

ルールブック



The Napoleonic Wars

ゲームデザイン: Mark McLaughlin

目 次

1. はじめに	2	10. 迎撃と離脱	14
2. ゲームの備品	2	11. 戦闘	16
3. 用語集	3	12. 要塞	17
4. プレイの準備	6	13. 海軍	18
5. プレイの手順	6	14. 次ターン準備手順	20
6. カード	8	15. 征服と降伏	21
7. 生産	10	16. 資源	22
8. 外交	11	17. 特別ルール	23
9. 移動	14	クレジット	23

2002 GMT Games ルール改訂1.3f版 (c)2008

1.はじめに

このゲームは 2 ～ 5 人でプレイすることができます。フランス帝政の打破が多くのプレイヤーにとっての目標となりますが、担当国家の勢力を最も拡大したプレイヤーがゲームの勝者となります。

これは、第 1.3f 版のルールです。これまでに発表された Q&A の内容、ゲームに含まれるものが大幅に修正されています。旧版からの変更箇所は青字で記載されています。

このゲームは、プレイヤー数により、実際には 4 つの形態のゲームになり得ます。プレイヤー数によるゲームの差異を区分するため、ルールでは用語をより厳密に定義するように心がけています。たとえば、「主要勢力 (Power)」、「プレイヤー担当勢力 (Player Power)」、「中小勢力 (Minor)」などです。ルールを読むにあたっては、用語の意味に注意したうえ、地図盤、カウンター、早見表を手許に置いて読むことを推奨します。、初期配置を行った上で、キャンペーンマニュアルに記載されているプレイ実例に従って、実際にプレイしてみてください。そうすることで、実際のゲームの流れをよりよく理解することができます。

2. ゲームの備品

2.1 内容物

ゲームには以下のものが含まれます。

- | | |
|--------------------|------------|
| ・ 56cm × 86cm の地図盤 | 1 枚 |
| ・ 打ち抜き加工済みのカウンター | 4 枚 |
| ・ 支配チャート | 1 枚 |
| ・ 戦闘チャート | 1 枚 |
| ・ 勢力カード | 9 枚 |
| ・ カード | 110 枚 |
| ・ ルールブック | 1 冊 |
| ・ キャンペーンマニュアル | 1 冊 |
| ・ ユニットスタンド | 8 個 |
| ・ サイコロ | 6 個 |

2.2 カウンター

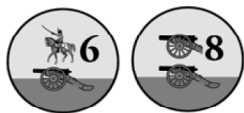
ユニット (Units) : 円形のカウンターは軍隊をあらわし、その戦闘力は戦力 (あるいはユニット) という単位であらわします。歩兵の絵が描かれたカウンターは 1 戦力、騎兵の絵が描かれたカウンターは 2 戦力、砲兵の絵が描かれたカウンターは 4 戦力の戦闘力を有します。ゲーム中、カウンター数の制限のもとで、望むときに、戦闘ユニットを分割あるいは統合することができます。6/8 戦力を有するユニットもありますが、これらはスタックを容易にするために使用します。6/8 戦力のユニットは、利用可能ユニットのプールから、1/2/4 戦力のユニットを該当戦力分だけ取り除いた上で使用してください。また、6/8 戦力ユニットは、適切な指揮官なしで単独で移動あるいは離脱を行うことはできません。



1 戦力

2 戦力

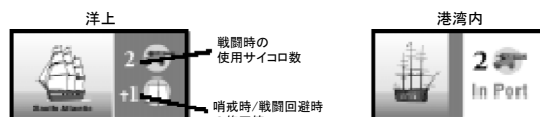
4 戦力



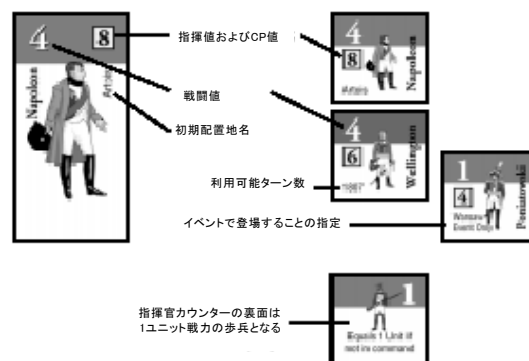
スタッキングを容易にするためにのみ利用する。移動には指揮官が必須

ユニット上に地名が記されているものはゲーム開始時に地図盤上に配置することを表しています。初期配置時にも、プレイヤーが望むならば、合計戦闘力が同じになる範囲で、ユニットの分割統合を行うことができます。地名が記されていないユニットは、ゲーム中に生産することが可能なカウンターです。ゲームに含まれるカウンター個数はユニットの絶対的な上限値を表しています。これを超えてユニットを生産することはできません。

海軍戦隊 (Squadrons) : 長方形の船舶が描かれたカウンターは海軍戦隊を表します。海軍戦隊カウンターが海域内にある場合には、帆走している絵が描かれている面 (表面) を上にして配置します。逆に、港湾内にある場合には帆がたたまった絵の面 (裏面) を上にして配置します。砲撃力 (上段の数値) は戦闘時に使用することができるサイコロの個数を表しています。航海修正 (下段の数値) は哨戒と戦闘回避の判定 DR の修正として使用します。船舶の絵の下に記載されている地名はゲーム開始時の配置場所を表しています。表面に地名が記載されている場合には、その海軍戦隊カウンターは海域に配置します。裏面に地名が記載されている場合には、その海軍戦隊カウンターは港湾に配置します。



指揮官 (Leaders) : 正方形のカウンターは指揮官 (とその幕僚) を表しています (各指揮官毎に、対応する長方形のカウンターも用意されています)。軍集団の総司令官となっている指揮官カウンターは、軍集団を構成する全てのカウンターとともに、当該国の勢力カードの軍集団ボックスに配置し、地図盤上には、長方形の指揮官カウンターをプラスチックのスタンドに差し込んだうえ、地図盤上に配置、軍集団全体を表すものとして扱います。ゲーム開始時点から登場する指揮官カウンターは口囲みの数値の下に配置場所が記載されています。



旗 (Flags ; 支配マーカ) : 六角形のマーカは、地図盤上のエリアの支配者が、ゲーム開始時点から変化した場合に使用します (支配マーカと呼称)。フランスの旗は、他国の裏面を用いて表す様になっています。フランスの旗の下には、以下に示す国籍色で、裏面の国籍が記載されています。支配マーカの国別の個数は、国籍色の項にまとめてあります。

国籍色 (Nationality Colors) : カウンターは 9 色に大別され、それぞれが、以下の通り異なる国籍を表しています。

フランス	青 [87]	スペイン	茶色 [Sp 7]
イギリス	赤 [B 17]	デンマーク	オレンジ [D 5]
ロシア	緑 [R 15]	スウェーデン	水色 [Sw 5]
プロイセン	黒 [P 14]	トルコ	黄色 [T 7]
オーストリア	灰 [A 17]		



3.用語集

ゲーム中に使用する用語、略語を説明します。最初にこの項を読む際には、その概要をつかむだけでかまいません。その後、ルール の各項を読む際に必要に応じて参照するようにしてください。

活性化 (Active) : 当該インパルスを実施中の国を活性化 (5.1) 状態といいます。中立状態の国で、プレイヤーによって指揮されず、自動的に生産 (7.5) あるいはイベント実施 (5.31) を行っている国は活性化状態ではありません。

隣接 (Adjacent) : 実線あるいは破線で連結されている陸地エリア同士あるいは、同一境界線を有する海域同士は隣接しているものとします。海域と港湾は、錨のマークを共有する場合に隣接しているものとします。

同盟 (Allies) : 同一の陣営に属する主要国どうし、あるいは、条約 (Pact / 8.2) を締結している主要国と中小国は同盟関係にあるものとします。

軍 (Army) : 指揮官カウンター単独あるいは、指揮官カウンターと、当該指揮官カウンターの指揮値までの同一国籍 (および同盟関係にある中小国) の戦闘ユニット (および指揮官カウンター) が単一スペースにある場合、「軍」と呼称します。当該エリアに、指揮官の指揮値を超える戦闘ユニットが存在する場合、ともに防御を行うことは可能ですが、超過分の戦闘ユニットは、「軍」とともに移動あるいは攻撃を実施することはできません (9.1)。

例: プロイセンはフランス陣営に参加しており、スペインはフランスと同盟関係 (Pact) にあるものとします。フランスの指揮官カウンターは、フランス単独および、フランスとスペインのユニットが混在している軍を構成することができます (スペインがフランスと同盟関係にあるため)。しかしながら、フランスの指揮官カウンターは、フランスとプロイセンのユニットが混在している軍を編成することはできません。なぜなら、プロイセンは、中小国ではなく、主要国であるためです。同様に、この例では、プロイセンの指揮官カウンターはプロイセンとスペインのユニットが混在する軍を編成することはできません。というのも、スペインは、フランスと同盟関係にあるのであり、プロイセンとは直接の同盟関係 (Pact) に無いからです。

軍集団 (Army Group) : 自陣営の複数の「軍」が単一エリアに存在する場合、あるいはともに移動を行う場合、それらは「軍集団」として扱います。軍集団には自陣営の「軍」を任意の個数含むことができます。軍集団の総司令官は、軍集団に含まれる軍 (9.1 項参照のこと) の指揮官のいずれかが就任することになります。総司令官となった指揮官カウンターの長方形のコマをプラスチックスタンドに差して、地図盤上に配置し、軍集団を構成する残りのカウンターは全て、総司令官が属する勢力の勢力カードの軍集団ボックスに配置します。

消耗 (Attrition) : 消耗判定を行う場合、対象となる部隊のユニット数に等しい個数の dr を行います。移動が原因でなされる消耗判定の場合、支配マークは影響を受けません。消耗判定 dr=6 の出目総数に相当するユニット数のカウンターが除去されます。フランス軍は消耗に関して特典があります (6.17 / 9.4、フランス

軍の例外; 9.45)。

例: 砲兵カウンター (4 戦闘力) が消耗判定 dr を行う場合、サイコロを 4 個振り、dr=6 がでる毎に、4 戦力のなかから 1 戦力ずつが失われます。

戦闘値 (Battle Rating) : 指揮官カウンター上に記された口囲みの無い数値 (1 ~ 4) はその指揮官カウンターの戦闘値を表します。戦闘値は迎撃あるいは戦闘回避の判定の際の修正値として使用するほか、その指揮官カウンターが司令官である場合には、戦闘時に指揮下の戦闘ユニットの戦闘力に加えてサイコロをふることができます (2.2)

攻囲実施側 (Besieger) : 実際には攻囲戦闘に参加していないとしても、自陣営支配下に無い要塞エリアに存在している部隊を攻囲実施側と呼びます (12)。

封鎖 (Blockade) : 海域を支配している海軍戦隊ユニットは、その海域に属するすべての港湾に対して「封鎖」の状態にあります (13.35)。

陣営 (Camp) : 陣営とは強制力の伴う同盟関係を云います。一つの陣営に属する国家は、他方の陣営に属する全ての国家と戦争状態にあります。主要国の「外交官マーク」およびプロキシ国の「+1CP」マークを陣営ボックスに配置して、どちらの陣営に属しているかを表示します。プレイヤー担当主要国は、征服 (Conquest)、降伏 (Submission) の結果、として、あるいは、次ターン準備手順での自発的陣営変更 (8.3)、および、自国インパルス実施時に 7CP を消費して宣戦布告を行うことにより (8.33)、陣営を変更することができます。プロキシ国は、征服された場合、強制的な降伏状態 (15.42)、および、イベントにより、同盟関係が破棄された場合 (8.1) に陣営から離脱することになります。

クライアント (Client) : 中小国の外交状況が、友好 (Friend)、援助 (Aide)、協調 (Partner)、同盟 (Pact) のいずれかにある場合、当該中小国は、クライアントの状態にあるものとします。態度未定 (Unaligned) の欄に外交官 +1 (+1 Consul) マークが置かれている中小国はクライアントではありません。

コマンドポイント (CP) : カードの上部に記載された数値は、活性化された国が、戦闘ユニットおよび海軍戦隊の構築と移動、外交トラックでの影響力行使、海外戦争の終結の試み (6.3) 等に使用することができます。

指揮値 (Command Rating) : 指揮官カウンターに記載された口囲みの数値 (4/6/8) は、その指揮官カウンターが指揮する「軍」に含むことができるユニットの上限 (その指揮官カウンター自身は含まないし、他の軍を指揮している指揮官カウンターも含まない) を表しています (9.1)。

司令官 (Commander) : 単一エリア内の部隊で、軍 (あるいは軍集団) として、「指揮値」あるいは「戦闘値」を戦闘/迎撃/離脱/移動実施時に使用する指揮官カウンターを司令官と呼びます。1 エリアでは 1 司令官の「指揮値」あるいは「戦闘値」しか使用することができません。司令官の交代は、新たに司令官となる指揮官ユニットの国籍のインパルス中か、あるいは、新たな指揮官 (理由を問わず) が、当該エリア内に入ってきたときに限定されます (9.7)。

外交官 (Consul) : 外交トラック上で、中小国への影響度を表すために使用するマークです (4.2)。また、プレイヤー担当主要国の所属陣営を表すためにも使用します。

支配 (Control) : エリアおよび海域の支配は以下の手順で決定します。

・**エリア:** 当該エリアに支配マークを配置している国家がそのエリアを支配しているものとします。支配マークが存在しないエリアについては、元来の国家が支配しているものとします (背景色で判断できます)。要塞エリアをのぞき、支配マークが無いエリアに敵戦力が存在する場合、そのエリアの支配は失われますが、敵側も、支

配マーカを確立するまで、当該エリアを支配することはできません(7.4)。

・**海域**: 海域を支配するには、当該海域に単独で海軍戦隊ユニットを有する必要があります。自陣営あるいは中立状態の国家の海軍戦隊ユニットは存在していてもかまいません。

海上輸送 (Convoy): 戦闘ユニットあるいは指揮官カウンターを海上輸送することで、海軍戦隊ユニットを必要としません(13.6)。

展開 (Deployment): ターンとターンの間(次ターン準備手順)に実施する「軍」あるいは海軍戦隊の戦略移動(14.23)

外交トラック (Diplomatic Track): 中小国に対する影響の度合いをここで表示します(8.1)。外交官マーカが配置されている欄で、当該中小国と主要国との間の関係が規定されます。

エリア (Duchy): 陸上エリアをエリア(あるいはエリア)と呼称します。各エリア(陸上エリア)の種別および機能はその色および形状で識別することができます。各エリアは、その形状に関係なく、下半分に着色されている国籍色によって、支配の種別が規定されます。以下の種別/機能が存在します。

- ・**アソシエイト (Associate)**: 2色で塗り分けられているエリアはアソシエイトとして扱います。白色と国籍色で塗り分けられているエリアは、その国籍色の国家のアソシエイトエリアです。ゲーム開始時点では、下半分に着色されている国籍色の国家が当該エリアを支配しているものとします。二重アソシエイトエリアについては下記を参照してください。
例: リスボンはイギリスのアソシエイトエリアです。他国の支配マーカが配置されていない場合、イギリス(のみ)が部隊を生産することができます。
- ・**首都 (Capital)**: 白黒模様の輪で囲まれたエリアは首都エリアです。次ターン準備手順に他国の首都を支配している場合、征服判定(15.1)を行います。ロンドンが首都エリアの例です。
- ・**割譲 (Ceded)**: 征服 (Conquest) あるいは降伏 (Submission) の結果、割譲されたエリアには、征服国あるいは降伏国の支配マーカを配置し、別途メモしておきます。割譲エリアは、敵陣営の国家が支配マーカを配置するまでは、割譲を受けた国家が支配しているものとします。
- ・**二重アソシエイト (Dual Associate)**: 2つの国籍色で塗り分けられているアソシエイトエリアは、ゲーム開始時点では、下半分に着色されている国籍色の国家が支配しているものとします(7.43)。
例: フルシャワはプロイセンとフランスの二重アソシエイトエリアです。ゲーム開始時点ではプロイセンの支配下にあります。フランスは、フルシャワを支配するためには、支配マーカを確立しなければなりません。
- ・**敵エリア (Enemy)**: 敵陣営国家の色に彩色されているか、敵陣営国家の支配マーカが配置されているエリアのうち、自陣営部隊が存在しないエリアは敵エリアです
- ・**要塞エリア (Fortress)**: 16角形のエリアは要塞エリアです。同時にキーエリアでもあります。要塞エリアは、2戦力あるいは4戦力(地図盤上に記載)の固有の戦力を有しています(12)。ジブラルタルは固有の戦力として4を有する要塞エリアです。
- ・**友軍エリア (Frendly)**: 自国あるいは自陣営国家によって支配されているエリアで、敵戦力が存在しないエリアは友軍エリアです。要塞エリアは別扱いとなります。
- ・**自国エリア (Home)**: 自国の識別色だけで彩色されているエリアはすべて自国エリアです。ジブラルタル、ロンドン、ケントはすべてイギリスの自国エリアです。
- ・**キーエリア (Key)**: 円形以外で地図盤上に記載されているエリアはすべてキーエリアです。キーエリアを支配することにより勝利ポイント(5.81)を獲得することができます。また、キーエリアの支配により、次ターンから手札枚数を増やすことができます(14.3)。
- ・**港湾エリア (Port)**: 錨のマークが併記されているエリアは港湾エリアです。港湾エリアには海軍戦隊ユニットを配置することができます。錨マークが、海域境界線上に描かれている場合、当該港湾エリアは、二海域港湾エリアとして扱います。ケントは港湾エリアです。コンウォールは二海域港湾エリアです。コルシカは二海域港湾エリアではありません。非支配状態の港湾エリアは、そのエリアに支配マーカを配置している側の陣営が、港湾として使用することができます(13.62)。
- ・**非支配 (Uncontrolled)**: 敵戦力の存在により、支配が打ち消されているが、まだ、いずれの支配マーカも確立されていないエリアは、いずれの国家にも支配されていないものとする。支配が確立されていない要塞エリアは、当該要塞エリアに支配マーカを配置している側(あるいはもとの支配者)の支配下にあるものとし、攻囲を行っている側は支配をしていないものとする(12.1)。

支配マーカ (Flag): 六角形の支配マーカは、当該エリアの固有の守備隊と支配状態を表している。支配マーカが配置されていないエリアは、ゲーム開始時点にそのエリアを支配していた国家が支配しているものとし、支配マーカが配置されているものと見なすしかしながら、このような見なし支配マーカ(の状態)は消耗の結果を

満たすために使用することはできない。**支配マーカ**は地図盤上に配置あるいは地図盤上から除去することは可能であるが、地図盤上に配置した**支配マーカ**を移動させることはできない。**支配マーカ**は、勢力カード上の戦略予備の利用可否状態を表示するためにも使用する。

艦隊 (Fleet): 単一国(およびその中小同盟国)の海軍戦隊ユニットが同一海域あるいは同一港湾にある場合、艦隊と呼称します。

戦力 (Forces): 戦闘ユニット、指揮官カウンター、支配マーカ、軍、軍集団は「戦力」です。海軍戦隊は「戦力」ではありません。

海外戦争 (Foreign War): イベントカードのうちカード名称が茶色に彩色されているものが相当します(6.13/7.6/8.4)。海外戦闘カード(のイベント)では、特定のユニットを盤外に留め置くことを要求されることがあります。海外戦争は、インパルスに海外戦争終結のために CP 支出を行って終了判定し、dr=6 がでるまで継続されます。また、トルコが当事国の海外戦争は、トルコを征服 (Conquest) することで終結させることも可能です。

部隊 (Formation): ユニットと指揮官カウンター、その組み合わせでスタッキングしているものを部隊と云います。軍に属さないユニット、軍集団に属さない軍、軍集団同士は、異なる部隊と見なし、別々にスタックしなければなりません。支配マーカと海軍戦隊は部隊ではありません。単一のエリア内に複数の部隊が存在することができます。物理的なスペースを節約するために、「軍」に属さないユニットを重ねてまとめておくことは可能です。しかしながら、「軍」に属さないユニットは(たとえスタッキングしていても)、それぞれ個別の部隊として扱います。単一のエリアに存在する「部隊」は共同で防御することができます。しかしながら、移動/迎撃/離脱は全て「部隊」単位でしか実施することができません。一般論として、イベントにて1個「部隊」の除去が求められた場合、より大きな部隊を分割して、1個ユニットあるいは1個指揮官カウンターを除去することで要件を満たすことができます。また、イベントで部隊の移動が許可された場合、「部隊」の基準を満たすのであれば、1個ユニット/1個指揮官カウンター/軍/軍集団、いずれを移動させてもかまいません。

剰余 (Fractions): フランス軍の消耗判定の結果は常に剰余を切り上げます(9.45)。それ以外については、イベント実施国に都合がよいように端数切り上げ/切り捨てを選択することができます。

恩赦期間 (Grace Period): 強制中立状態の中立国が、征服国に対して宣戦布告を実施することができない(逆も同じ)期間(15.24)。また、征服をうけたプロキシ国に対して、外交トラック上で影響力行使を行うことができない期間についても恩赦期間として取り扱う。

連合艦隊 (Grand Fleet): 同盟関係にある複数国の艦隊(ただし、同盟関係にある中小国は除く)がスタックしているものを連合艦隊と云います。連合艦隊は、スタックの一番上に置かれている海軍戦隊カウンターを有する国家が指揮します(13.2)。連合艦隊は、艦隊を構成する国家を担当するプレイヤーの同意がある場合にのみ共同で移動させることができます。共同での移動に同意しない国の艦隊は連合艦隊としてともに移動させることはできません。中小国は単独では連合艦隊に参加できません。中小国は連合艦隊の移動のために海軍作戦ポイントを支出することはできません。

