



Pax Baltica

Great Northern War

1700-1721



PLAYBOOK

Table of Contents

A. シナリオ	2
B. 拡大されたプレイの例	6



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



A. シナリオ

シナリオのセットアップで指定された領土内に、ブロックを完全戦力で（指定がない限り）置きます。各国家は、異なる国家の守備隊が列記されていない限り、自国カラーの領土を全て支配しています。

A. 1 次の目的地はモスクワ [Next Stop Moscow] (1707–1710)

カール XII 世は、権力の絶頂に到達していた。ロシア軍は打ち負かされ、デンマークは戦争から脱落している。アウグスト II 世は、ポーランドの王冠をスウェーデンの操り人形であるスタニスワフ・レシチンスキに渡し、カールはサクソニア本土を占領した。ただし、ピョートル I 世は彼の陸軍の改革を開始し、再戦の準備は整っていた。

このシナリオは、バルト海の主権を巡る戦いの転回点となった、スウェーデンが史実のポルタヴァの戦いに敗北した後に終了する。

デザイン・ノート：Next Stop Moscow は、短いプレイ時間とエキサイティングな状況を持ち、*Pax Baltica* への導入やトーナメント・シナリオに最適です。

期間 [Duration]：1707 年夏から 1710 年冬まで（15 ターン、1～2 時間）

特別ルール [Special Rules]：

- スウェーデンの R P レヴェルは、Ingermanland と Nyen の失われた領土を考慮して 32 にセットされます。
- 最初のターンについてのみ、スウェーデン軍プレイヤーはアクション・ロールについて「5」の目を振ったと見なされ、同数で勝利します。
- 不死身ルール (2.3) は、このシナリオでは使用不可能です。

- スウェーデン軍損耗記録欄の開始 [Start] スペース上にマーカーを置きます（ロシアの列ではなく、スウェーデンです）。
- Nyen は、いまや 4 戦力のロシア軍守備隊を持つ Sankt-Peterburg です。ロシア軍艦隊はイン・プレイですが、ロシア軍の補充プール内です。
- ロシア軍の menshikov、Repin、Golitsyn 軍は、すでに改変されています。Golitsyn は、ロシア軍の補充プール内で開始します。
- 全ての同盟国（ウクライナは除きますが、サクソニアとデンマークを含みます）は非戦争状態で、このシナリオでは戦争状態になれません（潜在的な同盟国については、戦争状態のサイ振りを行いません）。ポーランドは通行領土で、好きなように進入や通過ができます。ウクライナは通常に革命が起きる（戦争状態になる）可能性があり、減少したロシア軍の R P レヴェルは勝利条件に適用しません。
- 選択／トーナメント・ルール [Optional/Tournament Rule]：**もしもプレイヤーがイベントの目を振ると、振っているプレイヤーはイベントが解決された後に 1 アクションを受け取ります。この選択／トーナメント・ルールを使用しているときには、3.2 を無視します。

セットアップ：

スウェーデン

Pommern : *Pommerska, Östgöta*

Livland : *lewenhaupt*

Nyland : *Vellinck*

Skåne : *Södra Skånska*

Småland : *Wachtmeister 艦隊, Wattrang 艦隊*

主要なスウェーデン陸軍は、サクソニアに停戦を強制したところ。以下のブロックを **Malopolska** と／又は **Wielkopolska** 内に展開します。：

Karl XII, Rehnskiöld, *Dalregementet, Kronoberg*

守備隊 : *Warszawa, Kraków, Gardinas*

ロシア

Ruś Biała : Sheremetev
 Lietuva : Repnin (改変後)
 Kujawy : Menshikov (改変後)
 Velikaya : Ogilvy
 Moskva : Pyotr I
 Nyen : Schnewentz
 Smolensk : Woronjetski
 守備隊 : Narva、Sankt-Peterburg

勝利条件 [Victory Conditions]

ゲーム中 [During the game] :

もしも Karl XII が除去されるか、ロシアがいずれかのスウェーデン本土の領土を支配するか、スウェーデンがポーランドの両首都を失うときに直ちに：北方同盟軍の決定的勝利

Pyotr I が除去されるか、又はロシアに停戦が強制されるときに直ちに：スウェーデン軍の決定的勝利

ゲーム終了時 [At the game end] :

スウェーデンの R P レヴェルからロシア軍のそれを差し引きします。:

- 20 以上 スウェーデン軍の大勝利
- 12 から 16 スウェーデン軍の小勝利
- 4 から 8 北方同盟軍の小勝利
- 0 以下 北方同盟軍の大勝利

A. 2 栄光への道 [ON THE ROAD TO GLORY] (1707—1710)

サクソニア、デンマーク、ロシアは、スウェーデンに宣戦布告している。このシナリオは、スウェーデン、ネーデルランド、大英帝国がデンマークを戦争から叩き出した直後に開始する。いまや、スウェーデンは、サクソニアとロシアに対して単独で立ち向かう。

シナリオは、史実のポルタヴァの戦いの後に終了する。この戦いは、ロシア陸軍最初の大勝利であるとともに、スウェーデン覇権の終りの始まりでもあった。

期間 [Duration] : 1700 年秋から 1710 年冬まで (42 ターン、3 ~ 7 時間)

特別ルール [Special Rules] :

- ・ 最初のターンについてのみ、スウェーデン軍プレイヤーはアクション・ロールについて「5」の目を振ったと見なされ、同数で勝利します。
- ・ スウェーデン軍損耗記録欄の開始 [Start] スペース上にマーカーを置きます (ロシア列ではなく、スウェーデンです)。
- ・ サクソニア軍の保持イベントプールから、2つのポーランド軍連隊ブロックを取り去ります。スウェーデン軍支配下のブロックがポーランドに進入した最初のターン終了時に、これらのブロックをプールに加えます。
- ・ 年記録欄上の2つのロシア陸軍のため、ロシア軍 R P レヴェルは-8 (24 まで) です。全ロシア陸軍は再編前 (中空の星) です。ロシア軍の艦隊は、イン・プレイではありません。
- ・ 選択/トーナメント・ルール [Optional/Tournament Rule] : 1704 年の中間フェイズになるまで、いかなる同盟国 (ウクライナを除く) の戦争状態についてのサイも振りません。

