



The journal of modern wargaming

PAPER WARS

Pitt's War

1792-1815
Struggle For Europe

Pitt's War - 1792-1815 Struggle For Europe

目次:

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲームの備品
- 3.0 ゲームのセット・アップ
- 4.0 プレイのシーケンス
- 5.0 ランダム・イベント
- 6.0 外交フェイズ
- 7.0 増援フェイズ
- 8.0 支配
- 9.0 スタッキング
- 10.0 部隊の活性化
- 11.0 移動
- 12.0 補給
- 13.0 戦闘
- 14.0 征服&状態
- 15.0 勝利
- 16.0 シナリオのセット・アップ
- 17.0 イベントの説明

CREDITS

Design & Development: Stanislas Thomas
Map Art: Christophe Gentilperret
Counters Art: Knut Grünitz
Playtesting: Joachim Thomas, Stéphane Rateau, Yves Larousse
Typesetting: Harold Nesbitt & Wendy Nesbitt

© 2019 Compass Games, LLC

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Pitt's war は、大英帝国とその対仏同盟国（連合国）対フランス革命と後にはナポレオンの帝国との間の、ヨーロッパにおける 1792 年から 1815 年に亘る闘争の時代をシミュレートしています。

1.1 プレイヤー [Players]

ゲームには、2つの陣営があります。大英帝国とその連合国（対仏同盟）並びにフランスとその連合国です。

1.2 ゲームの規模 [Game Scale]

各ユニットは軍をあらわし、各ステップは2個軍団に相当します。マップ上の各ゾーンは、ほぼ地方又は小国家です。各ターンは、1年をあらわします。

2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

ゲーム・マップは、ゾーンを伴うヨーロッパ、エジプト、シリアを描写します。主要勢力について赤い境界があります（UK、フランス、ロシア、オーストリア、プロシア、トルコ、スペイン、UKは島国なので実際にはありません）。

ゲームのスケールのため、いくつかの小勢力は連結されています。例えば、バーデン [Baden] とヴュルテンブルク [Württemberg] は南ドイツ領邦を形成します。

ティロル [Tyrol] やヴァンデ [Vendee] のようないくつかのゾーンは明るい赤色で「蜂起ゾーン」をあらわし、後のルールで説明されます。

主要河川と要塞があります。

山岳と山道、湿地もユニットの移動を標準化します。

各ゾーンは、都市又は首都都市（赤い下線付）を含み、ときには港湾、要塞、星印記号（1～3）を伴います。

いくつかのゾーンは、イタリアの王国、フランスの征服等の外交状態を述べるために色コード化されています。

ポーランド内には 93&95 の盾があります。これは、ロシア、プロシア、オーストリアによる第一次&第二次征服の備忘で、征服は自動的です。

2.2 軍事ユニット [The Military unit]

厚紙のゲーム駒は、この戦争に参加した実際の軍事ユニットをあらわします。これらの競技用駒は戦闘ユニットと呼称され、主として軍規模です。

ユニット上の情報は、下記に表示されます。:

戦闘ユニット [Combat units]: これらの多くは複数ステップの軍ですが、限定された数の小規模ユニットもあり、通常は軍団規模で1ステップに相当します。

指定 [Designation]: 叛乱イベントのプレイで出現するユニット又は本国外部への移動が認められない軍ユニットの名称は、識別のために強調されています。

ドット [Dot]: いくつかの軍は旗の右に黒いドットを表示し、これらが再建できず、いったん除去されたらゲームから取り去られることを意味します。ただし、減少した軍は増強され得ます。

戦術修正 [Tactical modifier] (左の数字): この数値は、戦闘のサイ振りに影響し、高いほど優秀です。

ステップ [Steps] (中央の数字): この数値は、ユニット内に存在するステップの数をあらわします。

移動修正 [Movement modifier] (右の数字): この修正は、移動セグメント中の各ユニットの許容移動力のサイ振りに影響を持ちます。

騎兵シンボル [Cavalry symbol]: いくつかの軍は「C」でマークされ、移動や戦闘のセグメント中に含まれる主要な騎兵がいくつかの特典を提供します。

裏面印刷 [Back printing]: 大部分の軍は裏面を持ち、減少状態面と呼ばれます。「ステップ」とも呼ばれます。

いくつかの軍は2枚のカウンターを持ち、各2ステップを持つことにも注意してください。: 二番目のカウンターの、異なる名称を持つ「補充軍」ですが、より大規模な軍の名称をカッコ内に持ちます。これらは、いかなる騎兵能力も持たない非力なものです。

例外: フランス軍の近衛カウンターは、フランス近衛軍が3番目のステップ損失を受けたときの補充カウンターで、近衛ユニットをその1ステップ面で置きます。

注釈: **ゲリラ [Guerrilla]** と呼ばれる2つのスペイン軍ユニットは戦闘ユニットではなく、これら2ユニットは各増援フェイズ中に、敵ユニットから解放されたスペイン・ゾーン内にコストなしで登場します。これらを除くためには、他のプレイヤーが追加の1又は2移動ポイントを消費しなければなりません。

増援フェイズ中にゲリラがまだマップ上にあると、敵戦闘ユニットから解放された隣接ゾーンへそれぞれ移動できます。

指揮官ユニット [Leader unit]: ゲームには数名の指揮官がおり、軍司令官のみが提供されます。

指揮官は、そのゾーン内の軍についてスタッキング限度を増加させ、以下の数値を獲得します。:

- 戦略ボーナス (上右): 移動、退避、迎撃、砲声に向かっている行軍のために使用されます。
- 戦闘ボーナス (下右): 攻撃と防衛。
- 騎兵ボーナス (中央右)。

指揮官は決して死亡しませんが、いくつかのイベントがゲームから彼らを取り去ります。

指揮官は、自国籍の軍と共にスタックしなければならず、これが不可能な場合、指揮官は取り去られて次の増援フェイズ中に増援として復帰します。

2.3 ランダム・イベント・マーカー [Random Events Marker] (RAM)

これらは、特殊なゲーム・イベントを指定します。

2.4 管理マーカー [Administrative Markers]

ターン [Turn]: 現行ゲーム・ターンを示します。

旗印マーカー [Flag Markers]: プレイヤー諸氏は、マップ・ゾーンの支配を明確化するためにこれらを使用できます。

2.5 ゲーム・チャート、表、記録欄 [Game Charts, Tables, and Tracks]

許容移動力チャート [Movement Allowance Chart]: このチャートは、部隊の許容移動力を判定するために使用されます。

損耗表 [Attrition Table]: この表は、ユニットが非補給下、又は強行軍のために活動しているか、又は指揮官サブ・イムパルス中に指揮官と共に二回目の活動をするための損失を判定するために使用されます。

戦闘結果表 [Combat Results Tables] (CRT): CRTは、戦闘を解決するために使用されます。

ゲーム・ターン記録欄 [Game Turn Record Track] (GTRT): これは、現行ゲーム・ターン、新たなユニットの到着、イベントを示すため、ターン・マーカーと組み合わせて使用されます。

地形効果チャート [Terrain Effect Chart] (TEC): TECは、移動や戦闘へ

の地形の影響についての情報を提供するために使用されます。

2.6 その他のゲーム備品 [Other Game Equipment]

プレイヤー諸氏は、1つの六面体サイと、ランダム・イヴェント・マーカー (RAM) のプールとして使用するための広口の不透明容器を要求されます。

3.0 ゲームのセット・アップ [SETTING UP THE GAME]

最初に、プレイヤー諸氏はどちらの陣営をプレイするかを決めます。連合軍プレイヤーは、フランスと敵対する全部隊を統率します。フランス軍プレイヤーは、自軍陣営の全部隊を統率します。

ユニット・カウンターを切り離し、マップを卓上に置きます。

シナリオのセット・アップ指示に従います。

プレイのシークエンス (4.0) を使用してプレイを開始します。

4.0 プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

4.1 ルールの概要 [General Rule]

ゲームは、各1年間をあらわしている、連続ゲーム・ターンでプレイされます。

部隊を活性化させているプレイヤーは活性プレイヤーとも呼ばれ、他方のプレイヤーは非活性プレイヤーです。

あるイムパルス中、プレイヤー諸氏は移動セグメントに部隊を移動させ、次に戦闘セグメントにその部隊で戦闘 (もしもあれば) を実行できます。

次に、他方のプレイヤーが同様にを行うことでイムパルスは続きます。この繰り返しは、両プレイヤーがパスするまで続きます。

指揮官サブ・イムパルス中、プレイヤー諸氏は、ゾーン内に指揮官が随伴する部隊で、損耗テストをパスした後に、このシークエンスを継続できます。

最終ターンの完了時、自動的勝利が達成されていなければ、勝利条件が調べられて勝者が判定されます。

1792~1800 年には対仏同盟が第1プレイヤーで、次いでフランス陣営に転じます。

1 ターンについて主導権を保持している陣営を変更できる2枚のRAMがあります。

4.2 プレイのシークエンス [The Sequence of Play]

1) **イヴェント・フェイズ [Events Phase]** : 現行ターンが3年間の最初のそれであると、新たなランダム・イヴェント・マーカーを加えます。

第1プレイヤーは、GTRT 上に表示された数に従って、自軍プールからランダム・イヴェント・マーカーを引き、次いで第2プレイヤーが同様にいきます。

2) **外交フェイズ [Diplomacy Phase]** : 第1プレイヤーに次いで第2プレイヤーは、外交イヴェント又はいずれかのRAM イヴェントをプレイして外交テストを使用し、中立の主要又は小国勢力へ影響力の行使を試みるすることができます。

各ターンに、各中立勢力に対して1つのみの試みが認められますが、あなたが保持するPAM イヴェントの数だけ多くの中立勢力に影響力を行使できます。

特別なRAMを通しての場合を除き、中立小国に対して宣戦を布告できません。

強制的な和平 (14.3.2) に直面していた場合を除き、主要勢力についても同様です。

プレイヤー諸氏は、バーゼル条約 [Treaty of Basel] 又はサン・イルデオソソ条約 [Treaty of San Ildefonso] のような外交RAMsをプレイできます。

3) **増援フェイズ [Reinforcements Phase]** : 第1プレイヤーに続いて第2プレイヤーは、以下を行うことができます。:

- 新たなユニットを徴兵又は減少状態ユニットの増強
- 3年期間毎に一度、1枚のRAMを「購入」できる (選択)
- 増援の配置
- マップ上にゲリラを配備。

4) **活性化フェイズ [Activation Phase]** : 各イムパルス中 (晴天又は悪天)、プレイヤー諸氏は自軍部隊を移動させて戦闘と攻囲を実施するため、移動セグメントと戦闘セグメント (もしもあれば) を使用します。

いったん両プレイヤーが自軍セグメントを実行してパスしたら、プレイは指揮官サブ・イムパルスへ続きます。

晴天と悪天の両イムパルスに、指揮官サブ・イムパルスが続きます。

***晴天イムパルス [Fair Weather Impulse]** :

第1プレイヤーは1つの部隊を活性化し、部隊を移動させて戦闘と攻囲を実施します。

次いで、第2プレイヤーは、同じ条件に従って1つの部隊を活性化する等...です。

いったんあるプレイヤーがパスしたら、彼はこのイムパルス中にいかなる追加部隊も活性化できません。いったん両プレイヤーがパスするか又は全部隊を活性化させたら、イムパルスは終了します。

全ての活性化が実行された後、ここで補給下の戦闘ユニットによるゾーンの支配がチェックされます。

指揮官サブ・イムパルス [Leader sub-Impulse] :

