

拿破仑战争（2008 第二版）中文规则书



拿破仑战争

由马克·麦克莱伦设计

由约克威廉与耀眼暮光提供中文本地化

拿破仑战争（2008 第二版）中文规则书目录

1. 简介.....	2	10. 拦截和避战.....	9
2. 游戏组件.....	2	11. 战斗.....	9
3. 术语.....	2	12. 要塞.....	10
4. 准备游戏.....	4	13. 海军事务.....	10
5. 游戏流程.....	4	14. 中间阶段.....	12
6. 卡牌和保留卡.....	5	15. 征服与投降.....	13
7. 建造.....	6	16. 资源.....	13
8. 外交.....	7	17. 特殊规则.....	14
9. 移动.....	8	对老手的第二版快速入门介绍.....	14

1. 简介

游戏人数为 2~5 人。尽管大多数玩家的主要目标是击败法兰西帝国，胜利只属于国家控制增长最多的那一位玩家。[这是现行规则的 1.3f 版本](#)。本版本的规则超越所有先前的 Q&A 和游戏组件。这事实上是一个四合一的游戏——每个可能的玩家数的变体。为了适应这种游戏呈现方式，这本规则书的写作使用十分精准的术语，例如主要势力、玩家主要势力和次要势力，来传达版本间细微的差别。玩家应该认真对照着地图、算子和图表阅读规则。把算子设置在其初始位置并且跟随着战役手册中所提供的示例回合的进程，其包含许多一个真实的回合的环境里的例子，很有帮助。

2. 游戏组件

2.1 详细目录

游戏包括：

- 一张 22 寸 x34 寸的地图
- 四组冲切的游戏算子。
- 一张控制表/初始设置版
- 一张战场表
- [九个指挥部展示区](#)
- 110 张卡牌
- 本规则书与战役手册
- 八个塑料架与六个六面骰

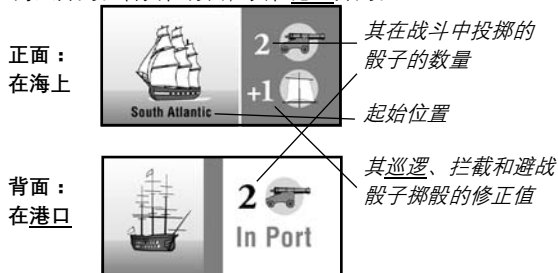
2.2 游戏算子

陆军单位：每个圆形算子代表一个、两个或四个陆军单位。图画只是另外一种表现算子数值的形式：步兵代表 1 陆军单位，骑兵 2，炮兵 4。任何时候，较大算子可被“找零”为较小面额的算子，或若在可用算子限制内，用一个更大的算子代替等数值的更小算子。有 6 和 8 数值的算子来方便堆叠。这些算子必须从在算子池中移除等数值的 1、2 和 4 数值算子后加入。6 和 8 数值的算子不能在设有合适的将领时移动或避战。

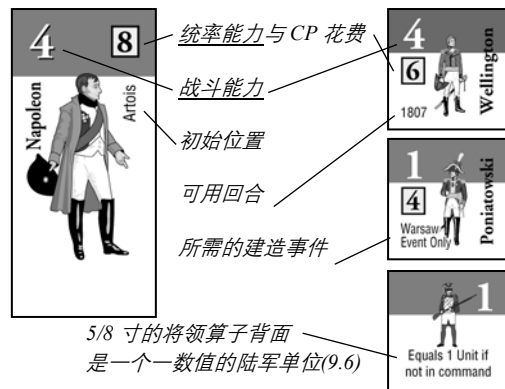


图画下方有地名的算子在该地区开局，尽管你可以用任意等价值的算子替换它。没有地名的算子可以再之后被建造。这些算子提供了一个绝对的上限。在任何情况下都不能制造超出上限的单位。

海军单位：每一个长方形舰船算子代表一个海军单位。其在海上时使用正面（表示在航行中）。其在港口时使用背面（表示停泊在港）。舰炮数量是其在战斗中投掷的骰子的数量，航行数值是其拦截和避战骰子的修正值。算子上的地名（如有）是其的初始位置。若该地名在正面，该海军单位在海上开局。若其在背面，其在港口开局。



将领：每个正方形算子代表一个将军与其独有的对其军队的加成（每个将领有一个响应的长方形算子）。放置作为军团的统率的将领和其军团中所有的军队在其国家的指挥部展示区的“放置区”内。然后将其长方形标志插入塑料底座并放置在地图上来代表整个军团。开局在地图上的将领的初始地点被印在方框数字的下面。



旗帜：六边形的算子被放在地图上来表示国家对其不初始控制地区的控制。法兰西旗帜在所有其他国家国旗的背面。注意每个法兰西旗帜的下方颜色代表其反面的国家的旗帜。以下的方括号中每个国家旗帜的数量。

国家颜色：共有九种颜色的算子——每个代表一个不同的国家，如以下：



法兰西：	蓝色 [87]	西班牙：	棕色 [Sp 7]
不列颠：	红色 [B 17]	丹麦：	橙色 [D 5]
俄罗斯：	绿色 [R 15]	瑞典：	淡蓝色 [Sw 5]
普鲁士：	黑色 [P 14]	奥斯曼土耳其：	黄色 [T 7]
奥地利：	灰色 [A 17]		

3. 术语

此处定义所有规则书中下划线的术语。首次阅读的人可以掠过这个部分，只是熟悉一下，然后在阅读到相应部分的规则有需要时返回来参考。

行动势力：正在进行其行动轮的国家(5.1)。一个未被玩家控制的只自动组建(7.5)或打出结算(5.31)的中立势力不被认为是行动势力。

相邻：被实线或虚线直接连接的地区、共享一条边界的海域或共享一个船锚标志的海域和港口。

盟友：在同一个阵营的多个国家，盟约状态(8.2)的主要势力和次要势力。

军队：同一个地区的同一个国家（或其条约次要势力盟友）的不超过将领的统帅能力的将领及其所带的其他将领/陆军单位。超过一个同盟势力的部队不能在同一个军队中。同一个地区的多余的陆军单位必须同这支军队一起防守，但不被算作同一个军队也不能与其一同进攻或移动(9.1)。示例：假设普鲁士在帝国阵营内，西班牙是法兰西的条约盟友。一个法兰西将领能组成由法兰西和/或西班牙（法兰西的条约次要势力同盟）陆军单位，但普鲁士陆军单位不行。普鲁士是法兰西的盟友，但不是次要势力。一个普鲁士的将领的军队不能包含西班牙陆军单位，因为西班牙不是普鲁士的条约势力。

军团：在同一个地区或一起移动的由一个统帅指挥两个或更多友方军队。一个军团可以包括任意数量的同盟军队，其统帅是其中一个军队的将领（但见 9.1）。统帅被放在地图上的塑料架上代表整个军团。其余算子（将领和陆军部队）放在统帅的指挥部展示区的军团放置区。

损耗：一个要求投掷等同于所有受影响的部队的单位数量（若为由移动引起的损耗则旗帜不受影响）的骰子的情形。每个“6”骰子投掷结果造成一个消灭(9.4 和 6.17；法兰西例外：9.45)。示例：一个四单位的算子（炮兵图示）投四个骰子，其投掷的每个“6”损失其四个陆军单位之一。

战斗能力：将领的不在方框中的数字（1 到 4），修正拦截/撤退尝试，若该将领是统帅则提供战斗骰(2.2)。

围城部队：围城部队是占据着未控制要塞地区的编队——甚至其可能并不在实际上参与攻城(12)。

封锁：一个舰队控制的海域对该海域的港口的状态(13.35)。

阵营：一组其成员被认为相互**结盟**的国家。一个阵营的国家被认为与另一个阵营的所有国家交战。放置**主要势力**的**外交领事标记**或**次要势力**的"+1 ICP"标志在相应**阵营框**中来代表其成员身份。**玩家主要势力**仅能通过**征服**或**投降**来离开**阵营**，或在**中间阶段**(8.3)自愿地改变**阵营**，或在**行动轮**中执行**7CP 宣战**(8.33)。**次要势力**仅能通过**征服**、**被迫投降**(15.42)或**盟约**打破事件的打出(8.21)来离开**阵营**。

代理国：任何其他外交领事标志是在外交状态表上**主要势力**的行的**友好、援助、伙伴**或**盟约**位置的国家是该**主要势力**的**代理国**。其"+1 外交领事"标志在**未结盟**栏的国家不是**主要势力**的**代理国**。

命令点数(CP)：卡牌顶部圆圈中的数字，被**行动势力**花费来建造或移动部队或海军单位，或在外交状态表上影响**外交领事**，或结束**国外战争**(6.3)。

统率能力：统帅的方框中的数字（4、6 或 8）是其**军队**的**最大陆军单位数量**（不计算其自己和其他随从的陆军统帅）(9.1)。

统帅：编队中其能力被用于战斗、拦截、避战和标示**军队**（或**军团**）移动的将领。每个**地区**仅有一个将领的能力被使用。**编队**的统帅只能在新统帅的国家**行动轮**中或在另一个将领进入（或被放置在）**编队**的**地区**（以任何方式）时改变(9.7)。

外交领事标志：代表**次要势力**的外交团队的标志。**外交领事标志**在**控制表**上所占据的格子表示**次要势力**的现状或**玩家主要势力**的**阵营**(4.2)。

控制：国家对**地区**或**海域**的所有权。控制将被通过以下方式展现：

- **地区：**其旗帜在**地区**上。若无旗帜，**地区**的原有者（以颜色标识）**控制**之。**敌方编队**的存在无效化对**未设防地区**的控制，但**敌方**在**插旗前**不**控制**之(7.4)。
- **海域：**其不与**敌方舰队**共存的**舰队**在**海域**中。**结盟**或**中立舰队**可以一同存在(13.35)。

海运：编队的海上运输。不需要**舰队**(13.6)。

部署：**中间阶段**的**军队**、**海运队**或**舰队**的战略移动(14.23)。

外交状态表：在**控制表**上动态记录**次要势力**忠诚度的展示区。**外交领事标志**在**主要势力**的行所占据的格子表示**代理国**与该**主要势力**的关系(8.1)。

地区：其类型被以形状和颜色标识的陆地区域。所有**地区**组成其下半部分颜色所表示的国家，不论类型（**本土**、**附庸**、**割占**）。不同类型的**地区**包括：

- **附庸：**有两个不同颜色部分的**地区**。一半为白色，一半为国家颜色的**地区**是非白色颜色的国家的**附庸**。**地区**下半部分表示游戏开始时对其的控制。另见以下**双附庸**。**示例：**里斯本是不列颠附庸。仅有不列颠且仅当其未被另一个国家插旗时，可在此组建。
- **首都：**首都是**有方格边缘的本土地区**。在**中间阶段**控制**敌方首都**可能导致**征服**(15.1)。**示例：**伦敦是首都。
- **割占：**因**投降**或**征服**奖励而被**旗帜**标记的**地区**。**割占地区**属于割占之的国家直到其被对方**阵营**成员之一插旗。
- **双附庸：**有两个**主要势力**颜色的**附庸地区**。**地区**下半部分的颜色表示游戏开始时对其的控制。(7.43)。**示例：**华沙是普鲁士和法兰西的**附庸**，但开始时由普鲁士控制。法兰西控制之时需放置**法兰西旗帜**。
- **敌方（地区）：**为敌方颜色或被敌方国家插旗的当前未被你或你盟友的部队占据的**地区**。
- **要塞：**十六边形**地区**。要塞也是**核心地区**。其旁边列有其固有**攻城能力**（2 或 4）(12)。**示例：**直布罗陀是攻城能力为 4 的要塞。
- **友方（地区）：**你（或**盟友**）控制的当前未被**敌方编队**占据的**地区**。对于**要塞**，见“**未控制地区**”。
- **本土：**完全匹配其国家颜色的**地区**。**示例：**直布罗陀、伦敦和肯特都是不列颠本土地区。
- **核心地区：**任何非圆形**地区**。控制**核心地区**获得点数（用以取胜）和进行新回合的卡牌(5.81)。
- **港口：**由**海域**的船锚标志表示的**地区**的海军设施。该**地区**可被**舰队**占据，与有船锚标记的**海域**相邻。若船锚标记跨过**海域**边界，该**地区**同两个**海域**相邻(13.32)。**示例：**肯特有港口。康沃尔有双**海域港口**。科西嘉有单**海域港口**。**未控制地区的港口**可被在该**地区**有**旗帜**的国家（及其盟友）的**舰队**和**海运**使用(13.62)。
- **未控制（地区）：**其控制被**敌方编队**的存在无效化但尚未被该**敌方**插旗的**地区**。**未控制要塞**被认为是对于有其**旗帜**（若未插旗则为原色）在**要塞**中的国家为**友方**，对于**围城**部队为**未控制**(12.1)。

旗帜：放置在地图上，代表固有卫戍部队，表示国家对**地区**的**控制**的六边形算子。若**地区**被游戏开始时**控制**之的国家**控制**则无**旗帜**，而是认为其固有在此（尽管其不能被用于满足**损耗**损失）。**旗帜**被**放置**或**移除**。其不在**地区**间移动。在国家的**指挥部展示区**上用**旗帜**来通过覆盖“**下回合前无效**”框来表示其**保留卡**的可用性。

舰队：堆叠在同个**港口**或**海域**的一个或多个同个国家（或**主要势力**及其**盟约次要势力盟友**）的**海军单位**(13.1)。

部队：陆军单位、将领和**旗帜**。**海军单位**不是部队。

外国战争：在顶部棕色头条内所标的事件卡。**国外战争卡**要求投入算子到地图外的该卡牌上直到事件被**征服**（对于**奥斯曼土耳其**）或在**行动轮**的“结束战争”尝试中**投掷**“6”结束。

编队：同一堆叠的一个或多个**陆军单位**和/或将领。每个不作为军队部分的**陆军单位**、每个不作为**军团**部分的**军队**和每个**军团**是单独的**编队**且应被单独堆叠。**旗帜**或**海军单位**不属于**编队**。同一**地区**可能有多于一个**编队**。不作为**军队**部分的**陆军单位**可被物理地堆叠在一起来节省空间，但总被认为每个是单独的**编队**。所有在同一**地区**的**编队**可以一同防守，但仅能与其**编队**中的其他算子移动、进攻、拦截或避战。一般地，当事件要求移除**编队**时你移除单个**陆军单位**或**将领**——可从**大编队**中拿出。当世界允许**编队**移动时，你可以移动**陆军单位**、**将领**、**军队**或**军团**——任何规模的**编队** (9.1)。

