

ナポレオン戦争

目 次

- | | |
|------------|------------|
| 1. はじめに | 10. 迎撃と回避 |
| 2. ゲームの備品 | 11. 戦闘 |
| 3. 用語解説 | 12. 要塞 |
| 4. プレイの準備 | 13. 海軍行動 |
| 5. プレイの手順 | 14. 中間フェイズ |
| 6. カード（手札） | 15. 征服と降服 |
| 7. 生産 | 16. 資源 |
| 8. 外交 | 17. 特別ルール |
| 9. 移動 | クレジット |

1. はじめに

このゲームは、2人から5人までのプレイヤーでプレイすることができる。フランス帝国打倒が最大の目的であるが、自分の国家の所有財産を最も繁栄させたプレイヤー1人のみに勝利は冠せられる。

2. ゲームの備品

2.1 目録

ゲームには以下のものが含まれている：

- ・ 22" × 34" の地図 1枚
- ・ 厚紙の駒シート 4枚
- ・ コントロール表 1枚
- ・ 戦場表 1枚
- ・ カード 110枚
- ・ ルールブックおよびキャンペーンブック
- ・ 8個のプラスチック製スタンドと
6個の6面体サイコロ

司令能力値
& C P コスト

戦闘能力値

初期配置位置

登場ターン

生産にはイベント必要

2.2 駒

兵 員： 各々の円形の駒は、ユニットの種類で戦力を定められている兵員達を表している； 歩兵駒は1個ユニット、騎兵は2個、そして砲兵は4個である（絵柄は駒の戦力数を表示する視覚的手段に過ぎない）。スタックを容易にするために、いくつかの“6”および“8”戦力駒が用意されている； これらは適切な指揮官無しでは移動することができない。ユニットを使用可能な駒数の範囲内でより小さい単位に取り替えること、あるいはいくつかのユニットを1つの強力な駒に置き換えることによって“両替”することができる。絵柄の下に地名のあるそれらの駒は、そのスペース内でプレイを開始するが、好みに応じてプレイヤーは等しい数値の駒と取替えることができる。地名の無い駒は、プレイ中に生産することができる。

全ての5/8インチ指揮官の
裏面は1戦力の兵員であることを表す（9.6項）。

国 家 の 色： 9色に分けられている駒のセットが用意されている——各々の色は、以下の通りの個々の国家を表示する：

フランス：	ブルー	スペイン：	ブラウン
イギリス：	赤	デンマーク：	オレンジ
ロシア：	グリーン	スウェーデン：	ライトブルー
プロシア：	ブラック	オスマントルコ：	イエロー
オーストリア：	グレー		

国 旗 マーカ ー： 六角形の国旗マーカーは、プレイの開始時に所有していなかったスペースを国家が支配していることを表示するために、地図上に置かれる。フランスの国旗マーカーは、全ての他の国家の国旗マーカーの裏面である。

1ユニット 2ユニット 4ユニット 6ユニット 8ユニット

スタックを容易にする
するためのみに使用

海 上 戦 隊： 各々の長方形の船の駒は、海上戦隊である。洋上の場合表を上にして置かれ、航行中であることを表わす。港内の場合、白地の面が上向きにされ、投錨状態を表わす。大砲の横の数字は、戦闘において振られるサイコロの数である。帆の横の数字は、哨戒および回避のサイの目を修整する。船の絵柄の下の地名（ある場合は）は、開始時の場所である。

前面： 海上

後面： 港内

戦闘において使用される

サイコロの数

哨戒と回避の

サイの目に

対する修整

フランス オーストリア イギリス ロシア プロシア

スペイン デンマーク オスマン
トルコ スウェーデン

3. 用語解説

ゲーム中に使用される全ての太文字の用語は、3および4ページ中の用語解説において説明されている。

用語解説

手番：現在インパルスを実行中の国家は手番中である（5.11項）。

隣接：直線あるいは点線で直接つながっている公領スペース、または同じ境界線を共有している海域ゾーンは、隣接している。

同盟：同じ陣営内の複数の国家、あるいは条約締結状態（8.2項）共有している列強勢力とプロキシ勢力。

軍：同じスペース内の指揮官、あるいは指揮官とその指揮官の司令能力値までの同じ国籍のユニット（あるいは同盟中小国のユニット）から軍は構成される。同じスペース内の超過分のユニットは、軍と一緒に防御を行うことができるが、軍の一部とはみなされず、軍と一緒に攻撃／移動を行うことができない（9.1項）。単独の指揮官でも軍として扱われる。

軍集団：同じスペース内を占めている、あるいは一緒に移動する2個以上の味方の軍から軍集団は構成される。それらの軍は、その配置カード上のあるいは地図上の軍集団編成ボックス（Army Group Holding Box）に置かれ、軍集団全体を表すためにプラスチック製のスタンドに取付られて地図上に配置される司令官と呼ばれる単一の指揮官によって率えられる（9.7項）。

消耗：消耗とは、全ての該当するユニット、指揮官および国籍マーカーに対して消耗判定のサイコロを振らせる状態であり、サイの目の結果が“6”である場合は除去されることである。

戦闘能力値：迎撃／回避の試みを有利に修整し、戦闘中の戦闘のサイの目に対してボーナスとして利用される指揮官の四角の付いていない方の数字（1から4）である。

封鎖：支配している海域ゾーン内の艦隊は、その海域ゾーン内の全ての港を封鎖する。（13.33項）

陣営：陣営とは、仲間同士の互いへの攻撃を禁止した国家間の同盟結束関係である。

従属国：外交欄上の自分の横欄上で状態が友好（friend）、保護（aide）、協力（partner）、あるいは条約締結（pact）であるプロキシ勢力は自国の従属国である。未提携状態の縦欄の自国欄上の+1状態の領事駒は、従属国ではない。ゲーム終了時に自分の従属国の重要地点スペースの状態について、プレイヤーは権利を持つ。（8.23項）

運営ポイント（CP）：部隊の生産／移動あるいは外交欄に影響を与えるために使用されるカード上部の丸の付いている数字。

司令能力値：指揮官の四角形の付いている方の数字は、彼の軍に収容できる他のユニット／指揮官の最大数（4、6あるいは8）である。（2.2、9.1項）

領事マーカー：外交欄上でのプロキシ勢力国家の状態を表示するマーカー。（4.2、8.1項）

支配：そのスペースに国旗マーカーが置かれている場合、国家は公領スペースを支配する。国旗マーカーが置かれていない場合、そのスペースの本来の所有者（スペースの色によって識別される）が支配する。スペース内の敵ユニットは要塞化されていない公領スペースの支配を打ち消すことができるが、そこに国旗マーカーを置くまでは支配することはできない（7.4項）。“未支配の公領スペース”を参照。海域ゾーンの支配のためには、海上に艦隊を配置する必要があるだけである。

輸送船団：ユニット／指揮官の海上輸送。艦隊は必要とされない。（13.6項）

配置転換：中間フェイズ中の軍、輸送船団あるいは艦隊の戦略移動。（14.21項）

外交欄：プロキシ勢力の同盟状態の変化はここにおいて記録される。（8.1項）

公領：各々の陸上スペースは、色によって本来の支配が表示されている公領である。その機能は外形によって表示されている。様々な公領の種類は、以下の通りである：

- ・**提携**：2色の公領スペースは提携スペースであり、開始時の支配は下半分の色によって決定されている。例えばワルシャワ（Warsaw）はプロシアとフランスとの提携スペースであるが、プロシアの支配下で開始する。フランスが支配するためには、フランスの国旗マーカーをそこに配置しなければならない。（7.43項）

- ・**首都**：黒と白のチェック模様の縁取りがされているスペースは、首都である。首都の支配は、征服（15.1項）を引き起こし、増援に関わる。ロンドン（London）は、首都である。

- ・**敵側**：自軍の部隊によって占領されていない敵勢力支配下のスペースは、敵側スペースである。

- ・**要塞**：16角形のスペースは要塞であり、重要地点である。要塞は隣りに表示されている2あるいは4の固有の防御力を持っている（12項）。ジブラルタル（Gibraltar）は、要塞である。

- ・**味方側**：自国あるいは同盟国によって支配され、敵部隊によって占領されていないスペースは味方側である。

- ・**本国**：全体がその国家の色に該当するスペースは、本国の公領である。ジブラルタル、ロンドン、およびケント（Kent）は、全て大英帝国の本国公領である。

- ・**重要地点**：全ての円形ではないスペースは、重要地点である。重要地点の支配によって、勝利ポイント（5.81項）および新たなターンを始める際のカードを獲得する。（14.3項）

- ・**港**：海に面して錨のシンボルがあるスペースは、港である。港には艦隊が存在することができる。港の記号が海域ゾーンの境界に跨っている場合、その港は2海域ゾーンの港である。ケントは港である。コーンウォール（Cornwall）は2海域ゾーンの港である。コルシカ（Corsica）は、1海域ゾーンの港である。

- ・**未支配状態**：敵部隊の存在によってスペースの支配は打ち消されているが、その部隊の国旗マーカーへと変換されていないスペースの状態。敵部隊が占めている国旗マーカー置かれていない要塞スペースは、要塞の所有者に対して味方側であり、包囲側に対して未支配状態であるものとみなされる。

国旗マーカー：六角形の駒はスペース固有の守備隊を表わし、スペースの支配を表示する。（7.4項）

艦隊：同じ港内あるいは海域ゾーン内でスタックしている同じ列強勢力（およびその同盟中小国）の1個以上の海上戦隊は、艦隊である。（13.1項）

部隊：ユニット、指揮官、国旗マーカー、軍および軍集団は、部隊である。海上戦隊は部隊ではない。

国外戦争：1回のインパルス中に6の目が出ることによってイヴェントが終了するまで、そのカードによって盤外への駒の投入を要求するイヴェントカード。海外戦争カードは上部のタイトルバーの内側に茶色に着色されている。(6.13項、7.6項、8.4項)

野戦部隊：野戦部隊とは、ユニット、指揮官、あるいはそれらを組み合わせたものである。正確には、軍および軍集団およびその構成部隊は野戦部隊である。国旗マーカーあるいは海上戦隊は、野戦部隊に含まれない。

端数：端数は切り上げられる；1あるいは2の半分は1、3あるいは4の半分は2という具合である。(9.45項)

大艦隊：同じ港あるいは海域ゾーン内にスタックしている2つ以上の同盟している列強勢力による艦隊は、大艦隊である。(13.2項)

半減：前述の端数を参照。

手札：国家が持っている全てのカードがその国の手札である。(4.4項)

本国カード：カード引きに関係なくプレイ中保持されるその国旗が付けられ、国家色で着色されている各国のカードは、本国カードである。本国カードは、自分の手札から決して引き抜かれることはない。手札の制限の最低数あるいは最大数を決定する場合、数には入れられない。(6.2項)

インパルス：移動順番欄上でのプレイの順番によってプレイヤーのカードプレイの必要を指定されているところは、インパルスである(5.11項)

