

Clash of Monarchs

the seven years' war in europe, 1756-1763



Clash of Monarchs(GMT)

日本語和訳版ルール・ブック

目次

1.0 序文 (Introduction)	2	13.0 迎撃 (Interception)	23
2.0 内容物 (Component)	2	14.0 撤退 (Withdrawal)	23
3.0 概要 (Overview)	5	15.0 戦闘 (Battle)	24
4.0 軍勢と兵团 (Forces and Commands)	5	16.0 士気 (Morale)	30
5.0 プレイの手順 (Sequence of Play)	7	17.0 要塞 (Fortress)	31
6.0 武運チット (Fortunes of War)	10	18.0 遊撃部隊 (KK—Light Unit Operations)	34
7.0 ターン (Turns)	11	19.0 冬期 (Winter)	36
8.0 戦略カード (Strategy Cards)	12	20.0 春期 (Spring)	38
9.0 補給 (Supply)	14	21.0 君主戦意 (Monarchial Will)	42
10.0 補給アクション (Supply Actions)	17	22.0 地政学的考察 (Geo-Political Consideration)	43
11.0 活性化 (Activation)	19	23.0 勝利条件 (How to Win)	45
12.0 移動 (Movement)	20	24.0 上級ルール (Advanced Rules)	46

1.0 序文 (Introduction)

Clash of Monarchs(君主たちの激突)は、2~4 人のプレイヤーによる、ヨーロッパでの 7 年戦争を再現する、ポイント・トゥ・ポイント(Point to Point)によるカード・ドリブン(Card-Driven)ゲームである。1~2 人のプレイヤーはアングロ(イギリス)・プロシア(Anglo-Prussian)同盟(A-P)の役割である。別の 1~2 人のプレイヤーはオーストリア(Austria)が主導する陣営である連合(the Coalition)の役割であり、こちらには歴史上はロシア(Russia)、フランス(France)、及び中小国(Minor Nation)としてサクソン

(Saxon)、スウェーデン(Sweden)、及び神聖ローマ帝国(Holy Roman Empire)が含まれていた。

もしも、あるアクションが特定の国にのみ影響を及ぼす場合は、オーストリア、プロシア、スウェーデン、などのように国名またはそのプレイヤーを指定している。大半のアクションは、オーストリア、イギリス(Britain)、フランス、プロシア、ロシアといった列強(Major Power)によって行われる。一部のルールはどちらかの陣営、つまり同盟(Anglo-Prussians)または連合(the Coalition)に対して指定されている。

2.0 内容物 (Component)

*Clash of Monarchs*は以下の内容物を含む:

- ・ 1 枚の 22 インチ×34 インチのマップ(Map)
- ・ 456 個の 9/16 インチのカウンター(Counter)
- ・ 280 個の 1/2 インチのカウンター
- ・ 4 枚+1 枚のプレイヤー早見表(Player Aid cards)
- ・ 4 枚の列強表示(Power Display)カード
- ・ 1 冊のルール・ブック
- ・ 1 冊のプレイ・ブック
- ・ 110 枚の戦略(Strategic)カード
- ・ 2 個の 6 面ダイス

2.1 ゲーム・マップ

ゲーム・マップは戦争が起こった中部ヨーロッパが描かれている。それぞれの円形または四角形のスペース(Space)は町(Town)または都市(City)とその周辺を表している。スペースはライン(Line)で結ばれている。プレイ用の駒(Piece)はスペースからスペースへと、このラインに沿って移動する。地理上の区域は、ボヘミア(Bohemia)やポメラニア(Pomerania)などのように、名前が記されている。

注意: マップ修正(COM Map Patch)を適用する場合、ルールモント(Roermond)に置かれる全てのユニット(Unit)はフエンロー(Venlo)に置くこと。

2.1.1 国籍(Nationality):それぞれのスペースは、ゲーム開始時にいずれかの国によって支配されており、それを示すために、それぞれのスペースは以下の国籍色で描かれている:

青(Dark Blue)ープロシア(Prussia)

赤(Red)ーイギリス(Britain)

ピンク(Pink)ー親イギリス帝国(Holy Roman)領

カーキ(Khaki)ー親オーストリアの帝国領

黒(Black)ーサクソン(Saxony)

白(White)ーオーストリア(Austria)

水色(Light Blue)ーフランス(France)

緑(Green)ーロシア(Russia)

赤/白(Red/White)ーポーランド(Poland)

黄(Yellow)ースウェーデン(Sweden)

オレンジ(Orange)ーデンマーク(Denmark)

ある国にとって、自身のスペースと属する陣営(Allie)のスペースは、敵(Enemy)の軍勢(Force)のみが存在する場合を除いて味方(Friendly)である。四角形のスペースは、支配している国籍の軍勢及び前進補給集積所(Forward Depots)のみが進入でき、それ以外は入ることが出来ない。

親イギリス帝国領(Territory Favoring Britain):

神聖ローマ帝国の一部である、ピンク色の国籍色で示されたウェストファリア(Westphalia)のスペースは、全ての面でイギリスのスペースとして扱われる。

2.1.2 マップ上の記号(Map Features):マップ上にはいくつかの種類の記号が記されている。

要塞(Fortress):要塞はその能力によってクラス 1~3 で評価付けられている。マップの凡例(Key)でそれぞれの段階の要塞がどのように描かれているのかを参照すること。

要塞の例



勝利得点値(Victory Point)/ターレル(Thaler)値:多くのスペースには、緑色のターレル値(Thl)と赤い勝利得点値(VP)の片方または両方が記されている。

丘陵(Hills):茶色(Brown)のスペースは丘陵地帯であり、オーバーランと戦闘[12.9、15.5]に影響を与える。

港湾(Ports):錨のシンボルがある沿岸スペースはイベントの対象になる場合があり、また艦隊(Fleets)によって進入または攻城(Siege)の対象となる[12.11、17.4.7]。

河川(Rivers):青く描かれた、ライン(Line)を横切る河川は、そのラインに沿って迎撃(Interception)を行う場合に修正を与える[13.2]。

エリア(Areas):様々な地域がサクソン(Saxony)、シレジア(Silesia)、ボヘミア(Bohemia)などのように緑の線で区切られている。それぞれのエリアには四角いスペースがあり、略奪(Forage)ポイント・マーカーが置かれる[18.6]。エリアの支配は決して変化しない。

シアター(Theaters):濃く太い線で区切られた複数のエリアを含む方面を表している。境界(Border)、ドイツ(German)、北部(Northern)の 3 つの方面がある。それぞれのシアターには対応する盤外シアター・ボックス(Off-map Theater Box)があり、遊撃部隊(Kleiner Krieg/KK)ユニットが配置される[18]。

2.2 駒(Playing Piece)

駒はリーダー(Leader)と軍勢(Forces)を表している。

2.2.1 リーダー:リーダーは序列(Seniority)、イニシアチブ(Initiative)、移動力(Movement Points/MP)攻撃ダイス修正(Offensive battle die roll modifier/)、及び防御ダイス修正(Defensive battle die roll modifier)の各数値が付けられている。

各リーダーの裏面はイニシアチブ値が黄色の四角の中に記されていないことを除き同一である。こちらの面は、その指揮下に軽装部隊(Lt)ユニットが存在しない場合に使用する。

リーダーの例

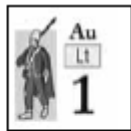


2.2.2 軍勢(Forces):全ての軍勢は戦力(Strength Points/SPs)が数値で記されている戦列歩兵(Line Infantry)を除き、各軍勢カウンターは 2 ステップを持つユニットであり、完全戦力面(Full)と減少戦力面(Reduced)からなっている。減少戦力面は白い帯(オーストリアの場合は灰色)が上端に描かれている。軽装備部隊(Light/Lt)ユニットは黄色の四角の中に Lt と書かれている。

歩兵(Infantry) - 戦列(Line)歩兵及び軽歩兵(Light Infantry)の 1 戦力(SP)は 2000 人を表している。戦列歩兵の SP カウンターは、同一国籍ならば、統合や分割を両替のように自由に行える。



戦列歩兵 SP
Line Inf SP



軽歩兵ユニット
Lt Inf unit

騎兵(Cavalry)—各ユニットは 2～6 個連隊からなる一団を表している。コサック(Cossacks)騎兵は 1 ステップにつき 2000 人、それ以外の騎兵は 1 ステップにつき 1000 人を表している。戦列騎兵(Line Cavalry)は竜騎兵(Dragoon)と重騎兵(Cuirassier)を表している。一部のプロシア、サクソン、オーストリア(Hussars 及び Chevaulegers)は「HUS」または「CVL」と赤い四角の中に記されている。これらのカウンターは、軽騎兵または戦列騎兵のどちらにでも使用できる。



軽騎兵
Light Cav

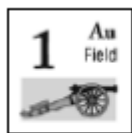


戦列騎兵
Line Cav

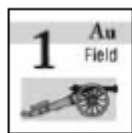


両用騎兵
Dual-Role Cav

砲兵(Artillery)—各ユニットは 100 門の重野戦砲(4～12 ポンドのカノン砲及び榴弾砲)または 24～36 門の重攻城砲を通常面と減少面で示す。



表面
Front



裏面(減少面)
Back (reduced)

減少面の砲兵ユニットは通常面のユニットと同じ能力である。

2.2.3 艦隊(Fleet): Clash of Monarchsにおける艦隊は、実際の船団というよりも、北海(North Sea)とバルト海(Baltic Sea)における制海権獲得の努力を表している。ロシア艦隊、イギリス艦隊、デンマーク艦隊がある。



2.2.4 国籍の省略(Abbreviations):

AU	オーストリア(Austrian)
BR	イギリス(British)
DA	デンマーク(Danish)
FR	フランス(French)

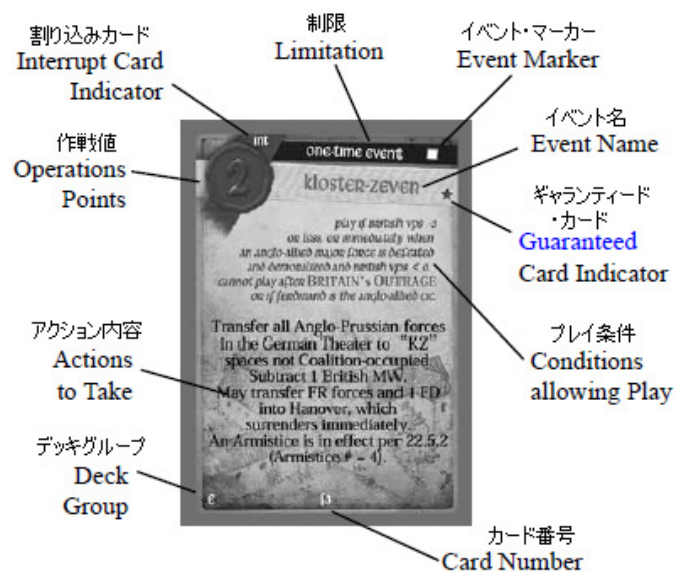
HA	ハノーバー(Hanoverian)
IM	帝国(Imperial)
PR	プロシア(Prussian)
RU	ロシア(Russian)
SA	サクソン(Saxon)
SW	スウェーデン(Swedish)

イギリスとハノーバーの、どちらとでもみなせる軍勢ユニットはイギリス同君連合(Anglo-Allied)とされ、「A-A」という国籍の省略記号で示される。

2.2.5 マーカー(Markers):様々なマーカー類がゲームには用意されている。一部はマップ上で使われ(補給廠や前進補給集積所など)、一部は様々な記録トラック上で使われ、残りはランダムに起こる効果を表すために使われる。これらはルール内のそれぞれの項目で説明される。

2.3 戦略カード(Strategy Cards)

それぞれの列強(Power)は独自の戦略カードのデッキ(Deck)を持っており、さらに戦争初期(Early War)カードと戦争後期(Wider War)カードとに分けられる。



一部のカードは「財政的困窮(Financial Straits)」のシンボルが右下に記されており、特定の条件下ではゲームから取り除かれる【20.5.1】。



3.0 概要 (Overview)

Clash of Monarchs のルールは、プレイを容易にするために、ターン内での進行と同様に以下の順番で記されている。

- ・ 軍勢と指揮 (Force and Command) の定義【項目 4】
- ・ プレイの順番 (Sequence of Play)【項目 5】
- ・ 浮沈チット (Fortune of War)、ターン、及び戦略 (Strategy) カード【項目 6～8】
- ・ 補給と補給アクション (Supply Consideration and Supply Action)【項目 9～10】
- ・ 指揮の活性化 (Activation)【項目 11】
- ・ 強行軍 (Force Movement)、迎撃 (Interception)、撤退 (Withdrawal)【項目 12～14】
- ・ 戦闘 (Battle)、士気 (Morale)、及び攻城 (Siege)【項目

15～17】

- ・ 遊撃部隊 (Kleiner Krieg/KK) の仕組み【項目 18】
- ・ 冬期及び春期【項目 19～20】
- ・ 君主戦意 (Monarchial Will)、地政学的考察、及び勝利【項目 21～23】
- ・ 上級 (Advanced) ルール【項目 24】
- ・ ゲームのセット・アップ (Game Setup) とシナリオ (Scenario)【プレイ・ブック参照】。

【 】内に番号がルール文の途中や最後に記されている場合は、説明や明確化のために他のルール項目を参照する場合である。注意 (Note) は、そのルールの背景や意図などを説明している。

4.0 軍勢と兵団 (Forces and Commands)

4.1 軍勢と指揮の定義

軍勢 (Force) とは、リーダー (Leader) の有無の関わらず、ある 1 つのスペース (Space) における任意の数の、**リーダー**、または戦列歩兵 (Line Infantry) SPs、または騎兵 (Cavalry)・軽歩兵 (Light Infantry)・砲兵 (Artillery) のことである。リーダーが不在の軍勢は消耗 (Attrition) と戦闘 (Combat) においては 1 個の軍勢としてみなされ、イニチアチブ (Initiative) 値と移動力 (MP) は 4 である、

兵団 (Commands) とは、最低でも 1 人以上のリーダーがいる軍勢 (Force) である。1 つのスペースに複数の兵団が存在していてもよい。その軍勢を持つプレイヤーが、どの SPs とユニットが、それぞれどのリーダーに率いられているのかを決める。通常、アクション・ラウンドの間に、1 個の兵団の活性化 (Activation) が完全に終了してから、他の兵団の活性化が行われる。

敵のターンの間には、あるスペースで攻撃を受ける全ての活性化中でない指揮官、SPs、及びユニットは、統合された

1 個の軍勢とみなされる (例外: 要塞 (Fortress)【17.1】)。攻撃を行う側は、攻撃を行う兵団を選択でき、それ以外は戦闘には参加しない。

4.1.1 多国籍軍勢 (Multi-Nation Force)

1 個の軍勢 (Force) は、戦列歩兵 SPs、1 人以上のリーダーが複数の国籍から形成されてよいが、【12.1】の罰則が適用される。どのような場合でも、その軍勢の国籍は、最も多くの SPs (それが同数ならば最も多くのリーダー) を参加させている国籍とみなされる。**多国籍軍勢は、最も多い SPs の国籍のリーダーと共に形成されなければならない。**

*例: フランス 6SPs、帝国 7SPs、サクソン 2SPs が含まれる軍勢は帝国の軍勢であり、**帝国のリーダーに率いられなければならない。***

イギリス (British) とハノーバー (Hanoverian) の軍勢は、特に指定されていない限り、その他の目的においては単一国籍 (Anglo-Allies) とみなされる。

4.2 複数の軍勢(Force Stacking)

単一のスペースにおいて、SPsとユニットの存在できる数には制限がない(例外:要塞内の軍勢【要塞データ表(Fortress Data Chart)参照】)。上級ルール 24.5 を使用していない限り、プレイヤーは相手の軍勢の内容も自由に調べてよい。

4.2.1 大部隊と小部隊(Major and Minor Forces)

6SPs 以上(More than 5 SPs)の軍勢(Force)は大部隊(Major Force)である。それ以外は小部隊(Minor Force)である。プレイヤーは、ユニットなどの取り扱いを容易にするために大部隊(Major Force)マーカーを使える。この使用は、は上級ルール 24.5 を採用していないならば、強制ではない。

4.3 リーダー(Leaders)

軍勢は何人でも軍(Army)司令官また軍団(Corps)司令官のリーダーを含んでよい。

4.3.1 軍司令官(Army Leader)

軍司令官は☆のマークが記されている。それぞれの軍司令官は 20SPs までを率いて移動及び攻撃を行える。

4.3.2 軍団司令官(Corps Leader)

軍団司令官は☆のマークが記されていない。それぞれの軍団司令官は 12SP までを率いて移動及び攻撃を行える。

4.3.3 リーダーの序列(Leader Seniority)

各リーダーは文字によってその国の軍の階級における地位が示されている。アルファベット順が早ければ早いほど、そのリーダーの序列は高い。

例:プロシア(Prussian)軍では、フリードリッヒ(Frederick) [A]は、シュベールン(Schwerin) [B]よりも序列が高く、シュベールンはカイト(Keith) [C]よりも序列が高い。

4.3.4 指揮官(Commanders)

軍勢には、各国籍の最も地位が高いリーダーが上位(Senior)リーダーである。もしも単一の国籍しか存在しない

ならば、その上位リーダーが指揮官(Commander)である。もしも多国籍ならば、最も多くの SP が存在する国の上位リーダーが指揮官である。もしも地位が同等の上位リーダーが複数いるならば、扱っているプレイヤーが指揮官を決めてよい。もしも多国籍(Multi-nation)の軍勢の指揮官が死亡、負傷、またはスペースから去ったことにより、最も多数の SP を持つ国籍のリーダーが不在となったならば、その軍勢全体を他の国籍のリーダーが活性化させることは出来ない(ただし【4.4.1】の制限下で、その一部を新しい軍勢として活性化させられる)。そのような軍勢は、指令移動(Admin March)の活性化は行えるし、全体を 1 個の軍勢として防御はできる。

その兵团(Command)に軽装ユニット(Lt unit)が参加していない場合、指揮官の駒は裏返される【12.6】。

4.3.5 従属(Subordinate)

兵团(Command)のその他のリーダーは従属している。各従属リーダーは、その軍勢において率いられる SP の数を、それぞれのリーダーの許容数(軍司令官ならば 20SP、軍団司令官ならば 12SP)分だけ、移動(Move)及び攻撃(Attack)において、増加させる。

4.4 最上級指揮官(Commanders-in-Chief/CICs)

被攻囲下でなく、盤上にある(マップ上のいずれかのスペースにあり、負傷してターン・トラック上に置かれているのも、捕虜(Prisoners)ボックスにあるのでも、未使用の状態でもない)、現在の各国の最高位のリーダーを最上級指揮官(CICs)とみなす。プロシア(Prussia)を除き、そのターンの開始時からターン中にかけて、最上級指揮官の軍勢(Force)に含まれる SPs よりも多い SPs が含まれる同一国籍の兵团(Commands)が存在してはならない。最上級指揮官よりも大きな兵团を、その他のリーダーは活性化できず、大きな兵团になるように徴兵(Recruit)できず、また大きな兵团になるように軍勢を拾い上げていくこともできない。さらに、プロシア以外のリーダーの軍勢は、野戦砲兵(Field Artillery)も、同一国籍の最上級指揮官の持つ数より多く持てない。

ターン中に、手番プレイヤーが最上級指揮官の兵团よりも

大きな兵团を形成したことが発見された場合、移動をやり直し、ルールに違反しないようにプレイしなおす。もしも敵プレイヤーのアクションによって違反状態にさせられた場合は、可能ならばそのターン中に違反状態を解消すること。最終的には次の自分の手番中に以下のアクションの一部または全部により、違反状態を解消する：

- ・ 最上級指揮官の兵团がより多くの SPs を含むように移動する。
- ・ 最上級指揮官の兵团を移動させ、より多くの SPs を含むようにと合流させる。
- ・ 違反している兵团の一部を、最上級指揮官の兵团より小さな兵团で活性化(Activation)させ、一部の SP を残していく。
- ・ 最上級指揮官を移動させ、その最大の兵团の指揮を執らせる。

もしも次のターンにおいて違反状態が解消させられない場合は、**-1VP(勝利得点)**の罰則を受ける。

4.5 兵团(Command Holding)ボックス

プレイヤーは 1 個の兵团の全ての、戦列歩兵(Line Infantry) SPs、ユニット、従属リーダー(Subordinate Leader)をマップ外(Off-map)の兵团ボックスに置いてよい。大規模な兵团を率いることが多かった指揮官は専用のボックスがある。その他のボックスは、アルファベットの文字のみが書かれており、その他の任意のリーダーのために使える。リーダーの指揮下のユニットを全てボックス内に置き、換わりに対応する大部隊(Major Force)マーカーをリーダーの下に置く。全ての面において常に、兵团ボックス内の軍勢はそのリーダーと同じスペースに存在するとみなす。

4.6 最低リーダー数(Minimum Leaders)

マップ上には、参戦している(Belligerent)国のリーダーが最低でも常に、オーストリア(Austria)とプロシアは 5 人、ロシア(Russia)とイギリス(Britain)は 3 人、帝国(Empire)とスウェーデン(Sweden)は 1 人のリーダーが存在する。フランス(French)は最低でも、最初は 1 人、**参戦後の 2 ラウンド目には 2 人、{前進! (En Avant!)} イベント**がプレイされたならば 3 人、**{ウェストファリア軍(Army of Westphalia)}** イベントがプレイされたならば 5 人のリーダーが常にマップ上に存在する。デンマーク(Denmark)とサクソン(Saxony)には設定されていない。最低リーダー数をリーダーの数が下回ったならば、そのプレイヤーは無作為に軍勢プールからリーダーを引き、任意の味方(Friendly)の軍勢(Force)に置く。もしも死傷(Casualty)により、使用可能なリーダーが軍勢プールにないならば、その国は除去されたリーダーの中から、相手プレイヤーが選択したリーダーを持てる。

4.7 複数のカウンターがあるリーダー

- ・ **フェルディナント(Ferdinand)**：ゲーム開始時にはフェルディナントはプロシア(Prussia)の軍団(Corps)司令官で、**{フェルディナント大公(Prince Ferdinand)}** イベントによって永久に軍(Army)司令官のユニットに置き換えられる。軍司令官としてのフェルディナントは、上級ルール 24.4 を使用しない限りは、全ての面においてイギリス同君連合(Anglo-Allied)のリーダーである。
- ・ **ラウドン(Loudon)**：ラウドンはオーストリアの軍団司令官として開始し、軍勢プールにおかれる。ラウドンは維持・徴兵(Sustain/Recruit)フェイズにおける新リーダーのステップか、**{ラウドンの昇進(Loudon Rising)}** イベントによってゲームに投入される。ラウドンは**{ラウドンの昇進}** イベントによって軍司令官に昇進し、軍団司令官としてのラウドンは永久に除去される。

5.0 プレイの手順 (Sequence of Play)

Clash of Monarchs は各年を 4 つの季節(Season)に分けており、季節はフェイズに分かれており、手順に従い執り行う。夏期(Summer)と秋期(Fall)は同一で、ゲームプレイの主

要な部分であるターンからなっている。冬期(Winter)は限定的な移動、カードのプレイ、外交(Diplomacy)が行われる。春期(Spring)はいくつかの管理アクションからなる。

5.1 夏期(Summer)

5.1.1 カード引き(Draw)フェイズ

それぞれの参戦している列強(Power)は 6 枚の戦略(Strategy)カードをそれぞれの山札(Draw Pile)【8.2.1】から引き(例外:プロシア(Prussia)は 7 枚、ロシア(Russia)は 4 枚)、全て(望むなら 1 枚を保持できる)の戦術チット(Tactics Chits)を戦術チット・プールに戻し、1 枚の戦術チットをプールから引く【15.4.1】。

