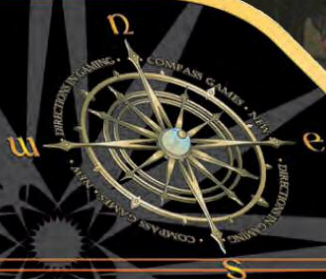


NINE YEARS

The WAR of the GRAND ALLIANCE

1688-1697

A GAME USING THE No PEACE without SPAIN! SYSTEM



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

NINE YEARS

The WAR of the GRAND ALLIANCE

1688-1697

GAME Design by *Sean Chick* and *Kris Van Beurden*
SERIES Design by *Don Herndon*

TABLE OF CONTENTS

1. はじめに

- 1. 1 ゲーム
- 1. 2 規模
- 1. 3 内容物

2. ゲーム・マップ

- 2. 1 スペース
- 2. 2 首都スペース
- 2. 3 スペースの支配
- 2. 4 神聖ローマ帝国／領邦とオーストリア本国スペース
- 2. 5 海上ゾーン
- 2. 6 港
- 2. 7 軍ボックス
- 2. 8 ゲーム記録欄

3. カウンター

- 3. 1 指揮官
- 3. 2 軍団
- 3. 3 マーカー

4. スタッキング

- 4. 1 スタッキング限度
- 4. 2 軍団の指揮と友軍勢力とのスタッキング
- 4. 3 敵ユニットとのスタッキング
- 4. 4 戦場の霧

5. カード

- 5. 1 概括
- 5. 2 セット・アップ

6. 勝利判定

- 6. 1 勝利
- 6. 2 自動的勝利
- 6. 3 ゲーム終了時のポイント勝利
- 6. 4 和平のサイ振り

7. 勢力

- 7. 1 概括
- 7. 2 特別ルール

8. プレイのシーケンス

9. イベント・カード・フェイズ

- 9. 1 概括
- 9. 2 イベントの解決

10. 海事

11. 補給

- 11. 1 連絡線
- 11. 2 補給線

12. 増援フェイズ

- 12. 1 概括
- 12. 2 増援
- 12. 3 資源ポイント
- 12. 4 指揮官の昇進／移送

13. キャンペーン・フェイズ

- 13. 1 アクション・カードの配布
- 13. 2 第1アクション・ラウンド
- 13. 3 後続ラウンド
- 13. 4 アクション
- 13. 5 アクションのタイプ

14. 移動

- 14. 1 陸上移動
- 14. 2 敵支配下のスペース
- 14. 3 敵の占めるスペース
- 14. 4 非要塞化スペースの変換
- 14. 5 海上移動
- 14. 6 迎撃
- 14. 7 戦闘回避

15. 陣地線

- 15. 1 概括
- 15. 2 陣地線の構築
- 15. 3 陣地線の効果
- 15. 4 陣地線の迂回
- 15. 5 陣地線の撤去
- 15. 6 友軍陣地線内部への攻撃

16. 戦闘

- 16. 1 定義：攻撃側／防御側
- 16. 2 戦闘の手順
- 16. 3 戦果
- 16. 4 退却
- 16. 5 大勝利

17. 攻囲

- 17. 1 概括
- 17. 2 要塞戦力 (FS)
- 17. 3 守備隊
- 17. 4 要塞防御値 (FDV)
- 17. 5 攻囲の解決
- 17. 6 解囲

18. ウィリアム王戦争

19. 冬営フェイズ

20. シナリオ

- 20. 1 シナリオ・オプション
- 20. 2 九年戦争
- 20. 3 グランド・キャンペーン・ゲーム
- 20. 4 選択ルール

21. 拡張されたプレイの例

22. デザイン・ノート

1.1 ゲーム [THE GAME]

1.1.1 *Nine Years*は、大同盟戦争を描写する2人プレイヤー用ゲームで、やはりスペイン継承戦争を描写する *No Peace Without Spain* と組み合わせることができます。両紛争は、ルイ XIV 世のフランスに対するヨーロッパ王朝連合（並びにその同盟国）でした。最初の戦争は、太陽王がライン川を越えて影響力を伸ばし、神聖ローマ帝国に彼の領土的要求を認めるよう圧力をかける試みへの対応でした。後者は、主としてスペイン王位の運命とその領土を決めるために闘われただけでなく、ハプスブルク家とブルボン家の間で継続していたヨーロッパの政治的、宗教的、経済的な支配闘争もあらわします。

1.1.2 1人のプレイヤーは、フランス「ブルボン家」のルイ XIV 世とそのカトリック同盟国である英国のジェームズ II 世の一派をあらわし、他方のプレイヤーはオランダ総督ウィリアム III 世（ジェームズ II 世の甥）とオーストリア並びにスペインのハプスブルク家をあらわします。

各「陣営」は、様々な国家又は公国の軍事部隊をあらわしている多数の勢力から構成されます。

*キャンペーン・ゲームでは、NY シナリオ終了時の VP 状況を基準に、スペインは戦役中間フェイズ中にブルボン勢力になり得ます。

**サヴォワは初期には中立勢力で、1690 年にのみ同盟に組み入れられます。冬営フェイズ中、サヴォワは中立状態に戻ることができます。キャンペーン・ゲームでは、戦役中間フェイズ中にブルボン陣営に組み入れることができ、この場合イベント・カードのプレイはもう一度陣営の変更を生じさせ得ます。

***キャンペーン・ゲームでは、バヴァリアは戦役中間フェイズ中に中立となり、1702 年又は1703 年のターン中にブルボン家に変換されます。



ブルボン陣営 (青いカッター)	色 帯	例	首 都
フランス (FRI)	青		Paris
ジャコバイト (Ja)	真紅		London/Paris と Highlands (2.2)
カタルーニヤ (Ca)	暗黄		Paris
同盟国勢力 (タンのカウ ンター)	色 帯		首 都
イギリス (Br)	赤		London
オランダ共和国 (Du)	橙		Amsterdam
オーストリア (Au)	白		Vienna
神聖ローマ帝国 (Em)	緑		特別 (2.4)
領邦 (Su)	灰		特別 (2.4)
スペイン (Sp) *	暗黄		Madrid
サヴォワ (Sa) **	暗赤		Turin
バヴァリア (Ba) ***	明青		Munich

1.1.3 これらのルール目的において、各陣営の勢力はその陣営の他の全てに対して「友軍」で、敵対している陣営の勢力の「敵」です。

1.2 規模 [SCALE]

各ターンは、1年間をあらわします。各戦闘ユニット（以後「軍団」と呼ぶ）は、ほぼ 10,000 名の武装した兵士をあらわします。指揮官は、名称付の個人とその幕僚をあらわします。

1.3 内容物 [COMPONENTS]

Nine Years には、以下を含みます。:

- ・ 1 枚の 22"×34"マップ
- ・ 1 冊のルール・ブック
- ・ 2 枚の同一プレイヤー補助カード
- ・ 1 枚の複数ターン・イベント・シート
- ・ 1 束の 55 枚競技カード・デッキ
- ・ 1 枚のカウンター・シート (0.65"正方形の 168 カウンター)
- ・ 10 個の六面体サイコロ

2. ゲーム・マップ [GAME MAP]

マップは、17 世紀末の西ヨーロッパを描写します。



2.1 スペース [SPACES]

2.1.1 概括 [General]

マップ上の各名称付ポイントは、「スペース」です。スペースには、2つのタイプがあります。: 非要塞化と要塞化（又は「要塞」）です。通常、スペースは、そこが中立でない限り (2.3)、一方の陣営又は他方の陣営によって支配されます。スペースの支配は、勝利判定 (6.0)、連絡線をたどる (11.0)、移動、迎撃 (14.6)、戦闘回避 (14.7) のために重要です。ラインによって連結するスペースは、「隣接している」と見なされます。



2.1.2 色 [Colors]

スペースの枠の色は、その色を割り当てられた勢力についての「本国スペース」と見なされ、ゲーム開始時にそのスペースを支配する勢力を定義します（シナリオのセット・アップ指示によって修正されない限り）。概して、ある勢力の増援と新設された軍団は、本国スペース内のみ置くことができます（例外：イギリス 12.2.5 とジャコバイト 12.2.6）。

注釈: 領邦勢力の唯一の本国スペースは、神聖ローマ帝国/領邦本国スペースです (2.4)。

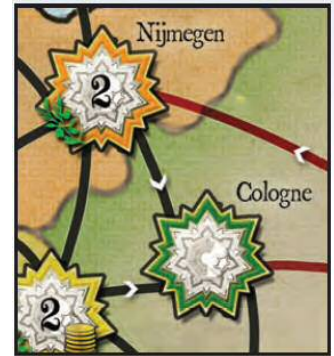
注釈: スコットランドとアイルランド内のスペース（エディンバラ [Edinburgh]、ハイランズ [Highlands]、デリー [Derry]、ダブリン [Dublin]、キンセール [Kinsale]）と James II の現在位置は、名誉革命 (20.2.5 ルール 2) の成功後にのみ、ジャコバイトの本国スペース (7.2.7) です。

2.1.3 スタッキング変更矢印 [Stacking Change Arrows]

スタッキング・レベルが変更されることを示すため、白い矢印が連結の上に描かれています (4.1)。

2.1.4 同盟国のみの連結 [Alliance-only Connections]

いくつかのスペースは、赤い連結を持ちます。これらの連結は、同盟国（のみ）によって、移動、戦闘回避、退却、連絡線をたどる (11.0) ために使用できます。これらの連結は、通常移動のために使用するとき 2 MPs がかります (14.1.1)。



ブルボン家プレイヤーは、移動のための連結を使用してスペースに進入している同盟国部隊を迎撃できます（すなわち、連結の使用は、迎撃ルールを変更しません）。

トレント・ミランドラ連結の歴史的注釈 [Historical Note on Trent-Mirandola connection] :

ヴェニス [Venice] は戦争を通して中立に留まり、両陣営はその国境線を破ることを躊躇しました。ただし、オーストリア軍は数度この関係を見捨て、ブルボン家の妨害部隊を迂回するためにヴェネツィア領土を通過しました。

2.1.5 富裕スペース [Wealthy Spaces]

アントワープ [Antwerp] やミラノ [Milan] のようないくつかのスペースは、金貨のシンボルを持ちます。カウンター内容物には、ミュンヘン [Munich] とロンドン [London] のスペース上に置くための2つの富裕マーカーを含みます（支配マーカーを置く代わりに、スペースの支配を示すために裏返すことができます）。ミュンヘンとロンドンを、金貨が記載された富裕スペースであるとして扱います。富裕スペースは、NY シナリオ中にブルボン家の資源ポイント (12.3.1) を増加させます。キャンペーン・ゲームの No Peace Without Spain の部分中、これらの「富裕スペース」のみがフランスの経済崩壊イベント・カードに適用されます。その影響については、カードを参照してください。



2.2 首都スペース [CAPITAL SPACES]

各勢力は、太字で強調された名称を持つ首都を持ち、その政治と軍事資源の焦点です。首都は、ゲームの主要補給限です (11.2.1)。神聖ローマ帝国/領邦の本国スペースは、領邦と帝国同盟勢力についての首都であることに注意してください (2.4)。パリ [Paris] とハイランズ [Highlands] は、名誉革命が成功した後のみジャコバイト勢力の首都です。



2.3 スペースの支配 [CONTROL OF SPACES]

2.3.1 概括 [General]

大部分のスペースは、一方の陣営又は他方の陣営の支配下でゲームを開始します。いくつかのスペースは、更なる説明が必要となります。

- ・サヴォワ [Savoy] は、NY シナリオの開始時に中立で、7.2 に従って参戦します。
- ・パレマ [Paruma]、マントヴァ [Mantua]、ミランドラ [Mirandola]、教皇領 [Papal States] は、独立した（すなわち中立）イタリア公国と教会領地をあらわします。シナリオのセット・アップ (20.1) は、ある陣営の支配下でゲームを開始するスペースがあれば特記します。ただし、バヴァリアとポルトガルとは異なり、これらのスペースはいつでもどちらかの陣営によって進入と支配を受け得ます。
- ・バヴァリアとポルトガルは、キャンペーン・ゲームの NPWS シナリオ開始時に中立で、7.2 に従って参戦します。

2.3.2 要塞スペース [Fortress Spaces]

要塞の支配は、攻囲 (17.0) 又は勢力の同盟変更 (7.2) を通して変更されます。要塞スペースは、固有の要塞戦力 1、2、3 を持ちます。2 又は 3 の戦力を持つ要塞はマップ上に記載された数値を持ち、その他の全ての要塞は 1 の戦力を持ちます。要塞は、活性攻囲（要塞戦力マーカーによって示されるごとく）又は特別なシナリオ・ルールによって減少しない限り、常に完全戦力と見なされます。

2.3.3 非要塞化スペース [Unfortified Spaces]

要塞スペースと異なり、非要塞化スペースは防御戦力を持たず、キャンペーン・アクション中に、単に敵部隊がスペース内で移動ポイント消費することによって支配を変更できます (14.4)。

2.3.4 支配マーカー [Control Markers]

所有者を示すため、必要に応じて支配マーカーを使用します。九年戦争シナリオの期間中、ロンドン [London] とミュンヘン [Munich] の富裕マーカーは、所有者を示すために使用できます。



2.4 神聖ローマ帝国／領邦とオーストリア本国スペース [EMPIRE/SUBSIDY AND AUSTRIA HOME SPACES]

大きな正方形の神聖ローマ帝国／領邦とオーストリアの本国スペースは、以下の特別な性格を持ちます。

- ・**同盟国のみ**：これらは、決してブルボン家ユニットによって進入され得ません。
- ・**首都**：神聖ローマ帝国／領邦の本国スペースは両勢力についての首都で、全ての面で通常の首都として機能します（すなわち、LOC と増援の目的において）。領邦勢力については、唯一の本国スペースで、新たに到着する領邦軍団はこのスペース内に置かれなければなりません。オーストリアの本国スペースは、オーストリアの首都ではありません。首都はウィーン [Vienna] です。
- ・**スタッキング限度なしと全同盟国の使用**：いかなる同盟国勢力も、スタッキングを考慮することなしで、自由に 2 つの本国スペース内に進入、退出、留まることができます。2 つの本国スペースの内外に導かれるラインは赤で、それらに沿って移動するために 2MPs がかかることに注意してください。

2.5 海上ゾーン [SEA ZONES]

九年戦争についての歴史的注釈：名誉革命の前、イギリスはブルボン家のフランスと同盟していました。その統合された艦隊は、大部分がオランダの海上部隊に基盤を置いていた大西洋の同盟側支配を脅かしました。

2.5.1 概括 [General]

マップ上には、2 つの海上ゾーンがあります。大西洋と地中海です。海上ゾーンは、海上ベースの連絡線 (11.1) と海上移動 (14.5) を標準化するために使用されます。全ての港は、2 つの海上ゾーンの境界にあるジブラルタル [Gibraltar] を除き、単一の海上ゾーンに隣接します。

2.5.2 大西洋海上ゾーン [Atlantic Sea Zone]

- ・大西洋は、非支配下でゲームを開始します。いったんある陣営が大西洋上の支配を獲得したら、変更されるまで支配が維持されます（例外：もしも同盟国がロンドン [London] を支配し、ビーチ・ヘッド [Beachy Head] が有効でなければ、常に大西洋は冬営フェイズ中に同盟国の支配に変更されます）。大西洋支配についての判定方法の詳細ルールは、10.2 を参照してください。大西洋の支配は、そのゾーンを通過する連絡線と海上移動に影響します。
- ・NPWS シナリオでは、ゲームを通して同盟国は常に大西洋海上ゾーンを支配し、これは変更できません。ブルボン家ユニットは、決して大西洋を通過して移動又は連絡線をたどることができません。

2.5.3 地中海海上ゾーン [Mediterranean Sea Zone]

- ・地中海は、ブルボン家の支配下でゲームを開始します。いったんある陣営が地中海上の支配を獲得したら、変更されるまで支配が維持されます。地中海支配についての判定方法の詳細ルールは、10.2 を参照してください。地中海の支配は、そのゾーンを通過する連絡線と海上移動に影響します。
- ・NPWS シナリオでは、地中海（「Med」）はブルボン家プレイヤーの支配で開始しますが、ゲーム中に変更されます。地中海支配についての判定方法の詳細ルールは、10.2 を参照してください。地中海の支配は、そのゾーンを通過する連絡線と海上移動だけでなく、現行の勝利ポイント・レベルにも影響します (6.1.1)。

プレイ・ノート：ジブラルタルは長きにわたり戦略上の重要地点として認識されていましたが、18 世紀初頭は大きな港でなかったため、地中海の入口を支配していませんでした。

2.6 港 [PORTS]

2.6.1 概括 [General]

名称が水面に記載されたスペースは港です。大部分の港は、単一の海上ゾーンに隣接しています。



2.6.2 両用ゾーン港 [Dual-Zone Port]

ジブラルタル [Gibraltar] は、大西洋と地中海のゾーンに隣接しています。

2.6.3 目的 [Purpose]

ある陣営は、海上移動と LOCs をたどるために港を使用できます。LOCs は、もしもある陣営がその港に隣接する海上ゾーンを支配する場合にのみ、たどることができます（例外：アイルランドのジャコバイト）。海上移動は、もしもある陣営がその港に隣接する海上ゾーンを支配する場合にのみ、使用できます。

NPWSについてのプレイ・ノート: ジブラルタルは、大西洋と地中海ゾーンの両方に隣接しているため、ブルボン家はもしも地中海を支配する場合にのみ、スペースからスペースへと海上連絡線をたどるか又海上移動できます。

2.7 軍ボックス [ARMY BOXES]

各陣営は、大きなスタックの管理を手助けするための4つの軍ボックス（カウンターが付随する）を持ちます。軍ボックス又はカウンターに関する特別なルールはありません。これらは、単にマップ上の混雑を解消する手助けのため、便宜的に使用されます。各プレイヤーは、マップ上に置くための4枚の軍マーカーを持ち、マーカー上の文字は軍ボックスの文字に一致します。



2.8 ゲーム記録欄 [GAME TRACKS]

マップには、ゲーム情報マーカーを保持するためのいくつかの記録欄を含みます。

3. カウンター [COUNTERS]

用語 [Terminology]: これらのルールで使用する「部隊」[“force”] の用語は、指揮官と／又は軍団の単一スタックを指します。

3.1 指揮官 [LEADERS]

ゲームには、3つのタイプの指揮官があります。: 名称付 [named]、無名 [minor]、幕僚将校 [staff officer] です。名称付指揮官は、戦闘又は攻囲の結果として除去されるかも知れず、もしもこれが発生したら、カウンターはその代理（無名指揮官）面に裏返され、ゲームの残りについて留まります。

例外: ジャコバイト勢力に所属しているマールバラ [Marlborough] 指揮官は、裏面に代替無名指揮官を持ちません。その裏面は、NY シナリオ中に使用するための、イギリス勢力に所属しているマールバラ指揮官です。もしも除去されたら、これらのどちらの指揮官も無名指揮官によって置き換えられません。

指揮官は、2つの数値を持ちます。:

- ・戦術値 [Tactical Rating] (TR) は、戦闘のサイの目(16.2)に関与し、迎撃 (14.6)、戦闘回避 (14.7)、陣地線の迂回 (15.4) のサイの目を修正するためにも使用されます。名称付指揮官は、もしも本国軍団と共にスタックしていなければ、TR の減少を被ることに注意してください (3.1.1)。

- ・統率値 [Command Rating] (CR) は、キャンペーン・アクション中にその指揮官が統率（活性化）できる軍団の数を示します (13.5.1)。指揮官は、自身並びにその CR の半分（端数切上げ）に相当する数の軍団を回復させるため、回復アクションも使用できます。

3.1.1 本国軍団 [Home Corps]

各名称付指揮官のカウンター最下部に沿って、その指揮官の「本国勢力」を示している色付「帯」があります。

名称付指揮官は、いずれかのサイ振りのために自身の TR 値を使用しているときに、少なくとも1つの本国軍団を統率していなければ、-1 TR 罰則を被ります。CR は、本国軍団の要件によって決して影響を受けません。

例: Waldeck は、オランダ軍団を含まない戦闘で防御している（すなわち非活性）スタックの一部です。彼の戦闘についての TR は、+1 の代わりに+0 です。

プレイ・ノート: 以下の指揮官の無名指揮官面は、本国軍団の帯を持ち、名称付指揮官のごとく、本国軍団について同じルールに従います。: William III, Lorraine, Eugene, Lorges, Luxembourg, Noailles, James II.

