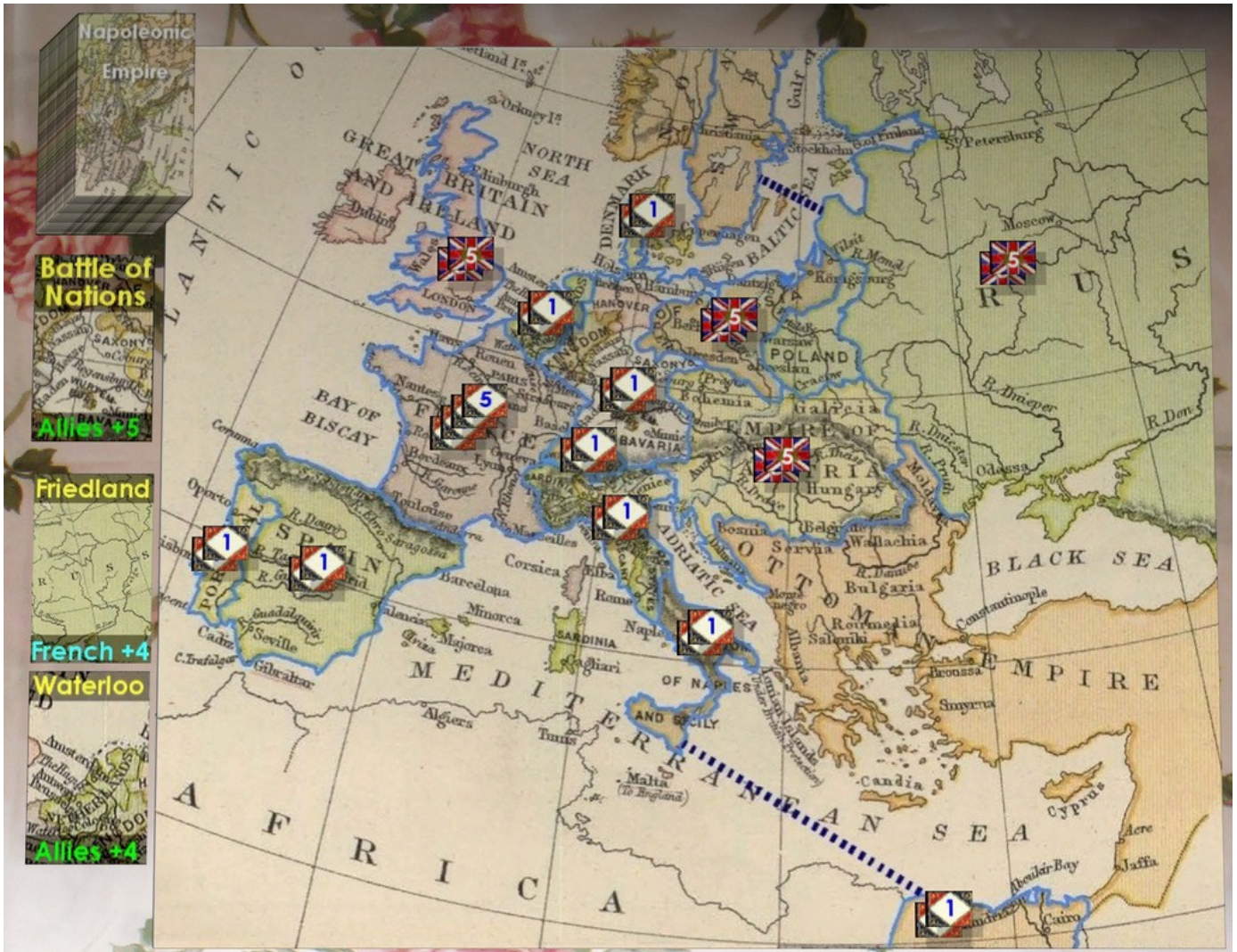


NAPOLEONIC EMPIRE



(和訳)