ある指揮官と同じゾーン内の部隊は二回目の活性化ができますが、損耗テストの実行が必要です。

プレイヤー諸氏は、「主」イムパルスと同じシークエンスに従います。

全ての活性化が実行された後、ここで補給下の戦闘ユニットによるゾーンの支配がチェックされます。

***悪天イムパルス [Bad Weather Impulse]** :

この二番目のイムパルスは、悪天候が発生することを除き、最初のそれと同一です。悪天は、ユニットの許容移動力を減少させて損耗のリスクを増加させ得ます。

指揮官サブ・イムパルス [Leader sub-Impulse] :

ある指揮官と同じゾーン内の部隊は二回目の活性化ができますが、損耗テストの実行が必要です。

プレイヤー諸氏は、「主」イムパルスと同じシークエンスに従います。

5) **ターンの終了フェイズ [End of Turn Phase]** : これが最終ゲーム・ターンであると、ゲームの勝者を判定します。

さもなければ、ターン・マーカーを1スペース前進させ、下記のシークエンスへ進みます。:

- 征服と降伏のチェック
- 勝利ポイントの得点と自動的勝利のチェック。

5.0 ランダム・イヴェント [RANDOM EVENTS]

5.1 ルールの概要 [General Rule]

ランダム・イヴェント・マーカー (RAM) は、戦争の混沌と同様に、時代に影響を与える様々な出来事をあらわします。

ランダム・イヴェントは、ルールの最後で述べられます。

5.2 イベント・プール [Event pool]

各プレイヤーは、自軍のランダム・イベント・マーカー (RAM) プールを持ちます。現在使用可能な全ての RAM を、プール (1つは対仏同盟で1つはフランス) と呼ばれる広口の不透明容器内に入れます。RAM は、そこから無作為に引かれます。

3年期間毎の開始時に、新たなランダム・イベント・マーカーをプールに加え、未だ引かれていないものとミックスさせます。同時に、ゲームから何枚かの RAM を取り去らなければならないかもしれません。その年は RAM 上に書かれています。ゲームから RAM を任意に取り去ることはできません。

イベント説明の指示は、ゲーム・ルールに優先し得ます。

5.3 手順 [Procedure]

各ターンの開始時、イベント・フェイズ中、各プレイヤーは GTRT 上に表示されたごとく、自軍プールから一定数の RAM を引かなければなりません。十分な RAM を持っていない場合は、残念ですがそれ以上何もできません。

RAM は、いったんプレイされたらゲームから取り去られます。

RAM は、プレイのシーケンス内の特定の瞬間にプレイされます。: 戦闘中に戦闘 RAM (赤)、増援フェイズ中に予算 RAM (緑)、海上アクション中に海上 (青) RAM 等...です。

RAM は、それがプレイに要求されるときになるまで、プレイヤー諸氏によって秘密に保つことができます。

選択ルール: 3年期間中毎に一度、各プレイヤーは1徴兵ポイントで1枚の RAM を無作為に又は2徴兵ポイントで1枚の RAM を選択して引くことができ、消費はフランス又は UK の予算から来ます。

6.0 外交フェイズ [DIPLOMACY PHASE]

主要と小国の勢力は、連合国又は中立のどちらかとしてゲームを開始します。

GTRT は、いくつかの中立勢力が参戦するときとその陣営を示し、この場合、シナリオの指示に従って増援フェイズなしでその本国内に軍を配備します。

他の中立の主要と小国の勢力については、以下を必要とします。:

- ある中立の小国又は主要勢力が、自動的にあなたの陣営に与する選択をあなたに認めるランダム外交イベントを獲得してプレイする。1ゲーム・ターン中にプレイできるこのような外交イベントの数に制限はありませんが、あなたが引く機会を持ったマーカーの数によって制限されます。
- ある中立勢力に試みて影響力を行使するために他のいずれかの RAM を消費し、それらの何枚かはあなたに正の DRM を与えます!

1つのサイを振り、少なくとも6の結果で中立勢力はあなたの陣営に与し、2~5の結果では何も発生せず、1では相手の陣営に与します!

サイの目を増加させるため、あなたは最大2枚の追加 RAM を消費でき、各 RAM は+1 ボーナスを与えます。

何枚かの RAM は、サイの目に固有のボーナスを認める非常に有効なものです!

各ターンに、各中立勢力に対して1つの試みのみが認められますが、あなたが保持する RAM イベントの数だけ多くの中立国に影響力を行使できます。

重要: フランスは、1801年ターンの開始になるまで、主要勢力に影響力を行使できません!

いったん中立勢力が連合国に与したら、征服されるか (主要勢力) 又は占領される (小国家勢力) までこの連合国に留まります。

例外: 特定 RAM のプレイによって、又はスペインの場合はバイヨンヌの罠 [Bayonne Trap] RAM がプレイされるまで、連合国を変更できます。

いったん中立の主要勢力が連合国に与したら、シナリオの指示に従ってその本国内に軍を配備します。

7.0 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE]

7.1 徴兵 [Recruits]

第1プレイヤーに次いで第2プレイヤーは、以前に除去された軍の徴兵又は減少状態のそれを増強できます。

各勢力は、参戦するターン又はアミアンの和約の期間中に徴兵ポイントを獲得しません。

各勢力は、その参戦後一たとえ強制的な和平又は外交イベントの後に中立であっても一マップ上で自身が支配する星印記号の数を基準に一定数の徴兵ポイントを受け取ります。これに相当するゾーンは補給下でなければならず、相手側によって支配されてはなりません。

例外1: 銀星印の記号は、3年期間の最初の年中にのみ徴兵ポイントを提供します。

例外2: いくつかの星印記号は、勢力資源チャート上に示されるごとく、1804年ターンの前にいかなる徴兵ポイントも提供しません。

注釈: 中立の主要勢力は、参戦のターン中又はそれ以前に何も生産しません。

例外3: 連合国を強制された主要勢力は、ターンの終了時にその本国が敵から解放されるまで、各ターンに1徴兵ポイントのみを獲得します。

敵による星印記号の支配は、それに一致する主要勢力の使用可能な徴兵ポイントの数を減少させますが、相手側の資源を増加させません。

例外: フランダース [Flanders] のように戦闘ユニットを持たない小国勢力の星印記号は、支配している主要勢力のそれを増加させます。

敵陣営に与する敵支配下の小国家の徴兵ポイントは、次の増援フェイズ中に使用可能となることに注意してください。

減少状態の軍 (ドットを持つものでさえ) で合法的な補給線を持つもののみが徴兵ポイントを受け取ることができます。

除去された軍は、ドットを持つものを除き、完全又は減少状態の戦力で徴兵できます。これらは、ルール 7.3に従ってマップ上に配備されます。

各徴兵ポイントは、プレイヤー諸氏に1ステップの徴兵又は増強を認めます。

未使用の徴兵ポイントは失われ、プレイヤー諸氏は後に使用するために取っておくことができません。

例外: フランスは、1794年ターンの終了まで徴兵ポイントを蓄積できます。

いくつかのランダム・イベントは、活性フェイズ中に徴兵ポイントの消費をプレイヤー諸氏に認めることにも注意してください。

大英帝国のみは、徴兵ポイントをそのいずれかの連合国に移管することが認められ、その他は自軍ユニットのためにのみその徴兵を

消費できます。

7.2 増援 [Reinforcements]

増援フェイズ中、各プレイヤーはGTRTに従って増援と呼ばれる新たなユニットを受け取ります。これらは、その完全数値でゲームに登場します。

増援は、上記の徴兵ユニットと異なり、徴兵ポイント (RP's) の消費を要求されません。

「蜂起ゾーン」から生じる叛乱ユニットは、可能であればそれぞれの本国で敵ユニットから解放されたゾーン内に置かれます。

不可能であれば、敵ユニットは蜂起ゾーンから最寄りの友好ゾーンへ撤退しなければならず、そのような使用可能ゾーンがなければ、直ちに戦闘が行われます。

7.3 新たな戦闘ユニット&指揮官の配置 [Placing new combat units & leaders]

新たに徴兵された又は増援ユニットと指揮官は、1792年の元々の本国といずれかの征服したゾーンから構成される本国で、敵ユニットから解放されてスタッキング・ルールに従っている、**補給下の非叛乱都市、港湾、要塞、星印記号ゾーン**内に置かれます。

新たなユニットを置くための資格を持つゾーンがなければ、使用可能なゾーンが存在するまで、次のゲーム・ターンに遅延されます。

8.0 支配 [CONTROL]

8.1 ルールの概要 [General Rule]

支配は、征服、補給、退却のような多くのゲーム機能に影響を持ちます。

ゲームの開始時、各陣営はその本国と連合国の各ゾーンを支配します。

敵の戦闘ユニットを持たないゾーンで、都市、要塞、港湾を含まないものは両陣営に友好です。以下のアクションを行うことで、あなたは他のゾーンの支配を取ることができます。

以下により支配を獲得します。:

- ゾーン内に留まる補給下の戦闘ユニットで、又は
 - ゾーン内の戦闘に勝利し補給下であると、又は
 - 補給下の戦闘ユニットが移動ポイントを消費することで (あなたの陣営の旗印マーカーを置く)、又は
 - 補給下の戦闘ユニットでイムパルス (指揮官サブ・イムパルスが発生する前) 又は指揮官サブ・イムパルスを終了している。
- 又は
- 敵主要勢力を征服した後いくつかのゾーンを獲得することで。

8.2 支配の影響 [Control Effects]

- 敵の支配は、友軍の補給線を妨害します。
- 戦闘に敗北した後、あなたは敵支配下のゾーンを通過して退却できません。
- 補給下で支配下のゾーンのみが勝利ポイントを得点し、主要勢力についての降伏基準として機能します。

9.0 スタッキング [STACKING]

各ゾーンは、1つの友軍部隊を含むことができます。

指揮官を持たない部隊は、最大3ステップのみの戦闘ユニットを含むことができます。各指揮官は部隊の一部として追加の3ステッ

プを認めます。

部隊は、同じ連合国の3人を超える指揮官を含むことができず、各指揮官は自国籍又は小国勢力からの少なくとも50%を統率しなければなりません。

例: 指揮官が存在すると、あるゾーン内に6ステップまでスタックできますが、少なくとも3ステップがその指揮官の国籍に属していなければなりません。

減少状態又は完全な軍は、吸収している同じ主要勢力又は小国勢力 (ただし、連合する主要勢力ではない) 軍の最大ステップに一致する限り、いかなるときにも、増強するために他の軍によって吸収されることができます。

例: 1つの減少状態軍 (1ステップ) の部隊が活性化され、やはり1ステップに減少した他の軍を持つゾーンに進入します。移動している軍は他方のユニットを直ちに吸収して2ステップに向上します。

スタッキング・ルールは、成功した退避、迎撃、砲声に向かったの行軍、退却の場合に履行されなければなりません。移動している部隊は、一緒にスタックすることが認められ、それができなければなりません。

RAMのために指揮官を取り去らなければならないと、スタックの超過ユニットはゾーンから撤退しなければならず、これが不可能であれば、除去されてそれに相当するステップが、次の増援フェイズのための徴兵ポイントに変換されます。

10.0 部隊の活性化 [ACTIVATION OF FORCES]

活性化フェイズの各イムパルス中、第1プレイヤーは1つの部隊を活性化させ、次いで第2プレイヤーが同じことを行います。

いったんあるプレイヤーがパスしたら、彼はこのイムパルス中にいかなる部隊も活性化できません。いったん両プレイヤーがパスするか又は全部隊を活性化させたら、イムパルスは終了します。