機動力：1CPは、2海上機動力と交換できる。手番プレイヤーは、1機動力で1個艦隊を港、あるいは港から隣接する海域ゾーンへ移動させる、1個海上戦隊を改装する。または哨戒(同じゾーン内で迎撃する)させることができる。(13項)

中小国：オスマントルコ、スペイン、スウェーデンおよびデンマークは中小国である。

移動順番欄：移動順番欄は、割り込みされないかぎりは国家が自国のインパルスを実施する順番(左から右へ)を表示する地図上の国旗のディスプレイである。移動順番欄の順番において、プレイヤーの実行する大部分の行動が解決される。(5.11項)

マリガン：マリガンとは、ターンの開始時に自分の手札(本国カードを除く)を捨て、1枚少ない数のカードを引いて入れ替える行為である。(4.5項)

中立状態：中立状態とは、いかなる国家とも同盟あるいは戦争状態ではないことである。外交欄上で領事駒が未提携(Unaligned)、友好(Friend)、保護(Aide)、あるいは協力(Partner)状態である国家は、中立状態である。(8.1項)

蹂躞：戦闘において一方の側が完全に除去されることが蹂躞である。(11.6項)

条約締結：そのプロキシー勢力(8.22項)のカードのプレイおよび部隊の移動を可能にし、そしてその公領を味方側(6.16項)とみなすことができる外交欄におけるプレイヤーの欄上の状態。

哨戒：哨戒とは、手番側の艦隊によって迎撃を試みることである。(13.3項)

和平：いずれかのターンの終了時に振られたサイの目が修整後に6以上である場合、ゲームを終了させることができる。(5.8項)

プレイヤー列強勢力：決められたプレイヤーによって指揮される列強勢力——プロキシーによってプレイされる勢力の反対語。

列強勢力：フランス、イギリス、ロシア、オーストリアおよびプロシアは、列強勢力である。(4.3項)

プロキシー勢力：開始時に決められたプレイヤーによって指揮されていない全ての国家。(5.3項)

改装：再編成あるいは新たに建造された海上戦隊は、配置後のインパルスに航海できるようになるためには、1機動力で改装されなければならない。(5.6項、7.7項、13.4項)

再編成欄：再編成欄とは、解決された国外戦争カードあるいはその他のイヴェントから戻ってきた駒が、再購入されるまでの間に置かれる地図上のディスプレイである。(7.7項)

資源：資源とは、特別な使用法を伴う国家の貯蓄である。(16項)

ラウンド：移動順番欄における各々の1回の巡回シジョンは、1ラウンド(5.1項)である。戦闘も、敵の除去によってあるいはその戦闘期間中により多くの損害を生じさせることによって勝者を決定するために、その戦闘の各々の参加者が戦闘のサイを振る1回あるいは2回のラウンド内において解決される(11.3項)。

攻囲戦：要塞に対する攻撃は、攻囲戦である。攻囲戦は、要塞スペース上に国旗マーカーを置くための手段である。(12.2項)

海上戦隊：1枚の単一の長方形の船の駒は、海上戦隊である(2.2項)。同じ海域ゾーンあるいは港内の全てのスタック中の同盟側の海上戦隊は、艦隊あるいは大艦隊に編成される。(13.1、13.2項)

降服：降服したプレイヤー陣営は、中立状態になる(15.4項)。降服を強要されたプロキシー勢力は、征服される(15.42項)。

ターン：各ターンは、プレイヤーが新しい手札を受け取り、移動順番欄の順番のインパルスにおいて自分のカードを交互にプレイする5回の時間区分の1つである。ターンは、最後の国家が1枚のプレイ可能なカードでそのインパルスを実施するまで続けられる。(5項)

ユニット：円形の駒は兵力を表す(2.2項)。歩兵は1ユニット、騎兵は2ユニット、そして砲兵は4ユニットに相当する。指揮官は、消耗、戦闘のサイの目、および戦闘の損害を満たす場合は、ユニットとみなされる。

海域ゾーン：15個の青色の海のエリアは、それぞれが海域ゾーンである。

4. プレイの準備

4.1 ユニット/艦隊

全ての部隊の開始時の位置は、プレイを地図上で開始する場合にはそれぞれの駒の上に、キャンペーンカードにおいて、そしてその国家の個々の配置カード上に表示されている。各々の国家の開始時の駒を、その指示されている開始時の位置に配置し、配置カードをその軍集団の面を上に向けて置き、そして該当する色の地図端に配置カードを配置する。

4.2 管理表

以下のマーカーを管理表上に置くこと：

- ・ ターンマーカーは、ターン欄の1805年のマスに置かれる。
- ・ 各中小勢力の領事駒は、その名称の記されている外交欄のマスに置かれる。
- ・ イギリス、オーストリアおよびロシアの領事駒は、反仏同盟陣営 (Coalition Camp) そしてフランスの領事駒は帝国陣営 (Imperial Camp) に置かれる。
- ・ インパルスマーカーは、地図上の移動順番欄の最初のマス (フランス) に置かれる。
- ・ 各プレイヤーの選んだ1つの国家に対して、資源マーカーは資源欄の“1”のスペースに置かれる。

4.3 列強勢力

2～5人のプレイヤーが、プレイに参加できる。中小国 (5人未満のプレイヤーの場合はプロシアも) は、外交欄上において条約締結によって同盟した列強勢力を指揮するプレイヤーによって運営される。

陣 営 の 決 定： 2人プレイにおいて、両方のプレイヤーが同じ陣営を希望する場合は、指揮を担当する代わりにいくつかのユニットを喪失するかを入札する。落札者は、プレイを開始する前に地図上の好きな場所から入札した数のユニットを取り除く。3人以上のプレイの場合、誰がどの列強をプレイするかをサイコロを振って決定すること。

- ・ 4人以下によるプレイ： プロシアはプロキシー勢力である。プロシア領事駒は未提携状態の欄に置かれる。
- ・ 3人プレイ： 1人はロシアとオーストリアの両方をプレイする； 両方ともプロキシー勢力ではないが、それぞれの手札でプレイされる。
- ・ 2人プレイ： 1人のプレイヤーがイギリス、ロシアおよびオーストリアを各々の別々の手札でプレイする。

4.4 開始時の手札

11枚の色付の本国カードを表を上にしてそれぞれの盤端位置に配置する。他のカードをシャッフルし、そして以下の通りに手札として各々の国家に裏向けで配る：

- 6枚： フランス
4枚： オーストリア、イギリス
3枚： ロシア、プロシア
2枚： オスマントルコ、スペイン
1枚： スウェーデン、デンマーク

残りの全てのカードは札山となり、地図の脇に置かれる。

4.5 マリガン

まず自分の手札を調べる。移動順番欄にの順番に従って、手札を手元に残すか、全て捨て札 (内容に関係無く) にして1枚少ないカードを引き直して新しい手札に交換する。本国カードは、決して捨て札にすることができない。

引く毎に新たに引かれる手札が1枚少なくなる条件で、何度でも繰り返して手札を捨てて引きなおすことができるが、次のプレイヤーがマリガンの実行、不実行の選択を行う前に終了しなければならない。捨て札にされたカードは一番上のカードのみが見える状態で捨て札パイルに表向きに置かれる。

2つ以上の国家を指揮するプレイヤーは、その全てあるいは一部の国の手札をマリガンすることができるが、その手札の内容の確認とマリガンの決定は、移動順番欄の順番の時のみの限定される。例えば、ゲームの開始時にフランス軍プレイヤーはフランスの番に自分のマリガンの決定を行う前までは、スペインの手札を確認することができない。

5. プレイの手順

ゲームは5回以内のそれぞれが2年間を表すターンでプレイされる。各ターンは、カードのインパルスによる複数のラウンドを含む。中間フェイズは、次のターンを準備するため、各ターンの終了時に実施される。

5.1 プレイの順番

5.11 インパルス： 移動順番欄の順番で、それぞれの国家は手番を行い、そして1枚のカードをプレイし、移動順番欄上でインパルスマーカーを1マス右に進める。各プレイヤーが手番を行う番をインパルスと呼ぶ。プレイされるカードは、そのイベントを発生させる、あるいはその国家に対してそのカードにCPを使用させてある活動を行わせることができる。全ての国家は、手札が手元にある限りは自分の予定上のインパルス時にプレイ可能なカードをプレイしなければならない。

[注意： 中立プロキシー本国カードはプレイ不可である。] デンマークの番 (1ラウンド内で最後にプレイされる国家) がプレイされるあるいはパスされた後に、インパルスマーカーは欄の開始位置のフランスへと戻される。この手順は1国のみの国家がプレイされていないカードを持っている状況になるまで続けられる (5.5項)。プレイされたおよび捨て札にされたカードは、地図盤脇の捨て札パイルに表を上にして置かれる。捨て札パイルでは、一番上以外のカードを調べることができない。

5.12 複数カードのプレイ： 手番中の国家は、通常はインパルス中に1枚のカードのみをプレイすることができる。しかしながら、上部に“+”の記号の記されているカードは、自分のインパルス中に他のカードと合わせてそのカードをプレイできることを表示している。そのような複数カードのプレイは、前もって公表されている必要は無く、“+”カードが最初にまたは2枚目のどちらの順番でもプレイすることができる。しかしながら、1つの国家は1回のインパルス中に2枚の“+”カードを決してプレイすることができない (戦闘および対応イベントを除く； 6.14項および11.1項を参照)。同じインパルス中に他のカードの引きおよびプレイを可能にするイベント (例えば聖なる母国ロシア [Holy Mother Russia] のイベント) は、その状況を引き起こした元々のカードのプレイの継続として数えられる。

5.2 割り込みインパルス

1805年の最初のラウンドの後、移動順番欄上の順番は一番プレイ可能なカード (未プレイの本国カードを含めて) を持っている国家によって割り込みされる可能性がある。割り込みマーカーをスタンドに立て、そして割り込み能力を持って

いるプレイヤーの前にそれが失われるまで置いておくこと。未プレイのカードを一番多く持っている国家が複数である場合、割り込みを行うことができない。割り込みを行うことによって連続するインパルスになる場合、国家は割り込みを行うことができない（2ターンに渡る場合も同様である）。割り込みが解決された後、プレイは割り込みを受けた国家へと順番が戻される。プレイ可能なカードを持っていない国家は割り込みを受けることはない（攻囲中でも同様である〔12.2項〕）。17.3項も参照のこと。

5.3 プロキシ勢力カードのプレイおよび赤カード

プロキシ勢力のプレイは、同盟している（そのプレイヤーの外交欄の横欄上のプロキシ勢力の領事駒を条約締結マスに位置させることによって）プレイヤーによって選択される。プロキシ勢力が同盟していない場合、移動順番欄の予定の順番によってプレイの必要が生じたら、プロキシ勢力のカードはプロキシ勢力の手札から無作為に引かれ、カードが赤色ではないかぎりには部隊の生産のみに使用される。中立状態のプロキシ勢力が赤カード（CP値が赤い円で囲まれているカード）を引いた場合、カードをイベントとしてプレイしなければならない。プロキシ勢力は、条約締結状態ではないかぎりには、その本国カードを使用できない。

