

日本語解説書

目次

プレイの例.....	2
ゲーム年の例 (4.1)	2
予備カード (7.1)	3
アクション・ラウンドの手順 (7.1)	3
艦隊到着兵站ラウンド (15.0)	5
植民地徴兵兵站ラウンド (16.0)	6
冬営兵站ラウンド (17.0)	6
詳細なアクション・ラウンドの例 (7.0)	6
アクション・フェイズ (7.2)	7
帆走移動 (10.6)	7
インディアン部族連合の支配手順 (8.1)	8
対応 AP (7.3.6) / 建設 (12.0)	10
AR の終了ステップ (14.0)	11
襲撃の例 (9.0)	12
戦闘の例 (13.0)	14
部隊の集結 (11.0)	15
民兵 (13.2.1)	17
潰走 (13.8)	17
要塞スペースの戦闘 (2.1.10)	18
上陸 (10.6.1)	18
砦堡は退却を妨げる (13.9)	20
公海マーカー (10.6.2)	21
退却の例 (13.9)	22
補給チェックの例 (14.1)	24
植民地への帰還の例 (14.1)	24
減少状態ユニットの統合 (17.3 #4)	26
戦略入門.....	27
陣営のアセット.....	27
プレイのヒント.....	29
カードの解明&イベントの背景.....	30
イギリス軍のカード・イベント.....	30
フランス軍のカード・イベント.....	31
インディアン軍のカード・イベント.....	33
デザイン・ノート.....	34
ゲームの規模.....	36
地理的位置.....	37
カウンターの情報.....	38
シナリオ・ヴァリエント.....	39
1B. フレンチ&インディアン戦争緒戦 1755~1756 年.....	39
3B. イギリス軍の野心的な攻勢 1758 年.....	39
4B. 史実のフレンチ&インディアン戦争 1755~1759 年.....	40
1760 年の拡張プレイ.....	42
選択ルール.....	42
ティーム・プレイ・ルール.....	42
ソリテア・プレイの指針.....	44
参考文献.....	44
Credits/謝辞.....	45
カウンター目録.....	47
容易に忘れるルール.....	48

ルールブックの記述は、プレイブックに優先します。

プレイの例

最初にプレイするときは、ここから開始してください！

この短い 18 世紀のブート・キャンプは、あなたのルール学習と 18 世紀指揮官の当事者になることを手助けします。ゲームの核心メカニクスはシンプルで、カード・ドリヴン・ゲームで使用した馴染みのものです。この項目は、連続したプレイの例ではありません。：各例は、異なるユニットと状況を使用している特定ルールを検証します。

・最初に、ルールブックのサイコロ (1.3)、ゲーム・マップ (2.0)、ユニット (3.0)、カード (6.0)、アクション・ポイント・シンボル (7.3) を扱っている項目に馴染んでください。

・次いで、各例に進みます。これらは、プレイのシークエンスに従って並んでいます。関連するカードとカウンターを使用すれば、あなたが学習することを忘れない手助けとなります。完全なルールについては、ルールブックを参照してください。

ゲームの完全な理解のため、このルールブックに含まれる戦略入門項もチェックできます。

ゲーム年の例 (4.1)

この例は、ゲーム年中に発生する出来事の概観です。これは、アクション・ラウンド (ARs) のカード引きメカニクスに、焦点の大部分を当てます。兵站ラウンド (LRs) の重要な面も扱います。更なる詳細な例を参照してください (次の 6 頁)。兵站ラウンドについては、ルールブックも参照できます (15.0、16.0、17.0)。

シナリオのセット・アップ (5.0)

この段落は、単に AR1 の前に実行されるステップを示します。実際にユニットやマーカーを置くことや、ユニット・プールを準備する必要はありません。

このゲーム年の例は、シナリオ 2 「ラウドンの賭」中に両陣営のユニットがボード上に置かれ (5.1)、ユニット・プールが準備された後 (5.2)、シナリオ専用のイギリス軍とフランス軍のセット・アップ・シートにプラスして、インディアン・セットアップ・シート (全てのシナリオでフランス軍によって使用されます) を使用して発生します。

シナリオ 2 のセット・アップ・シート上に指定されたごとく、勝利マーカーは勝利記録欄上でフランス軍サイドの位置 1 で開始します (青い正方形)。他の関連マーカーもボード上に置かれます (5.3)。



カード・デッキの準備 (5.3)

非年タグ (6.0) を持つイギリス軍とフランス軍のカードは、全てのシナリオで使用されます。これらに、「1757」年タグを持つカード (各陣営について 3 枚) が追加されています (シナリオ 2 のセット・アップ・シートに指定されるごとく)。各プレイヤーは、「増強 [Backup]」タグ (各陣営について 6 枚) を持つカードで増強デッキ

並びにそのシナリオで使用される残りのカードで自軍戦役デッキを形成するため、これらのカードを分割します（どちらのデッキ内にもインディアン・カードはありません）。加えて、フランス軍プレイヤーは、個別デッキを形成するため、全てのインディアン・カードを取ります。全5つのデッキは、シャッフルされています。各陣営の戦役デッキは、脇に置かれています（LR2 にプレイに登場します）。



イギリス軍の増強デッキを形成するために使用するカードの例



フランス軍の戦役デッキ（非増強タグ）を形成するために使用するカードの例

この例について、指定された順番で以下のデッキを用意します（上から下へ）：イギリス軍カード#2-5-1-10-4-3、フランス軍カード#23-35-25-26-22-24、インディアン・カード#49-52-54。

AR1の開始—予備カード引き（7.1）

各プレイヤーは、自軍増強デッキ（インディアン・カードは不可）から2枚のカードを引きます。イギリス軍プレイヤーは、カード#2と#5を引きます。彼は「フランス軍宿営地内の疾病 [Disease in French Camp]」イベント（7.4）を持つカード#5を自軍の予備カード（6.0.1）として選択します。フランス軍プレイヤーは、カード#23と#35を引きます。彼は最も多くのアクション・ポイント（7.3）を持つカード#23を、自軍の予備カードとして選択します。プレイヤー諸氏は、引いた他のカードを捨て札します（それぞれの自軍捨て札パイルで開始します）。カードは、引かれたとき、選択したとき、捨て札したときに、他方のプレイヤーに開示されません。

予備カードは、AR1にのみ引かれます：各プレイヤーは、常時単一の予備カードを保持することになります（そのカードは、開示された ARs として変更できます—読み続けてください）。

予備カードとして選択
（相手側に開示しない）



捨て札
（各陣営の捨て札パイルで開始する）



AR1のステップが実行される

AR ステップ：予備カード引き（AR1 のみ）を除き、全ての ARs は同じ 10 ステップに従います（表 7.1）。

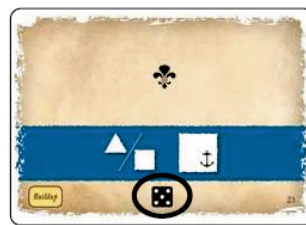
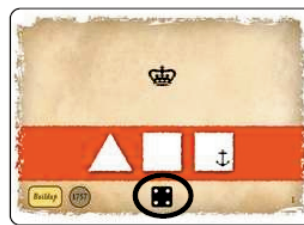
ゲームには、自分だけが見られるカードはありません。：各 AR で、プレイヤーは自軍の活性デッキから単一のカードを引き（増強 AR1-3 又は戦役 AR4+）、このカード又は自身の予備カードのどちらかをプレイするために選択します。プレイしないカードは、次の AR についての予備カードになります（又は留まります）。したがって、予備カードは各プレイヤーの APs に僅かなコントロールを与え、イベントは各 AR に獲得されます。

加えて、フランス軍プレイヤーは、各 AR にインディアン・デッキから1枚のカードを引き、イン・プレイのフランス軍カードと共にプレイしなければなりません。

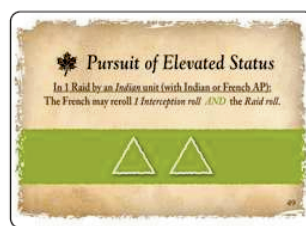
AR ステップ#1—カード引き：両プレイヤーは、自軍増強デッキから1枚のカードを引きます。：イギリス軍プレイヤーはカード#1を引き、フランス軍プレイヤーはカード#25を引きます。彼は1枚のインディアン・カードも引きます（#49）。

AR ステップ#2—プレイするためのカード選択：イギリス軍プレイヤーは、引いたばかりのカード（#1）をプレイすることを選択し、表を伏せてボード上に置きます。次の AR のため、現行の自軍予備カード（#5）を保持します。フランス軍プレイヤーは、自身の3枚のカード（引いた、予備、インディアン）を確認した後、予備カード（#23）をプレイすることに決め、それをボード上のインディアン・カードの傍に（両カードの表を伏せて）置きます。引いたばかりのフランス軍カード（#25）は、次の AR のための予備カードになります。

AR ステップ#3—イン・プレイのカードを開示する：ボード上の全3枚のカードが開示されます。予備カードは、非開示状態に留まります。



サイのアイコンは、ステップ#4で主導権を判定する。



AR ステップ#4—第1プレイヤーの判定：主導権は、カード上のサイ・アイコンによって判定されます（7.1 #4）。フランス軍はそれに勝利し、AR の二番目にプレイすることを選択します（同数であると、やはり勝利していました）。

AR ステップ#5—「AR 開始」イベントの解決：このイベント・タイプは、アクション・フェイズ（次のステップ）の前に解決しなければなりません。ただし、両陣営はイベントなしでカードをプレイし（7.4）、インディアン・カードのイベントは「AR 開始」イベントではありません（これはフランス軍のアクション・フェイズ中にプレイ可能となります）。

この例のステップ#6-9: アクション等は単純に概説されます。

AR ステップ#6—第1プレイヤーのアクション・フェイズ: イギリス軍プレイヤーは、自軍アクション・フェイズを実行します (7.2)。この例では、上陸させるユニットを持たないため (7.2 #1)、このステップは飛ばされます。次のステップは、フランス軍のアクション・フェイズにのみ関連します。イギリス軍アクション・フェイズのステップ#3 では、自身の陸軍 AP (7.3.1) を対応 AP (7.3.6) としてイン・プレイに保持することを選択します。これは、フランス軍プレイヤーが自軍アクション・フェイズを完了した後に対応することを確認します。一致する対応マーカー (7.3.6) が、選択したイギリス軍 AP の上に置かれます。



イギリス軍アクション・フェイズのステップ#3

対応のために陸軍 AP が選択される。同じアイコン (塗りつぶした正方形) を持つ対応マーカーをその上に置く。

最後に、イギリス軍アクション・フェイズのステップ#4 に、イン・プレイに残っているイギリス軍カードの 2 APs がイギリス軍ユニットと共にアクションを実行するために使用され、各 AP はユニットの 1 スタックを活性化することを確認します (3.0.3)。これで、イギリス軍アクション・フェイズは完了します (イギリス軍の対応は、アクション・ラウンドのステップ 8 に発生し得ます)。

AR ステップ#7—第2プレイヤーのアクション・フェイズ: フランス軍プレイヤーは、続いて自身のアクション・フェイズを行います。彼は上陸 (7.2 #1) させるためのユニットを持ちません。アクション・フェイズのステップ#2 に、イン・プレイのインディアン・カードの APs を使用できます。彼は自軍の各 2 インディアン APs で 1 襲撃アクション (9.0) を実行します。1 襲撃のサイ振りに失敗し (9.3)、自軍カード上の「功名心旺盛」[Pursuit of Elevated Status] イベント・カード (#49) は振り直しを認めます。彼は第2プレイヤーなので、ステップ#3 (対応 AP) は適用不能です。自軍アクション・フェイズのステップ#4 で、イン・プレイのフランス軍カードの各 2 APs でフランス軍は 1 スタックを活性化させます (3.0.3)。これらのユニットがそのアクションを完了したので、フランス軍のアクション・フェイズが終了します。

カード・イベント: 「AR 開始」[AR Start] イベントは、適用可能であれば常に解決されなければなりません (7.4)。その他のイベントは、イベントの記述に指定されたごとく選択できます (例えば、振り直し)。

AR ステップ#8—対応 (第1プレイヤーのみ): イギリス軍プレイヤーは、勝利スペース上のフランス軍の移動に対抗するため、自軍の対応 AP を使用します (2.1.9)。活性化したイギリス軍スタックは、そのスペースに到達するため陸軍移動 (10.4) を実行します。両陣営のユニットが同じスペースを共有するため、それに戦闘マーカー (13.0) が追加されます。

未使用の APs: 関連する AR ステップに使用しなかった APs は放棄されます。

AR ステップ#9 になるまで戦闘は発生しない: 両プレイヤーのアクション・フェイズと第1プレイヤーの対応中、両陣営のユニットがその移動を終了した各スペース上に、戦闘マーカーを単に追加します。

AR ステップ#9—全ての戦闘が解決される: ボード上の唯一の戦闘マーカーは、その対応中にイギリス軍が到達した勝利スペースのそれです。プレイヤー諸氏は、その戦闘を解決します (13.0)。イギリス軍は潰走 (13.8) を被り、フランス軍はそのスペースを保持します。

AR ステップ#10—AR の終了: プレイされたカードは捨て札され (表面を伏せて)、プレイヤー諸氏は自身の予備カード (イギリス軍 #5、フランス軍 #25) を保持し、アクション (消費、上陸、集結) に関連するマーカーがボードから取り去られ、補給 (14.1) がチェックされ、潰走状態のイギリス軍スタックは回復 (14.2) を試みます。次いで、ラウンド・マーカーがラウンド記録欄上で「AR2」へ移されます。

AR2 を開始する

AR1 の例と同様、アクション等は概要のみを記述します。

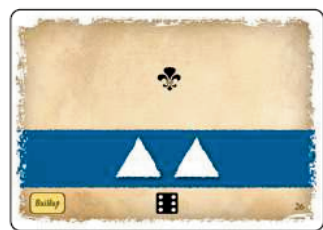


AR1 中に変更されなかったイギリス軍の予備カード



AR1 中に新たな予備カードとなったフランス軍カード

AR1 と同じ 10 ステップに従い、両プレイヤーはそれぞれの増強デッキから 1 枚のカードを引くことで開始し (イギリス軍カード #10、フランス軍カード #26)、フランス軍は 1 枚のインディアン・カード (#52) も引きます。AR のステップ 2 で、イギリス軍プレイヤーは自身の予備カード (#5) をプレイすることに決め、フランス軍プレイヤーは引いたばかりのカード (#26) をプレイすることを選択します。インディアン・カードは、ボード上のそれらの脇に置かれます。



両カード上のサイのアイコンは同数 (E) なので、この場合はフランス軍が主導権 (7.1 #4) に勝利します。彼は最初にプレイすることに決めます。

AR ステップ #5 に、イギリス軍の「AR 開始」イベント「フランス軍宿営地内の疾病」[Disease in French Camp] が解決されなければなりません。フランス軍プレイヤーは、ケベック [Quebec] スペース上の 1 個本国軍旅団をしゅしゅ選択し、それを自軍損失ボックス上に置きます。相手側は、1 枚の WIE チットを獲得します (16 頁の例を参照)。

両陣営が「AR 開始」イベントを持つと: 第1プレイヤーが自身のイベントを最初に解決します (7.1 #5)。

両陣営は、交互に自軍アクション・フェイズを実行します (7.1#6-7)。第1プレイヤーとして、フランス軍はそのフランス軍カードの AP を対応 AP として保持することができますが、そうしないことを選択します。

インディアン AP : 決して対応 AP として使用できません (7.3.6)。

両アクション・フェイズが完了した後、戦闘マーカーを持つ2つのスペース (イギリス軍とフランス軍ユニットが存在する) で、戦闘が解決されます (7.1 #9)。AR ステップ#10 に、イン・プレイのカードは捨てられ、ラウンド記録欄上でラウンド・マーカーを「艦隊到着 [Fleet Arrive]」に進めます。

艦隊到着兵站ラウンド (15.0)

最初の兵站ラウンド (LR) で、両陣営は艦隊と増援 (陸上ユニットと指揮官) を引いて置きます。

最初に、通常のイギリス軍とフランス軍の艦隊プール (5.2) がゲームに供給された小さな織物袋内に入れられます。全てのシナリオで、イギリス軍プレイヤーは両陣営の艦隊 (フランス海軍の戦争の気まぐれトークン (VoW 15.2.1) の可能性もあります) を無作為に引きます。イギリス軍のシナリオ2セット・アップ・シート上に指定されたごとく、7枚のカウンター：プールのフランス軍艦隊2枚とイギリス軍艦隊全5枚を引きます。プールの残り (1枚のフランス艦隊と VoW トークン) は、袋から取り去られてボード上部近くに返されます。

次に、イギリス軍プレイヤーは自身の本国軍旅団プールを袋内に入れ、6枚のカウンターを引きます (自軍のシナリオ2セット・アップ・シート上に指定されたごとく)。：1枚の「部隊削減 [Fewer Troops]」VoW トークン (熱望された旅団の代わりに)、2つの軽装又は砲兵ユニットの選択を認めることでそれを償う他の VoW トークン (彼は決定的に必要な軽装ユニットを選択します)、3つの本国軍旅団、有効な戦闘振り直し (13.5) を持つ1つのハイランド旅団を引きます。そのユニット上の士官ののど当てシンボル (黄金の三日月) は、1人の指揮官 (3.7) を引くことを認めます。彼は残っているカウンターを袋から取り去ります。次いで、自軍の表面を伏せた指揮官プール (5.2) から1人の指揮官を引きます。ハウ [Howe] 指揮官を獲得し、その引きを誘発したハイランド旅団と一緒にプレイに登場します。



イギリス軍プレイヤーによって引かれた VoW トークン



引かれたハイランド旅団上ののど当てシンボルは、指揮官の引き (ハウ) を誘発する。

ここで、フランス軍プレイヤーは、自身の本国軍旅団プールを袋内に入れます。3枚のカウンターを引きます。：全て本国軍旅団です。幸運にも、小さなプール内の2枚の「部隊削減 [Fewer Troops]」VoW トークンは獲得しませんでした。

増援の配置 (15.3) : イギリス軍は、常に最初に自軍ユニットを配置します。艦隊は、合法沿岸スペース上に置かれなければなりません。その他のユニットは、艦隊と共に置かれなければなりません (又は、友軍艦隊が引かれていなければ、単一の合法沿岸スペース上)。

ユニットの配置 (15.3) は、この例でのみ概説されます。

大部分のイギリス軍艦隊は、沿岸本拠スペース上に置かれます (2.1.1, 2.1.6)。：ハリファックス [Halifax] 上の2艦隊と共に3個本国軍旅団、ニューヨーク [New York] 上の1艦隊と共に指揮官、ハイランド旅団、2軽装ユニット、占領されたシグネクト [Chignecto] 上の2艦隊です。これは、常にイギリス軍の友軍大西洋 SZ (10.6.2) に隣接する占領されたスペースなので認められます。

フランス軍は、最初の自軍艦隊をミラミチ [Miramichi] と二番目の艦隊を自軍3個本国軍旅団と共にケベック [Quebec] に置きます。艦隊到着 LR の全ての引きが完了したので、ラウンド記録欄上でラウンド・マーカーを「AR3」に進めます。

プールの非引きカウンター : この例のごとく、単一年シナリオではこれらは使用されません。複数年シナリオ (例えばシナリオ3) では、プールは続く年について留まり、ときには追加します。

引かれた VoW トークン : 大部分の VoW カウンターは、適用後にプレイから取り去られます。「トークンをプール内へ戻す [Put token back in pool]」とマークされたものは、全てが引かれた後に関連プール内に戻します (15.2.1)。

AR3の開始



AR2中に新たな予備カードとなったイギリス軍カード

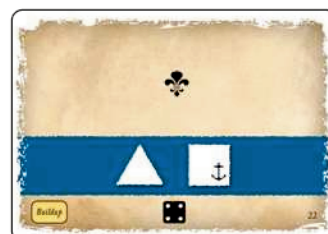


AR2中に変更されなかったフランス軍の予備カード

前の ARs と同様、両プレイヤーはそれぞれの増強デッキから1枚のカードを引きます (イギリス軍カード#4、フランス軍カード#22)。これらのデッキを使用する最後の AR です (植民地徴兵 LR に、戦役デッキによって置き換えられます)。引かれたインディアン・カード#54 のイベントは、この AR にインディアン・ユニットの活性化を禁じます (イン・プレイのフランス軍カードへの1ボナス軽装 AP によって償われます)。

両プレイヤーは、引いたばかりのカードをプレイすることに選択します。次いで、これらは開示されます。

AR3に開示されたイン・プレイのカード



イギリス軍プレイヤーは、主導権に勝利して第1プレイヤーになることを選択します。イギリス軍の「AR 開始」イベントが解決されます。：占領された Baye de Cataracouy 上の1減少状態植民地軽装ユニットとレイク・ジョージ[Lake George] 上の1減少状態本国軍旅団が完全に返されます (3.0.2)。残っている AR のステップが完了し、両陣営のユニットを持つスペースがないため戦闘は発生しません。AR 終了時に、ラウンド・マーカーは「植民地の徴兵 [Colonial Enlist]」へ進みます。

植民地徴兵兵站ラウンド (16.0)

袋がカラであることを確認し、イギリス軍プレイヤーは自軍植民地旅団プールを入れます。イギリス軍のシナリオ2セット・アップ・シート上に指定されたごとく、8枚のカウンターを引きます。：4個ニュー・イングランド [New England] 植民地旅団 (プール内で最多)、1個ニュー・ヨーク&ニュー・ジャージー [New York & New Jersey] 植民地旅団、1個ヴァージニア&サウス [Virginia & South] 植民地旅団、2枚の VoW トークン (16.2.1)。これらの1つは、1植民地軽装ユニットの選択を認めます (Putnam を選択します)。他方、「ペンシルヴェニア招集兵 [Pennsylvania Musters]」は、シナリオ2のイギリス軍ボーナス・ユニット・プールからの2個ペンシルヴェニア&デラウェア [Pennsylvania & Delaware] 植民地旅団を与えます。残っているカウンターは、袋から取り去られます。



イギリス軍プレイヤーによって引かれた植民地 VoW トークン

次いでイギリス軍プレイヤーは、全ての植民地旅団を一致するイギリス植民地 (16.3) の友軍スペース上に置きます。植民地軽装ユニットは、いずれかの友軍植民地本拠スペース上に置くことができます。：イギリス軍プレイヤーは、これをカーライル[Carlisle]に配置し、2襲撃ポイントの価値を持つこのスペースへの襲撃の試みを妨害します。植民地徴兵 LR には、フランス軍の増援はありません。

解散した植民地旅団の配置：単一年シナリオ又は複数年シナリオの最初の年には関係ありません。

LR2 の最重要な最終ステップが実行されます (16.4)：両プレイヤーは、その戦役デッキ (平均してカード毎により多くの APs を持ちます) を受け取ります。各増強デッキの最終カードは、捨て札されます (イギリス軍 #3、フランス軍 #24)。インディアン・デッキは留まり、各プレイヤーは自身の予備カードを保持します。

残っている ARs

植民地徴兵 LR の後、その年の全てのユニットはイン・プレイです。AR の手順は、AR4 から AR9 まで繰り返されます。次の例は、これらの ARs の1つを詳細に扱います。

戦役デッキ：AR4からAR9まで使用します (カード毎に更なる APs)。

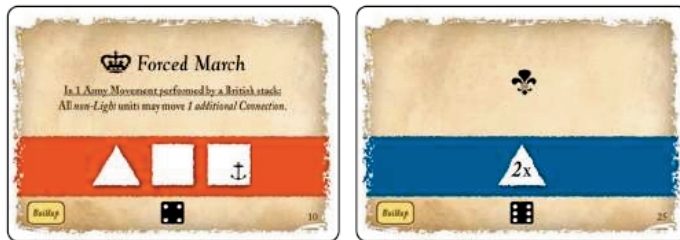
冬営兵站ラウンド (17.0)

この LR は、その年の最終 AR (AR9) の後に発生します。これは、勝利チェック (17.1、18.2) から開始します。シナリオ2のごとく単一年シナリオでは、1つの陣営又は他方が勝利します (引き分けの可能性はありません)。複数年シナリオでは、シナリオ・シート上に指定された勝利臨界点に到達した陣営がなければ、翌年の準備をするために一連のステップ (17.2) が実行されます。これには、両陣営の大部分のユニットが友軍植民地上の友軍本拠スペースへ到達しなければならない (AP は必要ありません)、植民地への帰還 (17.3) を含みます。

詳細なアクション・ラウンドの例 (7.0)

この例は、1757 年の AR7 (前の例の植民地徴兵 LR の4ARs 後) までジャンプします。

イギリス軍とフランス軍の予備カード (最後の例から変化なし)



各プレイヤーは、自軍の戦役デッキから1枚のカードを引くことで開始します。イギリス軍プレイヤーは、「幸運な砲丸 [Lucky Cannonball]」イベントを持つカード#8を引き、フランス軍プレイヤーは「イギリス軍宿営地内の疾病 [Disease in British Camp]」イベントを持つカード#34を引きます。後者は、同様に1枚のインディアン・カードを引きます (#47、イベントなし)。

次に、各プレイヤーは、プレイするために自身の予備又は新たに引かれたカードのどちらかを選択します。イギリス軍プレイヤーは、自身の予備カード (#10) を選択し、フランス軍は自身の引いたカード (#34) を選択します。選択したカードは、表面を伏せてボード上に置かれ、フランス軍プレイヤーは引かれたインディアン・カードの表を伏せて自身の他のカードの傍に置きます。非プレイ・カードは未開示状態で留まり、各プレイヤーの予備カードになります。次いで、イン・プレイの全3枚のカードが同時に開示されます。



プレイのために選択されたイギリス軍の予備カード

プレイのために選択されたフランス軍の引かれたカード



イン・プレイの引かれたインディアン・カード

イン・プレイのイギリス軍カードの主導権値は(●●)で、イン・プレイのフランス軍カードのそれは(●●●)です。より高い主導権値を持つイギリス軍プレイヤーは、この AR で誰が最初にプレイするのかの選択枝を持ちます (同数だったら、フランスが選択枝を持ちました)。彼は最初にプレイすることを選択します (7.1 #4)。

フランス軍は、イン・プレイの自身のカードに「AR 開始」イベントを持ちます (イベント・タイトルの下に黒いタグ)。彼はそれを5番目の AR ステップで実行します。1757 年についてのカード上の指示「イギリス軍宿営地内の疾病」に従って、イギリス軍プレイヤーは現在マップ上にある1個本国軍旅団と1個植民地旅団を選択し、これらをイギリス軍損失ボックス上に置かなければなりません。フランス軍プレイヤーは、イギリス本国軍旅団の除去について1枚の WIE チット (18.3.1) を引きます。

イギリス軍プレイヤーのアクション・フェイズ (7.2)

彼は第1プレイヤーなので、AR ステップ#6に自軍アクション・フェイズを実行します。アクション・フェイズは、以下の4つのステップを持ちます。:

1. 上陸: 現在、帆走ボックス (2.3) 上にイギリス軍ユニットがないので、このステップは無関係になります。
2. インディアン・カード APs の使用: イギリス軍については無関係です。
3. 保持対応 AP の選択: 彼はこの AR の第1プレイヤーなので、イギリス軍プレイヤーは自身のイン・プレイのカード上の3アクション・ポイント (三角形と正方形のアイコン) の1つを、対応 AP として保持することを選択できます (7.3.6)。この AR ではいわば最終決定権を持つ方が良くと考え、カード上の陸軍 AP を対応 AP として選択します。次いで、同じ AP シンボル (正方形) を持つ対応マーカーをその上に置きます。この AP は、第2プレイヤーのアクション・フェイズ後に、自軍スタックの1つに1アクションを認めることになります。