部隊は、あるイムパルス中に一度のみ活性化させることができ、活性化した戦闘ユニットが未だ活性化していないユニットと共にスタックしてその移動を終了したら、後者は以前に活性化したユニットと共に移動することが認められません。

部隊は、通常はイムパルス毎に一度移動しますが、指揮官が存在する場合、指揮官とそのユニットは**指揮官サブ・イムパルス中に損耗テストのコスト**で再び移動できます。

指揮官の存在は、イムパルス又はサブ・イムパルスのどちらかの自軍移動中に、攻撃限度に従っていくつかの非活性ユニットを選択することを認めます。

退避、迎撃、ユニットの吸収、砲声に向かったの行軍は、活性化ではありません。

いったん部隊が活性化したら、部隊はその許容移動力を管理し、移動、ゾーンの支配を取る、戦闘に従事するために移動ポイントを消費します。

部隊が異なる主要勢力からの複数の指揮官を持つと、過半数のステップを持つ指揮官がその部隊を統率し、同数の場合又は同じ主要勢力の指揮官のみが存在する場合、プレイヤーは最高の戦略ボーナス値を持つ指揮官を選択します。それでも同数の場合、プレイヤーは統率している指揮官を自由に選択できます。

部隊は、移動ポイントを残して持たない、又は湿地ゾーンに進入する、戦闘で敗北した、友軍指揮官の存在なしで戦闘に勝利したと

きにその活性化を停止します。

指揮官を持つ勝利部隊は、残している移動ポイントを消費することでその活性化を再開できます。

プレイヤー諸氏は、いつでも敵ユニットのスタックを調べることができます。

11.0 移動 [MOVEMENT]

11.1 ルールの概要 [General Rule]

いったんプレイヤーが部隊を選択したら、その許容移動力を判定しなければならず、その部隊が使用可能な移動ポイントの数を判定するために許容移動力チャート上でサイを1つ振ります。

サイの目は、イムパルスのタイプ (悪天又は晴天)、補給状態、統率している指揮官、戦闘ユニットの移動修正、ランダム・イヴェント、強行軍の試みによって修正され得ます。

部隊が複数の戦闘ユニットを持つとき、プレイヤーは各カテゴリについて最悪の移動修正を使用しなければなりません。

退避、迎撃、砲声に向かっている行軍は移動の活動とみなされず、移動ポイントを消費する必要がありません。

部隊は、いくつかの軍を背後に残すことができますが、そのイムパルス中に未だ移動していない他の部隊を拾い上げることができ (指揮官が部隊とスタックしている場合のみ)、このように拾い上げた軍又は活性化の終了時にスタックしたものは、そのイムパルスにおいて移動したものと見なされます。

部隊は、任意に非補給下のゾーン内でその移動を終了できません。

11.2 地形効果の罰則 [Terrain Effects penalties]

部隊は、連続するゾーンの経路をたどりながら移動し、各ゾーンは1移動ポイントがかかります。

河川越えは、追加の1移動ポイントがかかります。

海峡越えは、追加の2移動ポイントがかかります。海上強襲を認める RAM と共に行う場合を除き、海峡を越えて敵支配下のゾーン内へ進入できません！

山岳を越える移動は、山道を通過する場合を除いて禁じられます。**湿地ゾーンへの進入は、移動を停止させます。**

部隊は、決して最低1ゾーンの移動を保証されず、それを行うために十分な移動ポイントを持たなければなりません。

強調された名称を持つユニット (特に叛乱を起こしたユニット) は、特定 RAM のプレイによる場合を除き、その本国又は蜂起しているゾーンから外部へ移動できません。

11.3 強行軍 [Force Marching]

部隊は、強行軍を宣言することで更なる移動ポイントの獲得を試みることができます。そのような宣言の瞬間、部隊は移動ポイントの判定中に1つのサイ振りボーナスを認められます。

部隊は、更なる移動ポイントの獲得を保証されず、その移動を実行した後で損耗テストが必要となります。

11.4 敵 [Enemies]

友軍部隊は、敵戦闘ユニット又は敵部隊を持つゾーンへ進入できますが、ゾーンへ進入した瞬間にその移動を停止しなければなりません。

友軍部隊が戦闘に勝利したら、残している移動ポイントでその移動を再開できますが、**部隊に指揮官が随伴している場合のみです。**友軍指揮官なしで戦闘に勝利したら、そのゾーン内に留まります。

戦闘に敗北したら、部隊はやって来たゾーン内へ撤退して活性化を停止しなければなりません。

11.5 迎撃 [Interception]

迎撃は、指揮官の存在と1枚のRAMのプレイを要求されます。

活性プレイヤーに友好的都市、港湾、要塞、星印記号を含むゾーン内への迎撃は認められません。

活性プレイヤーの部隊が他のゾーン内へ移動するとき毎に、そのようなゾーンに隣接する非活性プレイヤーの各部隊は、迎撃を試みることができます。

いったん部隊が迎撃を行うことに成功したら、**その他の資格を持つ部隊はこの機会を失います。**

特別移動アクション表上で説明されるごとく、迎撃している部隊は修正後の+5のサイの目を獲得しなければなりません。

迎撃している部隊は、活性部隊の目的地ゾーン内へ全体として迎撃しなければならず、迎撃に成功した場合はユニットを拘置できません。

11.6 退避 [Escape]

退避の試みは、迎撃の後で解決されます。

いったん活性プレイヤーの部隊が、非活性プレイヤーの部隊を含んでいるゾーン内に移動したら、後者は他の友好ゾーン (8.1) への退避を試みることができます。手番プレイヤーの部隊は、退避を試みることができません。

特別移動アクション表上で説明されるごとく、非活性部隊は修正後の+5のサイの目を獲得しなければなりません。

退避に成功した場合、部隊は非活性プレイヤーの友好ゾーン内へ移動し、活性プレイヤーはその移動を再開します。

叛乱ユニットは、蜂起している友好ゾーン内へ自動的に退避します。

11.7 海上移動 [Naval movement]

部隊は、少なくとも2移動ポイントを獲得し、しかも許容移動力チャート上で「*」の結果がなければ海上移動を使用できます。海上移動を認めるためには、少なくとも3の目が必要となります。

海上移動は、マップ上の友軍港湾から他のいずれかの港湾を持つ敵港湾ゾーンで終了しなければなりません。移動を再開することはできません。

悪天イムパルス中、バルト海ゾーン内での海上移動は禁じられません。

一定数の勢力のみが海上移動能力を持ちます。主要勢力はその能力を連合小国のユニットを移動させるために使用できますが、連合主要勢力のためは不可です。

資格を持つ各勢力についての海上能力はマップ上に記載され、各ゲーム・ターンに使用可能なステップを基準に、2つのイムパルス間で分割できます。

海上強襲は、特定のRAMを使用することで港湾を持つゾーンに対してのみ認められます。部隊は友軍港湾から開始しなければならず、戦闘中に「-1」サイの目修正を受けます。

海上強襲RAMは、海峡を越えて敵支配下ゾーン内へ進入することを強制され、**海上強襲中に4ステップまでがこのような海峡を越えることができます。**

フランスはいかなる海上移動能力も持たず、海上移動を実行するために特定のRAMを必要とします。

11.8 レヴァント・ミニ・マップ [Levant mini-map]

このミニ・マップは、エジプトとシリアを表示します。エジプトは中立国で、シリアはトルコの支配下です。フランスは、「エジプト遠征 [“Egypt Expedition”] RAMを使用する場合にのみ、エジプトに進入できます。エジプトは、両陣営からの外交に関係し得ます。

カイロ [Cairo] は、そこを支配する陣営についての補給源です。アクレ [Acre] は、トルコとその連合国についての補給源です。

12. 補給 [SUPPLY]

12.1 ルールの概要 [General Rule]

部隊が活性プレイヤーによって活性化させられるとき、その補給状態がチェックされます。戦闘が発生するとき、両陣営について補給がチェックされます。

ユニットは、その本国内の首都都市、星印記号、要塞まで補給線に戻ってたどれたら補給下です。

例外：カイロ [Cairo] は両陣営によって使用でき、**ワルシャワ [Warsaw]** はフランスがワルシャワ大公国を創設したときにフランスの補給源です。

小国勢力の戦闘ユニットは自国内では常時補給下で、又はそれらと連合する主要勢力の補給線として使用できます。

叛乱戦闘ユニットは、その蜂起ゾーン内では常に補給下です。これらは、そのゾーン内と本国ゾーンに連結する隣接ゾーン内では常に補給下です。それを越えて移動したら、イギリス軍又はオーストリア軍の補給源へ補給線をたどらなければなりません。

補給線は、それらが敵支配下でないという条件の下、いかなる数のゾーンも使用できます。部隊が存在するゾーン自体はカウントしません。

二者択一で、海上支配を持つと、部隊は支配下の港湾まで補給線をたどり、次いで自国内の要塞、星印記号、首都都市へもどることができます。

その条件は、常に海上支配を持つことです。

例：イギリス軍部隊がスペイン内で港湾を持つゾーンに侵攻し、そのゾーンの支配を取ります。対仏同盟が海上支配を維持するため港湾は補給源となり、イギリス軍部隊は大英帝国内の星印ゾーンまで補給線をたどることができます。

フランスは、海上RAMをプレイするときに1イムパルス (のみ)の海上支配を獲得し、**又は追加のイムパルスについて支配を維持するために非海上RAMをプレイするとき (それを行うためのRAMが使用可能である限り)、海上支配を獲得します。**

12.2 非補給下 [Out of Supply]

その活性化開始時に非補給下の部隊は、損耗テストを実行する必

要があり、許容移動力のサイ振りで罰則を被ります。部隊は、非補給下マーカーでマークされます。

戦闘中に非補給下の部隊は、サイの目修正を被り、一定の戦闘イベントからの特典を得られません。

活性化の開始時に非補給下だった部隊が、戦闘の開始時に補給線をたどることができたら、その非補給下マーカーを失います。

非活性部隊は、戦闘の開始時にその補給状態を判定し、非補給下であることが判明したら、非補給下マーカーを受け取り、サイの目修正を被ります。

12.3 損耗 [Attrition]

部隊は、以下のときに損耗表上でサイを振らなければなりません。:

- その移動を非補給下で開始するとき。
- 強行軍を宣言するとき。
- 指揮官サブ・イムパルス中に二回目の移動を開始する指揮官とスタックしているとき。

損耗のサイ振りは、移動の終了時又は戦闘の開始時 (それが最初に発生したら) に行われます。

損耗テストの実行が必要となる瞬間に部隊の一部として活性化されたステップのみが影響を受け、背後に残されたそれは無視されます。

損耗表上でサイを1つ振り、結果を適用します。戦闘中、あなたはステップ損失又は罰則を受け得ます。

イムパルス中に活性化されず戦闘に従事しなかった部隊は、いかなる損耗テストも実行しません。

13.0 戦闘 [BATTLES]

活性プレイヤーの部隊と非活性プレイヤーの部隊が同じゾーン内にあるとき、戦闘が強制されます。

活性プレイヤーが攻撃側で、たとえ非活性プレイヤーが成功した迎撃を通して戦闘ゾーンに進入したとしても、彼は防御側です。

13.1 戦闘のシークエンス [The Battle sequence]

13.1.1 砲声 [Sound of the gun] : 戦闘ゾーンに隣接する各友軍部隊は、攻撃側から開始して次いで防御側の順番で、現行戦闘への参加を試みることができます。

