

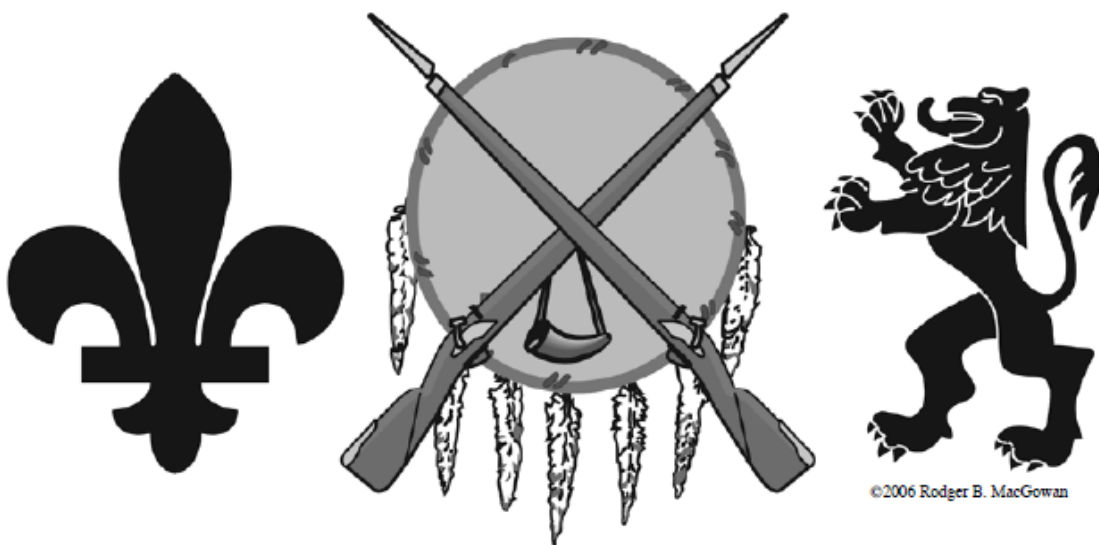
# RULEBOOK

# Wilderness War

Strategic Game of the French & Indian War

Designed by Volko Ruhnke

3rd Edition



©2006 Rodger B. MacGowan

1.0	はじめに	2	目次	7.6	ステップの損失	10
2.0	ゲーム・マップ	2		7.7	指揮官の損失	11
3.0	競技用コマ	2		7.8	勝者/敗者	11
3.1	ユニット	2		7.9	退却	11
3.2	指揮官	3	8.0	砦、要塞、攻囲	11	
3.3	マーカー	3	8.1	砦又は要塞外側での戦闘	11	
4.0	プレイのシーケンス	3	8.2	攻囲	11	
5.0	戦略カード	4	9.0	強襲	12	
5.1	概括	4	9.1	概括	12	
5.2	カード・デッキ	4	9.2	勝者/敗者	12	
5.3	活性化	4	10.0	襲撃	13	
5.4	建設	5	10.1	目標	13	
5.5	イベント	5	10.2	襲撃に対する民兵の配置	13	
6.0	移動	7	10.3	襲撃の解決	13	
6.1	概括	7	10.4	帰還	13	
6.2	陸上移動	7	11.0	損耗	14	
6.3	ボート移動	7	11.1	誰が損耗を被るのか	14	
6.4	海上移動	7	11.2	損耗損失	14	
6.5	敵が占めるスペース内への移動	8	12.0	補給	14	
6.6	浸透	8	12.1	概括	14	
6.7	迎撃	8	12.2	補給線	14	
6.8	戦闘回避	9	12.3	非補給下の影響	14	
7.0	戦闘	10	13.0	勝利	14	
7.1	概括	10	13.1	勝利方法	14	
7.2	戦闘解決	10	13.2	勝利ポイント	15	
7.3	民兵	10	13.3	入札	15	
7.4	戦闘に影響を与えるイベント	10	14.0	選択ルール	15	
7.5	DRMs & コラム・シフト	10	Credits		15	

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

WILDERNESS WAR は、大英帝国とフランスとの間で北アメリカの覇権を巡って激しく争った、フレンチ・インディアン戦争をベースにした二人プレイヤー用ゲームです。一人のプレイヤーがイギリス軍で、他方がフランス軍です。

**第3版ルール**：このルール・ブックは、旧版の「上級ルール」を本体に含み、以前はオンラインでのみ使用可能だった選択ルールを含みます。第2、第3版についての小規模な他の追加や説明は、～シンボルで示されます。他のルール変更はありません。

WILDERNESS WAR は、以下を含みます。：

- ・ 1枚の22"×34"厚紙マップ
- ・ 2枚のカウンター・シート
- ・ 24個指揮官立て
- ・ 2枚のプレイヤー情報カード
- ・ 70枚の戦略カード
- ・ 2つの六面体サイコロ
- ・ 1冊のプレイブック
- ・ このルール・ブック

## 2.0 ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

**開墾地スペースと管区 [Cultivated Space and Departments]**：ルイブール [Louisbourg] とハリファックス [Halifax] の待機ボックスを除く全ての開墾地スペースは、3つの管区の1つの中にあります。セント・ローレンス [St. Lawrence] 管区に加えて、ルイブール [Louisbourg] はフランスによって「元々支配されており」、フランスにとって「元々友好」です。北方と南方管区内のスペースに加えてハリファックス [Halifax] は、イギリスによって「元々支配されており」、イギリスにとって「元々友好」です。一方の陣営に「元々友好」なスペースは、他方にとって「元々敵対」です。

**防備施設 [Fortifications]**：「防備施設」には、要塞 [Fortresses]、完成した砦 [completed forts] と防御柵 [Stockade] を含みます。要塞はマップ上に表示されて建設や破壊ができず、砦と防御柵はマーカーを持ちます。建設中の砦（つるはしカウンター）は、完成するまでは砦として見なされません。

**要塞 [Fortresses]**：要塞（又は要塞/港湾）スペースの友軍支配には、非包囲下で、敵ユニットから解放され、元来敵が占領していたら少なくとも1つの友軍ユニット又は「強襲上陸」["Amphib"] マーカーが要求されます。

**ヒストリカル・ノート**：敵意を持つ居住地域は、守備隊を持たなければなりませんでした。

**居留地 [Settlements]**：インディアン居留地スペースは、インディアン・ユニット・カウンターとイベント・カード・シンボルに対応するカラー境界で示されます。居留地がマップ外にあるチェロキー族 [Cherokee] を除く各部族に1つの居留地があります。

**連結 [Connections]**：スペースは、水上（河川又は湖）又は陸上のみの連結によって繋がっています。どちらの連結も、スペースからスペースへの移動、退却等に使用できます。

**重要**：水上連結は同様に陸上連結を持つものと見なされ、陸上又はボート移動のどちらにも使用できます。

**矢印 [Arrows]**：ハリファックスとルイブールから伸びる矢印は、イギリス軍強襲上陸のみのためのものです。ペイ・デン・オー [Pays d'en Haut]（アッパー・グレート・レイク）から伸びる4本の矢印は、陸上又はボート移動のどちらにも使用できますが、示された方向のみです。間に矢印を持つ複数スペースは、退却やここに列記さ

れていないいかなる目的についても「隣接」していません。

**待機ボックス [Holding Boxes]**：大部分の指揮官は、プレイを容易にするために、同一スペース内にスタックするユニットや他の指揮官を置くことができる待機ボックスを持ちます。

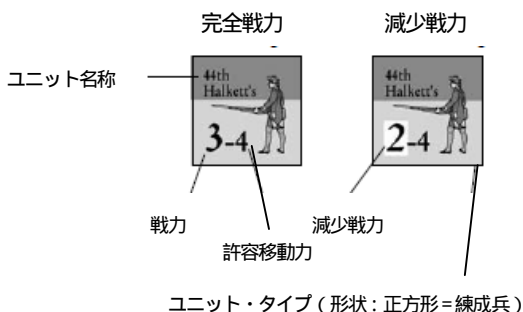
**スタッキング [Stacking]**：唯一のスタッキング限度は、砦を持つスペースに敵が進入するとき4ユニットまで砦の内部に入れることです。スタッキングは、消耗、天然痘、戦闘結果が獲得する勝利ポイントなど様々なゲーム要素に影響します。プレイヤー諸氏は、常に敵ユニットのスタック内容を調べることができます。

## 3.0 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

### 3.1 ユニット [Units]

以下の主な3タイプがあります。練成兵 [Drilled Troops]、補助兵 [Auxiliaries]、民兵 [Militia] で、それぞれが特別な能力や制限を持ちます。概して、練成兵（正方形のカウンター）は、防備施設に対する集中した作戦に最良です。民兵（やはり正方形）は、開墾地域（マップ上の正方形スペース）を防御します。補助兵（円形のカウンター）は、荒野 [wilderness]（マップ上の円形スペース）内での分散した作戦に最良です。

ユニットは、戦闘戦力と移動について評価付されています。全てのユニットは2ステップを持ち、表面が完全戦力で、裏面が減少戦力（白いボックス内）です。



**3.1.1 練成兵 [Drilled Troops]**：以下を含みます。

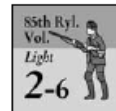
**正規兵 [Regulares]**：大部分がヨーロッパからの専門的に訓練された歩兵で、砲兵、工兵等を伴います（全ての4-4と3-4ユニットに加えてフランス軍の1-4海兵 [Marine] 分遣隊）。

**州兵 [Provincials]**：ヨーロッパの正規兵に習って、イギリス植民地で編成された連隊です。

**軽歩兵 [Light Infantry]**：専門的に訓練された装備優良のイギリス軍選抜部隊で、側面防護や前衛を任務としました。これらは、射撃と地形利用を強調されましたが、普段は北アメリカ不正規兵のより独立したスタイルと異なり、ヨーロッパ陸軍の延長として機能しました。

**3.1.2 民兵 [Militias]**：以下を含みます。：

**イギリス植民地とフランス・カナダ人の民兵 [British Colonial and French Canadian Militia]**：国境と郷土防衛のために急速編成された地方居住者たちで、最低限の訓練と装備を与えられました。





イギリス軍司令官の最高位階

シナリオの制限

イギリス軍

活性値

統率値

戦術値

統率値

活性値

戦術値



フランス軍



選択正方形指揮官



フリーでイロコイ族/モホーク族を指揮する。

### 3.1.3 補助兵 [Auxiliaries]:

**インディアン [Indians]:** 北アメリカ・インディアンの戦士たちは、個人的な忠誠心や敵対心を度外視し、自部族の戦略的な利益と略奪のためにヨーロッパの軍隊と同盟しました。彼らは荒野での戦いに秀でていましたが、長期的な戦役への参加を嫌いました。

**クールール・デ・ポアー [Coureurs des bois]:** 「森を駆ける者たち」は、罌猟師や他のフランス人カナダ植民者から徴集したフランス軍不正規兵で、インディアン式の荒野での戦いに熟練していました。

**レインジャー [Rangers]:** イギリス軍版のクールール・デ・ポアーで、ニュー・ハンプシャーの Robert Rogers によって徴集された者たちが有名です。



### 3.2 指揮官 [Leaders]

指揮官は、ユニットを指揮するために使用されます。指揮官の評価値は以下のとおりです。:

