白い矢印が連結の上に置かれています（4.1）。

#### 2.1.4 派閥のみの連結 [Faction-only Connections]

いくつかのスペースは、青又はタンの連結を持ち、一般的にはマップ上の他のスペースへの名称付本国スペースに連結しています。これらの連結は、特定派閥内の同盟勢力によって、移動、戦闘回避、退却、連絡線をたどる（11.0）のために使用できます。これらの連結は、通常移動のために使用するとき 2MPs ががかかります（14.1.1）。プレイヤーは、移動のための連結を使用してスペースに進入している敵部隊を迎撃できます（すなわち、連結の使用は、迎撃ルールを変更しません）。

中立のイタリア国家を越える連結の説明的注釈 [Explanatory Note on connecting crossing Neutral Italian States]:

両派閥は、イタリア小国家に適用される中立性を無視しました。

### 2.2 首都スペース [CAPITAL SPACES]

各勢力は、太字で強調された名称を持つ首都を持ち、その政治と軍事資源の焦点です。首都は、ゲームの主要補給限です（11.2）。スペインとナポリの本国スペースは、スペインとナポリのブルボン家勢力についての首都であることに注意してください（2.4）。



### 2.3 スペースの支配 [CONTROL OF SPACES]

#### 2.3.1 概括 [General]

大部分のスペースは、一方の陣営又は他方の陣営の支配下でゲームを開始します。シナリオのセット・アップは、あるスペースが派閥の支配下で開始するかどうか指定します。いくつかのスペースは、更なる説明が必要となります。：

- ・リミニ [Rimini]、トスカーナ [Tuscany]、オルベテッロ [Orbetello] は、独立（つまり中立）イタリア公国をあらわします。中立のスペースと異なりますが、サルディニアのごとく潜在的な交戦勢力で、これらのスペースはいつでもどちらの派閥によっても進入と支配ができます。
- ・プロイセン [Prussia] はブルボン家の友軍でゲームを開始しますが、イヴェント・カードのプレイがその関係に影響します（7.2.9 を参照）。
- ・神聖ローマ帝国 [The Empire] はブルボン家派閥の友軍でゲームを開始しますが、カール・アルベルトの死後、親国事派に変更し得ます（7.2.1 を参照）。神聖ローマ帝国は部隊を有しませんが、そのスペースと要塞は現在同盟している派閥の友軍です。
- ・ザクセン [Saxony] はブルボン家プレイヤーの友軍でゲームを開始しますが、7.2.5 に従って国事派閥と手を組み、そのとき盤上に部隊が配置されます。
- ・ナポリ [Naples]、モデナ [Modena]、ジェノア [Genoa]、オランダ共和国 [Dutch Republic]、フランス [France]、イギリス [Britain]、ハノーヴァー [Hanover]、ヘッセン [Hesse]、サルディニア [Sardinia] は、その中立性が終了する公式宣言までゲームを中立で開始します。特別ルールがその作戦を統制します。7.2 を参照してください。

#### 2.3.2 要塞スペース [Fortress Spaces]

要塞の支配は、攻囲（16.0）又は勢力の同盟変更（7.2）を通して変更されます。要塞スペースは、固有の要塞戦力 1 又は 2 を持ちます。2 の戦力を持つ要塞はマップ上に記載された数値を持ち、その他の全ての要塞は 1 の戦力を持ちます。要塞は、攻囲活動（要塞戦力マーカーによって示されるごとく）又は特別なシナリオ・ルールによって減少しない限り、常に完全戦力と見なされます。

#### 2.3.3 非要塞化スペース [Unfortified Spaces]

要塞スペースと異なり、非要塞化スペースは防御戦力を持たず、キャンペーン・アクション中に、単に敵部隊がスペース内で移動ポイントを消費することによって支配を変更できます（14.4）。

#### 2.3.4 支配マーカー [Control Markers]

所有者を示すため、必要に応じて支配マーカーを使用します。



## 2.4 ブルボン家と国事の本国スペース

### [BOURBON AND PRAGMATIC HOME SPACES]

大きな本国スペースは、以下の特別な性格を持ちます。:

- ・**特定派閥のみ [Specific Faction-only]**: これらは、敵派閥のユニットによって進入され得ません。
- ・**首都 [Capital]**: スペインとナポリの本国スペースは、ナポリについての首都で、スペインについての補給源として機能します。部隊プールから出現したスペイン軍ユニットを置くために使用できず、ナポリ軍ユニットのみを置くことができます (部隊プールから創設されるスペイン軍ユニットは、この目的において準スペイン首都と見なされるジローナ [Gerona] に置かれます—12.2.6を参照)。ここは、スペイン軍ユニットによって LOC の目的、例えば補充アクション、攻囲 DRM 等について使用できます。
- ・**プロイセン軍、ハノーヴァー軍、2つのオーストリア軍の本国スペース [The Prussian, Hanoverian and the two Austrian Home Spaces]**: は、そのそれぞれのユニットについての無制限補給源で、その他の勢力については限定補給源 (つまり、一定のアクションが制限されます) です (11.2 を参照)。加えて、ハノーヴァー軍の本国スペースは、イギリス軍とヘッセン軍のユニットについての無制限補給源です。
- ・**スタッキング限度なしと全友軍の使用 [No stacking limit and full friendly use]**: いかなる友軍派閥勢力も、スタッキングを考慮することなしで、望むよう自由に本国スペース内に進入、退出、留まることができます。本国スペースの内外に導かれるラインはタン又は青で、それらに沿って移動するために 2MPs がかかることに注意してください。

## 2.5 海上ゾーン [SEAZONES]

**歴史的注釈:** 戦争中、スペインとフランスは大規模な海軍作戦を行いました。スペイン海軍は主として地中海に閉じ込められ、フランス軍ツーロン艦隊に準従属的能力を提供しました。両海軍は概して資源不足を被り、訓練と作戦術に関してイギリス軍に対して劣勢でした。以下のルールは、この歴史的状況と、ブルボン家がイギリス海軍の海上支配に対して挑戦するため、自国艦隊に必要なとした適切な資源の圧力を反映します。

### 2.5.1 概括 [General]

マップ上には、2つの海上ゾーンがあります。大西洋と地中海です。海上ゾーンは、海上ベースの連絡線 (11.1.3) と海上移動 (14.5) を標準化するために使用されます。全ての港は、2つの海上ゾーンの境界にあるジブラルタル [Gibraltar] を除き、単一の海上ゾーンに隣接します。

### 2.5.2 大西洋と地中海の海上ゾーン [Atlantic and Mediterranean Sea Zones]

国事同盟は、ブルボン家によって対抗されない限り、常に大西洋と地中海の海上ゾーンを支配します。海上ゾーン支配の決定方法を詳述しているルール 10.2 を参照してください。海上ゾーンの支配は、そのゾーンを通しての連絡線と海上移動 (11.1) にのみ影響するのではなく、現行勝利ポイント・レベルにも影響します (16.1.1)。

## 2.6 港 [PORTS]

### 2.6.1 概括 [General]

名称が水面に記載されたスペースは港です。全ての港は、単一の海上ゾーンに隣接しています。

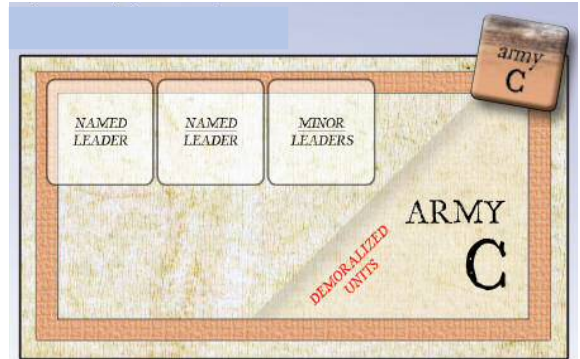
### 2.6.2 目的 [Purpose]

ある陣営は、港に隣接する海上ゾーンを支配する場合にのみ、海上移動と LOCs をたどるためにその港を使用できます。



## 2.7 軍ボックス [ARMY BOXES]

各陣営は、大きなスタックの管理を手助けするための4つの軍ボックス (カウンターが付随する) を持ちます。軍ボックス又はカウンターに関する特別なルールはありません。これらは、単にマップ上の混雑を解消する手助けのため、便宜的に使用されます。各プレイヤーは、マップ上に置くための4枚の軍マーカーを持ち、マーカー上の文字は軍ボックスの文字に一致します。



## 2.8 ゲーム記録欄 [GAME TRACKS]

マップには、ゲーム情報マーカーを保持するためのいくつかの記録欄を含みます。

## 3.0 カウンター [COUNTERS]

**用語 [Terminology]**: これらのルールで使用される「部隊」[“force”] の用語は、指揮官と/又は軍団の単一スタックを指します。

### 3.1 指揮官 [LEADERS]

ゲームには、2つのタイプの指揮官があります。: 名称付 [named] と無名 [minor] です。加えて、何人かの名称付指揮官は王冠でマークされ、それは彼らが「王族」[“Royals”] 又は**軍人王 [Soldier Kings]**であることを示します。名称付指揮官は、戦闘又は攻囲の結果として除去されるかも知れず、もしもこれが発生したら、カウンターはその代理 (名称付又は無名指揮官) 面に裏返され、ゲームの残りについて留まります。

指揮官は、2つの数値を持ちます。:

・**戦術値 [Tactical Rating] (TR)** は、戦闘のサイの目 (15.2) に関与し、迎撃 (14.6)、戦闘回避 (14.7) のサイの目を修正するためにも使用されます。名称付指揮官は、もしも本国軍団と共にスタックしていなければ、TR の減少を被ることに注意してください (3.1.1)。

・**統率値 [Command Rating] (CR)** は、キャンペーン・アクション中にその指揮官が統率 (活性化) できる軍団の数を示します (13.5.1)。指揮官は、自身並びにその CR の半分 (端数切上げ) に相当する数の軍団を回復させるため、回復アクションも使用できます (13.5.4)。

表 面



王族

戦術値

統率値

本国軍団「帯」  
(白=オーストリア軍)

裏 面





### 3.1.1 本国軍団 [Home Corps]

各名称付指揮官のカウンター最下部に沿って、その指揮官の「本国勢力」を示している色付「帯」があります。

名称付指揮官は、いずれかのサイ振りのために自身の TR 値を使用しているときに、少なくとも 1 つの本国軍団を統率していなければ、-1 TR 罰則を被ります。CR は、本国軍団の要件によって決して影響を受けません。

**例:** *Maurice de Saxe* は、フランス軍団を含まない戦場で防御している（すなわち非活性）スタックの一部です。彼の戦場についての TR は、+3 の代わりに +2 です。

### 3.1.2 昇進 [Promotion]

指定された面でゲームを開始する多数の名称付と無名の指揮官がいます。これらの指揮官たちは、以下を除きその面に留まります。:

- ・もしも指揮官が無名指揮官であると、増援フェイズ中に昇進するまで指揮官死傷を被り得ません (12.4/20.0)。昇進後、もしも指揮官死傷を被ると、ゲームの残りについてその無名指揮官面に裏返されます。
- ・もしも指揮官が他の名称付指揮官をその裏面に持つ名称付指揮官で、指揮官死傷を被ると、その裏面に返されて新たな名称付指揮官が次の増援フェイズ中に配置するためにターン記録欄上に置かれます。もしもその名称付指揮官が後に指揮官死傷を被ると、その名称付指揮官の運命を判定するために 15.3.2 の手順に従います。適切な VP 減少後にターン記録欄上に置くか、又は完全に除去するかのどちらかで、両方の決定は所有者の裁量です。

## 3.2 軍団 [CORPS]

**歴史的注釈:** ナポレオン戦争時代の夜が明けるまで、軍の統率構造は特定の環境（存在する将軍の階級と国籍、部隊の構成と国籍等）に依存した極めてその場しのぎのものでした。主要な下部組織は「旅団」で、それ自体が臨時編成でした。ゲーム内の各戦闘ユニットは、ほぼ 10,000 名の歩兵、騎兵、砲兵をあらわします。半恒久的な諸兵科統合編成の概念は、まだ採用されていませんでしたが、「軍団」は大規模な部隊をあらわす、当時容易く理解された用語で、ここでは戦闘ユニットを呼称するために使用されます。

**3.2.1 各勢力は、その野戦部隊をあらわす多数の軍団カウンターを持ちます。各軍団は、2 つの面を持ちます。:**

- ・完全戦力 [Full strength]: 戦闘でサイ 1 つの価値を持ちます。完全戦力軍団への 1 命中は、それを裏返します。
- ・減少状態 [Reduced]: 戦闘でサイ 1/2 の価値を持ちます。減少状態軍団への 1 命中は、それを除去して部隊プールに戻します。

表 (完全戦力)



裏 (減少戦力)



**重要:** ルールで特記されない限り、「軍団」の用語は完全又は減少状態のどちらのカウンターにも適用します。

**3.2.2 軍団は、戦闘又は超過スタッキングの結果として減少し、いったん減少したら、増援フェイズ (12.3) 中又はアクション・ラウンド (13.5) 中にのみ、完全戦力に戻すことができます。除去された軍団は、マップ外の「部隊プール」(12.3) に置かれます。**

**3.2.3 軍団は、統合又は分割ができません。**

## 3.3 マーカー [MARKERS]

ゲーム・イベントの管理と進捗を記録するため、ゲームでは様々なマーカーを使用します。もしもカウンター内容物が不足したら、必要に応じて複製できます。

## 4.0 スタッキング [STACKING]

**歴史的注釈:** 各スペースはかなり広大な地域をあらわしますが、当時の兵站要件は部隊を支援する土地の能力（道路、河川、微発、馬のかわば等）を基準に、実際の軍隊の規模が限定されました。概して、軍の最大規模は 50,000 名から 80,000 名の間でした。この数を超えると統御と補給が困難で、この範囲自体は将軍とその貧弱な幕僚が適切に統御するための能力に強く依存しました。

### 4.1 スタッキング限度 [STACKING LIMITS]

#### 4.1.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

マップ上の各スペースは、スペース内に各陣営が安全にスタックできる軍団の合計数を示しているスタッキング限度を持ちます（本国スペース 2.4 を除く）。

タイプ	アイコン		スタッキング限度
肥沃	小麦		12
通常	なし	なし	8
荒漠	山岳		4

**プレイ・ノート:** 減少状態軍団はスタッキングの目的において完全戦力軍団と同じにカウントし、指揮官とその他のゲーム・マーカーはスタッキングに影響を持ちません。

#### 4.1.2 不可抗力の超過スタッキング [No Voluntary Overstacking]

スタッキングは、移動又は退却の完了時に強制されます。スタッキング限度は、部隊が移動でスペースを通過する際（すなわち、移動している部隊と／又はいずれかの非活性友軍軍団がスペース内でスタッキング限度を超過すること）、又は攻囲を解く目的でスペース内に移動している際（17.3.4 と 17.6）、一時的に超過できます。

部隊がスペース内で超過スタックできる唯一のときは、要求された退却に従っているとき（すなわち、戦闘後又は冬営フェイズの撤退）又は解囲に成功した後です。あるスペース内に迎撃しているときは、超過スタックが認められません（14.6.2）。

#### 4.1.3 超過スタックしたスペースの罰則 [Penalties for Overstacked Spaces]

超過スタックしたスペースに関する 3 つの罰則があります。:

- ・完全戦力軍団の減少 [Full Strength Corps Reduction]: もしも超過スタックしたスペース内の完全戦力軍団の数がスタッキング限度

の二分之一 (1/2) を超過すると、この数を超過するいかなる完全戦力軍団も、移動又は退却の完了時に (所有するプレイヤーの選択で) 減少させなければなりません。

・再建又は増援は不可 [No Restores or Reinforcements Allowed] : 増援フェイズ中 (12.3.5) 又は補充アクション中 (13.5.3)、超過スタックしたスペース内で再建できる減少状態軍団はありません。加えて、新たな軍団を増援として超過スタックしたスペース内に置くことはできません。

・活性化制限 [Activation Restrictions] : 使用可能な指揮官にかかわらず、超過スタックしたスペース内の部隊は、決してスタッキング限度を超える軍団でキャンペーン・アクション、迎撃、戦闘回避を実施できません。超過スタックしたスペース内の全軍団は、それでも、もしも攻撃されたら統合された部隊として防御することに注意してください。

例: 退却に続いて、荒漠スペース内に3個の完全戦力軍団と2個の減少戦力軍団があります。1個の完全戦力軍団を減少戦力にしなければならず、2個の完全戦力軍団 (1/2 安全スタッキング限度) と3個の減少状態軍団はそのままだ。3個の減少状態軍団は再建できず、スペースが超過スタック状態に留まる限り、単一のアクションで5個軍団中の4個のみが活性化できます。もしも攻撃されたら、部隊は戦闘に4つのサイコロを提供します (3.5 を切上げ)。

## 4.2 軍団の指揮と友軍勢力とのスタッキング

### [CONTROLLING CORPS AND STACKING WITH FRIENDLY POWERS]

同じ陣営の異なる勢力が一緒にスタッキング、移動、戦闘することに対して制限はありません。ある指揮官は、制限なしでいずれかの友軍勢力の軍団を統率できます (ただし、本国軍団ルール 3.1.1 を忘れないでください)。

## 4.3 敵ユニットとのスタッキング

### [STACKING WITH ENEMY UNITS]

友軍と敵の部隊が同じスペース内にいられる3つの状況があります。:

1. キャンペーン・アクション中、部隊は敵部隊を含んでいるスペース内へ移動できます。この場合、敵部隊は、戦闘 (15.0) を許容するか又は戦闘回避 (14.7) を試みなければなりません。状況が #3 (下記) でない限り、一方の陣営は退却するか又は完全に除去され、他方の陣営は単独で占めて残されますが、スペースの支配は要求されません。
2. キャンペーン・アクション中、非活性部隊は、活性部隊が進入した直後の友軍スペース内へ迎撃できます。この場合、戦闘 (15.0) になりますが、14.6.6 を参照してください。
3. 攻囲中、1個軍団といかなる数の指揮官も友軍要塞を占めることができます。これは守備隊 (16.3) と呼ばれ、アクションの終了時に両陣営のユニットが同じスペースを占めることができる唯一のときです。

## 4. 4 戦場の霧 [FOG OF WAR]

カウンターに関して「戦場の霧」はなく、あなたはいつでも敵のスタック (軍ボックス内のスタックを含む) を調べることができます。非プレイ・カードは、他方のプレイヤーから常時隠蔽されて留まります。

デザイナーの注釈: もしもプレイヤー諸氏がこの要素を状況に含めることを望むと、敵スタック内の最上級指揮官と最上部の戦闘ユニットの調査に限定します。いったん戦闘が発生したら、「戦場の霧」は戦闘が解決するまで消散させます。

## 5.0 カード [CARDS]

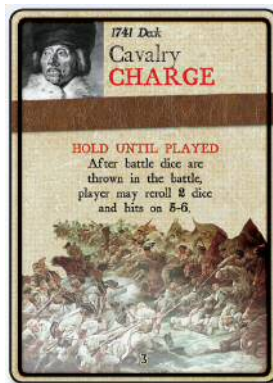
### 5.1 概括 [GENERAL]

2つの異なるタイプのカードがあります。: イベント・カードとアクション・カードです。

・イベント・カード [EVENT CARDS] : 1742年に開始して、無作為にイベントを誘発させるため、イベント・カードがイベント・カード・フェイズに引かれます。各プレイヤーは、1742年から1744年まで1枚のカードを引きます。1745年ターンから開始して、各プレイヤーは通常1枚のイベント・カードを引きますが、奇数年にブルボン家は二番目のカードを引き、偶数年に国事同盟は二番目のカードを引きます。

・アクション・カード [ACTION CARDS] : アクション・カードは、キャンペーン・フェイズの開始時に各プレイヤーに配られ、アクションを実施するために使用されます。

### イベント・カード



### アクション・カード



## 5.2 セット・アップ [SET UP]

### 5.2.1 ゲームの開始 [Game Start]

ゲームの開始時、イベント・カードとアクション・カードを個別のデッキに分離します。シャッフルして、各デッキをマップの側に置きます。両プレイヤーは、共通のイベント・デッキと共通のアクション・デッキから引きます。

### 5.2.2 1745年カードの追加 [1745 Card Adds]

何枚かのイベント・カードは、ゲームの開始時にイン・プレイではありません。これらは、「1745年にデッキへ追加」[“Add to the deck in 1745”]と標記され、1745年のイベント・カード・フェイズの開始時にデッキへ追加されます。使用されるまで、これらのカードを脇に置き、追加されるときにイベント・デッキをシャッフルします。





## 6.0 勝利判定 [DETERMINING VICTORY]

**歴史的注釈：**オーストリアは、戦争最初の数年間は絶体絶命でした。プロイセンは、マリア・テレージアのハプスブルク王族領地継承の不確実性に乗り、シュレージエンに侵攻してその大部分を征服しました。バイエルンは、大規模な補助フランス軍部隊と共に神聖ローマ帝国に圧力を加えることに成功しました。イタリアでは、スペインが女王の息子に公国を与えるため、オーストリアから更なる領地を剥ぎ取ろうと試みていました（ポーランド継承戦争中、スペインはオーストリアの犠牲で以前にイタリアの領土を切り取っていました）。ただし、イギリスとオランダ共和国が遅れて国事勅書を尊重したこと、マリア・テレージアがハンガリー人騎士の支援を成功裏に得たこと、シュレージエンの併合をオーストリアが本意ながら了承後にフリードリヒが戦争から手を引いたことにより、1743年までにオーストリアが有利となりました。

### 6.1 勝利 [VICTORY]

勝利条件は、各ターンの冬営フェイズ（8.0、#5d）中にチェックされます。プレイヤーは、**自動的勝利**又は**ゲーム終了時のポイント勝利**によって勝ちます。

**プレイ・ノート：**極めて起こり得ない事態として、同じターンに両プレイヤーが自軍の自動的勝利を達成したら、現在ウィーンを支配しているプレイヤーがゲームに勝利します。

#### 6.1.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points]

ゲーム記録欄は、派閥 VPs の現行数を記録します。ゲームの開始時、VP マーカーは 17 のスペースに置かれます。VP マーカーは、たとえ何が起こっても（攻囲の結果のような）決して 0 未満又は 35 を超えません。

キャンペーン・フェイズ（8.0 #3）中、同盟国プレイヤーが以下を行うとき直ちに VP 合計は増加し、ブルボン家プレイヤーが以下を行うとき直ちに減少します。：

- ・攻囲によって要塞スペースの支配を獲得する（16.5.7）、
- ・マップ上に記載された VP ナンバーを持つ非要塞化スペース（14.4）を変換する、

#### 大勝利 [MAJOR VICTORIES]：

国事同盟国の大勝利は、VP カウントを 1 ずつ増加させ、ブルボン家の大勝利はカウントを 1 ずつ減少させます。

**軍人王 [SOLDIER KINGS]：**王族で構成されている部隊の勝利又は敗北の結果として、VPs が得失されます。15.6 を参照してください。

**冬営 [WINTER QUARTERS]：**冬営フェイズ（8.0 #5）中、もしもブルボン家が大西洋と／又は地中海の海上ゾーンを支配すると（18.0, C）、VP 合計は減少します。

**スペース [SPACES]：**マップ上に異なる表示がない限り、あるスペースの VP 値は以下のとおりです。：これらの数値は、もしもアクションの結果として（攻囲又は移動、ただし 6.1.2 を参照）持ち主を変更する場合にのみ適用し、イベント・カードからの所有者変更は決して VP 記録欄を変更しません。