5.1.2 アクション(Action)フェイズ

アクション・フェイズは 5 回のアクション・ラウンドに分かれている。各参戦国は 1 ラウンドに 1 ターン、プレイ順に従ってプレイする。プレイの順番はオーストリアの外交的な選択と、{ハレー彗星(Halley's Comet)} イベントが行われたかどうかによる:

ハレー彗星以前

プロシア→オーストリア→フランス→イギリス→ロシア

ハレー彗星以後

オーストリア→プロシア→ロシア→イギリス→フランス

各ラウンドは以下のアクションを含む:

a. **武運チット(Fortunes of War)【6.0】**—最初の手番の列強(Power)は、武運チットを 1 枚プールから引き、ターン・トラック上の現在のラウンドのマスに置く。それにより影響を受けるプレイヤーは直ちに結果を適用する。

1758 年夏期開始時から、プロシア・プレイヤーはハレー彗星表でイベントが起こるまでダイスを振る【6.7】。

b. **第 1 列強ターン(First Power Turn)**—活性化する列強を、手番(Current Power)マーカーをプレイ順(Play Order)トラックの適切な場所に置くことで示す。ハレー彗星前またはハレー彗星後の適切な場所に置くこと。自身のターンにおいて、各列強(Power)はいつでも、1 人のリーダーを SPs やユニットを含まずに単独で活性化させてもよく【12.4】、また 1 個の艦隊を移動させてもよく【12.11】、その両方を行ってもよい。しも参戦中ならば、手番の列強またはその従属国(Client)のために、以下のアクションを厳密に順番を守って行える:

(1) 補給(Supply)セグメント

- 自発的に後退(Retrograde Movement/RM)を行う【12.12】
- 補給チェックを、上記を行わなかった全ての補給欠乏/補給途絶状態 Short/Critical Supply States)【9.5】にある軍勢に対して行う。もしも補給に失敗した軍勢は後退を行う。
- もしも条件が適しているならば、補給状態を 1 レベル改善させる【9.6】。
- 任意の 1 枚のカードをプレイし、補給(Supply)アクション(SAs)を購入する【8.5】。
- 補給アクション(SAs)を消費して前進補給集積所(Forward Depots/FDs)を移動させるか、または望むならば補給を共有する。

(2) 戦略(Strategy)カードセグメント

- 任意の軽装部隊(Lt)を望むだけマップから対応する KK 方面(Theater)ボックスに移す、またはその逆に KK 方面ボックスからマップ上に移す。
- 1 枚のカードをイベントまたは作戦(Operations/Ops)としてプレイする。Ops には、KK(遊撃部隊)Ops、植民地(Colonial)Ops、または停戦終了を含む。またはその代わりに 1 個の軍勢を指令移動(Admin March)させることも出来る。もし望むならば、活性化中のアクションで補給アクション(SAs)を消費してよい。

- ・ **KK(遊撃部隊)襲撃(Raids)**: 任意のカードを、全ての方面(Theater)ボックスにいる軽装部隊を襲撃の活性化のためにプレイできる【18.5】。
- ・ **植民地紛争(Colonial Conflict)**: イギリス(Britain)とフランス(France)は任意のカードをプレイでき、その Ops 値で 1 つの植民地紛争のためのダイス振りを行える【8.4.2】。
- ・ **活性化(Activation)**: Ops カードをプレイするか、または 1 回以上の活性化を含むイベントをプレイしたならば、活性化させる兵团(Command)を宣言する。

1 個の兵团の活性化は他の活性化の前に、以下の順番で行い、終了させる(例外: 協同攻撃(Combined Offensive)、集中攻撃(Converging Attack)【8.6.2】):

- i. **攻城開始(Set Siege)**—もしも活性化を行った際に条件が満たされるならば、活性化した兵团(Command)は **1 補給アクション(SA)を消費して「攻城(Siege) 0」** マーカーを置いて【17.4】よい。
 - ii. **移動(Movement)**—活性化した兵团を移動させる
 - iii. **戦闘(Combat)**—もしも活性化した兵团が敵の存在するスペースにいる場合、戦闘を仕掛けることを試みてよい。または非手番側の敵の軍勢(Force)は戦闘を活性化している兵团に対して仕掛けることもできる。
- c. 全ての活性化が終了したならば、それぞれの敵要塞(Fortress)にいるこのターンに活性化して戦闘を行っていない兵团に対し、1 補給アクション(SA)を消費して、条件が満たされるならば「攻城(Siege) 0」マーカーを置くか、またはすでに攻城マーカーが置かれているならば攻城表(Siege Table)上でダイスを 1 個振る。
注意: 悪天候(Severe Weather)の場合は行えない【6.4】。

d. このターンに活性化も指令移動(Admin March)もさせていない 1 個の小部隊(Minor Force)の指令移動を行ってよい。

(3) **攻城(Siege)セグメント**—手番プレイヤーが所有している攻城中の兵团(Command)それぞれにつき 1 個の攻城ダイスを攻城表で振る。

(4) **士気回復・再補給(Rally and Resupply)セグメント**

- a. 混乱中(Disrupted)の、大規模補給集積所(Major Depots/MDs)と前進補給集積所(Forward Depots/FDs)は、適切な補給連絡線(Valid Supply Path)が辿れるならば、通常面(Normal Side)に戻す(例外: {メソナ党とハッタナ党 (“Caps“vs.“Hats“)} イベント)。
- b. 5 SPs 以下の軍勢(Forces)を完全補給に戻し、また非機能状態ではない(Unsuppressed)補給源上、またはその隣接にいる軍勢の補給状態(Supply States)を1レベル回復させる【9.1、9.6】。
- c. 前進補給集積所(FDs)を前進させる、または「士気回復(Rally)+2」マーカーを置く、または補給アクションを増

加させるために、補給アクション(SAs)を消費する。

d. それぞれの壊走(Rout)または恐慌(Demoralized)状態の味方(Friendly)の軍勢(Force)の回復を試みる。

c.-f. **ターン(Turns)**—「手番(Current Player)マーカー」を次の列強(Power)のマスに移し、ターンの手順【5.1.2b】を 2 番目から 5 番目の参戦列強ごとに適切に繰り返す。

g. **フェイズ(Phase)マーカー**—「フェイズ(Phase)」マーカーを次のターントラックに動かす。もしもマーカーが「秋期第 1 ラウンド(Fall Round1)」または「冬営(Winter Quarter)」のマスに入ったならば、アクション・フェイズは終了する。さもなくば、次のラウンドが続く。

5.2 秋期(Fall)

カード引きとアクション・フェイズを夏期(Summer)と同様に行う。

5.3 冬期(Winter)

それぞれのフェイズをプレイ順に従って行う。

5.3.1 冬営(Winter Quarter)フェイズ【19.1】

「武運(Fortune of War)チット」【6.0】を引いた後に、**それぞれの軽装部隊(Lt)ユニットを友軍(Friendly)支配下の任意のスペースに移す、または方面(Theater)ボックスへ移すことができる。次いで、全ての友軍の要塞(Fortress)にいない軍勢(Force)は後退(Retrograde Movement)【12.12】をあたかも前進補給集積所(Forward Depots/FDs)と 5SPs の軍勢として行う。**大部隊(Major Force)は友軍の要塞にたどり着けない場合は、20%の消耗(Attrition)を行い、その後友軍の要塞か、四角(Square)スペースへと移動される。**バルト海(Baltic)にいる全ての艦隊は撤退するか、さもなくば破壊される。**

5.3.2 新年(New Year)フェイズ【19.2】

「年(Year)」マーカーを次の年へと進め、「侵略脅威(Invasion Threat)マーカーを「植民地紛争(Colonial Conflict)」面へと裏返す。ターン・トラックにおかれている全てのマーカーを取り除く。トラック上のリーダー(Leader)を

マップ上に戻す。敵(Enemy)に支配された重要都市(Key City)につき 1 君主戦意(Monarchial Will/MW)下げる。

5.3.3 冬期戦略(Winter Strategy)フェイズ【19.3】

全ての参戦列強(Belligerent Power)は 1 枚のカードを引き、フランス(France)とイギリス(Britain)はそれぞれ **{フランス艦隊(French Fleet)}** と **{イギリス艦隊(Royal Fleet)}** を手札に戻す。各列強はその後、プレイ順に 1 枚のイベントか補給(Supply)アクションをプレイしてよい。軍勢(Force)は **{冬期作戦(Winter Operation)}** と **{東プロシア人の協力(East Prussian Stande Collaboration)}** によるものを除き、活性化(Activate)させられない。

5.3.4 外交(Diplomacy)フェイズ【19.4】

外交上の攻撃義務(Commitment)に対しての罰則が適用されるかを調べ、**プレイ順の逆の順番に**、外交表(Diplomacy Chart)から 1 つを選択する。

5.4 春期(Spring)

それぞれのアクションを、ロシア(Russia)→フランス(France)→オーストリア(Austria)→イギリス(Britain)→プロシア(Prussia)の順番に行う。

5.4.1 捕虜交換(Prisoner Exchange)フェイズ【20.1】

捕虜となっている SPs、リーダー、Lt ユニートを交換する。

5.4.2 国庫(Treasury)フェイズ【20.2】

ターレル値(Thl) の計算を、**現在支配している要塞(Fortress)**、**都市(City)**、**援助金(Subsidy)**、**植民地状態(Colonial Status)**によって行う。そこから借金を差し引き、さらに荒廃(Devastated)した 1 エリアにつき **1Thl** を失う【20.2.4】。

5.4.3 維持・徴兵(Sustain/Recruit)フェイズ【20.3-20.4】

軍勢(Force)の維持と徴兵に**ターレル**を消費し、新部隊を配置する。もしも望むならば、新リーダー表(New Leader Table)でダイスを振ってもよい。

5.4.4 再配置(Redeployment)フェイズ【20.6】

配置または采配とを全てのリーダー、全ての前進補給集積所(FDs)、全ての軽装部隊(Lt unit)、3SPsまでの戦列歩兵(Line Infantry)、合計 3 個までの騎兵(Cavalry)と砲兵(Artillery)を行う。

5.4.5 回復(Recovery)フェイズ

全ての軍勢(Forces)は壊走(Rout)または恐慌(Demoralization)状態ならば、良好状態(Good Order)に自動的に士気回復(Rally)する【16.4】。プロシア(Prussia)とオーストリア(Austria)の両プレイヤーはそれぞれ 1 個のダイスを振る。その数値が、それぞれが自分の陣営側の荒廃していないエリア(Non-Devastated Area)から除去できる略奪(Forage)ポイントである【18.6】。

6.0 武運チット (Fortunes of War)

それぞれのラウンドと冬営(Winter Quarter)フェイズ【5.12、5.3.1】の前に、第 1 手番の列強は武運チット(FoW)をプールから 1 枚引く。プレイヤーは以下の 6 つの結果のいずれが出ても、それを適用する:消耗(Attrition)、補給途絶・欠乏部隊の消耗(CS&SS Attrition)、脱走(Desertion)、怒りの日(Dies Irae)、遊撃部隊襲撃(KK Raids)、人生の只中(Media Vita)。消耗と脱走は中立国(Neutral Nation)には適用されず、それらの国の軽装(Lt)ユニットは襲撃(Raid)を行えない。**軽装部隊と騎兵部隊(Lt/Cavalry)ユニットは消耗と脱走において SP の損失を満たすために代用できる**

【15.7.1】。失われた SP やユニットは未使用プールに戻される。新年(New Year)フェイズに置いて、全ての武運(FoW)チットはプールに戻される。

6.1 消耗(Attrition)[1 枚]

全ての参戦している列強(Major Power)から 10%(五捨六入)の SPs が除去される。どの SPs が失われるのかは、所有しているプレイヤーが決める。各列強(Power)は、自分の荒廃しているエリア(Devastated Area)につき 1SP を、い

ずれかの自身または従属国 (Client) の大部隊 (Major Force) から除去する。

例: 23SPs があるばあいは、2SPs を、27SP がある場合は 3SP を失う。

6.2 CS&SS の消耗 (CS&SS Attrition) [3枚]

補給途絶 (Critical Supply/CS) または補給欠乏 (Short Supply/SS) 状態の軍勢は 1SP を失う。もしも騎兵 (Cavalry) がいるならば、それを除去しなければならない。補給途絶 (CS) 状態の軍勢はさらに 1SP を失わなければならない (合計 2SPs)。

6.3 脱走 (Desertion) [2枚]

各参戦国は、規定された数の SPs を任意の軍勢から失う (複数の軍勢からでもよい)。さらに、その国の軍勢 (Force) に置かれた補給欠乏 (SS)、補給途絶 (CS)、恐慌 (Demoralized)、壊走 (Rout) マーカー 1 枚につき、追加の 1SP をその軍勢から失う。サクソン進駐ボックス (Impressed Saxons) にいる軍勢から除去を適用してはならない。

例: ロシア、スウェーデン、サクソン、デンマーク、イギリス 同君連合の脱走チットが引かれた。2 個のロシア軍勢は補給下にあり、1 個のロシア軍勢は「SS-2」状態である。その保有欠乏 (SS) 状態の軍勢は恐慌 (Demoralized) 状態でもある。ロシア・プレイヤーは合計で 4SPs を失い、そのうち最低でも 2SPs はその補給欠乏で恐慌状態の軍勢から失わなければならない。もしもマップ上にそれらのマーカーがなければ、ロシアは 2SPs を失うのみで済む。

6.4 怒りの日 (Dies Irae) [2枚]

(“Days of Wrath”)

怒りの日表 (Dies Irae Table) でダイスを 1 個振る。これにより、悪天候 (Sever Weather) または機械仕掛けの神 (Deus Ex Machina) または人生の只中表 (Media Vita Table) においてさらにダイスを振ることになる。

6.5 遊撃部隊襲撃 (KK Raids) [2枚]

プレイ順に、各列強 (Power) は、全ての方面 (Theater) ボックス内の軽装部隊 (Lt SPs) が 1 回の略奪襲撃 (Forage Raid) を行ったかのように【18.5.1】、略奪 (Forage) ポイントを獲得する。遊撃部隊特典 (KK Advantage) は適用されるが、襲撃での消耗 (Raid Loss) のダイスは振らない。

6.6 人生の只中に我らは逝く (Media Vita in Morte Sumus) [1枚]

(“In the Midst of Life, We are in Death”)

当該の年の修正値を加え、1 個のダイスを表で振り、もしもその名前の人物が存在するならば、その人物は死亡する。

6.7 ハレー彗星 (Halley's Comet)

1758 年夏期 (Summer) ラウンドの武運 (Fortune of War) ステップから、全てのラウンドにおいてプロシア (Prussia) プレイヤーは 1 個のダイスを振り、ハレー彗星表で修正を加える。その修正後の結果が 7 以上ならば、ゲームは戦争後期 (Wider War) に突入する。詳細は表にある。ハレー彗星のためのダイス振りはそれ以後は行わない。

7.0 ターン (Turns)

各ターンにおいて、陣営 (Power) は 1 枚の戦略 (Strategy) カードをプレイでき、1 個の軍勢 (マップ上または 1 つの遊撃部隊方面ボックス) を活性化 (Activation) させるか、休戦 (Armistice) を終わらせるか、植民地紛争 (Colonial Conflict) に影響を与えるか、またはイベントを行える。カー

ドをプレイする代わりに、指令移動 (Admin March) 【12.8】を行ってもよい。もしも可能ならば、以下の以下の行動をとってもよい。

- ・ 補給 (Supply) アクションを獲得するために 1 枚の戦略

カードをプレイする【8.5】。

- ・ 補給(Supply)セグメント、攻城(Siege)の実施、士気回復・再補給(Rally and Resupply)セグメントにおいて、補給アクションを消費する。
- ・ 戦略カード・セグメント開始時に、軽装部隊(Lt Unit)をマップから方面(Theater)ボックスへ移す、またはその逆を行う【18.2】。
- ・ 戦略カード・セグメント中に、良好状態(Good Order)に

ある被攻囲下(Besieged)または封鎖されている(Masked)兵団(Command)は任意に代償なしで要塞の外に攻撃をかけられる【17.5.1】。

- ・ いつでも1人のリーダー(Leader)をSPやユニットを伴わずに活性化させて移動(Move)させる【12.4】。
- ・ 戦略カード・セグメントの最後に、1個の小部隊(Minor Force)を指令移動(Admin March)させる【12.8】。
- ・ いつでも、1個艦隊(Fleet)を移動させる【12.11】。

8.0 戦略カード (Strategy Cards)

8.1 総則

戦略カードは *Clash of Monarchs* をプレイしていくための原動力となるものである。各列強は専用のデッキ(Deck)を持っている。プロシア(Prussia)は 27 枚、イギリス(Britain)は 23 枚、オーストリア(Austria)・帝国(Imperial)・サクソン(Saxon)は 25 枚、ロシア(Russian)は 12 枚、フランス(French)・スウェーデン(Swedish)は 23 枚で、戦争初期(Early War)と戦争後期(Wider War)の2種類に大別される。1756年と1757年シナリオでは、プレイは戦争初期のカードのみを使用する。ハレー彗星(Halley's Comet)の出来事が起こったならば、戦争後期のカードが追加される。

プレイヤーは自身のデッキをシャッフルし、裏向きに山札とし、うえからカードを引く(例外:フランスとロシアのデッキは混ぜられる。両者は連合している)。カードがプレイされると、それは表にされ、自身の捨て札置き場に置かれる。捨て札置き場のカードはどのプレイヤーからも自由に調べられる。もしもカードを引くことになり、山札がもうないならば、捨て札置き場のカードをシャッフルし直し、新しい山札を作る。

重要:ハレー彗星の出来事が起こったならば、各列強は直ちに現在の捨て札置き場のカード、山札、戦争後期カードを全て混ぜ、シャッフルして山札を作り直す。

8.1.1 フランスとロシア(France and Russia)

もしもフランスまたはロシアのどちらかが参戦列強(Belligerent)となり、もう一方がすでに参戦している場合、新たに参戦した国のカード(ハレー彗星イベント前ならば戦

争初期カードのみ)を山札に加える。フランスとロシアのカードはそれからシャッフルしカード引きと捨て札において一つのデッキとなる。もしフランスかロシアが連合軍列強(Coalition Power)であることを止めた場合、それが起こったフェイズの最後に、不参戦となった国のカードをフランス・ロシアのプレイヤーの手札とデッキから取り除く。

重要:もしもフランスとロシアが共に参戦状態であるならば、プレイヤーは統合された一つの手札を使う。多くのカード(Ops 値がもう一方の列強の色で記されている)は Ops 値または補給(Supply)アクションをどちらの列強のためにも使用できる。ただし、イベントは、フランスの7枚の緑色でカード名が書かれたものを除き、フランスまたはロシアのどちらかのためにしかプレイできない。

8.2 戦略カード引きと捨て札

(Drawing and Discarding Strategy Cards)

8.2.1 夏期(Summer)及び秋期(Fall)のカード引き(Draw)フェイズ

6枚の戦略カードをそれぞれの参戦列強(Belligerent Power)に対して引く。(例外:プロシア(Prussia)は7枚、ロシア(Russia)は4枚)。いずれかの列強が疲弊(Exhausted)している場合【21.3.1】、その列強のプレイ可能(Playable)なイベント・カードを1枚無作為に山札に戻し、シャッフルし直し(捨て札置き場のカードは混ぜない)。

注意:「プレイ可能(Playable)」とは、フランスが疲弊している場合にはロシア専用のイベント・カードを戻すことが出来

ず、その逆にロシアが疲弊している場合にはフランス戦闘のイベント・カードを戻すことが出来ない、ということである。

もしもいずれかのカード引きフェイズの後に、手札に戦略カードが8枚(例外:ロシアは6枚、フランスとロシアが統合デッキになっている場合は14枚)を超えている場合、直ちに適切な手札制限に収まるようにカードを捨てる。この手札制限は、その国が疲弊(Exhausted)しているならば1枚少なくなり、もしもフランスとロシアが共に疲弊しているならば2枚少なくなる。この時以外では、プレイヤーは手札制限を超えたカードを持ってよい。

8.2.2 冬期(Winter)のカード引きフェイズ

冬期の戦略フェイズ【19.3】では、各列強は1枚の戦略カードを引く。イギリス(Britain)とフランスはそれぞれ【イギリス艦隊(Royal Fleet)】と【フランス艦隊(French Fleet)】を手札に戻す(例外:フランスは、【熱病(Typhus)】イベントの後には戻さない)。

注意:一々捨て札置き場から【イギリス艦隊(Royal Fleet)】と【フランス艦隊(French Fleet)】を探す手間を省くために、これらのカードはプレイされた場合、【8.1】に示しているのと異なり別に分けておいてもよい。

8.3 戦略カードのプレイ

それぞれの戦略カードは3つの方法でプレイできる:補給(Supply)、Ops値(Operation)、またはイベントである。プレイされるカードは明らかにされ、3つのうちどれか一つにししか使用できないが、プレイを行うたびに3つのうちどのためにプレイするのかを変えてもよい。

8.4 作戦(Operation/OPS)

全てのカードのOPS値は、自分の列強(Power)またはその従属国(Client)の1個の軍勢を活性化(Activation)させる【11.1】か、遊撃部隊(KK)または植民地の作戦(Colonial Ops)を行うか、または休戦(Armistice)期間を短縮するために適用できる。

8.4.1 遊撃部隊作戦—襲撃(KK Operations—Raids)

任意のカードを遊撃部隊作戦のためにプレイでき、任意の

1つの遊撃部隊方面(KK Theater)ボックスの中の全ての自分の列強とその従属国(Client)の軽装部隊(Lt)を活性化【18.3】。

8.4.2 植民地作戦(Colonial Operation)

もしもイギリス(Britain)またはフランス(France)が参戦状態(Belligerent)であり、「植民地紛争(Colonial Conflict)」マーカーが「侵略の脅威(Invasion Threat)」の面でない場合、戦略(Strategy)カード・セグメントにおいてOpsを1回のアクション・フェイズにつき1回(例外:もしも疲弊(Exhausted)【21.3.1】ならば、1年(Year)に1回)、植民地紛争のために使ってよい。イギリスとフランスのプレイヤーはそれぞれ1個のダイスを振り、手番(Active)プレイヤーはその出目にプレイしたカードのOps値を加える。もしもどちらかの修正後の出目が大きいならば、その大きい国の側に1スペース「植民地紛争」マーカーを進める。

8.4.3 休戦の終了(Armistice Termination)

もしも休戦がイギリスとフランスに間にある場合、どちらかの列強は戦略カード・セグメントにおいて、Opsカードを使用し、休戦を早期終了させられる【22.5.2】。

8.5 補給アクション(Supply Actions/SAs)

手番(Active)プレイヤーは戦略(Strategy)カードを補給(Supply)セグメント

または冬期戦略(Winter Strategy)フェイズにおいて、プレイしたOps値と同数の補給アクション(SAs)を獲得できる。プレイヤーは自身の補給アクションを勝利得点・補給アクション(VP/SAs)トラックにおいて計上し、記録する。

8.6 イベント(Event)

もしもプレイヤーが戦略(Strategy)カードをイベントとしてプレイする場合、Ops値は無視し、イベントの内容を実施する。いくつかのイベントは、そのイベントが実施済みであることを示すためのマーカーが存在するために、それらのイベントのプレイが行われた場合、対応するマーカーを年(Year)トラックに置く。カード内容で名前を示されている軍勢(Force)のみが影響を受ける。一部の戦略カードのイベントはカードの記述できるスペースの関係で、記されている内

