

## 革命とは、その銃剣を見つけた発想のことである。

――ナポレオン・ボナパルト

# 索引

1.0	はじめに	2
2.0	コンポーネントとコンセプト	2
3.0	ゲームの準備・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
4.0	イベント・フェイズ	6
5.0	外交フェイズ	9
6.0	対外交フェイズ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
7.0	大陸軍フェイズ	10
8.0	対仏同盟フェイズ	11
9.0	戦闘の解決	12
10.0	降伏判定フェイズ	15
11.0	皇帝退位フェイズ	16
12.0	偶発的事件フェイズ	16
	シナリオ	18
13.0	プレイの例	20
14.0	デザイナーズ・ノート	24

## **CREDITS**

Game Design and Rulebook: R. Ben Madison (based on Don't Tread on Me: The American Revolution, by R. Ben Madison and Wes Erni, by White Dog Games)

Development: Stefan Nellen and Wes Erni.

Artwork: Jonathan Carnehl.

Playtesting and Tweaking: Terence Co, Mike Colello, Chris Dorrell, Wes Erni, Edgar Gallego, Neil Helmer, Jim Jackson, Michael Lange, Stefan Nellen, Charles Vasey, Tim Widmer.

Proofreading: Ian Wakeham.

## ナポレオン戦争日本語版(DX)

発行: 2022年2月11日 カバー・アート: 岸田 恋

企画・制作: ボンサイ・ゲームズ

印刷:盤上遊戯製作所、プリントパック

本作に関するお問い合わせ先: https://bonsai-games.net/

© Bonsai Games 2022 All Rights Reserved

## 日本語ルール・バージョン2.0 (2021年12月8日更新)

本ルールブックはDX版のために再編集したものです。コンポーネントの変更に合わせた内容になっていますが、その点を除けば従来版でもご利用いただけます。

日本語ルール最新版のPDFファイルは下の二次元バーコードからアクセスできます。



## 1.0 はじめに

リーダーとは、希望を配る人である。

――ナポレオン

『ナポレオン戦争ソリティア』は、フランス革命に始まってナポレオン戦争が終わるまで、1792年から1815年のヨーロッパを舞台にしたソリティア(一人用)ゲームです。プレイヤーはイギリス主導の「対仏大同盟」を受け持ち、「コルシカの食人鬼」を打ち倒し、大陸に平和と秩序を取り戻す、王政復古を目指します。

このゲームは戦術シミュレーションではありません。ナポレオン戦争の全体像を再現するとともに、楽しみながら史実に挑戦できる作品です。ゲームは全16ターン行い、1回のターンにかかる時間は10ないし30分間です(初めてプレイする時はもう少し時間が必要です)。30年に及ぶキャンペーンを戦う時間がない場合のために、短縮シナリオも用意しています。

ルールは章と項目番号で整理されています。( ) 内の数字は参照するルールの章と項目番号です。(PAC) ならプレイヤー補助カードを参照します。【 】 内は関連する偶発的事件 (12.0) の記号です。

特に重要なルールは<mark>赤文字</mark>で記載しています。プレイの例は青文字です。また、緑色の枠で囲まれている文章はデザイナーのコメントやルールの補足です。ルールの不明点は、公式サイト(bonsai-games. net)の商品ページ内にある「お問い合わせ」をご利用ください。

## 2.0 コンポーネントとコンセプト

外交官のペンで、国民が一生懸命頑張ってきたことを、またもや破壊 させてはいけない。

---ゲプハルト・レベレヒト・フォン・ブリュッヒャー

このゲームは以下の用具を用いてプレイします。

- A2判マップ: 1枚
- A3判プレイヤー補助カード (PAC): 2枚 (両面印刷)
- 駒シート: 2枚
- ルールブック:1冊(本書)
- ダイス: 3個(白·赤·黒各色)

ルール中、ダイスを1個振って出た目を使用することを「1d6」、2 個振って出た目の合計を使用することを「2d6」と表記します。

上記の他、マグカップなど不透明な容器3つを用意してください。 それぞれイベント・チット (4.5)、フランス軍ユニット (7.0)、そし て諸公国軍ユニット (2.4.2) を入れます。

#### 2.1 マップ

マップには18-19世紀のヨーロッパが描かれており、いくつかのエリアに分割されています。またアメリカやエジプトといった周辺地域も含まれています。ゲームで使用する表や記録欄(トラック)も印刷されています。

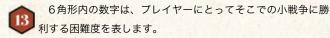
#### 2.1.1 主要国

マップには5つの主要国(フランス、ドイツ、オーストリア、イタリア、スペイン)が存在し、それぞれ黄緑色のボックス1つを持ちます。絵画の部分を「国ボックス」、黄緑色のボックスを「グリーン・ボックス」と呼びます。グリーン・ボックスにはダイスのアイコンが印刷されており、ランダムに主要国を選ぶ時に使用します。ダイス横に印刷された小さな正方形は、その主要国に配置できるユニットの国籍を示します(8.2)。点線で結ばれている国同士は隣接しています。

ゲーム上、プロイセンは「ドイツ」に含まれています。またロシアは国ボックス、グリーン・ボックスを持ちません。

#### 2.1.2 ブラウン・ボックス

ブラウン・ボックスは、ナポレオン戦争に関係する小戦争(4.9)の戦場を表しています。



**並** 錨のアイコンがあれば、そこでの小戦争は制海権の影響を受けます (4.9.2)。

金貨アイコンは貿易で得られる富を表す£1の金貨マーカーを初期配置する場所です(4.1)。

一円形のロシア国旗は、ロシアの戦争マーカー (4.10) を初期配置する場所です。

ナポレオンの「N」マークは、戦略的に重要な地域であることを示しています(4.9.1)。

#### 2.1.3 ステータス・ボックス

スペイン、スウェーデン、プロイセン、オーストリア、ロシアの 国旗が印刷された白色のボックスです。ステータス・マーカー (6.2) を置いて各国の状態 (中立、親仏、対仏同盟、降伏) を表示します。

## 2.1.4 その他のボックス

- ロンドン・ボックスは、プレイヤーにとっての「首都」です。 ロンドンは経済(4.1)、外交(6.1)の中心であり、ヨーロッ パの文化的象徴の避難所(10.2)です。トラファルガーの海 戦(PACイベント・チット表参照)を除き、フランス軍に攻撃 される心配はありません。
- **中立国戦力プール**は中立国または降伏した国のユニットを保管する場所です(6.2)。
- 高海ボックスは、フランス/対仏同盟のどちらが制海権を持っているのかを表示する場所です。イギリス海軍ユニットが置かれていれば対仏同盟(プレイヤー)が、フランス海軍ユニットが置かれていればフランスが制海権を持ちます。このボックスは「大陸封鎖(ナポレオンによるイギリスに対する禁輸)」でも用います(4.1.1)。
- **フランスの宗教政策ボックス**は、フランスの宗教政策(または 反宗教政策)を表示するために用います(2.7)。
- **オテル・ボックス**はフランスの外交官を置く場所です(5.1)。
- ヨーロッパのユダヤ人ボックスはヨーロッパのユダヤ人の状態と、ナポレオンがキリスト教の差別から彼らを解放したかどうかを表示するために使用します(2.8)。
- **ナポレオンの寝室**: 再婚【DIV\*】すると、ターン終了時までナポレオンをここに置きます。また周遊【JOT】していないジョ

セフィーヌをここに置きます。

- **損害ボックス**は、戦闘で壊滅した対仏同盟軍及びフランス軍ユニットを保管する場所です(9.7)。
- ポルトガル (スペインの西) はスペインにいる対仏同盟軍が退却で使用できる特別な場所です (9.8.3)。

#### 2.2 ターン記録トラックとポイント記録トラック



ターン記録トラック上にターン・マーカーを置いてゲームの進行状況を表示します。またポイント記録トラックに国庫、小戦争資金、海軍予算、各国の革命熱(2.9)、皇帝退位マーカーを置き、それぞれの値を表示・記録します。

ターンの長さは一定のタイム・スケールではなく、どれだけ歴史的な出来事があったかで決めています。あるターンは6カ月間の熱狂的な月日を表し、またあるターンは5年間の比較的何事もなかった年を表しています。例えば、第1ターンは1792年から1794年までの期間をカバーしていますが、第13ターンは1813年の後半に過ぎません。スケールに関係なく、ゲーム上、1ターンは1ターンとして扱います。

#### 2.2.1 歴史的事件

ターン記録トラック内に、そのターンに発生する歴史的事件が黒文字で記載されています (例えば第1ターンの「ヴァルミーの戦い)。詳細はルール4.4及びPACを参照してください。

条件が整っている限り、歴史的事件は決まったターンに発生します。効果は似ていることがありますが、イベント・チット(4.5)または偶発的事件(12.0)と混同しないように注意。歴史的事件は自動的に発生しますが、イベントや偶発的事件はランダムに起こります。

#### 2.2.2 対仏同盟軍戦力プール

プレイヤーが生産可能な対仏同盟軍ユニットを保管する場所です (8.1 及び8.2)。

## 2.2.3 軽歩兵表

戦闘における軽歩兵の影響を決めるために使用します (9.2)。

## 2.2.4 戦闘結果表

戦闘を解決するために使用します(9.6及び9.7)。

## 2.3 保管ボックス

マップ外縁部にゲームに使用していないユニット・マーカーを保管するボックスがあります。保管ボックスが指定されていないユニット・マーカーは、使用していない時はマップ外、プレイの邪魔にならない場所に保管しておきます。

#### 2.4 カウンター

ゲームで使用する駒のことを「カウンター」と呼びます。 部隊を表すカウンターは「ユニット」、情報の表示や記録で用いるカウンターは「マーカー」、マーカーのうち特別な機能を持つものを「チット」と呼びます。

#### 2.4.1 地上ユニット

↑1個のユニットは約3万名の兵力の軍団を表しています。イラストが印刷されており、国籍ごと色分けされています。



諸公国軍(特定の国軍ではない)

騎兵も歩兵も基本的に同じですが、選択ルール9.1 を使用すると、 騎兵は別の場所で行われる戦闘に「リアクション」できます。

#### 2.4.2 諸公国軍

紋章が印刷されたユニットは特定の国軍を表しているわけではありません (8.1 及び8.2)。諸公国軍は常にプレイヤーの指揮下であり、親仏になることはありません。主要国及びロシア軍ユニットは毎ターン、マップから取り除かれますが、諸公国軍ユニットはマップ上に留まります (11.8)。

地色が似ているのでオーストリア軍と諸公国軍を混同しないように注意。諸公国軍はオーストリア軍、ロシア軍、イギリス軍、スペイン軍、その他対仏の小国軍(ザクセン軍やポルトガル軍など)を表します。駒数を抑えるためにこのような扱いにしました。猟兵や擲弾兵、銃士、フュージリアといった、時代を彩る兵種を部隊名に用いています。

## 2.4.3 海軍







イギリス海軍及びフランス 海軍ユニットを使って制海権 (2.1.4) を表示します。ネル ソンはイギリス軍提督のホ

レーショ·ネルソン (1758-1805年) の戦略的な影響力を表すもので、 彼自身が制海権を得ることはありません。

## 2.5 外交官ユニット





外交官は外交(5.0及び6.0)で使用します、赤色の対仏同盟外交官と青色のフランス外交官は外交で「戦い」ます――大量のワインが消費され、時には髪粉をまぶし

たかつらが叩かれるでしょう。

## 2.6 ナポレオン・ユニット







ナポレオンは29年の変化 を3つの異なるユニットで表 します。B(ボナパルト)ユ ニットは若き英雄を表してい

ます。Nは皇帝ナポレオンで、彼の栄光が頂点に達した状態です。V はフランス語のVieillard(老人)を意味し、ナポレオンが没落した状態です。それぞれルール中ではナポB、ナポN、ナポVと呼びます。







なお、このデラックス版には、岸田恋先生のイラストが入ったユニットも用意されています。どちらを使用しても

構いません。

「V」は「Violet (Caporal la Violette)」の略でもあり、エルバ島に亡命していた時に友人たちにつけられた秘匿名です(スミレのように「春に帰る」ということから)。

ナポレオンの状態は偶発的事件判定 (PAC) に影響します。また 彼は戦略的な判断を下し (8.5)、皇帝近衛隊を率い (9.3)、戦って いる敵国の世論を揺さぶります (9.10)。

### 2.7 宗教政策







ナポレオン戦争中に行われ たフランスの反宗教政策は、 ヨーロッパ全土に革命を広げ る成功の鍵であり、同時に不





人気な政策でもありました。

ゲームには、フランスのカトリック教会 や宗教全般に対する政策を示す5つの宗教

マーカーがあります。フランスの宗教政策ボックスにマーカーを1つ置いて、フランスが現在どのような政策を採っているかを示します。

偶発的事件【IRF】【TG】によって政策の影響を適用します。また 別の偶発的事件によって宗教政策が変更されます。

## 2.8 ヨーロッパのユダヤ人





1806年、ナポレオンはユダヤ人を宗教的・社会的差別から解放しました。この「電撃」は古いヨーロッパの心臓に一撃を加え、大陸全土に好ましい結果をもたらしま

した。ヨーロッパのユダヤ人ボックス(スイスの隣)にゲットー制マーカーが置かれていれば、ユダヤ人がキリスト教徒から迫害されている状態を表します。偶発的事件【EOTJ】によりゲットーは解放されます。ユダヤ人解放マーカーを置いてそのことを示します。

#### 2.9 革命熱



フランス、ドイツ、オーストリア、イタリア、スペインの各国にはそれぞれ革命熱マーカーがあり、封建的な身分制や領主制、宗教に対する市民の反発の度合いを表示するために使用します。革命熱が高いほど人々はフラ

ンスとナポレオンを支持します(そしてプレイヤーへの支持が下がり ます)。 「革命熱」はこのゲームにおける重要な要素です。フランス革命は、「ニュー・マネー」であるヨーロッパの有産階級――ブルジョワジーによる、「オールド・マネー」たる大地主の貴族に対する反乱でした。ボナパルトをはじめ革命の指導者たちは遺産や遺伝ではなく、持って生まれた才能と不断の努力によって成功を収め、その熱狂はフランスばかりか、ヨーロッパ全土へと広がりました。革命後のフランスが大陸で協力者を探し出すのに何の苦労もありませんでした。

ナポレオンが独裁者 (第一執政官)になり、なお馬鹿げたことに1804年に自ら皇帝に即位して兄弟に王冠を配ると、多くの人々はナポレオンは専制的であり、権力に飢えた日和見主義者であり、ブルジョワ的自由の庇護者ではないと見なすようになって、革命の熱狂は急速に冷めていきました。フランス革命は既得権益への反発であったと同時に、裕福な中産階級のための革命だったのです。(マルクス主義者が求めた)社会主義への道に必要な第一歩でしたが、労働者階級と貧しい者(有名なサン・キュロット)が革命の辛い部分を背負わされました。ヴァンデ、スペイン、スカンジナビアのような場所では、大衆は傲慢で無宗教のブルジョワジーの増長から自分たちを守ってくれるのは絶対君主制だと考えていました。

#### 2.10 プレイの手順

ゲームは第1ターン (1792-94年) から第16ターン (1818-21年) まで行います。毎ターン、「フェイズ」と呼ばれる以下の手順を行います。プレイの手順はPACにも記載されています。

#### 1ターン中に行う手順

- A. イベント・フェイズ (4.0)
- B. 外交フェイズ (5.0)
- C. 対外交フェイズ (6.0)
- D. 大陸軍フェイズ (7.0及び7.1)
- E. 対仏同盟軍フェイズ (8.0)
- F. 戦闘フェイズ (9.0)
- G. 降伏判定フェイズ (10.0)
- H. 皇帝退位フェイズ (11.0)
- 1. 偶発的事件フェイズ (12.0)
- J. ターン終了 (12.2)

## 3.0 ゲームの準備

密輸を止めようとでもしているのか?