複数の軍から構成される部隊の場合、軍の一部を背後に残しておくことができます。

部隊は、山岳や海峡を通して砲声に向かって行軍できません。

特別移動アクション表上で説明されるごとく、戦闘ゾーンへ到着するためには、隣接する部隊は少なくとも修正後の5のサイの目を獲得しなければなりません。

戦闘ゾーン内では、スタッキング・ルールが調べられなければなりません。軍が他の軍を吸収することは認められません。

13.1.2 戦闘修正 [Battle modifiers] : 攻撃側と防御側は、いくつかの戦闘サイの目修正を獲得でき、各陣営は自軍の戦闘修正を保持します。

13.1.2.1 戦闘比の計算 [Odds computation] : 攻撃側は、自軍ステップの合

計を防御側の合計と比較し、次の整数になるまで四捨五入します。

例: 6ステップ対4ステップは1.5対1で、2対1に切り上げます。

戦闘比は、攻撃側についてのみ正又は負の修正を提供します。1対2未満の比は1対2として扱います。

戦闘比が少なくとも5対1であると、防御側は自動的に除去されます。

13.1.2.2 戦術修正 [Tactical modified] : 各陣営は、1つのユニット (前線又は先導ユニットと呼ばれます) の戦術修正値を選択します。

これらのユニットは、戦闘の最初の損失を吸収することになります。

13.1.2.3 指揮官修正 [Leader modified] : 統率している指揮官は、その戦闘ボーナスを提供します。

13.1.2.3 地形効果 [Terrain effects] : 攻撃側は、山岳又は河川を通して戦闘ゾーンに侵入していたら (-1)、海峡を通していたら (-2) 戦闘サイの目修正を被ります。

戦闘ゾーンが要塞と/又は湿地を含むと、防御側は各 (+1) 修正を獲得します。

13.1.2.4 補給状態 [Supply status] : 非補給下が判明した陣営は、(-3) 罰則を被ります。

13.1.2.5 騎兵優越 [Cavalry superiority] : その部隊内に最も多くのCシンボルを持つ陣営は、騎兵の優越を宣言して (+1) 戦闘サイの目修正を受け取ります。

プレイヤー諸氏は、湿地又は要塞ゾーン内で騎兵優越を獲得できません。

最初のステップ損失は、騎兵優越を宣言していたらC値を持つ軍から来ます。

13.1.2.6 戦闘RAM [Battle RAMs] : いくつかのイベントは戦闘修正を提供でき、各陣営は各戦闘中に最大2戦闘RAMをプレイできます。: 攻撃側は自軍の最初の戦闘RAMイベントを明らかにし、次いで防御側がそのプレイを望むのかを決定します。二番目の戦闘RAMについて、この手順を繰り返します。

13.2 戦闘の解決 [Battle resolution] : 各陣営は、同じ戦闘結果表上で自身のサイを振り、自身のサイの目修正を適用します。

両陣営のステップ数に依存して2つのコラムがあることに注意してください。: 右のそれは少なくとも11ステップが参加している (各陣営が少なくとも5ステップを提供している) 大規模戦闘に関係します。

修正後の最高のサイの目を獲得した陣営は、戦闘に勝利します。勝者は敗北する陣営よりも多い損失を受ける可能性があります。

同数であると、勝者は以下です。:

- 指揮官を持つ陣営。
- 両陣営が指揮官を持つと、最高の戦略ボーナス値を持つ陣営。
- それでも同数であると、防御側が勝利します。

一方の陣営が除去されたら、他方の陣営は全ての場合で勝利します。

13.2.1 戦闘結果 [Battle results] : 「#」結果は相手側に与える損失数です。ただし、あなた自身のステップ数を超える損失を相手側に与えることはできません!

1損失は、敵が前線又は先導軍から1ステップを失うか、又は戦闘に参加した1ステップ・ユニットの除去を意味します。いくつかの結果は、別のステップ損失を与えるのかを調べるため、追加のサイ振りを要求します。

騎兵優越が宣言されていたら、指揮官からC値が来る場合を除き、少なくとも1ステップはC値を持つ軍から来なければなりません。

このステップ損失は、前線又は先導ユニットがステップ損失を受ける前に受けなければなりません。ただし、同じユニットである可能性はあります!

例: ある部隊が2ステップ損失を受け、騎兵優越が宣言されており、前線ユニットもCユニットであると、これが2ステップ損失を被ることになります。

戦闘ユニットが除去されたら、後の増援フェイズ中に復帰できません。ただし、ドットを持つと、そのユニットがゲームから永久に取り去られることを意味します。

13.2.2 戦闘後追撃 [Pursuit after combat] : 戦闘後、勝利した陣営は、戦闘損失を適用した後に防御側よりもより多くの騎兵 (C) ステップを持つと追撃を発動できます。

例外: 戦闘が発生した湿地又は要塞ゾーン内では、追撃は認められません。

勝者は追撃表上でサイを振り、少なくとも3Cを持つと+1修正を持ちます。

追撃の結果は、より多くの損失又は退却の長さを倍にすることで戦闘の影響を増大させます。

敗北している陣営は、自身の損失を受けます。

13.2.3 戦闘後退却 [Retreat after combat] : 敗北している陣営は、生き残っているユニットを戦闘ゾーンから隣接ゾーンへ撤退させなければなりません。いくつかの追撃の結果は退却の長さを倍にします。ただし、退却の最初のゾーンがその部隊の友軍要塞、星印記号、首都都市ゾーンである場合、部隊は停止を選択できます。

敗北している部隊は、友軍の要塞を持つゾーンにいるか又はそれが叛乱ユニットで自身の叛乱ゾーン内にいるとき、退却を無視できます。

部隊は敵支配下ゾーン、通過不能地形内、海峡を越えて退却できません。部隊が使用可能ないかなる退却路も持たなければ、撃破されます。

退却している部隊は、異なるゾーンに分割できません。ただし、攻撃している部隊は、攻撃を開始したゾーンへ退却しなければなりません。

13.2.4 戦闘後の移動 [Movement after combat] : 指揮官と共にスタックした活性プレイヤーからの勝利部隊は、移動ポイントを残して持つと移動を再開できます。それを行っている間、再び戦闘に従事することもできます。

13.3 要塞 [Fortresses]

要塞は、攻囲できません。これらは、いったん要塞の所有者が戦闘後に退却を強制されたら持ち主を変更します。

要塞ゾーンが活性プレイヤーによって侵攻され、友軍戦闘ユニットが存在しなければ、その要塞は追加の2移動ポイントを消費することで征服されます。侵攻している部隊が、ゾーンに進入して要塞を征服するために十分な移動ポイントを持たなければ (1 + 2 = 3)、活性プレイヤーはそのゾーンに進入できません。

要塞は、戦闘解決中に所有しているプレイヤーに「+1」を与え、退却、騎兵優越、追撃を無効にします。

友軍の要塞は、所有しているプレイヤーの戦闘ユニットと徴兵の補給源で、増援はそこへ配備できます。そう、たとえマントヴァ [Mantua] 内であってもです。

14.0 征服&状態 [CONQUEST & STATUS] 2

征服は、各年間ターンの終了時、ターンの終了フェイズ中にチェックされます。

14.1 小国勢力 [Minor Powers]

小国勢力は、そのような国の全てのゾーンを相手側陣営が支配するときに征服されます。

通常、小国勢力は1つのみのゾーンを持ちますが、いくつか、例えばポルトガル又はサクソニアのような国は複数を持ちます。

いったん小国勢力が征服されたら、その徴兵ポイント値と共に征服した陣営に与します。現行ターン終了時にマップ上の戦闘ユニットは、どこにあってもその本国内に戻して置かれます。

例外: ポーランド軍は、ワルシャワ大公国が征服されても対仏同盟に与しません。ポーランド軍は、除去されるまでフランスの陣営で闘います。

小国勢力は、後に征服されるか又は特定 RAM のプレイによって再び陣営を変更できますが、外交を通しては不可です。

14.2 主要勢力 [Major Powers]

ゲーム・ターンの終了時、主要勢力の首都都市ゾーンが相手側陣営によって支配されていると、この主要勢力は降伏テストを実行しなければなりません。

ロシアの場合、相手側陣営はモスクワ [Moscow] 又はサンクト・ペテルブルク [St. Petersburg] を支配しなければなりません。

主要勢力は、サイの目がいまだ支配する星印記号の数以下であると征服されませんが、その1792年領土内に戦闘ユニットを持たなければサイの目から1をマイナスします。

例: プロシアがベルリン [Berlin] を失い、いまだケーニヒスベルク [Königsberg] とワルシャワ [Warsaw] (各1星印記号) を支配しますが、戦闘ユニットを残して持たないため(-1)、「戦場の太鼓 [Drum of War]」のようなRAMのプレイを除き、プロシアは1よりも大きな目を振ると降伏します。

いったん主要勢力が降伏したら、以下の和平の影響を適用します。:

- 降伏した主要勢力は、サイの目の半分(端数切り上げ)に相当する数のターン中、強制的な和平を受けます。
- 征服者は、星印記号又は敗北している陣営といまだ連合している小国勢力を除く、征服者の本国又はその連合国のゾーンに隣接する2つのゾーンを占領することが認められます。敗北した主要勢力の軍は、その本国ゾーンへ移されなければなりません。
存在する敗北した軍は、これらのゾーンを離れなければならず、自動的に本国内に置かれます。
- 降伏した主要勢力の外国部隊は、直ちにその国を離れなければならず、所有しているプレイヤーはそれらを最寄りの友好ゾーン内に置かなければなりません。この移動は、いかなる移動ポイントもかかりません。
- 征服している部隊は、敗北した勢力の境界線内に留まることができ、又は直ちに自軍ユニットを最寄りの友軍支配下ゾーン内に置

きます。強制的な和平の終了時までこの勢力の領土を退出していなければならず、さもなければ除去されます。

・敵支配マーカーは、新たな中立領土から取り去られます。

14.3 主要勢力の状態 [Major Powers status]

14.3.1 中立 [Neutral]: いくつかの主要勢力は、ゲームを中立状態で開始できます。これらは、ゲーム・ターン記録欄上の指示に従って、又は外交アクションのため、又は宣戦布告で1つの陣営に与します。いったん勢力が中立を脱したら、再び中立になれません。

14.3.2 強制的な和平 [Mandatory peace]: 強制的な和平の場合、主要勢力は一定数のゲーム・ターン中はこの和平を守らなければなりません。戦闘ユニットの生産と、それらを自軍領土内で移動させることが認められます。対仏同盟プレイヤーは、移動と生産を司ります。

この強制的な和平の終了時、主要勢力はいずれかのイムパルス中にその元の連合国に復帰でき、それを行う正しい瞬間を選択する機会を持ちます。

この連合国の復帰と強制的な和平期間の終了との間、和平期間の終了後のイムパルス数以下のサイの目を振らない限り、征服者は攻撃できません。

例: オーストリアは1805年にフランスによって征服され、1807年の終了まで和平を守らなければなりません。1808年の悪天イムパルス中、フランスはいまだ中立のオーストリアに対する予防戦争を選択し、宣戦布告するために1又は2を振らなければなりません。なぜならば、これは強制的な和平期間終了後の2番目のイムパルスからです。

14.3.3 強制的な連合国 [Forced Alliance]: いったん主要勢力が二度征服されるか、又は戦場の太鼓 RAM のプレイによって一度征服されていたら、以後はいくつかのRAMがこの征服勢力の強制的な連合を裏切ることを認めるまで、新たな強制的な和平に従って征服している陣営の連合に与します!

