

マリア

マリア・テレジアとオーストリア継承戦争

3人用戦略シミュレーションゲーム 作 RICHARD SIVÈL



1740年10月—ドイツの皇帝にしてオーストリア大公、カール6世が死去する。彼の長女、23歳のマリア・テレジアがその家督を継ぐが、それは女子の帝位継承を認めない国際的な慣習法に反する事となる。

ヨーロッパの君主たちは、数年前にはマリア・テレジアの世襲を認める内容の国事勅書にサインし、このことに確かに同意したはずであったが、今や彼女の敵として絶好の獲物の臭いを嗅ぎつけている。バイエルンとザクセンはオーストリアの遺領相続に自分たちの分け前を要求した。さらにバイエルンは、フランスの後押しを受け、自らの帝位をも主張する。何と容易い仕事であろうか？オーストリアは孤立しており、そこを治めるのは、若年の、経験も浅い、おまけにか弱いか弱いはずだと思われた—女性なのだ。

1740年12月—オーストリア継承戦争の火蓋がついに切られる…ただし予期せぬ者の手によって。プロイセンのフリードリヒ2世は—彼自身即位してまだ六ヶ月だった—またと無い勝機を逃さず、また国力増強への野心と功名心とに駆られてシユレージエンに侵攻し、ほとんど無抵抗のままに主要な帝国領を制圧する。

1741年、この年の春までにバイエルン、ザクセン、フランスも兵を挙げて参戦する。もはやオーストリアの命運は尽きたかに見えた。

だが侵略者たちはある点で目算を誤っていた。それはこのうら若い女大公の逞しさとしぶとさである。大臣たちの助言にも耳を貸さず、マリア・テレジアは遺産のほんの僅かでも手放すつもりはないのだ…。

1 概要

♥ マリア [MARIA] はオーストリア継承戦争(1740-1748)を題材にした2人から3人用の戦略級シミュレーションゲームです。初級ゲーム(9ターン、約90分、簡易ルール)と上級ゲーム(12ターン、3から5時間、コンプリート・ルール)の二通りの遊び方がありません。

♥ 13章までの前半部では初級、上級のどちらにも共通する3人用のルールを解説します。15章からは上級ゲームの為にさらに必要なルールを解説します。前半部中にも灰色地の枠に上級ルールを補記しています。この灰色部分は初級ゲームでは無視して構いません。最後の章では2人で遊ぶ場合の追加ルールを解説します。

♥ 初級ゲームでの勝利条件は14章に、上級ゲームでの勝利条件は23章に記載されています。

♥ このゲームの内容物：

- ゲームボード 1枚
- 政局パネル 1枚
- 将軍&フザール用ステッカー 22枚
- 兵力シート 5枚
- マーカー123個分の切り抜きシート 1枚
- カード 計192枚、内訳：
 - 1組38枚の戦術カードの山 ×4組
 - 政局カード 25枚
 - 国別カード 2枚(英語、ドイツ語) ×6組
 - プレイ・エイド・カード 3枚
- 政局カード一覧表 1枚
- 以下のコマ類：



将軍全20個
(6色)



兵站部隊全10個
(6色)



フザール2個
(白)

2 プレイヤー

♥ 3人のプレイヤーは各々マリア・テレジア、フリードリヒ、ルイ15世の役割を受け持ちます。役割ごとに以下の国々を操作します。

- **マリア・テレジア**：オーストリア(白)
- **フリードリヒ**：プロイセン(青)、ザクセン(緑)、国事軍(灰色)
- **ルイ15世**：フランス(赤)、バイエルン(橙)

コメント：国事軍 [Pragmatische Armee] はイギリス軍、ネーデルラント連邦軍、ハノーファー選帝侯国軍から混成された連合軍です。(訳注：もちろん国事軍は「国」ではありませんが、ここでは便宜的に「国」と同列に扱っています。)

♥ オーストリア、プロイセン、フランス、国事軍は**有力国**。バイエルンとザクセンは**小国**として扱います。

♥ 以下の国々は互いに同盟関係にあります。

- フランス、バイエルン、プロイセン、ザクセン。
- オーストリアと国事軍。

♥ 同盟を結んでいない国は互いに敵国同士になります。

♥ 同盟の中でも以下の国々は協同しています。

- フランスとバイエルン。
- プロイセンとザクセン。
- オーストリアと国事軍。

コメント：見ての通り、このゲームではフリードリヒのプレイヤーは二重人格的な役割を課せられます。彼はプロイセン&ザクセン側ではオーストリアの敵に、国事軍側ではオーストリアの味方になるのです！ですが心配はご無用、これは全く正常な振る舞いなのです！

3 コンポーネント

3.1 コマとマーカー

♥ 全ての国は将軍と兵站部隊(以降はこれらをコマと記述します)を保有しています。オーストリアはさらに2つのフザール(軽騎兵隊)を保有しています。フザールをコマと記述することはありません。

♥ 全ての将軍には名前と序列があります。初めてこのゲームをプレイする前に、ステッカーを各将軍コマにそれぞれの色を合わせて貼り付けてください(赤は赤に、白は白に、etc)。フザールのステッカーは2個の白いディスクに貼ります。

コメント：構造上の都合から、2枚分の不要なステッカーが余ります。

♥ ダイカット(型抜き)のマーカーには以下の種類があります。



勝利点マーカー



選帝侯マーカー



ターンマーカー



政局マーカー



補充修正マーカー



援助マーカー

3.2 ゲームボードと戦略パネル

♥ ゲームボードはフランドル・マップ [Karte Flandern] とボヘミア・マップ [Karte Böhmen] の二つを合わせて構成されています。

♥ マップは格子状のグリッドで44のセクターに区切られています。セクターごとに1種類のスート(ハート、ダイヤモンド、クラブ、スペードのどれか)が割り当てられています。この区分けとスートは戦闘で戦術カードを使うときに関係する要素になります。

♥ **自国領** マップ上の地域は各国の領土として各々の色で塗り分けられています。フランドル・マップ内の白い地域(Österr. Niederlande)もオーストリア領です。シュレージエンはゲーム開始時にはどの国の領土でもありませんが、ゲームの進展によってはプロイセンの領土になることがあります。

♥ マップにはいくつもの都市 [Stadt] があり、それぞれが道路 [Straße] で繋がっています。太線で描かれた道路は主要道路 [Hauptstraße] です。一本の道路で繋がっている二都市は隣接しています。フランドル・マップとボヘミア・マップは道路で繋がっており、この道路も他のものと同じ普通の道路です。

♥ 都市には、一般の都市の他に、中小要塞 [Kleine Festung]、主要要塞 [Große Festung]、セットアップ都市 [Startstadt] があります(ボード右上の記号解説 [Legende] を参照)。

♥ **要塞の支配** 国が支配している要塞とは、勝利点マーカーを置かれていない自国領内の要塞、または自国の勝利点マーカーか選帝侯マーカーを置いている他国領内の要塞のことです。

♥ 選帝権を得られる特別な要塞が9つあり(Berlinなど)、皇帝選挙の際にはこうした要塞を支配している分だけ投票を行えます。選挙人団 [Kurfürstenkollegium] (ボード中央下部) という一覧表に支配の状況を表示します。

♥ ボード左上部に勝利点枠が表示されています。戦果枠が8つ(有力国ごとに2つ)とその他の枠が4つあります。

♥ ボードの外縁部に沿って、それぞれの有力国の場外枠と勝利点プールがあります。

♥ 政局パネルの説明は17章にあります。

コメント：戦争の舞台から離れたところ(例えばイタリア [Italien])にいる将軍を場外枠に置くことになります。この枠に置かれている将軍はゲームには一切参加できません。

4 ゲームの準備

♥ 各プレイヤーは自分が受け持つ役割を、皆で話し合って、もしくは引引きなどで決めます。

♥ タイム・トラック（ボード右上部）の「1」にターン・マーカーを置いてください。

♥ 一枚の兵力シートを四分分割してください。それぞれの1片を対応する役割のプレイヤーに配ります。残りの1片（中間得点シート）はあとで使用するので脇に置いておいてください。

♥ 全てのコマをボード上に適切に配置していきます。将軍を配置するセットアップ都市には置くべき将軍の序列の数字がその国の色で記されています（兵力シートには各将軍の大体の初期位置が座標で示されています）。兵站部隊は各色で「T」と記されたセットアップ都市に配置してください。オーストリアの2つのフザールは脇に置きます。

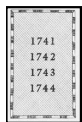
注意：1.) プロイセンの将軍の1つは場外枠「Ost-preussen」に、プロイセンの兵站部隊の1つは勝利点枠「シュレーゲン」に置きます。ゲーム開始時にはこの2つのコマはゲームから除外されています。2.) 初期配置以降はセットアップ都市は通常の都市として扱われます。

♥ 各有力国は自身のプールに以下の数の勝利点マーカーを置いてください：

プロイセン 13、フランス 11、国事軍 8、オーストリア 8。



戦術カード



政局カード



国別カード

♥ 戦術カードの山札のうちの1山をシャッフルしてください。最初にこれを使います。あとで使う他の3山は脇に除けておきます。

♥ プロイセンはシュレーゲンの2つの要塞（LiegnitzとGlogau）に1つずつ勝利点マーカーを乗せます。オーストリアはシュレーゲンのそれ以外の5つの要塞に勝利点マーカーを乗せます。重要：上級ゲームではこれらの勝利点マーカーは各自のプールから取り出してください。

