

# Clash of Sovereigns

The War of the Austrian Succession, 1740-48



## RULES OF PLAY

by Bob Kalinowski

version: Dec, 2023

### TABLE OF CONTENTS

1. Introduction.....	2	13. Major Battles.....	18
2. Components.....	3	14. Worn and Demoralized.....	21
3. Forces and Commands.....	5	15. Fortresses & Sieges.....	22
4. Sequence of Play.....	6	16. Fleet Sorties.....	23
5. Fortunes of War.....	9	17. Winter Quarters.....	24
6. Strategy Cards.....	9	18. Reinforcement SPs.....	24
7. Powers and Geopolitics.....	12	19. Monarchial Will.....	25
8. CPs and Force Activations.....	14	20. Victory Points.....	25
9. Interception.....	16	21. Winning the Game.....	26
10. Withdrawal.....	17	22. Optional Rules.....	26
11. Supply.....	17	Credits.....	27
12. Irregular Troops.....	18	Index.....	28

# 1.0 INTRODUCTION

**Dedication – Short Form:** *To all us “70’s” gamers, as the world we knew is erased around us... “All the young punks, have to laugh, there’s rivers to cry for...” Et ut Deus, misereatur nostri omnes contristati asinos.*

*Clash of Sovereigns* (COS) is a card-driven game for two to four players recreating the War of the Austrian Succession in Europe. One or two players take the role of the British and Austrian “Pragmatics” alliance, which included Piedmont/Sardinia (hereafter, “Piedmont”), the Netherlands, and Saxony (1743-45). One or two players oppose the Pragmatics as the “Bourbon” alliance that historically included France, Spain, Prussia, and minor powers Bavaria and Saxony (1741-1742). One player plays France and the other Prussia/Spain.

**HISTORICAL NOTE:** *The event that sparked the War of the Austrian Succession was the death of the Hapsburg Emperor Charles VI. According to the ‘Pragmatic Sanction’ edict he’d issued in 1713, his daughter, Maria Theresa, would inherit all Hapsburg possessions although female royal succession was forbidden by Salic law. European nations that wished to diminish Hapsburg power rejected the inheritance as illegitimate, sparking a war that raged across the Continent (and Europe’s overseas colonies) for eight years. The opposition to Maria Theresa was led by the rival House of Bourbon, which occupied the thrones of France and Spain.*

如果某些游戏操作仅涉及一个 国家，则它们将引用奥地利、皮埃蒙特等。大多数行动是由大国之一采取的：奥地利、英国、法国和普鲁士。然而，普鲁士玩家也控制着所有西班牙领导的部队，而英国玩家如果结盟，则控制皮埃蒙特部队；如果皮埃蒙特与波旁王朝结盟，则法国玩家控制其部队。

*Clash of Sovereigns* includes the following:

- 22” x 34” Map sheet
- 3 counter sheets
- 2 (identical) Combat/Siege Table cards
- 1 “The 45” and *Regaining the Crown* Player Aid card
- 2 Player Aid Cards for various Tracks
- 4 Power Display mats
- 1 Rule Book (this one)
- 1 Play Book
- 153 Strategy Cards
- 10 Day of Battle (DB) Cards
- Two 6-sided dice

## 1.1 关键术语

**相邻：**地图上的两个空格，由移动路线（任何类型的）直接链接。

**AP：**激活点；由激活的部队消耗，用于移动、战斗、围攻和其他游戏功能。

**攻击：**如果陆地单位试图拦截、超越或发起战斗，或与位于他们要移动的单位相邻的地图空间内的敌方单位发起战斗，则“攻击”他们。

**被攻击：**如果从相邻空间移动的敌方单位试图拦截、超越或发起战斗，陆地单位就会被“攻击”。

**C/H：**此缩写是指奥地利克罗地亚/翼骑兵非正规部队（12.0）。

**CP：**战役点数；一个卡牌编号值，通常决定打出卡牌时可以激活多少力量。

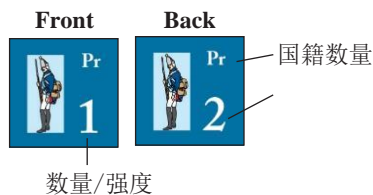
**DRM：**掷骰修正

**FOW：**战争财富

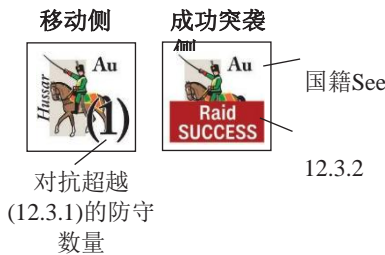
**HRE：**神圣罗马帝国

**SP：**强度点

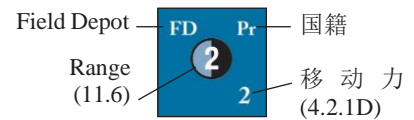
### 样例战斗单位



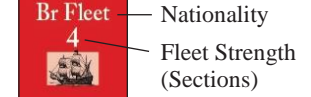
### Sample Irregular Unit (12.0)



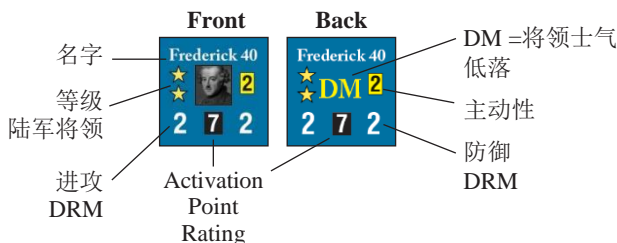
### Depots



### Fleet Section



### 样例将领单位



### Army Marker



## 2.0 GAME COMPONENTS

### 1. 游戏地图

游戏地图描绘了战争发生的中欧。每个空间代表一个城镇或城市及其周边地区，或一个更大的区域（例如，匈牙利）。空间由移动路径连接。棋子沿着移动路径从一个空间移动到另一个空间。在空间之间或空间内命名特定的地理区域（波希米亚、摩拉维亚、西里西亚等）。地图外框是战争期间争夺的世界范围地点（加拿大路易斯堡；马德拉斯，印度，等等）

**2.0.1 国籍:**每个空间都在一个国家的控制下开始游戏，在地图上用它的颜色表示

#### Pragmatics:

奥地利	白	主要势力 有空间在尼德兰，德意志和意大利
荷属尼德兰(荷兰)	橙	奥地利盟友 (7.6)
不列颠	红	主要势力
汉诺威	红	不列颠盟友

#### Bourbons:

法兰西	蓝	主要势力
普鲁士	暗蓝	主要势力
西班牙/那不勒斯	黄	可能的波旁盟友
热那亚	黄	可能的波旁盟友

#### Others:

巴伐利亚	亮蓝	能加入任一方(7.8.2)
皮埃蒙特	绿	能加入任一方(7.5)
俄罗斯/波兰	暗绿	能加入任一方(7.7)
萨克森	暗灰	能加入任一方 (7.8.3)
意大利诸国	淡黄	总是不加入任一方 (7.8.4)
神圣罗马帝国 (HRE)	亮灰	总是不加入任一方 (7.8.6)

一个国家及其盟友的所有空间对玩家被认为是友好的，除非被敌对部队完全占据。匈牙利方框空间只能被奥地利部队占据；其他人被禁止进入

#### 2.0.2 地图特征:几个游戏中的地图特征

**要塞:**要塞被分为主要和次要

主要要塞 — 星型空间

次要 — 六边形

**胜利点值:**两个空间有两种颜色的胜利点（VP）值；颜色表示空间对特定国家的值（20.4）。

例如: 米兰对西班牙价值3VP，对其他国家价值1VP

**移动路径:** 这些线条允许棋子在空间之间移动，每条线的成本为1个激活点。常规移动路线以棕色显示，山口以灰色波浪线显示，阿尔卑斯山口以灰色虚线显示。

**港口:** 带有锚符号的沿海空间在事件中具有特色，SP 可以使用舰队运输 [8.8.3, 16.0] 进入。

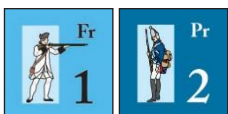
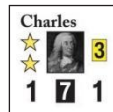
**区域:** 萨克森州、西里西亚和波希米亚等各个地区，由空格之间或空格内的名称标记。

**战区:** 大型区域组--德国战区包括德国和法国，以蓝色和灰色为边；边境战区包括奥地利和普鲁士，地图颜色为浅棕褐色；意大利战区（以下简称“意大利”）以黄色为边。

**CH 突袭区:** 包含有资格用于进行突袭的奥地利克罗地亚/翼骑兵标记（12.0）。

### 2.2 Playing Pieces

**2.2.1.指挥官:** 指挥官的评级包括资历/等级、主动性、激活点（AP）等级、进攻战斗掷骰修正（DRM）和防御战斗 DRM。





每个指挥官计数器的背面显示一个“DM”表示指挥官 和他的军团 士气低落。

**2.2.2 力量点：**战斗力以力量点（SP）来衡量。每个步兵和骑兵 SP 代表 2,000 人。相同功率和类型的 SP 可以像金钱一样合并和拆分;玩家可以根据需要在相同类型的 SP 中“进行更改”。

每个国家在任何时候可以参加比赛的 SP 数量（包括在增援箱中）都是严格限制的。这些限制列在玩家垫上。在某些情况下，骑兵 SP 的国籍有单独的限制。如果一个国籍出于任何原因应该获得会使其超出其限制的 SP，则不会收到超出的 SP（如果它们在增援箱中，则会被从游戏中移除）。

**非正规部队标记：**奥地利克罗地亚和翼骑兵（C/H）和皮埃蒙特游击队标记代表大约 3,000-5,000 名轻步兵、轻骑兵或游击队的群体。这些标记具有特殊功能，并在几张奥地利和皮埃蒙特事件卡（12.0）中出现。正面朝上的非正规部队标记是“移动的”。

**2.2.3 舰队编队：**在君主冲突中，英国舰队、法国舰队和西班牙舰队被描绘成各由 2-3 艘战舰组成的“分舰队”。这些舰队分布在大西洋和地中海。

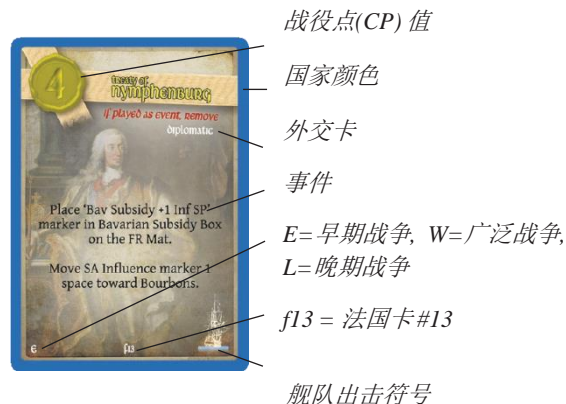
#### 2. 2. 4 国家缩写:

AU	奥地利	PR	普鲁士
BR	不列颠	RU	俄罗斯
DA	丹麦	SA	萨克森
DU	荷兰(尼德兰)	PE	皮埃蒙特
FR	法兰西	SP	西班牙
BV	巴伐利亚	GE	热那亚(意大利)
HA	汉诺威	MO	摩德纳(意大利)
HE	黑森	NA	那不勒斯

**2.2.5 标记：**游戏提供各种标记。将在适当时解释它们的使用。

## 2.3 Strategy Cards

每个主要国家都有自己的战略卡牌，细分为早期、广泛和晚期战争卡。玩家在游戏开始时手里只有早期战争的卡牌。他们在 1743 年春季赛季的管理阶段的抽牌部分将广泛战争卡牌洗入他们的套牌中，并在 1746 年春季赛季中将晚期战争卡牌洗入他们的套牌中。当卡片文本和效果与规则之间存在冲突时，在所述情况和时间范围内，卡片文本和效果优先于规则。



星号（星号）= 表示起始卡 (6.1.1)

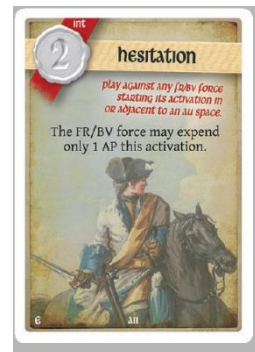
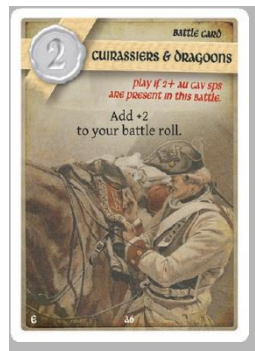
舰队出击符号=如果该牌是作为CP打出的，则玩家也会收到一个舰队出击标记（16.3）。

**Dr=掷骰。**许多活动需要掷一个或两个六面骰子来确定其效果。其中一些牌列出了每种可能的掷骰子结果的效果。但是，如果一张牌只列出一些掷骰子结果的结果，那么所有其他结果都不起作用。

*示例：在打出奥地利卡A4谈判事件时，掷出一个骰子。如果掷骰子的结果为 1-3，则 皮埃蒙特的影响 标记将向 Pragmatics 移动一格。掷骰子 4-6 的结果没有影响，尽管这并没有在卡片本身上显示。*

战斗卡牌 = 具有此标记包含可以打出以影响主要战斗 结果的 事件（仅限）

**INT** = 带有此标记的卡片具有可以被任何国家中断激活的事件（包括打出中断事件的国家）。



## 3.0 FORCES AND COMMANDS

### 3.1 部队和兵团

部队是指一个空间内任意数量的 SP 和/或移动 C/H 或游击队单位组合，无论是否拥有将领及将领数量。无将领部队在损耗和战斗方面被视为单一部队，拥有默认主动性和并且 AP 值为 4

兵团是至少包括一个将领的部队。多个兵团可以位于一个空间中。控制玩家决定在游戏中激活或以其他方式移动兵团时将哪些 SP 和单位分配给每个将领。在行动回合中，一个兵团的激活在激活另一个兵团之前完成。兵团可以移动到敌人占领的空间；无将领的部队不能。

在敌人回合中，所有在空间中防守的非活跃将领和 SP 将作为一支联合部队进行战斗。

例外：驻守要塞的非活跃部队可以自行决定不参加要塞外的另一支友方部队在同一空间进行的战斗。

#### 3.1.1 主要和次要部队：有两种部队：

- 任何包含 5 个以上 SP 的部队都是主要部队。
- 任何其他部队都是次要部队。

Pragmatic  
Mixed  
Force  
-1 MP

**1.混合部队：**部队可以包括来自多个国家的 SP、单位和将领，但可能会因此而受到处罚（8.4 和 13.3.1）。它的国籍取决于拥有最多 SP 的国家。如果多个国家在混合部队中拥有相同数量的 SP，则其国籍由其指挥官（即在场最高级别将领）的国籍决定。如果有几位同等级别的将领，则拥有的玩家可以选择哪位是指挥官。多国部队最初必须由一名与部队中多数国家 SP 相同国籍的将领领导。在这样的部队上放置一个 Mixed Force 标记。

*示例：由 6 名法国人、7 名巴伐利亚人和 2 名萨克森人组成的部队是巴伐利亚部队，必须由一名巴伐利亚领导人领导。*

除非另有说明，否则不列颠、汉诺威和黑森 SP 在所有用途上都被视为一个国家/地区。

**3.1.2 Splitting a Force 拆分部队：**每当玩家激活（8.1）他的一个部队或进行行政行军（8.8）或行政海上运输（仅限英国玩家，8.8.3）时，他永远不会被迫让他的所有 SP 和/或指挥官在起始空间参与。他可以选择留下一些 SP 和/或领导者，以备将来的激活、行政行军或行政海上移动。指挥官可以不受限制地脱离部队。

### 3.2 Stacking 堆叠

不能超过 6 个 SP 驻守（即占领）一个要塞。但除此之外，相同的空间可以占用 SP 的数量没有限制——包括要塞的墙外。

- 属于同一阵营的多个部队可能存在于单个空间中。
- 单个空间或要塞中可以存在任意数量的指挥官和仓库。
- 玩家可以自由地检查对方的堆叠，除非使用的是智力有限可选规则（22.4）

**西班牙/皮埃蒙特摩擦：**如果皮埃蒙特是波旁的盟友，那么西班牙 SP 和指挥官永远不会与皮埃蒙特 SP 和将领相提联合。此类部队可能会移动穿过彼此，但不得结束移动或退回在同一空间。

*历史记载：西班牙和皮埃蒙特在意大利的领土目标大致相同，因此它们之间的任何联盟都将充满摩擦。*

### 3.3 将领

将领指挥部队，从而使 SP 和下属将领能够一起移动和攻击。一支部队中可以有任意数量的陆军或军团将领。

#### 3.3.1 指将领类型

有两种不同类型的将领：

- 陆军将领有一或两颗星。每个都可以带领最多 **20 个 SP** 的部队移动和攻击。
- 军团将领没有星星。每个都可以带领最多 **12 个 SP** 的部队移动和攻击。

**等级：**2星军队将领的排名高于1星军队将领，而1星军队将领又超过没有星星的将领。零星军团领袖不得指挥或与其他零星领袖联手组建更大的部队。独立激活的零星军团领袖只能指挥 12 个 sp——没有下属将领或其他 sp，除非在战斗中加入防御

**3.3.2 高级将领：**每个国家在部队中级别最高的领导人是其高级指挥官。如果只有一个国家有 SP，则其高级将领是指挥官。如果混合部队的指挥官被杀或离开空间，导致该部队现在没有占多数的 SP 力量的将领，则其他力量的将领不得对该部队进行全部正常激活（他们可能会在 3.1.2 的限制内组建一支新的、较小的部队）。此类部队仍然可以进行行政激活，并在整体战斗中进行防御

