

Nevsky

Geutons and Rus in Collision, 1240-1242

プレイルール

目次

1. 序文	2	動員令.....	10
プレイの一般的な流れ.....	2	4. 戦役	10
備品.....	2	計画.....	10
ゲームボードとマップ	2	命令.....	11
高位機関	3	行軍.....	11
君主と家臣	3	戦闘.....	12
部隊.....	5	攻囲、強襲、出撃	14
物資.....	5	補給.....	15
その他のマーカー.....	6	その他の命令.....	16
カード.....	6	給食／支給／解散.....	16
2. 準備と暦	7	戦役の終了.....	16
準備.....	7	5. 勝利	17
暦.....	7	勝利ポイントの獲得	17
3. 徴収	8	戦役の勝利.....	17
戦争術.....	8	シナリオの勝利.....	17
支給.....	8	6. シナリオ	17
解散.....	8	用語と索引.....	21
召集.....	9		

1.0 序文 (INTRODUCTION)

Nevsky (ネフスキー) は、13世紀のバルト沿岸辺境地帯におけるカトリック教会チュートン勢と東方正教会ロシア人勢力間の名高い衝突を取り扱ったボードウォーゲームである。これは中世の軍事作戦を描いたGMTゲーム「徴収と戦役(Levy & Campaign)」シリーズの第1作である。プレイヤーは軍勢を編成した後、敵領域を略奪または征服し、戦闘で敵軍勢を打ち破るために派遣する。君主と家臣は封建的義務と同盟により戦役に従軍するだろう(ただし限られた期間のみであるが)。プレイヤーは暦に注意し、君主に報奨を与えて戦場に留まらせなければならない。

上級ルールでは家臣部隊に関する詳細な軍役期間が追加される。プレイヤーは大いなる戦場の霧で君主の戦力を隠す選択スクリーンを使用できる。Nevskyにソリティアシステムはないが、標準ゲームはソリティアに向いている。

折りたたみプレイ補助シートは主なゲーム機能をまとめたものである。参照シートには君主とイベント/能力カードが記載されている。このルールブックの最後の数ページにはシナリオおよび重要な用語が記載されている。バックグラウンドブックにはプレイの例などの補足資料がある。

1.1 プレイの一般的な流れ (General Course of Play)

Nevskyは2人のプレイヤーがロシア陣営(白色)とチュートン陣営(黒色)をそれぞれ受け持つ。ロシア陣営は裕福なノヴゴロ都市国家とその同盟国であり、チュートン陣営はバルト地域へ拡大するドイツ人とその他の土地所有者(チュートン騎士団も含む)で構成されている。

四十日(封建的義務の伝統的期間)で構成されるターンにおいて、チュートン陣営とロシア陣営のプレイヤーは君主と家臣部隊を徴収し、輸送力を集め、能力を募る。各君主の部隊と物資はマップ上に示されている。プレイヤーはその後、召集した君主を伴い四十日の戦役を計画、指揮する。マップ上のシリンドラーは各君主を表している。暦上のマーカーは君主の軍役期間があとどれだけ残っているかを示しており、これらは飢や支給、戦役の成否により影響を受ける。

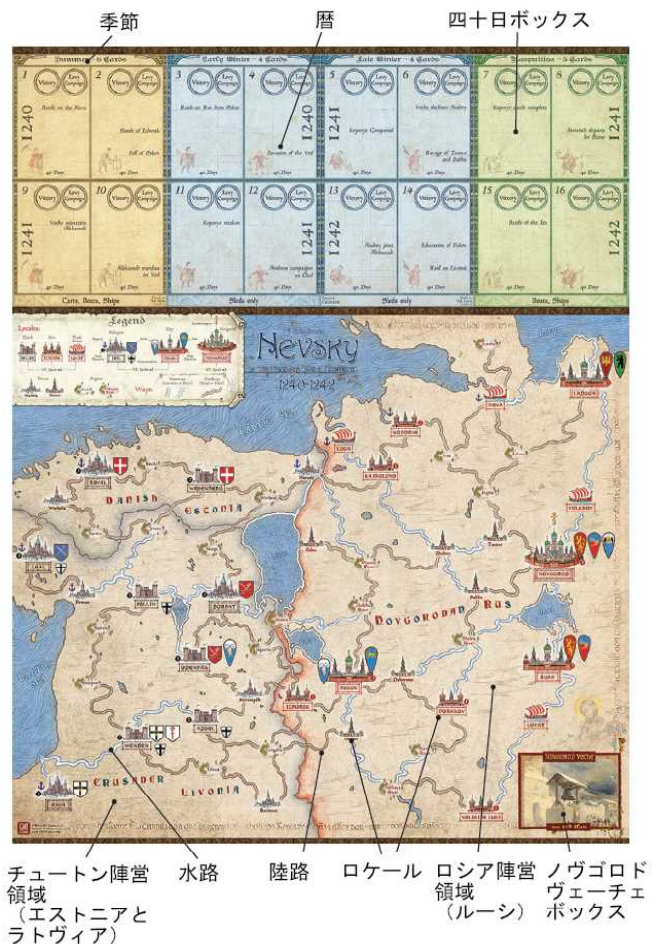
1.2 備品 (Components)

Nevskyは以下の内容物が含まれる。

- 厚紙ゲームボード 1枚(1.3)
- 特使ポーン 1個(紫色、1.4)
- 君主シリンドラー 14個(白色7個、黒色7個、1.5.1)
- 君主マット 12枚(1.5.2)
- 戦闘/強襲マット 1枚(4.4.1)
- くさび形騎馬兵コマ 56個(銀色[騎士]28個、鉄色[騎兵]9個、茶色[軽騎兵]9個、淡黄色[アジア騎兵]10個、1.6)
- 横棒徒歩兵コマ 66個(鉄色[歩兵]36個、茶色[民兵]24個、淡黄色[農奴兵]6個、1.6)
- マーカーおよびカウンターシート 3枚(1.6、1.7、1.8)
- ロシア陣営とチュートン陣営の戦争術および命令カード 各21枚、4デッキ(1.9)
- 折りたたみプレイヤー補助シート(プレイ順序の要約、命令、部隊、戦闘) 2枚
- 参照シート(ロシア陣営君主、チュートン陣営君主、戦争術カードの表) 3枚

- スクリーン 2枚
- 六面ダイス 6個(白色3個、黒色3個)
- バックグラウンドブック 1冊(プレイには必要としない)
- このルールブック 1冊

1.3 ゲームボードとマップ (Game Board and Map)



1.3.1 マップ (Map)。ゲームボードのマップ上には1240年頃のバルト沿岸辺境地帯、経路によって接続されたロケール、上部の暦、および隅にノヴゴロドヴェーチェ(民会)ボックスが表示されている。

領域(TERRITORY)：マップは西側のチュートン陣営領域(エストニアとリヴォニア、境界線が灰色)と東側のロシア陣営領域(ルーシ、境界線が赤色)に分かれている。特記：ゲームでは、デンマーク領エストニアと十字軍領リヴォニアはどちらもチュートン陣営の領域である。

ロケール(LOCALES)：ロケールはマップ上で君主シリンドラーおよびゲームマーカーを置くスペースである。ロケールには地方、街、交易路、砦、城、司教区、都市、Novgorod(ノヴゴロド)が含まれる。

• **征服可能(Conquerable)：**枠で囲まれたロケール名(すべての地方および街を除く)は敵が奪ったとき「征服」勝利ポイント(VP、5.1)マーカーを受け取る重要な場所であることを示している。枠の数がVPの価値を示している。単線なら1マーカー、都市または司教区は2、Novgorodは3である(折り畳みプレイ補助の拠点を参照)。元の所有者がロケールを取り戻したら征服マーカーを取り除く。

• **拠点(Strongholds)：**Novgorod、都市、司教区、城、砦は撤退す

る君主を収容することができる。また攻囲および強襲(4.3.4-5、4.5)を受けることがある。拠点には収容値(①、②、③)が示されており、収容可能君主数と攻囲および強襲(4.5)に影響を与える。

友好的(FRIENDLY): 召集(3.4)、戦利品による支給(3.2)、その他いくつかのゲームアクションは友好的ロケールを必要とする。ロケールは以下の場合に限り友好的である。

- ・その陣営の領域内(チュートン陣営はエストニアまたはリヴォニア、ロシア陣営はルーシ)、または敵領域内の征服された拠点であり、且つ
- ・相手陣営の君主、征服されていない拠点、征服マーカーが存在しない

ロケールはどちらの陣営にも友好的ではない場合がありうる。

特記: これは攻囲中のロケール(4.3.5)は決して友好的ではなく、敵領域内の地方、街、貿易路は占領しても友好的にならないことを意味する。

例: VodまたはVolkhovが空ならそれらはルーシ内にあることからロシア陣営に友好的である。征服マーカーが置かれたNevaは両陣営に友好的ではない。Izborskがチュートン陣営に征服されたらロシア陣営に奪還されるまではチュートン陣営にのみ友好的である。

本拠地(SEATS): いくつかのロケールには君主の本拠地があり、その君主の紋章(1.5.1)が示されている。さらに

- ・Pskov(プスコフ): ロシア都市Pskovは、チュートン陣営に征服されている間はYaroslav(チュートン陣営の君主)の本拠地である。



- ・大主教区(Archbishopric): Novgorodには十字架が描かれており、能力カード「ノヴゴロド大主教区」がプレイされているなら(1.9.1、3.4.4)すべてのロシア陣営君主の追加本拠地として機能する。これはNovgorodがAleksandr、Andrey、Domashにとって2カ所目の本拠地として数えることを意味する。



- ・直轄領(Commanderies): 騎士団シンボルのある拠点は、能力カード「オルデンスブルゲン」がプレイされていればチュートン陣営君主の追加本拠地として機能する。

海港(SEAPORTS): 錨のあるロケールは、補給(4.6)と海上移動(4.7.3)に影響を及ぼす。

経路(WAYS): 経路は水路と陸路の2種類あり、1回の行軍(4.3)、戦闘回避(4.3.4)、退却(4.4.3)、補給(4.6)、能力「騎馬略奪行」(1.9.1)、特定のイベントにおいてロケール間を繋いでいる。ロケール同士はどちらかの経路で繋がっており隣接している。経路の種類はその季節(2.2.1)に使用できる輸送力(1.7.4)に影響を与える。

- ・水路は河および湖岸に沿って連続している。特記: このゲームにおいてバルト海は水路と見なさないが、君主は海上移動アクションによって海港(4.7.3)間を移動することができる。

- ・陸路は輸送路や街道、小道、交易の動脈に沿った陸上間の主要幹線道である。

例: 1つの水路がNarwiaからUzmenへ繋いでおり、更にUzmenからPskovへ繋いでいる。Novgorod、Rusa、Shelon Riverもまた繋がっている。GdovはNarwiaからUzmenへの湖の対岸に沿った水路を妨げない。陸路と水路は分かれている。NarwiaからUgauniaへ向かうには水路でUzmenまたはDorpatへ、次に陸路でUgauniaへ向かう最低2回の移動が必要である。

マップ上(ON MAP): 「マップ上」とは、君主またはマーカーがロケールに存在する、またはマーカーがヴェーチェボックス(1.3.3)に存在することを意味する。例: 歴上の君主シリンドーは決して「マップ上」とはみなさない。

1.3.2 暦(Calendar): ボード上の暦は時間と勝利得点(2.2)を記録する。シリンドーは君主がいつ召集できるか、マーカーは君主(上級ルールを使用しているなら家臣も)がいつ解散しなければならないかを示している。暦は1240年夏期から1242年ラスプーチサまで、各季節に2四十日ボックス、2列に8季節が示されて

いる。また備忘のため命令カード(4.1)、使用可能輸送力(1.7.4)、「十字軍」カード(3.4.2)、荷車と櫓の変更(4.9.2)について記載されている。

デザイン特記: ロシア語で「ラスプーチサ」は移動を妨げる泥濘期を意味する。ゲームにおけるラスプーチサは大いなる春の雪解けを表している(ただし秋の雨もまた泥濘をもたらした)。ゲームでは冬期を2つの季節、初冬期と晩冬期に分割している。

1.3.3 ノブゴロドヴェーチェボックス(Novgorod Veche Box)。ノブゴロドヴェーチェ(民会、1.4.2、3.5.2)の硬貨と勝利ポイントマーカーが置かれた片隅にあるボックス。その都市国家の富と独立性を表している。

1.4 高位機関(Higher Authorities)

Nevskyにおいて両陣営は、君主を徴収し支援する公的または宗教的機関を持つ。

1.4.1 ローマ教皇特使(Popul Legate)。チュートン陣営は紫色の特使ポーンと、教皇からこの地域の支配者への使者を表す「モデナのウィリアム」能力カードを持つ。

- ・特使は能力「モデナのウィリアム」(1.9.1、3.4.4)が有効の間にのみ使用できる。
- ・チュートン陣営は「モデナのウィリアム」(3.4.4)の能力を受け取るたびに、カード上に特使ポーンを置く。ポーンは動員令の間、任意の司教区(3.5.1)に配置できる。
- ・特使は任意のチュートン陣営君主と一緒に行軍(4.3)または海上移動(4.7.3)を行える。

危機: もし特使が戦闘回避、撤退、退却(4.3.4、4.4.3)を行ったチュートン陣営君主と一緒にいた、または特使のいるロケールにロシア陣営君主がおり且つチュートン陣営君主がいなければ、ポーンを除去して「モデナのウィリアム」カードを捨て札にする。

効果: マップ上に配置された特使は自身で移動でき、チュートン陣営の動員令で徴収(3.5.1)を提供し、または戦役において1命令値を加える(4.2)。多くの場合ポーンは一時的に「モデナのウィリアム」能力カードへ戻る。

1.4.2 ノブゴロドヴェーチェ(Novgorod Veche)。ロシア陣営はノヴゴロドを統治する公的機関ノヴゴロドヴェーチェを表すボックス(1.3.3)をマップ上に持つ。

効果: 動員令(3.5.2)の間、ヴェーチェは、君主に召集の援助や追加の徴収アクションを与え、AleksandrまたはAndreyの召集を遅らせることで勝利ポイントを獲得できる。

デザイン特記: ノヴゴロドの貴族は、必要に応じて公(クニャージ)を含む公人を任命するため民会(ロシア語でヴェーチェ)を召集した。ヴェーチェ議員らはそうした君主を解任する権利により自らの利益と独立を守ったのである。

浪費: ヴェーチェボックスには、征服(勝利ポイント)マーカーと硬貨を各8個を所有できる。超過分は失われる。

征服(CONQUERED): チュートン陣営がNovgorodを征服したら(4.5)、すべての硬貨をヴェーチェボックスから取り除く。略奪された場合その硬貨を接収に加える(4.5.2)。特記: ノヴゴロドヴェーチェはNovgorodロケールが征服(3.5)されている間も動員令を実行できる。

1.5 君主と家臣(Lords and Vassals)

シリンドー、軍役マーカー、5インチx5インチマットは、Nevskyにおける君主の状態を記録する。各君主に仕える家臣も軍役マーカーと追加部隊を持っている。

1.5.1 君主(Lords)。Levy and Campaignにおいて君主(各陣

営に6人)は軍備と作戦を実行する人物のことである。

シリンダー：ゲームでは各君主ごとのシリンダーを使用することで君主の位置や召集の準備状態を明示する。AndreyとHermannは各2個あるシリンダーのうち元帥であるかに応じていずれかを使用する(下記参照)。君主のいる場所はシリンダーがマップ上のロケール、暦上、ゲーム外にあることで確認する。シリンダーのステッカーは君主の紋章と命令値(1.5.3、4.2)を示している。



