

No PEACE WITHOUT SPAIN! - DELUXE EDITION

プレイのシーケンス(8.0)

1. イベント・フェイズ(9.0)
a.1703年であると、バイエルンが参戦する。 b.1704年であると、ポルトガルが自動的に参戦する。 c.1708年であると、デッキに新たなイベント・カードを加えて d. イベント・カードを引く。
2. 増援フェイズ(12.0)
a.軍団の再建と回復、陣地線の構築、(ブルボン家のみ)ツーロン艦隊就役のために資源ポイントを使用する。 b.増援を配置する。 c.指揮官を昇進／移送する。
3. キャンペーン・フェイズ(13.0)
a.必要であればアクション・カード・デッキをシャッフルし、アクション・カードを配る。 b.第1プレイヤーを決定する。 c.アクション・ラウンドを実施する。
4. 冬営フェイズ(18.0)
a.友軍スペースへ撤退し、減少戦力要塞を回復させる。 b.マーカー(継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、ツーロン艦隊)を取り去る。 c.-2VP もしも地中海がブルボン家の支配下であると。この調整後(もしもあれば)、同盟軍プレイヤーがCadiz又はLisbon(又は両方)の支配を持つ限り、直ちに地中海の支配を同盟プレイヤーに戻す。ただし、ポルトガルが中立の間、Lisbonはどちらの陣営も支配できないことを忘れないこと(7.2.3)。 d.イギリスの撤収(1711年に史実のイギリス撤収シナリオのみ)。 e.和平交渉(完全キャンペーン・シナリオの1710年以後のみ)。 f.ゲームの終了と自動的勝利についてチェックする。 g.ターン・マーカーを進める。
主導権プレイヤーは、イベント・カード&増援のフェイズ、並びにキャンペーン・フェイズの最初のラウンドに先行するプレイヤー(もしも同数であると)を決定する。冬営フェイズは同時。

戦闘(16.0)

戦闘の過程
サイコロの数:
1 完全戦力軍団毎に 1/2 減少戦力軍団毎に(端数切上げ)
1 2人の指揮官までのTR毎に(軍団からのサイを超過できない)。
1d6を振る:
通常士気の指揮官と軍団 ≥ 5 又は6で命中。 士気阻喪状態の指揮官と軍団 ≥ 6 で命中。
DRM:
陣地線&敵を通過する退却を参照。
命中の優先順位:
a)除去する前に全ての軍団を減少させる。 b)最多数の軍団を持つ勢力から最初に命中。 c)最多数の軍団を持つ勢力から最初に除去。 ある陣営は、戦闘に参加した軍団数を超える命中を受けない。
戦果:
より多くの命中を与えた陣営が勝利し(実際に受けた命中ではなく、振られた命中数が基準)、攻撃側のみが生き残るのでない限り、同数では防御側が勝利する。大勝利と名称付指揮官の死傷についてチェックする。敗北した部隊は、少なくとも1命中を受けたら、士気阻喪状態になる。
大勝利
条件:
戦闘で敗北した陣営が少なくとも実際に5命中を受けたか(退却中の命中を含む)、又は少なくとも2個軍団を失った(取り去られた)。
影響:
スペース内に勝者のマーカーを置き、2VPsを獲得する。 スペース毎に1枚のマーカーのみ。最新がイン・プレイ。 +2DRM そのスペース内と隣接スペース内の友軍の攻囲のサイ振りに(累加しない)。 相手側のマーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに影響を持たない。

攻囲(17.0)

要塞防御値(DV) = 要塞戦力(0~3) + 守備隊戦力(0~2)	
攻囲要件: 攻囲側は、少なくともDVと同数の軍団でアクションを実行しなければならない。 1d6を振り、DRMsをプラスする(下記)。	
サイの目	命中(攻撃側/防御側)
1以下	1/0
2~3	0/0
4~5	1/1
6	1/2
7	1/3
8以上	1/4

DRMs:	
攻囲側がLOCを持たない	-2
攻囲側が脅威下LOCを持つ	-1
海上LOCを持つ港を攻囲している	-1
ブルボン家がInsbruck又はTrentを攻囲	-1
要塞内に1TR以上の指揮官がいる	-1
継続攻囲マーカー	+1又は+2
攻囲のために2TR以上の指揮官が活性化*	+1
同じ又は隣接スペース内に友軍大勝利マーカー	+2
*修正を獲得するため、本国軍団と共に活性化しなければならない。	

防御側の敗北&名誉の降伏	
要塞防御値がゼロへ減少したとき、要塞は陥落する。守備隊軍団は決して除去されず、代わりに名誉の降伏を受ける。減少状態で最寄りの非攻囲下友軍スペースへ移される。	
捕獲されたとき、要塞戦力は完全に回復する。	