スペースのタイプ	VP 値
非要塞化スペース	0 VP 又はスペースの側に記載された# VP
レベル 1 要塞	1 VP ーマップ上に#は記載されない
レベル 2 要塞	2 VP ーマップ上に#が記載される

**大西洋と／又は地中海の支配 [CONTROL OF THE ATLANTIC AND /OR MEDITERRANEAN]：**冬営フェイズ中、もしもブルボン家プレイヤーが大西洋と／又は地中海の海上ゾーン（10.1）の支配を持つと、国事プレイヤーは各 1 VP を失います。

**特別勝利ポイント [SPECIAL VICTORY POINTS]：**一定のゲーム状況が発生する瞬間に得点される（又は維持される）特別な VPs があります。これらは、スペースの占領、戦闘の勝利、イベント・カードを介して獲得される通常の VPs とは区別されます。これらは、以下のとおりです。：

- ・ロートリンゲンのフランツの神聖ローマ皇帝即位（7.2.1 を参照）：国事派閥へ + 5 VPs。
- ・「45 年」イベントに続く増援としてのイギリス軍団の復帰：国事派閥へ + 2 VPs。
- ・フリードリヒが戦争から離れるいずれかのとき、国事支配から解放されたシュレージエン内の VP スペースは、ブルボン家派閥に得点されます。これは、6.1.2 に優先します。

**歴史的注釈：**オーストリアによる神聖ローマ帝国王位の返還要求は、国事同盟国の外交クーデターで、オーストリア王家の明白な士気高揚でした。チャーリー王子の叛乱鎮圧（イギリス軍部隊の戦争努力への復帰によってあらわれます）と同様、英国内のハノーヴァー統治を強固にさせ、今日まで続くハノーヴァー（ウィンザー）朝統治の舞台を整えました。フリードリヒ（とプロイセン）は、戦争行為から退出してシュレージエンを保持し、6.1.2 の停止はこの事実の暗黙の了解です。

#### 6.1.2 VP の調整がない一定の支配変更

##### [No VP Adjustment for Certain Changes of Control]

結果的に VP 記録欄の変更なしでスペース支配の変更を生じさせる、いくつかのゲーム・イベントがあります。：

- ・以前の中立勢力のプレイ内への登場
- ・1 つの派閥から他のそれへのいずれかの勢力の陣営変更

これら各場合に、VP 合計は調整されません。ただし、もしもこれらのスペースのいずれかがキャンペーン・ラウンド中に攻囲によって占領されたら、VPs は通常に調整されます。

### 6.2 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

どちらかの陣営は、以下の条件を達成することにより、冬営フェイズ中に自動的勝利を主張できます。：

#### 国事同盟国の自動的勝利 [Alliance Automatic Victory]

1. バリ [Paris] が国事軍の支配下で、陸上ベースの LOC をアムステルダム [Amsterdam] 又はウィーン [Vienna] へ持つ、又は
2. VP レベルが 31 以上。



## ブルボン家の自動的勝利 [Bourbon Automatic Victory]

1. ウィーン [Vienna] 又はアムステルダム [Amsterdam] がブルボン家の支配下で、パリ [Paris] まで陸上ベースの LOC を持つ、又は
2. ロンドン [London] がブルボン家の支配下で、パリへ陸上 LOC を持つ大西洋海上ゾーン上のブルボン家支配下の港へ海上 LOC を持つ、又は
3. VP レベルが 0 (ゼロ)。

## 6.3 ゲーム終了時のポイント勝利

### [END GAME VICTORY ON POINTS]

もしも最終ターンの冬営フェイズ中に、どちらの陣営も自動的勝利を達成していなければ、プレイヤー諸氏は最終 VP カウントを基準に、どちらのプレイヤーが大勝利又は小勝利を達成したのかを判定します。

VPs	結果
31+	国事同盟国の大勝利
21~30	国事同盟国の小勝利
11~20	ブルボン家の小勝利
10 以下	ブルボン家の大勝利

## 7.0 勢力 [POWERS]

### 7.1 概略 [GENERAL]

**7.1.1** 大部分の勢力は、一つの陣営又は他方の支配下でゲームを開始します。いくつかの勢力は、下記で述べられるごとく特別なルールを持ちます。

**7.1.2** 支配下の勢力は、たとえその首都が敵によって占領されるか又はその全ての軍団が除去されたとしても、決して「降伏」しません。ただし、その首都が敵支配下の勢力は、LOC を提供できません。これは、その勢力が減少状態軍団を再建させることができず、又は新たな軍団を創設できないことを意味します。本質的に、存在している部隊は闘いを継続しますが、その勢力は首都が自軍陣営によって取り戻されるまで、軍団の創設や再建ができません。

### 7.2 特別ルール [SPECIAL RULES]

#### 7.2.1 バイエルンと神聖ローマ帝国 [Bavaria and the Empire]

バイエルンと神聖ローマ帝国は、ブルボン家勢力としてゲームを開始します。バイエルンが名称付指揮官（カール・アルベルト [Charles Albert]）と戦闘ユニットを持つ一方で、神聖ローマ帝国はどちらも持ちません。ただし、そのスペースは、国事同盟によって支配されない限りブルボン家の友軍です。1743 年から開始して、イヴェント・カード・フェイズ中にイヴェント・カードを引く前、国事同盟はカール・アルベルトが死去するかどうか判定するためにサイを 1 つ振ります。もしも彼が死去すると、全バイエルン軍ユニットとカール・アルベルト [Charles Albert] はゲームから永久に取り去られます。神聖ローマ帝国とバイエルンのスペースは、いまやゲームの残りについて国事同盟の友軍です。国事派閥は、直ちに 5 VPs を獲得します。

加えて、死去のターンから開始して、国事同盟の資源ポイント (RPs) は +1 だけ増加し、ブルボン家のそれはゲームの残りについて 1 RP だけ減少します。死去は、以下のごとく判定されます。:

- 1743 年、1 のサイの目で死去が発生します。
- 1744 年、1~3 のサイの目で死去が発生します。
- 1745 年、自動的に死去が発生します。

**重要:** カール・アルベルトが死去し、盤から全バイエルン軍コマが

撤去された瞬間、ブルボン家ユニットが占めていない全スペースの支配は国事軍支配に変わります。カール・アルベルトの死とブルボン家派閥からの神聖ローマ帝国脱落の結果としての 6.1.2 に従った VPs の調整はありません。

**歴史的注釈:** バイエルンのヴィッテルスバッハ家は、永きに亘りハプスブルク家の関与にあり、神聖ローマ帝国皇帝の称号と地位を渴望していました。ハプスブルク皇帝の嫡男なしの死で、カール・アルベルトは機を見て捉えました。補助フランス軍の支援で、彼は選帝侯と候補者を支持する公国の圧倒的多数で皇帝に選出されました。ただし、カール・アルベルトの思いがけない死 (1744 年) により、忠誠がハプスブルク家にシフトし、神聖ローマ帝国皇帝としてマリア・テレージアの配偶者 (ロートリンゲンのフランツ) の支持に戻りました。

#### 7.2.2 フランス [France]

フランスは、ゲームの最初の数ターンについては公式な戦争状態ではありません。ブルボン家派閥の一部ですが、その部隊の使用と移動は制限されます。フランスは、公式に参戦するまで、その部隊プールから外へ部隊を創設できず、又はその部隊はフランス、神聖ローマ帝国、バイエルン、オーストリア帝国 (オーストリアのネーデルランドとミラノを除く) 以外では機能できません。他の勢力の部隊 (ブルボン家と国事軍の両方) は、フランスが正式に参戦するまでフランスへ進入できません。Don Philip とスペインで創設されるいずれかのスペイン軍指揮官/軍団は、フランスの公式参戦前にフランスに進入できますが、それまではサヴォワ [Savoy] を介してのみピエモンテ-サルディニアへ進入できます。すなわち、フランスを経由しているスペイン軍部隊は、クーネオ [Cuneo] 又はニース [Nice] を介してピエモンテ-サルディニアへ進入できません。

**歴史的注釈:** スペインは、参戦する前のフランスに、スペインからの部隊がピエモンテ-サルディニアを攻撃するためにフランスを経由することを認めるよう圧力をかけました。これは、スペイン軍部隊がモンテマール [Montemar] の下で中央イタリアに滑り込んだ後に地中海で確立されたイギリスの効果的な封鎖を出し抜きました。

フランスは、早くても 1743 年になるまで公式に参戦できず、1744 年には自動的に参戦します。1743 年には、フランスは 1~2 のサイの目で公式参戦します。このような判定は、イヴェント・カード・フェイズ中にイヴェント・カードを引く前に発生します。いったん参戦したら、上記の制限は撤廃され、フランスはブルボン家派閥の完全な交戦国になります。フランスの状態変化の結果としての VPs 調整はありません。フランスが公式参戦した瞬間 (1743 又は 44 年)、ブルボン家の RPs はゲームの残りについて +1 だけ増加します。

**歴史的注釈:** フランスは公式な宣戦布告を実施せずに、更にこの曖昧な状況を神聖ローマ帝国に対して用いました。このようなマントは、イギリスやオランダのオーストリア支援を制限するような、一定の利点を持ちました。この巧妙な下に、神聖ローマ帝国内に大規模な軍事部隊を展開させ、バイエルンと神聖ローマ帝国の指揮下に表向きは「補助部隊」として従事しましたが、実際はフランスの政治目標を遂行している部隊でした。1743 年にいったんイギリスとオランダがオーストリアを積極的に支援し始めると、この状況は受け入れられなくなり、フランスは公式に宣戦布告しました。

#### 7.2.3 モデナ [Modena]

モデナは、中立勢力としてゲームを開始し、その間はどちらの陣営も進入できません。1742 年のイヴェント・カード・フェイズ開始時、モデナはブルボン家に与し (VP の調整はありません-6.1.2)、他の勢力と同様に機能します。

#### 7.2.4 ジェノア [Genoa]

ジェノアは、中立勢力としてゲームを開始し、その間に国事派閥によって進入できません。ブルボン家派閥のみがその公式参戦前にジェノアに進入でき、LOC の目的のためにそれを使用できます。1745 年イヴェント・カード・フェイズの開始時に、ジェノアはブルボン派閥に与し (VP の調整はありません-6.1.2)、他の勢力と同様に機能します。

**歴史的注釈:** 戦争開始時のジェノアは、積極的な交戦国になる準備ができていませんでしたが、そのイタリアでの見かけ上の地位のため、ブルボン家に何らかの支援を提供する必要に駆られていました。これは、ブルボン家に補給と中継目的に施設の利用を認める形を取りました。

### 7.2.5 ザクセン [Saxony]

ザクセンは、ブルボン家派閥の友軍でゲームを開始します。ブルボン家に友好的な間隔は実際のザクセン軍部隊はありませんが、そのスペースは、LOC の目的においてブルボン家派閥によって使用できます。1745 年の前にプラハ [Prague] を攻囲しているブルボン家部隊は、ザクセンの攻囲参加をシミュレートするため、+1 の攻囲数値を持ちます (16.5.1 を参照)。1745 年のイヴェント・カード・フェイズ開始時に、ザクセンは国事勅書 (プラグマーティシエ・ザンクチオン) に与し (VP 調整なし-6.1.2)、他の勢力と同様に機能します。ザクセン・スペース内のいかなるブルボン家部隊も、退却ルールに従い、陸上によって直ちに退却しなければなりません。

### 7.2.6 ピエモンテ-サルディニア [Piedmont-Sardinia]

ピエモンテ-サルディニアは中立勢力としてゲームを開始しますが、1742 年に国事勅書に自動的に与します (VP 調整なし-6.1.2)。

### 7.2.7 イギリスとオランダ共和国 [Britain and the Dutch Republic]

フランスと同様、海事勢力 (イギリスとオランダ共和国) は、敵意が沸騰する何年も後になるまで公式参戦しませんでした。この政治的な状況をシミュレートするため、1743 年になるまで以下のルールが有効です。:

- ・イギリスとオランダの部隊は、1743 年になるまで海上移動、ユニットのキャンペーン又は移送ができません。
- ・これらは、その参戦前に自軍部隊プールから部隊を創出できません。
- ・他の勢力の部隊 (ブルボン家と国事軍の両方) は、イギリスとオランダが公式参戦するまで、そのスペースに進入できません。

1743 年イヴェント・カード・フェイズの開始時、イギリスとオランダ共和国は公式参戦し (VP 調整なし-6.1.2)、他の勢力と同様に機能します。各ターンについての RPs は、以下のごとく調整されます。:

- ・+2 国事軍 RPs イギリスの公式参戦について。
- ・+1 国事軍 RPs オランダの公式参戦について。

### 7.2.8 ハノーヴァーとヘッセン-カッセル

#### [Hanover and Hesse-Cassel]

ハノーヴァーとヘッセンは、国事派閥の友軍でゲームを開始し、その部隊は完全な機能状態で、制限なしに使用されます。これらは、神聖ローマ帝国、オランダ共和国、オーストリア領土内並びにもちろん互いの母国スペース内で機能できます。

### 1741 年の特別ルール [SPECIAL 1741 RULE]

もしもケルン [Cologne] が 3 個軍団のフランス軍部隊によって (通過しただけでなく) 占められたら、(その移動は、ブルボン家の最初のアクション・カードの第 1 アクションとして行われます)、ハノーヴァー軍とヘッセン軍のユニットは、1743 年になるまで、それぞれハノーヴァー・スペース又はカッセルを離れることができません。この状態は、この条件が存在するか、又は遅くとも 1743 年イヴェント・カード・フェイズの開始時になるまで有効で留まります。これらは、その完全参戦前に、それぞれ部隊プールから外へ部隊を創設できます。

**歴史的注釈:** ルール 7.2.7 と 7.2.8 は、海事勢力とその初期のオーストリアのための温い支援と、国事勅書 (プラグマーティシエ・ザンクチオン) を支援

するそれらの約束の充足を含む奇妙な外交をあらわします。その直接的な利権への脅威なしに留まる限り (すなわち、フランスがオーストリア・ネーデルラントを脅かさない)、どちらの国も積極的な支援の必要性を感じませんでした。イギリスは、ハノーヴァーとヘッセンに関して特異な状況にありました。ジョージ II 世はイギリスの王であると同時にハノーヴァー選帝侯であり、イギリス国内の政策による干渉からいくらか自由に、神聖ローマ帝国内で自身のハノーヴァー部隊とそのヘッセン同盟国軍を使用できました。フランスはライン川中域の土地が脅威を受けると想定し、ジョージ II 世のドイツ人補助部隊の配置を注視することで備えました。

### 7.2.9 プロイセン [Prussia]

プロイセンはブルボン家勢力としてゲームを開始しますが、イヴェント・カードのプレイを基準に、ゲームから離れた後に再登場できます。

1. 「フリードリヒが戦争から去る [“Frederick Leaves the War”]」イヴェント・カードがプレイされた瞬間、全プロイセン軍指揮官と部隊がマップボードから取り去られ、部隊プール内に置かれます。プロイセン軍部隊と共に排他的にスタックした無名指揮官を、次のターンの増援として示すターン記録欄上に置きます。プロイセン又はシュレージエン内の国事軍部隊は、最寄りの友軍スペースに移され (LOC にかかわらず)、国事軍の支配マーカーは VP を変更せずにブルボン家の支配マーカーに置き換えられます。フリードリヒが戦争から去るいずれかのときに、国事軍の支配から解放されていたシュレージエン内の VP スペースの数値は、ブルボン家派閥の得点に留まります。未来のイヴェントによって認められない限り、ゲームの残りについてプロイセン又はシュレージエンに進入できる部隊はありません。
2. 「フリードリヒが戦争に復帰する [“Frederick Reenters the War”]」イヴェント・カードがプレイされた瞬間、部隊プール内の全プロイセン軍指揮官と軍団を、スタッキング限度内でプロイセンとシュレージエンのいずれかのスペース内に置きます。友軍と敵の部隊は、いまや自由にプロイセンとシュレージエンに進入でき、これらのスペースは VP の変更なしでブルボン家の友軍と見なされます。
3. もしも「フリードリヒが戦争から去る [“Frederick Leaves the War”]」イヴェント・カードが「フリードリヒが戦争に復帰する [“Frederick Reenters the War”]」イヴェント・カードの後にイヴェントとしてプレイされたら、上記 1 を適用し、プロイセンはゲームの残りについてプレイ外に留まります。もしも「フリードリヒが戦争から去る」イヴェント・カードが「フリードリヒが戦争に復帰する」の前に引かれたら、9.2.2 に従って扱われます。—これは、プロイセンがゲームの終了までイン・プレイに留まることを意味します。

**歴史的注釈:** 1740 年 10 月 20 日、皇帝カール VI 世は嫡男なしで崩御しました。12 月 16 日、新たに戴冠したプロイセンの若きフリードリヒ II 世は、シュレージエンに侵攻して大部分を占領しました。これは 18 ヶ月間続くオーストリア継承戦争の開始を引き起こし、オーストリアとプロイセンによって実施されたシュレージエン争奪戦は、徐々にオーストリアの形成が不利になりました。その損失を切り詰めて自軍部隊をフランスとバイエルンの脅威に対抗させるため、オーストリアはプロイセンと和平条約を結びました。1742 年 6 月 11 日のブレスラウ協定で、戦争からの撤退の見返りとしてプロイセンにシュレージエンを割譲しました。

常に日和見主義者のフリードリヒは 1744 年 8 月に再度参戦し、オーストリアを犠牲にして更なるプロイセンの拡大を望みました。1745 年 12 月 25 日、ドレスデンの和議でプロイセンとオーストリア間の戦争が終結し、マリア・テレージアはもう一度再びプロイセンにシュレージエンを割譲しましたが、見返りに彼女の配偶者フランツの神聖ローマ帝国皇帝 (1745 年 9 月 13 日にその地位に選出されていました) の承認を獲得しました。紛争への再参戦の結果として、フリードリヒは僅かに追加利権を奪いました。



## 8.0 プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

**A Pragmatic War**は、各1年間をあらわすターンでプレイされます。各ターンは、以下のフェイズに分割されます。:

### 1. イベント・カード・フェイズ (9.0)

- 1741 年は、イベント・カード・フェイズをスキップします。
- もしも 1742 年であると、モデナ [Modena] が自動的に参戦します。
- もしも 1742 年であると、サルディニア [Sardinia] が自動的に参戦します。
- もしも 1743 年であると、フランス [France] が公式参戦するかどうか判定するためにサイを振り、1744 年には自動的に参戦します。
- もしも 1743 年であると、イギリス [Britain] とオランダ共和国 [Dutch Republic] が国事派閥に与します。
- もしも 1743 年であると、ハノーヴァー軍 [Hanoverian] とヘッセン軍 [Hessian] のユニットは自由に機能できます。
- 1745 年であると、ジェノア [Genoa] は完全にブルボン家に与します。
- 1745 年であると、ザクセン [Saxony] は国事派閥に与します。
- 1745 年であると、新たなカードをデッキに加えてリシャッフルします。
- イベント・カードを引きます。

### 2. 増援フェイズ (12.0)

- イギリスは地中海艦隊と海峡艦隊の戦力を判定します。適切な戦力マーカーを置きます。もしも地中海艦隊の戦力が3であると、海峡艦隊の戦力は2でなければならず、逆もまた同様です。  
**重要:** フランスが公式参戦するまで、地中海艦隊の戦力は常に2です。  
**重要:** これらのアクションは、国事 RP の消費を要求されず、代わりにフリーのアクションです。
- 軍団の創設と再建のため、又は (ブルボン家プレイヤーのみ) ツーロン艦隊と／又はプレスト艦隊の投入のために資源ポイントを使用します。
- 増援を置きます。
- 指揮官を昇進／移送します。

### 3. キャンペーン・フェイズ (13.0)

- 必要であればアクション・カード・デッキをリシャッフルし、アクション・カードを配ります。
- 第1プレイヤーを判定します。
- アクション・ラウンドを実施します。

### 4. ハンガリー貴族への懇願フェイズ (17.0)

- オーストリアは、ハンガリー貴族への要請判定についてサイを振ります。
- 必要であれば、国事軍の RP レベルを調整し、増援を置きます。
- いったん要請が成功したら、このステップをスキップします。

### 5. 冬営フェイズ (19.0) [同時]

- 友軍スペースへ撤退し、減少戦力の要塞を再建させます。
- マーカーを撤去します (叛徒 [Insurrectionists] とグレンツァー (軍事境界兵) [Grenzer]、継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、艦隊のマーカー)。
- 各 1 VP もしも地中海と／又は大西洋がブルボン家の支配下であると (10.2)。この調整後 (もしもあれば)、地中海と大西洋の支配は直ちに国事軍プレイヤーに移管されます。
- ゲームの終了と自動的勝利をチェックします。
- ターン・マーカーを進めます。

**重要:** 国事軍プレイヤーは、常に各フェイズに先行します。ただし、可変するキャンペーン・フェイズ (13.2) と、同時の冬営フェイズは除きます。

## 9.0 イベント・カード・フェイズ

### [EVENT CARD PHASE]

### 9.1 概観 [GENERAL]

1742 年に開始して、両プレイヤー (国事軍プレイヤーが最初) は、1 枚のイベント・カードを引いてイベントを解決します。何枚かのイベント・カードは、1745 年のイベント・カード・フェイズになるまでイン・プレイではなく、そのターンの開始時にイベント・デッキに加えられます (5.2.2)。

### 9.2 イベントの解決 [RESOLVING EVENTS]

#### 9.2.1 イベント・カード引き [Drawing Event Cards]

イベント・カードがデッキから引かれるとき、以下の1つが発生します。:

- もしもカードが「プレイするまで保持」[“Hold Until Played”] (このような文章は赤字で、カード説明の真上にあります) と述べると、プレイヤーはそのプレイを望むまで手札に保持します。彼は、これを無期限に保持できます。

- その他の全てのカードは、どちらのプレイヤーがカードを引いたかにかかわらず、どちらのプレイヤーに有利なイベントかにかかわらず、引かれた瞬間に直ちにプレイして解決されなければなりません。

全てのイベント・カードは、「フリードリヒ大王が戦争から去る」[“King Frederick Leaves the War”]を除き、その解決後にゲームから永久に取り去られます。

**例:** 「イギリス艦隊がナポリを制圧する」[“British Fleet Coerces Naples”] は、イベント・カード・フェイズ中の引かれた瞬間にプレイされなければなりません。これは国事軍プレイヤーに有利ですが、たとえブルボン家プレイヤーによって引かれたとしてもプレイされなければなりません。「奇襲」[“Surprise”] は、「プレイされるまで保持」カードで、キャンペーン・フェイズ中に敵対するプレイヤーが戦闘を宣言した後にプレイされます。次いで、カードはゲームから取り去られます。ただし、2枚の「奇襲」カードがあり、1枚はゲーム開始時のデッキ内、他方は 1745 年ターンにゲームに登場することに注意してください。



#### 9.2.2 プレイ不可イベント [Unplayable Events]

ときには、必要な条件を満たしていないため、イベント・カードがプレイできないことがあります。これらの場合、それでもカードはゲームから取り去られます。プレイ不可のイベント・カードを引いたプレイヤーは、そのターンに新たなイベント・カードを引けません。