ロシア陣営君主



チュートン陣営君主

セットアップ特記：付属の小シートからステッカーを各1枚、14個のシリンダーに白色ステッカーを白、黒色ステッカーを黒に貼り付ける。

紋章：各君主は自身のシリンダー、マット、家臣、カード効果などを識別するための盾形紋章を持っている。

元帥：各陣営は、複数の君主から成る軍勢を指揮する元帥となる君主を、マップ上に最大1人持つことができる(4.3.1)。ロシア陣営のAleksandrとチュートン陣営のAndreasはマップ上にいるときは常に元帥である。AndreyとHermannはそれぞれの陣営の他の元帥が現在マップ上になければ元帥である。君主シリンダーにあるリングがその君主が元帥であることを示している。



Aleksandr

(元帥)



Andreas

(元帥)



Hermann

(Andreasがマップ上にいなければ元帥)



Hermann

(Andreasがマップ上にいなければ元帥ではない)

・行軍(4.3.1)の際、プレイヤーの裁量で元帥は自身のいるロケール内の自陣営非攻囲君主の一部またはすべてを彼と一緒に連れて行くことができる。

・元帥は士官または士官の下部君主(4.1.3)に指定できない。

軍役マーカー：各君主は紋章、軍役値(1.5.3)、忠誠値(Aleksandrを除く)を示した軍役マーカーを持っている。また各家臣も主君の紋章、家臣の部隊(1.6)、軍役値(1.5.4)を示すマーカーを持つ。召集された君主の軍役マーカーは、暦上に配置され四十日ボックス(2.2.3)間を移動することで、いつ君主の軍役期間が終わるかを示す。家臣マーカーは君主のマットに留まるが、もし上級家臣軍役ルールでプレイしているなら、暦上へ同様に配置され移動する(3.4.2)。



家臣



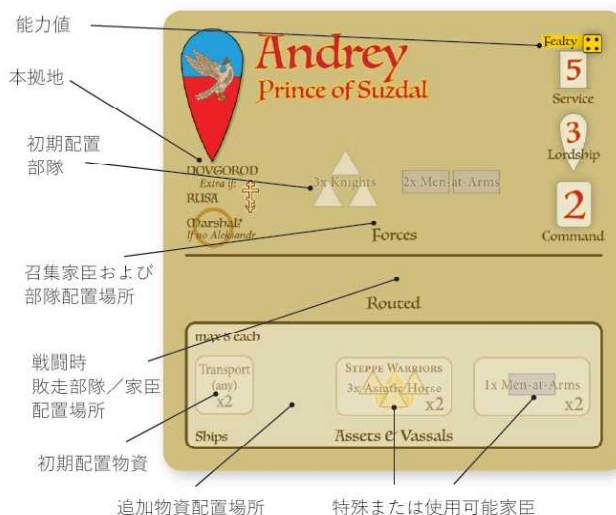
特殊家臣：いくつかの家臣は、召集とプレイ残置のため特定の能力カードをプレイする必要がある(3.4.2、3.4.4)。軍役マーカーの裏面で他の家臣と区別されている。



命令カード：各君主は戦役(4.2)でアクションを実行できる3枚の命令カード(1.9.2)を一組を持っている。

解散：君主は時として解散する(3.3)。解散、戦闘(4.4)、強襲(4.5.2)は君主をプレイから永久に除去する場合がある。解散または除去された君主の部隊および物資をマットからそれぞれのルール(2.1.1)へ戻し、マットにあるすべての「この君主」能力カードを捨て札にする(1.9.1、3.4.4)。解散したが永久除去ではないなら、そのシリンダーは暦(3.3)へ戻る。永久除去の場合、その君主のシリンダー、マット、軍役マーカーをゲームから取り除く。

1.5.2 君主マット(Lord Mats)。各君主には自身の特性を示し、部隊、家臣、物資を保持するための5インチx5インチのマットがある。未召集または永久除去された君主マットを未使用マット用のテーブルの場所(2.1.1)に保管する。君主が召集されたらマットをそのプレイヤーの前へ、戦闘または強襲の場合は戦闘配置(4.4.1)へ移動させる。



秘匿マットオプション：プレイヤー両名が同意すれば、戦闘または強襲を除き戦場の霧によりスクリーン(2.1.1)の後へ召集した君主のマット(および「この君主」能力カード、1.9.1、3.4.4)を隠すことができる(4.4、4.5.2)。

・プレイヤーは行軍(4.3)に必要な輸送力などボード上のアクションを確認するため必要な場合にのみ、秘匿された物資、能力カード、部隊を宣言する。

・両陣営に影響を及ぼす能力カードは、通常のルール(3.4.4)に基づいて明らかにされる。

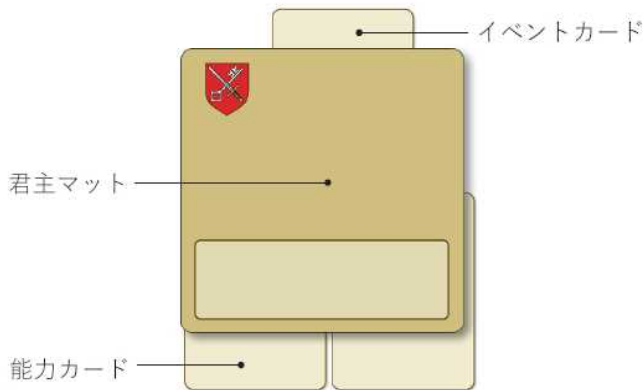
マット上のアイテム：開始時に君主を配置する際(2.1.2、6.0)または徴収で召集された際(3.4.1、3.5)、マットに記載されている初期配置部隊、物資、使用可能家臣の軍役マーカーをマット上に配置する。君主が召集により家臣部隊または物資を獲得したらそれらユニットコマと物資マーカーをマットに加える(各物資ごとに最大8個まで、1.7.3)。

マットの配置場所：召集された君主の初期配置部隊(3.4.1)はマット上の「部隊(Forces)」に示されており、君主が召集されたらそれらのコマ、家臣部隊、マーカーをマットの部隊配置場所に配

置する。特記：召集されたときは家臣部隊は配置しない (1.5.4)。戦闘または強襲 (4.4.2、4.5.2) で敗走した部隊は線の下にある「敗走 (Rout)」へ移動させる。開始時の物資 (3.4.1) および特殊または使用可能家臣は「物資と家臣 (Assts&Vassals)」配置場所に表示されており、その配置場所で君主の物資および使用可能または使用準備状態の家臣軍役マーカーを保持する。

能力値：君主の能力値 (1.5.3) は、マットの右上に列記されている。

マットに配置するカード：君主 (1.9.1、3.1.3、3.4.4) に影響を与える戦争術カードは、君主マット下ヘイベントなら上端、能力なら下端に最大2枚まで挟み込む。



共有：君主は同じロケールにいるなら別の君主を援助するため物資 (1.7) を使用および消費できる。家臣、部隊、「この君主」能力は共有できない。

例：君主は集団行軍を早めたり糧秣が輸送力 (4.3.1-4) を超えた他の君主とともに戦闘回避を可能にするため、自身の荷車を共有する。

重要：同じ陣営の君主は共有はしても家臣やユニット、物資、カードを譲渡または交換することはできない。同じ陣営の君主マットから別のマットへは何も移動できない。

1.5.3 能力値 (Ratings)。君主マットにはいくつかの能力値が列記されている。

忠誠 (Fealty)：他の君主がその君主を徴収した際における召集に応じる傾向のダイス判定範囲 (3.4.1)。その範囲上限をダイス (4の目なら1-4) で示している。Aleksandrに忠誠値はない。君主は彼を徴収できず、ヴェーチェのみが判定なしで徴収できる (3.5.2)。

軍役 (Service)：箱シンボルの数値であり、君主が召集 (3.4.1) または解散 (3.3) により軍役マーカーまたはシリンドラーを配置する際、現在の四十日ボックスの先に配置する値。

•**統治 (Lordship)：**盾シンボルの数値であり、君主が実行する徴収アクションの回数 (3.4)。



命令 (Command)：カードシンボルの数値であり、戦役 (4.2.1) で命令カードが公開される毎に君主が実行できるアクションの回数。この数値は君主シリンドラーと命令カードにも記載されている。

デザイン特記：忠誠は君主が持つ戦いへの熱意、軍役はその紛争への義務感、統治は戦時動員を行う能力、命令は戦場における指導意欲を示している。

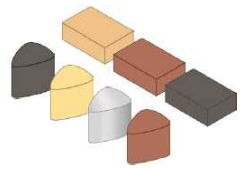
1.5.4 家臣 (Vassals)。Nevskyにおいてほぼすべての君主は、君主に追加の部隊を提供する家臣 (下級貴族) を持っている。家臣は君主と同様に軍役マーカーと軍役値がある (後記は上級ルール 3.4.2でのみ使用する)。家臣は自身の軍役マーカーに示された紋章の君主一人にのみ忠誠を誓う。君主の家臣は自身の部隊も含めマットの「物資と家臣」配置場所に表示されており、君主を召集するときのマットの準備を容易にしている (1.5.2、3.4.1)。特殊家臣は関連する能力 (1.5.1、3.4.2) がプレイされた場合のみ使用可能となる。

重要：プレイ開始時において君主が徴収されプレイに登場したとき、家臣の部隊はマットの「部隊」配置場所に配置しない。それらは君主が家臣を召集したときのみ加えられる (3.4.2)。

特記：参照シートには、ゲームのロシア陣営君主とチュートン陣営君主の特徴が表示されている。

1.6 部隊 (Forces)

Nevskyは木製コマでくさび型は騎馬兵、横棒は徒歩兵として軍事ユニットを表している。装甲ユニットは金属色、非装甲ユニットは非金属色である。部隊の種類、コマ、特性のリストについては折りたたみプレイ補助シートの部隊表を参照すること (4.4.2)。予備の部隊ユニットは一塊にしてボウルなどに入れ保管する (2.1.1)。



•もし君主が自身のマット上に部隊を持たずに召集されたままなら、3.3項に従いただちに解散する。

デザイン特記：1個の騎馬兵ユニットは概ね50-100騎、徒歩兵は約100-200名である。

選択カウンター：必要に応じ、木製のユニットコマを部隊カウンターに置き換えること。



1.7 物資 (Assets)

君主が入手して使用するさまざまなアイテム、輸送力、糧秣 (食料およびその他補給品)、硬貨 (お金)、戦利品 (家畜およびその他略奪品) であり、5x8インチのカウンターで表示され君主マット上に配置される。

特記：物資マーカーの数がプレイの上限ではない (ただし1.7.3を参照)。稀なケースであるが、マーカーがなくなればプレイヤーは追加の物資をコインまたは他のゲームのコマで代用するか、未使用のマーカーを物資マーカーの下に配置してスタックマーカー毎にある種類の物資とすることができる。

1.7.1 数量の数え方。君主は各物資をお金のように追加および消費し必要に応じて交換できる。無地マーカーはそれぞれの物資の1を表す。「x2」、「x3」、「x4」マーカーはそれぞれの量を表す。ヴェーチェボックス (1.3.3) の硬貨も同様である。

1.7.2 強欲。君主は過重状態行軍、非過重状態行軍、戦闘回避、退却、海上移動を実行するため必要な場合でなければ、物資を使用ではなく) 廃棄できない (4.3.2、4.3.4、4.4.3、4.7.3)。

1.7.3 浪費。君主のマットには各物資を最大8まで所有できる (8 櫓、8川舟など)。超過分は失われる。



1.7.4 使用可能輸送力。各輸送力は (曆上に記載のとおり) 特定の季節にマップ上の地形に沿って (折りたたみプレイ補助シートの命令表に列記されている) 行軍 (4.3.2)、戦闘回避 (4.3.4)、退却 (4.4.3)、補給アクション (4.6)、海上移動 (4.7.3) においてのみ使用される。

・川舟と海上船はラスプーチサと夏期に使用できる。川舟は水路で使用できる。海上船は海港で、またロシア陣営はNovgorod (4.6.3) で補給のために使用できる。備忘：水路は川と湖岸が含まれるがバルト海は含まない。

・冬期に使用できるのは橈のみであり、また冬期しか使用できない。橈はすべての経路で使用できる。

・荷車は夏期の陸上路でのみ使用できる。

橈と荷車は夏期と晩冬期の終了時に他の種類へ自動的に変換されるが損失を伴う (4.9.2)。それ以外の場合、使用できない輸送力は君主が将来使用するために残しておく。

特記：輸送力は君主の糧秣 (4.6、4.3) 獲得とその輸送、または海上移動 (4.7.3) を補助する。それ以外の場合、君主自身は輸送力なしでも移動できる。

デザイン特記：一度河や湖岸、道路、小道が凍りつけば橈は非常に便利だった。

1.8 その他のマーカー (Other Markers)

さまざまな形のゲームカウンターが含まれる。

・円形マーカーは暦上の時間 (2.2.2) と勝利 (2.2.5、5.1、6.0 プレスカウシナリオ) を記録し、戦闘および強襲を行うロケール (4.4.1-2) を示す。

・5インチx8インチ正方形の1VP征服マーカーは敵 (4.3-4.5) から奪取した征服可能地域 (1.3.1)、およびヴェーチェボックス (3.4.2) の勝利ポイント (5.1) である。

・攻囲マーカーは攻囲された拠点に配置し、強襲または出撃時には攻囲塹壕であることを示す (1.3.1、4.5)。

・移動済／戦闘済マーカーは命令 (4.3、4.4.5) 実行時において君主シリンダー上に配置する。裏面は補給源明示マーカー (4.6.1) である。

・6つの番号付きマーカーはアクションの記録、戦闘ラウンド、能力値の変更などを補助する。

・正方形の防壁マーカー、長方形の城マーカー、海上貿易封鎖マーカーは「石造クレムリン」、「石工」、「バルト海および黒海貿易」でそれぞれ使用される (1.9.1)。

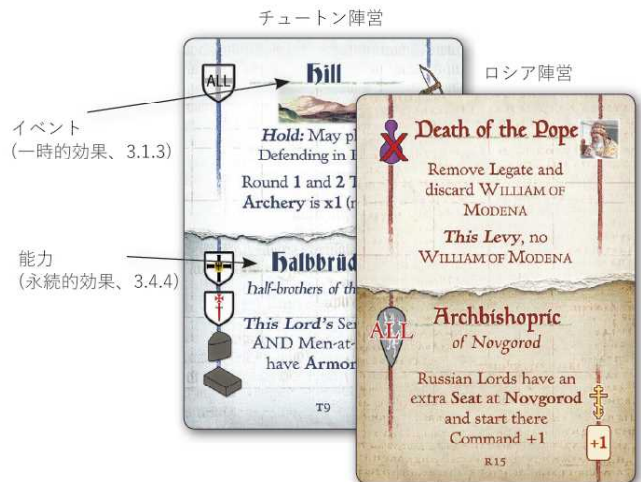
いくつかの½インチの正方形のカウンター。

・荒廃/½VPマーカー (4.7.2)。

・選択ルール部隊カウンター (1.6)。

1.9 カード (Cards)

ゲームにはカードが二種類ある。イベントおよび能力が記載された戦争術カード (下記) と、君主に戦役アクションを行わせる命令カードである。



1.9.1 戦争術(Art of War). 各陣営には専用の戦争術カードがある。各戦争術カードは上部のイベントと下部の能力に分かれている。一度に有効になるのは2つのうち1つだけである。