3.1.2 昇進 [Promotion]

Max Emanuel, Lorraine, Lorges, Victor Amadeus, Luxembourg, Catinat は、その無名指揮官面でゲームを開始します。これらの指揮官たちは、増援フェイズ中に昇進するまでその無名指揮官面に留まり、戦闘で除去され得ません (12.4 を参照)。昇進後、もしも除去されたらその無名指揮官面に裏返され、ゲームの残りについて留まります。

3.2 軍団 [CORPS]

歴史的注釈: この時代の戦争期中、軍の統率構造は環境（存在する将軍の階級と国籍、部隊の構成と国籍等）に依存した極めてその場しのぎのものでした。ゲーム内の各戦闘ユニットは、ほぼ10,000名の歩兵、騎兵、砲兵をあらわします。恒常的な諸兵科統合編成の概念は、まだ採用されていませんでしたが、「軍団」は大規模な部隊をあらわす当時の用語で、ここでは戦闘ユニットを呼称するために使用されます。

3.2.1 各勢力は、その野戦部隊をあらわす多数の軍団カウンターを持ちます。各軍団は、2つの面を持ちます。:

- ・完全戦力 [Full strength]: 戦闘でサイ1つの価値を持ちます。完全戦力軍団への1命中は、それを裏返します。
- ・減少状態 [Reduced]: 戦闘でサイ1/2の価値を持ちます。減少状態軍団への1命中は、それを除去して部隊プールに戻します。

重要: ルールで特記されない限り、「軍団」の用語は完全又は減少状態のどちらのカウンターにも適用します。

3.2.2 軍団は、戦闘、超過スタッキング、カード・イベントの結果として減少し、いったん減少したら、増援フェイズ (12.3) 中又はアクション・ラウンド (13.5) 中にもみ、完全戦力に戻すことができます。除去された軍団は、マップ外の「部隊プール」(12.3) に置かれます。

3.2.3 軍団は、統合又は分割ができません。



3.3.1 ゲーム・イベントの管理と進捗を記録するため、ゲームでは様々なマーカーを使用します。

3.3.2 カウンター内容物は十分なはずですが、必要であれば全てのゲーム・マーカーを複製できます。

4. スタッキング [STACKING]

歴史的注釈：各スペースはかなり広大な地域をあらわしますが、当時の兵站要件は部隊を支援する土地の能力（道路、河川、徴発、馬のカルバ等）を基準に、実際の軍隊の規模が限定されました。

4.1 スタッキング限度 [STACKING LIMITS]

4.1.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

マップ上の各スペースは、スペース内に各陣営が安全にスタックできる軍団の合計数を示しているスタッキング限度を持ちます（神聖ローマ帝国／領邦とオーストリアの本国スペース 2.4 を除く）。

タイプ	アイコン		スタッキング 限度
肥沃	小麦		1 2
通常	なし		8
荒漠	山岳		4

プレイ・ノート：減少状態軍団はスタッキングの目的において完全戦力軍団と同じにカウントし、指揮官とその他のゲーム・マーカーはスタッキングに影響を持ちません。

4.1.2 不可抗力の超過スタッキング [No Voluntary Overstacking]

スタッキングは、移動又は退却の完了時に強制されます。スタッキング限度は、部隊が移動でスペースを通過する際（すなわち、移動している部隊と／又はいずれかの非活性友軍軍団がスペース内でスタッキング限度を超過すること）、又は攻囲を解く目的でスペース内に移動している際（17.3.4 と 17.6.1）、一時的に超過できます。部隊がスペース内で超過スタックできる唯一のときは、要求された退却に従っているとき（すなわち、戦闘後又は冬営フェイズの撤退）又は解囲に成功した後です。あるスペース内に迎撃しているときは、超過スタックが認められません（14.6.2）。

4.1.3 超過スタックしたスペースの罰則

[Penalties for Overstacked Spaces]

超過スタックしたスペースに関する3つの罰則があります。：

- ・**完全戦力軍団の減少 [Full Strength Corps Reduction]：**もしも超過スタックしたスペース内の完全戦力軍団の数がスタッキング限度の二分の一（1/2）を超過すると、この数を超過するいかなる完全戦力軍団も、移動又は退却の完了時に（所有するプレイヤーの選択で）減少させなければなりません。
- ・**再建又は増援は不可 [No Restores or Reinforcements Allowed]：**増援フェイズ中（12.3.5）又は補充アクション中、超過スタックしたスペース内で再建できる減少状態軍団はありません。加えて、新たな軍団を増援として超過スタックしたスペース内に置くことはできません。

・**活性化制限 [Activation Restrictions]：**使用可能な指揮官にかかわらず、超過スタックしたスペース内の部隊は、決してスタッキング限度を超える軍団でキャンペーン・アクション、迎撃、戦闘回避を実施できません。超過スタックしたスペース内の全軍団は、それでも、もしも攻撃されたら統合された部隊として防御することに注意してください。

例：退却に続いて、荒漠スペース内に3個の完全戦力軍団と2個の減少戦力軍団があります。1個の完全戦力軍団を減少戦力にしなければならず、2個の完全戦力軍団（1/2 安全スタッキング限度）と3個の減少状態軍団はそのままです。3個の減少状態軍団は再建できず、スペースが超過スタック状態に留まる限り、単一のアクションで5個軍団中の4個のみが活性化できます。もしも攻撃されたら、部隊は戦闘に4つのサイコロを提供します（3.5を切上げ）。

4.2 軍団の指揮と友軍勢力とのスタッキング

[CONTROLLING CORPS AND STACKING WITH FRIENDLY POWERS]

同じ陣営の異なる勢力が一緒にスタッキング、移動、戦闘することに対して制限はありません。ある指揮官は、制限なしでいずれかの友軍勢力の軍団を統率できます（ただし、本国軍団ルール 3.1.1 を忘れないでください）。

4.3 敵ユニットとのスタッキング

[STACKING WITH ENEMY UNITS]

友軍と敵の部隊が同じスペース内にいられる3つの状況があります。：

1. キャンペーン・アクション中、部隊は敵部隊を含んでいるスペース内へ移動できます。この場合、敵部隊は、戦闘（16.0）を許容するか又は戦闘回避（14.7）を試みなければなりません。状況が# 3（下記）でない限り、一方の陣営は退却するか又は完全に除去され、他方の陣営は単独で占めて残されますが、スペースの支配は要求されません。
2. キャンペーン・アクション中、非活性部隊は、活性部隊が進出した直後の友軍スペース内へ迎撃できます。この場合、戦闘（16.0）になりますが、14.6.6を参照してください。
3. 攻囲中、1個軍団といかなる数の指揮官も友軍要塞を占めることができます。これは守備隊（17.3）と呼ばれ、アクションの終了時に両陣営のユニットが同じスペースを占めることができる唯一のときです。

4.4 戦場の霧 [FOG OF WAR]

カウンターに関して「戦場の霧」はなく、あなたはいつでも敵のスタック（軍ボックス内のスタックを含む）を調べることができます。非プレイ・カードは、他方のプレイヤーから常時隠蔽されて留まります。

歴史的注釈：国境が開かれた複数民族国家を持つ時代は、安全保障を達成することが困難でした。両陣営は有効な情報システムを持ち、司令官たちはしばしば驚くほど正確に敵の戦闘序列を掴んでいました。

5. カード [CARDS]

5.1 概略 [GENERAL]

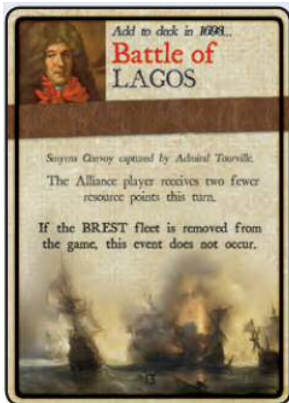
2つの異なるタイプのカードがあります。: **イヴェント・カード**と**アクション・カード**です。

・イヴェント・カードは、ランダム・イヴェントを誘発するため、イヴェント・カード・フェイズに引かれます (各プレイヤーによって1枚ずつ)。

・アクション・カードは、キャンペーン・フェイズの開始時に各プレイヤーに配られ、アクションを実施するために使用されます。

イヴェント・カード

アクション・カード



5.2 セット・アップ [SETUP]

5.2.1 ゲームの開始 [Game Start]

ゲームの開始時並びにキャンペーン中間フェイズ中、イヴェント・カードとアクション・カードを個別のデッキに分離します。シャッフルして、各デッキをマップの側に置きます。両プレイヤーは、共通のイヴェント・デッキと共通のアクション・デッキから引きま

5.2.2 1693 年カードの追加 [1693 Card Adds]

何枚かのイヴェント・カードは、ゲームの開始時にイン・プレイではありません。これらは、「1693 年にデッキへ追加」[“Add to the deck in 1693”]と標記され、(それぞれの)カード・フェイズの開始時にデッキへ追加されます。使用されるまで、これらのカードを脇に置き、追加されるときにイヴェント・デッキをシャッフルします。

6. 勝利判定 [DETERMINING VICTORY]

6.1 勝利 [VICTORY]

各ターンの冬営フェイズ (8.0、#5f) 中、勝利条件がチェックされます。プレイヤーは、自動的勝利又はゲーム終了時のポイント勝利によって勝ちます。

プレイ・ノート: 極めて起こり得ない事態として、同じターンに両プレイヤーが自軍の自動的勝利を達成したら、現在ロンドン (もしもキャンペーン・ゲームの NPWS シナリオ中であればマドリード [Madrid]) を支配しているプレイヤーがゲームに勝利します。

6.1.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points]

ゲーム記録欄は、同盟国 VPs の現行数を記録します。ゲームの開始時、VP マーカーは 15 のスペースに置かれます。VP マーカーは、たとえ何が起きても (攻囲の結果のような) 決して 0 未満又は 35 を超えません。

イヴェント・フェイズ (8.0 #1) 中、VP 合計はウィリアム王戦争 (KWW) 記録欄上の KWW マーカーの位置を基準に増減します。

キャンペーン・フェイズ (8.0 #3) 中、同盟国プレイヤーが以下を行うとき直ちに VP 合計は増加し、ブルボン家プレイヤーが以下を行うとき直ちに減少します。:

- ・攻囲によって要塞スペースの支配を獲得する (17.5.7)、
- ・マップ上に記載された VP ナンバーを持つ非要塞化スペース (14.4) を変換する、
- ・大勝利で勝つ (16.5.3)
- ・攻撃側として海上戦闘で勝つ (11)
- ・体制の転覆を経験 (下記と 16、指揮官死傷表下のプレイの注釈を参照してください)

冬営フェイズ (8.0 #5) 中、VP 合計は、以下のとおりです。:

- ・もしもブルボン家がロンドンを支配すると減少する (19.0 C)

スペース [SPACES]:

マップ上に異なる指定がない限り、スペースの VP 値は以下のとおりです。これらの数値は、アクション (攻囲又は移動、ただし 6.1.2 を参照) の結果として持ち主を変更する場合にのみ適用し、イヴェント・カードからの所有者の変更は、決して VP 記録欄を変化させません。

スペースのタイプ	VP 値
非要塞化スペース	0 又はスペース脇に記載された VP
レベル 1 要塞	1 VP—マップ上に記載されていない
レベル 2 要塞	2 VP—マップ上に記載されている
レベル 3 要塞	3 VP—マップ上に記載されている

ウィリアム王戦争 [KING WILLIAM'S WAR]:

イヴェント・フェイズ中に KWW のサイ振りを行った後、記録欄上の KWW マーカーの位置を基準に VP マーカーを調整します。もしも関係する VP の総数が同じに留まると (サイを振る前後の KWW マーカーの位置)、VPs を調整しません。もしも関係する VP 総量が変化したら、それに従って VP マーカーを調整します。

例: KWW マーカーが当初 1 VP のスポットにあり、ブルボン家プレイヤーが KWW のサイ振りに勝利します。彼は KWW マーカーを 2 番目の 1 VP スポットに調整します。付随する VP 総量が同じに留まるため、VP マーカーは移動しません。次のイヴェント・フェイズに、ブルボン家プレイヤーが再び KWW のサイ振りに勝利します。このとき、KWW マーカーを 2 VP スポットへ移動させ、VP マーカーを 1 VP 下に落とします。

大勝利 [FAMOUS VICTORIES]:

同盟国の大勝利は、VP カウントを 2 ずつ増加させ、ブルボン家の大勝利はカウントを 2 ずつ減少させます。

海上戦闘 [NAVAL BATTLES]:

同盟国艦隊による艦隊出撃の成功は VP カウントを 1 ずつ増加させ、ブルボン家艦隊による艦隊出撃の成功はカウントを 1 ずつ減少させます。

体制の転覆 [DYNASTIC UPSETS]

以下のルールは、名称付指揮官の James II、Max Emanuel、William III、Victor Amadeus に付随します（これらの指揮官は、* でマークされるか又はカウンター上の名称に下線を持ちます）。:

- (a) もしも戦闘又は攻囲で除去されたら（無名指揮官面に裏返す）、相手側プレイヤーは2VPを受け取ります。
- (b) もしもその名称付面が下線付で（すなわち、Max Emanuel、William III、Victor Amadeus）、戦闘又は攻囲で捕えられたら、これらは身代金を払って戻らなければならず（CR 値に相当する VP のターン記録欄上に置かれます）、任意に除去することはできません。もしも名称付指揮官面が星付（すなわち James II）で、戦闘又は攻囲で捕えられたら、身代金を払って戻ることではなく除去されなければならず（無名指揮官面へ裏返す）、(a) からの獲得を誘発します。

ロンドンの支配 [CONTROL OF LONDON]:

冬営フェイズ中、もしもブルボン家プレイヤーがロンドン [London] のスペースを支配していたら、同盟国プレイヤーは2VPsを失います。

6.1.2 VP の調整がない一定の支配変更

[No VP Adjustment for Certain Changes of Control]

結果的に VP 記録欄の変更なしでスペース支配の変更を生じさせる、いくつかのゲーム・イベントがあります。:

- ・サヴォワの参戦—自動的。
- ・名誉革命中のデリー [Derry]—シナリオ特別ルール
- ・スコットランドの蜂起／鎮王—イベント・カード
- ・サヴォワの中立化—7.1.2

これら各場合に、VP 合計は調整されません。ただし、もしもこれらのスペースのいずれかがキャンペーン・ラウンド中に攻囲によって占領されたら、VPs は通常に調整されます。

例: もしも同盟国が通常の攻囲を通してデリー [Derry] を占領したら、1 VP が得点されます。しかし、もしも同盟国が名誉革命のシナリオ・ルールを通して支配を獲得したら、VP マーカーは調整されません。

6.2 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

どちらかの陣営は、以下の条件を達成することにより、冬営フェイズ中に自動的勝利を主張できます。:

同盟国の自動的勝利 [Alliance Automatic Victory]

1. パリ [Paris] が同盟国支配下で、陸上ベースの LOC をアムステルダム [Amsterdam] 又はウィーン [Vienna] へ持つ、又は
2. VP レベルが 35 以上、又は (NPWS シナリオ) VP レベルが 30 以上

ブルボン家の自動的勝利 [Bourbon Automatic Victory]

1. アムステルダム [Amsterdam] 又はウィーン [Vienna] がブルボン家の支配下で、パリ [Paris] まで陸上ベースの LOC を持つ、又は
2. VP レベルが 0（ゼロ）。

6.3 ゲーム終了時のポイント勝利

[END GAME VICTORY ON POINTS]

もしも最終ターンの冬営フェイズの前に、どちらの陣営も自動的勝利を達成していなければ（又はもしもブルボン家プレイヤーが、和平交渉のサイ振り 6.5 で 6 以上の目を振ったら）、プレイヤー諸氏は最終 VP カウントを基準に、どちらのプレイヤーが大勝利又は小勝利を達成したのかを判定します。

30+	同盟国の大勝利
25~29	同盟国の小勝利
20~24	ブルボン家の小勝利
19 以下	ブルボン家の大勝利

6.4 和平のサイ振り (NY のみ) [PEACE DIE ROLL]

加えて、1696 年（並びに以後 1699 年になるまでの全ターン）の冬営フェイズ開始時に、ブルボン家プレイヤーは和平のサイ振りを行わなければなりません。

1. 非主導権プレイヤー、次いで主導権プレイヤーは、次のターンの中に、1 枚のアクション・カード引きの放棄と／又は 2 少ない資源ポイントを受け取ることができます。
2. ブルボン家プレイヤーは 1d6 を振り、以下の DRMs を加えます。もしも結果が 10 以上であると、ゲームは終了します（勝利判定について 6.3 を参照）。

以下の修正が使用されます。:

- ・-1 ステップ 1 中に放棄を行った各プレイヤーについて（両方の放棄を行った各プレイヤーについて -2）。
- ・+1 もしもスペイン外部の少なくとも 1 つの要塞化スペイン本国スペースがブルボン家の支配下であると
- ・+1 もしも少なくとも 2 つの要塞化神聖ローマ帝国本国スペースがブルボン家の支配下であると
- ・+1 もしもスペイン内部の少なくとも 3 つの要塞化スペイン本国スペースがブルボン家の支配下であると
- ・+1 もしもロンドン [London] がブルボン家の支配下であると
- ・+1 もしもダブリン [Dublin] がブルボン家の支配下であると
- ・+1 もしもエディンバラ [Edinburgh] がブルボン家の支配下であると
- ・+1 もしも KWW マーカーが現在 -1 VP の位置にあると (+2 もしも -2 VP の位置にあると代わりに)
- ・+1 もしもサヴォワが中立であると
- ・+1 1696 年より後の各ターンについて

7. 勢力 [POWERS]

7.1 概括 [GENERAL]

7.1.1 大部分の勢力は、一つの陣営又は他方の支配下でゲームを開始します。いくつかの勢力は、下記で述べられるごとく特別なルールを持ちます。

7.1.2 支配下の勢力は、たとえその首都が敵によって占領されるか又はその全ての軍団が除去されたとしても、決して「降伏」しません。ただし、その首都が敵支配下の勢力は、LOC を提供できません。これは、その勢力が減少状態軍団を再建させることができず、又は新たな軍団を創設できないことを意味します。本質的に、存在している部隊は闘いを継続しますが、その勢力は首都が自軍陣営によって取り戻されるまで、軍団の創設や再建ができません。

7.2 特別ルール [SPECIAL RULES]

7.2.1 サヴォワ [Savoy]

サヴォワは、中立勢力としてゲームを開始します。中立の間、どちらの陣営の部隊もサヴォワ領土スペース内へ移動又は通過できません。1690年イベント・カード・フェイズの開始時、サヴォワは同盟国に組み入れられ (VP 調整なし-6.1.2)、その他の勢力と同様に機能します。

1696年以降の冬営フェイズ中 (又はトリノ [Turin] スペースが占領された瞬間)、少なくとも1つのサヴォワ領土の要塞を支配しているプレイヤーは、(主導権の順番で) サヴォワを中立に変えさせることを決定できます。

- ・サヴォワ内の全ての要塞は、中立になります (VP 調整なし-6.1.2)。
- ・サヴォワ軍団カウンターと Victor Amadeus 指揮官は、ゲームから取り去られます。
- ・サヴォワ・スペース内のブルボン家部隊は、パリ [Paris] へ LOC を持つ最寄りのブルボン家支配下スペースへ移されます。もしも資格を持つ複数のスペースがあると、ブルボン家プレイヤーは目的地スペースを選択できます。
- ・サヴォワ・スペース内の同盟国部隊は、ウィーン [Vienna] へ LOC を持つ最寄りの同盟国支配下スペースへ移されます。もしも資格を持つ複数のスペースがあると、同盟国プレイヤーは目的地スペースを選択できます。
- ・もしもブルボン家プレイヤーによって実施されたら、彼は1 VP を獲得します (VP マーカーを1スペース0の方向へ移すことにより調整する)。

7.2.2 ポルトガル [Portugal]

ポルトガルは、NY シナリオの期間について中立勢力です。

7.2.3 カタルーニャ・スペース [Catalan Space]

カタルーニャ・スペイン軍団は、スペイン内のいずれかのブルボン支配下スペース内に創設できますが、パリ [Paris] まで LOC が存在する場合のみです。

7.2.4 神聖ローマ帝国 [Empire]

神聖ローマ帝国は、様々な外交界、公国、戦争初期にブルボン家に対する戦いに参加した神聖ローマ帝国の公領をあらわします。神聖ローマ帝国/領邦の本国スペースは、神聖ローマ帝国の首都 (2.4) として機能します。

7.2.5 領邦 [Subsidy]

多数の州と公国 (デンマーク、プロシア、サクソニア、ハノーヴァー等) が、同盟国軍に多数の傭兵部隊を提供しました。神聖ローマ帝国/領邦の本国スペースは、領邦勢力の首都と唯一の本国スペース (2.4) として機能します。

7.2.6 ジャコバイト [Jacobites]

ジャコバイト勢力は、カトリックのイギリス、James II の支援国であるスコットランド、アイルランド、名誉革命前のイギリスの有力な勢力をあらわします。ジャコバイトの軍団は、以下のルールに従います。

- ・ゲームには、5個のジャコバイト軍団があります。開始時に4個が使用可能で、最後の1個はスコットランドの蜂起イベント・カードのプレイを通して、Claverhouse と共に到着し得ます。
- ・名誉革命の特別シナリオ・イベントが発生する前、ジャコバイト勢力は2つのみの本国スペースを持つ標準的な勢力として扱われます。：その二重首都としてのロンドン [London] とヨーク [York] です。

・名誉革命後、大英帝国内の全スペースとアイルランドは、ジャコバイト勢力の本国スペースとしてカウントし、いまや3つの首都を持ちます。：ロンドン [London]、パリ [Paris]、ハイランズ [Highlands] です。ジャコバイト軍団は、たとえ大西洋海上ブーンがブルボン家勢力の支配下であっても、大英帝国とアイルランド内のスペースからパリ [Paris] へ LOC をたどることができます。加えて、もしもフランス本国スペース内に James II がいると、パリ [Paris] まで LOC を持ち、その他のジャコバイト軍団がイン・プレイで大英帝国とアイルランドの外部にいないければ、そのスペース内に単一のジャコバイト軍団を創設できます (この2番目の要件の例外については、20.2.5 ルール 2b を参照してください)。

8. プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

Nine Years は、各1年間をあらわすターンでプレイされます。各ターンは、以下のフェイズに分割されます。：

1. イベント・カード・フェイズ (9、0) [主導権プレイヤーは、先行者を選択する]

- (NY のみ) もしも 1690 年であると、サヴォワは自動的に参戦します。
- もしも 1693 年 (NY) 又は 1708 年 (NPWS) であると、デッキに新たなカードを加えてリシャッフルします。
- (NY) ウィリアム王戦争の関与を増加させます (プレイヤー毎ゲーム毎に一度)。
- (NY) ウィリアム王戦争のサイ振りを行います。
- (NY のみ) マールバラのサイ振り。もしも Marlborough がイギリス面でイン・プレイにあると、5～6の目：ゲームから彼を取り去ります。
- イベント・カードを引きします。