分数：法兰西**损耗**永远向上取整(9.45)。其他情况下，打出事件的**玩家选择分数的舍入**。

停战期：**投降**中立国不能向其**征服者**宣战，反之亦然时段(15.24)。该时段内**次要势力**国家被**征服**后也不受在**外交状态表**上的影响(15.25)。

大舰队：大舰队是不直接通过**盟约**且不被堆叠顶的**主要势力**海军单位**统帅**结盟舰队的堆叠(13.2)。大舰队仅在控制这些**海军单位**的**玩家**同意时移动。不被同意者不移动。次要势力海军单位不能花费 CP 来移动大舰队。贸易掠夺：法兰西**保留卡**事件；见**战场表**上的**地图外**的**舰队**。

减半：见以上**分数**。

手牌：国家抽取的未被打出的所有卡牌(4.4)。

行动轮：如**行动进度条**上的**行动顺序**所指示要求国家打出卡牌(5.1)。不留有卡牌的国家可以成为或不纯各位**行动势力**，但依旧进行**计划行动论**：例如该国家能进行**攻城尝试**(5.4)，或使用其**资源抽取**（且可能打出）卡牌，或打出**保留卡**。

机动点数(MP)：由行动国家花费以在其自身行动轮移动**海军单位**或**舰队**进出港口或至相邻**海域**、**重整**海军单位或**巡逻**（在同一**海域**内尝试拦截）。每花费 1CP 购买 2MP(13)。

手牌上限：国家可以开始回合的最大手牌数(14.32)。

次要国家：奥斯曼土耳其、西班牙、瑞典和丹麦。

行动进度条：展示国家进行多种游戏功能，主要为**行动论**，的顺序（从左到右）的地图上的展示区。

行动进度条顺序：展示国家进行多种游戏功能的顺序——总从法兰西开始道丹麦结束，依**行动进度条**展示（从左到右）。注意与**行动顺序**的区别(5.1)。

重抽：每个回合开始时，依行动顺序，每个国家可以弃置其整个**手牌**（不包括前一回合留下的那些）并以少抽一张**手牌**替代之(4.5)。

中立国：未与任一**阵营**交战的国家。**投降**中立国是因先前被**征服**或**投降**而当前中立的国家(8.8)。外交领事标志在**外交状态表**上处于**未结盟、友好、援助**或**伙伴**状态的国家是中立国(8.1)。

中立代理国：外交领事标志在**外交状态表**上**主要势力**的行的**友好、援助**或**伙伴**状态的国家是其中立代理国(8.32)。

行动顺序：除非被抢先行动，国家进行其计划行动轮或进行多种游戏功能的顺序——总从下一个**计划行动轮**开始，未必为法兰西。注意与**行动进度条顺序**的区别。

超杀：在战斗或随后的撤退中对一方的完全消灭(11.6)。

盟约：当次要势力的外交领事标记到达**外交状态表**上**主要势力**的行的**盟约**状态时其**结盟**。次要势力成为该**主要势力**的**盟约盟友**。**主要势力**的玩家可以打出该次要势力的卡牌、组建和移动其算子、为其进行外交和将其**地区**视为**友方**(6.16,8.2)。

巡逻：行动舰队的拦截尝试(13.3)。

赞助国：任何有次要势力的外交领事标记在**外交状态表**上其行的**友好、援助、友好**或**盟约**格子的**主要势力**是该次要势力的**赞助国**。

和平：在任何有修正后大于等于“6”的骰子投掷结果的**回合**之后发生的结束游戏的“突然死亡”(5.8)。

玩家主要势力：由玩家直接操纵的**主要势力**——与**主要势力**通过外交手段操纵的**次要势力**相对(4.3)。

主要势力：法兰西、不列颠、俄罗斯、奥地利和普鲁士(4.3)。

次要势力：任何开始游戏时不由其玩家操纵的国家(5.3)。对于次要势力的**阵营**状态有三种情况：**未结盟**、**中立代理国**（**友好、援助**或**伙伴**）和**盟友**（**盟约**）。若由少于五位玩家，普鲁士是次要势力且是仅能成为次要势力的**主要势力**。

重整：自重整重建或新被建造的海军单位的暂时状态。放置重整标记到**海军单位**上以记录此状态。处于重整的**海军单位**在所有情况下都被视为**海军单位**，除了其不能主动航行且其舰炮数量减一。处于重整的**海军单位**在**行动轮**或者**行动轮**或放置该标记的**海军建造阶段**后的**中间阶段**可在**友方港口**花费 1MP 移除**重整**标记(5.62,6.13,7.7)。

重组：放置从已结算的**国外战争卡**或其他事件返回而等待被花费每**陆军单位**、将领或**海军单位** 1CP 购买以回到游戏的算子的**地图展示区**(7.7)。

保留卡：国家固有的由印在**指挥部展示区**上的非卡牌组成的力量储存(6.2)。所有国家都有一张保留卡，除了**法兰西**和**不列颠**有两张。

资源：国家保存的有特殊能力的军事物资(16)。

轮次：行动进度条的循环，每当丹麦结束其计划行动轮时结束（不考虑哪个国家开始回合）。**战斗**和**攻城**同样依每个参与方投掷战斗骰来决定整理者的战斗轮次结算(11.32, 12.3)。

计划行动轮：行动顺序中国家成为**行动势力**（不包括抢先行动）的时刻。没有卡牌留存的国家不能被抢先行动且可以成为或不成为**行动势力**，但在选择是否攻城或打出**资源**或**保留卡**的情况下依旧进行计划行动轮。

攻城：对要塞的攻击。需要攻城来在敌方要塞地区放置旗帜。国家无需花费 CP 来攻城(12.2)。

海军单位：海军单位是长方形舰船算子(2.2)。所有堆叠在同一**海域**或**港口**的结盟海军单位组成舰队或大舰队(13.1, 13.2)。处于重组的海军单位在绝大多数情况下被视为正常运作的海军单位。处于**建造**标记的海军单位在任何情况下都不被认为是海军单位，除非作为**火攻战船**的目标。

投降中立国：被征服或投降的国家(8.8)。投降中立国是一种形式的处于一回合停战期中的阻止该国与其征服者间交战的中立，并允许其征服者（和征服者的阵营）通过其边境，只要该国保持投降中立。甚至在停战期结束后，其在加入阵营前保持头像中立(15.24)。

投降：协议投降。投降的玩家主要势力获得投降中立状态(15.4)。强迫投降的次要势力被征服(15.42)。

回合：国家获得新手牌并依行动顺序在计划或抢先行动轮中交替打出其卡牌的时段。回合持续到最后一个有卡牌的国家结束行动轮时(5)。

未结盟：外交状态表上的被认为对所有主要势力共有的栏。在未结盟栏的外交领事标记不是主要势力的代理国。

陆军单位：代表部队的圆形算子的数值的计量(2.2)。步兵等于 1 陆军单位，骑兵 2 陆军单位，而炮兵 4 陆军单位。在**损耗**、**部署**、**战斗**掷骰（当不使用其战斗能力时）、**计算国家奖励**(11.21)和满足战斗损失的情况下将拥有 1 陆军单位的数值(2.2)。旗帜仅在非移动引起的损耗和为投降决定哪个国家在一个国家有更多的部队的情况下有 1 陆军单位的数值(15.4)。

海域：每个 15 个蓝色海上区域之一。

4. 准备游戏

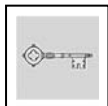
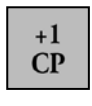
4.1 算子

初始在游戏中的**部队**和**海军单位**的初始位置被列在其分别的算子上和其国家的**指挥部展示区**上。放置每个国家的起始算子道其所示初始位置，放置每个**指挥部展示区**到地图边缘的**在每个展示区的每个保留卡区有弃置覆盖其“无效”框**的相应颜色处。

4.2 控制表

放置以下标记到控制表上：

- 回合标记在回合进度条上的 1805 区域。
- 次要势力的外交领事标志在外交状态表上列有其名字的区块。
- 若有少于等于四位玩家，普鲁士外交领事标记在未结盟栏。若有五位玩家，普鲁士外交领事标记在普鲁士**指挥部展示区**。
- 不列颠、奥地利和俄罗斯外交领事标记在同盟阵营；法兰西外交领事标记和西班牙“+1CP”标记在帝国阵营。
- 行动轮标记在地图的**行动进度条**的首个（法兰西）区块。
- 每个玩家操纵的主要势力的**资源**标记在资源进度条的“1”位置。
- 每个国家的**核心地区**标记在**核心地区控制进度条**所示位置。
- 行动轮次标记在**核心地区控制进度条**的最左侧位置(1)。



4.3 主要势力

两到五位玩家可以进行游戏。次要势力（若少于五位玩家则有普鲁士）被操纵通过外交状态表上的盟约结盟的主要势力的玩家操控。

4.31 确定角色：在两玩家版本中，若两位玩家选择同一阵营，其投标其愿意为操纵之放弃的陆军单位数量。胜利的投标者在游戏开始前从其操纵的任意主要势力中移除其投标的陆军单位。若有大于等于三位玩家，投掷骰子以决定谁玩哪个主要势力。

- 少于等于四位玩家：普鲁士是次要势力。
- 三位玩家：一人同时操纵俄罗斯和奥地利；其都不是次要势力，且每个国家的手牌需独立打出。
- 两位玩家：一人操纵各有分别手牌的不列颠、俄罗斯和奥地利。其都不是次要势力。

4.4 初始手牌

洗牌并按以下向每个国家面朝下发牌以形成其手牌：

6：	法兰西	2：	奥斯曼土耳其、西班牙
4：	奥地利、不列颠	1：	瑞典、丹麦
3：	俄罗斯、普鲁士		

保留卡(6.2)补充手牌能力。所有剩余卡牌组成地图边的抽牌堆。

4.41 多国手牌：有超过一个国家手牌的玩家必须分别保有之。其可以重抽(4.5)其中任意或所有，但必须根据行动顺序限制其检视和重抽抉择。

示例：游戏开始时，在法兰西玩家进行法兰西重抽抉择之前不能检视西班牙手牌。

4.5 重抽

检视你的手牌。若你不愿保留之，通过少抽一张卡牌替代你的整个手牌（不考虑其内容和抽牌阶段手牌限制(14.32)）。国家可能因重抽以少于其抽牌阶段手牌下限开始回合。

4.51 多次重抽：你可多次弃置并重抽你的手牌，每次以新抽取少一张卡牌替代之，但这必须在下一位玩家决定是否重抽之前。面朝上放置所弃卡牌到地图边的只有最上面的一张可见的弃牌堆中。

5. 游戏流程

游戏进行少于等于五个回合，每个代表两年。若拿破仑退位被打出可能会加入第六回合。每个回合包括多个卡牌行动轮次。若由下一回合，进行中间阶段来准备下一回合。每个回合进行五个步骤：

- 行动轮阶段(5.1-5.51)
- 损耗和海军建造阶段(5.6-5.62)
- 征服阶段(5.7, 15.1)
- 和平阶段(5.8-5.82)
- 中间阶段(5.9, 14)
 - 改变阵营分段(14.1-14.14)
 - 增援和部署分段(14.2-14.24)
 - 抽卡分段(14.3-14.33)

5.1 行动轮

每个国家依行动顺序成为行动势力、打出卡牌并退进行行动进度条的行动轮标记向右一格。每个国家的行动势力机会被称为行动轮。被打出的卡牌要么触发事件要么允许该国家进行特定行动。除非花费资源(16.2)或保留卡，每个国家在其计划行动轮若有手牌必须打出之。无论哪个国家开始回合的首个行动轮，当每个轮次最后一个计划行动的国家丹麦打出或跳过时，行动轮标记回到进度条初始的法兰西。这一顺序一直持续，直至仅有一国留有未打出手牌(5.5)。在该国进行其行动轮后（除非其使另一国家在该行动轮获得卡牌）回合结束。面朝上放置被打出和被弃牌的卡牌到地图外的弃牌堆，且其除了最上面的卡牌外不可被检视。



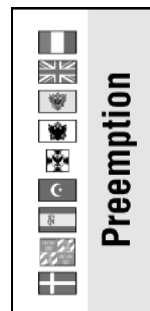
5.11 单卡牌行动轮：行动国家通常可以每行动轮仅打出单个卡牌（或保留卡）。允许在同一行动轮抽取并打出另一卡牌的事件（例如罗斯柴尔德家族事件）计入该事件卡打出的延续而非打出另一卡牌。

5.12 附加打出：资源和主要势力保留卡具有固有的允许其在行动轮中被额外于普通卡牌打出的“+”能力。在国家的行动轮中仅能打出单个保留卡或资源（响应事件除外(6.14)）。这样的打出无需事先宣布并可以依任何顺序发生。你甚至可以使用卡牌的部分 CP，执行附加打出，再继续使用首张卡牌的剩余 CP。



5.2 抢先行动轮

1805 年的首个行动轮次之后，行动顺序可以被由最多卡牌的国家抢先行动。资源和保留卡都不被视为卡牌。资源可被打出来抽取卡牌，但在此之前其都不被视为卡牌。将“抢先行动”标记插入底座并放置之到行动进度条上由抢先行动能力的国家的格子里，直到其失去该能力。若多个国家关于最多未打出卡牌平局，其都不能抢先行动。若如此会给予国家连续行动轮，其不能抢先行动。在结算抢先行动轮后，游戏回到被抢先行动的国家。被抢先行动的国家不能在其完成其计划行动轮之前不能被在此打断。没有卡牌的国家不能被抢先行动（即使在其攻城或打出资源/保留卡期间）。



5.21 时机：在下个玩家进行其计划行动轮前，其应该询问具有抢先行动能力的玩家其是否愿意打断。一旦计划玩家表示了其想要的行动，其不再能被打断，除非其没有给予抢先行动时机。