イベント：上部のイベントはプレイヤーに即時または一時的に有利な効果や機会を提供する。プレイヤーは最初の徴収 (3.1)、その後は各徴収開始時にイベントとして戦争術カードを2枚引く。
特記：イベントの使用については3.1.3項を参照すること。

能力：カード下部にはプレイヤーが長期間有利な効果が得られる能力が示されている。これらのカードは徴収開始時に無作為に引かれるか (3.1)、またはプレイヤーにより選択される (3.4.4)。紋章はどの君主が能力を徴収して使用できるかを示している。「この君主」と書かれた一部のカードは君主個々に付ける。いくつかの能力は同じものが複数枚あるが、1人の君主が同じ能力を2枚以上所有することはできない。特定の条件下で捨て札にされない限り、能力の効果は持続する (解散中の君主 3.3、能力の捨て札 4.0、リセット 4.9.4)。

プレイ特記：イベントと能力は同じカードにあることから、イベントを引くとそのカード能力の徴収が遅れる場合がある。同様に所有する能力がイベントとして引かれることはない (3.1.3、3.4.4)。

イベントなし／能力なし：各戦争術カードデッキに3枚あり、引いても何の効果もない (3.1)。

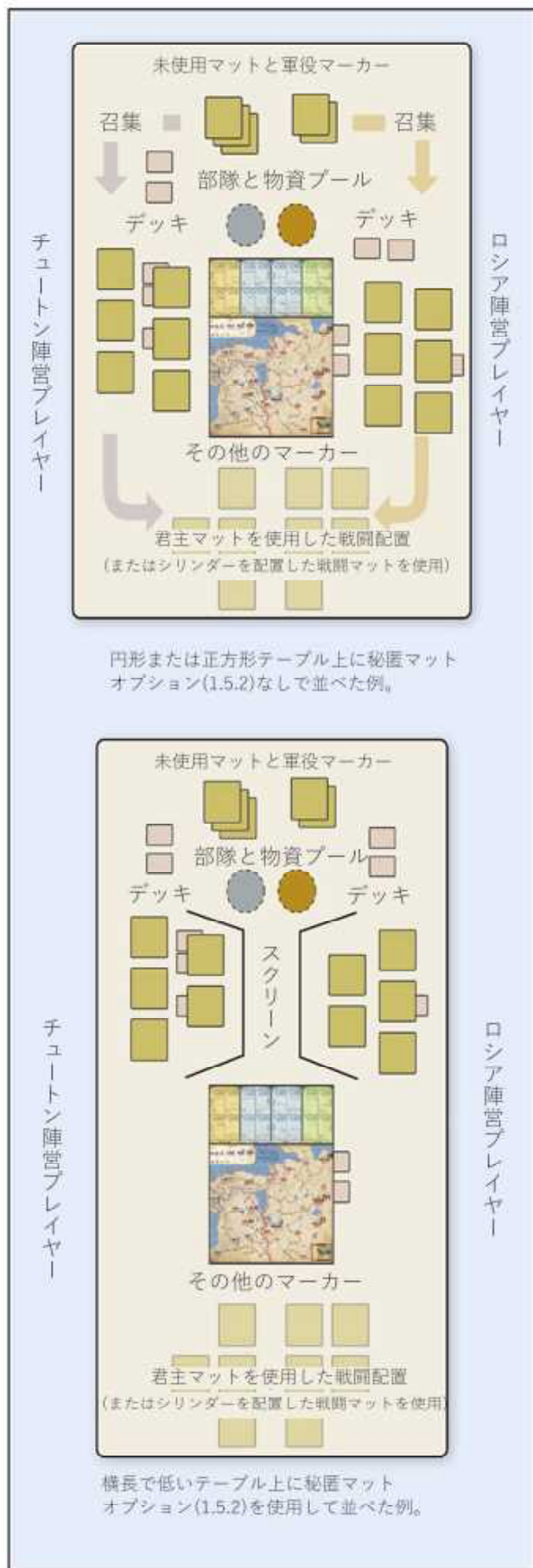
カード対ルール：カードのテキストがルールと矛盾する場合、常にカードのテキストが優先される。



能力マーカー：チュートン陣営の能力「石工」およびロシア陣営の能力「石造クレムリン」により、その陣営はそれぞれ「城」または「防壁+1」マーカーをロケール毎に1個までマップ上に配置できる。城マーカーはそのロケールを砦または街から城に変更し (その他のマーカーはその場に残る)、勝利を追加し、また敵の所有から変更することもできるが、除去することはできない。防壁+1マーカーは拠点の強襲に対する防御に追加されるが、略奪を受けたら除去される。チュートン陣営がロシア陣営能力カード「バルト海貿易」および「黒海貿易」の記載効果を阻止したら、同カード上に海上貿易封鎖マーカーを配置する。

1.9.2 命令カード (Command Cards). 両陣営には各君主用の命令カード各3枚とパスカード3枚がある。プレイヤーは召集された君主の命令カードと必要ならパスカードを積み重ね、戦役ごとに戦役計画デッキを構築する (4.1)。

パスカード：各陣営には3枚のパス命令カードがあり、召集された君主のカード数では少なすぎる場合、戦役計画デッキに入れる。



2.0 準備と暦 (SETUP AND CALENDER)

このセクションでは、ゲームの一般的な流れと暦トラックの使い方について説明する。

2.1 準備 (Setup)

2.1.1 並べ方(Layout)。プレイヤー両名は席につき二人の間にゲームボードを置く。両陣営のマットやカード、部隊、マーカーを置くプールの為に十分なテーブルスペースが必要である。ここで示した2プレイヤー用配置とバックグラウンドブックにあるソリティアプレイのヒントを参照すること。

マットと軍役マーカー：未使用の君主マット、軍役マーカー、および戦闘マットを隅に置く (1.5.1-1.5.2、4.4.1)。

プール：部隊コマすべて (君主シリンドラーと特使ポーン以外のゲーム用コマ) を近くの便宜の良い場所に保管する。物資 (輸送力、硬貨、糧秣、戦利品、1.7) と残りのマーカー (1.8) 毎に別々の塊を作ることを勧める。

デッキ：カードを4つのデッキ、ロシア陣営とチュートン陣営の戦争術、命令 (1.9) にそれぞれ分ける。

その他の用具：プレイヤー両名に折りたたみプレイ補助シートを渡す。君主シリンドラー、特使ポーン、その他参照シート、バックグラウンドブック、およびこのルールブックを手元に置く。秘匿マットオプション (1.5.2) を使用する場合、スクリーン1枚をプレイヤー両名に渡す。

2.1.2 シナリオ(Scenarios)。シナリオを選択する (6.0)。秘匿マット用スクリーン (1.5.2)、上級家臣軍役期間 (3.4.2)、「射撃戦における騎兵回避不可」選択ルール (6.0) を使用するか決める。示されたとおり配置し、最初の徴収 (3.0) でプレイを開始する。

2.2 暦 (Calender)

暦 (1.3.2) は時間と勝利を記録する。

2.2.1 季節 (Seasons)。各シナリオは夏期、初冬期、晩冬期、およびラスプーチンからなる1つ以上の季節で構成されている。各季節は2つの四十日から成っている。各四十日には徴収シーケンスがあり次に戦役シーケンスがある。

・ルールセクション3および4でそれぞれ詳述され、また折りたたみプレイ補助シートのプレイ手順にまとめられているとおりに各徴収と戦役を実施する。

2.2.2 時間の記録(Making Time)。円形の徴収/戦役マーカーは各季節の進展および各四十日の徴収ならびに戦役を記録する。暦上の現在の四十日ボックスの徴収または戦役サークル上に適切な面を上にして配置する。

2.2.3 軍役期間の記録 (Marking Service)。暦の四十日ボックス上の軍役マーカーおよび君主シリンドラーを、徴収ルール (3.2-3.5) またはイベントカード (1.9.1、3.1.3) で説明されているとおりに配置または移動させる。右または左に移動させるすべての指示は、四十日ボックスの数を意味する。方向が指定されていない場合、実行するプレイヤーが選択する。例：第8ボックスから「右へ1つ移動」は第9ボックスを意味し、第9ボックスから「1つ左」は第8ボックスを意味する。

・軍役マーカーまたは君主シリンドラーを第1ボックスより下方 (左) または第16ボックスより上方 (右) へ配置または移動させる場合、対応する方向のボード外へ配置する。その方向へのそれ以上の移動は無視する。暦に戻る最初の移動は、マーカーをそれぞれ第1ボックスまたは第16ボックスに配置する。
特記：これによりいくつかの「世界の終わり」異常が回避される。

2.2.4 プレイヤーの順番 (Player Order)。特に断りのない限り Levy and Campaignの各ステップはチュートン陣営が最初、ロシア陣営が二番目である。例：軍役期限超過解散ステップにおいて (3.3.1)、チュートン陣営プレイヤーが君主を解散しその後ロシア陣営が解散する。

例外：

- 命令カードはチュートン陣営カード1枚、次にロシア陣営カード1枚、その次のチュートン騎士団カードなど、交互にプレイする(4.2)。

- 戦闘、攻囲、強襲におけるステップの順番は多くの場合、誰が活性化しているか、攻撃しているか、射撃戦を行えるかまたは騎馬兵を持つかに依存している(4.4、4.5.2)。

2.2.5 勝利ポイントの記録 (Tracking Victory Points)。



曆の四十日ボックスに割り振られた番号は、円形の勝利マーカーを使用することで勝利得点(5.1)を記録する役割もある。両陣営の勝利マーカー(必要に応じて+1/2側)をその陣営の現在の勝利得点1~16 1/2に対応した四十日ボックス番号の勝利サークルへ、ゼロまたは1/2の場合は曆の第1ボックス左側のボード外へ、17または17 1/2の場合は第16ボックス右側のボード外へ配置する。陣営が17 1/2ポイントを超えることはない。超過したポイントは失われる。

3.0 徴収 (LEVY)

各四十日の最初において、プレイヤー両名は部隊と物資を追加していくことで戦役の準備を行う。プレイ補助シートの順序を参照すること。

3.1 戦争術 (Arts of War)

各陣営はまず以下のとおり2枚の戦争術カードを能力またはイベントとして無作為に引く。

3.1.1 シャッフル。未使用のチュートン陣営戦争術カードをすべて集めてシャッフルしイベント引きデッキに入れる。ロシア陣営プレイヤーも同様に行う。両陣営が持つ3枚のイベントなし/能力なしカードも常に入れる。保持しているイベントカード(3.1.3)とプレイ中の能力カード(3.4.4)は引きデッキに入れないこと。

3.1.2 能力引き。その四十日の徴収がシナリオ最初であるなら、チュートン陣営プレイヤー次にロシア陣営プレイヤーの順番で(2.2.4)それぞれのデッキから戦争術カードを無作為に2枚引き、能力(カード下半分、1.9)としてその陣営のマップ端または君主マット(3.4.4)に配置する。

- 能力なしカードおよび召集された君主が所有できない「この君主」カードは能力なしとなる(3.4.2)。

3.1.3 イベント引き。もしその徴収が2回目以降なら、チュートン陣営プレイヤー次にロシア陣営プレイヤーの順番でそれぞれ2枚のカードをイベント(各カード上半分、1.9.1)として引き、引いた順番に実行する。イベントなしカードは影響なしであることを意味する。以下の場合を除きイベントはただちに公開してそのイベントセグメント後にデッキへ戻す。太字斜体カードテキストは特定イベントである。

- 「この徴収」および「この戦役」両イベントは徴収または戦役全体に対して有効であり、両陣営の徴収または戦役の活性化が終了するまでデッキへ戻さない(つまりそれは、そのカード下半分にある能力がこの徴収では選択できないことを意味する)。

- プレイヤーは引いたすべての「保持」イベントを後に使用するため秘匿しておく。特定の君主でプレイされたら、イベントテキストが表示されるよう君主マット上端にカード下部を差し込む。

3.1.4 強欲。プレイヤーは、ルールで許可されない限りカードを(使用ではなく)捨て札にできない。例：保持イベントはカードテキストが使用されるか戦役終了時に捨て札選択された場合のみ、デッキへ戻される(4.9.4)。

特記：ある陣営のイベントは相手陣営にも影響を与える場合がある。特に指定がない限り、そうした影響の決定はイベントカードをプレイする陣営が行う。

3.2 支給 (Pay)

カード引きの後、チュートン陣営次にロシア陣営の順番で硬貨と戦利品を消費して自身の君主と家臣が戦場により長く留まるよう促す。硬貨マーカーと戦利品マーカーは、軍役マーカー(1.7.2)を実際に移動させた場合のみ、このステップで取り除かれる。



3.2.1 硬貨による支給(Pay with Coin)。マット上に硬貨マーカーを持つ君主は、硬貨の一部またはすべてを消費して自身または他の君主の軍役マーカーに影響を与えることができる。ロシア陣営はヴェーチェの硬貨(1.4.2)を使用して支払うこともできる。消費した硬貨は曆上の下記に列記した軍役マーカー1個を1四十日ボックス右へ移動させる。

- 支払った君主自身の軍役マーカー、または
- 同じロケールにいる他の君主の軍役マーカー、または
- ノヴゴロドヴェーチェボックスの硬貨の場合、非攻囲下ロシア陣営君主1人の軍役マーカー

重要：攻囲下君主(4.3.5)に影響を与えられる硬貨は自身のものまたは一緒に攻囲されている他の君主のものだけである。



3.2.2 戦利品による支給(Pay with Loot)。プレイヤーは、友好的ロケール(1.3.1)にいるいずれかの君主のマット上にある戦利品マーカーを一部またはすべて取り除いて、自身または同じロケールにいる他の君主の軍役マーカーを移動できる。除去した戦利品ごとにマーカー1個を1四十日ボックスだけ右へ移動させる。

重要：君主が戦利品支給を行うには友好的ロケールにいないといけない(1.3.1)。攻囲中は行えないが敵から征服した拠点では行えることがある。

3.3 解散 (Disband)

チュートン陣営次にロシア陣営の順番で、曆上の君主の軍役マーカーの位置により一部の君主をプレイから除去しなければならない(1.5.1、2.2)。

3.3.1 軍役期限超過 (Beyond Service Limit)。軍役マーカーが徴収マーカーより左(より少ない数の四十日ボックス)にある君主は、ゲームから永久に除去される。

- 除去された君主のマット上にあるすべての部隊と物資を保管場所に戻す。
- 君主のマットにある「この君主」能力カード(3.4.4)をその陣営の戦争術デッキに戻す。
- シリンダー、軍役マーカー、マット、命令カードをゲームから取り除く。

3.3.2 軍役期限 (Service Limit)。徴収マーカーと同じ四十日ボックスにある軍役マーカーの君主は解散しなければならないが、後の徴収で再び召集することができる。

- その君主のシリンダーを現在の四十日ボックスからその君主の軍役値(1.5.3)と同数だけ右のボックスに配置する(攻囲下であっても、4.3.5)。
- マット上の部隊と物資を保管場所に戻してカードを捨て札にする。マット、軍役マーカー、残った家臣軍役マーカーを未使用場所へ移動させ将来の召集に備える。

特記：攻囲下君主(4.3.5)も通常どおり解散する。まれなケースだが、その君主の最後のユニットが戦闘以外で除去されることにより前記のように解散する場合がある(1.6)。

3.4 召集 (Muster)