セットアップ:

スウェーデン

Västergötland : Elfsborg、Kronoberg
 Pommern : Pommerska、Östgöta
 Estland : Vellinck、Estländska
 Kattegat : Wachtmeister 艦隊 Wattrang 艦隊、Karl XII、Södra Skånska、Dalregementet

ロシア

Ingermanland : Pyotr I、Sheremetev、Schnewentz、Kazanski
 Novgorod : Repnin
 Year Track : Ogilvie (1702)、Golitsyn (1704)

サクソニア

Livland: Flemming、(ポーランド軍) Lubomirski
 守備隊 : Warszawa、Krakow

勝利条件 [Victory Conditions]

ゲーム終了時に、以下のごとく VP s を計算します。:

- ・ スウェーデンの R P レヴェルを加えます。
- ・ スウェーデン軍によって支配される各ポーランド首都について +4 VP s。
- ・ *Fäderneslandet* (本土) : もしも 1 つ以上のスウェーデン本土が北方同盟軍によって支配されていると -8 VP s。
- ・ *Min Schatz* (私のお気に入り) : もしもサクソニアが Livland を支配すると -4 VP s。
- ・ *Vi ær røde, vi ær hvide* (我らは赤、我らは白) : もしもゲーム終了時に、デンマークが少なくとも以下の 3 つの領土を支配すると -4 VP s。: Holstein-Gottorp、bremen-Verden、Wismar、Skåne。

勝利ポイント表 [Victory Point Table] :

- 40 以上 スウェーデン軍の大勝利
- 32 から 36 スウェーデン軍の小勝利
- 28 北方同盟軍の歴史的勝利
- 12 から 24 北方同盟軍の小勝利
- 8 以下 北方同盟軍の大勝利

A. 3 終りは近し [THE END IS NEAR] (1710—1721)

このシナリオは、ロシア陸軍の最初の栄光的勝利であるポルタヴァの戦いの後に開始する。カール XII 世は、数千名の兵士と共に危うくオスマン帝国に逃れ、1713 年になるまでそこに亡命して留まった。一方、デンマーク、ハノーヴァー、プロシアはスウェーデンに宣戦布告し、ロシア軍はフィンランドとバルト海地方を征服する。

歴史的なこのシナリオの終了は、欧州における大国ロシアの誕生であり、カール XII 世の妹は分割されて破産したスウェーデンの王位を継いだ。

期間 [Duration] : 1710 年春から 1721 年冬まで (48 ターン、4 ~ 8 時間)

特別ルール [Special Rules] :

- 最初のターンについて (のみ)、スウェーデン軍プレイヤーはアクション・ロールが同数の場合最初に動きます。
- スウェーデンのR P レヴェルは、Ingermanland と Nyen の失われた領土を考慮して 32 にセットされます。
- Nyen は、いまや 4 戦力のロシア軍守備隊を持つ Sankt-Peterburg です。ロシア軍艦隊はイン・プレイです。全ロシア陸軍は改変されています。
- マーカーをスウェーデン軍損耗記録欄の 3 スペース上に置きます (ロシアの列ではなく、スウェーデンです)。ハノーヴァーは「離脱」しており、北方同盟国として戦争状態になることが可能です。
- 不死身 [The Night Rider] : Karl XII は 1709 年に亡命 (2.3) しており、すでに一度復帰に失敗しています。

セットアップ:**スウェーデン****Västergötland :** *Elfsborg***Småland :** Rehnskiöld, Wachtmeister 艦隊, Wattrang 艦隊**Nyland :** Vellinck (3 戦力)**Pommern :** *Pommerska*, *Östgöta*

守備隊: Warszawa, Kraków, Gardinas

ロシア**Moskva :** Pyotr I**Ladoga :** Golitsyn**Livland :** Menshikov, Sheremetev**Sivershchyna :** *Kazanski***Nyen :** *Stubinski*, Botsis fleet**Poltáva :** Cossacks

守備隊: Nyen, Narva

デンマーク

デンマークは、再参戦した直後です。

セットアップ中に、16 R P s を使用して新たなデンマーク軍ブロックを創設して展開します。

サクソニア

サクソニアは、再参戦した直後です。

セットアップ中に、12 R P s を使用して新たなサクソニア軍 (とポーランド軍) ブロックを創設して展開します。

勝利条件 [Victory Conditions]

ゲーム終了時に、以下のごとく V P s を計算します。:

- スウェーデンの R P レヴェルを加えます。
- スウェーデン軍によって支配される各ポーランド首都について +4 V P s。
- Fäderneslandet (本土)** : もしも 1 つ以上のスウェーデン本土が北方同盟軍によって支配されていると -8 V P s。
- Mein Schatz (私のお気に入り)** : もしもサクソニアが Livland を支配すると -4 V P s。
- Vi ær røde, vi ær hvide (我らは赤、我らは白)** : もしもゲーム終了時に、デンマークが少なくとも以下の 3 つの領土を支配すると -4 V P s。: Holstein-Gottorp, bremen-Verden, Wismar, Skåne。

勝利ポイント表 [Victory Point Table] :

40 以上	スウェーデン軍の大勝利
20 から 36	スウェーデン軍の小勝利
16	北方同盟軍の歴史的勝利
8 から 12	北方同盟軍の小勝利
4 以下	北方同盟軍の大勝利



