

日本語解説書

## 目次

<b>1.0はじめに.....3</b>	<b>7.0アクション・ラウンド (ARs) .....8</b>	13.5 戦闘ラウンド.....16
1.1 プレイの概観.....3	7.1 AR の手順.....8	13.5.1 指揮官の死傷.....16
1.1.1 陣営.....3	7.2 アクション・フェイズの手順.....8	13.6 戦果.....16
1.2 ゲーム内容物.....3	7.2.1 消費済.....8	13.7 戦闘後の手順.....16
1.3 サイコロ.....3	7.3 アクション・ポイント (APs) .....9	13.7.1 インディアン の脱走.....17
<b>2.0 ゲーム・マップ.....3</b>	7.3.1 基本アクション・ポイント・タイプ.....9	13.8 潰走.....17
2.1 スペース.....4	7.3.2 インディアン AP.....9	13.9 退却.....17
2.1.1 本拠スペース.....4	7.3.3 帆走/陸軍 AP.....9	13.9.1 退却の優先度.....17
2.1.2 スペースの支配.....4	7.3.4 二重移動 AP (「2x」).....9	13.9.2 艦隊の退却優先度.....17
2.1.3 ウィルダネス・スペース.....4	7.3.5 フランス軍軽装/陸軍 AP.....9	13.9.3 隣接スペースの優先度.....17
2.1.4 前哨スペース.....4	7.3.6 対応 AP.....9	13.9.4 退却中の圧倒.....17
2.1.5 居留地スペース.....4	7.3.7 各 AP タイプに認められるアクション.....9	13.9.5 砦の除去.....17
2.1.6 沿岸スペース.....4	7.4 カード・イベント.....9	<b>14.0 アクション・ラウンドの終了 18</b>
2.1.7 イギリス軍の基地.....4	<b>8.0 インディアン部族同盟.....10</b>	14.1 補給チェック.....18
2.1.8 インディアン の村落.....4	8.1 インディアン部族同盟手順.....10	14.1.1 非補給下 (OOS).....18
2.1.9 勝利スペース.....4	<b>9.0 襲撃.....10</b>	14.2 回復.....18
2.1.10 フランス軍の要塞スペース.....4	9.1 襲撃の手順.....10	<b>15.0 艦隊到着 LR.....18</b>
<b>2.2 連結.....4</b>	9.2 迎撃.....10	15.1 艦隊到着 LR の手順.....18
2.2.1 街道.....4	9.3 襲撃の解決.....10	15.2 増援の引き.....18
2.2.2 小道.....4	<b>10.0 移動.....11</b>	15.2.1 戦争の気まぐれ (V6W).....18
2.2.3 道路.....4	10.1 連結限度.....11	15.2.2 指揮官の引き.....18
2.2.4 沿岸連結.....4	10.2 連結に沿った移動.....11	15.3 ユニットの配置.....19
2.3 海上ゾーン (SZs) と帆走ボックス 5	10.2.1 移動の制限.....11	<b>16.0 植民地徴兵 LR.....19</b>
2.4 植民地.....5	10.3 凌駕と圧倒.....11	16.1 植民地徴兵の手順.....19
2.5 インディアン部族同盟.....5	10.3.1 凌駕.....11	16.2 植民地増援の引き.....19
<b>3.0 ユニット.....5</b>	10.3.2 圧倒.....11	16.2.1 植民地の戦争の気まぐれ.....19
3.0.1 ユニット・タイプ.....5	10.4 陸軍移動.....12	16.3 植民地ユニットの配置.....19
3.0.2 完全と減少状態のユニット.....5	10.5 軽装移動.....12	16.4 戦役デッキへの転換.....20
3.0.3 スタック.....5	10.6 帆走移動.....12	<b>17.0 冬営 LR.....20</b>
3.1 軽装ユニット.....5	10.6.1 上陸.....12	17.1 ゲーム終了チェック.....20
3.1.1 インディアン・ユニット.....5	10.6.2 公海.....12	17.2 冬営の手順.....20
3.1.2 インディアン部族同盟ユニット.....5	10.7 移動に続く攻撃.....12	17.3 植民地への帰還.....20
3.2 旅団.....6	<b>11.0 部隊の集結.....12</b>	17.3.1 冬季守備隊.....20
3.2.1 ハイランド旅団.....6	<b>12.0 建設.....13</b>	17.4 カードのリセット.....20
3.3 砲兵.....6	<b>13.0 戦闘.....13</b>	17.5 ユニットのプールへの追加.....20
3.4 稜堡.....6	13.1 防御側の決定.....13	<b>18.0 勝利条件.....21</b>
3.5 砦.....6	13.2 戦闘のためのスタック準備.....13	18.1 勝利ポイント (VPs) と記録欄.....21
3.6 艦隊.....6	13.2.1 民兵.....13	18.2 勝利チェック.....21
3.7 指揮官.....6	13.2.2 緊急砲兵.....13	18.2.1 勝利チェックの手順.....21
<b>4.0 プレイのシーケンス.....6</b>	13.2.3 減少状態ユニットの統合.....13	18.3 ヨーロッパの戦争チット (WIE).....21
4.1 ゲーム年.....6	13.3 戦闘の手順.....14	18.3.1 WIE チット引き.....21
4.2 アクション・ラウンド (ARs) .....6	13.3.1 戦闘欄と指揮官振り直し欄.....14	18.3.2 WIE チットの年終了得点.....21
4.3 兵站ラウンド (LRs) .....6	13.3.2 戦闘罰則.....14	ユニットと民兵の情報.....22
<b>5.0 セット・アップ.....7</b>	13.3.3 戦闘のサイ振り.....14	戦闘優先度表.....24
5.1 ユニットとマーカー.....7	13.3.4 命中チェック.....14	
5.2 プール.....7	13.4 命中の適用.....16	
5.3 記録欄とカード・デッキの準備.....7	13.4.1 ユニットの除去.....16	
<b>6.0 カード.....8</b>	13.4.2 命中と除去の制限.....16	
6.0.1 予備カード.....8	13.4.3 除去された本国軍旅団.....16	



## はじめに [Introduction]

*Bayonets & Tomahawks*は、1755～1760年にフランスの北米帝国が征服されたフレンチ&インディアン戦争を描く、二人プレイヤー用のグランド戦略ゲームです。1人のプレイヤーはイギリス軍を指揮し、他方はフランス軍と大部分のインディアン部隊を指揮します。流動的で充実したゲームプレイは、全ての経験レベルのプレイヤー諸氏の楽しみを保証します。18世紀の辺境植民地における多様な局面をプレイヤー諸氏に浸らせるため、インディアン外交、襲撃、建設、海上作戦、要塞の突破の全てが含まれます。

このゲームは、極めてソリテア・プレイに適しています。歴史的な困苦を共有して軽減させるため、チームでのプレイも可能です(プレイブックを参照)。

### 1.1 プレイの概観 [Overview/Play]

シナリオに依存して、*Bayonets & Tomahawks*はゲーム年で1年以上継続し得ます。各年は、9つのアクション・ラウンドと3つの兵站管理ラウンドから構成されます。アクション・ラウンド中、プレイヤー諸氏はアクションと歴史的イヴェントを実行するためにカードをプレイします。敵スペースの占領と襲撃によって蓄積される勝利ポイントは、勝敗を判定します。

#### 1.1.1 陣営 [Factions]

各プレイヤーは、2つの陣営の1つを統率します。：王冠によってあらわされるイギリス軍とフルール・ド・リス(ユリの花)によってあらわされるフランス軍です。陣営自体のユニット、マーカー、支配下スペースは友軍で、他の陣営のユニット、マーカー、支配下スペースは敵です。

### 1.2 ゲーム内容物 [Game Components]

*Bayonets & Tomahawks*の完全なセットは、以下を含みます。：

- ・22"x34"厚紙マップ
- ・54枚のカード：21枚イギリス軍、21枚フランス軍、12枚インディアン
- ・135個のユニット・カウンター：  
54個イギリス軍、21個の植民地イギリス軍、44個のフランス軍、16個のインディアン
- ・8人の指揮官：4人のフランス軍と4人のイギリス軍
- ・17枚の戦争の気まぐれトークン
- ・1枚の織物袋
- ・6つの専用サイコロ
- ・1シートのマーカー
- ・1枚のプレイヤー補助シート
- ・4枚のシナリオ情報シート
- ・1枚のインディアン・セットアップ・シート
- ・ルールブックとプレイブック

### 1.3 サイコロ [Dice]

ゲームは、襲撃(9.0)、戦闘(13.0)、指揮官死傷(13.5.1)、回復(14.2)のために使用する6つの専用サイコロを含みます。

サイの目

旗印  
(2面)命中  
三角形  
円形命中  
四角形  
円形

B&amp;T

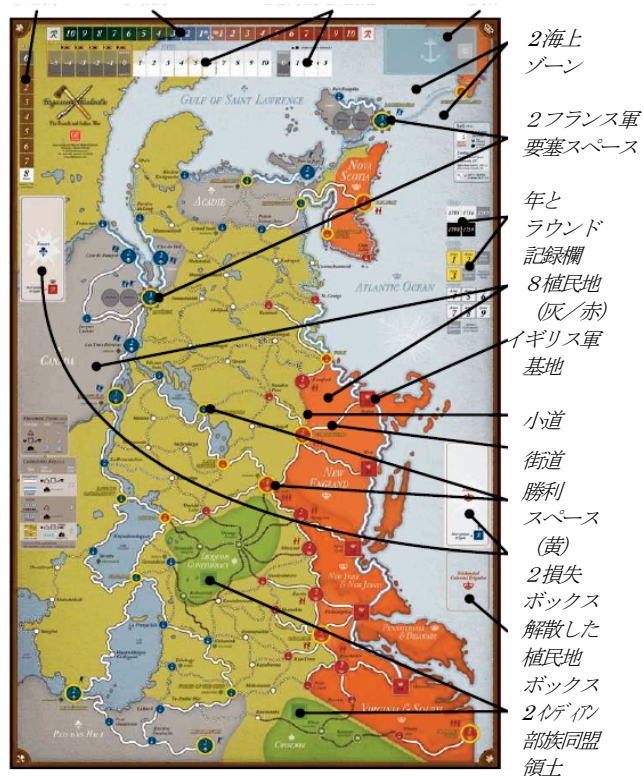
はずれ  
(三日月：  
13.5.1を参照)

### 2.0 ゲーム・マップ [Game Map]

ゲームは、22"x34"北アメリカの北東部分、ミシシッピ河上流からセント・ローレンス湾と大西洋の海岸線に沿ったサウス・カロライナまでの範囲のエリアである時代マップです。マップはポイント・トゥ・ポイントで、各ポイントは名称を持ち、ユニットによって占めることができるスペースです。

18世紀のフランス、イギリス、インディアンのスペース名は、しばしば現代のそれと異なり、これら各スペースについてはプレイブック内に示された一時的な名称に一致しています。マップは、プレイ中に使用される様々な記録欄、ボックス、保管場所も含みます。

襲撃 勝利 戦闘&指揮官 帆走  
記録欄 記録欄 振り直し記録欄 ボックス



## 2.1 スペース *Space*

### 2.1.1 本拠スペース *Home Space*

王冠シンボルを持つ赤いスペースはイギリス軍の本拠スペースで、フルール・ド・リスを持つ青いスペースはフランス軍の本拠スペースです。

### 2.1.2 スペースの支配 *Space Control*



スペースは、ある陣営によって支配されるか又は中立のどちらかになり得ます。各陣営は、自身の本拠スペースをデフォルト（既定）で支配します。他の全てのスペースは、デフォルトで中立です。スペース上のイギリス軍又はフランス軍の支配マーカーは、それぞれイギリス軍又はフランス軍による支配を示します。

1つの陣営のユニットが単独で敵のスペースを占めると、そのスペースは占領されて支配を変更します。適切な陣営の支配マーカーを置きます。本拠陣営のユニット又は民兵が単独でスペースを占めると、支配マーカーを取り去ります。勝利スペース (2.1.9) が支配を変更するとき毎に、新たに支配している陣営はスペースの価値に相当する勝利ポイント (VPs) を獲得します。

全ての敵ユニットが占領された居留地スペースを離れたら、支配はその本拠陣営に逆戻りします。

支配マーカーは、決して基地又はウィルダネスのスペース上に置くことができません。

### 2.1.3 ウィルダネス・スペース *Wilderness Space*

○ 白い小さな円形のスペースは、ウィルダネス・スペースです。

### 2.1.4 前哨 *Outpost*



小さな円形の本拠スペースは、前哨です。各前哨は、1の襲撃値を持ちます。

### 2.1.5 居留地スペース *Settled Space*



大きな円形の本拠スペースは、居留地スペースです。各居留地スペースは、襲撃と冬営についての数値を示している数字を持ちます。スペース脇のシルエットは、そのスペースが民兵に友好的であることを表示します (13.2.1)。