解散後チュートン陣営次にロシア陣営の順番で、君主は他の君主、家臣、輸送力、能力を召集するため、彼らの統治値 (1.5.3) まで徴収アクションを行うことができる。各徴収アクションは君主の統治値1ポイントを消費する。君主は徴収アクションを行える友好的ロケールで召集を開始しなければならない (つまりこのセグメントでマップに登場した君主は召集を行えない)。各君主は任意の順番で行い、次の君主の実施する前にアクションを完了させなければならない。

重要：君主は友好的ロケール (1.3.1) のみで召集を行えるのであり、攻囲中は行えない(4.3.5)。

プレイ特記：将来の季節における召集に備え、一部君主の予備としての確保を検討すること。

3.4.1 君主の召集 (Levy Loads to Muster). 友好的ロケールにいる君主は徴収アクション (統治値1ポイントを消費) を使用することで他の君主の召集判定を行うことができる。判定される君主は召集可能 (徴収マークと同じまたはその左側の四十日ボックス内にあるシリンダー、2.2) でなければならない。さらに本拠地がカラでなければならない (下記参照)。召集判定に失敗した場合、徴収アクションを行った君主は同じ君主を召集するため追加の徴収アクションを (統治値の範囲内で) 行うことができる。
例外：Aleksandrを召集できる君主はおらず、Andreyを召集できるのはAleksandrだけである。

重要：ロシア陣営プレイヤーがAleksandrを召集できる方法はノヴゴロドヴェーチェの動員令 (3.5.2) のみである。AleksandrとヴェーチェだけがAleksandrの弟Andreyを徴収できる。

手順：召集可能君主を指定する。ダイスを1個振る。出目がその君主の忠誠値 (1.5.3) の範囲内なら以下の手順を行う。それ以外は何もない。

- その君主のシリンダーを、敵の君主がおらず且つ敵に征服されていないその君主の本拠地 (1.3.1) に配置する。特記：チュートン陣営がPskovでYaroslavを召集する場合、そこに黒色征服マークがなければならない (1.3.1)。

- その君主のマットをプレイヤーの前に配置する。

- その君主のマットに開始時の部隊、物資 (「任意 (any)」または「海上船なし (no Ships)」が表示された輸送力の種類のうち望むものを選択する)、利用可能な家臣軍役マーク (紋章が付いており召集可能状態なもの、3.4.2) を君主マットに示されたとおり配置する。特殊家臣で該当する能力が有効ではないため使用できないものは脇に置いておく (「ステップの戦士」および「十字軍」、1.5.1、3.4.4)。君主が召集されるとき家臣部隊は君主マットに配置しないのを忘れないこと。それらは後に君主が徴収することで登場する (3.4.2)。

- 君主の軍役マークを、現在の四十日ボックスからその君主の軍役値と同数右方向 (前方) のボックスに配置する (軍役マークが16を超える場合はゲームボード外に配置する、2.2.3)。

例：1241年夏季に召集された軍役値3の君主 (徴収マークは第9ボックス) は、軍役マークを3ボックス先である第12四十日ボックスに配置する。

重要：新たに召集された君主はその召集セグメント中に統治値を使用できないが、徴収の動員令 (3.5) 中には可能な場合がある。

3.4.2 召集可能家臣の徴収 (Levy to Muster Ready Vassals). 友好的ロケール内の君主は、1徴収アクションを使用して、その君主マット上の物資と家臣配置場所 (1.5.2) にある、軍役マークが表向きの家臣1個を召集することができる。

手順：家臣を召集したら、君主マット上にある軍役マークを部隊配置場所へ移動させる。近くの部隊またはマークの保管場所から、イラストで示された部隊を家臣マーク上に配置する。

プレイ特記：ユニットが除去されても (4.4.4) 家臣軍役マークはマット上の部隊または敗走配置場所に保持し、これらの家臣が既に召集され使用できないことを明示する。

特記：下記の上級ルールを使用しない限り、家臣軍役マークの数値は無視する。戦闘損失した家臣ユニット (4.4.4) は家臣マークから取り去るが、それにより家臣が解散することはない。



特殊家臣：特別なマークのある軍役マークは脇に置いておく。関連する能力が徴収されたとき (3.4.4)、その君主が召集されていればそのマークを君主マットに加える。そのカードが捨て札にされたらその家臣部隊もただちに解散する。モンゴルとキプチャクは能力「ステップの戦士」が有効でなければ召集および従軍できない。夏季十字軍は「十字軍」が有効且つ夏季にのみ、無料且つ自動的に召集される。彼らは初冬期まで従軍することができる。

上級家臣軍役ルール (Vassal Service Advanced Rule)

詳細については下記のとおり、家臣の軍役マークを層上で記録する。

- 軍役マークの紋章側が裏向きの家臣は、この徴収で解散したことから (下記参照) 準備未了のため召集できない。

- 召集した家臣の軍役マークを徴収マークからその家臣の軍役値 (君主と同じ、3.4.1) だけ右の四十日ボックスに配置し、部隊は君主マットに配置する。

- 何らかの理由で君主の軍役マークが移動したときは常に、層上の全家臣の軍役マークも同方向へ同数だけボックスを移動する。所有君主のマークが既に第1ボックスの左側または第16ボックスの右側にある場合も、指定されたボックスへ家臣マークを移動させる。家臣のマークは君主のマーク (2.2.3) と同じ方法で層上を左右に移動する。

- ある陣営がその徴収の家臣召集をすべて終えた後、紋章側が裏向きの軍役マーク (3.3.2) を表向きにして後のゲームにおいて召集準備状態にする。

特記：秘匿マットオプション (1.5.2) を採用している場合においても、上級家臣軍役ルールにより、召集された家臣は層上で明示される。

- 各解散ステップ (3.3、4.8.2) において、軍役期限超過 (現在の四十日の左) を超えた家臣マークをプレイから永久に除去する。(現在のボックス内の) 軍役期限にある家臣マークを君主のマットに配置する (たとえ攻囲下でも、4.3.5)。紋章面を裏向きにすること (準備未了状態であり次の召集まで利用できない)。

- 除去されたまたは解散した家臣の軍役マークに表示された部隊を、君主のマットから (可能なかぎり) 保管場所に戻す。それにより君主の部隊がなくなる場合、その君主は解散する (1.6)。

3.4.3 輸送力召集 (Levy Transport)). 友好的ロケール内の君主は、1徴収アクションを使用して、川舟、荷車、橇、海上船 (マットに「海上船」の記載がある君主のみ) のいずれか 1 輸送力を各種類最大8個までマットへ追加できる。

3.4.4 能力召集 (Levy Capabilities). 友好的ロケール内の君主は、選択されたカードごとに1徴収アクションを消費して君主自身または君主の陣営 (カードテキストごとに、1.9.1) の能力 (戦争術カード下半分) を取得できる。その陣営が現在未使用のカードを下記の制限内で選択する。

- 各戦争術カード (下) の能力部分には「任意 (any)」、「すべて (ALL)」、「不可 (NOT)」など、その能力を徴収し効果を及ぼせる君主の紋章が示されている。

- 一部の能力には「この君主 (This Lord)」と記載されている。これらの能力は徴収した君主のみに効果を及ぼす。1.5.2項が示

ようにカード上半分（カードのイベント）がマットの下に隠れるよう君主マット下端にカードを差し入れる。君主1人につき最大2枚の「この君主」能力を所有できる。超過したら所有プレイヤーはただちに超過分を捨て札にしなければならない。君主は同じ名称の能力を2枚所有することはできない（両方とも「修道戦士」であるT7とT15など）。

- ・「この君主」の記載がないその他の能力は、複数の君主に影響を与える。配置（2.1.1）に示すようにそれらのカードの上半分をプレイヤーに最も近いゲームボードの端下に挟み込む。君主はそのような能力をいくつでも徴収できる。

重要：「この君主」能力カードを3枚以上マット下に所有する君主は、さらに徴収を行えるがただちに2枚になるまで捨て札にしなければならない。ボード端の能力数がマップ上の君主数より多い陣営は、戦役開始時に超過カードを捨て札にする（4.0）。

プレイ特記：能力を徴収すると、そのカードのイベントは発動しないのを忘れないこと。

3.5 動員令（Call to Arms）

既にマップ上にある君主が自身の軍勢を徴収した後、各陣営の高位宗教機関または市民機関（1.4）は戦争遂行のため更なる戦力動員を支援できる。チュートン陣営が最初に行く。

3.5.1 教皇特使（Papal Legate）。チュートン陣営プレイヤーは以下の手順で特使を配置および使用する。



未着：能力「モデナのウィリアム」が有効でなければ（1.9.1、3.4.4）、チュートン陣営プレイヤーは動員令をスキップする。

到着：特使ポーンが「モデナのウィリアム」カード上で動員令を開始する場合、チュートン陣営プレイヤーはポーンを任意の司教区へ配置できる。

活性化：「モデナのウィリアム」が有効且つ一度特使がマップ上に配置されたら、チュートン陣営プレイヤーは望むなら特使を使用して下記のうち1つを実行できる。

- ・ポーンを任意の友好的ロケールへ移動する。または
- ・特使を使用して次の3つのうちいずれか1つを実行し、終了したらポーンを取り除いて「モデナのウィリアム」カード上へ戻す。

◇もし召集可能君主の本拠地にいるなら、その君主を判定なしでそのロケールへ召集する。または

◇もし曆上にいる君主の本拠地にいるなら、その君主のシンダーを1ボックス左へ移動させる。または

◇もし友好的ロケールに君主と一緒にいるなら、その君主1人は統治値（3.4）すべてを使用してただちに追加の召集を行う。

特記：戦役中、マップ上の特使は君主と一緒に移動することができ且つその君主に追加の1指揮アクションを与えるため使用できる（4.2）。

3.5.2 ノヴゴロドヴェーチェ（Novgorod Veche）。次にロシア陣営プレイヤーは、（たとえNovgorodがチュートン陣営に征服されても）ヴェーチェによるアクションを1回行うことができる。ロシア陣営プレイヤーは何もしないか、または下記のうちの1つを行う。

- ・ノヴゴロドヴェーチェボックスから1VP征服マーカー1個を取り除いて（曆上の白色勝利を調整すること）、曆上の君主シンダー1個を1ボックス左へ移動させる。または
- ・ボックスから1VPマーカー1個を取り除いて召集可能ロシア陣営君主1個を自動的に徴収する（3.4.1、判定なし）。または
- ・ボックスから1VPマーカーを1個を取り除いて友好的ロケール（つまり包囲中ではない）のロシア陣営君主1人が、自身の統治値を使用してただちに追加の召集を行う（3.4）。または

- ・曆上のAleksandrおよび／またはAndreyのシンダーを、召集可能（3.4.1、現在の徴収マーカーの位置またはその左側）から現在の徴収マーカーよりボックス1つ右側へ移動させる。両方が準備完了の場合両シンダーとも移動させる。白色1VP征服マーカー1個をヴェーチェボックスに追加する（ヴェーチェは最大8VPまで保持できるのを忘れないこと、1.4.2）。

デザイン特記：ノヴゴロドのVPは大公と彼の息子たちからの独立性を表している。

例：第7四十日ボックスの動員令においてAndreyとAleksandrは第5ボックスにある。ロシア陣営プレイヤーは上記最終項の両君主拒否によりシンダーを第8ボックスへ移動させ、ヴェーチェボックスに1VPの征服マーカーを追加する。

特記：ヴェーチェだけがAleksandrを徴収し、そしてヴェーチェまたはAleksandrだけがAndreyを徴収できる（3.4.1）。

3.5.3 イベントの捨て札(Discard Events)。徴収終了時、両陣営は「この徴収（This Levy）」（3.1.3）と記載されたイベントのみを捨て札にする。

4.0 戦役（CAMPAIGN）

徴収の後、両プレイヤーはその四十日の戦役を実行する。以下の手順が完了したら次の四十日の徴収（3.0）へ進む。戦役の手順は折りたたみプレイ補助シートのプレイの順序にまとめられている。

能力の捨て札：両プレイヤー（チュートン陣営が最初）は、「この君主」能力（3.4.4）を除く召集された君主数を超える能力カードを選択して捨て札にしなければならない。陣営のマップ端下に挟んだカード数を使用中の君主マット数と比較する。プレイヤーは余剰カードをすべて捨て札にしなければならない。

戦役ステップ：

- ・**計画(Plan)：**両陣営は同時に戦役計画（命令カードを積み重ねた山）を構築し、君主を率いる士官を指定できる（4.1.3）。

- ・**命令による活性化(Command Activation)：**チュートン陣営プレイヤーから開始して、その陣営は一番上の命令カードを表返し（もし望めば）そのカードで君主の命令アクション（4.2～4.7）を実行する。もしそのカードがパスカードならパスとなり手番が相手陣営へ移る。

◇**アクション：**活性化した陣営はアクションを使用して命令を実行する。相手陣営は非活性化である。

◇**給食／支給／解散：**各カード終了時「移動済または戦闘済（Moved or Fought）」とマークされた両陣営の君主部隊は給食を行い、次にそれらの君主の支給、最後に解散確認を行う（4.8）。

- ・**更なる命令活性化(More Command Activations)：**次にロシア陣営プレイヤーは自陣営カードの一番上を表返し、上記同様にロシア陣営の命令活性化を実行する（アクション、給食）。両プレイヤーは計画山札がなくなるまで命令活性化を交互に続ける。

- ・**戦役の終了(End Campaign)：**両陣営の計画山札がすべて引かれて命令活性化が終了すると戦役も終了する。プレイヤーは4.9項に列記されているようにリセットを行い、戦役マーカーを次の四十日ボックスへ進めた後徴収面へ裏返す。それがシナリオ最後の戦役であれば、プレイは終了して勝利判定を行う（5.0）。

4.1 計画（Plan）

計画ステップでは両プレイヤーは計画と呼ばれる裏向きにした自陣営命令カード（1.9.2）の山を同時に構築する。プレイヤーはいつでも自身の計画および相手がプレイした命令カード（未プレイは不可）を調べることができる。両陣営の計画山札のカード数は、現在の季節（曆に記載されている）に応じて下記と同じでなければならない。

- ・初冬および厳冬期：4命令カード
- ・ラスプーチン：5命令カード
- ・夏期：6命令カード

4.1.1 カードの選択 (Selecting Cards).陣営は現在召集されている各君主の命令カードから計画構築のために選択する。もしある陣営に上記カード数を満たせる十分な君主がいなければ、パスカード (1.9.2) を使用してその命令カード数の山札を構築しなければならない。特記：各君主には3枚の命令カード (1.9.2) があり、1回の戦役で最大3回活性化できる。

4.1.2 山札の並び順 (Arranging Stacks)：各陣営は、選択した4～6枚の命令カードを望む順番で裏向きに配置して、今後の戦役計画を構築する。一番上の裏向きのカードはその陣営で最初に活性化する君主となる。残った命令カードは現時点で脇に置き、裏返しにしておく。両プレイヤーは一度構築された計画山を並び変えることはできない。

プレイ特記：計画山札を並べるときは、カード左上の紋章で君主の順序が見えるよう左から右へと扇形に広げ、そののち裏返す。



4.1.3 士官 (Lieutenants).計画の間 (のみ)、両プレイヤーは同じロケール内の自陣営君主シリンドラーを他の君主シリンドラー1個の上に置くことができる。上部君主は士官であり、戦役全体を通じて下部君主を統率するが、両者を分離することはできない。士官は一度に1人の下部君主しか持つことができず、下部君主が士官になることはできない。士官に指定する君主が現在元帥 (1.5.1) であったり攻囲下 (4.5.1) にあってはならない。一つの陣営は複数の士官を持つことができる。