5.4 パス

プレイ可能なカードを持っていない国家は、その国家が攻囲戦（12.2項）を解決できること以外は、予定の順番のインパルスを行えず、パスしなければならない（そしてインパルスマークは、移動順番欄上の次の国家のマスへと前進される）。

5.5 ラウンドの終了

デンマークの番がプレイされるあるいはパスされた後、移動順番欄上において1回のラウンドが完了し、インパルスマークはフランスのマスへと戻される。いずれかの国家がプレイ可能なカードを1枚持っている唯一の国家である状態でその国家のインパルスの終了時まで、この手順は繰り返され、その終了後にターンは終了する。最後の手番の国家がその最後のインパルスの完了時にカードを手札に残している場合、そのカードは次のターンへと持ち越される（14.31項）。次に5.6項へと進む。

注意： 冬の早期到来（16.2項）によってターンは早く終了する場合もある。

5.6 消耗および海軍建造

消耗： 未支配下の公領スペース内の野戦部隊はここで消耗を被る。生き残った野戦部隊がある場合、その後自国の国旗マークを全ての要塞化されていない未支配の公領スペースに置く（あるいは敵の国旗マークを取り除く）。

海軍建造： 全ての海軍建造マークをその改装面へと裏返す。インパルス中の（あるいは増援フェイズ

での； 14.2項）機動力の消費によって改装マークは取り除かれ、そして海上戦隊は完全戦力で航海準備完了となる。

5.7 征服

征服が発生する可能性がある場合、解決を行う（15.1項）。

5.8 和平工作および勝利

和平工作： 和平工作のサイの目 ≥ 6 である場合、ゲームは終了する。サイコロを振る前に移動順番欄の順において（次のターンの最初に手番を行う列強勢力から始まり）各プレイヤーは、次のターンのその列強勢力の補充カードを1枚減らすことによって、このターンのこれから振られる和平のサイの目に1を加える／または差し引くことができる。フランスが征服あるいは降伏した場合でも、ゲームは終了す

る。次のターンにおいて引くカード数が最低限の数（14.3項）だけである国家は、和平工作のサイの目に修整を加えることができない。

5.81 勝利： 各々の国家によって支配されている重要地点数は、重要地点支配欄上に表示される。国家が重要地点を失うあるいは獲得するに従って、その国家の重要地点マークは状況に応じて欄上を左または右へと動かされる。プレイヤーは、自分自身の列強勢力および自分と同盟している従属国によって獲得された各重要地点毎に1ポイントを獲得する（そして自分の列強勢力および自分との同盟従属国によって失われた各重要地点スペース毎に1ポイントを失う）。各プレイヤーは、各々の生き残っている条約締結状態中小国およびそこが保有している資源毎に1ポイントを得る。最も多いポイントを所有しているプレイヤーが、勝利する（一番多くの重要地点スペースを持っているプレイヤーである必要はない）。同点である場合、移動順番欄の順番が後の方のプレイヤーが勝利する。

例： フランス軍が14ヶ所の重要地点スペースを持っている場合、1ポイントを獲得する（フランスは開始時に13ヶ所の重要地点を持っている）。

5.9 ターン中間フェイズの終了

インパルスマークは次の国旗のスペースへと進められ、ターンは中間フェイズとともに終了する（14項）。割り込みされないかぎり、移動順番欄上の次の国家が次のターンの最初のインパルスを実行する。

6. カード

アクションを行うためには、1枚のカードあるいは複数のカードのプレイが必要である。各カードには、左上にマルが付いた数値であるCPと下部にイベントが記されている。カードはイベントとしてあるいはCPとしてプレイされる。両方として使用することはできない（しかしながら、いくつかのイベントはそのイベントと一緒に使用できるCPを配給する）。*疲弊したヨーロッパ (Europe Exhausted)* カードは、イベントとしてプレイされなければならない。

6.1 イベント

イベントは、カードのプレイおよびそのカードのCPの使用の代わりにイベントとしての使用を宣言することによって発生する。イベントは条約締結状態に関係なく、同盟国に対してプレイすることができる。イベントが通常のプレイルールと矛盾する場合、カードの内容の方が優先される。2つのイベントが互いに矛盾している場合、後からプレイされたカードが優先される。■の記号が付いているイベントは、それ以降引き続きの影響を持つ。これらのイベントには、そのイベントが引き続き継続する結果をプレイヤーに対して表示するために移動順番欄の該当するスペースあるいは影響を被る本国カード上に置かれる■記号の色に対応する3/4インチマークが用意されている。

運営ポイント（CP）

赤カード（中立プロキシの場合プレイされなければならない）

国外戦争カード（茶色の帯）

イベント表示用3/4

インチ駒が用意されていることを示す

イベント

6.11 生産：イベントによって十分な数の部隊が指示通りに配置されなかった場合、別な場所からを取り除き、改めてイベントの分として適切な該当する配置することができる。

6.12 除去：逆にイベントによって要求された損失を満たすために駒が不足している国家は、直ちにいずれかの残っているカード／資源を使用してその分の駒を生産（そして損失）しなければならない。要求された損失を満たすことが不可能な場合、国家は征服された場合と同じように降伏しなければならない(15.42項、参照)。

6.13 国外戦争：国外戦争は、カード上部の茶色の帯によって表示される。国岸戦争に対して駒を必要とするイベントの場合、カードを脇に置いておいてその上に指示された駒を載せておくこと（たとえ既にその国家と戦争状態にあってもである）。これらの駒は戦争が終了するまではプレイに戻ってこない（7.6項）。国外戦争への要求された駒を取り除くことが不可能である場合、国家はその残っているカード／資源から駒を生産するか、降伏しなければならない（15.4項、参照）。

6.14 対応：対応のイベントは、カード上部の青色の帯によって表示され、自分自身の駒の関連度に関係なくどのプレイヤーのどのインパルス中にでもプレイ可能である（他のイベントに対する応酬として手番中の敵のインパルスあるいは戦闘を中断させながら、または通常のインパルス中のプレイとして）。

6.15 戦闘カード：黒い帯上に赤い大砲のあるイベントは、その戦闘に参加しているフォーメーションの国家のみが戦闘において使用できる。戦闘中、何枚の戦闘カードでもイベントとしてプレイすることができる。11.1項を参照のこと。

6.16 外交：いくつかのイベントによって、プロキシ勢力の領事駒は外交欄上において移動される。一度条約締結状態になった場合、領事駒は征服、降伏、あるいはイベントによって指示された場合のみに条約締結状態から離脱することができる。

6.17 消耗：“部隊”に消耗を要求するイベントは、スペース内の各々の適用される国旗マーカー、指揮官およびユニットに対してサイコロを振ることを要求するが、各スペース内において司令官は被る全体の損失を満たすために、どの駒を除去するかを選択することができる。

6.18 1805年にプレイ不可能なカード： “No 1805”の記号を含む緑色の帯のイベントカードは、1805年ターン中にプレイすることができない。C Pの使用に対してのみ使用することができる。

6.2 本国カード

各々の国家は、全てのターンの開始時に所有する特定の本国カードを持っている（イギリスとフランスはそれぞれ2枚持っている）。一度使用されたら、本国カードは次のターンの開始時に再び表向きに戻されるまでは裏返しにされたままにされ、捨て札にはされない。本国カードは決して無作為のカード引き抜きの対象とはならず（たとえ、議会（Parliament）が他の国家に渡されている状態でも）、そして中間フェイズ中の資源または外交欄上の影響の購入には使用できない（14.2-3項）。中立プロキシ勢力はプレイヤーに指揮されるようになるまでは、その本国カードをプレイすることはできない。

6.3 運営ポイント（C P）

イベントとしてカードを使用しない場合、上部の丸付の数字に等しいC Pを使用できる。C Pは以下の使用方法がある：

- ・ 駒／国旗マーカーの生産（7.1-7.41項、7.7項）
- ・ 外交欄上におけるプロキシ勢力領事駒の移動（8.11項）
- ・ 駒の移動（9項および13項）
- ・ 国外戦争終了の試み（7.6項）

C Pは、2つ以上のアクションを実行するために加算あるいは分割することができる。使用できるC P数は前もって制限されていない。C Pは使用された分だけ消費され、そして通常は1つのインパルスから次のインパルスへと蓄積することができない（7.5項、参照）。

6.4 条約締結状態プロキシ勢力インパルス

同盟しているプロキシ勢力のカードは、条約締結しているプレイヤーによって、そのプロキシ勢力の駒の移動／生産としてあるいはイベントとして使用されるかが選択される。条約締結しているプレイヤーは、プロキシ勢力によって割り込みあるいは対応を行うこともできる。

6.5 手札の完全性

カードは、イベントによって指示されていないかぎり、交換、または公表されることはない。

7. 生産

生産は、用意されている駒数によって限定されている。野戦部隊は、生産を行う国家のいずれかの支配下の本国のあるいは提携公領スペースにおいて生産することができる。

7.1 ユニット

1戦力のユニットの生産は、2C Pを消費する。駒は必要に応じて生産、損害の適用あるいは移動のために“交換する”ことによって両替することができる。

7.2 指揮官

指揮官を生産するためには、その司令能力に等しいC Pを消費する。しかしながら、“1807”の表示がされている3人の指揮官は、1807年ターンより前に生産することは不可能である。ベルナドット（Bernadotte）とポニャトフスキー（Poniatowski）は、それぞれに関連するイベントカードのプレイによってのみ登場可能であり、除去された場合は再生産することができない。全て他の指揮官（ナポレオンを含めて）は、再生産が可能である。

7.3 海上戦隊

海上戦隊の生産のためには4C Pを消費する。海上戦隊を生産した国家の本国の港内に次の中間フェイズまで海軍建造マーカーと一緒に配置される。海上戦隊は、以降の中間フェイズ（7.7項）中に改装されるまでは任意に移動あるいは戦闘を行うことができない。

7.4 国旗マーカー

1つのスペース内には、1枚の国旗マーカーのみが占めることができる。国旗マーカーの蹂躞の発生（11.7項）が起こらないかぎり、1つの国旗マーカーの除去／配置には1C Pを消費する。国旗マーカーの配置によって、その公領スペース内の他の国旗マーカーは除去される。公領スペースの本来の所有者は、そこに決して国旗マーカーを配置しない——スペース内の色が、国旗マーカーが存在していなくてもその支配を表示するために使用される。自分の（もしくは同盟の）

本国あるいは提携スペースから敵の国旗マーカーを取り除くことによって、そのスペースの支配は本来の所有者へと戻される（8.22項）。

7.41 配置：未支配のスペースにおける同盟の野戦部隊の存在は、国旗マーカーの配置／除去の妨害にはならない。

- ・野戦部隊は、位置している要塞化されていないスペースに国旗マーカーの配置／除去を行うことができる。
- ・味方側スペース内の軍は、そのスペースに敵の野戦部隊／要塞が含まれていない、あるいは国旗マーカーの配置を迎撃することができる敵の軍に隣接していない場合のみに、隣接するスペースに国旗マーカーの配置／除去を行うことができる。迎撃を行う能力のない隣接状態の軍は、国旗マーカーの配置／除去を妨害することができない。国旗マーカーは、決して湿地あるいは海峡を越えて配置することはできない。