5.22 抢先行动时间点：抢先行动仅发生在行动轮之间——而非其之中。在行动轮使用资源(16.2)抽取卡牌的行为是行动轮行动，且该行动轮在玩家使用或放弃打出资源的"+"能力的另一半之后结束。

5.23 失去计划行动轮：有可能抢先行动在其计划行动轮之前使用或失去所有留有的卡牌的国家。若此导致抢先行动的国家获得两个连续的行动轮，其必须失去其计划行动轮。

5.3 次要势力打出

次要势力打出由其**主要势力**与该次要势力有盟约状态的玩家选择。若次要势力不在盟约状态，按照计划行动顺序的要求从其手牌中随机抽取其卡牌。

5.31 红色与绿色卡牌：中立次要势力的卡牌仅被用于建造部队(7.5)除非卡牌为红色或绿色（即 CP 数字有红色或绿色背景）。抽取红色卡牌（或在所示回合及之后的绿色卡牌）的中立次要势力必须将其作为事件打出，除非事件无效。

5.32 次要势力保留卡：次要势力不会使用其保留卡除非其当前被玩家操纵。玩家仅能通过有盟约状态来操纵次要势力（并选择其卡牌打出）。

5.4 跳过行动轮

没有卡牌的国家不能被抢先行动。行动轮标记前进至行动进度条上的下一个国家。但是该国家若愿意仍可结算攻城(12.2)、使用资源(16.2)或打出保留卡（6.2）。

5.5 行动轮结束

在丹麦打出或跳过，行动进度条完成轮次且行动轮标记回到法兰西格。在核心地区控制进度条上轮次标记向右前进一格。该顺序持续到仅有一个国家留有未打出的卡牌。回合在该国家进行其行动轮后结束。然后开始损耗阶段(5.6)。若最后打出的国家留有卡牌，这些卡牌保留至下一回合。(14.31-4)。

5.51 延长回合：回合的看似最后行动轮可能导致另一国家获得卡牌，例如不列颠打出其议会保留卡以使另一国家抽取卡牌，那么延长回合至该国家的下个行动轮。

5.6 损耗

处于未控制地区的编队现在经受损耗。然后存活编队放置其旗帜（或移除对方的）到每个非要塞未控制地区。若多国军团占据地区，由统帅放置旗帜。若多国军团没有统帅，列在移动顺序的下一个的在该地区有部队的国家放置旗帜。

5.61 港口：若损耗导致港口控制改变，其内的敌方海军单位将被强制驱赶到海上，且如同其是在行动轮一样受制于拦截。(13.9)。

5.62 海军建造：翻面任何海军建造标记至其重整面。在接下来的行动轮（或增援阶段(14.21)）支付 1MP 后，重组标记被移除且海军单位以其完全数值等待起航。



5.7 征服

结算可能的征服(15.1)。

5.8 和平骰子投掷

若和平骰子掷骰结果大于等于“6”则游戏结束。每个玩家依行动顺序，可以减少其操纵的特定主要势力在下一回合补充手牌时的一张卡牌来对于接下来的和平骰子掷骰结果增加或减少一。然后进行和平骰子掷骰。仅有抽牌阶段手牌下限抽卡的或是投降中立国的主要势力不能影响和平骰子投掷。次要势力不能影响和平骰子投掷。每个玩家无论其操纵的主要势力数量仅能花费一张卡牌。

势力：在二人游戏中，若奥地利是行动顺序的下一个，同盟玩家可以花费奥地利卡牌，或俄罗斯卡牌，或在选择花费不列颠卡牌之间等带检视法兰西如何行动。

5.81 胜利：每个国家控制的**核心地区**数量被显示在**核心地区控制进度条**上。在国家丢失或获得核心地区时，其核心控制标记在进度条上依此左右移动。玩家因每个其**主要势力**获得的**核心地区**获得分数且因每个失

去的核心地区失去分数。不考虑中立代理国、处于盟约状态的普鲁士和盟约次要势力盟友。在游戏结束时，每个玩家因每个存活的盟约次要实力和其有的**玩家主要势力**资源获得分数。有最高分数的玩家（未必是有核心地区最多的玩家）获得胜利。以反向行动进度条顺序赢得平局。

示例：若法兰西有 14 个核心地区，没有资源和盟约次要势力，因为法兰西初始有 13 个核心地区，其有一分。因为法兰西是行动进度条上的首个国家，任何有一分其他玩家都赢得平局。

5.82 自动和平：不考虑和平骰子掷骰或游戏回合，若法兰西被征服或投降（在法兰西投降的情况下立刻）则游戏结束（在征服结算后(15.2)）。其也会在回合 5（若拿破仑退位则回合 6）或者任何不列颠或俄罗斯是投降中立国且法兰西有大于等于六分的征服阶段(5.7)结束。胜利永远按照 5.81 根据分数决定，不考虑导致游戏结束的条件。

5.9 中间阶段

为准备下一回合进行中间阶段(14)。在中间阶段后，所有处于地图外的舰队框的舰队重组。前进回合进度条的其标记一格。除非被抢动，行动顺序的下一个国家进行下一回合的首个行动轮。

6. 卡牌和保留卡

行动需要打出卡牌或保留卡。每张都在下部有事件且在左上方有圆圈内的 CP 值并可以作为事件或 CP 打出。不能同时使用二者（尽管以下事件提供能与该事件一同使用的 CP）。精疲力竭的欧罗巴是唯一必须作为事件牌打出的卡牌。

6.1 事件

事件因打出卡牌或保留卡并宣布事件而非使用其 CP 而发生。事件甚至可以不用考虑阵营状态针对盟友打出。当与普通规则冲突时事件胜利，有单个例外即国家不能进行两个连续的行动轮，即使事件允许之。若两个事件冲突，后打出的胜利——即使该冲突是可疑的。例如，之后打出的轻骑兵与边境步兵允许奥地利拦截迂回，尽管后者承诺移动不受拦截。若事件由多个部分组成，每个部分的条件都必须被满足，否则事件不可打出。

命令点数(CP)

红色卡牌（必须被中立次要势力作为事件打出）

国外战争卡（棕色横贯条）

表明存在标记该事件的算子

事件

4

DISCARD

Foreign War Card

Serbian Revolt

Turmoil fed by outside agents.

□ Turkish Formations may not exit Turkey while this event is in play. Those outside Turkey Regroup. Any unspent odd CP of a Turkish Neutral build is used to attempt to end this Foreign War instead of placing the +1 CP marker. The +1 CP marker, if already in play, is removed.

Add +1 to all attempts to end Turkish Foreign Wars (but not the Serbian Revolt) while this event is in play.

6.11 持续标志：有持续标记的事件的效果有持续性影响。这些事件有放置在行动进度条的相应位置的或受影响的保留卡的匹配持续标志的颜色的标记来提醒玩家该事件的持续性影响。

6.12 建造/移除：若不存在满足新放置的陆军单位，你可以消灭之于其他位置来重新放置/建造之。将领不可以此方式被消灭并重建/放置。相反地，缺乏满足事件所需的损失的算子的国家（在地图上或处于重组）必须立刻使用任何留存的卡牌/资源/保留卡如同进行行动轮但需损失任何额外 CP 来组建（并损失）。若不能满足所需损失，国家不许再尽可能多地满足之后投降(见 15.42)。

6.13 国外战争：国外战争事件由卡牌顶部的棕色横贯条标识。需要分配算子的国外战争的事件需要将卡牌与其上的特定算子放在一边（即使已经与该国家开战）。这些算子在战争结束之前不会回到游戏(7.6)。所有国外战争与一些其他事件被在卡牌的右上方以红色“弃置”标示以表明其在被作为事件打出之后从游戏中永久移除。若卡牌未被作为事件打出，其留在游戏中。某些“弃置”标记是绿色以表明其移除游戏由所需条件。这些条件也被以绿色印在卡牌上。

移除算子：受封锁、在重整或在重组区的海军单位可被立即撤到国外战争或战场表的地图外的舰队区以满足贸易掠夺事件卡的“移除海军单位”需

求。从重组移除海军单位不需要通常的 1CP 激活之的花费。从重组拿取陆军单位/将领需要即刻的 CP 支付（如同损失额外 CP 的行动轮）。加入重组标记到从重组拿取的海军单位且其保留任何其在被撤入国外战争或贸易掠夺时已有的重整标记。不能使用处于建造标记下的或已经处于国外战争或贸易掠夺的海军单位。

6.14 响应：由蓝色横贯条标示的响应卡可以被在任意行动轮由任何人打出来打断行动玩家的行动轮、任何战斗（不考虑涉及其自己的算子）或事件。响应卡也能被用于正常的行动轮打出。

以响应被打出的顺序结算之。事件的措辞不同但在一些情况下允许改变先前的结果或骰子投掷。然而在所有情况下，一旦行动进行至下一个 CP 花费、卡牌打出或骰子投掷，不再能打出响应以影响先前行动。需要游戏礼节以确保所有玩家有充足时机在行动持续过该时间点前打出响应。游戏需要慎重的形式，宣布每个 CP 花费独立于所有其他的，以给予玩家充足机会响应。响应不能在行动轮结束和另一开始间打出。若多张响应被认为同时打出，在行动顺序的下一个的打出的国家被认为首先打出。非行动玩家不能打出响应卡来避免因已宣布的事件交出该卡牌。

6.15 战斗卡：具有黑色横贯条的事件可由任何在该战斗中有编队在场的国家在战斗中打出。在战斗中可打出任意数量的战斗卡(11.1)。除非在事件上如此特殊说明，战斗卡不能被在攻城或海战中用于事件。

6.16 外交：某些事件移动外交状态表上的次要势力的外交领事标记。一旦处于盟约状态，外交领事标记仅在征服、投降或特定允许的事件离开盟约状态。

6.17 损耗：要求“部队”损耗的事件需要为每个在该地区的受影响的旗帜、将领和陆军单位投掷骰子，但将领可选择各个地区中的哪些部队被消灭以满足任何发生的集体损失。将领仅在其拥有者统一或部队不足（不考虑国家）的情况下被消灭来满足所需损失。

6.18 在 1805 年不可打出的事件：有绿色横贯条和“No1805”标志的卡牌/保留卡的事件不能在 1805 回合被打出。仅能使用其 CP 和任何其可能有的“+”能力。

6.19 计时事件：事件名称之前的沙漏图标标示计时事件。所有被打出的计时事件持续生效直到回合结束或在成功的移除事件骰子投掷（无论哪个在先）。在每个玩家主要势力时行动玩家的且有至少一张卡牌打出的每个行动轮末尾，若在该行动轮开始的游戏中有计时事件则投掷骰子。若结果为“6”则计时事件不再有效。若游戏中有多个计时事件则行动玩家选择移除哪个。每行动轮仅进行一此移除事件骰子投掷。



6.2 保留卡

每个国家的指挥部展示区印有可替代卡牌作为事件或 CP 打出的作为其固有能储备的一张或两张保留卡。在保留卡被使用时移除其“下回合前无效”框的旗帜来标示其在下回合前不可用。注意：我们推荐你在你的游戏中增加 11 张普通的游戏卡牌来用于在其使用后覆盖指挥部展示区的保留卡部分。其对所有玩家更加明显可见且较不易被移动或错当作旗帜算子。在回合中未使用的保留卡不能再中间阶段被使用。中立国家的保留卡在其被玩家操纵前不可打出。

6.3 命令点数(CP)

不作为事件打出的卡牌提供等于其顶部圆圈中的数字的 CP。CP 可用于：

- 建造陆军单位/将领/海军单位/旗帜(7.1-7.5)
- 在外交状态表上移动次要势力外交领事标志(8.1)
- 移动编队/舰队(7.7,9,13)
- 尝试结束国外战争(7.6)

CP 可以一同或分别以执行多于一种行动。CP 不是预先指定的。其在使用时被花费而不能被从行动轮积累到下一个(但见 7.51)。

6.4 盟约次要势力行动轮

盟约赞助国玩家的结盟次要势力可以选择卡牌作为事件或 CP 来组建/移动该次要势力的算子。例外：盟约次要势力普鲁士可以移动其他国家的编队(9.1,9.7)。盟约赞助国玩家也能用次要势力的手牌/保留卡/资源抢先行动或响应。一旦被玩家操纵，盟约次要势力可以进行如同任何玩家主要势力的绝大多数行动，包括在外交状态表上花费 CP 来消极影响外交领事标志。次要势力可是花费 CP 来结束其自己的国外战争（例如，奥斯曼土耳其/塞尔维亚叛乱）——但不能是其他国家的。

6.5 手牌诚信

除非事件允许，不能向另一玩家交易或展示卡牌。

7. 建造

编队可以在任何建造国家的本土、附庸或双附庸地区建造除非被另一国家控制。建造受所提供的算子的限制。在未控制地区的建造会导致即刻的战斗，除非该处的敌方部队避让。

7.1 单位

建造 1 数值的陆军单位花费 2CP。陆军单位和/或将领(7.2)的连续多次建造可被同时声明。



7.2 将领

花费等于其统率能力的 CP 建造将领。但列有“1807”的三个将领在 1807 回合前不可用。“贝尔纳多特”和“波尼亚托夫斯基”仅在其分别的事件被打出时可用且若被消灭不能重建。其他所有都可被重建——即使被事件“杀死”。



7.3 海军单位

建造海军单位花费 4CP。将其和建造标记放置到建造国家的任何友方本土港口。在建造标记在海军建造阶段(5.6)被重整标记替代前海军单位不可运作。即使到那时，其在重整标记在之后的行动轮或中间阶段被移除之前不能主动移动(13.11)。有多个重整标记(6.13,7.7)海军单位每行动轮/中间阶段仅能移除单个重整标记。



7.4 旗帜

每地区仅能被单个旗帜占据。旗帜的移除/放置花费 1CP，除非因为旗帜超杀(11.7)、成功攻城(12.3)或回合末损耗(5.6)。放置旗帜会移除该地区的任何其他旗帜。地区的原有者不在此放置旗帜——而是依靠地区的颜色和没有任何其他旗帜存在来标示其固有控制。从你（或盟友的）的本土或附庸移除敌方旗帜会将该地区的控制还给原有者的固有旗帜(8.22-2)。