#### 9.2.3 複数ターン・イベント [Multi-turn Events]

4 枚のカード (「フリードリヒが戦争から去る」[“Frederick Leaves the War”]、[45 年] [“The 45”] (2 ターンのみ)、[フリードリヒが戦争に復帰する] [“Frederick Reenters the War”]、[ルイブルの占領] [“Capture of Louisburg”]) はそれぞれ赤い境界線でマークされ、影響が継続します。これらの各カードは、そのイベントが有効に留まることを示すため、マップ上に待機ボックスを持ちます。

#### 9.2.4 1745~1748 年ターン [1745-1748 Turns]

これらのターン中、ターン毎に3枚のイベント・カードが引か

れます (5.1を参照)。各プレイヤーは1枚のカードを引き、次いで奇数年はブルボン家プレイヤーが二番目のカードを引き、偶数年には国事同盟が二番目のカードを引きます。

**例:** 1746年に国事軍プレイヤーが1枚のイヴェント・カードを引き、ブルボン家プレイヤーが続きます。各プレイヤーは順番に、カード上の説明に依存して自身のカードをプレイするか又は保持します。次いで、国事軍プレイヤーは二番目のカードを引き、カード上の説明に依存して、自身のカードをプレイするか又は保持します。

### 9.2.3からの4枚の複数ターン・イヴェント・カード



## 10.0 海上ゾーンの支配 [SEAZONE CONTROL]

### 10.1 ブルボン家の地中海と大西洋の支配 [BOURBON CONTROL OF THE MEDITERRANEAN AND ATLANTIC]

海上ゾーン内における同盟の海上移動又はLOCsの妨害とブルボン家プレイヤーの海上移動又はLOCsの許可に加えて、地中海と／又は大西洋のブルボン家の支配は、2つの重要なゲームへの影響を持ちます。:

1. 国事軍プレイヤーは、冬営フェイズ中にブルボン家支配下の海上ゾーン毎に1VPを失い (18.0, C) -VP マーカーをゼロに向けて1スペース移します。
2. ロンドン [London] は、もしもブルボン家が大西洋海上ゾーンの支配を獲得したら、自動的勝利スペースとして危険な状態です (6.2)。

**注釈:** たとえマップ上で繋がっていても、大西洋と地中海の海上ゾーンは連結していると見なされます。これは、特に海上移動と海上LOCsに影響します。

### 10.2 支配の判定 [DETERMINING CONTROL]

大西洋と地中海の海上ゾーンは、国事軍支配下でゲームを開始します。これらは、アクションの過程にブルボン家が競合支配に成功したと言われない限り、その状態で留まります。

ブルボン家プレイヤーは、それぞれプレスト艦隊とツーロン艦隊による海上戦闘勝利の結果として、キャンペーン・フェイズ中のみ大西洋と／又は地中海の支配を取ることができます (13.5.6)。国事軍プレイヤーは、冬営フェイズに支配を自動的に回復します。

ただし、この自動的な支配の奪回は、-1VP調整の後に発生することに注意してください。

マップ上の適切なボックスに支配マーカーを置くことにより、海上ゾーンの支配を示します。ゲーム中、どちらの陣営が支配を持つのか示すため、必要に応じてマーカーを裏返します。



### 10.3 大西洋海上ゾーン特別ルール

#### [SPECIAL ATLANTIC SEAZONE RULES]

#### 10.3.1 イギリス西方戦隊 [The British Western Squadron]

国事軍海峽艦隊をあらわす DRM は、1746年のイギリス西方戦隊の編成によって影響を受けます。海峽艦隊の戦力に付随する DRM は、1746年开始して増加します。ブルボン家プレスト艦隊のいずれかの出撃中、標準のイギリス軍の戦闘サイ振りに、以下の追加DRMsを適用します。

- 1746年、戦闘のサイ振りに+1 DRMを加えます。
- 1747年、戦闘のサイ振りに+1 DRMを加えます (1747年から先は、海峽艦隊の戦力と合算した DRMを加えて蓄積された+2 DRM)。

**歴史的注釈:** 海事勢力はその海軍力にかなり投資したため、ブルボン家のごとく増援フェイズ中に常時補充を要求されるわけではありません。ただし、その戦略目標は政治・軍事的要素を基準に変化し、これは増援フェイズ中の海軍戦力の配分に反映されます。

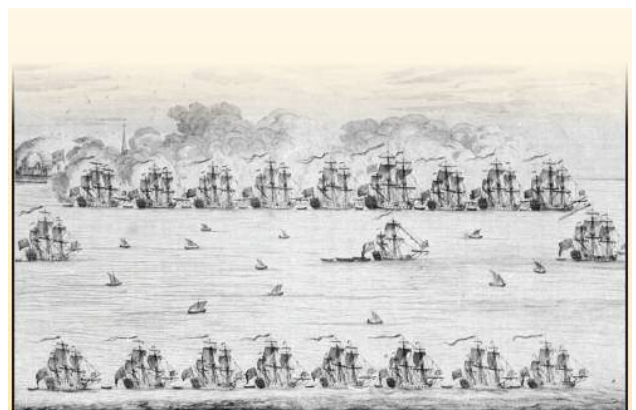
イギリス西方戦隊の編成の結果として国事軍の戦闘サイ振りに加えられる DRM は、改定された海軍戦略とイギリス海軍の指揮統率の両方を反映します。プレストの近接封鎖は、フランス軍艦隊が出撃する能力に厳しい影響を与えました。1746年の追加DRMは現場のアソンをあらわし、1747年の追加DRMはホークが戦隊内で頭角を現すことをあらわします。

#### 10.3.2 ブルボン家のロンドン海輪攻撃

##### [Bourbon Seaborne Attacks on London]

ロンドン [London] に対するいかなるブルボン家の海上移動も、ブルボン家のロンドン占領が成功する潜在性を持つため、ブルボン家の自動的勝利の可能性を誘発します。非要害スペースの支配を定めている標準ルールの例外として (2.3.3)、もしもいずれかのアクション・ラウンドの終了時に、ロンドンがブルボン部隊によって占領されていたら、そのスペースは直ちにブルボン家の支配に変換されます。それに加えて、もしも「45年事件 [“The” Forty-five Event]」が有効である間に、ブルボン家の海輪部隊がロンドンを攻撃したら、ブルボン家の戦闘サイ振りに2つのサイコロを加えます。

**歴史的注釈:** イギリスのハノーヴァー家統治の脆弱さは、スコットランドのジャコバイトの没落や、続く「フォーティ・ファイブ」として知られる蜂起の間に顕著となっていました。スコットランドの大部分が平定された後、ジャコバイト部隊はロンドンに移りましたが、フランダーズ戦線からのイギリス軍増援によって妨害されました。もしもこのような侵攻が大規模に投入されたフランス軍部隊によって支援されていたら、イギリスは厳しく動きを封じられ、おそらく戦いを放棄していたでしょう。





## 11.0 補給 [SUPPLY]

### 11.0 連絡線 (LOC) [LINES OF COMMUNICATION]

#### 11.1.1 定義 [Definition]

あるスペースは、もしも妨害されない連結した友軍支配下のスペースのラインを、友軍補給源 (11.2) までたどることができれば、LOC を持つと定義されます。

#### 11.1.2 目的 [Purpose]

LOCs は、以下の状況中にチェックされなければなりません。:

- ・自動的勝利を判定しているとき (6.2)。
- ・増援と再建している軍団を置いているとき (12.0、13.5.3)。
- ・攻囲を実施しているとき (16.0)。

#### 11.1.3 海上によって LOC をたどる [Tracing LOC by Sea]

LOC は、海上によってたどることができます。スペースの道筋は、港を含み (又はそこで開始)、次いで友軍支配下の海上ゾーン (又は複数の海上ゾーン) を通して友軍の港までたどらなければなりません。その二番目の港から、道筋は通常に首都へたどられます。もしも港へ到達するための道筋が陸上部分を含むと、その港は友軍支配下でなければならず、攻囲下であってはなりません。

**プレイ・ノート:** 敵の港を攻囲している部隊は、もしも友軍の海上ゾーンを通してたどることができれば補給下です。もしも終わりをなす港自体が補給源であると (例えば、アムステルダム [Amsterdam])、もしもその港が攻囲下であっても LOC は合法です。もしもブルボン家がその海上ゾーン内の海上戦艦に勝利すると、国事派閥は海上ゾーンを通して LOC をたどる能力を失うことに注意してください。

#### 11.1.4 脅威下の LOC [Threatened LOC]

攻囲下の友軍スペースは、それでも LOC についての合法的な道筋としての資格を持ちます。ただし、それは「脅威下」と見なされ、16.5.3 に従って攻囲解決に影響します。

#### 11.1.5 超過スタック状態のスペース [Overstacked Spaces]

超過スタック状態のスペースは一定の罰則を受けますが (4.1.3)、LOCs を妨害しません。

#### 11.1.6 叛徒とグレンツァー (軍事境界兵)

##### [Insurrectionists and grenzers]

キャンペーン・シークエンスの一部として、国事派閥は「叛徒とグレンツァー [Insurrectionists and grenzers]」マーカーを、オーストリア (オーストリア・ネーデルラント [Austrian Netherlands] とミラノ [Milanese] を除く)、シュレージエン、バイエルン内のいずれかのスペースに、アクション・ラウンドの一部として置くことができます。影響下スペースは、ブルボン家プレイヤーによって LOC の一部として使用できません。これは、「ハンガリー貴族への懇願」のサイ振りに成功した後にもみ発生できます。

## 11.2 補給源 [SUPPLY SOURCES]

### 定義 [Definition]

ある陣営についての補給源は、敵支配下でない友軍勢力の首都です。増援の配置と減少状態軍団の再建について、当該スペースは配置又は再建する軍団の首都へ LOC を持たなければなりません。

あるユニットは、もしもそれ自体の首都まで LOC をたどることができると非限定補給下、もしも友軍首都までのみ LOC をたどることができると限定補給下と見なされます。

**プレイ・ノート:** 友軍の首都は、全ての友軍軍団についての限定補給源として使用できます。敵支配下の首都は、どちらの陣営についても補給源として使用できません。

## 12.0 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE]

ゲーム中に部隊を調達するための2つの方法があります。:計画増援と新たな軍団を創設するためと/又は減少状態軍団を再建するために資源ポイントを消費することです。

### 12.1 概括 [GENERAL]

国事派閥は、以下の3つのステップを順番に実施し、次いでブルボン家派閥が実施します。:

1. 資源ポイントを使用して軍団を創設又は再建、
2. 増援の配置、
3. 指揮官の昇進/移送

### 12.2 増援 [REINFORCEMENTS]

#### 12.2.1 到着のターン [Turn of Arrival]

ゲーム・セットアップ情報 (20.0) には、各陣営についての計画増援として到着する指揮官又は軍団の到着ターンが列記されます。

#### 12.2.2 指揮官の配置 [Placement of Leaders]

指揮官は、LOC 又は距離にかかわらず、いずれかの友軍支配下スペース内に置くことができます。

#### 12.2.3 軍団の配置 [Placement of Corps]

軍団は、以下の条件を満たすスペース内にのみ置くことができます。:

- ・配置される軍団の本国スペースで、その首都まで LOC を持たなければならず、しかも
- ・スタッキング限度を超過できません。

#### 12.2.4 資格なしのスペース [No Eligible Space]

もしも基準を満たすスペースがなければ、増援は条件が満たされる未来のターンになるまで遅延させなければなりません。

#### 12.2.5 イギリスの特別ルール [British Special Rule]

各ターンに、同盟国プレイヤーはもしもアムステルダム [Amsterdam] が友軍支配下であると、1つのイギリス軍計画増援又は新たに創設した軍団 (両方は不可) をそのスペース内に置くことができます。

**注釈:** このルールは、1743年のイギリスの公式参戦の瞬間に有効で留まります。

#### 12.2.6 スペインの特別ルール [Spanish Special Rule]

ジローナ [Gerona] は、部隊プールからユニットを配置する目的において、準本国スペースとして機能します。加えて、スペイン軍のオルベテロ [Orbetello] への配置は、12.2.3の通常要件に優先します。

## 12.3 資源ポイント [RESOURCE POINTS]

### 12.3.1 概括 [General]

各陣営は、新たな軍団の創設と減少状態軍団の再建のために資源ポイント (RPs) を使用します。加えて、ブルボン家プレイヤーは、ツーロン艦隊と/又はブレスト艦隊 (12.3.6) を投入するために RPs を使用できます。同盟は2RPsを持って開始し、ブルボン家は5RPsで開始します。これらの数は、一定のイベントの発生を基準に変更し得ます。プレイヤーが現行 RP 割当を管理する手助けをするためにマーカーが用意されており、これらのマーカーはゲーム開始時にゲーム記録欄上に置かれます。

**重要:** 配置されない増援と異なり (12.2.4)、未使用の RPs は次のターンに持ち越せません。

#### 12.3.2 部隊プール [Force Pool]

各陣営は、創設可能な軍団を待機させるための部隊プールを持ちます。軍団が除去されたとき、それは部隊プールへ戻されます。いくつかの軍団は、部隊プール内でゲームを開始します。

### 12.3.3 LOC の要件 [LOC Requirement]

軍団は、もしも非限定補給状態である場合にのみ、すなわち軍団自体の首都へ LOC をたどれるスペース内でのみ、創設又は再建させることができます。

### 12.3.4 新たな軍団の創設 [Building New Corps]

各ターン、フランスは3個まで新たな軍団を、イギリスとオーストリアは2個まで、その他の全勢力は1個のみの新たな軍団を創設できます。新たな軍団は、部隊プールから選択され、マップ上の本国スペースに2 RPs で完全戦力、又は1 RP では減少状態戦力で置かれます。

### 12.3.5 減少状態軍団の再建 [Restoring Reduced Corps]

フランスは各ターンに3個軍団まで再建させることができ、その他の全勢力は各ターンに2個軍団まで再建させることができます。減少状態の軍団は、1 RP のコストで完全戦力へ再建させる（すなわち裏返す）ことができます。軍団は、再建するために本国スペースを占める必要はありません。

### 12.3.6 プレスト艦隊と／又はツーロン艦隊の就役

#### [Commissioning the Brest and/or Toulon Fleet]

ブルボン家プレイヤーは、プレスト艦隊と／又はツーロン艦隊をアクションの準備のために RPs を消費する選択肢を持ちます。ブルボン家プレイヤーは、ある艦隊を1戦力艦隊で就役させるために1 RP を、又は2戦力艦隊として就役させるために2 RP を消費できます。ツーロン艦隊は、ツーロンのスペースがブルボン家の支配下でパリ [Paris] への LOC を持たない限り就役できません。艦隊カウンターをその適切な面ですれぞれの港待機ボックスに置きます。どの戦力レベルの艦隊を就役させても冬営フェイズ中に取り去られ、もしも未来のターンに再び使用する場合は消費しなければなりません。

#### 例：増援フェイズ [Reinforcement Phase]

1742 年ゲーム・ターンの増援フェイズです。国事軍プレイヤーは、最初に海峡艦隊と地中海艦隊の戦力を決定し、それぞれの待機エリア内に適切なカウンターを置きます。フランスが公式参戦していないため、国事軍地中海艦隊は2レベルでのみ置くことができ、海峡艦隊を3レベルで置かなければならないことを意味します。次いで、国事軍プレイヤーは、自軍 RPs でユニットの創設に移行します。国事軍は現在4補充ポイント (RPs) を持ち、ハンガリー貴族への懇願が前のターンに成功したため、このターンから開始して追加の+2 RPs を与えられます、自軍 RPs の2で、トゥルネー [Tournai] 内の1個オーストリア軍団とインスブルック [Innsbruck] 内の1個オーストリア軍団を再建します。残っている2 RPs で、部隊プールから1個オーストリア軍団を取り、完全戦力でウィーン [Vienna] に置きます。次いで、国事プレイヤーは、このターンに受け取るものが何か増援計画 (20.2) を調べます。最初に、自軍の新たな軍団を置きます。2個のサルディニア軍団はトリノ [Turin] へ行き、三番目はニース [Nice] へ、2個オランダ軍団はアムステルダム [Amsterdam] に置かれます。ここでカール [Charles] とロブコヴィッツ [Lobkowitz] のカウンターを表面に返し（彼らはこのターンに昇進します）、トリノにカール・エマニエル三世 [Charles Emmanuel III] を置きます。最後に、自軍の各指揮官を、望むいずれかの国事軍支配下スペースへ移します。

次いで、ブルボン家プレイヤーが自身の増援フェイズを進め、国事軍のそれと類似の要領で実施します。大きな相違点は、この後に続く例のプレスト艦隊とツーロン艦隊の就役です。ブルボン家プレイヤーは、この年に地中海で大規模な海軍努力を行うことに決めます。フランスは現在参戦状態でないので出撃できないため、フランスが完全に参戦してその機動制限が破棄されるまで、プレスト艦隊への RPs 消費は不可です。ブルボン家プレイヤーは、5の自軍現行 RP レベルの2を消費し、イギリス地中海艦隊を打ち破るいくつかの機会を持つため、ツーロン艦隊を就役させるために最高の2レベルを消費します。

### 12.4 指揮官の昇進／移送 [PROMOTE/TRANSFER LEADERS]

このステップ中、プレイヤーはマップ上とそのターンに到着する自軍指揮官について以下を行います。：

1. 名称付指揮官面へ昇進させるため、自軍指揮官を裏返します。
2. いずれか又は全ての友軍指揮官（ターン記録欄上の指揮官を含む）を、目的地スペースへの道筋又は LOC にかかわらず、いずれかの友軍支配下スペースへ移動させます。指揮官を本国軍団と又はいかなる軍団とも一緒に置くことを強制されません。指揮官たちは、あるスペース内に単独で存在できます。

### 12.5 資源ポイント・レベルのサマリー

#### [SUMMARY OF RESOURCE POINT LEVELS]

条件	RP レベル
開始時	2 RPs
ハンガリー貴族への懇願	+ 2 RPs
カール・アルベルトの死去	+ 1 RP
イギリスの公式参戦	+ 2 RPs
オランダの公式参戦	+ 1 RPs
最大合計	8 RPs

#### 12.5.2 ブルボン家の資源ポイント・レベル [Bourbon Resource Point Levels] :

条件	RP レベル
開始時	5 RPs
カール・アルベルトの死去	- 1 RP
フランスの公式参戦	+ 1 RP
最大合計	6 RPs

### 12.6 資源ポイント・コストのサマリー

#### [SUMMARY OF RESOURCE POINT COSTS]

#### 12.6.1 新たな軍団の創設 [Build a New Corps] :

要件	RP コスト	限度
友軍本国スペース／ 本国首都への LOC 内	完全 - 2 減少状態 - 1	フランス 3 イギリスと オーストリア 2 他の全て 1

#### 12.6.2 減少状態軍団の再建 [Restore a Reduced Corps] :

要件	RP コスト	限度
本国首都への LOC	1	フランス 3 他の全て 2



## 12.6.3 ブルボン家艦隊の就役 [Commission Bourbon Fleet]:

要件	RP コスト	結果
ツーロン艦隊: 友軍支配下のツーロン	艦隊毎に1又は2	適切なボックス内に就役した艦隊を置く
プレスト艦隊: 要件なし		

## 13. キャンペーン・フェイズ [CAMPAIGN PHASE]

## 13.1 アクション・カードの配布

## [DEALING ACTION CARDS]

キャンペーン・フェイズの開始時、もしも両プレイヤーにカードを配るためデッキ内に十分なカードがなければ、デッキはリシャッフルされます。次いで、イベントがある派閥に使用可能な一定数のカードを追加しない限り、各プレイヤーに5枚のアクション・カードが配られます。次いで、プレイヤー諸氏は、どちらのプレイヤーも手持のアクション・カードがなくなるまで、交互にアクション・ラウンドを実施します。あるラウンドを実施しているプレイヤーは「活性」プレイヤーと呼ばれ、他方は「非活性」プレイヤーです。

## 13.2 第1アクション・ラウンド [FIRST ACTION ROUND]

## 主導権と第1プレイヤーの判定

## [Initiative and Determining First Player]

「早春『Early Spring』」イベント・カードは、一人のプレイヤーが相手側よりも1枚多いアクション・カードでキャンペーン・フェイズを開始することを生じさせます。第1プレイヤーの判定は、プレイヤー諸氏が同じ枚数のアクション・カードを持つかに依存します。以下のごとく主導権を判定します。:

- ・もしも両プレイヤーが同じ枚数のアクション・カードを持つと、次いで各プレイヤーは自身の手札から1枚のアクション・カードを選択し、表面を伏せてテーブルの上に置きます。次いで両カードが明らかにされ、高い数値カードの所有者が先行です。同数の場合、そのターンの「主導権」を持つプレイヤーが先行を決めます。ターン記録欄が示すごとく、国事軍プレイヤーは1741年から1744年まで主導権を持ち、一方ブルボン家は1745年からゲーム終了まで主導権を持ちます。後行のプレイヤーは、明らかにしたカードを直ちに手札に戻します。彼は最初のアクション・ラウンド中にそのカードをプレイすることを強制されません。ただし、第1プレイヤーは、明らかにしたカードを最初のラウンドのために使用しなければなりません。

- ・もしも一方のプレイヤーが他方のプレイヤーよりも多くのアクション・カードを持つと、多くのアクション・カードを持つプレイヤーは自動的に先行です。

## 13.3 後続ラウンド [SUBSEQUENT ROUNDS]

プレイヤー諸氏は、アクション・カードを交互にプレイし、両プレイヤーのカードがなくなるまでアクションを実施します。プレイヤーはラウンドを「パス」できず、たとえアクションを行わなくても、カードを持っていたらプレイしなければなりません。

## 13.4 アクション [ACTION]

## 13.4.1 アクションの数 [Number of Actions]

プレイされたアクション・カードの数値は、プレイヤーがラウンド中に行うことができる「アクション」(1~4)の数を示します。

デッキ内に8枚 デッキ内に16枚 デッキ内に8枚 デッキ内に1枚



## 13.4.2 アクションの実行 [Performing Actions]

アクションは事前に指定する必要はなく、望む順番で一度に1つ実行されますが、各アクションは次のそれが開始される前に完了しなければなりません(戦闘と退却を含む)。あるラウンドの全アクションが終了したとき、プレイは他方のプレイヤーに変換されます。

## 13.4.3 誰が参加できるのか [Who Can Participate]

指揮官と軍団は、ラウンド毎に複数のアクションに参加できません。これは、補充アクション中に再建した軍団が、そのラウンドの別のアクションに参加できないことを意味します(例えば、攻囲)。もしも必要であれば、現行ラウンドに別のアクションに参加する資格がないことを忘れぬよう、アクション後にカウンターを回転させることができます。

## 13.5 アクションのタイプ [TYPES OF ACTIONS]

異なるアクションのタイプは、以下のとおりです。:

## 13.5.1 キャンペーン・アクション [Campaign Action]

いずれかの数の指揮官にプラスして、活性化している2人までの指揮官(たち)の統合CRを超えない数の軍団を含んでいる単一の部隊は、以下の活性化の1つ(両方は不可)を行うために活性化できます。:

