

アクションサマリー

オスマン=トルコ帝国

ハプスブルグ家

イギリス

フランス

ローマ教皇

新教徒

ルール頂番

説明

軍団が平地を移動	1	1	1	1	1	1	13	CPは1スペース移動につき必要。軍団として移動可能な部隊は、4個ユニットに限定。ただし、陸軍司令官を軍団に含む場合、2個陸軍司令官の部隊指揮値の合計が上限となる。敵部隊が存在するスペースに進入した場合には野戦が発生（CP不要）。敵部隊が4個以下の城塞化スペースに進入した場合、敵部隊は要塞内部に撤退可能。====>攻囲戦闘マークを配置
軍団が峠道を移動	2	2	2	2	2	2	13	峠道を経由してスペースに進入する場合に適用。移動可能な軍団の規模、戦闘、攻囲戦闘については平地の移動時と同等。
海軍戦隊の移動	1	1	1	1	1	-	16	単一港湾スペースあるいは単一海域に存在する全ての海軍戦隊カウンターを左記CPで1海域移動（あるいは港湾スペースへ移動）させることが可能。進入した港湾スペースあるいは海域に敵海軍戦隊カウンターがある場合、海戦が発生する。
傭兵部隊を購入	-	1	1	1	1	1	17	自陣営の政治的支配下で敵部隊が存在しない本国スペース内に1個傭兵部隊を配置
正規部隊を購入	2	2	2	2	2	2	17	自陣営の政治的支配下で敵部隊が存在しない本国スペース内に1個正規部隊を配置
騎兵部隊を購入	1	-	-	-	-	-	17	自陣営の政治的支配下で敵部隊が存在しない本国スペース内に1個騎兵部隊を配置
海軍戦隊を購入	2	2	2	2	2	-	17	自陣営の政治的支配下で敵部隊が存在しない本国内港湾スペース内に1個海軍戦隊を配置
私掠船団を購入	1	-	-	-	-	-	17	自陣営の政治的支配下で敵部隊が存在しない本国内港湾スペース内に1個私掠船団を配置
急襲/海外戦争の実施	1	1	1	1	1	1	17	以前のインパルスに「攻囲戦闘」マークが配置されている要塞（＝城塞化スペース）に対して「急襲」を実施する。あるいは、オスマン=トルコ帝国が海外戦争の解決を実施する。
非城塞化スペースに支配確立	1	1	1	1	1	1	12	(a)自勢力陸上部隊が存在するか、あるいは、(b)自勢力陸上部隊が隣接し、かつ敵勢力陸上部隊が存在しない場合に、非城塞化スペースの政治的支配を確立することができる。または、(a)(b)の条件を満たしている場合、「政情不安」状態を取り除くことができる。
海賊行為の実施	2	-	-	-	-	-	16	1個以上の私掠船団が存在する海域にて海賊行為を実施する。海賊行為の対象となる勢力は、対象海域に隣接する港湾スペースを1個以上政治的に支配している勢力で、オスマン=トルコ帝国と戦争状態にある必要はない。
探検航海の実施	-	2	2	2	-	-	20	大西洋横断ボックスの該当欄に、「探検航海実施中」マークを配置する。成否の判定はターン終了時に実施する。
植民航海の実施	-	2	3	3	-	-	20	新世界に植民地を構築する。個数制限はハプスブルグ家が3個、イギリスとフランスは2個である。必要なコマンドポイントはハプスブルグ家が2CP、英仏は3CPである。
征服航海の実施	-	4	4	4	-	-	20	ハプスブルグ家の場合、「征服航海実施中」マークを大西洋横断ボックスの該当欄に配置する。英仏の場合、利用可能な「征服マーク」を該当欄に配置する。成否の判定はターン終了時に実施する。
聖書の翻訳	-	-	-	-	-	1	18	新教とプレイヤーは1個言語の翻訳マークあるいは聖書マークを1マス進めることができる。翻訳が完了した場合、宗教改革の試みを6回実施可能。
宗教論文の発表	-	-	3	-	-	2	18	新教徒の場合、単一言語圏で2回の宗教改革の試みを実施可能(2CP)。イギリスの場合、英語圏で2回の宗教改革の試みを実施可能(3CP)。
宗教論争の実施	-	-	-	-	3	3	18	言語圏を1カ所指定して宗教論争を実施する。
サン=ピエトロ大聖堂の建設	-	-	-	-	1	-	18	ローマ教皇プレイヤーはサン=ピエトロ大聖堂建築マークを1マス進めることができる。マークが右端のマスに進んだ場合、1VPを加算し、同マークを左端のマスに戻す。
焚書の実施	-	-	-	-	2	-	18	ローマ教皇プレイヤーは言語圏を1カ所指定して2回の反宗教改革の試みを実施可能。
イエズス会大学の設立	-	-	-	-	3	-	18	宗派がカトリックであるスペース1カ所にイエズス会大学マークを配置する。

