



Pax Baltica

Great Northern War

1700-1721



日本語解説書

RULE BOOK



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

目 次

0. 0 概観 [OVERVIEW]	3	7. 0 徴発 [FORAGE]	9
0. 1 プレイの準備 [Preparing for Play]	3	7. 1 徴発チェック [Forage Checks]	9
0. 2 ルール [The Rules]	3	7. 2 補給段列 [Baggage Trains]	9
0. 3 ゲームの流れ [Game Flow]	3	7. 3 損失 [Losses]	9
0. 4 ゲームの勝利 [Winning The Game]	3	8. 0 補充 [REPLACEMENT]	10
1. 0 マップ [MAP]	4	8. 1 R P レヴェル記録欄と調整 [RP Level Track And Adjustments]	10
1. 1 領土と海上ゾーン [Territories And Sea Zone]	4	8. 2 補充のコスト [Replacement Costs]	10
1. 2 守備隊と領土支配 [Garrosons & Territory Control]	4	8. 3 マップ上の補充 [On-Map replacements]	10
1. 3 首都 [Capitals]	4	8. 4 アクションを使用する補充 [Replacement Using Actions]	10
1. 4 徴発許容量 [Forage Capacity]	4	8. 5 連絡線 [Line of Communications]	10
1. 5 通行領土 [Transit Territories]	4	8. 6 補充プールと新たなブロックの創設 [Replacement Pools And Building New Blocks]	10
1. 6 港湾と軍港 [Ports And Harbors]	5	8. 7 展開 [Deployment]	11
1. 7 記録欄と表 [Tracks And Tables]	5	8. 8 補充とイベント [Replacement And Events]	11
1. 8 戦場 [Battle Sites]	5	9. 0 艦隊 [FLEETS]	11
2. 0 ブロック [BLOCKS]	5	9. 1 艦隊の移動 [Fleet Movement]	11
2. 1 ブロックのデータ [Block Data]	5	9. 2 海上輸送 [Sea Transport]	11
2. 2 ブロックのタイプ [Block Types]	5	9. 3 艦隊戦闘 [Fleet Battles]	11
2. 3 王室ブロック [Royal Blocks]	6	9. 4 投錨状態の艦隊 [Anchored Fleets]	11
3. 0 アクション [ACTIONS]	6	9. 5 海上への退却 [Retreating To Sea]	11
3. 1 アクションのサイ振り [Action Roll]	6	10. 0 政策 [POLITICS]	12
3. 2 イベントの制限 [Event Restriction]	6	10. 1 戦争状態 [Activation]	12
3. 3 アクションの選択 [Action Choices]	6	10. 2 停戦 [Truce]	12
3. 4 スウェーデン軍の冬季戦役 [Swedish Winter Campaign]	6	10. 3 再戦争状態 [Reactivation]	12
4. 0 移動 [MOVEMENT]	7	11. 0 国家 [NATIONS]	12
4. 1 移動の手順 [Movement Procedure]	7	11. 1 スウェーデン [Sweden]	12
4. 2 境界線の制限 [Border Restrictions]	7	11. 2 ロシア [Russia]	12
4. 3 拘束 [Pinning]	7	11. 3 サクソニア [Saxony]	13
4. 4 強行軍 [Force-Marching]	7	11. 4 デンマーク [Denmark]	13
4. 5 禁止領土 [Prohibited Territories]	7	11. 5 ポーランド [Poland]	13
5. 0 戦闘 [BATTLE]	7	11. 6 オスマン帝国 [Ottoman Empire]	13
5. 1 戦闘のシーケンス [Battle Sequence]	7	11. 7 プロシア [Prussia]	14
5. 2 連携 [Cooperation]	8	11. 8 ウクライナ [Ukraine]	14
5. 3 予備 [Reserves]	8	11. 9 ハノーヴァー [Hannover]	14
5. 4 戦闘ラウンド [Combat Rounds]	8	11. 10 ホルシュタイン・ゴットルプ [Holstein-Gottorp]	14
5. 5 射撃の解決 [Fire Resolution]	8	11. 11 大英帝国 [Great Britain]	15
5. 6 退却 [Retreats]	8	12. 0 イベント [EVENTS]	16
5. 7 再編 [Regrouping]	8	12. 1 イベント表 [Event Table]	16
6. 0 攻囲 [SIEGE]	9	12. 2 スウェーデン軍イベント表 [Swedish Event Table]	16
6. 1 宣言 [Declaration]	9	12. 3 北方同盟軍イベント表 [Coalition Event Table]	16
6. 2 制限 [Restriction]	9	12. 4 国家政策表 [National Politics Table]	16
6. 3 解決 [Resolution]	9		
6. 4 結果 [Results]	9		
6. 5 救援 [Relief]	9		

0. 0 概観 [OVERVIEW]

Pax Baltica は、1700 年から 1721 年まで闘われた大北方戦争を扱う、2 人プレイヤー用の戦略ボード・ゲームです。1 人のプレイヤーはスウェーデンとその同盟軍を指揮し、他方のプレイヤーはロシア、デンマーク、サクソニアが先頭に立った北方同盟軍を指揮します。スウェーデン軍プレイヤーは北方同盟軍の侵略に対して防御し、可能であれば各敵勢力の打倒を試みます。北方同盟軍は、スウェーデンの所有地を減少させ、バルト海覇権の打破を試みます。

0. 1 プレイの準備 [Preparing For Play]

ゲーム・プレイの準備をするために、最初に以下のガイドラインに従って単純な作業をする必要があります。

1 シートのブロック・ラベルが含まれています。各ブロックに 1 枚のラベルを貼らなければなりません。各ラベルを軽く位置取りし、真っ直ぐに保ってブロックに強く押し付けます。

- 15 枚のブルー：スウェーデン、1 枚のダーク・レッド：イギリス、1 枚のライト・グリーン：ウクライナ、1 枚のライトブルー：ホルシュタイン=ゴットルプのラベルをブルーのブロックに貼ります。
- 6 枚のオレンジ・ブラウン：オスマンのラベルをイエローのブロックに貼ります。
- 20 枚のグリーン：ロシアのラベルをグリーンブロックに貼ります。
- 8 枚のグレイ：サクソニア、3 枚のオフ・ホワイト（灰色）：ポーランド、1 枚のライト・ブラウン：ハノーヴァー、1 枚のダーク・ブラウン：プロシアのラベルをグレイのブロックに貼ります。
- 8 枚のライト・レッド：デンマークのラベルをレッドのブロックに貼ります。

ゲームには、いくつかの木製キューブ（立方体）も含まれます。:

- 12 個のブルー・キューブ：スウェーデンとドイツ同盟
- 15 個のグリーン・キューブ：ロシア
- 9 個のグレイ・キューブ：サクソニアと他の同盟ドイツ諸国
- 6 個のレッド・キューブ：デンマーク
- 6 個のイエロー・キューブ：オスマン帝国

これらのキューブは、攻囲の成功と捕獲された守備隊 (1.2) を表示するため、ならびに補充ポイント・レヴェル記録欄上で国家の補充ポイント・レヴェル (8.1) を記録するために使用されます。

キューブは、色によって厳密に制限されます。もしも余分の守備隊が必要であれば、以前に置かれた守備隊を取り去り新たに置くことができます。

年、季節、スウェーデン軍の損耗記録のために使用される 3 つのブラック・キューブも含まれます。

最後に、8 個のサイコロが含まれます。: スウェーデン軍についての 4 つのブルー・サイコロと北方同盟軍プレイヤーについての 4 つのグリーン・サイコロです。

マップを広げ、誰がどちらの陣営（スウェーデン又は北方同盟）でプレイするのかを決定します。スウェーデン軍プレイヤーは、マップ・ボードの北端に、北方同盟軍プレイヤーは南端に座ります。

0. 2 ルール [The Rules]

ルールを記憶しようと試みないでください。プレイする前に一度か二度ルール・ブックを通して読み、最初のゲーム中に参照するためにルール・ブックを使用してください。しばらくすると、重要なルールがハートで理解できます。

0. 3 ゲームの流れ [Game Flow]

ゲームは、一連の年でプレイされます。各年は、以下のごとく進行します。:

活性化と補充の中間フェイズ [Activation and Replacements Interphase]

両プレイヤーは、それぞれの同盟国の参戦についてサイを振り (10.1)、次に増援又は補充でブロックを再建します (8.0)。スウェーデン軍プレイヤーは、最初に中間フェイズを実行し、次に北方同盟軍プレイヤーが同様に行います。このフェイズは、いかなるシナリオでも最初の年には発生しません。

季節ゲーム・ターン [Seasonal Game Turns]

各年は、おおまかに春、夏、秋、冬の季節に相当する 4 ゲーム・ターンから成ります。各ゲーム・ターンは、4 つのフェイズを持ちます。フェイズは、厳密に下記の順番に従わなければならない、各フェイズは次に移る前に完了しなければなりません。

デザイン・ノート: 冬季ターンについての特別ルールはありませんが、3.4 を参照してください。

アクション・ロール・フェイズ [Action Roll Phase]

各プレイヤーはサイを 1 つ振り、そのターンに自身が受け取るアクションの数を決定するためにアクション表を調べます。高いサイの目を出したプレイヤーは、このターンの第 1 プレイヤーになります。

アクション・フェイズ [Action Phase]

第 1 プレイヤーは、望む全てのアクション (3.0) を完了し、次に第 2 プレイヤーが望む全てのアクションを完了します。

戦闘フェイズ [Battle Phase]

戦闘は、敵対しているブロックが同じ領土内にある場所で発生します (5.0)。これらは、第 1 プレイヤーによって決定される順番で、一度に 1 か所ずつ闘われます。戦闘後に、全ての攻囲の試みが解決されます (6.0)。

徴発フェイズ [Forage Phase]

両陣営は、第 1 プレイヤーから開始して、徴発チェックを実行し、超過スタック領土内のブロックは不十分な徴発のためにステップを失うかもしれません。

全てのフェイズが解決された後に、新たなゲーム・ターンが開始されます。

もしも完了したターンが冬季ターンだったら、スウェーデン軍は冬季戦役の選択肢を持ちます (3.4)。次に、プレイは翌年の中間フェイズに進みます。

0. 4 ゲームの勝利 [Winning The Game]