- **活性値 [Initiative]:** 活性化させるための容易さ (1 = 最も容易)
- **統率値 [Command]:** 移動のために指揮できるユニットの数 (部隊活性化限度)。この評価値は、階級も提供します。従属指揮官は、それらが従属する指揮官の指揮値以下でなければなりません [5.3.4]。
- **戦術値 [Tactics]:** 戦闘、攻囲、襲撃の能力。

~**プレイ・ノート:** この版は、各指揮官について衝立と正方形のコマの両方を含みます。部隊の指揮官 [5.3.4] には衝立コマを、従属指揮官又はユニットを持たない指揮官には、正方形のコマを使用することを勧めます。



### 3.3 マーカー [Markers]

マーカーには、防備施設 [fortifications]、同盟インディアン [Indian alliances]、襲撃スペース [raided spaces]、ゲーム記録欄 [game record tracks]、様々なイベントの影響を含みます。その使用方法は、適切なルール内又はイベント・カードで説明します。

## 4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

ゲームの長さやセットアップ情報については、プレイブックのシナリオを参照してください。WILDERNESS WARは、それぞれ一つの時期を構成する一連のカード手順の中でプレイされます。2つの時期(「前期」[“Early Season”]と「後期」[“Late Season”])に加えて、いくつかの年終活動で一年を構成します。プレイはこの順番に従います。:

### A. 前期 [Early Season]

**A.1 カードを配る [Deal Cards]:** シナリオのセットアップに指定された枚数のカードを各プレイヤーに配ります。ゲーム中のイベントは、プレイヤーが受け取るカードの枚数を変更し得ます。

**A.2 アクション・フェイズ [Action Phases]:** フランス軍から開始して、プレイヤー諸氏は交互にアクション・フェイズを行います。各アクション・フェイズは、指揮官やユニットを活性化させる、防備施設を建設する、イベントを導入させるためのカードのプレイから成ります。両プレイヤーが全ての手札をプレイしてしまうまで続きます。

**例外:** プレイヤーが1枚のカードを残して持っているときには、パスして手札を保持することを宣言できます。保持カードは、もしも適用可能であれば、敵のアクション・フェイズ中のイベントとしてプレイするか [5.5.6]、又は次の期になるまで保持できます。もしも次の期になるまで保持したら、プレイヤーはその期の全手札をプレイしなければなりません。(備忘のため、年記録欄上に「カード保持」[“Card Held”] マーカーを置きます。) ~**プレイヤーの保持カードは、次のターンの手札規模に対してカウントします。**

もしもプレイヤーが全ての手札を消費し(又は最後のカードを保持する)相手側が2枚以上を残していたら、相手側プレイヤーは最後まで1枚ずつカードをプレイします。

### B. 後期 [Late Season]

**B.1 カードを配る [Deal Cards]:** 前期と同様。

**B.2 アクション・フェイズ [Action Phases]:** 前期と同様。

**B.3 インディアン&指揮官の帰還 [Indians & Leaders Go Home]:** 友軍防備施設スペース内にいないインディアン・ユニットは、帰還します [10.4]。同様に、部隊又は防備施設なしで荒野又は山岳内にいる指揮官も最寄りの友軍防備施設内に置かれます。

**B.4 襲撃マーカーの撤去 [Remove Raided Markers]:** マップ上の各「襲撃」[“Raided”] マーカーについて、それを置いた陣営は0.5勝利ポイントを得点し、合計の端数は切上げます [10.3.1と13.2.2]。次に全ての襲撃マーカーをマップから取り去ります。

**B.5 冬季損耗 [Winter Attrition]:** 一定の条件を満たしているスタック内のユニットは、ステップを失います [11.0]。

**B.6 勝利判定 [Victory Check]**：勝利条件が満たされてゲームが終了したか [13.1]、又はシナリオの最終年がプレイされたかを調べます。さもなければ、次の年を開始します。

## 5.0 戦略カード [STRATEGY CARDS]

### 5.1 概括 [General]

カードは、WILDERNESS WARのゲームを運行する「発動機」です。プレイヤー諸氏は、カードのプレイを通して移動、戦闘、建設、様々な特別イベントを行います。

**5.1.1** 全てのカードは、指揮官やユニットの活性化又は建設について、両プレイヤーが使用可能です。

**5.1.2** 赤いシンボルのカードはイギリス軍によってのみイベントとして使用可能で、青いカードはフランス軍によってのみ使用可能なイベントです。赤と青のシンボルを持つカードは、どちらのプレイヤーによってもイベントとして使用可能です。

**5.1.3** その名称周辺に茶色の背景色を持つイベントは、アクション・フェイズの最中にプレイ可能な対応カードです。

### 5.2 カード・デッキ [Card Deck]

**5.2.1** 両プレイヤーは、表面を伏せた単一の引きパイルからカードを引きます。シナリオ説明には、プレイヤーが受け取るカードの枚数が記されています。

**5.2.2** カードがプレイされるに連れて、表面を向けて捨て札パイルに置かれます。一定のイベントは、プレイヤーに捨て札パイルからカードを引くことを認めます。

**5.2.3** もしも「取り去る」[“REMOVE”]と述べるカードがイベント（のみ）としてプレイされたら、捨て札パイルに加える代わりにゲームから取り去られます。

**5.2.4** プレイヤー諸氏は、引きパイルに残されたカードの枚数、プレイヤーの手札枚数、どのカードが捨て札又はプレイから取り去られたかを調べることができます。

**5.2.5** もしも引きパイルが枯渇して更なるカードを引くことが必要なとき、又は「降伏せよ！」[SURRENDER!]カードがイベントであるかどうかにかかわらずにプレイされている（たとえプレイヤーがその捨て札を強制された場合でも）期の終了時には、捨て札パイルと残っている引かれていないカードを一緒にしてリシャッフルします。

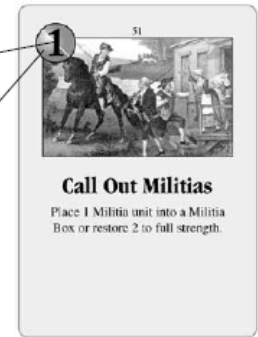


**プレイ・ノート**：「降伏せよ！」[SURRENDER!]カードがプレイされたら、デッキがリシャッフルを必要とするのを忘れないよう、直ちにカードの表面を向けて引きパイルの上に置きます。

**～説明**：もしも「降伏せよ！」[SURRENDER!]カードが引かれておらず、両プレイヤーの手札を満たすのに十分な枚数の手札が引きパイルに残されていないければ、引きパイル内に残っているカードを分配します。次に捨て札パイルをリシャッフルし、両者の手札を満たすために十分なカードを引きます。

**5.2.6 カード・オプション [Card Options]**：各アクション・フェイズ中に、活性プレイヤーはカードを1枚プレイし、以下のいずれか1つの使用方法を選択します。：指揮官とノ又はユニットの「活性化」[5.3]、あるいは砦又は防御柵の建設実行 [5.4]、あるいはカード・イベントを発生させます [5.5]。

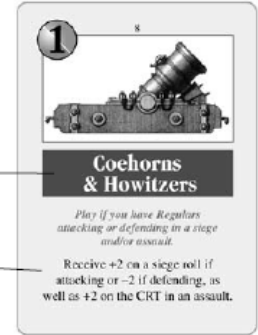
カードの活性化値（#）



イベント・カラー・シンボル

このカードは赤と青のシンボルを持ち、どちらのプレイヤーによってもイベントとして使用可能

対応カード  
茶色のカラー



イベントの説明

### 5.3 活性化 [Activation]

**5.3.1** どちらの陣営も、いかなるカード（色のシンボルにかかわらず）も指揮官又はユニットを活性化させるために使用できます。活性化した指揮官又はユニットのみが、移動、戦闘の実施、攻囲の実行、襲撃をすることができます。個々のユニット又は指揮官は、アクション・フェイズ毎に一度のみ活性化できます。

**5.3.2** 各カードは、以下を活性化させるために使用できます。：

- 個々の補助兵ユニットとノ又は指揮官を、カードの数値合計まで単独で移動させます。各インディアン・ユニットは、この合計については0.5ユニットとしてカウントします。

あるいは

- カードの数値にかかわらず、1つの練成兵ユニット。

あるいは

- カードの数値以下の活性値を持つ指揮官の指揮下にある1つの部隊 [5.3.4]。

**例**：フランス軍プレイヤーは、3の数値カードを、2つのインディアン・ユニット+1つのクールール・ユニット+単独で移動しているいずれか一人の指揮官を活性化させるために使用できます。「1」指揮官に率いられた部隊は、いかなる数値のカードによっても活性化できます。「2」指揮官に率いられた部隊は、「2」又は「3」のカードでのみ活性化でき、「3」指揮官は「3」のカードでのみ活性化できます。

**5.3.3 個々の活性化 [Activating Individually]**：単独で活性化しているユニットや指揮官たちは、マップ上のどこにいても可能です。いくつかのユニットが個々に活性化されるときには、プレイヤーは活性化させる全てを指定し（カウンターを横にすることを勧めます）次にプレイヤーは移動、戦闘、襲撃を次に開始する前に完了させます。移動の順番は、事前に指定する必要がありません。

**5.34 部隊の活性化 [Activating a Force]**：一人の指揮官は、その統率値までスタックしたユニット+いずれかの従属指揮官（各従属指揮官の統率値までのユニットと共に）を「指揮」（一緒に移動するために部隊として活性化させる）できます。あるスペース内のいかなる指揮官も指揮を取るために選択できますが、同数以下の統率値を持つ指揮官のみが従属できます。

**定義 [Definition]**：「部隊」[“Force”]とは、特定の指揮官に従属するユニットと指揮官の集団です（指揮官が存在しなければなりません）。部隊活性化限度は、移動 [6.0]、迎撃 [6.7]、戦闘回避 [6.8]について調べなければなりません。~このような限度は、戦闘 [7.0]、攻囲 [8.2]、強襲 [9.0]、襲撃 [10.0]には影響を持ちません。

**例**：Murray (1-5-0) 指揮下の部隊は、従属者として Webb (3-5-0) と Bradstreet (1-4-1) を含み、14 ユニットまで移動させることができ、1、2、3 いずれかのカードで全て一緒に活性化されます。

**プレイ・ノート**：戦役 [CAMPAIGN] イベントは、もしもあれば二人の指揮官とその部隊を活性化させます（指揮官たちは、活性化させるためのユニットを持つ必要はありません）

**5.35 共存 [Co-Existence]**：指揮している指揮官ならびに従属指揮官とその部隊の構成は、活性化、戦闘で防衛している瞬間、戦闘回避 [6.8]、迎撃 [6.7] 等の間にのみ定める必要があります。さもなければ、多数の指揮官とユニットは従属や部隊を定めることなくあるスペース内に共存できます。

**5.36 アクションのシーケンス [Sequence of Actions]**：各活性化部隊又は個々に活性化されたユニットや指揮官は、以下のアクションのいずれかを以下の順番を適用して実施します：

- ・ 移動 [6.0]
- ・ 戦闘 [[7.0]
- ・ 襲撃 [10.0]

