

参 照 カ ー ド

カード

もしもCPV数値が指揮官値以下であると活性化させる
 1スペースからの#ユニットを活性化させる = CPV #
 海上艦船を修理する = カードのNBV #
 本国領域内の「A」又は「B」ユニットを回復させる = CPV #
 補給集積所を創設; いくらかのカードでも
 イベントとしてカードをプレイする

冬季イベント

海上艦船は、港湾に帰還する。
 もしも友軍海軍基地内にあると、「フリー」で海上艦船を修理する
 補給集積所は、冬季ターンの終了時に取り去られる。

冬季損耗

冬営値を超過するユニットは、減少させられる。
 すでに減少状態のユニットは、敵の町内で非補給下でない限り取り去られない。

海上移動

海上移動: 6 MP
 他の海上ユニットを拾い上げる / 置き去りにするコスト: 0 MP

海軍の修理

カードのNBV値は、一致する数の艦船を修理する。

海軍の建造コスト

「1」数値のカードは、2隻のスループ艦 / スクーナー艦を建造する。
 「1」数値のカードは、1隻のブリッグ艦又はコルベット艦を建造する。
 「2」数値のカードは、1隻のフリゲート艦を建造する。

海上輸送のコスト

スクーナー艦 / スループ艦: 戦闘規模1又は2の1ユニットを運べる。
 4隻のスクーナー艦 / ブリッグ艦: いくらかの規模の1ユニットも運べる。
 プリガンティーン / コルベット艦: いくらかの規模の1ユニット
 フリゲート艦: いくらかの規模の2ユニット
 戦列艦: いくらかの規模の3ユニット
 注記: インディアン・ユニットは、海上輸送を利用できない。

陸上戦闘の手順

- ・ 戦闘ユニットの数値を足して戦闘比であらわし、比率についての修正を考慮する。
- ・ 地形についての修正を加える。: 強襲上陸、森林等地形についての最大修正は-1。
- ・ 指揮官についての修正を加減する。
- ・ 「先導ユニット」が選択される。ユニットの質が比較され、1クラス上で+1、2クラス上で+2。
- ・ 減少状態ユニットは、決して「先導」ユニットとして選択され得ない。もしも全ユニットが減少状態で開始すると、全て「C」クラスと見なされる。
- ・ もしも皆内の防御であると、防御側は皆の特典を得る
- ・ もしも戦闘が第2ラウンドに進み、減少状態のユニットのみが残ると、その陣営は退却しなければならない。もしも両者が減少状態であると、攻撃側が退却する。

陸上戦闘修正

1対7攻撃	自動的AR & 1ステップ損失
1対6攻撃	- 5
1対5攻撃	- 4
1対4攻撃	- 3
1対3攻撃	- 2
1対2攻撃	- 1
1対1攻撃	0
2対1攻撃	+ 1
3対1攻撃	+ 2
5対1攻撃	+ 3
7対1攻撃	+ 4
9対1攻撃	自動的退却
- 1	もしもMontrealを攻撃していると。

移動率

指揮官: 10移動ポイント(海上指揮官は6)
 陸上ユニット: 6移動ポイント(竜騎兵ユニットは10)
 海上ユニット: 6移動ポイント

移動コスト

道路: 1 MP
 小道: 2 MP
 主侵攻ルート: 3 MP
 湖支配ボックス: 1 MP
 湖畔町: 1 MP
 海上ユニットの拾い上げ / 置き去り: 1 MP
 強襲上陸: 1 MP



GMT Games LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93292
www.GMTGames.com