国旗マーカー配置の必要条件是、C Pの消費時の状態によって決定される。野戦部隊を移動させることによって、更なるC Pの消費によって国旗マーカーを置くことができる新たに占められたあるいは新たに隣接された公領スペースが発生する可能性がある。

7.42 要塞：要塞のある重要地点スペースは、攻囲戦によってのみ国旗マーカーを置くことができる（12.3項）。

7.43 二重関連（提携）：4つのオランダの公領スペースおよびヴァンデ（Vendee）（上部赤、下部青）、ハノーヴァー公領（上部赤、下部黒）、およびワルシャワ（上部青、下部黒）は、2つの国家色を含んでいる。下半分の色は、開始時に支配している国家を表示している。上半分に表示されている列強勢力は、支配するためには国旗マーカーを置かなければならない。どちらかの列強勢力がそのスペースを支配している間、その公領スペースにおいて生産を行うことができる。

7.5 プロキシ勢力の生産

中立プロキシ勢力によって保持されているカードは、そのインパルス時において無作為に引かれ、そして赤カード（5.3項）ではないかぎりには駒の生産のためにC Pは使用される。中立プロキシ勢力は、以下の優先順位において可能なかぎり首都において生産を行う：

- ・首都に既に最も優秀な使用可能であり生産されていない指揮官の司令能力の数値を超えていない指揮されていないユニットが位置しているかぎり、ユニットを生産する。
- ・生産可能な最も優秀な使用可能である指揮官が指揮できるよりも多くの指揮されていないユニットが既に首都に位置している場合、最も優秀な使用可能な指揮官を生産する。
- ・ユニット／指揮官が生産不可能な場合のみ、海上戦隊を生産する。

中立プロキシ勢力の首都内のユニットは、必要に応じて各々2 C Pのコストとして海上戦隊あるいは指4

の生産前に再編成中の野戦部隊／海上戦隊を生産する。未消費分のC Pは、首都上に+1 C Pマーカーを置くことによって、後での使用のために記録される。中立プロキシ勢力の首都毎に、最大1枚のそのようなマーカーを置くことができる。

7.6 国外戦争

国家は、自分のインパルス中に1 C Pを消費する毎に1回、国外戦争の終了を試みることができる。戦争のサイの目が

“6以上”である場合、国外戦争は終了し、そして指示されている通りにカードをデッキに戻す、あるいはプレイの外に置く（取り除く）。国外戦争に参加している駒は、再編成ボックスへと送られる。

7.7 再編成と改装

征服、降伏およびイベントによって駒はプレイ中に再編成ボックスへと送られることがある。各々のユニット、指揮官あるいは海上戦隊は、1つの単位で1 C Pの消費によって本国の公領内でプレイに戻ることができる。再編成から戻される海上戦隊は、改装マーカーと一緒に封鎖されていない味方の港内に配置される。任意に航海できるためには、その後のインパルスあるいは中間フェイズ時に1海軍機動力のコストで改装されなければならない。

8. 外交

8.1 外交欄

欄は、1805年の最初のラウンド中には使用されない。その後から各々のプロキシ勢力は、外交欄上の5つの横欄（各列強勢力に対して1つずつ）上に沿ってその領事駒をC Pの使用および／あるいはイベントによって動かされることによって、影響を受ける。未提携関係の縦欄は、全ての勢力の横欄の一部とみなされる。全ての領事駒の移動は、1つのマスから隣のマスへと横方向に行われる。横欄から横欄へと移動するためには、領事駒を現行の横欄上に沿って未提携関係の縦欄へと移動させなければならない。その後、他の横欄へと自由に上下に移動することができる（C Pの消費は行われない）。C Pによって（イベントの代わりに）領事駒をシフトさせるためのコストは、進入するマスの数字に等しい。

1 C Pの消費で領事駒を+1の面へと裏返す、あるいは通常の面へと戻すことができる。+1の領事駒は通常よりも1少ないC Pで右へ、そして通常よりも1多いC Pで左へ移動される。領事駒は、新しいマスに進入する場合または表返すために1 C Pが支払われた場合、通常の面へと戻される。+1の領事駒は、未提携関係の縦欄上に自由に上下移動することはできない。横欄を変更するためには、通常の領事駒の面に戻されていなければならない。

マイナスの影響：指揮していない列強勢力の横欄上では、C P／イベントを使用して領事駒を左側のみにシフトさせること（あるいは+1面の領事駒をその通常の面に戻すこと）ができる。

プラスの影響：全ての国家は、イベントによっていずれかの列強勢力の横欄上において、領事駒を右側へとシフトさせることができる；しかしながら、C Pの消費ではC Pを消費した列強勢力に属する横欄上においてのみ、外交欄上で領事駒を右側にシフトさせること（あるいは領事駒の+1の面へと裏返すこと）しかできない。

例：オーストリアは、イギリスの横欄上でオスマントルコの領事駒をC Pの使用によって右側へと移動させることはできない。

8.2 同盟状態

同盟の獲得：プロキシ勢力に属する領事マーカーが外交欄の自国の条約締結ボックス内に進んだ場合、そ

のプロキシ勢力は同盟状態となる。同盟の支配する公領スペースは、消耗および移動に関して味方側とみなされる。プレイヤーは同盟のプロキシ勢力のカードを、そのインパルス中に駒を生産／移動させるために使用することができる。軍集団 (9.7項)あるいは大艦隊 (13.22項)、または同盟している中小国の駒を含んでいる軍／艦隊を指揮していることのみによって、自分のプロキシ勢力の駒を自分自身のカードを使用して移動させることができる。

条 約 の 破 棄 : 領事駒が条約締結状態に一度入った場合、征服、降服あるいは条約を破棄させるイベントによってのみそのスペースから離れる。

8.21 同 盟 状 態 の 喪 失 : いくつかのイベントによって同盟状態は終了させられる。条約締結状態が破棄された場合、その時点でインパルスが実行されているのと同様に、どの国家でもイベントあるいはCP消費をプレイすることによってその条約締結状態を修復するためにのみに直ちに対応することができる。そのように行うことが不可能あるいは行う意思が無い場合、プロキシ勢力の手札は同数の新たに引かれたカードと入れ替えられ、中立プロキシ勢力としてプレイされるようになる。一度この対応インパルスの機会が過ぎてしまった後、自分の国家の外部の全ての新たに中立になった部隊は、他の国家の部隊が中立勢力の本国公領スペース内にあるのと同様に再編成ボックスに送られる。新たに中立になった提携スペースは、その現行の所有者によって支配される。

8.22 同 盟 に 対 す る 制 限 : フランスとイギリスは、決して同盟できない。同盟している部隊に対して攻撃を行うあるいは同盟国の本国の提携または支配下の公領スペースに自分自身の国旗マーカーを置くことはできない。しかしながら、同盟している部隊は公領スペースの本来の所有者が同盟国である場合、その同盟国にスペースの支配を取り戻させるために、敵の国旗マーカーを取り除くことができる。自分が指揮している他方の国家に対して宣戦布告を決して行うことができない。

8.23 勝 利 の 帰 結 : ゲーム終了時に外交欄の自分の横欄上に領事駒を置いている全ての従属国の重要地点スペースに対する権利を得る。CPの消費あるいはイベント (8.12項)によって外交欄の自分自身の横欄から領事駒を外すようにシフトさせることはできない。

8.3 陣 営

陣営とは、拘束力のある友好関係である。帝国側陣営 (フランスおよびその同盟である中小国スペイン) は、イギリス、オーストリアおよびロシアによる反仏同盟陣営と戦争状態を開始する。プロシア、スウェーデン、オスマントルコおよびデンマークは、その中立状態が変化する。これらのプロキシ勢力国家は、外交欄上での条約締結状態の獲得／破棄によっていずれかの陣営に加入／脱退をする。同じ陣営内の国家は、同盟状態であるが同じ陣営内の仲間を妨害するイベントをプレイすることができる。中間フェイズ中に加入する側の許可を得ることによっていずれかの陣営に自由に加入することができるが、征服されるあるいは自分自身が降服しないかぎり、中立状態になることはできない (14.1項)。プレイヤーは、両方の陣営のメンバーを同時に指揮することはできない。

8.31 特 典 : 陣営による特典は以下の通り :

- ・ 多国籍による軍集団 (9.7項)および大艦隊 (13.2項)

- ・ 移動および消耗に対して同盟国の公領スペースは味方側とみなす
- ・ オスマントルコが反仏同盟のメンバーの従属国であるかぎり、トルコ戦争カードは反仏同盟陣営のメンバーに対して使用することができない。

8.32 プ ロ キ シ ー 勢 力 : 列強勢力がその領事駒を保持している攻撃を受けた従属国は、その領事駒を条約締結状態ボックスへと進める。未締結状態である (あるいは領事駒を取り入れている列強勢力が侵略側である、あるいは侵略側と同盟している) 場合、プロキシ勢力は侵略側と敵対している最も少ない重要地点スペースを持っているプレイヤーによって指揮されるが、プロキシ勢力はそのプレイヤーの承諾なしにはその陣営に加入したり、条約締結状態を得ることは無い。指揮を仮に引き受けられている時に侵略を受けている国家が未提携状態である場合、条約締結状態を受け入れないかぎりプレイヤーはプロキシ勢力の重要地点の喪失に対して責任を負わなくてもよい。プロキシ勢力の指揮は、それ以降は従属関係を結んだプレイヤー (侵略側を除いて) によって仮に実施することができる。そのように実行するためには、条約締結状態を受け入れ、プロキシ勢力の残っている手札を無作為に入れ替えること。

8.33 戦 争 の 勃 発 : プレイヤー列強勢力は、宣戦布告によってのみ中立の列強勢力を攻撃できる。中立プロキシ勢力は攻撃を行うことができない ; 最初にプレイヤーと同盟状態にならない限り——その時点でそのプレイヤーの陣営に加入し、そして中立状態を捨てる。宣戦布告は中小国を侵略するため、あるいは侵略される中小国に対して必要ではない。他の国家の公領スペースに国旗マーカーを置かせる *教皇大勅書 (Papal Bull)* のようなイベントは、戦争を発生させることはない。

8.34 宣 戦 布 告 : 宣戦は中間フェイズ (14.1項)あるいはインパルス中に行われる。インパルス中の宣戦のためには、7CPを消費する。陣営の変更を行うためには、加入する陣営内の全てのプレイヤーの許可が必要である。

反 一 同 盟 状 態 : 反同盟側の公領スペース内において宣戦布告を行っている国家の野戦部隊は消耗を被り、消耗から生き残ったものは再編成される。反一同盟状態の公領スペース内の非一宣戦布告の野戦部隊も消耗を被るが、消耗からの生き残りは単独である場合はスペースに国旗マーカーを置くこと、あるいは再編成を選択することができる。全ての必要な再編成の手順後に、新たな宣戦布告によって敵対する野戦部隊が互いに1つのスペースを占めている場合、宣戦布告側が回避に成功しないかぎり、戦闘しなければならない。宣戦布告側は回避しないかぎり、そのスペースによる地形効果 (11.22項)の通常の特典を得る。