容は一部省略されており、詳細が必要となっている。それらは以下に記されている。

8.6.1 プレイの制限(Restriction on Play)

カードに「1 度のみ(One-Time Event)」と書かれているならば、イベントとしては1 回のみしかプレイできない。一部のイベントは、何らかの条件が満たされているか、以前に特定のイベントがプレイされていないと、プレイできない。これらの制限はイベントとしてプレイされる場合にのみ適用される。全てのカードは、Ops 値を使用してまたは補給アクション(S As)としてプレイする際には常に制限はない。

8.6.2 複数活性化(Multiple Activation)

一部のイベントは(例として {大同攻撃(Combined Offensive)}、{集中攻撃(Converging Attack)}、{大戦役(Major Campaign)})複数の活性化を、Ops 値や兵団の指揮官(Commander)のイニシアチ値に関わらず1 枚のカードで行える。軍勢はカードの指示に従って活性化を行わなければならないが、活性化自体は通常の活性化のように行う【11.2】。活性化を始める前に、全ての活性化を行う予定の軍勢(Force)を指定しておかなければならない。同じターンに同一の軍勢を2 回活性化や移動をさせられない。

8.6.3 移転(Transfer)

イベントの中には軍勢(Force)を「移転」させるように指示しているものがある。これは移動(Move)とは異なり、単に軍勢を取り上げ、指定されている場所に置きなおす。移転は

迎撃(Interception)の対象にはならない。

8.6.4 軍勢の配置(Force Placement)

多くのイベントはプレイヤーに軍勢、リーダー、または前進補給集積所(FDs)をマップ上に配置するように指示している。これらを被攻囲下(Besieged)または被封鎖下(Masked)の要塞(Fortress)には配置できない。指定されていない限りは、これらは新規の軍勢であり、軍勢プールにすでにある軍勢は使用できない。

8.6.5 妨害(Interruptions)

プレイヤーは同一ターンには、活性化している敵の軍勢1 個につき1 枚しか妨害イベントをプレイできない。ただし、複数活性化(Multiple Activation)が行われた場合、複数の妨害イベントをプレイできる。指令移動(Admin Marches)【12.8】には妨害を行えない。

8.6.6 国庫の借金(Treasury Deduction)

イベントが要求するターレル値(Thl)がその国の国庫にある値を超えている場合もありうる。この場合は国庫(Treasury)マーカーを裏返し、「-Thl」の側にする。

注意:オーストリアの{カール・フォン・ツィンツェンドルフ(Karl von Zinzendorf)}とフランスの{前進!(En Avant!)}は非常に重要なカードである。Ops やSAsとしてプレイするかイベントとしてプレイするかは熟考を要するであろう。

9.0 補給 (Supply)

9.1 総則

軍勢(Force)は常に以下の3 つのうちどれかの補給状態(Supply Status)にある:補給下(Full Supply)、補給欠乏(Short Supply/黄色い「SS-2」マーカー)、補給途絶(Critical Supply/オレンジの「CS-4」マーカー)。もしも軍勢の補給状態が変化したならば、「SS」または「CS」マーカーをそれに応じて配置または除去する【9.4、9.6、12.5】。活性化した軍勢(Activated Force)は一部を置き去りにした

り、戦闘(Battle)でSP の損失を受けても、その補給状態は変わらない。軍勢が合流した場合、最も悪い補給状態を引き継ぐ。しかしながら、5SPs 以下の軍勢は補給ルールの影響を受けず、自身の士気回復・再補給(Rally and Resupply)セグメントと冬営(Winter Quarter)フェイズにおいて補給下となる【9.6、19.1】。

9.1.1 補給欠乏(SS)と補給途絶(CS)の影響

大部隊(Major Force)は補給下でない場合には、その乗せ

られているマーカー(「SS-2」または「CS-4」)に応じて、以下の両方の罰則を受ける:

- ・ 活性化した際に、それぞれ-2 または-4 移動力(MP)の修正を受ける。
- ・ 強行軍(Forced March)のダイス振り、戦闘(Combat)でのダイス振り、及び攻城(Siege)のダイス振りで、不利な修正を受ける。

9.2 補給源(Supply Sources)

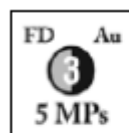
補給源は、大規模補給集積所(Major Depots/MD)、前進補給集積所(Forward Depots/FD)及び、要塞(Fortress)がある(要塞は軍勢(Force)にのみ)。これらは通常は自国の軍勢または前進補給集積所(FDs)にのみ補給を与えられる。もしもそれらが被攻囲下(Besieged)、被封鎖下(Masked)、または混乱状態(Disrupted)ならば、非機能(Suppressed)状態となり、補給線(Supply Paths)を発生させない。

9.2.1 大規模補給集積所(Major Depots/MD)

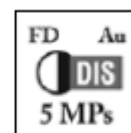
補給源(Supply Source)のシンボルが描かれているスペース(Space)は大規模補給集積所である。大規模補給集積所は、全ての方向に 4MPs までに対して補給線(Supply Paths)を発生させる(例外:スウェーデン(Swedish)の大規模補給集積所の補給線はストラスト(Stralsund)までで止まり、ロンドン(London)からの補給線は北海(North Sea)の港湾(Port)で止まる)。

9.2.2 前進補給集積所(Forward Depots/FD)

前進補給集積所は他の非機能(Suppressed)状態でない補給源から6MPs以内の補給線にあれば、全ての方向に3MPsの補給線を発生させる。他の補給源とは、大規模補給源(MD)が大規模補給集積所にそのような経路をたどれる前進補給集積所(FD)のことである。前進補給集積所は、補給アクション(Supply Action/SA)【10.1】またはイベントで移動させられる。前進補給集積所は撤退(Withdraw)は行えないが、壊走状態(Routed)の軍勢(Force)と共になければ敗退(Retreat)は行える。



表面
Front



裏面(混乱中)
Back (Disrupted)

前進補給集積所の例

- ・ **スウェーデン(Swedish)の FD:**スウェーデンの前進補給集積所(FD)は移動できない。もしも前進補給輸送艦隊(FD)モードでない、イギリス(British)または敵対状態のデンマーク(Danish)の艦隊(Fleet)がバルト海(Baltic Sea)に存在するならば、スウェーデンの前進補給拠点は裏返され、混乱状態(Disrupted)となる【9.4.1】。
- ・ **前進補給輸送艦隊(Fleet FD):**ロシア(Russian)とイギリスの艦隊(Fleet)が友軍の港湾(Friendly Port)にあるならば、他の補給集積所(FD/MD)に補給線内にある必要もなく前進補給集積所(FD)として機能する。友軍のターンにおいて、艦隊を同一の海域(Sea Area)の友軍港湾スペースに移動させ、1 補給アクション(SA)を消費し【10.1】、FD 面に裏返す。同一の艦隊が同一のターンに前進補給集積所として機能させることと攻城ダイスに修正(DRM)を与えることの両方は行えない【17.4.7】。

9.2.3 要塞地域補給(Fortress Local Supply)

友軍支配下(Friendly-Controlled)の要塞(Fortress)は、要塞内部にいる全ての同一陣営(Allied)の軍勢(Force)に対して補給源(Supply Source)となる。また、被攻囲下(Besieged)でも被封鎖下(Masked)でもない要塞は、支配している列強(Power)またはその従属国(Client)の要塞内か、要塞から 1 スペース以内の軍勢に対してのみ、補給源になる。

9.2.4 混乱(Disruption)

補給路に対する襲撃(Raid)は前進補給集積所(FD)を混乱状態にする場合があり、一部のイベントは特定の大規模補給集積所(MD)を混乱させる場合がある。混乱している前進補給集積所は非機能(Suppressed)状態であるが、しかしながら移動(Move)は行える【9.8、10.1】。

9.3 補給線(Tracing Supply)

軍勢(Force)は非機能(Suppressed)でない補給源(Supply Source)へ補給線をたどれるならば、補給線内にある。補給線(大規模補給集積所(MD)へならば 4MPs 以内、前進補給集積所(FD)へならば 3MPs 以内)へは以下のスペースを通じてたどれる:

- ・ 敵が存在しない要塞(Fortress)でないスペース
- ・ 敵が存在しない敵の要塞に、最低でも友軍(Friendly)の 1SP が存在するスペース
- ・ 最低でも敵の被攻囲下(Besieged)でも被封鎖下(Masked)でもない SP の数以上の友軍の被攻囲下でも被封鎖下(Masked)でもない SP があるスペース。

9.4 補給状態悪化(How Supply States Worsen)

9.4.1 補給線適用外(Cut Supply Path)

補給線は以下のいずれかの場合に「適用外」となる:

- ・ 軍勢(Force)が移動(Move)、迎撃(Intercept)、撤退(Withdraw)または後退(Retrograde move)によって範囲を超えた場合。
- ・ 敵の軍勢(単独のリーダーを除く)が補給線(Supply Paths)を遮断する位置に移動してきた場合。
- ・ 補給線を提供していた大規模補給集積所(MD)または前進補給集積所(FD)が非機能(Suppressed)状態になった場合、前進補給集積所が移動して範囲外へなった場合、または捕獲(Captured)、破壊(Destroyed)、または消費(Distributed)した場合。

もしもその軍勢にとっての**唯一の補給線(Supply Paths)**が遮断された場合、直ちにその軍勢の補給状態(Supply States)が**(1 セグメントに 1 回のみ)**1 段階悪化する。複数国籍からなる軍勢のうちの一部の国の補給線が遮断された場合、その軍勢全体の補給線が遮断されたとみなす。

9.4.2 イベントと襲撃(Event and Raids)

ある種のイベントと成功した遊撃部隊の兵站襲撃(KK Supply Raids)は、補給線内にある軍勢の補給状態を悪化させるか、大規模補給集積所(MD)または前進補給集積所

(FD)を混乱(Disrupted)状態にさせる。

9.5 補給確認(Supply Check)

各列強ターンの補給(Supply)セグメントにおいて、各列強(及びその従属国(Client))の補給欠乏(SS)または補給途絶(CS)状態の軍勢(Force)は、以下のどちらかを行う:

- ・ 自発的な後退(Voluntary Retrograde Movement/RM)を行う【12.12】。
- ・ 1 個のダイスを振る。もしもその出目が兵团指揮官(Commander)のイニシアチブ値(Initiative)よりも高いならば、その軍勢(Force)はその場所にいられる。もしもそのイニシアチブ値以下ならば、その軍勢は後退(RM)を行わなければならない。リーダーが不在の軍勢のイニシアチブ値は 4 とみなす。

9.6 補給状態改善(How Supply States Improve)

軍勢(Force)は、適切なセグメントにおいて、以下の条件が満たされた場合、補給状態が 1 段階改善されるが、1 セグメントにおいて 2 段階は改善しない。

- ・ **補給(Supply)セグメント中:**もしも軍勢が非機能状態(Suppressed)でない補給源(Supply Source)スペースにいるか、または後退(RM)【12.12】を行い補給線内(Valid Supply Path)にある場合。
- ・ **士気回復・再補給(Rally and Resupply)セグメント中:**もしも軍勢が非機能状態(Suppressed)状態でない補給源スペースかその隣接スペースにいる場合、または補給アクション(SA)により補給状態を回復させた場合【10.2】。
- ・ **いつでも:**敵が進入してきた補給源に対し兵团(Command)が迎撃(Intercept)した場合。

一部のイベントでも軍勢の補給状態を回復させる。

9.7 補給源の捕獲(Capturing Supply Source)

9.7.1 大規模補給集積所(Major Depots)

軍勢(Force)が敵(Enemy)または自陣営(Allied)の補給源

を手番時に支配している場合、直ちに「捕獲(Captured)・徴発(Commandeered)大規模補給集積所(CC MD)」マーカーをそのスペースに置く。「捕獲・徴発大規模補給集積所は、本来の集積所スペースの国が支配を取り戻すまでは、支配している国の移動できない前進補給集積所(FD)として扱う。自分の国の補給源まで補給線をたどる必要があり、他の前進補給集積所と同様に兵站襲撃(Supply Raid)の対象となるが、維持(Sustained)の必要はない【9.2.2、18.5.2、20.3】。中小の従属国(Minor Nation Client)は、その軍勢の規模に関わらず、列強(Major Power)の大規模補給集積所に対して徴発(Commandeer)は行えない。

9.7.2 前進補給集積所(Forward Depots)

軍勢(Force)が敵(Enemy)の前進補給集積所(FD)を、壊走(Rout)の後に、またはオーバーラン(Overrun)によって捕獲した場合【12.9.1、15.9、17.4.4】、捕獲したプレイヤーは直ちにそれを分配(Distribute)しなければならない【9.8】。算し記録する。補給アクションを使用すると、その合計値を減らす。プレイヤーは補給アクションを略奪襲撃(Forage Raid)または前進補給集積所(FD)の分配【9.8、18.5.1】に

前進補給輸送艦隊(Fleet FD)を捕獲した場合、艦隊(Fleet)は裏返し、海(Sea)に戻す。

9.8 前進補給集積所の分配 (Distribution of Forward Depot)

プレイヤーは、自分の手番時においていつでも、自発的に自分の被攻囲下でない前進補給集積所(FD)を分配できる。また、捕獲(Captured)した敵(Enemy)の前進補給拠点は必ず分配しなければならない。分配された前進補給集積所(FD)は、その持ち主の軍勢プール(Force Pool)に戻し、1ターレル値(Thl)を獲得するか、または1補給アクション(SA)を獲得する【10.0】。

プレイヤーは自身の補給アクション(SAs)を自分の「SA」マーカーで勝利得点・補給アクション(VP/SA)トラック上で計よって獲得するか、または補給(Supply)セグメント【8.5】において補給アクションを購入し、将来の使用のために保持しておく。

10.0 補給アクション (Supply Actions/SAs)

補給アクション(SA)はターン中に以下の3つの時点で消費しうる：補給(Supply)セグメント、戦略(Strategy)カードセグメント中の攻城【10.3】、及び士気回復・再補給(Rally and Resupply/R&R)セグメント。補給アクションはまた冬期(Winter)において補給共有(Supply Sharing)【10.5】、及び春期(Spring)において前進補給集積所(FD)の維持(Sustain)または再構築(Rebuild)【10.7】においても使用される。軍勢は補給アクションの恩恵を受け取るためには、補給線内(Valid Supply Path)になければならない。補給アクションは同一のアクションを何回も行っても構わない。ただし、同一の軍勢(Force)または前進補給集積所は、1セグメントにおいては、成功したアクションの恩恵を受けられるのは1回のみである。プレイヤーはある国(Nation)の補給アクションを別の国に対して恩恵を与えられない(例外：オーストリア(Austria)は自身の補給アクションを帝国(Imperial)の前進補給集積所に対して使用できる【10.1】)。

例：プレイヤーはオーストリアの補給アクションをロシア(Russia)の軍勢に対しては消費できない。

補給アクションは、多国籍(Multi-nation)軍勢に対して、もしもその軍勢の過半数のSPが補給アクションと同一の国籍ならば、与えられる。

10.1 前進補給集積所の移動 (Move Forward Depot)[1SA]

補給(Supply)セグメントまたは士気回復・再補給(Rally and Resupply/R&R)セグメントにおいて、1個の被攻囲下(Besieged)でない前進補給集積所(SA)を5MPsまで移動させるか、前進補給輸送艦隊(Fleet FD)を同一海域(Sea Area)の港湾(Port)に移動させる。もしも前進補給集積所と同一のスペースにいるならば、2SPsまでは守備隊(Garrison)として前進補給集積所と共に移動できる。敵

(Enemy)が被攻囲下または被封鎖下(Masked)にない限り、敵の軍勢(Force)が存在するスペースには入れない。

10.2 給養(Increase Supplies)[1SA]

士気回復・再補給(Rally and Resupply)セグメントに、各軍勢(Force)の補給状態(Supply State)を1段階(例えば補給途絶(CS)状態から補給欠乏(SS))回復させる【9.6】。

10.3 攻城(Increase Supplies)[1SA]

戦略(Strategy)カード・セグメントにおいて、活性化(Activated)した兵団(Command)により、「攻城(Siege)」のマークを置くか、ダイスを攻城表(Siege Table)で振る。

10.4 結集ダイス修正(Increase Rally DRMs)[1SA]

士気回復・再補給(Rally and Resupply/R&R)セグメントにおいて、「士気回復(Rally)+2」マークを軍勢(Force)に置く。「士気回復+2」マークがのせられていると、士気回復の試行(Rally Attempt)において+2修正を受ける【16.4.1】。士気回復の試行の後には、マークは除去される。

10.5 補給共有(Share Supply)[2SA]

共有する国の「補給共有(Supply Sharing)」マークを任意の複数国籍(Multi-nation)の軍勢(Force)に補給(Supply)セグメントまたは冬期戦略(Winter Strategy)フェイズに配置する。そのようなスペースの同一陣営(Allied-nation)の15SPsまでが共有している国の前進補給集積所(FD)または大規模補給集積所(MD)に対して現在の年(Year)の残りの間、補給線をたどり、また混成軍勢(Mixed Force)の罰則も、補給を提供して共有をさせている国のリーダーが指揮官(Commander)である限りは受けない。あるラウンドにおいては、1個軍勢のみが1国から補給共有を受けることが出来るが、軍勢(及び15SP)は各ラウンドで異なっていてよい。

例:1757年の3ラウンド目において、フランス(France)プレイヤーは1枚の戦略(Strategy)カードをプレイし、3補給アクション(SAs)を獲得し、1個のフランス前進補給集積所(FD)を前進させ、さらにフランスの補給の共有を2番目の

アクションとして行った。この年の残りの間、オーストリア(Austria)と帝国(Imperial)の軍勢は15SPsまではフランスの前進補給集積所と大規模補給集積所から補給線をたどれる。また、そのような軍勢はフランスのリーダーが指揮を執っている限りは、-1MPの罰則は受けない。フランスの「補給共有」マークをフランス・プレイヤーの選択で多国籍の軍勢の上に置く。

10.5.1 ロシアの共有(Russian Sharing)

ロシア(Russia)の軍勢(Force)は「ロシアへの補給(Supplying Russia)」イベントをオーストリア(Austria)がプレイした場合にのみ、オーストリアから補給の共有を受けられる。「オーストリアとロシアの補給協力(AU-RU Supply Co-op)」マークは「オーストリア補給共有(AU Shared Supply)」マークと同様の利益と同様の間、機能する。従属国(Client)としてのロシアの軍勢(Force)はプロシア(Prussia)の補給を共有できる。

10.6 前進補給集積所の建設 (Build Forward Depot)[4SA]

友軍の補給(Supply)セグメントに1個の前進補給集積所(FD)を建設する。その前進補給拠点は、その国籍の大規模補給集積所の補給線内かそのような大規模補給集積所の補給線内の全身補給集積所の補給線内にある、任意の友軍が占めるスペースか友軍の被攻城下でも被封鎖下でもない任意の要塞に配置する。

10.7 前進補給集積所の維持・再建 (Sustain/Rebuild Forward Depot)[1SA=1hl]

維持・再建フェイズ【20.3、20.4.4】において、ターレル値(Thl)を消費して補給アクションを維持または再建のために使用できる。実際のコストはチャートを参照。

10.8 ロシアの補給アクション(2倍) (Russian Supply Actions—Doubled)

「ロシアの補給改善(Improved Russian Supply)」がプレイされるまでは、ロシアは通常の1補給アクションにつき2補給アクションが必要となる。

11.0 活性化 (Activation)

11.1 総則

軍勢 (Force) は活性化することなしには、移動 (Move)、攻撃 (Attack)、攻城 (Conduct Siege) を戦略 (Strategy) カード・セグメントには行えない。プレイヤーは活性化を行う際に、どのリーダー、ユニット、SPs で軍勢を形成するのかを宣言する。リーダーまたは兵团 (Command) を活性化するには、プレイヤーは兵团指揮官 (Commander) のイニチアチブ (Initiative) 値以上の OPS 値を持つ戦略カードをプレイしなければならない (例外: イベント、単独のリーダー【12.4】、指令移動 (Admin March)【12.8】)。

例: 指揮官のイニシアチブ値が1の軍勢1個を加瀬かするためには、どの戦略カードも最低10PS 値があるために、任意のカードで活性化できる。しかしながら、リーダーのイニシアチブ値が3の兵团が活性化されるためには、3または4 OPS 値のカードでなければならない。リーダーが不在の軍勢を活性化させるためには、(兵团ではなく) 軍勢を活性化させるイベント、または指令移動でなければならない。

11.2 活性化中にできることと、活性化の終了

1個の軍勢が活性化されたならば、その軍勢はその指揮官 (Commander) の移動力 (MP 値) まで移動を行える (指揮官がいなかった場合は4MP)。兵团が行っているのが指令移動 (Admin March)【12.8】でないならば、その兵团は敵の存在するスペースに侵入でき、攻撃または攻城も行え【17.4】、活性化が終了する。ただし、兵团の活性化は、もしも移動中に迎撃 (Interception)【14.0】を行った敵の兵团に対し撤退 (Withdraw) した場合にも活性化は終了する。活性化は、

他のプレイヤーの妨害 (Interrupt) イベント・カード【8.6.5】がプレイされた場合も終了する。一旦活性化が終了すると、そのリーダー、ユニット、SP は移動または活性化を同一ターンには行えない。

11.3 合同攻撃 (Coordinated Attack)

一部のイベント・カードによって2個以上の軍勢を同一のターンに活性化させられる。通常は1個の軍勢がまず活性化を終了してから次の軍勢の活性化が行われる。**[合同攻撃 (Coordinated Attack)]** と **[集中攻撃 (Converging Attack)]** は例外として、複数兵团を同一の敵の軍勢に攻撃できる。これらのイベントには以下の手順を使用する:

i) 活性化する兵团全てから強行軍 (Force March) を使用することなく到達可能な敵の軍勢1個を決定する。

ii) 最初に活性化する兵团を、迎撃または目標の軍勢が撤退した結果到達できない場合を除き、目標の軍勢に攻撃を行うために移動させる。

iii) 2個目以降の兵团は、必ず対象の軍勢が現在いるスペースか、ターン開始時にいたスペースに移動する。

iv) 最初にある兵团が敵のいるスペースで移動を終了したならば、残りの兵团は、共に攻撃を行うためにそのスペースに進入するするためには、合同攻撃表 (Coordination Attack Table) でダイスを振らなければならない。合同攻撃に成功した兵团は、敵が撤退 (Withdraw) した場合を除き、全て1個の兵团として敵に攻撃を行わなければならない。

12.0 移動 (Movement)

プレイヤーの活性化 (Activated) した兵团 (Command) または軍勢 (Force) は、スペース (Space) 間を、そのライン (Line) が灰色 (Gray) ならば 1MP、茶色 (Brown) のラインな

らば 2MP を消費して移動する。スペースそのものには、敵の軽装部隊 (Lt Unit) が存在していない限りは移動コストはない。敵 (Enemy) の軍勢や敵の支配下の要塞 (Fortress)

にも自由に移動を停止することなく進入や退出を行える
(例外: 指令移動(Admin March【12.8】)。同一のラウンドには、2人以上のリーダーによって移動させられない。

12.1 移動力(Movement Allowance)

活性化(Activated)を行った場合、軍勢(Force)は通常はその指揮官(Commander)の移動力(MP)まで消費できる(リーダーがいない場合は4MP まで)。ただし、その移動力は以下のように変化する:

- ・ 活性化の最初から最後まで活性化した SP が15SPs 以下ならば、MP 値は+1される($SPs < 16: MP+1$)。
- ・ 一部であっても、活性化した SP が28SPs以上であったか攻城砲兵(Siege Artillery)が含まれたならば、MP は-2 される。($SPs > 27: MP-2$)。
- ・ もしも軍勢に複数の国籍が含まれているならば、通常は MP が-1 される【例外 12.2】。(Multiple-nation:-2)
- ・ もしも恐慌(Demoralized)状態ならば、MP は-2 される。(Demoralization:MP-2)
- ・ もしも活性化した時に軍勢が補給欠乏(SS)ならば MP 値が-2、補給途絶(CS)ならば MP が-4 される【9.1.1】。(CS:MP-2、SS:MP-4)

1 個の軍勢が指令移動(Admin March)【12.8】を行う場合、上記の変化は行われず、常に 4MP 値まで消費できる。

12.1.1 活性化中の移動力の変化

移動中に、兵团(Command)の補給状態(Supply State)は悪化する【9.4】。兵团が「補給欠乏(SS)」または「補給途絶(CS)」マーカーを受け取った場合でも、その軍勢はターンの開始時の MP を消費できる。ただし、他のプレイヤーによる妨害(Interrupt)イベントにより MP が減少される場合は、直ちに MP 値は減少させられる。

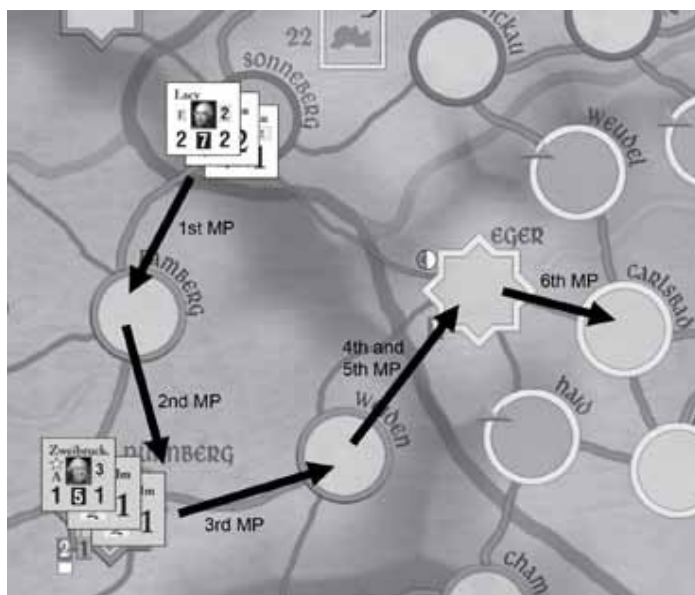
12.2 多国籍(Multi-Nation)軍勢の罰則

リーダーは現在同一陣営(Allied)である他の国の SP・ユニット・リーダーを移動できる。活性化の最中の一部の間でも多国籍になった軍勢は、1MP を失い、迎撃(Intercept)の試行の際に-1 ダイス修正(DRM)を蒙る。そのような軍勢は

「混成軍勢(Mixed Force)-1MP」のマーカーが置かれる。

例外:

- ・ **【フェルディナント大公(Prince Ferdinand)】**イベントがプレイされた後は、イギリス同君連合(Anglo-Allied)とプロシア(Prussiaan)のリーダーは罰則なしに両方の部隊(Troop)を移動させられる。
- ・ 補給共有(Sharing Supply)【10.5】。



多国籍(Multi-nation)移動(Movement)の例: 7MP 値のオーストリア(Austria)のリーダーと帝国(Imperial)の部隊は 6MP になる。もしもそのリーダーがオーストリア国籍のみの軍勢を率いて 2MP を消費して帝国の SPs をそこで拾い上げる。7MP から 6MP に減っているために、あと 4MP を消費でき、カールスバッド(Carlsbad)に到達した。もしも以前に連合軍(Coalition)プレイヤーが補給共有(Supply Sharing)をオーストリアと帝国の間に行っていたならば、罰則は適用されず、ピルゼン(Pilzen)まで到達できる。

12.3 強行軍(Forced March)

攻城砲兵(Siege Artillery)を含まないならば、プレイヤーの兵团(Command)は+2MP を強行軍によって受け取れる。通常の MP で移動を行った後に、1SP を兵团から除去し、**ダイスを 1 個振り、指揮官(Commander)の MP 値を加える。軍勢が 21SPs 以上ならば、1 を引く。軍勢が補給欠乏(SS)状態ならば 2 を、補給途絶(CS)ならば 4 を引く。**その結果が

11 以上になったならば、兵団は直ちに+2MP を使用できるが、移動終了時に SP の 10%(端数切り上げ)を失う。

12.4 リーダー単独の移動(Leaders Alone)

各列強(Power)は自身のターン中にいつでも 1 回、リーダーを SP やユニットを伴わずに単独で移動させられ、その場合は追加の 3MP を受け取る。

12.5 軍勢の拾い上げ、合流、置き捨て(Picking Up, Combining and Dropping Off Forces)

最上級指揮官(Commanders-in-Chief/CIC)の SP の許容数【4.4】の制限の範囲内で、兵団(Command)は他の軍勢(Force)を拾い上げられる。拾い上げられた軍勢は、活性化によって独自に移動してはならない。移動中の指揮官は、自らより上位(Senior)のリーダーを拾い上げてられない。補給状態(Supply State)が異なる軍勢が合流したならば、最も悪い補給状態を引き継ぐ【9.1】。軍勢を無条件に置き去りにしてよい。置き去られた軍勢は、それ以降はこの戦略(Strategy)カード・セグメントにおいては、MP を消費できないし、攻囲も攻城(Set/Prosecute Sieges)も行えない。スペースにおける軍勢の合流は、オーバーラン(Overrun)の試行や戦闘(Battle)の前に行われる。

12.6 マップ上の軽装部隊(Lt Unit On Map)

マップ上の軽装部隊は、以下のような性質をもつ：

- ・ 軽装部隊がいるスペースに敵が侵入する際に追加 1MP を消費させる。
- ・ 迎撃【13.0】と撤退(Withdrawal)【14.0】の試行に特典を与える。

以上に加え、一部の戦術(Tactics)【15.4】においてダイス修正(DRM)をもたらす。

12.7 野戦築城(Entrenchment)

歩兵(Infantry)5SP 以上を含み被攻囲下でない活性化(Activated)した軍勢(Force)は、野戦築城を試行できる。

兵団(Command)は活性化の度に試行してよい。プレイヤーは野戦築城に 1～5MP の範囲内で消費する MP を決める(軍勢は消費する MP が残っていなければならない)。ダイスを 1 個振り、出目に消費する MP と存在するならば指揮官(Commander)の防御ダイス修正(DRM)を加える。もしも修正後の出目が 6 以上ならば、そのスペースに「野戦築城(Entrenchment)」マーカーを置く。「野戦築城」マーカーは、そのスペースの全ての友軍が退出するまではマップ上に留まり、防御ダイス修正(DRM)を供給する。敵軍によって敗退(Retreat)させられたならば、野戦築城は破壊されたとみなされ、スペースから取り除く。

12.8 指令移動(Admin March)

各ターンにおいて、1 個の小部隊(Minor Force)が指令移動を行える。【5.2b】により、戦略(Strategy)カードのプレイに換えて追加で 1 個の指令移動の活性化を行える。

指令移動を行う各軍勢(Force)は 4MPs まで指揮官(Commander)の MP 値に関わらず移動できる。敵(Enemy)が存在するスペースから移動を開始できるが、被攻囲下(Beseiged)または封鎖下(Masked)にない敵軍勢の存在するスペースには移動できない。また、攻撃(Attack)も攻城(Conducting Siege)も行えない。SP を置いていけるし、拾える。野戦築城(Entrenchment)の試行も敵の存在しないスペースでならば行える。軍勢は迎撃(Interception)の対象となるが、妨害(Interrupt)の対象とはならない。

12.9 オーバーラン(Overrun)

もしも活性化(Activated)している兵団(Command)が敵(Enemy)の存在するスペースに侵入し、敵の SP に対して 4 倍以上の優勢であり、敵が撤退(Withdraw)しないならば、MP の消費なしに敵の軍勢(Force)全体が捕獲(Captured)され、捕虜(Prisoners)ボックスに置かれる。活性化している軍勢は移動を継続してよい。

例外：敵の要塞(Fortress)にいる敵の軍勢はオーバーランされず、また丘陵(Hill)スペースにいる敵 SP をオーバーランするためには活性化している兵団は 1MP を消費しなければならない。

12.9.1 前進補給集積所(FDs)

全ての軍勢は、指令移動(Admin March)[9.7.2、17.4.4]の最中であってさえも、敵の軍勢が存在しないスペースにある敵の前進補給集積所を捕獲できる。

12.10 スペースにおける行動(Actions)の手順

移動中の軍勢(Force)がスペースに侵入した場合、手番・非手番プレイヤーは取りうる選択肢がある。その判定の手順は以下の通りである：

- ・ **移動(Move)**—活性化して移動している軍勢が(支配状態または敵の存在の有無に関わらず)スペースに侵入する。
- ・ **イベント[サクソンへの進入(Invasion of Saxony)] [P1] または[前進(En Avant!)] [F2] による強制的な要塞(Fortress)の降伏(Surrender)**—もし上記のどちらかのイベントがプレイされていたならば、軍勢がそのような要塞のスペースに侵入した場合、要塞は降伏する。敵の守備隊(Garrison)は撤退(Withdraw)の試行を行えるが、失敗した場合は要塞に撤退できない。
- ・ **迎撃(Intercept)**—非手番プレイヤーの兵団は迎撃を試行できる。
- ・ **撤退(Withdrawal)**—もしも迎撃が発生しなかったならば、そのスペースにいる全部または一部の軍勢は撤退を試行できる。逆に迎撃が起こったならば、移動をしている軍勢は撤退を試行できる。
- ・ **合同—敵の軍勢がすでにそのスペースにいる場合は：**
 1. 迎撃した兵団は全てすでにそのスペースにいた友軍(Friendly)と合同しているとみなす。
 2. 移動した軍勢はすでにそのスペースに存在している友軍の全部または一部と合同できる。もしも敵が迎撃をそのスペースに行ない、【15.1.2】項により移動している軍勢に攻撃を行わなければならないならば、移動している軍勢(いまや防御側となった)は必ず全てのすでに存在している軍勢と合同しなければならない。
 3. 全ての合同は、全てのオーバーラン(Overrun)の試行や戦闘(Battle)の前に同時に発生したものとみなす。
- ・ **オーバーラン(Overrun)**—もしも敵が撤退に失敗した

ならば、移動している兵団は可能ならばオーバーランを行う【12.9】。

- ・ **戦闘(Battle)**—もし敵の軍勢がそのスペースに残っているならば、戦闘が行われうる。
- ・ **置き捨て(Dropoff)**—もしも戦闘が発生しないならば、移動している軍勢はリーダー・SP・ユニットを置き捨てにできる。
- ・ **拾い上げ(Pickup)**—もしも戦闘が発生しないならば、移動している軍勢はリーダー・SP・ユニットを拾い上げられる。

12.11 艦隊の移動(Fleet Movement)

それぞれ自分のターンにおいて、ロシア(Russian)とイギリス(Britain)の艦隊は何の消費もなしに移動を行える。艦隊は以下のどれか一つの行動を行える：

- ・ 海域(Sea Area)にいる艦隊を同一の海域にいる友軍の港湾(Friendly Port)スペースに移動させる。さらに補給アクション(SA)を消費して前進補給集積所面(FD)に裏返す【9.2.2】。
- ・ 同一海域の敵の港湾スペースにおいて、攻城ダイス(Siege Roll)に修正(DRM)を与える【17.4.7】。
- ・ 港湾スペースから海域に移動する。
- ・ イギリス艦隊の場合は、北海(North Sea)からバルト海(Baltic Sea)へ移動する。またはその逆の移動を行う。
- ・ 軍勢プール(Force Pool)に戻す(イギリスは北海にいる場合のみ)。

デンマーク(Danish)艦隊は全く移動を行えない。

12.12 後退(Retrograde Movement/RM)

ターン中の補給(Supply)セグメントにおいて、手番(Active)の列強(Power)は代償なしに、自身が選択した全部または一部の自身の補給欠乏(SS)・補給途絶(CS)・恐慌(Demoralization)・壊走(Routed)状態の軍勢(Force)を移動でき、補給チェックのダイス振りに失敗した補給欠乏・補給途絶・恐慌・壊走状態の軍勢は、移動を行わなければならない。冬営(Winter Quarter)フェイズ中には、全ての大部隊(Major Forces)が友軍(Friendly)の要塞(Fortress)スペースまたは大規模補給集積所(Major Depots/MD)にな

い軍勢は同様に移動を行わなければならない【19.1】。
上記の軍勢は、任意の方向に 2MP まで消費し、補給線内 (Valid Supply Path)【9.3】に入る。もしも行えないならば、MP 換算で最も近い(複数ならば扱っているプレイヤーが選択できる)補給源(Valid Supply Source)に近づくために 2MP を使用しなければならない。これらの移動を行って

る軍勢は、妨害(Interrupt)イベントや迎撃(Intercept)の対象とならない。**例外:ベルリン襲撃(Berlin Raids)を行っている軍勢は、その移動・撤退・後退全てが迎撃の対象となる。**後退を行う軍勢は、合計で 5SPs までを後退を行うスペースまたは後退の途中のスペースに残せる。

13.0 迎撃 (Interception)

敵(Enemy)のターン中に、兵团(Command)は敵の軍勢(Force)または前進補給集積所(Forward Depots/FD)が自分の兵团のスペースか隣接スペースに移動、または隣接スペースで攻城(Siege)を行う度に迎撃を試行できる。

13.1 迎撃可能な軍勢(Who May Intercept)

迎撃を行う兵团は、現在のスペースにいる軍勢全てであっても、任意の一部であっても構わないが、しかしながら(オーバーラン【12.9】の対象にならないように)移動または攻城を行っている敵の軍勢の 1/4 よりも大きな規模でなければならない。恐慌(Demoralized)または壊走(Routed)状態の兵团は迎撃できない【16.1、16.2】。**迎撃の試行は、あるスペースに対して行えるのは一度のみである。**

13.2 迎撃の手順(Interception Process)

迎撃にはカードのプレイは必要ない。迎撃を行うプレイヤーは、そのスペースに迎撃を行う指揮官(Commander)と軍勢(Force)を宣言する。迎撃を行うプレイヤーはダイスを 1

個振り、以下の修正を加える:

- ・ +指揮官の攻撃ダイス修正(Offensive DRM)
- ・ もしも迎撃を行う軍勢に最低 1 個の軽装部隊(Lt Unit)が存在するか、迎撃を行う先のスペースに友軍(Friendly)の軽装部隊が存在するならば+1
- ・ 「補給共有(Supply Sharing)」マーカーが置かれていない複数の国籍の兵团(Command)が試行する場合は-1
- ・ 河川(River)を越えて迎撃を試行する場合は-2

修正後のダイスの出目が 6 以上ならば、迎撃を行う兵团を移動・攻城が行われるスペースへ移動する。迎撃を受けた手番の軍勢が撤退(Withdraw)【14.1.2、15.1.2】を行わないか、試行に失敗したならば、戦闘が直ちに行われる。

13.3 迎撃による移動停止 (Interception Halts Movement)

移動している軍勢の撤退(Withdraw)、攻撃の拒否、または戦闘(結果に関わらず)のどれが行われても、その活性化(Activation)・指令移動(Admin March)は終了する。

14.0 撤退 (Withdrawal)

14.1 撤退可能な軍勢(Who May Intercept)

軍勢(Forces)は敵(Enemy)の軍勢が侵入してきた場合、またはある条件下において同じスペースで敵が活性化(Activation)した場合に撤退できる。前進補給集積所

(Forward Depots/FD)は、同一スペースの要塞(Fortress)の内部に対してのみ行える。

14.1.1 非手番の軍勢(Inactive Forces)

非手番の軍勢は敵のターンの最中にのみ撤退を試行でき

る。活性化している軍勢が最初に同一のスペースに最初に侵入してきた場合(例外:オーストリアの「奇襲(*Surprise Attack*)」戦術はイギリス=プロシア同盟(Anglo-Prussian)の撤退を妨げる【15.4.5】)、または同一のスペースで活性化が行われて移動が行われる前、どちらかの場合に撤退できる。もし成功したならば、撤退によって移動している兵団の活性化・指令移動(Admin March)は終了する。

14.2 撤退の手順(Withdrawal Procedure)

撤退を行うためにはカードのプレイは必要ない。もしもそのスペースに友軍(Friendly)の要塞(Fortress)があるならば、軍勢の全部または任意の一部は要塞に自動的に撤退できる。次にプレイヤーは1個のダイスを振り、残っている軍勢の指揮官(Commander)の防御ダイス修正(Defensive DRM)を加える。もしも最低でも1個の友軍の軽装部隊(Lt Unit)が存在するならば、ダイスに+1修正(DRM)を加える。修正後の出目が6以上ならば、残っている軍勢は、活性化

中または迎撃を行った軍勢から1スペース撤退できるが、敵の兵団が侵入してきたスペースへは撤退できない。

14.2.1 攻城の撤退(Siege Withdrawal)

攻城ダイス(Siege Roll)を行う際に迎撃(Interception)を受け、それに対して撤退を行う兵団(Command)は、もしも攻城砲兵(Siege Artillery)が存在するならば、攻城砲兵を1ステップ失う。

14.3 軽装部隊とリーダーの撤退 (Lt Unit/Leader Withdrawal)

軽装部隊、またはリーダー、またはその組み合わせのみでスペースにいる場合は、敵の兵団(Command)が軽装部隊を含まない場合は、自動的に撤退できる。もしも敵が軽装部隊を含んでいる場合は、撤退の試行に+2のダイス修正(DRM)を加える。

15.0 戦闘 (Battle)

15.1 総則

戦闘は活性化(Activation)した兵団(Command)または迎撃(Interception)を行った兵団が、撤退(Withdraw)を行わなかった敵の軍勢(Force)と同一のスペースにいる場合に発生する。

15.1.1 活性化(Activation)

もしも活性化した兵団が敵との軍勢と同じスペースで移動を終了した場合、その兵団は攻撃(Attack)を行ってもよい。リーダーがいない軍勢は戦闘を自分からは行えない。最初に攻撃(Attack)を行うかどうかの選択を、最も良いイニシアチブ値の指揮官(Best Initiative Commander)をもつプレイヤーがする(例外:オーストリアの「奇襲(*Surprise Attack*)」戦術は敵の攻撃を禁止できる【15.4.5】)。そのプレイヤーが攻撃を行わなかったならば、その敵のプレイヤーは攻撃を行うことができ、または攻撃を拒否できる。両陣営の指揮官が同じイニシアチブ値ならば、活性化を行って

いる兵団が先に攻撃を行うかどうかを選択する。もしどちらも攻撃を選択しないならば、両陣営の軍勢は同一スペースに共存する。

15.1.2 迎撃(Interception)

1個の兵団が敵の軍勢に対して迎撃【13.2】したならば、より高いイニシアチブ値の指揮官を持つプレイヤー(同じ数値ならば迎撃を行ったプレイヤー)がまず攻撃を行うかどうかを選択する。もしもそのプレイヤーが攻撃を拒否したならば、もう一方のプレイヤーが選択を行える。ただし、迎撃を行った側のイニシアチブ値が相手よりも劣る(数値が大きい)ならば、攻撃を行わなければならない。

15.2 戦闘の手順(Battle Procedure)

戦闘の解決は、以下の段階を踏んで行われる:

1. 戦闘意思(Battle Intensity)を決める。

2. 戦術(Tactics)チットを引き、戦術をプレイし【15.4】、両プレイヤーの(攻撃または防御の適切な)戦闘修正(DRM)を合計する。
3. 戦闘結果表(Combat Results Table/CRT)の戦力比(Strength Columns)を決定するためにそれぞれの側のSP値を合計または修正する。
4. 各プレイヤーは戦闘結果表(CRT)で1個または2個のダイスを振る。
5. 結果を適用する。

15.3 戦闘意思(Battle Intensity)

もし戦闘に参加している(攻撃側か防御側の)どちらかの指揮官(Commander)が赤い四角の戦闘修正(DEM)を持つならば、強襲戦闘(Intense battle)となる。そうでなければ、標準戦闘(Measured battle)となる。



例:アプラーチン(Apraxin)の攻撃修正は2、防御修正は2+で赤い四角を持っている。防御している場合は強襲戦闘となる。

- ・ **通常戦闘(Measured Battle):**各プレイヤーは1個のダイスのみを戦闘結果表(CRT)で振り、その戦闘修正の合計における上限は±5である。
- ・ **強襲戦闘(Intense Battle):**各プレイヤーは2個のダイスのみを戦闘結果表(CRT)で振り、その戦闘修正の合計における上限は±7である。

15.4 戦術(Tactics)

全ての兵团(Command)は戦闘において戦術を使用できる。各戦術(Tactics)チットはその簡単な名称が記されており、プレイヤー早見表(Player Aids)の戦術チャート(Tactics Chart)を参照する。それぞれの戦術にその手順と効果が記されている。

デザイン・ノート:「陶醉状態の進撃(Blown March)」と「鈍い反応(Slow Reaction)」は何の恩恵ももたらさない。意図的な計画が無意味になってしまったことを表している。

15.4.1 チット引き・保有・廃棄(Draw/Retention/Discard)

それぞれの列強(Power)の戦術チットは戦術プールと廃棄

(Discard)プールの2つに分けておき、ランダムに引く。

- ・ 各カード引き(Draw)フェイズにおいて、各列強は1個の戦術チットを保持でき、新規にチットを引く前に、残りのチットは全て廃棄(Discard)する。
- ・ 10SPs以上が戦闘に参加したならば、その指揮官(Commander)の国籍の各プレイヤーは、1枚の戦術チットを引く。
- ・ イギリス(Britain)、フランス(France)、ロシア(Russia)は参戦(Belligerent)した場合には1枚のチットを引く。
- ・ プレイヤーは1つの列強につき、いかなる場合も、3枚までしか同時に保持できない。もしも3枚をすでに保持しているならば、それ以上はチットを引けない。
- ・ 戦術を使用したならば、廃棄プールに入れる。もしもその国の戦術チットプールが残り1枚になったならば、全ての廃棄された戦術チットを加える。「陶醉状態の進撃(Blown March)」と「鈍い反応(Slow Reaction)」はその他と同様に使用する。これらはカード引きフェイズ中のみ捨て札(Discard)にできる。

15.4.2 戦争後期(Wider War)の戦術

戦術チットのうち「WW」と記されたチットは、ハレー彗星(Halley's Comet)のイベントが発生した後に、適切な戦術プールに加える。

15.4.3 戦闘時の戦術(Tactics in Battle)

(攻撃または防御の使用する方の)戦闘でのダイス修正(DRM)が0または1 指揮官(Commander)は戦術(Tactic)チットを1回の戦闘で1枚使用できる。ダイス修正が2以上の指揮官は2枚使用できる。



例:シュベールン(Schwerin)は戦術チットを、防御修正が+2で防御時には2枚が、攻撃修正+1で攻撃時は1枚が使用できる。

- ・ 指揮官が存在しない、または壊走(Routed)状態の軍勢は戦術を使用できない。
- ・ 指揮官と戦術チットの色は同じでなければならない。
- ・ 一部の戦術チットは攻撃のみ(Attack only)または防御のみ(Defense only)であり、攻撃または防御時のみにしか使用できない。
- ・ 一部の戦術チットはダイスを振って修正後の出目が成功範囲内でなければならない。もしも修正後の出目が

範囲内でなければ、その効果は無視される。

- ・ 1人のプレイヤーが一回の戦闘で同じ戦術チットを2枚出せない。

例:オーストリア(Austria)プレイヤーは2枚の「12ポンド砲(12 Ponders)」を、プロシア(Prussia)プレイヤーは2枚の「歩兵火力の優越(Superior Inf Fire)」をプレイできない。

まず、攻撃側が1枚目の戦術チットを明らかにし、解決する。次に、防御側が1枚目の戦術チットを明らかにし、解決する。もしも可能ならば、さらに攻撃側が2枚目の戦術チットを明らかにして解決してもよい。最後に可能ならば防御側が2枚目の戦術チットを明らかにし解決してもよい(戦術チットをプレイしない場合はその分の手順を飛ばす)。

15.4.4 従属(Subordinate)

戦術チット(Tactic)が従属リーダーについて記載がある場合(「有能な助言者(Able Adviser)」など)、その兵团(Command)のどの国籍の従属リーダーを選択してもよい。1回の戦闘において、**扱っているプレイヤーは**、2回以上選択できない。

15.4.5 奇襲!(Surprise Attack!)

