

CROWN of ROSES

15th Century England



Dedication: To my very patient wife, Tammy, with all my heart.

ルールブック

目次

1. 導入
2. 最初のプレイにあたっての準備
3. 主な用語と概念
4. ゲームプレイの概略
5. プレーヤーの家系
6. 勝利条件
7. ゲームボード
8. 木製のコマ
9. カウンターとマーカー
10. カード
11. プレイ手順の概略
12. ドローフェイズ
13. 作戦フェイズ
14. イベントテキスト
15. 作戦と OPS ポイント
16. 陸上移動
17. 海上移動
18. 召集
19. 政治的影響力
20. 戦闘
21. 作戦フェイズ終了アクション
22. 損耗
23. 影響力フェイズ
24. 王権フェイズ
25. 勝利判定フェイズ
26. 官職フェイズ
27. 冬営フェイズ
28. クリーンアップフェイズ
29. Glossary (未訳)

1.0 導入

Crown of Roses (バラの王冠) は、15 世紀イングランドのバラ戦争 (1455~1485) を舞台にした、2~4 人までのプレイに対応したマルチ戦略ゲームである。プレイヤーは、イングランドの王座を求めて争ういずれかの家系を担当する。プレイヤーは支配下の貴族を敵と戦わせ、議会において信任を得るべく貴族に影響を及ぼし、またジェントリ (地主階級) の支援を得るため影響力を行使することとなる。

本タイトルにはフルキャンペーンゲームと、いくつかのショートシナリオが提供されているが、詳細はプレイブックを参照のこと。

本ルールは以下のような構成となっている。最初に、Crown of Roses を最初にプレイするにあたっての準備が簡潔に記載されており、いくつかの用語解説、ゲームプレイの概略、ゲームの勝利に必要な勝利条件の簡単な説明がそれに続いている。そののち、ゲームコンポーネントのさまざまな機能に関する詳細な解説、プレイのさまざまなフェイズやシーケンスの細かな解説が行われている。

2.0 最初のプレイにあたっての準備

Crown of Roses には以下のものが含まれている。

- ◆ 黒い小さなシリンダーが 3 個
- ◆ 色のついた小さなシリンダーが 24 個 (赤、白、黄、青)
- ◆ 灰色の大きなブロックが 54 個
- ◆ 灰色の大きなブロックに貼り付けるための、54 枚のラベルがついたシートが 1 枚
- ◆ 2 枚のカウンターシートにまとめられた、3/4 インチのコマが 225 個
- ◆ 1 組の Crown of Roses カードが 110 枚
- ◆ 4.25 インチ×5.5 インチの議会カードが 8 枚
- ◆ ルールブック 1 冊 (本書)

- ◆ プレイブック 1 冊
- ◆ マップ 1 枚
- ◆ 15 個の 6 面体ダイス (緑、青、赤がそれぞれ 5 個ずつ)
- ◆ プレーヤーエイドカードが 2 枚
- ◆ 5.5 インチ×8 インチのプレーヤーマットが 4 枚 (赤、白、黄、青が 1 枚ずつ)

なお、これらのコンポーネントが損傷を受けているか無くなっている場合は、以下のアドレスに連絡してほしい。

GMT Games

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

最初のプレイを開始する前に、ステッカーをブロックに貼り付けること。それぞれのブロックに、1 枚のステッカーを貼り付ける (ブロックの一方の側面には何も貼らない)。ラベルを仮留めして、まっすぐ貼られていることを確認したうえで、しっかりとブロック表面に押しつけ接着する。

3.0 主な用語と概念

損耗 [22.0] : ステップロスによって表される、戦闘におけるブロックの有効性の低下。損耗は、スタック制限を超過した場合や [7.2.9]、強行軍を行った場合 [16.3]、フェンズ (沼沢地) [16.2.2] やウォッシュ湾 [16.2.3] における特別な移動の際、海域を横断する海上移動において適用される [17.0]。

戦闘の手順/用語 [20.0] : 戦闘は「州」において 2 人以上のプレイヤー間で発生する総力戦である。それぞれの戦闘は複数回の「交戦」により構成され、それぞれの交戦は複数の戦闘ラウンドから構成される。

ブロックの状態 [8.2] : ブロックは「参戦」(In-Play) プレーヤーによりコントロールされておりマップ

上に配置されている)、「中立」(Undeclared: プレーヤーによりコントロールされているがマップ上に配置されていない)、「活動停止」(Inactive: プレーヤーによりコントロールされていないがゲーム／シナリオに登場している)、「利用不可」(Unavailable: プレーヤーによりコントロールされておらず、また次のターンまで利用できない)、「プレイ対象外」(Out of Play: プレイを通じて利用できない)のいずれかの状態にある。

ブロックの数値と表示 [8.3]: 名称と紋章に加え、ブロックには4つの重要な情報が記載されている。

◆ **戦闘力** ブロックのもっとも上側の辺に記載されたダイスのアイコンにより示される。また戦闘力はダイスの色によっても示されている(赤>青>緑)。

◆ **指揮値／指揮限界** 移動[16.1]や戦闘[20.4.4]において貴族が率いることのできるブロックの数が、ブロック左下に丸囲みの数字で記載されている。

◆ **貴族の爵位** 貴族ブロックにのみ表示されており、ブロック右下に四角で囲まれた数字で記載されている。爵位により、移動[16.1]や戦闘[20.4.4]においてどのブロックが指揮を執るのか、また王権フェイズ[24.2.2]において何票を得るのかが判定される。

◆ **継承権 [8.3.2]:** 右上の隅に、王冠のアイコンとして記載されている。貴族ブロックは、自身の継承カード[10.3]が使用された場合のみ、「有効な」継承者となる。それぞれのプレーヤーが、同時に3人以上の有効な継承者を擁することはできない。カード上でもっとも数値が小さい継承順位を持つ継承者が第1継承者となり、より高い数値を持つ継承者が第2継承者となる。

亡命ボックス [7.3.1]: イングランド外のプレイ対象エリアは、貴族が逃亡し傷を癒すための場所である。特定の亡命ボックスは、いずれか1人の

プレーヤーのブロックのみが占めることができる。ブロックは作戦フェイズ[16.2.4]と冬営フェイズ[27.0]にのみ、亡命ボックスに進入できる。亡命ボックスに進入するコストと、亡命ボックスでの「冬営」コストはプレーヤーにつき1民衆支援ポイントである[28.3.1]。マーガレット王妃[10.3.4]と一部の官職は、亡命ボックスにおける不利な効果を軽減する特別な能力を備えている[7.3.2、7.3.3]。

継承者 [8.3.2]: 継承権を持つブロックのみが(ブロックのラベルに小さな王冠が記載されている)、王として戴冠できる。敵の継承者のすべてを除去した場合には、軍事的勝利を達成できる[6.1]。継承者ブロックは、ゲームの開始時にマップ上で「スタート時継承者」となるか、あるいは継承者カード[10.3]が使用された場合にゲームに登場する。また継承者カードの使用により、マップ上の通常の貴族ブロックが継承者となる場合もある。ただし、すべての貴族が継承者となるわけではない。

ホスト [8.3.3、20.4.3]: 少なくとも、1つの別なブロックが随伴したブロックのこと。ホストブロックと随伴ブロックは共に移動するが、個別に戦闘を行う。なお同じ「本隊」に属していれば、ホストブロックに割り当てられたダメージを、随伴ブロックが引き受けることができる[20.5.3]。

影響力ポイント (IP): ゲームにおける「通貨」であり、プレーヤーの経済的あるいは政治的な影響力を表している。これらは州の支配、指揮官、一部のイベントにより得ることができる[23.0]。プレーヤーのIPは未徴収プール(まだ取得されていないIP)、備蓄(プレーヤーが使用できるIP)、「議会議事録」の貴族ボックス(貴族を自身の陣営に買収する試みとして)の3つのうち、いずれかに置かれる。

指揮官: 移動方法に関わらず、ブロックは単独で移動するか、あるいは指揮値の範囲内で追加のプロ

ックを伴って移動する [16.1]。戦闘において、ブロックは単独で戦闘ラウンドを戦うか、あるいは指揮値の範囲内で追加のブロックを伴って戦闘ラウンド [20.4.1] を戦う。なお、指揮官は戦闘ラウンドごとに変更できる。

貴族 [8.3.1]： 爵位を持つブロックは貴族である。すべての継承者は貴族だが、すべての貴族が継承者ではない。継承権を持つユニットは、適切な継承者カードが手札から使用された場合のみ、単なる貴族から有効な継承者となる。

本隊： 戦闘ラウンド [20.4] において戦場に投入された、攻撃側と防御側の部隊のこと。「競合州に最初に進入した 2 つの部隊」(初期部隊) や、「戦闘に参加していても現時点では戦場に投入されていないブロック」(予備部隊) とは異なる。なお初期部隊より後に戦場へ到着するブロックは、増援部隊 [20.3.1] となる。

移動ポイント (MP) [16.1]： それぞれのスタックが活性化したときに、実施できる移動の量。一般的には 4MP だが、強行軍により増加する [16.3]。

作戦フェイズ [13.0]： 各ゲームターンの核となるのが作戦フェイズである。すべてのプレイヤーは、このフェイズにおいてブロックを移動させ、貴族へ影響力を行使し、自陣営あるいは敵陣営に対してイベントを実施する。それぞれの作戦フェイズは、もっとも手札枚数が少ないプレイヤーの手札枚数と等しいインパルス数から構成され、それぞれのインパルスはプレイヤー数と等しい回数のアクションステップ [13.2] から構成される。

プレイヤーの担当家系 [5.0]： バラ戦争には、競い合う 4 つの陣営が参戦している (白＝ヨーク家、赤＝ランカスター家、黄＝バッキンガム家、青＝ウォリック家)。

増援 [20.3.1]： 本隊の後から戦場に到着したブロックのこと。増援は第 2 戦闘ラウンドから、戦闘ラウンドごとに「1 人の指揮官＋適切な指揮下のブ

ロック」という単位で参加する。

予備 [20.3.2]： ある州において戦闘には参加しているが、現在の戦闘ラウンドにおいて戦場に投入されていないブロックのこと (本隊には組み込まれていない)。プレイヤーの判断によって、または指揮官の指揮値が不足しておりすべてのブロックを戦場に投入できない場合において編制される。

本陣戦力 [8.3]： ブロックがマップから除去される直前の、もっとも弱い戦闘力を指す。ブロックの最後のステップ。

州 [7.2]： 影響ポイントを得るため、あるいは経済的勝利を達成するためにプレイヤー間で争奪される、マップ上の競技エリアのこと。州は「友好的」、「敵対的」、「中立」または「競合」のいずれかの状態にある [7.2.8]。それぞれの州には経済値 (SV 州内部のボックスに記載された数値 [7.2.1]) と、忠誠 (SL 各州のボックスの色で表される：黒＝なし、白＝ヨーク家、赤＝ランカスター家、黄＝バッキンガム家、青＝ウォリック家 [7.2.2]) が記載されている。

スタック制限 [7.2.9]： それぞれのプレイヤーが 1 つの州に配置できるブロックの数。すべての州のスタック制限は、経済値に 1 を足したものとなる。すべての戦闘が解決された後にスタック制限を超過している場合は、損耗を引き起こす [22.0]。

開始部隊 [20.4.1]： その「交戦」において、最初に戦場に投入されるブロック群のこと。指揮官 1 人と、その指揮官の指揮値までの追加ブロックから成る。また開始部隊は、交戦の順序を決定するために用いられるブロック群となる。

タイブレーク [10.5.1]： King Office (王位) カードを支配しているプレイヤーが、常に引き分けの裁定を行う。王が不在の場合 (戦闘で除去されるなど)、次に職位の高い官職を支配しているプレイヤーが裁定を行う。たとえば王がいない場合は、大法官、大蔵卿と続く。まれなケースとしてすべ

ての官職が支配されていない場合、前回の影響力フェイズにおいてもっとも多く IP を獲得したプレイヤー（マップ端のトラックに記録されている）が裁定を行う。もっとも多く IP を獲得したプレイヤーが複数いる場合、ダイスロールで裁定者を決めること。裁定者が IP 値によりきめられた場合（ダイスロールで決められた場合を含む）、彼は現在のターンの終りまでタイブレイクの裁定を行う。
ノート: 完全な用語一覧に関しては、ルールブック巻末の用語集（訳注: 未訳です）を参照のこと。

4.0 ゲームプレイの概略

Crown of Roses では、2～4 人のプレイヤーが軍勢力と政治力の双方を駆使して、イングランド（ゲームのマップにより表されている）の支配を争うこととなる。すべてのアクションは以下のルールにより規定されている。これはプレイヤーに提供されるコンポーネントの記述から始まり、勝利を達成するために、それらをいかに利用できるかに続く。

ゲームプレイは、一連の「ターン」を繰り返すことで行われる。またターンは個別の「フェイズ」に分割される。すべてのターンはドローフェイズから開始され、プレイヤーは新たなカードを引き作戦フェイズにおけるインパルス数が決定される。作戦フェイズは Crown of Roses の核となる部分であり、プレイヤーは限られた作戦ポイント（OP）をブロックの移動や援軍の招集、影響力ポイント（IP）を使用して議会における貴族に影響力を使用するなど、どのように割り当てるかを決定する。またプレイヤーは自身の継承者を含め、ブロックを使用してイングランドの州を支配し、また敵プレイヤーのブロックを攻撃できる。
 作戦フェイズの終了時には、新たな IP マーカーが徴収され、議会フェイズと王権フェイズ（王が選ばれる）がそれに続く。

王が選出されたら、プレイヤーはその他の官職を獲得するために徴収された IP を使用できる。ただし IP が、次の作戦フェイズにおいて貴族に影響力を行行使するためにも必要なことに注意。なお議会フェイズにおいて、ほとんどのブロックはマップ上から除去される。すべての官職に対する票決が終わったら、プレイヤーは交互にブロックをマップ上のそれぞれの所領に戻す。すべてのブロックが再び配置されたら、新たなゲームターンを開始する。

5.0 プレーヤーの家系

ゲームのプレイヤーはヨーク家、ランカスター家、バッキンガム家、ウォリック家のうちいずれかの家系（プレイヤー家系）をコントロールする。それぞれの家系は、王位継承者を含む貴族から構成されている。2 人ゲームにおいて、プレイヤーはランカスター家とヨーク家をコントロールする。3 人ゲームにおいては、これにバッキンガム家を加え、4 人ゲームではさらにウォリック家を加える。
 それぞれの家系には、以下のように色が割り当てられている。

家系	色
ヨーク家	白
ランカスター家	赤
バッキンガム家	黄
ウォリック家	青

さまざまなゲームのコンポーネントがこの色に対応しており、対応するプレイヤーによってのみ使用される。一部のブロックラベルはプレイヤーの家系の色で印刷されているが、これは貴族の歴史的な主従関係を示すものに過ぎず、ゲームのセットアップを補助するものである。ごく一部の場合を除き、プレイヤーの家系は任意の色のブロックをコントロールできる。

なおこのゲームにおける「自軍」とは、自陣営の

コマやカードなどを指し、「敵軍」とは相手プレイヤーに所属するコマやカードのことを指す。

ルールにおいて、「プレイヤー」と「プレイヤーの家系」という用語は同じ意味で使用されている。また同様に「継承者」と「王位継承者」、「戦力」と「戦闘力」も同じ意味で使用されている。

6.0 勝利条件

それぞれのシナリオごとに軍事的勝利、政治的勝利、経済的勝利の 3 通りの勝利方法がある。一般的に勝利は上記の順番で判定される。まず軍事的勝利を判定し、軍事的勝利が達成されていなければ、続いて政治的勝利を判定する。経済的勝利は最後に判定する（シナリオの最後にのみ判定する）。ただし一部のシナリオではこの順番が変更される。

6.1 軍事的勝利

すべての敵陣営の継承者をゲームから除去した場合、プレイヤーは直ちに勝利する。継承者を有する最後の 2 人のプレイヤーが、同じ戦闘ラウンドにおいてすべての継承者を失った場合、いずれのプレイヤーも軍事的勝利を達成できない。継承者は、対応する家系カード [10.3] とブロックがゲームから取り除かれた場合のみ、除去されたと見なす（このルールの適用にあたり、亡命中の継承者は除去されたと見なす）。これらは除去チャート（Elimination Chart）で戦死の結果が出るか [20.6.1]、あるいは継承者カードをイベントではなく OPS のために使用した場合に発生する [10.3]。ブロックとカードのどちらが先に除去されたかに関わらず、一方が除去されるともう一方も取り除かれる。プレイヤーの手札に入っている未使用の継承者カードは、軍事的勝利の判定において除去されているとは見なされない。

例: ターン 4 において、ヨーク家のプレイヤーはヨーク公、マーチ公、クラレンス公のブロックを失った。これらはすべて継承者であり、ブロックと

カードがゲームから取り除かれる。ラトランド伯はスコットランドに亡命中であり、これにより事実上プレイに登場している継承者がいなくなる（グロスター公はターン 5 まで使用できず、亡命中のラトランド伯は含まれない）。ただしグロスター公のブロックと家系カードがゲームから取り除かれていないため、ヨーク家はプレイに留まる。

6.2 政治的勝利

政治的勝利は、プレイヤーがシナリオのセットアップルール（プレイブックを参照）で規定された回数だけ王位 [24.0] を保持した際に達成される。特記されていない限り、王位を連続で保持する必要はなく、ただプレイヤーの継承者が一定の回数、国王に選ばれば良い。

6.3 経済的勝利

経済的勝利は、敵陣営の州を支配したことによるポイントを、もっとも多く獲得したプレイヤーにより達成される。ポイントは王権フェイズ [24.0] において獲得され、勝利判定は最終ゲームターンの勝利判定フェイズ [25.0] において確認される。

6.4 シナリオの特別勝利

それぞれのシナリオには、追加の特別な勝利条件が設定されている場合がある。追加の勝利条件がないかどうか、シナリオを確認しておくこと。

7.0 ゲームボード

ゲームボードは、イングランドとそれに接する海域、またアイルランドやスコットランド、フランスなどの隣接する国々を表している。プレイヤーは、このボード上でイングランドの王冠を争うこととなる。

7.1 トラックと表

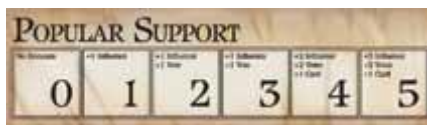
いくつかのトラックや表がボード上に用意されており、それぞれのプレイヤーの勝利達成状況を記録し、確認できるようになっている。

7.1.1 影響力トラック



ボードの周囲に記載された影響力トラック (Influence Track) は、特定のゲームターンにおいてプレイヤーが収集した影響力ポイントの合計を記録するためのものだ。それぞれの家系の色に対応した小さな木製のシリンダーを用いて、数値を表示すること。

7.1.2 民衆支援トラック



民衆支援
トラック

(Popular Support Track) は、イングランドの安全と安定を維持することにより獲得される、「支援」を記録するためのものだ。参照のため、それぞれの支援レベルにおいて得られる効果がトラックに記載されている。それぞれの家系の色に対応した小さな木製のシリンダーを用いて、数値を表示すること。最大支援値は「9」であり、これ以上の増加分は無視される。また「1」以下（訳注：ゼロの欄は使用しない）の減算分も、同様に無視される。民衆支援の加算／減算はほとんどの場合、即座に実行される。しかしながら一部の状況において、プレイヤーが民衆支援の加算と減算を同時に実行しなければならない場合、常に減算を先に行う。それぞれのプレイヤーが自身の民衆支援値を個別に記録し、これにより議会における追加投票や法院における追加の影響力、地方からの追加のリソース（カードのドロー）などが獲得される。加えて、「襲撃 [14.2.1] への対応」、「敵対する継承者 [20.7.1] との戦闘に勝利する」、「政府の重要な官職を保持する [10.5]」などのアクションによりプレイヤーの支援値が増加する。また官職の喪失や亡命 [7.3.1、28.3.1] により、プレイヤーの支援値が失われる。

7.1.3 国王選出ターントラック

国王選出ターントラック (Turns as King Track) は、プレイヤーが議会において国王に選出されたゲームターン数を記録するためのものだ [24.0]。なお、これらのターンが連続しているとは限らない。ターン数は、それぞれの家系の色に対応した小さな木製のシリンダーを用いて記録される。

7.1.4 その他のトラック

またゲームの流れに沿って、プレイヤーを補助するためのターントラック (Turn Track)、プレイ手順トラック (Sequence of Play Track)、インパルストラック (Impulse Track) などが用意されている。これら 3 つのトラックには、黒のシリンダーを使用する。

7.1.5 議会議事録



ボードには影響力マーカーを置き、貴族の支配を得る [19.0] ための、議会議事録 (Roll of

Parliament: RoP) ボックスが記載されている。なお RoP ボックスを持つ貴族のみが、影響力行使の対象となる。ヨーク公やランカスター公のような一部の貴族は継承者としてのみプレイに登場するため、影響力の対象とならない。これはまた議会において官職 [10.5] を得たり、継承者 [10.3] となった貴族を示すマーカーを置くためにも使用される。

ノート: クラレンス公に関しては、特別なルールが用意されている [10.3.5]。

ボックス内の大きな数字は、この貴族を支配するのに最低限必要な影響力ポイント数 (IP) を表しており、色のついたバラのアイコン（傾向ボーナス）は、対応する色の家系に対する忠誠度の強さを表している。これらは王権フェイズで使用される [24.0]。

7.1.6 チャート

ゲームボード上には、地形効果表 (Terrain Effects Chart: TEC) やドローボーナスの一覧など、ゲームのプレイを補助するいくつかのチャートが記載されている。

7.2 州

ゲームにおける「州」は、当時の歴史的な境界と概ね一致している。なお Isle of Man、Pale of Ireland、Pale of Calais (今後は Calais と記す) は州として扱う。



それぞれの州には、数字の書かれたボックスが記載されている。ボックス内の数字は「州の経済値」であり、ボックスの色は「州の忠誠」を示している。またそれぞれの州は、州の名称と紋章 (盾型または方形で通常は 1 つ以上が記載されている) により識別される。

7.2.1 州の経済値 (SV)

州の経済値 (SV) は以下のものを示している。

- ◆ 影響力フェイズ [23.0] において、支配陣営が得られる影響力ポイント
- ◆ 召集アクション [18.0] において、召集できる兵士のステップ数
- ◆ Planned Uprising [14.1.2] において振ることができるダイスの数
- ◆ Plague イベントにより引き起こされる損失 [14.1.2]
- ◆ 州におけるスタック制限 (+1 の修正が適用される) [7.2.9]

7.2.2 州の忠誠 (SL)

数字の書かれた州のボックスが、プレイヤーの家系に対応した色に対応している場合 (青、白、黄、赤のいずれか [5.0])、その州は該当する家系に忠

誠を誓っている。州のボックスが黒の場合、その州はいずれの家系にも忠誠を誓っていない。

州の忠誠 (SL) は、召集アクション [18.0] や Planned Uprisings [14.2.1] が実施された際、あるいは州の支配 [7.2.8] にあたり、プレイヤー家系に恩恵を与える。またプレイに参加中の敵家系に忠誠を誓う州を支配することで、経済勝利得点を得ることができる [24.1.1]。

なお Merchants of the Staple 同盟カード (カード 12) は、同盟が継続する限り、Calais におけるウォリック家の SL を変更することに注意。

7.2.3 所領



多くの州には、少なくとも 1 つの「盾形」の紋章アイコン (シールド) が記載されている。

これらシールドは、ゲーム期間においてそのシールドによって表される一族が統治していた、大規模な地所を表している。またそれぞれの貴族と継承者のブロック [8.1] には、ラベルに紋章が記載されており、同じ紋章を有するブロックは、同じ一族であることを意味する。例外はマーガレット王妃とヘンリー 6 世であり、これらのブロックには肖像が記載されている (両者がどの州を所領とするかは、[7.2.6] を参照のこと)。

同じシールドを持つ州は、その一族にとっての「所領」となる。それぞれの一族は、少なくとも 1 つの所領を有しており、また 1 つの州が複数の一族の所領となることもある。

例: 北方領の Northumberland には 3 つのシールドアイコンが記載されている。1 つは貴族ブロックのノーサンバランド伯 (議会議事録とノーサンバランドのブロックを参照のこと) に対応しており、1 つは北方領長官 (Lord Warden of the North Marches) に関連したものだ。そして、赤いバラのシールドはランカスター家に対応している (ラ

ンカスターのブロックを参照)。ノーサンバランドのブロックとランカスターのブロック、そして北方領長官の官職を支配するブロックは、すべて Northumberland を所領と見なすことができる。

7.2.4 王家の所領



州に表示された王冠のシンボルは、その州が王家の所領であることを示している。これらは王と議会（たとえば州の議会など）により統治される領地である。現在の王を擁するプレイヤー家系の継承者 [10.3] は、ゲームにおけるあらゆる目的において、これらの州を追加の所領として使用できる。

7.2.5 官職の所領



一部の紋章シールドは、官職 [10.5] ブロックに対応したものだ。貴族が官職を得た場合、ゲームにおけるあらゆる目的において、これらの州を所領として使用できる。

例: Carnarfon は大法官となった貴族の所領である（これは上記の赤と白の紋章により示される）。

7.2.6 所領の共有

同じシールドアイコンを有する貴族／継承者は、ゲームにおけるあらゆる目的において、そのアイコンを持つ州を自身の所領として使用できる（たとえばペンブルック伯とリッチモンド伯の所領は同一であり、クラレンス公とその他すべてのヨーク家の貴族の所領は同一である）。



マーガレット王妃とヘンリー6世: 上記に加えて、ヘンリー6世とマーガレット王妃（そして、もしあればこれらのホストブロック）は、ランカスター家の所領（赤いバラの紋章）を自身の所領として使用できる。マーガレット王妃は、フランスの亡命ボックスも所領として使用できる。しかしながら冬営フェイズ [27.0] において、そ

れぞれの所領はいずれか 1 人のプレイヤーのみが利用できる。自陣営の貴族と同一のシールドアイコンを持つ敵陣営の貴族が、共有の所領を有する州を占領している場合、その貴族の利用できる所領がもう 1 つない限り、当該の州に配置することはできない。

例: クラレンス公がヨーク家以外のプレイヤーにコントロールされており、West Riding に位置している場合、その州におけるヨーク家の所領がクラレンス公により「占領」されていることから、通常ならばヨーク家は貴族をその場所に配置できない。しかしながらヨーク家が現在の王である場合、ヨーク家はクラレンス公により占領されているヨーク家の所領ではなく、王家の所領を使用して West Riding にヨーク家の貴族を配置できる（この状況においては王家の所領が「第2の適切な所領」となる）。

7.2.7 州の境界

州の境界は実線（通過が困難であり使える街道も少ない）、あるいは破線（通過が容易であり使える街道も多い）のいずれかで示される。移動コスト [16.2] は、境界の種類により決定される。

州はその種類に関わらず境界線を共有している場合に、他の州と隣接していると見なされる。

ドクロが表示され The Fens または The Wash と記載された州の境界線は、これらの移動にあたり特別なルールが適用されることを示すものだ [16.2.2]。

7.2.8 州の支配

州はそれぞれの時点において、以下のいずれかの支配状況にある。

支配: a) 1 人のプレイヤーのみが、その州にブロックを有している。あるいは、**b)** ブロックは存在していないが、いずれかのプレイヤー家系が SL [7.2.2] を有している。これらの州は、そのプレイヤー家系によって「支配」されている。あるプ

レーヤーにとって「自陣営支配下」である州は、他のプレーヤーにとって「敵陣営支配下」の州となる。

競合: 2人以上のプレーヤーが、その州にブロックを配置している。**ノート:** すべての戦闘が解決された後から、次の冬営フェイズまたは次の作戦フェイズまで、競合状態の州は存在しない（上記フェイズにおいて同じ州にブロックが移動した場合のみ競合状態となる）。

中立: a) 州にブロックが存在していない。かつ、b) 州の SL が黒である。

州の支配はプレーヤーがブロックを配置した瞬間、またはブロックを除去した瞬間に判定される。したがって、部隊がボードを移動すると、支配状況がその都度変更されることとなる。

例: Northumberland にブロックが配置されていない場合、赤色の SL が記載されていることから、ランカスター家により支配されている（ランカスターに忠誠を誓っている）と見なされる。ヨーク家のコントロールするブロックが Northumberland に進入した場合、ヨーク家の支配下となる。そののち、ランカスター家のブロックが州に進入し、ヨーク家のブロックが離脱しなかった場合、州は戦闘が解決されるまで（2つのうちいずれか一方の陣営だけが州に残るまで）競合状態となる。

7.2.9 州のスタック制限

それぞれの州は、プレーヤーごとに損耗 [22.0] を受けずに配置できるブロック数が制限されており、これをスタック制限と呼ぶ。プレーヤーごとのスタック制限は、SV に 1 を加えた数値となる。そのため 4 人プレイにおいて、ロンドンにはそれぞれのプレーヤーが 5 個ずつ、合計 20 個のブロックを配置できることとなる。

7.3 リージョン

大まかに、マップは以下の 2 つの地理的なエリア

から構成されている。「イングランド」はイングランド本国とウェールズ、アイルランド、カレーから成る。また「亡命ボックス」はマップ外のエリアであるスコットランド、フランス、アイルランドから成る。「イングランド」は色のついた太い線で 5 つの特別なリージョンに分割されている。これらには London (灰)、North Marches (紫)、Pale of Calais (青)、Pale of Ireland (緑)、Wales & the Welsh Marches (赤) がある。

一部のカードは、イベントテキストまたはカード能力において、これらリージョンの制約を受ける。

デザインノート: 「ロンドン」と記載されたエリアは、当時ミドルセックスと呼ばれていた。しかしながら以前のバージョンのマップでは、テストプレイにおいて「どこがロンドンなのか？」とプレーヤーに聞かれることがしばしばあったため、この問題においては分かりやすさを優先し、あえて誤りに目をつぶることとしている。

7.3.1 諸外国と亡命ボックス

Pale of Ireland と Calais は、すべての目的において通常の州と見なされる。スコットランド王国には、亡命ボックスを除き進入できない。また Pale of Ireland と Calais は、ゲームにおけるすべての目的において、イングランドの一部と見なされる（特記されない限り、本ルールとカードプレイにおいて、亡命ボックスを除くマップ上のすべてはイングランドと見なされる）。