8.35 中 立 国 と の 戦 争 : 中立状態の列強勢力は、自動的にいずれかの陣営 (8.32項)のメンバーと同盟関係にならない他の中立国家と戦争状態である場合のみ、2つの陣営が戦争中でもどちらにも味方しないことができる。

8.4 国外戦争と従属国

自分自身の陣営の従属国に対する国外戦争イベントは適用されることは無く、また自分の陣営が現在戦争中である国家と従属関係を結ぶことはできない。

8.5 プロシアの中立性

プロシアは、1805年ターンの最初のラウンド中は陣営に加わることはできない。そのラウンド中、プロシア軍部隊

はプロシアから外へ出ることができない。プロシアの公領スペースが侵略された場合、プロシアはその侵略側および侵略側陣営全てのメンバーと戦争状態になる——それによって、強制的なプロシアの中立性の制限が解除される。

8.6 交渉

自由に取りを行うことができるが、そのような交渉は公でなければならない、プレイを遅らせるようなものであってはならない。約束を破ることに對して、何もペナルティーはない。イベントによって指示されていないかぎり、カードは交換または公表されることは無い。

9. 移動

9.1 概要

駒は、CPを消費して移動する。指揮官は単独または軍として他のユニットを伴っている場合でも、各々のスペースに入る毎に1CPを消費する(しかし、9.6項も参照のこと)。移動できる軍は、指揮官とその指揮官の司令能力までの数の指揮官自身の国籍の(および/あるいは中小同盟国の)ユニット/指揮官から構成される。中小国指揮官は、それ自身のユニット/指揮官だけしか率いることができない。指揮官のいない野戦部隊はCP毎に1スペース移動できる。しかしながら、消費は決して同時ではなく駒単位で行われるので、軍に編成されていない駒は、同時に戦闘に参加することができない。6および8戦力のユニットは、適切な指揮官がいないかぎりは移動することができない。

例：6CPの消費によって1個軍を3スペース(3CP)、1個の4戦力ユニット駒を1スペース(1CP)、および単独の指揮官1人を2スペース(2CP)移動させられる。

9.2 スタック

1つのスペース内を占めることができる、または防御できる野戦部隊の数には制限が無い。しかしながら、1個の軍はその指揮官の司令能力が許容する数までのユニットのみでしか移動および攻撃を行うことができない。

9.3 進入

スペースは、隣接するスペースからだけ進入できる。

9.4 消耗

いくつかの移動は消耗を引き起こし、各々の適用されるユニット/指揮官に対してサイコロを振ることを強要させる。各々の“6”のサイの目が出ることに對して、司令官の選択で1個のユニットが失われる。複数の消耗の条件が適用される場合、損失を取り除く前に部隊全体に對して各々の条件を解決する。消耗による損失は、イベントによってそのような指示されていないかぎりは、戦闘の損失とみなされない。

9.41 峠道 / 湿地：点線によって表示されている線は、湿地(青色)あるいは峠道(黒色)である。湿地/峠道を通して敵のスペースに進入する場合、消耗を被る。

9.42 強行軍：1回のインパルス中に5番目あるいはそれ以上のスペースに進入した場合、野戦部隊は消耗を被る。野戦部隊は単独でおよび/あるいは同じまたは異なる軍の一部として移動することができるが、5スペース以上移動した各々のユニット/指揮官に對して消耗は適用される。

9.43 待ち伏せ：未支配のスペースから敵のスペースに進入する場合、消耗が発生する。

9.44 退却：敵側スペース内への退却、海峡を越える退却、あるいは強襲上陸の失敗による海上への退却は、消耗を発生させる。味方側スペースへの退却である場合、峠道または湿地を通過する退却自体は消耗を生じさせないことに注意。

9.45 フランス軍：ロシア、スペインあるいはトルコの本国スペース内ではないかぎり、フランスの消耗損害は半減される。それ故に多国籍の部隊がそれらのスペース外で消耗を受ける場合、フランスの消耗とは別にサイコロが振られなければならない。

9.5 制限

移動には、以下の禁止事項がある：

9.51 野戦部隊：敵が回避(10.2項)に成功しないかぎり、敵野戦部隊のスペースに進入した場合は戦闘を行うために停止しなければならない。戦闘が蹂躪(11.6項)にならないかぎり、戦闘中の野戦部隊はそのインパルス中に更に移動することができない。

9.52 要塞：攻囲戦蹂躪(12.22項)を除いて、敵要塞スペースに進入した場合は、その野戦部隊は移動を終了しなければならない。

9.53 海峡：海峡を通るスペースへの結線は、青い点線である。敵の艦隊がその海域ゾーンあるいは港内に存在する場合、海峡を超えて移動、退却、迎撃、回避および国旗マーカーの設置/撤去は禁止である。

9.54 中立国：たとえその公領スペースが自分の従属国であっても、その中立状態を取り去ること無しには(既に降服していないかぎり)、中立の公領スペース内に駒を進入させることはできない。

9.6 幕僚

指揮官は味方の指揮官の存在するスペースに進入できるが、同じスペース内で停止する場合、1人は“司令官”として指名されなければならない。その他は司令官の軍を構成するユニットとみなされ、裏面へと裏返される。司令官が現在位置しているスペースから離れた場合、あるいは司令官の軍集団内の他の軍を率いている場合、指揮官の状態に戻される。

9.7 軍集団

軍集団の編成：同じスペース内の同じ陣営に属する2個以上の軍は、軍集団である。1人の指揮官が、司令官とされる。司令官は自国の配置カードの軍集団編成ボックスの司令官のスペースに置かれ、彼の軍集団の残りはカード上に置かれる。司令官の立像駒は、軍集団全体の存在を表すために地図上に置かれる。プレイ中に2個以上の軍集団を編成している1つの国家は、地図上に印刷されている軍集団編成ボックスを利用できる。従属している軍の司令官は、軍集団編成ボックス内では表を上にして置かれる。その他の指揮官は、その裏面の“ユニット”の面へと裏返される。

味方側の軍の通過：インパルスの途中で1つの軍が他の軍のスペースを通過している時に、軍集団にまとめる必要は無いが、合流させることはできる。そのような場合、そのインパルスに移動を継続する現在移動中の軍に合流する元から居た方の軍に對して、追加のCPを使用しなければならない。

多国籍の軍集団：多国籍の軍集団について司令官が決められない場合、最も多くのユニットを所有する

プレイヤーが決定する（あるいは同数の場合、現在手番中のプレイヤー）。その指揮官は、軍集団に司令官になる資格のある新しい指揮官が参加するか、全ての参加しているプレイヤーが新たな司令官を選ぶことにその新指揮官のインパルス中に同意するまで、司令官として存続する。国旗マーカーを置く際に、軍集団の場合は、その司令官の国籍マーカーのみを置くことができる。

軍集団のCPコスト：司令能力に関係なく、軍集団は移動を行うそれぞれの軍に対して別々のCPを消費する。軍集団は、その複数の軍司令官が率いている軍に含まれているだけの数のユニットを移動させることができる。指揮官はその指揮官自身が軍を率いることができ、また他の指揮官の軍の従属ユニットとなることができることに注意。一般的な考え方としては、複数の指揮官が同じスペース内に存在する場合、各々の次席指揮官は、司令官が司令能力を超過してしまい、そして次席指揮官が自分自身の司令能力を使用して他の軍として別のユニットを移動させる必要が生じるまで、司令官の軍の中でユニットとして扱うべきである。

例：ナポレオン（司令能力：8）およびミュラ（4）は、軍集団として彼ら自身合計して12ユニットを移動させることができる。進入する各々のスペース毎に、2CPを消費する（各軍に対して、1CP）。

9.71 軍集団の移動：軍集団は、その司令官のインパルス中に移動する。軍集団の全てあるいは一部の軍は、司令官のCP消費によって移動される場合、一緒に移動することができる。移動する軍毎に全てのスペース毎の進入コストは、1CPである。軍集団はその進路上に自由に野戦部隊を置き去りにすることができ、そして／あるいはその軍の司令能力の制限内で野戦部隊を集めることができる。

9.72 軍集団の解散：その司令官に不服がある場合、列強勢力の野戦部隊は自分自身のインパルス中にある軍集団を離脱することができる。

9.73 戦闘への参加：防御側が回避しないかぎり、敵野戦部隊のスペースへの進入によって戦闘が発生する。戦闘は、別のCP消費によって同じスペース内に別の野戦部隊が移動してくるまで遅らせることができない——例え同じスペースから出発する別に移動してきた野戦部隊の場合でもある。軍集団として同時に移動した場合（あるいは複数の迎撃によって）のみ、同じ指揮官の司令能力を越えて複数の野戦部隊と一緒に戦闘に参加できる。

10. 迎撃と回避

10.1 迎撃

概要：非手番側の軍あるいは軍集団は、敵の野戦部隊が既に迎撃スペースを占めていない場合、隣接スペースに進入する敵部隊（イベントあるいは生産による登場も含めて）の移動を迎撃するために、1スペースの前進を試みることができる。成功した場合、攻撃側として手番プレイヤーに対して戦闘が行われる。

複数の迎撃：1個の軍は、試みに失敗するまたは蹂躪にならなかった戦闘を戦うまで各インパルス中に何度でも迎撃を試みることができる。そしてその状況に応じて表示される（マーカーが置かれる）。結果に関係なく他の軍も同じスペースに対して迎撃を試みることができる。1つのスペースに対する全ての成功した迎撃の試みが解決された後、戦闘は敵対する野戦部隊の間で発生する。

迎撃に対する制限：回避、退却、および迎撃を迎撃することはできない。指揮官の司令能力によってユニットは指揮されていないユニットは、迎撃できない。

10.11 解決：一度解決された後、迎撃側は迎撃の結果を取り消すことができない。迎撃はサイコロを2個振って、9以上の場合に成功する。修整後のサイコロの目が9未満である場合、失敗する。失敗した迎撃の試みに対して、決して消耗は要求されない。

迎撃に対する修整：サイコロの目は以下の通りに修整される：

- +1 味方側スペースへと迎撃を行う場合
- 1 未支配下のスペースから迎撃を行う場合
- +? 迎撃を行なう指揮官の戦闘能力値
- 1 迎撃が湿地、峠道あるいは海峡を通過して行なわれる場合

10.12 迎撃が成功した場合：迎撃側の軍／軍集団は目的の公領スペースに進入（必要な場合は消耗を行う）し、同じスペースへの全ての他の迎撃が解決された後に続いて戦闘が発生する。