- ・3MPsまでを消費して陸上を移動、又は
- ・攻囲の実施(16.5)

例: De Saxe (CR6)、Löwendahl (CR3)、無名指揮官 (CR2) が、アントワープ [Antwerp] 内に12個ブルボン家軍団と共にスタックします。ブルボン家プレイヤーは、軍を移動させるためにキャンペーン・アクションを開始します。たとえ統合された指揮官のCRが11であっても、2人のみの指揮官をキャンペーン・アクションに使用できるため、12個軍団中の9個のみが移動できます。

プレイ・ノート: キャンペーン・アクション中、あるスペース内の全ての指揮官と軍団が活性化を要求されるわけではありません。例えば、1アクション・ポイントは、あるスペース内のいくつかの軍団に攻囲を実施させ、同じラウンドの2番目のアクション・ポイントは、攻囲に参加しない減少状態軍団を再建させることができます。

## 13.5.2 移送アクション [Transfer Action]

同じ又は異なるスペース内に位置した2人の指揮官、2個の軍団、又は各1つは、やはり同じ又は異なるスペースへ陸上により移動できます。指揮官は6MPs移動でき、軍団は4MPs移動できます。移送アクションの一部として移動している指揮官と軍団は、スペースがすでに少なくとも1個の非攻囲下友軍軍団を含まない限り(どちらの場合も)、決して敵支配下のスペース(要塞化又は非要塞化)又は敵の軍団によって占められたスペース内に進入できません(すなわち、移送している部隊は、決して戦闘又は攻囲を開始できません)。

## 13.5.3 補充アクション [Replacement Action] (プレイヤー毎に、ラウンド毎に1)

攻囲下でない単一の減少状態軍団は、もしもその本国首都までLOCを持ち、超過スタック状態のスペース(4.1.3)でなければ、完全戦力へ再建(並びに、もしも士気阻喪状態であると回復)させることができます。

### 13.5.4 回復アクション [Rally Action] (プレイヤー毎、ラウンド毎に1)

指揮官は、自身と／又は自身のスペース内で自身の CR の半分(端数切上げ)に一致する数の友軍軍団から、士気阻喪状態を取り去ることができます。これは、その指揮官と回復した軍団のアクションとしてカウントしますが、スペース内の他の軍団に影響を与えません。指揮官は、非本国軍団を回復させることができ、しかも(補充アクションとは異なり)たとえスペースが超過スタック状態でもアクションを実施できます。もしもスペースが複数の指揮官を含むと、当該ラウンドに1人のみの指揮官が回復アクションを実施できます。

**例:** Friedrich (CR 5) と Dessau (CR 4) とその統合されたブルボン家の8個軍団の軍は、戦場に敗北した直後で士気阻喪状態です。ブルボン家プレイヤーは回復アクションを宣言し、Friedrich と3個軍団から士気阻喪状態を取り去ります。次のラウンドに、ブルボン家プレイヤーは Dessau と2個軍団を回復させます。

#### 例: ツーロン艦隊 [Tulon Fleet]

1742 年ターンの冬営フェイズ中、国事軍プレイヤーは自動的に大西洋と地中海の支配を獲得します (10.2)。地中海は、艦隊アクションを通してブルボン家の支配に落ちています。地中海支配ボックス内のブルボン家支配マーカーを、支配の変更を示すために国事軍面に裏返します(フランスが公式参戦していないため、競合できない大西洋は国事軍の支配下に留まることに注意してください)。1743 年ターンのイヴェント・フェイズ中、ブルボン家プレイヤーはフランスの公式参戦についてサイを振り、1が振られてフランスはいまや完全な交戦国です。増援フェイズ中、国事軍プレイヤーは海峡艦隊を3レベルで継続することに決め、従って地中海艦隊は2レベルで配備されなければなりません。

ブルボン家プレイヤーは、地中海の支配に挑戦することに決め、同じ増援フェイズに2戦力のツーロン艦隊を準備するために2資源ポイントを消費し、12.3.6の手順に従います。ブルボン家プレイヤーはマップ上のツーロン艦隊ボックス内にツーロン艦隊マーカーを置き、その2戦力面に裏返します。1戦力の艦隊を準備するために1 RP のみを消費しましたが、艦隊配備アクションをプレイするときに2戦力の艦隊が良いサイの目を提供することを好みました。ブルボン家プレイヤーは、プレスト艦隊の準備をしないことに決めたので、このターンにその艦隊に RP を消費せず、その艦隊は大西洋に展開しません。

1743 年の5番目の最終アクション・ラウンドに、ブルボン家プレイヤーは艦隊配備アクションをプレイします。もしもその時点までプレイしていなければ、ツーロン艦隊は到来する冬営フェイズ (18.0, B) に自動的に取り去られるため、RP が浪費されたことになります。ブルボン家がこのアクションを宣言した瞬間、プレイヤー諸氏は互いにサイを1つ振ってそれを解決します。国事軍プレイヤーは、自身のサイの目に2を加えます。なぜならば、以前に海峡艦隊を3レベルで配備し、自動的に地中海艦隊を2レベルの艦隊にしているからです。ブルボン家プレイヤーは、2戦力の艦隊を建造していたので、同様に自身のサイの目に2を加えます。

両プレイヤーは3を振り、5の目に修正されます(両方の場合)。結果は同点なので、振りなおします。このとき、両者は2を振り、もう一度同点です。三度目、国事軍プレイヤーは2を振り、ブルボン家プレイヤーは5を振ります。修正後のサイの目は4対7でブルボン家プレイヤーに有利なので、ブルボン家プレイヤーは海上戦場に勝利しました。ブルボン家プレイヤーは地中海支配マーカーをブルボン家面に裏返します。このターン(1743 年)の冬営フェイズに、地中海がブルボン家の支配下なので、VP マーカーが1 VP だけ下げられます (18.0, C)。直ちに VP 調整に従い、地中海支配マーカーが国事同盟軍面に裏返されます。この国事軍支配への変更は、-1 VP の可能性がある各ターン後に起きることに注意してください。

### 13.5.5 海上移動アクション [Sea Move Action]

いずれかの数の指揮官と2個軍団までを含んでいる単一スタックは、海上によって移動できます。14.5を参照。

### 13.5.6 艦隊配備アクション [Deploy Fleet Action] (ブルボン家のみ)

このアクションは、ブルボン家がターンの残りについて地中海と／又は大西洋の国事同盟支配の無効化を試みることを認めます。これは、それぞれ就役した艦隊を適切な海上ゾーン(ツーロン艦隊は地中海ゾーン、プレスト艦隊は大西洋ゾーン)へ送ることによって行われます。艦隊が酒配備される時、各プレイヤーはサイを1つ振ります。国事同盟プレイヤーは、増援フェイズ中に選択された戦力レベルに依存して、自身のサイの目に2又は3を加えます。ブルボン家プレイヤーは、自身のサイの目にツーロン艦隊と／又はプレスト艦隊の現行戦力を加えます。より高い目を出した側が勝利し(同数は振り直し)、適切な海上ゾーンの支配を持ちます。成果にかかわらず、配備された艦隊はターンの残りについてマップから取り去られます。プレスト艦隊のみは、フランスが公式参戦するまで配備できません。さもなければ、ブルボン家プレイヤーは、そのターンの自身の戦略に依存して、両艦隊の1つ以上の配備を様々な戦力レベルで決めることができます。

### 13.5.7 叛徒とグレンツァー(軍事境界兵)の利用 [Utilization of Insurrectionists and Grenzers] (国事軍のみ)

キャンペーン・フェイズ毎に一度、国事軍プレイヤーはシュレージエン [Silesia]、バイエルン [Bavaria]、オーストリア内のいずれかのユニットによって占められていないスペース上に「叛徒とグレンツァー [Utilization of Insurrectionists and Grenzers]」マーカーを置くことを選択できます。これは、ハンガリー貴族への懇願の成功後にのみ実施できます。そのカウンターは、冬営フェイズに取り去られます。ブルボン家プレイヤーは、このようにマーカーされたスペースを LOC をたどるために使用できません (11.1.6 と 17.0 を参照)。

#### 例: 3つのアクション [Three Actions]

国事軍プレイヤーは、3のアクション・カードをプレイします。彼は自身の主力軍を Cumberland 指揮下に持ち、リール [Lille] を攻囲しています。リールは、完全戦力の1個軍団によって守備され、その要塞戦力は4です(軍団についての2と記載された要塞値の2)。Cumberland と Waldeck は8個軍団を指揮し、内3個軍団は減少状態です。国事軍プレイヤーは、リールの攻囲にサイを振るために1アクションを消費します(彼は要塞戦力に一致する4戦力のみの使用を必要とします)。サイ振りの後、二番目のアクションとして、Cumberland 軍内の未使用軍団を完全戦力へ再建するため、補充アクションを実施します。

三番目のアクションとして、この軍はそのままにして、アムステルダム [Amsterdam] 内に3個軍団プラス1人の無名指揮官を持つことを確認します。彼は無名指揮官と軍団中の2個を海上移動アクションのために活性化させます(2個は、このための最大)。彼はこのスタックをオルベッロ [Orbetello] へ出帆させ、海上移動表上でサイを振ります。(注釈: 大西洋と地中海の海上ゾーンは、移動の目的において連結していると見なされます。)国事軍プレイヤーは、代わりにパルマ [Parma] で士気阻喪状態に留まっている von Browne (モデナ [Modena] の戦いで敗北したことで)を回復させるために自身のアクションの1つを使用することができました。もしも彼がそれを行っていたら、Browne と2個軍団から士気阻喪状態マーカーを取り去ることができていました(すなわち、その指揮値の半分)。しかし、彼はモデナのブルボン家指揮官から別の戦場を望まないのので、代わりに自身のアクションを使用することに決めました。



## 14.0 移動 [MOVEMENT]

### 14.1 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

#### 14.1.1 概括 [General]

陸上移動は、部隊が隣接するスペース間で各連結を越えて移動するために、1 MP を支払って移動することを認めます。タン又は青の派閥のみの連結は例外で、2MPs を支払います。部隊は、移送又はキャンペーンのアクション中に陸上によって移動できますが、キャンペーン・アクションのみが敵支配下又は敵ユニットが占めるスペース内へ移動することを認めます。

#### 14.1.2 軍団を移動させるための指揮官要件 [Leader requirement to Move Corps]

移送又は海上アクションの一部として移動しているとき又は退却しているときを除き、軍団は指揮官によって統率随伴されているときにのみ、移動又は迎撃ができます。

#### 14.1.3 (非常に重要) 拾い上げと置き去り [Picking Up and Dropping Off]

指揮官と軍団は、アクション中に拾い上げることはできませんが、アクション中にいつでも置き去りにできます。

**プレイ・ノート:** ときには、軍マーカーによって表示された部隊は、その軍に割り当てられていなかった軍団を持つスペース内でラウンドを開始することになります。軍の活性化において、プレイヤーはその軍に割り当てられなかった軍団を、軍が移動する前に加えることができます。軍マーカーは単なる便宜上のものなので、これは認められます。

## 14.2 敵支配下のスペース [ENEMY-CONTROLLED SPACES]

### 14.2.1 (非常に重要)

部隊は、友軍支配下スペース（要塞化又は非要塞化）を離れるのでない限り、敵支配下のスペースへ進入できません。「叛徒とグレンツァー」マーカーでマークされたスペースは、友軍ユニットによっても占められていない限り、友軍支配下と見なされません。

**14.2.2** 部隊は、たとえ敵のスペースが友軍部隊によって攻囲下であっても、敵支配下の要塞化スペースへ進入するときに移動を停止しなければなりません（残している全MPsを失います）。敵支配下の非要塞化スペース内へ移動する部隊は、その残しているMPsを失いますが、14.2.1に従って非要塞化スペースが友軍支配下に変換されるまで、移動して敵支配下スペースに隣接できません（14.4）。もしもそのスペース内で戦闘が発生したら、14.3.2を参照してください。

**プレイ・ノート:** これらの制限は、敵支配下のエリアによって脅かされた連絡線保全の重要性を強調します。

## 14.3 敵の占めるスペース [ENEMY-OCCUPIED SPACES]

### 14.3.1 非活性プレイヤーの対応 [Inactive Player Reaction]

部隊が敵の占めるスペースへ進入するとき毎に、非活性プレイヤーが対応する間に一時停止しなければなりません。非活性プレイヤーによる3つの対応の可能性があり、それらは以下の順番で発生します。:

- ・隣接スペース内からの部隊の迎撃（14.6）、
- ・戦闘回避（14.7）、
- ・何もしない（すなわち、戦闘を受け容れる）（15.0）。

### 14.3.2 戦闘後の移動継続 [Continuing Movement After Battle]

戦闘を行うためにMPsはかからず、アクションを終了させる必要はありません。もしも活性部隊がMPsを残しており、しかも戦闘に勝利すると（又はもしも敵が戦闘回避したら）、消費するためのMPを持つ限り、移動を継続するか、スペースの支配を友軍支配下に変換（もしも非要塞化であれば）するか又はその両方を行うことができます。もしもスペースが敵支配下の要塞であれば、部隊はそのアクションを終了しなければならず、ここで要塞は攻囲下と見な

されます。部隊は、その他のアクション（移動を含む）を実施した同じラウンドに、決して攻囲（すなわちサイ振り）を実施できません。

### 14.3.3 戦闘敗北とアクションの終了 [Losing Battle Ends Action]

戦闘に敗北した活性部隊は、退却しなければなりません。残っているMPsは失われます（15.4）。

### 14.3.4 敵の指揮官 [Enemy Leaders]

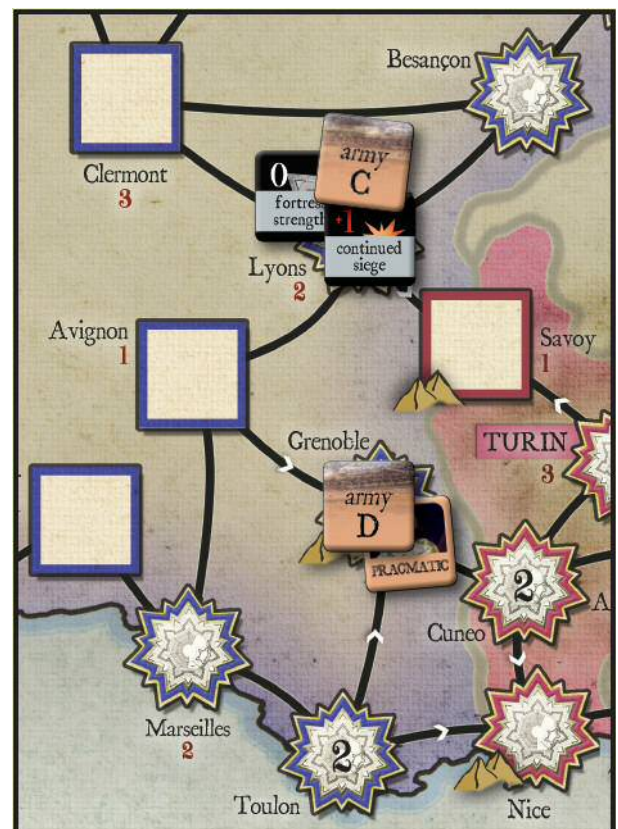
部隊が敵の指揮官のみを含んでいるスペースへ進入したとき、指揮官は要塞内部へ撤退する（14.7.4）か、又は退却する（15.4）選択枝を持ちます。もしもどちらも不可能であれば、捕虜になったと見なされます（15.4.5）。

## 14.4 非要塞化スペースの変換

### [CONVERTING UNFORTIFIED SPACES]

キャンペーン・アクション中に活性化した、友軍首都までLOCを持つ部隊は、現在それが占めるスペースを1MPのコストで友軍支配下に変換できます。もしも非活性プレイヤーの対応後にそのスペースを敵が占めると（14.3.1）、活性部隊は戦闘でその敵を敗北させなければならず（敵の退却を引き起こす）、スペースを変換する前に少なくとも1MPを残していなければなりません。「叛徒とグレンツァー」マーカーでマークされた非要塞化スペースは、変換できません。

**例:** グルノーブル [Grenoble] 内にある国事同盟の軍 D は、3MPs を持ちます。これは、ツーロン [Tulon] へ移動して停止するか、又はアヴィニョン [Avignon] へ移動し、そこを国事軍支配に変換するために1MPを消費し、マルセイユ [Marseilles] へ進出して停止することができます。



## 14.5 海上移動 [SEAMOVEMENT]

### 14.5.1 海上ゾーンの支配 [Sea Zone Control]

ある陣営は、もしも支配する海上ゾーンを通して移動を行う場合にのみ、海上移動アクションを実施できます (2.5)。

### 14.5.2 海上移動 [Sea Movement]

海上移動アクションでは、1～2個軍団と／又はいずれかの数の指揮官は、単一の港から別の単一の港へ移動できます (すなわち、移動しているユニットは、ある港内で一緒にスタックして移動を開始して終了しなければなりません)。海上移動は、移動しているユニットの全MPsを消費します。

### 14.5.3 指揮官の要件 [Leader Requirement]

友軍部隊によってすでに攻囲下にない、敵支配下の港内への海上移動は、少なくとも1人の指揮官と1個軍団を含んでいるスタックによってのみ行うことができます。

### 14.5.4 海上移動の手順 [Sea Move Procedure]

陸上移動と異なり、海上移動に成功するためにはサイ振りが要求され、もしも軍団が移動の一部であるといくらかのリスクを伴い得ます。海上移動を行うため、活性プレイヤーは海上移動を行っているユニットと目的地の港を宣言します。次いで、サイを1つ振って結果を判定します。1のサイの目で、プレイヤーは移動をキャンセルするか又は移動している軍団の1つに1命中を適用するか決めます。2～6のサイの目で、移動は成功裏に完了します。

### 14.5.5 敵支配下の港 [Enemy-Controlled Ports]

港内で海上移動を開始又は終了するため、港を支配している必要はありません。

### 14.5.6 海上移動と迎撃 [Sea Moves and Interception]

陸上移動と異なり、海上移動は目的地の港へ到着しているときに迎撃され得ません。

## 14.6 迎撃 [INTERCEPTION]

### 14.6.1 誰が迎撃できるのか [Who May Intercept]

活性部隊が陸上移動によって敵支配下のスペース内へ進入し、しかもそのスペースが活性陣営に友軍の少なくとも1個軍団を含まない場合、少なくとも1人の指揮官を含むいずれかの非活性化部隊が隣接スペース内において非攻囲下、非士気阻喪状態であると、その活性部隊の移動を迎撃する試みを行うことができます。指揮官自身は、要塞の内部へ直接撤退する目的のため、要塞スペース内へ迎撃を試みることができます。

**解明:** 部隊は、以下のスペース内の敵部隊のみを迎撃できます。1) スペースが迎撃している陣営によって支配下で、しかも2) スペース内に移動している陣営 (すなわち活性) に友軍の軍団がいない。非士気阻喪状態のユニットと指揮官のみが迎撃の試みに参加できます。

### 14.6.2 迎撃の制限 [Interception Restriction]

もしも現行アクション (ラウンドではない) 中に戦闘回避を行ったか又は戦闘に敗北した部隊の一部であると、迎撃の試みに参加できる指揮官又は軍団はありません。攻囲とスペース変換のアクション自体は迎撃を受け得ませんが、部隊は非要塞化スペースへ移動した後、支配を変換する機会を持つ前に迎撃を受け得ることに注意してください。迎撃している部隊は、超過スタックになれません (ただし、4.1.2を参照)。

### 14.6.3 複数の試み [Multiple Attempt]

もしも複数の部隊が迎撃するための資格を持つと、非活性プレイヤーは、迎撃の試みが成功するまで、各部隊で個別に試みることができます。いったん迎撃が成功したら、その他の部隊は迎撃の試みを行うことができません。もしも全ての部隊が迎撃することに失敗

し、移動している部隊が同じラウンドに他の敵支配下スペースへ進入したら、資格を持ついずれかの部隊 (迎撃に失敗したばかりのそれを含みます) は、再び迎撃を試みることができます。

### 14.6.4 攻囲している最中の迎撃 [Intercepting While Besieging]

敵の要塞を攻囲している部隊は、資格を持つ隣接スペース内へ移動している敵部隊の迎撃を試みることができます。もしも試みが成功したら、迎撃している部隊は攻囲を放棄するか、又は攻囲を維持するために少なくとも1個軍団をスペース内に残しておかなければなりません。

**プレイ・ノート:** 16.1.1に従い、あるスペースを攻囲下に置くために1個軍団のみが必要ですが、攻囲アクションを実施するために複数の軍団が必要になるかも知れません。

### 14.6.5 迎撃の手順 [Interception Procedure]:

1. 敵部隊が迎撃を受けるスペースに進入したら直ちに、非活性プレイヤーは迎撃の試みを宣言します。
2. 非活性プレイヤーは、迎撃を試みる部隊を指定します。キャンペーン・アクションでは、いずれかの数の指揮官と2人の指揮官のCRに相当する数の軍団を含めることができます。次いで、プレイヤーはサイを1つ振り、最良指揮官のTRを加えます (潜在的な指揮官TR罰則に注意してください。-3.1.1)。もしも結果が6以上であると、その迎撃は成功です。

### 14.6.6 成功した迎撃 [Successful Interception]

もしも成功したら、迎撃している部隊は移動している部隊を持つスペース内に置かれ、迎撃している (非活性) 部隊が防御側で、直ちに戦闘が行われます。活性部隊は、戦闘回避ができません。全ての非活性部隊は、守備隊を持たない友軍支配下の要塞スペースでない限り、闘わなければなりません。守備隊を持たない友軍支配下の要塞スペースの場合、1個軍団 (と／又は複数の指揮官) が要塞の内部へ撤退して守備隊となり、それ故戦闘回避ができます (14.7.4)。

**プレイ・ノート:**すでにスペース内にある1個軍団に、戦闘が行われる前に要塞内への撤退を認めることにより、プレイヤーは攻囲の前に守備隊を応援するための軍団を損害から防護できます。国事同盟の軍Aがアントワープ内にあります。もしも国事軍部隊がすでに存在するリエージュ [Liege] 内に移動すると、ブルボン家の軍A (ナミュール [Namur] 内) は迎撃できません。ただし、もしもトゥルネー [Tournai] へ移動したら、ブルボン家の軍Aは迎撃できます。

## 14.7 戦闘回避 [AVOIDING BATTLE]

### 14.7.1 概括 [General]

非活性プレイヤーは、敵部隊がスペースへ進入するときに、自軍のいくつか又は全ての部隊で戦闘回避することを選択できます。戦闘回避は、非活性部隊が他のスペースへ退却 (14.7.3) と／又は単一の軍団が友軍要塞内へ撤退 (14.7.4) の結果となります。

### 14.7.2 戦闘回避の手順 [Avoid Battle Procedure]:

- ・もしも非活性部隊が友軍要塞化スペース内にあると、戦闘回避の試みは自動的に成功します。
- ・もしも非活性部隊が友軍要塞化スペース内にいなければ、防御プレイヤーはサイを1つ振らなければならず、スペース内に存在する1人の指揮官のTRを加えます (潜在的な指揮官TR罰則に注意してください-3.1.1)。スペース毎に、一度のみサイを振ることができます (すなわち、複数の試みを行うためにスタックを分割できません)。5以上の目で、試みは成功します。