二者択一で、移動しない活性化部隊は、攻囲 [8.2] と / 又は強襲 [9.0] を砦又は要塞に行うことができます。

**~重要**：ユニット又は指揮官は、現行アクション・フェイズでもしも以前に戦闘 (8.251) 又は強襲 (9.12) に参加していたら活性化され得ません。

## 5.4 建設 [Construction]

プレイヤーは、防御柵あるいは砦のどちらか（両方は不可）を建設するためにカードをプレイできます。

**例外**：プレイヤーは、たとえ新たな期が始まっている後でも、2枚のカードを連続プレイして建設を実行することはできません。

**5.41 防御柵 [Stockades]**：カード数値の合計まで防御柵マーカーを置きます（スペース毎に1つ）。防御柵は、補給下 [12.0] の友軍練成兵ユニットによって占められるいずれかのスペース、又は配置しているプレイヤーに元々友好ないずれかの開墾地スペース内（友軍ユニットの存在は必要ありません）に置くことができます。これらは、敵のユニット又は防備施設を含んでいるスペース内に置くことができません。



**5.42 砦 [Fort]**：補給下 [12.0] の友軍練成兵ユニットに占められるスペース内に要塞を建設します。使用したカードの数値まで、砦建設中カウンター（つるはしのシンボル）を置くことができ、以前に置かれていたつるはしのカウンターを完成面に裏返すことができます。



**例**：プレイヤーは、数値3のカードを使用して、1つの砦建設中マーカーを完成された砦にして、2つの新たなつるはしマーカーを他のスペースに置くことができます。同じカードで防御柵と砦マーカーの両方を置くことはできず、2又は3のカードを使用して同じアクション・フェイズに砦建設中マーカーを置いてそれを完成させることもできません。

**5.43 スペース毎に1つ [One Per Space]**：完成された複数の砦を持つスペースはありません。建設は、攻囲スペース内では起きません。防御柵と砦は、要塞スペース内に建設できません。防御柵は、完成された砦を持つスペース内に建設できません。もしも防御柵を持つスペース内で砦が完成したら、防御柵を取り去ります。要塞は、決して建設又は取り去ることができません。

## 5.44 建設中の砦 [Forts Under Construction]

これらは、所有者に何ら恩恵を提供せず、敵にいかなる妨害や勝利ポイントも提供せず、完成するまで事実上存在しません。



**5.45 敵の破壊/捕獲 [Enemy Destruction/Capture]**：防御柵は、もしも敵の練成兵ユニットがそのスペース内で戦闘に勝つと破壊（除去）されます。防御柵は、もしも敵の練成兵ユニットがカラの防御柵スペースに進入したら無傷で捕獲されます（新たな所有者の面に裏返します）。どちらのケースでも、1VPを得点します。建設中の砦は、敵の練成兵ユニットによって単独で占められたときに取り去られます。要塞と完成した砦が捕獲される方法については、攻囲 [8.2] を参照してください。防御柵は、襲撃で破壊することも可能です [10.31]。

**5.46 爆破 [Demolition]**：自軍アクション・フェイズ中のいつでも、プレイヤーはマップ上のどこかにある自身の非攻囲下砦又は防御柵をいくつでも活性化コストなしで爆破（除去）できます。防御柵と建設中の砦は、VP罰則なしで爆破できますが、砦の爆破には1VPがかかります。

## 5.5 イベント [Events]

**5.51** もしもカードがイベントとしてプレイされると、カード上の説明に従います。以下のイベントの影響を忘れないように、年記録欄上で使用するためのマーカーが用意されています：

- ・ 外交革命 [DIPLOMATIC REVOLUTION]
- ・ ウィリアム・ピット [WILLIAM PITT]
- ・ ルイブール戦隊 / 強襲上陸なし [LOUISBOURG SQUADRONS/ NO AMPHIB]
- ・ ルイブール戦隊 / フランス海軍なし [LOUISBOURG SQUADRONS/NO FRENCH NAVAL]
- ・ キベロン [QUIBERON]
- ・ イギリス軍 / フランス軍 小要塞 [BRITISH/FRENCH BLOCKHOUSES]
- ・ チェロキー族 / チェロキー族の蜂起 [CHEROKEES/CHEROKEE UPRISING]



**5.52 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]**: イベントがユニットの配置を要求するときには、現在イン・プレイでないカウンターから来なければなりません。ゲーム内に用意されたカウンターは、ユニットの登場限度です。

**プレイ・ノート**: 増援イベントの性質とカウンター内容物のため、除去された正規兵とクールル・ユニットはゲームから永久に取り去られますが、州兵、軽歩兵、民兵、インディアン、レインジャーのユニットは適切なカードのプレイによってゲームに再登場できます。

**5.521 ユニットの**、常に完全戦力で登場します。

**5.522 ユニットの**、敵のユニット又は防備施設によって占められたスペース、攻囲下のスペース [8.2] で決してゲームに登場できません。もしもイベントがプレイされたときに適切な登場スペースがない場合は、その増援は受け取れません。

**5.523 一定のイベントは**、減少戦力ユニットを完全戦力面に回復させる(裏返す)ことを認めます。ユニットは、攻囲されている間 [8.22] 又は非補給下の練成兵 [12.3] であると、減少戦力から完全戦力に回復できません。

**5.53 インディアンとの同盟**

**[Indian Alliances]**: カード 23 から 30 は、インディアンと同盟を結び、それらを新たなユニットとして登場させるか又はすでにマップ上で減少したユニットを回復させるためのイベントとしてプレイできます。

**5.531 インディアン・ユニット・カウンター、マップ上の居留地、関連するイベント・カードは**、プレイを容易にするためにカラー・コード化されています。:



- ・**北方インディアン [Northern Indians]** (親フランス、青色帯): アベナキ族 [Abenaki]、アルゴンキン族 [Algonquin]、コウナワガ族 [Caughnawaga]、ミッシソーガ族 [Mississauga]、
- ・**西方インディアン [Western Indians]** (親フランス、オレンジ色帯): デラウェア族 [Delaware]、ミンゴ族 [Mingo]、ショウニー族 [Shawnee]、
- ・**ペイ・デン・オウ・インディアン [Pays d'en Haut Indians]** (親フランス、半オレンジ色と半青色の帯): ヒューロン族 [Huron]、オジブワ族 [Ojibwa]、オタワ族 [Ottawa]、ポタワトミ族 [Potawatomi]、これらは、北方又は西方同盟イベントのどちらかで置くことができます。
- ・**イロコイ族 [Iroquois]** (中立、灰色帯): セネカ族 [Seneca]、カユーガ族 [Cayuga]、オノンダガ族 [Onondaga]、タスカローラ族 [Tuscarora]、オネイダ族 [Oneida]、
- ・**モホーク族 [Mohawks]** (親イギリス、赤色帯)
- ・**チェロキー族 [Cherokee]** (親イギリス、緑色帯)

**5.532 プレイヤー諸氏は**、一致するインディアン・ユニットがマップ上にある間、ユニットが「帰還」させられる場所と同盟した居留地が敵の襲撃に脆弱であることを忘れないように、同盟マーカーで居留地をマークします。もしもある居留地からの全てのインディアン・ユニットが除去されたら、直ちに同盟マーカーを取り去り、その居留地はもはや襲撃目標ではありません。



**プレイ・ノート**: これは、もしも襲撃者が荒野の居留地からインディアン最後のステップを除去すると、その居留地では襲撃が発生しないことを意味します。

**重要**: 居留地は、同盟であろうがなかろうが、敵の移動を妨害しません。

**5.533 ゲームは**、フランス軍又はイギリス軍のどちらかと同盟するイロコイ族をあらゆるカウンター(灰色)を持ちます。イロコイ族ユニットは、もしもそれに相当する敵のイロコイ族カウンターがすでにマップ上にあると、登場できません。

**5.534 モホーク族又はイロコイ族ユニットを指揮できる唯一のイギリス軍指揮官は Johnson で**、彼はこれらをいくつでも指揮します(彼の指揮値に足してカウントしません)、フランス軍指揮官は通常インディアンを指揮し、イギリス軍指揮官は通常チェロキー族を指揮します。(いかなるインディアンも、個別に活性化できません)。

**例**: Johnson (1-3-1) は、3つの正規兵ユニットの部隊(彼の指揮値)モホーク族ユニットと全5つのイギリス軍イロコイ族ユニットの両方を指揮できます。

**ヒストリカル・ノート**: 北方インディアン事情の指導管理者で「六カ国の閣下」だったウィリアム・ジョンソンは、イロコイ族や特にモホーク族をイギリスと外交で繋ぐ主役でした。

**5.54 イギリスの植民地政策 [British Colonial Politics]**

: 植民地政策イベントは、州議会記録欄 [Provincial Assemblies Track] 上のマーカーの位置を移します。これは、管区毎にイン・プレイでいられるイギリス軍州兵ユニットの数を制限します。フランス軍プレイヤーが植民地政策をプレイするときには、イギリス軍プレイヤーは直ちに州議会記録欄上で述べる限度を超過する州兵ユニットを選択し、それらを除去します。



**例外**: 認められた数を超過する州兵ユニットが攻囲下にある [8.2] ことが稀に発生しますが、次のフランス軍の植民地政策になるまでこの制限から外れます。

**5.55 イギリス軍の指揮官増援 [British Reinforcements]**: イギリス軍のイベントが指揮官の配置を要求するときには、イギリス軍プレイヤーはプールから適切な数の指揮官を無作為に引き、次に登場する場所を選択します。イギリス軍は、「7」の統率値を持つ2人を超える指揮官をイン・プレイに持ってません。プールから3人目が選択されたときには、イギリス軍プレイヤーは直ちにすでにマップ上にいる他の2人の中から1人を選択してゲームから取り去ります。もしも両方の「7」指揮官が攻囲下にあると、3人目をプールに戻します(代替はありません)。

**ヒストリカル・ノート**: イギリス軍は、満足できる北アメリカ総司令官が見つかるまで指揮の混乱を被りました。

**5.56 対応イベント [Response Events]**: 名称(のみ)の周囲に茶色の背景色を持つイベントは、友軍又は敵のイベント又は他のユニット活動中にプレイできます。そのプレイは、アクション・フェイズ中の通常のカード・プレイに置きかえられません。

**例**: 活性プレイヤーは、攻囲のサイ振りを行うための要件を満たしたら直ちに降伏せよ! イベントをプレイでき、それ故攻囲と強襲に成功する必要はなくなります。

## 6.0 移動 [MOVEMENT]

### 6.1 概括 [General]

活性化部隊、個々のユニット、個々の指揮官は、3つの方法の1つで移動します。これらの方法は、同じアクション中に組み合わせることができません。:

- 陸上移動とは、陸上(茶色)又は河川/湖(青)の連結に沿って移動することです。
- ボート移動は高速ですが、ほぼ河川/湖の連結に制限されます。
- 海上移動は、港湾から港湾への移動です。

部隊は、移動中に追加のユニットや指揮官を「拾い上げる」ことができませんが、従属ユニットや指揮官を落とすことはできます。落とされた従属ユニットや指揮官は、そのアクション・フェイズにはそれ以上移動しません。

