


Won By The Sword ~Rules of Play

Revised February 2016

Won by the Sword



Great Campaigns of the Thirty Years War, Vol. I



ルールブック

Won By The Sword ~Rules of Play

目次

- 1.0 イン트로ダクション
- 2.0 イニシアティブ
- 3.0 プレイの手順
- 4.0 隊列
- 5.0 守備隊
- 6.0 指揮官
- 7.0 兵站
- 8.0 移動
- 9.0 パトロール
- 10.0 徴発
- 11.0 攻囲
- 12.0 戦闘
- 13.0 負傷兵と増援
- 14.0 カードの特殊アクション
- 15.0 疲労
- 16.0 部隊の国籍

ゲームのスケール

1 ターン=5 ラウンド（活性化ごとに 5~7 日）1 か月
戦闘ゲームは 3 ターンであり、3 時間でプレイできる。フルキャンペーンシナリオは 7~9 ターンであり、5~6 時間かかる。

マップスケールはおおよそ 48 万分の 1 であり、1 インチ=12 キロとなる。

歩兵連隊は 800~1000 人を表す。減少戦力は 400~600 人を表す。

騎兵連隊は 400~500 人を表す。減少戦力は 200~300 人を表す。

砲兵ユニットは 8~10 門の砲を表す。

分遣隊は 2~3 個中隊の 200~300 人を表す。

兵站ポイントは食料、弾薬（主に火薬）と軍資金、輸送馬車と人員、軍馬、兵営に随行する人員を表す。

1.0 イン트로ダクション

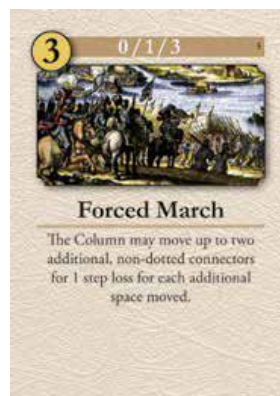
Won by the Sword（勝利の剣戟）は、三十年戦争における作戦レベルでの指揮を再現した 2 人用ウォーゲームである。当時の技術面と兵站面による制限は、1 つの戦役にお

いてこれより大規模な戦闘で勝敗をつけることを不可能にしていた。本ゲームでは敵の継戦能力が失わせるため、経済的な損害を与えるべく繰り返し戦役を実施した指導者たちに焦点を当てている。特にこのゲームは、ハプスブルク家のドイツにおけるもっとも強力な同盟国のバイエルンにフォーカスしたものだ。スウェーデンにより開始された一連の戦役は、バイエルンを戦争からはじき出すことを目的としたフランスにより主導されていくことになる。ゲームにはキャンペーンシナリオと、より短期間の「戦闘」シナリオが提供されており、状況やプレイ可能な時間に応じて選ぶことが可能だ。キャンペーン全体は 8~9 カ月を表しており、すべてをプレイするならば通常は 2~3 回のセッションを必要とするだろう。「戦闘」シナリオは特定の大規模な戦いを 3 ターンで再現したものであり、1 回のセッションでプレイできるようにしている。

1.1 勝利

キャンペーンに勝利するには、町と都市を占領し、敵の住民より略奪を行う必要がある。これらの戦術により、敵に経済的圧力をかけられるわけだ。プレイヤーは上記の条件を達成し、軍を維持することで勝利得点（VP）を獲得する。勝利得点表には、どの条件の達成によりどれだけの VP が獲得されるかが記載されている。双方のプレイヤーはいずれも得点ゼロから開始し、シナリオ終了時により多くの VP を獲得した側が勝利する。

1.2 カード



ゲームのプレイは、カードデッキを利用して行われる。カードのうちの 1 枚は特別な機能を有したイニシアティブカードであり、これは脇に置いておくこと。他の 54 枚のキャンペーンカードをシャッフルし、ルールに従って配る。1 回のターンは 5 ラウン

ドのカードプレイによって構成される。

なお、それぞれのキャンペーンカードは 3 つの項目に分かれている。左上隅の黄色の丸／楕円で囲まれた項目は、キャンペーン値（CP）を示している。これは、カードが使

Won By The Sword ~Rules of Play

用された際に与えられる CP 値を表す。CP 値の右側にある帯に書かれた数字は兵站値 (BP) であり、隊列 (小規模/中規模/大規模) が活性化した際に消費される BP の数を示している。絵の下部は特殊アクションの項目となっており、カードを使用したプレイヤーにより実施される。一般的なカードドリブンゲームと異なり、カードに記載された 3 つの項目すべてを利用でき、「オペレーションまたはイベントのいずれかのみ実施する」といったものではない。

1.3 マップ

マップはポイント・トゥ・ポイント形式となっている。それぞれのポイント/スペースは村、町、堅固な町、要塞、堅固な要塞のいずれかとなっている。なお村は要塞化されていないスペースであり、その他は要塞表 (Fortification Table) に詳細が記載されているように、要塞化されたスペースとなる。なおポイント同士を結ぶ線のことを接続線と呼び、通常の地形と障害地形を表す 2 種類がある。障害地形を表す接続線は破線となっており、障害地形を経由していることを示している。

マップは 9 つの地域と 4 つの管区に分かれている。管区は Mainz、Strasbourg、Ulm、Augsburg であり、1 スペースのみで構成された地域と見なされる。Basel は永世中立スペースであり、いずれの陣営も攻囲や占領を行えない。

1.4 一般ルールと用語集

以下は、ゲームの主要なコンセプトと一般的なルールをまとめた用語集である。



特殊能力チット: それぞれの「有能な」指揮官には、固有の特殊能力チットが用意されている。これらの指揮官がプレイに登場した場合、プレイヤーはターンごとにランダムに 1 つのチットを引き、ターンにおいてそのチットを使用できる。

アクティビティ (行動): 隊列はカードの使用により獲得された CP を消費することで、隊列の行動を実施できる。行動には移動、徴発、落伍兵の集結、陣地化、新たな隊列の編制、占領、戦闘隊形などがある。



砲兵: これらのユニットは 10 門の砲と砲兵、馬車、必要な装備などから構成された砲兵部隊を表している。それぞれの砲兵ユニットは 2 ス

テップを有しているが、決して減少戦力とはならない。また砲兵に損害を割り当てることはできない。砲兵は敵に鹵獲されることがあり、この場合は相手のユニットと置き換えられる。

攻城戦: 要塞表には要塞施設の種類に応じた数値が記載されており、これにより攻囲された要塞に対して強襲を行う前に、どれだけの攻城防壁が必要になるかが示されている。



兵站値 (BP): これらは戦場における軍を維持するための食料、弾薬、軍資金や輸送部隊、兵営に随行する人員などを抽象化したものだ。そのラウンドにおいて使用されたカードにより、隊列の活性化にどれだけの BP が消費されるかが示される。

基幹ボックス: それぞれのプレイヤーに、除去されたユニットを置いておくためのボックスが用意されている。キャンペーンの指示、カードイベント、CP の消費により増援を獲得する場合は、ここより引く。

キャンペーンポイント (CP): カードの使用により、そのラウンドにおいて隊列の使用できる CP 値が決定される。CP により、移動や徴発、攻城防壁の建造などを実施できる。それぞれの CP はおよそ 1~2 日の行動を表している。またカードの CP の範囲は 3~6 となっている。



隊列: 軍の編隊単位。隊列の構成ユニットは、マップ外の各プレイヤーの部隊カード上に置かれる。マップ上において、隊列は隊列マーカーで表される。各プレイヤーは最大 4 つまでの隊列を同時に編制できる。なお隊列の構成ユニットは、相手プレイヤーから隠しておく。

攻城/VP トラック: 数値の書かれたトラックには、進行中の攻城戦を示すため、さまざまなマーカーが置かれる。またこのトラックは、現在の勝利得点合計を示すために用いられる。



分遣隊: 連隊を投入する余裕がない場合において、守備隊などに用いられる、小規模 (2~3 個中隊) な歩兵部隊のこと。分遣隊を編成するには、完全戦力の歩兵連隊を減少戦力とする必要がある。これは、守備隊を編制するため必要な場合にのみ実施され、他の目的で行うことはない。なお隊列に合流した分遣隊は、減少戦力の連隊を完全戦力に戻すために使用できる。分遣隊が

Won By The Sword ~Rules of Play

基幹ボックスに置かれることはなく、これらは必要に応じて再利用できる。



2個連隊: このカウンターは連隊2つ分を表しており、プレイヤーは自由に連隊カウンター2つと交換できる。なおカウンターの裏面は、減少戦力の連隊2つを表している。2個連隊カウンターが1ステップロスを経た場合、完全戦力の連隊カウンターと減少戦力の連隊カウンターに置き換えること。