2. 増援フェイズ (12.0) [主導権プレイヤーは、先行者を選択する]

- 軍団の創設と再建、陣地線の構築、植民地支援を送る、現在イン・プレイの艦隊を投入するために資源ポイントを使用します。
- 増援を置きます。
- 指揮官の昇進/移送。

3. キャンペーン・フェイズ (13.0) [可変する第1プレイヤー]

- 必要であればアクション・カード・デッキをリシャッフルし、アクション・カードを配ります。
- 第1プレイヤーを判定します。
- アクション・ラウンドを実施します。

4. 冬営フェイズ (19.0) [同時]

- 友軍スペースへ撤退し、減少戦力の要塞を再建させます。
- マーカーを撤去します (継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、艦隊)。
- 海上支配
 - ・(NY のみ) 大西洋の支配を変更します (もしもロンドン [London] が同盟国の支配下で、ビーチ・ヘッド [Beachy Head] が有効でなければ同盟国の支配へ、又はもしもビーチ・ヘッド・イベント・カードが有効であるとブルボン家へ、さもなければ支配の変更はありません)。
 - ・(NY のみ) -2 VPs もしもロンドンがブルボン家の支配下であると。
- サヴォワの中立性の判定 (1696 年以後)。もしもロンドンがブルボン家の支配下でも、大西洋が同盟国の支配下でなければ、20.2.5 ルール 2b に従って名誉革命を実行します。
- 和平交渉
 - ・ブルボン家の和平サイ振り (1696 年から 1699 年まで)
- ゲームの終了と自動的勝利についてチェックし、ターン・マーカーを前進させます。

9. イベント・カード・フェイズ

[EVENT CARD PHASE]

9.1 概括 [GENERAL]

両プレイヤー（主導権プレイヤーの選択）は、イベント・カードを引いてイベントを解決します。何枚かのイベント・カードは、1693年（1708年）のイベント・カード・フェイズになるまでイン・プレイではなく、そのターンの開始時にイベント・デッキに加えられます（5.2.2）。

9.2 イベントの解決 [RESOLVING EVENTS]

9.2.1 イベント・カード引き [Drawing Event Cards]

イベント・カードがデッキから引かれたとき、以下の1つが発生します：

- ・もしもカードが「プレイされるまで保持」[“Hold Until Played”]（このような文章は赤字で、カード説明の真上にあります）と述べると、プレイヤーはそれのプレイを望むまで手札に保持します。彼は、これを無期限に保持できます。
- ・その他の全てのカードは、どちらのプレイヤーがカードを引いたかにかかわらず、どちらのプレイヤーに有利なイベントかにかかわらず、引かれた瞬間に直ちに解決されます。

全てのイベント・カードは、その解決後にゲームから永久に取り去られます。



9.2.1 プレイ不可イベント [Unplayable Events]

ときには、必要な条件を満たしていないため、イベント・カードがプレイできないことがあります。これらの場合、それでもカードはゲームから取り去られます。プレイ不可のイベント・カードを引いたプレイヤーは、そのターンに新たなイベント・カードを引けません。

9.2.3 複数ターン・イベント [Multi-turn Events]

4枚のカード（「通商破壊」[Guerre de Course]、「ゼンタの戦い」[Battle of Zenta]、「ビーチ・ヘッド」[Beachy Head]、「ルヴォワの死」[Death of Louvois]）—それぞれその永久状態を示すため赤い境界線を持ちます—is、影響が継続します。これらの各カードは、そのイベントが有効に保たれていることを示すため、複数ターン・イベント・シート上に待機ボックス（カード上に印刷された明るいヴァージョンを持つ）を持ちます。



10. 海事 [NAVAL MATTERS]

10.1 NY シナリオにおける海上ゾーンの支配

[DETERMINING CONTROL IN THE NY SCENARIO]

NY シナリオは、大西洋が非支配下状態で地中海がブルボン家の支配で開始します。いったんある陣営が大西洋又は地中海の支配を獲得したら、その支配は変更されるまで維持されます。

- ・海上ゾーンの支配は、いくつかの方法で変更され得ます：

- ・イベント・フェイズ中（大西洋ゾーンのみ、「通商破壊」と「ビーチ・ヘッド」イベントを通して）
- ・キャンペーン・フェイズ中（海上戦闘、13.5.6を参照）

冬営フェイズ中（大西洋ゾーンのみ、「ビーチ・ヘッド」イベント又は同盟国のロンドン [London] 支配のどちらかを通して）。

マップ上のその海上ゾーンの支配ボックスに、支配しているプレイヤーに付随する艦隊を置くことにより（盤上又は部隊プールから）、海上ゾーンの支配を示します。支配ボックス内の艦隊は、就役できません。もしも海上ゾーンの支配が変更されたら、その艦隊を部隊プールへ戻し（又は、もしもその母港が攻囲されていたら、ゲームから取り去ります）、相手側プレイヤーに付随する艦隊を、その海上ゾーン支配ボックス内に置きます。

例：NY シナリオの開始時、地中海はブルボン家の支配下で開始します。したがって、マップ上の「地中海支配」[“Med Control”] ボックス内に、Toulon 艦隊があります。同盟国の地中海艦隊は、バルセロナ [Barcelona] にあります。もしも、艦隊配備アクション又はさもなければ、同盟国プレイヤーが地中海海上ゾーンの支配を獲得したら、Toulon 艦隊は部隊プールに戻り、地中海艦隊は「地中海支配」ボックス内に置かれることになります。

11. 補給 [SUPPLY]

11.1 連絡線 (LOC) [LINES OF COMMUNICATION]

11.1.1 定義 [Definition]

あるスペースは、もしも妨害されない連結した友軍支配下のスペースのラインを、友軍補給源（11.2）までたどることができれば、LOCを持つと定義されます。

11.1.2 目的 [Purpose]

LOCs は、以下の状況中にチェックされなければなりません：

- ・自動的勝利を判定しているとき（6.2）。
- ・増援と再建している軍団を置いているとき（12.0、13.3.5）。
- ・陣地線を構築しているとき（15.0）。
- ・攻囲を実施しているとき（17.0）。

11.1.3 海上によって LOC をたどる [Tracing LOC by Sea]

LOC は、海上によってたどることもできます。スペースの道筋は、港を含み（又はそこで開始）、次いで友軍支配下の海上ゾーン（又は複数の海上ゾーン）を通して友軍の港までたどらなければなりません。その二番目の港から、道筋は通常に首都へたどられます。もしも港へ到達するための道筋が陸上部分を含むと、その港は友軍支配下でなければならず、攻囲下であってはなりません。

例外：アイルランド [Ireland]：名誉革命後、ブルボン家プレイヤーは、アイ

ルランド内のスペースから非支配下又は敵支配下の海上ゾーンを通して、友軍の港&首都へLOCをたどることができます。

プレイ・ノート：敵の港を攻囲している部隊は、もしも友軍の海上ゾーンを通してたどることができれば補給下です。もしも終わりをなす港自体が補給源であると（すなわち、アムステルダム [Amsterdam]、リスボン [Lisbon]、バルセロナ [Barcelona]）、たとえその港が攻囲下であってもLOCは合法です。

11.1.4 脅威下のLOC [Threatened LOC]

攻囲下の友軍スペースは、それでもLOCについての合法的な道筋としての資格を持ちます。ただし、それは「脅威下」と見なされ、17.5.3に従って攻囲解決に影響します。

11.1.5 超過スタック状態のスペース [Overstacked Spaces]

超過スタック状態のスペースは一定の罰則を受けますが（4.1.3）、LOCsを妨害しません。

11.2 補給源 [SUPPLY SOURCES]

11.2.1 定義 [Definition]

ある陣営についての補給源は、敵支配下でない友軍勢力の首都です。増援の配置と減少状態軍団の再建について、当該スペースは配置又は再建する軍団の首都へLOCを持たなければなりません。

プレイ・ノート：友軍の首都は、全ての友軍軍団についての補給源として使用できます。敵支配下の首都は、どちらの陣営についても補給源として使用できません。

12. 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE]

ゲーム中に部隊を調達するための3つの方法があります。：計画増援、イベント・カード・ベースの増援、新たな軍団を創設するためと／又は減少状態軍団を再建するための資源ポイントの消費です。

12.1 概括 [GENERAL]

主導権プレイヤーは、どちらの陣営が最初に以下の3つのステップを順番に実行するのを選択し、次いで他方の陣営が3つ全てを順番に実行します。：

1. 資源ポイントを使用して軍団を創設又は再建、
2. 増援の配置、
3. 指揮官の昇進／移送

12.2 増援 [REINFORCEMENTS]

12.2.1 到着のターン [Turn of Arrival]

ゲーム・セットアップ情報（20.2.4）には、各陣営についての計画増援として到着する指揮官又は軍団の到着ターンが列記されます。

12.2.2 指揮官の配置 [Placement of Leaders]

指揮官は、LOC又は距離にかかわらず、いずれかの友軍支配下スペース内に置くことができます。

12.2.3 軍団の配置 [Placement of Corps]

軍団は、以下の条件を満たすスペース内にのみ置くことができます。：

- ・配置される軍団の本国スペースで、その首都までLOCを持たなければならず、しかも
- ・スタッキング限度を超過できません。

プレイ・ノート：名誉革命後、大英帝国とアイルランド内の全スペース（並びにJames IIを含んでいるフランスの本国スペース）は、この目的において、ジャコバイト勢力についての本国スペースと見なされます。7.2.7を参照

12.2.4 資格なしのスペース [No Eligible Space]

もしも基準を満たすスペースがなければ、増援は条件が満たされる未来のターンになるまで遅延させなければなりません。

12.2.5 イギリスの特別ルール [British Special Rule]

各ターンに、同盟国プレイヤーはもしもアムステルダム [Amsterdam] が友軍支配下であると、1つのイギリス軍計画増援又は新たに創設した軍団（両方は不可）をそのスペース内に置くことができます。

12.2.6 ジャコバイト [Jacobites]

名誉革命後（20.2.5ルール2）、もしもその他のジャコバイト軍団が大英帝国とアイルランドの外部でイン・プレイでなければ、James IIを含んでいるフランス本国スペース内に、1個ジャコバイト軍団を創設できます（この要件の例外については、20.2.5ルール2bを参照）。

12.3 資源ポイント [RESOURCE POINTS]

12.3.1 概括 [General]

各陣営は、新たな軍団の創設、減少状態軍団の再建、KWWに影響を与えるために植民地支援を送る、陣地線の構築（15.2）、使用可能な艦隊（12.3.6）を就役させるため、資源ポイント（RPs）を使用します。同盟国は6RPs、ブルボン家は3で開始し、これらの数は一定のイベント・カードのプレイで変更できます（カードに注記されたごとく）。プレイヤーが現行RP割当を管理する手助けをするためにマーカーが用意されており、これらのマーカーはゲーム開始時にゲーム記録欄上に置かれます。

富裕スペース [Wealthy Spaces]：NYシナリオの期間中、ブルボン家の資源ポイントは、それらが支配する各富裕スペースについて1ずつ増加します。このルールとカード・プレイの目的において、ミュンヘン [Munich] とロンドン [London] は、富裕スペースです（セットアップ中に富裕マーカーが置かれることによって示されるごとく）。

アイルランド [Ireland]：NYシナリオの期間中、もしも同盟国プレイヤーがロンドン [London] とアイルランド内の全スペースを支配すると、彼は追加の1資源ポイントを受け取ります。

重要：配置できない増援と異なり（12.2.4）、未使用のRPsは次のターンに繰り越せません。

12.3.2 部隊プール [Force Pool]

各陣営は、創設可能な軍団を待機させるための部隊プールを持ちます。軍団が除去されたとき、それは部隊プールへ戻されます。いくつかの軍団は、部隊プール内でゲームを開始します。

12.3.3 LOCの要件 [LOC Requirement]

軍団は、それ自体の首都へLOCを（陸上と／又は海上によって）たどれるスペース内でのみ、創設又は再建させることができます（ジャコバイトは、非支配下又は敵支配下の海上ゾーンを越えて創設できます）。

12.3.4 新たな軍団の創設 [Building New Corps]

各ターン、フランスは2個まで新たな軍団を創設でき、その他の全勢力は1個のみ新たな軍団を創設できます。新たな軍団は、部隊プールから選択され、マップ上の本国スペースに2RPsで完全戦力、又は1RPでは減少状態戦力で置かれます。

12.3.5 減少状態軍団の再建 [Restoring Reduced Corps]

フランスは各ターンに4個軍団まで再建させることができ

(NPWS: この限度は3に減少します)、その他の勢力は各ターンに2個軍団まで再建させることができます。減少状態の軍団は、1 RP のコストで完全戦力へ再建させる(すなわち裏返す)ことができます。軍団は、再建するために本国スペースを占める必要はありません。

12.3.6 艦隊就役 [Fleet Commissioning]

どちらのプレイヤーも、もしも自身に付随する海上ゾーンが非支配下又は敵支配下であると、自軍部隊プール内に艦隊(又は複数の艦隊)を準備するため、RPs を消費する選択枝を持ちます。

プレイ・ノート: もしも海上ゾーンが友軍支配下であると、艦隊マーカーが海上ゾーンの「支配ボックス」["Control box"] 内に置かれ、建造するために使用可能です。

合計4つの艦隊があり、2つがブルボン家(大西洋海上ゾーンに付随した Brest 艦隊と地中海に付随した Toulon 艦隊)と2つが同盟国(大西洋海上ゾーンに付随した Atlantic 艦隊と地中海海上ゾーンに付随した Mediterranean 艦隊)。

艦隊を就役させるため、艦隊を1戦力艦隊として就役させるために1 RP を、2戦力艦隊として就役させるために2 RP を消費できます。艦隊は、もしもその母港(前のパラグラフに列記された4つの艦隊について、それぞれブレスト [Brest]、ツーロン [Toulon]、アムステルダム [Amsterdam]、バルセロナ [Barcelona])がその勢力の首都(ブルボン家艦隊についてはパリ [Paris]、同盟国地中海艦隊についてはマドリッド [Madrid]、大西洋艦隊についてはアムステルダム [Amsterdam])に LOC を持つ場合にのみ就役できます。艦隊カウンターの適切な面をその母港スペースへ置きます。どの戦力の艦隊を就役させたにしても、冬営フェイズ中に取り去られます。もしも未来のターンに使用するのであれば、再び支払わなければなりません。

プレイ・ノート: もしも海上ゾーンが非支配下で両プレイヤーが自軍艦隊を建造したら、他方のプレイヤーが未来のアクション・ラウンドに海上を「掠め取る」ことができるので、どちらのプレイヤーもおそらく出撃しないでしょう。

重要: もしもある陣営が敵対する艦隊の母港に対して攻囲のサイ振りを行うと(サイの目が有効か否かにかかわらず)、合致する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ます。

12.3.7 陣地線の構築 [Building Fortified Lines]

15.2を参照。

12.3.8 植民地支援 [Colonial Support]

18を参照。

12.4 指揮官の昇進/移送 [PROMOTE/TRANSFER LEADERS]

このステップ中、プレイヤーはマップ上とそのターンに到着する自軍指揮官について以下を行います:

1. 名称付指揮官面へ昇進させるため、自軍指揮官を裏返します。
2. いずれか又は全ての友軍指揮官(このターンに復帰が予定された指揮官を含む)を、目的地スペースへの道筋又は LOC にかかわらず、いずれかの友軍支配下スペースへ移動させます。指揮官を本国軍団と又はいかなる軍団とも一緒に置くことを強制されません。指揮官たちは、あるスペース内に自身で存在できます。もしもいずれかの幕僚将校がイン・プレイであると、これらは部隊プールへ取り去られます(幕僚将校のプレイへの登場方法は、16.3.2を参照)。

増援フェイズの例: 1690年ゲーム・ターンの増援フェイズです。ブルボン家プレイヤーは、このターンに受け取る計画増援(20.3)を調べます。彼は通常の3補充ポイント(RPs)を持ち、2富裕スペース(トゥルネー [Tournai] とナミュール [Namur])を支配するため2だけ増加して5です。最初に、彼は新たな自軍軍団を置きます。1つのフランス軍団をストラスブール [Strasbourg]へ、別の軍団をパリ [Paris]へ送ります。自軍の2RPsで、彼はC軍内の1個フランス軍団とダブリン [Dublin]の1個ジャコバイト軍団を再建させます。3番目のRPsで、彼はレベル1の陣地線をトゥルネー [Tournai]へ構築します(彼はそこに要求された5個軍団を持ちます)。4番目のRPで、彼は部隊プールから減少戦力のCatalan軍団を取り出し、ジローナ [Gerona]へ置きます。5番目のRPで、彼はブルボン家支配マーカーを植民地支援として、ウィリアム王戦争マーカーの左に置きます。彼はここでCatinatとLuxembourgカウンターをその表面に裏返し(彼らはこのターンに昇進しました)、自軍の各指揮官を望むいづれかのブルボン家支配下スペースへ移動させます。

13. キャンペーン・フェイズ [CAMPAIGN PHASE]

13.1 アクション・カードの配布 [DEALING ACTION CARDS]

キャンペーン・フェイズの開始時、もしも両プレイヤーにカードを配るためデッキ内に十分なカードがなければ、デッキはリシャッフルされます。次いで、各プレイヤーに5枚のアクション・カードが配られます。ただし、以下の例外があります。

- 1688年ターンは、各プレイヤーに3枚のみのアクション・カードが配られる(20.2.5ルール1)。
- もしもウィリアム王戦争(18.4)の目的でカード引きが放棄されたら、
- もしもブルボン家の和平サイ振り(6.5)に影響を与えるためにカード引きが放棄されたら、
- イヴェントがアクション・カードの枚数を減少させる。

次いで、プレイヤー諸氏は、どちらのプレイヤーも手持のアクション・カードがなくなるまで、交互にアクション・ラウンドを実施します。ある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」プレイヤーです。

13.2 第1アクション・ラウンド [FIRST ACTION ROUND]

13.2.1 主導権と第1プレイヤーの判定

[Initiative and Determining First Player]

ウィリアム王戦争又はブルボン家の和平のサイ振りによるカードの放棄だけでなく(フル・ゲーム・シナリオで)フランスの経済崩壊カードとイギリスの同盟国からの撤退(19.0、E)は、一方のプレイヤーが相手側よりも多くのアクション・カードを持ってキャンペーン・フェイズを開始することを生じさせ得ます。第1プレイヤーの判定は、プレイヤー諸氏が同数のアクション・カードを持つのかに依存します。

- もしも両プレイヤーが同数のアクション・カードを持つと、次いで各プレイヤーは自身の手札から1枚のアクション・カードを選択し、表面を伏せてテーブルの上に置きます。次いで両カードが明らかにされ、高い数値カードの所有者が先行です。同数の場合、そのターンの「主導権」を持つプレイヤーが先行を決めます。ターン記録欄が示すごとく、ブルボン家プレイヤーは1688年から1693年まで主導権を持ち、次に同盟国プレイヤーは1694年から1707年まで主導権を持ち、一方ブルボン家は1708年からゲーム終了まで再び主導権を持ちます。後行のプレイヤーは、明らかにしたカードを直ちに手札に戻します。彼は最初のアクション・ラウンド中にそのカードをプレイすることを強制されません。ただし、第1プレイヤーは、明らかにしたカードを最初のラウンドのために使用しなければなりません。

- もしも一方のプレイヤーが他方のプレイヤーよりも多くのアクション・カードを持つと、多くのアクション・カードを持つプレイヤーは自動的に先行です。

13.3 後続ラウンド [SUBSEQUENT ROUNDS]

プレイヤー諸氏は、アクション・カードを交互にプレイし、両プレイヤーのカードがなくなるまでアクションを実施します。プレイヤーはラウンドを「パス」できず、たとえアクションを行わなくても、カードを持っていたらプレイしなければなりません。

13.4 アクション [ACTION]

13.4.1 アクションの数 [Number of Actions]

プレイされたアクション・カードの数値は、プレイヤーがラウンド中に行うことができる「アクション」(1～3)の数を示します。



13.4.2 アクションの実行 [Performing Actions]

アクションは事前に指定する必要はなく、望む順番で一度に1つ実行されますが、各アクションは次のそれが開始される前に完了しなければなりません(戦闘と退却を含む)。あるラウンドの全アクションが終了したとき、プレイは他方のプレイヤーに変換されます。

13.4.3 誰が参加できるのか [Who Can Participate]

指揮官と軍団は、ラウンド毎に複数のアクションに参加できます。これは、補充アクション中に再建した軍団が、そのラウンドの別のアクションに参加できないことを意味します(例えば、攻囲)。もしも必要であれば、現行ラウンドに別のアクションに参加する資格がないことを忘れぬよう、アクション後にカウンターを回転させることができます。

13.5 アクションのタイプ [TYPES OF ACTIONS]

異なるアクションのタイプは、以下のとおりです。:

13.5.1 キャンペーン・アクション [Campaign Action]

いずれかの数の指揮官にプラスして、活性化している2人までの指揮官(たち)の統合CRを超えない数の軍団を含んでいる単一の部隊は、以下の活性化の1つ(両方は不可)を行うために活性化できます。:

- ・3MPsまでを消費して陸上を移動、又は
- ・攻囲の実施(17.5)

