

No PEACE without HONOR!

The DUTCH WAR 1672-1678

LOUIS XIV's FIRST EUROPEAN WAR

A GAME USING THE No PEACE without SPAIN! SYSTEM



Game Design DAVID MEYLER



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

NO PEACE WITHOUT HONOR:

THE DUTCH WAR 1672-1678
LOUIS XIV'S FIRST EUROPEAN WAR

目次

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、オーストリアの本国スペース
- 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

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 (LOC)
- 11.2 補給源

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 要塞防衛値 (FDV)
- 17.5 攻囲の解決
- 17.6 解囲

18. 戦争疲労

- 18.1 戦争疲労記録欄
- 18.2 戦争疲労イベント

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 遺産帰属戦争 1667～68年
- 20.3 名誉なくして和平なし
- 20.4 特別ルール

21. 太陽王の戦争 1667～1713年

- 21.1 キャンペーン・ゲーム
- 21.2 再統合戦争 1679～1684年
- 21.3 選択攻囲ルール

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

1.1 ゲーム [THE GAME]

1.1.1 *No Peace Without Honor (NPWH)* は、ルイ XIV 世の初期ヨーロッパ戦争である遺産帰属戦争 1667~68、オランダ戦争 1672~78、再統合戦争 1679~1684 を描写する 2 人プレイヤー用ゲームです。焦点は、ルイが慎重に計画したオランダ共和国の侵攻で、短期的で接近戦が予見され、遺産帰属戦争に類似していました。ただし、思いがけず紛争はヨーロッパ全体に伝播し、参加国は全く準備ができていませんでした。このゲームは、再統合戦争のオプションを通じて ***Nine Years War*** 並びに ***No Peace Without Spain*** とリンクして、グラント・キャンペーン・ゲームとしてルイ XIV 世の戦争の 46 年間全体をプレイできます。

1.1.2 一人のプレイヤーは、「フランス・ブルボン家」の主権主張者であるルイ XIV 世をあらわし、他方はオランダ共和国、後に同盟するオーストリアとスペイン・ハプスブルク家をあらわします。このゲームの目的において、ブルボン家はフランスとその同盟国と呼ばれ、同盟軍はオランダ共和国とその同盟国と呼ばれます（後のゲームとの整合性のため、最初の二年間に共和国自体が巨大だったので、幾分大時代的ではありますが、特に橙色帯を有す構成国—オランダ軍指揮官、軍団、本国スペース—オランダ、オランダ同盟国又は同盟は同じ用語として使用されます。各「陣営」は、様々な国家や公国の軍勢力をあらわしている多数の勢力で構成されます。

*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、キャンペーン中間フェイズ中スペインはブルボン家勢力になり得ます。





サヴォワ **[Savoy] は初期に中立勢力で、**NPWH** 中のイベントに依存してブルボン家又は同盟のどちらかに与し得ます。**NY** の開始時に中立に復帰し、**1690 年**にのみ同盟に与します。冬営フェイズ中、中立状態に復帰できます。キャンペーン・ゲームでは、キャンペーン中間フェイズ中にブルボン家に与することができ、この場合イベント・カードのプレイが複数回の陣営変更を生じさせ得ます。




***キャンペーン・ゲームでは、バイエルン **[Bavaria]** がキャンペーン・中間フェイズ中に中立となり、**1702 年**又は**1703 年**ターン中にブルボン家に変更します。

1.1.3 これらルール上の目的において、各陣営の勢力はその陣営の他の勢力に「友軍」で、敵対陣営勢力の「敵」です。

1.2 規模 [SCALE]

各ターンは、一年間をあらわします。各戦闘ユニット（以後「軍団」と呼ばれます）は、ほぼ 10,000 人の武装兵士をあらわします。指揮官たちは、名称付の個人とその幕僚をあらわします。

ブルボン家勢力 (青カウンター)	色 帯	例	首 都
フランス (Fr)	青		Paris
ジャコバイト (Ja)	輝赤		London/Paris (7.2.1 Stuart England)
ミュンスター ／ケルン	灰		Cologne
サヴォワ (Sa)	暗赤		Turin

同盟勢力 (タンのカウンター)	色 帯	例	首 都
オランダ共和国 (Du)	橙		Amsterdam
イギリス	赤		London
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)
ポルトガル	茶		Lisbon
スペイン (Sp) *	暗黄		Madrid
サヴォワ (Sa) **	暗赤		Turin
バイエルン (Ba) ***	明青		Munich

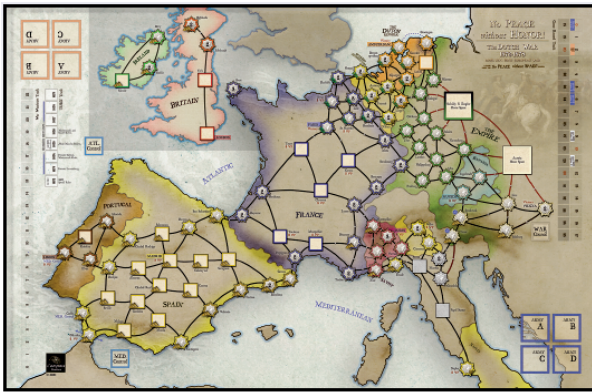
1.3 内容物 [COMPONENTS]

*No Peace Without Honor*は、以下を含みます。:

- ・ 1 枚の 22"×34"厚紙マップ
- ・ 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 組の 50 枚競技カード
- ・ 182 個の 5/8"角を丸めたカウンター
- ・ 10 個の六面体サイコロ

2.0 ゲーム・マップ [GAME MAP]

マップは、17 世紀終わり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。



要塞化



非要塞化

2.1.2 色 [Colors]

スペースの枠の色は、その色に付随する勢力についての「本国スペース」を示し、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、本国スペース内にのみ置くことができます。

- ・ 一般的に、アイルランドとイギリスの全スペースは、イギリスの中立が宣言されて全てが中立となるまで、ブルボン家の支配下で開始します。イギリスがオランダと同盟するとき、イギリスとアイルランドのスペースは全て通常に同盟支配下になります。

- ・ このシナリオについてのリエージュ [Liège] はマーストリヒト [Maastricht] をあらわし、オランダ色で表示されます（しかも、スペインの本国ではなくオランダと見なされます）。
- ・ 神聖ローマ帝国が活性化した後、全ての神聖ローマ帝国スペースは通常に同盟の支配下です。ただし、多数の神聖ローマ帝国スペースがブルボン家の支配下でゲームを開始し、ストラスブルク [Strasbourg] は中立の神聖ローマ帝国本国スペースとして開始しますが、いったんブルボン家によって支配されたら、永久にブルボン家の本国スペースになります。
- ・ ブルボン家の初期支配/本国スペースとリール [Lille] の状態は、変化する可能性があります（遺産帰属戦争 20.2 を参照）。

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）。

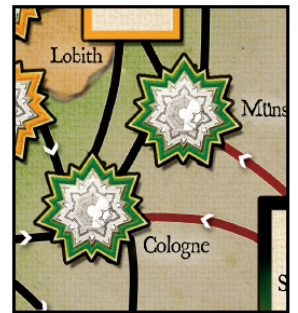
2.1.3 スタッキング変更矢印 [Stacking Change Arrows]

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置かれています（4.1）。

2.1.4 同盟のみの連結 [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（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 2MPs がかかります（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軍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）。



トレントーミランドラ連結の歴史的注釈 [Historical Note on Trent-Mirandola connection]: ヴェネツィアは戦争を通して中立に留まり、両陣営はその国境線侵犯を躊躇いました。ただし、オーストリアは、ブルボン家の妨害部隊を迂回するため、数度このような関係を無視してヴェネツィアの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。*NPWH* では、富裕スペースは、ブルボン家の税暴動の結果にのみ影響を持ちます（戦争疲労 18.2 を参照）。

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、領邦と神聖ローマ帝国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）。ケルン [Cologne] は、ミュンスター/ケルン・ブルボン家同盟勢力の首都です。ロンドン [London] は、ジャコバイト・ブルボン家同盟とイギリス・オランダ同盟勢力の両方の首都です。



2.3 スペースの支配 [CONTROL OF SPACES]

2.3.1 概括 [General] 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。**NPWH** では、多数のスペースが中立で開始します。

- ・スペイン [Spain]、オーストリア [Austria]、神聖ローマ帝国 [the Empire]、バイエルン [Bavaria]、ポルトガル [Portugal] は中立で開始しますが、多数がカード又は戦争疲労記録欄 (WWT 18.0) イベントのためにオランダ同盟国となります。
- ・サヴォワ [Savoy] は、NPWH シナリオの開始時に中立勢力で、WWT に依存してブルボン家又はオランダ同盟のどちらかとして戦争に与します。
- ・パルマ [Parma]、マントヴァ [Mantua]、ミランドラ [Mirandola]、教皇領 [Papal States] は、独立 (つまり中立) 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、あるスペースがある陣営の支配下でゲームを開始するかどうか述べます。

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、攻囲アクション (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。



2.4 神聖ローマ帝国／領邦とオーストリアの本国スペース [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。:

- ・**同盟のみ [Alliance-only]**: これらは、ブルボン家のユニットによって進入され得ません。
- ・**首都 [Capital]**: 神聖ローマ帝国／領邦の本国スペースは、ブランデンブルク [Brandenburg]、神聖ローマ帝国と領邦勢力の両方についての首都で、全ての面で通常的首都として機能します (例えば、LOC や増援の目的において)。領邦勢力についての唯一の本国スペースでもあり、新たに到着してい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軍の使用 [No stacking limit and full Alliance use]**: いかなる同盟勢力も、スタッキングを考慮することなしで、望むよう自由に 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 [SEAZONES]

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 (11.1.1) 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 (2.6)、単一の海上ゾーンに隣接します。海上ゾーンは、支配下と非支配下になる可能性があります (汎用支配マーカーを使用して、同盟又はブルボン家の支配を表示します)。

2.5.2 大西洋海上ゾーン [Atlantic Sea Zones]

大西洋は、非支配下でゲームを開始します。支配は、カード・プレイからのイベント又は WWT (18.0) の結果として変化します。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。

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

地中海は、ブルボン家支配下でゲームを開始します。支配は、カード・プレイからのイベント又は WWT (18.0) の結果として変化します。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。

プレイ・ノート: ジブラルタルは永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。



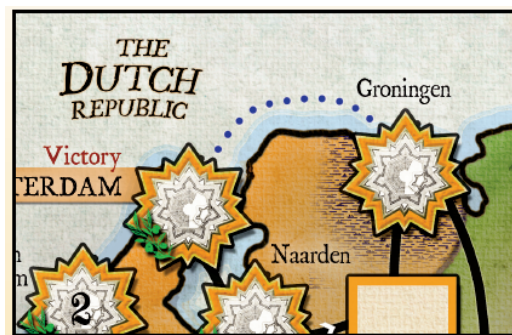
2.6.2 両用ゾーン港 [Dual-Zone Port]

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、港に隣接する海上ゾーンを支配する場合にのみ、海上移動と LOCs をたどるためにその港を使用できます。LOSs は、その港に隣接する海上ゾーンが敵支配下でない場合にのみたどることができます。

2.6.4 ゾイデル海 [Zuider Zee] フローニンゲン [Groningen] は、特殊な港です。フローニンゲンとアムステルダム間で、LOC、移動と退却のために、同盟軍プレイヤーによってのみ、成功のためのサイ振り (修正なし) を含む、通常海上移動 (青い点線によって表示されるごとく、沿岸と内陸水路を使用) が認められます。両方又はどちらかの都市が攻囲下であることができ、それでも海上移動は通常に試みることができます。他のいずれかの港からの通常海上移動は、フローニンゲンの往来を行うことができません。フローニンゲン内の同盟軍支配下の軍団は、たとえ攻囲下でも再建できます。フローニンゲンに対するフランス軍の攻囲の試みは、-1 修正を持ちます (海上 LOC を持つことによる -1 は、決して適用しません)。



プレイ・ノート: 運河、沼地、氾濫などの水の障害があるため、都市は完全に遮断されることはなく、吃水の低い沿岸船や河川船でアクセスすることができました。

2.6.5 北海港 [North Sea Ports] アムステルダム [Amsterdam] は、海上によって神聖ローマ帝国／領邦本国スペース（ブレーメン [Bremen] やハンブルク [Hamburg] のようなマップ外港を介して）へ LOC を持つと見なされます。このルートによるいかなる種類の移動も認められません。この LOC は、大西洋がブルボン家の支配下であると妨害されます。