敵領域: シナリオに記載されている、経済戦争の対象になる地域のこと。徴発を実施することで、VPを獲得できる。

部隊カード: 8.5×11 インチのカード。プレイヤーごとに提供され、自身の部隊の構成ユニットを隠すために用いられる。カードには、4つの隊列のためのボックスが用意されている。

要塞表: 町と要塞は、「町」「堅固な町」「要塞」「大要塞」のいずれかに分類される。要塞表には、それぞれの種類に応じたすべての情報が記載されている。



守備隊: 重要な拠点を保持するために分遣された、固定配置部隊のこと。守備隊は、守備隊マーカーにより表される。またマーカーは、マーカーの下に配置された部隊を隠すために用いられる。

本国領域: シナリオに記載されている、経済戦争の対象になる地域のこと。相手プレイヤーは、徴発を実施することでVPを獲得できる。

イニシアティブ: プレイヤーは、軍が趨勢を得たことを表すイニシアティブカードの獲得により、さまざまな行動に影響を与える能力を与えられる。



指揮官: その時代における歴史的な軍指揮官と、「その他大勢」の指揮官を表す。

中立スペース: キャンペーンの範囲には含まれるが、そのシナリオの期間においていずれの陣営にも直接与しなかった都市や要塞を表す。

パトロール: 徴発や偵察を支援し、敵の移動を遅滞させるため、接続線に配置された騎兵連隊のこと。



連隊: 隊列、守備隊、パトロールなどに使用される戦闘部隊のこと。連隊は騎兵 (CR) または歩兵 (IR) のいずれかとなる。連隊には、完全戦力と減少戦力の2ステップがある。実際の連隊の戦力

には開きがあったが、ゲームにおける連隊は抽象化されている。ただし、その数値に関しては正確な推測に基づいたものだ。完全戦力の歩兵連隊は約 800 人から編制され、騎兵連隊は約 400 人であった。より詳細な情報に関しては、マニュアル2ページ目のゲームの規模に関する情報を参照のこと。

ラウンド: 1 ターンは 5 ラウンドより構成され、それぞれの隊列はラウンドごとに1枚のカードを消費しなければならない。そのラウンドで使用されたカードは、捨て札パイルに置かれる。

戦術優勢 (TA): 隊列が占める地形、または利用する地形や状況の優劣を抽象化したもの。特殊アクションや指揮官の特殊能力により、隊列に TA チットが与えられる。

ターン: キャンペーンは、一般的に 8~9 ターンで構成される。それぞれのターンは、キャンペーンの史実における開始時期や終了時期に応じて、それぞれ1か月を表している。各ターンは5ラウンドのカードプレイにより構成され、それぞれのラウンドは5~7日の行動期間を表している。



ターントラック: ターンマーカーを現在の月を示す位置に置く。それぞれの色は季節を表しており、キャンペーンによっては特別な指示が

与えられる。

1.5 ユニット

ユニットの種類	表面	裏面
指揮官		
歩兵連隊		
騎兵連隊		

火力

ステップ

火力

ステップ

Won By The Sword ~Rules of Play

ベテラン歩兵連隊



降伏の拒否



ベテラン騎兵連隊



攻囲



分遣隊



攻城防塁建造



砲兵



攻城防塁必要数



主要参戦国

背景色

スウェーデン	白
フランス	青
帝国	赤
バイエルン	ライトブルー
スペイン	ペールイエロー
ヘッセン	ライトグレー
ヴァイマル	茶



VP マーカー



隊列マーカー



1.6 マーカー

マーカーの種類	表面	裏面
徴発 1 と 2		
兵站ポイント 1 と 2		
能力チット		
疲労 1 と 2		
守備隊		
戦術優勢チット		

1.7 ゲームダイス

ゲームには 10 面体ダイスを使用し、ゼロの目はゼロ（10 ではなく）として扱う。そのため出目の範囲は 0～9 までとなる。

1.8 コンポーネント一覧

Won by the Sword には以下のものが含まれる。

34×22 インチのマップ 1 枚

カウンターシート 4 枚

55 枚のカード

ルールブック 1 冊

プレイブック 1 冊

8.5×11 インチの戦闘ボード 1 枚

8.5×11 インチのプレイヤー部隊カード 2 枚

10 面体ダイス 1 つ

隊列用プラスチックスタンド 8 つ

1.9 略語

ルールには、以下の略語が使用される。

Won By The Sword ~Rules of Play

BP 兵站ポイント
CP キャンペーンポイント
FP 疲労ポイント
TA 戦術優勢
VP 勝利得点

2.0 イニシアティブ

イニシアティブは、軍の趨勢を表すものである。シナリオには、開始時にどのプレイヤーがイニシアティブを有しているかが記載されている。指定されたプレイヤーはイニシアティブカードを取る。カードを所持しているプレイヤーは、各ラウンドにおいてどちらが先攻するかを選択できる。イニシアティブカードを使用するプレイヤーは、それをどのように使用するか宣言した後、相手プレイヤーにカードを手渡す。相手プレイヤーは、カードを受け取ったのと同じラウンドにおいて、これを使用することはできない。イニシアティブは以下の目的に使用できる。

- ・攻囲時における降伏ロールの修正。
- ・戦闘において2つ目のダイスを振ることができ、その出目を加算できる。
- ・キャンペーン終了ロールの修正（フルキャンペーンシナリオにおけるもの）。

非イニシアティブプレイヤーは、以下のいずれかを満たすことで、イニシアティブを獲得できる。

- ・「有能な」指揮官のイニシアティブに関する特殊能力。
- ・大規模戦闘における勝利。
- ・敵または中立の「堅固な町」、「要塞」、「堅固な要塞」の占領（降伏表のロールにおいてイニシアティブが使用された場合も含む）。

イニシアティブを相手プレイヤーより獲得した場合、同じラウンドにおいては使用できない。

3.0 プレイの手順

3.1 セットアップ

すべてのシナリオには、開始時の隊列と守備隊に関する指示が記載されている。プレイヤーは同時にセットアップを行うこと。記載されているように、政治的または経済的な要衝には守備隊が配置されている。セットアップ時におい

てプレイヤーの支配下にある守備隊は、歩兵連隊か分遣隊のいずれかとなる。守備隊マーカーの適切な面を表示させ、守備隊をその下に隠す。相手プレイヤーが守備隊マーカーの下を覗くことはできない。戦闘シナリオにおける守備隊の配置は、同じ年のキャンペーンシナリオと同様か、あるいはキャンペーン開始時点にちょっとした変更を加えただけであることが多い。

プレイノート： 行動する軍部隊に対して、しばしば守備隊だけが増援の供給源となる場合がある。ただし主要な拠点を無防備なまま離れないようにすること。要塞化されたスペースの占領は、勝利に必要な VP を獲得するうえで、もっとも実りの多い方法だ。有力な守備隊のいないスペースの占領は、たやすい VP の得点源となり得る。ただし有力な守備隊マーカーが置かれていた場合には、むしろ相手が多くの VP を獲得する好機であることに注意したい。

ヒストリカルノート： 多くのスペースは、有力な守備隊マーカーが置かれていない状態でゲームを開始し、かつゲームにおいて中立となる。すべての町は何らかのグループに属しているが、非常に複雑な相互関係になっていた。なお同盟条約には、蹂躪しようとする軍隊から町を守るだけの力がほとんどなかったことから、本ゲームの扱う対象には含まれていない。

3.2 季節の変化

新たな季節（春から夏、あるいは夏から秋）の最初のターンの開始時において、すべての「徴発 1」マーカーを取り除き、「徴発 2」マーカーを「徴発 1」マーカーに置き換える。

3.3 カードの配布

イニシアティブカードを持つプレイヤーはデッキをシャッフルし、双方に 10 枚ずつ配る。

3.4 ラウンド 1~5

ラウンドごとに以下の同じ手順を実施する。プレイヤーは交互に、1 つずつ隊列を活性化していく。プレイヤーは自身の隊列を、ラウンドごとに 1 回活性化できる。活性化の手順は、それがターンにおいて 1~2 番目に活性化される隊列なのか、あるいは 3~4 番目に活性化される隊列なのかによって異なる。プレイヤーが、いちどに 5 つ以上の隊列を有することはない。

Won By The Sword ~Rules of Play

各ラウンドの開始時において、イニシアティブカードを有するプレイヤーは、どちらがそのラウンドにおいて先に隊列を活性化させるかを決定する。ここで選択されたプレイヤーが第1プレイヤーとなる。第1プレイヤーは自身の隊列より1つを選択し（隊列1のカウンターを選択する必要はない）、手札よりカードを1枚使用してこれを活性化させる。いったん隊列がBPの消費を含めた活性化を終了したら、使用したカードを適切なラウンドの捨て札ボックスに置く。続けて第2プレイヤーが、自身の隊列を選択し、手札からカードを1枚使用して活性化を行う。