要塞戦力とその他の攻囲マーカー	
捕獲又は解囲されたとき、要塞戦力は完全に回復し、要塞戦力マーカーは取り去られる(もしもあれば)。	
捕獲又は解囲されたとき、継続攻囲マーカーは取り去られる(もしもあれば)。	

No PEACE WITHOUT SPAIN! - DELUXE EDITION

スペイン・イヴェント・フェイズ(18.0)

ステップ1-Madridの支配判定(18.1)
もしも同盟がこのターンにMadridの支配を取ったら、ブルボン家プレイヤーは1d6を振る。もしもサイの目がスペイン忠誠記録欄上の数字以上であると、ブルボン家はMadridの支配を奪回する(18.1)。

ステップ2-スペイン忠誠マーカーの調整(18.2)	
スペイン忠誠マーカーは、以下のスペイン・スペースの現行支配に依存して、裏返すか又は移される。:	
支配	マーカーの移動
ブルボン家がMadridと少なくとも5つのスペイン要塞を支配する。	右1
ブルボン家がMadridと5つ未満のスペイン要塞を支配する。	移動なし
同盟国が (i)Madrid又は(ii)Barcelona と、スペイン内の少なくとも他の5つの要塞を支配する。	左1
同盟国がMadrid & Barcelonaを支配する。	左2
同盟国がMadrid & Barcelonaと、スペイン内の少なくとも他の5つの要塞を支配する。	左3

ステップ3-ハプスブルク家スペイン蜂起のサイ振り(18.3)
同盟が地中海を支配するときのみ発生する。もしもMadrid又はBarcelonaが同盟国支配下であると、蜂起は自動的に発生する。さもなければ、同盟軍プレイヤーはサイを1つ振る。もしもサイの目がスペイン忠誠記録欄上の数字以上であると、蜂起が発生する。

迎撃、戦闘回避、陣地線の迂回(14.6~15.0)

部隊が敵スペースへ進入するときのシークエンス
1. 活性部隊がスペース内へ移動する。
2. 非活性プレイヤーが迎撃を試みる。
3. 活性部隊が陣地線の迂回を試みる。
4. 非活性プレイヤーが戦闘回避を試みる(迎撃が発生しなかった場合のみ)。

和平交渉(19.0E)

和平交渉
1710年に開始して、ブルボン家プレイヤーは、和平交渉のサイ振りを行うため、VPsの形で譲歩を提案できる。
1. ブルボン家プレイヤーは、交渉と提案している譲歩の数を宣言する。
2. ブルボン家プレイヤーは1d6を振り、以下のDRMsを加える(最小DRMは+1、最大は+6)
+ ? 譲歩の数(1、2、3)-それぞれ1、3、5 VPs。
+1 もしもMadridがブルボン家の支配下であると。
+1 もしも「ヨーゼフ皇帝の死去」イヴェントが発生していたら。
+1 もしも1711年以降であると。
3. もしも実質サイの目が8以上であると、イギリスは戦争から撤収し、もしも成功した場合にのみ、譲歩のVPコストを支払う。
影響
ゲームから全イギリス軍部隊を取り去り、MarlboroughとGalway のカウンターはたとえ無名指揮官面に裏返されていても取り去る。
もしも未だにプレイされいなければ「イングランド銀行」イヴェント・カードはゲームから取り去られ(イヴェント・デッキから取り去られてリシャッフルする)、もしもすでにプレイされていてもはや有効ではない。
次のターンについて、同盟国は4RPsと4枚のアクション・カードを受け取る。
シナリオに依存して、ゲームが終了するか又は更に1ターン継続する。

迎撃
注釈:迎撃は敵の移動に対しての認められる。参加はキャンペーン・アクションと同じ。
隣接スペース内ですでに敵ユニットを含んでいない友軍支配下スペース内へ迎撃しなければならない。
1d6を振り、+1人の迎撃している指揮官のTR:
6+のサイの目で成功

勝利(6.0)

VPの得失		
要塞スペースは、マップ上に記載された値によって取って代わられない限り、元の要塞戦力の価値を持つ。20.4も参照。		
大勝利は、勝者に2VPsの価値を持つ。		
VPsは、キャンペーン・フェイズ以外でスペースを奪取することで得点されない(サヴォワの変換、ハプスブルク家スペイン、Gibraltar)。20.4も参照。		
自動的勝利		
以下の場合、同盟国の自動的勝利:		
・Parisが同盟国のもので、同盟国の首都へLOCを持つ、あるいは		
・VPLレベルが30に到達		
以下の場合、ブルボン家の自動的勝利:		
・Amsterdam/Viennaがブルボン家のもので、ParisへLOCを持つ、あるいは		
・VPLレベルが0に到達		
ゲームの終了勝利		
イギリスの撤収が発生しなかった		イギリスの撤収が発生し、トーナメント・シナリオである
VPs	結果	VPs
30+	同盟国大勝利	25+
25~29	同盟国小勝利	20~24
20~24	ブルボン家小勝利	15~19
19未満	ブルボン家大勝利	14以下

