

Nations in Arms

VALMY TO WATERLOO
THE WARS OF NAPOLEON BONAPARTE 1792-1815



RULES OF PLAY

Copyright 2012 Compass Games

目次

イントロダクション	5
1. ゲームの構成	6
1.1. ゲームのコンポーネント	6
1.1.1 ゲームの備品	6
1.1.2 スケール	6
1.2. マップ	6
1.3. トラックとボックス	6
1.4. カウンター	6
1.4.1 大国	7
1.4.2 小国	7
1.4.3 ユニット	7
1.4.4 指揮官	7
1.4.5 マーカー類	7
1.5. ゲームカード類	7
1.6. ルールブック	7
1.7. プレイブック	7
1.8. プレイヤー補助シート	7
用語集	8
G 1 軍事関連用語	8
G 2 戦略用語	9
2. 陸軍ユニット、陸軍指揮官	10
2.1. 陸軍ユニット	10
2.2. 戦闘ユニット	10
2.2.1 戦闘ユニットの生産タイプ	10
2.2.2 戦闘ユニット（CU）の具体的サンプル	10
2.2.3 ステップ	11
2.2.4 戦闘ユニットの能力値	11
2.2.5 分遣隊	11
2.2.6 ゲリラ兵	11
2.2.7 コサック騎兵	11
2.2.8 その他の特殊な戦闘ユニット	11
2.3. 支援ユニット	11
2.3.1 工兵ユニット	11
2.3.2 補給ユニット	11
2.3.3 支援ユニットの変換	11
2.4. 軍	12
2.4.1 軍の構成組織	12
2.4.2 軍編成ボックス	12
2.4.3 軍と側衛部隊	12
2.4.4 軍の収容能力制限	12
2.4.5 軍マーカー	12
2.4.6 哨戒範囲	12
2.4.7 軍集団	12
2.5. 陸軍指揮官	12
2.5.1 指揮官の能力値	12
2.5.2 騎兵指揮官	13
2.5.3 指揮官プール	13
2.5.4 名前のない指揮官	13
3. スタッキングと指揮	13
3.1. スタッキング	13
3.1.1 スタッキングの上限	13
3.1.2 部隊	13
3.1.3 多国籍の部隊	13
3.1.4 部隊運用	13
3.1.5 オーバースタッキング	13
3.2. 指揮	14
3.2.1 部隊の指揮	14
3.2.2 軍団レベルの多国籍部隊	14

3.2.3 多国籍から成る軍の指揮	14
3.2.4 多国籍から成る軍集団	14
3.2.5 司令官の解任、交替	14
3.2.5.1 春季の解任	14
3.2.5.2 新たな司令官の到着による解任	14
3.2.5.3 野戦の敗北による解任	14
3.2.5.4 司令官の移動による解任	14
3.2.5.5 後任の軍司令官の選出	14
3.3. 統合	14
3.3.1 統合の消費移動コスト	15
3.4. 編入	15
3.4.1 軍団同士の編入	15
3.4.2 編入の制限	15
3.5. 合流	15
3.6. 統合、編入の特例まとめ	15
4. イニシアティブとインパルス	16
4.1. イニシアティブプールの作成	16
4.1.1 イニシアティブマーカー	16
4.1.2 海軍2マーカー	16
4.2. イニシアティブプールの利用	16
4.2.1 シナリオイニシアティブ	16
4.2.2 “フリップフロップ”の禁止	16
4.2.3 冬営マーカーが最初に引かれたら	16
4.2.4 1サイドに複数のブロックが共存するケース	16
4.2.5 ブロックとサイドの解説	17
4.3. 冬営マーカー	17
4.3.1 冬季ターン	17
4.3.2 秋季ターン	17
4.3.3 春季ターン	17
4.4. インパルス	17
◆付表：ターン進行表	18
5. 活性化	19
5.1. 活性チェック	19
5.1.1 指揮官の率先能力	19
5.1.2 活性化の基本	19
5.1.3 活性化の開始	19
5.1.3.1 単独指揮官の活性化	19
5.1.4 活性中に可能な行動	19
5.2. 活性化の終了	19
5.2.1 指揮官の残置移動	19
5.3. 活性レベル	20
5.3.1 活性レベルの定義	20
5.3.2 活性マーカーによるレベルの記録	20
5.3.3 活性レベルと強行軍	20
5.4. 活性レベルの悪化	20
5.4.1 基本の1レベル悪化	20
5.4.2 編入と活性レベル	20
5.5. 統合と活性レベル	20
5.5.1 活性化した部隊による統合	20
5.5.1.1 活性レベル0部隊が1の部隊を統合したら	20
5.5.1.2 活性レベル2の部隊を統合した場合	20
5.5.2 活性化した部隊が統合されに來たら	20
5.5.3 合流と活性レベル	21
5.6. 軍の活性化	21
5.6.1 軍と側衛部隊の活性化	21
5.6.2 軍の活性レベル	21
5.7. 戦闘ユニットの単独での活性化	21
5.7.1 支援ユニットの単独移動の禁止	21
6. 移動	22
6.1. 移動の基本	22
6.1.1 移動の原則	22

6.1.2	指揮官と歩兵、騎兵の得られるMF	22	8.3.4	地形効果	29
6.1.3	活性化によって可能な作戦行動	22	8.3.5	司令官修正	29
6.1.4	強行軍	22	8.3.6	副指揮官修正	29
6.1.5	長駆移動	22	8.3.7	突撃主導ユニット修正	29
6.2.	特殊地形、オフマップボックス	23	8.3.8	その他の修正	29
6.2.1	特殊地形	23	8.4.	野戦解決手順	29
6.2.2	オフマップボックス	23	8.4.1	ステップロス	30
6.2.3	地理的制限事項	23	8.4.2	指揮官死傷チェック	30
6.2.4	その他の移動に関する諸注意	23	8.5.	野戦後処理手順	30
6.2.5	迎撃、交戦回避、蹂躪攻撃の順序	23	8.5.1	野戦における勝利	30
6.3.	迎撃	23	8.5.2	引き分け	30
6.3.1	迎撃の可能な部隊	23	8.6.	モラルチェック	31
6.3.2	迎撃チェック	24	8.6.1	騎兵追撃	31
6.3.3	迎撃が成功したら	24	8.7.	敗走	31
6.3.4	迎撃に失敗したら	24	8.7.1	敗走の制限	31
6.3.5	軍が迎撃したら	24	8.7.2	海域経由の敗走	31
6.4.	敵ヘクスへの侵入と攻勢正面エリア	24	8.8.	士気阻喪	32
6.5.	交戦回避	24	8.8.1	ただちに生じる影響	32
6.5.1	交戦回避チェックの可能な部隊	24	8.8.2	士気阻喪状態の影響	32
6.5.2	交戦回避チェック	24	8.8.3	士気阻喪状態に陥る期間	32
6.5.3	交戦回避の自動成功	24	8.8.4	回復	32
6.5.4	交戦回避が成功したら	25	8.9.	オフマップボックス	32
6.5.5	交戦回避に失敗したら	25	9.	包囲	32
6.5.6	要塞への籠城	25	9.1.	要塞と包囲	32
6.5.7	軍が交戦回避したら	25	9.1.1	包囲の必須条件	32
6.7.	蹂躪攻撃	25	9.1.2	包囲判定	32
6.7.1	蹂躪攻撃の要件	25	9.1.3	籠城部隊	33
6.7.2	蹂躪攻撃の影響	25	9.1.4	要塞の遮蔽“ Screening a Fortress ”	33
7.	補給と損耗	26	9.1.5	包囲の解除	33
7.1.	補給	26	9.2.	包囲判定の解決	33
7.1.1	補給チェックのタイミング	26	9.2.1	包囲判定の結果	33
7.1.2	補給源	26	9.2.2	包囲期間レベルの上昇	33
7.1.3	補給中継点	26	9.3.	攻城戦	33
7.1.4	補給線	26	9.3.1	攻城戦の特別ルール	33
7.1.5	海上補給	26	9.3.2	攻城戦における損失	34
7.1.6	補給と国家	26	9.3.3	攻城戦後処理	34
7.1.7	補給切れの影響	26	9.4.	要塞の奪取	34
7.1.8	包囲された要塞の補給	27	9.5.	包囲された要塞への救援	34
7.1.9	オフマップボックス	27	9.5.1	救援部隊 VS.包囲部隊	34
7.2.	損耗	27	9.5.2	要塞からの出撃	34
7.2.1	誰が損耗チェックを被るか？	27	10.	海軍	35
7.2.2	損耗チェックの例外	27	10.1.	海軍ユニット	35
7.2.3	損耗チェックのタイミング	27	10.1.1	海軍ユニットの能力値	35
7.2.4	損耗チェック	27	10.1.2	戦場の霧	35
7.2.5	損耗の影響	27	10.1.3	海上のスタッキング	35
7.2.6	オフマップボックス	27	10.1.4	海軍の指揮	35
◆付表：補給切れ&損耗のタイミング	27	10.2.	海軍の活性化	35	
8.	戦闘	28	10.2.1	海軍の活性化	35
8.1.	基本	28	10.2.2	海軍ユニットの拾い上げ、残置	35
8.1.1	野戦	28	10.2.3	海上移動コスト	36
8.1.2	野戦の手順	28	10.2.4	地理的な制約	36
8.2.	野戦準備手順	28	10.2.5	海域での迎撃	36
8.2.1	部隊を明らかにする（オプション）	28	10.2.6	迎撃（及び交戦回避）チェックの解決	36
8.2.2	砲声下の行軍	28	10.2.7	港湾封鎖ボックス	36
8.2.3	野戦規模の決定	28	10.2.8	港湾	37
8.2.4	総合モラル“ Morale Levels ”	28	10.3.	海上輸送と強襲上陸	37
8.2.5	タクティカルカード（オプション）	29	10.3.1	海上輸送	37
8.2.6	防御側の補給チェック	29	10.3.2	強襲上陸	37
8.3.	野戦修正	29	10.4.	海上戦闘	38
8.3.1	戦闘比の算出	29	10.4.1	戦闘開始と交戦回避	38
8.3.2	砲兵戦力と砲兵優勢	29	10.4.2	海上戦闘手順	38
8.3.3	騎兵戦力と騎兵優勢	29			

10.4.3	海上戦闘シーケンス	38	13.4.	指揮官の配置	51
10.4.4	海上の敗走	38	13.5.	フランスの徴兵令	51
10.4.5	撃沈されたユニット	38	13.6.	大陸封鎖令	51
10.5.	港湾での海上戦闘	38	14.	征服と和平	52
10.5.1	港湾の戦闘解決	38	14.1.	1 地方から成る小国の征服	52
10.5.2	港湾戦闘からの敗走	39	14.1.1	小国の征服条件	52
10.5.3	攻撃側が港湾戦闘に勝った場合	39	14.1.2	征服国の決定	52
10.6.	私掠船	39	14.1.3	征服の影響	52
10.6.1	護衛艦隊	39	14.1.4	小国の併合	52
11.	イベント	39	14.1.5	小国の国権回復	53
11.1.	イベントカード	39	14.1.6	小国併合の諸注意	53
11.2.	イベントデッキの用意	39	14.1.7	併合された領土地方の奪還	53
11.3.	イベントデッキの管理	40	14.2.	複数の地方を持つ小国（中小国）の征服	53
11.4.	カードの獲得	40	14.2.1	首都の占領による征服	53
11.5.	イベントカードのプレイ	40	14.2.2	降伏宣言による征服	53
11.5.1	パブリックイベント	40	14.2.3	例外的中小国（Naples と Piedmont）	54
11.5.2	非パブリックイベント	40	14.2.4	新国家建国に中小国を使う時	54
11.5.3	イベントカードのプレイされた時	40	14.3.	大国の征服	54
11.5.4	イベントカードの売却	40	14.3.1	大国の征服条件	54
11.5.5	イベントカードの返却	41	14.3.2	征服に必要な主要都市	54
12.	外交	41	14.3.3	征服の影響	54
12.1.	同盟関係と外交位置	41	14.3.4	戦争継続	54
12.1.1	国家	41	14.3.5	和平の請願	54
12.1.2	コントロールしている国家	41	14.3.6	和平の影響	55
12.1.3	専任プレイヤーのいない大国～UMP～	42	14.3.6.1	和平の適用	55
12.1.4	小国	43	14.3.6.2	マイナーアライの征服チェック	55
12.1.5	外交トラック	43	14.3.6.3	被征服大国の外交位置	55
12.1.6	同盟	43	14.3.6.4	同盟国部隊の撤収	55
12.1.7	ブロック	43	14.3.6.5	強制的和平	55
12.1.7.1	ブロック内多数決	44	14.3.6.6	強制的和平期間の終了と民族の大義	55
12.1.7.2	同盟国が宣戦布告されたら	44	14.4.	和平条件	56
12.1.8	中立	44	14.4.1	和平条件の選択	56
12.1.9	交戦状態	44	14.4.2	領土地方の割譲	56
12.1.10	衛星国	44	14.4.2.1	大国地方の併合と収入、徴兵レベル	56
12.2.	プレイヤーの外交	45	14.4.2.2	旧ポーランド地方の徴兵レベル	56
12.2.1	交渉ステップ	45	14.4.3	戦争賠償金	56
12.2.2	通告ステップ	45	14.4.4	軍隊召集	56
12.2.2.1	同盟要請	45	14.4.5	大陸封鎖令参加	57
12.2.2.2	協約要請	45	14.4.6	強制的和平の延長	57
12.2.2.3	同盟破棄	46	14.4.7	強制的同盟	57
12.3.	宣戦布告	46	14.5.	清き和平	57
12.3.1	宣戦布告と国家のコントロール	46	15.	特別ルール	58
12.3.2	マイナーアライが非コントロール下に陥る時	47	15.1.	盤外戦争	58
12.4.	同盟工作ステップ	47	15.1.1	盤外戦争の制限事項	58
12.4.1	小国に対する同盟工作	47	15.1.2	盤外遠征軍	58
12.4.2	UMPに対する同盟工作	47	15.1.3	盤外戦争の終結	58
13.	経済と生産	48	15.2.	トルコの政情不安	58
13.1.	経済	48	15.2.1	世襲	58
13.1.1	小国経済資源チャート	48	15.2.2	継承による政情不安	58
13.1.2	大国経済資源チャート	49	15.2.3	トルコの和平	58
13.2.	収入ステップ	49	15.3.	民衆の叛乱	58
13.2.1	基本収入	49	15.4.	スペインの政情不安	59
13.2.2	地方収入	49	15.4.1	スペインへの進入禁止	59
13.2.3	貿易収入	49	15.4.2	スペインに対する同盟工作	59
13.2.4	護衛艦隊による私掠船への索敵と攻撃	49	15.4.3	“Dos de Mayo”イベントカード	59
13.2.5	その他の収入	50	15.4.4	スペイン解放戦争	59
13.3.	生産及び増援ステップ	50	15.5.	特別なユニット	60
13.3.1	ユニットの生産～補充と動員～	50	15.5.1	オーストリア国境軍団	60
13.3.2	生産の限界～徴兵レベル～	50	15.5.2	トルコのフェューダル軍団	60
13.3.3	生産されたユニットの配置	50	15.5.3	オーストリア&プロシアの後備兵	60
13.3.4	軍の創設	51	15.5.4	ゲリラ	60
			15.5.5	コサック	60

15.6. 新国家の建国	60
15.6.1 建国に使用可能な地方	61
15.6.2 Italy	61
15.6.3 Confederation of the Rhine	61
15.6.4 Kingdom of Westphalia	61
15.6.5 Kingdom of Bavaria	61
15.6.6 Duchy of Warsaw	61
15.6.7 Ottoman Empire	62
15.6.8 Orange Republic	62
15.6.9 Dalmatia	62
16. 勝利条件	62
16.1. 主要都市と得点都市の支配	62
16.1.1 17 個の主要都市	62
16.1.2 12 個の得点都市	62
16.1.3 ヘクス支配の定義～所有と占領～	62
16.2. グランドキャンペーン（3～7 人対戦）	63
16.2.1 3～7 人の自動勝利	63
16.2.1.1 7 大国の自動勝利条件	63
16.2.2 3～7 人の判定勝利	64
16.2.2.1 勝利ポイントの種類	64
16.3. グランドキャンペーン（2 人対戦）	64

16.3.1 2 人対戦の自動勝利	64
16.3.2 2 人対戦の判定勝利	64
17. オプションルール	65
17.1. 同盟忠誠値	65
17.1.1 コントロールアライのUMP 初期値	65
17.1.2 UMP がコントロールアライに転じた時	65
17.1.3 同盟忠誠値の変動	65
17.2. 港湾要塞 Antwerp	65
17.3. フランス帝国親衛隊	65
17.4. Bernadotte	65
17.5. 交渉	65
17.6. タクティカルデッキ	65
17.6.1 タクティカルカードの抽出	65
17.6.2 タクティカルカードのプレイ	66
17.6.3 タクティカルカードの実行	66
17.6.4 カードの追加と返却	66
17.7. 戦場の霧	66
17.8. 騎兵追撃	66
17.9. 損耗	66

イントロダクション

Nations in Arms は、フランス革命期とナポレオン戦争時代における 1792 年から 1815 年にわたる戦争をカバーした戦略級ゲームである。

ゲームは複数のシナリオを用意している。特定の作戦をカバーしたショートシナリオや、作戦の一部、あるいは 2 種類の非常に長いキャンペーンゲームなどである。このキャンペーンは、革命時代 (1792 年～1797 年) とナポレオンの第 1 帝政時代 (1805 年～1814 年) とからなっている。

ゲームは 2 人から 7 人プレイが可能である。2 人対戦プレイでは、1 名が帝国サイド (フランス、及びその同盟大国、同盟小国) をプレイし、もう 1 名が連合側サイド (ブリテン、及びその同盟大国、同盟小国) をプレイする。プレイヤーの人数を追加する時は、プレイされるシナリオ独自のルールにより当時の他の大国を専任プレイヤーが担当することになる。専任プレイヤーのついていない大国を動かすために、詳細なルールが用意されている。

ゲームのマップは、革命時代とナポレオン時代の再現のため、ヨーロッパ大陸から北アフリカまでをカバーしている。このゲームでは、1 年が季節ごとのターンに別れている。各季節ターン中、プレイヤーはプレイ手順に従い、様々な活動に従事することになる。

本ゲームの核心部分は、活性フェイズにおける、プレイヤーたちの陸上作戦行動にある。プレイヤーはランダムに“イニシアティブマーカー”を引いてきて、どの同盟国の集団 (以下ブロック) の指揮官たちが活性化できるのかを決定する。

その結果、常にそのマーカーにより、資格を得た指揮官たちを擁するプレイヤーがプレイすることができるようになる。優れた指揮官ほど、活性化できる回数が増えて行動に融通が利くようになっていく。活性化した指揮官は軍隊を動かし、野戦や包囲を行う。通例、指揮官とその軍隊は 1 季節ターンにつき、2 回の活性化を行える。ただし、2 回目の活性化に踏み切ると、損耗による悪影響を被ることになる。

ゲームのテクニックとしては、敵が軍隊を動かすまで待った後、友軍が敵の補給線を分断するのが良いかもしれない。または、敵の補給線の脆弱なポイントを一撃で破壊すべく、先に行動したほうが良いのかもしれない。多くのターン中、プレイヤーは、活性フェイズがいつ終了するのか正確に把握することができない。待ちの姿勢がチャンスを無駄にすることもあるのだ。

海上での作戦行動も活性フェイズ中に実施される。しかし、あくまで簡略化されたシミュレートとなっている。海上で行動できるチャンスはわずかしがなく、そしてブリテンの海上における覇権は、挑むにはあまりにも強大である。

また別のフェイズにおいては、プレイヤーは政治的な活動に従事する。経済力を算出し、新しい部隊を生産する。また、和平交渉を締結し、イベントカードを引いたり、新しい指揮官を登場させたりもする。

本ゲームの重要な要素としては、各ブロックは小国や、時には大国も自分のブロックに参集させるよう、政治的な努力が必要となる。こうした政争はコストのかかるものであるが、しかし、強力な敵ブロックと永きにわたり伍するためには、それだけの価値のある争いのある場でもある。もしも勝利にむけたすべての努力が水泡に帰した時、劇的なイベントカード、たとえばロシアの冬将軍のようなカードにその命運を託すことになるだろう。キャンペーンの中には、自動勝利条件の設定されたものもある。プレイヤーが巧みに行動すれば、この条件を成立させ、早期にゲームに決着の付くこともあるだろう。その一方で、シナリオによっては、冬季ターンに決定される勝利得点により、ラストターンまで決着の付かないこともあるだろう。

初心者なら、いきなりルールブックを丸ごと覚えてゲームに挑戦しようとしたりしないほうが良いだろう。ゲームの基礎を学ぶべく、最初の章を良く読むこと。ベテランのゲーマーなら、本ゲームのルールのいくつかの要素はすでに慣れ親しんだものにちがいない。

プレイブックの *Marengo* シナリオを見てもらいたい。指示に従い、セットアップしてみたい。

その後、ゲームをよりよく知るため、基礎となる陸軍ユニットと指揮官の移動に関して述べた第 2～9 章を読んでいただきたい。どのように活性化させるのか、移動するのか、戦闘は？

包囲は？ それを学んだ次にプレイヤーの助けとなるのは、プレイブックの序章にある。ここに書いてある総則を読み、次にプレイするシナリオを選ぶと良いだろう。適宜、必要と思われる箇所のルールを読んでいただきたい。

幸運を祈る！

1. ゲームの構成



1.1. ゲームのコンポーネント

1.1.1 ゲームの備品

- 4 枚のカウンターシート
- 80 枚のイベントカード
- 30 枚のタクティクスカード
- ゲームマップ (2 枚)
- プレイブック
- ルールブック
- 6 面体ダイスが 2 個
- チャート類、テーブル類 (3 枚)

1.1.2 スケール

- ① **マップスケール**：ヘクスの中心から隣接ヘクスの中心までの距離は 60 キロメートル。
- ② **戦力のスケール**：各 1 戦闘ポイントは、歩兵なら 8000 名、騎兵なら 3000 名、海軍ユニットなら 15 隻の戦列艦を表している。
- ③ **タイムスケール**：ゲームの 1 年間は 4 季節ターンに別れる。春季、夏季、秋季、冬季の 4 ターンである。

1.2. マップ

- ① 2 枚のマップシートはおおよそ 50 × 39 インチの大きさである。ヘクスのグリッドが陸軍ユニットの移動を規定する。地形の中には、ヘクスグリッドからわずかにみ出ているものもある。このようなわずかな逸脱した地形も、ゲーム上の効果をもたらす。海は各海域に分けられてある。海軍ユニットの移動を規定するためである。
- ② マップを合体させる時には、まず西部マップをひろげる。次に東部マップをひろげる。西部マップのヘクス番号に東部のそれを合わせるようにして、東部マップのヘクスの上に少し西部マップの東端が重なるようにする。
- ③ **地形**：各種地形がゲームに影響を与える。
- ④ **国境**：マップに描かれた国境線は 1792 年当時のものである。大国の国境線は、それぞれの国家のユニフォームカラーで縁取られている。
- ⑤ **地方**：各大国はさらにいくつもの地方に分けることができる。小国の多くは 1 地方から成り立っているが、中には複数の地方を持つ小国もある。地方の名称は大文字で表記されている。赤い星 (主要都市⑦ A を参照) を含む地方のことを重要地方“key province”と呼ぶ。
- ⑥ **都市**：マップには、また当時の大都市も描かれてある。非要塞都市は丸い点で描かれてある。一方、要塞都市は、八角形の星形の中に数値が記されたものである。この数値が要塞のレベルを表す。都市の名称が赤文字で表記されている場合、そこはその地方の州都であることを意味する。名称が大文字で描かれており、赤く描かれた都市は、その大国の首都であることを意味する。
- ⑦ **星**：赤い星や金色の星を持つ特別な都市が存在する。
A, 赤い星：主要都市。
B, 金色の星：得点都市。

例) *St. Petersburg* はレベル 2 の要塞都市であり、*Karelia* 地方の州都である。そして主要都市である。*Moscow* は、非要塞都市であり、*Muscovy* 地方の州都であり、ロシアの首都でもある。なおかつ主要都市でもある。

- ⑧ **港湾**：都市の中には港湾を持つものもある。すべての港湾

には矢印で関係づけられたボックス (白か青色) が描かれてある。

- ⑨ **港湾封鎖ボックス**：白または青色のボックスは、その港湾を封鎖中の敵艦隊を配置するためのものである。港湾封鎖ボックスと呼ぶ。
- ⑩ **貿易ポイント**：港湾封鎖ボックスの中には、数値の記されたものもある。この数値が貿易ポイントであり、収入をその国家とブリテン双方にもたらすことになる。
- ⑪ **造船所**：白いボックスを持つ港湾は造船所が併設されていることを意味している。
- ⑫ **フランスによる併合**：“French1805”と記された小国の領土は、1805 年にフランスに併合され、その領土の一部となっていることを意味する。
- ⑬ **フランス大帝**：“French GE”と表記された地方は、ゲームが進むにつれ、フランス領と化して大帝国“Grand Empire”を形成することになる地方を意味する。1805 年シナリオですでに併合され、大帝国の一部と化している地方には、“French 1805&GE”と表記されている。
- ⑭ **ポーランドの地方**：年号と共に“(P)”と銘打たれている地方は、その年にポーランド分割の悲劇に遭った地方を意味する。この 3 つの地方には、ポーランドの鷲章が描かれており、後にワルシャワ公国を建国することになる。
- ⑮ **Antwerp**：この都市には 05 ~ 15 との注意書きが添えられている。この期間中、この都市はフランスの主要都市となることを意味している。
- ⑯ **オフマップボックス**：マップ周辺部には、オフマップボックスと呼ばれる、地方と地方をつないだボックスが描かれてある。*Bosnia* や *Tripolitania* 等がそれである。

1.3. トラックとボックス

- ① **私掠船ボックス**：建艦されたフランスの私掠船“*Corsairs*”を配置するためのボックスである。
- ② **護衛ボックス**：連合国の海軍ユニットを配置する。フランスの私掠船を撃破するためである。
- ③ **盤外戦争ボックス**：盤外戦争のカードイベントが発生すると、各大国は派遣した軍隊をこのボックスへ配置することになる。
- ④ **軍編成ボックス**：各大国は 1 個以上のボックスを持つ。ゲーム中、軍と呼ばれる組織を創設し、軍に所属したユニットはこのボックスの中に収容される。
- ⑤ **レコードトラック**：各プレイヤーが勝利得点とゲーム中止要される通貨であるポンド“£”を記録するためのトラックである。
- ⑥ **ゲームイヤートラック**：ゲーム中プレイされている年を記録する。
- ⑦ **シーズントラック**：ゲーム中プレイされているターンを記録する。
- ⑧ **同盟忠誠値トラック**：オプションルールで使用する。
- ⑨ **外交トラック**：外交マーカーを配置するためのボックスである。どの大国がどの小国を支配しているか (あるいは専任プレイヤーのいない大国“Unplayed Major Power” (以下 UMP と略す) がどのブロックに属しているか)、さらにはどの小国がフランスの衛星国となっているかを明らかにするために存在する。中立エリアは廃止したため無視して良い。

1.4. カウンター

- ① カウンターシートには、897 枚のカウンターが収められている。(総計は 912 枚だが、うち 15 枚はブランクカウンターである)
- ② カウンターには 3 種類ある。ユニット、指揮官、マーカー類である。

1.4.1 大国

各大国のカウンターは、独自の背景色を持っている。

- フランス：ブルー
- ブリテン：レッド
- ロシア：フォレストグリーン
- オーストリア：グレイ
- プロシア：ブラック
- スペイン：マスタードブラウン
- トルコ：ライトグリーン

1.4.2 小国

- ① 小国のカウンターには、中央にその国家の色付きでボタン状の意匠があらわれている。
- ② 小国の中には、国旗やエンブレムのデザインが施されたカウンターも存在する。
- ③ 小国の中には、カウンターの背景色が大国と同色の国家が存在する。その小国はその大国に普段忠誠を誓っていることを意味する（この忠誠は、ゲームの進行中、変節するかもしれない）
- ④ 小国の中には、イベントカードがプレイされるまではユニットの登場しない国家も存在する。アイルランドやイタリアなどがそれである。

1.4.3 ユニット

- ① すべてのユニットはさらに陸軍ユニットと海軍ユニットに分かれる。
- ② **陸軍ユニット**：さらに戦闘ユニット、支援ユニット、軍マーカースに分けることができる。
- ③ **戦闘ユニット**：多くは歩兵軍団、及び騎乗兵（騎兵科の総称）軍団に分けることができる。その中には例えば、親衛歩兵、トルコのフューダル軍団、コサック、重騎兵なども含まれる。
- ④ **支援ユニット**：支援ユニットには工兵ユニットと補給ユニットがある。
- ⑤ **軍マーカー**：特殊なユニットであり、マップ上で軍の位置を明示するためのマーカーである。軍の配下の軍団がすべてなくなると軍マーカーも除去される。
- ⑥ **海軍ユニット**：海軍提督の座乗するユニットにはポートレイトが描かれている。そうでない艦隊にはユニット上部に艦隊の名称が表記されてある。
- ⑦ **私掠船**：フランスの特殊な海軍ユニットである。ブリテンの通商破壊を目的に活動する。

1.4.4 指揮官

- ① 指揮官は星1つから3つまでの階級値を持っている。国家の君主は例外的に星4つを持っている。指揮官は最も重要なカウンターといえる。

1.4.5 マーカー類

- ① **外交マーカー**：大国や小国の国旗が前面に描かれてある。裏面には、そのマーカーの国家に適用される外交修正値が記されている。小国の中には外交マーカーのないものもある。これらの小国は同盟すらできずに大国に併合されてしまう運命にある。
- ② **イニシアティブマーカー**：“Empire Land”と表記されたカウンターは帝国サイドの陸軍を活性化させるカウンターである。“Coalition Land”と表記されていれば、連合国の陸軍を活性化させるカウンターである。両ブロックとも1～4の数値が振られたマーカーが1枚ずつある。さらに“Naval”と記されたマーカーもある。海軍の活性化のためのマーカーである。数値は1と2が存在する。その他には中立国を活性化させるマーカーが陸軍、海軍、各1枚ずつ用意されている。
- ③ **年/季節ターンマーカー**：トラック上で進行を表す。
- ④ **攻勢正面マーカー**：“Contact”と表記されたマーカーである。

る。本ゲームでは、自軍が敵の占領ヘクスに侵入することにより野戦が始まる。その侵入直前、どのヘクスから攻撃側が侵入したかを記録するためのマーカーである。

- ⑤ **£/VPマーカー**：レコードトラック上で各大国の収入と勝利得点を記録するために使われる。
- ⑥ **支配マーカー**：同一ブロックの部隊が敵ヘクスに侵入済みであることを記録するためにマップ上に配置するマーカーである。
- ⑦ **活性マーカー**：前面が第1活性“First Activation”、裏面が活性終了“Activation over”と表記されたマーカー。その部隊が1季節ターン中、何回活性化したかを表すマーカーである。
- ⑧ **その他の情報を表すマーカー類**
 - 士気阻喪/補給切れマーカー
 - 包囲“0”/要塞破壊マーカー、包囲“+1”/包囲“+2”マーカー、包囲“+3”/包囲“+4”マーカー。
 - 要塞“-1”/要塞“-2”マーカー。

1.5. ゲームカード類

- ① **イベントカード**：歴史上の大きな事件から、小さいけれど予測不能な事態まで様々なイベントが用意されている。
- ② **タクティクスカード**：オプションルールを導入すると、野戦解決の際、威力を発揮する。

1.6. ルールブック

- ① ゲーム付属の紙媒体のルールブックに替わり、このダウンロード版のルールブックを正式な解説書として利用されたい。
- ② 本書は1～17章で構成されている。
- ③ この第1章は、本ゲームの概説を述べたものである。
- ④ 2～9章にかけて、陸上戦闘について解説する。スタッキング、移動、野戦、包囲、等である。
- ⑤ 10章では海上での作戦行動について解説する。
- ⑥ 11～15章では、外交、経済、イベントカード、和平交渉、新国家建国等を扱う。
- ⑦ 16章は、勝利条件についての解説である。
- ⑧ 17章ではオプションルールについての記載がある。

1.7. プレイブック

- ① 紙媒体のプレイブックに替わり、ダウンロード版のプレイブックをもって正式な解説書とする。新しいプレイブックは2つのセクションから成り立っている。
- ② 1番目には、本ゲームをプレイするためのセットアップや準備の具体的な手引き、総則を解説している。
- ③ 2番目では、シナリオの解説が載せられてある。プレイされる国家のユニットの配置について詳細が記されている。

1.8. プレイヤー補助シート

- ① **地形効果表“Terrain Effect Chart”（TEC）**：ダウンロード版において記述に変更点がある。マップ上に記載されているすべての地形について概略が載せられてある。移動、戦闘、特殊効果などについての記述である。
- ② **プレイヤーシート1**：全8枚中、1～4枚目まで。
- ③ **プレイヤーシート2**：残りの5～8枚目まで。

用語集



G 1 軍事関連用語

Absorption 編入：陸軍の活性中に、ある部隊が別の部隊から軍団や分遣隊を吸収して自分の部隊に取り入れる作戦行動を指す。編入されたユニットは、ロスステップ面の軍団をフルステップ面に回復させるために使用される。編入されたユニットは消滅するので、フォースプールに戻すこと。移動中の部隊自身が移動の終了時に別の部隊とスタックして、編入してもらうという方法もある。例えば、分遣隊が移動してきて、最前線の軍団に編入してもらう、等である。編入は活性回数の悪影響を受けない。(3.4を参照)

Activated stack 活性スタック：自軍インパルス中に活性化したユニットのスタックを指す。

Activation 活性化：海軍、及び陸軍インパルスにおいて、それぞれ海軍艦隊や陸軍部隊は活性化することにより、様々な作戦行動を実施できる。ある1ヘクスの部隊を活性化させたら、その部隊の移動と戦闘の終了するまでは、次に控える同一ブロックの活性化部隊を動かしてはならない。活性化に成功したブロックは、プレイヤーたちの望む順番で部隊を活性化させて良い。(5.1を参照)

Activation level 活性レベル：自軍ブロックのある部隊がそのターンにおいて活性化した回数のこと。0、1、2の3段階がある。(5.3を参照)

Army 軍：軍は最低でも、1名の軍司令官と軍マーカー、1個軍団が1個のヘクスに揃わなくては維持できない。軍にはさらに加えて、4名までの副指揮官、追加の複数の軍団、そして複数の補給部隊を従えることが可能である。軍は、自らの軍マーカーの隣接ヘクスにいる部隊を、軍の指揮下にすることが可能である。そうすることで様々な特典が得られる。ただし、軍の指揮下に入れられる軍団のステップ数は、軍司令官の能力によって左右される。(2.4を参照)

Artillery point 砲兵隊火力：多くの軍団とすべての軍は、数ポイントの砲兵隊火力を保有している。戦闘において、砲兵隊火力の上回っているブロックは、“砲兵優勢”を得て、有利なダイス修正値を得ることができる。

Attrition 損耗：強行軍、長駆移動、補給切れ状態、被包囲下の籠城部隊は、必ず損耗チェックをすること。

Avoid combat 交戦回避：防御側は能力次第で、陸上や海域にいる部隊、艦隊を交戦前に退却させることができる。(6.5を参照)

Cavalry Point 騎兵ポイント：野戦において、すべての種類の騎兵ユニットが1ステップにつき1騎兵ポイントを発揮するのか、それとも1.5騎兵ポイントを発揮するのかを決定する。この値の高いブロックが騎兵優勢を得て有利な戦闘修正を得られることになる。

Combat capable 戦闘可能：戦闘ユニット、及び兵站所は“戦闘可能”ユニットであり、戦闘に影響を与えることができる。

Combat unit 戦闘ユニット：軍団、分遣隊、その他にもゲリラ兵ユニットやコサック騎兵ユニットを意味する。戦闘ユニットは最低でも1戦闘ポイントを保有している。1ヘクスに1戦闘ユニット以上のスタックがあれば、それは“部隊”と呼ばれることになる。兵站所は戦闘ユニットではないが、戦闘可能ユニットである。(2.2を参照)

Combat point 戦闘ポイント：戦闘ユニットは1ステップにつき1戦闘ポイントを保有している。1個兵站所は0.5戦闘ポイントを保有している。

Combat step 戦闘ステップ：戦闘ユニットの持つ各ステップ

を意味する。1個部隊を構成する戦闘ステップの総数には制限が設けられている。

Commander 司令官：その部隊の中で最も階級値の高い指揮官。その部隊を指揮する指揮官である。

Contact area 攻勢正面エリア：自軍部隊が敵部隊の占領ヘクスに侵入する直前に通ったヘクスサイド、及びヘクスを指す。それに加え、両隣のヘクスも合わせて攻勢正面エリアと呼ぶ。攻勢正面マーカーを攻勢正面ヘクス（実際に侵入に使ったヘクス）に設置し、プレイの進行を円滑にすると良いだろう。敵部隊は攻勢正面エリアを使つての“交戦回避”“敗走”を行うのが著しく制限されることになる。

Corps 軍団：最も代表的な戦闘ユニット。歩兵と騎乗兵（騎兵の総称）とが存在する。ほぼすべての軍団が2ステップを持つことによりフルステップ面（前面）をむける。ステップロスをするると裏返してロスステップ面になる。

Detachment 分遣隊：1ステップを持つ歩兵戦闘ユニット。“補給中継点”となることが出来るユニット。分遣隊は決して軍の一部にはなれない。

Eliminated 全滅：もしもユニットのスタックが（指揮官がいる、いないにかかわらず）全滅した場合、ユニットはすべてプレイヤーのフォースプールに戻される。指揮官は通例指揮官プールに戻される。

Enemy 敵：自軍ブロックと敵対するブロックに属するユニット、その支配ヘクス。ゲームのもう1つの主役でもある。

Entry date 登場時期：指揮官、海軍ユニット、イベントカードがゲームに登場可能になる年のこと。

Extended move 長駆移動：ユニットと指揮官は、1回の活性化で移動できる能力を1.5倍に増やすことができる。ただし制限となる条件が課されるほか、損耗チェックの対象となってしまう。(6.1.5を参照)

Exit date 退場時期：指揮官、海軍ユニット、イベントカードがゲームで利用可能な最後の年。

Force 部隊：最低1ユニット以上からなる戦闘ユニットのスタック。通常、スタッキングルールに則った上で、一定の数の指揮官、戦闘ステップで形成される。

Force Pool フォースプール：各大国、小国ごとにつくられる、プレイで使用されるユニットの一時的な保管場所である。

Forced march 強行軍：おなじターン中、ある部隊に2度目の活性化をさせることを強行軍と呼ぶ。損耗チェックの対象となる。(6.1.4を参照)

Fortress Level 要塞レベル：要塞は1～3のレベルを持つ。レベルの高いほど包囲で陥落させるのが難しくなる。包囲の要件を満たせない部隊は、敵要塞ヘクスへの侵入ができなくなる。要塞は、1レベルにつき、1戦闘ポイントと1砲兵隊火力を保有する。

Friendly 友軍：そのプレイヤーにとって味方となるブロックの支配下にあるユニット、要塞、ゲームの一方の主役である。

Impulse インパルス：1枚のイニシアティブマーカーを引くごとに、一方のブロックのみが陸軍かあるいは海軍、いずれかを活性化させ軍事行動させるチャンスを得る。この行動期間中のことを自軍インパルスと呼ぶ。(4.4を参照)

Inactive Fortress 破壊要塞：包囲を経て敵から奪取した要塞は必ず破壊要塞となる。要塞破壊マーカーを設置すること。そのヘクスは単なる都市として扱われる。(9.4を参照)

Initiative Pool イニシアティブプール：すべての利用可能なイニシアティブマーカーを、中身の見えない容器の中に投入する。これがイニシアティブプールであり、この容器からプレイヤーらはマーカーを引き、次にインパルスを獲得するブロックを決めることになる。(4.1を参照)

Integration 統合：陸軍インパルス中に、移動中の部隊が他の部隊からユニットをもらい受け、その部隊の指揮下とすることを指す。移動中の部隊は、また、自分から統合してもらうべく、別の部隊のいるヘクスで移動を終了することもできる。例えば、移動中の軍団が軍マーカーとスタックす

るか、隣接すればそれで良い。活性レベルのちがう部隊同士が統合を行ったら、不利な方向へレベルを合わせること。(3.3を参照)

Interception 迎撃：陸上と海域双方で試みることができる。敵のインパルス中、移動してきた敵が入ろうとしたヘクスに、先に迎撃部隊が進入することにより、敵部隊の動きを封じ、野戦を強要することができる。

Leader 指揮官：歴史上の実在した軍人である。指揮官は、野戦や包囲を実行するために戦闘ユニットを活性化させる必要がある。

Leader Pool 指揮官プール：フォースプールとは別に分けられた、中身の見えない容器に指揮官らを入れておいたものを指す。負傷などが原因で、マップから除去された指揮官らを一時的に入れておくための場所である。ちなみに指揮官が負傷すると、代理の指揮官をプールからランダムに抽出し、負傷指揮官のいたヘクスへ配置する。これとは別の理由から、指揮官をプールから選んでマップに出せる方法もある。

March to the sound of the guns 砲声下の行軍：このゲームでは友軍部隊が敵部隊のいるヘクスに侵入することで野戦が始まる。その野戦ヘクスに隣接している部隊は、遅れて戦場に駆けつける可能性が生じる。この特殊な移動チェックのことをいう。

MF 移動力：ユニットや指揮官は固有の移動力という値を持っている。この値だけの移動力を1活性化で発揮することができる。

MP 移動ポイント：すべての作戦行動はMPの消費によってまかなわれる。

Naval unit 海軍ユニット：海軍ユニットはマップ上の3種類の場所への進入が許される。海域、港湾封鎖ボックス、港湾のある都市または要塞ヘクス(入港中であると見なされる)。

Occupy 占領：占領とは、あるブロック側の部隊のみが占めたヘクスのことである。そのヘクスが敵の要塞ヘクスであった場合、部隊は、以下の条件のうち、1つを満たさないと占領しているとは認められなくなってしまう。① 敵の要塞を奪取した後、**再建要塞化していること**。② 再建せずに破壊要塞のままだった場合、そのヘクスを補給下の戦闘ユニットが占領していること。

Operation 作戦行動：活性スタックが実行できる移動、野戦、包囲、等である。(6.1.3を参照)

Overall Commander 総司令官：軍集団を指揮する、そのヘクスの最高位の司令官

Reactive Fortress 再建要塞：敵から奪取した要塞は破壊要塞となってしまう。再建するためにはその破壊要塞のヘクスで、補給ユニット、または戦闘ユニット1ステップを除去する必要がある(要塞に守備隊を配備したとみなす)。それが嫌なら、破壊要塞のままとなってしまうが、友軍ブロックの生産ステップで守備隊を生産、配置することで再建要塞化することもできる。再建要塞は、マップ上に印刷された本来のレベルを即座に取りもどせる。

Side：(1) インパルスを実行中の立場にある集団。帝国、連合国、中立国の3種類がある。(2) 戦闘における立場。攻撃側と防御側の2種類がある。

Tactical Deck (オプションルール)：タクティカルデッキは30枚のカードから成る。野戦における“決戦”にのみ使用できる。(17.6を参照)

Zone of Influence 哨戒範囲：軍マーカーは、隣接する6ヘクスに哨戒範囲を展開できる。哨戒範囲は、敵の補給線を寸断し、敵の交戦回避や、敗走時に妨害する役目を果たせる。

G 2 戦略用語

£ ポンド：ゲーム中、国家の経済資源を表す単位として、ポンドを共通の通貨単位とみなす。収入として国家に収められた£はユニットの生産や外交上の活動により消費されていくことになる。

Alliance 同盟：大国や小国は同盟を結ぶことにより、帝国サイド、及び連合国サイドを形成する。(12.1.6を参照)

Ally 同盟国：小国や大国は、他の小国や大国と同盟を締結し合う。

Annexation 併合：敗戦国の地方は征服国により併合されることがある。それは、小国の征服であったり、あるいは和平条件、国家間の協約による譲渡という形をとったりもする。

Base Income 収入：国家が領土から徴収する地方収入、貿易から得る貿易収入の2種類がある。(13.2.1を参照)

Bloc ブロック：最低1名以上のプレイヤーから成る同盟関係。常に**帝国ブロック**と**連合ブロック**とが存在する。理論上、最大7つのブロックまでゲーム中に生まれる可能性がある。(12.1.7を参照)

Coalition 連合国：帝国サイドと常に敵対するブロック。通常はブリテンが盟主となる。

Conquered major 被征服大国：敵対ブロックに征服された大国。征服国は、和平条件を被征服大国に課すことができる。(14.3.を参照)

Conquered minor 被征服小国：敵対ブロックに征服された小国。征服された小国は軍事的、地理的条件によりその後の命運が決定される。(14.1.を参照)

Conquest 征服：(1) 小国は冬季の征服フェイズに征服条件が満たされていると征服される。もしくは、その小国を支配している大国が征服されると、その小国も同時に征服される。(2) 大国は各ターンの征服フェイズにおいて、征服条件が満たされていると征服される。

Continental System (CS) 大陸封鎖令：帝国ブロックに属する国家のうち、貿易ポイントのある港湾を所有するものは、CSに従うこと。マップ上には、St. Petersburg からヨーロッパ大陸の海岸線に沿って、Trieste まで一連の貿易ポイントを持つ港湾が点在する。こうした港湾を持つ国家が、すべて、帝国サイドの所有するところとなっているか、あるいは占領しているか、あるいはまたCSに従う大国のものであったなら、**その効果が発動することになる**。(13.6.を参照)。CSの効果発動は、フランスプレイヤーの自動勝利条件に直結してくる重要な要素である。

Controlled Ally コントロールアライ：プレイヤーが指揮することを許された同盟国を指す。小国は、大国のコントロールアライであるか、あるいは非コントロールアライであるかのいずれかとなる。UMPは、コントロールアライとなるか、あるいは非コントロールアライとなるかのいずれかとなる。(12.1.4.4を参照)

Controlling Major Power 宗主国：小国と同盟関係にある大国のこと。宗主国は同盟小国のユニットを支配してプレイできる。

Controlling Player コントロールプレイヤー：プレイヤーは自身の専任担当する大国以外にも、同盟を締結した小国をコントロールアライとしてプレイする。また、UMPをコントロールアライとしてプレイすることもある。(12.1.2を参照)

Diplomatic sequence 外交シーケンス：プレイに支障を来さないために設定された大国のプレイ順序のこと。順番は、1スペイン、2トルコ、3プロシア、4オーストリア、5ロシア、6フランス、7ブリテンとなっている。

Empire 帝国：フランス帝国のことを指す。ブリテンを盟主とする連合ブロックと常に交戦状態にある。

Event Deck イベントデッキ：イベントカードはゲームに不可避のターニングポイントをつくる役目を果たすことにな

るだろう。

Grand Campaign グランドキャンペーン：長いシナリオである。3種類用意されており、1、1805年シナリオ。2、1809年シナリオ。3、1813年シナリオ。以上の三種はすべて1814年の冬季に最終ターンを迎える。すべての大国、すべてのルールを使用してプレイされる。

Grand Empire 大帝国：フランスがキャンペーンで勝利するために獲得の必要な版図のこと。標的となる小国領内には、“GE”及び“1805&GE”との表記がある。

Military Control 軍政：敵ブロックに位置する、その地方の州都を補給下の部隊が占領しているか、あるいは再建要塞化しておりなおかつ、その地方領内にある他のすべての要塞を再建要塞化しているか破壊要塞としている場合、その地方には軍政が敷かれることになる。