- ・士官と下部君主は行軍、退却など (4.3、4.4.3) において士官が元帥 (1.5.1) であるかのように常に一緒に移動する。
- ・士官または下部君主のいずれかが解散またはプレイから除去され他方の君主がそうならなかった場合、残った君主は通常の君主となる。
- ・下部君主の命令カードが公開されるとパス (4.2.3) になる。

プレイ特記：士官と下部君主は砦の内部へ撤退できない (収容上限1、1.3.1、4.3.4)。

4.2 命令 (Command)

計画山札を構築した後、最初にチュートン陣営、次にロシア陣営が交互に山札の一番上の命令カードを1枚めくる (公開する)。命令カードを公開した後、陣営はそのカードに示されている君主でアクションを行うかまたはパス (4.2.3) する。

特使：チュートン陣営の君主1人が特使ボーンと同じロケール内で活性化を開始すればいつでも、そのカードの君主の命令値に+1を加える。君主が追加アクションを使用したらボーンを取り除いて「モデナのウィリアム」カード上へ戻す。



4.2.1 活性化 (Activation).各君主はその君主の命令値 (1.5.3) までのアクションを使用して、所有プレイヤーが選択した一連の命令を任意の順番で実行できる。例外：包囲下の君主 (4.3.5) は出撃 (4.5.3)、能力「石造クレムリン」の使用 (1.9.1)、パス (4.7.5) しか行えない。いくつかの行軍は2アクションを使用する (4.3.2)。攻囲、海上移動、徴税はカードすべてのアクションを必要とする (4.5.1、4.7.3、4.7.4)。攻囲が開始および戦闘が終了すれば、そのカードのアクションは終了する (4.3.5、4.4.5、4.5.2)。

特記：君主は一種類の命令を複数アクション行える。たとえば徴税 (4.7) を3アクションで3回行える。各命令カードの後移動または戦闘を行った君主は、部隊を給食し、支給、解散を行う (4.8)。

4.2.2 命令の種類 (Command Menu).君主は、折りたたみブ

レイ補助シートの命令ページに要約された下記の命令の種類からアクションを選択する。さまざまな制限があり、種類は行軍 (戦闘も実行可能)、攻囲、強襲、出撃、補給、徴税、荒廃、海上移動、徴税およびパス (4.3-4.7) がある。特定の能力カード (1.9.1) は命令に影響または追加する。

重要：攻囲下君主 (敵の攻囲マーカーの下、4.3.5) の命令カードは出撃、「石造クレムリン」能力カード、パス (4.5.3、1.9.1、4.7.5) しか行えない。

4.2.3 パスカード (Pass Card).パスカード、下部君主のカード (4.1.3)、マップ上にいない君主のカードが公開されたら、その陣営は何も行えず相手陣営に手番が移る。両陣営とも計画にカードが残っていなければ戦役は終了する (4.9)。

4.3 行軍 (March)

非攻囲下 (4.3.5) 君主は、1命令アクション (過重状態なら2、4.3.2) を別のロケールへ行軍するために使用できる。

重要：輸送力は決して行軍の実行に必要なではなく、君主が過重状態つまり行軍に1または2アクションが必要か、および糧秣を幾ら運べるかの判定に使用される。



移動済／戦闘済。行軍で移動した場合、移動した各君主の上または隣 (もしくは望むならマット上に) に移動済／戦闘済マーカーを (もしまだなければ) 配置する。

4.3.1 集団行軍 (Group March).元帥と同じロケールにいる非包囲下君主の一部またはすべては、元帥と共に行軍を行うことができる (1.5.1)。士官 (4.1.3) の下部君主は士官と共に移動しなければならない。特使は同じロケールにいるいずれかのチュートン陣営君主と共に移動できる (1.4.1)。

4.3.2 過重状態 (Laden).糧秣および戦利品は行軍、戦闘回避 (4.3.4)、退却 (4.4.3) を妨げることがある。

- ・現在の季節および通過する経路で使用可能な輸送力の2倍を超える糧秣を所有して移動を行う君主は、超過分を破棄しない限り移動することができない (1.7、1.7.4)。
- ・いずれかの戦利品、または使用可能な輸送力を超えるが2倍以下の糧秣を所有する君主は、移動において過重状態である (下記参照)。

デザイン特記：中世における戦争の略奪品 (ゲームでは戦利品 (Loot) と呼ばれる) には家畜の群れが含まれていることがよくあり、これらが狭い小道を通過するときは速度を落とさなければならなかった。

共有輸送力：集団として移動する君主達 (4.3.1、4.3.4、4.4.3、4.7.3) は輸送力を共有する (1.5.2)。共同で移動している君主達の所有する全糧秣および使用可能輸送力を合計し、過重状態を判定する。

過重行軍：過重状態である君主の行軍は、隣接するロケールごとに1アクションではなく2命令アクションを消費する。

特記：君主は素早く行軍するために戦利品および／または糧秣を破棄できるのを忘れないこと (1.7.2)。

4.3.3 行軍による隣接 (March Adjacent).非攻囲下君主は行軍に1アクション (過重状態なら2アクション) を使い、輸送力に関係なく接続された水路または陸路1つに沿って隣接ロケールへ移動する。

4.3.4 侵入 (Approach).行軍中の君主が敵非攻囲下君主のいるロケールへ入った場合、ただちに下記のとおりに戦闘回避 (隣接ロケールへ退却)、撤退 (そのロケールの拠点内へ)、戦闘、攻囲を確認する。

戦闘回避：敵が侵入したら、一部またはすべての非活性化君主は以下の制限内で隣接する1つ以上のロケールへ移動できる。


- ・君主は敵がロケールへ侵入するために使用した経路を経由して戦闘回避することはできない。

- 君主は敵の非包囲下君主または拠点のあるロケールへ戦闘回避することはできない。
- 非過重状態（4.3.2）の君主のみが戦闘回避を行える。君主は戦利品を所持して行えず、移動する経路で使用可能な自身または共有の輸送力に等しい糧秣のみ所持して実行できる。
- 君主は必要に応じ、戦利品と糧秣を破棄することで非過重状態になり、戦闘回避を行うことができる（1.7.2）。侵入した敵の君主は破棄された戦利品および糧秣を獲得し、獲得した君主間で分割する（接収と同じ、4.4.3）。

戦闘回避した君主は移動済／戦闘済マーカー（4.3）でマークする。

特記：君主は、決して海港を使用して戦闘回避できない。

撤退：侵入時または戦闘後（4.4.3）、非活性化陣営は君主の一部またはすべてをその場所の拠点内へ収容値（1.3.1）まで撤退させることができる。特記：君主は撤退しただけなら移動済／戦闘済マーカーでマークされない。

特使：特使が単独でロシア陣営君主と一緒にいるまたは一緒にいたチュートン陣営君主が戦闘回避または撤退した場合、ボーンを除去し「モデナのウィリアム」を捨て札にする（1.4.1）。

戦闘：その場所のすべての敵君主が戦闘回避または撤退しない限り、行軍した陣営が攻撃側（4.4）となり、その行軍命令の一部としてただちに戦闘を行う。



4.3.5 攻囲（Besiege）。ある陣営の君主が現在攻囲されていない敵拠点ロケールにあり、そしてその拠点の外側に敵君主が存在しなければ、その陣営色の1攻囲マーカーでロケールをマークする。攻囲する君主すべてが後にいなくなれば、すべての攻囲マーカーを取り除く。

野営：非包囲敵拠点を攻囲した後その命令カードの残りアクションすべてをスキップする。給食／支給／解散へ進む（4.8）。

プレイ特記：非包囲敵拠点へ侵入する君主は、攻囲の開始を拒否できない。

4.3.6 征服（Conquer）。チュートン陣営君主は敵がおらず黒色征服マーカーも配置されていない交易路に1征服マーカーを配置し、ロシア陣営君主はそこにあるすべての征服マーカーを取り除く（1.3.1、VP調整、2.2.5）。

4.4 戦闘（Battle）

ある陣営の行軍が、非攻囲下敵君主が最低1人存在するロケール内へ入りその敵が戦闘回避または撤退しなければ、戦闘が発生する。そのロケール内の攻囲下（4.3.5）ではないすべての君主は戦闘に参加しなければならない。戦闘および強襲チャートに下記ルールを要約している。特記：拠点への強襲（4.5.2）は野外戦闘と似ているが異なるルールに従う。



マーカー：君主がどこで戦っているかの備忘の為、戦闘／強襲マーカーで戦闘または強襲を行うロケールをマークすること。

4.4.1 戦闘配置（Battle Array）。両プレイヤーは、参加する陣営の君主シリンドラーをプレイヤーの好みに応じて、戦闘マットまたは君主マットのいずれかに配置する。

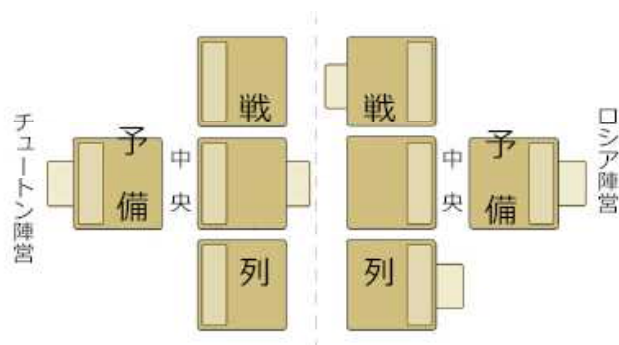
- 攻撃側がまず自身の君主を配置し、次に防御側が配置する。
- ある陣営は3つの戦列位置（左翼、中央、右翼）それぞれに君主1人を配置できる。他の君主は予備に配置して開始する。
- 活性化君主は戦列中央で開始しなければならない。次に攻撃側はまだ君主がいるなら戦列左翼および／または右翼の位置に各1人を配置し、残った君主は予備に配置する。

- 防御側は、攻撃側君主のいる各戦列正面に君主1人を配置しなければならない。最初は中央、次に左翼および／または右翼に配置し、残った君主はすべて予備となる。

特記：プレイヤーは、戦闘マットまたは君主マットによる戦列のどちらでも好みに応じて君主シリンドラーの配置に使用できる。



君主シリンドラーを戦列に配置した戦闘マット。



君主マットを使用した戦闘配置。

イベント：攻撃側次に防御側の順番で、該当する保持イベント（3.1.3）を必要に応じてプレイできる。

救援出撃：ある陣営が既に味方が攻囲されているロケールへ侵入（4.3.4）したら、被攻囲下君主は追加の命令アクションなしで攻撃に参加できる。攻撃側出撃部隊は前記のとおり、しかし防御側の背後に配置される。攻撃側出撃部隊の正面へ防御側予備を防御側戦列のように配置する。出撃部隊君主は防御側予備を攻撃するか、もし予備がいなければ防御側戦列を側面迂回する（4.4.2）。攻囲マーカーの効果（4.5.3）は、攻撃側出撃部隊による打撃のみに適用される。攻撃側が敗北したら出撃部隊君主は撤退して拠点へ戻り、その攻囲マーカーを1に減少させる（4.5.3）。

4.4.2 ラウンド（Rounds）。一度配置されると戦闘はラウンドとラウンドを継続し、ある陣営が戦場離脱するか君主すべてが敗走するまで続けられる。戦闘ラウンドは以下の手順を順番に実行する。戦場離脱？、再配置、打撃。各打撃ステップはヒット、防御、敗走の順で決定する。プレイ補助シートの戦闘と強襲表を参照すること。特記：戦闘におけるいくつかのイベント効果は、ラウンドによって異なる。

戦場離脱？：各戦闘ラウンド開始時、攻撃側次に防御側の順番で、自陣営の敗北を認めこのラウンド後損害を減少させて戦闘を終えることを宣言できる（4.4.3-4）。特記：戦闘は最低1ラウンド行う。

- このラウンドにおいて、敵は敗北側の命中に対して追撃効果を獲得する（以下を参照）。
- 追撃マーカーを攻撃側から戦場離脱側へ指し示すよう両陣営の間に追配置する。

再配置：次に、第1ラウンド以降の各ラウンドにおいて、両陣営は（次の順序で）下記のとおり君主を再配置する。

- 敗走。敗走した君主を戦闘配列から取り除く。それらはどの戦列位置を占めることもなく終了処理まで戦闘に参加できない。

・**前進**。予備にいる未敗走君主をカラになった戦列位置へ（各戦列につき1人）移動させる。

・**中央**。戦列中央位置がカラになったら、最初に攻撃側次に防御側はその空いている戦列中央位置を埋めるために、その陣営君主のいずれか1人を左翼または右翼から選択して移動させなければならない。

打撃：戦列にいるの君主部隊は、正対する敵君主部隊に打撃を行う。または（もし側面迂回なら）もっとも近い敵戦列の君主に打撃を行う。

・**側面迂回**。戦列にいる君主に正対する敵君主がいなければ、最も近い戦列の敵君主に打撃を行う。右翼または左翼は中央に打撃を行う。中央は左翼または右翼を選択する。側面迂回君主および正対君主それぞれのヒットを合計したのち端数を切り上げる。側面迂回した君主は、側面迂回された君主からのヒットを吸収できる。

・**主導権**。君主の打撃は次の順序で段階的に実行する。各段落は個別のステップを示している。同時にではなく、次のステップの打撃を行う前にすべてのヒット、防御判定、および敗走を解決する。
例：攻撃側は、攻撃側射撃で攻撃する前に防御側射撃のヒットを受ける。

- 1 射撃戦ステップ
 - a 防御側射撃
 - b 攻撃側射撃
- 2 白兵戦ステップ
 - a 防御側騎馬兵
 - b 攻撃側騎馬兵
 - c 防御側徒歩兵
 - d 攻撃側徒歩兵

合計ヒット：各ユニットは部隊と打撃の種類に応じ1/2、1、2ヒットを与える。部隊表を参照すること。そのステップの側面迂回および正対君主のヒットを合計して端数を切り上げる。特記：ダイスを振ってヒットを発生させるのではなく、部隊の打撃に基づいて自動的に決定される。

・**追撃**。戦場離脱側は、追撃側に対する総ヒット数を半分にする。ステップごとのすべての端数は切り上げる。



君主へのヒットの適用：ヒットは正対、被側面迂回、側面迂回敵君主の部隊に適用される。側面迂回君主を持つプレイヤーは、被側面迂回君主または正対君主のいずれかを選択してヒットを適用する。敗走君主により新たな側面迂回状態が発生するたびに、適宜残りのヒットを適用する。

防御：拠点、攻囲塹壕、いくつかのカード、およびほとんどの種類の部隊は防壁、装甲防御、回避、非装甲防御によりヒットを無効化する生存判定がある。部隊と拠点表を参照すること。イベントと能力（1.9.1）は、これらのダイス判定範囲の数値を加減算することで変更することができる。6.0項の「射撃戦における騎兵回避不可」可変ルールも参照すること。

例：装甲に「+1」すると1~3である装甲のダイス判定が1~4に上昇する。防壁を「-1」すると単一の攻囲マーカーは無効になる（4.5.2）。

・**ロシア側の射撃（Russian Archery）**。ロシア側の敵装甲防御を減少させる射撃（守備隊、4.5.2、または「ストレリツィ」、1.9.1、3.4.4）が通常射撃と混在する場合、減少効果のある1/2ヒットの端数を切り上げる。例：「ストレリツィ」3歩兵と3アジア騎兵のヒットは合計3であり、そのうち2ヒットは装甲-2を引き起こす。



