

# CROWN of ROSES

## 15th Century England



## プレイブック

### 目次

**PB 1.0** オプションルール

**PB 2.0** ゲームのセットアップ

**PB 3.0** シナリオ

**PB 4.0** Designer Notes (未訳)

**PB 5.0** Example of Play (未訳)

**PB 6.0** Historical Notes (未訳)

**PB 7.0** 拡張プレイ手順



## PB 1.0 オプションルール

### PB 1.1 部隊の消耗

このルールは、双方の軍が戦闘を継続できないほど消耗あるいは弱体化する可能性をシミュレートしたものだ。戦闘ラウンドにおいて双方の部隊がヒットを与えられなかった場合、双方の陣営は「消耗した」と見なされる。戦闘は終了し、可能であれば攻撃側は退却しなければならない。攻撃側が退却できない場合、適切な退却路があれば防御側は退却できる。防御側が退却しなかった場合、攻撃側はすべてのブロックを中立プールに移動させる。

### PB 1.2 ウッドヴィルルール(ヒストリカルルール)

マーチ伯がヨーク家の第1継承者である間、王権フェイズの開始時において(王権フェイズのアクションを実施する前に)、ヨーク家のプレイヤーはリバース伯の貴族ブロックのコントロールを得るかどうかがチェックしなければならない。

ヨーク家がリバース伯をコントロールしていない場合、ヨーク家は民衆支援を1ポイント失う。

ヨーク家がリバース伯をコントロールしている場合、ヨーク家は以下のペナルティを受ける。ウォリック派の貴族(青の背景色)に対して、ヨーク家は現在のゲームターン数と同じ数のマイナス影

響力修正を適用すること。

支援者集めフェイズの解決において、ヨーク家により影響力を配置された、あるいはヨーク家によりコントロールされたウォリック派の貴族それぞれのビッド数合計を確認すること(IP マーカーが配置されていない場合を含む、これは通常のルール適用外となる)。ビッド数の合計がマイナスとなった場合、ヨーク家はその貴族のコントロールを失い、活動停止の貴族としてボードの横に置いておく(他のプレイヤーがその貴族に対する影響力行使に成功した場合、そのプレイヤーの参戦中の貴族として配置される)。

**注意:** 4 プレーヤーゲームにおいて、ウォリック家の継承者に影響力を行使できない。

**例:** ターン 3。マーチ伯がヨーク家の第1継承者となっている。ヨーク家は、リバース伯とウォリック伯に影響力を配置しているが、リバース伯はヨーク家のコントロール下にない。そのためヨーク家は王権フェイズの開始時に民衆支援を1ポイント失うが、ウォリック伯に置かれたIPは不利な修正を受けない。ターン 4 において、ヨーク家がリバース伯のコントロールを得ているとする。このときウォリック伯に少なくとも1IPが配置されていなければ、ヨーク家は議会フェイズにおいて彼を失うこととなる(親ヨーク派の3ポイントー4ゲームターン=マイナス1となるため)。

### PB 1.3 疑い深いマーガレット王妃(ヒストリカルルール)

マーガレット王妃は、特に戦争の初期においてエクセター公ヘンリー・ホランドがヘンリー6世の直接の継承者となってから、深い疑いを抱いていた。この不信により(後に誤解であることがわかったが)、エクセター公はマーガレット王妃が英国内で参戦中の場合(たとえば亡命中ではない場合)、移動と戦闘において官職を除くブロックを指揮できない。

## PB 1.4 共有の所領

一部の貴族／継承者は、ゲームのあらゆる目的において、他の貴族／継承者の所領を自身の所領であるかのように使用できる。彼らは以下のように所領を共有する。

- ・ヘンリー6世と彼のホストブロック、マーガレット王妃と彼女のホストブロック、王太子エドワード（ランカスター伯のブロック）は所領を共有できる（これらは赤薔薇が記載されたランカスター家の所領に加えて利用できる）。

- ・ソールズベリー伯、ウォリック伯、モンターギュ侯は同じプレイヤーがコントロールしている貴族間において、所領を共有できる。

これらは、ブロックに記載されたシールドアイコンが同じである貴族に加えて適用されるものだ。ただし配置においては通常ルールの制限に基づき実施される[7.2.6]。

## PB 1.5 チーム戦

プレイヤーはゲームをチーム戦でプレイできる。4プレイヤーゲームにおいては、2人からなる2チームで対戦する。3プレイヤーゲームをチーム戦で行うこともできるが、これは1人のプレイヤーが特に経験を積んでいる場合に有効である（経験の少ないプレイヤー同士が1チームを組む）。チームは、任意の2つの家系から構成できる（**例外:** ランカスター家とヨーク家は決して同じチームになれない、またバッキンガム家とウォリック家は決して同じチームになれない）。

チーム戦は以下を除き、すべて通常のルールを使用する。

- ・チームにおけるそれぞれのプレイヤーは、個別にターンを実施し、異なる手札を持つなど、完全に分かれてプレイを行う。またそれぞれが自身の影響力ポイントプールを持つ。
- ・同じチームのメンバーが、パートナーと交戦することはできない。パートナーの部隊に対し

て、迎撃や戦闘回避、自主的な戦闘の中止を行うことはできない（カードの使用によるものなど）。パートナーに属するブロックは、味方と見なす。

- ・いずれかのパートナーが支配する州は、影響力の収集と経済的勝利判定を除き、双方が支配していると見なす。それぞれのプレイヤーは、経済的勝利と新たなIP収入を判定するため、自身が支配する州を個別に記録しておくこと。州の支配は、その州においてどちらのパートナーがより多くのブロックを有しているかで決まる。同値の場合は、通常のタイブレークルールに従う[10.5.1]。

- ・戦闘において、それぞれのパートナーは現在実施されている戦闘に部隊を出すことができる。一方のプレイヤーが、他の戦闘と同じように指揮官ブロックを出さなければならない。各プレイヤーが、どのブロックを出すかどうかは個別に決めること。ただし、本隊に選ばれるブロックの合計値が指揮官ブロックの指揮値を超えてはならない。指揮値を超えたブロックは、通常通りは予備部隊となる。増援も通常通り到着するが、双方のパートナーの部隊を増援として得ることができる。