各シナリオには、シナリオの勝者を決定するための勝利条件が含まれます。いくつかの勝利条件はサドン・デスで、もしもシナリオ

の最終ターン終了までにどちらのプレイヤーも勝利しなければ、いかなるときにもゲームを終了できます。勝敗は、通常は勝利ポイント (VP) を計算することによって決定します。大部分のシナリオでは、VPs はスウェーデン軍の RP レベルが基本です。

以下のサドン・デス勝利条件は、各シナリオ中に適用可能です。:


- ・ いかなるときでも、北方同盟の全主要国家 (1.1) が停戦状態にあると、ゲームはスウェーデン軍の大勝利 (最高の勝利!) で直ちに終了します。
- ・ もしもスウェーデンが停戦を強いられると、ゲームは北方同盟軍の大勝利で直ちに終了します。

1. 0 マップ [MAP]

ゲーム・マップは、ノルウェイからトルコまでの北東ヨーロッパをカバーします。


1. 1 領土と海上ゾーン [Territories And Sea Zone]

マップは、ブロックの位置と移動を規定する名称付の領土 [territories] と海上ゾーン [sea zone] に分割されます。国家領土 [National territory] は、以下のカラーによって定義されます。:


 **スウェーデン** (フィンランドといくらかのドイツ領土を含む): ブルー

スウェーデン本土 [Sweden proper] は、Skåne、Småland、Ostergötland、Västergötland、Svealand、Kopparberg、Västernorrland です。


Wismar のブルー矢印は、Wismar のスウェーデン領土内のユニットについての待機ボックスとして使用可能です。

 **デンマーク [Denmark]** (ノルウェイを含む): レッド
デンマーク本土は、Jylland と Sjælland


 **ロシア [Rusia]**: グリーン

 **ウクライナ [Ukraine]**: ライト・グリーン
ウクライナは、ロシアの一部と見なされますが、革命でスウェーデン同盟国になり得ます (11.8)。

 **ポーランド [Poland]**: オフ・ホワイト

 **サクソニア [Saxony]**: グレイ

 **プロシア [Prussia]**: ダーク・ブラウン

 **ハノーヴァー [Hannover]**: メディウム・ブラウン
ドイツは、Bremen-Verden、Wismar、Pommern、Holstein-Gottorp、Mecklenburg、Schlesien、Hannover ならびにサクソニアとプロシアの全てです。

 **オスマン帝国 [Ottoman Empire]**: オレンジ・ブラウン

これらの4つの国家は、大北方戦争の主要参加国をあらわしている **大国 [major nations]** です。: スウェーデン、ロシア、サクソニア、デンマーク。



領土は、移動を制限する境界線によって分割されます。



太い点線の境界は、困難地形をあらわします (4.2)。

デザイン・ノート: マップを走る森林、湿地、山岳は、困難地形境界を持つ領土の外観で強調される場合を除き、影響を持ちません。

名称を持たない全てのエリアは、西ヨーロッパ [Western Europe] といくつかの島を含み、プレイ不能エリアです。2つの領土間の湖は、もしも通常の陸上境界を持たなければ通過不能です。

例: Livland と Ingermanland は、Peipus 湖によって分割されており、それらの間の移動は禁止されます。

海上は、海上ゾーンによって分割されます。地上ブロックは、海上輸送 (9.2) による場合を除き、海上ゾーンに進入又は越えることができません。艦隊ブロックは、軍港を持たない陸上領土に進入できません (1.6)。

1. 2 守備隊と領土支配 [Garrisons And Territory Control]

全ての領土は、1 から 4 の範囲の数値を持つ **守備隊** を持ちます。守備隊を支配する国家はその領土を支配し、領土はその国家にとって友軍です。領土の支配は、普通は攻囲の成功を通してのみ変更されることになります (6.4)。

例: Trakai の守備隊は Grodono と呼ばれ、3 の数値を持ちます。

誰が領土を支配するかは、以下を含み重要な影響を持ちます。:

・ もしも領土の元々の守備隊が攻囲で捕獲されると、その国家の RP レベルは4だけ減少します (8.1)。敵守備隊マーカーを取り去ると、失われた RP レベルが回復します。

・ 退却 (5.6)、再編 (5.7)、連絡線をたどること (8.5) は、敵ブロックを含まない友軍又は通行の領土内へ又は通過してのみ認められます。敵支配下の領土は、たとえカラでも禁じられます。

重要: 同盟国によって支配された領土は、これらの全目的において友軍と見なされます。

1. 3 首都 [Capitals]

赤文字の守備隊名を持つ領土は、首都です。もしも首都の守備隊が攻囲で降伏すると、その国家は和平を要求されます (10.2)。

1. 4 徴発許容量 [Forage Capacity]

全ての領土は、徴発ポイント (FP) で標記される徴発許容量を持ちます。各領土の FP 値は、マップ上にダーク・レッドのイタリック体で印刷され、1 から 4 の範囲です。FP 値は、各ゲーム・ターンに領土内で徴発できるブロックの数を限定します (7.0)。

例: Swedish Baltics 内の Livland は、3 FP の徴発許容量を持ちます。

1. 5 通行領土 [Transit Territories]

Mecklenburg、Schlesien、守備隊マーカーを持たない全てのポーランド内の領土は、**通行領土**です。両陣営は、退却、再編、連絡線をたどる目的についてのみ、通行領土をあたかも友軍領土のごとく扱います。通行領土は、イベントについては友軍のものとは見なされず、友軍守備隊を持ちません (例えば、補充には2倍の RP s が掛かります)。

加えて、Mecklenburg と Schlesien は徴発値を持たず、支配する

ための守備隊を持ちません。ブロックは、これらの領土を占めることができますが、不十分な徴発のために損失を被ることになります (7.3)。

1. 6 港湾と軍港 [Ports And Harbors]



港湾は、海上輸送 (9.2) を認める守備隊です。港湾は、ブルーの正方形内に戦力を持つ守備隊として表示されます。

例：Pomorze 内の Gdansk は港湾です。Kurland 内の Mitau は港湾ではありません。



軍港は、錨のシンボルを持つ、特別な種類の港湾です。艦隊ブロックは、軍港を持つ領土内にも置くことができ、補給を受けることができます。

例：Denmark の Kobenhavn は軍港です。

重要： 港湾と軍港は、物理的な境界上の海上ゾーンによってのみ隣接していると見なされ、それらの領土に隣接する他の海上ゾーンには隣接しません。

1. 7 記録欄と表 [Tracks And Tables]

マップ上の大部分の表は、説明のためのもので、ゲームのプレイを手助けするために存在します。



補充ポイント・レベル記録欄は、ゲームに組み込まれています。各国家は、記録欄上に表示された位置で開始する補充ポイント (R P) レベル (8.0) を持ちます (これは、シナリオの特別ルールによって修正され得ます)。

スウェーデン軍損耗記録欄 (11.1) は、過酷なスウェーデン軍の損失 (軍ブロックの除去) の様々な影響を表示します。影響は、その瞬間に Russia 内にいくつのスウェーデン軍ブロックがあるかに依存して異なります。

1. 8 戦場 [Battle Sites]

戦争の主戦場となった位置は、マップ上に表示されています。各陣営の勝者は、色によって表示されます。：勝者は、ブルーがスウェーデン軍、グリーンがロシア軍、レッドがデンマーク軍です。これらは、プレイには影響を持ちませんが、歴史的な興味のために提供されます。

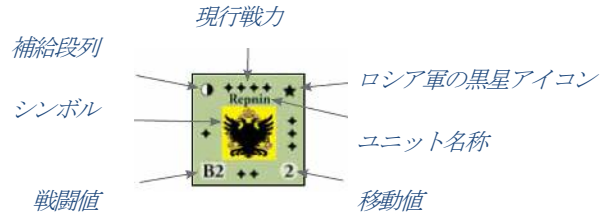
2. 0 ブロック [BLOCKS]

木製のブロックは、大北方戦争に参加した様々な陸上と海上の戦闘部隊をあらわします。

2. 1 ブロックのデータ [Block Data]

ブロックは、移動や戦闘能力を規定している数字とシンボルを持ちます。

例：Repnin は、1つの補給段列、B 2の戦闘値、2の移動値を持つロシア軍の改編軍ブロックです。



ブロックの現行戦力は、ブロックが直立して相手から隠されているときに最上端にあるダイヤモンドの数です。戦力は、戦闘中のブロックが振ることができるサイコロの数を決定します。戦力4のブロックは4つのサイコロを振り、戦力1のブロックは1つのサイコロを振ります。ブロックは、2から4の最大戦力範囲を持ちます。戦闘で受けた各命中について、ブロックの戦力は反時計回りに 90 度回転させることで1ステップを減少させます。戦力1のブロックが減少するときには、除去されて自軍補充プールに戻されます (8.6)。ブロックが受取る各補充ステップについて、時計回りに 90 度回転させることでブロックの戦力を増加させますが、決して最大戦力を越えることはできません。

左下端の戦闘値は、A 1又はB 2などの文字と数字によって表示されます。文字は、ブロックが射撃する順番を決定します。全てのAブロックが射撃し、次に全てのBブロック、次に全てのCブロックが、最後に全てのDブロックが射撃します。数字は、命中を得る最大サイコロの目を表示します (5.5)。

右下端の移動値は、ブロックが移動できる領土又は海上ゾーンの最大距離です (4.1)。

デザイン・ノート： 2移動値を持つ連隊ブロックは歩兵で、3は騎兵を表示します。軍ブロックは、2の移動値を持つ戦闘部隊を組み合わせます。



補給段列 [Baggage train] は、左上端の1つ以上の補給シンボルによって表示されます。補給段列は、戦役で軍に補給を運んでいる数千の馬車、兵站、それらの含まれる管理組織をあらわします。補給段列の影響は、ルール 7.2 で述べられます。軍のみが補給段列を持ちます。