通商破壊 (Guerre de Course): フランスの戦略予備のイベント。戦場表の盤外艦隊の欄を参照のこと

1/2 (Halved): 剰余の項目を参照してください。

手札 (Hand): 山札から引き、未だ使用していない全てのカードをまとめて手札と呼称します(4.4)。

インパルス (Impulse): 各国は移動順番トラック(5.1)に従っ

て、カードプレイを行わなければなりません。プレイするカードが無い場合には活性化しないを選択することができ、定められたインパルス手続きは実行することができます。たとえば、手札を有さない場合でも、攻囲戦闘の解決(5.4)、資源を消費して山札からカードを引く(そして使用する)ことや、戦略予備の使用を実施することが可能です。

海軍作戦 (maneuver) : 1 作戦ポイントで 2 海軍作戦ポイントを購入することができます。アクティブプレイヤーは 1 海軍作戦ポイントを消費することにより、1 個艦隊で、①港湾から海域へ移動、②海域から港湾へ移動、③隣接する海域へ移動、④再建(海軍艦隊の修理)、⑤哨戒(同一海域内の敵陣営艦隊への迎撃)のいずれかを行うことができます(13)。

最大手札制限 (Maximum Hand Size) : ターン開始時点で単一国家が手札として保有できるカード枚数の上限(14.32)

中小国 (Minor) : トルコ、スペイン、スウェーデン、デンマークが中小国です。

移動順番トラック (Movement Track) : 地図盤上の国旗がまとめて描かれている部分を移動順番トラックと呼称します。ゲームではインパルスの解決を始め、多くの事項を移動順番トラックの左から右への順で解決していきます。

移動順番トラック順 (Movement Track Order) : ゲーム上の多くの事項は移動順番トラックにしたがい、フランスから開始し、スウェーデンで終了する順番で実施します。移動順序とは異なるので注意してください(5.1)。

総替え (Mulligan) : ターン開始時に、前のターンから持ち越したカードを除くすべてのカードを捨札とし、捨てた枚数より 1 枚だけ少ない枚数を補充する行為を総替えと云います(4.5)。

中立 (Neutral) : いずれの国家とも同盟関係になく、また戦争状態ない国家を中立状態にあるものとします。征服あるいは降伏を受けた国で中立状態にあるものを「強制的中立状態」と云います。いずれの国であっても、外交官マークが態度未定 (Unaligned)、友好 (Friend)、援助 (Aide)、協調 (Partner)、のいずれかにある場合、当該国は中立状態にあるものとします(8.1)。

中立クライアント (Neutral Client) : いずれの国であっても、外交官マークが、友好 (Friend)、援助 (Aide)、協調 (Partner)、のいずれかにある場合、当該国は中立クライアント状態にあるものとします(8.32)。

移動順序 (Order of Movement) : 割り込みが発生しない場合の通常インパルス実施順など、ゲーム中の多くの事項は、移動順序トラックで、インパルスマークが配置されている国から順に実施してきます。常にフランスから開始するわけではないことに注意してください。「移動順序」と「移動順番トラック順」の使い分けに注意してください。

オーバーラン (Overrun) : 戦闘で、一方の側が完全に除去されるか、あるいは、戦闘結果として後退を実施する過程で一方の側が完全に除去された場合、オーバーランが発生します。

同盟 (Pact) : 外交トラックで、プロキシ国の外交官マークが同盟欄にある場合、そのプロキシ国と同盟関係を締結しているものとします。同盟関係にあるプロキシ国については、そのプロキシ国のカードをプレイすることができる他、部隊の生産と移動、外交活動を行うことが、また、当該クライアントのエリアを自陣営のものとして扱うことが可能です(6.16/8.2)。

哨戒 (Patrol) : 哨戒とは、活性化した艦隊により敵艦隊を迎撃とする試みです(13.3)。

パトロン (Patron) : プロキシ国の外交官マークが外交官トラック上の友好 (Friend)、援助 (Aide)、協調 (Partner) のマスに

ある場合、当該プロキシ国にとって、その主要勢力がパトロン国となります。

平和 (Peace) : ゲームはターン終了時に平和判定 dr で修正後に 6 以上となった場合に終了します(5.8)。

プレイヤー担当国 (Player Power) : 固有の担当プレイヤーが存在する国家のことを云います。反対は、外交の結果、プレイヤーが担当することになったプロキシ国家です(4.3)。

主要国 (Power) : フランス、イギリス、ロシア、オーストリア、プロイセンが主要国です(4.3)

プロキシ (Proxy) : ゲーム開始時点で、担当プレイヤーが存在しない国家はプロキシです。プロキシ国はゲーム中、態度未定状態 (Unaligned)、中立クライアント (Neutral Client; Frined/Aide/Partner)、同盟 (Ally) の3つの状態のいずれかにあります。プロイセンは4人以下でプレイする場合、プロキシ国として扱います。主要国でプロキシ国になりうるのはプロイセンのみです。

再建 (海軍艦隊の修理 / Refit) : 再編成ボックスに配置されている海軍艦隊あるいは新規に創出された海軍艦隊は、一時的にこの状態にあります。「再建」状態の海軍艦隊も、通常海軍艦隊と同様に扱いますが、①; 自発的に航海することができず、②; 砲撃力が1低下しています。「再建」状態の海軍艦隊カウンターから、「再建」マークを除去するためには、通常のインパルスにか、あるいは、「再建マーク」が配置された後の次ターン準備手順に自陣営支配下の港湾にて 1 海軍作戦ポイントを消費しなければなりません。(5.62 / 6.13 / 7.7 /)。

再編成 (Regroup) : 海外戦争終結によってゲームに戻ってきたカウンターや他のイベントにより指定されたユニットは地図盤上の再編成ボックスに配置されます。これらのカウンターを再度ゲームに登場させるためには指揮官カウンター/1ユニット/1海軍艦隊につき1CPを支出する必要があります(7.7)。

戦略予備 (Reserve) : 各国固有の戦争遂行力で、勢力カードに記載されている(6.2)。フランスとイギリスは戦略予備を2個、他国は1個有している。

資源 (Resource) : 国家が有する特別な能力を有する予備のことを資源と呼称します(16)。

ラウンド (Round) : 移動順番トラックにてデンマークの通常インパルスが終了した場合に 1 ラウンド経過したとします(5.1)。当該ラウンドがどの国から開始されたかは問いません(17.1)。また、戦闘時および攻囲戦闘時には、相互に必要な個数のサイコロを振りあうことを 1 戦闘ラウンドと呼称し、戦闘/攻囲戦闘の勝者を判定します(11.32/12.3)。

通常インパルス (Schedules Impulse) : 移動順序に従い、国家は順に活性化していきます(割り込みを除く)。プレイできる手札カードを有さない国家は割り込みの対象となることはありませんが、攻囲戦闘の解決/資源の使用/戦略予備の使用等を行うことが可能であるために通常インパルスは通常通り実施します。

攻囲 (Siege) : 要塞に対する攻撃を攻囲と呼びます。要塞エリアには攻囲によってのみ支配マークを設置することができます(12.2)。攻囲を実施するためにはコマンドポイントを必要としません。

海軍艦隊 (Squadron) : 長方形の艦船が描かれたカウンターは海軍艦隊(2.2)です。自陣営の海軍艦隊が複数、同一の港湾あるいは同一の海域に存在する場合、艦隊あるいは連合艦隊となります(13.1 / 13.2)。「再編」マークが配置されている海軍艦隊カウンターはほとんどの場合、機能する海軍艦隊カウンターとして扱うことができます。建造中 (Build) マークが配置されている海軍艦隊カウンターは「火船」による攻撃の場合を除き、機能する海軍艦隊カウンターとして扱うことができません。

強制的中立 (Subject Neutral) : 征服あるいは降伏 (8.8) をうけた直後の国家は強制的中立状態になります。強制的中立状態の国家とその征服国は、恩赦期間 (Grace Period) の間、戦争状態になることができません。また、恩赦期間中は、征服国とその陣営所属国は、強制的中立状態の国家を自由に通行することができます。恩赦期間が終了したとしても、強制的中立状態の国家がいずれかの陣営に参画するまでは、強制的中立状態が継続します (15.24)

降伏 (Submit) : 交渉による降伏を云います。降伏した主要国は強制的中立状態となります (15.4)。降伏したプロキシは征服されます (15.42)。

ターン (Turn) : 各ターン、プレイヤーは手札を新たに補充し、移動順序に従って、あるいは割り込みを実施して、カードを使用するインパルスを実施することができます。各ターンは利用可能なカードを有する国が 1 国のみになり、その国がカードをプレイしたインパルス終了時点でターンは終了します (5)。

ユニット (Unit) : 戦闘部隊 (2.2) を表す、円形のカウンターの単位です。歩兵の絵が描かれたカウンターは 1 ユニットです。騎兵の絵が描かれたカウンターは 2 ユニットです。砲兵の絵が描かれたカウンターは 4 ユニットです。指揮官カウンターは、消耗 (Attrition) の判定、部隊の展開、戦闘時のサイコロ個数計上 (司令官の戦闘値を使用しない場合)、戦闘時の国家ボーナスの算定 (11.21)、戦闘による損害の吸収 (2.2) に関して 1 ユニットとして扱うことができます。支配マーカは、移動に伴わない消耗判定時と、降伏 (Submission) の判定時にユニット数を比較する場合 (15.4) に限り、1 ユニットとして扱います。

海域 (zone) : 15 カ所に区分された水色の領域が海域を表します。

4. プレイの準備

4.1 ユニット/艦隊

ゲーム開始時点で地図盤上に配置されるすべてのユニットは、カウンター上に配置場所が記載されています。勢力カードにも初期配置情報が記載されています。初期配置を行った後、勢力カードは地図盤端の該当する色の傍に配置してください。勢力カード上の戦略予備の六角形のマスに支配マーカを配置し、その戦略予備が使用可能であることを示してください。

4.2 管理ボックス (Control Chart)

以下のマーカを管理ボックスに配置します。

- 1) ターンマーカーは、1805 のマスに配置します。
- 2) 中小国の外交官マーカ (Consul) を外交トラックの該当するマスに配置します。
- 3) 4 人以下でプレイしている場合、プロイセンの外交官マーカを態度未定 (Unaligned) の欄に配置します。5 人プレイの場合には、プロイセンの外交官マーカはプロイセンの勢力カード上に置いておきます。
- 4) イギリス/オーストリア/ロシアの外交官マーカを「対仏大同盟」(Coalition Camp) の欄に配置します。フランスの外交官マーカと、スペインの「CP+1」マーカを「フランス帝国同盟」(Imperial Camp) の欄に配置します。
- 5) 移動順番トラックのフランスのマスにインパルスマーカを配置します。
- 6) プレイヤー指揮下にある国の「資源マーカ」を資源トラックの「1」のマスに配置します。
- 7) 「キーエリアマーカ」をキーエリア管理トラックの該当するマスに配置します。
- 8) 「インパルスラウンドマーカ」をキーエリア管理トラックの「0」のマスに配置します。



4.3 勢力 (Powers)

2 ~ 5 人でプレイすることができます。中小国 (および、4 名以下の場合にはプロイセン) は外交トラック上で、同盟を締結している主要国プレイヤーが操作することになります。

4.31 陣営決定方法 : 二人プレイを行う際に、両プレイヤーともが同一陣営を希望した場合、初期配置から除去する戦闘ユニット数を競りあうことで陣営を決定してください。競りに勝った方のプレイヤーは、初期配置ユニットから、入札分に相当する戦闘ユニットを (地図盤上のどこからでもよいので) 取り除かなければなりません。3 人以上でのプレイで担当国の希望がかちあった場合にはサイコロ等を使用して決定してください。

- 1) 4 人以下でプレイする場合、プロイセンがプロキシとなります。プロイセンの外交官マーカを態度未定欄 (Unaligned) に置いてください。
- 2) 3 人プレイの場合、ロシアとオーストリアを一人のプレイヤーが担当します。ロシア、オーストリアともプロキシではありませんが、手札は別々に管理しなければなりません。
- 3) 二人プレイの場合、イギリス、ロシア、オーストリアを一人のプレイヤーが担当します。イギリス、ロシア、オーストリアともプロキシではありませんが、手札は別々に管理しなければなりません。

4.4 初期手札 (Initial Hands)

カードをよくシャッフルして、裏向きのまま以下の通り配布します。

フランス	6 枚
オーストリア、イギリス	4 枚
ロシア、プロイセン	3 枚
トルコ、スペイン	2 枚
スウェーデン、デンマーク	1 枚

戦略予備 (6.2) は手札を補完するものとなります。残りのカードは山札として地図盤の横に置いておきます。

4.41 複数国担当時の手札 : 複数の国を担当しているプレイヤーは手札の管理をそれぞれ独立して行わなければなりません。総替えに関しては、総替えを行うかどうかの判断を国単位で行います。手札の内容を見ること、そして、総替えを行うかどうかの判断は、移動順番トラックで指定された国毎に、個別に行わなければなりません。

例 : ゲーム開始時点では、フランス担当プレイヤーは、フランスの手札を検分し、総替えを行うかどうかを判断、実施した後にはのみ、スペインの手札を見ることができます。

4.5 総替え

配布された手札を見た上で、すべての手札を捨て札とし、捨てた枚数より 1 枚少ないだけのカードを山札より補充することができます。「総替え」を実施した結果、ターン開始時点での手札が、その国の最小手札枚数を下回ってもかまいません。

5.51 複数回の総替え : 上記総替えによって新たに引いてきた手札が気に入らない場合、再度、本国カードを除くすべての手札を捨て札として、捨てた枚数より 1 枚少ない札を山札から引き直すことができます。このように、可能中限り、手札を引き直すことができますが、再度引き直すかどうかの判断は、次のプレイヤーが手札の引き直しをするかどうか決定するまでに行う必要があります (つまり、一度 OK を出した後、再度総替えを行うことはできないということ)。捨て札としたカードは、表面を上にして山札の側にまとめておきます。このとき、捨て札の一番上のカード以外を見ることはできません。

5. プレイの手順

ゲームは通常、最大 5 ターンに渡って行われます。各ターンは実際の 2 年を表しています。「ナポレオンの退位」イベントの結果、第 6 ターンが実施される可能性があります。各ターンはカードインパルスで構成される複数のラウンドから成り立っています。次のターンがある場合、次ターン準備手順を実施し、次のターンの準備を行います。各ターンは次の手順で実施します。

1. インパルスラウンド (5.1-5.52)
2. 消耗判定/海軍建造フェイズ (5.6-5.62)
3. 征服フェイズ (Conquest; 5.7, 15.1)
4. 講和判定フェイズ (Peace Phase; 5.8-5.82)
5. 次ターン準備手順 (5.9, 14)
 - A. 陣営変更フェイズ (14.1-14.14)
 - B. 増援および展開フェイズ (14.2-14.24)
 - C. カード補充フェイズ (14.3-14.33)

5.1 インパルス (Impulses)

移動順序に従い、各国は順に活性化します。活性化した国は、カードプレイを行い、移動順番トラックでインパルスマーカーを1マス右に進めます。各国の、活性化する区切りをインパルスと云います。

カードをプレイすることにより、イベントが発生したり、作戦ポイント (CP) が当該国に付与され、様々な活動が可能となります。資源あるいは戦略予備を消費する場合 (16.2) を除き、自国の通常インパルスには、プレイ可能なカードを有する場合、必ずカードをプレイしなければなりません。

通常インパルスの順番が一番最後であるデンマークがカードをプレイするか、パスした後 (このラウンドがどの国から始まったかに関係なく)、インパルスマーカーは移動順番トラックのフランスのマスに戻されます。

この手順を、1 国のみがカードを保有している状態になるまで繰り返します。ターンは (1 国のみがカードを保有している状態になった後)、その国の通常インパルスを実施したのち終了します (ただし、その最後のインパルスで他国がカードを獲得した場合を除く)。プレイしたカードおよび捨て札とされたカードは、表向きにして山札の側にまとめておきます。捨て札の山の一番上のカード以外をプレイ中に見ることはできません。

5.11 単一カードインパルス: 通常、活性化した国は、カード 1 枚 (あるいは戦略予備 1 個) のみをプレイすることができます。イベントの内容によっては、カードを山札から引いて、さらに (同一インパルスに) 他のカードが使用できること (例: ロスチャイルド家) もありますが、これは、カードによるイベントが継続しているもとし、他のカードをプレイしたとは見なしません。



5.12 プラスカード: 「資源」ならびに、主要勢力の戦略予備で「+」が記されているものは、単一インパルスに他のカードの使用に追加してプレイすることが可能です。

単一のインパルスには、反応イベント (6.14) を除き、資源あるいは戦略予備いずれか 1 個のみを使用することができます。資源あるいは戦略予備の使用は事前に宣言する必要はありませんし、実施の順序も自由に設定することが可能です。カードによって獲得した CP の一部を使用し、戦略予備のイベントを実施。その後、最初のカードで獲得した CP の残余を使用するということが可能です。

5.2 割り込み (Preemptive Impulse)

1805 年ターンの最初のラウンドを除き、移動順序は、保有手札の多い国が割り込んで先に実施可能となります。資源及び戦略予備は手札とは見なしません。資源を使用することで山札から手札を 1 枚補充することが可能となりますが、実際に資源を使用し、手札を補充するまでは、手札枚数には影響を及ぼしません。割り込みマーカー (Preemptive) をプラススタンドに差し込み、移動順番トラックの、割り込み権限を有する (= 手札保有枚数が最も多い) 国のマスに置きます。手札保有枚数最大の国家が複数ある場合、いずれの国にも割り込み権限は与えられません。割り込みを実施することにより、連続してインパルスを実施可能となる場合、その様な割り込みを行うことはできません (この割込禁止措置は、ターンをまたぐ場合にも適用されます)。割込インパルスが終了後、プレイは被割込実施国のインパルスから継続することになります。単一国に対して単一ラウンドに複数回の割り込みを行うことはできません。プレイ可能なカードを有さない国の順番に対して割込を実施することはできません (たとえ攻囲戦闘あるいは資源/戦略予備の消費が可能な状況であっても適用されます [12.2])。



5.21 割り込み宣言のタイミング (Opportunity): 割り込み権限を有するプレイヤーが存在する場合、通常インパルス実施前に、割り込みを実施するかどうかを、権限を有するプレイヤーに確認しなければなりません。割り込み実施の有無の確認が無かった場合を除き、通常インパルス手番のプレイヤーがカードプレイを実施した後は、割り込みを宣言することはできません。

5.22 割り込み実施タイミング (Point of Preemption): 割り込みは、インパルスとインパルスの間に解決されます。特定インパルスの最中ではありません。資源を使用すること (16.2) によりカードを引くこと (資源の使用は「+」カードの使用と見なされます) は、インパルス中のアクションであり、当該インパルスは、そのプレイヤーが、引いてきたカードを使用するか、手札にとどめ置く (このことにより、「+」カードは他のカードに加えて使用できるという特権を放棄したと見なすことができる) と宣言するまで継続していると見なします。

5.23 通常インパルスの喪失: 割り込みをされた国が、カードを使用するか、あるいはイベントの結果として失うかして、被割り込み国の通常インパルスまでに手札が無くなってしまいう可能性があります。このような状況の結果、割り込み実施国が連続してインパルスを実施する事態になった場合、割り込み実施国は続く通常インパルスを実施することができなくなります (割り込み実施国の通常インパルスの攻囲戦闘の解決/資源の使用も不可能となる)。連続してインパルスを実施することは許されないことに注意してください。

5.3 プロキシ国のカードプレイ

プロキシ国のカードプレイは、当該プロキシ国と同盟関係 (外交トラックで外交官マーカーを「Pact」欄に置いている) にあるプレイヤーによって実施されます。プロキシがどの国家とも同盟関係に無い場合、移動順序がプロキシ国の順番になったならば、当該プロキシの手札からランダムに 1 枚をプレイすることになります。

5.31 赤色及び緑色カード: 5.3 の手順でランダムにプレイされるカードは、それが赤色あるいは緑色カード (カードの作戦ポイント (CP) が赤丸/緑丸の上に記載されている) 以外であるならば、部隊の生産にのみ使用されます。中立状態のプロキシ国が赤色 (あるいは、緑色カードでカード記載のターン以降である) のカードをプレイすることになった場合、当該カードは、イベントそのものが無効である場合を除き、イベントとして処理されます。

5.32 プロキシ国の戦略予備: プロキシ国は、いずれかのプレイヤーが担当していない限り、その戦略予備を使用することができません。プレイヤーがプロキシ国を指揮する (プロキシ国のカードを使用する) 唯一の方法は、当該プロキシ国と同盟関係を樹立することになります。

5.4 パス

利用可能なカードを有さない国に対して「割り込み」を実施することはできません。利用可能なカードを有さない国の通常インパルスがきた場合、移動順番トラックでインパルスマーカーを 1 マス進めます。しかしながら、利用可能なカードを有さない国であっても、通常インパルスには、実施中の攻囲戦闘の解決 (12.2) および、資源の消費 (16.2)、戦略予備の使用 (6.2) は実施することができます。

5.5 ラウンドの終了

デンマークのインパルスが終了したならば、そのラウンドは終了したことになります。移動順番トラック上で、インパルスマーカーをフランスのマスまで戻し、キーエリア管理トラックで、ラウンドマーカーを 1 マス右へ進めてください。この手順を、利用可能な手札を有する国が 1 国になるまで繰り返し実施します。ターンは、利用可能な手札を有する国が 1 国になった後、その国の通常インパルスを実施した後、終了します。続いて消耗判定フェイズ (5.6) を実行します。ターン終了時に依然として手札を有する国がある場合 (最大で 1 国)、そのカードは次のターンに手札として持ち越されます (14.31)。