対応 AP: 第1プレイヤーにのみ、AR 毎に1つが認められます。

選択した陸軍 AP の上に、対応マーカーが置かれる。



4. 陣営カードの APs でアクションを実施: 対応のために選択された陸軍 AP は、このステップに使用できません。イギリス軍カード上に残っている2APs は、それぞれ1スタック (3.0.3) に1アクションを実行させることができます (7.3.7)。APs は、いかなる順番でも使用できます。未使用の APs は、放棄されます (カード上に十分供給されないため、稀にしか起こりません!)。

AP の使用 (7.3): 1AP (7.3) は、1スタックに1アクション (7.3.7) を実行させるために活性化できます。

スタック (3.0.3): 使用するルールに依存して、この用語は同じスペース上のユニット又は「使用した AP によって活性化されたユニット」を示します。例えば、同じスペース上のユニットは、複数のスタックに分割できます。: 建設 (12.0) を実行するために1AP を使用している1個旅団 (単一ユニットのスタック)、陸軍移動のために他の AP を使用するスタックを構成する他のユニット、全く活性化されないスペース上に残っているユニットです。

カード上の軽装 AP (三角形) は、イギリス軍プレイヤーが単一の軽装ユニットで襲撃 (9.0) を実行するか、又は軽装移動 (10.5) のために軽装ユニットのみから構成された1スタックを活性化させることを認めます。イギリス軍は現在レイク・ジョージ [Lake George] 上の自軍支配下のモホーク族インディアン・ユニットを軽装移動のために活性化させることを選択します。軽装ユニットは3移動ポイント (MPs, 10.2) を持ち、それぞれ1連結を越える移動を認めます (2.2)。インディアン・ユニットは、1つの小道と1つの街道を介してオスウィーゴ [Oswego] へ移動し、3番目の MP を放棄します。やはりレイク・ジョージ上にある非軽装ユニットは、軽装 AP によって活性化できません。しかも、道路建設マーカーが道路 (12.0)

に裏返されていない限り (12.0)、小道は使用不能です。移動しているとき、ユニットは拾い上げられたり置き去りにしたりできますが (10.2.1)、モホーク族ユニットによって使用された軽装 AP で活性化できない、非軽装ユニットであるオナイダ・レイク [Oneida Lake] 上のハイランド旅団は不可です。その軽装移動アクションの完了時、消費済マーカーがモホーク族ユニットの上に置かれなければなりません (活性化したユニットを管理するため)。



いずれかの移動アクション (10.4, 10.5): 連結限度 (10.1) と連結に沿った移動の制限 (10.2.1) を尊重します。

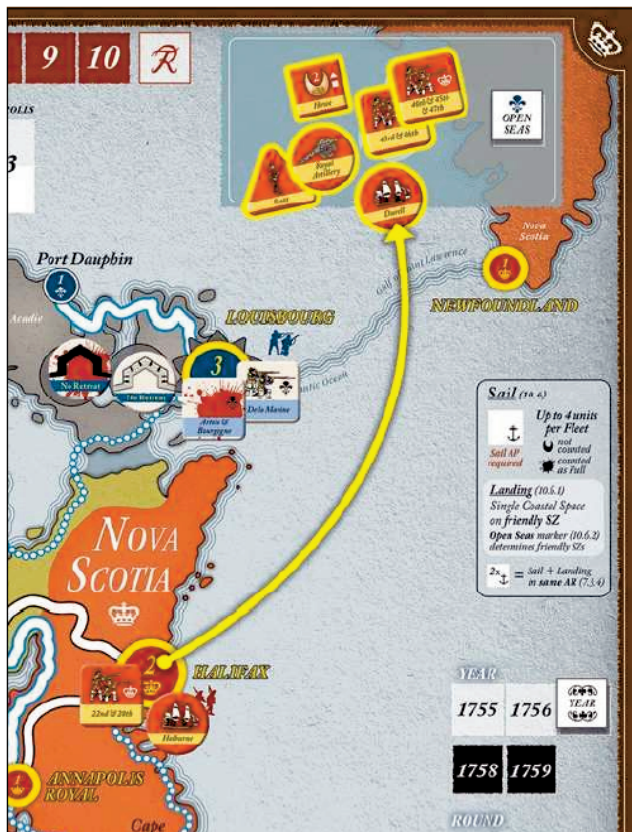
ハリファックス [Halifax] 上のスタックは、帆走移動を実行します (10.6)。

次に、イギリス軍プレイヤーは、自軍カード上の帆走/陸軍 AP (錨のアイコンを持つ) を使用します。これは帆走移動 (10.6) のため、又は基本の陸軍 AP によって認められるいずれかのアクションを行うために使用できます (7.3.1, 7.3.7)。少なくとも、1つの艦隊が帆走移動を要求されます。帆走移動と上陸 (10.6.1) のみ、1つの艦隊は4ユニットまでにプラスしていずれかの数の指揮官を輸送できます (減少状態のユニットは、完全状態としてカウントされます)。ハリファックス [Halifax] 上で、イギリス軍プレイヤーは指揮官並びに共にスタックした4ユニットの混成をボードの右上エリア内の帆走ボックス (2.3) へ輸送するため、ダレル [Darell] 艦隊を選択します。ホルバーン [Hoburne] 艦隊と1個本国軍旅団はハリファックス上に留まります。これでイギリス軍のアクション・フェイズが完了します。

次の AR に、イギリス軍アクション・フェイズの最初のステップで、帆走ボックス上の全イギリス軍ユニットは上陸 (10.6.1) しなければなりません。上陸には AP がわからず、友軍海上ゾーン (2.3) の単一沿岸スペース上で発生しなければなりません。帆走ボックスの公海マーカーがフランス面なので (10.6.2)、セント・ローレンス湾海上ゾーン (SZ) は、イギリス軍にとって未だ友軍ではありません。上陸した後に、スタックの上に消費済マーカーが置かれなければなりません。

公海マーカー (10.6.2): ルイブール [Louisbourg] が占領されたとき、公海マーカーは「イギリス&フランス」面に裏返され、イギリス軍が両海上ゾーン (SZs) の沿岸スペースにアクセスすることを認めます。そのときになるまで、イギリス軍陣営は大西洋 SZ 沿岸スペースのみへの上陸に限定され、フランス軍は両 SZs の沿岸スペースへのアクセスを持ちます。

ハリファックスから帆走するイギリス軍スタック



第2プレイヤーのアクション・フェイズ (7.1 #7)

フランス軍プレイヤーは、帆走ボックス上に友軍ユニットを持ちません。アクション・フェイズのステップ#2に移動します (7.2) : インディアン・カード上の APs は使用でき、さもなければ放棄されます。イン・プレイのインディアン・カード#47 は、2インディアン APs を持ちます (7.3.2)。インディアン・カードのみが、このような APs を持ちます。その軽装 AP ヴェリアントは、白抜きの三角形 (塗りつぶしの代わりに) です。これは、単一のインディアン・ユニット又は同じインディアン部族同盟 (8.0) からのユニットのスタックを活性化させるためにのみ使用できます。これは襲撃 (9.0) 又は軽装移動 (10.5) を認めます。

フランス軍の中立インディアン部族同盟への不法侵入 (8.1)

フランス軍プレイヤーは、現在ラ・プレスキル [La Presqu'île] 上のデラウェア [Delaware] インディアン・ユニットを中立のイロコイ族同盟 [Iroquois Confederacy] 領土内の Kanistioh へ移動させるため、最初のインディアン AP を使用します。その中立インディアン部族同盟村落に不法侵入することで、イロコイ族同盟の支配 (8.1) は直ちに相手側に与えられます。: イロコイ族インディアン・ユニットは、イギリス軍面でプレイに登場します。イギリス軍プレイヤーは、イロコイ族同盟領土 (緑のエリア) の保管場所上に支配マーカを置き、その3つのインディアン村落がゲームの残りについて、既定で自軍ユニットに友好となることを示します。イギリス軍プレイヤーは、ボード (5.2) の上部近くの3つのイロコイ族ユニットも取り上げ、その赤い面を上に向けて各イロコイ族村落の1つに置きます。

このありそうもないフランス軍の移動は、中立インディアン部族同盟の村落に進入しないことがいかに重要かを強調するためにのみ役目を果たします (これらに導かれる暗灰色の小道は、備忘としての役目を果たします)。インディアン部族同盟 (8.0) の支配を獲得するため、プレイヤー諸氏は関連するインディアン外交カード・イベントの条件を満たすことを追い求めることになります。

移動を継続するため、その3MPs の1を残して持ちますが、敵ユニットが Kanistioh スペース上に存在するため、フランス軍支配下のデラウェア族インディアンはそこで停止しなければなりません (10.2)。消費済マーカを受け取り、スペースに戦闘マーカが追加されます。戦闘は、両アクション・フェイズとイギリス軍の対応完了後に解決されます (7.1#9)。



2番目のインディアン AP は、現在トゥ・エンディ・ウェイ [Tu-Endie-Wei] 上のミンゴ [Mingo] 族ユニットを、フォークス・オブ・オハイオ [Rocks of Ohio] とロイヤル・ハナ [Loyalhanna] を介して、レイズ・タウン [Rays Town] へ移動させるために使用されます。フォークス・オブ・オハイオ上では、インディアン部族同盟の一部ではないため、両ショーニー [Shawnee] 族を拾い上げることができません (7.3.1, 8.0)。インディアン APs はインディアン・ユニットのみを活性化させることができるため (7.3.2)、フランス軍軽装ユニットを拾い上げることもできません。ミンゴ族インディアン・ユニットは、その移動をレイズ・タウンで終了します。なぜならば、そのスペースは敵ユニット又は民兵 (13.2) を持たないため、フランス軍の支配マーカが直ちにスペースに加えられます (ミンゴ族ユニットが MPs を残して持つと、移動を継続できました)。ミンゴ族ユニットの上に消費済マーカが置かれます。

あるスペースは、同じ AR に複数回支配を変更できます。: 例えば、第1プレイヤーが敵前哨 (2.1.4) の支配を獲得し、彼が通過して次いで第2プレイヤーが再占領する場合です。勝利スペース (2.1.9) であると、勝利記録欄がその都度更新されます。



ここで、インディアン・カードの2APs が使用されており (7.2 #2)、フランス軍プレイヤーは自軍アクション・フェイズのステップ#4 ヘジャンプします (ステップ#3 は第2プレイヤーについてのものなので、彼には関係ありません)。フランス軍プレイヤーは、ここで自身のイン・プレイのフランス軍陣営カード#34 上の AP を使用できます。陣営カード上の軽装 APs は、友軍支配下インディアン・ユニットを含み、**排他的に軽装ユニットで構成されたいずれかのスタックを活性化**できます。フランス軍プレイヤーは、襲撃 (9.0) を実行するべく、現在 Zawakwtegorok 上のアベナキ [Abenaki] 族インディアン・ユニットを活性化させるために軽装 AP を使用します。これはカラのラムフォード [Rumford] の敵スペース (イギリス軍民兵は与えられません) を移動通過して 2 襲撃ポイントの価値 (9.3) を持つノースフィールド [Northfield] に到達し、その目標スペース上で直ちに襲撃のサイ振りを行います。襲撃は失敗し、襲撃しているユニットはその開始スペース (Zawakwtegorok) へ戻らなければなりません。これに消費済マーカーを加えます。襲撃は、成否にかかわらず、スペースの支配に影響しません。

詳細な襲撃の例：12 頁

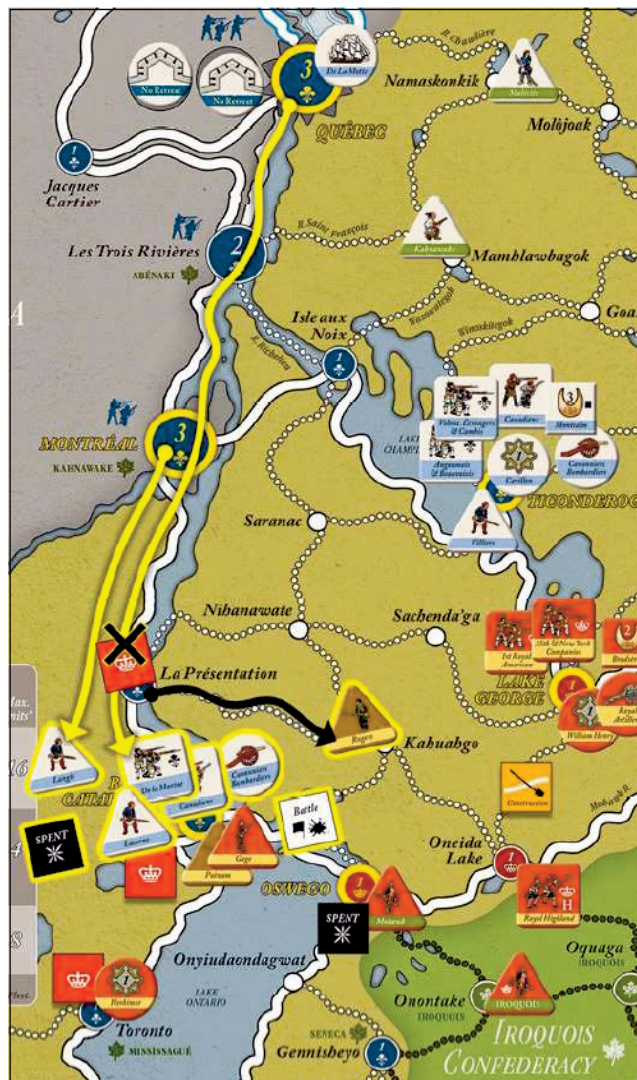


次に、フランス軍プレイヤーは、現在ケベック [Québec] 上にある混成ユニットのスタックを活性化させるため、自軍カードの強力な二重移動 (2x) 陸軍 AP を使用します。

「2x」AP (7.3.4)：襲撃又は移動でユニット (たち) のMPs を2倍にし、又はこれらが同じ AR に帆走並びに上陸することを認めます。

このスタックは、現在2つの敵軽装ユニットによって占められた Baye de Cataracouy を解放するため、陸軍移動 (10.4) を実行します。非軽装ユニットは2MPs を持ち、Baye de Cataracouy へ到達するための4連結を扱うには不十分です。ただし、「2x」AP は、これらに4MPs を与えます。それが移動するに連れて、スタックは異なる方向へ分割できませんが、友軍ユニットの置き去りや拾い上げはできます (10.2.1)。これはモントリオール [Montréal] 上のランジス [Rangis] 軽装ユニットを拾い上げて移動を継続します。「2x」AP を使用する同じアクションに参加しているため、その軽装ユニットの3MPs は2倍にされて6MPs です。ランジス・ユニットによって消費された MPs は、それを拾い上げたスタックの開始スペースであるケベック [Québec] からカウントされます (消費している MPs は、スタックがそこに到達するまで待っていると見なされます)。したがって、これは、ケベックからのユニットと共に移動を開始したときに使用するために残された4MPs を持ちます。Baye de Cataracouy へ到達するためには十分です！

ケベックから Baye de Cataracouy までのフランス軍の陸軍移動で、Rogers 軽装ユニットの圧倒を含む。



ラ・プレザンタシオン [La Présentation] 上のロジャース [Rogers] 植民地軽装ユニットは、通常は敵ユニットを妨害します (10.2)。しかし、フランス軍5ユニットのスタックは、3対1以上でこれを凌駕します (10.3.1)。したがって、フランス軍スタックはロジャース植民地ユニットを圧倒し (10.3.2)、これは直ちに隣接スペースの Kahuahgo (13.9) に退却します。圧倒されることはアクションではないため、消費済マーカーを受け取りません (7.2.1)。その代わりに、やはり隣接スペースである Baye de Cataracouy で、友軍ユニットと統合することもできましたが、イギリス軍プレイヤーは自軍の数少ない軽装ユニットを展開させることにしました。イギリス軍の支配マーカーがそのスペースから取り去られ、フランス軍スタックは Baye de Cataracouy へ移動を続けます。フランス軍スタックの上に消費済マーカーが置かれ、このとき圧倒できない敵対ユニットが存在するため、スペース上に戦闘マーカーが加えられます。そのスペースでは、他の全ての戦闘と同様、AR ステップ #9 に戦闘が発生します。

残っているフランス軍カード#34 の AP は、ボード上のどこか (表示されません) でインディアンとフランス軍軽装ユニットのスタックを移動させるために使用されます。

イギリス軍の対応 AP は、建設のために使用される (12.0)

イギリス軍アクション・フェイズのステップ #3 に、対応のために保持された陸軍 AP を使用し、レイク・ジョージ [Lake George] 上の第 1 ロイヤル・アメリカン本国軍旅団が、建設 (12.0) を実行するために活性化されます。：イギリス軍プレイヤーは、レイク・ジョージとオナイダ・レイク [Oneida Lake] との間の連結上の道路建設マーカーをその道路面に裏返します (このマーカーは、前の AR に建設を実行することで置かれていました)。道路マーカーは、以後この連結が艦隊を除く (沿岸小道上のマーカーでないため) 全てのユニット・タイプによって使用できることを示します。第 1 ロイヤル・アメリカン本国軍旅団は、ここで道路によって連結した隣接するオナイダ・レイクのスペースへ移動しなければなりません。一緒にスタックした非消費状態ユニットは共に移動でき、スタック全体がオナイダ・レイクで停止しなければなりません (単一連結の移動で、MPs は無視します)。スタックに消費済マーカーが加えられます。

建設 (12.0) : 敵から解放されたスペース上の旅団によってのみ実行できます。潰走状態 (13.8) 又は OOS (14.1.1) であると不可です。



イギリス軍の対応は、AR の最終アクションです。カード #10 「強行軍」イベントは、この AR 中にイギリス軍プレイヤーが陸軍移動 (10.4) を実行しなかったため放棄されます。

AR7 の全戦闘の解決 (7.1 #9)



戦闘は、戦闘マーカー (13.0) を持つ各スペース上で解決されます。Baye de Cataracouy と Kanistioh は、両陣営のユニットがこれらのスペース上に留まることを生じさせたアクションの結果として戦闘マーカーを持ちます。戦闘はボードの上部から下部へと解決しなければならないため、Baye de Cataracouy が最初の戦闘として解決されます (疑わしいときは、ルールブック裏表紙のリストに従います)。

以下の戦闘例は、戦闘ルールの基礎理解のためシンプルに保たれます。詳細については、14 頁の精密な戦闘例とそれに続く要塞戦闘例を読んでください。

戦闘 #1 : Baye de Cataracouy

戦闘の勝利方法? 攻撃側は、全ての戦闘サイ振り後、戦闘記録欄 (13.3.1) 上で自身の戦闘勝利マーカーが防御側のそれよりも高い位置で終了していたら勝利します (13.6)。さもなければ、防御側が勝利します。

Baye de Cataracouy の防御側を判定することで開始します (13.1)。：現行 AR 開始時にそのユニットがスペースを占めていたイギリス軍が防御側です。この戦闘にスタックの準備はありません (13.2)。：統合するための民兵、艦隊、減少状態ユニットはありません。



ここで両プレイヤーは、戦闘勝利記録欄上の「0」(ゼロ) 位置上に、自軍の戦闘勝利マーカーを置きます (13.3.1)。攻撃側のフランス軍マーカーは上部分に置か

れ、防御側のイギリス軍マーカーは下部分に置かれます。この戦闘では、戦闘罰則 (13.3.2) を持つ陣営はないので、そのマーカーはゼロに留まります。

プレイヤー諸氏は、戦闘のサイ振りを開始できます (13.3.3)。：各戦闘ユニットについて 1 つのサイを振ります。攻撃側としてのフランス軍が最初に全自軍ユニットについて振り、次いで防御側のイギリス軍が、攻撃側のサイ振りによって除去されたユニットを含み、同様に振ります。各プレイヤーは、タイプ (3.0.1) によって自軍ユニットをグループ分けし、サイ振りのシークエンス (13.3.3 二番目の表) に従わなければなりません。以下のそれぞれについて、戦闘記録欄上でその戦闘勝利マーカーを 1 位置前方へ移します。：1. 獲得された命中 (13.3.4)、2. 本国軍旅団/砲兵/砦/稜堡による B6T サイ振りの成功 (13.3.3 最後の表)、3. 旗印。記録欄上のマーカーを調整するため、優先順位に従います。

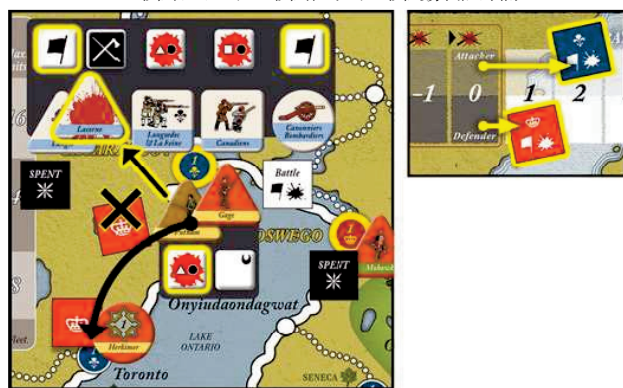
ユニット・タイプによるグループのサイ振り : 次いで、ユニット戦闘サイ振りのシークエンス (13.3.3 二番目の表) に従います。インディアン/非インディアン軽装ユニット、ハイランド旅団/本国軍旅団/非本国軍旅団のようないくつかのユニットは同じ形状を持ちますが、同じタイプ (3.0.1) ではありません。他方、植民地軽装/イギリス軍軽装の両ユニットは、たとえ異なる色であっても両方が非インディアン・ユニット・タイプです。

攻撃側のフランス軍が最初に自軍の戦闘サイ振りを実行し、各サイ振りの結果を判定するため戦闘サイ振り表 (13.3.3) を参照します。その 2 つの非インディアン軽装ユニットのサイ振りは、B&T (☒) と旗印 (☐) です。表は、軽装ユニットによる B&T のサイの目が影響を持たないことを示します。旗印は、戦闘記録欄上でフランス軍の戦闘勝利マーカーを「0」から「1」へ移します。サイ振りのシークエンス (13.3.3) で次に資格を持つユニット・タイプは、三角形/円形命中 (☘) を振った本国軍旅団です。これは命中チェック (13.3.4) を誘発します。：サイの目の形状を使用して、プレイヤーは実際に命中が獲得されるのかを確認します (可能性がある形状は、三角形、正方形、円形です)。最初に、形状の 1 つがサイを振っているユニットの形状に合致しなければならず、加えて、同じ形状の敵ユニットが存在しなければなりません。両方の条件が満たされなければならず、さもなければ、そのサイ振りは影響を持ちません (はずれです)。フランス本国軍旅団によって振られた三角形/円形の命中は、本国軍旅団の正方形の形状に合致する正方形の形状を持たないため、命中は獲得されません。次にサイを振るユニット・タイプは、非本国軍旅団です。：これは正方形/円形の命中 (☘) を振ります。命中チェックが誘発されます。：このとき、振っている旅団の正方形の形状は、サイの目が持つ正方形

に合致しますが、正方形の敵ユニットは存在しません。再び、命中は獲得されません。サイを振る資格を持つ最後のユニット・タイプは、砲兵です。：旗印 () を振ります。これは、フランス軍の戦闘勝利マーカーを「1」から「2」へ移します。

ここで、防御側のイギリス軍が、全自軍ユニットについてサイを振ります。サイ振りのシーケンス (13.3.3 二番目の表) に従い、2つの非インディアン軽装ユニットで開始します。イギリス軍プレイヤーは、三角形/円形の命中 () とはずれ () を振ります。最初のサイの目は、命中チェックを誘発します。：サイの目の三角形の形状は、振っている軽装ユニットの三角形の形状と合致し、その戦闘に三角形のフランス軍ユニットが存在します。このとき、1命中が獲得されます。：イギリス軍の戦闘勝利マーカーは「1」に移り、フランス軍軽装ユニットの1つ (フランス軍プレイヤーの選択) に命中が適用され (13.4)、ラコーネ [Lacome] ユニットのその減少状態面に裏返します。

戦闘サイの目と戦闘終了時の戦闘勝利記録欄



全ての戦闘サイ振り後、フランス軍の戦闘勝利マーカーは防御側のイギリス軍の1位置上で、フランス軍スタックは Baye de Cataracouy の戦闘で勝利を達成します (13.6)。

戦闘後の手順 (13.7) が実行されます。：敗北したイギリス軍スタックは、トロント [Toronto] 又はオスウィーゴ [Oswego] のどちらかに退却でき、両者はイギリス軍支配下の非戦闘スペースに隣接します。イギリス軍プレイヤーは、トロントを選択します。

詳細な退却の例：22 頁

Baye de Cataracouy フランス本拠スペースの支配は、フランス軍に戻ります (2.1.1)。イギリス軍の支配マーカーは、取り去られます。黄色の太線は、それが勝利スペース (2.1.9) であることを示し、1勝利ポイント (スペース・シンボル上の小さな「1」) の価値があります。勝利マーカーは、勝利記録欄上のイギリス軍面で現在「2」です (2.0)。記録欄のフランス軍側方向へ1位置移されます (フランス軍によって獲得された分の VPs 位置)。



戦闘マーカーがスペースから取り去られ、両戦闘勝利マーカーは戦闘記録欄上の「0」に戻して置かれます。プレイヤー諸氏は、そのARの次の戦闘へ移ることができます。

戦闘#2：Kahnistioh



そのスペース上の戦闘は、戦闘 #1 と同じステップに従います。敵対する各ユニットは、旗印 () を振ります。戦闘勝利記録欄は「1」の同数で、防御しているイギリス軍支配下のイロコイ [Iroquois] 族ユニットが勝利します。フランス軍支配下のデラウェア [Delaware] 族インディアン・ユニットは、それが攻撃した連結を介して隣接スペースへ退却しなければなりません。したがって、Kithanink へ戻ります。

敵インディアン部族同盟村落の占領：インディアン部族同盟領土の (2.5) 保管場所上のイギリス軍支配マーカーには影響しません。デラウェア族が勝利していたら、フランス軍の支配マーカーは Kahnistioh 上のみ置かれていました (インディアン村落上の支配マーカーの影響については、17.2 #4 を参照してください)。

AR7 ステップの終了 (14.0)

AR7 の全戦闘が解決された後、プレイヤー諸氏は AR の終了ステップ (14.0) を実行します。プレイされたカードは表面を伏せて捨てられ (各プレイヤーは、自身の予備カードを保持します)、消費済マーカーが取り去られます。次に、各スタックについて補給チェック (14.1) が行われます。：トロント [Toronto] 上のイギリス軍スタックは友軍植民地内の友軍スペース又は友軍艦隊にたどれないため、非補給下マーカー (14.1) が置かれます。潰走状態のスタック (13.8) がないため、回復 (14.2) は飛ばされます。最後に、ラウンド記録欄上で、マーカーがアクション・ラウンド8に進められます。

詳細な補給チェックの例：24 頁

襲撃の例 (9.0)

この例は、フランス軍陣営のみによる襲撃に焦点を当てます。多数のフランス軍とインディアン軽装ユニットは、襲撃を実施するためイギリス軍よりも多くの機会を提供します。襲撃は、勝利ポイントを獲得するための別の方法を提供します (18.1)。

襲撃ルールの要約

どのスペースが襲撃され得るのか？ いずれかの敵本拠スペース又は敵の砦を持つウィルダネス・スペースです。これには、たとえ襲撃しているユニットが敵スペースで開始しても、合法的な襲撃目標であれば友軍支配下の敵本拠スペースを含みます。襲撃マーカーを持つスペース（すでに現行年に襲撃に成功されていることを意味します）は、襲撃の目標となり得ません。

どのユニットが襲撃を実行できるのか？ いずれかの軽装ユニット。各軽装 (7.3.1) 又はインディアン AP (7.3.2) は、襲撃について単一ユニットを活性化できます。

どのように襲撃を解決するのか？ 襲撃しているユニットは、その目標スペースへ到達するために3連結まで使用します（「2x」軽装又はインディアン AP を使用しているときは6）。これは敵ユニットを通過できますが、迎撃のリスクがあります。目標スペース上で、襲撃を解決するためにサイを1つ振ります（表 9.3）。そのサイ振り後、開始スペースへ戻らなければなりません（例外：インディアン・ユニットは、成功したら損失ボックスへ行きます）。