♥ 各国は最初の手札として以下の枚数の戦術カードを受け取ってください：プロイセン 9枚、ザクセン 3枚、フランス 2枚、バイエルン 5枚、国事軍 3枚、オーストリア 5枚。

♥ ゲーム開始時には各国は特定の数の部隊を保有しています（兵力シートの右上にその数が記載されています）。プレイヤーは自分が扱う国ごとに任意の数の部隊をそれぞれの将軍に割り振ります。兵力シート内の各将軍の一番左の空欄に、他のプレイヤーに見せずに、割り振る部隊数を書き込んでください。各将軍には少なくとも1部隊を割り当てなければならず、また8部隊までしか割り当てられません。幾つかの将軍にはゲーム開始時には必ず割り振らなければならない初期下限数[Start-Min]が個別に規定されています（兵力シート参照）。

例：プロイセンは22部隊を保有しています。初期下限数を下回らないように割り振ります。Friedrichに8、Schwerinに4、Erbprinz Leopoldに4、Der Alte Dessauerに6。

♥ KölnとMannheimにはフランスの選帝侯マーカーを乗せてください。MainzとTrierにはオーストリア＝国事軍の選帝侯マーカーを乗せてください。

♥ 選挙人団の9つ枠それぞれに対応する色の選帝侯マーカーを置いてください（例えばBerlinとDresdenにはプロイセンの選帝侯マーカーを置きます）。

♥ 政局カードを1741～1744の年ごとに揃えて4つの山にしてください。各山をシャッフルしてください。全ての山を年数順に積み重ねて（1741が一番上、1744が一番下）1つの山にします。

♥ 各政局マーカーを対応する3つのトラック（政局パネル：ザクセン [Sachsen]、ロシア [Russland]、イタリア [Italien]）の「*」マスに1つずつ置いてください。

5 ゲームの手順

♥ ゲームはターン制で進行します。各ターンは5つのステージに分かれます。以下の手順で処理していきます：

1. 有力国は政局に対処する（上級ゲームのみ）。
2. オーストリアはフザールを配置する。
3. フランスとバイエルンの手番。
4. プロイセンとザクセンの手番。
5. オーストリアと国事軍の手番。

♥ 手番はこのゲームの軸となるステージです。1つの手番は5つのフェイズに分かれます。複数の国が同一ステージで手番を行う場合はそれぞれの国は各フェイズで同時に行動します。オーストリアと国事軍の場合も一それぞれが違うプレイヤーによって動かされるとしても同様です。次の順番で各フェイズを実行していきます：

1. 戦術カード 手番国は新たに戦術カードを引きます。
2. 補給チェックを手番国の将軍ごとに行います。
3. 移動は手番国のすべてのコマが実行できます。要塞の占領や兵站部隊の投入もここで行います。
4. 戦闘 手番国の将軍が敵国の将軍と隣接している場合、攻撃を行わなければいけません。
5. 後付け占領が成立しているか判定します。

♥ すべてのステージを処理し終えたら、ターン・マーカーを1マス進めて、次のターンを始めます。

♥ 冬 3ターン経過するたびに冬が訪れます。冬は通常のゲーム・ターンとは違い、前述の5つのステージを設けません。冬ではボードから取り除かれた将軍を復帰させたり、徴兵を行い部隊を増員することができます。通常ターンでの手番順と同じ順番で各国がこうした行動を取っていきます。全員が行動を終えたら、冬は終了した通常ターンに移ります。

♥ 上級ゲームではプレイヤーは冬に中間得点を記録していきます。

6 スタックと部隊

各フェイズの詳細を個別に解説していく前に、スタックと部隊についての基本的なルールを説明しておきます。

♥ 1箇所の都市には1つのコマしか置くことができません。

例外：2つの将軍コマは1組のスタック（重ね置き）になることができます。スタックになった2つのコマは1箇所の都市にまとめて置くことが可能です。ただし、同じ色か、協同国同士（例えばオーストリアと国事軍など）の将軍しかスタックになることはできません。協同国同士で組んだスタックを協同スタックと呼びます。どんなスタックでも序列の高い（数字が小さい）方の将軍コマが最高指揮官になって、スタックの上部に置かれます。2人の将軍の序列が同等である場合（例えば、プロイセンのNo.1とザクセンのNo.1）、どちらの将軍を最高指揮官として上に置くのかはそのプレイヤーが決めなければいけません。



♥ 各将軍は少なくとも1部隊を指揮下に置かなくてはなりません。

♥ 各将軍は多くとも8部隊までしか指揮下に置けません。

♥ あるスタック内の将軍が2人とも同じ国のものである場合はそれぞれの持つ部隊数を合計します。つまり一組の同色スタックは指揮下の部隊数を2-16の範囲で収めなくてはなりません。

♥ 各将軍に割り当てた部隊数は兵力シートに書き込んでおいて秘密にしておきます。ゲーム中、将軍の部隊数が増減するときはひとつ右の空欄に増減後の部隊数を書き込んで更新してください。もし一国の現在の総部隊数を聞かれたら、プレイヤーはそれを公表しなくてはなりません。しかし将軍ごとに割り当てた個別の部隊数は戦闘のとき以外は非公開になります。

♥ 同国の将軍同士がスタックしている間は（自分の手番中でなくても）、それぞれの将軍の部隊をプレイヤーの好きなように入れ替えて、割り当て直すことができます。スタックしていない将軍や、他国の将軍とは部隊を入れ替えることはできません。

♥ 最後の1部隊を失った将軍はボード上から取り除かれます。例外として、スタック内の入れ替えによって少なくとも1部隊をすぐに確保できる将軍は取り除かれることはなく、そのまま必要な部隊を強制的に割り振ることになります。1個以上の部隊を持っている将軍やスタック内の部隊の受け取りが可能な将軍がボード上から取り除かれることは決してありません。

例：FriedrichとSchwerinは一組のスタックになっています。それぞれ4部隊と5部隊ずつ持っていて、合計すると9部隊になります。プロイセン・プレイヤーはスタック内の部隊の入れ替えを行い、Friedrichに7個、Schwerinに2個の部隊を割り当てました。彼は自分の兵力シートにそれぞれの新たな割り当ての部隊数を書き込みます。

例：FriedrichとSchwerinは上の例と同様です。1回の戦闘によって8部隊失いました。最後の1部隊はFriedrichが持つことになり、部隊の無いSchwerinはボード上から除かれます。失ったのが7部隊だった場合、それぞれの将軍には1部隊ずつ割り当てられ、どちらもボード上に残ります。

7 フザール

♥ オーストリアは2個のフザールを保有しています。フザールを使って敵の補給を妨害することができます（9章参照）。

♥ フザール・ステージではオーストリアはそれぞれのフザールを任意の2箇所の都市に配置します。配置できるのは次の条件下の都市に限ります：

- ボヘミア・マップ内にあり、
- オーストリアの将軍から4マス以内の範囲で、
- コマが置かれていない都市。

♥ 既に以前のターンから配置済みのフザールはそのまま置いておくのか、別の都市に再配置するのか選べます。

♥ フザールはコマの移動や退却を阻止しません。コマが移動か退却でフザールの置かれた都市に進んだ場合、そのフザールはボードから取り除かれます。しかし次のターンにはまた配置できます。

8 戦術カード・フェイズ

♥ 各国はそれぞれの手番の開始時に以下の枚数の戦術カードを山札から引きます：

フランス	4(5)	枚	バイエルン	2(1)	枚
プロイセン	3	枚	ザクセン	1	枚
国事軍	3	枚	オーストリア	5	枚

注：最初の3ターンの間、フランスは4枚、バイエルンは2枚を受け取ります。これは協力関係にある両国間の援助契約によるものです。4ターン目に入ってから援助は選択制になります。フランスがバイエルンに援助を行わない各々のターンでは、フランスは5枚、バイエルンは1枚を受け取ります。

♥ 小国は、自国の主要要塞を敵に占領されている場合は、戦術カードを（援助によるものでも）受け取ることはできません。

♥ 手札は国ごとに個別に管理され、混ぜたり交換したりすることはできません。戦術カードは実際に使用されるまでは手札のまま温存されます。手札の枚数に上限はありません。戦術カードは一基本的には一使用しない限り他のプレイヤーに見せることはありません。

それぞれの戦術カードには1種類のスート（全4種：♥♣♠♦）と2-10のうちの一つの値が充てられています。それ以外に「リザーブ [Reserve]」という特殊なカードもあり、これは、使用するときに好きなスートと1-8のうちの好きな値のカードとして扱うことができます。補足：リザーブは少ない被害で戦闘から退却できる値のカードとして使用すると特に効果的です。