### 2.1.6 沿岸スペース *Coastal Space*

海上ゾーン (2.3) との境界にあるいかなるスペースも沿岸スペースで、その他の特性に加えられます。沿岸スペースは、それが境界を成す海上ゾーンに隣接するものと見なされます。



### 2.1.7 イギリス軍の基地 *British Base*



王冠のシンボルを持つ赤い正方形のスペースは、イギリス軍の基地です。全ての基地は、沿岸スペースです。フランス軍ユニットは、基地へ進入できません。

### 2.1.8 インディアン村落 *Indian Village*



インディアン村落には、2つのタイプがあります。：インディアン村落スペース（葉のシンボルを持つ緑の円形スペース）と、ある陣営の本拠スペース上に位置するインディアン村落（スペースの脇に葉のシンボル）です。

各インディアン村落は、それにリンクしたインディアン・ユニット (3.1.1) 又は部族同盟 (8.0) を持ちます。ユニット又はインディアン部族同盟の名称は、そのスペースの隣に緑色の太文字で注記されます。

### 2.1.9 勝利スペース *Victory Space*

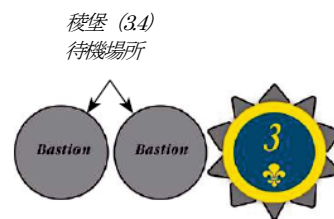


イギリス軍又はフランス軍の前哨、居留地スペース、黄色の太い枠線を持つ要塞は、勝利スペースです。勝利スペースが支配を変更するとき、新たに支配している陣営はその数値に相当するVPsを獲得します。

### 2.1.10 フランス軍の要塞スペース *French Fortress Space*

星状の枠線に囲まれたフランス軍の居留地スペースは要塞です。各要塞は、その脇の待機場所上に2つの稜堡 (Bastions) (3.4) を持つて開始します。

要塞スペースの支配を取るためには、その両方の稜堡が除去されなければなりません (13.9)。その後、ゲームの残りについて居留地スペース (2.1.5) のみとなり、通常に支配を変更でき（以降、防御側の退却は無効にされません）、スペース内に砦 [Red] の建設 (12.0) が認められます。



## 2.2 連結 *Connect*

ユニットは、連結を介してスペース間を移動します（艦隊：2.2.4 沿岸連結を参照）。3タイプの連結があります。：街道 (Highways)、小道 (Paths)、道路 (Roads) です。各タイプは、固有の制限を持ちます (10.1 ~ 10.2)。

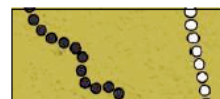
### 2.2.1 街道 *Highway*

太い実線は街道です。いかなるユニットも街道に沿って移動できます。



### 2.2.2 小道 *Path*

細い点線は小道です。軽装ユニットのみが小道に沿って移動できます。加えて、艦隊は沿岸小道 (2.2.4) に沿って移動できます。暗灰色の小道は、インディアン部族同盟村落へのスペースに連結します (8.0)。



### 2.2.3 道路 *Road*



道路マーカーは、建設 (12.0) を実行することで小道に加えることができます。道路マーカーを持つ小道は、全ての目的において道路です。道路マーカーは恒久的です。



## 2.2.4 沿岸連結 [Coastal Connections]

海上ゾーンとの境界である小道又は街道は、沿岸連結です。青い(黒の代わりに)枠線を持ちます。沿岸連結は、標準の小道又は街道と同様に扱われますが、加えて艦隊は陸軍移動アクションの一部として、これらに沿って移動できます。



## 2.3 海上ゾーン (SZs) と帆走ボックス [Sea Zones and Sail Box]

マップは、2つの海上ゾーン (SZs) を含みます。: 大西洋とセント・ローレンス湾です。SZs は、その明るい色と中心を共有する枠線によって、他の外的な水域特徴から区分されます。ニューファンドランド [Newfoundland] とルイブール [Louisbourg] スペース間の濃い青線は2つのSZs間の境界を示し、同様にノヴァ・スコシア [Nova Scotia] の上は2つのSZs間の境界を示します。セント・ローレンス湾SZは、ケベック [Quebec] スペースで西が終わります。大西洋SZは、チャールズ・タウン [Charles Town] スペースで南が終わります。

ボードの右上エリア内の帆走ボックスは、帆走移動 (10.6) を実行しているユニットによって使用されます。帆走ボックス上の陣営ユニットの全ては、1スタックとして扱われます (3.0.3)。

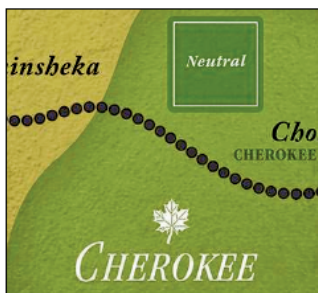
## 2.4 植民地 [Colonies]

赤色 (イギリス軍) 又は灰色 (フランス軍) の網掛け陸上エリアは、植民地です。各植民地は、ある陣営に属して名称を持ちます。本拠スペース (2.1.1) は、いくつかの前哨 (2.1.4) を除いて、植民地上に位置します。5つのイギリス植民地があります。: ニュー・イングランド [New England]、ニュー・ヨーク&ニュー・ジャージー [New York & New Jersey]、ペンシルヴェニア&デラウェア [Pennsylvania & Delaware]、ヴァージニア&サウス [Virginia & South]、ノヴァ・スコシア [Nova Scotia] です。ノヴァ・スコシアは、ニューファンドランド島 [the Newfoundland] スペースを含みます。3つのフランス植民地があります。: アカディ [Acadia]、カナダ [Canada]、ペイ・ダン・オー [Pays den Haut] です。アカディはポール・ラ・ジョワイエ [Port de Joye]、ポール・ドーファン [Port Dauphin]、ルイブール [Louisbourg] のスペースを含みます。



## 2.5 インディアン部族同盟の領土 [Indian Nation Territories]

暗緑色の網掛け陸上エリアは、インディアン村落を含むインディアン部族同盟の領土です。インディアン部族同盟の領土内の全スペースは、ゲーム開始時に中立です (8.0)。



## 3.0 ユニット [Units]

ユニットとは、移動又は戦闘に参加できるゲーム駒のことです。イギリス軍プレイヤーは、赤いイギリス軍と茶色の植民地イギリス軍ユニットを指揮します。フランス軍プレイヤーは、明灰色のフランス軍ユニットを指揮します。ユニットは、3つの形状を持ちます。: 三角形、正方形、円形です。例外: 指揮官 (3.7)。ユニットの形状は、ゲームプレイに重要な影響を持ちます。ユニット能力の概要については、このルールブックの22頁を参照してください。

あるユニット・タイプは、特記されない限り移動できます (表10.2)。

### 3.0.1 ユニット・タイプ [Unit Types]

各形状は、下記で述べる様々なユニット・タイプを含みます。ユニット・タイプは、命中チェック (13.3.4)、命中適用 (13.4)、損失ボックスからの復帰 (17.2 #8)、減少状態ユニットの統合 (13.2.3) について使用されます。他のゲーム要素も、特定のユニット・タイプに言及されます (例えば、建設、襲撃等)。

### 3.0.2 完全と減少状態のユニット [Full and Reduced Units]

大部分のユニットは、両面を持ちます。: 完全と減少状態 (血痕) です。各ユニットは、その完全面を開始します。完全ユニットに命中が適用されたとき、その減少戦力面に裏返します。例外: インディアン・ユニット (3.1.1)。減少状態のユニットが命中を受けたとき、それを除去します (13.4.1)。注記されていない限り、完全と減少状態ユニットは同じものとして扱います。

ユニットは常に完全として登場し、カード・イベントによって損失ボックスから復帰したユニット、又は解散した植民地旅団を含みます。



### 3.0.3 スタック [Stacks]

ユニットのスタックとは、同じスペース内のある陣営からの全ユニット、又は現在アクションを実行している全ユニット (これは単一のユニットになる可能性があります) について言及します。

### 3.1 軽装ユニット [Light Units]

軽装ユニットは三角形で、2つのタイプから成ります。:

- ・インディアン: 緑色の帯を持つイギリス軍又はフランス軍。
  - ・非インディアン: イギリス軍、植民地イギリス軍、フランス軍。
- 襲撃 (9.0) は、軽装ユニットによってのみ実行できます。

#### 非インディアン軽装ユニット



イギリス軍 植民地イギリス軍 フランス軍

イギリス軍の非インディアン軽装ユニット間の色の相違は、セットアップ・プール (5.2)、戦争の気まぐれトークン (15.2.1、16.2.1)、ユニットの配置 (15.3、16.3) のみに関係します。

### 3.1.1 インディアン・ユニット [Indian Unit]



マップ上にあるとき、インディアン・ユニットは常にある陣営によって指揮されます。これらは減少状態面を持たず、1命中を受けた後に除去されます

(13.4.1)。各インディアン・ユニットは、インディアン村落 (2.1.8) にリンクしています。

### 3.1.2 インディアン部族同盟ユニット [Indian Nation Unit]



葉のシンボルを持つインディアン・ユニットは、2つのインディアン部族同盟の1つに属します (8.0)。これらのユニットは、どちらかの陣営によって指揮される可能性をあらわすため両面を持ちます (イギリス軍の指揮については赤面で、フランス軍の指揮については明灰面です)。これらは、減少状態面を持ちません。

## 3.2 旅団 [Brigade]

旅団ユニットは正方形で、2つのタイプから成ります。:

- **本国軍 [Metropolitan]**: イギリス軍 (王冠のアイコン) とフランス軍 (フルール・ド・リス)。これらのユニットは、除去されたときにヨーロッパの戦争 (WIE) チット引きを誘発します。いくつかの本国旅団は、指揮官がプレイに来ることを認める黄金の三日月を持ちます (15.2.2)。
- **非本国軍 [Non-Metropolitan]**: 植民地と一致する名称を持つ植民地イギリス軍とフランス「カナダ軍」です。

建設 (12.0) は、旅団によってのみ実行できます。



### 3.2.1 ハイランド旅団 [Highland Brigade]



イギリス軍ハイランド旅団 (「H」の文字を持つ) は、全てのゲーム目的において**本国軍旅団**と見なされます。加えて、これらは振り直し (13.5) 能力を持ちます。これらは、他の本国軍旅団の**前に**その戦闘サイ振りを実行します (13.3.3)。戦闘中、本国軍旅団が受けた最初の命中は、ハイランド旅団に優先適用されます (13.3.4)。

## 3.3 砲兵 [Artillery]



砲兵は円形のユニットです。これらは、稜堡に命中させることができる唯一のユニットです (13.3.4)。これらは、限定された道路アクセスを持ち (10.1)、潰走 (13.8) で最初に除去されます。

## 3.4 稜堡 [Bastion]



暗青色の帯を持つ円形のフランス軍ユニットは、稜堡です。これらは戦闘で他のユニットと同様にサイを振りますが、移動はできません。ゲーム開始時、2つの稜堡が各要塞の隣に置かれます (これらは、決して補充又は修理され得ません)。これらは、圧倒 (10.3.2) を回避させます。戦闘の終了時に**まだ稜堡が存在する限り**、**防御側が退却することを回避**させます (13.9)。

## 3.5 砦 [Fort]



砦は、円形のユニットです。これらは、戦闘では他のユニットと同様ですが、移動できません。スペース毎に1つの砦のみが存在できます。要塞スペース (2.1.10) を除き、砦は建設/完全面に戻すことができます (12.0)。これらは、圧倒を回避させます (10.3.2)。敵の砦との戦闘を行っていると、砲兵ユニットなしのスタックは1又は2戦闘罰則を受けます (13.3.2)。砦を持つウィルダネス・スペースは、1襲撃ポイントの価値を持ちます。

## 3.6 艦隊 [Fleet]



艦隊は、円形のユニットです。これらは、沿岸スペース又は帆走ボックスのみを占めることができます。帆走移動 (10.6) は、艦隊と輸送されるユニットによってのみ実行できます。陸軍移動を使用しているとき、艦隊は沿岸連結に沿ってのみ移動できます (2.2.4)。

## 3.7 指揮官 [Commander]



指揮官は小型のカウンターで、ゲーム目的において形状を持ちません。指揮官は、マップ上でゲームを開始するか、又は友軍の旅団と共にプレイに登場します (15.2.2)。各指揮官は、その表面上に1つ又は両方の振り直し形状 (三角形と/又は正方形) と共に、戦闘サイ振り (13.5) と回復 (14.2) のための1~3の評価値を持ちます。指揮官ユニットは、自陣営のアクション・フェイズ (7.2) 又は対応 (7.3.6)、戦闘 (13.4.2)、艦隊到着 LR (15.0)、植民地への帰還 (17.3) の終了時、常に少なくとも1つの友軍非指揮官ユニットと共にスタックしていなければなりません。さもなければ、プレイから取り去られます。指揮官は戦闘でサイを振らず、命中を受け得ません。