**3.3.3 下属将领：**与高级将领在同一军团中的其他将领是下属将领。每个下属将领在移动或攻击时都会根据其能力（20 或 12 个 SP）增加部队的最大允许兵力。

**3.3.4 战区指挥要求：**在三个战区中，每个大国在年初的最大部队必须由一名 2 星将领（如果有）指挥，如果没有，则由 1 星将领指挥，如果任何此类将领已经开始或作为增援进入，并且仍然在地图上（即未被杀）。

例外：普鲁士部队始终不受战区指挥要求的约束。



在每个季节中，由 2 星将领领导的部队必须保持为每个战区最大的。如果因战斗和/或消耗造成的损失暂时降低了 2 星部队的实力低于其他部队的实力，则拥有的玩家必须通过激活、管理员行军、将领移动和/或减少其他部队的规模来尽快补救这种情况。

惩罚：属于某一国家的所有主要部队如果违反此规则，其所有激活都会受到 -2 AP 惩罚，直到问题解决。

**3.3.5 军队容纳箱：**玩家可以将兵团的所有 SP 和下属将领都放在地图外的军团容纳箱中。将领的单位放入框中，并放置该框对应的军队标记

在那个将领算子下。所有在容纳箱中的部队都被认为始终处于其将领的空间内。

**3.3.6 将领算子替换：**多个将领有两个不同等级和/或评级的指示物。在设置方案时，请确保在每种情况下放置正确的算子。在游戏过程中，它可能会被其他算子替换，详情如下：

- 当打出 Maria CorreCts Her Misstep 事件时，Browne 的 0 星算子被他的 2 星算子取代。

- Legonier 的 1 星算子在 1745 年冬末季节的新年阶段被他的 2 星算子取代。

- 孔蒂以 2 星将领的身份进入游戏，但在 1746 年冬末赛季的新年阶段被他的 1 星算子取代。实际上，孔蒂被降级了。

- Frederick 的较低等级的 2 星算子在进行 CHastened and Wiser 事件时被他的较高的 2 星算子所取代。

- De Saxe 的 0 星算子在 reneWed FrenCH CoMMitMent 事件打出时被他的 2 星算子取代。

**3.3.7 君主路易十五和乔治二世：**除非有事件卡指示，否则路易和乔治的将领指示物分别位于巴黎和伦敦。如果那些空间被敌军进入，将该君主转移到最近的友方空间。如果如此移位，则奖励导致其移动的敌对势力+1 VP（每场游戏每个势力仅限一次）他们不能被杀死，除非在战斗中。他们不被视为星标指挥官或总司令，除非由于路易必须领导和乔治必须指挥事件的执行。

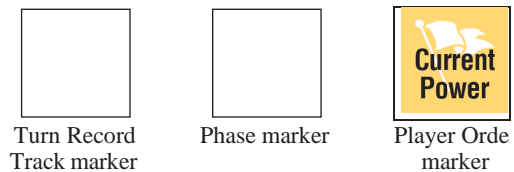
**3.3.8 放置新将领：**每当有新将领出场时，他的算子就会被放置在他国家的任何家园空间里。对于奥地利，这包括奥属尼德兰和意大利的奥地利空间。所有新的英国将领都必须安置在英格兰。

## 4.0 SEQUENCE OF PLAY:

*Clash of Sovereigns* 作为分为五个季节的战役年进行。每个季节被分为按顺序进行的几个阶段。

1. 晚冬战役季 (4.4)
2. 春季行政/增援战役季 (4.1)
3. 夏季战役季 (4.2)
4. 秋季战役季 (4.2)
5. 早冬战役季 (4.3)

夏季和秋季战役季节是相同的并且包括作为游戏核心的回合。早冬和晚冬只允许非常有限的军队移动和卡牌打出。春季由地图上游戏重建之前的行政操作组成。



**4.0.1 Power Order:** 在所有五个季节中，国家按以下顺序行动：

1. 普鲁士
2. 奥地利
3. 法国和所有波旁王朝盟友。此外，法国玩家可以激活西班牙部队 (4.0.3, 7.4).
4. 不列颠/皮埃蒙特（如果不是波旁王朝的盟友）
5. 俄罗斯 (7.7)

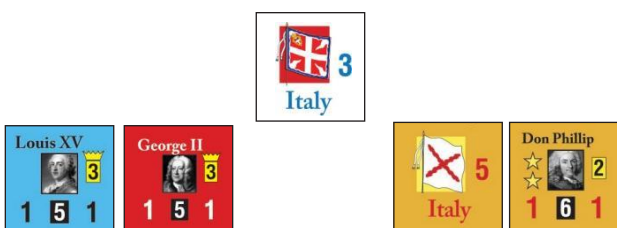
中立国不能激活或移动他们的部队，但可以出于所有其他游戏目的（外交、拦截、仓库购买、增援等）使用卡牌。

**4.0.1 控制皮埃蒙特部队：**英国玩家控制皮埃蒙特部队，除非皮埃蒙特是波旁王朝的盟友。在这种情况下，法国玩家控制着皮埃蒙特部队。

**4.0.1 控制西班牙军队：**法国/巴伐利亚玩家可以通过打出法国战略卡（6.0）来激活西班牙军队。但是每当他激活西班牙部队，它由普鲁士玩家控制，普鲁士玩家决定它的移动位置、进行战斗等。普鲁士玩家还控制着西班牙军队何时尝试拦截（9.0），撤退或撤退到哪里，他们进入冬季营地（17.2）以及其中的哪些 SP 被消耗（5.1）和冬季损耗（17.3）移除。

**NOTE:** 一些法国战略卡不能用于激活意大利的部队（大多数西班牙 SP 和部队都在那里），而只有意大利的部队可以被 the BOURBON CO- OPERATION 事件激活

**NOTE:** 如果一支部队的指挥官和/或大多数 SP 是西班牙人，则该部队是西班牙部队。他们可能是在法国玩家回合期间通过分裂（3.1.3）非西班牙部队形成的。





**HISTORICAL NOTE:** 法国和普鲁士/西班牙玩家的合作与协调（或缺乏合作与协调）是一种游戏机制，旨在模拟历史上法国-西班牙-普鲁士君主制的合作和摩擦。它还让普鲁士玩家在自己的国家没有战争时发挥重要作用。

#### 4.1 Spring Admin/Reinforcement Phase

势力通常会按标准势力顺序执行下面中详述的操作。但是，如果所有玩家都同意，所有势力可以同时执行此阶段的操作。

**1. REINFORCEMENT SEGMENT 增援阶段:** 所有势力都会从他们的春季增援区（位于他们的玩家面板上）接收并放置增援 SP（18.1.1）。这包括因事件而放置的 SP，以及列在方框内任何这些标记上的王国资源/补贴 SP。

例外：只有奥地利人和普鲁士人在 1741 年春季得到增援。

#### 2. REDEPLOYMENT SEGMENT 重部署阶段:

- 每个交战国都可以在属于该势力且至少有一个友方 SP 或仓库占据的空间之间自由地重新部署其所有将领 和最多 5 个 SP（包括任何次要盟友 SP）。
- 每个将领和 SP 可以单独重部署，它们不必在同一空间开始或结束。
- 重部署的将领和 SP 不会移动。它们只是从一个空间拾取并放置在另一个空间。即使敌军占据了两个空间之间所有可能的移动路径，他们也可以这样做。
- 由于重部署不是移动，因此它不能被打断或拦截 (6.5.5)。

例外：将领和 SP 无法重部署到或被围困或封锁的友方要塞中。

例外：在 1741 年春季跳过了重部署阶段。

*注意：英国将领和 SP 可以在英国和汉诺威的空间之间重部署，同样，西班牙将领和 SP 可以在西班牙和那不勒斯王国的空间之间重新部署。即使这涉及跨海，他们也可以这样做。不需要舰队出击卡，也无法进行拦截。*

**3. 在完成重新部署后，每个交战势力（仅）可以执行一次免费的行政行军（8.8），该行军无法拦截。刚刚重新部署的将领 或 SP 不能参加此行政行军。仅英国可以选择进行行政海上运输（8.8.3）。**

**1. DRAW SEGMENT 抽卡阶段:** 参考 6.1.2 添加广泛战争和晚期战争卡。然后普鲁士抽 10 张牌，奥地利和英国各抽 12 张牌，法国抽 13 张战略卡。保持中立的玩家仍然可以抽牌。任何势力的手牌都不能超过 12 张，因此拥有牌的一方要立即选择弃牌，以便将手牌减少到十二张。

**2. 例外：**在 1741 年春季中跳过了抽卡阶段。

**4. FORTUNES OF WAR (FOW) CHIT PLACEMENT 战争财富 (FOW) 签放置:** 翻面并随机排列三个 FOW 签，然后在回合轨的春季，夏季和秋季 FOW 事件框中各放置一个。

**5. 陆军和舰队维持阶段:** 玩家（即使是中立的）必须丢弃以下数量的卡牌，以支付一般军队和舰队的维持费用。

- 法兰西和奥地利玩家: 任意两张。
- 普鲁士/西班牙和不列颠玩家: 任意一张

**6. 春季事件阶段:** 每个势力都可以将一张牌作为事件并执行其效果。

**7. SPRING FOW SEGMENT: 春季 FOW 阶段** 翻转春季 FOW 签并执行指示的事件 (5.0)。

#### 4.2 Summer and Fall Campaign Seasons 夏季和秋季

夏季和秋季是相同的，并按以下顺序解决：

**1st Power Turn 首个势力回合:** 通过将当前势力'标记移动到玩家顺序轨上的相应框来指定活跃势力。然后，活跃势力按照为活跃势力及其附属列出的严格顺序执行以下操作。

##### 1. 初始补给阶段: 活跃玩家:

- 可根据需要购买最多 3 个仓库 (6.9)。法国玩家必须为每个仓库丢弃两张战略牌，所有其他国家只需丢弃一张战略牌。仓库可以立即放置在地图上，也可以放置在该势力的玩家面板上以备将来使用。
- 可在地图上任何非敌方占领区部署任何已购买或已保存的仓库，这些仓库可与友方要塞或另一个仓库之间有一条 2 AP 或更短的补给线 (11.4.1 和 11.6)。仓库可以保存在玩家面板上。

**EXCEPTION:** 西班牙仓库只能放置在意大利战区

- 为每个主要部队检查补给 (11.0) 并放置或增加“补给短缺”标记 (11.3) 给无法追踪补给路径 (11.6) 的部队
- 根据移动规则，在地图上移动任意友方的仓库单位两个空间（不是 AP）。

##### 2. 战役卡牌阶段: 活跃玩家可:

- 打出一张卡使用 CP 以激活部队或作为事件（不能同时）

*NOTE:* 即使卡牌作为事件而不是战役点数打出，也可能发生奖励激活。

*NOTE:* 敌对玩家可以使用舰队出击卡牌来拦截活跃玩家的舰队出击。

如果一张卡作为战役点，活跃玩家可以将 CP 用于以下目的：

- 消耗与指挥官主动性等级相等的 CP 激活一个或多个兵团。每个兵团的激活必须在另一个兵团的激活开始前完成。

- 进行行政行军 (8.8)，每次1CP。

B) 即使没有打牌，每个战役卡牌阶段也可以分别免费进行一次以下活动：

- 让一支次要部队进行一次4AP的行政行军 (8.8.2)
- 移动一名将领（本季节尚未免费移动过（8.6））
- 仅限奥地利玩家-放置和/或移除 C/H 标记，或在地图上独立移动 C/H 标记，总数不超过2个 (12.1)。(12.1).

C) 一个玩家可以在任意战役卡阶段或者事件卡阶段跳过出牌。出牌并不是强制的。

3. **集结阶段:**所有属于活跃势力及其盟友的疲惫和士气低落的军队恢复至秩序良好

4. **最终补给阶段:**为所有友方主要部队检查补给路径：放置或增加“补给短缺”标记到那些无法追踪补给路径的；最后，从每个主要部队移除“补给短缺”标记数量的SP。

**其他势力回合s:**移动“当前势力”标记到下一个势力的位置，重复1-4。

5. **事件卡阶段:**按势力顺序(4.0.1) 每个势力可以打出一张卡作为事件并执行其效果。但是此阶段永远无法激活部队。

6. **FOW事件阶段:**翻转该季节的FOW签并执行指定的事件

7. **结束阶段:**将季节标记移动到回合轨的下一个框中。移除地图上所以未与AU军队堆叠的C/H标记并放回C/H框中。移除所有游击队标记。

### 4.3 早冬战役季节

在该季节，玩家不能激活任何部队，除非通过允许在早冬进行奖励激活的事件。除此之外，早冬季节通常像夏季和秋季战役季节一样解决，但存在差异，详情如下：

1. **冬季营地阶段:**与友方仓库，要塞，方框空间（即匈牙利-克罗地亚）或港口（仅限意大利战区）不在同一空间的所有陆地部队必须向此类空间移动2个AP，无法到达此类空间的主要部队会遭受冬季损耗（17.3）如果需要，可以保留次要部队。

2. **节约资源招募阶段:**玩家可以丢弃未使用的卡牌来购买增援SP或仓库，每次打出都会收到1个SP或仓库，但法国玩家必须丢弃（像往常一样）2张牌才能购买仓库。玩家最多可以为法国和英国丢弃3张，为西班牙，普鲁士，奥地利丢弃一张。SP和仓库放置到适当的春季增援区。。

**第一个势力回合:**活跃玩家，如果是交战的，按照为活跃势力及其附属列出的严格顺序执行以下操作，

1. **补给阶段:** (same as in 4.2.1)

2. **仅限奥地利玩家—在地图上放置和/或删除C/H标记，或单独移动C/H标记，总共2个(12.1).**

3. **战役卡阶段:**打出一张允许在早冬进行奖励激活的事件、不能进行任何其他类型的事件，不能作为CP打出卡牌，也不能进行免费的次要部队行政行军。

*EXAMPLE: 普鲁士意外入侵事件在此阶段进行。*

4. **集结阶段:** (Same as in 4.2.3).

5. **被驱逐的冬季营地阶段:**被驱逐出冬季营地（17.4）的敌对部队可以免费进行2AP的移动以进入新的冬季营地并可能遭受损耗（17.3）

*对所有其他势力重复步骤1-5s*

6. **事件卡阶段:** (same as 4.2.6).

7. **结束阶段:** (same as 4.2.7).

### 4.4 晚冬战役季节

在该季节，玩家不得激活任何部队，除了执行允许在晚冬进行奖励激活的事件。否则，晚冬季节通常会像夏季和秋季一样解决，但存在差异，如下所述。

1. **新年阶段:**将年份标记前进到下一年，并从回合轨删除所有FOW签和任意其他标记。

- 将任何在回合轨上的将领放置到相同势力控制的要塞空间。
- 在1746年将法国将领孔蒂降级为1星。
- 部署舰队阶段 (6.10).

*1st Power Turn:*

1. **补给阶段:** (same as in 4.2.1).

2. **仅限奥地利玩家—在地图上放置和/或删除C/H标记，或单独移动C/H标记，总共2个(12.1).**

3. **战役卡阶段:**打出一张允许在晚冬进行奖励激活的事件、不能进行任何其他类型的事件，不能作为CP打出卡牌，也不能进行免费的次要部队行政行军。

4. **集结阶段:** (Same as in 4.2.3).

5. **被驱逐的冬季营地阶段:** (same as 4.3.5).

*Repeat Steps 1-5 for all other Powers.*

6. **仓库移除阶段:**所有仓库将从地图上移除。玩家面板上的仓库能被保留。

*EXCEPTION:*仅限1741年晚冬，仓库不会被从地图上移除。

7. **神圣罗马帝国皇帝状态检查阶段:**如果巴伐利亚的查理七世目前是神圣罗马帝国皇帝，给予法国1VP。



NOTE: 没有晚冬事件阶段

## 8. 结束阶段: (same as 4.2.7).

## 5.0 战争财富

**DESIGN NOTE:** In Clash of Sovereigns historical events are generally simulated by the play of Strategy Cards (6.0). However, some historical events were so significant that we cannot allow random card draws and players' whims to dictate if or when they occur. In addition, there were some events that happened every year—though players could not know precisely when. The Fortunes of War rules simulate both kinds of events.

有三个标记为“损耗”，“宝藏舰队”，“权力财富”的战争财富（FOW）签。在春季的FOW签阶段，这些被翻面并随机放置回合轨上的春季，夏季和秋季的FOW框。在FOW阶段，该季节的FOW签将被揭示，其效果会立即生效，如下所述。

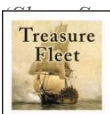


### 5.1 Attrition损耗

当损耗签被揭示，检查地图上所有主要部队的补给状态（11.0），并在无法追踪补给路径的部队上放置或增加“补给短缺”标记。然后，从意大利的所有主要部队中移除20%的SP，在意大利以外的部队中移除10%。从0.6向上舍入，从0.5向下舍入。如果可能，每年损失的每第四个SP必须是骑兵SP。

- 士气低落的部队额外损失1SP。
- 一支有“补给短缺标记”的部队额外损失与标记等级相等的SP。
- 如果一支混合部队（3.1.2）遭受损耗，控制玩家可以自由选择移除的SP国籍。

**EXAMPLE:** In Silesia, a 23 SP Force would lose 2 SPs, while a 27 SP Force would lose 3 SPs. A 10 SP Force in Milan would lose 2 SP, while a Demoralized 10 SP Force with a 3' marker in Milan would lose 6 SPs (2+1+3).