次に、第1プレイヤーは2つ目の隊列を選択し、手札からカードを1枚使用して活性化を行う。1つの隊列しか持たない場合は、活性化を行わずに手札からカードを1枚捨て札にしなければならない。使用された／捨て札にされたカードは、適切なラウンドの捨て札ボックスに置く。続けて第2プレイヤーは2つ目の隊列を選択し、手札からカードを1枚使用して活性化を行う。1つの隊列しか持たない場合は、活性化を行わずに手札からカードを1枚捨て札にしなければならない。

双方のプレイヤーが1つまたは2つの隊列しか持たない場合、ラウンドは終了する。その他の場合、プレイヤーは双方がすべての隊列を活性化させるまで、交互に活性化を実施していく。なお3～4つめの隊列を活性化させる場合、手札からカードを使用することはできず、デッキからカードを1枚引いて、そのカードを活性化に使用しなければならない。そのため、ラウンドごとに2枚のカードを手札より使用するか、あるいは捨て札にすることとなる。プレイヤーが3～4つめの隊列を持たない場合は、何も行わないこと。この場合、相手プレイヤーは自身の隊列すべてを活性化するまで、活性化を継続する。

活性化の手順

活性化された隊列で行動（移動、徴発、戦闘など）を実施する場合、使用したカード（1つめまたは2つめの隊列の場合）か、あるいは山札から引いたカード（3つめまたは4つめの隊列の場合）に記載されたCPを使用する。また活性化と特殊アクション（カードまたは指揮官の能力によるもの）がすべて完了したら、隊列の規模や実施された行動に応じて、プレイヤーはカードに記載されたBPを消費

する。隊列が必要なだけのBPを有していない場合、すべてのBPを消費したあと、1ポイントの不足につき1ステップロスとして適用しなければならない。所有プレイヤーは、損害を割り当てるためどの連隊を減少戦力とするかを選択すること。ただしいずれかの連隊を除去する前に、すべての連隊が減少戦力となっていなければならない。除去された連隊は、基幹ボックスに置かれる。プレイヤーは隊列の指揮官を「F」と書かれた面（完了面）に裏返すこと。各ラウンドの終了時に、手札からのカードの使用または山札からのカードの使用いずれかにより、すべての隊列が活性化を終えていなければならない。加えて、プレイヤーはラウンド開始時より2枚少ない手札を持つこととなる（第1ラウンド終了時に8枚、第2ラウンド終了時に6枚）。つまり5ラウンド終了時点で、プレイヤーは10枚の手札すべてを使用するか捨て札にしていることとなる。

隊列数 ラウンドごとに使用されるカード

1	手札より1枚／捨て札1枚
2	手札より2枚
3	手札より2枚／山札より1枚
4	手札より2枚／山札より2枚

デザインノート: 2つの隊列における手札のマネジメント要素は、2つまでの隊列に関して計画／コントロールできる将軍の能力を表している。そのため当時の軍の主力は、2つの隊列により編制される傾向にあった。付随する部隊により編制された他の隊列は、より能力の低い将軍に計画／コントロールされることとなる。

3.5 キャンペーンの終了

双方のプレイヤーがゲーム終了を望むか、あるいは最終ターンに到達した場合、その時点におけるマップ状況に応じたVPと、攻囲／VPトラックに記録されているものを合計し、勝敗を判定する。あるいはフルキャンペーンシナリオの場合、記載されたターンの終了時においてVPで先行しているプレイヤーが敵領域内に隊列を有していないならば、キャンペーン終了表（End of Campaign Table）においてロールを行い、キャンペーン（つまりゲーム）が終了するかもう1ターン継続するかの判定を行う（たとえば1634年シナリオにおいて、この手順はターン8終了時に

行われる)。

3.6 ターンマーカーを進める

キャンペーンまたは戦闘シナリオが終了しなかった場合、すべての行動済みの指揮官を表面にひっくり返し、「有能な」指揮官の特殊能力チットを引き直す。[3.2]の「季節の変化」に戻る。

4.0 隊列



これらは軍における作戦単位である。隊列を編制する部隊は、マップ外の部隊カード上に置かれる。隊列は少なくとも1人の指揮官と1個連隊から構成されなければならない。それぞれの隊列は、1人の総指揮官（可能であれば「有能な」指揮官または名前のついた指揮官でなければならない）を有する。マップ上において、隊列は隊列マーカーで示される。プレイヤーが利用できる隊列は、それぞれ4つが上限となる。指揮官、連隊、砲兵は隊列の「パトロール」または「守備」(Garrison)のいずれかに配置される。隊列におけるカウンターは、相手プレイヤーより隠しておくこと。

プレイヤーが利用できる隊列は、それぞれ4つが上限となる。指揮官、連隊、砲兵は隊列の「パトロール」または「守備」(Garrison)のいずれかに配置される。隊列におけるカウンターは、相手プレイヤーより隠しておくこと。

4.1 隊列の編制

プレイヤーの有する隊列が4つ未満の場合、少なくとも2人の指揮官と2個連隊を含む隊列より、新たな隊列を編制できる。また少なくとも1人の指揮官と1個連隊を有する守備隊も、隊列を編制できる。ラウンドの自身の手番において、プレイヤーは新たな隊列マーカーをマップに配置し、部隊を部隊カードへと移動し、これにより編制された新たな隊列を活性化できる。新たに隊列を編制するために必要なCPコストは、編制された隊列を活性化させるにあたり、その隊列が最初に消費するCPより支払われる。なおプレイヤーがカードを捨て札とするか、ラウンドにおいて何の行動も実施しなかった場合、そのラウンドの残り期間において隊列を編制することはできない。プレイヤーが増援として隊列を受け取る場合、あたかもこれを新規に編制した場合と同じように、指定されたスペースに配置すること。指定されたターンにおいて増援の隊列がマップに進入できない場合は、以降のターンにおいて進入させることができる。

4.2 隊列の合流とユニット

活性化した隊列は同じスペース内の守備隊、分遣隊とその他の味方隊列を吸収できる。隊列が吸収された場合、対象の隊列から出されたすべてのパトロールは自動的に呼び戻される。吸収された隊列がTAチットを有していた場合、吸収先の隊列がそのスペースより移動するまで、チットは吸収先の隊列に引き継がれる。吸収されたユニットがそのラウンドにおいて活性化していない場合、吸収先の隊列は通常通り活性化を継続できる。吸収されたユニットの一部またはそのすべてがすでに活性化している場合、隊列はそのスペースにおいて移動を終了しなければならない。ただし活性化している隊列が、微発などの移動を除いた行動を実施することは可能だ。なお敵の守備隊や隊列の存在が、隊列の合流を妨げることはない。たとえば敵と味方の隊列が存在するスペースに進入した場合、味方の隊列と合流し、そののち敵の隊列と戦闘を実施できる。

4.3 隊列の規模

活性化が開始された時点で、隊列の規模がステップ数の単位で判定される。このとき完全戦力の連隊は2ステップ分となり、減少戦力の連隊は1ステップ分、砲兵中隊は2ステップ分、BP1ポイントにつき2ステップ分となる。パトロールを実施中の騎兵連隊[9.0]も、計算の対象となる。合計値をメモ用紙などに記録しておく、分かりやすいだろう。25ステップ以下の隊列は小規模であり、26~50であれば中規模、51以上であれば大規模となる。キャンペーンカードには、そのラウンドで消費されるBPの量が、規模に応じて記載されている。このラウンドにおいて活性化していない隊列を吸収した場合、BPの消費量を判定するにあたり、双方の規模を合計した新たな隊列の規模を用いること。すでにこのラウンドにおいて活性化した隊列を吸収した場合、規模は活性化の開始時点より変動しない。

ヒストリカルノート: 大規模な隊列はより急速に補給を消費し、消耗に対して脆弱となる。

4.4 騎兵隊列

指揮官1人と騎兵連隊を有しており、かつ砲兵や歩兵連隊がない隊列は、キャンペーンカードにおける「騎兵ボーナス」の対象となる。

ヒストリカルノート: 一般的に軍の主力は、敵に対するス

クリーンを形成し、徴発を支援し、また軍の痕跡を目立たなくさせる目的で騎兵隊列を有していた。

4.5 隊列の除去

BP の消耗または疫病により、隊列におけるすべての連隊と分遣隊が除去された場合、隊列マーカーは取り除かれる。隊列の指揮官を、直ちにいずれかの自軍隊列か、守備隊に配置すること（所有プレイヤーが選択）。その隊列におけるすべての砲兵と BP は放棄される [12.6]。