通常の使用方法に加え、敵の存在するスペースに侵入する場合、または敵(Enemy)のスペースに迎撃(Interception)を行う場合にいつでもオーストリア・プレイヤーは「奇襲!」戦術を明らかにしてよい。敵は撤退(Withdraw)【14.1】を試行できない。オーストリアの兵团(Command)は必ず攻撃(Attack)を選択しなければならず、この戦術をプレイしなければならない【追加ルール】。

15.5 地形効果(Terrain Effect)

- ・ **丘陵地帯(Hills)での戦闘:**実際の軍勢(Force)の規模に関わらず、最大のSPコラム(Column)は丘陵地帯では「9-11」までである(戦闘結果表(CRT)に注記されている)。攻撃側は-4のダイス修正(DRM)を受ける。
- ・ **敵の要塞(Fortress)スペース:**敵の保持する要塞のあるスペースで攻撃(Attack)を行う兵团(Command)は-1のダイス修正を受ける。

15.6 その他のダイス修正(DRM)

- ・ **砲兵(Artillery):**各野戦砲兵(Field Artillery)はそれぞれ+1 戦闘修正を与える。
- ・ **騎兵主体軍勢(Calvary Majority Force):**もしも攻撃側(Attacker)の兵团(Command)の過半数が騎兵であるならば、-4 戦闘修正を受け取が、防御側(Defender)も過半数が騎兵であるならばこの修正はない。
- ・ **騎兵優越(Calvary Superiority):**戦列騎兵(Line Cavalry)の数が相手より3SP以上多いプレイヤーは+1の戦闘修正を、相手には-1の戦闘修正を受ける。
- ・ **野戦築城(Entrenchment):**野戦築城の戦闘修正は防御側(Defender)のみに恩恵を与える【12.7】。攻囲中(Besieging)の軍勢はそのスペースで野戦築城の恩恵を受け取れない。(訳注:野戦築城を持つ防御側に対して攻撃側は-2の戦闘修正を受け取る【早見表】)
- ・ **リーダー(Leaders):**指揮官(Commander)は攻撃または防御の適切な方の修正を常に与える。

15.7 戦闘の結果(Combat Result)

戦闘結果は、敵(Enemy)の軍勢(Force)・特定の敵のSP・砲兵(Artillery)ステップの損失、敵のリーダーの損失の可能性、または恐慌(Demoralization)の段階(D Level)で記されている。

15.7.1 戦闘損失(Combat Losses):戦闘結果の最初の数値(例えば「7D3」ならば「7」)が、敵が失うSPの数である。軍勢の国籍【4.1.1】がどのプレイヤーが軍勢の損失を選択するかを以下のように決定する:

- ・ 可能ならば、その指揮官(Commander)の国籍のSPが過半数でなければならない。
- ・ もしも騎兵が存在するならば、損失の1/4(端数切捨て)は騎兵(Cavalry)であるようにしなければならない。
- ・ それぞれの軽装部隊(Lt Unit)と騎兵は、裏返して減少面にすること、及び減少面のユニットを除去することにより、1SPの損失とみなす。

それぞれの「+」の記号は、野戦砲兵(Field Artillery)が存在するならば、野戦砲兵を減少面にするか、または減少面の野戦砲兵を除去することを意味する。

失われた全ての SP と除去されたユニットは、軍勢プール (Force Pool) に戻される。

15.7.2 リーダーの損失 (Leader Losses)

修正前のダイス目 (またはダイス目の合計が 6 の場合、または戦闘結果に「*」が付いている場合、**相手 (Opposing)** プレイヤーはダイス 1 個を 2 回、リーダー死傷表 (Leader Casualty Table) で振る。最初の出目で**相手のどのリーダーが影響を受けるのかを決める**。もしも戦闘にリーダーが 2 人以下しかいないならば、2~6 の出目の場合は、2 番目の地位のリーダー (指揮官でないリーダー) が影響を受ける。リーダーが 1 人の場合は、必ずそのリーダーが影響を受ける。

重要なリーダー (Key Leader) の死傷 (Casualty) は君主戦意 (Monarchical Will) を戦闘の結果に関わらず減少させる【21.1】一上級指揮官死傷影響表 (Senior Leader Casualty Consequences Chart) を参照すること。

選択 (Optional) ルール

15.7.3 フリードリッヒの脱出 (Frederick Escapes)

全てのプレイヤーが同意するならば、以下のルールを使用する：

ゲーム開始時に、プロシア (Prussian) プレイヤーは「フリードリッヒの嗅ぎタバコ入れ (Frederick's Snuff Box)」と「プリットビッツの軽騎兵 (Prittwitz's Hussars)」マーカーを持ってゲームを開始する。それぞれは王 (フリードリッヒ) を 1 回ずつ助ける。プロシア・プレイヤーはフリードリッヒ (Frederick) の戦死 (Killed) または負傷 (Wounded) の結果を「フリードリッヒの嗅ぎタバコ入れ」を使用することで無効にできる。捕虜 (Prisoner of War/POW) の結果を「プリットビッツの軽騎兵」の使用で無効に出来る。それぞれのマーカーは使用されると裏返される。

デザイン・ノート：フリードリッヒの損失はプロシアに対して破滅的な影響をもたらしかねない。歴史上はそれは起こらなかったが、しかしながら王は 2 回ほど幸運で助かった。クネルスドルフ (Kunersdorf) では致命的な弾丸が命中し、重傷が恐らくは死亡していてもおかしくなかったが、ポケットの嗅ぎタバコ入れで助かった。同じ戦闘で、ツィーテン

(Ziethen) 将軍率いる軽騎兵部隊所属プリットビッツ大尉の中隊による間一髪救出が、コサック (Cossacks) 騎兵から捕らわれになることを防いだ。

15.7.4 恐慌段階 (D Levels)、軍の耐久性、恐慌、壊走 (Army Endurance, Demoralization and Rout)

損失が行われた後、それぞれのプレイヤーは恐慌段階と耐久性 (軍勢 (Force) の国籍によって決まる) を比べる。もしも指揮官 (Commander) が使用した戦闘修正値 (DRM) に「+」記号が付いているならば、その戦闘ではその兵团 (Command) の耐久性は +1 される。



例：フリードリッヒ (Frederick) は指揮官 (Commander) であり、攻撃を行っているために「4+」の攻撃修正値を使用している。そのためにこの戦闘では、プロシア (Prussian) の通常の耐久性 3 が 4 となる。フェルメール (Fermer) は防御側のロシアの指揮官であり、「3+」の防御修正値を使用しているため、この戦闘ではロシアの耐久性 3 が 4 になる。

恐慌段階 (D Levels)：

- ・ 数値なし (No D number) — 効果なし
- ・ D# — この数値と軍勢 (Force) の耐久値が同じ場合は、軍勢は恐慌状態 (Demoralized) となる。軍勢の耐久値がこの数値未満の場合、壊走 (Rout) する。
- ・ R — 軍勢は壊走する。

15.7.5 両軍の壊走 (No Dual Routs)

もし両方の軍勢 (Force) が壊走したならば、一方は必ず恐慌 (Demoralized) 状態となる。両方が壊走したならば、指揮官の使用した戦闘修正値が高い方は、壊走でなく恐慌状態で済むことになる。もしも両方の指揮官の修正値が同じならば、**防御側の軍勢**が恐慌状態となる。



例：フリードリッヒ (赤の 4+ の攻撃修正値) はダウン (Daun) (赤の 4+ の防御修正値) を攻撃した。その結果、両方の軍勢が R の結果となった。ダウンは恐慌状態で済む。

15.7.6 捕虜(Prisoners)

もしも片方の軍勢が壊走(Rout)し、もう片方が恐慌(Demoralized)でない場合、上記の手順で出した損失の一部は捕虜へと変わる。勝者の指揮官(Commander)の修正値分の SP(失う側のプレイヤーが選択する)を軍勢プール(Force Pool)でなく捕虜(Prisoners)ボックスへと移す。

例:もしもフェルディナント(Ferdinand)が攻撃側で敵が壊走したならば、敵の 3SPs 分は通常の損失の代わりに、イギリス=プロシア同盟(Anglo-Prussian)の捕虜となる。

最低でも 1SP は通常の損失(Loss)となる。例えばもしも捕虜となるべき SP の数が戦闘での損失と同じ場合、捕虜となるべき SP は 1SP 分減らされる。もしも全ての歩兵(Infantry)と騎兵(Cavalry)が(除去された場合でも捕虜になった場合でも)失われたならば、残りの砲兵(Artillery)ユニットとリーダーは捕虜となる。

15.8 戦闘での勝利(Victory in Battle)

- もしも片方の軍勢(Force)のみが恐慌(Demoralized)または壊走(Routed)した場合—その相手側の軍勢が勝利する。
- もしも片方の軍勢が恐慌となり、もう片方が壊走した場合—恐慌の軍勢が勝利する。
- もしも両方の軍勢が恐慌になった場合—戦闘結果で受けた恐慌段階(D Level)が低い側が勝利する。もしも恐慌段階が同値ならば、より少ない SP を失った側が勝利する。もしも恐慌段階も失った SP も共に同値ならば、戦闘は引き分け(Draw)である。
(例外—フリードリッヒ(Frederick)の恐慌:もしもフリードリッヒの率いる兵团と敵の軍勢が共に同じ恐慌段階で恐慌となった場合、失った SP の損害に関わらず、フリードリッヒが勝利する)
- もしもどちらの側も恐慌でも壊走でもない場合、受け取った恐慌段階が低いほうが勝利する。
- もしもどちらの側も恐慌でも壊走でもない場合でかつ恐慌段階が同値ならば、戦闘は引き分けである。
- .

15.8.1 圧勝と惨敗(Crushing Victory and Defeat)

戦闘、オーバーラン(Overrun)、攻城(Siege)のいずれかで、戦闘開始時に敗者が 10SPs を持っていた場合または(捕

虜も含めて)5SPs 以上を失い壊走または全滅した場合、勝者が恐慌状態になれば、それらの列強の圧勝・惨敗となる。圧勝した側の君主戦意(MW)を+1、惨敗した側の君主戦意を-2 する。

15.9 敗退(Retreat)

敗退は以下のように行う:

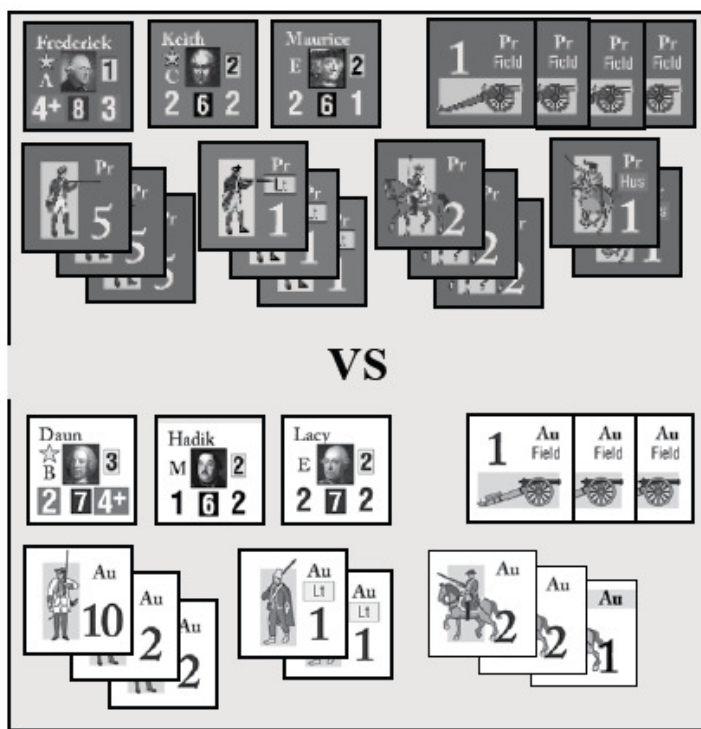
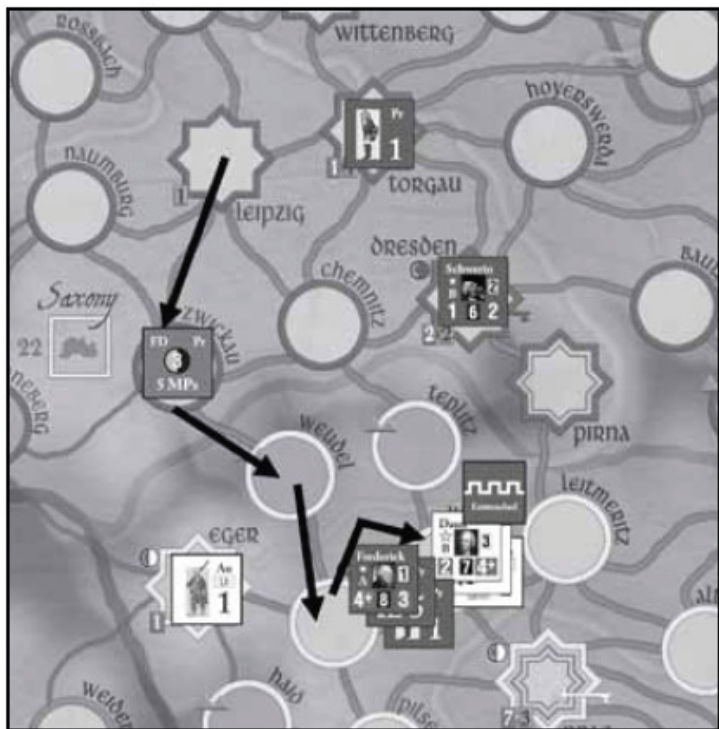
- 壊走しなかった敗者の軍勢、及び共にある前進補給集積所(FD)は 1 スペース敗退し、勝者はそこに留まる。
- 壊走した敗者の軍勢は 3 スペース(3MP ではない)敗退して遠ざかるか、3 スペース以内の友軍(Friendly)支配の要塞(Fortress)スペースへと敗退しなければならない。**注意:**もしもそのスペースがすでに自軍の要塞スペースであり、かつそのスペースに敵がいない場合に、その場に留まってよい。壊走した軍勢の攻城砲(Siege Artillery)及び前進補給集積所(FD)は全て捕虜となる【9.7.2、17.4.6】。
- 敗退する軍勢は、なるべくまとまって退却しなければならない。
- 敗退する軍勢は自軍支配の被攻囲下(Besieged)でない要塞、前進補給集積所、または大規模補給集積所へ向かって敗退しなければならない。
- すでに友軍が支配する要塞スペースにいる場合は、要塞の内部へ敗退してよい。この場合は敗退すぐ軍勢を分割し、一部を要塞内(制限兵力まで)へ、残りをひとまとまりとして敗退できる。**注意:**もしも攻囲中の敵に対して外部から救援した兵团が敗退する場合、その外部からの兵团は要塞内へ敗退できず、要塞の守備隊(Garrison)は要塞内部に敗退しなければならない【17.5.1】。
- 敗退する軍勢は、敵の存在するスペースに敗退することを避けなければならない。もしも敵の存在するスペースを通して、または敵の存在するスペースに敗退しなければならない場合は、オーバーラン(Overrun)は行えず、かつ敵の 5SPs 毎に 1SP(切捨て)を追加で失う。
- 敗退する軍勢は迎撃(Intercept)の対象にはならない。
(例外:「ベルリン襲撃(Berlin Raids)」を行っている場合は、移動・敗退・後退(RM)の全てが迎撃の対象となる。)

15.10 艦隊戦闘(Fleet Combat)

艦隊戦闘は敵の艦隊がバルト海(Baltic Sea)にいる場合、またはイギリス(British)のイベントによって発生する。フランス・ロシア(Franco-Russian)プレイヤーは艦隊戦闘表(Fleet Combat Table)でダイスを1個振り、結果を出す。フ

ランス(French)艦隊ダイスを振る場合は、**[熱病(Typhus)]**が発生する前ならば+1のダイス修正(DRM)を適用する。相手の艦隊がイギリス艦隊ならば、常に-1のダイス修正が適用される。もしもデンマーク(Danish)と連合(Allied)の艦隊が共にバルト海にいる場合は、イギリス・プレイヤーは常にどちらが先に戦うのかを決める。

詳細な戦闘の例(Detailed Battle Example)



プロシア(Prussia)プレイヤーは、フリードリッヒ(Frederick)、カイト(Keith)、モウリッツ(Maurice)と 15 個戦列歩兵(Line inf)、3 個軽歩兵(Lt inf)、6 個戦列騎兵(Line cav)、2 個両用騎兵(Hussar Line/Lt cav)及び 4 個野戦砲兵(Field Artillery)を 3MPs 移動させ、さらにダウン(Daun)のスペースに進入した。1MP に加え、+1MP が敵の軽装部隊の存在のため、合計 5MPs を消費した。オーストリア・プレイヤーは撤退(Withdrawal)を行わない。戦闘(Combat)フェイズにおいて、プロシアはフリードリッヒ[1]のイニシアチブ値(Initiative)はダウン[3]よりもよいために、先に攻撃(Attack)を行うかどうかを選択する。ダウンは野戦築城(Entrenchment)を構築しており、14 個戦列歩兵、2 個軽装歩兵、5 個騎兵と 3 個野戦砲兵に、リーダーのハディク(Hadik)とラツィ(Lacy)を伴っている。フリードリッヒは 26~30SP の欄を、ダウンは 23~25SP の欄を使用する。フリードリッヒは攻撃修正(Offensive DRM)が赤い箱の中にあり攻撃を行うため(またはダウンは防御修正が赤い箱の中にある)、強襲戦闘(Intense Battle)となる(2 個のダイスを振り、ダイス修正の総合計の最大値は±7 である)。双方の軍勢(Force)は補給下(Full Supply)であり、ダウンは友軍(Friendly)の要塞(Fortress)内部にない。

プロシア・プレイヤーは最初の戦術チット(Tactic)として「斜行戦術(Oblique Attack)」をプレイする。ダイスを振り、3 の結果を得る。さらにフリードリッヒの戦闘修正として+4、軽騎兵を含むために+1 で合計+5 が加わるが、ダウンは 2 個軽装部隊(Lt Unit)がいるために-1 修正が加わり、修正後の出目は 7 となる。修正後の出目は 8 以上でなければならず、斜行戦術は失敗した。オーストリア(Austria)プレイヤーは最初の戦術チットとして「従属指揮官の錯誤(Subordinate Errors)」をプレイしたために、プロシアの戦闘ダイスには-2 修正が加えられる。プロシアは 2 枚目の戦術チットとして「有能な従属指揮官(Able Subordinate)」をプレイし、カイト(攻撃修正+2)を選択した。

プロシアの戦闘ダイス修正は、フリードリッヒの攻撃修正+4、カイトの+2、4 個野戦砲兵の+4、戦列騎兵の優越(8 個戦列騎兵対 5 個のオーストリア戦列騎兵)の+1 に対し、オーストリアの野戦築城の-2、オーストリアの戦術チットにより-2、合計は+12-5=+7 となる。オーストリアのダイス修正は、ダウンの防御修正の+3、3 個野戦砲兵の+3、プロシアの戦列騎兵優越による-1 で、合計+7-1=+6 となる。

プロシアの 2 個のダイス目合計は 6 で、+7 の修正後は 13 となり、「6D4」の結果が出る。オーストリアの 2 個のダイス目合計は 11 となり、+6 の修正後は 17 となり、「8D4+」の結果が出る。オーストリアは 6SPs を失うが、4 番目は騎兵である必要があり、結果として 5 個 SPs が失われ、1 個騎兵が減少面となった。恐慌段階(D Level)は 4 であり、オーストリアの耐久性は 3 であるが、ダウンの「+」防御修正により 4 となるためにオーストリアは恐慌(Demoralized)状態となり、「D」マーカーが置かれる。オーストリアのリーダーは、プロシアの修正前の出目が 6 であるために、死傷チェックを行う。最初のダイスが 4 であり、ハディクが対象となる。次のダイスは 3 であり、ハディクは捕えられ捕虜(Prisoners)ボックスに置かれる。

プロシアは 8SPs を失うために、2 個は騎兵でなければならない。プロシア・プレイヤーは 6 個歩兵 SP を失い、1 個戦列騎兵と 1 個両用騎兵が共に減少面となった。恐慌段階(D Level)は 4 であり、プロシアの耐久度は 3 であるがフリードリッヒの「+」攻撃修正により 4 となっているために、恐慌状態となる。戦闘結果の「+」の結果を満たすために、プロシアは野戦砲兵 1 個を減少面にしなければならない。

両軍が恐慌となったために、もしもフリードリッヒが戦闘に参加していなければ、恐慌段階も同じでプロシアの方が多くの SP を失っているために、オーストリアが勝利する。しかし、フリードリッヒが存在するために、恐慌段階が同じならばプロシアが辛うじて勝利する。オーストリアは 1 スペース敗退する。

もしもプロシアが受けた恐慌段階が 3 で、オーストリアは「R」の結果を受けた場合、フリードリッヒがダウンを壊走(Routed)させ、自身は恐慌していないために、圧勝(Crushing Victory)となる。プロシアの君主戦意(Monarchal Will)は 1 上昇し、オーストリアの君主戦意は 2 下がる。さらに、「R」の結果により、フリードリッヒの攻撃修正値が 4 せあるために、4 オーストリア SPs が捕虜(Prisoners)となり、ダウンは 1 スペースでなく 3 スペース敗退しなければならない。

16.0 士気 (Morale)

軍勢 (Force) は戦闘 (Battle) 【15.7.4】の結果、良好 (Good Order) な状態から、恐慌 (Demoralization) または壊走 (Rout) になりうる。

16.1 恐慌状態の影響 (Effects of Demoralization)

- ・ 軍勢は活性化時に-2MP(移動力)の修正を受ける。
- ・ 軍勢は攻撃 (Attack)、迎撃 (Interception) を行えず、**【ラウンドンの襲撃 (Loudon's Coup de Main)】** イベントの対象にできない。

恐慌状態の軍勢はオーバーラン (Overrun) を行なえ、攻囲

(Set a Siege) や攻城 (Conduct a Siege) も行なえる。恐慌状態の軍勢が分割される場合は、その両方に恐慌状態が引き継がれ、マーカーが置かれる。恐慌状態の軍勢がさらに恐慌 (DM) の結果を受けると、壊走 (Rout) 状態となる。

16.2 壊走状態の影響 (Effects of Rout)

- ・ 恐慌状態と同様の影響を受ける。
- ・ 軍勢は活性化 (Activated) できない。
- ・ 攻囲や攻城を行なえない。
- ・ 戦術チット (Tactics) を使用できない。

