



by Ed Beach

ルールブック



GMT Games, LLC P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

目 次

1. はじめに (Introduction)	3	15. 攻囲戦闘 (Siege)	19
2. 地図盤 (Game Map)	3	15.1 急襲 (Assault)	19
2.1 スペース (Space)	3	15.2 救援部隊 (Relief Forces)	20
2.2 政治的支配 (Political Control)	3	15.3 攻囲の解除 (Breaking a Siege)	20
2.3 宗派 (Religious Influence)	4	16. 海軍ルール (Naval Affairs)	20
2.4 支配マーカ (Control Markers)	4	16.1 海上移動 (Naval Movemnet)	20
2.5 その他地図盤に関して (Other Map Elements)	4	16.2 海戦 (Naval Combat)	21
3. 勢力と統治者 (Powers and Rulers)	5	16.3 海上輸送 (Naval Transport)	22
3.1 プレイヤー (Player)	5	16.4 海賊 (Pracy)	22
3.2 勢力 (Power)	5	17. 部隊の生産 (Unit Construciton)	23
3.3 統治者 (Ruler)	5	17.1 陸上部隊の生産 (Land Units)	23
4. 勢力カード (Power Cards)	5	17.2 海軍部隊の生産 (Naval Units)	23
5. 軍事ユニット (Miritary Units)	6	18. 宗教改革 (The Reformation)	23
5.1 指揮官 (Leaders)	6	18.1 宗教的アクション (Religious Actions)	23
5.2 陸上部隊 (Land Units)	6	18.2 宗教修正値 (Religious Modifiers)	24
5.3 海軍部隊 (Naval Units)	6	18.3 宗教改革の試み (Reformation Attempts)	25
6. カード (Cards)	7	18.4 反宗教改革の試み (Counter Reformation Attempts)	26
6.1 カードタイプ (Card Types)	7	18.5 宗教論争 (Theological Debates)	28
6.2 山札 (The Deck)	7	19. 冬季 (Winter)	29
7. ゲームの手順 (Sequence of Play)	8	19.1 貸与マーカ (Loaned Squadron Markers)	29
8. ゲームの開始 (Starting a Turn)	9	19.2 背教指揮官 (Renegade Leader)	29
8.1 第1ターン (Turn 1)	9	19.3 本国への帰還 (Returning Home)	29
8.2 カード補充フェイズ (Card Draw Phase)	9	19.4 主要勢力同盟マーカ (Major Power Alliance Markers)	30
9. 外交 (Diplomacy)	10	19.5 補充 (Replacements)	30
9.1 交渉 (Negotiations)	10	19.6 海賊行為マーカ (Piracy Markers)	30
9.2 同盟 (Alliances)	11	19.7 理論指導者 (Debaters)	30
9.3 和平交渉 (Suing for Peace)	11	19.8 強制イベント (Mandatory Event)	30
9.4 指揮官の身代金 (Ransom of Leaders)	12	20. 新世界 (The New World)	30
9.5 破門の解除 (Removing Excommunication)	12	20.1 植民地 (Colonies)	30
9.6 宣戦布告 (Declaretions of War)	12	20.2 探検航海 (Voyages of Exploration)	31
10. 春期兵力展開 (Spring Deployment)	13	20.3 征服航海 (Voyage of Conquest)	31
11. アクションフェイズ (The Action Phase)	14	20.4 新世界の財宝 (New World Riches)	32
11.1 アクション (Actions)	14	21. 主要勢力 (Major Powers)	32
12. 支配と政情不安 (Control & Unrest)	15	21.1 オスマン=トルコ (Ottoman)	32
12.1 連絡線 (Line of Communication)	15	21.2 ハプスブルグ家 (Hapsburg)	32
12.2 非城塞スペース (Unfortified Space)	15	21.3 イングランド (England)	33
12.3 城塞化スペース (Fortified Space)	15	21.4 フランス (France)	34
12.4 政情不安 (Unres)	15	21.5 ローマ教皇 (Papacy)	34
13. 移動 (Movemnet)	16	21.6 新教徒 (Protestant)	35
13.1 陸上移動の手順 (Land Movemnet Procedure)	16	21.7 海外戦争カード (Foreign War Cards)	35
13.2 迎撃 (Intercept)	17	22. 中小勢力 (Minor Powers)	36
13.3 戦闘回避 (Avoid Battle)	17	22.1 非活性化状態中小勢力 (Inactive Minor Powers)	36
13.4 城塞への退却 (Withdrawing into Fortications)	17	22.2 活性化 (Activation)	36
14. 野戦 (Field Battle)	18	22.3 活性化状態中小勢力 (Active Minor Powers)	36
14.1 後退 (Retreat)	19	22.4 非活性化 (Deactivation)	37
		22.5 ハンガリー=ボヘミアの敗北 (Defeat of Hungary-Bohemia)	37
		22.6 独立キースペース (Independent Keys)	37
		23. 勝利条件 (Victory)	37
		23.1 自動的勝利条件 (Automatic Victories)	37
		23.2 勝利ポイント (Victory Points)	37
		23.3 勝利判定フェイズ (Victory Determination Phase)	38

1. はじめに (Introduction)

Here I Stand (邦訳: 私は此处に立つ) は、ヨーロッパの宗教改革の時代 (1517~1555) の軍事/政治/宗教上の紛争を取り扱った、3 ~ 6 名用のゲームです。プレイヤーは、当時のヨーロッパの主要な勢力の一つ (あるいは複数) を担当することになります。主要勢力として採用されているのは、オスマン=トルコ帝国、ハプスブルグ家、イギリス、フランス、ローマ教皇、新教徒の 6 つです。

2. 地図盤 (Game Map)

16 世紀のヨーロッパが描かれた 56cm x 86cm の地図盤をゲームでは使用します。当時、重要な役割を果たした都市が、地図盤上には、四角、丸、六角形、八頂点形で記載されており、それぞれを「スペース」と呼称します。「接続線」(connections) と呼称する線網によって各「スペース」は相互に接続されています。港湾の機能を有する「スペース」については、錨が描かれた丸いマークが近傍に描かれています。湾機能を有するスペースからは、「海域」と呼称するエリア (これらは、薄黄色で彩色された領域で、青色破線の境界線で区切られています) へと移動することが可能です。

各スペースの政治的支配状況、宗教状況はゲームを通じて随時遷移していきます。政治的支配状況、宗教状況については支配マーカを用いてその状況を表示します。詳細については、ルールの該当箇所を参照してください。

地図盤上には、上記の他に、「新世界の財宝表」(New World Riches Table)、「新世界欄」(New World display)、「ヘンリー 8 世王妃妊娠表」(Henry's Wives Pregnancy Chart)、「ターン記録欄」(Turn Track) が印刷されています。使用方法については、ルールの該当箇所を参照してください。

2.1 スペース (Space)

ゲームで使用する全ての「スペース」は「城塞化」されているか、「非城塞」かいずれかに区分されます。

城塞化スペース (Fortified Space): 城塞化スペースは、城壁に囲まれた都市 (あるいは街) を表しています。城塞化スペースに対して政治的支配を確立するためには、攻囲戦闘に成功しなければなりません。敵陣営による攻囲に対する防御策として、陸上部隊 4 ユニットを上限として城塞化スペースの城塞内部に留まることができます。城塞化スペースは、陸上部隊の冬営地としても機能します。城塞化都市は以下の 3 つに細分することができます。

： **キースペース (Key);** キースペースは、四角形で表される城塞化スペースです。当時の主要大都市、富裕な都市を表しています。キースペースを支配することで、勝利ポイント並びにカードを獲得することが可能となります。キースペースのうち 6 箇所 (ロンドン (London)、パリ (Paris)、バリャドリッド (Valladolid)、ウィーン (Vienna)、ローマ (Rome)、イスタンブール (Istanbul)) はその境界線が二重になっており、首都スペースであることを表しています。「ハプスブルグ家」は、バリャドリッドとウィーンの 2 スペースを首都として有します。「新教徒」は首都を有しません。その他の主要勢力はそれぞれ 1 個の首都スペースを有します。

： **選帝候スペース (Electorate);** 選帝候スペースは六角形で表される城塞化スペースです。地図盤上には選帝候スペースが 6 箇所配置されており、何れもがドイツに存在します。各選帝候スペースは、神聖ローマ帝国皇帝選出権を有する選帝候の勢力圏の中心的な都市を表しています。ゲームを通じて、ドイツでの政治的、宗教的争奪戦の主たる目標となるスペースでもあります。選帝候スペースはキースペースではありませんが、ドイツ地域に利害を有する主要勢力、すなわち、ハプスブルグ家、ローマ教皇、新教徒にとっては、非常に重要なスペースとなります。

： **城塞スペース (Fortress);** 城塞スペースは八頂点を有する円で表される城塞化スペースです。城塞スペースは経済的価値が低い城塞化スペースであり、勝利ポイントやカードといった特典はありません。しかしながら、城塞化スペースはその防御力が高いため、政治的支配を確立するためには、攻囲戦闘に成功しなければならないのです。イベントカードの効果で、ゲーム中に非城塞化都市に城塞を配置することが可能となることがあります。

非城塞化スペース (Unfortified Space): 円形で表されるスペースは非城塞化スペースです。非城塞化スペースは、攻囲戦闘を実施せずとも政治的支配を確立することが可能です。戦争状態にある 2 勢力が同時に非城塞化スペースに存在する場合、必ず野戦が発生します。

本国スペース (Home Space): 灰色で着色されたスペースは独立スペースで、何れの勢力にも属していません。独立スペース以外のスペースはいずれかの勢力の本国スペースとして取り扱います。彩色と勢力の相関は以下の通りです。自勢力の本国スペース内では本国勢力という呼び方も使用します。

主要勢力	本国スペースの色
オスマン=トルコ	緑色
ハプスブルグ家	黄色
イングランド	赤色
フランス	青色
ローマ教皇	紫色
新教徒	白色地に茶色縁取り
中小勢力	本国スペースの色
ジェノバ	ピンク
ハンガリー/ボヘミア	黄緑色
スコットランド	水色
ヴェネツィア	橙色



2.2 政治的支配 (Political Control)

各スペースの政治的支配の状況はゲームを通じて変化していきます。ゲーム開始時点では、各スペースとも、それぞれの本国勢力の支配下にあります。政治的支配の状況が変化した場合、支配マーカを該当スペースに配置して、本国勢力以外の政治的支配下にあることを表示します。支配マーカはそれぞれの勢力の本国スペースの色に対応した彩色がなされ、16 世紀に当該勢力が使用していた旗印が記載されています。

支配下のスペース

主要勢力あるいは中小勢力に政治的に支配されているスペースを「支配下のスペース」と呼称します。以下のスペースは「支配下のスペース」に該当します。

- ： 他勢力の支配を受けていない本国スペース
- ： その勢力が奪取した独立スペース (灰色スペース)
- ： その勢力が奪取した他勢力の本国スペース
- ： 同盟状態にある中小勢力の本国スペース

「支配」に関する用語定義

自陣営 (Friendly): ゲームで取り扱うあらゆる要素 (スペース、戦闘部隊、スタック、部隊、理論指導者等) について、活性化している勢力の支配下にあるか、あるいは、活性化勢力と同盟状態にある勢力の支配下にある場合、「自陣営」と認識します。

敵対/相手陣営 (Enemy): ゲームで取り扱うあらゆる要素について、活性化している勢力と戦争状態にある勢力の支配下にあるものを「敵対」あるいは「相手陣営」と定義します。加えて、ローマ教皇勢力支配下の理論指導者と新教徒勢力支配下の理論指導者は常に敵対状態にあるものとします。

独立 (Independent): ゲームで取り扱うあらゆる要素について、主要勢力あるいは中小勢力の支配下に無いものを「独立」と定義します。「独立」状態である場合、「自陣営」・「敵対」何れの状態でもないものとします。

例: 「独立」状態のユニットは、移動中の部隊を迎撃 (Intercept) することができません。迎撃は移動中の敵対状態の部隊に対してのみ実施することができるのです。「独立」状態のユニットは、隣接する、「部隊が存在しない非城塞化スペース」に対して、他の部隊が支配を確立しようとする試みを禁止することはできません。上記行動の禁止は、敵対する部隊が存在する場合に限定されていることに留意してください。

2.3 宗派 (Religious Influence)

当時のヨーロッパを席巻した宗教改革の動きの影響で、ゲームを通じて、多くのスペースでキリスト教の主たる宗派は変遷していきます。オスマン=トルコ帝国の本国スペースは、イスラム教あるいは東方正教であるものとし、ゲームを通じて、宗教改革の影響を受けることはありません。

カトリックスペース：オスマン=トルコ帝国の本国スペースをのぞく全てのスペースは、ゲーム開始時点では、カトリックが主たる宗派であるものとします。カトリックが主たる宗派であるスペースはスペースが単色で彩色されているスペースに支配マークが配置されていないこと、あるいは、支配マークの単色彩色面が上にして配置されていることで表示します。

新教徒スペース：新教徒スペースは、宗教改革運動の結果、プロテスタント (= 新教) が主たる宗派となったスペースを表しています。新教徒スペースは、新教徒の本国スペースに支配マークが配置されていないこと、ならびに、白色地に着色枠で彩色されている面を上にして支配マークを配置することで表示します。

2.4 支配マーク (Control Markers)

支配マークを使用して、対象スペースの政治的支配の状況と、宗派を表示します。支配マークの縁取りの色と旗印のイラストにより、政治的支配の状況を表示します。マーク中央部の彩色の有無で対象スペースの宗派を表示します。支配マークの片面は、縁取りと同色で中央部も彩色されており、この面を上にして配置することで、対象スペースの宗派がカトリックであることを表示します。反対面は、中央部が白色となっており、この面を上にして配置することで、対象スペースの宗派がプロテスタント (= 新教) であることを表示します。支配マークは四角形と六角形と二種類用意されており、四角形の場合は、キースペースに対して使用し、六角形の場合は、キースペース以外に対して使用します。

四角形の支配マーク



四角形の支配マークは、キースペースの状況を表示する際に使用します。四角形の支配マークは、キースペースの支配状況が変動する度に、地図盤上と、勢力カード (Power Card; 4 賞参照) との間でやりとりを行います。以下の 2 項目に留意してください。

：地図盤上の全てのキースペースには以下の 4 つの例外を除き、必ず四角形の支配マークが配置されます。

- 1) 主要勢力に支配されていない「独立」キースペース
- 2) 主要勢力と同盟関係に無いが、あるいは、主要国に支配されていない状態の中小勢力が支配しているキースペース
- 3) 新教徒が支配しているキースペース (新教徒勢力には、四角形の支配マークが用意されていないことに注意)

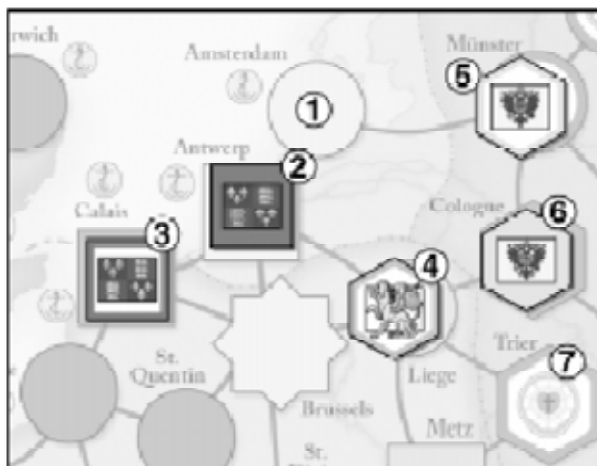
：四角形の支配マークは、地図盤上に配置されているか、さもなければ、勢力カード上に配置されているか、いずれかであること。

上記、を遵守することで、勢力カード上では、手札の補充と勝利ポイントについて常に正しい情報を表示することができます。

六角形の支配マーク



六角形の支配マークは、選帝候スペース、城塞化スペース、非城塞化スペースの状況を表示する際に使用します。また、新教徒勢力がキースペースを支配した場合にも、その旨を表示するために使用します。六角形の支配マークは、地図盤上に配置するまでは盤外にまとめておいておきます。六角形の支配マークを勢力カード上に配置することはありません。



支配マークの例

- ：ハプスブルグ家の非城塞化本国スペースで、宗派はカトリック、ハプスブルグ家の政治的支配下にあります。
- ：ハプスブルグ家の本国キースペースで、宗派はカトリックですが、イギリスの政治的支配下にあります。
- ：イギリスの本国キースペース。宗派は新教でイギリスの政治的支配下にあります。
- ：独立スペース：宗派は新教ですが、以前独立スペース (どの勢力にも属さない) です。
- ：新教徒勢力の非城塞化本国スペース。宗派は新教ですが、ハプスブルグ家が政治的に支配しています。
- ：新教徒勢力の本国選帝候スペース。宗派はカトリックでハプスブルグ家の政治的支配下にあります。
- ：新教徒勢力の本国選帝候スペース。宗派は新教で、新教徒勢力が政治的に支配しています。

2.5 その他地図盤に関して (Other Map Elements)

地図盤上には上述した他に 4 点、重要な情報が表記されています。

言語圏 (Language Zone)

地図盤全体が 5 色に区分されており、5 つの言語圏を表しています。各スペースはいずれかの言語圏に属しており、周囲の色で判別します。例外として、周囲が黄褐色に彩色されているスペースは、何れの言語圏にも属さないものとして取り扱います。言語圏内のスペースを指す用語として、「~ 圏」という表現も用いることがあります。たとえば、英語言語圏内のスペースについて、「英語圏スペース」といった表記を用いることがあります。

言語	言語圏の彩色
英語	淡赤色
フランス語	淡青色
ドイツ語	灰色
イタリア語	淡紫色
スペイン語	淡黄色

峠道 (Pass)

スペース間の接続線が破線で描かれている場合、それは「峠道」を表します。フランス=スペイン間のピレネー山脈には 3 本の峠道が存在します。北部イタリアのアルプスには 6 本、バルカン半島北部には 7 本の峠道が設定されています。峠道を通して陸上部隊が移動を行う場合、通常の 1CP ではなく、2CP を必要とします。さらに、以下のルールが適用されます。

- ：宗教理念 (Religious Idea) が伝播する速度が低下します。
- ：陸上部隊の春期兵力展開を実施することができません。
- ：峠道を経て隣接する敵部隊に対して迎撃を実施することはできません。
- ：隣接するスペースに対して支配を確立したり、政情不安状態を解除する能力を、峠道を経て隣接するスペースに対して発揮することはできません。

陸上部隊が、峠道を経て、「野戦を回避」したり、「後退」を実施することは可能であることに注意してください。

海域 (Sea Zone)

地図盤上には 14 個の海域が設定されており、その名称がそれぞれ、青色のイタリック体で表記されています。海域間の境界線は青色破線で表示されています。海域には、海軍部隊と海軍司令官のみを配置することができます。陸上部隊はその行動 (= アクション) を陸上スペース内で終了しなければなりません。

港湾 (Port)

海岸線付近に位置するスペースのほとんどは港湾の機能を有します。港湾スペースからは、1 個あるいは 2 個の海域に接続されています。1 個の海域にのみ接続されている港湾スペースについては、当該スペースの近傍で接続している海域部分に 1 個の錨マークが記載されています。2 個の海域と接続している港湾スペースについては、接続している海域毎に 1 個ずつの錨マークが記載されています。

以下の海域は相互に接続していません。

- ：イオニア海 (Ionian Sea) とティレニア海 (Tyrrhenian Sea) / 複数港湾スペース；メッシナ (Messina)
- ：バーバリー海岸 (Barbary Coast) と大西洋 (Atlantic Ocean) / 複数港湾スペース；ジブラルタル (Gibraltar)
- ：黒海 (Black Sea) とエーゲ海 (Aegean Sea) / 複数港湾スペース；イスタンブール (Istanbul)

しかしながら、上記海域間については、指定の複数港湾スペースが自陣営支配下にあるならば、海軍部隊は、一方の海域から指定の複数港湾スペースに進入し、続いて他方の海域へと移動を行うことができます。

以下の海域は相互に接続しています (地図盤上に双方向の矢印記号が記載されていることで識別可能です)。

- 北海 (North Sea) とアイリッシュ海 (Irish Sea)
- 北海 (North Sea) とバルト海 (Baltic Sea)

3. 勢力と統治者 (Powers and Rulers)

Here I Stand は 3 人あるいは 6 人でのプレイが最もバランス良くになっています。4 人あるいは 5 人でプレイすることも可能です。このルールブックでは 6 人プレイを想定して編集されています。5 人以下でプレイを行う場合には、シナリオブック記載のルール変更点を適用するようにしてください。

実際のプレイヤー数に関係なく、ゲームに登場する 6 個の主要勢力は全てプレイヤーが担当してゲームを行うことになります。この章では、プレイヤー、勢力、その他ゲームの概念に関する事項を説明します。

3.1 プレイヤー (Player)

6 人でプレイする場合、各プレイヤーはそれぞれ、主要勢力 1 個を担当します。5 人以下でプレイする場合、複数の主要勢力を担当するプレイヤーが存在し得ます。いずれにせよ、6 個の主要勢力は全て、プレイヤーが担当することになります。

3.2 勢力 (Power)

「勢力」とは、ゲームに登場する国家あるいは都市国家を指す用語です。プロテスタント (= 新教) の宗教改革家と、宗教改革の流れに抵抗したドイツの領邦国家も勢力として取り扱います。ゲームには合計 10 個の「勢力」が登場します。うち、6 個が主要勢力、残りの 4 個は中小勢力と呼称します。ルールブック、あるいはカードで、「主要」や「中小」という限定辞をつけずに、単に「勢力」と記載されている場合、主要勢力を指し示すものとします。

主要勢力 (Major Power)

6 つの主要勢力は、イギリス、フランス、ハプスブルグ家、オスマン=トルコ帝国、ローマ教皇、新教徒です。各主要勢力には勢力カード (第 4 章参照) が用意されており、実行可能なアクション、カード補充の条件、勝利ポイント、統治者を表示するために使用します。ゲームの進行にあたっては多くの場合、以下の順序で、1 勢力毎に処理していきます。この順番のことを「インパルス実施順序 (Impulsse)」と呼びます。

中小勢力 (Minor Power)

4 つの中小勢力は、ジェノバ (Genoa)、ハンガリー/ボヘミ

ア (Hungary/Bohemia)、スコットランド (Scotland)、ヴェネツィア (Venice) を表しています。

3.3 統治者 (Ruler)

統治者は、その歴史上の立場が、専制君主であれ、スルタンであれ、教皇であれ、どのような立場であったとしても、ゲームにおいて重要な役割を果たすことになります。以下の 2 主要勢力については、ゲームを通じて統治者が変わることはありません。

：ハプスブルグ家は、常にカール 5 世 (Charles V) が統治者です。

：オスマントルコ帝国は、常にスレイマン大帝 (Suleiman) が統治者です。

他の 4 主要勢力の統治者については、強制イベントカード (6.1 項) の結果としてゲーム中に変動する可能性があります。何れの場合も、ゲーム開始時点での統治者の情報が、勢力カードの右側に記載されています。後継となる統治者は強制イベントカードの結果としてゲームに登場します。新たな統治者が登場した場合、その強制イベントカードを、勢力カードの統治者欄に配置して、新しい統治者の属性が全てのプレイヤーから閲覧可能な状態にしておきます。

統治者の属性 (Attributes)

全ての統治者は、「統治能力」(Administrative rating) とカードボーナスの 2 つの能力を有しています。詳細は後述します。イギリス国王 (イギリスの統治者) とローマ教皇 (ローマ教皇勢力の統治者) は、上記能力に加えて、宗教改革 (Religious Conflicts; 18 項) に対する影響力も有しています。イギリスおよびローマ教皇の勢力カードならびに対応する強制イベントカードには、宗教改革に対する影響力についての説明文が記載されています。

統治能力 (Administrative rating)：統治能力は、国家資源を有効管理し、必要ときに投入しうる能力を相対的に数値化したものです。ゲームでは「統治能力」は手札から次ターンに持ち越すことができるカードの枚数として表現されます。

カードボーナス：カードボーナスの能力は統治者の緊急時の対応能力を相対的に数値化したものです。ゲームでは、カード補充時に獲得できる余分なカード枚数として表現されます。

統治者に関するその他の事項

新教徒の統治者であるルター (Luther) とカルバン (Calvin) はゲームでは「宗教改革者」(reformers) ならびに「理論指導者」(debaters); (18 項) としての能力も有します。スレイマン大帝 (Suleiman I) (オスマン=トルコ帝国)、カール 5 世 (Charles V) (ハプスブルグ家)、フランソワ 1 世 (Francis I) とアンリ 2 世 (Henry II) (フランス)、ヘンリー 8 世 (Henry VIII) (イギリス) は、統治者と同時に、「軍事司令官」としての能力も有します。5.1 項もあわせて参照ください。このような追加の能力は、主要勢力の統治者としての能力とは完全に別個なものとして扱います。ルールブックでの重複記載を避けるため、統治者の、「宗教改革者」、「理論指導者」、「軍事司令官」としての能力については、本章ではなく、当該能力について記載する項目で記述することとします。

4. 勢力カード (Power Cards)

各主要勢力のゲームでの各種状況は、勢力カードを使用して管理します。勢力カードは以下の情報が記載されています。

：アクションリスト (左上)；各勢力がアクションフェイズ (11 項) にて実施可能なアクションの種類と必要なコマンドポイント (CP) が記載されています。実施可能なアクション (とその CP) は主要勢力毎に異なります。

：初期統治者 (右上)；当該勢力の初期統治者とその能力が記載されています (3.3 項)。

：ボーナス勝利ポイント欄 (右下)；「探検航海」、「征服航海」、「敵理論指導者の論破」、「敵理論指導者の焚刑」、「戦争の勝利」、「イタリアのキースペース支配」、「聖書翻訳の完遂」



等によるボーナス勝利ポイント表示マーカを配置します。

勢力カードの左下部分には各勢力毎に異なる情報も記載されています。各勢力とも共通で記載されているのは、獲得手札枚数の算出方法と、基礎勝利ポイントの算出方法です。18項ならびに 21 項で規定される、勢力毎の特殊機能についてもこの部分に記載されています。

5. 軍事ユニット (Military Units)

軍事ユニットは、「軍事司令官」、「陸上部隊」、「海軍部隊」の 3 つに大別することができます。この章では、各種別の大まかな概要とカウンターに記載された数値について説明します。ゲームに含まれているカウンターの個数は絶対的な上限値です。いかなる理由があれ、ゲームで用意されている個数以上の軍事ユニットを生産することはできません。この時代の各勢力の人的、経済的な限界値であると理解してください。軍事ユニットについては、各勢力の本国スペースと同じ彩色のものを利用します。

5.1 指揮官 (Leaders)

軍事司令官カウンターは、プラスチックスタンドを利用し、地図盤上のどこに配置されているか一目で判別できるようにします（プラスチックスタンドを使用しない正方形のカウンターも用意されているので、そちらを使用することにしてもかまいません）。軍事司令官カウンターに記載された数値は、陸軍司令官と海軍司令官とでその用途が異なります。海軍司令官カウンターは青色の背景色を有しており、陸軍司令官と区別することができます。



陸軍司令官 (Army Leader)

戦闘指揮値 (Battle Rating): 陸軍司令官カウンターの上部に記載されている数値は、その司令官の戦闘指揮値を表します。より高い数値を持つほど、迎撃の試み、戦闘回避の試みに成功しやすくなり、また、急襲 (Assault) ならびに野戦 (Field Battle) の際により多くのサイコロを使用することが可能となります。

部隊統率力 (Command Rating): 陸軍司令官カウンターの下部に黄色囲みで記載されている数値は、その司令官の部隊統率力を表します。部隊統率力はその司令官が一度に指揮することができる陸上部隊のユニット数を表しています。

軍団 (Formations)

「軍団」とは単一のスペースに配置された陸上部隊の集合を云います。移動、野戦、迎撃、急襲等の際には「軍団」単位で解決します。単一の軍団には単一あるいは複数の陸軍司令官を含むことができます。単一の軍団に含むことができる陸上部隊の個数は、軍団に含まれる陸軍司令官の部隊統率力によって、以下の通りとなります。