5.0 守備隊



守備隊は要塞化されたスペース（町、堅固な町、要塞、堅固な要塞）を保持するためのものだ。要塞表には、

それぞれのスペースにおいて守備隊として保持できるステップの最大数が記載されている。指揮官、砲兵と BP はこの制限には含まれない。守備隊の指揮官、連隊、砲兵と BP は守備隊マーカーの下に置かれ、相手プレイヤーがこれを見ることはできない。多くの要塞化スペースは、プレイヤーの守備隊なしにゲームを開始する。これらは中立と見なされるが、攻囲 [11.0] によって占領でき、この場合は守備隊を置く必要がある。中立の要塞化スペースの場合は、降伏勧告表において「None」の項目を使用すること。

5.1 守備隊の編制

守備隊はゲーム開始時において配置を指示されるか、あるいは要塞化スペースを攻囲 [11.0] により占領することで編制される。最小規模の守備隊は、分遣隊 1 つとなる。最大規模に関しては、要塞表に記載されている。守備隊の構成ユニットは、守備隊マーカーの下に置くことで相手プレイヤーより隠しておく。これは騎兵偵察が成功するか、あるいは攻囲において降伏した場合にのみ明らかとなる。

5.2 守備隊の合流

いったん編制された守備隊を、意図的に解散することはできない。味方の隊列が攻囲を受けていない状態で同じスペースに配置されている場合、CP を消費することなく、守備隊の規模を最小～最大値をこえない範囲で増減させられる。

5.3 守備隊との戦闘

守備隊は攻囲戦 [11.0] のみ参加でき、その他の「コマを

並べて」行う戦闘では無視される [12.0]。

6.0 指揮官



有能な指揮官



名前付き指揮官



一般指揮官

6.1 指揮官の種類

指揮官は「有能」「名前付き」「一般」の 3 つに分類される。キャンペーンには、それぞれのプレイヤーに与えられる有能な指揮官と名前付き指揮官に関して指示されている。なお双方のプレイヤーとも、十分な数の一般指揮官 (Oberst) を有しており、失われた有能な指揮官や名前付き指揮官を置き換え、あるいは 4 つの隊列を編制できる。有能な指揮官や名前付きの指揮官は、それぞれの国家ごとに置き換えられるため、常に国籍ルールが求めるだけの指揮官を利用できることとなる。有能な指揮官は、それぞれ固有の特殊能力チットプールを有しており、その数は指揮官によって異なる。各ターンの開始時に、有能な指揮官は未使用の特殊能力チットがあればプールに戻し、自身のプールよりランダムに 1 枚を引く。それが、このターンにおいて使用できるチットとなる。引いたチットは、使用するまで相手には隠しておくこと。特殊能力チットは、カードによる任意のアクションと合わせて使用できる。一般的に、特殊能力はその指揮官が指揮する隊列にのみ適用される。ただし一部の特殊能力チットに関しては、より適用範囲が広い。

6.2 指揮官の能力

有能な指揮官は、以下の特殊能力チットのいずれかを有している。

- 1. 強行軍:** 1～3 つの通常の接続線を CP コストなしで移動できる（例外 [8.4]）。ただし追加移動を行うごとに 1BP を消費するか、あるいは 1FP（疲労）を所有者の選択により適用しなければならない。プレイヤーは BP と疲労を組み合わせて適用できる。
- 2. 焦土:** 徴発ロールに +3 の修正値を得るが、徴発表における結果に関わらず、自動的に F2 となる。
- 3. 砲撃:** そのラウンドにおいて実施される、戦闘または攻囲いずれか 1 回における砲兵の火力が倍になる。

Won By The Sword ~Rules of Play

- 4. 速射:** 1回の戦闘においてのみ、砲兵の砲撃における火力が倍になる（これはバイエルンが秘密としていた大砲用の固定薬莖を表しており、戦場ではきわめて有効だったが、攻城戦で使用される重砲には不向きであった）。
- 5. 奇襲:** 戦闘回避を防ぐ、あるいは攻城防塁の準備が整わなくとも要塞化スペースに対する攻城戦を行える（ハシゴ登り [11.6]）。
- 6. 騎兵突撃:** 1回の戦闘において、戦術優勢（TA）チットを、歩兵連隊より騎兵連隊の数が多いいずれかの「側面」、あるいは小規模戦闘に置く。なおその指揮官が、同じ「側面」に配置されていなければならない。
- 7. 歩兵突撃:** 戦闘 1 回において、戦術優勢（TA）チットを「中央」に置く。なおその指揮官が「中央」に配置されていなければならない。小規模戦闘の場合は、少なくとも 1 個歩兵連隊が配置されている必要がある。
- 8. 積極性:** 戦闘回避を行えない。攻撃または防御戦闘を開始する際に、特殊能力チット 1 枚を獲得する。このチットは、戦闘における最初の使用機会消費しなければならない。
- 9. スパイ:** いずれか 1 つの敵隊列を選択し、すべての構成要素を確認する。
- 10. イニシアティブ:** イニシアティブを獲得する。
- 11. 徴兵:** 1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を裏返すことができる。また 3CP と 1BP を消費すれば、基幹ボックスより連隊 1 つを再建できる。あるいは、砲兵ユニット 1 つを包囲下のないマップ上の守備隊に配置する。有能な指揮官の国籍と、守備隊の国籍が異なっても良い。
- 12. 軽騎兵:** このラウンドにおける偵察、パトロール戦闘のロールで火力を倍にする。
- 13. 陣地化:** 敵による攻撃を受けて立った場合、中央に戦術優勢（TA）チットを獲得し、かつ砲撃を無効化する。

6.3 指揮官の負傷と交代

戦闘に参加した有能な指揮官、ならびに名前付きの指揮官は、戦闘手順完了後にダイスをふらなければならない。出目が 9 だった場合、指揮官は負傷する。負傷の程度がどれだけか判定するため、2 回目のロールを行うこと。2 回目の出目がゼロであった場合、指揮官は戦死あるいは深刻な負傷によりゲームから取り除かれる。それ以外の出目であ

った場合、出目に等しいラウンド数だけ、ゲームより除外される。出目に等しいラウンド数が経過した後に、指揮官はプレイに復帰する。このとき、プレイヤーの選択でいずれかの隊列の一般指揮官と置き換えられる。有能な指揮官、あるいは名前付きの指揮官がプレイから取り除かれた場合、直ちに一般指揮官に置き換えられる。隊列に他の有能な指揮官や名前付きの指揮官がいた場合、その指揮官が隊列の指揮を執る。ただし一般指揮官の補充により、利用可能な指揮官の数に変化はない。

7.0 兵站



兵站は軍資金や弾薬、飼料、食料など軍の維持や輸送手段、駐屯地に随伴する

人々を抽象化したものだ。兵站はプレイヤーにとっての必要悪であり、これなしで軍を維持することはできないが、非常に目立つ存在であった。そのため大量の備蓄は、むしろ逆効果となる場合があった。また飼料の欠乏により、政治的配慮のもとに行軍が実施されることもあった。3 万人から構成された軍は、ほぼそれに等しい数の馬や牛を伴っていたのだ。

7.1 兵站ポイントの獲得

BP は戦闘（相手プレイヤーより BP を奪う）、徴発そして要塞化スペースの占領により獲得される。BP 獲得のもっとも一般的な方法は、徴発である。なお隊列は、CP コストなしに備蓄として BP を残していくことができる。他の味方隊列が同じスペースに配置されている場合、これら残された BP を（通常の CP コストで）拾い上げることもできる。これにより史実でも行われたように、攻囲を行う主力隊列が広範囲に徴発を行う隊列を伴うことで、補給を集めさせることができる。

7.2 兵站ポイントの消費

ラウンドにおいて隊列が活性化した場合、活性化開始時の規模（小規模／中規模／大規模）に応じて、活性化の終了時にキャンペーンカードに記載された数の BP を消費する。活性化中の戦闘による損害、新たな隊列の編制、守備隊の編制による変動は BP 消費量に影響を与えない。活性化における特定の行動には BP 消費を必要とし、これらはすべて累積される。隊列は（活性化において何もしなかったと

Won By The Sword ~Rules of Play

しても) 活性化の終了時に所有している BP より、活性化中に消費した分を支払う。隊列が必要な BP を所有していない場合、所有するすべてを消費した後に、不足分の 1BP ごとに 1 ステップの損害を被る。このとき連隊を除去して基幹ボックスへ配置する前に、隊列におけるすべての連隊を減少戦力とする必要がある。