## 4.0 プレイのシーケンス [Sequenced Play]

### 4.1 ゲーム年 [Game Year]

Bayonets & Tomahawks のゲームは年間であらわされ、シナリオは1~複数年間継続し得ます。各年は、9つのアクション・ラウンド (ARs) と3つの兵站ラウンド (LRs) から構成されます。ゲーム・ボードは、年記録欄とラウンド記録欄、それに一致するマーカーを含みます。ラウンド記録欄上では、ARs は黄色 (増強) と白色 (戦役) で、LRs は灰色です。

### 4.2 アクション・ラウンド (ARs) [Action Rounds (ARs)]

AR 中、プレイヤー諸氏はカードを引いてプレイし、アクションを実行します。次いで、戦闘結果が解決されます。ある年の最初の3ARs は増強シーズンを構成し、プレイヤー諸氏は限定されたアクション・ポイント (APs) を持つカードを受け取ります。残っている6ARs は戦役シーズンを構成し、プレイヤー諸氏はより多くのAPsを持つカードを受け取ります。

### 4.3 兵站ラウンド (LRs) [Logistics Rounds (LRs)]

ある年に3LRs があり、それぞれ年中のセット期に発生し、様々な手順を含みます。:

- **艦隊の到着 [Fleets Arrive]** (AR2 の後): イギリス軍とフランス軍の艦隊増援が引かれてマップ上に置かれます (15.0)。
- **植民地軍の参戦 [Colonials Engage]** (AR3 の後): 植民地軍の増援を引き、解散した植民地旅団をイン・プレイに戻して置きます (16.0)。
- **冬営 [Winter Quarters]** (AR9 の後): あるプレイヤーが勝利しているか



判定するため勝利をチェックします。ユニットは、友軍植民地とインディアン村落へ戻ります。年の終了管理タスクを実行します (17.0)。

## 5.0 セットアップ [Setup]

プレイヤー諸氏は、水平に広げたゲーム・ボードを挟んで、イギリス軍プレイヤーは大西洋 SZ の近くに、フランス軍プレイヤーはカナダ植民地の近くに座ります。

### 5.1 ユニットとマーカー [Units and Markers]

各プレイヤーは、選択したシナリオのシナリオ情報シートに従って、自軍ユニットとマーカーを置きます。全てのシナリオは、シナリオ専用のフランス軍とイギリス軍のシートに加えて、インディアン・セットアップ・シートを使用することに注意してください。

### 5.2 プール [Pools]

ユニットとトークンの数とタイプについてシナリオ情報シートを調べ、以下のプールを形成して右の絵に従ってそれらをセットします。:

**中立インディアン [Neutral Indians]** : チェロキー [Cherokee] とイロコイ [Iroquois] のインディアン同盟ユニット (3.1.2)。

**艦隊 [Fleets]** : 両陣営からの艦隊と、指定されたら戦争の気まぐれ円形トークン (VoW) (15.2.1)。

#### イギリス軍 [British] :

- ・本国旅団 (指定されたらハイランドを含む)、正方形の VoW トークン (15.2.1)。
- ・植民地旅団と植民地 VoW トークン (16.2.1)
- ・植民地軽装ユニット
- ・砲兵
- ・砦
- ・指揮官、裏面
- ・全てのイギリスのヨーロッパ戦争チット (18.3)、裏面

指定されたら :

- ・VoW ボーナス植民地旅団 (17.5)
- ・軽装ユニット

#### フランス軍 [French] :

- ・本国軍旅団と正方形 VoW トークン (15.2.1)
- ・砲兵
- ・砦
- ・指揮官、裏面
- ・全てのフランスのヨーロッパ戦争チット (18.3)、裏面

### 5.3 記録欄とカード・デッキの準備 [Records and Card Decks Preparation]

- ・年記録欄上に、選択したシナリオの開始年に従って年マーカーを置きます。
- ・ラウンド記録欄上のアクション I の位置に、ラウンド・マーカーを置きます (AR1 のため)。
- ・シナリオ情報シートに示されたごとく、勝利記録欄上に勝利マーカーを置きます。

- ・各陣営の襲撃ポイント・マーカーを、襲撃記録欄上の 0 に置きます。
- ・公海 [Open Seas] マーカー (10.6.2) を、フランス軍面を上に向けて、帆走ボックス (2.3) 上の待機位置に置きます。
- ・5つのカード (6.0) デッキを準備し、シナリオ情報シートで指定されたカードのみを使用します。全てのインディアン・カードからインディアン・デッキを形成します。イギリス軍とフランス軍の増強タグを持つカードからその増強デッキを形成します。イギリス軍とフランス軍の残りのカードからその戦役デッキを形成します。各デッキをシャッフルします。増強デッキとインディアン・デッキを関係するプレイヤーの正面に、戦役デッキをボードの上端近くに置きます。
- ・AR1 についてアクション・ラウンド手順 (7.1) に従います。

セット・アップで使用するマーカー



勝利  
(裏面: +10)

裏面:  
イギリス軍  
& フランス軍

ユニット・プールとカード・デッキの位置



\*円形 VoW トークンは、全てのシナリオで使用されるわけではない。

\*\*指定されたらハイランドを含む。

指定されたら他のプール:  
VoW ボーナス植民地旅団、  
イギリス軍軽装ユニット  
(赤)

## 6.0 カード [Cards]

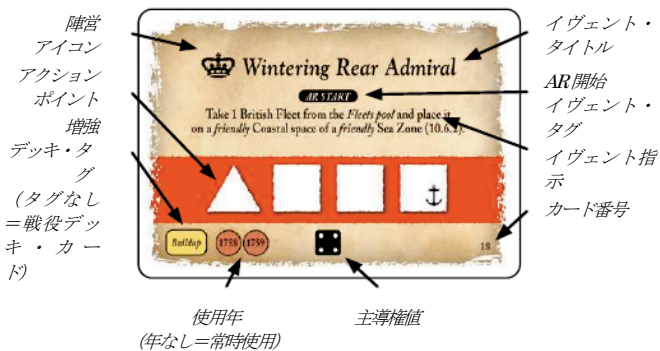
3つのタイプのカードがあります。: イギリス軍 (赤)、フランス軍 (青)、インディアン (緑) です。カードは、ARs 中ユニットにアクションの実行とイベントの履行を認めます。

カードは以下を含みます。:

- ・陣営アイコン [ Faction Icon ] : イギリス軍 (王冠)、フランス軍 (フルール・ド・リス)、インディアン (葉)
- ・アクション・ポイント [ Action Point ] : 1つ以上の AP シンボル (7.3)、インディアン・カード#54を除きます。
- ・主導権値 [ Initiative Value ] : イギリス軍とフランス軍カードの中央下の標準六面体サイに記載された面で、各 AR の主導権を判定するために使用します。
- ・カード番号 [ Card Number ] : 右下の識別目的のみです。

以下の何枚かのカードが含まれ得ます。:

- ・イベント [ Event ] : 歴史的イベント・タイトル (中央上) とイベントがプレイされるときに従う指示です。
- ・「AR Start」イベント・タグ [ AR Start Event Tag ] : イベント指示の上に存在するとき、どちらのプレイヤーも自軍アクション・フェイズを実行する前に、特定のイベントが発生することを示します (7.1#5)。
- ・増強デッキ・タグ [ Building Deck Tag ] : AR1~AR3 で使用される増強デッキに所属しているとしてカードを識別します。このようなタグを持たないカードは、AR4~AR9 で使用される戦役カードの一部です。
- ・年タグ [ Year Tag ] : カードが特定の年 (又は複数年) にのみ使用されることを示します。このようなタグを持たないカードは、毎年使用されます。各シナリオ・セットアップ・シートは、どのカードが使用されるのかを示します。



### 6.0.1 予備カード [Reserve Card]

各年の開始時、各プレイヤーは単一の予備カードを獲得します (7.1, AR1 のステップを実行する前)。これは、いずれかの AR で引かれたカードを置き換えることができます (7.1#2)。プレイヤーは、同時に1枚のみの予備カードを持つことができます。各プレイヤーは、冬営 LR 中に自身の予備カードを捨て札します (17.4)。

## 7.0 アクション・ラウンド (ARs) [Action Rounds (ARs)]

AR 中、各プレイヤーは自軍陣営のカードを1枚プレイし、アクションを実行するためにその APs を使用し、そのイベント (適用可能であれば) を実施します。フランス軍は、インディアン・カードでもそれを行います。

### 7.1 AR の手順 [AR Procedure]

年最初の AR のステップ1の前のみ (AR1) : 各プレイヤーは、自軍増強デッキから2枚のカードを引き、1枚を自軍予備として選択し、他方を見せないで捨て札します。このとき、インディアン・カードは引かれません。

#### 各 AR (AR1 を含む) のステップ

1. 各プレイヤーは自軍デッキ (AR1~AR3は自軍増強デッキ又は AR4~AR9は自軍戦役デッキ) から1枚のカードを引きます。フランス軍プレイヤーは、1枚のインディアン・カードも引きます。プレイヤー諸氏は、引いたカードを見ることができますが、それらを明らかにしません。
2. 各プレイヤーは、プレイするために自軍予備又は新たに引いたカードのどちらかを選択し、そのカードの表面を伏せてボード上に置きます。他方のカードは、次の AR における自軍予備になります。フランス軍プレイヤーは、引いたインディアン・カードの表面を伏せて自身のフランス軍カードの横に置きます。
3. イン・プレイの全3枚のカード (イギリス軍、フランス軍、インディアン) を明らかにします。
4. そのカード上に最高の主導権値 (記載されたサイの目) を持つ陣営は、現行 AR についての主導権を獲得します。同数であると、フランス軍が主導権を獲得します。主導権を持つプレイヤーは、この AR に誰が第1プレイヤーになるのかを選択します。他方のプレイヤーは、第2プレイヤーです。
5. 「AR Start」カード・イベントを解決します (第1プレイヤーに続いて第2プレイヤー)。
6. 第1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)。
7. 第2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)。
8. 次に、第1プレイヤーは、適用可能であれば対応 AP (7.3.6) を使用できます。
9. 戦闘を解決します (13.0)。
10. AR の終了ステップを実行します (14.0)。

### 7.2 アクション・フェイズの手順 [Action Phase Procedure]

#### 活性陣営によって実行されるステップ

1. 現在帆走ボックス上の全友軍ユニットは、上陸を実行しなければなりません (10.6.1)。
2. フランス軍であると、フランス軍指揮下インディアン・ユニットのみによるアクションのため、インディアン・カード上の APs を使用します。
3. 第1プレイヤーであると、対応のために AP を保持するのかわかを決めます。そうするのであれば、イン・プレイの陣営カード上の AP を選択し、その上に対応マーカを置きます (7.3.6)。
4. イン・プレイの陣営カード上に残っている APs で、アクションを実行し、適用可能であればそのときにカードのイベントを実施します。



## 7.2.1 消費済 [Spent]



アクション・フェイズ中にアクション又は上陸を実行した全ユニット上に消費済マーカを置き、現行 AR に他の AR に参加できないことの備忘とします (7.3)。

## 7.3 アクション・ポイント (APs) [Action Points (APs)]

ある陣営は、自身がプレイしたカード上にあるアクション・ポイント (APs) と同じ数 (プラスして、フランス軍であればインディアン・カード上の APs) のアクションを実行できます。APs は、カード上に列記された順番で使用される必要はなく、全ての APs は選択です。現行 AR で使用しなかったイン・プレイのカードのいかなる AP も失われます。

各 AP は1つのスタックを活性化させ (3.0.3)、それは1アクションの実行を認めます。様々なアクションは、それらを実行することを認めるユニットの数とタイプの制限を持ちます。アクションに参加している各ユニットは、それを実行するための資格を持たなければならない、各ユニットは AR 毎に1アクションのみを実行できます。イギリス軍とフランス軍の APs は、AP タイプを基準にした標準的制限を受けて、その支配下にあるインディアンを活性化できます。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ます。

### 7.3.1 基本アクション・ポイント・タイプ [Basic Action Point Types]

APs には、以下の2つの基本タイプがあります。:



**陸軍 AP [Army AP]** (正方形): は、いずれかのユニット・タイプから構成された1スタックを活性化させることができます。



**軽装 AP [Light AP]** (三角形): 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ができ、単一の指揮官 (10.5) を追加する可能性があります。活性化ユニットは、いずれか1スタックから選択でき、非軽装ユニットから構成されたスタックもそれに含まれます。軽装 AP のみが、軽装ユニットに襲撃を実行させることを認めます (9.0)。

### 7.3.2 インディアン AP [Indian AP]



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の活性化ができる軽装 AP ヴァリエント (白抜き) です。襲撃を認めます (9.0)。

### 7.3.3 帆走/陸軍 AP [Sail/Army AP]



帆走移動 (10.6) を認める陸軍 AP ヴァリエント (錨シンボル) です。通常の陸軍 AP としても使用できます。

### 7.3.4 二重移動 AP (「2x」) [Double Movement AP (2x)]



「2x」のタグを持つ AP は、それが活性化させるユニットの移動力を2倍にします。したがって、「2x」AP によって活性化されたスタックは、以下を行うことができます。:

- その移動ポイント制限の2倍まで移動できます (10.2)。
- 軽装又はインディアンの AP であると、2倍の距離まで襲撃できます (9.1)。
- 帆走 AP であると、同じ AR で帆走 (10.6) と上陸ができます。

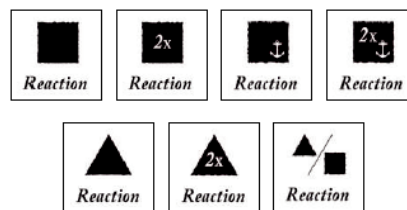
二者択一で、「2x」AP は追加特典なしでそのタイプの通常 AP として使用できます。

### 7.3.5 フランス軍軽装/陸軍 AP [French Light/Army AP]



は、軽装 AP 又は陸軍 AP のどちらかとして使用できます。

### 7.3.6 対応 AP [Reaction AP]



第1プレイヤーは、対応のために自陣営カード上の AP を取っておくことを選択できます (インディアン AP は不可)。彼が行うとき、対応のために取っておかれる AP として選択された AP と同じシンボルを持つ対応マーカを置きます。対応 AP は、たとえプレイヤーのカード上に1 AP のみが存在しても認められます。

第2プレイヤーが自身のアクション・フェイズ (7.2) を完了したとき、第1プレイヤーは最終アクションのために自身の対応 AP を使用できます。次いで、カードから対応マーカを取り去ります。

### 7.3.7 各 AP タイプに認められるアクション [Actions Allowed for Each AP Type]

AP タイプ	認められるアクション
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 襲撃 (9.0)</li> <li>• 軽装移動 (10.5)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 陸軍移動 (10.4)</li> <li>• 部隊集結 (11.0)</li> <li>• 建設 (12.0)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 陸軍移動 (10.4)</li> <li>• 帆走移動 (10.6)</li> <li>• 部隊集結 (11.0)</li> <li>• 建設 (12.0)</li> </ul>

## 7.4 カード・イベント [Card Events]

適用可能なとき、カードのイベントはカードの APs に追加して解決されます。

「AR Start」タグを持つイベントは、AR 手順 (7.1) のステップ5で解決されなければなりません。第1プレイヤーは、最初に自身の「AR Start」イベントを解決し、第2プレイヤーが続きます。

他のイベントは、関係するアクション (7.2 アクション・フェイズ)、又は戦闘中に解決できます。

特記されない限り、カードの所有者はイベント解決中に全ての要求を行います。

## 8.0 インディアン部族同盟 [Indian Nations]

ゲームは、2つのインディアン部族同盟を含みます。：チェロキ族とイロコイ族の共同体です。インディアン部族同盟はゲーム開始時に中立で、そのインディアン・ユニット (3.1.2) は、マップ上で開始しません。

インディアン部族同盟は、以下のとき陣営に与します。：

- ・インディアン外交イベントの条件が満たされる (カード#13、19、29、38)。インディアン部族同盟が中立であると、イベントで述べられた陣営はその支配を獲得します (インディアン部族同盟の支配手順を実行します)。
- ・スタックが中立インディアン部族同盟の村落に進入する (暗灰色の小道を介して)。スタックは、停止しなければなりません。相手側の陣営は、直ちにそのインディアン部族同盟の支配を獲得します (インディアン部族同盟支配手順は、その部族同盟の村落へインディアン・ユニットを加えます)。村落へ追加されたインディアン・ユニットが圧倒 (10.3.2) されない限り、戦闘は AR のステップ9で発生します。

### 8.1 インディアン部族同盟の支配手順 [Indian Nation Control Procedure]

インディアン部族同盟内の「中立」待機場所 (村落ではなく) に支配している陣営の支配マーカーを置きます。その同盟からの単一インディアン・ユニットを、支配している陣営の色を上に向けて各村落に加えます。

各村落とこのインディアン部族同盟のユニットは、ゲームの終了まで支配している陣営の友軍と見なされます。その部族同盟の村落のいくつか又は全てが敵支配下になると、「中立」待機場所上の支配マーカーは留まります (いったん置かれたら恒久的です)。

## 9.0 襲撃 [Raid]

軽装又はインディアン AP は、各襲撃について単一の非潰走状態軽装ユニットの活性化を要求されます。襲撃目標は、以下がなり得ます。：

- ・たとえ友軍支配下であっても、敵の本拠スペース (2.1.1)。
- ・敵の砦を持つウィルダネス・スペース。

あるスペースは、年毎に一度のみ襲撃に成功できます。あるスペース襲撃の試みは、それが成功するまで継続できます。成功した襲撃は、襲撃ポイント (9.3) を得点します。襲撃は、目標スペース又は移動で通過したスペースの支配に影響を持ちません。襲撃は、連結限度 (10.1) に対してカウントしません。

迎撃や襲撃のサイの目から命中 (13.4) の結果は受け得ません。

## 9.1 襲撃の手順 [Raid Procedure]





襲撃を実行するため：

1. 使用する軽装 AP タイプによって認められる単一の軽装ユニットを活性化させます (7.3.1、7.3.2)。
2. そのユニットを目標スペースへその3移動ポイント制限 (10.2) まで移動させ、開始スペースを含む各スペース上で迎撃についてチェックします。  
「2x」軽装 AP / 「2x」インディアン AP (7.3.4)：襲撃しているユニットの移動ポイント制限を2倍にします。
3. 襲撃を解決します (9.3)。

## 9.2 迎撃 [Interception]

迎撃のサイ振りは、襲撃しているユニットがその襲撃中に自身が占めている全ての敵スペース (その開始スペースと目標スペースを含みます) 上で発生し得ます。襲撃しているユニットに対する迎撃のサイ振りは、目標スペースへの道筋上でのみです (決して後戻りしません)。消費済ユニットは、迎撃できます。

迎撃が発生し得る各スペースについて、相手側は1つのサイを振ります。：

スペース上の敵が 以下を含む：	襲撃しているユニットは 以下で迎撃される：
少なくとも 1つの軽装ユニット	  
非軽装ユニット	
ユニットなし又は民兵のみ	迎撃のサイ振りは不可

迎撃されたら襲撃の試みは失敗し、襲撃しているユニットはその開始スペースへ戻ります。襲撃しているユニット上に消費済マーカーを置きます。迎撃されなければ、襲撃しているユニットはその目標に向かう隣のスペースへ移動します (適用可能であれば、それへの迎撃についてサイを振ります)。

迎撃しているユニットは、消費済になりません。他の襲撃ユニットがそのスペースに進入したら、再び迎撃について振ることができます。

## 9.3 襲撃の解決 [Raid Resolution]

襲撃しているユニットが目標スペース内で迎撃されなければ、襲撃プレイヤーはサイを1つ振ります。：

襲撃は以下で成功する：





襲撃が失敗したら、襲撃しているユニットは開始スペースに戻ります。そのユニットの上に消費済マーカーを置きます。



襲撃が成功し、襲撃しているユニットが非インディアンであると、やはりその開始スペースへ戻ります。そのユニットの上に消費済マーカーを置きます。インディアン

・ユニットであると、友軍損失ボックス上に置かれます（デザイン・ノート：襲撃者たちは、略奪品と共に故郷へ帰ります）。成功した襲撃目標スペース上に、適切な陣営の襲撃済マーカーを置きます。砦を持つウィルダネス・スペースは、1 襲撃ポイントの価値があります。



襲撃している陣営は、襲撃記録欄上でそのマーカーを前進させることで襲撃ポイントを得点します。ある陣営のマーカーが襲撃記録欄の終点まで到達したら、勝利記録

欄上で直ちに 1 VP を得点します。次いでそのマーカーは襲撃記録欄上で 0 に戻され、残っている襲撃ポイントで再び前進を開始できます。

## 10.0 移動 *Movement*

そのアクション・フェイズ（又は対応）中、スタックは 1 つのスペースから別のそれへ移動させるため、これらのアクションの 1 つ：陸軍移動（10.4）、軽装移動（10.5）、帆走移動（10.6）を実行できます。選択したアクションは、使用した AP のタイプによって認められなければなりません（7.3.7）。移動は、連結又は帆走ボックス上で発生します。連結上の移動は、連結限度（10.1）、移動ポイント制限/連結タイプ（10.2）、移動制限（10.2.1）に従います。

### 10.1 連結限度 *Connection Limit*

AR 中に単一の陣営が各連結に沿って移動できるユニットの最大数があります。

ユニットの最大数：	
小道	4
道路	8 最大 1 砲兵を含むことができる
街道	16

すでに移動している指揮官、襲撃ユニット（9.0）、敵対している陣営のユニットはカウントしません。

### 10.2 連結に沿った移動 *Movement Along Connections*

連結（2.2）に沿った移動は、内陸と沿岸の移動をあらわします。これは移動ポイント（MPs）で測られ、各 MP はスタックが 1 つの連結から隣接するスペースへ行軍することを認めます。

あるスタック内の各ユニット・タイプは、その MP 限度まで移動できます。ユニットは、その全ての MPs を使用する必要はありません。

ユニット・タイプ	MP 限度	認められる連結のタイプ
砲兵、旅団、指揮官	2	道路と街道
陸軍移動を使用している艦隊	2	沿岸連結（2.2.4）
軽装ユニット	3	いずれか
砦と稜堡	0	—

スタックを 1 MP 移動させるため、その開始スペースに隣接する連結の他方側のスペース上に置かれます。移動しているスタックは、内部へ移動又は通過したいいずれかの敵支配下の前哨又はインディアン村の支配を直ちに取ります。スペース上に、移動している陣営の支配マーカー（2.1.2）を置きます。占領された居留地スペース上の全てのユニットが離れたら、そのスペースから直ちに支配マーカーを取り去ります（2.1.2）。移動している陣営は、それが勝利スペースであると、そのスペースの数値に一致する VPs も失います。

あるスタックが進入するスペース内に敵ユニット/民兵があると、攻撃するために停止しなければなりません（10.7）。例外：圧倒（10.3.2）。

#### 10.2.1 移動の制限 *Movement Restriction*

- そのスペース上に敵ユニット（たち）を持つスタックは、移動できません。ただし、スタックが敵を数で凌駕すれば（10.3.1）、そのユニットのいくつか又は全てが帆走（10.6）又は移動することが認められます。例外：敵の要塞スペース上のイギリス軍スタックは、敵を圧倒することなしで移動できます。ス全ての陣営のユニットがスペースの外へ移動したら、戦闘マーカーを取り去ります（10.7）。
- 移動のために活性化されたスタックは、同じ AP で同じスペースから異なる連結を使用するために分割できません。
- 移動しているスタックは、進入する各スペースで友軍ユニットの置き去りと/又は拾い上げができます。ただし、非軽装ユニットは、軽装 AP によって移動のために活性化されたスタックに加えることができません（10.5）。インディアン AP（7.3.2）では、同じインディアン部族同盟（8.0）からのユニット又は複数ユニットのみを拾い上げることができます。
- 移動中にユニットを拾い上げたユニットについては、MPs はそれらを拾い上げたスタックが開始したスペースからカウントします。

### 10.3 凌駕と圧倒 *Outnumber and Overwhelm*

#### 10.3.1 数で凌駕 *Outnumber*

ユニットの比が 3 対 1 を超過すると、ある陣営のユニットはそのスペース上の敵ユニットを凌駕します（指揮官はカウントしません）。この計算において、各民兵（13.2）をユニットとして扱いません。戦闘罰則マーカー（13.3.2）と減少状態は、カウントに影響しません。

#### 10.3.2 圧倒 *Overwhelm*

スタックは、スペースに進入することで、スペース上の全ての友軍ユニットが敵ユニットを凌駕することをもたらし（10.3.1）、敵スタックを圧倒します。敵の稜堡又は砦は、圧倒を妨げます。

敵のスタックが圧倒されるとき、それは直ちに（13.9）自身のスペースから退却しなければなりません（適用可能であれば、支配を調整します）。移動しているスタック（又はその一部）は通常に移

動を継続でき、退却直後のスタックを攻撃でき、潜在的に他の圧倒も生じさせます。

#### 10.4 陸軍移動 *Army Movement*

陸軍 AP は、いずれかのユニット・タイプから構成されるスタックの移動を活性化させるために使用できます。陸軍移動に参加している艦隊（沿岸接続を介して）は、ユニットを輸送できません。

活性化したスタックが指揮官のみを含むと、敵ユニットから解放された友軍スペースのみを通過して移動でき、目的地は友軍スタックを持つ敵から解放されたスペースでなければなりません。これらの制限は、スタックが他のユニット・タイプを拾い上げるまで適用します。

移動したユニットの上に消費済マーカを置きます。

#### 10.5 軽装移動 *Light Movement*

軽装又はインディアン AP は、排他的な軽装ユニットから構成されたスタックを移動について活性化させるために使用できます。同じスペース内の他のユニット・タイプは、指揮官を除いて活性化できません。

軽装 AP（インディアン AP は不可）と共に、単一の指揮官は街道／道路上のみ、その 2MP 限度内の軽装移動中にスタックに随伴できます（10.2）。これは、友軍ユニットなしのスペース上に置き去りにはできません（10.2）。