亡命ボックスは、マップ外のエリアである近隣諸外国内における特定の場所を表している。ここに逃れた貴族は自らの傷をいやし、（民衆の支援を失うことを代償として）兵を增強することとなる。これらの亡命ボックスは、いずれかの国家と対応している。亡命中の貴族は「いちどに 3 人以上の有効な継承者を持つことができない」というルール [10.3.2] において「参戦中である」と見なされ、敵陣営による軍事的勝利 [6.1] の判定においては

除去されていると見なされる。

亡命ボックスに進入した場合、プレイヤーは直ちに民衆支援 [16.2.4] を-1 する。またクリーンアップフェイズ [28.3.1] において亡命ボックスに 1 人以上の貴族を配置しているプレイヤーは、亡命を継続している限りターンごとに民衆支援から 1 を引く。

亡命ボックスへの進入、そこからの離脱に関しては移動ルールに記載されている [16.2.4]。

重要: 上記のように、亡命中の継承者は参戦中であると見なされ、有効な継承者がいちどに 2 人までしか登場できないという制限に含まれる。ただし、軍事的勝利の判定においては、除去されているものとして計算される。

7.3.2 スコットランド

スコットランドは、亡命ボックスを除きプレイ対象外の国家となる。



陸上移動または海上移動によりスコットランドの亡命ボックスに移動したブロックは、戦闘

力が直ちに本陣戦力 [8.3] へと減少する。ただし以下の場合は、本ルールの例外として、現在の戦闘力を維持できる。

◆ マーガレット王妃とそのホストブロック [8.3.3] が亡命ボックスに移動した。

◆ 北方領長官 [10.5.8] (加えて彼が指揮するブロック) が、スコットランドの亡命ボックスに移動した。

7.3.3 アイルランドとカレー

上記のように、亡命ボックスを除く Ireland と Calais はすべての状況において通常の州と見なされる。

陸上移動または海上移動により、いずれかの亡命ボックスに移動したブロックは、戦闘力が直ちに



本陣戦力 [8.3] へと減少する。ただし以下の場合は、本ル

ールの例外として、現在の戦闘力を維持できる。

◆ マーガレット王妃とホストブロック [8.3.3] が亡命ボックスに移動した。

◆ アイルランド卿 [10.5.7] (加えて彼が指揮するブロック) が、アイルランドの亡命ボックスに移動した。

◆ カレー総督 [10.5.6] (加えて彼が指揮するブロック) が、カレーの亡命ボックスに移動した。

7.4 海域

ゲームには北海、英国海峡、アイルランド海の 3 つの海域がある。マップ上の実線は、これら隣接する海域の境界を表している (Suffolk の近くと Cornwall の近く)。

英国海峡と北海は隣接しており、英国海峡とアイルランド海は隣接している。海域が支配されることはない。ブロックは海上移動 [17.0] により海域を横断できるが、海上で移動を終了することはできない。

海域に隣接した州は「沿岸州」と呼ばれる。ほとんどの沿岸州は 1 つの海域にのみ隣接しているが、以下の 2 つは例外となる。

◆ Cornwall は、アイルランド海と英国海峡の両方に隣接している。

◆ Suffolk は北海と英国海峡の双方に隣接している沿岸州である。

7.4.1 河口



マップには 3 つの河口がある。河口を越えて陸上移動を行うことはできない。

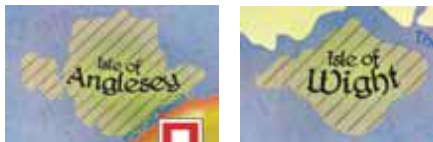
マップの西部においてはセバン川の河口が、ウェ

ールズの Glamorgan と Somerset を分けている。ただし Gloucester と Glamorgan は隣接しており、これらの間を移動できる。

マップの東部においては、テムズ川の河口が Essex と Kent を分けており、ハンバー川の河口（ウォッシュ湾の北側）が East Riding と Lincoln を分けている。なお最後の 2 つに関しては、マップに注が記載されている。

7.5 マップの補足

7.5.1 プレイ対象外の島嶼

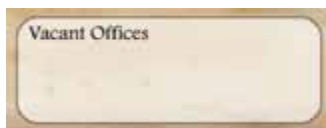


Anglesey 島と Wight 島は、競技対象エリアではない。

7.5.2 地形効果

前述のように、マップにはさまざまな州の地形効果を記載した地形効果表が表示されている。なお沼地、河川、都市は装飾目的のものであり、ゲームにおいて移動や戦闘に効果を及ぼさない。

7.5.3 官職ボックス



マップの「議会議事録」セクションには、貴族により

現在保持されていない官職のマーカーを置く、長方形のボックスが用意されている。

7.5.4 戦闘ボックス

マップの下部には、プレイヤーが必要に応じて使用できるように、任意の州の戦闘に参加するブロックを配置する 3 つのボックスが用意されている。これらのボックスは州に進入した順序に従い、どれが最初の攻撃側／防御側となり、どれが 2 番目または 3 番目になるのかを示すものだ。なお州の元々の支配勢力は州に残しておき、最初に進入したブロック群を「1st in」と書かれたボックスに、

続いて進入したブロック群を「2nd in」に、3 番目に進入したブロック群を「3rd in」に配置すると良い。

なお戦闘の解決においては、「3rd in」に置かれたブロックが「1st out」（最初に攻撃を実施）となり、「2nd in」に置かれたブロックが「2nd out」に、「1st in」に置かれたブロックが「3rd out」となる。

8.0 木製のコマ

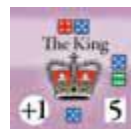
それぞれのプレイヤー家系の色がついた小さな木製シリンダーは、影響度トラックや王として統治したターン数、民衆支持トラックの表示に使用される。また、反乱計画 [14.2.1] が実施された際に、マップ上で位置を表示する目的にも仕様される。3 つの小さな黒いシリンダーは、ターンとプレイ手順、インパルスの表示に使用される。

54 個の大きな木製のブロックは、その時代におけるさまざまな貴族の政治権力や軍事力を表している。プレイされるシナリオにより、一部のブロックがプレイに登場しない場合や、特定のターンにしかゲームに登場しない場合がある。

8.1 ブロックと貴族、継承者

ブロックと貴族、継承者における違いは、非常に重要である。

ブロック: ラベルの付けられた大きな木製ブロックには貴族、継承者、官職、傭兵が含まれる。



官職: 「王」のブロックと、その他の紫色のブロックにはラベルに爵位（右下の四角で囲まれた数値）の

み記載されている。王のブロックには +1 と記載されており（左下の丸で囲まれている）、ホストブロックの指揮値を 1 つ増加させる。



傭兵: ブルグント族、フランス人、スコットランド人、ウェールズ人のブロックのこと [24.1.2]。このプロ

ックには、ラベルに爵位や指揮値が記載されていない。



貴族: ラベルに爵位（右下の四角で囲まれた数値）と指揮値（左下の丸で囲まれている数値）が記載されているブロックのこと（**例外:** 王のブロックは官職ブロックであり、貴族ブロックではない）。



継承者: ラベルに王位継承者の印（右上の隅に書かれた王冠）がついた貴族は、継承権を持つ。いったん

対応する継承者カード [10.3] がイベントとして使用されたら、「有効な継承者」となる。

確認: すべての継承者は貴族であるが、すべての貴族が継承者ではない！

それぞれのブロックは、ダイスのアイコンが記載された面の数に従い、2〜4段階の戦闘力 [8.3] を持つ。「戦場の霧」を維持するため、ブロックは通常、所有者のみが確認できるように（相手からは見えないように）、かつブロックの現在の戦闘力が上辺のアイコンで表示されるように立てて置く。

ブロックを相手に明らかにする場合、現在の戦闘力を示す辺が所有者からもっとも離れるように、ブロックを前に倒す。

ブロックを立てる代わりに、プレイヤーはブロックを伏せたままにしておいても良い。このとき現在の戦闘力を示す辺が、所有者にもっとも近い向きとなるようにすること。ブロックを相手に明らかにする場合、所有者にもっとも近い辺が、所有者からもっとも離れるように裏返す。

8.2 ブロックの状態

それぞれのブロックは、以下の 5 つのうちいずれかの状態にある。

参戦中: いずれかのプレイヤーによりコントロールされ、州または亡命ボックスに置かれている。

中立: ブロックはいずれかのプレイヤーによりコントロールされているが、プレイヤーの中立プー

ル (Undeclared Pool.) に置かれる。中立の貴族は、特定のイベントカードにより召喚される（そして参戦中となる）が、「令状」 [10.5.1] の対象とならず、また令状を使用することもできない。中立の貴族も議会へ出席できる [24.2]。

活動停止: いずれのプレイヤーにもコントロールされておらず、議会議事録において影響力を行使するか、あるいは継承者カード [10.3] の使用によりいずれかのプレイヤーがコントロールを得るまで、ゲームボードの横に置いておかれる。

利用不可: いずれのプレイヤーにもコントロールされておらず、シナリオの特別ルールまたはゲームの効果により、一時的に使用できなくなっている。利用不可のブロックは表向きにして、対応する議会議事録ボックスに配置する。利用不可のブロックはそのターンのクリーンアップフェイズ [28.1] に活動停止状態となる。

デザインノート: 利用不可のブロックは、議会への出席を含め、ターンの残り期間において実質的に使用できなくなる。しかし続くターンにおいては、影響力行使の対象となる。

プレイ対象外: シナリオの特別ルールまたはゲームの効果によりブロックは取り除かれ、ゲームの残る期間において使用できない。これらブロックは伏せた状態で議会議事録に置くか、あるいはスペースが足りなければゲームの箱に戻す。

例: 一部の貴族は、特定のプレイヤー家系にコントロールされた「参戦中」の状態でシナリオを開始する。継承者ではない貴族が戦闘において除去された場合、貴族は除去表 [20.6.1] でロールを行い、ブロックに何が起こったかを判定する。ブロックが「逃走」ダメージを被った場合、そのプレイヤー家系のコントロール下に留まるが、マップ外の中立プールに置かれる。これらは特定のイベントカードの使用または冬営フェイズ [27.0] において、再度参戦中となる。また議会にも出席できる。

戦死した場合、貴族の状態は「利用不可」となり、（続くターンにおいて「活動停止」となるまで）ターンの残り期間において使用できない。また、プレイヤー家系によるコントロールも失われる。同様な状態の変化は、ブロックが負傷した際にも適用される。貴族は直ちに活動停止となり、プレイヤー家系のコントロールを離れる。

上記のように負傷あるいは戦死の結果として活動停止となったブロック、あるいは中立となったブロックは支援者を集める手順においてふたたび参戦中となる [24.2.1]。特定のゲームターンにおいては、それぞれの貴族の議会議事録ボックスに置かれた影響ポイントにより [19.0]、どのプレイヤーが影響力行使に成功し、貴族のコントロールを得るかが決定される（中立の貴族は他のプレイヤーが影響力ポイントの使用により影響力の行使に成功するまで、コントロールプレイヤーの「影響下にある」ことに注意。これは、いずれかのプレイヤーが影響力の行使に成功するまで、活動停止状態の貴族が誰のコントロールも受けていないことと異なる）。なお参戦中の貴族が、コントロールプレイヤーを変更することもある。この場合は参戦状態のまま、新たなプレイヤーがコントロールを得る。

継承者は、永久に除去されプレイ対象外となる場合を除き、決して活動停止または利用不可とはならない。中立となった継承者は、コントロールプレイヤーが議会で支持を収集する手順において参戦中となるが、それよりも早い時点において参戦中となるよう求められる場合がある [13.3]。

8.3 ブロックの表示

ブロックの称号／名称、紋章シールド、旗、肖像などは識別のために使用されている。



戦闘力: ブロックの戦闘力は、それぞれの辺にダイスアイコンの数と色で記載されている。これは戦闘においてブロックが振るダイスの、色と数を表している。ブロックは、ラベルにダイスのアイコンが書かれた辺の数と同じ、2～4段階の戦闘力を有している。ブロックの現在の戦闘力は、ブロックの上辺のアイコンで示される（ブロックを表向きにして置く場合は、所有者からもっとも遠い辺となる）。

本陣戦力: そのブロックにおける最も低い戦闘力であり、通常はダイス 1 個のみを振る。ブロックの、上側ではないいずれかの辺に記載されている。

ステップとステップロス: ブロックのそれぞれの辺は「ステップ」と呼ばれる。ブロックが損害 [20.5.3] を受けると、「ステップロス」が適用される。ステップロスを受けるごとに、反時計回りに 90 度回転させ、それにより戦闘力を減少させること。ブロックが本陣戦力より減少した場合は、「除去」されたと見なす（これ以降において本陣戦力よりステップが減少することを「除去」と呼ぶ）。貴族ではないブロックにとって、これはマップから取り除かれることを意味する。貴族（そして継承者）ブロックにとって、これは彼らの最終的な運命を判定するために、除去表でロールを行うことを意味する [20.6.1]。

ステップの追加: ブロックにステップを追加する場合、時計回りに 90 度回転させること。完全戦力のブロックにステップを追加することはできない。ステップは、召集 [18.0] または一部のイベント

カードにより追加される。

命中値: それぞれの、ダイスアイコンに記載された数値のこと。また、ダイスの色によっても命中値が示されており、赤（4～6で命中）は青（5～6で命中）より優れており、青は緑（6で命中）より優れている。

8.3.1 貴族



貴族のブロックには、追加属性として指揮値が記載されている。貴族の指揮値（CR）は移動 [16.1] または戦闘指揮 [20.4.4] において貴族が率いることができる他のブロック数を表している。これは貴族ブロックの左下の隅に、丸囲みで記載された数値である。

例: 上記のハーバート卿は1の指揮値しか持たず、追加で1つのブロックのみ指揮できる。

爵位と影響力 貴族ブロックの右下の隅に、四角で囲んで記載された数値は爵位である。貴族の爵位は、戦闘においてどのブロックが指揮するのかの判定に利用されるほか、王権フェイズ [24.2.2] において何票有するかを表している。爵位は1がもっとも低く、4がもっとも高い。

貴族が移動や戦闘において、より低い爵位の貴族の指揮下に入ったり、先導されることはない [16.1, 24.2.2]。ただし継承者は実際の爵位に関わらず、継承者ではないブロックに優越する。継承順位の高い継承者は、低い継承者に優越する。王はすべてに優越する [10.5.1]。

例: ウォリック伯の爵位は4であり、ゲームにおいてももっとも高位の貴族である。そのため継承者ではない任意の貴族を指揮できる。ただし彼自身は継承者ではないため、より爵位が低い継承者であっても指揮下におくことはできない。たとえば、クラレンス公（爵位2）は、クラレンス公が継承者でありウォリック伯が継承者ではないことから、ウォリック伯を指揮下に置くことができる（この

特別な状況は4人プレイにおいては起こり得ないが、2人または3人プレイでは起こり得る）。

貴族は、官職フェイズ [26.0] で獲得した官職を保持できる。

8.3.2 継承者



継承者となる可能性がある貴族ブロックには、王冠のアイコンが右上の隅に記載されている。クラレンス

公ジョージの王冠は、特別ルールが適用されることを示すため四角で囲まれている [10.3.5]。

いったん貴族が継承者となったら、プレーヤーは対応する議会議事録ボックスに影響力を配置できない。継承者（Heir）マーカーをボックスに置き、そのことを示すこと。後述されているように、クラレンス公はこの例外となる [10.3.5]。貴族は対応する継承者カード [10.3] がイベントとして使用された場合に、有効な継承者となる。

各プレーヤーは、2人までの有効な継承者を持つことができる。一方の継承者が第1継承者となり、もう一方が第2継承者となる [10.3]。

注意: 王冠アイコンのついた貴族は、適切な継承者カードが使用されるまで継承者ではない。

8.3.3 随伴ブロック

特定の状況において、ブロックは「ホスト」ブロック（後述）と呼ばれる別なブロック（通常は貴族）に随伴する。随伴ブロックはホストと移動し、ほとんどの状況において指揮とスタック制限の計算対象となる（ヘンリー6世とマーガレット王妃のブロックは例外 [10.3.3, 10.3.4]）。ブロックがホストとなるには、1以上の指揮値を有していなければならない。指揮値を持たないブロック（マーガレット王妃、ヘンリー6世、ブルグント族など）は他のブロックのホストとなれない。

ブロック状態 [8.2] の変化によりホストブロックがマップから取り除かれたが、随伴ブロックは取り除かれなかった場合、随伴ブロックの状態はそ

れが官職ブロック [10.5] なのか、非官職ブロック [10.3.3、10.3.4、24.1.2] なのかによって決まる。官職ブロックはホストブロックと同じくマップから取り除かれ、非官職ブロックは直ちに、同じ州において条件を満たす新たなホストブロックに随伴する（例外：ヘンリー6世 彼のホストブロックが戦闘において除去表で「戦死」の結果を被り [10.3.3]、かつヘンリー6世とマーガレット王妃が州に単独で存在している場合）。新たなホストが存在しない場合は、ホストのなくなったブロックをプレイヤーの中立プールに配置する。ヘンリー6世とマーガレット王妃を除き、ホストを失った随伴ブロックがそのまま残ることはない（官職ブロックと傭兵ブロック [24.1.2] は自発的に随伴を解除し、その場に置いておくことができない。傭兵ブロックのホストが戦死した場合は、直ちに新たなブロックに随伴する）。ホストブロック 1 つは、最大で以下のブロックを随伴できる。

- ◆ 傭兵ブロック 1 つ [24.1.2]
- ◆ ヘンリー6世とマーガレット王妃の両方
- ◆ 加えて [26.3] の制限下における官職ブロック

9.0 カウンターとマーカー

9.1 影響力マーカー



影響力ポイント (IP) は政治的あるいは経済的な要素、好意的な取り決め、有利な貿易関係などを表している。それぞれのプレイヤーは、ゼロを含むいくつかの数値からなる影響力マーカーのセットを有する。ゼロの数値を持つ IP マーカーは、ゲームにおける「非公開入札」の際に、ブラフやミスディレクションとして有効である。それぞれの家系は 4 個の「ゼロ」、12 個の「1」、10 個の「2」、6 個の「3」、6 個の「5」、2 個の「10」

の合計 100 ポイント分の IP マーカーを有した状態でゲームを開始する。

IP マーカーは、通常はプレイヤーの「未徴収プール」(Unclaimed Pool)、プレイヤーが利用可能な「備蓄」(Stock) あるいは議会議事録の「貴族ボックス」の 3 つのいずれかに置かれる。どの場合においても、IP マーカーは伏せた状態で置かれ、所有プレイヤーのみが確認できる。

プレイヤーは備蓄内の IP マーカーを、未徴収プールの IP マーカーを使用して「両替」することができる。この場合、プレイヤーは備蓄内の IP マーカーを明らかにし、未徴収プールにおける同じ合計値のマーカー（数値「ゼロ」のものを除く）を明らかにすること。そののち両者を交換し、また伏せた状態に戻す。ゼロの値の IP マーカーは影響力フェイズ [23.0] においてのみ、プレイヤーの備蓄に加えられる。このとき、プレイヤーは任意の数の「ゼロ」マーカーを、マーカー数の範囲において未徴収プールから備蓄へと追加できる。

9.2 支援と官職マーカー



支援マーカーは、王の選出 [24.2.3] と官職 [26.0] を獲得するための影響力行使に使用される。これらは、それぞれ該当する章で詳細に記載されている。

9.3 州の状態マーカー

すべての州は、状態マーカーが置かれていない限り、通常の状態にあるものと見なす。「通常ではない」州の状態は疫病 (Plague)、荒廃 (Devastated)、消耗 (Depleted)、略奪 (Plundered) のいずれかのマーカーを置くことで表示される。



疫病マーカーは、どの州で疫病が蔓延しているかを示すために配置される。いったん疫病の効果が解決されたら [14.1.2]、マーカーは「荒廃」の面に裏返される。



荒廃マーカーは、ターンの終了時に消耗マーカーと置き換えられる。また荒廃マーカーは、召集 [18.0] においてどの州が補充を受けられるかに影響を与える。



消耗マーカーは上記の方法により配置されるか、あるいは特定のインパルスにおいて、プレイヤーが1か所の州から2以上のステップを召集した場合に置かれる [18.0]。



略奪マーカーは、州が反乱計画、暴動または襲撃の対象となった場合に配置される [14.2.1]。

9.4 継承者／第1継承者マーカー

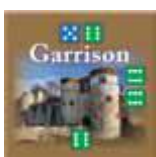


継承者マーカーと第1継承者 (Senior Heir) マーカーは、特定の貴族が政治的な影響力の対象とならないことを示すため、議会議事録に配置される [10.3.2]。

9.5 その他のマーカー

ゲームには、その他にもそれぞれのプレイヤーの経済勝利得点を示すマーカー [6.3、25.0] や、国王の選出を行う際の総投票数を示すマーカー [24.2.2]、競合状態の州においていずれが攻撃側でいずれが防御側であるかを示す攻撃／防御マーカー [20.0]、戦闘において継承者が突撃 (Battle Charge) を実施したことを示す突撃マーカー [20.5.1]、どの陣営の増援がいつ到着するかを示す戦闘ラウンドマーカー [20.3.1] などが用意されている。

9.6 ロンドン塔守備隊



ロンドン塔守備隊カウンターは常に表向きでプレイされ、ロンドンから移動できない点を除きブロックと同様に機能する。このカ

ウンターは、いかなる状況においても移動できない (退却を含める——カウンターは退却する代わりに、新たなロンドンの支配者のものとなる)。このカウンターは指揮制限またはスタック制限の対象とならず、また決して消耗やイベント (疫病、襲撃など) の影響を受けない。

最初に移動 [16.0、17.0] または冬営 [27.0] によりロンドンにブロックを進入させたプレイヤーは、ロンドン塔守備隊をいずれか1つのブロックに随伴させ、その下に置く (ブロックが立てて置かれているか伏せて置かれているか [8.1] に関わらず)。このブロックはロンドン塔守備隊のホストブロックとなる。これは戦闘においてのみブロックに随伴 [8.3.3] しているものと見なされ、指揮官の指揮値制限 [20.4.4] の対象とはならない。

ホストブロックが戦闘に参加した場合、ロンドン塔守備隊は常にホストブロックと同じ状態に置かれる (予備、本隊、増援など)。

ホストブロックが戦闘において除去された場合、または理由を問わずロンドンを離れた場合、所有プレイヤーは直ちに自陣営がコントロールするロンドン内の他のブロックに、現状の戦闘力のまま随伴させること。それが不可能な場合、ロンドン塔守備隊は現在のインパルスにおける戦闘ステップが終了するまで、脇によけておく (インパルスの残り期間においていかなるプレイヤーも利用できない)。戦闘終了時点において、いずれかのプレイヤーがロンドンを支配したならば、上記のようにロンドン塔守備隊をいずれかのブロックに従属させることができる。誰もロンドンを支配していない場合、最初にロンドンに進入したプレイヤーがカウンターのコントロールを得ることを示すため、ロンドン塔守備隊をロンドンに置いておく。最後に、ロンドン塔守備隊を最大戦力に戻し、現在の戦力がマップの北側 (マップの上部) を向くように置く。



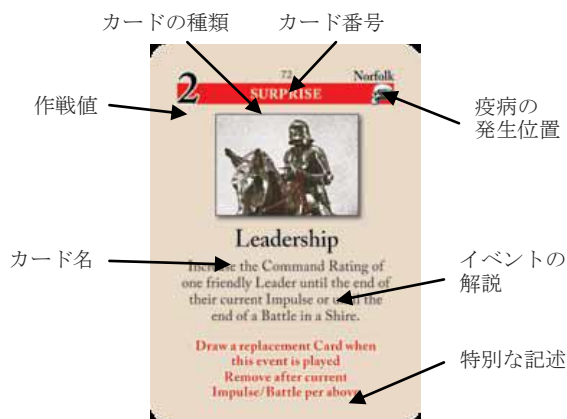
10.0 カード

Crown of Roses はカードドリブンゲームである。そのためカードの使用は、ゲームのプレイ手順において重要な役割を果たしている。

カードには 3 つの種類がある。うち家系カード (House Card) と作戦カード (Operations Card) の 2 種類は同種のものであり、ゲームにおいてプレイヤーによるほとんどのアクションを実施するために使用できる。より大きなサイズの議会カード (Parliament Card) は、政治的な用途において使用される。

プレイ中のカード: ほとんどのカードは、使用後にプレイヤーの手札から捨て札とされる。ただし、一部のカード (同盟カードや継承者カードなど) は使用プレイヤーの前に表向きに置かれる。これらの表向きのカードは「参戦中」と見なされる。一定期間にわたり参戦中のまま留まるカードは「継続カード」である [10.4]。

10.1 共通する特徴



議会カードを除くすべてのカードには、いくつかの共通の特徴がある。左上の隅には、1~3 の範囲で作戦値 (OPS 値) が記載されている (**例外:** 開始時に有する継承者カードと、Affairs of States カード)。家系カードには、それぞれの家系の色 (バッキンガム家は黄、ランカスター家は赤など) のバラの中に OPS 値が記載されている。中央の上にはカード番号と「王位継承者」、「イベント」、「強制イベント」、「同盟」、「奇襲」のいずれかのカードの種類が記載されている。右上の隅には、強制イベントである Plague が使用された際にどの州が対象となるかを示す、疫病の発生場所が記載されている [14.1.2]。

カードの中央にはカードの名称と、王位継承者カードの場合は継承順位 (H-#) が記載されている。またカード名称の下には、カードがイベントとして使用された場合に何が起こるのかの詳細が記載されている。最後に、カードの下にはカードの特別な効果が記載されている。

「……後に取り除く」と記載されているカードは、Mercenary、Embassy、Assist with Command カード (これらのカードに関しては「捨て札」とする) を除きゲームから除去する。つまりカード番号 21 の「Francesco Dei Coppini」はカードテキストに従い、ゲームから除去される。

10.2 家系カード



家系カード表面の左上には、それぞれの家系の色のバラのアイコンが記載されている。

各プレイヤーは、固有の「家系カード」を 1 組ずつ持つ。家系カードには史実に即した継承者カー

ドやイベントカード、奇襲カードが含まれ、イベントはそれぞれの家系に関連したものとなっている。

カードまたはルールに記載されている場合を除き、家系カードはプレイヤーの手札に含まれる（手札数の制限対象とならない）。また作戦カードと同様に、イベント実施または OPS 値獲得のいずれかに使用できる [13.0]。これらは Desperate Times イベントの計算対象とならない。

それぞれの家系カードの表面には、カードを所有する家系を示す、色のついたバラのアイコンが記載されている [5.0]。プレイヤーは自身の家系カードのみ使用できる（例外: Henry VI は特定のシナリオにおいてヨーク家のプレイヤーに「捕えられた」状態でゲームを開始する、ただしヨーク家のプレイヤーは、ヘンリー6世のブロックや家系カードをいかなる目的においても使用できない）。

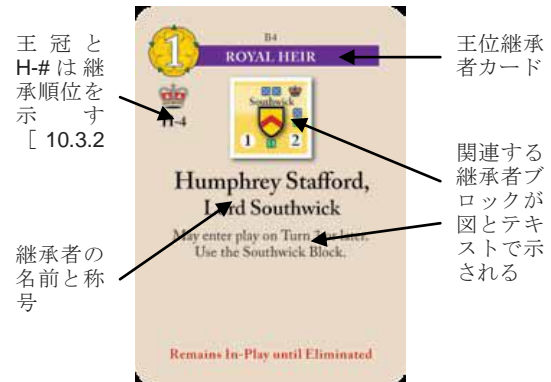
家系カードは捨て札パイルに置かれず、したがってゲーム中に 1 度しか使用できない。ただし一部のカードは、その効果が失われるまでゲームにとどまる。

10.2.1 家系イベントと家系奇襲カード

家系カードは同じ種類の作戦カード [10.4.1、10.4.4] と同様に使用できる。ただし家系カードがいったんその効果を失った場合、捨て札パイルには置かれずに、ゲームから取り除かれる。

ノート: 家系奇襲カードのイベントを使用した場合、補充のカードは引かれない [10.4.4]。

10.3 王位継承者カード



王位継承者カードはイベントカードに似ており、使用された場合、プレイヤーは直ちにカードのテキストを実施する。OPS 値が記載されている継承者カードは、作戦カードと同様に、作戦フェイズにおいて OPS 値を得るために使用できる。ただしこれは、後述されるような重大な事態をもたらす。それぞれの継承者カードには、（カード上の図とテキストにより）関連する継承者ブロックが記載されている。一部の継承者には、貴族である間に使用する議会議事録ボックスが用意されている。貴族は、継承者カードが使用されるまで継承者ではないことに注意。

カードのテキストが実施された場合、継承者ブロックが戦闘において戦死するか [20.6.1]、あるいはその他の効果により死亡するまで、継承者カードを表向きにして所有プレイヤーの前に置いておく。継承者が死亡した場合は、カードをゲームから取り除く。

カードが OPS に使用された場合、プレイヤーがすべてのアクションを完了したら、イベントを実施せずにカードをゲームから取り除く。関連する貴族のブロックはゲームから取り除かれ、軍事的勝利 [6.1] の判定にあたっては除去されたとみなされる。また、すべての継承者カードとブロックをゲームから取り除かれたプレイヤーは、ゲームから脱落することに注意。

議会議事録ボックスを持つ継承者とクラレンス公

は、参戦中となるまで活動停止状態となる。活動停止または中立の継承者ブロックは、完全戦力で所領に登場する。利用不可のブロックのみが、本陣戦力で登場する。継承者が自陣営のコントロール下で参戦中の場合、現在の戦闘力のままブロックを移動させること。継承者が敵陣営のコントロール下にある場合は、[10.3.1]を参照。

10.3.1 敵コントロール下にある貴族の継承者カード使用

継承者カードが使用された際に、相手プレイヤーが継承者ブロックをコントロールしている（あるいはしていた）場合 [8.3.2]、その貴族はカードを使用したプレイヤーのコントロール下となり、貴族は通常通り継承者となる。

貴族のコントロールが変更された場合、その時点で参戦中であれば、貴族のいずれかの所領に配置する。貴族がその時点で利用不可の場合、本陣戦力で配置する。貴族が参戦中であった場合、コントロールが移動しても貴族の戦力は維持される。その他の場合（たとえば貴族が中立の場合 [8.2]）、貴族は最大戦力で配置される。クラレンス公ジョージに関しては、彼が第1継承者 [10.3.2] となった場合のみ、コントロールの移動が行われる。

10.3.2 第1継承者と第2継承者



それぞれの家系の継承者カードには、継承順位が記載されている（Heir #1、Heir #2 など）。参戦中の継承者カードのうちもっとも数字の小さな継承順位を持つものは、その家系における第1継承者となる。参戦中の継承者カードのうち2番目に数字の小さな継承順位を持つものは、その家系における第2継承者となる。継承者が除去されるかまたは継承者カードが使用された場合は、継承順位を再確認すること。第1継承者のみが、王になることができる。なお、より上位の継承者が登場した場合、現在の王は第2継承