防壁判定：強襲、出撃（4.5.2-3）またはイベント（1.9.1、3.1.3）において防壁または攻囲マーカーの効果を受けている君主は、ヒットをユニットへ割り振る前にそのステップで受けたヒット数の合計に等しいダイスを振る。その防壁の効果値（例えば「1-2」）または攻囲マーカーの合計以下のダイス毎に1ヒットを無効にする。

ユニットへのヒットの割り当て：防壁判定の後、所有者はヒットを吸収するユニットを選択する。各ヒット毎に防御判定を行い、失敗したらそのユニットは敗走する。農奴兵ユニットは自動的に

を敗走する。

重要：ユニットは各防御判定に成功する限り、連続して複数のヒットを吸収することで味方ユニットの盾となる。

ヒット判定：ユニットは以下のように防御する。

・**装甲（Armor）**。ヒットを割り当てられた装甲防御を持つユニットはダイスを振る。判定が装甲効果値内（部隊表上および／またはカード、1.9.1）なら、そのヒットは効果なし（敗走しない）となる。

・**回避（Evade）**。回避防御のあるユニットは射撃戦と強襲のヒット（4.5.2）に回避が使用できないことを除き、装甲と同様にヒット判定と吸収を行う。

・**非装甲（Unarmored）**。装甲または回避のない（もしくは回避が適用されない）非農奴兵ユニットは、代わりに判定結果が1でのみヒットによる敗走を免除される。

・**農奴兵（Serfs）**。農奴兵はユニットの防御判定を行わない。ヒットが割り当てられたら除去する。

敗走：ユニットは防御判定に失敗するとただちに敗走する。敗走ユニットを君主マットの敗走配置場所へ移動する。敗走したユニットはその戦闘で攻撃もヒットの吸収も行えない。

・君主は、最後の非敗走ユニットが敗走したらただちに敗走する。その君主を戦闘配置から取り除く。新たな側面迂回の状況がただちに発生する場合がある。

次ラウンド：両陣営とも戦場離脱せず且つまだ非敗走君主が最低1人ずつ残っていたら、新しいラウンドを戦場離脱？ステップ（前記参照）から開始する。それ以外の場合は以下に従い終了する。

4.4.3 戦闘の終了（Ending the Battle）。ある陣営がラウンド開始時に戦場離脱した、またはラウンド終了時に相手陣営が戦場離脱せず陣営に非敗走君主が残っていなければ、その陣営は戦闘に敗北する。以下に従い進行する。

退却、撤退、除去：敗北した全君主は以下のいずれかを行わなければならない。

・非攻囲下敵君主または拠点が存在しない1つの隣接ロケールへ退却する、または

・戦闘の発生したロケール内の自陣営拠点（もしあれば）へ撤退する、または

・永久除去する（1.5.1）。

所有プレイヤーは、以下の条件に従い上記各君主の結果を選択すること。

・防御側は、攻撃側がロケールへ侵入するために使用した経路に沿って退却することはできない。

・退却した行軍中の攻撃側は、侵入する前のロケールへ戻らなければならない（4.3.4）。

・攻撃側出撃は、拠点へ撤退しなければならない。

特記：君主は海港を使用して退却することはできない（4.7.3）。

特使：特使が撤退または退却するチュートン陣営君主と一緒にいた場合、ポーンを取り除いて「モデナのウイリアム」（1.4.1）を捨て札にする。

損失：両陣営は、以下の4.4.4項に従い、敗走部隊の除去を確認する。

接収：戦闘で敗北した陣営の君主は、ただちに物資を勝利側陣営の君主へ移送しなければならない場合がある。勝者は以下のような物資をロケール内にいる君主のマットへ配分する。

・敗北陣営の（撤退も退却も行えず）除去されたまたは戦場離脱（4.4.2-3）せず退却した君主は、海上船を除くすべての物資を移送する。

・戦場離脱して退却した君主は、すべての略奪品および過重状態にならず経路を退却できる数量を超過した糧秣を移送しなければならないが、他の物資は失わない。

・撤退した君主は、物資すべてを保持する。

プレイ特記：自陣営の拠点の外で防御することで、敗北による最悪の結果を回避できる。

デザイン特記：海上船は所在位置を抽象化しているため、決して接收できない。君主マット上の海上船マークは所有権のみを示している。海上船はマップ外にあるか海港、湖岸、河の間を移動しているのである。

軍役：敗北側陣営は退却した各君主に対してダイスを1個振り、その君主の軍役マークを（上級家臣軍役ルール、3.4.2を使用しているなら各家臣の軍役マークも）出目が1,2なら左へ1ボックス、3,4なら2ボックス、5,6なら3ボックス移動する。敗北側君主が拠点内へ撤退した場合、軍役マークの移動判定は行わない。

4.4.4 損失(Losses)。敗北君主の退却、撤退または略奪による永久除去（4.5.2）を実行した後、両陣営は敗走ユニットの結果を決定する。

・各敗走ユニット毎にダイスを1個振る。

・戦場離脱を宣言せずに退却した（4.4.2-3）君主の部隊ユニットは、判定で「1の目」が出なかったすべての敗走ユニットを除去する。

・他のすべての君主は、判定を各ユニット固有の装甲、回避、非装甲防御の値と比べる。使用する防御値については部隊表に示された部隊種類を使用するがイベント、能力、戦闘/強襲の状況による修正はない。アジア騎兵は常に回避値を使用する。

・判定が値内だった敗走ユニットを君主マットの部隊配置場所へ戻す。それらは敗走状態ではなくなる。判定に失敗した敗走ユニットは除去して保管場所へ戻す（軍役マークは置かれた場所に留まる）。

・戦闘または強襲ですべての部隊を失った君主は、ゲームから永久に除去する（1.5.1）。

4.4.5 終了処理 (Aftermath)。接收および損失の決定後、君主とロケールを以下のようにマークする。

・移動済/戦闘済：すべての攻撃側君主と防御側君主を移動済/戦闘済マークでマークする（まだマークされていなければ）。

・イベント：この戦闘または強襲で使用されたすべての保持イベント（3.1.3）を捨て札にする。

・攻囲：戦闘で攻囲を開始するか終了したら、攻囲マーク/征服マークを配置または除去し、それに応じてVPマークを調整する（4.3.4-6、4.5.2、5.1.1）。

・征服：交易路における戦闘で所有者が変われば、それに応じて征服状態とVPを調整する（4.3.6、5.1.1）。

・回復：この命令カードの残りアクションをすべてスキップして給食/支給/解散（4.8）へ進む。

重要：戦闘または強襲は現在の命令カードによる更なる命令アクションを妨げる。

4.5 攻囲、強襲、出撃 (Siege, Storm, Sally)

攻囲中ロケール内の君主（4.3.5）は攻囲強化、強襲または出撃（攻撃）を行うためのアクションを行うことができる。

4.5.1 攻囲(Siege)。攻囲中の君主は自身の命令カードの全アクションに使用して、次の手順で攻囲を強化することができる。

降伏？ 攻囲中のロケールに攻囲下君主がいなければ、攻囲陣営

は降伏判定を行うことができる。ダイス判定が攻囲マーク数以下であれば、拠点は降伏して下記のとおり征服される。

・攻囲マークを取り除く。拠点到征服マーク（拠点の種類を参照、1.3.1）を配置するか、既にある征服マークを取り除く。城マーク（「石工」1.8、1.9.1）があるならそれを裏返す。Novgorodの場合、ヴェーチェの硬貨すべて（1.3.3）を取り除く。VPを調整する（2.2.5、5.1）。

・協定(Terms)：攻囲による降伏で征服された拠点は、接收が発生しない（4.5.2）。



攻囲塹壕：拠点が降伏しなかった場合（攻囲側が自主的に判定を行わなかった場合も含む）、且つ攻囲陣営に拠点の収容値（①、②、③）と同数以上の君主がいるなら、1攻囲マークを加える（ロケールに最大4まで）。

デザイン特記：より大きな拠点を効果的に封鎖するためには、より多くの部隊を必要とした。

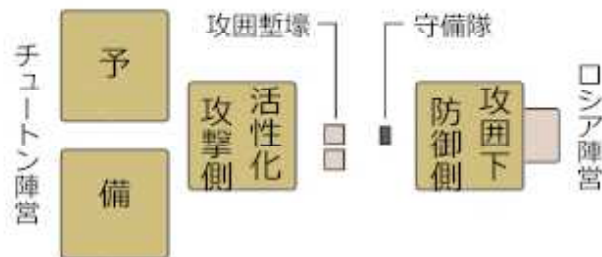
移動済/戦闘済：最後に、両陣営の君主を移動済/戦闘済マークでマークする。

プレイ特記：攻囲されたロケールの収容値より少ない君主の軍勢は、攻囲を強化して降伏を早めたり強襲を容易にすることはできない。しかし、攻囲下君主を飢えさせることはできる。攻囲下君主は通常解散する（3.3）。攻囲側はそのような解散を拒否できない。そして攻囲側へは「身代金」（1.9.1）を通じて硬貨を提供する。



4.5.2 強襲(Storm)。攻囲下拠点の外にいる君主は命令アクションを使用して攻撃を開始できる。以下の場合を除き戦闘ルール（4.4）に従って進める。戦闘及び強襲表を参照すること。特記：一部のイベントと能力は、戦闘には適用されるが強襲には適用されず、逆の場合もある。

配置：戦闘とは異なり、両陣営の最前列に君主を最大1人を配置し、活性化君主を持つ攻撃側から開始する。他の君主は予備で開始しなければならない。



強襲配置：チュートン陣営が、砦(収容値①)に収容されたロシア陣営君主1人に強襲している。

戦場離脱？ 各ラウンド開始時に、攻撃側（のみ）は強襲を終了できる。攻撃側は敗北する。下記の強襲終了へ進む。

再配置：戦闘とは異なり、第1ラウンド以降の各ラウンドにおいて最初に攻撃側次に防御側の順番で、戦列と予備の間で君主の配置を入れ替えることができる。

拠点の効果：

・攻囲下陣営は、その拠点の守備隊（1-3歩兵ユニットと拠点によっては1騎士ユニット、以下を参照）を受け取る。

・攻囲下陣営は、その拠点の防壁を使用する（4.4.2および拠点表）。

・攻囲陣営は、攻囲マークを自身の防壁として使用する（以下を参照）。

・騎馬兵が徒歩兵より先行する戦闘（4.4.2、戦闘および強襲表を参照）とは異なり、すべての防御側ユニットが攻撃側より先に白兵戦打撃を行う。

・攻撃側は、他のユニットで行うより先に装甲ユニットを優先させてヒットを吸収しなければならない。

守備隊：拠点表に示されている追加ユニットは、強襲中の防御に参加する。

・都市、Novgorod：3歩兵。

・司教区：3歩兵、加えて1騎士。

・城：3歩兵、加えて1騎士。

・砦：1歩兵。

強襲中の守備隊：

・守備隊の（騎士ではなく）歩兵は、白兵戦および射撃戦の両方を行える。敵の装甲防御は、守備隊歩兵の射撃ヒットに対して（能力「弩兵」があるかのよう）に-2される。

・守備隊は自身の打撃があるなら防御側君主の打撃に加える（端数切り上げ）が、それ以外の場合は君主の打撃に影響しない。守備隊は防御側君主とは別個であり、その君主に影響を与えるカード効果は無視する。例：攻囲下のチュートン陣営君主ユニットは能力カード「バリスタリ」を通じてのみ射撃を行え、「ハルブリューダー」は守備隊の装甲に影響を及ぼさない。

・防御側は、すべてのヒットを守備隊ユニットがすべて敗走するまで割り当てなければならない。その後防御側の戦列君主ユニットがヒットを吸収する。

・敗走し強襲が終了するたびに、守備隊ユニットは保管場所へ戻る。

・守備隊ユニットは、過去の強襲アクションに関係なく完全な状態で敵の各強襲アクションにおいて防御する。

攻囲塹壕：攻囲側はロケール内にあるすべての攻囲マーカーを攻撃を行う君主（達）の前に配置する。それらの君主は強襲の間、射撃戦と白兵戦の両方に対して包囲マーカー数に等しい値の防壁を持つ。

例：3攻囲マーカーを持つ君主の強襲は、防壁 1-3 の効果を得る。

強襲の終了：終了ラウンド数が包囲マーカー数と等しくなれば強襲は終了する。

・防御側がすべて敗走していない限り、攻撃側が敗北する。敗北した攻撃側は退却を行うことも接收されることもない。攻撃側が残っているならそのロケールは攻囲されたままである。攻囲マーカーをマップ上へ戻し終了処理（4.4.5）へ進む。

・防御側が敗北した場合、拠点は下記のとおり略奪される。

・両陣営の部隊は戦闘ごとに損失を被る（4.4.4）が、例外として敗走した防御側ユニットは常に防御で判定し、攻撃側敗走ユニットは判定が「1」以外なら除去される。

・その場にいたすべての君主は予備にいた君主も含め、移動済／戦闘済マーカーでマークする。特記：強襲を行ったロケールにいた君主は何も関与しなかった訳ではない。使用したかどうかにかかわらず、それらがアクションに利用可能であっても移動済／戦闘済マーカーでマークされ終了してしまう。

略奪：攻囲下の防御側が強襲で敗北すると、

・敗北したすべての君主（1.5.1）を永久に除去し、その君主から接收する（海上船を除くすべての物資、4.4.3）。

・攻囲側は拠点を征服する。征服マーカー（1.3.1）を配置または除去し、暦（2.2.5、5.1）上のVPマーカーを調整する。攻囲マーカーを除去する。

・拠点からの接收。攻囲側は、各拠点のVP（1.3.1、拠点表）と同数の戦利品、糧秣および硬貨を受け取り君主マットへ分配する。

チュートン陣営君主がNovgorodを接收したら、ヴェーチェにあるすべての硬貨も接收（1.3.3）として受け取る。例：都市を略奪すると2戦利品、2糧秣、2硬貨を獲得する。

・終了処理（4.4.5）へ進む。

4.5.3 出撃(Sally)。攻囲下君主は命令を使用して、戦闘において攻囲側を攻撃できる（4.4）。その場にいるすべての攻囲下君主が攻撃する。それらの君主は防壁や守備隊を受け取ることができない（4.5.2）。防御側は、強襲（4.5.2）と同じように攻囲塹壕を受け取る。防御側が敗北して退却すれば通常攻囲は終了する。攻撃側が敗北したら拠点内へ撤退（退却ではない、4.4.3）しなければならない。特記：活性化した攻囲下君主は出撃またはパスのみ実行できる（4.7.5）。

襲撃：出撃した攻撃側が敗北した場合、そのロケール内の攻囲マーカーは1個を除きすべて取り除く（出撃による攻囲塹壕へのダメージを反映している）。攻囲は継続する。

4.6 補給 (Supply)

非攻囲下君主は、補給源である自身の本拠地に加え、海港またはNovgorodを補給源として利用するなら使用可能海上船から、糧秣を君主マットへ追加する命令アクションを使用できる。

4.6.1 補給源の選択 (Select Supply Source)。可能な補給源には活性化君主の本拠地、ラスプーチサまたは夏期において海上船があればチュートン陣営は海港、ロシア陣営はNovgorodが含まれる。活性化君主は、適切な輸送力によって各補給元へ通じるロケールと経路からなる途切れのない補給路がなければならない（下記を参照）。分かりやすくするため補給源マーカーでロケールをマークすること。

特記：「大主教区」のNovgorodおよび「オルデンスブルゲン」の直轄領（1.3.1、1.9.1）は、紋章シンボルで示された本拠地に加え、2つ目の本拠地とみなす。