### 6.2 陸上移動 [Land Movement]

陸上移動は、陸上と/又は河川/湖の連結の組合せに沿って、移動しているユニット/部隊の許容移動力まで隣接するスペースに進入することで実施されます。

- 荒野スペースを通過する練成兵は、補助兵と共に移動してない限り、次のスペース内で停止します。
- 敵の開墾地スペースを通過する補助兵は、練成兵と共に移動してない限り、次のスペースで停止します。
- 全てのユニット/指揮官は、山岳スペースに進入した瞬間に停止しなければなりません。

**例外:** 友軍の防備施設を持つスペースは、上記の3つの制限についてカウントしません。例えば、正規兵ユニットは、もしも通過する各スペースが友軍の防御柵又は砦を持つと、4つの荒野と山岳のスペースを通過できます。

**ヒストリカル・ノート:** 補助兵は、荒野で練成兵の道案内を手助けします。練成兵を伴わない補助兵は、敵性居住地の中ではより慎重に移動します。

6.2.1 単独で移動している指揮官は、6の許容移動力を持ちます。

6.2.2 部隊は、その最低速ユニットの許容移動力で移動します。もしも低速ユニットが落とされたら、より高速のユニットはその高い許容移動力まで移動を継続できます。

**プレイ・ノート:** フランス軍の「悪天候」[Foul Weather] イベントのプレイは、イギリス軍の「ジョージ・グローハン」George Groghanのプレイに優先します。

### 6.3 ボート移動 [Boat Movement]

ボート移動は、河川/湖の連結のみを使用し、(地形にかかわらず)9スペースまで移動することにより実施されます。

**例外:** ボート移動によって移動している部隊又はユニットは、その活性化中に、もしも両端のスペースが元々友軍の開墾地スペース又は友軍の防備施設(たとえ攻囲下でも。ただし、部隊又はユニットはそこに進入した瞬間に停止しなければなりません)のどちらかである1つの陸上連結を通過できます。

**ヒストリカル・ノート:** 戦争中、人員や補給の移動の大部分はバトー [bateau] (20人収容の平底船)又はカヌーを介して行われました。いくつかの水路間では、物資やしばしばボート自体が「キャリング・ブレース」又は「キャリーズ」と呼ばれる輸送路又は小道に沿って引きずられなければなりません。例えば、ハドソン河

とジョージ湖間の14マイルのキャリーは、1757年までにイギリス軍の砦によって両端が固められました。

### 6.4 海上移動 [Naval Movement]

海上移動は、1つの友軍支配下の港湾から他のそれへ直接移動することによって実施されます。フランス軍は、ケベック [Quebec] とルイブール [Louisbourg] 間のみを海上移動できます。

6.4.1 部隊は、もしも数値3のカードで活性化される場合のみ海上移動できます。(全ての数値3のカードは、部隊全体が海上移動できることを示すために、錨が表示されています。)

6.4.2 個々に活性化したユニット又は指揮官は、いかなるカードによっても海上移動できます。

### 6.4.3 イギリス軍の強襲上陸 [British Amphibious Landings]

イギリス軍は、マップ上の「強襲上陸」[“Amphib”] 矢印に沿ってのみ、特殊な海上移動を使用できます。

6.4.3.1 強襲上陸移動を行うためには、移動活性化のために使用したカードに加え、イギリス軍プレイヤーは強襲上陸 [Amphibious Landing] カード(茶の地色にイベント名を持ちます)をプレイしなければなりません。イギリス軍は、出港する港湾を支配していなければなりません。目的スペースはその必要がありません。目的スペース内に「強襲上陸」[“Amphib”] マーカーを置きます。もしもそのスペースが練成兵を含むフランス軍ユニット又は非攻囲下のフランス軍防備施設によって単独で占められると、強襲上陸マーカーを取り去ります。

**プレイ・ノート:** したがって、強襲上陸の矢印は、イギリス軍がハリファックス [Halifax] (のみ)からルイブール [Louisbourg] に対して、又はルイブール(いったん要塞が占領されると)からベイ・サン・ポール [Baie-St Paul]、イル・ド・オルレアン [Ile d'Orleans]、リビエール・ウール [Riviere-Ouelle] へ強襲上陸を発動できることを意味します。

**重要:** もしもフランス軍プレイヤーが「悪天候」[FOUL WEATHER] イベントによってイギリス軍の海上移動を妨げることを欲すると、イギリス軍プレイヤーが活性化のためにカードをプレイした後、ただし強襲上陸のプレイをする前に、フランス軍プレイヤーは「悪天候」イベントをプレイします。

6.4.3.2 「強襲上陸」[“Amphib”] マーカーは、以下の効果を持ちます。:

- イギリス軍に、強襲上陸スペースといずれかのイギリス軍支配下の港湾(たとえ強襲上陸スペース内で攻囲が進行中であっても)との間で、通常の海上移動を認めます。
- ルイブール [Louisbourg] のイギリス軍支配を維持します(イギリス軍ユニットの存在は必要ありません)。
- イギリス軍に、強襲上陸スペースからいずれかのイギリス軍支配下の港湾に直接退却することを認めます。
- イギリス軍に、あたかも港湾のごとく増援の配置を認めます。~ 解明: 増援は、攻囲下スペース内の強襲上陸マーカーの上に置くことができません [8.22]。
- ~ イギリス軍に、強襲上陸スペースからいずれかのイギリス軍支配下の港湾(隣接スペースではなく)に直接戦闘回避することを

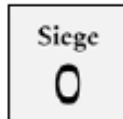


認めます [6.811]。

## 6.5 敵が占めるスペース内への移動 [Moving Into Enemy-Occupied Spaces]

6.5.1 非攻囲下の敵ユニット又は防備施設によって占められたスペースに進入するためにいずれかの種類の移動を使用しているユニット又は部隊は、停止して以下に列記された適切な活動を行わなければなりません。

- もしもスペースが敵ユニットを持つと、移動しているユニット又は部隊は、攻撃しなければなりません（敵ユニットは防御します）。攻撃側は、蹂躞戦闘 [7.82] の後、あるいは全防衛側が戦闘回避 [6.82] した後に移動を継続できます。
- もしもスペースが敵の砦又は要塞を持ち、外側で防御する敵ユニットがなければ [8.1]、防備施設の上に「攻囲0」[“Siege 0”] のマーカーを置きます。
- もしもスペースが敵の占めていない防御柵を持ち、しかも移動しているユニット又は部隊が練成兵を含むと、その防御柵は無傷で捕獲されます（防御柵マーカーを裏返し、1VPを得点します）。
- もしもスペースが敵の占めていない防御柵を持ち、しかも移動しているユニット又は部隊が練成兵を伴わない補助兵を含むと、補助兵は襲撃 [10.0] しなければなりません。



6.5.2 練成兵を含むユニット又は部隊のみが、非攻囲下の敵砦又は要塞スペースに進入できます。

6.5.3 単独で移動している指揮官は、敵が占めるスペースに進入できません。もしも指揮官が友軍ユニット又は防備施設なしで敵が占めるスペース内にあると、彼は退却しなければならず、さもなければ除去されます [7.92]。

6.5.4 単独の指揮官、建設中の砦、居留地は、移動の妨げにはなりません。

## 6.6 浸透 [Infiltration]

~単独の補助兵ユニット（個々に活性化又は指揮官に率いられて他のユニットなしで移動している）は、敵ユニット又は非攻囲下の敵防備施設によって占められた1つ以上のスペースを、陸上又はポート移動によって通過できます。

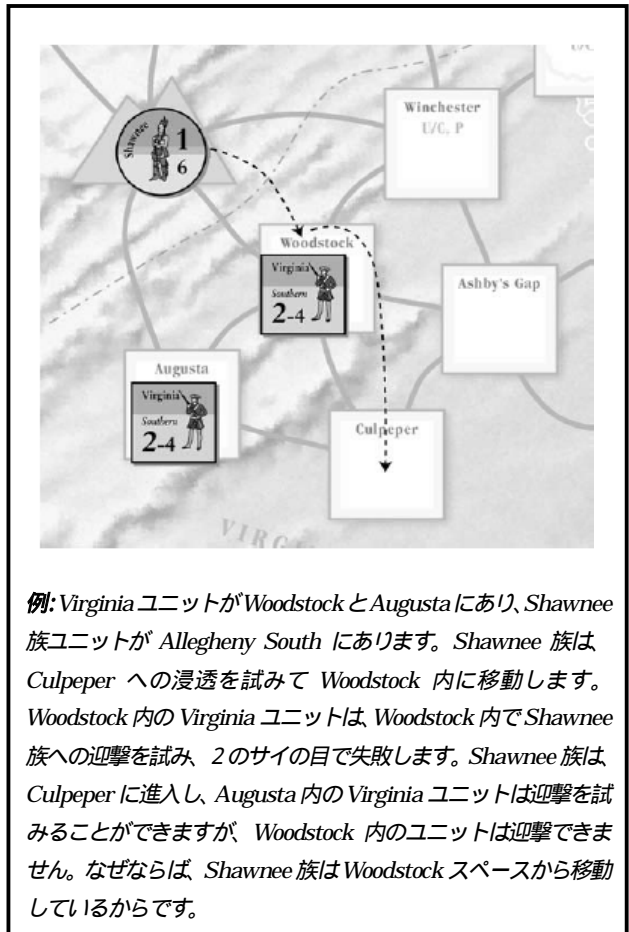
**プレイ・ノート:** 浸透は、練成兵を伴わない補助兵が非攻囲下の敵砦又は要塞スペースに進入できる唯一の方法です。

~6.6.1 浸透を試みるユニットは、それに成功したと仮定して、到達するために浸透を使用しないで進入できるスペースまでの十分な許容移動力（又はポート移動による9スペースの残り）を持たなければなりません。

6.6.2 地形やユニットのタイプにかかわらず、浸透しているユニットは、同一スペース内の敵ユニットによる迎撃 [6.7] を被ります。

6.6.3 浸透しているユニット（随伴している指揮官も一緒）は、もしも敵が占めるスペース内に後退を強制されると（戦闘からの退却又は「湖上スクーター」[LAKE SCHOONER] のどちらかによって）、除去されます。

6.6.4 浸透しているユニットは、その移動をしゅうりょう終了するか又は継続できます（しかも追加の浸透を実施できます）。もしも敵が占めるスペース内で移動を終了したら、戦闘が発生します [6.51]。



**例:** Virginia ユニットが Woodstock と Augusta にあり、Shawnee 族ユニットが Allegheny South にあります。Shawnee 族は、Culpeper への浸透を試みて Woodstock 内に移動します。Woodstock 内の Virginia ユニットは、Woodstock 内で Shawnee 族への迎撃を試み、2のサイの目で失敗します。Shawnee 族は、Culpeper に進入し、Augusta 内の Virginia ユニットは迎撃を試みることができますが、Woodstock 内のユニットは迎撃できません。なぜならば、Shawnee 族は Woodstock スペースから移動しているからです。

## 6.7 迎撃 [Interception]

6.7.1 **概観 [General]** ユニットは、自身に隣接するスペースへ進入するため陸上、ポート、海上移動（退却、迎撃、戦闘回避ではありません）を使用している敵ユニットの迎撃を試みることができます。浸透されているユニットも、自身のスペース内で迎撃を試みることができます。各迎撃の試みについて、最初にどの指揮官とユニットが試みるのかを指定します。次にサイを1つ振り、もしもあれば、迎撃している司令官の戦術値をサイの目に加えます。迎撃は、修正後の4以上のサイの目で成功します。