――ナポレオン、全ての兵士を国境線沿いに並ばせた将軍に向かって

#### 3.1 カップ

マグカップなど不透明な容器を3つ用意してください。それぞれフランス軍ユニット (7.0)、イベント・チット (4.5)、諸公国軍ユニット (2.4.2)を入れ、必要に応じてそこからランダムに引きます。

## 3.2 シナリオの選択

「ボナパルト 1792」「ナポレオン 1805」「終焉 1813」のどのシナリオをプレイするかを決めます。

#### 3.3 カウンターの準備

カウンターを全て裏面(大きなアルファベットが印刷された面)に して、アルファベットごとに分類して以下の指示に従います。

注意: 以下は「ボナパルト 1792」シナリオのセットアップ情報です。 他のシナリオをプレイする時は、各シナリオの指示に従います。

- A, B:「ナポレオンとその妻」保管ボックスに置きます。
- C: 裏返したままで「文化的象徴」保管ボックスに置きます。
- D: ■がついたチット3枚(「戦争起こらず!!」2枚とサン・イルデフォンソ条約)をイベント・カップに入れ、残りは「イベント」保管ボックスに置きます。
- E: 皇帝近衛隊を保管ボックス(フランスの左隣)に置き、それ以 外のフランス軍ユニット全てをカップに入れます。
- F: 諸公国軍カップに入れます。
- **G**: ロシアの戦争マーカーを、フィンランド、コーカサス、バルカン半島、コルフのブラウン・ボックス内に置きます。
- H: 「フランス連合軍」保管ボックスに置きます。
- !: 国庫、海軍予算、戦争予算マーカーを、ポイント記録トラック の「O」に置きます。
- J: 「従属国」保管ボックスに置きます。
- **K:** 各国のステータス・ボックスに置きます。配置しなかったマーカーはマップ外に保管しておきます。

スペイン、プロイセン、オーストリア: 対仏同盟参加 スウェーデン、ロシア: 中立

- L: ロンドンに置きます。
- **M**: タレーランとラインハルトをドイツのグリーン・ボックスに置きます。それ以外をオテル・ボックスに置きます。
- N: 無神論マーカーをフランスの宗教政策ボックスに置きます。それ以外は「宗教政策」保管ボックスに置きます。
- **O:** 王党派ユニットをフランスに置きます。亡命貴族ユニット2個をドイツに置きます。
- P: 対仏同盟軍戦力プールに置きます。
- Q: 中立国戦力プールに置きます。
- R, S, T: 対仏同盟軍戦力プールに置きます。
- U: £4をロンドン・ボックスに置きます(£3を隠すように置きます)。£1の金貨マーカーをアイルランド、ハイチ、喜望峰、エジプト、マイソールのブラウン・ボックスに置きます。
- V: ポイント記録トラック上に置きます。

フランス: 16

ドイツ、イタリア: 14

オーストリア、スペイン: 12

W: 以下のように配置します。

But国、テロ・マーカー: フランスの国ボックス

**ターン・マーカー**: ターン記録トラックの「1」

ゲットー制マーカー: ヨーロッパのユダヤ人ボックス

皇帝退位マーカー:ポイント記録トラックの「O」

ネルソン、イギリス海軍:高海ボックス

ローマ教皇: イタリア

軽歩兵マーカー:軽歩兵トラック

SPマーカーはマップ外に保管しておきます。

### 3.4 選択ルール

ゲームを始める前に選択ルール9.1「騎兵のリアクション」及び 12.4を用いるかどうかを決めます。

## 4.0 イベント・フェイズ

私の家族は何の助けにもならなかった。

彼らは全く野心家で、破滅的な浪費家で、何の才能もなかった。

――ナポレオン

#### 4.1 歳入



毎ターンの開始時、プレイヤーは£(ポンド)を受け取ります。受け取るポンドの量はマップ上の状況に基づきます。

- ロンドンに「£4」マーカーが置かれていれば£4を受け取ります。それ以外は(マップの記載どおり)£3を受け取ります。
- プロイセン及びオーストリアが対仏同盟に参加していれば1国につき£2を受け取ります(ドイツとオーストリアのグリーン・ボックスに£2の金貨が印刷されています)。
- 文化的象徴(10.2)がロンドンにあれば1つにつき£1を受け 取ります。
- マップ上に「£1 貿易」金貨マーカーがあれば、1つにつき£1 を受け取ります。

以上の値を合計し、国庫マーカーを動かして国庫にある£の量を表示します。

#### 4.1.1 大陸封鎖令



大陸封鎖令マーカーが高海ボックスにあれば、ダイスを1個振り、出た目と同数の£が国庫から失われます(O未満にはなりません)。

例:第10ターン(1809年後半)です。前ターンからの繰り越し£3が国庫に残っています。オーストリアは対仏同盟ですがプロイセンは降伏しています。文化的象徴の「ベートーヴェン」と「ゴヤ」の2人がロンドンにいます。またロンドンには£4マーカーが置かれています。マップ上、アイルランドとマイスール、喜望峰に金貨マーカーが置かれています。そして高海ボックスには大陸封鎖令マーカーがあります。プレイヤーが受け取るのは、ロンドンから£4、オーストリアから£2(プロイセンからはなし)、ベートーヴェンとゴヤから£2、貿易によって£3、計£11です。しかし大陸封鎖令マーカーが置かれているのでダイスを1個振ります——【4】が出たので£4を失います。差し引き£7を得たので、繰り越した£3にプラスして国庫に計£10が記録されます。

#### 4.2 小戦争資金と海軍予算

このターンの歳入を反映した後、国庫にある£の全てまたは一部を 小戦争資金(4.2.1)または海軍予算(4.2.2)に回すことができます。

## 4.2.1 小戦争資金



国庫から資金を小戦争に回すのであれば、トラック上で国庫マーカーの値を下げ、同じだけ小戦争資金マーカーの値を上げます。小戦争資金に回された資金は小戦争(4.9)でのみ使用できますが、後で国庫に戻す、ま

たは海軍予算に回すこともできます (11.9)。

#### 4.2.2 海軍予算



国庫から資金を海軍予算に回すのであれば、トラック上で国庫マーカーの値を下げ、同じだけ海軍予算マーカーの値を上げます。海軍予算に回された資金は、海戦 【NB】でのみ使用できます。海軍予算に回した資金は後

から動かせません (海軍の特権です)。

ターン終了時に残った資金(国庫、小戦争資金、海軍予算の全て) は繰り越し可能です。ただし、繰り越せるのは£16までです。16を 超える£は(汚職によって)失われます。

理論上は国庫に£16、小戦争資金に£16、海軍予算に£16の 計£48をキープできます。

#### 4.3 「But」国



緑色の「But」マーカーは、このターンにナポレオンが5つのうちどの国を最重要に考えているのかを示すために用います。どの国にButマーカーを置くかはターン記録トラックを参照してください。例えば第1ターンは

フランス、第2ターンはドイツ、第3ターンはイタリアです。Butマーカーは指定国のグリーン・ボックスに置きます。特別な指示がない限り、ランダムに国を決めるダイス目が【6】の時は、Butマーカーが置かれている国が該当します。

「BUT」はフランス語で目的や目標という意味で、発音は[bü]です。

#### 4.4 歴史的事件

特定のターンに1つまたは2つの「歴史的事件」が発生します。例えば第1ターンの歴史的事件は「ヴァルミーの戦い」です。歴史的事件が発生したら歴史的事件表 (PAC) の説明を適用します。イベント・チットなどを「追加」する指示があった場合は、関連するチットをイベント・カップに入れます (4.5)。

#### 4.5 イベント・チットのドロー

次に、ターン記録トラックに記された枚数 (0-3) のイベント・チットをイベント・カップからランダムに引きます。例えば第1ターンは2枚引きます。チットを1枚引いてプレイしてから次の1枚を引きます。使用したイベント・チットはゲームから取り除き、カップには戻しません。

重要: イベント・チットの内容についてはイベント・チット表 (PAC) を参照してください。赤色または緑色のドットが左上についたカウンターがイベント・チットです。

#### 4.6 従属国



従属国チットを引いたらダイスを1個振り、フランスがヨーロッパのどこに従属する共和国または王国を建設しようとしているのかを決めます。【6】が出たらBut国になります。従属国チットが置かれた国は、戦闘時に

従属国 (9.2.1) のルールが適用されます。なお従属国チットの国旗はゲームに影響しません。

フランスと親仏スペインには従属国チットを置きません (6.3.3、振り直してください)。既に従属国チットが置かれている国が選ばれた時は、古いチットを取り除いて新しいチットに置き換えます。

従属国チットはイベントによってのみ更新または除去されます。そ れ以外の方法で除去することはできません。

ナポレオン時代のヨーロッパにおける近代的な側面と言えば 「傀儡国」の建設でした――最初はフランスと価値観を共有する 「共和国」でしたが、後にはナポレオン一族が支配する「王国」 になります。いわば満州国や東ドイツのようなものでした。

例: 第4ターン (1799年) に従属国チットが引かれ、ダイス 目は【4】でした。イタリアに従属国チットを置きます。フラン スはイタリアのどこかに従属する州をつくったことになります (この場合、ローマ教皇との衝突が発生します。4.8参照)。

#### 4.7 ワルシャワ公国



ワルシャワ公国チットを引いたら、それをドイツに置 き、それまで置かれていた従属国チットを取り除きま す。そしてナポレオンによるポーランド復活後に集まっ たポーランド兵を表すポニャトフスキ軍団を、フランス

軍カップに追加します。なお、ポーランドの国歌は今でもボナパルト を賛美しています。

その後に引かれた従属国チットによってワルシャワ公国チット が取り除かれても、(除去されない限り) ポニャトフスキ軍団は ゲームに残ります(11.7)。

#### 4.8 ローマ共和国



ローマ教皇がイタリアにいる時に従属国チットがイ タリアに置かれると、ローマ教皇は監禁されます。ロー マ教皇マーカーを取り除きます。

#### 4.9 小戦争



小戦争チットを引くと、チットに記載されたブラウン・ ボックスで戦争が起こります (例えばエジプトの小戦争 チットを引いたら、エジプト・ボックスで戦争が起こり ます)。困難度を調べます (エジプトなら「11」です)。

以下の方法を用いて小戦争を解決します。

- 1. 小戦争資金から£1を使うごとにダイス目に+1します。
- 2. 制海権により+2または-2修整がつきます(4.9.2)。
- 3. 戦争が起こったブラウン・ボックスにオスマン軍がいれば-2修 整がつきます。
- 4. ロシアの戦争 (円形のロシア国旗がついたブラウン・ボックス): ロシアが対仏同盟に加わっていれば、ロシア軍歩兵または騎兵 ユニット1個(戦闘力に関係なく)を対仏同盟軍戦力プールか らディレイすることで(12.3)+1修整を得ます。
- 5. 2d6して上記の修整を加え、困難度以上の目が出れば小戦争 に勝利します。ダイスを振らず、故意に敗北しても構いません。

## 4.9.1 小戦争の影響

小戦争には以下の3タイプがあります。

- ロシアの戦争(円形のロシア国旗が印刷されたボックス)
- 経済戦争(数字のない金貨が印刷されたボックス)
- 戦略的小戦争 (ナポレオンの「N」が印刷されたボックス)

- 1) 小戦争の勝利: 小戦争に勝利したら小戦争チットを表面を上に してそのブラウン・ボックスに置き、以下の結果を適用します。
  - **ロシアの戦争**: ブラウン・ボックスに置かれ ロシアの ていたロシアの戦争マーカーをオレンジ色の ロシアの戦争ボックスに移します。マーカー は表面(円形の国旗が印刷されている面)で 置きます。同ボックスにマーカーの4つ全てが置かれたら、 直ちにルール4.10を適用します。
  - 経済戦争: 影響ありません (ボックスに£1 の金貨マーカー が置かれていたらそのままにします)。
  - 戦略的小戦争: 皇帝退位レベルを1上げます。
- 2) 小戦争の敗北: 小戦争に敗れたら (勝利できなかったら) 小戦 争チットを裏返してそのブラウン・ボックスに置きます。小戦 争の敗北は、調整コストの増加という形で外交に悪影響を与え ます (6.3)。以下の結果を適用します。
  - **ロシアの戦争:** ブラウン・ボックスに置かれ ていたロシアの戦争マーカーをオレンジ色の ロシアの戦争ボックスに移します。マーカー は裏面を上にします。同ボックスにマーカー の4つ全てが置かれたら、直ちにルール4.10を適用します。



- 経済戦争: 茶色ボックスにある£1の金貨マーカーを裏返 し、そこから£1を得られなくなったことを示します。
- 戦略的小戦争:皇帝退位レベルを1下げます。

### 4.9.2 小戦争に対する制海権の影響

錨アイコンが印刷されたブラウン・ボックスの小戦争は制海権の影 響を受けます。

- どちらの陣営も制海権(2.1.4)を持っていなければ影響あり
- 対仏同盟軍が制海権を持っていれば小戦争の判定でダイス目に +2します。
- フランス軍が制海権を持っていればプレイヤーが海戦を行わな い限り、この小戦争の判定でダイス目に-2します。
- 海戦 【NB】を行うことでフランスから制海権を奪えます。1 回の小戦争につき海戦は1回しか行えません。海戦に勝利すれ ば海戦の結果を適用して+2修整を得ます。負ければ海戦の結 果を適用して-2修整がつきます。

海戦は、1) 錨アイコンを持つブラウン・ボックスの小戦争チッ トを引き、制海権を持たないプレイヤーが海戦を望んだ時、また は2) 偶発的事件により強制的に海戦が発生した時【NB】、また は3) トラファルガーの海戦チットを引いた時に発生します。

例: 皇帝退位レベルは5で、対仏同盟軍が制海権を得ています。 エジプトの小戦争チットを引きました。困難度は11なので2d6 で11以上ならエジプトのフランス軍を撃退できます。エジプト には錨アイコンがあるので、制海権により+2修整がつきます。 エジプトは経済的に重要(£1の金貨マーカーがあり)なので、 何としても勝ちたいところです。そこで小戦争資金から£3を使っ て+3修整を得ました。修整は合わせて+5。ダイス目は【6】だっ たので合計11。エジプトでの小戦争に勝利したので、小戦争チッ トを表面にしてエジプトに置きました。

#### 4.10 ナポレオンのロシア侵攻

チット4つ全てがロシアの戦争ボックスに置かれると、ロシア皇帝はナポレオンと戦うことを決意します。

- 大陸封鎖マーカー、ティルジットの和約マーカー、オスマン軍 ユニットをゲームから取り除きます。
- パリ・マーカー (6.3.4) をフランスに置き、ロシアが対仏同盟 に加わります。
- オーストリアとドイツにいるフランス外交官1人につき、中立 国戦力プール (に限る) 内のオーストリア軍とプロイセン軍の ユニット1個 (プレイヤーが選択) を直ちにディレイ (12.3) します。これはナポレオンがロシア遠征のために徴発した部隊 を表しています。