- ・戦闘からの退却は、指揮官ブロックをコントロールする家系の判断に委ねられる。適切な退却路がある限り、プレイヤーごとに異なる場所に退却しても良い。**注意:** パートナーが有するブロックは、味方と見なす。

- ・突撃の実施は、指揮官ブロックをコントロールする家系の判断に委ねられる。ただし通常のルールに従い、1人の継承者のみが実施できる。指揮官ブロックは、パートナーの継承者に突撃を指示できるが、パートナーは望むならこれを拒否しても良い。

- ・自分のブロックの攻撃ダイスは、各自でロー

ルすること。そののち、ダメージの合計を敵部隊に適用する。

- ・損害は通常ルールに基づいてパートナー間に割り当てられる。同値の場合は、指揮官ブロックをコントロールする家系が決定する。
- ・合同部隊において、プレイヤーはそれぞれのブロックを自分の前に置いていくこと。
- ・チーム戦において、各パートナーの継承者は通常通り扱われる。
- ・戦闘に影響を及ぼすカードは双方のパートナーが使用でき、かつすべての味方または敵部隊に影響を与える（特定のカードにより、すべてのパートナーの部隊が影響を受ける）。
- ・議会において、各プレイヤーは個別に投票を行うが、パートナーの投票マーカーを選択することで、明示的にパートナーへと投票することができる。パートナー同士は、自由に投票の相談をしても良い。
- ・それぞれのチームは、チームによる勝利を達成できる。軍事的勝利の条件に変更はない。経済的勝利は、チームの保持するエリア（パートナーと経済値を合計する）が、相手陣営の経済値を 50 パーセント（端数切り上げ）上回っていないと達成できない。政治的勝利のためには、チームで王位を獲得したターン数（いずれかのパートナーが王となったターン数）が、追加で 1 ターン分必要となる。

**例:** 相手陣営が 23 経済勝利ポイントを獲得している場合、自分のチームが経済的勝利を達成するには、 $23 + 23 \div 2 = 35$ （ $23 \div 2 = 11.5$  の端数切り上げ）で、35 経済勝利ポイントが必要となる。

・チーム内の各プレイヤーは、シナリオで規定された基準を満たすことで、個別に経済的勝利または政治的勝利を達成できる。

・**注意:** チームプレイにおいて、ランカスター家

はヨーク家とパートナーになれない、またバッキンガム家はウォリック家とパートナーになれない。

## PB 1.6 IP の徴収と使用

プレイヤー間の投票や取引、裏切りといった要素をより増やしたいならば、IP の徴収と使用に関して以下のちょっとした修正を加えると良い。

影響力フェイズにおいて得られる IP 数を計算し、通常通り小さなシリンダーで記録しておくこと。ただしこの時点において、新たな IP の徴収は行わない。

次に合計の投票数を計算し、これも通常通り記録しておく。そののち、その合計値に等しい値の IP マーカーを未徴収プールから取る（**注意:** これらは備蓄 IP とは分けておくこと）。記録した票数に基づき、通常通り王を選出する。

新たな王が選出されたら、プレイヤーはこれらの IP マーカーを「一時的な票」として、続く官職フェイズでさまざまな官職へのビッドを行うことができる。本来の IP マーカーは貴族への影響力行使にしか使用されず、官職のビッドにはこれら「投票用」の IP マーカー（一時的に IP マーカーで表されるもの）を使用すること。官職フェイズの解決において、すべての未使用の「投票用」IP マーカーを未徴収プールに戻すこと。そののち、先ほど小さなシリンダーで記録した値に基づき、本来の IP マーカーを徴収する。

**例:** ヨーク家はこのターンにおいて 18IP を得る計算となっており、小さな白色のシリンダーを影響力トラックの 18 の位置に置く。彼はまだ 18 ポイントの IP マーカーを徴収せず、続く王権フェイズで投票数を集計する。驚くべきことにこれは 24 票となった。ヨーク家は「投票用」として未徴収プールから 24 ポイントの IP マーカーを取り、王の選出を行う（通常通り 24 票を有する）。王が選ばれたら、ヨーク家は 24 票をさまざまな官職のビッ



ドに使用できる。これら「票」は持ち越すことができないため、使用するか、あるいは失うかのいずれかとなる。官職がすべてビッドされた後に、ヨーク家は 1IP の「投票用」マーカーを 1 つだけ残していたが、これは自身の未徴収プールに戻される。そののち影響トラックを確認し、未徴収プールから 18 ポイントの IP マーカーを取り備蓄に加える。これら IP マーカーは、続くターンにおいて貴族に影響力を行使するために使用できる。

### PB 1.7 ロンドンの占領

傭兵ブロック [24.1.2] がロンドンに進入した場合、傭兵ブロックをコントロールするプレイヤーは、直ちにこれらブロックの戦力 [20.5.3] ごとに、民衆支援を 1 ポイント失う。この「進入」は、戦闘後移動 [20.7.2] の実施後ただちに判定される。

**例:** 完全戦力のフランスブロックがロンドンに進入した場合、3 民衆支援を失う。プレイヤーが完全戦力のブルグント族ブロックを部隊に加えている場合、さらに 2 ポイントの民衆支援を失う。



### PB 2.0 ゲームのセットアップ

最初に、本プレイブックからシナリオを選択し、誰がどの家系をプレイするのか合意により決める。作戦カードをシャッフルし、山札としてゲームボードの横に伏せて置いておく。次に、対応する家系カードをそれぞれのプレイヤーに配る（たとえばランカスター家のカードはランカスター家のプ

レイヤーに配る）。プレイヤーによりコントロールされていない家系の家系カードはゲームの箱に戻しておき、シナリオのセットアップ指示に従うこと。すべての活動停止状態のブロックは、ゲームボードの横に置く。参戦中でセットアップされると記載されたブロックは、特に記載がなければ完全戦力となる。

空き官職カードは、この時点で脇によけておく。それぞれの家系に対応した色の小さな木製シリンダーを使用し、ゲームボード上のそれぞれのトラックで、シナリオにおける民衆支援と影響力ポイントを表示させること。開始時の経済勝利点（もしあれば）を、各家系の適切なカウンターを使用して影響力トラック上で表示させること。

