



## 1 序

1756年、フリードリッヒ大王は、サクソニアと主敵であるオーストリアに先制攻撃をかけた。7年戦争が勃発し、小さくて新参者のプロイセンにヨーロッパ中の強国が襲いかかった。フリードリッヒ大王はプロイセンを破滅の縁に追い込むほどの賭に出たが、巨大な軍事力に対する一撃のきわどい勝利、多くの指揮の遅れ、イギリスの支援、ロシアのエリザベート女帝のタイミングのよい死などによりプロイセンは救われ、フリードリッヒは偉大なる将軍としての歴史的地位を確立した。

プロイセンの挑戦は、中央ヨーロッパの覇権を巡るこの壮絶な戦いを再現している。ゲームは、機動、要塞、包囲、補給、奇襲、野戦戦術及びリーダーシップの重要性を表現している。プロイセン軍、オーストリア軍、フランス軍、ロシア軍そしてスウェーデン軍の戦力は、指揮官、砲兵、歩兵、騎兵そして要塞の駒で表している。

プレイヤーの一人はプロイセン軍を、もう一人はオーストリア軍、フランス軍（帝国軍とサクソニア軍）とロシア連合軍を指揮する。ゲームの目標は、敵の士気を挫き平和を確保するため、敵軍を降伏させ十分な勝利都市の支配を確立することにある。

## 2 ゲームの内容

### ゲームボード

ゲームボードは、プロイセンのほとんど、オーストリア - ハンガリー、神聖ローマ帝国の一部それとポーランドを含む中央ヨーロッパを表している。

都市は、駒の配置と移動を規定している。旗を持っている都市はそれらの価値（1, 2, 3, 4）を持った勝利ポイント（VP）を与える。この価値は、保有戦力から部隊を配置するためのものでもある。

要塞のシンボルを持つ都市は、都市の支配者が変わった時に、その国の部隊に変わる要塞部隊を持つ。プロイセンとオーストリアの国境内にある全ての都市は、それぞれ国の‘本国都市’と考えられる。本国都市は新しい部隊や補給線の配置に重要な役割を演ずる。

全ての都市は、敵部隊に占領されない限り、都市と同じ色を持った部隊を持つ国によって支配される。支配を解かれた都市は、直ちに最初に支配していたプレイヤーのものとなる。要塞は都市を支配し、都市を支配するためには奪取せねばならない。

太線は都市を繋ぐ主要な経路であり、破線は戦闘に参加し得る部隊数を制限する限定的な経路である。

### バトルボード

戦闘が発生したら、全部隊は戦闘が行われる都市からバトルボードへ場所を移す。それぞれの部隊の兵種ごと、バトルボードのそれぞれの兵種の場所へ移す。裏は、ゲームセットアップ表になっている。

### カード

カードは移動及びゲーム中で発生するイベントを指示する。それぞれのカードは角に数字が記してある。これらの数字は命令である。カードの数字はプレイヤーが1ゲームターン中実行できる命令数を表す。カードには、ゲームプレイに影響を及ぼすイベントもある。カードを使うとき、プレイヤーはコマンドかイベントかどちらかを選択せねばならない。両方同時はできない。それぞれのゲームターンでプレイヤーはコマンドのために1枚のカードしか使えない。イベントは何枚か使用できる。

カードの何枚かは、円の中に2つの数字がある。コマンド数の多い方が連合軍で、少ない方がプロイセン軍である。

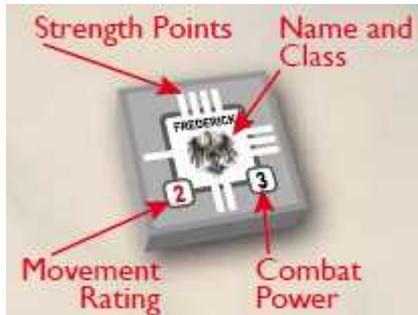


## ゲームの駒

要塞以外の積み木にシールを1枚貼る。プロイセン軍はグレイ、オーストリア軍は白[訳注：実際は黒]、フランス軍は青、ロシア/スウェーデン軍は緑である。それぞれの要塞部隊は2枚貼る。1つは戦闘力の明示してあるもの、もう1つはシンボルだけのもの。同じ色の積み木に貼る。

セットアップやプレイ中は、現在の戦闘力が敵にわからないように積み木をシールの貼っていない方を敵方に向けておく。要塞のシンボルのある面は、敵方に向け、戦闘力を隠しておく。

駒は下図にあるように様々な価値を持つ



戦力数 (Strength Point : SP) は、駒を立てたとき上に来るバーの数で表す。SP は戦闘の時に使えるサイコロの数である。戦闘中にそれぞれ命中した分の数を、駒のSPを90度反時計回りにして減少させる。



駒が最小数より下回った場合、プレイから除去され、プレイヤーの手元(force pool)に置かれるか、ゲームから除かれる。

戦闘力数 (Combat Power : CP) は、駒の右下に5, 6のような数字で記されている。数字は戦闘中に命中するサイコロの目の数の最小数を表す。例えば、CP 6は、“6”の目のみ命中であるが、CP 3は3, 4, 5, 6が命中である。

騎兵 CP は対騎兵戦闘の戦闘力を表す。敵指揮官が歩兵部隊と騎兵が戦闘する時、CP 価値を1つ減少させる。例えば、CP 5の騎兵は対騎兵戦では5, 6で命中だが、敵指揮官が歩兵では4, 5, 6で命中である。

移動レート (Movement Rating) は、駒の左下に

記されてある。これは部隊が1ゲームターン中移動できる最小限の都市数を表す。

## 部隊の兵種

陸軍部隊は3兵種ある。指揮官、歩兵、騎兵である。要塞は陸軍部隊ではない。しかし、もし襲撃されたら防御SPを持ち、その場で戦う。



指揮官は将軍と幕僚、砲兵、補給

部隊を表す。指揮官は最大(その時のSPではなく)のSP数を基礎とする。例えば Charles と Loudon は4, 一方 Nadasty は2である。

指揮官は他の複数の部隊へ集合移動(marshalling)とグループ移動(group movement)のコマンドを出せる。それらは、冬季間の補給支援もできる。

それぞれの指揮官は‘指揮限界’を持ち、それはその時のSPの2倍数である。例えばSP3の指揮官は6個部隊と自分自身すなわち7個部隊を移動できる。



歩兵

ほとんどの歩兵はSP4を持ち、移動レートは1である。オーストリア・グレンザー部隊(Austorian Grenzer)は野戦においてダブル防御となる。



騎兵

ほとんどの騎兵はSP4を持ち、移動レートは2である。



要塞は砲兵や補給所を有する強力な防御力を表す。要塞をゲーム中に新たに配置できない。それらはゲームの開始時に都市に置かれる。これらはゲームボード上に要塞シンボ

ルとして記されている。要塞は永久である。もし都市の支配が変わったら、破壊されることなく、支配者が交代するだけである。**要塞は移動しない**。それらは襲撃を受けた時以外戦闘に参加しない。要塞が襲撃を受けたときは CP1 である。要塞は、冬季制限にカウントされない。それらは同じ色の部隊の補給源となり得る。

### 3 ゲームの年

ゲームは 1 年を通して行われる。それぞれのゲーム年は次の要素から成る：

- ・ **カードを混ぜて配る**。1756 年は、お互い 4 枚ずつ配る。その後それぞれの年で 7 枚に増える。しかしゲームの進行状況により枚数は以下の要領で減少する：

(a) もしプレイヤーの首都が最初の年に占領されたら、1 枚減少する。

(b) 1760 年の最初に、もし連合軍がビクトリートラック上で VP を獲得していたらプロイセン側は 2 枚減る。(これはプロイセン側プレイヤーがまだ戦争中の場合 1 VP 獲得するが、その後で起きる)一旦その状態が発生したら、ずっと続く。これはイギリスの支援が得られないことを意味している。