10.13 軍集団と戦闘：軍集団が迎撃を試みる場合、その軍集団内の迎撃を試みる全ての部隊の公表が行われた後、司令官の戦闘能力値のみが使用される。成功した場合、後方に残されるいずれかの軍／軍集団はそれ自身の単独の迎撃能力を持つ。しかしながら、軍集団は一体となって迎撃すること、および単独の軍を分遣するまたはそれ自身の司令能力下でより小規模な軍集団として迎撃を試みることができる。しかしながら、スペース内のいずれかの迎撃の試みが一度失敗した後は、そのスペース内の全ての残っている野戦部隊はその迎撃能力を喪失してしまう。

10.2 回避

非手番側の部隊は、敵が進入してきたスペース以外の隣接しているスペースへと退避することによって戦闘を回避することができる。軍集団の全ては、一度に回避を試みなければならない。回避を行う指揮官の指揮下ではないユニットは、各々の駒に対して別々に（そして同時に）チェックを行う。海域ゾーンへあるいは敵フォーメーションの含まれているスペースへの回避は、決まて行うことができない。敵スペース内へあるいは海峡を通して回避する場合、消耗を被る。

サイコロを2個振り、以下の修整を加えた後で9以上である場合、回避に成功する：

- +1 味方側スペースへの回避
- 1 未支配のスペースからの回避
- +? 回避を行う指揮官の戦闘能力値
- 1 湿地、峠道あるいは海峡を通して回避する場合

修整後のサイコロの目が9未満である場合、回避は失敗である；回避側は移動できず、ある場合は地形によるサイコロの追加（11.22項）は失われ、手番側の部隊が最初の戦闘ラウンドに戦闘のサイコロを得る。

10.3 迎撃に対する制限

軍はそのインパルス中に既に迎撃の試みに失敗していない、あるいは蹂躪の結果を除く戦闘に参加していない場合のみ、迎撃を試みることができる。

10.4 追撃

必要な量のC Pを与えることによって、手番側の部隊は隣接スペースへと回避を行った部隊を追撃するか、別な方向に移動することができる。回避した部隊のスペースに進入した場合、その回避側部隊は再び回避を試みることができる。

10.5 手順

回避／迎撃を試みる野戦部隊は、その回避／迎撃の試みを受ける移動が被る消耗の解決が行われる前に、回避／迎撃の試みを行わなければならない。その他には回避と迎撃の試みには要求される手順はない； 他の試みを宣言する前に、1つの試みの結果を判定することができる。

10.6 国旗マーカーの配置に対する迎撃

敵の軍に隣接した状態でイベントによって国旗マーカー（野戦部隊を伴わずに）が置かれた場合、その軍は迎撃の試みのサイを振ることができ、そして成功した場合は国旗マーカーは直ちに除去される。

11. 戦闘

11.1 戦闘イベント

戦闘イベントは、その戦闘のスペース内の全ての国家によって実施される。戦闘イベントは、サイコロを振る前に移動順番欄の順番に従って、手番中プレイヤーを最初としてプレイされる。手番中プレイヤーは、次のプレイヤーが戦闘イベントをプレイするかどうかを公表する前に、自分の使用する戦闘イベントの全てをプレイしなければならない。戦闘イベントは特に明記されていないかぎりには、戦闘の1ラウンド中のみに効力を持つ。“対応”イベント（6.14項）もまた戦闘に影響を与えるが、“戦闘”イベントとは異なる。

11.2 戦闘のサイの目

戦闘は、サイコロを振ることによって解決される。各プレイヤーの振るサイコロの数は、以下の通りである：

- ・ 混乱していないユニット毎に1個（司令官を除く指揮官も含める）
- ・ +／－ 戦闘イベントカードに記載されている数のサイコロ
- ・ + ユニットのボーナス（11.21項）
- ・ + 司令能力の戦闘能力値（未混乱の場合）
- ・ +？ 最初のラウンド中、防御側の地形ボーナス（11.22項）
- ・ +1 最初のラウンド中に失敗した敵の回避の試みの回数毎に（10.2項）

11.21 ユニットのボーナス：フランス軍は戦闘のサイコロの数を2個増やす。全ての他の列強勢力は戦闘のサイコロの数を1個増やせるが、どこかの国の列強勢力が参加しているかに関係なく1個である。中小国勢力ユニットが少なくとも50%含まれている場合、ボーナスは得られない。

11.22 地形：全ての地形ボーナスは、戦闘開始前にスペースが味方側の支配下であることが条件である。回避に失敗した軍あるいは軍集団は、地形ボーナスを受け取ることができない（10.2項）。迎撃を行なう軍は、先に迎撃スペースに到達し地形ボーナスを得るが、手番プレイヤーがそのスペースに進入するための消耗に対するサイコロを振る前に送らなければならない。

- ・ 荒地：手番側の野戦部隊がこのインパルス中に荒地（茶色のライン）を通して目的の公領スペースに進入した場合、防御側は戦闘の最初のラウンド時に戦闘のサイコロを1個増加させる。

- ・ 峠道：手番側の野戦部隊がこのインパルス中に峠道（黒色の破線）を通して目的の公領スペースに進入した場合、防御側は戦闘の最初のラウンド時に戦闘のサイコロを2個増加させる。
- ・ 湿地：手番側の野戦部隊がこのインパルス中に湿地（青色の破線）を通して目的の公領スペースに進入した場合、防御側は戦闘の最初のラウンド時に戦闘のサイコロを3個増加させる。
- ・ 海峡：その海域ゾーン内あるいは港に敵艦隊が存在していない場合は、野戦部隊は海峡（青色の点線）を通ることができる。進入したスペースが敵支配下である場合、そこは海上強襲上陸として解決される（13.7項）。

11.3 解決

戦闘のサイの目の解決：損害は同時に適用される。各々の“6”のサイの目の結果は、直ちに敵の1個ユニットを全滅させることを示す。各々の“5”のサイの目の結果は、この戦闘中に1個ユニットを混乱させることを示す。全滅の結果は、全ての命中を適用するために十分なユニット／指揮官がない場合、混乱よりも優先される。陣営サイの目マーカーを戦場チャート上の損害ディスプレイ上で動かすことによって、損害を記録する。

損害の配分：ユニット（指揮官を除く）の損害は、国家に対して均等に配分する。多国籍の野戦部隊の司令官は、どの国家が半端分の全滅を適用されるかを決定する。

勝者の決定：一方の側の全てのユニット／指揮官は全滅によって除去され、他方が残っている場合、全て除去された側は戦闘に敗北する。その他の場合、各々の側の全滅と混乱の数を合計する。損害の多い側が退却する。同数である場合、残っている未混乱の部隊で第2ラウンドを戦う。第2ラウンド終了時に同数である場合、手番側の部隊は進入してきたスペースへと退却する。イベントによって強制されないかぎりには、戦闘は決して第2ラウンドを越えることはない。

混乱の結果：次のラウンドに戦わなければならない持っているユニット数より多くの混乱の結果を被っている戦闘部隊は、その指揮官、イベント、および／あるいは国家によるユニットのボーナスによって未だに戦闘のサイコロを得ることができるが、超過した分の結果はこれらのボーナスから差し引かれる。

11.4 退却

勝者は戦闘の行われたスペースに残る。敗者側は、可能ならば隣接する味方側の公領スペースへと退却する。味方あるいは未支配のスペースに退却できない防御側は、敵野戦部隊／要塞が含まれていない隣接スペースへと退却できるが、消耗を被る。敵側が戦闘のために進入してきたスペースあるいは海上へと退却することはできない。手番側プレイヤーは、戦闘スペースに進入した時のスペースへと退却しなければならない。退却を行う迎撃側は、先に戦場スペースに到着しているという理由で、進入してきたスペースへと退却を行う必要はない。退却不可能な野戦部隊は除去され、蹂躞を生じさせる（11.6項）。ある種の退却は、消耗を被る（9.44項）。

11.5 潰走

自分の被った損害より少なくとも3多い損害数（全滅＋混乱）を与えた勝者（損害の発生したラウンドに関係なく）は、潰走の結果を与える。潰走した側の全ての混乱ユニットは、除去される。

11.6 蹂躪

一方の側の全てのユニット／指揮官が全て除去された場合——たとえそれが退却の不可あるいは退却中に被った消耗によるものでも——蹂躪が発生する。手番側の蹂躪部隊は、戦場のスペースが要塞（9.52項）ではないかぎり、残っているC Pで移動を続けることができる。

11.7 国旗マーカー配置蹂躪

戦闘による損害が勝者側部隊を超過している場合、勝者はそこが要塞ではないかぎり、戦場スペースに自由に国旗マーカー1枚を配置（あるいは場合によっては除去）することができる。

12. 要塞

12.1 概要

要塞は戦闘に影響を与えないが、支配、退却、移動および海上戦闘に影響を与える。野戦部隊は、要塞内部に入ることができない。敵の野戦部隊の存在に関係なく、要塞はその公領スペースを支配する。要塞に国旗マーカーを置くためには、その要塞を攻囲戦によって占領しなければならない。

12.2 攻囲戦

手番中の攻囲側は、要塞スペース内に敵野戦部隊が存在せずそしてそのインパルス中にそこで既に蹂躪が発生させなかった戦闘に参加していない場合、攻囲戦を解決できる。攻囲戦は割り込みではないインパルス中にC Pの消費無しで解決することができる。これは、攻囲側がカードを持っていないので“パスを選択しているためにインパルスが無い間であっても行うことができる。要塞は、インパルス毎に1回だけ攻囲戦を受け（しかしながら、その攻囲戦は複数のラウンドに及ぶ可能性がある）、そして1個の軍によってのみ行われる。攻囲戦は戦闘と同様であるが（イベントカードのプレイを含めて）、重要な違いがある。攻囲側部隊は、攻囲戦が蹂躪（“6”の結果を要塞の戦力より多く与える、または要塞の戦力数より少ないラウンド数で解決する）ではないかぎり、攻囲戦に勝利したスペースからインパルス中にそれ以上移動することができない。

12.3 攻囲戦の解決

要塞は、その戦力に等しい数のサイコロを振る。要塞の戦力は、決して変化しない（ジブラルタルは4戦力、その他全ては2戦力）。1回のインパルス中に要塞の戦力以上の“6”の結果を被った場合のみ、要塞は陥落する。“5”の結果は要塞に対して効果を与えない。ラウンド中に攻囲側は、被った損害（“5”の目および“6”の目）より多くの損害を与える（“6”の目）場合、残りの未混乱の部隊で直ちに未だ抵抗中の要塞を再び攻撃することができる。攻囲側部隊は退却あるいは潰走しない。陥落した要塞はC Pの消費無しで国旗マーカーが置かれ、そして新しい所有者のための要塞として機能する。

12.4 移動への影響

敵要塞スペースへの退却は禁止である。敵要塞スペースからの全ての形態の移動、退却、迎撃および回避は隣接する味方側のあるいは未支配のスペースに対して行われなければならない。