Controlled Minor Ally マイナーアライ：宗主国の大国を持つ、コントロールアライの小国を指す。

National Territory 本国：シナリオ開始時、その国家の領土であった地方の集まりを指す。また、それ以降併合した地方、喪失した地方も本国の一部とみなされる。

Neutral 中立：いかなる国家とも戦争していない国家を中立国と呼ぶ。

Played Major Power PMP：ゲーム開始時からプレイを受け持つ専任プレイヤーのいる大国。UMPの対義語。

Player Ally プレイヤーアライ：あるプレイヤーから見て、彼と同盟を締結している、他の大国を担当する専任プレイヤー（12.1.6を参照）

Province 地方：大国、小国にとって本国領土を形成する土地の単位である。その州都となる都市のシンボル、あるいは要塞のシンボルは赤く印刷されている。敵に軍政の敷かれてしまった自国の地方からは、地方収入を得られなくなってしまう。

マップ上で赤い破線が、その大国領内における地方と地方の境界線となる。青い破線は大国や小国の国境線を意味する。7つの大国は領土内に多くの地方を所有している。小国は基本的には1地方のみでその国土が形成されている。従って青い破線で囲まれたひとつの地方は、その小国固有の領土となる。また2個以上の地方を所有する小国もゲームに登場する。これを便宜上、**中小国**と呼ぶ。

Reinstate 国権回復：領土が1地方のみの小国を征服した際、併合する条件を満たせなかった場合、その小国に対しては国権回復宣言が必要となる。

Seniority 外交優勢：おなじブロックのプレイヤーで、外交シーケンスがより最後の側に位置しているプレイヤーのこと。

Timed arrivals タイムアライバル：ショートシナリオで、決められたターンに登場するユニットと指揮官をいう。（20.5を参照）

Timed withdrawals タイムウィズドロー：ショートシナリオで、限られた戦域から撤収してしまうユニットと指揮官をいう。

Trade income 貿易収入：その国家の港湾における貿易ポイントの総数。その数値だけの£をその国家と貿易しているブリテンとが同額ずつの収入として得られる。ただし、ブリテンと戦争している国家、大陸封鎖令に従っている国家は貿易収入がゼロになる。

Unplayed Major Power UMP：ゲーム開始時からプレイを受け持つ専任プレイヤーのいない大国。PMPの対義語。

※訳者註：原文には“PMP”“宗主国”“マイナーアライ”の項目はありません。例えば、マイナーアライ。この訳語の原文にあたる“Controlled minor ally”という表現ですが、これを少しでも縮めるための訳語です。あらかじめご承知おきください。

2. 陸軍ユニット、陸軍指揮官



2.1. 陸軍ユニット

- ① 陸軍ユニットとは戦闘ユニット、支援ユニット、軍マーカのことである。軍マーカは、それ1枚だけでは部隊にはならない。

2.2. 戦闘ユニット

2.2.1 戦闘ユニットの生産タイプ

- ① 戦闘ユニットには歩兵クラスと騎乗兵クラス“mounted”が存在する。

リライトノート）私たちは、総称として“騎兵”“Cavalry”という単語は使用しないことに決めた。四種類の異なるユニットのカテゴリーを騎兵と呼ぶのはゲーム上不適切である。そのうちの一種はたしかに騎兵とユニットに表記されてある。しかし申し訳ないが正確には軽騎兵“light cavalry”のことを指すのだ！

- ② 戦闘ユニットの生産タイプ一覧

a. 歩兵クラス

Detachment = 分遣隊

Infantry = 一般戦列歩兵

Grenadiers = オーストリアの親衛歩兵

Old Grd. = フランス老親衛隊

Young Grd. = フランス若年親衛隊

注）フランスの老親衛隊並びに若年親衛隊は、減少ステップ面でも砲兵隊火力を維持している唯一の精鋭部隊である。

Guard/s = 親衛部隊

Militia = 民兵

Frontaliers = オーストリア国境軍団

Reserve = オーストリア予備歩兵軍団

Province Name = トルコのフューダル軍団、もしくは小国各国の軍団

Janissaries = トルコ親衛隊（イエニチェリ）

Regulars = トルコ常備軍（NC=“Nizami Cedid”とは、ヨーロッパスタイルの軍事教練を受けたトルコの革新的軍隊）

Guerrillas = ポルトガルゲリラ兵

指揮官の名称が“X”のようにダブルクォテーションマークの中に入っている場合=スペインゲリラ兵

b. 騎乗兵クラス

Cavalry = 軽騎兵

Cuirassiers = 重騎兵

Grd.Cavalry = 親衛騎兵

Cossack = ロシア非正規軽騎兵

2.2.2 戦闘ユニット（CU）の具体的なサンプル

戦闘ユニットのサンプル（フランス歩兵第III軍団）

前面（フルステップ面）

裏面（ロスステップ面）

(infantry) 戦闘クラス



（III）軍団／分遣隊の通し番号

モラル値（4）



戦闘修正値（+2）

砲兵隊火力（0）

2.2.3 ステップ

各国の軍団は通常 2 ステップを保有している。分遣隊、支援ユニット、コサック、ゲリラ兵は 1 ステップしか有していない。各ステップが 1 戦闘ポイントに値する。(ただし兵站所は 1 ステップにつき 0.5 戦闘ポイントしか有していない)

ユニットによっては、裏面が空白になっているものもある。この場合 1 ステップしか有してはいないことになる。表裏共に情報面が印刷されているユニットの場合、前面は 2 ステップを保有している。裏面になると 1 ステップを残すのみとなる。

2 ステップ側の前面は、白いドットによって数値を区切っている。1 ステップしかない裏面のドットは赤く塗られて判別がつくようになっている。なお、1 ステップしか有しない前面のみのユニットも赤いドットで数値が仕切られている。

2 ステップのユニットの裏面は、常にそのユニットにとって最後の残されたステップを意味している。

1 ステップのユニットは、1 ステップの損害を受けると即座に除去される。

2.2.4 戦闘ユニットの能力値

- ① 戦闘修正値は、その戦闘ユニットが野戦において突撃主導ユニットに選ばれたとき、野戦の修正値に利用される。
- ② 砲兵隊火力は、野戦に参加した友軍のすべての戦闘ユニットと軍マーカー固有の砲兵隊火力とを合計し、野戦の修正値となる砲兵優勢を友軍にもたらししてくれるかどうかの判定に利用される。また包囲判定の修正値としても利用される。
- ③ モラル値は、その戦闘ユニットのいるスタックの総合モラルの判定に利用される。
- ④ 騎乗兵クラスは、野戦に参加した友軍のすべての騎乗兵クラスのステップ総数とそのタイプを基にして、野戦の修正値となる騎兵優勢を友軍にもたらししてくれるかどうかの判定に利用される。また野戦に敗北した敵サイドが士気阻喪に陥ったとき、友軍による騎兵追撃の追加ダメージ判定にも利用される。
- ⑤ MF は、そのユニットが活性化する度に得られる MP (移動ポイント) の総数を意味する。
MF は以下の通り。
○MF が描かれていない場合
歩兵クラス：6 MF
騎乗兵クラス：騎兵指揮官に率いられたとき 8 MF
歩兵指揮官に率いられたとき 6 MF
単独移動するとき 6 MF
○以下のユニットは MF が描かれてある
ゲリラ兵：4 MF
コサック騎兵：8 MF
※指揮官も単独移動が可能である。すべての陸軍指揮官は 8 MF を持つ。

2.2.5 分遣隊

- ① 分遣隊は歩兵クラスに属している。
- ② 分遣隊は通常の生産ステップでも生産できる。
- ③ 分遣隊は友軍インパルス中でも創設ができる。
 - a. 1 個分遣隊を創設するには、1 個歩兵軍団を 1 ステップロスさせる。そして分遣隊ユニットをフォースプールから取りだし、その母体となった歩兵軍団とスタックさせること。
 - b. 分遣隊の創設のためには、MP の消費は不要である。
- ④ 分遣隊は、1 ステップを持つ通常の歩兵ユニットとして扱われる。ただし以下の例外がある。
 - a. 分遣隊は部隊 (3.1.2 を参照) の一部にできる。ただし軍を除く。
 - b. 分遣隊は部隊に統合されてもよい。ただし軍を除く。
 - c. 分遣隊は軍に編入ならされてもよい。ただし b. 項にあるとおり、統合はできない。



2.2.6 ゲリラ兵

ゲリラ兵ユニットは率先能力 1 を有している。(左側中央の白い値。5.7.を参照)。また特殊な戦闘修正値が左下に描かれてある。この茶色い + 1 は、ゲリラ兵ユニットが山岳、及び山道ヘクスにおいて野戦をする場合のみ戦闘修正値 1 を得られることを意味している。茶色は山岳のイメージをプレイヤーに注意喚起するためのものである。モラル値は右下にある通り 1 を有する。移動力は黒文字で 4 と明記されてある。



2.2.7 コサック騎兵

率先能力 2 を有する。(左側中央の白い数値)。戦闘修正の + 1 は冬季ターンにのみ発揮できる。プレイヤーに注意喚起するため、数値の色が水色になっている。移動力は黒文字にある通り 8 である。コサック騎兵は指揮官に率いられることなく、単独で移動と戦闘を実行できる。

2.2.8 その他の特殊な戦闘ユニット

- ① オーストリア国境軍団：15.5.1 を参照。
- ② トルコのフェーダル軍団：15.5.2 を参照。

2.3. 支援ユニット

2.3.1 工兵ユニット



- ① 工兵ユニットは戦闘修正値を持たない。しかし包囲修正値 (S + 1) と移動力は保持している。工兵ユニットは以下の場合、全滅して除去される。
- ② 敵部隊は、工兵しかいないヘクスへ自由に侵入できる。追加の移動力消費は必要ない。工兵は直ちに除去される。
- ③ 工兵ユニットとスタックしていたすべての戦闘ユニットが全滅した場合、工兵ユニットも全滅する。
- ④ 工兵ユニットは自身が補給切れの場合を除いて、包囲チェックにおいて特典を発揮する。



工兵ユニットは、自軍部隊が河川を渡渉する際にも効力を発揮する。工兵ユニットを裏返して、舟橋ユニットの面を見せること。

2.3.2 補給ユニット

- ① 補給ユニットは前面と裏面で工兵同様ちがう能力を発揮する。裏面が軍需物資を輸送する輜重ユニットを表している。前面側は移動の不可能な軍需物資の集積所、いわゆる兵站所として表現される。



輜重ユニット (移動可能) 戦闘ポイントは一切有していない。敵部隊に侵入されると即座に全滅する。(敵部隊は特別な移動力の消費をする必要はない)



兵站所 (移動不可能) 左の例にある通り、1/2 戦闘ポイントを保持している。さらにモラル値も保有している。兵站所は野戦において敗走を強いられると即座に全滅する。1 ステップの損失を強いられた場合も即座に全滅する。

- ② これらの補給部隊は指揮官の軍編成権を消費しない。ステップにはカウントされないわけである。損耗チェックの際もステップとしてカウントされることはない。補給ユニットは要塞の再建に活用することもできる。
- ③ 戦闘の際、攻撃側は兵站所の 1/2 戦闘ポイントが必要なら、戦闘比決定の直前で輜重ユニットを兵站所に変換出来る。

2.3.3 支援ユニットの変換

- ① 支援ユニットは、活性化した指揮官とスタックすることにより変換して裏返すことができる。
- ② 補給ユニットは、活性化中の指揮官とスタックしている間は何回でも変換可能である。
- ③ 工兵ユニットの変換については 6.2.1 ④項、河川渡渉も参照のこと。

2.4. 軍



軍はプレイヤーの戦闘ユニットの他、他の同盟大国の戦闘ユニットや多くの軍団ユニット、多数の指揮官をスタックさせられる唯一の軍事組織である。

2.4.1 軍の構成組織

- ① 軍マーカーを維持するには最低限、軍司令官1名、1ステップを持つ1個軍団が同一ヘクスにいる必要がある。
- ② 軍は、ルール上の制限内で多くの軍団ユニットをスタッキングできる。複数の支援ユニットも含むことができる。
- ③ 軍は、軍マーカーに隣接しているヘクスにいるユニットと指揮官を指揮下に収めることができる。こうした隣接部隊のことを**側衛部隊**“adjacent units and leaders to be part of that army”と呼ぶ。

2.4.2 軍編成ボックス

- ① 軍に属するユニットのうち、マップ上に配置されるのは軍マーカー、軍司令官、輜重ユニットだけとなる。
- ② それ以外の多くの軍団ユニット、副指揮官たち、工兵ユニットはすべて軍編成ボックス内に配置される。

2.4.3 軍と側衛部隊

- ① 軍の活性化の開始時、軍マーカーの隣接ヘクスにいる友軍ユニットを**側衛部隊**に任命し、共に活性化できるように計らうことができる。任命可能なユニットは単独でいる指揮官、戦闘ユニットおよびそのスタック、輜重ユニット、工兵、またはこれらの任意の組み合わせとなる。兵站所は移動不可能であるため、輜重ユニットに変換しない限り任命できない。その軍に隣接する他の友軍の軍マーカーも側衛部隊には任命できない。
- ② 軍は特別な目的のために隣接部隊を側衛部隊に任命することもできる。例えば迎撃チェックを行う時あるいは“砲声下の行軍”チェックをする時などその直前に任命可能である。
- ③ 隣接ヘクスにいる側衛部隊といえども、軍本隊の収容能力制限内にカウントされる。
- ④ 隣接部隊が軍の収容能力を超えてしまう時、側衛部隊に任命できない。

2.4.4 軍の収容能力制限

- ① 1個軍は、その軍司令官の“軍編成権”の数値とおなじ戦闘ステップまで、指揮下に収めて収容することができる。(訳者註：軍の収容能力に関して非常に重要なルールがあります。詳細は5.6.1③を参照)
- ② 1個軍につき副指揮官は4名まで指揮下に収められる。彼らの階級値は軍司令官と同値か、それより下にする。
- ③ 軍は輜重ユニットと工兵を任意の数だけ指揮下にできる。

2.4.5 軍マーカー

- ① 軍マーカーは、軍編成ボックス内に最低1ステップを持つ1個軍団がある限りマップ上で軍の組織を維持できる。
- ② もしその軍団すら壊滅したら、軍マーカーも壊滅する。後に再建することは可能である。
- ③ 軍マーカーの創設については13.3.4を参照。
- ④ 軍マーカーは、マーカーそれ自体に常に1工兵ユニットを含んでいるものとみなすことができる。
- ⑤ 軍マーカーは通常砲兵隊火力を2含んでいる。ただしフランスの大陸軍“Grande Armée”だけは火力3を保持する。

2.4.6 哨戒範囲

- ① 軍は、マーカーに隣接する周囲6ヘクスに対して哨戒範囲を展開する。そのヘクスがたとえ敵に占領されていても包囲されていない敵要塞ヘクスであっても展開できる。
- ② 哨戒範囲は、敵の補給線を寸断する。敵の交戦回避を妨害

する。さらに敵が哨戒範囲ヘクスに敗走してきたら、ステップロスを与えることができる。

- ③ 軍は野戦に突入すると哨戒範囲が消滅する。その軍が攻撃側であろうと防御側であろうと消滅する。この消滅は敵とおなじヘクスに入った瞬間から始まる。そして野戦を行っている間、敗走する時、騎兵追撃の時にいたるまで消えた状態がつづくことになる。
- ④ 士気阻喪した軍は哨戒範囲を展開できない。(8.8を参照)

2.4.7 軍集団

- ① 2個もしくは3個の軍が統合してスタックした状態を軍集団と呼ぶ。
- ② この統合は通常ルールに従う。そして軍集団は1個の部隊としてみなされることになる。
- ③ 例えば、迎撃する時や活性化する時にも1個の部隊として扱うこと。
- ④ 軍集団を形成する各軍は、軍を満たす要件——軍司令官の存在、副指揮官の人数制限、最低1個軍団を擁していること、軍の収容能力——こうしたルールを守ること。
- ⑤ 軍集団は1名の総司令官を選ぶことになる。

2.5. 陸軍指揮官

- ① 指揮官には歩兵指揮官と騎兵指揮官がいる。戦闘ユニットのスタックを移動させ野戦や包囲を行う際に必須である。
- ② もしも指揮官のスタックした部隊が全滅したら、彼を指揮官プールに強制的に戻すこと。ただし籠城部隊の指揮官は翌年の春の増援として登場する。(一時的捕虜扱い)
- ③ もしも指揮官が単独でヘクスにいる時は、いつでも指揮官プールへ戻せる。指揮官は敵占領ヘクスには存在できない。ただちに指揮官プールに戻すこと。

2.5.1 指揮官の能力値

陸軍指揮官のサンプル

○前面

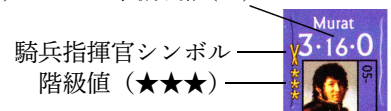
例：Murat（騎兵指揮官）

指揮官の名称（Murat）
作戦能力（1）

※ Murat は軍司令官になれる
軍編成権（16）



ポートレイト



騎兵指揮官シンボル
階級値（★★★）

○裏面

○前面

例：Anselme（歩兵指揮官）

※ Anselme は軍司令官になれない

軍の指揮権無し（Xの表記）

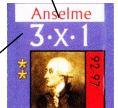
1度目の活性化を終えた状態
(名称の周囲が白地に)



登場時期（92年）

退場時期（97年）

率先能力（3）



- ① 指揮官は制限の範囲内の戦闘ステップ数や副指揮官らを指揮できる。指揮官が活性化できれば、このスタックすべても活性化できる。
- ② 指揮官ユニットに大きく描かれた能力値は左から、“率先能力”、“軍編成権”、“作戦能力”の3種類がある。
- ③ 率先能力“Initiative”
 - a. 率先能力は、その指揮官がその陸軍インパルスで移動できるかどうかを決定する。
 - b. 迎撃、及び交戦回避の修正値として利用される。
 - c. 能力値は1～5まで設定されている。値の高いほど優秀な指揮官である。
- ④ 軍編成権“Army command capacity”

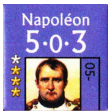
- a. 軍編成権が”X”となっている指揮官は軍司令官になることができない。制限内の数の軍団を指揮することはできる。裏返すと指揮官名が白くハイライト表示されている。これに関しては 5.3 を参照。
- b. 前面の軍編成権が”0”の指揮官は、軍団を指揮する時は前面を表にしておく。軍司令官に就任したら裏返すこと。0 よりも大きな数値が記されている。
- c. 軍司令官は、軍編成権の数値とおなじだけの戦闘ステップを軍の指揮下に収めることができる。

⑤ 作戦能力“Combat modifier”

- a. この能力値は、“砲声下の行軍チェック”の際に有利な修正値として働く。
- b. 戦闘におけるダイスロールに修正を加える。
- c. 軍司令官の作戦能力値は、タクティクスカードを利用できる可能性を増大させる。

⑥ 階級値“Rank”

- a. 指揮官の階級値は 1～3 までのゴールドスターによって決まっている。3 が最高値である。
- b. 階級値の低い指揮官は高い指揮官を指揮下にできない。
- c. 国家の君主は 4 つ目のホワイトスターを持つ。君主の指揮権はその国家の頂点に君臨しており、他のすべての指揮官を指揮できる。



⑦ 登場時期と退場時期

- a. 登場時期で明記された年にその指揮官は指揮官プールに追加され、ゲームに登場する。登場時期はその年の春季ターンである。
- b. もしも 2 つ目の年が明記されているなら、その指揮官はその年の終了時にマップから除去される。これを退場時期と呼ぶ。以後に始まるシナリオでその指揮官は使用できない。
- c. 簡易に識別するため、指揮官及び海軍提督の登場、退場時期の箇所にカラーリングが施されている。色が赤い場合、1805 年以前のシナリオのみ活動の許された証である。色が白の場合、1805 年よりも以前、及び以後両方に於いて活動が許されている。色が青い場合、1805 年から活動が許されている。

2.5.2 騎兵指揮官

- ① 騎兵指揮官は、そのシンボルがゴールドの交差したサーベルによって表現されている。
- ② 騎兵指揮官は、迎撃、交戦回避、騎兵追撃の際に特別な能力を発揮できる。
- ③ コサック以外の騎乗兵ユニットは、騎兵指揮官に率いられているときのみ 8MF を発揮できる。(詳細は 6.1.2 を参照)

2.5.3 指揮官プール

- ① 指揮官プールはシナリオ開始時、参加する国家ごとにつくられる。プールには使用可能なすべての指揮官が投入される。シナリオで初期配置するよう指定された指揮官はその指示に従うこと。
- ② 春季に実施される指揮官動員ステップで登場時期を迎えた指揮官をプールに追加すること。(13.4.を参照)。さらに戦闘による負傷 (8.4.2 を参照) や要塞陥落により捕虜となり除去されていた指揮官 (9.4.を参照) も追加される。
- ③ 戦傷死した指揮官に代わって新しい指揮官をプールから出す場合、ランダムに抽出する。(8.4.2 を参照)。しかし他のケースでは欲しい指揮官を任意に選び出して構わない。

2.5.4 名前のない指揮官

- ① 4 名のトルコの指揮官は称号のみが後世に伝わっている。(Pasha, Agha, Khan, and Vizier)。称号には丸括弧が掛けられてある。ポートレートはない。彼らはすべての面に於いて通常の陸軍指揮官と同等の能力を有している。

3. スタッキングと指揮



3.1. スタッキング

3.1.1 スタッキングの上限

- ① 1 ヘクスには、同一ブロックに属する 1 個部隊までしか存在できない。
- ② 部隊のいないヘクスには、指揮官は 1 名しか配置できない。
- ③ 1 ヘクスには、同一ブロックに属する支援ユニットは何個でもスタックできる。

3.1.2 部隊

- ① 部隊は最低で 1 個戦闘ユニットからなり、最大で 3 個軍までスタック可能である。これに任意の数の支援部隊をスタックさせることができる。
 - ② 1 ヘクスにスタックできる部隊の上限は、以下の 7 項目の組み合わせのうち 1 項目のみである。
 - a. 指揮官のいない 1 個戦闘ユニット
 - b. 星 1 つの指揮官 1 名と 2 戦闘ステップまで
 - c. 星 2 つの指揮官 1 名と 4 戦闘ステップまで
 - d. 星 3 つの指揮官 1 名 (もしくは星 4 つの君主 1 名) とより階級値の低い副指揮官 1 名と 6 戦闘ステップまで
- ※上記 4 項目を軍団レベルの部隊と呼ぶ。
- e. 1 個軍～3 個軍
- ※上記軍マーカーのスタックを軍集団と呼ぶ。

3.1.3 多国籍の部隊

- ① 同一ブロックに属するすべての国家は、上記の制限内で自由な組み合わせのスタッキングが可能である。
- ② 唯一の例外が軍である。1 個軍の中で、その軍の国家に属する戦闘ステップ数は、その他の国家の部隊の総ステップ数の 2 倍を上回らせること。

例) ロシアとオーストリアは同盟を結んでいる。ロシアの 1 個軍が、ロシアの 6 ステップを擁していた。オーストリアは 2 ステップまでならスタック可能である。3 ステップ以上は不可能となる。

3.1.4 部隊運用

- ① 部隊を活性化させるには、通常いくつかの例外を除き指揮官とスタックしている必要がある。
- ② 活性化して移動中の部隊は、他の部隊と編入、統合するために、移動途中で一時的にスタックできる。
- ③ 移動中の部隊は、他の部隊のいるヘクスで移動を終了できる。この場合、“合流”することになる。(3.5.を参照)

3.1.5 オーバースタッキング

- ① オーバースタッキングは、上限を無視した時発生する。
- ② 理由としては、統合、編入したあと等に生じやすい。
- ③ 他の理由としては戦闘後、指揮官死傷チェックで指揮を執っていた指揮官が戦傷死したとする。その時交替指揮官はランダムに指揮官プールから抽出される。このため部隊の戦闘ステップ総数に釣り合わないほど階級値の低い指揮官が引かれてきた時にも生じることになる事態が挙げられる。
- ④ 上限を上回った戦闘ステップは、その国家をコントロールするプレイヤーにより任意に選ばれ、隣接ヘクスに退去させること。
- ⑤ 指揮官の人数が超過した場合一番階級値の低い指揮官から除去する。候補が複数いる場合コントロールプレイヤーが

- 選んで良い。除去された指揮官は指揮官プールに戻される。
- ⑥ オーバースタッキングの判定は統合の瞬間に行うこと。
(3.3.⑥を参照)

3.2. 指揮

3.2.1 部隊の指揮

- ① 部隊の指揮は、そのヘクスにいる最高位の指揮官が執る。
- ② 軍団レベルの部隊の場合、もしも2名の指揮官の階級値が同値だったら、コントロールプレイヤーの判断で司令官1名を決定する。もう1名の指揮官は副指揮官には成れないため指揮官プールに戻される。
- ③ 部隊が軍の場合、軍司令官と副指揮官は同値でも良い。
- ④ シナリオ開始時、マップ上のすべての軍司令官たちは、裏返して軍マーカーといっしょにスタックさせる事により、軍司令官である旨を明示しなければならない。
- ⑤ 軍司令官は、解任という方法によってのみ、軍マーカーから離れ新たな軍司令官と交代させることができる。
(3.2.5を参照)

3.2.2 軍団レベルの多国籍部隊

- ① 軍団レベルの多国籍部隊においては、ユニットと指揮官の組み合わせはプレイヤーの自由である。
- ② もし仮に小国の指揮官と大国の指揮官がおなじ部隊になった時、しかも2名とも階級値が同値だったら、大国の指揮官が指揮を執るため部隊に残る。小国の指揮官は指揮官プールに戻される。

例) ロシアの星2つの指揮官1名とスウェーデンの星2つの指揮官1名、スウェーデンの3戦闘ステップがオーバースタッキングしていた。部隊の指揮はロシアの指揮官が執る。スウェーデンの指揮官は指揮官プールに戻される。

- ③ もしもふたつの大国の指揮官がスタッキングをして、階級値が同値だった場合、コントロールプレイヤー同士が交渉を行い、そのヘクスに残す指揮官を決定すること。合意に達しなければ、外交優勢の高い国家の指揮官を残すこと。

例) フランスの星1つの指揮官とスペインの星1つの指揮官とが、スペインの1戦闘ステップと共にオーバースタッキングした。2名のプレイヤー間での交渉は合意に至らなかった。外交優勢を持つのはフランスである。結果、スペインの指揮官が指揮官プールに戻ることになる。

- ④ 宗主国の指揮官はマイナーアライの部隊を指揮できる。

3.2.3 多国籍から成る軍の指揮

- ① ある1個軍が、複数の国家の部隊から成っていたとする。軍司令官は、その軍の所属する国家のうち最高位の階級値を持つ指揮官が就任する。
- ② その軍は、軍司令官の国家をプレイするプレイヤーによって指揮される。

3.2.4 多国籍から成る軍集団

- ① 軍集団は1個の部隊とみなされるため、総司令官を選出する必要がある。この時、以下の優先順位に従い選出する。
- a, 階級値の最も高い軍司令官が総司令官に就任する。
- b, 軍マーカーのあるヘクス内で最も戦闘ステップを多く指揮下においている軍の司令官が総司令官に就任する。
- c, 戦闘ステップを同数持つ軍が複数いた場合、プレイヤーたちは上記の3.2.2.③の指示に従うこと。

3.2.5 司令官の解任、交替

- ① 部隊の司令官に就任した指揮官は、以下の方法でその指揮

権を喪失させることができる。これを解任と呼ぶ。

3.2.5.1 春季の解任

- ① 軍司令官や軍団レベル部隊の司令官はコントロールプレイヤーによって春季に解任できる。
- ② 解任は、春季の経済フェイズの指揮官配置ステップで行われる。詳しくは13.4.を参照。
- ③ 解任指揮官はマップ上から除去され、指揮官プールに戻される。各プレイヤーは、上記のステップにおいて最初に解任する指揮官すべてを選びマップから除去しておくこと。
- ④ それから指揮官プールを見て、新たな指揮官を選び出すことができる。

3.2.5.2 新たな司令官の到着による解任

- ① 軍団レベルの部隊の場合、その部隊司令官と階級値が同値以上の指揮官がそのヘクスに移動してくると、自動的に司令官は交替する。
- a, この時、新たな司令官が星3つ以上でなおかつ元の司令官が新司令官より階級値の低い場合に限り、彼は副指揮官として部隊に残留できる。
- b, 上記以外の場合、オーバースタッキングとなるので元の司令官を指揮官プールに戻さねばならない。
- ② 軍レベルの部隊の場合以下のルールに従う。
- a, 新しく到着した指揮官が元の軍司令官よりも階級値の上だった場合、元の軍司令官は解任され**即座に指揮官プールに戻されねばならない。彼を副指揮官として残留させることは禁止である。**
- b, 新しく到着した指揮官が軍司令官と階級値の同値だった場合、交代も解任も起きない。その新たな指揮官は4名までの制限下で副指揮官になれる。

3.2.5.3 野戦の敗北による解任

- ① もし仮に部隊が野戦の種類のうち“決戦”ないしは“前哨戦”で敗北した場合、即座に解任しても良い。
- ② 君主は、このケースでは“決戦”に敗北した時のみ、解任することができる。
- ③ コントロールプレイヤーはすぐに後任の指揮官を選んで配置することができる。

3.2.5.4 司令官の移動による解任

- ① 司令官が、自分の軍団レベル部隊の一部、あるいはすべてを残置して移動することにより、実質的に残置された部隊から解任させることができる。軍司令官の場合、一部を残置させるしかできない。軍司令官は、軍マーカーを残置して移動ができないのである。
- ② 残置された指揮官、部隊はスタッキング制限内に収まっている必要がある。(5.1.4を参照)

3.2.5.5 後任の軍司令官の選出

- ① 上記、春季の解任、敗北による解任の2種類で軍司令官が解任された場合、軍マーカーのヘクスには、新任の軍司令官ユニットをプールから自由に引いて良い。しかし指揮官プールのユニット不足により、その階級値は残された副指揮官らと同値、あるいは下回る指揮官しか選べない事態もあり得る。
- ② その軍に所属する4名までの副指揮官たち（側衛部隊の指揮を執る副指揮官の存在も忘れてはならない）と、その軍司令官の階級値が同値の者がいた場合、コントロールプレイヤーの判断で新しい軍司令官をその中から選出すること。

3.3. 統合

- ① 統合とは、ユニットや指揮官たちの1スタックを他のスタックとスタッキングさせることである。
- ② 統合は単独指揮官を拾い上げできる。また支援ユニットと

スタッキングして拾い上げていくこともできる。ただし多くの場合は2つの部隊同士で行われることになる。

- ③ 移動中のスタックは他のスタックを統合できる。また移動終了時に他のスタックを統合できるし、他のスタックに統合されに行くこともできる。
- ④ 統合では、各戦闘ユニットのステップのロスステップ面やフルステップ面はそのままとなる。変更はできない。
- ⑤ 階級値の低い指揮官が、階級値の高い指揮官の部隊を統合することはできない。逆に統合されに行くことはできる。
- ⑥ 統合終了時にスタッキングの判定を行う。
- ⑦ 統合は編入と組み合わせて実行して良い。あるユニット同士を統合して別のユニット同士を編入させることができる。

3.3.1 統合の消費移動コスト

- ① 軍団レベルの部隊が、軍にもしくは他の軍団レベルの部隊に統合されるか統合する時、消費コストは+1MPとなる。
- ② 軍が他の軍を統合するか統合される時、消費コストは+2MPである。
- ③ 支援ユニットと指揮官たちは、移動中のスタックに統合してもらうことができる。また指揮官が任意の支援ユニットと移動して、移動終了時、他のスタックと統合することもできる。この場合両者とも消費コストは+0MPである。

3.4. 編入

- ① 編入とは、単に戦闘ユニットを吸収する行動である。
- ② 吸収するとは、移動中の部隊がその戦闘ステップとスタックし、まずステップを解散させる。次に部隊のなかにいるロスステップ面の軍団にそのステップを分配する。軍団はフルステップ面に戻ることができる。
- ③ 編入されたユニットはその国家のフォースプールに戻る。
- ④ 移動中の部隊は、他の部隊、または他の部隊の一部を編入できる。これは移動中でも、移動終了時でも可能である。部隊はまた、移動終了時に、他の部隊にスタックすることにより、自身を編入してもらうこともできる。
- ⑤ 階級値の低い指揮官は、階級値の高い指揮官の部隊を編入することができる。
- ⑥ 編入のための消費移動コストは、1ヘクスにつき、いくつかのステップを編入しようとも+1MPである。
- ⑦ 編入によって指揮官のいた部隊がすべて除去されたなら、指揮官は指揮官プールに戻されるか、あるいは可能なら編入した部隊の副指揮官としてマップ上に残ることもできる。

3.4.1 軍団同士の編入

- ① ロスステップ面の軍団同士を編入によって、1個のフルステップ面の軍団にできる。残したい軍団をフルステップ面に返して、編入された軍団はフォースプールに戻すこと。
註)この行為は、春季の生産ステップで行おうとすると、生産コストの ϵ を消費することになる。低下した砲兵隊火力を生産するためである。詳しくは13.3.3を参照。

例) *Napoléon* は *Grande Armée* に11ステップを收容し、率いていた。内訳は、ロスステップ面の4個歩兵軍団と1個軽騎兵軍団。フルステップ面の3個歩兵軍団である。(計11ステップ)。 *Grande Armée* は1MPを消費して隣接ヘクスに入る。そこには、フランス軍の星3つの指揮官と完全戦力の2個歩兵軍団と減少戦力の1個軽騎兵軍団がいた。フランスプレイヤーは編入を決意する。 *Napoléon* の *Grande Armée* に星3つの指揮官の部隊すべてを編入するのである。 *Grande Armée* はさらに編入のために+1MPを消費する。編入された2個歩兵軍団は除去、フォースプールへ戻される。結果、その4ステップが *Grande Armée* の4個歩兵軍団にそれぞれ分配される。これで4個歩兵軍団がフルステップ面に戻った。ロスステップ面同士の2個軽騎兵軍団は編

入により、1個はフォースプールへ、 *Grande Armée* の軽騎兵軍団がフルステップ面に戻ることができる。

3.4.2 編入の制限

- ① 編入は同一の生産タイプ同士のユニットでしか実行できない。(記者註：分遣隊は例外です。2.2.1を参照。)
- ② 親衛、選抜、ゲリラ、親衛騎兵、コサック騎兵は決して編入することもされることもできない。
- ③ 編入する側とされる側のそれぞれの戦闘ユニットは、両者の持つ戦闘修正値の差を1ポイント以内に収まるようにすること。
- ④ 編入はおなじ国家に属するユニット同士で行うのが基本である。ただし宗主国とマイナーアライとの間ならたがいに編入できる。



例) 左側のフランス第VII軍団は戦闘修正+1を持っている。右側の *Switzerland* の分遣隊は+0である。両者の差は1ポイント以内なのでこの分遣隊を編入することが可能となる。



例2) オーストリア第7分遣隊(右図中央)はオーストリアの第I予備歩兵軍団(右)への編入が許される。両者とも戦闘クラスが戦列歩兵であるからだ。しかし選抜歩兵軍団“*Grenadier*”には編入が許されない。理由は2つ。戦闘修正(+2)と(+0)で差違が2開いているため不可能である。2点目は、戦闘クラスの相違である。選抜歩兵は決して編入の対象とはなり得ない。

3.5. 合流

- ① 起こり得る事態として2個の部隊が、活性化することなく、移動力を消費するでもなしにスタッキングしてしまうことがある。
- ② こうした事例の原因については6.1.1 ③を参照。
- ③ この時2個の部隊はMPの消費無しに統合、及びもしくはは編入ができる。これを合流“*Consolidation*”と呼ぶ。
- ④ 合流する場合でもスタッキング制限に従い、超過分のステップ、指揮官を除去すること。活性レベルも通常のルールに従うこと。

3.6. 統合、編入の特例まとめ

- ① 軍は分遣隊を統合できない。側衛部隊にも任命できない。編入なら可能である。(2.2.5を参照)
- ② 部隊は部隊内で自由に編入を行える。この時移動開始前に限りMPは消費しない。(5.1.3 ⑥を参照)
- ③ 部隊は移動中、一部のユニットを自由に残置していくことができる。残置したヘクスに元から自軍ユニットがいた場合、両者を統合、編入することになる。この時MPは消費しない。(5.1.4 ②を参照)
- ④ 自軍部隊が要塞に籠城しており、敵包囲部隊に包囲されていたとする。この時籠城部隊を助けるために救援部隊を差しむけて、敵包囲部隊に野戦を挑める。救援部隊が勝利すれば、敵包囲部隊は敗走する。救援部隊と籠城部隊同士は統合、編入をすることになる。このためのMPが不足している場合に限り消費しなくてもかまわない。(5.2.⑦を参照)
- ⑤ 活性化部隊が、敵要塞を包囲中の友軍部隊の増援のために包囲ヘクスで移動を終了したとする。終了時点で残りMPがゼロの場合に限り、統合／編入のための移動力消費は免除される。(5.2.⑦を参照)

4. イニシアティブとインパルス



4.1. イニシアティブプールの作成

- ① イニシアティブフェイズにおいて、イニシアティブプールを用意する。このプールはつづくこのターンの活性フェイズで使用されることになる。
- ② 必要なイニシアティブマーカーを集め、中身の見えない容器、例えばコーヒーのマグカップなどに投入する。活性フェイズにおいて、このプールからマーカーを引き当てることにより、活性化できるブロック、活性化できる指揮官らを決定する。

4.1.1 イニシアティブマーカー

- ① 以下のマーカーは必ずプールに投入される。
 - a. 帝国サイドと連合国サイドのすべての陸軍マーカー（数値が1～4までであるものすべて）
 - b. 帝国サイドと連合国サイドの海軍1マーカー
 - c. 中立陸軍マーカーと中立海軍マーカー
- ② 冬営マーカー“**Winter Quarters**”は夏季ターン以外の3季節ターンに投入する。
- ③ 海軍2マーカー：プレイヤーの判断で投入される。下記参照。

4.1.2 海軍2マーカー

- ① 毎年（4季節ターン）につき1ターンのみ、帝国サイドと連合国サイドは、自ブロックの海軍2マーカーをイニシアティブプールに投入することができる。
- ② もし投入されたら、そのターン中は通常のマーカーとして機能を果たす。しかし次のターン以降、翌年の春季ターンになってまた復活するまでの間、ゲームから除外される。
- ③ 投入の決定権は、帝国サイドならフランスプレイヤーに、連合国サイドならブリテンプレイヤーに委ねられる。
 - a. シナリオの中には、ブリテンが登場しないものもある。
 - b. そのシナリオにおける連合国サイドの投入決定権は、もっとも海軍ユニットを多く保有する国家のコントロールプレイヤーに委ねられる。なお、海軍ユニットの保有に関しては、マイナーアライも算入して良い。
- ④ 投入の決定は秘密裡に行われる。両ブロックの決定後、明らかにされる。

4.2. イニシアティブプールの利用

- ① プールの準備が整ったら、活性フェイズを開始する。
- ② 活性フェイズの間、プレイヤーはランダムにプールからイニシアティブマーカーを抽出する。
- ③ 陸軍、ないしは海軍マーカーの引かれた時は、マーカーに記されたブロック（帝国、または連合国）あるいはすべての中立国がそのインパルスで活性化の権利を得ることになる。
- ④ そのインパルスがプレイされ、終了すると、次にまたイニシアティブマーカーの抽出を行う。活性フェイズの強制終了が起こらない限り、これを繰り返すことで活性フェイズは進行する。
- ⑤ プレイヤー諸氏は、マーカーを引き当てる瞬間のスリルをシェアするためにも、交替で行うと良いだろう。
- ⑥ 抽出されたマーカーは、次のターンのイニシアティブフェイズまで取り除いたままにしておくこと。
- ⑦ イニシアティブプールが空になるか、あるいは冬営マーカー

ーが威力を発揮した時、活性フェイズは終了する。

4.2.1 シナリオイニシアティブ

- ① すべてのシナリオで、一方のブロックが“シナリオイニシアティブ”を持つように指定されている。
- ② これを持つよう指定されたブロックは、シナリオの第1ターンの活性フェイズ開始時、ランダムにではなく、自分の望むどんなマーカーでも（冬営マーカーを除く）選んで引くことができる。
- ③ このマーカーの自由な選択はこの1回だけである。以後、シナリオの終了まで全期間、ランダムにマーカーを抽出すること。

4.2.2 “フリップ-フロップ”の禁止

- ① 帝国にせよ連合国にせよ、同一ブロックが2回連続で陸軍インパルスを行うのを禁止とする。
- ② 両ブロックの海軍インパルスや中立国のインパルスを間に挟んだとしても、やはり連続とみなされてしまうので禁止である。
- ③ 前回陸軍インパルスを実施したブロックが、また陸軍マーカーを抽出した場合、無効とみなす。その陸軍マーカーをいったん脇へ置いて、ふたたび抽出を行うこと。敵対ブロックの陸軍マーカーが抽出されたら、脇に置いていた陸軍マーカーをプールに戻すことができる。
- ④ このフリップ-フロップの禁止ルールは、前回陸軍マーカーを引いたブロックがたとえ何回活性化していたとしても、厳格に適用される。たとえまったく活性化できなかったとしても、やはり適用される。
- ⑤ フリップ-フロップの禁止ルールは、ターンをまたいでも適用される。プレイヤー諸氏は、前回のターン、最後に陸軍インパルスを実施したブロックがどちらであったのか、使用していない支配マーカー等を用いて忘れぬよう記録しておくほうが良いだろう。

例) 連合国の陸軍マーカーが引かれて、何人かの指揮官が活性化に成功した。次に引いてきたマーカーも連合軍の陸軍マーカーだった。このマーカーをいったん脇に置いて、引き直す。今度は中立国陸軍マーカーだった。すべての中立国が1インパルスを得られる。次に引いたのが連合国海軍1マーカーだった。海軍ユニットが活性化された。その次に引いたのがまた連合国陸軍マーカーだった。これも脇に置いておく。そしてようやく帝国陸軍マーカーが引かれてきた。帝国サイドが陸軍インパルスを実施できる。脇に置かれていた連合国陸軍マーカーをすべてプールに戻すこと。そして抽出作業がつづけられる。今度は、帝国サイドが2度目の陸軍マーカーをつづけて引くと、引き直しの対象となる。

4.2.3 冬営マーカーが最初に引かれたら

- ① もし仮に、冬営マーカーが、活性フェイズの最初に引かれてきたなら、脇に置いておき、引き直しをする。
- ② 最低1インパルスは実施する。その後、冬営マーカーをプールに戻して抽出を通常どおり実施する。
- ③ 春季、秋季ターンにおいては、冬営マーカーの引かれた回数によって活性フェイズが強制終了する。もし冬営マーカーが最初に引かれたら、この回数にカウントはしないこと。

4.2.4 1サイドに複数のブロックが共存するケース

- ① ゲーム中、すべての国家が中立ブロック、帝国ブロック、連合国ブロック、いずれかに別れるのは良く見られる状況である（ブロック=互いに同盟関係にある国家の集団）。しかし交戦状態下のブロックが、内紛等の理由で袂を分ち新たなブロックへと分裂することもあり得る。
- ② この場合新たに別れたブロックは、帝国サイド、連合国サイド、いずれかのサイドに属しそのイニシアティブマーカー

ーを使いつづけるのか選択することになる。ただしこの新たなブロックは、自分の属するサイドのインパルスになったら、当該サイドの盟主が率いるブロック（フランスを盟主とする帝国ブロックまたはブリテンを盟主とする連合ブロック）よりも前にすべての活性化を終了させること。（12.1.9 ⑥を参照）

4.2.5 ブロックとサイドの解説



例) ブリテン、オーストリア、スペインは連合ブロックに加盟した、互いに同盟しあった集団である。盟主はブリテンとなる。帝国ブロックは盟主フランスの一大国のみ。ロシアはフランスと交戦状態下にあるが、しかしブリテンらの連合ブロックには加盟を拒否していた。この時、ロシアの外交位置は、連合サイドに位置するロシア単独のブロック、ロシアブロックとなる。

すなわち連合サイドとは、帝国サイドにあるいずれかのブロックと交戦状態下にあるすべての国家の外交位置の総称となる。逆に、帝国サイドとは、連合サイドにあるいずれかのブロックと交戦状態下にあるすべての国家の外交位置の総称である。

またトルコは、連合ブロックと交戦状態下にあるが、フランスとは同盟していない。よって帝国サイドのトルコブロックを単独で形成している。連合サイドのロシアブロックと交戦状態下にはない。トルコとロシアは対立したサイドに位置するが相手に宣戦布告しない限り、交戦状態には陥らない。よってトルコが連合ブロックとの戦争に専念すれば、陸上戦力を対オーストリアに集中できるメリットが生じるし、ロシアも対トルコに煩わされることなく対フランス戦に戦力を集中できるメリットが生じる。

ここでトルコの選択肢はもう一つある。連合ブロックとは和平を結び、ロシアに対し宣戦布告した場合である。上記同様、今度はオーストリアを気にせず対ロシアに戦力を集中するメリットをトルコは得るだろう。しかしそれを嫌ったロシアがもしも連合ブロックに再び加盟した途端、トルコはロシアに加えて連合ブロックのオーストリア、ブリテン、スペインと再び交戦状態下に陥ってしまう。

4.3. 冬営マーカー

活性フェイズは、プールが空になるか、冬営マーカーが威力を発揮した際に突然終了する。これはプレイの進行に不確実性を与えることになる。夏季ターンには冬営マーカーを入れないこと。

4.3.1 冬季ターン

- ① 活性フェイズは、冬営マーカーが引かれたら即座に終了する。
- ② ただし 4.2.3 に従い、冬期ターンにおいても最低1インパルスは実施される。

4.3.2 秋季ターン

- ① 活性フェイズは2度目の冬営マーカーが引かれたら即座に終了する。
- ② 最初に引かれた冬営マーカーは無視して良い。冬営マーカーをいったん脇にどけておいて、新たに有効なマーカーを引き直すこと。その後に冬営マーカーをまたプールに戻せば良い。

4.3.3 春季ターン

- ① 活性フェイズは3度目の冬営マーカーが引かれたら即座に終了する。
- ② 最初と2度目に引かれた冬営マーカーは無視して良い。マーカーをいったん脇にどけておいて、新たに有効なマーカーを引き直すこと。その後に冬営マーカーをまたプールに戻せば良い。
- ③ 冬営マーカーが3度目に引かれた時、活性フェイズは終了する。ただし、両ブロックの海軍インパルスが最低1度は実施されていることが条件である。
- ④ もしも実施されていないブロックがあったなら、即座に1回の海軍インパルスを実施すること。もしも、両ブロック共に海軍インパルスを実施していなかった時は、帝国側、つづいて連合国側の順に実施すること。
- ⑤ 以上で活性フェイズは終了する。

例) 春季ターンを例にとる。最初に引かれたマーカーは、帝国陸軍1→中立陸軍→連合陸軍3→冬営（1回目、無視）→帝国海軍1→帝国陸軍4→冬営（2回目、無視）→連合陸軍1→冬営（3回目、発動）。よって春季ターンの活性フェイズは本来なら終了だが、連合国の海軍1マーカーが引かれていない。この海軍インパルスを実施してから活性フェイズが終了する。