赤いドットを持つブロックは、その国家の他のブロックと異なる特別な配置制限 (11.0) を持ちます。



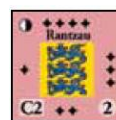
王冠のシンボルを持つブロックは、王室ブロックです (2.3)。



中空の星を持つ4つのロシア軍ブロックと、黒星を持つ4つのロシア軍ブロックがあります。中空の星を持つブロックは、軍制改革 (11.2) の資格を持ちます。黒星を持つブロックは、プレイの外で開始し、相当している軍が改革されるときにゲームに登場します。

2. 2 ブロックのタイプ [Block Types]

ゲームには、3つの異なるタイプのブロックがあります。：軍、連隊、艦隊です。



軍ブロック



連隊ブロック



艦隊ブロック

軍ブロックは、一般的に4の最大戦力を持ち、そのシンボルとして自国の国家紋章を使用します。

連隊ブロックは、その名称がイタリック体で書かれ、大北方戦争当時から伝統的な連隊旗のイメージを持ちます。これらは、常に4未満の最大戦力を持ちます。

デザイン・ノート：旗は、ゲームではブロックを連隊として識別する以外の機能を持ちません（もちろん審美的な面もあります）。

艦隊ブロックは、海上支配を争い、軍や連隊のブロックのために輸送を提供します。スウェーデン軍とデンマーク軍は、それぞれ2つの艦隊ブロックを持ちます。ロシア軍は開始時に持ちませんが、いったん Sankt-Peterburg が建設されたら、2つの艦隊ブロックを追加できます (11.2)。イギリス艦隊は、一定の状況下でスウェーデン支援のために到着するかもしれません (11.11)。艦隊の使用は、ルールの9項で規定されます。

2. 3 王室ブロック [Royal Blocks]



4つの各主要国家の軍ブロックの1つは、王冠のシンボルで表示され、王室人によって率いられています。もしも王室ブロックが除去されると、ゲームから取り去られて決して補充プールに復帰できません。王室ブロックが除去された北方同盟国家は、現行フェイズの終了時に停戦 (10.21) を強制されます。

- ・スウェーデン：Karl XII（ただし下記を参照）
- ・ロシア：Pyotr I
- ・サクソニア：August II
- ・デンマーク：Frederik IV

不死身 [The Night Rider]：Karl XII が最初に除去されたとき、代わりに彼は追放されてブロックが脇に置かれます。次の中間フェイズ開始時に、サイを1つ振ります。6のサイの目で、敵ブロックを含まないスウェーデン本土のいずれかの領土内に、完全戦力の Karl XII ブロックを置きます。もしも6以外の目であれば、続く中間フェイズに再びサイを振り、5又は6の目に到着します。各中間フェイズにサイを振り続け、成功するまで1ずつ機会が増加します（最後は、自動的に成功します）。

3. 0 アクション [ACTIONS]

プレイのシークエンスの中で、各ゲーム・ターンの開始時に各プレイヤーはサイを1つ振り、マップ上に位置するアクション表で結果を調べます。

3. 1 アクションのサイ振り [Action Roll]

各プレイヤーは、このゲーム・ターンの実行できるアクションの数を決定するため、同時にサイを1つ振ってアクション表を調べます。アクションは、次のターンや年のために取っておいたり持ち越したりできません。

高い目を出したプレイヤーは、このターンの第1プレイヤーになります。同数の場合には、最後のターンの第2プレイヤーだったプレイヤーが第1プレイヤーになります。もしもゲームの最初のターンのサイ振りが同数であれば、両プレイヤーは振り直します。

第1プレイヤーは、自軍の全アクションを実行（又は自身のイベントを解決）し、次に第2プレイヤーが自軍の全てを実行します。

もしも両プレイヤーの結果がイベント（6のサイの目）であると、各プレイヤーのイベントが通常に解決され、ターンは直ちに微発フェイズに進みます。



例：スウェーデン軍プレイヤーが3の目を出し、北方同盟軍プレイヤーが6の目を出します。北方同盟軍プレイヤーはイベント表上でサイを振り、イベントを解決します。次に、スウェーデン軍プレイヤーは、2つのアクションを行います。

3. 2 イベントの制限 [Event Restriction]

あるプレイヤーは、2ターン連続でイベントを振ることは決してできません（たとえ、年の中間フェイズで分かれていても）。もしもプレイヤーが連続する2番目のターンに6の目を出したら、異なる結果になるまで振り直します。

3. 3 アクションの選択 [Action Choices]

各アクションについて、プレイヤーは下記に既述された5つの活動の1つの実行を選択できます。アクションは、定められた順番で実行しなければなりません。つまり、偵察→移動→攻囲の宣言です。

1. 偵察 [RECONNAISSANCE]

敵ブロック集団の偵察を実行するには、1アクションがかかります。偵察は、友軍の軍又は連隊ブロックに隣接する領土内のみ実行できます。相手側は、その領土内の全ブロックを明らかにしなければなりません。プレイヤーの偵察行為が満たされた後、相手側はブロックを立てて再び隠蔽します。偵察を実行しているブロックは、ターンの後ろで他のアクションを行うことができます。

2. 移動 [MOVEMENT]

1アクションとして、プレイヤーは1つの領土（又は海上ゾーン）内のブロックをいくつでも、その最大移動率の範囲内にあるいずれかの領土（又は海上ゾーン）に移動させることができます。

3. 攻囲の宣言 [SIEGE DECLARATION]

攻囲は戦闘の一種で、領土守備隊に降伏を強いる試みです。攻囲の試みはアクション・フェイズに宣言されますが、戦闘フェイズの最後に解決されます。

4. 国家政策 [NATIONAL POLITICS]

1アクションのコストで、支配する1つの国家を選択して国家政策表 (12.4) でサイを1つ振ることができます。

重要：このアクションは、年毎、国家毎に一度のみ選択できます。

5. 補充 [REPLACEMENTS]

1アクションのコストで、マップ上にあるブロックの1つの1ステップを再建できます (8.4)。ステップを再建するブロックは、有効な連絡線をたどれなければなりません (8.5)。

重要：これには、いかなる RPs もかかりません。

3. 4 スウェーデン軍の冬季戦役 [Swedish Winter Campaigns]（「天候を気にするな」[“Never Mind The Weather”]）

ある年が終了し、通常の冬季ターンが完了するときに、スウェーデン軍プレイヤーは特別な冬季戦役に進むことができます。スウェーデン軍プレイヤーは、Karl XII を同じ領土内の他のいずれか又は全てのスウェーデン軍ブロックと一緒に移動させることができ、この移動は通常の戦闘を起こし得ます。Karl と彼と一緒にのいずれかのブロックは、資格を持てば代わりに攻囲の試みを宣言できます。冬季戦役アクションに参加している各スウェーデン軍ブロックは、アクション開始時に直ちに1ステップを失います。この特別な冬季損耗の後に、中間フェイズで通常に翌年が始まります。Karl は、スウェーデン軍がイベントを振った冬季ターン後に冬季戦役を認められます。冬季戦役は、シナリオの最終ターン後でも認められます。

4. 0 移動 [MOVEMENT]

4. 1 移動の手順 [Movement Procedure]

1 アクションについて、プレイヤーは単一の領土（又は海上ゾーン）内のブロックのグループを、その最大移動率の範囲内で、いずれかの領土（又は海上ゾーン）に移動させることができます。グループ内のブロックは、一緒に同じ領土内又はゾーンへ移動することを要求されず、分割して異なる目的地に移動できます。

艦隊を含む全ブロックは、自由に友軍ブロックを通過できますが、1つ以上の敵ブロックを含んでいる領土又は海上ゾーン内に移動するときに、停止して戦わなければなりません。領土の支配、友軍又は敵は、移動に影響を持ちません。

ブロックは、ゲーム・ターン毎に一度のみ移動できますが、**退却** (5.6)、**再編** (5.7)、艦隊によって輸送されているとき (9.2) は除きます。

艦隊と非輸送状態の軍／連隊ブロックは、決して同じグループ移動の一部になり得ません。

重要: ブロックのグループが、敵ブロックを含まない領土内でその移動を終了すると、移動しているブロックによって、追加のアクションを使用せずに攻囲を宣言できます (6.1)。これには、海上輸送によって上陸したブロックを含めます。

例: 北方同盟軍プレイヤーは、Novgorod 内の3つのロシア軍ブロックを移動するために1アクションを使用します。1つのブロックは、友軍領土を通過して Smolensk へ移動します。他の2つのブロックは、Ingermanland 内に移動して停止しなければなりません。なぜならば、そこにはスウェーデン軍ブロックが存在するからです。

4. 2 境界線の制限 [Border Restrictions]

各プレイヤーが単一ターン内に境界線を越えて移動できるブロックの数は、境界線のタイプに依存します。:

- ・ 通常境界線: 6ブロック
- ・ 困難地形境界線: 2ブロック。困難地形を越えているブロックは、進入した地形内で停止しなければなりません。

境界線の制限は、プレイヤー毎を基本的に適用します。つまり、同じゲーム・ターンに、各プレイヤーが同じ境界線を越えて最大数のブロックを移動させることができます。境界線の制限は、**退却** (5.6) や**再編** (5.7) にも適用します。

4. 3 拘束 [Pinning]

ブロックは、敵ブロックを持つ領土内に移動するときに同数の敵ブロックを**拘束**し、それらが移動することを妨げます。敵プレイヤーは、移動しているブロックが領土に進入する瞬間に、どのブロックが拘束されるのかを選択します。非拘束状態のブロックは（もしも望めば）、通常に移動できますが、拘束しているブロックによって使用された境界線を越えて移動できません。非拘束状態のブロックは、いったん拘束状態になったブロックと置き換えることができます。

例: 2つのサクソニア軍ブロックが、5つのスウェーデン軍ブロックを攻撃します。サクソニア軍がその領土内に移動すると、直ちに2つのスウェーデン軍ブロックは拘束されます（所有者の選択）。他の3つのスウェーデン軍ブロックは、どこかで移動や攻撃を行えます（スウェーデン軍プレイヤーが2番目にプレイしたら）。

4. 4 強行軍 [Force-Marching]