軍団内の陸上司令官	軍団内の陸上部隊数
無し	4 ユニット
1	その司令官の部隊統率力
2 以上	部隊統率力上位 2 司令官の部隊統率力の合計

軍団内の陸上部隊数を判定する際には、その軍団に含まれる陸軍司令官カウンターそのものは計上する必要はありません。複数の主要勢力の陸上部隊が単一の軍団を構成することはできません。主要勢力と中小勢力が同盟関係にある場合、当該主要勢力の軍団内に、同盟関係にある中小勢力の陸上部隊を含むことは可能です。

軍団の例: オスマン=トルコ帝国の陸軍司令官であるスレイマン大帝 (Suleiman) (部隊統率力: 12) とエブラハム=パシャ (Ibrahim Pasha) (部隊統率力: 6) が正規部隊 12 ユニット、騎兵部隊 2 ユニットとともにブダペシュト (Buda) にいます。オスマン=トルコ帝国プレイヤーは 1CP を支出し、軍団をプレスブルグ (Pressburg) に移動させます。どちらの陸軍司令官も軍団に参加させない場合、陸上部隊 4 ユニットののみが移動を行うことができます。陸軍司令官のどちらかを軍団に参加させる場合、その陸軍司令官の部隊統率力以下の個数まで、正規部隊あるいは騎兵部隊を 1 個軍団として移動させることができます。ブダペシュトの陸上部隊全 14 ユニットの 1 個軍団として移動させるためには、両方の陸軍司令官ユニ

ットを軍団に含めなければなりません。

海軍司令官 (Naval Leaders)



戦闘指揮値 (Battle Rating): 海軍司令官カウンターの上部に記載されている数値は、その司令官の戦闘指揮値を表します。より高い数値を持つほど、迎撃の試み、戦闘回避の試みに成功しやすくなり、また、海戦 (Naval Battle) の際により多くのサイコロを使用することが可能となります。

海賊行為値 (Piracy Rating): オスマン=トルコ帝国の海軍司令官、バルバロッサ (Barbarossa) とドラグット (Dragut) には 2 つめの数値が "P#" の形で与えられています。これは、海賊行為値で、オスマン=トルコ帝国プレイヤーが海賊行為を実施する際に、当該海上エリアに該当海軍司令官が存在するならば、海賊行為の効果判定時に余分にサイコロを振ることができることを表しています。

5.2 陸上部隊 (Land Units)

陸上部隊は円形のカウンターで表現されており、3 種類に大別することができます。陸上部隊はスタッキングを容易にするために、1/2/4/6 ユニット単位のカウンターが用意されています【訳注: 陸上部隊にあっては、「ユニット」という単位で戦力を計算するものとします】ただし、全ての勢力に全ての単位が用意されている訳ではありません。プレイヤーはゲームを通じていつでも希望するときに（同一エリア、同一種別をまもった上で）より小規模のユニットを統合して、より大規模なユニットカウンターへと置き換えることができます。云うまでもありませんが、合計ユニット数は置き換え前後で同じです。このようなユニットの統合 (= 両替) を実施したとしても、戦闘あるいはイベントで指定された損害よりも大きい単位のカウンターしかない場合には、戦闘あるいはイベント指定の損害以上のユニットを除去する必要があります。



ハプスブルグ家 正規部隊

正規部隊 (Regulars): 正規部隊は、下部が本国表示色のより濃い色で彩色された上、カウンター上のイラストが複数色で彩色されている陸上部隊です。カウンターに記載された数値は、そのコマに含まれる正規部隊のユニット数を表しています。主要勢力、中小勢力とも正規部隊を有しています。



傭兵部隊 (Mercenaries): 傭兵は黒色で塗りつぶされたシンボルが描かれた陸上部隊です。カウンターの背景色は該当勢力の本国表示色と同一で彩色されている陸上部隊です。カウンターに記載された数値は、そのコマに含まれる傭兵部隊のユニット数を表しています。オスマン=トルコ帝国をのぞく主要勢力には傭兵部隊カウンターが用意されています。傭兵部隊カウンターは正規部隊カウンターの裏面となります。傭兵部隊は、正規部隊に比べて安価に調達することができますが、重要な場面で脱走してしまう可能性があります。



騎兵部隊 (Cavalry): オスマン=トルコ帝国にのみ騎兵部隊が用意されています。カウンターに記載された数値は、そのコマに含まれる騎兵部隊のユニット数を表しています。騎兵部隊カウンターはオスマン=トルコ帝国正規部隊カウンターの裏面となります。騎兵部隊は迎撃ならびに戦闘回避の際には重要な役割を果たしますが、攻囲戦闘の際にはあまり役に立ちません。

5.3 海軍部隊 (Naval Units)

長方形のカウンターは海軍部隊を表しています。各海軍部隊カウンターは 1 個「海軍戦隊」あるいは、1 個「私掠船団」を表しています。海軍部隊カウンターは分割/統合することはできません。



海軍戦隊 (Squadron): 白色の帆布の船が描かれたカウンターは海軍戦隊を表しています。カウンターに記載された数値は、海戦の攻撃に振ることができるサイコロの個数と、同時に、除去に必要

なヒット数を表示しています。数値の周囲の色で、当該買収軍部隊の所属勢力を判別します。新教徒、ならびに、ハンガリー/ポヘミア以外の他の全ての勢力は海軍戦隊を有しています。



私掠船団 (Corsair)：黒色の帆布の船が描かれたカウンターは私掠船団を表しています。カウンターに記載された数値は、海戦の攻撃に振ることができるサイコロの個数と、同時に、除去に必要なヒット数を表示しています。私掠船団カウンターはオスマン=トルコ帝国海軍部隊カウンターの裏面となります。オスマン=トルコ帝国以外の勢力は私掠船団カウンターを有しません。

6. カード (Cards)

Here I Stand は、110 枚一組のカードを全プレイヤーで使用して進めていきます。この章では、カードの種別と、山札への組み込み、山札からの除外の手順について説明します。

6.1 カードタイプ (Card Types)

ゲームに含まれるカードは 5 種類に大別することができます。「強制イベントカード」を除き、カードは、イベントとして使用するか、あるいは、コマンドポイント (CP) 獲得のために使用するかを選択することができます。コマンドポイントを使用して、種々のアクション (11 項) を実施したり、宣戦布告 (9.6 項) を実施することができます。強制イベントカードの場合には、まずイベントを解決し、その後、活性化プレイヤーはアクションのための 2CP を獲得することができます。カードをイベントとして使用した場合、カードに記載された指示に従います。2 つの異なる指示内容が「あるいは」という用語とともに並記されているカードもあります。このようなカードをイベントとして使用した場合、カード使用プレイヤーが選択した一方の指示内容のみが実際に適用されることになります。

本国カード (Home Cards)

各主要勢力とも、毎ターン手札として使用可能な本国カードが用意されています (ローマ教皇については 2 枚)。本国カードが使用された場合、それは、捨て札とはせず、勢力カードの近傍に配置し、次ターン開始時のカード補充時まで利用できないことを明示します。イベントの効果、外交交渉での合意事項、あるいは海賊行為の結果として、手札から任意のカードを選択する必要がある場合であっても、本国カードはその対象となりません。手札に本国カードがある場合、アクションフェイズの自分のインパルスにパスを実施することはできません。

強制イベントカード (Mandatory Event Cards)

名称欄に「強制イベント」と赤字で書かれたカードが「強制イベントカード」です。強制イベントカードは、そのカードが山札から引かれたターンのアクションフェイズに必ず使用しなければなりません。強制イベントカードが使用された場合、まず、カードに記載されたイベントが解決され、その後、カード使用プレイヤーはアクションのための 2CP を獲得することができます。

強制イベントカードはゲームターンをまたいで保有することはできません。強制イベントカードが手札の中にある場合、アクションフェイズの自分のインパルスにパスを実施することはできません。トレントの公会議 (Council of Trent) カードならびに、イタリアの聖者 (Master of Italy) カードを除いて、強制イベントカードは一度使用されたならばゲームから取り除きます。「トレントの公会議」と、「イタリアの聖者」の 2 枚の強制イベントカードは、一度使用された後、捨て札とし、後のターンに再度ゲームに登場、何度も効果を発揮する可能性があります。

反応カード (Response Cards)

名称欄に青色で「反応カード」と書かれたカードが「反応カード」です。反応カードは、アクションフェイズに、どのプレイヤーのインパルスであるかに関係なく使用することができます (反応カードを使用するプレイヤー自身のインパルスであってもかまいません)。反応カードを使用することにより、他プレイヤーのインパルス/戦闘/イベントカードの使用が中

断されることになります。各プレイヤーとも、何らかのアクション、イベント、海戦、急襲等々を実施する際には、他プレイヤーが反応カードの使用を宣言するのに十分な時間的な猶予を与えなければなりません。各プレイヤーとも、反応カードの割り込みの特権を放棄し、アクションフェイズの自分のインパルスに、コマンドポイント獲得のために、反応カードを使用することも可能です。

戦闘カード (Combat Cards)

名称欄に黒色で「戦闘カード」と書かれたカードが「戦闘カード」です。戦闘カードは、カード使用者が当事者として含まれる野戦、急襲、海戦の解決時に、イベントとして使用することができます。戦闘カードの使用は、実際の戦闘解決の直前に行います。各プレイヤーとも、戦闘カードの戦闘解決時の効果を放棄し、各アクションフェイズの自分のインパルスに、コマンドポイント獲得のために、戦闘カードを使用することも可能です。

イベントカード (Event Cards)

上記以外のカードは全てイベントカードに区分されます。イベントカードの名称は、戦闘カードと同様に黒色で記載されています (戦闘カードの表示が無いことで区別します)。イベントカードは、アクションフェイズの自分のインパルスにイベントとして使用することができます。また、アクションフェイズの自分のインパルスに、イベントとしてではなく、コマンドポイント獲得のために使用することも可能です。「アウクスブルグの宗教和議」、「活版印刷術」、「ヴァルトブルグ」の 3 イベントについては、イベントが実施されたターンの終了時までその効果が持続します。これを表示するために、それぞれ対応したマーカがそれぞれ用意されているので、上記 3 イベントが実施された際には、適切なマーカを、ターン記録欄に配置してその旨を表示します。

以下にあげる 5 枚のイベントカードについては、イベントとしての使用が、アクションフェイズ以外に可能となっています。



反応カード

イベントカード

カード名称	使用フェイズ	アクションフェイズ使用可否
政略結婚	外交フェイズ	可能
春への備え	春期兵力展開フェイズ	不可能
ヴェネツィアからの情報	春期兵力展開フェイズ	不可能
コペルニクス	勝利判定フェイズ	可能
セルバトゥス	勝利判定フェイズ	可能

アクションフェイズ使用可否欄が「可能」となっているイベントカードについては、通常通りアクションフェイズの自分のインパルスにもイベントとして使用することができます。

「春への備え」と「ヴェネツィアからの情報」カードについては、春期兵力展開フェイズにのみ、イベントとして使用することができます。外交フェイズとアクションフェイズの自分のインパルスには、コマンドポイント獲得のために使用することは可能です。

6.2 山札 (The Deck)

各ターンとも、各主要勢力は、その本国カードに加え、その時々状況に対応した枚数のカードを全プレイヤーで共有

する山札から補充することができます。山札は、毎ターン、新規に追加する旨指定されたカードを加えた後、プレイヤーが補充を行う前によくシャッフルします。

カードの追加

カード右上に、「ターン数」あるいは「投入時期可変」(variable)と記載されたカードが 37 枚用意されています。カード右上になにも記載されていないカードは、第 1 ターンから使用します。37 枚のカードは、第 1 ターン開始時点では別にまとめておきます。

第 3 ターン以降のカード補充フェイズ開始時点で、先にべっちしていた 37 枚のカードから、当該ターンに山札に加えるカードを抽出して、各プレイヤーが手札補充を行う前に山札に加えてよくシャッフルします。37 枚のカードは後述する 3 つの種類に大別することができます。

：31 枚のカードには、ターン数のみが表記されています。これらのカードは、当該ターンのカード補充フェイズになったならば山札に追加します。

：2 枚のカード(#19「エドワード 6 世」と、#21「メアリ 1 世」)には、ターン数と導入可能条件が記載されています。この 2 枚のカードについては、指定されたターンのカード補充フェイズに、導入可能条件を満たしている場合にのみ、山札に追加します。指定ターンになっても導入可能条件を満たしていない場合、次ターン以降のカード補充フェイズで、導入可能条件を満たした際に山札に追加することになります。導入可能条件を満たしたとしても、指定ターンに先だって山札に追加されることはありません。

：「投入時期可変」と記載された 4 枚のカードは、カードに記載されている導入可能条件が成立した直後のカード補充フェイズ開始時点で山札に追加することになります。

「ターン数」あるいは「投入時期可変」が記載されていないカードについては、ゲーム開始時点から山札として使用します。**例外事項**：1532 年シナリオについては、(1517)と記載されたカードは使用しません。

手札の補充

各主要勢力とも、勢力カード左下部分に規定されたカード枚数と、統治者がカードボーナスを有する場合にはその枚数だけ追加で、山札からカードを補充します。当該ターンの手札は、本国カードと、(もし存在するならば)前ターンから繰り越したカード、補充により獲得したカードから構成されることとなります。山札から補充するカード枚数は、以下の 2 条件に従って増減する可能性があります。

：**新教徒以外の全ての勢力**；山札から補充する枚数は、地図盤上に配置している四角形の支配マーカの個数によって規定されます。勢力カードの左下部分、「キースペース」によるカードと勝利ポイント欄で、マーカが配置されていない最終欄に記載されている枚数が、基本的な(統治者ボーナスを除いた)カード補充枚数となります。勢力カードの該当欄に「政情不安定」(Unrest)マーカが配置されている場合には、基本的なカード補充枚数が減少することになります。たとえば、全てのマスに何らかのマーカが配置されていたとしても、その主要勢力は基本的な補充枚数として 1 枚はカードを獲得することができます。

：**新教徒**；新教徒が政治的に支配している選帝侯スペースの個数によって基本的なカード補充枚数が決まります(4 箇所以上の選帝侯スペースを支配している場合には 5 枚、3 箇所以下の選帝侯スペースしか支配していない場合には 4 枚)。

何れの勢力も、上述した「基本的なカード補充枚数」に加えて、もし、その時点での統治者が「カードボーナス」の能力を有するのであれば、カードを 1 枚余分に補充することができます。もし、勢力カード上に「カード補充枚数 1 枚減」"-1 Card"マーカが配置されている場合、補充できるカードの枚数は 1 枚減少します。

カード補充の例

1) ルターが統治者で、選帝侯スペースを 3 個支配している場合、新教徒プレイヤーはカード 4 枚を補充することができます。

2) フランソワ 1 世が統治者で、キースペースを 8 箇所支配している場合、フランスプレイヤーは、キースペース支配個数により 4 枚、統治者のカードボーナスにより 1 枚、合計で 5 枚を補充することができます。

3) スレイマン大帝が統治者で、キースペースを 7 箇所支配しているが、うち 2 箇所が政情不安状態である場合、オスマン=トルコ帝国プレイヤーはカードを 4 枚補充することができます。

捨て札とゲームから取り除くカード

カードが使用された後、ゲームから取り除くものと、全プレイヤー共通の捨て札としてまとめておくものとに区分されます。

ゲームから取り除くカード：「イベントとして使用した場合」にはゲームから取り除く、あるいは「使用後はゲームから取り除く」旨の記載があるカードをイベントとして使用した場合、そのカードは以後、ゲームでは使用しません。その様なカードについては、カード名称欄に赤色の短剣マーク(†)が記載されています。

捨て札：「ゲームから取り除く」旨の表記が無いカードを使用した場合、ならびに、「ゲームから取り除く」旨の表記がなされたカードであっても、イベントとしての使用ではなく、コマンドポイント獲得のために使用した場合には、使用後のカードを捨て札として 1 箇所にまとめておきます。「私は此处に立つ」(Here I Stand)カードと、「教皇裁判所」(Papal Inquisition)カードについては、捨て札とされているカードと交換を実施することが可能となる効果を有しますが、その際には以下にあげる 2 点が制約として課されます。

：強制イベントカードはたとえ捨て札とされていても選択することができません。

：同一ターンに自分自身が、イベント、反応カード、戦闘カードとして使用したカードを選択することはできません。

捨て札とされたカードは続くターンのカード補充のフェイズに、(a)山札としてプレイヤーに引かれなかったカードと、(b)そのターンに山札に新規に追加されるカードとあわせて、良くシャッフルし、新たな山札として使用します。

7. ゲームの手順 (Sequence of Play)

ゲームは 9 ターン(あるいはそれ未満)で構成されます。第 1 ターンは、1517 年～1523 年の期間に相当します。第 2 ターン以降は 1 ターンは 4 年を表します。各ターンは 9 フェイズで構成されています。第 6 フェイズに相当する「アクションフェイズ」は、各主要勢力がカードを 1 枚ずつ使用する多数のラウンドから構成されており、最も時間がかかるフェイズとなります。アクションフェイズ中の、カード 1 枚を使用する手順を「インパルス」と呼びます。最終フェイズである「勝利判定フェイズ」に、各プレイヤーとも、勝利条件達成を宣言するか、あるいは次ターンへの繰り越しを行うかを判定します。

第 1 フェイズと第 4 フェイズは、第 1 ターンにのみ実施します。第 3 フェイズに相当する「外交フェイズ」については、第 1 ターンにはその時間を大幅に短縮することが可能です。第 1 ターン的外交フェイズでは、

：イギリスプレイヤーはフランスあるいはハプスブルグ家、いずれかが望む方と交渉を行います。
：イギリスプレイヤーは の手順で選択しなかった側と交渉を行います。
：イギリスプレイヤーはハプスブルグ家プレイヤーに対し、イギリスプレイヤーが受け入れることができる交渉条件を提示します。ハプスブルグ家プレイヤーがその条件に合意した場合、直ちに決済します(9.1 項)。
：イギリスプレイヤーはフランスプレイヤーに対し、イギリスプレイヤーが受け入れることができる交渉条件を提示します。フランスプレイヤーがその条件に合意した場合、直ちに決済します(9.1 項)。

を実施し、上記以外の外交フェイズのやりとりは全て省略します。以下に、ターンの実施手順を記載します。

- 1) 「95 箇条の論題」フェイズ (第 1 ターンのみ)
新教徒プレイヤーは、「95 箇条の論題」強制イベントカードを使用する。.....18.1
- 2) カード補充フェイズ
「理論指導者」「宗教改革家」「司令官」が登場。...8.2
山札にカードを追加
新大陸の財宝の判定。.....20.4
山札をシャッフルし手札を補充.....6.2
- 3) 外交フェイズ (第 1 ターンには制約有)
交渉セグメント.....9.1
交渉の実施と交渉条件の開示
和平セグメント (最終ターンは実施しない).....9.3
戦争状態にあるならば講和提案
賠償金セグメント.....9.4
捕虜となった陸軍司令官の身請 (カード 1 枚)
破門セグメント.....9.5
統治者の破門状態の解除を実施
戦争セグメント.....9.6
宣戦布告の費用を支払う
- 4) ヴォルムス公会議フェイズ (第 1 ターンのみ).....18.1
ハプスブルグ家、ローマ教皇、新教徒はそれぞれカードを 1 枚支出し、「ヴォルムス公会議」を解決する。
- 5) 春期兵力展開フェイズ.....10
各勢力とも、1 個軍団を首都スペースから、支配下のスペースへ移動させることができる。
- 6) アクションフェイズ.....11
オスマン=トルコ帝国 ハプスブルグ家 イギリス フランス ローマ教皇 新教徒の順に、全ての主要勢力が「パス」を行うまでインパルスを繰り返し実施する。
軍事的勝利あるいは宗教的勝利によりゲームが終了する可能性がある。
- 7) 冬季フェイズ.....19
司令官並びに陸上部隊は、城塞化スペースにて冬営を実施する。消耗を被る可能性がある。
自国支配下の首都スペースに正規部隊 1 ユニットを配置する。
未ブレイの「強制イベント」カードが残っている場合、イベントを解決する。
- 8) 新世界フェイズ.....20
探検航海を解決する
征服航海を解決する
- 9) 勝利判定フェイズ.....23
勝利判定を行う。勝利条件達成プレイヤーが無い場合、ターンマーカを 1 マス進め次のターンに移る

8. ゲームの開始 (Starting a Turn)

本章以降、20 章まで、7 章で説明したゲームの手順にそった形でルールを説明していきます。本章では、カード補充フェイズまでを説明します。

8.1 第 1 ターン (Turn 1)

第 1 ターンには、『95 箇条の論題』フェイズ』を実施します。新教徒プレイヤーは、18.1 項に従って、「95 箇条の論題」カードをプレイし、カトリックに対する宗教改革運動を開始します。このフェイズは、第 2 ターン以降には実施しません。

8.2 カード補充フェイズ (Card Draw Phase)

第 2 フェイズは「カード補充フェイズ」となります。毎ターン、指定された「司令官」「理論指導者」「宗教改革家」が登場させます。また、条件に合致したカードを山札に追加します。最後に、手札の補充を行います。

司令官の追加



第 6 ターンのカード補充フェイズに、新教徒プレイヤーはザクセン選帝候マウリッツ (Maurice of Saxony) を地図盤上に配置します。マウリッツは、ゲーム開始時には地図盤上に配置されていない司令官のなかで、強制イベント以外でゲームに登場する唯一の司令官です。マウリッツは、新教徒支配下の選帝候スペースに配置してください。

ブレイから除去されていた海軍司令官コマも、カード補充フェイズに再登場させることができます。自陣営支配下の港湾スペースに配置してください。自陣営支配下の港湾スペースが存在しない場合、以降のターンのカード補充フェイズに再登場させることになります。その様な海軍司令官コマについては、ターン記録欄に留め置きます。直前のターンに除去された海軍ユニットを、該当勢力の生産可能ユニット欄に配置します。こうして配置した海軍ユニットは以降、再生産することが可能となります。

宗教改革家の追加



宗教改革家であるツヴィングリ (Zwingli)、カルヴァン (Calvin)、克蘭マー (Cranmer) を地図盤上に配置します。宗教改革家は、当該スペースあるいは隣接するスペースにて実施する宗教関連アクションの際に新教徒プレイヤーに特典をもたらすことができます。克蘭マーがゲームに登場するターンは、ヘンリー 8 世の離婚の進捗状況に依存します。克蘭マーは、ヘンリー 8 世がアン=ブーリン (Anne Boleyn) と結婚したターンの次のターンのカード補充フェイズに地図盤上に配置します。各宗教改革家がゲームに登場するターンは以下の通りとなります。

人名	配置場所	登場ターン
ルター	ヴィッテンベルグ	1 (95 箇条の論題フェイズ)
ツヴィングリ	チューリッヒ	2 (カード補充フェイズ)
カルヴァン	ジュネーブ	4 (カード補充フェイズ)
克蘭マー	ロンドン	ヘンリー 8 世がアン=ブーリンと結婚した次のターン (カード補充フェイズ)

宗教改革家を配置したスペースの宗派は、プロテスタント (= 新教) となります。ゲームを通じて、宗教改革家は、配置されたスペースから移動することはできません。「カルヴィンの追放」イベントや、「破門」(21.5) の結果として、宗教改革家が地図盤上から一時的に取り除かれることがあります。一時的に地図盤上から取り除かれた宗教改革家は、次のターンのカード補充フェイズに、もともと居たスペースに再配置されることになります。この手順で宗教改革家が地図盤上に再配置されたとしても、対象スペースの宗派は変更されません。宗教改革家は、陸上ユニットの存在、対象スペースの政治的支配状況、対象スペースの宗派等々から何らかの影響を受けることはありません。

注記: ツヴィングリについては、「ツヴィングリの武装蜂起」イベントが発生した場合、ゲームから除去されます。上述した一時的に取り除かれた場合とは異なり、このイベントでツヴィングリが除去された場合、ゲームに再登場することはありません。

理論指導者 (Debaters) の追加



理論指導者は、新教徒勢力ならびにローマ教皇勢力の宗教論争の論客を表しています。新教徒プレイヤーはドイツ語圏の理論的指導者 4 個をゲーム開始時点で有しています。ゲーム中、カード補充フェイズに、新教徒勢力には、ドイツ語圏あるいは英語・フランス語圏の理論指導者を追加で獲得することができます。ローマ教皇勢力はゲーム開始時点では 5 個の理論指導者を有し、ゲーム中に追加で複数を獲得することができます。ローマ教皇勢力の理論指導者は何れの言語圏でも論争に参加することができます。他方、新教徒勢力の理論指導者は活動できる言語圏が限定されています。

理論指導者カウンター (両面) に記された数値はその理論指導者の「理論値」を表しています。カウンター表面白地部分には、その理路運指導者の特別能力が記載されています。理論指導者カウンターの裏面は灰色に彩色されており、肖像が描かれています。何れの理論指導者も、そのター

ンに何らかの行動を実施した場合、カウンターを裏返し灰色面を上にする事で、既に行動済みであることを表します。行動済みとなった理論指導者は、相手陣営より「宗教論争」(Theological Debate)を挑まれた場合、未行動状態の場合よりより脆弱になっています。理論指導者カウンター裏面には、その理論指導者がゲームに登場するターン数も記載されています。

理論指導者カウンターは、ゲームに登場した際に、宗教紛争管理カード上部の該当する宗派の欄に表面(白色面)を上にして配置します。宗教改革家(Reformaer)としてのクランマーがゲームに登場していない限り、イギリス国教会派の理論指導者であるクランマー(Cranmer)、カヴァーダール(Coverdale)、ラティマー(Latimer)は、ゲームに登場することはありません。このような場合、宗教改革家としてのクランマーがゲームに登場するまで、上記3理論指導者の登場が遅れることになります。

新しいカードの追加と手札の補充

第3ターン以降、山札に新しい(これまで使用していなかった)カードが補充されます。その後、山札を良くシャッフルして、各勢力に6.2項に従って手札を配ります。

9. 外交 (Diplomacy)

各ターンの第3フェーズは外交フェイズとなります。第1ターンに限り、外交フェイズは簡略化されており、イギリス担当プレイヤーが他のフランス並びにハプスブルグ家と同盟を結ぶかどうかの選択を実施するのみとなります(7項参照)。本章で説明されるルールのはほとんどは第2ターン以降に必要な事項ですから、ゲームの最初の練習プレイでは、この章のルールを読み飛ばして、第1ターンの手順を練習してもかまいません。

9.1 交渉 (Negotiations)

外交フェイズの冒頭は、交渉セグメントとして、各プレイヤーとも地図盤近傍をはなれ、他プレイヤーと自由にかつ秘密裏に交渉を行うことができます。単一外交フェイズに複数の秘密交渉がなされることもあるでしょう。交渉セグメント時のみ、プレイヤー間の交渉を秘密裏に実施することが可能です。交渉セグメントを除き、ゲームでは全ての発言を全プレイヤーに公開した形で実施しなければなりません。もちろん、交渉フェイズに、概念としてなされる一般的な戦略状況の交渉を行ってもかまいませんし、限定された範囲で、ゲームに登場している部隊、司令官、カード、マーカーの状態を変化させる様な交渉を行うことも可能です。このような、部隊やマーカーの状態変化のことを「現状変更」と呼称します。ゲームでは、以下の条件を満たす場合にのみ「現状変更」を伴う内容を交渉合意事項とすることができます。(訳注:たとえ両者が合意しても、下記条件を満たさない事項は実施できないということ)

- 2 勢力間で継続中の戦争を終結させることができます。戦争終結の手続きについては第8フェイズ(9.3項)で規定されています。例外:シュマルカルデン同盟(Schmalkaldic League)強制イベントで発生した戦争について、新教徒陣営がハプスブルグ家陣営あるいはローマ教皇陣営との間で戦争を終結させることはできません。
- 1 ターンに限定した(9.2項)2 国間同盟を締結することができます。同盟を提携する2 国間が、現時点で戦争状態で、かつ、1 項による戦争終結合意が無い場合には同盟を締結できません。
- 同盟関係にある2つの勢力間で、海軍戦隊ならびに海軍司令官を1ターンの間貸与することができます。
- 捕虜となっている陸軍司令官を元の所有者に引き渡すことができます。対象陸軍司令官カウンターを元の陣営の首都スペースに配置します。もし、首都スペースに配置できない状況である場合、元の陣営の本国キースペースに配置します。
- 自国が支配しているスペース(キースペースや選帝侯スペースであっても良い)の政治的支配を他勢力に譲渡することができます。政治的支配の譲渡が発生した場合、対象スペースに配置されている部隊等は、和平セグメント(9.3)で規定されているとおり、対象スペースから最も近い要塞化スペースか、あるいは自国首都スペースに

