

プレイの順序

徴収(3.0)

- ・戦争術(3.1):チュートン陣営次にロシア陣営は戦争術カードをシャッフルし、2枚のカードを引いて実行する。もし最初の徴収なら**能力**(カード下半分、1.9.1)、それ以後は**イベント**(上半分)。

- ・支給(3.2):チュートン陣営次にロシア陣営は、戦場に留まっている君主に支給を行える。



戦利品:友好的ロケール(1.3.1)にて戦利品を消費する毎に君主1人の軍役マーカーを1四十日ボックス右へ移動。



硬貨:硬貨を消費する毎に支給君主と同じロケールにいる任意の君主1人(自分でもよい)の軍役マーカーを1四十日ボックス右へ移動。ロシア陣営はヴェーチェの硬貨で任意の非攻囲下君主の軍役マーカーを移動できる。

- ・解散(3.3):チュートン陣営次にロシア陣営は該当する君主を除去[もし上級家臣軍役ルール(3.4.2)を使用しているなら家臣部隊も]。

- **軍役期限超過** — 現在の四十日ボックスより左に従軍マーカーがある君主(と家臣)は、プレイから永久に取り除く。君主のカードを捨て札にする(1.9.1、3.4.4)。[家臣は軍役マーカーに示された部隊を君主マット上から可能な限り取り除く]。
- **軍役期限** — 軍役マーカーが現在の四十日ボックスにあれば解散しなければならない。君主をマップ上から取り去り[家臣部隊も]、君主シリンドラーを当人の軍役値だけ右の四十日ボックス層上(第16ボックスを超えたらボード外)に置く(攻囲下であっても)[解散した家臣の軍役マーカーを君主のマットに戻す。紋章面を裏返す(準備未了)]。

- ・召集(3.4):チュートン陣営次にロシア陣営の召集開始時から**友好的ロケール**にいる君主は統治値を使用して

- [a] 準備状態君主を本拠地へ召集する判定(Aleksandr不可、AndreyはAleksandrのみ)、または
- [b] 準備状態家臣部隊を召集[上級家臣軍役ルール:軍役マーカーを準備状態へ表返す]、または
- [c] 輸送力の追加、または
- [d] 能力の追加(君主毎に2枚を超える「この君主」カードを捨て札)。

- ・動員令(3.5):

ポーンが「モデナのウイリアム」カード上にあるならチュートン陣営は**特使**を司教区に配置できる。ポーンがマップ上に配置され非攻囲下なら、チュートン陣営は特使を友好的ロケールへ移動、または特使をカードへ戻して以下の一つを行うのどちらかを行える。

- [a] もし特使が本拠地にいるなら、その君主の自動召集(3.4.1)、または
- [b] 特使のいる本拠地君主のシリンドラーを1層ボックス左へ移動、または
- [c] 特使と友好的ロケールにいる君主の統治値使用(3.4)。

ロシア陣営は**ヴェーチェ**(1.4.2)から1VPを支払い以下を行う。

- [a] 君主シリンドラーを1層ボックス左へ移動、または
- [b] 君主を自動召集(3.4.1)、または
- [c] 友好的ロケールにいる君主の統治値を使用して召集(3.4)。

代わりに、準備状態(3.4.1)のAleksandrとAndreyを1ボックス右へ移動させてヴェーチェへ1VP追加できる(最大8まで)。



戦役(4.0)

徴収マーカーを戦役面へ裏返す(2.2.2)。君主の超過した能力を捨て札にする(4.0)。

- ・計画(4.1):両陣営は命令カードを裏返して戦役計画(現行の季節に表示されたカード数(4、5、6))の山を作る。チュートン陣営次にロシア陣営は他君主を指揮する**士官**を指定する。

- ・命令(4.2):チュートン陣営次にロシア陣営は交互に一番上の命令カードを公開し君主を活性化する。

- **パス?** パスカード、下部君主、マップ上にいない君主ならパスになり、手番が相手陣営に移る。

- **アクション(4.3-4.7):** カードの君主は命令値を使用して命令アクションを行う。

もし特使と一緒にいるなら、ポーンを「モデナのウイリアム」カードへ戻して命令+1を獲得する。

- **給食/支給/解散(4.8):** 命令カードの全アクション後、チュートン陣営次にロシア陣営は移動または戦闘を行った君主の給食を行う。**6ユニット**以下を持つ君主は糧秣または戦利品1、**7以上は2**を取り除く。君主はまず自分の部隊、次に共有(1.5.2)する部隊を給食する。非給食君主は従軍マーカー[と自身の家臣従軍マーカー]を1四十日ボックス右へ移動する。チュートン陣営次にロシア陣営は君主に**支給**と要求された**解散**を行う(3.2-3.3)。移動済/戦闘済マーカーを取り除く。



- ・更なる活性化: 上記の命令カードを山がなくなるまで交互に繰り返す。

- ・戦役終了(4.9): 全命令カードの後、次の四十日の準備を行う。

- シナリオ最後の四十日なら、**ゲームは終了**しより高いVPを持つ陣営が勝利する(5.3)。
- 夏期または冬期最後の四十日なら、**櫓/荷車**を裏返し半分に減少させる(端数切り上げ)。

- **浪費:** チュートン陣営次にロシア陣営は、各君主が所有する任意の2以上ある物資または2以上ある「この君主」カードのうち1つを選び取り除く。

- **士官のスタックを解除**し(4.1.3)、マット上の**農奴兵**を「スメルディ」カードへ戻す。

- チュートン陣営次にロシア陣営は、任意の戦争術カードを何枚でも**捨て札**にできる。

- 戦役マーカーを次の四十日ボックスへ進め、徴収面に裏返す(2.2.2)。新たな四十日とその年最初の晩冬期なら、「十字軍」カードを捨て札にする。

各四十日(2.2)

・徴収

- 戦争術
- 支給/解散
- 召集/動員令

・戦役

- 計画(カード積み)
- 命令(カードをめくる)
- 各カード —
- ◇ アクション
- ◇ 給食/支給/解散
- 浪費/捨て札

友好的ロケール(1.3.1)

- ・その陣営の領域内、または征服した拠点、且つ
- ・敵の君主、拠点、征服マーカーがない

給食(4.8.1)

- ・1-6ユニットを持つ君主毎に糧秣または戦利品1
- ・7以上のユニットを持つ君主毎に糧秣または戦利品2



戦役の勝利(5.2)

- ・マップ上に君主がいない陣営は敗北
- 終了時: **最も高いVP**(5.1、5.3)

- ・征服マーカー(各1VP)
- ・城マーカー(各1VP)
- ・荒廃マーカー(各½VP)