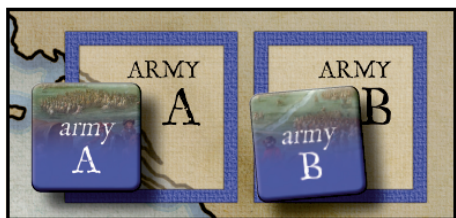
例：Jo. Maurits は、攻囲下になる領邦軍団と 0.5 オランダ軍団と共にフローニンゲン [Groningen] 内にあります。Jo. Maurits と領邦軍団は、アムステルダム [Amsterdam] まで海上移動を行います。北海はブルボン家の支配下ですが、北海の支配はアムステルダムとフローニンゲン間の（どちらの方向へも）移動に影響を持ちません。Jo. Maurits は 1 を振り、移動を完了することに決めて 1 ステップを失い、軍団をその 0.5 戦力面へ裏返します（その他の結果と移動は、損失なしで成功していました）。

次の活性化で、オランダ軍プレイヤーはフローニンゲンに残された 0.5 オランダ軍団を完全戦力へ再建させ—通常は攻囲下の軍団は再建できませんが、フローニンゲンは常にアムステルダムまで限定的な LOC を持つと見なされ、軍団は攻囲下であるか否かにかかわらず再建できます（注釈：この条件に相互性はなく、アムステルダムで攻囲下の軍団は再建できません）。

次のターン中、オランダ海軍の大勝利がプレイされ、北海の支配を同盟軍に与えます。オランダ軍プレイヤーは、後にアムステルダム内の 0.5 領邦軍団を完全戦力へ回復させるために 1 活性化を使用します。同盟軍が北海を支配するとき、アムステルダムは領邦本国スペースへ限定的な LOC を持ちます。

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。

3.0 カウンター [COUNTERS]

用語 [Terminology]：これらのルールで使用される「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替（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：オランダ勢力に属している Prince William 指揮官並びにオーストリア勢力に属している Charles 指揮官は、その裏面に代替無名指揮官を持ちませんが、その他の名称付指揮官に代替されます。：William の場合は Field Marsgal Pail Würtz で、Charles については Elector Frederick III of Brandenburg（後の初代プロイセン王）です。Würtz 又は Frederick が除去されたら、彼らはいかなる無名指揮官によっても代替されません。影響下のカウンターをプレイから取り去ります。

プレイ・ノート：以下の指揮官：Turenne、Noailles、Condé、Luxembourg は本国軍団帯を持ち、これらは名称付指揮官の本国軍団について同じルールに従います。

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。
注釈：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 (13.5.4)。

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。



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 (12.2) 中又はアクション・ラウンド (13.5) 中にのみ、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 マーカー [MARKERS]

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。



4.0 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、馬のカルリ等）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（**例外:** 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）。

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（13.5.3）、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。

注釈: 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、活性部隊が進入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。

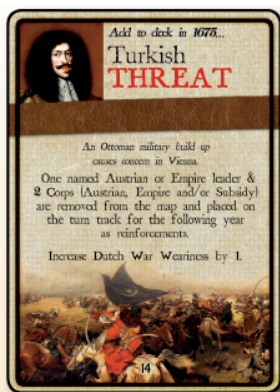
5.0 カード [CARDS]

5.1 概括 [GENERAL]

2つの異なるタイプのカードがあります。: イベント・カードとアクション・カードです。

- ・イベント・カードは、無作為にイベントを誘発させるため、イベント・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)。
- ・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。

イベント・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] ゲームの開始時とキャンペーン中間フェイズ中、イベント・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、共通のイベント・デッキと共通のアクション・デッキから引きます。

5.2.2 1675 年カードの追加 [1675 Card Adds] 何枚かのイベント・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、「1675 年にデッキへ追加」[“Add to the deck in 1675”] 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ベント・デッキをシャッフルします。

6.0 勝利判定 [DETERMINING VICTORY]

6.1 勝利 [VICTORY]

勝利条件は、各ターンの冬営フェイズ (8.0、#4d) 中にチェックされます。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つことができます。

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、現在ウィーン [Vienna] 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 VPs の現行数を記録します。ゲームの開始時、VP マーカーは 9 又は 11 のスペースに置かれます (遺産帰属戦争 20.2 を参照)。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。

キャンペーン・フェイズ中 (8.0 #3)、同盟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。
重要: マドリッド [Madrid] は、*NPWH* では 3 の VP 値を持つ。
- ・大勝利で勝つ (16.5.3)。
- ・海上支配: ブルボン家が大西洋の支配を獲得する最初のとき - 2 VP、同盟軍が地中海の支配を最初に獲得するとき +1 VP。
- ・ルイ XIV 世がライン河を渡る。- 1 VP ブルボン家がロビス [Lobith] スペース内で陣地線を除去したら (ただし、ルイ XIV 世のオプション、20.3.3 ブルボン家のセット・アップを参照)。
- ・Prince William が死亡する。- 5 VP。

王朝の転覆 [DYNASTIC UPSETS]: ルイ XIV 世のオプション、20.3.3 ブルボン家のセット・アップが使用されない限り、*NPWH* では王朝の転覆ルールは使用されません。

1672 年冬営フェイズ中 (8.0 #4)、VP は以下のとおりです。:

- ・ブルボン家によって支配下の各 2 オランダ軍要塞について 1 VP ずつ減少する (端数切り上げ、3 要塞の支配は -2 VP の結果になる)。
- ・ベルヘン・オブ・ゾーム [Bergen-op-Zoom]、ナイメーヘン [Nijmegen]、リエージュ [Liege]、フローニンゲン [Groningen] がオランダ-同盟軍支配下であると、各 1 VP 増加する。
(ブルボン家プレイヤーは、ルイ XIV 世の最終戦略である一ネーデルラントの計画的な征服を完全に放棄できますが - 早期に行われたら、イギリス、ドイツ、スウェーデンの同盟国を疎外することになり、オランダ国家を解体することで大きな経済的利益が得られると期待していたコルベール大蔵大臣に代表される国内の重要な支持も得られなくなります)。

イベント：VP は、以下のイベントが発生する瞬間に直ちに獲得されます。

- ・カード イギリス艦隊出帆：-2 VP 大西洋のブルボン家支配について
- ・WWT5 ハプスブルク家の参戦：+1 VP 地中海の同盟支配について
- ・WWT7 イギリスの結婚：+2 VP

スペース：マップ上に指定されない限り、あるスペースの VP 値は以下のとおりです。これらの数値は、もしもアクションの結果として（攻囲又は移動、ただし 6.1.2 を参照）持ち主を変更する場合にのみ適用し、イベント・カードからの所有者変更は決して VP 記録欄を変更しません。

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

大勝利：同盟の大勝利は 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。

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] 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。：

- ・サヴォアワ、ポルトガル、スペイン、オーストリア、神聖ローマ帝国、バイエルンの参戦
- ・イベント・カード「出し抜く [Steal a March]」を通じてのケルン [Cologne] の支配
- ・イギリスが立場を変更するとき（ブルボン家同盟から中立へ、中立からオランダ同盟へ）
- ・ブランデンブルクが立場を変更するとき（オランダ同盟から中立へ、中立からオランダ同盟へ）

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。：

同盟の自動的勝利 [Alliance Automatic Victory]

1. パリ [Paris] が同盟の支配下で、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 15 以上。

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

1. ウィーン [Vienna] 又はアムステルダム [Amsterdam] 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前に、どちらの陣営も自動的勝利を達成していなければ、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。

11+	同盟軍の大勝利
8～10	同盟軍の小勝利
4～7	ブルボン家の小勝利
3以下	ブルボン家の大勝利

7.0 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 スチュアート朝イングランド [Stuart England]

- ・ブルボン家同盟：イギリスとアイルランド内の全スペースは、ブルボン家支配でゲームを開始します。ブルボン家色のイギリス・ジャコバイト軍団を使用します。ダンケルク [Dunkirk] 内で開始するジャコバイト軍団は、ロンドン [London] への LOC を持つブルボン家の本国スペース内にあってイギリス艦隊出帆カードが有効であると、そこで完全戦力で創設又は再建できます。ロンドンは、ブルボン家ジャコバイト軍団の首都です。
- ・中立のイギリス：イギリスの中立が宣言されるとき、1 個ジャコバイト軍団以外の全てを取り去ります。その軍団は、イギリスとアイルランドの外部スペース内にいなければならない、ブルボン家と共にプレイに留まることができます。1 個ジャコバイト軍団がブルボン家部隊グループに置かれます（マップ上に軍団がなければ、2 個軍団が置かれます）。これらの軍団は、いずれかのブルボン家補給源を使用し、パリ [Paris] をその首都として再建／再創設ができます。その他のユニットは、通常の退却ルールに従って置き換えられます。
- ・ブルボン家 RP を 1 だけ減少させます。
- ・イギリスとアイルランドの全てのスペースから支配マーカーを取り去ります。全てのスペースは中立で、イギリス又はアイルランド内のスペース内へ移動又は通過できるユニットはありません。大西洋は、まだそうでなければ同盟の支配下になり、ブルボン家が地中海を支配していたらそこは非支配下になります。ある海上ゾーンがすでに同盟支配下であると、変更はありません。**重要**：地中海は「デ・ロイテルの死 [Death of De Ruyter]」カードのプレイを通して、再びブルボン家支配下になる可能性があります。このイベントがすでにプレイされていたら、地中海はブルボン家支配下に留まります。
- ・「イギリス艦隊出帆 [English Fleet Sails]」カードがイギリスの中立後にプレイされたら、大西洋支配の変更を無視します（すな

わち、ブルボン家は再び支配しません。ブランデンブルクへの影響はいまだ発生する可能性があります（これは、ブランデンブルクのマップ外領土へのスウェーデンの脅威をあらわします。ミュンスターの和約 18.0 #6 も参照）。+1「オランダの戦争疲労」カードの影響は、それでも発生します（これは、現在では対抗できないイギリスの商業的競争による貿易の混乱を意味します）。

- ・オランダ同盟：WWT イベント「イギリスの結婚 [English Wedding]」を参照してください（18.0 #7）。イギリスが未だ中立でなければ、直ちに上記の中立のイギリスの影響を反映させます。次いで、イギリスの結婚の影響を反映させます。

7.2.2 中立国 [Neutrals]

- ・ポルトガル、サヴォワ、スペイン、神聖ローマ帝国、バイエルン、オーストリアは中立としてゲームを開始しますが、戦争疲労マーカーの進捗（又はオーストリアと神聖ローマ帝国の場合はカード・プレイ）に依存して参戦する可能性があります。

同盟軍は、いかなる中立スペースにも進入できません。中立スペースに対するブルボン家の移動又は攻撃は、直ちに対フランスの参戦をもたらします。下記の例外を参照してください。

- ・**重要：**ブルボン家プレイヤーは、スペインの中立性に影響を与えることなしでナミュール [Namur] へLOCをたどり移動で通過（ただし停止はできない）できます（スペインが活性勢力になると、これらの特別な規定は停止します）。

プレイ・ノート：これは、ブルボン家のルクセンブルク支配をあらわします。いったんスペインが活性化すると、ナミュールからの襲撃部隊がこのルートを経由して妨害します。

例外：神聖ローマ帝国が中立の間、ブルボン家と同盟軍プレイヤーが自由に進入できる唯一の帝国スペースは、ゲームをブルボン家支配で開始するそれです（具体的には、フライブルク [Freiburg]、フィリップスブルク [Philippsburg]、トリアー [Trier]、ケルン [Cologne]、コブレンツ [Coblenz]、ミュンスター [Münster]）。これらのスペースは中立とは見なされませんが、いったん神聖ローマ帝国が活性化したら帝国の本国スペースと見なされます。中立のとき、プレイヤーはイギリスとアイルランド内のいかなるスペースにも進入又は攻撃ができません。

7.2.3 神聖ローマ帝国 [The Holy Roman Empire]

- ・神聖ローマ帝国には、ストラズブルク [Strasbourg]、全帝国スペース、バイエルン [Bavaria]、ブランデンブルク [Brandenburg]（そしてブザンソン [Besançon] の可能性）を含みます。オーストリアが参戦するとき、帝国は同様に参戦します（しかも、フランスが帝国の中立性を侵犯したら、同様にオーストリアは自動的に参戦します）。全てのオーストリア軍指揮官、Fr. Wilherm of Brandenburg, Lorraine, Max. Emmanuel of Bavaria は、同盟軍連携の目的においてその TR を統合しているときに同国籍と見なされます（下記を参照）。
- ・ニュールンベルク [Nuremberg] 内で開始する領邦軍団は、オーストリアと帝国が活性化するまで、いかなるアクションにも従事できません。
- ・プロイセンの優勢：ブランデンブルクは、帝国／領邦ボックスをその首都として、指揮官 Fr. Wilhelm と2個帝国軍団で構成されます。ブランデンブルクがカード・プレイのために中立であると、戦争疲労マーカーの進捗に従ってのみ再び活性となります（ミュンスターの和約を参照）。中立のとき、Fr. Wilhelm と2個帝国軍団（最初にマップから、又は必要であれば部隊プールから軍団を取り上げます。—Fr. Wilhelm と共に開始する