どのように迎撃が機能するのか？ 単一の敵ユニットは、襲撃しているユニットが敵の占める各スペース上にある場合（サイを振る前に、その開始スペースと目標スペースを含みず）、迎撃についてサイを振ることができます（表 9.2）。民兵は、迎撃できません。迎撃されたら、襲撃しているユニットはその開始スペースへ戻ります。あるユニットが1AR 中に実行できる迎撃の数に限度はなく、自身のアクション・フェイズに実行するための能力に影響はありません。迎撃は、目標スペースへの道筋中にのみ発生できます（ユニットは決して開始スペースに戻りません）。

襲撃中に命中を獲得される可能性があるのか？ いいえ：襲撃は戦闘ではないので、命中チェック (13.3.4) は不可能です。

襲撃が成功したときに何が発生するのか？ 襲撃している陣営は、スペースの数値に相当する襲撃ポイントを獲得します（ウィルダネス砦について1ポイント）。襲撃ポイント記録欄上で「8」に到達したとき毎に、襲撃している陣営は1勝利ポイントを獲得します (18.1)。また、成功した襲撃がインディアン・ユニットによると、そのユニットは損失ボックスへ行きます（略奪品や捕虜と共に故郷へ行きます）。

襲撃中にスペースの支配が変更される可能性があるか？ いいえ：襲撃しているユニットは、そのサイ振り後に目標スペースに留まることができません。

セット・アップ例

勝利記録欄：マーカーは、記録欄のイギリス軍サイド上の「1」位置にあります。



襲撃記録欄：イギリス軍マーカーは「0」の位置にあり、フランス軍マーカーは「5」の位置にあります。

イン・プレイのフランス軍とインディアンカード
(イギリス軍カードは無関係)



襲撃前の関連エリア



フランス軍についての襲撃オプション

- ・ナデンハッテン [Gadenbütten]：1 襲撃ポイントについての目標となり得ます。ただし友軍支配下で、敵の本拠スペースです。
- ・イーストン [Easton]：襲撃マーカーを持つため、目標とはなり得ません（襲撃済 [Raided] マーカーは、冬営 LR に取り去られます）。
- ・フィラデルフィア [Philadelphia]：フランス軍ユニットはイギリス軍基地スペース (2.1.7) に進入できないため、目標とはなり得ません。
- ・シャモキー [Shamokin]：1 襲撃ポイントの目標となり得ます。砦はそのスペースに進入しているいかなる襲撃ユニットも迎撃するためにサイを振ることができます。全ての非軽装ユニットと同様、旗印のサイの目 (🚩) でのみ迎撃します。
- ・カーライル [Carlisle]：2 襲撃ポイントの目標となり得ます。ハイランド旅団又は砲兵のみが迎撃できます。全ての非軽装ユニットと同様、旗印のサイの目 (🚩) でのみ迎撃します。襲撃に対するハイランドの振り直しは適用不能です（戦闘に対してのみ）。
- ・レイズ・タウン [Rays Town]：1 襲撃ポイントの目標となり得ます。その軽装ユニットは、そのスペースへ進入している襲撃ユニットを妨害するためにかなりの機会を持ちます。これは、旗印、三角形/円形命中、B&T のサイの目 (🚩, 📍, 🗳) で迎撃します。
- ・ウィンチェスター [Winchester]：2 襲撃ポイントの目標となり得ます。その民兵は迎撃できません。
- ・ウィルズ・クリーク [Wills Creek]：襲撃マーカーを持つため、目標とはなり得ません（襲撃済 [Raided] マーカーは、冬営 LR に取り去られます）。
- ・バーバリー [Beverly]：1 襲撃ポイントの目標となり得ます。全てのフランス軍軽装ユニットから3連結を越えて離れているため、到達するために「2x」軽装又はインディアン AP が要求されます。

ARのフランス軍アクション・フェイズ

フランス軍プレイヤーの襲撃ポイント・マーカが襲撃記録欄上の「5」にあるため、襲撃記録欄の末端（「8」）に到達するため更に全3襲撃ポイントが必要です。これは彼に1勝利ポイントを得点させ、勝利マーカを勝利記録欄の自軍サイド方向へ1位置移します。

インディアン・カードの APs: アクション・フェイズのシーケンスに従って、フランス軍プレイヤーはインディアン・カードの AP を襲撃のために使用することで開始します (7.2 #2)。フランス軍プレイヤーは、フォークス・オブ・ジ・オハイオ [Rocks of the Ohio] 上のミシサガ [Mississauga] 族インディアン・ユニットを選択し、ウィンチェスター [Winchester] を襲撃するために3連結移動させます。いったんそのスペース上に到達したら、インディアン・ユニットは襲撃のサイ振りを実行します（民兵は迎撃できません）。表 9.3 に従うと、襲撃は旗印、三角形／円形命中、B&T のサイの目 ([]、 []、 []) で成功します。襲撃しているユニットは、正方形／円形命中 ([]) を振ります。: 襲撃は失敗です。フランス軍プレイヤーは、自身のインディアン・カード #49 イベントの振り直し能力を使用することに決めます。このとき旗印 ([]) が振られます。: 襲撃は成功です！スペースに襲撃済マーカが加えられ（支配は影響を受けません）、フランス軍は2襲撃ポイントを得点し、襲撃記録欄上のマーカを位置「5」から位置「7」へ前進させます。襲撃に成功したユニットがインディアンであるため、襲撃を開始したフォークス・オブ・ジ・オハイオへ戻る代わりに、その年の残りについて損失ボックスへ行きます。カード #49 のその他のインディアン AP は、ボード上のどこかにある1インディアン・ユニットの軽装移動を実行するために使用されます。フランス軍プレイヤーは、ここでイン・プレイのフランス軍カード AP の使用を開始できます (7.2 #3)。

インディアン AP でウィンチェスターを襲撃



フランス軍カードの「2x」軽装 AP: フランス軍プレイヤーは、カーライル [Carlisle] の襲撃を実行するため、ラ・プレスクアイル [La Presqu'Isle] (図例の外部) 上の自軍リグネリー [Lignery] 軽装ユニットを活性化させるためにその AP を使用します。この目標は、4連結の距離があります（通常の3連結を超えています）。ただし、「2x」AP は、6連結まで範囲の伸長を提供します (7.3.4)。襲撃は常に単一ユニットによって実施されるため、フランス軍軽装ユニットと共にスタックしたデラウェア [Delaware] 族インディアン軽装ユニットは背後に留まります（ただし、フランス軍の軽装 AP は代わりにそれを活性化させることもでき、その場合はインディアン・ユニットのみに限定されるインディアン AP と逆になります）。フランス軍プレイヤーは、自軍襲撃ユニットが砦によって迎撃される可能性が少ない

と考えられる（非軽装ユニットは、旗印のサイの目のみで迎撃します）シャモキン [Shamokin] を介して行くことを選択します。襲撃しているユニットがシャモキンに到達するとき、最初に砦の迎撃サイ振りが解決されます (9.2): 成功したら、襲撃しているユニットは開始スペースへ戻ります。さもないければ、迎撃スペースを通過して移動します。砦は旗印 ([]) を振ります。リグネリー軽装ユニットは迎撃され、襲撃を開始したら・プレスクアイルへ戻らなければなりません。消費済マーカが置かれます。

「2x」のフランス軍軽装 AP で襲撃: シャモキンで迎撃



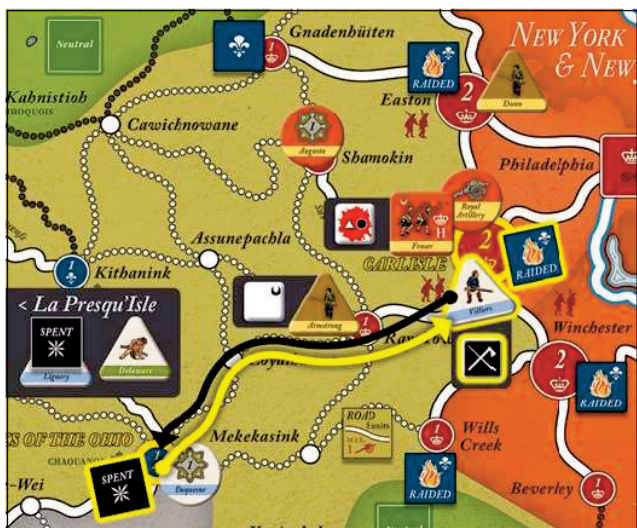
フランス軍カードの軽装／陸軍 AP: フランス軍は、自軍の軽装／陸軍 AP (7.3.5) を襲撃のために軽装 AP として使用することに決めます。フランス軍プレイヤーは、フォークス・オブ・ジ・オハイオ [Rocks of the Ohio] からビリエ [Miles] 軽装ユニットでカーライル [Carlisle] の襲撃を試み、レイズ・タウン [Rays Town] 上のアームストロング [Armstrong] イギリス軍軽装ユニットを通過して移動させます。襲撃しているユニットがそのスペースへ進入したため、イギリス軍軽装ユニットは迎撃するために三角形／円形命中、B&T、旗印のサイの目 ([]、 []、 []) を振らなければなりません。アームストロングがサイを振り…はずれ ([]) です！ビリエは、カーライルへ移動します。そのスペース上には、いくつかのイギリス軍ユニットがありますが、防御側は迎撃のために単一のサイに限定されます。ハイランド旅団が選択され、三角形／円形命中 ([]) を振って迎撃に失敗します（軽装ユニットによって同じサイが振られていたら、迎撃されていました）。ハイランドの振り直し能力は、迎撃に関係ありません（戦闘についてののみ）。いまやフランス軍襲撃ユニットの好機で、B&T ([]) を振ります。襲撃は成功です。: 襲撃済マーカがスペースに加えられ、フランス軍は2襲撃ポイントを得点し、獲得された最初の襲撃ポイントで襲撃記録欄上の襲撃ポイント・マーカが位置「7」から位置「8」へ前進します。襲撃記録欄の終端に到達したので、フランス軍プレイヤーは1VPを得点します。勝利記録欄上で、マーカが記録欄のイギリス軍サイドの位置「1」から、記録欄のフランス軍サイドの位置「1」へフランス軍方向（左）に移されます。



襲撃記録欄に戻ります。: VP が得点されたため、フランス軍の襲撃ポイント・マーカは「0」へ戻ります。カーライルへの襲撃成功によって獲得された、2番目の襲撃ポイントを忘れないでください。: これは、フランス軍の襲撃ポイント・マーカを「0」から位置「1」へ移します。続く AR にフランス軍が再び位置「8」へ

到達したら、別の VP が得点されることになります。フランス軍の襲撃ユニットは、襲撃を開始したフォークス・オブ・ジ・オハイオへ戻らなければならず、消費済マーカを受け取ります。アームストロングは、戻る道筋で迎撃できません。その襲撃のサイ振り後のユニットに対する迎撃の試みは認められません。

フランス軍軽装/陸軍 AP でカーライルに対する 2 回目の襲撃試み



全てのフランス軍の襲撃が完了

現行 AR のフランス軍アクション・フェイズに、これ以上の襲撃は発生しません。カード上に残っている唯一の AP は、フランス軍の帆走/陸軍 AP (7.3.3) です。これは襲撃に使用できないため、ボード上のどこかでその AP による別のアクション・タイプが実行されます。

戦闘の例 (13.0)

セット・アップ例

勝利記録欄：記録欄のフランス軍サイドの位置「3」に



ユニットが含まれる開始スペース：

フランス軍

レ・トロワ・リヴィエール *[Les Trois Rivières]*：1 減少状態軽装ユニット (Lacome)

イル・オ・ノワ *[Ile aux Noix]*：1 本国軍旅団 (Béarn & Guyenne)

モントリオール *[Montréal]*：1 砦 (Lévis)、1 砲兵、1 減少状態非本国フランス軍旅団 (Canadiens)、2 インディアン・ユニット (Kahnawake, Outaouais)、1 フランス軍軽装ユニット (Belestre)。

イギリス軍

Baye de Cataracouy：支配マーカ、指揮官ハウ *[Howe]*、2 砲兵、1 ハイランド旅団 (Royal Highland)、2 本国軍旅団 (第 27 & 第 55、第 43 & 第 46)、2 植民地旅団 (N. York & N.J., New England)、2 植民地軽装ユニット (Putnam, Rogers)、1 軽装ユニット (Gage)

戦闘ルールの要約

戦闘マーカ (13.0)：アクションの終了時に、敵対している陣営のユニット/民兵が留まる各スペースに加えます。

戦闘解決：両プレイヤーのアクション・フェイズと第 1 プレイヤーの対応後、ボードの上部から下部へ戦闘を解決します (7.1 #9)。

戦闘勝利マーカ：戦闘記録欄上の「0」で開始します (13.3.1)。ある陣営のマーカは、各戦闘罰則 (13.3.2) について 1 位置 (負の方向) へ戻されます。

戦闘のためのスタック準備 (13.2)：

- ・居留地スペース上に記載されたシルエット毎に、1 民兵カウンターを加えます (スペースが敵支配下であると、1 少ない民兵) (13.2.1)。
- ・各陣営は、戦闘スペース上の同じタイプの減少状態ユニットを統合しなければなりません (13.2.3)。

戦闘のサイ振り (13.3.3)：各ユニットと民兵について 1 つのサイ。友軍ユニットがそのスペースを攻撃 (解放) するとき、民兵も振ることができます。

- ・1. 攻撃側が振り、2. 防御側が振り (除去されたユニットを含みます)、3. 攻撃又は防御している民兵が振ります (B&T の目によって取り去られていない限り)。
- ・サイ振りは、各陣営についてユニット・タイプによってグループ化されます (13.3.3)：ハイランド・ユニット、指揮官、カード・イベント。
- ・戦闘サイ振り表は、結果を判定します。ある陣営の戦闘勝利マーカは、以下について各 1 位置前進します：第 1 に獲得された命中、第 2 に成功した B&T のサイ振り、第 3 に旗印 です (この順番に従います)。

獲得された命中 (13.3.4)

- ・振られた命中サイの目 (1.3) が振っているユニットと同じ形状を持ち、しかも同じ形状の敵ユニットが存在する場合にのみ発生します。命中は、同じタイプの敵ユニットの優先度で獲得されます (表 13.3.4)。
- ・超過して獲得された命中は、カウントしません (例えば、1 攻撃側旅団に 3 命中)。

成功した B&T のサイの目 ：本国軍旅団/砲兵/砦/稜堡のみ (13.3.3 戦闘サイ振り表)。命中適用と戦闘勝利マーカ前進の可能性。

敵ユニット・タイプ命中への命中適用：振る前に、振っている陣営の戦闘勝利マーカが「0」以上である場合にのみ。優先順位：1. 減少状態ユニットの除去、又は 2. 完全ユニットを減少状態へ裏返す (13.4)。

戦闘の勝利 (13.6)：全ての戦闘サイ振り後、その戦闘勝利マーカが防御側のマーカよりも高ければ、攻撃側が勝利します。さもなければ、防御側が勝利します (13.6)。

敗北したスタックの潰走 (13.8)：戦闘記録欄上で勝者より少なくとも 3 位置低い場合。また、戦闘スペースの最後の友軍稜堡が除去されたとき (要塞戦闘の例を参照)。

勝利スタックが一掃される：相手側のスタックが勝利しますが、その戦闘で受けた潰走マーカは留まります。

敗北したスタックの退却 (13.9)：攻撃側/防御側の退却優先度に従います (大部分の場合は隣接スペースへ)。

友軍稜堡ユニットがスペース上に留まると、防御側は退却しません (要塞戦闘の例を参照)。

イギリス軍のモントリオール攻撃

イン・プレイのイギリス軍とフランス軍のカード
(インディアン・カードは無関係)



イギリス軍プレイヤーは、第1プレイヤーです。現在 Baye de Cataracouy 上にあるスタック全体をモントリオール [Montréal] へ移動させるため、自軍カードの1陸軍 AP を使用します。イギリス軍スタックが移動で通過したため、イギリス軍の支配マーカ―をカラのラ・プレゼンタシオン [La Présentation] に加えます。その移動後、スタックは消費済マーカ―を受け取り、戦闘マーカ―をモントリオールに加えます。(イギリス軍は、イン・プレイの自軍カードに残っている3APsを、ボード上のどこかで消費します。)

フランス軍の部隊集結 (11.0)

フランス軍プレイヤーは、3VPsの価値を持つ勝利スペースを防御すべく強力な圧力を受けています。部隊集結アクション (11.0) のためモントリオール上の砦ユニットを活性化させるべく、自身の軽装/陸軍 AP (7.3.5) を陸軍 AP (7.3.1) として使用します。このアクションでは、活性化ユニットがいるスペースが目標スペースとなり、隣接スペースからの全ユニットが合流できます (連結限度と移動制限を適用します)。レ・トロワ・リヴィエール [Les Trois Rivières] からの減少状態の軽装ユニットとイル・オ・ノワ [Ile aux Noix] からの本国軍旅団をモントリオールへ移動させ、消費済マーカ―をそれらと砦に加えます。このアクションが目標スペース上の全友軍ユニットに戦闘罰則 (13.3.2) を与えるため、フランス軍スタックに部隊集結マーカ―も加えます。

フランス軍プレイヤーは、イン・プレイの自軍カードに残っている2APsを、ボード上のどこかで消費します。イギリス軍プレイヤーは、対応 AP を持ちません。プレイヤー諸氏は、その AR の全ての戦闘解決へ進みます。



＜第1プレイヤーのイギリス軍は、モントリオールを攻撃
第2プレイヤーのフランス軍は部隊集結

戦闘勝利マーカ―は、戦闘罰則のために調整される。



指揮官振り直し記録欄のセット・アップ (次を参照)



戦闘の解決 (13.0)

モントリオールは、この AR で唯一の戦闘です。プレイヤー諸氏は、どちらのスタックが防御側になるのかチェックすることで開始します (13.1)。: 戦闘スペース上で自軍アクション・フェイズを開始したので、フランス軍のスタックが防御側です (13.1 優先度#1)。

スタックは、戦闘のための準備ができています。: モントリオール上に記載されたシルエットに従って、1つのフランス軍民兵マーカ―が加えられます (13.2.1)。民兵は、ユニットではありません。: これらは、敵によって B&T が振られて取り去られていない限り、常に両陣営のユニットの後に振ります (13.3.3 戦闘サイ振り表)。2つの減少状態のフランス軍ユニットがありますが、異なるタイプなので統合されません (13.2.2)。

次いで、各陣営の戦闘勝利マーカ―が戦闘記録欄の「0」スペース上に置かれます (攻撃側が上部で、防御側が下部)。フランス軍は、部隊集結罰則を持ちます (黄色のマーカ―): その戦闘勝利マーカ―を「-1」へスライドして戻します。イギリス軍は、敵の砦に対して1戦闘罰則を持ちます (イギリス軍の砲兵が攻撃していなければ、2倍になっていました)。そのマーカ―も「-1」まで1位置スライドして戻します。イギリス軍のハウ指揮官は、指揮官振り直し記録欄上で、その2の指揮値に一致する位置「2」の上部に置かれます (3.7)。

1. 攻撃側イギリス軍のサイ振り

攻撃側として、イギリス軍プレイヤーは、最初に全自軍ユニットについての戦闘サイ振りを実行します。タイプによって自軍ユニットをグループ化し (3.0.1)、ユニットの戦闘サイ振りシーケンス (13.3.3) に従います。カード・イベント、指揮官、振り直しを認めるハイランド・タイプでない限り (あるユニットは、全3回使用できます)、全てのユニットは戦闘中に一度サイを振ります (ユニット毎に1つのサイ)。次のユニット・タイプがそのサイ振りを開始する前に、件のユニット・タイプの全てのサイ振り/振り直しを完了します。

- ・第1に、非インディアン軽装ユニット: 2つの植民地軽装ユニットとイギリス軍軽装ユニットが、3つの三角形/円形命中 () を振ります。これら各命中の目が、命中獲得のサイの振り結果となるか調べるための命中チェック (13.3.4) を誘発します。第1: 命中サイの目のアイコンが振っているユニットの形状 (三角形) と同じ形状を含むか? 3つのサイの目それぞれについて Yes です。第2: 命中を受けるため、同じ形状 (三角形) の相手側ユニットが存在するか? Yes: 4つのフランス軍軽装ユニット (それらの2つはインディアン) が存在するため、3命中が獲得されます。イギリス軍にとって非常に幸運なサイの目です。

同形状のサイ振りユニット+命中の目+敵ユニット=命中獲得
注釈: B&Tの目も命中をもたらす得ます (表 13.3.3)。

イギリス軍の戦闘勝利マーカ―は現在「-1」なので、最初の獲得命中は適用されませんが、戦闘記録欄についてカウントし、マーカ―は「-1」から「0」へと前方へスライドします (13.3.3 戦闘サイ振り表)。2番目に獲得された命中は、戦闘勝利マーカ―を位置「0」の上へ移すため (位置「1」で終わります)、1敵ユニットへの命中が獲得されます。これはサイを振っているユニットと同じタイプの非フランス軍軽装ユニットの優先度が適用されなければなりません (三角形のユニットは、2つのタイプです。: 非インディアンとインディアン)。すでに減少状態のラコルヌ [Lacorne] フランス軍軽装ユニット (血痕面) は除去されて (13.4)、フランス軍損失ボックス上に置かれなければなりません。3番目に獲得された命中は、イギリス軍の戦闘勝利マーカ―を位置「2」に移し、その命中も非インディアン軽装ユニットに適用されます。ベレストル [Belestre] 軽装ユニットが減少状態に裏返されます。

砲兵、稜堡、砦、艦隊の高い命中能力：両サイの目上に円形があるため、円形ユニットは2回、同様に命中チェックを誘発されます。最初の3つのタイプは、成功した B&T の目で旅団に命中させることができます。

2. 防御側フランス軍のサイ振り

同じサイ振りのシーケンス (13.3.3) が使用されます。イギリス軍のサイ振りによって除去されたユニットも振ることができます。このステップでは、フランス軍民兵のサイ振りはありません。

- 最初に、2つの非インディアン・フランス軍軽装ユニット。1つのサイの目は B&T (☒) で、戦闘において軽装ユニットに影響を持たず (表 13.3.3)、他のサイの目ははずれ (□) です。ここで戦闘サイ振りが実行され、以前に除去されたラコルヌ [Laconne] 軽装ユニットがフランス軍の損失ボックスへ送られます。
- 次に、2つのインディアン・ユニットのサイ振り。1つのサイ振りは三角形/円形命中 (☒) と命中チェックの結果は命中獲得です。：三角形のユニットは、三角形を持つ命中面を振り、三角形の敵ユニットがあります。したがって、フランス軍のマーカーは、戦闘記録欄上の位置「-1」から「0」へスライドします。フランス軍の戦闘勝利マーカーが「0」を超えて終了しなかったため、命中の獲得は適用されません。2番目のインディアン・ユニットのサイの目は、正方形/円形命中 (☒) です。命中チェックは失敗します。：その命中面上に三角形はありません。
- 4番目の戦闘サイ振りシーケンス、本国軍旅団のサイ振りへ飛びます。除去されたベアルン&ギュイエンヌ [Béarn & Guyenne] 旅団は、正方形/円形命中 (☒) を振ります。命中チェックに成功します。：正方形のユニットが正方形を持つ命中面を振り、正方形の敵ユニットが存在します。フランス軍の戦闘勝利マーカーは、位置「1」へスライドします。このマーカーは「0」を超え、獲得された命中は敵の本国軍旅団 (同じタイプ) の優先度が適用され得ます。これは、その戦闘でそのユニット・タイプに対して獲得された最初のフランス軍の命中なので (13.4)、命中はハイランド旅団に適用しなければなりません (これは、獲得された命中にのみ適用され、B&T 命中には不可です)。ハイランド旅団は、減少状態に裏返されます。
- 5番目の戦闘サイ振りシーケンス、非本国軍旅団のサイ振り。除去されたカナディアン [Canadians] 旅団は、三角形/円形命中 (☒) を振ります。命中チェックは失敗です。：命中面に正方形はありません。カナディアン旅団は、フランス軍の損失ボックスへ送られます。
- 艦隊又は稜堡のサイ振り：フランス軍は、戦闘に持ちません。
- 次に、砦のサイ振り。はずれの結果を振ります (□)。フランス軍プレイヤーは、自軍カードのイン・プレイのイベント「幸運な砲丸 [Lucky Cannonball]」(#27) を使用します。カード上に述べられるごとく、このイベントは3つまでのフランス軍円形形状ユニットに振り直しを認めます。砦は三角形/円形命中 (☒) を振り直します。命中チェックは成功です。：円形ユニットは、円形を持つ命中の目を振り、円形の敵ユニットが存在します。フランス軍の戦闘勝利マーカーは、戦闘記録欄上で「2」へスライドさせます。1つの同じタイプのイギリス軍砲兵は、減少状態へ裏返されます。

砦の戦闘サイ振り：砦はユニット (稜堡と同様) です。他のユニットと同様に戦闘のサイ振りを実行できます。

- 最後に、フランス軍砲兵のサイ振り。B&T (☒) を振ります。敵の旅団があるので、戦闘記録欄上でフランス軍の戦闘勝利マーカーを位置「3」へ前進させ、優先度に従って本国軍旅団 (表 13.3.3) に命中を適用します (13.4)。すでに減少状態のロイヤル・ハイランド [Royal Highland] 旅団は、除去されなければなりません。フランス軍は自軍プールから1枚の WIE チットを引き、自軍 WIE 保管場所上に置くことができます (18.3.1)。



後の民兵のサイ振りを含み、成功したサイ振りは (黄色と赤で) 強調される。

3. 民兵のサイ振り

- ・ハイランド旅団によるイギリス軍の B&T の目 (16 頁) は、1枚のフランス軍民兵マーカーを取り去りました。残っているフランス軍民兵は、1旗印 (☒) を振ります。それは、民兵について唯一の成功サイの目です (13.2.1)。旗印のサイの目は、フランス軍の勝利マーカーを位置「4」へスライドさせます。

民兵 (13.2.1)：これらのカウンターは、居留地スペース上で発生する全ての戦闘で再使用されます。ある陣営は、自身の居留地本拠スペースを攻撃しているときに友軍民兵を使用できます (敵支配のため1枚少ないカウンター)。

戦果 (13.6)



攻撃側のイギリス軍の戦闘勝利マーカーは、位置「7」で終了します。：これはイギリス軍の勝利です。

フランス軍潰走の発生 (13.8)



- イギリス軍の戦闘勝利マーカーがフランス軍マーカーよりも少なくとも3位置上なので、フランス軍スタックは潰走を受けます (13.8)。最初に、潰走マーカーがフランス軍スタックに加えられます。次いで、それに潰走罰則が適用されます。：退却しているユニットの1つが除去されます。存在したら、砲兵ユニットでなければなりません (さもなければ他のユニットで、インディアン・ユニットは最後に選択されます)。潰走状態のスタックは、退却としてその砦をプレイから取り去ることができません (13.9.5)。イギリス軍プレイヤーは、自軍プールから持ってきた砦でそれを置き換え、その完全面で置きます (フランス軍の砦が減少状態ではなかったため)。フランス軍

のスタックは、移動、建設、戦闘、未来の退却でさえ罰則があります。その潰走マーカーは、回復 (14.2) 又は非潰走状態スタックと統合することで取り去ることができます (13.8)。

その他の戦闘後ステップ

- 敗北した防御側のフランス軍スタックは、戦闘スペースから退却します (13.9)。残っている全てのユニットは、合法的な同じ隣接スペース (13.9.1、防御側の退却優先度) へ行かなければなりません。フランス軍プレイヤーは、自軍の敗北したスタックをレ・トロワ・リヴィエール [Les Trois Rivières] へ移動させることを選択します (詳細な退却の例については 22 頁を参照)。
- イギリス軍の支配マーカー (2.1.2) が、モンリオール [Montreal] に加えられます。勝利スペースなので (2.1.9)、イギリス軍は 3 VP (スペースの数値に一致します) を得点します。勝利記録欄上で、VP マーカーが右へ 3 位置スライドさせられます (18.1)。記録欄のフランス軍サイドの位置「3」から (戦闘前)、イギリス軍サイドの位置「1」で終了します。戦闘マーカーが取り去られます。