- ・ **その年のゲームターン**。1756 年 3 ゲームターンある。他の年は 5 ゲームターンある。

- ・ **冬季フェイズ**。もしお互いのプレイヤーが使用しないカードを残していたら、カード 1 枚で新しい部隊を配置するか増援してもよい。又はもし冬季キャンペーンカードを持っていれば使用してもよい。カードが出たら、冬季のチェックを行う。

- ・ **新しい年の開始**。プレイで使用したカードを全て集め、デッキに戻す。カードを切り、再度配布する。

**あるゲーム年における重要イベントに注意。**

- ・ 1757 年ターン 3 - ロシア、スウェーデン、フランス帝国連合軍が参戦

- ・ 1760 年ターン 1 - プロイセンはまだ戦争中の場合 1 VP を獲得する。

- ・ 1761 年ターン 1 - カードが配られた後、連合軍はサイコロを 2 個振る。もしサイコロの目が 8 以上であればエリザベト女帝は死んだことになり、ロシア、スウェーデン軍はただちにゲーム上から消える。

- ・ 1762 年ターン 1 - プロイセンはまだ戦争中の場合更に 1 VP を獲得する。

### 4 ゲームターン

それぞれのゲームターンは 4 フェイズから成り、下記の順序で進行する：

- ・ カードフェイズ
- ・ コマンドフェイズ
- ・ 戦闘フェイズ
  - 野戦
  - 要塞戦
- ・ 補給フェイズ

### 5 カードフェイズ

カードは 3 種類の内、どれか 1 つを使う。コマンド、補充あるいはイベント

**お互いのゲームターンで、プレイヤーはコマンドに 1 枚のカードしか使えない。イベントには複数使用できる。**

注意、補充カードはイベントではない。コマンドカードと同じものとして扱う。一旦使用したらプレイヤーの手持ちから離れ、捨て札として扱う。もしプレイヤーがゲーム年の終わる前にカードを出し尽くしたら、コマンド、補充あるいはイベントはできない。

それぞれのターンでプレイヤーはコマンド/補充のためにカードを 1 枚選び、裏にして置く。カードは必ずしも使用する必要はない。しかしカードがないということは、プレイヤーが使用できるコマンド/補充のカードがないということである。連合軍プレイヤーが最初にカードを裏にしておくか、そのターンの命令はパスするかを告げる。

そしてお互いカードの表を出し、少ないコマンド数を持ったプレイヤーが、誰がプレイヤー 1 になるか決め、プレイヤー 1 が最初にプレイする。同じ数の場合、プロイセン側プレイヤーが、どちらが最初にプレイヤー 1 になるかを決める。もしカードが補充として使用された場合、このターンはコマンドを実行できない。そのプレイヤーはプレイヤー 1 のままである。もし両方のプレイヤーが補充したならば、プロイセン側プレイヤーがプレイヤー 1 となる。

補充カードは補充として部隊に 3 から 5 ステ

ップを与える。これらは補給下であって、包囲されていない都市にいる友軍部隊の、かつ要塞以外の陸軍部隊に与えられる。それらの数はどのように配分しても良い。すなわち全ステップを1つの駒に与えても良いし、違う場所にいる複数の駒に与えても良い。

カードのイベントは、そのカードを切った時に特性を発揮する。

あるイベントカードは野戦の時に使用できる。(要塞襲撃の時ではない) - 1枚のカードは、1個戦闘中どこかのラウンドで1回のみ有効である。攻撃側はもしイベントカードを使うのであれば最初に宣言し、防御側が次に宣言する。選んだカードを裏返しにし、同時に表を見せる。あるカードは相殺することがある。

## 6 コマンドフェイズ

カード上にある数、1 - 4のコマンド数はプレイヤーがゲームターン中に実行できるコマンド数を表す。プレイヤーは、それぞれのコマンドで、(1) 指揮官への集合移動、(2) 指揮官とのグループ移動、(3) 部隊の個別移動、(4) 要塞の1ステップ増加、(5) 手持ちの駒から戦力満の部隊を1個配置できる - 歩兵は1コマンド (Command); 騎兵は2コマンド: 指揮官は3コマンドのコストが必要。

例えば4コマンドカードは1個要塞に付き1ステップを増加し、1個歩兵部隊を新たに配置し、1個部隊を活性化し、1個指揮官を集合移動かグループ移動のために活性化できる。違う組み合わせとして、2個指揮官の活性化と1個騎兵部隊の手持ちからの配置、その他がある。

包囲、要塞襲撃、又は脱出の試みの続行は、コマンドを必要としない。

### 移動のための指揮官又は単一部隊の活性化

プレイヤーは1個のコマンドを使用し、指揮官又は単一の部隊を活性化し、その位置で駒の表側を伏せる。同じ都市にいる複数の指揮官及び/又は部隊は、活性化される。プレイヤー1が、全指揮官と部隊を最初に活性化し、次にプレイヤー2が行う。例えば3コマンド数のカードは3個の指揮官を別々に活性化するか、3個の別々の部隊を活性化するか又はそのうちのどのような組み合わせでも良い。

部隊を活性化するとき、プレイヤーは活性化の目的(集合移動か普通の移動か)を告げない。戦争の軋轢(Friction of War) - プレイヤー1はサイコロを2個振り、ゲームボード上にある戦争の軋轢表と照合する。表はその結果をどの様に適合させるか説明してある。

移動 - 都市間を結ぶ全部の幹線道路( )と制限道路(...)は1移動ポイントが必要である。プロイセンはロシアとフランスのスタートエリアには入れない。彼らはスウェーデンが参戦するまでストラルスund(Stralsund)に入れない。

もし制限道路を通して部隊/グループ移動し、*防御部隊*がいる都市に侵入した場合、全移動グループは停止しなければならない。制限道路沿いに攻撃する場合は最初のラウンドで4個部隊まで(攻撃側の選択)侵入できる。さらに1ラウンドごと4個部隊を攻撃に参加させても良い。遮断(Screening) - 主要道路を通して移動する時、部隊は敵要塞を含む敵部隊のいる都市をそのまま通過してもよいし、残っても良い。ただし通過の場合、要塞部隊を含む全敵部隊を遮断するため、都市に敵部隊と同数の部隊を残置せねばならない。

**包囲された要塞**とその中の敵部隊は移動になんら影響を及ぼさないため、遮断する部隊は必要ない。遮断部隊は、要塞にいる敵部隊の全ての包囲を解くのなら必要ない。

例1: 連合軍が1個の要塞と2個の部隊をドレスデン(Dresden)に持っている。プロイセン側プレイヤーはグループを作りドレスデンに移動する。グループは停止するか3個の敵を遮断するため3個部隊を残置してオーストリアに移動する。

例2: もしプレイヤー1が、プレイヤー2が部隊又はグループを活性化させた場所の都市に部隊又はグループを移動させる場合、プレイヤー2は活性化の制限に従い、敵部隊と同じ数の部隊を残してまだ移動できる。

強行軍 - 集合移動か又は通常の移動で単独移動又はグループで移動する部隊は、1都市分多く強行軍できる。強行軍する部隊それぞれにサイコロを1個振る:

- 4 - 6: 強行軍成功
- 2 - 3: 強行軍成功及び1ステップロス
- 1: 強行軍失敗及び1ステップロス

グループ移動の時に、フリードリッヒと彼と

一緒にグループ移動する部隊は、強行軍の時 + 1 のサイコロの目修正を受ける。

注：分散した部隊は強行軍できるが、最終的に指揮官と一緒にいなければ指揮官の移動ボーナスを受けるとはできない。それで、歩兵部隊は指揮官のいる都市までいっぺんに 2 移動し 1 都市分を追加する強行軍はできない。それらはまず 1 都市移動し、そこから強行軍を行う。

### 指揮官へ集合移動する部隊

それぞれ活性化した指揮官について、プレイヤーは指揮官のコマンド数制限（指揮官のその時の SP の 2 倍）内と同じ数だけ部隊を移動し、指揮官の現在地に集めることができる。部隊は移動制限内でのみ集合移動できる（強行軍含む）。ランクがより低い指揮官のみが集合移動で移動できる。