例: オーストリアはフランスによって二度目の征服を受け、2ターンについて強制的な和平に従い、次いでフランスの強制的な連合国になります。

強制的な連合国の間、屈服した勢力はその本国内に留まり、征服者がその領土を移動で通過して補給線をたどることを認めなければなりません。

征服者は、連合国の遠征部隊RAMもプレイできます。

屈服した勢力は、あるゲーム・ターンの終了時に全ての敵ユニットがその本国を離れるまで、1徴兵ポイントのみを使用できます。

強制的な連合国(又はスペイン解放戦争)がRAMイベントによって破れたら、以前の強制的な連合国はその元々の領土内に置かれます。以前の征服者の戦闘ユニットがいまだにその領土内に置かれて新たな敵のユニットと共にスタックしていたら、そのようなユニットは直ちに敵から解放された最寄りの友好ゾーンへ退却しなければなりません。

14.3.4 スペイン&解放戦争 [Spain & War of Liberation]: スペインは、イギリスの連合国としてゲームを開始することになるため、ゲームの開始時は中立です。

スペインは、サン・イルデフォンソ [San Ildefonso] RAM でフランスの連合国となり、ジャーヴィス提督 [Admiral Jervis] RAM で中立状態に戻すことが可能です。

フランスの「バイヨヌの罠」[Bayonne Trap] がプレイされるまで、スペインは外交の試みの目標になり得ます。

フランス軍戦闘ユニットは、スペインが中立の間にスペインへ進入できません。これらは、「バイヨヌの罠」RAM がプレイされるか、又は非ポルトガル軍ユニットがポルトガル又はジブラルタル[Gibraltar] を除くスペイン内に存在するまで、それを行うことができません。

バイヨヌの罠 RAM のプレイ後、スペインは5月2日の叛乱[Dos de Mayo] RAM のプレイによって陣営を変更できます。フランス軍ユニットは、そのゾーンの支配を保持しますが、非補給下になり得ます！ スペイン軍ユニットと共にスタックしていたら、そのスペイン軍ユニットは、もしもあれば隣接する解放スペースへ撤退し、さもなければ撃破されます。

この場合、スペインは対仏同盟に与し、そのゾーンの全てがフランス軍支配下又は両陣営について友好である場合にのみ征服できる小国勢力になります。

14.4 フランス共和国の征服 [Conquests of the French Republic]

いくつかのゾーンは明青色で、あるゲーム・ターンの終了時にいったんフランス軍プレイヤーがこれらのゾーンを支配したら、フランスが征服されるまでこれらはフランス本国の一部です。

ピエモンテ [Piedmont] 軍は、対仏同盟についてのみ使用可能です。

14.5 新興勢力 [New powers]

14.5.1 ポーランド [Poland] : ゲームの開始時、ポーランドは広大な領土を持ちます。ポーランドは1793年と1795年に、隣国のプロシア、ロシア、オーストリアによる2回の征服に直面します。

これらの主要勢力は、一致するゾーン内に記載された93と95の紋章によってマップ上に表示されたごとく、直ちに一致するゾーンの支配を取ります。

ポーランドは、マップ上の緑ゾーンで示されたごとく、再び大公国の存在下で勃興できます。

ワルシャワ [Warsaw] がフランスの支配下でマリア・ヴァレフスカ [Marie Walewska] RAM がプレイされたら、大公国はフランスの連合国として導入されます。これには、ワルシャワ [Warsaw] ゾーンと（たとえ対仏同盟からのユニットがその場にも）プロシア内でポーランドの色を持つ他のゾーンを含みます。

ポーランド軍は、大公国が導入された後の次の増援フェイズ中にフリーで受け取られます。この状況は、プロシアの降伏の場合、2ゾーンについてカウントします。

二者択一で、プロシアがフランスに降伏し、フランスが和平条件の中でワルシャワ [Warsaw] ゾーンを選択したら、大公国はプロシア内の各スペースとなります。これは1ゾーンとしてカウントします。両方の場合、プロシアが再び対仏同盟に与すようになるまで、フランスはプロシアを越えて移動と補給線を引くことが認められます。大公国に対する外交の試みは認められません。

14.5.2 イタリア王国 [Kingdom of Italy] : フランスがミラノ [Milan] とヴェニス [Venice] を支配したらイタリア王国が立国され、次の増援フェイズ中にイタリア軍が徴兵のために使用可能です。

イタリアの王冠を持つ各ゾーンは、王国の一部になることができます。イタリアに対する外交の試みは認められません。

14.5.3 ライン連邦 [Rhine Confederation] : ゲームの開始時、この地域は神聖ローマ帝国と呼ばれ、オーストリアの連合国です。2ステップの軍を持ちます。

神聖ローマ帝国のゾーンをフランス軍が支配し、フランスが「エルフルト」[Erfurt] RAM をプレイするとき、ライン連邦が同じゾ

ン内に置かれ、減少状態のライン連邦軍カウンターがマップ上にフリーで置かれます（神聖ローマ帝国軍と同じカウンターですが、2番目のステップ段階に増加できません）。

ライン連邦に対する外交の試みは認められません。

14.5.4 ウェストファリア [Westphalia] : ゲームの開始時、この地域はハノーヴァーと呼ばれて UK の同盟国です。ハノーヴァーのゾーンがフランス軍支配下であるとき、ハノーヴァー軍はプレイから取り去られます。

いったんフランスが「エルフルト」[Erfurt] RAM をプレイしたら、ウェストファリア王国が同じゾーン内に置かれ、一致するカウンターがマップ上にフリーで配備されます。

ウェストファリアに対する外交の試みは認められません。

15.0 勝利 [VICTORY]

自動的勝利は、両プレイヤーによって各3年の期間終了時に達成できます。

対仏同盟 [Coalition] : フランスがマップ上のいかなる星印記号ゾーンも支配していない。

フランス [France] : フランスは、30勝利ポイントを得点しなければならない。:

戦争中にオーストリア、ロシア、プロシア、トルコ、スペインに属していない支配下の各星印記号について1。

対仏同盟に与えた各強制的和平について1。

有効な各強制的連合国について1。

解放戦争の勝利について1（強制連合国について+1）

シリア、コルシカ/サルディニアの各支配について1。

フランスは、1792年のフランス領土内に敵戦闘ユニットを持つ各蜂起ゾーンについて1勝利ポイント、各フランス1792年星印記号について1勝利ポイントを失います。

どちらのプレイヤーも自動的勝利を獲得できなければ、フランス軍プレイヤーは1792年フランス本国の全ての星印記号ゾーン並びに星印、都市、港湾を持つ全てのフランス共和国征服ゾーンを支配すれば勝利します。

対仏同盟は、フランスが1792年本国外部のいかなる星印記号ゾーンも支配せず、1792年フランス本国内の少なくとも2つの星印記号を支配していなければ勝利します。

どちらのプレイヤーもこれらの基準に到達できなければ、引分けです。

16.0 シナリオのセット・アップ [SCENARIO SETUP]

指揮官（もしもあれば）、軍を指定されたゾーン内に置きます。ステップの数は、カッコ内に書かれています。

大戦役については、自由か死か [LIBERTY OR DEATH] セット・アップを使用します。セット・アップ指示又はゲーム・ターン記録欄内に列記されていないユニットはプレイヤー諸氏が使用可能で、ゲームの後の方で徴兵フェイズ中に生産できます。（例：Aus Galicia、Br Med Sea 等...）

増援は、完全戦力でゲームに登場します。

以下に留意してください。:

- ・ウェストファリア [Westphalia] & ライン連邦 [Rhine] のカウンターは、ハノーヴァー [Hanover] と神聖ローマ帝国 [Empire] の裏面です。
- ・フランスと対仏同盟についての1813~1815年のRAMカウンタ

ーは、あいにく 1810 年と印刷されています。1810 年と 1813 年に属す RAM についてのリストを参照してください。

- ・エジプト遠征 RAM は、カウンター上に記載された 1795 年ではなく、1798 年に RAM プールに登場します。

16.1 自由か死か 1792-1800 [LIBERTY OR DEATH]

開始：1792 年 (晴天イムパルス、活性化フェイズ)

終了：1800 年 (勝利フェイズ)

16.1.1 セット・アップ [Setup]

フランス (1792 年)

リール [Lille] : Dumouriez & North (3)

ストラスブール [Strasbourg] : Rhine (2)

リオン [Lyon] : Italy (2)

バイヨンヌ [Bayonne] : Pyrenees (1)

ペルペニヤン [Perpignan] : Catalonia (1)

ナント [Nantes] : Coastal (1)

パリ [Paris] : Interior (1)

マルセイユ [Marseille] : Aips (1)

対仏同盟 [COALITION]

オーストリア (1792 年)

ブリュッセル [Brussels] : Flanders (2)

ザルツブルク [Salzburg] : Germany (2)

バーデン [Baden] : Baden-Wurt (1)

エルフルト [Erfurt] : Rhine (1)

ピエモンテ-サルディニア (1792 年)

トリノ [Turin] : Piedmont (1)

サルディニア [Sardinia] : Sardinia (1)

プロシア (1792 年)

マインツ [Mainz] : Brunswick & Rhine (3)

ヘッセン [Hessen] : Hessia (1)

ベルリン [Berlin] : East Prussia (1)

ブレスラウ [Breslau] : Silesia (1)

バヴァリア [BAVARIA]、プファルツ [PALATINATE]、フランダース [FLANDERS]、南ドイツ領邦 [SOUTH GERMAN STATES]、ヴェネツィア [VENETIA]、ローマ教皇 [PAPACY]、トスカナ [TUSCANY]、ロンバルディア [LOMBARDY]、サクソニア [SAXONY]、ヘッセン&ジェーナ [HESSEN & GENES] は、対仏同盟に属します。

UK (1793 年)

ロンドン [London] : Anglo-Dutch (1)

ハノーヴァー [Hanover] : Hanover (1)

ポルトガルは UK に与しますが、軍は持ちません。

ネーデルラント (1793 年) :

ネーデルラント [Netherlands] : Netherlands (1)

スペイン (1793 年)

サン・セバスチャン [San Sebastian] : South (1)

ジローナ [Girona] : Central (2)

ナポリ (1793 年)

ナポリ [Naples] : Naples (1)

中立国 [NEUTRALS]

トルコ

エジプトがフランスによって侵攻されたら対仏同盟に与します。

コンスタンティノープル [Constantinople] : Great Vizir, La Porte (2)、

Janissaries (1)

オーストリア又はロシアの国境線に隣接 : Border (2)

アクレ [Acre] : Syria (1)

オスマン帝国 RAM : Levant (2) をフリーの海上強襲によってシ

リア又はエジプト内へ

ロシア (1792 年に配備)

二回目の対仏同盟 RAM 又は 1804 年に対仏同盟に与します。

ロシア内 : I Milicia (1)、Baltic (1)、1st Army (3)

オデッサ [Odessa] : 2nd Army (2)

そして、その小国連合、メクレンブルク & ハンザ同盟 [MECKLENBURG & HANSEATIC] は軍を持ちません。

小国 [MINORS]

その国内に配備します。

デンマーク

Danes (1)

エジプト

Mameluks (1) & Egypt (1)

スウェーデン

Swedes (1)

スイス

Swiss (1)

叛乱ユニット [REVOLTED UNITS] (その RAM がプレイされるか又はゲーム・ターン記録欄に従って登場ターンに、そのゾーン内に配備します。7.2 を参照)