16.3 軍勢の合同(Combining Force)

2 個の異なる士気状態の軍勢が合同した場合、より大きな軍勢の士気状態を合同した軍勢は引き継ぐ(同数ならば悪い状態を引き継ぐ)。例外:少ないほうの軍勢が壊走状態で多いほうが良好状態ならば、合同した軍勢は恐慌状態となる。

16.4 士気回復(Rally)

それぞれの列強(Power)の士気回復・再補給(Rally & Resupply)セグメントにおいて、プレイヤーはそれぞれの恐慌状態の軍勢に対して良好状態に士気回復を試みることができ、自動的にそれぞれの壊走状態の軍勢を恐慌状態に回復できる。春期回復(Spring Recovery)フェイズにおいて、全ての軍勢は自動的に良好状態に回復する。

16.4.1 回復の試行(Rally Attempt)

1 個ダイスを振り、もしも「士気回復(Rally)+2」マーカーが置かれているならば+2 のダイス修正(DRM)を適用する【10.4】。もしも修正後の出目が指揮官(Commander)のイニシアチブ値(Initiative)よりも大きいならば、その軍勢は士気回復する。さもなくば、恐慌状態で残る。リーダーが不在の軍勢はイニシアチブ値を 4 とみなす。

16.5 軽装部隊(Lt Unit)

軽装部隊は士気状態の変化を受けない。「恐慌(Demoralized)」マーカーまたは「壊走(Rout)」マーカーは置かれず、そのような軍勢の一部であっても影響を受けない。軽装部隊の SP は、通常は軍勢の合同の際に軍勢の大きさには含めない【16.3】。

17.0 要塞 (Fortress)

17.1 総則

要塞は守備隊(Garrison)を現在そこに配置しているプレイヤーにとって友軍支配(Friendly)である。敵(Enemy)の軍勢(Force)が友軍の要塞スペースに進入した時にまず、プレイヤーは自動的に全部または一部の軍勢・前進補給集積所(FD)を要塞内に撤退(Withdraw)できる【14.2】。要塞の外部の軍勢は戦闘(Battle)で攻撃を受けうる。要塞内部の軍勢は戦闘で攻撃を受けないが、被攻囲下または被封鎖下となる。

17.2 固有の守備隊(Intrinsic Garrisons)

友軍の軍勢がいない場合でも、要塞は固有の守備隊を持っている。もしも敵の軍勢が移動し友軍支配下の要塞のスペースで移動を終了したならば、適切な「要塞保持(Held)」マーカーを置き、敵の軍勢がいても友軍支配下であることを示す。敵の兵团(Command)は友軍の要塞を支配するためには攻城を行わなければならない。もしも敵の兵团が要塞を奪取した後に、その兵团がその要塞スペースから離れ

たとしても、その要塞には固有の守備隊がいるために、敵の「要塞保持」マーカーがおかれる(君主戦意(MW)が 0 になった場合を除く)。

17.3 封鎖(Masking)

活性化している軍勢が敵の要塞スペースに侵入した場合、その要塞は以下の両方の条件を満たす場合に被封鎖下にあるとみなす:

- ・ 敵の要塞の外部に、封鎖を行う軍勢の 1/4 を超える SP を持つ軍勢が存在しない
- ・ 少なくとも攻城を行うことが出来るだけの最低限の SP が存在する【要塞データ表(Fortress Data Chart)】

封鎖中の軍勢は攻城(Siege)のダイス振りを行えない【17.4.1】(例外:【ラウンドンの襲撃(Loudon's Coup de Main)】)。友軍の「要塞保持」マーカーをその要塞の守備隊全ての上に置き、守備隊であることを示す。

17.4 攻城(Formal Siege)

戦略(Strategy)カード・セグメントにおいて、1 補給アクション(SA)を消費した上で下記の条件が全て満たされているならば、手番の列強・従属国(Power/Client)は攻囲(Set Siege)または攻城(Make Siege Roll)を要塞に行える【17.4.1】。

- 活性化中の兵団【4.1】にはそのスペースに攻囲を行うだけの最低限の SP が存在し、かつ最低でも 1 個の砲兵(Artillery)ユニットが存在し、そのターンに戦闘(Battle)を行っていない。
- 敵の要塞の外部に、攻囲を行う軍勢の 1/4 を超える SP を持つ軍勢が存在しない。
- そのスペースに友軍の野戦築城(Entrenchment)が存在しない。軍勢が攻囲を行うためには、まずそのスペース内のそれらのマーカーを全て除去する。

17.4.1 攻城ダイス(Siege Roll)

戦略(Strategy)カード・セグメントにおいて、活性化している兵団が攻囲(Siege)マーカーが存在しているスペースにおいて、攻城の条件を満たし、1 補給アクション(SA)【17.4】を消費したならば、手番プレイヤーはその要塞に対し、攻城表(Siege Table)で 1 回ダイスを振り、結果を適用できる。攻城(Siege)セグメント中には、手番の列強(Power)が扱う、「攻城」マーカーが置かれていて要塞外部に敵の軍勢がないスペースの全ての兵団は、その要塞毎に 1 回の攻城ダイスを振ってもよい。

17.4.2 守備隊によるダイス修正(Garrison DRM)

もしも要塞の内部に軍勢がない場合、攻城を行う側は+3 のダイス修正(DRM)を過小な守備隊(Tiny Garrison)のために適用する。もしも要塞の内部に要塞クラス値(Fortress Class Rating)の 2 倍以上の SPs が存在するならば、大規模な守備隊(Larger Garrison)のために-1 の修正を適用する。

例:プロシア(Prussian)プレイヤーはクラス 2 のシュバイツ(Schweidnitz)要塞に軍勢を守備隊としておいていない。連合(Coalition)側の攻城ダイスはその他の修正に加えて+3 が適用される。逆に 4SPs 以上の軍勢が守備隊とな

っていたならば、大規模守備隊による-1 のダイス修正が適用される。もしも 1~3SP の守備隊がいたならば、どちらのダイス修正も適用されない。

17.4.3 継続攻囲のダイス修正(Continued Siege DRM):もしも攻城の結果が突破(Breach)、赤痢(Dysentery)、出撃(Sortie)以外の結果ならば、「攻城(Siege)」マーカーの数値を 1 段階上げ、以後の攻城ダイスに修正の恩恵を与える。

17.4.4 攻城表の結果(Siege Table Results)

- 赤痢(Dysentery) - Siege#+0 及び攻囲中(Besieging)の 1SP 損失:**手番プレイヤーは 1SP を攻囲中の軍勢(Force)から失う。
- 出撃(Sortie) - Siege#+0:**効果なし。
- 進捗(Progress) - Siege#+1:**攻城マーカーの数値を 1 段階上げる。
- 突破(Breach) - 開城(Honor of War):**要塞は屈服するが、守備隊は自動的に名誉ある開城(Honors of War)となる。被攻囲下の軍勢を最も近い友軍(Friendly)支配下の要塞スペースに移す。ただし、要塞内の前進補給集積所(Forward Depots/FD)は全て攻城側に捕獲される。
- 突破(Breach) - 降伏(Surrender):**要塞は屈服し、被攻囲下の全ての前進補給集積所はオーバーラン【9.7.2】され、守備隊とリーダーは全て捕虜となり、捕虜(POW)ボックスへ移される

17.4.5 長期攻城の開城(Extended Siege Honors of War)

突破(Breach)の結果が出た時に、もしも継続攻囲による「攻城」マーカーの修正値が+3 以上になっており、指揮官(Commander)が要塞内にいるならば、降伏の結果は開城の結果に変換される。

17.4.6 攻城砲兵(Siege Artillery)

攻城砲兵はそれぞれの攻城ダイスでの悪影響を与えるダイス修正を打ち消す【攻城表(Siege Table)参照】。攻城砲兵は野戦(Field Combat)では戦力に数えない。もしも敗北した軍勢に攻城砲兵が含まれている場合、壊走したならば捕獲(Captured)されるが、そうでないならば軍勢と共に敗退する。捕獲された攻城砲兵は軍勢プール(Force Pool)に

戻され、捕獲した国は 1 ターレル値(Thl)を獲得し、さらにその国(またはその宗主国)は 1 補給アクション(SA)を獲得する。

17.4.7 艦隊と沿岸要塞の攻城

(Fleets and Coastal Fortress Siege)

1 個艦隊(Fleet)は同一海域(Sea Area)にある港湾(Port)の要塞に対する攻城に対して戦闘修正(DRM)のために使用できる。そのためには、艦隊は海上(Sea)にあるか、または友軍(Friendly)の港湾スペースで裏返されて前進補給集積所(FD)状態となっていなければならない(このターンは前進補給集積所としては機能できない)。

17.4.8 解囲(Raising a Siege)

「攻城」マーカーは、もしも攻囲している兵团(Command)が、リーダーが存在しなくなった場合、砲兵(Artillery)がいなくなった場合、SP の数が最低限を割り込んだ場合、またはそのスペースを離れた場合に切り除かれる。

17.5 攻囲(Siege)と封鎖(Masking)の制限

17.5.1 守備隊(Garrison)

被封鎖下【17.3】または被攻囲下【17.4】において、要塞内の軍勢は要塞スペースにおいてまず戦闘(Battle)を行わないとスペースから退出できない。1 個の被攻囲下または被封鎖下の兵团(Command)は

良好状態(Good Order)ならば自軍ターンにおいて代償なしに活性化を行い攻撃(Attack)を行える。また、攻囲中または封鎖中の列強(Power)の戦略(Strategy)カード・セグメントにおいていつでも妨害のために攻撃を行える。もしも守備隊が襲撃して攻撃を行うならば、通常の戦闘のルールに従う。もしそのスペースに救援兵团(Relieving Command)が存在し、敵(Enemy)に対して戦闘を行った場合、被攻囲下または被封鎖下の軍勢も出撃してその戦力を加えてよい。どちらの場合でも、敵が敗退(Retreat)または攻囲・封鎖のための最低限必要な SP を割り込んだならば、守備隊は自由にそのスペースから退出でき、「攻城(Siege)」マーカーは何であれ取り除かれる。もしも敵が戦闘に勝利したか、戦闘が引き分け(Draw)となった場合、守備隊は退出

できずに要塞内部に留まり、救援兵团は要塞内へ敗退できない。

17.5.2 配置と転移(Placement and Transfer)

軍勢(Force)・リーダー・前進補給集積所(FD)は被封鎖下または被攻囲下の要塞スペースには配置できない【8.6.4】。また、転移をそのような要塞内から、または要塞内へは行えない【8.6.3、18.2】。

17.6 要塞陥落の勝利得点(Captured Fortress VP)

要塞の陥落は、勝利得点(VP)値があるならば、勝利得点の獲得をもたらす。活性化した列強(Power)はその分を獲得し、陥落させられた側の列強または宗主国はその分を失う。(例外:帝国(Imperial)の要塞の勝利得点の部分には白(White)または青(Blue)の四角い印が付けられている。常に、白い印ならばオーストリア(Austria)、青い印ならばフランス(France)が要塞が陥落した場合に支配する)。要塞の陥落が 5SPs 以上の捕虜(Prisoners)を得た場合、圧勝(Crushing Victory)となり、+1 君主戦意(MW)を獲得する(敗者は-2 君主戦意となる。これらは常に累積する)。

マップ修正(COM Map Patch)を使用する場合は、ルールモント(Roermond)は 2VP のオーストリア(Austria)の要塞である。ただし、もしも敵に奪取された場合、フランス(France)とオーストリアの両方が(フランスにとって非常に重要な大規模補給集積所であるために)1VP を失う。

17.7 敵の要塞を通じての補給線 (Supply Paths Through Enemy Fortress Spaces)

プレイヤーは敵の要塞を通じて補給線を、その要塞スペースに敵の SP 以上の SP が存在すれば引けるが、最低でも友軍(Friendly)の 1SP が必要である。補給線を通す場合に、要塞が被攻囲下や被封鎖下である必要は無い。

18.0 遊撃部隊任務 (Kleiner Krieg—Light Unit Operations)

18.1 総則

軽装部隊(Light Unit)はイベント・カードによって補充され、その列強(Power)の軍勢プール(Force Pool)から引かれる。補充された部隊は、それぞれのユニットを任意の「遊撃部隊方面(KK Theater)ボックス」に配置するか、またはマップ上のいずれかの友軍(Friendly)の軍勢(Force)に配置する。遊撃部隊方面ボックスで活性化(Activated)したならば、略奪襲撃(Forage Raids)または兵站襲撃(Supply Raids)のどちらかを行う。ゲーム開始時には全部のユニットは使用できず、イベントによって追加されていく。

18.2 内外の移転(On Map/Off-Map Transfers)

各戦略(Strategy)カード・セグメントにおいて、手番の列強(Power)とその従属国(Client)の軽装部隊(Lt Unit)は自由にマップから方面(Theater)ボックスへ、または方面ボックスから任意の友軍の軍勢(Force)がいるスペースへと移転できる。マップ内外の転移は、それぞれのボックスに対応したエリア(Area)との間で行われ、被攻囲下(Besieged)または被封鎖下(Masked)である軍勢との間では行えない。マップ内外の移転はラウンド毎に1回のみで、マップ→ボックス→マップなどといった移転は同一ラウンドでは行えない。

18.3 軽装部隊の活性化(Activation)

遊撃部隊任務(KK Operation)のためにカードがプレイされる度に、プレイヤーは、いずれか1つの方面(Theater)ボックスにある、その列強(Power)とその従属国(Client)の軽装部隊(Lt Unit)を全て襲撃のために活性化できる。

18.4 遊撃部隊優越(KK Advantage)マーカー

デザイン・ノート:連合(Coalition)は戦争開始時には軽装部隊で優越していた。しかしながら運用方の改良と良質な部隊と指揮官により、1758年にハノーバー(Hanover)とプロシア(Prussia)が優越を得た。

それぞれのシナリオでは、それぞれ境界(Border)とドイツ

(German)の方面(Theater)ボックスにおいて、境界遊撃部隊優越マーカーの配置が記されている。遊撃部隊優越マーカーの配置状態は、「連合(Coalition)+1/同盟(A-P)-1」面での配置、マーカーの配置なし、「同盟(A-P)+1/連合(Coalition)-1」面での配置のいずれかである。それぞれのマーカーは、以下の両方の効果を表す:

- ・ もしもその陣営(Alliance)側に+1 となっているならば、軽装部隊(Lt Unit)を1SP 多く換算し、-1 となっているならば、1SP 少なく換算する。
- ・ もしもその陣営(Alliance)側に+1 となっているならば、ダイス修正(DRM)を+1、-1 となっているならば-1 のダイス修正を加える。

イギリス=プロシア同盟(Anglo-Prussian)のイベント・カードのプレイによって、遊撃部隊優越マーカーは「連合(Coalition)+1/同盟(A-P)-1」面からマーカーの除去、マーカーの配置がない状態から、「同盟(A-P)+1/連合(Coalition)-1」面での配置と変化する。

18.5 襲撃(Raiding)

それぞれの軽装部隊(Lt Unit)は1 ターンに1 回のみ襲撃を行える。プレイヤーは襲撃を特定のエリア(Area)または軍勢(Force)に対して行え、複数の目標に対してそれぞれの軽装部隊を別々に使用できる。軽装部隊はその方面(Theater)内の任意のエリアを目標にできる(例外:ロシア(Russian)、イギリス同君連合(Anglo-Allied)、フランス(French)は制限が有り、方面ボックス内に記されている。ある方面で襲撃を行う場合は、遊撃部隊優越(KK Advantage)が適用されるならばまず修正を行い、その方面で軽装部隊が蒙る消耗を個々の襲撃の前に決定する【18.5.3】。この場合の遊撃部隊優越における1SP の増減とは、個々の襲撃でのSP での増減ではなく、その方面における合計 SP に対する1SP の増減である。

18.5.1 略奪襲撃(Forage Raids)

軽装部隊は敵エリアに対してのみ襲撃できる。自分または

同一陣営(Ally)のエリアには行えない。その襲撃で生き残った軽装部隊につき 1 略奪ポイント(Forage Points/FP)を襲撃で獲得する。その襲撃で**最も多数の SP** を参加させた列強(Power)が全ての補給アクション(SA)を獲得する。

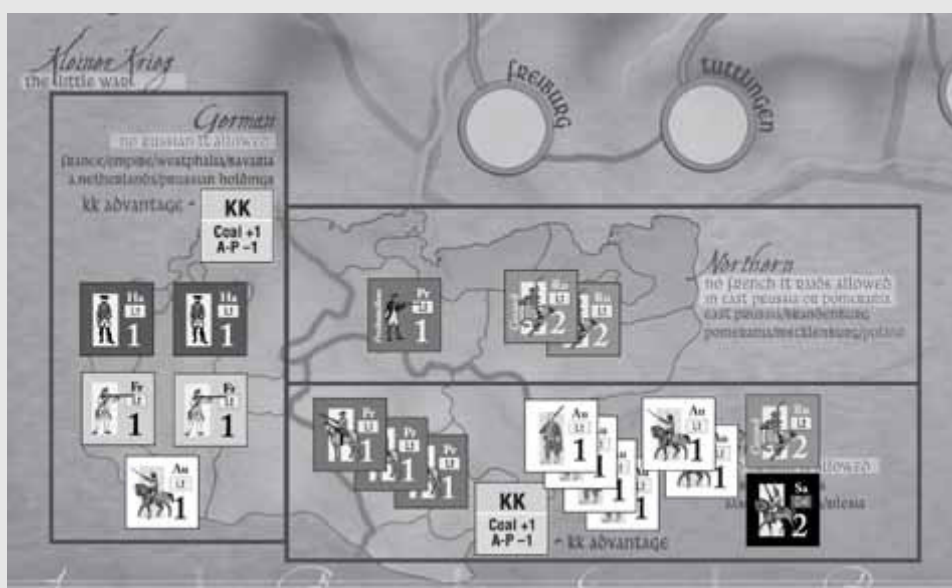
18.5.2 補給襲撃(Supply Raids)

軽装部隊は、(前進補給輸送艦隊(Fleet FD)を含む)補給源(Supply Source)かその隣接スペースにない、敵の軍勢(Force)または前進補給集積所(Forward Depots/FD)に対して、襲撃を行える。1 個のダイスを補給襲撃表(Supply Raid Table)で振り、その結果を適用する。

18.5.3 襲撃での消耗(Raid Losses)

ある方面(Theater)において全ての襲撃を決めた後に、その結果を決定する前に、方面ボックスでの消耗のために 1 個のダイスを振り、適用される修正を加えた後に結果を適用する。消耗を受けたプレイヤーが最初の損害を選択するが、略奪襲撃(Forage Raid)を行なっているならばそちらから選択しなければならない。もしも 2 ステップ目の損失があるならば、消耗を与えた側のプレイヤーが選択するが、その場合の損失は、その方面ボックスにある陣営のうち、最も多くの SP が存在する国から与えなければならない(同数ならばオーストリア(Austria)またはプロシア(Prussia)から)。もしも方面ボックスに損失を適用できるユニットがないならば、対応するマップ上のエリアから損失を適用する(軽装部隊から適用させ、それが不可能な場合は戦列歩兵(Line Infantry)に適用させる)。

遊撃部隊作戦の例: 1574 年秋期の第 4 ラウンド、ドイツ(Germany)及び境界(Border)の方面(Theater)ボックスにおける遊撃部隊優越(KK Advantage)マーカーは共に「連合(Coalition)+1/同盟(A-P)-1」の面である。オーストリア・プレイヤーは 2 個オーストリア軽歩兵(Lt Infantry)をこのターンの開始時に境界方面ボックスに配置し、**【参謀府(Generalstab)】 [10P]**カードを OP 値として遊撃部隊襲撃にプレイする。遊撃部隊方面(KK Theater)ボックスには以下の部隊が存在する。



18.6 略奪ポイント(Forage Points/FPs)

略奪襲撃またはイベントによって獲得された略奪ポイントは、累積される。それぞれの略奪ポイントは、そのエリアが荒廃(Devastated)するまで、「略奪ポイント(FP)」マーカーを配置、またはその数値を上げる。襲撃を行った、またはイベントをプレイした列強(Power)はそれぞれ 3 番目、7 番目、12 番目、18 番目、25 番目の略奪ポイントにつき 1 補給アクション(SA)を獲得する。25 略奪ポイント目が獲得されるとそのエリアに「**荒廃(Devastation)**」が置かれる。

プレイ・ノート:略奪マーカーには、プレイしやすいように補給アクションを得られる略奪ポイントを赤で示している。

回復(Recovery)フェイズにおいて、いくつかのエリアの略奪ポイントは回復させられうる[5.4.5]。

18.6.1 荒廃(Devastation)

略奪ポイントが荒廃段階(Devastation Level)にまで達したならば以下が適用される:

- ・ 「略奪」マーカーが除去され、「荒廃」マーカーを置く。
- ・ そのエリアを支配している列強(Power)またはその宗主国(Patron)の君主戦意(Monarchal Will/MW)が 1 下がる。
- ・ 以後、春期の国庫(Treasury)フェイズ[20.2.4]において、支配している国の国庫から 1 ターレル値(1Thl)を差し引く[20.2.4]。
- ・ 大部隊(Major Force)は追加消耗(Attrition)を蒙る[6.1]。

- ・ ドイツ方面—2 個フランス軽歩兵(French Lt inf)+1 個オーストリア軽騎兵(Austrin Lt cav)、2 個ハノーバ(Hanoverian)軽歩兵
- ・ 境界方面—4 個オーストリア軽歩兵+2 個オーストリア軽騎兵、1 個コサック(Cossack)軽騎兵、1 個サクソン(Saxon)騎兵、3 個プロシア(Prussia)軽騎兵
- ・ 北部方面—2 個コサック軽騎兵、1 個プロシア軽歩兵

オーストリア・プレイヤーは自身の境界方面のユニット(全て完全戦力面)を活性化させた。4 個軽歩兵を略奪襲撃(Forage Raids)に、3 個騎兵(2 個オーストリア及び 1 個サクソン)をサクソン(Saxony)エリアのロスバッハ(Rosssbach)にいるプロシアの軍勢(Force)に対して補給襲撃(Supply Raids)に使用する。プロシアの軍勢は軽装部隊を含み、大規模補給集積所(Major Depots/MD)から 2MP の距離にあり、補給下(Full Supply)である。オーストリアは遊撃部隊優越の 1SP 分は補給襲撃に対して加えることにした。

襲撃の消耗(Raid Loss)—オーストリアのダイス目は 4 で、遊撃部隊優越により+1、プロシアの軽装部隊は連合(Coalition)側より 5 以上少ないので+1、修正後のダイス目が 6 となるので、プロシアは 2 軽装部隊ステップを失う。プロシアは 1 個の軽騎兵ユニットを 0SP にした。オーストリアは 2 個目のステップ損失として別の軽騎兵ユニットを 0SP にした。

略奪襲撃(Forage Raids)—オーストリアはシレジア(Silesia)にすでに 5 略奪ポイント(FPs)があり、略奪襲撃をそのエリアで行った軽装部隊 1SP につき 1 略奪ポイントを得るので、4SPs で 4 略奪ポイントを獲得し、シレジアの略奪ポイントは 9 になった。7 略奪ポイント目で 1 補給アクション(SA)を獲得する。

補給襲撃(Supply Raids)—オーストリア・プレイヤーは遊撃部隊優越の追加 1SP を補給襲撃に使用するので、合計で 5SPs を補給襲撃に使用する。ダイス目は 3 で、使用する 5SPs により+5、遊撃部隊優越により+1、プレイしたカードの Ops が 1 なので+1、遊撃部隊方面ボックスにおいてこの方面でプロシア側の軽装部隊が連合側より 12 ステップ以下なので+1、対象の軍勢のいるスペースに軽装部隊がいるので-1、修正後のダイス目は 10 となる。補給襲撃は成功し、対象の軍勢は補給欠乏(Short Supply/SS)状態となる。