**ロシア侵攻:** 小戦争ルール (4.9) を用いて、直ちにロシアのブラウン・ボックスで小戦争を行います。この時の判定ではさらに以下のダイス目修整が加わります。

- 表面のロシアの戦争マーカー 1 個につき+1
- 裏面のロシアの戦争マーカー 1 個につき-1
- ディレイ (12.3) するロシア軍ユニット 1 個につき+1 修整後のダイス目が 11 以下ならフランス軍の勝利、12 以上ならフランス軍の敗北です。

#### 4.10.1 フランス軍の勝利

フランス軍がロシア侵攻に勝利したら、以下のことを行います。

- ナポVをイベント・カップに入れます。このユニットがイベント・チットとして引かれると、ナポNと置き換えます。
- ロシアは直ちに降伏します(6.2.1)。
- 皇帝退位レベルを1下げます。
- フランス、ドイツ、オーストリアの革命熱をそれぞれ+5します。
- 1d6個のフランス軍ユニットをフランス軍カップから引いて ゲームから取り除きます。スペイン軍、ナポリ軍、バヴァリア 軍を引いた時は引き直します。

#### 4.10.2 フランス軍の敗北

フランス軍がロシア侵攻に敗北したら、以下のことを行います。

- ナポNをナポVと交換します。
- ロシア、プロイセン、オーストリアの全てが直ちに対仏同盟に 参加します。状態マーカーを変更し、政略結婚を含む同盟参加 を妨害する全ての巻物マーカーをゲームから取り除きます。
- 皇帝退位レベルが1上がります。
- バヴァリア軍ユニットをオーストリア軍ユニットが置かれている戦力プールに移動させます。以後、同ユニットはオーストリア軍ユニットとして扱います。
- フランス、ドイツ、オーストリアの革命熱をそれぞれ 1d6 して出た目と同数下げます。
- 2d6個のフランス軍ユニットをフランス軍カップから引いて ゲームから取り除きます。スペイン軍、ナポリ軍を引いた時は 引き直します。
- ロシア軍最後の突撃: 2d6の結果に満足できない時は、ロシア軍に最後の突撃を1回だけ命じることができます。皇帝退位レベルを1下げて2d6を振り直します。振り直した結果には従わなければなりません。補足: 2d6を振り直すだけで修整(小戦争資金による修整を含む)はそのままです。追加で£を支払うことはできません。

#### 4.11 スペインの潰瘍



スペイン=ブルボン王家の継承争いに乗じてナポレオンはブルボン家を廃し、兄のジョセフ・ボナパルトをスペイン王につけましたが、スペイン民衆はそれに反発して反乱を起こしました。

スペインの潰瘍チットが引かれたら以下のことを行います。

- スペイン/親仏マーカーを取り除き(スペインにあれば政略結婚マーカーをゲームから除去)、スペイン/対仏同盟参加マーカーに置き換えます。
- サン・イルデフォンソ条約マーカーをゲームから取り除きます。
- スペインにスペインの潰瘍チットを置きます。フランス軍の配置への影響については7.5を参照してください。
- スペインの革命熱を10下げます。
- スペイン軍ユニット2個を対仏同盟軍戦力プールに追加します。

#### 4.12 イベント・チット 1 枚の購入

プレイヤーは£3を支払って、カップから別のイベント・チットを1枚だけ購入できます。国庫から£3を払ってイベント・チットを引き、その結果を適用します。1ターンに追加購入できるイベント・チットは1枚だけです。

#### 4.13 政略結婚



ナポレオンがジョセフィーヌと離婚し、ヨーロッパを支配する名家と再婚する際に政略結婚マーカーを配置します【DIV】。このマーカーが配置されたら、「戦争起こらず」チット2枚をイベント・カップに追加します。

政略結婚マーカーが置かれたら、その国(オーストリア、ドイツ、 スペインまたはロシア)のステータスを直ちに変更します。

- ★ーストリア、プロイセン、ロシアは中立になります。中立マーカーをその国のステータス・ボックスに置き、制限に従わなければなりません(6.2.1)。
- 花嫁がスペインから来た時は「スペイン/親仏」マーカーをスペインのステータス・ボックスに置き(そのマーカーが取り除かれていた場合でも)、ルール6.3.3 に従います。

政略結婚マーカーの配置により、ターンが終わるまでナポレオンは ビジー(4.14)になります。ルール6.3.2にも注意してください。

#### 4.14 ビジー状態のナポレオン

エジプトの小戦争及び離婚により、そのターンが終わるまでナポレオンはビジー状態になります。前者ならナポレオンをエジプトに、後者なら寝室に置きます。ビジーの間、ナポレオンは移動できません(ルール8.5を無視します)。

ナポレオンはイギリスを牽制するため、エジプトに遠征しました。フランス軍は3年間のエジプト・シリア戦役を戦うことになりましたが、ナポレオン自身は1年ほどでフランスに帰国しています。もっとも、フランスにとって重要な時期にパリから遠ざかっていたわけですが。

そのエジプト遠征中にナポレオンはジョセフィーヌに対する関心を失い、また子どもにも恵まれなかったために1810年に離婚、ハプスブルク家からマリア・ルイーザと再婚します。ナポレオンが寝室でビジー状態になるのは、後継者を手に入れるためです。

## 5.0 外交フェイズ

戦争は、軍人に任せるにはあまりに深刻な問題である。

---シャルル=モーリス・ド・タレーラン=ペリゴール

#### 5.1 外交官

フランスの外交官がオテル(市街地の重要な建物、という意味のフランス語)にいれば、そのうち2人をヨーロッパのグリーン・ボックスへ移動させるためにダイスを2回振ります(ダイス目が【1】ならフランス、【2】ならドイツのグリーン・ボックスに置きます。【6】ならBut国のグリーン・ボックスに置きます)。外交官が1人しかいなければダイスは1回だけ振ります。外交官が1人もいなければダイスは振りません。

オテルから移動する最初の外交官は、タレーランがいればタレーランを選びます。2人目はラインハルトです。以降は無名の外交官を移動させます。

#### 5.2 外交官の人数制限

1つのグリーン・ボックスには2人の外交官しか置けません。3人目が割り当てられた場合、追加しようとした外交官をオテルに戻します(別の派遣国を決める必要はありません)。

## 6.0 対外交フェイズ

1000万の無学が集まったところで、1つの知識もなし得ない。

──クレメンス・フォン・メッテルニヒ

一般ルール: 赤色の対仏同盟外交官4人は、それぞれ毎ターン1つの任務を行えます。任務には、

- フランス外交官との論戦 (6.1)
- 小国に対する対仏ロビー活動(6.1.1)
- 中立国に対する同盟工作(6.3)

があります。外交官にはメッテルニヒ(オーストリア)、カースルレー (イギリス)、ハルデンベルク (プロイセン)、ラズモフスキー (ロシア) がいますが、4人ともイギリスの外交官と見なしロンドンに置きます。

偶発的事件によって裏返されない限り、出身国が中立であって も外交官は4人ともプレイヤーのために働きます。中立国の外交 官もナポレオンを止めたいと考えているのです!

## 6.1 フランス外交官との論戦

プレイヤーは自分の外交官でフランスの外交官に論戦を挑めます。 ロンドンにいる外交官を論戦相手となるグリーン・ボックス内のフラ ンス外交官の隣に置きます。1つのグリーン・ボックスにおけるプレ イヤーの外交官数に上限はありません。論戦を行う外交官1人につき 国庫から£1を支払います(外交には金がかかるのです!)。全外交 官の論敵を決めてから結果を判定します。各外交官は1ターンに1回 しか論戦を挑めません。

外交官につきダイスを1個振ります。論敵がタレーラン(2)またはラインハルト(1)なら、出た目に記載されている数値をプラスし

ます。修整後のダイス目が自身の数値以下なら、論敵を破ります。

論敵を破ったら、フランスの外交官をオテルに戻します。破れなければ何も起こりません。フランスの外交官もプレイヤーの外交官もグリーン・ボックスに留まります。

例: タレーラン (2) と無名の外交官がドイツにいます。プレイヤーはメッテルニヒ (4) とラズモフスキー (3) で彼らに論戦を挑むことにしました。£2を支払います。メッテルニヒはタレーラン、ラズモフスキーは無名の外交官を論敵に選びました。メッテルニヒのダイス目は【1】、タレーランの2を加えて3。メッテルニヒの値 (4) 以下なので勝利し、タレーランをオテルに戻します。ラズモフスキーのダイス目は6、相手が無印なので修整はありませんが、自分の値を上回ったために論戦に敗れました。

フランスの外交官1人に複数の外交官で論戦を挑んだ場合は、自分 の外交官1人が勝利するか、全員が敗れるまで判定を行います。

#### 6.1.1 魅力外交

未使用の外交官をブラウン・ボックスに送り、そこに置かれている 敗北した小戦争チット(4.9)を取り除くことができます。国庫から £1を支払って1d6します。マップ上に置かれている裏面(D面)の 小戦争チットの総数より大きな目を出せば成功です(6個あると絶対 失敗するので注意)。それ以外は失敗です(失敗しても£1を払うことで再挑戦できます)。成功すれば敗北した小戦争チット1つを表面 にできます。ただし、小戦争で失った£1金貨を取り戻すことはできません。

#### 6.2 中立と降伏





オーストリア、プロイセン、ロシアはゲーム開始時は中立で始まることがあり、またゲーム中に降伏する可能性があります。各国のステータス・ボックスに中立または降

伏マーカーを置いて状態を示します。

ゲーム上、中立も降伏も同じ扱いです。ナラティブな理由から 2つの異なるマーカーを用意しました。なおスウェーデンは中立 で始まりますが、一度対仏同盟に参加したら、中立に戻ったり降 伏したりすることはありません。

### 6.2.1 降伏の影響

国が降伏または中立になると、直ちに以下を行います。

- 1) その国のユニット(歩兵または騎兵。諸公国軍は含まず)をマップ上の中立国戦力プールに置きます。損害ボックス内のユニットも含みますが、ターン記録トラック上にディレイされたユニットはそのままです(12.3)。
- **2)** その国の中立または降伏ステータス・マーカーをステータス・ボックスに置きます。
- 3) 1d6してその国の革命熱を出た目と同数下げます(プロイセンが降伏すればドイツ、オーストリアが降伏すればドイストリアの革命熱が下がります。ロシアが降伏すればドイツとオーストリア両国の革命熱が下がります)。

屈辱を受けた国はより対仏になります。戦闘に敗れると士気は下がりますが、戦争に負けると復讐の炎が燃え上がるのです。

#### 6.2.2 ステータスの影響

中立/降伏マーカーが置かれた国には以下の制約が課せられます。

- 1) プレイヤーは中立/降伏している国のユニットを購入できません (8.1 及び8.2)。
- **2)** プレイヤーは中立/降伏している国を促して、再び対仏同盟に参加させることができます(6.3)。

#### 6.3 中立/降伏国の対仏同盟(再)参加



使用済みまたは未使用の対仏同盟外交官を用いて、中立/降伏している国(プロイセン、オーストリア、ロシア)の対仏同盟参加を促せます。中立/降伏している国(プロイセンまたはオーストリア)のグリーン・ボックス

に対仏同盟の外交官が1人以上いて(もしいなければ、コストなしでロンドンから派遣できます)、フランスの外交官が同じグリーン・ボックスにいなければ、対仏同盟参加を促せます。£2\*を支払ってその国のステータス・マーカーを対仏同盟に変更します。その国は直ちにプレイヤーにとっての同盟国となり、対仏同盟フェイズではユニットの生産が可能になります。その国のユニットを中立国戦力プールから、対仏同盟軍戦力プールに移します。

\* **重要:** マップ上に置かれている裏面の小戦争マーカー 1 つにつき 同盟参加コストが +£1 されます (4.9)。

小戦争の負けが込んでいると、同盟参加に惹かれなくなるわけです。イギリスの将来に暗雲が垂れ込めているのに手を結ぼうという国はありません。ナポレオンの邪魔をしないのが最良だと考えるのです。しかし外交官の魅力外交により、プレイヤーのイメージを光り輝くものにできます。6.1.1 を参照。

ドイツとオーストリア両方のグリーン・ボックスにフランス外交官がおらず(片方にいるだけならOK)、そのどちらかあるいは両方にイギリスの外交官が1人以上いれば、£2を支払ってロシアを対仏同盟に参加させることができます。

ある国の対仏同盟参加は、その国に置かれている従属国チット (4.6) に影響しません。

中立のスウェーデンは、フィンランドの小戦争(4.9)が行われると対仏同盟に参加します。同盟参加後は永続的に同盟国になります。

#### 6.3.1 巻物マーカー



巻物マーカー(ロシアの貴族制度、ティルジット条約、 バーゼルの和約)は、偶発的または歴史的事件によって ステータス・ボックスに置かれ、別の偶発的または歴史 的事件によって取り除かれます。巻物マーカーが置かれ

ている国を同盟に参加させることはできません(6.3)。

## 6.3.2 政略結婚の影響

政略結婚マーカー【DIV】が中立国のステータス・ボックスに置かれていると、その国を同盟に参加させるためのコストが£5(プラス、マップ上に置かれている裏面の小戦争マーカーの数)になります。その国を同盟に参加させたら、政略結婚マーカーを取り除きます。

プレイヤーはナポレオンが政略結婚をした国を中立のままにしておけます。しかし政略結婚マーカーをそのままにしておくと、 偶発的事件【DO】で不利益を被ることになります。

#### 6.3.3 親仏スペイン



親仏マーカーがスペインのステータス・ボックスに置かれていると、スペインはフランスの同盟国になります。 プレイヤーは親仏スペインを同盟に参加させることができません。またスペインは中立/降伏しません。スペイ

ンが親仏の間、スペイン軍ユニット2個(ブレイクとパラフォックス)はフランス連合軍として扱います(フランス軍カップに入れ、引かれた時はフランスのために戦います)。またその間、スペインに従属国(4.6)チットを置きません(スペイン以外の国が選ばれるまでダイスを振り直します)。

### 6.3.4 パリ・マーカー



パリ・マーカーは、フランスが対仏同盟軍の侵攻に脆くなっている状態を表します。その最大の影響は、対仏同盟軍ユニットを直接フランスに配置できるようになることです(8.4)。ナポレオンがロシアに侵攻すると

(4.10) パリ・マーカーをフランスに置きます。

パリ・マーカーがフランスに置かれていない時は、パリは対仏 同盟軍の脅威にさらされていません。ナポレオンが強すぎ、フランス社会が団結しすぎていて、対仏同盟軍がフランスを征服する チャンスがない状態です。フランス・ボックス内のプレイヤーのユニットは、フランスの国境地帯を占領しているだけで、パリに 近づけてもいません。

フランスにパリ・マーカーが置かれると、障害がなくなったことを意味しています。対仏同盟軍はフランスに侵攻でき (8.4)、フランスを支配すれば皇帝退位マーカーを動かすのに必要な3つの国の1つに数えられます (11.1.1)。

ナポレオン時代のパリに凱旋門はありません。彼はその建設を命じ、1810年までにはモックアップが存在していました。本物の凱旋門は1836年にブルボン家が完成させました。

## 7.0 大陸軍フェイズ

同じ敵とばかり戦い続けてはならない。 さもなくば自分の全ての戦術を敵に教えることになる。

――ナポレオン

重要:以下のルールを適用する際、必要なフランス軍ユニットがカップ内に残っていない時は、可能な限りのフランス軍ユニットを配置した後で、必要なフランス軍ユニットを割り当てられなかった各国の革命熱を-5します。