退却しなければなりません。自勢力の首都スペースと、同盟関係にある中小勢力のキースペースについては2 国間の政治的支配の譲渡の対象とすることができません。

- 手札からランダムに選択した2枚までのカードを他勢力に譲渡することができます。譲渡するカードはあくまでランダムに選択しなければなりません。特定のカードを指定して譲渡することはできないのです。単一ターンに2プレイヤー間でカードを相互にやりとりすることはできません。ここに規定したカードの譲渡は、あくまで一方から他方へ与える形でのみ許可されます。本国カードは決して他プレイヤーに譲渡することはできないことにもあわせて注意してください。
- オスマン=トルコ帝国をのぞく他のプレイヤーに対して、4 ユニットを上限として傭兵部隊を譲渡することができます。合意に達した場合、譲渡側は、1箇所あるいは複数箇所のスペースから傭兵部隊を規定数取り除きます。受領側は規定数の(自国の)傭兵部隊を地図盤上に配置することができます。受領側陣営が、ハプスブルグ家、イギリス、フランス、ローマ教皇のいずれかの勢力である場合、受領した傭兵部隊は、その首都スペース(受領時点で、自分の支配下にあることが付随条件)に配置します。受領側陣営が新教徒である場合、新教徒が政治的に支配している選帝侯スペースのうち、望む1箇所に規定数の傭兵部隊を配置します。2 国間で相互に傭兵部隊の譲渡を実施することはできません。ここに規定している傭兵部隊の譲歩は、あくまで一方から他方へ与える形でのみ許可されます。
- ヘンリー8世婚姻状態マーカーが、「離婚の誓願」(Ask for Devorce)欄にある場合、ローマ教皇陣営は、イギリスに対して、「離婚を許諾」することができます。もし、「離婚が許諾」された場合、ヘンリー8世婚姻状態マーカーを「アン=ブーリン」(Anne Boleyn)の欄に移動させます。そして、ヘンリー8世王妃妊娠状態判定表(21.3)でサイコロを振ります。もし、イギリスプレイヤーが望むのであれば、同一ターンのアクションフェイズに、「ヘンリー8世の6人の妻」カードをイベントとして使用し、婚姻状態マーカーをジェーン=セイモア(Jane Seymour)の欄に移動させることも可能です。ヘンリー8世の離婚を許諾したターンには、ローマ教皇陣営はハプスブルグ家陣営と同盟を締結することはできません。
- ローマ教皇陣営は、他陣営統治者の破門を解くことができます。勢力カードに配置されている「手札1枚減」(-1 Card)マーカーを取り除いてください。

実際の交渉を開始する前に、交渉セグメントの時間を事前に限定しておくべきです。概ね、以下の時間を目安に設定してください。

対面プレイの場合	10分
e-mailプレイの場合	48時間

上時間制限に達した場合(あるいは、全ての交渉が終了した場合)、インパルス実施順序順に、「現状変更」を伴う交渉合意事項を公表していきます。合意事項は単独の事項毎に公表してもかまいませんし、グルーピングして一度に公表することにしてもかまいませんし、合意事項が相互に関連する等で、認可を受けた合意事項を複数あわせて公開してもかまいません。公表された合意事項に関連する全ての勢力(のみ)はインパルス実施順序に従って、直前に宣言された「合意事項」の全ての条項を受け入れるかどうかを宣言していきます。もし、「合意事項」の全ての条項を受け入れることを拒否する勢力があった場合、当該「合意事項」は全て無かったものとして取り扱います。関連する勢力全てが、公表された合意事項の全ての条項に同意した場合、その内容に従って、直ちに、外交状況、貸与艦隊の明示と移動、捕虜となっていた司令官の帰還、政治的支配状況の変更、手札の譲渡、傭兵の譲渡等、「現状変更」を伴う各種処理を実施してください。

プレイヤーに対する拘束

プレイヤーに対して強制力ともなう「合意事項」は、ゲームの「現状変更」を伴うものだけであることに注意してください。将来の外交的行為や、カードを使用することの約束、軍団を協調して移動させること等は、この時点では実施することができません。これらは、ゲームの「現状変更」を伴う「合意事項」でなく、プレイヤーに対する強制力を伴いません。

ん。プレイヤーに対して強制力を伴わない「合意事項」については、交渉フェイズに限らず、どのタイミングでも、プレイヤー間で合意することが可能ですし、それらは、たとえ合意に達したとしても、上記のような手順で公表されることはありません。加えて、ゲーム上は、強制力を伴わない合意事項について、その合意を反故にする行動を実施しても、何らペナルティは課せられません。

交渉の例

1: ゲームの第 4 ターン。オスマン=トルコ帝国担当プレイヤーは交渉を行う意図は有していません。ハプスブルグ家プレイヤーはオスマン=トルコ帝国海軍を地中海から駆逐するためにフランスおよびローマ教皇陣営との同盟を模索しています。ハプスブルグ家担当プレイヤーは、フランス担当プレイヤーとローマ教皇担当プレイヤーに秘密交渉を持ちかけました。残るプレイヤーのうち、イギリス担当プレイヤーのみが、他陣営（新教徒）との同盟を希望しています。

2: 2つの同盟が成立する可能性があります。双方に関連する勢力はありませんので、2つの交渉を同時並行で進めることが可能です。フランス、ハプスブルグ家、ローマ教皇の三者会談は次のように進みました。フランスおよびローマ教皇とも、このターンにハプスブルグ家と同盟を結ぶことには同意しています。フランス並びにローマ教皇両勢力が有する海軍戦隊は全てハプスブルグ家に貸与されることになりました。見返りとして、ブザンソン（Besancon）スペースの政治的支配権をフランスに譲渡し、ローマ教皇勢力には、ハプスブルグ家の手札からランダムに 1 枚のカードを提供することにしました。他方の交渉では、イギリスプレイヤーは手札から「共通祈禱書」(Book of Common Prayer) と「キリスト教綱要」(Calvin's Institutes) を宗教改革推進のためにイベントとして使用することを約束しました。見返りに、新教徒プレイヤーに、イギリス国内での宗教改革の試みをより迅速に推進することを求めています。

3: ハプスブルグ家担当プレイヤーが 2 カ国との同盟を宣言し、海軍戦隊の貸与とブザンソンスペースの譲渡、手札からカード 1 枚の譲渡について公表を行いました。フランス担当プレイヤー、ローマ教皇担当プレイヤーとも、ハプスブルグ家担当プレイヤーが発表した合意事項に同意しました。イギリスプレイヤーと新教徒プレイヤーはこの手順では何も発表を行いません。両陣営は、戦略的状況について話し合いを行い合意に達していますが、それらはいずれも、ゲームの「現状変更」を伴わないものであるため、何らかの公表をおこなうことはありません。

4: 外交状況表の適切な欄に、同盟マーク 2 個を配置します。フランスとローマ教皇両陣営の海軍戦隊カウンターに、貸与マークを配置し、最も近いハプスブルグ家支配下の港湾スペースに移動させます。ブザンソンは、フランスの政治的支配下となります。ブザンソンに配置されていたハプスブルグ家勢力の部隊は、全てのアントワープに移動させます。ローマ教皇プレイヤーはハプスブルグ家プレイヤーの手札から、1 枚をランダムに引いて、自分の手札に加えることができます。なお、ハプスブルグ家の本国カードはその対象外です。

9.2 同盟 (Alliances)

「同盟」は 2 つの主要勢力が 1 ターンの間協力関係にある状態をいいます。同盟については、交渉セグメントの最後に全プレイヤーに対して公表する必要があります。単一ターンに単一主要勢力が複数の主要勢力と同時に同盟を締結することが可能です。単一勢力と同盟関係にある複数の主要勢力が、それぞれ相互に同盟関係にある必要はありません。同盟の制約と効果を以下に列記します。

同盟の制約

- 戦争状態にある 2 勢力間で同盟を締結することはできません。
- ローマ教皇とオスマン=トルコ帝国が同盟を締結することはできません。
- ヘンリー 8 世の離婚を承認したターンには、ローマ教皇とハプスブルグ家は同盟を締結できません。

同盟の効果

同盟を締結した場合、以下にあげる効果があります。

- 政治的支配について、同盟関係にある 2 勢力間ではそれぞれの政治的支配下のスペースを自陣営のものとして取り扱うことが可能となります。つまり、移動あるいは後退の過程で、陸上ユニットが同盟関係にある勢力の政治的支配下にあるスペースに進入することが可能となります。
- 私掠船団をのぞく海軍戦隊カウンターを 1 ターンの間貸与することが可能となります。海軍戦隊の貸与の有無は、同盟の公表と同時になされる必要があります。後のタイミングで海軍戦隊の貸与を実施することはできません。同一ターンに同盟関係にある 2 勢力間で海軍戦隊を相互に貸与しあうことはできません。単一のターンでは、海軍戦隊の貸与は一方のみ実施可能であると理解してください。貸与された海軍戦隊カウンターには、「貸与」(Loaned) マーカを配置してその旨を表示します。貸与を受けた陣営が政治的に支配している港湾スペースのうち、最も近いスペースに移動さ



せます。最も近い港湾スペースを判定する際には、海域 1 個を 1 スペースとして計算します。貸与を受けた海軍戦隊カウンターも、自国の海軍戦隊カウンターと同等として使用することが可能となります。同一の港湾スペースに存在している複数の海軍戦隊カウンターはそれぞれ別個に、貸与対象とするか、しないかを決定することができます。貸与に関して、1 個のグループとして取り扱う必要はありません。新教徒勢力に対して、海軍戦隊を貸与することはできません。海軍戦隊の貸与を実施する場合、もともと存在する港湾スペースから、貸与先の港湾スペースまで、途中で港湾スペース（たとえばジブラルタルなど）を含まない移動経路が設定できなければなりません。

同盟状態にある複数の勢力の陸上部隊が単一スペースに存在している際に攻撃を受けた場合、陸上部隊と司令官を全てあわせて単一の防御側勢力として取り扱います。単一の防御側勢力から陸上部隊ならびに司令官を離脱あるいは後退（戦闘回避判定は勢力毎にそれぞれ別個に実施します）させることは自由に実施できます。複数勢力からなる部隊が被害を被った場合、一方の勢力が全滅するまでは、その損害はできる限り均等に適用しなければなりません。被害が奇数である場合、どちらの陣営に振り分けるかはサイコロで決定します。

同盟関係が成立したならば、外交状況表の該当欄に「同盟」マークを配置してその旨を表示します。「同盟」関係は、ターン終了時に自動的に消滅します。

同盟関係にあったとしても、陸上部隊が共同で移動、攻囲戦闘の実施、急襲の実施、対応移動の試み、戦闘回避の試みを単一の部隊として共同で実施することはできません。

注意すべき点は、同盟を締結しても、新たな戦争状態は生み出さないということです。つまり、現在戦争状態にある国家が、戦争当事国以外と同盟を締結しても、同盟に参加した勢力が新たに戦争状態に巻き込まれるということはありません。しかしながら、上述したとおり、同盟関係にある勢力の部隊が同一スペースにある際に、同盟関係の 1 国と戦争状態にある勢力が該当スペースを攻撃した場合、同盟関係にある部隊相互は単一の防御側勢力として取り扱います。

9.3 和平交渉 (Suing for Peace)

外交フェイズの第 2 セグメントでは、戦争状態にある国家が、劣勢であると思われる際に、和平交渉を行うことができます。このセグメントは、最終ターン（通常は第 9 ターン、トーナメントシナリオの場合には第 6 ターン）には省略されます。和平交渉セグメントの進行手順は以下の通りです。

和平交渉の手順

- 和平交渉実施の宣言：** 各勢力ともインパルス実施順序に従って、現在継続中の戦争について和平交渉を行うかどうか宣言します。和平交渉実施の宣言を行うためには、戦争相手勢力によって、自国のスペースが（城塞化スペースかどうかは問わない）政治的支配を受けているか、あるいは、自国の陸軍司令官が戦争相手勢力の捕虜となっているか、いずれかの条件を満たさなければなりません。ハプスブルグ家ならびに、ローマ教皇は、新教徒と和平交渉を実施すること（あるいはその逆）はできません。和平交渉を実施する場合、以下の手順 2 ~ 8 を終戦合意に達するまで実施します。その後、この手順に戻り、他の和平交渉の有無とその解決を行います。
- 勝利ポイントの付与：** 和平交渉を持ちかけられた側の勢力が当該戦争の勝利勢力となります。勝利勢力は「戦争勝利：1VP」マークを勢力カードの勝利ポイント欄に配置することができます。もし、当該戦争の一方の当事者が、オスマン=トルコ帝国である場合、さらに追加で、1 個の「戦争勝利：1VP」マークを獲得することができます（合計で 2 個）。
- 政治的支配の放棄：** 戦争敗北側勢力（= 和平交渉実施側勢力）は、現時点で政治的支配を確立している、勝利側勢力本国スペースの支配権を全て失います。支配権喪失対象のスペースに存在している敗北側勢力の部隊は全て、敗北側勢力の政治的支配下の最も近い城塞化スペース（あるいは首都スペース）に移動させます。最も近い城塞化スペースを判定する際には、1 海域を 1 個スペースとして計算してください。2 個以上のスペースが等距離にある場合、敗北側勢力が選択することができます。
- 部隊の除去：** 敗北側勢力は、陸上部隊あるいは海軍戦隊



併せて 2 個部隊を地図盤上から除去します。

5. 敗北側勢力本国キースペースの返還： 現時点で、勝利側勢力が支配している敗北側勢力本国キースペースを勝利側勢力から返還してもらうかどうかを判断します。返還を受ける 1 個キースペースにつき、敗北側勢力は、以下の 2 条件のうちいずれか 1 個を実行しなければなりません。

- ：勝利側勢力に追加で、「戦争勝利：1VP」マークを付与します。
- ：敗北側勢力のその時点の手札からランダムに 1 枚を、勝利側勢力に与えます。

返還対象となったキースペースに存在する勝利側勢力の部隊は、上記ステップ 3 の手順を準用して、勝利側勢力の城塞化スペースのうち、最も近傍になるスペースへと移動させます。

6. 捕虜となった司令官の返還： 勝利側勢力の捕虜となっている陸軍司令官が存在する場合、敗北側勢力プレイヤーはその陸軍司令官の返還を求めるかどうか判断します。陸軍司令官の返還を求める場合、対象となる 1 個司令官カウンター毎に、勝利側勢力に追加で、「戦争勝利：1VP」マークを付与するか、あるいは、敗北側勢力のその時点の手札からランダムに 1 枚を勝利側勢力に与えるかを選択しなければなりません。返還を受けた陸軍司令官カウンターは、敗北勢力の首都スペースに配置します。首都スペースが政治的支配下に無い、あるいは存在しない場合、自陣営支配下の本国キースペースに配置してください。

7. 非キースペースの返還： 敗北側勢力は、本国スペースのうち、勝利側陣営が政治的に支配している非キースペースの返還を求めることができます。返還を求める場合、対象となる非キースペース 2 個毎に、勝利側勢力に追加で、「戦争勝利：1VP」マークを付与するか、あるいは、敗北側勢力のその時点の手札からランダムに 1 枚を勝利側勢力に与えるかを選択しなければなりません。

8. 外交状況表の修正： 戦争が終結したならば、外交状況表の該当欄から、「戦争中」(At War) マークを取り除きます。統治者が「破門」を宣告されている勢力との戦争で、ローマ教皇勢力から和平交渉を実施した結果として戦争が終結した場合（訳注：ローマ教皇が敗北側勢力である場合）、「破門」は解除されます。該当勢力の勢力カードから「カード：1 枚減少」マークを取り除きます。

注記：

1) 和平交渉実施側 (= 敗北側) 勢力が、「政略結婚」(Diplomatic Marriage) カードを使用することにより、上記 5 ~ 7 の手順について、戦争によって生じた全ての損害（キースペース、捕虜となった陸軍司令官、非キースペース）を、勝利ポイントあるいは手札の譲渡を伴うことなく回復することができます。

2) 和平交渉の手順で、勝利側勢力に付与される「戦争勝利：1VP」マークは、何れの場合もカウンタープールから付与されます。いかなる場合も、既に獲得している「戦争勝利：1VP」マークが他の勢力に委譲されることはありません。

9.4 指揮官の身代金 (Ransom of Leaders)

外交フェイズの第 3 セグメントでは、交渉セグメントで合意事項となっていなかった、既に捕虜となっている陸軍司令官の返還を求めることができます。捕虜となっている陸軍司令官の返還を求める場合、返還を受ける側の勢力は返還元勢力に対して、その時点の手札からランダムに 1 枚を与えなければなりません。

返還を受けた陸軍司令官カウンターは、所有者勢力の首都スペースに配置します。首都スペースが政治的支配下に無い、あるいは存在しない場合、自陣営支配下の本国キースペースに配置してください。

このセグメントで返還を受ける陸軍司令官カウンターの個数に制限はありません（当然ですが、本国カードをのぞく手札枚数以上を対象とすることはできません）。また、捕虜となっている陸軍司令官の返還を求める義務もありません。プレイヤーが望むのであれば、敵陣営の捕虜のままとどめ置くことも可能です。

9.5 破門の解除 (Removing Excommunication)

外交フェイズの第 4 セグメントには、以前のターンに破門（21.5 項）を受けた結果として勢力カードに配置されている「カード：1 枚減少」マークを取り除くことが可能となります。「カード：1 枚減少」マークを取り除く場合、ローマ教皇は、対象勢力のその時点の手札から、（教会への寄贈として）ランダムに 1 枚のカードを引きます。引いたカードのコマンドポイント（CP）が、サン＝ピエトロ大聖堂建築基金に組み込まれます。その後、カードは捨て札とします。単一ターンに解除できる「破門」状態の件数に制限はありません。また、プレイヤーが望むのであれば、「破門」されたままの状態であること（すなわち、「カード：1 枚減少」マークを置いたままにすること）も可能です。

9.6 宣戦布告 (Declarations of War)

外交フェイズの第 5 セグメントに、各主要勢力は、1 個あるいは複数の勢力（主要勢力あるいは中小勢力）を対象として宣戦布告を行うことができます。以下にあげる宣戦布告の手順に従い、各勢力毎に宣戦布告ならびに介入のためのコマンドポイント（CP）を計算してください。全ての勢力がこの宣戦布告/介入の宣言（の有無）を行った後、実際に宣戦布告あるいは介入を宣言した勢力は、手札から、宣戦布告ならびに介入に必要なコマンドポイントを満たすだけのカードをプレイしなければなりません。宣戦布告並びに介入のコマンドポイント支出のために使用されたカードは、アクションフェイズ（10 項）にコマンドポイント獲得のために使用されたカードと同様、捨て札としてまとめておきます。強制イベントカードは、宣戦布告あるいは同盟関係にある中小勢力に対する宣戦布告に対する介入のためのコマンドポイント支出の目的で使用することはできません。

宣戦布告の手順

1. 宣戦布告の有無： インパルス実施手順に従って、各勢力とも順に、このセグメントに他勢力に対して宣戦布告を実施するかどうかを宣言します。

2. 主要勢力に対する宣戦布告： 主要勢力に対する宣戦布告の場合、外交状況表の該当欄を見て、宣戦布告に必要なコマンドポイントを判定します〔ハプスブルグ家がイギリスに対して行う宣戦布告のうち、ヘンリー 8 世がアン＝ブーリンと結婚した後最初になされるものについては、2CP 安価となります〕。外交状況表の該当欄に「戦争中」(At War) マークを配置してその旨を表示します。以後、続くターンの外交フェイズに和平が合意されるまで、「戦争中」マークが配置された 2 勢力間は戦争状態にあるものとします。

3. 中小勢力に対する宣戦布告： 中小勢力に対する宣戦布告に必要なコマンドポイントは常に 1CP です。外交状況表の該当欄に「戦争中」マークを配置します。中小勢力に対して宣戦布告を実施した場合、以後ゲームを通じてその中小勢力とは戦争状態となります。中小勢力に対して和平交渉を実施することはできません。

4. スコットランドに対する宣戦布告： スコットランドに対して宣戦布告がなされた場合、フランスは直ちに 2CP を支出して「介入」を実施することができます。フランスが介入を実施した場合、スコットランドはフランスの同盟国となります（22 項参照）。加えて、フランスは、スコットランドに対して宣戦布告を実施した勢力と戦争状態となります。

5. ヴェネツィアに対する宣戦布告： ヴェネツィアに対して宣戦布告がなされた場合、ローマ教皇は直ちに 2CP を支出して「介入」を実施することができます。ローマ教皇が介入を実施した場合、ヴェネツィアはローマ教皇の同盟国となります（22 項参照）。加えて、ローマ教皇は、ヴェネツィアに対して宣戦布告を実施した勢力と戦争状態となります。

アクションフェイズにおける宣戦布告

3 つのイベントカード（シュマルカルデン同盟 (Schmalkaldic League)、マキャベリの君主論 (Machiavelli: "The Prince")、ヘンリー 8 世の 6 人の妻 (Six Wives of Henry VIII)) をイベントとして使用することにより、アクションフェイズ中に戦争状態へと移行することがあります。オスマン＝トルコ帝国がハンガリーを打ち負かすことにより、アクションフェイズ中に、



ハプスブルグ家とオスマン=トルコ帝国が戦争状態となります(22.5項)。中小勢力を活性化させることにより、主要勢力間で戦争が発生する可能性があります(22.2項)。上記の5項目が発生した場合、外交状況表の該当欄に「戦争中」マークを配置してください。

新たに戦争状態となった2勢力間の海軍戦隊カウンターが同一海域に存在した場合、直ちに海戦を解決します。このようにして発生した海戦の結果、相手に与えたヒット数が同数の場合、両勢力ともその海軍戦隊カウンターを撤退させなければなりません(海戦解決における損害同数時の例外処理となります)。

宣戦布告の制約

宣戦布告に関してはいくつかの制約事項があります。その一部は、ゲームを通じて適用される制約事項です。残る制約は、外交フェイズ第5セグメント(宣戦布告セグメント)にのみ適用されます。

ゲームを通じて適用される制約事項

以下の各項目のいずれかに該当する場合、宣戦布告を行うことができません。

：ハンガリー=ボヘミア勢力に対して宣戦布告を行うことはできません(オスマン=トルコ帝国は、ゲーム開始時点で、ハンガリー=ボヘミア勢力と既に戦争状態にあります。ゲーム中、他の勢力がハンガリー=ボヘミア勢力に対して宣戦布告を行うことはできません)。

：オスマン=トルコ帝国、ローマ教皇、新教徒の各勢力は、スコットランドに対して宣戦布告を行うことができません。

：イギリスがヴェネツィアに対して宣戦布告を行うことはできません。

：主要勢力と同盟関係にある中小勢力に対して宣戦布告を行うことはできません。この場合、対象中小勢力と同盟関係にある主要勢力に対して宣戦布告を実施する必要があります。

：同盟関係にある主要勢力あるいは同盟関係にある中小勢力に対して宣戦布告を行うことはできません。

：シュマルカルデン同盟強制イベントが発効するまで、新教徒勢力は宣戦布告を行うことができません。

：と同様に、シュマルカルデン同盟強制イベントが発効するまで、新教徒勢力に対して宣戦布告を行うことはできません。

：独立キースペース(メッツ(Metz)、ミラノ(Milan)、フィレンツェ(Florence)、チュニス(Tunis))に対して宣戦布告を行うことはできません。これらのスペースに対しては宣戦布告を実施することなく攻囲戦闘を実施することが可能です。

外交フェイズでの宣戦布告に適用される制約

以下の各項目のいずれかに該当する場合、宣戦布告を行うことができません。

：そのターンの外交フェイズに和平が成立した勢力に対して同一ターンに宣戦布告を行うことはできません(これは、相手勢力から和平交渉を持ちかけられた場合にも適用されます)。

：そのターンの外交フェイズに同盟関係を締結した勢力に対して同一ターンに宣戦布告を行うことはできません。

：フランスと同盟関係にあるか、あるいは、そのターンの外交フェイズにフランスとの間に和平が成立した勢力は、スコットランドに対して宣戦布告を実施することはできません。

：ローマ教皇と同盟関係にあるか、あるいは、そのターンの外交フェイズにローマ教皇との間に和平が成立した勢

力は、ヴェネツィアに対して宣戦布告を実施することはできません。

10. 春期兵力展開 (Spring Deployment)

各ターンの第5フェイズは「春期兵力展開フェイズ」となります。このフェイズに、各プレイヤーとも自国首都スペースから自陣営支配下のスペースに対して1個軍団を移動させることが可能です。この手順で実施する1個軍団の移動にはコマンドポイントは必要なく、インパルス実施順序に従って実施します。以下の制約が課せられます。

春期兵力展開の制約事項

：このフェイズの開始時に、自勢力の首都スペースに存在していた陸上部隊と陸軍司令官のみが春期兵力展開による移動の対象となります。ハプスブルグ家の場合、2個ある首都スペースのうち、いずれか一方からのみ春期兵力展開による移動を実施できます。新教徒勢力は首都スペースが存在しないため、春期兵力展開による移動を行うことはできません。

：首都スペースから、移動先のスペースまでの間に移動経路が設定できなければなりません。移動経路の長さは問いませんが、経路上の陸上スペースについては全て自陣営の政治的支配下にあり、かつ、「政情不安」(Unrest)状態のスペースを含んではなりません。移動経路には自陣営の政治的支配下にある港湾スペース同士を繋ぐ形で、海域を1個のみ含むことが可能です。

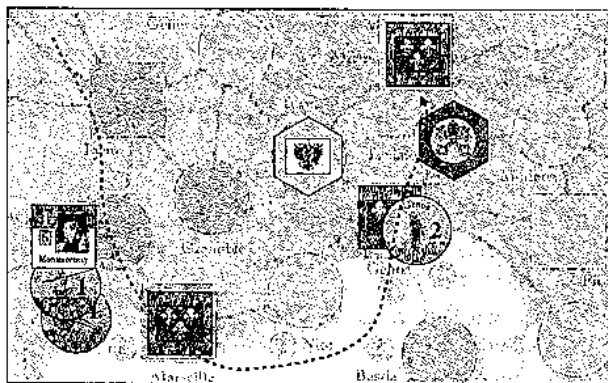
：春期兵力展開による移動を実施する軍団に含むことができる陸上部隊の個数は、その軍団に含まれる陸軍司令官の部隊統率力によって決まります。

：春期兵力展開による移動ではその移動経路に峠道(*) (Pass)を含めることができません。

：他の主要勢力が海軍戦隊カウンターを配置している港湾スペースを含む海域は、たとえその勢力と同盟関係にあったとしても、春期兵力展開による移動の際には移動経路に含むことができません[例外：対象となる海軍戦隊カウンターが、このターンの、同盟の結果として自勢力に貸与されている場合には、当該海域を移動経路に含むことが可能です] (*)

：春期兵力展開による移動で移動経路に海域を含む場合、5個陸上部隊と個数を問わない陸軍司令官カウンターが、移動可能な軍団の規模の上限となります(*)。

注記：上記 ~ の制約のうち、**移動経路に海域を含む場合**については、対象となる勢力が「春への備え」イベントを実施している場合無視することが可能です。**移動経路に峠道(*)を含めることができません**についてはイベント実施の有無にかかわらず適用されます。



春期兵力展開の例：フランスが春期兵力展開を実施する順番です。前のターン、ハプスブルグ家とフランスはミラノの支配権を争っていました。フランスはキースペースであるミ

ラノの政治的支配権を維持することには成功しましたが、その防衛部隊は全滅してしまいました。そのため、アクションフェイズ開始までに、ミラノに増援を送りたいと考えています。フランスにとって幸運なことに、フランスはジェノバを支配しており、リヨン湾 (Gulf of Lyon) に接する港湾スペースに配置されている他国の海軍戦隊カウンターは存在しません。フランスはこのターンにミラノに増援を送ることを重要視していたため、外交フェイズにローマ教皇と同盟を締結していました。このため、フランスは春期兵力展開による移動で、パリからマルセイユ (Marseille)、リヨン湾を経由してジェノバ、そして、ローマ教皇との同盟により自陣営スペースと見なすことができるパヴィア (Pavia) を経由して、ミラノにモンモランシー (Montmorency) と 5 個正規兵部隊を移動させることができました。