4.6.2 補給路の選択 (Select Supply Routes)。補給源を使用するには、活性化君主が自身のいるロケールと補給元の間に補給路がなければならない。補給路は、活性化君主と補給元の間のロケールと通路の途切れのない連続であり、輸送力によって設定される。

・補給路は敵が攻囲下でない限り敵の君主、拠点、または征服マーカーの存在するロケールへ入ることができない。

ブレイ特記：チュートン陣営は上記ルールで妨げられない限り、ルーシ内の海港を補給源として利用できる。

輸送力：補給源を使用するためには、活性化君主はその補給源への補給路の各経路ごとに使用可能輸送力（1.7.4）を最低1個所有または共有していなければならない。特記：補給源にいる君主はその補給源への補給路を設定するための輸送力を必要としない。

重要：補給元と補給路はそれぞれ分けて判断する。君主は1輸送力の使用により複数補給元への補給路を（その補給路にある各経路を保持できるなら）設定できる。

共有：活性化君主がいるロケール内の君主は補給路を設定するため輸送力（1.5.2）を共有することができる。また海上船を共有することでチュートン陣営は海港、ロシア陣営はNovgorodを通じて糧秣を追加することができる（4.6.3）。

4.6.3 糧秣の追加(Add Provender)。活性化君主は、補給路が設定された補給源として機能する最大2箇所までの本拠地から、各1糧秣を受け取る。加えて補給源としてのNovgorod（ロシア陣営の場合）または海港（チュートン陣営の場合）へ補給路が設定できるなら、使用可能海上船ごとに1糧秣、最大2まで受け取る。望むなら君主は獲得数より少ない糧秣を受け取ることもできる。

特記：冬期中は海上船は使用できないことから、補給を供給するのは本拠地のみである（1.7.4）。

4.7 その他の命令 (Other Commands)



4.7.1 徴発 (Forage)。荒廃していないロケール (4.7.2) にいる非攻囲下君主は、1命令アクションを使用して下記の条件でマットへ1糧秣を追加できる。

・その君主が友好的拠点にいる、または

・現在の季節が夏期である (冬期およびラスプーチサは不可)。

プレイ特記：徴発は補給元や輸送力を必要としないが、補給より制限が大きい。



4.7.2 荒廃 (Ravage)。非攻囲下君主は、非征服または非友好的且つ非荒廃の敵領域 (1.3.1) ロケールにおいて、1命令アクションを使用してロシア陣営なら白色、チュートン陣営なら黒色の荒廃1/2VPマークをそのロケールへ配置できる。VPを調整する (2.2.5、5.1)。

・1糧秣をその君主のマットへ追加する。そのロケールが地方以外の種類 (拠点、街、交易路) なら、1戦利品も追加する。

プレイ特記：荒廃は敵ロケール内の拠点 (4.3.5) を攻囲しているときに効果的である。



4.7.3 海上移動 (Sail)。冬期ではなく、ラスプーチサおよび夏期の海港 (1.3.1) にいる非攻囲下君主は、その君主の命令カードの全アクションを使用することで、敵の非攻囲下君主がいない他の海港へ直接移動することができる。その君主または君主の移動集団は、共有 (1.5.2) を含め必要数の海上船を所有していなければならない。元帥は他の君主も連れて行くことができる (4.3.2)。士官は下位君主を連れて行かなければならない (4.1.3)。チュートン陣営の君主は特使 (1.4.1) を連れていくことができる。

・チュートン陣営の君主が海上移動するためには、騎馬兵ユニット毎に海上船を最低1所有していなければならない (1.6)。

・ロシア陣営の君主が海上移動するためには、騎馬兵ユニット毎に海上船を最低2所有していなければならない。

・加えて海上移動を行う君主は、糧秣毎に最低1の海上船と、戦利品毎に2の海上船を所有していなければならない。

攻囲：敵の非攻囲拠点へ海上移動したら、攻囲マークを配置する。

移動済／戦闘済：海上移動した君主は、移動済／戦闘済マークでマークする。

プレイ特記：君主は、海上移動で敵の領域へ入り敵の拠点を攻囲できるが、敵の君主を攻撃することはできない。

デザイン特記：ロシア陣営のより狭くより浅い喫水船は、より少ない馬しか運ぶことができなかった。



4.7.4 徴税 (Tax)。自身の本拠地にいる非攻囲下君主は、自身の命令カード全アクションを使用して、1硬貨をマットに追加する。

4.7.5 パス (Pass)。君主は、自身のアクションの一部または全部を使用する代わりに、パス (何もしない) を選択できる。

4.8 給食／支給／解散 (Feed/Pay/Disband)

各命令カードの終了時 (行軍、戦闘回避、戦闘、攻囲、強襲、海上移動に関与したことにより) 移動済／戦闘済マークでマークされた両陣営の君主は、自身の部隊に対し給食を実行しなければならない。次に両陣営の全君主が支給を受け、そして解散する場合がある。



4.8.1 給食 (Feed)。移動済／戦闘済マークでマークされた両陣営の各君主 (最初にチュートン陣営、次にロシア陣営) は、糧秣または戦利品マークを除去しなければならない。6以下のユニットを所有する君主1人につき1、7以上のユニットを所有する君主1人につき2である。支給を実行するにおいて、要求を超える物資を除去できない (1.7.2)。特記：戦利品による給食は友好的ロケール内の君主へのみ行えるが (3.2.2)、給食はどこでも行える。

共有：最初に、すべての君主は自身のマットから糧秣および戦利品を使用して自身の部隊に対して給食を行わなければならない。次に君主は、同じロケール内の糧秣と戦利品すべて消費したにも拘らず不足した他君主部隊に対して、糧秣と戦利品を消費して給食しなければならない (1.5.2)。プレイヤーは糧秣と戦利品の消費を拒否できない。例えその支給の必要数に足りなくても、すべての糧秣と戦利品を使用しなければならない。

非給食：必要数の糧秣または戦利品を受給していない君主の軍役マーク (および上級ルールを使用している場合その君主の家臣軍役マーク) を1四十日ボックス左へ移動させる。糧秣または戦利品を2を必要とするが1しか利用できなかった君主も、1物資を消費した後非給食ペナルティを受ける。

4.8.2 支給と解散 (Pay and Disband)。続いて、最初にチュートン陣営次にロシア陣営の君主は、徴収 (3.2) と同じように支給を受け取ることができる。次に両陣営すべての君主は、軍役期限 (3.3) に従い解散を確認しなければならない。

4.8.3 マークの除去 (Remove Markers)。すべての君主から移動済／戦闘済マークを取り除き、(もしあるなら) 相手陣営の次の命令カードへ進む。

4.9 戦役の終了 (End Campaign)

両陣営の計画山札にある命令カードをすべて公開したら、この四十日は終了する。

4.9.1 ゲーム終了 (Game End)。終了した戦役がシナリオ最後の四十日ならゲームは終了し最も高いVP側が勝利する (5.3)。そうでなければゲームは継続する。

4.9.2 耕作と収穫 (Plow and Reap)。最後の夏期四十日終了時 (次は初冬期)、全君主はすべての荷車を櫓へ裏返さなければならない。晩冬期終了時 (次はラスプーチサ) は代わりにすべての櫓を荷車へ裏返す。その後各君主は、櫓または荷車を元の数の半分に減らした後端数を切り上げる。例：夏期の終了時、5荷車を持ち櫓を持たない君主は3櫓を持って冬期に入る。

デザイン特記：駄載獣は夏期または冬期には利用できたが季節ごとの重要な農作業に戻らなければならなかった。

4.9.3 浪費。チュートン陣営次にロシア陣営プレイヤーは、いずれかの物資2個以上または「この君主」能力カード2枚以上所有している各召集君主から、それらの1物資または1能力カードを選択して除去しなければならない。特記：消耗は君主のみに適用する。グェーチェボックスや「この君主」能力以外のカードには影響しない。

例：マットに2川船、1糧秣、カード1枚を所有する君主は、2川船を所有しているためアイテム1個を除去しなければならない。所有プレイヤーは川船、糧秣、カードのうち除去する1つを選択できる。

4.9.4 リセット (Reset)。次の四十日の準備。

・士官と下部君主のスタックを解除する (4.1.3)。

- ロシア陣営のマットからすべての農奴兵を（攻囲下でも）「スメルディ」カードへ移す。
- すべての「この戦役」イベントを捨て札にする（3.1.3）。
- チュートン陣営プレイヤー次にロシア陣営の順番で、戦争術カードを何枚でも捨て札にして自身のデッキへ戻すことができる。
- 戦役マーカーを次の四十日ボックスへ進め、マーカーを徴収（2.2.2）面へ裏返す。次の四十日が新年最初の晩冬期四十日且つ戦場にある「十字軍」カードが有効なら、捨て札にして夏季十字軍を解散させる（3.4.2）。

5.0 勝利(VICTORY)

陣営はプレイ中直ちに勝利する場合がある。それ以外はシナリオの最後に勝利を判定する。

5.1 勝利ポイントの獲得



暦（2.2.5）上の勝利ポイント（VP）を確認する。陣営は下記のとおりVPを獲得する。



- マップ上の自陣営征服マーカー（1.3.1、1.8、4.5.1）毎に1VP（ヴェンチェボックス内も含む、3.4.2）。
- マップ上の自色の城マーカーごとに1 VP（1.8、1.9.1）。
- マップ上の自陣営荒廃マーカー（1.8、4.7.2）毎に1/2VP。
- プレスカウー1240年シナリオにおいて、いずれかの方法でマップ上から除去された敵君主1人毎に1VP。

5.2 戦役の勝利 (Campaign Victory)

戦役（4.0）中のいずれかの時点において、ある陣営の召集君主がマップ上にいなければ、ゲームは即座に終了する。VPに関係なくもう一方の陣営が勝利する。

5.3 シナリオの勝利 (End of Scenario Victory)

シナリオ最後の戦役終了まで両陣営とも勝利しなければ、VPの高い陣営が勝利する。同数の場合、引き分ける。

6.0 シナリオ

秘匿マットオプション(1.5.2)、選択ユニットカウンター(1.6)、上級家臣従軍ルール(3.4.2)、および/または「射撃戦における騎兵回避不可」選択ルール(以下)を使用するかについて合意する。2.1項のテーブル上の並べ方を参照し、以下のページからシナリオを選択して配置する。

マップと暦：マーカーとシリンダーを記載通り配置する。

君主マット：召集済君主のマットを、召集と同様に初期配置部隊、物資、家臣マーカーと一緒に配置する(3.4.1)。

- 各プレイヤー(チュートン陣営次にロシア陣営)は、マットに示された「任意」、または海上船不可とあるなら海上船以外の「任意」の輸送力を選択する。特記：いくつかの君主は一定数の海上船を所有して開始する。
- 特殊家臣以外の家臣（3.4.2）は使用可能であり、自身の家臣軍役マーカー（紋章を表）を君主マット上に配置する。

「射撃戦における騎兵回避不可」選択ルール

1240年から1242年の間におけるロシア側軍勢の移動する馬から射撃する射手の戦闘は、歴史的な論争の的になっている。バックグラウンドブックの戦争術、ロシア陣営能力 R10 「ステップの戦士」を参照。それらの余地を残すために、

- 回避防御無視。アジア騎兵ユニットの防御は他の非装甲ユニットと同様に常に「1」でのみ成功する。

デザイン特記：このオプションの使用は、アジア騎兵はアジア流に戦う草原の戦士やロシア人ではなく、騎乗するが戦闘では下馬またはその場に止まって戦う射撃兵を表している。

プレスカウー1240年

辺境の司教ヘルマン・フォン・ブックスホーフェンは、ノヴゴロドの「分裂派」ヘカトリックの一撃を突きつける。

季節：これはチュートン陣営の攻勢を扱う短期シナリオである(四十日2回のみ)。1240年夏期最初の徴収(第1四十日ボックス)からその夏の終わりまでプレイする。

マップ上のマーカー：無し。

召集済：君主のマップ上の開始位置。

チュートン陣営 -



Hermann(元帥)
Dorpatに配置



Knud&Abel
Revalに配置



Yaroslav
Odenpähに配置

ロシア陣営 -



Gavrilo
Pskovに配置



Vladislav
Nevaに配置

ヴェーチェ：1白色VP征服マーカー

暦：

- ・第1ボックスに白色勝利マーカー、徴収マーカー、RudolfとDomashのシリンダー。
- ・第2ボックスにYaroslavの軍役マーカー。
- ・第3ボックスにKnud & AbelとVladislavの軍役マーカー。
- ・第4ボックスにHermannとGavriloの軍役マーカー。

プレイから除去：その他全君主のシリンダー、マット、軍役マーカー。

勝利：敵君主が解散または除去される毎に1VPを獲得する。暦上の円形マーカーで記録する。



「プレスカウ」暦上の配置とシナリオ期間。

ワトランドー1241年

ヘルマンのブスコフにおける成功に続き、チュートン勢はノヴゴロド統治下にある異民族-大半が異教徒であるヴォド人を征服するための計画に同意する。

季節：チュートン陣営が再びルーシに侵入する中期シナリオ(最大5回の四十日)である。1240年初冬期第2徴収から1241年ラズプーチサの終了までをプレイする。

マップ上のマーカー：

- ・黒色征服マーカーをIzborskに配置。
- ・2黒色征服マーカーをPskovに配置。
- ・黒色荒廃マーカーをPskovおよびDubrovnoに配置。

召集済：

チュートン陣営 -



Andreas
Fellinに配置



Knud&Abel
Wesenbergに配置



Yaroslav
Pskovに配置

ロシア陣営 -

- ・DomashをNovgorodに配置



ヴェーチェ：1白色VP征服マーカー、1硬貨

暦：

- ・第1ボックスに白色勝利マーカー。
- ・第4ボックスに黒色勝利マーカー、徴収マーカー、Heinrich、Rudolf、Vladislav、Kareliansのシリンダー。
- ・第5ボックスにAndreyのシリンダー、Yaroslavの軍役マーカー。
- ・第6ボックスにKnud&Abelの軍役マーカー。
- ・第7ボックスにAleksandrのシリンダー、AndreasとDomashの軍役マーカー。
- ・第8ボックスにHermannのシリンダー。

プレイから除去：Gavriloのシリンダー、マット、軍役マーカー(彼は1240年夏期に死亡している)。



「ワトランド」暦上の配置とシナリオ期間。

公子の帰還 1241年から1242年

チュートン勢のルーシへの植民に伴い、彼らの襲撃が大都市にまで到達するに及び、ついにノヴゴロド人と大公は対応の見解が一致するに至った。

季節：これはより長期のシナリオ（8回の四十日）で、ロシア陣営がチュートン陣営の侵攻に対して反撃する戦役である。1241年夏期（第9四十日ボックス）から1242年ラスプーチサの終了までプレイする。

マップ上のマーカー：

- ・黒色征服マーカーをKaibolovoとKoporyeに、黒色城マーカーをKoporyeに配置。

- ・黒色征服マーカーをIzborskに配置。

- ・2黒色征服マーカーをPskovに配置。

- ・黒色荒廃マーカーをVod、Zheltsy、Sablia、Pskov、Dubrovnoに配置。

召集済：

チュートン陣営 -

- ・Andreas Koporyeに配置

ロシア陣営 -

- ・Aleksandr Novgorodに配置



ヴェーチェ：3白色1VP征服マーカー、2硬貨。

暦：

- ・第3ボックスに白色勝利マーカー。

- ・第9ボックスに黒色勝利マーカー、徴収マーカー、Hermann、Rudolf、Yaroslav、Andrey、Kareliansのシリンダー。

- ・第10ボックスにVladislavのシリンダー。

- ・第11ボックスにHeinrich、Knud&Abel、Domashのシリンダー。

- ・第12ボックスにAndreasの軍役マーカー。

- ・第13ボックスにGavriloのシリンダー（Gavriloは1240年夏期に死亡しているが、ここでは親アレクサンドル・ブスコフ人の潜在的な結集を表している）。