### 14.7.3 別のスペースへの退却 [Retreating to Another Space]

全ての指揮官にプラスして、スペース内のいずれか二人の統合されたCRsに相当する数の軍団は、別のスペースへ退却することによって戦闘回避ができます。-CR限度のために移動できない軍団は、そのスペース内に留まらなければなりません。



・退却するスペースは友軍支配下でなければならず、敵ユニットが占めていてはなりません（例えば、現在攻囲下の友軍要塞へは不可です）。

・1つのスペースのみを選択できます（すなわち、退却している部隊は、複数のスペースへ退却できません）。

・防御している全ての軍団が退却する必要はなく、もしも指揮しているプレイヤーが望めば、いくつかを背後に残しておくことができます（これは、スタッキング違反を回避するために必要です）。

#### 14.7.4 要塞内への撤退 [Withdrawing Into a Fortress]

もしも部隊が友軍支配下の要塞スペース内で攻撃されたら、戦闘の前に非活性部隊は1個軍団と／又はいずれかの数の指揮官を、守備隊として要塞内へ撤退させることができます（16.3.1）。この撤退は、たとえ非活性プレイヤーがスペース内に迎撃していたとしても発生し得ますが、迎撃によって到着直後のものを含み、単一の軍団と／又は指揮官（たち）のみが要塞内へ撤退できます。－その他の全ての軍団は、闘わなければなりません。**注釈：他のスペースへの退却と異なり、軍団はたとえ指揮官が存在しなくても要塞内へ撤退できます。**

### 15.0 戦闘 [BATTLE]

非活性部隊が戦闘回避に成功して他のスペースへ退却するか（14.7）又は要塞の内部へ撤退（14.7.4）しない限り、活性プレイヤーが敵軍団を含んでいるスペースへ進入するときに戦闘が発生します。

#### 15.1 定義：攻撃側／防御側

[DEFINITION : ATTACKER/DEFENDER]

15.1.1 活性プレイヤーは攻撃側で、非活性プレイヤーは防御側です。

#### 15.1.2 攻撃側 [Attacker]

攻撃側は、少なくとも1人の指揮官と1個軍団を含む活性部隊です。攻撃部隊の最大規模は、指揮官のCRsとスペースのスタッキング限度が基準です。

#### 15.1.3 防御側 [Defender]

防御側には、スペース内の全ての非活性軍団と指揮官を含みます。ただし、戦闘の前に要塞の内部へ撤退した（現行のキャンペーン・アクション又は以前の結果として）、いずれかの指揮官と1個軍団までは除きます。この場合、要塞内部の部隊は戦闘に参加せず、いかなる戦闘結果からも免疫です。

### 15.2 戦闘の手順 [BATTLE PROCEDURE]

戦闘は、以下のシーケンスを用いて解決されます。：

1. 各陣営は、振るための戦闘サイの数を合計します。：

- ・各完全戦力軍団について1つのサイ。
- ・各減少戦力軍団について1／2のサイ。もしも軍団の数が奇数であると端数を切上げる（例えば、3個の減少状態軍団＝2つのサイ）。
- ・2人までの友軍指揮官の戦術値に相当する数のサイ（潜在的な指揮官TR罰則に注意してください。－3.1.1）。**重要：指揮官によって提供されたサイの数は、軍団によって提供されたサイの数を超過できません。**
- ・上記の各場合、士気阻喪状態の指揮官と軍団は個別にカウントします。なぜならば、これらは個別に振られるからです（下記#2を参照）。

2. 次に、両陣営は、適切な数のサイを同時に振ります。

- ・士気阻喪状態でない指揮官／軍団は、5又は6のサイの目で命中します。
- ・士気阻喪状態の指揮官／軍団は、6のみで命中します。

**例：1-6 指揮官 George II と 0-2 無名指揮官指揮下の4個完全戦力軍団と2個減少戦力軍団にプラスして2個完全戦力士気阻喪状態軍団から成る国事同盟国の軍が、1-4 指揮官 Maillecois 指揮下の4個完全戦力軍団と1個減少戦力軍団を攻撃します。国事軍プレイヤーは、5又は6の目で1命中を獲得する合計6つの戦闘サイ（4個完全+2個減少軍団+George II の1TR）と、6のサイの目で1命中を獲得する2つの戦闘サイを持ちます。ブルボン家プレイヤーは、6つの戦闘サイ（4個完全+1個減少（端数切上げ）+Maillebois の1TR）を持ち、全て5又は6の目で1命中を獲得します。**

### 15.3 戦果 [BATTLE OUTCOME]

#### 15.3.1 命中の獲得 [Taking Hits]

各命中は、完全戦力の敵軍団を減少させるか、又は減少戦力の軍団を除去し、各陣営について以下の優先順位を適用します。：

- 全ての軍団が減少戦力になるまで、除去できる軍団はありません。
- 最初に命中を受ける完全戦力の軍団は、その戦闘に最も多数の軍団が存在する勢力からでなければなりません（もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択）。
- 除去される最初の減少戦力の軍団は、その戦闘に最も多数の軍団が存在する勢力からでなければなりません（もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択）。

**非常に重要：**振られた命中の数にかかわらず、ある部隊は戦闘に存在する軍団の数を超える命中を受けることができません（退却を受けた命中は除く－15.4）。

#### 16.3.2 指揮官の死傷 [Leader Casualties]

戦闘が解決された後、両プレイヤーはその戦闘に戦闘サイを提供した自軍の各名称付指揮官について、サイを2つ振ります（修正なしで、足して一緒にします）。無名指揮官又は戦闘外に拘置された名称付指揮官は、決して指揮官死傷のサイ振りを受けません。

サイの目	結果
12	除去－ゲームの残りについて、指揮官カウンターはその代替面に裏返されます。
11*	捕虜－所有しているプレイヤー（捕虜にしたプレイヤーではない）は、直ちに以下を選択します。：(a) 指揮官を除去する（永久にカウンターを裏返して置く）、又は (b) 相手側プレイヤーへ指揮官のTRに相当する数のVPsを与え、続くターンの増援として再登場させるため、指揮官をターン記録欄上に置く。0のTRを持つ名称付指揮官については、1VPのコスト。
* 敗北した陣営のみが、11の捕虜結果によって影響を受ける。	

**プレイ・ノート：**指揮官の記載されたTRは、常にこのルールのために使用されます。3.1.1と3.1.2は、ここでは適用しません。

**プレイ・ノート：**除去は身代金を支払うのではなく即死を意味し、不名誉や戦争罰則から外れます。捕虜は本質的に彼の運命について両陣営が交渉する

間、指揮官を拘束していることを意味します。VPsを支払うことは、政治的と／又は敗北した将軍を復帰させるために消費された実質資本をシミュレートします。

**重要:**裏面が非昇進状態の名称付指揮官である指揮官死傷の手順については、3.1.2 (二番目のドット) を参照してください。

### 15.3.3 勝者／敗者 [Winner/Loser]

もしも戦闘損失が取り去れた後で、一方の陣営のみがスペース内に軍団を残して持つと、その陣営が勝者です。さもなければ、より多くの命中を振った (与えたではない) 陣営が戦闘に勝利します。もしも同数であると、防御側が勝利します。

**例:** 3-TR 指揮官 de Saxe と無名指揮官指揮下の5個の完全戦力と3個の減少軍団を持つブルボン家の部隊 (5+1.5 端数切上げで2+3TR=10) が2個完全戦力軍団、1-TR 指揮官 Cumberland を持つ国事同盟国部隊 (2+1TR=3 サイの目一軍団のサイを超過できない指揮官のサイは取消し) と闘います。ブルボン家は5命中を振り、同盟国は2命中を振ります。ブルボン家部隊は、2個完全戦力軍団を減少戦力へ裏返すことで命中を受け、国事軍部隊は2個軍団のみを持つため2命中のみを受け、両軍団を減少戦力面へ裏返します。ブルボン部隊は、同盟国部隊 (2) と同じ (2) 命中を適用しましたが、ブルボン部隊は国事軍部隊よりも多くの命中を振ったので (5対2) 戦闘に勝利します。15.5.1 に従い、同盟軍部隊が実際に5命中を受けたわけではないため、これが大勝利としての資格を持たないことに注意してください。プレイヤー諸氏は、ここで各指揮官について2つのサイを振ります。ブルボン家プレイヤーはSaxeについて7を振り、彼は無事です。国事軍プレイヤーはCumberlandについて11を振り、彼を除去する (そしてLigonier 面に裏返す) か又は彼をゲーム内に留めるため1VPをあきらめるかを決めなければなりません。もしもCumberlandがすでにLigonier 面に裏返されていたら、国事軍プレイヤーはLigonier を非無名指揮官と共にゲームから完全に除去するか、又は代わりに1VPの損失後にターン記録欄上に置くかどうかを決めます。

### 15.3.4 士気阻喪 [Demoralization]

もしも敗北した陣営が少なくとも1命中を受けたら、敗北した部隊内の全ての指揮官と軍団は、士気阻喪状態になります。以前に士気阻喪した指揮官又は軍団に、更なる影響はありません。士気阻喪状態を示すため、マップ上の軍又は軍団のスタック上に「士気阻喪状態」[“Demoralized”] マーカーを置き、別のマーカーをその軍の待機ボックス内に置きます (もしも関連があれば)。指揮官と軍団が回復するに連れて (13.5.4)、どの軍団が士気阻喪状態でどれがそうでないのかを示すため、必要に応じて士気阻喪状態マーカーを使用します。戦闘では、士気阻喪状態の指揮官と軍団は6で命中させ、他の指揮官／軍団のように5又は6ではありません。士気阻喪状態は、補充 (13.5.3) 又は回復アクション (13.5.4) の一部として取り去ることができ、さもなければ士気阻喪状態マーカーは冬営フェイズ中に自動的に取り去られます (18.0.B)。

## 15.4 退却 [RETREAT]

### 15.4.1 概括 [General]

敗北した陣営の全ての軍団と指揮官は、全て同じスペースへ退却しなければなりません。

### 15.4.2 攻撃側の退却 [Attacker Retreats]

#### A. 海上による退却 [RETREAT BY SEA]:

もしも戦闘が港スペース内で発生し、しかも隣接する海上ゾーンが友軍支配下であると、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、敵が占めていない同じ海上ゾーン内のその他の友軍港へ、海上によって退却できます。このような退却は、通常の海上移動のサイ振りを要求されますが (14.5.4)、1の結果で所有するプレ

イヤーは退却している軍団へ命中結果を適用しなければなりません (これらの命中は、防御側の大勝利に対して提供されません)。

#### B. 隣接する友軍スペース [FRIENDLY ADJACENT SPACE]:

海上によって退却していない軍団又は指揮官は、たとえ超過スタックを生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下の隣接スペースへ退却しなければなりません。

攻撃している部隊は、戦闘のために進入を開始したスペースへ退却することを要求されませんが、攻撃側を迎撃した防御部隊の全て又は一部がいたスペースへの退却はできません。

攻撃している部隊は、攻撃した直後のスペースを含み、友軍要塞スペースを離れるときに守備隊を置き去りにできません。

### 16. 4. 3 防御側の退却 [Defender Retreats]

#### A. 要塞内部への撤退 [WITHDRAW INTO FORTRESS]:

ある軍団が要塞内部へ撤退することにより以前に戦闘回避していない限り、スペースから部隊の残りが退却する一方、1個軍団といずれかの数の指揮官は友軍要塞内部へ守備隊 (16.3.1) として退却できます。指揮官は、戦闘に続いて常に友軍要塞内部へ撤退できます。

#### B. 海上による退却 [RETREAT BY SEA]:

もしも戦闘が港スペース内で発生し、しかも隣接する海上ゾーンが友軍支配下であると、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、敵が占めていない同じ海上ゾーン内のその他の友軍港へ、海上によって退却できます。このような退却は、通常の海上移動のサイ振りを要求されますが (14.5.4)、1の結果で所有するプレイヤーは退却している軍団へ命中結果を適用しなければなりません。これらの命中は、攻撃側の大勝利に対して提供されません。

#### C. 隣接する友軍スペース [FRIENDLY ADJACENT SPACE]:

海上によって退却していない軍団又は指揮官は、たとえ超過スタックを生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下の隣接スペースへ退却しなければなりません。

#### D. 敵スペースの通過 [THROUGH ENEMY SPACE]:

もしも他に選択肢が存在しなければ、防御部隊はたとえ超過スタックが生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下のスペースへ到達するため、1つの敵が占めていると／又は敵支配下のスペースを通過して退却できます。もしも複数のスペースが資格を持つと、退却しているプレイヤーは目的地スペースを選択できますが、最寄りの友軍補給源に距離が近くなければなりません。敵支配下の要塞スペースと／又は敵が占めているスペースを通過して退却している軍団は、それらが通過する敵によって射撃されます。:

- ・軍団と指揮官からの通常の戦闘サイが振られ、要塞戦力毎に一つのサイがプラスされ、全てのサイは+1 DRM を持ちます。
- ・命中は戦闘と同様に割り当てられ、その戦闘からのこれらの命中は、攻撃側の大勝利判定に加えられます。
- ・退却している指揮官は、2番目の指揮官死傷チェックを受けません。

### 15.4.4 超過スタッキング [Overstacking]

退却 (陸上又は海上) の結果としての超過スタックは合法ですが、一定の罰則があります (4.1)。

### 15.4.5 退却不可 [Unable to retreat]

退却できない軍団は除去されて部隊プール内に置かれ、全ての命中は大勝利にカウントします。退却できない名称付指揮官は戦闘と



同様に捕虜となり (15.3.2)、所有プレイヤーが名称付指揮官の TR に相当する VPs を支払わない限り、除去されなければなりません。無名指揮官は、続くターンに増援として復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

## 15.5 大勝利 [MAJOR VICTORY]

**15.5.1** 大勝利は、敗北した陣営が以下のときに戦闘の勝者が得点します。:

- ・戦闘で少なくとも実際に5命中を被った (退却の損失を含む—15.4.3D、15.4.5)、又は
- ・マップから少なくとも2個軍団を取り去った。

**プレイ・ノート:** 最初の場合は、どれだけ多くの命中を実際に被ったかを基準にし、どれだけ多くが振られたかではありません (例えば、もしも敗北した陣営が4個軍団のみを存在させていたら、15.3.1 に従って最大4命中のみを受けることができ、たとえ5命中が振られていたとしても大勝利としてカウントしません)。二番目の場合は、もしも敗北した陣営が戦闘と/又は敵スペースを通過しての退却で、減少状態の2個軍団のみを持つと、僅か2命中で発生し得ます。

### 15.5.2 配置 [Placement]

勝者は、戦闘スペース内に大勝利マーカーを置きます。あるスペース内に、一度に1枚のみの大勝利マーカーを置くことができ、最新の勝利が優先されます (すなわち、古いマーカーは取り去ります)。

### 15.5.3 大勝利の効果 [Effect of Famous Victory]

友軍の大勝利マーカーは、それを含んでいるスペース内又は隣接する敵要塞に対する攻囲のサイ振りに+2修正を提供します。大勝利は、もしも国事同盟国プレイヤーが戦闘で勝利したら1VPs も加え、又はブルボン家プレイヤーが勝利したら1VPs を差し引きします (6.1.1)。

**重要:** 敵対している陣営の大勝利マーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに影響を持ちません。その上、大勝利マーカーの効果は累加しません (例えば、近隣の2枚のマーカーは、+4の攻囲のサイの目修正を与えません)。

### 15.5.4 大勝利マーカーの撤去 [Removal of Famous Victory Markers]

全ての大勝利マーカーは、冬営フェイズ中に取り去られます。

## 15.6 軍人王 [SOLDIER KINGS]

**15.6.1** もしも戦闘が王族 [Royal] 又は軍人王 [Soldier King] (指揮官カウンター上の王冠によって示されます) の存在を含むと、王族を構成している部隊の勝利又は敗北の結果として、VPs が得失されます。このルールが有効であるためには、王族が戦闘スペース内に存在することのみが必要です。

**15.6.2** VPs は、以下のごとく得点されます。:

- ・もしも勝利した部隊が王族を含むと、国事同盟国プレイヤーが戦闘に勝利したら1VPを加え、ブルボン家プレイヤーが勝利したら1VPを差し引きします (6.1.1)。
- ・もしも敗北した部隊が王族を含むと、国事同盟国プレイヤーが戦闘に勝利したら1VPを加え、ブルボン家プレイヤーが勝利したら1VPを差し引きします (6.1.1)。
- ・もしも勝利した部隊と敗北した部隊がそれぞれ王族を含むと、上記の両方の状況が有効となります。例えば、勝利した派閥が1VPを獲得し、敗北した部隊は1VPを失います。

**例:** Frederick に率いられた部隊と Charles に率いられた部隊との間で、Sohr において戦闘が発生し、両者は王族です。Frederick が敗北します。得点された他の VPs に加えて、ブルボン家は現行 VP 得点に1VPを加え (彼らについては負の状況)、国事同盟国は現行 VP 得点に更に1VPを加え (彼らについては正の状況)、実質は国事軍有利に2VPs の獲得です。もしも現行 VP レベルが10だったら、戦闘後は12になります。

**歴史的注釈:** この時期における西洋方式の戦争発展段階では、「戦士又は軍人王」としての君主概念が非常に流行しました。しばしば彼は戦闘で勝利した軍を率いて箔をつけることが望まれました (又は渴望しました)。勝利と共に敗北も招来するため、軍人王は軍事的評判を得失し得る諸刃の剣でした。例えば、ジョージII世は、1743年にデッティンゲンの戦いで軍を率いた最後のイギリス君主で、彼はここで勝利しました。ルイXV世、ジョージII世、カール・エマニエル、フリードリヒは、明らかに君主でこの範疇に入り、スペインのドン・フェリペ、オランダ王子オレンジ、ロートリンゲンのカール (マリア・テレジアの義兄弟) は、奉仕した国家における王家の利益を明らかに代表していたのでこの範疇です。バイエルンのカール・アルベルトについては、一時期彼は神聖ローマ帝国皇帝でした。

## 16.0 攻囲 [SIEGE]

### 16.1 概括 [GENERAL]

**16.1.1** 少なくとも1個軍団を含んでいる部隊が敵要塞化スペース内でアクションを終了したら、その要塞 (並びにもしもあればその守備隊—16.3) は、攻囲下にあると見なされます。要塞が攻囲下にあることを示すため、守備隊を攻囲部隊の下に置きます。一マーカーは必要ありません。要塞防御値 (16.4) にかかわらず、要塞が「攻囲下」と見なされるために、1個軍団のみが必要であることに注意してください。

**16.1.2** 単一のアクションで解決される戦闘と異なり、攻囲は完了するために複数のアクションを要求され得ます。もしもターンの終了までに攻囲を完了することに成功しなければ、その攻囲は失敗して攻囲部隊はスペースから撤退しなければなりません。

**重要:** ラウンド毎に、ある要塞に対して一度のみ攻囲のサイ振りを行うことができます (16.5.4)。

### 16.2 要塞戦力 (FS) [FORTRESS STRENGTH]

#### 16.2.1 要塞の戦力 [Fortress Strength]

全ての要塞は、固有の要塞戦力 (FS) を持ちます。2のFSを持つ要塞は、マップ上の要塞シンボルに記載された数字を持ち、他の全ての要塞は1のFSを持ちます。FSは、要塞の防御能力を抽象的にあらわしたものです。

#### 16.2.2 要塞戦力の減少と充当

##### [Reducing and Replenishing Fortress Strength]

要塞戦力は、攻囲 (16.5.6) によってのみ減少又は除去され得ます。要塞が攻囲を受けるとき、LOC の状況にかかわらず、その戦力は直ちに記載された完全戦力に充当されます。減少戦力を持つ要塞は、もしも攻囲が解かれたらその全戦力を回復します (16.6)。両方の場合、そのスペースに関連した FS マーカーをマップから取り去ることにより、完全戦力への復帰を示します。

**注釈:** ジェノア [Genoa] は1の初期FSを持ち、イベント・カード・アクションによって2FSに増加します。

## 16.3 守備隊 [GARRISONS]

### 16.3.1 守備隊の創出 [Garrison Creation]

戦闘回避の試み又は退却の一部として、非活性プレイヤーは1個軍団といずれかの数の指揮官を「守備隊」として要塞内へ撤退させることを宣言できます。もしも活性（敵）部隊がスペース内にいる状態でアクションを終えたら、守備隊軍団は要塞内部にいることを示すために敵部隊の下に置かれます。

### 16.3.2 守備隊戦力 (GS) [Garrison Strength] :

各守備隊ステップは、1の守備隊戦力 (GS) を提供します。それ故、完全戦力軍団のGSは2で、減少状態軍団は1です。攻囲中、要塞防御値 (FDV) を導き出すため、この数は要塞のFS (16.2) に加えられます。16.4を参照してください。士気阻喪は、GSに影響しません。

### 16.3.3 もはや攻囲下ではない守備隊

#### [Garrisons No Longer Under Siege]

もしも攻囲している部隊が、守備隊を含んでいるスペースから撤退したら、継続攻囲マーカーが取り去られて守備隊は通常に機能できます。

### 16.3.4 守備隊とスタッキング [Garrisons and Stacking]

いったん創出されたら、守備隊はスペースのスタッキング限度に対してカウントしません。したがって、最大スタッキング限度の部隊は、攻囲を解くために守備隊を含んでいる友軍攻囲下の要塞スペース内へ移動できます。この場合、救出している部隊は超過スタックと見なされません。ただし、もしも救出努力が成功したら（すなわち、攻囲している部隊が戦闘回避のため撤退したか、又は戦闘で敗北して退却したら）、守備隊は直ちに救出している部隊内へ組み込まれ、超過スタックの状況となり得ます (4.1)。

### 16.3.5 出撃不可 [No Sorties]

攻囲された場にいる限り、たとえ救出部隊が攻囲部隊を攻撃しても、守備隊はいかなるアクション又は攻囲している部隊の攻撃も実施できません。

### 17.3.6 要塞内の指揮官 [Leaders Inside Fortress]

たとえ守備隊軍団が存在しなくても、いずれかの数の指揮官は友軍要塞内部へ撤退できます。指揮官は、防御攻囲修正 (16.5.3) を提供できます。捕獲された要塞内部の全指揮官は、それら自身も捕虜になります (16.5.9)。

## 16.4 要塞防御値 (FDV) [FORTRESS DEFENSIVE VALUE]

要塞スペースの要塞防御値 (FDV) は、その現行要塞戦力 (16.2) と守備隊戦力 (14.7.4、16.3.2) 値の合計です。守備隊を持たない要塞は、その現行FSに一致するFDVを持ちます。それ故、攻囲下の要塞は、常に1〜4になります。

**例:** 完全戦力 (すなわち2-GS) の守備隊軍団を持つA2-FSの要塞は、4のFDVを持ちます。同様に、減少戦力 (すなわち1-GS) の守備隊軍団を持つ1-FSの要塞は、2のFDVを持ちます。

## 16.5 攻囲の解決 [RESOLVING SIEGES]

### 16.5.1 攻囲の要件 [Siege Requirements]

攻囲を実施するため、活性プレイヤーは少なくとも1人の指揮官と要塞のFDVに一致する数の軍団を活性化させるため、キャンペーン・アクションを使用しなければなりません。スペース内の全ての指揮官と軍団を活性化させる必要はなく、攻囲の実施を保証する十分な数の軍団のみです。