小さな黒色の木製シリンダーを、シナリオの指示通りゲームターントラックに置くこと。各プレイヤーの色に対応した小さな木製シリンダーを、王位獲得 (Turns as King) トラックのゼロの位置に置く。小さな黒色の木製シリンダーを、プレイ手順 (Sequence of Play) トラックのドローフェイズの位置に置く。シナリオに特記されていない限り、ゲームをターン 1 のドローフェイズから開始する。

## PB 3.0 シナリオ



### PB 3.1 「反目の種子」

#### PB 3.1.1 ゲームの長さ

9 ターン。ターン 1 より開始し、ターン 9 で終了する。

#### PB 3.1.2 プレイヤー数

**2人:** ランカスターとヨーク。

**3人:** ランカスター、ヨーク、バッキンガム。

**4人:** ランカスター、ヨーク、バッキンガム、ウォリック。

### PB 3.1.3 勝利判定

**軍事的勝利:** 敵の継承者すべてをゲームから取り除く。

**政治的勝利:** 王位を 5 回獲得する。

**経済的勝利:** ターン 9 終了時に、通常のルールに従いもっとも多くの経済勝利点を獲得している。

**ノート:** ランカスター家が王位を獲得して開始するが、これは勝利に必要な 5 回のうちに含まれない。

### PB 3.1.4 開始時の民衆支援

各プレイヤーは自身の色の小さなシリンダーを民衆支援トラックの、以下に示された位置に置くこと。このシリンダーはゲームの残り期間において、民衆支援トラックのマーカーとして使用される。

**2人プレイヤー:** ランカスターを 2、ヨークを 5 とする。

**3人プレイヤー:** ランカスターを 2、ヨークを 4、バッキンガムを 3 とする。

**4人プレイヤー:** ランカスターを 2、ヨークを 4、バッキンガムを 3、ウォリックを 5 とする。

### PB 3.1.5 開始時の影響力

各プレイヤーは適切なマーカーを、影響力トラックの以下に示された位置に置くこと。また、プレイヤーはこの値に等しい影響力ポイント (IP) を受け取る。これら IP マーカーは自身の前に伏せておき、備蓄とする。残る IP マーカーが未徴収プールとなる。

**2人プレイヤー:** ランカスターを 21、ヨークを 25 とする。

**3人プレイヤー:** ランカスターを 15、ヨークを 16、バッキンガムを 16 とする。

**4人プレイヤー:** ランカスターを 13、ヨークを

15、バッキンガムを 16、ウォリックを 18 とする。

### PB 3.1.6 ブロックの配置

プレイヤーは以下に記載されたブロックを取り、脇に置いておく。「名前+官職」が記載されている場合は、貴族が開始時に議会の官職を得ていることを示す。すべてのプレイヤーが自身のブロックを取得したら、冬営フェイズにおいて議会が終了した際と同じように、ランカスター→ヨーク→ウォリック→バッキンガムの順番でブロックを配置していく (使用しない家系はスキップする)。プレイ開始前に、その他のフェイズが実施されることはない。参加するターン数が特記されているブロック (継承者など) は、活動停止状態で脇に置いておく。

### 2人プレイヤーゲーム

**ランカスター:** Audley、Beaumont、Buckingham + Lord Chancellor、Clifford、Exeter + Lord Admiral、Henry VI、Lancaster、Margaret、Northumberland + Lord Warden、Ormonde、Oxford、Pembroke、Somerset、Westmorland。Henry VI と Queen Margaret は通常のルールに従いホストに随伴させ、一緒に配置しなければならない。

**ノート:** Lancaster のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

**ヨーク:** Clarence、Essex、Fauconberg、Gloucester、Herbert、Kent、March、Montague、Norfolk + Lord Marshal、Rutland、Salisbury、Scrope、Suffolk、Warwick + Capt. of Calais、York + Lord Lt. of Ireland and the Pale。

**ノート:** Clarence、Gloucester、March、Rutland のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

### 3人プレイヤーゲーム

**ランカスター:** Beaumont、Clifford、Exeter + Lord Admiral、Henry VI、Lancaster、Margaret、

Northumberland + Lord Warden、Pembroke、Somerset、Westmorland。

Henry VI と Queen Margaret は通常のルールに従いホストに随伴させ、一緒に配置しなければならない。

**ノート:** Lancaster のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

**ヨーク:** Clarence、Essex、Gloucester、March、Montague、Norfolk + Lord Marshal、Rutland、Salisbury、Suffolk、Warwick + Capt. of Calais、York + Lord Lt. of Ireland and the Pale。

**ノート:** Clarence、Gloucester、March、Rutland のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

**バッキンガム:** Arundel、Audley、Buckingham + Lord Chancellor、de Ros、Devon、Hastings、Ormonde、Oxford、Stafford。

**ノート:** Stafford のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

#### 4 人プレイヤーゲーム

**ランカスター:** Beaumont、Clifford、Exeter + Lord Admiral、Henry VI、Lancaster、Margaret、Northumberland + Lord Warden、Pembroke、Somerset。

Henry VI と Queen Margaret は通常のルールに従いホストに随伴させ、一緒に配置しなければならない。

**ノート:** Lancaster のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

**ヨーク:** Clarence、Essex、Gloucester、Kent、Lovel、March、Norfolk + Lord Marshal、Rutland、Suffolk、York + Lord Lt. of Ireland and the Pale。

**ノート:** Clarence、Gloucester、March、Rutland のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

**バッキンガム:** Audley、Buckingham + Lord Chancellor、de Ros、Devon、Hastings、Ormonde、Oxford、Stafford。

**ノート:** Stafford のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

**ウォリック:** Fauconberg、Herbert、Montague、Salisbury、Scrope、Warwick + Capt. of Calais。  
(2~4 人プレイヤー)

Shrewsbury はターン 1 において利用不可となる。ブロックを表向きにして議会議事録に置くこと。彼はこのターンの議会に出席しないが、通常通り影響力を行使できる。

残るすべての貴族は活動停止状態となる。ゲームボードの横に表向きにしておくこと。

#### PB 3.1.7 カードの初期配置

以下のカードを表向きにして、指示されたプレイヤーの前に置く。プレイされない家系に関しては無視すること（たとえばウォリック家を担当するプレイヤーがいる 4 人プレイヤーゲームを除き、ウォリック家のカードは配置しない）。