移動しているいずれかのグループは、たとえ攻撃又は戦闘に参加するためでも、追加の2領土まで強行軍を行えます。全ての移動が完了した後で、強行軍を行っている各ブロックについてサイを1つ振ります。全ての通常移動ルールが適用されます（困難地形等）:

- 1～3: 追加で移動した領土毎に1ステップを失う
- 4～6: 損失なし

サイの目の結果にかかわらず、強行軍は成功します。

デザイン・ノート: 全ての移動が終わったときにサイを振ることを忘れないよう、強行軍を行っているブロックの上にサイコロを置いておくことを勧めます。

以下の例外を除き、全ての通常移動ルールを強行軍に適用します（例えば、ブロックは、もしも赤い境界線を越えたら停止しなければならない等）:

- ・ ブロックは、**退却** (5.6) や**再編** (5.7) で強行軍を行えません。
- ・ 戦闘に参加する強行軍ブロックは、その戦闘の最初の戦闘ラウンドには使用不可能です (5.3)。
- ・ 強行軍の損失についてのサイ振りは、プレイヤーが全ての移動を完了した後でのみ行われます。
- ・ ブロックは、強行軍による損失から除去される可能性があり、適切な補充プール内に置きます。

例: Karl XII と Dalregementet の両者は、完全戦力で Sandomierz 内におり、Livland へのロシア軍の移動への対応を望んでいます。その移動値は2のみなので、Livland に到着するために追加の2領土を移動するために強行軍を行います。スウェーデン軍プレイヤーは、移動フェイズの終了時に強行軍についてサイを振ることを忘れないために、移動したブロックの上にサイコロを置きます。次に、彼は異なるアクションに別のブロックのグループを移動させます。移動が終わったら、Karl と Dalregementet のそれぞれについてサイを1つ振ります。Karl についてのサイの目は5なので損失はありませんでした。しかし、Dalregementet のサイの目は2なので、追加で移動した各領土について1ずつ、合計で2損失を被ります。Dalregementet は、3戦力から1に減少します。

4. 5 禁止領土 [Prohibited Territories]

停戦状態 (10.2) の国家を含み、非活性国家に属している領土は、それらが活性化されるまで進入できません。ウクライナは非活性化の間はロシアの一部で、ロシアが活性状態 (11.8) にあると進入できます。通行領土 (1.5) は中立ではなく、自由に進入できます。

5. 0 戦闘 [BATTLE]

両陣営からのブロックによって占められた領土は、**戦闘領土**です。戦闘は、戦闘フェイズに各戦闘領土内で発生しなければなりません（例外: 艦隊ブロックのみを含む攻囲下の軍港を持つ領土は、戦闘領土と見なされません）。戦闘フェイズの終了までに、両陣営からのブロックを持つ領土は存在しないことになります。

5. 1 戦闘のシーケンス [Battle Sequence]

戦闘は、全ての移動が完了した後に1つずつ解決されます。第1プレイヤーは、いかなるブロックも明らかにする**前**に戦闘を解決する順番を決定します。各戦闘は、次の戦闘が解決される前に完了しなければなりません。各戦闘の開始時に、現行戦力を前面に保つよ

う倒すことによって、ブロックを明らかにします。

重要: 戦闘の前に両プレイヤーが移動するので、いくつかの戦闘ではスウェーデン軍プレイヤーが防御側で、他では北方同盟軍プレイヤーが防御側です。領土内に単独でブロックを持つ最後の陣営が防御側です。

5. 2 連携 [Cooperation]

異なる国家からの北方同盟軍ブロックは、同じ陣営として1つの戦闘で一緒に戦うことができます。同様に、スウェーデン軍ブロックとその連合国は、戦闘で連携できます。

5. 3 予備 [Reserves]

ある領土は、複数の境界線を経由して攻撃され得ます。攻撃しているプレイヤーは、1つの境界線を主攻撃として宣言します。他の境界線を越えている攻撃ブロックは予備と見なされ、第2戦闘ラウンドになるまで射撃、退却、命中を受けることができません。

同様に、戦闘領土（すなわち、すでに両陣営の「ブロック」を持つ領土）に進入する防御プレイヤーに所属しているブロックは、やはり予備と見なされます。

予備ブロックは、第2戦闘ラウンドの開始時になるまでは明らかにされません。それ以降、これらは他のブロックと同様に射撃や退却ができます。敗北した陣営の予備ブロックは、もしも戦闘が第1戦闘ラウンドに終了したら、全ての退却ルールに従って退却しなければなりません。

例: プレイヤーは、Ingermanland 内に4つのブロックと Livland 内に2つを持ちます。両方のグループは、Estland を攻撃します（2つの移動アクションを使用して）。攻撃側は Ingermanland の境界線を主攻撃と宣言し、最初の戦闘ラウンドにはこれらのブロックのみを含めます。Livland からの2つのブロックは、第2戦闘ラウンドの開始時に戦闘に参加します。

5. 4 戦闘ラウンド [Combat Rounds]

戦闘は、最大3つの戦闘ラウンドで行われます。もしも3番目のラウンド終了までに戦闘が完了しなければ、守備隊を支配していない陣営は退却しなければなりません（もしもどちらも守備隊を支配していないければ攻撃側陣営）。

各ブロックは、戦闘ラウンド毎に1戦闘ターンを持ちます。自身の戦闘ターンでは、ブロックは射撃又は退却のどちらかができます。戦闘ターンのシーケンスは、戦闘値に依存します。: **A**ブロックは**B**ブロックの前に行い、**B**ブロックは**C**ブロックの前で、**D**ブロックが最後です。各戦闘値内で、防御しているブロックは攻撃しているブロックの前に行います。: 防御している**A**ブロックは、攻撃している**A**ブロックの前に行く等です。

全てのブロックが自身の戦闘ターンを行った後に、最初の戦闘ラウンドが終了します。必要であれば、2番目と3番目のラウンドについてシーケンスを繰り返します。

例: スウェーデン軍の Karl XII (A 3) とスウェーデン軍連隊 Pommerska (B 1) がデンマーク軍 Reventlov (B 2) とデンマーク軍連隊 Prins Christian (B 1) を攻撃します。戦闘シーケンスは、以下のとおりです。:

1. スウェーデン軍 Karl XII (A 3)
2. デンマーク軍 Reventlov (B 2) とデンマーク軍連隊 Prins Christian (B 1)
3. スウェーデン軍連隊 Pommerska (B 1)

これらのいかなるブロックも、射撃する代わりに退却できます。

5. 5 射撃の解決 [Fire Resolution]

ブロックの射撃を解決するために、ブロックの現行戦力と同数のサイコロを振ります。ブロックの戦闘値以下の各サイの目について、1命中が得られます。

例: 完全戦力のロシア軍ブロック Pyotr I は、4つのサイコロを振ります。B 3 の戦闘値を持つので、1、2、3の全てのサイの目が命中であることを意味します。4、5、6のサイの目ははずれです。もしもサイの目が1、2、4、5であると、ロシア軍プレイヤーは2つの命中を得て、2つがはずれです。

敵のブロックは、個々に目標とはなりません。各命中は、最高の現行戦力を持つ敵ブロックに個別に適用されます。複数のブロックが最高戦力を共有しているときには、所有者が損失を受けるブロックを選択します。最後のステップを失ったブロックは除去され、その国家の補充プール内に置かれます。

例: Karl XII と Dalregementet は完全戦力（それぞれ4と3）で、2つの命中を受けます。最初の命中は、最強ブロックの Karl XII が受けなければならず、3戦力に減少させます。両ブロックはいまや同じ戦力なので、2番目の命中はスウェーデン軍プレイヤーの選択でどちらのブロックにも適用できます。

重要: 射撃は同時ではありません。全ての命中は、直ちに適用します。

5. 6 退却 [Retreats]

各ブロックは、自身の戦闘ターンに、射撃する代わりに退却できます。もしもブロックが退却できなければ、留まって戦闘をしなければなりません。

ブロックは、自身の完全な許容移動力まで移動して、敵ブロックから解放された友軍又は通行領土内へ又は通過して退却します。ブロックは、決して敵支配下又は戦闘領土内へ又は通過して退却できません。

攻撃側は、領土内を攻撃するために使用した境界線を経由してのみ、戦闘領土から退却できます。防御側は、攻撃側が戦闘領土に進入するために使用した境界線を通して退却できません。もしも両プレイヤーが同じ境界線を通して領土に進入したら、最後に進入したプレイヤーのみがその境界線を経由して退却できます。

退却についての境界線制限は、各戦闘ラウンドに適用します。これは、通常の境界線を越えて6つまでのブロックが退却でき、困難地形境界線を越えて2つまでのブロックが退却できることを意味します（しかも、これらはいったん困難地形境界線を越えたら、停止しなければなりません）。

もしも3つの戦闘ラウンドの後に、両陣営がいまだ領土内にブロックを持つと、守備隊を支配していない陣営は直ちに退却するかさもなければ撃破されます。もしもどちらの陣営も守備隊を支配していないければ、攻撃側は直ちに退却するかさもなければ撃破されます。

ブロックは、友軍港湾 (9.5) を持つ領土からのみ、艦隊で海上に退却できます。

5. 7 再編 [Regrouping]

戦闘（攻囲ではない）が終了するとき、勝っている陣営は勝利の瞬間に再編できます。再編とは、戦闘領土内のいずれか又は全ての勝利ブロックについての特別なフリーの移動です。再編しているブロックは、敵ブロックから解放されている、いずれかの隣接する友

軍又は通行領土に移動できます。境界線の制限は、再編移動に適用します。

デザイン・ノート：再編移動は、不十分な徴発による損耗を避けるために非常に重要です。戦うために集結させ、食うために分散させよ！

6.0 攻囲 [SIEGE]

攻囲は、戦闘の特殊なタイプで、領土守備隊に降伏を強制する試みです。

6.1 宣言 [Declaration]

攻囲を宣言できる2つの条件があります。:

- ・ 単一のアクションとして、攻囲の試みはこのターンに移動していない全ての**非拘束状態**のブロックによって、領土内で宣言できます。
- ・ **移動のために活性化したブロック** (移動したかどうかにかかわらず) は、敵ブロックを持たない敵領土内でその移動を終了する瞬間に攻囲の試みを宣言できます。これには、追加のアクションを必要としません。もしもいずれかの友軍ブロックがすでに領土内にあったら、これらは攻囲の試みに参加するために1アクションを消費しなければなりません。