忠告：手札がどの国のものか分からなくなってしまうのを防ぐために、国別カードをそれぞれの手札の上に重ねて管理してください。

♥ 使用した戦術カードは山札の種類ごと（裏地の色別）に揃えて脇に置いてください。最初の戦術カードの山札が無くなったら、2組目の山札からカードを引いていきます。順次3組目、4組目と続きます。もし4組目の山札が無くなった後に戦術カードを引く必要があるときは、枚数の多い2組の捨て札を混ぜて一組の新しい山札を作ってください。

♥ ときには戦術カードをコストの支払いに使うことがあります（例えば補給、9章参照）。この場合、重要になるのはカードの値だけで、スートはどんなものをどんな組み合わせで使っても構いません。払い過ぎてもお釣りはできません。

9 補給フェイズ

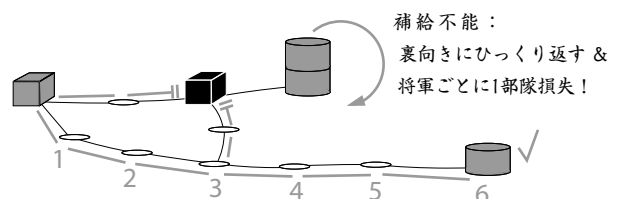
♥ 将軍には補給が必要です。補給フェイズでは専ら手番国の将軍の補給の可否を判定します。

♥ 自国領内にいる将軍は常に補給を受けられます。留意：シュレージエンはゲームの開始時はどの国の領土でもありません（3.2参照）。

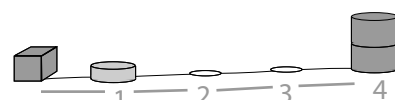
♥ 他国領内にいる将軍が補給を受けるためには、同色の兵站部隊と補給線で結ばれていなければいけません。補給線は兵站部隊から6マス分までの長さで自由に引くことができます。敵のコマ（将軍と兵站部隊）を経由して補給線を引くことはできません。

♥ 手番の補給フェイズに補給を受けられなかった将軍は、そのコマ自身を裏向きにひっくり返して、即座に1部隊を失います。既に裏向きになっている将軍が補給を受けられなかった場合、向きは裏向きのままで2部隊を失います。裏向きの将軍が補給を受けたら表向きに戻ります。

♥ 裏向きの将軍は要塞を占領できません。



♥ フザール オーストリアに敵対する国の将軍がフザールを経由して補給線を引いた場合、補給を受けるために戦術カードを支払わなければなりません。その際のコストは補給線の長さに応じます（1マスにつき1点。2個のフザールを経由してもコストは同じです）。支払いに十分な戦術カードを持っているなら支払わなければいけません。支払いが不可能である場合は、その将軍を通常の手順通り補給不能の状態（裏向きにし、部隊を失う）にして、さらにその国の手札を公開しなければいけません。



4マス×将軍2人 = 戦術カード8点支払い！

10 移動フェイズ

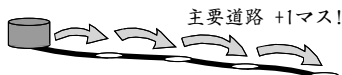
10.1 移動

♥ 移動フェイズでは、手番国は自国の全てのコマを1回ずつ移動させることができます。ひとつの移動が完了するまで次のコマは移動を始められません。道路に沿って都市（マス）から都市（マス）へ移動します。

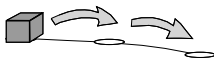
♥ 将軍は3マスまで移動できます。反復移動もできます。



♥ 移動経路の**全て**が主要道路であれば移動距離は1マス伸びます。将軍の場合4マスまで移動できます。



♥ 兵站部隊は2マスまで移動できます。将軍より1マス分距離が短いです（主要道路上なら3マスまで）。



♥ 1つの都市（マス）には1個のコマしか置けません（スタックは例外）。いかなるときもコマが他のコマを「飛び越す」ことは許されません。スタックが移動したときはその**両方**の将軍とも移動済みになります。スタックを組むことによって将軍のそのときの状態（表向き／裏向き）が変わることはありません。

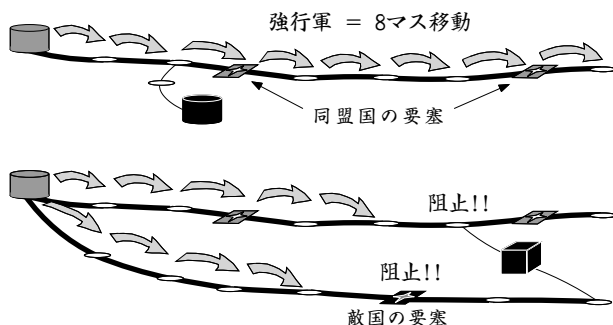
♥ 敵の兵站部隊が置かれている都市に将軍が入ると、兵站部隊は駆逐されます（ボード上から取り除かれます）。その将軍の移動をそこで中断する必要はありません。



♥ **強行軍** 特定の条件を全て満たせば、将軍は強行軍を行うことができます（兵站部隊では不可）。強行軍では8マスまで移動することができます。強行軍の条件：

- 移動経路の**全て**が主要道路でなければならない。
- 敵が占領している要塞に進入したり、そこを通過することはできない。もし敵の要塞から強行軍を開始したならその要塞は**決して**占領されたことにはならない。
- 敵のコマ（兵站部隊でも将軍でも）に隣接する都市に進入したり、そこを通過することはできない。

♥ 強行軍は敵の要塞と敵のコマによって止められるという点を覚えておいてください。



♥ オーストリアとフランスのコマだけがフランドル・マップからボヘミア・マップへ、またその逆へ移動できます。

♥ オーストリアと国事軍の将軍は双方のプレイヤーが同意したときのみスタックを組めます。

♥ もし国事軍とオーストリアの間で、フランドル・マップ上の双方のコマの移動順について採めた場合、そのターンの残りは、国事軍から先に、交互にコマを移動させていってください。

10.2 兵站部隊の投入

♥ 移動フェイズの間、手番国は以下のことができます：

- ボード外の兵站部隊をボード上に投入する；
- ボード上の兵站部隊を一旦取り除いてそのまま再投入する。
例外：この方法で勝利点枠「シュレーゲン」から兵站部隊を取り出すことはできません。

♥ 投入を行う場合：

- 投入する兵站部隊ごとに戦術カード4点分のコストがかかります。
- 投入する兵站部隊は自国領内の主要要塞に置くことができ、その兵站部隊は投入されたターンには移動を行えません。**有力国**は協同している小国の主要要塞にも置くことができます。
- コマが置いてある要塞、敵が支配している要塞には置くことができません。配置できる要塞がない場合、兵站部隊を投入することはできません。

例：フランスが自国の兵站部隊をMünchenに投入します。バイエルンはフランスの協同国なので配置可能です。投入コストは戦術カード4点分です。フランスは「♥5」を支払いに充てました。お釣りは出ません。

10.3 要塞の占領

♥ 占領されると要塞の支配は交代します。**表向き**の将軍だけが要塞を占領できます。占領できるのは**敵**が支配する要塞だけです（例えば、プロイセンはフランスが支配する要塞を占領することはできません）。以下のとき占領が成立します：

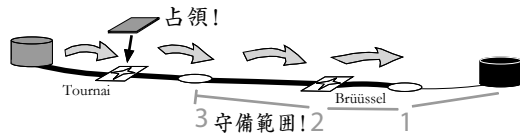
- 表向きの将軍が要塞から出た（通過、またはそこから移動を開始した）とき。加えて；
- その時点でその要塞が**守備されていない**場合。

♥ 支配国の将軍が要塞から3マス以内の距離にいるとき、その要塞は**守備されています**。要塞と将軍との間に他のコマがいても問題ありません。さらに将軍は協同国が支配する要塞も同様に守備します（例えば国事軍の将軍はオーストリアの要塞を守備し、逆の立場でも同様です）。

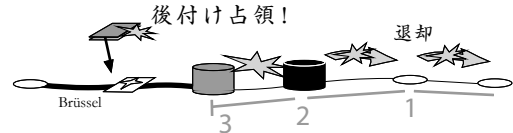
♥ 強行軍中の将軍は要塞を占領することができません（10.1参照）。将軍は1回の移動で複数の要塞を占領することもできます。要塞が占領されても以前と同様に他のコマの出入りは可能です。

♥ **後付け占領** 将軍が敵の支配下の要塞を出たときその要塞が守備されていたなら、占領はできませんが、代わりにはてなマーカーを要塞の上に乗せます。その手番の後付け占領フェイズに入ったら、はてなマーカーを乗せている要塞全ての守備状況を確認します。もしはてな状態の要塞がその時点で（戦闘での退却などによって）守備されていなかった場合は、後付けでその要塞の占領に成功します。まだ守備されている要塞では占領は失敗し、上に乗っているはてなマーカーは取り除かれます。要塞を出た将軍と敵を退却させた将軍は別のコマでも構いません。これはひとつの手番の中で各々の将軍がその位置を変えた結果として起きることです。

♥ 上級ゲームでは、はてなマーカーを自国のプールから取り出します。後付け占領が成立しなかったときはマーカーをプールに還します。



例：フランスの将軍がTournaiとBrüsselを通過するとします。守備されていないTournaiは占領されます。オーストリア支配下のBrüsselは国事軍の将軍により守備されているので占領されません。