#### 7.1 祖国は危機にあり

大陸軍フェイズ開始時に、カップからランダムにフランス軍ユニット4個を引いてフランスに置きます。

注意:パリ・マーカー(6.3.4)またはButマーカー(4.3)がフランスに置かれていない限り、対仏同盟軍ユニットをフランスに置くことはできません。そのため、ほとんどの場合フランス国内に置かれるフランス軍ユニット4個は役に立たないことになります。しかし、例えば対仏同盟軍がドイツでの戦闘でフランス軍に勝利し、ドイツにい

たフランス軍がフランスに退却し、対仏同盟軍がそれを追撃した場合、フランスで戦闘が行われます。この場合、戦闘はフランスの革命熱 (9.10) 及び皇帝の退位 (11.1) に影響します。

7.2 But 国への兵力展開

フランス軍カップからランダムに引いたフランス軍ユニット4個を このターンのBut国 (4.3) に置きます。この4個はスタックして (積 み重ねて) おき、他のフランス軍ユニットと区別します。このターン中に移動する可能性があります (8.5.1)。

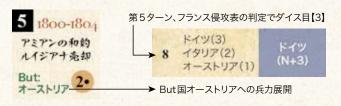
#### 7.3 外交的な兵力展開

グリーン・ボックスに存在するフランス外交官(5.1)1人につき、フランス軍カップからランダムに引いたフランス軍ユニット1個をその国の国ボックスに置きます。これは次の順番で行います。

- 1. フランス
- 2. ドイツ
- 3. オーストリア
- 4. イタリア
- 5. スペイン

#### 7.4 フランス侵攻表による兵力展開

最後に1d6してフランス侵攻表(PAC及びマップ参照)の結果に従います。ダイス目には現在のターン数を加えます。例えば第6ターンにダイス目【5】なら結果は「11」です。指示された国に指示された数のフランス軍ユニットをフランス軍カップからランダムに引いて配置します。この時点では「ナポレオン表」は無視します(8.5)。



例: 現在、第5ターンです。まず、フランスにユニット4個を置きます。But国はオーストリアなので、オーストリアにも4個を配置します。次に外交官の存在を調べます――オーストリアに1人、スペインに2人いました。そこでオーストリアに1個、スペインに2個を配置します。次にフランス侵攻表を使用します。ダイス目は【3】でターン数(5)を加えて8。結果は「ドイツ(3)、イタリア(2)、オーストリア(1)」でした。ドイツに3個、イタリアに2個、オーストリアに1個置きます。以上をまとめると、フランスに4個、オーストリアに6個(But国で4個、外交官と侵攻表で各1個)、スペインに2個(外交官)、ドイツに3個(侵攻表)、イタリアに2個(侵攻表)のフランス軍ユニットを配置します。

#### 7.5 スペインの潰瘍





「スペインの潰瘍」チットがスペインに置かれていたら、理由を問わずこのターンにスペインに最初に置かれたフランス軍ユニットを直ちに損害ボックスに置きます。

これはフランスの占領軍に対するスペインのゲリラ戦争が成功を収めたことを表しています。フラ・ディアヴォロがイタリアに置かれている時も同様に処理します。

日本語版注釈: イベント・チットには原版同様、肖像などを利用し、マーカーは区別するためにピクトグラムを用いています。フラ・ディアヴォロのマーカーは、同名のオペラのポスターを図案化したものです。「フラ・ディアヴォロ(悪魔の兄弟)」とはミケーレ・ペッザという実在の人物で、1800年頃、カラブリアの盗賊一団を率いてフランス占領軍と戦いました。

#### 7.6 SPマーカーの使用



大陸軍フェイズが終了したら、各国に展開するフランス軍ユニットのSPを合計して、その値を示すSPマーカー(左)を置きます。フランス軍のSPが変化するたびにマーカーを調整します。こうすることで再計算の手

間を省き、対仏同盟軍の兵力展開を効率良く行えます。

日本語版注釈: SPマーカーはDX版で追加されました。本マーカーの使用はプレイヤーの任意です。あえてSPマーカーを使用せず、また必要な時を除いてフランス軍のSPを計算しないことで、「戦場の霧」を楽しむことができます。

## 8.0 対仏同盟フェイズ

敵がミスをしている時は、決して邪魔をするな。

――ナポレオン

#### 8.1 ユニットの購入

プレイヤーは対仏同盟軍戦力プール内のユニット及び諸公国軍ユニットを「購入」できます。購入したユニットを以下のルールに従ってマップ上に配置します。

## 購入可能なユニット:

- 諸公国軍ユニット (2.4.2) 3個を£1で購入できます (3個未満でも購入できますが、その場合のコストも3個と同じ£1です)。購入した諸公国軍ユニットはカップからランダムに引きます。
- ◆ イギリス軍ユニットは常に購入できます(ディレイされたものを除く。12.3参照)。
- プロイセン軍、ロシア軍、オーストリア軍、スペイン軍、スウェーデン軍ユニットは、その国が対仏同盟に加わっている時(対仏 同盟参加マーカーが置かれている時)のみ購入できます。中立または降伏している国のユニットは購入できません(6.2.2)。

## ユニットの購入コスト:

- 購入可能なら、イギリス軍、プロイセン軍、ロシア軍、オーストリア軍、スペイン軍、スウェーデン軍ユニットの購入コストはゼロです。
- 諸公国軍ユニットは3個単位の購入で£1を支払います。購入 単位ごと、1つの国に配置しなければなりません(例えば£1 で購入した3個を、1個をスペイン、残り2個をオーストリア に配置することはできないわけです)。

#### 8.2 ユニットの配置

- 諸公国軍ユニットは、購入単位ごとドイツ、オーストリア、イタリアまたはスペインに配置できます。中立/降伏している国にも配置できます。
- イギリス軍、ロシア軍、プロイセン軍、オーストリア軍、スウェーデン軍、スペイン軍ユニットは、配置可能などの国にでも配置できます。グリーン・ボックスの左側に配置可能なユニットの国籍が記載されています。
  - A オーストリア軍はドイツ、オーストリア、イタリアに配置できます。
  - B イギリス軍はドイツ、スペイン、イタリアに配置できます。
  - P プロイセン軍はドイツ、オーストリアに配置できます。
  - R ロシア軍はドイツ、オーストリア、イタリアに配置できます。
  - Sスペイン軍はスペインに配置できます。
  - スウェーデン軍(ベルナドット軍団、フィンランドで小戦争が起こると追加)はロシア軍同様に配置できます。

#### 8.3 スタック制限

両陣営とも、1つの国に置けるユニットの数に制限はありません。

#### 8.4 フランス国内への配置

パリ・マーカー (6.3.4) またはBut国マーカー (4.3) がフランス に置かれていない限り、プレイヤーは対仏同盟軍ユニットをフランス に配置できません。それらのマーカーがフランスにあれば、全ての対 仏同盟軍ユニット (諸公国軍を含む。偶発的事件 [ÉM] が発生して いれば亡命貴族を含む) をフランスに配置できます。

### 8.5 ナポレオンの配置

ナポレオンがビジー(4.14)なら、または第1ターン(ナポレオンはまだゲームに登場していません)はこの手順は飛ばします。フランス侵攻表(7.4)同様に1d6して出た目に現在のターン数をプラスします。結果が「N+数字」なら、数字と同数のフランス軍ユニットをカップからランダムに引き、ナポレオンとともに指示された場所に置きます(この時、スペインの潰瘍、フラ・ディアヴォロの影響を受けることもあります)。例えば結果が「オーストリア(N+4)」なら、ナポレオンとフランス軍ユニット4個をオーストリアに配置します。

ナポレオンに率いられるユニットがカップ内だけで足りなかった場合は、マップ上のユニットを引き連れていきます。以下の優先順位に従い、随行させるユニットを選びます(優先順位が同じものが複数あれば、プレイヤーが選びます)。

- フランス及びBut国のユニットは動かしません(例外は「戦略的奇襲」8.5.1参照)。
- **2.** フランスが支配していない国に置かれているユニットは動かしません。
- 3. 交戦状態でない(フランス軍ユニットしかいない)国からユニットを動かします(支配を維持するため、最も弱い=SPが小さいユニットは残していきます)。
- 4. 最も強い (= SPが大きい) ユニットから動かします。
- 5. 交戦状態でない国からユニットを動かしてもナポレオンが率いるユニットが足りない時は、交戦状態の(フランス軍、対仏同盟軍両方のユニットがいる)国からユニットを動かします。
- 6. 交戦状態のどの国からユニットを動かしても構いませんが、フランス軍の総SPと対仏同盟軍の総SPの差 (9.4及び9.5) が

- フランス軍プラスなら、ユニットを動かしてもプラスの状態を 維持しなければなりません。総SP差がマイナスの国からはユニットを動かせません。
- 7. ここまでの手順でナポレオンが必要とするユニットに達しなかった時は、集められるだけのユニットを率いてナポレオンはBut国へ移動します。

#### 8.5.1 戦略的奇襲

ナポレオン表の結果が「戦略的奇襲」なら再度 1d6 してランダムに国を決め(【6】ならBut国)、その国にナポレオンを置きます。ナポレオンが移動した国にBut国マーカーを置き、それまでのBut国に置かれていたユニット 4個(7.2)を新しいBut国に移動させます。

ナポレオンを打ち負かそうとドイツに大軍を送り込んだところ、ナポレオンがそれをかわしてスペインへ移動する、ということも起こります。このターンに皇帝退位レベルを上げる条件を満たすためには(11.1)スペインで勝たなければならなくなります。

#### 8.6 戦闘

両軍のユニットが存在する全ての国で戦闘が発生します (9.0 及び プレイの手順Fを参照)。

## 9.0 戦闘の解決

私は最後の戦いを終えたのだと、神に期待している。

――ウェリントン公爵、ワーテルローの戦いの後で

一般ルール: フランス軍ユニットと対仏同盟軍ユニットが同じ主要国に存在したら、必ず戦闘が発生します。戦闘を行うために£を支払う必要はありません。

戦闘フェイズでは対仏同盟軍が主導権を持ちます。プレイヤーは任 意の順番で1国ずつ全ての戦闘を解決します。

各戦闘は9.1から9.11の手順を用いて解決します。

戦闘解決の例: 現在、第10ターン、1908年後半です。このターンのBut国はオーストリアです。フランス軍は多数の騎兵をドイツに置いていますが、プレイヤーはこのターンに皇帝退位レベルを上げようとオーストリアに軍を集中し、ドイツにいるフランス軍に対しては諸公国軍を充てました。オーストリアとイタリア、それにスペインを支配すれば(11.1)、皇帝退位レベルを1上げることができます。まずオーストリアの戦闘を解決することにしました。オーストリアはフランスの強い影響下にあることを示す-2の従属国チットが置かれています。

## 9.1 騎兵のリアクション (選択ルール)

このルールを用いるとゲーム時間が長くなり、勝利が難しくなります。しかし騎兵に戦略的兵器としての役割が与えられます――ナポレオン時代の「装甲軍団」です。このルールを用いないのであれば、9.2 へ進んでください。

#### 9.1.1 フランス軍騎兵のリアクション

ある主要国で戦闘が発生すると、別の主要国にいる全てのフランス 騎兵のリアクション判定を行います。既に戦闘を行った騎兵も含めて リアクション判定を行います。

**例外:** フランス騎兵がその主要国における唯一のフランス軍ユニットであれば、そのフランス騎兵はリアクションしません。支配するためにその国に留まります。2個以上のフランス軍騎兵だけが主要国に存在する時は、最も弱い1個を残して他がリアクションします。

- リアクションするフランス軍騎兵ごと1d6します。【1-5】が 出れば戦闘が発生した主要国への移動が成功します。【6】以 上なら失敗で、今いる主要国に留まります。
  - a. 戦闘が発生した主要国に対仏同盟軍の騎兵がいればダイス 目に+1 します。
  - **b.** リアクションを開始する主要国に対仏同盟軍の騎兵がいればダイス目に+1 します。
  - **c.** リアクション先の主要国が今いる主要国と隣接していない のであればダイス目に+1します。

例(続き):マップ上にフランス軍の騎兵ユニットが3個存在しています(ミュラ、ベシェール、グルーシー、全てドイツ)。最弱はグルーシーの軍団なので、グルーシーはドイツに留まります。プレイヤーが最初に戦闘を解決することを宣言したオーストリアに対し、ミュラとベシェールがリアクションを試みます。まず、ミュラから判定します。オーストリアに対仏同盟軍の騎兵がいるので+1、ダイス目は【3】で修整して【4】。リアクションに成功したのでミュラをドイツからオーストリアへ移動させます。続いてベシェールの目は【5】、修整して【6】。リアクションに失敗したのでグルーシーとともにドイツに留まります。

### 9.1.2 対仏同盟軍騎兵のリアクション

フランス軍と同様に、どの主要国で発生した戦闘に対しても、対仏 同盟軍の騎兵がリアクションできます。既に戦闘を行った騎兵もリア クション可能です。

**例外:** 騎兵ユニットの国籍では配置できない国へのリアクションは 行えません。

**例:** プロイセン軍ユニットはスペインに配置できないため (8.2)、プロイセン軍騎兵をスペインへリアクションさせること はできません。同様に、パリまたはButマーカーが置かれていないフランスに対してリアクションを行えません (8.4)。

- リアクションする対仏同盟軍騎兵ごと1d6します。【1-5】が 出れば戦闘が発生した主要国への移動が成功します。【6】以 上なら失敗で、今いる主要国に留まります。
  - a. 戦闘が発生した主要国にフランス軍の騎兵がいればダイス 目に+1 します。
  - **b.** リアクションを開始する主要国にフランス軍の騎兵がいればダイス目に+1します。
  - **c.** リアクション先の主要国が今いる国と隣接していないのであればダイス目に+1します。

例(続き): イタリアにロシア軍騎兵ユニット2個(プラトフとクトゥーゾフ)がいます。オーストリアでどうしても勝ちたい

ため、クトゥーゾフをリアクションさせることにしました。ドイツからリアクションしてきた騎兵(ミュラ)がオーストリアにいるので、ダイス目に+1しなければなりません。ダイス目は【2】で修整して3、リアクションは成功し、クトゥーゾフをオーストリアへ移動させます。

● どちらかあるいは両方の軍にリアクションしてきた騎兵が参加 した戦闘で退却した軍は1d6します。出た目が退却したスタッ クのSP合計数を上回ると、そのスタックは壊滅します。

日本語版注釈: このルールは戦闘力差が大きな時に発生する「無限連鎖騎兵リアクション」を防止するためにデザイナーによって追加されました。しかしこの改訂でもなお、無限に近い連鎖が発生する可能性があると Board Game Geek のフォーラムで報告されています。

#### 9.2 軽歩兵



戦闘が発生したら、「軽歩兵」判定を行います。戦闘が発生している国の革命熱を軽歩兵表で使用するコラムにして、1d6して軽歩兵の優勢レベルを決めます。結果はNA(優勢なし)、FA(フランス軍軽歩兵優勢)、FD(フ

ランス軍軽歩兵圧倒)のいずれかです。

軽歩兵表のダイス目にはその国に置かれている従属国チット (9.2.1) の修整を適用します。ローマ教皇がいれば (イタリア、9.2.2) ダイス目に+2します。修整後の目が【1】を下回る時は【1】、【6】 を上回る時は【6】とします。

