

エイジ・オブ・ナポレオン

《カードの一覧》

ここでは『エイジ・オブ・ナポレオン』の全てのカードの解説が書かれています。括弧内には、カードがプレイできるフェイズが書かれています。四角の括弧内には、ゲーム内に含まれるカードの枚数が書かれています。

「英雄の死 (A Hero's Death)」(戦闘): 戦闘で永久に除去される相手プレイヤーの軍団を自由に決めることができます (Napoleon 軍団は不可)。[1枚]

「アレキサンダー 1 世 (Alexander 1)」(外交): ロシアがフランス陣営ならば、フランス軍プレイヤーはいずれか 1 つの連合軍陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国をフランス陣営に引き入れることができます。ロシアが中立国の場合、連合軍プレイヤーはロシアを連合軍陣営に引き入れることができます。[1枚]

「アート・オブ・ウォー (Art of War)」(戦闘): 自陣営のアーミーの指揮官の戦闘レーティングをダイスの目にすることができます。[1枚]

例: Napoleon の戦闘レーティングは 6 なので、ダイスの目を 6 とすることができます。

注意: このカードは、同点の場合に再び振るダイスの目にはできません - 通常通りダイスを振らなければなりません。言い換えれば、このカードは戦闘の最初のダイスの目にしかできないのです。

「オーストリア = オスマントルク戦争 (Austro-Ottoman War)」(増援): プレイされたゲームターンに限り、オーストリアの動員制限と登場制限が 2 個軍団減少します。超過している軍団は予備部隊になります。[1枚]

例: 地図盤上には、オーストリアの登場制限最大の 6 個軍団があります。この時、フランス軍プレイヤーはこのカードをプレイしました。連合軍プレイヤーは直ちにいずれか 2 個軍団を地図盤上から除去し、予備部隊にしなければなりません。

「勇猛果敢 (Bravest of the Brave)」(戦闘): 戦闘において、敵陣営の軍団を自動的に後退させます。ただし、その犠牲として自陣営の 1 個軍団を永久に除去しなければなりません。[1枚]

注意: この時、相手プレイヤーが「英雄の死 (A Hero's Death)」をプレイした場合、相手プレイヤーが永久に除去する軍団を決めます。

「ブリタニア (Britania)」(増援 or キャンペーン): 連合軍陣営の軍団は、海上移動を使って移動や撤退、後退を行うことができるようになります。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1枚]

「大動員 (Call to Arms)」(増援 or キャンペーン): 増援フェイズに、いずれか 1 国の登場制限を無視することができます。ただし、動員制限は適用されたままです。またはキャンペーンフェイズに、フランスまたはロシアは直ちに予備部隊の 2 個までの軍団を、4 個以上の軍団で編制されている敵アーミーに侵入されたいずれか 1 つの本拠地エリアに登場させることができます。[1枚]

「騎兵突撃 (Cavalry Charge)」(戦闘): 攻撃時に、4 個までの戦闘レーティングをそれぞれ 1 ずつ増加させることができます。または防御時に、2 個までの軍団の戦闘レーティングを 2 ずつ増加させることができます。[2枚]

「諸兵科連合 (Combined Arms)」(戦闘): 戦闘に参加する自陣営の全ての軍団の戦闘レーティングを 1 ずつ増加させることができます。[1枚]

「大陸の変化 (Continental System)」(戦略): このカードがプレイされた時、「イギリスの買収工作 (English Gold)」と 2 枚目の「反乱 (Insurrection)」は必ず捨てなければなりません。[1枚]

注意: 上記のカードをカードの山の中にあることを確認した場合、カードの山を再びよく切ります。上記のカードをプレイヤーが持っていた場合、直ちに捨て札にしなければなりません。

「クーデター (Coup d'Etat)」(降伏): 自陣営が支配しているエリアに隣接する敵軍団に支配されていない、そして反乱が一度も発生していない中小国を降伏させることができます。[1枚]