11. アクションフェイズ (The Action Phase)

アクションフェイズに各勢力は 3.2 項で規定されたインパルス実施順序に従ってそれぞれのインパルスを実施します。実際に活動を実施している勢力を「活性化勢力」と呼びます。各インパルスには、以下の 3 行動のうちいずれかを実施することができます。

コマンドポイント獲得のためにカードを使用
イベントとしてカードを使用
パス (何もしない)

コマンドポイント獲得のためにカードを使用： 強制イベントカードをのぞく全てのカードは、各自のインパルスにコマンドポイント (CP) 獲得のために使用することができます。カードをコマンドポイント獲得のために使用した場合、プレイヤーは、カード左上部の盾型マークに記載された数値と同数のコマンドポイントを獲得します。その後、11.1 項に従って、獲得したコマンドポイントを上限として各種アクションを実施することができます。コマンドポイント獲得のために使用されたカードは使用後山札にまとめておかれ、後のターンに再度利用することになります。

イベントとしてカードを使用： 強制イベントカード、本国カード、イベントカード、一部の反応カードは、各自のインパルスにイベントとして使用することができます。戦闘カードをイベントとして使用することはありません。

重要： カードをイベントとして使用することができる勢力が限定されているカードもあります。また、イベントとして使用するための前提条件が規定されているカードもあります。

カードをイベントとして使用した場合、カードに記載されている効果を読み上げ、それを直ちに適用します。一部のイベントカード (ならびに全ての強制イベントカード) については、イベントの効果に加えて、コマンドポイントが獲得できるものもあります。こうして獲得したコマンドポイントはイベントの効果を活用した後、11.1 項に従って同一のインパルスに様々なアクションを実施するために使用することができます。カードに「イベントとして使用後はゲームから取り除く」旨の記載が無い限り、イベントとして使用したカードも、山札に配置し、後のゲームターンに再利用することになります。「イベントとして使用後はゲームから取り除く」旨の記載があるカードについては、使用後ゲームから取り除きます。「私は此処に立つ」(Here I Stand) カードと、「教皇裁判所」(Papal Inquisition) カードについては、捨て札とされているカードから希望する 1 枚を獲得することが可能となりますが、この場合であっても、単一カードによるイベントは、1 ターンには 1 回しか発生し得ないことに注意する必要があります。

イベントの効果として特定の勢力が何らかのアクションをするように指示されるものもあります (たとえば、カタリナ=ボラ (Katheria Bora) カードによるイベントでは新教徒勢力が直ちに宗教改革の試みを実施することができます)。その様なイベントでは、実際にカードを使用した勢力ではなく、イベント指定の勢力がアクションを行うことになるので注意してください。

パス： アクションフェイズ終盤ではインパルスの自分の順番時にパスを行うことができます。以下の条件のいずれかに

合致する場合、パスを行うことはできません。

- ：本国カードが未だ使用されていない場合
- ：手札の中に強制イベントカードがあり、未だ使用されていない場合
- ：統治者の統治能力を越える枚数のカードが手札にある場合

未使用の手札が無い場合、自動的にパスをすることになります。手札が残っている際に一度パスを実施したとしても、同一アクションフェイズの後のインパルスにパスをすることは強制されません。一度パスをした後であっても、自分のインパルス手番には手札からカードを使用することは可能です。アクションフェイズは 6 勢力全てが連続してパスを実施した場合に終了することになります。

11.1 アクション (Actions)

アクションフェイズに実施する各種アクションにはコマンドポイントが 1CP ~ 4CP 必要となります。各アクションの細かい規定は 12 ~ 18 項、20 項で説明します。以下に記載する「アクション表」には各種アクションの勢力毎の必要アクションポイントとその詳細が説明されているルールの項番が記載されています。

コマンドポイントは各アクションを実施する度に消費していきます。次のコマンドポイント消費を実施する前に、一つのアクションを完結させる必要があります。コマンドポイントはインパルスからインパルスへと繰り越すことはできません。獲得したのと同じのインパルスに使用しないと、実消費分のコマンドポイントは失われてしまいます。各勢力が実施可能なアクションと必要なコマンドポイントについては、勢力カード左上部にまとめられています。各勢力とも、単一のインパルスに、同一のアクションを複数回次々と実施してもかまいません。複数スペース移動を実施するために移動アクションを複数回実施することや部隊の購入を複数回実施すること、聖書翻訳やサン=ピエトロ大聖堂の建設などのアクションは複数回実施されやすい行動の一つです。

アクション表	オスマン=トルコ	ハプスブルグ家	イギリス	フランス	ローマ教皇	新教徒	ルール項番
軍団が平地を移動	1	1	1	1	1	1	13
軍団が峠道を移動	2	2	2	2	2	2	13
海軍戦隊の移動	1	1	1	1	1	-	16
傭兵部隊の購入	-	1	1	1	1	1	17
正規部隊の購入	2	2	2	2	2	2	17
騎兵部隊の購入	1	-	-	-	-	-	17
海軍戦隊の購入	2	2	2	2	2	-	17
私掠船団の購入	1	-	-	-	-	-	17
急襲/海外戦争の実施	1	1	1	1	1	1	17
非城塞化スペースの支配確立	1	1	1	1	1	1	12
海賊行為の実施	2	-	-	-	-	-	16
探検航海の実施	-	2	2	2	-	-	20
植民航海の実施	-	2	3	3	-	-	20
征服航海の実施	-	4	4	4	-	-	20
聖書翻訳	-	-	-	-	-	1	18
宗教論文の発表	-	-	3	-	-	2	18
宗教論争の実施	-	-	-	-	3	3	18
サン=ピエトロ大聖堂建設	-	-	-	-	1	-	18
文書の実施	-	-	-	-	2	-	18
イエズス会大学の設立	-	-	-	-	3	-	18

例外： 探検、植民地獲得、征服の 3 アクションについては、各勢力とも、1 ターンに 1 回しか実施することができません。

植民地獲得と宗教論文の発表の 2 アクションのみ、勢力毎にその必要コマンドポイントが異なります。

インパルス実施の例： ゲームの第 1 ターンです。新教徒プレイヤーは本国カードである「私は此処に立つ」(Here I Stand) カードに加えて 4 枚のカードを有していました。これより前に、ヴォルムス公会議 (Diet of Worms) イベントを既に実施し、他に 1 枚のカードと本国カードを使用して、既に 2 インパルスを実施しています。新教徒プレイヤーの手許には、2 枚のカード「カタリーナ=ボーラ」(Katheria Bora) と「体制への脅威」(Threat to Power) の 2 枚のカードが残っています。ドイツ語圏の理論指導者ではルターのみが未活性化状態です。以下に、次の新教徒勢力インパルスに取り得る行動について例示します (ほんの一例に過ぎません)。

1: どちらかのカードをコマンドポイント獲得のために使用して 3CP を獲得し、宗教論争 (新教徒の理論指導者はドイツ語圏のもののみがゲームに登場しているので、ドイツ語圏を対象としたものになります) を実施することができます。宗教論争の解決後、カードは捨て札となります。

2: どちらかのカードをコマンドポイント獲得のために使用して 3CP を獲得し、2CP を消費して「宗教論文の発表」、1CP を消費して「新約聖書の翻訳」のアクションを実施し、「ドイツ語」マーカを 1 マス進めることができます。その後、カードは捨て札となります。

3: どちらかのカードをコマンドポイント獲得のために使用して 3CP を獲得し、「新約聖書の翻訳」アクションを 3 回実施することにより、該当する「ドイツ語」マーカを 3 マス進めることができます。その後カードは捨て札となります。

4: どちらかのカードをコマンドポイント獲得のために使用して 3CP を獲得し、「新約聖書の翻訳」アクションを 3 回実施することにより、該当する「ドイツ語」「フランス語」「英語」のマーカをそれぞれ 1 マスずつ進めることができます。

5: 「カタリーナ=ボーラ」(Katheria Bora) カードをイベントとして使用し、そのイベントの効果により、言語圏を問わず、4 回の宗教改革の試みを実施することができます。このイベントを解決した後、カードはゲームから取り除かれます。

6: 「体制への脅威」(Threat to Power) カードをイベントとして使用し、地図盤上から 1 個陸軍司令官を取り除きます。イベント解決後、カードは捨て札となります。

7: パス; 新教徒勢力は「強制イベントカード」ならびに「本国カード」を手札の中に未使用で有してあらず、かつ、統治者の統治能力 (= この場合には 2 枚) 以下の枚数しか手札に存在しないため、パスを行うことができます。

注記: 上記 2, 3, 4 の例では、ルターを活性化済状態とし、その特典を利用することで、新約聖書の翻訳に関してドイツ語に関してのみ、マーカを 1 マス余分に進めることが可能です。

12. 支配と政情不安 (Control & Unrest)

各種アクション (非城塞化スペースの支配確立アクション、急襲アクション) の結果、外交フェイズにおける交渉、和平交渉の過程、イベントの効果で、スペースの政治的支配の状況は変動します。アクションの結果として対象エリアの政治的支配の状況を変化させるためには、アクション実施勢力の本国内城塞化スペースから連絡線 (LOC) が設定できなければなりません。LOC に関するルールもこの項であわせて説明します。

イベントの効果で、特定スペースが「政情不安」状態となることもあります。特定スペースが「政情不安」状態である場合、スペースの政治的支配によってもたらされる特典のほとんどが失われます。「政情不安」状態を取り除くためには、非城塞化スペースに対して政治的支配を確立する手順と同等の手順を使用します。

12.1 連絡線 (Line of Communication)

本国あるいは同盟関係にある勢力の本国内の、自陣営が政

治的に支配している城塞化スペースから、対象となるスペースまで、以下の条件を満たす陸上スペースあるいは海域でつながることができる場合、連絡線が設定できるものとします (なお、連絡線の終点となる (= 対象なる) スペースは下記条件の適用外となります)。

自陣営の政治的支配下のスペース

敵陣営の部隊が存在しないこと

政情不安状態のスペースでないこと

「シュマルカルデン同盟」強制イベントが発効するまでの間、選帝侯スペースを通過する連絡線を設定することはできません。海域を通過する連絡線を設定するためには、対象となる海域に自陣営の海軍戦隊カウンターが配置されている必要があります。(陸上経路を辿ってきた) 連絡線を海域につなげるためには、海域の直前の陸上スペースが自陣営支配下の港湾スペースである必要があります。(連絡線の終点のスペース (= すなわち目標スペース) が港湾スペースである場合、そのスペースが自陣営支配下である必要はありません。

急襲の実施、あるいは非城塞化スペースに対する政治的支配の確立アクションを行うためには、対象スペースに対して連絡線が設定できなければなりません。

12.2 非城塞化スペース (Unfortified Space)

以下の ~ の全ての条件を満たす場合、1CP を支払うことで、非城塞化スペースに政治的支配を確立することができます。

非城塞化スペースに政治的支配を確立するための条件

- : 対象スペースが独立スペースであるか、あるいは敵勢力の政治的支配下にある。
- : 対象スペースが非城塞化スペースである。
- : 活性化勢力が対象スペースに連絡線を設定可能
- : (a) 活性化勢力の支配下の陸上部隊が対象スペース内に存在するか、あるいは (b) 活性化勢力の支配下の陸上部隊が、対象スペースに隣接するスペースに存在し、かつ、対象スペースに隣接するスペースに敵勢力の陸上部隊が存在しない [この場合、峠道で接続しているスペースは相互に隣接しているとは見なさない]

注記: 上記 (b) の場合、対象スペースに隣接している活性化勢力支配下の陸上部隊が存在するスペースに対し連絡線が設定できなくともかまわないことに注意。連絡線に関する制約は、政治的支配を確立しようとする対象スペースに対してのみ適用される。また、攻囲戦闘を実施中の部隊、あるいは、攻囲を受けている部隊であっても、(b) の要件を満たすことが可能である。

非城塞化スペースの政治的支配を確立したならば、新たに支配マーカを配置します (対象スペースを元来支配していた勢力が支配権を取り戻した場合には、それまで配置されていたマーカを取り除くだけで、新たなマーカは配置しません)。対象スペースの政治的支配の状況と当該エリアの宗派とは相互に独立しているので、支配マーカ配置の際には、表裏に配慮し、対象スペースの宗派が変動してしまうことの無いようにしてください。政治的支配権が変動したスペースに海軍戦隊カウンターが存在していた場合、海戦解決手順の第 9 ステップと同様に、直ちに、隣接する海域に後退を実施しなければなりません。

12.3 城塞化スペース (Fortified Space)

城塞化スペースの政治的支配の状況は、外交フェイズの交渉 (9.1) と和平交渉 (9.3)、攻囲戦闘 (15)、イベントの影響が原因で変動します。詳細はルール各項目を参照してください。

12.4 政情不安 (Unrest)

「政情不安」状態は、「共通祈禱書」(Book of Common Prayer)、
「織物相場の変動」(Cloth Prices Fluctuate)、
「塩税暴動」(Gabelle Revolt)、「イエニチェリの反乱」(Janissaries Rebel)、
「農民戦争」(Peasants' War)、「恩寵巡礼の乱」(Pilgrimage of Grace)、
「コムネロスの乱」(Revolt of the Communes) の各イベントの効果として発生します。「政情不安」マーカをイベントで指定されたスペースのうち、陸上部隊あるいは海軍戦隊が存在しないスペースに配置します (例外: 「共通祈禱書」イベントによる政情不安は対象スペースに部隊があるかどうかに関係なく、イギリス国内の宗派がカトリックのスペースを対象に発生します)。

上記に加えて、統治者が「破門」された場合には、当該勢力の国内で陸上部隊あるいは海軍戦隊が存在しないスペースを対象として政情不安が発生する可能性があります（21.5項）また、カールシュタット（Carlstadt）の理論値ボーナスを使用した上で実施した宗教改革の試みが失敗した場合にも政情不安が発生します。

「政情不安」は次のような効果を発揮します。

- ：「政情不安」状態のスペースは、春期兵力展開による移動、後退、戦闘回避の際に進入することができません。
- ：連絡線は「政情不安」状態のスペースを通過することができません。
- ：「政情不安」状態のスペースで部隊を購入することはできません。
- ：「政情不安」状態のスペース内に存在する部隊は、隣接するスペースに対してなされる宗教改革の試みあるいは、反宗教改革の試みに関して、何の影響も発揮することができません。
- ：目標スペースに隣接する宗派がプロテスタント（＝新教徒）であるスペースが、「政情不安」状態のスペースだけである場合、新教徒勢力は、目標スペースに対して宗教改革の試みを実施することができません。
- ：目標スペースに隣接する宗派がカトリックであるスペースが、「政情不安」状態のスペースだけである場合、ローマ教皇勢力は、目標スペースに対して反宗教改革の試みを実施することができません。
- ：勝利ポイントを算出するにあたり、「政情不安」状態のスペースの宗派はプロテスタント（＝新教徒）と見なすことができません。
- ：「政情不安」状態の選帝侯スペースは、新教徒、ハプスブルグ家ともに、勝利ポイントの対象として計算に含めることができません。
- ：勝利ポイントの算出ならびに獲得手札枚数を判定する際に、「政情不安」状態のキースペースは計算に含めることができません。このことを判別するために、余っている「政情不安マーカ」を対象勢力の勢力カードのキースペース表示欄に配置して置きます。対象スペースの「政情不安」状態が解除されたならば、勢力カードから「政情不安」マーカを取り除きます。
- ：「政情不安」状態の城塞化スペースについては、隣接海域でなされるオスマン＝トルコ帝国による海賊行為の試みに対して、サイコロを振ることができません。

「政情不安」状態のスペースであっても、宗教改革あるいは反宗教改革の対象スペースとすることは可能であることに注意してください。

政情不安状態からの脱却

以下の条件のいずれかが一つを満たす場合、1CPを支出し、非城塞化スペースの支配確立アクションを実施することにより、対象スペースの政情不安状態を取り除くことができます。

- ：活性化勢力支配下の陸上部隊が対象スペース内に存在
- ：政情不安となっているスペースが新教徒勢力の本国スペースであり、かつ、シュマルカルデン同盟強制イベントの発効前に、新教徒勢力が対象スペースの政情不安を取り除く場合
- ：活性化勢力支配下の陸上部隊が対象スペースに隣接するスペースに存在し、かつ、対象スペースに隣接する敵勢力の部隊が隣接していない場合[この条件について判定する場合、峠道で接続されているスペースは相互に隣接していないものとみなす]

政情不安状態を除去する際には、対象スペースに対して連絡線が設定できなくともかまいません。非城塞化スペースに対して政治的支配権を確立する試みとは異なる点に注意してください。

13. 移動 (Movemnet)

各勢力とも陸上部隊を「軍団が平地を移動」アクション（1CP）、あるいは「軍団が峠道を移動」アクション（2CP）によって移動させることができます。陸上部隊の移動は「軍団」のルール（5.1項）によって規定されています。陸上部

隊の移動によって、敵勢力の軍団による迎撃（Interception）が発生する可能性があります。また、敵軍団は、戦争回避の試みや、城塞内部への撤退を行う可能性もあります。

13.1 陸上移動の手順 (Land Movement Procedure)

移動アクションに関しては以下の制約があります。

制約事項

- ：移動を実施する陸上部隊ならびに陸軍司令官カウンターは、同一スペース内に存在し、かつ、単一の軍団として移動できる規模であること。
- ：軍団が移動して進入できるスペースは、自勢力が政治的に支配しているスペースか、あるいは独立スペースであること。他の勢力の政治的支配下にあるスペースに移動で進入することができるのは、以下のいずれかの場合に限定される。
 - a) 対象スペースの支配勢力と戦争中である場合
 - b) 対象スペースの支配勢力と同盟関係にある場合
- ：軍団が他の勢力の陸上部隊が存在するスペースに進入することができるのは、対象となるスペース内の部隊が、以下のいずれかの条件を満たす場合に限定される。
 - a) 同盟関係にある勢力の部隊
 - b) 戦争状態にある勢力の部隊
 - c) 独立スペース内にある独立勢力の正規部隊
 - d) 戦争状態にある敵勢力と同盟関係にある勢力の部隊が、自国と戦争状態にある勢力の政治的支配下にあるスペースに存在する場合。この場合、対象スペース内の部隊を敵勢力の部隊と見なす。
- ：当該インパルスに移動に先立って戦闘を実施し、敗北側となった軍団に含まれていた陸上部隊ならびに陸軍司令官カウンターは、同一インパルスに自発的に移動を行うことはできない。
- ：当該インパルスに、その勢力が攻囲下においた敵支配下の城塞スペース内に存在する陸上部隊ならびに陸軍司令官カウンターは、同一インパルスに自発的に移動を行うことはできない。
- ：陸軍司令官カウンターは単独あるいは複数の司令官カウンターのみから構成される軍団は、移動の途中で敵陣営支配下のスペースに進入することがなく、かつ、敵部隊が存在するスペースに進入することも無いという条件で移動を行うことができる。陸軍司令官カウンターが陸上部隊を伴うことなく単独で存在している非城塞化スペースに敵軍団が、移動、迎撃、後退いずれかで進入してきた場合、単独で存在していた陸軍司令官カウンターは敵勢力の捕虜となる。捕虜となった陸軍司令官カウンターは、捕虜を得た勢力の勢力カード上に配置され、後の外交フェイズに返還の対象となる。

平地の移動と峠道の移動は同等の手順で解決する。

陸上移動の手順

1. **移動実施軍団の指定：** 活性化勢力は、移動を実施する軍団に含まれる陸上部隊と陸軍司令官カウンターを指定する。
2. **移動先の指定：** 活性化勢力は移動実施軍団の移動先スペースを指定する。移動先スペースは隣接したスペースで無ければならない。
3. **コマンドポイントの消費：** 峠道を通る移動の場合には2CPを、それ以外の場合には1CPを支出する。
4. **反応カードの使用：** 活性化勢力以外の勢力は「悪天候」（Foul Weather）あるいは「痛風」（Gout）反応カードを使用し、移動アクションの妨害を行うことができる。
5. **迎撃の実施：** 移動先スペースに隣接する敵部隊が存在する場合、迎撃（13.2項）が発生する可能性があります。迎撃がなされた場合、移動先スペースに敵部隊が集結することになります。全ての迎撃の試みを判定した後、移動実施軍団を移動先スペースに進めます。成功した迎撃の試みがある場合、「8.野戦」に進みます。
6. **戦闘回避の試み：** 移動先スペースに敵部隊が存在する場合、敵部隊全てあるいはその一部は戦闘回避の試み（13.3項）を実施することができます。
7. **城塞への撤退：** 迎撃ならびに戦闘回避の試みを判定した後、移動先スペースが城塞化スペースであり、敵部隊が4個以下の陸上部隊しか存在しない場合、敵部隊側は、城塞内に撤退するかどうかを選択します（13.4項）
8. **野戦：** 移動先スペース内に敵部隊が存在し、かつ、城塞内に撤退していない場合、対象スペース内で野戦（14項）が

発生します。

13.2 迎撃 (Intercept)

移動先スペースに隣接するスペース内に陸上部隊を有する敵勢力は、迎撃を試みることができます。複数の敵スタックが移動先スペースに隣接する(複数の)スペース内にある場合、スタックそれぞれが迎撃を試みることができます。複数の迎撃の試みが発生しうる場合、全ての試みを事前に宣言した後、実際に迎撃に成功したかどうかを判定します。複数の敵勢力がそれぞれ迎撃を実施しうる場合、迎撃の試みはインパルス実施順序に従って解決します。迎撃に成功した勢力がある場合、他の勢力の部隊は当該移動先に対して迎撃を実施することはできません。この制限は、迎撃実施を希望する複数の勢力が同盟関係にあったとしても適用されます。(複数の勢力が迎撃を試みることが可能な状況下で)迎撃に成功した勢力に属する軍団は、単一の移動先スペースに対して、隣接しているのであれば、複数のスペースから迎撃を試みることが可能です。

制約事項

- ： 戦闘回避、迎撃、後退のいずれかで移動を実施している軍団を対象として迎撃を実施することはできません。
- ： 峠道を経由する形で迎撃を実施することはできません。
- ： 活性化勢力と戦争中の勢力の部隊のみが迎撃を実施することができます。
- ： 同一インパルスに既に迎撃の試みを実施した部隊は、その成否に関わらず、再度迎撃を実施することはできません。
- ： 迎撃を実施する陸上部隊並びに司令官は、迎撃実施手順のステップ 1 で同一のスペース内に存在し、かつ、単一の軍団として移動可能な規模である必要があります。
- ： 自勢力支配下の攻囲を受けていない城塞化スペースに移動する軍団を迎撃することはできません。
- ： 既に陸上部隊が存在するスペースへと移動を行う部隊に対して迎撃を実施することができるのは、移動先スペースに存在する部隊と同じ勢力か、あるいはその勢力と同盟関係にある勢力の陸上部隊に限定されます。ただし、移動先スペース内の部隊が、活性化勢力の軍団が移動を開始した時点で攻囲されている場合には迎撃を行うことはできません。
- ： 移動先スペースが敵勢力支配下である場合、あるいは、迎撃実施勢力と同盟関係にある勢力の支配下である場合を除いて、移動先スペースを他の勢力が支配している場合、迎撃を試みることができません。

迎撃の実施手順

1. **迎撃実施軍団の指定：** 迎撃実施側勢力は、移動先スペースに隣接したスペース内に存在する陸上部隊並びに陸軍司令官のうち、実際に迎撃を実施する軍団を指定します。迎撃実施軍団は、単一スペースに存在する全ての部隊、司令官で構成される必要はありません。

2. **サイコロ判定：** 迎撃実施勢力は、サイコロを 2 個振り、出目に、迎撃を実施しようとしている軍団に含まれる陸軍司令官の戦闘指揮値のうち、最善のものを修正として加算します。オスマン=トルコ帝国が迎撃実施側で、迎撃を実施使用としている軍団に騎兵部隊が含まれる場合、+1 の修正を加えます。オスマン=トルコ帝国が迎撃を受ける側で(=移動実施側)で、迎撃の対象となっている軍団に騎兵部隊が含まれる場合、-1 の修正が加えられます。修正後の出目が 9 以上の場合、迎撃の試みは成功します。

3. **移動先スペースへ移動：** 迎撃の試みに成功した場合、移動中の部隊の移動先スペースに迎撃を試みた軍団を移動させます。迎撃を試みて成功した軍団は、移動実施部隊がそのスペースに到達する以前に既にそのスペース内に存在していたものとして取り扱います。1 個勢力が迎撃に成功した場合、他の勢力は、迎撃実施に成功した勢力と同盟関係にあったとしても、迎撃を試みることができません。

4. **他の軍団による迎撃の試み：** 移動先スペースに隣接する他のスペースからの迎撃の試みを、上記 1.-3. の手順を繰り返すことで、その成否を判定する。ただし、既に迎撃の試みを実施したスペースに残っている部隊を用いて、再度迎撃を試みることができません。

5. **野戦の解決：** 迎撃の試みに成功した軍団がある場合、野戦(14 項)を解決します。迎撃を試みた勢力の部隊は全て野戦に参加しなければなりません。戦闘回避を試みたり、城塞内部へ撤退することはできないので注意してください。

13.3 戦闘回避 (Avoid Battle)

敵陸上部隊が存在するスペースに部隊が進入した場合、元から存在していた部隊の一部あるいは全ては、他のスペースへと移動し戦闘を回避することを試みることができます。戦闘回避を試みることが可能な部隊が複数の勢力から構成されている場合、インパルス実施順序に従って、順次、戦闘回避を試みることが宣言します。このように、順次戦闘回避を試みることが宣言する場合、戦闘回避の試みを判定する前に、全ての対象勢力について、戦闘回避を試みることが宣言しなければなりません。対象となる部隊に中小勢力の部隊が含まれる場合、当該中小勢力と同盟関係にある主要勢力の部隊とあわせて単一の軍団として取り扱います。戦闘回避の試みは常にオプション扱いで、強制されることはありません。

制約事項

- ： 独立スペースに戦闘回避の結果として進入することはできません。同盟関係にある勢力の政治的支配下にあるスペースには戦闘回避の結果として進入することが可能です。
- ： 「政情不安」状態のスペースに戦闘回避の結果として進入することはできません。また、敵部隊が存在するスペースへも戦闘回避の結果として進入することはできません。
- ： 戦闘回避の結果として海域に進入することはできません。
- ： 進入してくる部隊が直前に占めていたスペースへ戦闘回避の結果として進入することはできません。
- ： この移動アクションで、進入してくる部隊が迎撃を受け、迎撃判定に成功している場合、移動先スペースに存在する部隊のうち、迎撃に成功した陣営の部隊は戦闘回避を試みることができません。

戦闘回避の手順

： **戦闘回避実施部隊の指定：** 移動実施部隊の移動先スペース内に部隊を有する主要勢力はインパルス実施手順に従って、移動先スペース内の自勢力部隊について戦闘回避を行うかどうかについて宣言、戦闘回避の試みの可否を判定します。迎撃の場合とは異なり、勢力毎に、実施有無の宣言==>実施可否の判定と続けて実施します。他の勢力が戦闘回避の有無を宣言する前に、可否の判定を行う点に注意してください。

2. **戦闘回避で移動するスペースの指定：** 戦闘回避を試みる部隊の移動先スペースを指定します。上記制約事項を満たすスペースを指定してください。

3. **戦闘回避実施部隊の指定：** 戦闘回避を試みる陣営は、実際に戦闘回避を行う部隊を指定します。戦闘回避を行う部隊の規模は、単一の軍団として移動可能な部隊数を超過してもかまいません。また、戦闘回避を行う部隊と行わずに対象スペース内に留まる部隊とに分割を行ってもかまいません。