集合移動する部隊は、友軍が包囲している都市を通過して移動できるが、敵が支配しているか又は敵部隊がまだ遮断していなくて対峙中の都市は通過できない。集合移動する部隊は、十分な遮断部隊を残せば、敵部隊がいる都市から移動できる。包囲されている指揮官は部隊に集合をかけられない。また、部隊は敵味方が対峙している都市に集合できないが、第 2 戦闘ラウンドの予備として使える。

一旦集合移動が完了したら、その指揮官と部隊はそのターンに移動できない。集合移動の時に、部隊数で道路の移動制限はない。連合軍の指揮官は、連合軍部隊数が都市にいるその指揮官と同じ国の部隊数を超えない限り、他国の連合軍部隊を集合移動できる。

例えば、オーストリア軍指揮官 *Nadasty* (最大戦力 2) は、*Charles* 又は他のオーストリア軍指揮官をたとえその戦力が 2 かそれ以下になっていたとしても集合移動できない。ロシア軍指揮官 *Fermor* はもし戦力が満の状態であれば 6 個部隊集合移動できる。もし彼が 3 個のロシア軍部隊を集合移動すれば(または *Fermor* と同じ都市で 3 個部隊が出発すれば)、彼はさらに 3 個オーストリア軍部隊を集合移動できる。

### 指揮官グループ及び単独部隊移動

プレイヤーは単独で部隊を移動できる。又は活性化した指揮官と一緒にグループで移動できる。部隊は指揮官と同じ都市にいて、指揮官の

コマンド制限数の部隊でターンを開始する。ランクがその指揮官以下の他の指揮官の場合、そのグループに含まれる。

連合軍指揮官は、連合軍部隊数が、指揮官自身の国籍の部隊数を超えない限り他国の部隊を移動できる。この際指揮官自身は数に含まない。

グループは指揮官の移動レートを使って 1 つの固まりとして移動するか、又はグループを解散して部隊を各都市に分散することができる。分散要領は自由である。歩兵部隊は指揮官と一緒に強行軍を使わなくとも 2 移動できることに注意。

例えば、*Henry* がベルリンで活性化する。3 個歩兵部隊と 1 個騎兵部隊が彼と一緒にベルリンにいる。*Henry* は 1 個歩兵部隊を *Kustrin* (Kustrin) へ 1 MP で移動させ、もしプロイセン側プレイヤーが強行軍をすればさらにもう 1 都市移動できるかもしれない。*Henry* は騎兵部隊と残りの 2 個歩兵部隊を引き連れ *Kopenick* (Kopenick) から *Dresden* (Dresden) へと移動する。*Henry* と一緒に移動する歩兵部隊は強行軍を実施しない。なぜなら指揮官と一緒に移動するからである。

プレイヤーはグループの中の部隊を終点までに途中で残置していくことができるが、逆に途中で部隊を拾っていくことはできない。部隊は自由に他の友軍部隊のいるところや都市及び友軍に包囲されている都市を通過して行ける。

コマンドは下記の順序で実行される：

- 1 活性化する指揮官と部隊を確認する（プレイヤー 1 及びプレイヤー 2）。
- 2 プレイヤー 1 がサイコロを 2 個振り、戦争の輾轉表と照合する。
- 3 集合移動と活性化した部隊の移動を行う（プレイヤー 1）。
- 4 全ての移動を終了した後、新しい部隊を配置し要塞のステップ数を上げる（プレイヤー 1）。
- 5 プレイヤー 2 がステップ 3 と 4 を行う。

### 手元にある部隊から戦力満の部隊を配置

それぞれのプレイヤーは、部隊の表を自分たちの方に向けてそれぞれの手元に部隊を置いておく。排除された部隊は、将来再度配置されるよう手元に置いておく。指揮官は除く。プレイヤーが移動を全て終了させた後、使用されてい

ないコマンドを使って新しい部隊を配置する。部隊は戦闘中か包囲されている都市に配置できない。連合軍は、手元から引き抜く部隊の国籍を決める。

それぞれの部隊は異なるコマンドコストを有する。指揮官は3コマンド、騎兵は2コマンド、歩兵は1コマンド。例えば3コマンドカードは3個歩兵部隊を3つのそれぞれ異なる都市に配置できる。あるいは1個の指揮官か、1個の騎兵部隊と1個の歩兵部隊である。

1個部隊のみが、1ターンにつき、友軍が占領中で、敵と対峙していない、補給下にある、自国都市に配置できる。もし使用できる都市がない場合、配置できない。プレイヤーは戦力満状態で配置する部隊を以下の要領で選択する：

プロイセンの部隊は自国のグレイの都市に、オーストリアは自国の白い都市に下記の制限内で配置する：

指揮官はレート3以上の自国の勝利都市

騎兵はレート2以上の自国の勝利都市

歩兵は自国のいずれかの都市

ロシア軍部隊は、スタートエリアに配置し、1ターンでの数に制限はない。またもしロシアがケーニヒスベルグ (Königsberg) を占領したらワルシャワ (Warsaw) に配置できる。スウェーデン軍は、もしプロイセンが占領していなければストラルサンド

(Stralsund) に配置できる。もしそこを占領されていたら、ロシア軍が占領している沿岸部の都市に配置できる。

全てのフランス軍はスタートエリアに配置し、

1ターンでの数に制限はない。

### 要塞へのステップの追加

プレイヤーは1コマンドを使い友軍が支配している要塞のステップを1上げる。1ゲームターン中で1個要塞につき1ステップのみである。敵部隊がいる(戦闘中か包囲下にかかわらず)要塞のステップは上げられない。

#### コマンドフェイズの例

プロイセン側プレイヤーは2コマンドカード(A)を使う。オーストリア側プレイヤーは4コマンドカード(B)を使う。プロイセン側プレイヤーは自分がプレイヤー1と決める。最初に移動する。

プロイセン側プレイヤーは2コマンドカードを使うが、イベントには使用しない。彼はキュストリン(Kustrin)にいるHenryを活性化し、移動後手元(force pool)から歩兵部隊を引き抜きベルリンへ配置しようとする。

オーストリア側プレイヤーは4コマンドカードを使う決心をする。彼はドレスデン(Dresden)にいるCharlesとブルックス(Brux)にいるBrowneとオストロボ(Ostrowo)にいるApraxinを活性化する。4番目のコマンドはオルミュッツ(Olmutz)の要塞のステップ数を上げることを考える(1)。

プロイセン側プレイヤーは戦争の軋轢のためサイコロを振る。その結果は7。Apraxinは移動できない(C)が集結移動はできる(CC)。

プロイセン側プレイヤーは移動を行う。活性化したHenryは、2個歩兵部隊と1個騎兵部隊を引き連れてキュストリン(Kustrin)からプリバス(Priebus)へ移動する(D)。彼は歩兵部隊を手元からベルリンへ2番目のコマンドを使用して配置する(E)。

オーストリア側プレイヤーはCharlesをドレスデン(Dresden)からプリバス(Priebus)へ2個歩兵

部隊と2個騎兵部隊を引き連れて移動する(F)

Browneは1個歩兵部隊と1個騎兵部隊を引き連れてブルクス(Brux)からガベル(Gabel)そしてドレスデン(Dresden)へと移動する(G)。プリバス(Priebus)へは強行軍である(H)。効果的な強行軍としてイベントカード(HH)を切る。

この移動を行ったオーストリア側プレイヤーは、プリバス(Priebus)でHenryに戦闘を挑む。Henryは最初にその都市に到着したので、防御側となる。オーストリア側プレイヤーはCharlesを主力とし、バトルボードにその部隊を配置する。

Browneは予備として拘置される。



## 7 戦闘フェイズ

包囲中のところを除き、両プレイヤーが全移動を終了した後で、敵味方が同じ都市にいる場合戦闘が起こる。プレイヤー1は戦いのための戦闘序列を決める。そして要塞襲撃が包囲突破かを宣言し、次の戦闘に入る前にそれぞれの戦闘を解決する。予定されていた戦闘とプレイヤー1の選択した要塞戦を全て実行した後、プレイヤー2は要塞襲撃又は包囲突破を選択する。

