

ゲームの流れ

外交フェイズ
ある国の陣営を変えるためのカードをプレイします。

反乱フェイズ
反乱の結果と他のエリアで反乱が発生したかを決定します。

戦略フェイズ
必要ならばカードの山をよく切って、カードを引きます。

増援フェイズ
増援の軍団駒を地図盤上に配置し、損耗した軍団を回復し、捕虜を本国に送還します。

キャンペーンフェイズ
軍団の移動と戦闘を行います。

降伏フェイズ
軍事行動で征服した国を降伏させます。

冬季損耗フェイズ
軍団駒に冬季損耗を適用します。

勝敗判定フェイズ
プレイヤーの勝敗を判定します。

戦略チャート

支配状況	フランスのカード	連合軍のカード
フランス	5	-
イギリス	-	4
オーストリア	2	3*
ロシア	2	3*
Ref.プロイセン	2	3*
プロイセン	1	2*
スペイン	2	2*
中小国	3つ毎に1枚	3つ毎に1枚

* 連合軍プレイヤーは、反乱が発生している大国から引けるカードの枚数は1枚減ります。反乱が発生している小国からはカードを引くことができません。

もし、直前のゲームターンに大国が降伏した場合やカードの山が20枚未満の場合、それまでに捨てられた全ての捨て札を混ぜてよく切り直します。

増援チャート

支配状況	動員制限	登場制限
オーストリア	6*	3*
Ref.オーストリア	8*	4*
イギリス	2	1
連合軍の中小国	2	1
フランス	10	5
フランスの中小国	2つ毎に1個	3つ毎に1個
プロイセン	4*	2*
Ref.プロイセン	6*	3*
ロシア	8*	4*
スペイン	4	2*

* フランス陣営が支配している場合は1個のみ

その他の行動：

9.6 軍団の回復 プレイヤーはプレイしていない手札のカードを好きな枚数だけ捨てることで、損耗した軍団を回復させることができます。捨てたカード1枚毎に、1個のアーミーの全ての減少戦力面の軍団を完全戦力面に戻します。一度に回復させられる軍団の数に制限はありません。

9.7 捕虜の引き渡し 増援フェイズ終了時に、捕虜ボックスに置かれている全ての軍団駒を相手プレイヤーに戻します。

移動

移動力 = アーミーを率いる指揮官の移動レーティング

戦闘を目的とした移動：移動力 - 1

冬季ラウンド：移動力 - 1

「強行軍 (Forced March)」：移動力 + 1

「泥濘 (Mud)」：移動力 - 1

エイジ・オブ・ナポレオン

プレイエイドカード # 2

	<6	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	>35
1	0	0	0	0	1	1	1	1
2	0	0	0	1	1	1	1	2
3	0	0	1	1	1	1	2	2
4	0	0	1	1	1	2	2	2
5	0	1	1	1	2	2	2	3
6	1	1	1	2	2	2	3	3
TBM	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7

戦闘結果表

戦闘エリアにいる全ての軍団駒を戦闘ボックスに置きます。

戦闘に参加できる軍団の最大数は、その戦闘エリアにいるアーミーを率いている指揮官の指揮レーティングと同じ数までです。

指揮官の指揮レーティングより多い軍団がいる場合は、どの軍団を戦闘に参加させるかを事前に宣言しなければなりません。これは常に攻撃側プレイヤーから行います。

両軍の戦闘力を算出します。戦闘に参加する全ての戦闘レーティングを加算して下さい(アーミーを率いている指揮官の軍団のものも含む)。

該当する修正を適用します：本拠地エリアでの戦闘 + 1 / 海上移動直後の戦闘 - 2

戦闘に関係するカードをプレイします。これは常に攻撃側プレイヤーから行います。プレイヤーは1つの戦闘に同じ種類のカードを2枚出せません。

戦闘結果は戦闘結果表を使って決定します。両軍プレイヤーは1個ずつダイスを振り、出た目を戦闘結果表の左の縦欄に、それぞれ自陣営の戦闘レーティングの合計を上横欄に当てはめます。その2つの欄が交差したところにある数字が戦闘結果の損害です。フランス軍プレイヤーが導き出した戦闘結果は連合軍陣営のアーミーに、連合軍プレイヤーが導き出した戦闘結果はフランス陣営のアーミーに適用されます。