ヴァンデ [VENDÉE] (1793 年)

Vendée (2)

フェデラリスト [FEDERALISTD] (1793 年)

リオン [Lyon] : Lyon Fed (1)

マルセイユ [Marseille] : Toulon Fed (1)

ティロル [TYROL]

Tyrolians (1)

16.1.2 特別ルール [Special rules]

1792 年中は、両陣営が強行軍を使用不能です。

フランスは、2 枚の RAMs の選択を認められます。: 使用可能な追加 3 枚の RAM を引く前に、ヴァルミー [Valmy] & 志願兵 [Volunteers]。

フランス軍部隊は、「ヴァルミー [Valmy]」RAM がプレイされるまで「-1」DRM 戦闘に直面し、カルノー [CARNOT] RAM がプレイされるまで軍カウンター上に記載された移動ボーナスを受け取りません。

1793 年ターンの終了フェイズ中、最初のポーランド征服が発生します。各 93 年ポーランド・ゾーンは、それぞれ隣国の一部となります。1795 年ターンの終了フェイズ中、同じ過程が発生します。1794 年に開始して、プロシアとロシアは少なくとも 2 ステップを征服下のポーランド・ゾーン内に維持しなければならず、さもなければ不足する各ステップについて各ターンの徴兵ポイントが没収されます。

16.1.3 勝利条件 [Victory conditions]

対仏同盟 [Coalition] :

対仏同盟プレイヤーは、フランス内の資源値を持つ全てのゾーンを征服しなければなりません。

フランス [France] :

1800 年の終了時、フランス軍プレイヤーは以下を支配しなければなりません。:

—1792 年フランス内の全ての星印記号。

—フランス共和国が征服した全てのゾーン。

—少なくとも 6 つの小国家

—UK がプロシア、スペイン、オーストリアの間で複数の連合国を持っていてはなりません。

これらの基準を達成するプレイヤーがいなければ、引分けです。

16.2 大帝国 1805-1815 [THE GRAND EMPIRE]

開始：1805年（晴天イムパルス、活性化フェイズ）

終了：1815年（勝利フェイズ）

16.2.1 セット・アップ [Setup]

フランス帝国

フランス

リール [Lille] : Napoleon, Murat & Grand Army (3)、Cav Res (1)、Ardennes (1)

ネーデルラント [Netherlands] : Netherlands (1)

ミラノ [Milan] : Massena, Italy (2)

シュトゥットガルト [Stuttgart] : Baden-Wurt (1)

ブレスト [Brest] : Coastal (1)

マルセイユ [Marseille] : Aips (1)

ハノーヴァー [Hanover] : Vosges (1)

スペイン

マドリッド [Madrid] : Central (1)

カルタヘナ [Carthagene] : South (1)

フランスは、全ての共和国征服ゾーン、ハノーヴァー [Hanover]、ピエモンテ [Piedmont]、トスカナ [Tuscany]、ジェノア [Genoa]、ネーデルラント [Netherlands]、スイス [Switzerland]、バヴァリア [Bavaria]、南ドイツ領邦 [South German States]、

フランスは、スペイン、イタリア王国（ロンバルディアと後にはヴェネツィアもあり得る）と連合しています。

対仏同盟 [COALITION]

オーストリア (1792年)

ヴェネツィア [Venetia] : Charles & Italy (3)

ウルム [Ulm] : Germany (2)、ミュンヘン [Munich] とウルムは、オーストリアの支配下です。

ブダペスト [Budapest] : Reserve (1)

オーストリアは、神聖ローマ帝国ゾーン&ヴェネツィアを支配します。

ロシア

ビルニュス [Vilna] : Kutuzov & 2nd Army (2)、Guard (1)

オデッサ [Odessa] : 1 Milicia (1)

サンクト・ペテルブルク [St.-Petersburg] : Baltic (1)

モスクワ [Moscow] : Moscovia (1)

そして、その小国連合、メクレンブルク & ハンザ同盟 [MECKLENBURG & HANSEATIC] は軍を持ちません。

UK (1793年)

ロンドン [London] : Anglo-Dutch (1)

スウェーデン

スウェーデン [Sweden] 内 : Swedes (1)

ナポリ

ナポリ [Naples] : Naples (1)

RAMs のリスト

カウンター上の前にプレイされなかった説明：

XXXX/XXXX=登場と前にプレイされなかったら取り去る年。

何枚かの RAM は、1810年&1813年について両面刷 (V) です (1813年 RAM は、誤って1813年の代わりに1810年と記載されていることに注意してください)。

赤い名称：戦闘イベント、

青い名称：海上イベント、

緑の名称：予算イベント、

黒い名称：基本イベント。

ポルトガル-サルディニア

ポルトガル [Portgal] 内 : Portugese (1)

UK はローマ教皇 [Papacy] の連合国です。

中立国

プロシア

ベルリン [Berlin] : Brunswick & Ost Prussia (1)

シレジア [Silesia] : Silesia (1)

サクソニア [Saxony] 内 : Saxons (1)

サクソニアは、プロシアの連合国です。

ヘッセン [Hessia] は、軍を持たないプロシアの連合国です。

トルコ

コンスタンティノープル [Constantinople] : Great Vizir, La Porte (2)、Janissaries (1)

オーストリア又はロシアの国境線に隣接 : Border (2)

アクレ [Acre] : Syria (1)

小国

その国内に配備します。

デンマーク : Danes (1)

エジプト : gypt (1)

16.2.2 特別ルール [Special rules]

両陣営の RAM プールは、後宮 [Harem] (フランス) とスペインの黄金 [Spanish Gold] (対仏同盟) を除き、1804年の登場時期を持つ RAM のみを含みます。

フランスは1枚の RAM の選択が認められますが、この RAM は引くためのそれに対してカウントしません。

1805年の晴天イムパルス中、対仏同盟は強行軍が認められません。

Charles とオーストリアの Italy 軍は、1805年の晴天イムパルス中にイタリアを任意に離れることができません。(選択)

16.1.3 勝利条件 [Victory conditions]

15.0 で述べたものと同じです。

16.3 ヴァルミーからワーテルローへ (1792-1815年)

[FROM VALMY TO WATERLOO]

開始：1792年（晴天イムパルス、活性化フェイズ）

終了：1815年（勝利フェイズ）

16.3.1 セット・アップ [Setup]

「自由か死か」シナリオの指示を使用します (16.2)。

16.3.2 勝利条件 [Victory conditions]

ルール本体の 15.0 勝利条件を参照してください。

1792-1794	フランス 13	対仏同盟 12	1792-1794
V	ヴァルミー [Valmy] (1795) フランスの戦闘罰則が終わる。 フランスは、同数の場合に戦闘で勝利する。	コルシカ王国 [Corsica Kingdom] (1801) 最大2ステップの部隊が地中海の沿岸ゾーンに海上強襲でき、又はフランス軍の海上強襲を無効にできる。	V
	隊列攻撃 [Attacking columns] 活性プレイヤーであると、1つの戦闘に+1 drm。	飢饉 [Famine] (1801) フランスは、次の増援フェイズに1徴兵ポイントを失う。	V
	観測気球 [Balloons] 1つの戦闘に+1 drm。	ギロチン [Guillotine] (1795) 戦闘に敗北したフランス軍指揮官は、6のサイの目でゲームから取り去られる。	V
	志願兵 [Volunteers] 活性化フェイズ中であっても+2徴兵ポイント。	ガレーヌ騎行 [Galerne ride] (1794) Vendee 戦闘ユニットは、そのゾーンから外部へ移動することが認められ、現行イムパルスについて補給下と見なされる。	V
V	牧月の闘い [Prairie fight] (1795) 活性化フェイズ中であっても+1徴兵ポイント。	冬営 [Winter quarters] 現行悪天イムパルス中、両陣営についてもはや戦闘は認められない。	
V	ツーロン [Toulon] (1795) 敵支配下港湾ゾーン内の1つの戦闘について+2 drm。	スクリーン [Screen] 対仏同盟が戦闘で敗北したら、追撃表上で-2。	
V	忌々しい隊列 [Infernal columns] (1795) フランス内の叛乱ユニットに対する1戦闘について+2 drm。	国防委員会 [War council] (1798) 対仏同盟の減少状態戦闘ユニットを1つ回復させる。このユニットは、このイムパルス中に移動できない。	V
V	カルノー [Carnot] (1795) フランス軍の移動罰則が終わる。 活性化フェイズ中であっても+3徴兵ポイント。	将軍の負傷 [General wounded] 戦闘後に5~6のサイの目で1人のフランス軍指揮官が負傷し、次の増援フェイズに戻る。	
V	テロ [Terror] (1795) 1794年の終了まで、フランス内の叛乱戦闘ユニットに対する戦闘中に+1 drm。	大英帝国海軍 [Royal Navy] フランス軍の1海上強襲を無効化するか又はイギリス軍の1海上強襲を認める。	
V	代表委員会 [Convention Representatives] (1795年) 1つの戦闘に+1 drm。	白花形帽章 [White cockade] (1795) たとえ戦闘の前であっても4+のサイの目でフランス軍将軍 Dumouriez をゲームから取り去る。スタッキング・ルールを守るため、フランス軍ユニットを移動させる。	V
	冬季戦役 [Winter campaign] 1部隊の活性化について、損耗と移動のための悪天 drm を無効化する。	助成金 [Subsidies] 増援フェイズ中、UKを除く1つの主要勢力について3徴兵ポイント。	
V	サルディニア-コルシカ [Sardinia-Corsica] (1798) 最大2ステップの1つの軍は、コルシカ又はサルディニアに海上強襲できる。	高地 [High ground] 非活性プレイヤーについて、1つの戦闘に+1 drm。	
V	マインツ軍 [Mayence Army] (1795) 戦闘で撃破された1ステップのフランス軍戦闘ユニットは直ちにパリに置かれ、現在の年中にフランス内で叛乱戦闘ユニットのみと闘うことができる。		