13. 海軍行動

海上戦隊駒は、機動力を消費して移動する。1C Pによって2個機動力を購入することができる。

13.1 艦隊

1つの艦隊は、同じ海域ゾーンあるいは港内の同じ列強勢力およびその中小同盟国の全ての海上戦隊から構成される。港から海域ゾーンへの移動は——あるいはその逆も——ある海域ゾーンから隣接ゾーンに移動するのと同様に1機動力を消費する。艦隊の移動に伴って、海上戦隊を置き去りにする、あるいは拾い上げることができる。ある艦隊から分離された海上戦隊は、別の艦隊になる。新たに構成された艦隊は、それ自身の機動力の消費によって移動する。

13.2 大艦隊

大艦隊の編成：大艦隊とは、スタックの一番上にある海上戦隊によって指揮される複数列強勢力から構成される連合艦隊のスタックである。司令官については全員の意見が一致しない場合、2つの艦隊内で最も多くの戦闘サイコロを寄与する列強勢力が指揮する。大艦隊を指揮する海上戦隊は、軍集団の司令官と同様に移動を行うあるいは行わない場合でも、指揮を執ろうとする国家のインパルス中のみに変更できる。

大艦隊の移動：大艦隊は、連合している部隊と同様に移動および迎撃を行なう——軍集団が各々の軍に対してそれぞれのC Pを消費するのと同様に、参加している各々の艦隊に対してそれぞれの機動力を消費する（9.7項）。艦隊はそれ自身のインパルス中に大艦隊を離脱することができ、そして／あるいはその海域ゾーン内に別のスタックを編成することによって同じ海域ゾーン内において同盟側艦隊の存在に関係なく、哨戒、迎撃および戦闘を実行できる。

13.21 大艦隊のスタック：2個以上の同盟している国家の海上戦隊によって編成されている艦隊は、手番の国家のインパルス中にその国家を指揮海上戦隊として一番上に置くことによって移動させることができる。しかしながら、その艦隊の全ての海上戦隊は指揮海上戦隊の戦力が艦隊の残りの戦隊よりも低い場合、指揮海上戦隊の戦闘力および迎撃力を使用しなければならない。逆に、手番中の国家の海上戦隊は、別々のスタックになることによって例えば同じ海域ゾーン内であっても、非手番の海上戦隊と独立して行動することができる。異なる国家のみが同じ海域ゾーン内で別々のスタック状態を維持することができる。その海域ゾーン内で哨戒を行う敵の艦隊は、両方のスタックの発見を試みなければならない（合計1機動力の消費によって2回の哨戒のサイコロを振る）、そして両方とも発見した場合は1つの戦闘としてそれらと交戦する。1つのスタックのみを発見した場合、他方は無視してそのスタックと戦う。

13.3 海上迎撃および回避

迎撃：艦隊は敵の艦隊を通過して移動する、または同じ海域ゾーン内に同時に存在できる。迎撃は、艦隊がその海域ゾーンおよび／あるいはその海域ゾーン内の港に進入する毎に（そしてその海域ゾーン内に既に存在する味方艦隊と合流する前に）、非手番側の艦隊によって試みることができる。非手番側艦隊が最初に迎撃の機会を与えられる。それが失敗したあるいは実行されなかった場合、手番側艦隊はその海域ゾーン内に既に存在する艦隊と合流し、そして哨戒（迎撃を試みる）を行うために機動力を消費することができる。迎撃に成功するためには、サイコロを2個振り、修整後のサイの目が9以上である必要がある。哨戒に失敗する毎に、次の哨戒あるいは別なところへの移動のために別の機動力を消費して手番プレイヤーは継続することができる。

13.31 回避：迎撃された艦隊はサイコロを2個振り、修整後のサイの目が9以上である場合に回避することができる。非手番側の回避側は同じ海域ゾーンにとどまり、そして哨戒によって再び迎撃を受けることもある。回避を行った封

鎖を受けている艦隊は、出港した港へと戻される。手番中の回避を行った艦隊は、別の移動力を使用して新しい海域ゾーンへと移動を継続できる（港から出港していないかぎり）。回避の試みの失敗によって、迎撃側の艦隊は戦闘の最初のラウンド時に1追加戦闘サイコロを得る。

13.32 港：港内の艦隊は、迎撃（例外：13.8項）あるいは回避を行うことができない。

13.33 解決：迎撃／回避の試みは、サイコロを2個振ることによって解決される；合計は以下の通りに修整される：

+2 艦隊の過半数がイギリス軍である場合

+1 艦隊の過半数がフランス軍である場合

+1 封鎖を実施中である場合*

* 海域ゾーンを支配している艦隊は、その海域ゾーン内の全ての港を封鎖する。

13.4 海上戦闘

手順：回避されなかった迎撃を受けている艦隊は、戦闘を交える。海上戦闘は陸上戦闘と同様に実施されるが、潰走は発生しない。戦闘カードは、海上戦闘に対して使用できることが特記されていないなければならない。各々の側は、以下の数量の戦闘サイコロを振る：

- ・ 各イギリス海上戦隊毎にサイコロ3個
- ・ 各フランス、デンマークあるいはスウェーデン海上戦隊毎にサイコロ2個
- ・ 各ロシア、トルコあるいはスペイン海上戦隊毎にサイコロ1個
- ・ 各々“5”の結果を被ったことによって混乱した艦隊は、以降のラウンドにおいてサイコロを1個ずつ減らされる。
- ・ 各々改装の必要な海上戦隊は、サイコロが1個減る

13.41 戦闘の終了後：手番側の艦隊が勝利した場合、移動を続けることができる。敗北した艦隊は、最も近い味方の港（敗者側は同じ距離の港がある場合は、どちらが最も近いかを決定する）に置かれ、そのインパルス中はそこに留まる。港から出港して敗北した艦隊は、その港へと戻らなければならない。港へ入港して敗北した艦隊は、他の港へと退却しなければならない。

13.5 港内戦闘

敵港に進入する艦隊は、海上戦闘が行われる前に沿岸砲台からの砲撃を受ける。港においてはサイコロを2個（要塞の場合は4個）振り、そして損害を適用する。生き残った手番側の海上戦隊（混乱分の結果の分のサイコロをマイナスして）は、その港内の海上戦隊との交戦に加えて、沿岸砲台から更に別のラウンドの砲撃を受ける——先の沿岸砲台の結果を海上戦闘の結果に加えて、1つの結合したラウンドとして勝者を決定する。同数である場合、第2ラウンドが戦われ、港は防御側艦隊の射撃に沿岸砲台の砲撃の新たなラウンドを加えることができる。港側が海上戦闘に敗れた場合、防御側艦隊（建造中の全ての海上戦隊も含めて）は除去され、勝利した手番側艦隊はその港の外へと戻り、そこから移動を続けることができる。

13.6 輸送船団

輸送船団は、ユニット／指揮官の海上輸送である。艦隊は必要としない。最大5個のユニット／指揮官を輸送することができる。輸送船団を使う野戦部隊は、海上と陸上の移動を組み合わせることができない——それらは味方の港内でそのインパルスを開始し、終了しなければならない。1つの国家は、インパルス毎に1回だけ輸送船団を使うことができる。船団は、進入する海域ゾーン／港毎に1C Pの消費で港から

他の港へと移動しなければならない。輸送船団は、敵の艦隊が存在する海域ゾーンあるいは港に進入することができず、また敵の要塞によって保持されている海峡を通過することができない。

13.7 強襲上陸

輸送船団は、その国家（あるいは同盟国）がその海域ゾーンを支配している場合のみ、敵の港に進入できる。13.5項に書かれているのと同様に沿岸砲台の砲撃を受ける。生き残った野戦部隊は、その港内に置かれる。敵の野戦部隊が存在している場合、回避あるいは戦闘が発生する（それ以上の沿岸砲台の砲撃は行われない）。先の沿岸砲台の砲撃による損害は、上陸によって発生する戦闘に対してサイコロを加えることは無く、そしてその戦闘の最初のラウンドの損害とみなされる。退却を強制された場合、上陸した野戦部隊は消耗を被り、そしてそのインパルス中に進入したいいずれかの海域ゾーン内の味方側の港へ送られる。

13.8 要塞で守備されている海峡

海峡を通過する艦隊は、その海峡に接している敵要塞の沿岸砲台から砲撃を受けなければならない。海峡の要塞のある港内の艦隊は、沿岸砲台の砲撃後に海峡の通過を試みている艦隊に対して、自動的に迎撃を行なうことができる。

13.9 港の陥落

敵支配下の港内の全ての艦隊は海上へと追い出され、そこで封鎖艦隊によって迎撃を受ける。建造中の海上戦隊は、除去される。改装中の海上戦隊は、戦闘時のサイコロを1個減らされる。続く戦闘において敗北した場合、除去される。

14. 中間フェイズ

和平交渉（5.8項）が実を結ばなかった場合、次のターンの準備を行う。中間フェイズ中にイベントがプレイされることは無く、実際に迎撃が発生することも無い。中間フェイズは、3つのステップに分かれている。

14.1 陣営

列強勢力は、参入しようとする陣営全てのプレイヤーの許可があれば、中間フェイズ中に陣営を自由に変えることができる。この宣言は、移動順番欄の順番に従って行う（次のターン、最初に開始するプレイヤーから）。宣戦布告をC Pによって購入する必要は無いが、他の全ての宣戦布告（8.34項）に伴う結果は適用される。陣営を変更する列強勢力は、その新たな同盟国内に保有している公領スペースから国旗マークを取り除かなければならない。その新たな同盟側の方（つまり新たに加わった側の国）に関しては、彼らの新しい仲間のスペースから彼らが望むように国旗マークを取り除くことができるが、新しい同盟国の首都に国旗マークを置き続けることができない。陣営の変更の申し出は降服（15.41項）の申し出と同様に、交渉することなく受け入れるあるいは拒否されなければならない。陣営の申し出る条件が額面通りに受け取れない場合、次の中間フェイズまで申し出は拒否されているものとみなされる。一度いずれかの陣営に参加したら、国家は降服（15.42項）するあるいは征服されないかぎり、中立状態になることができない。

14.2 増援と配置転換

概略：各々の国家は順番に、移動順番欄上の次にインパルスが予定されている国家から始まって、先に除去されているものから、再編成ボックスの中から、あるいはまだプレイに登場していないものの中から増援を生産する。

配置：増援はそれぞれの首都（あるいは海上戦隊の場合はいずれかの味方の本国の港内、または再編成から復帰した海上戦隊の場合は封鎖されていない本国の港内に）に置かれる。首都が敵部隊に占領されている場合、首都に最も近い味方支配下の本国スペースの1つに増援は置かれる。

増援 C P：プレイヤーはユニットの生産（ルール 7.12項）、再編成ボックスからのユニットの復帰（7.7項）、外交欄上の影響の購入（8.1項〔しかしながら条約締結状態になるような購入または国外戦争の終了を試みることはできない〕）、先に建造されている海上戦隊の改装（7.3項）、あるいは1回の追加配置転換の購入（14.21項）に C P を消費することができる。使用可能な増援は以下の通りである：

- ・ フランス： 18 C P
- ・ イギリス： 6 C P
- ・ オーストリア、ロシア、プロシア： 各々 8 C P
- ・ スペイン、オスマントルコ： 各々 4 C P
- ・ デンマーク、スウェーデン： 各々 2 C P