**ランカスター:** Henry Plantagenet、King Henry VI（第 1 継承者）、Queen Margaret d'Anjou（家系カード）。

**ヨーク:** Richard、Duke of York（第 1 継承者）。

**バッキンガム:** Humphrey Stafford、Duke of Buckingham（第 1 継承者）。Senior Heir マーカーを議会議事録の Buckingham ボックスに置く

**ウォリック:** Richard Neville、Earl of Salisbury（第 1 継承者）、Richard Neville、Earl of Warwick（第 2 継承者）。Senior Heir マーカーを議会議事録の Salisbury ボックスに置き、Heir マーカーを議会議事録の Warwick ボックスに置く。

#### PB 3.1.8 その他の初期配置

以下の官職カードとカウンターを、指定されたプレイヤーに配置する。プレイされない家系に関しては無視すること（たとえばウォリック家を担当するプレイヤーがいる 4 人プレイヤーゲームを除

き、ウォリック家のカードとカウンターは配置しない。官職を配置するにあたり、プレイヤーの民衆支援を調整する必要はない。

**ランカスター:** 王位カードを取り、King マーカーを Henry VI の継承者カードに置く。ただし官職の能力が制限されることに注意[10.3.3]。海軍卿カードを取り、Lord Admiral マーカーを議会議事録の Exeter ボックスに置く。北方領長官カードを取り、Lord Warden マーカーを議会議事録の Northumberland ボックスに置く。

**ヨーク:** アイルランド卿カードを取り、Lt. of Ireland and the Pale マーカーを York の継承者カードに置く。紋章院総裁カードを取り、Lord Marshal マーカーを議会議事録の Norfolk ボックスに置く。2~3 人プレイヤーゲームにおいてのみ、カレー総督カードを取り、Capt. of Calais マーカーを議会議事録の Warwick ボックスに置く。

**バッキンガム:** 大法官カードを取り、Lord Chancellor マーカーを Buckingham の継承者カードに置く。

**ウォリック:** カレー総督カードを取り、Warwick の継承者カードに置く。

#### PB 3.1.9 シナリオ特別ルール

1. カレーはプレイ開始直前に襲撃を受けている。州に略奪マーカーを置くこと。
2. Salisbury、Warwick、Montague は Northumberland との確執にとらわれている。ターン 4 が終了するまで、Salisbury、Warwick、Montague のいずれかをコントロールしているプレイヤーは、Northumberland をコントロールできない。
3. 任意のオプションルールを使用できる [PB 1.0]。
4. 以下の活動停止状態のブロックは、対応する継承者カードが使用されるまでプレイに参加で

きない。Clarence、Gloucester、Lancaster、March、Rutland、Stafford。

5. ショートシナリオオプション: 開始に先立ち、ターン 9 ではなくターン 5 にゲームが終了するよう選択できる。必要であれば、ターン 5 の時点で経済的勝利の判定を行うこと。



### PB 3.2 「絡み合う枝」

#### PB 3.2.1 ゲームの長さ

4 ターン。ターン 3 より開始し、ターン 6 で終了する。

#### PB 3.2.2 プレーヤー数

2 人: ランカスターとヨーク。

#### PB 3.2.3 勝利判定

##### ランカスター

**軍事的勝利:** March と Rutland をゲームから取り除く。

**政治的勝利:** 王位を続けて 2 回獲得する。

**経済的勝利:** ターン 6 終了時に、通常のルールに従いもっとも多くの経済勝利点を獲得している。

##### ヨーク

**軍事的勝利:** Lancaster をゲームから取り除く。

**政治的勝利:** 王位を続けて 2 回獲得する。

**経済的勝利:** ターン 6 終了時に、通常のルールに従いもっとも多くの経済勝利点を獲得している。

**ノート:** ヨーク家が王位を獲得して開始するが、これは勝利に必要な 2 回のうちに含まれない。

#### PB 3.2.4 開始時の民衆支援

各プレイヤーは自身の色の小さなシリンダーを民



衆支援トラックの、以下に示された位置に置くこと。このシリンダーはゲームの残り期間において、民衆支援トラックのマーカーとして使用される。

ランカスターを 3、ヨークを 5 とする。

### PB 3.2.5 開始時の影響力

各プレイヤーは適切なマーカーを、影響力トラックの以下に示された位置に置くこと。また、プレイヤーはこの値に等しい影響力ポイント (IP) を受け取る。これら IP マーカーは自身の前に伏せておき、備蓄とする。残る IP マーカーが未徴収プールとなる。

ランカスターを 15、ヨークを 20 とする。

### PB 3.2.6 ブロックの配置

プレイヤーは以下に記載されたブロックを取り、脇に置いておく。「名前+官職」が記載されている場合は、貴族が開始時に議会の官職を得ていることを示す。すべてのプレイヤーが自身のブロックを取得したら、冬営フェイズにおいて議会が終了した際と同じように、ランカスター→ヨークの順番でブロックを配置していく。プレイ開始前に、その他のフェイズが実施されることはない。参加するターン数が特記されているブロック（継承者など）は、活動停止状態で脇によけておく。

**ランカスター:** Beaumont、Clifford、de Ros、Exeter+Lord Admiral、Lancaster+Margaret、Northumberland + Lord Warden、Oxford、Somerset、Westmorland。

**ノート:** 本シナリオは、Margaret を Lancaster に随伴させて開始する。

**ヨーク:** Clarence、Essex、Gloucester、Hastings、Herbert、Kent、March + King、Montague、Norfolk+Lord Marshal、Suffolk、Warwick + Capt. of Calais。

**プレイ対象外の貴族:** Salisbury、Stafford、York。これらは議会議事録に伏せて置くか、議会議事録ボックスがなければゲームから取り除く。本

シナリオにおいてこれらは使用せず、影響力を行使できない。

残りすべての貴族は活動停止状態となり、表向きにしてゲームボードの脇に置く。

### PB 3.2.7 カードの初期配置

以下のカードを表向きにして、指示されたプレイヤーの前に置く。

**ランカスター:** Queen Margaret d'Anjou (家系カード)、Edward, Prince of Wales (第 1 継承者)。

**ヨーク:** Edward, Earl of March (第 1 継承者)。

### PB 3.2.8 その他の初期配置

以下の官職カードとカウンターを、指定されたプレイヤーに配置する。官職を配置するにあたり、プレイヤーの民衆支援を調整する必要はない。

**ランカスター:** 北方領長官カードを取り、Lord Warden マーカーを議会議事録の Northumberland ボックスに置く。海軍卿カードを取り、Lord Admiral マーカーを議会議事録の Exeter ボックスに置く。