軽歩兵マーカーを軽歩兵トラックの結果に応じた場所に置きます。 ボックス内にダイスのアイコンが 1-3 個印刷されています。

例 (9.1.2からの続き): オーストリアの革命熱は5なので軽歩兵表で5のコラムを使用します。ダイス目は【5】で結果は「FA」、フランス軍優勢です。軽歩兵トラックの「フランス軍優勢」ボックスに軽歩兵マーカーを置きます。このボックスにはダイスのアイコンが2つ印刷されています。これは、この戦闘を解決するため、プレイヤーはダイスを2個振ることを意味しています。

ナポレオンは、フランス軍を迅速に長距離を移動させることを 可能にした補給システムをつくりましたが、その背景には軽歩兵 の重用がありました。フランス革命軍は、伝統的に正規軍を支え てきた非正規の散兵を採用し、正規軍と同等に、時にはそれ以上 に扱ったのでした。その結果、敵が予測できないほど素早く機動 する部隊が生まれました。多くの場合、この新しい編制は現地の 支援に頼る、あるいは少なくとも現地に敵対していないことが重 要で、そのため国の革命熱がフランス軍の能力に影響するわけで す。対仏同盟軍はフランス軍が成功を収めたこの戦術を、段階的 に採り入れていきました。

## 9.2.1 従属国の影響

戦闘は従属国(4.6)で発生することがあります。マーカーには[+1] [-1] [-2] [-3] または [X] が印刷されています。この値はダイス目修整で、軽歩兵表で使用します (9.2)。 [X] は軽歩兵表を使用せず、結果は自動的に [NA] になることを意味しています。このマーカーが置かれた国では、戦闘解決時にダイスを3個振ります (9.5)。

従属国は地元の富裕層や知識階級から支持を集めていたため、 従属国チットは通常、フランスに有利に働きます (-1, -2, -3修 整)。「X」の従属国チットは、軽歩兵が民兵と戦うのに忙しくて 戦闘に関与できない分断された地方を表しています。非常に希な 「+1」修整のマーカーは、ナポレオンの軛から抜け出したい従属 国を表しています。

#### 9.2.2 ローマ教皇と戦闘



ローマ教皇は軽歩兵表でダイス目+2の修整を持ちます、これは教皇領の様々な武装集団を表しています。

### 9.2.3 ジョセフィーヌと戦闘



ジョセフィーヌが戦闘が発生した国にいると軽歩兵表で-1の修整がつきます。地元の有力者たちが彼女の美しさや出で立ち、伝説的な寝室での手練手管にすっかり魅了されるためです。

#### 9.3 皇帝近衛隊の投入



戦闘が発生した国にナポNまたはナポVがいれば、ナポレオンはその戦闘に皇帝近衛隊を投入する可能性があります (9.7.2)。1d6して【5-6】が出れば皇帝近衛隊が戦闘に参加します (保管ボックスから動かします)。

それ以外の目なら保管ボックスに留まります。

**例 (続き)**: ナポレオンはオーストリアにいて、このターンに おける最大の部隊を率いています。1d6して【5】が出ました。 皇帝近衛隊もオーストリアに配置します。

#### 9.4 戦力ポイント差の計算

両軍ユニットの戦力ポイント(SP)をそれぞれ合計し、対仏同盟軍のSP合計からフランス軍のSP合計を引いてSP差を求めます。フランス軍のSP合計のほうが大きい時は、SP差はマイナスになります。

**例 (続き)**: フランス軍のSP合計は24でした (ミュラ、ダヴー、スーシェ、ベルナドット、ベルティエ)。それに皇帝近衛隊を加えて合計31 SP。対仏同盟軍はオーストリア軍(カール、ラデッキー、シュヴァルツェンベルク、ベルガルド)、プロイセン軍(ブリュッヘル、ブラウンシュヴァイク、クライスト)、ロシア軍(バルクライ、クトゥーゾフ)で合計35 SP。SP差は対仏同盟軍+4です。

#### 9.5 結果判定

軽歩兵表の結果 (9.2) に従って、決められた数のダイスを振ります。 必ず白ダイス 1 個を、振るダイスに含めなければなりません。その結果を9.4 の値に加えます。

例(続き):軽歩兵表の結果に従いダイスを2個振ります。出た目の合計は【4】でした。SP差+4を加えて+8になります。

## 9.6 結果の決定

9.5の値を戦闘結果表に用いて戦闘結果を決めます。

例(終了): 最終の値は8だったので、戦闘結果表の「7-9: フランス軍辛勝」が結果になります。両軍の全部隊は壊滅しますがフランス軍の最強ユニットは生き残るので、フランスはその国を支配します。

#### 9.7 戦闘結果の適用

壊滅した全てのユニットは損害ボックスに置きますが、これには2つの例外があります。

#### 9.7.1 王党派と亡命貴族





これら3個の水色ユニット(紫色の十字架がついています)は壊滅しても損害ボックスではなく、王党派/亡命貴族ボックスに置きます。

亡命貴族は革命によって領地を失った貴族を表しており、主にフランス国外で戦いました。フランス国内の王党派レジスタンスは、カソリック教会の支援を受けたヴァンデの王党派が最大勢力でした。しかし15万人の聖職者、一般市民が「科学」「根拠」「無神論」の名の下に虐殺されたのです。その一部は「ナントの溺死刑」によって命を奪われ、これは近代最初の大虐殺と呼ばれています。

この厄介な事実は、「フランス革命は進歩のための一歩だった」 という神話を信じ込んできた世俗的な社会において、敷物の下に 隠されてきました。そうした幻想を持たないボリシェヴィキはこ の先例を革命に欠かせないものとし、熱心に模倣したのでした。

### 9.7.2 皇帝近衛隊

参加した戦闘に勝利したら皇帝近衛隊は保管ボックスに戻します。 敗れた場合、ナポNがマップ上にいれば保管ボックスに戻します。ナポVがマップ上にいてフランス軍が敗れた時は近衛隊は解散、ユニットをゲームから取り除きます。フランスの革命熱を-1d6減じます。 皇帝退位レベルを2上げます。

この効果は「ワーテルロー」を再現します。フランス軍の士気 は低下し、史実同様一気に終焉に向かうかもしれません。

## 9.7.3 戦闘結果

- 騎兵突撃後に再戦闘: 両軍に騎兵が存在しない時は、別の結果が出るまでダイスを振り直します。両軍に騎兵がいる、または一方にだけ騎兵がいる場合は、自軍騎兵ユニット1個につき敵歩兵ユニット1個を壊滅させます。騎兵ユニットが壊滅させられるのは、自身とSPが同じまたは小さい敵歩兵ユニットだけです。可能な限りSPが大きい敵歩兵ユニットを選んで壊滅させます(SPが同じならどのユニットを壊滅させるかはプレイヤーが選択)。その後9.1に戻って再び戦闘を解決します。「騎兵突撃後の再戦闘」の結果により一方が全滅したら、生き残った側が戦闘に勝利します。皇帝近衛隊が戦闘に参加していた場合は(9.3)再戦闘にも自動的に参加します。再度の参加判定は不要です。
- 対仏同盟軍追撃:フランス軍全ユニットは退却(9.8)、対仏同盟軍がこの戦闘に勝利します。白ダイスが【1】または【2】なら、対仏同盟軍部隊は敗走するフランス軍部隊を追撃できま。

す。9.11.1を参照。

- ◆ 対仏同盟軍大勝利: フランス軍全ユニットは壊滅。対仏同盟軍がこの戦闘に勝利します。
- 対仏同盟軍勝利 (フランス軍退却): フランス軍全ユニットは 退却 (9.8)、対仏同盟軍がこの戦闘に勝利します。
- 対仏同盟軍辛勝(両軍大損害): 対仏同盟軍の最強ユニット 1 個(複数存在する時はプレイヤーが選択)を除き、戦闘に参加した両軍の全ユニットが壊滅します。対仏同盟軍がこの戦闘に勝利し、生き残った対仏同盟軍ユニットによって対仏同盟がこの国を支配します。
- **フランス軍辛勝(両軍大損害)**: フランス軍の最強ユニット 1 個(複数存在する時はプレイヤーが選択。騎兵がいれば騎兵を選択)を除き、戦闘に参加した両軍の全ユニットが壊滅します。フランス軍がこの戦闘に勝利し、生き残ったフランス軍ユニットによってフランスがこの国を支配します。
- フランス軍勝利 (対仏同盟軍退却): 対仏同盟軍全ユニットは 退却 (9.8)、フランス軍がこの戦闘に勝利します。
- **フランス軍大勝利**:対仏同盟軍全ユニットは壊滅。フランス軍がこの戦闘に勝利します。
- **フランス軍追撃:** 対仏同盟軍全ユニットは退却(9.8)、フランス合軍がこの戦闘に勝利します。白ダイスが【1】または【2】なら、フランス軍部隊は敗走する対仏同盟軍部隊を追撃します。9.11.2を参照。

#### 9.8 退却

戦闘が発生した国から退却したユニットは、別の国へ逃げ込むことになります。退却した先の国を「避難国」と呼びます。ナポレオンが率いていた部隊が退却した時は、ナポレオンも一緒に避難国へ移動します。

#### 9.8.1 退却方向

退却は隣接する(2.1.1)国へ行います。退却する全てのユニットは同じ国へ退却しなければなりません。

- 配置できない国(8.2) へは退却できません。退却できない国のユニットは壊滅して損害ボックスに置きます。
- フランスからの退却: フランス軍ユニットは最も安全な方向へ 退却します (9.8.2)。対仏同盟軍ユニットはイタリアかドイツ に退却しなければなりません。ただし全てのユニットがイギリ ス軍、対仏同盟のスペイン軍、諸公国軍なら、スペインへ退却 できます。
- ドイツからの退却: フランス軍ユニットは最も安全な方向へ退却します (9.8.2)。対仏同盟軍はオーストリアに退却します。フランスにパリまたはBut国マーカーが置かれていればフランスにも退却可能です。
- ★ーストリアからの退却: フランス軍ユニットは最も安全な方向へ退却します (9.8.2)。対仏同盟軍はドイツまたはイタリアに退却します (プレイヤーが選択)。
- **イタリアからの退却**: フランス軍ユニットは最も安全な方向へ 退却します(9.8.2)。対仏同盟軍はオーストリアに退却します。
- スペインからの退却: フランス軍はフランスに退却します。対 仏同盟軍(諸公国軍を含む)はポルトガルに退却します(9.8.3)。

#### 9.8.2 最も安全な方向

フランス軍が退却する時は、以下の優先順位に従って隣接する国に 退却します。優先順位が同じ国が2つある時は、ダイスを振ってラン ダムに避難国を決めます。

- **1.** フランス
- 2. 対仏同盟軍ユニットがいない隣接する国
- 3. 退却するフランス軍ユニットの合計 SPより少ない合計 SPの 対仏同盟軍ユニット (追撃する対仏同盟軍ユニットを含む) が いる隣接する国
- **4.** 上記の条件に当てはまる国がない時は、ダイスを振ってランダムに決めた隣接する国に退却します。

**例**: オーストリアのフランス軍が退却する場合、1d6して出た目が【1-3】ならドイツへ、【4-6】ならイタリアへ退却します。

#### 9.8.3 対仏同盟軍のポルトガルへの退却

スペインから退却させられた対仏同盟軍はポルトガルに退却しなければなりません。フランス軍はポルトガルに進入できません。そのため追撃が発生したとしても、フランス軍がポルトガルへ追撃することはできません。

#### 9.9 軽歩兵マーカーのリセット

戦闘が終わるたび、軽歩兵マーカーを軽歩兵トラックから取り除き ます。その後、9.10に進みます。

#### 9.10 革命熱に対する戦闘の影響

各戦闘の終了時、勝利したのが対仏同盟軍であれば、その戦闘が発生した国の革命熱から1を減じます。フランス軍が勝利すれば革命熱を1増やします。戦闘結果が「騎兵突撃後の再戦闘」なら、この革命熱の調整は行いません。

ナポレオンの戦闘参加:戦闘にナポレオンが参加していれば、革命 熱への影響は以下のとおりとなります。

ナポレオンの状態	フランス軍勝利	対仏同盟軍勝利
ナポレオン-B	革命熱+5	変化なし
ナポレオン-N	革命熱+3	革命熱-2
ナポレオン-V	革命熱+1	革命熱-5

**例**: 第14ターン (1814年) にナポV率いるフランス軍がオーストリアの戦いで敗れました。オーストリアの革命熱を-5 します。フランス軍が勝利していれば+1 します。

#### 9.11 追撃

追撃が発生すると、勝利した部隊は退却した部隊を追いかけて避難 国 (9.8) へ移動できます。そこで戦闘が直ちに発生します。これは 新たな戦闘として扱います。追撃は白ダイスで【1-2】が出た時のみ 発生します。

追撃の結果、さらに追撃が発生することがあります。また追撃で発生した戦闘の結果、敵が追撃を行う可能性もあります。

## 9.11.1 対仏同盟軍の追撃

対仏同盟軍がフランス軍を追撃可能な時、プレイヤーは戦闘に勝利 した自軍ユニットの全てまたは任意の一部で追撃を行えます。追撃前

に避難国にいたユニットも追撃後に行われる戦闘に参加します。 元々 の戦闘が発生した国を支配するため、ユニット 1 個を残しておくこと を忘れないようにしてください。

#### 9.11.2 フランス軍の追撃

対仏同盟軍が退却してフランス軍が追撃可能(9.7.3)な時、状況に応じてフランス軍が追撃するかどうかを決めます。

- 追撃を行う場合、フランス軍は最弱のユニット1個を戦闘が発生した国を支配するために(11.1)残していきます。最弱のユニットが複数いる時、どのユニットを残すのかはプレイヤーが決めます。
- 避難国の対仏同盟軍SP合計より追撃するフランス軍(残していくユニットを除く) SP合計が多い時のみフランス軍は追撃を行います。追撃が行われると直ちに戦闘を解決します(9.11.1)。戦闘を解決した国にナポレオンがいれば一緒に追撃します。

#### 9.12 退却による戦闘発生

ユニットが退却したことで避難国に両軍のユニットが存在することになったら、その国で直ちに新たな戦闘が始まります。元からその国にいたユニットと退却(追撃)してきたユニットを区別する必要はありません。9.1 からの手順に従って戦闘を解決します。

## 10.0 降伏判定フェイズ

純粋な心だけが美味しいスープを作る。

――ルートヴィヒ・ヴァン・ベートーヴェン

#### 10.1 隆伏

オーストリア、プロイセン、ロシアは何度も「降伏」する可能性があります。フランス、イギリス、スウェーデン、スペイン及び諸公国軍は降伏しません。降伏の影響については6.2.1を参照。降伏判定フェイズに対仏同盟に参加しているオーストリア、プロイセン、ロシアが降伏するか確認します。オーストリア及びプロイセンは、自国(プロイセンならドイツ)がフランス軍に支配(11.1)されると降伏します。ロシアは、ロシア軍ユニットがマップ上(損害ボックスを除く)に1つも存在していないと降伏します。オーストリアとプロイセンの両国が対仏同盟から脱落すれば、ロシアも同様に降伏します。

## 10.2 文化的象徵



ゲームには4人の文化的象徴(ベートーヴェン、ゲーテ、ゴヤ、ヴォルタ)が登場します。彼らは19世紀における文化的な指導者で(それぞれオーストリア、ドイツ、スペイン、イタリアで暮らしていました)、最初は