導入

2人のプレイヤーによる戦略的なウォーゲームはナポレオンの時代に定着した。

一方のプレイヤーはフランスとナポレオンをコントロールする。

他のプレイヤーは連合国をコントロールする。

連合国はイギリス、ロシア、プロシアとオーストリアを含む。

地図

以下の国の間の境界を示している、西暦1800年代のヨーロッパの地図が必要になる:

国	連結
フランス	スペイン、オランダ、ラインラント、スイス、イタリアー
イギリス	海上を支配しワルシャワとスイス以外の全てにアクセス
ロシア	プロシア、ワルシャワ、スウェーデン、オーストリア、オスマン帝国
オーストリア	ラインラント、プロシア、ロシア、ワルシャワ、オスマン帝国
プロシア	ラインラント、オーストリア、ロシア、ワルシャワ
オランダ	デンマーク、ラインラント、フランス
スウェーデン	デンマーク、ロシア
デンマーク	オランダ、ラインラント
スペイン	フランス、ポルトガル
ポルトガル	スペイン
ライン同盟(ラインラント)	スイス、イタリアー、フランス、オランダ、デンマーク、プロシア、オーストリア
イタリア王国(イタリアー)	ラインラント、スイス、ナポリ、オーストリア
ナポリ王国(ナポリ)	イタリアー、エジプト
スイス	ラインラント、イタリアー、フランス
ワルシャワ大公国(ワルシャワ)	プロシア、ロシア、オーストリア
エジプト	ナポリ、オスマン帝国
オスマン帝国	ロシア、エジプト(オスマン帝国には進入できない)

軍隊

軍隊はカウンターで表される。

2種類だけのカウンターがある: フランス軍と連合軍。

両陣営は80個のカウンターを所有する。

国はゼロ、1あるいは、より多くの軍隊を所有できる。

フランス軍初期配置

20個の軍隊をフランス国内に配置して開始する。

4個の軍隊をライン同盟(ラインラント)に配置して開始する。

2個の軍隊を以下の国の各々に配置して開始する:

オランダ、デンマーク、スペイン、ポルトガル、イタリア王国(イタリアー)、ナポリ王国(ナポリ)、スイス、エジプト

連合軍初期配置

連合国は10個の軍隊を以下の国の各々に配置し開始する:

イギリス、ロシア、オーストリア、プロシア

ターンの手順

プレイヤーは交互に行う。

フランス軍プレイヤーが先攻。

各々のターンは4つのフェイズから構成される:

ドローフェイズ

移動フェイズ

攻撃フェイズ

増援フェイズ

ドローフェイズ

デッキから2枚のカードを引く。

最大で7枚のカードを手札にすることができる。

余分なカードは捨て札パイルに表面を下にして捨てなければならない。

デッキが尽きたなら、捨て札パイルを混ぜてから引き札を続けること。

移動フェイズ

軍隊は1つの国から如何なる隣接した国へ移動することができる。

軍隊は敵の軍隊によって占められている国に進入することができる。

軍隊は1ターンにつき1回だけ移動できる。

イギリス軍は、如何なる非陸地に囲まれた国へでも移動することができる。

フランス軍プレイヤーは、軍隊をイギリスには決して移動させることはできない。

強力なイギリス海軍によりフランスの攻撃を不可能にしていた。

連合国の軍隊はイギリスへ戻るような移動はできない。

攻撃フェイズ

敵の軍隊が同じ国を占めているなら戦闘が発生する。

各々の軍隊は戦力=1を持っている。

プレイヤーが、その国に於いて戦闘に影響するカードを所持しているのなら、それをプレイしてもよい。

カードはフランス軍、あるいは連合軍に戦力ボーナスを与える。

防御側は戦力ボーナス+1を持つ。

両陣営は1D6を振り、これを自軍の戦力に加える。

修正された戦力合計が、より大きい陣営が勝利する。

勝利を得た側は、損耗=1D6x10%を受ける(端数切捨て)。

勝者は、敗者が所持している軍隊x2より多い損耗を受けることはできない。

敗れた側は2D6x10%の損耗を受けて、隣接した自軍領域に生存した軍隊を退却させなければならないか、除去される。

損耗計算の例

あなたは戦闘に勝って、開始時には10個の軍隊を所持していた。

1D6を振る。あなたは4の目を出した。

$4 \times 10\% = 40\%$ となる。

10個の40%で4個となり、あなたは4個の軍隊を失う。

敗者は6個の軍隊を所持していた。彼は2D6を振る。彼は11の目を得た。

つまり、110%となり彼の全ての軍隊が除去される。

増援フェイズ

国内に1つ以上の軍隊を所持しており、敵側が1つも所持していなければ、そこを支配したことになる。

このフェイズ中に、下記の表から与えられる国の増援値と等しい自軍軍隊を、支配する各国に配置する。

国	増援
フランス	4
イギリス	3
ロシア	3
オーストリア	2
プロシア	2
オランダ	1
デンマーク	1
スウェーデン	1
スペイン	1
ポルトガル	1
ラインラント	2
イタリー	1
ナポリ	1
スイス	1
ワルシャワ	1
エジプト	1
オスマン帝国	0

フランス軍は、プロシア、ロシアまたはオーストリアから増援を決して受け取ることができない。

国家主義者の活動

増援フェイズの間、連合軍は以下の国の何れか1つで、更に2個の反乱軍を配置できる:

スペイン、ポルトガル、プロシア、ロシアあるいはオーストリア

例え、フランス軍が国を占領していたとしても、これは実施することができる。

勝利

連合国はターン終了後、フランスを支配していれば勝利する。

フランスはターン終了後、全ての大陸国を支配していれば勝利する。

ゲームデザイナーノート

マルチプレイヤーゲームを行うためには連合国の主要な国を分け合うこと。

カードリスト

	カード名称	注釈 (場所: 効果)
Toulon	ツーロン攻略(1793 年)	フランス: フランス軍+4
Italian Campaign	イタリア戦役(1796 年)	イタリーあるいはナポリ: フランス軍+2
Battle of the Nile	エジプト遠征(1798 年)	エジプト: 連合軍+3
Austerlitz	アウステルリッツの戦い(1805 年)	オーストリア: フランス軍+3
Jena	イエナの戦い(1806 年)	プロシア: フランス軍+4
Friedland	フリーランドの戦い(1807 年)	ロシア: フランス軍+4
Balance of Power	勢力均衡	連合軍は増援フェイズに 2 個の反乱軍を得る
Louisiana Purchase	ルイジアナ買収(1803 年)	フランス軍は増援フェイズに 2 個の軍隊を得る
Trafalgar	トラファルガー海戦(1805 年)	フランス: 連合軍+2
Continental System	大陸封鎖令(1806 年)	フランスとイギリスは、休戦のため 1 ターンにつき 2 個少ない増援を受ける
Peninsular War	半島戦争(1808 年)	スペインあるいはポルトガル: 連合軍+2
General Winter	冬将軍	ロシア: 連合軍+4
Battle of Nations	諸国民の戦い(1813 年)	ラインラント: 連合軍+5
Battle of Waterloo	ワテルローの戦い(1815 年)	オランダ: 連合軍+4
Admiral Horatio Nelson	ネルソン提督	何れか: 連合軍+2
Duke of Wellington	ウェリントン卿	何れか: 連合軍+2
Czar Alexander I	アレクサンドル I 世	連合軍は増援なしで追加のターンを得る
King Frederick III	フリードリヒ III 世	連合軍は増援なしで追加のターンを得る
Prince Metternich	宰相メッテルニヒ	連合軍は増援なしで追加のターンを得る
Son of the Revolution	革命の子ら	フランス軍は増援なしで追加のターンを得る
Louis Berthier	ベルチエ元帥	フランス軍は増援なしで追加のターンを得る
A Man of Destiny	運命の男	フランス軍は増援なしで追加のターンを得る
The Little Corporal	小さい伍長	何れか: フランス軍+1
Artillery Tactics	砲撃戦術	何れか: フランス軍+1
Josephine	ジョセフィーヌ	フランス軍は、このターン移動できない
Treaty of Tilsit	ティルジットの和約(1807 年)	連合軍は、このターン移動できない
Wiff of Grapeshot	Wiff の葡萄弾	フランス軍プレイヤーはカードを 2 枚引く
Scorched-earth Policy	焦土戦術	ロシア: 連合軍+3
Gebhard von Blucher	ブリュッヒャー元帥	何れか: 連合軍+1
Conscription	徴兵	フランス軍は増援フェイズに 2 個の軍隊を得る
Proclamation of Empire	帝国の宣言(1804 年)	フランス軍プレイヤーはカードを 3 枚引く
Nation of Shopkeepers	商人の国民	連合軍プレイヤーはカードを 3 枚引く