都市にいる最初のプレイヤーが防御側である。もしプレイヤー1が防御中の都市を攻撃するならば、プレイヤー2によって都市に移動させられた追加の部隊は予備となり、第2ラウンドから展開する。もしプレイヤー1が都市を防御していたら、都市に移動してきたプレイヤー1の

一部又は全部の部隊が第1ラウンドで防御する。

もし複数のグループ又は部隊が戦闘に参加している場合、そのプレイヤーはどのグループ又は部隊が主攻撃部隊かどの部隊が予備部隊かを告げる。もし主要な防御部隊がその大きさやグループにかかわらず移動していないなら、それが主要なグループである。

例えば、もしプレイヤーが3個グループを防御中の都市に入れるなら、1個グループを第1ラウンドで戦闘させ、他のグループの全てを予備として第2ラウンドで戦闘させることができる。

注：両プレイヤーは戦闘前に移動するため、ある戦闘ではプレイヤー1が防御側になり、一方他の戦闘ではプレイヤー2が防御側になる。

## 野戦

戦闘は、どちらか一方の部隊が撤退するか殲滅されるまでコンバットラウンド中で戦われる。部隊の“射撃”はそれぞれのコンバットラウンドでサイコロを振ることによって実施され、“命中”数を比較する。

戦闘展開 - 主戦力グループから指揮官と歩兵部隊をバトルボードのバトルエリアに、現在の戦力が相手側に向くように表を見せて配置する。騎兵は駒を立てたまままだ表を見せない。予備部隊は戦闘に参加するまでリザーブボックスに、駒を立てたまま表を見せずに配置する。要塞は野戦に参加しない。要塞フェイズで要塞襲撃の時にのみ戦闘に参加する。

戦闘間のイベントカード - 攻撃側がプレイにイベントカードを使用することを宣言する。次に防御側が宣言する。お互い準備ができたなら同時に表を見せる。両方とも1枚のカードのみ個々のラウンドで使用できる。修正は累積されるが、サイコロの目6は常に命中である。戦闘間に使用された全てのイベントカードは使用したそのラウンドのみ有効である。

コンバットラウンド - それぞれのコンバットラウンドで部隊は射撃部隊のSPの分だけサイコロを振り、お互い“射撃”しあう。そして戦闘力(CP)を基礎として“命中”数を出す。もしサイコロの目の数が射撃した部隊のCP以上であれば命中である。例えば：3SPでCPが5の歩兵部隊はサイコロを3個振り、5か6で命中する。もし目の数が2, 5, 6と出たら2個命中である。

それぞれの命中数は敵プレイヤーの部隊からSPを減少させる。全てのコンバットラウンド中命中は、射撃している兵種(class)にかかわらず対戦している敵部隊で最強のものからSPを落とす。ただし騎兵対騎兵の場合を除く。2個以上の部隊が最強でかつ同じ数字ならば、どちらの部隊からSPを減少させるかは保有しているプレイヤーの選択による。突撃準備の騎兵は、突撃するまで戦闘に参加しない。

戦闘は部隊の種類毎一連のラウンドの手順に従って戦われる。第1ラウンドでは、防御側指揮官が最初射撃し、命中は直ちに適用される。次に攻撃側の指揮官が射撃をする。次に防御側の歩兵部隊が射撃をし、次が防御側歩兵部隊の射撃の番である。騎兵戦闘は最初から全ラウン

ド通して敵味方同時に行われる。第2ラウンド以降は、兵種毎の射撃は全て同時である。

### コンバットラウンドの手順

#### 第1ラウンド

- ・ 防御側指揮官の射撃又は撤退。目標の敵攻撃部隊に命中を直ちに適用
- ・ 攻撃側指揮官の射撃又は撤退。目標の敵防御部隊に命中を直ちに適用
- ・ 防御側歩兵部隊の射撃又は撤退。目標の敵攻撃部隊に命中を直ちに適用
- ・ 攻撃側歩兵部隊の射撃又は撤退。目標の敵防御部隊に命中を直ちに適用
- ・ 突撃準備の騎兵は戦闘参加のため突撃(Charge)を実施。騎兵戦闘は最初から全ラウンド通して敵味方同時に実施。攻撃側騎兵部隊が最初に突撃、次に防御側騎兵部隊が突撃。突撃する騎兵部隊は、敵の戦闘に参加している騎兵部隊に必ず射撃を実施：しかし、敵騎兵部隊より火力の大きい騎兵部隊は、指揮官/歩兵部隊に残りの火力を向けても良い。しかし目標は別々の部隊や兵種にはいけない。突撃した騎兵部隊の射撃は、指揮官又は歩兵部隊に対し-1CPの修正となる。プレイヤーは騎兵を突撃準備で交戦させないまま突撃させてはいけない。突撃準備の騎兵は戦闘から撤退できる。

例えば、3個の攻撃側の騎兵部隊が、突撃準備から戦闘に参加するため突撃をかけるとする。1個の防御側騎兵部隊が突撃準備から戦闘に参加するため突撃をかける。攻撃側プレイヤーは2個部隊が残っている。そこで、それらの一部か全部を騎兵戦闘に投入するか又はそれらの一部か全部を防御側指揮官/歩兵戦闘に投入するか選択できる。彼は2個の射撃のうち1個を防御側騎兵に、1個を指揮官/歩兵に指向したとする。両プレイヤーは騎兵部隊の射撃と適用を同時に実施する。1個の攻撃側騎兵部隊の射撃が防御側指揮官/歩兵部隊に命中し、最も戦力の高い部隊にその結果を適用する。防御側の指揮官/歩兵部隊は次のコンバットラウンドまで撃ち返すことができない。

#### 第2ラウンド

- ・ 両プレイヤーは予備部隊をそれぞれのエリアに展開する。もし予備を投入する前に戦闘が終結し敵部隊が残っていたら、予備部隊は攻撃側として新たな戦闘が始まる。攻撃側はイベン

トカードを使う意志を告げる。防御側が次に告げる。同時に表を見せる。

- ・ 指揮官同士が同時に射撃をする。もし指揮官が撤退するのであれば、攻撃側がその意志を告げ、次が防御側となる。どちらの場合も撤退する部隊は射撃ができないが、命中はありえる。どちらのプレイヤーも最初に射撃をし、命中を適用する。命中の適用は、戦闘に参加している最強の部隊からである。 - 突撃している騎兵部隊も命中を受ける。

- ・ 歩兵同士の同時射撃 - 指揮官の射撃と同様に射撃を解決する。

- ・ 両プレイヤーは、突撃ボックスにいる騎兵を白兵戦ボックスに移動させる。突撃準備の騎兵は突撃をかけられる。最初は攻撃側で、次が防御側である。その後騎兵戦闘を同時に解決する。火力差による目標の選定(targeting)はまだ適用される。騎兵は対騎兵白兵戦では CP 6 であり、対歩兵 / 指揮官では CP 5 と 6 になる。

### 第3ラウンド

- ・ 第2ラウンドの手順を繰り返す。[訳注：イベントカードは切れない]白兵戦の騎兵は突撃準備に戻す。攻撃側が最初で、次が防御側である。又はそのまま白兵戦を続行する。突撃中の騎兵を白兵戦に投入し、もし望むなら突撃準備の騎兵を突撃させる。

- ・ どちらか一方の軍が殲滅されるか全部隊がバトルボードから撤退するまでコンバットラウンドを繰り返す。

殲滅された部隊 - 戦闘又は戦争の軌轢によって殲滅された部隊はプレイヤーの手元(force pool)に戻る。指揮官は別である。指揮官は、補給切れによる理由以外は、永久に排除される。

注：もし指揮官が一緒にいた部隊の補給切れによって、又は包囲の結果排除されたのなら、再度プレイに復帰できる。

追撃 - 最初に戦場を明け渡した方が負けである。戦闘に参加した全部隊は、コンバットラウンド中に撤退した部隊であっても追撃を受ける。敗北した騎兵部隊の数よりも勝者が多くの騎兵部隊を持っていたら、超過分の1個騎兵部隊につき1ステップロスを取者に与える。ステップロスは最強の部隊から適用する。敗者側プレイヤーの選択による。もし戦闘が、予備部隊が来る前に終わったら、予備部隊の騎兵は追撃に参加できない。