「補給集積所 (Depot)」(冬季損耗): いずれか 1 つのエリアにいる自陣営の全ての軍団の冬季損耗を判定するダイスの目が +2 されます。[1枚]

「イギリスの買収工作 (English Gold)」(外交): 連合軍プレイヤーはいずれか 1 つのフランス陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国を連合軍陣営に引き入れることができます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1枚]

「包囲 (Envelopment)」(戦闘): 戦闘に参加する自陣営の全ての軍団の戦闘レーティングを 1 ずつ増加させることができます。ただし、このカードは自陣営が攻撃側で、なおかつ防御側よりも軍団の数が多い場合にのみプレイすることができます。

[1 枚]

例: 連合軍陣営のアーミーは 8 個軍団で編制されています。しかし、戦闘に参加できるのは 6 個軍団までです。フランス陣営のアーミーは 7 個軍団で編制され、全てが戦闘に参加できます。この場合、連合軍陣営のアーミーの方が軍団数が多いとみなされ、戦闘に参加する 6 個軍団それぞれの戦闘レーティングは + 1 されます。

「戦場の霧 (Fog of War)」(戦闘): 1 つの戦闘において、全ての戦闘のカードを無効にできます。[1 枚]

「強行軍 (Forced March)」(キャンペーン): いずれか 1 つのアーミーの移動レーティングを 1 増加させます。このカードは撤退や迎撃時にも適用されます。[1 枚]

例: 移動レーティング 3 のフランス陣営の指揮官が率いるアーミーは通常、移動レーティング 4 の連合軍陣営のアーミーを迎撃できませんが、このカードをプレイすれば可能になります。しかし、この場合、フランス陣営のアーミーは行軍損耗の判定をしなければなりません。

「砲兵支援 (Grand Battery)」(戦闘): 防御時に、4 個までの軍団の戦闘レーティングをそれぞれ 1 ずつ増加させることができます。または攻撃時に、2 個までの軍団の戦闘レーティングを 2 ずつ増加させることができます。ただし、Napoleon 軍団が戦闘に参加している場合は、イギリス、プロイセン、スペインの軍団は戦闘レーティングを増加させることはできません。

[2 枚]

「優柔不断 (Indecision)」(キャンペーン): 相手プレイヤーの現在のキャンペーンラウンドをパスさせます。[1 枚]

注意: このカードは、現在のキャンペーンラウンドの相手プレイヤーのカードプレイと軍団の移動をパスするものです。

「反乱 (Insurrection)」(反乱): いずれか 1 つのフランス統治下の国 (ポーランドを除く) またはフランス陣営によって支配されている中立国で反乱を起こします。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[2 枚]

「内線の理 (Interior Lines)」(戦闘): 「大遠征 (Major Campaign)」がプレイされ、敵陣営の複数のアーミーが侵入して攻撃してきた場合、好きな順番で 1 つずつ個別に戦闘することができます。[1 枚]

例: 敵陣営の 2 つのアーミーが別々のエリアから侵入してきて、自陣営のアーミーが攻撃された場合、通常ならばこれらは (指揮レーティングの範囲内で) 協同して攻撃してきますが、このカードを使うと 2 つの別々の戦闘として解決することができます。

「ジョセフ (Joseph)」(外交): いずれかの大国がフランスの統治下となります。ただし、その大国はその時点でフランスの同盟国で、フランス統治下でない国に限ります。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「大陸軍 (La Garde Impériale)」(戦闘): Napoleon 軍団が戦闘に参加していれば、追加の 1 損害を与えることができます。ただしフランス陣営が負けた場合、フランス陣営の損害は 2 倍になります。このカードはフランス軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「大遠征 (Major Campaign)」(キャンペーン): 同じキャンペーンラウンド中に、3 つまでのアーミーを移動させることができます。[3 枚]