戦闘は、敵により多い戦闘結果(損害)を与えた側が自動的に勝利します。同点の場合は、両軍プレイヤーは再びダイスを1個ずつ振り、より大きい目を出した側が勝利します。ただし、これには、戦闘結果表の一番下の欄の優位修正(TBM)が加えられます。この時でも同点の場合は防御側が勝利します。

優位修正を使わずに敗北した側のアーミーには、追加で1損害が適用されます。

受けた損害の半分は永久のもので、残りの損害は一時的なものです。端数は永久の損害になります。

永久の損害を受けた両陣営の軍団は、地図盤上から直ちに除去されます。一時的な損害を受けた負けた側の軍団は捕虜ボックスに置かれます。勝った側の一時的な損害を受けた軍団は予備部隊になります。そして最後に、その戦闘に残った両陣営の全ての軍団は減少戦力面となります。

戦闘は、それに参加していないものも含めて、戦闘エリアに生き残った軍団の多い側が勝利します。勝った側のプレイヤーは、プレイしていない1枚のカードを捨てることで、減少戦力面になっている1個の軍団を完全戦力面に戻すことができます。

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
6	0	0	0	0	1	1	1	1

行軍損耗表

全ての軍団は、以下の状況で行軍損耗を判定します。

- 4 エリア移動した
- 3 エリア移動した後に戦闘した
- 「強行軍(Forced March)」で移動力を追加して移動した
- 山岳地帯や沼沢地帯で、移動、迎撃、撤退、後退した
- 冬季ラウンドに、移動、迎撃、撤退、後退した

行軍損耗の判定で損耗が適用された軍団は直ちに除去され、判定に残った全ての軍団は減少戦力面になります。

行軍損耗の損耗数は、プレイエイドカード# 2 の行軍損耗表を使って決定します。上記の状況に該当する数だけダイスを振り、ダイスの出た目の中で最も低い目を行軍損耗表の左の縦欄(1 ~ 6)に、行軍損耗するアーミーを編制している軍団数(アーミーサイズ)を上横欄(1 ~ 8)に当てはめます。その2つの欄が交差したところにある数字が損耗数です。

冬季ラウンド中の損耗は永久のもので、この損耗で除去された軍団は以後のゲームで再び登場することはありません(「ベテラン(Veteran)」をプレイしたとしても)。通常のラウンド中の損耗は一時的なもので、この損耗で除去された軍団は捕虜ボックスに置かれます。

損耗は、移動開始時にすでに減少戦力面になっている軍団から優先して適用され、除去していきます。

修正

- 「補給集積所(Depot)」カードをプレイしていれば + 2
- 自陣営のエリアにいれば + 2
- 首都エリアにいれば + 1
- 中立国のエリアにいれば + 1
- 敵プレイヤーが「焦土作戦(Scorched Earth)」カードをプレイしていれば - 2
- 反乱中の中立国のエリアにいるフランス陣営の軍団は - 2
- 不毛地帯のエリアにいれば - 2

注意：修正後のダイスの目が0以下の場合、損耗はその差の分だけ増加します。

	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
6	0	0	0	0	1	1	1	1

冬季損耗表

3 個以上の軍団で編制されている全てのアーミーはいかなる状況であっても、必ず冬季損耗を判定します。

3 個以上の軍団で編制されているアーミーのいるエリア毎にダイスを1個振り、出た目に該当する修正を適用した後、冬季損耗表の左の縦欄(1 ~ 6)に、冬季損耗するアーミーを編制している軍団数(アーミーサイズ)を上横欄(3 ~ 10)に当てはめます。その2つの欄が交差したところにある数字が損耗数です。

冬季損耗で受けた損耗は全て永久のもので、どの軍団を除去するかは、それらを所有しているプレイヤーが自由に決めることができます。