19.0 冬期 (Winter)

外交(Diplomacy)を除き、プレイ順(Play Order)に行う。

19.1 冬営(Winter Quarter)

軽装部隊(Lt Units)は最初に、任意の友軍(Friendly)の軍勢(Force)が存在するスペースへ、または方面(Theater)ボックスへ転移(Transfer)できる。1 つのスペースにある全ての軍勢(中立(Neutral)のものも含む)は、1 個の軍勢とみなし、6SPs 以上ならば、このフェイズの最後には友軍の要塞(Fortress)または大規模補給集積所(MD)スペースになければならない。もしも大部隊(Major Force)の軍勢がその

ようなスペースにいないならば、後退(Retrograde Movement/RM))【12.12】を、最も近くのそのようなスペースに対して行わなければならない。後退を行う軍勢は、5SPs までを前進補給集積所(Forward Depots/FD)が存在する 1 つ以上の退路スペースに残していけるが、1 つの軍勢から残していく軍勢の合計が 6SPs 以上になってはならない。もしも後退を行った軍勢が友軍の要塞または大規模補給集積所のスペースにたどり着かない場合、20%の消耗を蒙り【6.1】、その上で最も近いそのようなスペースに移動する。迎撃(Interception)は行えない。全ての後退と消耗が行われると、全ての軍勢と守備隊の補給状態は自動的に

完全補給下に戻される。

例:1 個のオーストリア(Astria)の 16SPs からなる兵団(Command)は、グラーツ(Glatz)の攻城(Conclude Siege)を秋期(Fall)第 5 ラウンドに失敗した。冬営フェイズに置いて、その兵団全体は後退(RM)を行う。2MPs の消費だと、マグリッツ(Muglitz)までしか後退できず、3SPs を消耗する。その後、オルムッツ(Olmutz)へ後退する。もしもミッテルワルデ(Mitte:walde)に前進補給集積所(FD)があるならば、そこに 5SPs を残していくことができ、もしも 5SPs を残したならば消耗は 2SPs で済んだ。

前進補給集積所(FD)または 5SP 以下の軍勢も後退(RM)を行える。

19.1.1 ロシアの軍勢(Russian Forces)

ロシアの大部隊(Major Force)は冬営をグロドノ(Grodno)、ヴィルナ(Vilna)、グダニスク(Gdansk)(**[ダンチヒの外交的叛乱(Diplomatic Coup:Danzig)]**イベントがプレイされ、結果が成功後)、ベルリン(Berlin)、または北部方面(Northern Theater)内のプロシア(Prussia)の奪取した要塞(Fortress)においてしか行えない。

19.1.2 艦隊(Fleets)

バルト海(Baltic Sea)の艦隊は軍勢プール(Force Pool)に戻されなければならない。ただし、イギリス(British)の艦隊は北海(North Sea)に移してよい。

デザイン・ノート:バルト海の大部分が冬期は氷に覆われ、海軍の作戦を不可能にした。

19.2 新年(New Year)フェイズ

「年(Year)」マーカーを次の年に進め、全ての「武運チット(Fortune of War)」、「補給共有(Supply Share)」マーカー、ターン・トラックにおかれている全てのマーカーを、取り除く。「侵略脅威(Invasion Threat)マーカーを「植民地紛争(Colonial Conflict)」面へと裏返す。ターン・トラック上のリーダーをそれぞれ任意の、同一国籍の要塞(Fortress)または四角(Square)スペースに配置する。もしもサクソン(Saxon)のリーダーであるルトウスキー(Rutowski)が負傷

し、サクソンの支配している要塞がマップ上に無い場合、任意のオーストリア(Austria)の要塞に配置する。

19.2.1 重要都市(Key Cities)

ハノーバー(Hanover)、マグデブルグ(Magdeburg)、ベルリン(Berlin)、ステッテン(Stettin)、ケーニヒスベルク(Königsberg)、ドレスデン(Dresedn)、プラハ(Prag)、ウィーン(Wien)の 8 個の都市は、鍵の印[🔑]が記されており、敵が支配している間は君主戦意(Monarchial Will/MW)を下げる。注意:ケーニヒスベルクとステッテンはロシア(Russian)の重要都市であり、ドレスデンはサクソンの宗主国(Patron)の重要都市である。新年フェイズの最後に、支配していない(中立(Neutral)状態も含む)重要都市(Key City)につき、それぞれの列強(Power)の 1 君主戦意(MW)を下げる。【22.1】。

例:プロシア(Prussia)はステッテン、ドレスデン、プラハを 1759 年の新年フェイズに支配している(サクソンはオーストリアの従属国である)。オーストリアの君主戦意が 2MW、ロシアの君主戦意が 1MW 下がる。

19.3 冬期戦略(Winter Strategy)フェイズ

それぞれの列強(Power)は 1 枚の戦略(Strategy)カードを引く。フランス(France)とイギリス(Britain)は**{フランス艦隊(French Fleet)}**(**{熱病(Typhus)}**が発生していない場合のみ)と**{イギリス艦隊(Royal Fleet)}**をそれぞれ手札に戻す。各列強は、1 枚のカードをイベントまたは補給アクション(SA)としてプレイしてよい。軍勢(Force)は**{冬期作戦(Winter Operation)}**と**{東プロシア人の協力(East Prussian Stande Collaboration)}**をその列強がイベントでプレイした場合を除き、活性化できない。相手(Opponent)は妨害(Interrupt)も迎撃(Intercept)も行えない。

19.4 外交(Diplomacy)フェイズ

プレイヤーは、プレイ・ブック(Play Book)の裏表紙に書かれている外交表(Diplomacy Chart)のうち現在の年(Year)に対応する表から列強(Power)の取りうる選択肢を選ぶ。【上級(Advanced)ルール 24.3】を使用していない限りはイギリス(Britain)とフランス(France)は注釈に書かれている

ように攻撃義務・援助金(Commitment/Subsidies)を行わないことを選べるものの)、全てのプレイヤーは選択肢 A (Option A)を選ばなければならない。一度選択されると、それは次の選択がなされるまでは有効である。プレイヤーは現在有効な選択肢を変更しなくてもよい。列強(Power)は表(Chart)に書かれていること以上のことは要求されないし、制限は守らなければならない。例えばフランスの選択肢 A の「ハノーバーへの攻撃(Attack Hanover)は、フランス・プレイヤーがイギリス同君連合(Anglo Allies)を(そうすべきであっても)、ウェストファリア(Westphalia)で攻撃しなければならないわけではなく、プロシア(Prussia)の選択

肢 B はサクソン(Saxony)への攻撃を禁じてはいない。

19.4.1 攻撃義務(Commitment)

オーストリア(Austria)、ロシア(Russian)及びプロシアはイギリスとフランスがそれぞれの陣営(Alliy)の共通の敵に対して戦うこと、または援助金を送ること、またはその両方、のどれかを義務として要求するかを選択する。イギリスとフランスはこの義務を行わずに、戦わなくとも、または援助金を払わなくともよいが、外交フェイズ毎に、外交表に書かれている罰則を受けなければならない。

20.0 春期 (Spring)

春期においては、以下のプレイ順を適用する。

ロシア→フランス→オーストリア→イギリス→プロシア
(Russia→France→Austria→Britain→Prussia)

デザイン・ノート:通常のプレイ順と異なり、連合(Coalition)側が同盟(Anglo-Prussia)より先に行わなければならないようにしている。陣営のプレイヤー間では、同時に行動を行ってもよいが、もしもプレイヤー間で合意がなされない場合は上記の順番で行わなければならない。

20.1 捕虜交換(Prisoner Exchange)

捕虜にしている(Holding)プレイヤーが常にどの軍勢を交換するのかを決める。ドレスデン(Dresden)がプロシアの支配下にある場合、サクソン(Saxony)の捕虜(Prisoners Of War/POW)はそれぞれオーストリアまたはフランスのどちらかの捕虜とみなす。それぞれ以下の順番で捕虜の変換を行う:

- 1) 戦闘修正(DRM)が赤い箱に記されていないリーダーを 1 対 1 で交換する。もしも交換できるリーダーが存在しない場合、捕虜となっているリーダーの良い方の戦闘修正値と同数の SPs と交換する。
 - ・ 戦闘修正(DRM)が赤い箱に記されているリーダー

と野戦砲兵(Field Artillery)は相互の合意がある場合にのみ交換できる。

- 2) 国籍を考慮せずに、軽装部隊(Lt Unit)も含む歩兵(Inf)/騎兵(Cav)SPs を 1 対 1 で、より少ない陣営の側の捕虜がなくなるまで交換する。
- 3) 捕虜(Prisoner)ボックス内の全ての軽装部隊をその国籍の軍勢プール(Force Pool)に戻す。

交換された SP・ユニット・リーダーは、同一国籍支配する被攻囲下(Besieged)でない要塞(Fortress)または大規模補給集積所(Major Depots/MD)に配置する。

20.2 国庫の調整(Tally and Treasury Adjustment)

それぞれの国庫(Treasury)フェイズ参戦国(Belligerent nation)はターレル値(Thl)を全ての要塞(Fortress)・スペースと受け取る借金(Credit)分加え、援助金の授受により増減させ、さらに荒廃(Devastated)した 1 エリアにつき 1Thl を失う。それぞれの国の「国庫(Treasury)」マーカーを調整する。は特別に許された場合【20.2.3、20.3.1、24.2】にのみ国家間で受け渡しができる。ターレルは将来のために保持しておける。

20.2.1 スペースの支配(Space Control)

スペースを本来支配している国(Original Owning Nation)

は、敵の軍勢(Enemy Force)のみがそのスペースにいる場合を除き、常にターレルを産出するスペースからターレルを受け取る。もしも陣営(Ally)の複数の国家が敵のスペースまたは要塞を支配しているならば、最も多くの SP がそのスペースにある国がターレルを受け取る。要塞スペースのターレル(及び VP)を受け取るため(及び大規模補給集積所を徴発(Commandeer)【9.7.1】するため)には、その要塞が友軍支配下(Friendly)でなければならない。

20.2.2 借金(Credit)

オーストリア、イギリス、フランス、ロシアは借金をそれぞれの列強表示カード(Power Display)で記されているように行える。各列強は記されているイベントによって不可能にならない限り、ターレルを受け取れるが、記されている通りに君主戦意(MW)が低下する。

20.2.3 援助金(Subsidies)

1756 年シナリオまたは 1757 年シナリオ開始時、またはそれに続く外交フェイズにおいて、援助金の可否とその規模が決定される【19.4 及び外交・援助表(Diplomacy and Subsidy Chart)】。援助金分のターレルを受け取る側の国庫で増加させ、同額を援助を行う列強が中立でない限り、その国庫から差し引く。

注意:プロシアとフランスはどのフランスの援助が有効であるかの組み合わせを決める。これは常に変化する。

20.2.4 荒廃(Devastaion)

荒廃している各エリアにつき 1 ターレル(Thl)をその国の国庫から減少させる。

20.2.5 ターレルの切り下げ(Devastaion)

プロシア・プレイヤーは「ターレルの切り下げ」をそれぞれの国庫フェイズにおいて 1 度だけ選択できる。直ちに 10 ターレル(Thl)をプロシアの国庫に加え、1 ターレルをそれぞれオーストリアと(もしも参戦(Belligerent)しているならば)ロシアの国庫から減少させる。年度記録表(Year Track)の次の年のスペースに「ターレルの切り下げ」マーカーを置き、プロシアの君主戦意(MW)を 1(この年にすでに「ターレルの切り下げ」マーカーが置かれているなら 2)減少させる。

20.2.6 植民地紛争の影響(Colonial Conflict Effect)

国庫フェイズの最後に、記載されたターレル(Thl)と君主戦意(MW)に影響を受ける列強に適切に増減させる。

20.2.7 サクソン(Saxony)

もしもサクソンがオーストリアの従属国(Client)でプロシアがドレスデン(Dresden)を支配している場合、サクソンの「ターレル(Thl)」マーカーを取り除く。サクソンは維持(Sustain)及び SP の徴兵(Recruit)を行えない。もしも連合(Coalition)がドレスデンの支配を奪還したならば、サクソンはターレル(Thl)を国庫に通通り計上する。

20.3 維持(Sustainment)

参戦列強(のみ)は、軍勢(Force)を維持するために以下のようにターレル(Thl)を減らす:

- ・ プレイヤーは、自分の戦列歩兵(Line Infantry)と戦列騎兵(Line Cavalry)の維持のためにターレル(Thl)を支払わなければならない。この費用は維持表(Sustain Chart)で示されている一定の額であり、SP の数には左右されない。
- ・ プレイヤーはターレル(Thl)または補給アクション(SA)またはその組み合わせで前進補給集積所(Forward Depots/FD)を維持するために消費してよい。捕獲・徴発(Caputred/Commandered)【9.7.1】した大規模前進補給集積所(Major Depots/MD)は維持の費用は必要ない。イギリスの前進補給集積所(FD)も維持は必要ない。その他の全ての維持できない、またはされない前進補給集積所は分配(Distriobuted)【9.8】されなければならない。
- ・ 軽装部隊(Lt Unit)と砲兵(Artillery)は維持費は必要ない。

20.3.1 中小同盟国(Minor Allies)

神聖ローマ帝国(Holy Roman Empire)、(ドレスデン(Dresden)が敵の支配で無い場合の)サクソン(Saxony)、及びスウェーデン(Sweedeen)は、自身の軍勢と(もしも保持しているならば)前進補給集積所(FD)は、自身の国庫から維持を支払わなければならない。もしも支払えないならば、その宗主国【22.3】が代わりに不足分を埋め合わせに支払わなければならない。デンマーク(及びプロシアの従属国

である場合のロシア)は維持は必要ない。

サクソン(Saxons):ドレスデンがプロシアに支配され地エル場合、サクソンの軍勢は、維持においては、オーストリアまたはフランスが支払わなければならない。もしもその後ドレスデンが奪還されたならば、サクソンが通常に維持費を支払う。

イギリス同君連合(Anglo-Alloes):ハノーバー(Hanover)とイギリスの軍勢は全て維持(及び徴兵)においてイギリスのターレル(Thl)で支払われる。

20.3.2 支払不能な維持費(“In The Red“ Sustainment):列強が国庫が 0 未満になることにより維持費を支払えなくなる度に、「支払不能(“In the Red“)」状態として維持費を支払う必要がある【20.5.1】。

20.4 徴兵(Recruting)

プレイヤーは(春期毎に)徴兵表(Recruting Table)で、扱っている各参戦国(Belligerent Nation)毎に 1 回ダイスを振ってもよい。プレイヤーは可能なだけ全てのダイスを振ってもよいが、ターレル(Thl)を節約するためにその一部のみを振ってもよいし、全く振らなくてもよい。徴兵時に 0 ターレル(Thl)であったとしても、徴兵は行える。

20.4.1 ダイスの使用と徴兵の手順

(Dice Used and Recruting Table Procedure)

- ・ プロシア、オーストリア及びフランスは、疲弊(Exhausted)【20.3.1】していない限り 3 個までのダイスを+6 ダイス修正と共に振ることができる。一度疲弊した場合、通常は 2 個までのダイスを+4 ダイス修正で振るが、3 ターレル(Thl)を追加で支払うならば、代わりに 3 個までのダイスを+6 修正と共に振れる。
- ・ イギリスとロシアは 2 個のダイスを振るが、常に 3 ターレル(Thl)をダイスを振る前に追加で支払うと、記載されている追加のダイスとダイス修正を使用できる。
- ・ その他の全ての国は 1 個のダイスを使う。
- ・ 徴兵表の欄(Table Column)には、その国の戦列歩兵の SP、騎兵のステップ(戦列騎兵または軽騎兵)と合計のターレル(Thl)が記されている。ダイスを振り、歩

兵一騎兵一ターレル(Thl)の欄の結果を読み取る。マップ上に置く新兵の歩兵 SP を集め、騎兵ステップを記しておき、ターレル(Thl)値を減らす。

費用(Cost):プレイヤーが徴兵した場合、記された費用を支払わなければならない。列強が国庫が 0 未満になることにより徴兵費用を支払えなくなる度に、「支払不能(“In the Red“)」状態として徴兵費用を支払う必要がある【20.5.1】

過剰な(Excess)SP:もしも産出された SP・騎兵ステップがその国の軍が軍隊規模制限(Army Size Limit)【20.4.2】を超えてしまうことになったならば、過剰な分は失われる。

20.4.2 軍隊規模制限(Army Size Limit):各国は軍隊規模制限が定められている。各戦役の季節(Season)の開始時に、プレイヤーは軍隊規模制限を超える戦列歩兵 SP をマップ上及び捕虜(Prisoner)ボックス上の合計で保持してはならない。

プレイ・ノート:1、3、5SP 駒はその国の軍隊規模上限分だけ用意されている。もしも規模上限を数えるのが面倒ならば、2SP を 2 個の 1SP 駒で表すなどで駒を裏面でのみ使用すればよい。

騎兵(Cavalry)、軽装部隊(Lt Unit)、砲兵(Artillery)、前進補給集積所(FD)の駒数はそれぞれの国の駒数制限でもある。軍勢プールにある駒のみが徴兵及び再建(Rebuilding)に使用できる。

プレイ・ノート:多くの軍勢は様々なイベントが起こらない限りは徴兵可能にはならない。

20.4.3 サクソン騎兵(Saxon Cavalry)

もしドレスデンがプロシアの支配下にあるならば、オーストリアまたはフランスは、徴兵された自国の騎兵ステップをサクソン騎兵の再建に使用できる。

20.4.4 砲兵と前進補給集積所の再建 (Artillery and FD Rebuilds)

徴兵の後、プレイヤーは減少面(Reduced)の Artillery)完全戦力面(Full Strength)に回復または再建でき、または前

進補給集積所(FD)を軍勢プールから再建表(Rebuilding)の費用を消費して建設できる、

20.4.5 新リーダー表(New Leaders Tables)

それぞれの参戦国(Belligerent Nation)は新リーダー表でダイスを振ってよい(振らなくともよい)。2 人のリーダーの交代(Replace 2 Leaders)の結果がでた場合、まず 2 人のリーダーをマップ上から軍勢プールへ移し、それから無作為に 2 人を選ぶ。新リーダーの追加(Add New Leader(s))の結果が出た場合、軍勢プールからリーダーをランダムに選ぶ。スウェーデンと帝国はマップ上に最大で 2 人までのリーダーしかいることができない(それ以上の結果は無視する)。

20.5 財政困窮(Financial Straits/FS)

維持(Sustain)または徴兵(Recruit)はその国の国庫(Treasury)の残高以上の消費を要求する場合がある。その場合は、「支払い不能(“In the Red”)状態となる。もしも従属国(Client)の国庫が 0 以下になったならば、不足分は宗主国(Patron)【22.3】が埋め合わせに支払わなければならない。



20.5.1 支払不能財政(“In the Red” Finance)

列強(Power)が維持または徴兵で支払不能になる度に、その君主戦意(MW)が 1 減少し、山札から戦略(Strategy)カードを 1 枚ずつめくっていく。もしも表になったカードに「\$」のシンボルが右下に記されているならば、それは財政困窮カードであり、永久にそのゲームから除去される。1 枚の除去で 5 ターレル(Thl)の不足分を埋め合わす。不足分が埋め合わされるまで、山札からカードを表にし続け、財政困窮カードが出たならば永久に除去していく(端数は切り捨てる)。もしも山札に十分なカードが残っていないならば、捨て札の山を裏返し、同様に続ける。それでも不足するならば、その列強のプレイヤーの手札からランダムで財政困窮カードを除去する。その後、その列強の国庫を 1 ターレル(Thl)とし、山札を切りなおす(もしも捨て札を裏にしたならば、捨て札を含めて切りなおす)。もしも全ての財政困窮カードを永久に除去しても不足分が埋まらないならば、その国の直ちに君主戦意が 0 に落ちる【21.3.2】。

20.5.2 借金限度額(Credit Limits)

オーストリアまたはフランスが支払不能に最初になったならば、最初に除去するカードはそれぞれ、{カール・フォン・ジンゼンドルフ(Carl von Zinzendorf)}または{モンマントルとラボーデ(Monmartel & Laborde)}である。もしもこれらが山札でなく手札や捨て札置き場にあったとしても、これらのカードから除去される。

20.5.3 オーストリアの軍縮(Austrian Force Reduction)

ゲーム中に一度、オーストリア・プレイヤーは軍勢の減少(Reduce the Force)軍勢の維持の前に選択できる。オーストリアの君主戦意(MW)が 1 下がり、直ちに(そして永久的に)1 個戦列騎兵 SP と 1 個の軽装部隊を軍勢プール(から取り除く(減少面であってもよい。ゲームの残りの間、オーストリアの「ターレル(Thl)」マーカーを軍縮面にしておく。

- ・ オーストリアの支払わなければならない維持コストが 11 から 8 に減る。
- ・ オーストリアの軍隊規模制限が 10 減少し 55SPs までとなる。もしもこの時点で軍隊規模制限をマップ上のユニットが上回っていたならば、その分をマップ上から取り除き、永久に除去する。

オーストリアの徴兵は、このオーストリア軍勢の減少が行われたフェイズには徴兵はおこなわない。

20.6 再配置(Redeployment)

その列強(Power)またはその従属国(Client)の全てのリーダー、軽装部隊(Lt Units)、前進補給集積所(FD)、及び 3 個までの、騎兵(Cavalry)または砲兵(Artillery)またはそれらの組み合わせ、及び 3 個の戦列歩兵 SP は同一陣営の支配している任意のスペースまたは方面(Theater)ボックスに再配置できる。

21.0 君主戦意 (Monarchial Will)

21.1 総則

君主戦意はその列強(Power)の戦争継続意思を表している。君主戦意が落ちると、列強は疲弊(Exhausted)し、罰則が適用され、ゲームから脱落しうるし、ゲームが終了する場合もある。

21.2 君主戦意記録欄(MW Track)

君主戦意記録欄で君主戦意の段階を示す。各列強の君主戦意が変化することにより、「君主戦意(MW)」トラックを適切な欄に移動させる。君主戦意は、イベント、戦闘【15.7.2、15.8.1】、荒廃(Devastation)【18.6.1】、重要都市(Key City)の喪失(19.2.1)外交選択と約束履行【19.4】、借金(Credit Taken)【20.2.2】、植民地紛争(Colonial Conflict)【20.2.6】及び財政困窮【20.5.1】によって変化しうる。

21.3 君主戦意段階

(MW Levels, Penalties, Effect.)