5.51 ターンの延長: 5.5 項の手順の規定ではターンの終了条

件を満たしていたとしても、最後のインパルスで他国がカードを獲得する可能性があります。たとえば、イギリスが戦略予備の「国会」を使用し、そのイベントの効果で他国にカードを付与した場合には、新たに手札を獲得した勢力のインパルスが実施される(=ターンが延長される)ことになります。

5.6 消耗 (Attrition)

自陣営支配下ではないエリアに存在する部隊 (Formation) は消耗判定を行わなければなりません。消耗判定後に部隊が残った場合、当該エリアが、要塞エリアで無いならば、支配マーカを配置(あるいは敵陣営のも支配マーカを除去)することができます。

複数国籍からなる軍集団が非支配下のエリアにある場合、軍集団司令官の国籍の支配マーカを配置します。複数国籍の部隊で軍集団司令官が不在の場合、当該エリアに部隊を有する国家のうち、移動順序(移動順番トラックの順ではないことに注意)で最も先に通常インパルスがくるであろう国の支配マーカを配置します。

5.61 港湾: 消耗の手順で港湾エリアの支配権が異動した場合、当該港湾内に存在する敵陣営艦隊は隣接海域に「出航」することが強制されます。このようにして海域に出航した場合、通常のインパルス時と同様、海上迎撃 (13.9) の対象となります。

5.62 海軍の生産: 海軍戦隊カウンター上に置かれている建造中 (Build) マーカを裏返し、再建 (Refit) 面を上に戻します。後のターンに海軍作戦ポイント消費するか、あるいは、増援フェイズ (14.2) に、再建マーカを取り除くことができます。再建マーカが除去された海軍戦隊カウンターは完全戦力で海域に出ることが可能です。



5.7 征服 (Conquests)

征服の判定を行います (15.1)。

5.8 講和判定と勝利 (Peace Die Roll)

講和判定 dr を行い、 $dr \geq 6$ のときゲームは終了します。dr を行う前に、移動順番トラックの順序に従い、サイコロの修正を行うかどうかを宣言します。次ターンの手札補充枚数から 1 枚を減じるにより、講和判定 dr に対して、+1 あるいは -1 の修正を加えることができます。

次のターンの手札補充が、「最小補充」(14.32) に限定されている場合、あるいは、**当該国家が強制的中立状態である場合**、講和判定 dr に修正を加えることはできません。プロキシ国は講和判定 dr に修正を加えることはできません。プレイヤーが複数国を担当している場合であっても、講和判定 dr への修正は 1 プレイヤーにつき手札 1 枚分 (修正「1」) に制限されています。

例: 2人プレイの場合で、移動順序ではオーストリアが次の通常インパルス実施順であるとして、対仏大同盟プレイヤーは、講和判定 dr への修正の有無を、オーストリアで宣言するか、ロシアで宣言するか、あるいは、フランスとの態度を見た上でイギリスで宣言するかの3つのパターンを選択することが可能です。

5.81 勝利判定: 各国が支配しているキーエリアの情報は、キーエリア管理トラックにて表示されています。キーエリアの支配権に異動がある毎に、キーエリア管理トラック上で、各国の保有キーエリア数が実情あうように調整してください。プレイヤーは元来自分が担当していた主要勢力のキーエリア数の増減 1 エリアにつき 1 勝利ポイントを獲得/喪失します。中立状態のクライアント国、同盟国としてのプロイセン、同盟関係にある中小国によるキーエリアの獲得/喪失は、勝利ポイントの獲得/喪失には関係ないものとします。また、ゲーム終了時に降伏状態にない中小同盟国 1 国につき 1 勝利ポイント、ゲーム終了時にプレイヤー担当主要勢力が保有している資源 1 個につき 1 勝利ポイントを得ることができます。

ゲームは最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーが勝利します。最も多くのキーエリアを支配しているプレイヤーではないことに注意してください。最大勝利ポイント獲得プレイヤーが複数存在する場合、移動順番トラック上の順序がより後位のプレイヤーが勝利を収めます。

例: フランスがキーエリアを 14 カ所支配し、保有資源 0 個、同盟関係にある中小国を有さない場合、1 勝利ポイントを獲得します(もともと 13 カ所支配しているため)。他のプレイヤーが 1 勝利ポイントを有しており、フランスと同

点である場合、そのプレイヤーがゲームの勝者となります。移動順番トラックの逆順ではフランスが最後位であるためです。

5.82 自動的講和: 講和判定 dr の結果あるいは、ゲームターン数に関係なく、ゲームは、征服判定 (15.2) を実施した後、フランスが征服 (Conquest) されるか、降伏 (Submission) した場合、ゲームは終了します (フランスに対して「降伏」(Catitulation ; #92) イベントが適用された場合にはその時点で判定すること)。また、ゲームは第 5 ターン終了時(ナポレオンの退位イベントによっては第 6 ターン終了時)にはゲームは終了します。また、征服判定フェイズ (5.7) の終了時点で、イギリスおよびロシア両国がともに強制的中立状態にあり、フランスが 6 ポイント以上を獲得している場合にもゲームは終了します。ゲームの終了状況に関係なく、勝利判定は 5.81 の手順に従って実行することになるので注意してください。

5.9 次ターン準備手順了 (Interphase)

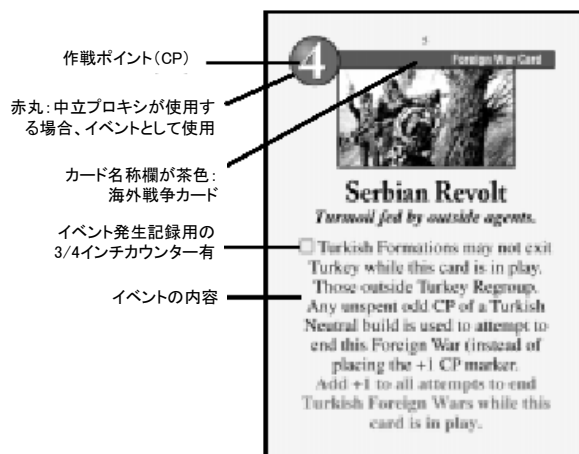
14 項に従い、次ターンの準備を行います。次ターン準備手順の終了時に盤外艦隊欄に配置されている海軍戦隊カウンターは再編成ボックスに移されます。ターンマーカを 1 マス進めます。割込が発生しない限り、次のターンは移動順番トラックで指定された国が最初にインパルスを実施することになります。

6. カード

ゲーム中の行動はカードあるいは戦略予備を使用することで行うことになります。カードの左上部には当該カードで獲得できる作戦ポイント (CP) が、カードの下部には、当該カードで発生するイベントが記載されています。1 枚のカードは、作戦ポイント獲得のためか、あるいはイベント発生のためか、いずれか一方の目的で使用しなければなりません。ただし、イベントの結果として、作戦ポイントを獲得することが可能なカードもあります。唯一の例外として、欧州の疲弊 (Europe Exhausted) カードは必ずイベントとして使用しなければなりません。

6.1 イベント

カードをイベントとして使用する場合、使用するカードあるいは戦略予備を公開しイベントとして使用する旨を宣言してください。イベントは、外交上の状況に関係なく同盟国に対して使用することも可能です。イベントの指示内容がルールに反する場合でもイベントの指示を優先してください。ただし、唯一の例外は、連続してインパルスを実施することはできないというルールだけは、イベントで指示された場合であっても、守らなければなりません。



二つのイベントの内容が相反するものである場合、相反する事由が以下に理不尽であろうとも、後から実施されたイベントの内容を優先します。たとえば、「迂回移動」(Turning Movement) イベントの後、「軽騎兵」(Hussars and Grenzers) イベントが実施された場合、オーストリアは「迂回移動」イベントで移動を実施している部隊に対して、自動的に迎撃を成功させることができます。これは、「迂回移動」イベントで許された「迎撃を受けることなく移動可能」という内容と相反しますが、後から実施された「軽騎兵」イベ

ントの効果が有効となることに注意してください。イベントの発動条件が複数記載されている場合、イベントを実施するには全ての条件を満たす必要があります。発動条件の一部しか満たすことができない場合、そのイベントは実施できません。

6.11 ■マーク: “■”印が記されているイベントはその効果が継続することを示しています。ゲームには当該イベントに対応する 3/4 インチカウンターが用意されていますので、適当なカウンターを備忘のために、移動順番トラック上あるいは勢力カードの戦略予備の上に置いてください。

6.12 生産と除去 (Build/Removals): イベントで得られた部隊カウンターが不足する場合 (まだ生産していない部隊カウンターが不足する場合) 既に地図盤上に配置している部隊カウンターを必要な分だけ取り除き、イベントの指示に従って再配置することができます。指揮官はこの方法で除去⇒再配置を行うことはできません。逆に、イベントで指定された損害を吸収するだけの部隊ユニットが地図盤上 (及び再編成ボックス) に存在しない場合、直ちに手札から新たなカードを使用するか、資源あるいは戦略予備を消費して部隊を生産し、イベントで指定された損害を吸収しなければなりません (このとき、生産後に剩った CP は失われます)。イベント指定損害を吸収できない場合、当該国は可能な限り損害を吸収した後、降伏 (Submit) 状態となります。15.42 項を参照してください。

6.13 海外戦争 (Foreign Wars): 海外戦争カードは、カード上部に茶色の帯が記されていることで識別できます。イベントで海外戦争が発生した場合、そのカードを表向きにして盤外に配置し、指定された部隊ユニットをその上に配置しなければなりません。これは、既に対象国と戦争状態になっていたとしても適用されます。

海外戦争カードの上に配置された部隊ユニットは、当該海外戦争が終結 (7.6) するまでゲームでは使用することができません。

全ての海外戦争イベント、および他の一部のイベントについては、カード右上に「DISCARD」と記載されています。これは、イベントとして使用され、その効果を適用した後 (海外戦争の場合には当該海外戦争が終結した後)、ゲームより取り除くことを表しています。当該カードをイベントとして使用せず、CP 獲得のために使用した場合にはゲームより取り除くことはしません。一部のカードについては、「DISCARD」が緑色で記載されているものがあります。これは、一定の条件を満たした場合に、イベント解決後ゲームより取り除くことを表しています。その様なカードには、ゲームより取り除く際の条件も明記されています。

カウンターの転出: 封鎖下にある海軍戦隊カウンター、再建 (refit) マーカが配置されている海軍戦隊カウンター、再編成ボックスに配置されている海軍戦隊カウンターは、いずれも、「海外戦争」あるいは「通商破壊」イベントで要求された海軍戦隊カウンターの転出要求を満たすために使用することができます。再編成ボックスに配置されている海軍戦隊カウンターを転出させる際には活性化のための 1CP 必要としません。しかしながら再編成ボックスに配置されているユニットあるいは指揮官カウンターを転出させるには、ただちに手札/資源/戦略予備からカードを使用し、CP を支出する必要があります (このときの残余 CP は失われます)。再編成ボックスから転出した海軍戦隊カウンターには、新たに再編マークを配置して、また、既に配置されていた再編マークもそのまま残して、該当する海外戦争カードあるいは通商破壊イベント欄へと転出させます。建造中マークが配置されている海軍艦艇カウンターおよび、既に「海外戦争」あるいは「通商破壊」イベント欄に配置されている海軍戦隊カウンターを新たな転出要求を満たすために使用することはできません。

6.14 対応カード (Responses): 対応行動イベントカードはカード上部に青色の帯が記されていることで識別できます。対応行動イベントカードは、どの国のインパルスであるかに関係なく、アクティブプレイヤーのインパルスあるいはイベントを中断する形で、(事象にカード使用国のカウンターが関与するかどうかに関係なく)、いつでも使用することができます。また、対応カードを、自国の通常インパルスにイベントとして使用することも可能です。

対応カードはプレイされた順に従って解決して行きます。対応カードのイベントの内容如何によっては、直前の決定あるいは dr の内容が変更となる可能性があります。しかしながら、新たに作戦が


イベントが消費されるか、カードがプレイされるか、サイコロが振られたならば、それ以前の事象に対して対応カードをプレイすることはできません。ゲーム上のエチケットとして、一つの行動が完了したら、他のプレイヤーが対抗カードを使用するのに十分な時間的余裕をもって、次の行動に移るようにしてください。プレイは常に明示的に実施しなければなりません。作戦ポイントの支出は個々の行動毎に個別に消費し、他のプレイヤーが対応するのに十分な時間的余裕を持たなくてはなりません。


対応カードはインパルスの終了後および次のインパルスの開始時点では使用することができません。あくまで、行動に対応して使用すると云うことを忘れないでください。対応カードのプレイが同時になされたかと判断される場合、移動順序でより先に通常インパルスを実施するであろう国がより先に対応カードをプレイしたものと見なします。非活性化プレイヤーは、既に発動が宣言されたイベントに対して、そのイベントの結果、カードを引き渡す様な内容を拒否するために反応カードを使用することはできません。

6.15 戦闘カード (Battle Cards): 黒色の帯の上に赤色の砲兵の絵が描かれているカードは、戦闘イベントカードで、自国の部隊が戦闘に関与している場合にのみ使用することができます。単一の戦闘で使用できる戦闘カードの枚数に制限はありません (11.1)。カードに特記されていない限り、戦闘カードは、攻囲戦闘あるいは海上戦闘では使用することができません。

6.16 外交イベント (Diplomacy): イベントの結果、プロキシ国の外交状況が変動することがあります。しかしながら、征服 (conquest)、降伏 (Submit)、あるいは、イベントで特記されている場合を除いて、同盟 (Pact) 状態のプロキシ国の外交状況が変動することはありません。

6.17 消耗 (Attrition): イベントの結果、部隊の消耗判定が要求されることがあります。このようなイベントが発生した場合、当該エリアに存在する対象国の支配マーカ、指揮官およびユニットについて消耗判定を行います。実際に適用する損害は、部隊の司令官が、消耗の総量が変わらない範囲で決定することができます。ただし、指揮官カウンターを除去するには、1) 当該指揮官カウンターの所有者プレイヤーの同意がある場合か、2) 他のユニットで損害が充足できない場合に限定されます。

 **6.18 使用可能時期 (1805 年ターン利用不可):** 緑の帯の上に、“No 1805”と記されたカードあるいは戦略予備は 1805 年ターンにはイベントとして使用することができません。このようなカードは、1805 ターンには作戦ポイント獲得と (もし記載されていれば)、“+”の機能のためにのみ使用することができます。

 **6.19 効果継続 (Timed Events):** 効果継続イベントはカード上に砂時計が記載されていることで識別することができます。効果継続イベントがプレイされた場合、当該イベントの効果は、そのターンの終了時まで、あるいは、当該イベントの除去判定に成功するまで、効果が継続します。効果継続イベントが発効している場合、プレイヤー担当勢力がアクティブプレイヤーで、かつ、カードを 1 枚使用したインパルス (戦略予備はカードでは無いことに注意) の終了時に、サイコロを 1 個振ります。出目が 6 の場合、効果継続イベントの効果が終了します。複数の効果継続イベントが同時に発効している場合には、活性化プレイヤーがどの「効果継続イベント」が終了するか選択することができます。除去判定による効果継続イベントの終了は、1 インパルスにつき 1 イベントに限定されます。

6.2 戦略予備 (Reserves)

各国とも、固有の継戦能力として、その勢力カード上に、1 個あるいは 2 個の戦略予備が付与されており、通常のカードの代わりに、CP 獲得あるいはイベントとして使用することができます。戦略予備を使用した場合、その上に配置していた支配マーカを取り除き、“次ターンまで使用不可”欄を見る様にする事で、次ターンまで、当該戦略予備が使用できないことを表して下さい。戦略予備の使用有無の管理を、支配マーカではなく、普通のトランプを使用して、戦略予備を使用したならば、トランプで当該戦略予備を隠すような運用することを推奨します。こうすることで、戦略予備の使用

歴をより明確に管理でき、間違っ多重に使用してしまうリスクを回避することができますようになります。ターン中に使用しなかった戦略予備を次ターン準備手順に使用することはできません。中立状態の国の戦略予備は、当該国がプレイヤーによって指揮されていない限り使用することはできません。

6.3 作戦ポイント(Command Points (CPs))

カードをイベントとして使用しなかった場合、カードの左上に記されているだけの作戦ポイント(CP)を獲得することができます。作戦ポイントは、以下の目的のために使用することができます。

- ユニット/指揮官カウンター/海軍戦隊カウンター/支配マーカの生産(7.1-7.5, 7.7)
- プロキシ国の外交状況の改善(8.1)
- 部隊/艦隊の移動(9 & 13)
- 海外戦争の終結(7.6)

CPは上記目的を組み合わせることで消費することができます。CPの消費内容を事前に宣言する必要はありません。CPは複数のインパルスに分割して使用したり、後のインパルスのためにためておくことはできません(7.51)。

6.4 同盟状態のプロキシ国インパルス

同盟状態のプロキシ国のカードは、当該プロキシ国の部隊の生産、移動を行うためのCP獲得のためか、あるいは、イベントとして、同盟関係にあるプレイヤーによって、使用されます。例外として、同盟状態にあるプロキシ国としてのプロイセンは、他国の部隊を移動させることが可能です(9.1/9.7)。プレイヤーは条件が満たされるなら、プロキシ国によって割込を実施することもできますし、プロキシ国のカード/資源/戦略予備により対応行動を行うことも可能です。プロキシ国は、ひとたびプレイヤーに指揮されるようになったら、他のプレイヤー担当国と同様にカードプレイを行うことが可能です。たとえば、外交トラック上で、他国の外交官マーカの影響力を低下させることも可能です。プロキシ国は自国が関係する海外戦争(たとえば、トルコが「セルビアの反乱」イベントに対して等)の終結を試みるために作戦ポイントを支出することができます。しかしながら、プロキシ国は他国のみが関連する海外戦争の終結を試みるために作戦ポイントを支出することはできません。

6.5 手札の取り扱い

手札は、イベントによって指定された場合をのぞき、公開したり交換したりすることはできません。

7. 生産

部隊は本国エリア、アソシエイトエリア、二重アソシエイトエリアで、かつ他国が支配していないエリアで生産することができます。ゲームに含まれる個数以上のカウンターを生産することはできません。自国の支配下でないエリアに生産した場合、そのエリア内の敵陣営部隊が離脱しない限り、ただちに戦闘を解決しなければなりません。

7.1 ユニットの生産

1 戦力のユニットを生産するには 2CP が必要です。複数個のユニットおよび指揮官カウンターの生産(7.2)を併せて同時に作戦ポイントを支出することができます。



7.2 指揮官カウンターの生産

指揮官カウンターを生産するためには、対象指揮官カウンターの指揮値に等しい CP が必要となります。カウンター上に 1807 と記載されている指揮官カウンターは、1807 年ターン以降にのみ生産することができます。ベルナドット(Bernadotte)とポニャトフスキー(Poniatowski)は対応するイベントがプレイされた後にのみ生産することができ、一度除去されたなら再生産することはできません。ナポレオンをふくめ、他の指揮官カウンターは、一度除去(たとえイベントで死亡とされたとしても)されても再生産することができます。



7.3 海軍戦隊(Squadrons)

海軍戦隊を生産するためには 4CP が必要です。本国の港湾エリアに生産した海軍戦隊カウンターを配置し、その上に海軍建造中(Naval Build)マーカを置きます。建造中の海軍戦隊カウンターは、続く海軍建造フェイズ(5.62)に「再編マーカ」が配置されるまで、機能する海軍戦隊カウンターとは見なしません。また、「再編マーカ」が配置されたとしても、続くインパルスあるいは次ターン準備手順に「再編マーカ」が除去されるまで(13.11)、自発的に移動を行うことができません。複数個の再編マーカが配置されている場合、1 インパルス/1 次ターン準備手順毎に 1 個の再編マーカしか除去することができません。



7.4 支配マーカ(Flags)

単一エリアに複数個の支配マーカを配置することはできません。①: 支配マーカに対するオーバーラン(11.7)、②: 攻囲戦闘に勝利した場合(12.3)、③: ターン終了時の消耗判定(5.6)の3点を除き、支配マーカの除去、配置には 1CP が必要です。支配マーカを配置することにより、当該エリア内の他国の支配マーカを除去することができます。エリアの元来の支配者は、そのエリアに支配マーカを配置することはできません。エリアの識別色と支配マーカが存在しないことにより、元来の支配者が当該エリアを支配していることを示します。自国の本国エリアあるいはアソシエイトエリアから、他国の支配マーカを除去することにより、当該エリアは元来の支配者が支配しているものと見なし(8.22)。



7.41 支配マーカの配置: 支配していないエリアに自陣営の部隊が存在したとしても、支配マーカの配置/除去は自由に行うことができます。支配マーカの設置要件は CP 支出の時点で判定します。部隊を移動させることにより、新たに占有したあるいは隣接したエリアに対しても、CP を支出することにより支配マーカを配置することができます。

- 1) 要塞エリア以外に存在する部隊ユニットは、当該エリアに支配マーカを配置/除去することができます。
- 2) 自陣営支配下のエリアにいる活性化した「軍」は、隣接するエリアに支配マーカを配置/除去することができます。ただし、対象となるエリアが要塞エリアではなく、内部に敵部隊が存在せず、かつ、支配マーカの配置を迎撃(Intercept)可能な敵「軍」が隣接エリアに存在しない場合に限定されます。隣接エリアに敵「軍」が存在したとしても、迎撃不可である場合には支配マーカを配置/除去することが可能です。当該インパルスに戦闘で敗北した実績のある軍は支配マーカを配置することができます。
- 3) 沼沢地あるいは海峡を越えて支配マーカを設置することはできません。