「浸透移動 (Manoeuvre Sur Les Arrières)」(キャンペーン): 4 個までの軍団で編制されている 1 つのアーミーを、戦闘することなく、敵陣営によって支配されているエリアを通して移動させることができます。ただし、迎撃されることはありません。[1 枚]

「メッテルニヒ (Metternich)」(外交): オーストリアがフランス陣営ならば、フランス軍プレイヤーはいずれか 1 つの連合軍陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国をフランス陣営に引き入れることができます。オーストリアが連合軍陣営ならば、連合軍プレイヤーはいずれか 1 つのフランス陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国を連合軍陣営に引き入れることができます。オーストリアが中立国の場合、連合軍プレイヤーはオーストリアを連合軍陣営に引き入れることができます。[1 枚]

「泥濘 (Mud)」(キャンペーン): いずれか 1 つのアーミーの移動レーティングを 1 低下させます。このカードは、相手プレイヤーがどのアーミーを移動させるか宣言した後、そして実際にアーミーを移動させる前にプレイされなければなりません。[2 枚]

「ナポレオン 1 世 (Napoleon 1)」(外交): いずれか 1 つの連合軍陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国をフランス陣営に引き入れることができます。このカードはフランス軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「ナポレオニカ (Napoleonica)」(いつでも): 捨て札の山の中にあるいずれか 1 枚のカードと交換することができます。

[2 枚]

例: フランス軍プレイヤーがこのカードをプレイすれば、その時点の捨て札の山の中身を全て見て、「ナポレオニカ (Napoleonica)」カードと捨て札の山の中にあるいずれか 1 枚のカードと交換します。どのカードと交換したかは、相手プレイヤーに伝える必要はありません。

「ナポレオン王朝 (Napoleonic Dynasty)」(外交 or 降伏): 外交フェイズに、5 つまでのフランスと同盟している中小国をフランス統治下に変えることができます。または降伏フェイズに、降伏した直後の 1 つの大国をフランス統治下にすることができます。[1 枚]

「降伏の拒絶 (No Surrender)」(降伏): 自陣営の 1 つの大国が降伏の条件を満たしていたとしても、このターンに降伏する必要はなくなります。[1 枚]

「軍団の交換 (Out of Favor)」(増援 or キャンペーン): 地図盤上にある敵陣営の 1 個の軍団を、予備部隊のいずれかの軍団と交換することができます (Napoléon 軍団は除く)。ただし、交換は同じ国籍の軍団同士でなければなりません。[1 枚]
注意: オーストリアの Karl 軍団と Wrede 軍団は、互いに交換できません。Wrede 軍団はオーストリアの駒ですが、ババリアの軍団であるためです。

「和平交渉 (Peace Talk)」(キャンペーン): 両軍プレイヤーはその時点のキャンペーンラウンドと次のキャンペーンラウンドをスキップしなければなりません (ただし、次のキャンペーンフェイズに跨って影響することはありません)。このカードは、どちらかのプレイヤーが移動を始めるか、スキップされるべきラウンドをパスする前にプレイされなければなりません。ただし、外交のカードだけはスキップされたキャンペーンラウンド中にもプレイできます。[1 枚]

注意: 「和平交渉 (Peace Talk)」がプレイされたとしても、スキップされたキャンペーンラウンドに外交のカードをプレイするラウンドだけは残っていると考えて下さい。1805 ~ 1810 年のゲームターンはフランス軍プレイヤーが、1811 ~ 1815 年の間は連合軍プレイヤーが、どちらが先にラウンドを始めるかを決定できます。

「ピット (Pitt)」(外交): いずれか 1 つのフランス陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国を連合軍陣営に引き入れることができます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「追撃 (Pursuit)」(キャンペーン): プレイヤーは戦闘終了後に、このカードをプレイすることができます。勝った側のアーミーは、その中にある完全戦力の軍団 1 個毎に追加の一時的な 1 損害が与えられます。ただし、このカードをプレイした場合、戦闘で勝ったアーミーは、捨て札して完全戦力面に戻すことはできません。[2 枚]