例: William III (CR 6)、Marlborough (CR 4)、無名指揮官 (CR 3) が、アントワープ [Antwerp] 内に12個同盟国軍団と共にスタックします。同盟国プレイヤーは、軍を移動させるためにキャンペーン・アクションを開始します。たとえ統合された指揮官のCRが13であっても、2人のみの指揮官をキャンペーン・アクションに使用できるため、12個軍団中の10個のみが移動できます。

プレイ・ノート: キャンペーン・アクション中、あるスペース内の全ての指揮官と軍団が活性化を要求されるわけではありません。例えば、1アクション・ポイントは、あるスペース内のいくつかの軍団に攻囲を実施させ、同じラウンドの2番目のアクション・ポイントは、攻囲に参加しない減少状態軍団を再建させることができます。

13.5.2 移送アクション [Transfer Action] (ラウンド毎、部隊毎に1)

同じ又は異なるスペース内に位置した2人の指揮官、2個の軍団、又は各1つは、陸上によってやはり同じ又は異なるスペースへ移動できます。指揮官は6MPs移動でき、軍団は4MPs移動できます。移送アクションの一部として移動している指揮官と軍団は、スペースがすでに少なくとも1個の非攻囲下友軍軍団を含まない限り、決して敵支配下のスペース(要塞化又は非要塞化)又は敵の軍団によって占められたスペース内に進入できません(すなわち、移送している部隊は、決して戦闘又は攻囲を開始できません)。

13.5.3 補充アクション [Replacement Action] (プレイヤー毎に、ラウンド毎に1)

攻囲下でない単一の減少状態軍団は、もしもその本国首都までLOCを持ち、超過スタック状態のスペース(4.1.3)でなければ、完全戦力へ再建(並びに、もしも士気阻喪状態であると回復)させることができます。

13.5.4 回復アクション [Rally Action] (プレイヤー毎に、ラウンド毎に1)

指揮官は、自身と/又は自身のスペース内で自身のCRの半分(端数切上げ)に一致する数の友軍軍団から、士気阻喪状態を取り去ることができます。これは、その指揮官と回復した軍団のアクションとしてカウントしますが、スペース内の他の軍団に影響を与えません。指揮官は、非本国軍団を回復させることができ、しかも(補充アクションとは異なり)たとえスペースが超過スタック状態でもアクションを実施できます。もしもスペースが複数の指揮官を含むと、当該ラウンドに1人のみの指揮官が回復アクションを実施できます。

例: Catinat (CR 5) と Boufflers (CR 4) とその統合されたブルボン家の8個軍団の軍は、戦闘に敗北した直後で士気阻喪状態です。ブルボン家プレイヤーは回復アクションを宣言し、Catinat と3個軍団から士気阻喪状態を取り去ります。次のラウンドに、ブルボン家プレイヤーはBoufflers と2個軍団を回復させます。

13.5.5 海上移動アクション [Sea Move Action]

いずれかの数の指揮官と2個軍団までを含んでいる単一スタックは、海上によって移動できます。14.5を参照。

13.5.6 海事 [Naval Matters]

アクション・フェイズ中、準備された艦隊は、その連結した海上ゾーンの支配を取る試みができます。アクション・ポイントの消費によって艦隊が配備されたとき、各プレイヤーはサイを1つ振ります。艦隊を指揮している陣営は、その艦隊の戦力を加えます。他方の陣営は、もしも海上ゾーンを支配すると1を加え、もしもロンドン [London] を支配して海上ゾーンが大西洋であると1を加え、もしもジブラルタル [Gibraltar] を支配して海上ゾーンが地中海であると1を加えます。NPWSシナリオでは、もしもイギリスがミノルカの占領イベントをプレイしていたら、代わりに同盟国プレイヤーが1を加えます。高いサイの目を振ったプレイヤーが勝利します(同数の場合は振り直します)。もしも活性プレイヤーが勝利すると、彼は海上ゾーンの支配と1VPを獲得します。成果にかかわらず、艦隊はマップから取り去られ、部隊プールに戻されます。

例: 3つのアクション: 同盟国プレイヤーは、3のアクション・カードをプレイします。彼はWilliam III指揮下の主力軍を持ち、トゥルネー [Tournai] を攻囲しています。トゥルネーは、完全戦力の1個軍団によって守備されているため、その要塞戦力は4です(軍団の2と、記載された要塞値の2)。William III と Waldeck は11個軍団を統率し、その中の3個が減少状態です。同盟国プレイヤーは、トゥルネー攻囲のために1アクションを消費します。彼は攻囲にWilliamの4個軍団を割り当てます(彼は要塞戦力に一致する4つまでのみを使用する必要があります)。サイ振りの後、2番目のアクションについて、William IIIの軍内にある未使用軍団の1つを完全戦力へ再建するため、補充アクションを実施します。3番目のアクションについて、彼はこの軍をそ

のままにし、ロンドン [London] 内の3個軍団にプラスして無名指揮官がいることに気づきます。彼は海上移動アクションのため、無名指揮官と2個軍団を活性化させます(2個軍団が最大)。彼はこのスタックをカディス [Cadiz] へ出航させ、海上移動表上でサイを振ります。大西洋は現在ブルボン家の支配下なので、サイの目から2を差し引いて合計は1です。彼は移動している軍団の1つを減少状態面に裏返し、カディス [Cadiz] へ到着します。同盟国プレイヤーは、代わりに士気阻喪状態でインスブルック [Innsbruck] に居座っている Eugene (トレント [Trent] の戦いで敗北した) を回復させるために自軍アクションの1つを使用できました。もしもそれを行っていたら、彼は Eugene と2個軍団(すなわち、その統率値の半分)から士気阻喪状態マーカーを取り去っているところでした。ただし、彼はトレント [Trent] 内のブルボン家指揮官に別の戦闘を期待せず、そうではない自身のアクションを使用することに決めました。

例：艦隊の配備：初期セットアップでは、ブルボン家プレイヤーが地中海の支配を持ち、同盟国プレイヤーはバルセロナ [Barcelona] に1戦力の準備された地中海艦隊を持ちます。同盟国プレイヤーは、地中海の支配に挑戦することに決めます。1688年ターンの第3の最終アクション・ラウンドで、彼は艦隊配備アクションをプレイします。—もしもその時点までプレイしていなければ、地中海艦隊は到来する冬営フェイズに自動的に取り去られます(19.0b)。彼がアクションを宣言した瞬間にプレイヤー諸氏はそれを解決し、それぞれサイを1つ振ります。同盟国プレイヤーは、自身のサイの目に1を加えます(地中海艦隊の戦力)。ブルボン家プレイヤーは、現在海上ゾーンを支配するため、自身のサイの目に1を加えます。もしも彼がジブラルタル [Gibraltar] も支配していたら、追加の+1を受けていたところでした。両プレイヤーは3を振り、修正後のサイの目は4です。結果は同数なので、振り直します。二度目で、同盟国プレイヤーは2を振り、ブルボン家プレイヤーは5を振ります。修正後のサイの目は3対6で、ブルボン家プレイヤーに有利なので、ブルボン家プレイヤーが海上戦闘に勝利します。同盟国プレイヤーがアクションを開始したので、海上ゾーンの支配変更と勝利ポイントの変更はありません。

14. 移動 [MOVEMENT]

14.1 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

14.1.1 概括 [General]

陸上移動は、部隊が隣接するスペース間で各連結を越えて移動するために、1MPを支払って移動することを認めます。同盟国のみの赤い連結は例外で、2MPsを支払います。部隊は、移動又はキャンペーンのアクション中に陸上によって移動できますが、キャンペーン・アクションのみが敵支配下又は敵占有下のスペース内へ移動することを認めます。

14.1.2 軍団を移動させるための指揮官要件

[Leader requirement to Move Corps]

移送又は海上アクションの一部として移動しているとき又は退却しているときを除き、軍団は指揮官によって統率随伴されているときにのみ、移動又は迎撃ができます。

14.1.3 (非常に重要) 拾い上げと置き去り

[Picking Up and Dropping Off]

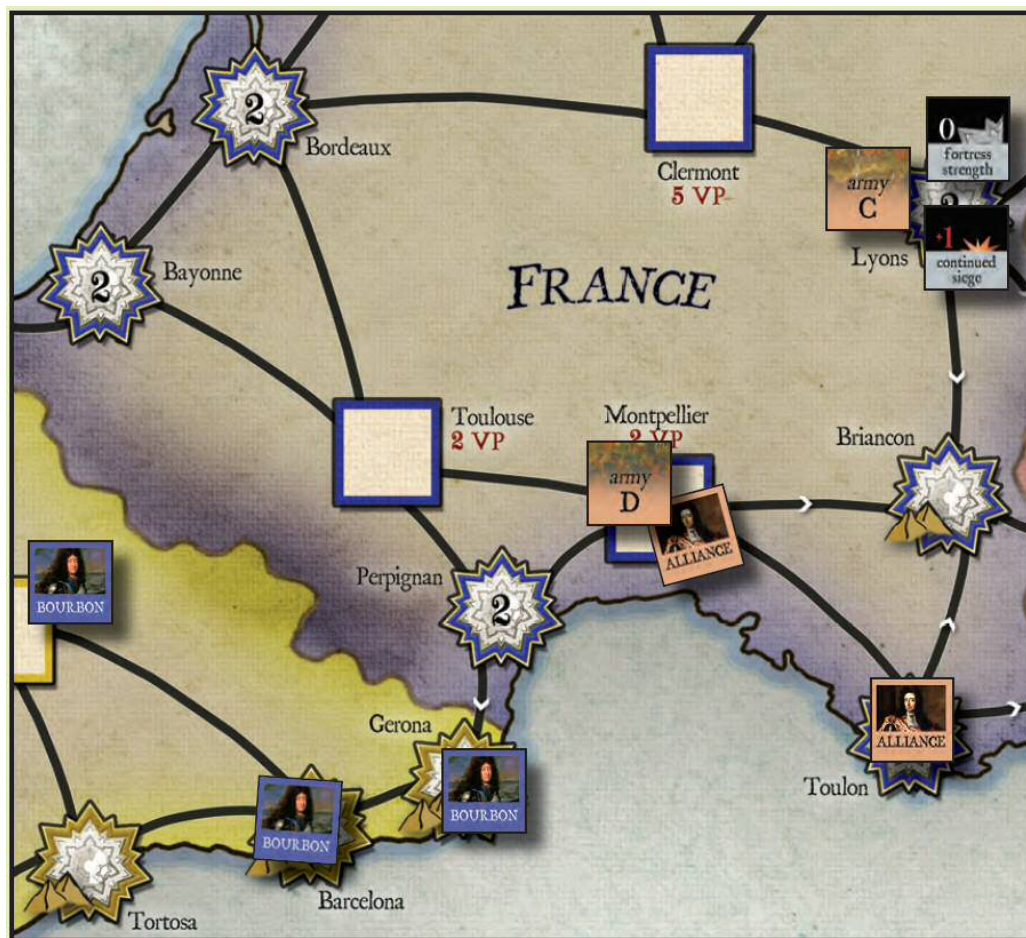
指揮官と軍団は、アクション中に拾い上げることはできませんが、アクション中にいつでも置き去りにできます。

プレイ・ノート：ときには、軍マーカーによって表示された部隊は、その軍に割り当てられていなかった軍団を持つスペース内でラウンドを開始することになります。軍の活性化において、プレイヤーはその軍に割り当てられなかった軍団を、軍が移動する前に加えることができます。軍マーカーは単なる便宜上のものなので、これは認められます。

移動の例：14.1と14.2

Montpellier 内の同盟国軍 D は、3MPsを持ちます。これは Britancon 又は Perpignan へ移動して停止でき、又は Toulouse へ移動し、同盟国の支配へ変換するために1MPを消費し、Bayonne 又は Bordeaux へ進んで停止できます。

Lyons を攻囲している同盟国軍 C は、Clermont 又は Britancon へ移動できません。たとえこれらのスペースの1つへ迎撃するためにブルボン家の軍が移動していなくてもです。



14.2 敵支配下のスペース [ENEMY-CONTROLLED SPACES]

14.2.1 (非常に重要)

部隊は、友軍支配下スペース（要塞化又は非要塞化）を離れるのでない限り、敵支配下のスペースへ進入できません。

14.2.2 部隊は、たとえ敵のスペースが友軍部隊によって攻囲下であっても、敵支配下の要塞化スペースへ進入するときに移動を停止しなければなりません（残している全 MP を失います）。敵支配下の非要塞化スペース内へ移動する部隊は、その残している MP を失いますが、14.2.1 に従って非要塞化スペースが友軍支配下に変換されるまで、移動して敵支配下スペースに隣接できません（14.4）。もしもそのスペース内で戦闘が発生したら、14.3.2 を参照してください。

プレイ・ノート：これらの制限は、敵支配下のエリアによって脅かされた連絡線保全の重要性を強調します。

14.3 敵の占めるスペース [ENEMY-OCCUPIED SPACES]

14.3.1 非活性プレイヤーの対応 [Inactive Player Reaction]

部隊が敵の占めるスペース（又は敵支配下のスペース）へ進入するとき毎に、非活性プレイヤーが対応する間に一時停止しなければなりません。非活性プレイヤーによる3つの対応の可能性があります、それらは以下の順番で発生します。：

- ・隣接スペース内からの部隊の迎撃（14.6）、
- ・戦闘回避（14.7）、
- ・何もしない（すなわち、戦闘を受け容れる）（16.0）。

14.3.2 戦闘後の移動継続 [Continuing Movement After Battle]

戦闘を行うために MP はかかるらず、アクションを終了させる必要はありません。もしも活性部隊が MP を残しており、しかも戦闘に勝利すると、消費するための MP を持つ限り、移動を継続し、スペースの支配を友軍支配下に変換（もしも非要塞化であれば）することの両方ができます。もしもスペースが敵支配下の要塞であれば、部隊はそのアクションを終了しなければならず、ここで要塞は攻囲下と見なされます。部隊は、その他のアクション（移動を含む）を実施した同じラウンドに、決して攻囲（すなわちサイ振り）を実施できません。

14.3.2 戦闘敗北とアクションの終了 [Losing Battle Ends Action]

戦闘に敗北した活性部隊は、退却しなければなりません。残っている MP は失われます（16.4）。

14.3.4 敵の指揮官 [Enemy Leaders]

部隊が敵の指揮官のみを含んでいるスペースへ進入したとき、指揮官は要塞内部へ撤退する（14.7.4）か、又は退却する（16.4）選択肢を持ちます。もしもどちらも不可能であれば、捕虜になったと見なされます（16.4.5）。

14.4 非要塞化スペースの変換

[CONVERTING UNFORTIFIED SPACES]

キャンペーン・アクション中に活性化した、友軍首都まで LOC を持つ部隊は、現在それが占めるスペースを1 MP のコストで友軍支配下に変換できます。もしも非活性プレイヤーの対応後にそのスペースが敵占有下であると（14.3.1）、活性部隊は戦闘でその敵を敗北させなければならず（敵の退却を引き起こす）、スペースを変換する前に少なくとも1 MP を残していなければなりません。

14.5 海上移動 [SEAMOVEMENT]

14.5.1 海上移動 [Sea Movement]

海上移動アクションでは、1～2個軍団と／又はいずれかの数の指揮官は、単一の港から別の単一の港へ移動できます（すなわち、移動しているユニットは、ある港内で一緒にスタックして移動を開

始して終了しなければなりません）。海上移動は、移動しているユニットの全 MP を消費します。

プレイ・ノート：1688 年と 1689 年のターン中、William III を含んでいる海上移動は、6 個軍団まで含めることができます。2 個軍団を超えて含んでいる海上移動は、2 アクション・ポイントがかかります（20.2.5 を参照）。

14.5.2 指揮官の要件 [Leader Requirement]

友軍部隊によってすでに攻囲下でない、敵支配下の港内への海上移動は、少なくとも1人の指揮官と1個軍団を含んでいるスタックによってのみ行うことができます。

14.5.3 海上移動の手順 [Sea Move Procedure]

陸上移動と異なり、海上移動に成功するためにはサイ振りが必要とされ、もしも軍団が移動の一部であるといくらかのリスクを伴い得ます。海上移動を行うため、活性プレイヤーは海上移動を行っているユニットと目的地の港を宣言します。次いで、サイを1つ振って結果を判定します。非支配下の各海上ゾーンを通して行われる移動について、このサイの目から1を差し引き、もしも海上ゾーンが敵支配下であると代わりに2を差し引きします。2～6のサイの目で、移動は成功裏に完了します。1のサイの目で、プレイヤーは移動をキャンセルするか、又は移動している軍団の1つに1命中を適用するか決めます。0以下のサイの目で、プレイヤーは移動している軍団に2命中（2個軍団の場合は各1）を適用するか（もしも移動に1個軍団のみが含まれたら、両命中を同じ軍団に適用します）、又は移動をキャンセルするか決めます。キャンセルした場合も、移動している軍団の1つに1命中を適用します。

14.5.4 敵支配下の港 [Enemy-Controlled Ports]

港内で海上移動を開始又は終了するため、港を支配している必要はありません。

14.5.5 海上移動と迎撃 [Sea Moves and Interception]

陸上移動と異なり、海上移動は目的地の港へ到着しているときに迎撃され得ません。

14.6 迎撃 [INTERCEPTION]

14.6.1 誰が迎撃できるのか [Who May Intercept]

活性部隊が陸上移動によって敵支配下のスペース内へ進入し、しかもそのスペースが活性陣営に友軍の少なくとも1個軍団を含まない場合、少なくとも1人の指揮官を含むいずれかの非活性化部隊が隣接スペース内にあって非攻囲下、非士気阻喪状態であると、その活性部隊の移動を迎撃する試みを行うことができます。指揮官自身は、要塞の内部へ直接撤退する目的のため、要塞スペース内へ迎撃を試みることができます。

解明：部隊は、以下のスペース内の敵部隊のみを迎撃できます。i) スペースが迎撃している陣営によって支配下で、しかも ii) スペース内に移動している陣営（すなわち活性）に友軍の軍団がいない。

14.6.2 迎撃の制限 [Interception Restriction]

もしも現行アクション（ラウンドではない）中に戦闘回避を行ったか又は戦闘に敗北した部隊の一部であると、迎撃の試みに参加できる指揮官又は軍団はありません。攻囲とスペース変換のアクション自体は迎撃を受け得ませんが、部隊は非要塞化スペースへ移動した後、支配を変換する機会を持つ前に迎撃を受け得ることに注意してください。迎撃している部隊は、超過スタックになれません（ただし、4.1.2 を参照）。

14.6.3 複数の試み [Multiple Attempt]

もしも複数の部隊が迎撃するための資格を持つと、非活性プレイヤーは、迎撃の試みが成功するまで、各部隊で個別に試みを行うことができます。いったん迎撃が成功したら、その他の部隊は迎撃の試みを行うことができません。もしも全ての部隊が迎撃することに失敗し、移動している部隊が同じラウンドに他の敵支配下スペースへ進入したら、資格を持ついずれかの部隊（迎撃に失敗したばかりのそ

れを含みます) は、再び迎撃を試みることができます。

14.6.4 攻囲している最中の迎撃 [Intercepting While Besieging]

敵の要塞を攻囲している部隊は、資格を持つ隣接スペース内へ移動している敵部隊の迎撃を試みることができます。もしも試みが成功したら、迎撃している部隊は攻囲を放棄するか、又は攻囲を維持するために少なくとも1個軍団をスペース内に残しておかなければなりません。

プレイ・ノート: 17.1.1 に従い、あるスペースを攻囲下に置くために1個軍団のみが必要ですが、攻囲アクションを実施するために複数の軍団が必要になるかも知れません。

14.6.5 迎撃の手順 [Interception Procedure] :

1. 敵部隊が迎撃を受けるスペースに進入したら直ちに、非活性プレイヤーは迎撃の試みを宣言します。
2. 非活性プレイヤーは、迎撃を試みる部隊を指定します。キャンペーン・アクションでは、いずれかの数の指揮官と2人の指揮官のCRに相当する数の軍団を含めることができます。次いで、プレイヤーはサイを1つ振り、最良指揮官のTRを加えます(潜在的な指揮官TR罰則に注意してください。-3.1.1)。もしも結果が6以上であると、その迎撃は成功です。

14.6.6 成功した迎撃 [Successful Interception]

もしも成功したら、迎撃している部隊は移動している部隊を持つスペース内に置かれ、迎撃している(非活性)部隊が防御側で、直ちに戦闘が行われます。活性部隊は、戦闘回避ができません。全ての非活性部隊は、守備隊を持たない友軍支配下の要塞スペースでない限り、関わらなければなりません。守備隊を持たない友軍支配下の要塞スペースの場合、1個軍団(と/又は複数の指揮官)が要塞の内部へ撤退して守備隊となり、それ故戦闘回避ができます(14.7.4)。

迎撃の例: 146

同盟国のA軍はアントワープ [Antwerp] にいます。もしもすでに同盟国部隊がいるリエージュ [Liege] 内に移動すると、ブルボン家のA軍(ナミュール [Namur] 内)は迎撃できません。ただし、もしもトゥルネー [Tournai] 内へ移動したら、ブルボン家のA軍は迎撃できます。



14.7 戦闘回避 [AVOIDING BATTLE]

14.7.1 概括 [General]

非活性プレイヤーは、敵部隊がスペースへ進入するときに、自軍のいくつか又は全ての部隊で戦闘回避することを選択できます。戦闘回避は、非活性部隊が他のスペースへ退却(14.7.3)と/又は単一の軍団が友軍要塞内へ撤退(14.7.4)の結果となります。

14.7.2 戦闘回避の手順 [Avoid Battle Procedure] :

