

オーストリア (Austria)

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
a1	☆	Austrian Mobilization オーストリアの動員	①	One-Time	以下の軍勢を配置する：1個FD(Znaim)、1個攻城砲兵(Wien)、軽歩兵1SP+戦列歩兵5SP(Pressburg) 任意の軍勢に以下を配置する：1個野戦砲兵+1個FD ターン・トラックの春秋ボックスに以下のリーダーを配置する：Charles+Daun
a2	☆	Imperial Auxiliaries 帝国からの援軍	③		帝国(Imperial)が参戦状態である時にプレイ オーストリアから1ターレルを差し引く。5個までの帝国の歩兵SPを軍勢プールから任意のオーストリアまたは帝国の軍勢に配置する。オーストリアの補給共有マーカーを任意のオーストリアが率いている兵団に配置する。
a3	前	Karl von Zindendorf カール・フォン・ジンゼンドルフ	③		3個のダイスを振る。(オーストリアが疲弊しているならば1個のみ)。出目に2を加える。その修正後の出目分のターレルをオーストリアの国庫に加える。
a4	前	Opportunity in Defeat 敗戦の中の好機	②	\$	オーストリアが支払い不能になった場合に、このカードを最初に永久除去する。 Charlesに率いられているオーストリアの軍勢が惨敗(Crushing Defeat)を喫したのと同じ季節にプレイ。 Charlesをゲームから永久に除去する。新しい最上級指揮官を以前の最上級指揮官と同じスペースに移し活性化するか、単に最上級指揮官を活性化させる。
a5	前	"Liechtenstein's Children" 「リヒテンシュタインの教え子たち」	②		1個野戦砲兵を任意のオーストリアの軍勢に配置する。
a6	前	Major Campaign 大戦役	③	\$	任意の2個のオーストリアまたは帝国の軍勢を活性化する。1個の軍勢が先に活性化を終了してから次の軍勢の活性化を開始する。参謀府(GENERALSTAB)イベントがプレイされていれば、1MPをオーストリアの国籍の軍勢に加える。
a7	前	Generalstab 参謀府	①	One-Time	オーストリアが惨敗(Crushing Defeat)を受けた後にプレイ オーストリアが分進合撃攻撃(CONVERGING ATTACK)及び大同攻撃(COMBINED OFFENSIVE)イベントと、特別な戦術チットを使用可能にする。大戦役(Major Campaign)において1MPをオーストリアの軍勢に加える。
a8	前	Berlin Raid ベルリン襲撃	③		任意のオーストリアの18SP以下の良好状態でBerlinから5スペース以内の兵団を活性化させ、7スペースまでを移動してベルリンへ移動させる。プロシアは迎撃してよい。ベルリンに侵入したならば、MDを混乱させ、プロシアの君主戦意を1下げる。もしもBerlinに敵の軍勢がないか、そこで攻撃して撃退したならば、オーストリアは1VPと5徴発ポイントを獲得する。襲撃後、兵団はBerlinから1スペース敗退し、補給状態を1悪化させ、補給チェックを行う。
a9	前	Prussian Poltroonery プロシア人の臆病	③	\$	イニチアチブ値が2または3のプロシアの兵団1個の迎撃を不可能にする。2個のオーストリアの兵団を活性化させる。1個目の活性化は2個目の活性化の前に完了しなければならない。もしもどちらかの兵団が迎撃不可能にしたプロシアの軍勢のスペースに進入したならば、プロシアは1スペース敗退しなければならない(または要塞スペースならば要塞に退却してもよい)。2個目の軍勢がさらにその敗退した軍勢のスペースに入ると、その軍勢は撤退を試みなければならない。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
a10	前	Frederick's Wrath フリードリッヒの激怒	③		オーストリア・プレイヤーはFrederick以外のプロシアのリーダーを指名する。プロシア・プレイヤーはそのリーダーで軍勢プールへ移さなければならぬ。もし1人以上のリーダーが軍勢プールにいるならば、ランダムでその中からリーダーを選び、軍勢プールへ移すに交替させる。この年の次のプロシアのターンにおいては、交替したリーダーの兵団は敵の軍勢に近づく行動を行えず、攻撃も行えない。
a11	前	Croats クロアチア人	②		4個までの軽装部隊を軍勢プールから任意のオーストリアの軍勢(複数でもよい)または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい)に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。 <b>Chevaulegerユニットには適用できない。</b> または、オーストリアが境界方面ボックスにおいてプロシア以上の軽装部隊をもっており、Laudonが境界方面のエリアにいるならば、その方面の1個の敵軍勢を補給途絶(CS)状態に悪化させる。
a12	前	Spies and Deserters スパイと脱走兵	③		プロシアの手札から3枚をランダムで選び、表向きにする。プレイされるか捨て札となるまで、プロシアの手札の一部ではあるが、表向きにされ続ける。任意の2個のオーストリアまたは帝国の軍勢を活性化させる。1個の軍勢が先に活性化を終了してから次の軍勢の活性化を開始する。
a13	前	Prussian Indecision プロシア人の優柔不断	①	妨害	<b>プロシアの軍勢が活性化されたらプレイ。</b> 活性化した軍勢の指揮官がFrederickでないならば、その軍勢は活性化を直ちに終了する。Frederickが指揮官の場合は、プロシア・プレイヤーはダイスを1個振ってよい。1-5: 軍勢は活性化を終了する。6: 通常に活性化する。
a14	前	Saxon Desertions サクソン兵の離反	①		<b>もしもサクソンの軍勢が同盟側の捕虜になっているか、サクソン徴用(Impressed)ボックスにある場合に1757年以降にプレイ。</b> 1個のダイスを振る。サクソン徴用ボックスにある歩兵SPを出目だけオーストリアまたはフランスの軍勢(複数でもよい)、またはVenloに配置する(境界方面とドイツ方面に等分するが、端数はどちらでもよい)。プロシア・プレイヤーは、出目と同数の任意の歩兵SPをマップ上から軍勢プールへ戻す。もしもサクソン騎兵ユニットが同盟側の捕虜ボックスにあるならば、それを任意のオーストリア軍勢に配置する。
a15	前	Loudon Rising ラウドンの昇進	①		もしもLoudonがオーストリアの軍勢プールにあるならば、軍司令官として任意のオーストリアの軍勢に配置する。
a16	前	Court Intrigue-Vienna ウィーン宮廷における陰謀	②		もしもラウドンが軍団司令官としてマップ上にあるならば、軍団司令官としてのラウドンを永久除去し、軍司令官としてのラウドンと交換する。
a17	後	"Liechtenstein's Children" or 「リヒテンシュタインの教え子たち」または SUPPLYING RUSSIA ロシアへの補給	②		現在のオーストリアの最上級指揮官を軍勢プールに戻し、それ以外で最も序列が高いリーダーが最上級指揮官となる。新しい最上級指揮官を以前の最上級指揮官と同じペースに移し活性化するか、単に最上級指揮官を活性化させる。
a18	後	Major Campaign 大戦役	③	\$	1個野戦砲兵を任意のオーストリアの軍勢に配置する。 1補給アクションと1ターレルを消費し、オーストリア＝ロシア補給協力(AU-RU Co-op) マーカーをオーストリアの最上級指揮官に置くか(25ロシアSPsまでをオーストリアの補給源から補給線を引ける)、または任意のロシア15SPまでを含むオーストリアの兵団に置く(オーストリアの補給を共有できる【10.5.1】)。
a19	後	Combined Offensive 大同攻撃	③	\$	任意の2個のオーストリアまたは帝国の軍勢を活性化させる。1個の軍勢が先に活性化を終了してから次の軍勢の活性化を開始する。参謀府(GENERALSTAB)イベントがプレイされていていれば、1MPをオーストリアの国籍の軍勢に加える。 <b>参謀府(GENERALSTAB)がプレイされた後にプレイ。</b> 1個のオーストリア兵団及び1個のこのターネンに参戦しているフランス、帝国、ロシア、サクソンのいずれか1個の兵団を活性化させる。一度序列が高い方の兵団(同じならば兵数の多い方)が敵のいるスペースに進出したならば、2番目の兵団は協同攻撃(Coordinate Attack)の試行を戦闘前に行う。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
a20	後	Converging Attack 分進合撃	④	\$	参謀府(GENERAL STAB)がブレイされた後にブレイ。 4個までのオーストリアまたは帝国の兵団を活性化させて1個の敵が存在するスペースへ移動させてよい。 一度序列が最も高い兵団(同じならば兵数の多い方)が敵のいるスペースに進入して戦闘が解決される前ならば、それ以外の兵団は協同攻撃(Coordinate Attack)の試行を戦闘前に行う。
a21	後	Loudon Ascendant ラウドンの重用	①	One-Time	オーストリアが疲弊している時にブレイ Loudonに関してのみ、以後は最上級指揮官のSP制限が永久に無視される。Loudonはいつでも最上級指揮官を超えるSPを率いてよい。
a22	後	Chevauleger 軽騎兵	①	One-Time	軽騎兵2SPユニットを任意のオーストリアの軍勢または境界方面ボックスに配置する。
a23	後	POOR FORAGE, BAD FOODER 飼い葉不足・食料不足	②	妨害	同盟側の軍勢がその本国スペース以外で活性化した時にブレイ 活性化した軍勢の補給状態を1段階悪化させ、もしも2個以上の騎兵がいるならば、そのうちの1個の騎兵をステップロスさせる。活性化において1MPを差し引かせる。
a24	後	Loudon's Coup de Main ラウドンの一撃	②	One-Time	Loudonの兵団を活性化させる。2MPsを消費すれば、Mageburg以外の任意の要塞を封鎖する代わりに攻城表でダイスを振ることが出来る。その他の修正に+3を加える。もしも城壁破壊ならば、活性化した兵団から1歩兵SPを失う。さもなくば、攻城で受けた損失に加え3歩兵SPsを失う。攻城マーカーを置かないし、攻城段階も増加させない。
a25	後	Limited Credit 限定的な借金	②	\$	1個のダイスを振る。もしもオーストリアが疲弊していないならば+2、疲弊しているならば-2の修正を加えるが、0未満にはならない。その修正後の出目だけオーストリアの国庫にターレルを加える。

