

A PRAGMATIC WAR: The WAR *of the* AUSTRIAN SUCCESSION 1741～1748

プレイのシーケンス(8.0)

1. イベント・フェイズ(9.0)
a.1741年は、イベント・カード・フェイズが飛ばされる。 b.1742～45年は、新たな参戦勢力又は派閥の変更についてチェックする(7.2)。 c.1745年であると、デッキに新たなカード加えてリシャッフルする。 d. イベント・カードを引く。
2. 増援フェイズ(12.0)
a.国事同盟は、地中海艦隊と海峡艦隊の戦力を判定する。 b.軍団の再建と回復、又は(ブルボン家のみ)艦隊就役のために資源ポイントを使用する。 c.増援を配置する。 d.指揮官を昇進／移送する。
3. キャンペーン・フェイズ(13.0)
a.必要であればアクション・カード・デッキをシャッフルし、アクション・カードを配る。 b.第1プレイヤーを決定する。 c.アクション・ラウンドを実施する。
4. ハンガリー貴族への懇願フェイズ(17.0)
a.1741年であると、オーストリアはハンガリー貴族への懇願判定のためにサイを振り、1742年の懇願は自動的。 b.国事軍のPRレベルを調整し、増援を置く。 c.いったん懇願が成功したら、このフェイズを飛ばす。
5. 冬営フェイズ(19.0)
a.友軍スペースへ撤退し、減少戦力要塞を回復させる。 b.マーカー(叛徒とグランツァー、継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、就役艦隊)を取り去る。 c.－1VP 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)。地中海と大西洋の支配は、国事軍プレイヤーに復帰する。 d.ゲームの終了と自動的勝利についてチェックする。 e.ターン・マーカーを進める。
国事軍プレイヤーは、各フェイズに先行するプレイヤーを選択する。ただし、キャンペーン・フェイズ(可変)と冬営フェイズ(同時)を除く。

戦闘(15.0)

戦闘の過程
サイコロの数:
1 完全戦力軍団毎に
1/2 減少戦力軍団毎に(通常軍団については端数切上げ、士気阻喪状態軍団については切り捨て)
1 2人の指揮官までのTR毎に(軍団からのサイを超過できない)。
各サイについて:
通常士気の指揮官と軍団 ≥ 5 又は6で命中。 士気阻喪状態の指揮官と軍団 ≥ 6 で命中。
命中の優先順位:
a)除去する前に全ての軍団を減少させる。 b)最多数の軍団が存在する勢力から最初に命中。 c)最多数の軍団が存在する勢力から最初に除去。 ある陣営は、戦闘で持っていた軍団数を超える命中を受けない。
戦果:
より多くの命中を与えた陣営が勝利し(受けた命中ではなく、振られた命中数が基準)、攻撃側のみが生き残るのでない限り、同数では防御側が勝利する。大勝利、軍人王、指揮官の死傷についてチェックする。敗北した部隊は、少なくとも1命中を受けたら、士気阻喪状態になる。
大勝利
条件:
戦闘で敗北した陣営が少なくとも実際に5命中を受けたか(退却中の命中を含む)、又は少なくとも2個軍団を失った(取り去られた)。
影響:
スペース内にマーカーを置き、VPsを調整する。 +2DRM そのスペース内と隣接スペース内の友軍の攻囲に
軍人王が参加した
もしも勝利／敗北した陣営が戦闘に軍人王を参加させていたら、VPsをプラス／マイナス調整する。

攻囲(16.0)

要塞防御値(FDV) = 要塞戦力(0～3) + 守備隊戦力(0～2)	
攻囲要件: 攻囲側は、少なくともFDVと同数の軍団でアクションを実行しなければならない。 1d6を振り、DRMsをプラスする(下記)。	
サイの目	命中(攻撃側／防御側)
1以下	1／0
2～3	0／0
4～5	1／1
6	1／2
7	1／3
8以上	1／4
DRMs:	
攻囲側がLOCを持たない	－2
攻囲側が脅威下LOCを持つ	－1
海上LOCを持つ港を攻囲している	－1
要塞内に1TR以上の指揮官がいる	－1
継続攻囲マーカー	+1又は+2
攻囲のために2又は3TRの指揮官が活性化*	+1
同じ又は隣接スペース内に友軍大勝利マーカー	+2
*修正を獲得するため、本国軍団と共に活性化しなければならない。	
防御側の敗北&名誉の降伏	
要塞防御値がゼロへ減少したとき、要塞は陥落する。守備隊軍団は決して除去されず、代わりに名誉の降伏を受ける。減少状態で最寄りの非攻囲下友軍スペースへ移される。	
捕獲されたとき、要塞戦力は完全に回復する。	
要塞戦力とその他の攻囲マーカー	
捕獲又は開放されたとき、要塞戦力は完全に回復し、要塞戦力とその他の攻囲マーカー継続攻囲マーカーは取り去られる(もしもあれば)。	