**プレイ・ノート:** これは、もしもFDVが3又は4であると、たとえスペース内に十分な友軍軍団が存在しても、1人の指揮官が自身で攻囲アクションを実施するために十分な軍団を活性化させられないかもしれないことを意味します (低い統率値のために)。

### 16.5.2 攻囲の解決 [Resolving Sieges]

攻囲しているプレイヤーはサイを1つ振り、結果を攻囲表で比較します。その結果は、FDV (防御側) の損失と攻囲側の損失の数を示します。

### 16.5.3 攻囲のサイの目修正 [Siege Die Roll Modifiers]

以下のサイの目修正 (DRMs) は、攻囲のサイ振りに適用します。:

- ・攻囲側がLOCを持たない—もしも攻囲している部隊がLOCを持たなければ、−2 DRMを被ります。
- ・攻囲側が脅威下のLOCのみを持つ—もしも攻囲している部隊が、脅威下スペース (11.1.4) を通してのみLOCをたどれるのであれば、−1 DRMを被ります。
- ・海上LOCを持つ港を攻囲している—もしもスペースが海上LOCをたどれるのであれば (すなわち、海上ゾーンが防御プレイヤーによって支配されている)、攻囲側は−1 DRMを被ります。

**プレイ・ノート:** 港でもある要塞を攻囲していると、それが海上によって容易に再補給できるため、制海権なしで強襲するのは非常に困難であることがしばしば証明されました。

- ・要塞内部の指揮官—もしも1以上のTRを持つ少なくとも1人の指揮官が要塞内部にいたら、−1 攻囲 DRMが適用されます。要塞内に何人の司令官がいるかにかかわらず、この目的についての最大 DRM は−1 です。
- ・継続攻囲—最初の攻囲のサイ振りが要塞占領の結果でない限り、次の攻囲のサイ振りが+1 DRMを受けることを示すため、攻囲している部隊の最上部に「継続攻囲+1」[“Continued Siege +1”] マーカーを置きます。もしも2番目の攻囲のサイ振りが要塞占領の結果にならなければ、未来の全てのサイ振りが+2 DRMを受けることを示すため、マーカーが「継続攻囲+2」[“Continued Siege +2”] 面に裏返されます。継続攻囲マーカーは、攻囲が終了したら直ちにに取り去られます。
- ・攻囲のために活性化した2又は3のTRを持つ指揮官—もしも攻囲のために活性化した部隊が、少なくとも+2又は+3のTRを持つ1人の指揮官を含み、攻囲している部隊が少なくともその指揮官の本国軍団の1つを持つと、攻囲プレイヤーは+1 DRMを獲得します。
- ・大勝利マーカー—大勝利マーカーは、それを含んでいるスペース内又は隣接する敵要塞に対する攻囲のサイ振りに対して+2 DRMを提供します。1枚の大勝利マーカーのみが、一定の攻囲サイ振りを修正できます。敵の大勝利マーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに何ら影響を持ちません。

### 16.5.4 ラウンド毎に1攻囲 [One Siege Per Round]

ある要塞は、ラウンド毎に1つの攻囲サイ振りのみを受けることができます。これは、攻囲しているプレイヤーが、たとえ攻囲している部隊内にそれを行う十分な指揮官と部隊がいたとしても、同じラウンド内に複数の攻囲のサイ振りをを行うために個別活性化を使用できないことを意味します。



### 16.5.5 攻撃側の損失 [Attacker Losses]

攻囲表は、戦闘の命中と同じ優先順位で**活性化**した軍団の中から受けなければならない、命中の数を示します (15.3.1)。非活性軍団は影響を受けません。

### 17.5.6 防御側の損失 [Defender Losses]

要塞は、ゼロになるまで最初に戦力損失を受けます (必要に応じてマーカーを使用してください)。次いで、守備隊軍団 (もしもいたら) が命中を受けます。完全戦力軍団に対する1命中は、それを減少戦力軍団へ減少させます。減少戦力軍団に対する1命中は、要塞の陥落と軍団に名誉の降伏を生じさせます。守備隊軍団は、攻囲のサイ振りの結果として、決して除去されません (名誉の降伏を参照—16.5.8)。

### 16.5.7 要塞の占領 [Capturing Fortresses]

FDV がゼロへ減少したとき、要塞は奪取され、VP マーカーが攻囲プレイヤー有利に調整され (6.1.1)、守備隊軍団 (もしもあれば) は名誉の降伏が認められます。支配の変更を示すため、必要に応じて支配マーカーを使用してください。FS は直ちに完全値に充当され (16.2.2)、スペースから FS マーカーと継続攻囲マーカーが取り去られます。

### 16.5.8 名誉の降伏 [Honor of War]

もしも要塞が守備隊を持つと、攻囲のサイ振りが通常に守備隊を除去する結果であるときに要塞は奪取されます。ただし、守備隊軍団は、実際に除去されません。その代わりに、直ちに防御側によつ

て、減少戦力で最寄りの友軍非攻囲下スペース内にスタッキング限度内で置かれます (LOC 又は道筋にかかわらず、もしも複数スペースが資格を持つと所有プレイヤーの選択)。ただし、ときには、減少戦力軍団を守備隊として攻囲を開始することがあります。このような場合、要塞戦力をゼロへ減少させること自体が要塞の占領ではなく、その代わりに1命中が守備隊に損害を与えなければならない、次いで名誉の降伏を認めて1ステップ損失を受ける代わりに退却させます。

**例:** 完全戦力の守備隊軍団を持つ2戦力の要塞 (FDV4) が、攻囲のサイ振り中に3命中を受けます。要塞の戦力は0へ減少し、守備隊軍団はその減少戦力面へ裏返されます。いまやFDVは1で、攻囲が継続します。次のラウンドの攻囲のサイ振りは1命中の結果で、一要塞は陥落しますが、軍団は除去されず、代わりに最寄りの資格を持つ友軍スペースへ退却します (名誉の降伏)。

**プレイ・ノート:** もしも要塞が友軍海上ゾーンに隣接する港であると、守備隊は所有するプレイヤーの選択で、その海上ゾーン内の資格を持つ港スペースへ海上によって移送させることができます。

**デザイン・ノート:** 大多数の攻囲は、防御側が要塞の占拠と引き換えに脱出することを認める、名誉ある降伏を申し出ることによって解決されました。

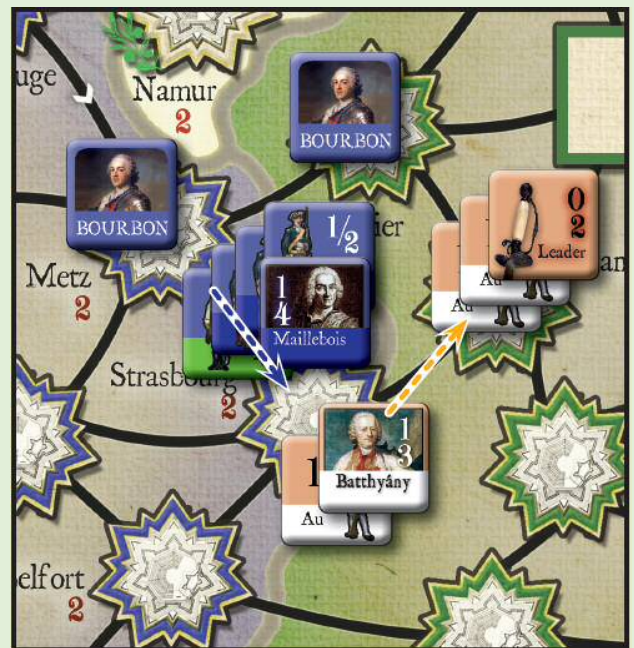
### 攻囲の例 : 16.0

1746 年ターンの開始時です。国事同盟国はストラスブール [Strasbourg] を占領しています。ストラスブールはフランス領内への入り口なので、ブルボン家プレイヤーは奪回を切望しています。ターンのアクション・ラウンド2に、彼はMaillebois と4個軍団 (1個減少) を活性化させ、メッツ [Metz] からストラスブールへ移動させ、国事同盟国の無名指揮官と3個オーストリア軍団を持つBetthyanyに戦闘を申し出ます。6対4で戦闘サイの火力が劣るため、同盟国プレイヤーは戦闘回避し、無名指揮官が2個軍団をランダウ [Landau] へ持っていく、Betthyany と1個軍団をストラスブール内部へ籠らせませす。Maillebois は停止しなければならず、ストラスブールは攻囲下です。

アクション・ラウンド3に、ブルボン家プレイヤーは攻囲のためにMaillebois と3個軍団を活性化させるためにキャンペーン・アクションを使用します。要塞防御値は3なので (ストラスブールのFSについての1にプラスして、完全戦力軍団についての2)、Maillebois の全部で4個軍団が必要です (攻囲のサイ振り後、彼は減少戦力軍団を完全戦力へ返すために補充アクションの使用を計画しています)。攻囲において、彼は5を振ります。要塞内部にTR1以上を持つ指揮官を持つため、-1の修正があります。修正後のサイの目は4で、1/1の結果です。Maillebois の1個軍団が1ステップを失い、ストラスブールの要塞戦力は0へ減少します。「継続攻囲+1」[“ContinuedSiege+1”] マーカーがストラスブールの側に置かれ (+1面が上、同様に「要塞戦力0」[“Fortrss Strength 0”] マーカーが置かれます。要塞防御値は、いまや2です (0のFSプラス2のGS)。

アクション・ラウンド4に、ブルボン家プレイヤーはMaillebois を活性化させ、もう一度攻囲のサイを振ります。サイの目は5で、+1 (継続攻囲) と-1 (Betthyany) によって修正後のサイの目は5となり、1/1の結果です。Maillebois は1ステップを失い、守備隊軍団はその減少面に裏返され、「継続攻囲+1」マーカーは「継続攻囲+2」へ裏返されます。FDVはいまや1で耐えます。

アクション・ラウンド5に、ブルボン家プレイヤーは良い目を振ることを祈ります。彼は要塞を陥落させるため、その防御に1損失を与える必要があります。彼は6を振り、+2 (継続攻囲)、-1 (Maillebois) によって修正されます。修正後のサイの目は7、1/3の結果で、ストラスブールは陥落します。減少状態のオーストリア軍団はランダウ [Landau] へ退却させられ (名誉の降伏を受けて)、同盟国の支配マーカーがブルボン家面に裏返され、継続攻囲と要塞戦力マーカーが取り去られます。VP マーカーは、ゼロに向けて1スペース移されます。国事軍プレイヤーは、ゲームにBetthyanyが必要と決めて勝利ポイントを引き渡し、カウンターをターン記録欄上の1747年スペースへ置きます。VP マーカーは、ゼロへ向けて別のスペースへ移されます。ブルボン家プレイヤーが最後の攻囲サイ振りで2を振っていたら、修正後のサイの目3は0/0の攻囲結果で、要塞を占領するために十分な損失を与えなかったことになります。アクション・ラウンドを残していないため、攻囲は解かれて全てのマーカーが取り去られていました。彼は、再び試みるため、1747年になるまで待たなければなりませんでした。



### 16.5.9 占領された要塞内の指揮官 [Leaders in Captured Fortresses]

占領された要塞内の名称付指揮官は、戦闘と同様に捕虜となり(15.3.2)、所有しているプレイヤーがその名称付指揮官のTRに相当するVPsを支払い、VP マーカーを非所有プレイヤーに有利な方向へ移さない限り、直ちに除去されます。捕虜になった無名指揮官と、VP コストを支払った名称付指揮官は、続くターンに増援として復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

### 16.6 解囲 [LIFTING A SIEGE]

攻囲は、スペース内に少なくとも1個軍団がある限り有効です。もしも攻囲している部隊が何らかの理由でスペースを離れたら(例えば、戦闘後の退却又は冬営中に要求されて)、その攻囲は解かれます。継続攻囲と要塞戦力のマーカーは、直ちに取られ去られます。もしも攻囲している部隊が、活性部隊がその部隊を攻撃した結果としてスペースの外へ退却したら、活性プレイヤーは超過スタック状態になる可能性があります(活性軍団が要塞の内部にいるか否かに依存します)。4.1.2を参照してください。

## 17.0 ハンガリーへの懇願フェイズ

### [HUNGARIAN APPEAL PHASE]

敵によって全周囲が圧迫され、気乗りしない友好国からの支援のみを持つマリア・テレージアは、ハンガリー貴族の前で劇的な懇願を行いました。ハンガリーの女王である彼女は、自らを包囲した敵の大群に対する領土防衛の支援を要請しました。彼女の懇願は、ハンガリー臣民の騎士道に訴え、彼らは彼女に圧倒的な支援を与えました。不十分ながら、この支援は彼女に戦争を遂行するための部隊と資産を与えました。これがなければ、かつての彼女の同盟国が支援に来るまでにオーストリアが生き残ったかどうか疑問です。

### 17.1 懇願の手順と影響 [APPEAL PROCESS AND EFFECTS]

1741年ターンのハンガリー貴族への懇願フェイズ中、国事軍プレイヤーは懇願が成功するかどうか判定するためにサイを1つ振ります。1～4のサイの目で、懇願は成功です。もしも最初の懇願が失敗したら、懇願は続く(1742年)ターンの懇願フェイズ中に自動的に有効となります。ハンガリー貴族への懇願の成功は、以下のイベントをプレイにもたらしめます：

- RPsの増加
- 直ちに増援
- 追加のオーストリア軍補給源
- 国事軍アクションとして「叛徒とグレンツァー(軍事境界兵)」の使用が可能

### 17.2 RPsと増援 [RPS AND REINFORCEMENTS]

懇願が成功した瞬間、直ちに2個オーストリア軍団が国事軍部隊プール内に置かれます。加えて、懇願の成功に続くターンから開始して、ゲームの残りについて国事同盟国は追加の2RPsを受け取ります。最後に、懇願に成功したターンに続くターンに、オーストリア軍は次の増援フェイズ中に2個軍団を受け取ります。

### 17.3 追加のオーストリア軍補給源

#### [ADDITIONAL AUSTRIAN SUPPLY SOURCE]

オーストリア本国スペース(東)は、いまやオーストリア軍部隊についてのみの追加補給源です。もしもブルボン家プレイヤーがウィーン [Vienna] を支配すると、このスペースはウィーンから独立したオーストリア軍補給源として奉仕できます。ただし、これは二番目のオーストリア首都ではなく、冬営フェイズ中のブルボン家のウィーン支配は、それでもブルボン家プレイヤーについての自動的勝利を成立させます。

### 17.4 叛徒とグレンツァー(軍事境界兵)

#### [INSURRECTIONIST AND GRENZERS]

**17.4.1** キャンペーン・フェイズ中の国事軍アクションとして、いまや「叛徒とグレンツァー」のアクションが可能です。国事軍プレイヤーは、キャンペーン・フェイズ毎に一度のみこのアクションを選択できます。このマーカーは、オーストリア(オーストリア・ネーデルラントとミラノ [Milanese] を除く)、シュレージエン [Silesia]、バイエルン [Bavaria] 内で、ブルボン家ユニットによって占められていないいずれかのスペース内に置くことができます。いったん置かれたら、マーカーは冬営フェイズになるまでマップ盤上に留まり、そのときに取り去られます。

**17.4.2** スペース上へのこのマーカーの配置は、以下の影響を持ちます：

- ブルボン家 LOCの一部として使用できません。
- ブルボン家については敵支配下スペースとして扱われますが、VPsの得失はありません。
- ブルボン家のこのスペース内へのキャンペーン移動は、追加の1MPを要求されます。
- もしもこのスペース内で戦闘が発生したら、国事軍プレイヤーは追加の1戦闘サイを受け取ります。

**歴史的注釈：**オーストリア継承戦争は、敵部隊の軍事作戦を悩ませ、遅滞させ、不利な影響を与えるための軽装部隊使用の出現と先駆けでした。七年戦争中のそれよりは、体系的でも効果的でもありませんでしたが、伝統的なオーストリア軍部隊を補助する大きな価値をこの戦いで証明しました。叛徒は、しばしばゲリラと呼ばれるものに類似し、グレンツァーはオーストリア軍がトルコとの国境を警備するために編成した準軍事部隊でした。これらの部隊は、懇願ルール・セット全体の一部として含まれ、これらの活動がマリア・テレージアを支援するハンガリー人資源の動員と合致する事実をあらわします。これら不正規兵部隊の活動は、地勢的に定義された狭い地域に制限されました。

## 18.0 冬営フェイズ [WINTER QUARTERS PHASE]

冬営フェイズ中、プレイヤー諸氏は以下のステップを同時に実行します。

### A. 友軍スペースへの撤退 [Withdraw to Friendly Spaces]

敵支配下スペース内の全ての部隊は、退却しなければなりません。退却は15.4に従って実施され、超過スタッキングの結果になり得ます。退却できない軍団は除去されて部隊プールに戻され、指揮官は次のターンの増援としてターン記録欄上に置かれます。

#### 撤退のタイミングに関するプレイ・ノート：

ある部隊は、他に資格を持つ目的地がない限り、敵によってカラにされた友軍支配下の要塞スペース内へ撤退できません。ただし、もしもそれが唯一の目的地であれば、この移動は同時と見なされて認められます。



**B. マーカーの撤去 [Remove Markers]**

マップから以下のタイプの全マーカーを取り去ります。：大勝利、継続攻囲、減少要塞戦力、叛徒とグレンツァー（軍事境界兵）、士気阻喪状態、ブルボン家のプレスト艦隊とツーロン艦隊マーカー、国事軍の海峡艦隊と地中海艦隊のマーカー。

**C. -1 VP (各) もしも地中海と／又は大西洋がブルボン家の支配下であると****[IF THE MEDITERRANEAN / OR ATLANTIC ARE BOURBON-CONTROLLED]**

もしも地中海と／又は大西洋の海上ゾーンがブルボン家の支配下であると、同盟国は各1 VP を失います (6.1.1)。各支配下の海上ゾーンについて、ゲーム・ターン記録欄上で VP マーカーをゼロに向けて1 スペース移します。この判定の後、海上ゾーン（たち）の支配は国事同盟へ戻り、支配マーカーを同盟軍面へ裏返します。

**D. 1748 年一可変するゲームの終了 [VARIABLE END OF GAME]**

**180 D についての歴史的注釈：**1748 年までに、戦争は長期間に長引き、特にオーストリア・ネーデルラントでは、決定的に国事軍が劣勢でした。ただし、ロシアは国事軍陣営で参戦する気配を見せ、大規模なロシア軍がネーデルラントの国事部隊を支援すべく、北ドイツを越えてゆっくりと進軍していました。ブルボン家は、このゲーム・チェンジャーが軍事作戦を止めさせ、戦争終結についての厳しい交渉になると感じていました。マーストリヒト [Mastricht] 陥落の後、5月初旬に de Saxe は積極作戦を中止し、1748 年 10 月 18 日にアーヘンの和約で和平交渉が実りました。和平は、以下のごとく概略化されます。：

- ・全ての征服は、両陣営に戻されます。
- ・イタリアのバルマ [Parma]、ピアチェンツァ [Piacenza]、グラステラ [Guastalla] は、スペインに譲渡されました。
- ・シュレージエン [Silesia] は、プロイセンに確保されました。
- ・国事勅書（ブラグマーティシェ・ザンクチオン）は、全ての集団によって認識されました。
- ・ハノーヴァー選帝侯とイギリス王室は、ハノーヴァー家によって両方とも維持されました。

もしもゲーム・ターンが 1748 年であると、ゲーム・ターンのキャンペーン・フェイズの長さは、ブルボン家プレイヤーのアクション・ラウンド開始時のサイ振り基準に変化し得ます。各ブルボン家アクション・ラウンドにサイを1つ振り、もしもラウンド数以下であると、キャンペーン・フェイズはその統合されたラウンド（両陣営が1枚のアクション・カードをプレイする）の終了時に終わります。次いで、下記の E に進みます。

**デザイン・ノート：**このメカニズムは、到着が不確かなロシア軍とその後の軍事作戦への影響をシミュレートします。プレイヤー諸氏は、この最終ゲーム・ターン中にどれだけアクション・ラウンドを持つかわかりようがないため、その終了をゲーム戦略に従って計画しなければなりません。

**E. ゲーム終了のチェックと自動的勝利****[CHECK FOR END OF GAME AND AUTOMATIC VICTORY]**

ゲームが最終ターンのために終了するか又は自動的勝利か判定します。：

1. **自動的勝利：**もしも条件を満たしたら、ゲームは直ちに終了します (6.2)。
2. **最終ターン：**もしもこれがシナリオの最終ターンであると、ゲームが終了して勝敗が判定されます。

**F. ターン・マーカーの前進 [ADVANCE TURN MARKER]**

もしもゲームが終了していなければ、ターン記録欄上でターン・マーカーを次の年へ移し、次のターンに進みます。

**19.0 選択ルール [OPTIONAL RULE]**

各ターンの開始時、フランスが公式参戦した後のターンから開始して、ブルボン家プレイヤーはサイを1つ振り、一時的に指揮官を取り去ります。取り去られた指揮官は、ターン記録欄上の1ターン後に置かれ、増援フェイズ中に復帰します。指揮官は、以下のチャートに従って選択されます。：

サイの目	取り去られる指揮官
1	Belle-Isle
2	Maillebois
3	Coigny
4	Brogie
5	Noailles
6	誰も取り去らない

ゲーム内で描写される5人のブルボン家指揮官（上記チャートを参照）は、フランス王家の利益になる外交任務を完遂するため、長期間に亘って部隊の統率から離れました。この選択ルールは、この事実のシミュレーションを認めます。

Dave Moseley (プレイ・テスター) の提案

**CREDITS**

**Game Design:** John B. Firer, with a special thanks to Don Herndon whose excellent *No Peace Without Spain!* served as a basis for *A Pragmatic War* and who permitted large-scale verbatim porting of many of his basic rules into this simulation.

**Game Development:** Samuel Harper

**Map, Card, Counter Art:** Mark Mahaffey

**Box Design:** Mark Mahaffey and Brien Miller

**Rules and Charts Layout:** Ken Dingley

**Playtesting:** Dave Moseley, Phil Mowatt, Edward Pundyk, Jon Williamson, Sean Chick, Kris Van Beurden

**Dedication:** To my longtime friend and military colleague, Lt. Col. Eugene Marchetti (USA, Ret), a great NPWS! opponent and a source of inspiration for this adaptation.