## イギリス (Britain)

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
b1	☆	Royal Navy イギリス海軍	②	妨害 \$	イギリス艦隊を軍勢プールからNorth Seaに配置する、またはフランスが植民地作戦を行ったときに、無効の結果に変える、またはフランス艦隊 (French Fleet) イベントがプレイされた時に、艦隊戦闘を行う。もしもイギリス艦隊が勝ったならば、フランス艦隊のイベントを打ち消す。
b2	☆	Britain'S Outrage イギリスの憤怒	③	マーカー One-Time \$	Westphaliaの要塞が合計で2VPs分以上失っている場合、またはクロースデル・ツェーヴェン協定 (Kloster-Zeven) イベント、ハレー彗星、イギリスの惨敗 (Crushing Defeat) の後にプレイ。 永久にCumberlandを除去する。イギリスの国庫に2ターレルを加える。1個のイギリス同君連合の兵団を活性化できる。
b3	☆	Conjunct Operation 相反する作戦	②		フランス・プレイヤーはマップ上のフランス5SPsを選択して軍勢プールへ戻す。
b4	前	Prince Ferdinand フェルディナント大公	③		イギリスのVVPが0未満ならば、Cumberlandを軍勢プールへ戻せる。Derdinandが死亡・負傷・捕虜になっても、プロシア・プレイヤーが同意するならば、プロシアの軍団指揮官としてのDerdinandを永久に除去し、ハノーバーのFDを軍勢プールからイギリス同君連合の軍司令官としてのDerdinandと共に任意のイギリス同君連合の軍勢に配置する。Derdinandがイギリスのリーダーである間は、イギリスとプロシアからなる多国籍の軍勢は以後は罰則なしで活性化でき、任意の陣営の補給線をたどれる。
b5	前	MAJOR CAMPAIGN 大戦役	③	\$	任意の2個のイギリス同君連合の軍勢を活性化する。1個の軍勢が先に活性化を終了してから次の軍勢の活性化を開始する。
b6	前	Reinforcing Continental Success 大陸での成功に増援	①	マーker One-Time	イギリスのVVPが0以上の時に、ドイツ方面で同盟側の大部隊 (Major Force) が勝利した後にプレイ。 任意のイギリスの軍勢(複数でもよい) またはBremenに配置する。: Sackville、Granby、イギリス戦列歩兵3SP、ハノーバー戦列歩兵5SP、イギリス軽歩兵1個、イギリス戦列騎兵2個。敵がいない任意の港湾スペースに: イギリスFD1個。イギリスの国庫に4ターレルを加える。
b7	前	Livres Astray: French Pay System Collapse 失われた本: フランスはシステム崩壊の代償を支払う	②	妨害	イギリスの手番時にフランスの被攻城下でも被封锁下でもない軍勢を選択するか、任意のフランスの軍勢がLorraineまたはNancy以外で活性化した時に妨害する。 選択または活性化した軍勢からフランス3SPsをフランスの軍勢プールへ戻す。もしも存在するならば、同じスペースかその隣接スペースのフランス軽装部隊も戻す。
b8	前	Winter Operation 冬季作戦	③	\$	冬季戦略フェイズにプレイ 1個のイギリス同君連合の18SP以下の軍勢を活性化する。活性化終了時に友軍要塞スペースにいない場合は、軍勢の10%のSPを除去し(端数切り上げ)、6スペース以内の要塞スペースに移す。または、1つの方面ボックスの全てのイギリス同君連合の軽装部隊を襲撃に活性化させる。
b9	前	Light Troops 軽装部隊	②		4個までの軽装部隊を軍勢プールから任意のオーストリアの軍勢(複数でもよい) または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい) に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。



No.	前後	カード名	種類	イベント内容
b10	前	Belle-Isle vs. Duverney: French War Ministry Dissent ベル＝アイルとデュバルネー： フランス戦争大臣の異議	① 妨害	フランスの軍勢が活性化された際にブレイ  活性化した軍勢はこのターンには3MPsまでしか移動できず、強行軍も行えない。
b11	前	LUCKNER ラックナー	①	ドイツ方面の遊撃部隊襲撃優越 (KK Advantage) マーカーを、同盟側に有利な方向に1段階進める。
b12	前	Clive of India インドのクライブ	② マーカ One-Time	直ちに「Invasion Threat」面であっても植民地紛争を+2DRMで行う。通常の植民地作戦の制限には数えない。
b13	前	French Armistice フランスとの休戦	① \$	Ferdinandがイギリス同君連合の最上級指揮官か、イギリスのVVPが1以上の時にブレイ可能。このターンに「Louis Wants Victories」マーカーがおかれている場合、またはフランスが中立の場合はブレイできない。
b14	前	Wooing the Danes デンマーク人を説得する	② \$	イギリスとフランスの間に休戦となる【22.5.2】。(休戦期間#＝5) デンマークが中立の時にブレイ。 1個のダイスをデンマーク介入表で振る。もしもデンマークが参戦したならば、以下のデンマークの軍勢をKielに置く: Schmettow, 1個デンマーク軽騎兵、デンマーク戦列歩兵5SP。イギリスと同じ陣営として参戦したならば、直ちにこれらの軍勢を活性化できる。
b15	後	Separate Peace-France フランスとの単独講和	②	1個のダイスを単独講和表 (Separate Peace Table) で振り、-1DRMを適用する。結果が平和、またはイギリスの君主戦意が0になったならば、「プロシアへの援助」マーカーは除去される。結果が平和またはフランスの君主戦意が0になった場合を除き、プロシアの君主戦意を1下げる。もしも休戦になったならば、休戦期間#＝4である。
b16	後	Fall of Quebec ケベックの陥落	③ One-Time	植民地紛争マーカーがイギリス有利 (British Advantage) かそれより右にあり、かつ Invasion Threat 面でない場合にブレイ可能。 フランスは6ターレルを失い、君主戦意を2失い、イギリスは1VPを得る。 フランスの列強表示カードに「Fall of Quebec」マーカーを置く。フランスはその分を以後は獲得できない。
b17	後	March Debacle 突然の敗走	② 妨害	フランスの軍勢が活性化された際にブレイ。  活性化した軍勢はこのターンには3MPsまでしか移動できず、強行軍も行えない。
b18	後	Quiberon Bay キブロン湾	① マーカ One-Time 妨害	スペインが中立時にブレイ。 フランス艦隊 (French Fleet) イベントがブレイされた際に妨害し、-1DRMで艦隊戦闘を行う。フランスが勝利した場合を除き、フランス艦隊イベントの効果が無効にする。もしも連合側の敗北の結果が出たならば、植民地紛争マーカーを1マス左にずらし、「Quiberon Bay -1」マーカーを Yearotラックに置き、フランスの君主戦意を1下げる。このゲームの残りの間、全てのフランス (ロシア及びデンマークを除く) の艦隊戦闘に-1DRMを加える。
b19	後	Immediate Capitulation 即時降伏	③	敵のリーダーが存在しない任意のドイツ方面の敵要塞スペースにいるイギリス同君連合の兵団を1個選ぶ。その敵の要塞と守備隊は直ちに降伏する (攻囲下または封鎖下である必要ない)。選択された兵団はその後、通常に活性化する。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
b20	後	”Glorious Reinforcement” 凱旋部隊の増援	③	マーカー One-Time \$	ケベックの降伏 (Fall of Quebec) のプレイ後にプレイ 任意のイギリス同君連合の軍勢(複数でもよい)に以下を配置する: 1個イギリス戦列騎兵、イギリス戦列歩兵3SP。軍勢プールに以下を加える: 1個イギリス軽騎兵、1個ハノーバー軽騎兵、1個プロシア軽歩兵
b21	後	Coalition Mistrust 連合陣営の相互不信	①	妨害	ドイツ方面で連合側の軍勢が活性化された場合にプレイ 対象の軍勢の活性化は直ちに終了する。
b22	後	War with Spain スペインの参戦	①	One-Time	スペインが中立時にプレイ。ピットの辞任 (Pitt Resigns) 以後にはプレイできない。 スペインが参戦する。イギリスは3ターレルを得る。イギリスは以後は借金 (Tally Credit) を行えない。キブロン湾 (Quibron Bay) イベントが以後はプレイできない。
b23	後	Manila and Havana マニラとハバナ	①	マーカー One-Time	以前の年にスペインが参戦している場合にプレイ。 イギリスは6ターレルと1VPを獲得する。単独講和表で+1DRMを得る。