- もしも非活性部隊が友軍要塞化スペース内にあると、戦闘回避の試みは自動的に成功します。
- もしも非活性部隊が友軍要塞化スペース内にいなければ、防御プレイヤーはサイを1つ振らなければならず、スペース内に存在する1人の指揮官のTRを加えます(潜在的な指揮官TR罰則に注意してください-3.1.1)。スペース毎に、一度のみサイを振ることができます(すなわち、複数の試みを行うためにスタックを分割できません)。5以上の目で、試みは成功します。

14.7.3 別のスペースへの退却 [Retreating to Another Space]

全ての指揮官にプラスして、スペース内のいずれか二人の統合されたCRsに相当する数の軍団は、別のスペースへ退却することによって戦闘回避ができます。-CR限度のために移動できない軍団は、そのスペース内に留まらなければなりません。

- 退却するスペースは友軍支配下でなければならず、敵占有下であってはなりません(例えば、現在攻囲下の友軍要塞へは不可です)。
- 1つのスペースのみを選択できます(すなわち、退却している部隊は、複数のスペースへ退却できません)。
- 防御している全ての軍団が退却する必要はなく、もしも指揮しているプレイヤーが望めば、いくつかを背後に残しておくことができます(これは、スタッキング違反を回避するために必要です)。

14.7.4 要塞内への撤退 [Withdrawing Into a Fortress]

もしも部隊が友軍支配下の要塞スペース内で攻撃されたら、戦闘の前に非活性部隊は1個軍団と/又はいずれかの数の指揮官を、守備隊として要塞内へ撤退させることができます(17.3.1)。この撤退は、たとえ非活性プレイヤーがスペース内に迎撃していたとしても発生し得ますが、迎撃によって到着直後のものを含み、単一の軍団と/又は指揮官(たち)のみが要塞内へ撤退できます。-その他の全ての軍団は、関わらなければなりません。**注釈:** 他のスペースへの退却と異なり、軍団はたとえ指揮官が存在しなくても要塞内へ撤退できます。

プレイ・ノート:すでにスペース内にいる1個軍団に、戦闘が行われる前に要塞内への撤退を認めることにより、プレイヤーは攻囲の前に守備隊を応援するための軍団を損害から防護できます。

15. 陣地線 [FORTIFIED LINES]

歴史的注釈: 陣地線は、戦争で重要な役割を演じました。標準的な野戦施設を強化したもので、軍事部隊と農民労働者の両方によって構築されました。これらのラインは、進撃している軍隊の重大な障害をあらわします。ただし、有能な将軍は、敵を欺く急速な反対行軍を用いることにより、闘わずしてそれらを迂回する方法を見つけることができました。

15.1 概観 [GENERAL]

主要な野戦防御施設をあらわす、2レベルの陣地線があります。これらの陣地線は、典型的に支援のための別の拠点と要塞に依存し、したがって要塞スペース内にも構築できます。レベル2の陣地線は、主要な施設と水障害の使用をあらわし、富裕スペース（これらは、スペイン・ネーデルランド、オランダ共和国、北フランス内にあります）にも構築できます。ゲームの開始時、両陣営はすでにスペース内にいくつかの陣地線を持ちます。陣地線は、所有しているプレイヤー（すなわち、その色がマーカー上にある陣営）にのみ防御特典を提供し、敵がそのスペースの支配を獲得したら破壊されます。

15.2 陣地線の構築 [BUILDING FORTIFIED LINES]

15.2.1 建設 [Construction]

陣地線は、増援フェイズ中に RPs を消費することにより、友軍の要塞化スペース内に構築（又は強化）できます。以下は、陣地線を構築と強化するためのスペースの要件です。:

- ・少なくとも5個軍団を含まなければならない。
- ・友軍首都まで LOC を持たなければならない。
- ・荒漠スペースは不可。
- ・他の陣地線を含むスペースは不可（ただし、富裕スペース内のレベル1陣地線は、レベル2陣地線へ強化できる）。

レベル1陣地線は、1 RP で通常又は富裕スペース内に構築できます。加えて、以前に富裕スペース内に構築したレベル1陣地線は、1 RP でレベル2陣地線に強化できます。

レベル2陣地線は、1 RP のコストで、以前に構築したレベル1陣地線の強化として、又はかき集めた2 RPs のコストで、富裕スペース内にも構築できます。

15.2.2 カウンターの限度 [Counter Limit]

各陣営が持つことができる陣地線の数は、カウンター内容物に用意されたマーカーの数によって限定されません。

15.3 陣地線の効果 [EFFECTS OF FORTIFIED LINES]

陣地線は、戦闘で防御特典としてのみ、それを構築した陣営によってのみ使用できます。これらは、以下の効果を持ちます。:

レベル1陣地線 [Level-1 Fortified Line]: 各攻撃側の戦闘サイ振りにより1のサイの目修正を与えます（すなわち、攻撃側は6の目で命中させ、士気阻喪状態の軍団は全く攻撃できません）。

レベル2陣地線 [Level-2 Fortified Line]: 攻撃側の戦闘サイ振りにより1のサイの目修正を与え（すなわち、攻撃側は6の目で命中させ、士気阻喪状態の軍団は全く攻撃できません）、しかも各防御側のサイ

陣地線迂回の例: 15.4

1690年ターンの増援フェイズに、トゥルネー [Tournai] 内に位置するブルボン家のA軍（7個軍団、Boufflers (1-4)、Noailles (2-5) 指揮官からは構成されている）は、レベル2陣地線を構築するために2 RPs を消費します。この構築は、トゥルネーが富裕スペースで、5個軍団と友軍首都までLOCを持つことで正当です。

1690年の3番目のアクション・ラウンドに、William III (2-6 指揮官) 指揮下の同盟国のA軍は、アントワープ [Antwerp] からトゥルネーへ攻撃するために移動します。ブルボン家のA軍は、レベル2の陣地線を持つトゥルネーにあります。ブルボン家の無名指揮官が、1個軍団と共にブシャイン [Bouchain] に居座っています。

同盟国のA軍がトゥルネーに到着したとき、ブルボン家プレイヤーは無名指揮官とその軍団で迎撃を試み、もしも成功したらその軍団はトゥルネー内の防御の一部になります。迎撃のサイ振りは5で、0（無名指揮官のTR）によって修正されるため失敗しました。同盟国プレイヤーは、ここで陣地線を迂回するための試みを宣言します。彼は5を振り、William III のTRの+2、Noailles のTRの-2、レベル2陣地線の-1によって修正されます。修正後の結果は4で、成功のためには不十分であり、陣地線は迂回されませんでした。同盟国プレイヤーは、ここで陣地線に対する戦闘が不利であることを考慮して攻撃を継続するか、又は攻撃をキャンセルしてアントワープへ引き返すかどうか決定しなければなりません（ただし、それでもアクションは消費されます）。更に、もしも同盟国プレイヤーが攻撃をキャンセルすることに決めたら、ブルボン家プレイヤーはとにかく攻撃が発生することを強制できますが、陣地線の特典はありません。

もしも William III が陣地線の迂回に成功していたら、攻撃に進み、ブルボン家プレイヤーは戦闘回避するか、闘うか又は2つの組合せのいずれかに決めなければならなかった。



振りに+1のサイの目修正を与えます(すなわち、防御側は4以上、士気阻喪状態の軍団は5又は6で命中させます)。迂回の試みに-1サイの目修正も生じます。

15.4 陣地線の迂回 [BYPASSING FORTIFIED LINES]

陣地線マーカーを持つスペース内の防御側を攻撃している部隊は、陣地線効果の無効化を試みることができます。:

1. 敵のいかなる迎撃の試み後、ただし敵のいかなる戦闘回避の前に、活性プレイヤーはサイを1つ振ります。活性プレイヤーは、1人の指揮官のTRを加え、スペース内のいずれか1人の非活性プレイヤーの最高TRを差し引かなければなりません。もしもレベル2陣地線の迂回を試みていたら、やはり1を差し引きます。
2. もしも実質のサイの目が5以上であれば、部隊は陣地線を迂回することに成功します。もしも戦闘が発生すると(防御側の対応に依存します)、防御部隊は陣地線マーカーの特典を受けません。ただし、マーカーは撤去の条件が存在しない限り取り去られません(下記の「陣地線の撤去」を参照)。
3. もしも迂回の試みに失敗したら、活性プレイヤーは攻撃を継続するか(そして防御側に陣地線の特典を与える)、又はそれをキャンセルするかどうか決めなければなりません。ただし、もしも攻撃側が攻撃をキャンセルしたら、防御側はそれでも戦闘が発生することを強制でき、仕切り直しの場合に防御側に留まりますが、陣地線の特典を持ちません。もしも攻撃側がキャンセルして防御側が戦闘を強制しなければ、攻撃側は元のスペースへ退却してアクションが終了します。

15.5 陣地線の撤去 [REMOVAL OF FORTIFIED LINES]

陣地線は、冬営フェイズ中に所有者によって任意に取り去ることができます。陣地線は、もしもスペースが敵支配下になると、自動的に破壊(撤去)されます。さもなければ、たとえスペースがカラになっても、陣地線マーカーはスペース内に留まります。

15.6 友軍陣地線内部への攻撃

[ATTACKING INTO A FRIENDLY LINE]

もしも陣地線を持つスペースが攻囲下で、そのスペースにとって友軍の部隊がスペースを攻囲している軍を攻撃したら、陣地線はその戦闘の目的において存在しないものと見なされます。

16. 戦闘 [BATTLE]

非活性部隊が戦闘回避に成功して他のスペースへ退却するか(14.7)又は要塞の内部へ撤退(14.7.4)しない限り、活性プレイヤーが敵軍団を含んでいるスペースへ進入するときに戦闘が発生します。

16.1 定義: 攻撃側/防御側

[DEFINITION: ATTACKER/DEFENDER]

16.1.1 活性プレイヤーは攻撃側で、非活性プレイヤーは防御側です。

16.1.2 攻撃側 [Attacker]

攻撃側は、少なくとも1人の指揮官と1個軍団を含む活性部隊です。攻撃部隊の最大規模は、指揮官のCRsとスペースのスタッキング限度が基準です。

16.1.3 防御側 [Defender]

防御側には、スペース内の全ての非活性軍団と指揮官を含みます。ただし、戦闘の前に要塞の内部へ撤退した(現行のキャンペーン・アクション又は以前の結果として)、いずれかの指揮官と1個軍団までは除きます。この場合、要塞内部の部隊は戦闘に参加せず、いかなる戦闘結果からも免疫です。

16.2 戦闘の手順 [BATTLE PROCEDURE]

戦闘は、以下のシークエンスを用いて解決されます。:

1. 各陣営は、振るための戦闘サイの数を合計します。:

- ・各完全戦力軍団について1つのサイ。
- ・各減少戦力軍団について1/2のサイ。もしも軍団の数が奇数であると端数を切上げる(例えば、3個の減少状態軍団=2つのサイ)。
- ・2人までの友軍指揮官の戦術値に相当する数のサイ(潜在的な指揮官TR罰則に注意してください。-3.1.1)。重要: 指揮官によって提供されたサイの数は、軍団によって提供されたサイの数を超過できません。
- ・上記の各場合、士気阻喪状態の指揮官と軍団は個別にカウントします。なぜならば、これらは個別に振られるからです(下記#2を参照)。

2. 次に、両陣営は、適切な数のサイを同時に振ります。

- ・士気阻喪状態の指揮官/軍団は、6のみで命中します。

例: 2-6 指揮官 William III と 0-3 無名指揮官指揮下の5個完全戦力軍団と2個減少戦力軍団にプラスして2個完全戦力士気阻喪状態軍団から成る同盟国の軍が、1-4 指揮官 Boufflers 指揮下の4個完全戦力軍団と1個減少戦力軍団を攻撃します。同盟国プレイヤーは、5又は6の目で1命中を獲得する合計8つの戦闘サイ(5個完全+2個減少+William IIIの2TR)と、6のサイの目で1命中を獲得する2つの戦闘サイを持ちます。ブルボン家プレイヤーは、6つの戦闘サイ(4個完全+1個減少(端数切上げ)+Boufflersの1TR)を持ち、全て5又は6の目で1命中を獲得します。

16.3 戦果 [BATTLE OUTCOME]

16.3.1 命中の獲得 [Taking Hits]

各命中は、完全戦力の敵軍団を減少させるか、又は減少戦力の軍団を除去し、各陣営について下方へ優先順位に従って適用します。:

- A. 全ての軍団が減少戦力になるまで、除去できる軍団はありません。
- B. 最初に命中を受ける完全戦力の軍団は、その戦闘に最も多数の軍団が存在する勢力からでなければなりません(もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択)。
- C. 除去される最初の減少戦力の軍団は、その戦闘に最も多数の軍団が存在する勢力からでなければなりません(もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択)。

非常に重要: 振られた命中の数にかかわらず、ある部隊は戦闘に存在する軍団の数を超える命中を受けることができません(退却を受けた命中は除く-16.4)。

16.3.2 指揮官の死傷 [Leader Casualties]

戦闘が解決された後、両プレイヤーはその戦闘に戦闘サイを提供した自軍の各名称付指揮官について、サイを2つ振ります（修正なしで、足して一緒にします）。無名指揮官又は戦闘外に拘置された名称付指揮官は、決して指揮官死傷のサイ振りを受けません。

サイの目	結果
12	除去ゲームの残りについて、指揮官カウンターは無名指揮官面に裏返されます。
11*	捕虜—所有しているプレイヤー（捕虜にしたプレイヤーではない）は、直ちに以下を選択します。：(a) 指揮官を除去する（永久にカウンターを裏返して置く）、又は (b) 相手側プレイヤーへ指揮官の TR に相当する数の VPs を与え、続くターンの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。
10~11**	負傷—指揮官カウンターは、続くターンの増援として再登場させるため、ターン記録欄上に置かれる。あなたの陣営の幕僚将校に置き換える（もしも部隊プール内に使用可能であれば）。
* 敗北した陣営のみが、11 の捕虜結果によって影響を受ける。 **勝利した陣営のみが、11 の負傷結果によって影響を受ける。	

プレイ・ノート：指揮官の記載された TR は、常にこのルールのために使用されます。3.1.1 と 3.1.2 は、ここでは適用しません。

プレイ・ノート：体制の転覆 [Dynastic Upset]：捕虜になった君主（名前に下線が引かれた名称付指揮官）は、VPs で身代金を支払わなければなりません。
James II（星付）は、もしも捕虜になったら除去しなければなりません。どちらの場合も、君主（又は James II）は所有しているプレイヤーに2 VP の罰則を与えます。

プレイ・ノート：除去は身代金を支払うのではなく即死を意味し、不名誉や戦争罰則から外れます。捕虜は本質的に彼の運命について両陣営が交渉する間、指揮官を拘束していることを意味します。VPs を支払うことは、政治的と／又は敗北した将軍を復帰させるために消費された実質資本をシミュレートします。負傷は、指揮官が現行戦役から取り去られて本国で療養することを意味します。

16.3.3 勝者／敗者 [Winner/Loser]

もしも戦闘損失が取り去れた後で、一方の陣営のみがスペース内に軍団を残して持つと、その陣営が勝者です。さもなければ、より多くの命中を振った（与えたではない）陣営が戦闘に勝利します。もしも同数であると、防御側が勝利します。

例：1-TR 指揮官 Boufflers 指揮下の5個の完全戦力と3個の減少軍団を持つブルボン家の部隊（5+1.5 端数切上げで2+1 TR=8）が2個完全戦力軍団、2-TR 指揮官 William III と1-TR 指揮官 Waldeck を持つ同盟国部隊（2+2 TR=4 サイの目—軍団のサイを超過できない 指揮官のサイは取消し）と闘います。ブルボン家は5命中を振り、同盟国は3命中を振ります。ブルボン家部隊は、3個完全戦力軍団を減少戦力へ裏返すことで命中を受けます。同盟国の部隊は2個軍団のみを持つため2命中のみを受け、両軍団を減少戦力面へ裏返します。ブルボン部隊は、同盟国部隊（2）よりも多くの命中を適用しましたが、ブルボン部隊は同盟軍部隊よりも多くの命中を振ったので（5対3）戦闘に勝利します。16.5.1 に従い、同盟軍部隊が実際に5命中を受けたわけではないため、これが大勝利としての資格を持たないことに注意してください。プレイヤー諸氏は、ここで各指揮官について2つのサイを振ります。ブルボン家プレイヤーは Boufflers について7を振り、彼は無事です。同盟国プレイヤーは William III について10を振り、William III をターン記録欄上の次のターンに置き、彼を幕僚将校に置き換えます。彼は、Waldeck についても11を振り、彼を除去するか又は彼をゲーム内に留めるため1 VP をあきらめるかを決めなければなりません。もしも彼が逆を振っていたら、君主としての William III をゲーム内に留めるため、2 VPs を支払わなければなりませんでした。

16.3.4 士気阻喪 [Demoralization]

もしも敗北した陣営が少なくとも1命中を受けたら、敗北した部隊内の全ての指揮官と軍団は、士気阻喪状態になります。以前に士気阻喪した指揮官又は軍団に、更なる影響はありません。士気阻喪状態を示すため、マップ上の軍又は軍団のスタック上に「士気阻喪状態」[Demoralized] マーカーを置き、別のマーカーをその軍の待機ボックス内に置きます（もしも関連があれば）。指揮官と軍団が回復するに連れて（13.5.4）、どの軍団が士気阻喪状態でどれがそうでないかを示すため、必要に応じて士気阻喪状態マーカーを使用します。

戦闘では、士気阻喪状態の指揮官と軍団は6で命中させ、他の指揮官／軍団のように5又は6ではありません。

士気阻喪状態は、補充（13.5.3）又は回復アクション（13.5.4）の一部として取り去ることができ、さもなければ士気阻喪状態マーカーは冬営フェイズ中に自動的に取り去られます（19.0.B）。

16.4 退却 [RETREAT]

16.4.1 概括 [General]

敗北した陣営の全ての軍団と指揮官は、全て同じスペースへ退却しなければなりません。

16.4.2 攻撃側の退却 [Attacker Retreats]

A. 海上による退却 [RETREAT BY SEA]：

もしも戦闘が港スペース内で発生したら（NPW：しかも隣接する海上ゾーンが友軍支配下であると）、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、敵占有下ではない同じ海上ゾーン内のその他の友軍港へ、海上によって退却できます。このような退却は、通常の海上移動のサイ振りを要求されます（14.5.4）、1以下の結果で所有するプレイヤーは退却している軍団へ結果を適用しなければなりません（これらの命中は、防御側の大勝利に対して提供されません）。

例外：海上によって退却できる軍団の数は、1688/1689 年中は6に増加します。

B. 隣接する友軍スペース [FRIENDLY ADJACENT SPACE]：

海上によって退却していない軍団又は指揮官は、たとえ超過スタックを生じるとしても、敵占有下ではない友軍支配下の隣接スペースへ退却しなければなりません。攻撃している部隊は、戦闘のために進入を開始したスペースへ退却することを要求されませんが、攻撃側を迎撃した防御部隊の全て又は一部がいたスペースへの退却はできません。

攻撃している部隊は、攻撃した直後のスペースを含み、友軍要塞スペースを離れるときに守備隊を置き去りにできません。

16.4.3 防御側の退却 [Defender Retreats]

A. 要塞内部への撤退 [WITHDRAW INTO FORTRESS]：

ある軍団が要塞内部へ撤退することにより以前に戦闘回避していない限り、スペースから部隊の残りが退却する一方、1個軍団といずれかの数の指揮官は友軍要塞内部へ守備隊（17.3.1）として退却できます。指揮官は、戦闘に続いて常に友軍要塞内部へ撤退できます。

B. 海上による退却 [RETREAT BY SEA]：

もしも戦闘が港スペース内で発生したら（NPWS：しかも隣接する海上ゾーンが友軍支配下であると）、2個までの

軍団といずれかの数の指揮官は、敵占有下ではない同じ海上ゾーン内のその他の友軍港へ、海上によって退却できます。このような退却は、通常の海上移動のサイ振りを要求されますが (14.5.4)、1以下の結果で所有するプレイヤーは退却している軍団へ結果を適用しなければなりません。これらの命中は、攻撃側の大勝利に対して提供されません。

C. 隣接する友軍スペース [FRIENDLY ADJACENT SPACE] :

海上によって退却していない軍団又は指揮官は、たとえ超過スタックを生じるとしても、敵占有下ではない友軍支配下の隣接スペースへ退却しなければなりません。

D. 敵スペースの通過 [THROUGH ENEMY SPACE] :

もしも他に選択肢が存在しなければ、防御部隊はたとえ超過スタックが生じるとしても、敵占有下ではない友軍支配下のスペースへ到達するため、1つの敵占有下と／又は敵支配下のスペースを通過して退却できます。もしも複数のスペースが資格を持つと、退却しているプレイヤーは目的地スペースを選択できますが、最寄りの友軍補給源に距離が近くなければなりません。敵支配下の要塞スペースと／又は敵占有下スペースを通過して退却している軍団は、それらが通過する敵によって射撃されます。:

- ・軍団と指揮官からの通常の戦闘サイが振られ、要塞戦力毎に1つのサイがプラスされ、全てのサイは+1 DRMを持ちます。
- ・命中は戦闘と同様に割り当てられ、その戦闘からのこれらの命中は、攻撃側の大勝利判定に加えられます。
- ・退却している指揮官は、2番目の指揮官死傷チェックを受けません。

16.4.4 超過スタッキング [Overstacking]

退却(陸上又は海上)の結果としての超過スタックは合法ですが、一定の罰則があります (4.1)。

16.4.5 退却不可 [Unable to retreat]