カードがプレイされると、それは捨てられる。

訳者注 1: 戦闘に関わるもの以外のカードを出すタイミングが明確で無い。私的解釈として「効果が関係する時点で出す」ものとする。例えば、「Balance of Power」は増援フェイズの最初に、「King Frederick III」は増援フェイズの最後(=ターンの最後)に、「Josephine」は移動フェイズの最初に、「Nation of Shopkeepers」はドローフェイズの最初に出すものとする。

訳者注 2: イギリス軍以外の連合軍はイギリスに出入りできない。

訳者注 3: カードによる「追加のターンを得る」とは、自軍プレイヤーターンを追加で行うという意味。

訳者注 4:

提案ルール 1

ナポレオニックゲームとしてはキャラクター性に欠けるので、指揮官ルールを提案する。

ナポレオン・・・移動は 2 エリアまで可、攻撃ボーナス+1

ダブー・・・損耗は半分で済む(端数切捨て)

ランヌ・・・ 攻撃ボーナス+2

ウェリントン・・・損耗は半分で済む(端数切捨て)

カール・・・攻撃ボーナス+1

ブリュッヒャー・・・移動は 2 エリアまで可

クトゥーゾフ・・・攻撃フェイズで防御側の場合、1D6 を振り 1-3 なら仏軍のいないエリアに退却可

提案ルール 2

歴史の追体験(???)を感じながらプレーをしたい場合、歴史的イベントを表したカードはターンを追うごとにデッキに追加するといいかも。方法は毎回追加、年次に従って追加(例: イタリア遠征は 6 ターン目)など自由に決めてよい。

ツォロン攻略(1793 年)

イタリア戦役(1796 年)

ルイジアナ買収(1803 年)

帝国の宣言(1804 年)

トラファルガー海戦(1805 年)

イエナの戦い(1806 年)、大陸封鎖令(1806 年)

フリートラントの戦い(1807 年)、ティルジットの和約(1807 年)

半島戦争(1808 年)

諸国民の戦い(1813 年)

ワーテルローの戦い(1815 年)

提案ルール 3

ロシアエリアが広すぎだと思われたならロシアエリアを”モスクワ”、”リガ”、”ミンスク”、”キエフ”の 4 つに分割する。”リガ”、”ミンスク”、”キエフ”で仏軍は増援を得られない(“モスクワ”の 3 のみ)。連合軍はこれら 4 つのエリアの何れでも増援を得られる(どれか 1 箇所でも支配していれば増援可。1 箇所でも 3 箇所あるいは 3 箇所で 1 箇所ずつなど自由に配分することができる)。

“リガ”・・・プロシア(西)、スウェーデン(北)、ミンスク(南)、モスクワ(東)と隣接

“ミンスク”・・・ワルシャワ(西)、リガ(北)、キエフ(南)、モスクワ(東)と隣接

“キエフ”・・・オーストリア(西)、ミンスク(北)、オスマン帝国(南)、モスクワ(東)

“モスクワ”・・・スウェーデン、リガ/ミンスク/キエフ(西)