A. 4 グランド・キャンペーン [THE GRAND CAMPAIGN] (1700–1721)

サクソニア、デンマーク、ロシアは、すでにスウェーデンに宣戦布告している。このシナリオは、スウェーデン、オランダ、リューネブルク、イングランドがデンマークを戦争から叩き出した直後に開始する。いまや、スウェーデンは、サクソニアとロシアに対して単独で立ち向かう。

歴史的なこのシナリオの終了は、欧州における大国ロシアの誕生であり、分割され、破産したスウェーデンは、バルト海地方、ヴィボリ、ブレーメン＝フェルデン、フォアポメルンを失った。

期間 [Duration] : 1700 年秋から 1721 年冬まで (86 ターン、7～14 時間)

特別ルール [Special Rules] :

- ・最初のターンについてのみ、スウェーデン軍プレイヤーはアクション・ロールについて「5」の目を振ったと見なされ、同数で勝利します。
- ・スウェーデン軍損耗記録欄の**開始 [Start]** スペース上にマーカーを置きます (ロシア列ではなく、スウェーデンです)。
- ・サクソニア軍の保持イベントプールから、2つのポーランド軍連隊ブロックを取り去ります。スウェーデン軍支配下のブロックがポーランドに進入した最初のターン終了時に、これらのブロックをプールに加えます。
- ・年記録欄上の2つのロシア陸軍のため、ロシア軍 R P レヴェルは-8 (24 まで) です。全ロシア陸軍は再編前 (中空の星) です。ロシア軍の艦隊は、イン・プレイではありません。
- ・**選択/トーナメント・ルール [Optional/Tournament Rule]** : 1704 年の中間フェイズになるまで、いかなる同盟国 (ウクライナを除く) の戦争状態についてのサイも振りません。

セットアップ:

スウェーデン

Västergötland : *Elfsborg*, *Kronoberg*

Pommern : *Pommerska*, *Östgöta*

Estland : *Vellinck*, *Estländska*

Kattegat : *Wachtmeister* 艦隊 *Wattrang* 艦隊、*Karl XII*, *Södra Skånska*, *Dalregementet*

ロシア

Ingermanland : *Pyotr I*, *Sheremetev*, *Schnewentz*, *Kazanski*

Novgorod : *Repnin*

Year Track : *Ogilvie* (1702), *Golitsyn* (1704)

サクソニア

Livland : *Flemming*, (ポーランド軍) *Lubomirski*
守備隊 : *Warszawa*, *Kraków*

勝利条件 [Victory Conditions]

ゲーム終了時に、以下のごとく V P s を計算します。:

- ・スウェーデンの R P レヴェルを加えます。
- ・スウェーデン軍によって支配される各ポーランド首都について +4 V P s。
- ・**Fäderneslandet (本土)** : もしも 1 つ以上のスウェーデン本土が北方同盟軍によって支配されていると -8 V P s。
- ・**Mein Schatz (私のお気に入り)** : もしもサクソニアが Livland を支配すると -4 V P s。
- ・**Vi ær røde, vi ær hvide (我らは赤、我らは白)** : もしもゲーム終了時に、デンマークが少なくとも以下の 3 つの領土を支配すると -4 V P s。: *Holstein-Gottorp*, *bremen-Verden*, *Wismar*, *Skåne*。

勝利ポイント表 [Victory Point Table] :

40 以上	スウェーデン軍の大勝利
20 から 36	スウェーデン軍の小勝利
16	北方同盟軍の歴史的勝利
8 から 12	北方同盟軍の小勝利
4 以下	北方同盟軍の大勝利

B. 拡大されたプレイの例

いったんルールを通して読んだ後に、*Pax Baltica* のプレイを知るための最良の方法は、この拡大されたプレイの例に従ってセットアップし、グランド・キャンペーン・シナリオの最初の2年間を通してやってみることです。

シナリオA. 4：グランド・キャンペーン・シナリオのセットアップをします（下図を参照してください）。ロシア陸軍の *Ogilvy* と *Golisyn* は、シナリオ・ルールに指定されたごとく、年記録欄上に置かれています。これらは、記録欄を出るまでロシア軍の補充ポイント・レベルを各4RP減らすことになります（開始時のロシア軍のRPレベルが32から24に減少している理由です）。

ゲームは年の半ばから開始するので、すぐにアクションに入ります。

開始時の状況 [At Start Situation]

1700年晩夏、スウェーデンは多くの隣国と戦争状態にあった。国王カール XII 世は、デンマークを屈服させた直後で帰還の途上にあった。ロシアのツァーであるピョートル I 世は、スウェーデンのバルト海領土インゲルマンランドに侵攻してナルヴァを攻囲下に置いており、一方同盟国のサクソニア-ポーランド軍は、リヴランドのリーグを強襲した。カールは、迅速に引き返して敵軍を撃破し、モウメントムを取り返さなければならない。

1700年秋

アクション・ロール

シナリオの説明に指定されたごとく、スウェーデン軍プレイヤーは最初のアクション・ロールを行わず、自動的に3アクションのための5にセットされます。北方同盟軍プレイヤーは、サイを1つ振り、マップのプレイのシーケンス上のアクション・ロール表を調べます。

スウェーデン軍のアクション・ロール：5（3アクション）
北方同盟軍のアクション・ロール：6（イヴェント）

アクション

北方同盟軍プレイヤーは、アクション・ロールで高い数を出したので、最初にそのイヴェントが解決されます。イヴェント表上でサイを1つ振ります（12.1）。

北方同盟軍イヴェント：1＝ポーランドの内戦

このイヴェントは、プレイヤー諸氏がそれぞれサイを振り、支配下のポーランド首都の数を加えるよう指図します。サクソニアは、両方を支配して開始し、北方同盟軍のサイの目に2を加えます。