**ヨーク:** 王位カードを取り、King マーカーを March の継承者カードに置く。カレー総督カードを取り、Capt. of Calais マーカーを議会議事録の Warwick ボックスに置く。紋章院総裁カードを取り、Lord Marshal マーカーを議会議事録の Norfolk ボックスに置く。

### PB 3.2.9 シナリオ特別ルール

1. Henry VI はヨーク側により捕虜となっており、March が死ぬか亡命するまで解放されない。解放されなかった場合、彼はシナリオ終了時に処刑される。ヨーク側は、捕虜である間、Henry VI のカードとブロックを取っておくこと。March が死ぬか亡命したターンに、ランカスター側へ Henry VI のカードとブロックを戻し、そのターンの冬営フェイズにおいて配置しなければならない。Henry VI が王となった場合、官職の能力が制限されることに注意。Henry VI が上

記のように解放されるまで、捕虜のあいだはマップ上にブロックを配置できず、議会に出席できず、冬営フェイズにおいて配置されることもない。ただし、この間も参戦中であると見なされる。

**2.** 任意のオプションルールを使用できる [PB 1.0]。

**3.** 以下の活動停止状態のブロックは、対応する継承者カードが使用されるまでプレイに参加できない。Clarence、Gloucester。



### PB 3.3 「残虐な茨」

#### PB 3.3.1 ゲームの長さ

4 ターン。ターン 6 より開始し、ターン 9 で終了する。

#### PB 3.3.2 プレーヤー数

**2 人:** ランカスターとヨーク。

#### PB 3.3.3 勝利判定

##### ランカスター

**軍事的勝利:** Gloucester をゲームから取り除く。

**政治的勝利:** 王位を続けて 2 回獲得する。

**経済的勝利:** ターン 9 終了時に、通常のルールに従いもっとも多く経済勝利点を獲得している。

##### ヨーク

**軍事的勝利:** Richmond をゲームから取り除く。

**政治的勝利:** 王位を続けて 2 回獲得する。

**経済的勝利:** ターン 9 終了時に、通常のルールに従いもっとも多く経済勝利点を獲得している。

**ノート:** ヨークランカスター家が王位を獲得して開始するが、これは勝利に必要な 2 回のうちに含

まれない。

#### PB 3.3.4 開始時の民衆支援

各プレーヤーは自身の色の小さなシリンダーを民衆支援トラックの、以下に示された位置に置くこと。このシリンダーはゲームの残り期間において、民衆支援トラックのマーカーとして使用される。

ランカスターを 4、ヨークを 3 とする。

#### PB 3.3.5 開始時の影響力

各プレーヤーは適切なマーカーを、影響力トラックの以下に示された位置に置くこと。また、プレーヤーはこの値に等しい影響力ポイント (IP) を受け取る。これら IP マーカーは自身の前に伏せておき、備蓄とする。残る IP マーカーが未徴収ルールとなる。

ランカスターを 9、ヨークを 13 とする。

#### PB 3.3.6 ブロックの配置

プレーヤーは以下に記載されたブロックを取り、脇に置いておく。「名前+官職」が記載されている場合は、貴族が開始時に議会の官職を得ていることを示す。すべてのプレーヤーが自身のブロックを取得したら、冬営フェイズにおいて議会が終了した際と同じように、ランカスター→ヨークの順番でブロックを配置していく。プレイ開始前に、その他のフェイズが実施されることはない。参加するターン数が特記されているブロック (継承者など) は、活動停止状態で脇によけておく。

**ランカスター:** Beaumont、de Ros、Devon、Oxford、Pembroke、Richmond、Westmorland。

**ヨーク:** Essex、Gloucester + King、Lovel、Norfolk + Lord Marshal + Lord Admiral、Northumberland + Lord Warden、Suffolk。

**プレイ対象外の貴族:** Audley、Buckingham、Clarence、Clifford、Exeter、Hastings、King Henry VI、Lancaster、March、Montague、Ormonde、Queen Margaret、Rutland、Salisbury、Somerset、Southwick、Stafford、

Warwick、Wiltshire、Worcester、York。これらは議会議事録に伏せて置くか、議会議事録ボックスがなければゲームから取り除く。本シナリオにおいてこれらは使用せず、影響力を行使できない。Scots、French、Burgundianのブロックをゲームから取り除く。対応するカードは、本シナリオにおいてOPSのためにのみ使用できる。

### PB 3.3.7 カードの初期配置

以下のカードを表向きにして、指示されたプレイヤーの前に置く。

**ランカスター:** Henry Tudor, Earl of Richmond (第1継承者)、Sir Rhys ap Thomas (同盟カード)。Senior Heir マーカーを議会議事録のRichmondボックスに置くこと。

**ヨーク:** Richard, Duke of Gloucester (第1継承者)、William, Lord Catesby (同盟カード)、Sir Richard Ratcliffe (同盟カード)。

### PB 3.3.8 その他の初期配置

以下の官職カードとカウンターを、指定されたプレイヤーに配置する。官職を配置するにあたり、プレイヤーの民衆支援を調整する必要はない。

**ランカスター:** 作戦カードデッキより Welsh Archers カード (56 番) を取り、家系カードに加えておく。このカードは、本シナリオにおいて家系カードとして扱われる。いかなる理由によっても、使用された場合はプレイから取り除かれる (ノート: イベントとして使用されたならば、Welsh ブロックが除かれる際にカードも取り除かれる、これはブロックの除去または王権フェイズ[24.1.2]の開始時のいずれかに行われる)。