2個軍団以外のいずれかの帝国軍団を使用できます）は、帝国／領邦ボックス内に置かれます。いかなる0.5個軍団も直ちに完全戦力に回復させます。これらは、ブランデンブルクが活性になるまで（これらのユニットが続く都市の増援としてターン記録欄上に置かれるとき）移動できません。備忘のため、これらのユニットが中立のときに180度回転させることができます。

例：1672年ターンです。Fr. Wilhelm と2個帝国軍団がケルン [Cologne] を攻囲して奪取します。ブランデンブルクは後に中立となり、Fr. Wilhelm はケルンからの0.5個軍団とマインツ [Mainz] 内の帝国軍団と共に本国へ戻り、ケルン内に1個帝国軍団が残ります。（これは、ケルン防衛を引き継いだ地方ドイツ人部隊をあらわし、マインツ内の軍団はブランデンブルクの離脱によって脆弱に残された戦区をカバーするため、遙か東方に再配備されました）。0.5個軍団は、直ちに完全戦力に回復させられます。次いで、ブランデンブルクは、ミュンスターの和約後の1674年に活性になります。Fr. Wilhelm と2個帝国軍団は、1675年に増援として置かれます。

プレイ・ノート：当時の大部分において、ブランデンブルクはスウェーデン（マップ外）の脅威に関心がありました。マップ上のユニットは、ブランデンブルク選帝侯の統率下にあるブランデンブルクと帝国の部隊をあらわします。Fr. Wilhelm 自身は、一時期帝国軍総司令官でした。

- ・中立の帝国：1675年に開始して、帝国がいまだ中立であると、各冬営フェイズにオランダの戦争疲労に+1。
- ・砲撃司教：ケルン [Cologne] は、ミュンスター／ケルンの首都と見なされ、フランス軍の補給源です。ミュンスター／ケルン軍は、3個ミュンスター軍団と指揮官 Von Galen から構成されます。「出し抜く [Steal a March]」カード又は攻囲のどちらかを通していったん同盟によって占領されたら、この都市は永久にフランス軍の補給源であることを停止し（たとえ後に奪回しても）、以後は通常の帝国本国スペースとして扱われます。
- ・ミュンスター／ケルンが中立になると、Von Galen と全ミュンスター軍団が取り去られ、同盟軍部隊プールに3個領邦軍団が加えられます。

プレイ・ノート：ミュンスター司教のベルンハルト・フォン・ガレンは、オランダの宿敵でした。軍に比較的大型の大砲段列を有していたため、オランダ人は彼を「砲撃ベルンハルト」と呼びました。

8.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

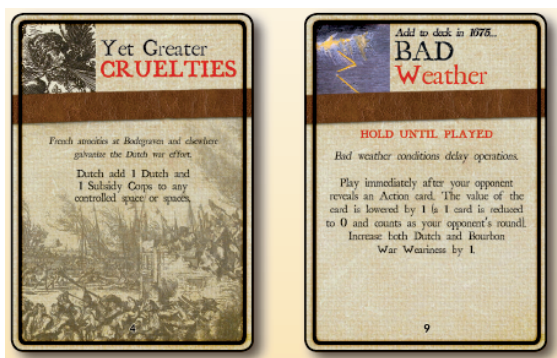
NPWH は、各 1 年間をあらわすターンでプレイされます。各ターンは、以下のフェイズに分割されます。:

1. **イベント・カード・フェイズ (9.0) [主導権プレイヤーは、誰が先行か選択します]**
 - a. イベント・カードを引きます。
2. **増援フェイズ (12.0) [主導権プレイヤーは、誰が先行か選択します] 1672 年ターンには飛ばします。**
 - a. 軍団の創設と再建、陣地線の構築のために資源ポイントを使用します。
 - b. 増援を置きます。
 - c. 指揮官を昇進/移送します。
3. **キャンペーン・フェイズ (13.0) [可変する第 1 プレイヤー]**
 - a. 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。
 - b. 第 1 プレイヤーを判定します。
 - c. 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]**
 - a. 審査法 [Test Act] のためにブルボン家の戦争疲労が増加するかチェックします。1675 年から開始して、神聖ローマ帝国がまだ中立である各ターンに、オランダの戦争疲労が増加するかチェックします。1674 年から開始して、プレイヤーの戦争疲労マーカーがそのターンに未だ移動していなければ、1 スペース前進させます (ブルボン家が最初で、備忘のためその最初の移動になるまで 180 度回転させることができます)。必要に応じて、統合戦争疲労を調整します。
 - b. 友軍スペースへ撤退し、減少戦力の要塞を再建させます。
 - c. 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、水路)。
 - d. 自動的勝利をチェックし、必要であればターン・マーカーを進めます。

9.0 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 (主導権プレイヤーが選択) は、1 枚のイベント・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、1675 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・デッキに加えられる (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るとき、以下の 1 つが発生します。:

- もしもカードが「プレイするまで保持 [“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プレイして解決されなければなりません。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。

9.2.2 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・カードを引きません。

9.2.3 複数ターン・イベント [Multi-turn Events]

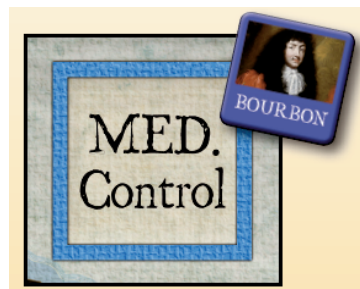
4 枚のカード (「イギリス艦隊出帆 [English Fleet Sails]」、「オランダ海軍の大勝利 [Dutch Naval Victories]」、「植民地戦争 [Colonial Wars]」、「ダンケルク私掠船 [Dunkirkers]」はそれぞれ赤い境界線でマークされ、RP レベルへの変更又は複数ターンの影響を示します。これらの各カードは、そのイベントが有効に留まることを示すため、マップ上に待機ボックスを持ちます (記載された明るい版のカード)。



10. 海軍 [NAVAL MATTERS]

10.0 海上ゾーンの支配 [SEAZONE CONTROL]

ゲームは、大西洋が非支配下並びに地中海がブルボン家支配下で開始します。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、支配は変更されるまで留まります。支配は、カード・プレイのイベント又は WWT の結果として変化します。



11.0 補給 [SUPPLY]

11.0 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) までたどって戻ることができれば、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、13.5.3)。
- ・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)、次いで友軍支配下又は非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: 北海ゾーンの支配にかかわらず、LOC はアムステルダム [Amsterdam] とフローニンゲン [Groningen] との間をたどれます。

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 (又は複数の海上ゾーン) 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 (例えば、アムステルダム [Amsterdam]、リスボン [Lisbon]、バルセロナ [Barcelona])、もしも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]

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。

注釈: 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。

12.0 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、イヴェント・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に資源ポイントを消費することです。

12.1 概括 [GENERAL]

主導権プレイヤーは、誰が最初に以下の3つのステップを順番に実行するか選択します。:

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 (20.3.5) 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。

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。

12.3 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、要塞線の建設のために資源ポイント (RPs) を使用します (15.2)。同盟軍は2 RPs で開始し、ブルボン家は5又は6 RPs で開始します (遺産帰属戦争 20.2 を参照)。これらの数は、一定のイヴェント・カードのプレイで変更し得ます。プレイヤー諸氏が現行 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。

重要: 配置されない増援と異なり (12.2.4)、未使用の RPs は次のターンに持ち越せません。

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 (陸上と/又は海上によって) LOC を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 (ブルボン家ジャコバイト軍団についての専用ルールを参照)。

12.3.4 新たな軍団の創設 [Building New Corps]

各ターン、フランスは2個までの新たな軍団を、その他の全勢力は1個のみの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2 RPs で完全戦力、又は1 RP 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、その他の全勢力は各ターンに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 陣地線の建設 [Building Fortified Lines] : 15.2 を参照、

12.4 指揮官の移送 [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。いずれか又は全ての友軍指揮官（このターンに復帰することが計画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、あるスペース内に単独で存在できます。いずれかの幕僚将校がイン・プレイであると、彼らは部隊プールへ取り去られます（16.3.2 の幕僚将校のプレイ登場方法を参照）。

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、以下を除きます。

- ・ WWT イベント 17 が誘発された後のターンは、2～4枚のカードが配られます（18.2、ボックス 17 和平交渉の開始）。

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] 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、「主導権」プレイヤーがそのターンの先行を決めます。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。一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。

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。デッキ内に8枚、16枚、8枚です。

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せん。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。

デッキ内に8枚

デッキ内に16枚

デッキ内に8枚



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: *Pr. William* (CR 6)、*Villahermosa* (CR 4)、無名指揮官 (CR 3) が、アントワープ [Antwerp] 内に12個同盟軍団と共にスタックします。同盟国軍プレイヤーは、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] (部隊毎、ラウンド毎に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、やはり同じ又は異なるスペースへ陸上により移動できます。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（どちらの場合も）、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。

例: Fr. Wilhelm (CR4) と Waldeck (CR5) とその統合された同盟軍の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。同盟軍プレイヤーは回復アクションを宣言し、Waldeck と3個軍団から士気阻喪状態を取り去ります。次のラウンドに同盟軍プレイヤーはFr. Wilhelm と2個軍団を回復させます。

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。

The map shows France and its neighbors. Key locations and their status are as follows:

- France:** Central area, labeled 'FRANCE'.
- Clermont:** 5 VP (Victory Points).
- Lyons:** 0 fortress strength, 1 continued siege.
- Briançon:** 1 continued siege.
- Toulon:** 1 continued siege.
- Montpellier:** 2 VP.
- Perpignan:** 2 VP.
- Bayonne:** 2 VP.
- Bordeaux:** 2 VP.
- Gerona:** 2 VP.
- Barcelona:** 2 VP.
- Tortosa:** 2 VP.

Armies and Alliances:

- army C:** Located near Lyons.
- army D:** Located near Montpellier.
- BOURBON:** Located near Bayonne, Perpignan, Gerona, and Barcelona.
- ALLIANCE:** Located near Montpellier and Toulon.

A path of arrows connects the cities from Lyon to Tortosa, passing through Briançon, Toulon, and Barcelona.

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 MPs 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 MPs 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 MPs はかからず、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 MPs 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、移動を継続するか、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）するか又はその両方を行うことができます。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。

注釈: 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）を実施できないことに注意してください。

14.3.3 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 MPs 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、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を敵が占めると（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 MPs を消費します。

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要求され、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。移動通過が行われる非支配下の各海上ゾーンについてこのサイの目から 1 を差し引き、海上ゾーンが敵支配下であると 2 を差し引きます。アムステルダム [Amsterdam] とフローニンゲン [Groningen] 間の海上移動への修正はありません。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 命中を適用するか（移動に 1 個軍団のみが含まれたら、両方を同じ軍団へ）又は移動をキャンセルし、それで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づ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。明確化のため、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）に友軍の軍団がすでにいない。

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。

注釈: 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ることができます。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を試みを宣言します。
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 (*注釈: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。

迎撃の例: 14.6

同盟国の軍 A がアントワープ [Antwerp] にいます。もしもすでにその場に同盟軍部隊がいるリエージュ [Liege] 内に移動すると、ブルボン家の軍 A (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] へ移動したら、ブルボン家の軍 A は迎撃できます。



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、闘わなければならない。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）。

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ない、スペース内に存在する1人の指揮官のTRを加えます (**注釈: 潜在的な指揮官TR罰則-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ない、敵ユニットが占めていてはなりません（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になるかも知れません）。

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ある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、軍事部隊と農民労務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 概括 [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、スペイン領ネーデルランド、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）にも防御特典を提供し、敵がそのスペースの支配を獲得したら破壊されます。

15.1 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 [Level-1 Lines] 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 [Level-2 Lines] 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2RPsのコストで、富裕スペース内にも構築できます。

例外: ロビト [Lobith] 内で開始するレベル1陣地線マーカーは強化できず、いったん除去されたらそのスペース内に再建できません。これは、オランダ国境に沿って分散した防衛陣地や砦をあらわします。

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、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す。

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振りにより+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。

陣地線迂回の例: 15.0

1674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軍A（7個軍団、Von Galen と Noailles、それぞれ1-4と2-5指揮官から構成されている）は、レベル2陣地線を構築するために2RPs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を持つことで合法です。

1674年ターンの3番目のアクション・ラウンドに、Pr. William (2-6指揮官) 指揮下の同盟国の軍A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。ブルボン家の軍A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ン [Bouchain] に居座っています。

同盟国の軍A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。同盟軍プレイヤーは、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、Pr. William 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、成功のために不十分であり、陣地線は迂回されません。同盟軍プレイヤーは、ここで戦闘を継続するか、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）。更にももしも同盟軍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。

Pr. William 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、2つの組み合わせを行わなければならませんでした。