7.3 兵站ポイントの秘匿

守備隊が有する BP は、守備隊マーカーの下に隠しておく。隊列が有する BP は、マップ外の部隊カードに置かれる。マップ上の守備隊がいないスペースに備蓄として置かれた BP は、相手プレイヤーに公開される。

7.4 兵站ポイントの輸送

BP は軍に固有のものではない。十分な CP を有する隊列は、他の隊列が有していない兵站を取り込むことができる。BP の数に関わらず、これには 1CP を必要とする。なおスペースに BP を残す場合には、CP の消費を必要としない。

7.5 兵站ポイントの破壊

隊列は、活性化中において CP コストなしに任意の BP を破壊できる。

8.0 移動

隊列はスペースからスペースへとのみ移動できる。移動にあたってはカードを使用し、活性化して CP を消費する必要がある。移動は他の行動と組み合わせられる。

例: プレイヤーが手札から 5CP のカードを使用し、Ansbach に配置されていた隊列を活性化した。プレイヤーは Gunzenhausen (1CP) に移動してそこで徴発を行い (1CP)、Pappenheim (1CP) に移動してさらにそこで徴発を行い (1CP)、5 つめの CP で Eichstadt へと移動する。

8.1 通常ルートの移動

強行軍 (指揮官能力 [6.2] またはカードの特殊アクション [14.0]) を行わずに通常の接続線を移動する場合、移動コストは 1CP となる。

8.2 障害ルートの移動

障害地形の接続線を移動する場合、移動コストは 2CP となる。

8.3 敵占領スペースへの進入

敵守備隊または隊列が占めるスペースへの進入に、追加の CP は必要ない。敵隊列が占めるスペースから離脱する際には (戦闘が発生しなかった場合)、追加で 1CP が必要となる。敵守備隊のみが占めるスペースからの離脱に、追加の CP は必要ない。

8.4 敵パトロールを経由しての移動

敵パトロールを経由して移動する場合、追加で 1CP が必要となる。

8.5 渡河

河川の上にあるスペースは、渡河地点を支配している。スペースが攻囲されているか、相手の守備隊により占められている場合、隊列は渡河できない。隊列は河川を越えない限り、スペースへの出入りを行うことができる。敵守備隊により支配されている渡河地点を利用する場合、プレイヤーは渡河地点を占領しなければならない。渡河地点には河川のいずれの方向からも進入でき、かつ攻囲を行うことができる。なお、いずれの陣営も攻囲されていない中立の要塞化スペースにある渡河地点を使用できる。

例: Augsburg の隊列が Danube を渡河しようとしている。しかし Donauwörth が敵守備隊により占められているため、隊列は Donauwörth に移動できるが、そこを占領するまで渡河できない。もし敵により占められていなければ、隊列は渡河を行い東西の Ingolstadt または Ulm へ移動できる。

9.0 パトロール

9.1 パトロールの定義と目的

パトロールとは、接続線に配置された完全戦力または減少戦力の 1 個騎兵連隊のことを指す。パトロールには、以下の 3 つの目的がある。

- ・パトロールが配置された接続線が接するスペースにおける、敵隊列と守備隊の偵察を行う。
- ・パトロールが配置された接続線を使用する敵隊列の移動を妨害する。
- ・パトロールが配置された接続線が接するスペースにおいて、味方隊列の徴発を支援する。

パトロールが配置された際、あるいはパトロール同士の戦

Won By The Sword ~Rules of Play

闘に勝利した場合 [9.3]、パトロールが配置された接続線に敵の隊列が進入してきた場合、パトロール側のプレイヤーは偵察を宣言できる。偵察の試みは、パトロールが配置された接続線ごとに行うことができる。パトロールが配置された接続線 1 か所につき、1 回の偵察を行うことができる。プレイヤーはダイスを振り、結果がパトロール側の火力以下であれば、偵察の対象となった隊列または守備隊を確認できる。

敵隊列がパトロールの配置された接続線を通過する場合、追加の 1CP を消費する必要がある。またパトロールは敵隊列の偵察を試みることができる。移動が強行軍などによりコストなしに行われている場合であっても、パトロールによる 1CP は消費しなければならない。

なお活性化の開始時に隊列の規模を判定する場合、その隊列より送り出されたパトロールの分も合計に含めること。移動を実施しているプレイヤーは、戦闘や偵察の判定を行う前に、すべての騎兵パトロールを送り出しておく必要がある。なおパトロールを攻囲された守備隊の偵察に使用することはできず、攻囲に参加させることもできない。パトロールは敵隊列による徴発を妨害でき（徴発表を参照）、また徴発を支援するため、マップ外に通じる接続線に配置できる [10.0]。

9.2 パトロールの展開と召還

隊列が活性化において移動を完了した場合、自身のスペースに隣接する接続線に対して、それぞれ 1 つのパトロールを展開できる。ただし敵が占めるスペースの河川を越えることはできない。なお最低でも 1 つの連隊（あるいは減少戦力の連隊）が、隊列に残っていなければならない。いったんパトロールを展開した場合、活性化において隊列がそれ以上の移動を行うことはできない。ただし徴発や攻囲など他の行動を行うことは可能だ。戦闘後の退却や以降のラウンドにおける移動など、隊列が移動した場合は理由を問わず、パトロールは自動的に隊列に復帰する（パトロールを呼び戻す唯一の方法となる）。敵の隊列が味方隊列のスペースに進入し戦闘が発生した場合、パトロールは戦闘に参加できない。隊列が敵の隊列と同じスペースを占めている場合でも、隣接する接続線にパトロールを送り出すことで、その隊列を偵察できる。

9.3 パトロールとの戦闘

特定の接続線には、1 つのパトロールしか配置できない。すでにパトロールが配置された接続線に敵がパトロールの展開を試みた場合、これらは直ちに戦闘となる。勝者はそのまま留まるが、敗者は隊列に帰還しなければならない。勝敗を判定するには、双方のプレイヤーがダイスを振って自身の火力を加算し、戦闘表を参照してステップロスを用いること。一方がステップロスにより除去された場合、残った側が勝者となる。その他の場合、修正後の出目が高い側が勝利する。同値の場合は活性化陣営のパトロールが勝利する。

10.0 徴発



活性化した隊列はスペース内に敵隊列、攻囲されていない守備隊、あるいは徴発

2 のマーカーが存在しないならば、徴発を行える。隊列は、移動の最中あるいはその前後において、CP が許す限り適切なスペースで何度でも徴発を行える。徴発を行うには、隊列は CP を支払い、ダイスを振って徴発結果表を参照すること。記載された通りに BP を獲得し、スペースにマーカーを配置すること。なお敵領域で徴発を行った場合は、VP が獲得される。VP は徴発が解決された時点で、直ちに獲得される。シナリオの指示には、時間経過に応じた政治情勢の変化により、9 つある領域のいずれかが VP に関して味方支配下となり、いずれが敵支配下となるのかが記載されている。一部の領域はいずれの陣営にも支配されず、これらで徴発を行っても、どちらの VP も変化しない。

歴史的に味方領域での徴発は地元政府を通して実施され、支払いの代わりとして将来の税金に充てられる軍票が発効された。兵士は盗みを行わないように統制され、暴行と殺人はしばしば公開の絞首刑とされた。敵領域での徴発は経済戦争の一形態であり、敵の税収基盤に損害を与え、地元民への虐待を伴っていた。

11.0 攻囲

攻囲はキャンペーンにおける主要な行動である。歴史的に、軍は 1 度の大規模な戦役において 6 回以上の攻囲を行った。攻囲は正確さにおいて進化しており、結論をいうならば要

Won By The Sword ~Rules of Play

塞が陥落するかどうかではなく、いつ陥落するかという問題であった。要塞の指揮官はこのことを知っており、強襲に至る前に攻囲が集結することも珍しくはなかった。

要塞表には、マップ上の4種類の要塞化スペースに関する主要な情報すべてが記載されている。プレイヤーがスペースを支配するためには、守備隊を配置しなければならない。ただし攻囲はどの要塞化スペースに対しても実施できる。すべての要塞化スペースは、攻囲を行うプレイヤーに抵抗する固有の守備隊を有している。攻囲の目的は、自身の守備隊を要塞化スペースに配置し VP と BP を獲得することにある。対する守備隊側の目標は、逃れられない結果を遅延させることにある。攻囲側のプレイヤーは、どの時点でも攻囲を中止できる。また攻囲側の戦力が、攻囲の維持に必要な値（要塞表に記載）を下回った場合にも直ちに攻囲は終了する。攻囲が中断された場合、攻囲に関するマーカーはすべて除去される。