者となり、代わりに第1継承者が新たな王となる。王位の移譲は、直ちに行われる。

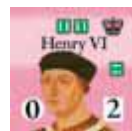
ノート: プレーヤーは同時に2人までの有効な継承者（亡命ボックスに置かれたものを含む）を持つことができる。

重要: プレーヤーのすべての継承者が除去された場合、プレーヤーはゲームから脱落する [6.1]。

またプレーヤーは、継承者カードの使用を要求されることがある [13.3]。ただしカードに記載されたゲームターンの制限などにより、使用可能な継承者カードを持たない場合、継承者カードの使用が求められることはない。継承者カードが、継承順位に従って使用される必要はない。継承者カード使用にあたっての唯一の制限は、ゲームターンによる制限となる。

さらなる解説が必要な継承者カードに関しては、以下に記す。

10.3.3 ヘンリー6世 ランカスター



ヘンリー6世のブロックは、移動または戦闘にあたり指揮官となれない（指揮値を持たない）。また移動／戦闘において、指揮値が2以上の貴族により率いられる。

ヘンリー6世のブロックは戦闘における指揮制限数の対象とならないが、移動における指揮制限数の対象となる。

ヘンリー6世が移動途中で州に置いていかれた場合 [16.1]、州の支配を得ることができるが、単独では移動できない（移動の指揮を行えないため）。ヘンリー6世のブロックは突撃を実施できない。

ヒストリカルノート: ヘンリー6世に戦士としての技量はない。彼のブロックが戦闘に参加しても彼自身が実際に戦闘に出ることはなく、自身の天幕において「瞑想」にふけていることだろう。

冬営フェイズ [27.4] においてヘンリー6世のブロックはランカスター家のプレーヤーが支配する貴

族に随伴しなければならない [8.3.3]。なお、冬営フェイズごとに異なる貴族に随伴してもよい。ランカスター家の支配する貴族がいない場合、ヘンリー6世のブロックは中立プールに戻される。

ヘンリー6世が亡命ボックスに置かれている場合、彼は同じ亡命ボックスに配置された貴族にのみ随伴できる。あるいは亡命中ではない貴族にも随伴できるが、この場合はヘンリー6世も亡命中ではなくなる。

ヘンリー6世が第1継承者でありランカスター家から王が選出された場合 [24.2.3]、ヘンリー6世のブロックは王の官職ブロックを随伴させることができない。またランカスター家プレイヤーは、「他の官職の能力を使用する」という王のターンごとの能力 [10.5.1、24.2.3] を使用できない（ただし王の官職カードに記載された支援、投票、IPに関するボーナスは受けられる）。

ヘンリー6世のブロックが戦闘において除去された（戦力を喪失した）場合、または彼のホストとなる貴族が戦闘により除去表で「戦死」の結果を被った場合 [20.6.1]、ヘンリーは自身の天幕において捕虜となり、勝者により処刑されたとみなされる。このとき、ヘンリーのカードとブロックはゲームから取り除かれる。

デザインノート: ヘンリー6世のブロックが本陣戦力を失うか、またはホストとなる貴族が除去表の結果により戦死した場合、自身のブロックにおける除去表のルールを実施する前に、ヘンリー6世はゲームから取り除かれる。

10.3.4 マーガレット・オブ・アンジュー ランカスター



王妃は継承者ではなく、したがって決して王になることはできないが、マーガレットのブロックは多くの場合において他の王位継承者ブロックと同様にふるまう。王妃のブロックは戦闘における指揮制限

数の対象とならず、ヘンリー6世とは異なり、移動における指揮制限数の対象ともならない。

彼女のブロックは、移動または戦闘にあたり指揮官となれない（指揮値を持たない）。彼女のブロックが移動途中で州に置いていかれた場合 [16.1]、州の支配を得ることができるが、単独では移動できない（移動の指揮を行えないため）。また彼女のブロックは突撃を実施できない。

ヒストリカルノート: ヘンリー6世の代えがたい王妃であるマーガレットは、ランカスターの一派におけるもっとも強力な指導者であった（夫の名において指揮を行った）。ブロックが戦闘を行っても、彼女自身は決して戦闘に参加しない。

彼女のブロックが亡命ボックスに置かれた場合、戦闘力を最大戦力とすること（マーガレットは国外から十分な支援を得ていた）。

冬営フェイズ [27.4] においてマーガレットのブロックは、指揮値が2以上のランカスター家のプレイヤーが支配する貴族に随伴しなければならない [8.3.3]。なお、冬営フェイズごとに異なる貴族に随伴してもよい。ランカスター家の支配する貴族がいない場合、王妃のブロックは中立プールに戻される。

王妃のブロックが亡命ボックスに置かれている場合、彼女は同じ亡命ボックスに配置された貴族にのみ随伴できる。あるいは亡命中ではない貴族にも随伴できるが、この場合はマーガレットも亡命中ではなくなる。

王妃のブロックが戦闘で除去された場合、彼女は次の冬営フェイズに復帰する。

ヘンリー6世とエドワード王子（ランカスターのブロック）が取り除かれた場合、王妃はフランスへ永久に亡命する。マーガレットのカードを直ちにゲームから取り除き、ブロックをプレイ対象外とすること。

10.3.5 クラレンス公ジョージ（ヨーク家）



クラレンス公はヨーク家プレイヤーの王位継承者だが、2つのユニークな特徴を備えている。

◆ 継承者カードが使用されるまで(ターン4以降)、議会議事録ボックスに影響力を配置できない。

◆ 彼が継承者となった場合、議会議事録ボックスに影響力を配置できるが、第1継承者となった以降には配置できない(記録のため議会議事録ボックスに「第1継承者」マーカーを置く)。このことを示すため、彼の議会議事録ボックスとブロックラベルの王位継承者マークは、四角で囲まれている。

クラレンス公は、他の貴族と同様に **Treachery Surprise** カードの対象となる。ただしクラレンス公がヨーク家プレイヤー以外の支配下にある際に第1継承者となった場合は、敵支配下の継承者に関する項目を参照のこと [10.3.1]。

例: ランカスター家による影響力行使の成功を受けて、クラレンス公ジョージは完全戦力でランカスター家のために **Sussex** を支配している。ヨーク家プレイヤー(現時点で有効な継承者を持たない)はクラレンス公の継承者カードを使用し、これによりクラレンス公はヨーク家の第1継承者となった。クラレンス公は直ちにヨーク家プレイヤーのコントロール下となる。彼はクラレンス公のブロックを取り、現在の戦闘力のまま **Chester** に置くこととした。もしこのときクラレンス公が「利用不可」であれば、本陣戦力で配置される。

10.4 作戦カード

作戦カードは山札を構成するカードであり、すべてのプレイヤーに配布されるカードとなる。それぞれのカードの中央の上には「イベント」、「強制イベント」、「同盟」、「奇襲」のいずれかが記載されており、カードの種類によりいつどのように使用されるかが決まる。



すべての作戦カード(Affairs of Stateを除く)には左上の隅にOPS値が記載されている。これは、作戦フェイズにおけるプレイ順序を決定する際にも使用される [13.2]。加えて、プレイヤーはカ

ードをイベントの代わりに「作戦」に使用することで、このOPS値を使うことができる(強制イベントの制約に注意 [14.1])。

それぞれのカードにおいてテキストの下部に記載された画像は、通常「イベントテキスト」と関連したものである。プレイヤーはカードをOPSポイントのため使用する代わりに、テキストに記載された効果を実施できる(例外: 強制イベントカードは常にイベントとして使用されなければならない、ただしイベントを実施した後、プレイヤーはOPS値を利用できる)。

あらためて繰り返すと、強制イベントではないカードの場合、プレイヤーはイベントテキストを実施するか、あるいはカードのOPS値を使用するかを選択しなければならない。これら両方を実施することはできない。

ほとんどの場合、手札から使用された作戦カードや、あるいは同盟カードの「捨て札能力」を使用した場合は、「捨て札」となる。捨て札は、山札の横に置かれた捨て札パイルの一番上に、表向きで置くこと。

なお一部の作戦カード(Manpower Shortageなど)には、持続的な効果がある。この場合はゲームにおける効果が終了するまで、すべてのプレイヤーから見えるように、作戦カードを表向きにしておくこと。効果が終了した時点において、上記の方法で捨て札にする。



持続的な効果を持つ作戦カードの例

持続的な効果を持つ作戦カードは、カードの種類が色のついたボックスで表示され、いつカードの効果が終了するのかが、下部に赤文字で記載されている。

例: 2人プレイヤーゲームにおいて、ヨーク家プレイヤーが先攻で継承者カードを使用した。彼は対応するブロックをマップ上に配置し、継承者カードを自分の前に置いておく。後攻のランカスター側は、**Manpower Shortage** をイベントとして使用する。このイベントはカードに記載されている通り、作戦フェイズの間、表向きのままテーブルに置いておかれる。ただしランカスター側がこのカードを OPS のために使用したならば、カードは単純に捨て札となる。

10.4.1 イベントカード

イベントはプレイヤーに特別な能力を与えるか、またはカードに記載されている通りの効果をもたらす。一部のイベントは新たなブロックを登場させ、また一部のイベントはプレイヤーが通常のルールを超越することを可能とする。ゲームターンにおいてイベントカードがどのように使用されるかの詳細は、アクションステップ [13.2] を参照のこと。

10.4.2 強制イベントカード

強制イベントカードは、カードの種類が黒色となっている。強制イベントカードは、そのゲームターンにおいて使用されなければならない、次回以降のターンに持ち越すことができない。いつ



使用するかの裁量は、カードを持つプレイヤーに委ねられるが、そのターンにおいて使用されるカードの中に含まれていなければならない。

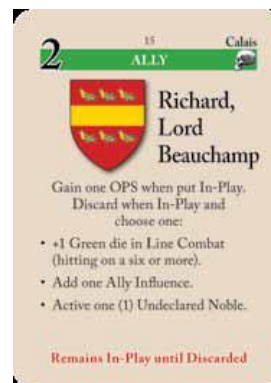
ただしイベントにより

ターンの終了が繰り上がるなど、現在のターンにおける使用を妨げられたならば、そのカードを次のターンに持ち越さなければならない。この場合、カードの持ち越し能力がなくとも次のターンまでそのカードを持ち越すことができる。なお、これらは持ち越しカードの制限数に含まれる [12.2]。

ノート: 強制イベントカードを持ち越すごとに、プレイヤーは民衆の支援を失う [28.3.2]。

強制イベントカードは OPS のためだけに使用することができず、意図的に捨て札とすることができない。ゲームターンにおいて強制イベントカードがどのように使用されるかの詳細は、アクションステップ [13.2] を参照のこと。

10.4.3 同盟カード



同盟カードは、カードの種類が緑色となっている。またすべての同盟カードは持続効果カードである。

イベントカードと同様に、同盟カードはイベントまたは OPS 値の

いずれかのために使用できる。これらはプレイヤーの家系に支援を提供する、有力な諸侯を表している。ゲームターンにおいて同盟カードがどのように使用されるかの詳細は、アクションステップ [13.2] を参照のこと。

10.4.4 奇襲カード



奇襲カードは、カードの種類が背景が赤色となっている。これらのカードは、たとえ相手のプレイヤーターンであっても、作戦フェイズ中の任意のタイミングでイベントを実施できる（カードテキストの指示が異なる場合は除く）。

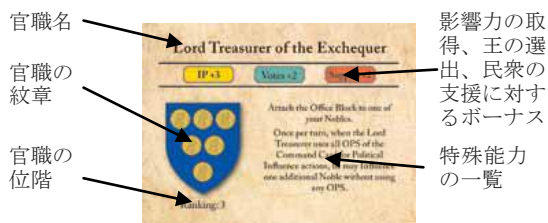
奇襲カードがイベントとして使用される場合、そのインパルスにおけるプレイヤーのカード使用枚数には含まれない [13.1]。

奇襲イベントが解決されたら、プレイヤーは山札から補充のカードを 1 枚引くこと。山札がなくなったときは、捨て札をシャッフルして新たな山札を作り、そこから補充カードを引く。

あるいは、奇襲カードは作戦フェイズにおいて OPS のために使用できる。OPS のために使用された場合、補充カードは引かない。

例: 作戦フェイズの開始時に、ヨーク家プレイヤーはランカスター家の同盟のうち 1 つの支配を得るため、「Secret Plots」を使用した。これはヨーク家のカードプレイには含まれない。そのため補充カードを引き、さらに作戦フェイズにおいて使用する新たなカードを選択する。なおこれは新たに引いたカードでも、手札に持っていたカードのいずれでも良い。

10.5 議会カードと官職



官職は議会カード（官職カードと呼ぶ場合もある）とブロックにより表され、議会フェイズにおいて貴族に与えられる [24.0、26.0]。それぞれの官職

カードには、その官職を与えられた貴族を支配するプレイヤーが作戦フェイズにおいて使用できるさまざまな特殊能力と、その制限が記載されている（カードには「あなたは、※※※をできます」と表記されている）。プレイヤーはカードに記載された制限に従い、作戦フェイズの任意のタイミングで特殊能力を使用できる。

ノート: 「議会カード」と「官職カード」はルールにおいて同じ意味で使用されており、相互に読み替えることができる。

一部のカードには、その官職を有する貴族のブロックに特殊能力を与えるものもある（カードには「彼に、※※※の能力またはボーナスを与える」と表記されている）。たとえば、カレー総督を有する貴族は、フランスに亡命しても戦闘力を失わない [7.3.3]。特殊能力は、ゲームターンごとに 1 回のみ使用できる。そのため、能力が使用された場合には、次のターンまで能力が使用できないことを示すため、議会カードを 90 度回転させるか上下ひっくり返すと良い。ただしカードが回転させられている状態でも、議会カードがその官職に関するすべての恩恵を提供することに注意。

ノート: 議会カードにより得られる特殊能力は、官職ブロックが除去されている場合でも、その官職を有する貴族のブロックに適用される。特殊能力を有するのは議会カードであり、ブロック自体ではない（**例外:** 王のブロックによる +1 指揮値は、ブロックが除去された場合、現在の王が統治する間は得られない）。

プレイヤーは、貴族が官職を獲得した際に、官職カードに記載された特定のボーナスを得る。ただし貴族が除去された場合、プレイヤーは官職カードを戻し、マーカーを未徴収プールに置くこと。また、官職に付随する特典は直ちに失われる。これは貴族の支配を別なプレイヤーに奪われた場合や、官職自体を別な貴族に奪われた場合にも適用

される。官職を奪ったプレイヤーは直ちに官職カードを取り、そのボーナスを得ることができる。すべての議会カードは、影響力フェイズにおいて影響力の収集と王の選出、民衆支援トラックにボーナスを提供する（いかなる理由であれプレイヤーがカードを失った場合、民衆支援トラックの修正も失われる）。影響力と投票ボーナスの獲得は、王権フェイズ[24.0]とその後の官職フェイズ[26.0]で行われる。上記のように、プレイヤーの民衆支援ボーナスは官職カードを得た際に上昇し、失った際に下落する。

それぞれの官職には、所有プレイヤーにより配置される、追加のブロックが提供されている。このブロックは、関連する官職を得た貴族に随伴しなければならない [8.3.3]。また移動にあたり、意図的に随伴を解除することはできない（戦闘時に随伴を解除することはできる [20.4.3]）。

官職ブロックは戦闘と移動の両方にあたり、指揮制限の対象となる。

10.5.1 イングランド国王



それぞれのターンの議会フェイズ [24.0] において、いずれかの第1継承者が次のターンの王として選出される。王位とそれを支配

するプレイヤーは特典を与えられるのと同時に、特定の義務を負うこととなる。加えて王位ブロックは、そのブロックが随伴する限りにおいて（あるいは同じ戦闘ラウンドに参加する場合において）、現在の王である貴族ブロックの指揮値を+1する。ヘンリー6世が王の場合、王位ブロックは随伴しない [10.3.3]。

王位（または王であるヘンリー6世）に関する詳細は以下の通り。

- ◆ 王家の所領を、所領として使用できる [7.2.4]。
- ◆ 外交イベントに対応する [14.1.1]。
- ◆ 令状（詳細は下記）の対象とならない。

◆ もっとも高位の貴族／継承者となる [27.3]。王位を支配するプレイヤー（あるいは王であるヘンリー6世）は、以下の恩恵を受ける。

- ◆ 3ポイントの支援ボーナスを得る。
- ◆ **Planned Uprising** に対して令状（詳細は下記）を使用できる。
- ◆ ドローフェイズにおいて、カード1枚のドローボーナスを得る [12.3]。
- ◆ 召集アクション [18.0] により得られた兵を、その位置に関わらずイングランド内の任意のブロックに割り当てられる。
- ◆ 議会フェイズにおいて、官職カードをシャッフルし裏返す [26.0]。
- ◆ すべてのタイブレークを判定する（詳細は下記）。

王位がヘンリー6世以外の貴族により保持されている場合は、以下に従う。

- ◆ 王位を有する貴族のブロックに、王位ブロックを随伴させる。
- ◆ 貴族の指揮値に+1する（王位ブロックが随伴する限りにおいて）。
- ◆ ゲームターンごとに1回、王の官職カードの裏面に記載されている、他の官職の「ターンごとの能力」を使用できる。

令状: 奇襲カードのように、任意のタイミングで実施できる。いずれかの 3OPS 値のカードを捨て札とすることで、**Planned Uprising** または **Raid** イベントに対応する貴族として、自陣営の貴族または官職の代わりに、参戦中の適切な貴族（相手陣営のものも含む）を選択できる [14.2.1]。加えて、**Embassy** イベントに王が対応する代わりに、参戦中の適切な貴族（相手陣営のものも含む）を選択できる [14.1.1]。**Uprising/Raid/Embassy** イベントは、本来対象となる貴族あるいは王に代わり、選択された貴族により解決すること。官職としての王、あるいはマーガレット王妃（イ

ングランドに留まっている場合)を支配するプレイヤーのみが、令状を実施できる。

プレイヤーは、令状として使用したカードの補充を引くことはできない。

複数のプレイヤーが、特定のイベントに対して令状の使用を望んだ場合、誰が実施するかはタイブレークのルール(下記参照)で決定する。

なお、あるイベントカードに対してそれぞれの「参戦中」ブロックが複数回、令状の対象となることはない。また、以下が令状の対象となることもない。

- ・参戦中の継承者
- ・競合状態の州のブロック
- ・外国に亡命中のブロック
- ・ランカスター家以外のプレイヤーによる王太子エドワード(ランカスター家のブロック)の選択
- ・ランカスター家以外のプレイヤーによるヘンリー6世とマーガレット王妃、またそのホストブロックの選択

その他すべての貴族ブロックは令状の対象となり、選択された場合はイベントに対応しなければならない。

タイブレーク: ゲームにおいてタイブレークの解決を必要とする場合(インパルスの順番決定や官職への投票など)、ほとんどは王位を有するプレイヤーが判定を下すこととなる。王がいない場合(王が戦闘において除去されたなど)は、次に高位の官職[27.3]を有するプレイヤーがタイブレークの判定を下す。たとえば、王がいなければ大法官が、次いで大蔵卿が……と決定権が移動する。まれなケースとしてすべての官職がいない場合には、前回の影響力フェイズ[23.0]においてもっとも多くのIPを獲得したプレイヤーがタイブレークの判定を下す。もっとも多くのIPを獲得したプレイヤーが複数いる場合は、ダイスを1個ロール

し、いずれがタイブレークの決定を下すのかを決める。タイブレークの決定者がIP値により決められたならば(ダイスロールとなった場合を含む)、現在のターンの終了時まで、そのプレイヤーがタイブレークの決定を行う。

10.5.2 大法官



ターンごとに1回、大法官を支配するプレイヤーは自身のインパルスにおいて、議会に置かれたIPの1スタック分を、中身を見ずに別なスタックと入れ替えることができる(スタックに含まれるマーカー数が同じでなくても良い)。これにOPSの消費は必要なく、コマンドカード[13.1]がイベント[14.0]として実行された場合でも行うことができる。王がいない場合、大法官がタイブレークの判定を下し、通常の場合の+3の投票ボーナスではなく、+5のボーナスを得る。

10.5.3 大蔵卿



ターンごとに1回、大蔵卿を支配するプレイヤーが自身のインパルスにおいて、カードのOPSをすべて政治影響力アクション[19.0]に使用した場合、プレイヤーは追加で1人の貴族に対して影響力を行使できる(つまり10PSのカードを政治影響力アクションに使用したならば、2人までの貴族に影響力を行使できる)。

10.5.4 紋章院総裁



ターンごとに1回、紋章院総裁を支配するプレイヤーは1人の貴族(味方陣営と敵陣営のいずれでも可)例外: マーガレット王妃とヘンリー6世)とそれに随伴する官職ブロックに対し、戦闘ラウンドにおけるすべてのダイスを振りなおさせることができる。その貴族が「交戦」[20.4.1]における指揮官の場合、貴族の支配者はあたかも防御側であるかのように、本隊と予備部

隊の編成を敵の後に行う。

10.5.5 海軍卿



ターンごとに1回、海軍卿を支配するプレイヤーは自身のインパルスにおいて、海軍卿自身を指揮官とする海上移動[17.0]を2OPSで実施できる。海軍卿が Pirate Raids [14.2.1]に対応する場合、ダイスは1つのみ振る

10.5.6 カレー総督



カレー総督が French Raids [14.2.1]に対応する場合、ダイスを2つのみ振る。カレー総督と彼が率いるブロックは、フランスの亡命ボックスに移動してもステップロスを被らない [7.3.3]。

10.5.7 アイルランド卿



アイルランド卿と彼が率いるブロックは、アイルランドの亡命ボックスに移動してもステップロスを被らない [7.3.3]。

10.5.8 北方領長官



北方領長官が Scots Raids [14.2.1]に対応する場合、ダイスを1つのみ振る。北方領長官と彼が率いるブロックは、スコットランドの亡命ボックスに移動してもステップロスを被らない [7.3.3]。

10.6 プレーヤーエイドカード

ゲームには、同一内容のプレーヤーエイドカード (PAC) が2枚と、4枚の家系マットが含まれている。PACには、参照のため様々な表とルールが記載されている。また家系マットには、それぞれの継承者ブロックの所領を示した詳細なマップ、第1継承者と第2継承者を配置する場所、未徴収プール、支配する官職カードを配置する場所、同盟カードを配置する場所などが記載されている。

11.0 プレイ手順の概略

各ゲームターンは、以下に記載されたフェイズに分かれており、記載された順番で実施されなければならない。



ドローフェイズ [12.0]：プレイヤーは作戦カードを引き、手札を構築する。

作戦フェイズ [13.0]：プレイヤーはイベントを実施し、影響力を配置し、兵士を募り、移動や戦闘を実施する。

影響力フェイズ [23.0]：プレイヤーは貴族の支持を得るための対価として使われる、IP マーカーを獲得する。

王権フェイズ [24.0]：プレイヤーは新たに支配した貴族を自身の陣営に加え、投票数を計算し、王の選出を行う。

勝利確認フェイズ [25.0]：勝利を確認し、(もし勝利が達成されていれば) いずれかのプレイヤーに勝者の栄誉を与える。

官職フェイズ [26.0]：プレイヤーは、官職を獲得するための競り (ビッド) を実施する。

冬営フェイズ [27.0]：プレイヤーは支配下の貴族をマップ上に配置する。

クリーンアップフェイズ [28.0]：マーカーを取り除き、余分なカードを捨て札にする。利用不可のブロックを活動停止ブロックとし、ターンマーカーを進める。

完全な1ターンを終了したら、次のターンに向けてターンマーカーを1段階進め、選択したシナリオの最終ターンに到達するまで上記の手順を繰り返す。

12.0 ドローフェイズ

各プレイヤーは、基準となる手札枚数から前ターンの持ち越しカード数を減じた枚数を、山札から引く [12.2]。ボーナスドロー [12.3] を獲得していれば、その分のカードを追加で引くことができる。家系カードは、カードのドロー枚数の計算には含まれない。プレイヤーは影響力ポイントが多い順序でカードを引き（タイプブレイクは [10.5.1] に従う）、次のプレイヤーがカードを引く前にそれぞれ必要なカードすべてを引くこと。山札が尽きた場合、捨て札をシャッフルし新たな山札とする。そののち、プレイヤーは必要なカードを引く。

12.1 手札枚数

基準となる作戦カードの手札枚数は 5 枚であり、手札における作戦カード枚数の上限は 9 枚である。プレイヤーが 1 ターンに 4 枚を上回るボーナスドロー [12.3] を得た場合、手札の補充にあたり 4 枚の追加カードしか引くことができない（それ以上のボーナスドローは失われる）。

12.2 持ち越しカード

継承者のボーナス能力またはカードイベントにより、前のターンの手札から作戦カードを持ち越すことができる。持ち越しカード 1 枚ごとに、ドローフェイズにおいて引くカード枚数が 1 枚減少する。

12.3 ボーナスドロー

プレイヤーは現在の民衆支援レベルに基づき、ボーナスカードを得ることができる（マップ上の民衆支援トラックを参照のこと）。

加えて、以下の状況でも追加でカードを引くことができる。

- ◆ ロンドンの支配
- ◆ カレーの支配
- ◆ 王位の獲得
- ◆ 2 人または 3 人プレイにおいてのみ、ウォリ

ック伯ブロックの支配

12.4 家系カード

プレイヤーの手札枚数を計算するにあたり、家系カードが（持ち越しカードには）決して含まれず、それゆえターン開始時のカードドロー枚数に影響を与えないことを覚えておくこと。

13.0 作戦フェイズ

カードを引いた後、プレイは作戦フェイズに移り、それぞれのプレイヤーは勝利のための計画を実行する機会を得ることとなる。

作戦フェイズは、連続する複数のインパルスから構成される。インパルスはコマンドステップ（カード使用ステップ）とプレイヤーごとのアクションステップ、そしてすべての競合州における戦闘ステップから成る。



作戦フェイズの開始時に、そのターンにおけるインパルス数を、各プレイヤーの手札に含まれた家系カードを除くカードの枚数から決定する。これらのうちもっとも少ない数が、そのターンにおけるインパルス数となる。インパルス数を示すため、最終インパルス（Final Impulse）カウンターを、インパルストラックの適切な位置に置き、小さな黒色のシリンダーを「1」の位置に置く（第 1 インパルスの解決中であることを示す）。

例: 2 人プレイヤーゲームのドローフェイズ後、ヨーク家は 6 枚の作戦カードを手札に持っていたが、ランカスター家は 5 枚しか持っていなかった。そのため、このターンのインパルス数は 5 となり、各インパルスは 2 回のアクションステップを有することとなる（作戦フェイズ全体で 10 回のアクションステップを有する）。プレイヤーは、最終インパルスカウンターを「5」の位置に置き、最初に使用するコマンドカードに頭を悩ませることとなる。

13.1 コマンドステップ

それぞれのインパルスのコマンドステップにおいて、各プレイヤーは手札から 1 枚を選び、自分の前に伏せて置いておく。これは家系カード、作戦カードのいずれでも良く、そのプレイヤーの「コマンドカード」となる。すべてのプレイヤーがカードを選択したら、同時に表向きにする。

プレイヤーが手札に家系カードしか持っていない場合、コマンドカードを使用する代わりにパスを実施しても良い（その時点で手札を明らかにし、家系カードしか持っていないことを示すこと）。家系カード以外のカードを手札に持っているプレイヤーは、パスを実施できない。パスしたプレイヤーは、その回におけるアクションステップを実施できない。プレイヤーが特定のインパルスをパスした場合でも、続くインパルスにおいてカードを使用できる。

パスを実施するには、家系カードを便宜上のコマンドカードとして伏せて置く。カードが明らかになった際に、パスを実施することを宣言し手札を示すこと。手札に家系カード以外のカードがあれば、（伏せて置いた）便宜上のコマンドカードを使用しなければならない。

デザインノート: これは、3OPS のカードが令状または追撃／退却阻止 [20.5.4] に使用された場合に起こりうる。これにより、作戦フェイズのインパルス数が決定された元のカード枚数から、少ないカードしか持たないこととなる。

一般的にプレイヤーは手札から任意のカードを選択できるが、以下の制限（優先度の高い順より記載）に従う。

◆ プレイヤーが参戦中の継承者ブロックを持たない場合は、[13.3] を参照のこと。

◆ プレイヤーが強制イベントカードを有している場合、現在の作戦フェイズにおいてすべての強制イベントカードが使用されるようにしな

なければならない（例外: 下記の Affairs of State を参照）。



Affairs of State [14.1.3] は、そのターンの最初のインパルスにおいて使用できない。ただしそれ以外においては、たとえプレイヤーがその他に強制イベントカードを持っている場合でも使用できる。

例: ヨーク家は、Affairs of State (AoS) とその他の強制イベントカード 1 枚を含む 6 枚のカードを有している。ヨーク家は有効な継承者を有しておらず、最初のインパルスのコマンドカード (CC) は継承者カードでなければならない。ヨーク家の 2 番目のカードは、AoS を含む任意のカードを選択できる。なお 2 回以上のインパルスを残している限り、強制イベントカードを使用する必要はない。総インパルス数が 5 回とするならば、ヨーク家は第 4 インパルスまでいずれの強制イベントカードも使用する必要がない。第 4 インパルスでは、いずれかの強制イベントカードを使用しなければならない（2 枚目は最後のインパルスに使用する）。ヨーク家が AoS をもう 1 枚の強制イベントカードより先使用した場合、ヨーク家は残る強制イベントカードを次のターンに持ち越さなければならないことに注意（ただし [28.3.2] により民衆支援値は失われない）。

13.2 アクションステップ

プレイヤーは、使用されたコマンドカードの OPS 値が大きい順で自身のアクションステップを実施する（タイブレイクは [10.5.1] に従う）。

例: ヨーク家は 2OPS の継承者カードである Rutland を使用し、ランカスター家は 2OPS の作戦カードである Desertions を使用した。ヨーク家が現在の王である場合、彼はランカスター家が開いたカードを OPS に使用するのかイベントに使用するのかを告げる前に、どちらが先にプレイするのか決定しなければならない。彼はランカスター

家が新たに登場する継承者に対してイベントを使用できないよう、ランカスター家を先にプレイさせることとした。

ターンにおける順序は「インパルスオーダー」と呼ばれ、アクションステップを実施するプレイヤーは「実施プレイヤー」と呼ばれる。その他すべてのプレイヤーは、(実施プレイヤーにとっての)「敵プレイヤー」となる。