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。

16.0 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、以下のシーケ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コロの数を合計します。:
 - 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 (**注釈: 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、適切な数のサイコロを同時に振ります。
 - 士気阻喪状態ではない指揮官/軍団は、5又は6のサイの目で命中します。
 - 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 Pr. William 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オランダの軍が、1-4 無名指揮官指揮下の4個完全戦力軍団と1個減少戦力軍団を攻撃します。同盟軍プレイヤーは、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個減少軍団+William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)+無名指揮官の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その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、直ちに以下の1つを選択します。：(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—続くターンの増援として再登場するため、指揮官カウンターをターン記録欄上に置く。あなたの陣営の幕僚将校によって置き換える（部隊プール内で使用可能であれば）。

* 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：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、指揮官が現在の戦役から離れ、自宅療養中であ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られた後で、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 無名指揮官指揮下の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 Pr. William と1-TR 指揮官 Waldeck を持つ同盟軍部隊（2+2 TR=4 サイコロ合計—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、同盟軍は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。オランダ軍部隊は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、同盟軍部隊（2）よりも多い（3）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。注釈：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ちません。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7を振り、影響なしです。同盟軍プレイヤーは William について10を振り、William をターン記録欄の次のターンに置き、彼を幕僚将校に置き換えます。同盟軍プレイヤーは 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1VPをあきらめるかを決めなければなりません。

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のかを示すため、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、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、同じ海上ゾーン内の敵が占めていないその他の友軍港へ、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命中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）。

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、敵が占めてい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すると、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、敵が占めてい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命中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]：海上によって退却又は要塞内に撤退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、敵が占めてい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、防衛部隊はたとえ超過スタックが生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下のスペースへ到達するため、1つの敵が占めていると／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、最寄りの友軍補給所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／又は敵が占めている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、要塞戦力毎に一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を与えない限り、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なのだ。

—Robert Southey “The Battle of Blenheim”

16.5.1 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—164.3D、164.5）、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）。2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、もしも同盟軍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。

17.0 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。

注釈：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す。

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、要塞防衛値 (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、継続攻囲マーク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、防衛攻囲修正 (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 要塞防衛値 (FDV) [FORTRESS DEFENSIVE VALUE]

要塞スペースの要塞防衛値 (FDV) は、その現行要塞戦力 (17.2) と守備隊戦力 (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、攻囲の実施を保証する十分な数の軍団のみです。

例外：指揮官たちは、攻囲実施の目的において、そのCR + TRに一致する軍団数を活性化できます。

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（低い戦術値と統率値の組み合わせのために）。

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（防衛側）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、—2DRM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、—1DRMを被ります。
- 海上LOCを持つ港を攻囲している一スペースが海上LOCをたどれたら（すなわち、海上ゾーンが防衛しているプレイヤーによって支配されている）、攻囲側は—1DRM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を実施しているときに—1DRM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+1DRM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+2DRM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、しかも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+1DRM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+2DRMを提供します。1枚の大勝利マーカーのみが、当該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 防衛側の損失 [Defender Losses] 要塞は、ゼロに減少す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 (6.1.1)、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。

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

一の選択)。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。

要塞占領の例: 17.5.7

1674 年ターンの開始時です。同盟軍はストラスブルク [Strasbourg] を占領しています。ストラスブルク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 *Catinat*、1-4 無名指揮官、5 個軍団（1 個減少）を活性化させ、メッツ [Metz] からストラスブルクへ移動させ、同盟軍の 1-4 帝国指揮官で同盟軍の無名指揮官、1 個帝国軍団を持つ *Lorraine* 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、同盟軍プレイヤーは戦闘回避し、無名指揮官が 2 個オーストリア軍団をランダウ [Landau] へ持っていき、*Lorraine* と帝国軍団をストラスブルク内部へ攻入させます。*Catinat* は停止しなければならず、ストラスブルクは擁護下です。

アクション・ラウンド2に、ブルボン家プレイヤーはCatinatと4個軍団を攻囲のために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、指揮官はそのCRとTRの合計に相当する軍団の活性化を認められることを忘れないでください)。要塞防衛値は4なので(ストラスブルクのFSについての2にプラスして、完全戦力守備隊軍団についての2)、Catinat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。攻囲アクションに参加しなかったで、これは合法です)。攻囲において、彼は5を振ります。Catinatは2TR以上を持ちますが、要塞内にTR1以上を有す指揮官によってやはり-1の修正があります。修正後のサイの目は4で、1/1の結果です。Catinatの1個軍団が1ステップを失い、ストラスブルクの要塞戦力は1へ減少します。「継続攻囲+1」[“ContinuedSiege+1”] マーカーがストラスブルクの側に置かれ(+1面が上)、同様に「要塞戦力1」[“Fortrress Strength1”] マーカーが置かれます。要塞防衛値は、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Catinat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4で、+1 (CatinatのTR)、+1 (継続攻囲)、-1 (帝国指揮官) によって修正後のサイの目は5となり1/1の結果です。Catinatは別の1ステップを失い「要塞戦力1」マーカーが「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で耐えます。

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。彼は要塞を陥落させるため、冬営フェイズの前にその防御に2損失を与える必要があります。彼は5を振り、+1 (Catinat)、+2 (継続攻囲)、-1 (帝国指揮官) によって修正されます。修正後のサイ目は7、1/3の結果で、ストラスブルクは陥落します。帝国軍団はその減少面に裏返されてランダウ [Landau] へ退却させられ (名誉の降伏を受けて)、同盟軍の支配、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。同盟軍プレイヤーは、ゲームに帝国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 1675 年スペースへ置きます。VP マーカーは、ゼロに向けて別のスペースへ移されます。指揮官が下線付の Louis XIV だったら、彼を身代金で戻す選択肢はありませんでした。

ブルボン家プレイヤーが最後の攻囲サイ振りです。3以下を振っていたら、修正後のサイの目5以下では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、Catinat と 1-4 無名指揮官とその軍団は、スタラスブルク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ました。彼は、再び試みるため、1675 年になるまで待たなければなりませんでした。



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VPs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。

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(例えば、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、直ちに取られます。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. 戦争疲労 [WAR WEARINESS]

オランダ共和制政府は、フランス軍の侵攻に対して何の準備もしておらず、ブルボン王朝が密かに解体していた同盟関係によって、誤った安心感を抱いていました。ルイ XIV 世に関しては、オランダの崩壊が数週間できると考えていました。彼はオランダの決意を過小評価しており、水路の防衛に対処する準備はできていませんでした。ルイ XIV 世の同盟国イギリスの経済は、1664~67年のオランダ戦争からまだ回復しておらず、長期の紛争には耐えられませんでした。オーストリア・ハプスブルク家はオスマン帝国の新たな脅威に直面しており、一方スペインは未だ広大でしたがますます荒廃する帝国を守ることができませんでした。要するに、誰も長期戦を戦う準備ができていませんでした。

18.1 戦争疲労記録欄 [WAR WEARINESS TRACK]

両プレイヤーが戦争努力を支える能力は、戦争疲労記録欄(WWT)上にマークされます。ゲームの開始時に、全3枚の戦争疲労マーカーがWWTの0スペース上に置かれます。指定された数字付スペース上にイベント・マーカーを置きます。イベントが誘発されてマーカーが移動したら、適切な戦争疲労マーカーがそのスペースに到達します。オランダの戦争疲労マーカーは、同盟軍のイベント(2、5、7、9)のみを誘発し、ブルボン家のマーカーはブルボン家のイベント(3、6、8、9)のみを誘発し、統合マーカーはゲームが終了するときを判定する統合イベント(16、17、22)のみを誘発します。

プレイ・ノート: 概して、攻囲や大規模な闘いが増えるほどWWTマーカーが早く移動し、ゲームは迅速に終了します。

18.1.1 戦争疲労の管理 [Tracking War Weariness] オランダ又はブルボン家の戦争疲労マーカーが移動するとき毎に、統合戦争疲労マーカーを同じ数のスペースだけ移動させます(したがって、統合マーカーは、常に他の2つの合計です)。(1674年に開始して、マーカーがすでに前進している備忘として、その最初の移動までマーカーを裏返すことができます)。マーカーは、前進を生じさせるアクションの直後に移動させます。1つの戦闘から生じる敗北は同時に発生

すると仮定されるため、この場合戦争疲労マーカーも同時と見なされます。

18.1.2 戦争疲労に加える要素 [Factors adding to War Weariness]:

- **イベント・カードのプレイ** (カードのテキストに指定されたとおり)
- **要塞 [Fortresses]:**
 - +1: 2戦力要塞本国スペースの損失(要塞を失った陣営)(発生の瞬間)。
 - +2: 3戦力要塞本国スペースの損失(要塞を失った陣営)(発生の瞬間)。

例外:

- 1672年ターン中のみ、失われたオランダ本国スペース要塞は、オランダ戦争疲労を+1移動させます。
- ブルボン家がケルン [Cologne]、コブレンツ [Coblenz]、トリーア [Trier] の支配を(攻囲又はイベントにより)失った最初(のみ)のとき。

例: ナイメーヘン [Nijmegen] がブルボン家プレイヤーによって占領されます(オランダの戦争疲労は+1だけ増加)。次いで、同盟軍プレイヤーがナイメーヘンを奪回します。—ブルボン家の戦争疲労に変化はありません。

例: ストラスブルク [Strasbourg] が、ブルボン家プレイヤーによって初めて占領されます。ここは帝国の本国スペースとして開始したので、オランダの戦争疲労は+1だけ増加します。同盟軍プレイヤーがストラスブルクを奪回します。ストラスブルクはいまやブルボン家の本国スペース(2.1.2)と見なされるため、ブルボン家の戦争疲労は+1だけ増加します。

• 戦闘 [Battles]:

- +1: 戦闘で少なくとも実質4損失を被る(退却損失、海上による退却を含む)陣営(たち)
- +1: 大勝利で敗北した陣営

影響は蓄積します(少なくとも4損失を被り、大勝利で敗北した陣営は、戦争疲労に+2を加えます)。

• ナイメーヘンの和約 [Nijmegen Peace Talks]:

- ブルボン家又はオランダの戦争疲労+1(18.2#17を参照)。
- **審査法 [Test Act]:** ブルボン家のみ、審査法が誘発された後、イギリスの中立が発生するまでブルボン家の戦争疲労は各冬営に+1前進する。

• 神聖ローマ帝国の中立 [Neutral Empire]:

- 1675年から開始して、神聖ローマ帝国が中立である各冬営で、オランダの戦争疲労に+1。
- **洪水 [Flooding]:** オランダが洪水を宣言する最初のとき(のみ)、直ちにブルボン家の戦争疲労を+1だけ前進させる。

18.1.3 誘発 [Triggers] イベントは誘発された瞬間に直ちに履行され、記録欄からカウンターを取り去ります(イベントは、一度のみ発生可能です)。万が一、同時に複数のイベントが誘発されたら、低い数字のイベントが最初に発生します。誘発されたとき、記録欄からカウンターを取り去ります(すなわち、イベントは二度誘発できません)。

例: オランダとブルボン家の戦争疲労マーカーは、4のスペース上にあります。戦闘の後、同盟軍プレイヤーは4命中を失い、ブルボン家は5命中を失います。両プレイヤーが同時に戦闘からの損失を適用すると仮定するため、戦争疲労マーカーも同時に移動すると仮定します。同盟軍プレイヤーは、オランダの戦争疲労マーカーを5ハプスブルク家の参戦 [Habsburgs go to War] へ1スペース上昇させ、ブルボン家はそのマーカーを2スペース移動させて6 ミュンスターの和約 [Münster Makes Peace] が誘発します。イベント5が最初に適用され、イベント6が続きます。

18.2 戦争疲労のイベント [WAR WEARINESS EVENTS]

・ **ボックス2、オランダ：デ・ウィットの虐殺 [Murder of the De Witt]** 共和国派の指導者だったヨハンとコルネリスのデ・ウィット兄弟は第二次オランダ戦争の英雄で、1667年にオランダ艦隊がテムズ川を遡上したとき英国の旗艦を奪取した。1668年にはルイ XIV 世の最初の拡張を阻止した。しかし、1672年の春から夏にかけて、オランダの防衛は壊滅的な打撃を受け、彼らは逮捕されてリンチされ、ヨーロッパで最悪の暴動となった。オランジュ公ウィレムは、1702年に亡くなるまでの30年間、共和国の元首として君臨した。

Pr. William、1個オランダ、1個領邦軍団をいずれかの支配下オランダ要塞（攻囲下か否かにかかわらず）に加えます。これは、野戦の結果となり得ます。—そうなれば、直ちに解決されます。

・ **ボックス3、ブルボン家：審査法 [Test Act]** 1673年の審査法は、イギリス議会で制定された一連の反カトリック政策の一つである。1673年に制定されたこの法律は、主にチャールズがルイ XIV 世のオランダ共和国に対する戦争を支持し、イギリス艦隊が惨憺たる行動だったことに起因する。チャールズは、国庫が空っぽになって議会からの敵意が強まる中、最終的には単独講和を余儀なくされることになった。フランスがイギリスを戦争に参加させ続けるためには、資源を供給し、戦争疲労を増加させる外交圧力をかけなければならない。