4.4. インパルス

- ① 1インパルスの間に、複数の活性化が実施される。そのブロックの望む順番につづけて実施可能である。
- ② 活性化の順番に関してプレイヤー間で意見が割れた時は、外交優勢の高いプレイヤーの意見をもって結論とすること。
- ③ プレイヤーは、担当する大国の指揮官、ユニット、さらに彼のコントロールアライの大、小国に関しても活性化させることができる。
- ④ 1回の活性化で、すべき行動をやり終えてから、次の活性化を始めること。
- ⑤ インパルスを獲得したサイドがすべての活性化をやり遂げたと判断したら、そのインパルスは終了し、次のマーカーの抽出に移ることになる。
- ⑥ 連合国／帝国の陸軍マーカー：1～4の数値に関しては、次章で解説する。陸軍マーカーを引くと、陸軍指揮官、陸軍ユニットの活性化を行うことができる。
- ⑦ 連合国／帝国の海軍マーカー：1～2の数値に関しては、次章で解説する。海軍マーカーを引くと、海軍ユニットの活性化を行うことができる。
- ⑧ 中立国の陸軍、海軍マーカー：このマーカーが引かれたら、すべての中立国がこのインパルスを獲得する。

◆付表：ターン進行表

1, イベントフェイズ	<ul style="list-style-type: none"> ●同盟要請 ●同盟破棄 ●協約要請 ●宣戦布告
A, カードデッキ構築	
B, イベントカードドロー	
C, カードプレイ	
2, 経済フェイズ	C, 同盟工作ステップ
A, 収入ステップ	a, 小国第1ラウンド
a, 地方収入	b, 小国第2ラウンド
b, 貿易収入	c, 大国第1ラウンド
c, 私掠船襲撃	d, 大国第2ラウンド
d, スペインの金塊	D, 同盟修正値操作 (オプション)
e, 経済援助	4, イニシアティブフェイズ
f, 戦争賠償金	5, 活性フェイズ
B, 生産および増援ステップ	6, 最終損耗フェイズ
C, 指揮官配置ステップ	A, 未活性部隊の補給&損耗判定
a, 登場指揮官の追加	B, 活性マーカー除去
b, 春季の解任	7, 征服フェイズ
c, 指揮官の増援	A, 小国征服判定
3, 外交フェイズ	B, 大国征服判定
A, 交渉ステップ	C, マイナーアライ征服判定
春季1807&夏季1808トルコ政情不安	D, 士気阻喪マーカー除去
B, 通告ステップ	E, 新国家建国
	F, フランス衛星国宣言
	G, 盤外戦争終結
	8, 勝利フェイズ
	9, ゲームターンフェイズ
	<ul style="list-style-type: none"> ●ブリテン以外の大国剰余金除去 ●退場指揮官&提督除去 ●年マーカーを翌年へ

※赤い項目は毎年春季ターンのみ、青い項目は毎年冬季ターンのみ実施する。緑の項目はルールに従う。黄土色は毎ターン常に実施する。上記外交フェイズにある7大国のアイコンの順序は「外交シーケンス」と呼ばれる。外交シーケンスはカードプレイや外交交渉の順番などを決定する。

5. 活性化



5.1. 活性チェック

5.1.1 指揮官の率先能力

- ① インパルスが始まったら、活性化させたい指揮官が、実際に活性化できるのかどうかをチェックする。その指揮官の率先能力値が、陸軍マーカーに表記された数値以上であれば、その指揮官は活性化できる。
- ② 陸軍1マーカーなら、どんなに率先能力の低い指揮官でも活性化できることになる。陸軍4マーカーなら、Napoléon（率先能力は“5”）を始めとする、4以上を持つ優秀な指揮官しか活性化できない仕組みとなっている。
- ③ 1名の指揮官は、1インパルスにつき、1回しか活性化できない。
- ④ 活性化できる指揮官の全員をそのインパルスで必ず活性化させる義務はない。するかしないかはプレイヤーの任意である。

5.1.2 活性化の基本

- ① 指揮官はインパルス開始時、スタックしていたユニットを活性化できる。
- ② 軍司令官は軍マーカーと編成ボックス内の全ユニット及び側衛部隊を活性化できる。
- ③ 指揮官は、その星に応じたスタッキング能力の範囲内で、移動中に自由に部隊を拾い上げることができ、自由に部隊を残置できる。
- ④ 騎兵指揮官と歩兵指揮官は、すべての騎乗兵クラスのユニットを率いて移動できる。ただし発揮できるMFには違いが生じる。（詳細は6.1.2を参照）

5.1.3 活性化の開始

- ① インパルス開始時、指揮官はスタッキングしているユニットのうち、任意のユニットを活性化させ率いて移動することができる。
- ② 部隊のすべて、あるいは一部だけ活性化させることができる。
- ③ 一部だけ活性化した場合、それは新しい1個の部隊となる。
 - a. 活性化されなかった方の部隊は、もし必要なら新しい司令官を決定する。
- ④ 指揮官は、加えて任意の数の支援ユニットを率いて移動できる。
- ⑤ 指揮官は、インパルス開始時、スタックしている部隊や支援ユニットを残置して単独移動を実施できる。
 - a. 軍司令官は軍マーカーを残置できない。
 - b. 活性化した指揮官が、活性レベル2に悪化した部隊とスタックしている場合、残置して単独移動するしかない。
- ⑥ 活性化した指揮官とその部隊は移動開始前に限り、部隊内のユニット間で自由に編入を行える。この編入はMPを消費しない。

5.1.3.1 単独指揮官の活性化

- ① 指揮官がユニットとスタックせずに単独で活性化した場合、以下の制限に従う。
 - a. 単独指揮官は、移動中にユニットを拾い上げて指揮できない。ただし支援ユニットだけはいつでも拾い上げと残置ができる。
 - b. 単独指揮官は、移動中に敵ユニットの隣接ヘクス、及

び包囲下でない敵要塞ヘクスに侵入できない。

5.1.4 活性化中に可能な行動

- ① 司令官は移動中、ユニットの残置、統合、編入を自由に行える。ただし、すべての部隊を残置して司令官から単独指揮官となった場合、残りのMPで他のユニットを率いていくことはできなくなる。
 - ② 部隊はその一部を自由に残置していけるが、以下の制約がある。
 - a. 残置されたユニット、指揮官をスタッキング制限内に収めること。
 - b. 残置されていったヘクスにすでに別の友軍部隊がいた場合、両者をスタッキング制限の範囲内で統合、編入する。この時MPの消費は不要である。
- （訳者註：いままでのルールから以下のような行為が可能と思われます。①星4つの君主が1ステップを率いて、星3つの軍司令官の指揮する1個軍のヘクスに進入、MPを消費せずに1ステップを残置して君主の単独移動で通過していく。この場合は軍司令官の交替は起きません。②星2つの指揮官が4ステップを率いて、星1つの指揮官と1ステップのいるヘクスに進入、1ステップをMP消費無しで残置して通過していく。この場合オーバースタッキングは生じないと思われます）

5.2. 活性化の終了

- ① 移動を開始した指揮官が、彼のMFの範囲内で移動力を使い切った時、あるいは野戦に敗北した時、活性化は終了する。
- ② 移動中の部隊は、活性レベル2の部隊を統合すると、強制的に活性化終了となる。
- ③ 部隊は、例えば移動の終了時など、プレイヤーの任意のタイミングで活性化を終了できる。
- ④ 活性化して移動中の部隊が、他の友軍部隊のいるヘクスで移動を終了したとする。この場合活性化は終了するため、必ずそのヘクスの部隊を統合／編入するか、あるいは、移動してきた部隊自身のほうが、元からいた友軍部隊に統合／編入されなければならない。
- ⑤ 移動してきた部隊の指揮官は、上記のケースにおいて、統合や編入に必要なMPを消費する。
- ⑥ 統合／編入に必要なMPを消費できない場合、そもそもそのヘクスには進入できない。
- ⑦ ⑥項の例外その1：包囲下の友軍籠城ユニットを救援すべく、敵包囲部隊のいる要塞ヘクスに進入した活性化部隊のケースが挙げられる。（この場合、その要塞ヘクスでは、一番下に籠城ユニット、その上に敵包囲部隊、一番上に救援部隊、といった形の3層構造のスタッキングが一時的にできあがる）。仮に、野戦において敵包囲部隊に勝利できれば、無事に救援部隊と籠城部隊との間で統合、編入をすることになる。このためのMPが不足する場合消費は不要である。
- ⑧ ⑥項の例外その2：敵要塞を包囲中の友軍部隊への援軍として、包囲ヘクスに侵入した活性化部隊のケースがある。
- ⑨ 活性化した部隊がその活性化を終えた時、活性レベルが最低でも1レベル悪化することになる。

5.2.1 指揮官の残置移動

- ① 指揮官は、指揮していた部隊をすべて残置したら、残りのMPを消費して単独移動をつづけることができる。指揮官のMFは8MPであるのに対し、歩兵クラスのMFは6MPである点に留意。（2.2.4を参照）
- ② 指揮官が歩兵クラスと騎乗兵クラスのユニットを率いて活性化を開始した場合、指揮官が6MPを消費した時点で率いてきた歩兵クラスと騎乗兵クラスの活性化をすべて終了させること。移動の途中で拾い上げた歩兵クラス、騎乗兵

クラスユニットも同様に活性化は終了である。

- ③ その他の支援ユニット、ゲリラ兵なども上記のルールに従う。

5.3. 活性レベル

- ① すべての部隊は活性レベルを常に持っている。部隊から別れたユニットらも、元の部隊とおなじ活性レベルを引きつぐことになる。
- ② **例外**：指揮官と支援ユニットは活性レベルを持たない。
- ③ 活性レベルとは、そのターンの活性フェイズで、その部隊が何回活性化したかを記録したものである。
- ④ 活性レベルは活性マーカーを用いて記録する。軍を指揮できない指揮官の場合、裏返すことでその部隊の活性レベルが0から1に悪化したことを表現できるようになっている。



活性マーカーには2種類がある。左が第1活性マーカーである。活性レベルが“1”であることを意味する。右が活性終了マーカーである。活性レベルが悪化して“2”となったことを意味する。

5.3.1 活性レベルの定義

- ① 活性レベルは0、1、2の3種類がある。
- ② 何もマーカーの置かれていない、指揮官が裏返されて活性化を表していない場合、その部隊は活性レベルが0であることを意味する。
- ③ 第1活性マーカーの置かれた部隊は、活性レベルが1となったことを意味する。活性終了マーカーの置かれた部隊は、活性レベルが2になったことを意味する。

5.3.2 活性マーカーによるレベルの記録

- ① 活性レベルが1に悪化した場合、3通りの記録のやり方がある。1つ目は第1活性マーカーを上置く、あるいはマップ上、スタックの脇に置いておく方法。ふたつ目は指揮官を裏返す方法。三つ目は**軍マーカーを裏返す方法がある**。
- ② 活性レベルが2に悪化したら活性終了マーカーを配置する。
- ③ 毎ターン、最終損耗フェイズの終了時にすべての部隊の活性レベルは0にリセットされる。

5.3.3 活性レベルと強行軍

- ① 活性レベル1の部隊をふたたび活性化させ、MPを消費することを**強行軍**と呼ぶ。強行軍を行った部隊は損耗チェックをすること。(7.2.を参照)
- ② 強行軍を終了し、活性レベル2に悪化した部隊は基本的にその活性フェイズでは活性不可能となる。例外として、イベントカードによる3度目の活性化の可能性はある。

5.4. 活性レベルの悪化

5.4.1 基本の1レベル悪化

部隊は、活性化が終了した時点で活性レベルが1だけ悪化する。これを基本の1レベル悪化と呼ぶ。

5.4.2 編入と活性レベル

活性レベルの低い部隊が、活性レベルの高い部隊を編入したとする。この場合、特別な悪化は生じない。その部隊は活性化終了後、基本の1レベル悪化が生じるだけである。

5.5. 統合と活性レベル

- ① もしも統合された部隊の活性レベルのほうが、統合した部隊の活性レベルよりも良好か、あるいは同値だった場合、追加で悪影響はなにもない。活性終了後に基本の1レベル悪化を被るだけで良い。
- ② もしもより悪化している部隊を相手に統合する時は、以下のルールに従うこと。

5.5.1 活性化した部隊による統合

5.5.1.1 活性レベル0部隊が1の部隊を統合したら

- ① そのヘクスで移動を終了する場合：移動中の統合した部隊がまず**最初に基本の1レベル悪化**を行う。結果、統合された部隊とレベルが同じ1に統一され、活性化終了となる。
- ② **移動続行する場合**：移動中の統合した部隊は、**即座に活性レベルを1悪化させる**。そして統合した後の移動ぶんが強行軍となるため、部隊すべてが損耗チェックの対象となってしまう。

例) Davout が2個軍団を率いて活性化した。レベルはまだ0である。2移動力消費して移動後、活性レベル1の1個軍団のいるヘクスに侵入する。統合で1移動力を消費、部隊全体の活性レベルを1に統一させる。この後も3移動力を消費して移動を継続、活性レベルを2に悪化させて活性化を終える。Davout 部隊は損耗チェックを被る。ただし、強行軍となるのは3移動力の部分のみである。このため【MP消費が4移動力以内】によるメリットの-1修正を他の修正に加えて得られる。

5.5.1.2 活性レベル2の部隊を統合した場合

- ① 活性レベル0の部隊が、活性レベル2の部隊を統合した場合、移動はそのヘクスで終了する。統合した全部隊を活性レベル2にして活性化は終了である。強行軍はしていないため、損耗チェックは不要である。
- ② 活性レベル1の部隊が、活性レベル2の部隊を統合した場合、やはり移動はそのヘクスで終了となる。この場合、移動中の部隊は、強行軍をしているため**損耗チェックを行った後**、そのヘクスの部隊を統合すること。

5.5.2 活性化した部隊が統合されに来たら

- ① この場合、活性化した部隊は、**統合される直前に基本の1レベル悪化を被る**。
- ② 悪化した結果、統合されに来た部隊と統合した部隊、双方の活性レベルをくらべる。
- ③ 統合されに来た部隊のほうがレベルが悪化している場合、この事実をプレイヤーは記録しておくこと。
- ④ もし仮に、統合した部隊が**同じインパルス中に**活性化したなら、記録通りの活性化レベルへと即座に悪化させること。
- ⑤ もし仮に、統合した部隊が活性化しなければ、レベルの悪化は生じない。
- ⑥ 現在の陸軍インパルスが終了し、次以降の陸軍インパルスでこの部隊が活性化したなら、記録は破棄して良い。この記録に関しては、レベルの悪化は最早生じることはない。
- ⑦ ③項において、統合されに来た部隊の活性レベルが良好か、同値となったなら、何も変化は生じない。記録も不要である。

例) Davout と2個軍団が活性化して、イタリア方面軍に統合されるために進入してきた。Davout の部隊はこれが初めての活性化であった。活性レベル0が1へと悪化した後に、同軍へ統合されることになる。フランスプレイヤーはこれをメモしておく。そして戦局を鑑みて焦りを生じさせていた。結果、イタリア方面軍をこのインパルス中に活性化させる

ことにした。よって、軍は活性開始時にレベルが1へと悪化する。この移動は強行軍として処理されてしまうことになる。

例2)もしも、フランスプレイヤーが余裕を保ち、イタリア方面軍をこのインパルス中に活性化させなければ、悪化した記録は白紙の状態となる。次の帝国陸軍インパルスで、同軍は活性レベル0の状態では活性化を開始できることになる。

5.5.3 合流と活性レベル

合流は、統合した場合のルールを適用して活性レベルを悪化させるようにすること。

5.6. 軍の活性化

5.6.1 軍と側衛部隊の活性化

- ① 軍司令官は、軍マーカーのヘクスの部隊、及び隣接ヘクスの指名した側衛部隊を共に活性化できる。指名する時、軍編成権の上限を超えないよう留意すること。
 - a. 軍マーカーと側衛部隊は別個に移動する。
 - b. 側衛部隊は、スタッキングのルールに従うため指揮官に率いられたスタックになるか、あるいは1戦闘ユニットになるかいずれかである。
- ② マップ上では、まず最初に軍マーカーが移動する。移動終了後、次に側衛部隊を移動させること。
- ③ 軍の活性化したインパルス中、軍が統合したり、残置していったりしたユニット、指揮官もすべて軍の収容できる上限に収めること。

(訳者註：原文には編入に関しての記述がありません)
- ④ コントロールプレイヤーは、軍マーカーの移動を終えたらその旨を宣言すること。
 - a. つぎに側衛部隊の移動を開始する。例えば軍本隊が敵に迎撃された場合などには、軍本体の救援のため側衛部隊も移動を開始して、迎撃されたヘクスに隣接するか、軍にスタックすることもできる。
- ⑤ すべての側衛部隊を移動終了時、軍マーカーとスタッキングしてボックスに収容させるか、軍マーカーに隣接させること。ただし、敵の“迎撃”が成功して側衛部隊の移動を妨害された場合を除く。
- ⑥ ⑤項のルールがあるため、軍マーカーは、側衛部隊が隣接できなくなるような遠方へは移動ができない。
- ⑦ 側衛部隊が軍マーカーとスタッキングして移動を終了したなら、それは統合とはみなされない。ただし5.6.2を参照。
- ⑧ 軍の活性化にあたって、側衛部隊の指揮官たちの率先能力は使用しない。軍司令官の値のみを活性化の判断に利用すること。

例) *Napoléon* は *Grande Armée* を活性化させた。その軍編成ボックスには、3名の副指揮官、12ステップを擁している。*Napoléon* は、隣接ヘクスにいる *Davout* の4ステップに対して側衛部隊となることを命じる。*Napoléon* の軍が最初動くことになる。*Napoléon* は *Brussels* で移動を終了する。そして *Davout* は *Brussels* の隣接ヘクスに移動を開始。途中、プロシアの部隊が *Davout* の部隊に迎撃を試みたが、失敗に終わった。*Davout* は無事に隣接ヘクスへとたどり着いた。

例2) オーストリアのライン方面軍は3個軍団を軍編成ボックスに収容して、活性化した。さらにオーストリアプレイヤーは隣接する2個軍団に側衛部隊となるよう命じる。軍は敵部隊のいるヘクスに侵入、野戦が発生する。次に側衛部隊の移動である。この2個軍団は、軍マーカーの部隊にスタッキングして、野戦にそのまま参加できる。あるいは、軍マーカーの隣接ヘクスで移動を中止することもできる。後者の場合、その隣接ヘクスに敵の別部隊がいれば、攻撃ができる。これには、敵による迎撃の危険性も含まれる。あるいは軍マーカーの部隊に対して砲声下の行軍を行い、増援として駆けつける可能性も残されている。

5.6.2 軍の活性レベル

- ① 軍が活性化して、隣接していた1個部隊が側衛部隊に任命されたとする。側衛部隊は、軍マーカーが移動を終了した時点で持っている活性レベルと同値のレベルを持つことになる。ただし、側衛部隊の方が活性レベルが悪化している場合を除く。
- ② 側衛部隊が悪化していた場合：同部隊が軍マーカーにスタックしたら、軍全体をそのレベルに合わせて悪化させること。
- ③ 上記同様悪化していた場合：側衛部隊が隣接ヘクスで移動を終了したら、両方の部隊はそれぞれちがう活性レベルを保つことになる。

5.7. 戦闘ユニットの単独での活性化

- ① ゲリラとコサックは前に記したように、各自“1”と“2”の率先能力がユニットに印刷されてある。また、他の**すべての戦闘ユニットも率先能力“1”を持っている**。
- ② 指揮官の活性化チェックと同じで、引かれてきた陸軍マーカーの値が率先能力以下であれば、戦闘ユニットは単独でのみ移動が許される。
- ③ 活性化した戦闘ユニットは、他のユニット、指揮官を統合できない。しかし移動終了時、他の部隊に統合されることなら可能である。同じく移動終了時、単独指揮官とスタックすることでその指揮官を司令官として迎えることができる。
- ④ 戦闘ユニットは、編入なら自由に行える。
- ⑤ 戦闘ユニットは、単独指揮官の移動時と同じ制限を被る。(5.1.3.1を参照)
- ⑥ 5項の例外として、ゲリラ、コサック、トルコのフェュダル軍団は、移動制限を被らない。また、ルールの制限内で自由に攻撃、包囲を企図することができる。
- ⑦ 戦闘ユニットは、単独移動の終了時、通常どおり活性レベルに関して基本1レベルの悪化を被る。
 - a. **例外：分遣隊は単独移動の終了時、基本1レベルの悪化は被らない。**

5.7.1 支援ユニットの単独移動の禁止

すべての支援ユニットは指揮官に率いられなければ移動できない。また兵站所は一切移動できない。

6. 移動



6.1. 移動の基本

6.1.1 移動の原則

- ① ユニットは、あるヘクスから隣接ヘクスに進入する度に、地形効果表（TEC）に従い、適切な移動コストを消費する。（1ヘクスにつき1～4MP）さらに活性化中、統合や編入の他にも様々な作戦行動でMPを消費していく。
- ② 本ゲームは移動と戦闘のフェイズが別れていない。1度活性化した部隊は、司令官に率いられていれば、移動中、野戦や包囲チェックを複数回にわたって行える。勝利すれば、MFの許す限り、移動を続行できる。
- ③ 活性化しなくてもできる特殊な移動が存在する。それは迎撃、交戦回避、砲声下の行軍、敗走である。これらは正式な移動とはみなされず迎撃することができない。

6.1.2 指揮官と歩兵、騎兵の得られるMF

- ① 歩兵指揮官に率いられた軍団レベルの部隊は1回の活性化につき6MFを発揮できる。歩兵指揮官は歩兵クラスと騎乗兵クラス両方を指揮できる。
- ② 騎兵指揮官に率いられた騎乗兵クラスのユニットのみから成る軍団レベルの部隊は1回の活性化につき8MFを発揮できる。騎兵指揮官も歩兵クラスを指揮できる。
 - a. 7MP目で歩兵を拾い上げてからの移動の続行はできない。
- ③ 軍、および軍集団は常に6MFしか発揮できない。ただし騎兵指揮官と騎乗兵クラスだけの側衛部隊がいる場合、この部隊だけは8MFを発揮して軍マーカーに追従できる。
- ④ 歩兵クラスが単独移動するとき、6MFを発揮できる。
- ⑤ **コサック以外の騎乗兵クラスが単独移動するとき、6MFしか発揮できない。**
- ⑥ コサックは単独移動の際に8MFを発揮できる。
- ⑦ 歩兵と騎乗兵から成る軍団レベルの部隊の場合、両者とも6MFまでしか指揮官と共に活性化できない。
 - a. 歩兵を残置したあと、指揮官が騎乗兵だけの指揮をつづけることはできない。
 - b. 指揮官は7MF以降は単独移動なら可能である。
 - c. 上記a項b項は歩兵指揮官、騎兵指揮官共に共通である。

6.1.3 活性化によって可能な作戦行動

- ① 移動（1～4MP）：単独指揮官、司令官に率いられた部隊、単独戦闘ユニットが移動可能である。
- ② 蹂躞攻撃（+1MP）：戦力差の開いた敵を全滅させることができる。MPが残っていても蹂躞攻撃できるが、移動はそこで終了となる。
- ③ 野戦（+1MP）：敵と野戦を行う。野戦ヘクス侵入時点でMPを使い切っても野戦はできるが、移動はそこで終了となる。野戦に勝利後、MPにまだ余裕があり、活性化をつづける場合に限り、+1MPを消費して移動やその他の作戦行動を継続できる。
- ④ 回復（+3MP）：部隊の士気阻喪状態の回復チェック。
- ⑤ 包囲（要塞レベルだけのMPを消費）：敵要塞ヘクスに侵入できた部隊は包囲を行える。MP消費無しに包囲を1回だけ実施できる場合がある。詳細は9.1.2②を参照。
- ⑥ 統合／編入（0～2MP）
 - a. 軍が軍を統合するか、統合されに行った場合2MP消費する。

- b. 軍が軍団レベルの部隊を統合する、あるいは軍団レベルの部隊が同レベルの部隊を統合するか、統合されに行った場合1MP消費する。
- c. 統合と編入を同時に行った場合1+1で2MP消費する。
- d. 統合と編入には特例がある。詳細は3.6を参照。

- ⑦ 分遣隊の創設（0MP）
- ⑧ 支援ユニットの変換（0MP）：2種類の支援ユニットの前面と裏面を変換できる。
 - a. 以下の場合、活性化した指揮官に率えられるか、統合されたら活性化中いつでも変換できる。この指揮官は単独移動中でもかまわない。
 - i. 輜重ユニットから兵站所へ。
 - ii. 兵站所から輜重ユニットへ。
 - iii. 舟橋ユニットから工兵ユニットへ。
 - b. 工兵ユニットから舟橋ユニットへの変換については、詳細は6.2.1④を参照。
- ⑨ 強襲上陸：10.3.2を参照。

6.1.4 強行軍

- ① 活性化した部隊が、その時点ですでに活性レベル1だった場合、いま現在の活性化は強行軍となる。

6.1.5 長駆移動

- ① 活性スタックはそのMFを**1.5倍に増やす**ことが可能である。これを**長駆移動“extended movement”**と呼ぶ。
- ② 長駆移動するには、活性化開始から終了までの間、以下の制限に従うこと。
 - a. 敵戦闘ユニットの隣接ヘクスには入れない。
 - b. 敵兵站所及び包囲下でない敵要塞ヘクスには入れない。
 - c. 移動、統合、編入、ユニットの残置以外、一切の作戦行動がとれなくなる。
- ③ 長駆移動をした部隊は、活性化の終了時、損耗チェックを被ることになる。



- ④ 輜重ユニット（MFが4）とスタックした部隊は、輜重ユニットにのみ1.5倍のMFを与えることにより、スタックを6移動力までは崩さずに移動させることもできる。（訳者註：フランスの輜重ユニットのみ6MFあります）
- ⑤ ④項を行った場合、その部隊はすべてが長駆移動をしたものと見なし、損耗チェックの対象となってしまう。
- ⑥ 指揮官が、率いてきたユニットを通常移動で終了させたとする。その後、すべてを残置して指揮官だけが長駆移動することもできる。8×1.5でMFは12となる。さらに指揮官は損耗の対象にはならない。
- ⑦ 指揮官が9MPを消費した時点で、すべての歩兵、騎乗兵クラスユニットの活性化を終了させること。長駆移動の途中で拾い上げたユニットも同様に活性化は終了となる。
- ⑧ 騎兵指揮官が指揮する騎乗兵クラスのみから成る部隊の場合、指揮官と同じ12MPまで共に活性化できる。長駆移動の途中で拾い上げた騎乗兵クラスユニットも、12MPを消費した時点で活性化は終了である。
 - a. 10MP目で歩兵を拾い上げてからの長駆移動の続行はできない。
- ⑨ 指揮官が騎乗兵クラスユニットを率いて9MP以上の長駆移動を継続しているとき、新たな歩兵クラスユニットの拾い上げは禁止される。支援ユニットの拾い上げと残置は自由になる。
- ⑩ その他の支援ユニット、ゲリラ兵なども上記のルールに従う。指揮官が、そのユニット自身のMFの1.5倍を消費した時点で歩兵クラス同様、活性化を終了させること。

6.2. 特殊地形、オフマップボックス

6.2.1 特殊地形

- ① **山岳**：山岳ヘクスに進入するには4 MPのコストを必要とする。山岳ヘクスから山岳ヘクスへ進入するのも4 MPの消費となる。一方、山岳ヘクスから立ち去って、山岳以外の地形に進入する時は、+2 MPの消費が必要となる。
- ② **沼沢地**：1798 年以降、ロシア領内の沼沢地は、移動コストが2 から3 へと上昇する。
- ③ **山道**：マップ上、山道ヘクス内に描かれた山道ルートに直接入れるヘクスから山道ヘクスに進入した場合に限り、移動コストは2 MPとなる。もし山道ルートを通らず山道ヘクスに進入したら、山岳に進入したものと見なし、4 MPを消費する。なお、そのヘクスで野戦が発生した際の地形効果も、山岳の修正が適用されることになる。

例) *Massena* が軍団を率いてヘクス 3831 から3830 へと入った。これは山岳ヘクスとみなされ4 MPを消費する。

例2) 強行軍により、その後*Massena* は3830 から立ち去り、3831 に引き返した。この移動コストは3 MPとなる。(1 + 2) 山岳ヘクスから立ち去る際の2 MP消費である。最後に損耗チェックがある。の時山岳による不利な修正も被る。

- ④ **河川**：河川に橋梁の印刷されている場合、追加コストの消費無しに河川を渡渉できる。
 - a. 橋梁のない河川を渡渉する時は、追加+2 MPが必要となる。
 - b. もしその部隊に工兵ユニットがいるか、あるいは軍だった場合、コストは+1 MPで済む。
 - c. 工兵ユニットは舟橋ユニットへと変換ができる。舟橋ユニット面に裏返されると、それは橋梁とみなされる。
 - d. 工兵ユニットは補給下でないと変換できない。活性開始時にその河川ヘクスサイドに隣接している必要がある。また、指揮官がいなければ変換できない。
 - e. コントロールプレイヤーは、工兵を裏返したら、舟橋ユニット面の矢印マークを渡渉したい河川ヘクスサイドにむけて明示すること。
 - f. 舟橋ユニットは、活性化した指揮官によって統合されない限り、工兵ユニット面に再度変換できない。
 - g. 軍は、活性化開始時、渡渉したい河川ヘクスサイドに隣接していたなら、軍マーカーに含まれる工兵が舟橋に変換したものとみなして、河川を通過することができる。



- ⑤ **海峡**：マップ上の赤い矢印は海峡である。もしも海峡を取り巻く海域に敵海軍ユニットがいたと、海峡の渡渉は禁止される。敵海軍ユニットさえ当該海域上にいなければ+2 MP消費で渡渉できる。友軍海軍の存在は海峡渡渉には何ら影響しない。

※友軍と敵海軍ユニット両方が存在する海域内の海峡では、両軍共に海峡渡渉はできなくなる。

6.2.2 オフマップボックス

- ① マップにはいくつかのオフマップボックスが描かれてある。各ボックスには進入するヘクスに退出するヘクスが明記されている。
- ② オフマップボックスに進入するためには、3 MPが必要である。ボックスに隣接するヘクスからMPを消費して進入できる。
- ③ 退出するためには、+2 MPを消費してから、目的地の隣接ヘクス側に進入すること。
- ④ オフマップボックスに進入したら、そのターンはボックス内に留まる。次のターンに反対側のヘクスへと退出することができる。
- ⑤ 部隊が進入した際、反対側から敵部隊が進入してきたとす

る。両軍は必ず野戦を実施すること。(8.9を参照)

- ⑥ 損耗と補給のルールはオフマップボックスにも適用される。(7.1.9 と 7.2.6 を参照)

6.2.3 地理的制限事項

- ① フランス、ロシア、ポルトガル、スペインの民兵、ゲリラは自国領土内から領外へ出ることができない。
- ② ブリテンの民兵はブリテン島の本土、及び Gibraltar、Malta、盤外戦争に配置できる。

6.2.4 その他の移動に関する諸注意

- ① 部隊が、敵の指揮官、または戦闘ユニット、兵站所、包囲下でない要塞ヘクスに侵入したら、移動を中止すること。
- ② 移動中の部隊は、敵の要塞を包囲できるだけの戦闘ポイントを持たないと、要塞ヘクスに侵入することすらできない。(9.1.1 を参照)

6.2.5 迎撃、交戦回避、蹂躞攻撃の順序

移動中の自軍部隊があるヘクスに侵入する度に、以下の手順で自軍、敵軍の行動が発生する可能性がある。

- ① まず自軍部隊がヘクス A に侵入する。
- ② 敵部隊がヘクス A に対して迎撃できる可能性がある。
- ③ 自軍部隊がヘクス A に（もし存在すれば）友軍と統合、編入が行われる。
- ④ ヘクス A にいる敵部隊が交戦回避する可能性がある。
- ⑤ ヘクス A にいる敵部隊が、自軍によって蹂躞攻撃される可能性がある。
- ⑥ ヘクス A にまだ敵部隊がいれば、野戦が始まる。
- ⑦ ヘクス A が敵の要塞ヘクスなら、自軍部隊は包囲判定を開始できる。
- ⑧ 何もなければヘクス A を出て次のヘクスへ侵入する。

6.3. 迎撃

6.3.1 迎撃の可能な部隊

- ① 敵のインパルス中、自軍司令官のいる部隊が、士気阻喪状態でない場合、敵移動部隊に対する迎撃チェックを行える。
- ② この司令官のいる友軍部隊は、隣接する周囲6ヘクスに迎撃範囲を持つことができる。
- ③ 迎撃範囲は、橋梁のない河川を越えては展開できない。ただし例外として、迎撃部隊に工兵ユニットがスタックしている時、あるいは迎撃部隊が軍だったなら、展開することができる。そのかわりチェックに不利な修正がつく。
- ④ 敵移動部隊の進入したヘクスに、複数の友軍部隊が迎撃範囲を展開していた場合、すべての部隊が、迎撃チェックを試みることができる。
- ⑤ 迎撃チェックを試みるプレイヤーは、どの部隊がどの順番で迎撃チェックを試みるのかを宣言する。
- ⑥ ある迎撃部隊が成功したなら、以後の迎撃チェックはすべてキャンセルとなってしまう。残った友軍部隊は“砲声下の行軍チェック”で野戦に参加する道が残されている。
- ⑦ 迎撃による1ヘクス移動は活性レベルを悪化させない。

6.3.2 迎撃チェック

- ① 迎撃チェックは2 D 6のダイスロールで結果が決まる。ダイスロール修正(DRM)は以下の通り。
 - a. 【軽騎兵】迎撃部隊に軽騎兵ユニットが存在する(コサックでは不可): +1
 - b. 【騎兵指揮官】迎撃部隊に騎兵指揮官が含まれる: +1
 - c. 【目的地】迎撃のために進入を試みるヘクスがコストを2MP以上要する: -1
 - d. 【渡渉】橋梁のない河川越しに、工兵を含む部隊、もしくは軍がチェックする時: -3
 - e. 【率先能力差異プラス】迎撃部隊の指揮官の率先能力 > 移動中の敵部隊の指揮官の率先能力: +1
 - f. 【率先能力マイナス】迎撃部隊の指揮官の率先能力 < 移動中の敵部隊の指揮官の率先能力: -1
 - g. 【多国籍条項】迎撃部隊の指揮官もしくはユニットが複数の大国から成っている: -1
- ② 迎撃チェックはダイスロールが10以上で成功する。

6.3.3 迎撃が成功したら

- ① 迎撃に成功したら、指揮官は全部隊で迎撃ヘクスへ1ヘクス移動するか、あるいは部隊の一部を差しむけるかを決定する。軍の場合、最低1個軍団と副指揮官1名を迎撃ヘクスへ派遣すること。
- ② 活性化して移動中だった部隊は、迎撃ヘクスで移動を中止して、迎撃部隊と野戦をすること。
- ③ 迎撃ヘクスに、移動中だった部隊の友軍がいたなら、即座に統合、編入が行われる。同様に、迎撃部隊の友軍がいたなら、即座に合流が行われる。
- ④ 移動中の部隊が野戦で勝利すれば、移動を継続できる。敗北すれば、その時点で活性化が終了する。

6.3.4 迎撃に失敗したら

友軍部隊が迎撃に失敗したら、6.2.5 に従い敵侵入ヘクスに存在する友軍部隊の交戦回避の手順に移る。

6.3.5 軍が迎撃したら

- ① 敵活性部隊が自軍の軍マーカーの隣接ヘクス、もしくは側衛部隊の隣接ヘクスに侵入しようとしたら、軍マーカーとすべての側衛部隊は1個の部隊として扱う。軍司令官の率先能力を用いて迎撃チェックができる。軍マーカー内や側衛部隊にいる騎兵指揮官、軽騎兵もDRMのためにすべて使用できる。地形修整は迎撃予定ヘクスの地形に従う。
- ② 迎撃範囲は軍マーカーの周囲6ヘクスとする。どの部隊をその軍の側衛部隊と見なすかは、迎撃の直前に宣言して良い。
- ③ 迎撃に成功した場合、軍マーカーもしくは側衛部隊を迎撃予定ヘクスに動かし、他のすべての側衛部隊も軍マーカーに隣接させるかスタックさせるように1ヘクス移動させる。
- ④ 敵活性スタックが軍だった場合、友軍の軍マーカーや側衛部隊は迎撃に成功したとしても、敵の軍の攻勢正面エリア3ヘクスに侵入はできない。



例) オーストリアの Rhine 方面軍がヘクス 3726 に侵入を宣言する。Grande Armée は迎撃を宣言。軍マーカーのみが迎撃予定ヘクス 3726 に侵入できる。側衛部隊の Murat と第Ⅲ歩兵軍団はヘクス 3625 へは追従できない。そこは Rhine 方面軍の攻勢正面エリア右側だからである。

6.4. 敵ヘクスへの侵入と攻勢正面エリア



- ① 攻勢正面エリア: 移動中の部隊が敵ヘクスに侵入したら、直前までいた隣接ヘクスに攻勢正面マーカー“Contact”を配置すること。
- ② マーカーの置かれたヘクスを攻勢正面ヘクスと呼ぶ。その左右の隣接ヘクスを合わせた3ヘクスを攻勢正面エリアと呼ぶ。
- ③ 後述する、敵部隊の交戦回避は、進入した部隊から逃れるための、隣接ヘクスへの移動チェックである。この移動が攻勢正面エリアのヘクスにはできなくなってしまう。仮に、攻勢正面エリアに敵と同じブロックの部隊、包囲されていない要塞があったとしても、交戦回避に使うのは不可能となってしまう。
- ④ 攻勢正面エリアは、防御側部隊の敗走もまた妨害する。他に敗走できるヘクスの無い場合に限り、エリアのうち左右のヘクスにのみ敗走することもできる。ただしステップロスのペナルティがさらに追加されることになる。

6.5. 交戦回避

6.5.1 交戦回避チェックの可能な部隊

- ① 敵インパルス中、敵部隊が自軍部隊のいるヘクスに侵入してきたら、戦闘から逃れるべく、交戦回避を試みることができる。このチェックが可能なユニットは以下の通り。
 - a. 単独でいる指揮官。
 - b. 司令官を持つスタック。
 - c. コサック、もしくはゲリラ。
- ② 輜重ユニット、工兵ユニット、舟橋ユニットだけしかいないヘクスに侵入されたら、こうしたユニットは即座に全滅するため、交戦回避は一切不可能である。
- ③ 交戦回避する部隊は、スタックの一部を残して、あとの残りを回避させてはならない。
- ④ もしもそのヘクスが要塞ヘクスであったなら、スタックの一部を要塞に残置して回避を試みても良い。

6.5.2 交戦回避チェック

- ① 交戦回避は2 D 6のダイスロールで結果が決まる。DRMは以下の通り。
 - a. 【軽騎兵】交戦回避部隊に軽騎兵ユニットがいる(コサックでは不可) +1
 - b. 【騎兵指揮官】交戦回避部隊に騎兵指揮官が含まれている: +1
 - c. 【現在地】交戦回避部隊の今いるヘクスがコストを2MP以上要する: +1
 - d. 【渡渉】橋梁のない河川越しに、工兵を含む部隊、もしくは軍がチェックする時: -3
 - e. 【率先能力】交戦回避する部隊司令官の率先能力値: + #
 - f. 【率先能力の差異】交戦回避部隊の司令官の率先能力 < 移動中の敵部隊の司令官の率先能力が優秀な場合、その差異: - #
 - g. 【コサックとゲリラ】コサック、もしくはゲリラが単独でいる: +5
- ② 重要: 交戦回避の最終的DRMは+3~-3までしか得られない。コサックとゲリラが単独でいる時、得られるDRMに限界はなくなる。
- ③ 交戦回避チェックはダイスロールが10以上で成功する。

6.5.3 交戦回避の自動成功

- ① 以下のケースの部隊はチェックをせずに交戦回避が自動的に成功する。
 - a. 司令官(歩兵指揮官でも良い)と軽騎兵のみで構成されている部隊。

a 項の例外：敵活性部隊も司令官（歩兵指揮官でも良い）の率いる軽騎兵のみで構成された部隊であり、しかも土気阻喪状態でない場合、自動成功は成立しない。交戦回避チェックを必ず行うこと。

- b. 土気阻喪した部隊。
- c. 山岳もしくは山道にいるゲリラ。
- d. 今いるヘクスが友軍の要塞ヘクスであり、指揮官、またはユニットが籠城を選んだ場合。

6.5.4 交戦回避が成功したら

- ① 交戦回避チェックに成功したら隣接ヘクスに退却できる。籠城の場合今いるヘクスの要塞内部へ退却する。
- ② 以下のヘクスには退却できない。
 - a. 敵占領ヘクス。ただし蹂躞攻撃ができるなら退却して蹂躞を行える。
 - b. 攻勢正面エリア。たとえば友軍部隊がしようと、友軍の包囲されていない要塞があらうと、退却は不可能である。
 - c. 橋梁のない河川を渡渉しての退却。ただし、工兵ユニットを含む部隊か、軍の場合退却できる。
 - d. 敵の軍の哨戒範囲ヘクス。ただし今移動中の侵入してきた敵が軍だった場合、その哨戒範囲は無視して良い。
 - e. 敵の包囲下でない要塞を含むヘクス。
- ③ この退却は、オフマップボックスへ進入しても良いし、オフマップボックスから退出する形でも良い。
- ④ 移動中の敵部隊は、まだMPが残っているなら、移動を続行して構わない。退却した敵を追いかけても構わない。

6.5.5 交戦回避に失敗したら

- ① 交戦回避に失敗すると、野戦、もしくは蹂躞攻撃が発生する。野戦の場合、失敗した部隊は防御側として参戦することになるが、その戦闘解決の際、不利な修正を被ることになる。
- ② 単独指揮官、あるいは指揮官と工兵、舟橋、輜重ユニットしかないスタックが交戦回避に失敗したなら、即座に全滅する。指揮官の除去については 2.5. を参照。

6.5.6 要塞への籠城

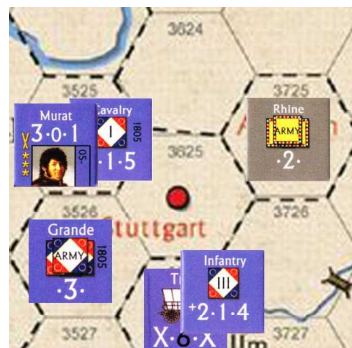
- ① 交戦回避チェックの可能な指揮官やユニットは、今いるヘクスに友軍の要塞があれば籠城できる。その際以下の選択を選べる。いずれを選ぶかはチェックの前に宣言する。
 - a. 全ユニットが籠城する。これは自動的に成功する。
 - b. 全ユニットが交戦回避チェックを行う。
 - c. 一部のユニットが交戦回避チェックを行い、残りのユニットが籠城を行う。
- ② 上記の b と c で失敗したなら、6.5.5 の通りになる。ただし、c においては、籠城を選んだユニットはそのまま籠城させること。野戦には参加しない。
- ③ 兵站所は交戦回避の一切できないユニットではあるが、特例として要塞ヘクスに配置された兵站所は、最初から要塞内に開設されていたものと見なし、籠城は自動成功する。

6.5.7 軍が交戦回避したら

- ① 敵活性部隊が軍マーカーや側衛部隊のいるヘクスに侵入しようとした場合、軍マーカーとすべての側衛部隊は 1 個の部隊として扱う。軍司令官の率先能力と、軍マーカーや側衛部隊にいる騎兵指揮官、軽騎兵の D R M をすべて用いて交戦回避のチェックができる。地形修整は、軍マーカーの現在いるヘクスの地形に従う。
- ② 回避に成功した場合、軍マーカーもしくは側衛部隊を 1 ヘクス退却させることができる。どのユニット、スタックを退却させるかは任意に選べる。

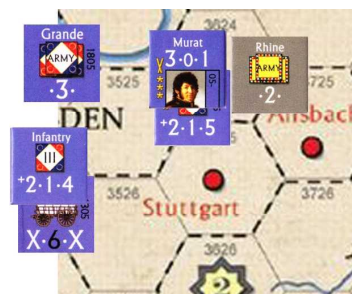
6.6. 軍の迎撃と交戦回避

- ① 敵活性部隊が友軍の側衛部隊のいるヘクス、またはその隣接ヘクスに侵入しようとした場合、6.2.5 に従い、まず迎撃チェック手順を行う。この時、軍司令官と軍マーカー、他の側衛部隊が敵侵入ヘクス以外に位置した場合、迎撃チェックが可能である。チェックは軍司令官のみが行える。



例 1) オーストリアの Rhine 方面軍がヘクス 3624 に侵入を宣言した。Grande Armée は Murat 部隊と 3626 の Ulm にいる第 III 歩兵軍団と輜重部隊を側衛部隊に任命、迎撃を宣言する。チェックは成功し、Murat が 3624 へ、Grande Armée が 3525 へ、第 III 歩兵軍団が 3526 へ侵入可能である。3625 の Stuttgart には移動できない。そこは敵の攻勢正面エリア左翼であり交戦回避ルールで侵入が禁止されているからである。

例 2) つづく交戦回避手順で、Grande Armée と第 III 歩兵軍団は西のヘクスへと 1 ヘクス退却した。侵入予定ヘクスで Rhine 方面軍と Murat の騎兵軍団が野戦を行うことになる。



- ③ つづく交戦回避手順において、迎撃予定ヘクスに移動できた側衛部隊以外の、他のすべての側衛部隊と軍マーカーは交戦回避チェックを行える。成功すれば 1 ヘクス退却できる。迎撃手順で迎撃に成功して移動した側衛部隊は、交戦回避で退却してはならない。
 - ④ 側衛部隊は、いずれの 1 ヘクスの移動後にも軍マーカーとスタックするか隣接させておかねばならない。
 - ⑤ 軍マーカー自身が迎撃予定ヘクスに動いたとき、つづいての交戦回避はできなくなる。連続チェックは禁止となる。
- ※これは側衛部隊を犠牲にすることにより、他の軍主力を逃す機動戦を再現したものである。これにより軍を軽戦後撤退させる作戦の再現も可能となる。

6.7. 蹂躞攻撃

もし仮に、6.5.5.①の時、条件が許せば敵を蹂躞攻撃できる。

6.7.1 蹂躞攻撃の要件

- ① 蹂躞攻撃するためには、敵防御部隊に対して 5 : 1 以上の戦闘比が必要である。

6.7.2 蹂躞攻撃の影響

- ① 蹂躞攻撃に成功したら敵は全滅する。
- ② 移動中の部隊は、追加で + 1 MP を蹂躞のために消費して移動を再開できる。
- ③ 移動中の部隊がこの + 1 MP を消費できない場合、蹂躞は可能だがそのヘクスで移動は終了する。

7. 補給と損耗



7.1. 補給

7.1.1 補給チェックのタイミング

- ① 以下のタイミングで補給チェックを行うこと。
 - a. 指揮官の活性化の開始時。
 - b. 野戦において**防御側は野戦解決手順の直前**。
 - c. 野戦において**攻撃側は野戦後処理手順を終えた直後**。
 - d. 最終損耗フェイズにおいて、活性レベルが0のままになっている部隊。
- ② 補給下であるためには、部隊は補給源まで有効な補給線を構築する必要がある。
- ③ すべての部隊が補給チェックを受けること。唯一の例外がゲリラである。ゲリラは常に補給下となる。部隊の概念に入らないユニット、すなわち指揮官、支援ユニット、要塞、海軍ユニットは補給チェックの必要がない。

7.1.2 補給源

- ① 補給下にあるためには、宗主国とそのマイナーアライの部隊は以下の補給源を共に利用できる。
 - a. その宗主国の首都。
 - b. その宗主国の領土内の要塞（包囲下でない場合に限り）。
 - c. マイナーアライの**首都でありなおかつ要塞**（包囲下でない場合に限り）。
 - d. 海上補給。（7.1.5を参照）
- ② マイナーアライの部隊のみ、上記①に加え以下の補給源を利用できる。
 - a. そのマイナーアライの首都（要塞である必要はない）
 - b. そのマイナーアライの領土内の要塞。**※宗主国は上記 a. b. を補給源として利用できない。**