- ・第14ボックスにAleksandrの軍役マーカー。



「公子の帰還」暦上の配置とシナリオ期間。

公子の帰還 ニコル・ヴァリアント

『ノヴゴロド年代記』とは対照的に、David Nicolleは著書『ペイブス湖1242年』（オスプレイ社）においてチュートン勢のブスコフへの攻撃は1240年ではなく1241年に行われ、合わせてチュートン勢はチュド湖南側で攻勢に出たところアレクサンドルはその北側で反撃を行ったとしている。

季節：これも長期シナリオ（最大8回の四十日）であるが、チュートン陣営の侵攻の時期について解釈を変更している。1241年夏期の徴収（第9四十日ボックス）から開始し、1242年ラスプーチサの終了までプレイする。

マップ上のマーカー：

- ・黒色征服マーカーをKaibolovoとKoporyeに、黒色城マーカーをKoporyeに配置。

- ・黒色荒廃マーカーをVod、Zheltsy、Tesovo、Sabliaに配置。

召集済：

チュートン陣営 -



Andreas
Riga に配置



Hermann
Dorpat に配置



Knud&Abel
Koporye に配置

ロシア陣営 -



Aleksandr
Novgorod に配置



Gavrilo
Pskov に配置

ヴェーチェ：3白色1VP征服マーカー、2硬貨。

暦：

- ・第3ボックスに白色勝利マーカー。

- ・第5ボックスに黒色勝利マーカー。

- ・第9ボックスに徴収マーカー、Rudolf、Yaroslav、Andrey、Kareliansのシリンダー。

- ・第10ボックスにVladislavのシリンダー。

- ・第11ボックスにHeinrich、Domashのシリンダー、Knud&Abelの軍役マーカー。

- ・第12ボックスにAndreas、Hermann、Gavriloの軍役マーカー。

- ・第14ボックスにAleksandrの軍役マーカー。



「ニコル・ヴァリアント」暦上の配置とシナリオ期間。

ペイプス湖ー1242年

アレクサンドルは、コポリエ再征服後デンマーク人を西方へ押し戻すよりプスコフを解放しドルパットの復讐を果たすことを選び、彼の軍勢を鼓舞した。

季節：これはロシア陣営が攻勢に出る中期シナリオ（最大4回の四十日）である。1242年晩冬期第1徴収（第13四十日）から開始し、1242年ラスプーチサの終了までプレイする。

マップ上のマーカー：

- 白色城マーカーをKoporyeに配置。
- 黒色征服マーカーをIzborskに配置。
- 2黒色征服マーカーをPskovに配置。
- 黒色荒廃マーカーをVod、Zheltsy、Tesovo、Sablja、Pskov、Dubrovnoに配置。

召集済：
チュートン陣営 -



Hermann(元帥)
Dorpat に配置



Yaroslav
Pskov に配置

ロシア陣営 - すべてNovgorodに配置



Aleksandr



Andrey



Domash



Karelians

ヴェーチェ：4白色1VP征服マーカー、3硬貨。

暦：

- 第5ボックスに白色勝利マーカー。
- 第6ボックスに黒色勝利マーカー。
- 第13ボックスに徴収マーカー、Heinrich、Knud&Abel、Rudolf、Gavriloのシリンドー(ここでの Gavrilo は、親アレクサンドル・プスコフ人の結集を表している)。
- 第14ボックスにYaroslavのシリンドー。
- 第15ボックスにVladislavのシリンドー。
- 第16ボックスにHermann、Aleksandr、Andrey、Domashの軍役マーカー。

プレイから除去：Andreasのシリンドー、マット、軍役マーカー(Andreasは1241年のロシア戦役で死亡した)。



「ペイプス湖」暦上の配置とシナリオ期間。

ノヴゴロド十字軍 1240から1242年

アレクサンドルがスウェーデン人を撃退したことで、ヴェーチェは公子を解任し、ノヴゴロド独自の防衛を任せることに安全を感じていた。しかし湖の向こうでは、和解したチュートン騎士団とデンマーク人が今や新たな獲物となったルーシに目を向けていた。

季節：これはドイツおよびデンマークの侵攻とネフスキーの反撃を描いた全期間シナリオである。1240年夏期の徴収（第1四十日ボックス）から開始し、1242年ラスプーチサの終了までプレイする（最大16回の四十日ボックス）。

マップ上のマーカー：無し。

召集済：

チュートン陣営 -



Hermann(元帥)
Dorpat に配置



Knud&Abel
Reval に配置



Yaroslav
Odenpähに配置

ロシア陣営 -



Gavrilo
Pskov に配置



Vladislav
Neva に配置

ヴェーチェ：1白色1VP征服マーカー。

暦：

- 第1ボックスに白色勝利マーカー、徴収マーカー、Andreas、Heinrich、Rudolf、Domashのシリンドー。
- 第2ボックスにYaroslavの軍役マーカー。
- 第3ボックスにKareliansのシリンドー、Knud&Abel、Vladislavの軍役マーカー。
- 第4ボックスにHermann、Gavriloの軍役マーカー。
- 第5ボックスにAleksandr、Andreyのシリンドー。



「ノヴゴロド十字軍」暦上の配置とシナリオ期間。

用語と索引

40-Days(四十日)— 暦ボックス、あるターン(1.3.2)。
Active(活性化)— 戦役での所作(4.0)。
Adjacent(隣接)— 経路による接続(1.3.1)。
Approach(侵入)— 敵へ向かう行軍(4.3.4)。
Archbishopric(大主教区)— 能力による本拠地(1.3.1)。
Archery(射撃)— 打撃の種類(4.4.2)。
Armor(装甲)— ユニットの防御判定(4.4.2)。
Array(配置)— 戦闘または強襲における君主(4.4.1)。
Arts of War(戦争術)— カード、デッキ(1.9.3.1)。
Asiatic Horse(アジア騎兵)— 部隊の種類(1.6)。
Asset(物資)— 硬貨、戦利品、糧秣、輸送力(1.7)。
Attack(攻撃)— 戦闘または強襲における活性化側の交戦(4.4.4.5.2)。
Avoid Battle(戦闘回避)— 敵の侵入からの後退(4.3.4)。
Battle(戦闘)— 行軍により発生した戦闘(4.4)。
Battle mat(戦闘マット)— 選択配置(4.4.1)。
Besieged(攻囲下)— 攻囲を受けた状態(4.3.5)。
Bishopric(司教区)— 拠点の種類(1.3.1)。
Boat(河舟)— 輸送力の種類(1.7.4)。
Calendar(暦)— ターン、軍役、勝利を記録するボードの部分(1.3.2.2.2)。
Call to Arms(動員令)— 徴収の一部(3.5)。
Campaign(戦役)— 各四十日のフェイズ(4.0)。
Capability(能力)— カードの機能(1.9.1.3.4.4)。
Capacity(収容力)— 拠点の機能(1.3.1)。
Cart(荷車)— 輸送力の種類(1.7.4)。
Castle(城)— 拠点の種類(1.3.1)。
City(都市)— 拠点の種類(1.3.1)。
Coat of Arms(紋章)— 君主のシンボル(1.5.1)。
Coin(硬貨)— 物資の種類(1.7)。
Command(命令)— 能力値(1.5.3)、カード(1.9.2)、活性化(4.2)、アクション(4.3-7)。
Commandery(直轄領)— 能力による本拠地(1.3.1, 1.9.1)。
Concede the Field(戦場離脱)— 戦闘を終了させる敗北宣言(4.4.2)。
Conquerable(征服可能)— ロケールの機能(1.3.1)。
Conquered(征服)— VP マーカー(1.3.1.5.1)。
Crossbowmen(弩兵)— 対装甲アドバンテージを持つ射撃兵(1.9.1.4.5.2)。
Cylinder(シリンダー)— 君主のコマ(1.5.1)。
Defend(防御側)— 攻撃を受けること(4.4.4.5.2)。
Disband(解散)— マップからの君主の除去(3.3)。
Encamp(野営)— 攻囲開始による命令アクションの終了(4.3.5)。
Endanger(危機)— 特使の除去(1.4.1)。
Evade(回避)— ユニットの防御判定(4.4.2)。
Event(イベント)— 戦争術カードの機能(1.9.1)。
Fealty(忠誠)— 君主の能力値(1.5.3)。
Feed(給食)— 行軍後／戦闘後の食事(4.8.1)。
Flank(側面迂回)— 非正対戦闘(4.4.2)。
Foot(徒歩兵)— 部隊の分類(1.6)。
Forage(徴発)— 命令アクション(4.7.1)。
Forces(部隊)— 徒歩兵および騎馬兵ユニット(1.6)。

Front(戦列)— 配置の前列(4.4.1)。
Garrison(守備隊)— 強襲防御ユニット(4.5.2)。
Greed(強欲)— 除去制限(1.7.2,3.1.4)。
Higher Authority(高位機関)— 特使、ヴェーチェ(1.4)。
Hit(ヒット)— ユニットに損害を与える戦闘効果(4.4.2)。
Hold/Held(保持／保持した)— イベントの種類(1.9.1)。
Horse(騎馬兵)— 部隊の分類(1.6)。
Initiative(主導権)— 打撃の順序(4.4.2)。
Knights(騎士)— 騎馬兵部隊の種類(1.6)。
Laden(過重状態)— 物資による速度低下(4.3.2)。
Legate(特使)— 高位機関、紫色ボンコマ(1.4.1.3.5.1)。
Levy(徴収)— 各四十日のフェイズ(3.0)、プレイへの追加(3.4-3.5)。
Lieutenant(士官)— 一時的に他の君主を率いる君主(4.1.3)。
Light Horse(軽騎兵)— 部隊の種類(1.6)。
Locale(ロケール)— マップのスペース(1.3.1)。
Loot(戦利品)— 物資の種類(1.7)。
Lord(君主)— 軍事指導者(1.5.1)。
Lordship(統治)— 君主の能力値(1.5.3)。
Loss(損失)— 戦闘におけるユニットの除去(4.4.4)。
Lower Lord(下部君主)— 士官に率いられること(4.1.3)。
Map(マップ)— ゲームボードの部分(1.3.1)。
March(行軍)— 命令の種類(4.3)。
Marshal(元帥)— 君主を率いる君主(1.5.1)。
Mat(マット)— 君主用ディスプレイ、配置(1.5.4.4.1)。
Men-at-Arms(歩兵)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Militia(民兵)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Moved/Fought(移動済／戦闘済)— マーカー(4.3.4.4.4.8)。
Muster(召集)— 徴収セグメント(3.4)、プレイの導入(3.4-3.5)。
Novgorod(ノヴゴロド)— 拠点の種類(13.1)。
On Map(マップ上)— ロケールにいるプレイに有効な状態(1.3.1)またはヴェーチェボックス内(1.3.3)。
Pass(パス)— 命令カード(1.9.2,4.2.3)、命令アクション(4.7.5)。
Pay(支給)— 硬貨または戦利品を消費すること(3.2.1-2)。
Plan(計画)— 命令カードの山(4.1)。
Protection(防御)— 生存判定(4.4.2)。
Provender(糧秣)— 物資の種類(1.7)。
Pursuit(追撃)— 戦闘アドバンテージ(4.4.2)。
Raid(襲撃)— 出撃による攻囲減少(4.5.3)。
Rasputitsa(ラスプーチサ)— ある季節(2.2.1)。
Ravage(荒廃)— 命令アクション(4.7.2)。
Ready(準備状態)— 召集が可能であること(3.4.1-2)。
Recovery(回復)— 戦闘または強襲の終了処理における命令アクションの終了。
Region(地方)— ロケールの種類(1.3.1)。
Relief Sally(救援出撃)— 外部からの侵入による攻撃への攻囲下君主の参加(4.4.1)。

Reserve(予備)— 配置の後列(4.4.1,4.5.2)。
Retreat(退却)— 戦闘による強制的後退(4.4.3)。
Rout(敗走)— ユニット／君主への戦闘損害(4.4.2)。
Sack(略奪)— 強襲により獲得した接収(4.5.2)。
Sail(海上移動)— 海港への移動アクション(4.7.3)。
Sally(出撃)— 攻囲下の攻撃(4.4.1,4.5.3)。
Seaport(海港)— ロケールの機能(1.3.1)。
Season(季節)— 一組の四十日(2.2.1)。
Seat(本拠地)— 拠点の機能(1.3.1)。
Serfs(農奴兵)— 部隊の種類(1.6)。
Sergeants(騎兵)— 騎馬兵の種類(1.6)。
Service(軍役)— 君主／家臣の能力値(1.5.3-4)、マーカー(1.5.1)、上級ルール(3.4.2)。
Share(共有)— 他の君主に物資を使用すること(1.5.2)。
Ship(海上船)— 輸送力の種類(1.7.4)。
Siege(攻囲)— マーカー(4.3.5)、アクション(4.5.1)。
Siege Capacity(攻囲収容力)— 収容力を参照(1.3.1)。
Siegeworks(攻囲塹壕)— 攻囲側の防壁(4.5.2)。
Sled(橇)— 輸送力の種類(1.7.4)。
Source(補給元)— 補給の供給源(4.6)。
Special Vassal(特殊家臣)— 家臣の種類(1.5.4)。
Spoils(接収)— 戦闘／強襲で獲得すること(4.4.3, 4.5.2)。
Storm(強襲)— 命令アクション(4.5.2)。
Strike(打撃)— ヒットを与えること(4.4.2)。
Stronghold(拠点)— ロケールの種類(1.3.1)。
Summer(夏期)— ある季節(2.2.1)。
Supply(補給)— 命令アクション(4.6)。
Supply Route(補給路)— 輸送力によるロケールと経路の繋がりが(4.6.1)。
Supply Source(補給源)— 補給によって糧秣を供給するロケール(4.6.1)。
Surrender(降伏)— 攻囲による占領(4.5.1)。
Tax(徴税)— 命令アクション(4.7.4)。
Terms(協定)— 接収のない降伏(4.5.1)。
This Lord(「この君主」)— 能力の種類(3.4.4)。
Town(街)— ロケールの種類(1.3.1)。
Trackway(陸路)— 陸上の経路(1.3.1)。
Trade Route(交易路)— ロケールの種類(1.3.1)。
Transport(輸送力)— 物資の種類(1.7.4)。
Unit(ユニット)— 部隊コマ(1.6)。
Unarmored(非装甲)— ユニット防御判定(4.4.2)。
Unready(準備未了)— 召集できないこと(3.4.1-2)。
Usable(使用可能)— 季節と経路により有効である輸送力(1.7.4)。
Vassal(家臣)— 君主が召集可能な部隊(1.5.4)。
Veche(ヴェーチェ)— 高位機関(1.4.2,3.5.2)。
Walls(防壁)— 全体の生存判定(4.5.2)。
Wastage(浪費)— 物資と VP マーカーの制限(1.4.2,1.7.3)、物資と能力の削除(4.9.3)。
Waterway(水路)— 河または湖岸(1.3.1)。
Way(経路)— ロケール間の接続(1.3.1)。
Winter(冬期)— (初冬、晩冬)ある季節(2.2.1)。
Withdraw(撤退)— 拠点に入ること(4.3.4)。