ポーランド内戦：スウェーデン軍のサイの目6、北方同盟軍のサイの目2+2=4

スウェーデンが勝ち、ポーランドの *Lubomirski* 軍はサクソニアの補充プールに戻されます。

図1. グランド・キャンペーンの開始時



これは、北方同盟軍にとって最悪の開始です。内戦でポーランドの軍を失っただけでなく、指揮系統が麻痺して素早いスウェーデン国王のなすがままです。史実のナルヴァの戦いがどのように再現されるのか・・・

スウェーデン軍プレイヤーは、自軍の3アクションを実施します。これらは全て移動なので、いかなる順番でもできます。

スウェーデン軍アクション1 : Wachtmeister、Wattrang 艦隊 (Karl XII、Dalregementet、Södra Skånska が乗船) は、Kattegat から Gulf of Finland に移動します。

スウェーデン軍アクション2 : Karl XII、Dalregementet、Södra Skånska は、Gulf of Finland で Ingermanland に上陸します。

スウェーデン軍アクション3 : Vellinck、Estländska は、Estland から Ingermanland に移動します。

スウェーデン軍の断固とした移動は、ツァーに対して直接的に上陸して戦闘するものです。Estland から増援が移動しますが、これらは直ちには戦闘に参加しません。カールは、ロシア軍が対応する前に Narva の外側でロシア軍部隊を圧倒することを望みますが、Vellinck の移動は、もしも事が失敗したときにカールの部隊が Estland に退却することを認めます。

カールとその随伴連隊は、すでに艦隊に乗船して「移動」していてもさへ上陸できることに注意してください。輸送された軍と連隊は、「移動完了」とは見なされず、艦隊によって輸送された同じターン中に乗船／上陸ができます。

カールが上陸して直接戦闘になることにも注意してください。季節ターンのゲーム・スケールとワイド・オープンな地方は、抵抗なしで上陸を行わせます。



図2. カールが Narva でロシア軍を攻撃する。

戦闘

全てのアクションが完了したので、戦闘が解決されます。両陣営がブロックを持つ戦闘領土は1つのみです。: Ingermanland。

ナルヴァの戦い

(攻撃側スウェーデン軍 対 防御側ロシア軍)
戦闘での赤い太文字のサイの目は命中です。

スウェーデン軍部隊は2つの境界線 (Estland と the Gulf of Finland) を越えて到着したので、1つが主攻撃で他方を予備に選択しなければなりません。スウェーデン軍プレイヤーは、Karl とその部隊を主攻撃のために選択します。予備は、戦闘の2番目のラウンドに到着することになります。

第1ラウンド

スウェーデン軍部隊は全てAと評価され、いつ攻撃するとしても、BやCと評価されたロシア軍の前に射撃することになります。各ブロックは、その戦力に一致する数のサイコロを振り、ブロックの戦闘値以下の数値を出すと命中します。

攻撃側A

Karl XII (A 3 戦力4) : **2**、**2**、4、5 (損失は Sheremetev と PyotrI へ)

Dalregementet (A 2 戦力3) : **1**、**2**、3 (損失は Kazanski と Sheremetev へ)

Södra Skånska (A 2 戦力2) : **2**、4 (損失は PyotrI へ)

命中は、1回毎を基本に最高戦力の戦力を持つユニットに適用しなければなりません。北方同盟軍プレイヤーは自軍の最良ユニット以外に損失を振り分けました。たとえそうしても、軍ブロックは通常は戦闘で損害の矢面に立ちます。

防御側B

PyotrI (B 3 戦力2) : Rzhev へ退却

Sheremetev (B 2 戦力2) : Rzhev へ退却

防御側C

Schnewentz (C 2 戦力2) : Novgorod へ退却

Kazanski (C 1 戦力2) : Tver へ退却

ロシア軍は、自軍戦闘ターンに射撃する代わりに退却を選択します。退却しているブロックは、その完全な許容移動力まで移動できることに注意してください。北方同盟軍プレイヤーは、自身の領土の徴発許容量を超過しないよう注意し、一方でピョートルを護りスウェーデン軍に領土を与えまいとしました。もしもピョートルが失われたら、ロシア軍は和平を請わねばなりません！

領土内に北方同盟軍部隊が残っていないので、戦闘は終了します。勝者のスウェーデン軍は、ここで自由に再編移動を実施できます。

再編

Karl XII、Dalregementet、Södra Skånska は、Ingermanland 内に留まります。

Vellinck、Estländska は、Estland に戻ります。

この調整は、スウェーデンに徴発による損失がないことを認めます。



図3. ロシア陸軍は、Navara での敗北後に離散する。

重要な部隊は脱出しましたが、カールXII世はロシア軍に厳しい一撃を加え、少なくとも年の残りについては、ほぼ敵対者として考慮しなくてもよくなりました。

このターンには攻囲が宣言されなかったため、戦闘フェイズは終了します。

徴発

Västergötland : 3 徴発許容量、2 個連隊=損失なし

Pommern : 4 徴発許容量、2 個連隊=損失なし

Estland : 2 徴発許容量、1 個軍 (1 補給段列を持つ) と 1 個連隊=損失なし

Ingermanland : 2 徴発許容量、1 個軍 (2 補給段列を持つ) と 2 個連隊=損失なし

最後の2つの領土内の連隊は、*Vellinck* と *Karl* の補給段列によって「フリーで」補給されています。

Livland : 3 徴発許容量、1 個軍=損失なし

Flemming は、たとえサクソニアが *Livland* の守備隊を支配していなくても徴発できることに注意してください。支配は、徴発には影響を持ちません。

Novgorod : 2 徴発許容量、1 個連隊=損失なし

Rzhev : 2 徴発許容量、1 個軍=損失なし

Tver : 2 徴発許容量、1 個軍= (補給段列を持たない) と 1 個連隊=損失なし

徴発フェイズの完了と共に、次のターンが開始されます。

1700年 冬

アクション・ロール

北方同盟軍のアクション・ロール : 2 (2 アクション)

スウェーデン軍のアクション・ロール : 1 (1 アクション)