取引：交渉の過程で、戦争の終結、同盟関係の樹立、捕虜司令官の返還、スペースの政治的支配権の譲渡、2枚までの手札の譲渡（ランダム）、海軍戦隊の貸与、4個を上限とした傭兵部隊の譲渡を実施可能。ローマ教皇は、破門の解除、離婚の承認も可能。カードを指定しての交換は禁止。同盟関係はターン終了時に自動的に消滅する。

同盟関係：同盟関係にある勢力間では、海軍戦隊の貸与が可能。同盟関係にある勢力の政治的支配下のスペースに侵入可能、スタックも可能となる。陸上移動、攻撃側としての陸上戦闘、攻囲戦闘は同盟関係にあっても個別に実施解決する。

戦闘	攻撃側サイコロ	防御側サイコロ	結果 (dr=5-6で1ヒット)
野戦	1個部隊につき1dr (騎兵部隊含) 最良司令官の戦闘指揮値と同数	1個部隊につき1dr (騎兵部隊含) 最良司令官の戦闘指揮値と同数 防御側として1個追加	ヒット数が多い側が勝利陣営 全滅の場合を除き、ヒット数同数なら防御側勝利 1ヒットにつき1個部隊を除去 双方が全滅した場合、より多くのサイコロを振った側が1個部隊を残すことができる。サイコロ数同数の場合は防御側が1個部隊を残す 全滅側の司令官は捕虜となる
急襲	防御側部隊が存在しない場合、1個部隊につき1dr (騎兵部隊は算入不可) 防御側部隊が存在する場合、2個部隊につき1dr (騎兵部隊は算入不可)。端数切り上げ 最良司令官の戦闘指揮値と同数	1個部隊につき1dr (騎兵部隊算入不可) 最良司令官の戦闘指揮値と同数 防御側として1個追加	攻撃側が1ヒット以上を与え、かつ、防御側が全滅し、かつ、攻撃側が1個部隊以上残れば成功 成功の場合： 攻撃側がスペースの政治的支配権を獲得。防御側の陸軍司令官は捕虜となる。防御側の海軍戦隊カウンターはターン記録欄に移される。 失敗の場合：攻囲実施側の部隊数が、被攻囲側の部隊数を上回っている場合には攻囲継続。それ以外の場合には攻囲戦闘そのものが失敗となり、攻撃側部隊は後退を実施しなければならない。
海上戦闘	海軍戦隊1個につき2dr 私掠船団1個につき1dr 最良の海軍司令官の戦闘指揮値と同数	海軍戦隊1個につき2dr 私掠船団1個につき1dr 最良の海軍司令官の戦闘指揮値と同数 防御側として1個追加	ヒット数が多い側が勝利陣営 ヒット数同数の場合防御側勝利 2ヒットにつき1個海軍戦隊を除去 (私掠船団より左記にヒットを適用) 1ヒットにつき1個私掠船団を除去 敗北側陣営に与えた残余ヒット (1ヒット) は追加で1個海軍戦隊を除去 双方が全滅した場合は野戦に準じる 全滅した側の海軍司令官カウンターはターン数表示欄に配置
海賊行為	基本値： 単一の私掠船団が実施する場合、あるいは対象海域に対象勢力の港湾スペースが1カ所しか存在しない場合には1*dr、これ以外の場合には2*dr 海軍司令官の海賊行為値毎に1dr	当該海域に存在する海軍戦隊カウンター毎に2dr 当該海域に隣接する港湾スペースに存在する海軍戦隊カウンター毎に1dr 当該海域に隣接する要塞1個につき1dr <i>注記：上記は、対象勢力でかつ、オスマン=トルコ帝国と戦争状態にある場合 およびヨハネ騎士団のみを対象とする</i>	防御側が先にdrを行う。防御側1ヒットにつき1個私掠船団カウンターを除去。攻撃側サイコロ個数は防御側の戦果を適用した後に判定。 攻撃側の1ヒットにつき以下の (a) ~ (c) のうちいずれかを防御側が選択する。 (a) 当該海域あるいは隣接港湾スペース内の1個海軍戦隊カウンターを除去 (b) 手札からランダムに1枚をオスマン=トルコ帝国に供与 (c) 海賊行為による勝利ポイントをオスマン=トルコ帝国に付与