7.1.3 補給中継点

- ① 補給中継点には以下の種類がある。
 - a. 自国の加盟するブロックが支配している要塞（包囲されていないこと）
 - b. 自国自身の兵站所。
 - c. 自国自身の分遣隊。
- ② マイナーアライの部隊のみ、上記①に加え補給中継点としてそのマイナーアライ自身の分遣隊を利用できる。**※宗主国はマイナーアライの分遣隊を補給中継点としては利用できない。**
※宗主国とそのマイナーアライは、例え同盟している友軍といえども、他の宗主国とそのマイナーアライの兵站所と分遣隊を補給中継点として利用できない。

7.1.4 補給線

- ① 補給線はユニットから直接補給源へとひくか、あるいは補給中継点の連鎖を介して補給源へとつなげる必要がある。
- ② 有効な補給線を確保するためには補給を受けるユニットのいるヘクスから4移動力以内に（ユニットのいるヘクスのMPコストは消費しない）補給源もしくは補給中継点のあるヘクス（両者ともMPコストを消費する）が必要となる。
- ③ ユニットが有効な補給線を引けなければ補給切れと判定される。
- ④ 補給線は以下の障害があると寸断される。
 - a. **軍の警戒範囲**。たとえ友軍のユニットや要塞のあるヘクスだろうと寸断される。
 - b. **野戦ヘクスにおける、敵の軍の攻勢正面エリア**。たと

え友軍のユニットや要塞のあるヘクスであろうと寸断される。

- c. 敵の軍団レベルの部隊の攻勢正面ヘクス（エリアの3ヘクスとは違って1ヘクスのみ）
- d. 敵の戦闘可能ユニット（戦闘ユニット、兵站所）
- e. 包囲下ではない敵の要塞ヘクス。
- f. 特殊な地形
 - i. 橋梁のない河川。例外：舟橋ユニットが舟橋を架けている1河川ヘクスサイドのみ。この舟橋ユニット自身が補給下でなければ効果が無い。
 - ii. 海峡ヘクスサイド。その海峡の位置する海域に、敵海軍ユニットだけが存在し、友軍海軍ユニットが存在しない場合に限り。

例) ブリテンの2個軍団が *Boulogne* にいた。もし仮にブリテン側が兵站所を *Dover* に配置していたら、この軍団は補給線を *London* から引けていることになる。*Boulogne* から *Dover* までは3MPの距離となるため有効となる。ただし条件がある。フランス海軍ユニットが *English Channel* を占有していないことが条件となる。

7.1.5 海上補給

- ① 友軍の支配する港湾に大国の兵站所を配置していると海上補給の中継点になれる。その港湾から複数の海域を通りその大国が利用できる補給源まで補給線が引けることが前提条件である。この時その兵站所はその大国とマイナーアライのためだけの限られた補給中継点となる。
- ② 海上補給線は、以下の場合寸断される。
 - a. 補給を受ける部隊のいる港湾都市が敵海軍ユニットによって海上封鎖されている。
 - b. 敵海軍ユニットだけが存在する海域は、海上補給線を通せなくなる。**※友軍と敵の両海軍が存在する海域では補給線を通せる。**
- ③ 仮にその港湾ヘクスが包囲下にあったとする。港湾に配置された兵站所は補給中継点として、籠城している部隊を海上補給を通して補給下にできる。

例) *Bonaparte* の部隊が *Syria* にいる。そこから補給線を後方のフランス軍分遣隊にまで引く（4MP）。さらに後方の兵站所まで引く（3MP）。それから別の分遣隊にまでまた引いてきた（4MP）。最後に兵站所の配置された *Alexandria* に到達する。連合国の海軍ユニットが、*Near East* とフランス本土の間の補給線となる海域を占有しなければ、*Bonaparte* はつかの間の補給を享受することができるだろう。

例) *Wellington* の部隊が *La Corunna* に海上輸送で上陸した。次に連合軍の陸上インパルスで同部隊は内陸に向かい進軍を開始した。*La Corunna* にはブリテンの兵站所1個を配置して海上補給の中継点にしてある。

7.1.6 補給と国家

- ① 大国は必ず自国自身の補給線を構築すること。
- ② 小国は宗主国の補給線を利用できる。
- ③ 大国の軍団ユニットが他の同盟国の軍に統合されている時、その軍団ユニットは、あたかもその軍と同一国家の部隊として補給を受けることができる。

7.1.7 補給切れの影響

- ① 補給チェックで補給切れ部隊には補給切れマークを置く。
- ② いったん補給切れになると、次の補給チェックまでその状態がつづくことになる。
- ③ 補給切れの影響は以下の通り：
 - a. 活性化する度に損耗チェックを被る。
 - b. 砲兵隊火力を野戦と包囲で使えない。
 - c. 野戦で-4DRMを被る。
 - d. 工兵／舟橋ユニットは能力を使えない。

- e. 士気阻喪状態のユニットは回復チェックができない。

7.1.8 包囲された要塞の補給

- ① 部隊が要塞内に包囲された場合、要塞レベルと同数までの戦闘ステップは自動的に補給下にできる。
- ② 超過分の戦闘ステップのみ損耗チェックを被る。
 - a. 最終損耗フェイズで、活性レベルが 0 のままの籠城部隊のうち超過しているステップはチェックを被る。
あるいは、
 - b. 籠城部隊が、敵包囲部隊に対して要塞から出撃すべく活性化した場合、損耗チェックを被る。
- ③ 出撃において、最低でも 1 戦闘ステップが補給切れだと 4 D R M を被る。
- ④ 港湾要塞ヘクスにおける包囲では、籠城部隊が兵站所とスタックしていれば、補給下となる可能性が残されている。

7.1.9 オフマップボックス

- ① オフマップボックス内では、すべての補給ルールが適用される。ボックスから退出する時、ボックス内に 1 個の補給中継点を配置しておかないとその部隊は補給切れとなる。

7.2. 損耗

7.2.1 誰が損耗チェックを被るか？

- ① 損耗チェックは活性フェイズで以下の場合に適用される。
 - a. 指揮官が活性化した時、率いる部隊が補給切れだった場合。(7.1.1.①を参照)
 - b. 部隊が強行軍を行った場合。
 - c. 部隊が長駆移動を行った場合。
- ② 損耗チェックは最終損耗フェイズにおいても以下の場合に適用される。
 - a. すべての士気阻喪部隊。
 - b. すべての包囲された籠城部隊のうち、要塞レベルの補給下の恩恵にあずかれない戦闘ステップ。
 - c. まず最終損耗フェイズでは活性レベルが 0 のままとなっているすべての部隊に補給チェックを行う。結果、補給切れと判定されたすべての部隊。

7.2.2 損耗チェックの例外

- ① ゲリラ、支援ユニット、指揮官、要塞ポイントは決して損耗チェックを被らない。またチェックの際、ステップ数に算入されない。
- ② 交戦回避、迎撃、砲声下の行軍、敗走、海上輸送、強襲上陸、こうした移動は損耗チェックの対象とはならない。

7.2.3 損耗チェックのタイミング

- ① 活性中の部隊が損耗チェックを実施する場合、チェックは野戦を行う都度、その直前に実施する。あるいは野戦を行わず移動を終了したら、移動終了時にチェックを実施すること。なお包囲における戦闘は損耗チェックの必要はない。
- ② 補給切れ部隊から、部隊の一部が分派して移動したとする。分派した部隊も別個にまた損耗チェックを被る。
- ③ 軍マーカの部隊と側衛部隊が損耗チェックの必要な場合、スタックごとに別れてチェックを被る。
- ④ 軍集団は 1 個軍ごとに別れて損耗チェックを被る。
- ⑤ 上記②～④項において、別個にチェックを行う場合、各スタックに当てはまる D R M を適用し、各スタックからステップロスを出す。

7.2.4 損耗チェック

- ① コントロールプレイヤーは 2 D 6 を行い、損耗テーブルでチェックする。各種の D R M を適用し、ステップロスがあれば実行すること。
- ② ダイスロール前に、その部隊に対して補給ユニットを消費

することにより、有利な D R M を得ることができる。1 回の損耗チェックにつき、1 部隊に対して、1 個補給ユニットのみ消費させることができる。消費された補給ユニットはフォースプールへと戻される。

- ③ 地形の D R M は、活性中に 1 ヘクスでもその地形に進入していればチェックに適用する。さらにまた、(移動中に野戦を経て移動を再開した時など) その活性中、最後に損耗チェックをしてから、悪影響を与える地形に進入して再度野戦を行う場合はその影響を損耗チェックに反映させること。
- ④ フランス、ロシアに与えられる有利な D R M は、その部隊の中でその国籍がすくなくとも半分以上のステップを占めていなければ適用することができない。
- ⑤ 活性中、その部隊の消費したすべての M P は、損耗チェックの修正に影響を与える。
 - a. 例外：5.5.1.1.②項の適用を忘れないように。活性レベル 0 部隊が活性レベル 1 部隊を統合した場合、統合した後、全部隊がレベル 1 となってからの移動に費やした M P 分を強行軍した分とみなす。
- ⑥ 最終損耗フェイズでは以下の D R M のみを適用すること。
 - a. 補給切れ
 - b. 士気阻喪状態
 - c. 補給ユニットの消費
 - d. 包囲期間
 - e. フランス、またはロシアによる国籍

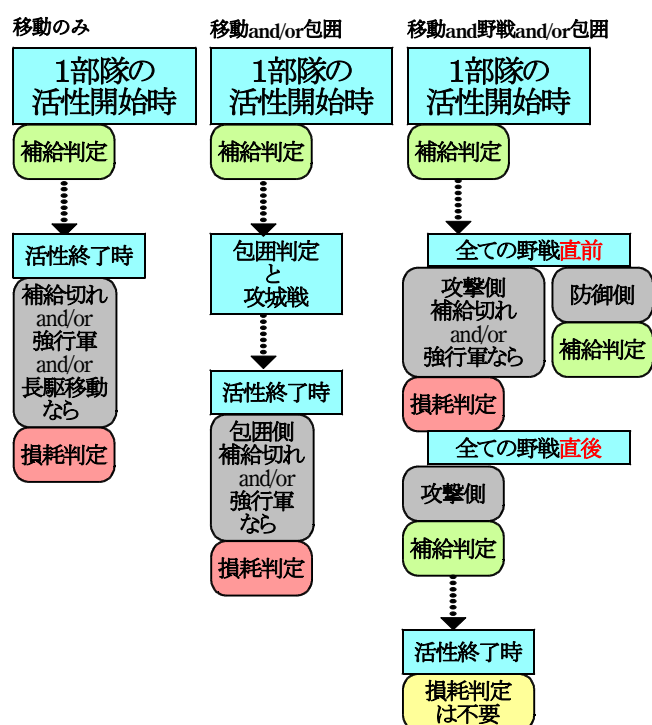
7.2.5 損耗の影響

- ① 損耗結果は部隊の戦闘ステップの総数によって決まる。テーブルを見てみると、ステップロスの数と*が表記されている。*の場合、今度は 1 D 6 を行う。結果が 4 以上で追加の 1 ステップロスとなる。
- ② フランス、ロシアの国籍 D R M を使用してステップロスした場合、最初の 1 ステップはその国籍からロスさせること。その国籍からロスさせたくない場合、国籍 D R M は適用できなくなるが、ステップロスは任意の国家から出して良い。

7.2.6 オフマップボックス

すべての損耗ルールはオフマップボックス内でも適用する。

◆付表：補給切れ&損耗のタイミング



8. 戦闘



8.1. 基本

8.1.1 野戦

- ① 野戦は1ヘクスに、敵対する2つのブロックの戦闘可能ユニットがある場合に発生する。
- ② 野戦は、陸軍インパルスでは二通りのケースで発生する。1つは迎撃の成功した時。2つ目は非インパルスプレイヤーのユニットが交戦回避や蹂躞攻撃の手順を終えても、野戦ヘクスに残っていた時である。
- ③ 海軍インパルスでは希なケースだが、海上輸送または強襲上陸した際に野戦が発生する可能性がある。両者とも、インパルスプレイヤーの海軍ユニットの上陸ヘクスに対して、非インパルスプレイヤーが迎撃に成功した時に起こり得る。また、強襲上陸の目標となった港湾ヘクスに元から敵部隊のいた時にも野戦は発生する可能性がある。
- ④ 上記のケースにおいて、活性化した側の部隊を攻撃側、そうでないサイドを防御側と呼称する。
- ⑤ 野戦の行われるヘクスを野戦ヘクスと呼ぶ。

8.1.2 野戦の手順

- ① 野戦準備手順
 - a. 部隊の内容を明らかにする（オプション）
 - b. 砲声下の行軍チェック
 - c. 野戦規模の決定
 - d. 総合モラル値の決定
 - e. タクティクスカードを引き、プレイする（オプション）
 - f. 防御側の補給チェック
 - g. D R Mをまとめる
 - i. 戦闘比
 - ii. 砲兵優勢
 - iii. 騎兵優勢
 - iv. 地形効果
 - v. 司令官修正
 - vi. 副指揮官修正
 - vii. 突撃主導ユニット修正
 - viii. 補給切れ
 - ix. 士気阻喪
 - x. 迎撃の場合
 - xi. 交戦回避に失敗した場合
 - xii. 強襲上陸の場合
 - h. 両サイド共にD R Mの合計値を出す
- ② 野戦解決手順
 - a. 両サイド共に2 D 6を行う
 - b. ステップロスを行う
 - c. 指揮官死傷チェックを行う
- ③ 野戦後処理手順
 - a. 勝利判定
 - i. 野戦の敗北を認めるか？
 - ii. 引き分けなら① bに戻る（第2野戦ラウンド）
 - b. 士気阻喪チェック
 - c. 騎兵追撃
 - d. 敗走
 - e. 攻撃側の補給チェック
 - f. 攻撃側が勝利したなら活性化の継続

※野戦は最長でも2ラウンドまでとなる。

8.2. 野戦準備手順

8.2.1 部隊を明らかにする（オプション）

- ① オプションルール 17.7.を参照。
- ② すべてのユニット、すべての指揮官を明らかにする。

8.2.2 砲声下の行軍

- ① 砲声下の行軍とは、司令官を持つ部隊が野戦ヘクスに隣接している時、同盟を結んでいる攻撃側／防御側を助けるべく野戦に参加する試みのことである。
- ② 隣接している全部隊の指揮官がチェックを行うことができる。手順は最初に攻撃側からチェックをすること。次に防御側が行うこと。
- ③ 砲声下の行軍チェックには、2 D 6を行う。部隊は以下の修正を受ける。
 - a. **司令官**：砲声下の行軍を行う部隊司令官の作戦能力値 + #
 - b. **軍司令官**：軍マーカーが野戦ヘクスにあり、側衛部隊がチェックを行う場合のみ + #
 - c. **橋梁のない河川**：- 4（工兵がいる場合のみ - 2）
 - d. **士気阻喪**：- 4
 - e. **補給切れ**：- 4
- ④ チェックは10以上のダイスロールで成功する。
- ⑤ 軍集団が砲声下の行軍チェックを行う時、総司令官による1回のみのチェックを行うか、各軍司令官による別個のチェックを行うか選択ができる。
- ⑥ チェックが成功したら、その司令官は部隊すべてを野戦ヘクスに移動させるか、あるいはその一部だけを移動させるか選択することができる。
 - a. チェックが成功したら、自動的に合流をすることになる。
 - b. いくつの部隊がチェックに成功しても構わない。

8.2.3 野戦規模の決定

- ① 砲声下の行軍による統合の後、野戦規模の決定のため、両サイドは、野戦ヘクスにいる戦闘ステップの総数を合計する。
 - a. 兵站所は1戦闘ステップを持つが、戦闘ポイントの方は0.5ポイントしか持たない。
- ② 野戦規模には三種類がある。“小競り合い”、“前哨戦”、“決戦”である。
- ③ 両サイド合わせて8ステップ以下の場合、小競り合いが発生する。
- ④ 前哨戦は以下の場合に発生する。
 - a. 両サイド合わせて9～20ステップ以内となった場合。
 - b. もしくは、両軍合わせて21ステップを上回ったけれど、劣勢側が9ステップ未満しかない場合。
- ⑤ 決戦は、両サイド合わせて21ステップ以上が存在し、なおかつ劣勢側が9ステップ以上存在している場合。
- ⑥ 野戦規模はC R Tの列を決定するために利用される。

8.2.4 総合モラル “Morale Levels”

- ① 両サイドは総合モラルを算出する。
- ② そのサイドの中で最も多くのステップを持つモラル値を、そのサイド全部隊の総合モラルとみなす。
- ③ 上記のグループが同じステップ数で異なるモラルを持ち、複数いる場合、プレイヤーの判断でどのグループのモラル値を総合モラルにするか決めて良い。
- ④ 総合モラルは以下の場合に影響を及ぼす。
 - a. 戦闘結果によりステップロスを出す時、その半分は（端数切り上げ）総合モラルを決めたグループから出す。
 - b. 総合モラルは、敗北サイドが義務づけられるモラルチェックの際に利用されることになる。

例) 7ステップの部隊がいた。そのうち2ステップはモラル4、3ステップはモラル3、2ステップはモラル2を持っていた。最も多くのステップを持つモラル値は3である。よってこの部隊の総合モラルは3に決定される。

8.2.5 タクティカルカード (オプション)

- ① これはオプションルールである。詳しくは 17.6. を参照。

8.2.6 防御側の補給チェック

- ① 7.1.1 に従い、防御側は補給チェックを受けること。

8.3. 野戦修正

- ① すべての D R M は累積され両サイドのダイスロールに反映される。
- ② タクティカルカードの使用を決めたらその修正も適用する。

8.3.1 戦闘比の算出

- ① 両サイドはそれぞれの戦闘ポイントの合計値を計算する。砲兵隊火力はこの時まで使用しない点に注意すること。
- ② 攻撃側と防御側の戦闘ポイント合計を比較し、戦闘力比率を導き出す。
- ③ 実際の戦闘比は切り上げ、切り捨てを行い C R T に用意された項目に当てはめること。
- a. 端数が 0.1 から 0.49 の場合は切り捨てる。それに対して端数が 0.50 から 0.99 の場合は切り上げる。
- b. もし仮に攻撃側が劣勢であったなら、端数が 0.01 から 0.74 なら切り捨て、0.75 から 0.99 なら切り上げる。
- ④ 戦闘比は、攻撃側への D R M という形で表現される。防御側のダイスロールは戦闘比には全く左右されない。
- ⑤ 戦闘比勝利：もし仮に戦闘比が 5 : 1 以上開いた場合、優勢側が自動勝利する、ダイスは振らない。(8.5.1 を参照)。なお、劣勢側は壊滅する。指揮官死傷チェックは両サイド共に実施されない。
- ⑥ もし仮に戦闘比が 3 : 1 以上開いたなら、優勢側は C R T の結果による強制的な指揮官死傷チェック (“L”) を免除される。ただし、その他の理由で指揮官死傷チェックを要求される事がある。その場合にはチェックを必ず被る。

8.3.2 砲兵戦力と砲兵優勢

- ① 両サイドは、それぞれ軍団と軍マーカーの砲兵隊火力を合算する。得た合計数を砲兵戦力と呼ぶ。
- ② 砲兵隊火力が上回った側は優勢を得たものとする：+ 1 D R M を得る。
- ③ 砲兵隊火力が 2 倍以上となった側、もしくは一方が最低 1 火力を持ち、敵が 0 火力であった場合：+ 2 D R M
- a. 山岳、及び森林地形では砲兵優勢は + 1 が限界となる。
- ④ 補給切れ部隊は砲兵隊火力が 0 となる。

8.3.3 騎兵戦力と騎兵優勢

- ① 両サイドは、それぞれ騎乗兵戦闘ポイントを合算する。
- a. 計算の際、親衛騎兵と重騎兵はポイントが 1.5 倍に増加する。
- i. 端数はこの段階では保持しておくこと。例えば重騎兵 3 戦闘ポイントは 4.5 ポイントとなる。
- ii. 山岳及び森林においては、重騎兵のみ 1 ポイントのままとして計算する。
- ② 計算の結果得た合計数を騎兵戦力と呼ぶ。騎兵戦力の上回った側は騎兵優勢を得たものとする：+ 1 D R M を得る。
- ③ 騎兵戦力が 2 倍以上となった側、もしくは一方が最低 1 ポイントを持ち、敵が 0 ポイントであった場合：+ 2 D R M
- a. 山岳、及び森林地形では騎兵優勢は + 1 が限界となる。



- ④ 騎兵戦力が同値となったら、騎兵指揮官の作戦能力値の高い側が騎兵優勢を得る。騎兵指揮官がワンサイドにのみいる場合、そちらが優勢を得る。両サイドとも能力値が同値の場合、両サイドともいない場合はどちらも得られない。
- ⑤ 沼沢地においては、騎兵優勢は冬季ターンのみ効果を得られる。

8.3.4 地形効果

- ① 山岳、沼沢地、山道、河川、橋梁、海峡は - 1 から - 3 の不利な D R M を攻撃側だけにのみ与える。

8.3.5 司令官修正

- ① 部隊の司令官 (もしくは兵站所とスタックしている指揮官) はその作戦能力値を D R M として適用できる。

8.3.6 副指揮官修正

- ① 両サイドは部隊の副指揮官 1 名の作戦能力値を利用できる。
- ② 副指揮官がその作戦能力値を D R M として利用したら、必ず指揮官死傷チェックを被る。
- ③ もし必要なら、副指揮官の使用を秘密にしておいて、D R M の集計後、ダイスロールの直前に公表しても良い。

8.3.7 突撃主導ユニット修正

- ① 各プレイヤーは突撃主導ユニットを指定できる。そのユニットの戦闘修正値は D R M に適用できるようになる。
- a. 突撃主導ユニットの指定は任意であり、強制ではない。ただし、あるサイドが 1 ユニットしか持たない場合、そのユニットを突撃主導に指定すること。
- ② ステップロスを受けたら、最初の 1 ステップロスは必ず突撃主導ユニットから出すこと。
- ③ もし必要なら、突撃主導ユニットの使用を秘密にしておいて、D R M の集計後、ダイスロールの直前に公表しても良い。
- ④ フランスの老親衛隊を突撃主導ユニットに指定した場合のオプションルールがある。17.3. を参照。

例) フランスの軍が、戦闘修正値 0 の軍団と + 3 の親衛騎兵から成っていた。フランスプレイヤーは親衛騎兵を突撃主導ユニットに指定した。結果は 2 ステップロスを受けた。最初のステップロスは親衛騎兵から出すことになり、同ユニットは 1 ステップしか持たないため全滅となる。

8.3.8 その他の修正

- ① 迎撃に成功した防御側は、第 1 野戦ラウンドのみ + 1 D R M を得られる。
- ② 交戦回避に失敗した防御側は、第 1 野戦ラウンドのみ - 1 D R M を被る。
- ③ 補給切れ部隊は - 4 D R M を被る。
- ④ 士気阻喪部隊は - 2 D R M を被る。
- ⑤ 強襲上陸をかけた部隊は - 3 D R M を被る。

8.4. 野戦解決手順

- ① 両サイドが D R M を決定したら、両サイド、2 名のプレイヤーが各自 2 D 6 を行う。
- ② 両サイド共に、C R T 上で同一の野戦規模のコラムを使用する。
- ③ プレイヤーの振ったダイスロールは、互いに敵への損害結果となる。
- a. 数字の分だけステップロスとなる。
- b. “C” は騎乗兵クラスから 1 ステップロスが強制される。
- c. “L” は指揮官死傷チェックの実施を意味する。

例) フランスプレイヤーは D R M を合計 + 10 保持していた。

敵のプロシアプレイヤーは+3を保持、野戦規模は前哨戦となった。フランスのダイスロールは6が出た。+10で16となる。結果は“4CL”ダメージ。プロシアのダイスロールは8が出た。+3で11となり結果は敵に“2”ダメージとなる。

8.4.1 ステップロス

- ① 0から7の数値が敵に与えたステップロスである。例外として、自分のサイドの総ステップ数よりも多くのステップロスを敵に与えることはできない。
- ② ロスを被ったプレイヤーは、以下の優先順位に従いつつ任意のステップを除去できる。
 - a. 突撃主導ユニットを最初にステップロスさせること。
 - b. すべてのステップロスのうち半数は総合モラルを決定したグループから除去すること。(端数切り上げ)
 - c. “C”の結果を被ったらステップロスの結果のうち1ステップを騎乗兵クラスからの損失にさせること。
 - i. Cを被ったサイドに騎乗兵クラスがいなければ、この結果は無視できる。
 - ii. 騎乗兵クラスから損失を出したくない場合、Cの結果を“歩兵クラスから2ステップロス”に置き換えることができる。
 - iii. 突撃主導ユニットが騎乗兵クラスに指定された時、Cの損害を被ったら、両者の損害を重ねあわせて構わない。(2Cの損害にはならない)
- ③ 殲滅勝利：一方のサイドが全滅した場合、残ったサイドが自動的に勝者となる。

8.4.2 指揮官死傷チェック

- ① ダイスロールが12～17の欄に記載のある“L”が出たなら、ダイスを振った側が指揮官死傷チェックを1回実施する。ダイスロールが0～1の欄に記載のある“L”はダイスを振られた側が指揮官死傷チェックを1回実施する。いずれの場合も階級値の最も低い指揮官を選ぶこと。例外は以下の通り。
 - a. 戦闘比が3：1以上優勢なサイドは免除される。
 - b. 軍司令官は免除される。
- ② 階級値の低い指揮官が複数いる場合、プレイヤー（諸氏の間）で選んで良い。
- ③ “L”の結果による指揮官死傷チェック以外にも以下の理由で追加のチェックが必要になる。
 - a. 副指揮官の作戦能力値使用による指揮官死傷チェック。(8.3.6を参照)
 - b. 副指揮官がタクティクスカードを使用したことによる指揮官死傷チェック(17.6.を参照)
- ④ 上記の理由から1名の指揮官が1度に複数回のチェックを被ることもある。

例) ブリテンの軍に副指揮官として Uxbridge がいた。野戦において彼はタクティクスカードの利用を実行し、副指揮官として作戦能力値も使用した。戦闘結果は“L”を出してしまった。哀れな Uxbridge は3回の指揮官死傷チェックを被る羽目となる。

- ⑤ 指揮官死傷チェックはDRM無しの1D6で行う。
 - a. 1～3なら影響無し。
 - b. 4、5で負傷。
 - c. 6で戦死。
 - i. 軍団レベルの司令官が6の出目を被った場合、もう1回1D6を行う。1～5で負傷する。6がまた出た場合のみ戦死となる。
- ⑥ 負傷した指揮官のカウンターは翌年の春季ターンのトラックに配置すること。後任の指揮官を無作為に抽出して当該部隊にスタックさせること。
- ⑦ 指揮官が戦死すると、そのカウンターはゲームから永久に

除去される。

- ⑧ 指揮官が戦傷死した場合、ただちに後任の指揮官を抽出する。
 - a. 後任の指揮官はその国家の指揮官プールから無作為に抽出されて配置される。
 - b. 小国の指揮官が戦傷死した場合、後任はその小国の指揮官プールから選ばれてくる。もしプールが空であるなら、宗主国の指揮官プールから後任が選ばれる。
 - c. 無作為に選ばれた後任指揮官とそのヘクスに元からいた指揮官（もしあれば）との間で司令官を決定すること。(3.2.を参照)
 - d. もしもスタック制限を超えたら、超過分のステップは即座に除去すること。(3.1.5を参照)
- ⑨ もしも一方のサイドのユニットが戦闘結果により全滅したとする。この場合でも要求された分だけの指揮官死傷チェックがあるなら、通常どおり実施する。
 - a. 野戦ヘクスで生き残っているすべての指揮官を指揮官プールに戻すこと。(2.5.②を参照)

8.5. 野戦後処理手順

8.5.1 野戦における勝利

- ① 両サイドのステップロスと指揮官死傷チェックを終えたら、勝利判定を行う。8.3.1 ⑤の戦闘比勝利、8.4.1 ③の殲滅勝利の場合、生き残ったサイドが自動的勝利を得る。
- ② 自動勝利で決着がつかなかった時は、敵により多くのステップロスを与えたサイドの勝利となる。
- ③ ステップロスが互いに同値だった時、戦闘結果で“+”の付記があるかないかで判定する。一方のサイドが+付きの結果を与え、別サイドが+無しの結果を与えていた場合、+を与えているサイドが勝利する。

例) フランスとオーストリアの決戦が行われた。この決戦において両サイドとも生き残ったため、自動勝利は成らなかった。フランスのダイスロールは13となった。結果は“4+L”である。オーストリアは12となって結果は“4L”である。ステップロスは同値であるが、フランスは“+”の結果を与えており、フランスの勝利となる。

- ④ 上記①～③によって勝者サイドが決まらなかった時、攻撃側が最初にその野戦ヘクスに留まりつづけるか、あるいは敗北を認めるかを決断する。
 - a. 攻撃側が野戦ヘクスに留まる決断をした場合、今度は防御側が同ヘクスに留まるか、あるいは敗北を認めるのかを決断する。
 - b. 両サイドが留まることを決断したら、第1野戦ラウンドは引き分けとなる。8.5.2へ進むこと。
 - c. いずれか一方のサイドが敗北を認めたら、残ったサイドが勝利したことになる。
- ⑤ 敗北サイドが決定したら、彼らはまずモラルチェックを被ることになる。8.6.を参照。次に敗走の手順に入ることになる。8.7.を参照。
- ⑥ 活性化した側の部隊が野戦で勝利サイドとなったら、活性化中の作戦行動を継続することができる。ただし野戦勝利による+1MPの消費を行うこと。

8.5.2 引き分け

- ① 両サイド共に野戦ヘクスに留まる決断をしたら、第2野戦ラウンドを解決する。
 - a. 第2野戦ラウンドも前のラウンド同様の手順を行う。8.1.2の野戦手順の①b.“砲声下の行軍”手順に戻り、ふたたび野戦ヘクスに送り込みたい隣接部隊にチェックを行わせることができる。
 - b. 第2野戦ラウンドにおいても上記の野戦後処理手順を

同じように行い、勝利判定を実施する。

- c. それでもなお勝敗の決しなかった場合、防御側の勝利とみなすこと。

8.6. モラルチェック

- ① 敗北サイドはモラルチェックを実施する。
 - a. **例外：野戦規模が小競り合いの場合、敗北サイドはモラルチェックを免除される。**
- ② モラルチェックはまず、敗北サイドが1 D 6を実施する。修正の適用後、部隊の総合モラルと比較を行う。
- ③ ダイスロールが総合モラル以下の範囲に収まっていれば、チェックは成功する。
- ④ ダイスロールが総合モラルの値を超えていた場合、チェックは失敗となる。
 - a. 敗北サイドは勝利サイドから騎兵追撃を受ける。
 - b. 敗北サイドの部隊の上に士気阻喪マーク“Demoralized”を配置すること。
 - c. 敗北サイドは敗走すること。
- ⑤ モラルチェックには以下の修正を**総合モラルに加えること**。(ダイスロールに適用するDRMではない)
 - a. 司令官の作戦能力値：+ #
 - b. 元の司令官が戦死している：- 1
 - c. 直前のラウンドにおいて勝利サイドと敗北サイドの被ったステップロス差の分だけ：- 1 / 1ステップ毎に。
 - i. 第2野戦ラウンドまで戦った場合、第1野戦ラウンドのステップロスは計算に入れないこと。
 - d. フランスが帝国親衛隊のオプションルールを採用している場合(17.3.を参照)：- 1

例) プロシアの軍が野戦に敗北した。軍の総合モラルは3であり、軍司令官は *Blücher* である。(作戦能力値+1)。ステップロスの差は、勝利サイドとくらべて2ステップロス多かった。すると総合モラルは $3 + 1 - 2 = “2”$ となる。プロシアプレイヤーのダイスロールは2だった。モラルチェックは辛うじて成功である。

8.6.1 騎兵追撃

- ① 勝利サイドに生き残った騎乗兵ユニットがいるなら、士気阻喪した敗北サイドの部隊に騎兵追撃をかけることができる。
- ② 騎兵追撃はさらなる敗北サイドのステップロス、もしくは補給ユニットの喪失を招くことになる。
 - a. 軽騎兵1ステップ毎に：- 1ステップ
コサック1ステップ毎に：- 1ステップ
親衛騎兵1ステップ毎に：- 1ステップ
 - b. 重騎兵2ステップ毎に(端数切り捨て)：- 1ステップ
- ③ 敗北したコントロールプレイヤー(諸氏)は、自身の判断でステップロスするユニットを選んで良い。
 - a. 騎兵追撃の結果、敗北サイドの部隊が全滅したら、残った指揮官は2.5.②に従うこと。
 - b. 騎兵追撃によるステップロスは以下の条件を2つとも満たしている時、2倍に膨れあがる。
 - i. 敗北サイドの部隊が橋梁のない河川を渡渉して敗走する時
 - ii. 敗北サイドの部隊に工兵ユニットがない時
- ④ 騎兵追撃の後、敗北サイドの部隊に士気阻喪マークを配置すること。
- ⑤ オプションルールに騎兵追撃の修正項目がある。17.8.を参照。

8.7. 敗走

- ① 敗北サイドの部隊は必ず敗走すること。敗走はモラルチェックの成否に関係なく実施すること。
 - a. 注意：敗走部隊側の兵站所は除去される。
- ② 敗北サイドは1ヘクス、または2ヘクスの敗走を選ぶことができる。
 - a. 部隊は、野戦ヘクスの中に同じブロックの包囲されていない要塞があれば、常に要塞内へ敗走することができる。
- ③ 敗走中の部隊は、複数の小部隊に別れて敗走しても良い。ただしすべての部隊は、士気阻喪を引きつぐことになる。
- ④ 敗走した部隊は、敗走の終えたヘクスで同じブロックの部隊とスタックしたら、自動的に合流をすることになる。(3.5.を参照)

8.7.1 敗走の制限

- ① 活性化した側の部隊が敗走する時は、常に攻勢正面ヘクスを最初の敗走ヘクスにすること。
- ② 迎撃部隊が敗走する場合、元いたヘクスを最初の敗走ヘクスにすること。
- ③ もし仮に上記①、②に当てはまらない非活性化部隊が敗走する場合は、以下の制限条件に従い敗走ヘクスを選択すること。
 - a. 必ず補給源に近づくような敗走ヘクスを選ぶこと。
 - b. 包囲されていない敵の要塞ヘクスには敗走できない。
 - c. 中立国の領土ヘクスには敗走できない。
 - d. 蹂躞攻撃できる場合を除き、敵ユニットのいるヘクスに敗走できない。
 - i. 敗走部隊が蹂躞攻撃した場合、全滅させた敵のステップと同数のステップロスを被る。
 - e. 橋梁のない河川を渡渉して敗走する時、**2ステップロスを被る**。
 - i. もし工兵ユニットがいれば**1ステップロスに減じることができる**。
 - f. 敵攻勢正面ヘクスに敗走することはできない。
 - g. 敵攻勢正面エリア左右2ヘクス(6.4.)、または敵の軍が展開する哨戒範囲(2.4.6)へは敗走を避けるようにすること。
 - i. 野戦に参加中の軍は哨戒範囲を展開できない点に留意すること。
 - ii. g項のいずれかに敗走する以外に選択肢のない場合、まず最初に敵の軍の哨戒範囲に敗走させる。
 - iii. 敵の軍の哨戒範囲1ヘクスに敗走する度に、**2ステップロスを被る**。また、敵攻勢正面エリアに敗走したら**3ステップロスを被る**。
 - iv. 上記iii項のヘクスは、たとえ友軍ユニットが占領していようと、友軍の包囲されていない要塞ヘクスであろうともステップロスは強制される。
- ④ 部隊が敗走できない時は全滅する。
- ⑤ 兵站所は敗走できない。必ず全滅させること。

8.7.2 海域経由の敗走

- ① もし仮に敗走する部隊が港湾ヘクスにあり、その港湾に敗走部隊を海上輸送できるだけの十分な海軍ユニットが入港していたとする。この時、敗走部隊は乗船して海域から敗走することが可能となる。
- ② 海軍スタックは敗走部隊を乗船させた後、そのMFの範囲内で友軍支配下の港湾ヘクスまで移動して下船させることができる。
- ③ この海軍ユニットの輸送による敗走移動は、敵海軍からの迎撃を受ける怖れが存在する。(10.2.5を参照)
- ④ 海域経由の敗走は、その港湾が敵海軍ユニットに封鎖されていた場合、自動的に迎撃を被ることになる。

- ⑤ 敗走部隊すべてが乗船できるだけの海軍ユニットのいない時、もしくは海軍ユニットのMFの範囲内に友軍の港湾の存在しない時、敗走は通常どおり陸路で行うこと。

8.8. 士気阻喪

8.8.1 ただちに生じる影響

- ① 敗北サイドの部隊がモラルチェックに失敗すると、まず騎兵追撃の対象となってしまう。
- ② 次に士気阻喪マーカーを置かれて、敗走移動を行う。

8.8.2 士気阻喪状態の影響

- ① 士気阻喪部隊は迎撃ができなくなる。士気阻喪した軍は哨戒範囲を展開できなくなる。
- ② 敵に侵入されたら、自動的に交戦回避ができるようになる。
- ③ 総合モラルが1レベル低下する。
- ④ 野戦に参加すると以下の影響を被る。
- a. -2DRMを被る。
- b. もしもまた敗北してモラルチェックに失敗すると、部隊は全滅する。生き残った指揮官は指揮官プールに戻される。
- ⑤ 毎ターン、最終損耗フェイズにおいて損耗チェックを被ることになる。
- ⑥ 軍が士気阻喪すると、その国家を征服する条件の緩和される怖れが生じる。(14.3.1を参照)

8.8.3 士気阻喪状態に陥る期間

- ① 士気阻喪状態は冬季ターンの征服フェイズまで継続する。
- ② 司令官は自分の部隊の士気阻喪状態の回復を試みることができる。
- ③ 士気阻喪状態の部隊が分割された場合、士気阻喪はすべての部隊に引きつがれる。また統合するか、統合された場合も新しい部隊に士気阻喪状態が引きつがれてしまう。
- a. **例外：**士気阻喪部隊が他の部隊に編入された場合は、士気阻喪状態から通常の状態へと復帰できる。

8.8.4 回復

- ① 部隊が士気阻喪状態の時、司令官は部隊を活性化させたら回復チェックを試みて良い。
- a. 回復チェック1回につきその部隊は3MPを消費する。
- b. 補給下の部隊のみ実行可能。
- ② コントロールプレイヤーは1D6を行う。
- a. 司令官の作戦能力値だけマイナスのDRMを得られる。
- ③ ダイスロールが士気阻喪部隊の総合モラル以下なら、回復チェックは成功、士気阻喪マーカーを外すこと。
- a. 士気阻喪部隊の総合モラルは8.8.2③により1レベル低下している点を忘れないこと。
- ④ ダイスロールが総合モラルを上回ったら、効果無しである。MPのみ消費することになる。
- ⑤ 司令官は最初の回復チェックに失敗したら、2度目のチェックを試みることができる。
- ⑥ 士気阻喪部隊は回復を試みる義務はない。活性化させた士気阻喪部隊の指揮官はMPを別の用途に使用してなんら問題ない。敵占領ヘクスに対して侵入することも可能である。

8.9. オフマップボックス

- ① 野戦はオフマップボックス内でも発生する。
- ② 砲声下の行軍チェックは、メインマップ上とオフマップボックス、両者の間を通しては実行できない。
- ③ 敗走は、オフマップボックスからメインマップ上へ、またその逆へと実行できる。
- ④ オフマップボックス内では補給中継点を1カ所設けねば補給切れとなる点に留意すること。(7.1.9を参照)

9. 包囲



9.1. 要塞と包囲

- ① 部隊が敵要塞ヘクスに存在し、敵の戦闘可能ユニットが要塞の外にいない時、この部隊は要塞を包囲しているものとみなされる。これは包囲の必須条件である。
- ② 部隊が9.1.1①a.の要塞包囲の必須条件を満たしていない時、その要塞ヘクスには侵入することすらできない。ただしその要塞が友軍の包囲下にすでにある場合なら侵入可能である。
- ③ 活性化した部隊が要塞包囲の必須条件を満たしている時、包囲判定を実行して良い。
- ④ 活性化した部隊は、要塞を包囲できるだけの戦闘ユニットを残置していけるなら、その要塞ヘクスに侵入後ふたたび移動を続行しても構わない。

9.1.1 包囲の必須条件



- ① 以下のa. b. 2つの条件を満たしている時、要塞包囲を行える。

a. 部隊が要塞を包囲しようとする時、その要塞のレベル(1~2)以上の戦闘ステップを持っていること。

要塞レベルが3(Mantua, Constantinople, Gibraltar)の場合、1個軍が包囲のために必要となる。

b. 要塞側の戦闘可能ユニットはすべて要塞の中に入っている必要がある。これを籠城と呼ぶ。



- ② 要塞が包囲された時、包囲0マーカーを配置すること。

9.1.2 包囲判定

- ① 包囲判定を実施するためには、包囲側部隊が活性化した後、要塞レベルと同値のMPを消費する。
- ② 上記①項には2つの例外がある。
- a. もし仮に活性部隊が要塞ヘクスにおいて野戦に勝利したら、**1回の包囲判定をMPの消費無しに実施できる。**
- b. 活性部隊が要塞ヘクスに侵入して移動を終了し、なおかつそのヘクスで野戦が発生しなかった場合。この時**活性部隊が包囲判定に必要なMPを残していなくても、1回だけ包囲判定を実施できる。**

例) プロシアの部隊が6ステップをもって活性化し、5MPを消費して Bavaria のレベル2の敵要塞ヘクスに侵入した。同ヘクスには敵ユニットは存在しない。この部隊は要塞包囲の必須条件を満たしているが、包囲判定実施に必要な2MPを残してはいない。このためプロシアプレイヤーは同ヘクスで移動を終了させ、1回の包囲判定の実施に踏み切った。

- ③ MPに余裕のある限り、部隊は活性期間中、同じ要塞に対して複数回の包囲判定を実施できる。
- ④ 活性部隊が損耗チェックを被る場合、包囲判定の前に実施する必要はない。(7.2.3を参照)

例) プロシアの部隊は上記の1回の包囲判定を実施、要塞奪取に失敗した。包囲は依然つづけている。その後の陸軍インパルスでプロシアの部隊は2度目の活性化を果たした。包囲判定を実施する。まず2MPを消費、結果は効果無しとなった。さらに2MPを消費して包囲判定を実施、今度は

要塞を降伏に追い込めた。プロシア部隊は残余の2MPで移動して Bavaria 部隊のヘクスに侵入する。交戦回避に失敗した同部隊との野戦の前に、プロシア部隊は、強行軍による損耗チェックを行う。

9.1.3 籠城部隊

- ① 交戦回避可能なスタックは要塞内へ退却することで籠城ができる。
- ② 籠城部隊は、敵の包囲判定による影響や攻城戦の結果を被ることになる。
- ③ 包囲された籠城部隊が、もし仮に移動したくて活性化したら、要塞から出撃して敵包囲部隊に対し野戦を試みることになる。(9.5.2を参照)
- ④ 籠城部隊が港湾要塞にいる場合、海上輸送で脱出できる可能性もある。
- ⑤ 包囲下の港湾要塞には、海上輸送で要塞内に新たな部隊を送り込むことができる。(10.3.1を参照)
- ⑥ 包囲下の要塞には、スタック制限の範囲内でいくらかでもユニットを籠城させることができる。しかし補給下とできるのは、要塞レベルと同値のステップ数までである。(7.1.8を参照)
 - a. 超過分のステップは補給切れとなり、最終損耗フェイズにおいて損耗チェックの対象となってしまう。

9.1.4 要塞の遮蔽“Screening a Fortress”

- ① 活性化した部隊が移動してきて敵の要塞を包囲したとする。この時、要塞包囲の必須条件を満たせる部隊を残置していけるなら、部隊は移動を継続しても構わない。
- ② この時、残置された包囲部隊のことを遮蔽部隊“Screening Force”と呼ぶ。移動を継続していった部隊の方を主力部隊“main Force”と呼ぶ。
- ③ 主力部隊の活性化の終わった時、遮蔽部隊は**1回だけ包囲判定を実施できる**。

例) Masséna の率いるフランスの軍が、オーストリアの支配する要塞都市である Innsbruck に侵入した。遮蔽部隊として Suchet 麾下の2個軍団を残置、軍マーカーの部隊はオーストリア内陸部へさらに2ヘクス侵攻して移動を終了する。遮蔽部隊は1回の包囲判定を実施できる。

9.1.5 包囲の解除

様々な理由から包囲部隊が 9.1.1 にある包囲の必須条件を満たせなくなったら、包囲は即座に解除される。包囲していた部隊は敗走ルールを適用して隣接ヘクスへすぐに移動すること。(8.7.を参照)

9.2. 包囲判定の解決

- ① 各包囲判定は2D6を実行し、包囲判定テーブル“Siege Table”を用いて解決すること。
- ② D R Mは以下の通り。
 - a. 砲兵優勢：+1 包囲側部隊の砲兵隊火力が、籠城部隊と要塞レベルに備わっている火力の合計を上回っていたらD R Mを得られる。
 - b. 司令官の作戦能力値の差違：+/- 包囲側司令官の値から要塞側司令官の値を差し引いた数値をD R Mとする。要塞側に司令官のいない場合0とみなされる。
 - c. 1工兵ユニット毎に：+1 包囲部隊に補給下の工兵ユニットがいれば1ユニット毎にD R Mを得られる。
 - d. 1個軍マーカー毎に：+1 マーカーに含まれる工兵によりD R Mを得られる。(訳者註：軍マーカーも補給下の必要があると思われます)
 - e. 包囲期間：+1 包囲期間が1レベルアップする毎に+1が加算される。

- ③ ダイスロールの結果は、包囲テーブルの要塞レベルに対応した欄を用いて導き出すこと。

9.2.1 包囲判定の結果

- ① RまたはR*“repulsion”撃退：Rの場合、包囲判定は包囲側が撃退され、1ステッププロスの結果に終わる。R*の場合、1D6を行い4以上だと1ステッププロスとなる。
- ② NE “no effect”効果無し：包囲判定は顕著な結果を出せなかった。
- ③ A “assault”強襲：攻城戦をただちに解決する。
- ④ H “honors of war”栄誉の降伏：要塞は降伏し、包囲部隊に奪取される。9.4.③を参照。
- ⑤ B “breach”城壁破壊：攻城戦をただちに解決する。ただし解決後、要塞は自動的に降伏する。

9.2.2 包囲期間レベルの上昇



- ① 要塞を奪取できず、いかなる結果になろうとも包囲判定を1回実施する毎に包囲期間レベルは1上昇する。
- ② 包囲0マーカーはすでに配置されているはずなので、(9.1.1②を参照)包囲判定の解決後、包囲1マーカーに置き換えること。マーカーは4までが上限となる。

9.3. 攻城戦

- ① 包囲判定で“A”もしくは“B”の結果が出ると攻城戦が実施される。
- ② 攻城戦は、以下の記載にあるような特別ルールを使いながら、基本的には通常の野戦ラウンドを実施することになる。