## フランス(France)

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
f1	☆	French Fleet フランス海軍	③	妨害 \$	冬期を除きフランスは6ターレルを減らし、植民地紛争マーカーを「Invasion Threat」の面に裏返し、その間は全ての植民地作戦を妨害する。または、イギリスが植民地作戦のためにOpsをプレイしたならば、それを効果なしに変更する。
f2	☆	En Avant ! 前進！	③	マーカー One-Time	外交選択で「ハノーバーを攻撃」が選択されているか、1758年以降にプレイ。 Strasbourgにいる任意の軍勢をDusseldorf、Venlo、Roermondのいずれか(または複数)に移し、以下の軍勢をVenloに配置する: Contades、Broglie、1個フランス軽歩兵、フランス戦列歩兵14SP、1個野戦砲兵、1個FD、1個攻城砲兵、3個戦列騎兵。1個または2個のフランスの軍勢を活性化させる。いずれかの軍勢がLippstadt、Münster、またはWesellに進入したならば、その要塞は直ちに降伏する。フランスのリーダーの制限を【4.6】の通り3に増やす。
f3	☆	Kloster-Zeven クローステル・ツェーヴェン協定	②	マーカー One-Time	イギリスのVPが-3以下、またはイギリス同君連合の大部隊がイギリスのVPが0未満の時に敗北して恐慌した場合にプレイ。イギリスの憤怒(Britain Outrage)イベントの後、またはFerdinandがイギリス同君連合の最上級指揮官の時にはプレイできない。全ての同盟側のドイツ方面の軍勢を連合側が支配していない「KZ」と記された壱スペースへ移す。イギリスの君主戦章を1下げる。フランスの軍勢と1個FDをHanoverに移してよく、Hanoverは直ちに降伏する。【22.5.2】項の通り休戦が発生する(休戦期間#-4)。
f4	☆	Army of Westphalia ウェストフアリア方面軍	③	\$	前進！(En Avant！)のプレイ後にプレイ フランスのリーダーの制限を5に増加する。以下のフランス軍勢を配置する。D'Estrees+1個フランス戦列騎兵+1個フランス軽歩兵+フランス戦列歩兵11SPs(RoemondまたはStrasbourg)。Chevert+フランス戦列歩兵4PSs(Krefeld)。
f5	前	MAJOR CAMPAIGN 大戦役	③	\$	任意の2個のフランスの軍勢をフランスのターンに活性化させる。または任意の2個のロシアの軍勢をロシアのターンに活性化させる。1個の軍勢が先に活性化を終了してから次の軍勢の活性化を開始する。
f6	前	Fischer's Rogue フィッシャーの悪漢たち	①		イギリス同君連合の遊撃部隊優越がドイツ方面ボックスに無い場合にプレイ。 1つの遊撃部隊方面ボックスを活性化させる。フランスの軽装部隊の獲得する徴発ポイント(FP)を2倍に換算する。
f7	前	Army of Main マイン方面軍	③	マーカー One-Time	1757年夏期第5ラウンド、またはそれ以降にプレイ。 以下の軍勢をStrasbourgまたはVenloに配置: Souhise、帝国戦列歩兵3SPs、1個フランス戦列騎兵、フランス戦列歩兵11SP
f8	前	Danish Subsidy デンマークの援助	②	妨害 \$	デンマークが中立時にプレイ。フランスは1ターレルを引く。1個のダイスを振り、デンマーク介入表(Danish Intervention Table)でダイスを1個振る。もしもデンマークが参戦すると、以下の軍勢をKielに配置する: Schmettow、1個デンマーク軽騎兵、1個デンマーク戦列騎兵、デンマーク戦列歩兵11SP。フランスと同じ陣営となったなら、St. GermainをKielに移し、直ちにデンマークの軍勢を活性化できる。または、フランスは1ターレルを減らし、イギリスのプレイするデンマーク人を説得する(Wooing the Danes)の結果を無効にする。
f9	前	Court Intrigue-Versaille ヴェルサイユ宮廷の陰謀	②		現在のフランスの最上級指揮官を軍勢プールへ移す。無作為に1人のリーダーを引く(同じリーダーになる場合もありうる)。そのリーダーを最上級指揮官がいたスペースへ置き、最も序列が高いリーダーをマップ上の最も大きなフランスの軍勢に移す。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
f10	前	Volontaires 義勇兵	②		3個までのフランス軽装部隊を軍勢プールから任意のフランスの軍勢(複数でもよい)または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい)に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。
f11	前	Winter Operation 冬季作戦	③	\$	冬季戦略フェイズにブレイ 1個の参戦しているフランスまたはロシアの18SP以下の軍勢を活性化する。活性化終了時に友軍要塞スペースにいない場合は、軍勢の10%のSPを除去し(端数切り上げ)、6スペース以内の要塞スペースに移す。または、1つの方面ボックスの全てのフランスまたはロシアの軽装部隊を襲撃に活性化させる。
f12	前	Swedish Allies スウェーデンの同盟参加	②	One-Time	1757年夏期第5ラウンド、またはそれ以降にフランスが参戦し、イギリス艦隊がバルト海にいない時にブレイ。冬期にはブレイできない。
f13	前	Saxon Intervention サクソンの介入	②	\$	フランスは2ターレルを引く。スウェーデンは参戦する。以下の軍勢をStralsundへ配置する: Hamilton、1個スウェーデン戦列騎兵、1個スウェーデンFD、スウェーデン戦列歩兵5SPs サクソンが中立時にブレイ。
f14	前	Peace Negotiation 和平交渉	①		1個のダイスをサクソン介入表で振る。もしサクソンが参戦すると、サクソン5SPsを軍勢プールから任意のサクソンのスペース(複数でもよい)に配置する。サクソンの宗主国は1個のサクソンに進入できるMPを持つ軍勢(プロシアまたはフランス・プレイヤーが選択)を選択肢、活性化する。その場合はサクソンに向かって移動しなければならない。 イギリスが参戦時にブレイ。
f15	後	French Relief Force フランスの救援軍	①	妨害	単独講和表で+1DRMを加えダイスを振る。もしも休戦になったならば、休戦期間#=4。 ドイツ方面で敵が攻城を行った際にブレイ 継続攻城マーカーを2段階下げる。
f16	後	Pomerania Drained ポメラニアの疲弊	②		スウェーデンが参戦しており、スウェーデンのSPがBrandenburg、Magdeburg、またはPomeraniaに存在しているとブレイ。 スウェーデンに1ターレルを加える。4微発ポイント(FP)をBrandenburgまたはPomeraniaに配置する。
f17	後	Hanoverian Supply Breakdown ハノーバーの補給消耗	②	妨害	任意のイギリスの戦略カード・フェイズにブレイ。 全てのハノーバーのFDを混乱面に裏返す。ハノーバーのMDとイギリスの艦隊FDに混乱マーカーを置く。全てのイギリス同君連合の大部隊は補給途絶(CS)状態になり、イギリスの士気回復セグメントまで補給状態は回復しない。
f18	後	St. Victor's Legers サント・ヴィクトアールの軽装部隊	②		1760年以降にブレイ。 3個までのフランス軽装部隊を軍勢プールから任意のフランスの軍勢(複数でもよい)または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい)に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。
f19	後	March Debacle 突然の敗走	③	妨害	イギリス同君連合、デンマーク、プロシアの軍勢がドイツ方面で活性化された際にブレイ。 活性化した軍勢はこのターンには3MPsまでしか移動できず、強行軍も行えない。



No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
f20	後	Monmartel & Laborde モンマルトルとラボード	③	\$	ケベックの陥落 (Fall of Quebec) のブレイ後にブレイ 3個のダイスを振る(植民地紛争がイギリスの大優勢 (Heavy Advantage) の場合は2個)。出目に2を加える。修正後の出目をフランスの国庫に加える。 フランスが支払い不能になった場合に、このカードを最初に永久除去する。 スペインが中立時にフェルディナンド6世の死亡 (Death of Ferdinand VI) のブレイの後にブレイ。
f21	後	Family Compact 家族協定	①		ダイスを1個振る。「植民地紛争」マークがイギリス大優勢 (Heavy British Advantage) より右にあるマス毎に1を加える：1〜3：効果なし、4〜6：スペインは参戦する。フランス4SPをマップから軍勢プールへ移す。永久にGranbyとイギリスの歩兵5SP及び1イギリス騎兵ユニットをマップから除去する。イギリスは以後は借金 (Tally Credit) を行えない。
f22	後	Naval Battle of Newwarp/ Blockade of Settin ニューワープの海戦・セツチンの海上封鎖	①		ロシアまたはスウェーデンが参戦しており、イギリスもイギリス側陣営のデンマークも艦隊がBaltic Sealにない場合にブレイする。冬期にはブレイできない。 プロシアから2ターレルを差し引く。
f23	後	Polish Grain Embargo ポーランドの小麦の禁輸	①		連合側がKönigsberg、Torun及びPozanを支配または軍勢が存在し、ポーランド小麦禁輸マークがすでにターントラックに無い場合にブレイ。 プロシアから2ターレルを差し引く。プロシアの君主戦意を1下げる。ポーランド小麦禁輸マークをターントラックに置く。

ロシア (Russia)

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
r1	☆	Russian Baltic Fleet Operations ロシア・バルト海艦隊の作戦	②		夏期または秋期にブレイ ロシア艦隊を軍勢プールからBaltic Seaエリアに配置する。もしもイギリスまたは敵であるデンマーク艦隊が存在するならば、直ちに艦隊戦闘を解決する。
r2	☆	Russian Reinforcement ロシアの増援	③	マーク One-Time	1757年秋期またはそれ以降にブレイ 以下のロシアの軍勢をVlnalに配置する：G. Browne、1個戦列騎兵、1個軽騎兵 (コサック)、戦列歩兵11SPs。選択ルール【24.6.2】を使用するならば、1個攻城砲兵も配置する。
r3	☆	Cossacks コサック	②		3個までのロシア軽装部隊を軍勢プールから任意のロシアの軍勢 (複数でもよい) または任意の遊撃部隊方面ボックス (複数でもよい) に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。 または、ロシアの15SPs以上がEast Prussia、BrandenburgまたはPomeraniaにあるならば、それらのうちの1エリアに4徴発ポイント (FP) を配置する。この方面にいる任意のロシアの軍団の補給状態を1段階回復させる。
r4	前	Shuvalov's Observation Corps シュバロフの監察軍	③	マーク One-Time	1758年またはそれ以降にブレイ 無作為に1人のロシアのリーダーを軍勢プールから引く。そのリーダーとロシアの5歩兵SPsと1個ロシアや線砲兵を任意のロシアの軍勢に配置する。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
r5	前	Frederick Wants Victories ! フリードリッヒが勝利を要求する！	①	妨害	プロシアが疲弊していない場合に、プロシアのターンの最後にブレイ。
r6	前	Berlin Raid ベルリン襲撃	③		1個のプロシアの10SPs以上ある兵団を選ぶ。プロシア・プレイヤーは直ちにその兵団を活性化し、5MP以内の範囲内にあり、Frederickから5MP以内にならないロシアの軍勢に移動し攻撃を行う。
r7	前	Diplomatic Coup : Danzig ダンチヒの外交的叛乱	④	\$	任意のロシアの18SP以下の良好状態でBerlinから5スペース以内の兵団を活性化させ、7スペースまでを移動してベルリンへ移動させる。プロシアは迎撃してよい。ベルリンに侵入したならば、MDを混乱させ、プロシアの君主戦意を1下げる。もしもBerlinに敵の軍勢がないか、そこで攻撃して撃退したならば、オーストリアは1VPと5徴発ポイントを獲得する。襲撃後、兵団はBerlinから1スペース敗退し、補給状態を1悪化させ、補給チェックを行う。
r8	前	Court Intrigue-Saint Petersburg サンクトペテルブルグ宮廷の陰謀	②		1個のダイスを振る。ロシアの9を超えるVP毎にダイス目を1加える：1〜4：効果なし、5+：「Dipl Coup-Danzig」マークをGdanskのスペースに置く。ロシアの艦隊はGdanskに入り、FDとして機能できる。フランスの君主戦意を1下げる。
r9	前	East Prussian Stände Collaboration 東プロシア人の協力	③		現在のロシアの最上級指揮官を軍勢プールへ移す。もしも1人でも他の軍司令官リーダーが軍勢プールにいるならば、無作為に1人の軍司令官リーダーを引き最上級指揮官がいたスペースへ置く。マップ上で最も序列が高いリーダーを最上級指揮官として、マップ上の最も大きなフランスの軍勢に移す。
r10	後	East Prussian Policy Change 東プロシア人の方針変更	③	マーク One-Time	ロシアの任意の兵団を活性化する。Königsbergにこのターンに進入し、防御DRM値が2または3のリーダーが守っていないならば、Königsbergは攻城なしに降伏する。敵の守備隊は最も近いプロシアの支配するPomeraniaかBrandenbgの要塞に移す。冬期戦略フェイズにブレイする場合、Königsbergを降伏させなければならぬ。 Königsbergがロシアの支配下にあり、Frederickがその敏のスペースから5スペース以内にはいない場合にブレイ。
r11	後	Imprived Russian Supply 改良されたロシアの兵站	①	マーク One-Time	ロシアは2ターレルを獲得し、プロシアは1ターレルと1君主戦意が引かれる。改良されたロシアの兵站(Impeov)イベントをブレイできる。 1760年またはそれ以降、または東プロシア人の方針変更がブレイされた後にブレイ。
r12	後	A Larger Bear with Larger Claws 大きなカギ爪の野大きな熊	③	マーク One-Time \$	ロシアの補給アクションを6SAs消費する。ロシアのFDの維持費はそれぞれ2ターレルとなる。ロシアの補給アクションは以後は決して2倍にならない。プロシアはロシアの補給崩壊(Russian Supply Collapse)を以後はブレイできない。 1760年またはそれ以降にブレイ。 以下を任意のロシアの軍勢(複数でもよい)に配置する。1個ロシア軽騎兵(コサック)、ロシア戦列歩兵10SP、2個野戦砲兵。