迎撃	修正後のDR 9で成功。騎兵部隊が含まれる場合有利になるよう-/+1修正、迎撃実施側司令官の戦闘指揮値毎に+1修正
戦闘回避	修正後のDR 9で成功。騎兵部隊が含まれる場合有利になるよう-/+1修正、迎撃実施側司令官の戦闘指揮値毎に+1修正
春期兵力展開	1個軍団を首都スペースから自陣営支配下のスペースへ移動 (陸軍司令官が存在しない場合には4個軍団上限)。移動経路は全て自陣営支配下でかつ峠道を含めないこと。海域に隣接する港湾スペースに他陣営の海軍戦隊カウンターが存在しない場合に限り、1個海域を移動経路に含むことができる。
冬営	海軍部隊を最寄りの港湾スペースに移動させる。その後、全ての陸上部隊を首都スペースあるいは最寄りの自勢力支配下の城塞化スペースに移動させる。首都スペースを除き、城塞化スペースには4個部隊が上限。自陣営支配下のスペース以外を通過する場合、消耗で、部隊を半分 (切り上げ) 失う。
海上輸送	自勢力の海軍戦隊カウンター (貸与中を含む) が存在する海域を通して5個部隊 (プラス司令官) を上限として移動が可能。CPについては、海域は平地として扱う。当該ラウンド中に上陸をする必要がある。敵勢力支配下の港湾スペースに上陸することも可能。

探検結果表

10+	下記オプション欄から選択
9	ミシシッピ河
8	五大湖
7	セントローレンス河
5-6	新たな発見なし
~4	探検家行方不明

オプション欄

- 太平洋への航路発見
地球周回航海への挑戦
- アマゾン河
- 1VP相当の探検結果のいずれか

修正

探検家：探検値1につき+1
メルカトル図法イベント：+2

地球周回航海表

12	周回航海に成功。大量の香辛料を持ち帰る。カードを1枚獲得
11-10	周回航海に成功
9	原住民の槍に倒れる (死亡)
8	ポルトガル船に拿捕される
7	人喰い人種に捕食される
6	壊血病で斃死
5	嵐で船が沈没
4	部下の反乱で死亡
~3	海峡部で難破 (死亡)

修正

探検家：探検値1につき+1
メルカトル図法イベント：+2

征服判定表

11+	インカ帝国
10	アステカ帝国
9	マヤ帝国
7-8	影響なし
~6	原住民の抵抗に遭い征服隊全滅

修正

征服家：征服値1につき+1
天然痘イベント：+2