9.3.1 攻城戦の特別ルール

- ① 攻城戦は1ラウンドのみとなる。
- ② C R Tは必ず小競り合いのコラムを使用すること。
- ③ 要塞は要塞レベルに応じた要塞ポイントを保持している。ただし攻城戦による減少を加味していくこと。
- ④ 要塞ポイントは要塞レベル1毎に1戦闘ポイント及び1砲兵隊火力を保持している。
- ⑤ マップ上の要塞のモラルはすべて“3”である。
- ⑥ 籠城部隊の戦闘ポイントと砲兵隊火力を要塞ポイントに加算して攻城戦を実行すること。
- ⑦ 騎乗兵ユニットは戦闘ポイントとして加算されるが、騎兵優勢は得られない。また騎乗兵ユニットを突撃主導ユニットに指定しても戦闘修正値は“0”として扱われる。
- ⑧ もし仮に籠城部隊のステップ数が要塞レベルを超えている場合、通常のルールに従い総合モラルを計算すること。
- ⑨ 攻城戦で使用できるD R Mは以下に限定される。
 - a. 戦闘比によるもの
 - b. 司令官の作戦能力値
 - c. 副指揮官の作戦能力値
 - d. 突撃主導ユニットの戦闘修正値
 - e. 砲兵優勢
- ⑩ 自軍の総ステップ数よりも多くのステッププロスを敵に与えられないルールは健在なことに留意すること。
- ⑪ 騎兵追撃は発生しない。
- ⑫ 敗北サイドの敗走は発生しない。

9.3.2 攻城戦における損失



① 要塞側がステップロスを出す場合、籠城部隊をロスさせるか、要塞ポイントを減少させるかを自由に選択できる。

② 要塞ポイントを減少させる場合、“要塞 - 1 マーカー”または“要塞 - 2 マーカー”を適宜配置すること。

- ③ 要塞は、要塞レベルと同値の要塞ポイントを持っている。
- ④ 攻城戦で要塞ポイントが減少しても、**要塞レベルは低下しない点に注意すること。**

9.3.3 攻城戦後処理

- ① 攻城戦の種類が城壁破壊なら、要塞は降伏する。
- a. 城壁破壊の結果、包囲側部隊までが全滅したと仮定する。この場合、それでも要塞は奪取されたものとみなしたうえで破壊要塞となる。(9.4.を参照)
- ② もしも籠城部隊、要塞ポイントが共に全滅した時、要塞は包囲部隊により奪取される。
- a. 例外：包囲側部隊も共に全滅したら、要塞は破壊要塞となるが、支配権は要塞側に残ったままとなる。
- ③ 上記いずれの場合でもなければ、通常のルールに則り勝敗を判定する。
- ④ 要塞側が攻城戦に敗北した時、8.6.に従いモラルチェックをすること。チェックに失敗すると要塞側は降伏する。
- a. 例外：レベル 3 の要塞は決してモラルチェックを強要されることはない。
- ⑤ 包囲部隊が敗北した時、引き分けの時、要塞側が敗北したが、モラルチェックに成功した時はなにも起こらない。ただし包囲期間レベルだけは 1 上昇する。
- a. 包囲部隊は MP が残っていればさらに包囲判定を実施できる。

(訳者註：本来小競り合いではモラルチェックは両サイドともしませんが、攻城戦では要塞側が敗北した時のみ実施する点が異なっています)

9.4. 要塞の奪取

- ① 要塞は、栄誉の降伏、城壁破壊、もしくはモラルチェックに失敗すると敵に奪取される。
- ② 要塞は、強襲の結果全滅した場合も奪取されてしまう。(9.3.3 ②を参照)
- ③ 要塞が奪取されると、生き残っていた籠城ユニットは全滅となる。
- a. 例外：栄誉の降伏の結果除去されたユニットは、翌年の生産ステップ(春季ターンにのみ実施)にマップ上へ配置される。(訳者註：このルールは捕虜の復帰を意味していると思われます)
- ④ 籠城側の指揮官は春季ターントラックに配置される。そのターンに実施される増援ステップで指揮官プールに戻され、ゲームに復帰する。
- ⑤ 包囲側が要塞を奪取したら、選べる選択肢は 2 つ、要塞を再建するか、あるいは破壊要塞のままにしておくか、いずれかである。
- ⑥ 再建を選んだ場合、即座にそのヘクスにいる 1 戦闘ステップを除去するか、(もしあれば)輜重ユニットを除去すること。これは要塞に守備隊を配置したものとみなされる。
- a. 再建要塞は包囲側の要塞と化し、要塞ポイントも完全な状態でゲームに復帰できる。



⑦ 破壊要塞のまま放置を選んだ場合、要塞ヘクスに要塞破壊マーカー“Fortress Removed”を配置すること。本ゲームでは要塞とはすべて要塞都市を意味するため、このマーカーの置かれた期間中は、都市として扱われることになる。以後、年内のターン中に限り、どのプレイヤーが当該都市を占領しようとも再建はできな

くなる。

- a. 毎年春季ターンに実施される生産ステップの開始時点で、破壊要塞ヘクスを占領中のプレイヤーは守備隊の生産によって、再建要塞化を選択できるようになる。(13.3.を参照)

(訳者註：例えば春季ターンの活性フェイズ中に破壊要塞化されると、再建化できるのは翌年の春季ターンにある生産ステップになります。その間、両サイドとも補給中継点としても補給源としても使用不可能となります。この例でいえば約 1 年にわたり焦土戦術的な意味合いが持続することになります)

9.5. 包囲された要塞への救援

- ① 要塞を包囲中の部隊は、野戦に敗北すると包囲を解かざるを得なくなる。
- ② 野戦を経て、包囲を維持するのに十分な戦闘ステップを保持しなくなった部隊も包囲を断念せざるを得なくなる。(9.1.5 を参照)

9.5.1 救援部隊 VS.包囲部隊

- ① 友軍の要塞が包囲されている時、要塞外の他の部隊が活性化し、包囲部隊に対して野戦を挑むことができる。この時 6.2.5 にあるように通常の手順に従うこと。
- ② まず迎撃手順があり、次に交戦回避、蹂躞攻撃を経て野戦が発生する。
- ③ 籠城部隊は決してこの野戦に参加することはできない。
- ④ もし仮に包囲部隊が野戦に敗北したら、ルール通りに敗走すること。救援部隊は自動的に籠城部隊と合流をすることになる。(5.2.④を参照)

9.5.2 要塞からの出撃

- ① 籠城部隊は陸軍インパルスにおいて、移動すべく活性化することができる。この時、必ず要塞から出撃“sortie”という形を取る。
- ② 出撃は、通常の野戦となんら変わらない手順で解決される。もし仮に出撃した部隊が勝利したら、活性化による作戦行動を継続して構わない。
- a. 注意点として、籠城部隊は往々にして補給切れとなっている場合が多くあり、出撃の途端に損耗チェックを被ることになる。また野戦で不利な D R M も存在する。なお、港湾要塞の場合海上補給のメリットも忘れてはならない。(7.1.8 ②③を参照)
- b. 出撃した部隊が野戦に敗北したら、必ず要塞内へ敗走すること。

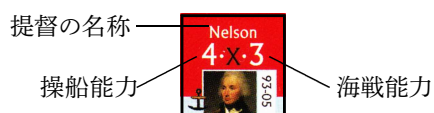
10. 海軍



10.1. 海軍ユニット

- ① 海軍ユニットは国家のシンボルカラーを持っている。(時には国旗も) 錨のマークや提督の名称の描かれたユニットも存在する。
- ② またある海軍ユニットは、代わりに地理上の名称の描かれたものもある。これは決して作戦を地理的に限定するために描かれたものではない。
- ③ 提督のユニットも、地理的名称の描かれたユニットも同じ海軍ユニットである。1 ユニットは約 15 隻の戦列艦に相当する。

海軍ユニットのサンプル (Nelson 提督)



- ④ ユニットの前面には左に操船能力“maneuver”と右に海戦能力“tactical bonus”が表記されてある。なお陸軍指揮官と同じように、登場時期が設定されてある。中には退場時期も設定された提督ユニットも存在する。
- ⑤ 1 海軍ユニットは 1 ステップのみしか持っていない。ステップロスになった場合、即撃沈である。
- ⑥ 海軍ユニットは常に補給下とみなされる。
- ⑦ 私掠船“corsair”は特殊なタイプの海軍ユニットである。10.5.を参照。

10.1.1 海軍ユニットの能力値

- ① 操船能力は、迎撃、交戦回避、私掠船の索敵の各チェック時に使用される。
 - a. さらに操船能力は海軍ユニットスタックの司令官(提督)を決定する。最も能力値の高いユニットが指揮を執るのである。これには国家間の外交優勢も関わってくる。(10.1.4 を参照)
- ② 海戦能力は海上戦闘、及び私掠船撃破の際に使用される。
- ③ 登場時期、退場時期に関するルールは陸軍指揮官の場合と同じである。
- ④ 海軍ユニットの裏面にはその MF が表記されてある。海軍ユニットの MF はすべて“8”である。

10.1.2 戦場の霧



- ① すべての海軍ユニットは裏面が“X-8-X”となっている。プレイ中、海軍ユニットは裏面にしており、敵プレイヤーに前面が見られないようにすること。海軍ユニットは海上戦闘の際に前面にひっくり返して能力値を敵に開示すること。



- ② 大国は四の海軍ユニット、デコイ“decoy”を使用できる。デコイは通常海軍ユニット同様、スタックして移動するが、積荷を積載することはできない。また、海上戦闘の開始時に正体を露見させたら、フォースプールへ戻すこと。

10.1.3 海上のスタッキング

- ① 海軍ユニットは港湾ヘクス、海域、港湾封鎖ボックスに配置することができる。
- ② 同じブロックに属する海軍ユニットは、1 港湾ヘクス、1 海域、1 港湾封鎖ボックスの中で 3 個までスタックがで

きる。ただし移動中の一時的な超過は許される。

- ③ 海軍ユニットの移動中、一時的にオーバースタッキングした時に敵の迎撃が成功する場合がある。この時は 10.2.5 ⑨を参照。

10.1.4 海軍の指揮

- ① 海軍スタックの指揮は最も操船能力の高いユニット(提督)が受け持つことになる。同値の場合、コントロールプレイヤーの判断で決めて良い。
 - a. 多国籍のスタックにおいては、常にブリテンが、あるいはフランスのユニットが指揮権を得る。
- ② 海軍スタックはその移動中、ユニットを残置したり拾い上げたりすることができる。この時自由にスタックを指揮するユニットを変更して良い。

例) ブリテン 2 個と Portugal 1 個海軍ユニットのスタックがいた。ブリテンユニットの操船能力は 2 と 3 であった。3 を持つユニットがこのスタックの指揮権を取る。スタックは移動を開始してある時点で Portugal ユニットを残置していた。スタックは移動をつづけて Nelson ユニットを拾い上げた(操船能力 4)。Nelson がただちにこのスタックの指揮を執ることになる。

10.2. 海軍の活性化

- ① あるブロックが自身の海軍インパルスマーカーを引き当てたら、(4.4.) つづけざまに任意の順番で 1 回の活性化を各ユニットに与えることができる。

10.2.1 海軍の活性化

- ① 海軍の活性化は、ある 1 スタックの中でそのすべて、あるいは一部を自在に活性化させることができる。
 - a. そのスタックで活性化されなかったユニットは移動開始位置に取り残される。ただし後から活性化させることもできる。
- ② 陸軍の活性化とは違い、海軍ユニットは率先能力を持たないため、全ユニットを活性化させることができる。
- ③ 活性化したユニット(またはスタック)のことを活性スタックと呼ぶ。
- ④ 活性スタックは、次のスタックを活性化させる前に、そのすべての移動を終えること。
- ⑤ 活性スタックは MP を消費しながら MF の限界まで、あるいは任意のタイミングで移動を終えることができる。
 - a. 陸上の野戦とは違い、活性化した海軍スタックは、海上戦闘に敗北したとしても移動を継続できる。
- ⑥ 活性スタックは、護衛ボックスに配置することもできるし同ボックスから取り除くこともできる。(10.6.1 を参照)
- ⑦ 1 海軍ユニットは 1 インパルスに 1 回のみ活性化できる。
- ⑧ 陸軍ユニットと違い、海軍ユニットは活性レベルを持たない。上記のルールを守る限り、海軍ユニットは各海軍インパルスで活性化できる。
 - a. 基本的に 1 サイドは毎ターン 1 回の海軍インパルスしか持たない。例外として連合軍、帝国サイドは毎年 1 回だけ海軍イニシアティブ 2 マーカーの投入を宣言できる点に留意されたい。(4.1.2 を参照)

10.2.2 海軍ユニットの拾い上げ、残置

- ① 活性スタックは移動の途中でユニットを拾い上げることができる。拾い上げる際に 1 MP を消費する。(スタック制限まで可能)
- ② 拾い上げられたユニットは、元の活性スタックの移動終了まで行動を共にできる。ただし、スタックが移動を終了したら、そのインパルス中、拾い上げられたユニットはそれ以上の移動はできない。

- ③ すべての拾い上げられたユニットは活性化したものとみなされる。
- ④ 活性スタックはいつでもユニットの一部を残置していくことができる。

10.2.3 海上移動コスト

- ① 活性スタックは以下の行動を行う度に1MPを消費する。
 - a. 海域から以下の場所へと進入すると：
 - i. 隣接する海域へ。
 - ii. 友軍の港湾ヘクスへ。
 - iii. 港湾封鎖ボックスへ。海域から直接敵港湾ヘクスへの侵入は禁止である。必ず港湾封鎖ボックスをいったん通過すること。
 - b. 以下の場所から海域へと進入すると：
 - i. 友軍もしくは敵軍の港湾から。敵軍港湾ヘクスから海域へは直接移動が可能である。
 - ii. 港湾封鎖ボックスから。
 - c. 港湾封鎖ボックスから敵の港湾ヘクスへ。
 - d. 強襲上陸で陸軍ユニットを下船させると。
 - e. 海軍ユニットを拾い上げる毎に。
 - f. 海上戦闘で敗北した後の敗走。

10.2.4 地理的な制約

- ① プロシア、Denmark、Sweden の海軍ユニットは以下の海域から離れることができない：Baltic Sea, Kattegat。
- ② ロシアの海軍ユニットは以下の海域から離れることができない：Baltic Sea, Kattegat, Black Sea。ただし例外として1海軍ユニットのみ自由に離脱することができる。
- ③ ボスポラス海峡
 - a. トルコが非コントロール下である限り、すべての国家の海軍ユニットはボスポラス海峡を横断できる。
 - b. トルコがあるブロックに加盟すると、そのブロックの海軍ユニットは横断ができる。トルコと交戦状態下のブロックの各国は横断できなくなる。
 - c. もし仮にトルコ（あるいはトルコのコントロールプレイヤー）と戦争していない、同盟も結んでいない国家があったとする。この国家はボスポラスを横断できる。トルコに宣戦布告をすると横断は不可能となる。
 - d. 敵が Constantinople を占領した場合、その国家は上記 b. c. 項のトルコの判断を奪い、そのプレイヤーの判断で可否を決められるようになる。

10.2.5 海域での迎撃

- ① 活性スタックが海域に進入してきたとする。敵海軍ユニットが当該海域、あるいは海域内の港湾封鎖ボックスにいる場合に限り迎撃を実施できる。（訳者註：港湾に入港中のユニットが迎撃できるかどうかについては言及がありません）
- ② 活性スタックは、1海域につき、迎撃チェックに成功した敵の1スタックからのみ迎撃される。
- ③ まず最初に迎撃チェックを実施できるのは、当該海域にいる敵スタックとなる。チェックに成功したら即座に海上戦闘を実施すること。
- ④ 海域のスタックが失敗した場合、次に港湾封鎖ボックスにいる敵スタックがチェックを実施できる。
- ⑤ もし仮に複数の港湾封鎖ボックスにそれぞれ敵のスタックがいた場合、敵ブロックのプレイヤー達がチェックの順番を決めて良い。チェックの可否は、次のチェックに進む前に解決すること。
- ⑥ 海域に迎撃可能なスタックがすでにいる場合、港湾封鎖ボックスにいるスタックで先に迎撃チェックをさせてはならない。
- ⑦ 港湾封鎖ボックスにいるユニットが迎撃に成功した場合、即座に海域に移動させて海上戦闘を解決すること。この時、港湾封鎖ボックスのユニットは海域にすでにいたユニットを加えて迎撃を行うことができる。

- a. 注意：10.2.5 ⑥に従い、かつ3個スタックの上限は守ること。
- ⑧ 迎撃チェックがすべて失敗したら、活性スタックは移動を継続して良い。また、海域の敵スタックと海上戦闘するために一時的に移動を中断しても良い。
- ⑨ **重要**：活性スタックのみが迎撃の対象となり、迎撃の海上戦闘に参加する。当該海域にすでに存在していた友軍ユニットは参加できない。無視すること。

例) フランスが Biskay 湾にいるスタックを活性化させた。ブリテンの2ユニットから成るスタックが同海域に存在しており、迎撃チェックを試みる。結果は失敗。ブリテンの3個ユニットから成るスタックが Brest の港湾封鎖ボックスにいた。しかし3個のうち、1ユニットしか迎撃チェックに参加できない。結果は失敗。ブリテンの2個ユニットから成るスタックが Rochefort の港湾封鎖ボックスにいた。1ユニットがチェックを試みる。結果は成功、この1ユニットは海域に移動して、すでに存在していた2ユニットと合流、3個ユニットのスタック全体でフランス活性スタックと海上戦闘を実施する。

10.2.6 迎撃（及び交戦回避）チェックの解決

- ① 2D6を行い、10以上のダイスロールで成功する。
- ② D R Mは、スタックを指揮する海軍ユニットの操船能力値となる。
- ③ チェックに操船能力を使用する時、そのユニットの前面を一時的に開示して見せること。
- ④ プレイヤーがユニットの秘匿を望むなら、D R M無しで2D6を行うこともできる。
- ⑤ デコイのみから成るスタックでもチェックはできる。デコイは海上戦闘の際に正体を明らかにすること。

10.2.7 港湾封鎖ボックス

- ① 活性スタックは敵港湾の港湾封鎖ボックスに侵入することができる。
- ② 活性スタックが、ユニットの存在しない港湾封鎖ボックスに侵入した場合に限り、港湾内に入港中の海軍ユニット（もし存在すれば）は迎撃を宣言できる。これは自動的に成功する。
- ③ 入港中のユニットは港湾封鎖ボックスに移動する。ボックスで海上戦闘が発生することになる。
 - a. もしも活性スタックが敗北したら、侵入に使った海域へと敗走すること。
 - b. もしも活性スタックが勝利したら、迎撃したスタックは元いた港湾内へと敗走すること。
- ④ 迎撃された活性スタックが勝利した場合、または港湾に敵海軍ユニットのいない場合、または何も迎撃をしなかった場合、活性スタックはボックスで活性化を終了させ、港湾封鎖を開始できる。または、移動を継続して港湾内に侵入することもできる。
 - a. 港湾封鎖は、スタックの一部のみで実施しても良い。この時スタックの残りのユニットは移動を継続できる。
- ⑤ もし仮に港湾封鎖ボックスにすでに友軍ユニットがいた場合、港湾封鎖は以前から開始されていたことになる。港湾内のユニットは迎撃ができない。
 - a. 活性スタックは移動の中止、継続を選択できる。港湾内への侵入もできる。
- ⑥ 活性スタックは、敵スタックがすでに港湾封鎖を開始しているボックスへも侵入できる。
 - a. もしも活性スタックが、封鎖されている港湾から移動を開始した場合、封鎖中のスタックが迎撃を望むなら自動的に成功できる。海上戦闘がボックス内で発生する。
 - i. もしも活性スタックが勝利したら、あるいは封鎖艦隊が迎撃しなければ、活性スタックは移動を継

続できる。

- ii. もしも活性スタックが敗北したら、元いた港湾へと敗走すること。
 - b. もしも活性スタックが、海域から港湾封鎖ボックスへ侵入したら、いったん移動を中止して封鎖中の敵スタックと海上戦闘を実施することになる。この時敵スタックは交戦回避ができない。
- ⑦ 封鎖された港湾は以下のような扱いを受ける
- a. その港湾からの貿易収入がゼロになる。
 - b. 海上補給が遮断される。7.1.5を参照。
 - c. その港湾から移動する海軍ユニットは、封鎖ユニットがもしも望むなら、自動的に迎撃されてしまう。

10.2.8 港湾

- ① 海軍ユニットは友軍の港湾内へ海域から直接移動できる。港湾で移動を終了しても良いし、港湾でユニットを拾い上げて移動を継続しても良い。
- ② 海軍ユニットは敵の港湾ヘクスへ侵入できる。**ただしその港湾の封鎖ボックスへまず最初に侵入すること。**目的となるのは2つある。港湾内の敵海軍ユニットを攻撃するため。もう1つはその港湾ヘクスに強襲上陸をかけるためである。
- ③ 港湾ヘクスから海域に移動する場合、両サイドいずれの海軍ユニットも封鎖ボックスを経ずに直接移動できる。
- ④ もし仮に海軍ユニットが停泊している港湾ヘクスを敵陸上部隊により奪取されたら、海軍ユニットは即座に海域へ移動すること。そして8MPの範囲内で友軍の港湾にむかい移動すること。
 - a. 敵はこの移動に際して迎撃を試みることができる。その港湾が封鎖されていた場合、迎撃は自動的に成功する。
 - b. 脱出した海軍ユニットが友軍の港湾にたどり着けない時、このユニットはすべて撃沈扱いとされる。

海軍活性化の例) フランスのスタックした2個海軍ユニットが活性化した。このスタックはToulonから移動を開始して、まずLion湾へ進入する(1MP目)。それからWestern Mediterraneanに進入する(2MP目)。さらにそこからCape Saint-Vincentに進入した(3MP目)。この海域にはブリテンの1個海軍ユニットが存在していた。迎撃を仕掛けてくる。ブリテンプレイヤーはユニットの前面を開示する。操船能力値は2だった。ダイスロールは6。+2のDRMで8となる。迎撃は失敗である。同海域の港湾封鎖ボックスには敵艦隊はいなかった。フランスの活性スタックは移動を継続し、South Atlanticへ進入(4MP目)。さらに次はBiscay湾に進入する(5MP目)。この海域にはブリテンの1ユニットが存在していた。フランスの活性スタックは海上戦闘を挑むため移動を一時中断する。ブリテン側は交戦回避を試みなかった。海上戦闘が発生することになる。しかしフランス側が敗北してしまった。活性スタックはSouth Atlanticに敗走する(6MP目)。活性スタックは2MPを残して活性化を終了することにした。戦闘ルールの規定により、このインパルスにBiscay湾には再侵入ができなくなっている。

10.3. 海上輸送と強襲上陸

- ① 海軍ユニットは陸軍ユニット、指揮官を港湾から別の場所へと輸送することができる。乗船する彼らのことを以後カーゴ“cargo”と呼称する。
- ② 1個海軍ユニットにつき以下のカーゴを輸送できる。
 - 2戦闘ステップ
 - 上記に加え、1支援ユニットまたは1個軍マーカー
 - 上記に加え、任意の数の指揮官たち
- ③ カーゴが海軍ユニットに乗船するためには、あらかじめ港

湾ヘクスにいる必要がある。

- ④ 海軍ユニットとカーゴがスタックして港湾ヘクスにいる時に海軍インパルスが始まったら、即座に乗船して出発ができる。または、海軍ユニットが別の海域などから移動してきてカーゴを乗船させ、目的地へと輸送することもできる。
- ⑤ 乗船したカーゴは、その活性フェイズの終了前に必ず港湾で下船させること。失敗した場合、カーゴは全滅する。
- ⑥ 活性化した海軍スタックは輸送と強襲上陸とを組み合わせることで複数回行うことが可能である。しかし1度乗船させたカーゴは、新しいカーゴが乗船してくる前に必ず下船させること。
- ⑦ もし仮にカーゴを輸送中の海軍スタックが海上戦闘をすることになって負けた場合、敗走は港湾へと行う。(10.4.4 ④を参照)
 - a. もしもステップロスしたら、コントロールプレイヤーは、最初にカーゴを乗せていない海軍ユニットを選んで除去できる。
 - b. さらに海軍ユニットを除去する時、どのカーゴを乗せた海軍ユニットを除去するか、コントロールプレイヤーが選ぶことができる。

10.3.1 海上輸送

- ① 海上輸送とは、目的地が友軍の港湾の場合を意味する。
- ② すべてのカーゴを下船させたり、また一部のカーゴを下船させることができる。その後、海軍ユニットはMFの許す限り移動を継続できる。
- ③ 部隊はカーゴとなって輸送されても、活性レベルは悪化しない。
- ④ 目的地にすでに友軍部隊がいる場合、下船したカーゴと合流を行う。
- ⑤ 包囲されている友軍の港湾要塞へ海上輸送を実行することができる。
 - a. カーゴは要塞内に下船する形になる。籠城部隊と合流を実行すること。

10.3.2 強襲上陸

- ① 強襲上陸とは、目的地が敵支配下、または敵ユニットの占領している港湾への上陸戦闘を意味する。
- ② 強襲上陸は、活性レベルが0の部隊のみが実行できる。戦闘結果に関係なく、上陸を仕掛けた部隊は戦闘終了後に活性レベルを1に悪化させること。
- ③ 敵海軍ユニットが上陸予定の港湾にいる場合、まず最初に海上戦闘が発生する。
- ④ 敵ユニットがいなくても、その敵の港湾が要塞ヘクスである場合、要塞との間で海上戦闘が発生する。
- ⑤ 海上戦闘に勝利するか、あるいは海上戦闘が発生しなければ、部隊は港湾ヘクスへの上陸を果たす。
- ⑥ 強襲上陸部隊が上陸した場合、陸上の迎撃を引きおこす可能性がある。6.3.の次に6.4.にも従うこと。
- ⑦ もし仮にそのヘクスで野戦が発生したら、強襲上陸側は-3のDRMを被る。
- ⑧ もし仮に強襲上陸側が野戦に勝利するか、あるいは野戦が発生しなかったら、**2回の包囲判定をその要塞に対して実施できる。**
- ⑨ もし仮に強襲上陸側が野戦に敗北するか、あるいは要塞の奪取に失敗したら、強襲上陸は失敗となる。
 - a. 生き残った上陸部隊も除去されてフォースプールに戻される。
 - b. 部隊を運んだ海軍ユニットは、その港湾に接続している海域に敗走する形となる。
- ⑩ 強襲上陸が成功したら、上陸部隊の活性レベルを1に悪化させること。
 - a. 上陸部隊を運んだ海軍ユニットは、もし望むなら奪取した港湾に入港しても良い。まだMPを残しているなら移動を継続しても良い。

- b. 上陸部隊は、この海軍インパルスでは海上輸送をすることができなくなる。しかしつづく陸軍インパルスにおいて、活性化できたなら通常どおり作戦行動を実施できる。

10.4. 海上戦闘

10.4.1 戦闘開始と交戦回避

- ① 活性スタックは敵スタックと交戦したければ一時的に移動を中止すること。
- ② 海上戦闘を始めるためには、活性スタックが敵スタックを攻撃することをまず宣言すること。
- ③ 敵スタックが海域にいる場合、交戦回避を試みることができる。
 - a. 敵スタックが港湾封鎖ボックスにいる場合や、港湾ヘクスにいる場合は交戦回避ができない。
- ④ 迎撃が成功した結果、発生する海上戦闘では活性スタック側が交戦回避することはできない。
- ⑤ 交戦回避は迎撃と同じダイスロール、同じDRMを使う。
- ⑥ 交戦回避に成功した敵スタックは、友軍の港湾かあるいは隣接する海域へと退却ができる。
 - a. 活性スタックは移動の継続を開始して良い。
- ⑦ 回避に失敗したら、海上戦闘が実施される。
- ⑧ 敵対するブロック同士の海軍スタックは、海上戦闘さえ始まらなければ同一の海域で共存できる。

10.4.2 海上戦闘手順

- ① 海上戦闘では活性スタックを攻撃側、敵スタックを防御側と呼ぶ。
 - a. この2つのスタックを両サイドと呼ぶ。
- ② 海上戦闘は以下の場合に発生する。
 - a. 敵スタックが活性スタックの迎撃に成功した場合。もしくは、
 - b. 活性スタックが敵スタックに攻撃宣言して、敵スタックが交戦回避をしないか、失敗するか、元からできなかった時に発生する。
- ③ 海上戦闘の発生した海域、港湾封鎖ボックス、港湾ヘクスのことを戦闘水域“the battle location”と呼ぶ。

10.4.3 海上戦闘シーケンス

- ① すべての海軍ユニットの前面を表に返し、能力値を明らかにする。デコイをこの時点で除去すること。
- ② 各ユニットにつき1D6を実施する。そのユニットの海戦能力をDRMとしてプラス修正する。
- ③ 港湾での海上戦闘の場合、特別ルールを用いる。10.5を参照。
- ④ 両サイドは、それぞれダイスロールの出た目を合計する。合計値がそのサイドの戦闘結果となる。
- ⑤ 両サイドの戦闘結果を比較、値の低いサイドが敗北、高いサイドが勝利となる。さらに、
 - a. もしも値の差違が1～3の間であるなら、敗北サイドは敗走する。
 - b. もしも値の差違が4～7の間であるなら、敗北サイドは1ユニットが撃沈された上で敗走する。
 - c. もしも値の差違が8～11の間であるなら、敗北サイドは2ユニットが撃沈された上で敗走する。
 - d. もしも値の差違が12以上であったなら、敗北サイドは全ユニット撃沈となる。
- ⑥ 戦闘結果が同値の場合、以下のように処理する。
 - a. 防御側が最初に敗走するか、戦闘水域に踏みとどまるかを宣言する。
 - b. 防御側が敗走を宣言すると、敗北サイドになる。
 - c. 防御側が踏みとどまった場合、今度は攻撃側が敗走するか、踏みとどまるかを宣言する。

- d. 攻撃側が敗走を宣言すると、敗北サイドになる。
- e. 両サイドが踏みとどまった場合、第2ラウンドを開始する。
- ⑦ 戦闘結果に差違が生じるか、一方のサイドが敗走を宣言して勝敗の決するまで何ラウンドでも繰り返すこと。

10.4.4 海上の敗走

- ① 敗北したスタックは同じ場所へと敗走する。その際以下の制約に従うこと。
- ② (攻撃側のみが) 戦闘水域へ侵入直前にいた海域へ敗走する。
 - a. 攻撃側＝活性スタックは敗走後も移動を継続して良いが、戦闘水域にふたたび侵入することは、このインパルスでは禁止される。またこの時敗走の1エリア移動で1MPを消費する。移動を継続しない場合、MPの消費は発生しない。
- ③ (防御側のみが) 戦闘水域に隣接した、いずれかの海域へ敗走できる。
- ④ (両サイドが) 同じ海域内の友軍の港湾へ敗走できる。
 - a. 活性スタックがこの敗走を選ぶと活性化はその港湾で終了となる。
- ⑤ (防御側のみが) 戦闘水域から8MP以内にある友軍の港湾へ敗走できる。
 - a. その港湾までは、“敵海軍ユニットのみが存在する海域”を通過できない。
- ⑥ 上記④と⑤で敗北サイドが港湾へ敗走したら、勝利サイドのスタックはその後を追跡し、その港湾の封鎖ボックスに侵入、同港湾の封鎖を開始できる。
- ⑦ 上記⑥で活性スタックが追跡する立場だったら、その港湾の封鎖ボックスに到達できるMPが必要となる。
- ⑧ 活性スタックが追跡した場合、港湾封鎖ボックスに侵入した時点で活性化は終了となる。
- ⑨ 両サイド共に敗走するスタックを迎撃できる。追跡する勝利サイドのスタックに対しては敵からの迎撃はできない。
- ⑩ もし仮に敗走したスタックが敗走先でスタッキング制限を超過してしまったら、そのコントロールプレイヤーの判断で、超過分のユニットを撃沈させること。

10.4.5 撃沈されたユニット

- ① 撃沈されたユニットが提督ユニットであった場合、2D6を行う。ダイスロールが12未満なら、ユニットをフォースプールへ戻すこと。
- ② 結果が12だった場合、提督は戦死となる。その提督ユニットはゲームに復帰できず、以後永久除去となる。

10.5. 港湾での海上戦闘

- ① 港湾での海上戦闘は以下のケースでは強制となる。
 - a. その港湾に対して強襲上陸を仕掛けており、なおかつ、その港湾ヘクスに敵海軍ユニットがいる場合。または、その港湾ヘクスが要塞ヘクスであった場合。この時港湾には敵海軍ユニットがいてもいなくても構わない。
- ② 港湾での海上戦闘は、活性スタックが、敵港湾ヘクスにいる敵海軍スタックを攻撃するため、港湾ヘクスへと侵入した場合にも発生する。
 - a. もしもAntwerpオプションルールを採用しているなら、同港湾に対して敵スタックは攻撃ができなくなる。(17.2を参照)

10.5.1 港湾の戦闘解決

- ① 港湾での海上戦闘は、通常ルールを用いながら以下の特別ルールを付加する。
- ② その港湾ヘクスに敵海軍ユニットが存在し、なおかつ要塞ヘクスでもあった場合以下のDRMを用いる。

- a. 要塞レベル×2の数値を敵海軍の各ユニットの1D6に加えて戦闘結果を合計すること。
- ③ その港湾ヘクスに敵海軍ユニットが存在しないが、要塞ヘクスであった場合、以下の方法で戦闘結果を出すこと。
 - a. まず1D6を行う。要塞レベルが2の場合+2、要塞レベルが3の場合+4を加味すること（Gibraltar あるいは Constantinople に限られる）

例) 要塞レベル2の港湾に対して強襲上陸を仕掛ける。港湾ヘクスにはフランスの2個海軍ユニットが存在している。そしてその海戦能力値は、一方が1、もう一方が2を保持していた。フランスプレイヤーは、1ユニット目のダイスロールが、1D6+1+4となる。つづいて2ユニット目は、1D6+2+4となる。

例2) 上記の例で海軍ユニットが不在だった場合。フランスプレイヤーは1D6+2の戦闘結果を得ることになる。

10.5.2 港湾戦闘からの敗走

- ① 活性スタックが敗北したら、その港湾ヘクスの属する海域へ敗走すること。(10.4.4 ②に従うこと)
 - a. もしも活性スタックが活性化開始時、すでにその港湾の封鎖ボックスにいた場合、封鎖ボックスに敗走すること。
- ② もし仮に防御側が敗れたら、他の友軍の港湾ヘクスに敗走すること。(10.4.4 ⑤に従うこと)

10.5.3 攻撃側が港湾戦闘に勝った場合

- ① もし仮に活性スタックが勝ったら、10.4.3 ⑤に進み、強襲上陸が可能となる。10.3.2 ⑤に従うこと。

10.6. 私掠船

- ① 私掠船はフランス海軍の特殊ユニットである。
- ② 私掠船は建艦されると、フォースプールから私掠船ボックスへと配置される。撃沈されるまでボックスから出ることはいできない。
- ③ 私掠船の前面には、提督のポートレイト、錨のシンボル、海賊旗のシンボル、退避能力“ Corsair rating ”が表記されている。
- ④ 退避能力は、その私掠船が連合国の海軍ユニットの索敵を受けた際の成功率を下げる能力である。
- ⑤ 私掠船は建艦されると、登場可能なユニットの中から無作為に抽出され私掠船ボックスに配置される。
- ⑥ 春季ターンの経済フェイズにおいて、フランスプレイヤーは私掠船の襲撃結果を判定する。(13.2.4 を参照)

10.6.1 護衛艦隊

- ① 連合国の海軍ユニットは、活性化した時直接護衛ボックスに配置することで護衛艦隊になれる。その海軍ユニットの活性化はこの時点で終了となる。
- ② 港湾封鎖を被っている海軍ユニット、地理的な制約(10.2.4)により当該海域から出られないユニットは護衛艦隊にはできない。
- ③ 護衛艦隊をまたマップ上に戻すためには、連合国海軍インパルスでそのユニットを活性化させれば良い。ユニットはボックスから出て、その国家の領内にある任意の港湾ヘクスに再配置される。活性化はこの時点で終了する。
- ④ 護衛艦隊と私掠船との具体的な交戦手順については 13.2.4 を参照のこと。

11. イベント



11.1. イベントカード

- ① イベントカードは3種類に分類できる。“C”マークの入った共通デッキ (the Common deck)、“I”マークの入った帝政時代デッキ (the Imperial deck)、“R”マークの入った革命時代デッキ (the Revolutionary deck) である。すべてのシナリオは共通デッキに他のデッキを組み合わせる形でカードを使用する。
 - a. 例外として、“R-19、Nelson”カードは 1805 年キャンペーンシナリオで使用する。
- ② すべてのイベントカードには、登場時期が表記されてある。登場時期の年よりも前にそのカードが使用されることはない。多くのカードはまた退場時期も表記されてある。退場時期よりも後年からスタートするシナリオにおいては、そのカードが使用されることはない。
- ③ カードの中には“Public”のマーク入りのものがある。パブリックイベント“Public Events”を実施するカードである。このカードは、プレイヤーの裁量でプレイせず保持しつづけることを禁じられている。ルール上、最初の正当なチャンスが巡ってきたら、必ずプレイすること。(11.5.1 を参照)
- ④ カードの中には“Remove after play”と表記されたものもある。こうしたカードは、1度プレイすると必ずデッキから除去して以後二度とゲームに使用することができない。

11.2. イベントデッキの用意

- ① ゲームのセットアップの後、イベントデッキの用意をすること。イベントデッキには、当該シナリオの現在の年に使用可能なすべてのカードを入れること。
- ② イベントデッキには、その登場時期が、シナリオ開始年と同じ年かあるいは開始年以前のカードを入れること。ただし下記のカードは除外する。
 - a. カードの退場時期が、シナリオ開始年の前にすでに過ぎてしまっているもの。
 - b. すでにプレイされてゲームから除外するよう、シナリオの説明に明記されてあるカード。

例) アーサーとジョセフが 1798 年シナリオのセットアップをしている。(訳者註: 同シナリオは 1798 年冬季ターン開始、1799 年冬季ターン終了です) 2人は革命時代デッキからカード番号14番と18番を取りだし、マップの傍に置いて登場に備えておいた。なぜならこの2枚は登場時期が 1799 年だからである。次に2人は3番、5～12番、15番、20～25番をゲームから除去した。なぜなら上記のカードの退場時期が 1797 年だからである。加えて、2番、4番、13番を除去した。シナリオの指示で除去するよう特記してあるからだ。2人は次に共通デッキの準備に取りかかった。カード番号5番と13番を除外する。登場時期が 1805 年だからである。

11.3. イベントデッキの管理

- ① 毎年春季ターンのイベントフェイズにおいて、その年が登場時期となるカードをイベントデッキに追加すること。
- ② まず始めにすべての大国は、未プレイのまま終わったカードをイベントデッキに戻すこと。(捨て札の山には入れないこと)。誰もカードを所持していない状態にすること。(例外: 1798 年シナリオ。“Second Coalition”カードは所持しておくことができる)
- ③ 次に、前もって準備しておいたカードのうち、ゲームの進行年と登場時期が合致するカードをイベントデッキに追加すること。
- ④ 3 番目に、イベントデッキの山をシャッフルして、各プレイヤーが規定の枚数を引いていく。
- ⑤ イベントデッキの山がなくなったら、捨て札の山を良くシャッフルして新しいイベントデッキの山をつくること。

例) (前回の例からつづく) アーサーとジョセフはシナリオの最初の年、1798 年をプレイし終えた。1799 年春季ターンのイベントフェイズが始まった。2 人は未プレイの所持カードをイベントデッキの山へと戻す。さらに革命時代のカードから 14 番と 18 番をイベントデッキに追加してリシャッフルする。

11.4. カードの獲得

- ① シナリオの指示により、大国の中にはセットアップ開始時にカードをすでに保持した状態となっている場合が多い。指示以外のカードを配ってはならない。
 - ② 毎年春季ターンのイベントフェイズに、プレイヤー諸氏はイベントデッキの山から新しいカードを引いて規定の枚数を獲得する。
 - ③ カードは外交シーケンスの順番で引かれる。
 - ④ フランスは基本 2 枚のカードを獲得できる。この枚数は以下の条件により増減する。
 - a. フランスは以下の情勢を実現していると、1 項目につき追加のカードを 1 枚獲得できる。
 - i. フランスが Flanders を併合している。
 - ii. フランスが以下の 6 地方すべてを併合するか、マイナーアライに収めている。
Lombardy
Venezia
Romagna
Tuscany
Piedmont
Genoa
 - iii. the Rhine Confederacy と Kingdom of Bavaria が建国されている。(15.6.を参照)
 - iv. “the Committee of Public Safety”イベント (R 10 番) がプレイされている。
 - b. フランスは、スペインで解放戦争が勃発していると、カードの獲得権利を 1 枚分喪失する。
- ⑤ ブリテンは 2 枚のカードを獲得できる。しかし、以下の情勢に陥ると、1 項目につき 1 枚の獲得権利を喪失する。
 - a. 他の大国がブリテンよりもより多くの海軍ユニットを保持している時。
あるいは、
敵戦闘ユニット (補給状態は問わない) がブリテン領土内に存在している。
(上記 2 つの事態が同時に生じていても、喪失する枚数は 1 枚のみである)
 - b. 大陸封鎖令の効力が発動している時。
- ⑥ 他のすべてのプレイヤーは、スペイン、トルコも (訳者註: この 2 大国は専任プレイヤーのいる場合に限り) 1 枚の

イベントカードを獲得できる。

- ⑦ もし仮にロシア、オーストリア、またはプロシアに専任プレイヤーはいないが、しかし他のプレイヤーのコントロールアライにある場合、そのプレイヤーは自身の専任大国のカードとは別に、その大国のカードを獲得できる。それぞれのカードは別に分けて手元に保持しておくこと。
 - a. スペインとトルコは、専任プレイヤーがいなくても、カードの獲得はできない。

例) ふたたび上記の例に続く。1799 年春季ターン、アーサーはブリテンの専任プレイヤーとして、2 枚カードを獲得する。彼はさらにロシアの分として 1 枚、オーストリアの分として 1 枚を獲得する。3 大国のカードは別々に分けて手元で管理する。ジョセフはフランスプレイヤーとして、3 枚のカードを獲得した。アーサーは、たとえトルコのコントロールを得たとしても、トルコの専任プレイヤーがいなかったためカードは獲得できない。なおこのシナリオにスペインとプロシアは登場しない。

11.5. イベントカードのプレイ

11.5.1 パブリックイベント

- ① 毎ターンのイベントフェイズにおいて (春季に限らない) プレイヤーは、コントロールしている各大国の獲得カードを外交シーケンス順にチェックする。手札にパブリックイベントカードがあるかどうかを知るためである。
- ② 手札にパブリックイベントカードがあったら、強制的に 1 枚はプレイする。この時、以下の制約に従う。
 - a. パブリックイベントカードは、外交シーケンスの順番で最も早い大国からプレイすること。
 - b. 1 ブロックからは 1 イベントフェイズにつき、1 枚のパブリックイベントカードのみをプレイすること。

例) オーストリア、ロシア、ブリテンが連合ブロックに加盟している。所有カードは各自 1 枚ずつである。フランスは 1 人帝国ブロックとなっている。所有カードは 2 枚。他の大国はカードを所持していない。外交シーケンスに則り、オーストリアが手札からパブリックイベントカードを出す番であるが、持っていない。次にロシアの番である。パブリックイベントカードを所持していたため、プレイする。このイベントの解決後、フランスプレイヤーがチェックするが、持っていない。最後にブリテンがチェックする。彼は所持していたが、同ブロックのロシアがすでにプレイしているため、プレイは次ターン以降に持ち越しとなる。

11.5.2 非パブリックイベント

- ① 非パブリックイベントのカード類は、各プレイヤーが望む時点でプレイすることができる。
- ② カードのテキストには、通常、そのイベントがいつプレイできるのかが記されている。もしもなんの指示もないカードを得たら、プレイヤーは好きな時にカードをプレイできる。

11.5.3 イベントカードのプレイされた時

- ① カードの指示に従い、即座に実行すること。“Remove after play”の指示がないカードは捨て札の山へ置かれることになる。
- ② イベントカードはそれを所有する大国のみがプレイできる。

11.5.4 イベントカードの売却

- ① 外交フェイズにおいて、プレイヤーは、協約“Entente”の一環として他のプレイヤーにカードを売却することができる。

- ② 対価としてゲームに使用する通貨“£”を即座に支払うこと。
(12.2.2.2を参照)

(訳者註：上記 11.5.3 ②項、及び 11.5.4 ①項の記述により、野戦実行中の大国が、野戦に関わっていない大国の持つカードの助けを借りることは禁止されるものと思われます。例えば C-17、濃霧のカードを使用して交戦回避の可能性を上げたければ、回避チェックをする部隊の総司令官が当該大国の国籍を持つか、あるいはその大国のマイナーアライである必要があるものと思われます。対象を“総司令官”に限定したのは理由があります。そうしなければ、連合国間の部隊内で、他の大国の指揮官1名だけでも意図的に混ぜておけば(あるいは他の大国の工兵ユニットなど)“野戦の当事者”であると主張してカードの使用に融通を利かせられるような裏技が横行してしまいます)

(訳者註：上記の例外として、例えば R-17、スヴォーロフのカードを挙げておきます。このカードには『ロシアの指揮官 Suvorov を司令官に持つ連合国の部隊は〜』と効果の対象が明示されています。このようなカードならば、連合国プレイヤーなら誰でもロシアプレイヤーを助けるために使用できるようにすべきです。ちなみにこのカードは98年シナリオにおいてロシアプレイヤーが最初から保持した状態でゲームが開始されます。しかし実際にプレイしてみると、Suvorov が戦場に到着する前に冬季ターンが終了してしまい、下記のルールによりロシアプレイヤーはこのカードを未使用のまま山札に返却する羽目になります)

11.5.5 イベントカードの返却

- ① イベントカードは年を越して所有することができない。春季ターンのイベントフェイズ開始時、未使用のイベントカードはすべてイベントデッキに戻される。(11.3.②を参照)

12. 外交



この外交の章では、ルールブック中や外交トラック、プレイヤー補助カードにおいて、同盟、中立という外交位置の概念にさらに組み合わされる概念が追加される。“コントロール”の概念である。これは、どのプレイヤーがどの国家をプレイできるのか？ どの国家に専任プレイヤーがいてどの国家にはいないのかを明確にするため必要となる。2人対戦プレイの場合、こうした問題に注意を払う必要はない。しかし3〜7人対戦プレイではこの人数こそがこの概念導入の原因となるのだ。したがって変化した場合に対応するためルール上の細則について以下に述べる必要がある。

○コントロールアライとは？

- a. プレイヤー自身の専任大国 (Played Major Power = PMP) と同盟関係にある小国 (マイナーアライ) のこと。
 - b. PMP と同盟関係にあり、そのプレイヤーのコントロール下に置かれた、専任プレイヤーのいない大国 (Unplayed Major Power = UMP) のこと。
 - c. 上記 UMP と同盟関係にあるマイナーアライのこと。
- コントロールアライとは、以上の三種類の総称である。

○プレイヤーアライとは？

- a. 自分と同盟関係にある他のプレイヤーの PMP のこと。
 - b. 上記 PMP のコントロールアライのこと。
- プレイヤーアライは、以上二種類の総称である。

※UMPには、ゲームの勝利条件が存在しなくなる。どんなに活躍させようとも勝敗には一切関係しない。(12.1.3 ③参照) すなわちコントロールとは、ゲームプレイの一種ではあるが、その国家を操るだけでその国家の勝利は目指さない“操り人形”としてプレイすることを意味している。コントロール下のマイナーアライも UMP も UMP のマイナーアライも、PMP (=プレイヤー自身) から見ればゲーム上はあくまで“操り人形”に過ぎない。