### 5.2 Treasure Voyage寻宝之旅

当“宝藏舰队”被揭开时，如果法国玩家在大西洋舰队区至少有一个法国舰队编队。并打出舰队出击卡或舰队出击标记（舰队出击选项，16.3），则可以尝试宝藏之旅。如果他决定不这样做，什么都不会发生。如果他决定尝试宝藏之旅，英国人可以尝试拦截它。如果海军拦截成功，则进行海战。根据海军拦截是否成功以及由此产生的海战结果，最多可以在法国增援区中放置20个SP。海军拦截和海战表在玩家帮助卡上。

**NOTE:** 宝藏之旅可能会发生，并被英国拦截，而法国仍然是中立的。



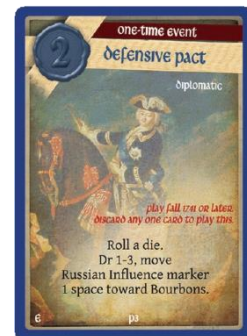
## 5.3 Fortunes of Power权力财富

当“权力财富”签被揭晓时，请查阅战争财富表以确定今年将或可能发生的事件。只有当一个骰子（1d6）掷骰的结果落在表格中列出的范围内时，才会发生某些事件，而计数事件则根据掷骰子的结果具有不同的效果。但是，如果掷骰列中出现自动字样，则该事件会自动发生。每个事件的影响都在表格本身上详细说明。

## 6.0 STRATEGY CARDS战略卡

### 6.1 General常规

**6.1.1** 每个势力都有自己的一副牌（普鲁士24张，不列颠45张，奥地利37张，法国/西班牙45张。细分为早期，广泛，晚期战争）。在1740和战役场景中，玩家开始时只有早期战争卡牌。



**NOTE:** 带有星号的早期战争卡牌在1740和战役场景中自动位于相应势力的起始手牌。

**6.1.2 广泛&晚期战争卡:** 在1743年春季抽牌阶段添加广泛战争卡牌。在1746年春季抽牌阶段添加晚期战争卡牌。这些新牌被洗入到现有的抽牌堆中。弃牌堆不会与广泛战争和晚期战争牌一起洗回抽牌堆。

**6.1.3 皮埃蒙特战略卡:** 英国牌组中的某些卡牌印有浅蓝色印章和标题。如果皮埃蒙特成为波旁的盟友，英国玩家手上的所有此类牌都会转移到法国玩家的手牌上（他可能需要丢弃其中一些和/或他现有的牌，这样他的手牌就不会超过其最大十二张牌的大小）。所有剩余的皮埃蒙特卡牌要么洗入法国玩家的牌组，要么留作以后洗牌（如果他们是尚未使用的广泛或晚期战争牌。）

**NOTE:**

法国玩家将不得不接受这样一个事实：不同的PE卡背将在他的手中可以识别

### 6.2 抽取和丢弃卡牌

在每个抽卡阶段中，每个玩家从其自己的面朝下的抽牌堆的顶部为每个势力抽牌。打出牌时，它们被放置在自己正面朝上的弃牌堆中，所有玩家都可以自由检查。如果抽牌堆用完了，就把弃牌堆重新洗牌，形成新的抓牌堆。卡可能从一年保存到下一年。玩家在每个抽牌阶段抽指定数量的牌，但随后必须立即弃牌以满足12张牌的最大手牌数量。

**NOTE:** 玩家可以丢弃在抓牌阶段开始时已经在他们手中的牌。他们不仅限于丢弃新抽的卡牌。

## 6.3 打出战略卡

**6.3.1 战略卡**可以通过以下七种不同的方式打出。一张牌在打出时必须翻开，并且只能以一种方式使用，但每次打出都可以以不同的方式使用。

- 陆军/舰队维持(4.1.5)
- 战役点数(6.4)
- 事件(6.5)
- 购买仓库(6.9)
- 建造舰队 (6.10)
- 节省资源招募 (4.3.2)
- 打断 (6.5.5)

**6.3.2 夏季和秋季限制:**在每个夏季和秋季战役季节的势力回合期间，每位玩家都可以使用一张牌来获得战役点数（CP），或作为一次事件，或使用额外的卡牌购买最多三个仓库(6.9)。

**6.3.3 事件卡限制:**每个玩家可以在每个事件阶段打出一张事件卡 (4.2.5)。

**6.3.4 打断限制:**打断卡（即具有“打断”标志的卡）允许在任何玩家（你自己的，敌人或盟友）的势力回合的任意阶段或部分执行该卡的事件。特定事件的所有条件必须在执行时完全满足。打断卡牌事件通常允许玩家在正常的卡牌打出顺序之外做一些有利于他的势力的事情，或者取消/阻碍另一个势力的行动。

*NOTE: 重部署 (4.1(2)) 和行政行军 (8.8) 无法被打断。*

**6.3.5 战斗卡限制:**在解决主要战斗时，最多两张战斗卡可以被打出以修正掷骰结果。

**6.3.6 奖励激活:**一些事件提供奖励激活，这些激活通常在下一个夏季/秋季中生效，除非卡牌上另有说明。它们是对CP卡牌打出获得的激活的补充。提供奖励激活标记，用于放置在部队上，以将其激活标记为与通常使用CP支付的任何激活不同。

## 6.4 战役点数(CPs)

每张卡的CP值可以用于激活军队，进行行政行军或为该势力或其任意盟友进行C/H突袭，除非卡牌上列出了特定限制。几张双CP卡标有“如果作为XCP打出则移除”。如果作为大数CP使用，这些卡将从游戏中永久移除。

*NOTE: 没必要打出皮埃蒙特卡以激活皮埃蒙特部队或进行行政行军。他们也可以通过使用任意盟友势力的卡的CO来做到这些（如上所述）。西班牙部队可以通过任意颜色法国战略卡激活。萨克森部队在与波旁结盟时可以被法国或普鲁士卡牌激活，当与国事诏书结盟时（仅）可以由奥地利卡牌激活；荷兰部队可以通过英国或奥地利卡激活。*

## 6.5 事件

如果玩家选择执行事件，请忽略卡牌的CP值并执行事件说明。

**6.5.1 事件执行检查表和事件标记:**COS拥有超过65个值得注意的事件，为了记录它们已经被执行，COS提供了一个事件执行清单（在本规则手册的背面-根据需要制造副本）。这消除了对数十个事件标记的“关注和放置”，并用于绝大多数事件。但是，有几个事件需要更多的动态和可见追踪，并且具有标记；这些也会在事件检查表上注明。执行时，将这些标记放置到对应的轨道/玩家面板上，只有文本中特别命名的部队才会收到事件的影响。

*NOTE: 每个玩家都有责任跟踪自己和对手的事件！*

**6.5.2 执行限制:**标记为“一次性事件”的卡只能作为事件卡打出一次。某些事件无法执行，除非在它们之前执行了其他事件，或者满足其他的前提条件。任何此类限制仅适用于事件卡牌的执行—所有卡牌都可以为了CP和仓库打出。

*失去的机会:*如果事件具有阻止某些游戏操作的限制，但在这些操作发生之前未执行，则无法再应用这些特定限制。示例—英国玩家尚未打出弗勒里的不耐烦，而法国玩家将部队调入意大利。如果打出弗勒里事件，现在无法追溯对法国的进入施加该限制。

**6.5.3 “执行事件则移除”卡:**从游戏中永久移除所有因为它们的事件执行的此类卡牌。

**6.5.4 “放置”事件:**事件可能包括“放置”部队的指示。这不是移动，相反，只需拿起部队并将其放置在指定位置即可。放置移动不受拦截的约束。它们不能放置在被围困或封锁的要塞中，但可以放置在要塞外的同一空间。除非另有说明，否则这些是新部队，请勿使用已经在场的部队。

**6.5.5 打断:**玩家在每个势力回合中只能对每个激活的敌军打出一个打断事件，但如果激活了多个敌军，则可以在一次势力回合中打出多张打断卡。重部署（4.2）和行政行军（8.8）不能打断。对敌军执行的打断事件可能会取消其激活或减少其AP限额，并且还可以产生其他效果。

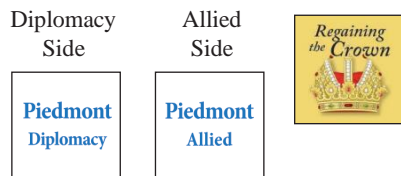
任意玩家都可以在任何特定的卡牌规定内，在任何势力回合的任何时候打出打断卡，无论它是否涉及敌方力量的激活。

*EXAMPLE: 英国玩家可以在奥地利玩家的回合中打出“路易必须领导”作为打断。*

## 6.6 外交事件

**状态标记:**外交轨上列出的大国可能与同盟或者波旁结盟。他们当前的效忠或倾向由放置在轨道上的状态标记记录。这些标记可能会因外交事件而移动和/或翻转。

**6.6.1 加入一个联盟:**一些外交事件会自动建立联盟，而另一些则只是改变一个大国在外交轨商店标记位置。当前中立势力的标记到达列出的波旁或者同盟级别时，它就会加入该联盟，将其标记从“外交”面翻转到“联盟”面。



场景说明（23.0）指出了每个势力的状态标记在外交轨道上的位置，以及每个场景开始时处于哪一边。

**6.6.2 已联盟外交事件卡收益:**如果仅因外交卡牌翻转而建立联盟，玩家仍然可以使用联盟尝试卡或联盟卡，并从该事件中获得其余收益。

*EXAMPLE:* 由于外交尝试卡的成功，皮埃蒙特已经是一个同盟的盟友。奥地利玩家执行都灵会议事件，即使联盟已经形成，仍然可以获得+1VP收益。

**HISTORICAL/DESIGN NOTE:** 将此视为联盟成立后正式“批准条约”。

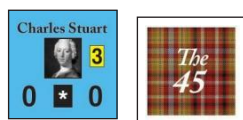
**NOTE:** 更多与联盟相关的规则可以在7.9中找到。

## 6.7 ‘The 45’ Events

几个事件模拟了“小僭王”查尔斯·斯图尔特（即“英俊王子查理”）试图让他的家族重新登上英格兰和苏格兰的王位。这些特殊事件中的大多数不是由于使用特定卡牌而执行的，而是按照以下说明发生。

**6.7.1 ‘The 45’ 事件轨:**在沃尔姆斯条约事件或支持僭王事件被执行就，“45”标记会被放置在轨道上，或者如果已经存在，则向下移动一个空格。

- 法国玩家打出3+CP牌作为CP。3+卡将沿轨道向下放置或推进一个空格，CP仍可用于正常激活。
- 法国玩家丢弃任何其他CP值较低的牌。它除了将“45”标记沿轨道向下推进一格外没有其他效果。
- 当标记前进到轨道上的某些空间时，法国文件掷骰。一些掷骰结果将导致标记在轨道上进一步前进。
- “45”事件的效果在轨道本身上有详细说明，并立即实施。



### 6.7.2 Charles Stuart:

查尔斯·斯图尔特是一位特殊的将领，他只能指挥一支完全由苏格兰和法国SP组成的部队，并且在进军伦敦或机动事件前无法激活。再次之前，他只能执行在“45”轨道上列出的行动。他的主动性为3，AP等级为4。



**NOTE:** 由于查尔斯·斯图尔特的部队少于5个SP，它是一个不受补给规则（11.0）限制的次要部队。

## 6.8 ‘重获皇冠’ 事件

在法国/巴伐利亚为查理七世夺取神圣罗马帝国皇帝的头衔后，有几个事件模拟了哈布斯堡王朝为夺回神圣罗马帝国皇帝的头衔所做的努力。这些特殊事件的发生如下所述。

### 6.8.1 ‘重获皇冠’ 轨:

当查理七世被加冕为神圣罗马帝国皇帝时，标记会立即放置在轨道的顶部空间，每次奥地利玩家执行任何“重获王冠”事件，标记在轨道上向下移动一格，列出的效果立即生效。

**NOTE:** 在1740年和战役场景开始时没有神圣罗马帝国皇帝。

**6.8.2 French Failure to Contend for the Crown:**如果法国玩家在1744年春季战役季节结束时，没有执行外交胜利：查理七世加冕神圣罗马帝国皇帝事件，奥地利玩家可以立即免费将RTC标记放置到轨道上的4位置，并立即执行1-4框中列出的所有VP和MW效果。

**HISTORICAL/DESIGN NOTE:** 法国用来“合法化”参战的主要理由是他们支持巴伐利亚查理七世成为HRE王冠的候选人。如果COS法国玩家无视外交上的这层“面纱”，一味追求高调、赤裸裸的炫耀，那么上述规则就会对他们造成伤害。

## 6.9 购买仓库

在夏季和秋季战役季节的初始补给阶段（仅限），玩家可以根据需要丢弃战略卡以购买最多3个仓库。法国玩家必须为每个仓库丢弃两张。所有其他势力只需丢弃1张牌。仓库可以放置在地图上然后非敌方占领的空间，只要可以追踪2AP或更少的补给线到友方要塞或其他仓库（11.6）或保存到适当的玩家面板上。玩家可以在地图上放置或保存在其面板上的仓库数量没有限制。

**EXCEPTION:** 西班牙仓库只能放置在意大利战区。

## 6.10 建造舰队编队

法国和英国玩家（仅限）每年可以丢弃一张3+战略卡以建立2舰队编队。舰队增援卡不计入此限制。新的法国，西班牙或英国舰队将放置在年轨的明年位置。当年份标记前进到该格时，这些编队可以放置在大西洋或地中海简单框中。

舰队建造卡牌丢弃可以在事件阶段作为事件，也可以在结余资源招募阶段作为法国和英国的一次额外丢弃。



## 7.0 势力和地理

### 7.1 中立和交战

**7.1.1 从中立变为交战:**普鲁士意外入侵事件卡仅将普鲁士和奥地利带入交战状态。所有其他势力开始时都是中立国，并通过结束或恢复其中立状态的外交事件进入和退出战争。中立国加入一个联盟，然后默认或特定的外交事件成为对对方所有势力的交战国。

**7.1.2 中立限制:**中立国不能重部署，激活或行政行军其SP，将领，但可以出于所有其他游戏目的（外交，打断，海军拦截，仓库购买，增援等）使用卡牌。

#### 7.1.3 交战限制:

- 交战方部队无法攻击/围攻中立SP/要塞
- 交战国部队只有在中立空间是其唯一可能的撤退路线时才能进入该空间。相关交战部队必须在非中立空间中结束其下个回合，或者该中立势力加入敌对联盟。

**EXCEPTION:**法国部队可以在沃尔姆斯条约事件后过境并停留在中立的热那亚空间。

**EXCEPTION:**在法国和西班牙成为交战国后，西班牙将领，SP，和仓库可以进入中立的那不勒斯空间而不受惩罚。

**EXCEPTION:**在汉诺威公约事件执行后，所有部队都可以进入普鲁士的西部领土而不会受到处罚（见下文）。

### 7.2 Prussia普鲁士

**7.2.1 当普鲁士进入和退出战争:**当意外入侵事件被执行，普鲁士成为交战国，但在执行柏林条约事件后恢复中立。巴黎条约事件恢复了和法国的同盟，尽管普鲁士在重返战场事件执行前不会再次成为交战国。普鲁士在德累斯顿条约事件中被视为永久中立并再次退出战争。假设与奥地利签订和平条约需要她的盟友英国也遵守。任何英国SP也必须撤离任何普鲁士空间。

**7.2.2 汉诺威公约:**在汉诺威公约事件被执行后，任意部队都可以在不违反普鲁士中立原则的情况下进入普鲁士的西部领土（明登，克莱夫斯和安斯伯格空间）。

**HISTORICAL NOTE:** After conquering Silesia, Prussia made a separate peace with Austria in 1742. When the resurgent Hapsburgs seemed poised to seek revenge in 1744, Frederick the Great resumed hostilities by invading Bohemia.

### 7.3 法国和不列颠

如果法国和巴伐利亚结盟，并且执行了贝尔岛公爵胜利事件，则他们作为交战国参战。如果卡特雷特勋爵事件被执行，英国（和荷兰）作为交战的奥地利盟友参战。

**7.3.1 法国和不列颠限制:**法国和英国分别作为巴伐利亚和奥地利的辅助国参战，并一直保持这种状态，知道法国重申承诺事件被执行。在那之前：

- 不列颠部队除非作为奥地利将领领导部队的一部分，否则不能进入法国本土
- 法国不得对英格兰本土进行任何入侵企图。

**7.3.2 汉诺威**汉诺威选帝侯区在所有方面都被视为英国领土，除了它在1740-43年和战役场景开始时不是中立的。这意味着交战国可以进入并攻击汉诺威空间，而不会将英国带入战争。英国玩家可以通过执行诺伊施塔特协议事件以防止此类情况。。

**HISTORICAL NOTE:** The Electorate of Hannover had been a possession of the British crown since its Prince-Elector George Louis became King George I of England in 1714.

**7.3.3 不列颠驻军限制:**英格兰的所有不列颠/皮埃蒙特SP都必须被放置在伦敦，并且不能在英格兰或苏格兰占据任何其他空间，直到法国入侵英格兰或者45轨道上发生所有可用军队事件。如果任意一年的早冬阶段有超过8SP占据伦敦，则需支付VP惩罚（20.7）。

**HISTORICAL NOTE:** Ever since the days of Cromwell, the British people were leery of maintaining a standing army in England proper, and the government felt the same way. Troop levels at home were kept to a minimum.

**NOTE:** With perfect historical hindsight, the British player would simply garrison every space in England and Scotland. Since the real-life British didn't prepare for Bonnie Prince Charlie's excursion, neither can you!