戦闘と退却後の関連するボード・エリアと損失ボックス。
砦の置き直しと潰走損失は強調されている。

支配マーカー：敵本拠スペースは、占領した陣営の友軍となります (2.1.2)。占領した居留地本拠スペースは、カラで残されたら自身の陣営に復帰します。

- 集結の罰則と民兵マーカーは、取り去られます。
- ハウ [Howe] 指揮官は、戦闘中の振り直しで死傷テスト (13.5.1) に失敗したことで取り去られています。最後に、戦闘記録欄上で戦闘勝利マーカーが位置「0」にリセットされます (次の戦闘は、どれが上部にあるのかで決めます)。
- その他のステップは、この例に関係ありません。

要塞スペースの戦闘

要塞スペース・ルールの要約

ルイブール [Louisbourg] とケベック [Quebec] のフランス軍居留地スペース： 砦ユニットを持ち続ける限り、それぞれ要塞です (2.1.10)。砦なしでは、これらは居留地のみです (2.1.5)。

戦闘における砦ユニット：たとえ攻撃側が勝利しても、防御側のフランス軍が退却することを妨げます (13.9)。

これらは戦闘罰則を与えませんが (砦と異なり)、それが留まる限り要塞スペースの占領を不可能にします。

砲兵ユニット：砦に命中させることができる唯一のユニット・タイプです。

最終砦の除去：防御スタックの潰走 (13.8) を誘発します。同じ AR に敵の戦闘サイ振りも潰走を与えたら (戦闘勝利マーカーが防御側よりも 3 + 上の位置)：敗北したスタックの全ての非軽装ユニットが除去されます。

注釈：砦は、決して修理又は再建ができません。

要塞スペース上の戦闘マーカー：敗北した防御側スタックがスペース上に留まると、取り去られません (13.7)。

イギリス軍のスタックは、要塞スペースを離れることができます。：相手側の凌駕は要求されません (10.2.1)。

ルイブールの戦闘例セット・アップ

この例は、実際に 1758 年夏の攻囲に参加した部隊に類似したものを使用します。成果は同じですが、必要な全てのルールを扱うため、自由に行われています。

この例は、ゲーム年 1758 年の AR4 に、帆走ボックス (2.3) 上の強力なイギリス軍スタックで発生します。イン・プレイのカード #2 (イギリス軍)、#26 (フランス軍)、#43 (インディアン) は、イベントを持ちません。フランス軍は主導権に勝利し、第 1 プレイヤーになることを選択します (7.1 #4)。彼は対応のために AP を保持することを辞退します (7.2 #3)。次いで、ボード上の (表示されない) どこかのアクションのため、自軍のインディアンとフランス軍カードの APs を使用して、自軍アクション・フェイズ (7.2) を実行します。

イギリス軍のルイブールへの上陸

自軍アクション・フェイズの開始時 (7.2 #1)、イギリス軍は現在帆走ボックス上の全自軍ユニットで上陸 (10.6.1、非 AP コスト) を実行しなければならず、しかもこれらは単一の沿岸スペース上に上陸しなければなりません。公海マーカー (10.6.2) がフランス軍面なので、イギリス軍ユニットは大西洋 SZ (2.3) の境界を成す沿岸スペースのみに上陸できます。ルイブール [Louisbourg] は両 SZs (10.6.1) の境界を成すため、イギリス軍はそこへ上陸できます。いったん上陸したら、イギリス軍スタックは上陸罰則マーカーと消費済マーカーを受け取ります。

スペースに戦闘マーカーが加えられます。次いで、イギリス軍プレイヤーは、ボード上の (表示されない) どこかでアクションを行うため、イン・プレイの自軍カードの全 APs を使用して、自軍アクション・フェイズ (7.2 #4) を継続します。プレイヤー諸氏は、AR の全ての戦闘を解決するため移動を継続します (7.1 #9)。

ルイブールへのイギリス軍スタックの上陸、
フランス軍民兵カウンター配置、指揮官振り直し記録欄のセット・アップ

戦闘記録欄のセット・アップ

戦闘が解決される

ルイプール (Lisbourg) は、その AR の唯一の戦闘です。防衛している部隊の稜堡の影響 (退却、潰走) のみが、他のスペース上の戦闘から要塞スペースの戦闘を区別します。それ以外は、要塞スペース上で戦っている際の戦闘ステップ (130) に変更はありません。

- ・フランス軍のスタックは、AR 開始時に戦闘スペース上にユニットを持っていたので防御側です (13.1)。
- 両スタックは、戦闘の準備ができています。:
- ・2枚の民兵マーカークがスペースに加えられます (13.2.1)。
 - ・戦闘サイ振りの前に統合させる減少状態ユニットはありません (13.2.3)。
 - ・両戦闘勝利マーカークは、戦闘記録欄上の位置「0」に置かれます。攻撃側のイギリス軍は、上部に置きます (13.3.1)。イギリス軍の戦闘勝利マーカークは、上陸罰則 (13.3.2) のために「-1」ヘスライドして戻ります。フランス軍のマーカークは、その場に留まります。

いまや両陣営は、その戦闘サイ振りの準備ができています。






この例は、**円形ユニットの戦闘サイ振り**に焦点を当てます。：稜堡ユニットの除去が戦闘の期間を決めるため、**円形ユニットのサイ振りのみ**を詳細に扱います。他のユニット・タイプと民兵によるサイ振りは、概略されます。

例内の艦隊、稜堡、砲兵について異なる命中優先度を把握するため、命中チェック表 (13.34) の最後の3列を詳細に参照してください。







1. 攻撃側イギリス軍のサイ振り

ユニット戦闘サイ振りシークエンスの優先順位 (#) (13.3.3) は、戦闘に存在するユニット・タイプについて使用されます。



非円形ユニットのサイ振り：


- #1 イギリス軍軽装ユニットが1旗印()を振り、イギリス軍の戦闘勝利マーカーを位置「-1」から「0」へスライドさせます。
- #3-4 ハイランド旅団と他の6個本国軍旅団は、非常に不運な初期のサイ振りを行います。ハイランドと指揮官ウルフ()の振り直し(13.5)のおかげで、3つの成功サイの目が発生します。: 1枚の民兵カウンターを取り去り、1個本国軍旅団を減少状態に裏返す B&T の目()と、2つの旗印の目( )です。イギリス軍の戦闘勝利マーカーを位置「3」へ移します。


円形ユニットのサイ振り：


- #6 3つのイギリス軍艦隊は、三角形／円形命中 (), B&T (), はずれ () を振ります。1命中が獲得されます。: 円形の艦隊ユニットは円形を持つ命中面を振り、敵の円形ユニットがあります。イギリス軍の戦闘勝利マーカーを、位置「4」へスライドさせます。命中は、同じタイプの優先度で適用され (表 13.3.4)、単一のフランス軍艦隊を減少状態に裏返します。B&Tのサイの目は、1つのイギリス軍艦隊が友軍沿岸本拠スペースへ行くことを認めますが (表 13.3.3)、イギリス軍プレイヤーはその選択肢を使用しないことに決めます (ルイブールに2つのみの艦隊を維持することで、戦闘の後にそのスペースの外部へ8ユニットのみ (10.6) を輸送することができます)。
- #8 4つの砲兵ユニットがサイを振り、フランス軍にとって壊滅的なサイの目です。: 2三角形／円形命中 (), 1正方形／円形命中 (), 1B&T () です。全3つの命中の目が命中を獲得します。: 円形砲兵ユニットは円形の命中の目を振り (サイの両命中の目が円形を持ちます)、全ての命中を適用させるために十分な敵の円形ユニットがあります。イギリス軍の戦闘勝利マーカーを、位置「7」へスライドさせます。最初の2命中は、優先度に従って同じタイプのフランス軍砲兵ユニットに適用します (表 13.3.4)。: 最初の命中によって裏返され、2番目によって除去されます (ただし、到来する戦闘サイ振りのため近くに保持します)。3番目の命中は、砲兵についての2番目の優先度に従って、フランス軍の1稜堡を減少状態に裏返します。ここで、B&Tを振ります。敵対している旅団があるため、成功します。これは、イギリス軍の戦闘勝利マーカーを位置「8」へスライドさせ (表 13.3.3)、減少状態のフランス本国軍旅団に命中にも適用してこれを除去します。順番に、イギリス軍プレイヤーによるヨーロッパの戦争 (WIE) チット引きを誘発し、勝利記録欄の右にある現在カラの自軍 WIE チット保管場所にそれを置きます (18.3.1)。

2. 防御側フランス軍のサイ振り


#4 3個フランス本国軍旅団（攻撃側のサイ振りで除去された1個を含みます）は、2つの成功したサイの目を獲得します。：1命中を獲得する1つの正方形／円形命中（）と、1つの旗印（）です。戦闘記録欄上で、フランス軍の戦闘勝利マーカーを前方へ2位置スライドさせます。獲得された命中は、優先度に従ってハイランド旅団に適用しなければならず、減少状態に裏返します。以前に除去されたフランス本国軍旅団は、ここで損失ボックスへ送られます。

#6 フランス軍艦隊は、B&T（）を振ります。：これはユニットがルイブール [Louisbourg] を離れて友軍沿岸本拠スペースへ行くことを認めます（13.3.3 戦闘サイ振り表）。戦闘が悪い結果に終わると感じ、フランス軍プレイヤーはラ・コート・ド・ボーブル [Côte de Beaupré] 上に置くことで自軍艦隊を保全します。

#7 2つの稜堡のサイ振りは、1つのはずれと1つの正方形／円形命中（）です。命中チェックは成功です。：円形ユニット（稜堡）は円形を持つ命中の目を振り、命中を受け取るための敵円形ユニットがあります。フランス軍の戦闘勝利マーカーを「3」へスライドさせます。命中は優先度に従って砲兵ユニットへ適用し（表 13.3.4）、減少状態に裏返します。

#8 除去されたフランス軍砲兵は、三角形／円形命中（）を振ります。三角形／円形命中についての命中チェックは成功です。：円形ユニット（砲兵）が円形を持つ命中の目を振り、命中を受けるための敵円形ユニットがあります。フランス軍の戦闘勝利マーカーを「4」へスライドさせます。命中は、優先度に従って同じタイプの砲兵ユニットに適用させます（表 13.3.4）。その戦闘サイ振りを実行したため、以前に除去されたフランス軍砲兵ユニットがフランス軍損失ボックスへ送られます。

3. 民兵のサイ振り

いまや、両陣営のユニットがその戦闘サイ振りを実行しており、1つの旗印（）が残っているフランス軍民兵によって振られます（他の民兵は、イギリス軍の B&T のサイ振りによって取り去られました）。フランス軍の戦闘勝利マーカーを位置「5」へスライドさせます。

攻撃側のイギリス軍が勝利 (13.6)

全ての戦闘サイ振り後の戦闘記録欄



イギリス軍の勝利マーカーは戦闘記録欄上の「8」で終わり、フランス軍マーカーは位置「5」で終わりました。イギリス軍の勝利です（13.6）。



更に、イギリス軍の勝利マーカーがフランス軍マーカーより3位置上にあり、フランス軍防御スタックの潰走を誘発するために十分です（13.8）。潰走マーカーがスタックに加えられ、フランス軍プレイヤーは自軍ユニットの1つを除去しなければなりません（優先度に従うと砲兵ですが、残されていません）。フランス軍プレイヤーは、残っている自軍の2個本国軍旅団に1つを選択します。これは、イギリス軍プレイヤーによる WIE チット引きを誘発し、それがすでに保管場所上にあったチットの数値よりも低いを見た後、それをシャッフルして裏に伏せて WIE チット・プールに戻します（18.3.1）。

稜堡はフランス軍の退却を妨げる (13.9)



敗北した（そして潰走した）防御側のフランス軍は、少なくとも1つの友軍稜堡を含むため退却しません（13.9）。両スタックは、要塞スペース上に留まります。スペースの支配は変化せず、戦闘マーカーはスペース上に留まります。民兵と上陸マーカーは取り去られます（上陸罰則は、上陸が発生する AR にのみ適用します）。

ウルフ [Wolf] 指揮官は指揮官振り直し記録欄から取り去られ、そのスタックに戻されます。両戦闘勝利マーカーは、戦闘記録欄上で「0」にリセットされます。そのときにイギリス軍スタックがルイブールのスペース上にあるという条件で、戦闘サイ振りが次の AR に再び発生します（7.1 #9）。フランス軍のスタックは、現在そのスペース上で多数のイギリス軍ユニットを凌駕できないため、そこを離れることが不可能です（10.2.1）。他方、要塞上のイギリス軍ユニットにのみ適用される例外は、たとえ相手側を凌駕していなくても要塞スペースを離れることを認めます（10.2.1）。

AR4 の終了時、ルイブールのフランス軍スタックは回復に失敗し（14.2）、その潰走マーカーを保持しています。

これは、この年最後の AR なのか（AR4 の代わりに AR9 では）？ イギリス軍のスタックは、そこを支配していないため、冬営 LR 中にスペースを離れなければならないこととなります（17.3 植民地への帰還）。

次のARアクションの概要

AR5 の開始時、「AR 開始」を持つ又は戦闘関連イベントのカードは引かれませんが（7.1 #1）。イギリス軍プレイヤーは主導権に勝利し（7.1 #4）、第1プレイヤーになることを選択します。自軍アクションを実行している間（7.2 #4）、ルイブールの占領を完了するために自軍スタックを残します。自軍アクション・フェイズ中（7.1 #7）、フランス軍プレイヤーはミラミチ [Miramichi] 上に持つ3つの軽装ユニットを活性化させ、ルイブールの防衛を強化するため2連結移動させます。友軍の非潰走状態スタックが統合したため、ルイブールの防御側上にある潰走マーカーが直ちに取り去られます（13.8）。



フランス軍プレイヤーが全ての自軍アクションを完了した後、イギリス軍プレイヤーは対応 AP の保持を選択していないため、対応はありません（7.2 #3）。

AR5の戦闘が解決される (7.1 #9)

例は、ルイブールの戦いを排他的に扱います。

最終 AR の戦闘マーカーは、いまだその場にありますが。明らかに、フランス軍が再び防御側です (13.1)。2 枚のフランス軍民兵マーカーがそのスタックに加えられ (13.1)、複合するための同じタイプの減少状態ユニットはありません (13.2.2)。戦闘勝利マーカーは、戦闘記録欄の「0」に置かれます。戦闘罰則を持つ陣営はありません (上陸マーカーは、AR の戦闘終了時に取り去られました)。ウルフ [Wulf] 指揮官は、再び指揮官振り直し記録欄の位置「3」に置かれます。

攻撃側のイギリス軍は、自軍ユニットについて戦闘サイ振りシークエンスを実行します (13.3.3)。その軽装ユニットははずします (□)。次に資格を持つ、ハイランド旅団は 1 旗印 (■) を振ります。: イギリス軍の戦闘勝利マーカーを、位置「1」へスライドさせます。次いで、他の本国軍旅団は 1 つのはずれ (□)、4 つの正方形/円形命中 (■●●●●●)、1 旗印 (■) を振ります。ウルフ指揮官は、はずれの振り直しのために使用されます。: 三角形/円形命中 (■●) で再びはずします。4 つの四角形/円形命中について、命中チェックが実行されます。: 最初に獲得された 2 命中は最後のフランス本国軍旅団に与えられ、減少状態に裏返されて次いで除去されます (これは、イギリス軍によって WIE チット引きを誘発します)。その後、フランス軍は命中するために残している正方形ユニットがないため、そのサイの目で最後の 2 つの正方形/円形命中について失敗です。全部で、イギリス本国軍旅団は、イギリス軍戦闘勝利マーカーを 3 位置前方へ「4」まで移します。次の戦闘のサイ振りで、艦隊は 1 旗印と 2 はずれ (■□□) を振ります。: マーカーを位置「5」へスライドさせます。最後に、残っている 3 つのイギリス軍砲兵ユニットは、1 つの正方形/円形と 2 つの三角形/円形命中 (■●●●●●) を振ります。: 3 命中が獲得され、戦闘勝利マーカーを位置「8」へ移します。命中は、全て稜堡に適用します。: 最初の命中は、減少状態の稜堡に適用しなければならず、それを除去します (13.4)。2 番目と 3 番目の命中は、他の稜堡を減少状態に裏返し、次いで除去します。

ここで、フランス軍プレイヤーは、自身の戦闘サイ振りを実行します。そのインディアン・ユニットは 1 つの B&T (はずれ) と 1 つの旗印 (■) を振り、自軍の戦闘勝利マーカーを「1」へ移します。次いで、非インディアン軽装ユニットは、他の旗印 (■) でそれを「2」へ移します。損失ボックスへ行く前に、除去されたばかりの本国軍旅団ははずれ (□) を振ります。プレイから取り去られる前 (13.4.1)、その 2 つの稜堡は 1 つの正方形/円形と 1 つの三角形/円形命中 (■●●●●●) を振り、円形ユニットに対する 2 命中獲得の結果となります。フランス軍の戦闘勝利マーカーを「4」へスライドさせ、両命中は優先度に従って 1 つの砲兵ユニットに適用され (表 13.3.4)、それを減少状態に裏返して次いで除去します。ここで、両陣営のユニットはそのサイ振りを完了し、2 つのフランス軍民兵がサイを振ります。: 正方形/円形命中と B&T (■●) は、民兵についてはどちらもはずれです。



ルイブールにおける 2 番目の戦闘終了後の戦闘記録欄 (AR5)

ルイブールの 2 番目の戦闘成果

イギリス軍の戦闘勝利マーカーは、戦闘記録欄上の「8」に行きつき、フランス軍のマーカーは位置「4」で終了します。再びイギリス軍の勝利です (13.6)。



戦闘記録欄上でイギリス軍のマーカーが 4 位置フランス軍マーカーよりも上です。これは、潰走を与えるために必要な 3 位置の要求差を超過します。したがって、敗北したフランス軍スタックへ潰走マーカーが加えられます。更に重要なことに、この AR の戦闘中に除去された最後の稜堡は、防御側に潰走も生じさせます (13.8)。単一の潰走マーカーが最初に置かれ、両方の潰走を包含します (スタック毎に複数の潰走マーカーは置かれませんが)。潰走状態スタックの運命は、戦闘記録欄の差並びに同じ戦闘における最後の稜堡除去に両方が激しいものです。: 他の潰走罰則に加えて、全ての非軽装ユニットが除去されます。ただし、ルイブール内に生き残っている非軽装ユニットはありません。ここで潰走罰則がフランス軍軽装ユニットに適用されます。: 非インディアン軽装が除去のために選択されなければならず、損失ボックスへ送られます (罰則 #1)。

その稜堡の除去で、ルイブールはその要塞状態を永久に失います。: 今から単なる居留地スペースです (民兵は影響を受けません)。イギリス軍の支配マーカーがスペースに加えられます。イギリス軍は 3 VPs を得点し、勝利記録欄上でマーカーを右へ (イギリス軍方向へ) 3 位置スライドさせます。

公海マーカーが「イギリス軍&フランス軍」へ裏返される



ルイブール [Louisbourg] の占領は、公海マーカーをその「イギリス軍&フランス軍」面に裏返すことを誘発します (10.6.2)。今から、イギリス軍はフランス軍と同様に、両海上ゾーンの沿岸スペースへ上陸できます。いったん裏返されたら、公海マーカーは決して以前の状態へ復帰できません。

残っている戦闘後のステップが実行されます (13.7)。2 つのインディアン・ユニットは、隣接スペースへ退却しなければなりません (13.9 防御側の退却優先度)。フランス軍プレイヤーは、これらをポール・ラ・ジョワイエ [Port La Joye] 上に置くことを選択します。戦闘と民兵のマーカーがスペースから取り去られ、ウルフ [Wulf] 指揮官がそのスタック上に戻して置かれます。戦闘勝利マーカーが戦闘記録欄のゼロ位置へ戻されます。

変更成果 1 - 非軽装フランス軍ユニットが生き残ったら、戦闘のサイの目並びに戦闘記録欄の差はフランス軍スタックに潰走を与えないのか?

非軽装フランス軍ユニットが全て除去されたわけではなく、1 つのみの潰走条件が満たされていました (最後の稜堡除去)。フランス軍のスタックは、単に潰走罰則と退却を被ることになります。

退却の例 (13.9)

退却ルールは、広範囲に及ぶ状況を扱います。大部分の場合、退却は隣接スペースになります。

要塞上の防御側：稜堡が留まると、退却しません。次の AR に再び戦闘が発生します (7.1 #9)。

退却ルールの要約

退却の優先度 (13.9.1)：これらは、戦闘におけるスタックの役割（攻撃側又は防御側）によって判定されます。スタックは、その艦隊と共に退却するか (13.9.2) 又は隣接スペースへ退却します (13.9.3)。

艦隊と共に退却：ある艦隊と共に退却できるユニットの数に**限度はありません** (13.9)。

同じ退却スペース：退却しているスタックは、分割できません。

攻撃側がやって来たスペース：防御側が退却するために使用不能です (13.9.3)。

連結のタイプ/限度：スタックは、その全てのユニットに認められた連結のタイプを使用しなければなりません (10.2)。連結限度 (10.1) は**無視**します。

スタック内の**軽装ユニット**は、それらと共にいた全ての**非軽装ユニット**が退却に失敗して除去された後に小道を使用できます (13.9.1)。

ミラミチの戦いへ導かれるアクション

この一連の例は、異なる状況の影響/戦闘結果が退却を持つことを表示するため、同じ戦闘を使用します。

イギリス軍のアクション・フェイズ中、1つのイギリス軍スタックがミラミチ [Miramichi] へ上陸します。これは、イギリス軍支配下のチンクト [Chignectou] からの植民地イギリス軍旅団のスタックと統合します。続くフランス軍のアクション・フェイズに、1つのフランス軍軽装ユニットがカラのチンクト・スペースへ移動し、そのイギリス軍支配マーカーを取り去ります。イギリス軍プレイヤーは、対応 AP を持ちません。他の戦闘スペース（表示されていません）はマップの下方であるため、ミラミチの戦闘が最初に解決されます。戦闘は、退却に影響を与え得ます。それが「マップの上部から下部へ」(13.0) の順番を遵守しなければならない理由です。



例 A：敗北した攻撃側のイギリス軍



イギリス軍プレイヤーは、自軍の敗北したスタックについて、**攻撃側の退却優先度 (13.9.1 最初の表)** に従います。：

退却しているスタックが艦隊を持つため、**優先度 #1** を適用します。ミラミチ上の全イギリス軍ユニット（植民地旅団を含みます）は、艦隊と共に退却します（統合スタックのため、1枚のみの消費済マーカーが留まります）。次いで、艦隊の退却優先度 (13.9.2) がチェックされます。：友軍の沿岸本拠スペースが使用可能なので、最初のそれを適用します。イギリス軍プレイヤーは、退却している自軍スタックをボストン [Boston] へ送ることを選択します。

例 A への変更 1 - 攻撃側のイギリス軍が艦隊を持たない

A と同じセット・アップですが、上陸しているスタックはありません。2つのイギリス軍艦隊を取り去り、チンクトから来た植民地旅団のスタックにハイランド旅団を含めます。



イギリス軍は、**攻撃側の退却優先度**に従います (13.9.1)。：

優先度 #1 は適用不能です。：イギリス軍の艦隊がありません。

優先度 #2 はどちらも適用不能です。：スタックがやって来た隣接スペース（チンクト [Chignectou]）は、いまやフランス軍軽装ユニットによって占められています。

優先度 #3 は、隣接スペースの優先度 (13.9.3) に従うことで、他の隣接スペースへの退却を指定します。これらの退却優先度の2番目を適用します。：ポール・ラ・ジョワイエ [Port La Joye] は友軍（イギリス軍支配下）で、敵ユニット/民兵を持ちません。退却しているイギリス軍のスタックは、そこで植民地軽装ユニットと統合します。イギリス軍支配下のポワント・サン・タンヌ [Pointe Sainte Anne] は、同じ退却優先度に関して合法隣接スペースでもあります。退却している**非軽装ユニット**は小道を使用できません (10.2)。

例Aへの変更2—退却中の圧倒

変更1についてのセット・アップ変更に加えて、ポール・ラ・ジョワイエ [Port La Joye] 上にイギリス軍支配マークと軽装ユニットの代わりに、3個フランス軍旅団を置きます。



再び、イギリス軍スタックは艦隊を持たず（退却の優先度 #1）、やって来たスペース（チンクト [Chignectou]）は敵ユニットを持ちます（退却の優先度 #2）。攻撃側の退却優先度 #3 は、他の隣接スペースを見つけるよう指定しています。最後の接続スペース優先度（12.9.3 #5）のみを適用します。：敵ユニットと民兵を統合した最小の数を持つ到達可能スペースは、チンクトです（1つのフランス軍軽装ユニット、道路連結）。ここでイギリス軍のスタックは、その退却スペース上の相手側を圧倒（10.3.2）できなければなりません。

- ・退却しているスタックは潰走状態か？ いいえ。
- ・スペース上に敵の砦又は後堡があるのか？ いいえ。
- ・退却しているユニットは敵を凌駕しているのか？ はい。1つの軽装ユニットに対する4個旅団で、これらは敵が持つユニット／民兵の3倍を超えます（10.3.1）。

退却しているスタックは、フランス軍ユニットを圧倒します（13.9.4）：

1. チンクト [Chignectou] 上の全敵ユニットは除去されます。：フランス軍の軽装ユニットは、損失ボックスへ行きます。
2. フランス軍プレイヤーは、退却している同数のイギリス軍ユニットを除去します。ハイランド旅団を選択し、それをイギリス軍損失ボックスへ置きます。

次いで、イギリス軍の支配マークが、チンクトのスペース上に置かれます。

例B：敗北した防御側のフランス軍

この項の最初のイメージ（上陸しているイギリス軍スタックを持つ）を参照してください。

フランス軍プレイヤーは、防御側の退却優先度に従います（13.9.1 2番目の表）：

退却しているスタックが艦隊を持つため、優先度 #1 を適用します。次いで、艦隊の退却優先度（13.9.2）がチェックされます。：友軍の沿岸本拠スペースが使用可能なので、最初のそれを適用します。フランス軍プレイヤーは、退却している自軍スタックをケベック [Quebec] へ送ることを選択します。



例Bへの変更—防御側のフランス軍が艦隊を持たない

同じセット・アップですが、フランス軍艦隊はありません。



フランス軍は、防御側の退却優先度に従います（13.9.1）。フランス軍艦隊はありません（退却優先度 #1）。2番目の防御側退却優先度は、隣接スペース優先度（13.9.3）に従って、隣接スペースへ退却することを指定します。：

優先度 #1 と #2 は不可能です。：全てのユニットによって到達可能な唯一の友軍本拠スペースはポール・ラ・ジョワイエ [Port La Joye] で、そこは敵ユニットを持ちます。チンクト [Chignectou] も友軍ですが、攻撃している敵ユニットがそこから来たので使用不能です（18世紀の通信手段では、その解放は即座に伝わりません）。他のスペースへ到達するため、小道はスタックによって使用できません。

優先度 #3 と #4 は不可能です。：中立スペース（2.5）とイギリス軍支配下のポワント・サン・タンヌ [Pointe Sainte Anne] は、敵から解放されていますが、小道で到達することはできません。

優先度 #5 は不可能です。：フランス軍のスタックは、ポール・ラ・ジョワイエ上の単一のイギリス軍軽装ユニットを凌駕（10.3.1）しません。要求される敵を3対1の比で超過するためには、少なくとも4つの非指揮官ユニットが必要です。