例（続き）：フランスの移動フェイズでBrüsselにはてなマーカーが乗せられました。同じ手番内の戦闘フェイズで、守備していた将軍は退却を余儀なくされ、Brüsselは守備されていない状態になりました。こうして後付けによって占領が成立します。

占領後、支配交代が起こります：

♥ その要塞に前の支配国の勝利点マーカーが乗っていたら、これを取り除きます（上級ゲームではプールに返還します）。

♥ Trier, Mainz, Köln, Mannheimのいずれかを占領したときは乗っている選帝侯マーカーを反対の面にひっくり返してください。
示唆：これら4つの要塞には二点の特性があります。1.) 勝利点マーカーを乗せられることはありません。2.) オーストリアが国事軍がこの中のひとつを占領した場合は、両国が共同で支配します。

♥ 通常の要塞なら、以下のものを占領した場合に自国の勝利点マーカーを乗せます。

- 敵国の領内の要塞。または、
- 同盟を結んでいる小国の領内の要塞（敵に占領された要塞を奪還したときがこの状況に当たります）。または、
- シュレージエン [Schlesien] 領内の要塞（シュレージエンの要塞には常に勝利点マーカーを乗せることができるのです！）。

♥ その他の要塞には勝利点マーカーを乗せることはできません。
（自国領内か同盟関係の有力国領内の要塞を占領したときは奪還したものと見做します。有力国領内の要塞が占領されたとき、敵による占領でなければ、その領土を保有する有力国が再び要塞を支配することになります。各領土の色は本来の支配関係を表しています。ただしシュレージエンは例外として扱います。上記参照。）

♥ 小国が占領したときは協同している有力国の勝利点マーカーを乗せます（上記ルールには則ってください）。

コメント：小国の要塞を奪還したときは勝利点マーカーを乗せるが、有力国の要塞を奪還したときは乗せないと覚えてください。この微妙な差異はゲーム・バランスをとるためのものです。

例：a) オーストリアがバイエルン領の要塞を占領したとします。この要塞はオーストリアからみて敵国の領内にあるので、オーストリアは自国の勝利点マーカーを乗せます。

b) このオーストリア支配下の要塞はバイエルンが奪還したとします。オーストリアの勝利点マーカーは取り除かれます。小国であるバイエルンの領内なので、要塞には勝利点マーカーを乗せます（協同している有力国（フランス）のマーカーを乗せることになります）。

c) オーストリア領ネーデルラント内のフランス支配下の要塞を国事軍が占領したとします。要塞は同盟の有力国の領土内にあるので、勝利点マーカーは乗せず、フランスのマーカーを取り除くだけになります。

11 戦闘フェイズ

11.1 戦闘

♥ 戦闘フェイズ開始時に敵国の将軍と隣接している手番国の将軍は攻撃を行わなくてはなりません（互いが異なるマップ上においても同様です）。複数の戦闘が発生するときは、手番プレイヤーが順番を決めます。



♥ 戦闘では戦術カードを出し合います。互いのプレイヤーはその戦闘に参加している自分の将軍の国の手札から、その将軍がいるセクターのスイートと同種の戦術カードを出すことができます。

♥ まず、互いのプレイヤーはその将軍が持つ部隊数を公表します。2つの数の差が**開始値**になります。この値を部隊が少ない側は負（マイナス）、多い側は正（プラス）の数として扱います。ここでは負の（部隊が少ない）側を下^{したて}、正の（多い）側を上^{うわて}と呼びます。

♥ 下手のプレイヤーから先に、対応するスイートの戦術カード1枚を手札から出して使用することができます。出したカードの値を開始値に加えてください。この和が現在値になります。現在値は言明してください。現在値はどちらのプレイヤーにとっても同じ数（ただし下手にとっては負、上手にとっては正）になります。現在値の正負が逆転するか0にならない限り、下手のプレイヤーは戦術カードを出し続けることができます。

♥ 下手から見て現在値が0以上になったら、上手だったプレイヤーが今度は下手側になって、同様の流れで戦術カードを出していきます。下手のプレイヤーがカードを出さないと決めるか出せなくなるまで上手と下手の立場は入れ替わり続けます。カードを出さなかった下手のプレイヤーの将軍は戦闘に敗れます。

♥ 敗れた将軍は終了値と同じ数の部隊を失い（持っている数の部隊までしか失いません）、同じ数だけのマス数を退却します。

♥ 勝者は部隊を失わず、その都市に留まり続けます。

♥ **引き分け** 現在値が0になって下手の立場が回ってきたプレイヤーは、出せる戦術カードがあるなら出さなければいけません（リザーヴは出さなくても構いません）。もし出せるカードが無ければ（またはリザーヴを出すつもりがないなら）戦闘は引き分けになります。引き分けでは双方とも部隊を失わず、退却もしません。

特別な状況：

- 開始値0で戦闘を始めるときは手番プレイヤーから先にカードを出します。
- オーストリアは国事軍より先に戦闘を行います。
- スタックを組んでいる将軍は常に一緒に戦闘を行います。
- 協同スタックの場合は最高指揮官の国の手札から戦術カードを使用します。しかし部隊を失うときはもう一方の将軍の部隊から失われます。下になっている将軍の部隊がなくなってもまだ損失が求められるときは最高指揮官の部隊が失われます。
- 戦闘フェイズ開始時に、将軍／スタックが複数の敵と隣接している場合は、ひとつずつ順番に戦闘を行わなければいけません。また複数の将軍／スタックがひとつの敵と隣接している場合もひとつずつ順番に戦闘を行わなければいけません。
- 一度退却した将軍は同じフェイズ中には攻撃することも攻撃を受けることも不可能になります。

Neipperg（オーストリア＝塙、2部隊）は移動しFriedrichとSchwerinのスタック（プロイセン＝普、4部隊）と隣接しました。Neippergは次の戦闘フェイズでこのスタックに対して攻撃を行わなければいけません。

開始値 = 両軍の部隊数の差分 = 2 - 4 = -2

オーストリアの方が2部隊少ないので下手となり先に戦術カードを出すことができます（このときカードを出さずに自発的に退却することもできます。そうすれば、Neippergの場合は全部隊を失いますが、戦術カードは消耗せずに済みます）。

Neippergはダイヤのセクターにいる。
塙の手札：♦10、♦9、♦7、リザーヴ

Friedrichはスペードのセクターにいる。
普の手札：♠5、♠4、♠3

塙は-2、♦10を出した。
現在値：-2 + 10 = +8

ここでオーストリアは上手に（そしてプロイセンは下手に）なります。今度はもう一方のプレイヤー（プロイセン）にカードのプレイ権が移ります。

普は-8、♠5を出した。 -8 + 5 = -3
普は-3、♠3を出した。 -3 + 3 = 0

現在値は0です。プレイ権は再びもう一方の手に移ります。現在値が0のときにプレイ権が回ってきたオーストリアは、手札にダイヤを持っていない場合のみ、戦闘の継続を放棄することができます。出せるカードがリザーヴしかない場合は、継続しても放棄しても構いません（現在値0で放棄すれば引き分けになる）。ここではオーストリアはまだダイヤを持っているので、カードを出さなければなりません。

塙は±0、♦7を出した。 0 + 7 = +7

普は-7、♠4を出した。 -7 + 4 = -3

プロイセンはスペードのカードを使い切ってしまうと終了値-3で戦闘に敗れます。Friedrich/Schwerinは3部隊を失い、3マス分退却しなければなりません。1部隊しか残らないので、序列の低いSchwerinはボード上から取り除かれます。

11.2 退却

♥ 敗北した將軍はそのフェイズの次の戦闘が決着する前には退却していません。退却の距離は失った部隊数と同じマス数です。退却中はスタックを分離させてはいけません。

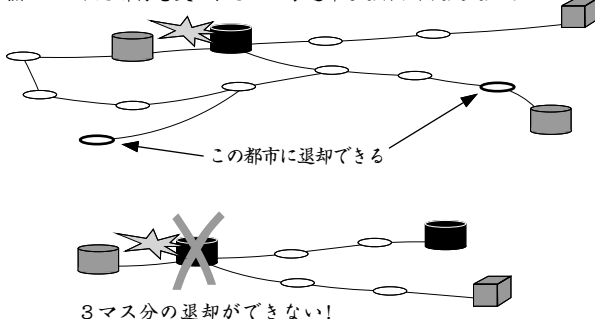
♥ 戦闘に**勝った側**のプレイヤーが、以下の条件に従って退却経路を決めます。

- その將軍を、最終的に**勝者側**の將軍からできるだけ遠くなるように（それ以外のものは関係ありません）、求められる距離一杯まで退却させなければいけません。
- ひとつの都市には一度しか入ることはできません。
- 退却中の將軍は何らかのコマが置かれている都市を通過したり、そこで退却を終えたりすることはできません（他の將軍とスタックを組んだり、兵站部隊を駆逐することもできません）。要塞に入ることはできますが、占領することはできません。