1795-1797	フランス 8	対仏同盟 8	1795-1797
	主導権 [Initiative] (1801) イヴェント・フェイズ中にプレイされる。: フランスは、現行年の第1プレイヤー。	キブロン [Quiberon NA] (1801) 対仏同盟により、活性化中に Chousans 戦闘ユニットが沿岸ゾーンとそのエリア内に配備される。フランス軍ユニットがそこに存在すると、直ちに戦闘が行われる。	
V	カンポ・フォルミオ [Campo Formio] (1798) オーストリアがマントヴァ [Mantua] と1つのフランスの星印記号を支配していなければ、外交フェイズ中に 現行年全体についての 休戦が強制される。 オーストリア軍の戦闘ユニットは対仏同盟プレイヤーによってその本国内に置かれ、その年の終了まで移動できない。 オーストリア内のフランス軍部隊は、最寄りのフランス軍支配下ゾーンへ戻る。	ルイ XVII 世 [Louis XVII] (1801) 減少状態の Vendee 戦闘ユニット (1 ステップ) がそのゾーン内に配備される。フランス軍ユニットがそこにあると、直ちに戦闘が行われる。	V
	強奪 [Pillage] フランスは、1つの小国勢力の星印記号を支配すると、次の増援フェイズに2徴兵ポイントを受け取る。	ピエモンテ王国 [Kingdom of Piedmont] (1801) ピエモンテ-サルディニアは2徴兵ポイントを受け取り。それらを直ちに Sardinian 又は Piedmont ユニットのために消費しなければならず、対仏同盟によって支配されていたら、戦闘ユニットをヴェネツィア [Venetia]、ロンバルディア [Lombardy]、ピエモンテ [Piedmont]、サルディニア [Sardinia]、トスカナ [Tuscany]、ローマ教皇領 [Papacy]、ナポリ [Naples] 内に配備できる。	V
V	バーゼル条約 [Treaty of Basel] (1798) 外交フェイズ中にプレイできる。 プロシアとその連合国 (ヘッセンとサクソニア) は、フランス内のいかなる星印記号も支配していなければ中立になる。 1804 年が始まるまで、プロシアに対する外交の試みは不可。 プロシアは、1804 年が始まるまで何も生産できない。	海軍本部 [Admiralty] フランス軍の1海上強襲を無効化するか、又は最大2ステップの部隊での海上強襲を認める。	
V	サン・イルデフォンソ条約 [Treaty of San Ildefonso] (1798年) 外交フェイズ中にプレイできる。 フランス内のいかなる都市も支配していなければ、スペインは対仏同盟を脱退してフランスと連合する。 スペイン内にある対仏同盟の各戦闘ユニットは、直ちにそれぞれの本国内に置かれる。	都市 [City] 増援フェイズ中、UK を除く戦時の主要勢力について3徴兵ポイント。	
	アイルランド遠征 [Ireland expedition] (1804) 最大1ステップの軍は、アイルランドに海上強襲できる。	自由通行 [Free passage] 対仏同盟の1部隊は、中立に留まる国家を停止することなしで通過できる。	
	攻囲 [Siege] 要塞ゾーン内の1戦闘について+2 drm。	オランダ領インド [Dutch Indies] (1801) オランダがフランス支配下であると、次の増援フェイズに UK は1徴兵ポイントを受け取る。	
	名誉の剣 [Sabre of Honor] 1戦闘について+1 drm。	ジャーヴィス提督 [Admiral] フランス軍の海上強襲を無効化するか又はスペインがフランスと連合していたら中立に戻る。 スペインは、パイヨンヌの罠イヴェントを通して又は外交試みの成功によってのみ、再び連合になれる。	V

1798-1800	フランス 6	対仏同盟 7	1798-1800
	スイス連邦 [Swiss Confederation] フランスはスイスに侵攻でき、スイス軍ユニットに対する1つの戦闘で+1 drm を獲得する。	アブキール [Aboukii] (1807) 5+のサイの目でエジプト遠征を無効化、又は他のいずれかの海上強襲を無効化する。	
	インド [Indies] UK は次の増援フェイズに2徴兵ポイントを失う。	ロシア兵の脚力 [Russian legs] ロシア軍は、許容移動力のサイ振りに+2 drm を受け取る。	
V	エジプト遠征 [Egypt expedition] (1804) フランスは Egypt 軍を受け取り、ターンの終了前に Napoleon と共にアレクサンドリア [Alexandria] ゾーンに海上強襲を発動しなければならない。アレクサンドリアを除くエジプト内に Mamelucks と Egypt ユニットの配備する。	ユサール [Hussards] 戦闘で追撃する場合、対仏同盟は+2 drm を獲得する。	
	ピラミッド [Pyramides] (1807) フランスは、レヴァント [Levant] 内での1つの戦闘で+2 drm を獲得する。	アクレの攻囲 [Siege of Acre] (1807) 対仏同盟部隊がアクレ [Acre] を防御すると+1 drm で、たとえフランスが指揮官を持っていても同数の結果で戦闘に勝利する。	
	ブリュメール (霧月) [Brumaire] (1807) Napoleon がレヴァント [Levant] にいると、フランス軍プレイヤーは彼をフランス内のフランス軍部隊に移送できる。	オスマン帝国 [Ottoman Empire] エジプトが侵攻されたらトルコは Levant 軍を受け取り、シリア又はエジプト内の沿岸ゾーンに対する海上強襲にのみ使用できる。	
	沿岸軍 [Coastal army] 最大2ステップの1つの軍が、大英帝国内を除く敵沿岸ゾーンへ海上強襲できる。	第二次対仏同盟 [Second coalition] (1804) ロシアが直ちに対仏同盟に与する。	V
		カドゥーダル [Cadoudal] (1804) ふくろう党 [Couans] 戦闘ユニットがそのゾーン内に配備され、そこにフランス軍ユニットが存在したら、直ちに戦闘が行われる。	V

1801-1803	フランス 6	対仏同盟 5	1801-1803
	後宮 [Harem] たとえ対仏同盟の連合であっても、フリーでトルコの外交サイ振りに+2 drm。	気まぐれなアルピオン [Perfidious Albion] サイを1つ振り、結果を半分にして端数を切り捨てる。フランス軍プレイヤーは、以下を無作為に RAM プールへ戻す。: 1~3で1枚の RAM と4~6で2枚の RAM。	
	海賊 [Corsairs] UK は、次の増援フェイズにサイを1つ振り、1~3で1徴兵ポイントを4~6で2徴兵ポイントを失う。	スペインの黄金 [Spanish gold] (1810) 次の増援フェイズに、スペインはその徴兵ポイントを失い、UK は追加1徴兵ポイントを受け取る。	
	バシルバリア海賊 [Barbary pirates] UK は、次の増援フェイズに1徴兵ポイントを失う。	ロスチャイルド [Rotschild] 増援フェイズ中、UK を除く戦時の対仏同盟の1つの主要勢力に3徴兵ポイント。	
	タレイラン [Talleyrand] (1810) フリーの外交サイ振りに+3 drm。	第二線 [Second lines] 1つの部隊は、自動的に退避する。	
	ロシア皇帝パーヴェル I 世 [Tsar Paul I] (1804) ロシアが中立に戻る。本国の外部にあるロシア軍ユニットを補給下のロシア軍増援ゾーン内に置く。	コペンハーゲン焼討事件 [Copenhagen Affair] (1807) 1つの中立小国が対仏同盟に与す。	

アミアンの和約 [Treaty of Amiens] (1807)

外交フェイズ中にプレイされなければならない。休戦はマップ全体に強制され、戦闘ユニットはそれぞれの本国内に置かれる。戦時の主要勢力は、その征服した小国ゾーンを維持し、1792年本国ゾーンを回復する。現行の3年期間が終了するまで、生産は認められず、戦争は発生できない。その後、以前の連合で戦争が再開される。

1804-1806	フランス 10	対仏同盟 10	1804-1806
	側面攻撃 [Flank attack] 指揮官が統率していると、1つの戦闘で+2 drm。	冬季戦役 [Winter campaign] 1部隊の活性化について、損耗と移動の悪天のdrmを無効化する。	
	砲声 [Sound of the guns] 1つの砲声への行軍テストについて+2 drm。	泥濘 [Mud] 両陣営の各軍は、現行イムパルス中の許容移動力のサイ振りに-2 drm。	
	マリア・ヴァレフスカ [Marie Walewska] ワルシャワがフランス支配下であると、フランス連合として大公国が建国される。これはたとえ対仏同盟からのユニットがまだその場にあっても、ワルシャワ・ゾーンとプロシア内のポーランド色を持つゾーンを含む。 次の増援フェイズ中にワルシャワがまだフランス支配下にあると、Polishユニットがフリーで受け取られる。	方陣 [Squares] 戦闘中の騎兵優越と追撃について、1フランス軍C値を無効化する。	
	ブローニュ宿营地 [Boulogne camp] (1810) 2人の指揮官を持つ4ステップの1スタックは、6のサイの目で大英帝国内へ海上強襲を実施でき、又は損耗なしで6MP許容移動力で移動できる。	ネルソン [Nelson] (1810) 1つのフランス軍の海上強襲を無効化する。	
	行軍縦隊 [March column] 対仏同盟がこのイムパルスに活性化して移動させるユニットを選択したとき、フランスは移動できなくさせることを意図して対仏同盟の1スタックを選択する。	王室協約 [Crowns entente] フリーの外交サイ振りに+3 drm。	
	散兵線 [Skirmishers] 1つの戦闘に+1 drm。	戦場の太鼓 [Drum of war] 1つの主要勢力は、次のターンの終了フェイズになるまで降伏を拒絶できる。再び降伏したら、強制的な連合に直面し、2つの代わりに3つのゾーンを失う。: 勝者は、賠償に1つのゾーンと2徴兵とを置き換えることを選択できる。	
	練達の師 [Schulmeister] (1810) 1つの敵スタックの移動を無効化する。対仏同盟がこのイムパルスに活性化して移動させるユニットを選択したときにRAMをプレイする。	砦 [Redoubt] 防御スタックについて、1つの戦闘に+1 drm。	
	忌々しい旅団 [Infernal Brigade] (1810) 1つの追撃のサイ振りに+2 drm。	停止命令 [Standing at order] 敵の1つの砲声に向かう試みの成功が破棄される。	
	集積所 [Depot] 1つの損耗テストに-2 drm。	将軍の健康 [General's Health] 1つの戦闘について、1人の敵指揮官の戦闘ボーナスを1だけ減少させる。	
	退却の遮断 [Cut off the retreat] 成功した敵の退避が破棄される。	ティロル [Tyrol] インスブルック [Innsbruck] ゾーンがフランスによって征服されていたら、Tyrol 叛乱ユニットをこのゾーン内に置く。そこに敵ユニットが存在したら、直ちに戦闘が発生する。インスブルックが支配下であると、Tyrolians は隣接ゾーンへ移動して補給下に留まることができる。	

1807-1809	フランス 10	対仏同盟 10	1807-1809
	エルフルト <i>[Erfurt] (1813)</i> オーストリアとフランスが降伏していたら、フランスは Rhine と Westphalian (Hannover & Empire カウンターの裏面を使用する) を受け取る。	突撃 <i>[Charge]</i> 部隊が少なくとも 1C 値を含むと、1つの戦闘について +1 drm。	
	ティルジット <i>[Tilsit] (1813)</i> UK が同盟国としてプロシア又はオーストリアをもはや持たなければ、ロシアは中立になる。ロシア軍戦闘ユニットは、直ちにロシア内に置かれる。	冬將軍 <i>[Winter general]</i> 征服されたロシアを含み、ロシア本国内の各敵スタックについて、悪天イムパルス中に損耗テストを直ちに解決する。	
	バイヨンヌの罠 <i>[Bayonne Trap]</i> スペインは直ちにフランスの連合国となり、フランス軍ユニットはスペインに進入できる。	5月2日の叛乱 <i>[Dos de Mayo]</i> スペインがフランスの連合国又は中立であると、スペインは対仏同盟に与して解放戦争が開始される。Atlantic と Med ユニットの各1ステップでマップ上に置く。次の増援フェイズ中、ゲリラ <i>[Guerillas]</i> が配備される。	
	ソモ・シエラ <i>[Somo Sierra]</i> スタックが少なくとも 1C 値を含むと、1つの戦闘について +1 drm。	コサック <i>[Cossacks]</i> ロシア軍部隊に隣接する1つの敵損耗テストについて +2 drm。	
	大砲列 <i>[Grand battery]</i> 指揮官が統率していると、1つの戦闘について +2 drm。	ワルヘレン <i>[Walcheren]</i> 最大2ステップの1部隊が、オランダ又はフランス領内の1ゾーンに海上強襲できる。	
	機動縦隊 <i>[Mobile columns]</i> 1つのスペイン・ゲリラ・ユニットを取り去る。	イギリスの金 <i>[English Gold]</i> 次の増援フェイズに、対仏同盟は3徴兵ポイントを受け取る。	
	大陸封鎖 <i>[Continental blockade] (1813)</i> 各増援フェイズ中、サンクト・ペテルブルクからヴェニスまでの港湾 (コペンハーゲンを含むが、パレルモ&ジブラルタルは含まない) がフランス又は連合勢力によって支配されているか、又はフランスと強制的な和平状態にあると、UK は2徴兵ポイントを失う。	クレスタ <i>[Cresta]</i> 非活性プレイヤーの1つの戦闘について +1 drm。	
	エブレ <i>[Ebro]</i> 1つの戦闘について、河川の罰則を無効化する。	不名誉 <i>[Disgrace]</i> Napoleon を除く1人のフランス軍指揮官をゲームから取り去る。サイを1つ振り、結果はその指揮官がマップ上に留まることができるターンである (現行ターンを含む)。	
	騎砲兵 <i>[Horse Battery]</i> スタックが少なくとも 1C 値を含むと、1つの戦闘について +1 drm。	シン・レッド・ライン <i>[Thin red Line]</i> Wellington が統率していたら、1つの戦闘について +1 drm。	
	謀反 <i>[Mutiny]</i> 1つの敵海上強襲を無効化する。	橋梁破壊 <i>[Bridge destroyed]</i> 敵が渡河攻撃をすると、そのサイの目が -2 drm。	