アクション・チャート(13.5)

アクションのタイプ	事項	制限	参加	能力	敵支配下又は敵占有下 スペースへの進入？
キャンペーン	13.5.1	部隊毎、ラウンド毎に1	いずれかの数の指揮官＋同じスペース内で2人の指揮官の統合CRまでの軍団数。	a) 3MPs又は b) 攻囲	Yes
移送	13.5.2	部隊毎、ラウンド毎に1	2人の指揮官、又は2個軍団、又は1人の指揮官と1個軍団、同じ又は異なるスペースから又はへ。	指揮官＝6MPs 軍団＝4MPs	スペースがすでに攻囲下である場合のみ。
補充	13.5.3	プレイヤー毎、ラウンド毎に	非攻囲下でその本国首都までLOCを持つ減少戦力軍団。	軍団は完全戦力に再建される。	N/A
回復	13.5.4	プレイヤー毎、ラウンド毎に	1人の指揮官＋指揮官の1/2(端数切上げ)CRに相当する士気阻喪状態軍団の数。	指揮官と軍団は、士気阻喪状態を失う。	N/A
海上移動	13.5.5	ラウンド毎に1。成功のためサイを振らなければならない。	いずれかの数の指揮官＆2個軍団まで(同じ港スペース内で開始し、同じ港スペースで終了する)。	港から港へは、友軍海上ゾーンを通してのみ移動できる。	指揮官が移動の一部又はスペースがすでに攻囲下にある場合のみ。
艦隊配備	13.5.6	艦隊毎、ターン毎に1	準備された艦隊	海上ゾーンの競合支配についてサイを振る。	N/A
叛徒&グレンツァー	13.5.7	フェイズ毎に1	国事軍のみ	マークされたスペースは、ブルボン家のLOCをたどるために使用できない。	N/A

迎撃と戦闘回避(14.6、14.7)

部隊が敵スペースへ進入するときのシークエンス
1. 活性部隊がスペース内に移動する。
2. 非活性プレイヤーが迎撃を試みる。
3. 非活性プレイヤーは、スペース内のユニットについて戦闘回避を試みる(迎撃が発生していない場合のみ)。
迎撃
敵の移動に対してのみ
参加は、キャンペーン・アクションと同じ
隣接スペース内にいて、すでに敵ユニットを含んでいない友軍支配下スペース内へ迎撃していなければならない。
1d6を振り、1人の迎撃指揮官のTRをプラス： 6＋のサイの目で成功する
戦闘回避
指揮官を持たない部隊は、友軍要塞内へ撤退している(自動的)のでない限り、禁じられる。
1D6を振り、1人の回避指揮官のTRをプラス： 5＋のサイの目で成功する

指揮官の死傷(15.3.2)

戦闘での死傷	
各プレイヤーは、そのTRを戦闘に提供した自軍の各名称付指揮官について2d6を振る。	
12	除去－指揮官カウンターは、ゲームの残りについてその無名指揮官面に裏返される。
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ない）は、直ちに以下の1つを選択する。 （a）除去（カウンターを永久にその代替面に裏返す）として扱う。又は （b）相手側プレイヤーに指揮官のTRに相当するVPsを与え、続くターンに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のコストは1VP。
*敗北した陣営のみが11の結果により影響を受ける。	
攻囲で捕虜になる	
無名指揮官をターン記録欄上の次のターンに置き、名称付指揮官は上記の捕虜の結果を受ける。	

海上ルール(10.0、13.5、14.5)

海上ゾーンの支配
ブルボン家艦隊が配備に成功しない限り同盟支配下。
海上移動
ブルボン家の支配下でない限り、国事軍の移動が認められる。
ブルボン家の支配下でない限り、ブルボン家の移動は禁じられる。
移動しているユニットと目的地を宣言して1d6を振る。： サイの目2～6で成功。
1のサイの目で、活性プレイヤーは移動をキャンセルするか1命中を受けるかの間から選択する。
艦隊の配備
1. 現在、適切な艦隊が就役している。
2・ブルボン家プレイヤーが艦隊配備アクションを行う。
3. 各陣営は1d6を振り、艦隊の戦力に一致するDRMsを適用する。： 高い目が勝利する(同数の場合は振り直す)。
国事軍の勝利:海上ゾーンは、国事軍支配下に留まる。
ブルボン家の勝利:次のターンになるまで海上ゾーンを支配する。
4. 戦果にかかわらず、ブルボン家艦隊はそのターンのプレイから取り去られる。
もしもツーロン [Toulon] が国事軍支配下であると、ブルボン家艦隊は配備できない。