イギリスが未だフランスの活性同盟国である各冬営フェイズに、ブルボン家の戦争疲労を+1移動させます。ブルボン家はイギリスの中立 (7.2.1) を宣言して直ちに審査法が誘発されるか、又はこの罰則を回避するため特定の年にその最初の活性化を開始できます。備忘のため、ロンドン [London] 内に審査法 [Test Act] マーカーを置き、イギリスの中立が宣言されるときに取り去ります。

・ **ボックス5、オランダ：ハプスブルク家の参戦 [Habsburgs go to War]** フランスの躍進に危機感を抱いたスペイン、オーストリア、神聖ローマ帝国がフランスに宣戦布告する。

スペイン、オーストリア、神聖ローマ帝国（バイエルンを含みますが、中立のブランデンブルクは含まず、その状態に留まります）は、未だ戦争状態になければ、ブルボン家に対して活性状態になります。年間の同盟軍 RP を+1増加させます。地中海は同盟軍支配下になります。

・ **ボックス6、ブルボン家：ミュンスターの和約 [Münster Makes Peace]** 人手も金もかかる戦費を維持できず、ミュンスター司教ベルンハルト・フォン・ガレンが単独講和を行う。

- 1) Von Galen と全ミュンスター軍団を永久に取り去ります。同盟軍の部隊プールに3個領邦軍団を加えます。ミュンスターから支配マーカーを取り去ります。ゲームの残りについて、両陣営は自由にミュンスターを通過して移動と LOC

をたどることができます（ただし、そこで停止できません）。ミュンスター内の他の部隊は、通常ルールに従って退却します。

- 2) ブランデンブルクは、現在中立であると活性化します。Fr. Wilhelm と2個帝国軍団を次の年の増援としてターン記録欄に加えます。ブランデンブルクが現在活性状態であると、Fr. Wilhelm と帝国軍団をその場に残します。

- 3) このイベントが誘発されてしまった後にイギリス艦隊出帆 [English Fleet Sails] がプレイされたら、カード上のブランデンブルク中立の前提条件を無視します（すなわち、ブランデンブルクが活性状態であると、活性状態に留まります）。カードの+1オランダの戦争疲労の影響は、それでも発生します（これは、現在では対抗できないイギリスの商業的競争による貿易の混乱を意味します）。

・ **ボックス7、オランダ：イギリスの結婚 [An English Wedding]** 1677年にウィレムとジェームズ II 世の娘メアリー・スチュアートが結婚したことは、英蘭同盟を強固なものにした。この同盟は、ウィレムにイギリスに侵攻して1688年にイギリス王位を要求するための口実を与え、ブルボン家に対して英蘭同盟の戦線を張ることになる。

- 1) イギリスは、オランダと同盟します。イギリスとアイルランド内の全スペースは、同盟軍支配下になります。イギリスがまだ中立でなければ、直ちにイギリスの中立 (7.2.1) 下に詳述された影響を履行します。次いで、無名指揮官と1個イギリス軍団（同盟軍色）をロンドン [London] 内と0.5個軍団をダブリン [Dublin] 内に置きます。1個イギリス軍団を部隊プールに加えます。年間の同盟 RP を+1増加させます。同盟軍は2VPを獲得します。ロンドンは同盟イギリス軍団のみの首都として奉仕し、ブルボン家ジャコバイト軍団ではありません（下記を参照）。
- 2) いったんオランダ同盟が活性状態になると、イギリスとアイルランド内のスペースは再びブルボン家プレイヤーによって移動又は占領が可能です。ロンドン、ハイランド [Highlands]、ブルボン家支配下のいずれかのアイルランド本国スペースは、マップ上又は部隊プールからのジャコバイト軍団の創設/再建のために使用できます。ジャコバイト軍団は、ブルボン家の支配下であるとロンドン、ハイランド、いずれかのアイルランド・スペースを補給源として使用できます。

・ **ボックス8、ブルボン家：税暴動 [Tax Riots]** 戦費調達の一重要性から各地で不穏や暴動が発生したが、特にブルターニュ地方のボネ・ルージュの暴動は深刻であった。フランス政府は迅速に行動し、外国の介入が援助をもたらす前に反乱を鎮圧することができた。

2つ以下の富裕スペースが支配下であると、年間のブルボン家 RPs を2だけ、3〜6つの富裕スペースが支配下であると1だけ、7つ以上が支配下であると0だけ減少させます。

・ **ボックス9、オランダ：税暴動 [Tax Riots]** オランダの経済力はフランスより強かったが、オランダ国民は戦費の増加に反対していた。特に深刻だったのは、アムステルダム近郊の造船の町ザーンダムを中心とした暴動だった。

年間の同盟軍 RP を1だけ減少させます。

・ **ボックス9、ブルボン家：ポルトガルの参戦 [Portugal goes to War]** 最近スペインから独立したばかりのポルトガルは、ブラジルでオランダと長い間戦争をしていたこともあり、関わりを持ちたがらなかった。しかし、イングランドとの古い

同盟関係やブルボン家に対する恐怖が強まったため、ポルトガルはフランスに対して介入することになった。

ポルトガルは活性同盟勢力になり、無名指揮官と1個軍団をリスボン [Lisbon]、1個軍団を部隊プール内に有す。同盟軍の RP を1だけ増加させる。

- **ボックス 16、統合戦争疲労マーカー：サヴォワの参戦 [Savoy goes to War]** この時期、サヴォワは反ブルボン家と反ハプスブルク家の間で揺れ動いた。

サヴォワが参戦します。ブルボン家の戦争疲労がオランダよりも高ければ、オランダの同盟国になります。オランダの戦争疲労がブルボン家以上であると、サヴォワはフランスの同盟国になります。無名指揮官と1個軍団（適切な色の）をトリノ [Turin] 内と1個軍団を部隊プール内に加えます。

- **ボックス 17、統合戦争疲労マーカー：和平交渉の開始 [Peace Talks Begin]** オランダのナイメーヘンに和平交渉開始のために要人たちが参集する。一方、兵士たちは戦い続けている。

両陣営の年間 RP を1ずつ減らします。

続く各キャンペーン・フェイズの開始時、サイを1つ振って（どちらかのプレイヤー）結果を適用します。：1〜2 進捗がある。各2枚のアクション・カードを配ります。3〜5 進捗が遅れる。各3枚のアクション・カードを配ります。6 議論が白熱する。各4枚のアクション・カードを配ります。1678年又は1679年のターンであると、カードが配られた後、最も低い数字のスペース上の戦争疲労マーカーを1だけ前進させるか、又はブルボン家とオランダの両マーカーが同じスペース上にあると、オランダのマーカーを1スペース前進させます。次いで、通常に統合マーカーを前進させます。これは、#22 ナイメーヘンの和平 [Peace of Nijmegen]（下記を参照）を誘発し得ます。備忘のため、ナイメーヘン・スペースの近くにマーカーを置きます。

- **ボックス 22、統合戦争疲労マーカー：ナイメーヘンの和平 [Peace of Nijmegen]** ナイメーヘン条約が締結される。

和平交渉が最終局面を迎えてゲームは終了します。各プレイヤーは、通常の順番で、その手札からもう一枚のアクション・カードをプレイできます（持っていれば）。次いで、低い戦争疲労を有すプレイヤーは、特別な1活性化を獲得します（すなわち、あたかも1枚の1ポイント・カードをプレイしたごとく。ただし、実際にはカードは使用されず、悪天候によって影響を受けられません）。戦争疲労がイコールであると、特別な活性化はありません。最終 VP が判定され、勝者が宣言されます。イベント・フェイズ又は冬営フェイズ中に誘発されたら、増援又はキャンペーン・フェイズはありません。この場合、低い戦争疲労を有すプレイヤーは、それでも特別な1ポイント活性化を獲得します。

19.0 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。

- 審査法によるブルボン家の戦争疲労増加について、チェックして適用します。中立の神聖ローマ帝国について、オランダの戦争疲労をチェックして適用します（1675年ターンに開始します）。1674年に開始して、プレイヤーの戦争疲労マーカーがそのターンに移動していなければ、1スペース前進させます（ブルボン家が最初）。必要に応じて、統合戦争疲労を調整します。
- 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り得ます。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に従って、冬営中に撤退している部隊は、使用可能であれば海上によって退却できます。

プレイ・ノート：撤退のタイミングに関して：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。

- 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。：洪水、大勝利、継続攻囲、減少要塞戦力、士気阻喪状態。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。
- 自動的勝利についてチェックします。ゲームが終了していなければ、ターン・マーカーをターン記録欄上で次の年へ移し、次のターンに進みます。

20.0 シナリオ [SCENARIOS]

20.1 シナリオ・オプション [SCENARIO OPTIONS]

No Peace Without Honor ゲームの所有は、1667年から（ほぼ）1679年までの基本シナリオのプレイを認めます（20.2を参照）。Nine Years War と No Peace Without Spain も所有すると、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 遺産帰属戦争 1667〜68年 [WAR OF DEVOLUTION]

オランダ共和国がイングランドとの戦争に気を取られている間に、ルイ XIV 世はスペイン・ハプスブルク家の領土であるオランダとフランシュ・コンテに急速な侵攻を開始した。スペインは野戦では軍隊がフランスに抗することができず、攻囲戦が主な戦いとなった。ゲーム的には、フランス軍は迅速にリールとブザンソンを攻略した。警戒したオランダとイギリスは和平を結び、スウェーデンとともに三国同盟を結んだ。これは、ヨハン・ド・ウィットによって仕組まれたものであった。大規模な戦争の準備が整っていなかったルイは、アーヘンでの条約交渉でフランシュ・コンテを放棄することに同意したがリールは維持した。ルイは、かつての同盟国からの裏切りとして、オランダ共和国を許すことはなかった。

ブルボン家は、セット・アップの前に、初期のリール [Lille] 又はブザンソン [Besançon] の初期支配、開始時の RP レベル、開始時の VP レベルに影響する初期の選択を行わなければなりません。

20.2.1 アーヘン条約 (Aix-la-Chapelle) [Treaty of Aachen]

セット・アップ中、ブルボン家プレイヤーは、以下の2つの選択肢の1つを選択できます。：

- **選択肢 1：フランシュ・コンテの放棄 [Give up Franche Comté]**

セット・アップ中、ブザンソン [Besançon] はスペインの本国スペースと見なされます。ブザンソンに、特別なブザンソン・スペイン支配マーカーを置きます。FS 1を有して開始しますが、常に2 VP の価値を持ちます。ブルボン家が支配を獲得するまで、FS は決して1を超えられません。ブルボ



ン家の支配下になると、記載されたごとく永久に FS 2 となり（スペイン支配マーカーは取り去られます）、いまやブルボン家の本国スペースと見なされます。リール [Lille] は F3 要塞で、記載されたごとくブルボン家の本国スペースです。VP は 11 で開始し、ブルボン家の RP は 6 です。

・選択肢 2：スペイン領フランダースの放棄
[Give up Spanish Flanders]

セット・アップ中、リール [Lille] はスペインの本国スペースと見なされます。リールに、特別なリール・スペイン支配マーカーを置きます。FS 2 を有して開始しますが、常に 3 VP の価値を持ちます。ブルボン家が支配を獲得するまで、FS は決して 2 を超えられません。ブルボン家の支配下になると、記載されたごとく永久に FS 3 となり（スペイン支配マーカーは取り去られます）、いまやブルボン家の本国スペースと見なされます。ブザンソンは F2 要塞で、記載されたごとくブルボン家の本国スペースです。VP は 9 で開始し、ブルボン家の RP は 5 です。



20.3 名誉なくして和平なし [NO PEACE WITHOUT HONOR]

セット・アップの注釈：あるスペース内に指定された軍団の数が「0.5」のとき、これは減少戦力の軍団を意味します（例えば、1.5 個領邦＝1 個完全戦力と 1 個減少戦力の領邦軍団）。

20.3.1 オランダ同盟軍のセット・アップ [Dutch Allied Setup]

Amsterdam：0.5 個オランダ軍団
Groningen：Johan Maurits、0.5 個領邦軍団
Liège：0.5 個オランダ軍団
Lobith：0.5 個領邦軍団、1 陣地線
帝国/領邦ボックス：Fr. Wilhelm、2 個帝国軍団（ブランデンブルク部隊）
部隊プール：2 個オランダ軍団、2 個領邦軍団

20.3.2 中立国のセット・アップ [Neutrals Setup]