## プロシア (Austria)

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
p1	★	Invasion of Saxony, or Major Campaign サクソン侵攻、または 大戦役	③		1756年秋または1757年の第1ラウンドにのみプレイできる。フランスの君主戦意を1上げる。3個のプロシア軍勢を(+2MPsで)活性化する。もしもいづれかの軍勢がLeipzig、Torgau、またはWittenburgに進入したならば、要塞は直ちに降伏する。オーストリアは迎撃を行えない。1個のプロシアFDを移動させてよい。
p2	★	Saxony Despoiled サクソンでの強奪	①	\$ マーカー One-Time	または、任意の2個のプロシアの軍勢を活性化できる。 サクソンが荒廃しておらず、プロシアがDresdenを支配している時にプレイ。 プロシアの国庫に支配しているサクソンのスペース数の3倍のターレルを加える。サクソンに8徴発ポイント(FPs)を加える。
p3	★	Saxon Army Impressment サクソン軍の強制徴用	②		サクソン歩兵5SPsまでを同盟側の捕虜ボックスからImpressed Saxonsボックスへ移す。同じ数のプロシアの歩兵SPを軍勢プールからプロシアの軍勢(複数でもよい)に置く。サクソン騎兵湯一途は(同盟側の捕虜となっているならば)、連合側のサクソンの軍勢プールに移す。
p4	★	Blackmailing Brühl ブリュールの脅迫	③	One-Time	サクソンが中立時にプレイ 「サクソンの3ターレル援助」マーカーをプロシアの列強表示カード上におく。プロシアはそれぞれの国庫フェイズでサクソンが連合側の陣営に入らない限りは援助金をもらえ
p5	前	Converging Attack 分進合撃	④	\$	る、 4個までのプロシアの兵団を活性化させて1個の敵が存在するスペースへ移動させてよい。一度序列が最も高い兵団(同じならば兵数の多い方)が敵のいるスペースに進入して戦闘が解決される前ならば、それ以外の兵団は協同攻撃(Coordinate Attack)の試行を戦闘前に行う。
p6	前	"Brummers" ブリュームメルズ	②		任意のプロシアの軍勢に配置する: 1個野戦砲兵
p7	前	Is the Czarina Dead? 皇后は死亡した?	②	妨害	ロシアの最上級指揮官がElizabethが死亡する前に活性化したらプレイする 1個のダイスを振る: 1~2: その兵団の活性化は直ちに終了する。3~6: 最上級指揮官は8MPでVilnaへ向かって東へ移動しなければならぬ。SPまたはユニットを置き捨てには一切出来ない。ロシアの君主戦意を1下げる。
p8	前	Improved Light Unit Doctrine 改良された軽装部隊の運用方法	①	マーカー One-Time	プロシアの3RPを軍勢プールへ戻す。ドイツ方面及び境界方面の遊撃歩合優越マーカークの配置状況を同盟側に1段階進める。
p9	前	"Green" Kleist 「緑の」クライスト	①		境界方面の遊撃部隊優越マーカーを同盟側に有利なように1段階上げる。または、 3個までのプロシア軽装部隊を軍勢プールから任意のプロシアの軍勢(複数でもよい)または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい)に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。Kleist Freikorpsのユニットを除きHussarユニットには使えない。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
p10	前	Russian Supply Collapse ロシアの補給崩壊	①	妨害	ロシアの軍勢が活性化された時にブレイ(ベルリン襲撃(Berlin Raid)時を除く)。改良されたロシアの兵站(Improved Russian Supply)のブレイの後にはブレイできない。
p11	前	Freikorps 義勇軍	③	\$	活性化した軍勢の補給状態を1段階悪化させ、2MPs以上の消費がこのターンには行えない。もしも軍勢に含まれるならば、1SPと1個軽装部隊ユニットを軍勢プールへ戻さなければならない。
p12	前	Coalition Mistrust 連合陣営の相互不信	①	妨害	5個までのプロシヤ軽装部隊を軍勢プールから任意のプロシヤの軍勢(複数でもよい)または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい)に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。Hussarユニットには使えない。
p13	前	Enter Prince Henry 王弟ハインリッヒの参加	③		境界方面または北部方面で連合側の軍勢が活性化された場合にブレイ
p14	前	Left-Handed Gloves 左手の手袋	①	妨害	対象の軍勢の活性化は直ちに終了する。
p15	前	Freibataillone 自由大隊	②		もしもHenryがプロシヤの軍勢プールにいるならば、任意のプロシヤの軍勢に置く。
p16	前	Winterfeldt's Agent ウィンテルフェルトの顧問団	③		オーストリアまたはロシアの微発襲撃がまたはベルリン襲撃(Berlin Raid)が解決された時にブレイ。
p17	後	POOR FORAGE, BAD FOODER 飼い葉不足・食料不足	②	妨害	獲得された微発ポイントが半減(端数切り上げ)となり、獲得したVPは全て無効となる。BerlinのMDの混乱マーカーは取り除かれる。
p18	後	"Caps" vs. "Hats" Swedish Politics Hamper Logistics, or Coalition Mistrust メッソナ党とハッターナ党 スウェーデンの政争が兵站の邪魔になる。または、連合陣営の相互不信	③	妨害	4個までのプロシヤ軽装部隊を軍勢プールから任意のプロシヤの軍勢(複数でもよい)または任意の遊撃部隊方面ボックス(複数でもよい)に配置する。配置を行わない1個につき、2個の減少戦力面の軽装部隊を完全戦力面に戻してもよい。Hussarユニットには使えない。
p19	後	Intrigues with the Porte ポルテによる陰謀	①		オーストリアの手札から4枚をランダムで選び、表向きにする。ブレイされるか捨てれどなるまで、オーストリアの手札の一部ではあるが、表向きにされ続ける。任意の2個のプロシヤの軍勢を活性化させる。1個の軍勢が先に活性化を終了してから次の軍勢の活性化を開始する。
					同盟側の軍勢がその本国スペース以外で活性化した時にブレイ。(ベルリン襲撃(Berlin Raid)時にはブレイできない)。
					活性化した軍勢の補給状態を1段階悪化させ、もしも2個以上の騎兵がいるならば、そのうちの1個の騎兵をステップロスさせる。活性化において1MPを差し引かせる。
					スウェーデンのFDを混乱面に向ける。このアクションフェイズの第5ラウンドのフランスの士気回復・再補給セグメントまで混乱は続く。「Caps vs Hats」マーカーを置いて示す。
					または、境界方面または北部方面で連合側の軍勢が活性化された場合にブレイする。対象の軍勢の活性化は直ちに終了する。
					Peter IIIの死亡後はブレイ不可能。
					2ターレをプロシヤの国庫から差し引く。1個のダイスを振る:1~5:効果なし。6:連合側のプレイヤーは以下の軍勢を軍勢プールへ現在の季節の終了時までに戻す。(もう一度ダイスを振る):1~3:オーストリア戦列歩兵10SP+1個戦列騎兵、4~6:ロシア戦列歩兵15SP+2個ロシア軽騎兵(コサック)。

No.	前後	カード名	OPS	種類	イベント内容
p20	後	Austrian 12s オーストリアの12ポンド砲	②	\$ マーカー One-Time	1個野戦砲兵を任意のプロシアの軍勢に置く。
p21	後	Saxony Ravaged サクソンの略奪	③	\$	1760年またはそれ以降にサクソンが荒廃して連合側のときにプレイ。 プロシアの国庫に支配しているサクソンのスペース数の3倍のターレルを加える。サクソンに8徴発ポイント(FPs)を加える。
p22	後	Coalition Mistrust 連合陣営の相互不信	①	妨害	境界方面または北部方面で連合側の軍勢が活性化された場合にプレイ 対象の軍勢の活性化は直ちに終了する。
p23	後	Miracle of Brandenburg ブランデンブルグの軌跡	②	マーカー One-Time 妨害	ロシアのターンの終了時にプレイ 1個のBerlinから5スペース以内の1個のロシアのスペースを指定する。ロシア・プレイヤーは直ちにそのスペース内のロシアの軍勢をKönigsberg!に向かって5スペース東へ移す。ロシアの君主戦意を1下げる。「オーストリア＝ロシア補給共有 (AU-RU Supply Co-op)」マーカードを除去する。
p24	後	Court Intrigue 宮廷での陰謀	③		プロシア・プレイヤーが選択した連合側の1人のリーダー (Daun以外) は軍勢プールに戻される。 軍勢プールに1人以上のリーダーがいるならば、ランダムで1人のリーダーを選び、軍勢プールに 戻したリーダーと交替する。そのリーダーの兵団は、この年の次のターンの終了するまでは活性 化も迎撃もできない。
p25	後	Belling's Kleiner Krieg ベーリングの遊撃部隊	②		任意の1つの遊撃部隊方面ボックスを襲撃のために活性化させる。スウェーデンの軍勢 またはスウェーデンのFDが目標の場合には+4DRMが加わる。参戦しているスウェーデン の軍勢から4スペース以内にあるマップ上の軽装部隊を、方面ボックスにある軽装部隊 と併せて襲撃に参加させられる。
p26	後	Major Campaign 大戦役	③	\$ マーカー One-Time	任意の2個のプロシアの軍勢を活性化できる。1個の軍勢が先に活性化を終了してから 次の軍勢の活性化を開始する。
p27	後	Extorted Loans 強制的な公債引き受け	②	\$	1個のダイスを振り、出目に1を加える。その数のターレルをプロシアの国庫に加える。



## CLASH OF MONARCHS プレイの手順

### 夏期(Summer) — カード引き(Draw)フェイズとアクション・フェイズを含む

**カード引き(Draw)フェイズ** — 各参戦(Belligerent)列強(Power)は戦略カードを6枚(プロシア(Pروسيا)は7枚、ロシア(Russia)は4枚)を引く。戦術チット(Tactic)を1枚を残して全て捨て、1個のチットを引く【15.4.1】。「ルイ/マリア・テレジアが勝利を望む(Louis/M-T Wants Victorious!)」マーカーを除去し、帝国の圧力表(Imperial Pressure Table)【24.1】でダイスを振る。

**アクション(Action)フェイズ** — 5回のアクション・ラウンドがあり、以下のように行う:

**ラウンド1~5** — 各ラウンドは、参戦している国の数により、2~5ターンからなる。

a. **武運チット(Fortune of War)【6.0】** — 武運チットを1枚引き適用する。ハレー彗星(Halley's Comet)について必要ならばダイスを振る。

b. **ターン** — それぞれの参戦国は以下の順番でターンをプレイする(ハレー彗星の前後で順番が変わる)