### 7.4 Spain西班牙

**7.4.1 西班牙如何进入战争:**当法国参战时，西班牙会自动参战，在西班牙成为交战国后，西班牙将领，SP和仓库可以进入中立那不勒斯空间而不会受到惩罚。

**7.4.2 卡塔赫纳:**西班牙卡塔赫纳事件可以在法国或西班牙成为交战国之前由法国玩家执行。

**HISTORICAL NOTE:** Britain and Spain had been at war since 1739 in the so-called "War of Jenkins Ear". The Parliamentary opposition and the British South Seas Company favored war, but the British government itself was less enthusiastic. Both it and the Spanish government kept the war restricted to the Caribbean and shied away from extending hostilities to Europe until more compelling reasons arose. For Britain, that moment came when George II realized that Hannover might be lost. For simplicity's sake, Spain is treated as a neutral power at the start of the 1740 and Campaign Scenarios.

## 7.5 Piedmont 皮埃蒙特

**7.5.1 皮埃蒙特联盟:**典型的事件执行将导致皮埃蒙特加入国事诏书。但是，皮埃蒙特有可能加入波旁联盟(3.2.1, 4.0.2, 6.1.3, and 6.6.1)。

**7.5.2 都灵公约:**这一事件将是皮埃蒙特与波旁阵营交战，但并没有与务实阵营建立正式联盟。这是通过沃尔姆斯事件来实现的。在此之前，皮埃蒙特SP和将领不得与务实势力的SP和将领组成混合部队，也无法追踪到他们的仓库，要塞或港口的补给。同样，在正式联盟达成前，务实部队无法追踪皮埃蒙特的补给来源。

## 7.6 奥属和荷属尼德兰



**7.6.1** 波旁联盟部队不得进入或攻击奥属尼德兰空间，除非他们从该空间被攻击或执行法国重申承诺事件。



### 7.6.2

波旁联盟部队不得进入或攻击荷属尼德兰空间，除非从这些空间受到攻击。波旁进入/攻击荷兰空间受到达根森的天鹅绒手套事件限制，但由不再有天鹅绒手套事件解除。

**7.6.3** 通过在法国进入框中放置“无法国人”标记或从中删除它们来记录当前状态。

**7.6.4** 荷兰部队可以通过英国或奥地利卡牌激活

*NOTE:* 如果法国军队从荷属尼德兰空间受到攻击，则无法执行达根森的天鹅绒手套事件。

## 7.7 Russia 俄罗斯

如果务实与俄罗斯结盟，则俄罗斯军队分别由英国或奥地利玩家控制，具体取决于哪个大国的事件卡或外交卡建立了联盟。如果俄罗斯与波旁结盟，则法国玩家控制俄罗斯军队。

- 俄罗斯回合在不列颠之后，俄罗斯在每个夏季和秋季总是获得一次“免费”部队激活，无需打出任何牌或消耗任意CP。俄罗斯部队可以包括盟友国事诏书或波旁SP，只要大多数SP是俄罗斯人。
- 俄罗斯部队追踪补给（11.6）以属于他们结盟的一方（务实或波旁）的补给来源。
- 俄罗斯获得的任意VP都会累积到与其结盟的势力中。

**7.7.1 British Control 不列颠控制:**在俄罗斯进军事件执行后，俄罗斯人将在下一个符合条件的春季增援季节被放置在不莱梅或安特卫普。

**7.7.2 Austrian Control 奥地利控制:**俄罗斯军队在弗雷德里克的噩梦事件成功执行后进入奥尔穆茨、布伦或维也纳，并在放置后自动激活。

**7.7.3 French Control 法国控制:**在外交政变事件成功执行后，俄罗斯部队被放置在柯尼斯堡。

## 7.8 Minor Powers 次要势力

(每个次要势力的首都都在括号中注明)

**7.8.1 次要势力VP:**当中立次要势力首次加入联盟是，将其VP添加到相应势力的VP总数中，如下所示：

- 巴伐利亚，热那亚 – 给法国
- 那不勒斯 – 给西班牙

这些次要的VP可能会失去(20.6)。

**7.8.2 Bavaria (Munich):**巴伐利亚通常会在早期战争与波旁结盟，但当奥地利执行重获王冠轨上的紧张不安事件后成为名义上的国事诏书盟友。在此之后，巴伐利亚不能成为波旁的盟友。

### 7.8.3 Saxony

**(Dresden):**萨克森部队在与波旁结盟时可以被法国或普鲁士卡牌激活，当与国事诏书结盟时（仅）可以由奥地利卡牌激活。如果执行秘密萨克森同盟事件，普鲁士/法国继续视萨克森为中立，直到：

- 萨克森SP进入普鲁士或奥地利空间，或
- 奥地利SP故意进入萨克森空间（即不是作为撤退的结果），或
- 萨克森SP参与对普鲁士或法国的任何攻击或防御。

*NOTE:* 如果普鲁士复仇事件被执行，则允许普鲁士部队（仅）进入萨克森并攻击萨克森单位，无论萨克森当前的外交状态如何。

### 7.8.4 意大利战区空间:

- 在孔蒂亲王事件执行前，法国军队不得进入任何意大利战区空间。
- 其他势力的部队可以自由过境并留在意大利小国境内，中立国热那亚除外。

*NOTE:* 国事诏书部队（仅）可以在刺伤对手事件执行后自由进入中立热那亚空间。

**7.8.5 Naples, Genoa, and Modena:**所有这些大国在大多数场景中都是中立的，但在执行以下事件时成为交战的波旁盟友：

- Genoa (which includes the Finale space): 热那亚签署阿兰胡埃斯条约事件。在沃尔姆斯条约和/或枫丹白露条约事件执行后，法国部队可以进入并停留在中立热那亚空间。但如果法国部队从中立热那亚空间发起攻击，热那亚成为交战的法国盟友。
- Modena: 摩德纳公爵事件。
- Naples: 坎皮略和蒙特马尔：再现事件

**7.8.6 Holy Roman Empire/Germany:**所有势力都可以自由的进入浅灰色的神圣罗马帝国空间并在其中放置仓库，以及对要塞进行围攻。



## 7.9 Alliances, Neutrality, and Belligerency

s一旦一个势力与国事诏书或波旁结盟，就不能再执行影响它的外交事件，它将继续留在该联盟中，除非：

- 它已被征服（即。它的所以空间和要塞都由敌人控制）
- 其状态或通过执行指定此类更改的事件来更改

**7.9.1 法兰西/萨克森/普鲁士联盟和交战:**如果当萨克森或普鲁士与波旁结盟时，法国仍然保持中立，则适用以下限制：

- 萨克森部队不能离开萨克森直到法国成为交战国，或一支敌对部队进入一个萨克森空间或进攻/超越一个萨克森SP。即使普鲁士也与波旁结盟，情况也是如此。
- 法国部队不能移动或进攻即使法国与交战的普鲁士结盟。

**7.9.2 萨克森联盟破裂:**如果执行秘密萨克森盟友或萨克森迟疑事件，将萨克森影响标记从结盟侧翻转到外交侧，然后按照卡牌上打印的其他内容执行。

如果任一事件导致之前的盟军占据了相同的空间，则持有的玩家会立刻将非萨克森部队朝势力本土方向转移一个空间（或，必要的话更多）到没有萨克森单位的空间。如果有多个符合条件的空间，则拥有的玩家选择将部队转移到哪一个。

*HISTORICAL NOTE: The larger Force retreats because these events will most likely occur when the Major Power is operating in Minor Power territory rather than vice versa.*

**7.9.3 非结盟巴伐利亚和/或萨克森影响:**如果巴伐利亚和/或萨克森破坏了联盟，则按以下方式处理其单位和空间：

- 非结盟巴伐利亚和/或萨克森单位不能被任意一方激活
- 双方部队不得攻击或在非结盟巴伐利亚和/或萨克森SP占据的空间内结束行动。
- 双方的部队可以穿过非结盟巴伐利亚和/或萨克森SP占据的空间

**7.9.4 中立次要VP (see Victory Points, 20.6)**

## 8.0 CP和部队激活

### 8.1 General

- 必须激活部队才能在战役卡牌阶段中移动，攻击或进行围攻。玩家在指定激活部队时，必须准确声明哪些将领和SP构成部队。
- 要激活一个将领或军队，一个玩家必须花费等同于将领主动性的CP，或使用卡牌事件的奖励激活。另外，参照免费将领移动，8.6。
- 玩家可以无领导的部队进行行政行军（8.8）。
- CP无法保存。如果通过打出战略卡获得的所有CP没有立即使用，则他们将丢失。

**EXCEPTIONS:**例外：事件，免费将领移动（8.6），和次要部队行政行军（8.8.1）

*EXAMPLE: 奥地利玩家打一张 4 CP 牌; 他可以激活两个主动性 2 将领，或者一个主动性 3 将领和一个主动性 1 将领，一个主动性 2 将领并花费 1 CP 进行 C/H 突袭，并使用最后一个 CP 进行行政行军，以此类推，在不超过 4 CP 的任意行动组合中*

### 8.2 奖励激活

奖励激活可以通过执行某些特定战略卡的事件来获得。其中一些事件允许激活单个部队或进行行政行军，但其他事件提供可用于激活或行政行军多个部队的CP。

- 如果事件在夏季或秋季赛季执行，则奖励激活必须立即生效。
- 如果事件在事件阶段执行，则奖励激活必须在下一个夏季或秋季战役季节（以先到者为准）进行。
- 一些事件（特别列在他们的卡上）允许在早冬或晚冬进行奖励激活。如果此类事件在适当的冬季季节执行，则奖励激活必须立即生效。

### 8.3 激活点数花费

当部队被激活时，它可以进行不超过其指挥官激活点（AP）等级限制的活动。AP用于进行移动，战斗，围攻和集结（14.2）。

**EXCEPTION:**如果一支部队无将领，它仍然可以消耗4AP来移动（仅限）

如果一支军队（仅）处于激活状态，则它可能会按以下方式花费AP：

**Cost      Action**

1 AP      沿路径移入/穿过空间

+1 AP      如果进入一个有非正规敌军的空间（12.3）

0 AP      进行一次超越

0 AP      发起一次次要战斗

1 AP      发起一次主要战斗

1 AP      围攻次要要塞（每次攻城掷骰1AP）



2 AP	围攻主要要塞（每次攻城掷骰2AP）
2 AP	尝试在被拦截后避战
? AP	如果疲惫或士气低落，集结（1AP+指挥官主动性的AP）

只要激活的部队还有AP可供使用，就可以继续执行操作。即使在主要战役中失败（和撤退）或未能成功完成围攻后，它也可能这么做。然而，士气低落的部队（14.0）将无法拦截，攻击或超越，除非它首先消耗AP进行重整并取得成功。

### 8.3.1 限制:

- 如果部队没有足够的AP来执行行动，则它无法进行该行动。
- 一支部队无法进入未被围攻的敌方占据空间，除非它至少剩余1AP进行一次主要战役，或者有资格与位于那里的敌军进行一次次要战斗（即至少拥有两倍的SP）
- 一旦部队的激活结束，其奖励，单位和SP将无法在同一势力回合中移动或再次激活，

*EXAMPLE: The French Leader De Saxe is activated, which costs 1 CP (his Initiative Rating). He has 20 SPs and an AP Rating of 8 which is spent for movement. The Command spends 1 AP entering each space, Overruns (8.9) a Piedmont Force which cost 0 AP, and moves against an Austrian Command which cost De Saxe +1 AP to enter a space that may initiate a Major Battle. A total of 6 APs.*

## 8.4 Activation Point Allowances

激活后，部队通常可以消耗等于其指挥官AP等级的AP。但是，部队的可用AP会减少，如下所示。可能后获得35或51以上SP的惩罚，与列出的其他惩罚叠加：

- 1 它在激活的任意时候拥有35-50SP，或
- 2 在激活期间的任意时候拥有51+SP
- 1 激活开始时拥有“混合部队”标记
- 1 它有敌对势力对它执行的特定事件（比如克罗地亚事件）



-? 他有一个“补给短缺”标记（AP减少SS值）。但是，部队的可用AP在其激活开始时确定。因此，如果其补给状态（11.2）在激活期间下降，它不会丢失额外的AP

**EXCEPTION:** 正在进行行政行军（8.8）的部队总是只消耗4或6AP进行移动。

## 8.5 Movement

部队沿着移动路径移动，通常每进入一个空间就会消耗1AP。他们可以在空间中消耗额外的AP进行战斗和围攻。

- 进入包含敌方C/H或游击队标记的空间需要额外花费1AP。
- 任何SP或将领在每个季节不能移动超过一次。
- 任何主要部队都不能自愿移动到无法追踪补给（11.6）的地方。然而，主要部队可能在没有补给的情况下进行移动。
- 仓库仅在初始补给阶段（4.2.1）或通过海运（16.3）进行移动
- 仓库无法进入敌方占据的空间（包括仅由敌方C/H或游击队标记占领的空间），除非该空间内已存在己方SP。
- 友方部队可以自由穿过被封锁或围困的地方要塞空间。

虽然不常见，但在某些游戏情况下，敌对部队可能在同一空间开始或结束他们的移动（例如，15.3）

**NOTE:** 在开始激活你的部队前，必须仔细规划你的仓库购买，部署和移动。

## 8.6 Free Leader Move

**8.6.1 陆地免费将领移动:** 每个友方战役卡阶段（4.2.2B），每个势力可以将一名将领（没有任何SP跟随）无需AP的移动至多3AP。这是将领在当前季节可以执行的唯一行动。这可以在势力回合的任意时候完成。

**8.6.2 Free Leader Move by Sea:** 开始时位于友方控制的港口的将领可以转移到同一海域（大西洋或地中海）的任何其他友方控制港口，然后再进行最多3AP的免费移动。这是非英国将领在不执行舰队出击事件下通过海运运输的唯一方式（无任何要求）海上的将领免费移动无法被拦截。。

## 8.7 拾取和丢弃部队

已激活的兵团可以携带将领部队力量限制（3.3.1）内的其他部队。拾取的部队不能独立于激活的兵团移动。当具有不同补给等级的部队组合到一起，这个新的部队将呈现最差的补给状态（11.0）。将领可能不携带更多的高级将领。

部队可以被无AP消耗的丢下。在战役阶段，丢下的部队不能花费任何更多的AP。任意丢弃或留下的部队会获得与兵团相同的补给状态标记。空间中的部队组合发生在任意超越尝试或战斗之前。

## 8.8 行政行军

**8.8.1 流程:** 一支由最多15个SP组成的部队即使没有将领，也可以以1 CP的成本进行行政行军。无论其指挥官的AP等级如何，部队最多可以移动6个AP。它可以从敌方占领的空间开始，但不能进入另一个空间，除非它已经被友方单位占领，或者如果它足够大以超越该空间内的敌方SP（8.9）。进行行政行军的部队无法攻击或围攻，但它可能会在移动时撤下并捡起SP。它受拦截的影响，但不能被打断。

**8.8.2 免费次要部队行政行军:** 在每个春季、夏季和秋季，每个势力回合一次，一个次要部队可以在不消耗CP的情况下进行一次行政行军。这与“正常”的行政行军完全相同，只是部队只能移动4个AP（而不是通常的6个AP）。

*NOTE: 任意数量的移动C/H标记可以参加标准或次要行政移动。和其他单位一样，他们可能从部队开始，或者在部队移动时被捡起和/或掉落。*

**8.8.3 不列颠行政海运:** 英国玩家（仅限）可以花费1 CP从任何友方港口移动到任何其他友方港口，最多可移动15个SP（有或没有将领）。该部队在出发/目的地港口登船前或下船后，总共可以通过陆地移动最多6 AP，任意组合。

*NOTE: 所有其他势力必须使用舰队出击卡来尝试通过海上运输SP。*

## 8.9 Overrun超越

**8.9.1 General Rule:** 如果已激活的兵团或行政行军部队进入敌方占领空间，SP数量与敌方至少为6比1，并且敌人没有避战（10.0），则整个敌军将被消灭，而超越部队不会消耗AP。超越部队可以继续激活。

**EXCEPTION:** 要塞驻军或通过阿尔卑斯移动路线进入的空间的部队不能被超越。

**8.9.2 仓库:** 如果空间中没有敌军，任何部队都可以超越并占领敌方仓库。

## 8.10 Minor Battle次要战役

**8.10.1 General:** 当指挥官进入敌人占领的空间且SP与敌人相比至少2:1时，攻击者可以宣布一场次要战役，而不是进行一场主要战役（13.0），如果他没有剩余的AP，则必须这样做。防守方可以先尝试避战（10.0）。如果防守方不避战，进攻方可以进行次要战役。

**8.10.2 流程:** 不掷骰子。进攻方移除1个SP，防守方移除1个SP，防守方撤退1个格子。攻击者可以继续激活。

**EXCEPTION:** 不能向驻守要塞的敌方SP宣布小型战斗。

**EXCEPTION:** 如果移动的兵团通过山脉或阿尔卑斯山口进入空间。必须进行一场重大战役

## 8.11 空间中的行动序列

当移动的部队进入空间时，玩家可能有多种选择。解决这些问题的顺序是：

1. **MOVE移动:** 已激活的部队进入空间（友好的和/或敌方占领或被占领）。
2. **INTERCEPT拦截:** 一个非活跃的兵团可以从一个相邻空间尝试拦截（9.0）
3. **WITHDRAW避战:** 如果没有发生拦截，任何已经在该空间内的敌军都可以尝试避战。如果发生拦截，移动的部队可能会尝试避战（10.0）。
4. **COMBINATION联合:** 如果敌对部队仍在空间中，则此时每方的所有部队都被视为联合。
5. **OVERRUN超越:** 如果敌军未能避战，移动的兵团可能会尽可能地超越它（8.9）。
6. **BATTLE战斗:** 如果敌对部队保持在同一空间内，则可能会进行战斗。
7. **DROP OFF丢下:** 如果没有发生战斗，移动的部队可能会丢下将领、SP和移动侧C/H标记。
8. **PICKUP拾取:** 如果没有发生战斗，移动的部队可能会拾取将领、SP和移动侧C/H标记。