**Production:** Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.

## 20.0 キャンペーン・ゲーム [CAMPAIGN GAME]

A Pragmatic War については、1 つのみのシナリオがあります。ゲーム記録マーカーを以下のごとく置きます。

- ・開始時 VPs を 17
- ・ブルボン家 RPs を 5
- ・国事軍 RPs を 2

### 20.1 開始位置 [STARTING LOCATIONS]

#### 20.1.1 ブルボン家勢力のセット・アップ [Bourbon Powers St-up]

位置	ユニット又はマーカー
Glogau	2 プロイセン、無名指揮官 ( <i>Dessau</i> )
Breslau	1 プロイセン
Neisse	3 プロイセン、 <i>Schwerin</i>
Berlin	2.5 プロイセン、無名指揮官 ( <i>FredrickII</i> )
Strasbourg	4 フランス、無名指揮官 ( <i>Broglie</i> )、無名指揮官 ( <i>de Saxe</i> )
Paris	1 フランス
Metz	4 フランス、 <i>Maillebois</i>
Gerona	1.5 スペイン、 <i>Don Philip</i>
スペインとナポリの本国スペース	1 ナポリ
Tuscany	ブルボン家支配マーカー
Munich	2 バイエルン、 <i>Charles Albert</i>
部隊プール	1 バイエルン、8 フランス、1 スペイン、0.5 ナポリ、5 プロイセン

#### 20.1.2 国事同盟軍のセット・アップ [Pragmatic Alliance St-up]

位置	ユニット又はマーカー
Neisse	国事軍支配マーカー
Glogau	国事軍支配マーカー
Olmütz	3 オーストリア、無名指揮官 ( <i>Lobkowitz</i> )、無名指揮官 ( <i>Charles</i> )
Milan	2.5 オーストリア、 <i>Traun</i>
Vienna	1 オーストリア、 <i>Khevenhüller</i>
Prague	0.5 オーストリア
Innsbruck	0.5 オーストリア
Ostend	0.5 オーストリア
Tournai	0.5 オーストリア、無名指揮官
Namur	0.5 オーストリア
オーストリア本国スペース (南)	1 オーストリア
オーストリア本国スペース (東)	1 オーストリア
Hanover	1.5 ハノーヴァー、無名指揮官
Cassel	0.5 ヘッセン
London	1.5 イギリス、 <i>GeorgeII</i>
Amsterdam	2 オランダ、無名指揮官 ( <i>Waldeck</i> )
部隊プール	2 イギリス、2 オランダ、2.5 サルディニア、2.5 オーストリア

## 20.2 計画増援 [SCHEDULED REINFORCEMENTS]

#### 20.1.1 ブルボン家勢力の増援 [Bourbon Powers Reinforcements]

ターン	増援フェイズ中に登場
1742 年	2.5 スペイン、 <i>Montemar</i> を Orbetello へ、2 フランス、 <i>Belle-Isle</i> を Strasbourg へ、 <i>Broglie</i> と <i>FredrickII</i> を昇進させ、0.5 モデナを Modena へ
1743 年	<i>Montemar</i> を <i>de Gages</i> に置き換え、3 フランス、 <i>Noailles</i> を Metz へ、3 フランス、 <i>Conti</i> を Toulon へ。
1744 年	<i>Coigny</i> を Strasbourg へ、 <i>de Saxe</i> を昇進させる。
1745 年	1 ジェノア、 <i>Dessauer</i> を昇進させる。
1746 年	<i>Löwendahl</i> を昇進させる。
フランスが公式参戦するとき	9 フランス、Louis XV を Maubauge へ、無名指揮官 ( <i>Löwendahl</i> )

#### 20.2.2 国事同盟軍の増援 [Pragmatic Alliance Reinforcements]

ターン	増援フェイズ中に登場
1742 年	3 サルディニア、 <i>Charles Emmanuel III</i> 、2 オランダを Amsterdam へ、 <i>Charls</i> と <i>Lobkowitz</i> を昇進させる
1743 年	1.5 イギリス、0.5 オランダ、1.5 ハノーヴァー
1744 年	<i>George II</i> を <i>Wade</i> に、 <i>Khevenhüller</i> を <i>Bettyany</i> に置き換える。
1745 年	<i>Cumberland</i> 、3 ザクセン、 <i>Rutkowski</i>
1746 年	<i>von Browne</i> 、 <i>Waldeck</i> を昇進させる
1747 年	Orange
1748 年	1 イギリス、1 オランダ
ハンガリーへの懇願が成功したとき	オーストリア・プールへ2 オーストリアを加え、続くターンに2 オーストリアを増援として (17.2 を参照)、いまや叛徒とグレンツァーが使用可能 (17.4 を参照)





### 1741 年—ラウンド 3

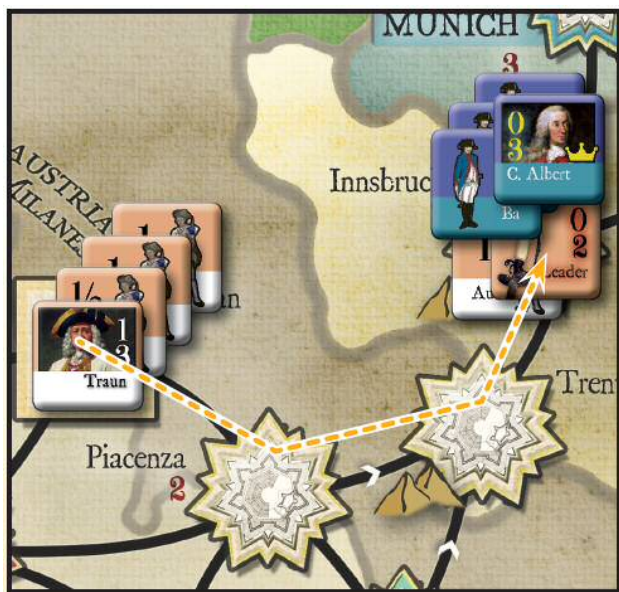
国事軍プレイヤーは、1 のアクション・カードをプレイします。彼は He 軍団を完全戦力に裏返して戻すため、Hanover 内で補充アクションを実行します。

ブルボン家プレイヤーは、2 のアクション・カードを使用します。彼は Magdeburg 内で回復アクションをプレイすることで開始します。自軍 CR の半数に相当する数の軍団のみを回復できるため、無名指揮官と完全戦力軍団から「士気阻喪」状態を取り去ります。その二番目のアクションについて、彼は Munich 内の Charles Albert を活性化させるためにキャンペーン・アクションを使用します。王族軍は、Innsbruck を攻撃するために南へ移動します。

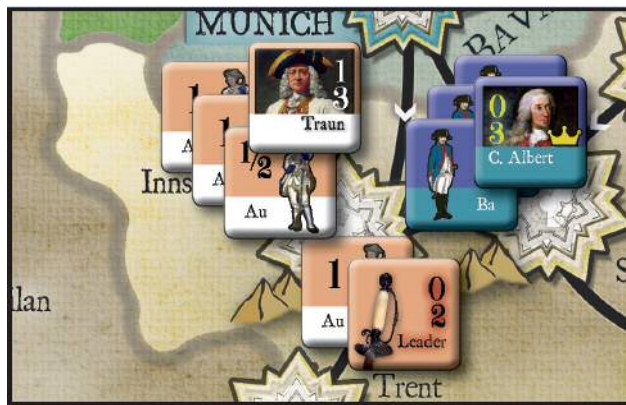
国事軍プレイヤーは、選択肢を比較検討し、戦闘を回避することに決めます。これは友軍の要塞化スペースなので、自動的に成功です。1 個軍団が守備隊として要塞内に退却し、無名指揮官と残りの軍団は Salzburg へ移動します。Charles Albert とその軍は、まだ消費するための MPs を持ちますが、これは敵支配下の要塞スペースなので、アクションはここで終了し、Innsbruck は攻囲下です。

### 1741 年—ラウンド 4

国事軍プレイヤーは、2 のカードを使用します。彼はオープニングを見て、抵抗できないので自軍ユニットを Salzburg から Munich へ移すことに決めます。Charles Albert は、このターンの出来事が非常に満足というわけではなく、迎撃することを望みます。Charles Albert は 0 の TR を持ち、成功するために 5 以上のサイの目を振る必要があることを意味します。彼は 1 を振り、運命を呪い皆のせいにしましたが、自業自得です。機会を捉えるため、国事軍プレイヤーは Milan 内の Traun とその軍団をキャンペーン・アクションのために活性化させます。彼は軍を Piacenza と Trent を通過して Innsbruck へ移動させるために 3MPs を使用します。



友軍支配下の隣接スペースがないため、ブルボン家は戦闘回避ができません。



国事軍プレイヤーは、4 つの戦闘サイコロを獲得します（完全戦力軍団について 2、半個軍団について 1—端数切り上げ、Traun の 1 TR）。Charles Albert の軍は、自軍 3 個軍団について 3 つの戦闘サイコロを獲得します。守備隊は、国事軍にいくつサイコロも貢献しません。国事軍プレイヤーは、3、3、4、5 を振ります。相手側は 1、2、6 を振ります。結果は各陣営について 1 命中で、勝利した Charles Albert は残って救われます。Traun の部隊は士気阻喪状態カウンターでマークされ、Trent まで退却します。Charles Albert は王族なので、ブルボン家はこの勝利について VP を得点し、VP 記録欄上でカウンターが 15 へ移されます。両プレイヤーは、指揮官死傷についてサイを振りますが、両者は無事です。



ブルボン家は、自軍を危うい立場に押し出しました。もしも攻囲を継続したら、脅威下の LOC のために不利になります。もしも Munich が陥落したら、事は最悪です。ブルボン家は 1 のアクション・カードをプレイし、Charles Albert とその部隊をキャンペーン・アクションのために活性化させます。部隊は、Munich へ移動します。国事軍は戦闘を回避するためにサイを振りますが 3 なので、失敗しました。Charles Albert の軍は、無名指揮官の単一サイに対して 3 戦闘サイコロを獲得します。両陣営はサイを振り、結果は 5、5、6 対 4 です。オーストリア軍が 1 個軍団のみを持つため、実際に 1 命中を被り、軍団を減少させます。部隊は Innsbruck に退却して戻り、士気阻喪カウンターでマークされ、ブルボン家は VP 記録欄を 14 へ移します。ブルボン家プレイヤーは、指揮官の死傷についてサイを振り、成功します。



## 1741 年—ラウンド 5

国事軍プレイヤーは、自身が残している 3 のアクション・カードをプレイします。Trent で回復アクションで、Traun と軍団の 2 個から士気阻喪状態カウンターを取り去ります（3 の CR 割る 2、端数切り上げ）。他の減少戦力軍団は、いまだに士気阻喪状態です。二番目のアクションは、同じスペース内の補充です。他の減少状態の軍団は前のアクションの一部でないため、完全戦力に再建できます。補充アクションはユニットの回復も行うため、士気阻喪状態カウンターを取り去ります。最後に、国事同盟は、2 個軍団を Prague から Neisse へ移送します。

ブルボン家は、自身が残している 3 のアクション・カードをプレイします。彼は Munich 内の Charles Albert の軍を活性化させ、Innsbruck に対して移動します。



国事軍プレイヤーは、このとき戦闘を回避しないことに決めます。ブルボン家は、3 つの戦闘サイコロを獲得して 2、3、5 を振ります。国事軍は、6 のみで命中する士気阻喪状態の減少戦力軍団の 1 つのサイと、5 又は 6 のサイの目で命中する 1 つのサイを獲得します。彼は 4 と 3 を振ります。完全戦力の Au 軍団が減少状態となり、部隊は Salzburg へ退却し、士気阻喪状態カウンターでマークされ、ブルボン家は王族の存在について別の 1 VP を得点し、13 に持てきます。Charles Albert は、別の指揮官死傷のサイ振りで生き残ります。Innsbruck は、攻囲下です。

次に、ブルボン家プレイヤーは、Magdeburg 内の減少状態軍団の回復と再建のために補充アクションを使用します。全てのユニットが冬営フェイズのために本国へ帰還しなければならなくなるので、このターンの後半で Prague を攻撃しているブルボン家軍に割くポイントは多くありません。ブルボン家プレイヤーは、Magdeburg 内の無名指揮官と 2 個軍団を、キャンペーン・アクションのために活性化することに決めます。これらは、1 MP について Hanover へ移動します。ハノーヴァー軍は、その土地を確保しています。これらは、プロイセン軍部隊の 3 に対して 2 つの戦闘サイコロを持つこととなります。



国事軍プレイヤーは、1 と 5 を振って 1 命中です。ブルボン家プレイヤーは 3、5、6 を振って 2 命中です。これは、1 個 Ha 軍団を減少させ、他の二番目を部隊プールへ送ります。士気阻喪状態の Ha 軍は、Bremen へ退却します。ブルボン家部隊は、Hanover スペースをブルボン家支配へ変換するために二番目の MP を消費し、その過程で 3 VPs を獲得します。VP マーカーは、10 へ移されます。ブルボン家の軍は 1 MP を残しており、Cassel へ移動を継続することに決めます。HE 半個軍団は、プロイセン軍部隊の 3 つのサイコロに対して 1 つのサイを提供します。サイの目は、5 対 2、2、4 です。プロイセンの完全戦力軍団が減少を被り、軍は Hanover へ退却して士気阻喪状態カウンターでマークされます。

## ハンガリーへの懇願フェイズ

キャンペーン・フェイズが終了し、マリア・テレージアがハンガリー貴族へ懇願するときです。国事軍プレイヤーは、3 を振って成功します。プレイヤーは直ちに 2 個 Au 軍団を自軍部隊プール内に置き、自軍の RPs を 2 だけ増加させます。彼は次の増援フェイズ中に 2 個 Au 軍団も獲得します。

## 冬営フェイズ

冬が来て Charles Albert は Munich へ帰還します。他の全てのユニットは、友軍支配下スペース内にいます。士気阻喪状態マーカーは、取り去られます。勝利条件がチェックされ、自動的勝利はないため、ターン・マーカーが 1742 年に移されます。

## 1742 年—ターン 2

### イベント・フェイズ

1742 年には、Modena と Sardinia が自動的に参戦します。両プレイヤーは、イベント・カードを 1 枚引きします。ブルボン家プレイヤーは「イギリス艦隊がナポリを制圧する [“British Fleet Coerces Naples”]」を引き、カードを盤の近くに置いてプレイヤー諸氏がこのターンに有効であることを忘れぬようにします。国事軍プレイヤーは「奇襲 [“Surprise”]」を引き、後の使用のために持ち札に保持します。

### 増援フェイズ

国事軍プレイヤーは、前と同様に地中海艦隊と海峡艦隊を置きます。国事軍プレイヤーが先行で、増援フェイズの 3 ステップを実施します。彼はこのターンに消費するための 4 RPs を持ちます。彼は、

Trent 内 (1) の減少状態 AU 軍団を再建し、Bremen 内の別の減少状態 Ha 軍団を再建し、Prague に自軍部隊プールからの 1 個完全戦力 Au 軍団を創設します。

次いで、自軍増援をチャートに指定されたごとく置きます。彼は懇願の成功で受け取った 2 個軍団を Prague 内に置きます。このターンに、Charles と Lobkowitz が昇進します。最後に、国事軍プレイヤーは、Charles と Traun を Neisse へ、Khevenhüller を Prague へ、Lobkowitz を Trent へ移送します。

ブルボン家プレイヤーは、5 RPs を持ちます。彼は 2 戦力のツーロン艦隊を就役させるために 2 RPs を消費します。Hanover 内の 2 個減少状態 Pr 軍団を再建するために 2 RPs を、残っている RP を Munich 内の減少戦力 Ba 軍団を再建するために消費します。彼は自軍増援を置き、ターンについて指定された指揮官たちを昇進させ、Fredrick を Breslau へ移します。

### キャンペーン・フェイズ

両陣営は、アクション・カードを引きます。ブルボン家プレイヤーは 2、3、1、1、2 を引き、国事軍プレイヤーは 2、4、2、2、1 を引きます。両プレイヤーは、先行を望みます。ブルボン家は密かに自身の 3 のカードを選択し、このターンに変換することを望む国事軍プレイヤーは 4 のカードを選択し、先行することになります。

### 1742 年—ラウンド 1

国事軍プレイヤーは、4 のカードを使用しなければなりません。彼は Salzburg で再建アクションをプレイし、減少戦力軍団を完全戦力に持てきます。二番目のアクションについて、Neisse 内の軍を活性化させて 1 MP について Breslau へ移動させます。この軍は、4 個完全戦力軍団、2 個減少戦力軍団、2 人の指揮官 (Traun と Charles) で構成されます。ブルボン家は、戦闘回避を望みません。国事軍プレイヤーは、自身の「奇襲」カードをプレイし、彼が最初に戦闘のサイコロを振ることになります。対等に見えた戦闘は、いまや彼の有利に転じています。



国事軍プレイヤーは、7 つの戦闘サイコロを持ちます (軍団からの 5 と指揮官の TR からの 2)。彼は 2、2、3、4、5、5、6 を振り、3 命中を得点します。ブルボン家は自軍の損失を適用し、いまや 6 つの戦闘サイコロを持ちます。彼は 1、1、3、3、5、6

を振り、2 命中を得点します。国事軍が勝利します。2 人の軍人王が参加していたので、国事軍は 1 VP を獲得し、ブルボン家も 1 VP を失い、VP マーカーを 10 から 12 へ移します。ブルボン家は Glogau へ退却し、士気阻喪状態カウンターでマークされます。さらに悪いことに、戦闘で各名称付指揮官についてサイを振ったとき、ブルボン家プレイヤーは Scwerin について 11 を振り、彼は捕虜になりました。ブルボン家プレイヤーは、ゲームの残りについてこの指揮官を失うことを望まず、罰則の支払いを決めました。VP マーカーが 13 へ移され、Schwerin は次のターンに復帰するためターン記録欄上に置かれます。国事軍プレイヤーは、Breslau の支配を国事軍陣営に戻すため二番目の MP を使用します。彼はそこで自軍の移動を停止します。

彼の三番目のアクションについて、国事軍プレイヤーは Prague 内の Khevenhüller を 1 MP について Dresden へ移動させるために活性化させます。無名指揮官と 1 個軍団は戦闘を回避して Leipzig へ退却し、残っている軍団は守備隊として留まります。Dresden は攻囲下で、Khevenhüller の軍はその移動をそこで停止しなければなりません。

次に、彼は Trent 内の部隊を活性化させ、ユニットを 1 MP について Innsbruck へ移動させます。

ブルボン家プレイヤーは、2 のアクション・カードをプレイします。彼は Magdeburg 内の Pr 軍団を Glogau へと、Hanover 内の軍団の 1 つを Leipzig へ送るための移送アクションを開始します。彼の二番目のアクションについては、艦隊配備アクションをプレイします。彼はツーロン艦隊を就役させるために使用した 2 RPs を浪費することを望まず、今が絶好の機会と計算します。ブルボン家プレイヤーは 4 を振り、艦隊の 2 戦力を加えます。国事軍プレイヤーは 3 を振り、結果に 2 を加えます。ブルボン家プレイヤーは海上戦闘に勝利し、地中海支配ボックス内に支配マーカーを置きます。次の冬営フェイズ中、ブルボン家プレイヤーは 1 VP を獲得することになります。

### 1742 年—ラウンド 2

二枚目のカードについて、国事軍プレイヤーは 2 のアクション・カードをプレイします。彼は攻囲を実行するために、Dresden 内の Khevenhüller をキャンペーン・アクションについて活性化させます。基本 FS は 1 で、守備隊の存在によって 3 に増加します (各ステップについて +1)。指揮官は 3 個軍団と共に活性化され、プレイヤーは 6 を振り、防御側に 2 命中と攻囲側に 1 命中の結果です。守備隊は除去され、1 Au 軍団を減少させます。要塞上に継続攻囲 +1 マーカーが置かれます。

二番目のアクションは、別のキャンペーン・アクションで、このときに Breslau 内の軍を活性化させます。国事軍プレイヤーは、自身の主導権を押して Glogau を攻撃するために 1 MP について移動します。ブルボン家プレイヤーは、むしろ戦闘回避します。この試みは自動的で、これが友軍要塞化スペースなので、彼は自軍部隊を Küstrin へ移動させ、非士気阻喪状態の完全戦力 Pr 軍団を守備隊として背後に残します。いまや Glogau は攻囲下で、ゲームは続きます....



## 22.0 デザイナー・ノート [DESIGNER NOTES]

### デザインの起源 [ORIGINS OF THE DESIGN]

私は常にオーストリア継承戦争に興味を持ち、その興味は Don Herndon の優れた *No Peace Without Spain!* の出現で再燃しました。いったん Don のシステムを知ると、このシステムを後の紛争に転用する潜在性をすぐに認識しました。当初、私は Don に接近し、オーストリア紛争で共同デザインするアイデアを出しました。Don はその他に多数の仕事を抱えており、私に委ねる以上のことはできないので、彼の特異な目で最終ルールを見ることを提案してきました。彼は自分のシステムを私のデザインに転換するため、ときにはより価値がある了承も提供しました。これを手にしたことにより、私は真剣にリサーチとデザインを開始しました。

### NPWS! デザインからの出発

#### [DEPARTURES FROM THE NPWS! DESIGN]

両シミュレーションに馴染んだプレイヤーは、*NPWS!* の重要要素が *APW* から失われたことに気づくでしょう。—それは、特に「陣地線」の使用です。これは、考えた上でのことです。スペイン継承戦争中に計画使用された陣地線は、後の紛争中では現実的にありふれた作戦的選択ではありませんでした。戦場自体の野戦構築物の使用がときには行われる一方（例えば、Fontenoy）、フランドースや 1700 年代のライン川に沿って見られた広範な陣地線は、1740 年代には広く造られませんでした。したがって、*APW* では、陣地線の使用をより限定するようディヴェロップする代わりに、完全に落としてしまい、特定の戦場における限定的な使用に依存することに決めました。

*NPWS!* は、そのカウンター・セット内に非常に限られた名称付指揮官のセットを持ちます。最終的には、戦術値を対等にすることで、2 つの同盟間でバランスを取りました。私は名称付指揮官を更に加えることに決めました。主な理由としては、この戦争には多数の重要な将軍がいたため、各陣営について 6 人に限定する方法を見つけることができなかったからです。ただし、多数の部隊を統率する各同盟の能力でオーバーキルの度合を回避するため、名称付指揮官の大部分の統率値を低く調整するよう用心しました。加えて、無名指揮官は、その統率値を 3 から 2 に減少させました。したがって、名称付指揮官は、無名指揮官よりもより多くの軍団を統率（移動）できますが、一般的に *NPWS!* ほどではありません。あなたは、*NPWS!* よりも多くの「昇進」を目の当たりにすることにもなります。両同盟の将軍たちは、スペイン戦争中よりも頻繁に代替又は昇進したので、これを *APW* に反映させる必要がありました。

### NPWS! デザインへの追加

#### [ADDITIONS TO THE NPWS! DESIGN]

*NPWS!* は、1 つのみの海上作戦域、すなわち地中海を持ちました。これは、フランスが戦争中に対抗する能力を持った唯一の海域だったことで完全に正確です。歴史的には、スペイン戦争初期の数年後には、この努力は資源不足でした。ただし、オーストリア戦争後期には、フランス（とより少ない範囲のスペイン）は、地中海と海峡の両方で競合する能力を持ちました。事実、戦争の一時点（1744～45 年）で、これらは海峡を支配するために共闘し、イギリスに侵攻する潜在性を持ちました。ただし、彼らはこの機会を逃し、結果的に 1746 年以降は、主に適切な作戦配備と卓越した海上戦術経験を通して、イギリスが勝ちを制しました。加えて、イギリスはその努力を第一は海上に、第二は陸上努力につぎ込みました。これらの点は、エリアの数に反映されます。:

- ・海峡艦隊と地中海艦隊に資源が自動的に与えられる。
- ・1746 年と 1747 年の大西洋でのイギリス軍の自動的 DRMs。
- ・ブルボン家は、そのプレスト艦隊とソーロン艦隊のどちらか（又は両方）のために RP を与えるコストがかかる。