移動したユニット上に、消費済マーカを置きます。

#### 10.6 帆走移動 *Sail Movement*

帆走／陸軍の AP は、同じスタック内の艦隊を移動させ、稜堡／砦といかなる数の指揮官も除く 4 ユニットまでを帆走ボックス（2.3）へそれぞれ輸送できます。艦隊は、帆走又は上陸させるときにのみユニットを輸送できます。

このスタックは、次の AR に強制アクションとして上陸します。

##### 10.6.1 上陸 *Landing*

自軍アクション・フェイズの最初のステップとして（7.2 #1）、ある陣営は現在帆走ボックス（2.3）上にある全ての友軍ユニットを自動的に上陸させます。上陸に AP はかかりません。

全ての上陸ユニットは、友好 SZ（10.6.2）の単一沿岸スペース上に置かれます。



上陸しているスタックの上に、消費済マーカと上陸マーカも置きます。上陸スペース内で戦闘が発生したら、上陸している陣営は戦闘罰則を受けます（13.3.2）。

#### 10.6.2 公海 *Open Seas*



公海マーカは、全 SZs がフランス軍についてのみ又は両陣営について友好であるのかを示します（マーカ上のフルール・ド・リス又は両方のアイコン）。ゲーム開始時、公海マーカはそのフランス軍面です（その陣営のみがいずれかの SZ で上陸できます）。マーカが裏返されるまで、大西洋 SZ のみがイギリス軍について友好で、上陸しているときにその SZ の沿岸スペースへの陣営を限定します。ルイブール *Louisbourg* とニューファウンドランド *Newfoundland* は両 SZs の境界です。両陣営は、常にこれらに上陸できます。

ルイブールがイギリス軍支配下になった最初のとき、公海マーカをそのイギリス軍&フランス軍面（両陣営のアイコンを持つ）に永久に裏返します。以降、全ての SZs は、イギリス軍についても同様に友好です。フランス軍によるルイブールの再占領は、公海マーカに影響を持ちません。

#### 10.7 移動に続く攻撃 *Attack Following Movement*

攻撃は、あるスタックが、圧倒（10.3.2）され得ない敵ユニット又は民兵（13.2）を持つスペースに進入したときに発生します。ある陣営が、AR 開始時に敵支配下だったスペース上に民兵のみを持つと、占めている敵ユニット又はそのスペースへ進入した追加の敵ユニットに対する戦闘は発生しません。

攻撃が発生したら、スタックは直ちに移動を停止しなければなりません。スペース上に戦闘マーカを置きます（13.0）。AR ステップ 9 で戦闘を解決します。

潰走状態のスタック（13.8）は、攻撃できません。

#### 11.0 部隊の集結 *Marshal Troops*

陸軍 AP は、完全に軽装ユニットから構成されていない、非潰走状態の友軍スタックを含んでいる目標スペース上で、部隊の集結に使用できます。部隊の集結は、目標スペース上に敵ユニットが存在するときでさえ実行できます。

##### 部隊集結のステップ

1. 目標スペース上の非軽装ユニット（砲兵、稜堡、旅団、指揮官、艦隊、砦）を活性化させます。
2. 目標スペースに隣接するスペース上にある望むだけ多くの友軍ユニットを、目標スペースへ移動させます。集結したユニットは、異なるスペースから来ることができます。連結限度と連結タイプの制限（10.1）を適用します。

活性化した非軽装ユニットと集結したユニットの上に消費済マーカを置きます。



スペース上に部隊集結マーカを置きます。その上にある全ての友軍ユニットは、戦闘罰則を持つこととなります（13.3.2）。




## 12.0 建設 [Construction]


陸軍 AP は、建設を実行できる活性化している単一の非潰走状態、補給下の旅団について、各建設アクションを要求されます。


建設が発生するスペースは友軍でなければならず、敵ユニットがいてはなりません。例外：敵ユニットが凌駕されていたら (10.3.1)、建設は発生できます。

以下のオプションの1つを選択して解決します。:

### 建設オプション (1 個旅団が要求される)

- 

スペースが砦又は砦建設マーカーを持たなければ、砦建設マーカーを置きます。その全ての稜堡が失われていない限り、要塞スペース上では認められません。
- 以前の AR に置かれた砦建設マーカーを、友軍の砦に置き換えます。
- 友軍減少状態砦を、その完全面に裏返すことで修理します。(稜堡は修理又は再建できません。)
- 砦構築マーカーを取り去るか、又はプレイから友軍砦を取り去ります。(道路建設マーカーと道路は、決して取り去られません。)
- 

活性化旅団のスペースに連結した小道上に、道路建設マーカーを置きます。すでに道路建設マーカーを含むと、認められません。
- 

以前の AR に活性化旅団のスペースに連結した小道上に置かれた道路建設マーカーを道路面に裏返します。その後この小道は、全ての目的において道路 (2.2.3) として扱われます。沿岸の小道上にある艦隊は、継続して使用できます。

道路建設マーカーを裏返した直後: 活性化旅団は完成した道路によって連結した隣接スペースへ移動しなければなりません。活性化旅団と同じスタックからの非消費済ユニットは、これに統合できます。この移動は、更なる APs を使用しませんが、連結限度 (10.1) に従わなければなりません。活性化旅団並びにそれと共に移動したユニットの上に消費済マーカーを置きます。

## 13.0 戦闘 [Battle]



戦闘は、戦闘マーカーでマークされた全てのスペース上で発生します (10.7)。ボードの上部から下部へと戦闘を解決します (裏表紙の優先度リスト)。

### 13.1 防御側の決定 [Determine the Defense]

戦闘についての防御側は、以下の優先順位です。:

1. AR の開始時にスペース上にユニットを持っていた陣営。
2. スペース上に民兵を持つ陣営。
3. AR 中、最初にそのスペースへ移動した陣営。

防御側の相手側陣営は攻撃側です。

### 13.2 戦闘のためのスタック準備 [Stack Preparation for Battle]

#### 13.2.1 民兵 [Militia]



居留地スペース (2.1.5) の隣に記載された兵士の各シルエットは、1 民兵です。青い民兵は常にフランス軍のために闘い、赤い民兵は常にイギリス軍のために闘い

ます。戦闘の開始時、シルエット毎に 1 枚の民兵マーカーがスペース上に置かれます。スペース上に敵支配下マーカーがあると、1 枚少ない民兵マーカーを取ります。民兵は、襲撃に対して防御できません。

非占領下居留地スペース上の民兵は、たとえ友軍ユニットが存在しなくても、そのスペースに進入している敵ユニットと戦います (他方、自身のスペースが敵支配下であるとき、民兵は友軍ユニットなしで攻撃できません)。民兵は、ユニットではありません。: 戦闘では、これらは決して命中を受けず、その旗印のサイ振りのみをカウントします。これらは、振り直しができません (13.5)。

戦闘では、旅団によって振られた各 B&T (☒) は、現行戦闘についてのみ、相手側の 1 民兵マーカーを取り去ります (13.3.3)。

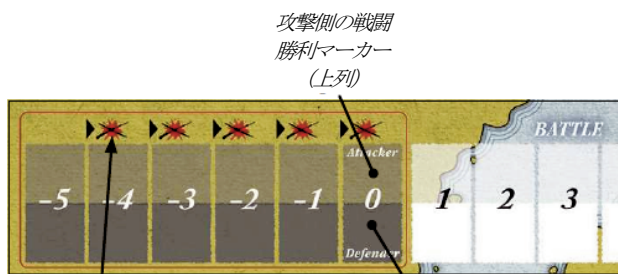
#### 13.2.2 減少状態ユニットの統合 [Combine Reduced Units]

各陣営は、可能な限り同じタイプの自軍減少状態ユニットを完全ユニットへ統合します。: 減少状態ユニットの 1 つ (所有者の選択) を除去し、他方の減少状態ユニットを完全面に裏返します。イギリス軍の非インディアン軽装ユニットを統合しているとき、カウンターの色 (赤、茶) は無視します。

### 13.3 戦闘の手順 [Battle Procedure]

#### 13.3.1 戦闘記録欄と指揮官振り直し欄 [Battle Track and Commander Ready/Back]

戦闘記録欄の上列は攻撃側に一致し、下列は防御側に一致します。指揮官振り直し欄は、戦闘記録欄の右です。



マーカが-4、-3、-2、  
-1、0へ前進するとき、  
命中は適用されない

防御側の戦闘  
勝利マーカー  
(下列)

#### 戦闘勝利マーカー



裏面

#### 戦闘のための記録欄セット・アップ

##### 各プレイヤー：

1. 自軍戦闘勝利マーカーを戦闘記録欄上の0に置きます。
2. 自軍スタック上の各戦闘罰則について、1位置（負の方向へ）戻します（13.3.2）。
3. 適用可能であれば、戦闘に使用するため自軍スタックから1人の指揮官を選択し、その評価値（1、2、3）に一致している位置の指揮官振り直し欄上に置きます。

戦闘サイ振り中（13.3.3）、ある陣営の戦闘勝利マーカーが記録欄上で「10」を超過するとき、それを「+10」面に裏返し、その前進を維持するため1から再スタートさせます（1+10=11等）。


#### 13.3.2 戦闘罰則 [Battle Penalties]

各戦闘罰則は、ある陣営の戦闘勝利マーカーを戦闘記録欄上で1又は2位置後方へ移動させます。各戦闘が開始される前（13.3.1）、各陣営について罰則を蓄積させ、それに従ってマーカーを調整します。

あるスタックは、以下の事例について各1戦闘罰則を受けます。：

- ・上陸マーカーを持つ（10.6.1）
- ・部隊集結マーカーを持つ（11.0）
- ・潰走マーカーを持つ（13.7）
- ・非補給下マーカーを持つ（14.1.1）；この罰則は、8ユニット以上のスタックについては2倍になります（指揮官はカウントしません）
- ・敵の砦を攻撃する（3.5）；この罰則は、攻撃しているスタックが砲兵を含まなければ2倍になります。

#### 13.3.3 戦闘のサイ振り [Battle Roll]

戦闘で各ユニット（指揮官を除く）は、サイを1つ振ります。除去された防御ユニットも、損失ボックスへ行くか又はプレイから取り去られる前に振ります（13.4.1）。全てのユニットが自身のサイ振りを完了した後、相手側旅団のB&Tサイ振り（)によって取り去られなかった各民兵カウンターによって戦闘サイ振りが行われます。

#### サイ振りの順番

1. 攻撃側のユニット
2. 防御側のユニット（除去されたユニットを含む）
3. 取り去られなかった民兵（攻撃側又は防御側）

各陣営のグループは、ユニット・タイプ（3.0.1）毎にサイを振り、ユニットの戦闘サイ振りシーケンスに従います。

ユニット・タイプについてのサイ振りに関連する振り直し（13.5）が実行されます。次いで、そのユニット・タイプによって振られた全ての影響が適用されます。戦闘サイ振り表によって指定された優先順位に従います（第1：命中チェック、第2：B&T、第3：旗印、第4：はずれ）。

次のユニット・タイプのサイ振りへ移り、陣営の全てのユニットがそのサイ振りを実行してしまうまで続けます。

#### ユニット戦闘サイ振りのシーケンス（各陣営）

##### 三角形ユニット：

1. 非インディアン軽装
2. インディアン

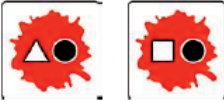



##### 正方形ユニット：

3. ハイランド旅団
4. 本国軍旅団
5. 非本国軍旅団

##### 円形ユニット：

6. 艦隊
7. 稜堡又は砦
8. 砲兵



戦闘サイ振り	サイ振りを行っている プレイヤーへの影響 (優先順位) :
 三角形/円形命中 又は 正方形/円形命中	<b>命中チェックの実行 (13.3.4)。</b> 命中が獲得されたら : 1. 戦闘勝利マーカーを1位置前進させます。 2. 戦闘勝利マーカーがゼロを上回ると、命中を適用します (13.4)。
 B&T	<b>本国軍旅団</b> 1 敵民兵を取り去ります (13.2.1)。 敵の旅団が1命中を受け取ることができると : 1. 戦闘勝利マーカーを1位置前進させます。 2. 戦闘勝利マーカーがゼロを上回ると : 敵の1個旅団に1命中 (13.4) を適用します (本国軍を優先します)。
	<b>その他の旅団</b> 1つの敵民兵を取り去ります (13.2.1)
	<b>砲兵、砦、稜堡</b> 敵の旅団が1命中を受け取ることができると : 1. 戦闘勝利マーカーを1位置前進させます。 2. 戦闘勝利マーカーがゼロを上回ると : 敵の1個旅団に1命中 (13.4) を適用します (本国軍を優先します)
	<b>艦隊</b> 1つの非除去艦隊を、戦闘マーカーを持たない友軍沿岸本拠スペースへ移動させることができます (13.9.2の優先順位に従います)。
<b>軽装ユニット又は民兵</b> 影響なし	
	戦闘勝利マーカーを1位置前進させます。
 はずれ	<b>影響なし</b> 指揮官の振り直し中であると : 指揮官死傷についてチェックします (13.5.1)。