Antwerp：Villahermosa、0.5 個スペイン軍団
Besançon：支配（ただし、20.2.1 を参照）
Cadiz：0.5 個スペイン軍団
Lille：支配（ただし、20.2.1 を参照）
Madrid：無名指揮官（汎用の、無名指揮官カウンターが使用される。無名指揮官について特定の国籍はない）、0.5 個スペイン軍団
Mainz：Lorraine、1 個帝国軍団
Milan：0.5 個スペイン軍団
Munich：Max. Emmanuel、1 個バイエルン軍団
Nuremberg：1 個オーストリア軍団、1 個領邦軍団
Ostend：0.5 個スペイン軍団
Strasbourg：支配（特別な Strasbourg 要塞マーカーを使用する。2.12 と 18.12 を参照）。
Vienna：Montecucoli、3 個オーストリア軍団
部隊プール：2 個オーストリア軍団、1 個バイエルン軍団、1 個帝国軍団、1 個スペイン軍団

20.3.3 ブルボン家のセット・アップ [Bourbon Setup]

Besançon：支配（ただし、20.2.1 を参照）
Coblenz：支配
Cologne：支配、Turenne、Luxembourg（無名指揮官面*で）、8 個フランス軍団
Derry：支配
Dublin：1 個ジャコバイト軍団、支配
Dunkirk：無名指揮官、1 個ジャコバイト軍団
Edinburgh：支配
Freiburg：支配
Highlands：支配

Kinsale：支配
Lille：支配（ただし、20.2.1 を参照）
London：1.5 個ジャコバイト軍団、支配
Lyons：Catinat（無名指揮官面）、3 個フランス軍団
Münster：支配、von Galen、2.5 個ミュンスター軍団
Paris：無名指揮官、3 個フランス軍団
Philippsburg：支配
Toulouse：Noailles、3 個フランス軍団
Trièr：支配、Condé、4 個フランス軍団
York：支配
部隊プール：3 個フランス軍団

* 選択ルール：標準セット・アップで、フランス君主は Turenne の司令部と共にいると見なされます。このオプションは、ブルボン家プレイヤーがルイを物理的にゲームに加えることを認め、それは利点と欠点の両方をもたらす、少数の特別ルールを加えます。



開始時、Louis XIV 指揮官カウンターを Luxembourg の無名指揮官の代わりにセット・アップします。Louis XIV と共にある部隊は、任意に 4 個軍団（減少状態又は完全戦力）未満に減少させることができず、Louis XIV は任意に 4 個軍団未満を有すスペースへ移動することもできません。キャンペーン・フェイズの終了時に Louis は少なくとも 4 個軍団（減少状態又は完全戦力）と共にスタックしていなければならず、さもなければ VP+1 増加します（太陽王は、流動的な部隊や小規模な守備隊を統率するために使用できません！）。

Louis が 1672 年に Lobith スペース内の陣地線を除去するスタックの一部であると、VP は -1 の代わりに -2 です。

1673 年の増援フェイズに、Luxembourg 指揮官をその名称付面で加えます。Louis XIV を取り去るか、或いは 1673 年に Louis をマップ上に留め、VP+1 を増加させます（Louis は、長期間ヴェルサイユを離れることが許されませんでした）。それでも Louis XIV がイン・プレイにあると、1674 年の増援フェイズ中にゲームから取り去られなければなりません。

Louis XIV が除去されたら、「王朝の転覆」罰則を適用します（Louis の代替指揮官はなく、除去されたらマーカーは取り去られます）。

王朝の転覆 [DYNASTIC UPSETS]：以下のルールは、名称付指揮官 Louis XIV にのみ使用します。：

- 戦闘又は攻囲で除去されたら、VP を 5 だけ増加させます。
- 戦闘で捕虜になると、Louis は身代金で復帰させなければなりません。—彼は任意に除去できません。

20.3.4 マーカーのセット・アップ [Marker Setup]

位置	マーカー
9 又は 11	VP
地中海支配ボックス	ブルボン家支配
大西洋支配ボックス	カラ
同盟軍 RP	2
ブルボン家 RP	5 又は 6
1672 年	ターン

20.3.5 増援 [Reinforcements] :

1673 年 : **Luxembourg** を昇進させる

1674 年 : **Catinat** を昇進させる、**Montecuccoli** が辞職する (無名指揮官へ裏返す)

- ・除去のためすでに無名指揮官面であると、このカウンターはイン・プレイに留まる (そして 1675 年の Montecuccoli の増援を無視する)。

1675 年 : **Lorraine** が死亡する (無名指揮官面に裏返す)、**John Maurits** が引退する (いまだイン・プレイであると、無名指揮官面へ裏返す)、**Waldeck** を追加する、**Montecuccoli** が現役復帰し—以前の除去のために無名指揮官でない限り—一名称付面へ裏返される。1 個オーストリア軍団を追加する。

1676 年 : **Charles**、1 個オーストリア軍団、**Montecuccoli** が引退する (いまだイン・プレイであると、Montecuccoli を無名指揮官面へ裏返す)、**Condé** が引退する (Condé を無名指揮官面へ裏返す)。

20.3.5 イベント [Events] :

WWT イベント 2 : **Pr. William**、1 個オランダ軍団、1 個領邦軍団をマップへ追加する。

WWT イベント 6 : 3 個領邦軍団を部隊プールへ追加し、Von Galen と 3 個ミュンスター軍団を取り去る。

WWT イベント 9 : **無名指揮官**、1 個ポルトガル軍団を Lisbon 内へ、1 個ポルトガル軍団を部隊プール内へ。

WWT イベント 16 : **無名指揮官**、1 個サヴォワ軍団を Turin 内へ、1 個サヴォワ軍団を部隊プール内へ (必要に応じて、同盟軍又はブルボン家の色)。

より大きな残虐行為に加担 [Commit Yet Greater Cruelties] イベント・カード: 1 個オランダ軍団、1 個領邦軍団をマップへ追加する。

20.4 特別ルール [SPECIAL RULES]

20.4.1 1672 年ターンについて、増援フェイズを飛ばします。フランスは、ゲーム全体について主導権を持ちます。

(訂正) ターン記録欄: ブルボン家の主導権ラインは、1679 年まで伸ばします。

20.4.2 水路 [Water Line] 「道路は全く通れないし、アヒルにでもならない限り誰も移動しようとは思わないだろう」とリュクスンブール元帥は嘆いた。フランス軍がナールデン陥落後に遅れをとっている間、オランダはアムステルダム前のミューデンの水門を確保した。この水門が開かれ、沼地、運河、要塞からなるいわゆる水路が氾濫した。秋の異常な大雨は特に効果的で、田畑を泥沼に変え、ほとんどの道路を通行不能にした。フランス軍の補給は途絶え、士気にも大きな影響を与えた。

2 アクションのコスト (1 枚の 2 アクション・カードの使用、又は 3 アクション・カードからの 2 アクションの使用) で、オランダ軍は実質的な洪水を宣言できます。ブルボン家は、アムステルダム [Amsterdam] とナールデン [Naarden] をこの年の残りについて荒漠 (スタッキング限度 4) として扱い、同盟軍はスペースを通常 (スタッキング限度 8、軍隊や物資を移動させるための内陸水路の解交通の支配によるもの) として扱います。超過スタック状態のユニットは、通常ルールに従って直ちに退却しなければなりません (あたかも戦闘後の攻撃側のごとく、16.4.2 を参照—損失は戦争疲労 18.1.2 又は大勝利の罰則 16.5.2 に影響しません)。ブルボン家は、どちらのスペースで攻囲のサイ振りを行っても—1 DRM を持ちま

す (同盟軍が北海を支配すると、アムステルダムは港として追加—1 修正を獲得します)。備忘のため、アムステルダムとナールデンの洪水マーカーを置きます。それらが置かれた都市の冬営フェイズ中にマーカーを取り去ります。

重要: 洪水が行われた最初るとき、直ちにブルボン家の戦争疲労に 1 を加えます。

20.4.3 同盟軍の連携なし [No Allied Coordination] 特に帝国の指導者たちは、長年の経験を持つ多くの者が二十代の実績のないオランダ王子に総統率権を与えることに難色を示した。フランスにとって大きな利点は、(比較的) 統一された統率権であった。セネフの戦いでは、帝国軍司令官スーシェ伯爵がウィレムとの協力を拒み、オランダ軍歩兵の頑強な防御により、大惨事は辛うじて回避された。

異なる国籍からの同盟軍指揮官たちは、その TR を一緒に足すことができません—1 つの国籍からの指揮官の TR のみを統合できます。オーストリア軍と帝国軍 (バイエルンとブランデンブルクを含む) の指揮官たちは、この目的において同国籍と見なされます。例えば、William は Johan Maurits と統合できますが、どちらも非オランダ軍指揮官と統合できません。「統率論争」カードは、二人の指揮官たちがその TR を一緒に足せるときにのみ影響します。この条件は、1676 年ターンの開始と共に終了します。

20.4.4 現任訓練 [On the Job Training] William は、オランダ軍団から構成される部隊を統率している場合にのみ 2 の TR を獲得し (領邦軍部隊は、統合部隊内に同数以上のオランダ軍団が存在する限りオランダ軍としてカウントします)、さもなければその TR は 1 に減少します。この条件は、1676 年ターンの開始と共に終了します。

20.4.5 神意に逆らう [Tempting Fate] 普段は前線で統率しているウィレムは、何度も危ない目に遭っている。サン・デニスの戦いではフランス軍竜騎兵が彼の胸にピストルを撃ち込もうとしたところをオーバーカークが救った。

ゲーム毎に一度、Pr. William (或いは Pr. William 又は William III のどちらかとしてのキャンペーン・ゲーム中に一度) は、指揮官死傷の結果を振り直しできます。この二番目の結果には、従わなければなりません。

20.4.6 イタリア人の宿将 [The Old Italian Master] モンテクッコリは、いくつかの初期戦争、特にトルコとの戦争で名を馳せたが、ブランデンブルク選帝侯が自分より先に帝国軍総司令官に任命されたことを不服として辞職した。1675 年、ブランデンブルク選帝侯がデュレンヌに大敗した後、再び軍に復職した。

1674 年の増援フェイズに、オーストリア軍指揮官 Montecuccoli (いまだイン・プレイにあると) をその無名指揮官面に裏返します。1675 年の増援として、1 個オーストリア軍団と共にその名称付面に裏返します。Montecuccoli は、野戦では 1 の TR、攻囲を実施しているときは TR 2 を持つと見なされます。

20.4.6 オランダ人の宿将 [The Old Dutch Master] 年齢と健康状態の悪化により、1675 年初めに現役を退いた。1675 年ターンの増援フェイズ中、Johan Mauris カウンターがいまだイン・プレイであると、その無名指揮官面に裏返します。

20.4.7 王朝 [Dynasties] 明確な後継者がいないままウィレムが死去すれば、オランジュ家の将来に大きな打撃を与えることになる。共和国派が再び権力を握るだろうが、戦場での統率はベテラン指導

者に頼って戦争を継続することになると想定される。同様に、フリードリヒを失うと、プロイセンのホーエンツォレルン朝の野望を大きく阻害することになる。

Pr. William と Charles は、その裏面に名称付指揮官を持ちます。もしも除去されたら、カウンターを裏返します。これらの新たな指揮官 Würtz と Frederick は、除去されても無名指揮官によって代替されず、ゲームから取り去られます。

Max. Emmanuel の下線付状態は NPWH では無視されますが、キャンペーン・ゲーム (21.1) をプレイしているとプレイに有効です。

20.4.8 プロイセン軍の規律 [Prussian Discipline] 最終的にプロイセン軍となるブランデンブルク軍は、ヨーロッパで最も恐れられた歩兵隊となるための改革に着手していた。

ゲーム毎に一度、Fr. Wilhelm がその TR を使用したある戦闘で全てのサイコロが振られた後、同盟軍プレイヤーはいずれか1つのサイの目を1だけ加減できます。

20.4.9 昇進 [Promotions] Luxembourg と Catinat は、その無名指揮官面でゲームを開始します。彼らは、増援スケジュールに従って昇進します。

21.0 太陽王の戦争 1667～1713 年 [THE WARS OF THE SUN KING 1667-1713]

21.1 キャンペーン・ゲーム [CAMPAIGN GAME]

以下のルール項目は、No Peace Without Honor から Nine Years War 並びに No Peace Without Spain へと連結します。

21.2 再統合戦争 1679～1684 年 [WAR OF THE RÉUNIONS 1679～1684]

この時代の国境線は、定義が曖昧であった。統合 [Réunions] とは、フランスが主張する領土を軍事的な威嚇に裏打ちされた宮廷によってほぼ無血で占領することだった。同じ頃、ルイはユグノーに対してより厳しい制限を加えるようになり、その結果、ユグノー勅令の破棄につながった。1685 年、ナントの勅令が廃布され、約 1 世紀にわたるプロテスタント教会への寛容な態度に終止符が打たれた。ルイの攻撃的な政策に危機感を抱いた神聖ローマ帝国、スウェーデン、スペイン、南ドイツ諸国はアウクスブルクに集まり、防衛同盟を結成した。一方、オランジュのウィレムは、ジェームズ 2 世を打倒するために最終的な準備を進め、イングランドとオランダ共和国の間で恒久的な同盟を望んでいた。ウィレムとルイとの間で、次のラウンドが始まろうとしていた。