アクション

北方同盟軍プレイヤーは最初に行動し、スウェーデン軍プレイヤーが行う前に自軍の両アクションを完了しなければなりません。

北方同盟軍プレイヤーは、*Riga* を攻囲することを望み、ロシア軍について国家政策表でサイを1つ振ります (いくつかの補充をフリーで獲得することを期待して)。アクションのタイプは順番に行われなければならないので、攻囲の宣言は最初になされなければなりません (マップのプレイのシークエンス上のアクション・リストを参照してください)。

北方同盟軍のアクション1 : Flemming は、*Riga* に対して攻囲を宣言します。*Flemming* のブロックは、攻囲していることを示すために表面を向けて倒されます。

北方同盟軍のアクション2 : ロシア国家政策は5のサイの目で緊急徴募を指定し、更なるサイ振りで直ちに消費する6 R P s を認められます。ロシア軍プレイヤーは、*Pyotr* に2戦力を加えるために獲得した R P s の4を消費し (いまや4戦力)、*Sgeremetev* に1戦力を加えるために残っている2 R P s を加えます (いまや3戦力)。軍ブロックは、各戦力について2 R P s がかかることに注意してください (連隊は、ステップ毎に1 R P のみかかります)。

スウェーデン軍が一息ついているので、ツァーは宮廷に戻って貴族たちに圧力を加えることに決め、一方サクソニアは *Riga* の攻囲を試みます。補充は、ツァーの部隊に確保され、新たなユニットに使用するために到来する年間の補充を残しておきます。

Riga に対する攻囲は、スウェーデン軍のアクションと戦闘解決の後に戦闘フェイズが終了するまで解決されません。

スウェーデン軍のアクション1 : Wachtmeister, Wattrang は、Gulf of Finland から *Skagerrak* に移動します。



図4. スウェーデン軍艦隊は、増援のために帰国する。

Karl XII は、ロシア軍に対する戦役を継続する代わりに、増援を持ってくるためにスウェーデン軍艦隊を海路帰国させます。このような用心深い移動は、ロシア軍に戦略的撤退を促すことになるかもしれません。スウェーデン軍プレイヤーは、サクソニア軍による *Riga* 攻囲を正しく脅威とは認識していません。

戦闘



リガ攻囲戦



(攻撃側サクソニア軍 対 防御側スウェーデン軍)

攻囲は戦闘と同様に解決されますが、戦闘フェイズの最後になります。1戦闘ラウンドのみが闘われ、守備隊はあたかもC1ブロックのごとくサイを振ります。

攻撃側B

Flemming (B2 戦力4) : 1、3、4、6

防御側C

Riga 守備隊 (C1 戦力4) : 3、4、4、6

必要な4命中に対して1のみを命中させたので、攻囲は失敗です。Flemming は、その場に留まります。

Flemming が Riga を奪取できる可能性は僅かですが、報酬は莫大なものとなります。ただし、守備隊は持ちこたえ、どちらの陣営も損失を受けません。Flemming の命中が後の攻囲に持ち越されないことに注意してください。全か無かなのです。

徴発

いかなる占有領土内も損失を被りません。

冬季戦役

これが年最後 (冬季) のターンなので、スウェーデン軍プレイヤーは特別な冬季戦役で Karl を送る選択枝を持ちます。ここでもスウェーデン軍プレイヤーは用心深くプレイし、辞退します。

1700年の最終状況 [Final Situation 1700]

スウェーデン軍は冬季に徴兵を行い、ロシアに対して戦役を継続するかあるいはサクソニアとポーランドに移動する良い位置につけています。ただし、ツァーの緊急動員により、ロシア軍部隊はKarlの予想より善戦するかもしれません。

1701年 中間フェイズ

戦争状態

トーナメント・ルールにより、1704年になるまで同盟国 (ウクライナを除く) を戦争状態にするためのサイ振りは行いません。

スウェーデン軍プレイヤーは、ウクライナについてサイを振って2を出します。ウクライナは、この年には革命が起きません (6の目が必要でした)。

このトーナメント・ルールは、ゲームが初期に振れる結果を避けるためです。デンマークは戦争から退場したばかりで、すぐに戦いに復帰することは好ましくなく、同様に、オスマン帝国はロシアと和平を結んだ直後で、重大な事件が発生しない限り介入する可能性はより低いものでした。ハノーヴァーは、特別な誘発要因によってゲーム中唯一戦争状態であり、プロシアには-1修正が適用されるので戦争状態にはなり得ません。

図5. 1700年の最終状況



補充

スウェーデン (4 0 RP s)

盤上補充: なし。盤上の全ブロックが完全戦力です。スウェーデンは、その年の全補充を新たな部隊に消費できます。

新創設: スウェーデン軍プレイヤーは、Friedrich IV (ホルシュタイン・ゴットルプ) ブロックを引き、その最初の戦力ステップについて 4 RP s を消費できます (軍ステップについての 2 RP s は、最初のステップで 2 倍になります)。次に、完全な 2 戦力に持つてくるためにさらに 2 RP s を消費し、このブロックをホルシュタイン・ゴットルプ内に展開します。同様に続け、新たなブロックを引き、完全戦力になるまで適切なコストを消費します。:

Lewenhaupt (4 戦力) 10 RP s、Svealand 内に展開。

Rhenskiöld (4 戦力) 10 RP s、Västergötland 内に展開。

Savolax (3 戦力) 4 RP s、Savolax 内に展開 (Savolax の赤いドットは、スウェーデン軍プレイヤーが特別展開ルールを忘れないためのものです)。

Södermanland (3 戦力) 4 RP s、Svealand 内に展開。

スウェーデン軍プレイヤーは、その補充プールをカラにしましたが、6 RP s を残しました。これらの未消化の RP s は没収されて失われます。

補充するための損失がないのは驚くことではなく、スウェーデン軍はプールから全てを創設し、新たなブロックを主戦場に迅速に輸送できます。スウェーデン軍は、この補充率のため一般的に積極的になる余裕があります。