7.42 要塞(Fortress): 要塞エリア(同時にキーエリア)については、攻囲、征服(Conquest)、降伏(Submission)の結果としてのみ支配マーカを配置することができます(12.3)。

7.43 二重アソシエイトエリア: オランダの 4 エリア、ヴェンデー(Vendee: イギリスとフランス)、ハノーバー(Hanoverian: イギリスとプロイセン)、ワルシャワ(Warsaw: フランスとプロイセン)については識別色が 2 色塗り分けられています。下側に彩色されている国が元来の支配者です。上半分に彩色されている国が、当該エリアを支配するためには支配マーカを確立する必要があります。アソシエイトエリアでは彩色されているどちらの国も、当該エリアを支配しているのであれば、生産した部隊をそのエリアに配置することができます。

二重アソシエイトエリアの元来の支配国家陣営が、二重アソシエイトエリアに配置されている支配マーカを除去した場合、当該エリアの支配権は、二重アソシエイトエリアの元来の支配国家に戻ります。当該エリアの上半分に彩色されている国ではないことに注意してください。

7.44 制限: 各国毎の支配マーカ個数は、その国が国外に展開しうる守備隊の上限を表しています。自国の支配マーカが不足した場合、地図盤上に既に配置している自国の支配マーカを取り除

いて、新たなエリアに配置しなければなりません。ただし、フランスが支配マーカとして使用しているがために自国の支配マーカが不足した場合、フランスから返納をうけることができます。この場合、フランスは他の支配マーカを使用してください。支配マーカのフランスの面には、裏面の国籍についての情報が記載されています。フランスプレイヤーが支配マーカを配置する際に、そのエリアが元来所属していた国家の支配マーカ(の裏面)を使用するようにすれば、このような事態は極力回避することができます。

7.5 プロキシ国の生産

中立状態のプロキシ国の手札カードは、当該プロキシ国のインパルスにランダムに選択して、そのカードに記された CP を消費して生産を行います。ただし、引いたカードが赤色あるいは緑色のカード(5.3)である場合にはイベントを実行します。中立国のユニット、指揮官カウンター、海軍戦隊カウンターが、再編成ボックスに配置されている場合、それらを優先的に再生産しなければなりません。中立状態のプロキシ国の生産は、可能な限り首都エリアか、あるいは海軍戦隊カウンターの場合には首都に最も近い港湾エリアで実施します。以下の優先順位で生産を行います。

- 1) 再編成ボックス内のユニットおよび指揮官カウンターが全て(再)生産されている場合(指揮官が優先)には、再編成ボックス内の「再編マーカ」が配置されていない海軍戦隊カウンター
- 2) 首都エリアに、既に生産されている最も優れた指揮官カウンターの指揮値を超える部隊ユニットが存在しない場合にはユニットを首都エリアに生産する(あるいは、他に生産すべきものが無い場合にも部隊ユニットを生産する)
- 3) 首都エリア内に既存の指揮官カウンターの指揮値を超える戦闘ユニットが存在する場合、最も指揮値が高い指揮官カウンターを生産
- 4) 戦闘ユニットあるいは指揮官カウンターが生産できない場合、海軍戦隊カウンターを生産
- 5) 生産あるいは再編成すべきものが無い場合、海軍戦隊カウンターに置かれた「再編」マーカを取り除く

CP クレジット: 海軍戦隊カウンターあるいは指揮官カウンターを生産する際に、もし必要であれば、中立状態のプロキシ国の首都エリアに存在する戦闘ユニット 1 戦力を 2CP と交換することが可能です。中立状態のプロキシ国に限り、未使用で残った CP がある場合、首都エリアに "+1CP" マーカを配置してその旨を表示してください。"+1CP" マーカは 1 国に 1 個のみ配置することが可能です。+1CP マーカが配置されているプロキシ国が主要勢力と同盟関係になった場合、+1CP の特典は失われます。

7.6 海外戦争

インパルス中に 1CP を支出することにより、海外戦争の集結を試みることができます。海外戦争終結判定 dr を行い $dr \geq 6$ のとき、当該海外戦争は終結します。終結した海外戦争カードは、**カードに記されているとおり、ゲームから取り除きます**。海外戦争に従事していた戦闘ユニットは再編成ボックスに配置します。

7.7 再編成 (Regroup)

征服 (Conquests)、降伏 (Submissions) の結果として、あるいはイベントの指定により、地図盤上から再編成ボックスにユニットを移動させることがあります。再編成ボックス内の戦闘ユニット、指揮官カウンター、海軍戦隊カウンターは 1 個につき 1CP を支出することで、地図盤上の**自陣営支配下**の本国エリアに配置することができます。再編成ボックスから海軍艦隊カウンターを戻す場合には、その理由を問わず、必ず、再編 (Refit) マーカを載せた状態で配置しなければなりません。再編成ボックスから地図盤上へ海軍戦隊カウンターを戻す場合には、その配置先は、封鎖されていない自陣営支配下の本国港湾エリアとなります。該当する本国港湾エリアが存在しない場合、海軍戦隊カウンターは地図盤上に戻すことはできませんが、再編成ボックス内の海軍艦隊カウンターも、海外戦争に転出させることは可能です (6.13)。支配マーカを再編成ボックスへ移動させることになった場合には、単に、支配マーカを地図盤上から取り除きます (15.22)。

8. 外交

8.1 外交トラック (Diplomatic Track)

外交トラックは、1805 年ターンの第 1 ラウンドには使用することができません。その後、作戦ポイントの消費あるいはイベントの効果により、各プロキシ国毎に外交官マーカをプレイヤー担当国の列に沿って移動させることにより、外向的な影響度合いを表示します。態度未定状態 (Unaligned) の欄は各主要国間で共通の列です。外交官マーカの移動は各マス毎に行います。外交官マーカが動く列を変更するためには、まず態度未定状態 (Unaligned) の欄に戻る必要があります。態度未決定状態の欄で外交官マーカを上下に動かすには CP を必要としません。外交官マーカを移動させるために必要な作戦ポイント (CP) は、外交官マーカ次に移動させようとするマスに記された数値と同額になります。



外交官 (Consul) マーカは、1CP を支払うことにより +1 の面を上にすることができます。+1 の面が上になった外交官マーカは、右側に動かすコストが 1CP 低下し、左側へ動かすコストが 1CP 高額になります。既に +1 の面が上になっている外交官マーカは、1CP を支払うか、あるいは、新しいマスに移動させた場合、通常の面に戻されます。+1 の面が上になっている外交官マーカは、態度未定状態の欄で列を変更することができません。態度未定状態の欄で列を変更するためには、外交官マーカを通常の面を上にするよう変更する必要があります。

非友好的影響行使: 外交官マーカを左方向へ移動させる、あるいは、+1 の面から通常の面に戻すために作戦ポイントを支出、あるいはイベントを適用できるのは、自国以外の列に限り可能です。

例: イギリスは、フランスの列にある外交官マーカを左側に移動させるために CP を支出あるいはイベントを実施することができます。しかしながら、自国の列にある外交官マーカを自発的に左方向に移動させることはできません。

友好的影響行使: イベントにより外交官マーカを右方向へ移動させることは、どの主要国の列であっても、全ての国家が実施することができます。ただし、対象となる国の了承が必要です。しかしながら、作戦ポイントの支出によって外交官マーカを右方向に移動させる(あるいは +1 の面に変更する)ことができるのは、自国の列に配置されている外交官マーカに限定されます。

例: オーストリアはイギリスの列にあるトルコの外交官マーカを作戦ポイントを支出して右方向に移動させることはできません。オーストリアが実施したイベントの効果として、イギリスの列にあるトルコの外交官マーカを右方向に移動させることは、イギリスプレイヤーが許可した場合には可能です。

8.2 同盟状態 (Ally Status)

同盟への参加: 外交官マーカが同盟 (Pact) 欄に配置されたならば、そのプロキシ国は当該プレイヤーの同盟国となります。移動と消耗の判定に関して、同盟関係にあるプロキシ国が支配しているエリアは自陣営のエリアとして扱うことができます。同盟関係にあるプロキシ国のインパルスには、宗主国(当該プロキシ国と同盟関係にある主要勢力)プレイヤーは、プロキシ国の手札からカードを使用して、外交トラック上で影響力を行使すること、プロキシ国の海外戦争終結の試みを実施すること、プロキシ国の部隊生産を行い、部隊を移動させること、イベントを実施することが可能となります。軍集団 (9.7) あるいは連合艦隊 (13.2) である場合には、宗主国プレイヤーは自国のカードを使用して、同盟関係にあるプロキシ国の部隊を移動させることができます。また、「軍」あるいは艦隊に含まれる同盟関係の中小国の部隊を宗主国のカードを使用して移動させることが可能です。

同盟の破棄 (Breaking a Pact): 外交官マーカがひとたび同盟 (Pact) のマスに入ったならば、征服 (Conquest)、降伏 (Submission)、同盟破棄イベントの影響によってのみ、外交官マーカを同盟のマスから出すことができます。

8.21 同盟破棄の影響 (Broken Pact): イベントの影響で同盟関係が終結することがあります。イベントの影響で同盟関係が破棄された場合、全てのプレイヤー担当主要勢力(それまで同盟関係にあった宗主国も含む)は、直ちに、移動順序に従い順に、当該

プロキシ国と同盟関係を結ぶチャンスが与えられます。インパルスを実施するかのごとく、直ちに、イベントをプレイするか、同盟関係が破棄された当事国である主要国の場合には作戦ポイントを支出することにより、当該プロキシ国と同盟関係を結ぶことができます。この手順で消費仕切れなかった作戦ポイントは失われます。

プロキシ国と新たに同盟関係を締結するプレイヤーが無かった場合、当該プロキシ国の手札はその時点の残余枚数だけ新たに引き直され、通常の中立状態のプロキシ国となります。

プロキシ国が中立状態となった場合、当該プロキシ国の部隊ユニットのうち本国エリアあるいはアソシエイトエリア以外にある部隊はすべて再編成ボックスに移されます。また、中立化したプロキシの本国エリア内に配置されている他国の部隊も同じく再編成ボックスに移されます。中立状態となったプロキシ国と以前に同盟関係にあった陣営の海軍戦隊カウンターで、当該プロキシ国の港湾エリアに停泊しているものは、その港湾エリアにとどまることができますが、沿岸砲台によるボーナスは獲得することができなくなります(再編成ボックスへ移すことにしても構いません)。

新たに中立状態となったプロキシ国のアソシエイトエリアの支配権は、その時点での支配者のままにとどまり、そのエリア内の部隊は、そのまま地図盤上にとどまるか、再編成ボックスに移すかを選択することができます。新たに中立状態となったプロキシ国のアソシエイトエリアで、他国が支配していないエリアの支配権は、新たに中立状態となったプロキシ国に移ります。その様なエリアに存在する他国の部隊は再編成ボックスに移されます。新たに中立状態となったプロキシ国の海軍戦隊カウンターのうち、自国以外の港湾エリアにあるものは全て再編成ボックスに移されます。

8.22 同盟の制限(Ally Restrictions)： 同盟関係に関しては以下の制限が課せられます。

- 1) フランスとイギリスが同盟関係となることはありません。イギリスが強制的な中立状態となったとしても、イギリスは、強制的な中立状態を維持するか、あるいは対仏大同盟に参画するかをいずれかを選択しなければなりません。
- 2) 同盟関係になる国家の部隊を攻撃することはできません。また、同盟関係にある国家の本国エリアおよびアソシエイトエリア、および、同盟関係にある国家が支配しているエリアに自国の支配マーカを確立することはできません。しかしながら、同盟関係ある国家が元来支配しているエリアについては、敵陣営の国家の支配マーカを除去することにより、元来の支配者の支配を再確立させることは可能です。
- 3) 同一プレイヤーが指揮している国家に対して宣戦布告を行うことはできません。
- 4) 自陣営から他国を排除することはできません(同盟からの離脱はあくまで自発的になされるということ)。

8.3 陣営(Camp)

拘束力のある同盟関係を陣営(Camp)と呼称します。ゲーム開始時点では、フランス帝国同盟(フランスとスペイン)と、対仏大同盟(イギリス、オーストリア、ロシア)が対立関係にあります。プロイセン、スウェーデン、トルコ、デンマークは相対的な立場の違いはありますが、中立状態でゲームを開始します。プロキシ国(5人プレイの場合、プロイセンはプロキシ国ではありません)は、外交トラックで同盟(Pact)状態ある場合に、陣営に加入し、外交トラック上で同盟(pact)状態で無い場合、陣営から離脱することになります。同一陣営に属する国は同盟関係にあります。イベントにより同一陣営内の国を妨害することは認められています。

プレイヤーは、異動先陣営構成プレイヤーの許可を得ることができれば、次ターン準備手順の際に、自由に陣営を遷ることができ(14.11)。しかしながら、征服(Conquered)されるか、降伏状態(Submit)にならない限り、中立状態になることはできません。いかなる国家も、両陣営に対して同時に戦争状態となることはありません。

8.31 陣営参画の利点： 陣営に参画することで以下のメリットを享受することができます。

- 1) 複数国で構成される「軍集団」(9.7/2)あるいは「連合艦隊」(13.2)を編成することが可能となります。
- 2) 移動および消耗に関して、自陣営エリアとして扱うことができます。

- 3) トルコ参画している陣営に属する国家は、対トルコの「海外戦争カード」は適用されません。

8.32 プロキシ国の扱い： プロキシ国が攻撃を受けた場合、被攻撃プロキシ国に外交官マーカを配置している主要国があるならば、その外交官マーカを同盟(Pact)のマスまで動かします。被攻撃プロキシ国に外交官を配置している国(または、その同盟国)が侵略国である場合ならびに、被攻撃プロキシ国の外交官マーカが態度未定欄にある場合、侵略実施国とは異なる陣営に属し、移動順番トラックで寄り右側に記載されている主要国が被攻撃プロキシ国と同盟関係を締結することになります。同盟状態にあるプロキシ国(つまり、中立クライアント状態ではないプロキシ国)に対して、宗主国あるいは宗主国と同一陣営に属する国家が攻撃を行うことはできません。

8.33 宣戦布告(Declaration of War)： プレイヤー担当主要国(Player Power)が他国に対して戦争を行う場合、宣戦布告を実施しなければなりません。中立状態のプロキシ国が自発的に戦争を行うことはできません。プロキシ国が自発的に戦争を行うためには、プレイヤー担当国と同盟関係になる必要があります(プレイヤー担当国と同盟関係になった時点で、いずれかの陣営に属することになり、中立状態は失われ、相手陣営に所属する国家に対して、宣戦布告コストを支出することなく戦争状態となります)。

宣戦布告は「次ターン準備手順」(14.1)あるいはインパルス中に実施することができます。しかしながら、自国と同盟関係にある国に対して宣戦布告を行うことはできません。「次ターン準備手順」に実施する宣戦布告にはコストがかかります。インパルス中に実施する宣戦布告には7CPを必要とします。ただし、インパルス中に、非同盟状態の中小国、敵陣営国が影響力を有している中立状態のプロキシ国、自国が影響力を有している中立状態のプロキシ国に対して宣戦布告を行う場合にはコストがかかります。インパルス中に、自陣営所属国が影響力を有している中立状態のプロキシ国に対して宣戦布告を行う場合、陣営の変更と7CPの支出を必要とします。に中小国に対して宣戦布告が実施可能であるのは以下の条件のいずれかに合致する場合に限定されます。この方法により、新規加入先の陣営のプレイヤー全員が合意するのであれば、宣戦布告を利用して、インパルス中に所属する陣営を変更することができます。中立状態の主要勢力(8.5, 15.42)が宣戦布告を行うためには、いずれかの陣営に参画することが必要不可欠です。この場合、参入先陣営既所属国の許可を得る必要はありません。例外として、強制的な中立状態の国家が、征服国側の陣営に参画するためには、当該陣営既参加国の同意を得る必要があります(8.81)。

中立状態あるいは強制的な中立状態の主要勢力は、既にどちらかの陣営に所属している国に対してのみ宣戦布告を実施することができます。

教皇の要求(Papal Bull)や中小国部隊(Ninor Forces)などのイベントで他国のエリアに部隊力を配置する場合には戦争は発生しませんし、停戦協定(Armistice)イベントの制約を破ることはありません。

例：5人プレイで、ロシアは対仏大同盟に参画しています。ロシアは、イギリスのクライアント国である中立状態のスウェーデンを攻撃しようとしています。この場合、ロシアには2つの選択肢があります。第1の方法は、外交官トラックでCPを支出し、スウェーデンの外交官マーカを態度未決定欄にまで戻した後、CP支出なし、自国の所属陣営の変更無しにスウェーデンに対して宣戦布告する方法。第2の方法は、フランス帝国同盟所属国の同意を得た上で、所属陣営を変更し、かつ、7CPを支出してスウェーデンに対して宣戦布告する方法です。第1の方法をとった場合、スウェーデンは、フランス帝国同盟の所属する主要勢力で、移動順番トラックのより後位に記載されている国の同盟国となります。

例2：3人プレイでイギリスは第1ターンの2回目のカードプレイのインパルスに、フランスの中立状態のクライアント国であるデンマークを攻撃したいと考えています。デンマークは敵対する陣営所属国が影響力を有する中立じょうたいのクライアント国なのでCPの支出なしで宣戦布告を行うことができます。イギリスがデンマーク部隊を攻撃するか、デンマークの本国エリアに進出した場合、直ちに、デンマークはフランスの同盟国となります。

8.34 宣戦布告にともなう陣営離脱処理： 宣戦布告の実施(所属

陣営の変更(14.1)も含む)により、陣営からの離脱が発生した場合、離脱元陣営が支配しているエリア内(あるいは以前は強制的中立状態であった国のエリア内)に存在する離脱実施国の部隊は消耗判定を行わなければならない。消耗判定後再編成ボックスに移されます。同様に、離脱元陣営に属する国の部隊のうち、離脱実施国支配エリアあるいは強制的中立状態であった国の支配エリア内にいるものも消耗判定を行わなければならないが、消耗判定後に、再編成ボックスに移動させるか、そのエリアに単独で残る状況になった場合には、当該エリアに支配マーカを配置するかを選択することができます。

征服国が陣営を変更した場合、その強制的中立状態となっている国に存在する、征服国がそれまで属していた陣営に所属する国の部隊は消耗判定の対象となり、消耗判定後に再編成ボックスへ移動させなければならない。しかしながら、強制的中立状態となった国から割譲を受けたエリアについては、そのエリア内に、征服国がそれまで属していた陣営に所属する国の部隊のみが、上記消耗判定後に残った場合には、支配マーカを配置することが可能です。

再編成ボックスへの異動処理を行った後、対立する陣営の戦闘ユニットが同一エリアに存在することになった場合、離脱実施国の戦闘ユニットが離脱(Evade)に成功しない限り、即座に戦闘を解決しなければなりません。このようにして実施される戦闘には地形修正(11.22)は適用されません。

8.4 トルコとの海外戦争

自陣営所属のクライアント国との海外戦争イベントは発生しません。同様に、自陣営所属の他国が現在従事している海外戦争の当事国を自国のクライアント国とすることはできません。

①: 自国が新たに参画した陣営に、自国が現在従事している海外戦争の当事国がクライアントとして存在する場合、および、②: 自国のクライアント国が、新たに参画しようとしている陣営の既所属国の海外戦争の相手国である場合、①、②いずれの状況であっても、その海外戦争はただちに終結し、従事していた部隊は再編成ボックスに移されます。

例: ロシアはフランス帝国同盟に参画しています。トルコはイギリスと同盟(Pact)関係にあります(両国とも対仏大同盟に参加)。「露土戦争(Russo-Turkish War)イベント」が海外戦争として有効である状態です。次ターン準備手順にロシアが対仏大同盟陣営に参画した場合、露土戦争は直ちに終結し、露土戦争に従事していたロシア軍部隊は全て再編成ボックスに移されます。

トルコが当事国である海外戦争の相手国に敵対する陣営がトルコを攻撃した場合、その海外戦争はただちに終結し、従事していた部隊は全て再編成ボックスに移されます。

例: ロシアがフランス帝国陣営に参画しており、態度未決定状態(Unaligned)のトルコに対して宣戦布告を行いました。その時点で、イギリスは、対仏大同盟陣営に参画しており、英土戦争(The Anglo-Turkish War)イベントが有効である場合、英土戦争はただちに終結し、英土戦争に従事していたイギリス軍部隊は全て再編成ボックスへ移されます。

8.5 プロイセンの中立状態

プロイセンは1805年ターンの第1ラウンドにはいずれの陣営にも属することができません。1805年ターン第1ラウンドにはプロイセン部隊はプロイセン国内から出ることができません。プロイセン本国エリアが侵略を受けた場合、プロイセンは、侵略実施国が所属する陣営と戦争状態となります。この場合、上記制約はなくなり、プロイセンは陣営に所属することが可能となります。8.33項のイベントによるものは例外とします。

8.6 交渉(Negotiations)

ゲーム中に自由に交渉を行うことができます。しかしながら、交渉は必ず公開して行わねばならず、プレイの進行を遅らせてはなりません。約束を破ったとしても特にペナルティが課せられることはありません。イベントで指定された場合を除き、カードを公開したり交換することはできません。

8.7 プロキシ国の同盟状態(Proxy Pact Camp Status)

プロキシ国がどちらかの陣営の一員となった場合、"+1CP"マーカを陣営表示欄(管理表の左下部分)に配置してその旨を表示します。

8.8 強制的中立状態(Subject Neutrals)

プレイヤータン等主要勢力が降伏(Submit)状態となるか、征服(Conquered)された場合、「強制的中立状態」(Subject Neutral)となります。強制的中立状態となった主要勢力の同盟状態(Pact)プロキシ国は中立状態とはならず、陣営にとどまり、同一プレイヤーによって指揮されます(15.25)。