「軍人王」の概念は、このオーストリア戦争で活躍した将軍として実際に出現した王族個人を反映するためにデザインされました。スペイン戦争での君主たちは、後方から戦略全体を指揮することに甘んじ、作戦領域には踏み込みませんでしたが、この戦争では明らかに積極的役割を演じました（詳細については、ルール部分の歴史的注釈を参照してください）。王族は、助けになりますが、しばしば負債にもなります。

ハンガリーは、オーストリア戦争で現実の戦況に大きな影響を与える存在でした。事実、マリア・テレーシアのハンガリー人有力者への大胆な懇願の成功は、おそらく戦争遂行を継続するためのオーストリアの能力に決定的な要件になったと評価されています。元々、私はイヴェント・カードのプレイを介してこの状況を扱いましたが、いくつかの理由でそうしないことに決めました。第一に、ゲームの後半に出現することを認めたら（又は全く認めなければ）、状況を逸脱させる重要要素になるからです。第二に、55 枚のカード・デッキの制限内で、デッキにイヴェントを含むか除外するかについて厳しい選択を強いられました。総合勘案し、私のデザイン思想はイヴェントの発生にシフトしましたが、そのタイミングでバランスの調整を行いました。

*歴史的注釈*で述べたごとく、オーストリア戦争は王朝時代の戦争における新たな要素の追加へと向かう傾向—特に非正規戦闘において—の始まりでした。この大きな流れというよりも小さな流れを描写するため、私は「叛徒とグレンツァー」の概念を案出しました。プレイヤー諸氏は、この国事軍プレイヤーについての選択肢が、疑いなく一定の選択肢の拡大を認める一方で、その流動性と地勢的束縛のために、活性オペレーションに低いレベルの影響を与えることに気づくでしょう。もちろん、代わりに、ブルボン家プレイヤーが、その作戦計画の立案と実行のときにこの潜在的脅威を無視したら、無防備の連絡線はこのタイプのアクションに脆弱です。

*APW* のイヴェント・カードは、*NPWS!* 内のそれよりも戦術的適用性を多く持ちます。20 枚中の 7 枚のイヴェント・カード（ほぼ 35%）は戦術適用で、23 枚中 3 枚のイヴェント・カードを持つ *NPWS!*（ほぼ 13%）よりも大きな比率です。これは、意図的なデザイン構成です。私はプレイヤーに、戦闘自体により影響を提供することを望みました。これは、この時代の兵士たちは訓練レベルが異なり、それが戦闘に重要な影響を及ぼし、オーストリア戦争中に一定の戦術的進歩がもたらされたためです。このデザイン・アプローチに関連して、イヴェント・デッキはやはり *NPWS!* のイヴェント・デッキの戦略的指向よりも戦術的指向です。

## 二人の巨人とその他の脇役

### [TWO GIANTS AND A CAST OF OTHERS]

将軍の評価に関して、その作戦能力と戦術能力は、多くの前線で競うことができるごとく、しばしば科学と言うよりは芸術です。*APW* も例外ではありません。ただし、オーストリア継承戦争で闘った多数の将軍の間に二人の巨人—モーリス・ド・サックス並びにフリードリヒ II 世（大王）がいた事実は、議論の余地があり得るかどうか疑います。前者はその勢いの高みにあり、後者はちょうどその名声が高まり始めたところでした。1745 年から戦争が終わる 1748 年まで、モーリスは低地諸国でほぼ完璧な戦役を実施し、本質的にオーストリア・ネーデルランド（現在のほぼベルギー）をフランスのために征服しました。これは、後のフランス（とヨーロッパ）の歴史で、もしもフランスがアルザスやロレーヌのごとくこの地域を吸収していたらと考えられる謎のひとつです。モーリスは戦争の二年後、革命戦争とナポレオン戦争中に著しく発達した多くの概念の先駆者として、軍事約定を書いた後に死去しました。

フリードリヒは、素人の将軍として戦争を開始し、最初の激戦で肝を潰しました。1741 年のモルヴィッツの戦いで、彼は敗北したと早合点して戦場から逃走しましたが、彼の良く訓練されたプロイセン歩兵はその場で頑強に留まり、彼のために戦いで勝利しました。ただし、彼はその経験から素早く学び、天空に輝く星となりました。終戦までに、彼は 1745 年のゾールンの戦いで当時の応用である斜行隊形の古典的概念を採用し、戦場経験でモーリスに次ぐ存在となりました。このオーストリア戦争中に、人々は偉大な主将としての彼の降臨を目の当たりにしました。

*APW* は、多くの低い将星、有能な（ブラウンのような）とその他の平凡な（ロブコヴィッツのような）を含みます。オーストリア軍は、相手側が大概優秀だったことと比較して、多くの二流の将軍を持ちました。フランスは無能者を揃えていただけでなく、多くが二流の将軍でもありました。驚くべきことに、スペインは多数の有能な将軍を持ちましたが、その大部分が三流の王族によって影が薄くなっていました。イギリスの将軍たちは、明らかにフリードリヒの従属者たちのごとく一様でした。

おそらくこれは、素人の軍事研究家たちをその評価で驚かせ得る二人の将軍—カンバーランドとカールについて語るよい機会です。両者は「1」の戦術値を持ち、むしろ控え目に出現します。それ故、説明は順番に述べることができます。カンバーランドは、その軍歴の中で、1746 年のジャコバイト・ハイランド軍に対するカロデンの戦いで一度のみ勝利しました。次いで、彼は 1747 年にロウフェルトの戦いでサックスによって（再び）敗北しました。後に、彼は七年戦争開始時にハノーヴァー軍参謀総長となり、敗北して不名誉な協定を調印し、ハノーヴァーを一時的に戦争から外しました。それでは、なぜ彼が「1」なのでしょう？ その生涯のこの段階で、彼は非常に若く、途轍もない潜在能力を見せており、おそらくは第二のマールバラとして期待されていました。カロデンにおける指揮で、彼はハイランド軍の突撃に対して踏み止まるため、自軍歩兵を整然と隊列を組ませる適切な行動を行い、国王軍の士気を大いに鼓舞しました。ここで、カールを見てみましょう。東方における直接的な戦いで大きな成果がない一方、彼はライン河に沿って成果を収め、おそらく実際の戦闘構成よりも戦闘前の機動が優れていました。それ故、私は彼の扱いを高く評価して「1」と統率値に「5」を与

え、国事軍プレイヤーがカールをウィーンの宮廷に左遷するのではなく、積極的に用いるようにしました！ カンバーランドとカールの両者について最後に一言述べると、彼らはどちらも当時の軍事的巨人に対して闘ったわけで（カールの場合は、サックスとフリードリヒ）、おそらくブルボン家の格下将軍たちが認めたであろう運命に対して公平な評価です。

## 戦略の検討 [STRATEGY CONSIDERATIONS]

シミュレーションにおいて、プレイヤー諸氏に戦略に関する基本的指針を提供することは常に困難です。シミュレーションの継続的なプレイによって、初期のヒントはしばしば大部分のゲーマーによって否定されます。それにもかかわらず、最初に *APW* に巡り合った初心者プレイヤーに助言することに関しては、おそらく有用でしょう。それ故、私はこれらの不完全な考えが経験者たちによって完璧に否定され得ることを十分認識の上で、ここに提供するものです。

### ブルボン家 [The Bourbons]

ブルボン家は、もしもそれが存在するときに効果的に利用すれば、勝利の機会に関して二つの窓を持ちます。第一に、ゲーム最初の数ターンにオーストリア軍が最も脆弱なときに、展開して首尾よくこれらを叩くことです。オーストリア帝国の西部で、フランスとバイエルンによって積極的な作戦を実施し、あわよくばウィーンを奪取して早期にゲームに勝利する潜在的可能性を導きます。この努力を支援するため、以下の 2 つの最終目標を心に留めて、スペイン主導の軍がイタリア国内のオーストリア領土を占領します。第一に、オーストリア軍部隊がドナウ河へ移送されることを妨げ、第二に、この戦域でオーストリアが弱体の間に、可能な限り **VPs** を獲得することです。プロイセン軍は、フリードリヒが戦争から離れる前に可能な限り効果的に従事させ、オーストリア軍を集中的に出血させてシユレージエンを確保しなければなりません。

第二の窓は、フランスと海事勢力（イギリスとオランダ）が積極的に参戦するときに生じます。**London** は、いまや潜在的な自動的勝利都市を意味します。海上戦略への転換は、両海域について価値を持つことが証明され得ます。イギリスはイングランドへの上陸の可能性を防ぐためにジレンマに投げ込まれ、地中海への投資を減少させ、潜在的な海上支配の **VPs** のためにこのエリアを解放しなければならないかも知れません。「45 年」のプレイは、自動的勝利に存在する真の可能性を加えます。拡大された海上戦は、いくらかブルボン家の **RP** を弱めますが、大きな収穫も望めます。プレイテストでは、実際に **London** がフランスによって征服され、自動的勝利が獲得されました。

### 国事同盟 [The Pragmatic Alliance]

国事軍は、ゲーム最初の数ターンは非常に劣勢です。ここでの鍵は、純粋に生き残ることのみです！ 生き残るための 2 つの主要な構成要素は、ドナウ渓谷内に有力な部隊を保全させることと **Vienna** の防衛です。もしもこれを達成できれば、時間は国事同盟陣営のもので、同盟の **RP** 状況は、ブルボン家のそれと対称の関係にあります。開始時、同盟は僅かな **RP** しか持ちませんが、戦争が進捗するに連れて、その **RP** のカウントはハンガリーのプレイ参入やカール・アルベルトの死去により、ブルボン家の 5 **RP** にはほぼ匹敵します。イギリスとオランダの積極的な参戦後、同盟は **RP** で現実には



ルボン家を抜くことになります。もしもこの手順が未だに開始されていなかったら、この時点から同盟はブルボン家を巻き返す位置につきます。

真のワイルド・カードは、フリードリヒです。可能性として、彼が戦争を去ると、同盟軍に多くの選択肢が開かれます。彼の退場は、サルディニア、ザクセン、海軍勢力のような同盟国の他のメンバーを加えることになり、バランスの刷新に特異な窓を提供します。同盟は、正確な時期が分かり難い、最も発生し易い最近の参戦について予想しなければなりません。有能な將軍に率いられたボヘミアの巨大な部隊は、フリードリヒの帰還による苦しみをいくらか軽減させます。もしも彼が再び戦争から去ると、もはや偶発的な備えは不要で、部隊をイタリアと西方へ移すことができます。

ハプスブルク家再興の見通しは、ブルボン家がもはや容易に神聖ローマ帝国を手に行うことができないことで現実化します。その場合、フランス軍のネーデルラントへの攻勢を探ってください。もしも予期していないと、フランスは、特にサックスの指揮下に、この地域で非常に大きな成果を上げることができます。オランダ、イギリス、ハノーヴァー部隊のこの作戦戦域への近接は、この流れを食い止めるある程度の助けになります。ブルボン家は、手近な戦利品として、特にスペインの増援でイタリアに目をつけることもできます。イタリアはオーストリア本国スペースから離れているため、パートナーとしてのサルディニアは競技場でも手助けすることになります。この戦域から同盟軍のフランスへの攻勢が実現可能かどうかは疑わしいので、おそらくイタリアの保持は望まれるベストです。

#### APW でかける音楽 [MUSIC TO PLAY APW BY]

以前に別のフォーラムで述べたように、私は適切な背景音楽でウォーゲームをすることが好きです。適切とは、その時代を扱った音楽であるという意味です。*A Pragmatic War*については、軍隊音楽、クラシック音楽、映画のサントラ音楽です。莫大な数のフランス、イギリス、ドイツの軍隊音楽録音がありますが、それらの多くはAPW よりも後の時代からのものです。オランダとスペインの軍隊音楽は聴くのが困難で、しかも明らかに後の時代からのものです。もしも親切な読者がこの当時の音楽録音に気づいたら、以下までご教示いただければ幸いです。[firerjb@earthlink.net](mailto:firerjb@earthlink.net)

ヘンデルは、おそらくこの時代の刺激的な感覚を提供する最高の作曲家です。彼の「水上の音楽」と「王宮の花火の音楽」は、イギリスのジョージ王朝初期の雰囲気を持った音楽を提供します。ヴィヴァルディも当時の作曲家で、彼の「四季」は各季節共通の天候を反映した「戦役季」に思いをはせることができます。ゲーマーが興味を持つこの時期の他の作曲家としては、ラモーンとバッハ（そのブランデンブルク協奏曲は、選帝侯にお披露目されるまで実際に演奏されず、聴かれもしませんでした）あたりです。その他に引用される作曲家がおり、この件に関して少し説明します。サウンドトラックに関しては、バリー・リンデンは七年戦争に時代背景を置きますが、私には適切な「ムード音楽」として留まります。スコットランドのバグパイプ音楽も、「45年」とフランス軍やその他の大陸陸軍内のスコットランド人亡命者の使用に関する雰囲気を提供します。

#### 選択参考文献 [SELECT BIBLIOGRAPHY]

Browning, Reed *The War of the Austrian Succession* St Martin's Press : New York 1993

Depuy, R. Ernest and Treor N. *The Encyclopedia of Military History : From 3500 B.C. to the Present* Harper & Row : New York 1970

Duffy, Christopher *The Army of Maria Theresa : The Armed Forces of Imperial Austria, 1740-1780* New York : Hippocrene Books 1977

Duffy, Christopher *Military Experience in the Age of Reason* Routledge and Kegan Paul : London 1987

McNally, Michael *Fontenoy 1745 Cumberland's Bloody Defeat*, Osprey Publishing : Oxford 2017

Prebble, John *Culloden*, Penguin : London 1996

Sheehan, Vincent *Day of Battle*, Literary Guide of America : New York 1938 (戦いのフィクションであるが、主にフランス軍の視点からのもので、戦いの雰囲気や参加した個々人の歴史的背景についての大きな源泉である。サックス、カンバーランド、ワイルド・ギース、スコットランド人ジャコバイト連隊の希少な素材を含む)。

White, John M. *Marshal of France : The Life And Times of Maurice, Comte de Saxe, 1696-1750*, Hamish Hamilton : London 1962

#### 結び [CONCLUSION]

私はAPWが、Don Herndonの古典作品 *No Peace Without Spain!* の後継者としての価値を持つことを望みます。私はルール又はデザインの質問に回答し、このシミュレーションをサポートするため、主に CONSIM World の APW フォルダーが使用可能です。時間短縮のため、私は APW フォルダー内の Board Game Geek 上でコメントや質問をモニターします。良いキャンペーンを！

私は仮称 “The Boyne Water” という、名誉革命に続くアイルランドのジャコバイト戦争をシミュレートするため、再びこのシステムの使用を掘り下げています。その方向で、すでにいくつかの予備作業が開始されています。ただし、本当は、Don Herndon に、このシステムで七年戦争のシミュレーションをデザインしてもらいたいのです。もしも私たちが NPWS! 愛好家として、この方向で一緒に話し合っ手がけられるのであれば、おそらく Don がこの大きな努力を開始することを納得させられると思います。



(翻訳: 松谷 健三 2019.9.7)

## 23.0 イベント・カードの説明

## [EVENT CARD EXPLANATIONS]

番 号	タイトル	説 明
1	良く訓練された歩兵 [Well-trained Infantry]	プロイセンとイギリスの両軍は、極めて良く訓練統御された歩兵を持ち、しばしば絶望的な戦況を救いました。1741年のモルヴィッツと1743年のデッティンゲンでは、プロイセンとイギリスの歩兵がそれぞれ奮戦しました。
2	フリードリヒが戦争から去る [Frederick Leaves the War]	プロイセンのフリードリヒ大王は、その統治開始直後から日和見主義者でした。己の目的を完遂するか又は戦争が不利になると、彼は打ち切って逃げ出すことを躊躇しませんでした。彼は1742年と1745年にそうに行動し、その過程でシュレージエンをプロイセンの領土として確保しました。
3	騎兵突撃 [Cavalry Charge]	もしも正しく導かれて使われれば、騎兵はいまだ決定的な武力として留まりました。1743年のカンポ・サントと同じ年のゲッティンゲンで、スペイン軍とフランス軍の騎兵はそれぞれ大いに勝利に貢献しました。
4	要塞の再補給 [Fortress Resupplied]	要塞攻囲中の初期には、緊急に必要な補給物資については輸送隊が滑り込むことが可能で、それが攻囲を長引かせました。
5、22	早春 [Early Spring]	冬営に続く迅速な動員は、1745年のアンベルクでのバイエルン軍に対するオーストリア軍の勝利のごとく、しばしば決定的な結果を導きました。
6	イギリス艦隊がナポリを制圧する [British Fleet Coerces Naples]	1742年、イギリス地中海艦隊がナポリを砲撃し、この潜在的な襲撃を防ぐためにスペインのナポリ同盟軍はその部隊を北イタリアからナポリへ撤回させました。
7、21	強行軍 [Force March]	この戦術は、ときには敵に一步先んじるために使用されました。当時の軍隊は前進を行うために集積所と低速で移動する補給段列に依存していたため、その使用は稀でした。
8	奇襲 [Surprise]	フリードリヒのプロイセン軍は、1745年にホーエンフリートベルクで、同規模のオーストリア/ザクセン軍を奇襲し、大勝利を得ました。
9、19	悪天候 [Bad Weather]	常に作戦を厳しく制限します。
10	45年 [The Forty-Five]	口語で「45年」として知られ、廃位されたスチュアート家がイギリスのハノーヴァー統治に対して叛乱を起こした事件です。1745年8月3日、(ボニー) 若きスチュアート家のイギリス王位請求者チャールズ・スチュアートは8月にヘブリデーズ諸島に上陸し、9月には不平を抱いているハイランドの君主を頼りました。間もなく、2,000のハイランド軍はジョージ・マレーの下でエディンバラへ行軍し、エディンバラの町と遂には城がチャールズに陥落しました。プレストンパンズでの奇襲的な勝利の後、ハイランド軍はイングランドに侵攻し、ロンドンを攻撃する距離まで来ました。望まれたフランス軍部隊の支援がなく、英国市民の冷たい歓迎と相まって、軍はスコットランドへの退却を余儀なくされ、1746年4月8日、途中のスターリング近郊でイギリス軍を打ち破りました。1746年4月8日、カンバーランドがカロデンで叛乱軍を破り、叛乱とスチュアート朝再興の機会は終わりを遂げました。





番 号	タイトル	説 明
11	フリードリヒが戦争に復帰する [Frederick Reenters the War]	フリードリヒは、プロイセンの勢力と影響力の更なる拡張ができると考え 1745 年に戦争に復帰しました。オーストリアの資源が更に伸張する間、彼のギャンブルはいくらか誤って導かれ、彼は再びシュレージエンを無傷で獲得して戦争から離れました。
12	ジェノアの叛乱 [Genoese Insurrection]]	ブルボン家陣営に公式参戦した後、ジェノアは北イタリアにおけるブラウンの成功した戦役後の 1746 年に、オーストリア軍によって占領されました。ただし、ジェノアは、占領軍に対する民衆の叛乱によってオーストリア軍を奇襲し、都市の外へ追い出しました。大きな難儀にもかかわらず、ジェノアは国事軍の攻囲に抵抗することに成功しました。
13	王の病 [King's Illness]	ルイ XV 世は、オーストリア・ネーデルラントの制圧を意図し、1744 年にサククスと共に戦場へ赴きました。彼とその軍は、アルザスとロレーヌへのオーストリア軍の侵攻に反撃するため、ロレーヌへ転換させられました。後にルイ XV 世は重大な病にかかり、戦場から永久に退きました。この病は一時的にフランス軍の作戦を停止させましたが、フランダースのフランス軍をド・サクスの明白な統率下に置くことで、フランス軍は長きに亘って軍事的成功を収めました。
14	ワイルド・ギース [Wild Geese]	「ワイルド・ギース」は、イギリスの敵に従軍してハノーヴァー朝イングランドと闘ったアイルランド人国外追放者です。前世紀にリムリックの降伏協定に従ってフランスへ渡ったアイルランド人叛逆者の末裔たちで、フランダースのフランス軍には多数のアイルランド人連隊が従軍していました。彼らは 1745 年のフォントノワにおけるド・サクスの勝利に貢献しました。
15	斜行隊形 [Obloque Formation]	1745 年のオーストリア軍とザクセン軍に対するソールの戦いで、フリードリヒはエパピノンダスの斜行隊形の現代版を案出し、ソールの戦いを大勝利に導きました。これは、彼の小さな軍が側面を防護しつつ、残りの大群で連合軍の弱点に対して殺到する戦術です。
16	野戦構築物 [Fieldworks]	戦争が進化したこの時点で、塹壕線の使用は実践されなくなっていました。ただし、戦闘中に軍の防御態勢を鼓舞するため、ときには臨時の野戦塹壕が使用されました。1745 年にフランス軍がフォントノワで、1747 年にサルディニア軍とオーストリア軍がアッシェッタで野戦構築物を使用し、両者は自陣営に大勝利を生み出しました。
17	ルイブールの占領 [Capture of Louisburg]	ケープ・ブレトン・アイランドにあるルイブールのフランス軍の主要な要塞は、1745 年にイギリス・アメリカ植民地人と英国海軍戦隊の統合部隊によって占領されました。フランス軍にとっては大きな挫折で、ルイブールはフランスに返還されましたが、オーストリア・ネーデルラントの全ての征服地を割譲した後になりました。
18	王族の干渉 [Royal Interference]	軍人王の時代には、常に障害です。
20	才能ある従属者 [Talented Subordinate]	オーストリア継承戦争中、後の戦争で自らの能力によって優れた指揮官であることを証明した多くの才能ある青年将校たちがいました。彼らは、このシミュレーションではあらわされません。なぜならば、一つ特定の戦闘で優れた働きをしたとしても、後の戦役でそれを繰り返したわけではなく、早期に戦死するか更なる機会を与えられるには階級が低過ぎたりしたからです。このカードは、これら無名の英雄たちを認知します。





The WAR of the  
AUSTRIAN SUCCESSION

THE NO PEACE WITHOUT SPAIN. 1898

[illegible]

PRAGMATIC INITIATIVE			
HUNGARIAN APPEAL		DEATH OF C	
FRENCH ENTRY			
1741	1742	1743	1

Naples & Modena join the Bosnian Frontier.  
 Holy Roman-Sardinian joins the Pragmatic Portion.  
 Spain, Dutch Republic, Hannover, and Hesse-Electorate join the Pragmatic Frontier.

BOURBON INITIATIVE		
1745	1746	1747
<p>Across from the Bourbon Palace, across from the Bourbon Palace, across from the Bourbon Palace.</p>		

Variable Ending  
| see H.O.D |[illegible]

	Fender (12 necking)
(no tree)	Normal (3 necking)
	Ragdoll (4 necking)

(see us, under city name) Variety Plaid! Worth  
 (city name our name) Port

	Sneaking change arrow
	Papyrus-only correction
	Readbook-only correction

Three cards labeled A, B, and C, each showing a 2x2 grid of numbers. Card A: 12/20, 12/20, 12/20, 12/20. Card B: 12/20, 12/20, 12/20, 12/20. Card C: 12/20, 12/20, 12/20, 12/20. Each card has a red 'STOP' sign graphic and the text 'ARXAT' and 'D'.

[illegible]