注意：フランスとオーストリアの將軍だけは、フランドル・マップとボヘミア・マップの間を渡って退却することができます。

♥ もし將軍が求められる距離を退却しきれないときは、その將軍は全ての部隊を失い、ボード上から取り除かれます。

黒のコマは3部隊を失い、3マス分退却しなければならない！



12 後付け占領フェイズ

♥ 全ての戦闘と退却を解決した後に、後付け占領の判定を行います。これについてのルールは10.3で既に解説してあります。

13 冬

♥ 3ターン経過するごとに冬が訪れます。冬の間に、徴兵して部隊数を増やしたり、ボード外の將軍を復帰させたりすることができます。

♥ 1部隊ごとに戦術カード4点分のコストがかかります。

♥ 將軍は無償で復帰できます。しかし少なくとも1部隊は与えなければいけません。

♥ 新規の部隊はボード上の將軍への増派に割り振るか、または復帰する將軍に割り当てることができます。両方行っても構いません。プレイヤーは戦術カードを支払うときに合計で何部隊増員するのか明らかにしなければいけません。しかしそれぞれの將軍に割り振る数は公表しません。

♥ 將軍は自国領内の主要要塞に復帰することができます。この要塞には將軍を置く余地があり（スタックや駆逐も可）、また自国が**友好国（同盟国）に支配**されていなければいけません。そうした要塞がないときは復帰することができません。

注意：兵站部隊の場合と違って、協同している小国の主要要塞に配置することはできません。

例外：初級ゲームではフランスの將軍は、自国が味方が支配しているなら、Münchenに復帰することができます。

♥ 敵の兵站部隊が將軍の復帰を阻止することはありません。もし將軍が復帰する主要要塞に敵の兵站部隊が置かれていたら、その兵站部隊を取り除いてください。

♥ 上級ゲームではプレイヤーは中間得点を記録していきます。各有力国は自分のプールに残っている勝利点マーカー1つにつき1点を記録します。この点数は失点になります。その失点を「Zwischenstände（中間得点）」のシートに書き込んでください。書き込んだら誰も点数を確認できないように折り畳んでください（点数はゲームが終了するまで公開されません）。

14 初級ゲーム

♥ 初級ゲームではフランドル・マップを使用しません。このマップ上のコマを動かすことはできず、それらのコマと割り当ての部隊はゲームには参加できません。勝利点枠「シュレージエン」と場外枠「Ost-preussen」に配置されたプロイセンのコマも同様の扱いです。

♥ プロイセン、ザクセン、バイエルン、オーストリアは通常通りに戦術カードを補充します。しかしフランスの補充枚数は2枚分減少します（フランスはバイエルンを援助するときは2枚しか受け取れません。援助しないときは3枚受け取れます。）。国事軍は今回のゲームには参加せず、戦術カードも受け取りません。

♥ プレイヤーが以下の勝利条件に達したらゲームは直ちに終了します：

- ルイ15世：オーストリアの要塞9箇所を支配する。
- フリードリヒ：オーストリア及びシュレージエンの要塞を合計12箇所支配する。（シュレージエンの要塞のうち2つはゲーム開始時に既に支配下に置いています）
- マリア・テレジア：9ターン目が終わった時点で他のプレイヤーが勝利していない。

上級ゲーム

オーストリア継承戦争中の政治状況はとても複雑なものでした。単独講和条約、裏切り、同盟の乗り換えがこの戦争では横行しました。さらに、イタリアは戦略的に重要な地域で、ロシアの存在も無視できない要素でした。上級ゲームのルールはこうした要因の全てを総合してゲームに取り入れます。

15 一般ルール

♥ 上級ゲームでは両方のマップを使用します。

♥ 基本的な終了条件：自分の勝利点プールを空にした有力国が勝利を取めます。

♥ 占領した要塞の上に勝利点マーカーを乗せるときは、各国とも常に自分のプール内のマーカーを使います。勝利点マーカーが既に乗っている要塞の支配が交代する場合は、そのマーカーを取り除いて常に元のプールへ戻します。注意：ゲームの開始時からシュレージエンに寄せられている勝利点マーカーも同様です。

16 勝利点枠

♥ 勝利点枠にも勝利点マーカーを置くことになります：



戦果枠 a) 一回の戦闘で取り除いた3部隊ごとに1点の勝利点として数えます。3部隊に満たなくとも、1人以上の将軍をボードから取り除いたなら**ぴったり1点**の勝利点として数えます（将軍1人ごとにはありません）。戦闘の勝者は勝利点を獲得し、敗者はその分だけの勝利点を失います。小国が獲得した（または失った）勝利点は、協同している有力国の勝利点として扱います。**勝者側**は自国の（有力国の）プールから自国の（有力国の）戦果枠に、獲得した勝利点の分だけ勝利点マーカーを置きます（その枠が埋まったら以後は無視）。**敗者側**は自国の（有力国の）戦果枠から元のプールに、失った勝利点の分だけ勝利点マーカーを戻します（その枠が空になれば以後は無視）。b) 補給途絶によって将軍をボードから取り除くことになった国（協同している有力国）は、取り除いた将軍1人につき1点の勝利点を失います（枠からプールに戻します）。

例：バイエルンがオーストリアに終了値「+1」で戦闘に勝ちます。オーストリアは退却ができない状態の為、全ての部隊、つまり10部隊を失い、その2人の将軍をボード上から取り除かなければいけません。2人の将軍の分は1勝利点、部隊の分は3勝利点になり、そのうち高い方を適用します。フランスが、バイエルンと協同している有力国なので、3勝利点を受け取ります。フランスは自国の戦果枠に2つの勝利点マーカーを置きます。有力国ごとに2つずつの戦果枠しかないの、3点目は無効になります。オーストリアの戦果枠には既に勝利点マーカーが1つあり、これはオーストリアのプールに戻されます。



多数票枠 フランスがTrier、Mainz、Köln、Mannheimの内3箇所の要塞を支配したなら自国のプールからこの枠に勝利点マーカーを1つ置きます。同様に、オーストリアと国事軍が二国合わせてこの内の3箇所を支配したなら国事軍（だけ）が自国のプールからこの枠に勝利点マーカーを1つ置きます。上のような独占支配が3箇所未満になり次第この枠に置かれている勝利点マーカーを元のプールに戻します。



皇帝 皇帝選挙の結果次第でオーストリアまたはフランスがこの枠に勝利点マーカーを1つ置きます（18章参照）。



イタリア イタリアの政局トラックの状況によっては、オーストリアまたはフランスがこの枠に勝利点マーカーを1つ置くことがあります（17.5参照）。



シュレージエン プロイセンがシュレージエンを併合した時、自国のプールからこの枠に勝利点マーカーを1つ置いて、2個目の兵站部隊を受け取ります（19.1参照）。

17 政局

♥ それぞれのターンの最初に、政局ステージが設けられます。有力国だけが政局に関わることができます。そのためには各有力国はターンごとに1枚の戦術カードを政局パネルに出す必要があります。出されたカードの値に従って、政局カードを取れる国の順番が決まります。政局ステージは以下のフェイズに分かれています。

1. 2枚の政局カードを公開する。
2. 政局スートの決定。
3. 各有力国は1枚の戦術カードを政局パネルに置く。
4. 影響力の決定。
5. 政局カードの選択。

17.1 二枚の政局カードを公開する

♥ 政局カードの山札の上の2枚をめくり表向きに並べる。

17.2 政局スートの決定

♥ 一番最後に戦闘に勝利したプレイヤー（勝利点を1点も獲得していなくても）はどのスートを今回の政局スートにするか決めて、それを宣言してください。

♥ もし、まだ誰も戦闘で勝利していないときは、政局スートを以下のようにして決定します：戦術カードの山札から1枚カードをめくります。リザーヴを引いた場合は引き直します。リザーヴ以外のカードを引いたらそのスートが政局スートになります。めくった全ての戦術カードを捨て札にします。

17.3 戦術カードを政局パネルに置く

♥ 各有力国は1枚の戦術カードを政局パネルに出すことができます。戦術カードは裏向きのまま各国ごとに対応した場に置きます。左の場から右へ順番に置いていきます（プロイセンが最初に、フランスが次という具合）。ブラフのカード（政局スート以外のカードを場に出すことができます）でやり過ごすか、政局スートのカードを場に出して政局に関わることができます。

17.4 影響力の決定

♥ 全ての有力国が戦術カードを置いたら、それらを表向きに返します。政局スート以外のカードは元の持ち主の手札に戻します。注意：政局スート以外のカードでも、前のターンから政局パネルに残っている戦術カード（「蓄積カード」と言います）は手札に戻しません。

♥ リザーヴを政局に使うときは、常に政局スートの16点のカードとして扱います。

♥ 政局パネルの戦術カードの点数（蓄積カードがあればその点数も合計する）が最も高い有力国が一番の影響力を持ちます。次点の有力国が二番目に影響力を持ちます。順次、四番目まで決定します。同点の場合は政局パネル上の自国の場が右側にある国の方が大きい影響力を持ちます。

17.5 政局カードの選択

♥ 一番の影響力を持っている有力国が最初に以下を行います：

- 出した戦術カードを蓄積する、または
- どちらか1枚の政局カードを選択する。

♥ 原則として、有力国は自国の紋章が描かれた政局カードしか選択することができません。そうした政局カードがない場合は戦術カードを蓄積するしかありません。政局パネル上に戦術カードが1枚も置かれていない国はこのフェイズに参加することはありません。