例: 連合軍プレイヤーは 6 個軍団で編成されているアーミーで、フランス陣営のアーミーを攻撃します。ただし、戦闘に参加するのは 4 個軍団だけです。戦闘に勝利した後にこのカードをプレイすると、フランス陣営のアーミーは追加で一時的な 2 損害を受けます (連合軍側に 2 個の完全戦力の軍団があるため)。

「ラデツキー (Radetzky)」(増援): オーストリアは追加の 5 個軍団を、増援として地図盤上に登場させることができます。さらに、オーストリアの登場制限は 8 に、動員制限は 4 に変更されます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「共和党と王党派 (Republican & Royalists)」(増援): フランス軍プレイヤーは Napoléon 軍団を予備部隊の軍団と交換しなければなりません。どの軍団と交換するかは、フランス軍プレイヤーが自由に決めます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「急斜面 (Reverse Slope)」(戦闘): 防御時に限り、戦闘に参加するイギリスの全ての軍団の戦闘レーティングを 2 ずつ増加させることができます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「ロシア = オスマントルコ戦争 (Russo-Ottoman War)」(増援): このゲームターンに限り、ロシアの動員制限と登場制限が 2 個軍団減少します。超過している軍団は予備部隊になります。[1 枚]

例: 地図盤上には、ロシアの登場制限最大の 8 個軍団がいます。この時、フランス軍プレイヤーはこのカードをプレイしました。連合軍プレイヤーは直ちにいずれか 2 個軍団を地図盤上から除去し、予備部隊にしなければなりません。

「サバティエ (Savary)」(いつでも): フランス軍プレイヤーは連合軍プレイヤーの手札を全て見るすることができます。または連合軍陣営の 2 つのアーミーの内容を確認することができます。このカードはフランス軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「焦土作戦 (Scorched Earth)」(冬季損耗): 自陣営が支配するいずれか 1 つのエリアにいる敵陣営の全ての軍団の冬季損耗を判定するダイスの目が - 2 されます。[1 枚]

「スタイン (Stein)」(増援): プロイセンは追加の 6 個軍団を、増援として地図盤上に登場させることができます。さらに、プロイセンの登場制限は 6 に、動員制限は 3 に変更されます。さらに、プロイセンが味方している陣営のプレイヤーは、戦略フェイズに追加の 1 枚のカードを引くことができます。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「タレーラン (Talleyrand)」(外交): フランス軍プレイヤーは、いずれか 1 つの連合軍陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国をフランス陣営に引き入れることができます。連合軍プレイヤーは、いずれか 1 つのフランス陣営の国を中立国にすることができます。または、いずれか 1 つの中立国を連合軍陣営に引き入れることができます。[1 枚]

「帰属の容認 (Territorial Concessions)」(降伏): フランス陣営がオーストリアを降伏させると、Dalmatien と Tirol がフランス統治下となります。プロイセンを降伏させると、Poland と Sachsen がフランス統治下となります。このカードはフランス軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「ベテラン (Veteran)」(増援): 以前に永久に除去された 1 個の軍団と予備部隊の 1 個軍団を交換することができます。ただし、交換は同じ国籍の軍団同士でなければなりません。[1 枚]
注意: オーストリアの Karl 軍団と Wrede 軍団は、互いに交換できません。Wrede 軍団はオーストリアの駒ですが、ババリアの軍団であるためです。

「対アメリカ戦争 (War with America)」(増援): このゲームターンに限り、イギリス軍の軍団は増援で登場することはできません。このカードは連合軍プレイヤーだけがプレイできます。[1 枚]

「(冬季の短縮 (Winter Quarters))」(キャンペーン): 冬季の 1 ~ 2 ラウンド (第 5 ~ 6 ラウンド) が省略されます。ただし、次のゲームターンまで持ち越すことはありません。このカードは、どちらかのプレイヤーが移動を始めるか、最初の冬季ラウンドをパスする前にプレイされなければなりません。[1 枚]