12.1. 同盟関係と外交位置

12.1.1 国家

- ① ゲームにおいて各国家は大国か小国、いずれかに別れる。これらを総称して国家と呼ぶ。
- ② シナリオによっては登場しない国家がいくつか存在する。本章のルールはこのような国家には適用されない。
- ③ 7つの大国〜フランス、ブリテン、ロシア、オーストリア、プロシア、スペイン、トルコ〜はゲーム中、常に以下の三種類のうちいずれかの立場を取る。
 - a. **PMP**：専任プレイヤーによってプレイされている大国
 - b. **コントロール下のUMP**：プレイヤーによってコントロールされているUMP
 - c. **非コントロール下のUMP**：プレイヤーのコントロール下にはないUMP
- ④ ルール上、プレイヤーについて言及する時は、そのプレイヤーのPMPのことも指している。

12.1.2 コントロールしている国家

- ① すべてのプレイヤーは、自分のPMP 1 大国をゲーム終了までプレイしつづける義務を負う“専任プレイヤー”である。

PMPだけはゲーム中、誰にもプレイの権利が奪われることは無い。またプレイヤーは、そのPMPと同盟しているマイナーアライの小国もコントロールする。

- a. プレイヤーは、ゲーム展開に応じて他のUMPのコントロールを得る可能性がある。
- b. UMPのコントロールを得たプレイヤーは、UMPと同盟関係にある小国のコントロールも得ることになる。

- ② したがって、プレイヤーは複数の国家を同時にコントロールできる。そうした国家群は、そのプレイヤーにとって、自分だけのPMP、もしくはコントロールアライ（PMPのマイナーアライ、UMP、UMPのマイナーアライ）のいずれかに分類できる。
- ③ コントロールプレイヤーは、その国家群のコントロールを失うまでは、プレイを続行できる。具体的にはその国家のすべての指揮官とユニットを動かし、経済活動を行い、その大国が保持しているイベントカードをプレイできる。
- ④ コントロールアライの喪失は、敵による同盟工作、または敵にその国家が征服された時に発生する。
- ⑤ コントロールアライとプレイヤーアライの区別は重要である。なぜなら自分がその国家をプレイしているのか？あるいは自分の対戦相手がプレイしているのか？といった根本的な関係性に直結するからである。（12.1.6を参照）



例1【外交位置からの説明】 1809年ワグラムシナリオの5人対戦を例に取る。フランスはPMPであり帝国ブロックの盟主である。ブリテンはPMPであり連合国ブロックの盟主となる。オーストリアはPMPでありブリテンと同盟を結び連合国ブロックに加盟している。両者は互いにプレイヤーアライの関係となる。スペインはUMPで専任プレイヤーは存在しない。シナリオ開始時からのUMPで、帝国、連合国いずれかのブロックに加盟している大国のコントロールは、帝国ならフランスプレイヤーが、連合国ならブリテンプレイヤーがコントロールする義務を負うルールがある（盟主ルール。詳細はプレイブック参照）。これによりスペインがブリテンプレイヤーのコントロールアライとなる。ブリテンプレイヤーのコントロールアライの国家群は、専任大国のブリテン、UMPのスペイン、マイナーアライのポルトガルなど複数の国家で構成されている。

プレイ開始後ロシアプレイヤーがブリテンの連合国ブロックと関係が悪化。当初の中立ロシアブロックの外交位置を破棄して帝国サイドのロシアブロックの外交位置を宣言、ブリテンに宣戦布告した。この意味は、ロシアはフランスとは同盟を結んではないため、帝国ブロックには加盟していない。しかしブリテンに宣戦布告したため、ブリテンは無論連合国ブロックに加盟するオーストリア、スペインも宣戦布告を受けて立つ義務を負うことになる。ロシアは「帝国サイド」の外交位置となる。

プロシアはPMPでプロシアプレイヤーのコントロール下にあり中立プロシアブロックを単独で形成中である。
トルコはUMPのため非コントロール下で中立トルコブロック

を形成している。このブロックには *Tunisia* が加盟している。*Tunisia* は宗主国同様中立であるが、宗主国のマイナーアライのため、非コントロール下ではなくコントロール下扱いとなる。コントロール下の小国はチャートの外交修正値の項目にあるとおり、初期配置でユニットのセットアップが義務づけられる。

もし仮に、*Tunisia* がトルコのマイナーアライで無かったならば、中立で非コントロール下扱いの小国となる。ゲームで一切プレイされず、どのプレイヤーも *Tunisia* 領内に侵入できない。

この *Tunisia* の状態は、以下の場合に変化する。

- a. いずれかのプレイヤーが *Tunisia* に宣戦布告する
- b. いずれかのプレイヤーのコントロール下にある大国 A が同盟工作に成功した結果、*Tunisia* が中立を放棄して、大国 A と同盟を締結したとき（これは *Tunisia* が大国 A のマイナーアライになることを意味する）

例2【コントロール関係からの説明】 上記のブリテンを例に取ると、ブリテンプレイヤーにとっては自分自身ともいえる PMP は当然ブリテンである。

○オーストリアは、ブリテンにとってのプレイヤーアライである。

○スペインは、ブリテンにとってのコントロールアライである。

○ブリテンと同盟関係にある小国ポルトガルはブリテンプレイヤーにとってのマイナーアライである。

12.1.3 専任プレイヤーのいない大国～UMP～

- ① UMPはプレイヤーのコントロールアライとなっているか、非コントロール下にあるか、いずれかの立場を取るようになる。（プレイブックのシナリオール 20.2を参照）UMPのシナリオ開始時の外交位置をどのように決定するのか、どのようにセットアップするのかについて触れられている。
- ② UMPはもしコントロールを維持できるなら、小国をコントロールアライにできる。（=UMPのマイナーアライになる）もし仮にUMPのコントロールが他のプレイヤーへと移ったら、その小国も新しいプレイヤーのコントロールアライへと丸ごと権利が移ることになる。
 - a. UMPは、他のUMPをコントロールアライにはできない。プレイヤーのみがUMPをコントロールアライにできる。
- ③ UMPは勝利条件を持ってない。勝利国にはなれない。従って本ゲームでは、プレイヤーは自分のPMPだけを勝利に導くよう、全力を尽くさねばならない。
- ④ コントロールアライのUMP
 - a. コントロールを持つプレイヤーが、UMPのユニットのプレイ、経済運営（そのマイナーアライも）の一切の権利を握ることになる。
 - b. UMPのコントロールは他のプレイヤーに移る可能性がある。もしくは非コントロール下になり得る。いずれも、イベントカード（11.5を参照）、征服された結果（14.3.6.3を参照）、同盟工作（12.4.2を参照）によって移動し得るものである。
 - c. UMPのロシア、オーストリア、プロシアは、新たに小国をコントロールアライに加えることができる。（12.4.1を参照）
 - d. UMPのロシア、オーストリア、プロシアは、（コントロールプレイヤーの手によって）イベントカードを引いてカードプレイができる。
 - e. UMPは同盟忠誠値“Alliance Credit”を持つ。（17.1を参照）
- ⑤ 非コントロール下のUMP
 - a. フランス、またはブリテンがそのUMPのユニット、経済運営（そのマイナーアライも）の一切の権利を握ることになる。スペイン、トルコのコントロールはフランスが請け負う。プロシア、オーストリア、ロシアのコントロールはブリテンが請け負うこと。

- b. ゲーム中、ユニットの活性化を一切実行できない。
- c. 決して交戦状態にはならない。それ故に中立国となる。
- d. もし仮に、そのUMPが宣戦布告を受けた場合（12.3.1を参照）、もしくは同盟工作の結果によってコントロールアライに変化する。

12.1.4 小国

- ① 小国は、小国リソースチャート“the Minor Power Resource Chart”によって常に3種類の外交位置に分けられる。すなわちマイナーアライ、非コントロール下、併合された状態、以上のいずれかである。（20.1.4を参照）
- ② 小国は、宣戦布告や、征服、同盟工作によってその外交位置が変化する。
- ③ **非コントロール下の小国**：大国と同盟を締結していない（マイナーアライではない）小国について解説する。こうした小国は戦闘ユニットのセットアップをしない。経済活動は行われない。このような小国の領土にはどの国家も侵入できない。
 - a. 小国が非コントロール下になるのは、シナリオ開始時にそのように指定されているか、あるいは、同盟工作の結果、もしくは中小国“Muti-province Minor Power”が征服された結果（14.2を参照）に起こり得る。
 - b. もしもマイナーアライが、非コントロール下になったら、その指揮官とユニットをすべてマップから除去すること。
 - c. 非コントロール下の小国は、宣戦布告を受けた場合、もしくは同盟工作の結果によってマイナーアライに変化する。
 - d. 非コントロール下の小国がマイナーアライになったら、そのユニット、指揮官をセットアップすること。（外交修正及び小国セットアップ表“Diplomacy modifiers and Uncontrolled Minor Setup”に従ってセットアップを行う）
 - e. 宗主国は、その小国のユニットと指揮官をフォースプールから選び、マップへ任意に配置できる。
- ④ **マイナーアライ**：宗主国のコントロールアライとなった小国のことである。なおフランスのマイナーアライの中にはシナリオ開始時、**衛星国**“Satellite”と指定されている国家がある。
- ⑤ **併合**：その小国の領土が他の国家に併合されてしまっている状態を指す。ゲーム上、併合された小国は、併合した国家の領土の一部と化してしまう。
 - a. 併合された小国は復活するチャンスが残されている。14.1.7を参照のこと。

12.1.5 外交トラック

- ① 外交マーカーがマイナーアライのものである場合、すべてのマーカーはその宗主国の同盟ボックス“ Allied box”に配置される。（専任プレイヤーのいる場合でも、UMPの場合でも同じである）（20.3.3を参照）
- ② コントロールアライのUMPに関しては、その外交マーカーはコントロールプレイヤーの同盟ボックスに配置すること。
- ③ フランスの衛星国の外交マーカーはサテライトボックスに配置すること。
- ④ 中立国のボックスは使用しないこと。非コントロール下の国家の外交マーカーは脇にどけておくようにすること。
- ⑤ 併合された小国のマーカーはトラック上に配置しない。Flanders や Romagna といったいくつかの小国にはマーカーそのものが用意されていない。理由はコントロールアライにならずに併合されてしまうからである。

※以降の項目では解説をより簡潔にするための方策として、**ロシアとオーストリア、トルコ**を例に取り記述する。以下の本ルールは、当然ながら7大国すべてに適用される。各プレイヤー

は、具体例の国家名を自分のコントロールする大国とその相手に随時読み替えルールを適用して頂きたい。随時読み替える国家名は色つき文字で記述する。

赤色=連合国ブロック

青色=帝国ブロック

緑色=中立ブロック

12.1.6 同盟

- ① 1名のプレイヤーの持つコントロールアライは、彼自身の専任大国がコントロールするマイナーアライ、彼がコントロールするUMP、そしてそのUMPがコントロールするマイナーアライから成る。こうした諸国家はすべて互いに必ず同盟関係の立場を取る。
- ② 複数のプレイヤーアライがいれば、当然その下に複数のコントロールアライの集団がある。この集団はすべて互いに同盟関係を持つ。
- ③ 非コントロール下のUMPも非コントロール下の小国と同盟を結び、独自のコントロールアライを構成する。この時、その小国は非コントロール下ではなくなり、UMPのコントロール下の立場を取る。

例) 1805年シナリオにおける、専任プレイヤーのいないUMPのプロシアとそのマイナーアライ Saxony がこれに当たる。

- ④ あるブロックのすべての国家は、交戦状態にある敵ブロックのすべての国家と全面的に交戦状態下になる。
- ⑤ ある大国（ここではオーストリアとする）が、トルコに宣戦布告したら、オーストリアの加盟する連合国ブロックすべてとトルコは交戦状態に突入する。トルコはフランスとの同盟を望まなければ、帝国サイドに建つことになる。同盟をもし望んでフランスが承認すれば帝国ブロックに加盟することになる。
 - a. もし仮に宣戦布告した連合国ブロックの側に、トルコとの戦争を拒むプレイヤーがいたら、そのプレイヤーも連合国ブロック全体との同盟を破棄せねばならない。（12.1.7.⑦を参照）
- ⑥ 交戦状態下の同盟諸国家は共にスタックできる。（3.1.3を参照）また海上輸送を共にできる。（10.3.1を参照）さらに共にスタックして戦闘を行える。
- ⑦ 和平条件による強制的同盟（14.4.7を参照）は、その同盟を締結した両国家にとって、通常同盟となんら変わらない効力を発揮する。
- ⑧ ブリテンとフランスは決して同盟を結ばない。両国は常に交戦状態下が義務づけられている。
- ⑨ フランスと同盟を結んだ国家は自動的に大陸封鎖令に従わねばならない。

12.1.7 ブロック

- ① 1つのブロックは、最低1名のプレイヤー（＝彼のPMP）から成る、最低1大国以上～複数の同盟諸国のことを指す。
- ② 1つのブロックは、専任大国以外、コントロールアライをまったく持たない1名のプレイヤーからでも成立する。また上限は最大6名の巨大な同盟までが許される。
- ③ ゲームには最低2つのブロックが存在しつづける。フランスを盟主とする帝国と、ブリテンを盟主とする（時にはオーストリアが盟主になる）連合国である。
 - a. すべてのシナリオは、この2ブロック同士の交戦状態で始まる。属さない上に交戦状態に無い大国が中立となる。
 - b. 7人対戦プレイでは、プレイヤー同士がまったく同盟を結ばなければ、理論上7ブロックが成立する。
- ④ 1ブロックのすべてのプレイヤーは、同じインパルスで移動を行う。（4.4を参照）
- ⑤ 1名のプレイヤーのみのブロックでは毎ターン、パブリックイベントカードをプレイできる。

- ⑥ ブロックの中で最も外交優勢の高いプレイヤーがそのブロックの盟主となる。
- ⑦ ブロック内における意見の対立
 - a. ゲームの帰趨によっては、多人数を擁するブロックはプレイヤー間で分かれた戦略方針を統一するよう、迫られる場面も出てくるだろう。
 - b. 上記の場合、始めにブロック内の多数決をとる。票が同数で割れた場合、最も外交優勢を持つプレイヤーの最終判断で決着をつけること。
 - c. 次に各プレイヤーは、多数決に従い同盟に留まるか、同盟破棄するかを宣言する。宣言は外交シーケンスの順で行われる。

12.1.7.1 ブロック内多数決

多数決ルールは以下の局面で使用される。

a, 同盟要請の多数決

相手国に同盟を要請するか否か？あるいは相手国からの同盟の要請を受け入れるか否か？を決める時。(12.2.2.1を参照)

b, 和平請願の多数決

敵ブロックの中の1プレイヤーから和平を請われた時、それを受諾するか否か？あるいは自分から和平を申し出るか否か？を決める時。(14.3.5を参照)

c, 同盟国の宣戦布告を支持するか否かの多数決

友軍ブロックの中の1プレイヤーが他国に宣戦布告した場合、ブロック内の他のメンバーも宣戦布告をするか否か？を決める時(12.3.を参照)

d, 中立サイド変更の多数決

そのブロックがもしも中立だった時、**帝国サイドのブロック**から宣戦布告を受けたとする。この時**連合ブロック**と同盟するか？あるいは**連合サイドの別ブロック**を樹立させるか？を決める時。

12.1.7.2 同盟国が宣戦布告されたら

もし仮に、ブロック内の1プレイヤーが他国から宣戦布告を受けたら、ブロックのすべてのメンバーもその他国に宣戦布告しなければならない。これを【集団自衛の原則】と呼ぶ。宣戦布告を拒否したいプレイヤーは同盟破棄を宣言すること。ブロックから脱退すればこの原則からも解放される。従ってこのケースにおいては多数決は不要となる。

例) ブリテン、ロシア、オーストリアが連合ブロックだった。一方スペインとフランスは帝国ブロックである。スペインは戦争で打撃を被ったため、**和平の提案を連合国に**してきた。連合国は即座に多数決を取る。ロシアとオーストリアは提案に反対した。ブリテンは提案に賛成した。結果、**和平の申し出は、ブロックの総意として拒否されることになる**。ブリテンは総意に従うことになる。

例2)ブリテン、ロシア、オーストリアは連合ブロックだった。ロシアがトルコに対して宣戦布告を望む旨を告げてきた。連合国は多数決を取る。オーストリアは宣戦布告に賛成した。ブリテンは反対した。連合ブロックはトルコへの宣戦布告を決断することになる。ブリテンは多数決にしたがって宣戦布告をするか、あるいは両国との同盟を破棄するかを選択せねばならなくなる。ブリテンは仕方なく宣戦布告を選んだ。

12.1.8 中立

- ① 交戦状態下でない国家は中立である。
- ② 非コントロール下にあるすべての国家は、常に中立である。交戦状態下にある国家は必ずプレイヤーのコントロール下に入るからである。
- ③ 逆に中立国が常に非コントロール下とは限らない。専任プレイヤーを持つ大国は自由意志で中立化できるためである。
- ④ すべての同盟諸国家は、すべての敵対する諸国家と交戦状

態になる。12.1.6 ⑤を参照。このため、ある1国が中立状態であったら、その同盟国もすべて中立状態である。

- ⑤ 中立ブロックは中立インパルスに活性化できる。
- ⑥ 中立国は、他の国家の領土に侵入できない。他の国家は中立国の領土に侵入できない。

12.1.9 交戦状態

- ① 中立状態でない国家=交戦状態下であると定義される。
- ② 大国が交戦状態下になるためには、専任プレイヤーがついているかあるいはコントロールアライである必要がある。このため、交戦状態下の国家は必ずブロックに加盟する形を取る。
- ③ 交戦状態下にあるブロックでは、そのメンバーは自国の部隊を同じブロックのメンバーの領土内に進入させることができる。そして交戦相手の敵ブロックのすべてのメンバーの領土内にも侵入できる。
- ④ もし仮に非コントロール下の**プロシア**が**フランス**に攻撃されたら、**プロシア**のコントロールは、**フランス**と交戦状態下にある**連合ブロックのいずれかのプレイヤー**が優先的に握ることになる。
- ⑤ 注記：非コントロール下のUMPの**プロシア**がマイナーアライ(例えば **Saxony**)を持っていたとする。**Saxony** が**フランス**から攻撃されたら、上記④同様、**連合ブロック**は**プロシア**のコントロールを得ることができる。
- ⑥ もし仮に**中立ブロック(トルコとスペインがメンバー)のスペイン**が**帝国ブロック**に宣戦布告して交戦状態に陥ったら、同盟相手の**トルコ**は以下の選択を迫られる。
 - a. **スペイン**の侵略意欲に賛同して**帝国ブロック**と交戦中の**連合ブロック**と同盟する。
 - b. 侵略に賛同しなかった場合**トルコ**は独自ブロックを構成する。
 - c. **トルコ**がb項を選んだ場合、**帝国サイド**、**連合サイド**、または**中立サイド**のままに留まるのか？いずれのインパルスを利用して独自の**トルコブロック**の活性化をするのか宣言すること。このとき 4.2.4 に従う。

12.1.10 衛星国

- ① 冬季ターンの征服フェイズにおいて、フランスはマイナーアライを衛星国へと“格上げ”宣言できる。
- ② 衛星国宣言をする小国は以下のaとbの両方の条件を満たす必要がある。
 - a. その小国の領内に補給下の敵戦闘ユニットがいてはならない。
 - b. その小国がフランスと国境を隣接している。この場合の国境とは、マップに表記されたフランス国境線に加え(GE)の表記のある地方の国境も利用できる。
あるいは、フランスにより建国された新国家であること。(15.6.を参照)
- ③ 小国を衛星国にすると、連合ブロックはその小国に対して同盟工作やイベントカードの工作を仕掛けられなくなる。

プレイノート：上記のルールは仮定の上に成り立っているため、難解に感じられるだろう。その大半は極めてレアなケースに過ぎない。実際のゲームでは、通常2つのブロックによってプレイは単純に進行する。フランスとブリテンである。両サイドは戦争を経て同盟国の獲得や喪失を繰り返すことになる。ブロックに属さない国家はつかの間の傍観者となるだろう。これは、上記2名のプレイヤーによってゲームの進行に毀誉褒貶が生じることを意味している。ブリテンプレイヤーはいくつもの大国や小国をコントロールアライとして持つことになる。この連合サイドは、フランスとそのコントロールアライ、帝国サイドと戦争することになる。両サイドのコントロール下でない国家は中立国であり、両サイドによりコントロールされない限り、ゲームの

趨勢を決する戦いには参加できない。こうした国家はいずれ他のブロックに戦争を仕掛けられるか、宣戦布告することになっていくだろう。いずれにせよ戦争の道が待っているのである。

例) 7人対戦ゲームの一例である：フランスとスペインは同盟して帝国ブロックを成している。(フランスはマイナーアライを複数持っている。スペインは持っていない) ブリテン、プロシア、オーストリアの3大国とそのマイナーアライ群は連合ブロックを成している。ロシア、トルコ両国は中立であり互いに同盟は結んでいない。このため4ブロックがゲーム上に生じている。帝国、連合、ロシア、トルコである。ロシア、トルコが中立インパルスで活性化した。その次にロシアはフランスからの侵略を受けた。これにより帝国ブロックとの交戦状態に突入する。連合に加盟する代わりに(ツァーリはイングランドに信を置いてはいない)、ロシアは独自のブロックに残る道を選ぶ。したがって(4.2.4により)ロシアは連合インパルスで活性化することになる。そしてすべての連合ブロックよりも先に活性化を終えることになる。トルコは唯一の中立国となる。

例2) 上記と同じ政治状況で、しかし4人対戦の場合はどうなるのか？：スペインがフランスのコントロールアライのUMPに変更されて、帝国ブロックの一員となる。プロシアはブリテンのコントロールアライのUMPに変更される。プロシアとそのマイナーアライ、Saxonyは連合ブロックの国家である。同じくオーストリアプレイヤーと彼のマイナーアライも連合ブロックの一角を成している。ロシアプレイヤーは中立状態。トルコは非コントロール下のUMPに変更される。やはり中立となる。ブロックの数は4から3に減る。帝国、連合、ロシアである。ブロックは専任プレイヤーがいなければ成立しないためだ。トルコのユニットはセットアップされた後、中立インパルスにフランスプレイヤーによって動かされる。フランスはさらにトルコの経済活動もプレイする。

12.2. プレイヤーの外交

外交フェイズではプレイヤーはPMPのみプレイできる。UMPの立場でプレイはできない。

12.2.1 交渉ステップ

- ① 同盟国も敵対国もすべてのプレイヤーが実際の会話によって外交交渉する機会が、春季ターンの外交フェイズにのみ許されている。(そしてシナリオセットアップ時でも許されている)そして交渉で合意に達するまでの時間制限を適宜設けるべきだろう。
- ② それ以外のプレイ中の外交手段はメモなどによる筆談に限定される。書かれたメッセージは容器に入れておく。メッセージは次のターンの外交フェイズが来るまで相手に届けてはならない。

プレイノート：これは、何も沈黙してプレイに夢中になることを強要している訳ではない。明白にゲームの進行上、必要な会話は交わされて然るべきである。例えば迎撃の要請だったり、カードプレイについての交渉などがこれに相当する。デザイナーの意図は、プレイヤー諸氏が、もっと別の、本質的に戦略上の重要な討論を筆談で行うよう求めている点にある。例を挙げると、和平の要請、同盟の打診、次ターンの軍事的な協議。等が該当する。

- ③ オプションルールとして、プレイヤーにいつでも会話で交渉することを許可したものもある。(17.5を参照)

12.2.2 通告ステップ

- ① 通告ステップ“Announcements step”で外交シーケンス順に、各プレイヤーは各種の通告を発表していく。通告には以下の4種類があり、プレイヤーは自国の順番が来たら、望むだけの通告を望む順序で発表して良い。
 - 同盟要請
 - その他の外交的要請(協約)
 - 同盟破棄の通告
 - 大国、または小国に対する宣戦布告
- ② 手順としては、プレイヤーが1つの通告を発表する度に、それを処理する形で進行する。

12.2.2.1 同盟要請

- a. プレイヤーは他のプレイヤーに対して同盟要求ができる。要求されたプレイヤーは(交渉ステップの結果を踏まえて)即座に受諾するか拒否するかを答えること。
- b. もしも同盟が受諾されたら、即座に両者はプレイヤーアライとなる。
 - i. 両者が他の誰とも同盟を結んでいなければ、同盟は即座に有効となり、新たなブロックが誕生する。12.1.6、12.1.7が効力を発揮する。
 - ii. 同盟要求を行ったプレイヤーがすでに他のプレイヤーと同盟を結んでいたら、12.1.7 ⑦ d.i.に基づきブロックのメンバー間で協議を行う。
 - iii. 同盟を要求されたプレイヤーがすでに他のプレイヤーと同盟を結んでいたら、やはりブロックのメンバー間で協議を行う。
- c. 複数のプレイヤーが1人のプレイヤーに同盟を申し込むこともできる。申し込まれたプレイヤーが他のプレイヤーと同盟を結んでいても構わない。
- d. プレイヤーは常に1ブロックに属するため、もしも彼が他のブロックと同盟を結んだら、元のブロックとは同盟破棄をせざるを得なくなる。(12.2.2 ⑤を参照)

例1) ロシア、オーストリア、ブリテンは連合ブロックである。フランスはロシアに対してのみ同盟の要求を行った。周囲の驚愕の中ロシアは受諾した。彼は連合ブロックとの同盟を破棄する。代償として1勝利ポイントを失う。

例2) ブリテンとスペインは互いにプレイヤーアライだった。ブリテンは連合ブロックにロシアを加盟させたいと考えていた。スペインは反対する。2人で意見が割れたため、外交優勢を持つブリテンの主張が通る。スペインは我慢せざるを得ない。ブリテンの順番の時、同盟要請がロシアに発表される。ロシアは受諾した。

12.2.2.2 協約要請

- a. プレイヤーは協約の要請を他のプレイヤーに持ち掛けることもできる。
 - b. 協約の要請で行える内容は以下の通り。
 - i. 海上輸送：お互いの陸軍ユニットを海上輸送してもらえ約束を取りつける。
 - ii. 領内通過：領内の通過を認めてもらう。
 - iii. 協約譲渡金：£の譲渡。
 - iv. 大国の地方割譲：自分のコントロールするPMP、UMPの地方を相手に割譲する。
 - v. 小国コントロール権：マイナーアライのコントロール権の譲渡。
 - vi. イベントカードの売買。
- ※以下の要請は協約では行えない。
- vii. 互いの陸海軍ユニットのスタック。これができるのは同盟関係を結んでいる場合のみである。
 - viii. プレイヤーは、マイナーアライの領土を相手に割譲できない。ただし14.2.4を参照。
- c. 協約は同盟国ではない国家に対して実行できる。しかしプレイヤーアライ同士の間なら、同盟関係で可能な

要請に加えて協約で実行可能な要請もできる。

- d. 同盟と同様に、当事者間で合意に達したら、その協約は即座に有効となる。
- e. 協約は無効にできない。必ず実行すること。
- f. 上記の協約譲渡金は経済フェイズでも経済援助として実行できる。どちらの場合も上限は1大国に対して£6、1小国に対して£4となる。ブリテンだけは譲渡する£に上限値の制約はない。
- g. その他の約束は現行ターンのみ有効な取り決めとなる。

12.2.2.3 同盟破棄

- a. 状況によってはプレイヤーは外交シーケンスの順序にこだわらず同盟破棄することもある。だが自発的な同盟破棄はこの通告ステップ手順で発表する。
- b. 【侵入側の同盟破棄禁止の原則】
仮に、**ロシア**が部隊を同盟相手国**オーストリア**の領土内に送り込んでいたとする。**ロシア**が部隊を**オーストリア**領内から撤退させない限り、**ロシア**は**オーストリア**に対し同盟破棄を通告できない。これは**ロシアプレイヤー**が自身の加盟する**ブロック**（この例では**連合国ブロック**とする）の多数決に従うルール上の強制力があることを意味する。（12.1.7 ⑦を参照）
- c. 【侵入された側の同盟破棄容認の原則】
b項と逆のケースについて解説する。
オーストリアは、**ロシア軍**が**オーストリア**の領土内、あるいは**オーストリア**のマイナーアライの領土内にいる場合、**ロシア**に同盟破棄を通告できる。
上記の場合、かつての同盟国となった**ロシア軍**の侵入ユニットは、今いる**オーストリア**領内のヘクスから即座に最も近い**ロシア軍**の利用可能な補給源へと強制的に移される。移動力は無視して良い。
- d. 大国が、同盟相手の大国に対して同盟破棄を通告すると、勝利ポイントを1喪失する。
- e. 強制的同盟下にある大国は、外交シーケンスの自国の順番の時にのみ同盟破棄を通告できる。ただし勝利ポイントは1喪失する。
 - i. **フランス**との強制的同盟下に置かれた**オーストリア**が、自分を征服した**フランス**と交戦中のブロック（この例では**連合国ブロック**）に即座に加盟するならば、VPの喪失なしに同盟破棄を**帝国ブロック**に通告できる。
- e. 同盟破棄が相手国と即座に交戦状態にはならない。あくまで同盟が解消されただけである。交戦状態はさらに宣戦布告の通告を行うことで初めて勃発する。

12.3. 宣戦布告

- ① **トルコ**が**オーストリア**に宣戦布告した時、**オーストリア**の加盟する**連合国ブロック**は（多数決により）共同して**トルコ**の加盟するブロックと全面的に交戦状態となる。（12.1.9を参照）
- ② **トルコ**と**オーストリア**それぞれのプレイヤーアライがこの戦争に不服であるなら、12.1.7を参照のこと。
- ③ **トルコ**と**オーストリア**間（読み替えの国名では無い）で戦争が始まると、生産コストが不要の特殊なユニットを得られる。**トルコ**の場合は戦争期間を通じていつでも配置できる。15.5.1 & 15.5.2を参照。
- ④ **連合国サイド**の外交位置にいるプレイヤーが、**帝国サイド**のブロックと交戦状態下にあるとき、**連合国サイド**の他のブロックから宣戦布告されるケースも稀にある。この場合、当該プレイヤーは、宣戦布告された自分のPMP、あるいはUMPは、もしも**帝国サイド**と和平を結べたならば、即座につづく活性フェイズからは**帝国サイド**の側になって行動すること。

12.3.1 宣戦布告と国家のコントロール

12.3.による効果以外にも、宣戦布告は、さらに注意を要する4つの特殊なケースが存在する。

① 自分のマイナーアライが宣戦布告された場合

- a. 自分がプレイするPMP、UMPのコントロール下にあるマイナーアライが宣戦布告された場合、基本的には宣戦布告を受けて立つ義務が生じる。だが仮に現状での戦争を得策では無いと思うのであるなら、このマイナーアライとの同盟破棄を宣言することにより、PMPやUMPが戦争に巻き込まれるのを未然に防ぐことも可能である。
- b. この時、同盟破棄による勝利点の-1は生じない。当該マイナーアライは即座に降伏し、宣戦布告してきた大国のマイナーアライとなる。

② 中立ブロックの大国が宣戦布告された場合

- a. **トルコ**が**オーストリア**から宣戦布告された。**トルコ**と**スペイン**から成る**中立ブロック**は選択を迫られることになる。12.1.7 ⑦により**オーストリア**の属する**連合国ブロック**の敵であり既に交戦状態にある**帝国ブロック**に加盟するの？
あるいは、
トルコは、**スペイン**との同盟を破棄して単独の**トルコブロック**を**帝国サイド**で樹立するの？（12.1.9 ⑥を参照）
- b. **中立ブロック**の元のメンバー**スペイン**は、以後の外交フェイズで**中立ブロック**を脱して**連合国ブロック**に加盟することも依然可能である。戦局を鑑みて、**連合国ブロック**の側により一層の希望を託すならこれは自由意志であり、ルール上何ら問題はない。

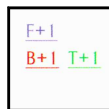
③ 非コントロール下の小国に宣戦布告した場合

- a. この小国**Egypt**をマイナーアライに収めるプレイヤーを判定する。この小国**Egypt**は判定により選ばれた大国のマイナーアライとなり、そのブロックの一員となる。
- b. **Egypt**が最もプラスの外交修正値“national modifier”を与えるPMP（あるいはコントロールアライのUMP）をプレイする**ブリテンプレイヤー**が選ばれた。
さらに加えて、
その大国**ブリテン**は、宣戦布告してきた大国**トルコ**と既に交戦状態になっている必要がある。修正値が互角の国家が複数あったら、ランダムに決定すること。
- c. **トルコ**と交戦状態下の大国が存在しない場合、その小国**Egypt**が最もプラスの外交修正値を与えるPMP（あるいはコントロールアライのUMP）のプレイヤーが選ばれる。このプレイヤー（ここでは引き続き**ブリテンが対Egypt +2のため選ばれた**）は**トルコ**と即座に交戦状態となる。修正値が互角の国家が複数あったら、ランダムに決定すること。
 - i. もしも判定で選ばれた大国**ブリテン**が**トルコ**との戦争を拒否するなら、小国のコントロールは、次に外交修正値の高い大国のものとなる。
 - ii. もしも**ブリテン**とその他の5大国がすべて拒否した場合、小国は即座に**トルコ**によって征服されたものとみなされる。14.1.3 & 14.2.1を参照。

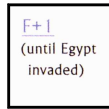
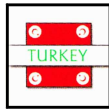
④ 非コントロール下のUMPに宣戦布告した場合

- a. 手順は上記③と同じだが以下の点が異なる。
 - i. プレイヤーのみがコントロールできる。
 - ii. 選ばれたプレイヤーに拒否権はない。

例1) **トルコ**は**Egypt**に宣戦布告した。**ブリテン**と**フランス**は共に**Egypt**に対して+1の外交修正値を持っている。（左記マーカー例。**Egypt**の外交マーカーの裏面に記載がある。**B + 1, F + 1, T + 1**）。そして



両国共にトルコとは交戦状態ではない。コントロール権はダイスロールでランダムに決めることになり、フランスが権利を獲得した。フランスが Egypt をコントロールし、トルコと交戦状態となる。



例 2) ロシアがUMPのトルコに宣戦布告した。誰もロシアとは交戦状態にはなかった。フランスはトルコに対して+1の外交修正値を得ている。トルコはフランスのコントロールアライのUMPとなる。そしてロシアとフランスは交戦状態に突入する。

プレイノート: Nations in Arms のプレイヤーにとって、小国やUMPに対して宣戦布告することが如何に重大な意味を持つか、上記のルールを通じて気づいて欲しい。プレイヤーが侵略を企図すれば、常に他のプレイヤーが受けて立つ形で欧州の戦火が拡大する仕組みになっているからである。他方、プレイヤーの臆病さが即座に小国の征服に帰結することも意味している。

12.3.2 マイナーアライが非コントロール下に陥る時

自分のマイナーアライが、敵のカードプレイにより非コントロール下に陥った場合、以下のルールに従うこと。

- ① そのマイナーアライのすべてのユニットはいったんプレイから除去される。非コントロール下の小国になるため未セットアップ状態に戻されるわけである。外交位置は中立化した非コントロール下の小国となり他国のユニットは侵入禁止となる。以後は通常的外交ルールに従う。
- ② その小国の領土内に他国のユニットがない場合、それ以上はカードプレイにより発生することはない。
- ③ もし他国のユニットがいたならば、それぞれの最も近い補給源のヘクスに移動力無視で瞬時に動かすこと。この時もスタッキング制限に従う。
- ④ いずれの場合でも、小国内の要塞で再建要塞化されているものがもしあれば、要塞守備隊は壊滅したものと見なす。他国による要塞の支配権も消滅する。

12.4. 同盟工作ステップ

- ① 同盟工作“Diplomatic action”は、プレイヤーが非コントロール下の小国やUMPをコントロールアライにする方法の1つである。(他の方法としては、上記にあった通り宣戦布告の影響が存在する)
- ② 通例、非コントロール下の国家だけが同盟工作の対象となり得る。しかし場合によってはコントロールアライを非コントロール下に戻すこともまた可能である。
 - a. 小国の中には同盟工作の通用しない国家もある。こうした国家は外交修正チャート“The Diplomatic modifiers chart” 8/8に記載してある。(Romagnaの記載漏れあり)

12.4.1 小国に対する同盟工作

- ① 小国に対する同盟工作は2つのラウンドから成っている。
- ② 第1ラウンドでは、各プレイヤー(及びコントロールアライのUMPであるロシア、オーストリア、プロシアもあつかも専任プレイヤーがいるかのように振る舞って実施できる。実際にはそのコントロールプレイヤーが当然役としてダイスを振ることになる)が外交シーケンス順に小国に対して工作を仕掛けられる。
 - a. この第1ラウンドの工作には£のコストはかからない。
- ③ 対象となる小国とは：
 - a. この同盟工作開始時に非コントロール下であること。もしくは、
 - b. フランスのマイナーアライ(衛星国を除く)でありなおかつ領内に貿易ポイントのある港湾を所有している

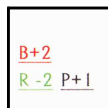
こと。これは大陸封鎖令の一部を成していることを意味する。13.6.を参照。

- ④ 第1ラウンドの後、第2ラウンドが開始される。
 - a. 第2ラウンドでは各プレイヤーのみ実施できる。
 - b. コストが£4かかる。
 - c. 対象となる小国は12.4.1 ③に同じである。
- ⑤ 同盟工作チェックは、そのプレイヤー(またはUMP)が2D6を行い、12以上で成功する。DRMは以下の通り。
 - a. 外交修正値：+ #
 - b. 贈賄：£2を消費するごとに+1のDRM。最大+2まで可能。

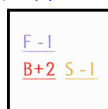
※フランスのマイナーアライに対する同盟工作では以下のDRMを追加する。

 - c. ダイスを振る大国がフランスと交戦状態にある：+1
 - d. その小国がこのターン中にフランスのマイナーアライに成り立ての時：-1
 - e. その小国領内のフランス1戦闘ステップ毎に：-1
- ⑥ 成功したら小国の外交マーカーをダイスを振った大国の同盟ボックスに配置する。フランスのマイナーアライに対して成功した場合、外交位置を非コントロール下にすること。

プレイノート: 新たに非コントロール下にできた小国のユニットはすべての同盟工作が終了するまでは除去しないこと。



例) 5人対戦で同盟工作の第1ラウンドを開始した。スペイン、トルコはUMPのためスキップされる。プロシアの番となり、彼は非コントロール下のSwedenに同盟工作を仕掛けた。プロシアとSwedenの関係は外交修正+1である。しかしプロシアは贈賄を使用しなかった。プロシアのダイスロールは7と出た。11以上で成功のため失敗に終わる。



例 2) ブリテンの番である。対象国をフランスの支配するPortugalにした。外交修正値は+2である。さらに贈賄を£2消費して+1である。ブリテンとフランスは常に交戦状態のため+1追加。Portugalはこのターンにフランスのコントロール下になったのではない。Portugal領内にフランスの戦闘ステップはいない。よってDRMは+4。ブリテンのダイスロールは8。修正後12で成功した。Portugalの外交マーカーをフランスの同盟ボックスから取りだし、非コントロール下と分かるように置いておく。しかし第2ラウンドでフランスプレイヤーはPortugalに対して同盟工作を仕掛けた。これが成功したため、Portugalの外交マーカーをまたフランスの同盟ボックスに配置する。

12.4.2 UMPに対する同盟工作

- ① UMPに対する同盟工作は2つのラウンドから成っている。
- ② 第1ラウンドでは各プレイヤーが外交シーケンスに従い実施する。コストは£4を消費する。
- ③ 対象となるUMPとは：
 - a. この同盟工作開始時に非コントロール下であること。もしくは、
 - b. 強制的な同盟下にあること。(14.4.7を参照)もしくは、
 - c. 政情不安ルール下にあるスペイン(15.4.2を参照)
- ④ 第1ラウンドの後、第2ラウンドが開始される。コストは同じく£4である。対象国は上記③と同じとなる。
- ⑤ UMPに対する同盟工作チェックは、そのプレイヤーが2D6を行い、12以上で成功する(スペインのチェックを除く)。DRMは以下の通り。
 - a. 外交修正値：+ #
 - b. 贈賄：£4を消費するごとに+1のDRM。最大+2まで可能。
 - c. Duchy of Warsawの建国後(15.6.6を参照)、対象国がロシアであり、ダイスを振るプレイヤーがフランスと

戦争中の場合：+1

※対象国が強制的同盟下にある場合以下のD R Mを追加。

- d. そのUMPを征服した大国がダイスを振る：-1
- e. そのUMPが征服される直前に加盟していたブロックに属する大国がダイスを振る：+1
- f. そのUMPを征服した大国が前ターン中に決戦で敗北している：+1
- g. 強制的同盟がスタートしてから4ターンが経過する毎に：+1

- ⑥ 成功すると、そのUMPはダイスを振ったプレイヤーのブロックに加盟し、コントロールアライとなる。UMPの外交マーカ-を、ダイスを振ったプレイヤーの国家の同盟ボックスに配置すること。
- a. UMPのマイナーアライのコントロールは、そのUMPが保持しつづける点に留意。(12.1.3 ②を参照)

13. 経済と生産



13.1. 経済

- ① 経済フェイズは毎年の春季ターンにのみ実施される。1人のプレイヤーは、彼の専任大国、及びコントロールアライのUMPと小国らすべての経済活動をこのフェイズでプレイする。
- ② フランス、またはブリテンは**非コントロール下のUMP**の経済活動もプレイすることができる。
 - a. フランスはスペイン、トルコを。ブリテンはそれ以外のUMPをプレイできる。
- ③ 非コントロール下の小国は経済活動をプレイしない。
- ④ 経済フェイズにおいて、国家は収入を得る。ゲーム中の通貨単位は便宜上£を用いる。所有する地方と貿易により基本収入“Base income”を得る。加えて経済援助“**subsidies**”や戦争賠償金“war indemnities”そして外交フェイズの協約でも£を譲渡される機会を持つ。
- ⑤ 大国の可処分£は適切な形で記録される。その収入と生産は他のプレイヤーがチェックしても良い。経済活動において戦場の霧は適用されないのである。
- ⑥ 可処分£によって、国家は新ユニットの生産、マップ上のユニットのロスステップ面を補充できる。海軍ユニットを持つ国家は建艦もできる。
- ⑦ 大国は剰余金£をその年1年間のみ所有しつづけられる。小国は、経済フェイズの生産ステップで消費しきれなかった£を喪失してしまう。
- ⑧ 冬季ターン終了時、**ブリテンを除く**すべての大国は残った£を喪失する。ブリテンのみが剰余金£を翌年へと持ち越すことができる。
- ⑨ £の収入と支出は大半を春季ターンの経済フェイズで実施するが、以下の例外もある。
 - a. 外交フェイズに協約譲渡金として£を譲渡できる。
 - b. 同盟工作において£を消費する。
 - c. 活性フェイズに大国は軍の創設のために£を消費する。
(軍マーカ-は生産ステップにはつukれない点に注意)
- ⑩ シナリオによっては経済フェイズを完全に省略するものもある。例えば1798年シナリオ。他にも1808年シナリオ“スペインの悪夢”では経済に特別ルールを用いる。
 - a. このようなシナリオでは特別な収入や生産ルールを使用する。時にタイムアライバルも登場する。(20.5を参照)
- ⑪ グランドキャンペーン中、限られたチャンスだがプレイヤーは自国の経済改革を実施できる。代償として基本収入とすべての生産能力を喪失する。メリットは、改革に成功すると1勝利ポイントを獲得できる点にある。(16.2.2.1 ③を参照)

13.1.1 小国経済資源チャート

- ① 小国経済資源チャート“Minor power resource chart”には、ゲームに登場するプレイ可能なすべての小国の情報がリストアップされている。
- ② 各小国の情報はその地方収入“province income”13.2.2や貿易収入“trade income”13.2.5、徴兵レベル“recruitment level”13.3.2.2および外交位置から成っている。
- ③ 多くの小国はシナリオのスタート時期に応じて情報が変動している。スタート時期は1792年、1798年、1805年、1809年、1813年に別れている。(20.1.4.4を参照)
- ④ “大国の名称 A”←各小国の欄のこのような表記は、その大

国（宗主国）のマイナーアライとなっていることを示す。マイナーアライの収入と徴兵レベルはその小国でしか使用できない。宗主国といえども、マイナーアライの収入、徴兵レベルを勝手に奪うことはできない。

- ⑤ “S”の表記はフランスの衛星国となっていることを示す。
- ⑥ 他国に併合された小国の欄には、併合した国家の名称がグレイのイタリック体で表記されている。
 - a. 地方収入、貿易収入、徴兵レベルは併合した国家のものとなる。

13.1.2 大国経済資源チャート

- ① 大国経済資源チャート“Major power resource chart”には地方収入と貿易収入が各大国別、シナリオスタート時期別に表記されている。
- ② 同様に各大国の徴兵レベルも記載がある。これは、生産ステップにおいて生産できるステップ総数“Max CU SP”と、騎乗兵クラスのステップ総数“Max Cav SP”とに別れている。
 - a. 地方収入、貿易収入、徴兵レベルは、併合した小国の値を加味してあるためスタート時期により数値が変動している。
- ③ 貿易収入が（#）と表記されているものはその年度のシナリオスタート時に貿易収入がゼロであることを意味している。理由については 13.2.3 ⑤を参照。

13.2. 収入ステップ

13.2.1 基本収入

- ① すべての国家は収入を持つ。地方収入と貿易収入である。2種類の総計を基本収入と呼ぶ。
- ② 国家が戦争賠償金を支払う時、その金額は基本収入の半分の値となる。
- ③ 国家は、基本収入を超えた額の経済援助金を受け取れない。

13.2.2 地方収入

- ① 地方収入とは国家の領土を構成する各地方からの収入を指す。この収入は次の3つの理由から変動する。1つ、軍政によるもの、2つ、地方領有権の割譲、3つ、小国の併合によるもの。以上である。
- ② 軍政：自国領内の地方が敵に侵略され軍政を敷かれている場合、その国家は地方収入が減少する。なお、軍政を敷いた敵側はこれによって地方収入が増えることはない。
 - a. 重要地方“key province”に軍政が敷かれると、1地方毎に£ 4だけ減少する。重要地方とは、その地方の州都（または首都）が赤い星の主要都市である地方のことを指す。
 - b. 一般地方“regular province”に軍政が敷かれると、1地方毎に£ 2だけ地方収入が減少する。一般地方とは、その地方の州都が主要都市以外の種類である地方のことを指す。
 - c. 軍政の定義は、G 2戦略用語、及び 14.1.1.③に記載がある。

例) フランスとオーストリアは交戦状態下にある。フランスはオーストリアの1地方 Tyrol に軍政を敷いている。この地方の州都であり、唯一の要塞である Innsbruck を占領しているためである。春季ターンの経済フェイズ、収入ステップにおいて、フランスは軍政による収入の変動はないが、オーストリアは£ 2の減収を被る。

- ③ 地方領有権の割譲：もし仮にある大国から領有する地方を割譲されたら、割譲した大国、その地方を併合した国家はそれぞれ地方収入が変動する。
 - a. 一般地方が割譲されると、割譲した大国が£ 3の減収、

併合した側が£ 3の増収となる。

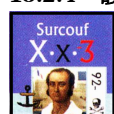
- b. 重要地方が割譲されると、割譲した大国が£ 6の減収、併合した側が£ 6の増収となる。
- c. 地方割譲は、自発的な協約の1つとして (12.2.2 ⑤) もしくは、
和平条件の1種として起こり得る。(14.4.2)
- ④ 小国の併合：もしも小国が征服されたら、その領土地方は他国の領土に併合されてしまうことがあり得る。併合した国家は、その旧小国の地方収入を獲得できる。