7.41 放置：盟友编队在未控制地区的存在不阻止该地区的旗帜放置/移除。在花费 CP 时结算旗帜要求。移动编队可能使新近占据或新近相邻的地区符合下一 CP 花费的旗帜的条件。

- 1 编队可以在其占领的任何非设防地区插/拔旗。
- 2 在友方地区的行动军队可以在相邻非设防地区插/拔旗，但仅当该地区既没有敌方编队也不与可以拦截该放置的敌方军队相邻。无拦截能力的军队不阻止在相邻地区的插旗。在该行动轮中战斗失败的行动军队不能放置或移除旗帜。
- 3 旗帜不可被穿过沼泽或海峡放置。

7.42 要塞：要塞核心地区仅能通过攻城、征服或投降插/拔旗。

7.43 双附庸：四个低地国家地区与旺代（上红下蓝）、汉诺威（上红下黑）和华沙（上蓝下黑）有两个国家颜色。下半部的颜色表示有初始控制的国家。当上半部所表示的主要势力控制该地区时其必须在此放置旗帜。任一主要势力在其控制之时可以在该地区建造。在此拔旗的双附庸地区的原有者的盟友必须将该地区交还其固有的所有者——而非该地区的次要固有国家。

7.44 限制：旗帜供应堆限制每个国家可在其边境外卫戍的地区。一旦你用完之，若要放置额外的旗帜，你必须将其从地图上的其他地方拿取。但请注意，若法兰西为自己使用了一个或多个你的旗帜，你有权将该法兰西旗帜替代为背面为不同国家的另一个。所有旗帜都有其反面的旗帜的国家的字母来标示之。对于法兰西旗帜，尝试放置反面有该地区的原有者国家的旗帜，因为这使得在少有的需要找到特定国家的旗帜情况下更容易定位相应的旗帜。

7.5 次要势力建造

在中立次要势力的行动轮中从其手牌中随机抽取其卡牌并作为 CP 使用来建造算子，除非其是必须被作为事件打出的红色或绿色卡牌(5.31)。在立次要势力在组建该类型的新算子之前必须组建重组区的陆军单位、将领或海军单位。中立次要势力按照以下在其行动轮开始时结算的优先度

组建，若有可能则在其首都（在海军单位的情况下则为距首都最近的友方本土港口）：

- 1 在其所有重组的陆军单位/将领已经被组建（将领优先）后组建（但不重整）可用的重组的海军单位。
- 2 除非首都已有未被带领的多于其最好的可用的未组建的将领的统率能力的陆军单位（或除非没有其他的可建造），否则建造陆军单位。
- 3 若首都已有超过该将领能统率的未被带领的陆军单位，则组建最好的可用的将领。
- 4 仅当没有陆军单位/将领可组建时，建造海军单位。
- 5 若无留存的可被组建或重组的算子，则重整任意海军单位。

7.51 CP 信用：有需要时中立次要势力首都的陆军单位可被以每个 2CP 交换来支付海军单位或将领。供以后使用的未花费 CP 被以在首都放置 "+1CP" 标记来记录。每个中立次要势力首都仅能有最多一个这样的标记。若在获得盟约状态前未被花费则 "+1CP" 信用丢失。

7.6 国外战争

在其行动轮国家单次用其花费来进行“结束战争”骰子投掷的每 CP 尝试结束其国外战争。“6”的骰子投掷结果结束该国外战争并将其如弃置标志所示移出游戏。将涉及该国外战争的算子立即送入重组。

7.7 重组

征服、投降和事件可能将陆军单位、将领和海军单位（无论是否被封锁）从游戏中移动至重组区。每个处于该处的陆军单位、将领或海军单位可以被用每算子 1CP 返回到游戏中的友方本土地区。任何因任何原因离开重组区的海军单位被放置在重整标记下。放置来自重组的海军单位到任何未被封锁的友方本土港口(5.62)。若无这样的可用港口，其留在重组区直到被用于响应国外战争事件(6.13)。需要重组的旗帜(15.22)仅被返回未使用旗帜算子供应堆。

8. 外交

8.1 外交状态表

在 1805 回合的首个轮次内外外交状态表不在游戏中。之后可以使用 CP 和/或事件沿着五行（每个主要势力一行）移动次要势力的外交领事标记来影响之。未结盟栏是每一行的一部分。所有外交领事标记水平地从一格到下一格移动。若要改变行，外交领事标记必须沿着其当前行移动到未结盟栏。然后其可以自由地上下移动到任何其他行（不花费 CP）。使用 CP（而非事件）移动外交领事标记的花费等于其进入的栏内的数值。

外交领事标记可以被花费 1CP 翻至其+1 面或者翻回其正常面。“+1 外交领事标记”比平常向右移动时多花费 1CP 而向左时少花费 1CP，且档期进入新的一框时翻至其正常面。“+1 外交领事标记”不能在未结盟栏自由地上下移动；其必须在改变行之前被翻至正常外交领事标记面。



消极影响：任何玩家可以使用 CP/事件来将外交领事标记左移（或将“+1 外交领事标记翻至其正常面”）。

积极影响：任何国家可以打出事件来在外交状态表上上将外交领事标记在任何玩家主要势力的行右移。然而将外交领事标记右移（或将其翻至其+1 面）的 CP 花费仅能由在外交状态表上其自己行的玩家主要势力进行。

示例：奥地利不能打出 CP 来将不列颠行的奥斯曼土耳其外交领事标记右移（但可以使用相应事件将其在不列颠行右移）。

8.2 盟友状态

获得盟友：当次要势力的外交领事标记在外交状态表上进入主要势力的盟约框时，该次要势力与该主要势力结盟。盟友的控制地区对于损耗和移动为友方。在次要势力的行动轮，赞助国可以使用其结盟的次要势力的手牌来消极影响外交状态表、来结束其自己的国外战争、来建造/移动其算子或作为事件。赞助国可以使用其自己的卡牌通过统率有赞助国的将领(9.7)之一的军团来移动其结盟的次要势力的算子或有结盟的次要势力算子的军队/舰队。

打破盟约：一旦外交领事标记进入盟约状态，其仅因征服、投降或者盟约打破事件退出。

8.21 被打破的盟约：当事件打破盟约时，任何国家，包括目标盟约次要势力国家，可以立即依行动顺序单独响应恢复通过打出事件（或对于失去其盟约的主要势力来说通过 CP）如同进行行动轮一样。若没有国家能够或愿意如此，依同等数量的新抽取的卡牌代替次要势力的手牌并作为中立次要势力打出。然后所有其本土和其自己的附庸地区之外的新近中

立部队重组，任何其他国家在该中立势力的本土地区的部队也一样。所有在该新近中立国家的控制港口的先前结盟的海军单位可以留在那里（或重组）但不在享受该港口的海岸炮击。新近中立国家的附庸地区保持其当前拥有者控制且其占据着可以选择停留或重组。新近中立国家的未控制附庸地区回到中立国家的控制且其占据着必须重组。新近中立海军单位若在其自己的港口则重组。

8.22 盟友限制：

- 1 法兰西和不列颠不改变阵营。即使不列颠成为投降中立国，其仅有的选项时保持投降中立或重新加入同盟。
- 2 国家不能攻击其盟友的部队，也不能在其盟友的本土、附庸或控制地区放置其自己的旗帜。但是，结盟的部队可以移除敌方旗帜，然后将地区交还其初始控制盟友若盟友是地区的原有者。
- 3 国家不能对同意玩家操纵的另一国家宣战。
- 4 国家不能被其盟友排除出阵营。

8.3 阵营

阵营是绑定的联盟。帝国阵营（法兰西和次要势力盟友西班牙）与不列颠、奥地利和俄罗斯的同盟阵营阵营初始交战。普鲁士、瑞典、奥斯曼土耳其和丹麦初始处于不同状态的中立。这些次要势力国家（在五位玩家的版本中普鲁士不是次要势力）会在其获得/失去外交状态表的盟约状态时加入/退出某个阵营。同一阵营的国家结盟，但可打出相互妨碍的事件。玩家主要势力可以在中间阶段通过有敌方阵营所有成员的许可加入该阵营来自由改变之(14.11)，但除非其被征服和投降，不能变为中立。国家不能同时与两个阵营交战。

8.31 益处：阵营益处包括：

- 1 多国军团(9.7-2)和大舰队(13.2)
- 2 对于移动和损耗的友方结盟地区
- 3 在奥斯曼土耳其是阵营的代理国时，土耳其战争事件不能攻击该阵营。

8.32 次要势力：当任何国家对中立代理国宣战时，被攻击的次要势力通过前进其外交领事标记到其盟约框来与在外交状态表的其行内有其外交领事标记的主要势力结盟。但若被入侵的次要势力被其自己的赞助国攻击或未结盟则其与列在行动进度条顺序最后的对抗入侵者（即在对方阵营的玩家主要势力结盟。盟约盟友（相对于中立代理国）不能被其赞助国或其赞助国的盟友攻击。

8.33 宣战：玩家主要势力（和其盟约盟友）仅能通过宣战攻击另一国家。中立次要势力不会攻击；其必须先与玩家结盟——此时其加入该玩家的阵营，失去中立性，且无需任何宣战花费开战。宣战在中间阶段(14.1)或行动轮执行。但是国家不能对其自己的盟约盟友宣战。对任意国家的中间阶段宣战免费（即花费 0CP）。对主要势力的行动轮宣战花费 7CP。对未结盟次要势力、敌方主要势力的中立代理国或宣战者自己的中立代理国的行动轮宣战免费。对盟友的中立代理国的行动轮宣战要求宣战者转换阵营并支付 7CP。

宣战仅能在其即将加入的阵营的全部玩家的许可下用于转换阵营。中立主要势力(8.5,15.42)必须加入阵营来宣战，但不需要许可来如此。投降中立国加入其征服者的阵营需要许可(8.81)。但是中立国和投降中立主要势力都仅能对已经在阵营中的国家宣战。

将部队放置到另一国家的地区的事件（例如教宗诏书和次要部队）不造成交战也不违背停战（见 17.2）。

示例 1：在 5 人游戏中，同盟成员俄罗斯希望攻击不列颠中立代理国瑞典。俄罗斯有两个选择：其既可以将瑞典外交领事标记“买到”未结盟后无需转换阵营和任何额外 CP 花费宣战。或者，俄罗斯可以在获得转换到帝国阵营的许可并支付 7CP。若俄罗斯先将瑞典“买到”未结盟状态，瑞典与对抗入侵者（在帝国阵营中）列在行动进度条顺序最后的玩家主要势力结盟。

示例 2：在 3 人游戏中，不列颠希望在其回合 1 的第二次卡牌打出时攻击法兰西中立代理国丹麦。因为丹麦是敌方主要势力的中立代理国，不列颠可以无需 CP 花费立刻攻击丹麦的算子和/或进入丹麦。在不列颠攻击时丹麦会自动与法兰西结盟。

8.34 战争影响：在前盟友（或前投降中立国）地区的宣战编队（包括那些变更阵营的(14.1)）承受损耗，幸存者重组。在前盟友（或前投降中立国）地区的非宣战编队也承受损耗，但幸存者可以选择若单独存在免费在该地区插旗或重组。若投降中立国的征服者改变阵营，在依旧为投降中立国的征服者的前盟友承受损耗，幸存者重组。但是征服者割占的且被征服者的前盟友占据的地区可以被幸存编队免费插旗。

在所有必须的重组后共同占据地区的敌对编队，即在未控制地区，必须战斗，抽非宣战者成功避战。该战斗不适用地形奖励(11.22)。

8.4 土耳其国外战争

你不受对你的阵营内任何代理国的国外战争事件的影响，也不能获得与你的阵营有国外战争的任何国家的代理国状态。若你加入其代理国当前与你有关国外战争或你的代理国当前与你加入的阵营的成员有国外战争的阵营，该国外战争自动结束，将所有算子立刻送入重组。

示例：俄罗斯在帝国阵营中。土耳其是不列颠的盟约同盟（都在同盟阵营中）且俄土战争在进行中。俄罗斯在中间阶段加入同盟阵营。俄土战争立刻结束且所有其中的俄罗斯算子被送入重组。

若土耳其被任何当前在与土耳其的在地图外的战争中的对手对抗的阵营攻击，土耳其在该国外战争的地图外的参与自动结束且所有在该国外战争中的算子立刻被送入重组。

示例：俄罗斯在帝国阵营中并在英土战争在进行中且不列颠在同盟时对未结盟土耳其宣战。英土战争自动结束，且所有其中的不列颠算子立刻重组。

8.5 普鲁士中立性

普鲁士在 1805 回合的首个轮次不能加入阵营。在该轮次中，普鲁士部队不能离开普鲁士。若普鲁士地区被入侵（特定事件除外(8.33)），普鲁士和该入侵者与所有该入侵者的阵营的所有成员交战——以此无效化普鲁士中立性所施加的限制。

8.6 谈判

你可以自由地讨价还价，但这样的讨论必须公开进行且不能耽搁游戏。打破承诺没有惩罚。除非事件允许，不能向另一玩家交易或展示卡牌。

8.7 盟约次要势力阵营状态

当次要势力成为某个阵营的一部分，将其"+1CP"标记放置到相应的阵营框中（在控制表版的底部）。

8.8 投降中立国

若玩家主要势力投降或被征服，其变为投降中立国。其任何盟约不变为中立；其保持为其当前阵营成员且依旧由同一玩家操纵（见 15.25）。但是其在阵营框中的"+1CP"标记被翻至“中立建造”面来表示虽然其被投降中立国控制，在该投降中立国加入其同一阵营之前其在任何情况下不与之“结盟”。投降中立国的前盟友（及当前的盟约盟友）必须重组出投降中立国控制的地区并如同其未结盟一样——其确实不是——相互尊重边境，尽管同一玩家同时操纵二者。仅在阵营中的国家可以对投降中立国宣战（见 15.24）而投降中立国不能对不在阵营中的国家宣战。即使在停战期结束后，在投降中立国加入阵营前其保持如此。