**ヨーク:** 王位カードを取り、King マーカーを Gloucester の継承者カードに置く。海軍卿カードと紋章院総裁カードを取り、Lord Admiral と Lord Marshal マーカーを議会議事録の Norfolk

ボックスに置く。北方領長官カードを取り、議会議事録の Northumberland ボックスに置く。

### PB 3.3.9 シナリオ特別ルール

**1. Northumberland** は不満を抱いている。ヨーク家プレイヤーは、彼を指揮官として活性化することに 1d6 を行い、4 以上を出さなければならない。ロールに失敗すると Northumberland はその場に留まり、命令を無視する。この場合、彼を移動させることはできず、スタックの一部として移動させることもできない。Northumberland の忠誠心に対する疑いにより、Gloucester は少なくとも官職ブロックではないブロックを 1 つ同行させていない限り、Northumberland と共に移動することはできない。

**2. 常なる忠誠:** 以下のユニットは Treachery カードを含むいかなる理由によっても、裏切ることがない。相手プレイヤーはこれらに IP を配置できず、コントロールすることもできない。

**ランカスターのみが IP を配置またはコントロールできる:** Oxford、Rivers、Pembroke、ap Thomas (同盟カード)、Welsh Archers。

**ヨークのみが IP を配置またはコントロールできる:** Suffolk、Norfolk、Lovel、Catesby (同盟カード)、Ratcliffe (同盟カード)

**3. ランカスター側プレイヤーは、たとえビッドされていない場合でも、2 番目のターン (ターン 7) に Rivers を参戦状態にできる。**

**4. Richmond と Oxford** はシナリオにおける最初のターン (ターン 6) において、議会に出席できない。彼らは反逆者と宣告されており、姿を現せば逮捕され処刑されることが明らかだった。

**5. 上記のように、Scots と French、Burgundian カード (49 番、52 番、55 番) は、本シナリオにおいて OPS にだけ使用できる。**

**6. 仮想戦オプション:** ヘンリー・スタフォード

(Stafford ブロック) は 1483 年の反乱後に落ち延び、ランカスター家に加わった。Stafford ブロックをランカスターの初期部隊に加え、シナリオで使用可能とする（影響力行使によりヨーク側に復帰する場合もある）。



## PB 3.4 キングメーカー

### PB 3.4.1 ゲームの長さ

9 ターン。ターン 1 より開始し、ターン 9 で終了する。

### PB 3.4.2 プレーヤー数

**2 人:** ランカスターとヨーク。

**3 人:** ランカスター、ヨーク、バッキンガム。

**4 人:** ランカスター、ヨーク、バッキンガム、ウォリック。

### PB 3.4.3 勝利判定

**軍事的勝利:** 敵の継承者すべてをゲームから取り除く。

**政治的勝利:** 王位を 5 回獲得する。

**経済的勝利:** ターン 9 終了時に、通常のルールに従いもっとも多くの経済勝利点を獲得している。

**ノート:** ランカスター家が王位を獲得して開始するが、これは勝利に必要な 5 回のうちに含まれない。

### PB 3.4.4 開始時の民衆支援

各プレーヤーは自身の色の小さなシリンダーを民衆支援トラックの、以下に示された位置に置くこと。このシリンダーはゲームの残り期間において、民衆支援トラックのマーカーとして使用される。

**2 人プレーヤー:** ランカスターを 2、ヨークを 5 とする。

**3 人プレーヤー:** ランカスターを 2、ヨークを 4、バッキンガムを 3 とする。

**4 人プレーヤー:** ランカスターを 2、ヨークを 4、バッキンガムを 3、ウォリックを 5 とする。

### PB 3.4.5 開始時の影響力

各プレーヤーは適切なマーカーを、影響力トラックの以下に示された位置に置くこと。また、プレーヤーはこの値に等しい影響力ポイント (IP) を受け取る。これら IP マーカーは自身の前に伏せておき、備蓄とする。残る IP マーカーが未徴収ブルとなる。

**2 人プレーヤー:** ランカスターを 21、ヨークを 25 とする。

**3 人プレーヤー:** ランカスターを 15、ヨークを 16、バッキンガムを 16 とする。

**4 人プレーヤー:** ランカスターを 13、ヨークを 15、バッキンガムを 16、ウォリックを 18 とする。

### PB 3.4.6 ブロックの配置

プレーヤーは以下に記載されたブロックを取り、脇に置いておく。「名前+官職」が記載されている場合は、貴族が開始時に議会の官職を得ていることを示す。すべてのプレーヤーが自身のブロックを取得したら、冬営フェイズにおいて議会が終了した際と同じように、ランカスター→ヨーク→ウォリック→バッキンガムの順番でブロックを配置していく（使用しない家系はスキップする）。プレイ開始前に、その他のフェイズが実施されることはない。参加するターン数が特記されているブロック（継承者など）は、活動停止状態で脇によておく。

### 2 人プレーヤーゲーム

**ランカスター:** Audley、Beaumont、Buckingham

+ Lord Chancellor、Clifford、Exeter + Lord Admiral、Henry VI、Lancaster、Margaret、Northumberland + Lord Warden、Ormonde、Oxford、Pembroke、Somerset、Westmorland。  
Henry VI と Queen Margaret は通常のルールに従いホストに随伴させ、一緒に配置しなければならない。

ノート: Lancaster のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

ヨーク: Clarence、Essex、Fauconberg、Gloucester、Herbert、Kent、March、Montague、Norfolk + Lord Marshal、Rutland、Salisbury、Scrope、Suffolk、Warwick + Capt. of Calais、York + Lord Lt. of Ireland and the Pale。

ノート: Clarence、Gloucester、March、Rutland のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

### 3 人プレイヤーゲーム

ランカスター: Beaumont、Clifford、Exeter + Lord Admiral、Henry VI、Lancaster、Margaret、Northumberland + Lord Warden、Pembroke、Somerset、Westmorland。

Henry VI と Queen Margaret は通常のルールに従いホストに随伴させ、一緒に配置しなければならない。

ノート: Lancaster のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

ヨーク: Clarence、Essex、Gloucester、March、Montague、Norfolk + Lord Marshal、Rutland、Salisbury、Suffolk、Warwick + Capt. of Calais、York + Lord Lt. of Ireland and the Pale。

ノート: Clarence、Gloucester、March、Rutland のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

バッキンガム: Arundel、Audley、Buckingham + Lord Chancellor、de Ros、Devon、Hastings、Ormonde、Oxford、Stafford。

