

Strategy I: ルールサマリー

Scenario 5

2025年1月25日

ターン

6 Game Year

1 Game Year = 6 Game Week (Turn)

延長戦は1 Game Year につき一回まで。

"[8.2] Once per game"は、延長の延長はない、という意味

戦闘

May Attack

攻撃側は1 ヘクスからのみ攻撃 (2つのヘクスの攻撃力を合算できない)

隣接する複数の敵ヘクスを攻撃してもよい。1 ヘクスだけでもよい。

防御側は1 ヘクスRetreatして戦闘を回避してよい。(7-1以上で回避不可)

House Rules: 戦闘後前進あり。

Movement & Stack

スタック不可。[13.0]

ただしCity, Fortification, Supply Trainのあるヘクスでは3枚まで。

City/FortificationとSupply Trainが重なると6枚まで。

Supply Train, Leaderはスタック制限に含めない。

隣接不可。[13.1.5]

ただし、いずれかにSupply Trainがある場合は可。

Passing Through

自軍と重なる = 1 MP Penalty

自軍と重なるヘクスから出る = 1 MP Penalty

敵ZOC [9.5] Rigid zones

敵ZOC内を移動できない。

敵ZOCから出ることはできない。

Cityヘクスから外にZOCは及ぶが、Cityに隣接するユニットはCity内にZOCを及ぼさない。

Infantry Levy

敵が自国のProvinceへ侵入、あるいはPortから12ヘクス以内に敵船

→ City Hexに自動的に登場。

→ 防御のみ。

→ 敵ユニットがprovincesから出た時点で消滅

Fleet

海上、Portのスタックは無制限[18.0]、Coast line, Riverは3枚

Fleetに載せられるLand unitは1枚

Siege

条件: 10ターンをZOCで囲む

効果: Siege側除去。

Supply Train X 1でさらに10ターン伸びる

Fortificationで無限のSupply?

税収

City = 1 cr, Port = 2 cr, Plunder = 3 cr

税収を二倍、三倍可。(revolt[15.1.2])

どのヘクスをカウントすべきか?

→ Game-Yearの終わりで双方のユニットが保管プールにwithdrawする前の時点でカウント。City/Portを占拠、あるいはpath throughされたヘクス。

翌Game-Yearのはじめに税収を支給。

War Chest

大幅に簡略化し、税収の増減を記録するだけにした。

Plunder [23]

3 crを得るのが一回限りか毎回か不明。

Revoltは占拠側に有利。

Plunderされた側は依然として税収を得るのか？

などの理由からPlunderを不使用にした。

Devastation [22]

条件: CityをPath through、Land = 1, Fleet = 3 MPを支払う

効果: 次のGame Yearで税収ゼロ。その次のターンから正常化。

Disease [27.2]

条件: Provinceの1/2のCityが1 ターンBesieged

効果: 税収ゼロ。利用できるFyrd(国家民兵?) は半分

条件が整わなくなり次第、Disease終了

Plague [27.1]

条件: Game Yearのはじめに1d10。1 でPlague

効果: 敵、味方ともに1/3のユニットを除去(戦力で計算)

除去するユニットは敵側が決める

持続する期間は1 Game Year

次のターンで隣接するProvinceに1, 2が出たらそこがPlange

税収に影響はない

Senario 5の初期配置[11.1b]

シナリオのOrder of Battleがコアユニット。

すべてをマップに配置してもよいし、一部ないし全部を保管プールに持たせてもよい。

コアユニットの状況とは無関係に"To Build"のコストで新規にユニットを作成してよい。

コアユニットと新規ユニットに機能上の違いはない。

ただし、コアユニットがマップに登場するために"To Build"を支払う必要はない。すでに建造されている。

コアユニットは"To Field (Fyrd)"の費用のみでマップに登場する。

コアユニット、および新造ユニットはHome ProvinceのCity/Portに登場する。

ユニットの仕組みと意味 [10.1a]

"To Field (Fyrd)": 国家に内在する封建的な軍事力(コアユニット)。血縁や忠誠心による組織。安価に動員できるが動員が不安定。決戦には使えない。破壊されると国力そのものが削がれる。

機能: 1 Game Yearが過ぎたらそのユニットは保管プールに戻る。一度除去されたら再生産できない。

"To Field (Build)": 常備軍契約による軍。後から金で作った軍。維持費はかかるが、いくらでも生産可能。維持費を払い続ける限り戦場から離脱しない。

機能: 1 Game Yearが過ぎても次のGame Yearで同じコストを支払うなら、保管プールに戻る必要はない(同じヘクスに止まる)。**"To Build"**の値を支払うことで、ユニットの生産が可能。

Infantry Levy: "To Field (Fyrd)"の一種。コスト0で再生産不可。敵の領地侵入で自動的に活性化。Defenseのみ。

※移動できないと解釈すべき。

"To Field (Fyrd)"と"To Field (Build)"、いずれも1 Game Yearのみマップに存在できる。毎1 Game Yearごとに費用を支払わなければならない。

(**重要: Senario 5のRemarks: The term of the Fyrd cannot be extended.**)。

※ルールでは、"Fyrd"が文脈によって違う意味なので混乱する。Fyrd という語は、

「Infantry Levy（民兵）」と

「封建制度(コアユニット)」の

二つの意味で使われている。

文脈で必ず切り分けなければならない。