21.2.1 通常のごとく Nine Years War をセット・アップしますが、以前のゲームで除去されて NY に登場する司令官については裏面を使用します (たとえその無名指揮官代替面であっても)。例えば、Pr. William 指揮官が取り去れたら、代わりに William III カウンターを使用します。

特別: Pr. William が死亡していたら、事実上これは統合ゲームでの自動的なブルボン家の勝利を意味します。とりあえず継続することを望むのであれば、ゲーム開始時に William III を代替するために Waldeck を使用します (史実では、オランダ軍元帥 Würtz は、1674 年の終了時まで引退しました)。追加 1 名の同盟軍無名指揮官もセット・アップします。名誉革命がないため、ジャコバイト・イングランドはブルボン家同盟として留まります。William 王の戦争ルールも使用しません。

21.2.2 標準の Nine Years War マップを使用します (すなわち、ナールデン [Naarden]、フローニンゲン [Groningen]、ミュンスター [Münster] のスペースはもはや使用せず、アムステルダム [Amsterdam] は FS2 でリエージュ [Liège] はスペインの本国スペースとして開始します)。NY のシナリオに従って部隊をセット・アップし、Nine Years War のカウンター内容物限度を使用します。NY 内のブランデンブルクは個別勢力として存在しません。ローマ神聖帝国の部隊のみがあります。修正後の以下を除く、全ての NY ルール、マーカー、セット・アップを使用します。: リエージュ [Liège]、ストラスブルク [Strasbourg]、ブザンソン [Besançon] の本国状態は、統合法廷 [Chamber of Réunions] を基準に変更し得ます (これは、統合法廷とナイメーヘン条約の結果を反映します)。

統合法廷 [Chamber of Réunions]

- 0 : Louis は上部と中部ラインラント [Rhineland] とフランシュ・コンテ [Franche Comte] を支配する戦争目的を達成します。リエージュ [Liège]、ストラスブルク [Strasbourg]、ブザンソン [Besançon] は、ブルボン家支配下のブルボン家本国スペースとしてゲームを開始します。VP14 で開始します。
- 1～4 : これは、歴史的な結果です。ルイはフランシュ・コンテ [Franche Comte] と上部ラインラント [Rhineland] の支配を獲得します。ストラスブルク [Strasbourg]、ブザンソン [Besançon] は、ブルボン家支配下のブルボン家本国スペースとしてゲームを開始します。VP15 で開始します。
- 5 : フランスの限定獲得。ストラスブルク* [Strasbourg] 又はブザンソン [Besançon] は、ブルボン家支配下のブルボン家本国スペースとしてゲームを開始します (ブルボン家の選択)。他のスペースは、同盟軍支配下のブルボン家本国スペースとして開始します。VP15 で開始します。
- 6 : フランスの限定獲得。ストラスブルク* [Strasbourg] 又はブザンソン [Besançon] は、ブルボン家支配下のブルボン家本国スペースとしてゲームを開始します (同盟軍の選択)。他のスペースは、同盟軍支配下のブルボン家本国スペースとして開始します。VP16 で開始します。
- 7+ : ハプスブルク家の領土は、前段階の状態として保存されます。ストラスブルク* [Strasbourg]、ブザンソン [Besançon] は、同盟軍支配下の神聖ローマ帝国本国スペースとしてゲームを開始します。これらのスペースは、NY ゲームの終了時にブルボン家の支配下である場合にのみ、ブルボン家の本国スペースになります。VP17 で開始します。
- ・ **NPWH** でブルボン家が大勝利で勝ったら、サイの目から 1 を差し引きします。同盟軍が小勝利で勝ったら 1 を加え、**NPWH** の大勝利では 2 を加えます。

*ストラスブルク [Strasbourg] が同盟軍支配下で開始したら、ブルボン家の開始部隊は代わりにメス [Metz] 内にセット・アップします。

プレイヤー諸氏は、特別なブザンソンとストラスブルクのマーカーと同様に、標準支配マーカーを使用してマップの変更を指定できます。



21.3 選択攻囲ルール [Optional Siege Rules] : これらのルールは、No Peace シリーズ・ゲームのいずれかで使用できます。ヴォーバンとクーホルンの攻囲方法は似ており、塹壕を囲んでゆつくりと前進して重砲隊を進出させ、防御の要所に集中砲火を浴びせるというものでした。しかし、その応用には差異がありました。ヴォーバンは、大砲で防御側を打ちのめして降伏させるという、より整然とした方法を好みました。この方法は、表面的には攻撃側の命を救うことになりましたが、長い攻囲戦の結果、弾薬や火薬のコストは言うに及

ばず、病気や脱走による攻撃側の損失がより深刻になる可能性があります。クーホルンは、攻城戦の長さを短縮するため、彼自身のクーホルン臼砲のような、軽量で機動性のある大砲による直接射撃によって支援された多くの強襲に頼りました。

ブルボン家プレイヤー：いずれかの攻囲の開始時、ブルボン家プレイヤーは攻囲のサイを振る代わりに、自動的に2〜3 (0/0) 結果を選択できます。通常のごとく、継続攻囲マーカーを置くことになります。

同盟軍プレイヤー：攻囲毎に一度、同盟軍プレイヤーは攻囲のサイの目に+1 できます（適用可能な他のいかなる修正にも加えて）、1 損失のコストがあります（サイの目からのいかなる他の損失にも加えて）。

NO PEACE WITHOUT HONOR の指揮官

ウィレム王子 [Pr. William]：オランジュ公ウィレム三世、後のイングランド王ウィリアム三世。

ヴュルツ [Würtz]：パウル・ヴュルツはウィレム王子の裏面で、オランダ共和国軍に長年在籍して最後は総司令官となった。1674 年に老齢のため退役したが、ウィレムの戦死を待つ間、共和国軍のために奉仕し続けたと思われる。

ヨハン・マウリッツ [Johan Maurits]：ナッソー・シーゲン公ヨハン・マウリッツは、「ブラジル人」と呼ばれた歴戦の司令官であり、国内外で数十年にわたり活躍した。戦争初期、彼はフローニンゲンと北部地方を救った。

ヴァルデック [Waldeck]：ゲオルク・フリードリヒ・フォン・ヴァルデック公はドイツ出身の優秀な軍人であり、ドイツ国内の様々な国、スウェーデンのために戦い、最後はウィレム三世の下でオランダ軍総司令官として仕えた。

ロレーヌ [Lorraine]：ロレーヌ公シャルル又はカール IV 世。ブルボン家の宿敵であった彼は、まずルイ XIII 世に公国を奪われ、1670 年に再びルイ XIV 世に公国を奪われる。現在追放された公爵は、三十年戦争と仏蘭戦争の両方で帝国軍に参加して名声を博した。1675 年、彼はコンツェルン・ブリュッケでフランス軍を破ったが、同じ年に死去した。公国は、息子のシャルル V 世に引き継がれた。公国は、二十年以上経ってから彼の一族に返還された。

シャルル [Charles]：シャルル IV 世の甥でロレーヌ公のカール V 世は、1676 年に帝国陸軍の総司令官 [Generalfeldmarschall] に任命された。

フリードリヒ [Frederick]：フリードリヒ・ヴィルヘルムの息子で後継者、フリードリヒ III 世。ブランデンブルクのホーエンツォレルン家のフリードリヒ III 世は、帝国陸軍の司令官として活躍した。後にプロイセン王フリードリヒ I 世となる。

フリードリヒ・ヴィルヘルム [Fr. Wilhelm]：ブランデンブルク選帝侯フリードリヒ・ヴィルヘルムは、モンテクッコリのライバルとして帝国軍を指揮するまでになった。1688 年に死去した。

マックス・エマニュエル [Max. Emmanuel]：バイエルン選帝侯マキシミリアン II 世は生粋の軍人であり、帝国のため並びに帝国に反対するための両方で戦った。

モンテクッコリ [Montecuccoli]：モンテクッコリ伯爵ライモンドは、イタリア出身の帝国の将軍だった。彼はテュレンヌのライバルであり「大コンデ [the Great Condé]」と呼ばれた。

ビヤエルモサ [Villahermosa]：第9代公爵カルロス・デ・アラゴン・デ・グレア・イ・デ・ボルハは、スペイン領オランダの総督であった。

コンデ [Condé]：コンデ公ルイは、王室に対するフロンドの乱の後、再び信頼されることはなかったが、その紛れもない軍事的手腕は、最終的に彼の復権につながった。彼は 1675 年末に病気のため現役を退いた。

リュクサンブール [Luxembourg]：フランソワ・アンリ・ド・モンモランシー・ブーテヴィル、ピニー・リュクサンブール公爵は、当時フランスを代表する司令官となったが、宮廷人たちとの関係は必ずしも円滑ではなかった。

テュレンヌ [Turenne]：アンリ・ド・ラ・トゥール・ド・オーヴェルニュ、テュレンヌ準公爵。17 世紀後半、コンデ、リュクサンブールと並ぶフランスの三大元帥として三番手で、1675 年に戦死した。

カティナ [Catinat]：ニコラ・カティナ、フランスの元帥、オランダ戦争中に頭角を現した。

ノアイユ [Noailles]：アンヌ・ジュール・ド・ノアイユは、ルイ XIV 世治世末期のフランスの首席将校の一人だった。

フォン・ガレン [Von Galen]：ミュンスター公爵ベルンハルト・フォン・ガレンはオランダ共和国の宿敵で、第二次英蘭戦争ではオランダ侵攻を主導し、5 年後の 1672 年に再度挑戦した。

カードの注釈 [CARD NOTES]：

No.1 イギリス艦隊出帆 [English Fleet Sails]

これは、初期に出現するとより強力なカードの一枚で、大西洋を支配し、ブルボン家プレイヤーは海上で上陸作戦を行うか又は更なるイギリス軍部隊を大陸へ移動させることができる。ただし、ゲームが進捗するに連れ、その影響力は「オランダ海軍の大勝利」や「ミュンスターの和約」のような他のゲーム・イベントによってパスされ得る。オランダの戦争疲労の影響は、常に適する。

No.4 より大きな残虐行為に加担 [Commit Yet Greater Cruelties]

フランス軍部隊は、相手を脅して降伏させる手段として、ボデグラヴェン、マーストリヒトなどで多くの民間人を虐殺した。オランダのパンフレット作成者は、これらの行為を反フランスのプロパガンダとして効果的に利用して戦争への支持を高めた。

No.5 オランダ海軍の大勝利 [Dutch Naval Victories]

このカードは、大西洋におけるブルボン家の海上勢力を永久に除去する強力な一枚である。

No.6 植民地戦争 [Colonial Wars]

オランダに対するルイの限定的な戦争で、ヨーロッパ全土を巻き込むだけでなく世界中の地域に伝搬した。

No.7 出し抜く、ボンの攻囲 [Steal a March, Siege of Bonn]

最初のターン中にプレイされたら、フランスの計画を察知したオランダ政府が先制攻撃を行う。ただし、ケルンへ移動するために利用できる兵力は限られている。— 2 個帝国軍団を有すフリードリヒ・ヴィルヘルムと、0.5 個領邦軍団を有すヨハン・マウリッツである。

No.8 砲丸がデュレンヌを倒す [Cannon Ball Kills Turenne]

初期に出たら、コンデを取り去るために使用できる。いずれにしても彼は 1676 年に健康上の病気のために引退するが、疲労や戦場での負傷が彼の病気を加速させたと考えられる。さもないと、フランスは二人の 2 戦力指揮官を失うことになる。

No.10 スウェーデン同盟 [Swedish Alliance]

このカードは、スウェーデン軍のドイツ東部並びに中部への介入をあらわす。

No.12 砲弾がデ・ロイテルを倒す [Cannon Shot Kills De Ruyter]

このカードはブルボン家に地中海の支配を与え、直ちにナポリ侵攻を認める。

No.14 トルコの脅威 [Turkish Threat]

オスマンが 1683 年にウィーンで決定的に敗北するまで、オーストリア・ハプスブルク家は常に東方と南方の国境を監視し続けなければならなかった。オーストリアが未だ中立のときにプレイされたら、このカードを無視する。—影響を持たない。

No.15 ダンケルク私掠船 [Dunkirkers]

海の支配者であったオランダの艦隊は、特に戦争後半にはしばしば手薄になることが多かった。フランスの商船隊はこれにつけ込んだ。

No.16 ヴォーバンとクーホルン [Vauban and Coehoorn]