実施プレイヤーのコマンドカードが強制イベントカードの場合、イベントとして使用されなければならない。奇襲カードの場合、OPS として使用されなければならない。かつ補充カードを引くことはできない(イベントが発動しないため)。それ以外の場合において、プレイヤーは自身のアクションステップで、コマンドカードをイベントとして使用するかあるいは OPS のために使用するかを選択する。

インパルスにおける最後のプレイヤーがアクションステップを終了したら、戦闘ステップ [20.0] に移りすべての戦闘を解決する。そののち、黒色のシリンドラーをインパルストラック上で次の位置に進めること(「1」から「2」に、そして「3」へと順番に進める)。

シリンドラーが「最終インパルス」カウンターと同じ位置に置かれている場合、現在の OPS ラウンドにおける最終インパルスとなる。戦闘を含め最終インパルスが終了したら、シリンドラーをトラック上から取り除き、影響力フェイズ [23.0] に進むこと(あるいは Affairs of State カードの使用によりターンが終了した場合は王権フェイズ [24.0] に進む)。

13.3 必須の継承者

プレイヤーが参戦中の継承者ブロックを持たない場合、継承者カードをコマンドカードとして使用する(いちどに 2 人の有効な継承者しか持つことができないという制限の対象となり、また継承

者カードに記載された登場ターンの制限も受ける)、あるいは中立の継承者を参戦中としなければならない。継承者を参戦中とするには、中立の貴族を参戦中とするイベントのコマンドカードを使用するか(継承者をイベントの対象として選択しなければならない)、またはコマンドカードを OPS のために使用し、最初の OPS ポイントを中立の継承者を参戦中に復帰させるために用いなければならない [15.1]。なお後者の場合、継承者は本陣戦力で復帰する。OPS ポイントを得るために強制イベントカードを使用しても良いが、最初のポイントは継承者を参戦中とするために使用されなければならない。その他の方法におけるコマンドカードの使用は許可されず、使用されたコマンドカードのイベントにより中立の貴族を参戦中に復帰させることができない場合、カードは OPS のために使用されなければならない。

例: ヨーク家は第 1 継承者のみ有しているが、インパルスの開始時点においてブロックは中立プールに置かれており、参戦中の継承者ブロックが存在しない。そのため彼は、適切な継承者カードにより第 2 継承者を投入するか、あるいは第 1 継承者を中立プールから復帰させなければならない(ゲームターンの制限などにより適切な第 2 継承者を投入できない場合、後者を実施する義務が生じる)。ヨーク家は通常の OPS を実施することとし、最初の OPS ポイントを、第 1 継承者を本陣戦力で復帰させるために使用する。

14.0 イベントテキスト

プレイヤーがコマンドカードをイベントとして使用することを選択した場合、強制イベント、同盟、継承者はカードの種類に基づき以下のステップで実施する。イベントが強制イベントまたは同盟イベントの場合、カードテキストにより OPS ポイントが得られる。この場合イベントを処理した後に、

実施プレイヤーは同じ OPS 値のカードを使用した場合と同様に、アクションを実施できる。

一部のイベントカードには継続的な効果があり、この場合はゲームにおける効果が失われるまで、カードを捨て札パイルに置かない（カードの下部に赤字で記載されている）。マップ端の見やすい位置にカードを置いておき、すべてのプレイヤーがゲームにおける効果を確認できるようにすること（たとえば **Manpower Shortage** カードは作戦フェイズの残り期間において召集を禁止する、そのためいったんこのカードが使用されたら現在の OPS フェイズが終了するまで表向きにしてマップ端に置いておく）。すべての継続効果カードは、長方形のボックス内にカードタイプが記載されており、直ちに捨て札となることはない。

14.1 強制イベントカード

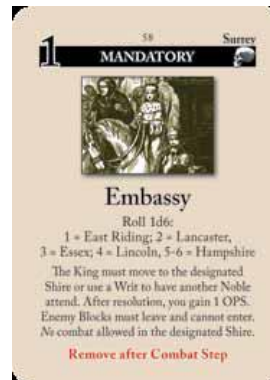
通常のイベントカードと似ているが、OPS ポイントが与えられる。イベントテキストを先に処理し、そののち記載された OPS ポイントを使用してから捨て札とすること。

重要: 前述のように、プレイヤーは保有する強制イベントカードを現在の作戦フェイズにおいて使用すべく、試みなければならない。強制イベントカードの使用に失敗した場合、カードは次のターンに持ち越さなければならない。またプレイヤーは、持ち越した強制イベントカードの OPS 値に等しい民衆支援を失う [28.3.2]。Affairs of State カードによりターンが終了した場合は唯一の例外であり、使用できなかった強制イベントカードは手札に残しておくが、これにより民衆支援が失われることはない。

強制イベントカードには 3 種類があり、それぞれの効果は以下の通りとなっている。

14.1.1 大使 (Embassy)

外国の使者が、王との交渉のためイングランドを訪れる。ダイスを 1 個ロールしてカードを参照し、



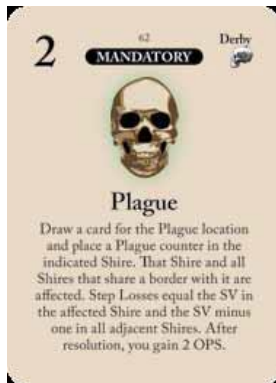
どこで会談が行われるかを判定すること。現在の王のブロック（そして王に随伴する官職ブロック）は、直ちに指定された州に移動するか、あるいは「令状」により代理を差し向ける必要がある（ブロックは、そのまま対象となる州に移動させる）。王あるいはその代理は、インパルスの中に州を離れることができない。また敵陣営のブロックは、王の平穏を保つため、そのインパルスにおいて対象となる州に進入できない。これには、退却または戦闘回避による場合も含まれ、対象となる州において戦闘を実施できない。

その州に、すでに敵陣営のブロックが含まれる場合、可能であれば、直ちに隣接する州に退却しなければならない。退却できない場合、敵ブロックは所有者の中立プールに置かれる。王の官職ブロック（または代理として送られたブロック）をマップ上の対象となる州に開いた状態で置き（現在の戦闘力が所有者からもっとも離れた位置になるよう置く）、インパルスの残り期間において敵ブロックが進入できないことを示すこと。

例: 3 プレーヤーゲームにおいて、バッキンガム家が 2 番目に強制イベントである Embassy を使用し、その結果として王が Devon に赴くこととなった。現在の王であるヨーク家は、王のブロック（第 1 継承者）と王の官職ブロックを、ランカスター家の貴族が占めている Devon に移動させる。ランカスター家の貴族は、退却ルールに基づいて隣接する州に退却しなければならない。ただし、すべての州が敵プレイヤーにより占められていたため、ランカスター家の貴族をマップから取り除き、ランカスター家の中立プールに配置する。ヨーク家のプレイヤーは、インパルスの残り期間に

において Devon に進入できないことを示すため、王の官職ブロックを開いておく。

14.1.2 疫病 (Plague)



インパルス中に Plague イベントを解決する場合、イベントを実施したプレイヤーは山札から追加で 1 枚のカードを引き、疫病の発生場所を確認する（新たなカードの右上に記載されている）。

疫病マーカーを指定された州に配置し、追加で引いたカードは捨て札とすること。

州にブロックを配置しているプレイヤーは、それぞれ州の経済値 (SV) に等しい数のステップロスを受ける。スタックの所有者は、どのブロックがステップロスを受けるのか、1 ステップずつ決定していく。ただしいったん本陣戦力となったブロックがステップロスを受けた場合、そのブロックにさらなるステップロスを適用することはできない。本陣戦力でステップロスを受けたブロックは、所有者の中立プールに置かれる。なお、適用できなかったステップロスは無視される。

上記と同じ手順により、疫病が発生した州に隣接する州においても、スタックにステップロスを適用すること。隣接州における各プレイヤーのステップロス数は、SV の -1 となる（最小値は「1」）。

例外: ロンドンが隣接州が疫病の発生源であっても、常に自身の SV に等しいステップロスが適用される。

すべてのステップロスが適用されたら、疫病マーカーを「荒廃」(Devastated) の面に裏返す。

例: Plague カードが使用された。カードが使用されたインパルスにおいて、山札の一番上のカードを引かれ、疫病の発生場所である Lincoln が明らかになった後に、捨て札となる。

Lincoln にスタックを持つすべてのプレイヤーは、それぞれ 2 ステップを失わなければならない。また Cambridge と West Riding にスタックを持つすべてのプレイヤーは、1 ステップを失わなければならない (SV が 2 のため SV-1 で 1 となる)。また Nottingham、Leicester、Rutland と Huntingdon は、州ごとの最少ステップロス数が 1 となることから、(SV1-1=0 となることに関わらず) それぞれ 1 のステップロスを受ける。East Riding と Norfolk はいずれも Lincoln に隣接しておらず、ステップロスを受けない。

14.1.3 国事 (Affairs of State)



このカードが最初に明らかになった場合、カードを使用したプレイヤーは山札の一番上のカードを引き、すべてのプレイヤーに明らかにする。カードを引いたプレイヤーは、このカードをコマンドカードとして使用したもののみなし、プレイを行うこと。

このカードは強制イベント (Embassy または Plague) でない限り、OPS を得るために使用しなければならない。強制イベントであれば、イベントテキストを実施すること。

現在のインパルスが終了したら、インパルス数が残っていても作戦フェイズを終了する。すべての戦闘を解決し [20.0]、そののち影響力フェイズ [23.0] をスキップして王権フェイズを行うこと [24.0]。

Affairs of State を、作戦フェイズの第 1 インパルスに使用できないことに注意。

14.2 強制イベントではないイベントカード

イベントテキストを実施したのち、以下の処理を実施する。

- a) 作戦カードを捨て札とする（例外：継続的な効果を持つものを除く）
- b) 家系カードはゲームから取り除く

家系イベントカードと作戦イベントカードに関しては、カードの章 [10.0] を参照のこと。

ほとんどのカードはカード自体に説明が記載されているが、以下のイベントに関して補足しておく。

14.2.1 反乱計画（Planned Uprising）と襲撃（Raids）



一部のカードでは、カードを使用したプレイヤーが「コントロールプレイヤー」として、反乱計画（農民の反乱を表している）や海賊、フランス、スコットランドによる襲撃を実施することになる。

インパルスのプレイ順序に従い、反乱の発生した州（あるいは襲撃の対象となった州）を所領とする、「参戦中の官職」を有する貴族がイベントに対応するかどうかの宣言を実施する（複数の官職が対象となる場合は、いずれが対応するかを宣言する）。官職を持つ貴族が志願しなかった場合、再度インパルスのプレイ順序に従い、目標となる州を所領とする「官職を持たない」貴族を対象に、対応を行うかどうかの宣言を行う。いずれにせよ、最初にブロックを送る選択をしたプレイヤーのみがイベントへの対応を行う。なお他の貴族との共有所領や、官職の所領も対象に含まれる。すべてのプレイヤーが辞退した場合、王位を有するプレイヤーは、令状により任意の官職に対応を命令で

きる。いずれのプレイヤーも志願せず、また令状を発行しない場合、現時点においてその州にもっとも多くブロックを有するプレイヤーが対応を実施しなければならない。対応貴族がいない場合の処理に関しては、下記を参照のこと。

（志願または令状により）貴族が対応した場合、その貴族は「対応貴族」となる。ブロック（そしてその随伴ブロック）を、目標の州に移動させる。次に何が行われるかは、イベントが **Raid** なのか **Planned Uprising** なのかによって異なる。

Planned Uprisings の場合のみ、対応貴族がイベントを実施されたプレイヤーによりコントロールされているならば、対応貴族は最大戦力を上限に直ちに 2 ステップを得る（プレイヤー家系に好意を持つ農民が、新兵として軍に加わった！）。

その他の状況において（対応貴族が **Planned Uprising** イベントを実施されたプレイヤーによりコントロールされていない、あるいは **Raid** への対応を解決する場合）、使用されたカードに従い、対応貴族と随伴ブロックに対して 1 回の戦列戦闘ルール [20.5.2] を実施する。ブロックの戦力が本陣戦力より少なくなった場合は、直ちに除去チャートで判定を実施すること。対応貴族がブロックを随伴させているならば、通常のダメージ割り当てルール [20.5.3] に従い、ブロックにヒットを適用すること。



Planned Uprising: 州の経済値に等しい数の、緑色のダイス（「6」でヒット）を振る。対象の州が対応貴族の支配者以外の家系に忠誠を誓っている場合、追加で 1 個のダイスを振る（たとえば、バッキンガム家の支配する貴族が **Stafford** の **Planned Uprising** に対応した場合、2 個のダイスをロールする、ただしバッキンガム家を除く家系が支配する貴族が対応した場合、3 個のダイスをロールする）。



Pirate Raid: 緑色のダイス（「6」でヒット）

を 2 つ振る。

◆ **French Raid:** 青色のダイス (「5」でヒット) を 3 つ振る。

◆ **Scots Raid:** 青色のダイス (「5」でヒット) を 2 つ振る。

解決が終了したら、対応貴族が生き残ったかどうかに関わらず、対応貴族をコントロールする家系の民衆支援を「1」増加させる。対応貴族がイベントを実施したプレイヤーによりコントロールされている場合も、Planned Uprising による民衆支援の増加を得ることができる。

Planned Uprising の対応貴族がいない場合、反乱軍を表すため、イベントを実施したプレイヤー家系と同じ色の小さなシリンダーを配置する (Raid では反乱軍は配置されない)。

色のついた小さなシリンダー (以降は「反乱軍」と記載) が置かれている限り、その州はイベントを実施したプレイヤーの支配下にあると見なす。敵スタックが反乱軍を含む州に進入した場合、反乱軍は上記のようにスタックに対して戦列戦闘ルールを行う。反乱軍の存在する州に味方スタックが進入した場合、2 ステップをプレイヤーの任意で配分する (ブロックの最大戦力を超えてはならない)。いずれの場合も、反乱軍のシリンダーは除去される。もしその時点まで反乱軍のシリンダーが残っていれば、次の王権フェイズ [24.1.2] の開始時点で除去される。



最後に Raid または Planned Uprising により戦列戦闘ダイスがロールされた場合、あるいは対応貴族のいない Raid が実施された場合、その州に略奪 (Plundered) マーカーを置く。

なお令状は、Raid または Planned Uprising を処理するいかなる時点においても使用できる。

デザインノート: 万が一、すでに 10 個の略奪/消

耗マーカーがマップに置かれており、11 個目を配置する必要が出た場合、マーカーを配置するプレイヤーは消耗している州のうちもつとも SV が低いもののいずれかからマーカーを取り除くこと。ただし、実施プレイヤーのブロックが含まれる州を選択することはできない。

ジャック・ケイドの反乱 (Jack Cade's Rebellion) :

プレイヤーは、このイベントカードが他のカード (Robyn of Holderness など) と異なり、反乱計画の実施を禁じる州にロンドンを含んでいないことに注意。これは意図したものである。

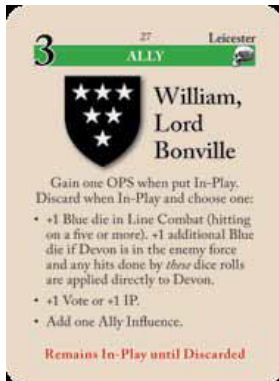
例: 3 プレイヤーゲームにおいて、バッキンガム家 (現在の王) は 10PS の家系カード Buckingham's

Rebellion をコマンドカードとして使用した。ヨーク家とランカスター家は 20PS のカードを使用し、そのインパルスにおけるアクションラウンドを先に実施する。バッキンガム家のアクションラウンドにおいて、彼は黄色の小さなシリンダーを Stafford (2SV のバッキンガム派の州) に置く。彼の狙いはバッキンガム家のブロックに対応させ、反乱軍の兵を「募る」ことで自軍に組み込み、2 ステップを得ることにあった。しかしながらヨーク家 (バッキンガム家に先駆けてインパルスを実施) は、Stafford に所領を持ち、現在の海軍卿であるシュルーズベリー伯をコントロールしている。対応貴族の選択にあたり、インパルス順に基づいて最初の選択権を有しているヨーク家は、バッキンガム家が 2 ステップを得ないよう、シュルーズベリー伯と海軍卿のブロックを「対応貴族」として Stafford に送ることとした。シュルーズベリー伯に対する 3 つのダイスロールは「3」、「6」、「6」になった。ヨーク家のプレイヤーは顔をしかめて 1 ヒットをシュルーズベリー伯に、1 ヒットを海軍卿ブロックに適用する。彼はこの賭けが成功し、彼

自身かランカスター家がバッキンガム家のブロックを（本陣戦力のうちに）討ち取ることを願い、民衆支援を 1 つ増加させ、略奪マーカ―を州に配置する。

14.2.2 同盟カード

使用された同盟カードは、所有プレイヤーの前に



置いておくこと。プレイヤーはカードが配置された直後を含めて、カードの「捨て札能力」をいつでも使用できる。

すべての同盟カードは、いったんカードが使用されたら発動で

きるようになる「捨て札能力」（いずれか 1 つを選択）を有している。カードを使用したプレイヤーは望むときに、いつでもこの能力の発動を選択できる。能力を発動するにはそのことを公表し、いずれか 1 つの能力を実施し、同盟カードを捨て札にすること。

複数のプレイヤーが同時に同盟能力を使用した場合、王が能力の解決順序を決定すること（タイプレールルールに基づく [10.5.1]）。プレイヤーはプレイ順序が決定されるまで、使用する能力を明らかにする必要はない。また望むならば、最初に明らかにしたものとは別の能力を使用しても良い。しかしながら、いったん同盟能力の使用を宣言したら、能力の使用が求められた際に、いずれかの同盟能力を使用しなければならない。

ほとんどの同盟能力はカード自体に説明が記載されているが、以下の能力に関して補足しておく。

X の同盟影響力を追加: プレイヤーはこの捨て札能力を、X ポイントの IP を（マーカ―の数ではない!）、備蓄からいずれか 1 人の貴族の議会議事録ボックスに配置するため使用できる（政治影響力

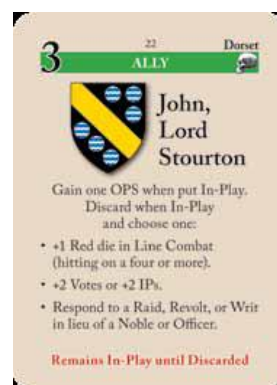
の配置アクションにおける制限に従う [19.0]）。

例: ラベル卿を支配しているヨーク家が、ナンバー 16 の同盟カードの捨て札能力を使用した。彼は 1IP マーカ―を 2 人の貴族に置くか、あるいは 2IP を 1 人の貴族に置くことができる。いずれにせよ、ヨーク家はこの能力を使用することで、合計 2 ポイントの IP を追加できる。

指揮の支援: プレイヤーはこの捨て札能力を、現在のインパルス of the終了まで、あるいはいずれかの州における戦闘 [20.0] の終了まで、味方指揮官 1 人の指揮値を 1 ポイント増加させるために使用できる。奇襲カード Leadership（カード番号#72）のイベントの効果は、これと同様である。

官職ブロックのコントロールを獲得: プレイヤーは空きポストとなっているいずれか 1 つの官職ブロックをコントロールし、カードに記載されている通り随伴させる。ただし、該当する官職が有する特典を獲得することはできない（もちろん、ホストの貴族がすでにその官職に就いている場合は除く）。

中立貴族の活性化: プレイヤーはこの捨て札能力を使用することで、1 人の自陣営の中立貴族を、その貴族の所領を含む州に完全戦力で戻すことができる。この手段により、貴族は敵支配下の州または競合状態の州に進入できる。



襲撃、反乱、令状への

対応: プレイヤーはこの捨て札能力により、ストートン卿を任意の襲撃／反乱に対応させるか、（いずれの理由によっても）令状の対象となったブロックの代わりを務め

させることができる。プレイヤーは+1 の民衆支援を得るが、ストートン卿に対するダイスロールは

行わない（対応が終了したらストートン卿のカードは捨て札となる）。

14.2.3 継承者カード

継承者カードをイベントとして使用する場合は、カードに記載されたターン制限を受ける。記載されたターンより前に、カードをイベントとして使用することはできない。また、プレイヤーがいちどに 2 人より多くの継承者を持つことができないことに注意。

使用条件を満たしていれば、カードを表向きにしてプレイヤーの前に置いておくこと。対応する継承者ブロックが参戦中ではない場合は、参戦中として所領に完全戦力で配置する。継承者ブロックが他のプレイヤーにより支配されているときは、敵支配下の継承者 [10.3.1] を参照のこと。

いったん継承者カードが使用されたら、対応するブロックはゲームの残り期間において継承者とみなされる。クラレンス公ジョージを除く継承者ならば、以降は影響力マーカーを配置できないことを示すため、継承者カウンターが議会議事録 (RoP) ボックスに置く（ボックスが用意されている場合のみ）。すでに配置されている IP マーカーがあれば、適切な未徴収プールに戻すこと。なおクラレンス公が第 1 継承者となった場合は、同様に「第 1 継承者」カウンターを RoP ボックスに配置する。

15.0 作戦と OPS ポイント

実施プレイヤーのコマンドカード (CC) が奇襲カード [10.4.4] か、またはプレイヤーが自身のカードをイベントではなく OPS に使用することを選択した場合、プレイヤーはカードの OPS 値に等しいポイント (OPS ポイント) を受け取り、アクションに使用できる（たとえば Hidden Schemes を OPS に使用すると、プレイヤーは 2OPS ポイントを消費できる）。カードによっては、イベントの一部として OPS ポイントが与えられることに注意。

これらのポイントはイベントを処理したのち、CC を OPS に使用した場合に与えられるポイントと同様に消費できる。OPS を有するプレイヤーは、アクションのコストのみを制限として、望むだけのアクションを実施できる。

デザインノート: コマンドカードとして使用された奇襲カードは OPS のために使用され、イベントに使用することはできない。

作戦ポイントは、同じアクションを複数回実施するために使用することも、異なるアクションを実施することに使用することも望み通りに実施できる。プレイヤーがすべての OPS を使用する必要はないが、OPS を将来のため取っておくことはできない。使用されなかった OPS は失われる。

プレイヤーが望むアクション、あるいは実施可能なアクションをすべて行ったら、カードは捨て札となる。CC が OPS として使用されたならば、イベントが実施されることはない。イベントによりプレイヤーに OPS ポイントが与えられる場合は、その限りではない。

指定された値の OPS ポイントを消費することで、以下のアクションを実施できる。

- ◆ 中立の継承者を参戦状態に戻す [15.1] ⇒ 1OPS/継承者
- ◆ 陸上移動 [16.0] ⇒ 1OPS/スタック
- ◆ 海上移動 [17.0] ⇒ 3OPS/スタック（海軍卿が率いるスタックは、ターンごとに 1 度、2OPS で移動できる）
- ◆ 召集 [18.0] ⇒ 1OPS/ステップ
- ◆ 政治的影響力の行使 ⇒ 1OPS/影響力を行使される貴族ごとに

これらアクションの詳細は、後述する。

15.1 中立の継承者を参戦状態に戻す

プレイヤーは 1OPS ポイントを消費することで、中立の継承者を参戦中に戻すことができる（場合によっては実施が義務づけられる）。この方法で復

帰した継承者は、適切な所領（自陣営支配下、敵支配下、競合のいずれでも）に本陣戦力で配置される。参戦中となったアクションステップでは移動できないが、召集アクション [18.0] の対象とすることはできる。

16.0 陸上移動

16.1 移動の基本ルール

1OPS を消費することで、1 つの「スタック」（スタックは 1 つまたは複数のブロックにより構成される）を、ある地域から別な地域へと移動させられる。以降は、単独で移動するブロックあるいは共に移動する複数のブロックのことを「スタック」と称する。移動スタックを指定するにあたり、実施プレイヤーは 1 より大きい指揮値を持つブロックを移動の指揮官とすること（**例外:** 王の官職ブロックはホストブロックの指揮値を+1 するが、それ自身が移動を指揮することはできない）。

重要: スタックにおける指揮官は、常にもっとも爵位の高い貴族となることに注意。継承者は、常に継承者ではない貴族に優越する。指揮官は、自身の指揮値に等しい数のブロックを率いることができる。

移動を実施するスタックは、単独の指揮官から構成されるか、あるいは同じ州／亡命ボックス内のブロックを含むことができる。追加できるブロックの最大数は、指揮官の指揮値により制限を受ける [8.3.1]。これは、「指揮限界」とも呼ばれる。同様に、スタックが指揮官より高い爵位の貴族ブロックを含んでいてはならない。

ノート: 移動を実施するスタックは、4 移動力 (MP) を有する。

移動を実施するスタックは、いかなる時点においてもブロック数が指揮官の指揮値を超えない限り、任意の数のブロック（指揮官を除く）を移動中に拾い上げ、置いていくことができる。

官職ブロックは随伴を解除できず、官職を有する貴族と共に留まらなければならない。また官職ブロックが、指揮限界の計算対象となることに注意 [10.5]。移動を実施したスタックを構成するブロックは、そのインパルスの残り期間において移動を実施できない（4MP すべてを使い切る前に、途中で置いて行かれた場合を含む）。ただし、同じ作戦フェイズにおける次回以降のインパルスで、移動することができる。

デザインノート: プレーヤーが 2OPS の CC を使用し、うち 1OPS を指揮官と 2 個のブロックを活性化するために消費した。これら 3 つのブロックは、そのアクションラウンドにおいて 2 ポイント目の OPS を消費して移動できない（指揮官と指揮下のブロックいずれも）。ただし、続くインパルスにおいて新たな CC が使用された場合には、移動を実施できる。

移動を実施するスタックが、指揮官を途中で置いていくことはできない。ただし指揮官が指揮下のスタックすべてを置いていき、移動を続けることはできる。

例: 継承者ではないエクセター公（爵位 2 で指揮値 2）が指揮官として選ばれ、ダービー伯と共に移動を行う。両者ともに同じ爵位 2 であり、これは認められる。エクセター公は 4MP のうち 2MP を使用して Derby から Stafford、Shropshire と移動しそこにダービー伯を残してフォーコンバーク卿とヘイスティングス卿を拾い上げた。フォーコンバーク卿が現在の指揮官ではなく、また 1 の爵位しか持たないため、プレーヤーはフォーコンバーク卿の指揮値 3 を利用してダービー伯を同行させることができない。エクセター公、フォーコンバーク卿とヘイスティングス卿は 1MP を使用して、ランカスター公とノーサンバランド伯がスタックする自軍支配地域の Powys に移動する（**安全な街道:** 下記参照）。しかしながらエクセター公は継承者で

はなく爵位 3 でもないため、ランカスター公（継承者）とノーサンバランド伯（爵位 3）のいずれも拾い上げることはできない。代わりに、ヘイスティングス卿を置いていき、フォーコンバーク卿と共に Shropshire に戻る（Shropshire にはダービー伯がいるため、「安全な街道」の 1MP となる）。ランカスター家のプレイヤーは、Powys に 3 つのブロックが配置された状態でこのインパルスを終えて損耗を受けることがないように、ランカスター公またはノーサンバランド伯を活性化する必要がある。ただしヘイスティングス卿はこのアクションラウンドにおいてすでに移動しているため、いずれのブロックもヘイスティングス卿を移動の指揮下に置くことはできない。

16.2 移動コスト



上記のように、移動を実施するスタックは

合計 4MP を有する [16.1]。移動スタックが州の境界を越えるごとに、あるいは国境を越えるごとに MP を消費する。また移動する境界の種類に応じて、追加の移動力消費が必要となる。

境界の種類	通常の MP	安全な街道の MP
荒地（黒の実線）	2	1
平地（黒の破線）	1	1/2
海域（黒の実線）	特殊	設定なし

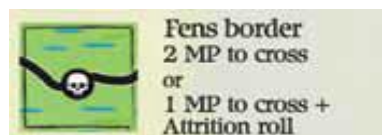
16.2.1 安全な街道

境界線に接する 2 つの州がいずれも自陣営の支配下にある場合、境界線を越えるためのコスト（修正前のもの）は通常の MP（修正前のもの）の半分となる。これはウォッシュ湾とフェンズにおける特殊な移動（後述 [16.2.2、16.2.3]）には適用されない。なおイベント（Bad Roads）などにより、移動コストが追加されることがある。

例: Huntington に配置されたマーチ公（ヨーク家の継承者）は Rutland（ブロックなし）に 1MP で、

Leicester（ブロックなし）に 1/2MP で、Derby（ヨーク家のスタックが占める）に 1/2MP で移動し、Lancaster で移動を終了する（さらに 2MP を使用）。Rutland、Leicester、Derby で安全な街道を使用することで、合計 4MP を消費する。

16.2.2 フェンズ



Lincoln と Norfolk に近い沼沢地

は、もっとも良い条件の時でさえ横断が困難である。これらの境界線は、特別な「フェンズ」境界であることを示すドクロのアイコンが記載されている。移動中のスタックは 2MP を消費するか、以下に記載された特殊なフェンズ移動を行うことで、フェンズ境界を越えることができる。

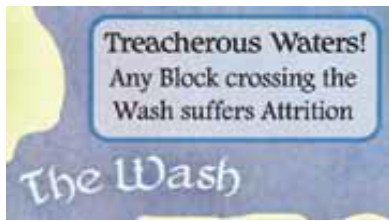
特殊なフェンズ移動によるフェンズ境界の横断コストは 1MP である。この移動は、指定された境界線でのみ実施できる。またこの 1MP は、安全な街道 [16.2.1] による修正を受けない。

特殊なフェンズ移動、または退却によりフェンズ境界線を越えたブロックは、損耗ロール [22.0] を実施しなければならない。強行軍 [16.3] によりフェンズ境界線を越えた場合は、1 回の損耗チェックのみ被ることに注意。

デザインノート: これは「陸伝いに行くならば 2 移動力、船を使うならば 1 移動力」ということを表したルールだ。通常の陸路を利用するならば損耗を受けない代わりに 2MP を消費するが、特殊なフェンズ移動で境界を越えれば 1MP しか消費しない。ただし、1MP で境界を越えたブロックは損耗ロールを行わなければならない、ステップを失うリスクがある。

16.2.3 ウォッシュ湾

Lincoln と Norfolk の間には、「ウォッシュ湾」として知られる。プレイヤーは Lincoln と Norfolk の間にあるウォッシュ湾を、特殊な「ウォッシュ湾