## 9.0 INTERCEPTION拦截

### 9.1 谁能拦截

每次敌军移动到兵团空间附近或尝试在相邻空间进行攻城掷骰时，兵团可能会尝试在敌方回合期间拦截敌军。兵团不能尝试拦截到使它们失去补给的空间。

*NOTE: C/H标记的放置不能被拦截*

- 拦截兵团可以由起始空间的整个部队组成，也可以根据需要由较小的部分组成，但必须大于移动/围攻敌军的1/2大小（即，不受小型战斗的影响）。
- 士气低落（14.0）的兵团不能尝试拦截
- 对于每个给定的拦截机会，拦截仅限于从给定空间进行一次尝试。
- 拦截部队本身不能被拦截。
- 可以在冬季战役期间尝试拦截。

### 9.2 拦截流程

拦截不需要打出一张牌。拦截玩家宣布拦截指挥官和部队以及预期的拦截空间。他掷一个骰子并添加所有使用的DRM，如下所示：

- +指挥官进攻 DRM;
- 1如果兵团是混合部队;
- 1如果通过山脉或阿尔卑斯山口进行拦截。

修正后若点数为7或更大，将拦截兵团放置在移动/围攻部队的空间中。如果被拦截的部队选择不避战或未能避战，则立即发生战斗（10.0）。

## 10.0 WITHDRAWAL 避战

### 10.1 谁能避战

**10.1.1 何时发生避战:** 在某些情况下，当敌军进入或在他们的空间激活时，部队可能会尝试避战。仓库不得避战。

**10.1.2 非活跃部队:** 非活跃的部队可以在敌人回合期间（仅限）尝试在被激活的部队在特定势力回合中首次进入其空间时免费避战。

*NOTE:* 仓库不是部队的一部分，即使与友方部队 叠加也无法避战。如果位于要塞空间，他们会自动避战到友方要塞中。

**10.1.3 被拦截的部队:** 如果一支部队在激活移动或行政行军或宣布攻城掷骰期间，被敌人拦截 [9.0] 并且至少还剩下2个 AP，它可能会尝试避战。无论避战尝试成功还是失败，仍会消耗2个 AP。如果成功，部队可以继续执行行动，使用其剩余的 AP 数量

### 10.2 避战流程

**10.2.1 General Rule:** 避战不需要 CP。最多6个 SP 可以自动避战到同一空间的友方要塞中（但如果拥有的玩家选择，一些可能会留在外面）。如果没有友方要塞，或者存在一个要塞但无法容纳空间中的所有友方 SP，则避战的玩家掷一骰并添加修正：

+ 部队指挥官的防御 DRM（如果有），

+1 DRM 如果至少一个友方 C/H 或游击队单位或“成功突袭”标记在此空间。

**10.2.2 成功:** 如果结果是 4 或更多，则剩余的部队可以立即从被激活/拦截的部队撤退一个空间，但不能撤入敌方兵团进入的空间。

*NOTE* 在同一个敌人激活中，一支部队可以多次从同一个敌方兵团避战。

*NOTE:* 避战部队不能使用海上运输。

**10.2.3 C/H, 游击队, 将领避战:** 如果避战部队仅由 C/H、游击队和/或将领组成，则他们的避战尝试增加 +2 DRM。在避战失败的空间中，单独的将领将被捕获并从游戏中移除。

## 11.0 SUPPLY 补给

### 11.1 General

部队必须充分补给才能以最佳效率发挥作用。玩家（仅在）夏季和秋季战役赛季的每个友好势力回合的初始和最终补给段期间，以及每年的 FOW 消耗签揭晓时检查他们的主力部队的补给。

### 11.2 补给状态

主要部队可以是完全补给，也可以是四种“补给短缺”状态中的任何一种。如果部队的补给状态发生变化，请酌情增加或减少其“补给短缺”标记。

- 主要部队不能自愿移动或拦截到使他们失去补给的空间。（他们可能会避战/撤退到这样的空间）。
- 已激活的主要部队会保留其“补给短缺”标记，即使它丢下或失去了足够的 SP 以致不再构成主要部队。
- 如果两个部队合并，新部队会保留两个部队中最差的“补给短缺”标记。
- 次要部队（1-5个 SP）不检查补给。但是，通过从激活的主力部队中丢下 SP 而创建的次要力量会收到一个“补给短缺”标记，其值与它分离的部队相同。

SS -1	SS -2	SS -3	SS -4
----------	----------	----------	----------

### 11.3 补给短缺影响

如果主要部队上有“补给短缺”标记，则（仅）受到以下处罚：

- 标记的值将从其 AP 限额中减去。
- 标记的值从其围攻和战斗骰中减去。
- 当损耗 FOW 签被揭示时，标记的值会增加（变得更糟）。
- 在最终补给阶段中仍处于补给短缺状态的部队会损失等于补给短缺标记值的 SP。

### 11.4 补给阶段

**11.4.1 : 流程:** 在每个势力回合的补给阶段中，按以下顺序执行步骤：

1. 仅限初始补给段：通过丢弃策略卡购买最多3个仓库。法国玩家必须为每个仓库丢弃两张牌，而所有其他势力只需丢弃一张。这些可以部署在地图上，也可以根据需要保存



在玩家面板上。

2. 检查每个主要部队的补给路径，并在任何被视为补给不足的部队上放置或增加“补给短缺”标记。从现在可以追踪补给的部队中删除“供应短缺”标记。
3. 仅限初始补给段：在移动规则内，将地图上的任意或所有仓库单位最多移动两个空间（非 AP）。



**11.42 : 仓库放置:** 仓库可以放置在任何非敌方占领的空间, 只要这些空间可以追踪2个或更少的AP的补给线 (参见 11.6) 到任何友方要塞或其他友方同色仓库。在单个补给段中可以放置多个相同颜色的仓库的“链条”, 以延长势力的补给线, 但链条必须追溯到相同颜色的堡垒, 或由相同颜色的部队占领的被征服的敌对或中立要塞。示例: 法国无法建立追溯到普鲁士马格德堡的法国仓库链; 英国和奥地利不能建立英国红色和奥地利白色仓库的联合链条。

**11.43 势力和联盟补给追溯:** 出于补给检查目的, 所有丹麦、汉诺威和黑森军队都被视为英国军队。巴伐利亚军队在结盟时可能会追溯法国的补给来源。那不勒斯、热那亚和摩德纳 SP 可能追溯到西班牙来源。萨克森 SP 可以追溯其盟友在任一联盟中的来源。

**EXCEPTION:** 只有巴伐利亚军队可以追溯到英戈尔斯塔德要塞的补给。

## 11.5 补给源

主要要塞、次要要塞、仓库和港口都可以作为补给源, 并为控制它们的一方的所有势力提供补给。

- 要塞: 主要和次要要塞提供无限的永久供应。
- 仓库: 仓库提供无限补给, 但只是临时的 (即, 直到下一个晚冬季节的仓库移除阶段)。他们也可能被敌人俘获或摧毁。
- 港口: 法国、西班牙和英国可以追溯到巴利阿里海、第勒尼安海和亚得里亚海的友好港口空间; 英国和法国可以追溯到他们海岸上的友好港口空间。

## 11.6 追溯补给

部队沿着从其空间返回未阻断的供应源的路径追踪供应。该路径最多可以有2个AP返回主要要塞、仓库或仓库, 或者1个AP返回次要要塞。路径中没有空间包含比友方 SP 更多的敌方 SP, 成功的突袭方 C/H 或游击标记 (12.3.1 和 12.3.2), 并且任何涉及的要塞都没有被封锁或围攻。

## 11.7 补给状态如何恶化

如果满足以下条件, 部队的补给状态会恶化:

- 它无法在夏季和秋季战役季节的初始或最终补给部分, 或者当 FOW“损耗”签被揭露时追踪补给。
- 它与另一个处于更差补给状态的部队联合。
- 敌军移动到补给路径中的某个空间, 并且拥有比该空间内任何友方部队都多的 SP。
- 它之前追踪的友方补给源已经被摧毁、占领、围攻或封锁, 补给范围程内没有其他补给源。
- C/H 或游击队的“突袭成功”标记在补给路径中占据一个空间。补给可以从补给源追溯到该空间, 但不能超出该空间。

如果这些条件中的任何一个适用, 请在部队上放置一个“补给短缺”标记, 或增加现有标记的值 (最大到“补给短缺4”)。

## 11.8 补给状态如何改善

如果满足以下条件, 一支部队的“补给短缺”标记被移除:

- 在友方的初始或最终补给阶段中可以追溯补给。
- 进入一个包含友方要塞或仓库的空间, 或一个符合条件的友方港口 (取决于部队的国籍, 参见 11.5)。如果仓库在那一刻无法追溯补给路径, 则会将其从地图中移除。

**NOTE:** 必须删除仓库。拥有的玩家无法通过选择不移除其部队的“补给短缺”标记来保留仓库。

## 11.9 Capturing Supply Sources 捕获补给源

**11.91 要塞:** 被占领的敌方要塞只要仍处于友方控制之下, 就可以作为友方的补给来源。

### 11.92 仓库:

如果敌军进入其空间且没有友方部队在场, 或如果其被敌方进行超越行动, 则仓库将被占领。在任意情况下, 它都成为捕获势力的属性。算子与该势力的颜色向对应。占领的仓库可以由占领玩家觉得是否立即销毁。

## 12.0 非正规部队

奥地利克罗地亚/翼骑兵 (“C/H”) 标记和皮埃蒙特游击队标记不是 SP, 不能驻守要塞, 不参加战斗, 也不能被冬季消耗、围攻或战斗消灭。当在他们的正面 (“移动”) 一侧时, 他们可以移动。当他们处于“成功突袭”的一侧时, 他们无法被移动。

### 12.1 克罗地亚和轻骑兵



某些奥地利事件允许在地图上放置 CH 标记。此外在任意奥地利战役阶段 (包括奥地利冬季战役) 中, 最多2 C/H 标记可以按以下任意方式调整 (任意组合) 而无需花费任何 CP (算子总共8个)

- 从 C/H 区中移除, 并放置在地图上任何位置的奥地利军队中, 或放置在非意大利或奥地利荷兰的任何奥地利空间中;
- 从地图中移除并放置在 C/H 区中;
- 如果位于移动侧, 并且已经在地图上, 则最多可独立移动2个 AP。

**NOTE:** 虽然历史上骠骑兵是轻骑兵, 但在游戏术语中, 骠骑兵标记不是骑兵 SP, 不能用于任何目的。

### 12.2 皮埃蒙特游击队

当皮埃蒙特游击队抵抗事件执行时, 所有皮埃蒙特空间都会放置一个游击队标记。

**NOTE:** 皮埃蒙特游击队抵抗事件还有其他效果。

## 12.3 非正规部队影响:

非正规部队标记具有以下效果:

### 12.3.1 移动侧:

- 他们可以与友方部队一起移动，但出于任何目的都不能算作SP（除非下文所述），不参加战斗，并且不能为了满足战斗损失而移除。
- 敌军进入包含 C/H 或游击队标记的空间时，必须额外消耗 1 AP。
- 他们帮助奥地利避战（10.0）尝试。
- 他们可以阻挡敌人的补给路径（11.7），相当于 1 个常规 SP（仅）。
- 它们会受到超越尝试的影响。如果 C/H 标记或游击队被超越，它将被永久地从游戏中消除。

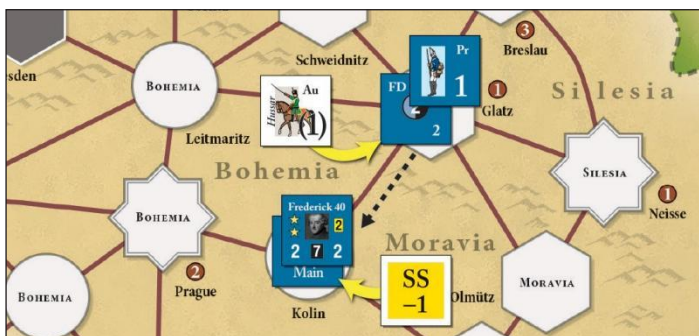
### 12.3.2 突袭成功侧:

- 标记不能移动，不能参与战斗，也不能被移除以满足战斗损失。
- 进入该空间的敌军必须支付 +1 AP。
- 他们帮助奥地利避战（10.0）尝试。
- 它们会阻挡敌方补给路径（11.7），无论有多少敌方 SP 进入或留在空间中。
- 它们不能被超越。

## 12.4 C/H 和游击队突袭

- 如果 C/H 或游击队标记被放置或移动到未被占用的空间，或者仅被敌方仓库占据的空间，所有者可以选择将其翻转到“成功突袭”的一侧。空间内的所有敌方仓库都会被移除。
- 如果 C/H 或游击队标记被放置或移动到敌方 SP 占据的空间，拥有的玩家可以选择尝试突袭。如果是这样，他掷一个骰子。如果结果大于空间中的敌方 SP 数量，他会将该单位翻转到其“成功突袭”一侧。否则，该单位将从地图中删除（C/H 标记放置在 C/H 框中，可能会在未来的赛季中使用）。在这种情况下，空间中的任何敌方仓库都不会被移除。

*EXAMPLE: Frederick and 30 SP are in Glatz, his only supply source at present. His command moves to Kolin, leaving 1 SP and a Depot in Glatz. The Austrian player plays a Croats/Hussars/Hostility Interrupt card, and places a C/H unit in the Glatz space. He rolls a 3—which is greater than the number of Prussian SPs in the space—so the raid is successful and the C/H unit is flipped to its Successful Raid side.*



GMT Games, LLC

*Since there is a Prussian SP in Glatz, the Depot remains. However, Frederick is now out of supply and an SS-1 marker is immediately placed on his command. The Austrian player could also place the SS-1 marker allowed by that Hostility card on Frederick's command, raising it to SS-2. (To prevent this, Frederick could have stationed 6 SP in Glatz, which would have ensured failure of any C/H raid attempted there.)*

*To remedy the supply crisis, Frederick could move back to Glatz, expending 2 AP due to the Successful Raid marker there. His command's SS-3 marker would be removed since it moved to a supply source (regardless of the Croats lurking in the vicinity). But if Frederick continued back to Kolin, he would again go SS-1, due to the Croats blocking the supply path out of Glatz.*

## 12.5 C/H 和游击队标记移除

游击队标记和所有未与奥地利部队叠加的 C/H 标记在每个战役季节的结束阶段从地图上移除。C/H 标记放置在 C/H 框中，可以在未来的季节中使用，如上文 12.1 中所述。游击队标记只能通过进行额外的皮埃蒙特游击队抵抗事件来返回地图。

# 13.0 MAJOR BATTLES主要战役

## 13.1 General

在所有撤退战尝试后，位于同一空间的敌对部队之间必须进行战斗。已激活的兵团在进入敌方占领空间时必须至少剩余 1 AP 才能进行主要战斗。

**13.1.1 激活:** 如果激活的部队移动到与敌军相同的空间，则其中一支部队必须进行攻击。无领导部队只能防御。拥有最佳主动性指挥官的玩家优先选择进行攻击。如果该玩家拒绝攻击，他的对手必须攻击。如果双方指挥官的主动权相同，则激活的兵团将获得优先攻击的机会（如果它选择不攻击，则防御部队必须攻击）。一场战斗总是消耗已激活的兵团 1 AP。

**13.1.2 拦截:** 当一个兵团拦截敌军 [9.2] 时，拥有主动权较好的指挥官的玩家（如果打平则为拦截玩家）有优先攻击的选择。如果该玩家拒绝，则其他玩家必须攻击。

**13.1.3 主要战役，激活，拦截:** 移动到空间的激活部队，无论是发起攻击，还是拒绝发起攻击但防守方发起攻击，或者被拦截，之后无论是由移动部队还是拦截部队发起的战斗，移动部队总是花费 1 AP。如果激活的部队在其最后一个空间移动并被拦截，则移动的部队最初不会进入敌方空间，因此不必有额外的 AP 可用。对于这样的拦截，尽管移动部队没有足够的 AP 来在最后一个空间进行战斗，但战斗仍将开始。



## 13.2 主要战斗流程

通过以下步骤解决战斗：

1. 消耗 1 AP 进行攻击（如果攻击者是已激活的兵团）。
2. 计算每方的 SP 总数，以确定战斗结果表（CRT）兵力列。
3. 确定陆军战斗评级（ABR—13.3）。
4. 确定任何山脉或阿尔卑斯路径修正（13.4）。
5. （可选规则）抽一张战斗日卡并展示它（22.1）。如果卡指示在 ABR 中包含其他将领能力，请调整 ABR。请注意任何其他卡牌调整。
6. 比较双方 ABR 以确定每一方的掷骰修正（DRM）。
7. 每方最多打出两张战斗卡，进攻方先打，然后是防守方。将这些修正添加到每一方的 DRM 中（有关限制，请参阅 13.5）。
8. 确定每一方的净总 DRM。
9. 每个玩家掷一个骰子并查询 CRT。
10. 结算结果
11. 在一次激活期间，已激活的部队最多可以在同一空间内攻击 3 次。

## 13.3 军队战斗等级

**13.3.1 General:** 每个势力的势力面板和军团标记上都有一个陆军等级。这用于确定 ABR。

- 在混合部队中，使用提供大多数 SP 的势力的等级。如果没有多数，则通过计算所有有 SP 在该方作战的国家的 ABR，然后将总数除以此类国家的数量来计算平均 ABR。如果分数为 .6 或更高，则向下舍入分数结果，如果分数为 .5 或更小，则向下舍入。在应用任何修正之前进行计算。