ナポレオンを支持していたものの、後に距離を置くようになります (【CI】参照)。

降伏判定フェイズ中、文化的象徴と同じ国にフランス軍ユニットが存在するかを確認します。フランス軍ユニットがいれば、プレイヤーはその文化的象徴を取り込むことができます。国庫から£1を支払って1d6します。【1-4】なら成功で、文化的象徴をロンドンに置きます。【5-6】なら失敗で、文化的象徴はそのままです。文化的象徴がロン

ドンにいれば、毎ターン1人につき£1を得ます(4.1)。

1フェイズ中に行える判定の回数に上限はありませんが、1回につき£1を支払わなければなりません。

これら文化的象徴は国も職業(作曲家、作家、画家、科学者)もばらばらです。ヨーロッパの知識階級同様、4人は当初ナポレオンを支持しましたが、後に幻滅させられました。実際にはロンドンへ移住していません(イギリスはベートーヴェンを招致しようとしましたが)。それでも彼らはナポレオンがヨーロッパにもたらした戦乱と混乱に対する失望の代表です。

その国にフランス軍ユニットが存在していなければ文化的象徴を対仏同盟側に取り込めないことに注意。つまり、その国はフランスに支配されているのです。それでも文化的象徴を手に入れられるというのは、「希望の兆し」だと言えます。

## 11.0 皇帝退位フェイズ

臆病者だけが、自分は怯えたことがないと自慢する。

――ジャン・ランヌ

#### 11.1 支配

皇帝退位マーカーを使って、皇帝退位レベルを記録します。皇帝退位レベルが16に達すると、ナポレオンは退位し、プレイヤーは勝利を収めます。

対仏同盟軍ユニット/諸公国軍ユニットが存在する国はプレイヤーが支配します。従属国チットが支配を妨害することはありません。

- 毎ターンの皇帝退位フェイズにBut国 (4.3) を含む3つ以上 の国をプレイヤーが支配していれば、皇帝退位レベルを1上げます。
- 上記条件を満たせず、かつ損害ボックスにフランス軍ユニットが1個もなければ皇帝退位レベルを1下げます。

## 11.1.1 フランスの支配

パリ・マーカー (6.3.4) またはBut国マーカー (4.3) が置かれていれば、フランスは他の国同様に扱い、対仏同盟軍はフランスで戦うことも支配することもできます。パリ・マーカー/ But国マーカーがなければフランスに対仏同盟軍ユニットを配置できません。ただしフランス軍部隊がフランスに退却し、対仏同盟軍がそれを追撃した時はフランスで戦闘が発生します。対仏同盟軍がその戦闘に勝利すればフランスを支配できます。支配したフランスも、皇帝退位レベルを上げるのに必要な3つの国の1つに数えます (11.2)。



偶発的事件【CRA】により、王党派ユニットをフランスに配置することがあり、これにより戦闘が発生します。もし王党派が勝利すれば、プレイヤーがフランスを支配します。プレイヤーが戦闘を解決する順番を決めら

れるため (9.0)、ドイツ、イタリア、スペインの戦闘に連合軍が勝利し、フランスに追撃ができれば、王党派の戦闘を支援できます。この場合、王党派も対仏同盟軍ユニットとして戦闘を行います。

#### 11.2 勝利

この時点で皇帝退位レベルが16ならナポレオンは退位、セント・ヘ

レナ島に流されます。ウィーン会議では戦勝国の大使たちがヨーロッパの地図を描き直し、フランスをあるべき姿に戻し、プロイセンは巨大な軍国主義国家となり、オーストリアは多民族の大帝国に、そしてロシアは独裁的な帝政を強化するでしょう。それはそれとして、ともかく勝利です!!

#### 11.3 最終ターンの敗北

第16ターンの終了時に勝利していなければ、プレイヤーの敗北です。1821年、皇帝ナポレオンは51歳でこの世を去ります(親族の多くと同じく、胃癌が死因です)。疲弊したヨーロッパと、聡明で繊細なナポレオンII世(偉大な跡継ぎ)は、ヨーロッパの末永い平和のために様々な条約を結ぶことになるでしょう。ボナパルト家によるフランスの支配はしばらく続きます。

#### 11.4 革命熱の調整

ゲームが続いていれば、最後に革命熱の調整を行います。従属国チットは革命熱に影響しません。

- 主要国をプレイヤーが支配 (11.1) していれば (対仏同盟軍 ユニットしかいなければ)、その主要国の革命熱を-1 します。
- ◆ 主要国をフランスが支配していれば(フランス軍またはフランス連合軍ユニットしかいなければ)、その主要国の革命熱を+1します。
- サポBが主要国にいれば、その主要国の革命熱を+1します。 ナポVが主要国にいれば、その主要国の革命熱を-1します(ナポNは影響しません)。

注意: 革命熱が最大値または最小値に達している時は、上の項目順に調整していきます。最大値からプラスになる調整は無視します。同様に最小値からマイナスになる調整も無視します。

## 11.5 外交官とジョセフィーヌ

- プレイヤーの外交官を全て表面にして(偶発的事件により裏返されることがあります)ロンドンに戻します。次のターンに再使用できます。
- ジョセフィーヌがマップ上に置かれていたら、ナポレオンの寝室に戻します(既に寝室にいたらそのまま)。
- パリ・マーカーがフランスになければ、フランスに置かれているフランス外交官をオテルに戻します。

## 11.6 ユニットの回復

裏返されているユニット (偶発的事件によりイギリス海軍が裏返されます)を表面に戻します。裏面になっている (= 敗れた) 小戦争チットやロシアの戦争マーカーは裏面のままです。ディレイ (12.3) され、ターン記録トラック上に置かれているユニットを対仏同盟軍/中立国戦力プールに戻します。

## 11.7 フランス軍の損害

フランス軍ユニット(ポニャトフスキはフランス軍として扱います。 スペイン軍、ナポリ軍、バヴァリア軍はフランス軍とは見なしません) が損害ボックスにあれば1d6します。【1-2】が出ればフランス軍/ ワルシャワ公国軍ユニット1個をゲームから取り除きます。

この時、赤色のドットが印刷されたフランス軍ユニットが損害ボッ

クスにあれば、優先的に選ばなければなりません。取り除くユニット の優先順位は次のとおりとなります。

- 1. 最もSPが小さい●つき歩兵
- 2. 最もSPが小さい●つき騎兵
- 3. 最もSPが小さいドットなし歩兵
- 4. 最もSPが小さいドットなし騎兵

**白色のドット**: ミュラとベナルドットには白色のドットが印刷されています。この2個のユニットは上記の理由でゲームから取り除かれません。

多くのナポレオンの将軍が戦闘で命を落とし、さらに多くの者が解任されました。なお悪いのはフランス兵の損耗です。ワーテルローの頃(1815年)になると、10年前のように戦場に十分な数の兵士を送り込むことができなくなっていました。ある推定によれば、1815年までにフランス軍の損害は200万人を超えたということです。

ミュラとベルナドットがゲームで不死なのは、ミュラはナポリ 王に、ベルナドットはスウェーデン王になるためです。彼らが戦 死した場合の代替ルールを用意する代わりに「不死」にしました。

#### 11.8 ユニットの回収

損害ボックス及び全ての主要国ボックスから (ポルトガルを含む)、 全ユニットを取り除いて以下の指示に従います。主要国ボックス (ポ ルトガルを含む) 内の諸公国軍ユニットは、プレイヤーの判断でその まま残しても構いません。

- ◆ 全てのフランス軍ユニット(フランス連合軍のワルシャワ公国 軍、スペイン軍、ナポリ軍、バヴァリア軍を含む)をフランス 軍カップに入れます。
- 全ての対仏同盟軍ユニットを対仏同盟軍戦力プールに戻します。
- 損害ボックスに置かれた諸公国軍ユニットはカップに戻します。またプレイヤーの任意で、主要国ボックス内の諸公国軍ユニットを何個でもカップに戻せます。ポルトガル(9.8.3)にいる諸公国軍ユニットはこの時点でカップに戻す、またはスペインに移動させます。
- 全ての王党派、亡命貴族ユニットは保管ボックスに戻します。

諸公国軍ユニットの生産にはコストは必要ですが、正規軍ユニットの生産はフリーで行えます (8.1)。そこで諸公国軍ユニットをマップに残したくなりますが、今いる場所から動くことができず、戦略的な柔軟性に欠けることに注意が必要です。

#### 11.9 資金の移動

この時点でプレイヤーは、£を別の予算に回すことができます(小 戦争資金から国庫へ移動させる、など)。ただし、海軍予算を別の予 算に回すことはできません(4.2.2)。

## 12.0 偶発的事件フェイズ

計算できることは全て計算した。後は運命が決める。

――ナポレオン

概要: 各ターンの最後に偶発的事件表を用いて判定を行います。第1ターンから毎ターン1d6します。ナポNがマップ上に登場すると(6.1)、以後は毎ターン2d6します。ナポVがマップ上に登場すると、以後は毎ターン3d6します。出た目の合計を偶発的事件表で使用して、そのターンに起こる事件を調べます(PAC参照)。

#### 12.1 偶発的事件表

国をランダムに決める時は1d6して決めます。特別な指示がない限り、【6】はBut国を指します。偶発的事件は表に記されている順番に1つずつ解決していきます。

## 12.2 ターンの終了

以上で1ターンが終了します。ターン・マーカーを1つ進めてルール4.0に戻ります。

#### 12.3 ユニットのディレイ

「ディレイ」とは、ユニットが一時的に使用できなくなる状態を指します。偶発的事件によってディレイされたユニットは、マップから取り除いてターン記録トラック上、現在のターンを示すボックスに置きます。次のユニットの回復ステップ(11.6)で戦力プールに戻します。

ロシア軍ユニットは以下の目的のため、プレイヤーの任意でディレイできます。

- 「ロシアの戦争」アイコンを持つブラウン・ボックスでの小戦争 (4.9)。歩兵または騎兵1ユニットだけディレイでき、ダイス 目修整+1を得ます。
- ロシア侵攻の判定。1ユニットをディレイするごとにダイス目 修整+1を得ます。

偶発的事件によってディレイされたユニットは、次のターンのユニットの回復ステップに戦力プールに戻します。プレイヤーが任意でディレイさせたロシア軍ユニットは、同じターンのユニットの回復ステップに戦力プールに戻します。

### 12.4「ベテラン・ゲーム」パッケージ

以下のルール変更でゲームの難易度を上げられます。

- 9.7.2 皇帝近衛隊が解散した時、皇帝退位レベルを(+2ではなく)+1 します。
- 11.2「ベテラン」ゲームで勝利するためには第15ターン終了までにナポレオンを退位させなければなりません(史実同様)。
- 偶発的事件「百日天下」【HUN】が起きた時、皇帝退位レベルを(+2ではなく)+1します。

## シナリオ 1: ボナパルト 1782

アメリカ独立戦争への大盤振る舞いの支援によって財政的混乱に陥ったフランスは、今や革命派に支配されています。国王は鎖につながれ、処刑の時を待っています――彼を支持するカトリックは地方で武器を取りました。全ヨーロッパが自由、平等、友愛の革命を潰そうと行軍を開始しました。そして若きナポレオンは、その軍事的才能を発揮する機会を待っていたのです。

このシナリオは第1ターンから始まります。カウンターの準備は3.3 に従います。

## シナリオ2: ナポレオン1805

1804年、ナポレオンが皇帝に即位してナポレオン1世となり、大陸制覇の動きを明らかにしました。プロイセンを除くヨーロッパの各国はアミアンの和約を破棄して第三次対仏同盟を結成しました。このシナリオは第6ターンから始まります。

#### カウンターの準備:

- A, B: ナポBをゲームから取り除きます。ナポNとジョセフィーヌを「ナポレオンの寝室」に置きます。その他を「ナポレオンとその妻」保管ボックスに置きます。
- **C:** ベートーヴェンをロンドンに、ゴヤをスペインに置きます。残る2人は裏面のまま「文化的象徴」保管ボックスに置きます。
- D: 以下の指示に従います。
  - ハイチ、アイルランド、喜望峰、エジプトの小戦争チット を各ブラウン・ボックスに表面で配置。
  - 戴冠式チット及び■つき「戦争起こらず!!」チットをゲームから取り除きます。
  - セネガル、アメリカ、マイソール、マルタ、コルフ、デンマークの小戦争、スペインの潰瘍、トラファルガー海戦チットをイベント・カップに入れます。
  - スイスの小戦争チットをスイスのブラウン・ボックスに裏面で配置。
  - サン・イルデフォンソ条約をスペインに配置。
- E: 皇帝近衛隊を保管ボックス(フランスの左隣)に置きます。モローの軍団をゲームから取り除きます。それ以外のフランス軍ユニットを全てフランス軍カップに入れます。
- F: 諸公国軍カップに入れます。
- G: ロシアの戦争マーカーのうち、コルフを表面にしてロシアの戦争ボックスに置きます。フィンランド、コーカサス、バルカン半島はブラウン・ボックス内に置きます。
- **H:** バヴァリア軍ユニットをフランス軍カップに入れます。残りはフランス連合軍」保管ボックスに置きます。
- !: 国庫、海軍予算、戦争予算マーカーを、ポイント記録トラック の「4」に置きます。
- J: ランダムに選んだ3枚をゲームから取り除きます。ランダムに選んだ2枚をイベント・カップに入れます。ランダムに選んだ2枚をドイツとイタリアにそれぞれ1枚ずつ配置します。残る2枚を「従属国」保管ボックスに置きます。

K: 「バーゼルの和約」をゲームから取り除き、以下のマーカーを 各国のステータス・ボックスに置きます。配置しなかったマーカーはマップ外に保管しておきます。

オーストリア、ロシア: 対仏同盟参加 プロイセン、スウェーデン: 中立 スペイン: 親仏

- L: ロンドンに置きます。
- **M**: タレーランとラインハルトをドイツのグリーン・ボックスに置きます。それ以外をオテル・ボックスに置きます。
- N: 「カトリック」をフランスの宗教政策ボックスに置きます。それ以外は「宗教政策」保管ボックスに置きます。
- O: 「王党派/亡命貴族」保管ボックスに置きます。
- P: 中立国戦力プールに置きます。
- Q. R: 対仏同盟軍戦力プールに置きます。
- S: 全てフランス軍カップに入れます。
- T: 対仏同盟軍戦力プールに置きます。
- U: £4をロンドン・ボックスに置きます(£3を隠すように置きます)。£1の金貨マーカーをアイルランド、ハイチ、喜望峰、エジプト、マイソールのブラウン・ボックスに置きます。
- V: ポイント記録トラック上に置きます。

フランス: 14

ドイツ: 10

イタリア:8

オーストリア:6

スペイン: 10

W: 以下のように配置します。

But国: オーストリアの国ボックス

ターン・マーカー: ターン記録トラックの「6」

ゲットー制マーカー: ヨーロッパのユダヤ人ボックス

皇帝退位マーカー:ポイント記録トラックの「4」

ネルソン、イギリス海軍:高海ボックス

ローマ教皇、テロ・マーカー:ゲームから取り除く。

軽歩兵マーカー:軽歩兵トラック

# シナリオ3: 終焉 1813

是非もなし! ロシアはイギリスと裏で手を結び、フランスの大陸 封鎖令に背いていました。これに激怒したナポレオンは最大規模の軍 勢を集め、ロシア皇帝に屈辱を味わわせ、皇帝の意志が絶対であるこ とを全ヨーロッパに伝えるために、道路も土地も貧弱なロシアに攻め 込みます。このシナリオは第12ターンから始まります(下記の特別 ルールを参照)。