しかしながら、当該プロキシ国の"+1CP"マーカは陣営表示欄内で裏返され、強制的中立状態の宗主国が指揮しているが、宗主国が再度同じ陣営に参画するまでは、5.81項も含めて、いかなる事由があろうとも「同盟国」(allied)ではないことを表示します。

強制的中立状態となった主要勢力と同盟関係にあったクライアント国は、同一プレイヤーが指揮担当するとはいえ、あたかも同盟国では無いかのごとく、強制的中立状態主要勢力の国境を厳守しなければなりません。宗主国が強制的中立状態となった場合、同盟関係(Pact)にあるクライアント国の部隊のうち、宗主国内に存在するものは再編成ボックスに移されます。

いずれかの陣営に属する国家のみが、強制的中立状態の国家に対して宣戦布告を行うことができます。また、強制的中立状態の国家は、いずれの陣営にも属していない国家に対して宣戦布告を行うことができません。恩赦期間(Grace Period)が終了した後も、強制的中立状態の国家はいずれかの陣営に属さない限り、強制的中立状態のままにとどまります。

8.81 陣営の変更: プレイヤー担当主要勢力の所属陣営が変わった場合(14.1)、その主要勢力と同盟(pact)関係にあるクライアント国も宗主国と同じ陣営に参加することになります。次ターン準備手順に上記手続きを実施する場合、特別なコストは必要としません。中立状態(あるいは強制的中立状態)の主要勢力がどちらかの陣営に参画した場合、その主要勢力と同盟(pact)関係にあるクライアント国も宗主国と同じ陣営に参加することになります。強制的中立状態の国家と同盟(Pact)関係にあるクライアント国は、宗主国が強制的中立状態であっても、現在所属している陣営に属した状態で活性化したままです。

プレイヤーは双方の陣営に属する国を同時に担当できないという制限(8.22/4)があります。このため、強制的中立状態の主要勢力がどちらかの陣営に参画する場合、その主要勢力と同盟(pact)関係にあるクライアント国は全て、宗主国と同じ陣営に参加しなければなりません。強制的中立状態の国家が攻撃を受けた場合、攻撃を受けた強制的中立状態の主要国とその主要勢力と同盟(pact)関係にあるクライアント国は、攻撃実施国に対する宣戦布告コストを支払う必要なく、攻撃実施国に敵対する陣営に、自動的に参画することになります。

例1: オーストリアはプロキシ国であるプロイセンと同盟(pact)関係にあります。プロイセンがフランスによって征服(Conquered)され、ブレスラウ(Breslau)が割譲されました。オーストリアは戦争状態が継続しますが、宣戦布告をすることなしに、プロイセンに進入することはできません。ただし、ブレスラウはフランス支配下のエリアであるために、オーストリアは進入し、支配マーカを確立することが可能です。

例2: オーストリアはプロキシ国であるプロイセンと同盟(pact)関係にあります。オーストリアがフランスによって征服(Conquered)され、プラハ(Praque)が割譲されました。この場合、プロイセンはオーストリアプレイヤーの指揮のもと戦争状態が継続します。プロイセンは宣戦布告を行わない限り、オーストリア国内に進入することはできません。しかしながら、14.13項に従い、フランスの支配下にあるプラハには、制限無く進入することが可能で、かつ、プラハにプロイセンの支配マーカを確立することが可能です。オーストリアが、強制的中立状態から脱して、再度対仏大同盟に参画した場合、その時点で、プロイセンと同盟(Pact)関係にあるならば、プロイセンは、もしプラハに支配マーカを確立しているのであれば、それを自発的に退化させ、プラハの支配権をオーストリアに戻さなければなりません。

例3: オーストリアはトルコと同盟関係(Pact)にあります。オーストリアがフランスに征服(Conquered)され、強制的中立状態となりました。トルコは、「対仏大同盟陣営」にとどまり、オーストリアのプレイヤーが指揮をとり続けます。恩赦期間が終了し、オーストリアは「フランス帝国同盟」に参画します(既参加国の同意を得た上で自発的に参加あるいは、対仏大同盟陣営から攻撃をうけるいずれかの事由で)。この場合、トルコはオーストリアとともに、「フ

ランス帝国同盟」に参画することになります。

8.82 征服国と強制的中立状態国との関係 (Conqueror / Subject Neutral Allies) : 強制的中立状態の国家が、自国を征服した国家(「征服国」と呼称)と同じ陣営に参画しようとする場合、陣営参加のタイミングに限り、征服国は、強制的中立状態の国のエリアに配置されている征服国の支配マーカを、望む数だけ取り除くことにしてもかまいません(取り除く義務はありません)[訳注:要するに領土を返還することにしてもよいということ]。

例:このターンに新たに強制的中立状態となった国家が、陣営変更フェイズ(14.1)に、征服国陣営に参画しようとする。以前に参画していた陣営とはことなる陣営に参画することになりますので、参入しようとする陣営に所属する国家の許可が必要です。恩赦期間(15.24)中(すなわち、次のターンの次ターン準備手順までの間)に被征服国が征服国に対して宣戦布告を行うことは禁止されていますので、強制的中立状態となったターンの次ターン準備手順で元々所属した陣営に再度参画することはできません。

征服国は、被征服国が次ターン以降に基他陣営に再度参画することを防ぐために、割譲をうけたエリアの一部あるいは全てを返還することにしてもかまいません。このルールを利用することで、降伏(Submission)の申し出をより有効的に利用することができます。つまり、「もし、割譲したエリア(キーエリア)を返還してくれるのであれば、即座に降伏し、続く『次ターン準備手順』であなたの陣営に参加します」という申し出が可能となるのです。

1.83 割譲エリアの扱い (Subsequent Flagging) : 強制的中立状態の国家が、その征服国の陣営に参画した場合で、征服国が返還を実施しない「割譲エリア」(Ceded Duchies)があったとして、その様な「割譲エリア」が敵陣営によって支配されることがあり得ます。「割譲エリア」が敵陣営に支配された後、被征服国(＝すなわち、割譲エリアの元来の支配者)側の陣営のいずれかの国家が、そのエリアを再度支配した場合、支配権は、元来の支配者(＝被征服国＝強制的中立状態であった国家)に戻ります。再度「割譲エリア」とはならないので注意してください。

9. 移動

9.1 総則

カウンターを移動させるためには作戦ポイント(CP)を支出しなければなりません。指揮官カウンターは単独あるいは「軍」として他のユニットとともに、1 エリアにつき1 作戦ポイントを消費して移動することができます(9.6)。移動可能な軍は、指揮官カウンター1 個と、その指揮官カウンターの指揮値以下の個数の(同一国あるいは中小同盟国の)ユニット/指揮官カウンターから構成されます。

中小国の指揮官カウンターは自国のユニット/指揮官カウンターのみを「軍」として、あるいは「軍集団」内で指揮下として移動させることができます。

指揮官カウンターによって指揮されていない部隊は、1 コマが、1 エリア移動するために1CPを必要とします。指揮官カウンターによって指揮されていないユニットは同時にスタックして移動させることができません。このため、「軍」に編成されていない複数のユニット(すなわち、単一の指揮官によって指揮されていない)は戦闘を同時に自発的に同時に行うことはできません(9.8)。

9.2 スタック制限

1 エリアに配置することができる部隊数には制限がありません。また、1 エリアで防御戦等に従事することができる部隊数にも制限がありません。しかしながら、移動を行うことができる軍の構成ユニット数は、指揮官カウンターの指揮値に依存します。

9.3 進入

あるエリアには、海上輸送(Convoy; 13.6)を利用する場合および、強襲上陸(Amphibious Assault; 13.7)を除けば、隣接するエリアからのみ移動して入ることができます。

9.4 消耗(Attrition)

移動を実施した結果、消耗判定が課せられる場合があります。消耗判定は、指揮官カウンター、戦闘ユニット毎に行います。消耗判定drでdr=6が出る毎にプレイヤーが選択した1 ユニットあるいは1 指揮官カウンターを除去しなければなりません。一般論としては、他国と同盟関係にあり、他国の部隊を指揮下においている場合、部隊を供出している国家に最大限の利便を図ることが期待

されています。消耗による損害を適用する場合、ユニットが存在するのに、指揮下にある他国の指揮官カウンターを損害充足のために除去使用とする場合、当事国の了承を得なければなりません。

- 1) 複数回の消耗判定を実施しなければならない場合、すべての判定を実施した後、除去ユニットを決定します。
- 2) イベントで指定された場合を除き、消耗で失われたユニットは戦闘による損害とは見なしません。

9.41 山道/沼沢地 (Pass/Marsh) : 青の破線は沼沢地を、黒色の破線は山道を表しています。山道あるいは沼沢地を経て敵陣営支配下のエリアに進入した場合、消耗判定を行わなければなりません。

9.42 強行軍 (Forced March) : 部隊は単一インパルスに4 エリアを越えて移動する毎に消耗判定を行わなければなりません。部隊は単独あるいは、軍の一部として、あるいは複数の軍の一部として移動を行うことができますが、実際に5 エリア以上の移動を行ったユニット/指揮官カウンターは消耗判定の対象となります。ただし、退却、離脱、迎撃による移動は該当しません。

9.43 待ち伏せ (Ambush) : 自陣営支配下でないエリアから敵陣営支配下のエリアに進入した場合、消耗判定を行わなければなりません。

9.44 退却/離脱 (Retreats/Evaction) : 敵陣営支配下のエリアへの退却/離脱、海峡を渡っての退却/離脱、海上輸送あるいは強襲上陸に失敗した際の海域への退却は、それぞれ発生する毎に消耗判定を行わなければなりません。山道/沼沢地を通っての退却は、退却先エリアが自陣営支配下であるか、支配されていないエリアであるならば消耗判定の対象とはなりません。

9.45 フランス軍: ロシア、スペイン、トルコの3 国の本国エリア(当該3 国がどちらの陣営に属しているかは問わない)をのぞき、フランス軍が消耗判定で失うユニット数は通常の半分となります。このため、フランス軍を含む複数国籍の部隊が上記3 国のエリア以外で消耗判定を行う場合、フランス軍とそれ以外で別々に消耗判定を行う必要があります。この特典は、消耗判定を実施するエリアによって判断します。どのエリアから進入したかということは無関係なので注意してください。

例:フランス軍4 ユニットと「ネイ」が5 エリア移動しました。5 エリア目は、山道を通して、敵陣営支配下のエリアへの進入でした。①:山道を通して敵陣営支配下のエリアに進入したこと、②:5 エリア移動したことにより2 回の消耗判定を行わなければなりません。フランス軍プレイヤーは、dr を10 回実施しなければなりません。しかしながら、5 エリア目が、ロシア、トルコ、スペイン国内以外の場合、消耗による損害は半分(FRU)となります。

9.5 制限

以下の条件下では移動を行うことができません。

9.51 敵部隊: 敵部隊が存在するエリアに進入した場合、敵部隊が離脱(10.2)に成功しない限り、そのエリアで停止し即座に戦闘を行わなければなりません。戦闘がオーバーラン(11.6)となった場合をのぞき、その部隊の移動は当該エリアで終了しなければなりません。しかしながら、活性化部隊が戦闘に勝利した場合、(本来ならば、移動の過程で実施する)支配マーカの配置を、残っている作戦ポイントを消費して実施することが可能です。

9.52 要塞 (Fortress) : 攻囲オーバーラン(Siege Overrun; 12.31)が発生した場合をのぞき、敵支配下の要塞エリアに侵入した部隊の移動は当該要塞エリアで終了しなければなりません。

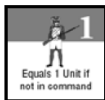
9.53 海峡 (Strait) : 青色の点線で繋がっているエリアは、海峡で隔てられているものとします。敵陣営の艦隊が当該海域あるいは港湾エリアに配置されている場合、海峡を通っての①移動、②退却、③迎撃(Interception)、④離脱(Evaction)、を行うことはできません。

9.54 中立国: 中立状態の主要勢力と同盟(Pact)状態にある

クライアント国の部隊のみが、宣戦布告を行うことなく、その主要勢力のエリアに進入することが可能です。例外は、イベントによるものに限られます(8.33)。

9.6 複数の指揮官カウンター (Multiple Leaders)

指揮官カウンターは自陣営の指揮官が存在するエリアに進入することが可能ですが、自陣営指揮官が存在するエリアで移動を終了した場合、複数の自陣営指揮官カウンターのなかから、いずれか 1 指揮官を、「軍」の司令官として選択しなければなりません。司令官以外の指揮官カウンターは裏返され、軍を構成するユニットの一部として扱われます(例外:異なる主要国の指揮官カウンター、あるいは、自国以外と同盟関係にあるプロキシ国の指揮官カウンターの場合には複数国籍の軍集団を構成しなければなりません)。裏返しにされた指揮官カウンターは、軍から離れるか、あるいは、司令官の指揮下にある軍集団内で軍を指揮する場合に表面に戻されます。



9.7 軍集団 (Army Groups)

同一陣営に属する複数の「軍」が同一エリア内に存在する場合、「軍集団」を構成することができます。この場合、「軍」がどのような経緯でそのエリアに進入してきたかは問いません。軍集団内の 1 指揮官カウンターが軍集団の総司令官となります。勢力シートの軍集団管理ボックスの総司令官のマスに当該指揮官カウンターを配置し、他の指揮官カウンター、ユニットを、軍集団管理ボックス内に配置します。軍集団全体を表すものとして、長方形の総司令官カウンターをプラスタンドを使用して地図盤上に配置してください。軍集団を構成する軍の指揮官カウンターは、表面を上にして、軍集団管理ボックスに配置します。軍集団にあって、「軍」を指揮しない指揮官カウンターは裏面を上にして軍集団管理ボックス内で「軍」の一部として配置します。「軍集団」を構成することにしても、複数国による「軍」編成の制限は課せられます。複数国から構成される軍集団の総司令官には、主要勢力の指揮官カウンターのみが就任することができます。

1) 軍集団への編入: インパルスの途中に自陣営の「軍」が存在するエリアに「軍」が移動して進入したとしても、「軍集団」を編成する必要はありません。また、「軍集団」を編成することにもなりません。「軍集団」を編成することにした場合、元からいた「軍」は、以後、当該インパルスを通じて、移動してきた「軍」に参加(結果として「軍集団」となる)しなければならず、以後、移動を継続する場合には、「軍集団」として適切な作戦ポイントを支出しなければなりません。

2) 複数国籍の軍集団: 複数国家の部隊で構成される「軍集団」を編成するためには、当該「軍集団」に参加する全ての国の合意が必要です。「軍集団」に参加する全ての国の合意を得ることができない場合、合意に達した国の部隊のみで「軍集団」を編成することになります。ひとたび、合意がなって複数国籍の「軍集団」が編成されたならば、その総司令官は、新たに総司令官となる指揮官カウンターが所属する国家のインパルスか、あるいは、あたりに総司令官となる指揮官カウンターが合流した場合にのみ変更することができます。

もし、「軍集団」が編成されない場合であっても、エリア内の複数の軍は共同で「防御」を行うことができますが、その様な場合には、指揮官カウンターの「戦闘値」を 0 として扱わなければなりません(つまり、攻撃側が選択した 1 指揮官カウンターを便宜的に防御側総司令官と見なし、総司令官の戦闘値を 0 として扱うのです)。しかしながら、見なしで戦闘値が 0 になったとしても、潰走が発生した際の資源獲得判定の基準値としては、当該指揮官の戦闘値を使用します(11.5)。「軍集団」を編成しない限り、エリアに複数の「軍」があっても、離脱あるいは迎撃の判定は、「軍」単位でそれぞれ個別に行う必要があります。

3) 支配マーカ: 軍集団が支配マーカを配置する場合、総司令官の所属国籍には関係なく、現在実行しているインパルスの実施国の支配マーカを配置しなければなりません。たとえば、クソーゾフが総司令官を務めるオーストリア軍とロシア軍から構成される「軍集団」は、オーストリアのインパルスには、オーストリアの支配マーカを、ロシアのインパルスにはロシアの支配マーカを配置することになります。

9.71 軍集団の移動: 「軍集団」はその総司令官の国のインパル

スに移動を行います。総司令官の指揮値に関係なく、「軍集団」が移動を行う場合、1 エリアにつき、「軍集団」を構成する「軍」の個数に等しい作戦ポイントを支出しなければなりません。「軍集団」として同時に移動可能なユニット/指揮官カウンターの個数は、「軍集団」を構成する「軍」の司令官の指揮値に依存します。「軍集団」は移動の途中で、部隊を分遣(エリアに残していく)ことができます。また、「軍集団」は移動の途中で、「軍集団」を構成する「軍」の司令官の指揮値の範囲内で、部隊を吸収する(拾い上げる)ことも可能です。指揮官カウンターは、単独で「軍」を構成することも、(裏面を上にして)ユニットとして「軍」に所属することも可能であることに注意してください。一般的にいうと、同一エリアに複数の指揮官カウンターが存在する場合、一方の指揮官カウンターの指揮値を超過する戦闘ユニットが存在しないのならば、他方の指揮官カウンターは戦闘ユニットとして、軍の一部として行動する方がより安価に移動を行うことができます。

例: ナポレオン(Napoleon; 指揮値 8)、ミューラー(Murat; 指揮値 4) が同じエリアに存在する場合、あわせて 12 ユニットの軍集団として移動させる(1 エリアにつき 2CP) ことができます。ナポレオンとミューラーと 7 ユニットのフランス及びフランスに中小同盟国部隊であるならば、単一の「軍」として 1 エリアにつき 1 作戦ポイントで移動することができます。

9.8 戦闘への参加 (Entering Battle)

敵陣営部隊が存在するエリアに進入した場合、敵部隊が離脱しない限り戦闘が発生します。戦闘は他の部隊が、別途作戦ポイントを支出して当該エリアに進入してくることを待つことはできません。たとえ、対象となる部隊が同一エリアでインパルスを開始していたとしても、この制限が適用されます。複数の部隊が同時に戦闘参加可能であるのは、①: 「軍集団」を編成して移動を行う場合と、②: 複数の部隊がいずれも迎撃に成功した場合に限定されます。これ以外に単一指揮官カウンターの指揮値を超えて部隊が自発的に戦闘に参加することはありません。

一度、戦闘が発生することが確定したならば、迎撃と離脱の判定を除けば、他のアクションの実施は中断され、戦闘を解決します。活性化側プレイヤーは「反応カード」以外の他のイベント(“+”カードであっても不可)を実施して戦闘に影響を与えることはできません(活性化側プレイヤーが戦闘時に「戦闘カード」を使用することを禁止するものではない)。

10. 迎撃と離脱

10.1 迎撃 (Interception)

活性化していない国の「軍」あるいは「軍集団」は、敵部隊が隣接エリアに移動(イベントあるいは生産により新規に地図盤上に配置されるものを含む)してきた場合に、これを迎撃するために 1 エリアの迎撃移動を試みることができます。ただし、迎撃対象となるエリアに既に敵部隊が存在する場合には、迎撃移動を試みることにはできません。迎撃に成功した場合、インパルスを実行しているプレイヤーを攻撃側として戦闘を解決します。

複数回の迎撃: 既に実施された迎撃の試みの結果に関係なく、他の「軍」(「軍集団」を含む)により同一エリアに対して迎撃を実施することが可能です。複数の国家が迎撃実施可能である場合に、当事者間で迎撃実施の有無および順序について合意に達することができない場合、移動順序に従って迎撃を実施します。複数国が迎撃を実施したことにより、対象エリア内で複数国で構成される「軍集団」が編成される可能性があります。全ての迎撃の試みを解決した後、対象エリアで、迎撃に成功した軍(軍集団)と、進入側の軍(軍集団)との間で戦闘を解決します。

10.11 迎撃の解決: 迎撃実施判定を行った場合、迎撃実施側はその判定結果に従わなければなりません。迎撃実施判定 DR を行い、 $DR \geq 9$ のとき迎撃に成功します。 $DR < 9$ のとき迎撃を行うことはできません。迎撃実施に失敗した場合、実際には移動していないので消耗判定を行う必要はありません。迎撃の試みに成功した場合、通常の移動時に適用される消耗判定が(もし条件に合致するならば)課せられます。

迎撃実施判定 DR の修正: 迎撃実施判定 DR には以下の修正を適用します。

- +1 自陣営支配下のエリアに対しての迎撃
- 1 非支配エリアからの迎撃
- +? 迎撃を実施する指揮官の戦闘値
- 1 沼沢地/山地/海峡越しの迎撃

10.12 軍集団: 軍集団が迎撃を行う場合、その軍集団を構成する部隊のうち、迎撃を実施する部隊を、迎撃判定に先立って指定しなければなりません。迎撃実施判定は、軍集団の総司令官の戦闘値を使用して判定を行います。迎撃実施判定に成功した場合、当初軍集団に属しており、迎撃を実施しなかった軍/軍集団は、迎撃を実施する権利を保持したままとなります。

軍集団は全体として迎撃を実施する必要はなく、迎撃実施判定 DR を行う前に軍集団を分割し、分遣された軍あるいは軍集団を率いる指揮官/司令官の戦闘値を修正値として迎撃実施判定を行うことも可能です。ただし、迎撃実施判定に失敗した場合、当該エリアに残る他の部隊はそのインパルスには迎撃実施判定 DR を行うことはできません。当該インパルスに迎撃が実施できなくなった「軍」の上に、「戦闘あるいは迎撃失敗マーク」を配置して、その旨を表示してください。軍集団を構成する軍のうち、総司令官と異なる国籍の「軍」は、その軍の司令官の戦闘値を使用して、独自に迎撃判定を実施することを総司令官から強制されることはありません。同様に、軍集団を構成する「軍」は、総司令官の許可が無い限り、個別に「軍」として迎撃を実施することはできません。