11.1 攻囲の開始

攻囲を開始する隊列は、スペースの種類に応じて要塞表に記載された必要な歩兵ステップを有していなければならず、かつ CP と BP を消費する必要がある。プレイヤーは攻囲の開始を宣言し、次のステップに進むこと。いったん攻囲が開始されたら、スペース内に攻囲側の隊列があり、要塞表に記載された必要最小限のステップ数を維持している限りにおいて継続する。攻囲の維持に必要なステップ数には、歩兵と騎兵を任意に組み合わせることができる。他の味方隊列は攻囲に影響を与えず、攻囲に参加もできない。特定のスペースで攻囲を実施できるのは、1つの隊列のみとなる。同じスペース内の他の味方隊列は、攻囲に参加できない（攻囲を実施する隊列を合流させた場合を除く）。敵隊列が存在する場合に、攻囲を開始することはできない。ただし、活性化した隊列が挑んだ戦闘を拒否した場合には、攻囲を継続できる。

11.2 初期降伏勧告

攻囲が開始されたら直ちに、攻囲側プレイヤーはすべての適切な修正値を適用し、降伏勧告表でロールを行う。より多くの砲兵火力を有する陣営は、砲兵支援により+1 または-1の修正値（いずれか適切な法）をダイスロール修正値として獲得する。同値であれば、いずれの陣営も修正値

を得ることはできない。要塞化地点が降伏した場合、攻囲は直ちに終了する。攻囲側のプレイヤーは BP を獲得し、少なくとも歩兵分遣隊1つからなる守備隊を編制しなければならない。



降伏勧告が拒否された場合、守備隊には降伏を拒否したことを示すマーカーが置かれる。いまだ初期降伏勧告を拒否した要塞化スペースは、その所有者が変更されるまで、以降の初期降伏勧告すべてを拒否する。初期降伏勧告を拒否する確率が低いことから、これはプレイヤーがたやすく降伏を得ることを防ぐためのものだ。



攻囲マーカーをマップに置き、それに関連した「攻城防塁必要数」

（Siegeworks Required）マーカーと「建造済み攻城防塁」（Siegeworks Built）は攻囲／勝利得点トラックに置くこと。要塞化スペースの種類に応じた攻城防塁必要数の値は、要塞表に記載されている。また建造済み攻城防塁の値はゼロからスタートする。

11.3 攻城防塁の建造

攻囲の開始ラウンド（あるいはそれに続くラウンド）において、攻囲側プレイヤーは攻囲を実施する隊列の活性化中に、攻城防塁の建造を宣言できる。それぞれの活性化において建造は1回のみ宣言でき、またそれぞれの宣言において複数の攻城防塁を建造できる。プレイヤーは、徴発など他の行動の前後に建造を行うことができる。建造が宣言された場合、攻囲側は砲撃を行える [11.4]。建造において1CPを消費するごとに、トラック上の「建造済み攻城防塁」マーカーが「攻城防塁必要数」に向かって1つ進む。建造はカードの特殊能力や、要塞表に記載されている通り攻囲側のステップ数による影響を受ける。なお上記いずれの場合においても、建造レート（1CPあたりの建造数）が倍になる。攻城防塁の建造が完了するか、あるいは工場側がそのラウンドにおける建造を断念した場合、防御側は砲撃 [11.4] または出撃 [11.5] を行える。攻囲側のプレイヤーは、防御側の砲撃や出撃に対する防衛策として、「攻城防塁必要数」より多くの攻城防塁を建造できる。

攻城防塁は、本ゲームにおいてさまざまな種類の施設を組

Won By The Sword ~Rules of Play

み合わせたものとなっている。実際の建造においては、目標を封鎖し陣地を構築。堡塁と壁を建造して物理的に要塞を封鎖し、外部からの救出を妨げる。またそこから強襲用の壕を城壁までつなげる。これに平行して適切な距離に砲台を掘り、強襲を支援するための大砲と臼砲を備え付ける。ときには強襲において壕を掘り、火薬で満たして爆破することで、敵城壁を崩落させることもあった。

11.4 砲撃



防御側と攻囲側の双方が砲撃を実施できる。これは防御側が建造済み攻城防塁を減少させ、攻囲側が攻城防塁必要数を減少させるために行うものだ。攻囲側は建造が宣言された時点において、実際に建造が行われる前に砲撃を1回実施できる。攻囲側は攻囲を実施する隊列における、任意の砲兵で砲撃を実施でき、命中するごとに攻城防塁必要数を1つ減少させる。攻城防塁の建造が完了したら、守備隊に配置された防御側の砲兵と、要塞固有の砲兵隊による砲撃を行える。これによる命中は攻城防塁または攻囲側の部隊に対して適用される（攻囲側が選択）。砲撃を実施するには砲兵の火力を合計し（砲兵ごとに4）、ダイスを振りその出目を火力に加えること。合計値を戦闘表で参照し、いくつの命中が発生したかを判定する。

11.5 出撃

攻城防塁の建造が終了し、かつ攻囲されているスペースが他のプレイヤーにより占められている場合、防御側は防塁の建設を妨害するために守備隊の一部を出撃させられる。防御側は出撃を実施する歩兵／騎兵連隊1つまたは分遣隊を選択する。出撃を行うユニットの火力を倍とし、ダイスロールの出目を加算して戦闘表を参照すること。命中が得られた場合、これは攻城防塁か攻囲側の部隊に適用される（攻囲側が選択）。出撃を行った部隊は、自動的にステップロスを被り、守備隊に帰還する。

11.6 はしご登り（奇襲）

「はしご登り」は、攻城防塁が完成する前に攻囲下の守備隊に対して実施される奇襲である。攻囲側は奇襲キャンペーンカードを使用するか、あるいは指揮官の奇襲特殊能力チットを使用する必要がある。防御側は歩兵と騎兵の火力を倍にしたものに、砲兵（固有のものを含む）の火力を加

算し、戦闘表において攻撃を行う。攻囲側が自身の歩兵と騎兵に損害を適用したら、守備隊は蹂躪されユニットは基幹ボックスに置かれる。攻囲側は直ちに強襲の成功によるBPを受け取り、少なくとも歩兵分遣隊1つから成る守備隊を編制する。攻囲に関するすべてのマーカーを取り除かれ、VPが獲得される。あまりないことではあるが、防御側の攻撃により攻囲側部隊がすべて除去された場合、「はしご登り」は失敗し攻囲は解除される。

11.7 最終降伏勧告

攻城防塁の建造が終了し、防御側の砲撃[11.4]または出撃[11.5]の解決が終わった時点において、必要数以上の攻城防塁が建造されている場合、攻囲側プレイヤーはすべての適切な修正値を適用し、降伏表でロールを行う。勧告が受け入れられた場合、プレイヤーは直ちにBPを獲得し、少なくとも分遣隊1つから成る守備隊を編制しなければならない。またすべての攻囲に関するマーカーを取り除き、VPを獲得する。最終勧告が拒否された場合、攻囲側プレイヤーが現在の活性化においてCPを残しているならば（あるいは以降の活性化において）、直ちに強襲の最終段階が実施される。

11.8 強襲

攻囲側プレイヤーはCPとBPを支払い、強襲を実施する。防御側は歩兵と騎兵、砲兵の火力を合計し（はしご登りのように倍になることない）、戦闘表で攻撃を行う。攻囲側は直ちにヒットを攻囲部隊のステップロスとして適用し、そののち守備隊を蹂躪する。指揮官は捕虜となって除去され、戦闘ユニットは基幹ボックスに置かれる（分遣隊はゲームから取り除かれる）。攻囲側は直ちに強襲の成功によるBPを受け取り、少なくとも歩兵分遣隊1つから成る守備隊を編制する。攻囲に関するすべてのマーカーを取り除かれ、VPが獲得される。あまりないことではあるが、防御側の攻撃により攻囲側部隊がすべて除去された場合、強襲は失敗し攻囲は解除される。

11.9 守備隊の再配置

降伏勧告が受け入れられた場合、これが初期降伏勧告であっても最終降伏勧告であっても、備蓄されたBPと砲兵は勝利した隊列に渡される。加えて、残る守備隊は守備隊の再大規模を超えない範囲で、そのすべてが合流できるもつ

Won By The Sword ~Rules of Play

とも近い味方守備隊の場所へと移動する。攻囲においてこの場合のみ、守備隊のすべての構成が相手プレイヤーに明らかにされる。あまりないことではあるが、守備隊全体が合流できる味方要塞、あるいは堅固な要塞がマップ上になければ、もっとも多くの部隊を合流できる守備隊の場所へと移動し（複数ある場合はもっとも近いもの）、合流できない部隊に関しては基幹ボックスに置く。