退却できない軍団は除去されて部隊プール内に置かれ、全ての命中は大勝利にカウントします。退却できない名称付指揮官は戦闘と同様に捕虜となり (16.3.2)、所有プレイヤーが名称付指揮官の TR に相当する VPs を支払わない限り、除去されなければなりません。無名指揮官は、続くターンに増援として復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

16.5 大勝利 [FAMOUS VICTORY]

凄惨な光景だった。
勝利した後の戦場には、
数千の死体が横たわり、陽光の下で腐っていた。
しかし、大勝利の後では、
このようなことは当たり前ののだ

—Robert Southey “The Battle of Blenheim”

16.5.1 大勝利 [Famous Victory]

大勝利は、敗北した陣営が以下のときに戦闘の勝者が得点します。:

- ・戦闘で少なくとも実際に5命中を被った (退却の損失を含む—16.4.3D、16.4.5)、又は
- ・マップから少なくとも2個軍団を取り去った。

プレイ・ノート: 最初の場合は、どれだけ多くの命中を実際に被ったかを基準にし、どれだけ多くが振られたかではありません (例えば、もしも敗北した陣営が4個軍団のみを存在させていたら、16.3.1に従って最大4命中のみを受けることができ、たとえ5命中が振られていたとしても大勝利としてカウントしません)。二番目の場合は、もしも敗北した陣営が戦闘と／又は敵スペースを通過しての退却で、減少状態の2個軍団のみを持つと、僅か2命中で発生し得ます。

16.5.2 配置 [Placement]

勝者は、戦闘スペース内に大勝利マーカーを置きます。あるスペース内に、一度に1枚のみの大勝利マーカーを置くことができ、最新の勝利が優先されます (すなわち、古いマーカーは取り去ります)。

16.5.3 大勝利の効果 [Effect of Famous Victory]

友軍の大勝利マーカーは、それを含んでいるスペース内又は隣接する敵要塞に対する攻囲のサイ振りに+2修正を提供します。大勝利は、もしも同盟国プレイヤーが戦闘で勝利したら2VPs も加え、又はブルボン家プレイヤーが勝利したら2VPs を差し引きします (6.1.1)。

重要: 敵対している陣営の大勝利マーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに影響を持ちません。その上、大勝利マーカーの効果は累加しません (例えば、近隣の2枚のマーカーは、+4の攻囲のサイの目修正を与えません)。

16.5.4 大勝利マーカーの撤去 [Removal of Famous Victory Markers]

全ての大勝利マーカーは、冬営フェイズ中に取り去られます。

17. 攻囲 [SIEGE]

17.1 概括 [GENERAL]

17.1.1 少なくとも1個軍団を含んでいる部隊が敵要塞化スペース内でアクションを終了したら、その要塞 (並びにもしもあればその守備隊—17.3) は、攻囲下にあると見なされます。要塞が攻囲下にあることを示すため、守備隊を攻囲部隊の下に置きます。一マーカーは必要ありません。要塞防衛値 (17.4) にかかわらず、要塞が「攻囲下」と見なされるために、1個軍団のみが必要であることに注意してください。

17.1.2 単一のアクションで解決される戦闘と異なり、攻囲は完了するために複数のアクションを要求され得ます。もしもターンの終了までに攻囲を完了することに成功しなければ、その攻囲は失敗して攻囲部隊はスペースから撤退しなければなりません。

重要: ラウンド毎に、ある要塞に対して一度のみ攻囲のサイ振りを行うことができます (17.5.4)。

17.2 要塞戦力 (FS) [FORTRESS STRENGTH]

17.2.1 要塞の戦力 [Fortress Strength]

全ての要塞は、固有の要塞戦力 (FS) を持ちます。2 又は 3 の FS を持つ要塞は、マップ上の要塞シンボルに記載された数字を持ち、他の全ての要塞は 1 の FS を持ちます。FS は、要塞の防御能力を抽象的にあらわしたものです。

17.2.2 要塞戦力の減少と充当

[Reducing and Replenishing Fortress Strength]

要塞戦力は、攻囲 (17.5.6) によってのみ減少又は除去され得ます。要塞が攻囲を受けるとき、LOC の状況にかかわらず、その戦力は直ちに記載された完全戦力に充当されます。減少戦力を持つ要塞は、もしも攻囲が解かれたらその全戦力を回復します (17.6)。両方の場合、そのスペースに関連した FS マーカーをマップから取り去ることにより、完全戦力への復帰を示します。

17.3 守備隊 [GARRISONS]

17.3.1 守備隊の創出 [Garrison Creation]

戦闘回避の試み又は退却の一部として、非活性プレイヤーは 1 個軍団といずれかの数の指揮官を「守備隊」として要塞内へ撤退させることを宣言できます。もしも活性 (敵) 部隊がスペース内にいる状態でアクションを終えたら、守備隊軍団は要塞内部にいることを示すために敵部隊の下に置かれます。

17.3.2 守備隊戦力 (GS) [Garrison Strength] :

各守備隊ステップは、1 の守備隊戦力 (GS) を提供します。それ故、完全戦力軍団の GS は 2 で、減少状態軍団は 1 です。攻囲中、要塞防御値 (FDV) を導き出すため、この数は要塞の FS (17.2) に加えられます。17.4 を参照してください。士気阻喪は、GS に影響しません。

17.3.3 もはや攻囲下ではない守備隊

[Garrisons No Longer Under Siege]

もしも攻囲している部隊が、守備隊を含んでいるスペースから撤退したら、継続攻囲マーカーが取り去られて守備隊は通常に機能できます。

17.3.4 守備隊とスタッキング [Garrisons and Stacking]

いったん創出されたら、守備隊はスペースのスタッキング限度に対してカウントしません。したがって、最大スタッキング限度の部隊は、攻囲を解くために守備隊を含んでいる友軍攻囲下の要塞スペース内へ移動できます。この場合、救出している部隊は超過スタックと見なされません。ただし、もしも救出努力が成功したら (すなわち、攻囲している部隊が戦闘回避のため撤退したか、又は戦闘で敗北して退却したら)、守備隊は直ちに救出している部隊内へ組み込まれ、超過スタックの状況となり得ます (4.1)。

17.3.5 出撃不可 [No Sorties]

攻囲された場にいる限り、たとえ救出部隊が攻囲部隊を攻撃しても、守備隊はいかなるアクション又は攻囲している部隊の攻撃も実施できません。

17.3.6 要塞内の指揮官 [Leaders Inside Fortress]

たとえ守備隊軍団が存在しなくても、いずれかの数の指揮官は友軍要塞内部へ撤退できます。指揮官は、防御攻囲修正 (17.5.3) を提供できます。捕獲された要塞内部の全指揮官は、それら自身も捕虜になります (17.5.9)。

17.4 要塞防御値 (FDV) [FORTRESS DEFENSIVE VALUE]

要塞スペースの要塞防御値 (FDV) は、その現行要塞戦力 (17.2) と守備隊 (14.7.4、17.3.2) 値の合計です。守備隊を持たない要塞は、その現行 FS に一致する FDV を持ちます。それ故、攻囲下の要塞は、常に 1~5 になります。

例: 完全戦力 (すなわち 2-GS) の守備隊軍団を持つ 3-FS の要塞は、5 の FDV を持ちます。同様に、減少戦力 (すなわち 1-GS) の守備隊軍団を持つ 1-FS の要塞は、2 の FDV を持ちます。

17.5 攻囲の解決 [RESOLVING SIEGES]

17.5.1 攻囲の要件 [Siege Requirements]

攻囲を実施するため、活性プレイヤーは少なくとも 1 人の指揮官と要塞の FDV に一致する数の軍団を活性化させるため、キャンペーン・アクションを使用しなければなりません。スペース内の全ての指揮官と軍団を活性化させる必要はなく、攻囲の実施を確保する十分な数の軍団のみです。

例外: 指揮官は、攻囲を実施する目的に置いて、その CR+TR に相当する数の軍団を活性化できます。

プレイ・ノート: これは、もしも FDV が 4 又は 5 であると、たとえスペース内に十分な友軍軍団が存在しても、1 人の指揮官が自身で攻囲アクションを実施するために十分な軍団を活性化させられないかもしれないことを意味します。

17.5.2 攻囲の解決 [Resolving Sieges]

攻囲しているプレイヤーはサイを 1 つ振り、結果を攻囲表で比較します。その結果は、FDV (防御側) の損失と攻囲側の損失の数を示します。

17.5.3 攻囲のサイの目修正 [Siege Die Roll Modifiers]

以下のサイの目修正 (DRMs) は、攻囲のサイ振りに適用します。:

- ・攻囲側が LOC を持たない—もしも攻囲している部隊が LOC を持たなければ、-2 DRM を被ります。
- ・攻囲側が脅威下の LOC のみを持つ—もしも攻囲している部隊が、脅威下スペース (11.1.4) を通してのみ LOC をたどれるのであれば、-1 DRM を被ります。
- ・海上 LOC を持つ港を攻囲している—もしもスペースが海上 LOC をたどれるのであれば (すなわち、海上ゾーンが防御プレイヤーによって支配されている)、攻囲側は-1 DRM を被ります。
- ・ブルボン家がインスブルック [Innsbruck] 又はトレント [Trent] を攻囲している—ブルボン家プレイヤーは、これらのスペースに対して攻囲しているときに-1 DRM を被ります。
- ・要塞内部の指揮官—もしも 1 以上の TR を持つ少なくとも 1 人の指揮官が要塞内部にいたら、-1 攻囲 DRM が適用されます。要塞内に何人の司令官がいるかにかかわらず、この目的についての最大 DRM は-1 です。
- ・継続攻囲—最初の攻囲のサイ振りが要塞占領の結果でない限り、次の攻囲のサイ振りが+1 DRM を受けることを示すため、攻囲している部隊の最上部に「継続攻囲+1」[“Continued Siege +1”] マーカーを置きます。もしも 2 番目の攻囲のサイ振りが要塞占領の結果にならなければ、未来の全てのサイ振りが+2 DRM を受けることを示すため、マーカーが「継続攻囲+2」[“Continued Siege +2”] 面に裏返されます。継続攻囲マーカーは、攻囲が終了したら直ちに取り去られます。
- ・攻囲のために活性化し 2 又は 3 の TR を持つ指揮官—もしも攻囲のために活性化した部隊が、少なくとも+2 又は+3 の TR を持つ 1 人の指揮官を含み、攻囲している部隊が少なくともその指揮官の本国軍団の 1 つを持つと、攻囲プレイヤーは+1 DRM を獲得します。

・大勝利マーカー—大勝利マーカーは、それを含んでいるスペース内又は隣接する敵要塞に対する攻囲のサイ振りに対して+2 DRM を提供します。1枚の大勝利マーカーのみが、一定の攻囲サイ振りを修正できます。敵の大勝利マーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに何ら影響を持ちません。

17.5.4 ラウンド毎に1攻囲 [One Siege Per Round]

ある要塞は、ラウンド毎に1つの攻囲サイ振りのみを受けることができます。これは、攻囲しているプレイヤーが、たとえ攻囲している部隊内にそれを行う十分な指揮官と部隊がいたとしても、同じラウンド内に複数の攻囲のサイ振りを行うために個別活性化を使用できないことを意味します。

17.5.5 攻撃側の損失 [Attacker Losses]

攻囲表は、戦闘の命中と同じ優先順位で活性化した軍団の中から受けなければならない、命中の数を示します (16.3.1)。非活性軍団は影響を受けません。

17.5.6 防御側の損失 [Defender Losses]

要塞は、ゼロになるまで最初に戦力損失を受けます (必要に応じてマーカーを使用してください)。次いで、守備隊軍団 (もしもいたら) が命中を受けます。完全戦力軍団に対する1命中は、それを減少戦力軍団へ減少させます。減少戦力軍団に対する1命中は、要塞の陥落と軍団に名誉の降伏を生じさせます。守備隊軍団は、攻囲のサイ振りの結果として、決して除去されません (名誉の降伏を参照—17.5.8)。

17.5.7 要塞の占領 [Capturing Fortresses]

FDV がゼロへ減少したとき、要塞は奪取され、VP マーカーが攻囲プレイヤー有利に調整され、守備隊軍団 (もしもあれば) は名誉の降伏が認められます。支配の変更を示すため、必要に応じて支配マーカーを使用してください。FS は直ちに完全値に充当され (17.2.2)、スペースから FS マーカーと継続攻囲マーカーが取り去られます。

要塞占領の例: 17.5.7

1695年ターンの開始時です。同盟国はストラスブール[Strasbourg]を占領しています。ストラスブールはフランス領内への入り口なので、ブルボン家プレイヤーは奪回を切望しています。ターンのアクション・ラウンド2に、彼はLorges, Vauban, 5個軍団 (1個減少) を活性化させ、メッツ [Metz] からストラスブールへ移動させ、同盟国の無名指揮官、1個帝国軍団、2個オーストリア軍団を持つ同盟国指揮官に戦闘を申し出ます。7対4で戦闘サイの火力が劣るため、同盟国プレイヤーは戦闘回避し、無名指揮官が2個軍団をランダウ [Landau] へ持っていき、帝国の指揮官と1個軍団をストラスブール内部へ籠らせませす。Vauban は停止しなければならず、ストラスブールは攻囲下です。

アクション・ラウンド3に、ブルボン家プレイヤーは攻囲のためにVauban と4個軍団を活性化させるためにキャンペーン・アクションを使用します (攻囲アクションの目的において、ある指揮官はそのCRとTRの合計に一致する数の軍団活性化が認められることを忘れないでください)。要塞防御値は4なので (ストラスブールのFSについて2にプラスして、完全戦力軍団についての2)、Vauban の全部で4個軍団が必要です (攻囲のサイ振り後、彼は減少戦力軍団を完全戦力へ返すために補充アクションの使用を計画しています。減少戦力軍団は攻囲アクションに参加しなかったもので、これは合法です)。攻囲において、彼は5を振ります。Vauban は2TR以上を持つため、サイの目は+1だけ修正されますが、要塞内部にTR1以上を持つ指揮官を持つため-1の修正もあります。修正後のサイの目は4で、1/1の結果です。Vauban の1個軍団が1ステップを失い、ストラスブールの要塞戦力は1へ減少します。「継続攻囲+1」[“ContinuedSiege+1”] マーカーがストラスブールの側に置かれ (+1面が上)、同様に「要塞戦力1」[“Fortress Strength 1”] マーカーが置かれます。要塞防御値は、いまや3です (1のFSプラス2のGS)。

アクション・ラウンド3に、ブルボン家プレイヤーはVauban を活性化させ、もう一度攻囲のサイを振ります。サイの目は再び4で、+1 (Vauban のTRが2)、+1 (継続攻囲)、-1 (帝国の指揮官) によって修正されます。修正後のサイの目は5となり、1/1の結果です。Vauban は1ステップを失い、「要塞戦力1」マーカーはその「要塞戦力0」面へ裏返され、「継続攻囲+1」マーカーは「継続攻囲+2」へ裏返されます。FDVはいまや2です。

アクション・ラウンド5に、ブルボン家プレイヤーは良い目を振ることを祈ります。彼は冬営フェイズの前に要塞を陥落させるため、その防御に2損失を与える必要があります。彼は5を振り、+1 (Vauban)、+2 (継続攻囲)、-1 (帝国の指揮官) によって修正されます。修正後のサイの目は7、1/3の結果で、ストラスブールは陥落します。帝国軍団は減少戦力面へ裏返され、ランダウへ退却させられ (名誉の降伏を受けた後に)、同盟国の支配、継続攻囲、要塞戦力マーカーが取り去られます。VP マーカーは、ゼロに向けて2スペース移されます。同盟国プレイヤーは、ゲームに帝国の指揮官が必要と決めて勝利ポイントを引き渡し、カウンターをターン記録欄上の1969年スペースへ置きます。VP マーカーは、ゼロへ向けて別のスペースへ移されます。もしも指揮官が下線付き指揮官でなければ、彼は戻るために身代金を支払わなければならない、指揮官がJames IIだったらその機会がなかったことに注意してください (両者は、体制の転覆ルールで言及されます。6.1.1を参照)。

ブルボン家プレイヤーが最後の攻囲サイ振りで3以下を振っていたら、修正後のサイの目は5以下で、要塞を占領するために十分な損失を与えなかったことになります。アクション・ラウンドを残していないため、攻囲は解かれて全てのマーカーが取り去られ、Vauban, Lorges, その軍団はストラスブールに隣接するブルボン家支配下のスペースへ移動で戻されていました。彼は、再々試みるため、1696年になるまで待たなければなりませんでした。



17.5.8 名誉の降伏 [Honor of War]

もしも要塞が守備隊を持つと、攻囲のサイ振りが通常に守備隊を除去する結果であるときに要塞は奪取されます。ただし、守備隊軍団は、実際に除去されません。その代わりに、直ちに防御側によって、減少戦力で最寄りの友軍非攻囲下スペース内にスタッキング限度内で置かれます (LOC 又は道筋にかかわらず、もしも複数スペースが資格を持つと所有プレイヤーの選択)。ただし、ときには、減少戦力軍団を守備隊として攻囲を開始することがあります。このような場合、要塞戦力をゼロへ減少させること自体が要塞の占領ではなく、その代わりに1命中が守備隊に損害を与えなければならず、次いで名誉の降伏を認めて1ステップ損失を受ける代わりに退却させます。

デザイン・ノート: 大多数の攻囲は、防御側が要塞の占拠と引き換えに脱出することを認める、名誉ある降伏を申し出ることによって解決されました。

プレイ・ノート: もしも要塞が友軍海上ゾーンに隣接する港であると、守備隊は所有するプレイヤーの選択で、その海上ゾーン内の資格を持つ港スペースへ海上によって移送させることができます。

17.5.9 占領された要塞内の指揮官 [Leaders in Captured Fortresses]

占領された要塞内の名称付指揮官は、戦闘と同様に捕虜となり (16.3.2)、所有しているプレイヤーがその名称付指揮官の TR に相当する VP を支払い、VP マーカーを非所有プレイヤーに有利な方向へ移さない限り、直ちに除去されます。捕虜になった無名指揮官と、VP コストを支払った名称付指揮官は、続くターンに増援として復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

注釈: 君主 (下線付と星付の両者) ルールがここで適用されます。

17.6 解囲 [LIFTING A SIEGE]

攻囲は、スペース内に少なくとも攻囲している1個軍団がある限り有効です。もしも攻囲している部隊が何らかの理由でスペースを離れたら (すなわち、戦闘後の退却又は冬営中に要求されて)、その攻囲は解かれます。継続攻囲と要塞戦力のマーカーは、直ちに除去されます。もしも攻囲している部隊が、活性部隊がその部隊を攻撃した結果としてスペースの外へ退却したら、活性プレイヤーは超過スタック状態になる可能性があります (活性軍団が要塞の内部にいるか否かに依存します)。4.1.2 を参照してください。

18. ウィリアム王戦争 [KING WILLIAMS WAR]

18.1 ウィリアム王戦争 [KING WILLIAMS WAR]

「9年間戦争」は、最初の世界規模戦争の1つでした。カナダとイギリスの植民地間の争いは、現地人によって「ウィリアム王戦争」と呼ばれました。

このイベント・カード・フェイズの部分中、以下のアクションが実行されます。:

18.1.1 ウィリアム王戦争への関与増大

[Increase KING WILLIAMS WAR Commitment]

主導権の順番で、各プレイヤーはウィリアム王戦争カウンターを自軍面へ裏返すため、このターンのキャンペーン・フェイズに一枚のアクション・カード引きの放棄を決めることができます。これは、ゲーム毎、プレイヤー毎に一度のみ行うことができ、決して1ターンに二度行えません (すなわち、もしもどちらのプレイヤーもこのオプションを未だに実施しておらず、あるプレイヤーがマーカーを自軍面へ裏返すことに決めたら、相手側は直後に元へ戻すことができず、1ターン待たなくてはなりません)。シナリオのセットアップに注記されるごとく、KWW カウンターはブルボン家面を上にして、0 スペース上で開始します。

18.1.2 ウィリアム王戦争のサイ振り [KING WILLIAMS WAR Roll]

各イベント・フェイズ中 (通常のごとく、最初のターンは飛ばします)、各プレイヤーは、サイを振ります。現在の大西洋支配者は、自身の合計に1を加えます。同数であると、植民地内で現在優勢な陣営 (KWW カウンターを最後に自軍陣営へ裏返したプレイヤー。もしもどちらのプレイヤーもまだこれを行っていなければブルボン家プレイヤー) が勝利します。もしも同盟国がサイの目で勝利したら、ウィリアム王戦争カウンターを1スペース右へ移します (より正の数へ、必要であれば VP を調整します)。もしもブルボンプレイヤーがサイの目で勝利したら、ウィリアム王戦争カウンターを1スペース左へ移します (より負の数へ、必要であれば VP を調整します)。

18.1.3 植民地支援 [Colonial Support]

各増援フェイズ中、各プレイヤーは KWW 記録欄上に自軍陣営の支配マーカーを置くために1資源ポイントを消費できます (ブルボン家プレイヤーは現在の KWW マーカーの右へマーカーを置き、同盟国プレイヤーは左です)。KWW のサイ振りを解決している間に KWW マーカーが移動しているとき、支配マーカーによって占められたスペースは無視し、次いで KWW 記録欄から全ての支配マーカーを取り去ります。

例: 1690 年の KWW フェイズ中、KWW マーカーは記録欄の中央で終わりました。1690 年の増援フェイズ中、ブルボン家プレイヤーは、植民地支援を送るために1資源ポイントを消費します。彼はブルボン家の支配マーカーを KWW 記録欄上のいちばん右の-1 VP スペース上に置きます。1691 年の KWW フェイズ中、もしもブルボン家プレイヤーが KWW のサイ振りに勝利したら、いちばん右の-1 VP スポットの上を飛ばして、KWW マーカーをいちばん左の-1 VP スポットへ移すことになります。もしも同盟国プレイヤーが KWW のサイ振りに勝利したら、マーカーをいちばん左の+1 VP スポットへ移すことになります。どちらの場合も、ブルボン家の支配マーカーはサイ振りが解決された後に記録欄から取り去られます。