湾移動に必要な移動コストは 1MP である。この 1MP が、上記の「安全な街道」により半減することはない。加えて、ウォッシュ湾を移動したブロックは、損耗ロール [22.0] を実施すること。ウォッシュ湾を経由した退却、または戦闘回避は認められない。

16.2.4 亡命ボックス



亡命ボックス [7.3.1] は、ゲームターンにおいて冬営期間 [27.0] を除く作戦フェイズでのみ進入できる。ブロックは作戦フェイズまたは冬営フェイズにおいて、亡命ボックスを離脱できる。

亡命ボックスはカードの使用による移動か特殊な状況における移動（これらの場合は単にブロックを取り、指定された亡命ボックスにそのまま配置する）、または通常移動によって進入できる。

隣接する州からの陸上移動による亡命ボックスへの進入、または離脱のコストは 2MP となる。亡命ボックスに進入したスタックは直ちに移動を停止し、アクションステップの残り期間において移動を実施できない。

◆ アイルランドの亡命ボックスは、Pale of Ireland のみに隣接している。

◆ フランスの亡命ボックスは、Pale of Calais のみに隣接している。

◆ スコットランドの亡命ボックスは、Cumberland と Northumberland の双方に隣接している。

スコットランド亡命ボックスの進入に海上移動

移動」により通過できる。

この特殊なウォッシュ

[17.0] を使用することもでき、この場合は Irish Sea または North Sea に隣接していると見なす。

亡命ボックスに進入したら、プレイヤーは直ちに民衆支援を 1 減少させる。また、少なくとも 1 か所の亡命ボックスで貴族が冬を越したターンごとに、クリーンアップフェイズ [28.3.1] において民衆支援を 1 つ減少させる。

なおいずれか 1 人のプレイヤーのブロックだけを、特定の亡命ボックスに配置できる。あるプレイヤーが亡命ボックスにブロックを進入させたら、他のプレイヤーはその亡命ボックスが空きとなるまで自身のブロックを置くことができない。これはつまり、亡命ボックスでは決して戦闘が発生しないことを意味する。

亡命ボックスへの進入にあたり、適切な官職に率いられているかまたはマーガレット王妃が随伴していない場合 [7.3.2、7.3.3]、ブロックは直ちに本陣戦力となる。

16.3 強行軍

移動中のスタックが 4MP すべてを消費した後に、実施プレイヤーは強行軍を行うことで、隣接する州または亡命ボックスにスタックを移動させることができる。

いったん強行軍が宣言されたら、必ず実施されなければならない。強行軍を行うには、実施プレイヤーはスタックのうちどのブロックが対象となるのかを宣言すること。指揮官は、単独で移動する場合を含め、常に強行軍に参加しなければならない。指揮官と選択されたブロックは、そののち隣接するいずれか 1 か所の州、あるいは国外へと移動する（移動先を分割してはならない）。

指揮官を含めたそれぞれのブロックは、強行軍により損耗を受ける [22.0]。

強行軍は、以下の制限の適用を受ける。

◆ 海上移動の後に実施できない [17.0]。

◆ ウォッシュ湾を移動できない（強行軍は追加

のペナルティなしにフェンズを通過できる)。

◆ インパルスにつき 1 回のみ実施できる (新たな CC が使用されるまで、ブロックは隣接州への移動を 1 回だけ実施できる、新たなカードが使用されたら再び移動の対象として選択できる)

◆ 敵ブロックを含む州に移動した後は、その敵ブロックが戦闘回避に成功した場合でも実施できない [16.6]。

例: ウォリック伯はカレー総督のブロックを随伴し、サフォーク伯を率いて 4MP を使用して Essex に移動した。コントロールプレーヤーはウォリック伯に隣接する州へと強行軍させることを決めたが、サフォーク伯は Essex に残していくこととした。2 つのブロックが損耗ロール [22.0] の対象となるが、指揮官ブロックのためロールに +1 の修正を受ける。

16.4 拘束

スタックが敵ブロックを含む州に進入した場合 (かつその敵ブロックが戦闘回避しなかった場合 [16.6])、移動中ブロックの一部はその州で移動を終了しなければならない。このとき移動中のブロックは、その州に存在する敵ブロックと同じ数の

ブロックの移動を終了しなければならない。これらのブロックは「拘束された」と見なされる。敵ブロック数を上回る分のブロックは、(スタックの指揮官と共に) 移動を継続できる。

敵ブロックの数が移動中のブロックの数を上回っている場合、すべての移動中ブロックは停止しなければならない、かつ拘束される。

拘束されたブロックは、これらが州に進入してきた境界線に近い場所に置いておくこと (戦闘においてどの州から入ってきたかが重要になる [20.5.4])。

敵ブロックと同じ州で移動を開始するブロックは、同様に拘束される。実施プレーヤーはこのような

州からスタックを移動させることはできるが、その州の敵ブロックに等しい数 (あるいは上回る数) のブロックを残していかなければならない。**ノート:** つまり移動中の部隊を拘束したブロックは、同様に拘束を受けることとなり、以降のアクションステップで移動の機会があっても移動できないことを意味する。

ブロックは移動と同様に、冬季の配置 [27.0] によっても拘束を受ける場合がある。この場合における拘束の効果は同じである。

拘束は、ブロックがイベントに対応することを妨げない (たとえば [14.1.1, 14.2.1])。ただし競合州のブロックが令状 [10.5.1] の対象となることはなく、また隣接する州に迎撃を実施することもできない [16.5]。

16.5 迎撃

移動中のスタックが、競合状態ではない敵ブロックを含む州に隣接する州へと最初に進入した場合、これらブロックをコントロールする敵プレーヤーは、移動中のスタックに対して迎撃を試みることができる。プレーヤーはウォッシュ湾 [16.2.3] を経由して迎撃を行えないが、フェンズ [16.2.2] を経由して実施できる。

迎撃を試みる敵プレーヤーは、そのことを告げなければならない。複数の敵プレーヤーが迎撃を望んだ場合、現在のターンにおいて自身のインパルスをもっとも早い順番で実施する (実施した) プレーヤーが迎撃の試みを行う。それぞれの州へ進入するごとに 1 回だけ (敵プレーヤーごとに 1 回ではない)、迎撃の試みを行うことができる。迎撃の試みを行うプレーヤーは、移動ルールに従い移動スタックを構成するように [16.1]、指揮官と配下のブロックを含む迎撃スタックを構成する。迎撃の試みは、州内のブロックが戦闘回避の試みを行う前に解決される [16.6]。

デザインノート: CoR では、いかなる場合でも交渉

が認められていることを思い出してほしい。そのためプレイヤーは誰が迎撃の試みを行うのか、あるいはそもそも迎撃を実施するのかどうか「協議する」こともできる。

迎撃を実施するプレイヤーはダイスを 1 個ロールし、結果を指揮値と比較する。ロール結果が指揮官の指揮値以下であれば、迎撃スタックを移動中のスタックと同じ州に移動させる。移動中のスタックはその州で直ちに停止し、そのインパルスにおけるそれ以上の移動は実施できない。

ノート: 迎撃を受けた移動中のスタックが、迎撃に対して戦闘回避 [16.6] を行うことはできない。

ロール結果が指揮官の CR より大きければ、迎撃スタックはその場に留まる。移動中のスタックは停止しても、また MP の範囲 [16.2] において移動を続けても良く、強行軍も実施できる [16.3]。交戦の順序 [20.1] を決定するにあたり、迎撃により州に進入したスタックは、迎撃を受けたブロックより先に移動してきたものとする。また迎撃を受けたブロックに対して、防御側となる。

16.6 戦闘回避

迎撃の試みを行った後に、もし移動中のスタックが敵ブロックを含む州に進入した場合、これら敵ブロックをコントロールするプレイヤーは拘束 [16.4] される前に、戦闘回避によりブロックを移動させられる。移動前より拘束されていたブロックが、戦闘回避を実施することはできない。州がすでに競合状態であった場合、州内でもっとも多くのブロックを有する敵プレイヤーは、拘束されていないブロックの戦闘回避を実施できる（その時点で、州内に配置されている相手ブロック数を上回る数のブロックを任意に選択できる、このとき進入してきたブロックは計算に入れない）。各プレイヤーは相手プレイヤーが州内にブロックを移動させてくるごとに、それぞれ 1 回の戦闘回避を実施できる。戦闘回避を実施するには、移動

ルールに従い [16.1]、プレイヤーは指揮官と配下のブロックを含む戦闘回避スタックを構成すること。そののち戦闘回避を実施するプレイヤーは、ダイスを 1 個ロールする。

ロール結果が指揮官の指揮値以下であれば、指揮官と指揮下のスタックは、以下の制限に従い戦闘回避を実施できる。

例: ランカスター家とオクスフォード家が Lincoln に配置されており、ヨーク家が Shrewsbury からその州に進入してきた。ランカスター家は戦闘も拘束されることも望まず、戦闘回避を試みて失敗した。インパルスの後半において、バッキンガム家プレイヤーはスタフォードとサフォーク伯、海軍卿を含むスタックを Lincoln に進入させる。ヨーク家は Shrewsbury を支配しているが、ランカスター家が「その州においてもっとも多くのブロックを持つ敵プレイヤー」となるため戦闘回避できない。差し迫った破滅を見て取ったランカスター家は、ランカスター公ブロックの回避を試み（彼は 1 ブロックのみ戦闘回避でき、その他は Shrewsbury で拘束されている）、2 をロールした。彼はオクスフォードに別れを告げ、ランカスター公を隣接する州に退却させる。

戦闘回避ブロックは以下の制限に従い、隣接する州に移動する。

- ◆ 敵ブロックを含む州には戦闘回避できない（味方ブロックが置かれている場合を含む）。
- ◆ 海上移動 [17.0] による戦闘回避、またはウォッシュ湾 [16.2.3] を経由して Lincoln と Norfolk 間で戦闘回避を行うことはできない。
- ◆ すべてのブロックは、同じ州に戦闘回避しなければならない。また、通常の陸上移動により移動できる州でなければならない。
- ◆ 競合州に進入してきた敵ブロックの進入経路を使用して、戦闘回避できない。

ブロックはフェンズ [16.2.2] を経由して戦闘回避

できるが、追加の-1のダイスロール修正を受けて損耗を被る。

戦闘回避ルートが存在しない場合、スタックは戦闘回避を行うことができない。戦闘回避は「移動」には含まれない。戦闘回避を行うブロックは迎撃を受けず、また迎撃に対して戦闘回避できない。移動中のスタックがMPを残している場合は、移動を継続できる。このとき、戦闘回避を行ったスタックと同じ州へ移動しても良い（十分なMPがあるならば）。ただし、上記の移動を強行軍[16.3]により行うことはできない。

戦闘回避が行われた場合、戦闘後の処理[20.5.5]において勝利者はいないものとする。

例（上記の続き）：Norfolkが空きであるか自陣営の支配下であっても、そこへの唯一の経路が特殊なウォッシュ湾移動となるため、ランスカスター公は戦闘回避できない。彼は、隣接するその他の適切な州に退却しなければならない。なお彼がHuntingdon、RutlandまたはCambridgeに退却した場合、+0のダイス修正で損耗を被る（継承者／指揮官のため+1、フェンズ経由で戦闘回避するため-1）。

17.0 海上移動



海上移動には、3OPSが必要となる。海上移動

を実施するにあたり、プレイヤーは陸上移動と同様に海上移動スタックを編成すること[16.1]。例外として、海軍卿はゲームターンごとに1回、2OPSで海上移動を実施できる[10.5.5]。



そののち海上移動スタックは、同じ海域ま

たは隣接する海域における他の沿岸州や亡命ボックスに移動できる。海上移動スタックが隣接する

海域の州または亡命ボックスに移動した場合、損耗ロールを行うこと[22.0]。

海上を移動するブロックは、目的地となる州で移動を終了しなければならない、海上に留まることはできない。海上移動を実施する前後において、ブロックが陸上移動を行うことはできない（強行軍を含む[16.3]）。海上移動により目的地となる州が、敵ブロックを含んでいても良い。

海上移動が敵ブロックを含む州で移動を終了する場合、それらブロックは可能ならば戦闘回避できる。海上移動は目的地の州においてのみ迎撃の対象となり、「海上」において迎撃されることはない。

例：ヨーク家が支配するシュールズベリー伯（現在の海軍卿）が、自身の官職ブロックとクリフォード卿とスタックし、Chester（アイルランド海の沿岸州）に配置されている。ヨーク家プレイヤーは3OPSのCCを使用し、海軍卿のターンごとの能力を利用して3OPSのうち2ポイントを使う。

彼は海軍卿のカードを裏返して能力を使用したことを示し、海軍卿とクリフォード伯をShrewsburyからランカスター家が占めるDevonに海上移動させる。Devonはアイルランド海に面しており、海上移動スタックに対する損耗は適用されない。ランカスター家はDevonと隣接するSomersetにスタックを有しており、まずSomersetのブロックでDevonの上陸を迎撃すべく試みる。これはランカスター家のプレイヤーが6をロールしたことで失敗する。そのためランカスター家のプレイヤーはDevonのスタックを戦闘回避させることとし、これも6をロールしたため失敗した。彼の唯一の望みは、戦闘フェイズにおいても6の目が出続けることとなる。

18.0 召集

自陣営支配下の州に位置する貴族は、戦闘力を回復させるため召集を行える。召集のコストは、ス



テップごとに 1OPS である。

ある州において召集できるステップの最大数は、その州の経済値に同じである [7.2.1]。その州が、

召集を実施した貴族を支配するプレーヤー家系に忠誠を有しているならば、追加で 1 ステップを召集できる。いったん召集アクションが完了したら、1 回のプレーヤーアクションで複数のステップが召集された州に、消耗マーカーを配置すること。

デザインノート: ありそうにないことだが、すでに 10 個の消耗マーカーがマップ上に置かれ、11 個目を配置する必要が出た場合、配置を求められたプレーヤーは消耗している州のうちもっとも SV が低いものを 1 つ選択してマーカーを取り除くこと。このとき対象の州は、可能な限りそのプレーヤーのブロックを含んでいないものを選択すること。

召集により得られたすべてのステップは、王が召集を行った場合を除き、召集を実施された州に配置されたブロックに加えること。王が召集を実施した場合、王は亡命中のブロックを除く任意の味方ブロックにステップを割り当てられる。消耗または荒廃している州、あるいは略奪された州で召集を実施することはできない。

例: ヨーク家は Rutland にスタックを有している (ヨーク家への忠誠を有している州)。ヨーク家のアクションステップにおいて、彼は 3OPS のカードを使用し、2OPS で 2 ステップを Rutland に召集した。Rutland はヨーク家に忠誠を誓っているため、SV の 1 に Rutland が親ヨークであることで +1 として、合計最大 2 ステップの召集が可能となる。そののち消耗マーカーを Rutland に配置し、以降はこの州での召集が禁じられる。彼が 1 ステップのみ召集していたならば、消耗マーカーは置かれず Rutland はターンの残り期間においても召集を実施できる。なお 1OPS で 1 ステップを召集し、2 つ目の OPS でスタックを移動させ、3 つ

目の OPS で Rutland から 2 番目のステップを召集した場合でも、ヨーク家のアクションステップにおいて Rutland から複数のステップが召集されたことから、消耗マーカーが置かれる。

召集を行った貴族は、そのアクションラウンドの残り期間において、自主的に移動を実施できない。ただし戦闘回避 [16.6] と迎撃 [16.5]、戦闘への参加 [20.0] は実施できる。加えて、その貴族はイベント [14.1.1、14.1.2] への対応や、令状 [10.5.1] に応えることができる。

19.0 政治的影響力

1 人の貴族に影響力を追加するコストは、1OPS である。これは「政治影響力アクション」と見なされる。



政治影響力アクションを実施するプレーヤーは、備蓄から任意の IP マーカーを選択し、いずれ

か 1 人の貴族の議会議事録ボックスに、裏向きのまま秘密裡に配置する。これは貴族の一族が経済的な恩恵を約束され、また政治権力により圧力をかけ、プレーヤー家系のため召集させることを表している。

影響力マーカーは以下の場合、貴族の RoP ボックスに置くことができない。

- ◆ シナリオによる配置制限がある。
- ◆ ボックスに継承者マーカー、または第 1 継承者マーカーが置かれている [14.2.3]。
- ◆ ボックスに伏せた状態のブロック (プレイ対象外であることを示す) が置かれているか、表向きのブロック (利用不可であることを示す) が置かれている。

プレーヤーは備蓄に有している任意の数の IP マーカーを、その値に関わらず上記の方法で、貴族の

RoP ボックスに配置できる。ただし、少なくとも 1 つの IP マーカーを配置しなければならない。

ノート: 一部の IP マーカーは、ゼロの値を持つ。これらはビッドの偽装やブラフのために使うことができるが、ゼロの IP マーカーのみで行われたビッドは、議会フェイズ [24.2] において明らかになった際に無効となる。

IP マーカーは、味方または敵の IP マーカーがすでに配置されている場合でも、任意の貴族ボックスに配置できる。またその時点において、どの家系が貴族を支配しているかにも関係ない。

RoP ボックスを持つ貴族が継承者 [10.3、14.2.3] になった場合、記録のため対応する RoP ボックスに継承者マーカーを置く。

ノート: クラレンス公は上記ルールの例外である。彼は第 2 継承者である間に影響力マーカーを配置できるが、いったん第 1 継承者となったら配置できない。彼はヨーク家の第 1 継承者となった場合のみ、第 1 継承者マーカーを RoP ボックスに配置する。それまでの間、プレイヤーは [10.3.5] の制限に従い、クラレンス公に自由に影響力マーカーを配置できる。

貴族が利用不可 [8.2] またはプレイ対象外 [8.2] となった場合、あるいは継承者／第 1 継承者（クラレンス公）となった場合、IP マーカーは直ちに除去され、それぞれのプレイヤーの未徴収プールに戻される（貴族に影響が及ぶことはない）。

20.0 戦闘



すべてのプレイヤーが現在のインパルスにおけるアクションステップ [13.2] を終了したら、戦闘ステップにおける戦闘解決に移る。

2 人以上のプレイヤーが支配するブロックが置かれた州で、戦闘が実施される。それぞれの戦闘は、その州におけるプレイヤー数から 1 を引い

た（下記参照）回数の「交戦」から構成され、それぞれの交戦は 1 回または複数回の戦闘ラウンドから構成される。

デザインノート: 戦闘における階層は「戦闘ラウンド」<「交戦」<「戦闘」となっており、2 人のプレイヤーにおける交戦は、1 回または複数回の戦闘ラウンドからなる。またある州における戦闘は、1 回または複数回の交戦からなる。

戦闘の順序は、直前のインパルスにおけるプレイヤー順序に基づいて解決される。もっとも早いプレイ順であったプレイヤーは、最初の交戦における第 1 攻撃陣営 [20.1] となる、いずれかの州を選択すること。その州におけるすべての交戦を解決したら、プレイヤーは上記の制限（最初の交戦において攻撃側となる）に合う州の選択を続ける。1 番目のプレイヤーが攻撃を終了したら、2 番目のプレイヤーが攻撃側となる戦闘を実施する（明確化のため以下のデザインノートを参照すること）。彼が終了したら、3 番目と 4 番目のプレイヤーが同様に実施する。それぞれの戦闘が解決されたら、次の処理を行う前に、戦後イベント [20.7] を処理する。

デザインノート: 最初に読んだときは、少し複雑だと感じるかもしれない。しかし、これは要約すると以下の通りとなる。まず、直前のインパルスにおける 1 番目のプレイヤーが、自身が攻撃側となる州の戦闘解決順序を決定し、そののち 2 番目のプレイヤーが、自身が攻撃側となる州の戦闘解決順序を決定する（以下同）。また、ある州におけるすべての交戦は、次の州が選択される前に解決される。本ルールにおいては、最初の交戦の攻撃側が、誰であるかだけが問題となる。

例: ヨーク家とランカスター家、ウォリック家のすべてが競合州に部隊を配置している。ヨーク家が 1 番目のプレイヤーであり、ヨーク家のブロックが

最初の攻撃側となる（ランカスター家あるいはウォリック家のいずれかが防御側となる）州を任意の順番で選択し、解決を行う。ウォリック家が 2 番目のプレイヤーであり、残る州の中からウォリック家が攻撃側となり、ランカスター家とヨーク家が防御側となるものを任意の順番で解決する。最後にランカスター家は、ランカスター家が攻撃側となる残る州の解決を実施する。

20.1 攻撃側と防御側の決定



戦闘における攻撃側は、「最後の進入から先に解決するシステム」により判定される。その州へ最後にブロックを移動させたプレイヤーが、最初の攻撃側となる（そのプレイヤーの最後に進入したブロックにより交戦順序が決定される）。最後から 2 番目にブロックを移動させたプレイヤー、あるいはターンの開始時点からその州に存在していたプレイヤーが最初の防御側となる（そのプレイヤーが最後に進入させたブロック、あるいはブロックを進入させなかった場合はそのプレイヤーが置いておいたブロックにより、交戦順序が決定される）。1 人の攻撃側と 1 人の防御側の組み合わせが、「交戦」を構成する。交戦順序の決定に使用されたスタックが各プレイヤーの本隊となり、その他のブロックは増援となる[20.3.1]。冬営フェイズにおけるブロックの配置のみが、戦闘における本ルールでの唯一の例外となる。この場合、王は誰が「防御側」で誰が「攻撃側」なのか決定すること（この時点で王がいない場合は通常のタイブレイクルールを適用すること [10.51]）。迎撃により州に進入したスタックは、彼らが迎撃の対象とするスタックの直前に進入したものととして扱う。また、これら迎撃対象のブロックに対して防御側となる。

例（上記の続き）：最初にランカスター家が占めており、続いてヨーク家が進入し、さらにウォリッ

ク家が進入した州は、ウォリック家の戦闘解決手順において戦闘を実施する。最初の交戦（ウォリック家対ヨーク家）における攻撃側は、ヨーク家ではなくウォリック家となる。

20.2 交戦

戦闘は、1 人の攻撃側と 1 人の防御側から成る交戦を、いちどに 1 回ずつ解決することで行われる。特定の州に 3 人または 4 人のプレイヤーのブロックが存在する場合、交戦は上記で解説された「最初の攻撃側」と「最初の防御側」の組み合わせにより行われる。交戦の勝利者は攻撃側となり、新たな防御側との交戦を行う。新たな防御側は、残るプレイヤーのうち、もっとも最後にその州へブロックを移動させたプレイヤーとなる。必要であれば、4 番目のプレイヤーのために同じ手順を繰り返すこと。

戦闘は、その州にブロックを有するすべてのプレイヤー間で戦われる。これにより、もともとその州にブロックを有するプレイヤーが、戦闘においてより早い段階で攻撃側または防御側として戦う場合がある（下記の例を参照）。

交戦が実施される前に（またブロックを明らかにする前に）、いずれかのプレイヤー（両方ではない）が退却することで、双方とも自主的に戦闘を避けることができる。これは交渉による合意によるものでなければならず、双方とも戦闘を避けることに合意しなければならない。それ以外の場合、交戦が実施される。

合意と交渉はゲームにおいて奨励されているが、決して拘束力がないことに注意。

例 1: 4 人プレイヤーゲームにおいて、ウォリック家のプレイヤーが **Sussex** にブロック 1 個を有している。ヨーク家のプレイヤーが 2 番目に移動し、ヨーク公とアイルランド卿のブロックを **Hampshire** から **Sussex** に移動させる。次にランカスター家のプレイヤーが、1 ブロックのみ **Kent**

から **Sussex** に移動する。仲間外れになることを避けたいバッキンガム家のプレイヤー（最後に移動）は、アランデル伯とヘイスティングス卿を **Hampshire**（今や空白地となった）を経由して **Sussex** に進入させる。ウォリック家のプレイヤーはこの最後の移動に対して **Surrey** のスタックで迎撃を行うことに決め、これに成功してウォリック伯とカレー総督が加わる。どのプレイヤーも戦闘回避の権利を行使することを望まなかったため、その他すべてのプレイヤーが攻撃側となる州での戦闘解決を行った後、バッキンガム家は **Sussex** で戦闘解決を選択することとした。

ウォリック家の迎撃の成功により、最初の交戦は、バッキンガム家プレイヤー（攻撃側）とウォリック家プレイヤー（防御側）となる。またこの交戦には、他のブロックが進入する前に州にもともといたブロックを含めて、すべてのウォリック家のブロックが参加する。ウォリック家は交戦に勝利し、攻撃側としてランカスター家のブロック 1 個に対峙する。またもやウォリック家は勝利し、再度攻撃側として、最後に残るヨーク家に対峙することとなる

例 2: 上記がロンドンで実施された場合、ウォリック家があったロンドンの外から迎撃を実施したら、ロンドンを「引き払った」と見なされる（それによりロンドン守備隊も失われる）。これにより上記の例では、最終的な防御側であるヨーク家がウォリック家に対して都市とロンドン守備隊の恩恵を受けることとなる。そのため最終的な防御側である際には、ロンドンへの迎撃を慎重に実施すること。さもなくば自軍が戦闘のため「城塞から出陣した」と見なされ、守備の恩恵を失うこととなる。

例 3: 上記について、2 人プレイヤーゲームでは事情がやや異なる。たとえば 2 人プレイヤーゲームにおいて、ランカスター家がロンドンにブロック

を置いており、それを攻撃するためにヨーク家がスタックをロンドンに移動させてきたとしよう。ランカスター家が迎撃に成功した場合、迎撃を実施したブロックが迎撃されたブロックに対して防御側となることから [20.1]、ランカスター家がロンドンにおける最終的な防御側であることは変わらず、ロンドン守備隊の恩恵を受けることとなる。

20.3 増援部隊と予備部隊

20.3.1 増援部隊

同じプレイヤーの複数のスタックが戦闘に参加する場合、交戦順序を判定するために使用されたスタックが「初期部隊」となり、その他は「増援部隊」となる（迎撃により到着したのか、あるいはもとからその州に存在していたのかに関わらず）。増援部隊として到着するスタックは、交戦において第 2 戦闘ラウンド以降より参加できる（参照のため、戦闘ラウンドマーカーの裏面にこのことが記載されている）。第 2 戦闘ラウンドの開始時点において、それぞれのプレイヤーは増援部隊から指揮官ブロック 1 つと、その指揮官の指揮範囲において追加のブロックを選択する。増援部隊からブロックを指定する順序はこれ以外の制約を受けず、プレイヤーは移動経路に関わらず、初期部隊より後に到着したさまざまなスタックの中から任意の組み合わせで選ぶことができる。

上記の例の続き: 最初の交戦は、バッキンガム家とウォリック家で行われる。ウォリック伯とカレー総督ブロックのスタックは、交戦順序の判定に使用されたため初期部隊となり、元から **Sussex** に置かれていたウォリック家のブロック 1 個は、増援として第 2 戦闘ラウンドより参加する。

デザインノート: プレイヤーは、戦闘参加の順序を覚えておくため、スタックを到着した順序で並べておいても良い。また、ブロックが州に進入した順序を記録するため、影響力マーカーを使用して

も良いだろう。部隊が州に進入するごとに、その部隊を支配する家系の影響力マーカーを伏せて積んでいくこと。交戦が開始されたら、いちばん上に置かれたマーカーを取り、交戦における攻撃側を判定する。またゲームには何枚かの「攻撃側」(Attack!)と「防御側」(Defend!)マーカーが用意されており、競合州においてどのスタックが防御側でどのスタックが攻撃側なのかを示す(またどの方向から進入してきたのかを示す)のに役立つ。またこれらを、初期部隊と増援部隊を区別するために使用しても良い。

20.3.2 予備部隊

予備部隊は交戦には参加しているが、現在の戦闘ラウンドで戦闘を実施していないブロックを指す。つまり予備部隊のブロックとは戦闘に参加する資格があるものの、プレイヤーの選択[20.4.1、20.4.2]や指揮制限[20.4.4]、あるいは下記の理由により戦闘を行うことができないブロックのことである。これは、増援部隊が未だ交戦に到着しておらず、戦闘に参加させることができない場合とは異なる。

20.4 戦闘ラウンド



それぞれの交戦において、攻撃側と防御側は以下の手順に従い、いずれかの陣営が壊滅するか自主的に退却するまで、いちどに1回ずつ複数回の戦闘ラウンドを実施する。

20.4.1 第1戦闘ラウンドにおける部隊の選択

以下の手順に従い、防御側が先に部隊を編制し、そののち攻撃側が行う。

防御側は、交戦における指揮官を1人選択する。もし初期部隊にいるならば、これはもっとも上位の継承者でなければならない。それ以外の場合において、防御側は初期部隊においてもっとも爵位の高い貴族(複数いるならばそのいずれか)1人を選択すること。このブロックは、まだ明らかにしないでおく。

デザインノート: 爵位は、ブロックの右下隅に四角で囲まれた数字である。

そののち、防御側は指揮官の指揮値の範囲内で防御側の部隊として指揮官とと共に戦うブロックを、(もしあれば)初期部隊の中から選択する。選択されなかったブロックは、予備部隊のエリアに立てて置いておく。選択されたブロックは、まとめて防御側プレイヤーの「本隊」と呼ばれ、選択されなかったブロックは防御側プレイヤーの「予備部隊」となる。

続いて攻撃側は、第1戦闘ラウンドにおいて攻撃部隊の指揮をとる指揮官を選ぶ。これは、攻撃側プレイヤーの初期部隊をその州に率いてきた貴族でなければならない。そののち、攻撃側は指揮官の指揮値の範囲内で攻撃側の部隊として指揮官とと共に戦うブロックを、(もしあれば)初期部隊の中から選択する。選択されなかったブロックは、予備部隊のエリアに立てて置いておく。

デザインノート: 最初の部隊が、防御側の待ち構える州に進入した時点で、第1戦闘ラウンドにおいてどのブロックが指揮官になるのかを示すため、そのブロックの上に攻撃マーカーを置いておくことをお勧めする。

それぞれの戦闘ラウンドにおいて、主力部隊(交戦実施中のブロック)は常に存在しており、場合により予備ブロック(交戦には参加しているが、現在の戦闘ラウンドで戦闘を実施していないブロック)や増援ブロック(交戦に到着していないブロック)が参加することとなる。なお「初期部隊」とは、単にそれぞれのプレイヤーの交戦順序を判定するために使用されたブロック群のことを指す。

例: 上記に続き、最初の交戦における第1戦闘ラウンドはウォリック伯とカレー総督ブロックを防御側として、バッキンガム家のアランデル伯を指揮官とする部隊の間で行われることとなる(ヘイスティングス卿はより低い爵位しか持たないためア

