

プレイの手順（概要）

1. インパルスの実行（5.1）

各々の国家は、移動順序に従って活性化し、カードをプレイする（複数のカードのプレイに関しては、5.12 項参照）。各インパルスが終了した後、移動順番トラック上でインパルスマーカーを1マス右に進める。移動順番トラック上の順序は、最も多く利用可能なカード（手札）を持っている国家によって割り込みされる可能性がある（5.2）。利用可能なカードを持っていない国家は、移動順番トラック上で、自国の手番が来ても、通常のインパルスは実施せず、パスをしなければならない。インパルスマーカーは移動順番トラックで次の国家のマスへと進める。しかしながら、利用可能な手札を有さない国であっても、攻囲戦闘の解決（12.2）は通常どおり解決すること。また、当該国が望むのであれば、資源（16.2）および戦略予備（6.2）の利用は可能である点に注意すること。

ラウンドの終了： 上記手順を、①:単一国のみが利用可能な手札を有している状態が成立した後、②:その国のインパルスが終了するまで実施すること。これにより、利用可能手札を有する単一国が、その最終となったインパルス終了時点で手札を余らせた場合、そのカードは次ターンに持ち越すことができる（14.31）。

2. 消耗判定（5.6）とキーエリア数の調整

自陣営支配下にないエリアに存在する部隊は消耗判定を実施しなければならない。消耗判定解決後、当該エリアに部隊が残った場合、そのエリアが要塞エリアでないならば自国の支配マーカーを配置することができる（あるいは、敵陣営の支配マーカーを除去することができる）。

続いて、各国毎に支配しているキーエリアの個数を数え、管理シートのキーエリア欄でその数を表示すること。

3. 海軍戦隊の建造（5.62）

海軍建造中マーカーを裏返し、「再建」（Refit）の面を上にする。

4. 征服の判定（15.1）

「征服」の必要条件を満たしている場合、その国が征服されたかどうかを判定する。

5. 講和判定（5.8）

講和判定を行う。講和判定 $dr \geq 6$ のとき講和が成立したものとしゲームは終了する。各プレイヤーは、次ターンのカード補充枚数を1枚放棄することで、講和判定の dr に対して+1/-1の修正を行うことができる（移動順番トラック順（フランスから）に従い順に修正の有無を宣言する）。

次ターン準備手順

6. 陣営の変更(14.1)

主要勢力は、参入先陣営に属する全てのプレイヤーの合意が得られるならば、自由に陣営に参画することができます。一度、いずれかの陣営に参画したならば、以後、降伏（15.4）するか、あるいは征服（15.1）されるまで中立状態となることはできません。

7. 増援の購入(14.2)と部隊の展開

各国とも、移動順序に従って、増援購入作戦ポイントを支出することにより、ユニットの生産、指揮官カウンターの生産、海軍戦隊カウンターの生産、再編成ボックスからの再編成（7.7）、建造中の海軍戦隊カウンターから再編マーカーを取り除く（7.3/1海軍作戦ポイント）、追加の展開行動を購入する（14.24）などに利用することができます。増援購入作戦ポイントは外交トラック、支配マーカー関連、海外戦争終結の試みには使用することができません。

国別増援購入作戦ポイント

- ・フランス；18CP
- ・イギリス；6CP
- ・オーストリア、ロシア、プロイセン；各 8CP
- ・スペイン、トルコ；各 4CP
- ・デンマーク、スウェーデン；各 2CP

購入コスト

- 部隊： 2CP/1 ユニット
- 海軍戦隊： 4CP/1 個海軍戦隊
- 指揮官： 当該指揮官の指揮値
- 再編成： 1 ユニット/1 個指揮官/1 個海軍戦隊を再編成ボックスから戻す毎に 1CP

部隊の展開

指揮官カウンター 1 個に限り、自陣営支配下のエリア内を距離に関係なく移動し、自己の指揮値までの個数のユニット/指揮官カウンターを拾い集めること（途中で落としていくことは不可）ができます。部隊の展開を海輸（13.6）によって行う場合、自陣営支配下の港湾スペースから他の自陣営支配下の港湾スペースへ、海輸の制約を守った上で、部隊の展開を行うことができます。

8. 山札のシャッフルと手札補充（14.31）

捨て札と山札を合わせて再度シャッフルする。各国とも、自国が支配するキーエリア 2 箇所につき 1 枚の割合で、移動順序（次ターン開始時の移動順序）に従って山札からカードを補充すること。ステップ 5 の手順で、講和判定に修正値を適用したプレイヤーは、この手順で補充するカード枚数が 1 枚減少する。山札からの補充が完了し内容を確認した後、プレイヤーは望むならば総替えを行うことができる（前ターンから持ち越したカードは総替えの対象外）。その後、補充したカードと前ターンから持ち越したカードを合わせる。

9. 超過カードの放棄と資源の獲得

各国とも、最大手札制限を超過するカードを保有している場合、ランダムに 1 枚を捨て札とし、代わりに資源を 1 個獲得することができる。この手順を実施後も最大手札制限を超過している場合、最大手札制限を満たすまで、プレイヤーが選択したカードを捨て札とする。この方法で捨て札とされたカードの CP 値は、即座に、外交トラック上で外交官マーカーを移動させることに使用することが可能である。この手順では同盟関係を破棄することはできない。各国毎の手札制限は以下の通りである。