13.2.3 貿易収入

- ① 港湾によっては港湾封鎖ボックス内に数値の描かれているものもある。この数値が貿易ポイント“trade value”である。
- ② この貿易ポイントは、その数値の分だけ£をブリテンとその港湾を所有する国家双方にもたらしてくれる。この総計がその国家の貿易収入となる。
- ③ シナリオ開始時の貿易収入は、大国、小国それぞれの経済資源チャートに記載されている。
- ④ 貿易ポイントを持つ港湾（通称、貿易港“trade harbor”）は貿易チャート“Trade £ Chart”に一覧として記載されている。
- ⑤ 以下の5つの理由から貿易港は貿易収入を生まなくなってしまう。
 - a. もしもその貿易港の所有国とブリテンが交戦状態下になってしまうと双方共に一切の£を得られなくなる。
 - b. 同様に、その貿易港が、ブリテンと交戦状態下の他国に占領されている時、誰も£を得られない。
 - c. もしもその貿易港の所有国が大陸封鎖令に参加していると、誰も£を得られない。
 - d. ブリテンがその貿易港を占領している時、ブリテンだけが£を得られる。本来の所有国側だけが得られない。
 - e. その貿易港の所有国が非コントロール下の小国であった場合、ブリテンのみが£を得られる。なぜならそのような小国は経済活動がプレイされないからである。

例) プロシアは貿易収入£ 3を Stettin と Danzig から得ていた。フランスはプロシアと交戦状態になり、Stettin を支配した。プロシアの貿易収入は£ 2に減少する。プロシアは Sweden をコントロールアライにしていた。Sweden の貿易収入は£ 3である。このため Sweden とブリテンは互いに£ 3を得られる。

13.2.4 護衛艦隊による私掠船への索敵と攻撃



- ① すべての国家は自国の受けとる貿易収入がいくらかになるのかを計算する。次にもし私掠船ボックスに私掠船が存在すれば、フランスは私掠船によってブリテンの貿易に打撃を与えることができる。
 - a. ボックスに存在しない時は、この手順をスキップする。
- ② 護衛ボックスに連合国の海軍ユニットのいる時は、私掠船の索敵を実施できる。1海軍ユニットは1私掠船に対して1回索敵を行える。
 - a. コントロールプレイヤーは、索敵を実施する海軍ユニットと標的になる私掠船を指名する。
 - b. すべての指名が終わった後、1D6を行う。索敵は5以上のダイスロールで成功する。DRMは：
 - i. 海軍ユニットの操船能力：+ #
 - ii. 私掠船の回避能力：- #
- ③ 索敵の成功した海軍ユニットは私掠船を攻撃できる。
 - a. 各海軍ユニットが1回ずつ1私掠船に対して攻撃できる。1D6を行い、海軍ユニットの海戦能力をプラスすること。
 - b. 結果が5以上の時、私掠船は撃沈される。
- ④ 生き残った私掠船は襲撃を実施できる。フランスプレイヤーは私掠船テーブル“Corsair table”を参照し、フランスがブリテンから奪えた£を算出する。

例) 私掠船ボックスにフランスの私掠船2個が存在した。護衛ボックスにはブリテンの3個ユニットが存在している。ブリテンは1個目の私掠船に2個ユニットの索敵を割り当てた。2個目の私掠船には残る1個ユニットを割り当てた。ブリテンの索敵は、1個目に対して2回とも成功、2個目に対しては失敗した。成功した2個海軍ユニットは私掠船に対して攻撃を実施する。(訳者註：攻撃に関する記述がすべてルール本文と矛盾するため中略します) 攻撃結果は成功し、私掠船1個が撃沈となった。フランスプレイヤーは生き残った1個により襲撃を実施する。テーブルを参照すると、私掠船1個の場合、ダイスロールが6を出さねば打撃を与えられない。結果は見事に6と出た。ブリテンの貿易収入の10%がフランスに奪われることになる。ブリテンの貿易収入は£42である。ブリテンは£4を失い、フランスは£4を獲得する。(訳者註：私掠船襲撃テーブルには“round loss up”とあります。損失を切り上げる、との指示であるため、£5が正しいと考えられます)

13.2.5 その他の収入

- ① スペインの金塊
 - a. スペインは新大陸からの金塊を獲得することにより£5を得られる。条件としては、スペインはGibraltarのヘクスを含め、そこより西側の港湾を支配している必要がある。さらにこの港湾は封鎖されていても、また要塞ヘクスの場合、敵に包囲されていても£5は得られなくなる。
- ② 経済援助
 - a. プレイヤーの専任大国、及び彼らのコントロールアライのUMPは、彼らのマイナーアライ、及び同盟した大国へ経済援助を行える。
 - b. 経済援助を実施した国家の収入から援助金の£を減収させ、援助を受けた国家の収入をその分増収させること。
 - i. ブリテンを除く大国は1大国につき£6を援助できる。
 - ii. ブリテンを除く大国は1小国につき£4を援助できる。
 - iii. 各大国からの経済援助の総額は、援助される国家の基本収入を超えてはならない。
 - iv. ブリテンは援助額に限度がない。しかし援助される国家は依然としてiiiの制約を受ける点に注意すること。
 - c. もしも関係各国が、援助金を返済義務のある貸付金にしたいと望むなら自由に議論して、合意に達したら契約は成立する。貸し付けに関する諸条件も強制力もプレイヤー間の交渉次第である。
- ③ 戦争賠償金
 - a. 戦争賠償金とは、被征服大国が和平条件(14.4.3)の一種として負わされるものである。戦争賠償金は経済フェイズにおいて支払われる。
 - b. 戦争賠償金の額は被征服大国の基本収入の半額となる。

収入計算の例) 1809年グランドキャンペーン。ロシアは1810年冬季ターンを£15を残して終了した。この剰余金は失われる。ブリテンだけが翌年に剰余金を持ち越しできるからである。1811年の春季ターン、経済フェイズになった。ロシアはゲーム開始以来、地方の喪失も獲得もしていないため、地方収入£55を得る。貿易収入は£5である。合計£60となる。ロシアの同盟国ブリテンは、国際情勢を鑑みて、£12の経済援助をロシアに送った。ロシアの収入は£72となる。

13.3. 生産及び増援ステップ

13.3.1 ユニットの生産～補充と動員～

- ① すべてのユニットは生産チャート“Production Chart”に従ってコスト分の£を支払い生産される。
- ② 生産されたステップは、現在マップ上に存在するロスステップ面の軍団を**補充**“Replenishment”する目的で使用できる。補充を受けるとフルステップ面になる。または、フォースプールから新たなユニットをマップ上に配置するためにも使用できる。分遣隊も新たに生産できる。このフォースプールからユニットをマップ上に新たに配置することを**動員**と呼ぶ。
- ③ 新しい軍団ユニットを動員する時は、まずロスステップ面の1ステップを生産する。一気にフルステップ面の軍団ユニットを動員したければ、2ステップ分のコストの他に、**砲兵隊火力も生産する。コストは、生産されたユニットの額面の砲兵隊火力1ポイント毎の消費となる。**
- ④ 上記③項の砲兵隊火力のコストは、ロスステップ面の軍団をフルステップに補充する際にも消費する。

13.3.2 生産の限界～徴兵レベル～

- ① 各国は、あらかじめ用意されたユニットをフォースプールから生産し尽くしている場合、そのタイプは生産できなくなる。マップ上での補充のみ可能となる。
- ② **徴兵レベルについて**：徴兵レベルは各国家が、経済フェイズにおいて生産できるすべての戦闘ステップの上限の数値を表現している。歩兵クラス、騎乗兵クラス両者を合わせた生産全体の上限値である**徴兵レベル、騎乗兵生産の上限値である騎乗兵レベル**の2種類の値が存在する。
 - a. 大国は騎乗兵クラスのステップ数に生産の上限となる騎乗兵レベルが設定されている。1騎乗兵ステップを生産すると、徴兵レベル、騎乗兵レベル双方を消費する。
 - b. 徴兵レベルは、大国経済資源チャート、小国経済資源チャートにそれぞれ記載がある。
 - c. 徴兵レベルは、その国家の地方が軍政下にあっても、または大国が領土地方を割譲しても減少しない。この時、大国の領土地方とは、マップに印刷された大国の国境線内の地方を指す。

例外) ワルシャワ公国の前身、旧ポーランド領だけは例外となる。詳細は14.4.2.2を参照。

- d. もしも国家が小国を併合すると、その小国の徴兵レベルをそのまま自国の徴兵レベルに合算できる。マップに印刷された大国の地方と小国の地方とでは徴兵レベルに関して扱いが異なる訳である。
- ③ もし仮に小国の首都が敵に占領された場合、たとえ戦争を継続できているとしても、その小国はユニットの生産が不可能となる。

13.3.3 生産されたユニットの配置

- ① 新しく生産された陸軍ユニットは、首都、もしくは自国領内の包囲下でない要塞に配置できる。こうした増援の受け取れるヘクスのことを増援拠点“Reinforcement sites”と呼称する。
- ② 海軍ユニットは、造船所“shipyard”を持つ港湾ヘクスにのみ配置できる。造船所を持つ港湾は、その港湾封鎖ボックスが白地に配色されている。1カ所の造船所は、1生産ステップにつき1海軍ユニットのみ建艦できる。
- ③ スタック制限は新ユニット配置の際にも適用される。
- ④ 補充を受けると軍団は、生産ステップの時点で、①項の首都か要塞にいたる必要がある。
 - a. 補充ステップは、軍にも直接供給できる。1個軍につき2補充ステップを受けとれる。この軍は補給下であるなら、マップ上のどこにいても構わない。

- b. すでにロスステップ面となった2個軍団が同じヘクスにいたとする。両軍団が同じ生産タイプなら、1個軍団を除去して残った1個軍団をフルステップ面に行うことができる。(軍団同士の編入)これを軍のいるヘクスにおいて実施する場合、上記a項の2補充ステップの制限の範囲内で行うこと。
- c. 上記b項の方法でフルステップ面の軍団をつくる場合、砲兵隊火力生産のコストのみを消費すること。
- ⑤ 盤外戦争から帰還したユニット(15.1.3を参照)も新ユニットの生産と同じように配置される。
- ⑥ シナリオの中には、通常の実産ルールにかわって、タイムアライバルと呼ばれる方法で増援を受けとるものもある。(20.5を参照)。またシナリオによっては、タイムアライバルの登場のために生産ルールを用いているものもある。たとえば1808年シナリオがこれにあたる。

例) 補給下の1個軍が5個のロスステップ面の歩兵軍団を擁していた。プレイヤーは2個軍団のために軍に適用できる2補充ステップの直接配置を行った。次に1個軍団を除去して、1個軍団の減少戦力を完全戦力にする。彼は砲兵隊火力のコストを3個軍団分消費する。

13.3.4 軍の創設

- ① 大国は、補給下にある最低でもフルステップの1個軍団がヘクスに軍を創設できる。
- ② さらにそのヘクスには軍編成権を持つ指揮官1名のスタックが必要となる。指揮官が複数いる場合、最高の階級値を持つ指揮官が軍司令官に就任する。
- ③ コントロールプレイヤーは、副指揮官として1名の指揮官を指揮官プールから選んで新しい軍に配置できる。
- ④ 軍マーカー創設のために砲兵隊火力のコストを消費する必要はない。
- ⑤ 軍は、活性フェイズの自軍インパルス中につくられる。生産ステップではない点に注意。そのため必要な£がその時点で剰余金として残されている必要がある。£を支払い、軍マーカーを配置すること。

生産の例) 13.2.5 のロシア軍の例を引きつづ。ロシアプレイヤーは£72を所持して生産ステップを開始した。ロシアの徴兵レベルはステップ総数の上限が18、騎兵上限が6である。(18/6)。まず帝国親衛歩兵軍団2ステップの生産を決めた。(£10)。完全戦力にするため砲兵隊火力を支払う (£1)。フォースプールから軍団1ユニットをマップ上に配置する。現在残りは£61である。徴兵レベルは16/6。次に重騎兵2ステップを生産する (£12)。砲兵隊火力も生産する (£1)。マップに配置して、残りは£48である。徴兵レベルは14/4となる。一方マップ上では、補給下の2個軍がそれぞれ減少戦力の軽騎兵軍団を保持していた。軍への直接補充を決定した。2個軽騎兵ステップが生産される (£10)。残り£38。2個砲兵隊火力を生産する (£2)。残りは£36。徴兵レベルは12/2。さらに増援拠点に減少戦力の4個歩兵軍団がいた。4個とも補充することを決めた。このため4個歩兵ステップ(4×£3)と4個砲兵隊火力(4×£1)を消費する。残りは£20となる。徴兵レベルは8/2。最後に分遣隊を3個生産する。(3×£3)。残り£11、徴兵レベルは5/2。ロシアプレイヤーは£11を剰余金として残すことに決めた。今年の4ターンの間、同盟工作や軍の創設、その他協約譲渡金や経済援助のための資金となる。

13.4. 指揮官の配置

① 登場指揮官の追加

指揮官配置ステップにおいて、まず最初に今年から登場時期となっている指揮官を各国の指揮官プールに配置すること。

- a. 春季ターントラックに配置してある指揮官も指揮官プールに戻すこと。こうした指揮官らは、野戦で負傷したり、包囲の結果捕虜となった者たちである。

② 春季の解任

次にプレイヤーは、指揮官の“春季の解任”を実施できる。自分の専任大国、及びコントロールアライの国家の指揮官から解任したい者たちを選び、マップ上から指揮官プールへと戻すこと。

- a. 後任の指揮官をプールから選び、解任された指揮官たちのいた部隊に配置していく。
- b. スタック制限に留意すること。また副指揮官の残っている部隊に後任の指揮官を配置する場合、指揮権と階級値にも留意すること。

③ 指揮官の増援

プレイヤーは次に指揮官の増援を出す。指揮官プールに残っている指揮官を望むだけマップ上の増援拠点に配置できる。

- a. スタック制限にここでも注意すること。単独指揮官同士はスタックすらもできないのである。

- ④ 宗主国の指揮官は、マイナーアライユニットを指揮できるため、そのようなユニットにも配置できる。

13.5. フランスの徴兵令

(1804年以降のシナリオにのみ適用するルールである)

- ① 1808年の春季ターンからシナリオ終了時までの期間、経済フェイズ開始時にフランスプレイヤーは徴兵令“Conscripts”を宣言できる。
 - a. この宣言は、グランドキャンペーンゲームにおいて上記の期間中、2回実施することができる。ただし2年連続での宣言はできない。
- ② フランスは宣言を実施すると、その経済フェイズにおいて2つの恩恵にあずかることができる。
 - a. フランスの徴兵レベルは2倍に増加する。(ただし騎兵の上限値は変動しない)
 - b. フランスの基本収入は1.5倍に増加する。
- ③ もし仮にフランスが2度目の徴兵令を宣言したら、以下のペナルティを負う。
 - a. I～VIの歩兵軍団の戦闘修正値は、印刷された+2が廃止され、以後+1とみなされるようになる。
 - b. フランスは損耗チェックにおける国籍のマイナス修正が使用不可能となる。
 - c. 各小国の外交修正値の中で、対フランスがプラス修正の項目がすべて0になる。

13.6. 大陸封鎖令

- ① すべての(ブリテンを除く)国家は大陸封鎖令に参加する可能性がある。これは彼らがブリテンとの貿易を停止することを意味する。
- ② フランスとそのすべてのマイナーアライ、及びコントロールアライのUMPは、大陸封鎖令に参加する。ただし自国領内に貿易港を所有していることが条件である。
 - a. たとえ貿易港が敵に占領されていたとしても、その国家は依然として大陸封鎖令に参加中とみなされる。
- ③ フランスは、帝国ブロックに加盟したプレイヤーアライに対して大陸封鎖令に参加するか、あるいはフランスとの同盟を破棄するのか二者択一を強要できる。

- ④ 大陸封鎖令への参加は、フランスが征服した大国に対して、和平条件として強要することもできる。
- ⑤ 大陸封鎖令に参加した国家の貿易港からは、誰も貿易収入を得られなくなる。
- ⑥ 大陸封鎖令は以下の場合に完成する：もしもヨーロッパ大陸の貿易港 24 箇所（貿易収入で £ 44 に相当、St. Petersburg から Trieste まで、そして Scandinavia と Iceland は除く）が、帝国ブロックの国家の領土内となっている、あるいは帝国ブロックが占領している、あるいは大陸封鎖令に参加したその他の国家の領土内となっている。
 - a. 上記の完成が 2 年連続冬季ターンの時点でつづいていた場合（期間中、中断した時期があっても構わない）フランスの自動勝利が成立する。（16.2.1.1 & 16.3.1 を参照）
 - b. 大陸封鎖令のために必要なすべての貿易港には、貿易 £ チャート上で*のマークが施されている。

14. 征服と和平



14.1. 1 地方から成る小国の征服

14.1.1 小国の征服条件

- ① 1 地方から成る小国は、その地方が敵の軍政下に敷かれた時に征服されたものとみなす。
- ② この征服チェックは、冬季ターンの征服フェイズにのみ実施される。
 - a. 例外：宗主国たる大国が征服されると、そのマイナーアライも同じターンに征服チェックを受ける。征服条件を満たしていれば、その小国もまた別個に征服されたものとみなされる。（大国の征服チェックは冬季に限らず毎ターン実施されるため）（14.3.6.2 を参照）
 - b. ひとたび併合された小国は、以後二度と独立することも征服されることもない。
- ③ 敵による 1 地方の軍政の定義とは：
 - a. 敵が首都（州都）を再建要塞化している、あるいは補給下の戦闘ユニット最低 1 ステップで占領している。上記に加えて、
 - b. その地方のすべての要塞が、敵により破壊要塞となっているか、あるいは再建要塞化されている。

14.1.2 征服国の決定

- ① 征服国“the Conqueror”とは、その小国の首都を占領している大国を意味する。
- ② もし仮に同盟している複数の大国が同時にその首都を占領したら、最も多い戦闘ステップをスタックさせている国家が征服国となる。
- ③ もしも互角の時は、その小国との外交修正値が最もプラスの大国が征服国となる。
- ④ それでも互角なら、征服国はランダムに決定すること。

14.1.3 征服の影響

- ① 小国が征服されたら、そのすべての陸軍ユニットをマップ上から除去してその小国のフォースプールに戻すこと。
 - a. 例外：もしもフランスのコントロールアライの Poland が征服されたなら、そのユニットはマップ上に存在しつづけ、フランスのコントロール下のままとする。しかし Poland は生産フェイズでなにもできなくなる。この Poland のユニットはあらゆる意味においてフランスのユニットとみなすこと。
- ② 小国の海軍ユニットは、その半数がフォースプールに戻される。端数切り上げである。残りのユニットはマップ上に位置しつづける。除去する海軍ユニットはランダムに決定される。
- ③ 征服国は、被征服小国の今後の命運を 2 つの選択肢から選べる。併合か、あるいは国権回復か、である。

14.1.4 小国の併合

- ① 被征服小国の領土地方は、征服大国に併合されるか、あるいは征服大国のマイナーアライに併合されるか、あるいは新国家建国の際の領土の一部となるか（15.6.を参照）、いずれかの選択肢がある。
- ② 誰がその小国の地方を併合しようとも、その地方は併合した国家の領土と化してしまう。
 - a. その小国の貿易収入、徴兵レベルは、併合した国家のものとなる。
 - b. その代償として、その小国独自の戦闘ユニット、海軍

ユニットは併合のつづく限り、ゲームには登場できなくなる。

14.1.5 小国の国権回復

- ① 小国は併合を免れれば、征服国のマイナーアライとなり独立国家として小国の立場を維持する道も残されている。これを国権回復と呼ぶ。
 - a. その小国の外交マーカを新たな宗主国の同盟ボックスに配置してマイナーアライとなったことを明示する。この小国はコントロールアライのルールに従うことになる。(12.1.4 ~ 12.1.6)
 - b. その小国の戦闘ユニット、海軍ユニットは通常通り新たな宗主国のコントロールプレイヤーによって生産される。
 - c. その小国の収入はあくまでその小国のものである。宗主国といえども、その収入は利用出来ない。マイナーアライとして、その戦闘ユニット生産のためにのみ消費される。
 - d. その代償として、宗主国は、その小国の戦闘ユニット、海軍ユニットをマイナーアライの戦力としてコントロール下に置くことができる。

14.1.6 小国併合の諸注意

- ① 征服大国が、被征服小国の領土と隣接している場合、国権回復と併合とを自由に選択できる。
 - a. この時の征服大国の領土はシナリオ開始時の本国領土地方に限る。
- ② もし仮に領土が隣接し合っていないければ、**国権回復を必ず認めなければならない。**
- ③ フランスが大帝国内 (G.E.) とマップに記されている以下の地方を征服した時、必ず併合を選択すること。
Holland
Hanse
Geneva
Neufchatel
Piedmont
Genoa
Tuscany
Papacy
Flanders :
Flanders は 1792 年シナリオにおいてオーストリア本国領となっている。
 - a. 以下の場合オーストリアのマイナーアライと見なす。
 - i. 征服ルールに関して。
 - ii. 生産されたユニットの配置に関して。
 - b. 以下の場合オーストリア本国領内と見なす。
 - i. 損耗チェック時に関して。
 - ii. 春季の収入計算に関して。
 - iii. 生産ステップにおける徴兵レベルに関して。
- ④ 征服大国は自身のマイナーアライに被征服小国の併合を認めさせても良い。この時も①項②項に従うこと。
- ⑤ 併合するか、国権回復させるかは、いったん決定したら覆すことはできない。例外として併合された小国は後になってから新国家建国のための領土として、再度の独立を果たす道も残されている。

例) *Switzerland* はフランスのマイナーアライだったが、冬季ターンの征服フェイズの時点でオーストリアに征服されてしまっていた。*Switzerland* の軍団はマップから除去されフォースプールに戻される。*Switzerland* はオーストリア本国と国境を接してしまっている。そこでオーストリアは併合する道を選んだ。*Switzerland* はゲームにおいてオーストリアの 1 地方となってしまう。

- ⑥ Hanover はブリテンかあるいはプロシアのマイナーアライ

となっている場合に限り、戦闘ユニットを持てる。そうでなければ、Hanover はユニットを持たない小国とみなされる。この場合、同国を自由に併合して良い。また国権回復させても部隊のいないマイナーアライとなる。

14.1.7 併合された領土地方の奪還

- ① 併合された旧小国の領土地方が、冬季ターンの征服フェイズに軍政下にあったとする。例えそうだったとしてもこの旧小国は国権回復されない。
- ② この旧小国が国権回復されるための条件は以下の通り。
 - a. 旧小国を併合した敵のマイナーアライを征服したとき。(14.2.に該当)
 - b. 旧小国を併合した大国を征服して、和平条件により領土割譲に成功したとき。(14.4.2 に該当)
 - c. 協約の 1 つとして、旧小国の地方を割譲したとき。(12.2.2.2 に該当)
- ③ 大国が戦争に敗北した結果、その領土地方を戦勝国の大国、またはそのマイナーアライに割譲する場合がある。割譲した地方は戦勝国に併合される。(14.4.2 に該当) 併合により奪われた地方を奪還するためには、②項同様、奪われた側の大国が、併合した側の大国、もしくは併合した側のマイナーアライを逆に征服し返すか、または協約のいずれかにより当該地方の割譲に成功する必要がある。

14.2. 複数の地方を持つ小国 (中小国) の征服

- ① 複数の地方を持つ小国 (以下中小国と呼ぶ) は 2 通りの方法で征服され得る。1 つ目は首都の占領による征服。2 つ目は降伏による征服である。両方とも征服とみなされる。

14.2.1 首都の占領による征服

- ① 首都が、補給下の敵戦闘ユニットにより占領された場合、または敵により再建要塞化された場合、中小国は征服される。
- ② 征服の判定は冬季ターンの征服フェイズとなる。
- ③ 複数の大国が首都を占領していた場合、14.1.2 を参照。
- ④ 中小国の首都は外交修正表 (Diplomacy modifiers and Uncontrolled Minor Setup) に一覧に掲載されてある。
- ⑤ 首都征服の影響は 14.1.3 ①と②の通りである。
- ⑥ 征服国は次に 1 地方の併合を選択できる。地方の征服に関しては 14.1.4 を参照。
 - a. ルール通り隣接さえしていれば、中小国の首都を含む地方でも併合可能である。
 - b. 首都の地方が併合されたら、その中小国の元の宗主国は新しい首都を指名することができる。
- ⑦ この中小国は非コントロール下となる。
- ⑧ この中小国と征服した大国とは、翌年の 4 ゲームターンの間互いに宣戦布告ができなくなる。(和平期間)
- ⑨ 同盟工作は、和平期間中にもなんら制限なくこの中小国に対して実施できる。

14.2.2 降伏宣言による征服

- ① もし仮に侵略した大国が、冬季ターンの征服フェイズにおいて、その中小国のすくなくとも 1 地方に軍政を敷いていたら、その中小国のコントロールプレイヤーは、中小国の降伏を宣言できる。これは強制ではない。
- ② 降伏宣言が成されたら、敵ブロックは受諾する義務がある。
- ③ 降伏による影響は、14.2.1 ⑤~⑨と同じである。例外は、征服国が軍政を敷いた地方を必ず併合の対象とする点にある。

例) ロシアが *Sweden* に宣戦布告をした。*Sweden* はブリテンのマイナーアライである。ロシアは *Finland* に軍政を敷いている。冬季ターンの征服フェイズに、ブリテンは *Sweden* の降伏を決断した。このためロシアは *Finland* を併合する。

Sweden は非コントロール下となり、Sweden とロシアは翌年の4ターンの間和平期間を結ぶことになる。和平期間中、ロシアはもちろん、ブリテンも Sweden に対して同盟工作を仕掛けることなら可能である。

14.2.3 例外的中小国 (Naples と Piedmont)

- ① Kingdom of Two Sicilies
 - a. 1792 年の Sisily は Naples の領土地方である。Naples が征服されたら、Sisily は独自の小国となり、ブリテンの（もしまだなっていなければ）マイナーアライとなる。首都は Palermo である。ユニットはない。
 - b. Naples を征服した大国はこの小国の国権回復を宣言できる。その後同国のユニットを生産できる。
- ② Kingdom of Piedmont-Sardinia
 - a. Piedmont と Sardinia は 1 つの中小国である。もしも Piedmont がフランスに征服、併合されたら、Sardinia はブリテンの（もしまだなっていなければ）マイナーアライとなる。
 - b. Piedmont のユニットのうち、分遣隊のみが Sardinia のユニットとして利用できる。Piedmont の軍団、指揮官はゲームから永久に除去される。

14.2.4 新国家建国に中小国を使う時

- ① プレイヤーは、マイナーアライである中小国の領土地方を自国に併合する目的で奪ってはならない。しかし新国家建国の目的のためなら併合が可能である。
- ② その領土地方は、新国家の領土そのものとなる、もしくは、新国家の領土に併合することができる。たとえば中小国の首都のある地方といえども併合のために利用できる。

14.3. 大国の征服

- ① 交戦状態下の大国は、毎ターンの征服フェイズにおいて被征服チェックを行う。
- ② もしも征服条件が満たされたら、その大国は降伏して征服されるか、あるいは戦争継続“prolong the war”の決意を宣言すること。（UMP が征服された場合はそのコントロールプレイヤーが決定する）
- ③ 征服条件の満たされていない時、大国は和平の請願“negotiated peace”を要求することもできる。

14.3.1 大国の征服条件

- ① 大国の征服は、敵が 14.3.2 にリストアップされている主要都市“criterion cities”を占領すると成立する。
- ② 軍条項：以下の条件のすべて満たされているとき、征服チェックにおいて、(II) から (IV) までの主要都市いずれか 1 項目を減らして征服条件が緩和される。これにより征服は容易になる。
 - a. その大国の首都が敵に占領されている。
 - b. その大国のすべての軍が士気阻喪状態に陥っている。または本国の領土外にいる。または全滅している。
- ③ レアなケースとして、被征服大国が、2 つの異なるブロックと戦争をしていた場合もあり得る。この場合どのブロックのどの大国が征服国となるのか、14.1.2 に従い決定すること。

14.3.2 征服に必要な主要都市

- ① オーストリア：
 - (I) 首都 Vienna
 - (II) Budapest または Prague
- ② ブリテン：
 - (I) 首都 London
- ③ フランス：
 - (I) 首都 Paris
 - (II) Bordeaux
 - (III) Lyon
 - (IV) Antwerp (1805 年から 1814 年までの期間)
- ④ プロシア：
 - (I) 首都 Berlin
 - (II) Königsberg
 - (III) Warsaw (まだプロシア領である場合のみ)
- ⑤ ロシア：
 - (I) 首都 Moscow
 - (II) St. Petersburgまたは、
Kiev と Odessa の 2 都市
- ⑥ スペイン：
 - (I) 首都 Madrid
- ⑦ トルコ：
 - (I) 首都 Constantinople

例) フランスは Moscow を占領していた。ロシアは 2 個軍を持っていたが両方とも士気阻喪状態だった。ロシアは降伏かあるいは戦争継続宣言をせねばならなくなる。

例 2) 1813 年、連合国は Paris を占領していた。フランスは 1 個軍のみ士気阻喪状態でマップ上に持っている。連合国は Antwerp と Lyon を占領しているが Bordeaux までは占領していない。フランスは降伏かあるいは戦争継続宣言が必要となる。

14.3.3 征服の影響

- ① 大国（及びそのマイナーアライ）を征服した征服国の属するブロックのことを戦勝ブロック“victorious Bloc”と呼ぶ。
- ② 大国はいったん征服国になると、それにより発生する権利を辞退はできない。
- ③ 一定の数の大国を征服すると、シナリオによっては自動勝利することができる。通例はフランスとブリテンである。

14.3.4 戦争継続

- ① もし仮に征服条件が満たされたとしても、その大国は降伏宣言を拒否して 2 ターンにわたって戦争継続を宣言できる。
- ② 征服条件の満たされた征服フェイズから 2 ターン後、征服条件が同フェイズにおいてふたたび満たされたとき、その大国は必ず降伏宣言をせねばならず、厳しい和平条件を戦勝ブロックから突きつけられることとなる。

14.3.5 和平の請願

- ① 大国（あるいはそのブロック全体）は、たとえば征服条件が満たされていなくとも、征服フェイズにおいて敵に和平の請願ができる。
- ② その征服される危機に瀕した大国は、14.4.にある和平条件“a peace condition”の中から最低 1 和平ポイント以上を含む何らかの外交的譲歩を提示する。敵またはそのブロックは、譲歩の内容を聞いた上で和平の請願を受諾するか拒絶するかを自由に選択できる。
- ③ オプションルール：もしも敵ブロックが和平の請願を拒絶したら、和平の請願を求めたブロックに加盟するすべての UMP 各国の同盟忠誠値“the alliance credit”が 2 ポイント上昇する。(17.1.を参照)

(訳者註：原文では 1 ポイント上昇となっていますが、17.1 で

は2ポイント上昇と明記されているため2ポイントの表記に統一しました)

- ④ (両サイドの) 2名のプレイヤーの間で清き和平“a white peace”の合意に達した場合、和平条件の応酬は不要である。(14.5を参照)
- ⑤ 和平の請願が受諾されても征服とはみなされない。14.3.1から14.3.4は適用しない。とりわけ勝利条件の達成にはならん影響しない。

14.3.6 和平の影響

14.3.6.1 和平の適用

- ① 以下の影響は、征服及び和平の請願の成立したことにより適用される。清き和平の合意に達した場合には適用されない。
 - a. マイナーアライの征服チェック
 - b. 被征服大国の外交位置
 - c. 同盟国部隊の撤収
 - d. 強制的和平期間の決定
 - e. 和平条件の選択(訳者註：和平の請願の場合、敗戦国が和平条件を事前に申し出ているのでe. 項は省略されます)

14.3.6.2 マイナーアライの征服チェック

- ① 被征服大国のマイナーアライは、戦勝ブロックにより征服条件を満たされているなら、また別個に征服されたものとみなされる。
- ② 小国だけの征服チェックは冬季ターンに実施されるが、宗主国が被征服大国となった場合はそのターンに実施される。
- ③ 小国征服のルール14.1.1から14.2.はすべて適用される。
- ④ 被征服大国のその他のマイナーアライ(征服を免れた小国)は被征服大国のマイナーアライのままでいつづけることになる。

例) プロシアは1806年秋ターンにフランスに降伏した。プロシアのマイナーアライであるサクソニーはフランスによって軍政を敷かれている。この時点で征服である。

14.3.6.3 被征服大国の外交位置

- ① もし仮にPMPが被征服大国となったら、中立国に変化する。(被征服大国のマイナーアライのうち征服を免れた小国も付き従って中立となる)。このため他のプレイヤーアライとの同盟をすべて破棄することになる。同盟破棄による勝利ポイントの-1は免除される。この被征服大国は独自の中立ブロックを形成する。
- ② もし仮にUMPが被征服大国となったら、非コントロール下の大国となる。その外交マーカーをコントロールプレイヤーの同盟ボックスから除去して、外交トラック外に置いておく。
- ③ 注意：戦勝ブロックは、被征服大国が加盟していたブロックとは依然として交戦状態下のままである。

14.3.6.4 同盟国部隊の撤収

- ① 被征服大国の領土内に存在している以前の同盟相手のユニットは、そのブロックの支配下にあるもっとも近い補給下の要塞ヘクスへ移動力無視の撤収を行う。
- ② 複数の撤収候補地のある場合、プレイヤーが適切と思うような形でユニットを配置すること。ユニットの状態は変更しないこと。
- ③ 被征服大国の破壊要塞は、即座にコストなしで再建要塞化できる。

14.3.6.5 強制的和平

- ① 被征服大国と戦勝ブロックとは強制的和平期間に突入する。期間の長さは2D6を行い、ダイスロールの値だけのター

ン数となる。ただし6未満の値は6ターンとみなすこと。

例) フランスはオーストリアを1809年冬季ターンに征服した。2D6のダイスロールは9となった。結果、1812年の春季ターンの終了時まで、両国は強制的和平期間に入る。

- ② 戦勝ブロックと被征服大国とはこの期間中互いに宣戦布告が行えなくなる。
- ③ 被征服大国がPMPなら、他国との同盟は結べなくなる。被征服大国がUMPなら、同盟工作の対象としてはならない。
- ④ 被征服大国が以前加盟していたブロックは、被征服大国の領土内に侵入できなくなる。侵入したければこの被征服大国に宣戦布告するしかない。
 - a. 例外：もしも被征服大国が戦争継続を選択していた時は、その以前加盟していたブロックは、被征服大国の領土内に侵入できる。ただし、侵入できる限界がある。そのブロック各国がそれぞれ国境を接している、被征服大国の領土地方のみとなる。これは戦勝ブロックと交戦状態のつづく限り有効である。

例) プロシアはフランスとの戦争継続を選んだ。しかし結局1806年の冬季ターンに征服されてしまった。ロシアはフランスと交戦をつづける限り、Eastern PrussiaとMasoviaに再侵入ができる。

- ⑤ 戦勝ブロックの部隊は、被征服大国とその傘下に残ったマイナーアライの領土内を自由に移動できる。戦勝ブロックと被征服大国の両部隊はスタックが可能である。その際スタッキング制限は両部隊がそれぞれ別個に別れて計算することが可能である。
- ⑥ 強制的和平期間中、戦勝ブロックは被征服大国領内で自由に補給線を設定できる。しかし、被征服大国の要塞を補給源や補給中継点として使うことはできない。
- ⑦ 強制的和平の終了前に、戦勝ブロックのユニットは被征服大国の領土内から出ていかなければならない。失敗したユニットは即座に全滅する。

14.3.6.6 強制的和平期間の終了と民族の大義

- ① 被征服大国に専任プレイヤーがいる場合、強制的和平期間終了と共に通常の大国として行動ができるようになる。もしもUMPの場合だったら、同盟工作の対象とすることができる。
- ② 結ばれた和平の内容次第では、強制的和平終了後、強制的同盟が戦勝ブロックと被征服大国との間で新たに発効する場合もあり得る。
- ③ “民族の大義”(The rights of the people)：もし仮に戦勝ブロックが、被征服大国の降伏後、経済フェイズが4回過ぎる前にふたたび同国に対して宣戦布告すると、以下の状況が生じる。なお、宣戦布告の理由の如何を問わない。このルールは国際世論が衝撃を受けたことを意味している。
 - a. 現時点で非コントロール下のすべてのUMPは、宣戦布告された大国に専任プレイヤーがいる場合、そのコントロールアライとなる。
 - b. PMPの中で、宣戦布告をした戦勝ブロックと強制的和平かあるいは強制的同盟を結ばれている国家は、宣戦布告された国家と同盟を結び、寝返ることができる。この際の同盟破棄には勝利ポイントの喪失はない。

14.4. 和平条件

14.4.1 和平条件の選択

- ① 征服後、戦勝ブロックと被征服大国（以下、関係国）は、下記に記載された項目の中から和平ポイントを消費する形で和平条件を選択する。通常の征服の場合、4 和平ポイントが発生する。
- ② 戦勝ブロックが最初に 2 ポイント分選択できる。次に被征服国が 2 ポイント分選択する。もし戦勝ブロックに複数の国家がいる場合、外交優勢の高いメンバーから和平条件を選ぶ。
- ③ もし仮に被征服大国が戦争継続を選んでいたら、関係国は 4 ポイントではなく 8 ポイント分の和平条件を選択できるようになる。この場合 5、6 ポイント目を戦勝ブロックが、7、8 ポイント目を被征服大国が選ぶことになる。
- ④ 和平の請願の場合、敗戦国側が最低でも 1 ポイント以上、任意の数までの和平条件を下の 6 項目の中から選び、戦勝ブロックとなるつもりのプレイヤーに提示すること。征服された場合と違い、和平条件の選択を事前に済ませてしまうわけである。
 - a. 請願した敗戦国は、自分の譲歩できる限りの和平ポイントを望むだけ消費して和平条件を提示できる。この時、和平条件のリストに存在しない類いの外交的譲歩も提示しながら交渉して良い。
- ⑤ 選択できる和平条件は 14.4.2 から 14.4.7 にリストアップされている。
- ⑥ 和平条件によって 1～2 ポイントを消費するものもある。例えば戦争賠償金の条件を 1 件選ぶと 2 ポイント消費する。また、和平条件の中には、同じ選択肢を選ぶ回数が限られているものもある。種類は以下の通り。詳細は次項より記載してある。

a. 領土地方の割譲：6 種類、各 1 ポイント消費

- i. 隣接地方の割譲
- ii. 新国家独立
- iii. マイナーアライの領土奪還
- iv. 中小国の領土割譲
- v. 中小国の犠牲
- vi. 小国の犠牲

b. 戦争賠償金 2 ポイント消費

c. 軍隊召集 1 ポイント消費

d. 大陸封鎖令参加 1 ポイント消費

e. 強制的和平延長 1 ポイント消費

f. 強制的同盟 2 ポイント消費

14.4.2 領土地方の割譲

- ① この選択は 1 回につき 1 ポイント消費する。しかし戦勝ブロックと被征服大国が選択できるのは、**両者合わせて 3 回まで**となる。
- ② この和平条件は、被征服大国から戦勝ブロックへと地方の割譲をする際に、以下に述べる選択がプレイヤーに許されている。
 - a. **隣接地方の割譲**：被征服大国の 1 地方の割譲。この 1 地方は戦勝ブロックの大国領土、もしくはそのマイナーアライの領土に隣接している必要がある。隣接の基準となる征服大国の国境線とは、マップに印刷された国境線を指す。（14.1.6 小国併合の諸注意と同じ）
 - i. 割譲できる一般地方が残っている限り、重要地方の割譲はできない。
 - ii. この地方は、戦勝ブロックのうち、この条件を消費した大国とマイナーアライ、双方に隣接している場合、いずれか一方に併合される形になる。
 - b. **新国家独立**：被征服大国の 1 地方の割譲。ただし a 項のように隣接していない地方の割譲である。この場合

その地方は、新しく建国される国家（例えば the Duchy of Warsaw, Kingdom of Italy, Bavaria）の独立領土地方となる。

- c. **マイナーアライの領土奪還**：戦勝ブロックのマイナーアライの中で、被征服大国とそのマイナーアライによって地方を以前に割譲させられていたことがあった場合、その 1 地方を奪い返すことができる。
 - i. 奪い返した 1 地方は、そのマイナーアライにふたたび併合されることになる。
- d. **中小国の領土割譲**：被征服大国のマイナーアライとなっている中小国の領土のうち、1 地方を割譲する。この割譲は a 項のように条件を消費した国家に隣接している必要はない。
 - i. この 1 地方は、戦勝ブロックの他の国家に併合されることになる。
- e. **中小国の犠牲**：戦勝ブロックの手により a 項、隣接地方の割譲が選ばれてしまった場合、被征服大国は、自分のマイナーアライである中小国の 1 地方（首都を含む地方は選択不可能）を代わりに差し出すことで、敵の a 項選択を無効にできる。この時、犠牲となった地方は、a 項を選んだ戦勝国に隣接している必要はない。
 - i. 犠牲になった 1 地方は、この条件を消費したプレイヤーにより、戦勝ブロックのいずれかの大国、小国に併合される。
- f. **小国の犠牲**：戦勝ブロックの手により a 項、隣接地方の割譲が選ばれてしまった場合、被征服大国は、自分のマイナーアライである小国との同盟する権利を代わりに譲ることで、敵の a 項選択を無効にできる。
 - i. 犠牲になった小国は、その戦勝国のマイナーアライとなる。

14.4.2.1 大国地方の併合と収入、徴兵レベル

- ① マップに印刷された国境線内の大国領土地方は、割譲と併合により戦勝ブロックと被征服大国の地方収入の変化はもたらずが、徴兵レベルはどの国家も一切変化しない。

14.4.2.2 旧ポーランド地方の徴兵レベル

- ① 上記の例外は、ワルシャワ公国の前身であるポーランド分割以前の自国の本来の領土地方である。（15.6.6Duchy of Warsaw を参照）以下の 7 個の旧ポーランド領土地方は、ワルシャワ公国が奪還して併合しても、大国が併合してもそれぞれ両者の徴兵レベルが増減される。1 地方の併合ごとに各 1 徴兵レベルを増減させること。

- a. Masovia
Posen
Western Galicia
Lithuania
Podolia
Polesia
Eastern Galicia

14.4.3 戦争賠償金

- ① この選択をすると 2 ポイント消費する。
- ② 被征服大国は、基本収入の半額に相当する £ を次の春季ターンに支払う。（13.2.1 ②を参照）

14.4.4 軍隊召集

- ① この選択をすると 1 ポイント消費する。しかし 1 回の和平につき一度しか選択できない。
- ② 軍隊召集“Military aid”は強制的和平期間中継続できる。
- ③ 被征服大国は 1 個歩兵軍団と親衛騎兵を除く 1 個騎乗兵軍団とを戦勝ブロックに貸与する。
 - a. 両方ともフルステップ面の軍団を選ぶこと。
 - b. 被征服大国は加えて 1 個補給ユニットを貸与すること。
- ④ 軍隊召集により得られたユニットは、戦勝ブロックのマイ

ナーアライとして扱われる。ただし召集ユニットは自国自身の補給線を構築すること。またその移動は元のコントロールプレイヤーが実施する。しかし戦勝ブロック側のインシアティブでの移動が義務づけられる。

- ⑤ 強制的和平期間の終了時、召集ユニットは移動力無視で本国領内に帰還させること。ただし元のコントロールプレイヤーが友好の証として、召集ユニットの貸与をひきつづき継続させることも可能である。

14.4.5 大陸封鎖令参加

- ① この選択をすると1ポイント消費する。
- ② 被征服大国とそのマイナーアライは大陸封鎖令に参加しなければならなくなる。これは強制的和平期間中継続する。

14.4.6 強制的和平の延長

- ① この選択をすると1ポイント消費する。
- ② 戦勝ブロックは3回目の1D6を実施して、強制的和平期間を延長できる。
- ③ この和平条件は、**被征服大国が戦争継続をしていた場合のみ選択できる。**

14.4.7 強制的同盟

- ① この選択をすると2ポイント消費する。
- ② **この強制的同盟は、強制的和平期間終了後、次ターンより発効する。**以降、同盟破棄されるまで継続する。
- ③ この和平条件は以下の場合のみ選択できる。
 - a. 被征服大国が戦争継続を決定しており、すべての主要都市が戦勝国により占領されていること。
または、
 - b. 被征服大国が同じ国家に2度目の征服を強いられた時。
- ④ 被征服大国は強制的同盟の期間中、戦勝国の領内移動を承認すること。
 - a. 戦勝ブロックは移動の他に、被征服大国部隊とのスタックも可能である。また14.3.6.5 ⑤⑥にある通り、その領内に補給線を引ける。さらに特典として、**被征服大国の要塞を補給中継点として利用できるようになる。**
- ⑤ 戦勝ブロックのメンバーは、強制的同盟を強いられているプレイヤーを通常のプレイヤーアライと見なして良い。
- ⑥ 戦勝ブロックのメンバーは、強制的同盟を強いられているUMPを即座にコントロールアライにできる。
 - a. このUMPは、特定のイベントカードがプレイされると、強制的同盟を破棄して他のプレイヤーのコントロールアライとなる怖れがある。
 - b. このUMPは同盟工作の対象になってしまう。
 - c. この同盟工作は通常のルール通りに解決されるが、強制的同盟を結ばされた国家のみに適用される特別なDRMがあることに留意。(12.4.2を参照)

14.4.7.1 強制的同盟が破棄されたら

- a. 強制的同盟が破棄されると、かつての被征服国と戦勝ブロックは即座に交戦状態に陥る。(通常の同盟破棄なら両者は別ブロックを構成するだけである点に留意)その時、被征服大国の領土内にいた戦勝ブロックのユニットは以下の措置を受ける。
- b. もしも戦勝ブロック側のユニットが強制的同盟を強いてきた相手の大国ユニットとスタックしていたら、戦闘ステップ数の少ないサイドは自動的に全滅する。多かったサイドも全滅したサイドと同じだけのステップ数を失う。もし同数だった場合は両サイド全滅である。
- c. もしも戦勝ブロックのユニットだけがいる場合(上記の全滅により生き残ったユニットも含めて)、そのヘクスが被征服大国側の要塞だったら、即座に包囲判定を実施できる。
 - i. この部隊が、いまいる要塞を包囲できない場合、9.1.5に従う。

14.5. 清き和平

- ① 各ターンの征服フェイズにおいて、あるプレイヤーの征服条件を満たしていない時、そのプレイヤーは、原状“status quo ante”復帰(戦争前の状態下)を求める和平を提唱できる。
- ② このような清き和平“white peace”をもしても敵国が受諾したら、交戦状態は終結し、戦争前の状況下に復帰する。
- ③ 合意した諸国家の全ユニットは、移動力を無視して最も近い友軍の補給源へと撤収する。
- ④ 合意した諸国家はお互いに次の春季ターンの外交フェイズまで宣戦布告ができなくなる。
- ⑤ 合意した諸国家はこの征服フェイズにおいて自由に領土地方を交換しあってもよい。ただし各国はその傘下のマイナーアライとの同盟する権利を相手国に譲ることはできない。
- ⑥ 清き和平が成立すると、戦勝ブロックも被征服大国も発生しない。
- ⑦ フランスとブリテンは、シナリオで指定された時期を除き、常に交戦状態を義務づけられている。従って清き和平は結べない。
- ⑧ このため帝国ブロックと連合国ブロックに加盟する他の大国同士、またはフランスとそれらの敵大国の間で、またはブリテンとそれらの敵大国の間で清き和平を結ぶ場合、当該ブロックとの同盟を破棄した上、帝国サイド、連合国サイド、いずれかに属する独自のブロックを作らねばならない。
- ⑨ この同盟破棄で勝利点の喪失は発生しない。外交フェイズにおける同盟破棄の場合のみ喪失は発生する。(12.2.2.3 同盟破棄を参照)
- ⑩ このルールに書いた事項を除けば、この和平は他になんの影響も与えない。