11.10 攻囲の解決と守備隊の編制

攻囲側プレイヤーが攻囲に成功した場合、守備隊が編制される。守備隊には、少なくとも分遣隊が1つ含まなければならない。分遣隊を編成するには、完全戦力の歩兵連隊を減少戦力とし、分遣隊をマップに配置する。減少戦力の1ステップしかない歩兵連隊は、分遣隊を編成できない。そのため勝利側の隊列に、分遣隊を編成するための完全戦力の歩兵連隊がない場合、減少戦力の歩兵連隊を守備隊に編制しなければならない。なお防御施設が攻囲により恒久的な損害を受けることはなく、これらは地元民により速やかに修復される。

11.11 攻囲部隊に対する戦闘

プレイヤーは攻囲されているスペースの解放を試みるため、攻囲側の隊列に対して戦闘[12.0]を実施できる。攻囲側の部隊が敗北して退却しない限り、この戦闘が攻囲に影響を与えることはない。なお守備隊がこの戦闘に参加することはできない。攻囲中の部隊が攻撃を受けた場合、塹壕化していることから自動的にTAチットを1つ受け取り（大規模戦闘であれば中央に配置する）、戦闘における砲撃の効果も受けない。攻囲側の隊列がCPを残しているならば、別な場所へ移動し新たな攻囲を開始しても良い（**訳注:** この一文は[11.8]の末尾につくもの?）

12.0 戦闘

戦闘は隊列同士で実施される。戦闘を実施するには、戦闘を望むプレイヤーが敵の隊列と同じスペースに配置された隊列を活性化させるか、あるいは活性化した隊列を敵と同じスペースへ移動させ、1CPと1BPを消費して戦いを挑む必要がある。戦いを挑めるのは1つの敵隊列に対してのみであり、複数の敵隊列が配置されている場合は、攻撃側のプレイヤーは対象をいずれか1つ選択する。戦闘が発

生した場合、他の敵の隊列やパトロールは戦闘に参加しない。相手プレイヤーが戦闘を受けた場合、戦闘手順が継続する。戦闘が拒否された場合、拒否した側のプレイヤーは1VPのペナルティを受け、保有するすべてのBPをスペースに放棄しなければならない。戦闘を挑んだ側のプレイヤーはCPが残っていれば活性化を継続できる（相手が放棄したBPを拾い上げることを含めて）。ただし同じラウンドにおいて、同じ隊列に再び戦闘を挑むことはできない。相手に戦闘を強いる奇襲キャンペーンカードまたは指揮官の特殊能力を使用した場合、戦闘を拒否することはできない。戦闘が受け入れられた場合、攻撃側の隊列の活性化は戦闘解決後に終了し、未使用のCPは失われる。

12.1 戦闘の種類

戦闘には大規模戦闘と小規模戦闘の2種類がある。小規模戦闘はいずれかの陣営が9個連隊以下であるか、あるいは騎兵連隊が1個以下である場合に行われる。戦闘は「ウイング」単位で解決される。小規模戦闘の「ウイング」は1つのみだが、大規模戦闘には3つの「ウイング」がある。

12.2 戦術優勢



TAチットは、カードまたは指揮官の特殊能力の使用により獲得される。TAチットは地形や野戦築城、歩兵や騎兵による突撃など、戦闘結果に対するさまざまな影響を抽象化したものだ。TAチットは、それを獲得したプレイヤーに追加のダイスロールを与える（チットの効果は累積する）。指揮官の特殊能力によるチットには、これらの使用にあたり特別な使用条件がある。「積極性」能力によるTAでない限り、プレイヤーがTAチットの使用を求められることはない。これらは、今後の戦闘に備えて取っておくことができる。ゲームにおいて提供されるTAチットの数、利用できるチットの上限数となる。

12.3 小規模戦闘の手順

攻撃側より先にTAチットを使用する。双方の陣営は、同時に砲兵による砲撃を行う。砲撃によるステップロスを用いた後に、双方の陣営は歩兵と騎兵の火力を合計し、戦闘表でロールを行う。このときTAチットを使用していれば、追加のダイスロールを行う。一方の陣営のすべての歩兵と騎兵ユニットが除去された場合、相手陣営が勝利し

Won By The Sword ~Rules of Play

BP と砲兵を鹵獲する。その他の場合、砲撃を含めてより多くのヒットを与えた陣営が勝利する。同値であれば、修正後の出目（追加のダイスを含めたダイスロール結果と、火力の合計値）がより大きい陣営が勝利する。これも同値であれば、より多くの歩兵／騎兵ステップが残っている隊列が勝利する。これも同値であれば、防御側が勝利する。すべてのヒットは、ステップロスとして適用される。適用しきれなかった超過分の損害は、無視される。敗北した隊列が、勝者と同値かそれ以上の騎兵連隊を有している場合、兵站と砲兵を有したまま 1 スペースの退却を行う。あるいは、兵站と砲兵を放棄して 2 スペースの退却を行っても良い。その他の場合、敗北側の隊列は兵站と砲兵を放棄し、2 スペース退却しなければならない。小規模戦闘に勝利した隊列は、1FP を被る。使用されたすべての TA チットを取り除くこと。

12.4 大規模戦闘の手順

双方のプレイヤーは、隊列のすべての構成ユニットを戦闘ボードに移動させる。

大規模戦闘の配置

攻撃側は、最初にすべての歩兵と砲兵ユニットを自身の中央に配置し、騎兵を均等に左翼と右翼に分ける。このとき端数となった連隊は、右翼に配置する。そののち防御側が同じ手順で配置を行う。このとき防御側は、「陣地化」の指揮官特殊能力チットを使用できる。次に、攻撃側より先に「戦術優勢」カードの特殊アクションによる TA チットを使用するかどうか選択する。使用する場合は、いずれかのウイングに配置する。

戦闘前機動

攻撃側は自身の兵員を再配置できる。

- ・ **騎兵連隊:** 半分（端数切捨て）までの部隊を右翼から左翼に、あるいは左翼から右翼に機動させる。
- ・ **歩兵連隊:** 半分（端数切捨て）までの部隊を左翼と右翼に機動させられる。
- ・ そののち、防御側が同じ手順で機動を行う。すべての戦闘前機動が終了したら、攻撃側より先に TA を獲得できる指揮官の特殊能力チットを使用し、適切なウイングに配置する。

砲撃

攻撃側の砲兵より砲撃を実施し、結果を直ちに適用する。すべての砲兵ユニットの火力を加算し、戦闘表でダイスロールを行い砲撃を解決すること。砲撃は双方とも「中央」にのみ効果を及ぼす。砲兵ユニットは、ステップロスの割り当てに使用できないことに注意。適用しきれなかった超過分の損害は、無視される。

騎兵戦闘

攻撃側から見て右翼より先に解決を行い、すべての損害を適用した後に左翼の解決を行う。双方の陣営はすべての歩兵と騎兵の火力を合計し、戦闘表でダイスロールを行うこと。一方の陣営のすべての歩兵と騎兵ユニットが除去された場合、相手陣営が勝利する。その他の場合、より多くのヒットを与えた陣営が勝利する。同値であれば、修正後の出目（追加のダイスを含めたダイスロール結果と、火力の合計値）がより大きい陣営が勝利する。これも同値であれば、より多くの歩兵／騎兵ステップが残っている隊列が勝利する。これも同値であれば、防御側が勝利する。すべてのヒットは、ステップロスとして適用される。適用しきれなかった超過分の損害は、無視される。勝利したプレイヤーは、生き残った騎兵連隊を右翼より中央に増援できる。同様の手順で左翼の解決を行う。中央への増援が、戦闘の行く末を左右する要素になることから、戦闘前機動と中央への増援により、少数の部隊が多数の部隊を破ることがあり得る。

主力戦闘

双方の陣営は砲撃の損害を適用した後に、すべての歩兵と騎兵の火力を合計し、戦闘表でダイスロールを行う。一方の陣営のすべての歩兵と騎兵ユニットが除去された場合、相手陣営が勝利する。その他の場合、より多くのヒットを与えた陣営が勝利する。同値であれば、修正後の出目（追加のダイスを含めたダイスロール結果と、火力の合計値）がより大きい陣営が勝利する。これも同値であれば、より多くの歩兵／騎兵ステップが残っている隊列が勝利する。これも同値であれば、防御側が勝利する。すべてのヒットは、ステップロスとして適用される。適用しきれなかった超過分の損害は、無視される。