デザイン・ノート: これらの支配マーカーは、北米植民地へのヨーロッパの支援をあらわします。このような部隊を送ることは、成功をもたらす恩恵をもたらしますが、災厄の危険性は常に存在します。



19. 冬営フェイズ [WINTER QUARTERS PHASE]

冬営フェイズ中、プレイヤー諸氏は以下のステップを同時に実行します。

A. 友軍スペースへの撤退 [Withdraw to Friendly Spaces]

敵支配下スペース内の全ての部隊は、退却しなければなりません。退却は16.4に従って実施され、超過スタッキングの結果になることができます。退却できない軍団は除去されて部隊プールに戻され、指揮官は次のターンの増援としてターン記録欄上に置かれます。

16.4に従い、冬営中に撤退している部隊は、もしも資格を持つと海上によって退却できます。

撤退のタイミングに関するプレイ・ノート：ある部隊は、他に資格を持つ目的地がない限り、敵によってカラにされた友軍支配下の要塞スペース内へ撤退できません。ただし、もしもそれが唯一の目的地であれば、この移動は同時と見なされて認められます。

B. マーカーの撤去 [Remove Markers]

マップから以下のタイプの全マーカーを取り去ります。：大勝利、継続攻囲、減少要塞戦力、士気阻喪状態、海上ゾーン支配ボックス内ない限り艦隊マーカー。プレイヤー諸氏は、このステップ中に、任意で1つ又は複数の自軍陣地線を取り去ることもできます。

C. 海上支配 [Naval Control]

- ・ (NY のみ) 大西洋の支配を変更する
 - a) もしもロンドン [London] が同盟国の支配下で、ビーチ・ヘッド [Beachy Head] が有効でなければ、同盟国の支配へ
 - b) もしもビーチ・ヘッド・イベントが有効であると、ブルボン家へ
 - c) さもなければ、支配の変更なし
- ・ (NY のみ) - 2VP もしもロンドンがブルボン家の支配であると。

D. サヴォワの中立性&名誉革命 [Savoy Neutrality & Glorious Revolution]

- ・ サヴォワの中立宣言 (1696 年以降)。
- ・ もしもロンドンがブルボン家の支配下で大西洋が同盟国の支配下であると、20.2.5 ルール 2b に従って名誉革命を実行します。

E. ブルボン家の和平のサイ振り (6.5 を参照)

[Bourbon Peace Die Roll]

F. ゲーム終了と自動的勝利のチェック、ターン・マーカーの前進 [Check for End of Game and Automatic Victory, advance Turn Marker]

最終ターン又は自動的勝利のためにゲームが終了するかどうか判定します。：

1. 自動的勝利：もしも条件が満たされたら、ゲームは直ちに終了します (6.2)。
2. 最終ターン：もしもシナリオの最終ターンであると、ゲームが終了して勝敗が判定されます。全体ゲーム・シナリオでは、小勝利の結果となって敗北しているプレイヤーがもう 1 ターンについて継続を望まない限り (19.0E)、イギリスの撤退の後にゲームは直ちに終了します。

もしもゲームが終了していなければ、ターン記録欄上でターン・マーカーを翌年へ移し、次のターンに進みます。

CREDITS

Design: Sean Chick & Kris Van Beurden

Development: Kris Van Beurden & Sean Chick

Map, Card, Counter art: Mark Mahaffey

Box Design: Mark Mahaffey and Brien Miller

Rules and Charts Layout: Ken Dingley

Playtesting: Tâm Dang Vu, David Fels, Eddy Sterckx, Daniel Chick

Special Thanks: Don Herndon, creator of *No Peace Without Spain*, on which *Nine Years* is based

Special Thanks: Jim O'Neill, Charles Vasey, Edward Pundyk

Production: Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.

20. シナリオ [SCENARIOS]

20.1 シナリオ・オプション [SCENARIO OPTIONS]

Nine Years ゲームの所有は、あなたが 1688 年から（最長）1699 年までの基本シナリオのプレイすることを認めます（20.2 を参照）。

もしもあなたが No Peace Without Spain を所有していたら、グランド・キャンペーン・ゲームをプレイできます（20.3 を参照）。

20.2 9年間戦争 [NINE YEARS]

セット・アップへの注釈：スペース内の軍団数について「0.5」と示されるとき、これは減少戦力軍団を意味します（例えば、1.5 領邦 = 1 個完全戦力と 1 個減少戦力の領邦軍団）。

20.2.1 同盟国のセットアップ [Alliance Setup]

アムステルダム [Amsterdam]	William III、無名指揮官、レベル2陣地線、3 オランダ、1 領邦、大西洋艦隊（戦力2）
ケルン [Cologne]	無名指揮官、1 オランダ、1 帝国、1 領邦
オステンド [Ostend]	0. 5 スペイン
トゥルネー [Tournai]	0. 5 スペイン
アントワープ [Antwerp]	レベル1 陣地線
ミュンヘン [Munich]	Max Emanuel（無名指揮官面）、1 バヴァリア
マドリッド [Madrid]	Villahermosa、1. 5 スペイン
バルセロナ [Barcelona]	0. 5 スペイン、地中海艦隊（戦力1）
フィリップスブルク [Philipsburg]	0. 5 帝国、レベル1 陣地線
帝国本国スペース	2 帝国、1. 5 領邦、Lorraine（無名指揮官面）
ウィーン [Vienna]	0. 5 オーストリア
トレント [Trent]	2 オーストリア、無名指揮官
オーストリア本国スペース	1 オーストリア
ナポリ [Naples]	0. 5 スペイン
部隊プール	1 バヴァリア、1 スペイン

20.2.2 ブルボン家のセットアップ [Bourbon Setup]

パリ [Paris]	1 フランス
ブレスト [Brest]	ブレスト艦隊（戦力1）
ランダウ [Landau]	ブルボン家支配マーカー
ストラスブール [Strasbourg]	Vauban、Lorges（無名指揮官面）、4. 5 フランス
リール [Lille]	Boufflers、Luxembourg（無名指揮官面）、5. 5 フランス、レベル1 陣地線
ブシャン [Bouchain]	無名指揮官、3 フランス、レベル1 陣地線
ペルピニャン [Perpignan]	Noailles、2 フランス
ブリアンソン [Briançon]	Catinat（無名指揮官面）、2 フランス
マントヴァ [Mantua]	ブルボン家支配マーカー
ミランドラ [Mirandola]	ブルボン家支配マーカー
ヴェッルーア [Verrua]	ブルボン家支配マーカー
パルマ [Parma]	ブルボン家支配マーカー
ロンドン [London]	James II、Marlborough（ジャコバイト面）、1. 5 ジャコバイト
ダブリン [Dublin]	1 ジャコバイト
部隊プール	2 フランス、1 ジャコバイト、1 カタルーニャ

20.2.3 マーカーのセットアップ [Marker Setup]

位置	マーカー
ゲーム記録欄上の 15 スペース	VP
ウィリアム王戦争記録欄上の 0 VP、ブルボン家面を上	ウィリアム王戦争
地中海（MED）支配ボックス	ソーロン艦隊
大西洋（ATL）支配ボックス	カラ
ゲーム記録欄上の 6 スペース	同盟国資源ポイント
ゲーム記録欄上の 4 スペース	ブルボン家資源ポイント
ターン記録欄上の 1688 年スペース	ターン

20.2.4 計画増援 [Scheduled Reinforcements]

ターン	増援フェイズ中に登場 (同盟国)	増援フェイズ中に登場 (ブルボン家)
1689	1 オランダ、1 領邦、2 オーストリア（1 を部隊プールへ）、1 バヴァリア、Eugene、Max Emanuel を昇進させる	2 フランス、Lorges を昇進させる
1690	2 領邦、2 サヴォワ（サヴォワは同盟国に参加）、1 オーストリア、Victor Amadeus、Lorraine を昇進させる	2 フランス、Luvembourg と Catinat を昇進させる
1691	もしもロンドンが同盟国支配下であると、1 イギリスを加える	1 フランス
1692	もしもロンドンが同盟国支配下であると、1 イギリス、無名指揮官	

20.2.5 シナリオ特別ルール [Special Scenario Rules]

1. 突如開かれた戦端 [Sudden opening of Hostilities]

1688 年ターンは、キャンペーン・フェイズで開始します（イヴェント・カードと増援のフェイズは飛ばします）。このターン中は、3 枚のみのアクション・カードが配られます。

1. 名誉革命とロンドン [Glorious Revolution and London]

- (a) 1688 年と 1689 年のターン中のみ、もしも William III が移動に含まれたら、単一の港からの海上移動は 6 個軍団まで（2 個までではなく）含むことができます。このような海上移動は、2 アクション・ポイントがかかります。もしもこのような海上移動（並びに結果としての戦闘）の終了時に William III がロンドンにいたら、以下の「名誉革命」の効果を実行します。:

- ・ロンドンとデリー [Derry] は、直ちに同盟国の支配下です（VP の変更なしで）。
- ・ロンドンに Marlborough（たとえ彼が負傷したか又は捕虜になっていたとしても、ここでイギリス面に裏返します）と 1 個同盟国イギリス軍団を置きます。
- ・アムステルダム [Amsterdam] に Prince Waldeck を置きます。
- ・部隊プールへ 2 個イギリス軍団を加えます。
- ・生き残っているジャコバイト部隊は、ヨーク [York] 又は海上によってダンケルク [Dunkirk] 又はダブリン [Dublin] へ退却できます。

- (b) ロンドンがブルボン家支配下で大西洋が同盟国支配下である、1688 年より後の冬営フェイズ中、以下のごとく名誉革命を実行します。

- ・ロンドンは、自動的に同盟国の支配下です。
- ・ロンドンに Marlborough（ここでイギリス面に裏返します）と 1 個同盟国イギリス軍団を置きます。
- ・部隊プールへ 2 個イギリス軍団を加えます。
- ・Prince Waldeck は、ゲームから取り去られます。
- ・ロンドン内のいかなる部隊もダンケルク又はアイルランド内のいずれかのスペースへ移動させます。ここから、いかなる数のジャコバイト軍団も James II と共にスタックでき、James II とスタックしている間はパリを首都として使用できます。これは、ルール 7.2.7 に優先します。

3. マインツ [Mainz]: もしも 1688 年又は 1689 年のターン中にフィリップスブルク [Philipsburg] がブルボン家の支配下になると、マインツのスペースは自動的にブルボン家支配に変換され（ただし、VP の変更なしで）、そこの全同盟国部隊は、帝国/領邦本国スペースへ移されます。このアクションは、迎撃できません。

20.3 グランド・キャンペーン・ゲーム

[GRAND CAMPAIGN GAME]

グランド・キャンペーン・ゲームは、Nine Years のシナリオと No Peace Without Spain のシナリオをリンクさせ、20 年間に亘るゲームを 1 つに包括するものです。

グランド・キャンペーンをプレイするため、NY シナリオ (20.2) のセットアップを使用し、勝者が判定されるまでそのシナリオをプレイします。NY シナリオの開始前に、NPWS についてどのシナリオ・オプション（トーナメント、歴史的なイギリスの撤退、ゲーム全体）を使用するかを決めます（NPWS ルールブックを参照）。

もしもどちらかのプレイヤーがウィーン/アムステルダム/パリを支配することにより自動的に勝利を達成するか、又はブルボン家プレイヤーがロンドンを支配する勝利のときにグランド・キャンペーン・ゲームは終了し、NY の勝者はキャンペーン・ゲームの勝者でもあります。

さもなければ、いったん勝者が判定されたら、以下の活動を行います。:

1. NPWS ルールに従い、NPWS イヴェント・デッキを創出します。NY シナリオからの「保持」カードは、プレイヤーの手札の一部に留まります。NY シナリオからのその他の全カードを、ゲームから取り去ります（デッキ内に残っているカードを含みます）。「複数ターン・イヴェント」シートを裏返します。
2. 全ての富裕マーカを取り去り、同盟国とブルボン家の資源ポイントを NPWS の開始位置へリセットします（それぞれ 6 と 4）。
3. VP マーカを 10 に置き、次いでブルボン家プレイヤーはもしも NY を大勝利で勝っていたら 1 VP を獲得し、同盟国プレイヤーはもしも大勝利で勝っていたら 1 VP を獲得します。現在の大西洋の支配もブルボン家プレイヤーについて 1 VP の価値を持ち、同盟国プレイヤーについての地中海の支配も同様です。
4. もしもサヴォワが現在中立であると、ブルボン家プレイヤーに与します（サヴォワ軍団を 1702 年の増援に置きます）。さもなければ、サヴォワは同盟国支配下に留まり、その軍団は現在の位置でプレイに留まり、サヴォワが陣営を変更する未来のプレイは、通常の効果の代わりに同盟国へ 2 VP を与えることになります。
5. スペイン勢力は、NY シナリオに勝利した陣営に与します。

- ・もしもブルボン家であると、スペインの忠誠マーカを通常にセットアップし、ゲームからカタルーニャ軍団（と勢力）を取り去ります。全てのスペイン本国スペースは、ブルボン家の支配下になります。スペイン勢力の全ての同盟国軍団をスペイン勢力のブルボン家軍団に変換し、次いでブルボン家支配下スペース上の全ての同盟国軍団を最寄りの同盟国支配下スペースへ移します。もしも複数のスペースが資格を持つと、同盟国プレイヤーは目的地スペースを選択できますが、部隊は可能な限り近距離を移動しなければなりません。

- ・もしも同盟国であれば、ハプスブルク家の軍団と勢力をゲームから取り去り、ゲームの残りについてハプスブルク家の蜂起とス

ペイン忠誠ルールを無視します。1 ずつ同盟国の資源ポイントを増加させ、ブルボン家の資源ポイントを減少させます。

6. ウィリアム王戦争マーカーを撤去し、更なるウィリアム王戦争サイ振りの要件を無視します。
7. アイルランド外部の全ジャコバイト軍団を取り去ります。
8. バヴァリアは、中立になります。ゲームから全ての同盟国バヴァリア軍団を取り去り、次いでミュンヘン [Munich] へブルボン家バヴァリア 1 個軍団を置きます。
9. イン・プレイの各勢力の軍団（部隊プール内と増援としてのターン記録欄上の軍団を含みます）を、以下の限度（NPWS のカウンター内容物）と比較します。

- ・フランス：24 個軍団（もしもスペインが現在同盟国勢力であると代わりに 26 個）
- ・バヴァリア：3 個軍団
- ・スペイン：6 個軍団（忠誠に関わらず）
- ・サヴォワ：1 個軍団（ブルボン家であると）又は 2 個軍団（同盟国であると）
- ・オーストリア：8 個軍団
- ・神聖ローマ帝国：4 個軍団
- ・領邦：10 軍団
- ・イギリス：5 個軍団
- ・オランダ：6 個軍団

もしもある勢力がこの限度よりも多くの軍団を持つと、現在の支配者は超過軍団を取り去ります（最初に部隊プールから、次いでターン記録欄から、次いでイン・プレイの場所から）。

もしもある勢力がこの限度よりも少ない軍団を持つと、増援として登場させるために軍団をターン記録欄上に置きます。勢力毎にこのような最初の軍団を 1702 年ターン上に置き、2 番目の軍団を 1703 年ターンに置く等です。

10. 全ての増援、イヴェント、NPWS シナリオのために要求された部隊プール（前のルール・カウンタのためにターン記録欄上に置かれた軍団！）を準備します。部隊プールからこれらを持てきますが、もしも不足したらゲーム・ボードから持てきます（現在支配者のプレイヤーが選択）。
11. 海事 [Naval Matters]
 - ・大西洋は、永久に同盟国の支配下になります（支配ボックス内に大西洋艦隊を置きます）。
 - ・地中海は、ブルボン家の支配下になります（この時点でカディス [Cadiz] が同盟国の支配下でない限り。支配下の場合は、1702 年ターンの冬営フェイズになるまで非支配下になります）。
 - ・ゲームからプレスト艦隊を取り去ります（もしもまだ取り去られていなければ）。
 - ・地中海艦隊を同盟国の部隊プール内に置きます。これ以降、ソーロン艦隊又は地中海艦隊のみが投入、展開、地中海海上ゾーンの支配を獲得するために使用可能です（カディス [Cadiz] とリスボン [Lisbon] の支配に加えて）。
12. NPWS シナリオに要求されない全ての名称付指揮官（たとえその無名指揮官面に裏返されていたとしても）をゲームから取り去ります。

次いで、NPWS シナリオの最初のターン（1702 年）になるまでの残っている各ターンについて、以下のステップのみを実行し

てターンを圧縮します。：

- ・各陣営は、増援フェイズに使用するための 1 資源ポイントを受け取ります（NY シナリオの勝者を主導権プレイヤーとして）。
- ・アクション・フェイズ中、NY シナリオの敗者はすでに支配するスペースに隣接する 1 要塞化スペースの支配を回復できます（もしも両方が 1 VP のみの価値を持つと、代わりに 2 つの要塞化スペースを選択できます）。支配のみを変更します。これは、現在の VP 状態を変更させません。現在相手側陣営によって支配された勢力が元々所有するスペースのみが選択され得ます。このようなスペース内の部隊（又はこの支配の変更のため、その補給線の攻囲を失う部隊）を、それらを所有しているプレイヤーによって支配された最寄りのスペースへ移します。もしも複数のスペースが資格を持つと、プレイヤーは目的地スペース（又は複数のスペース）を選択できますが、部隊は可能な限り少ない距離を移動しなければなりません。

13. 増援 [Reinforcements] :

- ・ブルボン家：Tallard（無名指揮官）、Villars（無名指揮官）、Max Emanuel、無名指揮官×2
- ・同盟国：Marlborough と Eugene の NPWS 版（NY シナリオの過程に除去されていたら無名指揮官面に裏返されています）、Overkirk（無名指揮官）、Baden、Starhemberg、無名指揮官×2

NPWS シナリオの特別ルール 3 と 4 を無視します。上記で述べたルールと内容物を除き、キャンペーン・ゲームのこの部分については、NY ルールの代わりに NPWS ルールを使用します。

20.4 NY と NPWS についての選択ルール

[OPTIONAL RULES FOR NY AND NPWS]

20.4.1 史実の経済 [Historic Economy] (NPWS のみ)

イングランド銀行 [Bank of England] が有効でない間、同盟国プレイヤーは自軍に割り当てられたカードを引く代わりに、イヴェント・デッキから直ちにそれをプレイするため、イヴェント・フェイズ中に 1 VP を受け取ることができます。フランスの経済崩壊が有効でない間で、しかも 1708 年以後、同盟国プレイヤーはイヴェント・デッキからそのカードをプレイするため、同じ手順を使用できます。

20.4.2 戦闘の振り直し [Battle rerolls]

全てのサイが振られた後、各陣営の総司令官の戦術値を比較し（これは、戦闘に参加した最高の統率値を持つ指揮官で、同数の場合は所有しているプレイヤーの選択です。もしも指揮官が参加していなければ、0 として扱います）。戦術値の差は、より高い戦術値を持つ司令官全体を指揮しているプレイヤーによって振り直しができるサイコロの数です。割り当てられたサイコロの総数を同時に振り直します。

20.4.3 負傷指揮官 [Wounded Leader] (NPWS のみ)

このルールブックの 16.3.2 で述べたごとく、負傷指揮官ルールを使用します。

20.4.4 特殊な史実指揮官の能力 [Special Historical Leader Abilities]

これらの各特殊能力は、カウンターの名称付指揮官面についての言及されます。：

Nine Years 指揮官

指揮官名称	能力
同盟国	
Eugene	TR 3 その他の友軍名称付指揮官を含まない戦闘中に。
Lorraine	もしも Metz 又は Strasbourg の攻囲に成功したら、+1 VP を受け取る。
Max Emanuel	なし。
Victor-Amadeus	なし。
Villahermosa	なし。
Waldeck	もしも戦闘回避を試みている部隊内で唯一の指揮官であると、たとえスペースが友軍支配下で要塞化であっても成功の成功のサイ振りを行わなければならない。
William III	包囲下でない限り、彼が占めるエリアのスタッキング限度に1を加える。
Marlborough (イギリス)	イギリス軍ユニットを指揮するときのみ、自身の CR を使用できる。
ブルボン家	
Boufflers	TR 2 攻囲戦闘の目的において。
Catinat	なし。
Claverhouse	なし。
James II	各戦闘の開始時に 1D6 を振る。：もしも 4～6 であると、彼の TR はその戦闘について 0。
Lorges	なし。
Luxembourg	包囲下でない限り、彼が占めるエリアのスタッキング限度に1を加える。
Marlborough (ネーデルラント)	各戦闘の開始時に D6 を振る。：もしも 4～6 であると、彼の TR はその戦闘について 0。
Noailles	TR 1 過半数がスペイン部隊から構成されていない軍に対して。
Vauban	攻囲するために活性化したとき、2回の攻囲サイ振りを行い、使用するために1つを選択する。