♥ 有力国が戦術カードを蓄積する場合、政局パネル上にあるその国の全ての戦術カードはそのまま残ります。政局カードを選択した場合、政局パネル上にあるその国の全ての戦術カードは捨て札になります。政局カードを選択したら、その内容を実行するか、その効果を発揮させずに捨て札にすることができます（下記参照）。

♥ その次に二番目の影響力の有力国が行動（戦術カードの蓄積、または政局カードの選択）を行います。その後は三番目、四番目の国に行動順が移ります。政局カードが2枚とも選択されたら、まだ行動順が回ってきていない有力国は政局パネル上の自国の全ての戦術カード（蓄積カードも含みます！）を手札に戻します。

♥ 誰にも選択されなかった政局カードは、効果を発揮させずに捨て札にします。

例：政局パネル上のプロイセンの戦術カードの点数は9点、オーストリアとフランスはそれぞれ3点、国事軍は2点です。そのためプロイセンは影響力で一番目、オーストリアは2番目、フランスは3番目、国事軍は4番目になります。プロイセンが一番手です。プロイセンはカードの選択を行うことにし、一枚の政局カードを捨て札にしました（それが厄介な事態を招くからです）。今度はオーストリアの番です。残りの政局カードにはオーストリアの紋章が無いので、オーストリアはカードを蓄積するしかありません（政局パネルにあるオーストリアの戦術カードはそのまま残ります）。次はフランスです。フランスは残りの政局カードを選択し、それを実行します。選択可能な政局カードがもう無いので、国事軍は自分の戦術カードを手札に取り戻します（そのカードが蓄積カードであるにもかかわらず）。

例（別の場合）：上記の例の中で、フランスはカードを蓄積するとし（自分の戦術カードを残します）。国事軍も同様（戦術カードを残します）。まだ選択されずに残っている政局カードを捨て札にします。

政局カードの実行

♥ 選択された政局カードは以下のように実行されます。

- カードの指示（太字）に従ってください。そして、
- イタリア、ロシア、ザクセンの政局マーカー（カードに描かれたマーカー）をカードの矢印に従って動かしてください。

♥ いくつかの政局カードではマーカーを右か左へ動かすことができます。この場合どちらの方向に動かすかはそのプレイヤーの自由です。いくつかのカードではマーカーを2マス以上動かすことができます。この場合マーカーをその方向に動かすなら、可能な限り指定のマス数だけ全て動かさなくてはなりません。いくつかのカードでは2つのトラックのマーカーを動かすことができます。この場合プレイヤーは、そのうちの1つを動かす、両方のマーカーを動かす、またはどちらも動かさないことのいずれかを選べます。

♥ 選択した政局カードごとにマーカーをどう動かすか宣言していきます。両方のカードの宣言が済んだらそれぞれの宣言の内容を総合して、最終的な移動結果としてマーカーを動かしてください（右へ2マス + 左へ1マス = 右へ1マス）。

♥ 政局マーカーがアイコンの描かれたマスに到達したら、ボーナスもしくはペナルティが発生します。アイコンの色は効果を受ける国を表しています。アイコンの効果は以下の通りです：



カード・ペナルティ 政局マーカーがこのマスにある間は、対象の国の戦術カードの補充枚数が1枚減ります。



カード・ボーナス 政局マーカーがこのマスにある間は、対象の国の戦術カードの補充枚数が1枚増えます。



遠征兵団 対象の国は自国の将軍から1人を選んでオフマップ枠に置かなければなりません。もしボード上に配置されていない将軍を選ぶなら、直ちに8点分の戦術カードを支払って、2部隊をその将軍に割り当てなければなりません。



勝利点 対象の国は1つの勝利点マーカーを勝利点枠の「イタリア」枠に置きます。この勝利点マーカーは、「イタリア」枠の政局マーカーが「*」マスまで戻ったときのみに、プールに戻します。

♥ 国の戦術カードの補充枚数が変化したときは、「-1」、「+1」マーカーをプレイヤーの手前に目印として置いてください。

♥ いくつかの政局カードでは国は新たに部隊を得ることになります。該当する国はすぐに自国の将軍にそれらの部隊を割り振ってください。これによってボード外の将軍を即座に復帰させることもできます（13章のルールと同様にします）。

♥ 場外枠にいる将軍は、「遠征兵団」の効果を受けなくなり次第、束縛から解放されます。その将軍は政局ステージ終了時にその場外枠から矢印で示された都市に配置されます。その都市に他のコマが置かれている場合、コマの持ち主はそのコマをそこからさらに隣接している都市に配置してください。

♥ ゲーム開始時から場外枠の「Ost-preussen」枠に配置されているプロイセンの将軍も同様の方法で動かせるようになります。その後プロイセンが再び「遠征兵団」の効果を受けたら、プロイセンの任意の将軍1人をその場外枠に置かなければいけません。

18 皇帝選挙

♥ 1742年の政局カードの中には「皇帝選挙 [Kaiserwahl]」という特別なカードがあります。これは一般的な政局カードではありません。このカードがめくられたときは、以下のようにしてください：

1. 政局カードをもう1枚めくります（その結果、全部で2枚の一般の政局カードがパネル上に出版ます）。
2. 「皇帝選挙」カードを政局カードの山札の一番上に表向きにして置きます（目印として）。
3. このターンの終了時に皇帝を投票で決めます。

注：皇帝選挙は早ければ4ターン目の終了時、遅くとも7ターン目の終了時に発生します。

♥ 皇帝選挙の候補者はカール・アルブレヒト・フォン・バイエルンとフランツ・フォン・ロートリンゲン（マリア・テレジアの夫）です。5票以上を得た者が皇帝になります。

♥ それぞれの国は、支配している選帝権 [Kurstimme] の印（王冠マーク）が付いている要塞ごとに1票を投じることができます。どの国がどの（選帝権付きの）要塞を握っているかという状況は選挙人団 [Kurfürstenkollegium] 表でまとめて表示します（4章参照）。こうした要塞の支配が入れ替わったときは選挙人団の表示も同様に変更してください。

♥ オーストリアと国事軍は自動的に全ての票をフランツに投じることになります。中立状態のザクセンも同様にフランツに投票します。その他の票はどちらの候補者にも投じることができます。棄権することはできません。投票はオーストリアから開始し、時計回りに行います。

♥ フランツ・フォン・ロートリンゲンが皇帝に即位した場合はオーストリアが「皇帝」枠に勝利点マーカーを1つ置きます。カール・アルブレヒトが皇帝に即位した場合はフランスがこの枠に勝利点マーカーを1つ置きます。

♥ 選挙が終了したら「皇帝選挙」カードを捨て札にします。

19 政策転換

19.1 プロイセンがシュレージエンを併合

♥ プロイセンがシュレージエン内の全ての要塞を支配している場合、プロイセンは自分の手番の終了時に毎回、オーストリアに和平を申し入れることができます。和平の申し入れは何度でも行えますが、それが受け入れられるのは一度だけです。オーストリアが和平を受け入れた場合、以下が適用されます。

1. 今後、シュレージエンはプロイセンの領土になります（プロイセンのコマをBreslauに投入できるようになります）。
2. ザクセンがプロイセンの同盟国である場合、ザクセンの政局マーカーを「S」マスに移動させてください。これでザクセンは中立になります：全ての有力国はザクセン内に置いている勝利点マーカーを自国のプールに戻します。
3. プロイセン領内に置かれているオーストリアの勝利点マーカーを全て元のプールに戻します。オーストリア領内に置かれているプロイセンの勝利点マーカーも全て取り除きますが、半分（切り上げ）は脇に置いておき、残りをプールに戻します。
4. プロイセン領またはポーランド [Polska] 領内にいるオーストリアのコマは、適切に配置できる場所のうち、一番近いオーストリア領の都市に移されます。他国領内にいるプロイセンのコマは、適切に配置できる場所のうち、一番近いプロイセン領（シュレージエン含む）の都市に移されます。
5. プロイセンは勝利点枠の「シュレージエン」枠に勝利点マーカーを1つ置き、2個目の兵站部隊を受け取ります。その兵站部隊は即座にプロイセン領の任意の主要要塞（Breslau含む）にコスト不要で投入されます。
6. プロイセンは次の次の（訳注：誤植ではありません）自国の手番が始まるまで中立になります。19.4のルールが適用されます。
7. プロイセンのコマがプロイセン領の外に出たらすぐに、ステップ3で脇に置いていた勝利点マーカーを全てプロイセンのプールに戻します。

♥ 補足：シュレージエン併合はプロイセンが2個目の兵站部隊をゲームに加える為の唯一の方法です。

例：プロイセンとオーストリアは5ターン目のプロイセンの手番で和平を結びます。上記の1〜7のステップを実行し、プロイセンは中立になります。7ターン目のプロイセンの手番が始まるまで、プロイセン領にプロイセン以外のコマが入ることはできず、プロイセンの将軍が関わる戦闘も起こりません（19.4参照）。