4. **成否判定：** 戦闘回避を試みる陣営はサイコロ 2 個を振り、出目に戦闘回避実施軍団に含まれる陸軍司令官のうち、最良の戦闘指揮値を修正値として加えます。オスマン=トルコ帝国が戦闘回避実施側で、戦闘回避を実施しようとしている軍団に騎兵部隊が含まれる場合、+1 の修正を加えます。オスマン=トルコ帝国が移動アクション実施側で、かつ、移動アクションの対象となっている軍団に騎兵部隊が含まれる場合、-1 の修正が加えられます。修正後の出目が 9 以上の場合、戦闘回避の試みは成功します。 **重要：戦闘回避を試みる軍団に含まれる部隊全てが、同一のインパルスに、既に野戦の敗北側となっている場合、戦闘回避の試みは自動的に成功します。この場合、成否判定の DR を行う必要はありません。**

5. **戦闘回避先のスペースへと移動：** 戦闘回避の試みに成功した場合、戦闘回避実施軍団を 2. で指定したスペースへと移動させます。

6. **他勢力部隊：** 続いて、インパルス実施順序に従って、上記ステップ 2.-5. を解決していきます。

13.4 城塞への退却 (Withdrawing into Fortifications)

以下の条件を全て満たす場合、移動先スペース内の部隊は、移動実施手順の 7. にて、当該スペース内の城塞へと退却することができます。

条件

- ：移動アクションの移動先スペースが城塞化スペースであること。
- ：移動先スペースの政治的支配権を有するか、そのスペースを政治的に支配している勢力の同盟国であること。
- ：迎撃ならびに戦闘回避の試みを全て解決した後、移動先スペースに残っている部隊が 4 個以下であること（司令官カウンターは問わない）。

城塞への退却が強制されることはありません。常にオプションとして取り扱います。ただし、部隊を分割し、部分的に城塞への退却を実施することはできません。複数勢力の部隊が存在するスペースへ、活性化勢力の軍団が移動アクションで進入してきた場合、当該スペースの政治的支配権を有する勢力が、城塞への退却を実施するかどうかを決定します。城塞への退却が実施された場合、当該スペースでは野戦は発生しません。

城塞への退却が実施された際、活性化勢力の軍団の規模の方が、城塞へ退却を行った部隊よりも大きい場合、その城塞は攻囲（15 項）されたこととなります。活性化側軍団の規模（＝部隊数）が、城塞内の部隊数以下の場合、活性化勢力は以下の 2 つから一方を選択しなければなりません。

1. 当該インパルスに利用可能なコマンドポイントが残っている場合、1CP（あるいは峠道経由の場合には 2CP）を支出して、隣接するスペースへと移動を継続する。この場合、新たに進入したスペースから後退することを強制された場合、当該軍団は除去されます。
2. 対象城塞化スペースに進入する前にいたスペースへと戻ります。この後退にはコマンドポイントは必要ありませんが、後退実施時の各種制約（14.1 項）は全て適用されます。

14. 野戦 (Field Battle)

野戦は、移動アクションで敵軍団が存在するスペースに進入した際と、迎撃の試みが成功した際に発生します。野戦に関与する各勢力毎に所定の個数のサイコロを振り、相手に与えたヒット数を決定します。各ヒット毎に相手に損害を与えることができます。相手により多くのヒットを与えた側が野戦の勝利側陣営となり、そのスペース内に留まることができます。野戦に敗れた側は敗北側陣営として、野戦発生スペースに隣接するスペースへと後退を実施しなければなりません。

野戦の解決手順

1. **反応カードの使用：** 攻撃側（活性化勢力側）から先に、「ランツクネヒト」(Landsknechts) あるいは「スイス人傭兵」(Swiss Mercenaries) 反応カードを使用するかどうかを宣言します。
2. **攻撃側使用サイコロ個数の算出：** 野戦の解決にあたっては、活性化陣営が常に攻撃側と見なします。攻撃側は以下の通り使用サイコロ個数を算出します。
 - ：攻撃側軍団に含まれる陸上部隊 1 個につき 1 個
 - ：攻撃側軍団に含まれる陸軍司令官の最良戦闘指揮値 1 につき 1 個
3. **防御側使用サイコロ個数の算出：** 迎撃に成功した勢力、あるいは、移動先スペースにもとから存在する勢力を防御側と見なします。防御側は以下の通りサイコロ個数を算出します。
 - ：防御側軍団に含まれる陸上部隊 1 個につき 1 個
 - ：防御側軍団に含まれる陸軍司令官の最良戦闘指揮値 1 につき 1 個
 - ：防御側である特典として 1 個
4. **攻撃側の戦闘カード利用有無の宣言：** 攻撃側は、戦闘カード（複数枚使用可能）を、戦闘に影響を与えるイベントとして使用するかどうかを宣言します。
5. **防御側の戦闘カード利用有無の宣言：** 防御側は戦闘カード（複数枚使用可能）を、戦闘に影響を与えるイベントとして使用するかどうかを宣言します。防御側軍団が複数勢力で構成されている場合、各勢力それぞれが戦闘カードを使用する権限を有します。
6. **ヒット数の判定：** 攻撃側、防御側とも、2. あるいは 3. の手順で決定した個数のサイコロを振ります。手順 4. あるいは 5. で「傭兵部隊の買収」(Mercenaries Bribed) あるいは「奇襲攻撃」(Surprise Attack) 戦闘カードが使用された場合、手順 2.

あるいは 3. で求めた個数とは異なる個数となります。5 あるいは 6 の目毎に、1 ヒット達成したものとします。

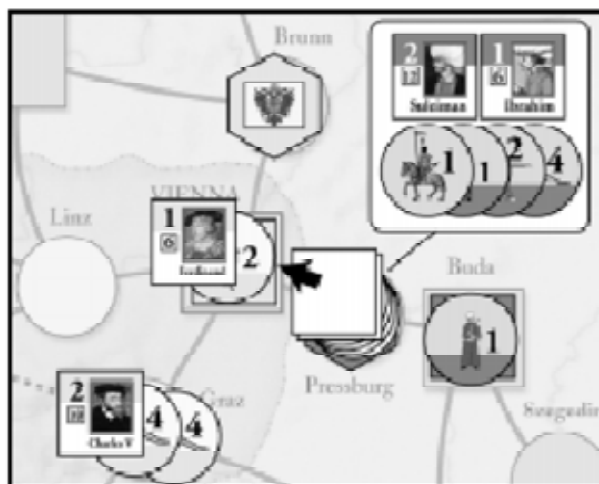
7. **「イエニチェリ」カードの使用：** オスマン＝トルコ帝国が関与している戦闘で、かつ、オスマン＝トルコ帝国の本国カードである「イエニチェリ」(Janissaries) がこのターンに未だ使用されていない場合、このタイミングで、より多くのヒットを与えるために使用することができます。

8. **勝敗判定：** より多くのヒットを与えた側が勝利側陣営となります。与えたヒット数が同数の場合、防御側が勝利側陣営となります。

9. **損害の適用：** 両陣営とも、敵陣営より与えられたヒット数と同数の陸上部隊を除去します。両陣営とも全滅した場合、より多くのサイコロを振った側の陣営は 1 個部隊を残すことができます。両陣営とも全滅し、かつ振ったさいころの個数が同数の場合、防御側が 1 個部隊を残すことができます。

10. **司令官の捕縛：** 軍団が全滅した側に陸軍司令官カウンターが含まれている場合、それらの司令官は、全滅しなかった側の捕虜となります。該当する陸軍司令官カウンターを地図盤上から取り除き、捕虜を獲得した勢力の勢力カード上に配置してください。捕虜となった司令官カウンターは、後のターンの外交フェイズに返還交渉を行うことができます。

11. **退却の実施：** 敗北側が全滅しなかった場合、14.1 項に従って退却を実施します。



迎撃と野戦の例：オスマン＝トルコ帝国のインパルスです。スレイマン大帝(Suleiman)とイブラヒム(Ibrahim) 正規部隊 7 個、騎兵部隊 1 個がウィーン(Vienna)とブダ(Buda)の間にあるプレズブルグ(Presburg)にいます。オスマン＝トルコ帝国は、1CPを支出し、全てを 1 軍団としてウィーンに移動させます。ウィーンに隣接するグラーツ(Graz)にはカール 5 世(Charles V)と正規部隊 8 個があります。ハプスブルグ家は、カール 5 世の軍団で、スレイマン大帝の軍団に退いて迎撃を試みます。迎撃の成否判定のサイコロには、カール 5 世の戦闘指揮値の"2"が加算され、オスマン＝トルコ帝国側に騎兵部隊が存在するために"1"が差し引かれます。迎撃成否判定のDRでは8が出ました。修正値を加えて"9"となるため、迎撃に成功します。もし、迎撃に失敗した場合、ウィーンにある、フェルディナンド(Ferdinand)と正規部隊 2 個からなる軍団は、ウィーンに留まり、スレイマン大帝の軍団と野戦を行う(余りよい選択ではありません)か、あるいは、ブリュン(Brunn)、リンツ(Linz)、グラーツのいずれかに戦闘回避を試みるか、あるいは、ウィーンの城塞内に後退するかを選択できます。

(カール 5 世の軍団による迎撃が成功したため)野戦では、スレイマン大帝の軍団は、陸上部隊による 8 個と、スレイマン大帝の戦闘指揮値で 2 個のあわせて 10 個のサイコロを振ることができます。一方、ハプスブルグ家は、陸上部隊による 10 個とカール 5 世の戦闘指揮値で 2 個、防御側であるために 1 個であわせて 13 個のサイコロを振ることができます。オスマン＝トルコ帝国は 10 個のサイコロを振り、3 ヒットを得ました。ハプスブルグ家は 13 個のサイコロを振り、5 ヒットを与えました。カール 5 世の軍団から正規部隊を 3 個除去します。オスマン＝トルコ帝国は、スレイマン大帝の軍団から、騎兵部隊 1 個と正規部隊 4 個を除去することになりました。スレイマン大帝、イブラヒム、正規部隊 3 個は野戦の直前にいたスペース(この場合はプレズブルグ)に後退します。カール 5 世、フェルディナンド、正規部隊 7 個はウィーンに留まります。

12. **攻囲戦闘の判定：** 野戦が城塞化スペースで発生し、攻撃側が勝利を収めた場合、攻撃側軍団の部隊数と、防御側で後退を実施した城塞内に存在する部隊の個数を比較します。もし、攻撃側がより多くの部隊数を有する場合、対象城塞は攻囲戦闘下(15 項)にあるものと見なします。もし、攻撃側の部隊個数が、城塞内の部隊個数以下の場合、攻撃側は 15.3 項の攻囲失敗の手順にしたがって、その部隊を後退させなければなりません。

14.1 後退 (Retreat)

野戦敗北側陣営の陸上部隊と陸軍司令官は後退を実施しなければなりません。野戦が城塞化スペースで行われ、当該スペースの政治的支配権を有する側が野戦の敗北側である場合、4 個を上限とする陸上部隊と望む個数の陸軍司令官は、当該スペースの城塞内部に退却することができます。城塞内部へ退却しなかった部隊（あるいは、野戦が非城塞化スペースで発生しなかった場合）は、野戦を解決したスペースに隣接するいずれか一つスペースにまとまって後退しなければなりません。後退先のスペースは以下の条件を全て満たす必要があります。後退を実施する適切なスペースが存在しない場合、後退の対象となっている陸上部隊は全滅し、陸軍司令官は捕虜となります。

後退実施先の制約

- ：敵部隊存在するスペースならびに、「政情不安」状態のスペースに後退を実施することはできません。
- ：海域に後退することはできません。
- ：中立スペースに後退を行うことはできません。また、同盟関係に無い他勢力が政治的に支配しているスペースに後退を行うことはできません。
- ：防御側が後退を行う場合、攻撃側が戦闘解決スペースに進入する直前にいたスペースへ後退を行うことはできません。
- ：攻撃側が後退を行う場合、戦闘解決スペースに進入する直前にいたスペースにのみ後退を実施できます。

15. 攻囲戦闘 (Siege)

活性化勢力の移動アクションの途中あるいは野戦終了後に城塞内へ退却がなされた場合でかつ、活性化勢力側の軍団に含まれる部隊数が、城塞内の部隊数より多数である場合、攻囲戦闘が発生します。城塞内で攻囲されている部隊は、攻囲が解消（15.3）まで移動、攻撃、迎撃、戦闘回避を試みることができます（攻囲されていても海軍戦隊は移動を行うことができます）。単一の城塞スペースが複数の勢力によって同時に攻囲される可能性はあります。すなわち、攻囲実施側の勢力が相互に同盟関係にあり、かつ、攻囲実施側の複数勢力がともに、対象城塞スペースを政治的に支配している勢力とはともに戦争中で、かつ、どちらの勢力とも、城塞内部の部隊数を超える陸上部隊を単一の城塞スペースに有している場合には、複数勢力により単一の城塞スペースが攻囲されている状況となります。

15.1 急襲 (Assault)

攻囲を実施している勢力は、1CP を急襲/海外戦争アクションに費やすことで、城塞化スペースの支配を試みることができます。ただし、攻囲を開始したインパルスには急襲を実施することはできません。また、単一インパルスには、1 城塞スペースには 1 回しか急襲を試みることができません。単一のインパルスに、複数スペースにて急襲を行うことは可能です。急襲は攻囲対象の城塞スペース内に存在する単一の軍団を構成する陸上部隊ならびに陸軍司令官によってなされます。急襲を実施する際の制約事項は以下の通りです。

急襲の制約事項

- ：急襲を行う城塞スペースは以前のインパルスに攻囲状態を確立している必要があります。部隊が存在しない城塞スペースであっても、急襲を行うインパルス以前に攻囲を確立しておく必要があります [例外：ロケセラナ (Roxelana) イベントの効果で、オスマン=トルコ帝国は攻囲を開始したインパルスに急襲を実施することが可能となります]。
- ：急襲を実施する勢力は対象スペースまで連絡線を設定できなければなりません。
- ：攻囲を受けている勢力が、被攻囲スペースに隣接する海域に海軍戦隊を有している場合、急襲を実施できません。
- ：攻囲を受けている勢力が、被攻囲スペース内に海軍戦隊を有している場合、攻囲実施側勢力は被攻囲スペースに隣接する海域に、より多数の海軍戦隊を有している必要があります。

上記、については、私掠船団は個数算出に含めません。

急襲の実施手順

1. **急襲実施軍団の指定**： 活性化勢力は、どの軍団が急襲を実施するのか指定します。上記制約事項 ~ をこの時点で全て満たしている必要があります。

2. **反応カードの使用**： 他勢力（被攻囲勢力に限らない）は、「悪天候」(Foul Weather) あるいは、「痛風」(Gout) 反応カードを使用し、急襲アクションを妨害することができます。活性化プレイヤーは急襲に先立ち、「ランツクネヒト」(Landsknechts) あるいは「スイス人傭兵」(Swiss Mercenaries) 反応カードを使用することができます。

3. **攻撃側使用サイコロ個数の決定**： 急襲にあつては活性化勢力（= 攻囲実施勢力）を常に攻撃側とします。攻撃側が使用するサイコロの個数は以下の通りです。

攻囲している城塞内に防御側部隊が存在しない場合

- ：急襲を実施する軍団に含まれる陸上部隊 1 個につきサイコロ 1 個。ただし、騎兵部隊は算入しない。端数は切り上げとする。
- ：急襲を実施する軍団に含まれる陸上司令官の戦闘指揮値のうち最良のものと同個数。

攻囲している城塞内に防御側部隊が存在する場合

- ：急襲を実施する軍団に含まれる陸上部隊 2 個につきサイコロ 1 個。ただし、騎兵部隊は算入しない。端数は切り上げとする。
- ：急襲を実施する軍団に含まれる陸上司令官の戦闘指揮値のうち最良のものと同個数。

4. **防御側使用サイコロ個数の決定**： 急襲にあつては、攻囲を受けているスペースを支配している側を常に防御側とします。防御側が使用するサイコロの個数は以下の通りです。

- ：城塞内の陸上部隊 1 個につきサイコロ 1 個。ただし、きへいぶたいは算入しない。
- ：城塞内の陸上司令官の戦闘指揮値のうち、最良のものと同個数
- ：防御側であることで 1 個

5. **攻撃側の戦闘カード利用有無の宣言**： 攻撃側は、戦闘カード（複数枚使用可能）を、急襲に影響を与えるイベントとして使用するかどうか宣言します。

6. **防御側の戦闘カード利用有無の宣言**： 防御側は戦闘カード（複数枚使用可能）を、急襲に影響を与えるイベントとして使用するかどうか宣言します。防御側軍団が複数勢力で構成されている場合、各勢力それぞれが戦闘カードを使用する権限を有します。

7. **ヒット数の判定**： 攻撃側、防御側とも、3. あるいは 4. の手順で決定した個数のサイコロを振ります。5 あるいは 6 の出目毎に、1 ヒット達成したものとします。

8. **反応カードの使用**： 他勢力（被攻囲勢力に限らない）は、「攻城砲」(Siege Artillery) 反応カードを使用し、攻撃側を支援することができます。

9. **損害の適用**： 両陣営とも、敵陣営より与えられたヒット数と同数の陸上部隊を除去します。損害は騎兵部隊に適用することでもできます。

10. **急襲に成功**： 攻撃側が 1 ヒット以上を防御側に与え、かつ、防御側陸上部隊が全滅し、かつ、攻撃側が 1 個部隊以上残っている場合、急襲は成功したものとします。急襲に成功した場合、対象スペースの政治的支配権を獲得し、被攻囲側の陸軍司令官を全て捕虜とすることができます。該当する陸軍司令官カウンターを地図盤上から取り除き、捕虜を獲得した勢力の勢力カード上に配置してください。捕虜となった司令官カウンターは、後のターンの外交フェイズに返還交渉を行うことができます。被攻囲側に海軍戦隊あるいは海軍司令官がある場合、それらをターン記録欄の次のターンのマスに配置します。次ターンに、海軍司令官はゲームに再登場し、海軍戦隊カウンターは再構築（8.2）の対象となります。

11. **急襲に失敗**： 攻撃側が防御側に全くヒットを与えることができないか、あるいは、防御側に陸上部隊が残るかした場合、急襲は失敗したものとします。急襲に失敗しても、攻囲実施側軍団に含まれる部隊数が、城塞内の部隊数よりも多い場合、攻囲戦闘は継続します。攻囲戦闘が継続しない場合、15.3 項に従って、攻撃側軍団は後退を実施しなければなりません。攻撃側陸上部隊が全滅した場合、攻囲実施軍団に含まれていた陸軍司令官は、和平交渉セグメントの第 3 ステップで記載されている手順で、最寄りの城塞化スペースが首都スペースに配置されます（9.3 項）。

既に攻囲を実施している軍団に、当該インパルス中に急襲に先立って陸上部隊あるいは陸軍司令官が合流した場合、後から合流した部隊、陸軍司令官も同一インパルスになされる

急襲に参加することができます。ただし、急襲は単一軍団によってなされるという点に注意してください。

15.2 救援部隊 (Relief Forces)

被攻囲部隊と同じ陣営に属する軍団は、攻囲が実施されているスペースに進入し、攻囲解除を目指して攻囲実施軍団と野戦を行うことができます。このような「救援部隊」に相当するケースでは、救援部隊と城塞内で実際に攻囲を受けている軍団とが同じ勢力の部隊であるならば、野戦解決の際に、城塞内で攻囲を受けている軍団も野戦に参加することが可能です。城塞内の部隊も野戦に参加することにより、軍団の許容部隊数を超過することがあってもかまいません。城塞内の部隊を喪失するリスクを冒したくない場合には、城塞内の被攻囲部隊は野戦に参加する必要はありません。〔救援部隊〕の状況では、以下にあげる3つの可能性があります。

：救援部隊側が野戦に勝利した場合、攻囲実施軍団は後退を行わなければならない。攻囲の状態は解除されます。

：野戦の結果ヒット数が同数で、活性化勢力（＝救援部隊派遣側）が野戦の敗北側となった場合、活性化勢力は、（救援部隊として当該スペースに新たに進入してきた部隊を含め）城塞内部に退却することができます。ただし、城塞内部には陸上部隊は4個までしか存在できません（陸軍司令官カウンターの個数に制約はありません）。城塞内部に退却することができない部隊は、14.1に従って後退を実施しなければなりません。

：野戦の結果、活性化勢力が与えたヒット数の方が少数である場合、インパルス開始時に城塞内にいた部隊のみが、城塞へと退却することができます。それ以外の攻撃側部隊は14.1に従って後退します。救援部隊が全滅した場合、救援部隊に含まれる攻撃側陸軍司令官は全て捕虜となります。この場合、後退あるいは退却は発生しません。

15.3 攻囲の解除 (Breaking a Siege)

攻囲実施側軍団に含まれる陸上部隊の個数が、城塞内部の陸上部隊の個数以下となった場合に、攻囲の状態が解除されます。攻囲の状態を判別する際には騎兵部隊も個数に含めて計算します。このような状況は、攻囲実施軍団の一部が移動アクションで当該スペースを離れた場合、迎撃に成功した場合、戦闘回避に成功した場合にも発生します。また、急襲による戦闘結果や、救援部隊との野戦の結果、あるいはイベントの効果としても発生する可能性があります。攻囲の状態が解除された場合、攻囲実施側軍団は、以下の制約を満たした上で隣接スペースへ後退を実施しなければなりません。この後退にはコマンドポイントは必要ありません。攻囲の状態が解除された際に、後退実施可能なスペースが無い場合、攻囲実施軍団の全ての陸上部隊は除去され、攻囲実施軍団に含まれる陸軍司令官は全て捕虜となります。

攻囲の状態が解除された際の後退に関する制約事項

- ：敵部隊が存在するスペースあるいは「政情不安」状態のスペースに後退を行うことはできません。
- ：海域に後退を行うことはできません。
- ：独立スペースに後退を行うことはできません。また、同盟関係に無い他の勢力が支配しているスペースに後退を行うことはできません。

攻囲/救援部隊/急襲の例：

フランスインパルス： フランソワ 1 世と正規部隊 6 個がフランスの政治的支配下にあるブラッセル (Brussels) にいます。全ての部隊とフランソワ 1 世はキースペースであるカレー (Calais) を攻囲するために、平地を移動アクションを実施し、カレーへと移動しました。カレーに隣接するブローニュ (Boulogne) にあるブランドン (Brandon) の軍団 (4 部隊) は迎撃を試みましたが失敗しています。カレーのイギリス正規部隊 2 個は、続くイギリスのインパルスにブランドンの軍団が救援部隊としてやって来ることを期待して城塞内へ退却しました。フランスのフランソワ 1 世の軍団は、カレーのイギリスの軍団の規模を上回っているため攻囲が成立します。急襲アクションの実施は次のフランスのインパルスまで待つ必要があります。

イギリスインパルス： ブランドンの軍団が、カレー救出のために移動を行います。フランス (フランソワ 1 世の軍団) は戦闘回避を行いませんでした。救援部隊による野戦が発生します。イギリスは城塞内部にいる部隊も野戦に参加させることにしました。イギリスが野戦解決のために使用するサイコロは陸上部隊で 6 個、ブランドンの戦闘指揮値で 1 個の合計 7 個となります。対するフランスは、陸上部隊で 6 個、フランソワ 1 世の戦闘指揮値で 1 個、防御側で 1 個の合計で 8 個となります。イギリスはサイコロを 7 個振りましたがヒットを与えることはできませんでした。対するフランスは 2 ヒットの結果を得ました。イギリスはブランドンの軍団から陸上部隊 2 個を除去しました。ブランドンの軍団はブローニュへと後退します。

フランスインパルス： フランスはカレーにて急襲を実施します。北海海域にフランス海軍部隊が 2 個あるため、カレーにあるイギリス海軍部隊 1 個と比べて、

急襲を実施する要件を満たしています。フランスは急襲実施軍団に属する陸上部隊 2 個につき 1 個のサイコロを振ることができます。このため、陸上部隊で 3 個、フランソワ 1 世の戦闘指揮値で 1 個の合計で 4 個のサイコロを振ることが可能です。攻囲を受けているイギリスは、城塞内部の陸上部隊 1 個につき 1 個のサイコロを振ることができますから、陸上部隊で 2 個、加えて、防御側であることで 1 個、あわせて 3 個のサイコロを振ることが可能です。フランスが 2 ヒット以上を達成した場合、カレーの政治的支配権はフランスに移り、カレーにあるイギリス海軍部隊カウンターは除去されます。



16. 海軍ルール (Naval Affairs)

海軍部隊は、陸上部隊が地図盤上のスペースで行うのと同様に、海域あるいは港湾スペースで移動、戦闘、迎撃、戦闘回避を行います。加えて、海軍部隊には陸上部隊を海上輸送する能力が付与されています。オスマン＝トルコ帝国の私掠船団には海賊行為を実施する特典もあります。

16.1 海上移動 (Naval Movement)

海軍移動アクション (LCP) を実施することで配下の海軍部隊を移動させることができます。陸上での移動 (1 アクションでは 1 個軍団のみが移動を行う) とは異なり、海軍移動アクションを実施することで、活性化勢力 (とその中小同盟勢力並びに同盟国から貸与を受けた海軍部隊) の海軍部隊全てを地図盤上のどこに配置されているかを問わず移動させることができます。海軍部隊を移動させることで、敵海軍部隊による迎撃が発生する可能性があります。また、敵海軍部隊は戦闘回避を行うことも可能です。

海軍部隊は隣接する箇所へ移動を行います。港湾は錨マークで記された 1 個あるいは 2 個の海域に隣接しています。海域はその境界線を共有している海域と隣接しているものとします。

相互に戦争状態に無い勢力の海軍部隊は、海上移動終了後に同一の海域に留まることができます。海上迎撃、海上戦闘回避、海戦は、いずれも、相互に戦争関係にある勢力間でのみ発生します。海上移動については、以下の制約が課せられます。

制約事項

- ：海上移動は隣接する箇所へと移動を行います。イオニア海 (Ionian Sea) とティレニア海 (Tyrrhenia Sea)、あるいは、バーバリー海岸 (Barbary Coast) と大西洋 (Atlantic Ocean)、黒海 (the Black Sea) とエーゲ海 (the Aegean Sea)、の間相互は隣接していないために直接移動を行うことはできません。
- ：他の勢力の政治的支配下にある港湾スペースについては、当該スペースに敵勢力の海軍部隊が存在する場合のみ、海軍部隊を移動させることができます。この制約は、海軍部隊を、同盟関係にある勢力が支配している港湾スペースへ進入させることも禁止しています。
- ：海軍司令官カウンターは、可能な限り、同一勢力の海軍部隊カウンターとスタックさせなければなりません。海軍司令官は、自分と同一の港湾あるいは海域に存在する海軍部隊カウンターが移動を行った際にともに移動を行うことができます。海軍部隊を移動させた結果、港湾あるいは海域に自制力の海軍部隊が存在しなくなる場合、海軍司令官は必ず、海軍部隊とともに移動を実施しなけ

ればなりません。

- ・当該インパルスに既に海戦の敗北側となった海軍戦隊のスタックに含まれる海軍戦隊は当該インパルス中は移動を行うことができません。
- ・ジェノバおよびヴェネツィア（および、海軍司令官アンドレア＝ドレア）は大西洋海域に進入することができません。

海上移動の手順

1. **移動の宣言**：活性化勢力は、海上移動を実施する海軍戦隊（と海軍司令官）とその移動先を宣言します。移動先は、隣接する海域あるいは港湾に限定されます。
2. **移動の実施**：活性化勢力は海上移動を実施します。移動を実施する順序は特に意識する必要はありません。海上移動は全て同時に実施されるものとします。移動を実施し、新たな海域、港湾スペースに進入した海軍戦隊カウンターは地図盤上で、以下の通り配置します。

- a) **港湾スペースに進入した場合**：対象港湾スペースに陸上部隊が存在する場合、陸上部隊の下に配置します。海軍戦隊カウンターは地図盤上で水平方向にそろえて配置してください。
- b) **自勢力海軍戦隊カウンターが存在する海域に進入した場合**：新たに到着した海軍戦隊カウンターを既に当該海域に存在している自勢力海軍戦隊カウンターの下に、方向をそろえて配置します。
- c) **自勢力海軍戦隊カウンターが存在しない海域に進入した場合**：対象海域内で、海軍戦隊カウンターを地図盤上で垂直方向にそろえて配置します。