攻囲が宣言されるときに、攻囲者の状態を表示するために表面を向けることで、攻囲しているブロックを明らかにします。

重要：攻囲の試みはアクション・フェイズ内に宣言されるので、これらは戦闘フェイズ中に全ての戦闘が解決された後に解決されます。

6.2 制限 [Restrictions]

異なる国家からのブロックは、単一の攻囲で同じターンに同じ守備隊に対して連携できません。

連隊ブロックは、2以上の戦力の守備隊に対する攻囲に参加できません (すなわち、戦闘や損失を受けるためにサイを振れません)。

6.3 解決 [Resolution]

攻囲は、戦闘についてのルールを使用して解決されますが、攻囲は3ラウンドではなく1ラウンドのみから成ります。守備隊を捕獲するためには、攻撃側は単一ラウンドで守備隊の戦力以上の命中を得なければなりません。さもなければ、攻囲は失敗です。全か無かです。攻囲中に、**ユニットは射撃の代わりに退却できません。**

守備隊は、攻囲の試みに対して戦い、戦闘の目的においてはC1のブロックとして扱われます。守備隊の戦力と同数のサイコロを振ります。守備隊は、決して退却せず又は損失を被りません。

6.4 結果 [Results]

敵国家の領土に対する攻囲の成功は、その領土内への守備隊マーカーの配置とその支配を認めます (1.2)。

友軍国家の領土内の敵守備隊に対する攻囲の成功は、敵守備隊マーカーを取り去るだけです (**例外：**ポーランド内の領土で攻囲に成功したときには、常に守備隊マーカーを置きます)。

攻撃側は、成功した攻囲の後に再編できませんが、攻囲の試みに

失敗したために退却は強制されません。

首都 (1.3) に対する攻囲の成功は、停戦 (10.2) の結果です。

6.5 救援 [Relief]

攻囲の試みが宣言された領土は、戦闘領土でもある可能性があります。同じターンに攻囲の試みと戦闘の両方に参加できるブロックはありません。もしも攻囲しているブロックを持つ領土が攻撃されたら、攻撃側によって拘束された (4.3) いずれかの攻囲ブロックは、攻囲を解いて代わりに戦闘を行わねばなりません。戦闘は攻囲を解決する前に行われ、もしも攻囲している陣営が勝つと、攻囲が解決されます (戦闘を行ったブロックなしで)。もしも攻囲している陣営が負けたら、攻囲しているブロックは直ちに退却しなければならず、攻囲は解決されません。

7.0 徴発 [FORAGE]

全ての戦闘が行われた後で、ブロックを含んでいる各領土内で徴発チェックが実行されます。

7.1 徴発チェック [Forage Checks]

軍又は連隊のブロックによって占められる全ての領土をチェックします。領土内の徴発ポイント (F P) 値とブロックの徴発コストを比較します。軍ブロックは各2 F Pを必要とし、連隊は各1 F Pを必要とします。もしもブロックのグループについての徴発値合計が領土のF Pを超過すると、グループは損失を被ります。

重要：艦隊ならびにそれらが輸送しているブロックは、徴発を要求されません。

7.2 補給段列 [Baggage Trains]

大部分の軍ブロックは、追加のF Pを提供している補給段列を運んでおり、ブロック・ラベルの左上端に1つ以上の補給シンボルであらわされます。各シンボルは、軍と同じ領土内で同じ色の連隊を支援するためにのみ使用できる追加の1 F Pを提供します。

例：ハノーヴァー陸軍上の補給段列シンボルは、同じ領土内のサクソニア軍連隊を支援できますが、ロシア軍の連隊は不可です。

7.3 損失 [Losses]

ブロックのグループは、領土内で要求されるF Pを満たさない毎に1ステップを失います。不十分な徴発のために最初に失うステップは、常に最強のブロックからでなければなりません (もしも同数であれば、所有者が選択します)。続く損失は、所有者が割り振ることができます。ブロックは、決して不十分な徴発のために除去されることはなく、1戦力未満には減少できません (損失は、戦力1のブロックに割り振ることができません)。

例：Pyotr I, Sheremetev, Woronjetski が Kurland (徴発許容量3) 内におり、全て完全戦力です。Pyotr の補給段列は、Woronjetski についての徴発要件を満たしますが、Sheremetev の補給段列ボーナスは消費されています。2つの軍の徴発要件 (各2 F P) は、Kurlandia の許容量を1だけ超過するので、最強ブロックの1つが1ステップを失わなければなりません。北方同盟軍プレイヤーは、Sjeremetev のステップを失うことを選択します (Pyotr を弱体化させるわけにはいきません!)。

8. 0 補充 [REPLACEMENTS]

8. 1 RPレベル記録欄と調整 [RP Level Track And Adjustments]

各主要国家（プラスしてオスマン帝国）は、補充ポイント記録欄上にそのカラーのキューブを置くことで表示される、補充ポイント・レベル（RPレベル）をセットしてシナリオを開始します。RPレベルとは、各中間フェイズに補充プールからブロックを引くため又はマップ上のブロックを増強するために使用可能なRP sの量です。スウェーデンのRPレベルは、勝利条件についても重要です。

ある国家のRPレベルは、敵によって占領された自国領土によって、ならびに時にはイベントによって影響を受けます（ただし、8.8を参照）。もしも領土の守備隊が攻囲されて捕獲されると、元々の領土の所有者はそのRPレベルが4だけ減少します。もしも元々の所有者が領土を再占領すると、失われたRPレベルは回復します。国家のRPレベルは、これらの得失を表示するために、補充ポイント記録欄上で調整されます。

重要: ある国家は、敵領土を捕獲することにより、決してそのRPレベルが増加しません。

例: スウェーデンは、デンマークから Akershus と Christiansand を占領します。デンマークのRPレベルは16から8に減少し、スウェーデンのRPレベルは影響を受けません。

8. 2 補充のコスト [Replacement Costs]

RP sは、各中間フェイズの開始時に受取られ、未消費のRP sは中間フェイズの終了時に失われます。RP sは、年から年へと累積できません。ある国家は、決して他の国家にRP sを貸したり与えたりできません。

RP sは、以下のごとくステップ毎に消費されます。:

- ・ 軍ブロック：ステップ毎に2 RP s
- ・ 連隊ブロック：ステップ毎に1 RP s
- ・ 艦隊ブロック：ステップ毎に2 RP s

補充の順番は、マップ上のブロックを最初に行われなければならず、次に新たなブロックが国家の補充プールから創設可能です。

8. 3 マップ上の補充 [On-Map Replacements]

RP sは、完全戦力ではないマップ上のブロックにステップを加えるために消費できます。マップ上のブロックは、補充を受け取る資格を持つために正当な連絡線（8.5）を持たなければなりません。戦闘領土内のブロックは、補充を受け取れません。

艦隊は、軍港内で投錨しているときのみ補充を受け取ることができます。艦隊によって輸送されているブロックは、補充を受け取れません。

重要: 補充ステップは、友軍守備隊を持たない領土内でブロックにステップを加えることができます。ただし、この場合にはRPコストが2倍になります。

例: 中間フェイズ中に、Karl XII がポーランドの Lietuva 内に2の減少戦力でいます。スウェーデン軍プレイヤーは、自軍の8 RP sを消費し、Karl XII に2ステップを加えます（各ステップについて2 RP s、Vilnius 内に友軍守備隊がないので2倍）。

デザイン・ノート: 本土から離れての冬営は、非常に高くつきま

す！ 中間フェイズに補充が到着する前に友軍領土に戻ることを考慮してください。

8. 4 アクションを使用する補充 [Replacements Using Actions]

マップ上のブロック（のみ）は、アクション（3.3）を使用してステップの補充を受け取れます。アクションを介して補充を受け取っているブロックは、上記8.3の制限を受けませんが、RP sは消費されません。ブロックは、この方法でターン毎に各1アクションのコストで、複数の補充ステップを受け取ることができます。

例: August II は1戦力に減少し、夏の間に Lausitz に撤退します。早くも秋になり、スウェーデン軍の攻撃を恐れた北方同盟軍プレイヤーは、August II に2ステップを加えるために2アクションを消費します。

8. 5 連絡線 [Line of Communications]

ブロックは、もしもそれが存在する領土が以下であると、補充を受け取るための資格を持ちます。:

- ・ プレイヤーが守備隊を支配する国家領土（すなわち、ブロックの国家カラー）: 又は
- ・ いずれかの支配下の国家領土まで、隣接する友軍（1.2）又は通行領土（1.5）を通して連絡線をたどれる領土。

連絡線は、誰がその領土を支配しているかにかかわらず、敵のブロックを含んでいる領土内へ又はそこを通過してたどることができません。

連絡線は、友軍港湾を持つ領土から又はそれを通過して、同じ国家の艦隊によって占められた海上ゾーンを通して、港湾を持つ友軍国家領土に海上ゾーンを越えてたどることができます。

正当な連絡線を持たないブロックは、RP sによってもアクションを使用しても、補充ステップを受け取ることができません。

例: スウェーデン軍の大軍が Velikaya（いまだにロシアの支配下）にあります。この軍は、Livland まで連絡線をたどることができます。もしも軍が Rzhev にいたら、ロシア保持下の Velikaya を通過して連絡線をたどれず、補充の資格を持ちませんでした。

8. 6 補充プールと新たなブロックの創設 [Replacement Pools And Building New Blocks]

各プレイヤーは、その国家のブロックを異なる補充プール内で管理します。

補充プール内のブロックは、常に表面を伏せて置き、引く前にシャッフルされます。

新たなブロックを創設するためには、無作為に1つを引き、その最初のステップのために消費します。もしも十分なRP sを残していると、追加のステップ（その最大戦力まで）のために消費できます。ブロックを引く度に、各ブロックの戦力を増加させるために消費するRP sの量を決定しなければなりません。新たに創設されたブロックは、他を引く前に展開（9.7）します。