撤退 - 敗北した部隊は友軍が支配し、補給が来ている隣接都市に撤退せねばならない。又はもし戦闘中の都市であったら、友軍の要塞にはいることもできる。限定された道路の移動制限は無視できる。もしそのような都市や要塞がなければ最も近い友軍が支配していて補給下にある都市(敵部隊や包囲もされていない)に撤退し、決して戦闘中のところに入ってはいけない。撤退する部隊は、包囲されていない敵部隊数と友軍が支配しており補給下の都市に着くまでに通過した都市の数を足した分のステップを、最強の部隊から減ずる。撤退するプレイヤーが経路を選択する。

もし複数の指揮官がいたら、それぞれは当初割り当てられた自軍の都市[訳注：初期配置の都市]へ別々に撤退する。部隊は強行軍できない。再集結 - 勝者側の、戦場から撤退していた部隊は再集結し、勝者は部隊のステップのように一緒になる。そして一つになって勝利都市にいる一部あるいは全ての部隊を、隣接する、戦闘中ではなく、あるいは友軍が包囲もしていない都市へ再編成する。再集結は野戦の後だけに許される。

特別戦闘状況 - もし一方にしか戦闘に騎兵がない場合、そしてその騎兵が第1バトルラウンドの最後に突撃をせず、又は唯一残った部隊が突撃をしない騎兵だった場合、そのプレイヤーの部隊は撤退する。もし一方が、次のラウンドで予備部隊を展開する前に交戦している部隊が一つもなくなったならば、そして敵部隊がまだそこにいたならば予備部隊は攻撃側として新戦闘を戦う。もし戦闘が2個の騎兵部隊間で起きたら、どちらも突撃はできず、攻撃側は撤退し、追撃を受ける可能性がある。

首都の奪取 - ベルリン又はウィーンが敵部隊に奪取された場合、直ちにその国のプレイヤーはカードを1枚捨てる(捨てる側のプレイヤーの選択による) - もしプレイヤーがカードを持っていなかったら効果はない。カードを捨てるプレイヤーは、そのカードを相手に見せる必要はない。1枚のカードを直ちに捨てることは、ゲーム年に1回のみ起こり得る。しかし戦争を通して複数回起こり得る。更に、もし首都に敵が居続けたら、年が改まった最初に1枚少ないところから始まる。

## 要塞戦

要塞の包囲 - もし防御側プレイヤーが、都市に持っている要塞が攻撃された場合、防御側は駒の表を見せる前に4個部隊まで要塞に入れることを選択できる。要塞の外に残った部隊は、野戦を行わなければならない。その後、もし攻撃側が勝利したら攻撃側プレイヤーは3つの選択肢がある。要塞包囲、襲撃又は撤退。

要塞包囲 - 要塞にいる敵部隊の数にかかわらず、包囲し始めるにはたった1個部隊で十分である。要塞以外、包囲された部隊は襲撃されるまで部隊を暴露しない。しかし包囲している全部隊は部隊を暴露せねばならない。もし防御側が戦闘又は撤退前に要塞に展開し、友軍予備部隊が到着前に戦闘中[訳注：要塞戦]であれば、予備部隊は攻撃側となり、要塞に撤退した部隊は戦闘[訳注：要塞を襲撃している敵と予備隊との戦闘]に参加できない。

*注：現在包囲中の部隊に合流した友軍部隊は、戦闘フェイズまで部隊を暴露しない。*

要塞襲撃 - 野戦を解決した後、攻撃側は襲撃を宣言する。要塞襲撃は攻撃側が奪取を諦めるか奪取するまで続く。攻撃側は襲撃に6個部隊まで投入でき、もし、騎兵部隊が下馬して戦闘に参加するのであればその旨を伝える。その時騎兵部隊は、歩兵部隊としてCP6で展開する。

全ての要塞に追加された防御側部隊は、防御する。要塞はCP1であり、指揮官/砲兵に自動的に命中する。それらはダブルヒット(1ステップロスに2発命中が必要)である。全防御部隊もダブルディフェンスとなる。ただしGrenzerは既にダブルディフェンスなのでこれを除く。防御側の騎兵は歩兵として展開するので、CP6となる。騎兵ルールと追撃は両プレイヤーとも適用しない。

部分命中は、コンバットラウンドからコンバットラウンドへ持ち越すが、もし襲撃が中止になったら、あるいはもし攻撃部隊がコンバットラウンドの間に補充されたら無視する。部分命中を受けた部隊は最初の命中となり、それは最強の部隊である。

防御側は第1ラウンド最初に射撃する。続くラウンドは兵種ごと同時に実施する。それぞれのコンバットラウンドの最初に攻撃側は攻撃側の同じ都市から新しい部隊を補充できる。攻撃側制限6個部隊はまだ適用される。

イベントカードが使えなかったら、防御側の撤退はできない。

攻撃側はラウンド間、前のラウンドに戦闘参加していなかった予備部隊と交代できる。攻撃側は、全ての部隊が交戦を中止するまで射撃のターンに部隊を撤退させ、襲撃を止めることもできる。もし攻撃側が襲撃を止めても包囲は続く。

要塞が排除されたら、直ちに残余の防御側部隊は排除される。排除された要塞は、奪取した国の色の要塞1ステップと交代する。連合軍プレイヤーは要塞を奪取した部隊が共同であった場合、国の色を決める。奪取された国の要塞は、再使用のため手元に置かれる。

もし攻撃側が包囲も襲撃もしないのであれば、攻撃側部隊は通常の撤退ルールに従って撤退する。

要塞部隊の解囲 - プレイヤーは包囲が開始され、もし包囲側がまだ襲撃の宣言をしていないならば、包囲の解囲を選択できる。全防御側部隊が、参加できる。しかし要塞は戦闘支援できない。そして戦闘は通常の野戦となる。包囲側プレイヤーが防御側となる。

解囲側プレイヤーは支援部隊で戦闘を支援し、包囲側プレイヤーは増援をできる。もし複数のグループが都市に移動してきたならば、プレイヤーはまだ主力部隊と予備部隊を宣言するが、防御側も攻撃側も第1ラウンドは都市にすでにいる部隊の主力部隊をもって戦闘を開始する。

解囲側プレイヤーは、部隊を分けておく必要がある。なぜなら、もし解囲が失敗したら、包囲されている部隊が要塞に戻り、支援部隊が友軍の補給下にある都市に撤退することになるからである。

*注：包囲された要塞に再集結した部隊は予備部隊と考えられ、第2ラウンドに到着する。*

## 8 補給フェイズ

全ての戦闘が終了した後、プレイヤーは同じ国籍で、同じ兵種の、そして同じCP、同じ移動レートのある部隊同士でステップを組み合わせることができる。排除された部隊を手元に置く。部隊は組み合わせのために補給をしてはいけけない。包囲は続行できる。両プレイヤーは同時に補給状態を評価し、補給切れの部隊には損耗を

適用する。補給切れの部隊は直ちに1ステップロスになる。要塞は包囲の解決の時のみステップをロスする。補給状態にあるためには、それぞれの部隊が道路に沿って、都市から補給源まで補給線を引けなければいけない。補給線は敵部隊が占領又は包囲しているところは通過できない。補給線は本国都市又は少なくとも同じ色の部隊1個によって占領している都市を通過していなければいけない(友軍部隊によって包囲している都市も含む)。

注：補給チェックは同時である。都市が部隊の損耗によって敵占領下になっても、次のターンまで補給線は遮断されない。

本国都市は部隊色と一致している。本国都市ではない(違う色)都市を通過して補給線を引こうとする部隊は、補給線を確保するためその都市に部隊を配置せねばならない。

例えば、ロシア軍部隊は、緑の都市か、少なくとも1個のロシア軍部隊がいる都市か、要塞のある都市を通らねば補給線は引けない。

例えば、ロシア軍がオーストリア(連合国)を通じて補給線を引こうとすれば、オーストリアの都市に駒を置いて、緑の都市まで補給線を引き、ロシアの補給源まで繋げなければいけない。