8.81 改变阵营：若玩家主要势力改变阵营(14.1)，所有其控制的盟约国与其一同改变阵营。在中间阶段如此没有 CP 花费。若中立（或投降中立）主要势力加入阵营，所有其控制的盟约国与其一同加入该阵营。投降中立国可以在其盟约国留在其当前阵营时保持其状态。但是玩家不能操纵在两个阵营中的国家。这表明当投降中立国加入某一阵营时，其所有盟约国也如此。若投降中立国被攻击，投降中立国和其盟约盟友自动地，无需进攻者付出宣战花费，免费加入进攻者的对方阵营。

示例 1：奥地利获得与次要势力普鲁士的盟约状态。此后普鲁士被获得布雷斯拉夫作为割占地区的法兰西征服。奥地利继续战斗。奥地利陆军单位不能不经宣战进入普鲁士，但其可以进入布雷斯拉夫（现在属于法兰西）且甚至可以在布雷斯拉夫为奥地利插旗。

示例 2：奥地利获得与次要势力普鲁士的盟约状态。此后奥地利被获得布拉格作为割占地区的法兰西征服。普鲁士继续在奥地利玩家的操纵下继续战斗。普鲁士陆军单位不能不经宣战进入奥地利，但其可以进入布拉格（现在属于法兰西）且甚至可以在布拉格为奥地利插旗。根据 14.13，若奥地利结束投降中立状态并重新加入同盟且依旧又盟友普鲁士，若普鲁士已经在布拉格插旗，其可以被主动交还给奥地利。

示例 3：奥地利与土耳其又盟约。此后奥地利被法兰西征服且成为投降中立国。土耳其仍留在同盟阵营中，其算子由奥地利玩家操纵。若奥地利之后加入帝国阵营（无论时在所有帝国阵营成员的许可下资源，或因为被同盟成员攻击），土耳其和其一同改变阵营。

8.82 征服者/投降中立盟友：若任何投降中立国与其前征服者在同一阵营中，征服者——仅在加入阵营的时刻——可以自愿在其当前持有的其新阵营伙伴的任何地区拔旗，但其无义务如此。

示例：新近投降中立国在接下来的改变阵营阶段(14.1)加入征服者的阵营。这需要征服者的许可，因为这会导致其之前的阵营的改变。停战期(15.24)

阻止被征服者在下一回合的中间阶段之前对其征服者宣战，所以其只能向原先的阵营如此宣战。注意，征服者可以作为让被征服国加入之来反抗其原先的阵营的交易的一部分来在一个或多个投降中立国拔旗(8.82,14.13)。该能力有助于有效的投降提议——即“如果你让我保留全部或部分我的关键地区（在我加入你的阵营时将其交还于我），我现在会投降并在中间阶段加入你的阵营。”

8.83 后续插旗：若投降中立国加入其前征服者的阵营且其新阵营伙伴保留了从前投降中立国割让的地区，那么这些地区可能被其新盟友的对手插旗。若之后这些地区被其当前阵营中的成员（前投降中立国或其新盟友）重新插旗，那么这些地区仅被拔旗来表示其属于其所有者（前投降中立国）。其不再成为割让地区。

9. 移动

9.1 总览

算子通过花费 CP 移动。将领独自或同其军队的其他陆军单位进入的每个地区花费 1CP。移动的军队包含将领和可能的不超过该将领的统率能力的其自己国家的（和/或其盟约次要势力盟友的）陆军单位/将领。次要势力国家的将领仅能在军队或军团中带领其自己的陆军单位/将领。无将领编队每 CP 移动一格。但是每算子或每军队的花费不能被同时支付，所以（不在同一统帅下的）独立的编队不能一同进入战斗(9.8)。

9.2 堆叠

能共同占据并防御地区的编队无限制。但是军队仅能有等于其将领的统率能力所允许的陆军单位/将领来移动和进攻。

9.3 进入

除通过海运(13.6)或两栖突击(13.7)，仅能从相邻地区进入地区。

9.4 损耗

特定移动触发需要为每个适用的陆军单位/将领投掷骰子的损耗。为每个所投掷的"6"统率选择损失一个陆军单位/将领。通常，与你结盟并将其算子委托于你的国家期望你以此方式统率之来最大化该国家的收益。统率不能在没有结盟将领的拥有者的同意的情况下代替非将领陆军单位牺牲之。

1 若适用多个损耗条件，在移除损失前每次为整个编队结算。

2 除非事件如此说明，损耗不计入战斗损失。



9.41 通过沼泽/山地：虚线构成的连线是沼泽（蓝色）或山路（黑色）。通过沼泽/山路进入敌方地区造成损耗。

9.42 强行军：编队在每个行动轮进入的第五个和之后的地区承受损耗。编队可以单独和/或作为同个或不同军队的一部分移动，但损耗适用于每个移动超过四个地区的陆军单位/将领。（不包括撤退、避战和/或拦截）。

9.43 埋伏：从未控制地区进入敌方地区造成损耗。

9.44 撤退/避战：每当发生在撤退/避战时进入敌方地区或穿过海峡或者从失败的海运/两栖突击到海上的撤退时造成损耗。若是撤到友好或未控制地区，通过山路或沼泽撤退本身不造成损耗。

9.45 法兰西：法兰西损耗减半除非是在俄罗斯、西班牙或土耳其本土地区，不考虑阵营状态。因此，当涉及多国部队时，法兰西损耗经常需要单独投掷。其尝试进入的地区的不影响。

示例：有四个陆军单位和内伊的法兰西军队移动五个地区。第五个时通过山路进入的敌方地区。同时适用山路和强行军损耗。因此，法兰西投掷五个损耗骰两次，但除非在俄罗斯、西班牙或土耳其本土地区，减半每次的损失（分数向上取整）。

9.5 限制

移动不可经过：

9.51 敌方编队：除非敌方成功避战，进入有敌方编队的地区需要停下兵立刻战斗(10.2)。除非超杀，不允许行动算子在该行动轮继续移动。但是，存活的胜利的编队可以使用剩余 CP 放置旗帜，因为这不需要实际上的移动。

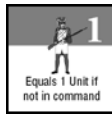
9.52 敌方要塞：进入敌方要塞地区的编队停止其移动（除非攻城超杀(12.31)）。

9.53 海峡：海峡通过蓝色虚线连接地区。若敌方舰队在该海域或港口，不允许穿越海峡的移动、撤退、拦截和避战。

9.54 中立国：只有中立主要势力的盟约盟友可以无需宣战进入该中立国的地区（除非通过事件(8.33)）。

9.6 多个将领

将领可以进入有友方将领的地区，但若其停在该处，其一必须被指定为“统帅”。另一被认为是统帅的军队的陆军单位并被翻至其反面（除非其属于不同的主要势力或不同的主要势力的次要势力盟友，在该情况下可以组成多国军团(9.7-2)）。翻面的将领在被与统帅当前占据的地区分离（即通过避战、拦截或在移动时被丢下）或带领统帅的军团中的另一军队时重新获得其将领状态。



9.7 军团

在同一地区的同一阵营的两支或以上军队可组成军团——不考虑其如何占据同一格。一个将领是统帅。放置之到其指挥部展示区的军团放置区的统帅区，其军团的剩余部分到该放置区。放置其直立算子到地图上来代表整个军团。从属的军队统帅以面朝上留在军团放置区。将额外的将领翻至其反面的陆军单位面并放置到军团的军队中（受制于普通的军队的混合国家限制）。仅主要势力的将领能统率多国军团。



1 运载友方军队：当军队在行动轮中警告过另一军队的地区时，不需要但可以构成军团。在此情况下，驻防军队必须在当前移动的军队继续其行动轮时加入之，而移动的军队——现在是军团——为之后的共同移动支付相应的军团移动的花费。

2 多国军团：需要所有其算子组成军团的玩家同意来形成多国军团案。缺乏这样的同意阻止相关的结盟军队组成军团。其他情况下，一旦这样的同意被给予军团的统率权仅能在新统帅的行动轮或与在成为统帅的新将领合并时改变。若未形成军团，所有地区内的占据者依然共同防御，但统帅战斗能力为 0（即一个由进攻者选择的作为暂时防御统帅的将领在战斗中不提供骰子，尽管若其被暴动依旧适用其所印的战斗能力(11.5)）。在该地区的军队在组成军团前不能一同拦截或避战，而是必须作为独立的军队结算这样的尝试。

3 旗帜：在放置旗帜时，军团仅放置当前进行其行动轮的国家的旗帜，不考虑统帅的国籍。所以例如，库图佐夫领导的奥俄军团仅能在奥地利行动轮放置奥地利旗帜，在俄罗斯行动轮放置俄罗斯旗帜。



9.71 军团移动：军团在其统帅的行动轮移动。不考虑其统率能力，军团每军队为其进入的每地区支付 1CP。军团可以自由地在其路径上留下编队和/或集结其军队的统率能力限制内的编队。注意将领可以自己作为军队或作为其他将领的军队内的额外的陆军单位。一般来说，当多个将领在同一地区时，每个次要将领都应被视为统帅的军队的陆军单位直到超过统帅的统率能力需要次要将领来使用其自己的统率能力来移动另一军队中的额外陆军单位。

示例：拿破仑(统率能力:8)和缪拉(4)可以作为军团移动 12 个陆军单位加上其自己。每个进入的地区花费 2CP（每军队一点）。拿破仑、缪拉和七个陆军单位（法兰西和法兰西盟约次要势力盟友的任意组合）能组成一支军队且每个进入的地区花费 1CP。

9.8 进入战斗

除非防御方避战，进入有地方编队的地区导致战斗。战斗不因用另一 CP 移动进入同一地区的另一编队延迟——即使其与另一个移动的编队从同一地区触发。仅作为军团（或通过双拦截）的同时移动能使多个编队同时进入战斗，且可能因超过单个将领的统率能力。一旦编队将要战斗，在战斗结算前停止所有其他行动（除了拦截和避战）。行动玩家不能打出其他非响应事件（包括“+”卡牌）来影响该战斗。

10. 拦截和避战

10.1 拦截

若无敌方编队已经占据相邻地区，非行动军队或军团可以尝试进入该相邻地区以打断敌方部队（包括哪些因为事件和建造出现的）的移动。若成功，进行战斗。行动玩家是攻击方

多次拦截：不考虑拦截尝试结果，其他非行动军队（或军团）可以尝试拦截进入同一地区。当多个玩家可以拦截时，若未能就结算顺序达成共识，按照行动顺序结算。这可能会导致多国军团的形成。在结算所有对地区的拦截尝试后，任何在场的敌对编队间发生战斗。

10.11 结算：结算后拦截方不能撤销拦截结果。修正后的大于等于“9”的两个骰子的投掷结果使拦截成功。若修正后的骰子投掷结果小于“9”，拦截失败。失败的拦截因为未进行移动不需要损耗；成功的拦截受制于普通的适用的移动引发的损耗条件。

拦截修正：投掷结果修正：

- +1，若拦截进入友方地区
- -1，若从未控制地区拦截
- +?，拦截统帅的战斗能力
- -1，若拦截穿越沼泽、山路或海峡

10.12 军团：若军团尝试拦截，预先宣布所有该尝试拦截的军团的部队。仅使用统帅的战斗能力。若成功，所有留下的军队/军团仍能独立拦截。但是军团可以放弃一同拦截并派遣单支军队或较小军团来使用其自身的统帅的战斗能力来尝试拦截。但是一旦从该地区的拦截尝试失败，所有留在该地区的编队失去该行动轮的拦截能力并在该行动轮结束前被以“战斗或拦截失败”标志标记。另一玩家的从属军队不能被强迫没有其许可使用其自身的战斗能力尝试拦截。同样地，从属的军队不能没有统帅的许可而尝试拦截。



10.13 拦截旗帜：与有拦截能力的军队相邻的由事件放置的（没有编队伴随）的旗帜可以被拦截。在成功拦截的军队进入这样的旗帜的地区时其被立刻移除。

10.2 避战

非行动编队可以通过撤回敌方进入的地区之外的相邻地区来避免战斗。仅一次，整个军团尝试避战且必须撤回同一地区，不能改变该军团的构成。不在军队中的避战的陆军单位每个算子逐个检定。不允许避战到海上、进入有敌方编队的地区或未被围城的敌方要塞。避战进入敌方地区或穿越海峡需承受损耗。

修正后的大于等于“9”的两个骰子的投掷结果使避战成功，其修正有：

- +1，若避战进入友方地区
- -1，若从未控制地区避战
- +?，避战统帅的战斗能力
- -1，若避战穿越沼泽、山路或海峡

若修正后的骰子投掷结果小于“9”，避战失败；避战方不移动，失去其在其他情况下会有的地形骰(11.22)，且行动编队在战斗的首个轮次战斗中，因每个失败的避战尝试获得额外战斗骰。

10.21 追击：若具有足够 CP，行动编队可以追击避战编队进入相邻地区或向不同的方向移动。若其避战编队的地区，避战编队可再次尝试避战。

10.3 顺序和限制

避战、撤退和拦截不能被拦截。不包含在将领的统帅能力内的陆军单位不能拦截。除非军队在该行动轮已经拦截尝试失败或进行过超杀之外的战斗，其可以尝试拦截。立即以“战斗或拦截失败”标志标记这样的军队，直到该行动轮结束。尝试避战/拦截的编队必须在引发该避战/拦截尝试的移动的损耗承受结算之前如此。已经成功拦截的编队必须在拦截进入或造成的战斗结算之后才能撤退。此外，没有避战和拦截尝试的顺序；可以在宣布另一尝试之前检视这一尝试的结果。若玩家未就顺序达成共识，按照行动顺序结算之。

11. 战斗

11.1 战斗事件

任何有算子在该战斗中的国家可以打出战斗事件。从行动国家（其必须在下义国家宣布是否打出任何之前打出所有其想要的战斗事件）其按照行动顺序在任何骰子投掷之前打出战斗事件。战斗事件仅影响战斗的一个轮次。若有第二轮次，所有国家再次以同一顺序获得打出战斗事件的机会。“响应”事件也影响战斗且不同于“战斗”事件，可以被任何国家以任何顺序打出——甚至在战斗结算后。

11.2 战斗骰

以投掷骰子结算战斗。每个玩家投掷的骰子数量是：

- +每个未被击溃的陆军单位（包括所有统帅外的无论作为军队中的陆军单位或在军团中统率下属军队的将领）
- +/-战斗事件所列骰子
- +国家奖励(11.21)
- +统帅的战斗能力（若未被击溃）
- +任何防守方地形加成（仅首个轮次(11.22)）
- +每个失败的敌方避战尝试（仅首个轮次(10.2)）