ランデル伯を率いることができず、アランデル伯が指揮官となる)。ウォリック家があらかじめ州内にブロックを 1 個置いていたことに関わらず、ウォリック伯とカレー総督のブロックによる迎撃が最初の交戦を決定したため、これら 2 つのブロックが初期部隊となる。主力部隊を編制するにあたり、バッキンガム家は第 1 戦闘ラウンドからヘイスティングス卿を投入するかどうか、あるいは予備部隊として残しておくかどうか選択することができる。ウォリック家プレイヤーが第 2 戦闘ラウンドに増援を得ることがわかっているため、バッキンガム家は第 1 戦闘ラウンドから双方のユニットを本隊に投入する「オールイン」の決定を下した。同様に、ウォリック家プレイヤーはカレー総督ブロックを予備部隊に留めておくか、あるいはウォリック伯と共に本隊に組み込むかの選択を行える。

20.4.2 第 2 戦闘ラウンド以降における部隊の選択
 いずれのプレイヤーも直前の戦闘ラウンド終了時に退却しなかった場合 [20.5.4]、それぞれのプレイヤーは増援ブロックを有しているならば、望むだけの増援を投入できる。最低でも 1 つの増援ブロックが投入されなければならない、最大値は増援を受ける部隊の指揮官ブロックの指揮値による [20.3.1]。

続いて双方のプレイヤーは、前述の方法により次の戦闘ラウンドにおける指揮官を選択しなければならない。より継承順位の高い継承者や、爵位の高い貴族が増援として部隊に加わった場合 [20.4.1]、プレイヤーは指揮官の変更を求められることとなる。防御側が先に選択し、そののち攻撃側が行うこと。

最後に、双方のプレイヤーは現在交戦を実施している任意のブロックを予備部隊とし、また予備部隊のブロックを本隊に配置できる。このうち後者は「補充」を表している。防御側が先に補充を実

施し、そののち攻撃側が行うこと。増援としての到着を待っているブロックが、「現在交戦を実施している」ブロックではないことに注意。また本隊が、現在の指揮官ブロックの指揮制限を満たすようにすること。

上記の例の続き: ウォリック家のブロックが、増援として第 2 戦闘ラウンドに到着する。ただしゲームにおいて、もっとも高い爵位を持つ継承者であるウォリック伯は、第 2 戦闘ラウンドにおいても指揮官として選択されなければならない。



さらなる例: 今度は、ウォリック伯とカレー総督が増援として第 2 戦闘ラウンドに到着し、フォーコンバーグ卿（指揮値 3）と 3 個のブロックが初期部隊である例を考えてみよう。第 1 戦闘ラウンドにおいて、ウォリック家プレイヤーは 4 つのブロックすべてを交戦に投入できる（フォーコンバーグ卿と彼が率いる 3 個のブロック）。しかしながら第 2 戦闘ラウンドにおいて、ウォリック伯が指揮官として選択されなければならない、これにより戦闘に参加できるブロック数の最大数は 3 となる（指揮値が 2 となることで、ウォリック伯に加えて 2 個のブロックを投入できる）。戦闘に選ばれなかった他のブロックは予備部隊に配置され、交戦において以降は補充に使用できる。

すべての部隊の選択が完了したら、双方のプレイヤーは攻撃／防御部隊のブロックを前方に倒して明らかにすること（戦闘力が変わってしまわないようにする）。このときブロックにおいて現在の戦闘力が表示されている辺が、所有者からもっとも離れるように配置する。

20.4.3 随伴／ホストブロック

一般的に、すべてのブロックは個別に戦闘に参加する。ただしホストブロックと共に本隊に加わっ



ている随伴ブロック [8.3.3] (たとえば官職ブロックやマーガレット王妃、ヘンリー6世など) は、ホストブロックがステップロスを経験した場合 [20.5.3]、関連する損害を引き受けることができる。官職ブロックが新たなホストブロックに随伴することはできないが (これらは常に官職カードを有する貴族に紐づけられている)、他の官職ブロックではない随伴ブロックは、戦闘ラウンドごとに新たなホストブロックへ随伴できる (マーガレット王妃とヘンリー6世には、ホストとなれる貴族に制限があることに注意)。本隊における随伴ブロックは、ホストブロックの隣に置いておくこと。

随伴ブロック [8.3.3] は、本隊において戦闘を実施するにあたりホストブロックに随伴しなければならない。またこれらをコントロールするホストブロックに随伴していない場合は、戦うことができない。唯一の例外は、ヘンリー6世とマーガレット王妃が単独で存在している場合 (本隊あるいは予備部隊において)、あるいは両者のみが存在している場合である。官職ブロックは、これらのホストとなる貴族が除去された (本陣戦力よりさらに戦力が低下した) 場合、直ちにホストとなる貴族と一緒に取り除かれる。本隊または予備部隊に存在する唯一のブロックが傭兵の場合、その陣営は戦場を明け渡し戦闘に敗北する。そののち、傭兵ブロックは勝利者に忠誠を誓う。勝利者は関連する傭兵カードを受け取り、傭兵ブロックを勝利部隊の適切な貴族に (現在の戦闘力のまま) 従属させること。勝利者が適切な貴族を有していない場合 (すべてが除去されたか、あるいはホストとなることのできるブロックがない)、すべての傭兵ブロックは盗賊となり、その州を略奪する。傭兵ブロックを活動停止 [8.2] として州に略奪マークを置き、傭兵カードを捨て札にすること。

デザインノート: ほとんどの従属ブロックは指揮

官の指揮制限対象となるため (下記参照)、元のホストブロックを本隊に参加させても、所有プレイヤーが従属ブロックを予備部隊に留めておくことはあるだろう。

20.4.4 指揮制限

指揮官と共に戦えるブロックの最大数は、指揮官の指揮値に等しい (移動における指揮官の指揮制限と同様)。官職ブロックはこの制限の対象となるが、望むならば (予備部隊に配置するなどして) 官職を有する貴族から切り離すことができる。

20.5 戦闘解決

20.5.1 突撃

最初に、双方のプレイヤーは自身のブロックが突撃を実施できるかどうか判定し、また突撃を行うかどうかを決定しなければならない。

攻撃側、あるいは防御側の本隊における継承者のみが突撃を実施でき、またそれぞれのプレイヤーにつき最大 1 人の継承者のみが突撃を行える。攻撃側が先に突撃の有無を決定し、防御側がそれに続く。

ノート: ヘンリー6世とマーガレット王妃はいずれも突撃を実施できない。

攻撃側が突撃の実施を決定したならば、いずれか 1 つの敵ブロックを突撃の目標として指定すること。そののち、防御側も突撃を実施するならば、どのブロックが目標になるのかを指定する。突撃を実施する防御側ブロックは、攻撃側による突撃の目標になりうる。同様に、突撃を実施する攻撃側継承者も目標になりうる。

突撃を実施する継承者は、目標ブロックに対してダイスごとに +1 の修正を得て戦列戦闘ロール [20.5.2] を実施する。突撃を実施する継承者に随伴するブロック (官職など) は突撃に関与せず、突撃の処理において無視される。

目標となったブロックが突撃を実施していない場合、突撃を実施した継承者に対して修正値なしで

戦列戦闘ルールを実施すること。すべてのステップは同時に適用される。突撃に関与していない（突撃を実施しておらず目標でもない）ブロックは、まだこの時点ではルールを実施しない。

2人の継承者が互いを突撃の目標とした場合、+1の修正値による戦列戦闘ルールのみを実施する（この場合、防御戦闘ルールが行われることはなく、互いに突撃を行う）。

本陣戦力より戦力が低下した目標ブロックは、交戦後アクションの処理まで待つことなく、直ちに-2の修正値により除去表 [20.6.1] でルールを行うこと。



突撃を実施した継承者は、続く戦列戦闘において攻撃を実施できないが、目標となったブロックは除去されていない限り攻撃を行える。

突撃を実施した継承者には、戦列戦闘を実施できないことを示すため突撃（Charge!）マーカーを置くこと（突撃を実施したブロックも通常の戦列戦闘における損害を被る [20.5.3]）。

注意: 貴族ブロックは、継承者カードが使用されるまでは継承者とはみなされない。またそれまでは、継承者に対する恩恵を受けることができない（突撃や損耗ルールにおける+1の修正など）。

デザインノート: 継承者でいつ突撃を実施し、反撃による損害に晒すのかを決めるのは難しい判断だ（反撃による損害を他のブロックに割り当てることはできない）。ただし、いままさに撤退しようとしている敵の傷ついた継承者に対して突撃する機会があれば、除去表において-2の修正値でロールさせることができ、彼を打ち取るチャンスを最大限にすることができる。

例: ヨーク家の継承者であるグロスター公が、ランカスター家の継承者であるエクセター公に突撃を実施した。またエクセター公も、ヨーク家が支配

するウォリック伯のブロックに突撃を仕掛ける。グロスター公は+1の修正値でエクセター公に対する突撃のルールを実施し、エクセター公もまた+1の修正値でウォリック伯に対する突撃のルールを実施する。ウォリック伯は修正値なしでエクセター公に反撃を行う（**ノート:** エクセター公は自身が突撃を実施しているため、グロスター公に反撃を行うことができない）。すべての結果は同時に適用される。もし、エクセター公がグロスター公に対する突撃を実施していたならば、双方とも+1の修正値で互いを攻撃する。

20.5.2 戦列戦闘ルール

双方のプレイヤーの本隊におけるブロックは、突撃（上記）を実施した継承者を除き、現在の戦闘力に表示された種類と数のダイスをロールする。ダイスが降られる前に、参戦中の同盟カードを捨て札とすることで、ボーナスダイスを得ることができる。これらボーナスダイスは、ブロックの戦闘力と同様にロールを行うが、現在の戦闘ラウンドのみ機能する。

攻撃側が先にロールを行い、続いて防御側が実施するが、すべての結果は同時に適用される。ロールはブロックごとに個別に行うが、双方のすべてのブロックがロールを実施してから損害を適用する。それぞれのプレイヤーにおけるすべてのヒットを合計し、以下に記載された方法で敵部隊に損害を適用すること [20.5.3]。

デザインノート: 戦闘に紋章院総裁が参加していないか、あるいは紋章院総裁の能力（ターンごとに1回）を使用できる王が戦闘に参加していなければ、すべての戦闘ダイスを一度に振っても良い（ブロックの戦闘ダイスを個別に振りなおさせるイベントは存在しない）。

ダイス目がブロックの戦闘力に記載されたダイス目以上であれば、ヒット（命中）が記録される。

例: 完全戦力のリッチモンド公は2つの青色のダ

イスと 1 つの緑色のダイスを振る。リッチモンド公は青色のダイスが 5 または 6 の出目であればヒットし、緑色のダイスが 6 であればヒットする。そのため、最大で 3 ヒットを与える可能性がある。

20.5.3 損害の割り当て

攻撃側のヒットは防御側ブロックに適用され、また防御側のヒットは攻撃側ブロックに適用される。いちどに 1 ヒットずつ適用し、もっとも強力な敵ブロック（下記参照）に 1 ステップロスを与えること。ブロックに損害を適用したら、どのブロックがもっとも強力か再判定し、次のヒットを適用すること。このように、すべてのヒットが適用されるまで処理を続ける。

もっとも強力なブロックとは、もっとも大きな戦闘力を持つブロックのことである、現在の戦闘力におけるダイス数で表される（ダイスの色は関係ない）。同じ戦闘力のブロックが複数ある場合、所有プレイヤーがステップロスを受けるブロックを選択すること。

ステップロスを受けるごとに、ブロックを反時計回りに 90 度回転させる。また本陣戦力でステップロスを受けたブロックは、除去される。除去されたブロックは、脇によけておくこと。これらの命運は、交戦後アクション [20.6.1] で判定される。本隊において随伴ブロックを持つ貴族は、その貴族または随伴するブロックにヒットが適用された場合、コントロールするプレイヤーの選択によりいずれにもステップロスを適用できる。

例: 攻撃側が防御側に 4 ヒットを与えた。防御側は 4 つのブロックを本隊に有している。ブロックの 1 つは戦闘力 3 であり、1 つが戦闘力 2、残る 2 つは戦闘力 1 である。防御側は最初のヒットをもっとも強力な 3 戦闘力のブロックに適用し、戦闘力を 2 に低下させる。2 番目のヒットは、その時点で戦闘力 2 のブロックのいずれかに適用され（どちらも「最強」と見なされる）、戦闘力を 1 に減少させる。

残るブロックにおいて戦闘力 2 のものが最強となり、これが 3 番目のヒットを受ける。これにより、すべてのブロックは戦闘力 1 となる。すべてのブロックが「最強」と見なされるため、防御側はどのブロックが 4 番目のヒットを受けるか選択できる。もし、3 戦力のブロックが本隊において海軍卿の官職ブロック（戦闘力 2 のブロック）を随伴していたならば、所有プレイヤーは最初の 2 ヒットを 3 戦力のブロックに適用し、海軍卿のブロックにステップロスを肩代わりさせこれを除去しても良い。この場合、残る 2 ステップロスに関しては上記の方法で適用される。

20.5.4 退却の決断

第 2 戦闘ラウンド以降において、双方のプレイヤーは戦闘から退却するオプションを得る（つまり、すべての戦闘は少なくとも 2 ラウンド実施される）。このとき、攻撃側から先に選択を行うこと。1 人のプレイヤーだけが退却を実施できるため、攻撃側が退却しなかった場合のみ、防御側は退却のチャンスを得る。

カードの使用により強制される退却は、戦闘ラウンドの前後に発生することに注意。これにより、第 1 戦闘ラウンドの前後に退却が発生することもありうる。適切な退却路を要求するカード（下記参照）は、敵ブロックが適切な退却路を設定できない場合には効果を持たない（損耗ロールを求められるに関わらず、フェンズは適切な退却路として横断できる）。



攻撃側は、可能であればそれらが戦闘のため進入してきた州へと退却しなければならない。さもなくば、以下の退却制限に従い適切な州へと退却できる。ランカスター家の家系

カードである「Queen Margaret Proclaims a Love Day」は、すべての戦闘に影響を及ぼす特殊なカードである。前述のように戦闘の有無が決定されたら、それぞれの戦闘における交戦ごとに、どの家系が攻撃側となるのか判定していくこと。

いちどに 1 つの戦闘を解決していき、それぞれにおける攻撃側が、順番に退却しなければならない。その攻撃側に適切な退却路が存在しない場合、ブロックは所有者の中立プールに置かれる。

例: 前述の Sussex におけるウォリック家、ヨーク家、ランカスター家とバッキンガム家の例に戻ってみよう。ランカスター家がいずれかの交戦が実施される前に Love Day カードを使用した場合、最初の攻撃側となるバッキンガム家が 1 番目に退却しなければならない。ただし州における 3 つすべての境界から敵スタックが進入してきたため（ヨーク家が Hampshire から Sussex に進入してきたことを思い出してほしい）、バッキンガム家のブロックはマップから除去され、バッキンガム家プレイヤーの中立プールに置かれる。最後から 2 番目に、迎撃スタックが州へと進入してきたウォリック家は、2 番目の攻撃側となりすべてのブロックを Surrey へと退却させる。ウォリック家の直前に州へと進入したランカスター家は、唯一のブロックを Kent に退却させ、一息ついたヨーク家は Sussex を支配することとなる。もしヨーク家が退却しなかったら、バッキンガム家がヨーク家の退却路である Hampshire から進入してきたことから、中立プールに置かれていたことになったはずだ。

もしプレイヤーが退却を宣言し、かつ退却部隊が継承者を含んでいる場合、戦闘に参加する他のプレイヤーは 3OPS のカード（家系カードを含む）を手札から捨て札にすることで追撃を実施でき、これにより退却はキャンセルされる。このとき、退却を実施するプレイヤーは 3OPS のカードを捨て

て札にすることで退却を継続できる。さらにいずれかのプレイヤーが捨て札を止めるか、あるいは捨て札にするカードがなくなるまで、この処理を続けること。追撃または退却の継続のために使用されたカードの、補充カードを引くことはできない。

退却路の制限: 退却を実施するブロックは、以下の制限に従い、隣接する州に移動しなければならない。

◆ 敵ブロックを含む州には退却できない（その州に味方ブロックが存在する場合を含む）。

◆ 海上移動またはウォッシュ湾 [16.2.3] を経由して退却できない。

◆ スタックにおけるすべてのブロックは、同じ州に退却しなければならない。またその州は、陸上移動により到達できなければならない。

◆ 敵ブロックが競合州へ進入するにあたり、経由してきた境界を越えて退却することはできない（両者が同じ境界から進入してきた場合を含む）。

◆ ブロックはフェンズ [16.2.2] を経由して退却できるが、-1 のダイスロール修正値で損耗を被ることとなる。

いずれの陣営も退却を選択しなかった場合、新たな戦闘ラウンドが開始される。双方の陣営が、同時に退却することはできない。

いずれかのプレイヤーが退却した場合、交戦後アクション [20.6] を実施し、もしあれば次の戦闘を処理する。

デザインノート: 戦闘は、以下のように分割されることを思い出してほしい。それぞれの競合州では、1 回の戦闘が実施される。これは 1 回以上の交戦から構成され、それぞれの交戦は 1 回以上の戦闘ラウンドから構成される。交戦順位の決定に使用された部隊は初期部隊となり、その他すべてのブロックは増援として登場する。指揮官が戦闘で率い

ることができるより多くのブロックを有している場合、本隊には指揮官と彼の指揮値までのブロックを組み込むことができ、すべての超過ブロックは予備部隊となる。これら予備部隊のブロックは続く戦闘ラウンドにおいて、指揮官ブロックに関するいくつかの制限に従い、補充として他のブロックと入れ替えることができる。第 2 戦闘ラウンドの後に、双方の陣営は退却の選択肢を得る。

20.5.5 交戦の勝利判定

交戦を実施している 2 陣営のうち、一方のプレイヤーのみが本隊あるいは予備部隊にブロックを有している時点で、その家系が交戦における勝利者となる。後述の「交戦後アクション」[20.6]へと進むこと。戦闘に到着していない増援部隊は、交戦の勝利者を判定するにあたり対象に含まれない。また、すべての増援部隊は退却を行う。

その他の場合、戦闘ラウンドマーカーを 1 つ進め、一方のプレイヤー（交戦において現在戦っている 2 人のうちいずれか）のみが州にブロックを残すまで交戦を続ける。

オプションルール「汝はいずこにありや？」：プレイヤーがよりブラッディで混乱した戦闘を望むならば、以下のルールを採用すること。

勝利者が判定された時点で、いずれの陣営も退却しておらず、かつ敗者が戦場に到着していない増援部隊を有している場合、どちらのプレイヤーも交戦の延長を決定できる。交戦が延長されると勝利は取り消され、敗者は増援ブロックの退却を行わない。代わりに新たな本隊と適切な増援部隊により、通常のルールに基づいて戦闘ラウンドを実施すること [20.3.1]。

20.6 交戦後アクション

20.6.1 ブロックの状態判定

交戦において除去された貴族 [20.5.3] はそれぞれダイスを 1 個ロールし、適切な修正値を適用したうえで以下の除去表を参照して結果を適用するこ

と。除去される前に退却したブロックに関しては、チェックを行う必要がない。

除去された官職ブロックと貴族ではないブロックは自動的に利用不可となり（下記の「戦死したブロック」を参照）、通常的手段（適切なカードの使用や、その官職の獲得など）により復帰するまでマップ外に置かれる。ヘンリー6 世は例外であり、交戦 [20.5.3] においてブロックが除去されるか、あるいはホストブロックが除去表 [10.3.3] により戦死した場合、ヘンリー6 世も戦死したと見なされプレイ対象外となる。マーガレット王妃は、除去に関して特別なルールを有する [10.3.4]。

除去表 (1d6)

ロール	結果	効果
0～3	戦死	貴族＝利用不可 継承者＝プレイ対象外
4～5	負傷	貴族＝活動停止 継承者＝中立
6 以上	逃亡	すべて＝中立

除去ダイスロール修正

- +2 ブロックが損耗ロールで除去された
- +1 敵部隊が退却した
- +1 ブロックが継承者である
- 2 ブロックが突撃により除去された

部隊の退却による修正は、除去されずに残っていたブロックが退却した場合に適用される（交戦において部隊が完全に除去された場合は除く）。

戦死ブロック

戦闘で戦死するか、または捕虜となりすぐに処刑されたブロックを表している。継承者ブロックはプレイ対象外となる（伏せた状態で議会ボックスに置くか、あるいは箱に戻す）。貴族ブロックは利用不可となる（表向きにして RoP ボックスに置く、「ブロックの状態」[8.2]を参照のこと）。

戦死した貴族が官職を有していた場合、対応す

る官職ブロックとカードは失われ、マップ外に置かれる。官職の喪失に合わせて、民衆支援トラックと影響力トラックを調整すること。

官職ブロック自体が除去された場合、上記のようにマップから取り除く（除去表でロールを行わない）。プレイヤーは官職カードを持ち続け、貴族は官職の能力を失わない（**例外**：王のブロックによる指揮値+1は失われる [10.5.1]）。官職ブロックが失われた場合のみ、次回の官職フェイズ [26.0] において新たに官職を得た貴族に官職ブロックを随伴させること。

ヘンリー6世が戦死した貴族に随伴してした場合、直ちに戦死したと見なし、上記のようにブレイ対象外とする [8.3.3]。

負傷ブロック

軽傷を負ったことを表している。貴族ブロックは活動停止となり（ゲームボードの横に置かれる）、継承者ブロックは中立となる（コントロールプレイヤーの中立プールに置かれる、「ブロックの状態」[8.2]を参照のこと）。

負傷した貴族が官職を有していた場合、対応する官職ブロックとカードは失われ、マップ外に置かれる。官職の喪失に合わせて、民衆支援トラックと影響力トラックを調整すること。負傷した継承者に関連する官職ブロックと官職カードは失われない。

逃亡／退却ブロック

これらの結果が得られた場合、情勢が不利になったことを表している。貴族は中立となる（コントロールプレイヤーの中立ボックスに置く、「ブロックの状態」[8.2]を参照のこと）。逃亡／退却した貴族に関連する官職ブロックと官職カードはそのまま留めておき、失われない。

20.6.2 さらに交戦の確認

交戦の実施された州がまだ競合状態の場合、先の交戦の勝者を新たな交戦の攻撃側として、第1

戦闘ラウンドの部隊選択に戻る [20.4.1]。さもなくば、後述の「戦闘後アクション」[20.7]に移る。さらなる交戦が行われる場合、現在の勝者は次の交戦を解決する前に、1部隊の増援を投入できる [20.3.1]。残るすべての増援部隊は、次の交戦における増援となる。

例：ヨーク家とバッキンガム家、ランカスター家がいくつかのブロックで London を争っている。ランカスター家の初期部隊は、指揮値 2 のランカスター公が自身の軍勢と 2 ブロックを率いて、バッキンガム家のブロック 1 個と対峙している。ランカスター公に先がけて進入したスタックから、ランカスター家の増援部隊として 4 つのブロックが機会を伺っている。ランカスター家が第 1 戦闘ラウンドでバッキンガム家に勝利したとするならば、ランカスター家のプレイヤーは 1 部隊の増援をヨーク家との第 1 戦闘ラウンドに先がけて投入できる。ランカスター家はスタンリー卿を指揮官として、オルモンド卿と共に投入することとした（スタンリー卿は指揮値 1 であり、1 つのブロックのみ率いることができる）。残る 2 個のランカスター家の増援ブロックは、ヨーク家との交戦において第 2 戦闘ラウンドまで待機してから戦闘に参加することとなる。

20.7 戦闘後アクション

20.7.1 戦闘における勝者の判定

戦闘が解決したら（ある州におけるすべての交戦が終了した）、州にブロックを有しているプレイヤーが（もしいれば）勝利者となる。いずれのプレイヤーもブロックを残していない場合、勝利者は存在しない。

その州の戦闘において敵部隊に継承者が存在していたならば、勝者は+1の民衆支援を得る。

デザインノート：勝利者が、継承者との交戦を実施する必要はないことに注意。その州における戦闘で敗北した家系のうち、いずれかが継承者を有し

ていれば良いのだ。

20.7.2 戦闘後移動

最初に、官職ブロックではない随伴ブロック（ウェールズ人やブルグント族など）が生き残っていれば、勝者の適切なブロックに随伴させること [8.3.3]。これらのホストとなる適切なブロックが残っていなければ（たとえば、唯一戦闘を生き残ったブロックがこれらのブロックだった場合）、これら生き残った随伴ブロックを所有者の中立プールに配置する（**例外:** マーガレット王妃とヘンリー6世はホストブロックなしに州に存在できる [10.3.3、10.3.4]）。

重要な例外: ヘンリー6世またはマーガレット王妃が単独で生き残ったブロックとなった場合、州に置いておく代わりに、ランカスター家プレイヤーは直ちにこれらをいずれかの適切な亡命ボックスに配置しても良い。適切な亡命ボックスが存在しない場合（すべてがランカスター家を除く部隊で占められているなど）、ランカスター家プレイヤーはこれらを中立プールに配置できる。

勝利者のブロックが、戦闘の実施された州のスタック制限を超過する場合、その時点において以下の制限に従い残るブロック数がスタック制限と等しくなるまで移動を行うことができる（ただしスタック制限数未満にすることはできない）。明らかに適切な移動経路がない場合、勝利者が州からブロックを移動させることはできない。勝利者はブロックを一切移動させないことでスタック制限に違反したままにしておくか、あるいは超過分のブロックのみ移動させるのかを選択できる。

戦闘後移動の制限: ブロックは以下の制限に従い、隣接する州にのみ移動できる。

◆ 敵ブロックを含む州には移動できない（その州に味方ブロックが存在する場合を含む）。

◆ 海上移動またはウォッシュ湾 [16.2.3] を経由して移動できない。

◆ ブロックはフェンズ [16.2.2] を経由して移動できるが、損耗を被る。

例: ランカスター家は Derby（スタック制限=2）におけるヨーク家のスタックに対抗するため、2スタックの合計4ブロックを投入した。Derbyにおけるすべての交戦が解決され、ランカスター家が勝利者になったとしよう。2ブロック分の適切な移動経路があるならば、彼はスタックを合計2ブロックまで減らすことができる。なお2ブロック未満にすることはできないが、4つのブロックすべてを州に残しておき、損耗を受けるよう選ぶことは可能だ。

20.7.3 ロンドン守備隊



ロンドン守備隊 [9.6] を、完全戦力に戻す。

21.0 作戦フェイズ終了アクション

21.1 スタック確認

すべての戦闘が終了したら、それぞれの州におけるスタック制限を確認する。州のスタック制限（州の経済値に+1したもの [7.2.9]）を超過した数のブロックを持つプレイヤーは、ブロックごとに損耗ロール [22.0] を実施すること（2人のプレイヤーがある州のスタック制限を超過した場合、双方とも自陣営のすべてのブロックに対して損耗ロールを行う）。これらの損耗ロールにおける唯一の修正値は、ブロックが継承者かどうかによるもの（ブロックが移動や戦闘を実施しているわけではないため「指揮官ブロック」は存在しない）。

損耗ルールに記載されているように、本陣戦力より戦力が低下した場合は、+2のダイスロール修正値を適用し、除去表でロールを行う。

例: Kentでの戦闘終了後に、ヨーク家プレイヤーは5ブロックが残っていたとしよう。彼は自身の5ブロックそれぞれで損耗ロールを実施することと

する。そのうち 1 つが継承者だとするならば、そのブロックは「1」の出目でステップロスを被り、その他の 4 つのブロックは「1」または「2」でステップロスを被る。

21.2 ブロックの向き

州においてまだ表向きになっているブロックがあれば、ブロックの奥側を手前に引き起こし、現在の戦闘力がブロックの上辺になるように立てて、隠された状態とすること。

22.0 損耗

特定の状況において、プレイヤーはブロックに損耗を受けることがある。損耗は、戦闘能力の段階的な低下を表しており、ゲームにおいてはブロックのステップロスで表現される。すべての場合において、損耗により本陣戦力でステップロスを受けた貴族を除くブロックは、マップから取り除かれ活動停止となる。損耗により本陣戦力でステップロスを受けた貴族ブロックは、+2 のダイスロール修正値を用い、除去表においてダイスをロールすること。

損耗を被ったブロックごとに、六面体ダイスを 1 個ロールする。

損耗表 (1d6)

ロール 結果

1~2 1 ステップを失う

3 以上 効果なし

損耗ダイスロールの修正値

+1 ブロックが継承者の場合 (※1) またはブロックが指揮官の場合 (※1、※2)

-1 ブロックがフェンズの境界を越えて退却または戦闘回避を実施した (ウォッシュ湾を経由する退却や戦闘回避は実施できないことに注意)

ノート:

※1 指揮官が継承者であってもこれらの修正値は累積せず、最大で+1 となる

※2 指揮官ブロックの修正値は、スタック制限違反における損耗には適用されない [21.1]

例: ヨーク家の継承者であるマーチ伯は、損耗ロールで 1 を出した場合のみ (+1=2) 1 ステップを失う。フェンズを経由して撤退を強制された場合、マーチ伯はロールの 1~2 で 1 ステップを失う。本陣戦力よりさらにステップを失った場合、マーチ伯は除去表で+3 の修正によりロールすることとなる (継承者のため+1、損耗ロールのため+2、つまり継承者が損耗ロールにより死ぬことはない)。

23.0 影響力フェイズ



このフェイズにおいて、プレイヤーはターンにおける成果として影響力マーカーを収集し、備蓄に加える。影響力ポイント (IP) は

官職フェイズにおいて官職にビッドするためか [26.0]、作戦フェイズにおいて貴族に影響力を行使するためか [19.0] のいずれかに使用できる。いったん収集されたら、これらはただちに使用でき、また将来の使用に備えて保管しておいても良い。

重要: Affairs of State カードの使用により、影響力フェイズはスキップされターンが終了する。

それぞれのプレイヤーは、このターンに得られたすべての IP 合計を計算し (下記参照)、影響力トラックのマーカー (家系の色と同じ小さな木製のシリンダー) をその数値に合わせる。これがそのターンにおける「IP 収入」の合計値となる。いったん記録されたら、プレイヤーは未徴収プールから IP 収入に等しい値の IP マーカーを得ることができる。これらは表向きの状態で取得し、未徴収プールにあるすべてのゼロ IP マーカーを含めることができる (プレイヤーはいつでも「両替」できることを思い出してほしい)。正しい値の IP マー