3. **反応カードの使用**：他勢力は、「悪天候」(Foul Weather) 反応カードを使用し、海上移動の妨害を行うことができます。

4. **海上迎撃の実施**：地図盤上で垂直方向にそろえてされている海軍戦隊カウンターは隣接する海域あるいは港湾に存在する敵勢力海軍戦隊による海上迎撃の対象となります。複数の敵勢力海軍戦隊のスタックが、海上迎撃実施可能な位置にある場合、各スタックから任意の個数の海軍戦隊カウンターが、海上迎撃を実施することができます。このような形でなされる海上迎撃の成否判定各スタック毎に個別に実施します。判定順序は、海上迎撃実施側が決めることができます。

複数の勢力が同時に海上迎撃の実施を希望した場合、インパルス実施順序に従って判定します。インパルス実施順序に従って海上迎撃の成否を判定していった結果、海上迎撃に成功した勢力が出たならば、他の勢力は、たとえ、海上迎撃に成功した勢力と同盟関係にあったとしても、当該敵海軍戦隊に対して海上迎撃を行うことはできません。活性化勢力の海軍戦隊が既に存在している海域に移動してきた海軍戦隊に対して、海上迎撃を実施することはできません。

海上迎撃は、実施側がサイコロを 2 個ふり、海軍司令官の戦闘指揮値を修正値として加えた結果が "9" 以上である場合に成功したものとします。海上迎撃に成功した場合、海上迎撃実施海軍戦隊カウンターを対象海域に移動させ、地図盤垂直方向にカウンターをそろえて配置します。複数スタックから海上迎撃を試みた場合、海上迎撃に成功した海軍戦隊カウンターは全て一纏めにし、対象海域内で地図盤垂直方向にそろえて配置します。これらの部隊は続く海戦で、単一の部隊として取り扱います。

5. **海上戦闘回避**：以下の 2 条件をともに満たす場合、敵勢力海軍戦隊が進入してきた海域（港湾は不可）にある海軍戦隊は、海上戦闘回避を実施することができます（以下の 2 条件は、上記手順 2 で活性化勢力が新たに進入してきた海域で、かつ、手順 4 の海上迎撃が発生しなかった状況を表しています）。

海上戦闘回避の条件

- a) 海上戦闘回避実施側の海軍戦隊カウンターは全て地図盤水平方向に配置されている
- b) 活性化勢力側の海軍戦隊カウンターは全て地図盤垂直方向に配置されている。

海上戦闘回避の成否判定はインパルス実施順序に従って解決していきます。海上戦闘回避を実施する場合、戦闘回避を行って進入する隣接する箇所を指定します。隣接港湾スペースに戦闘回避を行って進入する場合、対象港湾スペースは、戦闘回避を実施する勢力が支配している必要があります。隣接海域に戦闘回避を行って進入する場合、対象海域に、戦闘回避実施勢力と戦争関係にある勢力の海軍戦隊が存在してはいけません。海上戦闘回避を試みる場合、当該海域に存在する海上戦闘回避実施勢力の海軍戦隊は全て、まとめて戦

闘回避を試みる必要があります（一部分だけを戦闘回避させることはできません）。

海上戦闘回避の成否判定は、サイコロ 2 個を振り、海上戦闘回避実施側の海軍司令官の戦闘指揮値を修正値として加えます。修正後の出目が 9 以上の場合、海上戦闘回避に成功します。海上戦闘回避に成功した場合、隣接区域に対象部隊を移動させます。

6. **海軍戦隊カウンターの配置方向変更**：海上戦闘回避の解決の後、地図盤上垂直方向に配置されている海軍戦隊カウンターを全て、地図盤上水平方向へと配置し直します。

7. **海戦の解決**：活性化勢力の海軍戦隊カウンターと、活性化勢力と戦争関係にある勢力の海軍戦隊カウンターとか同一の海域あるいは港湾に存在する場合、海戦が発生します。海戦が複数の箇所発生する場合、活性化勢力が解決順序を決定することができます。活性化勢力と戦争関係にある複数の勢力が同一の海域にある場合、活性化勢力は、どちらの勢力と先に海戦を解決するのか指定することができます（同盟関係にある勢力間の海軍戦隊カウンターを一纏めとして取り扱う訳ではないことに注意してください）。この場合、活性化勢力が、海戦の敗北側となるか、戦争関係にある全ての勢力と海戦を解決するかするまで海戦を敵勢力毎に解決していきます。

16.2 海戦 (Naval Combat)

海戦は、海上移動あるいは海上迎撃の結果、戦争関係にある勢力の海軍戦隊カウンターが同一の港湾スペースあるいは同一の海域に存在する状況となった際に発生します。海戦は、両陣営が、戦力に対応した個数のサイコロを振って相手に与えたヒット数を判定します。より多くのヒットを与えた側が海戦の勝利勢力となります。海戦解決後、一方の勢力は、隣接する海域あるいは港湾に後退を実施しなければなりません。

海戦の解決手順

1. **攻撃側使用サイコロ個数の算出**：活性化勢力が海戦の攻撃側と見なします。攻撃側は以下の個数のサイコロを振ることができます。

- a) 海戦に参加する私掠船団 1 個につき 1 個
- b) 海戦に参加する海軍戦隊 1 個につき 2 個
- c) 海戦に参加している海軍司令官のうち最良ものの戦闘指揮値 1 につき 1 個

2. **防御側使用サイコロ個数の算出**：迎撃に成功した勢力、あるいは、活性化勢力が海上移動で進入してきた海域あるいは港湾スペースに当該インパルス開始時から海軍戦隊を有していた勢力を海戦の防御側と見なします。防御側は以下の個数のサイコロを振ることができます。

- a) 海戦に参加する私掠船団 1 個につき 1 個
- b) 海戦に参加する海軍戦隊 1 個につき 2 個
- c) 海戦に参加している海軍司令官のうち最良ものの戦闘指揮値 1 につき 1 個
- d) 海戦が港湾スペースで発生した場合に限り、防御側であることにより 1 個

3. **攻撃側戦闘カード使用有無の宣言**：攻撃側は当該海戦の解決に戦闘カードを使用するかどうかを宣言します。

4. **防御側戦闘カード使用有無の宣言**：防御側は当該海戦の解決に戦闘カードを使用するかどうかを宣言します。

5. **ヒット数の判定**：攻撃側防御側とも上記手順で決定した個数のサイコロを振ります。5 あるいは 6 の出目毎に 1 ヒットを相手に与えることができます。

6. **反応カードの使用有無の宣言**：オスマン＝トルコ帝国が海戦の当事者である場合でかつ、本国カード「イエニチェリの投入」を未だ使用していない場合、このタイミングで使用し、追加でサイコロを振ることが可能となります。また、「優秀な漕ぎ手」(Professional Rowers) 反応カードを使用することもできます。

7. **海戦勝利勢力の判定**：より多くのヒットを与えた側が海戦に勝利します。相手に与えたヒット数が同数の場合、防御側が勝利を収めます。

8. **損害の適用**：相手から与えられた 2 ヒットにつき 1 個海軍戦隊カウンターを除去します。オスマン＝トルコ帝国については、2 ヒットにつき 1 個の海軍戦隊カウンターを除去した後、1 ヒットにつき 1 個私掠船団を除去します。奇数のヒットを被った場合、海戦の敗北側勢力の場合には追加で 1 個海軍戦隊カウンターを除去します。海戦の勝利側勢力の場合、余分の 1 ヒットは無視します。相手から被ったヒット数に応じた海軍戦隊カウンターを除去した結果、相互に全滅した場

合、より多くのサイコロを使用した側の勢力は特別に 1 個海軍戦隊を残すことができます。使用したサイコロ個数が同数の場合に、双方とも全滅した場合、防御側が特別に 1 個海軍戦隊カウンターを残すことができます。

9. 後退の実施：海戦が港湾スペースで発生した場合、海戦解決後、攻撃側の海軍戦隊は、戦闘を解決した港湾スペースに隣接する海域のうち、敵勢力海軍戦隊カウンターが存在しない海域へと後退を行います（海戦が港湾スペースで発生した場合、海戦の勝敗状況に関係なく、攻撃側が後退を行うことに注意してください）。海戦が海域で発生した場合、海戦の敗北側勢力の海軍戦隊カウンターは、海戦発生海域に隣接する港湾スペースのうち、自勢力の支配下にある港湾スペースか、隣接する海域のうち、敵勢力海軍戦隊カウンターが存在しない海域へと後退しなければなりません。後退可能な箇所が無い場合、後退実施海軍戦隊は全て除去されます。

10. ターン記録欄への配置：1 個以上の海軍司令官が海戦敗北側に含まれており、かつ、当該海戦で全ての海軍戦隊カウンターが失われた場合、その海軍司令官カウンターをターン記録欄の次ターンのマスに配置します。海戦で失われた課員群戦隊カウンターも同様に次のターンのマスに配置します。ターン記録欄に配置された海軍司令官カウンターは次ターンに自動的にゲームに戻ってきます。ターン記録欄に廃 chisa 入れた海軍戦隊カウンターは次ターン以降、購入の対象となります。

16.3 海上輸送 (Naval Transport)

1 個あるいは連続する複数の海域に海軍戦隊カウンターを配置している場合、これらの海域を通る特殊な移動を陸上移動に実施させることが可能となります。このような移動を海上輸送とよび、平地を移動アクションの特殊な運用として解決します。

海上輸送の手順

1. コマンドポイントの消費と移動の実施：活性化勢力は海上輸送を実施するにあたり最低でも 2CP を残している必要があります。この状況で、港湾スペースにいる陸上部隊 5 個部隊以内（と個数を問わない陸軍司令官）は、活性化勢力の海上戦隊カウンターが配置されている隣接海域に、平地を移動アクションを実施して進入できます。海上輸送を実施している陸上部隊に対して海上迎撃を行うことはできません。海上輸送を妨害するために「悪天候」(Foul Weather) 反応カードを使用することは可能です。攻囲を受けている部隊は海上輸送を実施することができません。

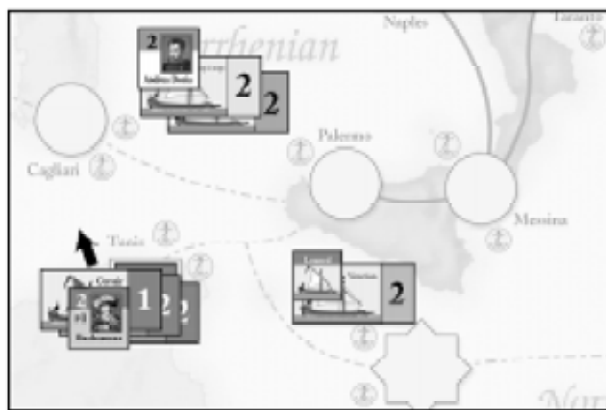
2. 複数海域の海上輸送：活性化勢力は続いて、1CP を支出し、平地を移動アクションを実施することにより、海上輸送を隣接する港湾あるいは隣接する海域へと継続することができます。海域から海域への海上輸送は、対象となる海域に自勢力の海軍戦隊カウンターがあり、CP がインパルス終了時までに港湾スペースにたどり着くだけの余裕がある限り継続して行うことができます。海上輸送を行った軍団がインパルスを海上で終了することはできません。また、他の軍団の海上輸送を開始する前に、既に海上輸送を実施している軍団をいずれかの港湾スペースに上陸させる（＝海上輸送を終了させる）必要があります。

3. 港湾スペースで海上輸送を終了：海上輸送を実施中の軍団を、海域に隣接する港湾スペースに上陸することで海上輸送を終了させます。海上輸送の最後となる港湾スペースは以下の条件を満たす必要があります。

- 敵勢力の海軍部隊を含んではいけません。
- 対象となる港湾スペースには陸上移動で進入することが可能でなければなりません。言い換えるならば、海上輸送実施勢力と戦争状態にあるか、あるいは、同盟関係にある勢力によって支配されていなければなりません。

海上輸送の最後として港湾スペースへ上陸する移動は通常の陸上移動と同等に取り扱います。このため、迎撃、戦闘回避、城塞内部への退却、城塞外に留まっていた野戦等々が発生する可能性があります。

4. 海上輸送と野戦：海上輸送の最後となる港湾スペースで野戦が発生し、活性化勢力が野戦の敗北側勢力となった場合、海上輸送を実施した軍団は全て除去され、軍団に含まれていた陸軍司令官は捕虜となります。



海上移動と海戦の例

オスマン=トルコ帝国のインパルスです。ジェノバはハプスブルグ家の中小同盟勢力となっています。ヴェネツィアは、ローマ教皇の中小同盟勢力ですが、このターンに外交フェイスに、ヴェネツィア海軍戦隊カウンター 1 個はハプスブルグ家に貸与されています。

まず、オスマン=トルコ帝国は海軍移動アクションを実施しました。エーゲ海でいくつかの海軍戦隊カウンターを移動させた後、上図のとおり、チュニス (Tunis) にある艦隊 (2 個海軍戦隊、1 個私掠船団、バルバロッサ (Barbarossa)) をバーバリー海岸 (Barbary Coast) に移動させました。アンドレア=ドレア (Andrea Doria) とジェノバの海軍戦隊 1 個、ハプスブルグ家の海軍戦隊 1 個からなる艦隊がバーバリー海岸海域に隣接するティレニア海 (the Tyrrhenian Sea) にあります。また、貸与を受けているヴェネツィア海軍戦隊 1 個もバーバリー海岸海域に隣接するイオニア海 (the Ionian Sea) にあります。ハプスブルグ家は、双方の艦隊でオスマン=トルコ帝国の艦隊を海上迎撃することにしました。海上迎撃の成否判定の DR の出目はともに 7 でした。アンドレア=ドレアがいる艦隊は、その戦闘指揮値を加算して、修正後の出目が 9 となるため、海上迎撃に成功します。アンドレア=ドレアがいない方の艦隊（＝すなわち、貸与を受けているヴェネツィア海軍戦隊カウンター）は海上迎撃に失敗します。バーバリー海岸海域で海戦が発生します。攻撃側であるオスマン=トルコ帝国はサイコロを 7 個振ることができます（海軍戦隊が 2 個あるためにサイコロ 4 個、私掠船団 1 個でサイコロ 1 個、バルバロッサの戦闘指揮値で 2 個、合計で 7 個）。対するハプスブルグ家はサイコロを 6 個振ることができます（海軍戦隊が 2 個あるために 4 個、アンドレア=ドレアの戦闘指揮値で 2 個、合計で 6 個）。戦闘の結果、双方とも相手に 3 ヒットを与えました。ヒット数が同数であるため、防御側であるハプスブルグ家が海戦の勝者勢力となります。オスマン=トルコ帝国は、1 個海軍戦隊カウンターと 1 個私掠船団カウンターを損害として除去します。バルバロッサが残った 1 個海軍戦隊は、隣接する海域あるいは隣接する支配下の港湾スペースへと後退しなければなりません。チュニスへ後退が強制されるわけではないことに注意してください。ハプスブルグ家は、海軍戦隊カウンター 1 個を損害として除去しなければなりません。残る海軍戦隊カウンター 1 個とアンドレア=ドレアは、バーバリー海岸海域に留まります。

16.4 海賊 (Piracy)



オスマン=トルコ帝国が海域内に私掠船団を有する場合、2CP を支出することで、当該海域に隣接する港湾スペースを支配している勢力 1 個に対して海賊行為を実施することができます。海賊行為の対象となった勢力並びにオスマン=トルコ帝国と戦争関係にある勢力は、海賊行為に先だって、私掠船団に対して攻撃を行うことが可能です。この攻撃を解決した後、私掠船団が対象海域に残った場合、海賊行為の効果を判定します。海賊行為により、勝利ポイントの獲得、カードの獲得、対象勢力海軍戦隊カウンターの破壊を行うことができます。海賊行為により獲得した勝利ポイントはオスマン=トルコ帝国勢力カード上でその旨を表示します。海賊行為による勝利ポイントは、オスマン=トルコ帝国の勝利ポイント総数を増加させますが、他勢力の勝利ポイントを減少させることはありません。

海賊行為の手順

1. 海賊行為実施宣言：オスマン=トルコ帝国は、海域に存在する私掠船団を用いて海賊行為を実施する旨を宣言します。海賊行為を実施する海域に支配下の港湾スペースを有する勢力 1 個を、海賊行為の対象勢力として指定してください。海賊行為の対象勢力と戦争関係にある必要性はありません。海賊行為は 1 個海域では 1 ターンにつき 1 回しか実施することはできません。海賊行為を実施した海域には海賊行為マーク (Piracy マーク) を配置して、そのターンには当該海域で再び海賊行為が実施できない旨を表示してください。

2. 対象勢力の防御サイコロ個数の算出：海賊行為の対象となった勢力は、海賊行為に対する防御判定のために使用することができるサイコロの個数を計上します。以下の通りの個数のサイコロを使用することができます。

- 対象勢力ならびにオスマン=トルコ帝国と戦争状態にある勢力の海軍戦隊カウンターが海賊行為実施海域にある場合、1 個海軍戦隊カウンターにつき 2 個
- 対象勢力ならびにオスマン=トルコ帝国と戦争状態に

ある勢力の海軍戦隊カウンターが海賊行為実施海域に隣接する港湾スペースにある場合、1 個海軍戦隊カウンターにつき 1 個

- c) 対象勢力ならびにオスマン=トルコ帝国と戦争状態にある勢力、あるいはヨハネ騎士団が支配する要塞が海賊行為実施海域に隣接して存在する場合、城塞 1 個につき 1 個。ただし、対象となる城塞化スペースは、政情不安状態であったり、攻囲下にあつてはならない。
注記：c) 項は、要塞を対象としており、城塞化スペースでは無い。このため、キースペースであるだけでは要件を満たさないことに注意。

3. 防衛側の戦果判定：海賊行為対象勢力が 1 個以上の防御サイコロ個数を得ることができるならば、該当個数のサイコロを振る。出目が 5-6 のとき、1 ヒットを与えることができる。1 ヒットにつき、オスマン=トルコ帝国側は、1 個私掠船団カウンターを除去する。

4. 海賊行為効果判定サイコロ個数の決定：上記 3. の手順を適用した後、海賊行為対象海域に 1 個以上の私掠船団が残った場合、オスマン=トルコ帝国は、海賊行為効果判定のためにサイコロを振ることができる。サイコロの個数は、

- a) 1 個：海賊行為対象海域に私掠船団カウンターが 1 個しかない場合、および、海賊行為対象海域に対象勢力支配下の港湾スペースが 1 個しかない場合は

- b) 2 個：上記 a) 以外の場合

加えて、オスマン=トルコ帝国は海賊行為実施海域にある海軍司令官の海賊値に等しい個数のサイコロを振ることができる（バルパロッサ；1 個、ドラグート；2 個）。

5. 海賊行為の効果判定：オスマン=トルコ帝国は、上記 4. 項で決定した個数のサイコロを振る。出目が 5-6 である毎に 1 ヒットを与えることができる。海賊行為により 1 ヒットが発生する度に、対象勢力は以下の a ~ c のいずれか 1 個を選択実施しなければならない。

- a) 海賊行為対象海域内あるいは対象海域隣接港湾スペース内の海軍戦隊を 1 個除去する。
 b) 自分の手札からオスマン=トルコ帝国に対してカード 1 枚をランダムで提供する
 c) 海賊行為による 1VP をオスマン=トルコ帝国に付与する。

海賊行為対象勢力の手札に譲渡可能なカードが無い場合にはカードの付与を選択することはできません。また、海賊行為による勝利ポイントはゲームを通じて 10VP が上限となります。海賊行為対象勢力は、可能な限り上記 a) ~ c) のうち、実現可能な選択をしなければなりません。オスマン=トルコ帝国にとって何らメリットのない選択肢を選ぶことは禁止されています。海賊行為により複数のヒットを被った場合、上記 a) ~ c) をそれぞれ個別に選択することができます。



海賊行為の例：

オスマン=トルコ帝国のインパルスです。バルパロッサ、私掠船団 2 個、1 個海軍戦隊が当該インパルスにイオニア海海域に移動してきました。ハプスブルグ家はオスマン=トルコ帝国と戦争状態にあります。ローマ教皇勢力はオスマン=トルコ帝国とは戦争状態にありません。

オスマン=トルコ帝国は 2CP を消費してイオニア海海域にてハプスブルグ家を対象とした海賊行為を実施する旨宣言しました。ハプスブルグ家は、海賊行為防御のためにサイコロを 2 個振ることができます。1 個は、マルタにあるヨハネ騎士団、1 個はメッシーナにある海軍戦隊カウンターに夜ものです。コルフにあるローマ教皇勢力の要塞は、ローマ教皇勢力がオスマン=トルコ帝国と戦争状態に無いために海賊行為防御には使用できません。

ハプスブルグ家は、1 ヒットを得ることに成功し、結果、オスマン=トルコ帝国の私掠船団 1 個が除去されました。私掠船が 1 個しかないためにサイコロは 1 個、バルパロッサの海賊値が 1 であるため、合計で 2 個のサイコロを海賊行為の効果

判定に使用することができます。

オスマン=トルコ帝国が振ったサイコロ（2 個）は両方ともヒットを与えることができました。ハプスブルグ家は、メッシーナの海軍戦隊カウンターを除去し、オスマン=トルコ帝国に海賊行為による 1VP を与えることにしました。カードを与えることにより、次のインパルス以降に再度海賊行為を実施されることを回避商都したのです。

17. 部隊の生産 (Unit Construction)

新しい部隊を生産するためのアクションは 5 つが用意されています。部隊の生産は自陣営が支配している本国スペースで実施されます [例外：「外国人部隊」イベント (#76) により、本国スペース以外での部隊生産が可能となります。また「ランツクネヒト」イベント、「スイス人傭兵」イベントにより活性化勢力の部隊が既に存在しているスペースでの部隊生産が可能となります]。政情不安状態のスペースで部隊を生産することはできません。ゲームに含まれている陸上部隊カウンターの総数は、当時の各勢力の人的資源の限界に比例した個数となっています。カウンター総数を超過して部隊を生産することはできません。新しい部隊を生産する際に、陸上部隊の両替は自由に行うことができます（たとえば、1 個部隊のカウンターが不足する場合であっても、既に 3 個部隊が配置されているスペースに 1 個部隊を生産し、4 個部隊のカウンターとすることは可能です）。

17.1 陸上部隊の生産 (Land Units)

陸上部隊は、敵勢力部隊が存在しない本国スペースに生産（購入）することができます。

正規部隊：各勢力とも、正規部隊の購入アクションを実施し、2CP を消費することで、正規部隊 1 個を地図盤上本国スペースに配置することができます。

傭兵部隊：オスマン=トルコ帝国をのぞく各勢力は傭兵部隊の購入アクションを実施し、1CP を消費することで、傭兵部隊 1 個を地図盤上本国スペースに配置することができます。

騎兵部隊：オスマン=トルコ帝国のみが、騎兵部隊の購入アクションを実施し、1CP を消費することで、騎兵部隊 1 個を地図盤上本国スペースに配置することができます。

17.2 海軍部隊の生産 (Naval Units)

海軍部隊は敵勢力陸上部隊が存在しない自勢力支配下の本国港湾スペースに生産することができます。海軍部隊は、海戦あるいは急襲によって失われたのと同一のターンに生産することができます。このため、海軍部隊が除去された場合、ターン記録欄の次のターンのマスに配置し、生産可能となるターンを明示するようにします。次のターンの開始時に、ターン記録欄から海軍戦隊カウンターを手許に戻し、生産を行うことが可能となります。

海軍戦隊：新教徒勢力をのぞく各勢力は 2CP を消費し、海軍戦隊の購入アクションを実施することで、海軍戦隊カウンター 1 個を生産することができます。

私掠船団：「バーバリー海岸の海賊」強制イベントが発効した後、オスマン=トルコ帝国は 1CP を消費し、私掠船団の購入アクションを実施することで、私掠船団カウンター 1 個を購入数することができます。私掠船団は、オスマン=トルコ帝国本国港湾スペースの他、アルジェリア、ならびに「海賊天国」イベントで指定されたスペースでも生産可能である点に注意してください。なお、アルジェリア並びに「海賊天国」イベントで指定されたスペースにてオスマン=トルコ帝国が生産可能な唯一の部隊が私掠船団であることに注意してください。

18. 宗教改革 (The Reformation)

これまでのルールで説明してきた軍事面での争いと並行して、1517 年にルターの 95 箇条の論議で始まった宗教改革に絡む紛争がゲームを通じて行われます。この章では、宗教関連の抗争について説明していきます。ローマ教皇勢力と新教徒勢力がその中心的役割を担いますが、イギリスならびにハプスブルグ家も、宗教改革の進捗に大きな影響を受けます。ルールではまず、スペースの宗派の変更を伴う宗教的アクションである、宗教改革の試み、反宗教改革の試み、宗教論争について説明します。

18.1 宗教的アクション (Religious Actions)

以下にあげる 8 つの事項がヨーロッパにおける宗教関連状

況の改革をもたらします。うち、最初の 2 項目である、「95 箇条の論題」と「ヴォルムス公会議」については、第 1 ターン開始時に自動的に、カトリック教会に対する香華来として発生します。残る 6 つの項目は、コマンドポイントを消費することにより実施するアクションとなります。

95 箇条の論題

ゲーム第 1 ターンは常に新教徒勢力が「95 箇条の論題」強制イベントカードを使用することで開始します。「95 箇条の論題」カードはゲーム開始時に必ず新教徒勢力の手札に含まれます。また、このカードはイベント解決後ゲームから取り除きます(後のターンで再利用はしません)。「95 箇条の論題」イベントは以下の効果があります。

：(宗教指導者としての)ルターをヴィッテンベルグ(Wittenberg)に配置します(8.2 項)。

：ヴィッテンベルグの宗派が新教(プロテスタント)となり、21.6 項に従って、選帝候表示欄のヴィッテンベルグのマスに配置されていた新教徒勢力正規兵部隊 2 個を地図盤上ヴィッテンベルグのスペースに配置します。

：新教徒勢力はドイツ語圏を対象に宗教改革の試みを 5 回実施することができます。宗教改革の試みは 18.3 項に従って解決しますが、新教徒勢力は各宗教改革の試み毎にサイコロ 1 個を追加で振ることができます。

この強制イベントカードはその後山札から取り除きます。「95 箇条の論題」強制イベントカードは、唯一、イベント解決後に 2CP が利用できないという点に注意してください。

ヴォルムス公会議

第 1 ターン第 4 フェイズは「ヴォルムス公会議」フェイズです。史実では 1521 年に新たに神聖ローマ帝国皇帝となったカール 5 世は、このドイツ議会にて初めてルターの説教を聞きました。ゲームではヴォルムス公会議は以下の手順で解決していきます。

ヴォルムス公会議の処理手順

1. **使用カードの決定**：新教徒、ハプスブルグ家、ローマ教皇の各勢力はヴォルムス公会議に関与する度合いとして、手札からカード 1 枚を選択し、他勢力には内容が分からないよう、裏向けにして配置します。上記 3 勢力は必ずカードを使用しなければなりません。強制イベントカードを選択することはできません。本国カードは選択対象とすることができます。カードに記載されたコマンドポイントが多いほど、より強い度合いで会議に関与していくことを表しています。

2. **カードの開示**：選択したカードを同時に開示します。

3. **新教徒勢力はサイコロを振ります**：新教徒勢力は、1. で選択したカードのコマンドポイントに "4" を加えた個数のサイコロを振ります。出目が 5 ~ 6 毎に 1 ヒットを得ます。

4. **カトリック側がサイコロを振ります**：ローマ教皇勢力とハプスブルグ家勢力はそれぞれ、1. で選択したカードのコマンドポイントに等しい個数のサイコロを振ります。出目が 5 ~ 6 毎に 1 ヒットを得ます。ローマ教皇とハプスブルグ家が達成したヒット数を合算したものがカトリック側のヒット数となります。

5. **新教徒側の勝利**：新教徒のヒット数の方が多い場合、その差分箇所だけのスペースの宗派を新教とすることができます。対象となるスペースはドイツ語圏で、既に宗派が新教となっているスペースに隣接している必要があります。なお、この手順で宗派を変更したスペースについても、「新教徒スペースに隣接」の条件を満たすことができます。