- ~もしも成功したら、迎撃している部隊又はユニットを迎撃された敵を持つスペース内に置きます。迎撃された敵は、直ちに戦闘で攻撃しなければなりません（すなわち、活性化して移動しているユニット又は部隊が攻撃側となり、迎撃しているユニット又は部隊が防御側となります。）砦や要塞の内側にない全ての防御側は、参加しなければなりません [7.1]。
- もしも迎撃の試みが失敗すると、移動しているユニットは通常に移動を継続できます。

6.7.1.1 もしも未占有の自陣営防御柵を持つスペース内に迎撃すると、防御柵は捕獲されずその場に留まり、後で起きる戦闘に恩恵を施します [6.51] の例外。

6.7.1.2 もしも敵の砦又は要塞のスペースに浸透を試みている間に補助兵ユニットが迎撃されると、防備施設外側の通常戦闘で迎撃しているユニットを攻撃しますが、浸透側（のみ）は勝敗にかかわらず退却しなければなりません。

~**解明:** 最初に、迎撃を試みます。次に、砦/要塞スペース内で開始したユニットは、内側に退却できます（迎撃しているユニットは、戦闘しなければなりません）。



6.7.2 誰が迎撃できるのか [Who May Intercept] 移動している敵部隊又はユニットが進入する各スペースについて、隣接又は同一スペース内のいずれか1つの非攻囲下の部隊又は個々のユニットで迎撃を試みることができます。指揮官は、単独で迎撃できません。迎撃している部隊は、あるスペース内の全ユニットを含める必要はなく、指揮している指揮官と従属指揮官の部隊活性化限度を超過できません [5.34]。

6.7.2.1 荒野又は山岳のスペースに進入している単独の補助兵ユニットは(指揮官の有無にかかわらず)単独の敵補助兵ユニット(指揮官の有無にかかわらず)のみから迎撃されます。

例外: この制限は、同一スペース内への浸透の試みに対しては適用しません [6.62]。

6.7.2.2 すでに自軍陣営の非攻囲下ユニット(単独の指揮官ではなく)又は防備施設によって占められるスペース内に進入しているユニットは、迎撃され得ません。

6.7.2.3 単独で移動している指揮官は、迎撃され得ません。

~6.7.2.4 ユニットの、自身のスペースから離れていく敵を迎撃できません。

例: もしも浸透 [6.62] を試みているユニットに対する迎撃に失敗するか、又は迎撃の試みが行われなければ、浸透されたユニットは次のスペースに進入する浸透ユニットに対して迎撃を試みることができません。もしも攻囲している全ユニットがスペースを離れると、以前に攻囲下だったユニットは、攻囲していたユニットが進入する最初のスペース内に迎撃できません。

## 6.8 戦闘回避 [Avoiding Battle]

あるスペース内で攻撃を受けようとしている1つの非攻囲下部隊又は個別ユニットは、その代わりに戦闘回避を試みることができます。回避している部隊は、スペース内の全ユニットを含める必要はなく、指揮している指揮官と従属指揮官の部隊活性化限度を超過できません [5.34]。サイを1つ振り、回避している指揮官の戦術値(もしもあれば)を加えます。修正後の4以上のサイの目で、回避している部隊又はユニットは、単一の隣接スペース内に置かれます。

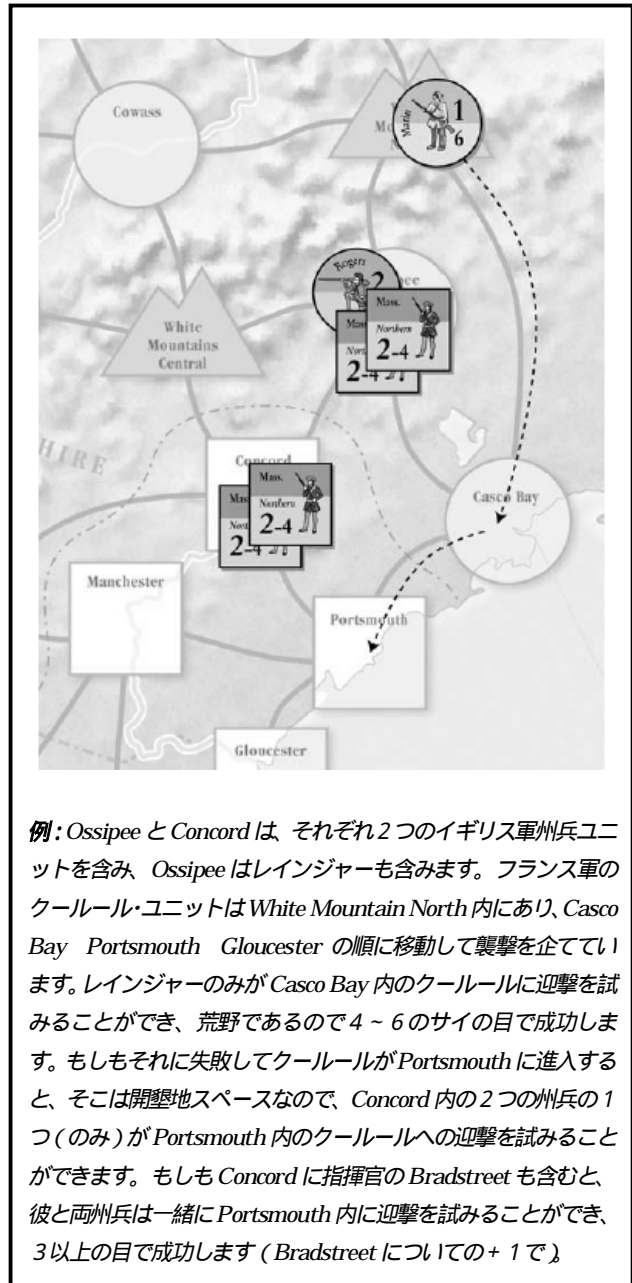
例外: 荒野又は山岳のスペース内では、補助兵ユニット又は補助兵のみを含む部隊は、補助兵を持たない攻撃側を自動的に回避できません。

6.8.1 回避しているユニットが移動する隣接スペースは、攻撃側が進入したスペースであってはならず、非攻囲下の敵防備施設又はユニットを含むこともできません。

~6.8.1.1 強襲上陸スペース内のイギリス軍ユニットは、いずれかのイギリス軍支配下の港湾に直接戦闘回避できます [6.432]。

6.8.2 もしも全ての防御ユニットが回避に成功すると、活性化部隊又はユニットは移動を継続できます。もしも活性化部隊が再び防御側のスペース内に進入すると、それらは再び戦闘回避を試みることができます。

例外: もしもスペースが敵の防備施設を持つと、活性化部隊は停止しなければなりません。もしも砦又は要塞であると、「攻囲0」マーカーを置きます。もしも防御側であると、練成兵はそれを捕獲し、裏返して1VPを得点しますが、練成兵を持たない補助兵は襲撃しなければなりません。



例: Ossipee と Concord は、それぞれ2つのイギリス軍州兵ユニットを含み、Ossipee はレインジャーも含まれます。フランス軍のクールール・ユニットは White Mountain North 内にあり、Casco Bay Portsmouth Gloucester の順に移動して襲撃を企てています。レインジャーのみが Casco Bay 内のクールールに迎撃を試みることができ、荒野であるので4~6のサイの目で成功します。もしもそれに失敗してクールールが Portsmouth に進入すると、そこは開墾地スペースなので、Concord 内の2つの州兵の1つ(のみ)が Portsmouth 内のクールールへの迎撃を試みることができます。もしも Concord に指揮官の Bradstreet も含むと、彼と両州兵と一緒に Portsmouth 内に迎撃を試みることができ、3以上の目で成功します (Bradstreet についての + 1 で)。

6.8.3 部隊又はユニットは、砦又は要塞のスペース外側へ回避し、他のユニットが内側に留まることができます [8.1]。しかし、もしも回避に失敗すると、回避している集団は戦闘で防御しなければならず、防備施設内の集団は内部に留まります。

~説明: 「内側」[“inside”] 又は「外側」[“outside”] の宣言は、「戦闘回避」のサイを振る前にします。

6.8.4 迎撃されたユニットと迎撃しているユニットは、戦闘回避を認められません。その迎撃の試みに失敗した迎撃ユニットは、もしも後に同じ敵の移動中に攻撃されてもやはり戦闘回避できません。

6.8.5 プレイヤーは、同一の敵が移動している間に、あるスペースからいくつかのユニットが戦闘回避を行い、他のユニットが迎撃を試みることができず(成功するかどうかにかかわらず)どちらかを選択しなければなりません。

## 7.0 戦闘 [BATTLES]

### 7.1 概括 [General]

戦闘は、活性化部隊又はユニット(「攻撃側」)が敵ユニット(防御側)を含んでいるスペース内に移動するときに発生します。若くは要塞内側のユニットと/又は指揮官を除き [8.1]、そのようなスペース内の戦闘は強制で、存在する他の全ユニットは参加しなければなりません。

**重要:**「戦闘」[“Battles”]は、攻囲しているユニットと攻囲されたユニット間の戦闘である「強襲」[“Assaults”]とは別物です [9.0]。

### 7.2 戦闘解決 [Resolving Battles]

戦闘は、以下の手順で解決されます。:

- A. 民兵が参加するかどうか決定します [7.3]。
- B. 攻撃側の次に防御側は、戦闘に影響させるために使用を望む1枚以上のイベントをプレイします。
- C. 戦闘結果表(CRT)上のコラムを決定するために、各陣営は自軍の戦闘値を合計し、サイの目修正(DRMs)又は他の修正[7.5]を適用してサイを1つ振ります。
- D. もしもあれば、ユニットのステップと指揮官は、CRTからの結果に従って損失を被ります。
- E. 勝者を決定し [7.8]、VPsを得点します。
- F. 民兵が自軍ボックスに戻り、敗者は退却します。

### 7.3 民兵 [Militia]

元々友好的開墾地スペース内で戦闘が発生するときには(砦や要塞の外側を含めず)その管区と一致するボックス内のいくつか又は全ての民兵が参加できます。所有しているプレイヤーは、それらを単に戦闘スペース内に置きます。ルイブール [Louisbourg] は管区の一部でないため、民兵は決してそこに配置できません。

**例外:**もしも敵がその年にその管区内に「襲撃」マーカーを置いていたら、民兵は決して戦闘のためにマップ上に配置できません(ただし、10.2を参照してください)。

### 7.4 戦闘に影響を与えるイベント [Events Influencing the Combat]

防御側の前に、攻撃側は戦闘のために使用を望む全てのイベント・カードをプレイしなければなりません。

**例:**攻撃側がカードをプレイする選択の後に、防御側は塹壕 [Fieldworks] をプレイし、塹壕マーカーを配置します。攻撃側も塹壕カードを保持していますが、この戦闘のためにそれをプレイできません。なぜならば、常に攻撃側が最初に自身の全カードをプレイするからです。