カーを取得したことが確認されたら、それぞれのプレイヤーは新たな IP マーカーを裏面にして自身の備蓄 [9.1] に加える。

デザインノート: 前ターンに使い残した分を加算しないこと。シリンダーは、このターンに得られた合計 IP のみを表示させる。

IP は、以下のように得られる。

23.1.1 州の支配

占領: 州を支配しているプレイヤーは、少なくとも 1 つの味方ブロックが占めている州から、その州の経済値 [7.2.1] に等しい IP を得られる。州の忠誠 [7.2.2] を示す色がプレイヤーの家系と同じであれば、1 を加算する。

非占領: 州を支配しているプレイヤーは、プレイヤーの家系に忠誠 [7.2.2] を誓う、ブロックが置かれていない州から 1IP を得られる。

敵が支配する州からは、たとえプレイヤーの家系に忠誠を誓っていても IP を得ることができない。ゲームのこの時点において、競合州がないことに注意（すべての競合州は、戦闘ステップで解決される）。

荒廃、略奪された州は、たとえプレイヤーの家系に忠誠を誓っていても IP を得ることができない。

23.1.2 所領（オプションルール）

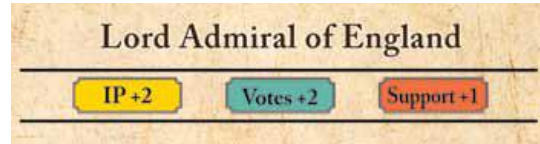
所領 [7.2.3~7.2.6] に配置されたブロックごとに（そのブロックに設定された、いずれかの所領に置かれていること）、コントロールプレイヤーは 1IP を得る。

例: 海軍卿の官職を得ている貴族が Dorset、Hampshire あるいはその貴族のいずれかの所領に置かれている場合、プレイヤーは 1IP を得る。



23.1.3 官職

それぞれの官職カードには、貴族が官職を保持することで得られる IP が記載されている。たとえば海軍卿の場合は、2IP を得られる。



23.1.4 同盟カード

一部の参戦中の同盟カードは、この時点において捨て札とすることで IP を得られる。また一部の参戦中の同盟カードは IP ボーナスを提供する。

プレイヤーは、ボーナスを得るため参戦中の同盟カードを確認すること（自動的に獲得されるもの、あるいは捨て札にして得られるもの）。

23.1.5 民衆支援

民衆支援トラックには、プレイヤーのマーカーが置かれた位置に、そのプレイヤーが得られる IP が記載されている。

例: 民衆支援レベルが4のプレイヤーは2ポイントのボーナス IP を得る。

24.0 王権フェイズ（Affairs of State を含む）

各ゲームターンにおいて、この時点で王権フェイズが実施される。これには、Affairs of State の強制イベントカードが作戦フェイズのインパルスにおいて使用された場合も含まれる（影響力フェイズのみがスキップされる）。

24.1 議会外ステップ

王権フェイズにおいては、いくつかのステップが実施される。うち 2 つは議会外での活動に関連しており、いくつかは王の選出や官職の任命における政治活動と関連している。まずは、議会外での活動が実施される。

24.1.1 経済値の算出

プレイヤーは自身が支配する州のうち、他のプレイヤーに忠誠を誓うものの数を集計する。このと

き、そのゲームターンにおいて排除されたプレイヤーに忠誠を誓う州も、計算対象とすることができる（州の忠誠に関しては[7.2.2]を参照）。ただし以前のターンにおいて排除されたプレイヤーの州は含まれない。また、参加していないプレイヤーに忠誠を誓う州を計算対象としてはならない（3人プレイヤーゲームにおいて、ウォリック家に忠誠を誓う青色の州は対象にならない）。



上記の方法で集計された州ごとに、1 経済勝利得点 (VP) を得る。

これはターンからターンへと累積される。「勝利得点」(Victory

Pts) マーカーを使用して、影響力トラック上でこれら VP を記録すること。50VP を超えたプレイヤーは、VP マーカーを裏返して+50 の面にし、適切に表示させる。これらポイントは、ゲームにおける勝利判定に利用される [25.0]。

荒廃した州から勝利得点は得られない。

24.1.2 イベント関連アイテムの除去

Planned Uprising による反乱軍マーカーがマップに置かれていれば、この時点で取り除く。



以下の傭兵ブロックが参戦中の場合は、活動停止状態となる [8.2]。

- ◆ Burgundians
- ◆ French
- ◆ Scots
- ◆ Welsh

24.2 議会への出席

上記のアクションの後、各プレイヤーは貴族を議会へ出席させ、新たな王の選出とすべての官職のビッドを行うための準備を実施する。亡命中ではないすべてのコントロール下にある貴族は、議会に出席しなければならない（プレイヤーの中立ブ

ールに置かれたものを含む）。亡命中の貴族は議会に参加せず、そのまま置いておく。すべての出席貴族とそれに随伴する官職ブロックを、表向きにしてゲームボードの横に移動させる。どのプレイヤーがどのブロックをコントロールしているのか、忘れないようにすること。

デザインノート: この時点において、亡命中あるいは RoP に置かれたものを除き、マップ上にブロックは置かれていないはずだ。すべてのコントロール下にある貴族と官職ブロックは、それぞれのプレイヤーの前に表向きにして置き、その他の貴族ではないブロックは [24.1.2] に従い除去する。

24.2.1 支援者集め

プレイヤーは以下の手順に従い、RoP において IP をビッドし、貴族のコントロールを得られるかどうかを判定する。

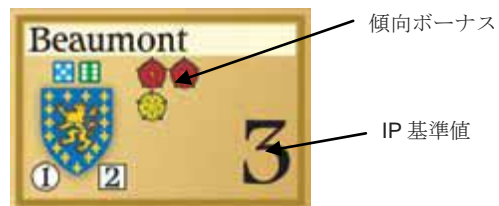
IP マーカーが置かれた RoP ボックスごとに、以下の通り（記載された順序で）実施する。

1. 貴族を選択する

現在の王は RoP ボックスに IP マーカーが置かれた、いずれか 1 人の貴族を選択する（王がいな場合は [10.5.1] に従う）。選択の順序は、王／選択プレイヤーに委ねられる。

2. IP 合計の比較

選択された貴族に置かれた、各プレイヤーの影響力マーカーを明らかにし、それぞれを合計する。なお IP マーカーの価値は、マーカー上に数値として記載されている。この合計に以下の適切なボーナスを加算し、各プレイヤーのビッドを判定する。



傾向ボーナス: 一部の議会ボックスには、色のつ

いたバラのアイコンが記載されている。これは貴族が特定の家系に加担する傾向を示している。関連するプレイヤー家系が、その貴族のボックスに「ゼロ」ではないビッドを行った場合、バラのアイコンの数だけビッド数を増加させる。

例: ランカスター家プレイヤーがボーモント卿に 1、3、5 の IP マーカーを配置した。ボーモント卿に対するランカスター家の有効なビッドにより、2 つの赤いバラのアイコンの分が加算され、合計 11 となる ($1+3+5=9$ 、これに +2 して 11)。

同盟ボーナス: この時点において、王により決定された順番に従い（王がいない場合は [10.5.1] を参照）、プレイヤーは「X ポイントの同盟影響力を追加する」捨て札能力を使用して、対象の貴族に IP を配置するかどうかを選択しなければならない。

3. IP を基準値と比較する

もっとも高い「有効なビッド」（以降はビッドと表記）が複数ある場合、貴族のコントロールは変更されない。他の貴族のビッドの確認に移ること。

1 人のプレイヤーだけがもっとも高いビッドを行っている場合、その貴族の議会ボックスに記載された影響力の「基準値」（右下の隅にある大きな数字）と比較する。ビッドが基準値以上であれば、プレイヤーは貴族のコントロールを得ることとなる。他のコントロール下の貴族（もしあれば）と同じく、自分の前に並べておくこと。その時点で他のプレイヤーにコントロールされていたならば、そのプレイヤーは貴族のコントロールを失う。忠誠を鞍替えした貴族が有していた官職もまた、貴族と同様に移転される（この時点で民衆支援を調整しておくこと）。



例: ゲームターン 4 は、ヨーク家がウォリック伯をコントロールして開始された。しかしターンの途中で、ランカスター家は 3 つの IP マーカーをウォリック伯に裏向きで配置する（合計 9IP）。ヨーク家は、ランカスター家がウォリック伯のコントロールを得ようとしていると見たが、どれだけ本気かは分からなかった。そこで自身の IP マーカーを 2 枚、ウォリック伯に裏向きで配置する（合計 4IP）。ヨーク家は 3IP ボーナスを白のバラにより得るため、これで十分だと考えていた。



（上記の続き）王権フェイズにおいて、議会議事録のウォリック伯のボックスに置かれた IP を明らかにする。ヨーク家プレイヤーはランカスター家が置いた 9IP を見て、彼が置いた 4IP では勝てないことを知り、顔をしかめる。これぞまさしくウォリック伯！ ランカスター家の有効なビッドの合計は 9 であり、ヨーク家は 7 となる。ウォリック伯の爵位は、いまやランカスター家が王を選出するための票数に加えられ、ランカスター側に 8 票分動くこととなる。

例 2: 上記の例において、ランカスター家がウォリック伯に 7IP を配置したとしよう。IP マーカーが明らかになった際、双方の有効なビッドが 7 となるため、ウォリック伯はヨーク家のコントロール

下に留まる。もっとも高いビッドが複数ある場合、貴族のコントロールは変更されない。ランカスター家が、「X ポイントの同盟影響力を追加する」捨て札能力を持つ同盟カードを有していれば、明らかにされた IP を見た後に、この時点で使用できる。

例 3: ランカスター家のみがウォリック伯にビッドしたが、3IP しか配置しなかったため、ウォリック伯の基準値である 4 を超えなかった。このときウォリック伯のコントロールはヨーク家に留まる。一部のイベントは、RoP における IP マーカーの移動を認めており、この状況はゲームにおいて十分に起こりうることだ。

4. IP の除去

誰が貴族のコントロールを得たかどうかに関わらず、その貴族の RoP ボックスに配置されていた IP を取り除き、適切な未徴収プールに戻す。

5. 議会への出席

プレイヤーは新たにコントロールした貴族を、議会に出席している貴族の横に並べて置く。これらの貴族は参戦中となる。

6. 次の貴族の選択

RoP ボックスに IP マーカーの置かれた貴族が他にもあれば、ステップ 1 に戻る。

24.2.2 票の集計



各プレイヤーは、自身の家系が議会において有する票数を集計する。これは以下のように行う。

- ◆ コントロール下にあり、議会に出席した貴族すべての爵位を合計する。
- ◆ さらに、議会に出席した貴族が有するすべての官職の、ボーナス票を加算する。
- ◆ さらに、民衆支援トラックによるボーナス票を加算する。
- ◆ 同盟カードの捨て札によるボーナス票は、この時点で加算する。

この合計が、現在のゲームターンにおけるプレイヤーの有効な票数となる。前のターンの票を持ち越すことはできない。そのため、この票数は現在のターンの投票においてのみ利用される。

デザインノート: 前ターンの票数を加算しないこと。マーカーは現在利用できる票数の合計を表示するためのみに使用される。

影響力トラックにおいて合計を示すため、票数 (Total Votes) マーカーを使用すること。

24.2.3 王の選出



各プレイヤーは 4 枚組の支援 (Support) マーカーを、自分の前に伏せておく。マーカーはそれぞれの家系を表している。

プレイヤーは投票先を決定する前に、自由に会話や交渉を行い、取引を実施できる。ただし、取引の履行がゲームのルールにより拘束されることはない。裏切りと政治的な不意打ちが認められており、かつ期待されてもいる (推奨すらされている)。すべてのプレイヤーが投票を実施できるが、有効な第 1 継承者を有しており、かつその継承者が議会に出席している家系に対してのみ投票できる。投票の準備が整ったら、自身の前に置かれた支援マーカーを 1 枚取り、すべてのプレイヤーが選択を終えるまで手の中に隠しておくこと。このマーカーが、次の王として投票される継承者を指す。プレイヤーは投票を棄権できず、王の投票にあたり適切な支援マーカーを選択しなければならない。

デザインノート: 2 人プレイヤーゲームにおいて、参戦中の継承者を有するのは 2 つの家系のみとなる。これは実質的に、ヨークまたはランカスターの支援マーカーのみが使用されることを意味する。

すべてのプレイヤーが選択を行ったら、同時にマーカーを明らかにする。あるプレイヤーの家系を王とするために投じられた票の数は、この家系に対応した支援マーカーを選んだプレイヤーの投票

数（上記のようにトラック上で表示されたもの）を合計したものとなる。各プレイヤーの票数マーカーを、適切な合計値に移動させること（ノート：継承者を持たないプレイヤー家系は、マーカーがゼロの位置で投票を終える）。

マーカーの順位は、冬営フェイズにおいて貴族を配置する際に重要となる。

デザインノート：新たな合計票数を、現在の票数マーカーの値に加算せず、票数マーカーをこのターンにおける新たな合計票数の位置に合わせる。

プレイヤーは、この時点で自身がコントロールする参戦中の同盟カードを捨て札にして票数ボーナス得て、票数を増加させることができる。プレイヤーのマーカーを影響力トラック上で適切な分だけ移動させ、票数の増加を記録すること。

複数の家系で票数が同じであれば、その時点で王がないものとして [10.5.1] のタイブレークルールを参照すること。

複数プレイヤーが捨て札とできる同盟カードを有している場合、それらの使用を判断する順序は王が決定する。

例：3人プレイヤーゲームにおいて、バッキンガム家プレイヤーは貴族の爵位などにより 12 票を、ヨーク家プレイヤーは 10 票を、ランカスター家プレイヤーは 15 票を得た。ヨーク家とランカスター家のみが第 1 継承者を議会に出席させており、そのためバッキンガム家は王となることができない。ヨーク家は、次のターンにおいてバッキンガム家のいずれかの所領 1 か所からランカスター家を排除することを約束して、バッキンガム家に自分へ投票するよう交渉する。そのため、バッキンガム家は密かにヨーク家の支援マーカーを選択する。マーカーが明らかになり、ランカスター家は 15 票を（別に驚くことではないが、彼は自分自身に投票した）、ヨーク家は 22 票を得た（自身の 10 票とバッキンガム家の 12 票）。これによりヨーク家の

投票マーカーは 22 に、ランカスター家は 15 に、バッキンガム家はゼロとなる。次のターン、ヨーク家の第 1 継承者が王となり、バッキンガム家は「選挙公約」が守られることに望みを託す。

投票に勝利したプレイヤーは王の官職カードを取り、自分の前に置く。また、第 1 継承者カードの



上に王位マーカーを置く。継承者がヘンリー6世でなければ、紫色のラベルがついた王のブロックを継承者ブロックに随伴させる。

デザインノート：これはヘンリー6世がランカスター家の第 1 継承者として王位を得た場合、ランカスター家プレイヤーが王位に関わるすべての恩恵 [10.3.3] を受けられるわけではないことを意味している。

前の王の家系は、民衆支援トラックを 3 ポイント減少させること。そののち、現在の王を有する家系は、王の官職カードに記載されている通り、支援トラックの値を 3 つ増加させる。もちろん、同じプレイヤーがこのターンにおいても王に選出された場合、支援トラックの値は変わらない。

新たに選出された王をコントロールするプレイヤーは、王位獲得 (Turns as King) マーカーを 1 スペース分右側に進めること。

25.0 勝利確認フェイズ

いずれのプレイヤーも軍事的勝利を達成していない場合 [6.1]、いずれかのプレイヤーが政治的勝利を達成していないかどうかを確認する [6.2]。これは、シナリオの勝利条件により求められたターン数、王となった場合に得られる。

最終ゲームターンにおいて、いずれのプレイヤーも軍事的／政治的勝利を達成していない場合、もっとも多くの経済勝利得点を獲得したプレイヤーが勝者となる [6.3]。同値の場合、勝者は以下の優先度で決定される。

- ◆ もっとも多くのターン、王位を得たプレイヤー。
- ◆ 備蓄にもっとも多くの IP を有するプレイヤー。
- ◆ 現時点で王をコントロールしているプレイヤー。
- ◆ (もし現在、王がいない場合) 王を最後にコントロールしていたプレイヤー。

26.0 官職フェイズ

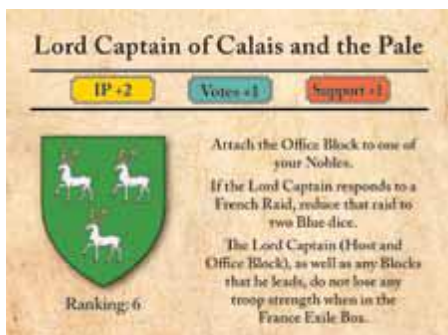


新たな王の選出後、ゲームに勝利したプレイヤーがいなければ、議会に出席した貴族がどの官職を得るのかを決定する。

26.1 任期の終了

官職の任期が終了し、王は王自身のものを除く官職カード [10.5] を集めてシャッフルし、裏向きにしてボードの横に重ねておく (何らかの理由により議会に出席できなかった貴族のものを含む)。各プレイヤーは失った官職のボーナスに応じて、支援トラック上のマーカーを調整すること (一時的な調整であるとしても)。官職カードにより得られる官職ブロックの随伴を解除し、すべての官職マーカーと共にマップ上の「空き官職ボックス」に戻すこと。

26.2 新たな官職の決定



王が一番上のカードを引き、すべてのプレイヤーに公開する。この官職にビッドしたいプレイヤーは、備蓄から密かに IP マーカー (政治的な投票／

影響力行使や、経済的な影響力の行使を表している) を選択し密かに手の中に隠し持つ。これが「ビッド」(競り) となる。また、手の中に 1 枚の支援マーカーを持っておくこと。このマーカーは、どのプレイヤーに対してビッドを実施したのかを示すものだ。

例: ビッドの対象となった官職をヨーク家のものとするために、ヨーク家のプレイヤーは 3IP を投じることとし、3 の値の IP マーカー 1 枚とヨーク家の支援マーカーを手の中に持つ。

ブラフのため、ゼロの値の IP マーカーを使うことを忘れないこと。プレイヤーは、官職を保持できる貴族を有している場合のみ投票を行うことができる (議会に出席しており、また競りに勝った場合に官職を保持できること [26.3])。この制限は、プレイヤーが自分自身に投票する場合と、他のプレイヤーに投票する場合のいずれにも適用される。プレイヤーは官職へのビッドを強制されず、これは彼らの判断に委ねられる。

オプショナルルール: 大法官と王を除き、プレイヤーは官職を保持できる貴族を有していない場合でも、常に官職の投票を行うことができる。このようなプレイヤーが官職を得たならば、官職を空きのままにしておくか、議会に出席しており官職を保持できる任意の貴族へ与えることができる。

例: バッキンガム家はこのターンにおける一連の不運な出来事により、1 人の貴族しか議会に出席させていない。彼は大法官を勝ち取ったが、大蔵卿の投票が開始されても、自分自身に投票することはできない。また 1 人の貴族は王／大法官／大蔵卿のうちいずれか 1 つしか得ることができず、またバッキンガム家の唯一の貴族が大法官の官職を得ていることから、他のプレイヤーがバッキンガム家に投票することもできない。

プレイヤーは官職を確保するために、自由に交渉や取引や交換、取引を実施しても良い。ただし、

合意を履行する義務がないことを忘れないこと。
プレイヤーが選択を終了したら、ビッドを同時に明らかにする。手の中にある支援マーカーに応じて、マーカーと対応するプレイヤー家系へのビッドの票数（IP マーカーの値）を合計する。ゼロ以外で、かつもっとも高い値をビッドしたプレイヤーが官職を得る（タイブレイクは[10.5.1]に従う）。

例: 海軍卿の官職の選出を行っている。ヨーク家のプレイヤーは 1 と 3 の IP マーカーとヨーク家の紋章が書かれた支援マーカーを手の中に持つ。ランカスター家のプレイヤーは、5 の IP マーカーとランカスター家の紋章が書かれた支援マーカーを手の中に持つ。バッキンガム家のプレイヤーは 2 と 3 の IP マーカーとバッキンガム家の紋章が書かれた支援マーカーを手の中に持つ。投票が明らかにされ、ランカスター家とバッキンガム家が 5IP でタイとなる。現在の王はランカスター家とバッキンガム家のいずれが、海軍卿に任命されるためより良い「取引」を持ちかけてくるのか、考慮したうえで決断を下すこととなる。

すべてのプレイヤーがビッドに使用した IP マーカーを、それぞれの未徴収プールに戻す。これらは消費されたと見なし、以降のビッドには使用できない。次のビッドのため、支援マーカーを横に置いておくこと。

官職を得たプレイヤーは、官職カードを自分の前に置くこと。またプレイヤーは、自陣営のコントロール下にある議会に出席中の、官職を得る貴族または継承者を選択する。



対応する官職マーカーを継承者カードまたは（継承者でなければ）貴族の RoP ボックスに置く。これら貴族／継承者は「官吏」と呼ばれる。

紫のラベルがついた官職ブロックを、官吏となった貴族ブロックに、

以下の制限[26.3]のもとで随伴させること[8.3.3]

（たとえば大蔵卿のブロックを大蔵卿となった貴族に随伴させる）。

官職カードに支援ボーナスが表示されている場合、プレイヤーの民衆支援を増加させること。

すべての官職カードが表向きになるまで、上記の手順を繰り返すこと。

26.3 官職の制限

重要: 貴族／継承者は王／大法官／大蔵卿（三大官職）のうちいずれか 1 つのみ保持できる。また、貴族／継承者は指揮値に等しい数の官職を保持できる。この例外は以下の通り。

- ◆ 現在の王は、他の官職を保持できない。
- ◆ ヘンリー6世は王の官職のみ保持できる（王を除く官職を獲得できない）。
- ◆ マーガレット王妃は官職を保持できない（これは彼女にとって厄介ごとに過ぎない、まさしく！）。

プレイヤーが官職を獲得したが、その官職を与えられる適切な貴族を持たない場合、官職は直ちに 2 番目に高いビッドを行った家系（もしあれば）のものとなる。

26.4 空き官職



プレイヤーが官職へのビッドを強制されることはない、そのため官職が獲得されないこともありうる。

その時点で貴族に保持されていない官職は、官職マーカーを裏返し「空き」(Vacant)の面にして、プレイヤーが参照しやすいようボードの横に置いておく。



どのプレイヤーも大法官を獲得しなかった場合、影響力トラック

[23.0] においてもっとも低い IP 収入を持ち、かつ大法官の官職を保持できる貴族を有するプレイヤーは、あたかもビッドに勝利したかのように官職を獲得する。もっとも低い IP 収

入を持つプレイヤーが、大法官の官職を保持できる貴族を有していない場合、2 番目に低い IP 収入のプレイヤーが官職を獲得する。もし必要があれば、官職を保持できる適切な貴族を持つプレイヤーが出るまで、同様に処理を続けること。

27.0 冬営フェイズ

27.1 同盟カード

同盟カード [14.2.2] が参戦中の場合、その恩恵が使用されるまで参戦中としておく。

27.2 貴族の配置

王の選出 [24.2.3] においてもっとも多く票を獲得したプレイヤーから順に（タイブレイクは [10.5.1] に従う）、現時点で亡命ボックス [7.3.1] にいる貴族をそのまま留めておくかどうかを決定する。ブロックを亡命から帰還させることとした場合、直ちにプレイヤーの議会に出席した貴族と合わせておく。亡命を継続する貴族は、マップ上の現在の亡命ボックスに置いておく。適切な官職に率いられているか、あるいはマーガレット王妃のホストではない場合 [7.3.2、7.3.3]、これらの貴族は本陣戦力となる。

そののち、プレイヤーはコントロール下にある官職を有していない貴族ブロックを（議会に出席したか、あるいは亡命から帰還したもの）、同じ順番で交互に1つずつ、マップ上の所領 [7.2.3～7.2.6] に完全戦力で配置する。ヘンリー6世とマーガレット王妃は、この時点でホストブロックと一緒に配置するか（ホストの所領または、彼らの所領のいずれかを使用する）、あるいは後の手順において配置することができる。

[27.3] または [27.4] に従い後の手順で配置される場合も、マーガレット王妃とヘンリー6世は、この時点で未配置のブロックをホスト（官職を得ているかどうかに関わらず）として指定できる。

例: 官職を得ていない貴族の配置を開始するにあ

たり、ランカスター家はサマセット公（官職を有していない）を現在の王であるヘンリー6世とマーガレット王妃のホストとして指定した。彼は [27.2]（サマセット公は官職を持っていない）の間、または [27.3]（王の職位は1であり最後に配置される）の終了時に3つすべてのブロックを配置できる。彼がサマセット公をマーガレット王妃のホストとして指定しなかった場合、[27.4] に従いブロックを個別に配置できる。

未配置の「官職を得ていない継承者」を持たないプレイヤーは、貴族の配置をパスできる。パスした場合、そのプレイヤーがコントロールする官職を持たない貴族は中立 [8.2] となり、中立プールに置かれる。

プレイヤーがコントロールするすべての官職を持たない貴族が州、亡命ボックス、中立プールのいずれかに配置されるまで（あるいはパスを実施するまで）、配置を続けること。

デザインノート: すべての官職がビッドされたら、プレイヤーは自身の貴族をマップ上に戻す。最初に官職を持たない貴族を戻すため、官職を持つ貴族は議会から帰還する前に、どこに敵が集結しているのか情報を得られることとなる。

27.3 官職の配置

もっとも低位の官職（職位8）から高位の官職（職位1）へと順番に、プレイヤーは官職を持つ貴族を1つずつそれらの所領、官職の所領、あるいは（もし利用できるならば）王家の所領に完全戦力で配置する [7.2.3～7.2.6]。

官職はマップ上に配置されなければならない、コントロール下の官職がある場合はパスできない。複数の官職を有している貴族は、もっとも高位の官職（職位が1に近いもの）のタイミングで配置する。官職を保持している貴族は、この時点で従属する官職ブロックと共に配置される。王であるヘンリー6世が未配置であり、ホストとして指定され

た貴族がある場合、双方のブロック（ヘンリー6世とホスト）を王の職位に従い配置する。このときいずれかのブロックの所領と、王家の所領を利用できる。

例：ウォリック伯が大蔵卿（職位 3）と海軍卿（職位 5）を保持している。職位 3 の大蔵卿がもっとも高位の官職となるため、カレー総督（職位 6）を配置した後に紋章院総裁（職位 4）の配置を実施し、そののちウォリック伯と彼が有する大蔵卿、海軍卿の官職ブロックを配置する。

職位は議会カードに記載されている、また官職の職位は以下に記載した順序となる（職位 1 がもっとも高位の官職となる）。

1. イングランド国王
2. 大法官
3. 大蔵卿
4. 紋章院総裁
5. 海軍卿
6. カレー総督
7. アイルランド卿
8. 北方領長官

27.4 その他のブロックの配置



ヘンリー6世がすでに配置されているか、あるいはプレイ対象外

【8.2】となっている場合を除き、ヘンリー6世とランカスター家がコントロールする爵位 2 以上 [10.3.3] のホスト貴族を配置する。ヘンリー6世が現時点で亡命中の場合、彼の配置には制限があることに注意（[10.3.3] を参照、別な亡命ボックスへ移動することはできない）



マーガレット王妃が戦闘で除去された場合でも、まだ配置されていなければ、ランカスター家のコントロール下にある爵位 2 以上のホ

スト貴族 [10.3.4] と共に配置する。ただしヘンリー6世とエドワード王子（ランカスター家）がプレ

イから取り除かれた場合、彼女も復帰しない。マーガレット王妃が亡命中の場合、彼女の配置には制限があることに注意（[10.3.4] を参照、別な亡命ボックスへ移動することはできない）

28.0 クリーンアップフェイズ

28.1 マーカーとブロックの調整



最初に、すべての消耗マーカー [9.3] を取り除き、すべての略奪マーカーと荒廃マーカー [9.3] を消耗マーカー（略奪マーカーの裏

面となっている）に置き換える。荒廃マーカーの置き換えにあたり、消耗マーカーが不足した場合、その理由に関係なく荒廃マーカーを取り除き、州を元の良好な状態に戻す。

すべての利用不可のブロックは活動停止 [8.2] となる（議会議事録ボックスに表向きで配置されたブロックを、ボードの横に移す）。

Queen Margaret of Anjou カード（ランカスター家の家系カード）が裏向きの場合、表向きとする。また、裏面となった議会カード [10.5] を表向きにする。

28.2 持ち越しカード



一部の継承者カードは、それが参戦中である間、一定数の作戦カードを次のターンに持ち越すことを可能とする。なお、この能力は累積しない（たとえば2枚の継承者カードがそれぞれ

「1枚のカードを持ち越す」ことを認めている場合、1枚だけ持ち越すことができる）。上記に従い、プレイヤーは次のターンに持ち越すカード（家系カードを除く）を選択し、残りを捨て札にすること。強制イベントカードは必ず持ち越さなければ

ならず、また上記の制限枚数に含まれることを忘
れずに！ 家系カードは捨て札にならず、制限な
く持ち越すことができる。

28.3 民衆支援の調整

28.3.1 亡命中のブロック



1 つ以上のブロックが亡命
中 [7.3.1~7.3.3] のプレー
ヤーは、それぞれ 1 ポイン
トの民衆支援を失う（ある
プレーヤーが何個のブロッ

クを亡命させていても、最大で 1 ポイントしか失
わない）。

28.3.2 強制イベントカードの持ち越し

プレーヤーが強制イベントカードの持ち越しを余
儀なくされた場合、プレーヤーの民衆支援を持ち
越した強制イベントカードの OPS 値に等しいだけ
減少させる。**例外:** Affairs of State カードの使用に
より作戦フェイズが終了した場合は、強制イベン
トカードを持ち越しても民衆支援は減少しない。

28.3.3 第 2 継承者の不在

参戦中の第 2 継承者がおらず、かつ直前のゲーム
ターンにおける作戦フェイズにおいて、使用可能
な状況で継承者カードを有していたプレーヤーは、
民衆支援を 1 減少させる（**ノート:** 亡命中の第 2
継承者は、このルールにおいて参戦中とする）。「使
用可能な状況」とは、このゲームターンに使用で
きる適切な経書者カードを有しており、第 2 継承
者が参戦中ではない状態が 1 インパルス以上あっ
たことを指す（たとえば作戦フェイズの最後の戦
闘ステップで継承者を失った場合、新たな継承者
を得る機会がないことから、民衆支援を失わない）。

例: 作戦フェイズの最後のインパルスにおいて、ヨ
ーク家の継承者が戦死した。継承者が戦死した後
に継承者カードを使用する機会がないことから、
ヨーク家は民衆支援を失わない。次のターン、ヨ
ーク家は最後の継承者カードを使用しようとした