ハレー彗星以前: プロシア→オーストリア→フラン; 以後: プロシア→オーストリア→フランス→イギリス→ロシア

**第1手番ターン** — 手番勢力はいつでもターン中に、1回のリーダーのみの移動と、艦隊の移動を行える。

#### 1.補給(Supply)セグメント

- (a) 自発的に後退(Retrograde Movement/RMs)【12.12】を行う。
- (b) 上記を行わなかった全ての補給欠乏(Short Supply/SS)と補給途絶(Critical Supply/SS)【9.6】の軍勢(Force)が後退チェックをする。
- (c) もしも条件が条件が整っているならば、補給状態(Supply States)を1段階回復させる【9.6】。
- (d) 1枚のカードを補給アクション(Supply Actions/Sas)のためにプレイできる【8.5】
- (e) SAの消費で前進補給集積所(Forward Depots/FD)の再建・移動、または補給共有(Share Supply)を行える【10.1、10.5、10.6】。

#### 2.戦略(Strategic)カード・セグメント

- (a) マップ上と遊撃部隊方面(KK Theater)ボックス間で望むだけの軽装部隊(Lt Unit)の移転を行える。
- (b) 1枚のカードをプレイしてイベントまたはOpsを使用する。またはカードをプレイせずに指令移動(Admin March)を行う。
  - ・ **遊撃部隊襲撃(KK Raids)**: 1枚のカードをプレイして1つの方面の全ての遊撃部隊を襲撃のために活性化させる【18.5】。
  - ・ **植民地作戦(Colonial Conflict)**: 1枚のカードをプレイして、そのOps値をダイス目修正とし、結果を適用する【8.4.2】。
  - ・ **活性化(Activation)**: Opsカードで活性化した場合や、イベントカードが活性化を指示しているならば、1個または複数の兵团(Command)が活性化して移動する。一部のイベントを除き、複数の活性化では1個の兵团の活性化をまず終了させてから次を活性化する。
    - i) **攻囲の開始(Lay Siege)** — 兵团が活性化した際に条件次第では【17.4】、1SAを消費して「Siege(攻囲)0」マーカーを置いてよい。
    - ii) **移動(Movement)** — 活性化した兵团を移動させる。迎撃(Interception)【13.0】・撤退(Withdrawal)【14.0】も行える。
    - iii) **戦闘(Combat)** — もしも活性化した兵团が敵の存在する(Enemy Occupied)スペースにいるならば、手番プレイヤーは戦闘を行え、さもなくば非手番プレイヤーは活性化した兵团に戦闘を行える。
- (c) 全ての活性化が終了後、任意の活性化した兵团が存在する敵要塞スペースに1SAを消費し、条件が満たされるなら「攻囲0」マーカーを置かず、すでに「攻囲」マーカーが乗っているならば攻城表(Siege Table)でダイスを振ってよい(悪天候時(Severe Weather)を除く)。
- (d) このターンに活性化も指令移動も行っていない小部隊(Minor Force)は指令移動の活性化を行える。

**3.攻城(Siege)セグメント** — 手番プレイヤーの兵团が存在し、「攻囲」マーカーが載せられている全てのスペースで攻城表でダイスを振る。

#### 4.回復・再補給(Rally and Resupply)セグメント

- (a) 補給線(Valid Supply paths)がたどれる混乱中の大規模補給集積所(Major Depots/MDs)と前進補給集積所は通常状態に戻る。
- (b) 5SPs以下の軍勢は補給下に戻る。混乱中でない(Unsuppressed)補給源かその隣接にいる兵团は補給状態が1段階回復する。
- (c) 前進補給集積所(FDs)の移動、補給段階の回復、「士気回復(Rally)+2」マーカーの配置に各1SAを消費してよい【10.1、10.2、10.4】。
- (d) 各壊走(Routed)状態の軍勢を恐慌(Demoralized)に回復させ、恐慌状態の軍勢の回復を試みる【16.4】。

c-f. **第2~第5手番ターン(Turns)** — 第2~5手番の各列強のうち参戦している列強のターンを(b)と同様に行う。

g. **フェイズ・マーカー(Phase Marker)** — 「フェイズ・マーカー」を次のターン・トラックに置く。もしも秋期(Fall)1、または冬営(Winter Quarters)になったならば、アクション・フェイズは終了する。さもなくば次のラウンドに入る。

### 秋期(Fall) — カード引き(Draw)フェイズとアクション・フェイズを夏期と同様に行う。

### 冬期(Winter) — 各アクションをプレイ順に行う。

**冬営(Winter Quarter)フェイズ【19.1】** — 「武運」チット【6.0】が引かれた後に、軽装部隊を友軍(Friendly)の軍勢と方面ボックス間で自由に移転できる。その後、友軍の要塞スペースにいない全ての軍勢が後退【17.2】を行う。その後、友軍の要塞にいない大部隊(Major Force)は全て20%の消耗を行ない、最も近い友軍要塞に移す。バルト海(Baltic Fleet)は撤退または破壊される。

**新年(New Year)フェイズ【19.2】** — 「年(Year)」を次の年に移し、「補給共有」マーカー、「武運」チット、その他のマーカーをターン・トラックから取り除き、「植民地紛争」が「侵略の脅威(Invasion Threat)」なら裏返す。ターン・トラック上のリーダーをマップ上の友軍の軍勢に置く。重要都市(Key City)による君主戦意(Monachial Will)を調整する。

**冬期戦略(Winter Strategy)フェイズ【19.3】** — 各参戦列強は1枚のカードを引く。各列強は1回のイベントまたは補給アクション・カードのプレイを行える。【5.3.3】を参照。

**外交(Diplomacy)フェイズ【19.4】** — もしも約束(Commitment)が達成されていないならば罰則を受ける。列強は外交表(Diplomacy Chart)で選択できる。

### 春期(Spring) — 各アクションをロシア→フランス→オーストリア→イギリス→プロシアの順に行う。

**捕虜交換(Prisoner Exchange)フェイズ【20.1】** — 捕虜となっているリーダー、SPs、軽装部隊(Lt Unit)を交換する。

**国庫(Treasury)フェイズ【20.2】** — 支配している要塞(Fortress)、都市、援助金(Subsidies)、植民地の状況により収入を計上し、借金と荒(Devastated)廃しているエリアにつき1ターレル(Th)を差し引く。

**維持・徴兵(Sustain/Recruit)フェイズ【20.3-4】** — ターレルを消費して現在の軍勢を維持し、新規の軍勢を配置する。新リーダー表(New Leader Table)でダイスを振ってよい。

**再配置(Redeploy)フェイズ【20.6】** — 全てのリーダー・軽装部隊(Lt Unit)・前進補給集積所(FDs)、3個までの戦列歩兵(Line Inf.)、合計3個までの騎兵(Cavalry)・砲兵(Artillery)の配置または再配置を行う。

**回復(Recovery)フェイズ【20.6】** — 全ての壊走(Routed)及び(Demoralized)の軍勢は士気良好(Good Order)状態に回復する【16.4】。プロシアとオーストリアのプレイヤーはそれぞれダイスを1個振る。その数がそれぞれの陣営(Alliance)の荒廃していないエリアから略奪ポイント(Forage Points/FPs)を除去できる数となる。

武運チット(Fortune of War)【6.0】

怒りの日表(DIES IRAE Table)【6.4】

ダイス目	結果
1	悪天候(Severe Weather)
2	機械仕掛けの神(Deus ex Machina)
3	機械仕掛けの神(Deus ex Machina)
4	機械仕掛けの神(Deus ex Machina)
5	人生の只中に我らは逝く(Media Vita in Morte Sumus)
6	人生の只中に我らは逝く(Media Vita in Morte Sumus)

人生の只中に我らは逝く  
(Media Vita in Morte Sumus)【6.6】

1個のダイスを振り、その結果を下記の表で参照する:

ダイス目	結果
0以下	効果なし
1	M.ブラウン(M. Browne)
2	M.ブラウン(M. Browne)
3	M.ブラウン(M. Browne)
4	M.ブラウン(M. Browne)
5	M.ブラウン(M. Browne)
6	アブラーツイン(Apraxin)
7	アブラーツイン(Apraxin)
8	アブラーツイン(Apraxin)
9	フェルディナント6世(Ferdinand VI)
10	フェルディナント6世(Ferdinand VI)
11	フェルディナント6世(Ferdinand VI)
12	ジョージ2世(George II)
13	ジョージ2世(George II)
14	ジョージ2世(George II)
15	エリザベータ/ピョートル3世(Elizabeth/ Peter III)*
16	エリザベータ/ピョートル3世(Elizabeth/ Peter III)*
17	エリザベータ/ピョートル3世(Elizabeth/ Peter III)*
18	エリザベータ/ピョートル3世(Elizabeth/ Peter III)*
19	エリザベータ/ピョートル3世(Elizabeth/ Peter III)*
20+	ポンパドール(Pompadour)

怒りの日表(DIES IRAE Table)【6.4】

ジョージ2世(George II)が死亡している場合はダイス目に+3修正

ダイス目	結果
1	悪天候(Severe Weather)
2	熱病(Typhus)*
3	ポンパドール夫人(Madame Pompadour)
4	ポンパドール夫人(Madame Pompadour)
5	熱病(Typhus)*
6	スウェーデン議会在が財布の紐を緩める (Riksdag Loosens the Purse Strings)
7	ピットが辞任する(Pitt Resigns)*

\* 一回のみ発生。すでに発生しているならば、悪天候の結果となる

もしも(Elizabethを除く)結果の人名がすでに死亡しているならば、まだ生存している1つ上の人名の結果とみなす。

例:Ferdinand VIとGeorge IIがすでに死亡しているがBrowneとApraxinがまだ生存しているならば、George IIの結果はApraxinの結果となる。

\* Elizabethがすでに死亡しているならば、Peter IIIが死亡する。

ダイス修正:

1756年	-5
1757年	-
1758年	+3
1759年	+6
1760年	+8
1761年	+9
1762年	+14
1763年	+15
1764年	+16

特定の人物の死亡

指名された人物が死亡する。もしもマーカーが存在するならば、その年(Year)トラックに置く。以下の人物の場合はさらに追加の効果がある。

アブラーツイン(Apraxin):

ロシアのリーダー「Apraxin」を永久にゲームから除去する。ロシア・プレイヤーは軍勢プールから1人のリーダーをランダムで引き、任意の軍勢の場所に置く。必要ならば新しい最上級指揮官(CIC)を最大の軍勢に移す。

エリザベータ(Elizabeth):

ロシアの君主意思(MW)が0になり、オーストリアは-3MW、プロシアは+1MW。スウェーデンが中立となり、Strasundに3SPsを残して全スウェーデン軍を取り除く。ロシアはプロシアの従属国(Client)になる。「Chernshev」、Ru-7SPs、RU-騎兵×2、RU-軽騎兵×2を次のラウンドにPoznanに配置する。

M.ブラウン(M. Browne):

オーストリアのリーダーである「M.Browne」をゲームから永久に除去する

ピョートル3世(Peter III):