重要: 補充プールからのブロック創設の最初のステップは、2倍のRP sがかかります。例えば、軍又は艦隊の最初のステップには4 RP s がかかります、連隊の最初のステップには2 RP s がかかります。

もしも余裕がないのにブロックを引くと、あなたのR P sは浪費されてブロックを展開できません（プールに戻されます）。

例:サクソニアは、12R P sを持って中間フェイズを開始します。北方同盟軍プレイヤーは、1つの軍ブロック **Schulenburg** を引き、最初のステップについて4R P sを消費します。残っている3ステップを加えるために、さらに6R P sを消費することに決め、**Schulenburg** を **Lausitz** に展開します。別のブロックを引くことに決め、ポーランドの **Lubomirski** 軍を得ます。不幸にも、残りの2R P sでは、軍の最初のステップにかかる余裕がないので、サクソニアの補充プールに戻されて2R P sが失われます。翌年に幸運を！

8. 7 展開 [Deployment]

新たなブロックは、自国の展開制限に従ってマップ上に展開されます（11.0）。新たなブロックは、敵が占める又は敵が守備している領土内に展開できません。新たなブロックは、徴発許容量を超過して展開できますが、次の徴発フェイズになるまで不十分な徴発からの損失を受けません。

新たに創設された艦隊ブロックは、国家の展開制限内で、いずれかの友軍軍港内に展開できます。

赤いドットを持つブロックは、その展開に特別な制限を持ちます。各国家についての特別ルールは、11項を参照してください。

潜在的な全ての展開領土が敵によって占められているか、又は守備されているためにブロックが展開できなければ、そのブロックは補充プールに戻されて消費されたR P sは失われます。

デザイン・ノート: 展開エリアを防衛してください。このようなことが起きてはなりません！

8. 8 補充とイベント [Replacement And Events]

年の間にイベントによって起きるR P sの損失は、R P レヴェルや勝利条件へのカウントには影響しません。このような変動は恒久的なものではなく、イベントによって指定された次の中間フェイズの時期にのみ有効です。

例:スウェーデンはイベントでサイを振り、次の中間フェイズに追加の8R P sを得ます。ただし、その前にゲームは終了し、R P レヴェルは同じで留まるため、勝利ポイントについてはカウントしません。

デザイン・ノート: このような一時的なR P レヴェルの調整は、実際のR P レヴェルを忘れないように、国家カラーの2番目のキューブを使用してマークできます！

9. 0 艦隊 [FLEETS]

9. 1 艦隊の移動 [Fleet Movement]

艦隊ブロックは、1つのアクションとして6海上ゾーンまで移動できます（例外：ロシア軍のガレー船艦隊は、3海上ゾーンのみまで移動できます）。軍港への進入は、1海上ゾーンの移動としてカウントしますが、軍港を離れることは完全なアクションとしてカウントし、さらなる移動は認められません。移動している艦隊は、もしも1つ以上の敵艦隊ブロックによって占められる海上ゾーンに進入すると、停止しなければなりません。艦隊は、軍港を持たない陸上領土に進入できず、敵支配下の軍港にも進入できません。

9. 2 海上輸送 [Sea Transport]

海上輸送には、軍又は連隊のブロックを海上の艦隊に乗船（又は上陸）させ、通常の移動と同様に機能させることを含めます（すなわち、グループ内のブロックは、輸送と陸上移動の間で分割できます）。ブロックに乗船させることは、これらのブロックの完全な移動としてカウントし、友軍港湾を持つ領土からその港湾を有している海上ゾーン内へのみ行うことができます。海上ブロックを、誰が港湾を支配しているかにかかわらず、港湾に接している領土を通して上陸させることができます。各艦隊ブロックは、同時に1つの軍ブロック又は2つの連隊ブロックを輸送できます。**上陸するブロックは、それを行うために全許容移動力を使用し、そのアクションではそれ以上移動できません。**

デザイン・ノート: 当該ブロックは、同じゲーム・ターン中に乗船と上陸の両方を行うことはできません。どちらも移動としてカウントされるからです（4.1）。

重要: 艦隊は、もしも敵艦隊が同じ海上ゾーン内に存在すると（つまり、艦隊戦闘の発生が準備されます）、軍又は連隊のブロックに乗船又は上陸させることができません。これらは、後のターンになるまで待たなければなりません。

例: Karl XII と2つの連隊は、Kattegat 海上ゾーン内でスウェーデン軍艦隊ブロックに乗船状態でターンを開始します。最初のスウェーデン軍のアクションについて、艦隊（とその積荷）は **Gulf of Finland** に移動します。2番目のスウェーデン軍のアクションについて、Karl XII と2つの連隊は **Narva** を攻囲する計画で、そのロシア軍部隊を攻撃するために **Ingermanland** に上陸します。

9. 3 艦隊戦闘 [Fleet Battles]

もしも両方のプレイヤーが同じ海上ゾーン内に艦隊を持つと、戦闘に従事します。艦隊戦闘は、以下の例外を除き、軍又は連隊のブロック間の戦闘と同じ方法で解決されます。:

- ・ 戦闘から退却する艦隊ブロックは、直ちにいずれかの友軍軍港内に置かれます。もしもプレイヤーが友軍の軍港を残していないと、退却している艦隊は代わりに失われ、補充プールから脇に置かれます。これらは、その所有者が軍港を支配するときのみプールへ戻します。
- ・ 退却している艦隊に乗船している軍又は連隊のブロックは、艦隊が退却する同じ軍港領土内に上陸します。撃破された艦隊に乗船するブロックは、やはり撃破され、所有者の補充プール内に置かれます。

9. 4 投錨状態の艦隊 [Anchored Fleets]



軍港内の艦隊は投錨状態と見なされ、それ故領土の内側に置かれます。軍港内の艦隊は、他のいかなる目的についても実際に領土を占めているとは見なされませんが、徴発限度にカウントされず、移動の妨害や戦闘への参加もしません。もしも軍港内の艦隊のみによって占められる領土に敵ブロックが進入すると、艦隊の所有者はこの事実を公表しなければなりません。自軍艦隊ブロックを明らかにする必要はありません。もしも軍港が攻囲によって捕獲されると、そこで投錨状態の艦隊は隣接する海上ゾーン内に移動させられ、その過程で各艦隊は1戦力ステップを失います。

9. 5 海上への退却 [Retreating To Sea]

軍又は連隊のブロックは、海上輸送（9.2）と同じ制限下で艦隊に

乗船して海上に退却できます。海上退却は、友軍の港湾を持つ領土からのみ実施できます。ブロックは、投錨状態の艦隊に乗船して海上退却はできません。

デザイン・ノート：港湾を支配しない限り、領土から海上退却はできません。敵領土内に上陸を行っているときには、これを忘れないでください。

例：9.2 の例からの続きです。もしも Ingermanland への攻撃に失敗すると、Karl XX と 2 つの連隊は、Gulf of Finland 内の海上にある艦隊に退却できます。なぜならば、Narva の港湾は、未だにスウェーデン軍の支配下にあるからです。

10.0 政策 [POLITICS]

政策ルールは、戦争状態（国家が戦争に参加すること）と停戦（国家が一時的に不参加になること）を扱います。

10.1 戦争状態 [Activation]

11.0 項に示されたごとく、停戦状態の国家は、各中間フェイズに一方又は他方の陣営に参戦するためのサイを振ります。戦争状態になるかもしれない各国家についてサイを 1 つ振り、6 の目でその国家は戦争状態になって参戦します。それ以外の結果では、その国家は停戦状態に留まりますが、次の中間フェイズに再びサイを振ります。

- 戦争状態の国家は、アクションを消費してブロックを創設するためにその R P s を消費できます。停戦状態の国家は、盤上にブロックを持てず、アクションを使用できず、ブロックを創設するために R P s を消費できません。
- いくつかの国家は、特別な誘発要因によって戦争状態となり得ます。もしも国家が年の中で戦争状態となったら、その瞬間に直ちにブロックを創設するために R P s の分配（もしもあれば）を受取ります。

10.2 停戦 [Truce]

戦争状態の国家は、停戦のために非戦争状態になり得ます。停戦は、現行フェイズの以下のときに国家に強制されます。:

- 自国の王室ブロックが除去されたとき（北方同盟のみ）、
- 自国の首都が攻囲の成功によって占領されたとき、
- マップ上の最後の自国ブロックが除去されたとき、
- 自国の R P レヴェルがゼロに減少したとき、
- 特定のイベントによって。

停戦が国家に強制されるときには:

- 国家の全ブロックがその補充プールに戻され、国家は非戦争状態になります。
- 占領された領土から、国家の全ての守備隊マーカーを取り去ります。その国家の領土から、全ての敵守備隊マーカーも取り去ります。
- 停戦下の国家内部にいる他国のいかなるブロックも、直ちに進入が認められる最寄りの友軍領土に移されます（もしも複数の領土が資格を持つと、所有者の選択）。もしも移されたブロックが徴発限度 (6.1) を超過すると、超過のブロックは必要に応じて次の最寄りの領土に移すことができます。

- 戦争状態のサイ振りをするときを忘れないよう、その国家のカラーのキューブを 4 年先の年記録欄上に置きます。
いかなる国家（スウェーデン、ウクライナ、ポーランドを除く）も、中間フェイズ中に停戦の申し出が認められます。この申し出は、承認されて直ちに有効としなければなりません。全ての通常の停戦は、以下の影響を持ちます。

重要：もしも停戦がスウェーデンに強制されると、ゲームは直ちに北方同盟の大勝利で終了します。

10.3 再戦争状態 [Reactivation]

停戦下の国家は、少なくとも完全な 3 年間について非戦争状態です。国家のキューブを持つ年の中間フェイズ（上記 10.2 に従って置かれた）に、国家は再び戦争状態のためにサイ振りを開始することができます。国家は、通常に 6 のサイの目で再び戦争状態となって参戦します。

例：デンマークは、1711 年に戦争から叩き出されます。レッド・キューブが年記録欄の 1715 年に置かれます。北方同盟軍プレイヤーは、1715 年の中間フェイズにデンマークの戦争状態のためのサイ振りを開始でき、6 の目が必要となります。