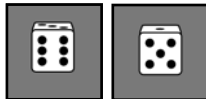
11.21 国家奖励：若超过 50%由法兰西组成（即陆军单位/将领）获得列个额外骰子，若至少 50%由次要势力自称不获得奖励骰子，其他情况下每方获得一个额外骰子。

11.22 地形：所有地形奖励需要地区在战斗前为友方。若任何编队避战尝试失败，所有防御方失去任何地形奖励。拦截方首先到达战场来赢得任何地形奖励，但必须在行动玩家为进入该地区投掷任何损耗之前确认尝试。

- 崎岖道路：若任何行动编队在该行动轮通过崎岖道路（棕线）进入战斗地区，防御方在战斗的首个轮次获得一个战斗骰。
- 山路：若任何行动编队在该行动轮通过山路（黑色虚线）进入战斗地区，防御方在战斗的首个轮次获得两个战斗骰。
- 沼泽：若任何行动编队在该行动轮通过沼泽（蓝色虚线）进入战斗地区，防御方在战斗的首个轮次获得三个战斗骰。
- 海峡：编队仅能在该海域或港口没有敌方舰队时穿越海峡（蓝色虚线）。若敌方控制所进入的地区，其如同两栖突击防御（尽管没有海运限制(13.7)）。

11.3 伤亡结算

同时损失。损失是同时发生的。每个“6”即击杀敌方陆军单位，每个“5”在战斗期间击溃一个。若陆军单位/将领不足以承受所有命中，击杀优先于击溃结算。在战场表的伤亡展示区移动阵营骰子标记来记录伤亡。



11.31 损失分配：陆军单位（但非将领）的损失按照国家平分。多国编队的统帅决定哪个国家承受任何额外的击杀结果。仅在其拥有者的许可下或陆军单位（不考虑国家）不足以满足所需损失时消灭将领。

11.32 胜利：若一方的所有陆军单位/将领被击杀消灭且另一方没有，其战斗失败。否则，计算每方的击杀和击溃伤亡。受最多伤亡的一方战败并撤退。若相同，以任何剩余的未击溃编队进行第二轮次战斗。若在两个轮次后依旧平局，行动编队撤退。战队不超过两个轮次。

11.33 击溃：若已经承受等于或超过其陆军单位的击溃结果的战斗方被要求进行另一轮次的战斗，其可能依旧因为其将领、事件和/或国家奖励有战斗骰。超出的击溃结果削去这些奖励，首个额外命中击溃统帅并因此取消其整个战斗能力(11.2)。此外的击溃按照玩家的意见取消适用的事件和/或国家奖励。

11.4 撤退

胜利方停留在战斗地区。失败方若可能，撤退到相邻友方地区。行动失败方撤退的首选必须是其进入战斗地区的任何地区。因为拦截的编队先到达战斗地区，不用撤退到其来自的地区。

11.41 损耗：不能撤退到友方或未控制地区的防御方可以撤退到另一相邻地区但承受损耗(9.44)。

11.42 无路可退：不能撤退的编队被消灭，造成超杀(11.6)。编队不能撤退：

- 到敌方进入战斗所来自的地区，
- 到海上（除非从海上进攻），
- 到未被围城的敌方要塞，
- 到有敌方编队的地区，
- 若有敌方舰队在海域或港口穿过海峡

11.43 自愿消灭：任何其撤退导致宣战(8.33)的编队的拥有者可以选择消灭这样的编队。若拥有者不决定将其移除，必须宣战且若能如此，如同进行行动轮购买之（损失额外 CP）。

11.44 战斗影响：击溃结果和撤退都不导致当前战斗限制外的持续效果。

11.5 暴动

造成了比起承受的至少多三个伤亡（不考虑造成之的轮次）的胜利方引起暴动。所有被暴动的被击溃的陆军单位/将领被消灭。若被暴动的编队是军队或军团，胜利方投掷骰子。若掷骰结果小于等于被暴动的统帅所印的战斗能力，胜利方获得资源(16)。注意，消灭对方军队/军团自身不足以给予可能的资源收获；必须发生暴乱。被暴乱的军队/军团每行动轮不能提供超过一个资源收获。



11.6 超杀

若战斗的一方的所有陆军单位/将领都被消灭——甚至因为暴乱、撤退失败或撤退时所承受的损耗——发生超杀。行动超杀编队可以继续使用任何剩余 CP 移动。

11.7 旗帜超杀

若消灭超过失败方的将领/陆军单位，除非战斗地区是要塞或双方都被消灭，胜利方在此获得免费旗帜放置（或移除，若可行）。

12. 要塞

12.1 总览

要塞控制其地区，不考虑敌方编队的存在。你必须通过攻城击败要塞来在此插旗。要塞不影响战斗，但影响控制、海战和所有形式的移动(12.4)。编队不在要塞中，在围城下的要塞地区建造的编队造成立即战斗（或围城部队避战）。若被击败，新被建造的进攻编队（除非有到相邻未控制或友方地区的撤退路径）因撤退失败被消灭。要塞对于占据之的任何敌方编队为未控制。除非特别提到围城使用，围城不受战斗事件影响。

12.2 攻城

仅一支军队可以攻城。若无敌方编队占据要塞地区且其在该行动轮在此未进行过非超杀战斗，行动围城军队可以结算攻城。攻城不花费 CP。其可以在围城军队的计划行动轮的任何时刻结算，包括使用卡牌/保留卡/资源之前、之中或之后。其甚至可以在围城部队没有手牌并因此没有正常行动轮的“跳过”行动轮进行。要塞每行动轮仅能被一支军队且仅一次围攻（尽管该攻城可能持续超过一个轮次）。围城军队在其进行攻城的行动轮不再移动，除非攻城超杀(12.31)。

12.3 攻城结算

要塞投掷等于其堡垒数值的骰子（直布罗陀为 4；其余所有为 2）。其仅在一个行动轮内受到大于等于其数值的“6”结果且围城部队未被消灭是陷落。“5”结果对要塞无效，仅有“6”结果决定要塞是否陷落，甚至其也对要塞在之后轮次的该次或其他攻城时的数值无效。若有剩余未被击溃部队的围城军队在该轮次造成（“6”）多于其承受的（“5”和“6”）伤亡，其可以立刻在此攻击依旧伫立的要塞。围城军队不会撤退或暴动。无需花费立刻在陷落的要塞插旗，且对于其新的拥有者依旧是要塞。

示例：卡斯塔尼奥斯的有四个陆军单位的西班牙军队围攻里斯本。要塞投掷两个骰子且没有造成伤亡（“5”和“6”），而卡斯塔尼奥斯透支了五个投资且造成了一个伤亡（“6”）。要塞尚未陷落（因为其没有在一个行动轮内承受大于等于其数值的“6”）。但是，卡斯塔尼奥斯可以在此进攻，因为其在在该轮次造成了（一）比其承受的（零）更多的伤亡，在第二轮次，要塞造成两个伤亡（投掷一个“5”和一个“6”），而卡斯塔尼奥斯没有投掷“6”。最终结果是卡斯塔尼奥斯因击杀（“6”）损失其陆军单位之一而要塞没有陷落。但是，若卡斯塔尼奥斯在第二轮次投掷“6”，里斯本会因为在该行动轮承受两个伤亡而陷落，尽管里斯本（二）在第二轮次比卡斯塔尼奥斯（一）投掷更多的伤亡。



12.31 超杀：投掷超出的“6”或在行动轮进行少于要塞数值的攻城轮次的攻城是超杀且允许围城军队在该行动轮花费所需 CP 移动到别处。

12.32 海域修正：若围攻港口拥有者（或其盟友）控制相邻海域的要塞港口，围城军队比正常少投掷一个骰子。

12.33 军团：单国军团中的任一军队可以在其计划行动轮进行攻城。在场的超过围城军队的统率能力的额外陆军单位可以在接下来的攻城轮次里替代任何围城军队中被击溃/消灭的陆军单位。任一单一国别军团编组下的军队可在其行动轮执行一次围城行动。此外，多国军团中的任一军队可以在其计划行动轮围攻要塞。若成功，放置当前进行其行动轮的国家的旗帜，不考虑统帅的国籍(9.7-3)。任一算子仅能围攻单个要塞在每个行动轮次单个行动轮(12.3)。

12.4 移动效果

不允许撤退或避战到敌方要塞，除非其被友方部队围城。自敌方要塞地区的所有形式的移动、撤退、拦截和避战必须到相邻未控制或友方地区。

13. 海军事务

舰队支付 MP 以移动。每 CP 购买 2MP。

13.1 舰队



舰队由同一国家（或主要势力及其盟约次要实力盟友）在同一海域或港口的所有海军单位组成。从港口到其海域——或反之——的移动花费 1MP，从海域到相邻海域的移动也如此。任何从舰队分离的海军单位成为新舰队。其通过花费其独自の MP 移动。

13.11 重整：处于重整的海军单位不能主动移动。处于重整的海军单位在其主动航行前必须在行动轮或中间阶段（以 1MP 的花费）移除其重整标记。处于重整的海军单位仅在狄敌方获得其港口控制时或者响应国外战争或贸易掠夺事件时入海。被强迫入海的处于重整的海军单位同其国家的任何其他海军单位一样，但因为其重整状态少有一个战斗骰。其在回到友方港口并支付 1MP 以在此移除重整标记之前保持少有一个战斗骰。



13.2 大舰队

大舰队是不直接由盟约连结的不同国家的结盟舰队的堆叠。其被堆叠顶部的主要势力海军单位统率。若其关于统率未能达成共识，每个舰队那丹不同的堆叠。统率大舰队的海军单位只能在想要统率的国家的行动轮改变，不论其移动与否。

示例：不列颠、瑞典和俄罗斯在同一阵营中，但瑞典仅与不列颠以盟约连结。不列颠和瑞典海军单位必须合并并在同一舰队中。但是，俄罗斯和不列颠海军单位仅能通过组成大舰队合并。

13.21 移动：大舰队作为统一战力移动和巡逻——如同军团为每个军队支付额外 CP 一样(9.7)为其中的每个舰队支付额外的 MP。正如次要势力国家不能移动多国军团一样，次要势力国家也不能统率大舰队。若愿意，在其自己的行动轮，舰队可以离开大舰队并共存于同一海域（尽管所有在同一海域或港口的同一国家及其盟约次要势力盟友的海军单位必须组成一支舰队）。大舰队仅在其超过 50% 由法兰西或不列颠海军单位组成且被法兰西或不列颠统率时获得拦截/避战修正。在战斗中，大舰队投掷等于其分别海军单位总和的骰子(13.4)。

13.22 阵营转变：若其国家离开主舰队的阵营，大舰队（或多国舰队）中的海军单位（或以多国舰队）立刻成为同一海域的独立堆叠。

13.3 拦截和避战

舰队可以通过其他舰队（敌方、结盟或中立）或与其共存于同一海域。若超过一支舰队占据海域，每支独立舰队可被行动舰队以每次 1MP 花费的巡逻以成功拦截(13.31)，忽略同一海域其他舰队的存在。相反地，每次仅能由一支非行动舰队（以行动顺序的首个）或大舰队(13.2)可以拦截且，若成功，进行战斗，忽略同一海域其他舰队的存在。在首次拦截尝试和任何因而产生的战斗或避战完成后，按照行动顺序，下益支舰队才可选择尝试拦截并独立于同一海域的其他任何舰队战斗，如此。若战败，行动撤退舰队在撤退之前或之中不受此后的拦截。

示例：瑞典是于同盟阵营的俄罗斯结盟的不列颠的盟约盟友。北海由不列颠、瑞典和俄罗斯海军单位。尽管这些海军单位可以组成大舰队，俄罗斯选择保持独立。不列颠和瑞典海军单位必须组成单一舰队（堆叠）。法兰西舰队在计划行动轮进入北海。在行动顺序下一个的不列颠首先选择拦截。因为其舰队中不列颠未超过 50%，不适用其拦截修正且其需要投掷大于等于“9”来拦截。若其在强迫战斗失败或战败，然后俄罗斯舰队可以尝试拦截。

假设两支同盟舰队放弃或失败拦截，之后法兰西舰队可以之后花费 1MP 来巡逻以找到同盟舰队之一。法兰西选择花费 1MP 巡逻俄罗斯。其成功。俄罗斯避战尝试失败且在之后的战斗中被击沉。法兰西可以花费另一 CP 巡逻不列颠舰队来继续其胜利。

13.31 拦截：拦截需要修正后大于等于“9”的两个骰子的投掷结果。可由非行动舰队在舰队进入其海域和/或该海域的港口时（且在其于已经在该海域或港口的友方舰队合并之前）拦截。非行动舰队首先得到拦截机会。若其失败或放弃，行动舰队之后可以花费 1MP 来巡逻（尝试拦截）或继续移动。每次行动势力失败的巡逻之后可以继续花费另一 MP 来进行另一巡逻或移动到别处。

13.32 双海域港口：进入双海域港口仅能被进入尝试所来自的海域的舰队拦截。离开双海域港口仅能被所尝试进入的海域的舰队拦截。

13.33 避战：被拦截的舰队可以通过投掷修正后大于等于“9”的两个骰子的投掷结果来避战。非行动避战方留在同一海域并可以被成功巡逻再次拦截。离开被封锁的港口的行动避战舰队回到其所离开的港口尽管其可以在该行动轮花费 1CP 再次尝试突围，直到其战败。非离开被封锁的港口的行动避战舰队可以用另一 MP 继续移动，失败的避战尝试提供拦截舰队在战斗的首个轮次额外的战斗骰。

13.34 港口：在港口的舰队不能拦截(但见 13.8)或避战。

13.35 封锁：控制海域的舰队封锁该海域的所有港口。结盟舰队可以分享海域控制。中立舰队的存在不消除海域控制。对于双海域港口的封锁修正仅在通过被封锁的海域进入/离开港口时有效。