### 7.5 DRMsとコラム・シフト [DRMs and Column Shifts]

戦闘結果表(CRT)には、サイの目修正(DRMs)に続いて指揮官、一定地形内のユニット・タイプ、イベント・カード等の修正が要約されています。

~7.51 戦闘、攻囲 [8.231]、強襲 [9.0]、襲撃 [10.0] については、活性化陣営は活性化指揮官の戦術値を加え、非活性化陣営はスペース内で最高の統率値を持ついずれか一人の指揮官の戦術値を使用します。迎撃 [6.7] 又は戦闘回避 [6.8] については、それを試みている部隊の司令官を使用します。「置き去り」強襲 [10.13] に

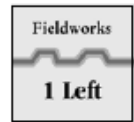
ついては、そのスペース内で部隊を指揮できたいずれかの指揮官を使用します。部隊活性化限度 [5.34] は、戦闘に適用しません。

7.52 もしも荒野又は山岳の地形内の戦闘で(強襲ではない)一方の陣営のみが補助兵又は軽歩兵を持つと、他方の陣営は-1 DRMを被ります。

7.53 もしも開墾地地形内の戦闘で(強襲ではない)一方の陣営のみが正規兵を持つと、他方の陣営は-1を被ります。

7.54 もしも強襲上陸で、ならびに/又は防御側スペース内の防御側に対して攻撃していると、攻撃側はそれが適用されるごとに-1を被ります。

7.55 もしも塹壕 [Fieldworks] マーカーの下にある防御側を攻撃していると(マーカーが置かれたとき又はどのようなユニットが防御しているかわからず)攻撃側は左へ1コラムシフトさせます。~塹壕マーカーは、スペース毎に1枚です。



7.56 もしも荒野又は山岳内の戦闘で(強襲ではない)一方の陣営のみが「待ち伏せ!」[AMBUSH!] イベントをプレイすると、その戦闘戦力は2倍となり(コラム・シフトの前に)最初に射撃します。他方の陣営が最初にステップ損失を行い、次に生き残っている戦闘戦力で射撃します。

### 7.6 ステップの損失 [Step Losses]

各陣営の射撃は、CRT上でステップ損失の数を与えます。「待ち伏せ!」[AMBUSH!] イベントがプレイされていない限り、結果は同時に適用します。ただし、攻撃側は防御側の前に自軍のステップ損失を割り当てなければなりません(ユニットの裏返しと除去)。

7.61 完全戦力の全ユニットは、2「ステップ」を持ちます。1ステップを失う完全戦力ユニットは、裏返されます。1ステップを失う減少戦力ユニット(すでに「裏返されている」)は、除去されます。除去するときには、正規兵とクールルのユニットはゲームから永久に除去されます。ただし、除去された州兵、軽歩兵、インディアン、民兵、レインジャーは、適切なカードのプレイによってゲームに再登場できます。

~7.62 所有者は、損失を受けるユニットを選択しますが、少なくともステップ損失の半分(端数切上げ)は、可能であれば練成兵ユニットから満たさなければなりません。これは、7.63に優先します。

~例:もしもある戦闘で5損失を被ると、少なくとも3ステップの練成兵ユニットがスタック内にあれば、少なくともその3ステップの損失は練成兵ユニットから失わなければなりません。

~7.63 上記の、要件を満たすために練成兵が損失を要求されることは例外です。プレイヤーは戦闘からの全損失を、いくつかのユニットが除去される一方で他が完全戦力に留まるように割り当てることはできません。

~例:3つのインディアン・ユニットと1つの軽歩兵ユニット(完全戦力)が、戦闘で3ステップ損失を被ります。軽歩兵は除去され、1ステップの損失はいずれかのインディアン・ユニットから取り去ります(7.62は7.63に優先します)。

7.64 指揮官は、決してステップ損失のために取り去られませんが、もしも戦闘で全ユニットが除去されたら、いかなる指揮官も退却します [7.9]。

## 7.7 指揮官の損失 [Leader Losses]

どちらの陣営の指揮官も、戦死する（ゲームから取り去られる）かも知れません。もしもサイの目が「1」又は「6」で（DRMsの前）しかも少なくとも1ステップの損失が生じると、相手側のプレイヤーは戦闘に参加した各自軍指揮官についてサイを1つ振らなければなりません。「1」のサイの目で、その指揮官は戦死です。

## 7.8 勝者/敗者 [Winner/Loser]

もしも一方の陣営のみが生き残っているユニットを持つと、勝利します。さもなければ、より高い数のステップ損失を与えた陣営が勝利します。防御側は、同数でも勝利します。～もしも両者が除去されたときには、CRT上で最もステップ損失を与えた陣営が勝利します。それでも、同数では防御側が勝利します。

**7.8.1 戦闘の勝者は、もしも敗北した陣営が少なくとも1つの正規兵ユニット又は5つ以上のいずれかの種類のユニットを含んでいたら1VPを得点します。**

**7.8.2 蹂躙 [Overrun]** もしも防御している防備施設がなく、攻撃側が自軍のステップ損失を被ることなく全ての敵ユニットを除去したら、あたかもそのスペースがカラであったかのごとく移動を継続できます。

## 7.9 退却 [Retreat]

**7.9.1 戦闘のステップFで、生き残っている民兵は自軍ボックスに戻ります（減少ユニットは、減少状態に留まります）。次に、敗北している指揮官とユニットは、戦闘スペースに隣接する1つ以上のスペースに退却させます（防御側は、分割できます）。**

**例外：** 砦又は要塞の外側で防御しているユニットは、内側に退却できます [8.1]。「強襲上陸」[“Amphib”] スペースから退却しているイギリス軍は、通常の要件内でいずれかのイギリス軍支配下の港湾 [6.432] 内に置くことができます [7.92]。

**7.9.2** 以下の要件を満たせない退却ユニット又は指揮官は、除去されます。:

- ・ フランス軍は、決して海上移動経由で退却できません（それ故、ルイプールから退却できません）。イギリス軍は、「強襲上陸」[“Amphib”] スペースからそれを行うことができます [6.432]。
- ・ 敗者は、非攻囲下の敵ユニット又は防備施設を持つスペースに退却できません。
- ・ 防御側は、敵が進出したスペース内へは退却できません。
- ・ 攻撃側は、進入したスペース内に退却しなければなりません。
- ・ 練成兵は、開墾地スペース又は友軍防備施設のどちらかに退却しなければなりません。

**プレイ・ノート:** 例えば、防御側や砦を経由するラインを確保せず、練成兵と共に荒野の中央に移動することは、非常にリスクとなり得ます。

**例:** 練成兵ユニット、補助兵ユニット、一人の指揮官を含んでいる防御スタックが退却を強制されます。防御側は、いくつかの選択肢を持ちます。全てと一緒に開墾地又は防備施設のスペースに退却させることができます。練成兵は、このようなスペースに退却でき、補助兵は荒野又は山岳のスペースに退却でき、指揮官はどちらかのユニットに随伴でき、又は単独で3番目のスペース内に退却します。

～**注記:** スペース内に単独でいる指揮官については 6.53 を参照。

## 8.0 砦、要塞、攻囲 [FORTS, FORTRESSES, AND SIEGE]

### 8.1 砦又は要塞の外側での戦闘 [Battles Outside Forts or Fortresses]

ユニットが敵ユニットと非攻囲下の敵砦又は要塞の両方を含むスペース内に移動すると、防御プレイヤーはどのユニットや指揮官が内側で、どれが外側で防御するのかを決定しなければなりません。プレイヤー諸氏は、砦マーカーの下か又は要塞シンボルの上に直接置くことで、ユニットが「内側」にあることを表示できます。防御側の防御側は、同様に「内側」に入ることで攻撃を避けることはできず、その代わりに戦闘結果は通常に攻撃側が防御側についての-1DRMを被ります。

～**説明:** もしも砦又は要塞スペースで浸透していると [6.6]、非活性側は最初に迎撃を試みます [6.7]。次に、砦/要塞のスペース内で開始したユニットは、内側に退却できます（迎撃しているユニットは、戦闘をしなければなりません）。

～**説明:** 「内側」又は「外側」の宣言は、「戦闘回避」のサイが振られる前に行われます。

**8.1.1** 4ユニットまでと、いかなる数の指揮官も、砦の内側で防御できます。いかなる数のユニットも、要塞内に入れます。

**8.1.2** もしもいくつかのユニットが外側で防御すると、それらは防備施設又は内側にいるいかなるユニットや指揮官からの手助けもなしで戦闘を闘います。

**8.1.3** もしも防御側が砦又は要塞の外側で戦闘に敗北すると、通常に隣接スペースに退却するか、あるいはいくつか又は全てが防備施設の内側に退却できます（砦であれば、4ユニットまで）。

### 8.2 攻囲 [Sieges]

**8.2.1** もしも友軍ユニットが、敵の砦又は要塞（防御側ではない）を持つスペース内にあり、敵ユニットが防備施設の外側にいない場合には、その砦又は要塞は攻囲下です。スペースの上に「攻囲0」[“Siege 0”] マーカーを置きます。攻囲マーカー（0、1、2）を持ついかなるスペースも「攻囲下」（「攻囲」スペース）で、砦又は要塞の内側にいるいかなるユニット又は指揮官も「攻囲下」のユニット又は指揮官です。

**例:** 攻囲マーカーの配置は、以下の場合に発生します。: a) 友軍の砦又は要塞の外側で防御側が戦闘に敗北した直後、又は b) 全ユニットが内側で防御することを選択する、又は c) もしも敵ユニットがカラの砦又は要塞のスペース内に移動したら。

**備忘:** 練成兵ユニットを含むユニット又は部隊のみが、未だに攻囲されていない敵の砦又は要塞のスペース内に進入できます [6.51]。ただし、「防備施設」[“fortifications”] の用語に含まれる防御側は、決して攻囲され得ません。これらは戦闘でDRMを提供しますが、もしも防御側が戦闘に敗北すると除去されます [6.5]。

～**8.2.2 攻囲スペース [Siege Spaces]** 攻囲下の要塞（又は要塞/港湾）スペースは、海上移動、増援、勝利の目的、イベントのプレイのための要件については、どちらの陣営によっても支配されていません [例外: 13.12]。増援は、決して攻囲スペース内に置くことができませんが、外側のユニットは完全戦力まで回復できます。攻囲下防備施設の内側にいるユニットや指揮官は、イベントによって取り去られたり、完全戦力まで回復したりすることができます。もしも後に攻囲が解かれたら、新たにプレイされたイベントによってのみ、回復や取り去ることができます。

**例外:** 攻囲下のユニットは、「天然痘」[SMALL POX] イベントによってステップを失い、取り去られる可能性があります。

**8.2.3 攻囲の解決 [Resolving a Siege]** 砦や要塞を捕獲するためには、攻囲側は最初に攻囲表でサイを振ることによって「攻囲段階」を増加させなければなりません。攻囲段階は「0」で開始し、「1」又は「2」に増加し得ます。

**8.2.3.1** 攻囲段階を増加させるためには、攻囲しているスタックはアクション・フェイズを攻囲下スペース内で開始し(すでに攻囲マーカーがあります) 補給下 [12.0] 練成兵と少なくとも一人の指揮官を含まなければなりません。次に、攻囲しているプレイヤーは、スペース内で最高の統率値を持つ指揮官を活性化させます(どれだけ多くのユニットや従属指揮官が存在するかにかかわらず) 移動はありません。どちらのプレイヤーも、「攻城砲」[COEHORNS] イベントをプレイできます。次に、活性プレイヤーはサイを1つ振って攻囲表をチェックし、適用可能な全ての修正を適用し、指定されるごとく攻囲マーカーを調整します。