ロシア (2 4 RP s)

ロシアは、通常は 32 RP s で開始しますが、年記録欄上に 2 個軍があり、それらから 8 が差し引かれて 24 RP s です。

ロシアは、本土も軍ブロックも失っていないので、未だに軍制改革の資格を持ちません。

盤上補充: 北方同盟軍プレイヤーは、Sheremetev (1 軍ステップについて 2 RP s) と Kazanski (1 連隊ステップについて 1 RP s) に 1 戦力ステップを加え、両者を完全戦力に持つてきます。これらの両ブロックは友軍領土を占め、連絡状態にあるため、通常コストの補充についての資格を持ちます。

新創設: 北方同盟軍プレイヤーは、21 ロシア軍 RP s を残しており、新たなブロックを引いて完全戦力で創設します。:

Stubinski (3 戦力) 4 RP s、Tula 内に展開。

Woronjetski (3 戦力) 4 RP s、Moskva 内に展開。

各ブロックは、新たなそれを引く前に展開されることに注意してください。

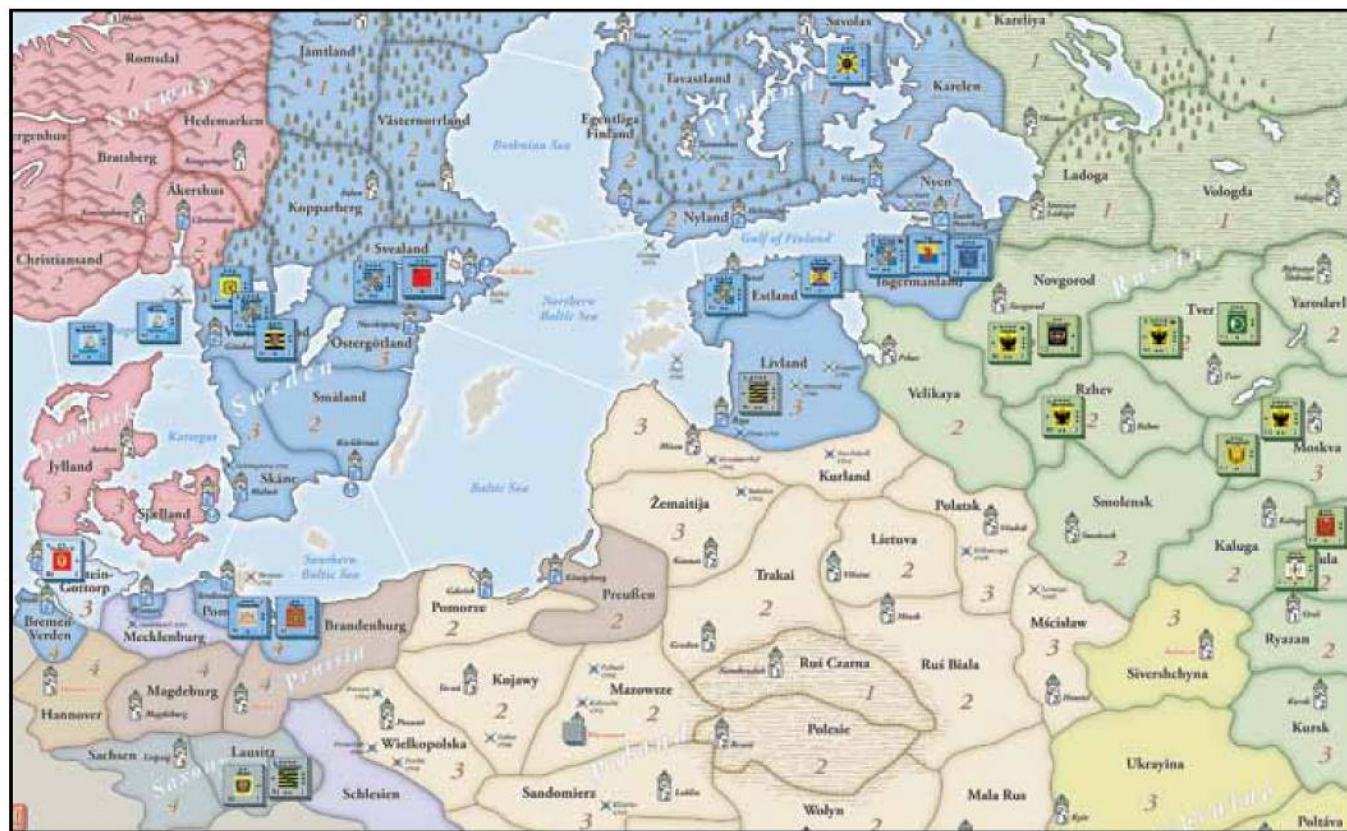
北方同盟軍プレイヤーはロシア軍の RP s を使い果たしたので、サクソニアに移ります。

サクソニア (1 6 RP s)

盤上補充: なし

新創設: 北方同盟軍プレイヤーは Brause (2 戦力、3 RP s) と Schulenburg (4 戦力、10 RP s) を引き、これらを Lausitz に展開します。3 RP s で次に引いたブロックは August II で、その最初

図 6. 列強は動員を行い、戦争は 1701 年へと続く。



のステップは、4RP sがかかります。サクソニアが最初のステップについて消費するための十分な RP sを残していないので、これらの RP sは失われ、August II ブロックはサクソニアの補充プールに戻されます。