11.0 国家 [NATIONS]

以下の特別ルールは、各国家のユニークな特徴や条件を反映させます。



11.1 スウェーデン [Sweden]

- 展開 [Deployment]**：スウェーデン軍のブロックは、スウェーデン本土内に展開されます (1.1)。例外：Estländska, Savolax, Pommerska のブロックは、自身の領土（それぞれ Estland, Savolax, Pommern）に展開します。もしも敵が占めると、代わりにスウェーデン本土内に展開します。
- 割譲 [Cocessions]**：スウェーデン軍プレイヤーは、いかなるときでも Bremen-Verden をハノーヴァーへ、そして／又は Pommern をプロシアへ割譲できます。割譲された各領土は、スウェーデンの R P レヴェルを 4 だけ減少させますが、受取っている国家は永久に非戦争状態です。

- スウェーデン軍の損耗記録欄 [Swedish Attrition Track]**：スウェーデン軍の軍ブロック（連隊ではない）が除去されるとき毎に、この記録欄上のマーカーを 1 スペース進めます。スウェーデン軍が少なくともロシア（ウクライナを含める）内に 1 つのブロックを持つ限り、この記録欄上のマーカーは下列に移され、もしもスウェーデン軍がロシア内にブロックを持たなければ上列に戻します。マーカーを含んでいるボックスの影響と、同じ列内の低い数字のボックスの全ての影響のみを適用します（開始スペースは、「1」の欄の左欄外）。



11.2 ロシア [Russia]

- 展開 [Deployment]**：ロシア軍のブロックは、Moskva, Yaroslavl, Tula 内に展開されます。例外：コサック・ブロックは、ロシア又

は(もしも友軍であれば)ウクライナ内のどこかに展開できます。ロシア軍艦隊は、Sankt-Peterburg 内のみ展開できます(下記を参照)。

・**軍制改革 [Military Reforms]** : もしも少なくとも1つのロシア軍の軍が戦闘(退却を含む)で除去されるか、又はロシア内の領土が占領されたら、4つのロシア軍の軍ブロック(中空の星で表示)が改編の資格を持つようになります。4つのロシア軍の改編軍(黒い星を持つ)をロシア軍軍制改革ボックス [Russian Military Reform box] 内に置きます。

続く各中間フェイズの開始時に、北方同盟軍プレイヤーは改編するための軍を1つ選択できます。ゲームから元のロシア軍の軍ブロックを取り去り(マップ上又は補充プール内のどちらか)、次に軍制改革ボックスから一致する改編軍を取り出し、少なくとも2年先で、すでにロシア軍のブロックがあるボックスを除く、いずれかの年ボックス内に置きます。年記録欄上のロシア陸軍ブロックは「マップ上」ではないので、補充プールに加えられるまで軍制改革のために選択できません。

各中間フェイズの開始時に(改編が誘発される前であっても)、現行年ボックス内のロシア軍の軍ブロックを補充プールに移します。ロシア軍は、年記録欄上に残っている各ロシア軍の軍ブロックについて、4 R P s を失います(ただし、ロシア軍の R P レヴェルは調整しません)。

ロシアの停戦状態は、改編に影響を持ちません。

・**Nyen/Sankt-Peterburg** : Nyen は、1戦力のスウェーデン軍守備隊としてゲームを開始します。2つのロシア軍艦隊ブロックは、ロシア軍の補充プール内ではなく、プレイの外でゲームを開始します(シナリオの解説に注記されていない限り)。

もしもロシアが Nyen を占領すると、直ちに年記録欄上の2年先に2つのロシア軍艦隊ブロックが置かれます。もしもロシア軍が Nyen の支配を失うと、年記録欄からロシア軍艦隊を取り去ります。

もしも中間フェイズの開始時に、現行年ボックス内にロシア軍の艦隊があると、Nyen は4戦力の軍港である Sankt-Peterburg に変換されます。ロシア軍の補充プールにロシア軍艦隊を加えます。

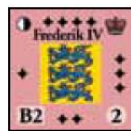
いったん変換されたら、Sankt-Peterburg は停戦状況又は誰が支配するかにかかわらず、4戦力の軍港に留まります。



1 1. 3 サクソニア [Saxony]

・**展開 [Deployment]** : サクソニア軍のブロックは、サクソニア内に展開されます。

・**限定された影響力 [Limited Interests]** : サクソニア軍のブロックは、決してロシア、ウクライナ、ハノーヴァーに進入できません。



1 1. 4 デンマーク [Denmark]

・**戦争状態 [Activation]** : デンマークは、非戦争状態でゲームを開始します。北方同盟軍プレイヤーは、デンマークの北方同盟国としての参戦について、各中間フェイズにサイを振ります。

・**展開 [Deployment]** : デンマーク軍のブロックは、デンマーク本土内に展開されます(1.1)。例外: Bergenhus ブロックは、Bergenhus 内に展開します。もしも敵が占領していたら、ノルウェイ内のどこかに展開します。



1 1. 5 ポーランド [Poland]

・**ウェッティン王朝 [Wettin Dynasty]** : 3つのポーランド軍ブロックは、3つのサクソニア補充プールの一部です。これらは、サクソニアの R P s を使用して創設されて補充を受け取り、同じ移動制限を受けます(決してロシア、ウクライナ、ハノーヴァーに進入できません)。

・**展開 [Deployment]** : Lubomirski 軍ブロックは、Malopolska 内又はそこに隣接させて展開します。

Sobieski 連隊ブロックは、Mazowsze 内又はそこに隣接させて展開します。

Oginski 連隊ブロックは、Lietuva 内又はそこに隣接させて展開します。

・**内戦 [Civil War]** : 守備隊マーカーを持たないポーランド領土は、通行領土(1.5)です。いかなる非ポーランド国家も、自国守備隊マーカーを領土内に置くために、ポーランド軍守備隊を攻囲できます。ポーランド軍のブロックは、それらを取り戻すためにポーランド内の敵守備隊を攻囲できます。

一般的に、サクソニアは、2つのポーランド首都(Warszawa と Krakow)内に守備隊を持って開始します。もしも両方の首都が失われたときには、サクソニアの R P レヴェルを4だけ減少させ、マップ上のいかなるポーランド軍ブロックもサクソニア補充プールに戻します(これらは、通常に再建できます)。もしもサクソニアが両方の首都を奪還したら、失われた R P レヴェルは回復します。

ポーランドは、決して停戦を受けません。もしもサクソニアに停戦が強制されたら、マップ上のポーランド軍のブロックをサクソニア補充プールに戻します(これらは、サクソニアが再び戦争状態になるまで創設できません)。



1 1. 6 オスマン帝国 [Ottoman Empire]

・**戦争状態 [Activation]** : オスマン帝国は、非戦争状態でゲームを開始します。スウェーデン軍プレイヤーは、オスマン帝国のス

スウェーデン同盟国としての参戦について、各中間フェイズにサイを振ります (10.1)。もしも Karl XII のブロックがウクライナにあると、戦争状態のサイの目に +1 を加えます。

・**展開 [Deployment]** : オスマン軍のブロックは、オスマン帝国内に展開されます。

・**限定された影響力 [Limited Interests]** : オスマン軍のブロックは、ウクライナ、ポーランド、オスマン帝国内の領土にのみ進入できます。

・**降伏 [Surrender]** : もしも敵のブロックのみが全てのオスマン領土を占めると、停戦が強制されます (10.2)。

・**キリスト教徒の結束 [Christian Solidarity]** : もしもオスマン軍がポーランドに侵攻すると、ロシアとサクソニアはまだ戦争状態でなければ直ちに戦争状態になります。中間フェイズ中に、もしもオスマン軍のブロックがポーランド内にあって、サクソニア又はロシアが停戦下にあると、スウェーデン軍プレイヤーはオスマン軍に停戦を強制するか、さもなければサクソニア又はロシアに直ちに戦争状態への復帰を認めるかを選択しなければなりません。

・**オーストリアとの戦争 [War with Austria]** : オスマンが戦争状態の間、続く各中間フェイズに、オーストリアトルコ戦争の開始についてサイを振り、6 の目で発生します。もしもこれが起きると、直ちにオスマン帝国に停戦が強制されます (10.2)。オスマンは、他の停戦下の国家と同様に再度戦争状態になるために、サイを振ることができます (10.3)。



1 1. 7 プロシア [Prussia]

・**戦争状態 [Activation]** : プロシアは、非戦争状態でゲームを開始します。北方同盟軍プレイヤーは、プロシアの北方同盟国としての参戦について各中間フェイズにサイを振り、サイの目から 1 を差し引きます (10.1)。

デザイン・ノート : 6 の目が要求されるので、通常プロシアは戦争状態にならないことを意味します。ただし、スウェーデン軍の損耗記録欄を見てください・・・

・**展開 [Deployment]** : プロシア軍のブロックは、プロシア内のどこかに展開されます。

・**限定された影響力 [Limited Interests]** : プロシア軍のブロックは、ドイツ又はポーランド内の領土にのみ進入できます。プロシア軍のブロックが攻撃又は攻囲を宣言できる唯一の領土は、Pommern です。プロシア軍のブロックは、いかなる領土内でも自身を防御できます。

・**自己充足 [Self-sufficient]** : プロシア軍のブロックは R P s を使用せず、もしも中間フェイズ中にプロシア内のいずれかの友軍領土まで連絡線を持つと、完全戦力まで回復します。



1 1. 8 ウクライナ [Ukraine]

・**戦争状態 [Activation]** : ウクライナは、ロシアの一部として、非戦争状態でゲームを開始します。もしもロシアが現在戦争状態であると、スウェーデン軍プレイヤーはウクライナのスウェーデン同盟国としての参戦について、中間フェイズにサイを振ります (10.1)。もしも Karl XII のブロックがウクライナにあると、戦争状態のサイの目に +2 を加えます。ウクライナが戦争状態にあるときには、ロシアの R P レヴェルを 8 だけ減少させ、ウクライナ領土内の全守備隊を取り去ります。