裏面の RAMS

1810-1812	フランス 7	対仏同盟 7	1810-1812
	USA 次の増援フェイズに、UK は2徴兵ポイントを失う。	陰謀 [Intrigue] フリーの外交サイ振りに+3 drm。	
	フーシェ [Fouché] サイを1つ振る。: 対仏同盟プレイヤーは、無作為に RAM をプールに戻す。1~3で1枚の RAM と4~6で2枚。	後備兵 [Landwehr] プロシアは、ベルリン [Berlin] 内にフリーで後備兵 [Landwehr] 戦闘ユニットを受け取る。 撃破されたら、このユニットはゲームの終了まで各ターンにフリーで再建される。	
	ペルシヤ [Persia] ロシアの選択で、1ロシア軍ステップを取り去る。	シャルンホルスト [Schamhorst] プロシアはフランスとの強制的な連合を破棄し、対仏同盟に与す。プロシア軍と同じゾーン内にスタックしたフランス軍スタックは、ここで最寄りのフランス軍支配下ゾーンへ撤退する。	
	勇者中の勇者 [The bravest of the brave] 1つの戦闘で1防御スタックについて+1 drm。	マレ [Maled] 対仏同盟プレイヤーによって、Napoleon は直ちにフランス内の部隊の上に置かれるか、又は次のイムパルス中に増援として復帰する(フランス軍の選択)。オリジナルのスタックは、スタッキング制限に従わなければならない、隣接する1つの支配下ゾーン上への分割が認められる。	
	ベレジナ [Berezina] フランス軍の1つの退避の試みが自動的に成功する。	主導権 [Initiative] イヴェント・フェイズ中にプレイされる。対仏同盟プレイヤーが現行年の第1プレイヤー、或いはトルコが中立に戻る。	
	胸甲騎兵 [Cuirassiers] 部隊が少なくとも1C値を含むと、1つの戦闘について+1 drm。	焦土 [Scorched earth] ロシア征服、晴天イムパルス中を含め、ロシア本国内の各敵スタックについて、直ちに損耗テストを解決する。	
	連合遠征部隊 [Allied expeditionary forces] プロシアとオーストリアがフランスと強制的な連合状態で、フランスがロシアと戦争状態である増援フェイズ中(各ターン)、オーストリアとプロシアから(各)1徴兵ポイントを請求できる。	トレシュ・ベドラシユ線 [Trres Verdaz Lines] 1つの戦闘で、Wellington と共にスタックした防御について+2 drm。	

1813-1815	フランス 6	対仏同盟 6	1813-1815
	マリア・ルイーザ [Marie-Louise] 現行増援フェイズ中、フランスは6徴兵ポイントを受け取る。	ゲルマニア [Germania] プロシアとオーストリアがフランスと戦争状態で、サクソニアとバヴァリアがフランスと連合していたらそれを裏切る。これらのユニットは直ちに最寄りの対仏同盟スタックに与す。サクソニアとバヴァリアのゾーンは、対仏同盟の支配下になる。	
	休戦 [Armistice] このイヴェントのプレイ後、スペインとポルトガル内を除き、現行イムパルス中に戦闘は認められない。	スウェーデンのベルナドット [Bernadotte of Sweden] スウェーデンは、その2ステップ戦闘ユニットと共に対仏同盟に与す。スウェーデン内又は対仏同盟支配下のバルト海港湾に軍を配備する。	
	ラ・マルセイユーズ [La Marseillaise] フランス 1792 内の1つの戦闘について+1 drm。	国王万歳! [Vive Le Roi!] 減少状態の Vendee 戦闘ユニットをそのゾーン内に配備し、フランス軍ユニットがそこに存在したら直ちに戦闘が行われる。	
	榮譽のレジオン [Legion of Honor] 指揮官を持たないスタックの完全な1つの戦闘について+1 drm。	待ち伏せ [Ambush] 追加 RAM なしの1つの迎撃の試みについて自動的に成功する。	
	フラン・ティレール [Francs tireurs] フランス内の1つの敵スタックは、その許容移動力のサイ振りに-2 drm を受ける。	ウーラン [Uhlans] 1つの追撃のサイ振りに+1 drm。	
	槍騎兵 [Lancers] 部隊が少なくとも1C値を含むと、1つの戦闘について+1 drm。	シェーンブルン [Schönbrunn] オーストリアは、フランスとの連合を破棄して対仏同盟に与す。 オーストリア軍と同じゾーン内のフランス軍スタックは、ここで最寄りのフランス軍支配下ゾーンへ撤退する。	

損耗表 [ATTRITION TABLE]

Dr#ステップ	1	2-3	4-5	6-8	9+
1					-1dr
2				-1dr	-1dr
3			-1dr	-1d	D
4			D	D	
5		-1dr	D	D	-1drD
6		-1dr	D	-1drD	-1drD
7	-1dr	D	-1drD	-1drD	DD

追撃表 [PURSUIT TABLE]

戦闘で勝利し、湿地又は要塞ゾーン以外で騎兵優越を保持する場合にのみ使用する。

DR	影響
1	
2	
3	R
4	R
5	D 又は R
6	D+R

修正:

RAM (「焦土」、「解放戦争」) =+/-1

悪天イムパルス=+1

非補給下=+2

強行軍=+2

フランス軍又はロシア軍のみの部隊 (1796+)

友軍ゾーン内のみへの移動=-1

フランス軍の罰則 (1792-1793) =+1

結果:

D=各Dについて1ステップ損失。

-1dr=その現行活性化中の各戦闘に負のサイの目修正を受ける。

D=退却する陣営は1ステップ損失しなければならない。

R=退却する陣営は、星印記号、要塞、首都都市ゾーン内を除き、追加1ゾーンを退却しなければならない。

修正: いまだ使用可能な3Cについて+1。

徴兵ポイント・チャート [RECRUITS POINTS CHART]

勢力	1792-1803	1804+	1792-1803	1804+ 以下の都市を加える:
主要勢力 (黄金記号)			各ターン	
フランス	6	6	Paris (2) Lyons (1), Strasbourg (1), Marseille (1), Bordeaux (1)	
UK	2	3	London (2)	Dublin (1)
ロシア	3	5	Moscow (2) St Petersburg (1)	侵攻下のロシア Kiev (1) Odessa (1) 徴兵フェイズ中に1792 ロシア本国内に戦争状態のトルコ又はフランス軍ユニットがいる場合のみ。
オーストリア	4	5	Vienna (2) Budapest (2)	Prague (1)
プロシア	2	3	Berlin (2)	Koenigsberg (1)
スペイン	1	2	Madrid (1)	Cadix (1) 開放戦争 (1)
トルコ	2	2	Constantinople (2)	
強制的連合 (14.3.3)	1	1	主要勢力が2回敗北	
主要小国勢力 (銅色記号)			各ターン	
エジプト	1		Cairo	
神聖ローマ帝国/ライン	1		Erfurt (「エルフルト」までフランス支配下で0)	
フランダース	1		Brussels	
ハノーヴァー/ ウエストファリア	1		Hanover (「エルフルト」までフランス支配下で0)	
イタリア	1		Milan	
ナポリ	1		Naples	
ピエモンテ-サルディニア	1		Turin	
ポーランド	1		Warsaw	
サクソニア	1		Dresden	
スウェーデン	1	1-2	Stockholm	Brnadotte RAM と共に2
小国勢力 (銀色記号)			各3年期間の最初のターン	
バヴァリア	1		Munich	
デンマーク	1		Copenhagen	
ヘッセ	1		Kassel	
オランダ	1		Amsterdam	
ポルトガル	1		Lisbonne	
南ドイツ領邦	1		Stuttgart	
スイス	1		Zürich	

地形効果チャート [TERRAIN EFFECT CHART]

地形	MP の#	戦闘の影響
平地 [Clear]	1	NE
湿地 [Marsh]	1 で停止	+1 防御、追撃&騎兵優越不可。
山岳 [Mountain]	P	P
山道 [Pass]	+1	-1 攻撃
海峡 [Straits]	+2 (11.7 を参照)	-2 攻撃
河川 [River]	+1	-1 攻撃
都市 [City]	NE*	NE
要塞 [Fortress]	NE	要塞を支配するために2MP
+1 防御側、退却を無効化、追撃&騎兵優越不可。		
港湾 [Port]	NE*	
星印記号 [Key stars]	NE	NE
*	都市又は港湾ゾーンを支配するために1MP	

戦闘結果表 [COMBAT RESULTS TABLE]

(より高い結果が勝利する)

DR	1-10	11+ (*)	両陣営のステップを合計する。
0		Dr5	
1		Dr4	
2		Dr2	
3	Dr5	1	(*) 各陣営について最低5
4	Dr4	1+Dr4	
5	Dr2	1+Dr3	
6	1	2	
7	1+Dr4	2+Dr4	
8	1+Dr3	3	
9	2	3+Dr4	
10	2+Dr5	4	

修正:

指揮官の戦闘ボーナス

前線又は先導ユニット (差1につき1)

騎兵優越=+1

戦闘比 (1/2=-1, 2/1=+1, 3/1=+2, 4/1=+3, 5/1=除去)

地形=TEC を参照

RAM=戦闘毎、陣営毎に1枚

非補給下=-3

海上強襲=-1

結果:

#=失われるステップの数

「Dr」=追加ステップ損失を与えるために要求される最低のサイの目。

許容移動力チャート [MOVEMENT ALLOWANCE CHART]

DR	#MP
-1	1*
0	1*
1	2*
2	2*
3	3
4	3
5	4
6	4
7	5
8	5
9	6
10	7

結果:

MP の # (*は海上強襲不可を意味する)

修正:

非補給下=-2

悪天イムパルス=-1

強行軍=+2

移動修正=+#

(「カルノー」までフランス軍ユニットは0)

指揮官の戦略ボーナス値=+#

7+ステップの部隊=-1

特別移動アクション表 [SPECIAL MOVEMENT ACTIONS TABLE]

アクション	必要なサイの目	修正
退避	5	+指揮官戦略ボーナス +1 C を持つ -1 河川を渡る -1 山道を越える
迎撃 1枚のRAM & 1人の指揮官が必要	5	+指揮官戦略ボーナス -1 河川を渡る -1 山道を越える
砲声に向かったの行軍	5	+指揮官戦略ボーナス -1 河川を渡る -1 山道を越える