### 13.3.4 命中チェック Hit Check

戦闘での命中の目 (1.3) は、サイを振ったときの潜在的な命中です。

以下であると命中が与えられる :

- サイを振っているユニットの形状が、サイの目の形状 (三角形、正方形、円形) の1つと合致する。
- サイを振っているユニットと同じ形状の敵ユニットは、命中を受けることができます (超過命中は、与えられた命中としてカウントしません)。

1命中を受けるためには、両方の条件が満たされていなければなりません。さもなければ、そのサイ振りは効果がありません。

与えられた命中は、サイを振っている陣営の戦闘勝利マーカーを1位置前方へ移動させます。マーカーがゼロを超えると、以下の優先順位で命中が適用されます (13.4) :

- サイを振っているユニットと同じユニット・タイプ (3.0.1) ;  
又は
- 同じ形状の他のユニット・タイプ。

与えられた命中の可能性サマリー :

サイを振っているユニット・タイプ      敵ユニットの命中  
(優先順位) :



三角形ユニット :

非インディアン 軽装	 三角形/円形	1. 非インディアン軽装 2. インディアン
インディアン		1. インディアン 2. 非インディアン軽装

正方形ユニット :

本国軍 旅団	 正方形/円形	1. 本国軍旅団 最初の命中をハイライト (13.4) 2. 非本国軍旅団
非本国軍 旅団		1. 非本国軍旅団 2. 本国軍旅団 最初の命中をハイライト (13.4)

円形ユニット :

艦隊	 又は 	1. 艦隊 2. 砲兵 3. 砦
稜堡 又は砦		1. 砲兵 2. 艦隊
砲兵		1. 砲兵 2. 稜堡又は砦 3. 艦隊

### 13.4 命中の適用 [Hit Application]

各プレイヤーは、表 13.3.4 に従って自軍ユニットへ敵の命中を適用する方法を選択します。1 命中が特定タイプの完全又は減少状態ユニットへ適用できれば、減少状態ユニットに適用します。

- ・完全ユニットへの命中：それを減少状態へ裏返すか、又は減少状態面を持たなければ除去します（インディアン・ユニット）。
- ・減少状態ユニットへの命中：それを除去します。

#### 13.4.1 ユニットの除去 [Unit Elimination]

- ・除去された軽装ユニット（インディアンを含みます）、旅団、砲兵を自陣営の損失ボックス [Losses Box] 内に置きます。
- ・除去された艦隊をそのプールへ戻します。
- ・除去された稜堡と砦をプレイから永久に取り去ります。

#### 13.4.2 命中と除去の制限 [Hit and Elimination Restrictions]

- ・本国軍旅団が受けた戦闘の最初の命中（B&T 命中ではない）は、存在するのであればハイランド旅団に適用しなければなりません。
- ・稜堡は、砲兵からのみ命中を受けることができます。
- ・指揮官は、そのスタック内にある全ての非指揮官ユニットが除去されたら、プレイから取り去られます。

#### 13.4.3 除去された本国軍旅団 [Eliminated Metropolitan Brigade]

1 つの相手側本国軍旅団が除去されるとき毎に、陣営は 1 枚のヨーロッパの戦争チット (18.3) を引きます（非本国軍旅団について引かれるチットはありません）。

### 13.5 戦闘の振り直し [Battle Reset]



旗印又は命中の獲得を振らなかったユニットは、以下の場合振り直しができます。:

- ・ハイランド旅団であると (3.2.1)。
- ・カードのイベントが振り直しを認める。
- ・友軍指揮官が存在し、指揮官マーカー上のシンボルがユニットの形状と合致すると（サイを振っているプレイヤーは、振り直しを獲得する合法ユニットを選択します）。指揮官の振り直しは、一度に 1 回実行され、指揮官を 1 低い位置へ移動させ（戦闘欄の右へ）、1 つのユニットのサイを振り直します。指揮官のマーカーが 0 に達したとき、現行戦闘で更なる振り直しは認められません。

あるユニットは、これらの各理由について一度振り直すことができます（例えば、ユニットは複数の 1 人の指揮官の振り直し又はカード・イベントの振り直しを使用できません）。カード・イベントの振り直しは、カードに記されていない限り、最初のサイ振りの前に宣言する必要があります。

### 13.5.1 指揮官の死傷 [Commander Casualty]

指揮官によって認められた振り直しではずれの結果を生じたら、指揮官の死傷についてチェックするため再びサイを振ります。別のずれの結果が振られたら、指揮官はプレイから取り去られます（残っている指揮官の振り直しは放棄されます）。指揮官死傷のサイ振りでは、その他のサイの結果は無視します。

指揮官の振り直し が以下であると:		再び振る:
		=指揮官はプレイから取り去られます。
	その他のサイの目	=影響ありません。

サイの目の小さな三日月シンボルは、指揮官が振り直しを使用しているときに指揮官死傷についてチェックするための備忘として提供されます。

戦闘中、同じスタックの指揮官は、取り去られた指揮官と置き換えることができます。指揮官振り直し欄の、取り去られた指揮官の残っている振り直しに一致する欄か、又は新たな指揮官の評価値が低ければその位置に置きます。取り去られた指揮官の残っている振り直しは、戦闘中に使用できます。

### 13.6 戦果 [Battle Outcome]

全ての戦闘サイ振りの後、攻撃側は自身の戦闘勝利マーカーが戦闘欄上で防御側のマーカーよりも高い位置にあると勝利します。さもなければ、防御側が勝利します。敗北したスタックが潰走するかどうかチェックします (13.8)。

ユニットを残して持たないスタックは、戦闘欄にかかわらず自動的に敗北します。両スタックが除去されたら、防御側が勝利します。

### 13.7 戦闘後の手順 [Post-Battle Procedure]

- ・潰走罰則を適用します (13.8)。
- ・敗北した部隊を退却させます (13.9)。
- ・戦闘スペースの支配を適切に更新します (2.1.2)。
- ・勝利スペース (2.1.9) の支配を変更したら VP (18.1) を調整します。
- ・公海マーカー (10.6.2) を適切に裏返します。
- ・敗北した防御側がスペース上の要塞に留まらない限り、戦闘マーカーを取り去ります。
- ・民兵、上陸、集結のマーカーを取り去ります。
- ・指揮官振り直し欄から指揮官を取り去り、それぞれのスタックに置きます。
- ・戦闘欄から戦闘勝利マーカーを取り去ります（その記録欄の近くに保持します）。

#### 13.7.1 インディアンの脱走 [Indian Desertion]

インディアンの脱走は、インディアン・ユニットが敵の砦又は敵の居留地スペースに対する戦闘で勝利した攻撃スタックの一部であるときに誘発されます。これらのどちらの例でも、勝利スタックの 1 無作為インディアン・ユニットがその陣営の損失ボックスへ送られます。

### 13.8 潰走 *[Rout]*

スタックは、以下の場合に潰走状態です。:

- ・戦闘に敗北し、その戦闘勝利マークが相手側のマークよりも3以上低い位置にある。
- ・防御側として戦闘に敗北し、要塞の最後の稜堡が戦闘中に除去された。

防御スタックがこれらの両条件を満たしていたら、その全ての非軽装ユニットが除去され (13.4.1)、軽装ユニットは退却する前に潰走の罰則を被ります。



スタックが潰走したとき、潰走マークを置きます。直ちに以下の罰則を順番に被ります。:

#### 潰走の罰則

1. 潰走ユニットの1つが除去されます (所有しているプレイヤーの選択)。可能であれば、それは砲兵ユニットでなければなりません。インディアン・ユニットは、最後にのみ用いられます。砦は選択できません。
2. 退却中の圧倒不可 (13.9.4) が認められます。
3. 友軍の砦は、相手側のプールからの敵の砦によって置き換えられなければなりません (敗北した砦が減少状態であると、減少状態)。敗北した砦は、プレイから取り去られます。

スタックがすでに潰走マークを持つと、追加の潰走マークは加えられませんが、通常に潰走の罰則が適用されます。スタックが潰走マークを持つ限り、攻撃、襲撃、部隊集結、建設アクションの実行ができません。友軍支配下である場合にのみ、敵の本拠スペース上へ移動できます。続く戦闘でも戦闘罰則を受け取ります。統合した潰走状態のスタックは単一の潰走マークを保持し、潰走状態のスタックから分割したユニットは、自身の潰走マークを得ます。

潰走マークは、AR の終了時に回復に成功したとき (14.2) 又は友軍の非潰走状態スタックと統合した瞬間、スタックから取り去られます。

### 13.9 退却 *[Retreat]*

敗北したユニットは、別の戦闘が解決される前に退却しなければなりません。ユニットは、連結の制限 (10.2) に従わなければなりません、連結限度 (10.1) と艦隊輸送許容量 (10.6) を無視できます。

要塞 (2.1.10) 上の防御側は、稜堡が留まる限り退却しません。戦闘マークは、スペース内に残ります。攻撃側の勝利は無効化されますが、潰走が発生したら、罰則が適用されます。

#### 13.9.1 退却の優先度 *[Retreat Priorities]*

ユニットが退却するスペースを判定するため、下記の退却優先度に従います。全ての退却ユニットは、一緒に単一スペースへ退却しなければなりません。使用可能な複数の同じ優先度の退却スペースがあると、退却しているプレイヤーが選択します。スタックが異なる退却優先度に従うこともできなければ、スタックからの全ての非軽装ユニットは除去されます。

軽装ユニットが留まると、退却するために使用している経路が認められるか判定するため、もう一度同じ優先度を通過します。不可能であれば、やはり除去されます。

#### 攻撃側の退却優先度

1. 艦隊が退却しているユニットの一部であると、艦隊退却優先度に従います (13.9.2)。
2. この AR に、友軍スタックが連結に沿った移動を介して戦闘スペースに進出した、その隣接スペースへ退却します。スペースは、友軍でなければならず、敵ユニットがいてはなりません。
3. 隣接スペースの優先度に従います (13.9.3)。

#### 防御側の退却優先度

1. 艦隊が退却しているユニットの一部であると、艦隊退却優先度に従います (13.9.2)。
2. 隣接スペースの優先度に従います (13.9.3)。防御側は、この AR に敵スタックが戦闘スペースに進出していないスペースへのみ退却できます。合法スペースが見つかるまで、隣接スペースの優先度に従います。

#### 13.9.2 艦隊の退却優先度 *[Naval Retreat Priorities]*

ユニットは、敵ユニットから解放された沿岸スペースへ進みます。:

1. 友軍沿岸本拠スペース。
  2. 友軍 SZ の友軍沿岸スペース (10.6.2)。
  3. 友軍 SZ のウィルダネス沿岸スペース (10.6.2)。
- 合法沿岸スペースがなければ:
4. ユニットの、帆走ボックス (2.3) へ進みます。

#### 13.9.3 隣接スペース優先度 *[Adjacent Spas Priorities]*

隣接退却スペースは以下のとおり:

1. 敵ユニットを持たない友軍本拠スペース。
2. 敵ユニットを持たない友軍スペース。
3. ウィルダネス・スペース又は敵ユニットを持たない友軍インディアン部族同盟村落。
4. 敵支配下スペース又は敵ユニット或いは民兵を持たない敵インディアン部族同盟村落 (スペースの支配を調整する)。
5. 退却しているスタックが非潰走状態であると:
  - A. 退却しているスタックが凌駕する、統合された最小の敵ユニットと民兵を持つ敵スペース (10.3.1)。退却中の圧倒に先立ちます (13.9.4)。スペースは、中立インディアン部族同盟の村落を最後に使用できます (圧倒の前に、8.1 インディアン部族同盟の支配を実行します)。
  - B. 統合された最小の敵ユニットと民兵を持つ未解決の戦闘スペース。退却したユニットは、その戦闘に参加しません (他の友軍ユニットが戦闘に敗北したら、これらは再びそれらと共に退却します)。



### 13.9.4 退却中の圧倒 [Overwhelm During Retreat]

隣接スペースの優先度 54 のみで可能です。

非潰走状態で退却しているスタックが、退却スペース内の敵スタックを圧倒 (10.3.2) できたら、スペース上の敵ユニットと民兵の数に相当する退却ユニットを除去し (相手側の選択)、スペース上の全ての敵ユニットを除去します。必要であれば、スペースの支配を調整します (2.1.2)。戦闘マーカーがあると、それを取り去ります (戦闘は発生しません)。

### 13.9.5 砦の除去 [Fort Elimination]

戦闘に敗北して自軍スタックが潰走していなければ、防御プレイヤーは戦闘スペースから友軍の砦の除去 (プレイからそれを取り去る) を選択できます。砦が除去されなければ、敵のプールからの砦によって置き換えられます (敗北した砦が減少状態だったら、減少状態)。敗北した砦は、プレイから取り去られます。