6. **カトリック側の勝利**：カトリック側のヒット数の方が多い場合、その差分箇所だけのスペースの宗派をカトリックに変更することができます。宗派の変更対象となるスペースはドイツ語圏で、宗派がカトリックのスペースに隣接している必要があります。なお、この手順で宗派を変更したスペースについても、「カトリックスペースに隣接」の条件を満たすことができます。

7. **引き分け**：新教徒側とカトリック側のヒット数が同数の場合、会議で何らかの合意に達することはありません。特に何のアクションもおきません。

宗教論文の発行

新教徒勢力は 2CP を消費し「宗教論文の発表」アクションを実施することができます。「宗教論文の発表」アクションを実施することにより、単一の言語圏で宗教改革の試みを 2 回実施することができます。対象となる言語圏は、1 回目の宗

教改革の試みを実施するのに先立って指定しなければなりません。もし、クランマーが地図盤上にあるならば、イギリス勢力も「宗教論文の発行」アクションを実施することができますが、3CP を必要とします。イギリス勢力によって実施される「宗教論文の発行」アクションの結果として行う宗教改革の試みは必ず英語圏を対象として行う必要があります。

聖書翻訳

新教徒勢力のみが、1 以上のコマンドポイントを消費して、「聖書翻訳」アクションを実施することができます。ゲームでは聖書の翻訳が完了することで、人々が口にしている言語で聖書を読むことができるようになり、新教徒の教義が爆発的に広まる可能性を有しています。

「聖書翻訳」アクションに 1CP を消費する度に、新教徒勢力カードの「新約聖書の翻訳」欄あるいは「聖書の完全翻訳」欄のマーカ 1 個を 1 マス右方向に移動させることができます。一部の理論指導者(ルター(Luther)、メランクトン(Melanchthon)、ティンダル(Tyndale)、カヴァーデール(Coverdale)、オリベト(Olivetan))には、活動済状態となることで、「聖書翻訳」アクションの際に CP 追加無しで 1 マス余分にマーカを移動させることができる特殊能力が付与されています。単一インバースにはこの特典は 1 回(すなわち 1 マス分)しか使用することができません。以下に、新教徒勢力カードの該当部分を抜粋掲載します。「新約聖書の翻訳」欄と「聖書の完全翻訳」欄にそれぞれ 3 個のマーカがあります。マーカはそれぞれ、ドイツ語、英語、フランス語を表しています。対象言語の「新約聖書の翻訳」が完了するまで、「聖書の完全翻訳」欄のマーカを移動させることはできません。マーカがそれぞれの欄の右端に到達したならば、対象言語に関して翻訳が完了したことになります。各言語毎に、新約聖書の翻訳は 6 マス、聖書の完全翻訳は 10 マス分、マーカを移動させる必要があるわけです。ある言語で、新約聖書の翻訳が完了したならば、新教徒勢力は当該言語圏を対象として宗教改革の試みを 6 回実施することができます。また、ある言語で聖書の完全翻訳が完了したならば、新教徒勢力は当該言語圏を対象として、宗教改革の試みを 6 回、サイコロに +1 の修正(出目が 2 ~ 7 となる)を加えた上で実施することができます。また、ある言語で聖書の完全翻訳が完了したならば、新教徒勢力は 1VP を獲得することができます。マーカがそれぞれの欄で最後のマスに到達したならば、さらに追加して CP を当該言語の当該欄で聖書翻訳を行うことはできません。

<聖書翻訳アクションの管理欄; 新教徒勢力カードより>



宗教論争の実施

新教徒勢力ならびにローマ教皇勢力は 3CP を消費して「宗教論争の実施」アクションをドイツ語圏、英語圏、フランス語圏のいずれかで実施することができます。新教徒勢力の場合、対象言語圏の理論指導者が総て活動済状態である場合、当該言語圏を対象とした「宗教論争の試み」を自発的に行うことはできません。同様に、ローマ教皇勢力の理論指導者が総て活動済状態である場合、ローマ教皇勢力は総ての言語圏で「宗教論争の試み」を自発的に行うことはできません。特定の言語圏に対応した新教徒側の理論指導者が(未だゲームに登場していない、火炙りとなった、破門された、ゲームから取り除かれた等の理由で)存在しない場合、何れの勢力も、その言語圏での宗教論争を実施することができません。「宗教論争」アクションの解決手順は 18.5 項で詳述いたします。

「宗教論争」は、3CP の消費を伴うアクションとして実施する他に、メアリ 1 世がイギリスの統治者である間の制約(21.3 項)あるいは特定のイベントの効果として実施される場合があります。

サン=ピエトロ大聖堂の建設

ローマ教皇勢力のみが 1 以上の CP を消費して「サン=ピエトロ大聖堂の建設」アクションを実施することができます。このアクションは、ローマ教皇庁の主要建物であるサン=ピエトロ大聖堂の建築に資金を投入する行為を表しています。「サン=ピエトロ大聖堂の建設」アクションに CP を消費する度に、ローマ教皇勢力カードのサン=ピエトロ大聖堂の建設欄でサン=ピエトロ大聖堂 CP マーカを 1 マス進めることができます。マーカが右端の "+1CP 下段の VP マーカを移動" と記載された欄に到達したならば、サン=ピエトロ大聖堂勝利ポイントマーカを 1 マス右方向に動かし、サン=ピエトロ大聖堂 CP マーカを一番左のマスに戻します。ゲームを通じて、サン=ピエトロ大聖堂の建築アクションで獲得できる勝利ポイントは 5VP に限定されています。

焚書の実施

ローマ教皇勢力は 2CP を消費し「焚書の実施」アクションを行うことができます。「焚書の実施」アクションを行った場合、ローマ教皇勢力は、単一の言語圏で 2 回の反宗教改革の試みを実施することができます。「焚書の実施」アクションは、2CP の消費を伴うアクションとして実施する他に、メアリ 1 世がイギリスの統治者である間の制約 (21.3 項) の結果として実施される場合があります。

イエズス会大学の設立

「イエズス会」強制イベントが発効した後、ローマ教皇勢力は 3CP を消費し「イエズス会大学の設立」アクションを実施することができます。「イエズス会大学の設立」アクションを実施したならば、ローマ教皇勢力は、宗派がカトリックのスペースで、未だイエズス会大学マーカが配置されていないスペース 1 箇所に、イエズス会大学マーカを配置することができます。「イエズス会大学の設置」アクションの必要 CP は、ロヨラ (Loyola) の特殊能力を使用し、活動済状態とすることで 2CP に低下させることができます。

18.2 宗教修正値 (Religious Modifiers)

「宗教改革の試み」および「反宗教改革の試み」の成否は、対象となるスペースならびに隣接スペースの状況により大きく変わってきます。隣接スペースの宗派の状況が最も大きな影響を及ぼしますが、宗教指導者、イエズス会大学の有無、特定陸上部隊の存在の有無も影響があります。

ゲームに登場する理論指導者は多くが特殊能力を有しています。特殊能力の多くは宗教的行為に対する修正値という形で処理されています。

宗教指導者 (Reformers)

新教徒勢力の 4 人の宗教指導者は、8.2 項に従って地図盤上に配置されます。宗教指導者は、「宗教改革の試み」ならびに「反宗教改革の試み」の際に大きな影響を及ぼします (対象スペース内に存在する場合にはサイコロ 2 個追加、隣接スペースに存在する場合にはサイコロ 1 個追加)。

イエズス会大学

イエズス会大学は、「イエズス会」強制イベントが発効した際に地図盤上に配置されます。その後、ローマ教皇勢力が、「イエズス会大学の設立」アクションを行うことで地図盤上に配置することができます。イエズス会大学は「宗教改革の試み」ならびに「反宗教改革の試み」の際に大きな影響を及ぼします (対象スペース内に存在する場合にはサイコロ 2 個追加、隣接スペース内に存在する場合にはサイコロ 1 個追加)。

陸上部隊

新教 (プロテスタント) あるいはカトリックの教義を信奉している陸上部隊は、宗教改革の試みあるいは反宗教改革の試みの判定に際して、宗教指導者あるいはイエズス会大学と同等の役割を果たします。以下に、どのような陸上部隊が、どの宗派に属するかをまとめて記載します。ゲームでの特定の宗派に属さない陸上部隊もあることに注意してください。陸上部隊による宗教的活動への影響は、スタック単位で判定します。スペース内に複数の陸上部隊が存在しても効果が累積することは無いので注意してください。

以下の陸上部隊は新教をその宗派とします。

- ：新教徒勢力の正規部隊ならびに傭兵部隊
- ：エドワード 6 世並びにエリザベス 1 世が統治者である間

のイギリスの正規部隊ならびに傭兵部隊

以下の陸上部隊はカトリックをその宗派とします。

- ：ローマ教皇勢力の正規部隊ならびに傭兵部隊
- ：ハプスブルグ家の正規部隊ならびに傭兵部隊
- ：フランスの正規部隊ならびに傭兵部隊
- ：メアリ 1 世が統治者である間のイギリスの正規部隊ならびに傭兵部隊
- ：総ての中小勢力 (ジェノバ、ハンガリー=ボヘミア、スコットランド、ヴェネツィア) の正規部隊。ただし、スコットランドについては、イギリスと同盟関係にある場合、イギリスの正規部隊と同じ宗派に属するものとする。
- ：ヨハネ騎士団を含む独立正規部隊

以下の部隊は特定の宗派に属しません

- ：オスマン=トルコ帝国の正規部隊と騎兵部隊
- ：ヘンリー 8 世が統治者である間のイギリスの正規部隊と騎兵部隊。

特定の宗派に属さない陸上部隊は、宗教関連行動に関して何の影響も及ぼしません。

理論指導者の特典

理論指導者カウンターの表面には、その理論指導者が有する特典の内容が記載されています。理論指導者が未活動状態である場合、その特典を、宗教改革の試み、反宗教改革の試み、宗教論争、トレントの公会議等で使用することができます。また、理論指導者の特典を使用することにより、特定アクションをより有効に実施することが可能となります。

理論指導者の特典が使用された場合、理論指導者カウンターを裏返し、活動済の面を上にします。イベントの実施条件が特定理論指導者が存在することである場合や、宗教論争に巻き込まれた場合、理論指導者は活動済状態となります。裏返しにされている (活動済状態の) 理論指導者は、冬季フェイズに表面に戻されます。理論指導者の特典の使用には以下の制約が課せられます。

制約事項

- ：当該ターンに既に活動済となっている理論指導者の特典は使用することができません。
- ：理論指導者の特典は、1 イベントあるいは 1 アクションで終了します。単一インパルスであっても複数回のアクションに対して理論指導者の特典を使用することはできません (例：ロヨラ (Loyola) の特典を使用することにより、イエズス会大学の設立アクションを 2CP で実施可能となります。単一のインパルスにイエズス会大学の設立アクションを 2 回実施する場合、ロヨラの特典を使用したとしても、必要な CP は 5CP となります。2CP への減額は、1 回しか行うことができず、2 回目のイエズス会大学の設立アクションについては通常どおり 3CP を必要とします)。
- ：新教徒勢力、ローマ教皇勢力ともに、単一インパルスには、宗教改革の試み、反宗教改革の試み、聖書の翻訳のいずれかについて、一人の理論指導者の特典のみを使用することができます (特典の利用は 1 インパルスに一人)。宗教論争の際に使用できる特典を有する理論指導者が宗教論争を実施する際には、必ずその特典を使用します。イベントの実施条件として理論指導者を活動済状態とした場合には、当該インパルスには理論指導者の特典を使用したとは見なしません (例：「キャサリン=ボラ」のイベントを実施し、ルターを活動済状態としました。この場合、イベントの効果で宗教改革の試みを実施する際に、ルター以外の理論指導者の特典を使用することが可能です)。
- ：理論指導者の特典は、他の勢力のインパルスに使用することもできます。つまり、新教徒、ローマ教皇勢力を支援するためにイベントが実施された場合や、イギリスによる宗教論文の発行アクションがなされた際に、新教徒勢力あるいはローマ教皇勢力は、理論指導者の特典を使用し、より有効に宗教関連行動を行うことができます。理論指導者の特典を実際に使用するかどうかの判断は、イギリスによって宗教論文の発行アクションが実施される場合であっても、新教徒勢力あるいはローマ教皇勢力が独自に判断することになります。

18.3 宗教改革の試み (Reformation Attempts)

以下の条件を満たす場合、宗教改革の試みを実施することができます。() 囲みで対象言語圏と回数を明示してあります。

- ：95 箇条の論題（ドイツ語圏、5 回、それぞれにサイコロ追加 1 個）
- ：宗教論文の発行（選択した 1 個言語圏、2 回、）。カールシュタット (Carlstadt) の理論指導者の特典を使用する場合、ドイツ語圏限定で 3 回となる。カルヴァン (Calvin) の理論指導者の特典を使用した場合、フランス語圏で 3 回となる。
- ：新約聖書の翻訳完了（翻訳が完了した言語圏対象で 6 回）
- ：聖書の完全翻訳完了（翻訳が完了した言語圏を対象として 6 回。それぞれサイコロの出目に+1 の修正有り）

宗教改革の試みを実施することができるイベントもあります。言語圏毎にイベント名と、実施できる宗教改革の試みの回数 (() 内) は以下の通りです。

- ：ドイツ語圏：「堅き堡」(6 回)
- ：フランス語圏：「プラカード事件」(3 回)、「カルヴァン：キリスト教綱要」(5 回、それぞれサイコロの出目に+1 の修正有り)
- ：英語圏：「共通祈禱書」(4 回)、「修道院の解散」(3 回)
- ：総ての言語圏：「マールブルグの討論」(ドイツ語圏の理論指導者 2 人の理論値の合計回数)、「エラスムス」(4 回)、「キャサリン=ボラ」(5 回)、「活版印刷術」(3 回；このターンの宗教改革の試みではサイコロ 1 個追加)

上記のイベントの多くは、特定の理論指導者が未活動状態である場合にのみ実施可能となっています。特定理論指導者がイベント実施条件となっている場合、どの勢力によってイベントが実施されたかに関係なく、イベント実施条件に指定されている理論指導者は活動済状態となります。

宗教改革の試みを 1 回実施することで、新教徒勢力（宗教論文の発行アクションをイギリスが実施した場合にはイギリス）は、1 スペースを対象として宗派を新教に替えるチャンスを得ます。宗教改革の試みは以下に示す手順で実施します。1 インバルスには、1 個スペースには宗教改革の試みを 1 回のみ実施可能です。宗派の変更に失敗した場合、そのスペースに対しては宗教改革の試みを実施するのは、次のインバルスまで待たねばなりません。

宗教改革の試みの実施手順

1. **対象スペースの指定：** 宗教改革の試みを実施する場合、まず、対象スペースを指定します。対象スペースは宗派がカトリックで、かつ、以下のいずれかの条件を満たす必要があります。

- ：宗教改革家が存在する
- ：隣接スペースに宗派が新教（プロテスタント）のスペースが存在する（峠道経由でも良い）
- ：宗派が新教の港湾スペースと同一の海域に隣接している

宗教改革の試みの対象となるスペースは何れの言語圏に属していてもかまいません。しかしながら、出目が同数で宗教改革の試みに成功する、あるいは、条件が合致した際にサイコロの出目に+1 の修正を得ることができるのは、対象言語圏に属するスペースが対象となっている場合に限られます。また、「共通祈禱書」イベントによる宗教改革の試みは、カレーを含むイギリス本国スペースのみを対象スペースとできる点に注意してください。

2. **宗教改革実施側のサイコロ個数決定：** 宗教改革実施側は、以下の通り基本となるサイコロ個数を決定します。

- ：隣接する宗派が新教のスペース 1 個につき 1 個
- ：隣接するスペース内に存在する宗教改革家毎に 1 個
- ：隣接するスペース内に存在する宗派が新教の陸上部隊 1 スタックにつき 1 個
- ：対象スペース内に存在する宗教改革家毎に 2 個
- ：対象スペース内に宗派が新教の陸上部隊が存在する場合に 2 個

上記 ~ の条件の何れにも合致しない場合であっても、

宗教改革実施側は最低でもサイコロ 1 個を使用することができます（宗派が新教のスペースが峠道のみで隣接している場合等が当てはまります）。隣接するスペース（スペースの宗派、宗教改革家の存在、陸上部隊の存在）を考慮する際に、峠道で接続している場合や、政情不安状態となっているスペースについては「隣接している」と見なすことができません。上記、については、1 個部隊であってもスタックと見なすことができます。

3. **ボーナスサイコロ個数の決定：** 宗教改革実施側は、以下のいずれかの条件に合致する場合、サイコロを追加で使うことができます。

- ：このターンに「活版印刷術」イベントが既に発効している場合には 1 個追加
- ：「95 箇条の論題」イベントの効果で行う宗教改革の試みの場合には 1 個追加
- ：理論指導者の特典を使用する場合には 1 個追加

手順 2./3. で決定した個数のサイコロを手順 4. で使います。

4. **サイコロ判定：** 上記手順で決定した個数のサイコロを振ります。「カルヴァン：キリスト教綱要」イベントあるいは「聖書の完全翻訳」の完遂によって行う宗教改革の試みの場合、宗教改革の試みの対象となっているスペースが対象言語圏であるならば、サイコロの出目にそれぞれ+1 の修正を加えます。他の種々の行動の判定とは異なり、ヒット数を求めることは行わず、複数振ったさいころの出目のうち、最も大きな出目 ([Max(any-die)]) のみを使用します。

5. **自動的成功：** 最も大きい出目が 6 以上であり、かつ、宗教改革の試みの対象となっているスペースが対象言語圏であるならば、その宗教改革の試みは自動的に成功します。当該スペースの支配マーカを裏返し、宗派が新教となったことを示してください。以下の手順は省略することができます。

自動的成功では無い場合、ローマ教皇勢力は宗教改革の試みに対する防御判定を行います。

6. **ローマ教皇側サイコロ個数の決定：** ローマ教皇勢力が使用するサイコロ個数を以下の通り決定します。

- ：隣接する宗派がカトリックのスペース 1 個につき 1 個
- ：隣接するスペース内のイエズス会大学 1 個につき 1 個
- ：隣接するスペース内の宗派がカトリックの陸上部隊 1 スタックにつき 1 個
- ：対象スペース内にイエズス会大学がある場合に 2 個
- ：対象スペース内に宗派がカトリックの陸上部隊が存在する場合に 2 個

ローマ教皇側は最低でもサイコロ 1 個を使用することができます（宗派がカトリックのスペースが峠道のみで隣接している場合等が当てはまります）。隣接するスペース（スペースの宗派、宗教改革家の存在、陸上部隊の存在）を考慮する際に、峠道で接続している場合や、政情不安状態となっているスペースについては「隣接している」と見なすことができません。上記、については、1 個部隊であってもスタックと見なすことができます。

7. **サイコロ判定：** ローマ教皇側は手順 6. で求めた個数のサイコロを振り、出目の最も高い値を求めます。

8. **結果判定：** 上記手順 4. および 7. で求めた出目の最大値を比較します。宗教改革実施側が大きい場合、宗教改革の試みは成功します。対象スペースの支配マーカを裏返し、宗派が新教である旨を表示してください。もし、対象スペースが選帝候スペースである場合、21.6 項に従って、新教徒勢力の正規部隊を配置します。宗教改革実施側が小さい場合、当該スペースに対する宗教改革の試みは失敗します。もし、カールシュタット (Carlstadt) の理論指導者特典を使用し、ドイツ語圏で宗教改革の試みを行っていた場合には、対象スペースに政情不安マーカを配置してください。出目の最大値が同数である場合、対象スペースが、宗教改革の対象言語圏である場合には宗教改革実施側の勝利となります（対象スペースでの宗教改革の試みは成功します）。それ以外の場合、ローマ教皇勢力側の勝利となります（対象スペースでの宗教改革の試みは失敗したものとします）。



宗教改革の試みの例

第 1 ターンの「95 箇条の論議フェイズ」です。新教徒勢力は、最初の宗教改革の試みをブランデンブルグ (Brandenburg) にて実施し、成功を収めています。21.6 項に規定されているとおり、選帝侯スペースでの宗教改革の試みに成功したため、選帝侯候補のブランデンブルグのマスから、1 個聖騎兵部隊を地図上のブランデンブルグのマスに移動させています。図はここまでの状況を表しています。

新教徒勢力は、2 回目の宗教改革の試みをどのスペースで実施するのか迷っています。このため、成功の可能性の高いスペースを選ぶことにしました。「95 箇条の論議フェイズ」に実施する宗教改革の試みの特典として、サイコロを 1 個余分に使用することができる点に注意してください。

リュベック (Lubeck): 新教徒側のサイコロ個数は 3 個 (宗派が新教のスペースに隣接していることで 1 個、新教徒の陸上部隊が隣接スペースにあることで 1 個、95 箇条の論議の特典で 1 個) に対して、ローマ教皇勢力のサイコロ個数も 3 個 (3 箇所の宗派がカトリックのスペースに隣接) となります。リュベックはドイツ語圏ですから、出目が同数の場合、宗教改革実施側が勝利を収めることができます。

シュテティン (Stettin): 新教徒側 3 個 (新教隣接スペースで 1 個、新教徒部隊隣接で 1 個、95 箇条の論議の特典で 1 個) に対して、ローマ教皇勢力は 1 個 (カトリック隣接スペース 1 個のみ) となります。個々もドイツ語圏ですから、出目が同数の場合、宗教改革実施側が勝利を収めることができます。

ブレスラウ (Breslau): 新教徒側 6 個 (新教隣接スペース 2 個、新教徒部隊隣接 2 個、宗教改革家に隣接で 1 個、95 箇条の論議の特典で 1 個) に対して、ローマ教皇勢力は 1 個 (カトリック隣接スペース 1 個) となります。非ドイツ語圏ですから、出目が同数の場合にはローマ教皇側が勝利を収めます (宗教改革の試みに失敗します)。

プラハ (Prague): 新教徒側 4 個 (新教隣接スペース 1 個、新教徒部隊隣接 1 個、宗教改革家に隣接で 1 個、95 箇条の論議の特典で 1 個) に対して、ローマ教皇勢力は 5 個 (カトリック隣接スペース 3 個、同スペース内のカトリック部隊で 2 個) となります。非ドイツ語圏ですから、出目が同数の場合にはローマ教皇側が勝利を収めます (宗教改革の試みに失敗します)。

ライプチヒ (Leipzig): 新教徒側 4 個 (新教隣接スペース 1 個、新教徒部隊隣接 1 個、宗教改革家に隣接で 1 個、95 箇条の論議の特典で 1 個) に対して、ローマ教皇勢力は 4 個 (カトリック隣接スペース 3 個、カトリック部隊に隣接で 1 個) となります。ドイツ語圏ですから、出目が同数の場合には宗教改革実施側が勝利を収めます。

マグデブルグ (Magdeburg): 新教徒側 6 個 (新教隣接スペース 2 個、新教徒部隊隣接 2 個、宗教改革家に隣接で 1 個、95 箇条の論議の特典で 3 個) に対して、ローマ教皇勢力は 3 個 (カトリック隣接スペース 3 個) となります。同数の場合には宗教改革の試みに成功します。

成功率を勘案の上、ブレスラウあるいはマグデブルグににて宗教改革の試みを実施することが良い選択です。新教徒勢力は、出目が等しい場合に勝利を収めることができます。および、ローマ教皇勢力が "6" を出したとしても自動的に負けることが無いことから、マグデブルグにて 2 回目の宗教改革の試みを実施することにしました。

注記: スペースの宗派が新教徒になった場合、支配マーカを裏返してその旨を表示しますが、中小勢力には支配マーカが無いいため、中小勢力本国スペースの宗派が新教となった場合、灰色の支配マーカの裏面 (白色面) を使用してその旨を表示してください。

18.4 反宗教改革の試み (Counter Reformation Attempts)

以下のアクションを実施することで、ローマ教皇勢力は、1 回あるいは複数回の反宗教改革の試みを実施することができます。実施可能回数は () 内に記載してあります。

：焚書の実施 (通常は 2 回、カヤタン (Cajetan) の理論指導者特典を使用する場合には単一言語圏で 3 回、カラファ (Caraffa) の理論指導者特典を使用する場合には総ての言語圏を対象に 3 回)

：「信仰の守護者」イベント (3 回)、「メアリ 議会と対立」イベント (3 回)、「エラスムス」イベント (4 回)

反宗教改革の試み 1 回につき、対象 1 スペースの宗派を新教からカトリックに戻すことができる可能性があります。反宗教改革の試みの実施手順は以下の通りとなります。各スペースは、1 ラウンドに 1 回のみ、反宗教改革の試みの対象とすることができます。宗派の変更に失敗した場合、そのス

ースに対しては反宗教改革の試みを実施するのは、次のインパルスまで待たねばなりません。

反宗教改革の実施手順

1. **対象スペースの指定:** 宗教改革の試みを実施する場合、まず、対象スペースを指定します。対象スペースは宗派が新教で、かつ、以下のいずれかの条件を満たす必要があります。

- ：イエズス会大学が存在する
- ：隣接スペースに宗派がカトリックのスペースが存在する
- ：宗派がカトリックの港湾スペースと同一の海域に隣接している

反宗教改革の試みは、何れの言語圏でも実施可能ですが、判定出目が同数のときに勝利を収めることができるのは、統治者が、パウロ 3 世あるいはユリウス 3 世で、かつ、反宗教改革の対象スペースが対象言語圏である場合に限定されます。

2. **ローマ教皇側使用サイコロ個数の決定:** ローマ教皇勢力が使用するサイコロ個数を以下の通り決定します。

- ：隣接する宗派がカトリックのスペース 1 個につき 1 個
- ：隣接するスペース内のイエズス会大学 1 個につき 1 個
- ：隣接するスペース内の宗派がカトリックの陸上部隊 1 個スタックにつき 1 個
- ：対象スペース内にイエズス会大学がある場合に 2 個
- ：対象スペース内に宗派がカトリックの陸上部隊が存在する場合に 2 個

ローマ教皇側は最低でもサイコロ 1 個を使用することができます (宗派が新教のスペースが峠道のみで隣接している場合等が当てはまります)。隣接するスペース (スペースの宗派、イエズス会大学の存在、陸上部隊の存在) を考慮する際に、峠道で接続している場合や、政情不安状態となっているスペースについては「隣接している」と見なすことができません。上記 1. については、1 個部隊であってもスタックと見なすことができます。

3. **ボーナスサイコロ個数の決定:** 反宗教改革実施側 (= ローマ教皇勢力) は、理論指導者の特典を使用する場合には、サイコロ個数を 1 個あるいは 2 個増加させることができます。

4. **サイコロ判定:** 上記手順で決定した個数のサイコロを振ります。「アウグスブルグの宗教告白」イベントがこのターンに既に発効している場合、サイコロの出目にそれぞれ -1 の修正を加えます。複数振ったさいころの出目のうち、最も大きな出目 ([Max(any-die)]) のみを使用します。

5. **自動的成功:** 最も大きい出目が 6 以上であり、かつ、ローマ教皇勢力の統治者がパウロ 3 世あるいはユリウス 3 世で、かつ、反宗教改革の試みの対象となっているスペースが対象言語圏であるならば、その反宗教改革の試みは自動的に成功します。当該スペースの支配マーカを裏返し、宗派がカトリックであることを示してください。以下の手順は省略することができます。

自動的成功では無い場合、新教徒勢力は反宗教改革の試みに対する防御判定を行います。

6. **新教徒側使用サイコロ個数の決定:** 新教徒勢力は、以下の通り基本となるサイコロ個数を決定します。

- ：隣接する宗派が新教のスペース 1 個につき 1 個
- ：隣接するスペース内に存在する宗教改革家毎に 1 個
- ：隣接するスペース内に存在する宗派が新教の陸上部隊 1 スタックにつき 1 個
- ：対象スペース内に存在する宗教改革家毎に 2 個
- ：対象スペース内に宗派が新教の陸上部隊が存在する場合に 2 個

上記 1. ~ 5. の条件の何れにも合致しない場合であっても、宗教改革実施側は最低でもサイコロ 1 個を使用することができます (宗派が新教のスペースが峠道のみで隣接している場合等が当てはまります)。隣接するスペース (スペースの宗派、宗教改革家の存在、陸上部隊の存在) を考慮する際に、峠道で接続している場合や、政情不安状態となっているスペースについては「隣接している」と見なすことができません。上記 1. については、1 個部隊であってもスタックと見なすことができます。