色の付いた補給源は、首都(プロイセンベルリン; オーストリア-ウィーン)かロシア、フランスにとってスタートエリアである。他の補給源はオーストリアにとってブダペスト(Budapest)、スウェーデンとロシアにとってストラルスund(Stralsund)とワルシャワ(Warsaw) プロイセンにとってケーニヒスベルグ(Koigsberg)である(地図上の補給所シンボルを参照)。2ステップ以上の要塞は、一部及び全部の、有効な補給線を引ける同じ色の部隊に限定的な補給を供給できる。もし要塞を補給源として使用するなら、それは1ステップ減少する。一旦1ステップ減少したら補給源としては使用できない。包囲下にある要塞の補給は、補給源から遮断されていると考えられるため、もし使用できるならステップを補給のために使用する必要がある。

指揮官は、占領した都市の部隊に、指揮の制限と同じ数だけ補給を与えることができる。もし指揮官を補給源として使用するなら、直ちに1ステップロスする。連合軍指揮官は、彼の持

っている部隊数を超えない限り他の連合軍部隊に補給できる。

友軍の包囲されていない要塞は、補給線の一部として計上する。

包囲された要塞は、国籍にかかわらず、包囲された友軍部隊に1ステップロスすることにより補給を与えることができる。そして包囲損耗としてさらにもう1ステップロスする。要塞[訳注：包囲されていない]はそれ自身補給の損耗はない。

## 9 包囲の解決

包囲の解決は包囲の第2ターンから始まる。補給フェイズの後、プレイヤー1は包囲下のターン開始に当たって友軍の包囲されたそれぞれの要塞のためにサイコロを1個振る。修正された数の7[訳注：7以上]が出れば守備部隊の降伏である。プレイヤー2も同じ手順を踏む。もし要塞が降伏せず、少なくとも1個の部隊によって包囲されていたらその戦力は1ステップ下がる。もし要塞が降伏したら、守備部隊は排除され、要塞はその時の戦力を持って占領したプレイヤーのものになる。

例えば、3SP 要塞が降伏したら、直ちに3SPの包囲側プレイヤーの要塞と交代する。

要塞は1以下には成らない。占領された要塞はそのプレイヤーの手元に置かれ、もしあるのなら占領側の色の要塞に変わる。

### 包囲修正

+1 要塞のステップ数が4ステップより1つ少ない毎に+1を加える。例えば1ステップの要塞はサイコロの目に3を加える。

+2 疫病カード(Disease Card)。全ての修正は加算される。

### 包囲損耗

第2包囲ターンの最初に、包囲するものは包囲のそれぞれのターンごと1ステップロスする。ステップロスは包囲している最強部隊から実行する(防御側は補給フェイズで損耗する)。

## 10 冬季フェイズ

ゲーム年ターン5から冬季フェイズは実施される。

### 部隊解散

なにかカードを切る前に、プレイヤーは同時に自分の選択で、どれか部隊を解散させねばならない。解散させる部隊は、ボード上から除去し、手元に置かれる。その部隊は補給下にあり、包囲されていないものを捜す。

もし両プレイヤーとも切っていないカードが手元に残ったら、1枚のカードで新しい部隊を配置するか、追加の補充を行う。冬季フェイズには要塞のステップは上がらない。カードはコマンドで使用できない。もし両プレイヤーが冬季キャンペーンカードを持っていたらイベントで使用され、コマンドでは使用されない。そして、プロイセン側プレイヤーが、どちらが最初にイベントを実施するか決める。

### 冬季の宿営

これは、カードを切った後でチェックする。冬季の間、限定された数の部隊だけが都市に宿営できる。制限は以下のとおり：

- ・ 都市は1個部隊のみ宿営可能
- ・ 都市の要塞は4個部隊のみ宿営可能
- ・ 指揮官はその指揮レートの数だけ宿営可能（現在の戦力の2倍）

制限は1都市で使用できる最大の宿営制限である。1指揮官のみが都市で宿営できるが、他の指揮官も一緒にいることができる。指揮官は連合軍部隊を指揮の数の制限内で宿営させることができる。プレイヤーは宿営制限数を越えた全部隊を除去する（プレイヤーの選択）。

## 11 女帝の健康

1761年の最初の開始時に、もしどちらのプレイヤーも勝っていなかったら、オーストリア側プレイヤーが2個のサイコロを振る。8の目以上なら女帝は死に、ロシアとスウェーデンは戦列から離れる。続く年ごとに+1を賽の目に加えていく。一旦戦列を離れたら、ロシアとスウェーデンは直ちにそして永久にプレイからはずされ、ロシアとスウェーデンに占領されていた全プロイセン領土は直ちにプロイセン側に戻る。

## 12 勝利

ゲームは勝利トラック0から始まる。それぞれのゲーム年の終わりに、どちらかが決定的な勝利を得ていないか確認する。オーストリア側プレイヤーはプロイセンから奪った勝利都市の勝利ポイント（VP）と同じ数のVPを受け取る。プロイセン側はオーストリアとサクソニアから奪った勝利都市の分のVPを受け取り、さらに1760年の最初に1VPを、そしてもし戦争状態が1762年まで続いていたら1VPを受ける。オーストリア側プレイヤーはゲーム年の最後にもし10VP以上獲得していたら決定的勝利となる。一方プロイセン側プレイヤーはゲーム年の最後に9VP以上獲得していれば自動的に決定的勝利となる。もし自動的な勝利がなければ、ゲームターンマーカーが進む。1763年の終わりに全VPが多い方が勝ちとなる。1763年でもし全VPが0ならば、僅差でプロイセン側の勝利となる。

## 13 ゲームセットアップ

部隊をゲームセットアップ表に従って都市に示されたSPを向けて配置する。セットアップ表はバトルボードの裏にある。当初セットアップに使用しない部隊は、駒を立て、表を我が方に向けて相手にSPを見られないように手元に置いておく。

プレイヤーは、同じ兵種、SP、CPの駒であれば、早く置きたければ名前にこだわることなく置いていく。

ゲームは1756年第3ターンから、それぞれのプレイヤーはカードを4枚持って開始する。ロシア、スウェーデン、フランスは1757年の第3ターンから戦線に参加する。ゲームセットアップ表に従ってそれぞれの開始エリアから始める。VPトラックは0から始める。1756年ゲームの最初のターンでは戦争の軋轢のサイコロは振らない。

## 選択ルール

### 自由配置

もしプレイヤーが異なった戦略でプレイを楽しみたいならば、以下の制限内で自由に配置できる。

- ・ 1都市に1指揮官
- ・ それぞれの要塞に少なくとも1個部隊を配置
- ・ オーストリア側はオーストリアの勝利都市に少なくとも1個部隊配置
- ・ フランス、ロシア/スウェーデンの参戦要領同じ
- ・ 要塞も同じ

### 対応

CP4以上の戦闘レートを持つ指揮官は、もしある部隊が、そのターンに移動、集合移動、分散をせず、又はすでに戦闘中の場合、隣接していたら戦闘態勢にある都市に入っても良い。プレイヤーはもし要塞が襲撃されていても、包囲している敵ではなく、要塞をもつ友軍都市に移動する敵に対応しても良い。プレイヤー1は現戦闘に対する全対応と指揮官対応を命ずる部隊を相手に告げる。プレイヤー2が次に告げる。コマンド制限と経路制限は適用される。対応する部隊は戦闘第2ラウンドで到着する。もし戦闘が到着前に決着したら、勝者側は勝利した部隊と一緒に再編成しても良い。もし対応側が負けたら、対応部隊が攻撃側として新たな戦闘を開始する。