*EXAMPLE: The Pragmatics have British (5), Dutch (2), and Austrian (4) SPs in their Force. The average ABR is 4 (5+4+2= 11, divided by 3= 3.66, rounds up to 4).*

- 一些事件可以提高陆军评级；为了帮助记住升级，请将相应的陆军标记翻转到较高的一侧。提升后的评级适用于所有部队，而不仅仅是军团中的部队。

**13.3.2 Commander Ratings:** 双方指挥官将各自的进攻或防御战斗等级添加到本方的军队战斗评分中。



*EXAMPLE: 1745 年，由弗雷德里克领导的普鲁士司令部的总 ABR 为 8（陆军等级 5 和弗雷德里克 3）。*

**13.3.3 净 ABR DRM:** 比较双方的最终 ABR，并从较大的 ABR 中减去较小的，以确定 ABR 引起的净掷骰修正（DRM）。这将添加到 ABR 较高方的战斗骰中。



*EXAMPLE (continued): Frederick's Prussian Command above is attacking an Austrian Com-*

*mand under Charles, with Batthyani in the Austrian Force as well. The comparable Austrian ratings would be Army Rating 4, Charles 1, Batthyani 1 (Day of Battle optional rule), for an Austrian ABR of 6. Prussian ARB 8 – Austrian ABR 6 = 2. The Prussians will get a +2 DRM to their battle roll, in addition to any Battle cards played.*

## 13.4 山脉和阿尔卑斯路径影响

如果攻击者通过这些特定道路类型进入战场，请在 ABR 后应用以下 DRM 和效果：

**13.4.1 Mountain 山脉:** -2 移动部队，+2 其他部队；移动部队不能打出骑兵战斗卡。

**13.4.2 Alpine 阿尔卑斯:** -3 移动部队，+3 其他部队；移动部队不能打出战斗卡。移动部队自动额外损失 1SP。

**EXCEPTION:** 法国的勒布尔塞特的山地政变事件取消攻击者的负面 DRM，但防守者的正面 DRM 仍然适用。

## 13.5 战斗卡

在任何（可选）战斗日卡牌效果生效后，玩家最多可以在手中使用两张战斗卡来影响战斗。可以使用的牌张数量取决于进攻指挥官的进攻 DRM 和防守指挥官（如果有）的防御 DRM。如果 DRM 为 0 或 1，则控制玩家只能打出一张战斗卡。如果是 2 或更大，他可以打出两张战斗卡。玩家总是可以选择打出比他允许的更少的战斗卡。没有指挥官的部队不能使用战斗卡牌。

战斗卡 DRM 会根据卡牌文本添加到相应方的总 DRM 中或从中减去

*EXAMPLE: The French are attacking the British. The French ABR is 9, the British 6, for a net difference of +3 French. The British player has the only Battle card in either hand, and plays it—LEGONIER'S FINEST DAY. The British player has 4 cavalry SPs in his Force, which is a requirement to use the card. The card directs a +3 DRM for the British, and -2 DRM for the French. So the final DRMs are French +3 (ABR difference), -2 (Legonier card), for a net +1 French. The British get a net +3.*

## 13.6 战斗结算和结果

每个玩家掷一个骰子，添加任何适用的修改器，并在战斗结果表的列上找到与他的部队大小相对应的修正的值。结果是对敌军造成的损失百分比。然后，他将此百分比乘以自己部队中的 SP 总数，以确定敌军损失了多少 SP。如果结果中有 .6 或更高，则小数 SP 向上舍入，如果 .5 或更低，则向下舍入。

*EXAMPLE: 20 Prussian SPs fight 30 Austrian SPs. The Prussians inflict 25% losses on the Austrians, who inflict 10% losses in return. The 20 Prussian SPs eliminate 5 Austrian SPs (20 x .25 = 5), while the 30 Austrian SPs eliminate 3 Prussian SPs (30 x .10 = 3). The Prussians win the battle.*

### 13.6.1 损失:

- 如果可能，大部分损失的 SP 必须来自指挥官所属的势力。



- 每次损失的第四个 SP 必须是一个骑兵 SP（如果存在）。
- 将所有损失的 SP 放在一边（以备将来用作增援）。

**13.6.2 将领损失:** 每场主要战役结束后，为有指挥官在场的每方各掷 2 颗骰子。如果结果为 12，则再次掷骰。

- 如果第二次掷骰的结果是 2-11，则该方随机选择的一名下属指挥官被杀死。如果不存在，则没有效果。
- 如果第二次掷骰子的结果为 12，则该方的高级指挥官被杀死。
- 如果任何将领的整个部队因战斗或攻城投降而被消灭，则其所有将领都将被消灭（被视为死亡或被俘）。

## 13.7 Victory in Battle 战斗胜利

损失 SP 最多的一方是失败方。如果双方的 SP 损失相等，则 ABR 较高的一方为赢。如果双方的损失和 ABR 相等，则战斗为平局。

Worn  
-1

1. **Worn:** 如果获胜的部队受到了任何 SP 损失，则在其上放置一个“疲惫”标记，或将其现有标记提高一级（即，从“疲惫 -1”到“疲惫 -2”等）最大为疲惫 -3。如果已经疲惫的部队参加一场重大战斗，即使它获胜且没有遭受 SP 损失，其标记也会自动增加一级。

在平局战斗中，双方都会获得或增加他们的疲惫标记。

*EXAMPLE:* 赢得一场主要战斗的疲惫 -1 部队会将其疲惫标记翻转到疲惫的 -2 侧，如果它在集结之前参与第 3 场主要战斗，它将受到 -2 DRM。



**13.7.1 Demoralization 士气低落:** 被击败的部队士气低落。在其上放置 DM 标记或将其指挥官标记翻转到 DM 侧。

**13.7.3. Major Victory 重大胜利:** 一场战斗是重大胜利:

- 如果陆战中战败的一方损失了 25% 或更多的 SP，并且损失了 5 个或更多 SP。
- 如果海战中战败的一方失去了 4 个或更多编队。

重大胜利的获胜者获得 1 胜利点（VP），失败者遭受 -1 君主意志（MW）的损失（19.0）。

## 13.8 Retreats 撤退

失败的部队必须撤退一个空间，如果胜利者赢得了重大胜利，则必须撤退两个空间。

- 撤退部队必须作为单个堆叠撤退到同一空间。撤退的防御部队不得撤退到进攻部队进入前的空间。
- 撤退必须朝最近的友方、未被围困的要塞前进。仓库不得撤退并被占领。
- 撤退部队必须尽量避开敌方占领的空间（包括仅由敌方仓库占据的空间）。如果唯一可用的空间仅被敌方仓库占据，撤退部队可能会进入并自动占领仓库。

- 必须撤退到或穿过敌方占领空间的部队不能超越，并且每有 5 个敌方 SP 就会损失 1 个 SP。除非存在的敌方 SP 少于 5 个（即撤退的部队总是至少损失 1 个 SP），否则分数会向下舍入。
- 撤退部队必须在非敌方占领的空间内结束撤退，必要时必须撤退额外的空间才能到达。
- 撤退部队无法被拦截。

**13.8.1 撤退到要塞中:** 已经在友方要塞空间内的部队可以撤退到要塞内。部队可以分离，最多 6 个 SP 撤退到要塞中，而其余的 SP 则作为一个堆叠撤退。

**13.8.3 救援行动失败后撤退:** 如果救援兵团攻击敌方围攻部队并被击败，无法撤退到被围攻的要塞中。如果被围困的驻军参与了失败的进攻，则必须撤退到要塞中（15.0）。

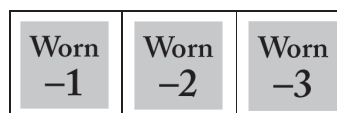
### 13.8.4 自愿撤退

如果战斗结果是平局，首先是进攻方，然后是防守方，可以（但不必要）选择撤退一个空间。如果双方都不选择避战，则两支部队都保持在同一个空间内。

## 13.9 战斗平局

如果主要战役中的双方都损失了相同数量的 SP 并且具有相同的 ABR，则该战斗为平局。如果激活部队的人数与对方部队比例至少为 2: 1，则现在可以立即进行一场小型战斗，或者如果其指挥官还剩下 AP 可以消耗，则可以发起另一场主要战斗。否则，两个部队将保持在同一空间内。

有三个级别的疲惫和一个士气低落级别。它们的效果如下所列。没有任何疲惫或士气低落标记的部队处于良好状态。



**疲惫的部队**如果在战斗中攻击或防御，则遭受等于其疲惫等级的负面 DRM（最多 -3）。



**士气低落的部队**不得拦截、发起小型或主要战斗或超越。它可以进行围攻和在战斗中防御，但 -2 DRM 适用于其围攻和防御战斗骰子。

*NOTE:* 疲惫的部队可以拦截、围攻、发起战斗，以及超越，但在进行重大战斗时受到惩罚。

## 14.1 拆分或联合疲惫和士气低落的部队

- 如果疲惫或士气低落的部队拆分，则所有生成的部队也会继承相同的标记。
- 如果疲惫或士气低落与包含更多 SP 的秩序良好的部队相组合，则其疲惫或士气低落标记将被移除。

- 如果一支疲惫或士气低落的部队与一支包含相同或更少 SP 的秩序良好部队相结合，则产生的部队也会疲惫或士气低落。

## 14.2 Rallying集结

疲惫和士气低落的部队集结（即删除所有磨损和士气低落的标记）行动如下：

- 在势力的集结阶段中，所有部队都会自动集结。
- 如果一支士气低落的部队作为防守方赢得了一场战斗，就会集结起来。
- 已激活的指令可以通过消耗1AP+等于其指挥官主动性的 AP 来集结。一个兵团在每个给定的激活中只能集结一次。

EXCEPTION: 当前玩家可以从地图上的任意位置或他的玩家面板上移除1个仓库，以将集结AP消耗 - 2，但不能少于1AP。

NOTE: 无将领部队不能以这种方式集结。

## 15.0 要塞和围攻

要塞有两种不同的类型：次要和主要。后者更难被围攻和占领。

### 15.1 General

要塞对当前有驻军的玩家是“友好”的。当敌方指挥部首次进入友方要塞空间时，玩家可以自动将其部分或全部部队和仓库避战到该要塞（15.2）。外部的部队可以在战斗中受到攻击。内部的部队无法被攻击，但可以被围攻或封锁。

### 15.2 要塞驻军

一个要塞最多可以由 6 个 SP 驻守，外加任意数量的友方/盟友将领和仓库。

**15.2.1 未驻军的要塞:** 如果该空间不包含友方 SP，并且由 2 个或更多步兵 SP 组成的敌军进入，并消耗足够的AP来围攻要塞（即，次要要塞为1 AP，主要要塞为2 AP）。不会进行攻城掷骰，但会应用“突破”结果的所有效果（参见攻城表）。如果敌军在未驻守的友方要塞空间中停止移动但未占领它，则在敌军下方放置一个驻守”要塞标记，以表明要塞仍处于友军控制状态。

**15.2.2 屏障条约要塞驻军:** 根据1709年，1713年和1715年三个历史上的屏障条约的条款，这四个奥属尼德兰的“屏障”要塞(Menin, Tournai, Mons and Namur (地图上标有 D)只能由荷兰SP驻守。其他盟军可以在这些空间内，但他们必须留在要塞之外。

### 15.3 封锁要塞

当激活部队进入敌方要塞空间时，如果满足以下条件，则要塞被视为被封锁：

- 要塞外的空间内没有超过 的封锁部队 SP 的25%的敌军；和
- 如果是次要要塞，封锁部队至少有 5 个 SP，如果是主要要塞，则至少有 10 个 SP。在任何一种情况下，封锁部队中步兵 SP 的数量都必须超过的骑兵 SP。

被封锁的要塞无法追踪为补给源。

### 15.4 围攻

一个激活的指兵团可以进行围攻，每次次要要塞围攻掷骰花费1AP，每次主要要塞攻城掷骰花费2AP。要进行围攻，在围攻开始时必须满足以下两个条件：

- 封锁要求（15.3）、和
- 已激活的兵团（3.1）具有在空间内进行围攻所需的最小 SP 数量，并且剩余的 AP 足以进行至少一次围攻。

NOTE: 攻城表上的许多修正仅适用于主要要塞

**15.4.1 多个兵团进行围攻:** 第二个激活的兵团进入被围攻的空间可以继续另一个友方兵团在同一势力回合或更早季节中开始的围攻，只要其也满足围攻条件。

EXAMPLE: A French Command under Noallies sieges Prague and advances it to Siege +1. A second French command under Maillebois moves into the space and expends 4 AP to make two more siege rolls to press the siege.

#### 15.4.3 攻城表结果:

**+1:** 将“围攻”标记的值提高 1。围攻 +3 标记上也显示“HW”。这意味着，如果要塞在任何后续的攻城战中被攻破，剩余的驻军将自动获得战争荣誉（见下文）。

**HW (战争荣誉):** 要塞投降，但驻军被授予战争荣誉。将被围困的部队转移到最近的未被围攻的友方要塞空间。攻城者占领要塞中的所有仓库。

**BR (突破):** 要塞投降，攻城者占领了里面的所有仓库，驻守的 SP 和将领被消灭。

**围攻者损失 1 SP:** 从围攻部队中移除一个 SP。

**守军损失 1 SP:** 1个SP 从驻军中移除。即使这个结果消除了驻军的最后一个SP，要塞也不会投降。围攻玩家必须消耗另一个 AP 进行次要围攻并占领未驻军的要塞。

**15.4.4 围攻移除:** 如果围攻部队变为无将领，低于所需的最小封锁SP数量，或为容易原因离开要塞空间，则移除围攻标记

## 15.5 围攻和封锁限制

**15.5.1 Garrisons:** 当被封锁 [15.3] 或被围攻 [15.4] 时，要塞中的部队无法离开，除非它先要在要塞空间内进行战斗。如果救援兵团在那个空间内并致力于与敌人的战斗，被围困/封锁的部队可能会出来并为战斗增加力量（反之亦然）。在任何一种情况下，如果敌人撤退或低于维持围攻或封锁所需的最低SP数量，“围攻”标记将被移除，要塞驻军可以离开空间。如果敌人赢得战斗或结果是平局，守军仍然被困，无法离开，解救兵团也不能撤退到被围困的要塞中。

**15.5.2 放置和转移:** 部队、领袖和仓库不得放置在（6.5.4）被围困/封锁的要塞中，也不得重部署（4.1）进出它们。

## 15.6 要塞 VPs

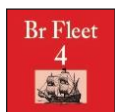
占领的要塞会产生其列出的VP（如果有）；当前势力增加，而防御者/拥有者失去这些VP。如果占领要塞消灭了四个或更多被占领的SP，则围攻算作重大胜利，获胜者将获得 +1 VP，失败者将获得 -1 MW（19.0）。这些奖励是累积的。

## 15.7 敌方要塞和补给路径

如果敌方要塞当前被友方或盟军封锁或围攻，玩家可以通过敌方要塞空间追踪补给。

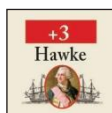
# 16.0 FLEET SORTIES舰队出击

## 16.1 General



英、法国和西班牙拥有大西洋和地中海舰队，可以出击以协助他们的战争努力。英国大西洋舰队（仅限）可能会获得领袖加强DRM标记

通过执行事件（获得时将它们放在舰队框中）。舰队数量可以通过增援事件来增加，也可以通过战斗和战斗风暴卡牌造成的损失来减少。舰队编队可以重复出击。



## 16.2 舰队出击事件和标记



英国或法国玩家只能通过执行舰队出击事件卡牌或消耗舰队出击标记来进行舰队出击。每次带有舰队出击符号的卡牌作为CP打出时，都会收到一个舰队出击标记

舰队出击可能发生在事件阶段，玩家自己的势力回合中，或者在敌方玩家的势力回合中尝试对敌方舰队出击进行海军拦截。

## 16.3 舰队出击选项

舰队出击可用于以下任何一项目的：

- **SEA TRANSPORT**海运:最多可移动15个友方SP, 1个仓库，已经任意数量将领从一个友好港口到另一个友好港口。任意数量的友方舰队编队都可以为运输护航

**TRANSFER**转移: 最多 3 个 舰队部分可以从 大西洋舰队区 转移到地中海舰队区，反之亦然（不能同时转移两者）。没有额外的舰队编队可以护送他们。

- **NAVAL INTERCEPTION**海军拦截: 尝试与正在执行任何类型舰队出击的敌方舰队作战。尝试海军拦截的玩家掷骰子并查阅海军拦截表。如果尝试成功，任意数量的舰队部分都可以拦截，并进行海军战斗掷骰以确定海军交战的结果。修正可能适用于两次掷骰，详见海军拦截表。
- **TREASURE VOYAGE**寻宝之旅: 法国玩家（仅限）每年可以在宝藏舰队FOW签揭晓时进行一次寻宝之旅。为此，大西洋舰队区中必须至少有一个法国舰队编队。任何数量的法国（和/或西班牙）舰队编队都可以为宝藏舰队护航。如果大西洋舰队区中至少有一个英国舰队编队，则英国玩家可以尝试海军拦截。