ロシアが中立となる。ロシアの全てのユニットをゲームから永久に除去する。

ピットの辞任(Pitt Resigns)

スペインが中立ならば、プロシアから2ターレル(Thl)を減らし、永久に「プロシアへの援助(Prussian Subsidy)」マーカーを除去する。プロシアのMW-2、イギリスのMW-1。

ポンパドール夫人  
(Madame Pompadour)

フランスが中立またはポンパドール(Pompadour)が死亡しているならば、効果なし。さもなくば、フランスの最上級指揮官(CIC)を軍勢プールへ戻す。フランスはランダムで「Richelieu」「Contades」「Clermont」「Soubise」を軍勢プールから選び、任意のフランスの軍勢に配置する。必要ならば新しい最上級指揮官(CIC)を最大の軍勢に移す。

悪天候(Sever Weather)

「悪天候(Sever Weather)」をターン・トラックに置く。このラウンドでは攻城を行うために補給アクションを消費できない【10.3】。6MPs以上を消費した兵团(Command)は直ちに補給状態が1段階悪化する。夏期第1ラウンドまたは秋期第5ラウンドならば、このラウンドには活性化を行えない。

スウェーデン議会在が財布の紐を緩める  
(Riksdag Loosens the Purse Strings)

2ターレル(Thl)をスウェーデンの国庫に加える。

熱病(Typhus)

フェイズ・マーカーを「FR Fleet +1」の面から裏返す。「フランス艦隊(French Fleet)」のカードが山札の中にあるならば、捨て札に移す。以後は「フランス艦隊」カードは通常のカードと同様に扱う。

ハレー彗星表(Halley's Comet Table)【6.7】



1758年夏期(Summer)第1ラウンドに「ハレー彗星(Halley's Comet)」マーカーを置く。プロシア・プレイヤーはハレー彗星が発生するまで、各ラウンドの武運チット(Fortune of War)を引く際にダイスを1個振り、以下のダイス修正を適用する。

+1	1757年より後で、イギリスまたはプロシアが5SPs以上を失った先頭での敗北がある場合
+1	陣営問わず荒廃(Devastated)したエリア毎に
+1	1758年秋期(Fall)またはそれ以降
+2	ロシアの軍司令官(Army Leader)が10SPs以上と共にBrandenburg)のいずれかのスペースにいる場合

修正後のダイス目が7以上の場合、ハレー彗星のイベントが発生する。直ちに戦争後期(Wider War)デッキを山札に加え、戦争後期の戦術チット(Tactic)を戦術チット・プールに加える。以下の軍勢を各軍勢プールに加える。

オーストリア(Austria)	FC Beck、FC Loudon軽歩兵
フランス(France)	軽歩兵×2、野砲×1
プロシア(Prussia)	Hus騎兵×1、KFK Hus騎兵×1、FC軽騎兵×3、FB軽歩兵×4
スウェーデン(Sweden)	軽騎兵×1

プレイ順が次のアクション・フェイズから変更される【5.1.2】参照。

デンマーク介入表(Denmark Intervention Table)【22.3.4】



ダイスを1個振り以下のダイス修正を適用する:

+1	ロシアが連合側の列強である
+1	プロシアがStralsundを支配している
-1	イギリス艦隊(BR Fleet)がバルト海(Baltic Sea)にいる
-2	ロシアがプロシアの従属国(Client)である

出目	結果
1以下	デンマークはフランスの従属国として参戦
2-6	デンマークは中立に留まる
7以上	デンマークはイギリスの従属国として参戦

もしもデンマークが参戦したならば、デンマーク艦隊(DA Fleet)をバルト海に、介入が発生することになったイベントに従って軍勢をKielに配置する。

単独講和表(Separate Peace Table)【22.5】



ダイスを1個振り、ダイス修正を適用する:

出目	結果
-2以下	イギリスが疲弊している場合、MWが0になる【21.3.2】参照
-1	条件次第では講和*フランス-1VP
0-1	休戦+【22.5.2】参照
2-5	戦争継続+
6-7	休戦+【22.5.2】参照
8	条件次第では講和*イギリス-1VP
9以上	フランスが疲弊している場合、MWが0になる【21.3.2】参照

\* もしも両方の列強(Power)が疲弊(Exhausted)しているならば、講和(Peace)  
+ もしも両方のプレイヤーがダイスを振る前に合意しているならば、講和(Peace)  
講和(Peace)＝フランス及びイギリスは中立(Neutral)となる

帝国の圧力表(Imperial Pressure Table)【24.1】



オーストリア・プレイヤーは2個のダイスを夏期・秋期それぞれのカード引き(Draw)フェイズに振る。

ダイス修正: Pragをイギリス＝プロシア同盟が支配していると+3

出目	結果
2-7	効果なし
8	ルイが勝利を望む！(Louis Wants Victorious！)
9	マリア・テレジア(Maria Theresa)が勝利を望む！
10	ルイが勝利を望む！
11	マリア・テレジアが勝利を望む！
12-15	ルイとマリア・テレジアが共に勝利を望む！

もしも結果が「効果なし」以外ならば、マーカーをターン・トラックに置いて、記憶の助けとする。

ルイが勝利を望む！(Louis Wants Victorious！):フランスは任意のOpsカードで最上級指揮官(CIC)と別の1個のフランスの兵团(Command)を活性化でき、それぞれに+1MP修正を加える。現在のフランスの最上級指揮官は6SPs以上ある最も近くの敵の軍勢を攻撃(Attack)しなければならない。

マリア・テレジアが勝利を望む！(Maria Theresa Wants Victorious！):「Daun」は「Frederick」が6スペース以内にいるならば、攻撃を行おうとしなければならない。さもなければ、Pragが敵支配下ならばPragへ前進しなければならず、Pragが味方支配ならばBreslauまたはDresdenの近い方へ前進しなければならない。

もしも第3ラウンドの終了時までに条件が満たされていないならば、オーストリアまたはフランスの条件を満たしていないプレイヤーは第4ラウンドは何もせずにカードを1枚捨てなければ成らない。

サクソン介入表(Saxon Intervention Table)【22.3.2】



ダイスを1個振り以下のダイス修正を適用する:

+1	連合側が1回でも勝利しているならば(規模に関わらず)
+1	フランスのVPが2以上でイギリスのVPが-2以下
-1	フランスのVPが-1以下でイギリスのVPが1以上
-1	ロシアが1755年秋期より前に参戦している場合

出目	結果
1以下	サクソンはプロシアの従属国として参戦
2-5	サクソンは中立に留まる
6以上	サクソンはオーストリアの従属国として参戦

もしもサクソンが参戦したならば、従属国としたプレイヤーはSA-5SPsを軍勢プールから任意のサクソンのスペース(複数でもよい)に配置する。

ダイス修正

+3	イギリスのVPがフランスのVPより10以上多いならば
+2	イギリスのVPがフランスのVPより6～9多いならば
+1	イギリスのVPがフランスのVPより3～5多いならば
+1	「マニラとハバナ(Manila and Havana)」イベント後
+1	フランスが疲弊しているならば
-1	イギリスが疲弊しているならば
-1	フランスのVPがイギリスのVPより3～5多いならば
-2	フランスのVPがイギリスのVPより6～9多いならば
-3	フランスのVPがイギリスのVPより10以上多いならば

通常移動 (Normal March)【12.1】

MPs (移動力) は指揮官 (Commander) のMP+ 以下の修正 (累積) :

- +1 移動を通じて16SPs以下
- 1 補給共有 (Supply Sharing)を行っていない多国籍軍勢
- 2 いずれかの時点で28SPsまたは攻城砲 (Siege Artillery) がある
- 2 恐慌 (Demoralized)、または壊走 (Routed)
- 2 補給欠乏 (Short Supply)
- 4 補給途絶 (Critical Supply)

強行軍 (Force March)【12.3】

通常移動を行った後に1個のダイスを振り、以下の修正を加える:

- + 指揮官 (Commander) のMP値
- 1 21SPs以上

1SPを除去する。結果が11以上ならば、追加2MPsを得る。移動終了時にSPの10% (切り上げ)を失う。

指令移動 (Admin March)【12.8】

1個の小部隊 (Minor Force) がターン終了時  
任意の1個の軍勢がカード・プレイの代わりに

- 4MPs
- 敵 (Enemy) のいるスペースに入れず、攻撃 (Attack) も行えない
- 迎撃 (Intercept) はされるが、妨害 (Interrupt) は行えない

アクション (Sequence of Actions in a Space)【12.0】

アクションの種類	結果
移動 (Move)	スペースへ侵入する
迎撃 (Intercept)【13.0】	1個のダイスを振り、その出目+指揮官 (Commander) の攻撃修正 (Offensive DRM)
	+1 軽装部隊 (Lt Unit) が対象スペースが行う軍勢にいる
	-2 補給共有をしていない多国籍軍勢
	-2 河川 (River) を越えての迎撃
	修正後の出目が6以上=迎撃成功
撤退 (Withdraw)【14.0】	1個のダイスを振り、その出目+指揮官 (Commander) の防御修正 (Defensive DRM)
	+1 軽装部隊がスペースが軍勢にいる
	+2 軽装部隊のみが撤退する
	修正後の出目が6以上=撤退成功
オーバーラン (Overrun)【12.9】	丘 (Hill) 以外のスペース: OMP 丘スペース: 敵の1SP毎に1MP
	移動している軍勢が敵の4倍以上のSPがあるならば、全ての敵軍勢が捕獲される。

協同攻撃表 (Combined Attack Table)【11.3】

1個のダイスを最初の兵团 (Command) 以降の進入する兵团毎に振り、以下の修正値を適用する:

- +1 指揮官 (Commander) のイニシアチブ値 (Initiative) が1または2
- +1 ブロシア (及びGeneral Stabイベント後のオーストリア) のリーダー
- 1 最初の兵团と異なる国籍の兵团
- 1 28SPs以上の兵团

3以下	敵スペースの直前スペースで停止する
4以上	敵スペースに進入する

野戦築城表 (Entrenchment Table)【12.7】

1個のダイスの出目+指揮官の防御修正 (Defensive DRM)

6以上	野戦築城 (Entrenchment) マーカーを配置する
-----	-------------------------------

要塞データー表 (Fotredd DATA Chart)【12.3-4】

要塞クラス (Fortress Class) :	1	2	3
要塞内部に籠城できる最大SP	8	15	22
攻囲 (Besiege)/封鎖 (Mask)に必要な最低SP	8	15	15

攻城表 (Siege Table)【17.4】

ダイス目	結果
-1以下	赤痢 (Dysentery) - 攻囲側に1SP損害 (-1Beseging SP)
0	進展 (Progress) - 攻城マーカーを1段階増加 (Siege#+1)
1	出撃 (Sortie) - 変化なし (Siege#+0)
2	進展 (Progress) - 攻城マーカーを1段階増加 (Siege#+1)
3	進展 (Progress) - 攻城マーカーを1段階増加 (Siege#+1)
4	進展 (Progress) - 攻城マーカーを1段階増加 (Siege#+1)
5	城壁破壊 (Bleach) - 名誉開城 (Honors of War)
6以上	城壁破壊 (Bleach) - 降伏 (Surrender)