ノート: Stafford のブロックは参加ターンまで脇に

よけておく。

### 4 人プレイヤーゲーム

ランカスター: Beaumont、Clifford、Exeter + Lord Admiral、Henry VI、Lancaster、Margaret、Northumberland + Lord Warden、Pembroke、Somerset。

Henry VI と Queen Margaret は通常のルールに従いホストに随伴させ、一緒に配置しなければならない。

ノート: Lancaster のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

ヨーク: Clarence、Essex、Gloucester、Kent、Lovel、March、Norfolk + Lord Marshal、Rutland、Suffolk、York + Lord Lt. of Ireland and the Pale。

ノート: Clarence、Gloucester、March、Rutland のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

バッキンガム: Audley、Buckingham + Lord Chancellor、de Ros、Devon、Hastings、Ormonde、Oxford、Stafford。

ノート: Stafford のブロックは参加ターンまで脇によけておく。

ウォリック: Fauconberg、Herbert、Montague、Salisbury、Scrope、Warwick + Capt. of Calais。

### (2~4 人プレイヤー)

残るすべての貴族は活動停止状態となる。ゲームボードの横に表向きにしておくこと。

### PB 3.4.7 カードの初期配置

以下のカードを表向きにして、指示されたプレイヤーの前に置く。プレイされない家系に関しては無視すること（たとえばウォリック家を担当するプレイヤーがいる 4 人プレイヤーゲームを除き、ウォリック家のカードは配置しない）。

ランカスター: Henry Plantagenet、King Henry VI（第 1 継承者）、Queen Margaret d'Anjou（家系カード）。

ヨーク: Richard、Duke of York（第 1 継承者）。



**バッキンガム:** Humphrey Stafford, Duke of Buckingham (第 1 継承者)。Senior Heir マーカーを議会議事録の Buckingham ボックスに置く。

**ウォリック:** Richard Neville, Earl of Salisbury (第 1 継承者)、Richard Neville, Earl of Warwick (第 2 継承者)。Senior Heir マーカーを議会議事録の Salisbury ボックスに置き、Heir マーカーを議会議事録の Warwick ボックスに置く。

#### PB 3.4.8 その他の初期配置

以下の官職カードとカウンターを、指定されたプレイヤーに配置する。プレイされない家系に関しては無視すること（たとえばウォリック家を担当するプレイヤーがいる 4 人プレイヤーゲームを除き、ウォリック家のカードとカウンターは配置しない）。官職を配置するにあたり、プレイヤーの民衆支援を調整する必要はない。

**ランカスター:** 王位カードを取り、King マーカーを Henry VI の継承者カードに置く。ただし官職の能力が制限されることに注意[10.3.3]。海軍卿カードを取り、Lord Admiral マーカーを議会議事録の Exeter ボックスに置く。北方領長官カードを取り、Lord Warden マーカーを議会議事録の Northumberland ボックスに置く。

**ヨーク:** アイルランド卿カードを取り、Lt. of Ireland and the Pale マーカーを York の継承者カードに置く。紋章院総裁カードを取り、Lord Marshal マーカーを議会議事録の Norfolk ボックスに置く。2~3 人プレイヤーゲームにおいてのみ、カレー総督カードを取り、Capt. of Calais マーカーを議会議事録の Warwick ボックスに置く。

**バッキンガム:** 大法官カードを取り、Lord Chancellor マーカーを Buckingham の継承者カードに置く。

**ウォリック:** カレー総督カードを取り、Warwick の継承者カードに置く。

#### PB 3.4.9 シナリオ特別ルール

1. 以下の活動停止状態のブロックは、カードの使用により継承者となるまでプレイに参加できない。Gloucester、Lancaster、March、Stafford、Rutland。本シナリオにおいて、継承者カードの登場ターンは無視される。2 人の継承者しか持てないという制限の範囲において[10.3.2]、継承者カードは任意に使用できる。Clarence はシナリオ開始時点から、ヨーク家の第 1 継承者となるまでの間[10.3.5]、すべてのプレイヤーが影響力を行使できる。

2. 任意のオプションルールを使用できる [PB 1.0]。

3. 交戦により敵継承者を除去した場合、プレイヤーは交戦後に作戦カードを 1 枚引き手札に加える（戦闘の勝利者でなくとも良い[20.7.1]）。

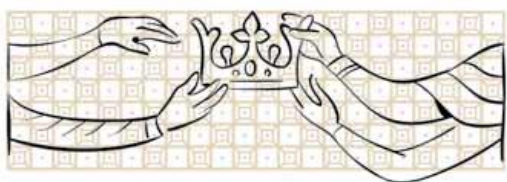
4. オプションルール: 議会フェイズの終了時に、すべての中立貴族ブロックを伏せ、混ぜ合わせる。各プレイヤーは下記の順序に従い、ランダムに 1 つのブロックを引く。なおいくつかの官職を保持しているかに関わらず、プレイヤーは 1 つのブロックしか引くことができない。途中でブロックがなくなった場合、残るプレイヤーはブロックを引くことができない。

官職を持たないプレイヤーより先に、バッキンガム→ウォリック→ヨーク→ランカスターの順番で引くこと（官職を有する家系とゲームに参加していない家系はスキップすること、官職を有する家系は、ブロックが残っていればより後の順番で引くことになる）。

#### ドロー順序

- 1) 官職なし（バッキンガム→ウォリック→ヨーク→ランカスター）
- 2) 北方領長官

- 3) アイルランド卿
- 4) カレー総督
- 5) 海軍卿
- 6) 紋章院総裁
- 7) 大蔵卿
- 8) 大法官
- 9) 王



## PB 4.0 Designer Notes (未訳)

## PB 5.0 Example of Play (未訳)

## PB 6.0 Historical Notes (未訳)

## PB 7.0 拡張プレイ手順

### ドローフェイズ[12.0]

a) **基準枚数を引く** 基準のドロー数である 5 枚から、前ターンの持ち越しカードを引いた枚数をドローする。

b) **ボーナスカードを引く** プレーヤーはボーナス枚数を確認し、手札枚数が最大 9 枚になるまで引くことができる。

+1 王位を得ている／ロンドンを支配している／カレーを支配している／ウォリック伯をコントロールしている (2~3 人ゲームのみ)