13.36 结算：通过投掷两个骰子来结算拦截/避战尝试，其总和修正以：

- +2，若执行舰队超过 50% 是不列颠
- +1，若执行舰队超过 50% 是法兰西
- +1，对抗离开被封锁的港口的舰队

13.4 海战

被拦截且避战失败的舰队进行战斗。海战像没有暴乱的陆战，除了海军单位（取决于国家）可能被击溃过一次二依旧保留战斗骰。被击溃的舰队在之后的轮次为每个对其造成的“5”结果少投掷一个骰子。每个对其造成的“6”结果由拥有者选择消灭一个海军单位。多国舰队的海军单位损失必须被尽可能平均分配。多国大舰队的统率决定哪个国家承受额外的击杀结果。事件不影响海战除非特别注明在海战中可用。每方投掷以下数量的战斗骰：

- 每个不列颠海军单位三个骰子
- 每个法兰西、丹麦或瑞典海军单位两个骰子
- 每个俄罗斯、土耳其或西班牙海军单位一个骰子
- 若对方舰队避战尝试失败，一个骰子（仅在战斗的第一轮次）
- 处于重整的海军单位少投掷一个骰子（不少于 0）

示例：由四个海军单位的行动不列颠舰队巡逻并拦截有两个法兰西和两个西班牙海军单位的帝国舰队。帝国尝试避战并因“8”的投掷结果失败因为其舰队只有一半为法兰西二因此无权获得作为法兰西的+1 避战修正。在接下来的战斗中不列颠获得 13 个战斗骰（四个海军单位每个 3，加上敌方避战失败 1）。帝国获得 6 战斗骰（两个法兰西海军单位每个 2，加上两个西班牙海军单位每个 1）。

双方各投掷三个命中——导致战斗的第二轮次。不列颠投掷两个“5”和一个“6”，是一个西班牙海军单位沉没且减少了法兰西舰队在轮次 2 的三个战斗骰。帝国投掷三个“5”减少不列颠舰队在轮次 2 到九个战斗骰，因为帝国避战尝试失败所加的战斗骰不再生效。

在轮次 2，帝国投掷一个命中，是另一个“5”，而不列颠也投掷一个命中——一个“6”。帝国损失此次法兰西海军单位，因为其已经损失了一个西班牙的且必须平分损失。但是，不列颠战败且必须回到港口，尽管其没有损失海军单位，因为作为行动玩家其在战斗的两个轮次之后没有获得更多的命中。

13.41 胜利方舰队：获胜的行动舰队可以继续移动。

13.42 失败方舰队：放置失败的舰队到最近的友方港口（是否拜访选择哪个等距港口最近）并且该行动轮留在此处。失败的离开港口的舰队必须回到该港口(见 13.9)。失败的进入港口的舰队必须撤退到另一港口。

13.5 港口海战

进入敌方港口的舰队在海战前受到海岸炮击。港口投掷两个骰子（若为要塞则四个）且立即结算损失。然后存活的动作海军单位（为击溃结果减去战斗骰）于该港口的任何海军单位进行战斗（甚至没有能够回击的海军单位【即在建的海军单位】）加上另一轮次的海岸炮击——加上先前海岸炮击到这合并的一轮次来决定胜利者。若平局（且双方舰队依旧存在），进行第二轮次的战斗，港口再次加上新一轮次的海岸炮击到防御舰队的上。若港口战败，防御舰队（包括任何海军建造标志下的非战斗的海军单位）被消灭且胜利的行动舰队回到其进入该港口所来自的海域。其可以从此继续移动。存活的海军单位在任何对方舰队被消灭的港口战斗中胜利，不考虑获得的命中数量。

13.6 海运

海运是从一个友方港口到另一友方港口的海上运输。无需舰队但国家每行动轮仅能海运一次。每行动轮不超过五个陆军单位/将领可以被海运但受制于同陆地移动一样的限制，在此情况下同样考虑多国部队每一 CP 花费的移动和陆军单位规模(9.1)。

示例：海运不能移动三个陆军单位，除非有能供统率之的将领，因为有军队在场。同样地，主要势力及其次要势力盟友的陆军单位需要该主要势力的将领在场来组成军队并共同海运之。两个主要势力的陆军单位/将领不能一同海运。

1 海运编队不能结合海上和陆上移动——其必须在港口开始（不在行动轮被建造）并结束其行动轮。

2 海运每个进入的海域或港口花费 1CP。**示例：从威尔士到里斯本的海运花费 4CP。**

3 海运不能进入有敌方舰队的海域或港口，或穿过有敌方要塞的海峡。

13.61 海运解围：被围城的要塞可以没有海岸炮击接收海运——但会接着发生陆战（除非围城部队避战）。若在解围海运在随后的战斗中失败，任何存活的进攻者撤退到其该行动轮进入的任何海域的任何友方港口——如此受到损耗。

13.62 未控制的港口：未控制港口地区（即敌方占据但未被敌方插旗）在港口情况下保持对地区的前控制者为友方。该国家及其盟友可以在该港口不受两栖突击惩罚接收海运（尽管如 13.51 接着会战斗）。相反地，占据港口地区而未控制之的国家必须使用两栖突击来通过该港口接收增援。

13.63 中立/结盟舰队：海运进入海域时通常不被结盟或中立舰队阻止。但是，若两栖突击会呆滞于当前非敌方国家交战，那么属于该国家或其盟友的任何舰队或要塞在谋划两栖突击时被视为敌方。

13.7 两栖突击

海运仅能在其（或盟友）控制该海域时突击敌方港口。突击编队如 13.5 受到海岸炮击。放置存活的编队到该港口。若有敌方编队在场且未避战，战斗发生（无之后的海岸炮击）。相邻该港口的军队可以拦截两栖突击。先前海岸炮击的伤亡不为任何登陆所导致的战斗增加骰子且被认为时该战斗的第一轮次的伤亡。若被迫撤退，登陆编队承受损耗并去到任何在该行动轮进入的海域的任何友方港口。

13.71 敌方舰队：有敌方舰队的港口在舰队被消灭前不能被两栖突击（13.5）。

13.8 设防海峡

穿过海峡的舰队必须承受任何连接该海峡的敌方要塞的海岸炮击。在要塞海峡港口的舰队在任何海岸炮击后可以自动拦截尝试穿过其海峡的舰队。海岸炮击的商务男士影响任何之后即刻的海战，但在该战斗中不再发生海岸炮击。

13.9 港口损失

在被敌方控制的港口的任何海军单位被自动放置到海上且受到可能的拦截。若被拦截，其不能避战。若在接下来的战斗中被击败，其被消灭。海军建造标记下的舰队直接消灭。

14. 中间阶段

若未宣布和平(5.8)，准备下一回合。不能在中间阶段打出卡牌/保留卡/资源。每个中间阶段有三个步骤：

14.1 阵营

再阵营中的国家在其通过投降或征服成为投降中立国之前（或对于次要势力，通过盟约打破事件的打出）保持交战。

14.11 该换：在其所加入的阵营的所有玩家的许可下，主要势力可以在中间阶段改变阵营。以行动顺序进行该免费的宣布。虽未购买宣战，但适用所有其他宣战的影响(8.34)。但是，主要势力不能在同个中间阶段既对另一不再阵营中的国家（中立国、投降中立国、未结盟次要势力）又改变阵营。

14.12 加入：中立主要势力可以通过免费宣战无需许可加入阵营——无论其攻击阵营成员或被攻击。进入其征服者的阵营的投降中立国需要新阵营的所有玩家的许可。

14.13 旗帜影响：改变阵营的国家必须在其持有的其新盟友的地区拔旗。对于其新盟友，若愿意，根据先前的协议，其可以立刻在任何其新阵营伙伴的地区拔旗，且必须在其新盟友的首都拔旗。保留任何之前在其新盟友的地区存在的旗帜是同行近指在盟友地区插旗的例外。这样的地区除非先被对方阵营的成员插旗、主动移除旗帜(7.44)或事件(也见 8.83)。

14.14 提议：如同投降提议(15.41)一样，改变阵营提议必须不经谈判被接收或拒绝。若想要改变阵营的主要势力所提议的条件未被当场接受，提议在下一中间阶段之前不可用。

14.2 增援

每个国家依行动顺序建造算子和部署。从先前被消灭的、在重组区的或尚未进入游戏的那些里建造增援。

14.21 CP 花费：玩家花费其 CP 以建造陆军单位、将领或海军单位，将部队移出重组(7.7)，以每个 1MP 重整先前建造的海军单位(7.3)，或购买额外部署(14.24)。增援 CP 不能购买外交状态、旗帜或结束国外战争尝试。中立次要势力必须依照 7.5 的建造优先级且不能部署。可用增援配给：

- 法兰西：18 CP
- 不列颠：6 CP
- 奥地利、俄罗斯、普鲁士：每个 8CP
- 西班牙、奥斯曼土耳其：每个 4 CP
- 丹麦、瑞典：每个 2CP

14.22 放置：放置增援到其各自的首都（对于陆军单位/将领）、任何友方本土港口（对于海军单位）或未被封锁的友方本土港口（对于重组的海军单位）。若敌方控制首都，放置其增援的陆军单位/将领到最近的友方本土地区。若敌方控制所有本土地区，放置增援的陆军单位/将领到最近的友方附庸地区（包括未控制要塞）。没有友方本土港口（地区）的国家不能使用增援 CP 放置海军单位（陆军单位/将领）。相邻的敌方军队不阻止增援放置，该放置在中间阶段也不受拦截。

14.23 免费部署：一个将领可以通过无限数量的友方地区免费陆地移动，在其移动中集结（但不丢下）一些不超过其统率能力的陆军单位/将领（包括盟约次要实力盟友）。部署可以被用于进入/离开未控制（被围城）要塞来增援/撤离围城部队——但其仅能移动经过友方地区。

- 部署中的舰队可以集结但是不能留下其他海军单位。
- 有或没有将领的海运(13.6)可以从港口部署到港口（但不能超过其保留卡在行动轮中所能购买的）。
- 部署中的军队/海运/舰队不可以进入若此为行动轮则理论上能被拦截的地区/海域。
- 陆军单位/将领/海军单位不能在任何中间阶段部署两次。

14.24 额外部署：主要势力可以使用增援 CP 购买一个额外的军队、海运或舰队部署。第二次军队部署的花费是被部署的军队（无论通过陆地或海运）的每个陆军单位/将领 1CP，但必须是不同于正常免费部署所有的军队、海运或舰队。部署舰队的花费为每个进入的海域/港口 1MP。

14.3 继续游戏

重洗所有弃牌至剩余牌堆，那些移出游戏的除外，来准备下一回合。

14.31 抽牌：

- 1 所有国家依行动顺序抽取每两个核心地区一张卡牌或其抽牌阶段手牌下限（其较大者(14.32)）。无抽牌上限——不考虑抽牌阶段手牌上限。修正和平骰子投掷(5.8)的主要势力少抽取一张卡牌。
- 2 在抽取所有初始手牌后，每个国家（甚至那些有抽牌阶段手牌下限的(14.32)）依行动顺序可以通过重抽规则（(4.5)可能导致少于抽牌阶段手牌下限）以新抽取的卡牌替代其手牌。
- 3 所有未重抽的投降中立国可以弃置所有卡牌并失去其当前回合的保留卡。投降中立国然后抽取等于其抽牌阶段手牌上限的新手牌。其同时为每个其失去的保留卡抽取额外卡牌，之在仅该回合成为其心保留卡，在之被使用或回合结束钱，面朝下放置在指挥部展示区。该新保留卡不在被认为是“卡牌”且在被弃置之前在所有情况下被认为是保留卡。
- 4 在完成重抽和任何投降中立国抽卡后，任何在前一回合留有未打出的卡牌的国家将之加入其手牌。
- 5 超过其抽牌阶段手牌上限(14.32)的国家必须随机弃置一张卡牌，但获得资源。
- 6 依旧超过其抽牌阶段手牌上限的国家选择超出的卡牌来弃置其 CP 值以在外交状态表上花费。但是在该阶段不能获得或打破盟约状态。失去超过可能的外交花费的 CP。

14.32 抽牌阶段手牌上限：每个国家被以下其起始手牌的最小和最大数值限制。在回合进行时手牌规模不再被限制且可以超过“抽牌阶段手牌上限”。重抽可能减少手牌规模至低于所示的下限。

国家	手牌下限	手牌上限
法兰西	4	8
其他主要势力	2	4
次要势力	1	3

14.33 保留卡：保留卡现在对于其拥有国可用。在使用钱使用弃置覆盖其指挥部展示区的“无效”框。游戏从行动进度条的下一国家继续，尽管该国可能被抢先行动。



15. 征服和投降

征服在该回合的所有行动轮结束之后的征服阶段(5.7)进行。仅当侵略者同意时，玩家主要势力可以在此之前投降(15.4)。

15.1 征服

若国家失去其所有关键地区，或敌方控制其首都且进行了结果大于等于“6”的强制征服骰子投掷。征服骰子投掷如下修正：

丹麦： +3 普鲁士、奥地利、不列颠、俄罗斯*： -1
瑞典： +2 法兰西、西班牙、奥斯曼土耳其： -2
+1，每个丢失的其初始核心地区

(或若先前被击败过，自其上次征服/投降的)

***征服俄罗斯需要两个首都**

15.11 共同征服：若征服条件被几个国家共同完成，仅控制首都的国家是征服者。若两个入侵者各控制一个俄罗斯首都，仅以行动顺序的首个能供尝试征服。

15.12 同时征服：两个国家不能同时征服彼此，因为依行动顺序首个成功结算其征服的潜在征服者胜利。

15.2 割占地区

征服者(及其盟友)移出所有其在陷落的国家的本土(非附庸)地区的旗帜(除了那些在对同一国家的前一次征服中被其割占在本次最新的征服结算时依旧被征服者控制)。然后征服者投掷骰子来决定其割占的地区数量。然后征服者，接着是被征服者(之后被称为投降中立国)交替选择让征服者在投降中立国保留的未插旗地区插旗，直到满足该数字。无需与征服部队相邻。不能割占首都。征服者现在(非之后)可以将割占地区的控制给予接受之的其阵营中的任意主要势力。若投降中立国之前已被征服，除非已经重新控制之前损失的那些地区，其必须割让其之外的。