攻城修正 (Siege DRM) :

- +X 攻城マーカーの修正値 (Siege +X)
- +3 守備隊不足 (Tiny Garrison) (守備隊が0SP)
- +2/+1 イギリス艦隊 (British Fleet) /ロシア艦隊 (Russian Fleet)
- +1 オーストリアまたはフランスの攻城
- +1 要塞クラス1
- 1 要塞クラス3
- 1 防御側のリーダーの防御ダイス修正 (Deffensive DRM) <1
- 1 大守備隊 (Large Garrison) (SPが要塞クラスの2倍以上)
- 1 攻囲側が恐慌 (Demoralized)
- 2 攻囲側に攻城砲 (Siege Artyllery) が存在しない
- 2 攻囲側が補給不足 (Short Supply)
- 4 攻囲側が補給欠乏 (Critical Supply)

補給アクション表 (Supply Actions Chart)【10.0】

前進補給集積所 (FD) の建設	4	攻城 (攻囲) の開始を含む)	1
補給共有 (Share Supply)	2	補給状態の改善	1
FDの前進	1	士気回復 (Rally)+2マーカー	1
冬期のFDの維持/建設	1	SA=1Th(ターレル)	

注意: ロシアのSAコストはImproved Russian Supplyイベントの前は2倍

艦隊戦闘表 (Fleet Combat Table)【15.0】

フランス・プレイヤーはダイスを1個振り、以下のダイス修正を適用する:

Thyphusイベント以前 (French +1) なら+1 イギリス艦隊が相手ならば-1

ダイス目	結果	効果
0-2	連合側の敗北 (Coalition Defeat)	フランス/ロシアは-1VP、連合側の艦隊を軍勢プールに戻す
3-4	相打ち (Bloody Draw)	双方の艦隊を軍勢プールに戻す
5-7	連合側の勝利 (Coalition Victory)	フランス/ロシアは+1VP、敵の艦隊を軍勢プールに戻す

## 強襲戦闘表 (Intense Battle Combat Result Table)【15.3-7】

ダイス修正  
最大±7

## 記号

- † 丘 (Hill) における最大火力  
 + 野砲 (Fired Artillery) に損害  
 \* リーダーに損失  
 修正前のダイス目 (又はダイス目合計) が6=リーダーに損失

攻撃を行うSP数 (SPs Firing)										
ダイス目	1-2	3-5	6-8	9-11 †	12-14	15-18	19-22	23-25	26-30	31-35
<0	0-	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1D0	2D1
0	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1D1	2D1	2D1
1	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1D0	2D1	2D1	2D1
2	0-	0-	0-	0-	1-	1D1	1D0	2D1	2D1	2D1
3	0-	0-	0-	1-	1D0	1D0	1D1	2D1	2D1	3D2
4	0-	0-	0-	1-	1D1	1D1	2D1	2D1	3D2	3D2
5	0-	0-	1-	1D0	1D1	1D1	2D1	2D2	3D2	3D2
6	0-	1-	1-	1D1	1D1	2D1	2D1	3D2	3D2	3D2
7	1-	1-	1D0	1D1	2D1	2D1	2D1	3D2	3D2	4D2
8	1-	1-	1D1	1D1	2D1	2D1	3D2	3D2	4D2	4D2+
9	1-	1D0	1D1	2D1	2D1	3D2	3D2	4D2	4D3+	5D3
10	1D0	1D1	2D1	2D1	2D2	3D2	4D2	4D3	5D3	5D3+
11	1D1	1D1	2D1	2D2	3D2	3D2	4D2	4D3+	5D3+	6D4
12	1D1	1D1	2D1	2D2	3D2	4D3	4D3+	5D3	6D3	7D4+
13	1D1	1D1	2D1	2D2	3D2	4D3	5D3	5D3+	6D4	7D4+
14	1D1	1D1	2D1	3D3	3D3	5D3+	5D3*	6D4*	7D4*	8D4*
15	1D1	1D1	2D2	3D3	4D3+	5D3*	6D4	6D4+	7D4**	8D4**
16	1D1	2D2	2D2	3D3	4D4*	6D4	7D4+	7D4*	8D4+	9D4**
17	1D2	2D2	2D3	3D3*	4D4+	7D4+	7D4+	8D4+	8R+	9R+
18+	2D2	3D3	3D4+	3D4+	5R**	8R**	9R*	9R**	9R**	10R**

## ダイス修正 (DRMs)

- +? 指揮官 (Commander) の修正値DRM  
 +? 成功した戦術チット (Tactic) によるDRM  
 +1 参加している野砲 (Field Artillery) 毎に  
 +1 36SPs以上の場合  
 +1/-1 騎兵優越/劣位 (Cavalry Supeority/Inferiority)  
 (戦列騎兵 (Line Cav.) が3以上多い/少ない)  
 -1 敵の要塞 (Fortress) スペースで攻撃側が戦闘  
 -2 敵の野戦築城 (Entrenchment) スペースで攻撃側が戦闘  
 -2 軍勢が恐慌 (Demoralized)  
 -2 軍勢が補給欠乏 (Short Supply/SS)  
 -4 軍勢が補給途絶 (Critical Supply/SS)  
 -4 攻撃側の過半数が騎兵  
 -4 軍勢が壊走 (Routed)  
 -4 攻撃側が丘で戦闘

## 通常戦闘表 (Measured Battle Combat Result Table)【15.3-7】

ダイス修正  
最大±5

攻撃を行うSP数 (SPs Firing)										
ダイス目	1-2	3-5	6-8	9-11 †	12-14	15-18	19-22	23-25	26-30	31-35
<0	0-	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1D0	2D1
0	0-	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1D0	2D1	2D1
1	0-	0-	0-	0-	1-	1-	1D0	2D1	2D1	2D1
2	0-	0-	0-	0-	1-	1D0	1D0	2D1	2D1	2D1
3	0-	0-	0-	1-	1D0	1D0	1D1	2D1	2D1	2D2
4	0-	0-	1-	1D0	1D0	1D1	2D1	2D1	2D2	2D2
5	0-	1-	1-	1D0	1D1	1D1	2D1	2D2	2D2	3D2
6	0-	1-	1-	1D0	1D1	2D1	2D1	2D2	2D2	3D2
7	1-	1-	1D0	1D1	1D1	2D1	2D1	2D2	3D2	3D2
8	1-	1-	1D0	1D1	2D1	2D1	2D2	3D2	3D2	3D2
9	1-	1D0	1D1	1D1	2D2	2D2	3D2	3D2	3D2+	3D2+
10	1D0	1D1	1D1	2D1	2D2	2D2	3D2	3D2	3D3	3D3+
11	1D1	1D1	2D1	2D2	3D2	3D2	3D2	3D3+	4D3+	4D3+

## 損失適用【15.7.1】

- 損失の過半数は軍勢の国籍から
- 4SP毎に騎兵が損失
- 軽装部隊や騎兵のステップロス・減少ユニットの除去は1SP分の損害適用

## リーダー損失表 (Leader Casualty Table)【15.7.2】



ダイス目	損失リーダー
1	指揮官 (Commander)
2	序列 (Seniority) 2番目のリーダー (最多数SPの国籍から)
3-6	上記以外のリーダーからランダムで1人を選択

## 損失程度 (Leader Casualty Severity)【15.7.2】



ダイス目	損失リーダー	効果
1-2	死亡 (Killed)	ゲームから永久除去
3	捕虜 (Captured)	捕虜 (Prisoner) ボックスへ移す
4-6	負傷 (Wounded)	冬営 (Winter Quarter) ボックスへ移す

## 軍勢耐久性 (Army Endurance)【15.7.4】

国籍	耐久性
オーストリア (AU)、プロシア (PR)、ロシア (RU)	3
イギリス同君連合 (A-A)、デンマーク (DA)、帝国 (IM)、フランス (FR)、サクソン (SA)、スウェーデン (SW)	2

重要リーダー損失影響  
(Senior LDR Casualty Consequence)【15.7.2、21.2】

リーダー	負傷	捕虜	死亡
フリードリッヒ (Frederick)	-1	-5	-9
フェルディナント (Ferdinand) 軍司令官	-1	-1	-2
ダウン (Daun)	-	-	-1
ラウドン (Loudon) 軍司令官	-	-	-1

指定された分だけ君主意思 (MW) を調整する

## 敗退ルール (Retreat Rules)【15.9】

- 壊走 (Rout) でない敗者の軍勢とFDsは1スペース敗退
- 壊走した軍勢は3スペースから自軍要塞へ敗退 (攻城砲とFDは捕虜に)
- 可能ならば1つの軍勢として退却
- 迎撃 (Intercept) を受けない
- 戦場の自軍要塞へ退却可能。必要ならば軍勢を分割してよい
- 自軍支配の要塞、FD、MDへ向かって退却しなければならない
- 可能ならば敵のいないスペースへ退却しなければならない
- オーバーランはできず、退路スペースの敵5SPs毎に1SP損失 (切捨て)



遊撃部隊襲撃 (KK RAIDS)【18.5】

遊撃部隊の損失【18.5.3】

ダイスを襲撃が行われる それぞれ の方面 (Theater) について振り、以下の修正を適用する:

- ±1 遊撃部隊優越 (KK Advantage)
- +1 襲撃を行う陣営が5ステップ以上多くの軽装部隊をその方面で持っているか、またはその方面の全ての軽装部隊が自陣営ならば

**ダイス目 結果**

0-1	襲撃側は2軽装部隊ステップを失う
2-3	襲撃側は1軽装部隊ステップを失う
4-5	敵側は1軽装部隊ステップを失う
6-8	敵側は2軽装部隊ステップを失う

損害のうち、最初のステップは失う側が(可能ならば略奪襲撃を行う部隊から)選ぶ。2ステップを失うならば、2番目のステップはその相手側が選ぶ。

補給襲撃 (Supply Raids)【18.5.2】(敵の軍勢またはFDに対して)

ダイスを1個振り、以下の修正を適用する:

- +# 襲撃を行うSPsの数 (KK優越の分を加えてもよい)
- +X プレイに使用したカードのOps値
- +1 対象が補給源 (Supply Source) より2MPs以内にいない
- +1 襲撃を行う陣営が5ステップ以上多くの軽装部隊をその方面で持っているか、またはその方面の全ての軽装部隊が自陣営ならば
- ±1 遊撃部隊優越 (KK Advantage)
- 1 対象のスペースに軽装部隊 (Lt Unit) が存在する場合
- 3 対象と補給源までのスペース及び補給源スペースに最低1SPが存在するか、対象が艦隊FDである場合