**NOTE:** 每次寻宝之旅最多可贡献 20 个法国增援 SP，具体取决于海军作战表上的结果。如果法国玩家选择放弃宝藏之旅，他将不会收到任何所列增援

**NOTE:** 寻宝之旅可能会发生——并遭受英国海军的拦截——而法国仍然是中立国。

- 舰队轰炸（可选规则，22.7）。

## 16.4 大西洋和地中海

只有大西洋舰队框中的舰队编队可以在大西洋拦截或护航舰队出击，并且只有地中海舰队框中的舰队编队可以在地中海进行拦截或护航。

- 寻宝之旅只在大西洋进行。
- 转移受到两次海军拦截尝试的影响——一次由大西洋舰队框中的任意敌对舰队编队进行，一次由地中海舰队框中的任意一方进行。因此，一次转移可能会导致两场独立的海战。
- 如果海上运输出击从地中海进入大西洋，反之亦然，它也要经过两次海军拦截尝试，并且可以由相应舰队框中的任何友方舰队编队在每个水域中护航。因此，一次海上运输可能会导致两次海战。

## 16.5 莫雷帕斯的终点

要尝试莫雷帕斯的终点入侵英格兰，法国玩家手中必须同时拥有 F29 和 F30 卡。如果两次莫雷帕斯的终点事件的结果导致法国成功登陆英格兰，则以下规则适用。

- 部队登录后还剩下3 AP。
- 部队仅在其激活的剩余时间内被视为完全补给。“补给短缺 1”标记会在激活结束时自动放置在其上
- 部队无法增援，并且在每个法国势力回合结束时减少1 SP。
- 不列颠召回事件（卡 B33）有资格在法国登陆激活完成后立即执行。
- 法国玩家立即 +1 VP。



- 按照正常规则，英格兰的法国 SP 和将领只能通过舰队出击行动返回欧洲大陆。他们无法通过4.1.2重部署或 17.2.3 冬季季度转移返回。
- 在之后每年，若法国SP在秋季战役阶段结束时留在英格兰，法国玩家将获得 +1VP。

**NOTE:** 由于法国玩家无法在英格兰或苏格兰放置仓库，因此部队在首次激活后将自动失去补给。

**HISTORICAL NOTE:** 法国人曾计划尝试入侵英格兰，但在 1744 年 3 月被一场冬季风暴袭击，使他们的登船港口敦刻尔克一团糟。入侵被推迟，随后被遗忘。

## 17.0 冬季营地

在早冬战役季节的冬季营地阶段，所有玩家都将他们的部队转移到冬季营地，并对如果不进行额外移动就无法做到这一点的主力造成损耗（见下文）。

### 17.1 强制部队联合

仅限在冬季营地阶段期间，玩家在单个空间内存在的所有交战部队都会自动合并为一支部队。这可能会导致多个次要部队变成一个主要部队。

### 17.2 移动到冬季营地

每个玩家都按照列出的精确顺序执行以下操作：

- (1) 所有友方仓库最多可移动 2 个空间。
- (2) 所有与友方仓库、要塞、方形空间（匈牙利-克罗地亚）或港口（仅限意大利战区）不在同一空间的友方主力部队（仅限）必须向此类空间移动最多2个AP。主要部队在进入冬季营地时无法分别行动。不允许拦截。
- (3) 每个无法在2AP内到达包含友方仓库、要塞、方形空间或港口（仅限意大利剧院）的空间的主力部队都会受到冬季消耗（17.3），然后被转移（无论距离多远）到最近的此类空间。

**EXCEPTION:** 进入冬季营地的主要部队最多可以在友方控制的 VP 空间中留下5个SP（即一个次要部队），该空间位于其开始或经过的VP空间中。减少的部队即使不再是主要部队，仍然会受到冬季减员的影响。

### 17.3 冬季损耗

如果一支主要部队遭受冬季损耗：

- 如果它在意大利战区，移除 20% 的 SP。
- 如果它在意大利战区之外，则移除 10% 的 SP。
- 在冬季营地阶段，给定玩家每次移除的第四个SP必须尽可能为骑兵 SP。
- 在冬季回合进行拦截的部队将受到10%的冬季损耗惩罚，处罚在拦截结果（战斗或敌人避战等）之后适用，无论拦截部队最终处于何种空间。如果不在WQ空间内，则在此损耗之后，将其转移到合适的WQ空间。

通过从 .6 向上舍入并从 .5 向下舍入来计算移除的 SP 的百分比。

**EXAMPLE:** A 23 SP Force in Silesia loses 2 SPs, while a 27 SP Force in the same region loses 3 SPs.

除了“正常”百分比损耗：

- 士气低落的主力部队额外损失 1 SP。
- 一支主要部队额外损失数量等于其“补给短缺”标记的值的额外SP。

**EXAMPLE:** A 10 SP Force in Milan loses 2 SP. A Demoralized 10 SP Force in Milan that has a -3 'Short Supply' marker loses 6 SPs (2 normal +1 for Demoralization +3 for Short Supply).

### 17.4 被驱逐的部队

如果由于敌人的冬季战役行动，一支部队被驱逐出其冬季营地空间，它可以在友方势力回合中再消耗 2 个 AP，以移动到包含友方仓库、要塞、方形空间或港口的空间（仅限意大利战区）。如果被驱逐的主要部队无法到达这样的空间，它将遭受冬季损耗。

**NOTE:** 理论上，同一支主力部队有可能遭受 3 次冬季损耗：一次是在早冬战役季节的冬季营地阶段，两次是在两个冬季战役季节的友方势力回合中。

## 18.0 增援SP

交战国（仅限）从他们的春季增援区中接收和放置增援 SP。这包括：

- 势力面板上列出的法国/巴伐利亚、英国、皮埃蒙特、奥地利、普鲁士和西班牙王国的资源SP。
- 补贴 SP/仓库标记。
- 由于事件而放置的 SP。

当给定的势力获得不止一个步兵 SP 作为增援时，控制玩家可以选择用1个骑兵 SP 替换 2 个步兵 SP。

**EXCEPTION:** 中立国不会得到增援。但是，法国在仍处于中立状态时，可能会因寻宝之旅成功（5.2、16.3、18.1.2）而获得额外的 SP。

**NOTE:** 势力可能会因满足或未能满足该势力玩家面板列出的地理、宝藏舰队和补贴事件要求而获得或失去SP。

**NOTE:** 巴伐利亚补贴在奥地利占领慕尼黑时结束。

#### 18.1.1 放置增援SP

- 增援 SP 被放置在势力的任何非敌方占领的家庭空间中。次要势力 SP 放置在其空间中。
- 对于奥地利，这包括意大利和奥属尼德兰。
- 不列颠 SP 必须放置在英格兰。
- 汉诺威、黑森和丹麦SP放置在汉诺威空间中。

**EXCEPTION:** 无论所有其他情况如何，如果小国的首都空间在春季增援季节被敌人占领，则无法获得增援 SP。

**18.1.2 法国增援:** 以下特殊规则适用于法国增援 SP（仅限）：

- 如果巴黎被敌人占领，则将收到的法国增援总数减半，包括来自宝藏航行（围捕）的任何增援。其余的在那一年丢失了。
- 从1745年开始，如果安特卫普不受友方控制，收到的法国增援SP数量将减少5（-5 SP）。这可能包括从收到的任何宝藏之旅增援中移除 SP。

## 19.0 君主意志

### 19.1 General

君主意志（MW）代表了列强继续战争的相对意愿。当英国、法国、和/或奥地利的 MW 下降到一定水平，则游戏可能会结束，因为假设大国同意进行严肃的和平谈判。

当普鲁士、西班牙或埃及蒙特的 MW 降至零时，相关国家被认为已经停止敌对行动。它的所有部队都会立即永久地从游戏中移除。



### 19.2 君主意志轨

使用 MW 轨可显示MW 级别。当每个势力的 MW 发生变化时，将其 'MW' 标记移动相应的量。MW 可能会因事件、联盟、战斗（13.7.3）以及要塞的占领和丢失（15.6）而发生变化。

## 20.0 胜利点

*Clash of Sovereigns*. 有四种不同的场景（23.0），每个场景都有自己的一套胜利条件，根据每个玩家在场景过程中积累的胜利点数来定义。

### 20.1 胜利点轨

为每个势力提供标记，以便玩家在胜利点轨上跟踪 VP 总数。法国和巴伐利亚的 VP 使用相同的 Fr/Bav 标记进行跟踪。当势力获得或失去 VP 时，通过适当移动其标记来增加或减少其总数。

British Total +VP	Prussia Total +VP	Austria Total +VP	Fr/Ba Total +VP	Spain Total +VP	Piedmont Total +VP
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------------

**20.1.1 事件VP标记:** 还提供了事件 VP 标记，以更清楚地跟踪因事件卡和游戏事件而获得的每个势力的 VP。净事件VP值加上获得的敌方城市/要塞VP后，将得出该势力的实际 VP 总数。

British Event +VP	Prussia Event +VP	Austria Event +VP	Fr/Ba Event +VP	Spain Event +VP	Piedmont Event +VP
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------------

### 20.1.2 占领敌方和中立 VP 空间:

- 一般来说，当一个势力占领一个敌方VP 空间时，该势力会将该 VP 值添加到其总数中，而原始所有者会减去该 VP 值。
- 如果某个势力占领了一个中立的VP空间（例如，法国占领了法兰克福），则该势力会增加VP，但没有人会减去它们。如果像英格兰这样的敌对势力随后占领法兰克福，法国将失去一个 VP，而英国将获得该 VP。

### 20.1.3 从敌军收复VP空间

每个势力的VP 空间/要塞（其彩色空间）如果被敌人控制重新夺回，则总是将这些 VP 返回到原始 实力。盟友不能为了获取VP 而占领彼此的 VP 空间。

*EXAMPLE:* 一支不列颠部队从法国手中夺回了Mons;VP会回归并提高奥地利的 VP，而不是不列颠的 VP（当然，法国会失去1 VP）

## 20.2 政府首都VP

伦敦、巴黎、维也纳、柏林和都灵是各自大国在地图上的首都。如果敌对势力进入或占领这些首都空间之一，可以按以下方式获得VP:

**20.2.1 占据VP:** 如果友军在给定场景结束时占领了敌方首都，则该势力将获得该空间中打印的 VP 数量。

**20.2.2 进入VP:** 阵营友军首次（仅）进入敌方首都时，该势力将获得以下额外 VP。这些 VP 会立即获得，如果随后撤出敌方首都，也不会丢失。

- 进入伦敦、巴黎或维也纳的3个额外VP.
- 进入柏林或都灵的额外1个VP.

## 20.3 流离失所的君主 VP

如果路易国王或乔治国王被驱逐（3.3.7），迫使他驱逐的势力将被授予 1 个 VP。这是每个势力每场游戏只能获得一次的奖励。

## 20.4 按势力划分的可变 VP:

两个空间具有双 VP 值，其值对特定势力按颜色印刷。

米兰仅对西班牙价值3 VP，对所有其他势力价值1 VP。那不勒斯对奥地利3 VP，西班牙1 VP。

## 20.5 神圣罗马帝国状态VP

法国玩家每年都会因为巴伐利亚的查理七世在晚冬季节是神圣罗马帝国皇帝（4.4）而获得1VP，。在查理七世在他的 FOW 事件中死亡后，这个 VP 仍然会奖励，直到奥地利人完全完成重获皇冠轨（6.8.1）。

*NOTE: 在 1740 年和战役场景开始时没有神圣罗马帝国皇帝。*

## 20.6 联盟次要势力空间VP

结盟次要势力的 VP 会被添加到他们的联盟势力中，但如果敌人征服了这些空间，他们就会丢失。

*EXAMPLE: 当巴伐利亚与波旁结盟时，其3个VP将被添加到法国VP总数中。如果国事诏书部队征服了这些空间，VP 就会归征服者所有，并从法国VP总数中减去。*

## 20.7 未联盟次要势力空间VP

占领未结盟的次要势力的胜利点数会累积给新的征服者，但不会从任何以前的联盟胜利总数中扣除。

*EXAMPLE: 假设未结盟的巴伐利亚慕尼黑被奥地利人占领：奥地利获得2个VP，但法国获得的VP总数不受影响*

## 20.8 英国对陆军的不信任惩罚VP

如果英国玩家在初冬战役回合结束时在英格兰空间内的SP总数超过8，则从英国VP总数中-1VP。此限制可以通过执行事件不列颠召回解除，或者如果法国SP曾经在英格兰或苏格兰占据空间，或任何45叛军在伦敦的2个空间内。

## 20.9 额外的游戏结束 VP

**20.9.1 立即结束:**如果游戏因奥地利的MW为0而结束，则另外奖励法国玩家3VP。如果游戏结束时法国MW为0，则再奖励奥地利玩家2VP。.

**20.9.2 场景特定条件:** 有几种情况具有特定的标准，可能会调整联盟VP 级别。

# 21.0 赢得游戏

## 21.1 自动决定性胜利y

在战役场景（仅限）中，如果发生自动决定性胜利，游戏可能随时结束，如下所示：

- 如果波旁的总VP总和达到+23或更高，并且巴伐利亚查理七世目前已加冕为神圣罗马帝国皇帝，则游戏将在当前季节结束时以波旁的决定性胜利结束。如果查理七世目前不是神圣罗马帝国皇帝，波旁需要26+ VP 才能实现自动决定性胜利。
- 如果奥地利的 VP 总和在当前季节结束时为 +9 或更高，则游戏将自动以决定性国事诏书胜利结束。

## 21.2 确定获胜者

如果没有发生自动胜利（这仅在战役场景中可能），则游戏将在正在进行的场景中指定的季节结束。每个场景的胜利条件根据 VP 的范围定义了每个势力的不同胜利级别。获得最高级别胜利的玩家是该场景的总赢家。如果两个或更多玩家获得相同级别的胜利，则拥有最多 VP 的玩家获胜。

*EXAMPLE: 如果奥地利赢得了一场实质性胜利并拥有 3 个 VP，而英国也赢得了一场实质性胜利并拥有 2 个 VP，则奥地利获胜。*

**EXCEPTION:** 除非不列颠和皮埃蒙特都至少赢得微弱胜利，否则不列颠/皮埃蒙特玩家无法获胜。

**EXCEPTION:** 除非西班牙和普鲁士都至少赢得微弱胜利，或者普鲁士赢得决定性胜利，否则普鲁士/西班牙玩家无法获胜。

### 21.2.1 Determining Victory in a Two-Player Game

在双人游戏中，胜利的确定方式不同。

- 如果奥地利取得了决定性胜利，那么国事诏书的玩家就会获胜，无论任何其他大国的胜利等级如何。
- 如果奥地利没有取得决定性胜利，则每个势力的胜利等级将转换为以下分数：决定性 = 3，实质性 = 2，微弱 = 1。总分最高的玩家就是赢家。

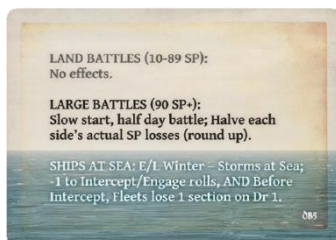


## 22.0 OPTIONAL RULES

Optional rules may be used in any combination by agreement of all players.

### 22.1 Day of Battle Cards

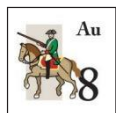
If this optional rule is being used, the attacking Player randomly draws one Day of Battle (DB) card just before resolving a Major Battle or Naval Interception/Combat, and applies its effects. Immediately after the battle or Intercept is resolved, the card is shuffled back into the DB deck.



If the total number of SPs involved in a Major Battle (on both sides combined) is 90 or greater, use only the “Large Battles” effects listed on the DB card. For all other combats use only the effects listed on the top portion of the DB card.

*HISTORICAL NOTE: DB cards generally model historical circumstances and anomalies that affected the outcome of land battles and some naval operations. With some rare exceptions, they will usually make battles and sea intercepts less bloody.*

### 22.2 Cavalry Superiority



In a land battle between Major Forces of 10 SP or more on both sides, if one side has 4 more cavalry SPs than the other side, the inferior side applies a -1 DRM to its battle die roll.

### 22.3 Colonial Influence

The British and French players (only) may play one 3+ CP card per year for colonial influence. This represents attempts to send more troops to protect their own colonies, threaten those of other Powers, influence native politics, etc.



**22.3.1** The active player declares which of the two regions he will attempt to influence—Louisbourg or India—and discards a card. He then places a Colonial Influence (CI) marker (British or French side up) in the chosen area.

**22.3.2** When a Colonial Event affecting either area is played, all British and French CI markers in that area are rolled for before the event is resolved. French CI markers are successful on rolls of 1-3, while British ones are successful on rolls of 1-5.

**22.3.3** Each Success marker provides the player in question with a favorable +1 or -1 DRM (his/her choice) when the Colonial Event is rolled for.

**22.2.4** Only Influence markers are placed in Louisbourg and India—SPs, Leaders and Depots are not allowed.

#### 22.3.5 Restrictions:

- A CI can be rolled for only once and is then returned to the marker pool whether it was “Successful” or not.
- A Player can buy as many CI markers as desired, but only one per year.

### 22.4 Limited Intelligence

Players may not examine enemy stacks. Players are allowed to see the Commander of an enemy stack and must be told if there is an enemy Depot unit in the space. Beyond this, enemy force sizes are only revealed when an Activated friendly force attempts an Overrun, Minor Battle, or initiates a Major Battle in that space.

### 22.5 Sovereign CICs – Limits

To mitigate uncommon good/bad luck on picking *LoUis MUst LeAd* and *GeoRGe SHALL CoMMAnd* event cards, limit each sovereign to taking the field twice per game.

### 22.6 Sovereigns’ Changing Aims

For the 1744 and 1746 start scenarios only, in player order, after set up but before play, players may make one free 15 SP Admin march. These marches cannot be Interrupted (6.5.5) or Intercepted.