・**展開 [Deployment]** : Mazepa ブロックは、ウクライナが戦争状態のとき直ちに Siversheyna 内に**完全戦力**で展開されます。もしも北方同盟軍によって占められていると、このブロックはウクライナ内のどこかに展開されます。もしも全ウクライナ領土が北方同盟軍によって占められると、もはやこの場合ではないときの最初の間フェイズ中に展開します。

・**自給自足 [Living Off the Land]** : Mazepa ブロックは、R P s を使用せず、ウクライナにいれば中間フェイズ中に完全戦力で回復します。

・**平和条約 [Pacification]** : ウクライナは、Mazepa ブロックが除去されるか、又は Baturyn がロシア軍の攻囲によって占領される時のフェイズ終了時にロシアに復帰します。ロシア軍は、自軍の失われた 8 R P s を回復し、Mazepa ブロックは脇に置かれます。ウクライナは、上記で使用された手順によって再び戦争状態になり得ます。



1 1. 9 ハノーヴァー [Hannover]

・**ドイツの政策 [German Politics]** : ハノーヴァーは、非戦争状態でゲームを開始しますが、もしも北方同盟軍がホルシュタイン・ゴットルプに侵攻すると、自動的にスウェーデンの同盟国となり、直ちにハノーヴァー軍ブロックが**完全戦力**で Hannover 内に置かれます。

・**脱落 [Defection]** : スウェーデン軍損耗記録欄によって表示されるときには、ハノーヴァーは永久に北方同盟に離脱し、非戦争状態になります (もしもすでにそうでなければ)。北方同盟軍プレイヤーは、次にハノーヴァーの北方同盟国としての参戦について、各中間フェイズにサイを振り、サイの目から 1 を差し引きます (10.1)。

デザイン・ノート : 6 の目が要求されるので、通常ハノーヴァーは戦争状態にならないことを意味します。ただし、スウェーデン軍の損耗記録欄を見てください・・・

・**展開 [Deployment]** : ハノーヴァー軍のブロックは、Hannover 内のみ展開できます。

・**自己充足 [Self-sufficient]** : ハノーヴァー軍のブロックは R P s を使用せず、もしも中間フェイズ中に Hannover まで連絡線を持つと、完全戦力まで回復します。



1 1 . 1 0 ホルシュタイン・ゴットルプ [Holstein-Gottorp]

・**戦争状態 [Activation]** : ホルシュタイン・ゴットルプは、常にスウェーデンの同盟国として戦争状態です。ホルシュタイン・ゴットルプ軍のブロック (Friedrich IV) は、スウェーデン軍の補充プールの一部です。スウェーデン軍の R P s は、ホルシュタイン・ゴットルプ軍のブロックを補充するために消費され、自軍の R P s は受取りません。

・**展開 [Deployment]** : ホルシュタイン・ゴットルプ軍のブロックは、Horstein-Gottorp 内のみに展開できます。もしも敵が支配するか占めると、このブロックは創設できず、補充プールに戻されます。

・**限られた意欲 [Limited Ambition]** : ホルシュタイン・ゴットルプ軍のブロックは、決して単独で攻撃できませんが、スウェーデン軍のブロックとのみ組み合わせることができます。



1 1 . 1 1 大英帝国 [Great Britain]

・**戦争状態 [Activation]** : 以下の場合、イギリス軍の艦隊はスウェーデンの同盟国として戦争状態になります。:

> 中間フェイズ中に、北方同盟軍プレイヤーがスウェーデン軍よりも多くの艦隊ブロックを海上に持つ、又は

> 北方同盟軍がスウェーデン本土に侵攻するとき直ちに。

・**展開 [Deployment]** : イギリス軍艦隊のブロックは、戦争状態のとき常に Portsmouth へ完全戦力で開始します。他のブロックは、Portsmouth ボックスに進入できません。

・**損失 [Losses]** : イギリス軍の艦隊ブロックは、R P s を使用せず、アクションを介してのみ補充を受けることができます (8.4)。いかなる補充プールにも決して入りません。もしもイギリス軍艦隊のブロックが除去されたら、大英帝国に停戦が強制されます (10.2)。この場合、艦隊のブロックを年記録欄上の 4 年先に置き、その中間フェイズから開始して、イギリス軍の艦隊は上記に示されたごとく、完全戦力で、戦争状態について再び使用可能です。

・**対決 [Confrontation]** : ロシア軍の艦隊は、イギリス軍の艦隊によって占められた海上ゾーン内に進入又は通過ができません。

・**退役 [Deactivation]** : もしもスウェーデン軍プレイヤーが中間フェイズ中に北方同盟軍よりも多くの艦隊ブロック (イギリス軍の艦隊を含める) を海上に持ち、しかも北方同盟軍のブロックがスウェーデン本土内になければ、イギリス軍艦隊はマップから取り去られます。上記で示されたごとく、後に戦争状態になる資格は留まります。

12.0 イベント [EVENTS]

重要: イベントによって除去される軍又は連隊のブロックはありません。艦隊のブロック、ならびにそれらによって輸送されるいかなるブロックも、イベントによる全ての損失を無視します。

12.1 イベント表 [Event Table]

- ポーランド内戦 [Polish civil war]** 各プレイヤーはサイを1つ振り、支配下の各ポーランド首都について1を加えます。
スウェーデン軍プレイヤーが勝利: マップ上の全ポーランド軍ブロックをサクソニアの補充プールに戻します。
北方同盟軍プレイヤーが勝利: ポーランド内の全スウェーデン軍ブロックは、1ステップを失います。
同数: 上記の両方の影響を適用します。
- 疫病 [Epidemic]** 地域についてサイを1つ振ります。その地域内の両陣営の全ブロックは、1ステップを失います。
 - スウェーデンとフィンランド
 - デンマークとノルウェー
 - ドイツ
 - バルト諸国 (Estland, Livland, Ingermanland & Nyen)
 - ポーランドとウクライナ
 - ロシア (ウクライナを除く)
- 損耗 [Attrition]** 自身の国家領土内にはない両陣営の全ブロックは、1ステップを失います。
- 損耗 [Attrition]** 友軍の領土内にはない両陣営の全ブロックは、1ステップを失います。
- もしもあなたがスウェーデンであればスウェーデン軍イベント表 (12.2) でサイを振り、北方同盟であれば北方同盟軍イベント表 (12.3) でサイを振ります。
- あなたの支配下にある大国 (スウェーデン、ロシア、サクソニア、デンマーク) を1つ選択し、**国家政策表**でサイを振ります (12.4)。

12.2 スウェーデン軍イベント表 [Swedish Event Table]

- デンマークがオーストリアに部隊を貸す [Denmark loans troops to Austria]** デンマーク (戦争状態又は非戦争状態) は、自軍の補充プールから無作為に1つのブロックを取り去らなければなりません (可能であれば)。もしもスウェーデンがデンマーク又はノルウェーに侵攻すると、プールに戻されます。
- 皇帝が部隊を要求する [The Emperor demands troops]** サクソニア (戦争状態又は非戦争状態) は、自軍の補充プールから無作為に1つの非ポーランド軍ブロックを取り去らなければなりません (可能であれば)。もしもスウェーデンがサクソニアに侵攻するか又は両方のポーランド首都を占領すると、プールに戻されます。
- コサックの不穏 [Cossack betrayal]** Kremenchuk にオスマン軍の守備隊マーカーを置きます。
- コサックの帰還 [Cossacks go home]** プレイからロシア軍コサック・ブロックを取り去ります。もしもウクライナとオスマン帝国の両方が非戦争状態であるときには、ロシア軍の補充プールに戻されます (これは直ちにできます)。

- 北方同盟の不信 [Coalition mistrust]** 年の残りについて、異なるカラーの北方同盟軍ブロックは、一緒に移動や攻撃ができません。

- 強制徴募 [Forced recruitment]** サイを1つ振り、その数のR P sを直ちにあなたのブロックのいずれかに加えます (8.3)。

12.3 北方同盟軍イベント表 [Coalition Event Table]

- ロシアの自然が背後を襲う [Russian nature strikes back]** ロシア (ウクライナを含める) 内の各ブロックは、2ステップを失います。ロシア軍とウクライナ軍のブロックは、影響を受けません。
 - ピョートルがトルコ/コサックと和解する [Peter settles with the Turks/Cossacks]** あなたはオスマン帝国に停戦 (10.2) 又はウクライナに非戦争状態 (11.8) を強制できます。選択された国家のブロックは、その補充プールに戻されます。
 - ロシア陸軍の改革が促進される [Russian army reform accelerated]** 年記録欄上の1つの改編ロシア陸軍を、年記録欄上で次の低い年のボックスに移します (ただし、現行年には入らない)。
 - デンマークの繁栄 [Denmark Prospers]** デンマークは、翌年の中間フェイズに追加の4 R P sを受取ります。
 - ドイツの繁栄 [Germany Prospers]** サクソニアは、翌年の中間フェイズに追加の4 R P sを受取ります。
 - ドイツの外交 [German diplomacy]** ホルシュタイン・ゴットルプ軍のブロック (もしもスウェーデン同盟であればハノーヴァーも) を、スウェーデンの補充プールに戻します。
- ### 12.4 国家政策表 [National Politics Table]
- 贅沢と浪費 [Extravagance and waste]** 次の中間フェイズに半分のR P sのみを受取ります。
 - 不満分子 [Discontent]** 1つの非国家領土内 (相手側の選択) にあるあなたの各ブロックは、1ステップを失います。
 - 特別な使者 [Special Envoy]** あなたの同盟国の1つを、サイの目に+1で戦争状態にすることを試みます。もしも成功すると、目標国家は次の中間フェイズ中に参戦します。
 - 増援 [Reinforcements]** サイを1つ振り、その数のR P sを直ちにあなたのブロックのいずれかに加えます (8.3)。
 - 緊急徴募 [Emergency recruitment]** サイを2つ振り、中間フェイズと同様の方法で直ちに消費するために、その数のR P sを受取ります。
 - もしもあなたがスウェーデンであればスウェーデン軍イベント表 (12.2) でサイを振り、北方同盟であれば北方同盟軍イベント表 (12.3) でサイを振ります。

(翻訳: 松谷健三 [2013.1.25])