14.21 自由配置転換：1人の指揮官は、移動中にその司令能力の限界までの数のユニット／指揮官を拾い上げながら（置き去ることは不可）、陸上の味方スペースを無制限に自由に移動することができる。代わりに味方の港から味方の港へと輸送船団（13.6項）を配置転換させることができるが、1回のインパルス中にその本国カードで購入できる分よりも多く実施することができず、また艦隊の配置転換の場合は他の海上戦隊を拾い上げることができるが、置き去ることはできない。配置転換される軍／輸送船団／艦隊は、敵の軍／艦隊によってルール上迎撃されるスペース／海域ゾーンに進入することができない。

追加配置転換：列強勢力は、増援 C P を使用して1個の軍あるいは艦隊の追加配置転換を購入できる。2番目の軍の配置転換のコストは、配置転換される軍内のユニット毎に1 C P である。艦隊を配置転換するためのコストは、進入する海域ゾーン毎に1機動力である。

14.3 プレイの再開

14.31 シャッフルとカード引き：捨てカードパイルをデッキに加えてシャッフルする。移動順番欄の順番において、各々の国家は（次のターンを開始する国を最初に）支配している重要地点2ヶ所毎に1枚のカードを引き、和平フェイズ（5.8項）中に和平の修整を行った場合はカードを1枚差し引く。それぞれの国家の手札は、マリガンルール（4.5項）によって入れ替えることができる。先のターンにおいて未プレイのカードを残している国家は、新たに引かれたカードにそれらを加える。

14.32 最小および最大手札数：各々の国家は、開始時の手札数に対して以下の最小および最大のカード数が制限されている（本国カードは除く）：

国家	最小 手札数	最大 手札数
フランス：	4	8
その他の列強勢力：	2	4
中小国：	1	3

14.33 超過分のカード：超過分のカードがある各々の国家は、資源欄（16.1項）において1スペースを（つまり1ポイント）得るために無作為に1枚捨てカードしなければならない。次にプレイヤーは自分の残りの手札の内容を調べ、自分達の保持するカードの制限数を選び（本国カードは無視する）、そして外交欄においてその C P 値を使用できる残りのカードを除去する。条約締結状態の獲得あるいは破棄はこのフェイズ中に行えない。

14.34 本国カードの回復：本国カードは、元の持ち主のもとで表向きに戻される。プレイはその国家に対する割り込みが可能性はあるが、移動順番欄の次の順番の国家がこれから実施する。

15. 征服と降服

征服はターンの終了時のみに発生する。プレイヤーの列強勢力は、征服される前に降服（15.4項）することができるが、侵略側が同意した場合のみできる。

15.1 征服

国家はその重要地点を全て失ってしまった場合、またはその首都が敵の支配下であり、5.7項において行われる征服判定で振ったサイの目が6以上である場合、征服される。征服のサイの目は、その開始時の一覧から失った各々の重要地点に対して+1修整されることに加えて、以下の修整が適用される：

- +3 デンマーク
- +2 スウェーデン
- −1 プロシア、オーストリア、イギリス、ロシア＊
- −2 フランス、スペイン、オスマントルコ
- ＊ロシア征服のためには、両方の首都支配が必要

共同征服：征服という条件においては複数の国家によって共同で行うことができるが、首都を支配している国家のみが征服した国家となる。2つの国家が互いに同時に征服し合うことは、プレイの手順上先に征服に成功した方が優先されるために、不可能である。

15.2 公領スペースの割譲

割譲される公領スペースの決定：征服側（およびその同盟国）は、陥落した国家の本国（提携スペースは除く）の公領スペース内の全ての自分達の国旗マーカーを取り除き、そして割譲される公領スペースの数を決定するためにサイコロを1個振る。征服側、続けて被征服側の順で数が満たされるまで征服側の国旗マーカーが置かれる公領スペースを交互に選ぶ。首都は、決して割譲されない。征服側は、受け入れの意思のある自分の陣営のいずれかの列強勢力にも割譲された公領スペースの支配を与えることができる。

15.21 戦後処理：

- ・ **首都からの撤収**：征服された国家の首都内の全ての征服側の野戦部隊とその同盟国は、隣接する味方側の国旗マーカーのあるスペースへと撤収するか、再編成される。敗者側の国内の他の勝者側野戦部隊は、再編成されるかその現行のスペース内に残ることを選択することができる。
- ・ **それ自身の本国あるいは味方の提携公領スペース内に存在していない敗北した国家に所属する部隊は、再編成ボックスに送られなければならない**——その国の国旗マーカーの置かれている公領スペースを、その本来の所有者へと回復させる。敗北した国家の公領スペース内の全ての（それまでの）同盟国の部隊も、再編成される。
- ・ **友好地域**：征服された国家の全ての公領スペースは、征服された国家が中立状態を続けているかぎりには、征服側の陣営に対して友好である。征服側陣営は、その首都以外の公領スペース（被征服側の野戦部隊が存在する所も含める）を被征服側の許可を得る必要無く進入することができ、それらのスペースを自分自身のスペースと同様に配置転換することができるが、それ自身の存在によって被征服側の国旗マーカーが置かれている重要地点の利益の獲得を奪うことはできない。

- ・ 猶 予 期 間 : 征服側とその同盟国は、次の中間フェイズまで被征服側に対して宣戦布告を行えず、そして逆も同様である。

15.22 征服を受けることによるその他の影響 : 征服を受けているプレイヤー列強勢力は中立状態であり、自分自身のカードと部隊を運用する。プロキシー勢力が征服された場合、未提携状態となる。その領事駒は、次の中間フェイズまで外交欄上を移動させることができない。

15.3 国外戦争とオスマントルコ

オスマントルコが征服された場合、トルコの現在行われている国外戦争の全ては終了するが、新たに国外戦争をプレイすることはできる。

15.4 降服

プロキシー勢力は決して任意に降服できないが、侵略されている国家内において侵略側が持っているよりも少ないユニット／指揮官をプレイにおいて持っている（再編成中あるいは国外戦争中のものは除く）プレイヤー列強勢力は、降服しようとする国家内で最も多くの部隊を持っている侵略側国家に対していずれかのインパルスの終了時に降服することができる。降服が受理された場合、降服側は中立状態になり、そして全ての同意条件は直ちに行使される。所有の入れ替わる公領スペースは同意された通りに直ちに国旗マーカーが配置あるいは除去され、そして駒の再編成のような征服に伴う他の全ての結果は直ちに強制される。

15.41 申 し 出 : プレイヤーは、自分のもしくはいずれか他のプレイヤーのインパルスの終了時に、降服を申し入れることができる。条件はプレイヤーがどれだけの数を提供し、そして侵略側が受け入れるかどうかである。そのような申し出は、特定の公領スペースの割譲によって敵対行動の中止だけを得るような形も含めることができる（特定の占領されている公領スペースを割譲ではなく、国旗マーカーの除去も含めることができる）。インパルス毎に1回の申し出を行うことができる。あれこれと交渉する余地は全く許されない。申し出は、“イエス” オア “ノー” で受理または拒否されなければならない。拒否された場合、降服しようとするプレイヤーは少なくとも次のインパルスの終了時まで、別の申し出を行うために待たなければならない。そのような申し出の話し合いのためにプレイを中断することは許されない。

15.42 プ ロ キ シ ー 勢 力 : 自発的ではない降服（6.12-13項）を強制されたプロキシー勢力は、その国内に最も多くの部隊を持つ国家によって征服（15.2項）されたものとみなされる。何も存在していない場合、降服は無効とされるが、その国家は中立状態および未提携状態になる。

15.5 戦後賠償

プレイヤーは、国家を征服するあるいは国家の降服を受諾する毎に、資源欄上で1スペース分増加する。被征服側あるいは降服側は、持っている資源そして／あるいは持っている場合は重要地点マーカーが+1である状態を失う。“+1 重要地点”の状態は、皇帝の親政（*The Emperor Commands*）のイベントのプレイによってのみ獲得できる。

16. 資源

16.1 蓄積

プレイヤーは、中間フェイズ（14.33項）中にプレイしている各々の国家毎にその最大手札数を超過している分で、各ターンに1資源ポイントを購入する。

16.2 使用方法

資源は、国家のインパルス中に以下の2通りの方法の内の1つとして使用することができる：

- ・ カードを1枚引く
- ・ 冬の早期到来 : 未プレイのカードを持っている列強勢力の数を上回るサイの目（サイコロ1個）でターンが終了する。第5ターンおよびシナリオでは禁止。

資源は、使用されるまでは手札制限あるいは割り込み能力に影響を与えない。しなしながら、カードの代わりに使用することができ（手元にカードが有る無し関係無く）、インパルス中のプレイとしてカードを引き（そして手札に加える、あるいはプレイすることができる）、本来“+”が付いているカードとして他のカードと一緒にプレイすることもできる。例えば自分の最後のカードをプレイし、そして自分の資源を冬の早期到来によるターン終了の試み、あるいは他のカードを引きそしてプレイに使用することもできる。しかしながら、資源はプレイ可能なカードを持っている最後のプレイヤーが自分のインパルスを実行した後に、ターンを続行させるためのインパルスとして使用することはできない。

16.3 勝利

自分の所有している各未使用の資源毎にゲームの終了時に、勝利ポイントに1ポイントを加えることができる。

17. 特別ルール

17.1 ロシアの冬

これは、ロシアの本国カードがロシアの冬イベントとしてプレイされた場合に適用される。それ以降、そのターンの残りの期間中、例え手元に残っているカードが無くても各々の予定上のロシアインパルスの開始時に、ロシアはサイコロを1個振る。サイの目がそのターンの現行ラウンドの数字未満である場合、ロシアは消耗を被らせるロシア本国スペースを1ヶ所選ぶことができる。ロシアは、被らせた各々の消耗損失に対してそのインパルス中にロシア内での使用のために1C Pを得る。各々の新しいラウンドの開始時に重要地点支配欄上において、インパルスマーカーを1マス進めることによってラウンド数を記録すること。

17.2 軍集団／攻囲戦（12.2項）

多国籍の軍／軍集団内の従属国の野戦部隊は、そのインパルス中に攻囲戦を実行することができるが、手番中ではない国家の指揮官の能力、ユニット、あるいは国籍によるボーナスを受け取ることはできない。攻囲戦を行う軍の司令能力を超過して存在するユニットは、以降の攻囲戦ラウンド中に攻囲戦を行っている軍内の混乱／除去ユニットと入れ替えることができる。

17.3 間違っただけの効力

次のアクションが実行されるまでに発見されなかったルールに反するプレイや間違いは、有効であるものとみなされる。次のプレイヤーが自分の予定上のインパルスを実行する前に、割り込みマーカーを持っているプレイヤーが割り込みをかけたことを確認しなければならない。一度順番が予定されているプレイヤーが自分の出したいカードをプレイしてしまった場合、割り込みの機会があることを合図し忘れていた場合以外には割り込みは出来なくなる。