0~+2 民衆支援トラックによる

作戦フェイズ[13.0] (このフェイズは繰り返し実施される)

a) **コマンドステップ** 各プレーヤーはカードを 1

枚選択して自分の前に伏せて置き、同時に明らかにする。

b) **アクションステップ** OPS の高い順からアクションを解決する。アクションはイベントまたは OPS となる。

OPS は以下に使用できる[15.0]

- ・中立状態の継承者の参戦 (1OPS/継承者)

[15.1]

- ・陸上移動 (1OPS/スタック、4MP) [16.0]

- ・海上移動 (3OPS/スタック) [17.0]

- ・召集 (1OPS/ステップ、複数ステップ召集で消耗) [18.0]

- ・影響力の行使 (1OPS/貴族 1 人) [19.0]

c) **戦闘ステップ[20.0]** すべてのプレーヤーがアクションステップを実施したら、発生した戦闘を解決する。

d) **スタック制限の確認** また、明らかにされたブロックを隠す[21.0]

### 影響力フェイズ[23.0]

a) **州の経済値** 各プレーヤーは支配する州の経済値を合計し、影響力トラックに記録する (ブロックのある州は経済値を加算し、ブロックがない州は SL が同一の場合に 1 ポイント加算)。

b) **ボーナス影響力の加算** プレーヤーは特定の状況により得られる、ボーナス影響力を確認する。

ブロックが所領にある (+1IP) [23.1.2]

官職カードのボーナス IP[23.1.3]

同盟カード (この時点で使用するならば) [23.1.4]

民衆支援トラックのボーナス IP[23.1.5]

### 王権フェイズ[24.0]

a) **経済勝利得点の加算**

1) 他のプレーヤーに忠誠を誓う州を支配するごとに=1VP

b) **反乱軍マーカーと傭兵ブロックを取り除く**

c) **議会への出席**

1) 亡命中のものを除くすべてのブロックを取り除き（中立状態のものを含む）、コントロールするプレイヤーの前に置く。

## 2) 議会議事録における支援者集め[24.2.1]

- ・王は IP マーカーが乗せられた貴族を選択する。
- ・マーカーを明らかにして IP 合計を比較する（傾向ボーナスや同盟カードを加算する）。
- ・もっとも高い有効なビッドを基準値と比較する。
- ・基準値以上であれば、その家系が貴族のコントロールを得る。
- ・コントロールを得た場合、貴族は参戦中となりその家系の他の貴族に加える。

d) 票の集計 プレーヤーは、[24.2.2]で得たものを含め、現在議会に出席している貴族の票数を合計する。

- ・議会に出席している、コントロール下の貴族の爵位。
- ・官職と民衆支援によるボーナス票。
- ・同盟カードにより得られたボーナス。

e) 王の選出[24.2.3] プレーヤーは王への投票を実施する（議会に出席している第 1 継承者）。

f) 新たな王に応じて、民衆支援値を修正する。

g) 票数マーカーを手順 e に応じて修正する。

## 勝利確認フェイズ[25.0]

- a) 軍事的勝利[6.1]を最初に確認する。
- b) 政治的勝利[6.2]を 2 番目に確認する。
- c) 経済的勝利[6.3]はゲーム終了時にのみ確認する。最終ゲームターンの場合、ゲームを終了させる。

## 官職フェイズ[26.0]

- a) 官職の任期の終了 すべての官職カードを戻す。
- b) 新たな官職 王はランダムに官職カードを 1 枚選択する。
- c) 官職のビッド プレーヤーは備蓄の IP を使用して、官職をビッドする。
  - ・官職を保持できる貴族を有す家系のみビッド

できる。

- ・消費した IP は、官職を獲得できなくとも失われる。
- ・適切な貴族に官職ブロックを随伴させる。

d) 官職の制限[26.3] 現在の王、大法官、大蔵卿、ヘンリー6 世とマーガレット王妃に適用される。その他の場合、貴族ごとに獲得できる官職の最大数は、その貴族の指揮値に等しい。

e) 大法官が空きの場合 官職を保持できる適切な貴族を有する、もっとも IP の低いプレイヤーがそのターンにおいて大法官を獲得する。

## 冬営フェイズ[27.0]

a) 官職を持たない貴族を先に配置 すべてのプレイヤーは官職を持たない貴族を、1 度に 1 つずつ配置する。

- ・王の選出において、もっとも多く票を獲得したプレイヤーから先に（つまり王から先に）、順番に貴族を配置する。
- ・最初に、亡命中の貴族がいれば、そのままにしておくかどうかを決定する。
- ・完全戦力で参戦させ、適切な所領に配置する（プレイヤーごとに 1 つずつ順番に置く）。
- ・プレイヤーがパスすると（官職を持たない継承者が残っていない場合のみ）、残る官職を持たない貴族は中立プールに置かれる。ブロックがすべてなくなるか、すべてのプレイヤーがパスした場合に終了する。

b) 官職の配置 プレーヤーは職位 8 の官職から順番に職位 1 の官職まで、貴族を配置していく（王が最後となる）。

c) ヘンリー6 世とマーガレット これまでに配置されていない場合、配置要件[27.4]に基づきここで配置する。

## クリーンアップフェイズ[28.0]

- a) マーカーとブロックの調整[28.1]
  - ・すべての消耗マーカーを取り除く。

- ・略奪マーカーと荒廃マーカーを消耗マーカーに置き換える。
- ・利用不可ブロック[8.2]を、活動停止[8.2]とする。
- ・マーガレット王妃のカードと、官職カードを元の向きに戻す。

**b) 持ち越しカードの決定[28.2]**

- 1) 強制イベントカードは持ち越さなければならず、枚数制限に含まれる。

**c) 民衆支援の調整[28.3]**

- ・1つ以上のブロックが亡命している —1 民衆支援
- ・強制イベントカードを持ち越している — OPS 値 (Affairs of State により作戦フェイズが終了した場合を除く)
- ・第 2 継承者がいない —1 民衆支援 (その OPS フェイズにおいてプレイできる第 2 継承者がいた場合)

**d) ターン進行** ターンマーカーを次のゲームターンに進める。