## 14.0 アクション・ラウンドの終了 [End Action Round]

### AR 終了の手順

1. プレイされた捨て札を裏返しにします。
2. 消費済マーカー、残っている上陸と集結マーカーを取り去ります。
3. 補給チェック (14.1)。
4. 回復 (14.2)。
5. ラウンド・マーカーを前進させて次のラウンドを開始します (7.1)。

### 14.1 補給チェック [Supply Check]

友軍植民地本拠スペース (2.4) 又は友軍艦隊 (たち) を持つスペースは、補給源です。スタックは、補給源上に位置するか、又はその全てのユニットが補給源までたどるために同じ連結を使用できれば補給下です。

スタックは以下を使用して補給をたどれる：

- ・街道と道路
- ・スタックが完全に軽装ユニットから構成されると小道 (中立インディアン部族同盟の暗灰色の小道は使用できません)
- ・友軍スペース
- ・たどっている陣営の (敵ユニットを含まない) 敵支配下前哨 (2.1.4)
- ・敵ユニットを含まないウィルダネス・スペース

連結限度 (10.1) は、補給をたどることに無視されます。あるスタックが補給をたどるために使用する連結の数に限度はありません。

### 14.1.1 非補給下 (OOS) [Out of Supply]



補給下でない各スタック上に OOS マーカーを置きます。OOS スタックは、建設 (12.0) を実行できず、戦闘開始規則 (13.3.2) を持ちます。OOS の統合スタックは単一の OOS マーカーを維持し、OOS スタックから分離したユニットは自身の OOS マーカーを受け取ります。友軍の非 OOS スタックと組み合わせる瞬間、又は続く補給チェック中に補給下であると、スタックの OOS マーカーを取り去ります。

### 14.2 回復 [Recovery]

潰走状態の各スタック (13.8) は、1つのサイを振り、共にスタックしたいいずれか 1人の指揮官の評価値に相当するボーナス・サイコロをプラスします。指揮官の三角形と／又は正方形の振り直し形状は無視します。成功した回復のサイ振りは、潰走マーカーを取り去ります。

#### スタックの構成

#### 回復：

軽装ユニットのみ  
(砦と／又は指揮官も含むことができます)



他のユニットの組み合わせ



## 15.0 艦隊到着 LR [Fleet Arrive LR]

### 15.1 艦隊到着 LR の手順 [Fleet Arrive LR Procedure]

1. 増援を引きます (15.2)。
2. 引かれたユニットをマップ上に置きます (15.3)。

### 15.2 増援の引き [Draw Reinforcements]

3つのプールからのユニットとトークンの引き：

1. 艦隊 (両陣営の統合) は、VoW トークンが含まれるかもしれません。
2. イギリス本国旅団 + VoW トークン
3. フランス本国旅団 + VoW トークン

各引きについて、特定プールからの全ての駒を織物袋の中に入れ、シナリオ情報シート上の現行年について指定された数の駒を引きます。袋内に残されている全ての駒は、次の引きに進む前にそのプールへ戻します。プールがカラであったら、ある陣営について残っている引きは放棄されます。

### 15.2.1 戦争の気まぐれ (VoW) [Vagaries of War]



戦争の気まぐれ (VoW) トークンは、シナリオ情報シート内に指定されたごとくユニット・プール内に含まれ、ユニットの引きに多様性を加えます。それにもかかわらず、これらは陣営に割り当てられた引きの数に対して何ら影響を持ちません。その影響が解決された後、特に指定されない限りプレイから取り去ります。指定された場合、

全ての引きが完了した後でプールへ戻されます。艦隊到着 LR で引かれる潜在的なトークンは、以下のとおりです。:

VoW トークン	影響
	プールからフランス軍艦隊を永久に取り去り、マーカーを艦隊プール内に戻します。
	影響なし
	影響なし トークンを旅団プール内に戻します。
	マップ上に配置するため、砲兵プールと／又は軽装ユニット・プール（イギリス軍であると）から指定されたユニット（たち）を選択します（15.3）。 選択するために単一ユニットが使用可能であると：二番目のユニットを放棄します。選択するために使用可能なユニットがなければ：袋から追加の1駒を引きます。

#### 15.2.2 指揮官の引き [Commander Draw]

士官のど当て (liter: gored) のシンボル（黄金の三日月）を持つ本国軍旅団の引きは、陣営の指揮官プールからの1人の指揮官の引きを誘発します（5.2）。これは、旅団と同じスペース上でプレイに登場します。

#### 15.3 ユニットの配置 [Unit Placement]

イギリス軍プレイヤーはマップ上に自軍の引いたユニットを置き、フランス軍プレイヤーが続きます。増援は、友軍沿岸本拠スペース上、又は友軍 SZ の占領した敵沿岸本拠スペース上に置かれなければなりません（10.6.2）。不可能であれば、増援を置く場所を判定するため、艦隊退却優先度（13.9.2）に従います。各艦隊の配置で開始します。他のユニットは、この LR に艦隊が置かれているスペース上のみ置くことができます。友軍艦隊が置かれていなければ、全ての増援は単一の合法スペース上に置かれます。

### 16.0 植民地徴兵 LR [Colonial Enlist LR]

#### 16.1 植民地徴兵の手順 [Colonial Enlist LR Procedure]

1. 植民地増援を引きます（16.2）。
2. 植民地ユニットはその植民地（16.3）上に置かれ、解散した植民地旅団ボックス上のそれを含みます。
3. 戦役デッキを転換します（16.4）。

#### 16.2 植民地増援の引き [Draw Colonial Reinforcements]

植民地旅団+植民地 VoW トークン・プールからの全ての駒を織物袋内に入れ（最初に袋がカラか確認します）、シナリオ情報シート上の現行年について指定された数の駒を引き、全ての VoW トークンが解決された後に袋から全ての駒を取り去ります。引かれた全てのユニットは、マップ上に置かれます（16.3）。植民地旅団+植民地 VoW トークン・プールがすでにカラであると、残っている引きは放棄されます。

#### 16.2.1 植民地の戦争の気まぐれ [Colonial Vagaries of War]

植民地の戦争の気まぐれトークンは同じ目的を持ち、イギリス軍とフランス軍の VoW トークンと同様に使用されます（15.2.1）。植民地徴兵の LR で引かれる潜在的トークンは、以下のとおりです。:

VoW トークン	影響
	影響なし
	影響なし トークンを植民地旅団プール内に戻します。
	マップ上に配置するため、植民地軽装ユニット・プールから1ユニットを選択します（16.3）。 そのプール内にユニットが残されていなければ：損失ボックスから1つの植民地軽装ユニットを選択します。不可能であれば、袋から追加の1駒を引きます。  「トークンをプール内に戻します」： 植民地旅団プールと植民地軽装ユニット・プールの両方がカラでない限り、そのトークンを植民地旅団プール内に戻します。
	マップ上に配置するため、VoW ボーナス・プール（17.5）から指定されたユニットを取ります（16.3）。

#### 16.3 植民地ユニットの配置 [Colonial Unit Placement]

イギリス軍プレイヤーは、現在解散した植民地旅団ボックス上の旅団と彼が引いた植民地ユニットを選択し、それらをマップ上に置きます。解散した全ての植民地旅団は、その完全面を上に向けてプレイに復帰します。植民地旅団ユニットを、その一致する植民地内のいずれか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かれます（2.4）。

## 16.4 戦役デッキへの転換 *[Switch to Campaign Deck]*

各プレイヤーは、自身の現行予備カードを保持し、自軍増強デッキの最終カードを、表面を伏せて捨て札します。その年の残りについて、カードは戦役デッキから引かれます。インディアン・デッキは、影響を受けません。

## 17.0 冬営 LR *[Winter Quarters LR]*

### 17.1 ゲーム終了チェック *[Game End Check]*

#### 冬営を実行する前：

1. 勝利チェックを実行します。(18.2)。
2. どちらの陣営もその勝利臨界を達成していなければ、冬営 LR 手順 (17.2) へ進みます。

### 17.2 冬営の手順 *[Winter Quarters Procedure]*

各ステップは、可能であれば最初にイギリス軍プレイヤーによって解決されます。

1. マップ上の全ての襲撃済マーカーを取り去ります（襲撃記録欄は、影響を受けません）。
2. マップから全ての潰走と OOS マーカーを取り去ります。
3. 現在帆走ボックス内のいかなるスタックも、友軍沿岸本拠スペースへ移します。不可能であれば、艦隊退却優先度に従います (13.9.2)。
4. インディアン・ユニット（損失ボックス内のそれを含みま）は、その関連した村落へ置かれます (2.1.8)。村落が敵支配下であると、その関連したインディアン・ユニットを損失ボックス内に置か又は維持します。その部族同盟の各敵支配下村落について、1つのインディアン部族同盟のユニットを損失ボックス上に置か又は維持します。残っているインディアン部族同盟のユニット（たち）は、その部族同盟の他の村落上に置かれます（村落毎に1つ）。インディアン・ユニットによって単独で残された指揮官については、17.3 #3を参照してください。
5. 植民地旅団（損失ボックス上のそれを除きます）を、解散した植民地旅団 *[Disbanded Colonial Brigades]* ボックスへ移します。解散した植民地旅団は、減少状態ユニットの統合 (17.3 #4) のため、その減少状態に留まります。砦又は占領された居留地スペース上のいくつかの植民地旅団は、そこに留まることができます (17.3.1)。
6. 植民地へ帰還させます (17.3)。
7. マップ上の全ての艦隊を艦隊プールへ帰還させます。
8. 各損失ボックスについて、3つの同じタイプの非インディアン・ユニットの1つ（端数切捨て）は、いずれかの友軍居留地本拠スペース上、又は植民地旅団であれば解散した植民地旅団ボックス内に置かれます。年毎に、最大で1ハイランド旅団です。
9. カードをリセットします (17.4)。シナリオ4のみ：プールへユニットを加えます (17.5)。
10. 年マーカーを次の年へ前進させます。ラウンド・マーカーを AR1 へ移し、最初の AR を開始します (7.1)。

### 17.3 植民地への帰還 *[Return to Colonial]*

両陣営は、現在友軍植民地本拠スペース (2.4) 上にいない自軍各スタックについて、植民地への帰還を実行しなければなりません。非機動ユニット、砦については、植民地への帰還に参加しません。

植民地への帰還は、ARs を要求されません。ユニットは、連結タイプ制限に従わなければなりません (10.2)、敵ユニット、敵支配下スペース、連結限度、艦隊輸送許容量、MP 限度は無視されます。

#### 植民地への帰還のステップ

1. スタックを2つの選択肢の最寄りへ移します。：
  - ・友軍艦隊を持つスペース。スタックがすでに艦隊を含むと、ステップ2になるまでその場に留まります。
  - ・友軍植民地本拠スペース (2.4)。
 最寄りのスペースは、目標スペースまでの合法連結 (10.2) の数をカウントすることで計算します。複数の選択肢が可能であると、所有者の選択です。
 艦隊又は友軍植民地本拠スペースに到達するための合法連結を持たない沿岸スペース上のスタックは、ステップ2になるまでその場に留まります。
2. 現在非本拠沿岸スペース上にある各スタックは、ここで友軍植民地の友軍沿岸本拠スペースへ行かなければなりません（ステップ1で艦隊に到着したスタックもあり得ます）。このような使用可能スペースがなければ、艦隊退却優先度へ進みます (13.9.2)。
3. 各指揮官は、友軍植民地本拠スペース上のスタックへ再配備できます。他のユニット・タイプと共にスタックしていなかった指揮官については強制的です。
4. 全てのスペース上と、解散した植民地旅団ボックス上の減少状態ユニット (13.2.3) を統合します（奇数の減少状態植民地旅団がそのボックス上に留まると、それを完全に裏返します）。

### 17.3.1 冬季守備隊 *[Winter Garrison]*

植民地への帰還のステップ1と2の間、以下の条件の1つが満たされたら、スタックが開始しているスペース又はスタックが移動で通過するいずれかのスペース上に、ユニットを残すことができます。：

- ・友軍砦を持つ非居住地スペース。最大1ユニット（いずれかのタイプ）がそこに留まることができます。
- ・友軍支配下の敵居留地スペース。そのスペースの数値までの数の旅団がそこに留まることができます。加えて、他のタイプのいかなる数のユニットもそこに留まることができます。

### 17.4 カードのリセット *[Reset Cards]*

各プレイヤーは、自身の予備カードを捨て札します。複数年シナリオ4又は4B（フレンチ&インディアン戦争全体）をプレイしていたら、次の年に合致しない年（又は複数年）カードを取り去り、到来する年（又は複数年）に合致するカードを加えます（例えば、1757年の終了時に、「1757」カードを「1758-1759」カードに置き換えます）。プレイされた、捨て札された、新たに加えられたカードは、それぞれのデッキ内で一緒にシャッフルされます (5.3)。各デッキは、個別にシャッフルします。

### 17.5 ユニットのプールへの追加 *[Add Units to Pool]*

複数年シナリオ4又は4B（フレンチ&インディアン戦争全体）をプレイしていたら、各陣営のシナリオ情報シートに従って、ユニットをプールへ追加します。VoW ボーナス（黄色のボックス）のために植民地旅団を追加しているとき、これらのユニットを個別のVoW ボーナス・プール内に維持します。