サクソニアにとって不運なことに、最良のブロックを引いた後で、残っている RP s が失われました。

補充が完了したので、1701 年の最初のターンが開始されます。

1701年 春

アクション・ロール

スウェーデン軍のアクション・ロール：3（2アクション）

北方同盟軍のアクション・ロール：6（イヴェント）

北方同盟軍にとってさらに悪いことに、スウェーデン軍が無抵抗で戦役を開始するに際して、黙って座っていなければなりません。

アクション

北方同盟軍：6イヴェント＝国家政策；北方同盟軍の選択。

ロシア 5の目＝緊急徴募（3RP s）、Yaroslavl内に Permski（戦力2）を新創設。

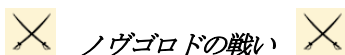
北方同盟軍はロシアについてサイを振る機会を得ましたが、緊急徴募となり、RPの低いサイの目は連隊についてのみ十分です。

スウェーデン軍のアクション1：Rehnskiöld、Elfsborg、Kronoberg を Wachtmeister、Wattrang に乗船させて Västergötland から Skagerrak へ輸送。

スウェーデン軍のアクション2：Karl XX、Dalregementet、Södra Skånska が Ingermanland から Novgorod へ。

Karl は、ロシア軍の各個撃破を試みて前衛を攻撃し、一方スウェーデン内に増援を準備しています。

戦闘



ノヴゴロドの戦い

（攻撃側スウェーデン軍 対 防御側ロシア軍）

第1ラウンド

攻撃側A

Karl XII（A3 戦力4）：1、3、4、4（Repnin と Schnewentz に損失を与える）

Dalregementet（A2 戦力3）：4、4、4（損失なし）

Södra Skånska（A2 戦力2）：1、3（Repnin に損失を与える）

防御側C

Repnin（C1 戦力2）：Velikaya へ退却。

Schnewentz（C1 戦力2）：Rzhev へ退却。

再編

なし。

戦闘は望みどおりに進み、Repnin は勇ましい働きをしました。Pepnin 自身は Velikaya 内で攻撃に晒され、Kazanski は反撃できるよう Rzhev 内の Sheremetev を増援します。

徴発

損失なし。



図7. Karl のロシア侵攻

1701年 夏

スウェーデン軍のアクション・ロール：5（3アクション）

北方同盟軍のアクション・ロール：3（2アクション）

スウェーデン軍のアクション1：Wachtmeister、Wattrang（Rehnskiöld、Elfsborg、Kronoberg を乗船させて）Skagerrak から Northern Baltic Sea へ。

スウェーデン軍のアクション2：Rehnskiöld、Elfsborg、Kronoberg は、Riga で下船して Livland 内へ。

スウェーデン軍のアクション3：Karl XII は Novgorod に対して攻囲を宣言し、表面に返します。

北方同盟軍のアクション1：Stubinski、Wachow は、Tula から Smolensk へ移動します。

北方同盟軍のアクション2：Shulenburg、Brause は、Lausitz から Sandomierz へ、強行軍で1領土余分に移動します（強行軍の解決を忘れないよう、グループの上にサイコロを置きます）。

北方同盟軍の移動アクション後、強行軍を解決するため Shulenburg と Brause のそれぞれについてサイを1つ振ります。2と1の目は、各ブロックが1ステップを失うことを意味します。

スウェーデン軍は、Flemming を Livland から陸上の退却路を確保することなく追い立てる機会を持ちます。北方同盟軍は、比較的無難にプレイし、後方から増援を持てきます。



リガの戦い

(攻撃側スウェーデン軍 対 防御側サクソニア軍)

第1ラウンド

攻撃側A

Rehnskiold ((損失なし)

Elfsborg (A1 戦力3): 1、4、6 (損失は Flemming へ)

Kronoberg (A1 戦力3): 1、2、4 (損失は Flemming へ)

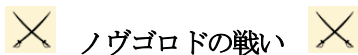
防御側B

Flemming (B2 戦力2): Zemaitija へ退却

再編

なし。

Flemming は、思惑通り打撃を受け、ポーランド内に撤退しました。スウェーデン軍の賭けは成果を上げました。



ノヴゴロドの戦い

(攻撃側スウェーデン軍 対 防御側ロシア軍)

攻撃側A

Karl XII (A3 戦力4): 2、3、5、6

防御側C

Novgorod 守備隊 (C1 戦力3): 2、3、4

Karl はわずかに Novgorod 奪取に失敗しますが、少なくとも損失は受けませんでした。年はまだ浅いので、再度試みる事が可能です。要するに、スウェーデンにとっては妥当なターンです。

徴発

損失なし。



図8. サクソニア軍がDunaを越えて押しやられる。

1701年 秋

スウェーデン軍のアクション・ロール: 6 (イヴェント)

北方同盟軍のアクション・ロール: 2 (2アクション)

イヴェント: 3 = 損耗 (国家); 自国のカラーに一致していない領土内の各ブロックは、1ステップを失わなければなりません。

損失は、Novgorod 内の Karl XII、Dalregementet、Södra Skånska へ。

損失は、Zemaitija 内の Flemming へ。

損失は、Sandomierz 内の Shulenburg へ、Brause は1戦力の間はイヴェントに免疫です。

損耗はサクソニアを酷く叩きましたが (ポーランドはサクソニアにとって国家領土ではありません)、*Karl* にとって悪いことに、いまや攻囲に成功する機会はほとんどなく、ロシア軍の反撃に脆弱となり得ます。

北方同盟軍のアクション1: Pyotr I、Kazanski は、Rzhev を経由して Tver から Novgorod へ移動します。

北方同盟軍のアクション2: Sheremetev、Schnewentz は、Rzhev から Novgorod へ移動します。

好機到来です! *Pyotr* は *Rzhev* を通過して移動するので、部隊は一緒に進入し、どちらも予備として開始する必要はありません。これは *Rzhev* を経由してのみの退却に限定しますが、この場合にはさほど欠点ではありません。スウェーデン軍の退却を断ち切るために、*Pepnin* を *Ingermanland* 内に送り込むことができたが、そうすると攻撃を行える部隊は1つのみとなり、恐らくは敗北していたでしょう。

✂ 第二次ノヴゴロドの戦い ✂

(攻撃側ロシア軍 対 防御側スウェーデン軍)