可能性があるDRMs(攻囲表上にも略記されます):

- ・ 攻囲側で指揮している指揮官の戦術値を加えます。
- ・ 防御側で指揮している指揮官の戦術値を差し引きます。
- ・ もしも攻囲側が「攻城砲」[COEHORN] イベントをプレイしたら2を加え、もしも防御側がこのイベントをプレイしたら2を差し引きます。
- ・ もしも攻囲がルイブール [Louisbourg] であると1を差し引きます。

~**説明:** 攻囲表でサイを振るために、部隊(個々の指揮官やユニットではない)は、活性化されなければなりません。部隊限度は無視できます。例えば、もしも攻囲スペース内で Loudoun が最高位の指揮官であると、攻囲表でサイを振るために「3」のカードのプレイが必要となります。

~**説明:** 「降伏せよ!」[SURRENDER!] は「攻城砲」[COEHORN] の後にプレイできます。攻囲のサイ振りでは、たとえ防備施設の攻囲段階 [8.24] が到達していた後でも「降伏せよ!」[SURRENDER!] が可能です。「降伏せよ!」は、「虐殺!」[Masacre!] の効果を妨げません。

**8.2.3.2** もしも攻囲下のスペースで攻囲しているユニットがいなくなると、攻囲マーカーを取り去ります。

**8.2.4 強襲の可能性 [Assault Possible]** もしも要求された攻囲段階に達していたら(砦が「1」、要塞が「2」)、活性化部隊はそのアクション・フェイズ内に直ちに強襲 [9.0] できます。攻囲後の強襲は強制ではありませんが、いったん宣言されたら、たとえ防御側が攻城砲 [COEHORNS] をプレイするまで待っていても実行しなければなりません。カラの砦又は要塞は、それでも強襲されなければなりません。

**例外:** 元々敵の要塞が捕獲され、捕獲した側がそこを離れてカラにすると、カラの要塞は直ちに敵の支配下に戻り、所有者は3VPsを得点します。

**8.2.5 解囲 [Breaking the Siege]** 攻囲下の指揮官とユニットは、通常に活性化できます。これらはスペースを離れることができますが、防備施設の外側の戦闘で、攻囲しているスタックを攻撃できます。民兵は参加できます。

**8.2.5.1** もしも敵が攻囲を実施しているスペース内にユニットが移動すると、砦又は要塞の内側の友軍ユニットは、あたかも活性化したかのごとく続く戦闘に参加できます。

**8.2.5.2** もしも攻囲下のユニットが戦闘に敗北すると、内側に退却して戻って攻囲下に留まります。隣接するスペースから進入したユニットは、内側に退却できません。

## 9.0 強襲 [ASSAULTS]

### 9.1 概括 [General]

砦又は要塞を捕獲するための戦闘は、「強襲」[“Assault”] と呼ばれます。強襲するためには、活性化スタックは移動してはならず、砦又は要塞は要求された攻囲段階(砦は1、要塞は2)に達していなければなりません。

~**9.1.1** 強襲は、攻囲段階に達すると(砦は1、要塞は2)直ちに生起できます。もしも攻囲段階が以前のアクション・フェイズに達していたら、攻囲している部隊(指揮官を含まなければなりません)は、攻囲表でサイを振ることなしに強襲のために活性化できます。

~**9.1.2** 全ての戦闘において、部隊活性化限度は無視されます(全ユニットと指揮官が参加します) もしも「戦役」[CAMPAIGN] イベントによって活性化された1つの部隊が、2番目に活性化した部隊が攻囲しているスペースに進入すると、たとえ移動した部隊がもはや活性化しなくても、続く強襲において両者を組み合わせることができます。

**9.1.3** これらのDRMsとコラム・シフトは、強襲に適用可能です(CRT上にも略記されます):

- ・ 両陣営は、自軍司令官(最高位の指揮官)の戦術値を加えます。
- ・ そのフェイズに「攻城砲」[COEHORNS] イベントをプレイ(攻囲のサイ振りに影響を与えるためのプレイを含めます)した陣営に2を加えます。
- ・ 攻撃側は、自動的に左への1コラム・シフトを被ります。

**9.1.4** 強襲は、あたかも以下の差異を持つ戦闘として機能します。:

- ・ 民兵は参加しません。
- ・ ステップは、両陣営に含まれる練成ユニットから失われなければなりません(たとえ非練成兵ユニットが減少する前にいくつかの練成兵ユニットが除去されるとしてもです)。
- ・ 退却は発生しません。
- ・ 戦闘自体によるVPsは得点されません(ただし、砦又は要塞の捕獲については得点されます)。

### 9.2 勝者/敗者 [Winner/Loser]

攻撃側は、強襲で勝利するために敵がより高いステップ損失を受ける結果を出さねばならず、さもなければ防御側が勝利します。全ての防御ユニットを除去することは、勝利するために十分ではなく、カラの砦と要塞はCRTの0コラムで自身の防御を継続します。

**9.2.1** もしも防御側が勝利すると、攻囲が継続します。

**9.2.2** もしも攻撃側が勝利すると、要塞は無傷で捕獲されます。砦は、攻撃側国籍の砦建設中マーカーに置き換えられます(捕獲された砦の損傷をあらわすため)内側で防御しているユニットと指揮官は、除去されます。攻囲マーカーを取り去り、砦については2VPs、要塞については3VPsを得点します。

**備忘:** 捕獲した敵要塞の支配を維持するためには、少なくとも1つの友軍ユニット又は強襲上陸 [Amphib] マーカーが占めなければなりません。

## 10.0 襲撃 [RAIDS]

成功した襲撃は、V P sの獲得、防御柵の破壊、インディアン・ユニットの除去、民兵配置の妨害をもたらします。ゲームで「失敗した」襲撃は、損害がなかったことを意味するのではなく、特別な政治的又は軍事的衝撃がなかったということです。



### 10.1 目標 [Targets]

練成兵とスタックせずに活性化を以下のスペースのいずれかで終了する活性化補助兵は、襲撃（襲撃表でサイを振ります）しなければなりません。

- ・ 元々敵の開墾地スペース、あるいは
- ・ 敵の防御柵、あるいは
- ・ 現在マップ上にある敵インディアン・ユニットに対応する居留地（敵の「同盟」居留地）

～**説明**：あるスペース内の全ての指揮官と補助兵は、一度のサイ振りと一緒に襲撃します。

10.1.1 砦、要塞、友軍の防御柵、友軍の練成兵を持つスペースは、襲撃され得ません。

10.1.2 活性化ユニットは、戦闘を闘った後でも襲撃します [5.36]。

**例**：補助兵ユニットは、敵が占める防御柵スペース内に移動でき、もしも敵ユニットが戦闘の結果敗北して退却すると、補助兵はここでカラの防御柵を襲撃しなければなりません。

～10.1.3 部隊は通過するスペース内に補助兵ユニット、従属指揮官を「置き去り」にできます。置き去りにされた補助兵ユニットは、それらを置き去りにした部隊が戦闘を解決した後で、それらと共にいる最高位の指揮官を使用して襲撃します。

### 10.2 襲撃に対する民兵の配置 [Militia Deployment Against Raids]

もしも敵の開墾地スペース内の防御柵を襲撃すると、敵プレイヤーはその管区の民兵ボックスから、そのスペース内に1民兵ユニットを置くことができます。敵プレイヤーは、襲撃マーカーがすでにその管区内に存在するかどうにかかわらず、それを行うことができます（すなわち、7.3の例外は、この種の民兵配置を妨害しません）。

～**例外**：もしも襲撃しているユニット（又は複数のユニット）が、そのアクション・フェイズに防御柵内ですでに戦闘を闘っていると、民兵は配置できません。

10.2.1 もしも民兵ユニットが配置されると、襲撃しているユニット（又は複数のユニット）は、直ちに戦闘で（防御柵内の）民兵を攻撃しなければなりません。戦闘の後に、生き残っている民兵は自身のボックスに戻ります。

10.2.2 もしも襲撃側が勝利すると、通常に襲撃を実行します。

10.2.3 もしも襲撃側が敗北すると、通常に退却します（帰還はしません）。

### 10.3 襲撃の解決 [Resolving a Raid]

最初に、防御しているプレイヤーは、「ブロックハウス」[BLOCKHOUSES] イベントをプレイできます。次に、襲撃して

いるプレイヤーは、襲撃表でサイを1つ振ります。襲撃されるスペースにより、「防御柵/居留地」[“Stockade/Settlement”] 又は「開墾地」[“Cultivated”] のどちらかのコラムを使用し（開墾地地形内の防御柵又は現在敵と同盟した居留地については、防御柵/居留地のコラムを使用します）以下のDRMsを適用します（やはり襲撃表に略記されます）：

- ・ 指揮している指揮官の戦術値を加えます。
- ・ 襲撃しているいずれかのユニットがレインジャーであると、1を加えます。
- ・ もしも民兵ボックス内に2つ以上の民兵ユニットを持つ敵管区内における襲撃であると、1を差し引きします。

**例**：もしもある管区の民兵ボックス内に2つ以上の民兵ユニットがあると（たとえ減少状態又は戦闘に参加していても）その管区内における襲撃に対して-1を適用します。民兵は、自身の待機ボックスからマップ上に配置することなしで襲撃を修正します。

10.3.1 襲撃結果は、成功又は失敗のどちらかで、襲撃側についてステップ損失（所有者の選択）又は指揮官損失の結果となり得ます。もしも成功すると：



- ・ 襲撃 [Raided] マーカーを置きます。
- ・ スペース内の防御柵を除去します。
- ・ 居留地の襲撃に成功された部族に属す、マップ上のどこかにいる全ての非攻囲下インディアン・ユニットを除去します。
- ・ 襲撃マーカー撤去フェイズ中に、半分のV P（合計を切り上げます）を得点します。

10.3.2 もしも襲撃で修正前に「1」の目が振られたら、あるいは防御柵又は敵と同盟する居留地に対して修正前に「6」の目が振られたら、参加した各指揮官についてさらにサイを振ります。「1」の目で、その指揮官は戦死します。

10.3.3 以前に襲撃されたスペース [Previously-Raided Spaces] 追加のV P sのために、襲撃に成功した防御柵又は現在敵と同盟する居留地についてのみ（すでに襲撃マーカーを持つカラの開墾地スペースは不可）すでに襲撃マーカーを持つスペースに襲撃マーカーを加えることができます。襲撃マーカーを持つカラの開墾地スペース内に単独で移動を終了している補助兵は、たとえ成功して効果なしであっても、襲撃表でサイを振って帰還しなければなりません。

### 10.4 帰還 [Going Home]

襲撃の成果にかかわらず、生き残っている全ての襲撃側は、直ちに再配置します。各年終了時のインディアン&指揮官帰還フェイズ中に防備施設内でないインディアンは、直ちに再配置しなければなりません（4.0 B.3）。