## 18.0 勝利条件 [Victory Conditions]

### 18.1 勝利ポイント (VPs) と記録欄 [Victory Points (VPs) and Track]

ゲームの勝利は、勝利記録欄上の勝利マーカーの位置によって判定されます。マーカーの位置は、どちらかの陣営によって獲得された勝利ポイント (VPs) に基づいて調整されます。これは、フランス軍によって得点された各 VP について左へ、イギリス軍によって得点された各 VP について右へ移されます。

ある陣営が記録欄の末端で 10 を超過したら：勝利マーカーを「+10」面に裏返し、記録欄の同じサイドの 1 の位置へ置きます (1+10=11)。その陣営によって更に VPs が獲得されたら、マーカーをその位置から前進させ続けます。VP の損失がその陣営に 10VP 以下を生じさせたら、「+10」なしの面へマーカーを戻すために裏返し、その陣営の現行 VPs に一致する 10 以下の位置へ置きます。

ある陣営は、以下により VPs を獲得できる：	得点した VPs
・勝利スペースの支配獲得	各スペースの数値に相当する VPs (2.1.9)
・襲撃記録欄の終端に到達している	8 襲撃ポイントに到達するとき毎に 1 VP (9.3)
・特定目標の達成により、年終了時にシナリオ・ボーナス VPs を得点する	シナリオの現行年についてのボーナス VPs (18.2.1 #1)。
・年終了時、相手側よりも多い数値の WIE チットを持っている	両チット間の差に一致するボーナス VPs (18.3.2)

### 18.2 勝利チェック [Victory Check]

各シナリオ・シートは、関連する陣営について可能性があるシナリオ・ボーナス VPs 並びにその陣営の勝利臨界を列記します。したがって、一定のシナリオで最終年の前に勝利する可能性があります。

#### 18.2.1 勝利チェックの手順 [Victory Check Procedure]

##### 冬営 LR の開始時 (17.1)：

- 各陣営は、その年についてそれぞれのシナリオ・ボーナスに従って勝利記録欄を調整します (ボーナスは、指定された年にもみ得点できます)。
- 勝利記録欄は、その年の WIE ボーナスについて調整されます (18.3.2)。WIE チットは、その後それぞれのプールへ戻されます。
- 勝利マーカーがある陣営の現行年の勝利臨界以上の位置にあると、その陣営はゲームに勝利します。

### 18.3 ヨーロッパの戦争チット (WIE) [War in Europe Chits]

0、1、2 の数値を持つ 12 枚のフランス軍 (青) と 12 枚のイギリス軍 (赤) のヨーロッパの戦争 (WIE) チットがあります。WIE チットは、追加 VPs の潜在要素です。



WIE チット (各陣営についての数値は同じ範囲です)



裏面 (フレデリカス・レックス・モノグラム)

#### 18.3.1 WIE チット引き [WIE Chit Draw]

ある陣営は、相手側の本国旅団が除去されるとき毎に、ヨーロッパの戦争チットを 1 枚引きます。(WIE チットは、北アメリカの紛争におけるヨーロッパの戦争の影響を無作為にシミュレートします。詳細については、プレイブックを参照してください)。

自軍プール (5.2) から WIE チットを引くとき毎に、プレイヤーはそれを確認して自軍 WIE 保管場所 (自軍勝利記録欄の末端付近) 上に表面を伏せて置きます。プレイヤーは、そこに複数の WIE チットを持つことができません。すでに WIE チットがあると、プレイヤーはそれを引いたチットと置き換えることができます。未使用又は置き換えられたチットは、表を伏せてプールへ戻されます。プレイヤーは、いつでも自軍 WIE 保管場所上のチットを確認できます。








#### 18.3.2 WIE チットの年終了得点 [WIE Chit Year-End Scoring]

各年の冬営 LR の勝利チェック中 (17.1、18.2.1)、WIE 保管場所上のチットが明らかにされて数値が比較されます (チットを持たないプレイヤーは、0 の数値を持つと見なされます)。最高数値の WIE チットを持つ陣営は、自軍チットと相手側のそれとの差に相当するボーナス VPs を獲得します (年毎に最大 2 VPs)。それに従って勝利記録欄を調整し、明らかにした WIE チットをそれぞれの WIE チット・プールに戻します (表面を伏せて)。

## ユニットと民兵の情報 [Unit and Militia Reference]

ユニット・タイプ	専用ルール
非インディアン 軽装 (3.1) <div data-bbox="323 338 647 427">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・軽装 AP (7.3.1) 又は他のいずれかの AP タイプによって活性化され得る。</li> <li>・襲撃のサイ振り後に開始スペースへ戻される (9.0)</li> <li>・スタックが砲兵／稜堡／旅団／艦隊を含まなければ、B&amp;T サイ振りでも回復する (14.2)</li> </ul>
インディアン (3.1.1) 減少状態面なし <div data-bbox="355 539 576 629">  </div>	非インディアン軽装ユニットの特性に追加する： <ul style="list-style-type: none"> <li>・インディアン AP (7.3.2) は、単一インディアン・ユニット又は同じインディアン部族同盟 (8.0) のスタックに限定される。</li> <li>・損失ボックスへ進む：成功した襲撃 (9.0) / 最初の命中を受ける (13.4) / 敵の砦／居留地スペース (13.7.1) に対する攻撃に勝利した後。</li> <li>・潰走：除去について最後に選択される (13.8 #1)。</li> <li>・冬営 LR (17.2 #4)：自身の村落に置かれる (敵が占めると損失ボックスへ)。</li> </ul>
本国軍旅団 (3.2) 王冠又はフルール・ド・リス <div data-bbox="355 752 572 848">  </div> ハイランド旅団 (3.2.1) 王冠と H <div data-bbox="408 875 512 976">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・砲兵／旅団／砦／稜堡 B&amp;T のサイ振りによる命中の優先度 (13.3.3)</li> <li>・黄金の三日月アイコン (右上) であると：指揮官の引きを誘発 (15.2.2)</li> </ul> 本国軍旅団の特性に追加する。： <ul style="list-style-type: none"> <li>・戦闘振り直し能力 (13.5)</li> <li>・戦闘で最初の命中は、本国軍旅団が受ける (13.4)</li> <li>・各年に損失ボックスから 1 個ハイランド旅団の限度 (17.2 #8)</li> </ul>
非本国軍旅団 (3.2) <div data-bbox="352 1021 568 1122">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・冬営 LR：植民地イギリス軍から解散した植民地旅団ボックスへ (17.2 #5)</li> <li>・植民地徴兵 LR：植民地イギリス軍は、自身の植民地上へ登場／再登場する (16.3)</li> </ul>
砲兵 (3.3) <div data-bbox="355 1167 572 1267">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道路上：単一の砲兵ユニット限度 (10.1)</li> <li>・潰走：除去の優先度で選択される (13.8 #1)</li> </ul>
稜堡 (3.4) 要塞保管場所上 <div data-bbox="424 1301 520 1402">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・圧倒を回避する (10.3.2)</li> <li>・稜堡が留まると防御側にお退却しない (13.9)</li> <li>・最終稜堡除去 (13.8)：防御側の潰走／同じ AR で戦闘によって潰走したら、全ての非軽装防御ユニットの除去を誘発する</li> </ul>
砦 (3.5) スペース毎に最大 1 <div data-bbox="355 1447 572 1547">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・建設／完全面に裏返す／取り去る (12.0) スペース上に稜堡があると NA</li> <li>・圧倒を回避する (10.3.2)</li> <li>・非潰走状態の友軍スタックが退却するとき、プレイから取り去られ得る (13.9.5)</li> <li>・戦闘を行っているスタックに戦闘罰則／スタックが砲兵を持たなければ 2 倍 (13.1)</li> </ul>
艦隊 (3.6) <div data-bbox="347 1592 564 1693">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・以下にのみ存在できる：沿岸スペース (2.1.6) 又は帆走ボックス (2.3)</li> <li>・帆走移動／上陸のみ (10.6)：4 ユニット＋指揮官 (複数) まで輸送できる</li> <li>・補給源 (14.1) / 植民地への帰還 (17.3 #1-2) / プールへの戻り (17.2 #7) を振る</li> </ul>
指揮官 (3.7) 小カウンター <div data-bbox="352 1771 564 1872">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・戦闘サイ振り不可 (13.3.3)。命中を受けない。</li> <li>・共にスタックした軽装ユニット (たち) / 旅団 (たち) に戦闘振り直し (13.5)</li> <li>・以下の場合、プレイから取り去る：死傷 (13.5.1) / 他のタイプの友軍ユニットがスペース上にない。</li> <li>・回復：1 人の指揮官は、その評価値相当分を共にスタックしたユニットのサイ振りに加える (14.2)</li> </ul>
民兵 (13.2.1) <div data-bbox="352 1973 560 2074">  </div>	ユニットではない。他の戦闘で再使用される。 敵支配下スペース：－1 民兵 <ul style="list-style-type: none"> <li>・戦闘：旗印の目のみをカウント (13.3.3) / 振り直しなし／損失ボックスへ行かない</li> <li>・各敵旅団の B&amp;T 振り：現行戦闘で 1 民兵を取り去る (13.3.3)</li> </ul>

☀️ = アクションを誘発し得る。☀️ = アクションで活性化し得る（関連ルールを参照）

MP (102)	認められる連結タイプ (102)	命中チェック誘発のサイの目 (13.3.3)	 戦闘サイの目	襲撃 (9.0)	陸軍移動 (10.4)	軽装移動 (10.5)	帆走移動 (10.6)	部隊集結 (11.0)	建設 (12.0)
3	いずれか	 三角形／円形	影響なし	☀️ 単一ユニット   襲撃／迎撃成功	☀️	☀️	☀️ 輸送状態	☀️	☀️ 道路
2	街道 道路を持つ小道	 正方形／円形	1 民兵を取り去る + 1 個旅団への潜在的命中 (表 13.3.3)  1 民兵を取り去る	☀️   迎撃成功	☀️		☀️ 輸送状態	☀️	☀️ 単一旅団
2	街道 道路を持つ小道			消費済ユニットは、振ることができる。 振っているユニットは、消費済にならない (9.2)	☀️		☀️ 輸送状態	☀️	☀️ 道路
0	N/A	 又は	1 個旅団への潜在的命中 (表 13.3.3)					☀️	
0	N/A							☀️	建設 (2AR)、 完全面に裏返すか又は除去する
2	沿岸連結のみ		除去されていなければ、友軍沿岸スペースへ		☀️		☀️	☀️	☀️ 沿岸道路
2	街道 道路を持つ小道	N/A	N/A	N/A	☀️	☀️ 単一指揮官	☀️ 輸送所状態 (カウントしない)	☀️	☀️ 道路



## 戦闘優先度表 *Battle Priority Table*

戦闘 (13.0) は、ボードの上部から下部へ解決します。不確かな場合、どの順番で戦闘を解決するか判定するため、この表を使用します。上部から下部へと進みます (同じ列のスペースについては、左端のスペースから開始して右端へ)。

勝利スペース (2.1.9) は、陣営に従って青又は赤で、インディアン部族国家の村落 (8.0) は緑です。

NEWFOUNDLAND	Port Dauphin	LOUISBOURG
Mta'n	Port la Joye	Rivière Ristigouche
MIRAMICHY	HALIFAX	CHIGNECTOU
Rivière du Loup	Tadoussac	Matawaskiyak
Grand Sault	Pointe Sainte Anne	ANNAPOLIS ROYAL
Côte de Beaupré	Côte du Sud	Wolastokuk
Cape Sable	Kadesquit	Kwanoskwamcok
Mozôdebinebesek	QUÉBEC	St. George
Namaskonkik	Taconnet	Molôjoak
Jacques Cartier	Les Trois Rivières	Zawakwtegor
Mamhlawbagok	YORK	Goasek
Isle aux Noix	Rumford	MONTREAL
Number Four	TICONDEROGA	Saranac
Mikazawitegor	NORTHFIELD	Nihanawate
Sachenda'ga	La Présentation	LAKE GEORGE
Kahuahgo	ALBANY	BAYE DE CATARACOUY
Oneida Lake	Kingston	OSWEGO
Onyiudaondagwat	Oquaga	Minisink
Onontake	Toronto	Gennisheyo
Ouentironk	NIAGARA	Gnadenhütten
Easton	Kanistioh	Matschedash
Cawichnowane	Shamokin	La Presqu'Isle
CARLISLE	Saugink	Assunepachla
Kithanink	Rays Town	Waabishkiigoo
Gichigami	Winchester	Diiohage
Loyalhanna	Wills Creek	LE DETROIT
FORKS OF THE OHIO	Beverley	Tu-Endie-Wei
Mekekasink	Keninsheka	Fort Ouiatenon
CHARLES TOWN	Chote	Ninety Six
Keowee	LES ILLINOIS	Rivière Ouabache



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

(翻訳: 松谷健三 2024.5.28 改訂)