15. 特別ルール



15.1. 盤外戦争

イベントの中には、ゲームマップ外での戦争を勃発させるものもある。種類としては、ブリテン VS. U S A、トルコ VS. ペルシャ、ブリテン VS. インドがある。これらを総称して盤外戦争“Foreign Wars”と呼ぶ。これらはすべてパブリックイベントカードとなっている。

15.1.1 盤外戦争の制限事項

- ① 毎年、春季から冬季の4ターンの間に盤外戦争は1度しか勃発しない。1度勃発すると、他の盤外戦争カードは、新年を迎えるまでプレイすることができない。
- ② 春季ターンのイベントフェイズにおいて、複数のプレイヤーへ盤外戦争カードが配られたとする。この場合、外交シークエンスでトップバッターとなるプレイヤーが、その盤外戦争カードをプレイする。残りのプレイヤーも、ルールに従えばパブリックイベントであるはずの盤外戦争カードを毎ターン、1ブロックにつき1枚ずつ出すこと。しかし戦争は勃発はしない。このような時、以下のルールに従う。
 - a. 残りのプレイヤーは、パブリックイベントとしてルール通り自分の出せる時にその盤外戦争カードを場にオープンする。そして翌年になったら勃発させること。
- ③ 盤外戦争が勃発したら、その当事者の大国の面前にカードを置いておくこと。

15.1.2 盤外遠征軍



- ① 多くの盤外戦争では、いったん勃発したら盤外遠征軍を派遣しなければならない。
- ② 大国が当事者になると、必要なユニット（と指揮官）をマップから除去せねばならなくなる。彼らがどこにしようとも構わない。（訳者註：指揮官は指揮官プールから選ばれるべきであり、また被包囲下の部隊は不可能と思われます）除去した部隊を盤外戦争ボックス“Foreign War box”に配置すること。
- ③ もしも当事国が十分な遠征軍ユニットを用意できなかった時は、不足分のユニットを生産するために必要な額の£を剰余金から支払うこと。
 - a. 剰余金から支払えなかった時は、来年の経済フェイズで収入から支払うことになる。

15.1.3 盤外戦争の終結

- ① 冬季ターンの征服フェイズにおいて、当事国は1D6により盤外戦争の終結チェックを行える。
- ② 盤外戦争は、カードに指定された数値以上のダイスロールで終結する。勃発から1年が経過する毎にDRMが+1となる。
- ③ 盤外戦争が終結したら、当事国は、各戦闘ステップ、各海軍ユニット毎に1D6を行う。結果が6の場合そのステップ、海軍ユニットは全滅となる。軍団はステップを失えば全滅となる。加えて指揮官が派遣されているなら、指揮官死傷チェックを行う。
- ④ 生き残ったユニットはマップに帰ってくることになる。経済フェイズの生産ステップの時に増援拠点へ配置すること。

15.2. トルコの政情不安

15.2.1 世襲

- 
- ① 1806年、Selim III世がトルコを支配していた。1807年春季になると Mustafa IV世が後を継いだ。さらに1808年夏季には Mahmut II世が後を継ぐことになった。
- ② この2つのターンの外交フェイズにおいて、世襲が発生する。トルコの君主カウンターを新しい継承者のカウンターと交換すること。

15.2.2 継承による政情不安

- ① 継承した外交フェイズにおいて、トルコが交戦状態でなければ、なにも問題は起きない。
- ② 交戦状態だった場合、次のターンの外交フェイズにDRM無しでの1D6を行う。
 - a. ダイスロールが1～3の時はなにも発生しない。
 - b. 4～6の時、トルコは即座に敵ブロックとの和平を結ぶことになる。どのプレイヤーもこの和平を拒否できない。
 - c. このチェックは、トルコに専任プレイヤーがいるかUMPであるかには関係なく行われる。

15.2.3 トルコの和平

- ① これは特殊な和平である。戦勝ブロックも被征服大国も発生しない。和平条件もない。
- ② トルコとその交戦状態だった各国のユニットを、即座に本国領内の補給源に最も近いヘクスへと撤収させる。また、すべての奪取されていた要塞も、所有者により自動的に再建要塞化される。
 - a. 例外：敵により征服条件の満たされたマイナーアライがあった場合、征服はまた別個に成立する。（14.1.1と14.2.1を参照）
- ③ フェーダル軍団は解散する。
- ④ トルコがUMPだった場合、非コントロール下となる。
- ⑤ トルコに専任プレイヤーがいる場合、彼はすべてのプレイヤーとの同盟を破棄すること。勝利ポイントの-1は発生しない。いずれの場合でもトルコは自分のマイナーアライは保持できる。

15.3. 民衆の叛乱

- ① イベントの中には大国の領土地方において民衆の叛乱を発生させるカードもある。
 - a. このカードは、R-2, 3, 4, 8, 22; I-18, 19である。
- ② イベントが発生したら、カードに指定された叛乱ユニットをマップ上に配置すること。
- ③ ユニットの配置と叛乱部隊のコントロールは、イベントカードに明記された大国が実施する。この大国は、叛乱軍を自身のマイナーアライのように取り扱って良い。
- ④ 叛乱ユニットは自国領土の外へ移動できない。ただしカードに特例が指定されている場合を除く。
- ⑤ 叛乱ユニットは常に補給下である。
- ⑥ 叛乱ユニットが存在しつづける限り、その大国は1地方につき£2の収入を失う。
- ⑦ もし仮に叛乱軍が自分の地方の州都を占領している場合、生産ステップにおいて1ステップを生産することができる。
- ⑧ 冬季ターンの小国征服フェイズの時点で軍政が敷かれている時、叛乱は終息する。

15.4. スペインの政情不安

- ① スペインは、過ぎ去った栄光に誇りをもち、他国に気を許さない気概に満ちあふれた同盟国である。このルールは当時のスペインの状況を再現するために用意されたものである。

15.4.1 スペインへの進入禁止

- ① スペインは自国領土内に同盟国が進入することを許さない国家である。たとえスペインがUMPである時でも、そのコントロールプレイヤーのPMPの進入すら許さない。ただし以下の場合を除く。
- a. イベントカードのバイヨンストラップ“Bayonne Trap”(I-24)がプレイされた時。
あるいは、
- b. スペインが決戦か前哨戦で敗北を喫している時。
あるいは、
- c. スペインの海軍ユニットがすべて撃沈されている時。

15.4.2 スペインに対する同盟工作

- ① 1805年かそれ以降に開始されたシナリオにおいて、UMPのスペインに対して同盟チェックを仕掛けることができる。このチェックはたとえスペインがコントロールアライであったとしても実施可能である。
- a. 例外：解放戦争の勃発したスペインは対象外となる。
- ② この同盟工作は“12”のダイスロールで判定はされない。チェックを行った年によって決定される。年による成功のダイスロールは以下の通り。
- 14以上……1805年の期間中
13以上……1806年の期間中
11以上……1807年の期間中
10以上……1808年の期間中
8以上……1809年の期間中
7以上……1810年の期間中
- ③ 上記の2D6にはDRMがある。チェック時、スペイン本国領内にいる同盟国の2戦闘ステップ毎に-1修正となる。
(訳者註：兵站所を除く陸軍戦闘ユニットを指すため、海軍ユニットは含まれません)
- ④ チェックに成功すると、スペインは、チェックしたプレイヤーのコントロールアライとなる。
- ⑤ チェック成功時、もしも以前の同盟国の**戦闘ユニット**か**あるいは海軍ユニット**がスペイン本国領内にいると、即座にスペイン解放戦争が勃発する。
- ⑥ チェックが成功しても、上記のユニットがいなかった場合、スペイン解放戦争は勃発しない。
- a. もしもスペインの新しいコントロールプレイヤーが、以前のコントロールプレイヤーと交戦中だったら、スペインは通常の宣戦布告をすることになる。(時として起こり得る事態である)

例) 1808年の夏季ターン。フランスはスペインをコントロールアライとしていた。その領内にはフランスの5戦闘ステップが存在している(これはスペインがブリテンとの野戦で敗北していたためである)。外交フェイズにおいて、ブリテンはスペインに対して同盟工作を仕掛けた。コストは£4を支払う。DRMは、フランスの5戦闘ステップがいるため-2となる。そして1808年にはチェックの成功のためには10以上のダイスロールが必要である。ブリテンは贈賄£8を使うことにする。これで+2。ダイスロールの結果は11と出た。11-2+2=11でスペインはブリテンのコントロールアライになる。そしてフランスの戦闘ステップがいるため、スペイン解放戦争が勃発する。

15.4.3 “Dos de Mayo” イベントカード

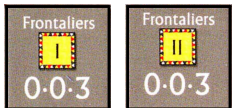
- ① “我を解放せよ”カード(I-23)は、もしもバイヨンストラップがすでにプレイされているか、あるいはスペイン領内にフランスの戦闘ステップがいればプレイ可能となる。このカードがプレイされるとスペインの外交位置は以下のようになる。
- a. スペインがUMPだったら、即座にブリテンのコントロールアライになる。
- b. 専任プレイヤーのいる場合、スペインはフランスのブロックと同盟を破棄すること。この同盟破棄で勝利ポイントの-1は発生しない。
- ② いずれの場合でも即座にスペイン解放戦争が勃発する。
(訳者註：Dos de Mayoの直訳は5月2日ですが、それではまったく血が滾らないため、この訳にしてみました)

15.4.4 スペイン解放戦争

- ① 解放戦争は、スペインがUMPの場合、同盟工作の成功時に旧同盟国の陸海軍ユニットがいた場合かあるいは我を解放せよのプレイで勃発する。専任プレイヤーのいる場合は、我を解放せよのプレイでのみ勃発する。
- ② 解放戦争は、スペインとその新しいブロック VS. スペインが以前加盟していたブロックという図式で交戦状態となる。(通例なら連合国ブロック VS. 帝国ブロックとなる)
- ③ 解放戦争は、通常の交戦状態とは以下の点が異なる。
- ④ ゲリラ
- a. 解放戦争が勃発すると、スペインは即座に2個ゲリラユニットをマップに配置できる。残りのゲリラは次の生産ステップで生産ができるようになる。
- b. Portugalのゲリラは、敵ブロックのユニットが自国領内にいる時、生産ステップで生産できるようになる。
- c. スペインのゲリラは自国領内、Portugalのゲリラは自国領内の任意のヘクスに配置できる。ただし敵ユニットやまたは敵に奪取された再建要塞の隣接ヘクスに配置はできない。
- d. ゲリラに関して詳しくは15.5.4を参照。
- ⑤ スペインの陸軍ユニットは、自国領土内に敵ブロックのユニットがいる限り、自国領土の外へ出ることができない。
- ⑥ 特別な征服条件
- a. Madridとスペイン、Portugalのすべての港湾都市が敵により占領された場合、スペインは解放戦争に敗れ、被征服大国となる。征服に関するルールが適用される。(14.3.を参照)
- b. スペインは他の方法では征服不可能である。オプションルールの同盟忠誠値(17.1.を参照)は適用されない。
- ⑦ 解放戦争は以下のa. b. 項により終結する。
- a. スペインが前項により被征服大国となった時。
あるいは、
- b. スペインが解放戦争に勝利した時。以下のi または ii 項、いずれかを達成すればスペインは勝利する。
- i. スペイン領土内から敵ユニットがいなくなった時。
または
- ii. スペインや Portugalの要塞を敵がまったく占領していない時。
- c. グランドキャンペーンの場合、勝利得点が計上される。16.2.2.1を参照のこと。
- d. 解放戦争の終結後、スペインはなお、通常の戦争を敵ブロックと行うこともできる。

15.5. 特別なユニット

15.5.1 オーストリア国境軍団



① オーストリアは2個の国境軍団を持っている。オーストリアとトルコの間で戦争が始まるとマップ上に配置できる。この時、どちらが宣戦布告したかは関係ない。

- ② 国境軍団はトルコと国境の隣接したオーストリアの領土地方に配置される。2個を別々の地方に、または同じ地方に配置して良い。国境軍団は、通告ステップの宣戦布告の後すぐに配置される。
- ③ 国境軍団は、オーストリア、トルコ両国の国境沿いの地方の中でのみ移動と戦闘が可能である。
- ④ 上記のルールを除けば、国境軍団は通常の戦闘ユニットとして扱う。ステップロスや全滅を被れば、生産ステップに補充、再生産が可能となる。
- ⑤ もし仮に、いかなる理由であろうともトルコと和平が成立すれば、国境軍団は除去される。もしも新しい宣戦布告が両国間で通告されれば、また国境軍団はフルステップ面で配置される。

15.5.2 トルコのフューダル軍団



① トルコは（専任プレイヤーがいてもUMPであっても）、フューダル軍団を召集できる。配置する地方はフューダル軍団ユニットに表記されている。敵ブロックと交戦中ならいつでも召集して配置ができる。ただし以下の制限に従うこと。

- a. もしもトルコが大国に宣戦布告するか、された場合、任意の数のフューダル軍団を召集できる。
- b. もしもトルコが非コントロール下の小国に宣戦布告したら、敵国との国境に隣接した地方からのみフューダル軍団を召集できる。
- c. もしもトルコが、アジアもしくはアフリカの非コントロール下の小国に宣戦布告したら、Anatolia 出身のフューダル軍団のみ召集できる。
- ② トルコプレイヤー、もしくはトルコのコントロールプレイヤーは、宣戦布告をするか、もしくは布告された通告ステップで即座にフューダル軍団召集を宣言すること。宣言したら、プレイヤーの望むだけのフューダル軍団をすべて配置すること。また次ターン以降のどの通告ステップでも同様に召集を宣言して配置できる。
- ③ 召集されたフューダル軍団は自身の出身地方の州都に配置される。
- ④ フューダル軍団はそれ1ユニットで戦闘ユニットと指揮官双方を表している。ゲリラやコサックと同じように、フューダル軍団は単独移動が可能であり、単独攻撃も可能である。フューダル独自の指揮官の能力は、率先能力が1で作戦能力が0とみなすこと。
- ⑤ トルコが敵ブロックと交戦中の春季ターンに限り、フューダルは他の戦闘ユニット同様、生産ステップにおいて ϵ と徴兵レベルを消費して動員、補充、任意の増援拠点に配置できる。例外としてフューダルは出身地方の州都で動員、補充された場合 ϵ も徴兵レベルも消費することがない。
- ⑥ 上記のルール以外、フューダル軍団は通常の戦闘ユニットとして扱う。
- ⑦ トルコが和平を結んだ瞬間から、すべてのフューダル軍団は解散してマップから除去される。
- ⑧ トルコがまた交戦状態となった時、フューダル軍団は次のターンにはふたたびフルステップ面で召集可能となる。

15.5.3 オーストリア&プロシアの後備兵

- ① 後備兵“Landwehr”イベントカード（I-27）がプレイされると、次の生産ステップより、毎年同ステップにおいて3個戦列歩兵ステップを受けとることができる。
- ② 後備兵という名の特別なユニットがある訳ではない。しかし生産に ϵ が不要であり、徴兵レベルも消費しない。
- ③ シナリオによってはこのカードがすでに使用されているものもある。この場合上記ルールに従い、当該国は毎年の生産ステップに後備兵を受けとることができるものとみなす。

15.5.4 ゲリラ

- ① ゲリラはスペインと Portugal だけが持つ特殊な歩兵クラスの戦闘ユニットである。
- ② ゲリラはスペインで解放戦争が勃発した時のみ登場する。
- ③ 印刷されているように、ゲリラはモラルが1、MFは4である。
- ④ ゲリラは戦闘修正値+1を持つ。これは山岳、山道においてのみ使用できる。その他の地形では戦闘修正は0である。
- ⑤ ゲリラは率先能力1を持つ。活性化すると作戦行動に制限はない。ゲリラは野戦や包囲判定を実施可能である。
- ⑥ ゲリラは他のユニットとスタックできない。ゲリラ同士もスタックできない。ただしスペイン指揮官1名の指揮の下で、ゲリラユニット同士をスタック制限範囲内でスタッキングさせることができる。
- ⑦ 上記の例外を除けば、ゲリラは戦闘ユニットのすべてのルールに従う。

15.5.5 コサック

- ① コサックはロシアの騎乗兵クラスのユニットである。
- ② コサックは他のユニットと同じように生産される。
- ③ コサックは率先能力2を持つ。活性化すると作戦行動に制限はない。コサックは野戦や包囲判定を実施可能である。
- ④ コサックは戦闘修正値+1を持つ。これは冬季ターンにのみ発揮できる修正値である。モラルは2である。MFは8を持っている。
- ⑤ コサックは他の戦闘ユニットとスタックできない。コサック同士もスタックできない。ただし以下の例外がある。
 - a. ロシアの騎兵指揮官とスタックして指揮下に入ることができる。
 - i. a項を満たすとき、2個コサックまでスタックできる。
 - ii. a項を満たすとき、1個コサックと1個ロシア軽騎兵軍団とのスタックができる。
- ⑥ コサックは軍の一部になれない。ただし上記⑤aのii項の部隊構成の場合のみ軍の側衛部隊には指名できる。ただしこのコサックを含む側衛部隊は、軍マーカーとはスタックができないし、別の側衛部隊ともスタックは禁止される。もし軽騎兵と騎兵指揮官だけでも軍の他の部隊とスタックさせなければ、コサックだけ残置させること。

15.6. 新国家の建国

- ① 特定の状況下で、フランスが複数、そしてブリテンが1カ国、トルコが1カ国を新しく建国することができる。
 - a. PMPのみが新国家を建国できる。
- ② 冬季ターンの征服フェイズにおいて、上記の国家またはそのマイナーアライが特定の地方を支配下に収めていると、新国家建国を宣言できる。
- ③ フランスが建国した新国家は、通例フランスの衛星国となる。そうでない場合はフランスのマイナーアライとなる。
 - a. こうした小国は通常のマイナーアライ／衛星国として扱われる。12.1.4を参照。ただし下に述べる例外事項がある。
- ④ 新国家は、生産できる新たなユニットを持つこともある。

- ⑤ 新国家はたとえ征服されて解体されても、シナリオ期間中、ふたたび建国できる。ただし以下の例外を除く。
- Italy
 - Confederation of the Rhine
 - Westphalia
 - Dalmatia

15.6.1 建国に使用可能な地方

- ① プレイヤーが新国家を建国するためには、特定の地方を以下の3通りの方法で支配している必要がある。
- 建国を目論む大国がその地方を併合している
 - 建国を目論む大国がその地方を和平条件の提示により割譲させるのに成功している
 - 建国を目論む大国が自分のマイナーアライの中小国の領土地方の一部としてその地方を持っている
- ② その特定地方に軍政を敷いているだけでは建国のために利用できない。

15.6.2 Italy

- ① フランスのみが革命期、あるいは帝政期の副産物として Italy を建国し衛星国にできる。
- ② Italy は以下の地方を領土地方にできる。
- Lombardy
 - Romagne
 - Venezia
- ③ フランスは最低でも Lombardy を征服することにより、新国家 Italy 建国を宣言できる。その他の地方はゲーム中、併合により追加できる。
- ④ Italy の首都は Milan である。
- ⑤ Italy が Lombardy から成り立っている時、そのフォースプールには第Ⅰ歩兵軍団と1個分遣隊を持てる。
- ⑥ Romagne を併合すると、追加の1個分遣隊を持てる。
- ⑦ Venezia を併合すると、第Ⅱ歩兵軍団を持てる。この時、Venezia 独自の軍団はゲームから除去する。
- ⑧ Italy 独自の指揮官を受け取れるようになる。
- ⑨ Italy は、連合国によりそのすべての地方を征服されると、ゲームの残り期間中復活することなく滅亡する。
- (訳者註：中小国の征服ルールは適用されないものと思われます。ただし首都の Milan を占領されると 13.3.2 ③項が適用されますので注意)

15.6.3 Confederation of the Rhine

- ① フランスだけが Confederation of the Rhine (ライン同盟) を建国し衛星国にできる。必要な地方は以下の通り。
- Berg
 - Cleves
 - Thuringia
- ② Confederation of the Rhine の首都は Erfurt である。
- ③ Confederation of the Rhine が建国されると、そのフォースプールに既定のユニットを配置すること。
- ④ 上記の同盟3カ国は自治を残している。このため征服するには、個別に軍政を敷くことで征服すれば良い。
- ⑤ 同盟は、この3カ国すべてが敵ブロックに征服された時に滅亡する。同盟のユニットをゲームから永久に除去すること。復活はしない。

15.6.4 Kingdom of Westphalia

- ① フランスだけが Westphalia を建国し衛星国にできる。必要な地方は以下の通り。
- Magdeburg (プロシア本国の領土地方)
 - Hanover
 - Brunswick
 - Hesse
- ② 首都は Kassel となる。
- ③ Westphalia は自国独自のユニット、及び Hesse, Brunswick の両ユニットの利用をつづけることができる。もしこの両ユニットが建国時にマップ上に存在していれば、フランスプレイヤーはそのままユニットを利用できる。Hanover のユニットだけは利用できない。
- ④ Westphalia は Kassel の征服(訳者註：14.2.1 項、中小国の冬季ターンにおける首都征服に該当すると思われます)により滅亡する。Westphalia のユニットをゲームから永久に除去すること。復活はしない。
- ⑤ Westphalia に併合されていた小国は、非コントロール下の状態でゲームに復帰する。

15.6.5 Kingdom of Bavaria

- ① フランスだけが Kingdom of Bavaria を建国できる。**ただし衛星国には指定できない。**建国の条件は以下の通り。
- 旧 Bavaria がフランスのマイナーアライになっている。
 - オーストリアの領土地方である Tyrol をフランスが割譲させた上で、旧 Bavaria に併合させている。
 - 旧 Bavaria から Berg 領を分離すること。
- ② この時点で Berg はフランスの手で国権回復されフランスのマイナーアライとなる。Berg は、もしも Confederation of the Rhine が建国されていたら、即座にこの同盟に併合できる。
- ③ Kingdom of Bavaria の首都は Munich である。
- ④ Ansbach は後に Kingdom of Bavaria に併合できる。
- ⑤ Kingdom の建国後、Tyrol で発生する叛乱のイベントカードが存在する。
- ⑥ 上記以外に関して、Kingdom of Bavaria は通常の中小国として扱われる。

15.6.6 Duchy of Warsaw

歴史的経緯 1792 年、ポーランドは独立国家であり、その領土地方は、*Posen, Western Galicia, Masovia, Lithuania, Podolia, Polesia, Eastern Galicia* の以上7地方にわたっていた。

1793 年冬季ターン。征服フェイズにおいてポーランド第1次分割が行われた。ロシアは *Podolia* と *Polesia* を併合する。プロシアは *Posen* を併合。オーストリアは *Eastern Galicia* の併合に踏み切った。

1795 年冬季ターン。征服フェイズでポーランドは地図の上から消滅する。ロシアが *Lithuania* を、プロシアが *Masovia* を、そしてオーストリアが *Western Galicia* を併合したのである。

この一連の悲劇は、このゲームのテーマからは外れてしまうものとなる。故にプレイヤー諸氏がこの悲劇に干渉することはゲーム上不可能である。

- ① 1805 年シナリオ開始時、フランスのみがワルシャワ公国 “Duchy of Warsaw” を建国し衛星国にできる。フランスがプロシアから *Masovia* の割譲に成功していることが条件である。
- ② ポーランドの鷲章のある2つの地方 (*Posen, Western Galicia*) はその後の併合によって公国に合流させることも可能である。
- 公国の首都は Warsaw である。
- ③ ワルシャワ公国が建国されると、フランスと敵対するすべてのプレイヤーは、ロシアに対する同盟工作で+1のDRMを得られるようになる。

- ④ 公国が建国されると、ポーランドの 1 個歩兵軍団が 2 ステップを持って次の生産ステップにマップ上に配置される。£ の消費は不要である。
- a. この歩兵軍団は生産ルールに従って増援拠点（Warsaw または領内の要塞）に配置できる。
 - b. 公国指揮官の Poniatowski が指揮官配置ステップで軍団とスタックする。
 - c. 例外：もしも Maria Walewska カード（I-20）がプレイされていると、このカードによりすでに配置されているはずのため、④項は無視する。
- ⑤ その他のポーランドユニット、指揮官はポーランドのフォースプールに配置される。
- ⑥ 公国はすべての領土地方を征服されると解体される。
- a. それでもなお、ポーランドユニットは帝国ブロックに残り、全滅するまで戦いつづける。補充と生産はできなくなる。

15.6.7 Ottoman Empire

- ① トルコだけが Ottoman Empire を建国しマイナーアライにできる。必要となる地方は、Morocco, Algeria, Tunisia, Cyrenaica, Tripolitania, Egypt, Palestine, Syria, 以上 8 地方を併合するかトルコのマイナーアライにすること。
- ② 16.2.2 ⑨に従い、建国したトルコには勝利ポイントが入ってくる。このマイナーアライを維持すればさらにポイントが追加で入る。
- ③ 征服するためには、14.2.に従い、各地方に軍政を敷いて征服していく必要がある。
- ④ Ottoman Empire はすべての地方が征服されると解体される。
- ⑤ 15.6.7 ①の条件をふたたび満たせば、Ottoman Empire を復活させることができる。

15.6.8 Orange Republic

- ① ブリテンだけが Orange Republic を建国しマイナーアライにできる。必要となる条件は Holland, Flanders をマイナーアライとするか併合すれば良い。
- ② Orange Republic はブリテンとの同盟を破ることはない。
- ③ 首都は Amsterdam となる。

15.6.9 Dalmatia

- ① フランスがオーストリアの領土地方 Illyria の割譲に成功するとその地方に Dalmatia を建国し衛星国にできる。
- ② Dalmatia のユニットをフォースプールに配置すること。
- ③ Dalmatia は征服されると滅亡する。復活はしない。
- ④ Dalmatia が滅亡すると、そのユニットは永久に除去される。

16. 勝利条件



- ① Nations in Arms で勝敗を決定するためには、第 1 にプレイしているシナリオの勝利条件次第となる。
- ② 1805 年、1809 年、1813 年グランドキャンペーンシナリオに関しては、1814 年、冬季ターンの勝利フェイズまでプレイしたら、勝利判定は本章のルールに則り決定される。
- ③ キャンペーンのショートバージョンを含めて、他のすべてのシナリオでは、勝利判定は、プレイブックの特別ルールに従い決定される。
- a. 20.7.10 にあるように、ショートシナリオの勝利条件はごく短いものである。注意点としては、ヘクス支配の定義は、すべてのシナリオとキャンペーンで 16.1.のルールを使用する。
- ④ グランドキャンペーンでは、勝利判定の方法は 2 通りに別れることになる。どちらを使用するのは、プレイ人数が 2 名か、あるいは 3 名以上かで決定される。
- ⑤ グランドキャンペーンでは、プレイヤーは特定の条件を満たすべく奮闘することになるだろう。1 名のプレイヤーがいずれかのターンの勝利フェイズで条件を満たしていたとする。この場合、彼の勝利宣言によってプレイは終了する。これを**自動勝利**“automatic victory”と呼ぶ。
- ⑥ もし誰も自動勝利を得られなかった場合、1814 年の冬季ターンの勝利フェイズにおいて勝利判定を実施する。プレイヤーの獲得した勝利ポイントによってゲームの勝者が決定される。これを**判定勝利**“regular victory”と呼ぶ。
- ⑦ **重要な注記**：シナリオで最初から指定されているように、ゲームの途中からそのような外交位置になったのであろうと関係なく、専任プレイヤーのいない大国（UMP）は、ゲームの勝者にはなれない。その国家の勝利条件は無視される。また勝利ポイントが計算されることもない。

16.1. 主要都市と得点都市の支配

16.1.1 17 個の主要都市

- ① London, Paris, Lyon, Bordeaux, ※ Antwerp（※ 1805 ～ 1815 年シナリオのみ使用）、Madrid, Vienna, Prague, Budapest, Berlin, Konigsberg, Warsaw, St.Petersburg, Moscow, Kiev, Odessa, Constantinople. 以上 17 カ所の赤い星のあるヘクスである。

16.1.2 12 個の得点都市

- ① Cairo, Rome, Mantua, Venice, Munich, Hanover, Amsterdam, Lisbon, Gibraltar, Hamburg, Dresden, Naples. 以上 12 カ所の金色の星のあるヘクスである。

16.1.3 ヘクス支配の定義～所有と占領～

- ① 主要都市と得点都市の支配とは以下のいずれかとなる。
- a. そのプレイヤーの本国領内に当該ヘクスを**所有する**地方が（併合された場合も含め）存在する場合。
 - b. そのプレイヤーのマイナーアライに当該ヘクスを**所有する**地方が存在する場合。
 - c. そのプレイヤーの PMP、もしくはマイナーアライが当該ヘクスを**占領している**場合。
- （訳者註：占領の定義は用語集の“occupy”を参照ください。上記支配ルールの明確化について。）
- 所有は自国領土内の要塞都市、非要害都市にのみ適用されます。要塞都市の場合、自国の要塞守備隊がいれば所有し**

ていることとなります。非要塞都市の場合、他国の戦闘ユニットに占領されていなければ、所有していることとなります。

○1806年のプロシアがまだ**要塞都市** Warsaw を領土内において支配している例：この場合、同盟国のロシア軍が戦闘ユニットをどれだけ Warsaw にスタックさせようとも、同都市はプロシアの**所有下になります**。理由は要塞守備隊がプロシア軍だからです。つぎにフランス軍が同都市を破壊要塞化したとします。ロシア軍がさらに奪還して、Warsaw に自軍の要塞守備隊を配置したとします。もしくは破壊要塞のままにしていなくても構いません。このとき、ロシア軍の戦闘ユニットが補給下でまだ同ヘクスに存在していたなら、**占領の条件を満たすため、Warsaw の支配権はロシア軍に移り、勝利ポイントもロシア軍に入るものと思われます**。仮に、ロシア軍が Warsaw を再建要塞化して要塞守備隊を自軍のものにしたとします。その後、ロシア軍の占領部隊が同都市から離れ、ふたたびプロシア軍が同都市ヘクスに進入したなら、要塞守備隊はプロシア軍と自動的に交代したものとみなしたほうがプレイの混乱は防げるかも知れません。なおワルシャワ公国建国後は、Warsaw はプロシア本国領内ではなくなるため、単純に占領の条件を満たした大国が同都市の支配権と勝利ポイントを得ることになるでしょう。

○**非要塞都市** Berlin の例：プロシアの首都 Berlin が空ヘクスのときに同盟国のロシア軍が補給下の状態で進入したとします。占領の条件を満たすため、勝利ポイントがロシアに入ります。ロシア軍が1戦闘ユニットも残さず同都市から退去したら、**Berlin の所有権はプロシアに戻ります**。また、Berlin ヘクスにプロシア軍と補給下のロシア軍がスタックした場合、**戦闘ステップの最も多い国家が占領の条件を満たし勝利ポイントを得ます**。いずれの場合でも友軍によって占領されているため、Berlin はプロシアの増援拠点として機能します。プロシアは生産フェイズにおいて、ロシアに占領された Berlin にスタック制限の範囲内で動員したユニットを配置できます。

16.2. グランドキャンペーン（3～7人対戦）

16.2.1 3～7人の自動勝利

- ① プレイヤーが自動勝利を得るためには以下の条件を満たしている必要がある。
- そのプレイヤーは、1805年時点における、本国領内のすべての主要都市の支配を保っている必要がある。
 - 下記、16.2.1.1 項にある通り、そのプレイヤーのPM Pが自動勝利条件を満たしていること。

16.2.1.1 7大国の自動勝利条件

- ① **ブリテンの場合**
- マップ上の海軍ユニットの個数が、他のどの大国よりも多くあること。これには盤外戦争ボックス、護衛ボックスも含まれる。
- 加えて、
- 以下の得点都市を支配すること。
 - Antwerp
 - Gibraltar
 - Cairo
 - Lisbon
 - Hamburg
 - Amsterdam
- ② **フランスの場合**
- 大帝国“Grand Empire”を建国していること。大帝国とは、フランス本国領の他、マップ上に“GE”もしくは“1805 & GE”と表記された地方を併合していることを

意味する。その地方は以下の通り。

- Flanders
- Holland
- Hanse
- Geneva
- Neufchatel
- Piedmont
- Genoa
- Tuscany
- Papacy

加えて、以下のb. c. 項のいずれかを満たすこと。

- ブリテンを征服する。
もしくは、
- 冬季ターンの勝利フェイズにおいて、大陸封鎖令を2年連続で完成させていること。13.6.を参照。

③ ロシアの場合

- 他国に征服されてはならない。

加えて、

- 以下の主要都市を支配すること。
 - Warsaw加えて下記2カ所のうちいずれか1主要都市：
 - Constantinopleもしくは、
 - Paris

④ オーストリアの場合

以下の得点都市と主要都市を支配しなければならない。

- Dresden
- Munich
- Venice
- Mantua
- Rome

上記5つに加えて下記2カ所のうちいずれか1主要都市：

- Lyon
- もしくは、
- Paris

⑤ プロシアの場合

以下の得点都市と主要都市を支配すること。

- Warsaw
- Dresden
- Hanover
- Hamburg
- Paris

⑥ スペインの場合

以下の得点都市、または主要都市を支配すること。

- Lisbon
 - Gibraltar
- 上記2つに加えて下記3カ所のうちいずれか1重要、得点都市
- Bordeaux
- もしくは、
- Naples
- もしくは、
- Rome

⑦ トルコの場合

- Ottoman Empire を建国すること。(15.6.7 を参照)

a 項に加えて、

- 以下の主要都市を支配すること。

- Kiev
- Kiev に加えて下記のいずれか1主要都市：
- Odessa
- もしくは、
- Vienna

16.2.2 3～7人の判定勝利

- ① もし仮に 1814 年の冬季ターン以前にどのプレイヤーも自動勝利条件を得ていなかった場合、プレイヤーの獲得した勝利ポイントにより勝者を判定する。この判定は 1814 年冬季ターンの勝利フェイズで行われる。
- ② 勝利ポイントの種類によっては、ゲーム中に付与されるものもある。これはレコードトラックに記録される。その他のポイントはゲーム終了時に集計すること。
- ③ 勝利ポイントをもっとも多く獲得したプレイヤーがゲームの勝者となる。

16.2.2.1 勝利ポイントの種類

① ヘクスの支配

- a. ゲーム終了時、各プレイヤーの PMP は、1 主要都市、または 1 得点都市を支配する毎に 1 勝利ポイントを獲得する。集計する際、本国領土内の重要、得点都市も算入できる。
 - i. **例外：**フランス以外の他の大国が Paris を支配していた時、**1 ではなく 3 勝利ポイントを獲得する。**
- b. もしも同一ブロックの複数のプレイヤーの部隊が当該ヘクスを占領していたとする。最もステップの多い部隊を指揮する大国がそのヘクスを占領しているとみなすこと。14.1.2 を参照。
- c. 各大国は、1805 年時点で支配していた重要、得点都市をゲーム終了時点で支配できていないと **1 ヘクスにつき 1 ポイントを失う。**

② 同盟破棄

- a. プレイヤーは 1 回の同盟破棄につき **1 ポイントを失う。** 12.2.2.3 を参照。

例外：強制的同盟の破棄。強制的同盟を結ばされた被征服大国が、即座に戦勝ブロックと交戦しているブロックに加盟した場合、ポイントの喪失は起きない。

③ 経済改革

- a. 経済フェイズの開始時、プレイヤーは PMP の経済改革を宣言できる。13.1.⑩ を参照。
- b. グランドキャンペーンの 1805 年以降、経済改革の試みは 2 回にわたって実施できる。1809 年、1813 年グランドキャンペーンでは 1 回しか試みることができない。
- c. **改革に成功すると、プレイヤーは 1 ポイントを得る。**
- d. 改革の試みのためには、その経済フェイズで得られたはずの今年の基本収入をすべて失う。また今年の徴兵レベルもすべて失う。
- e. プレイヤーは 1 D6 を行う。ダイスロールが 4～6 で改革は成功する。
- f. 経済改革はグランドキャンペーンのみの選択肢である。他のシナリオでは実施できない。

④ スペインの解放戦争

- a. もしも解放戦争がスペインの敗北で終結したら、(15.4.4 ⑦) **その征服国（通例フランス）は 1 勝利ポイントを得る。**
- b. もしも解放戦争がスペインの勝利で終結したら、**スペインプレイヤーは 3 勝利ポイントを得る。**
 - i. スペインのすべてのプレイヤーアライは、自分の PMP の軍をスペイン領内に展開していると、**1 個軍につき 1 勝利ポイントを得る。**
 - ii. さらに上記の軍が、スペインと隣接するフランスの地方にまで進撃していると、さらに **1 勝利ポイントを得る。**

⑤ Ottoman Empire

- a. トルコが Ottoman Empire を初めて建国すると **3 勝利ポイントを得る。**
- b. Ottoman Empire が存続中、**毎ターンの勝利フェイズにトルコは 1 勝利ポイントを得る。**

⑥ 海軍ユニット

- a. **海軍ユニットを最も多くマップ上に展開している PMP は 1 勝利ポイントを得る。**これには護衛ボックス、盤外戦争ボックスのユニットも含めることができる。

16.3. グランドキャンペーン（2 人対戦）

16.3.1 2 人対戦の自動勝利

- ① フランスプレイヤーは以下の条件を達成すると自動勝利する。
 - a. ブリテンを征服すること。**もしくは、**
 - b. 冬季ターンの勝利フェイズにおいて、大陸封鎖令を 2 年連続で完成させていること。13.6. を参照。**もしくは、**
 - c. 1813 年の冬季ターン、及びそれ以降のターンの勝利フェイズにおいて下記 3 項をすべて満たすこと。
 - i. **すでにオーストリア、プロシア、ロシアの 3 カ国を征服したことがある。**
 - ii. **スペインを征服したことがあるか、あるいは同盟している。**
 - iii. **上記 4 カ国と、その勝利フェイズの時点で和平を結んだ状態にある。**
- ② 連合国プレイヤーはフランスを征服すると自動勝利する。

16.3.2 2 人対戦の判定勝利

- ① 1814 年冬季ターンまでに両プレイヤーとも自動勝利できない時は、そのターンの勝利フェイズで判定勝利により勝敗を決める。
- ② フランスが、大帝国領内のすべての地方の首都、州都を支配下においていればフランスの判定勝利である。失敗すれば、連合国の判定勝利となる。

17. オプションルール



17.1. 同盟忠誠値

注意：このオプションルールは、UMPの振る舞いにより“人間臭さ”を与えるために考案された。本ルールは、1805 年以降の帝政期グランドキャンペーンにのみ使用できる。革命期グランドキャンペーン、及びその他のショートシナリオでは使用できない。

- ① UMP がプレイヤーのコントロールアライになると、即座に同盟忠誠値“Alliance Credit”という数値を与えられることになる。これは、そのUMP がどの程度そのブロックに対して献身的であるかを数値化したものである。
- ② そのUMP の外交マーカーを同盟忠誠値トラックに適宜配置すること。マーカーはゲーム中、特定の状況になると変動することになる。

17.1.1 コントロールアライのUMP 初期値

- ① ゲーム開始時点ですでにコントロールアライとなっているUMP がもしあるなら、その同盟忠誠値を指示に従いトラックに配置する。ブロックに加盟していないUMP は非コントロール下となる。このため同盟忠誠値は存在しない。

17.1.2 UMP がコントロールアライに転じた時

- ① ゲーム開始時点で非コントロール下だったUMP が、ゲーム中にプレイヤーのコントロールアライとなった場合、同盟忠誠値を設定すること。
 - a. この手順はプレイ中に非コントロール下になったUMP が再度コントロールアライになった時にも適用する。
- ② 同盟忠誠値の初期値は **7 ポイント** である。このUMP がゲーム開始時、マイナーアライを 1 カ国持っている度に 1 ポイント上昇する。
- ③ コントロールプレイヤーは、自分のUMP の初期値を上げるため、このUMP の加盟時に £ を贈賄に使っても良い。£ 4 を消費する度に忠誠値は 1 上昇する。最大 + 3 まで初期値を上げることができる。(消費した £ は消える)

17.1.3 同盟忠誠値の変動

- ① ゲーム中UMP が以下の状況下に直面した時、同盟忠誠値は即座に変化する。このUMP を便宜的に大国 α と呼ぶ。
 - a. 敵ブロックに以下のように首都を占領されると：
 - i. 大国 α のマイナーアライの首都：- 1
 - ii. 大国 α と同じブロックの大国の首都：- 1
 - iii. 大国 α の首都：- 3
 - b. 大国 α のブロックが以下の首都を占領すると：
 - i. 敵マイナーアライの首都：+ 1
 - ii. 敵の大国の首都：+ 3
 - c. 大国 α が決戦に敗北後、士気阻喪した戦闘ユニットを持っている時：- 2
 - d. 大国 α が決戦勝利後、敵が士気阻喪状態：+ 2
 - e. 大国 α のユニットの参戦していない決戦で友軍ブロックが勝利した／敗北した：+ 1 / - 1
 - f. 大国 α のユニットのいた軍が野戦で壊滅：- 1
 - g. 大国 α のいた部隊が野戦で敵の軍を壊滅させた：+ 1
 - h. 大国 α のブロックが和平の請願を求めて、敵ブロックが和平を拒否した時：+ 2 (14.3.5 を参照)
 - i. 大国 α に対して、春季ターンの外交フェイズにおいて、£ 4 を贈賄で消費すると：+ 1 (1 春季ターンにつき

消費できる £ は 4 のみ、消費した £ は消える)

- ② もし仮にマーカーが征服フェイズにおいて 0 になっていると、そのUMP は降伏する。1 回の征服とみなされる。被征服大国のルールが適用される。14.3. を参照。
- ③ 解放戦争中のスペインには同盟忠誠値は設定しない。マーカーは除去しておく。解放戦争終結後、必要なら再度設定すること。

17.2. 港湾要塞 Antwerp

- ① Flanders がフランスに併合されており、Antwerp が包囲されていない場合、以下のメリットをフランスは享受する。
 - a. 帝国ブロックの海軍ユニットがスタックをつくってこの港湾ヘクスにいる時、敵海軍ユニットはこの港湾を攻撃できない。
 - b. ゲーム中、偶数年の生産ステップにおいて、フランスプレイヤーは 1 D 6 を実行できる。結果が 4 以上ならフランスの海軍ユニットを £ の消費なしに 1 個だけこの港湾に配置できる。

17.3. フランス帝国親衛隊

- ① もしもフランスが老親衛隊歩兵軍団を野戦で突撃主導ユニットに指定した場合、フランスにとって相応のリスクが生じることになる。
- ② もしもフランスがこの野戦に敗北して、老親衛隊歩兵軍団が最低 1 ステップロスしていたら、総合モラルを - 1 だけ低下させること。

17.4. Bernadotte

- ① このオプションを使用したら、1810 年の夏季ターンにおいて、フランスの指揮官としての Bernadotte を除去する。代わりに Sweden 指揮官としての彼のカウンターを配置する。
- ② Sweden が大国のマイナーアライなら、配置先は Sweden 領内となる。非コントロール下の小国だったら、Sweden の指揮官プールに配置する。

17.5. 交渉

- ① このオプションは、プレイヤー間の交渉を自由にする。プレイヤー諸氏は筆談に頼らず、いつでも自由に交渉ができるようになる。

17.6. タクティカルデッキ

- ① もしもプレイヤー同士で合意したら、この 30 枚からなるタクティカルデッキを野戦で使用しても良い。
- ② タクティカルデッキは基本的には決戦にのみ使用できる。合意があれば、前哨戦でも使用して良い。(プレイ進行を遅らせかねないが)

17.6.1 タクティカルカードの抽出

- ① 両サイドは数枚のタクティカルカードをランダムに引く。
- ② 引ける枚数は以下の通り。
 - a. 自動的に 1 枚引ける。
 - b. 司令官の作戦能力値と同じだけの枚数を追加。
 - c. 司令官の国家が軍制改革を経ている場合、1 枚追加。
 - i. イベントカードによって時期が早まらなければ、軍制改革は以下の年の春季ターンから実現する。
 - フランス：1794 年
 - ロシア：1797 年
 - ブリテン：1800 年
 - オーストリア、プロシア：1813 年

- ii. その大国のマイナーアライも宗主国同様、軍制改革の恩恵を享受できる。
- iii. 攻撃側が先に引いてから防御側が引くこと。

17.6.2 タクティカルカードのプレイ

- ① 引いたカードの中から、両サイドは野戦に使用するカードを選ぶ。
 - a. 1サイドにつき、1枚のカードは常に効力を発揮する。
 - b. もしも司令官の作戦能力値が最低2以上あれば、そのサイドは2枚目のカードを同時に使用できる。これは、効力を発揮するかどうかチェックが必要となる。
- ② 両サイドは1枚目のカードを相手に見せることなく選択する。次にもしできるのなら2枚目を選択してもよい。
 - a. 1枚目のカードを開示し合う。
- ③ もしも2枚目を選択したら、効力を発揮するかどうかチェックが必要になる。
 - a. 2枚目を使うためには、副指揮官の存在が必須となる。
 - b. 1D6を行う。副指揮官の作戦能力を+のDRMに使用すること。
 - c. 修正後、ダイスロールが5以上ならカードの効力は発動する。失敗したら捨て札にすること。
 - d. この副指揮官は、カード使用の成功、失敗にかかわらず、指揮官死傷チェックを被る。

17.6.3 タクティカルカードの実行

- ① カードの効力は、もしも使用条件が合えば、カードの指示に従って野戦手順の適切な時期に発揮される。
- ② 使用条件によっては、さらにダイスロールを要求するカードもある。

17.6.4 カードの追加と返却

- ① 両サイドは未プレイカードを野戦終了まで保持しても良い。
- ② もし仮に第2野戦ラウンドが始まったら、両サイドは新しいカードを引くことができる。第1ラウンド同様、その中からプレイするカードを選択して良い。
- ③ 野戦で勝敗が決着したら、すべてのカードを返却、デッキをリシャッフルすること。

17.7. 戦場の霧

- ① このオプションを使ったら、プレイヤー諸氏は敵スタックの内容を見ることが禁止される。ユニットの情報は戦闘時に開示されることになる。
- ② 情報の開示は、迎撃、もしくは交戦回避の**後に**、そして砲声下の行軍の**前に**実施すること。8.2.1を参照。
- ③ 敵が指揮官1名だけだったり、スタックのトップが指揮官カウンターでなければ、敵スタックの情報が見られることになる。これはルール上構わない。
- ④ 海軍ユニットは、このルールを使用しなくても常に戦場の霧が適用されている点に注意すること。

17.8. 騎兵追撃

- ① 騎兵追撃の威力は低下することになる。追撃する騎乗兵ステップ毎にダイスを振ること。
- ② 重騎兵はダイスロールが5～6、その他の騎乗兵クラスは3～6でステップロスを与えることに成功する。

17.9. 損耗

- ① 損耗チェックにおいて、表にあるすべての“0”の損耗結果を*の結果に置き換える。



GAME DESIGN
Stanislas Thomas

GRAPHIC DESIGN
Mark Mahaffey

PLAYTESTERS
Jean Forget, Didier Rouy, Marc Bayle,
Laurent Juif, Anthony Jacob, Pierre Forget,
David Pernot, Xavier Jacus, Yves Larousse

RULES EDITING & PROOFING
Don Katz, David L. Jones

SPECIAL THANKS
Don Katz

COVER PAINTING
Keith Rocco

May 5,2020

08:02:18