フランス軍スタックの非軽装ユニットの全ては、いかなる退却優先度にも応じることができないため除去されます（13.9.1）。イギリス軍は、1枚の WIE チットを引きます。フランス軍軽装ユニットは、再び隣接スペースの優先度に従います。このユニットは小道を使用できるため、最初の退却優先度はリヴィエール・レステイガッチ [Rivière Restigouche] 又はグランド・スー [Grand Sault] への退却を認めます。フランス軍は、自軍の軽装ユニットを後者へ退却させることを選択します。

補給チェックの例 (14.1)

補給チェック・ルール 요약

補給源：友軍の植民地本拠スペース／友軍艦隊

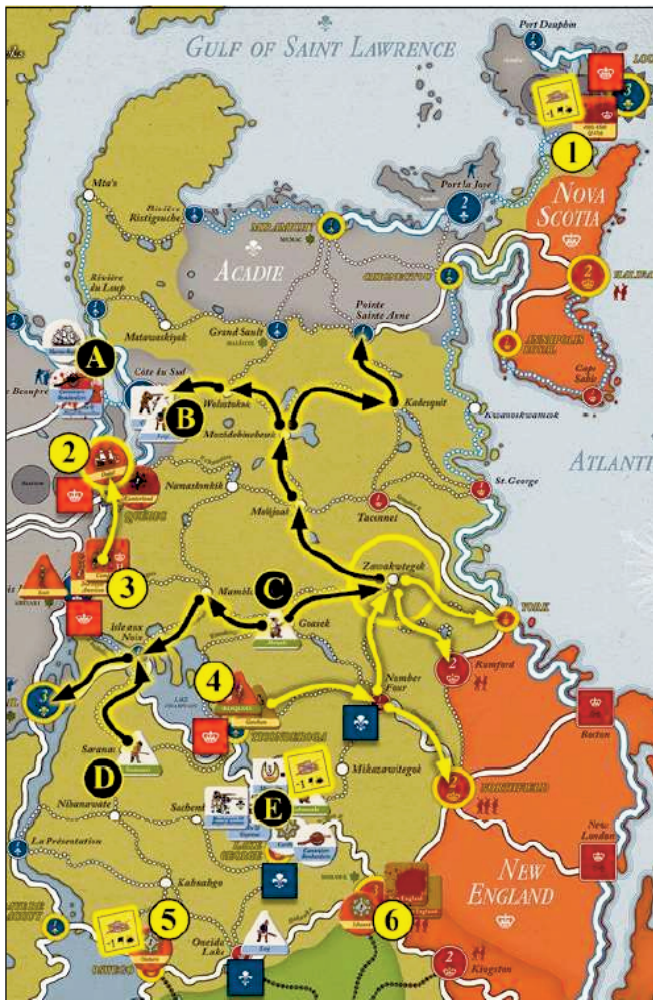
補給下のスタック：補給源上／共にあるか、又はその全ユニットが同じ連結を使用して補給源へたどることができれば。

補給をたどる：表 14.1 で指定された連結とスペースのみを使用する／連結限度 (10.1) は無視される／使用する連結の数に限度はない。

ある陣営は、以下を通してたどることができる：友軍のスペース／敵ユニットを含まない、たどっている陣営の敵支配下の前哨 (2.1.4) ／敵から解放されたウィルダネス・スペース。

非補給下 (OOS) マーカー：補給下ではないスタックの上に置かれます (14.1)。影響：建設不可。戦闘罰則—スタックが 8+ ユニット (指揮官はカウントしません) を持つと 2 倍。スタックが友軍の非 OOS スタックと統合するか、又は続く補給チェック中に補給下であると取り去ります。

例のセット・アップ



矢印は、可能な補給をたどる選択肢のいくつかを示す。

補給チェックは、両陣営によって実行される

各プレイヤーは、マップ上の全自軍スタックについて補給をチェ

ゲームの補給ルールの目的は、スタックがその陣営の本拠領土から完全に途絶しているかどうかを判定することのみです。順番は重要ではありません。

イギリス軍のスタック：

1. **ルイブール [Louisbourg]** のスタックは、非補給下 (OOS) です。スペース上に友軍艦隊はありません。友軍の本拠スペース又は艦隊へたどることは不可能です。：両ルイブール連結 (これらの 1 つは小道で、旅団によって使用不能です) は、敵スペースへ導かれます。スタックに OOS マーカー (14.1.1) が加えられます。
- 2 & 3. **ケベック [Quebec]** と **レ・トロワ・リヴィエール [Les Trois Rivières]** のスタックは、補給下です。スタック #2 は艦隊を持ち、混成スタック #3 はその艦隊へたどるために街道を使用できます (無制限な数のユニットが同じ艦隊へたどることができます)。
4. **タイコンデロガ [Ticonderoga]** のスタックは、補給下です。そのスペース上の軽装ユニットのスタックは、小道を使用できます (街道／道路に追加して)。しかもそこにフランス軍ユニットがないため、敵支配下のナンバー・フォー [Number Four] を通過してたどることができます (支配マーカーは、それ自体によって補給をたどることを妨害できません)。スタックは、ニュー・イングランド植民地のヨーク [York]、ラムフォード [Rumford]、ノースフィールド [Northfield] までたどることができます。

ボード上に多数の小道があるため、軽装スタックは OOS になり難くなっています。

5. **オスウィーゴ [Oswego]** のスタックは OOS です。：オナイダ・レイク [Onida Lake] のフランス軍軽装ユニットは、補給を妨害します (非軽装ユニットとして、イギリス軍の砦は街道又は道路のみを補給のために使用できます)。
6. **オールバニ [Albany]** のスタックは、補給下です。そこは友軍の植民地本拠スペースです。

フランス軍のスタック：

- A. & B. **コート・ド・ポープレ [Côte de Beaufort]** と **コテ・シュッド [Côte du Sud]** のスタックは、補給下です。これらは、両方とも友軍の植民地本拠スペースです。
- C. **コワサック [Cowasack]** のスタックは、補給下です。：インディアン・ユニットは、小道を使用できます。これは、友軍のカナダ植民地上のモントリオール [Montreal] へたどれます。補給をたどるために使用する連結の数は無制限にあるのでコテ・シュッド [Côte du Sud] へ、又は友軍のアカディ植民地内のポワント・サン・タンヌ [Pointe Saint-Anne] にさえたどることができます。

あるスペースは、たどるために両陣営によって使用できます (例えば、イメージ上の黄色い円の Zawakwtegek)。

- D. **サラナック [Saranac]** のスタックは、補給下です。：この軽装ユニットのスタックは、友軍のカナダ植民地上のモントリオールまで街道と小道の混合を使用できます。
- E. **レイク・ジョージ [Lake George]** のスタックは、OOS です。：非軽装ユニットを含むため、街道又は道路のみでたどることができます。タイコンデロガのイギリス軍軽装ユニットは、その唯一のたどる選択肢を妨害します。フランス軍スタックに OOS マーカーが加えられます。

レイク・ジョージ上で OOS になる主力のフランス軍スタックは、後背スペースをカラのままにしておく危険性を図示します。

レイク・ジョージのスタックについての変更状況：オールバニ [Albany] (6) とオスウィーゴ [Oswego] (5) の両方がフランス軍支配下だったら、モントリオール [Montreal] へ補給をたどることは、*Baye de Cataracouy* を介して可能になります (使用する連結の数に限度はありません)。

植民地への帰還の例 (17.3)

冬営兵站ラウンド (17.0) の部分は、複数年シナリオ内でのみ実行されます。これは、戦役シーズンの終わりをシミュレートします。全ての兵士が宿営地を解散し、厳しい北米の冬から自らを防護するために故郷へ帰ります。

いくつかのユニットは、植民地への帰還に含まれません：インディアン・ユニット (17.2 #4)、解散した植民地旅団 (17.2 #5)、稜堡、砦です。他の全てのユニットは、そのスペース上に留まることが認められたもの (17.3.1 冬季守備隊) を除き、すでに友軍の植民地にいるのであれば (17.3 の最初のステップ)、そこへ移動しなければなりません。

植民地への帰還の要約

アクション・ポイントは、要求されません。

植民地への帰還のステップ：

1. 合法的な帰還スペースへスタックを移動させます。すでにそのようなスペース上にあるスタックについては移動させません。
2. いまだ非本拠沿岸スペース上のスタックを、友軍植民地の友軍沿岸本拠スペースへ移動させます。
- 3 & 4. 指揮官と統合した減少状態ユニット (13.2.3) を再配備します。

合法的帰還スペース：友軍の艦隊を持つスペースか又は友軍植民地本拠スペース。連結でカウントして最寄りを選択します。

連結のカウント：帰還しているスタックの全ユニットに認められるタイプでなければなりません。限度 (10.1) とユニットの MPs は、無視されます。

敵のユニットは、帰還を妨害できません。

スペース・ユニットは、期間中に残しておくことができます。 (17.3.1)：

- ・友軍植民地外部の砦：1 ユニット + 砦。
- ・占領された居留地スペース：スペースの数値 (2.1.5) 分の旅団 + いずれかの数のその他ユニット。

植民地への帰還の全4ステップが完了した後、艦隊は艦隊プールへ戻ります (17.2 #7)。

例のセット・アップ：冬営 LR の開始

この例は、複数年シナリオで発生します。最初に、シナリオの次の年がプレイされるか又はゲームが終了するのか調べるため、ゲーム終了チェック (17.1) が実行されます。：どちらの陣営もその勝利臨界点 (18.2) に到達していなければ、ゲームは継続することになります。

プレイヤー諸氏は、冬営手順 (17.2) のステップ #1~5 を実行します。

ステップ #1 & 2 襲撃済、潰走、OOS のマーカーは取り去られます。

ステップ #3 この例には無関係ですが、帆走ボックス上にスタックはありませんでした。

ステップ #4 インディアン (損失ボックス上のそれを含まず) は、その村落上に置かれます。グランド・スー (Grand Sault) (イメージ上の #5) の村落は敵支配下なので、現在フランス軍損失ボックス上のマリシート (Miké) 族インディアン・ユニットは、そこに留まらなければなりません。

ステップ #5 植民地旅団は、解散した植民地ボックス (表示されません) へ送られ、減少状態のものはその状態を維持します (年終了の減少状態ユニットの統合のため)。ニュー・イングランド植民地旅団は、占領したルイブール (Louisbourg) 上に留まることができます (イメージの #2)。

冬営ステップ #6：植民地への帰還 (17.3)

イギリス軍スタックのみが、この例によって扱われます。



最初に、スタックは艦隊又は友軍の植民地本拠スペースへ到達しなければなりません。

1. 占領したポール・ドーファン (Port Dauphin) スペース：スタックは留まることができません (居留地ではありません)。友軍艦隊に最寄りのスペースであるルイブール (Louisbourg) へ行きます。
2. 占領したルイブール居留地スペース：すでに艦隊を伴うため、このステップでスタックはスペース上に留まります。
3. リヴィエール・レスティガッチ (Rivière Ristigouche)：軽装ユニットは、離れなければなりません (砦なし/居留地ではない)。最寄りの友軍植民地本拠スペースは、アナポリス・ロイヤル (Annapolis Royal) とハリファックス (Halifax) です。後者へ行きます (イギリス軍プレイヤーの選択)。ミラミチ (Miramichi) 上のフランス軍ユニットは、その帰還を妨害できません。
4. チンクト (Chignecto)：1 ユニットののみがイギリス軍の砦と共に留まることができます (17.3.1)。イギリス軍プレイヤーは、ロイヤル砲兵を選択します。減少状態の本国軍旅団は、最寄りの友軍植民地本拠スペースへ行かなければなりません (17.3 #1)。ハリファックスとアナポリス・ロイヤルは、両方とも1連結の距離です。イギリス軍プレイヤーは、自軍旅団をハリファックス上に置くことを選択します。
5. グランド・スー (Grand Sault)：そのスペース上の植民地軽装ユニットは、アナポリス・ロイヤル又はハリファックスへ帰還でき、どちらも3連結の距離です。ポワント・サン・タンヌ (Pointe Sainte Anne) は無視されます。軽装ユニットは、アナポリス・ロイヤルへ帰還します。
6. Taconnet：このスペース上の植民地軽装ユニットは、最寄りの友軍植民地本拠スペースであるヨーク (York) へ退却しなければなりません。
7. セント・ジョージ (St. George)：現在いる場所が友軍植民地ではなく砦を持たないため、本国軍旅団は本拠スペースであるヨークへ行かなければなりません。
8. ナンバー・フォー (Number Four)：砦は植民地への帰還に参加しません。
9. ラムフォード (Rumford)：このスタックは、すでに友軍植民地本拠スペース上にあります。その場に留まります。

2番目、非本拠沿岸スペース上のスタックの帰還

レイプール [Louisbourg] (イメージ上の #2) は非本拠沿岸スペースなので、そのスタックは友軍植民地上の友軍沿岸本拠スペースへ行かなければなりません (17.3 #2)。レイプールの3の数値は、植民地への帰還中に3個旅団までにプラスして、いかなる数の他のユニットもそこへ残すことを認めます。イギリス軍プレイヤーは、次の年にそこを防御するため、その3VPスペース上に残せるだけ多くのユニットを望みます。：減少状態のハイランド旅団のみが離れます。イギリス軍プレイヤーは、これをハリファックス [Halifax] へ置くことを選択します。

他のスタックは、非本拠沿岸スペース上にあります。

非本拠沿岸スペース上で艦隊を持たないスタック：艦隊を持つスタックと同様、これらは友軍植民地上のいずれかの友軍沿岸本拠スペースへ帰還します。

指揮官は再配備できる (17.3 #3)

イギリス軍プレイヤーは、現在オールバニー [Albany] (表示されない) 上のウルフ [Wolf] 指揮官を取り上げ、ハリファックス [Halifax] 上に置きます。

年終了減少状態ユニットの統合 (17.3 #4)

マップ上の適用可能な各場所で、同じスペース内の同じタイプの2つの減少状態ユニットは、可能な限り完全ユニットに統合されます。これは、戦闘の準備と同じ方法で行われます (13.2.2)。：1ユニットが完全に戻され、他方は損失ボックスへ行きます。解散した植民地ボックス上の植民地旅団についても同様に行われます。これらのユニットは、次のゲーム年の植民地徴兵 LR にプレイに再登場することになります (16.3)。

植民地へ帰還後の減少状態ユニットの統合



- ハリファックス [Halifax]：**2つの減少状態本国軍旅団があります (ハイランドは本国軍です)。イギリス軍は、ハイランド旅団を完全に戻して他方を損失ボックスへ送ることを選択します。
- ヨーク [York]：**2つの減少状態ユニットは、異なるタイプ (軽装と本国軍旅団) です。両者は、減少状態に留まります。
- 解散した植民地ボックス：**4個の減少状態の植民地旅団があります。2個が完全戦力で裏返され、他の2個の減少状態ユニットは除去されます。

減少状態植民地ユニットの統合



冬営の最終ステップが実行される

両陣営の艦隊がマップから取り去られ、艦隊プール内に置かれます (17.2 #7)。

プレイヤー諸氏は、自軍の失われたユニットのいくつかを補充できます (17.2 #8)。：各プレイヤーは、自軍の損失ボックスをチェックします。同じタイプの3ユニット毎に (端数切捨て)、1つを友軍植民地本拠スペース上でイン・プレイに戻して置くことができます (植民地旅団は、植民地徴兵 LR でのみプレイに再登場するため、代わりに解散した植民地旅団ボックス上に置かれなければなりません)。プレイから取り去られた皆は、この方法でイン・プレイに復帰できません (稜堡や指揮官と同様です)。

例：6つの本国軍旅団 (内2個はハイランド)、2つの軽装ユニット、4つの砲兵ユニットがイギリス軍の損失ボックス上にあります。イギリス軍プレイヤーは2つの本国軍旅団 (彼は2つのハイランドの1つのみを選択できます) と1つの砲兵を戻します。イギリス軍プレイヤーは、これらを全てカーライル [Carlisle] 上に置くことを選択します。

次いで、プレイヤー諸氏は、次の年のためにカード・デッキをリセットします (17.4)。予備カードの捨て札を忘れないことが重要です。

最後に、年記録欄上で年マーカーが次の年へ前進させられます。

北米森林の広がり、次の年もマスカット銃の一斉射撃と戦争の絶叫がこだますることになります！

おめでとうございます！ あなたは全てのプレイの例を読了し、プレイするための準備ができました。以下の項目は、戦略上のヒントと歴史的背景です。

戦略入門 Strategy Primer

陣営のアセット

イギリス軍	フランス軍
カード上のより多くの APs	AR 毎に 2 枚のカード (フランス軍+インディアン)
より多くの陸軍と 帆走/陸軍 APs	より多くの軽装 APs 用途が広い 軽装/陸軍 APs
より多くの旅団	より多くの軽装ユニット
より多くの砦と砲兵	より多くのインディアン・ユニット
より多くの増援と艦隊	より多くのユニットが小道を使用できる

シナリオ 1 ヴォードライユの小規模な戦争 (1755年) *Nauyas Petite Guerre*

歴史的背景

1749 年以来、フランスの権力者たちは、カナダの自国植民地とオハイオ川を経由するルイジアナとの間の連結保全を欲した。この地域のフランスの支配は、ヴァージニアの拡張によって対抗されていた。1752 年、カナダ総督デュケインは、この地域にフランス軍の砦を建設することを推進した。緊張はエスカレートし、若きワシントン大佐が参加した有名なジャモンビル事件において、カナダとヴァージニアとの間で対決の火蓋が切られた。これはヨーロッパにも反響し、いくつかの大陸と海洋を越えた戦争が誘発されることとなった。

東部では、カナダとその *Alnóbak* (アベナキ) 族同盟の拡張から防衛するため、マサチューセッツがメインのケネベック川に沿った北辺に砦を建設した。1749 年以来、アカディアとノヴァ・スコシアは、ミクマックの人々を含むル・ロウター神父の戦争に巻き込まれていた。

まだフランスとの戦争は宣言されていなかったが、英国海軍は戦争に向けて水夫を奪うためにフランスの艦船を拿捕した。ヌーベル・フランスを攻撃するため、数個の赤服 (訳注: イギリス軍兵士の俗称。赤色の上着を着用していたため。) 連隊が編成されて北米に送られた。ルイ XV 世はこの計画の噂を聞き込み、やはりルイブールとケベックへ数個連隊を送った。

以前の植民地内戦では、カナダ人が勝利したか僅かな土地を奪取したかのどちらかと思われた。したがって、カナダ総督ヴォードライユは、ウィルダネスの戦場で長期間の経験を積んだカナダ人とその多数の先住民同盟を信頼していた。

ホデノショニ (イロコイ) 連邦は、イギリスとフランスの領土が合流する場所に存在した最大の先住民部族連合だった。名目上はニューヨーク植民地と同盟していたが、開戦してから中立に留まり、ハドソン渓谷内でイギリス軍の戦役を支援したカニエンケハカ (モホーク) 族を助けた。

1755 年の成果: イギリス軍は、その多数の目標の 1 つのみを成功させた。先住民とフランス軍の軽装ユニットは、伸びきったイギリス軍の補給線を脅かした。途切れない襲撃の波は、辺境に沿った全てのイギリス植民居留地を荒廃させた。主力のフランス陸軍によるシャンプレーン渓谷内における反撃は、イギリス植民地部隊によって食い止められた。

イギリス軍プレイヤーの戦略

イギリス軍は、ゆっくりと自軍ユニットを整備する間は、防衛態勢を採用することが望ましいと考えられます。その焦点は、フランス軍が勝利条件を達成するのを妨げることです。その多数の陸軍 APs は、フランス軍の襲撃を妨害し、自軍機動ユニットを自由に動かすことを認めます。フランス軍とインディアンの襲撃者を迎撃する最良の部隊である、数少ない貴重な自軍軽装ユニットの配置を注意深く選択しなければなりません。これらを襲撃に使用することは、逆効果になる可能性が高いと考えられます。フランス軍の勝利スペースを占領するための機会を窺わなければなりません。チェロキー族インディアン連合は非常に望ましいものですが、達成することは困難です。

フランス軍プレイヤーの戦略

フランス軍プレイヤーは、襲撃、勝利スペースの占領、勝利ボーナスを通して、勝利記録欄上でできるだけ多くの点数を稼ぐための攻勢に焦点を当てなければなりません。「素早く襲撃、頻繁に襲撃」がモットーです。時間の経過に連れて、イギリス軍の砦が前線に沿って出現します。軽装ユニットを上手に扱うことで、フランス軍は何度も襲撃記録欄で得点できます。フランスの陸軍 APs は限定されているため、建設と陸軍移動は良く計画されなければなりません。イロコイ族インディアン連合の支配は、あった方がよいでしょう。

シナリオ 2 ラウドンの賭け (1757年) *Laudon's Gamble*

歴史的背景

2 年にわたる動員のおかげで、いまやイギリス陸軍はヌーベル・フランス征服の準備ができていた。植民地部隊の関与は意気があがらなかったが、それは 1755 年と 1756 年に経験した多くの挫折と、止むことない先住民とフランス軍による猛烈な襲撃のためだった。その対応として、植民地は防御施設の建設を重視した。

新たなイギリス軍総司令官が北米に到着した。ラウドンは軍事と兵站の事柄に命令を課そうと試みたため、植民地の権力者たちから不人気となっていた。それにもかかわらず、彼はヌーベル・フランスを段階的に征服するための堅実な計画を起草した。彼は「全て込み」で開始し、最初の重要な目標に対して自身の赤服のほぼ全てを送り込んだ。

1756 年に到着したモンカルム将軍のおかげで、カナダはよりヨーロッパ式な戦争へ移行した。ただし、ヌーベル・フランスの防御側は、脆弱なイギリス軍の補給線を優位に生かす方法を知っていた。しかもフランス海軍は、ヌーベル・フランスを防衛して補給を確保するため、持続的にかつてないほどの努力を行った。それでも、ヴェルサイユは、ドイツにおける勝利を保証することにその軍事力を集中していた。

1757 年の成果: 思いがけない強力なフランス海軍戦隊が、イギリス軍の攻勢を頓挫させた。無傷ではあったが、ハリファックスの強大なイギリス陸軍は、フランス軍が攻撃しようと決意した場所から遠く離れて無力化された。フランス軍は、イギリス軍の重要な砦を破壊した (1756 年から 2 回目)。先住民とフランス軍の襲撃は、辺境全体に亘って続いた。

戦略

1757 年は、戦争における究極の奮闘となります。両陣営はあらゆる VP の機会を追い求めなければならない一方、相手側の一撃に対して後背地を防護することに注意しなければなりません。チェロキー族インディアン連合がどちらかの陣営に与することができる一方、イロコイ族インディアン連合は侵攻されない限り断固として中立に留まります（「イロコイ族の外交」イベントを持つカードは、このシナリオでは使用されません）。

シナリオ 3 アマーストのジャガーノート (1758–1759 年) *[Amherst's Juganaut]*

歴史的背景

イギリス首相ウィリアム・ピットの植民地部隊へのとりなしと対等な扱いのおかげで、1758 年には圧倒的な数の植民地部隊が戦争に投入される (21,000 名の現地人兵)。これらの現地人兵を統合したイギリス軍は、1つの目標に対して 14,000 名の野戦軍とその他に対して多数の赤服を持つことができた。他の作戦とは...言うまでもなく、圧倒的な数でヌーベル・フランスを占領することである。ただし、それは同時期のヨーロッパでプロイセン軍がフランス、オーストリア、ロシアの連合軍を相手にしていたのと同じように、絶望的な状況の中で持ちこたえた！

未曾有の数を持つ英国海軍は、海洋を支配してフランス港湾の効果的な封鎖を維持した。フランス軍の増援と補給は減少した。ただし、カナダは戦場でその軍隊と先住民同盟を維持するため、利用可能なあらゆる手段を用いた。

ヨーロッパの英国同盟国であるプロイセンは、次から次へと災厄を回避している。ヨーロッパにおける平和の見通しは、フランス植民地が生き残ることへの希望を刺激した。ジョージ王戦争 (1744～1748 年) 後にルイブールの要塞に生じたごとく、イギリス植民地が占領に成功するために払った莫大な努力は無に帰し、占領された領土はフランスへ返還された。交戦終了時にカナダの部分が占領されていない限り、フランスはその位置を保持することができた。国王のモンカルムへの指示は、ヨーロッパにおいてフランスの勝利が保証される間は、いかなる犠牲を払っても頑張ることだった。

1759 年の成果：この年、ヨーロッパでは3つの凶事がフランスに発生した。第1に、ドイツ国内のフランス軍主力が思いがけずミンデン (ドイツ) で手酷く叩かれ、戦争の残りについてこの戦線で主導権の喪失を生じた。次は、ロゴスの海戦 (カディス湾の南西) で、フランス軍のツーロン艦隊が損害を受けた。最後は、キプロン (英国南方) の海戦で、フランス軍のブレスト戦隊が一掃された。イギリスについては、ケベックに加えてグアドループ島を占領すれば、1759 年は真に奇跡の年だった。ただし、北米では圧倒的な戦力であるにもかかわらず、モントリオール の奪取には手が届かず、大陸における翌年の犠牲多き戦役を保証した。戦役の終了時、植民地レインジャーは、主要な先住民の村落を破壊した。

イギリス軍の戦略

複数の戦線で、断固として進撃する方法が主なパズルです。本拠スペースを防衛するため又は補給線を守るために多数のユニットを割り当てるのは、目標へ押し出すために十分な部隊を残さないこととなります。ルイブールの占領は、イギリス軍艦隊にカナダへの道を開くことができます。イギリス軍プレイヤーは両インディアン部族連合の支配を獲得でき、それを追求するべきです。

フランスの戦略

フランス軍プレイヤーは、1つの障害点から他のそれへと、可能な全ての場所でイギリス軍を遅滞又は撃退しなければなりません。襲撃戦略は、勝利記録欄上で前へ進めるために良い方法です。ただし、襲撃の代わりに、戦闘のために軽装ユニットが必要となるポイントがあります。これらを襲撃に漸次投入して重要な戦闘で欠く代わりに、決定的な戦闘のためにインディアン・ユニットを節約することも重要です。適正な努力が行われたら、切望されるチェロキー族インディアン連合がフランスに与すこともあり得ます。

シナリオ 4 フレンチ&インディアン戦争 (1755-1759 年) *[The French & Indian War]*

歴史的背景と成果：シナリオ 1～3 を参照。

歴史的意義

フレンチ&インディアン戦争は、7年戦争や「*Guerre de la Conquête*」(征服戦争)とも呼ばれる。この様々な名称は、各国について異なる重要性を反映する。

イギリス植民地人にとっては、数十年の植民地ライバル並びにヌーベル・フランスと 13 植民地との間の争いの集大成だった。大英帝国が莫大な負債を生じることで、アメリカに革命の種も蒔いた。

ヨーロッパ人には、当時の超大勢力であるフランスと大英帝国との間で、それぞれの同盟国を含めて複数の大陸で闘われた国際戦争だった。その試練を通して、プロイセンはヨーロッパの主要勢力になった。

没落したフランスのカナダ人にとっては、国家的悲劇だった。その母国は、貿易や文化的同化を試みる代々の敵によって征服された。

先住民は、イギリス人とのみ取引するために残された。高圧的なイギリス人は、ポンティアック戦争 (1763～1766) を誘発することになった。アパラチア山脈の西の土地はインディアン保護区として指定されたが、イギリス人植民者や商人がこれらの地域を覆っていくのを止められなかった。

戦略

両陣営は、戦争の初期段階で消耗することを回避しなければなりません。それを行うと、後のゲーム年に十分な防御側のフランス軍がないか、又はイギリス軍がカナダに侵攻するための十分な部隊の増強に失敗することを意味します。