もし結果が **10以上** になったならば、対象の軍勢の補給状態が1つ悪化するか、対象のFDは混乱する。もしも **15以上** になったならば、対象のFDは破壊される。

徴兵襲撃 (Forage Raids)【18.5.1、18.6】(敵のエリアのみにに対して)

軽装部隊のSP数=対象エリアに適用される略奪ポイント (Forage Points/FPs)

援助表 (Subsidy Chart)【20.2.3】

援助国	被援助国 (Beneficially) [Th]
イギリス (Britain)	プロシア (Prussia) [7]
フランス (France)	
1st Versailles	オーストリア (Austria) [2]
Balance of Power	オーストリア [3]+ロシア (Russia) [1]
2nd Versailles	オーストリア [6]+帝国 (Empire) [1]+ロシア [2]
3rd Versailles	オーストリア [1]
サクソン (Saxony)	プロシア (Prussia) [3]

維持表 (Sustain Chart)【20.3】

全戦列歩兵SP・騎兵の維持コスト (Th)

オーストリア (Austria)	11*	デンマーク (Denmark)	0
イギリス (Britain)	6	帝国 (Empire)	3
フランス (France)	11	サクソン (Saxony) †	3
プロシア (Prussia)	14	スウェーデン (Sweden)	2
ロシア (Russia)	9		

\* オーストリアの軍縮 (Force Reduction) 後は8【20.5.3】

† ドレスデンが敵の支配下にない場合のみ

FD1個あたりの維持コスト (ThまたはSA)

イギリス	0	ロシア Improved Russian Supply以前	3
その他*	2	ロシア Improved Russian Supply以後	2

\* ハノーバーを含む

軍規模制限表 (Army Size Limits Chart)【20.4.2】

国名	歩兵SPs	国名	歩兵SPs
イギリス同君連合 (A-A)	35*	デンマーク (Denmark)	10
オーストリア (Austria)	65/55+	帝国 (Empire)	15
フランス (France)	65	サクソン (Saxony)	13++
プロシア (Prussia)	70		8++
ロシア (Russia)	50	スウェーデン (Sweden)	9

\* イギリスとハノーバーの合計SP + オーストリア軍縮後は55SPs

++ Dresdenがサクソンか連合側支配なら13SPs,敵支配なら8SPs

新リーダー表 (New Leader Table)【20.4.5】

ダイス目	結果	ダイス目	結果
1-2	2人のリーダー交替	4-5	2人のリーダー追加
3	1人のリーダー追加	6	3人のリーダー追加

徴兵表 (Recruting Table)【20.4.1】

ダイス目	AU, FR, PR, DA, IM, SA, SWの戦列歩兵 (Line Inf.) SP	A-Aの戦列歩兵SP	RUの戦列歩兵SP	騎兵 (Cav) ステップ	全ての国のターレル消費値
1	1	2	2	0	0Thl
2	1	4	4	0	1Thl
3	2	4	4	1	1Thl
4	2	5	5	1	1Thl
5	3	6	6	1	1Thl
6	4	6	7	1	2Thl
7	8	7	7	1	3Thl
8	9	8	8	2	4Thl
9	11	9	8	2	4Thl
10	15	12	9	2	5Thl
11	16	15	10	3	6Thl
12	17	18	11	3	7Thl
13	21	21	12	3	8Thl
14	22	24	14	4	9Thl
15	25	27	15	4	10Thl
16	27	28	17	4	10Thl
17	29	30		4	11Thl
18	31			5	11Thl
19	33			5	12Thl
20+	35			5	12Thl

オーストリア、フランス、プロシア: 疲弊前は3個のダイス+6DRM、疲弊後は2個のダイス+4DRM (3Thlを追加で支払えば3個のダイス+6DRM)

イギリス同君連合: 2個のダイス。3Thlを追加で支払えば+5DRM

ロシア: 2個のダイス。3Thlを追加で支払えば+4DRM

デンマーク、帝国、サクソン、スウェーデン: 1個のダイス。

FD再建表 (Rebuilding Chart)【20.4.4】

FD1個あたりの償還コスト (ThまたはSA)

ロシア Improved Russian Supply以前	4
ロシア Improved Russian Supply以後	3
ロシア以外全て	3

砲兵 (Field or Siege Artillery) 1個あたりのコスト (Th)

減少戦力を完全戦力に回復	1
除去された戦力を完全戦力に再建	4

## 戦術チット表 (Tactics Chart)【15.4.3】

戦術チットと指揮官 (Commander) の国籍は同一でなければならない、指揮官の戦闘修正値 (DRM) が **0**～**1** なら **1枚**、**2以上** ならば **2枚** までプレイ可

戦術名	列強	効果
有能な助言者 <b>Able Advisor</b>	A、B	任意の従属指揮官 (Subordinate) の戦闘修正 (DRM) を戦闘のダイスに加えるか、またはその従属指揮官の軍の耐久値に対する「+」修正を戦闘で使用する。
有能な従属指揮官 <b>Able Subordinate</b>	F、P、R	任意の従属指揮官 (Subordinate) の戦闘修正 (DRM) を戦闘のダイスに加える。
砲兵と頑強さ <b>Artillery &amp; Tenacity</b>	R	防御側の場合にのみプレイ可能。ロシアの野砲 (Field Artillery) の数に2を加えた数をDRMに加える。
最前線の砲兵 <b>Artillery Up Front</b>	P	野砲 (Field Artillery) が2ユニット以上存在するならば、+2DRM
陶醉状態の進軍 <b>Blown March</b>	B、F、P	効果なし
逆突撃 <b>Counter Charge</b>	A、R	防御側の場合にのみプレイ可能。2ユニット以上のオーストリアまたはロシアの戦列騎兵 (いネCava.) 存在するならば、+2DRM
待ちうけ/対抗機動 <b>Defensive Position/Counter March</b>	A	防御側の場合にのみプレイ可能。1個のダイスを振り、オーストリアの指揮官の防御戦闘修正 (DRM) に軽装部隊 (Lt Unit) の数を加える。修正後の出目が6以上ならば、敵の戦闘ダイスから4を差し引き、さらにプロシアの「斜行戦術 (Obliques Attack)」がプレイされているならば、それを無効にする。
最後の賭け <b>Desperate Gamble</b>	F	指揮官のイニシアチブ値が1か2の場合のみプレイできる。フランスの損失は1SP増加し、相手のD段階を1増加させる。フランスが勝利しないならば、さらに2SPsを失い、敗退し、指揮官は軍勢プールへ戻される。
迂回機動 <b>Flanking Maneuver</b>	F	攻撃時にのみプレイできる。1個ダイスを振り、フランス指揮官の攻撃戦闘修正 (DRM) を加え、敵の指揮官の防御戦闘修正を差し引く。結果が5以上ならば、戦闘修正に3を加える。ただし連合側に軽装部隊 (Lt Unit) が存在しない場合は、戦闘修正は2しか加えられない。
指揮官の傲慢 <b>Ferdinand's or Frederick's Arrogance</b>	F、R	敵の指揮官がフェルディナント (Ferdinand) かフリードリッヒ (Frederick) の場合にのみプレイ。戦術を両軍とも1枚までしかプレイできない。敵の戦闘ダイスから2を引く。
改良砲兵 <b>Improved Artillery</b>	B	ハノーバーの野戦砲兵が参加しているならば、戦闘ダイスに+2を加える。
幸運と臨機応変 <b>Luck and Quick Wits</b>	R	いずれかの従属指揮官の戦闘修正 (DRM) を加え、敵の戦闘ダイスから2を差し引く。
夜間行軍 <b>Night March</b>	B	攻撃時に最上級指揮官 (CIC) がフェルディナント (Ferdinand) である場合にのみプレイできる。ダイスを1個振り、指揮官の攻撃戦闘修正 (DRM) を加える。結果が6以上ならば、戦闘修正に+3を加える。
斜行戦術 <b>Oblique Attack</b>	P	攻撃時に1つ目のチットとしてプレイ。ダイスを1個振り、自軍の指揮官の攻撃修正 (DRM) と、自軍の軽騎兵 (Lt Cav) が存在するなら+1、敵の軽装部隊が1～2ユニット存在するなら-1、3ユニット以上存在するなら-2を修正する。結果が8以上ならば敵のSPを半分、野砲1個まで、戦術チットの影響なしとしてCRTで戦闘の結果を解決させる。
後方再集結と再攻撃 <b>Rally &amp; Re-attack</b>	P	1個のダイスを振り、従属指揮官がいるならば、任意の1人の戦闘修正を加える。5以上の結果ならば、戦闘ダイスに+2を加える。
赤服兵！ <b>Redcoat !</b>	B	イギリス (Britain) の歩兵が存在するならば、戦闘修正に2を加える。
騎兵部隊長 <b>Seydlitz/Driesen/Ziethen</b>	P	2個以上のプロシア戦列騎兵ユニットが存在するならば、戦闘修正に+2 (プロシアが疲弊しているならば+1)
シュバルフとユニコーン砲兵 <b>Shuvalovs &amp; Unicorns</b>	R	防御側の場合にのみプレイ可能。もし2個以上のロシアの野砲が存在するならば戦闘修正に+2
緩慢な対応 <b>Slow Reaction</b>	A、R	効果なし
従属指揮官の錯誤 <b>Subordinate Erros</b>	A、R	敵の従属指揮官の数だけ、敵のダイス修正から差し引く。
歩兵火力の優越 <b>Superior Infantry Fire</b>	P	5SPs以上のプロシア戦列歩兵が存在し、プロシアが疲弊していないならば、戦闘修正に+2
作戦機動の優越 <b>Superior Operational Maneuver</b>	R	ロシアの指揮官が防御戦闘修正 (DRM) が3か4の場合にのみプレイ可能。敵の戦闘修正に-4を適用する。
奇襲攻撃！ <b>Surprized Attack !</b>	A	Generalstabイベントのプレイ後に最初の戦術チットとしてプレイ。敵の軍勢は撤退も戦術の使用もできない。ダイス1個を振り、オーストリア指揮官の攻撃修正と連合側の軽装部隊の数を加え、6以上になったなら、自分の戦闘ダイスに+3、相手の戦闘ダイスに-3。
包囲・降伏！ <b>Surround, Surrender !</b>	A	Generalstabイベント後で、Frederick、Ferdinand、Henryを含まないプロシアの軍勢を攻撃した場合にプレイ。戦闘ダイス前に連合側のSPが相手の倍以上でプロシアが勝利しない場合、全プロシア軍が降伏。
12ポンド砲 <b>12 Pounders</b>	A	防御時にのみプレイ可能。オーストリアの2ユニット以上の野砲が参加しているならば、自分の戦闘ダイスに+3、相手の戦闘ダイスに-3を適用する。
予期せぬ勇猛さ！ <b>Unexpected Savagery !</b>	B、F	戦闘ダイスに+2を加え、相手の損害に+2SPsを加える。