15.21 征服者撤离：在被征服的首都的所有征服编队及其盟友从其撤离(无损耗)到被征服国的相邻地区或重组。其他在投降中立国的征服编队可以选择重组或留在其当前地区。

15.22 被征服者撤离：属于投降中立国的不再其自己的本土或附庸地区的部队/海军单位必须重组——将其插旗的地区的控制交还其原有者。所有被征服者在该投降中立国的先前结盟的部队/海军单位也重组。在割占地区的投降中立国编队必须重组。若被征服国之外的先前被投降中立国和其先前的盟友共同占据的地区因为征服变为未控制(换言之，因为移除被征服者的旗帜)，留下的编队可以重组或无需花费在地区插旗。

15.23 友方领土：只要被征服国保持为投降中立国，所有投降中立国的地区现在对与征服者及其当前阵营为友方。征服者及其当前阵营无需投降中立国许可来进入任何其首都之外的地区(包括那些有投降中立国编队的)，且可如同其自己的一样部署经过这些地区。投降中立国保留这样的地区的控制。

15.24 停战期：征服者及其盟友在接下来的回合的中间阶段之前不能对投降中立国宣战，反之亦然。该禁止是绝对的，且无效化可能的阵营改变(见8.8)。但是，投降中立国可以在停战期结束前与其征服者结盟。

示例：在五人游戏中，若普鲁士在征服奥地利时已经是法兰西盟友，若同盟当前正与奥地利交战，普鲁士不能在该停战期结束前改变阵营。若普鲁士停战期结束前在奥地利保持投降中立国时加入同盟，在该停战期结束之前，只要普鲁士是同盟的一部分，同盟成员不能对投降中立国奥地利宣战。

15.25 外交影响：被征服的玩家主要势力是投降中立国且控制其自己的和任何存在的盟约(见8.8)的卡牌。若次要势力被征服，其成为未结盟且其外交领事标记在下一回合的中间阶段之前不能在外交状态表上被通过 CP 花费或事件移动。



15.3 国外战争

若任何国外战争的参与者被征服或投降，其当前国外战争结束，所有在这些国外战争中的算子被立刻送入重组。但是新国外战争之后可以被打出。

15.4 投降

次要势力不会主动投降。若在任何行动轮结束时，入侵国家何其盟友占据被入侵主要势力的地区的部队多于被入侵的主要势力在游戏中的(那些在重组的或在国外战争卡上的不计入)，玩家主要势力可以提议投降。与被入侵的主要势力结盟的占据其地区的陆军单位/将领计入其部队总数。

但是主要势力仅能向在其国家有最多部队(包括盟约次要势力盟友)的入侵者投降。

若投降被接受，被征服国成为投降中立国且所有协议调换立刻生效。依协议任何要改变控制的地区被立刻插旗或拔旗，且立刻实施结算的影响(15.21-15.25)。

15.41 提议：玩家可以在其或任何其他玩家的行动轮末尾提议投降。其提议且入侵者接受的内容为条款，其不能超过六个地区。这样的提议可以包括从仅停止敌对到割让特定地区(包括在任意特定不被割让的被攻占的地区的拔旗)的任何事。每行动轮技能提议一次。提议必须被以是或否接收或拒绝，不可谈判。若被拒绝，头像玩家必须至少等到下一个行动轮末尾来进行另一提议。这样的提议不能因讨论耽搁游戏。

投降不同于征服。条款是所协议的内容(不超过在政府中所能发生的上限)且其“立刻”生效。如入侵者同意如此，投降国家甚至能够保留其获得的关键地区。没有如同征服规则本身的通过投掷骰子割让地区，尽管若其愿意，双方能如此协议。

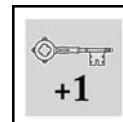
示例：奥地利被法兰西、普鲁士和土耳其入侵。奥地利向有最多部队在奥地利的法兰西投降。奥地利要求归还当前被普鲁士控制和/或占据的奥地利本土地区，因为其在本来在征服前就会被拔旗。法兰西不必要接收这些条款，但若其如此，其会发生。法兰西可以接受3这样的提议并迫使普鲁士和土耳其在其已经插旗的奥地利本土地区拔旗。仅在普鲁士和法兰西同样在投降国家有最多部队时才需要普鲁士同意。当然，更加关系保持其盟友普鲁士开心的法兰西可能为普鲁士人考虑一个更好的协议，或其可能甚至接受对普鲁士比对其自己更有利的条款。这全取决于其多么想要接受投降。记住，时投降国家提供条款——胜利者仅接受或拒绝之。但是，投降条款不能影响不能被征服清查那个影响的地区的旗帜状态。因此，被普鲁士控制的奥地利附庸地区或在先前的征服割占的地区可以被普鲁士无论如何保留。



15.42 强迫投降：被强迫而被动投降(6.12)的国家被视为被在其初始境内有最多敌方部队的国家(若平局则为行动顺序的下一个)征服(15.2)，且支付赔款(15.5)，但不割让地区。若没有敌方部队在其国家，投降无效但国家失去任何其可能有的+1核心地区状态且必须在无任何保留卡的情况下开始下一回合。

15.5 赔款

国家在其每次征服国家或接受之投降时在资源进度条上前进一格。被征服国损失任何其可能有的资源和“+1 关键地区”状态。“+1 关键地区”状态仅能通过打出皇帝命令事件获得且于征服结算无效。



16. 资源

16.1 获取

任何国家在游戏中可能获得资源。国家获得一个资源：

- 在每个其有超过其抽牌结算手牌上限的回合的中间阶段(14.31•5)、
- 因为特定事件、
- 每次其征服另一国家或接受该国家投降时(15.5)、
- 在使被带领的敌方编队暴乱且成功进行骰子投掷之后(11.5)。

国家若被征服或若其投降，必须损失其所有资源。资源不可交易。



16.2 使用

在国家的行动轮可以打出一个资源来抽取卡牌。资源不影响手牌限制和抢先行动能力。但是其可单独如同固有保留卡一样代替卡牌(无论国家是否有其他卡牌)或于另一非保留卡移动打出。

示例：

- 你可以打出你的最后一张卡并同时打出你的资源来抽取卡牌。
- 你可以使用你的资源来抽取卡牌，且打出该卡牌或另一非保留卡。
- 你不能打出你的最后一张卡并使用资源来抽取并打出另一张卡(因为那等效于打出三张卡牌)。

没有卡牌的玩家可以在跳过一个或多个行动轮后，在接下来的轮次打出资源(或保留卡(6.2))。但是，资源不能被最后一个有可打出的手牌的玩家进行其行动轮后在行动轮打出来延长回合。

16.3 胜利

在游戏结束时每个玩家因每一其玩家主要势力未使用的资源增加一点其分手。

17. 特殊规则

17.1 忽略原则

非法打出或错误，虽不被鼓励，若其在下一玩家展示卡牌打出或另一战斗进行（其较先出现者）之前未被发现，被认为有效。

17.2 通过事件放置/移除部队

若不包括旗帜的部队被通过事件放置在另一国家的地区，这些编队之后无需违反停战或宣战而放置旗帜。若进入（移动、拦截、避战或撤退）同一目标国家的另一地区，被放置的编队的拥有者必须在可能的清苦那个下宣战或消灭这些侵入的算子(11.43)。任何接下来的进入目标国家另一地区的移动也同样违反停战。若被放置的编队离开原先的目标地区，此后适用正常规则，换言之若可以，重新进入原先的目标地区需要宣战。

若不包括旗帜的部队被放置在不在对方阵营中的玩家操纵的国家，作为被放置的地方的拥有者，目标玩家可以无需宣战进入该未控制地区。在旗帜被放置之后，目标国家则需要宣战了。

若以中立地区为目标放置非中立部队，包括任何随后的旗帜，该地区可以在首先放置旗帜后，被某一阵营无需宣战在该依旧中立的国家插旗。

对于任何因事件被占据而未被插旗，成为未控制的地区，幸存者可以重组或在中间阶段的损耗后在地区插旗，或无需宣战通过花费 CP 在地区重新插旗。

例 1：在普鲁士中立的 5 人游戏中，法兰西在华沙打出次要部队。在法兰西旗帜被放置在华沙之前，普鲁士可以无需违反停战或对法兰西宣战来进入华沙。若次要部队进入另一普鲁士地区，那么法兰西需要宣战。同样地，在法兰西旗帜被放置在华沙后，普鲁士需要加入同盟阵营来夺回华沙。假设法兰西在华沙插旗，同盟国家可以无需宣战移除法兰西旗帜并放置其自己的。若普鲁士之后加入阵营，结算所有旗帜影响(14.13)。

例 2：在 3 人游戏中，法兰西打出教宗诏书并在那不勒斯放置 1 个陆军单位和法兰西旗帜。法兰西也打出次要部队并之后再华沙插旗（普鲁士是中立次要势力）。再中间阶段前的最后一次卡牌打出时，俄罗斯打出民族主义起义来移除在华沙和那不勒斯的法兰西旗帜。假设两个地区都依旧被法兰西编队占据，其可以重组或在承受损耗后在地区重新插旗。这些行动都不违反停战或需要宣战。

给老兵的第二版快速介绍

对于不需要又臭又长的规则的拿破仑战争的老兵们，以下是“所有你需要知道的”第二版的快速导览，来让你快速回到战争中。对民阵之中必须研究每一个被改变的词的规则律师们，我推荐你们阅读 http://www.gmtgames.com/living_rules/living_rules.html#tnw 的现行规则，其以另一颜色高亮了每个被改变的词。

对于你们中的其他人，放心，拿破仑保留了除了三个被改变的规则外，所有你能回忆的。游戏混乱多彩如前——只会更甚。但是，这些变化被主要整合进了扩大的牌堆中，满足你们中想要有更多探索其可能性的机会的人。从次要明确到主要实质改变，绝大多数你所记住的卡牌都经过了调整。20 个新的实践被加入到牌堆中，带来了将使你的部队践踏先前所破坏的地产的机会。在之前看起来如此受限的可能性现在被一流地加倍了，而你将会被其展现的新战略/挑战所惊艳。但别人为更熟悉的事件没有被改编。仔细阅读文本总是会揭示微妙的变化。

在你检视组件时，你首先将会注意到替代原先的势力卡和初始设置版的指挥部展示区的出现，第一版的内容被整合进了这些展示区。这项改变解放了 20 张新卡牌的牌堆空间，并造成了第一条我们所呈现的规则改变。

6.2 保留卡：势力卡不再存在。现在其被称为保留卡并作为你的指挥部展示区的固有的一部分。更重要的是，保留卡不是你手牌的一部分。其不计入延长回合或抢先行动，但能按照你的选择代替卡牌打出。这表明你现在可以下没有卡牌时跳过你的计划行动轮，但若回合未先结束，保留之后打

出之的能力。耗干另一个家伙的卡牌然后对其随意摆布现在难以实现了。有了这项能力，对原先的早冬资源选项的需求现在已经不再有用，对于该问题的那一不优雅的解决方案现在已经被扫入历史。

5.81 胜利：你需要理解的第二个规则改变时结算胜利的方式已经被同你的战略的深远影响一起简化了。当结算你的胜利时，你现在仅要关心你的主要势力的得失——不包括其盟约盟友。换言之，盟友的拥有不再在结算胜利时奖励或惩罚你——请将其作为手段直到结束吧。例如，西班牙的收获除了减少对方主要势力的资产或增加其在你控制下的强度和可用性之外与你无关。在此情况下，不再需要在外交状态表人工阻止损失了资产的倒戈的盟友了。控制次要势力总是一件好事——而非负担。

11.5 暴乱：第三个要注意的改变是新的在你在战斗中使军队或军团暴乱获得资源的可能性。这项能力改变更加增强了命运以激烈的方式和完全意料之外的形式改变情势的能力。剩下更少的确定结果的游戏瞬间变得更加不可预测。

知道了这三个变化，任何拿破仑的老近卫军都能继续不用太大压力发现第二版拿破仑战争的惊喜。当然，任何游戏都会有的是，对新牌堆所提供的可能性的熟悉会增强你的胜率，但若你有享受一次一张地发现卡牌的戏剧性的勇敢的灵魂，承受，而非学习，整个牌堆的秘密，那么，悬念万岁（法语）！

以下是你可能想要预先注意的两个较小的改变：

6.19 计时事件：新牌堆有一些有沙漏图标的事件，其效果在回合结束之前或在一次某位玩家的不适时的时刻瞬间消失前，包留在游戏中。

14.31-3 投降中立国手牌：一件在版本间未改变的事情是很少有人想要游玩奥地利。除非法兰西开局艰辛或采取“征服不列颠”战略，奥地利总是群组里被霸凌的姐妹，其胜利的机会总是依靠长局中收复先前投降的损失。事实上，在出现了投降事件的第二版，投降更容易出现，使得奥地利——相较于其他——甚至更倾向于历史上的早亡。但是，第二版允许投降中立国家，若其选择，抽取其抽牌阶段手牌上限。这项改变增加了从这样的不幸中复苏的能力并给予其扎根于，其同志们延长的游戏中，在其能返回战斗后，最终胜利的希望。

归功于

研究与涉及：马克·麦克莱伦

游戏开发：唐·格林伍德

开发团队：阿瓦隆山的《最后一战》：本·奈特、斯图亚特·塔克、唐·格林伍德、罗伊·吉布森

试玩：约瑟夫·阿克、克里斯·沃尔德·布鲁格、托马斯·卡登黑德、凯文·杜克、雷·费雷尔、大卫·加洛里尼、马丁·史考特、吉姆·西尔斯比、菲尔·斯佩拉、鲍勃·特恩伯和安迪·扎托拉斯

艺术总监、封面艺术和包装设计：罗杰·B·麦高文

地区和算子艺术：马克·西蒙尼奇

卡牌设计和布局：马克·西蒙尼奇。特别感谢威廉·凯瑟提供几乎所有图画。

规则布局：马克·西蒙尼奇

规则编辑：克里斯托弗·施瓦姆

生产协调：托尼·柯蒂斯

出品人：托尼·柯蒂斯、罗杰·麦高文、安迪·刘易斯、吉恩·比林斯利和马克·西蒙尼奇

中文本地化：约克·威廉·耀眼暮光



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2008 GMT Games, LLC