#### カウンターの準備:

- A, B: ナポBとジョセフィーヌをゲームから取り除きます。ナポN とを「ナポレオンの寝室」に置きます。政略結婚マーカーをオーストリアに置きます。その他を「ナポレオンとその妻」保管ボックスに置きます。
- **C**: ベートーヴェンとゴヤをロンドンに置きます。残る2人は裏面 のまま「文化的象徴」保管ボックスに置きます。
- **D:** スペインの潰瘍マーカーをスペインに置きます。それ以外の チットとマーカーをゲームから取り除きます。
- E: 皇帝近衛隊を保管ボックス(フランスの左隣)に置きます。モロー、デュポン、ランヌ、ミュラ、ベルナドットの軍団をゲー

ムから取り除きます。それ以外のフランス軍ユニットを全てフランス軍カップに入れます。

- F: 諸公国軍カップに入れます。
- **G:** ロシアの戦争マーカー 4つ全てを表面にしてロシアの戦争ボックスに置きます。
- H: ワルシャワ公国チットをドイツに置きます。ポニャトフスキ軍団、ナポリ王国のミュラ軍団、バヴァリア軍ユニットをフランス軍カップに入れます。
- !: 国庫、海軍予算、戦争予算マーカーを、ポイント記録トラック の「5」に置きます。
- J: ランダムに選んだ1枚をイタリアに配置します。他はゲームから取り除きます。
- K: 「ティルジット条約」「バーゼルの和約」をゲームから取り除き、 以下のマーカーを各国のステータス・ボックスに置きます。配 置しなかったマーカーはマップ外に保管しておきます。

オーストリア、プロイセン、スウェーデン: 中立 ロシア、スペイン: 対仏同盟参加

H27 ( 71 ( 12 17)

- L: ロンドンに置きます。
- **M**: タレーランとラインハルトをドイツのグリーン・ボックスに置きます。それ以外をオテル・ボックスに置きます。
- N: 「簒奪者!」をフランスの宗教政策ボックスに置きます。それ 以外は「宗教政策」保管ボックスに置きます。
- O: 「王党派/亡命貴族」保管ボックスに置きます。
- P: 中立国戦力プールに置きます。
- Q: 対仏同盟軍戦力プールに置きます。
- R: 中立国戦力プールに置きます。
- S, T: 対仏同盟軍戦力プールに置きます。
- U: £4を取り除きます。£1 の金貨マーカーをアイルランド、ハイ チ、喜望峰、エジプト、マイソールのブラウン・ボックスに置 きます。
- V: ポイント記録トラック上に置きます。

フランス: 11

ドイツ・8

イタリア:5

オーストリア:2

スペイン:3

W: 以下のように配置します。

But国: ドイツの国ボックス

**ターン・マーカー**: ターン記録トラックの「12」

**ユダヤ人解放マーカー:** ヨーロッパのユダヤ人ボックス

**フラ・ディアヴォロ・マーカー**: イタリア

皇帝退位マーカー:ポイント記録トラックの「9」

イギリス海軍: 高海ボックス

オスマン軍ユニット: バルカン半島(すぐに消滅します)

スウェーデン軍ユニット:対仏同盟軍戦力プール

フランス海軍、大陸封鎖令、ゲットー制、ネルソン、

テロ、ローマ教皇: ゲームから取り除く。

軽歩兵マーカー:軽歩兵トラック

## 特別ルール:

このシナリオは第12ターンから始まりますが、第12ターンのステップAの前にナポレオンによるロシア侵攻(4.10)を行います。通常のルールに従って解決し、結果を適用します。その後、ステップAに進みます。

# 13.0 プレイの例

以下は第1-2ターンのプレイの例です。初めてこのゲームをプレイする前に、例のとおりに駒を動かしてみるとルールの理解が深まるでしょう。

#### 第1ターン: 1792-1794年

#### A. イベント・フェイズ

- 歳入はロンドンの£4とブラウン・ボックスから£5、オーストリアとプロイセンが参戦しているので£4で合計£13です。国庫マーカーをポイント記録トラックの「13」に置きます。
- 2. 予算を配分します。海戦時は+2 DRM (ダイス目修整)まで使用できるので、海軍予算に£2をつけました。小戦争予算はなるべく多く取りたいところですが、外交戦や諸公国軍の配置にも金がかかります。そこで小戦争予算に£7をつけ、国庫には£4を残しました。マーカーを該当する場所に動かします。
- 3. このターンのBut国はフランスです。
- 4. 歴史的事件「ヴァルミーの戦い」を処理します。「スイス」「喜望峰」の小戦争チットとランダムに選んだ「従属国」チット1つをイベント・カップに入れます。また「ロシアの貴族制度」巻物マーカーをロシアのステータス・ボックスに置き、ロシアが中立の立場を取ったことを示します。

プレイヤーズ・ノート:上記の作業は初期配置に含めても構いませんが、歴史の流れを見せたいというデザイナーの意図から、第1ターンにも歴史的事件を処理します。ターン記録トラックの上に、そのターンに発生する歴史的事件に基づくイベント・チット名が記載されているので、セットアップ時に該当するイベント・チットをターン記録トラック上に配置すると良いでしょう。

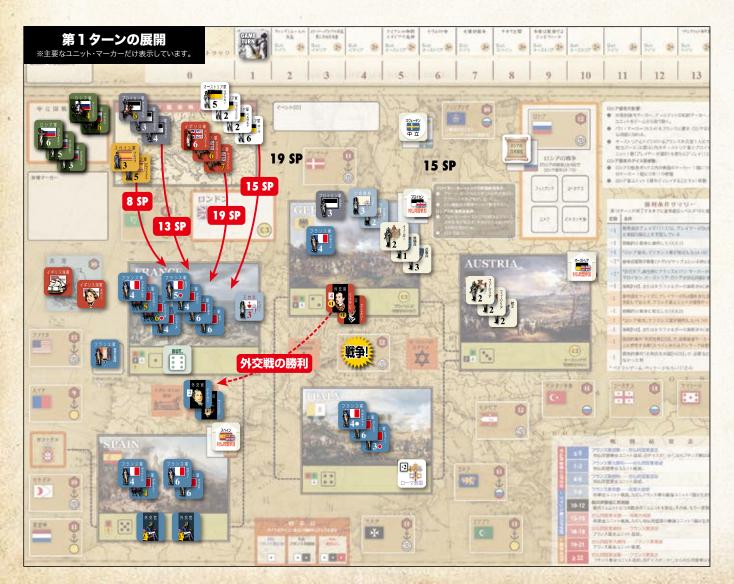
5. イベント・チットを2枚引きます。最初は「戦争起こらず」で何もなし。次が「スイス」の小戦争チットでした。スイスの困難度は「12」です。仮に敗北しても皇帝退位レベルは下がらないので安心ですが、マップ上に敗北した小戦争マーカーが置かれていると将来的に面倒です(降伏した/中立になったプロイセンとオーストリアを参戦させるためのコストが上がります)。小戦争予算全て(£7)を使うことにします。ダイス目は【6】で修整して13。勝利しました。小戦争チットを表面でスイスに置き、皇帝退位レベルを1上げます。また、「アイルランド」の小戦争チットをイベント・カップに入れます。

#### B. 外交フェイズ

ダイスを2回振ります。どちらも【5】だったので、フランス の外交官2人をスペインに置きます。

### C. 対外交フェイズ

フランスの外交官がいると降伏した後に対仏同盟に参加させられないため、タレーランとラインハルトの排除を試みることに



しました。カースルレーをタレーランに、メッテルニヒをラインハルトにぶつけます。国庫から£2を引きます。タレーランに対してはダイス目【2】。+2の修整を加えてもカースルレーの能力(4)以下なので勝利します。タレーランをオテルに戻します。メッテルニヒのダイス目は【1】で同じく勝利。ラインハルトもオテルに戻しました。

プレイヤーズ・ノート: ドイツからフランスの外交官がいなくなったので、通常ならロシアを対仏同盟に参加させることができますが (コスト: £2)、巻物マーカーが置かれているためにロシアは中立を保持します (貴族が乗り気でないのでしょう)。

### D. 大陸軍フェイズ

- 1. フランス軍カップからランダムに引いたフランス軍ユニット4 個をフランスに置きます。
- 2. But国であるフランスにさらに4個を置きます。
- **3.** 外交官2人がスペインにいるので、フランス軍ユニット2個をスペインに置きます。
- 4. フランス軍侵攻表で判定します。ダイス目は【3】、現在のターン数を足して4。結果はイタリア(3)、スペイン(2)、ドイツ(1)でした。それぞれの国にフランス軍ユニットを置きます。

#### E. 対仏同盟軍フェイズ

プレイヤーズ・ノート: ゲームの目的は皇帝退位レベルを上げることです。But国を含む3つの主要国を支配すれば1上がりますが、フランスには40 SPあります。主要国の全ユニットを投入すれば58 SP(+王党派の3 SP)になるので確実に勝利できます。あと2国はオーストリアとドイツが候補です。このことを踏まえてユニットを展開します。

- 1. ユニットがいないと支配の条件を満たせないため、£1を支払ってオーストリアに諸公国軍ユニット3個を配置しました。最後の£1を支払ってドイツにも諸公国軍ユニット3個(計6 CF)を配置します。
- 2. ドイツにいるベルティエ (4 CF) は必ず排除しなければなりません。CF差が9以上なら勝利できるので、諸公国軍の6 CFと亡命貴族の5 CFに加えてあと2 CFが必要です。そこでヨルク (3 CF) を配置することにしました。残り55 SPをフランスに置きます(フランスには他に王党派3 SPあり)。
- 3. ナポレオンがいれば、ここでナポレオンの配置を行うところですが、ボナパルトが出てくるのは次のターンからです。果たしてプレイヤーの計算どおり進むでしょうか。

#### F. 戦闘フェイズ

**プレイヤーズ・ノート:** この例では「騎兵のリアクション」選択ルールは使用しないことにします。前述したとおり、無限ループに陥る可能性があるのと、プレイが煩雑になるためです。

フランス: まず、フランスの戦闘を解決します。

- 1. **軽歩兵**: フランスの革命熱は「16」です。ダイス目は【4】で 結果はFDでした。軽歩兵マーカーをFDボックスに置きます。
- 戦闘力差: 対仏連合軍58 SPに対してフランス軍は40 SPです。
   軽歩兵の結果がFDだったので1d6 して戦闘力差にプラスしま

す。出た目は【2】で結果は20(58-40+2)、「対仏同盟軍勝利」でした。フランス軍の全ユニットを損害ボックスに置きます。

**3. 革命熱の調整:** 対仏同盟軍が勝利したので、フランスの<mark>革命熱</mark>を1下げて「15」にします。

ドイツ: 次にドイツの戦闘を解決します。

- 1. 軽歩兵: ドイツの革命熱は「14」です。ダイス目は【3】で結果はFDでした。軽歩兵マーカーをFDボックスに置きます。
- 2. 戦闘力差: 対仏連合軍14 SPに対してフランス軍は4 SPです。 軽歩兵の結果がFDだったので1d6して戦闘力差にプラスしま す。出た目は【2】で結果は12 (14-4+2)、「騎兵突撃後に再 戦闘」でした。両軍ともに騎兵がいないのでダイスを振り直し ます。出た目は【3】で結果は「対仏同盟軍辛勝」でした。3 SPの近衛兵(諸公国軍)を除いて両軍の全ユニットを損害ボッ クスに置きます(亡命貴族は保管ボックスに戻します)。
- 3. **革命熱の調整**:対仏同盟軍が勝利しましたが、「騎兵突撃後に 再戦闘」で決着がついたために革命熱は変動しません。

#### G. 降伏判定フェイズ

このターン、降伏は発生しません。スペインはフランスに支配されましたが降伏しないことに注意。降伏するのはドイツとオーストリア、ロシアだけです。

#### H. 皇帝退位フェイズ

- But国であるフランス、それにドイツとオーストリアを対仏同盟が支配しているので皇帝退位レベルが1上がって「2」になります。
- 2. スペインとイタリアの革命熱を+1、フランス、ドイツ、オーストリアの革命熱を-1 します。
- 3. ドイツに置かれている対仏同盟の外交官2人をロンドンに戻します。
- 4. フランス軍の損害判定を行います。ダイス目は【2】でした。 赤色のドットがついたモロー(歩兵)とベシェール(騎兵)が 損害ボックスに置かれていたので、優先順位に従ってモローを ゲームから取り除きます。
- 5. フランス軍ユニット全てをカップに、対仏同盟軍ユニット全て を戦力プールに戻します。諸公国軍ユニットはそのままマップ 上に残すことにしました。

#### I. 偶発的事件フェイズ

1d6します。出た目は【4】でした。順に1つずつ事件を解決していきます。

- 1. **【BP】バルバリア海賊**: 高海に置かれているイギリス海軍を裏返しにします。
- 2. 【TG】ギロチン: フランスの宗教政策マーカーを「無神論」から「理神論」に変更します。
- 3. 【SN】秘密交渉: ハルデンベルクを裏返し(次のターンに使用できなくなります)、その代わり£3を得ました。
- 4. 【YF】スペインの黄熱: スペイン軍ユニットを2個ともディレイします。戦力プールに置かれているスペイン軍ユニット2個をターン記録トラックの「1」に置きます。2ユニットとも次のターンには使用できず、第2ターンの皇帝退位フェイズ中に戦力プールに戻ってきます。

## J. ターンの終了

以上で1ターンが終了します。ターン・マーカーを1マス進め て第2ターンを開始します。

#### 第2ターン: 1795-1796年

#### A. イベント・フェイズ

- 1. 歳入はロンドンの£4とブラウン・ボックスから£5、オーストリアとプロイセンが参戦しているので£4で合計£13です。繰り越しが£3あるので、国庫マーカーを「16」に置きます。
- 2. 予算を配分します。海軍予算に£2を追加して「4」にします。 また小戦争予算に£8を回します。国庫には£6を残しました。 マーカーを該当する場所に動かします。
- 3. このターンのBut国はドイツです。
- 4. 歴史的事件「ヴァンデミエールの反乱」を処理します。
  - ナポBとジョセフィーヌをナポレオンの寝室に置きます。
  - ハイチ、エジプトの小戦争チットとランダムに選んだ従属 国チット1つをイベント・カップに入れます。
- 5. イベント・チットを2枚引きます。最初は「喜望峰」の小戦争 チットでした。困難度は「11」です。港湾のシンボルがある のでイギリス海軍が使用できれば+2の修整がつくところです が、あいにくバルバリア海賊の討伐に追われています(前年の 偶発的事件による)。£4を使用することにしました。ダイス目 は不幸にも【5】、修整して9にしかならないために敗北です。 喜望峰の権益を失いました!! 金貨マーカーを取り除き、喜望 峰の小戦争チットを裏返してブラウン・ボックスに置きます。 次に引いたのは「従属国: X」です。ダイスを1個振って配置 する国に決めます。【2】が出たのでドイツに置きます。