勝利の判定

主力戦闘には「小勝利」と「大勝利」の 2 つの勝利レベル

Won By The Sword ~Rules of Play

がある。3つのウイングのうち2つで勝利したプレイヤーは「小勝利」を獲得し、すべてのウイングで勝利した場合は「大勝利」を得る。

なお敗北した隊列は退却し、勝利した隊列は疲労を被る。小勝利の場合、敗北した隊列はBPと砲兵を有したまま1スペース退却するか、あるいはBPと砲兵を放棄して2スペース退却する。大規模戦闘において小勝利を獲得した隊列は2FPを被る。大勝利の場合、敗北した隊列はBPと砲兵を放棄して2スペース退却しなければならない。大規模戦闘において大勝利を獲得し隊列は、3FPを被る。使用されたすべてのTAチットを取り除くこと。

12.5 捕虜からの徴兵

小規模／大規模戦闘において勝利した隊列は、以降のラウンドにおいて活性化し、実際のカードのアクションに加えてあたかも「増援」カードが使用されたかのようにCPを補充に使用できる（FPの除去を行ってから、隊列が新たなスペースに移動するまでの間）。

例：前回のラウンドにおいて小規模戦闘で小勝利を獲得し、2FPを被った隊列が新たなラウンドを開始する。5CPのカードを使用し、2CPを疲労の除去に使用したため、残る3CPをあたかも「増援」カードが使用されたかのように、減少戦力の3個連隊を完全戦力に戻すか、あるいは基幹ボックスから1個連隊を減少戦力で戻すために使用できる。

ヒストリカルノート：これは戦闘後に落伍兵を集め、敵の捕虜より徴兵を行うことを表している。

12.6 放棄された砲兵とBP

放棄された砲兵とBPは、相手プレイヤーにより鹵獲される。鹵獲した敵の砲兵ユニットは、味方の砲兵ユニットと置き換えること。ただしカウンターの数が上限となるため、鹵獲した砲兵を置き換えるユニットがない場合、それらは失われる。またプレイヤーは、砲兵とBPを鹵獲せずに破壊することもできる。破壊された砲兵は、基幹ボックスに置く。

13.0 負傷兵と増援

ステップロス、常に所有プレイヤーにより割り当てられる。ただし戦闘においてステップロスを被った場合、その

「ウイング」にベテラン連隊がいるならば、最初のヒットはベテランが受けなければならない。またすべてのユニットが減少戦力にならない限り、ユニットを除去して基幹ボックスに置くことはできない。なお分遣隊を除去すること、1ステップロスの適用と見なす。すべての歩兵と騎兵のユニットが除去された場合、超過分のステップロスは無視される。砲兵にステップロスを適用することはできず、これらは大規模戦闘において大勝利した隊列か、あるいは小規模戦闘において敗北した隊列より多くの騎兵を有する隊列によって鹵獲される。

減少戦力の連隊と基幹ボックスの連隊は、増援カードによりいずれかの隊列が活性化し、際に再編成できる。

14.0 カードの特殊アクション

すべてのカードには、CP獲得値とBP消費値に加えて、アクションが記載されている。他のゲームと異なり、CPとアクションは排他的な関係ではなく、アクションは常に実施できる。一部のアクションは必ず発生する効果を伴うが、ほとんどのアクションは任意であり無視できる。一部の例外を除き、一般的にカードのアクションはそれが使用された隊列に適用される。TAは（指揮官能力またはチットのどちらから得られたかに関わらず）所有プレイヤーの選択により、常にいずれか1つの「ウイング」に適用される。

以下はアクションの一覧である（数値はそのアクションが記載されたカードの枚数を表している）。

プレイノート：一部のアクションは、特定の指揮官特殊能力と同じ名称となっている。ただし一般的に、指揮官特殊能力の方がより強力だ。

騎兵ボーナス (12)：隊列が騎兵隊列ならば、より高いCPと徴発に対する+1ボーナスを得る。

協力的な御者 (4)：CP消費なしにBPを拾い上げられる。

疫病の蔓延 (1)：隊列の活性化の際に引かれたならば、その隊列に使用される。手札にあった場合、最初のラウンドでもっとも規模の大きい隊列に使用しなければならない。ダイスを振り、出目を半分にした分のステップロス（端数切り上げ、最小値は1）を適用する。同じスペースに配置された守備隊や隊列は、敵味方に関わらず同じ処理を行う。

Won By The Sword ~Rules of Play

隊列の活性化にあたり山札より引かれた場合は、その隊列に使用される。疫病により隊列が除去された場合、その隊列の BP はマップ上に残される。

強行軍 (6)： 隊列は、2 つまでの通常の接続線を追加移動できる。ただし追加の移動を行うごとに 1 ステップの損害を被る。なお敵パトロールが配置された接続線を追加する場合は、強行軍であっても追加の 1CP を消費しなければならない。

感銘を受ける地元労働者 (4)： このカードによる活性化において、1BP を消費するごとに攻城防塁 2 つを建造できる。

乏しい徴発 (4)： 徴発ロールに -2 の修正を受ける (必須効果)。

増援 (7)： これはプレイヤーまたは隊列に適用される。隊列は落伍兵を集結させることで、1CP を支払うごとにユニットを 1 つ完全戦力に裏返すことができる。あるいは、3CP と 1BP を支払うことでの連隊 1 つを減少戦力で基幹ボックスより再編成できる。

焦土 (6)： 隊列は 1 回の徴発ダイスロールにおいて、+2 の修正を得るために、このアクションを使用できる。スペースにはロール後に、自動的に徴発レベル 2 が置かれる (必須効果)。

計略 (2)： 攻囲を実施している隊列は、このアクションを降伏勧告表において有利な修正を得るために使用できる。計略による修正は、攻囲において 1 回のみ使用できる。

奇襲 (2)： 攻城防塁が完成する前に野戦を強いるか [12.0]、または強襲を実施できる (はしご登り [11.6])。

戦術優勢 (6)： 隊列は TA チット 1 つを受け取る。この活性化において使用しない場合、隊列がスペースを離れると失われる。

15.0 疲労



疲労ポイント (FP) は、特殊アクションまたは戦闘に関連した行動により与えられる。FP を有する隊列は、次に活性化を実施する際、その他の行動を実施する前に FP を除去するため 1FP につき 1CP を消費しなければならない。なお FP を除去する前に隊列が攻撃を受けたとしても、特に影響はない。

16.0 部隊の国籍

各プレイヤーは、複数の国籍のユニットを有している。国籍ごとに固有の指揮官が提供されており、ユニットは自身と同じ国籍の指揮官が所属する隊列にのみ参加できる。守備隊を複数国籍のユニットで編制することはできない。

Won By The Sword ~Rules of Play



注釈つきプレイ手順

3.2 季節の変化

新たな季節：（春から夏へ、夏から秋へ）[3.2]

徴発 1 マーカーを除去し、徴発 2 マーカーを徴発 1 の面に裏返す。

有能な指揮官のチット [6.1]

未使用のチットを戻し、有能な指揮官ごとに新たなチットを 1 枚引く。

3.3 カードの配布

イニシアティブプレイヤーは山札をシャッフルし、各プレイヤーに 10 枚ずつ配る。

3.4 ラウンド（1～5）

イニシアティブプレイヤーはどちらが先攻するかを決定する。第 1 プレイヤーはカードを 1 枚使用し、マップ上のラウンドボックスに置く。ラウンド開始時より登場していた隊列は、ラウンド中にカードを使用して活性化しなければならない。

隊列数	ラウンドごとに使用されるカード
1	手札より 1 枚／捨て札 1 枚
2	手札より 2 枚
3	手札より 2 枚／山札より 1 枚
4	手札より 2 枚／山札より 2 枚

活性化で実施できる行動

移動 [8.0]

パトロール [9.0] の展開と召還 [9.2]、パトロールとの戦闘 [9.3]

カードの特殊アクション [14.0] による「強行軍」と「協力的な御者」

有能な指揮官の特殊能力 [6.2] による「強行軍」と「軽騎兵」

徴発 [10.0]

パトロール [9.0]

カードの特殊アクション [14.0] による「焦土」、「乏しい徴発」、「騎兵ボーナス」

有能な指揮官の特殊能力 [6.2] による「焦土」

攻囲 [11.0]

カードの特殊アクション [14.0] による「計略」、「奇襲」、「感銘を受ける地元労働者」

有能な指揮官の特殊能力 [6.2] による「奇襲」、「砲撃」

戦闘 [12.0]

カードの特殊アクション [14.0] による「奇襲」、「戦術優勢」

有能な指揮官の特殊能力 [6.2] による「奇襲」、「砲撃」、「速射」、「騎兵突撃」、「歩兵突撃」、「積極性」、「陣地化」

増援 [13.0]

カードの特殊アクション [14.0] による「増援」

有能な指揮官の特殊能力 [6.2] による「徴兵」

3.5 キャンペーンの終了 [3.5]

キャンペーンが終了するかどうかの判定を行う。

3.6 ターンマーカーを進める。