更なる歴史的情報：このプレイブックの資料項目内にある推奨図書を参照してください。

プレイのヒント *[Key Hints]*

勝利基準値とボーナス

各シナリオ／年は、正しい目標が保全されたら一定のボーナスを認めます。特に複数年シナリオでは、*年終了時に*相手側がその勝利臨界を達成させることで、サデン・デスを受けないよう確認してください。

十分な APs や ARs はない

資源や時間は、厳しく限定されています。いったん自軍部隊を投入したら、焦点をずらすことはあなたの潜在的な勝利を浪費することになります。

増援を待つこと

年最初の 2ARs では、より少数のユニットを持ち、増強カードは少数の APs を与えます。敵に対して僅かなことしかできないので、大攻勢のために艦隊到着 LR と植民地徴兵 LR（イギリス軍のみ）に来る増援を待つ方が得策です。

広大な領土に、少なすぎる部隊

ゲームの部隊密度が薄いため、全てを守ることは不可能です。ボードの一端を注視する一方、相手側は他方の端でえげつない驚きをあなたに与えます。プレイするシナリオの勝利条件を学習し、失うことが許容できるものを確認してください。

対応 AP を伴う最後の言葉を持つ

AR で最初にプレイするのを決めるとき（7.1）、思いがけない敵のアクションに対抗するため対応 AP（7.3.6）を保持するかどうか見積もります。

ウィルダネス交差点の重要性

いくつかのウィルダネス・スペースは、多数の襲撃目標が到達できるハブを構成します。他方の終端では、これらのスペースを占めることは相手側の襲撃を妨害します。

砦で辺境の穴に蓋

各砦の建設は、ユニットを追加して、どこかで使用するための機動ユニットを解放します。静止状態ですが、襲撃を妨害し（9.0）、圧倒を助け（10.3.2）、戦闘で相手側に罰則を与え（13.1）一攻撃側がそれに対する砲兵を持たなければもっとです。

相互支援を持つスタック

緊急時、部隊の集結（11.0）は防御のためにいくつかの隣接スタックを統合できます。そのアクションからの戦闘罰則は、戦闘に参加している追加の友軍ユニットで償われます。

補給線は無防備にしない

背後にカラのスペースを残して離れるスタックは、敵によって切断されて非補給下となるリスクがあります（14.1）。移動する前に砦を建設するか／又は必要な後衛ユニットを残します。

同じ形状のユニットをより強力なものと交換する

戦闘では、同じ形状のユニットは命中を交換できます。したがって、多数のフランス軍とインディアン軽装ユニットに対して単独のイギリス軍軽装ユニットを送る前に、敵の軽装ユニットによって適用可能な全ての命中を獲得することを忘れないでください！ 本国軍旅団の B&T のサイの目のため、同じ理屈は旅団間の戦闘さえ適用されます。最後に、円形ユニットは同様に命中を交換するため、*砲兵ユニットのみが*稜堡に命中させることができます。

成功するときインディアン・ユニットは離れる

襲撃（9.0）を実行している又は敵の居留地本拠スペース又は砦（13.7.1）を攻撃しているインディアン・ユニットは、成功したとき故郷（損失ボックス）へ戻ります。各機会に 1 ユニットのみのみです。

砲兵の配置は思慮深く

これらは最も強力なユニットで、1つの目を除いて戦闘結果が可能です。イギリス軍は、稜堡を除去することで要塞スペースを征服するために砲兵を要求されます。これらはその数が限られ、潰走で最初に失われます。いくつかの砲兵は、冬営時に損失ボックスから戻って来ることができますが（17.2 ステップ #8）、それは最後の手段です。

罰則を超越するために十分な戦闘のサイ振りを持つ

多数の戦闘罰則を持つスタックは、勝利するために十分なユニットを持てません。特に、同数の結果は防御側に有利なので、攻撃側について真実です。

要塞はその防御側を防護又は墓場となる

同じ AR に、最後の稜堡の陥落と戦闘記録欄による防御側の潰走誘発が一致したら、全防御ユニットが除去されます（退却の代わりに）。

WIE チットは持つだけで良い

これらは極めてランダムで、年終了時にある陣営に少なくとも 1 又は 2VPs の優位性を与えます。戦略の基本には不十分ですが、ぎりぎりの勝利を盗み取るにはクールです！

カードの解明&イベントの歴史的背景

[Card Clarifications & Events/Historical Background]

カード・イベントは、ゲームで発生する当時の偉業、逸話、典型的な事実を描写します。ここで、各カード・イベントの背後にあるストーリーをあなたは知ることになります。イタリック体の歴史的テキストは、風味的な目的のみです。そこに記述されたいかなる場所、日付、部隊も、イベントの適用に何ら影響を持ちません。

イギリス軍のカード・イベント [British Card Events]



4. **Buildup**、12. 1757、17. 1755 1756

兵士&装備の駆り集め [Round Up Men & Equipment] **AR START**

現地人連隊内に徴兵された兵士を除き、北米のイギリス植民地は民兵の役割を演じる約 200,000 人を有した。これは、イギリス軍連隊を充足するため、莫大なマンパワー・プールを提供した。1759 年までに、ウルフの赤服の三分の一は、実際はアメリカ人だった。

イベントの解明：このイベントの最初の選択肢として、イギリス軍プレイヤーは解散した植民地旅団ボックス上の植民地旅団を選択することが可能です。

5. **Buildup** フランス軍宿营地内の疾病 [Disease in French Camp] **AR START**

1756 年 8 月、フォート・カリヨン (Ticonderoga スペース) で 600 名の兵士が病気に罹った。カナダ人民兵の間で横行した嘆かわしい衛生状態が正規兵と交じり合い、全体への感染をもたらした。当時の民兵は自前の服を着て眠り、寒さと湿気に身を晒していた。密集した状態は個々人の衛生を奨励せず、彼らは軍隊式の携帯食料調理方法を学んでいなかった。このだらしなさと、若く未熟な者たちを襲った病気との間には、明白な相関関係があった。

6. 1757 フランスからの補給遅延 [Delayed Supplies from France] **AR START**

ヌーベル・フランスは、豊作の年にのみ、控えめな余剰食糧を生産した。フランス軍の兵士、民兵、先住民同盟は、フランスからの補給なしには戦場で維持できなかった。紛争中は、くる年もくる年も前例がない海輸努力を行わなければならなかった。フランス軍の遠征隊は、フランスからの船団の到着が遅くなることで、何度も遅延させられた。

7. 建設の熱狂 [Construction Frenzy]

アーマーストは、自らの裁量でそのマンパワー優越を生かし、クラウン・ポイント (Ticonderoga スペース) で巨大な五辺形砦から開始して、ヴァーモント・ウィルダネスからチャールストン NH 内の砦 No.4 までを繋ぐため、77 マイルの道路を建設した。それは 10 月 26 日までに「敷設」され、拡張のため 250 人の兵士によって作業が継続された。

イベントの解明：最初の選択肢は、この AR で活性化した旅団がいずれか 2 つの合法的な建設アクションを実行することを認めます (道路建設マーカーを置くことやそれを道路に裏返すこと、又は砦建設マーカーを置くことやそれを友軍砦に置き換えることを含みます)。このイベントの二番目の選択肢として、建設のために使用された AP は、それぞれ 1 つの建設を実行するため 2 個旅団まで (これらは、異なるスペースにいるかもしれません) 活性化させることをプレイヤーに認めます。

8. 幸運な砲丸 [Lucky Cannonball]

1751 年に建設されたフォート・ビューズジャーは、アカディア領土本体の重要な防御拠点だった。1755 年 6 月、イギリス軍が砲撃したとき、通説では数名のフランス軍士官が避難していた防弾砲郭の屋根を巨大な砲弾が貫通し、その 6 人を殺した。守備隊はたちまち降伏した。

9. 奇襲上陸 [Surprise Landing]

1759 年 9 月 13 日午前 4 時、4,000 名を超える兵士と少なくとも 2 門の 6 ポンド砲の部隊がアンス・オー・フロン (Quebec スペース) へ上陸した。これは、大胆な計画、効果的な欺瞞、完璧な操船術の結果だった。その夜、正にその場所で、フランス軍が補給船団を待ち受けていた幸運の連続が重なった。加えて、フランス語を流暢に話すハイランド士官が、歩哨の問いかけに応えた！ これは、ウルフの軍がアブラハムの平原に陣取ることを認め、3 か月間に亘るケベック攻囲の行き詰まりを打開した。

10. **Buildup** 強行軍 [Rapid March]

ブラッドストリートは、北米において最も老巧で進取の気性を持つ士官の一人だった。1758 年 8 月、カリヨンの手痛い敗北の後、フォート・フロントナック (Baye de Cataracouy スペース) の剥き出しのフランス軍補給基地に対する攻撃を認めるよう、彼は上官を説得した。スケネクタディ (Albany スペース) に約 3,000 名の現地人、赤服、イロコイ族の部隊を集め、警戒していないフランス軍の砦からそれらを隔てた 300 マイルを迅速に進んだ。

11. 天然痘に感染した毛布 [Smallpox Infected Blankets] **AR START**

1763 年 6 月 24 日、ボンティアック戦争として知られる連携した叛乱期間中の交渉完了時、フォート・ピットの指揮官 (Forks of the Ohio スペース) は、先住民族の使者に贈り物を行った。それには、砦の天然痘病院からの何枚かの毛布が含まれた。先住民族の策略によってイギリス軍の砦を占領したことに狼狽えたアーマースト将軍は、この疾病を先住民族の間に広げる試みを推し進めていた。敵の住民に天然痘を広げることは先例がなかった。

*1759 年の後に発生したが、これは紛争の典型的な出来事だった。

12. イベント no.4 を参照。

13. チェロキー族の外交 [Cherokee Diplomacy]

チェロキー族は、イギリス植民地と接触した最大の単一先住民民族だった。30 年間に亘り、南カリフォルニアと平和裏に貿易を行っていた。1755 年、ディンウィディー総督は、約 400 人のチェロキー族とカトーバ族の戦士をブラドックの遠征隊に調達することを約束した。この約束は守られなかった。1757 年までにチェロキー・ローワー・タウンの上に位置したフォート・ラウドンとフォート・プリンス・ジョージは、これらの部族と安定した関係を育むための準備ができているように見えた。戦略的重要性の把握と彼らへの適応性を見せたフォーブス将軍のおかげで、ついに 1758 年 5 月に 700 人のチェロキー族戦士がフォート・デュケイン (Forks of the Ohio スペース) に対する遠征隊に参加した。

14. 完璧な一斉射撃 [Perfect Volley]

1759 年 9 月 13 日、アブラハムの平原では、ウルフ将軍の大隊戦列が側面からの先住民とフランス軍軽歩兵による妨害、正面に前進しているフランス軍大隊からの不揃いな一斉射撃によって立ち往生していた。最後に射撃命令が下されたとき、2,000 名の赤服とハイランダーは、いまやマスケット銃射撃の最も致命的な射程内 (25 ~ 30 メートル) に立っている敵の隊列を狙って一斉射撃を行った。フランス軍は対抗して応射し、イギリス軍と一斉射撃の応酬となった。しかし、より効果的なイギリス軍の射撃は、相手が耐えられないほどの被害を与えた。最初に崩壊した大隊は、ラングドックとラ・サール大隊だった。その僅か後には、フランス軍の戦列全体が総崩れとなった。

17. イベント No.4 を参照。

18. 1758 1759 提督の冬営 [Wintering Rear Admiral]

AR START

北米における海軍施設は限られており、両陣営の海軍は冬毎にヨーロッパの基地へ帰還することを強いられた。しかし、1757 年のレイブールに対するラウドンの遠征が失敗した後、ホルバーン提督は 8 隻の戦列艦をハリファックスに残して冬営させるよう命じた。同様に、翌年のレイブール占領後、ダレルは自身の海軍戦隊と共にハリファックスに留まった。

イベントの解明：このカードが AR1 又は AR2 にプレイされていたら、艦隊プールから 9 つの代わりに 8 つが引かれます (シナリオ 3 と 4 のイギリス軍情報シート上に指定されたごとく)。

19. 1758 1759 イロコイ族の外交 [Iroquois Diplomacy]

AR START

18 世紀の始め、イロコイ族連邦はイギリスと連鎖的に契約協定を更新していた一方で、同時にフランスとの和平条約を結んでいた。彼らはイギリスとの協定が無意味な軍事同盟であると認識するようになった。他国と敵対する 1 つのヨーロッパ国家を利用することで何もかも獲得できたため、イロコイ族の中立は安定と資源の両方をもたらす基本政策となった。1759 年、西部におけるインディアン同盟の実現に応える形で、遂にイロコイ族は勝利しつつあるイギリスの側につき、前例がない 1,000 人の戦士を提供した。

20. 1758 1759 フランスの交易物資破壊 [French Trade Goods Destroyed]

AR START

1758 年 8 月、フォート・フロントナック (Baye de Cataracouy スペース) の最重要フランス補給集積所は、西部の砦や先住民同盟の命運を決めるあらゆる種類の物資で溢れていた。オンタリオ湖にはフランス海軍が停泊していたが、砦は僅か 100 名の兵士によって守られていた。ブラッドストリートの 3,000 人の部隊が突然出現して壁の外側に大砲を据え付けたとき、フランス軍の降伏は避けられなかった。イギリス軍は、オスウィーゴへ持って帰れなかったものを全て破壊した。フランスのこの驚くべき戦争と貿易物資の損失は、フランス軍への先住民の支援を弱めることを意味した。フォート・ナイアガラは、やはり西部のフランス軍砦にとって重要な中継地だった。翌年、ここはイギリス軍によって攻囲を受けることになった。

21. 武装水兵 [Armed Patrolmen]

AR START

1756 年 3 月のフォート・ブル (Lake Oneida スペース) とその貯蔵物資の襲撃と破壊の後、オスウィーゴ砦へのイギリスの補給線は脅かされていた。7 月、ブラッドストリート中尉の武装水兵 (「バトエンメン」) は、フランス軍や先住民軽歩兵の迎撃の試みに直面しながらも、そこへの補給に成功した。

イベントの解明：補給チェックは、AR 終了時に通常に実行されます (140 ステップ #3)。

フランス軍のカード・イベント [French Card Events]



24. Buildup 強行軍 [Rapid March]

1758 年 7 月 7 日、フォート・カリヨン (Ticonderoga スペース) は 17,000 名を超えるイギリス軍と植民地部隊に直面し、レビ将軍とその配下の兵士たちはフランス軍の防御増強にぎりぎり間に合った。レビの部隊は、オスウィーゴを介してオールバニに向かって陽動遠征する準備ができていた。イギリス軍のカリヨンへの攻撃が差し迫っているとの警告を受けたとき、7 月 1 日にモンリオールを離れて徒歩と小平底船で急速に 150 マイル進み、5 日後にカリヨンへ到着した。

27. 1757 幸運な砲丸 [Lucky Cannonball]

1756 年 8 月、フォート・オスウィーゴ占領のための砲撃戦では劣勢だったが、フランス軍砲兵は活発な射撃を続けた。8 月 14 日朝 9 時、1 発の砲丸がイギリス軍司令官マーサーを直撃して即死させた。真の戦士で要塞防衛の精神的支柱だった彼を失い、イギリス軍の士気が崩壊して守備隊は降伏した。

イベントの解明：カード #8 を参照。

28. 1757 建設の熱狂 [Construction Frenzy]

1759 年秋、イギリス軍によるケベックとサン・フレデリック (Ticonderoga スペース) 占領に続き、フランス軍は3つの正面の要塞化を切実に必要とした。東部からル・トロワ・リビエールまでを防護するためにフォート・ジャック・カルティエが建設され、南部からモントリオールへのアクセスを妨げるためにイル・オ・ノワは強固に要塞化され、プーシュ司令官は東方へ流れるセント・ローレンス川を遮断するためイル・ロワイヤル (La Présentation スペース) にフォート・レビを建設した。

イベントの解明: カード #7 を参照。

29. チェロキー族の外交 [Cherokee Diplomacy] **AR START**

1754 年以来、フランスの勢力はフォート・トゥールーズ (マップ外で、今日のアラバマ州モントゴメリー) から北方へ範囲を広げ、同様にショーニー族は強力なチェロキー族と同盟を結ぶことを求めている。しかし、1758 年に、最後はイギリス軍陣営に与した。イギリス植民地軍はチェロキー・ローワー・タウン領土へ侵攻し、植民地民兵は帰還しているチェロキー族の戦士を攻撃した。チャールズタウンにおけるチェロキー族代表団の投獄は、1760 年までに彼らのイギリスに対する戦争を導いた。

30. 気乗りしない御者 [Reluctant Wagoners] **AR START**

イギリス陸軍の補給体系は、植民地補給源に依存していた。1755 年と 1758 年には、フォート・デュケイン (Forks of the Ohio スペース) に対するブラドックとフォーブスの遠征中に、厳しいアレゲニー山岳域内越えて数千の荷車が破壊され、数万の馬が失われた。所有者たちの要求で軍の進撃は遅くなったが、荷車と御者たちの要請に大きく応えることはなかった。これは、1759 年の春に急激的な輸送手段の不足を招いた。

イベントの解明: 例えば、「2x」軽装 AP と帆走/陸軍 AP を持つイギリス軍のカード #13 は、陸軍 AP のみを失うことになります。

31. 兵士&装備の駆け集め [Round Up Men & Equipment] **AR START**

1759 年秋、ケベックでの大敗北の後、ヴォードライユとレビは未占領下のカナダで潜在的な戦闘員を徴兵した。均整がとれた 4,000 名のフランス軍正規兵が集められて再編された。1760 年 3 月、ケベックの奪回を試みるため、カナダ人の軽歩兵や先住民同盟が統合された。

32. ウィルダネスの待ち伏せ [Wilderness Ambush]

1755 年 7 月 9 日、ブラドック將軍は、1,200 名の自軍最精鋭部隊でフォート・デュケイン (Forks of the Ohio スペース) への経路を進撃した。その対応として、フランス軍のボージュ大尉は 250 名の軽歩兵と 600 名の先住民同盟兵を集め、敵と激突するために良く知った小道を急進した。フランス軍と先住民の軽歩兵はイギリス軍の側面に沿って配置され、隠蔽された位置から激しい射撃を浴びせかけた。赤服の一斉射撃の大部分は、木々に当たった。士官が一人またひとりと斃れると、恐慌状態がイギリス軍の隊列を溶かした。モノンガヒラ川を越えた退却は、間もなく潰走に転じた。イギリス軍は 1,000 名の死傷を被り、一方のフランス軍とその先住民同盟は 43 名を失った。

33. 1757 慎重なイギリス軍の將軍 [Hesitant British General] **AR START**

1759 年の夏、アマースト將軍は、重要なシャンプレーン湖軸 (Lake George スペース) に沿って 10,000 名を導いた。これは、カナダに向かって進撃している最大のイギリス軍だった。この正面にフランス軍を引き付ければ、ケベックでウルフの小規模な軍が成功しやすくなった。しかし、フォート・カリヨンとサン・フレデリック (Ticonderoga スペース) が守りについた後、アマーストは自軍を停止させ、意欲的な建設プログラムに乗り出した。これは、その年にカナダ侵攻を行わないことを意味した。

34. イギリス軍宿営地の疾病 [Disease in British Camp] **AR START**

宿営地の状況、特により無秩序な現地人部隊の宿営地は、病気を蔓延させた。野営地に混在する便所、台所、墓、水源、牛の屠殺は、衛生の崩壊を意味した。バートン中佐は、1756 年のフォート・ウィリアム・ヘンリーの状況を以下のように述べた: 「約 2,500 名中の 500 名が病気に罹り、5 日から 8 日毎に埋葬された...極度の怠惰と不潔が砦を悪臭に満ちたものとした。」1768 年、医師ラバトン、戦役の終了までに病気のために兵士の 19%までが勤務に適さなくなったと記した。天然痘は、軍事作戦に影響し得る、最も発生する衰弱性疾患の 1 つだった。

36. 1755 1756 炎上する辺境 [Frontiers Ablaze]

1755 年のブラドックの敗北後、イギリス軍の辺境地の放棄は、大胆な先住民フランス同盟によるヴァージニアからニューヨークへの絶え間ない襲撃を導いた。1756 年、襲撃者たちはフィラデルフィアから 60 マイル以内を襲い、500 人の頭皮を剥いで 200 人を捕虜にした。急造された砦と防護柵は、居留地に安全の幻想を与えたが、襲撃者たちへの抑制効果はほとんどなく、彼らは単にそれを迂回するか又は防御の弱い箇所を攻撃して破壊した。

37. 1755 1756 奇襲 [Coup de Main]

(「不意打ちをする」のフランス語: スピードと奇襲に依存した迅速な攻撃)

1756 年 3 月 27 日、ウィルダネスを通過する信じられない 13 日間の雪上行軍の後、レリー中尉に率いられた 366 名のフランス軍と先住民戦士は、オスウィーゴの重要な補給路であるフォート・ブル (Lake Oneida スペース) 外部の絶壁に出現した。レリーの一行は直接走って門を開き、斧で叩き壊した銃眼を通して砦の内部へ射撃を浴びせた。門が再び開け放たれたとき、小規模な守備隊は消滅し、砦と補給品は破壊された。フランス兵とその同盟者たちは、ラ・プレサンタシオンへ帰還するため林の中に消えた。

38. 1755 1756 イロコイ族の外交 [InquisDiplomacy]

AR START

1755 年、ヌーベル・フランス総督としてのヴォードライユの到着は、前任者の統治期間中に悪化していたイロコイ族連邦とフランスとの関係を修復した。連鎖的契約協定によってイギリスと名目上の同盟を結んでいたが、イロコイ族はイギリス軍の脆弱な軍事的資質を手厳しく非難した。「フランス軍を見よ。彼らは本当の男だ。どこでも要塞化している」、「お前たちは女のような。いかなる防護もなく剥き出して晒している。」加えて、ニューヨークの植民地人は、自身の先住民同盟から 800,000 エーカーの領土を奪うため、率先して悪だくみを働いていた。

39. 1758 1759 フランス軍の湖上軍艦 [FrenchLakeWarships]

1558 年以降、シャンプレーン湖上のフランス軍スクナー艦とジーベックは、イギリス軍の部隊や物資を運んでいる捕鯨ボートや小平底船を沈めるために 32 門の砲を有した。オンタリオ湖上では、9 隻のフランス軍スループ艦がイギリス遠征軍に脅威を与えていた。

イベントの解説：カード上に指定されるごとく、このイベントは選択した街道のどちらか又は両端のスペースをフランス軍が支配する場合にのみ適用可能です（湖上艦船の基地をシミュレートしています）。イギリス軍の襲撃、移動（圧倒又は攻撃を含みます）、部隊の集結、道路建設は、現行 AR についてのみその連結上で認められません。しかし、選択した街道は、退却のために使用できます。砦の建設は、選択した街道に連結するいずれかのイギリス軍支配下スペース上で通常に発生し得ます。

40. 1758 1759 荒海 [RoughSea]

AR START

1757 年 9 月 25 日、ド・ラ・モット提督を誘い出すためにルイブール沖を航行していたホルバーンの海軍戦隊は、ここ数年で最悪の強風によって煽られた。HMS ティルブリー (60 門艦) が沈没し、他のイギリス艦船は重大な損傷を受け、ホルバーンは修理のためにハリファックスへの入港を強いられた。これ以後、その年のフランス軍要塞に対するいかなる試みもキャンセルされた。

41. 1758 1759 不屈の鹿砦 [IndomitableAbatis]

1758 年 7 月、17,000 名以上のイギリス軍がジョージ湖上をフォート・カリヨン (Ticonderoga スペース) に向かって出帆したため、そこにいたモンカルムの 4,000 名の部隊は熱狂的に塹壕線を建設した。防衛には、18 世紀の有刺鉄線、枝をはらって尖らせてから敵の方向へ倒した木から構成された素晴らしい鹿砦が含まれた。偵察に失敗したが、アバクロンビー将軍は鹿砦への正面攻撃を命じ、大隊を次から次へとつぎ込んだ。実りのない 2,500 名の死傷者を出した後、結局イギリス軍の強襲は頓挫した。

インディアン・カードのイベント [IndianCardEvent]



45. 天然痘の流行 [SmallpoxEpidemic]

AR START

1757 年秋にフォート・ウィリアム・ヘンリー (Lake George スペース) に存在したグレイト・レイクの先住民は、知らないうちに天然痘が感染した捕虜や掠奪品を故郷へ持ち帰っていた。これは、西部のフランス同盟を壊滅させる大流行を誘発した。

46. 演じられたラクロス・ゲーム [StagedLacrosseGame]

1760 年のイギリス軍の勝利後、フランス軍の砦はイギリス軍によって占領された。「制圧された」先住民は、イギリスの交易と居留地政策に不満を持った。彼らはポンティアック戦争として知られる叛乱を起こした。1763 年 6 月 2 日、フォート・ミシマキノ (マップ外、ヒューロン湖とミシガン湖の間) の正面で、先住民戦士の集団がラクロス・ゲームを始め、「誤って」ボールをオープン・ゲートの外へ投げた。彼らはボールの方向に殺到し、隠した武器を携えた彼らの妻たちが続いた。数分内に、彼ら全員が砦の内部に入り、兵士と商人全員を殺すか捕らえた。

*これは 1759 年の後に発生したが、このイベントは紛争の典型だった。

49. 功名心旺盛 [PursuitofElevatedStatus]

先住民戦士にとって、敵に対する勇気と隠密性の達成は地位を獲得するための手段だった。1758 年 4 月、ジャーマン・フラッツ (Lake Oneida スペース) に対する遠征隊の大部分の兵士たちは、故郷へ戻ることに決めた。しかし、種族の中で高い地位を追い求めていたオスワガッチー族の酋長 Ohquandagegthe は、継続することに決めて遠征隊の他の 2 人にそうするよう説得した。彼らは 11 名の植民地兵が集まっていた衛兵詰めの窓に到達し、Ohquandagegthe は単独で窓から飛び込んだ。戦場の雄叫びを上げ、彼は素早く敵のマスコット銃を窓の外へ投げた。凍り付いた衛兵たちは一人残らず捕虜になった。

イベントの解説：襲撃の目標スペース以外のスペースと目標スペース上で迎撃のサイを振るか、又は目標スペース上で迎撃と襲撃の両方を振ることができます。

50. 正当な略奪品と捕虜 [ARighttoPlunder&Captives]

先住民は、略奪品や特に捕虜を取ることを通して個別の地位を獲得するために戦争に参加した。彼らにとっての略奪品は、ヨーロッパ人にとっての拠点占領と同じくらい重要だった。捕虜は貴重な商品で、売却するか、交換するか、働かすためにとっておくか、又は先住民の家族や社会と同化させられた。捕虜の同化過程は、病気や戦闘で失われた社会構成員の損失を補うことが意図された。

51. イギリスの浸食 [British Encroachment] **AR START**

イギリスの先住民族に対する外交努力は、領土欲が強いアメリカ植民地人によって妨害されていた。ときには、複数の植民地立法府が同じ土地を争った。東部の海岸線からオハイオ川まで、北米の先住民は絶えず内陸部へ追いやられていた。条約は彼らを保護しなかった。1760~61年のチェロキー戦争と1763~64年のポンティアック戦争は、イギリスと植民地人の横暴による直接的な結果だった。

53. ペンシルヴェニアの和平協約 [Pennsylvania Peace Promise] **AR START**

1758年7月、モラヴィア教会宣教師クリスチャン・フレデリック・ポストは、勇猛な酋長シンガスの弟レナペ・サケム・Pisquetmenの保護下にオハイオ川を出発した。数か月間に及ぶ危険な旅で、彼は戦争から大きな影響を被ったレナペ族（デラウェア・ユニット）、ショーニー族（サワノン・ユニット）、オハイオ・イロコイ族（ミンゴ・ユニット）国家に和平書簡を届けた。フランス軍は彼の暗殺を試みたが、ポストはオハイオの先住民族からフォーブス將軍とペンシルヴェニアの「同胞」への和平の申し入れを携えて帰還した。10月26日、東部三番目の条約は、フランスからオハイオ川領域内の同盟を奪った。