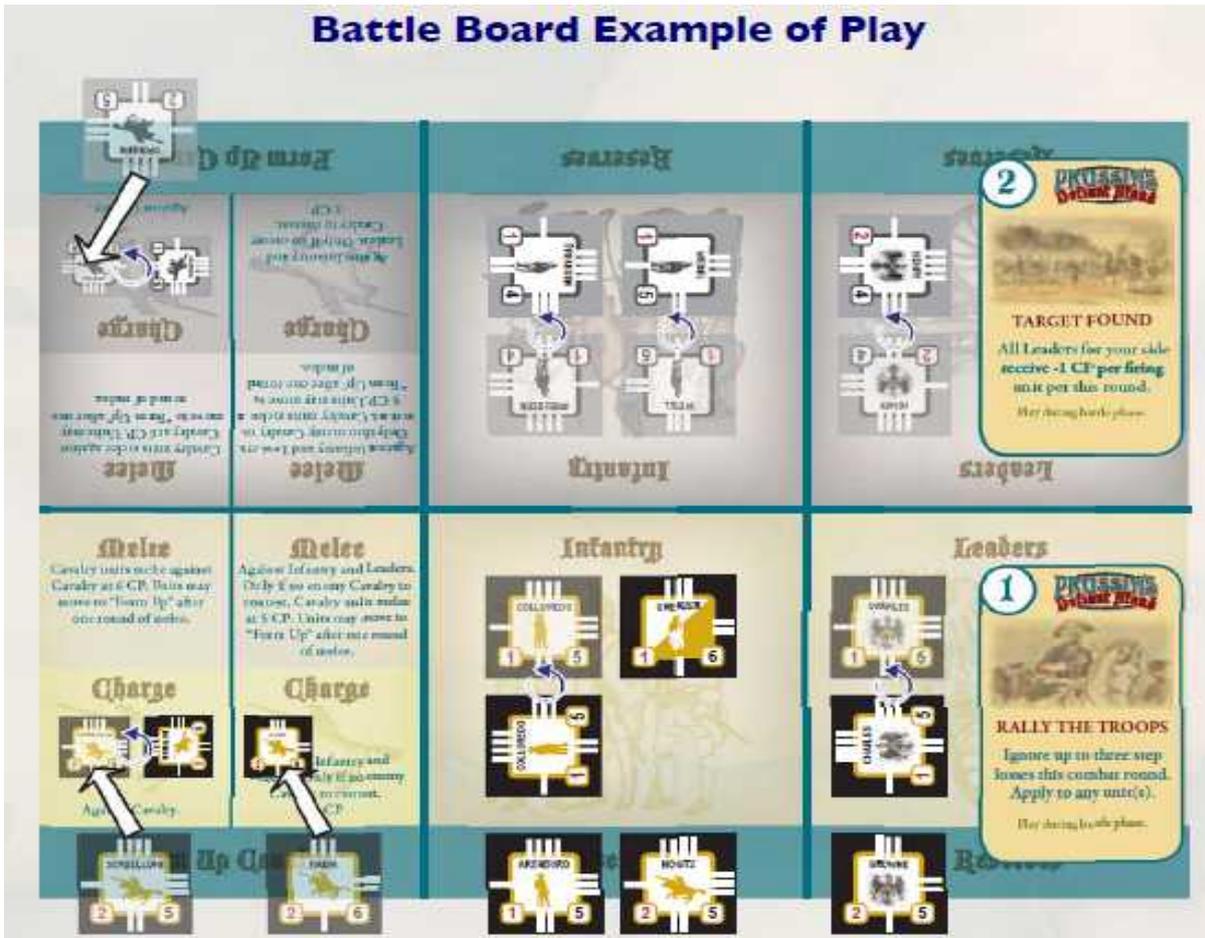
### 戦闘からの自動撤退

いずれかの戦闘ラウンドの最後で、指揮官と歩兵部隊は1ステップロスして撤退をし、戦闘の最後までバトルボードの後ろに表を向けて置く。

### 短期間の勝利

一方の全VPが決定的であれば、勝利する。これはいずれかのゲームターンの最後に起こり得る。

## Battle Board Example of Play



### 第1ラウンド

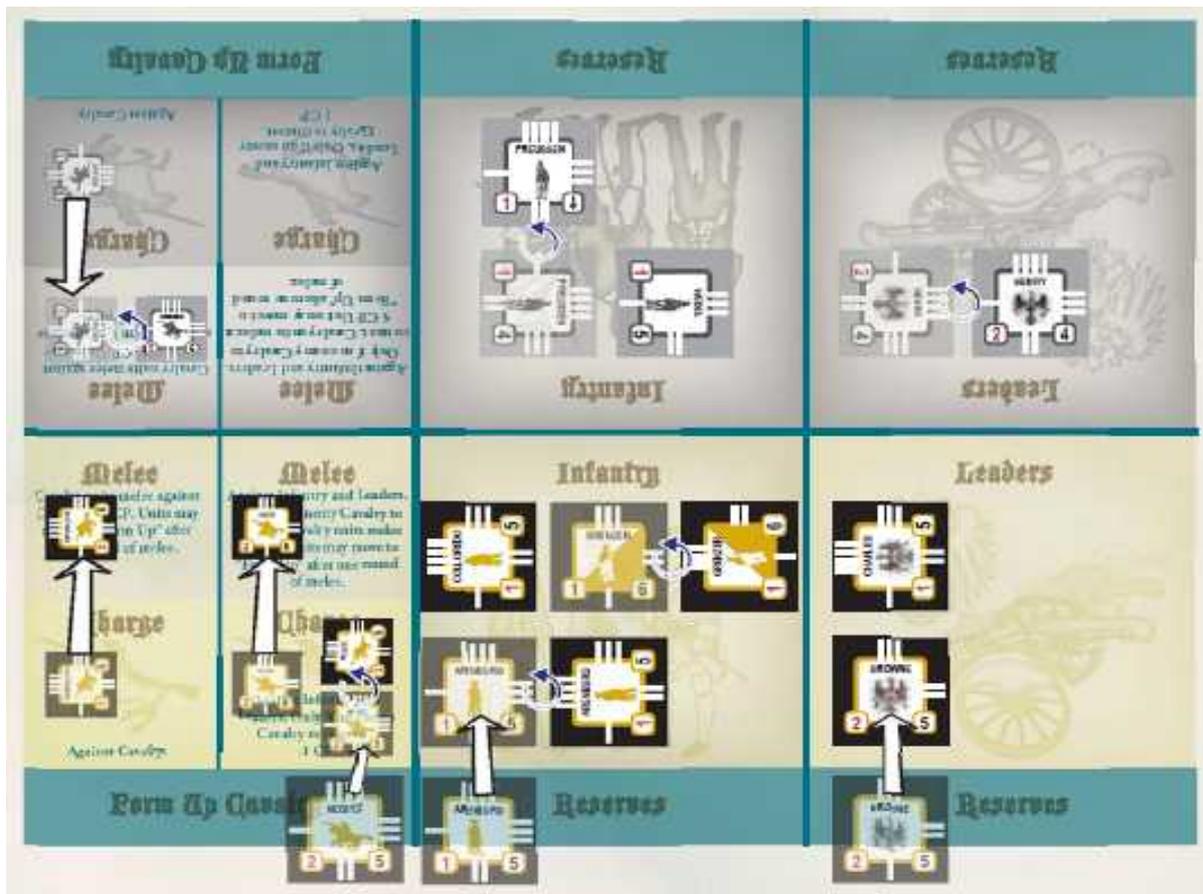
オーストラリア側プレイヤーが攻撃し、このラウンドで3ステップロスが無効にするカードである部隊集合 (Rally Troops) カードを切ることを宣言する。プロイセン側プレイヤーは防御し、このラウンドで射撃した時、彼の全ての指揮官は - 1 CP となる目標発見 (Target Found) カードを切ることを宣言する。よって Henry は 3 CP (4 の代わりに) となる。