が、ランカスター家はその前に Affairs of State を
使用した。継承者カードを使用できる機会が少な
くとも 1 インパルスあったため、ヨーク家はター
ンの終了時に、第 2 継承者を持たないことで 1 ポ
イントの民衆支援を失う。さらなる損失を避ける
ため、ヨーク家は続くターンの開始時に最後の継
承者を使用した。ただし、まさに同じインパルス
において継承者は戦死してしまう。ヨーク家は使
用可能な継承者カードを持たないことから、以降
は第 2 継承者の不在によるペナルティの対象外と
なる。彼の最後の参戦中の継承者は、唯一の継承
者（第 1 継承者）となる。

28.4 ターンの進行

ターンマーカーを、次のゲームターンの位置に進
めること。

29.0 Glossary（未訳）

カード一覧

1 同盟 クリントン卿ジョン

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (6 以上でヒット)
- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

2 同盟 ゴウチ卿ジョン

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 2 つ追加する (6 以上でヒット)
- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

3 同盟 デインハム卿ジョン

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (6 以上でヒット)
- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する
- ・自陣営の継承者 1 人とその随伴ブロックを、利用可能な亡命ボックスに移動させる (OPS 消費なしに直ちに実施できる)

捨て札にされるまで参戦中となる

4 同盟 グレイストーク卿ラルフ

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (6 以上でヒット)

- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

5 同盟 ワール卿リチャード

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (6 以上でヒット)
- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

6 同盟 サー・ヒュー・フィッツヒュー

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (6 以上でヒット)
- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

7 同盟 デヴェロー卿ウォルター

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 2 つ追加する (6 以上でヒット)
- ・票数または IP を +1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する
- ・このインパルスの残り期間、あるいは戦闘において、いずれか 1 人の貴族の指揮値を +1 する

捨て札にされるまで参戦中となる

8 同盟 バークレー卿ウィリアム

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (6 以上でヒット)

- ・票数または IP を +1 する

- ・2 ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

9 同盟 サットン卿ジョン

参戦中となった際に、1OPS を得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で青色のダイスを 1 つ追加する (5 以上でヒット)

- ・票数または IP を +1 する

- ・中立の貴族 1 人を参戦中とする

捨て札にされるまで参戦中となる

10 同盟 ウェンロック卿ジョン

参戦中となった際に、1OPS を得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で青色のダイスを 1 つ追加する (5 以上でヒット)

- ・票数または IP を +1 する

- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

- ・このインパルスの残り期間、あるいは戦闘において、いずれか 1 人の貴族の指揮値を +1 する

捨て札にされるまで参戦中となる

11 同盟 ウェルズ卿リチャード

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 1 つ追加する (5 以上でヒット)

- ・票数または IP を +1 する

- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

- ・このインパルスの残り期間、あるいは戦闘にお

いて、いずれか 1 人の貴族の指揮値を +1 する

- ・反乱計画を London、Calias、Ireland を除く任意の州で実施できる

捨て札にされるまで参戦中となる

12 同盟 食糧商人

参戦中となった際に、1OPS を得る。

参戦中である間、Calais は自陣営に忠誠を誓う。

このカードを捨て札にすると、2 ポイントの同盟影響力を追加できる。

捨て札にされるまで参戦中となる。

13 同盟 ハンガーフォード卿ロバート

参戦中となった際に、1OPS を得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で青色のダイスを 1 つ追加する (5 以上でヒット)

- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

- ・中立の貴族 1 人を参戦中とする

捨て札にされるまで参戦中となる

14 同盟 ボコノックのサー・ヒュー・コートニー

参戦中となった際に、1OPS を得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを 2 つ追加する (6 以上でヒット)

- ・票数または IP を +1 する

- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

- ・海賊の襲撃を London、Calias、Ireland を除く任意の沿岸州で実施できる

捨て札にされるまで参戦中となる

15 同盟 ボーシャン卿リチャード

参戦中となった際に、1OPSを得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを1つ追加する（6以上でヒット）
- ・1ポイントの同盟影響力を追加する
- ・中立の貴族1人を参戦中とする

捨て札にされるまで参戦中となる

16 同盟 サー・リチャード・ラトクリフ

参戦中となった際に、1OPSを得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で緑色のダイスを1つ追加する（6以上でヒット）
- ・票数またはIPを+1する
- ・1ポイントの同盟影響力を追加する。ケイツビー（同盟）をコントロールしている場合、さらに1ポイント追加する。またラブル（貴族）をコントロールしていれば、1ポイント追加する。これにより、複数の貴族に影響力を行使できる。

捨て札にされるまで参戦中となる

17 同盟 サー・ロバート・オグル

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・戦列戦闘で青色のダイスを1つ追加する（5以上でヒット）
- ・票数またはIPを+1する
- ・1ポイントの同盟影響力を追加する

捨て札にされるまで参戦中となる

18 同盟 サー・ウィリアム・ケイツビー

参戦中となった際に、1OPSを得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

・戦列戦闘で緑色のダイスを1つ追加する（6以上でヒット）

- ・票数またはIPを+1する
- ・1ポイントの同盟影響力を追加する。ラトクリフ（同盟）をコントロールしている場合、さらに1ポイント追加する。またラブル（貴族）をコントロールしていれば、1ポイント追加する。これにより、複数の貴族に影響力を行使できる。

捨て札にされるまで参戦中となる

19 同盟 カンタベリー大司教

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・カードを1枚引き、手札に加える
- ・未徴収プールから1IPのマーカーを2つ取り（もしあれば）、1か所または2か所の議会議事録ボックスに配置する
- ・票数またはIPを+2する

捨て札にされるまで参戦中となる

20 同盟 ヨーク大司教

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・カードを1枚引き、手札に加える
- ・未徴収プールから1IPのマーカーを2つ取り（もしあれば）、1か所または2か所の議会議事録ボックスに配置する
- ・票数またはIPを+2する

捨て札にされるまで参戦中となる

21 同盟 フランチェスコ・コピーニ（教皇の特使であるテルニ司教）

参戦中となった際に、1OPSを得る。参戦中である間、影響力フェイズごとに+1IPを得る。

参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。

- ・カードを1枚引き、手札に加える
 - ・未徴収プールから1IPのマーカを2つ取り(もしあれば)、1か所または2か所の議会議事録ボックスに配置する
- 捨て札能力を使用した場合、ゲームから取り除かれる
- 捨て札にされるまで参戦中となる

22 同盟 ストートン卿ジョン

- 参戦中となった際に、1OPSを得る。参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。
- ・戦列戦闘で赤色のダイスを1つ追加する(4以上でヒット)
 - ・票数またはIPを+1する
 - ・貴族または官職の代わりに襲撃、反乱計画、令状に対応する
- 捨て札にされるまで参戦中となる

23 同盟 デイカー卿ラヌルフ

- 参戦中となった際に、1OPSを得る。参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。
- ・戦列戦闘で青色のダイスを1つ追加する(5以上でヒット)。North Marchesにおいては、さらに青色のダイスを1つ追加する
 - ・2ポイントの同盟影響力を追加する
 - ・任意のアクションステップにおいて、北方領長官ブロックが誰からもコントロールされていない場合、そのコントロールを得て Cumberland、Northumberland、Durham のいずれかの貴族に最大戦力で随伴させる
- 捨て札にされるまで参戦中となる

24 同盟 サー・アンドリュー・トロローブ

- 参戦中となった際に、1OPSを得る。参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。
- ・戦列戦闘で赤色のダイスを1つ追加する(4以上

- でヒット)
- ・2ポイントの同盟影響力を追加する
 - ・任意のアクションステップにおいて、カレー総督ブロックが誰からもコントロールされていない場合、そのコントロールを得て Calais、Kent、London のいずれかの貴族に最大戦力で随伴させる。
- 捨て札にされるまで参戦中となる

25 同盟 サー・リス・アブ・トーマス

- 参戦中となった際に、1OPSを得る。参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。
- ・戦列戦闘で青色のダイスを1つ追加する(5以上でヒット)。Walesにおいては、さらに青色のダイスを1つ追加する
 - ・2ポイントの同盟影響力を追加する
 - ・任意のアクションステップにおいて、ウェールズ人ブロックが誰からもコントロールされていない場合、そのコントロールを得て Wales のいずれかの貴族に最大戦力で随伴させる。
- 捨て札にされるまで参戦中となる

26 同盟 スケールズ卿トーマス

- 参戦中となった際に、1OPSを得る。参戦中に捨て札となった場合、以下のいずれかを選択する。
- ・戦列戦闘で赤色のダイスを1つ追加する(4以上でヒット)
 - ・2ポイントの同盟影響力を追加する
 - ・このインパルスまたは戦闘の終了時まで、いずれかの貴族1人の指揮値を+1する
 - ・Londonで防御する場合、ロンドン守備隊のダイスロールすべてに+1する

27 同盟 ボンヴィル卿ウィリアム

- ・戦列戦闘で青色のダイスを1つ追加する(5以上でヒット)。敵部隊にデヴォン伯がいる場合は、さ

らに青色のダイスを 1 つ追加し、これらの追加ダイスロールによるヒットは直接デヴォン伯に適用される

- ・票数または IP を+1 する
- ・1 ポイントの同盟影響力を追加する

28 イベント 挙兵

貴族を含む支配下の州にそれぞれにおいて、1 ステップの召集を行う。このステップは、完全戦力ではない任意の貴族に追加できる。

29 イベント イングランドの善き人々

貴族を含む支配下の州にそれぞれにおいて、1 ステップの召集を行う。このステップは、完全戦力ではない任意の貴族に追加できる。

30 イベント フランスの襲撃

London と Calais を除く、英国海峡に面するいずれかの沿岸州にフランスの襲撃を実施する。襲撃者は 3 つの青色のダイスを振る。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

31 イベント フランスの襲撃

London と Calais を除く、英国海峡に面するいずれかの沿岸州にフランスの襲撃を実施する。襲撃者は 3 つの青色のダイスを振る。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

32 イベント フランスの襲撃

London と Calais を除く、英国海峡に面するいずれかの沿岸州にフランスの襲撃を実施する。襲撃者は 3 つの青色のダイスを振る。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

33 イベント ジャック・ケイドの反乱

Ireland, Calais, Isle of Man を除くイングランド

内の州で反乱計画を実施する。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

34 イベント 人員不足

この作戦フェイズの残り期間において、プレイヤーは兵員を召集できない（すべてのプレイヤーに適用される）。

この OPS フェイズが終了するまで、効果を発揮する

35 イベント 人員不足

この作戦フェイズの残り期間において、プレイヤーは兵員を召集できない（すべてのプレイヤーに適用される）。

この OPS フェイズが終了するまで、効果を発揮する

36 イベント 海賊の襲撃

London, Ireland, Calais を除く、いずれかの沿岸州に海賊の襲撃を実施する。襲撃者は 2 つの緑色のダイスを振る。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

37 イベント レデスデールのロビン

Ireland, Calais, Isle of Man, London を除くイングランド内の州で反乱計画を実施する。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

38 イベント ホールダネスのロビン

Ireland, Calais, Isle of Man, London を除くイングランド内の州で反乱計画を実施する。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

39 イベント スコットランドの襲撃

Cumberland あるいは Northumberland にスコットランドの襲撃を実施する。襲撃者は 2 つの青色のダイスを振る。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1 する。

40 イベント 心変わり

以下のいずれかを実施する。

- ・自軍の参戦中の貴族 1 つを、中立プールに移動させる
- ・中立プールの貴族 1 つを、いずれかの所領に完全戦力で配置する

41 イベント 陰謀の発覚

参戦中の敵ブロックを 1 つ選択する。このブロックは秘匿されているものでも、明らかになっているものでも構わない。選択したブロックが継承者でなければ、2 ステップを失う。継承者はこのカードの影響を受けない。家系色のラベルがついたブロックが本陣戦力を下回った場合は、中立となる。それ以外のブロックは活動停止となる。

42 イベント 脱走

敵ブロックが置かれた州を選択し、ダイスを 1 個ロールする。

1～3=敵は 1 ステップを失う

4～5=敵は 2 ステップを失う

6=敵は 3 ステップを失う

ブロックの所有者が、1 つずつステップロスを実用していく。本陣戦力を下回ったブロックは所有者の中立プールに置かれ、それ以上のステップロスは受けない。適用できなかったステップロスは失われる。

43 イベント ジェントリー階級の不安

すべてのプレイヤーは直ちに、参戦中の同盟カードすべてを捨て札にする。このイベントにより同

盟カードの捨て札能力は発動せず、またこのイベントに対して発動させることもできない。

44 イベント 秘密計画

すべてのプレイヤーは直ちに、参戦中の同盟カードすべてを捨て札にする。このイベントにより同盟カードの捨て札能力は発動せず、またこのイベントに対して発動させることもできない。

45 イベント 結束の表明

手札から、任意の数の同盟カードを参戦中にできる。

46 イベント 兵の増強

ブロックが置かれた支配下の州を選択し、ダイスを 1 個ロールする。

1～3=1 ステップを得る

4～5=2 ステップを得る

6=3 ステップを得る

任意のブロックにステップを追加できるが、最大戦力を超えてはならない。適用できなかったステップは失われる。

47 イベント 秘密投票

支配下の貴族が保持する官職ごとに、1IP を未徴収プールから備蓄へと加える。自身の継承者が王である、あるいは大法官を保持しているならば、それぞれにつき追加で 1IP を得る。備蓄に IP が不足している場合、追加分は失われる。

48 イベント 封建的無秩序

備蓄から任意の影響を取り、明らかにしたうえで未徴収プールに戻す。プールに戻した影響力ポイントごとに、亡命ボックスまたは競合州にいない任意の貴族に 1 ステップを追加する。

49 イベント ブルグントの銃手

ブルグント族が参戦中でなければ、英国海峡に面するいずれかの沿岸州の貴族に、ブルグント族のブロックを最大戦力で随伴させる。

カードとブロックは、戦闘により除去されるまで、あるいは次の王権フェイズまでにおいて参戦中となる。

50 イベント 宮中の陰謀

いずれかのプレイヤーを選択すること。そのプレイヤーは、自身の影響力トークン 5 つを議会議事録ボックスから備蓄に戻さなければならない(5 つない場合はすべてを戻す)。ただし、これら IP トークンの数値を明らかにする必要はない。

51 イベント 危機的状況

議会議事録ボックスから任意の影響力を取り、明らかにしたうえで備蓄に戻す。備蓄に戻した 2 影響力ポイントごとに、亡命ボックスにいない任意の貴族に 1 ステップの兵員を召集できる。ブロックが競合州に置かれていても良い。

52 イベント フランスの支援

フランスが参戦中でなければ、英国海峡に面するいずれかの沿岸州の貴族に、フランスのブロックを最大戦力で随伴させる。

カードとブロックは、戦闘により除去されるまで、あるいは次の王権フェイズまでにおいて参戦中となる。

53 イベント 有力な意見

いずれかのプレイヤーを選択すること。そのプレイヤーは、自身の影響力トークン 5 つを議会議事録ボックスから備蓄に戻さなければならない(5 つない場合はすべてを戻す)。ただし、これら IP トークンの数値を明らかにする必要はない。

54 イベント 政治権力

いずれかのプレイヤーを選択すること。そのプレイヤーは、自身の影響力トークン 5 つを議会議事録ボックスから備蓄に戻さなければならない(5 つない場合はすべてを戻す)。ただし、これら IP トークンの数値を明らかにする必要はない。

55 イベント スコットランドの部族

スコットランド人が参戦中でなければ、North March 内の貴族に、スコットランド人のブロックを最大戦力で随伴させる。

カードとブロックは、戦闘により除去されるまで、あるいは次の王権フェイズまでにおいて参戦中となる。

56 イベント ウェールズの射手

ウェールズ人が参戦中でなければ、Wales 内の貴族に、ウェールズ人のブロックを最大戦力で随伴させる。

カードとブロックは、戦闘により除去されるまで、あるいは次の王権フェイズまでにおいて参戦中となる。

57 強制イベント 国事

作戦フェイズの第 1 インパルスでは使用できない。山札の一番上のカードを明らかにして捨て札とし、そのカードに記載された OPS を得る(強制イベントである場合を除く)。戦闘を含め現在のインパルスを終了したら、直ちに議会フェイズを実施する(残るインパルスと影響力フェイズは飛ばす)。

使用後はリシャッフルすること

58 強制イベント 大使

1d6 を行う。

1=East Riding、2=Lancaster、3=Essex、4=

Lincoln、5～6=Hampshire

王は指定された州に移動するか、令状により他の貴族を指定しなければならない。イベントの解決後に、カードを使用したプレイヤーは 1OPS を得る。イベントに対応するプレイヤーに敵対するブロックは指定された州から離脱しなければならない、また進入できない。指定された州における戦闘は認められない。

カードは、戦闘ステップ終了後まで有効となる。

59 強制イベント 大使

1d6 を行う。

1 = Devon、2 = Norfolk、3～4 = Kent、5～6 = Durham

王は指定された州に移動するか、令状により他の貴族を指定しなければならない。イベントの解決後に、カードを使用したプレイヤーは 1OPS を得る。イベントに対応するプレイヤーに敵対するブロックは指定された州から離脱しなければならない、また進入できない。指定された州における戦闘は認められない。

カードは、戦闘ステップ終了後まで有効となる。

60 強制イベント 疫病

カードを 1 枚引いて疫病の発生州を決め、指定された州に疫病カウンターを置く。この州に加えて、境界を接するすべての州が対象となる。発生州は SV に等しいステップロスを受け、隣接する州では SV から 1 を引いた値に等しいステップロスを受ける。イベントの解決後に、カードを使用したプレイヤーは 2OPS を得る。

61 強制イベント 疫病

カードを 1 枚引いて疫病の発生州を決め、指定された州に疫病カウンターを置く。この州に加えて、境界を接するすべての州が対象となる。発生州は

SV に等しいステップロスを受け、隣接する州では SV から 1 を引いた値に等しいステップロスを受ける。イベントの解決後に、カードを使用したプレイヤーは 2OPS を得る。

62 強制イベント 疫病

カードを 1 枚引いて疫病の発生州を決め、指定された州に疫病カウンターを置く。この州に加えて、境界を接するすべての州が対象となる。発生州は SV に等しいステップロスを受け、隣接する州では SV から 1 を引いた値に等しいステップロスを受ける。イベントの解決後に、カードを使用したプレイヤーは 2OPS を得る。

63 奇襲 悪路

任意の作戦フェイズに使用できる。フェイズの残り期間において、陸上境界線を越えるスタックは追加の 1MP を消費しなければならない。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

現在の OPS フェイズが終了するまで、ゲームに留まる。

64 奇襲 悪天候による攻撃の遅延

任意の交戦を開始する時点で使用できる。交戦は発生しない。適切な退却路がある場合、攻撃側は退却しなければならない。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

65 奇襲 悪天候による攻撃の遅延

任意の交戦を開始する時点で使用できる。交戦は発生しない。適切な退却路がある場合、攻撃側は退却しなければならない。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

66 奇襲 偽りの友

参戦中の同盟カードを 1 枚捨て札にする。捨て札能力は発動しない。また、そのカードの能力を使うこともできない。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

67 奇襲 軍旗のもとに

任意の戦闘ラウンドの開始時点で使用できる。中立プールの貴族 1 つを、完全戦力で予備部隊に入れる。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

68 奇襲 嵐の海

ターンの残り期間において、すべてのプレイヤーは海上移動を実施できない。このカードが使用されるより前に実施された海上移動が無効化されることはないが、実施中のものは中止しなければならない。この場合、移動中のプレイヤーは OPS を他のことに使用できる。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

現在の OPS フェイズが終了するまで、ゲームに留まる。

69 奇襲 戦闘前退却

交戦において、ブロックが明らかにされる前に使用できる。適切な退却路がある場合、自軍の部隊を退却させることができる。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

70 奇襲 イングランドをイギリス人の手に！

ブルグント族、スコットランド人、フランスのブロックをターンの残り期間においてプレイから除去する。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

現在の OPS フェイズが終了するまで、ゲームに留まる。

71 奇襲 逃亡

交戦後アクションフェイズの前に使用できる。除去表でロールを行う前に、いずれかの自軍の貴族 1 つ、あるいはすべての継承者を選択する。選択したブロックのロールは実施せず、代わりに以下のどちらかを実施すること。

a) 選択したブロックを本陣戦力で所領に配置する

b) いずれか 1 か所の亡命ボックスに配置する

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

72 奇襲 リーダーシップ

現在のインパルス、あるいはその州における戦闘が終了するまで、いずれかの自軍指揮官 1 人の指揮値を 1 つ増加させる。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

上記のように、現在のインパルス／戦闘が終了するまで有効となる。

73 奇襲 秘密計画

いずれか 1 つの同盟カードのコントロールを獲得し、自分の前に置く。以前の持ち主が、同盟カードの能力を使用することはできない。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

74 奇襲 戦闘回避

自軍のスタックが迎撃されたときに使用できる。ただちに、スタックを進入元の州に帰還させる（これは退却ではない）。迎撃を実施した部隊が、この移動に対して迎撃を試みることはできない。帰還したスタックは、移動を終了しなければならない。
このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

75 奇襲 慎重な計画

捨て札パイルから、任意のカード 1 枚を手札に加える。これは、奇襲カードを使用することによって得られる補充カードに加えて獲得できる。注意：家系カードは捨て札とならず、ゲームから除去される。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

76 奇襲 裏切り

自陣営のコントロール下にあるブロックが交戦に参加する場合のみ使用できる。敵の貴族 1 つをランダムに選択して 1d6 し、適切な修正値を加える（修正値は累積する）。

- ・自軍に継承者がいるならば+1
- ・目標ブロックが自軍の家系色ならば+1
- ・敵軍に継承者がいるならば-1
- ・目標ブロックが敵軍の家系色ならば-1

結果が目標の爵位より大きければ、現在の戦闘力のまま、その貴族と随伴する官職のコントロールを得る。これらを予備部隊に加えること。継承者と官職ではない随伴ブロックは影響を受けない。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

使用後にリシャッフルする。

77 奇襲 優柔不断な貴族

任意の戦闘ラウンドの開始時点で、ブロックが明らかになる前に使用できる。戦闘に参加する敵ブロック 1 つを選択する。ブロックが継承者、ヘンリー6世、マーガレット王妃であれば何も起こらない。それ以外の場合は、ダイスを 1 個ロールする。結果がその貴族の爵位より大きければ、ブロックは退却しなければならない。退却路がない官職ブロックと貴族は中立となる。傭兵が選択された場合は自動的に活動停止となる。官職ブロック以外のブロックに新たなホストが必要な場合は、[20.4.3] を参照のこと。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

78 奇襲 優柔不断な貴族

任意の戦闘ラウンドの開始時点で、ブロックが明らかになる前に使用できる。戦闘に参加する敵ブロック 1 つを選択する。ブロックが継承者、ヘンリー6世、マーガレット王妃であれば何も起こらない。それ以外の場合は、ダイスを 1 個ロールする。結果がその貴族の爵位より大きければ、ブロックは退却しなければならない。退却路がない官職ブロックと貴族は中立となる。傭兵が選択された場合は自動的に活動停止となる。官職ブロック以外のブロックに新たなホストが必要な場合は、[20.4.3] を参照のこと。

このイベントを使用した場合、新たなカードを 1 枚引く。

B1 継承者 バッキンガム公ハンフリー・スタフォード

ターン 1 より参戦中となる。バッキンガム公のブロックを使用すること。ターン間に 2 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。除去されるまでプレイに留まる。

B2 イベント バッキンガム公の反乱

Ireland、Calais、Isle of Man、London を除くイングランド内の州で反乱計画を実施する。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1する。

使用後に除去する。

B3 奇襲 冷静な判断

任意の戦闘ラウンドを開始する前に使用できる。交戦は直ちに終了する。適切な退却路がある場合、攻撃側は退却しなければならない。

使用後に除去する。

B4 継承者 サウスウィック伯ハンフリー・スタフォード

ターン 3 より使用できる。サウスウィック伯のブロックを使用すること。

除去されるまでプレイに留まる。

B5 継承者 ウィルトシャー伯ジョン・スタフォード

ターン 2 より使用できる。ウィルトシャー伯のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。

B6 イベント サー・レジナルド・デ・ブレイ

バッキンガム公またはスタフォード伯のブロックが、イングランド国内で参戦中の場合のみ使用できる。バッキンガム公またはスタフォード伯と同じ州の貴族に、6 ステップを加算する。

使用後に除去する。

B7 イベント キャサリンとアン

未徴収プールから 10 影響力を取る（もしあるなら

ば）。半分（端数切捨て）を議会議事録ボックスのオクスフォード伯に置き、残りをシュルーズベリー伯に置く。

使用後に除去する。

B8 継承者 バッキンガム公にしてスタフォード伯ヘンリー・スタフォード

ターン 3 より使用できる。スタフォード伯のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。

L1 継承者 ヘンリー6世ヘンリー・プラタジネット

ターン 1 より参戦中となる。ヘンリー6世のブロックを使用すること。

除去されるまでプレイに留まる。

L2 イベント 王妃マーガット・オブ・アンジュー

マーガレット王妃のブロックを使用すること。ターンごとに 1 度、ランカスター家のプレイヤーはこのカードを裏向きにし、そのインパルスの OPS を+1 できる。マーガレット王妃のカードが表向きのままでターンを終了した場合、ランカスター家は、ターン間に 2 枚のカードを保持できる。ヘンリー6世が参戦中の場合のみ使用できる。

ヘンリー6世と王太子エドワードの両方が除去された場合、マーガレット王妃のブロックとカードをゲームから取り除く。

L3 奇襲 ブラックジャックとディーブウッド

交戦後アクションフェイズの前に使用できる。ある特定の戦闘において、除去チェックを行う前にランカスター派の貴族と継承者（ピンク色の背景

色)をすべて取り除く。これらブロックの除去ルールは実施せず、代わりに以下のどちらかを実施すること。

- a) 選択したブロックを本陣戦力で所領に配置する
- b) いずれか1か所の亡命ボックスに配置する
使用後に除去する。

L4 継承者 王太子エドワード

ターン 3 より使用できる。ランカスター公のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる (他の継承者カードとは累積しない)。
除去されるまでプレイに留まる。

L5 継承者 エクセター公ヘンリー・ホランド

ターン 1 より使用できる。エクセター公のブロックを使用すること。
除去されるまでプレイに留まる。

L6 イベント ノルマンディー長官ピエール・デ・ブレゼ

マーガレット王妃が参戦中の場合のみ使用できる。ヘンリー6世またはマーガレット王妃、王太子エドワード (ランカスター伯) のいずれかと同じ州の貴族に、6 ステップを配置する。
使用後に除去する。

L7 継承者 リッチモンド伯ヘンリー・チューダー

ターン 5 より使用できる。リッチモンド伯のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる (他の継承者カードとは累積しない)。
除去されるまでプレイに留まる。

L8 イベント マーガレット王妃による

「ラブデー」の布告

マーガレット王妃が参戦中の場合のみ使用できる。このインパルス戦闘においては、ダイスを振らない。すべての攻撃側は交戦順序に従って退却しなければならない。ランカスター家は民衆支援に +1 する。
この戦闘ステップの終了後に除去する。

W1 継承者 ソールズベリー伯リチャード・ネヴィル

ターン 1 より参戦中となる。ソールズベリー伯のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる (他の継承者カードとは累積しない)。

除去されるまでプレイに留まる。

W2 継承者 ウォリック伯リチャード・ネヴィル

ターン 1 より参戦中となる。ウォリック伯のブロックを使用すること。ターン間に 2 枚のカードを保持できる (他の継承者カードとは累積しない)。
除去されるまでプレイに留まる。

W3 奇襲 ウォリックだ！ ウォリックが来た！

任意の戦闘ラウンドの開始時点で使用できる。ウォリック伯のブロックが本隊にいる場合、彼の指揮下にある貴族はその戦闘の終了時点まで、すべての戦闘のロールに +1 する。
この戦闘の終了後に除去する。

W4 イベント アバーガベニー卿エドワード・ネヴィル

ウォリック伯のブロックが参戦中の場合のみ使用できる。いずれかのウォリック家の継承者と同じ州にいる貴族に、6 ステップを配置する。

使用後に除去する。

W5 継承者 モンターギュ侯ジョン・ネヴィル

ターン 1 より使用できる。モンターギュ侯のブロックを使用すること。

除去されるまでプレイに留まる。

W6 イベント サー・ジョン・コニャーズ

Ireland、Calais、Isle of Man、London を除くイングランド内の州で反乱計画を実施する。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1する。

使用後に除去する。

W7 イベント キングメーカー

ダイスを 1 個ロールし、出目に 4 を加える。この値と同じだけの影響力ポイントを（もしあれば）、未徴収プールから任意のマーカーの組み合わせで取り、備蓄に加える。そののち、いずれか 1 人の貴族の議会議事録ボックスに、備蓄から任意の影響力を配置できる。

使用後に除去する。

W8 継承者 フォーコンバーク卿ウイリアム・ネヴィル

ターン 1 より使用できる。フォーコンバーク卿のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。

Y1 継承者 ヨーク公リチャード

ターン 1 より参戦中となる。ヨーク公のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。

Y2 継承者 クラレンス公ジョージ

ターン 4 より使用できる。クラレンス公のブロックを使用すること。第 2 継承者である間は、影響力を配置できる。

除去されるまでプレイに留まる。

Y3 イベント 不満の冬

ヨーク家の継承者が王ではない場合にのみ使用できる。Ireland、Calais、Isle of Man、London を除くイングランド内の州で反乱計画を実施する。対応貴族をコントロールするプレイヤーの民衆支援を+1する。

使用後に除去する。

Y4 奇襲 輝かしきヨークの太陽

任意の戦闘ラウンドの開始時点で使用できる。マーチ伯またはグロスター公のブロックが本隊にいる場合、彼の指揮下にある貴族はその戦闘の終了時点まで、すべての戦闘のロールに+1する。

使用後に除去する。

Y5 継承者 ラトランド伯ラトランド

ターン 3 より使用できる。ラトランド伯のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。

Y6 グルートフーゼ領主ルイ・デ・ブルッヘ

マーチ伯が参戦中の場合のみ使用できる。ヨーク公またはマーチ伯と同じ州にいる貴族に、6 ステップを配置する。

使用後に除去する。

Y7 継承者 マーチ伯エドワード

ターン 2 より使用できる。マーチ伯のブロックを使用すること。ターン間に 2 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。

Y8 継承者 グロスター公リチャード

ターン 5 より使用できる。グロスター公のブロックを使用すること。ターン間に 1 枚のカードを保持できる（他の継承者カードとは累積しない）。

除去されるまでプレイに留まる。