54. フランス軍のお手並みを拝見 [Let See How the French Fight]

1758年秋、フォーブス將軍のイギリス軍は、フランス軍のフォート・デュケイン（Forks of the Ohio スペース）に接近していた。大部分のフランス同盟者たちは、夏の襲撃が成功した後にいなくなっていた。フランス軍のリニエリー大佐は、レナペ族の Kuskuski 村に貝殻玉の帯を送ることで支援を頼んだ。その戦士たちは、あたかも蛇のようにそれを蹴った。「それをフランス軍大尉に返し、部下と共に彼を行かせた。彼は自らの闘い方を自慢したので、その戦いぶりを拝見することにした。我々はしばしば彼に命を預け、その見返りに一片のパンすらもらわなかった。いまや、我々が彼を助けるために、彼は飛躍する必要がある。」

デザイン・ノート

先住民族：北米ウィルダネスの支配

「インディアン」：この用語は、ゲームのルールブックと内容物において、厳密にこの紛争の歴史的な文脈で使用されます。あちこちで使用される「先住民族」の用語は各部族の実際の名称で、様々な綴りのヴァリエーションを考慮しています。ゲーム・メカニクス内の「支配」の用語は、これらの部族による自治が失われたことを意味するものではありません。

第一に、私は Bayonets & Tomahawks がゲーム内で特徴づけられた当時の北米の一部：北米の多様な先住民族の郷土で森林によって覆われた広がりを見ることができました。ヨーロッパの植民者たちは、セント・ローレンス渓谷（フランス）とアパラチア山脈の東（イギリス）の狭い足場に限定されていました。

したがって、全てのウィルダネス・スペースは、関連する先住民族によって使用された名称を冠しています（37頁の地理的位置を参照してください）。同様に、イギリスとフランスの各居留地又は前哨は、同じ要領で当時の名称と綴りになっています。

ゲーム内で紹介した全ての先住民族連合については、カウンター情報の項目（38頁）も参照してください。ゲームの由来的な理由で、カウンターがあらわす部族を表示するため、各インディアン・ユニットにそのヨーロッパ同盟国が使用した名称を標記しました。

普遍的な資料がないため、綴りが不正確であつたら予め謝罪しておきます。ときには、特定の地名を探すために深く掘り下げなければなりません（或いは、関連する言語に翻訳しました）。それでも、ヨーロッパの名称で先住民の土地を塗り固めるよりも、遥かにましな結果になったと思います！

疑似陣営 [A-Quasi-Faction]

先住民族の数は膨大で、それぞれ自らの目的を追求していました。18世紀半ば、強力なホデノショニ（イロコイ）族連邦が、モホーク渓谷に沿った北と南でフランスとイギリス帝国に跨って居座りました。連鎖的契約のみを通してのイギリスとの名目上の同盟は、1759年になるまでほぼ中立で機能しました。ただし、親イギリスの Kanyenkehà:ka（モホーク・ユニット）と親フランスの Onödowága（セネカ・ユニット）は例外でした。南東部では、Aniynunwiya（チェロキー）が最大の先住民族で、イギリス軍と緩く繋がっていました。1755年のブラドックの誤解により、これらは1758年にのみイギリス軍の作戦に統合され、その後は彼らに対して戦争を行う結果に終わりました（アングローチェロキー戦争1758~1761年）。フランスは、ウィルダネス全体に広がる他の複数の先住民族と、フランス人居留地近隣のカトリック教徒の忠誠を持ちました。

独立戦争を扱うゲーム Liberty or Death で、大胆なデザイナー Harold Buchanan が完全な先住民族陣営を創出したことを称賛します。Bayonets & Tomahawks の狙いは、やはりゲームで先住民族に特異な性格を与えることです。これらは個別のカード・デッキを持ち、その特異な戦争への関与方法とヨーロッパの統治から独立していたことを反映させるため、特殊なルールも持ちます。ゲームの2つの最大先住民族は、外交カード・イベントを通してフランス又はイギリス陣営のどちらかに与すかもしれません。

テンポ良いアクションのためのカード [Cards for the Right Tempo of Action]

多くのプレイヤーと同様、私は兵站を管理するよりもマップ上で軍隊を移動させる方がより楽しいと感じます。私がゲームのために仕立てたカードのメカニクスは抽象的ですが、各プレイヤーの軍隊についての様々な多様性と制限の豊かな要約です。これは、戦域と時代についての正しい作戦的テンポを与えます。カード上のアクション・ポイントを決めるため、紛争中に発生した全ての作戦（単なる襲撃から完全な攻囲まで）をリスト化することから開始しました。次いで、各陣営が1ゲーム年で典型的に実行できたアクションの量とタイプ（襲撃、移動、建設等）を決めるため、そのデータを使用しました。

専用戦闘サイコロ・システム [Custom Battle Dice System]

1ユニット、1戦闘サイコロ [One Unit, One Battle Die]

私は戦闘で各ユニットが1つのサイを振る、単純な「サイコロのるつぽ」システムを好みます。これは、各ユニットが戦場効力の「塊」相当をあらわすことを確保するため、いくらかの計算を要求します。そこから、多くのゲームでは、防御側よりも多くの成功を振る攻撃側が防御側に勝利を収めます。

万能の出目：旗印のアイコン [Universal Result Face : Flag Icon]

2つのサイ目で特徴づけられる旗印のアイコンは、全てのユニット・タイプが成功する基本的サイの目です。これは、優れた機動や勝利に貢献する何らかのものをあらわします。例えば、300名の軽装ユニットは、戦果を提供するために1,500名の旅団と同じ基本機会を持ちます。決して超自然的現象ではなく、その数を度外視し、北米で軽装部隊が持っていた影響力を反映します。

命中の出目：幾何学ペグ・ボード・アプローチ

[Hit Die Faces : Geometric Peg Board Approach]

18世紀中葉の北米戦域における実際の戦闘損失を反映するシステムをくみ上げるには、どうすればよいでしょう？ フレンチ&インディアン戦争の全ての小競り合いと戦闘の詳細な統計を蓄積させていくことで、非常に異なるユニット・タイプ（軽装部隊から艦船まで）の致死率を単一のサイで反映することができました。結果：2つの命中面と特定のユニット・タイプに効き目がある（例えば、歩兵への砲兵の影響）、1つの「銃剣と戦斧」（B&T）面です。

特定の時代と戦域では、一定のユニット・タイプに損失を与えるには、類似したタイプのユニットが最も適しています。：戦列歩兵 vs 戦列歩兵、軽装部隊 vs 軽装部隊、艦船 vs 艦船です。子供の幾何学ペグ・ボード・ゲームのアプローチを基準に、これを促進させます。ユニットは、3つの全く異なる形状（三角形、正方形、円形）で、2つの命中面がそれぞれこれらの2つの形状を持ちます（最も強力な砲兵、艦隊、砦のため、両面に円形があります）。命中させるためには、戦闘しているユニットのサイの目が自身の形状と合致しなければならず、命中を受けるために同じ形状の敵ユニットがいなければなりません。このようなシステムでは、異なるユニット・タイプは互いに命中させることができないため、一定のユニット・タイプ間の巨大な規模の差は、戦闘結果を歪めません。もちろん、砲兵、待ち伏せ等には例外があります。つまり、特定のユニット・タイプに効き目がある（又は B&T）サイの目や、戦闘に関係するカード・イベントは重宝します。

これは当時の戦場の現実を映し出しているのか？ Yes です。データは、小競り合いが完全な大隊を刈り取らなかったことを裏付けます。そしてもちろん、これらは分散状態に留まるか、又は大隊に直面するときに防護され、これらに対する一斉射撃は無効です。旅団が軽装ユニットに対したときに発生する少ない死傷者は、どちらかのユニットがその減少面へ裏返す（これは旅団については750名又は軽装ユニットについては150~300名の損失をあらわします）ことを正当化しません。例えば、1759年のケベックの戦いにおけるウルフの3,000名の薄く赤い隊列は、側面に位置した1,000名のフランス軍と先住民散兵線から数時間に亘って射撃を受けました。それでも、結局これらの赤服は、彼らの正面にやって来たフランス軍正規兵を崩壊させる「完璧な一斉射撃」を放ちました。私たちは隊列戦闘が高い死傷率だったポスト・ナポレオン戦争の実例に進むか、又は18世紀のゾンビを信じることを始めましょう。

軽装ユニットが旅団に命中させることができなければ、1755年7月のモノンガヒラ川で軽装ユニットによってブラドックの軍が「除去」されたような事件をどのようにゲームでシミュレートできるでしょうか？ イギリス軍部隊の1,200~1,500名（1個旅団と1つの軽装部隊に相当します）が、900名のフランス軍と先住民の軽装部隊（3軽装ユニットに相当します）に対しました。砲兵ユニットは含まれません。：イギリス軍は、少数の軽砲を除いてカノン砲を後方に残していました。イギリス軍プレイヤーが自軍の2戦闘サイ振りでも適用結果なしで（例えば、1正方形/円形命中とはずれ）、フランス軍プレイヤーが合法的な結果を振ったら（例えば、2つの旗印と1三角形/円形命中）、イギリス軍は潰走することになります。たとえフランス軍の軽装ユニットがイギリス軍旅団に通常の命

中を与えられないとしても、潰走の1ユニット強制損失によって除去されます。イギリス軍損失の合計（1,500名の1個旅団+600名の軽装ユニットの半数）は、その戦闘で実際にイギリス軍が受けた1,000名の死傷より遥かに高くなります。ただし、史実では、生き残っているイギリス軍正規兵はフィラデルフィアまでの道のりを後退し、そこで「冬営」の準備をしました... 8月に！ 言わば、これらは作戦から消滅しました。このゲームの結果は、除去された旅団が冬営ステップ #8 にプレイに戻り得ることを考慮すると、より現実的ですらあります。比較すると、史実でフランス軍とその先住民同盟は、同じ戦闘で40名の死傷者を出しましたが、これは参加したいいずれか3つの軽装ユニットを減少面に裏返すことを正当化しません。

したがって、1755年のブラドックの敗北は、全てが最悪だった極端なケースをあらわします。その他の終了結果を見ると、1758年7月のカリヨン（タイコンデロガ）におけるフランス軍の思いがけない勝利は、大きな困難にもかかわらず全てが極めて良い方向へ運んだ例です（その成果のためには、「不屈の鹿砦」カード #41 イベントが必要です）。

指揮官の死傷 [Added Chance, Commander Casualty]

B&T のサイの目は、それを振るユニットに依存して影響が変化します。これは、隊列戦闘における本国軍旅団の火力優越、又は砲兵による損害、その戦域における戦場の時代的様相に関連するいくつかの理由をシミュレートできます。はずれの目は、指揮官の死傷チェックを誘発し得ます。

まとめ [Summary]

Bayonets & Tomahawk の専用サイコロ・システムは、フレンチ&インディアン戦争の戦闘戦果の全範囲を再現します（私は歴史的な各戦闘を繰り返しテストしました）。それは、楽しみの要素のための戦術的感覚を持ちますが、各スペースが包含する広大な領土の部隊への影響を実際にあらわします。軽装ユニットによって振られる旗印は、敵後背地の混乱や主力軍に恩恵をもたらす有用な斥候活動をシミュレートします。旅団によって振られる旗印は、重要地点の適正な配置又は敵の計画を妨害する思いがけない機動等をシミュレートします。命中のサイの目は、アクション・ラウンドがあらわす数週間中にあるスペースで発生している全ての闘いを合計します。

勝利ボーナス [Victory Bonus]

18世紀の軍事計画者たちの考え方でプレイヤー諸氏を推進させるため、その時代の地域の戦略/外交重要度に従って、ボード上に勝利スペースが配されています。同様に、勝利ボーナスは、歴史的な当事者たちが紛争の各段階で満たすことを試みた、達成度をあらわします。

例えば、西部は高い戦略評価値を持つため、紛争の最後の最後までで相当な努力と資源の消費を正当化します。フランス軍については、それは自国のミシシッピ植民地（ルイジアナ）への連結を意味します。イギリス軍については、居留地のための土地の広がり構成します。

ヨーロッパにおける戦争の影響 [Impact of the War in Europe]

ヨーロッパの戦争（WIE）チットは、ヨーロッパに和平が訪れることに関して、不確かな根拠段階を生み出すために導入されました。本国軍旅団が除去されるたびに WIE チットを獲得する無作為な過程は、1又は2VPsで一方的又は他方に勝利を傾けることで、勝利記録欄に影響を与えます。

ゲームは 1759 年に終了する [Game Ends 1759]

歴史的には、カナダの征服は 1760 年に引きずり込まれました。作家ジョナサン R. ダルは、追加された戦役年の無駄について以下のように書いています。：「これは、チェスで素早く王手に動く代わりに、少数のポーンを残す以外全てのユニットを相手側に対する戦いに投入する、下手なチェス競技者の終盤に似ている。」プレイしても、全く面白くありません！

以前の植民地戦争と同様、ヌーベル・フランスのフランス軍は最後まで希望を捨てず頑強に闘い、ヨーロッパにおける和平はカナダに対する敵の進撃を妨害しました。その影響で、モンカルム將軍は 1759 年にフランス軍の手中に残されていたセント・ローレンス溪谷の重要部分を確認するよう指示され、和平交渉で植民地全体が回復できることになりました。

イギリス軍についての現実的な計画は、1759 年にヌーベル・フランスの征服を完了させることでした。アマーストが配置した大量の軍は、シャンプレーン湖でフランス軍の抵抗を圧倒した後には停止しました。これは、ウルブの遙かに小さな軍に対して、フランス軍の大群がケベックに集中することを許しました。

その間、ヨーロッパでは、フリードリヒ II 世の軍事的才能にもかかわらず、1758 年以来プロイセンは三大勢力（オーストリア、フランス、ロシア）を相手にする悲惨な状態でした。ヨーロッパにおける和平は、実際に起きたよりも早期に発生したかもしれず、...それは次の植民地戦争まで北米のフランス帝国を救っていたでしょう！

1760 年にカナダが降伏したため、アングローチェロキー戦争は 1761 年まで荒れ狂いました。1762 年の後であるため知られていない事実として、フランス軍部隊はニューファンドランドの漁業権を保証するため、セント・ジョンズを占領しました。1763 年の和平条約のインクも乾かぬうちに、先住民族の連合によってポンティアック戦争が開始され、1766 年になるまで継続しました。カナダ人は 1760 年に征服されていましたが、北米における戦争はしばらく続くことになりました...

ゲームでは 1759 年に時計が止まるため、最終的な得点はそのゲーム年の後に「得点していたかもしれない」全てを反映します。

フレンチ&インディアン戦争の砂場 [French & Indian War Sandbox]

4つの中核シナリオに加えて、いくつかのシナリオ・ヴァリエーション、カスタマイズ可能なプレイ・バランスとソリテア、ティーム・プレイの手引きを含めました。それらの全てを用いれば、あなたはフレンチ&インディアン戦争を最大限に探求できます！

ゲームの規模 [Game Scale]

これらの規模は、近似値です。

砲兵 [Artillery]	16 門の野戦／攻城砲。大まかに 4 個砲兵中隊に相当。
砦堡 [Bastion]	城塞上の砲と要塞守備隊。
旅団 [Brigade]	1,500 名。大まかに 2 個大隊相当。 <i>理性の時代において、旅団は部隊の恒久的な編成ではなかった。しかし、これらのゲーム・ユニットを示すためには、「大隊のペア」という言葉以上に風情があった！</i>
指揮官 [Commander]	この当時成功した軍の司令官で、幕僚団と士官の段列を含む。
艦隊 [Fleet]	5 隻の戦列艦と随伴している輸送船。陸上部隊を支援できる海兵隊を含む。
砦 [Fort]	斜堤、壕、埋土壁、その他の典型的な防御施設を持つヴォーバン砦。中核となる守備隊と城塞砲を含む。
インディアン・ユニット [Indian Unit]	300 名、各ユニットはインディアン部族の戦士（又は統合部族の戦士）をあらわす。
インディアン部族連合 [Indian Nation]	ゲームにおいて複数のインディアン・ユニットによってあらわされた、当時の顕著なインディアン部族。
軽装ユニット [Light Unit]	ウィルダネスの戦闘習熟度に依存した 300~600 名の兵士。
アクション・ラウンド [Action Round]	3 週間の期間。 増強 ARs と AR9 はより長期で、それぞれ春と秋の遅いテンポをあらわしている。
連結 [Connection]	距離は広範に異なり、険しい地形、水路等を考慮する。典型的なアクション・ラウンドで、ユニットは 18 世紀の部隊がこの戦域で行ったよりも遙かに大きな距離を進むことになる。 <i>実際の移動は、AR 期間の一部にのみ発生する。命令を受け取り、部隊、補給、輸送手段（遠征隊に依存してカヌー、平底船、荷馬車）を集めるために時間が消費される。例えば、オールバニからナイアガラへのプリドー將軍の 1759 年の遠征は（ゲームでは 4 連結）、移動命令から到着まで 8 週間かかった。</i>

地理的位置 *Geographic Locations*

このリストは、各スペースの名称がゲーム・ボード上のそれと異なる際の現代名称です。各ウィルダネス・スペースは、関連する先住民族によって地域に与えられた名称を持ち、様々な綴りのヴァリエーションを考慮します。

先住民族の名称 *Indigenous Names*

関連する民族言語が指定されます（ゲーム内の先住民族を参照してください）。使用した各資料の信頼性が様々であることに注意してください（多数の名称について複数の綴りが存在します）。

Assunepachla (Lenape): near Hollidaysburg (colonial Frankstown), Pennsylvania
Cawichnowane (Haudenosaunee): Lock Haven, Pennsylvania
Chote (Aniyunwiya): Vonore, Tennessee
Diiohage (Lenape): Cuyahoga Falls, Ohio
Gennisheyo (Haudenosaunee): Geneseo, New York
Goasek (Alnôbak): Cowass, near Newbury, Vermont
Kadesquit (Alnôbak): Bangor, Maine
Kahnistioh (Haudenosaunee): Canisteo, New York
Kahuahgo (Haudenosaunee): Black River, New York
Kenebec (Alnôbak): Kennebec River, Maine
Keninsheka (Lenape): Kanhawa River, West Virginia
Keowee (Aniyunwiya): Lake Keowee, South Carolina
Kithanink (Lenape): Kittanning, Pennsylvania
Kwanoskwamcok (Peskotomuhkatiyik): Saint Andrews, New Brunswick
Loyalhanna (Lenape): Ligonier, Pennsylvania
Mamhlawbagok (Alnôbak): Lake Memphrémagog, Québec
Matawaskiyak (Wolastoqiyiq): Lake Témiscouata, Québec
Matschedash (Anishinaabe): Waubaushe, Ontario
Mekekasink (Lenape): Farmington (colonial Great Meadows), Pennsylvania
Mikazawitegok (Alnôbak): Black River, Vermont (Plymouth)
Minisink (Lenape): Delaware Valley (from Minisink Ford, New York to Delaware Water Gap, Pennsylvania)
Molôjoak (Alnôbak): Madison, Maine
Mozôdebinebesek (Alnôbak): Lake Moosehead, Maine
Mta'n (Mi'kmaq): Matane, Québec
Namaskonkik (Alnôbak): Lake Mégantic, Québec
Nihanawate (Haudenosaunee): Raquette River, New York
Onontake (Haudenosaunee): near Syracuse, New York
Onyiudaondagwat (Onödowága): Irondequoit, New York
Oquaga (Haudenosaunee): Windsor, New York
Ouentironk (Wendat): Lake Simcoe, Ontario
Sachenda'ga (Haudenosaunee): Sacandaga River, New York
Saugink (Anishinaabe): South Bruce Peninsula, Ontario
Taconnet (Alnôbak): Winslow, Maine
Tu-Endie-Wei (Wendat): Point Pleasant, West Virginia

Waabishkiigoo Gichigami ("Neutral's Sea" Anishinaabe): Rondeau peninsula, Ontario
Wazowategok (Alnôbak): Missisquoi River, Québec
Wolastokuk (Wolastoqiyiq): Saint John River, New Brunswick
Winoskitegok (Alnôbak): Winooski River, Vermont
Zawakwtegok (Alnôbak): Saco River, New Hampshire

British Names

Beverley: Staunton, Virginia
Forks of the Ohio: Pittsburgh, Pennsylvania
Gnadenhütten (German): Lehigh, Pennsylvania
Newfoundland: St. John's (*associated to Nova Scotia Colony for game purposes only*)
Number Four (land parcel): Charlestown, New Hampshire
Rays Town: Bedford, Pennsylvania
Rumford: Concord, New Hampshire
St. George: Thomaston, Maine
Wills Creek: Cumberland, Maryland

French Names

Acadie: New Brunswick, Cape Breton Island (Nova Scotia), and Prince Edward Island
Chignectou: Aulac, New Brunswick
Baye de Cataracouy: Kingston, Ontario
Grand Sault: Great Falls, New Brunswick
Niagara: Youngstown, New York
La Présentation: Ogdensburg, New York
La Presqu'Isle: Erie, Pennsylvania
Le Baril ("The Barrel"): Cincinnati area, Ohio
Le Détroit: Detroit, Michigan
Les Illinois: Metropolis, Illinois.
Pays d'en Haut ("Upper Country"): includes parts of Illinois, Indiana, Kentucky, and Michigan for game purposes (much larger in fact).
Pointe Sainte-Anne: Fredericton, New-Brunswick
Port Dauphin: Englishtown, Nova Scotia
Port la Joye: Rocky Point (Charlottetown area), Prince Edward Island
Rivière Ouabache (Wabash River): Uniontown, Kentucky
Rivière Ristigouche: Pointe-à-la-Croix, Québec (Campbellton, New Brunswick area)

カウンターの情報 [Counter Info]

この項目は、ゲーム・ユニットのいくつかの注目に値する情報です。

ゲームにおける先住民族 [Indigenous Peoples in the Game]

インディアン・ユニット・カウンターは、当時のイギリス又はフランスの同盟国が彼らと呼ぶときに使用した名称で識別されます。英語名は中立インディアン連合ユニットについて使用され、フランス名も同様ですが、ゲームの目的において実用的ではありません。英語の相当名は、フランス同盟インディアン・カウンターの下に示されます。

部族	ゲーム・ユニット	詳細
Alnôbak	<i>Abénaki</i> (Abenaki)	カトリック教徒のワイアンドット族 (ヒューロン族) を含む
Anishinaabe	<i>Mississagué</i> (Mississauga)	南東オジブワ族
Aniyunwiya (Tsalagi)	Cherokee	南東部最大の部族
Haudenosaunee	Iroquois	イロコイ連合の部族 「モホーク [Mohawk] 族」と「セネカ [Seneca] 族」インディアン・カウンターは、その連合の非中立連合をあらわす。
Kanyen'kehà:ka	英語: Mohawk	主要布教村からのカウンター名称。 カトリック <i>Anishinaabe</i> (アルゴンキン族) と他の布教村の <i>Nipissing</i> 。
	フランス語: <i>Kahnawake</i> (カトリック・モホーク族)	
Lenape	Delaware	
Mikmaq	Micmac	
Odawa	<i>Ojibwa</i> (Ottawa)	Potawatmi (ポタワトミ族) と Mamaceqtaw (メノミニ族)
Ohio Iroquois	Mingo	レナペ語の「menqwe」(ステルス) から
Onödowāga (Onondowagah)	Seneca	フランス人は彼らを <i>Tsonnontouans</i> と呼んだ。
Shaawanwaki	<i>Chauanoni</i> (Shawnee)	
Wolastoqiyiq	<i>Malécite</i> (Maliseet)	Peskotomuhkatiyik (パサマクオディ族) と Pnawahpskek (ペノブスコット族)

情報源: indigenous nations' websites and Handbook of North American Indians—Volume 15: Northeast, Bruce G. Trigger.