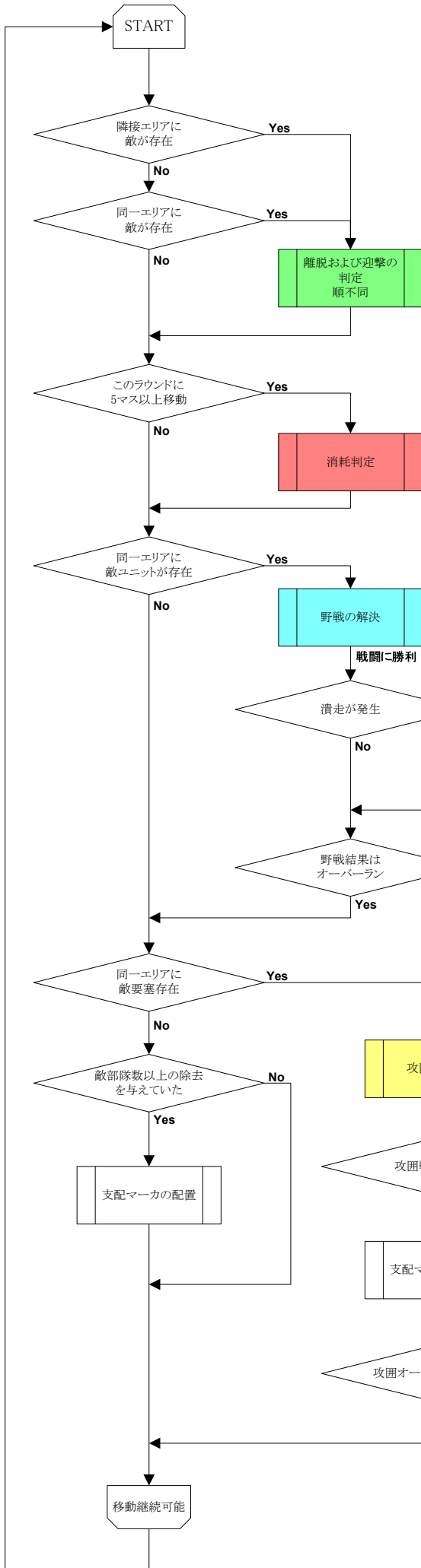
	最小手札制限	最大手札制限
フランス	4	8
他の主要勢力	2	4
中小勢力	1	3

10. 戦略予備

各国とも勢力カードの戦略予備欄の「次ターンまで使用不可」マスに支配マーカーを配置し、次ターンに利用可能である旨を表示する。戦場シートの盤外艦隊欄に配置されている海軍戦隊カウンターを再編成ボックスへ移動させる。ターンマーカーを1マス進める。

11. プレイの再開

移動順番トラックで、先のターンに最後のインパルスを実施した国の次に記載されている国から新しいターンを開始する（割り込みが発生しない場合）。



>>>10. 迎撃/離脱<<<

制限：迎撃は「軍」あるいは「軍集団」のみが実施可能
離脱は全ての野戦部隊が実施可能

DR ≥ 9で成功

修正

- +1 自陣営支配下のエリアから迎撃/離脱を実施
- 1 非支配下のエリアへ迎撃/離脱を実施
- 1 湿地/峠道/海峡を通過しての試み
- +? 指揮官の戦闘値

- 敵陣営支配下のエリアへの離脱および海峡を通過しての離脱は消耗判定
- 迎撃に失敗した軍/軍集団はこのラウンドは迎撃不能
- 離脱に失敗した場合、続く戦闘の第1ラウンドで、攻撃側1dr追加、防御側地形修正適用不能

>>>9. 4消耗判定<<<

dr=6の度に1個ユニット/指揮官を除去

- ・ ターン終了時に非支配下のエリアに存在する場合
- ・ 峠道（黒色破線）あるいは沼沢地（青色破線）を通過して敵のエリアに進入
- ・ 単一インパルスに、4エリアを越えて移動を実施する度に
- ・ 非支配下のエリアから敵陣営支配下のエリアに進入する
- ・ 敵陣営支配下のエリアへ離脱あるいは退却を行う場合
- ・ 海峡を越えて離脱を行う場合あるいは退却を行う場合
- ・ 強襲上陸部隊が退却を行う場合

ロシア/スペイン/トルコ3国の本国エリア以外でのフランス軍の消耗損失は半減（FRU）となる

>>>攻囲の解決<<<

実施条件：①敵陣営野戦部隊が存在しない
②当該インパルスに野戦を実施していない（野戦がオーバーランとなった場合は可能）

攻囲第1ラウンド

被攻囲側dr：要塞戦力 + 戦闘カード
攻囲実施側dr：軍戦力 + 戦闘カード
《 被攻囲側命中数：DH#（dr=5-6）
攻囲実施側個数：AH#（dr=6）とする》
AH# ≥ 要塞戦力：要塞陥落、支配マーカ配置
DH# < AH# < 要塞戦力：攻囲第2ラウンド
DH# ≥ AH#：攻囲失敗
DH#に応じた損害を攻囲実施側に適用すること

攻囲第2ラウンド

AH# ≥ 要塞戦力：要塞陥落、支配マーカ配置
AH# < 要塞戦力：攻囲失敗
DH#に応じた損害を攻囲実施側に適用すること
攻囲第2ラウンドでは攻囲第1ラウンドのAH#を加算することができる。

攻囲オーバーラン [12.31]

- ①AH# > 要塞戦力の場合 および
- ②要塞戦力未満のラウンド数で要塞が陥落
==>攻囲実施部隊は移動継続可能

港湾要塞の修正 [12.32]

港湾要塞に対する攻囲実施時に、当該港湾要塞が接する海域を、要塞側陣営が支配している場合、攻囲実施側のdr個数が「1」減少する

軍集団による攻囲 [12.33]

複数国籍から構成される軍集団の、総司令官以外の国籍の軍は、当該国のラウンドに攻囲戦闘を実施可能。ただし、指揮官修正、国籍修正は適用不能となる。攻囲戦闘により被った損害は、軍集団内から任意に適用可能。