10.13 支配マーク配置に対する迎撃: イベントの結果、部隊が伴わない形で、迎撃能力を有する「軍」に隣接するエリアに、支配マークが新規に配置される場合、支配マークの配置に対して迎撃を試みることができます。迎撃判定に成功した場合、迎撃を実施した「軍」は対象となったエリアに移動し、支配マークは即座に取り除かれます。

10.2 離脱 (Evation)

自分がいるエリアに敵部隊が進入してきた場合、活性化していない側の部隊は、隣接エリアへの離脱し、戦闘の回避を試みることができます。ただし、敵部隊が進入直前にいたエリアへ離脱を試みことはできません。軍集団が離脱を試みる場合、軍集団を構成するすべての軍が、同じエリアに離脱を実施しなければなりません。軍に属さないユニットが離脱を試みる場合、ユニット毎に個別に離脱可否を判定しなければなりません。①: 海域への離脱あるいは②: 敵部隊が存在するエリアへの離脱あるいは、③: 攻囲状態に無い敵陣営要塞のエリアへの離脱はいずれも行うことはできません。敵支配下エリアへの離脱、海峡 (Strait) を越えての離脱を行うと消耗判定が課せられます。

離脱は離脱判定 DR を行い、DR ≥ 9 の時に実施することが可能です。以下の修正が課せられます。

- +1 自陣営支配下のエリアに離脱する場合
- 1 非支配エリアから離脱する場合
- +? 離脱を実施する軍の司令官の戦闘値
- 1 沼沢地、山地、海峡を越えての離脱

修正後の離脱判定 DR < 9 のとき、離脱の試みは失敗します。離脱に失敗した場合、隣接エリアに移動させることはできず、かつ、戦闘時に、通常ならば利用できた地形修正 (11.22) が利用できなくなり、しかも、戦闘の第 1 ラウンドではアクティブプレイヤー側が戦闘解決 dr を対象エリアで実施された離脱判定に失敗した回数 1 回につき 1 個余分に使用することができるようになります。

10.21 追撃 (Pursuit): 十分な作戦ポイントを保有している場合、活性化している部隊は、離脱を実施した部隊を追撃することが可能です。あるいは、離脱エリアとは別エリアに移動を継続することもできます。追撃 (実際には単なる移動ですが) をおこなって、離脱した部隊が存在するエリアに進入した場合、非活性化プレイヤー側の部隊は再度離脱を試みることができます。

10.3 実施順序と制限

離脱 (Evation)、後退 (Reteat)、迎撃 (Interception) を迎撃することはできません。指揮官カウンターは指揮官の範囲を超える等で指揮官によって指揮されていない部隊は迎撃を実施することができません。一つの軍は、迎撃の試みに失敗するか、あるいは、迎撃を実施した結果発生した戦闘が、オーバーランとならなかった場合を除き、1 インパルスに何度でも迎撃を試みることができます。上記制限により、当該インパルスに迎撃が実施できなくなった「軍」の上に、「戦闘あるいは迎撃失敗マーク」を当該インパルス終了時まで配置して、その旨を表示してください。



離脱あるいは迎撃のトリガーとなる部隊の移動が消耗判定を伴うものである場合、消耗判定を実施する前に、離脱あるいは迎撃の実施の有無を宣言し、その成否を判定しなければなりません。迎撃の試みに成功した部隊は、当該迎撃によって発生した戦闘を解決した後で無ければ離脱の判定を行うことはできません。これ以外の状況では、離脱と迎撃の実施の宣言はどちらを先にしてもかまいません。先に宣言した行為の成否を見た上で、続く行為を実施するかどうかを決めることができます。複数プレイヤーが関与する状況で、離脱あるいは迎撃の実施順序について合意に達しない場合には、移動順序に従って解決します。

11. 戦闘

11.1 戦闘イベント

戦闘イベントカードは、当該戦闘に部隊を参加させているすべてのプレイヤーに使用する権利があります。戦闘イベントカードのプレイは、戦闘解決の dr を行う前に、活性化プレイヤーから始まって、移動順番トラックの順に従い、使用を希望する戦闘イベントカードをすべて使用するという方法で行います。特に指定されている場合を除いて、戦闘イベントカードの効果は 1 ラウンドのみに限定されます。戦闘が第 2 ラウンドにまで継続した場合、同様の方法で第 2 ラウンドに使用する戦闘イベントカードをプレイします。対応イベントカード (6.14) のなかにも、戦闘に影響を及ぼすものがありますが、戦闘イベントカードとは異なり、対応イベントカードは順番に関係なく、また戦闘に部隊を参加させているかどうかに関係なく、たとえば、戦闘解決の dr を実施した後であったとしても、自由にプレイすることが可能です。

11.2 サイコロ (Battle Dice)

戦闘はサイコロを使用して解決します。プレイヤーが振ることができるサイコロの個数は以下の通りです。

- 混乱していないユニットの 1 戦力につき 1 個 (「軍」の中で戦闘部隊扱いの指揮官および、「軍集団」内の「軍」司令官を含む)
- +/+ 戦闘イベントカードの指定個数だけ増減
- + 国籍ボーナス (11.21)
- +? 混乱していない指揮官の戦闘値
- +? 第 1 ラウンドのみ、防御側地形修正 (11.22)
- +1 離脱の試みに失敗する毎に (第 1 ラウンドのみ; 10.2)

11.21 国籍ボーナス: 部隊の過半数がフランス軍である場合、サイコロ 2 個をボーナスとして獲得できます。部隊の過半数がフランス以外の主要国である場合、サイコロ 1 個をボーナスとして獲得できます。これは、複数の主要国が参画していても 1 個のみです。部隊の過半数が中小国で構成されている場合、国籍ボーナスを獲得することはできません。

11.22 地形: 地形修正は、戦闘開始時点で自陣営が支配しているエリアに対してのみ適用されます。離脱に失敗した部隊が存在する場合、地形修正を獲得することができません。迎撃で当該エリアに進入した迎撃側部隊は地形効果を得ることができますが、アクティブプレイヤーが消耗を判定する前に迎撃に成功している必要があります。

- 荒地 (Rough): 攻撃側が荒地 (茶色の線) を経由して進入してきた場合、防御側は戦闘の第 1 ラウンドに限りサイコロ 1 個を余分に振ることができます。

- ・**山道 (Pass)** : 攻撃側が山道 (黒色の破線) を経由して進入してきた場合、防御側は戦闘の第 1 ラウンドに限りサイコロ 2 個を余分に振ることができます。
- ・**沼沢地 (Marsh)** : 攻撃側が沼沢地 (青色の破線) を経由して進入してきた場合、防御側は戦闘の第 1 ラウンドに限りサイコロ 3 個を余分に振ることができます。
- ・**海峡 (Strait)** : 敵陣営の海軍戦隊カウンターが、当該海域あるいは港湾に存在しない場合に限り、海峡を経由して移動することができます。進入先が適陣営支配下エリアの場合、強襲上陸とみなします (ただし、海輸の制限は課せられません (13.7))。

11.3 損害の解決

戦闘による被害は攻撃側防御側とも同時に発生するものとします。戦闘解決 dr の、dr=6 のとき、敵を 1 戦力撃破 (= 除去) します。dr=5 のとき、敵を 1 戦力混乱させます。陣営毎の損害記録マークを使用し、損害記録ディスプレイで表示してください。被った損害を適用する部隊数が不足する場合、撃破の効果は混乱の効果に優先して適用します。



11.31 損害の按分 : 複数国から構成される部隊に対する損害は (指揮官カウンターに対するものをのぞき)、各国で均等に分割しなければなりません。剰余ぶんについては司令官が、どの国に転嫁するか決定することができます。指揮官カウンターを除去することができるのは、当該指揮官カウンター所有国の了承があった場合か、あるいは損害を吸収するに十分なユニットが存在しない場合に限定されます。

11.32 勝者の判定 : 一方の側の戦闘ユニットおよび指揮官カウンターがすべて撃破され、他方はそうでない場合、全滅した側が戦闘の敗者となります。一方が全滅しなかった場合、お互いが被った撃破と混乱の効果合算し、より多くの損害を被った側が戦闘の敗者となり、退却 (Retreat) しなければなりません。被った損害の合計が等しい場合、撃破されず、混乱も被っていない部隊で戦闘の第 2 ラウンドを行います。戦闘第 2 ラウンドの損害も等しかった場合、活性化側の部隊が、戦闘実施エリアに進入する直前にいたエリアに退却しなければなりません。戦闘が 3 ラウンド以上なされることはありません。

11.33 混乱 : 保有するユニットの個数以上の混乱を被った部隊が戦闘の第 2 ラウンドを実施しなければならない場合、指揮官カウンター、イベントの効果、国籍別戦闘ボーナス等によりサイコロを振ることが可能です。しかしながら、**部隊数を超過する混乱分は、まず、指揮官カウンターの戦闘値の使用を無効化 (0 となる) します。更なる超過分については、イベントによるボーナス、国籍ボーナスいずれか (あるいは両方) が使用不可能となります。**

11.4 退却 (Retreats)

戦闘の勝者は戦闘解決エリアにとどまります。戦闘に敗れた側は、可能な限り、自陣営支配下の隣接エリアに退却しなければなりません。活性化側が退却を実施する場合、戦闘解決エリアに進入する直前にいたエリアを第一候補として退却を行います。迎撃を実施して戦闘解決エリアに進入してきた部隊は、戦闘に敗れても、直前にいたエリアに退却する必要はありません。

11.41 消耗 : 防御側が、自陣営支配下か、非支配状態のエリアに退却することができない場合、他の隣接エリアに退却することができますが、消耗判定を行わなければなりません。

11.42 退却禁止 : 退却を実施できない部隊は除去され、戦闘はオーバーランとして扱います (11.6)。部隊は、下記エリアには退却を行うことができません。

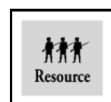
- ・ 敵が進入直前にいたエリア
- ・ 海域への退却 (海域から攻撃を実施した場合を除く)
- ・ 攻囲状態にない敵陣営支配下の要塞エリア
- ・ 敵部隊が存在するエリア
- ・ 敵陣営艦隊が港湾あるいは海域に存在する場合、海峡を通っての退却

11.43 自発的除去 : 退却を実施した場合、宣戦布告 (8.33) を行う必要がある場合、その部隊の所有者は望むならば、部隊を自発的に除去することができます。部隊を除去しないことにした場合、宣戦布告を実施し、必要ならば、あたかもインパルスを実施するかのごとく、宣戦布告に必要な作戦ポイントを支出しなければなりません。この手順で作戦ポイントを支出した場合、残余作戦ポイントは失われます。

11.44 戦闘の影響 : 戦闘による混乱あるいは退却の効果は、当該戦闘についてのみ適用され、戦闘解決後には何の影響もおよぼしません。

11.5 潰走 (Rout)

戦闘がなされたラウンド数に関係なく、勝者側が敗者側に与えた損害 (撃破と混乱の合計) が、自軍が被った損害より 3 以上多い場合、潰走が発生します。敗者側に潰走が発生した場合、混乱ユニット (及び混乱指揮官) は除去されます。



潰走した敵部隊が軍あるいは軍集団である場合、勝者側はサイコロを 1 個振ります。サイコロ出目が、潰走側の軍指揮官 (あるいは軍集団総司令官) の戦闘値以下である場合、勝者側は資源 (16) を 1 個獲得することができます。敵陣営の軍あるいは軍集団を全滅させるだけでは、資源の獲得を試みることはできません。必ず「潰走」が発生することが要件となります。潰走した軍あるいは軍集団は単一インパルスには 1 個しか資源を生み出すことはありません。

11.6 オーバーラン (Overrun)

戦闘の結果、潰走の結果、退却不能あるいは退却に伴う消耗の結果として、一方の部隊が全滅した場合、オーバーランが発生します。活性化側の陣営がオーバーランを達成した場合、残っている作戦ポイントを使用して移動を継続することができます。

11.7 支配マークに対するオーバーラン

与えた除去の結果が敗者側の部隊規模より多い場合、戦闘実施エリアが要塞エリアでないならば (そして、両陣営とも全滅で無いならば)、勝者側は、当該エリアに支配マークを配置することができます (あるいは、無償で、既配置の支配マークを除去することができます)。

12. 要塞

● 12.1 総則

敵部隊の存在の有無に関係なく、要塞は当該エリアを支配しているものとします。要塞エリアを支配するためには、通常、攻囲戦闘を行わなければなりません。要塞は戦闘には影響を及ぼしませんが、支配権の確立、海戦、移動に対しては様々な影響を及ぼします。部隊が要塞の内部に存在することはありません。攻囲状態にある要塞エリアに部隊が生産された場合、攻囲実施側が離脱を行うか、あるいは、ただちに戦闘を解決します。このようにしてなされる戦闘で、被攻囲側が戦闘に敗北した場合、たとえ、隣接する自陣営支配下あるいは非支配下のエリアがあったとしても、退却を実施することができず、除去されます。この場合であっても、要塞の支配権については異動ありません。**攻囲戦闘では特記無き限り戦闘カードを使用することはできません。**

12.2 攻囲

単一の「軍」のみが攻囲戦闘の解決を行うことができます。要塞エリア内に敵陣営部隊が存在せず、同一インパルスにオーバーラン以外の戦闘を実施していない場合、攻囲戦闘を解決することができます。攻囲戦闘自体には作戦ポイントの支出は必要としません。**攻囲戦闘は、攻囲実施部隊の通常インパルス中であれば、カードプレイの前/後、資源あるいは戦略予備使用の前/後等々、いつでも行うことが可能です。**手札が無くなって、通常インパルスに「パス」しか実施できない場合であっても、「攻囲戦闘」の解決は行うことが可能です。1 要塞に対する攻囲戦闘は 1 インパルスにつき、1 つの「軍」によって、1 度のみ解決します。ただし、1 攻囲戦闘が複数のラウンドとなることがあります。攻囲が攻囲オーバーラン (12.31) となった場合を除き、攻囲戦闘を実施した「軍」は攻囲

戦闘後に移動することができません。

12.3 攻囲の解決

被攻囲側は、要塞の戦闘力(ジブラルタルは 4、その他は 2)に等しい個数の dr を行います。要塞は、攻囲実施側が全滅せず、かつ、1インパルスに、要塞戦闘力以上の dr=6 を被った場合に陥落します。要塞に対して、dr=5 は何の効果もありません。dr=6 のみが、要塞の陥落の判定に使用しますが、後のラウンドあるいは次のインパルスになされる攻囲戦闘で以前に被った dr=6 の影響で、被攻囲要塞側が振ることができる dr の個数が減少することはありません(要塞側は常に要塞の戦闘力に相当するサイコロを振ることができるということ)。要塞側が攻囲側に与えた損害(dr=5or6)よりも多い損害を攻囲側が要塞に対して与えた場合(dr=6)、攻囲側に損害を適用した後、残った部隊で再度攻囲判定の dr を行うことができます(攻囲戦闘の第 2 ラウンド)。攻囲実施部隊は後退あるいは潰走を行いません。要塞が攻囲により陥落した場合、直ちに支配マーカを配置することができます。要塞が攻囲により陥落したとしても、要塞としての機能はゲームを通じて残ったままとなります。

例: Castanos 率いるスペイン軍部隊(4ユニット)がリスボンに対して攻囲戦闘を行います。要塞側はサイコロを 2 個ふりましたが、被害を与えることができませんでした。スペイン軍は、サイコロを 5 個ふり、dr=6 を 1 つ獲得しました。要塞は陥落しません(2以上の被害を与える必要がある)が、スペイン軍は要塞側より多くの損害を与えることに成功しているので、攻囲戦闘の第 2 ラウンドを実施することができます。攻囲戦闘第 2 ラウンドでは、要塞側は、dr=5/dr=6 を出しました。対して、スペイン軍は、dr=6 を出すことができませんでした。結果として、スペイン軍は、ユニットを失い、要塞は陥落しないままです。攻囲戦闘第 2 ラウンドでスペイン軍が dr=6 を出していた場合、要塞側が、1インパルスで要塞戦闘力以上の損害を被ったことにより、要塞は陥落していました。この場合、要塞側は戦闘の第 2 ラウンドでは、攻囲側により多くの損害を与えていますが、攻囲戦闘の帰趨には影響を与えません。

12.31 攻囲オーバーラン: 要塞戦闘力より多くの dr=6 の損害を要塞側に与えるか、あるいは、要塞戦闘力未満のラウンド数で攻囲戦闘に勝利した場合、攻囲オーバーランが成立します。攻囲オーバーランが成立した場合、攻囲実施部隊は同一インパルス中に CP が残っているのであれば、移動を継続することが可能です。

12.32 海域による修正: 港湾要塞エリアを攻囲する場合、隣接する海域を、要塞側陣営が支配している場合、攻囲実施側は通常より 1 個少ない dr しか振ることができません。

12.33 軍集団: 軍集団に属する単一の軍が通常のインパルスに攻囲戦闘を行うことができます。攻囲戦闘を実施する軍の指揮官の指揮値を超過する部隊は、攻囲戦闘の過程で攻囲戦闘を実施している軍が被った除去/混乱による損害を吸収するために使用することができます。

複数国籍で構成される軍集団に含まれる単一の軍が、自国の通常インパルスに攻囲戦闘を実施することもできます。複数国籍で構成される軍集団を構成する軍が攻囲戦闘に成功した場合、当該軍の軍司令官が属する国の支配マーカを配置することになります。軍集団総司令官の所属する国籍ではないことに注意してください(9.7#3)。単一の要塞エリアに対しては、1 ラウンドに 1 回しか、攻囲戦闘を試みることができない点に注意してください。

12.4 移動への影響

攻囲されていない敵支配下の要塞エリアに離脱あるいは退却することはできません。要塞エリアから行う移動、後退、迎撃、回避の各行動は、隣接する、自軍支配下あるいはどちらの陣営も支配していないエリアに対してのみ実施することができます。

13. 海軍

海軍戦隊は海軍作戦ポイントを消費して行動します 1 作戦ポイントで、2 海軍作戦ポイントを購入することができます。



13.1 艦隊(Fleets)

単一の海域あるいは単一の港湾エリアに存在する、1 主要国とその中小同盟国の海軍戦隊をまとめて「艦隊」と呼称します。艦隊を、港湾エリアから海域へ、あるいは海域から港湾エリアに移動するために 1 海軍作戦ポイントを必要とします。海域から隣接する海域への移動についても 1 海軍作戦ポイントを必要とします。艦隊は、自由に集結あるいは分散することができます。艦隊から分離した場合、新たな艦隊として扱い、独自に海軍作戦ポイントを消費して移動しなければなりません。

13.11 再編(Refit): 再編マーカが配置されている海軍戦隊カウンターは自発的に移動することができません。再編マーカが載せられている海軍戦隊カウンターが自発的に移動するためには、インパルスあるいは次ターン準備手順に 1 海軍作戦ポイントを支出し、再編マーカを取り除かなければなりません。再編マーカが載せられている海軍戦隊カウンターが移動することができるのは、停泊中の港湾が敵の支配下となった場合と、海外戦争イベントおよび通商破壊イベント(Guerre de Course)に対応する場合に限定されます。再編マーカが載せられている海軍戦隊カウンターが、海域に配置された場合、同一国籍の通常海軍戦隊カウンターと同じ能力を有するものとしますが、砲撃力は 1 低下しています。この砲撃力の低下は、自陣営支配下の港湾に入り、再編マーカ除去のために海軍作戦ポイントを支出するまで継続します。



13.2 連合艦隊(Grand Fleets)

連合艦隊の編成: 連合艦隊とは同一陣営に属する(直接の同盟関係には無い)国の艦隊の集合体で、スタックの一番上の海軍艦艇カウンター(旗艦と呼びます)が指揮するものとします。話し合いで旗艦を決定することができない場合、それぞれ別々の艦隊として扱わなければなりません。連合艦隊は軍集団と同様、旗艦を有する国が指揮します。また、旗艦の変更は、当該連合艦隊が移動を実施するかどうかに関係なく、新たに旗艦を担当する国のインパルスに行います。

例: イギリス/スウェーデン/ロシアが同一陣営に属しているものとします。スウェーデンはイギリスと同盟(Pact)関係にあります。イギリスの海軍戦隊カウンターとスウェーデンの海軍戦隊カウンターは単一の艦隊を編成しなければなりません。しかしながら、ロシアとイギリスの海軍戦隊カウンターは、連合艦隊を編成する場合にのみ、単一の艦隊を編成することが可能となります。

13.21 連合艦隊の移動: 「連合艦隊」は移動および哨戒を単一の部隊として実施します。軍集団が移動の際に、軍集団に含まれる「軍」の数に応じた作戦ポイントを支出するのと同様、連合艦隊では、そこに含まれる艦隊毎に海軍作戦ポイントを支出することで移動や迎撃を行います。中小国が複数国籍の軍集団を指揮できないのと同様、中小国が連合艦隊を指揮することはできません。

連合艦隊に含まれる海軍戦隊は、スタックを分けることにより、自国の移動手番に、自由に連合艦隊をはずれ、迎撃を実施したり、哨戒活動を行うことができます。ただし、単一国およびその中小同盟国は必ず同一の艦隊として活動しなければなりません。

当該連合艦隊が、イギリスあるいはフランスの海軍戦隊が旗艦となっており、かつ、イギリスあるいはフランスの海軍戦隊カウンターが当該連合艦隊の過半数を占めている場合にのみ、哨戒/離脱/迎撃を試みる場合にイギリスあるいはフランスに起因する有利な修正(13.36)を得ることができます。連合艦隊は海戦時には、所属する全ての海軍戦隊カウンターの砲撃値の合計に等しい数のサイコロを振ることができます(13.4)。