21.3.1 疲弊(Exhausted)

列強の君主戦意が注釈に記されている疲弊段階以下に達した場合、それぞれのカード入手(Card Draw)フェイズ【8.2.1】において、1枚のカードを無作為に山札に戻さなければならない。アクション・フェイズにおいて、7枚(フランス(France)またはロシア(Russia)が疲弊したならば13枚、両方が疲弊したならば12枚)を超えたカードで始めてはならない。また、イベントや戦術チット(Tactic)において疲弊している場合に受ける罰則を蒙らなければならない。もしもイギリス(Britain)またはフランスが疲弊したならば、植民地作戦(Colonial Operation)としてプレイできるカードは、毎アクション・フェイズではなく、毎年1枚だけでとなる【18.4.2】。疲弊はオーストリア、プロシア(Prrusia)、フランスの徴兵に置いて影響を与える。

21.3.2 崩壊(Collapse)

- ・ オーストリアとプロシアの君主戦意が共に崩壊(赤い範囲)段階に入った場合、その秋期の終了時にゲームは

終了する。

- ・ もしもプロシアまたはオーストリアのどちらかの君主戦意が0になったならば、ゲームは直ちに終了する。
- ・ もしもイギリス、フランス、またはロシアの君主戦意マーカーが0の欄に入ったならば、その列強とその従属国(Client)は中立になり、どちらにとっても友軍(Friendly)となり、直ちに永久にゲームから除外される。全ての崩壊した列強とその従属国はの軍勢(Force)、艦隊(Fleet)、前進補給集積所(FD)、要塞保持(Held)マーカー、及び手札を全て除去する。援助金の授受も終了する。崩壊した国のスペースにいる敵及び味方の軍勢は全てその軍勢の最も近い友軍(Friendly)の要塞(Fortress)スペースへと移される。複数ある場合は扱っているプレイヤーが選択できるが、被攻囲下(Besieged)または被封鎖下(Masked)であってはならない。崩壊した国の要塞スペースの全ての「要塞保持(Held)」マーカーも除去する。相手陣営(Opponent)の主催列強(プロシアまたはオーストリア)は君主戦意(MW)を1増加させる。もしもフランスまたはイギリスの君主戦意が0になっているならば、もう片方の君主戦意は(中立状態(Neutral)でないならば)1増加する。
- ・ 崩壊した国が支配していた敵の要塞は返還され、元の持ち主に戻される(固有の最小限の守備隊がいる状態となる)。VP マーカーを要塞が返還されることにより調節すること。崩壊した国に敵が要塞を返還した場合でも、VP は敵は保持したままである。

プレイノート:プレイヤーはこれらの要塞スペースについてVPが敵が保持しているかどうかを紙に書いて記録しておいてよい。

22.0 地政学的考察 (Geo-Political Consideration)

22.1 中立(Neutrality)

- ・ シナリオのセット・アップには中立国が記されている。全ての中立国はイギリス (Britain) を除き連合 (Coalition) に友好的 (Friendly) である。
- ・ 参戦している国は、友好的な中立国を攻撃 (Attack) も攻城 (Siege) も行えず、そのような中立国の **要塞 (Fortress) の内部にいることもできない**。
- ・ 中立の列強 (Power) は参戦 (Belligerent) することも、カードを引くこともプレイすることもせず、**冬営 (Winter Quarters) の後退 (Retrograde Movement/RM) 【19.1】を除いてアクションを行えない**。列強は中立の間でも、重要都市 (Key City) の損失による君主戦意 (MW) の損失の 対象となる【19.2.1】。

22.1.1 中立状態の終了 (Ending Neutrality)

中立国は、非友好的 (Unfriendly) な参戦国の軍勢 (Force) か **前進補給集積所 (FD)** が、自発的に進入するか自発的に留まる、または外交的選択 (Diplomatic Choice) かイベントによって参戦するまでは中立状態を維持する。参戦している軍勢または **前進補給集積所 (FD)** が中立を終わらせたならば、その国は相手側の陣営で参戦するが、参戦したことによる **VP の調整は行わない**。直ちに定められている分全ての戦略 (Strategy) カードを参戦した列強は引く。外交での選択肢 (Diplomatic Option) の状態が認めていない限りは、任意で引ける (Guranttred) カード (■) も含めてよい。

例: 1756 年キャンペーン・シナリオにおいて、オーストリアとプロシアは外交選択 A を選択肢、ロシアは選択 B を選んだ。オーストリア・プレイヤーは A1 及び A2 カードをまず手札にいれ、残りの 4 枚を戦争前期 (Early War) デッキから引いた。プロシアは P1 と P2 と P3 カードを手札に引き、3 枚のカードをさらに戦争前期デッキから引いた。ロシアは、完全にランダムに戦争前期デッキから 4 枚を引いた。

22.1.2 中立スペースへの敗退

(Retreat Into a Neutral Space)

参戦している軍勢は、非友好的な中立国のスペースに対し

てのみ敗退路を設定できる。次のターンの終了時に非友好的な中立国のスペースに留まっているならば、その中立国は相手側の陣営として参戦する【22.1.1】。

22.1.3 捕虜 (Prisoners)

もしも参戦している軍勢が敵の捕虜ボックスにおり、その後に中立化したならば、それらのユニットと SP は捕虜交換【20.1】されるまでそこに留まる。

22.2 イギリスとプロシア (Britain and Prussia)

ウェストファリア (Westphalia)、帝国領 (Imperial Territory)、ドイツ方面 (German Theater) ボックスには、プロシアの兵团 (Command) に含まれない限り【4.1.1】、プロシアの SP は諸兵種合計で 6SP を超えてはならない。もしも制限を超えていることが見つかったならば、プロシア・プレイヤーは直ちに余剰の分の SP をベルリン (Berlin) またはマグデブルグ (Magdeburg) に移す。同様にサクソン (Saxony) または北部方面 (Northern Theater) ボックスには、イギリス同君連合 (Anglo-Allied) の兵团【4.1.1】に含まれない限り、イギリス同君連合の SP は諸兵種合計で 6SP を超えてはならない。もしも制限を超えていることが見つかったならば、イギリス・プレイヤーは直ちに余剰の分の SP をハノーバー (Hanover) に移す。イギリスが中立 (Neutral) の間は、プロシアに友好的 (Friendly) である。

22.3 中小国 (Minor Nations)

一度中小国が参戦したならば、従属国となり、常に宗主国 (Patron) と呼ばれる 5 つの列強 (Power) のうちの 1 つに支配される。従属国によって発生した君主戦意 (MW) 及び **VP** の増減は、以下の例外を除き宗主国が影響を受ける。

22.3.1 神聖ローマ帝国 (Holy Roman Empire)

オーストリアは帝国の宗主国であるが、デュッセルドルフ (Düsseldorf)、フランクフルト (Frankfurt)、ケルン (Köln)、フェンロー (Venlo) の喪失・奪還による VP はフランスが影響を受ける (マップ上に青い四角で印が付けられている)。

22.3.2 サクソン(Saxony)

もしもサクソンが(プロシアの侵入またはイベントによって)連合(Coalition)側で参戦したならば、オーストリアの従属国となる。サクソンはサクソン介入表(Saxony Intervention Table)の結果によってはプロシアの陣営となりうる。

サクソンが1756年秋期の第1ラウンドより後に参戦した場合、サクソン介入表が振られる。サクソンはドレスデン(Dresden)が敵に支配されていると、ターレルを計算できず、徴兵(Recruit)もできない。

22.3.3 スウェーデン(Sweden)

フランスは中立でない限り、スウェーデンの宗主国である。フランスが中立である間は、ロシアが宗主国である。

22.3.4 デンマーク(Denmark)

デンマーク介入表(Danish Intervention Table)で指名されるように、イギリスまたはフランスがデンマークの宗主国である。デンマークは維持(Sustain)は必要ないが、宗主国のターレルを使って徴兵は行える。

22.3.5 ロシア(Russia)

エリザベータ(Elizabeth)が死亡した後、ピョートル3世(Peter III)が死ぬまではロシアはプロシアの従属国である。ロシアの軍勢(Force)は維持の必要は無いが、プロシアのターレルを使って徴兵は行える。

22.4 ポーランド(Poland)

ポーランドはどの列強の従属国でもない。ポーランドの要塞は、サクソンと同一の陣営(Allied)の軍勢によって、自由に進入及び支配できる。同一の陣営でない軍勢が侵入した場合は攻囲(Besieged)となる。ロシアがグダニスク(Gdansk)で冬営を行える場合を例外として、どの大部隊(Major Force)もポーランドで冬営を行えない。小部隊(Minor Force)及び前進補給集積所(Foward Depots/FD)はポーランドで冬営を行える。

連合(Coalition)側の軍勢はグダニスクを除き、自由にポーランド(Polish)のスペースに進入できる。もしも連合側の軍勢が[ダンチヒの外交的叛乱(Diplomatic Coup:Danzig)]が成功する前にグダニスクに侵入したならば、プロシアに

1VPが加えられる(1ゲーム中に1回のみ)。**[ダンチヒの外交的叛乱]**が成功する前には連合側はグダニスクを港湾(Port)として使用できない。

プロシアの軍勢はポーランドの非要害(Non-Fortress)スペースに自由に進入できる。もしもサクソンがプロシアの従属国であるならば、要塞スペースにも自由に入れる。サクソンがプロシアの従属国でないならば、プロシアは決してワルシャワには入れず、プロシアの軍勢が連合側の軍勢が進する前に、トルン(Tourn)、ポズナン(Poznan)、グダニスクに侵入したならば、プロシアは2VPを失う(ゲーム中に一度のみ)。プロシアの兵团はポーランドの要塞を支配するためには攻城を行わなければならない。

22.5 イギリスとフランス(Brtain and France)

22.5.1 植民地紛争(Colonial Conflict)

イギリス=フランス間の植民地紛争(Anglo-French Colonial Conflict)トラックはマップ外でのイギリスとフランスの海軍と植民地独占の紛争を抽象的に表している。イギリスまたはフランスが中立である場合も、休戦(Armitice)中であってもトラックは使用される。もしもイギリスかフランスのどちらかが崩壊(Collapsed)してゲームから脱落した場合(21.3.2)でも、もう片方はイベントまたは植民地作戦(Colonial Operation)をプレイして「植民地紛争(Colonial Conflict)」マーカーを移動させられる。

22.5.2 イギリスとフランスの休戦 (Anglo-French Armistice)

一部のイベントはイギリスとフランスの間で休戦の結果をもたらす。休戦中は、どちらの列強も軍勢を他方がいるスペースに進入できないが、補給線を設定できる[9.3]。互いに相手の軍勢及び補給源に対して補給襲撃(Supply Riads)を行えず、攻城ダイス(SiegeRoll)を振れず、互いに相手の軍勢を攻撃(Attack)できない。フランスの軍勢はウェストファリアのスペースへ進入できるし、イギリス同君連合の軍勢はロレーヌ(Lorraine)、オーストリア領ネーデルラント(Austrian Netherlands)、ラインラント(Rhineland)に進入できるが、互いに移動を友軍(Friendly)スペースで終了させなければならない。両者ともに互いに略奪襲撃(Forage Raids)をそれら4つのエリア(Area)で行える。

注意：休戦状態であっても、植民地作戦を行える。

それぞれのイベントは休戦期間(Armitice#)が示されており、それが休戦期間のラウンド数である。以後の任意の戦略(Strategy)カード・セグメントにおいて、どちらの列強も休戦期間を短縮するために Ops カードのプレイを行え、その Ops の数値分だけ休戦期間は短縮される【8.4.3】。休戦期間が終了するラウンドに休戦イベントをプレイした列強の手番から、ただし短縮されているならば短縮させた列強の手番から休戦の制限はなくなる。もしも休戦のラウンドが次の年(Year)の夏期(Summer)ラウンド以降にもある場合は、

休戦は新年(New Year)フェイズで終了する。

例：フランスは【クローステル・ツェーヴェン協定(Kloster-Zeven)】[休戦期間=4]を1757年の秋期第3ラウンドにプレイした。イギリスは【失われた本(Livres Astray)】[20ps]を同じラウンドにプレイした。そのために、休戦は(4-2=)2ラウンド後の第5ラウンドのイギリス・ターンに終了する。もしもイギリスは1-0psカードをプレイしていたならば、休戦は1758年夏期第1ラウンドでなく、新年フェイズに終わる。

23.0 勝利条件 (How to Win)

勝利は**勝利得点値(VP)**によって決まる。VPs は事前に定められているスペースの支配【20.2.1】、艦隊戦闘(Fleet Combat)【15.10】、イベント・カードのプレイ、及びゲーム終了時の植民地紛争(Colonial Conflict)の状態によって増減する。

23.1 勝利得点値トラック(Victory Points Track)

プレイヤーは VP を勝利得点値トラック上で 7 枚の「VP」マーカーを使って記録する。それぞれの陣営(Alliance)と列強(Power)毎に 1 枚ずつのマーカーがある。もしもある列強が VP を獲得・喪失したならば、その列強の VP 及びその所属する陣営の VP の両方が増減する。

23.1.1 エリザベータの死亡(Death of Elizabeth)

【エリザベータの死亡(Death of Elizabeth)】イベントが発生すると、「ロシアの VP」マーカー(のみ)は固定される(“Freeze”)。以降はロシアによる行動はこのマーカーには影響を与えない。その他の連合側の陣営としての VP マーカーはその他の連合の列強の VP マーカーと連動して動くが、ロシアの VP マーカーは動かされない。

デザイン・ノートエリザベータの死亡はプレイヤーの影響下によって起こるというよりも、ほとんど不可避の事態である。これにより、ロシアはフランス・プレイヤーの手から離れる。

このルールは、プレイヤー個々の勝利を決めるために正当にプレイヤーの勝利達成への遂行努力を評価するルールである。

23.2 ゲーム終了時の追加勝利得点 (Game End Additional VPs)

23.2.1 即時終了(Immediate End)

もしもゲームがオーストリア(Austria)またはプロシア(Prussia)の君主戦意(Monarchial Will/MW)が0になったことにより終了したならば、相手側の列強は **3VPs** を上限として自身の現在の君主戦意分を VP に加える。

23.2.2 キャンペーン・ゲーム/1762 年シナリオ (Campaign Game/1762 Scenario)

オーストリアまたはプロシアのどちらかのみが崩壊(君主戦意が4以上)を免れており、もう一方が崩壊しているならば、オーストリアまたはプロシアの君主戦意が高い方の VP は +1 される。もしもその場合に君主戦意が7以上ならば、VP は +1 でなく +2 となる。

23.2.3 シナリオ特別条件(Scenario Specific Conditions)

一部のシナリオにはその陣営の VP が調整される諸条件が記されている。

例: 1757 年シナリオに置いて、イギリス・プロシア同盟 (Anglo-Prussian) が決定的勝利 (Decisive Victory) を収めるためには 2 つ以上のオーストリアのエリアを荒廃 (Davastated) させなければならない。

23.2 ゲームの終了 (End of Game)

各シナリオまたはキャンペーンは、いくつかの終了条件がある。全ての場合において、VP の合計値で、ゲーム終了時にシナリオ勝利段階 (Level of Victory) を決定する。

23.1.1 即時終了 (Death of Elizabeth)

陣営 (Alliacne) の君主戦意の合計値が 1 にさがるか、またはオーストリアかプロシアの君主戦意が 0 になった場合。

23.1.2 年度終了 (End of Year)

以下の条件のどちらかを満たした秋期アクション・フェイズ終了時において、ゲームは終了しうる:

- ・ **決定的勝利 (Decisive Victor):** もしもプロシアの VP 合計値が +19 以上になっているならば、ゲームは同盟 (Anglo-Prussian) の決定的勝利で終了する。もしもプロシアの VP 合計値が -11 以下になっているならば、ゲームは連合 (Coalition) の決定的勝利で終了する。
- ・ **相互崩壊 (Mutual Collapse):** もしもオーストリアとプロシアの両方が崩壊 (共に君主戦意が赤い範囲にまで落ちている場合) しているならば、ゲームは終了する。

23.4 勝利 (Victory)

それぞれの陣営 (Alliacne) の VP 合計値が以下に示す勝利段階となる。

	同盟 (Anglo-Prussian)	連合 (Coalition)
決定的勝利 (Decisive Victory)	+14 以上	+18 以上
実質的勝利 (Substantial Victory)	+10~13	+13~17
限定的勝利 (Marginal Victory)	+8~9	+9~12
引き分け (Draw)	+6~7	+6~8
敗退 (Defeat)	+5 以下	+5 以下

より高い勝利段階を得ている陣営が勝者となる。もしも勝利段階が同じならば、1756 年~1758 年の間にシナリオが終了したならば連合側が、1759 年~1762 年の間に終了したならば同盟側が勝利する。

例: 1756~58 年シナリオをプレイしている。同盟側が 6VP、連合側が 0VP を得ている。シナリオの指示により、同盟に +1、連合に +6 の修正が加えられ、同盟は 6VP、連合が 7VP となる。両者とも引き分けの勝利段階となるが、1758 年で引き分けなので、連合側の勝利となる。

23.4.1 勝利プレイヤー (Winning Player)

最も VP が高い列強 (Power) を扱っているプレイヤーが、その勝利陣営の中での勝利プレイヤーとなる。もしも同値ならば、オーストリアまたはプロシア・プレイヤーが勝者となる。

24.0 上級ルール (Advanced Rules)

24.1 帝国の圧力 (Imperial Pressure)

それぞれ夏期 (Summer) と秋期 (Fall) が終了する度に、配置されているならば、「マリア・テレジアが勝利を要求する (M-T Wants Victories!)」または「ルイが勝利を要求する (Louis Wants Victries!)」マーカーまたはその両方を除去

する。次にオーストリア (Austria) プレイヤーは帝国の圧力表 (Imperial Pressure Table) でダイスを 2 個振る。もしも結果が「マリア・テレジアが勝利を要求する」または「ルイが勝利を要求する」の結果が出たならば、この季節 (Season) の第 3 ラウンドに配置する。両方の結果が出たならば、両方を配置する。

これらの結果は、その季節(夏期または秋期)の第3ラウンドまでに適切な OPS カードをプレイして要求された軍勢を活性化しなければならない。ただし、この年にすでに惨敗(Crushing Defeat)[15.8.1]を喫していたならば、要求されない。

連合(Coalition)側のプレイヤーは適切な兵团(Command)の MPs を全て消費し、(a)目標のスペースへ向かって移動しなければならない、(b)そのスペースに進出し、(c)そのスペースで敵の軍勢に攻撃(Attack)または要塞(Fortress)を攻城(Besiege)しなければならない。連合の兵团はどのような規模でも構わず、強行軍(Force March)を行う必要はない。もしも同盟(Anglo-Prussian)プレイヤーが妨害(Interrupt)カードをそれらのラウンドにプレイした場合、または連合の兵团が進出した目標スペースで撤退(Withdraw)が行われた場合、その季節における要求は達成されたとみなされる。

もしもオーストリアまたはフランス(France)プレイヤーがこの要求を無視した場合、罰則を蒙る。いずれかのカードを第4ラウンドに捨て札にし、第4ラウンドは何もできない。

24.1.1 マリア・テレジアが勝利を要求する

(“Maria Theresa Wants Victories!”)

もしもカール(Charles)がオーストリアの最上級指揮官(Commandr In Chief/CIC)ならば、帝国の圧力表の要求は無視する。

帝国の圧力表による要求は、優先順位が付けられている。例えば、オーストリアがプラハ(Prag)とドレスデン(Dresden)の両方を保持しており、フリードリッヒ(Frederick)がオーストリアの最上級指揮官から6スペース以内に存在しない場合、優先順位から、ブレスラウ(Breslau)へ進撃することが要求となる。もしもオーストリアの最上級指揮官がフリードリッヒと同じスペースでこのターンを開始したならば、最上級指揮官は活性化をして攻撃(Attack)を行わなければ成らない【15.0】

24.1.2 ルイが勝利を要求する(“Louis Wants Victories!”)

任意の1枚のカードをプレイして、フランスの最上級指揮官及び2番目のフランスの兵团を活性化する。共に+1MPを追加される。もしもフランスの最上級指揮官が敵の要塞に

攻囲(Besieging)を行っているならば、攻囲を継続するための兵力を残しておいてもよい。最上級指揮官は、ドイツ方面(German Theater)同盟側の最大規模の軍勢がすでに被攻城下にある場合を除き、前進して6SPs以上の同盟(Anglo-Prussian)軍勢に対して攻撃を行うか、現在敵が支配しているハノーバー(Hanover)の要塞を奪取しなければならない。イギリス(British)が中立(Neutral)の場合でも、同盟側の最も近い軍勢を対象にできる。

24.1.3 休戦中の影響(Effect during an Armistice)

もしもイギリスが休戦を開始した場合、「ルイが勝利を要求する」の結果は無視する。もしもフランスが休戦を開始した場合、「ルイが勝利を要求する」の要求が遅延し、休戦が終了した直後のターンに要求される。

24.2 帝国の資金供与(Imperial Donation)

帝国(Imperial)の維持(Sustain)及び徴兵(Recruit)が終了した後に、オーストリア・プレイヤーは任意のターレル値を帝国の国庫(Treasury)からオーストリアの国庫へ移してよい。もしもこのルールを使用する場合、帝国は必ず最大限の徴兵を行わなければならない。

24.3 様々な外交選択肢(Variable Diplomacy)

プレイヤーは1756年シナリオ及び1757年シナリオの開始時に、選択肢A(Option A)以外を選択できる。

24.4 軍司令官フェルディナント (Army Leader Ferdinand)

フェルディナント(Ferdinand)はイギリス同君連合(Anglo-Allied)のリーダーからプロシアの軍司令官リーダーに、またはその逆に変更できる。現在扱っている列強(Power)は自身のターン開始時または再配置(Redeployment)フェイズにその駒をもう一方の駒に単に交換できる。

24.5 限定された情報(Limited Intelligence)

デザイン・ノート:このルールは実際の歴史上の不確定な要

素を多くの戦闘において加え、さらに敵の軍勢の内容を全て知ることにより、ゲーム的な作戦を取ることを排除する。プレイヤーは大まかな軍勢の規模しか実際の戦闘になるまでは分からない。また、ゲームの進行速度が速くなる！

プレイヤーは【4.5】項目が適用されるならば、「大規模部隊 (Major Force)」マーカーを使用しなければならない。また、そのスペースの駒は、もしもそれぞれが存在するなば、以下の順番で上から下に置かねばならない。

- (1) 前進補給集積所(FD)
- (2) 指揮官(Commander)
- (3) 大規模部隊(Major Force)マーカー
- (4) 攻城兵器(Siege Train)
- (5) その他の軍勢(Force)

プレイヤーは(1)と(2)とそれ以外の一歩上の駒のみを調べることができる。

大規模部隊に対して迎撃(Intercept)を行う場合、非手番プレイヤーは迎撃を行う兵団(Command)に加わる SP の数をダイスを振る前に告げなければならない。手番プレイヤーはその兵団が迎撃を行うことが出来る場合(最低でも 1/4 以上の SP がある【13.1】)、それを告げる。迎撃が可能な場合にのみダイスを振って迎撃の成否を決める。もしも規模が小さすぎて迎撃を行えない場合、その兵団はその他の迎撃の試行の一部となってはならない。

もしもオーバーランを行う場合は、活性化している兵団の SP の数を告げなければならない。

選択(Option)ルール

24.6 追加の軍勢(Additional Forces)

プレイヤー間の合意の下で、以下の選択ルールの片方または両方を特にプレイ・バランスの調整のために採用してよい。

24.6.1 モントカーム(Montcalm)[フランスに有利]

ハレー彗星(Halley's Comet)が発生したならば、モントカームをフランス(French)の軍勢プールに加える。1759 年

シナリオでは、最初から加える。

24.6.2 ロシアの攻城兵器

(Russian Siege Train)[ロシアに有利]

ロシアの攻城砲兵(Siege Artillery)を、**{ロシアの増援(Russian Reinforcements)}** イベントがプレイされた場合にヴィルナ(Vilna)に配置する、または 1759 年シナリオ開始時にケーニヒスベルク(Königsberg)に配置する。

ゲーム・デザイン: Bob Kalinowski
ゲーム・ディベロップ: Chirs Janiec
アート・ディレクター&外箱: Roger B. MacGowan
駒・マップ類: Mark Simonitch
ルール・レイアウト: Neil Randall
製作統括: Tony Curtis
和訳: YSGA 近藤友樹
2008 年 GMT Games, LLC