19.2 フランスが軍事目標を縮小

♥ フランスの将軍がオーストリア本土（ボヘミア・マップ内のオーストリア領）にいない時、フランスは自分の手番の終了時にオーストリア本土に置いている自国の勝利点マーカーを全てボード上から取り除くことができます。そのうち半分（切り上げ）はプールに戻さずに脇に置いておきます（残りの半分はプールに）。

♥ バイエルンかフランスがボヘミア・マップ内の要塞（ザクセン領やバイエルン領の要塞でも）を再び占領し次第、脇に置いていた勝利点マーカーを全てフランスのプールに戻します。軍事目標の縮小をもう一度実施することはできません。

19.3 ザクセンの移り気

♥ ザクセン・トラック上のマーカーは政局カードの効果以外でも動くことがあります。マーカーは以下のときにも動きます。

- プロイセンがシュレージエンを併合した場合（19.1参照）。
- プロイセンが戦闘での敗北または補給途絶の為に失う事になる勝利点1点ごとに、ザクセン・マーカーが1マス右へ動きます（勝利点マーカーが勝利点枠に無く、勝利点を実際には変動しない場合でも適用されます）。ただし、オーストリアが望む場合のみマーカーを動かさないこともできます。

注：1.) 1回の戦闘でザクセン・マーカーが3マス以上動くこともあります。従ってザクセンがプロイセンの同盟国からオーストリアの同盟国へと直接切り替わることもあり得ます。2.) 退却を行う前にザクセン・マーカーを動かします。

♥ ザクセン・マーカーが「中立 [neutral]」マスに止まったら、直ちに以下に従います：

- ザクセンは中立になります。ザクセンの全てのコマはザクセ

ンのセットアップ都市の上に戻ります。

- ザクセン以外の国のコマは可能な限り速やかにザクセン領から退去しなければいけません（最短のルートを考えてください）。
- 全ての有力国はザクセンの要塞に乗せている勝利点マーカーを自国のプールに戻します。
- ここからはマリア・テレジアのプレイヤーがザクセンを操作します。中立のルールを遵守しなければいけません（19.4参照）。



プロイセンと同盟



オーストリアと同盟

♥ ザクセン・マーカーが「オーストリアと同盟」マスに止まったら、オーストリアとザクセンは直ちに協同／同盟関係になります：

- ザクセンのコマはそのままの場所にとどまります（例外：ザクセンの将軍が協同スタックの中にいる場合、マリア・テレジアのプレイヤーはその将軍をそこから最も近い、空いている都市に再配置します）。ここからはマリア・テレジアのプレイヤーがザクセンを操作します。もしその時点でザクセンの将軍がボード上にいない時は、直ちにその将軍に対して徴兵によって新規の部隊を割り当て、復帰させることができます（13章のルールに従ってください）。
- ザクセンの要塞に何らかの勝利点マーカーが乗っていることもあり得ます。それらのマーカーはそのまま残ります。
- オーストリアとザクセンは協同します。Dresdenにオーストリアの兵站部隊が投入できるようになります。ザクセンはオーストリアと同時に動くようになります。ザクセンが獲得した（失った）勝利点はオーストリアのものとして数えます。

19.4 中立状態

♥ プロイセンとザクセンは中立になることができます。中立国も普通にゲームに参加できます。戦術カードの補充も行いますし、徴兵を行うこともできます、その将軍や兵站部隊を投入することもできます。制限は以下のものだけです：

- 中立国のコマは決して自国領から出られません。
- 中立国の将軍は決して戦闘に参加できません。
- 中立国の領土には他国のコマは入れません。また他国のコマがその領土に補給線を通すこともできません。

20 援助契約

♥ 援助とは同盟国に対して戦術カードを分配することです。有力国だけが援助を送ることができ、同盟国（有力国でも小国でも）だけがその援助を受け取ることができます。

♥ 援助の遣り取りをするためには、援助契約を結ばなければいけません。契約では契約期間を定めなければいけません（例えば、2ターン）。一度に同じ相手と複数の援助契約を結ぶことはできません。契約期間中、双方の同意の下でなら契約を破棄することもできます。例外：バイエルン、フランス間の既存の援助契約は3ターン目までは破棄できません。

♥ 援助契約がある限り、援助国は戦術カードの補充のうち最低でも1枚は相手国に分配することになります。補充した戦術カードの内容を見る前に分配しなければなりません。Sマーカー（援助マーカー）を目印として使ってください。受取国の手前にその援助の契約期間分のSマーカーを置いてください。援助を受けるたびに受取国はSマーカーを一個捨てます。

例：フランスはオーストリアと援助契約を結ぶことはできません（敵国なので）が、プロイセンとは結べます。フランスはプロイセンと3ターンの援助契約を結びます。次の3ターンの間毎回、フランスは補充する戦術カードから1枚をプロイセンに与えます（カードの内容を確認する前に）。

21 交渉

♥ 全てのプレイヤーは（たとえ敵同士でも）お互いの行動についての協定を結ぶために交渉を行うことができます。例えば、戦略上の連携行動や、一時的な休戦協定、皇帝選挙の投票、援助契約、等々。明確な条件の元で様々な約束をすることが可能です。**全ての協定は強制力を持ちます**。交渉はゲームの進行を停滞させないように手短に行うべきです。密談は認められません。

♥ 交渉では戦術カードの交換や譲渡の機会を発生させることは**できません**。交渉の中で戦術カードを条件にする場合は、援助契約を用いるしかありません。

♥ 協定で同盟関係や、ゲームのルール、またゲーム構造上の方式を変更することは決してできません（例えば、ある将軍の「要塞を守備する能力」を無効にするというような交渉を行うことはできません）。和平を結ぶこともできません（「シュレージエンの併合」は例外です）。

例：a) 国事軍はオーストリアに対して2ターン分の援助を申し出ます。しかしこの援助と引きかえに国事軍（のプレイヤー）はオーストリアの全ての将軍を可能な限り早くシュレージエンから退去させるよう要請します。
b) プロイセンはオーストリアに対して2ターンの間は攻撃を仕掛けないことを持ちかけ、見返りとしてオーストリアの将軍をNeisseとCoselの2つの要塞の守備範囲から離すように要求します。

22 アレンベルク

♥ オーストリアの将軍Arenbergは以下の特別な能力を持っています（これらの能力をオーストリアの将軍としての通常の能力に追加する形で持っています）：

- ネーデルラント [Nederland] 領内にいるときは常に補給を受けることができます。また、国事軍の兵站部隊からも補給を受けることができます。
- ネーデルラントの主要要塞に復帰することができます。

23 上級ゲームの勝利条件

♥ いずれかの手番（自国のでも他の有力国のでも）の終了時、または政局ステージの終了時に、自国の勝利点プールが空になっていればその国が勝利します。そこでゲームは終了します。

♥ もし複数の有力国のプールが空になっていたら、より多くの勝利点をプールから取り出すことが可能だった方の有力国が勝利します。それも同点の場合、マリア・テレジアは誰かと同点首位になったら勝利します。ルイ15世は誰かと同点首位になったら敗北します。

♥ 4年目の冬を過ぎても誰も勝利点プールを空にしていない場合、ゲームは自動的に終了します。それぞれの有力国の4つの中間得点を集計します。最終合計が最も少ない国が勝利します。もし同点なら、同点首位のプレイヤーのうち、マリア・テレジアは勝利し、ルイ15世は敗北します。

24 2人用ゲーム

マリアは3人用のゲームとしてデザインされています。しかし、以下のルール変更を行えば2人用ゲームとしてもプレイできます。この場合、残念ながら非情な駆け引きとしての同盟外交は働かず、同盟内における競争という楽しみは失われてしまいます。

♥ 2人用の入門ゲームのためのルールの変更点：

- プレイヤーAはフランス、プロイセン、ザクセン、バイエルン进行操作します。プレイヤーBはオーストリア进行操作します。
- 勝利条件は変更されます：プレイヤーAは3人用ゲームの場合での有力国の勝利条件を両方とも満たせば勝利します（プロイセンはオーストリア／シュレージエンの12箇所以上の要塞を、フランスはオーストリアの9箇所以上の要塞を支配する）。
- プレイヤーBは、ゲーム終了時（9ターンまで）にプロイセンもフランスも自国の勝利条件を満たしていなければ、勝利します。
- それ以外の場合は引き分けになります。

♥ 2人用の上級ゲームのためのルールの変更点：

- プレイヤーAはフランス、プロイセン、ザクセン、バイエルン进行操作します。プレイヤーBはオーストリアと国事軍进行操作します。
- 援助は小国に対してのみ行うことができます。
- もし1人のプレイヤーが1ターン中に2枚の政略カードを選択したら、そのうち1枚のみを実行することができ、もう1枚は捨て札にしなければいけません。
- フランスが（プロイセンの場合と同様に）勝利点を1点失うごとに、ザクセンの政略マークが右へ1マス動きます。ただしこれはボヘミア・マップ内で戦闘に負けるか、補給途絶のため失う場合のみです。
- 戦闘フェイズでは国事軍はオーストリアの後に攻撃を行わなければいけないという制限はありません。プレイヤーBは好きな順番で戦闘を解決していきます。
- 勝利条件は変わりません。ただし、同点のときはプレイヤーBが勝利します。

作者：Ricard Sivé

カバー装画：Andreas Töpfer

戦術カード装画：Andreas Töpfer, Hans Baltzar

その他の図版：Ricard Stubervoll

歴史考証：Richard Sivé

レイアウト、文、翻訳：Ricard Stubervoll

英訳文監修：Bowen Simons

テストプレイ：Anton Telle, Steffen Schröder, Thorsten Hennig, Alexander Hofmann, Manfred Wichmann, Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Sven Grünwitzky, Franziska Gilbert, Andrea Homberg, Stefan Stubervoll, Tatyana Shako, Louise Gilbert, Ralf Viereck, Bowen Simmons, Michael Benkenndorf, Bernd Eisenstein, その他。一君達全員に心からの感謝を！
参考文献：Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben (Frederick the Great: A Military Life), Beziger 1986. Wolfgang Handrich, Die Pragmatische armee 1741-1743, R. Oldenburg Verlag 1991. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große - Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988. J.B. Weiss, Maria Theresia und der österreichische Erbfolgekrieg, Prandel & Ewald, Wien 1863.