戦闘回避
部隊のみ(すなわち、守備隊として友軍要塞内へ撤退することを除き、指揮官を持たない軍団は回避できない)。
もしも友軍要塞スペース内にいたら自動的、さもなければ以下のとおり。:
1d6を振り、+1人の回避している指揮官のTR:
5+のサイの目で成功
もしも成功したら、守備隊を背後に残しておくことができ、残りの全部隊は同じスペースへ退却しなければならない。

No PEACE WITHOUT SPAIN! - DELUXE EDITION

増援フェイズ(8.0)

資源ポイント		
	開始時	RPに影響するカード&イヴェント
同盟国	6	イングランド銀行、イギリスの撤収
ブルボン家	4	フランスの財政破綻
新たな軍団の創設		
要件	RPコスト	創設限度
本国首都まで	完全戦力2	フランス2
LOCを持つ友軍本国スペース	減少戦力1	他の全て1
減少戦力軍団の回復		
要件	RPコスト	回復限度
本国首都まで	1	フランス3
LOCを持つ		他の全て2
ツーロン艦隊の就役		
要件	RPコスト	結果
ツーロンが、決して攻囲されていない	1又は2	戦力1又は2の艦隊マーカーをツーロン港ボックス内へ

指揮官の死傷(16.3.2)

戦闘での死傷	
各プレイヤーは、そのTRを戦闘に投入した各名称付指揮官について2d6を振る。:	
12	除去ー指揮官カウンターは、永久に無名指揮官面に裏返される。
11*	捕虜ー敗北したプレイヤー(のみ)は、(a)永久にカウンターを裏返すか又は(b) 相手側プレイヤーに指揮官のTRに相当するVPsを与え、続くターンに増援として再登場させるため、指揮官をターン記録欄上に置く。
*敗北した陣営のみが11の捕虜の結果によって影響を受ける。	
攻囲での捕虜	
無名指揮官はターン記録欄上の次のターンに置かれ、名称付指揮官は上記の捕虜の結果を受ける。	

陣地線(15.0)

場所／構築方法		
増援フェイズ中に構築され、レベル1を構築又はレベル2に向上させるために1RPを、あるいはレベル2を構築するために2RPを消費する。スペースは、以下でなければならない。:i) 友軍支配下の要塞、ii) 非荒漠地形、iii) 5個軍団を含む。iv) いずれかの友軍首都へLOCを持つ。スペース毎に、1つのみの陣地線が認められる。		
タイプ	使用可能スペース	影響
レベル1	通常／肥沃	ー1 攻撃側DRM
レベル2	肥沃	ー1 攻撃側DRM +1防御側DRM
陣地線迂回		
迎撃の試み後で回避の試みの前		
1d6を振り、以下のDRMsを適用する:		
1人の活性指揮官の+TR		
スペース内の最高TR値非活性指揮官のTRを引く		
もしもレベル2陣地線を迂回しているとー1		
5+のサイの目で成功		
成功＝陣地線は、戦闘について無視される。		
失敗＝攻撃側は、陣地線DRMと闘うか、又は撤退を宣言する。もしも後者であると、防御側は戦闘を強制できるが、陣地線DRMは適用しない。		
陣地線の破壊		
もしも要塞スペースが敵によって占領されたら破壊される。		

イヴェント・カード・フェイズ(5.1)

イヴェント・カード	
各プレイヤー(同盟軍プレイヤーが最初)は、1枚のイヴェント・カードを引き、それが「プレイされるまで保持する」でない限り、直ちにそれをプレイする。	
プレイ不可能なイヴェントはゲームから取り去られ、プレイヤーは新たなカードを引かない。	

海上ルール(10.0、13.5、14.5)

