

スペイン継承戦争

2nd Printing

1. 中央ヨーロッパ



マップ：
ヨーロッパ

ボーナス戦力
オーストリア
バイエルン
デンマーク-ノルウェー
オランダ共和国
ドイツ領邦
サヴォイ

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	2 VP	1 TRP
3～4	2 VP + 1 CP	2 TRP
5 +	3 VP + 2 CP	3 TRP

追加の領土

San Agustin, Asiento, Hudson Bay, Acadia

2. スペイン



マップ：
ヨーロッパ

ボーナス戦力
統治
サルディニア
スペイン
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1	1 VP	1 TRP
2～3	1 VP + 1 CP	2 TRP
4 +	1 VP + 2 CP	2 TRP

追加の領土

San Agustin, Asiento

3. アン女王戦争



マップ：
北アメリカ

ボーナス戦力
紛争マーカー
要塞
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	1 VP	—
3	1 VP + 1 CP	1 TRP
4 +	1 VP + 1 北アメリカ市場旗印 撤去 + 1 CP	2 TRP

4. ジャコバイトの叛乱



マップ：
ヨーロッパ

ボーナス戦力
様式
オランダ共和国
アイルランド
スコットランド
紛争マーカー

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	1 VP	—
3～4	2 VP	1 TRP
5 +	4 VP	2 TRP

特別：

FRは3+の勝利において、ターン記録欄上に1 ジャコバイト勝利マーカーを置く。

オーストリア継承戦争

2nd Printing

1. 中央ヨーロッパ



マップ：
ヨーロッパ

ボーナス戦力
オーストリア
バイエルン
デンマーク・ノルウェー
オランダ共和国
ドイツ領邦
プロイセン
スウェーデン

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	1 VP	—
3+	1 VP+1CP	1 TRP

追加の領土

Hudson Bay、San Agustin、Acadia、Asiento

2. ジョージ王戦争



マップ：
北アメリカ

ボーナス戦力
紛争マーカー
要塞
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	1 CP	—
3+	1CP+1 北米市場旗印撤去	1 TRP

追加の領土

San Agustin

3. 第一次カーナティック戦争



マップ：
インド

ボーナス戦力
紛争マーカー
要塞
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	1 CP	—
3	2 CP	1 TRP
4+	2 CP+1 インド市場旗印撤去	2 TRP

オーストリア継承戦争の特別：

この戦争で1プレイヤーが持つ3枚までの各ボーナス戦争タイルは、七年戦争でフリーのボーナス戦争タイルを生み出す。各プレイヤーは、これらのタイルをターン4の自身の最初のARの開始時に置く。

4. ジャコバイトの叛乱



マップ：
ヨーロッパ

ボーナス戦力
様式
アイルランド
スコットランド
紛争マーカー

勝利差 (FR)	勝者の獲得	敗者の獲得
1	2 VP	1 TRP
2～3	3 VP+ヨーロッパ内の1 政治スペース旗印撤去	2 TRP
4+	5 VP+ヨーロッパ内の1 政治スペース旗印撤去	3 TRP
勝利差 (BR)	勝者の獲得	敗者の獲得
1	1 VP	—
2	2 VP+ヨーロッパ内の1 政治スペース旗印撤去	1 TRP
3+	3 VP+ヨーロッパ内の1 政治スペース旗印撤去	2 TRP

特別：「1」以外のBR勝利：ジャコバイトの敗北。FRの勝利：ゲームの残りについて、FRは閣僚フェイズ中に通常の2枚の閣僚カードに加えて「ジャコバイトの蜂起」を選択できる。FRはターン記録欄上に1 ジャコバイト勝利マーカーを置く。

七年戦争

2nd Printing

1. 大西洋の支配

マップ：
ヨーロッパ



ボーナス戦力
戦隊 (カリブ海)
戦隊 (ヨーロッパ)
戦隊 (北アメリカ)

勝利差	勝者の獲得
2	勝者面を上にして大西洋支配タイルをフランス・インディアン戦争内に置く。
3 ~ 4	上記+敗者はマップ又は海軍ボックスから非建造へ1戦隊を移す。
5 +	上記+敗者はマップ又は海軍ボックスから非建造へ更に1戦隊を移す。

2. 第三次カーナティック戦争

マップ：
インド



ボーナス戦力
紛争マーカー
要塞
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1 ~ 2	1 CP	1 TRP
3 ~ 4	1CP+1 インド市場旗印撤去	2 TRP
5 +	2CP+1 インド市場旗印撤去	3 TRP

3. フレンチ・インディアン戦争

マップ：
北アメリカ
カリブ海



ボーナス戦力
スペイン
紛争マーカー
要塞
戦隊 (カリブ海)
戦隊 (北アメリカ)

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1 ~ 2	1 CP+1 北アメリカ市場旗印撤去	1 TRP
3 ~ 4	1 VP+2 CP	3 TRP
5 +	2 VP+3 CP	4 TRP

追加の領土

Minorca、Gibraltar

4. プロイセンの戦争

マップ：
ヨーロッパ



ボーナス戦力
オーストリア
バイエルン
デンマーク・ノルウェー
オランダ共和国
ドイツ領邦
プロイセン
ロシア
スウェーデン

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1 ~ 2	2 VP	—
3 ~ 4	3 VP	—
5 +	4 VP	1 TRP

アメリカ独立戦争

2nd Printing

1. アメリカ独立革命



マップ：
北アメリカ

ボーナス戦力
ドイツ領邦
自由の息子たち
スペイン
紛争マーカー
要塞
戦隊

勝利差 (FR)	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	2 VP+USA	2 TRP
3～4	3 VP+USA	2 TRP
5+	4 VP+USA+カナダ	3 TRP

勝利差 (BR)	勝者の獲得	敗者の獲得
1	2 VP	—
2～3	3 VP+ 1 CP	1 TRP
4+	4 VP+ 2 CP	2 TRP

追加の領土

San Agustin

2. マイソール戦争



マップ：
インド

ボーナス戦力
紛争マーカー
要塞
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1～2	1 CP	1 TRP
3+	2 CP	3 TRP

3. アンティル諸島戦争



マップ：
カリブ海

ボーナス戦力
スペイン
紛争マーカー
戦隊

勝利差	勝者の獲得	敗者の獲得
1	1 CP	—
2～3	1 CP+ 1 カリブ海市場旗印撤去	1 TRP
4+	2 CP+ 1 カリブ海市場旗印撤去	2 TRP

追加の領土

Hudson Bay、Acadia

特別：

敗者は勝利差のポイント毎に、ゲームから1建造済戦隊を取り去らなければならない（最大2）。