第1ラウンド

防御側A

Karl XII (A 3 戦力3) : 5、5、6 (損失なし)
 Dalregementet (A 2 戦力2) : **1**、**1** (損失は Pyotr と Sheremeteвへ)
 Södra Skånska (A 2 戦力1) : 6 (損失なし)

攻撃側B

Pyotr (B 3 戦力3) : **1**、**1**、5 (損失は Karl XII Dalregementetへ)
 Sheremeteв (C 3 戦力2) : **1**、**2**、5 (損失は Karl XII と Södra Skånska [除去]へ)

攻撃側C

Schnewentz (C 2 戦力2) : 5、5 (損失なし)
 Kazanski (C 1 戦力2) : 5、6 (損失なし)

第2ラウンド

防御側A

Karl XII (A 3 戦力1) : Ingermanlandへ退却
 Dalregementet (A 2 戦力1) : Ingermanlandへ退却

再編

Pyotr I、Kazanski は、Rzjevに帰還
 Sheremeteв、Schnewentz は Novgorodに留まる

Karl は後ろ足を取られ、ツァーの部隊から殴打を受けました。彼は国家政策のサイを振ることを強制されるか、又は少なくともゲーム序盤で亡命する惨事とならぬよう、いくつかのアクションを再建に費やさねばなりません。ロシア軍が中途半端なので、ここまではスウェーデンの成功です。Pyotr は、徴発のために前線から離れます。

徴発

損失なし。

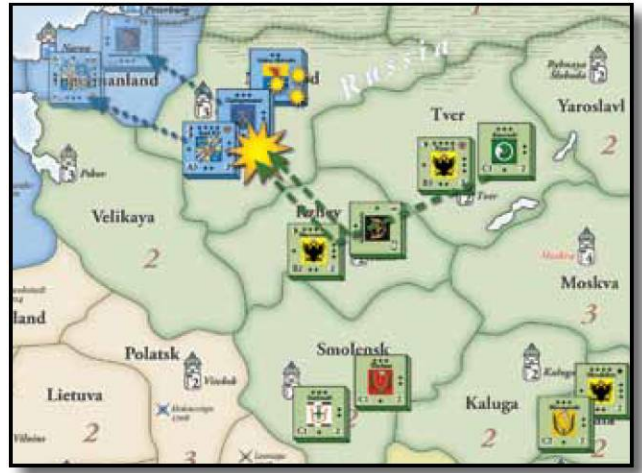


図9. ツァーが背後から攻撃。

1701年 冬

スウェーデン軍のアクション・ロール：6 (イヴェント)

トーナメント・ルールにより、スウェーデンは連続する2つのシーズンでイヴェントのサイを振れません。振り直しの2は、2アクションを認めます。

北方同盟軍のアクション・ロール：2 (2アクション)

タイブレイク・ルールにより、北方同盟軍が最初に動かなければなりません (前のターンは、スウェーデン軍が最初に動きました)。

北方同盟軍のアクション1 : Menshikov、Woronjetski は、Moskva から Polatsk へ移動します。

北方同盟軍のアクション2 : Shulenburg、Brause は Sandomierz から Trakai へ移動します。

Karl の弱点への攻撃を考慮しましたが、彼のA評価値では容易に撤退できます。代わりに北方同盟軍は、翌年のより決定的な戦役の準備のために、慎重に部隊を移動させました。

スウェーデン軍のアクション1 : Vellinck、Estländska は Estland から Kurland へ移動し、Mitau に対する攻囲の試みを宣言します。領土内に敵のブロックを持たず、スウェーデン軍がここでの移動を終えたので、この攻囲宣言にアクションは不要です。Vellinck は表面を向けて倒されます。Estländska は連隊なので、攻囲に参加できません。

スウェーデン軍のアクション2 : Lewenhaupt、Södermanland を Wachtmeister、Wattrang に乗船させて、Svealand から North Baltic Sea へ輸送。

スウェーデン軍は、北方同盟軍の消極性に乘じてポーランドに対する移動を行い、1702年についての増援も準備しました。

✂ ミタウ攻囲戦 ✂

(攻撃側スウェーデン軍 対 防御側ポーランド軍)

攻撃側A

Vellinck (B 2 戦力4) 3、4、6、6

防御側C

Mitau 守備隊 (C 1 戦力2) : **1**、5 (損失は Vellinck へ)

Mitau 攻囲の完全な失敗は、スウェーデン軍の計画の進捗を鈍らせますが、厳しい挫折ではありません。連隊は1を超える戦力を持つ守備隊に対する攻囲に参加できないので、*Estländska* 連隊が攻囲で損失を受け得ないことに注意してください。

徴発

損失なし

シナリオ・ルールにより、スウェーデン軍ブロックがこのターンにポーランドに進入したので、Oginski と Sobieski がサクソニアの補充プールに加えられることに注意してください。



図10. スウェーデンがポーランドに対して反転。

図11. 1701年の最終状況。



全般的に、この年はスウェーデン軍にとってマイナスとカウントしなければなりません。ささやかな勝利は見込めず、強力なロシア軍の反撃が両陣営を来たるべき戦役に強力な形で残します。*Karl* は、いくらかの幸運か北方同盟軍内の不和が1702年に確実な機会を提供することに期待しなければなりません。北方同盟軍にとっては、サクソニア軍部隊が潰滅しましたが、ロシア軍は強固な状態に留まり、スウェーデン軍の計画に大きく立ちちはだかることになります。

ここからゲームを継続することができ、あなた自身の決断で行うか、又は再び開始からセット・アップして両陣営がより良くできるか観ることができます。自信があるのなら、フル・キャンペーンに飛び込むことですが、ショート・シナリオに挑戦することも勧めます。A. 1 「次の目標はモスクワ」は範囲が限られ、迅速に決着がつきます。Good luck !