

Imperial Struggle

SEQUENCE OF PLAY

Living PAC July 2020

Imperial Struggle の平時ターンは、以下の構成を持つ。:

1. **デッキ・フェイズ** (ターン3と5のみ)
 - a. **ターン3**: 帝国の時代カードを引きパイルにシャッフルする。
 - b. **ターン5**: 引きパイルとプレイヤーの手札からの全ての継承の時代カードをゲームから取り去る。
2. **負債限度増加フェイズ** (ターン3とターン5のみ)
両プレイヤーの負債限度を4ずつ増加させる。
3. **褒賞フェイズ**
 - a. **時代の最初のターン (1, 3, 5)**: 各褒賞ボックス内で上部の褒賞マーカーを上に向ける。
 - b. **時代の二番目のターン**: 各褒賞ボックス内に残っている褒賞マーカーを上に向ける。
4. **世界的需要フェイズ**
全6枚の世界的需要マーカーを一緒にシャッフルし、3枚を無作為に選択し、マップ上の世界的需要ディスプレイで表面を向ける。
5. **リセット・フェイズ**
優位性タイルと閣僚カードから消費済マーカーを取り去る。前ターンの全投資タイルを、使用可能から使用済に移す。
6. **カード行使フェイズ**
 - a. 投資タイルのスタックから新たな9枚の投資タイルを明らかにし、それらを使用可能投資タイル・ディスプレイ上に置く。
 - b. 各プレイヤーに3枚のイベント・カードを配る。次いで、各プレイヤーは3枚になるまで捨て札する。
7. **閣僚フェイズ**
 - a. **時代の最初のターン**: 各プレイヤーは、2枚の閣僚カードを選択し、それらの表を伏せて自身のプレイヤー・マット上に置く。
 - b. **時代の二番目のターン**: もしもプレイヤーの閣僚カードのどちらか又は両方がいまだに表を伏せていたら、そのプレイヤーは他の資格を持つ閣僚カードと交換できる。
8. **主導権フェイズ** (ターン1は飛ばす)
主導権は、現在 VP で負けているプレイヤーに行く (イギリスは VP > 15、フランスは < 15)。
9. **アクション・フェイズ**
各プレイヤーは、主導権プレイヤーによって選択されたプレイヤーで開始し、以降は交互に4アクション・ラウンドを行う。

10. 条約ポイント処分フェイズ

各プレイヤーは、4を超えて持つ全ての条約ポイントを放棄する。

11. 残っている勢力の解決

12. 得点フェイズ

褒賞、榮譽スペースのボーナス、世界的需要を得点する。

13. 勝利チェック・フェイズ

一方のプレイヤーが全4つの褒賞と全ての世界的需要商品を手に入れたら、そのプレイヤーはゲームに勝利する。さもなければ、合計 VP チェックし (4.1.13)、どちらのプレイヤーも勝利していなければゲームを継続する。

14. 最終得点 (ターン6のみ)

最終得点については 11.0 を参照。



Imperial Struggle の戦時ターンは、以下の構成を持つ。:

1. 戦争解決フェイズ (7.1)

戦時の各戦域について、軍戦力 (7.1.1) とボーナス戦力 (7.1.3) を計算して勝者を判定し、戦争の戦利品 (7.2, 7.3) を獲得する。二番目に移る前に、最初の戦域内でこれらの全てを行う。

2. 勝利チェック・フェイズ (7.4)

どちらかのプレイヤーが戦争の全戦域で可能な最大の戦利品を獲得したら、そのプレイヤーはゲームに勝利する。さもなければ、VP 合計をチェックし (4.1.13)、どちらのプレイヤーも勝利していなければゲームは継続する。

3. リセット・フェイズ (7.5)

マップから解決直後の戦争に戦力を提供した全ての紛争マーカーを取り去り、全ての戦争タイルをそれぞれのプールに戻す。ボーナス戦争タイルを次の戦争のセットに交換する。

4. 戦争配置フェイズ (7.6)