#### B. 外交フェイズ

ダイスを2回振ります。最初の目は【2】だったので、タレーランがドイツに舞い戻ります。次の目は【3】だったので、ラインハルトをオーストリアに置きます。

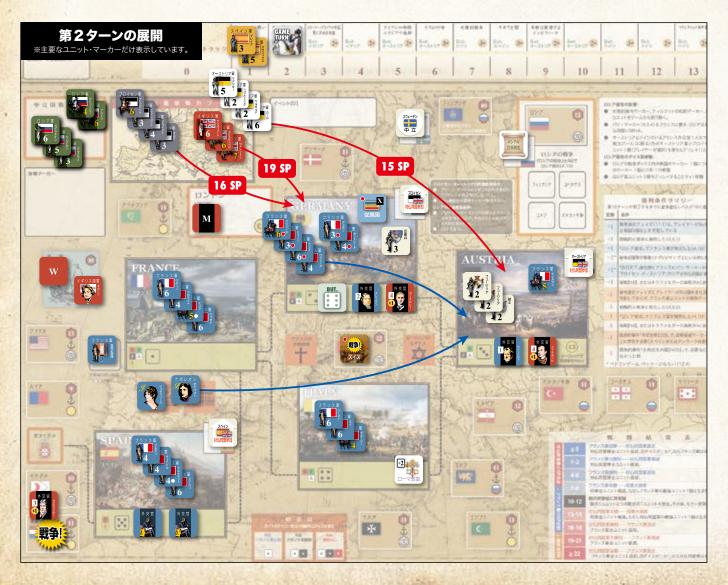
#### C. 対外交フェイズ

カースルレーでタレーランに、メッテルニヒでラインハルトに 論戦を挑みます(合計£2を使用)。ダイス目はそれぞれ[6][5]で2人とも敗れました。残る外交官(ラズモフスキー)で魅力 外交を行います(£1を使用)。ダイス目は【4】で、マップ上の裏返っている小戦争マーカーの数(1)を上回ったので、喜 望峰の小戦争マーカーをマップから取り除きます。

プレイヤーズ・ノート: 小戦争の負けは魅力外交で取り戻せますが、放置していると威信の回復が困難になります。大事にならないうちに手当をしましょう。

#### D. 大陸軍フェイズ

- 1. フランス軍カップからランダムに引いたフランス軍ユニット4個をフランスに置きます。
- 2. But 国であるドイツに 4 個を置きます。
- 外交官がいるスペイン、ドイツ、オーストリアに、それぞれフランス軍ユニット2個、1個、1個を置きます。
- 4. フランス軍侵攻表で判定します。ダイス目は【2】、現在のター



ン数を足して【4】。結果はイタリア(3)、スペイン(2)、ドイツ(1)でした。それぞれの国にフランス軍ユニットを置きます。この時点の主要国のSPは、But国のドイツが26、オーストリアが6、イタリアが16、スペインが18です。

#### E. 対仏同盟軍フェイズ

- 1. 喜望峰の金貨を失ったため、国庫に残った£3を節約することにしました——諸公国軍は購入しません。
- 2. このターンにBut国を含む3国を支配するのは困難ですが、ドイツ、オーストリアを脱落させたくはありません。そこでイギリスとプロイセン両軍合わせて35 SPをドイツに配置します。オーストリア軍15 SPはオーストリアに配置しました。
- 3. ナポレオン表で判定します。ダイス目は【4】でターン数をプラスして6。「戦略的奇襲」になりました。ダイスを振って出た目は【3】。But国はオーストリアに移り、ドイツにいるフランス軍ユニット4個とナポBをオーストリアに配置します。

## F. 戦闘フェイズ

**ドイツ**: まず、ドイツの戦闘を解決することにします。

- 1. 軽歩兵: 従属国「X」があるので自動的に「NA」になります。
- 2. 戦闘力差: 対仏連合軍38 SPに対してフランス軍は7 SPです。 結果は必ず22以上になるので、白ダイスだけ振って追撃が発生するかどうか判定します。出た目は【3】で追撃は発生しません。フランス軍ユニットを安全な方向=フランスへ退却させます
- **3. 革命熱の調整:**対仏同盟軍が勝利したので、ドイツの革命熱を 1下げて「12」にします。

プレイヤーズ・ノート: 仮に追撃が発生すると、対仏同盟軍はフランスで戦闘を行えます。対仏同盟軍のSPは35 (諸公国軍はドイツに残置)、フランス軍は28です。1/3の確率で敗北 (ただしフランス軍ユニットも1個を除いて壊滅)、1/6の確率で勝利します。1/2の確率で騎兵突撃後の再戦闘になり、この場合は騎兵が多い対仏同盟軍が勝利することになります。

オーストリア:次にオーストリアの戦闘を解決します。

- 1. **軽歩兵:** オーストリアの革命熱は「11」です。ダイス目は【3】 で結果はFDでした。軽歩兵マーカーをFDボックスに置きます。
- 2. 戦闘力差: 対仏連合軍21 SPに対してフランス軍は24 SPです。 軽歩兵の結果がFDだったので1d6して戦闘力差にプラスします。出た目は【2】で結果は-1 (21-24+2)、「フランス軍追撃――対仏同盟軍潰走」でした。プレイヤーはドイツに退却することにしました。追撃してもドイツでSPの優勢を得られないためにフランス軍は追撃を自重します。
- 3. **革命熱の調整**: ナポBを含むフランス軍が勝利したため、オーストリアの革命熱は「16」に跳ね上がりました。

#### G. 降伏判定フェイズ

オーストリアがフランス軍に支配されたため、オーストリアが降伏します。ステータス・マーカーを「オーストリア降伏」に変更します。

#### H. 皇帝退位フェイズ

- 1. 対仏同盟が支配しているのはドイツだけであり、かつこのターン、フランス軍ユニットが1個も除去されていないため、皇帝退位レベルが1下がって「1」になります。
- 2. フランス、スペイン、イタリア、オーストリアの革命熱を+1、

ドイツの革命熱を-1 します。

- 3. ドイツとオーストリアに置かれている対仏同盟の外交官2人を ロンドンに戻します。
- 4. フランス軍ユニット全てをカップに、対仏同盟軍ユニット全てを戦力プールに戻します。諸公国軍ユニットはそのままマップ上に残すことにしました。裏返っているイギリス海軍と外交官(ハルデンベルク)を表面に戻します。黄熱により前ターンにディレイされたスペイン軍ユニット2個を対仏同盟軍の戦力プールに戻します。

#### I. 偶発的事件フェイズ

1d6します。出た目は【6】でした。順に1つずつ事件を解決していきます。

- 1. 【RT】恐怖政治: テロ・マーカーが置かれているので1d6します。出た目は【1】。フランスの革命熱が1d6下がります。
- 2. 【CI】文化的象徴: 文化的象徴をランダムに1つ選びます―ヴォルタでした。イタリアに配置します。次のターンの降伏判定フェイズで、フランス軍がイタリアにいればプレイヤーはヴォルタをロンドンに招聘できます。
- 3. 【SN】秘密交渉: ハルデンベルクを裏返し(次のターンに使用できなくなります)、その代わり失った喜望峰の金貨を取り戻します。
- 4. 【NB】海戦: イギリス海軍とフランス海軍との間で海戦が発生します。ネルソンが存命なので3d6して10以上の目が出れば勝利します。もちろん海軍資金から£2を支払って+2修整を得ます。不幸にも、ダイス目の合計は【7】、修整を加えても9にしかならず、海戦はフランス海軍の勝利に終わりました。イギリス海軍を各種マーカー保管ボックスに置き、皇帝退位レベルを1下げて「0」に戻します。ネルソンは高海ボックスに置いたままです。次のターン、港湾シンボルを持つブラウン・ボックスで小戦争が起これば、プレイヤーは制海権の奪取を挑むことになります(今度は勝たなければなりません!!)。

## J. ターンの終了

以上で第2ターンの終了です。プレイヤーは運に見放され、第 1ターンで稼いだ皇帝退位レベルを吐き出してしまいました。 しかもオーストリアが対仏同盟から脱落。まずは同国を再び同 盟に引き入れる努力が必要になるでしょう。

プレイヤーズ・ノート:全16ターンのゲーム中に皇帝退位レベルを16まで上げればいいので、毎ターン1ずつ上げるのが目安となります。しかし、But国を含む3国を支配するのは、ナポレオンがロシア遠征に失敗するまで困難でしょう。そこで、海戦と戦略的小戦争に必ず勝てるように、海軍・小戦争資金をキープしておかなければなりません。

そのためにも無駄遣いは慎まなければなりません。ドイツとオーストリアが脱落すると、毎ターンの歳入が減少するだけではなく、再度立ち上がらせるためのコストがかかります。さらに言えば、それらの国を参戦させるためにはフランスの外交官を排除する必要があり、そのためにもコストがかかります。軍事の失敗がそうした「無駄遣い」になり、海戦や小戦争に使えるはずだった資金が失われて悪循環に陥る……ということもあります。

経済・軍事・外交の全てに注意を払い、「コルシカの食人鬼」を 退治してください。

## デザイナーズ・ノート

もし仮に人間の生が理性によって制御されうるものだとすれば、 生の可能性は根絶されなければならない。

> ――レフ・トルストイ、『戦争と平和』 (中村白葉訳、河出書房世界文学全集)

高校で習ったことで実生活で使っているのは、タイピングとフランス語だけです。5年間ドイツ語を勉強したにもかかわらず(ドイツ語の先生に片思いしていたのです)、私の世界観は高校時代に3年間学んだフランス語で形成されました。1981年の夏、ジュニア(11年生)とシニア(12年生)の間、私の家族はフランスからの交換留学生を受け入れ、二人は生涯の友人となりました。1982年に高校を卒業すると、父はその夏にフランスに送り出してくれ、パリ郊外のリュエイユ=マルメゾンにあるフレデリック一家のアパートに滞在しました。

私のフランスへの憧れが、ナポレオン・フェチに変化することはありませんでした。1981年に16歳でウォーゲームを始めると、戦略級ナポレオニック・ゲームの消極的なコレクターになるほどには興味をそそられました。最初に購入したひとつはAvalon Hillの『War and Peace』で、Simulations Canadaの残念な『Le Grand Empire』も買いました。何が残念かって、フランス軍ユニットはピンク色、イギリス軍ユニットは紫色、そしてマップとルールには起こり得ないナポレオンのインド遠征がカバーされているのです。もっともこのジャンルは、常に期待外れでした。小国の扱いは面倒だし、大国も参戦したり脱落したりで長くて退屈なゲームばかり。『War and Peace』もシナリオは良くできていますが、キャンペーンは醜悪です。

それらを反面教師にして、『N』のデザインを開始しました。これまでのゲームで取り上げられなかったトピックや、その時代を面白くしてくれる要素について時間をかけて調べ上げました。また1ターンのスケールを長くすることで(数年を表すターンもあります)、同じターンの間に降伏した国が対仏同盟に復帰することを可能にし、中立や同盟といった状態の管理も容易になりました。私はナポレオンを最高の数字を持つ「リーダー・カウンター」として戦場に立たせるだけではなく、ゲームにおける多くの要素を動かすエンジンとして中心に据えたいと考えました。それに、「ブラウン・ボックス」で表されるサイドショウを余すことなくゲームに盛り込むつもりでした(セネガルが無関係だと思う? だったら「ニコラ・ボーダン」でググること。頓挫したナポレオンのオーストラリア侵攻計画が見つかるでしょう)。

ソリティア・ゲームの中には物語性を重視するもの、即ちあなたを シミュレートしている時代に放り込んでくれるゲームがあります。そ の他のソリティア・ゲームは戦略性を重視している、つまり数学的な パズルを解いて完璧な解答を導き出すゲームです。『N』はナラティ ブなゲームとしてデザインされていますが、デベロッパーのステファ ンとウェスは、「シミュレーション」としてだけではなく、「ゲーム」 としても機能するよう、時間をかけて調整してくれました。

フランス革命とナポレオンの時代は、衰退していたヨーロッパ文化にとって画期となりました。そこで『N』に、他のゲームにはないベートーヴェンやゴヤのカウンターを採り入れたのです。ヨーロッパの文化を偉大なものにした全てはナポレオンの時代を生き抜き、しかし1世紀後のフランダースの泥まみれの塹壕で終焉を迎えました。私がゲームをデザインしたりプレイする時はいつでも、インスピレーションを得るためにその時代の音楽を聴きます(古代エジプトや未来を舞

台にしたゲームをつくる時はどうしよう)。『N』なら、2枚のCDを強く推奨します。シェーズ=デュで録音された「Messe du Sacre de Napoléon 1」(1996年、パリのノートルダム寺院で行われたナポレオンの戴冠式で用いられた音楽を録音したもので、その楽譜は2世紀近く失われていました。魅惑的でスリリングです)と、1988年のフランス革命200周年に向けて(もっとも当時、フランス国民の関心は共産主義の崩壊とドイツ再統一に向いていたのですが)トゥールーズで録音された、フランス革命の歌と曲を集めた感動的な作品集であるミシェル・プラッソン指揮による「Révolution Française」です。ベートーヴェンなら交響曲第3番(「エロイカ」は、元々はナポレオンに捧げられたものです。コルシカ人が皇帝を戴冠した時にベートーヴェンが心変わりするまでは……)を聴けば、このゲームをプレイするための精神を養うことができるでしょう。ミレイユ・マチューのマルセイエーズ(ナポレオンに禁止されましたが)には、フリジア帽を取らなければなりません(YouTubeで検索を)。

出版社は最初、「対仏同盟の視点ではゲームは売れない」と私に言いました―プレイヤーは、復古的な君主制をとる敵の目を通してではなく、ナポレオンの目で世界を見たいはずだ、と。しかし自分のことをナポレオンだと考えている者は、だいたいアレです。それに本作はデヴィッド・カーショウの『Vietnam Solitaire』システムの流れを汲んでおり、ゲーム・システムが動かす敵の侵略にプレイヤーが立ち向かうことになります。必然的にプレイヤーは、ナポレオンの侵略からヨーロッパを守る、対仏大同盟を受け持つことになるわけです。ナポレオンになりたいと思う人もいるでしょうが、本作ではナポレオンを畏怖する立場に置かれます――ナポレオンになるよりも、彼を打倒する立場のほうがやり甲斐がありますよ!

---R·ベン·マディソン

## 【主要参考文献】(\*はウォーゲーム)

Chandler, David G. Dictionary of the Napoleonic Wars.

Gates, David. The Napoleonic Wars, 1803-1815.

Glover, Michael. The Napoleonic Wars: An Illustrated History 1792-1815.

Grab, Alexander. Napoleon and the Transformation of Europe.

Keyser, William. From Valmy to Waterloo.\*

Kirchberger, Joe H. *The French Revolution and Napoleon: An Eyewitness History.* 

McEvedy, Colin. The Penguin Atlas of Modern History (to 1815).

McLaughlin, Mark. The Napoleonic Wars.\*

McLaughlin, Mark. War and Peace.\*

Markham, Rob. Soldier Emperor.\*

Nafziger, George F. Historical Dictionary of the Napoleonic Era.

Newberg, Stephen M. Le Grand Empire.\*

Pilartz, Nicholas, and Kevin Zucker. La Guerre de l'Empereur.\*

Pinder, Greg, and Harry Rowland. Empires in Arms.\*

Soboul, Albert. The French Revolution, 1787-1799.

Smith, Digby. The Greenhill Napoleonic Wars Data Book.

Stuart, Andrea. The Rose of Martinique.

Thomas, François-Stanislas. Napoleon Against Europe.\*

Thomas, François-Stanislas. Nations in Arms.\*

Vovelle, Michel. The Revolution Against the Church.