No Peace Without Spain 指揮官

指揮官名称	能力
同盟国	
Baden	TR 2 攻囲戦闘の目的において
Eugene	TR 3 その他の友軍名称付指揮官を含まない戦闘中に。もしも選択ルール 20.4.2 を使用しており、この戦闘に Marlborough も参加していたら、追加の1つのサイを振り直すことができる。
Galway	包囲下でない限り、彼が占めるエリアのスタッキング限度に1を加える。
Marlborough	Marlborough によって攻撃された部隊が戦闘回避に成功した後（たとえ友軍支配下の要塞化スペースからでさえも）、サイを1つ振る。1のサイの目で、その戦闘回避は失敗する。
Overkirk	TR 2 少なくともその他の1人の友軍指揮官を含んでいる戦闘中に。
Starhemberg	もしも選択ルール 20.4.2 を使用していたら、このサイ振りルールの目的において TR 2。
ブルボン家	
Berwick	イベント・フェイズ終了時に 1D6 を振る。5～6のサイの目で、幕僚将校に置き換え、Berwick を増援記録欄上の次のターンのスペースへ移す。
Boufflers	TR 2 攻囲戦闘の目的において。
Max Emanuel	体制の転覆ルールの目的において、星付指揮官としてカウントする。
Tallard	もしも戦闘回避を試みている部隊内で唯一の指揮官であると、たとえスペースが友軍支配下で要塞化であっても成功の成功のサイ振りを行わなければならない。もしも選択ルール 20.4.2 を使用していたら、この振り直しルールの目的において TR 2。
Vendome	全ての迎撃と戦闘回避のサイを振った後、サイを1つ振る。6の結果で、戦闘に期間について彼の TR を6へ減少させる。
Villars	CR 4 1709 年になるまで（回復アクションの目的を除く）。彼のカウンターは、決して士気阻喪状態としてカウントしない。

20.4.5 選択カード引き [Optional Card Draw]

各プレイヤーは、2枚のイベントを引きます。1枚をプレイ又は保持し、他方を捨て札します。デッキが枯渇したとき、Midwar (1693/1708) カードを加えてリシャッフルします。いったん NPWS シナリオでイギリスが撤退したら、カード引きはオリジナル・ルールへ戻ります。

20.4.6 損耗 [Attrition]

増援フェイズ中、各軍は非本国スペース内に持つ4個完全戦力軍団(又はステップで4個完全戦力軍団相当)毎に1命中を受けます。

20.4.7 二重アクション・デッキ [Double Action Decks]

もしもあなたがNine YearsとNo Peace Without Spainの両ゲームを所有していたら、各プレイヤーは自軍のアクション・カード・デッキを受け取ります。各プレイヤーは、このデッキのみから引き、完全なアクション・ラウンドの引きに十分なカードがない場合、リシャッフルします。

デザイン・ノート: これは、各プレイヤーが異なるターンに同じ枚数の「1」と「3」のカードを引くことを保証し、アクション・カード引きの運の要素を平準化します。

21. 拡張されたプレイの例

[EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

大部分が歴史的な流れに従うこのプレイの例は、1688年ターンから開始して多数のゲームのメカニクスを検証します。詳細な例に従うことを望むプレイヤー諸氏は、20.2の指示に従ってゲームをセット・アップします。

1688年ターンの開始時、イベント・カードと増援のフェイズは飛ばされ、プレイヤー諸氏はそれぞれ3枚(通常の5枚ではなく)のアクション・カードを引くことにより、キャンペーン・フェイズを開始します。:

- ・同盟国プレイヤーは、以下のカードを引きます。: 3、2、2
- ・ブルボン家プレイヤーは、以下のカードを引きます。: 3、2、1

デザイン・ノート: 2は、1や3よりも枚数が多いので、これは正しく典型的な引きです。

1688年ターンの特別ルールに従い、このターンは3枚のみのアクション・カードがあります。第1プレイヤーの決定中、両プレイヤーは「3」のアクション・カードを明らかにし、ブルボン家プレイヤー(1688年ターンについて主導権を持つ)が先行に決定します。

ブルボン家のラウンド1

最初のアクションで、彼はStrasbourg内の部隊がキャンペーン・アクションを実施することを宣言します。部隊全体がLandauへ移動し、Philipsburgへ移動するため更に1MPを消費します。Philipsburg内の減少戦力軍団は、戦闘回避して守備隊に撤退します。帝国軍団が攻囲下要塞内の守備隊であることを示すため、ブルボン家部隊が帝国軍団の上部にスタックしてアクションが終了します。

ブルボン家プレイヤーの2番目のアクションは、プレスト艦隊を展開させることです。両プレイヤーは1d6を振り、ブルボン家プレイヤーは1(シナリオ展開ルールのプレスト艦隊の戦力)を加え、同盟国プレイヤーは0を加えます(彼は海上ゾーンとLondonのどちらも支配しません)。ブルボン家プレイヤーは4を振り、同盟国プレイヤーは6を振ります。防御側が勝利したので、海上ゾーン支配の変更はなく(大西洋は非支配下に留まります)、VPsの変更はあ

りません。ただし、プレスト艦隊は部隊プール内に戻され、ターンの残りについては使用不能です。

プレイ・ノート: ここで大西洋の支配を取ることは、同盟国がやがて試みるイギリス侵攻において問題となり得ます。

3番目の最後のラウンドのアクションで、ブルボン家プレイヤーはLondon内の減少戦力ジャコバイト軍団の補充アクションを実行します。減少状態のジャコバイト軍団は、完全戦力に裏返されます。

同盟国のラウンド1

第1プレイヤーにならなかったのも、同盟国プレイヤーは自身の3のアクション・カードのプレイを要求されません。ただし、彼はこのカードをプレイすることに決めました。

最初のアクションで、彼は同盟国の大西洋艦隊を展開させます。両プレイヤーは1d6を振り、同盟国プレイヤーは自軍艦隊の戦力について2を加え、ブルボン家プレイヤーは1を加えます(Londonの支配のため)。ブルボン家プレイヤーは1を振り、同盟国プレイヤーは3を振り、彼は1VPを獲得し(VPを16へ移す)、大西洋海上ゾーンの支配を同盟国へ変更します。

2番目と3番目のアクションで、彼は特別な海上移動アクション(シナリオ特別ルール20.2.5ルール2を通して認められる)を行います。William III、無名指揮官、3個オランダ、1個領邦軍団が、AmsterdamからLondonへ移動します。これは海上移動なので、海上移動のサイ振りを行わなければなりません。同盟国プレイヤーは4を振ります。海上移動は支配下の海上ゾーンのみを通して行われるため修正はなく、海上移動は損失なしで成功します。

ブルボン家プレイヤーは比を計算し、同盟国プレイヤーについて6つのサイ、彼について4つのサイなので、戦闘回避を試みることに決めます。Londonは非要塞化スペースなので、彼はサイ振りを行わなければなりません。彼は2を振り、3(MarlboroughのTR)を加えて合計5で成功です! London部隊はDublinへ戦闘回避し(海上移動のサイ振りを行い、同盟国の大西洋支配のため-1によって修正され、影響はありません)。

1688年又は1689年にWilliam IIIで海上移動を行った後、彼のLondon占有をチェックしなければなりません。彼は現在Londonにいるため、名誉革命が有効になります。LondonとDerryのスペースは、VPの変更なしで同盟国支配に変換され、イギリス軍団がMarlborough(Dublinスタックから取り去られてそのイギリス面に裏返されます)と一緒に置かれ、Waldeck指揮官がAmsterdamに置かれ、2個イギリス軍団が部隊プールに加えられます。Wealthyスペースの損失のため、ブルボン家の資源ポイント・マーカーは3に落ちます。

ブルボン家のラウンド2

ブルボン家プレイヤーは、自身の手札をチェックします。彼は各1枚の2と1のアクション・カードを残しています。彼はここで1のアクション・カードをプレイし、次のターンにいくつかの選択肢を残すことに決めました。このアクションで、彼はPhilipsburgで攻囲アクションを実行します。彼は4を振り、2TR指揮官Vaubanの存在のために5へ修正されます。この結果は、「1/1」の攻囲結果です。攻囲プレイヤーと攻囲下プレイヤーの両者が1命中を受けなければなりません。ブルボン家プレイヤーは、Philipsburgの1個完全戦力フランス軍団を減少戦力に裏返し、次いで要塞戦力0マーカーと継続攻囲+1マーカーをPhilipsburgの近くに置きます。

同盟国のラウンド2

同盟国プレイヤーは、2のアクション・カードのみを残し、スコットランドの放棄イベント・カードが引かれる前にEdinburghを奪取することに決めます。彼は自身の最初のアクションをWilliam III、Marlborough、London内の5個軍団の4個をYorkへ

移動させるために使用します。いったんそこで、彼は York に支配マーカーを置くために別の MP を消費します。最後に、部隊を Edinburgh へ移動させるために最終 MP が消費されます。

Philipsburg 攻囲の心配を終わらせるため、彼は続いて帝国／領邦ゾーン内の無名帝国指揮官を活性化させます。ゾーン内の4個軍団を一緒にし、彼は Mainz へ移動させ（2MP）、そこから Philipsburg へ移動させます。ブルボン家プレイヤーは、自軍の Philipsburg 攻囲を放棄するつもりはなく、闘うことに決めます。Philipsburg には陣地線がありますが、それは同盟国の陣地線であり、防御側はブルボン家プレイヤーなので、この戦闘に影響を持ちません。同盟国プレイヤーは5つのサイを振り（3個完全戦力軍団、1個減少戦力軍団にプラスして、無名帝国指揮官の1TR）、3命中を獲得します。ブルボン家プレイヤーは6つのサイを振り（3個完全戦力軍団、2個減少戦力軍団にプラスして Vauban の2TR）、やはり3命中を獲得します。同数に防御側になるため、ブルボン家部隊は戦闘に勝利します（16.3.3）。ブルボン家プレイヤーは、3個フランス軍団をその減少面に裏返します。同盟国プレイヤーは、帝国と1個完全戦力領邦軍団の両方をその減少面へ裏返し、スタック最上部へ士気阻喪状態マーカー（16.3.4）を置き、Mainz へ退却させて戻します。最後に、ブルボン家プレイヤーは、名称付指揮官の死傷についてサイを振り、Vauban は無事に生き残ります。戦闘に参加したその他の全指揮官はその無名指揮官面なので、死傷についてサイを振る必要がありません。

ブルボン家のラウンド3

ブルボン家プレイヤーは、2のアクション・カードを残しています。最初のアクションで、彼は Philipsburg で更なる攻囲アクションを実行します。彼は3を振り、Vauban についての+1と継続攻囲についての+1によって修正され、「1/1」の攻囲結果です。両陣営は、1命中を受ける必要があります。ブルボン家の攻囲部隊は減少戦力軍団のみを残しているため、これらの1つが選択されて部隊プールへ戻されます。防御している守備隊は、1命中のみを残していたので（減少戦力の帝国守備隊）、同様の手順で要塞は奪取されます。名誉の降伏ルールがプレイされ、最後の命中が除去する代わりに守備隊軍団は最寄りの友軍スペースへ撤退することが認められます。この場合、同盟国プレイヤーは Mainz を選択し、軍団はその士気阻喪状態スタックへ加えられます（その軍団自体は、士気阻喪状態にはなりません）。要塞戦力と継続攻囲マーカーは取り去られ、ブルボン家の支配マーカーが Philipsburg スペース内に置かれ、その陣地線は取り去られてVPマーカーが16から15へ移されます。最後に、シナリオ特別ルール3は、もしも Philipsburg が奪取されたときに非守備隊状態であれば Mainz の支配をブルボン家プレイヤーに与えます。ただし、Mainz は同盟国が占有しており、これは発生しません。

2番目のアクションで、ブルボン家プレイヤーは補充アクションを実行し、Philipsburg の減少戦力軍団の1個を完全戦力へ裏返します。

プレイ・ノート: ある軍団は、ラウンド毎に1アクションのみに参加できるため、最初に軍団を完全戦力へ補充し、次いでこの完全戦力軍団を使用して Philipsburg で攻囲を実行することは不可能でした。

同盟国のラウンド3

最後の2のカードで、同盟国プレイヤーは最初に Edinburgh を攻囲することに決めます。彼は「4」を振り、Marlborough の3TRによって修正されて「1/1」の攻囲結果です。同盟国プレイヤーは、オランダ軍団に1命中を与え、要塞戦力1マーカーと継続攻囲+1マーカーを置きます。2番目のアクションで、彼は Mainz 内の領邦軍団の1つに補充アクションを行い、その過程で回復させます。

プレイ・ノート: 同盟国プレイヤーは、一度の攻囲アクションで Edinburgh を奪取する33%のみの機会を持ちました。Edinburgh を奪取するには、攻囲表上で+3攻囲ポイントを生じさせるために修正後の6+を振らなければなりませんでした。

冬営フェイズ [WINTER QUARTERS PHASE]

冬営フェイズは、順番に完了しなければならないいくつかのステップを持ちます。最初に、敵支配下スペース内の部隊は、友軍スペース内へ撤退しなければなりません。現在の例では、Edinburgh 内の同盟国部隊は、撤退して York へ移動しなければなりません。これは直ちに攻囲を終わらせ、「継続攻囲+1」マーカーが取り去られます。

二番目に、全ての要塞戦力マーカー、士気阻喪状態マーカー、大勝利マーカー、ボード上に残っている準備された艦隊マーカーを含む、全てのゲーム情報マーカーが取り去られます。この例の場合、これは Edinburgh の要塞戦力1マーカーが取り去られ、Mainz から士気阻喪状態マーカーも取り去られることを意味します。

三番目に、同盟国プレイヤーは、もしも London がブルボン家の支配下であると2VPsを失います。ただし、この場合はそうではありません。ビーチ・ヘッドは有効ではなく、大西洋と London の両方が同盟国の支配下なので、大西洋海上ゾーン支配の変更は起こりません。

四番目と五番目、自動的な名誉革命ではないサヴォワの中立又はブルボン家の平和のサイ振りのどちらも適用されません。最後に、プレイヤーは、ターン又は自動的勝利条件のためにゲームが終了したかどうかを調べるためにチェックします。もしもそうでなければ、ターン記録欄上でターン・マーカーが1689年ターンへ前進し、ゲームは新たなターンへ進みます。

22. デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

Nine Years の起源は、私が楽しんだ Don Herndon の No Peace Without Spain! です。私は MMP での出版が予定されて以来、このゲームを追いかけたり、いったん Compass から出版されると愛すようになりました。このシステムは18世紀の戦争を描写するのに堪能で、私が好む争いの1つであるオーストリア継承戦争に採用することを検討しました。その代わりに、私は重要でありながら今日知られていない争い、大同盟戦争のためにゲームをデザインしました。2014年12月、私は自身が計画したウィーン、セッジムア、大同盟戦争で開始する Horse & Musket シリーズの準備で、バイクからマスカット銃への進化を研究していました。大同盟戦争について読んだいくつかの文献は、私を夢中にさせました。一巻の歴史で完全なものはありませんでした。私が知ったことは、John Lynn の作品から興味深いステュアート朝イングランド、ジャコバイトの叛乱です。私はこのテーマの戦略ゲームがあることを望みました。少なくとも、最良のウォー・ゲームは、シミュレートしている紛争について学ぶ手助けになります。ウィルダネス戦争は、素晴らしい例です。それは Kevin Zucker のデザインです。しかし、大同盟戦争には、代表作がありませんでした。私は多くの書物を執筆し、デザインしたゲームの多くは、しばしば知識のライブラリーの隙間を埋めてきました。私はゲティスバーグについても一冊本を書くことに興味はなく、それをゲームにデザインすることだけに少し関心があります。Nine Years の製作は、元々エクспанションとして意図されました。

私はこのゲームについて boardgamegeek に投函し、反応は上々でした。Kris Van Beurden はさっそく助けてくれ、次第に共同デザイナーとなり、多くのプレイテストを行いました。当初、単純にエクспанションを製作することは十分容易に思われました。基本的に両戦争間のベース・マップは同じですが、名誉革命をシミュレートするためいくつかの方策が必要となりました。当初、それは単純な待機ボックスでしたが、次第に連結スペースを持つマップを採

用しました。私たちは、ウィリアム王戦争も含めることに決めましたが、抽象化させて Nine Years から No Peace Without Spain! へ連結させました。2016 年の早い時期、Don の支援で、Compass は独立したタイトルでこのゲームを製作することに決めました。Ken Dingley は、Kris と私が生活に追われて立ち往生しているときでさえ、物事の進行を手助けしてくれました。Mark Mahaffey は、アートで支援を提供し、No Peace Without Spain! を継続する高い質と内容を保証してくれました。結局、私は多くの助けを得たことで、特にデザイン過程の大部分をスムーズに進めることができました。

Nine Years は、この時代のゲーマーが期待する呼び物を持ちません。フランスは海洋を支配し、オランダとオーストリアは野戦において強力で有能な陸軍を持ち、イギリスは親仏政策に追従する状態で開始します。戦争は、銃剣がものを言う時代になっていました。兵士たちは、すでに時代遅れのパイクを手離し、マルサリアで密集銃剣突撃が生まれました。その扱う範囲のため、この変化はゲーム内でシミュレートできませんでした。私はこれを再現するため、Horse & Musket を待たなければなりません。これは魅力的な要素です。

大同盟戦争は、科学技術と戦術に関して過渡期の戦争でしたが、フランスとイギリス諸島の過渡期的戦争でもありました。この戦争は、ブルボン覇権最後の瞬間でした。この紛争の前、フランスの海軍、陸軍、経済は、欧州内に敵なしでした。ただし、戦争を行うことは、基本的に君主の財政を消耗させ、100 年近く後にブルボン家の国庫を破壊する財政的な弱点を露わにしました。フランスがオランダのみと闘う限り、波に乗って勝つことができました。イギリスとオランダの組み合わせされた海上力は、以来、海軍をフランスの政策にとって第二の懸念にしていました。ただし、陸軍は大部分の戦いで国家を勝利に導き、破滅から防ぎました。勝利した軍隊は改革が進まず、時代遅れな戦術の萌芽が大同盟戦争で見られる可能性があります。実際、この戦争はフランス革命を避けられないものとし、フランスは今日でさえ素晴らしい弾力性がある国家であることを証明しました。欧州最大の勢力としての状態は、この戦争のすぐ後に終わりました。18 世紀の大部分は、フランスが中核的な位置を取り戻す試みでしたが、全てが失敗でした。

イングランド、スコットランド、アイルランドにおいて、名誉革命は重要な出来事でした。それは英国に外国勢力が侵攻した最後の時期で、この場合はネーデルランドでした。英国の侵攻は事実上無血でしたが、アイルランドとスコットランドを従わせるための厳しい戦いをもたらし、それにはグレンコーの虐殺のような悪名高い出来事が含まれます。ジェームズ II 世の王としての真意がこの時期に討議されましたが、侵攻の影響は十分に明白でした。最高権威を持つ議会は、英国がカトリックへ向かうことに耐えられず、いずれにしろ（四カ国同盟の奇妙な戦争を除き）ワーテルローで互角に戦うまで、外交は柔軟から厳格な反フランス政策にまで及びました。私はイギリス（スコットランドとイングランドは、1707 年に統合されました）が世界の経済を独占し、海軍力がそれを支えたと言うわけではありません。英国艦隊はこの戦争で敗北を喫し、フランスの提督たちと私掠船はいまだに一枚上手でした。英国銀行は、未だ設立されていませんでした。スコットランドのジャコバイト叛乱の大部分は、何十年も英国を悩まして弱めました。むしろ、戦争は英国内の勢力と政策の大きな変化と思われ、何十年間かの高低を経て、ワーテルローで頂点に達しました。

大同盟戦争とスペイン継承戦争の後、全てが一変し、少なくとも普仏戦争までの欧州勢力の基本的な輪郭関係が整えられました。フランス革命はどんなのだと言われる方がいるかもしれませんが、その全体的な重要性において、基本外交が同じ状態に留まったという点で価値を持ちません。それは、英国並びに対仏のために英国と組むことを望んだ同盟国との間の紛争でした。大きな違いは、革命のイデオロギー的悪用とナポレオンの台頭です。

いずれにしても、私はこのゲームを誇りに思います。Kris と私は不確かで曖昧な戦争に幾分か光を当て、この戦争の特異な状況に検

証されたシステムを採用しました。少なくとも、あなたが楽しむことを希望します。それ以上に、私はこのドラマティックで重要な紛争を十分に研究されることを望みます。

真正な紳士、学者、友である Michael Kraemer と Derek Green に捧げる。

Sean Chick

最初に No Peace Without Spain に出会ったとき、私はすぐに夢中になりました。ゲームのシンプルな（ただし、簡単すぎない）ルール、よく考えられたマップ、プレイヤーを Marlborough や Villars の気分になせ、相手の部隊を迂回することで攻囲の優位性を探し出すことにです。

2014 年 12 月、Sean が「大同盟戦争」とリンクさせた NPWS よりも早い時期を描写するヴァリエント・シナリオを提案したとき、私は彼とのコラボに大変興味を持ちました。間もなく、可変シナリオに融合するための原案が始められ、すぐに Don の成熟したルールに手助けされ、errata 並びに BGG ユーザーとプレイテスターの努力によって以前に提案されたヴァリエント・ルールを付け加えました。

以来、私はこのプロジェクトをヴァリエント・シナリオとして考えてきました。Compass games がこれを独立したゲームとして取り上げることを決めたとき、私には大変うれしき驚きでした。いまや全てを変更する機会を持ち、私たちは NPWS の全てを内包した大きなキャンペーン・ゲームにリンクする目的で、マップ、カウンター、ルールを共用することに決めました。

Compass Games から外へ出て、以下の方々に感謝を捧げます。アートの Mark Mahaffey、シリーズ・ルールの Don、アイデアを提供しボールを転がしてくれた Sean に。

常に私の熱心で曖昧な歴史の話に進んで耳を傾け、私のデザインをプレイしてくれる妻に捧げる。

Kris Van Beurden

(翻訳: 松谷 健三 2017.5.12)