次の戦争ディスプレイを裏返してボードの隣に置き、それに従って基本戦争タイルを置く。



© 2020 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

Imperial Struggle

優位性タイル・ガイド

ヨーロッパ

- **ドイツの外交 [German Diplomacy]**: ロシア、スウェーデン、バイエルンから旗印を取り去るために1DPを消費する。
- **シレージエンの交渉 [Silesian Negotiations]**: プロイセン又はドイツ領邦内の1スペースから旗印を取り去るために1DPを消費する。
- **イタリアの影響 [Italy Influence]**: スペイン又はオーストリアの1スペースから旗印を取り去るために1DPを消費する。
- **地中海の陰謀 [Mediterranean Intrigue]**: スペイン又はサルディニア又はオーストリア内に1紛争マーカーを置く。
- **バルト海の貿易 [Baltic Trade]**: 負債を2だけ減少させる。
- **中央ヨーロッパの紛争**: ヨーロッパ内のいずれかの同盟スペースに紛争マーカーを置く。
- **海軍砦 [Naval Bastion]**: 相手側の戦隊をどこかから海軍ボックスへ移すために1MPを消費する。

カリブ海

- **果実 [Fruit]**: カリブ海内の市場から旗印を取り去るために1少ないEPを消費する。
- **ラム [Rum]**: カリブ海内の市場から旗印を取り去るために1少ないEPを消費する。
- **私掠免許 [Letters of Marque]**: カリブ海内の非保護市場内に1紛争マーカーを置く。
- **海賊の楽園 [Pirate Havens]**: カリブ海内の非保護市場内に1紛争マーカーを置く。
- **奴隷契約 [Slaving Contracts]**: 新たな1戦隊を建造するために2MPを消費する。

インド

- **分離主義戦争 [Separatist Wars]**: 1綿市場内に紛争マーカーを置く。
- **襲撃と侵略 [Raids and Incursions]**: インド内の1市場内に紛争マーカーを置く。
- **権力抗争 [Power Struggle]**: 1カルナティック沿岸市場内に紛争マーカーを置く。
- **絹 [Silk]**: インド内の市場から旗印を取り去るために1少ないEPを消費する。
- **繊維 [Textiles]**: インド内の市場から旗印を取り去るために1少ないEPを消費する。

北アメリカ

- **毛皮貿易 [Fur Trade]**: 北アメリカ内の市場から旗印を取り去るために1少ないEPを消費する。
- **イロコイ族の襲撃 [Iroquois Raids]**: 1毛皮市場内に紛争マーカーを置く。
- **アルゴンキン族の襲撃 [Algonquin Raids]**: 1毛皮市場内に紛争マーカーを置く。
- **愛国主義者の動揺 [Patriot Agitation]**: 北アメリカ内に1紛争マーカーを置く。
- **小麦 [Wheat]**: 北アメリカ内の市場から旗印を取り去るために1少ないEPを消費する。

ボーナス戦力ガイド

スペイン継承戦争

- **中央ヨーロッパ**: 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。
- **スペイン**: 統治、サルディニア、スペイン、戦隊。
- **アン女王戦争**: 紛争マーカー、要塞、戦隊。
- **ジャコバイトの叛乱**: 様式、アイルランド、スコットランド、オランダ共和国、紛争マーカー。

オーストリア継承戦争

- **中央ヨーロッパ**: 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。
- **ジョージ王戦争**: 紛争マーカー、要塞、戦隊。
- **第一次カーナティック戦争**: 紛争マーカー、要塞、戦隊。
- **ジャコバイトの叛乱**: 様式、アイルランド、スコットランド、紛争マーカー。

七年戦争

- **大西洋の支配**: 戦隊 (カリブ海、ヨーロッパ、北アメリカ)。
- **第三次カーナティック戦争**: 紛争マーカー、要塞、戦隊。
- **フレンチ・インディアン戦争**: スペイン、紛争マーカー、要塞、戦隊 (カリブ海、北アメリカ)。
- **プロイセンの戦争**: 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。

アメリカ独立戦争

- **アメリカ独立革命**: 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。
- **マイソール戦争**: 紛争マーカー、要塞、戦隊。
- **アンティル諸島戦争**: スペイン、紛争マーカー、戦隊。



© 2020 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com