異なる綴りは、情報源に依存している。

その他のユニット [Other Units]

ロイヤル・アメリカン本国軍旅団 [Royal American Metropolitan Brigades]

これら2つのユニットは、その連隊の全4個大隊をあらわします (第3と第4大隊は、カウンター上に名称がありません)。

仮想のイギリス軍とフランス軍ユニット [Hypothetical British and French Units]

フレンチ&インディアン戦争中のヨーロッパからのフランス軍の増援は、1755年を除くと最小限でした。仮想のフランス軍ユニットは、当時のフランス海軍が達成できた可能性があった限界内で、更なる増援の可能性を加えることを認めます。プレイ・バランスのため、近い数の仮想イギリス軍ユニットも加えられました。

ユニット	実際の配備
Angoumois & Beauvoisis Boulonnais & Royal-Barrois Foix & Quercy	サン・ドマング (ハイチ) を強化するため又はニューファンドランドの侵攻に参加した部隊。
De la marine (2枚目のカウンター)	ヌーベル・フランスへ送られたが、紛争中に海上でイギリス軍によって捕獲された部隊。
Howards Buffs & King's Own 第61 & 第63 徒歩	グアドループの侵攻に参加した。
Cambell (ハイランド)	マルティニクの侵攻に参加した。
Morgan (軽装ユニット)	ハバナの侵攻に参加した。

同じ名称のユニット [Surname Units]

イギリス軍指揮官ハウ: ジョージ・アウグスタス・ハウ准将、1758年6月にタイコンデログで軽装部隊との小競り合いで戦死しました。

イギリス軍ハウ軽装ユニット: 弟のウィリアム・ハウ中佐は、1759年9月に軽装部隊を率いてフロン道路をケベックへ上りました。

フランス軍指揮官レビ: フランソワ・ガストン・ド・レビ准将、モンカルム将軍の副官でした。

フランス軍砦レビ: 1759年秋、いまやカナダのフランス軍部隊司令官であるレビの榮譽を冠して命名されました。

砦 [Ruins]

ゲームのカウンターは、ヴォーバン式の砦をあらわします。戦争初期の戦力に関連して、1755 年にはいくつかの非ヴォーバン砦が含まれます。

歴史的風味の目的で、プールの砦ユニットが実際に建設された場所と年代を紹介します。

年代	砦 (スペース/詳細)
1755 年	イギリス: Cumberland (Chignectou / 捕獲したフランス砦)
1756 年	イギリス: Augusta (Shamokin) Herkimer (Oneida Lake) William Henry (Lake George) フランス: Carillon (Ticonderoga)
1757 年	イギリス: Edward (Albany / <i>Saratoga</i> の強化) Frederick (Winchester) William Henry (Lake George) フランス: Massiac (Les Illinois) Niagara (Niagara / ヴォーバン施設を追加)
1758 年	イギリス: Bedford (Rays Town) Ligonier (Loyalhanna) Stanwix (Oneida Lake) フランス: Frontenac (Baye de Cataracouy / 仮想の強化)
1759 年以降	イギリス: Crown Point (Ticonderoga) Ontario (Oswego / 再建) Pitt (Forks of the Ohio) Pownall (St. George) Ticonderoga (Ticonderoga / 捕獲したフランス砦) フランス: Jacques Cartier (Les Trois Rivières) Levis (La Présentation)

実際には、ある地域を扱っているいかなるスペースも複数の砦を含むが、単一の砦ユニットはその全てをあらわす。

シナリオ・ヴァリエント [Scenario Variants]

シナリオ 1B

フレンチ&インディアン戦争緒戦 1755~1756 年

[Early French & Indian War 1755-1756]

これは、「小規模な戦争 [petite guerre]」シナリオの長期版で、イギリス軍は未だ完全に動員されていません。それまで、イギリス軍は敵の侵入を防いで襲撃を妨害し、その間に脆弱なフランス地域を占領しなければなりません。

シナリオ 1 「ヴォードライユの小規模な戦争 [Vaudreuil's Petite Guerre]」とインディアンセット・アップ・シートを使用し、以下を調整します。

期間: 2 年間

シナリオ開始時にカウンター・プールに追加:

指揮官

本国軍旅団



1756 年の増援: 1755 年と同じ増援を引きます。

1756 年終了ボーナス:



1 つ以上のイギリス
居留地スペースを支配



2 つ以上のフランス
勝利スペースを支配

年終了基準値



シナリオ 3B

イギリス軍の野心的な攻勢 1758 年 [An Ambitious British Offensive 1758]

英国海軍力によって支援され、完全に動員されたイギリス軍と植民地部隊は、ヌーベル・フランスの心臓部へ到達しました。この 1 年シナリオの終了時、フランス軍はヌーベル・フランスの抵抗を継続させるために敵の前進を阻止しなければならなかった。

シナリオ 3 「アマーフトのジャガーノート [Amherst's Jagernaut]」とインディアンセット・アップ・シートを使用し、以下を調整します。

期間: 1 年間

年終了基準値

フランス軍:



イギリス軍



シナリオ4B

史実のフレンチ&インディアン戦争1755~1759年

[Historical French & Indian War 1755-1759]

実際の紛争に参加したユニットのみを使用します。

シナリオ4「フレンチ&インディアン戦争完全戦役 [French & Indian War Full Campaign]」とインディアン・セット・アップ・シートを使用し、以下を調整します。

カウンター・プール [Counter Pool]

イギリス軍とフランス軍のシナリオ4セット・アップ・シートの代わりに、以下の4つのみのプールを準備します (17.5)。



毎年の増援 [Yearly Reinforcements]

以下の歴史的な増援表内に指定された全ユニットを脇にセットします。艦隊到着と植民地徴兵 LRs に、ユニットの引きと配置のルールを無視します (15.2, 15.3, 16.2, 16.3)。代わりに、以下の歴史的増援表内の現行面に列記されたユニットを取り上げて、指定されたスペース上に置きます。

艦隊到着 LR 中に配置スペース上に敵ユニットが存在したら、艦隊退却優先度 (13.9.1) に従います。植民地徴兵 LR 中、同じ植民地内の最寄りの友軍本拠スペース上に新たなユニットを置きます。敵ユニットを持たない敵支配マーカーは、スペース上に新たなユニットが置かれたら単純に取り去られます。

調整後の年終了勝利基準値 [Adjusted Year-end Victory Threshold]

フランス軍 1759 年



イギリス軍 1758~1759 年



その他の勝利基準値が変更なしで留まります。

シナリオ4B: フランス軍の歴史的増援

1755	Louisbourg 				
1756	Québec 				
1757	Louisbourg 				
1758	Louisbourg 		Québec 	1759	Québec*

プールから

*実際には、完全ユニットよりも弱体化している。イギリス第94&第95本国軍旅団は、補充されている。

シナリオ4B：イギリス軍の歴史的増援


1755	Halifax Boscawen Colvill, Holburne	 Royal Navy	 44th & 48th	 1X	 4X New England	 2 Bradstreet	 2X N.York & N.J.
1756	 2X Royal Navy Holburne**	New York 1st Royal American	 Royal Highland	Northfield Putnam	 Armstrong	Carlisle Penn. & Del.	Wills Creek Virginia & S.
1757	 2X Colvill Holburne	 2 Howe	 27th & 55th	 3X Royal Scots & 17th 22nd & 28th 46th & 43rd	 2X	 Hardy	 2X 2nd Royal American
1758	 5X Boscawen, Colvill, Durell, Hardy, Holburne**	 3 Wolfe	 15th & 58th	 Fraser	 Scott	 2X	Boston 2X New England
	Northfield New England	 N.York & N.J.	Albany Dunn	 Gage	 Royal Navy	 1 Forbes	 Montgomery
	Carlisle Penn. & Del.	Winchester 2X Virginia & S.		1759	 7X Boscawen**, Colvill, Durell, Holmes, Holburne**, Saunders, Royal Navy	 Howe	 94th & 95th

**カウンターの制限のために含めた。

1760年の拡張プレイ [1760 Extended Play]

これらは、シナリオ3又は4のプレイを1760年に拡張したいプレイヤーのための選択ルールです。

選択1760ゲーム年 [1760 Extended Play]


- ・ゲーム・ルールの一部ではない：両プレイヤーは、1759年終了時に拡張することに同意しなければなりません。年マーカーを1759年の横に移します。
- ・追加年をプレイするためのVP要件：1760年は、1759年の終了時にイギリス軍プレイヤーが自軍の勝利基準値が3VP以下不足する場合にのみプレイされます。記録欄上の年マーカーを「1759」の右下に置きます。
- ・増援：各陣営について1759年と同じです。
- ・本国軍旅団プールの追加：損失ボックスから2個イギリス本国軍旅団（非ハイランド）を取り出し、それらを陣営の本国軍プールへ加えます。
- ・カード：基本カード+ 
- ・1760年勝利基準値：イギリス軍については（1759年の「3」の代わりに「5」に上げます。フランス軍の勝利基準値は、記録欄のイギリス軍サイドの「4」になります。
- ・未収集の1759年終了ボーナス：1760年に収集できます。

選択ルール

両プレイヤーが同意しなければなりません。

簡易化されたユニットのセット・アップ

大部分のカウンター上に記載された名称は、歴史的風味の目的のみです。

シナリオで同じタイプのユニットを使用しているとき、その名称を無視できます（例外：インディアン、植民地旅団、指揮官）。のど当てのアイコン  を持つ本国軍旅団：指揮官の引きを誘発するため、正しい番号を使用します。

カスタマイズされたシナリオのプレイ・バランス

プレイヤーが相手側よりも極端に未熟であるとき、その陣営の難易度を落とすことが可能です。シナリオの最終年についてのみ、その陣営の勝利基準値1へスライドさせるか、又はその陣営がVPsを獲得するときに勝利マーカーを相手側方向へ最大でも2位置スライドさせます。相手側の基準値は、その方向へ同じ数の位置だけスライドさせます。

例：シナリオ3の1759年についてのいみ、イギリス軍プレイヤーの勝利基準値は記録欄のイギリス軍サイドへ最大でも位置1へ下げることができます。同じ年のフランス軍の基準値は、記録欄のフランス軍サイドで位置1になります。

より大きな影響を持つ非補給下

OOSルール（14.1.1）にリアリズムを加えます。ゲーム・プレイを複雑化させます。

OOSについての攻撃制限（10.7）：他のOOSの影響に加えて、OOSのスタックは、最寄りの補給源（14.1）までたどることを妨害する敵ユニット又は民兵のみを攻撃できます。スタック内の全ユニットについて合法の連結を使用して、最寄りの連結をカウントします。敵のユニット／民兵を無視します。同じ距離に複数の補給源があると、OOSプレイヤーの選択です。圧倒は攻撃ではないため、制限なしで認められます。

緊急砲兵 [Emergency Artillery]

キャンペーン・ゲームにのみ推奨します。

15.3で、プレイヤーが盤上に砲兵を持たず、しかも少なくとも1つの砲兵を増援として獲得していない／できなければ、そのプレイヤーは引いた艦隊の1つを（もしあれば）1砲兵に交換することが認められます。艦隊を艦隊プールに戻します。可能であれば、その砲兵は部隊プールから来なければなりません。不可能であれば、損失ボックスから来ます。あたかも増援の一部として引かれたごとく、砲兵を置きます。

チーム・プレイ・ルール [Team Play Rules]

全てのチーム・プレイ・ルールは、標準ルールに従属します。

チームでのプレイは、ヨーロッパ、植民地、先住民族間の意図の拮抗を伴う、分割された統率の歴史的様相を導入します。チーム・プレイは、各陣営に2人までのプレイヤー間で、ユニットとAPの管理を方法的に分割します。

各陣営についてのチーム・メイト [Teammates for Each Faction]

イギリス軍	フランス軍
植民地プレイヤー	インディアン・プレイヤー
イギリス軍プレイヤー	フランス軍プレイヤー

各シナリオについての推奨チーム [Recommended Teams for Each Scenario]

シナリオ	イギリス軍	フランス軍
No.1 (1755) No.1B (1755-1756)	単一プレイヤー	単一プレイヤー 又は2人プレイヤーのチーム
No.2 (1757)	単一プレイヤー 又は2人プレイヤーのチーム	単一プレイヤー 又は2人プレイヤーのチーム
No.3 (1758-1759) No.3B (1758)	単一プレイヤー 又は2人プレイヤーのチーム	単一プレイヤー
No.4 (1755-1759) No.4B (1755-1759)	単一プレイヤー	単一プレイヤー

*戦争期間中に部隊の優越がシフトするため。

「ヨーロッパからの命令書」 [Written Orders from Europe]

年毎に一度、艦隊到着LRの終了時（17.2 #10）、チームのプレイヤーたちは5分間内密で対話できます。それ以外は、全ての対話が公開で行われます。

カードの選択、主導権、対応AP [Card Choice, Initiative, and Reaction AP]

プレイするためのカードの選択、最初又は二番目にプレイするか決定（7.1 #4）、対応APの保持（7.2 #3）は、以下によって行われます。：

- ・植民地とインディアン・プレイヤー：奇数のアクション・ラウンド（AR1、3、5、7、9）。
- ・イギリス軍とフランス軍プレイヤー：偶数のアクション・ラウンド（AR2、4、6、8）

チーム・メイトのプレイ順 [Teammate Order of Play]

ある陣営のアクション・ラウンド手順とアクション・フェイズ中:

- ・植民地又はインディアン・プレイヤーは、自身のアクションを最初に実行します。
- ・イギリス軍又はフランス軍は、次に自身のアクションを実行します。

いかなる対応 AP も、関連するチーム・メイトによって優先的にプレイされます (下表を参照)。

陣営のタスク分割 [Split of Actions/Task]

以下の表は、各チーム・メイトが自陣営のためにどのタスクを管理するのかわを示します。下記に示されていないその他のゲーム関連の様相は、誰が処理するかチーム・メイト間で決定します。

フランス軍陣営チーム・メイトのユニット/タスク

軽装ユニット/フランス軍支配下のインディアン・ユニット

APのタイプ:

- ・インディアン・カードの APs
- ・フランス軍カードの軽装 APs
- ・軽装/陸軍 AP:

奇数番号の ARs (1-3-5-7-9) 中、カード上の軽装/陸軍 AP を最初に使用するための優先度。

偶数番号の ARs (2-4-6-8) 中、カード上の 2 番目の軽装/陸軍 AP (#33, #41)、又はいずれかの軽装/陸軍 AP は、フランス軍プレイヤーがそれを認めると使用できる。

冬営 LR (17.2):

- ・ステップ #1-2 襲撃、潰走、OOS マーカーを取り去る/ #4 インディアン・ユニットを村落へ/ #6 軽装ユニット (指揮官又は砦も含めることができる) のみで構成されたスタックを植民地へ帰還させ、17.3 #3-4 を飛ばす/ #8 損失ボックスからの軽装ユニット/ #9 カードをリセットする。

非軽装ユニット/非消費状態のインディアン又はフランス軍軽装ユニット

上陸の実行

APのタイプ:

- ・フランス軍カードの非軽装 APs
- ・未使用の軽装/陸軍 APs

艦隊到着 LR の実行 (15.0)

冬営 (17.2):

- ・ステップ #3 帆走ボックスから沿岸スペースへ/ #6 全てのフランス軍スタックについて、17.3 #3-4 (指揮官、減少状態ユニットの統合) を含む軽装ユニットのみで構成されたスタックを植民地へ帰還させ/ #7 艦隊をプールへ/ #8 損失ボックスからの旅団と砲兵。

イギリス軍陣営チーム・メイトのユニット/タスク

イギリス軍支配下のインディアン/軽装ユニット (イギリス軍又は植民地) /植民地旅団

APのタイプ:

- ・軽装 APs
- ・その他の APs の半分 (端数切捨て)。帆走 APs は使用不可 (ただし、AP の半数を判定するときにはカウントされる)

植民地徴兵 LR の実行 (16.0)

冬営 (17.2):

- ・ステップ #4 インディアン・ユニットを村落へ、#5 植民地旅団を解散ボックスへ/ #6 軽装ユニット又は植民地旅団 (指揮官又は砦も含めることができる) のみで構成されたスタックを植民地へ帰還させ/ 17.3 #3-4 を飛ばし/ #8 損失ボックスからの軽装ユニットと植民地旅団/ #9 カードをリセットする。

非軽装ユニット/非消費状態の軽装ユニット/非消費状態の植民地旅団

上陸の実行 (10.6.1)

APのタイプ:

- ・非軽装 AP の半分 (端数切り上げ)、帆走 AP を含む

艦隊到着 LR の実行 (15.0)

冬営 (17.2):

- ・ステップ #3 帆走ボックスから沿岸スペースへ/ #6 全てのイギリス軍スタックについて、17.3 #3-4 (指揮官、減少状態ユニットの統合) を含む軽装ユニットのみで構成されたスタックを植民地へ帰還させ/ #7 艦隊をプールへ/ #8 損失ボックスからの本国軍旅団と砲兵/ #10 年/ラウンド・マーカー。

ソリテア・プレイの指針 [Rules for Solitaire Play]

ゲームはカード・ドリヴンですが、手札の管理はありません。退却とその他のいくつかのルールは優先度は、やはりあります。これは、ソリテア・プレイを促進させます。

ソリテアでプレイするとき [When Playing Solitaire]

非プレイ陣営について、以下の概略手順を使用します。残りはあなたにかかっています！

非プレイ陣営：

予備カードを持ちません (6.0.1)。

アクション・ラウンドの手順 (7.1)：

- ・プレイするための陣営カードを選択しません（予備カードなし）。；
- ・より高い主導権値を持つと、最初にプレイします。

アクション・フェイズ (7.2)：

- ・フランス軍であると：可能であればインディアン・ユニットが襲撃し、さもなければ潜在的な襲撃目標スペースへ移動で近づきます。
- ・最初にプレイするとき：陣営カード上に 3 以上の APs があると、1 対応 AP を保持します（「2X」AP/陸軍 AP の優先度はありません）。

AR 終了時に補給チェックを成功させるため、いかなる OOS スタック (14.1.1) も移動させます (14.1)。

戦闘振り直しの資格を有する最も多くのユニットを持つ戦闘で、カード・イベントの振り直しを適用します (13.5)。

可能であれば、退却する前にその砦 (13.9.5) を除去します。

艦隊到着 LR (15.0)：

フランス軍であると：

- ・1 艦隊を Québec へ、残りを友軍であれば Louisbourg に置きます (15.3)。
- ・半分の増援（端数切り上げ、指揮官はカウントしません）を Québec へ、残りを友軍であれば Louisbourg に置きます。

イギリス軍であると：

- ・最も多くの友軍ユニットを持つスペース上に艦隊を割り当て (15.3)、占領した沿岸居留地スペースを優先させます。
- ・植民地 (16.3) の全ての増援を、その最高数値の居留スペース上に置き、勝利スペースを優先させます。

植民地への期間中 (17.3)：

可能な全てのユニットを友軍の砦又は占領した敵の居留地スペース上に残します。

参考文献 [Selected Sources]

あまり扱われてこなかった北米先住民族の全体像について書いた、増え続けている多くの作家たちには特に感謝しています。

Indigenous Peoples of North America

Barr, Daniel P., *Unconquered — The Iroquois League at War in Colonial America*

MacLeod, D. Peter, *The Canadian Iroquois and the Seven Years' War*

Trigger, Bruce G., *Handbook of North American Indians — Volume 15: Northeast*, Smithsonian Institution

White, Richard, *The Middle Ground — Indians, Empires, and Republics in the Great Lakes Region 1650-1815*

Age of Reason (mid-18th-century) Military

Bearor, Bob, *Leading by Example — Partisan Fighters & Leaders of New France 1660-1760* Volumes 1-3

Chartrand, René, *Colonial American Troops 1610-1774 — Volumes 1-3*

Chartrand, René, *Louis XV's Army — Volumes 1-5*

Duffy, Christopher, *The Military Experience in the Age of Reason*

Hughes, B. P., Major-General, *Firepower — Weapons Effectiveness on the Battlefield 1630-1850*

French and Indian War

Anderson, Fred, *Crucible of War — The Seven Years War and the Fate of Empire in British North America*

Bellico, Russel P., *Empires in the Mountains — FIW Campaigns in the Lake Champlain, Lake George and Hudson River Corridor*

Brumwell, Stephen, *Redcoats: The British Soldier and War in the Americas, 1755-1763*

Chartrand, René, *Ticonderoga 1758 — Montcalm's Victory Against All Odds*

Dull, Jonathan R., *The French Navy and the Seven Years' War*

Grenier, John, *The Far Reaches of Empire — War in Nova Scotia 1710-1760*

Johnston, A.J.B. (John), *Endgame 1758 — The Promise, the Glory, and the Despair of Louisbourg's Last Decade*

MacLeod, D. Peter, *Northern Armageddon — The Battle of the Plains of Abraham*

Preston, David, *Braddock's Defeat — The Battle of the Monongahela and the Road to Revolution*

Ward, Matthew C., *Breaking the Backcountry — The Seven Years' War in Virginia and Pennsylvania*

箱絵 [Box Cover Painting]



「1758年10月12日」 by John Buxton 油絵、18x36

フォート・デュケインへのフォーブス将軍の整然とした進撃中における、フォート・リゴニアに対するフランス軍と先住民の攻撃

ジョン・ボクストン (buxtonart.com) は、18世紀のウィルダネス辺境から啓発された優れた絵画で称賛されている画家です。

ゲーム・マップの資料 [Game Map Source]

フランス人地図製作者ジャック・ニコラ・ベリン (1703~1772年) による北米の1755年マップは、ゲーム・ボードのデザインを啓発しました。



ジョン・ミッチェルの1757年北米のイギリスとフランスの支配マップは、フランスとイギリスの当時の名称のためにも広範囲に使用されました。

CREDITS

Game design / Graphic design: Marc Rodrigue

Developer: Marco Poutré (including VASSAL module)

Rules Editing and Proofing: Max Duboff

Contributors and supporters: Nicolas Cusson, Éric Durand, Morgane Gouyon-Rety, Marc Guénette (Stack Académie Montréal), Chawn Harlow (VASSAL), Mark Herman (via his C3i Clío's Corner articles), Andy Lewis, Max Michaels, Michel Ouimet, Mathieu Provençal, Olivier Revenu (Battles Magazine), Alexandre Ruel-Bourassa, Volko Ruhnke, Barry Setser, Mark Simonitch, Mark Smith, Jean-François Tremblay, Rob Winslow, Brian Youse, and my family and friends for their support.

Playtesters: (some are listed above as contributors)

UNITED STATES: Craig Allen, Scott Beall, Ken Dingley, Chawn Harlow, Steve Hopkins, Charles Hickok, Patrick McGovern, Curtis Milbourn, James Pei, Nicholas Pei, Lucas Rhodes, Bob Sohn, John Staunton, John Texeira, Bill Thomas, Nels Thompson, Josh Winslow.

CANADA: Francis Back, Bill Borys, Jean-François Chrétien, Gildas Clément, Patrice Côté, Stéphane Côté, Jean-Louis Couturier, Frank Dionne, Guillaume Doriât, Holly Dumaine, Alex Fafard, Eddy Gainett, Rory Geoghegan, Rob Hingley, François-Xavier M. Jodoin (FX), Félix Le Rouzès, Marc Howard, Stewart Kiff, Harold Lajoie, Francis K. Lalumière, Benoît Larose, Bernard Lebrun, David Ledoyen, Christian Lemaire (Le Griffon store), Christian Maltais, Michael McCormack, Bob Mosdal, François Petitclerc, Yannick Poirier, Jean-Philippe Risi, Rami Sader, Philippe Sergerie, Olivier Six, Anthony Spulnik, Mike Szarka, Stéphane Tanguay, Thibaud de la Touane, Julien Touchette, Mario Vallée, Quentin Wallut, Vincent Wellemans.

AUSTRALIA & FRANCE: Francois-Xavier Bocquet, Philippe Hardy, Peter Manger, Mark Smith, Simon Spinetti.

I want to offer more than an apology should your name have been left out. You may add it here:

Thanks to the organizers of Carnage Gaming Convention, ConsimWorld Expo, GMT East, Niagara Boardgaming Weekend, Salon du jeu de Montréal, Stack Académie Montréal, and the World Boardgaming Championships for showcasing the game.

And special thanks to all the P500 backers' *great patience*. The road to publication was especially long, but we finally got there with your support!

謝辞 [Acknowledgements]

私は過去の4年間を「自分のゲームの製作」に費やしたわけではありません。：より正確に言うと、私はこの分野における多数の才能ある生徒に支えられて、ゲーム・デザインのマスター・クラスに参加しました。そう、私はこのゲームをデザインし、あなたが手にしている結果に到達するために多大な時間を要しました。ただし、私が知らなかった多くの人たちが、努力の集積と呼ぶものを以前に提供しました。

これらの人々の筆頭は、高く称賛された *Wilderness War* (3回再販されました) の製作者 *Volk Runkhe* で、2016年にモントリオールで *Bayonets and Tomahawks* を試した後、私を GMT の P500 プログラムに熱烈に案内しました。Barry Setser は、初期のディベロッパーとして、豊かで多様性があるゲームのヴィジョンを提供しました (そして、イベントを持つカードを導入することに気乗りしない私を克服しました!)。次に、地方作家/ゲーム・レビューアの *Michel Oumket* は、ルール全般について書き方を教えてくれました。Morgane Gouyon-Rety (Pendragon COIN のデザイナー) は、私の初期デザインを向上発展させるための建設的な批評で勇気づけました。

2018年、ゲーム・デザイナーの *Marco Poutre* (Prelude to Rebellion) はディベロッパーとして介入し、ゲーム・シームレスを作るため非凡で熱の入った仕事をしました。私たちは一緒に「ルール・チェーンソー」となり、私が好んでゲームを重くした、不用で洗練されていないルールを切りまくりました。順番に、彼は *Max Duboff* を参加させ、その堅実な書き手の才能は私たちに頼りになる基盤を与えました (彼は、ゲーム・ボックスの裏に説得力ある宣伝文も書きました)。最後の最後に、歴史教師/ゲーム・デザイナーの *Nicolas Cussion* が、シナリオの歴史情報に貴重な洞察を与えました。

Marc Guénette's annual Stack Académie Montréal コンヴェンションでは、カナダと合衆国全土からのプレイヤーにゲームを披露しました。ここでもどこでも、多くの寛大なテスターたちに感謝しても感謝しきれません。彼らはゲームをより良いものとすべく、その貴重なゲーム時間を費やし、その批評で豊かにしました。かれらの間でも、テキサスからオーストラリアまでの *Bayonets and Tomahawks* Facebook playtesting group の経験豊かなメンバーは、最終的なゲーム・バランスを達成させるために何度もゲームをプレイしました。

初めから、北米で最も有名なヒストリカル・ゲーム会社が、私とそのデザインを信頼していた特権を感じました。Andy、Gene、Luke、Mark、Rachel、Tony との仕事は、それほどの権威を与えるものです。彼らは、プロジェクトを推進するための空間と支援の全てを与えてくれました。

いまや調和の時代を共有する初期の北米住民は、プロジェクト中は常に私の心を占めていました。それは、ゲーム・マップ上の全てのウィルダネス・スペースの名称に先住民族語を探すことを後押ししたため、ゲームの主要な構成物はその言語が表示されます。このライフ・プロジェクトは、私が深くかかわった北米史の一部追体験を可能にし、私は *Franch de Marine* “soldat” (それ故、「nom de guerre」と私の記号を持つゲーム・カウンター) としての再演者でもあります。

最後に、私はフレンチ&インディアン戦争の「計算外ゲーム」のアイデアが沸いた、2013年10月の夕方を常に懐かしく思い出します。これは、私が何年間も取り組んだ、このトピックの非常に複雑なシミュレーションを捨てさせました... このゲームをディベロップした全ての期間の後、それでも自身のゲームを楽しくプレイできた事実は、私が道を誤らなかったことの証左です! 私は現在の結果に到達するため、これほど長くかかることを決して夢想しませんでした。しかし、全ての回り道や停止 (ときには強制されました) は、最終的なプロジェクトに何らかの貴重なものをもたらしました。

いまや、この魅力的な時代にあなた自身を浸すときです。「Vive le Roy!» / Huzzah !

Marc Rodrigue (soldat Laflamme)

Montréal, Québec, Canada

2020年7月



このゲームを、北米とヌーベル・フランス植民地の先住民族の卓越した知識で認められた、親友でイラストレーターの *Francis Back* の思い出に捧げます。

フレンチ&インディアン戦争の全ての戦いと戦役について書かれた、注目せずにはおかない *Rene Chartrand* の書籍にも感謝します。1990年代から、この時代についての興味を焚き付け、油を注ぎました。

忘れ易いルール *Easily Forgotten Rules*

移動	
スタックが中立インディアン部族連合の領土に進入する (2.5、8.1)	そのインディアン部族連合の支配は、 <i>相手側</i> へ行く。
連結限度 (表 10.1)	アクション・フェイズ中、各陣営の最大ユニット数を遵守する (指揮官／襲撃しているユニットはカウントしない)。
指揮官移動	小道上は不可 (10.2、10.5)
要塞スペース上のイギリス軍ユニット (10.2.1、最初のドット)	相手側を <i>凌駕</i> (10.3.1) しないでスペースを離れることができる。
移動のために活性化したユニット	<i>同じ AP</i> で異なる方向へ分割できない (10.2.1、2 番目のドット)。
スタックによって拾い上げられたユニット (10.2.1、4 番目のドット)	それを統合したスタックの <i>開始</i> スペースから MPs をカウントする。
稜堡／砦	圧倒 (10.3.2) を妨げる。
帆走ボックス上の全友軍ユニット (10.6.1)	自軍アクション・フェイズ (7.2 #1) の開始時に、友軍 SZ (10.6.2) の単一沿岸スペース上に上陸しなければならない。AP はかからない。
戦闘	
民兵の戦闘サイ振り (13.3.3)	<i>両陣営</i> のユニットのサイ振り後に発生する。
命中を獲得するために (13.3.4)	命中は、合法ユニットに適用しなければならない。 <i>超過命中</i> は、獲得されない。
ゼロを下回る戦闘勝利マーカー	獲得された命中は適用されないが (13.3.4)、戦闘勝利マーカーは前進する。
戦闘振り直し (13.5)	ユニットは、各カテゴリー (本国／イヴェント／指揮官) の 1 振り直しに使用できる。
指揮官サイ振り中のはずれの目	指揮官死傷チェックを誘発する (13.5.1)。
攻撃側の勝利後に留まっている稜堡 (13.9)	<i>防御側は退却しない</i> 。その場に戦闘マーカーを残す。
最後の稜堡が除去される (13.8)	防御側は潰走。戦闘記録欄が誘発した防御側の潰走も <i>同じ AR</i> に発生する。: 全ての非軽装ユニットが除去される。
イギリス軍の Louisbourg 占領 (13.7)	公海マーカーを永久に「イギリス&フランス」面に裏返す (10.6.2)。
本国軍旅団の除去 (18.3)	WIE チット引きを誘発する (18.3.1)。
インディアン・ユニットが敵の砦／居留地スペースを攻撃している (13.7.1)	勝利したら 1 つの無作為インディアン・ユニットを除去する (防御しているときは影響なし)。
その他	
インディアン・ユニットによる襲撃の成功 (9.3)	インディアン・ユニットを除去する。
ウィルダネス・スペース (2.1.3)	<i>支配</i> できない。敵から解放されているとある陣営の友軍。
砦を持つウィルダネス・スペース (9.3)	1 襲撃ポイント値。
カラの敵支配下前哨 (2.1.4)	<i>両陣営</i> によって補給源に使用可能 (14.1)。
解散した植民地旅団 (17.2)	植民地徴兵 LR にその <i>完全面</i> でプレイに登場する (16.3)。
敵支配下のインディアン村落 (17.2#1)	一致するインディアン・ユニットは、冬営 LR に損失ボックスへ行く／留まる。
損失ボックスから復帰している旅団 (17.2 #8)	最大で 1 個／イランド旅団を含むことができる (各年)。