第1ラウンドで、指揮官同士は、最初に射撃する。最初防御側、次が攻撃側である。プロイセン側プレイヤーは、Henry が 4 SP なのでサイコロを4個振る。結果は 3,2,2,5 と出る。Henry は CP3 (3 以上) なので、3,5 が命中。しかしこの2発は無効となる。なぜならオーストラリア側プレイヤーは最初の3発命中無効の集合カードを切っているからである。オーストラリア側プレイヤーが Charles の 4 SP を振る。結果は 3,4,5,6 と出る。5 CP なので、5,6 の2発命中。プロイセン側プレイヤーは最強の交戦部隊である Henry (4 SP) と Preussen (4 SP) のそれぞれを 4 SP から 3 SP にする。

次に歩兵部隊の射撃である。最初防御側、次が攻撃側である。Preussen は 4 CP で 3 SP である。サイコロを3個振り、4,4,6 と出る。3発命中。1発は集合カードの効果により無効。2発が命中し、交戦している最強部隊に適用され、Charles と Colloredo を

4 SP から 3 SP にする。Wedel が 3 SP のためサイコロを3個振る。結果は 2,2,4 と出る。全弾外れ。次がオーストラリア側歩兵部隊の番である。Colloredo は 3 SP なので、3個サイコロを振り、1,1,4 と出る。全弾外れ。Grenzer は、3,4,5 と出る。これも全弾外れ。

騎兵戦闘は同時である。オーストラリア側プレイヤーは突撃準備から突撃へ移動する。プロイセン側プレイヤーも騎兵部隊を突撃準備から突撃へ対応移動する。戦闘は同時であるがプロイセン側プレイヤーが最初に振る。両方振り終わってから命中を適用する。Driesen (4 SP, 5 CP) が 2,2,3,5。5で1発命中。オーストラリア側プレイヤーは2個の騎兵を持っているので、1個騎兵部隊が他部隊に回せる。Serbelloni (4 SP, 5 CP) はプロイセン軍騎兵部隊と交戦し、Hadik (3 SP, 6 CP) (騎兵は指揮官 / 歩兵に対し - 1 CP) はプロイセン軍の指揮官 / 歩兵部隊と交戦する (彼は数が多い分を騎兵か又は他部隊に射撃ができる)。Serbelloni は 2,3,3,5 を出し、1発命中。すでにサイコロを振った Driesen に適用する。騎兵戦闘は直接命中を適用する。Hadik は 2,3,5。5が命中し、プロイセン軍の歩兵部隊 Wedel に適用し、3 SP から 2 SP になる。プロイセン側の Driesen の命中が Serbelloni (最強の騎兵部隊であるため) に適用され、4 SP から 3 SP に減少する。



## 第2ラウンド

第2ラウンドから戦闘は全兵種で同時となる。オーストリア側プレイヤーは予備部隊3個をそれぞれの兵種のバトルボードのエリアに配置する。予備部隊の騎兵はまだ突撃せず、突撃準備位置に着く。

指揮官同士の射撃は防御側、攻撃側で同時である。Henry(3SP)は最初に射撃するが、CharlesとBrowneが射撃するまで命中を適用しない。Henryが4,4,5で3発命中。BrowneとCharlesが同じCPなので一緒に射撃して1,2,3,3,4,5。1発命中。オーストリア側とプロイセン側が一緒に命中を適用する。プロイセン側は1発命中をHenryに適用し2SPとなる。オーストリア側は最初の命中を交戦部隊中(突撃中の騎兵含む)最強のArenburgに適用する。他の2発は全部3SPなのでそのどれかに適用する。Grenzerが2発(Grenzerは1SPにつきダブルヒット)を受けて3SPから2SPとなり、命中の適用は終わる。

歩兵同士の射撃は防御側、攻撃側で同時である。プロイセン側プレイヤーは撤退を決心し、射撃を中止する。しかしこのラウンドでの戦闘は同時であるため命中は適用される。ColloredoとArenburgはどちらも5CPなので一緒に射撃する。結果は2,2,2,4,4,5。オーストリア側プレイヤーは1発命中。プロイセンは1発命中のため3SPから2SPへ減少する。Grenzerは3,4で外れ。

次の騎兵は同時に戦闘する。オーストリア騎兵HadikとSerbelloniはバトルボードで突撃から白

兵戦へと移行する。Nositzは突撃準備から突撃へ移行する。戦闘は同時。Driesenの射撃は白兵戦を挑む騎兵に向けられる。Driesenは敵騎兵には6で命中し、他の兵種には5,6で命中である。よって白兵戦の騎兵には6で命中する。結果2,4,5で外れ。SerbelloniはDriesenに白兵戦をかける。一方Hadikは他の兵種に突撃をかける。Serbelloniは3,3,6。Driesenに1発命中し、3SPから2SPへ減少する。Nositzは1,1,2。全部外れ。Hadikは3,4,4で全部外れ。

## 第3ラウンド(図なし)

指揮官Henryが撤退する。CharlesとBrowneは最後の射撃をする。結果1,1,2,2,3,4。全部外れ。Henryは撤退し、バトルボードから消える。オーストリアの歩兵は射撃でプロイセン軍歩兵を捕捉できなかったが、交戦中の騎兵に射撃を向けることができる。全火力をDriesenに向け、1発命中、1SPに減少する。全オーストリア騎兵はDriesenと一緒に白兵戦をかけるが、命中なし。Driesenは撤退し、射撃せず。プロイセン軍部隊はいなくなり、オーストリア側プレイヤーの勝利となる。

追撃:オーストリア側プレイヤーは3個の騎兵を持ち、一方プロイセン側は1個の騎兵を持つ。2発の命中が生き残ったプロイセン軍部隊に適用される(騎兵の多い分それぞれ1発命中)。Wedel1発命中、Henry1発命中。

## プレイ手順の概要

### カードフェイス

- ・ カードを配り、コマンド数が低いか、補充カードを使うものがプレイヤー1となる。コマンド数が同じならプロイセンがプレイヤー1を決める。
- ・ プレイヤーはコマンドフェイスでコマンドに1枚のカードのみ使う。その他のカードはイベントで使う。

### コマンドフェイス

- ・ プレイヤー1は、指揮官及び/又は部隊を移動又は集結移動のため活性化する - 表を伏せる - 次がプレイヤー2。プレイヤー1は戦争の軋轢表のため2個サイコロを振る。結果を適用する。(1756年第1ターンを除く)
- ・ プレイヤー1は移動、集合移動、新部隊の配置、要塞のステップ増加を行う。次がプレイヤー2。

### 戦闘フェイス

- ・ プレイヤー1は戦闘、又は要塞襲撃、又は解囲を決心する。
- ・ プレイヤーは、もし適当な部隊が使用できる要塞に撤退するのなら決心する。
- ・ プレイヤーは戦闘する部隊の表を見せる。
- ・ イベントカード(1プレイヤー、1戦闘で1枚のみ、効果は1回ラウンドのみ)
- ・ 兵種ごとの射撃。指揮官/要塞、歩兵は第1ラウンドで防御側が最初に射撃。騎兵は同時。
- ・ 第2ラウンドとそれ以降のラウンドは、兵種ごと同時に射撃。
- ・ 敗北部隊の要塞、又は隣接友軍支配都市、又は最も近い補給下にある都市への撤退。
- ・ 勝者はステップを組み替え、友軍の隣接非戦闘都市、又は友軍包囲都市への再集結。

### 補給フェイス

- ・ 両プレイヤーは同じ兵種、CPのステップを組み替え。
- ・ 両プレイヤーは部隊の補給をチェック。補給切れ部隊を1ステップダウン。
- ・ 全包囲の解決。修正7(サイコロの目)は降伏。

### 冬季フェイス

- ・ プレイヤーは補給を切る。包囲下でない部隊のみ。
- ・ もし使用できるならカードを1枚切る。

カードは冬季キャンペーンカードで、新部隊の追加、補充のために使用。

### 女帝の健康チェック

- ・ 1761年の最初にサイコロを2個振る。8以上ならロシアは直ちに戦線離脱 - プロイセンはロシアが支配していた領土のみ直ちにプロイセン側が占領。
- ・ それぞれの年に+1加えていく。

### 勝者の決定

- ・ オーストリアは10以上のVPで決定的勝利。
- ・ プロイセンは9以上のVPで決定的勝利。