地中海海上ゾーンの支配	
同盟国はLisbonとCadizを支配しなければならず、さもなければブルボン家が地中海を支配する。ブルボン家は、ツーロン艦隊を就役させて海上戦闘に勝利することで、一時的な支配を取る。	
海上移動	
同盟国は、もしも同盟支配下(Lisbon又はCadiz)であると地中海の移動が認められる。	
ブルボン家は地中海に移動が制限され、しかも地中海がブルボン家支配下である場合にのみ。	
移動しているユニットと目的地を宣言し、1d6を振る:	
2～6のサイの目で成功	
1のサイの目で、活性プレイヤーは移動をキャンセルするか、又は1命中を受けるか選択する。	
ツーロン艦隊の就役	
1. ツーロン艦隊は、現在就役していなければならない。	
2. ブルボン家プレイヤーは、ツーロン艦隊配備アクションを開始する。:	
3. 各陣営は1d6を振り、以下のDRMsを適用する。:ブルボン家プレイヤーは、ツーロン艦隊の現行戦力(+1又は+2)に一致するDRMを持つ。同盟軍プレイヤーは、もしもイギリスのミノルカ占領イヴェントがプレイされている場合(+3 DRM)を除き+2のDRMを持つ。	
高い目を振った者が勝者(同数の場合は振り直す)	
同盟軍の勝利＝地中海の支配に影響なし。	
ブルボン家の勝利＝ブルボン家は、冬営フェイズのステップCになるまで、地中海の支配を直ちに取る。(ー2VPの調整後)	
4. 成果にかかわらず、ツーロン艦隊はプレイから取り去られ、配備できる前に再び整備しなければならない。	
ツーロンの攻囲の影響	
もしも同盟国がToulonに対して攻囲のサイを実施したら、(成果にかかわらず)ツーロン艦隊マーカーは直ちに、そして永久にゲームから取り去られる。	

No PEACE WITHOUT SPAIN! - DELUXE EDITION

アクション・チャート(13.5)

アクションのタイプ	事項	制限	参加	能力	敵支配下又は敵が占めるスペースへの進入？
キャンペーン	13.5.1	部隊毎、ラウンド毎に1	いずれかの数の指揮官＋同じスペース内で <u>2人</u> の指揮官の統合CRまでの軍団数。	a) 3MPs又は b) 攻囲	Yes
移送	13.5.2	部隊毎、ラウンド毎に1	2人の指揮官、又は2個軍団、又は1人の指揮官と1個軍団、同じ又は異なるスペースから又はへ。	指揮官＝6MPs 軍団＝4MPs	スペースがすでに非攻囲下の友軍軍団を含む場合のみ。
補充	13.5.3	ラウンド毎に1	非攻囲下でその本国首都までLOCを持つ減少戦力軍団。	軍団は完全戦力に再建される。	N/A
回復	13.5.4	ラウンド毎、指揮官毎に1	1人の指揮官＋指揮官の1/2(端数切上げ)CRIに相当する士気阻喪状態軍団の数。	指揮官と軍団は、士気阻喪状態を失う。	N/A
海上移動	13.5.5 & 14.5	ラウンド毎に1。成功のためサイを振らなければならない。	いずれかの数の指揮官&2個軍団まで(同じ港スペース内で開始し、同じ港スペースで終了する)。	港又は海上ゾーンを支配している必要はないが、友軍海上ゾーンのみを通過して移動できる。	指揮官が移動の一部又はスペースがすでに攻囲下にある場合のみ。
ツーロン艦隊配備	13.5.6	ブルボン家プレイヤーのみ。	フランス・ツーロン艦隊(戦力1又は2)。	地中海海上ゾーンの支配についてサイを振る。	N/A
アクション・ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・ キャンペーン・フェイズ開始時、もしもデッキ内に両プレイヤーに配るための十分なアクション・カードがなければ、デッキはリシャッフルされる。次いで、各プレイヤーに4枚のみのアクション・カードが配られる1702年ターン(20.4.1)を除き、又はイヴェントがアクション・カードの枚数を減少させない限り、各プレイヤーに5枚のアクション・カードが配られる。 ・ プレイヤー諸氏は、次いで交互にアクション・ラウンドを実施し、どちらのプレイヤーも手札を残して持たなくなるまで続ける。手札に最も多くのアクション・カードを持つプレイヤーが先行する。もしも同数であると、各プレイヤーは1枚のカードを表面を伏せてテーブル上に置き、そのカードを裏返して明らかにし、高いアクション・ナンバーを持つカードをプレイしているプレイヤーが先行し、もしも同数であると、主導権を持つプレイヤーが先行する。二番目のプレイヤーは、最初のラウンドのために表示されたカードのプレイを要求されない。 ・ ラウンドを実施しているプレイヤーは「活性」プレイヤーと呼ばれ、他方は「非活性」プレイヤーと呼ばれる。 ・ アクション・カードがプレイされるとき、アクション・ナンバーはプレイヤーがそのラウンドに使用できるアクションの数を示す。 ・ 指揮官と軍団は、キャンペーン・ラウンド毎に複数のアクションに参加できない。 ・ 指揮官と軍団は、キャンペーン・アクション中に置き去りにできるが、拾い上げることは<u>できない</u>。 ・ 部隊は、たとえスペースが友軍部隊によって攻囲下でも、敵支配下の要塞スペースへ進入するときに移動を停止しなければならない(残している全MPsを失う)。 ・ 敵支配下の非要塞化スペースへ進入した部隊は、残しているMPsを失わないが、そのスペースが友軍支配下に変換されるまでは、隣接する敵支配下スペースへ移動できない。非要塞化スペースを変換するためのコストは1MP。 				