10.4.1 **インディアン [Indians]** インディアン・ユニットを取り上げてその居留地スペース内に置きます。

10.4.1.1 もしも自身の居留地が敵によって占められていると、襲撃しているユニットは除去されます。

10.4.1.2 もしもユニットがチェロキー族 [Cherokee] であると、除去されます。例外：10.4.22を参照。

**プレイ・ノート**：自身の居留地に帰還している非チェロキー族インディアン・ユニットは、後のアクション・フェイズで活性化について使用可能です。

10.4.1.3 帰還するインディアン・ユニットは、共にスタック

した指揮官又はクールール・デ・ボアー・ユニットによって随伴されることが出来ます。

**10.42 非インディアン [Non-Indians]** : クールール・デ・ボアー、レインジャー、指揮官は、直ちに最寄りの友軍非攻囲下防備施設に置かれます (所有者の選択)。

**10.421 「最寄り」とは**、介入する敵の存在や地形にかかわらず、連結したスペースを数えることで決定されます。

**10.422 指揮官と共にスタックしたインディアンは**、最寄りの防備施設に彼を随伴できます。

**デザイン・ノート** : これは、襲撃しているチェロキー族がイギリス軍指揮官と共に襲撃していない限り、除去されることを意味します。なぜならば、「帰還」は彼らがマップ外に出ることを意味するからです。

## 11.0 損耗 [Attrition]

18世紀の軍隊は、季節の循環を受け入れなければならず、春は戦役のために結集し、特にウィルダネスでは冬が訪れる前に避難所に分散しました。プレイヤー諸氏は、冬季の損耗を避けるため、同様に自軍部隊を分散させなければなりません。

### 11.1 誰が損耗を被るのか [Who Suffers Attrition]

各冬季損耗フェイズ中に、以下のスペースの1つを占めていない練成兵はステップ損失を被り得ます。同様に、攻囲下の全練成兵は損耗を被ります。:

- 元々友好な開墾地スペース、あるいは
- いずれかの種類の4友軍ユニット (指揮官はカウントしない) までを持つ非攻囲下の砦又は防壁のスペース、あるいは
- 非攻囲下の要塞。

### 11.2 損耗損失 [Attrition Losses]

影響下の各スタックに、以下の損失を適用します。:

- ~最初に、減少状態の練成兵ユニットの半数 (端数切上げ) を除去します (所有者の選択)。
- 二番目に、完全戦力の各練成兵ユニットを減少させます。

**例外** : スペース内の最後の友軍ステップ (すなわち、単独の減少状態ユニット) は、決して消耗によって取り去られません。

**例** : 3つの減少戦力と2つの完全戦力の練成兵ユニットのスタックが、冬季損耗中に荒野の砦内にいます。所有者は、2つの減少状態ユニットを除去し、次に両方の完全戦力ユニットを減少面に裏返します。

## 12.0 補給 [SUPPLY]

### 12.1 概括 [General]

練成兵ユニット (のみ) は、完全な状態で機能するために、元々友軍の要塞まで補給線をたどらなければなりません。イギリス軍ユニットは、捕獲した港湾又は強襲上陸スペースまでたどることができます。補給源は友軍支配下で、しかも非攻囲下でなければなりません。

### 12.2 補給線 [The Supply Line]

補給線は、スペースの途切れない連鎖から構成され、非攻囲下の敵防備施設やユニットによって占められているスペースがあつてはなりません。攻囲下にある敵の砦又は要塞は、補給を妨害しません。

**12.21 補給されるスペースを除く各スペースは**、少なくとも以下の特性の1つを持たなければなりません。

- 連鎖内の両隣接スペースまで水路で連結している (もしも隣接していると、補給されるスペースを含めます) あるいは
- 開墾地、あるいは
- 友軍の防備施設、あるいは
- 強襲上陸スペース

**重要** : 荒野又は山岳スペース内のユニットは、補給線の隣のスペースが上記の1つである限り、補給下であるために防備施設を持つ必要はありません。

**例** : 荒野スペース内の正規兵ユニットは、隣接する友軍防壁に、そこから河川連結でカラの荒野スペースへ、そこから湖上経路で他の防壁へ、そこから友軍の砦を持つ山岳スペースへ、そこから開墾地スペースへ、そこから友軍要塞まで補給をたどることができます。

### 12.3 非補給下の影響 [Out-of-Supply Effects]

補給線をたどれない練成兵ユニットは、以下のようにその活動が制限されます。:

- 砦や防壁を建設できません。
- 攻囲表でサイを振れません (又は「降伏せよ!」 [SURRENDER!] イベントを使用できません)。
- 完全戦力に回復できません。

**重要** : あるスペースは、補給線が確立された瞬間に「補給下」となります。それ故、プレイヤーは数値2のカードを使用して2番目のスペースへの補給線を創出する防壁を置き、直ちに2番目のスペース内に防壁を置くことができます。

**プレイ・ノート** : もしも攻囲側が非補給下になると、攻囲段階は影響を受けませんが、攻囲側が再び補給線を持つまでは攻囲表で振ることを妨げられます。

## 13.0 勝利 [VICTORY]

### 13.1 勝利方法 [How to Win]

**13.11 サドン・デス [Sudden Death]** これらの条件のいずれかが達成されたかどうか調べるために、各勝利チェック・フェイズ (4.0 B.6) 中にチェックします。:

- もしもイギリス軍が全ての要塞に加えて Niagara と Ohio Forks を単独で支配 [2.0] すると、V P s にかかわらず勝利します。
- もしもどちらかの陣営が 11 V P s 以上を持つと、勝利します。
- 1759年より後に、もしも少なくともその年のV P記録欄上のボックスと同数のV P sを持つと (1760年に8、1761年に5) フランス軍が勝利します。

**13.12 1759年に終了するシナリオ [Scenarios ending in 1759]** もしも1759年の終了までに上記が起きなければ、イギリス軍が元々の全イギリス軍要塞に加えて以下の4スペースの2つを支配すると勝利します。: Quebec, Montrel, Niagara, Ohio Forks

さもなければ、少なくとも1 V P を持つ陣営が勝利します。

~上記条件の目的についてのみ [8.22の例外として]、攻囲している部隊が攻囲表でサイを振る資格を持たない限り、イギリス軍は攻囲下で元々イギリス軍の要塞を支配します [8.231]。

13.13 1762年に終了するシナリオ [Scenario ending in 1762] フランス軍は、1762年の終了時にもしも少なくとも1VPを持つと、勝利します。イギリス軍は、もしも少なくとも5VPを持つと、勝利します。

13.14 他のいかなる結果も引き分けです。例外：トーナメントでは、引き分けはフランス軍の勝利と見なされます。

### 13.2 勝利ポイント [Victory Points]

13.21 勝利ポイント (VPs) は、勝利ポイント表で述べられるごとく、ゲームの途中で得点されます。イギリス軍又はフランス軍の陣営が VPs を獲得するときには、VP 記録欄の適切な方向に VP マーカーを移します。10 を越える得点を表示するためには、マーカーを「+10」面に裏返します。

13.22 襲撃マーカー撤去フェイズ中 (4.0B.4) に、マップ上の各「襲撃」マーカーについて、それを置いた陣営が半分の VP を得点します。各陣営について、合計の端数を切り上げます。(換言すると、あなたが実施して成功した奇数毎の襲撃について 1 VP を得ます)

13.23 Niagara 又は Ohio Forks が持ち主を変えるときには (他方の陣営のユニットと / 又は防備施設によって単独で占められると) 捕獲している陣営は 1 VP を受け取ります (防備施設の捕獲又は戦闘の勝利についての VPs に加えて)。

### 13.3 入札 [Bidding]

トーナメントで、又はもしも両プレイヤーが同じ陣営でプレイすることを望むと、各プレイヤーは少なくとも 0 VP の入札を書き込みます。より高い入札をした側は、望む陣営をプレイします。他方のプレイヤーは、シナリオで定められた開始段階に相手によって入札された VPs の数を加えてプレイを開始します。もしも両プレイヤーが同数を入札したら、サイを振って無作為に陣営を決定します (敗者は、それでも入札 VPs を加えます)。

**プレイ・ノート:** 「奇跡の年」 [Annus Mirabilis] シナリオでのトーナメント・レベルのプレイヤーは、フランス軍をプレイするために 1 又は 2 ポイントを入札する傾向がありました。

## 14.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下の修正は、特に長期シナリオについて何人かのプレイヤーを魅了しますが、もしも両陣営が合意する場合にのみ使用します。

14.1 もしもカード #67 「ウィリアム・ピット」 [WILLIAM PITT] 又は #69 「外交革命」 [DIPLOMATIC REVOLUTION] の 1 枚がイベントとしてプレイされ、他方が捨て札パイルにあると、未プレイのイベントをプレイできた陣営は、自動的にそのカードを次の引き札の一部として受け取ります [5.21]。

**ヒストリカル・ノート:** ヨーロッパの外交は、イギリスとフランスの戦争努力増大に繋がりました。

14.2 管区内 [10.31] の敵襲撃マーカーの配置は、その管区内の民兵ユニット 1 つのステップ損失を引き起こします (所有者の選択)。

**ヒストリカル・ノート:** 民兵を支えた民衆は、辺境の激しい一撃から逃れることとなります。

14.3 1755年又は1756年に、ある陣営が「イギリス軍正規兵」 [BRITISH REGULARS] 又は「フランス軍正規兵」 [FRENCH REGULARS] のイベント (#55-59、64、68) をプレイするときには、-1VPを被ります [13.0 勝利ポイント表]。

**ヒストリカル・ノート:** ヨーロッパのユニットを新世界に参加させる政治コストは、戦争が広範囲になる前よりも大きなものでした。

14.4 攻囲している又は攻囲下のどちらの陣営も、イベント #6 「降伏せよ!」をプレイできます (要件と効果は同じ)。

14.5 どちらの陣営もイベント #66 「アカディア人の追放」 [ACADIAN EXPELLED] をプレイできます (効果は同じです)。

**ヒストリカル・ノート:** アカディアの親フランス軍ゲリラの活動は、フランス語を言語とする住民へのイギリス軍の迫害を助長しました。

14.6 1756年の後の各ターンに、カードを引いて確認した直後に、イギリス軍プレイヤーは無作為にカード 1 枚を捨て、捨て札パイル内のいずれか 1 枚の「イギリス軍正規兵」又は「ハイランダー」のカードを手札にできます [5.25]。

14.7 可変入札 [Alternative Bidding] 各プレイヤーは、サイを 1 つ振ります。高い目を出した者は、彼が選択した陣営でのプレイを諦める VPs を述べることにより、入札しなければなりません。他方のプレイヤーは、次にその陣営をプレイするために入札を引き上げるか、又は他方でプレイすることを認めます。入札は、ゼロを含むいかなる VPs の数でもかまいません [13.3 を置き換える]。

[翻訳: 松谷健三 2012.11.9]

## Credits

Designer: Volko Ruhnke

Developer: Rob Winslow

Art Director: Rodger B. MacGowan

Map, Card and Counter Artist: Mark Simonitch

1st Edition Project Editor: Stuart K. Tucker

Layout: Mark Simonitch

Box Cover Artist: Rodger B. MacGowan

Playtesters: Steven Bucey, Ananda Gupta, Chris Hall, Ric Manns, John Nebauer, Mark Novara and Jim Watkins

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Special thanks go to John Foley for his assistance with the examples of play. Finally, thanks are due to all the others, too numerous to list, who sat down with Volko or Rob to test the game during development.



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

© 2010 GMT Games, LLC