カバーの背景に描かれているのはホーエンフリードベルクの戦いにおけるバイロイト竜騎兵の輝かしい突撃の様子。von rösslerのリトグラフを基にしたAndreas Töpferによる鉛筆画。

©2009 histogame - D 10435 Berlin

All rights by histogame and author.

（出版、著作に関する一切の権利はhistogameと作者に帰属しています。）
ルールに関するご質問、ご提案などがあればお問合せ下さい。（英語/ドイツ語）
<http://www.histogame.de>

和訳：サトウケンジ

Design notesの訳は割愛します。代わりに政局カードのテキストの和訳を一覧にして収録しています。

政局カード

1741

Waffenhilfe? / 援軍?

ロシアの摂政ピロンが大公女アンナによって追放される。オーストリアへ3万の援軍を送る約束は、これによって白紙に戻る。

Schwedisch-Russischer Krieg / ロシア・スウェーデン戦争

バルト帝国を再建するという希望を胸いっぱい抱いてスウェーデンはロシアに宣戦布告する。スウェーデン貴族たちのこの大胆さはフランスの莫大な援助によって助長されたものだ。

Karl Emanuel I. / カルロ・エマヌエーレ1世

サルデーニャ＝ピエモンテ国王カルロ・エマヌエーレはどちらにつくべきか迷っている。スペインはロンバルディアを約束しているし、ベルサイユは天使の言葉で語りかけてくる、マリア・テレジアは道理を通すよう望んでいる。

現在ザクセンがプロイセンと同盟を結んでいる場合のみ、ザクセン・マーカーを動かすことができる。

Neapel / ナポリ

ナポリ王国がフランス、スペインと同盟を結ぶ。そしてイタリア内のオーストリア領を要求する。

Krieg um Jenkins Ohr / ジェンキンスの耳の戦争

イギリスの商船の船長ロバート・ジェンキンスが切断された自分の耳をイギリス下院議会に提出する。これはスペイン当局がイギリスの船乗りに対して不当に干渉している証拠と見られる。イギリスがスペインに宣戦布告する。

このターン、フランスが受け取る戦術カードは1枚減る。

Dänemark / デンマーク

デンマーク王国が分遣隊を組織して国事軍に参加する。かつて確約した国事勅書への責務を全うする為に。

国事軍は戦術カード1枚と3部隊を受け取る。

1742

Staatsstreich / クーデター

幼帝イヴァン6世とその母、摂政アンナ・イヴァノヴナは無血クーデターにより退位させられる。ピョートル大帝の娘、エリザヴェータが帝位に就く。彼女にはオーストリアとイギリスに対しての反感が染みついている。

Schweden kapituliert / スウェーデンが降伏

スウェーデンは敗戦する。女帝^{フェリーツァ}はピョートル大帝の野望の成就のためにスウェーデンに南フィンランドの割譲を要求する。その後、彼女は宮廷内の敵対勢力に対する自身の政治的立場を強化し刷新を図るつもりだ。

Spanien / スペイン

利得心の絶えないスペイン王妃は息子のドン・フェリペの為にロンバルディアを欲している。多くを必要とする者は少なからず何かを手に入れることになるだろうと考え、オーストリアの遺産をまるごと要求する。

Sardinien-Piemont / サルデーニャ＝ピエモンテ

サルデーニャ＝ピエモンテ国王カルロ・エマヌエーレ1世は、長い遠征の末、ブルボン家がイタリアで覇権を握ることは彼にとって害にしかならないと判断する。彼はオーストリアと同盟を結ぶ。

Hessische Söldner / ヘッセン人の傭兵たち

ヘッセン＝カッセル方伯フリードリヒ2世は一番多く支払った者に傭兵軍を提供する。

あなたの有力国は直ちに3部隊を受け取る。

Kurpfalz / ブファルツ選帝侯

ブファルツ選帝侯は明白にフランス＝バイエルン側に味方する。一つの同盟が結ばれる。

Mannheimが直ちにフランスの支配下に入る。フランスは戦術カード1枚と3部隊を受け取る。

1743

Lopuchin-Komplott / ロブキナの陰謀

「ロブキナの陰謀」が失敗する。陰謀の関係者は拷問を受け、シベリアに流刑^{ツェリツェ}される。女帝はナターリヤ・ロブキナの舌を抜くことまで命じる。オーストリア大使には事件に関与した疑いがかかる。

Alexei Bestuschew / アレクセイ・ベストウージェフ

女帝^{フェリーツァ}エリザヴェータは国政への関心を失う。彼女は自分の顧問たちに一特に、汚職でよく知られる人物だったアレクセイ・ベストウージェフに一多くの権限を委ねた。彼はその手を差し伸べてくる、ウィーン、ベルリン、ベルサイユに。

Kommodore Martin / マーティン代将

マーティン代将が5隻の戦列艦を伴ってナポリに入港する。ナポリ王国が中立を表明しなければ都市に砲撃すると脅迫しながら。一時間の考慮の末、ナポリ市議会はその最後通牒を飲むことを決める。

Frankreich / フランス

フランスはスペインに対し、ミラノ公国とバルマ公国の征服の際には支援することを約束する。おまけにイギリスはジブラルタルとメノルカ島の返還を余儀なくされる。イタリアとネーデルラントでイギリスに対する海上、陸上の交戦が起こる。

Frankfurter Union / フランクフルト連盟

フリードリヒ大王は、ヘッセン＝カッセル、ブファルツ、フランス、プロイセンからなるフランクフルト連盟をまとめ上げる。前者の2国はバイエルンを支援する為に挙兵する。

フランスかバイエルンは直ちに2部隊を得る。

Quadrupel-Allianz / 四国同盟

イギリス、オーストリア、ザクセン、ネーダーラントは四国同盟を結ぶ。その目的はシュレージエンを奪還し、オーストリアとザクセンの間でプロイセンの領土を分割することである。

ザクセンは直ちにオーストリアと同盟、協同関係になる。ザクセンは2部隊を受け取る。

1744

Katharina / エカチェリーナ

フリードリヒはロシアの帝位後継者とアンハルト＝ツェルプストのゾフィー（後に大帝エカチェリーナとして知られる）との縁組を手配する。ロシア、プロイセン両国の関係はこれまでに無いほど友好的なものになる。

Russland / ロシア

ベストウージェフはフランス大使をロシアから追いつすことに成功する。さらに彼は対抗馬であるレストックを抑えて、オーストリアと同盟を結ぶよう女帝^{フェリーツァ}を説得する。

Genua / ジェノヴァ

ジェノヴァ共和国がブルボン家の同盟に加わり、1万の兵を派遣することを表明する。フランス＝スペイン連合は新たな兵力と自信を携えてアレクサンドリアへ進軍する。

Separatfrieden / 単独講和

カルロ・エマヌエーレはサルデーニャの領土を拡大できる条件で単独講和の交渉を進めている。その予備折衝も既に済んでいるが、彼は最後までヴェルサイユとマドリッドに信頼を置くことはなく、あくまでマリア・テレジアへの忠義を保つ。

Karnatka-Krieg / カーナティック戦争

カーナティック戦争において、フランスがイギリスの重要な貿易拠点であるマドラスを占領する。マドラス貿易の利益はもはやイギリスではなくフランスの軍事予算を潤沢にしている。

国事軍かフランスは直ちに戦術カード1枚と2部隊を受け取る。

Jakobitenaufstand / ジャコバイトの反乱

フランスによる出資のお陰で、ジャコバイトがスコットランドで反乱を起こす。彼らはエディンバラを占領する。たちまちマンチェスターとランカスターも陥落し、反乱軍はロンドンからたった150kmの地点まで迫る。イギリスはヨーロッパ大陸から軍隊を呼び戻す。

国事軍は直ちに将軍1人をオフマップ枠「England」に置き、戦術カードの補充枚数も1枚減らす。この効果はゲームが終了するまで持続する。