### 22.7 Fleet Bombardment

Upon play of a Fleet Sortie card, the controlling player may remove any number of fleet sections from the Atlantic or Mediterranean Holding Box (not both) and declare that he is bombarding any one coastal space in that body of water. Fleet Bombardment sorties may be Intercepted as usual. If Naval Interception is neither attempted nor succeeds, the controlling player rolls one die (1d6) for each bombarding fleet section. Each six rolled eliminates one enemy Depot or SP in the designated coastal space. All Depots must be eliminated before any SPs can be removed.

### 22.8 Limited French and Prussian Supply Sharing

French SP must trace to French or Spanish sources; 5 SP or less may trace to a Prussian source. Prussian SP must trace to Prussian sources; 5 SP or less may trace to a French source.

*HISTORICAL NOTE: The French and Prussians were allies of convenience, and both had their own disparate goals. They would not support wholesale supply of each others’ major forces.*

### 22.9 Using Neutral Ports

The French, Spanish and British players may conduct Fleet Sortie Transport missions carrying up to 15 SPs from a Friendly port to a neutral port space. Such missions are subject to Naval Interception, and if the British conduct a Neutral Port invasion using SPs from an Atlantic port, the mission is subject to two intercept attempts at the French player’s option.

*NOTE: If this rule is used, it is highly recommended that players incorporate the Day of Battle card draws for all Intercept attempts on either side, whether DB cards are used for land combats or not.*

## 22.10 Mega Optional Rule — Mulligans



COS does have some decidedly key events, and players can be burned by a dud die roll on what they deem a crucial event. To mitigate this, *if* both players/sides agree before start of play, each side may take and hold its respective Mulligan counter. At any time in the game, players may play their Mulligan to reroll any one of their own non-Battle die rolls. The Reroll result must count for that event, and the Mulligan is expended forever. Install the used Marker in your favorite capital, and exult, or weep!

## CREDITS:

**DESIGNER:** Bob Kalinowski

**PRIMARY DEVELOPMENT:** Kevin Boylan

**ADDITIONAL DEVELOPMENT:** Ed Pundyk, Chris Mockba, Kevin Conway

**PLAYTESTERS:** Ed P and the International Men of Mystery playtest team – Kevin Conway, Phil Mowatt, David Moseley; Dave Rubin, Guillaume Daudin, Jeff Gringer.

**PLAYTEST VASSAL MODULE:** Peter Bennett, main design; Kevin Conway, map updates, card deck augments, GMT ONE solo system inlay. Kevin Davidson for final vassal module creation and test run.

**FURTHER THANKS TO:** Charles Vasey for French army insights and shaping logistics characteristics; Ian Weir for Lace Wars historical background on the Italian theater; Chris Mockba for extensive period Fortress and terrain analysis; Maurizio Bragaglia for Piedmontese army uniform data; Leader Portrait Excavation efforts: Maurizio, Kevin Caldwell, Dave Rubin, David Meyler; Ken Kuhn for his great stewardship in development of the COS module of the GMT One system.

**MAP:** Mark Simonitch

**COUNTERS:** Justin Martinez, Mark Simonitch

**CARD DECK:** Mark Mahaffey

**PROOFREADING:** David Wilkinson and Michael Neubauer

**PRODUCTION COORDINATION:** Tony Curtis

**PRODUCERS:** Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

— *DEDICATION* Extraordinary Form —

To all us 70's gamers, as the world we knew is erased around us... "All the young punks, have to laugh, there's rivers to cry for..." [A]; Cum essem parvulus, loquebar ut parvulus, sapiebam ut parvulus, cogitabam ut parvulus; Quando autem factus sum vir, evacuavi quae erant parvuli. [1]; (-- Solea sumus?) Pone, Domine, custodiam ori meo, et ostium circumstantiae labiis meis. Ut non declinet cor meum in verbo malitiae, ad excusandas excusationes in peccatis [2]; O Pater coelestis, scio me peccasse, Sed vide ubi fui, me pigrum facit [3]; Adhuc modicum et mundus eas mutationes, potuit eam movere fundata crucis [4].

Et ut Deus, misereatur nostri omnes contristati asinos.

Pax vobiscum.

A. Et Concursus, "Omnes iuvenes pusilli", (ab "Sufficit em da Funis", 1978).

1 Sanctus Paulus, 1 Corinthians 13; Todd Rundgren, "Verus Homo," (ab "Initiation," 1975).

2 Ps. 140.

3 Ludovici Rubrum, "Plaustrum Rota" (ab "Verto," 1972)

4 Sancti Brunónis

## STRATEGY NOTES

Here are a few thoughts that scratch the surface on strategy for each Power.

### AUSTRIA:

Maria Teresa and the Austrians (“Aus.”) face daunting tasks throughout the entire game—for most of it, you’re fighting a three front war – Prussia to the north, France to the west, and France/Spain in Italy. But the Aus have solid leaders in Khevenhuller, Browne, Leichtenstein, and an ace in Traun; unfortunately, on at least one front, they will be hampered by the lackluster Charles. Historical reality and game design mean that the Aus will have to use Charles as CIC in crucial theaters, so live with it. The *ABLE Advisor* card is a big help, and should be a no brainer to play when you draw it. You may back Charles with Traun, or Browne. In general, Traun can stymie Frederick, or Belle Isle and the French; for the threat he doesn’t face, employ your CH markers with a vengeance.

Regarding Army leader composition—you have a lot of good subordinates (Browne in particular until he’s promoted). In Mid War, you may need those *ReGAINinG the CRoWn* cards to get back the HRE crown (and VPs); but they also provide a benefit as *ABLE SUBordinAte* Tac cards to boost your Commander’s limited ability, and even things up vs. the French.

The Aus have a unique, potent weapon in their CH troops; you don’t win battles with them; they help you avoid battles you don’t want to fight, by adding to Withdraw rolls, and eating up enemy APs. I adjure you—learn how to use them! The more you examine their capabilities and employ them, the more you will appreciate the ways you can bog down your enemies. Also, make no mistake – you must play every Reinforcement Event you can, as early as you can, or you risk having the Aus wither and die on one front or another. This obviously includes inducing your British ally to play Reinforcement cards that benefit you (which is most of them!).

In mid-late game, once Prussia is off your back, an Aus counter offensive through Bavaria into eastern France is entirely achievable, as well as pushing the French or Spanish back in Italy. And in late game, Marshal Traun may be the best answer to slowing down De Saxe and his French juggernaut (if there is any answer!).

### How to counter the De Saxe Gorilla in Flanders?

1. Play *LoUis MUst LeAd* as often as you get it; even if the French have *ABLE Advisor*, their AP count has plummeted, and every battle becomes a VP risk.
2. *deBAUCHe* – a hung over, pensive or melancholy De Saxe doesn’t move as much...(take your pick – the card is a symbolic catch-all for the brilliant but troubled man’s flaws)
3. Counter-offensives; if you can’t stop De Saxe up north, then...
  - a. Take VPs in Italy; you have a huge advantage in central position vs. the French/Spanish, and the Pieds in that central position offer more support as an ally than the Spanish do the French.
  - b. Grab VPs in Eastern France; IF your Brit ally has bought you

all those great Reinforcements, you will have enough troops to go for French VP forts in Strasbourg-Metz. The advantage is YOU can reach them with your generous Depot resources; the French have a very hard time mounting any effective threats to Bavaria/Austria from about 1743-4 on. Assuming that the Brits./Dutch can distract De Saxe, then sustain offensives to take VPs behind him. Force the French to divert resources to the Empire border instead of Flanders.

c. In concert with this—Go for Paris! Once you crack the hard shell of France’s border Fortresses, any one of them can be a launch point for a drive on Paris. Getting close or into Paris, regardless of whether you are driven out, is a threat that can’t be ignored by the French; do it in Fall, and you will halve Fr reinforcements for next year; it’s a big scot free 3 VP bonus for that stab. Even if you don’t get it, your main goal is to get De Saxe to turn around.

### BRITAIN/PIEDMONT:

The British/Piedmontese (Brit./Pieds.) player has a fractured/schizophrenic role in COS. As the British, you have a small army and mostly indifferent leaders – but a huge purse, and a powerful backdoor economic cudgel – the British Fleet. You end up playing only a peripheral role on the map for half the game, but your end game performance in the Empire and in the Austrian Netherlands is crucial to both your own and Austrian success.

You must be the banker and diplomatic broker of the Pragmatic alliance. You must get all the treaties in place, get all the subsidies and grants played, woo the Russians consistently if necessary (so the French don’t get them!), play all your Naval improvement events, and attempt Intercept of the French Treasure Fleet every year. You have a lot of Events you can play—and you need to play a lot of them! Every card that strengthens the Aus or Pieds, or hurts France/Prussia, increases your chances of getting a few crucial late game VPs yourself vs. a weakened French army in Flanders/Empire.

Nevertheless, your modest army size notwithstanding, there are VP opportunities nearby in the Empire, and occasionally in France, if the French overextend themselves in the Austrian Netherlands. The British player must craft Mixed Force armies carefully, using Dutch troops and sometimes Aus contingents, to achieve enough weight to counter French second army threats. Opportunities exist as well, for Ligonier to break off with a small corps to raid/siege a VP fort. You have the luxury of enough funds (cards) to buy Depots as periodically needed for Empire campaigning. One indirect strategy tip -- try to get French marshal Belle Isle out of the game with *FLeURy’s JeALoUsy* and *CoURt PoLiitCs*; do not discard this as a low value card. If the French can have Belle Isle, De Saxe, and Maillebois in play all the time, they are going to be hard to stop.

As the Piedmont player, you play an unusual niche role. You have a small, non-descript army, but solid leaders, and the most formidable defensive position in Europe. But your mountains won’t shield you from France forever, and you are dependent on Britain (subsidy)





happening on map or on the diplomatic track. You should be able to make them largely unhindered until 1745; from there, depending on British card play, your income pipeline from around the world stands in increasing danger and likelihood of being crimped, and then crushed – with a –1 MW major fleet loss as a final insult. When there’s nothing staring at you in the Spring Reinforcement box besides the Kingdom’s resources, you know the jig is up!

**Paris** – defend it! This shouldn’t be inordinately difficult. Your main Austrian Netherlands army is also a primary blocking force, but you’d do well to have a small secondary army (maybe it’s your siege army in a dual hat role) ready to block as well. A 5+ SP garrison and some sort of leader are of course a nice to have third layer of protection.

### PRUSSIA/SPAIN:

The Prus/Spain player has an oddball role, filled with dichotomy, exultation, and frustration. On one hand, you control the *Enfant Terrible* Frederick and a potent Prussian army facing little threat, and eyeing up multiple targets (Silesia, Prag, and Hannover city, to start).. But the Prussians are politically naïve, and tricked out of the game twice, and, to the Prussian player’s chagrin, a few years early! On the other hand, with a Spanish tricorn on, the player is cast in the role of constant poor relation to France; you have to negotiate and beg for CPs and Pragmatic forces can usually diffuse your efforts, unless you get grudging help from ... France. In Mid-War, once the Prussians are shut off, all you can do is amp up your begging and hounding of your Bourbon cousin Louis to get your share of war resources.

The Prussians should attack Aus forces as often as they can, especially in Mid-War when the juicy Tac cards are available. What’s going to make the biggest difference to Prus success – Prag. It’s very hard to take, but yields an extra “get out of town” VP when the Aus play Treaty of Dresden on you. Grab as much as you can in

Austria, but always with an eye to going for Prag at the start of any Summer. Barring Austrian incompetence (no garrison, no leader) it’s going to take a siege army Summer and Fall to do it. Frederick should probably stay in the lead army, threatening Vienna and keeping the Aus busy, while a second Prus army does the sieging? Easy? No. Possible? Yes.

As Spain, your one and only concern is Italy – keeping your VPs in southern Italy, and grabbing more VPs in Lombardy. The problem is, you don’t control the cards that get your forces launched! You have to remind, negotiate, schmooze, and/or bully the French player to release CPs for your campaigns, and sometimes play the exclusive “Italian theater only” major CP cards – good luck! You don’t need many added VPs to win, but getting this small amount is still a challenge given your junior partner status in the Bourbon coalition. You can enter Italy as split forces – easier to do, but harder to make headway without French help; you’ll end up with two 8-10 SP corps in play. Or, you can send everything through Naples and march up the peninsula with a single 15-20 SP army, augmented at times by infantry from Naples and Modena.

**Naples** – it provides a corps of troops for the Spanish, but is also a liability, as it is a tempting prize for the Austrians if they are willing to take on the exertion/risk. But to do this, they need to string an extensive supply line. Your first “low cost” protection method for Naples is to ensure you seed some 1 SP garrisons in a few alternate spaces along the Italian east coast. The Aus can’t then “chain” depot placements through them ahead of his moves, as the SP will block the LOS. If you forget, well, see if you get away with it! If the Aus-Pied player gets it in his head to go south for Naples, and you aren’t in a position to block, try to cut across his supply line behind him. Failing that, can the French/Spanish make the Aus pay up north in Lombardy? And in this regard, the optional Fleet Bombardment rules may come into play, taking out Aus Depots if the Bourbon fleet sorties—and gets some dice luck.

# INDEX

Activation Point Allowances .....	8.4	Force Activation.....	8.0	Overrun.....	8.9
Activation Point Costs .....	8.3	Forces and Commands.....	3.1	Picking Up and Dropping Off.....	8.7
Admin Marches.....	8.8	Fortress Garrisons .....	15.2, 15.5.1	Piedmont .....	4.0.2, 7.5
Alliances .....	6.6.1, 7.9	Fortress VPs.....	15.6	Piedmont Strategy Cards .....	6.1.3
Alpine Pass .....	13.4	Fortresses .....	2.1.2, 15.0	Ports.....	2.1.2
Army Battle Ratings (ABR).....	13.3	Fortunes of Power.....	5.3	Power Order.....	4.0.1
Army Holding Boxes .....	3.3.5	Fortunes of War (FOW) .	4.1.4, 4.1.7, 5.0	Pragmatics .....	2.1.1
Army and Fleet Sustain Segment .....	4.1.5	France .....	7.3, 18.1.2	Prussia .....	7.2
Attrition (FOW) .....	5.1	Frederick the Great .....	3.3.6	Rally. ....	4.2.3, 14.2
Austria.....	7.6	Free Leader Move.....	8.6	Rank .....	3.3.1
Barrier Treaty Fortresses.....	15.2.2	Genoa.....	7.8.5	Redeployment.....	4.1.2
Battle Cards .....	6.3.5, 13.5	Guerrillas (Piedmont) .....	12.2	Reinforcements.....	18.0
Bavaria.....	7.8.2	Hannover .....	7.3.2	Regaining the Crown .....	6.8
Belligerency.....	7.1, 7.9	Holy Roman Empire .....	7.8.6, 20.5	Reinforcement Segment .....	4.1.1
Bonus Activations .....	6.3.6, 8.2	Initial Supply Segment.....	4.2.1	Retreats .....	13.8
Bourbans.....	2.1.1	INT (Interrupt) .....	2.3, 6.3.4, 6.5.5	Russia .....	7.7
Britain .....	7.3	Interception.....	9.0	Saved Resources Recruiting Phase .	4.3.2
British Admin Sea Transport.....	8.8.3	Irregular Troops .....	2.2.2, 12.0	Saxony.....	7.8.3
Campaign Card Segment .....	4.2.2	Italy.....	7.8.4	Sea Transport.....	16.3
Campaign Points (CPs).....	6.4, 8.0	Late War Cards .....	6.1.2	Senior Leaders.....	3.3.2
Capitals .....	20.2	Leaders. ....	2.2.1, 3.3	Short Supply .....	11.3
Capturing Supply Sources.....	11.9	Leader Replacement .....	3.3.6	Sieges .....	15.4
Cavalry.....	22.2	Limited Intelligence.....	22.4	Spain.....	7.4
Charles Stuart.....	6.7.2	Louis XV and George II .....	3.3.7	Spanish Forces.....	4.0.3
Charles VII. ....	6.8, 20.5, 21.1	Major Battles .....	13.0	Spanish/Piedmont Friction.....	3.2.1
Colonial Influence.....	22.3	Major Force .....	3.1.1	Splitting a Force.....	3.1.3
Croats and Hussars.....	12.1	Maurepas' Descent.....	16.5	Stacking.....	3.2
Demoralization. ....	13.7.2, 14.0	Minor Battle.....	8.10	Strategy Cards .....	2.3, 6.0
Depots .....	6.9, 11.4.2, 11.9.2	Minor Force .....	3.1.1	Strength Points.....	2.2.2
Depot Removal Phase .....	4.4.5	Minor Powers .....	7.8	Subordinate Leaders .....	3.3.3
Diplomatic Events.....	6.6	Mixed Force.....	3.1.2	Supply Sources .....	11.5
Discarding Cards.....	6.2	Modena.....	7.8.5	The 45 Track and Events .....	6.7
Drawing Cards .....	4.1.3, 6.2	Monarchial Will (MW) .....	19.0	Theater Command Requirements .....	3.3.4
Drawn Battles .....	13.9	Monarchs .....	3.3.7, 20.3	Tracing Supply .....	11.6
Dutch Netherlands .....	7.6	Mountain Pass.....	13.4	Treasure Voyage .....	5.2, 16.3
Event VPs .....	20.1.1	Movement.....	8.5	Victory Points. ....	2.1.2, 20.0
Events. ....	4.1.6, 6.5	Mulligans.....	22.9	Wider War Cards .....	6.1.2
Evicted Forces.....	17.4	Naval Interception .....	16.3	Winter Attrition.....	17.3
Final Supply Segment .....	4.2.4	Naples.....	7.8.5	Winter Quarters .....	17.0
Fleet Sections .....	2.2.3, 6.10	Neutrality.....	7.1, 7.9	Withdrawal .....	10.1
Fleet Sorties .....	16.0	New Year Phase .....	4.4.1	Worn.....	14.0