13.22 陣営変更: 連合艦隊を構成している国が、陣営を離れた場合、ただちに当該艦隊を連合艦隊から分離します。

13.3 海軍迎撃と海軍離脱

艦隊は、(敵陣営/自陣営/中立を問わず)他の艦隊が存在する海域を通過したり、あるいは、他の艦隊と同一海域にとどまることができます。1 海域に複数の艦隊が存在する場合、活性化した艦隊が、それぞれの艦隊に対して、1 海軍作戦ポイントを支出して、個別に哨戒を試み、成功した場合に個別に戦闘を解決します。戦闘解決の際には、哨戒対象以外の他の艦隊は無視します。同様に、非活性側の艦隊(あるいは連合艦隊)は、移動順序に従い、それぞれ個別に迎撃を試み、同一海域にいる他の艦隊は無視して、個

別に戦闘を解決しなければなりません。移動順序に従って、最初の艦隊の迎撃あるいは離脱を解決した後、移動順序で次にくる艦隊による迎撃あるいは離脱の可否を判定してゆきます。活性化側の艦隊が敗北し退却を実施する場合、退却そのものは迎撃の対象とはなりません。

例:スウェーデンはイギリスの同盟国です。イギリス、ロシアとも対仏大同盟陣営に参画しています。北海海域には、イギリス/スウェーデン/ロシアの海軍戦隊カウンターが存在します。全て同一陣営に属する国ですから、連合艦隊を構成することも可能ですが、ロシア艦隊は別個であることを望みました。イギリスとスウェーデンの海軍戦隊カウンターは単一の艦隊を構成し無ければなりません。

フランス艦隊が、フランスインパルスに北海に進入してきました。移動順序に従えば、イギリス艦隊から迎撃を実施するかどうかを判断しなければなりません。イギリス艦隊は過半数がイギリス海軍戦隊カウンターから構成されているわけではなく、イギリスの迎撃修正値を使用することはできません。このため、迎撃を行うためには、DR を行い、9以上の目を出す必要があります。イギリス艦隊が迎撃判定に失敗するか、あるいは、迎撃に成功し、海戦を行った結果敗北した場合、次に、ロシア艦隊が迎撃の試みを行うことができます。

イギリス艦隊、ロシア艦隊とも迎撃に失敗したものとします。フランス艦隊は、海軍作戦ポイントを支出して、対仏大同盟陣営側の艦隊に対して哨戒を行うことができます。フランス軍は、ロシア艦隊に対して哨戒を実施することにし、1海軍作戦ポイントを支出、哨戒判定も成功しました。ロシア艦隊は離脱の試みに失敗し、海戦が発生します。結果として、ロシア艦隊は全滅しました。フランス軍は、この結果を受け、さらに海軍作戦ポイントを支出し、イギリス艦隊に対して哨戒の試みを実施することにしました。

13.31 迎撃 (Interception): 迎撃の試みは DR を行い、修正後に9以上となれば成功します。迎撃は海域にて非活性化陣営が実施しますが、その実施タイミングは、敵艦隊が当該海域に進入してきたとき/敵艦隊が当該海域に属する港湾に進入してきたときに実施可能で、既に当該海域(港湾)に存在する艦隊と合流する前(港湾の場合には沿岸砲台の保護を受ける前)に実施されるものとします。非活性化側陣営がまず、迎撃の機会を得ることができます。迎撃判定に失敗するか、あるいは、迎撃を行わないことにした場合、活性化側艦隊は、当該海域に既に存在していた艦隊と合流し、哨戒実施するか、移動を行うことができます。活性化側艦隊が哨戒に失敗したとしても、海軍作戦ポイントを支払うことで再度、哨戒を試みたり、移動を行うことができます。

13.32 二海域港湾: 二海域港湾に進入する際には、実際に進入する海域に存在する艦隊のみが迎撃を試みることができます。二海域港湾から出航する際には、実際に進入する海域に存在する海域に存在する艦隊のみが迎撃を試みることができます。

13.33 離脱: 迎撃(あるいは哨戒)を受けた艦隊は、離脱判定を行うことができます。離脱判定 DR を行い、 $DR \geq 9$ の場合離脱に成功します。離脱に成功した艦隊も同一海域にとどまります。離脱に成功した艦隊に対して、再度哨戒の試みを行うことは可能です。

封鎖を受けていた活性化側艦隊が移動を試みて、非活性化陣営の迎撃をうけ離脱に成功した場合、当初いた港湾エリアにもどることになります。海戦に敗北しない限り、同一インパルスに、海軍作戦ポイントを支出し、何度でも封鎖からの突破を試みることができます。

活性化側の艦隊(港湾からの出向を試みている場合を除く)が離脱に成功した場合、海軍作戦ポイントを支出すれば、他の海域へと移動することも可能です。離脱に失敗した場合、海戦の第1ラウンドで、迎撃(あるいは哨戒)側にボーナスとして1個 dr が与えられます。

13.34 港湾: 港湾エリアに停泊中の艦隊は迎撃を試みることができません(13.8)。また、離脱を試みることができません。

13.35 封鎖: 海域を支配している艦隊は、その海域に属する全ての港湾を封鎖しています。同一陣営の複数艦隊により海域を支配している場合、封鎖状況を共有しているものとします。

海域に中立国の艦隊が存在したとしても海域の支配には影響を及ぼしません。二海域港湾に対して封鎖の影響がでるのは、実際に封鎖されている海域を通して当該港湾エリアに出入りする場合に限られます。

13.36 解決: 迎撃/哨戒/離脱の判定は、サイコロを2個ふり、以下の修正を適用して判定します。

- +2 50%以上が英国艦艇で構成
- +1 50%以上がフランス艦艇で構成
- +1 封鎖状態の港湾から移動する艦隊が対象の場合

13.4 海戦 (Naval Combat)

迎撃/哨戒に成功し、離脱がなされなかった場合、海戦を解決します。海戦の解決は、潰走(Rout)が発生しないこと、海軍戦隊カウンターは複数回の混乱の効果を受けても、依然として砲撃力を残す可能性があることをのぞけば、通常の陸上戦闘と同様に扱います。混乱(dr=5)の被害を被った海軍戦隊カウンターは砲撃力が1低下します。除去(dr=6)の被害を被った場合、ただちに、海軍戦隊カウンター1個を除去します。複数国籍から構成される艦隊の場合、被害はなるべく均等に適用しなければなりません。複数国籍で構成される連合艦隊の場合、連合艦隊の指揮官(司令官)が除去する海軍戦隊カウンターを指定します。戦闘カード/反応カードは、海戦時に使用可能と明記されている場合を除き、海戦で使用することができません。海戦で使用するサイコロの個数は以下の通りです。

- 英国海軍戦隊カウンター毎に3個
- フランス、オランダ、スウェーデンの海軍戦隊カウンター毎に2個
- ロシア、トルコ、スペインの海軍戦隊カウンター毎に1個
- 相手艦隊が、離脱の試みに失敗した場合1個(回船第1ラウンドに限定)
- 再編中マーカが配置されている海軍戦隊カウンターはdr個数が通常より1少なくなる(0以下にはならない)。

例) 4 個海軍戦隊カウンターで構成されるイギリス艦隊(活性化陣営)が、フランス海軍戦隊2個、スペイン海軍戦隊2個で構成されるフランス艦隊に対して哨戒を実施、成功を収めます。フランス艦隊は、離脱を試みますが、DR=8 で離脱に失敗しました(フランス海軍戦隊はフランス艦隊のちょうど半分、過半数を占めていないため、フランス軍による"+1"の修正を適用することはできません)。続く海戦第1ラウンドでは、イギリス艦隊は、サイコロ3個(1個海軍戦隊につき3個と、フランス艦隊が離脱に失敗したことにより1個)を振ることができます。対するフランス艦隊はサイコロ6個を振ることができます。

海戦第1ラウンドでは両陣営とも3ヒットを達成しました。このため、海戦は第2ラウンドまで継続します。イギリス艦隊は(5/5/6)での3ヒットでした。このため、スペイン海軍戦隊1個を取り除き、フランス海軍戦隊カウンター2個の砲撃力がそれぞれ1低下します。結果として、海戦第2ラウンドでは、フランス艦隊はサイコロ3個を使用することができます。他方、フランス艦隊は海戦第1ラウンドでは(5/5/5)での3ヒットでした。これにより、イギリス海軍戦隊カウンター3個の砲撃力がそれぞれ1低下します。結果として、海戦第2ラウンドではイギリス艦隊はサイコロを9個使用することができます。フランス艦隊が離脱に失敗したことにより1個は、海戦第2ラウンドでは使用することができない点に注意してください。

海戦第2ラウンドでは、フランス艦隊は1ヒット(dr=5)、イギリス艦隊も1ヒット(dr=6)を達成しました。フランス艦隊はフランス海軍戦隊カウンター1個を除去します。複数国籍で構成される艦隊の場合、損害はなるべく均等に適用するという規則に合わせて、既に戦闘1ラウンドでスペイン海軍戦隊1個を除去しているため、第2ラウンドに被った損害はフランス海軍戦隊から適用します。イギリス艦隊は、海軍戦隊カウンターを1個も失っていませんが、海戦そのものは敗者となり、港湾へ帰還しなければなりません。というのも、海戦第2ラウンド終了時点で双方が与えた損害の総数は同数であり、活性化側は、海戦に勝利を収めるためにはより多くの損害を非活性化側に与える必要があるためです。

13.41 海戦勝利側艦隊: 活性化側の艦隊が海戦に勝利した場合、移動を継続することができます。

13.42 敗北側艦隊: 海戦に敗北した側の艦隊は、当該海域から最も近い、自陣営支配下の港湾エリアに移され、そのインパルスを通じて、そのエリアにとどまります。港湾から出港時に海戦となり、敗北した側の艦隊は、出航もとの港湾エリアに戻されます。港湾への入港時に海戦となり敗北した艦隊は、別個の港湾に移されます。

13.5 港湾での戦闘

敵陣営支配下の港湾エリアに艦隊が進入を試みる場合、沿岸砲台からの砲撃を受けることになります。港湾エリアを支配しているプレイヤーはサイコロを 2 個振り(要塞港湾エリアである場合には 4 個)、進入を試みる艦隊に損害を適用してください。沿岸砲台からの砲撃の効果を適用した後、港湾内の敵艦隊(建造中等で実際には砲撃値を有さなくともかまわない)と海戦を解決しますが、各ラウンドとも、港湾内の艦隊側は、沿岸砲台によるサイコロを加えることができます。第 1 戦闘ラウンドの勝者判定の際には、港湾突入時に適用した沿岸砲台による戦果も加えて、勝者判定を行います。第 1 ラウンドが引き分けである場合、第 2 ラウンドを解決しますが、この場合にも、防御側は沿岸砲台のサイコロを加えることができます。防御側が海戦に敗北した場合、当該港湾内の海軍戦隊カウンターと、建設中の海軍戦隊カウンターはすべて取り除かれます。活性化側の艦隊は、当該港湾の外部(海域内)にとどまっており、そこから移動を継続することができます。港湾戦闘では、一方の側が全滅した場合、残余艦隊を有する側が、どれほど損害を被ろうとも、戦闘の勝者として扱います。

13.6 海輸 (Convoy)

部隊を自陣営支配下の港湾エリアから他の自陣営支配下の港湾エリアに対して海上輸送することを海輸といいます。海輸には海軍戦隊カウンターを必要としませんが、1インパルスには1度しか海輸を実施することができません。海輸を実施することで、部隊あるいは指揮官あわせて 5 個カウンターまで海上輸送を行うことができます。ただし、陸上移動で1作戦ポイントで移動可能な部隊(複数国籍の部隊や部隊の規模に注意)に限定されます。

例: 軍を指揮する指揮官なしで、3ユニットを海輸することはできません。同様に、主要国と中小国のユニットを同時に海輸するためには、それらを軍に編成しうる主要国の指揮官カウンターが必要です。複数の主要国のユニット/指揮官カウンターを同時に海輸することはできません。

- 1) 海輸は、陸上移動と海輸を組み合わせで行うことはできません。海輸実施部隊は、港湾エリアでインパルスを開始し、当該インパルス終了時にも港湾にいなければなりません。
- 2) 海輸を行う際の作戦ポイントの消費は、海輸で進入する海域/港湾 1 つにつき 1CP となります。
- 3) 敵陣営の艦隊が存在する海域あるいは港湾エリアには海輸で進入することはできません。また、海輸で、敵陣営の要塞が存在する海峡に進入することはできません。

例: ウェールズからリスボンまでの海輸には 4CP が必要です。

13.61 救済部隊 (Relief Convoys) : 攻囲を受けている要塞は海岸砲撃なしで海輸を受け入れることができます。攻囲実施側が離脱を選択した場合をのぞき、攻囲実施部隊と海輸実施部隊との間で戦闘が発生します。海輸側が戦闘に負けた場合、そのインパルスに進入したいいずれかの海域に属する自陣営支配下の港湾エリアに退却します。この場合、退却にともなって消耗判定が課せられます。

13.62 非支配状態の港湾: 港湾エリアが非支配状態である場合(すなわち、敵部隊が存在するが、支配マークは確立されていないという状況)、港湾の機能としては、最後に当該港湾エリアを支配していた陣営が支配しているものと(暫定的に)見なします。この特典を利用して、強襲上陸のペナルティを課せられることなく海輸を受け入れることができます。同様に、港湾エリアに部隊が配置されているが、支配マークを確立していない陣営は、当該港湾エリアを利用して増援を受け取るためには強襲上陸を使用しなければなりません。

13.63 中立/同盟関係: 通常、同盟関係あるいは中立状態の国家の海軍戦隊カウンターが存在する海域は、通常であれば当該海域を通過しての海輸の実施を妨げることはありません。しかしながら、強襲上陸を実施することにより、現時点では戦争状態に無い国と、新たに戦争状態となる場合、当該国とその同盟国については、海輸開始時点から敵陣営と見なす必要があります。

13.7 強襲上陸 (Amphibious Assault)

海域を支配している側は、当該海域に属する敵支配下の港湾

エリアに対して強襲上陸を試みることができます。13.5 項の沿岸砲台による防御射撃を強襲上陸を実施する部隊(=海輸されている部隊)に対して適用した後、海輸した部隊を当該港湾エリア内に配置してください。敵陣営の部隊が存在する場合、離脱あるいは戦闘(沿岸砲台は、陸上戦闘には何の効果も有しません)が発生します。強襲上陸対象港湾エリアに隣接するエリアに存在する「軍」は迎撃を実施することもできます。戦闘第 1 ラウンドの勝敗判定には、強襲上陸実施時に適用した沿岸砲台の効果も防御側が与えた損害として計上します。もし、攻撃側が後退しなければならぬ場合、消耗判定が課せられ、このインパルスに進入したいいずれかの海域に属するいずれかの港湾エリアに後退しなければなりません。

13.71 敵艦隊: 敵艦隊が存在する港湾エリアは強襲上陸の対象とすることができません。まず、敵艦隊を全滅させる必要があります(13.5)。

13.8 要塞化海峡 (Fortified Straits)

海峡を通過する艦隊はその海峡に隣接する敵支配下の要塞から沿岸砲撃を受けます。この沿岸砲撃を解決した後、要塞化海峡に属する港湾エリアにある艦隊は、海峡通過艦隊に対して、迎撃判定をおこなうことなく迎撃を実施することができます。沿岸砲撃による損害は海戦の前に適用しますが、港湾戦闘とは異なり、海戦中には沿岸砲撃は実施することができません。

13.9 港湾の喪失

敵陣営支配下の港湾エリアに存在する艦艇ユニットは隣接する海域に脱出する必要があります。脱出を試みる艦隊は、封鎖実施艦隊によって迎撃される可能性があり、この手順で迎撃された場合、離脱を試みることができません。脱出実施時の戦闘に負けた場合、脱出実施艦隊はすべて除去されます。**港湾エリアが敵支配下となった場合、建設中の海軍戦隊カウンターは、除去されます。**

14. 次ターン準備手順

講和(5.8)が成立しなかった場合、次のターンの準備を行います。次ターン準備手順ではカード/戦略予備/資源を使用することはできません。次ターン準備手順は以下の 3 つのステップで実施します。

14.1 陣営 (Camp) 変更手順

ひとたびいずれかの陣営に属したならば、国家は、降伏あるいは征服された結果として強制的中立状態にならない限り(プロキシ国の場合には、同盟状態を打破するイベントも可能)、戦争状態にとどまります。プレイヤー担当国が、強制的中立状態にならずに中立状態となり得るのは、15.42 項の方法に限定されています。

14.11 陣営変更: 主要国は次ターン準備フェイズに自由に陣営を変更することができます。ただし、新たに加入する側の陣営のすべての構成国の許可が必要です。陣営変更の宣言は、移動順序に従って、順に行います。宣戦布告の費用は必要はありませんが、宣戦布告に伴う事項は通常通り適用されます(8.34)。しかしながら、**①: 陣営に属さない国(中立状態/強制的中立状態/同盟状態にないプロキシ国)に対して宣戦布告を行うことと、②陣営の変更を単一の次ターン準備手順に実施することはできません。**

14.12 陣営参加: 中立状態の主要国は望む陣営に自由に参画することができます。参加にあたって、陣営の既存参加国の同意は不要で、かつ、宣戦布告のためのコストも必要ありません。強制的中立状態の国が、宗主国側の陣営に参加する場合には、陣営既参加国の同意が必要です。

14.13 支配マークの異動: 陣営を変化させた国は、自国の支配マークのうち、新たに参入する陣営の構成国の領土については、支配マークを取り除かなければなりません。同様に、新たに参入する陣営の構成国は、新規参入国の領土に配置している支配マークを、希望により取り除くことができます。ただし、新規参入国の首都エリアに配置されている支配マークは必ず除去しなければ

なりません。この手順で、陣営新規参入国に残った、自陣営所属国の支配マーカーは、自陣営所属国に支配マーカーを配置することを禁じるルールの例外事項となります。この例外の適用を受けた支配マーカー配置エリアを、元来の所有国が支配するためには、①:まず、敵陣営が当該エリアを支配した後に、自国の支配を確立し直すか、あるいは、②:当該エリアを支配している自陣営国が自発的にその支配権を返上するか(7.44)、あるいは、③:イベントの効果適用するかいずれかの方法をとる必要があります。

14.14 異動勧告: 陣営異動の申し出は、降伏 (Submit: 15.41) の要求と同様、交渉することなく受け入れるかあるいは拒否しなければなりません。一度、陣営参加の試みを拒否された場合、その状況が、次の次ターン準備手順まで継続することになります。

14.2 増援

移動順序に従って、次ターンの第 1 インパルスを実施する国からスタートして順に、既に除去されたユニット、再編成ボックスに配置されているユニット、未だゲームに登場していないユニットを生産することができます。

14.21 増援購入作戦ポイントの支出: 増援購入作戦ポイントを生産することにより、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。各国が利用可能な増援購入作戦ポイントは以下の通りです。

・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

14.22 配置: 増援部隊は、首都エリア(ユニットおよび指揮官カウンターのうち)あるいは、本国港湾エリア(新設する海軍戦隊カウンターのうち)に配置します。再編成を行う海軍戦隊カウンターのうちには封鎖を受けていない本国の港湾エリアのいずれかに配置します。首都エリアが敵部隊に占領されている場合、首都に最も近い本国内のエリア(支配を受けていない要塞エリアを含む)に配置します。もし、本国エリアが全て敵陣営に支配されている場合、増援ユニット/指揮官カウンターは、最も近い位置にあるアソシエイトエリア(支配を受けていない要塞エリアを含む)に配置することができます。

本国港湾エリアが全て敵陣営に支配されている場合、海軍戦隊カウンターを増援にて購入することはできません。隣接エリアに敵部隊が存在したとしても、「次ターン準備手順」では増援を配置することが可能ですし、配置された増援部隊が迎撃を受けることもあります。



14.21 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(同盟(Pact)状態のプロキシ国部隊を含む)を拾い集めること(途中で落ちていくことは不可)が可能です。この展開手順によって、非支配状態の要塞エリアに入ったり、から出ることにより攻囲実施部隊を増強したり、攻囲実施部隊を引き上げることが可能です。しかしながら、展開は、自陣営支配下のエリアのみを通過して実施可能であることに注意してください。

- 艦隊を展開する場合、他の海軍戦隊カウンターを拾い集めることは可能ですが、艦隊を分遣することはできません。
- 部隊の展開中は、軍/海輪/艦隊いずれの場合であっても、理論上迎撃を受けうるエリアに進入することはできません。
- ユニット/指揮官カウンター/海軍戦隊カウンターいずれの場合であっても、1カウンターは、1「次ターン準備手順」では1回しか展開を行うことはできません。

14.24 追加部隊展開: 主要国は、追加で部隊展開を実施する

こともできますが、増援作戦ポイントの支出が必要です。「軍」を追加で部隊展開(陸路/海輪の区別は問わない)するためには、その軍に含まれるユニットおよび指揮官カウンター 1 個につき 1CP が必要です。ただし、無償の部隊展開を実施する「軍」とは別の「軍」である必要があります。艦隊を追加で部隊展開するためには、1 海域の移動につき、1 増援海軍作戦ポイントが必要となります。

14.3 プレイの再開

ゲームから取り除く札を除いて、捨て札を全て山札に加えてシャッフルし、次ターンの準備を行います。

14.31 手札補充:

- 移動順序に従い、次ターンの第 1 インパルスを実施するプレイヤーから、自国が支配しているキーエリア 2 カ所につき 1 枚の手札か、最小手札枚数か、いずれか多い方を補充します。手札上限枚数に関係なく、この手順で引くことができる枚数に制限はありません。5.8 の講和判定フェイズにサイコロ修正を利用した主要勢力は、既定枚数から 1 枚減らして補充してください。
- 手札の補充を実施した後、各国とも、移動順序に従って、4.5 項の総替えルールのもと、新規に引いてきた手札の総替えを行うことができます。この結果、最小手札枚数未満になる国が出る可能性があります。
- 強制的中立状態の国で 2)の手順で手札の総替えを実施しなかった国は、以下の選択を行うこともできます。
 - 引いてきたカード全てを捨て札とし、かつ、次のターンには、小固有の戦略予備を放棄することにより、
 - 手札枚数上限に相当する枚数のカードを補充し、かつ、a)にて放棄した戦略予備と同数のカードを山札から引いて、そのカードを、次ターン限定の戦略予備として使用する。このような代替の戦略予備は、勢力カードの戦略予備欄に配置してその旨を表示する。この手順で指定した代替の戦略予備は、手札とは見なさず、通常の戦略予備と同等の扱いをすること(ただし、使用後は捨て札となる。
- 総替え手順ならびに強制的中立状態の特例処理を終了した後、全ターンから持ち越した手札がある場合には、新規に獲得した手札とあわせませす。
- 4)迄の手順を完了した後、最大手札枚数を超過している国は、1 枚をランダムに選択して捨て札としなければなりません。代わりに資源を 1 ポイント獲得します。
- 5)迄の手順を完了しても依然として最大手札枚数を超過している国は、超過分のカードを捨て札としなければなりません(捨てるカードは所有者が選択可能)。6)の手順では、捨て札としたカードの作戦ポイントを外交トラックで使用するすることができます。ただし、この手順で、同盟状態(Pact)を獲得したり、同盟状態(Pact)を打ち破ることはできません。また、外交トラック上で消費できなかった作戦ポイントは失われます。

14.32 最小手札枚数/最大手札枚数: 各国とも、手札枚数は、以下の通り上限下限が設けられています。次のターンが開始されたならば、手札の上下制限を超過する可能性はあります。手札の総替えを実施した場合、最小手札枚数を下回る可能性もあります。

国名	最小手札枚数	最大手札枚数
フランス	4	8
主要国	2	4
中小国	1	3
(本国カードは除いて考えること)		

14.33 戦略予備: 最後に、戦略予備を利用可能な状態にします。戦略予備の「次ターンまで使用不可」欄を支配マーカーで覆って利用可能である旨を表示してください。これで次ターン準備手順は終了します。プレイは、新しいターンで、移動トラックの順番に実施していきます。割込を実施することも可能です。

15. 征服と降伏

征服 (Conquest) はターンの終了時 (征服フェイズ 5.7) にのみ発生します。プレイヤー担当国は、ターン終了を待たずして降伏 (Submit; 15.4) することができますが、相手国の同意が必要となります。

15.1 征服 (Conquest)

すべてのキーエリアを敵によって支配された場合、あるいは、首都エリアを敵に支配され、かつ、5.7 の手順で降伏判定 dr が $dr \geq 6$ の場合に、国家は征服されます。降伏判定 dr には以下の修正を加えます。

- +3 デンマーク
 - +2 スウェーデン
 - 1 プロイセン、オーストリア、イギリス、ロシア★
 - 2 フランス、スペイン、トルコ
 - +1 敵によって支配されているキーエリア1箇所につき (既に征服/降伏実績がある場合には、前回の判定時から新たに敵に占領されたキーエリアが対象)
- ★: ロシアを降伏させるためには 2 カ所の首都を両方とも支配する必要があります。

15.11 複数国による征服: 複数国によって征服の要件を満たすことは可能ですが、首都を支配している国のみが当該国を征服したものと見なします。ロシアの首都をそれぞれ別国が支配した場合、移動順序で先に来る側が征服国と見なされ、征服判定 dr を行うことができます。

15.12 同時占領: 2国が互いの首都を占領しあう可能性があります。この場合、移動順序に従い、先に征服判定 dr に成功した側が征服国となります。

15.2 領土の割譲

領土割譲の決定: 征服国 (とその同盟国) が被征服国の本国エリア (アソシエイトエリアを除く) に配置しているすべての支配マーカを取り除きます。ただし、対象国が以前にも征服されたことがあり、その際の割譲エリアが、依然として宗主国の支配のままにとどまっている場合には、その様なエリア (旧割譲エリア) の支配マーカはそのまま残ります。征服国はその後 dr を行い割譲を受けるエリア総数を決定します。征服国→被征服国→征服国の順に割譲されるエリアを選定し、征服国の支配マーカを配置していきます。征服国の部隊の有無とは無関係に支配マーカを配置することが可能です。首都エリアは割譲対象となることはありません。規定個数の支配マーカ配置後、直ちに、征服国は、同一陣営の他国に、もしその対象国が同意するのであれば、支配マーカの委譲を行うことができます。被征服国が以前にも征服されたことがある場合、割譲対象エリアとして既に割譲済みのエリアを選択することはできません (ただし、以前に割譲済みのエリアを再占領し、自国領土としていた場合は、新たな割譲対象とすることが可能)。

15.21 征服陣営の撤退: 征服国および征服国側同盟国は、被征服国の首都エリアから隣接エリアに消耗判定を伴うことなく後退させるか、あるいは被征服国の首都エリアにいる部隊を再編成ボックスに移さなければなりません。被征服国の首都以外の国内エリアに存在する征服国側陣営の部隊は、プレイヤーの選択により、再編成ボックスに移動させるか、あるいは、そのまま同じエリア内にとどまることができます。

15.22 被征服国の撤退: 被征服国の部隊/海軍戦隊カウンターで、自国エリアあるいは自国のアソシエイトエリアにいるもの以外は、すべて再編成ボックスに移されます。被征服国の支配マーカは全て取り除かれ、元来の支配者がそのエリアを支配しているものと見なします。被征服国の同盟国の部隊/海軍戦隊カウンターで、被征服国の本国内エリアに存在する部隊はすべて再編成ボックスに移されます。被征服国の部隊で割譲エリア内に存在する部隊も全て再編成ボックスに移動させることに注意してください。

被征服国の本国エリア外のエリアに、被征服国部隊と被征服国の同盟国部隊がともに存在している場合で、当該エリアが征服の過程で非支配状態 (= 非征服国の支配マーカを除去した結果として) になった場合、当該エリアに残された被征服国の同盟国部隊

は、再編成ボックスへ移動させるか、あるいは、該当する国の支配マーカを配置するのかが選択することができます。

15.23 自陣営領土: 被征服国の本国エリアは、被征服国が強制的中立状態にとどまる限り、征服国陣営にとって自陣営支配下エリアとして扱うことができます。征服国陣営は、征服国の首都エリアをのぞく本国エリアに進入するために、対象エリアに、被征服国の部隊があるかどうかに関わらず、被征服国の許可を得る必要はありませんし、自由に展開を行うことができます。しかしながら、非支配国本国内で他国の支配マーカの配置されていないエリアについては、その支配権は、非征服国に属するものとして扱います。

15.24 猶予期間: ・征服国とその同盟国は、次の次ターン準備手順まで、被征服国に対して宣戦布告を行うことはできません (逆も同じ)。この制限事項は絶対的なもので、潜在的な陣営変更をも禁止するものです (8.8 項も見よ)。しかしながら、強制的中立状態の中立国はその征服国 (= 宗主国) との同盟関係を、猶予期間が終了するより以前に締結することは可能です。

例: 5人ゲームで、プロイセンとフランスが同盟関係にあり、フランスがオーストリアを征服したとします。もし、対仏大同盟陣営がオーストリアと戦争関係になったならば、プロイセンは、猶予期間が終了するまで陣営を移るできません。また、対仏大同盟陣営がオーストリアと戦争関係に無い場合であっても、プロイセンが、対仏大同盟陣営に参加した場合、猶予期間が終了するまでは、対仏大同盟陣営参加国は、強制的中立状態となっているオーストリアに対して宣戦布告を行うことはできません。



15.25 外交上の影響: 征服されたプレイヤー担当勢力は、強制的中立状態となりますが、独自の手札を有し、既存の同盟関係 (Pact) はそのまま有効なものとして機能します (8.8)。プロキシ国が征服された場合、当該国の外交官マーカは態度未決定 (Unaligned) 欄に配置され、次のターンの「次ターン準備手順」まで、CP 支出あるいはイベントを問わず、外交トラック上でその位置を移動させることができなくなります。

15.3 海外戦争

海外戦争当事国が征服あるいは降伏した場合、当該国が関与しているその時点で有効な海外戦争イベントは全て終結し、当該カード上に配置されていた部隊は全て再編成ボックスに移されます。しかしながら、対象国が強制的中立状態であったとしても、海外戦争イベントは実施することが可能です。

15.4 降伏 (Submission)

プロキシ国は自発的に降伏することはできません。プレイヤー担当主要国は、再編成ボックス内および海外戦争カード上の部隊を除いて、ゲームに登場している部隊数が、自国に進入してきている敵陣営の部隊数より少ない場合、各インパルスの終了時に、自国に最も多数の部隊を有する侵入国に対して降伏を申し出ることができます。この条件の算定にあたっては、被侵入国の同盟国の部隊が、被侵入国内に存在する場合、被侵入国側の部隊に加えて計算を行います。降伏を申し出る対象は、たとえ中小国であろうとも、侵入実施側で自国内にもっとも多数のユニット/指揮官カウンターを有する国に限られる点に注意してください。

降伏が受け入れられた場合、被降伏国は強制的中立状態となり、即座に降伏条件の執行がなされます。降伏条件に従い、エリアの支配権の異動を実施します。部隊の再編成化など、征服時の処理 (15.21-15.25) も同時に実行してください。

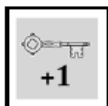
15.41 降伏条件: プレイヤーは、自国のインパルスに限らず、いずれかのインパルスの終了時に降伏を申し出ることができます。降伏条件は、降伏を申し出た際に提示した条件のことをいいます。降伏条件には、敵対関係をやめることといったものから、領土の割譲 (最大で 6 エリアまで) まで、様々な条件を指定することができます。

各インパルスには、1 つの降伏条件のみを提示することができます。提示された降伏条件に対しては、yes か no の形で答える必要があります。提示した降伏条件が拒否された場合、次のインパルスの終了時まで、異なる条件を提示することはできません。降伏条件の提示にあたって相談を行うためにプレイを中断することは許されません。

降伏 (Submission) と征服 (Conquest) とは異なります。降伏条件として合意に達した内容のみ (その上限は、征服されたときに起こりうることと規定されています) で、かつその執行は即座です。もし、侵入側が合意するなら、降伏国はそれまでに獲得した自国外のキーエリアを保持し続けることも可能なのです。降伏手続き時のように割譲エリア数をサイコロで決めることはしませんが、降伏条件に合意した場合には、その条件を認め、尊重しなければなりません。

例: オーストリアが、フランス、プロイセン、トルコに侵略を受けています。オーストリア国内に最大部隊を有する国であるフランスに対して、オーストリアは降伏を申し出ました。オーストリアが提示した降伏条件は、「現時点でプロイセンが支配あるいは占拠しているオーストリア国内エリアをオーストリア領として保全してほしい」というものでした。フランスはこの条件を認める必要はありませんが、もし、条件を認めた場合どうなるかといえば、フランスがオーストリアの降伏条件を認めた時点でオーストリアは降伏します。フランスはプロイセンに対して、オーストリア国内に確立したプロイセンの支配マーカーを除去させなければなりません。プロイセンの同意が必要となるのは、オーストリア国内に有するユニット/指揮官カウンターの数がフランスとプロイセンで同数の場合に限定されます。とはいえ、フランスにとって、プロイセンとの同盟関係は非常に重要ですから、フランスプレイヤーはプロイセンにとってより好条件の、とすれば、フランスよりプロイセンを利用する様な条件が出てくるまで、降伏を受け入れない可能性が高いと言えます。降伏を受け入れられるかどうかは、フランス次第とも言えます。しかしながら、降伏条件を提示することができるのは、降伏実施国に限られています。侵入側は提示された条件を受け入れるか拒否するかの選択肢かできないのです。しかしながら、降伏条件では、征服時に影響を受けないようなエリアの支配権についてはその条件内に含めることができません。このため、オーストリアのアソシエイトエリアや以前に割譲を受けているエリアをプロイセンが支配している場合などは、そのプロイセンの支配権云々は降伏条件には含まれませんので注意してください。

15.42 降伏勧告: 自発的ではなく、降伏せざるを得なくなった国 (6.12) は、その国の本国エリア内に最も多数の部隊を有する国 (複数ある場合には移動順序順に決定) に征服されたものと見なし、被征服国は征服国に対して賠償 (15.5) をしなければなりません。しかしながら、この場合にはエリアの割譲は発生しません。もし、自発的に降伏をせざるを得なくなった時点で、他国部隊が自国内に存在しない場合、降伏自体は無効となりますが、もし有するならば、「キーエリア+1」の状況を失い、かつ、次ターンには戦略予備を使用済みの状態で開始しなければなりません。



15.5 賠償 (Reparations)

他国を征服するか、他国の降伏を受け入れた場合、資源トラックでマーカーを 1 マス進めることができます。被征服国あるいは被降伏国は資源トラックでマーカーを 1 マス失い、かつ、既に保有しているキーエリア+1 の効果を失います。キーエリア+1 の効果は、皇帝直率 (Emperor Commands) イベントによってのみ獲得することができます。征服の判定に関しては何の影響もありません。

16. 資源

16.1 獲得手順

全ての国が「資源」を獲得する機会を有しています。資源は以下の 4 つの場合に獲得することができます。



①: 次ターン準備手順で最大手札制限を超えるカードを有している場合 (14.31-5)

②: イベントの効果

③: 他国を征服するか、降伏を受け入れた場合 (15.5)

④: 敵部隊を潰走させたのち、資源獲得判定 dr に成功した場合

逆に、征服されるかある降伏した場合、当該国は全ての資源を喪失します。

16.2 使用

当該国のインパルスに資源 1 個を使用することで、カードを 1 枚山札から補充することができます。資源の有無は手札の制限あるいは割り込み特典には影響を及ぼしません。しかしながら、戦略予備と同様に、当該国のカードの有無に関係なく、単独で、あるいは、戦略予備の使用以外の行動と組み合わせて、資源を使用し、山札からカードを 1 枚補充することができます。

例:

- 最後の手札を使用し、その後資源を使用してカードを山札から補充することができます。
- 資源を使用して山札から手札を補充し、その後、引いてきたカード、あるいは、他のカードを使用することができます (戦略予備は不可)。
- 最後の手札を使用し、その後資源を使用してカードを山札から補充し、かつ、その引いてきたカードを使用することはできません (3 枚のカードを使用することに相当します)。

手札をすべて使用したプレイヤーも、自分のインパルスにパスをした後であっても、以後のラウンドに資源ポイント (あるいは戦略予備) を使用することは可能です。しかしながら、利用可能なカードを有する唯一のプレイヤーが自分インパルスを行った後、インパルスラウンドの終了を避けるために資源ポイントを使用することはできません。

16.3 勝利ポイント

ゲーム終了時に残った自国の資源ポイント 1 ポイントにつき、1 勝利ポイントをゲーム終了時に獲得することができます。

17. 特別ルール

17.1 ルール違反等への対応

ルール違反あるいはミスがあったとしても、次の行動 (次のプレイヤーがカードをプレイするか、次のラウンドの戦闘を解決した場合) が開始されたならば、正しいプレイであったものとして扱います。

ベテランプレイヤー向け第2版案内

Napoleonic Warsに慣れ親しんだプレイヤーは、以下の変更点メモを通読することで第2版をプレイすることができます。ルール変更点を厳密に把握したい方は、GMT社のホームページより、http://www.gmtgames.com/living_rules/living_rules.html#tnwを参照することで、変更点をハイライト表示した形でルールを参照することができます。

第2版では、大きく3点のルール変更がなされていますが、他の部分は第1版と同様です。ゲームは以前と同様に、混沌としており、また非常にカラフルなものです。変更点の多くは、カード枚数が拡充されより多彩な展開を試すことが可能になった点と関連しています。カードの多くが、その内容を修正されており、修正の範囲は、説明の明確化レベルから内容の大幅な修正までを含んでいます。さらに、新たに追加された20枚のイベントにより、部隊は、これまでであればあきらめていた様な新たな可能性を試みる事が可能となっています。可能性は無限大であり、ゲームに数多くの山場をもたらすことを期待しています。新たに追加されたイベントによってもたらされる新たな戦略、あるいは新たな試みにプレイヤーはきっと驚くことでしょう。旧版にて極めて重要であったイベントはその内容を変えずに第2版にも収録されています。カードに記載された説明を注意深く読むことで、新たな変更箇所を見いだすことができるかと思えます。

ゲームの内容を一瞥した際にまず気がつくのは、勢力カード9枚が新たに追加されたことであろうかと思えます。勢力カードは、旧版における本国カードならびにセットアップカードの代替となるものです。勢力カードを採択することで、20枚のカードを追加することが可能となり、同時に、ルールの大きな変更の1点目が出てきました。

6.2 戦略予備: 本国カードは廃止となりました。旧版での本国カードに相当するものは、第2版では「戦略予備」と呼称し、勢力カード上に記載されることになりました。より重要なことは、「戦略予備」は手札の一部とは見なさないことにあります。このため、インパルスラウンドの終了要件や割り込み特権の有無に関して、「戦略予備」は考慮する必要はありませんが、同時に、手札の代わりに「戦略予備」を使用することが可能であるのです。このことにより、手札を使い切った後、通常のインパルス手番をパスした後であっても、ターンが終了するまで、(戦略予備を使用することにより)様々な関与が可能となりました。手札を切らしたプレイヤーをすっ飛ばして好きなようにやるという作戦はもはや意味を持たなくなったのです。同時に、この戦略予備に関するルールにより、旧版にあった、「資源を使用して実施する早い冬の訪れ」に関するルールはその役目を終えたと判断し、第2版では廃止されています。

5.81 勝利判定: 留意すべき変更の第2点目は、勝利条件を単純化したことで、これはプレイヤーの戦略に大きな影響を及ぼすでしょう。プレイヤーの成否を判定際にプレイヤー担当主要勢力の戦果/喪失のみを考慮すればよく、同盟関係にある中小勢力の消息については勝利判定からは切り離されることになりました。とはいえ、たとえば、スペインが挙げた戦果は直接的にはあなたの勝利には寄与しませんが、相手勢力の潜在的な伸びしろをつみ取るという面からは、スペインと同盟関係を保持することは有意義なことです。このため、命運が尽きたかに見える中小国との同盟が不必要なまでに軽視されることを禁止する特別ルールを作るひつようがなくなったのです。プロキシ国を支配すること(すなわち、プロキシ国と同盟関係を結ぶこと)は常に利があることです。

11.5 潰走: 変更の3点目は戦場で軍あるいは軍集団を潰走させた際に資源を獲得しうる可能性があるということです。この変更は、ゲームの成り行きを劇的に変化させる可能性を有しています。結果の変化が乏しかったゲームが、急遽、先行きが全く予見できないものになるのです。

これら3点のルール変更を理解することで、旧版でのゲームに慣れ親しんだベテランプレイヤーは、第2版の魅力を理解することができるようでしょう。もちろん、他のゲームと同様、新たに追加されたカードがもつ可能性に慣れ親しむことでプレイ中の可能性を拡充することが可能です。しかしながら、もし、あなたが、勇敢な心を有するのであれば、事前にカードの詳細を研究するよりも、ゲーム中にカードがめくられる毎にその新しい内容を知っていくことも良い

選択なのです。

また、以下に挙げる2点の変更も留意すると良いでしょう。

6.19 効果継続イベント: 第2版では、カード上に砂時計が描かれたカードがあります。このようなカードのイベントは、ターン終了時あるいは、予期し得ないタイミングで当該イベントが終了するまで、その効果が継続します。

14.31-3: 強制的中立状態時の手札: 版を重ねても不変であることの一つに、オーストリアの正義のために戦うプレイヤーが存在するという点があります。フランス軍の初期戦略が甘い場合、あるいは、フランスがイギリス占領戦略を採択した場合を除き、オーストリアが勝利を収めるには、ゲームが長期にわたり、初期の降伏から立ち直ることが必要不可欠です。第2版では「降伏」イベント(#92)が導入されたことにより、オーストリア(他国もですが)が、史実通り、早期に降伏する可能性が高まっています。同時に、第2版では、強制的中立状態にある国は希望するならば最大手札制限まで手札補充が可能となっています。このことにより、一度降伏した国が、軍備を再整備して再チャレンジし、最終的なゲームの勝者になる可能性が高まっています。

クレジット

Research & Design: Mark McLaughlin

Game Development: Don Greenwood

Development Team: Avalon Hill's Last Stand: Ben Knight, Stuart Tucker, Don Greenwood, Roy Gibson

Playtesting: Joseph Acker, Chris Vorder Bruegge, Thomas Cadenhead, Kevin Duke, Wray Ferrell, David Gallorini, Martin Scott, Jim Silsby, Phil Spera, Bob Turnbough, and Andy Zartolas

Art Director, Cover Art and Package Design: Rodger B. MacGowan

Map & Counter Art: Mark Simonitch

Card Design & Layout: Mark Simonitch. *Special thanks to William Keyser for providing nearly all of the illustrations.*

Rules Layout: Mark Simonitch

Rules Editor: Christopher Schwalm

Production Coordination: Tony Curtis

Producer: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

日本語ルールブック 1.0版

Satoru Imanishi 2003

日本語ルールブック 1.2版

Satoru Imanishi 2004

日本語ルールブック 1.3f版(ゲーム第2版に付属)

Satoru Imanishi 2008