このカードは、特に「裏切者」と組み合わせるとアムステルダム の攻囲成功とブルボン家の自動的勝利を認め得る！

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

フランス王ルイ XIV 世とオランジュ公ウィレム III 世（後のオランジュ公）の相互の、そして生涯に渡る敵対関係は、1672 年に始まりました（フランス王はまだ 34 歳の誕生日を迎えておらず、ウィレムは 21 歳の誕生日を迎えたばかりでした）。宗教戦争と三十年戦争の間、プロテスタントのオランダ共和国とカトリックのフランス王家は、ハプスブルク家の覇権に対抗する伝統的な同盟国でした。第二次英蘭戦争でさえ、フランスは具体的な援助はほとんどしませんでした。この伝統的な同盟関係は維持されました。ただし、この戦争が終わろうとする頃、ルイはスペイン領ネーデルラントを犠牲にした手っ取り早い土地買収に乗り出しました。スペイン・ハプスブルク家は、かつての大国としての地位から大きく転落していました。ブルボン家に対抗する軍を調達することができず、スペインはオランダとフランス・コンデにある一連の要塞を失いました。

ヨハン・デ・ウィット率いるオランダ共和国政府は、急遽スウェーデンと最近の敵であるイギリスと三国同盟を結びました。孤立したルイは、アーヘンでの和平交渉（アイ・ラ・シャペル）に応じなければならず、多数の征服、特にフランドル地方の要塞都市リールを放棄することを余儀なくされました。ルイは、アーヘンを深い屈辱として感じていました。

勢力の均衡が保たれたことに満足したドゥ・ヴィットは、共和国軍の規模を戦時中の高価な軍隊から急速に縮小させました。しかし、ルイは決して許さず、忘れることはありませんでした。密約により、彼は共和国の同盟国を切り離しました。スウェーデンは直接関与しませんでした。オランダの同盟国として唯一残っていたブランデ

ンブルクを攻撃しました。フランスは、マーストリヒト周辺を迂回する移動により、東方から予期せぬ大規模な侵攻を發動しました。イギリスは、英仏連合艦隊による海上からの侵攻を發動しました。ミュンスターは、北方への攻撃で包囲網を完成させました。ゲーム的には、フランスはマーストリヒト／リエージュとナイメーヘンを奪取しました。イングランドはベルヘン・オブ・ゾーム、ミュンスター、フローニンゲンを獲得しました。容易に征服されると目された、復活したオランジュ家の若きウィレム王子が率いる、アムステルダムを拠点とするオランダ公国が残されることになりました。

ただし、ルイは 3 つの点で楽勝を期することができませんでした。：アムステルダム前面の水路防衛への対策がなかったこと。デ・ロイテルとオランダ海軍が一掃されなかったこと（そして度重なる敗北により、イギリスは 1674 年までに戦争から撤退することになりました）。ウィレムは有能な組織者で司令官—憎むべき敵であることを証明しました。3 年目の終わりにはヨーロッパの紛争に発展し、戦争が終わるころには地球上のほとんどすべての地域を巻き込むことになりました。ヨーロッパは、数年間を除き、その後 40 年間は平和を見ることがありませんでした。

No Peace シリーズの基本マップは、1672 年侵攻、ルイによる有名なロビスのライン川渡河のような特殊性を考慮し、十分な余裕を持たせてあります。アムステルダムの要塞化地域は、ナールデンの新たな要塞と 2 つに分割されました。フローニンゲンとミュンスターが北部戦域に追加されています。最初の戦闘は、オランダ共和国の比較的狭い地域に集中することになります。しかし、オランダ軍の拡大と同盟国の参戦により、戦略的な機会も生まれます。ブルボン家のプレイヤーは、アムステルダムを占領して自動的な勝利を得るために共和国に攻め続けることができ、あるいはスペイン領オランダ、ラインラント、イタリアに戦場を移して勝利点を稼ぐことも可能です。スペインは可能性が低く、フランスはイギリスへの侵攻を試みるかもしれません。—カトリックの名誉革命のような。1678 年のナイメーヘン講和条約で、ルイはオランダ共和国を崩壊させるという主目的を果たせなかったものの、敗北には至りませんでした。オランダの海軍力と経済力の優位性を犠牲にしながらも、長期的にはウィレムの主要目標が達成されることになりました。ブルボン家の拡張主義を封じ込め、ある種の勢力均衡を確立するため、スペイン、オーストリア、イギリス、共和国を中心とするヨーロッパ諸国の連合体が設立されました。

その色のせいかもしれませんが、オレンジは威圧感がありません。赤は深い感情、攻撃性、怒り、愛と関連しています。赤は警告の色でもあります。赤旗は、軍艦が戦闘を開始するときに掲げられます。赤は血の色です。オレンジは攻撃的な色ではありません。スポーツのユニフォームの色が与える影響に関する心理学的研究によれば、オレンジは赤と同じ属性を持ちながら、攻撃的というよりむしろ喜びを表す色であることが分かっています。いずれにせよ、イギリスの歴史学では、「オランジュの王子」はしばしば軍部の無能さを連想させます。オランダ反乱の当初ウィレムは、沈黙と呼ばれていました。彼は外交官として、また組織人として有能であることは認められましたが、軍事的な評価は芳しくありません。一世紀飛んで、ウィレム III 世はまたもや三流の野戦司令官であり、雑魚軍相手にボイン川での一戦に勝利しただけです。さらに一世紀飛んで、ワーテルローのウィレム王子は、イギリスの歴史に従えば一度も戦いに負けそうになりながらウェリントンの天才的な才能によってのみ、

何度も災難を免れました。もちろん、これらの描写は誇張です。

以下は、ウィレム III 世の軍歴の概略です。全体として、彼は9つの主要な攻囲（5つで成功）、7つの主要な戦い（3敗、1引き分け、3勝）を統率しました。戦いの勝者は必ずしも明確ではなく、決戦と呼ばれるものは稀でした。現代の多くの人々にとって、勝者とは戦場を維持した軍隊のことです。しかし、戦術的な勝利が常に戦略的な勝利につながるとは限りません。この時代の戦いのほとんどは、攻囲を防ぐため、あるいは攻囲を解くための攻囲戦と連動して行われました。戦場での戦術的損失が攻囲された要塞を守ることにつながれば、戦略的勝利と見なすことができます。

ゲーム・ノート：もしも消耗戦が有利になるなら、キャンペーン年の終盤に理想的ではない比で攻撃することで有効な戦略として用いることができます。あなたの目標は、軍隊を無力化できるような犠牲を出し、攻城戦の成功の可能性を低くすることです。たとえあなたの軍が士気阻喪状態になったとしても、次の冬営の間に回復します。あなたの敵は長期に渡ってその損失を補充するのがより難しいかもしれません。

このリストでは、3つの要素に注目しています。：死傷者、戦術、戦略です。一より損失が少ない陣営が勝利しますが、正確な死傷者数の把握には難があります。戦術的成功は、誰が戦場を保持しているかに基づきます。戦略的成功は、主観的になりがちですが、特定の目的が達成されたかどうかは明確です。例えば、特定の要塞を陥落させたか又は救援できたかなどです。

オランダ戦争 1672～78年

1. ナールデン攻囲戦の失敗、1672年9月28日
2. リュクスンプール 9000 人。ウィレムはこの小さな要塞都市を攻囲しようと試みるが、リュクスンプールは9000人の兵力で攻撃してきた。わずか1,500人のオランダ軍保持兵力は撃破されて700人の兵士を失ったが、フランス軍は2000人の死傷者を出した。ウィレムは攻囲を断念せざるを得なくなり、フランス軍の戦略的勝利だが、オランダ軍の最初の攻撃的な動きであり、彼らが戦えることを示した。
3. シャルルロワ攻囲戦の失敗 1672年11月
4. ナールデン攻囲戦の成功 1673年9月6日～12日
5. ボン攻囲戦の成功 1673年11月7日
6. セネフの戦い 1674年8月11日 66,000人の兵力（オランダ軍、スペイン、帝国）を持つウィレム対フランスを侵略し、最終的にパリを脅かすという野心的な計画を持っていたコンデの45,000人。この計画はスペインと帝国の受属者たちによって支持されなかった。12時間に及ぶ激戦の末、両軍は日が暮れてもその位置を維持した。翌朝、両軍は退却した。フランス軍の死傷者数8～10,000人に対して連合軍10～14,000人であった。ウィレムは、オーストリアのデ・スーシュ司令官が兵力の大半を闇の外に残していたと主張した。ブルボン家は損失で勝利したが、ウィレムは戦術的な勝利を収めた。オランダのフラーフェ攻囲戦は成功裏に終了した。

7. フラーフェ攻囲戦の成功 1674年10月9日
8. マーストリヒト攻囲戦の失敗 1676年7月11月～8月29日
9. カッセル [Kassel] ([Cassel] とも) の戦い 1677年4月11日 ウィレムの同盟軍 32,000 人対リュクスンプールの34,000人。ウィレムは、カッセルの解囲を試みる。ウィレムはフランスの塹壕を攻撃するも、フランス軍騎兵に撃退される。両軍とも約4000人の兵士を失い、ウィレムは無傷で撤退する。リュクスンプールの戦略的・戦術的勝利だが、死傷者数は引き分け。
10. サン・デニスの戦い 1678年8月14日～15日 35,000人の同盟軍部隊と50,000人のリュクスンプール軍（モンを攻囲していた20,000人を除く）。ウィレムはフランスの塹壕を破壊し、リュクスンプールの司令部を占領した。フランス軍は反撃し、塹壕の大部分を奪還するが、司令部を奪還することはできなかった。両軍とも2,500～4,000人の死傷者を出したが、リュクスンプールは日が暮れてから、荷物や負傷者を残して撤退した。モンスの攻囲は放棄された。この戦いは（フランス軍よりも同盟軍に与えた死傷者が僅かに多かったことを基準に）フランス軍の勝利とされることが多いが、ウィレムは戦術的・戦略的勝利（モンス攻囲戦の解囲）と、死傷者数での引き分けを主張できる！

名誉革命/アイルランド戦争 1688～91年

11. ボイン川の戦い 1690年7月11日 34,000人のウィレム軍対23,000人のジェイムズ二世軍。損失は拮抗していたにもかかわらず、ウィレムは戦術的勝利と稀に見る決定的な戦略的勝利を収めた。
12. 攻囲戦の失敗、リムリック 1690年8月

九年間戦争

13. ステーンケルクの戦い 1692年8月3日。ウィレム同盟軍70,000人対リュクスンプール同盟軍57,000人。それぞれ約7,000人の犠牲者を出したが、ウィレムは日が暮れてから撤退した。フランス軍は、マーストリヒトとリエージュに対する更なる作戦を断念せざるを得なくなった。両陣営とも勝利を主張したが損失はほぼ互角だった。リュクスンプールは戦術的な勝利を収めたが、ウィレムの戦略的な勝利は明らかであった。
14. ニーアウインデンの戦い 1693年7月29日。ウィレムの50,000人対リュクスンプールの80,000人。同盟軍は12,000人の兵士を失い、フランス軍は8,000人だった。フランス軍は戦術的、戦略的な勝利も主張することができる。これはしばしばリュクスンプールの最大の勝利と見なされるが、それでも決定的な結果を生むことはできなかった。
15. ユイ攻囲戦の成功、1694年9月27日
16. ナミュール攻囲戦の成功 1695年9月5日 オランダの攻囲名人メンノ・ヴァン・クーホルンの最高傑作。これはフランス軍にとって戦略的にも精神的にも決定的な打撃となり、これ以降、オランダでの大規模な作戦は行われなかった。（そう、この人の名前は Coehoorn と綴り、彼の名を冠した迫撃砲は通常 Coehoorn と綴られる。）

8. プレイのシークエンス

NPWH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、誰が先行か選択します]

- イベント・カードを引きます。

2. 増援フェイズ (12.0) [主導権プレイヤーは、誰が先行か選択します] 1672年ターンには飛ばします。

- 軍団の創設と再建、陣地線の構築のために資源ポイントを使用します。
- 増援を置きます。
- 指揮官を昇進/移送します。

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]

- 審査法 [Test Act] のためにブルボン家の戦争疲労が増加するかチェックします。1675年から開始して、神聖ローマ帝国がまだ中立である各ターンに、オランダの戦争疲労が増加するかチェックします。1674年から開始して、プレイヤーの戦争疲労マークがそのターンに未だ移動していなければ、1スペース前進させます (ブルボン家が最初で、備忘のためその最初の移動になるまで 180 度回転させることができます)。必要に応じて、統合戦争疲労を調整します。
- 友軍スペースへ撤退し、減少戦力の要塞を再建させます。
- マークを撤去します (継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、水路)。
- 自動的勝利をチェックし、必要であればターン・マークを進めます。

CREDITS

Design: David Meyler

Development: Compass Games

Map, Card, Counter art: Mark Mahaffey

Box Design: Mark Mahaffey and Brien Miller

Rules and Charts Layout: Ken Dingley

Playtesting: Kevin Conway, Susan Meyler, Dave Moseley, Phil Mowatt, Ed Pundyk

Vassal Module: Kevin Conway

Series Game Design: Don Herndon

Produced by: Bill Thomas for Compass Games, LLC.