7. **サイコロ判定:** 新教徒勢力は手順 6. で求めた個数のサイコロを振り、出目の最も高い値を求めます。

8.結果判定： 上記手順 4.および 7.で求めた出目の最大値を比較します。反宗教改革実施側が大きい場合、反宗教改革の試みは成功します。対象スペースの支配マーカーを裏返し、カトリックの面を上にしてください。反宗教改革実施側が小さい場合、当該スペースに対する反宗教改革の試みは失敗します。出目の最大値が同数である場合、対象スペースが反宗教改革の対象言語圏であり、かつ、ローマ教皇勢力の統治者がパウロ 3 世あるいはユリウス 3 世の場合には反宗教改革実施側の勝利となります。これ以外の場合には、新教徒勢力の勝利となります。

9. 特典 CP の獲得： 当該反宗教改革の試みに、理論指導者テツェル (Tezel) の特殊能力を使用した場合、反宗教改革の試みに成功したならば、1CP をサン=ピエトロ大聖堂建設のために獲得、消費することができます。

18.5 宗教論争 (Theological Debates)

「宗教論争」アクションは、宗教改革の試みあるいは反宗教改革の試みに比べて、その結果の予測は困難ですが、以下のような潜在的なメリットがあります。

- ：相手陣営の理論指導者を「火炙り」とすること、あるいは、「信用失墜」に追い込むことにより、勝利ポイントを獲得することができます。
- ：宗教改革の試みでは宗派の転換が困難な地図盤上の情勢であっても、その宗派を変更することが可能となります。

宗教論争の実施手順

1.言語圏の特定： 攻撃側 (= インパルス実施側) は宗教論争を実施する言語圏をドイツ語、フランス語、英語のいずれかから指定します。

2.攻撃側理論指導者の指定： 宗教論争実施側 (= 攻撃側) は、当該宗教論争で攻撃側となる理論指導者を、未活動状態の自勢力の理論指導者のなかからランダムに 1 名指定します。新教徒勢力が攻撃側である場合、手順 1.で指定した言語圏に対応した理論指導者のなかから未活動状態の理論指導者をランダムに選択しなければなりません。ローマ教皇勢力が攻撃側である場合、対象言語圏に関係なく未活動状態の理論指導者からランダムに選択を行います。こうして選択した理論指導者カウンターを、宗教紛争管理カードの当該勢力の「現在の理論指導者欄」に配置します。

3.防御側理論指導者の決定： 当該宗教論争の攻撃側は、宗教論争の相手を選択するにあたり、次の 2 つの方法のいずれかを指定します。

- ：既に活動済の理論指導者から 1 名を選択します (防御側が新教徒である場合には対象言語圏の理論指導者に限定されます)。
- ：未活動状態の理論指導者から 1 名を選択します (防御側が新教徒である場合には対象言語圏の理論指導者に限定されます)。

手順 2.及び 3.の例外： 宗教論争が「ライブチヒの宗教論争」本国カードイベントで実施された場合、ローマ教皇勢力は、攻撃側 (= ローマ教皇側) の理論指導者を指定するか、あるいは、新教徒側の理論指導者のうち、1 名を、当該宗教論争に関してのみ使用できない旨指定することができます。また、新教徒側は、「私は此処に立つ」イベントを宗教論争実施時に使用し、(攻撃側であるか防御側であるかに関係なく) 当該宗教論争がドイツ語圏で実施される場合には、ランダムに選択された新教徒側理論指導者の代わりに、ルターにて宗教論争を実施することができます。ローマ教皇勢力が、「ライブチヒの宗教論争」で、ルターを使用不能と指定した後であっても、新教徒勢力は「私は此処に立つ」のイベントを使用し、その効果でルターで宗教論争を実施することが可能です。

4.宗教論争攻撃側がサイコロを振る： 宗教論争実施側 (すなわち攻撃側) は、攻撃側理論指導者の理論値プラス 3 個の個数のサイコロを振ります。サイコロの出目が 5 あるいは 6 のとき、1 ヒットを与えることができます。

例外事項

- ：このターンに「アウグスブルグの宗教告白」イベントが既に発効している場合、ローマ教皇勢力が実施した宗教論争で、ローマ教皇勢力の理論指導者が使用できるサイコロ個数は 1 個低下します。
- ：メアリ 1 世が統治者である間、英語圏で実施する宗教論争で、ローマ教皇勢力の理論指導者の理論値は 2 倍として取り扱います。
- ：エック (Eck) あるいはガーディナー (Gardiner) が手

順 2 で選択された場合、理論指導者の特典を使用し、サイコロを 1 個増やすことができます。

：「教皇裁判所」イベントの効果で宗教論争を行う場合、ローマ教皇勢力理論指導者は使用するサイコロ個数を 2 個増やすことができます。

5.宗教論争防御側がサイコロを振る： 防御側が宗教論争で使用するサイコロの個数は、防御側の理論指導者が未活動状態か、活動済状態によって異なります。

：活動済状態の場合、理論値プラス 1 個となります。

：未活動状態の場合、理論値プラス 2 個となります。

サイコロの出目が、5 あるいは 6 のとき、1 ヒットを与えることができます。

6.理論指導者を活動済状態とする： 宗教論争で利用した理論指導者は攻撃側、防御側とも活動済状態となります。ルターが代理で宗教論争を実施した場合、代理の対象となった理論指導者も活動済状態となります。

7.ヒット数の比較： 双方のヒット数を比較します。結果は以下の通りとなります。

：宗教論争第 1 ラウンドで双方のヒット数が同数である場合；

当該宗教紛争は、攻撃側防御側とも、同一言語圏で未活動状態の理論指導者からランダムに理論指導者を選択し直して、宗教紛争の第 2 ラウンドを解決します。このとき、未活動状態の理論指導者が無い場合には、言語圏に対応した活動済状態の理論指導者からランダムに 1 名を選択します。新教徒勢力は、プリンガー (Bullinger) の特典をこの時点で使用することができます。プリンガーの特典を使用した場合 (使用の有無は、ランダムに選択する前に行う必要があります) プリンガーが新教徒側の理論指導者として宗教論争の第 2 ラウンドに登場することになります。また、宗教論争がドイツ語圏で実施されている場合には、新教徒勢力は「私は此処に立つ」イベントを使用し、ランダムに選択された理論指導者の代わりに、ルターを使用することも可能です。攻撃側、防御側とも、宗教論争第 2 ラウンドで使用する理論指導者が確定したならば、上記手順 4.に戻ります。

：宗教論争第 2 ラウンドで双方のヒット数が同数である場合； 宗教論争は何の結論にも達することができませんでした。当該宗教論争アクションは終了となります。

：ヒット数が異なる場合； ヒット数の差分に相当するスペースを勝利側勢力 (与えたヒット数が多い側) の宗派に変更することができます。支配マーカーを適切な面になるように置き直します。宗派の変更を実施するスペースは当該宗教論争の対象言語圏から選択しなければなりません。もし、対象言語圏のスペースが空で、当該宗教論争の勝利側勢力の宗派となり、かつ、まだ宗派を変更する権利が残っている場合には、他の言語圏スペースも宗派変更の対象とすることができます。新教へと宗派を変更するスペースは、宗教改革の試みの実施手順 1.の条件を満たしている必要があります。同様に、カトリックへと宗派を変更するスペースは、反宗教改革の試みの実施手順 1.の条件を満たしている必要があります。当該宗教論争の決着がついた際のローマ教皇勢力側の理論指導者がアレクサンダー (Aleander) あるいはカンペッジョ (Campeggio) である場合、その特典を使用して宗教論争の結果を変更することが可能です。

8.新教徒側理論指導者を火炙り： ローマ教皇勢力が宗教論争の勝利側勢力であり、ヒット数の差分が、新教徒側理論指導者の理論値を超過している場合、新教徒側理論指導者は異端として火炙りに処せられることとなります。当該新教徒側理論指導者をローマ教皇勢力カードのボーナス VP 欄に配置してください。ローマ教皇勢力は自分の勢力カードのボーナス VP 欄に配置された理論指導者の理論値に等しい勝利ポイントを獲得することができます。あまりあり得ないことですが、火炙り刑となった新教徒側理論指導者が、ルター (Luther)、ツウヴィングリ (Zwingli)、カルヴァン (Calvin)、クランマー (Cranmer) のいずれかである場合、該当する宗教改革家カウンターもあわせて地図盤上から取り除く必要があります。ただし、火炙り刑になったかどうかは、新教徒勢力の統治者が誰であるかには影響を及ぼしません。つまり、ルターあるいはカルヴァンが火炙り刑となったとしても、新教徒勢力の統治者が変更となることはありません。これは、ルターあるいはカルヴァンと同等の統治者としての能力を有する人物が、宗教改革運動の過程で輩出したものと考えます。

9. ローマ教皇勢力理論指導者の信用失墜： 新教徒勢力が宗教論争の勝利側勢力であり、ヒット数の差が、ローマ教皇側理論指導者の理論値を超過している場合、ローマ教皇側理論指導者はローマ教皇からの信用を失ったしまったものとします。当該ローマ教皇勢力理論指導者カウンターを、新教徒勢力カードのボーナス VP 欄に配置します。新教徒勢力は自分の勢力カードボーナス VP 欄に配置されている理論指導者の理論値と同数の勝利ポイントを獲得することができます。

宗教論争の例： 第 1 ターンのローマ教皇勢力インパルスです。既に活動済となっている理論指導者はカールシュタット (Carlstadt) で、このときまでに、新教徒勢力の「宗教論文の発表」アクション実施の際に、特典を使用し、宗教改革の試みを 3 回実施しました。ローマ教皇勢力は本国カードを使用し、「ライプツヒの宗教論争」イベントを実施しました。イベントの効果により、ローマ教皇勢力は宗教論争で使用する自勢力の理論指導者としてエック (Eck) を選択しました。エックはサイコロ 7 個を使用することができます。その内訳は、エック自身の理論値で 3 個、攻撃側として 3 個、エックの理論指導者特典で 1 個の合計 7 個となります。カールシュタットは既に活動済となっているため、この宗教論争では、サイコロを 2 個しか使用することができません (理論値で 1 個、活動済防御側で 1 個の合計 2 個)。7 個 vs 2 個では非常に振りにあるため、新教徒勢力は、本国カードのイベント「私は此処に立つ」を使用し、カールシュタットの代わりにルターを使用することにしました (さらに加えて、山札からカード 1 枚を補充することでもできます)。ルターは、未活動状態であるため、サイコロを 6 個振ることができます。その内訳は、ルターの理論値で 4 個、未活動状態の防御側で 2 個の合計 6 個となります。ローマ教皇勢力、新教徒勢力ともサイコロを振り、それぞれ 2 ヒットずつを相手に与えました。宗教論争は第 2 ラウンドに突入することになります。ルターとエックはともに活動済状態となります。攻撃側が、未活動状態の理論指導者からランダムに 1 名を選択したところ、アレクサンダー (Alexander) が選ばれました。防御側も未活動状態の理論指導者からランダムに 1 名を選択したところ、メランクトン (Melancthon) が選択されました。ローマ教皇側はサイコロ 5 個 (アレクサンダーの理論値で 2 個、攻撃側で 3 個)、新教徒側は 5 個 (メランクトンの理論値で 3 個、未活動状態防御側で 2 個) のサイコロを使用します。それぞれがサイコロを振った結果、ローマ教皇側は 1 ヒット、新教徒側は 2 ヒットを達成しました。出目の差分は "1" となります。アレクサンダーが信用失墜することはありませんでした。しかしながら、アレクサンダーの理論指導者特権が適用されるため、新教徒勢力は 2 スペースを対象として、宗派を新教に変更することができます。アレクサンダーとメランクトンの両名は活動済状態となります。

19. 冬季 (Winter)

各ターンの第 7 フェイズは「冬季フェイズ」となります。アクションフェイズの最終インパルスが終了した後、直ちに冬季フェイズが開始されます。冬季フェイズには、全プレイヤーを対象として、以下の順序で特定の行動を実施しなければなりません。

- ：海軍戦隊貸与マーカーの除去
- ：背教者司令官があるならばそれを除去
- ：海域に存在する海軍戦隊を最近傍の港湾スペースへ移動
- ：陸軍司令官と陸上部隊を城塞化スペースへ帰還させる (経路確保ができない場合には消耗判定)
- ：主要勢力間の同盟マーカーの除去
- ：自勢力支配下の首都スペースに 1 個正規部隊を配置
- ：海賊行為マーカーの除去
- ：理論指導者カウンターを総て未活動状態とする。
- ：適切な時期に発効しなかった強制イベントを解決する

上記 ~ は全プレイヤーが同時に解決を行います。

19.1 貸与マーカー (Loaned Squadron Markers)

海軍戦隊カウンターから総ての貸与マーカーを取り除きます。19.3 の手順では貸与されていた海軍戦隊も、元来の所有者勢力の港湾スペースへと帰還させます。

19.2 背教司令官 (Renegade Leader)

このターンに「チャールズ=ボルボン」イベントが発効しており、背教司令官が地図盤上に配置されている場合、地図盤上から取り除きます。ともにスタックしていた陸上部隊あるいは海軍戦隊はそのまま地図盤上に留め置かれます。

19.3 本国への帰還 (Returning Home)

まず海軍部隊を港湾に帰還させます。海軍部隊を帰還させた後、陸上部隊を城塞化スペースへ帰還させます。

海軍部隊の帰還

海軍部隊は当該カウンターを指揮している主要勢力が支配している港湾スペースのうち、最も近い距離にある港湾スペースに帰還します。等距離に複数の港湾スペースがある場合、所有者が選択することができます。等距離に複数の港湾スペースがある場合、スタックを分割して異なる港湾スペースに帰還してもかまいません。冬季フェイズに港湾に帰還する海軍部隊は、海上迎撃や海戦の対象となりません。帰還の過程

で消耗判定が課せられることもなく、また、帰還する港湾スペースが冬季フェイズの開始時点で攻囲を受けていてもかまいません。海上にある海軍司令官は、ともにスタックしているいずれかの海軍戦隊とともに港湾スペースへと帰還しなければなりません。

陸上部隊の帰還

非城塞化スペースにあるか、あるいは、当該陸上部隊を指揮している勢力が支配していない城塞化スペースにある陸上部隊は、自勢力が支配している城塞化スペースへと帰還しなければなりません。首都を除き、1 個城塞スペースにつき 4 個部隊の制約は冬季フェイズであっても適用されます。既に自勢力が支配している城塞化スペースに存在する陸上部隊については、本国首都スペースへ帰還することも可能です。既に本国種とスペースに存在している陸上部隊は冬季フェイズの帰還による移動を実施することはできません。

陸上部隊の帰還は以下の手順で実施します。あるスペースから同一のスペースへと帰還を実施する陸上部隊はスタックして帰還を実施しなければなりません。帰還を実施する陸上部隊が存在するスペースから帰還の対象スペースまでの間で、隣接するスペースと海域を繋ぐ形で、距離は問いませんが、経路が設定できるかどうかを判定します。経路 (帰還開始スペースはのぞく) が以下の条件を満たすことができないとき、消耗判定が課せられます。

経路の条件

- ：自陣営支配下である。
- ：政情不安状態では無い

12.1 項の連絡線とは異なり、敵部隊の存在は無視することができます。加えて、海域に自勢力の海軍部隊が存在しなくとも、距離に関係なく海域を経路に含むことが可能です。同盟関係は、冬季フェイズの次のステップまで有効であるため、この時点で同盟関係にある勢力が支配しているスペースを自勢力支配下として帰還経路に含めることが可能です。

上記の要件を満たす帰還経路を設定することができない場合、対象となるスタックには消耗が課せられます。消耗が課せられた部隊は、スタックの半数の部隊 (端数切り上げ) を除去しなければなりません。消耗によって除去する部隊は所有者が決定することができます。なお、陸上部隊の帰還については、全プレイヤーが同時に実行するものであることに注意してください。

陸上部隊の帰還の実施手順

各勢力とも以下の手順で、自勢力の総ての陸上部隊について冬季帰還を実施していきます。陸上部隊の帰還については、全プレイヤーが同時に実行するものであることに注意してください。

1. スタック制限超過有無の判定： 本国首都スペース以外の自勢力支配下の城塞化スペースにある軍団毎に、その陸上部隊の個数を計算します。城塞化スペースに 4 個部隊を越える部隊を有する場合、超過分は首都スペースへ帰還を実施しなければなりません。城塞化スペースのスタック制限を満たしても、それらの陸上部隊を首都スペースへ帰還させることにしてもかまいません。帰還を実施する場合、政情不安状態のスペースや敵陣営支配下のスペースがある場合、対象軍団には消耗が課せられます。

2. 陸上部隊の帰還の実施： 続いて、城塞化スペースに存在しないか、あるいは、自勢力の支配下の城塞化スペース以外の城塞化スペースに存在する軍団について以下のいずれかを選択実施します。

- ：本国首都スペースへ帰還する。
- ：自勢力が支配している最も近い城塞化スペースへ帰還する (この場合、当該城塞化スペースのスタック制限である 4 個部隊の条件を満たすこと)。最も近い城塞化スペースを判定する際には、実際に使用する帰還経路ではなく、物理的に最短の経路を取った場合の距離で判定すること。

このとき、軍団 (= スタック) を分割し、一部が最も近い城塞化スペースへ、残りが本国首都スペースへと帰還を実施してもかまわない。最も近い城塞化スペースが複数存在する場合 (「近い」の判定は物理的な経路であることに注意)、1 個城塞化スペースには 4 個部隊までという制限を満たす限り、軍団を分割し、複数の城塞化スペースへと帰還を実施することが可能である。帰還を実施する経路上に政情不安状態のス

ペースや、敵陣営支配下のスペースを含む場合、対象スタックには消耗が課せられるので注意すること。

3. 陸上司令官の帰還： 陸上部隊の帰還の過程で、陸上司令官が存在するスペースから、陸上部隊が（帰還を実施するために）存在しなくなる場合、陸上司令官は、当初スタックしていた陸上部隊のいずれかと一緒に帰還を実施しなければならない。

上記手順に関しては、3つの例外事項がある。

例外 1. 新教徒勢力の陸上部隊： 新教徒勢力には首都スペースが存在しないため、陸上部隊の帰還にあたっては、必ず新教徒支配下の城塞化スペースに帰還を実施しなければなりません。城塞化スペースのスタック制限である 4 個部隊を超過する場合、4 個部隊までをまず最も近い城塞化スペースに帰還させた後、残余の部隊は、次に最も近い城塞化スペースに帰還を実施させるという手順で実施します。

例外 2. 敵勢力支配下の首都スペース： 敵勢力が首都スペースを支配している場合、陸上部隊の帰還にあたり、首都スペースへの帰還を実施することができません。このような場合、首都スペースへ帰還することが義務付けられている陸上部隊は除去しなければなりません。

例外 3. ハプスブルグ家の陸上部隊： ハプスブルグ家には首都スペースが 2 箇所あります。ハプスブルグ家の陸上部隊は陸上部隊の帰還手順の 2. あるいは 3. で、首都に帰還させる際に、2 箇所ある首都のうち、どちらに帰還させることにしてもかまいません。ただし、ハプスブルグ家勢力の陸上部隊は「シュマルカルデン同盟」強制イベントが発効するまで、選帝候スペースを通して帰還を実施することはできません。

19.4 主要勢力同盟マーカ (Major Power Alliance Markers)

外交状況表の主要国間の同盟マーカを総て取り除きます。このターンの外交フェイズに成立した同盟関係は総て解消されることになります。イベントによって成立した中小勢力との同盟関係は継続します。

19.5 補充 (Replacements)

各勢力とも、自勢力支配下の首都本国スペースに正規部隊 1 個を配置することができます。ハプスブルグ家勢力には首都スペースが 2 箇所あるため、首都スペース 2 箇所がともに、ハプスブルグ家の支配下でそれぞれの首都スペースに 1 個ずつ、合計 2 個の正規部隊を配置することができます。新教徒勢力には首都スペースがありませんので、この手順で、正規部隊の補充を受けることはできません。

19.6 海賊行為マーカ (Piracy Markers)

地図盤上に配置されている海賊行為マーカを総て取り除きます。

19.7 理論指導者 (Debaters)

総ての理論指導者カウンターを、未活動状態とします。

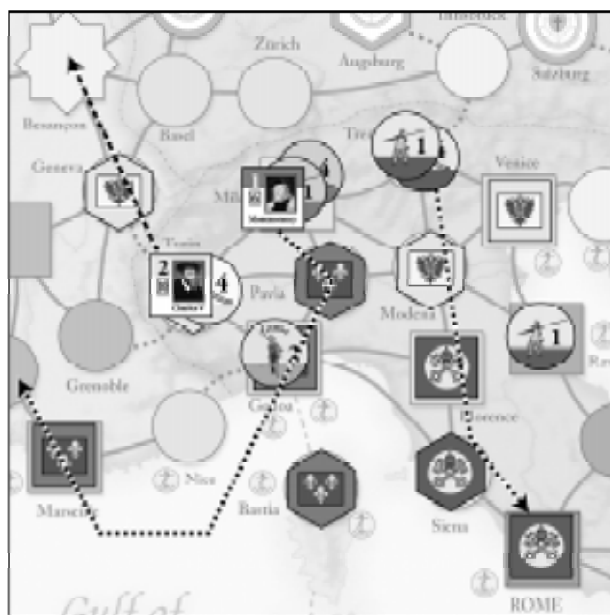
19.8 強制イベント (Mandatory Event)

以下に示すイベントは「強制発効ターン」が指定されています。「強制発効ターン」の冬季フェイズになっても、イベントが発効していない場合、当該イベントをこのフェイズに解決します。山札から該当する強制イベントカードを取り出し、イベントの効果を、あたかもアクションフェイズにいずれかのプレイヤーによって実行されたのと同様に解決し、その後、当該カードをゲームから取り除きます。通常、強制イベントカードを使用すると獲得できる 2CP は、この手順では失われます。

イベント名	強制発効ターン
クレメンス 7 世	第 2 ターン
バーバリー海岸の海賊	第 3 ターン
シュマルカルデン同盟	第 4 ターン
パウロ 3 世	第 4 ターン
エイズ会	第 6 ターン

冬季帰還の例

このターンはイタリアを巡って活発な活動が見られました。ローマ教皇、フランス、ハプスブルグ家が相互に戦争状態にあり、ミラノの支配権を巡って戦いました。冬季フェイズ開始時の状況は以下の図の通りです。ジェノバはフランスの中小同盟勢力となっています。ヴェネツィアはハプスブルグ家の中小同盟勢力です。



ハプスブルグ家： カール 5 世とハプスブルグ家勢力正規部隊 4 個がチューリン (Turin) にありますが、このスペースは非城塞化スペースなので、最も近い城塞化スペースがあるいは首都スペースに帰還を実施しなければなりません。最も近い城塞化スペースであるベザンコン (Besancon) へは安全な帰還経路を設定できますが、首都へは自勢力支配下のスペースのみを通過しての経路はありません。このため、首都スペースへの帰還をあきらめ、全部隊をベザンコンに帰還させることにしました。首都への帰還をした場合、安全な帰還経路が存在しないため、消耗を被り 2 個部隊を失うことになります。

フランス： モンモランシー (Montmorency) と正規部隊 5 個がミラノ (Milan) にあります。ミラノは城塞化スペースで、フランスの政治的支配下にありますが (重要です)。このため、モンモランシーと正規部隊 4 個はミラノに留まることができます。スタック制限超過の 1 個部隊は首都スペースに帰還を実施しなければなりません。フランスは首都スペースであるパリまで、ジェノバ (Genoa) - リヨン湾 (Gulf of Lyon) - マルセイユ (Marseille) と辿ることで安全な帰還経路を確保できます。ミラノのスタック制限を超過した 1 個部隊はこのルートでパリに帰還します。ジェノバにあるジェノバの正規部隊 2 個は、ジェノバに留まるか、あるいはパリに帰還するかを選択することができます。

ローマ教皇： トレント (Trent) にある正規部隊 5 個は、トレントが非城塞化スペースであるためにローマがあるいは最も近隣の城塞化スペースへ帰還を実施しなければなりません。いずれにせよ、敵勢力支配下のスペースを通過しない限り帰還を実施できないため、帰還の過程で消耗により 3 個部隊が失われることになります。ラヴェンナ (Ravenna) とフィレンツェ (Florence) がともに 2 スペースの距離にありますから、消耗で失われなかった 2 個部隊は、ラヴェンナ、フィレンツェ、ローマのいずれかに帰還を実施することができます。ローマ教皇勢力は、トレントの部隊 (消耗により 2 個) をローマに帰還させ、ラヴェンナに元からいる部隊は、そのままラヴェンナに留め置くことにしました。

20. 新世界 (The New World)

イギリス、フランス、ハプスブルグ家の 3 勢力は、発見されたばかりのアメリカ大陸に向けて、探検を実施する 3 種類のアクションを実施することができます。「植民航海」アクションを行い、植民地の建設を行うことで、将来の収益 (ゲームではカードの獲得として表される) を期待することができます。「探検航海」を実施することで、さらなる発見とそれに伴う勝利ポイント獲得を目指すことができます。最後に、「征服航海」アクションを実施することで、原住民の楽にあげた帝国の征服を試み、収益と勝利ポイントの両方の獲得を目指すことが可能です。新世界への航海は、アクションフェイズに CP を消費してアクションを実施し、その成否をターンの終了時に判定します。新世界からの収益の有無は、ターン冒頭のカード補充フェイズに判定することになります。

20.1 植民地 (Colonies)

上記 3 勢力は、「植民航海」アクションを実施することで、植民地の建設を試みることができます。「植民航海」アクション実施に必要な CP は、ハプスブルグ家が 2CP、イギリスとフランスが 3CP となります。「植民航海」アクションを実施したならば、当該勢力の「植民地マーカ」(マーカの外周の色で識別可能) のうち適当なもの一つを地図盤上の「大西洋横断中」ボックスに配置することで、1 勢力は 1 ターンに「植民航海」アクションを 1 回しか実施できないことの備忘となります。「ポトシ銀山」イベントによる「植民航海」アクションは 1 ターン 1 回の制約外となります。イギリスとフランス

は、最大で 2 個の植民地を同時に保持できます。ハプスブルグ家は同時に最大 3 個の植民地を保持することができます。「大西洋横断中」ボックスに配置された植民地マークは、新大陸フェイズに、「新世界財宝表」左列の該当するマスに移動させます。「新世界財宝表」左列に配置された植民地マークは、カード各ターンのカード補充フェイズにその状況を判定することになります。

20.2 探検航海 (Voyages of Exploration)



イギリス、フランス、ハプスブルグ家とも、2CP を支出することで、「探検航海」アクションを実施することができます。「探検航海」アクションを実施当該勢力の「探検航海実施中」マークを、「大西洋横断中」ボックスに配置して、ターン終了時（新世界フェイズ）にその成否を解決します。「探検航海」アクションは 1 勢力につき、1 ターンに 1 回しか実施することができません。「セバスチアン=カボット」イベントによる「探検航海」アクションは、1 ターン 1 回の制約外となります。「メルカトル図法」イベントによる「探検航海」アクション及び、シナリオ開始時点で「大西洋横断中」ボックスに配置されている「探検航海」マークは、1 ターン 1 回の制約の対象として取り扱います。加えて、利用可能な探検家が存在しない場合、「探検航海」アクションを実施することはできません。

「探検航海」アクションの解決手順

各ターンとも第 8 ターンは「新世界フェイズ」となります。「探検航海」の成否を「征服航海」の成否に先立って解決しなければなりません。

「探検航海」の成否を解決する場合、総ての「探検航海実施中」マークを、当該勢力のその時点で利用可能な「探検家」カウンターからランダムに選択した 1 枚と置き換えます。その後、「探検家」の探検値の高いものから順に成否を判定していきます。探検値が同数の場合、イギリス、フランス、ハプスブルグ家の順に解決するものとします。「探検航海」の成否判定は、サイコロを 2 個ふり、「探検家」の探検値（と、「メルカトル図法」イベント発効時には "+2"）を加えたものを、「探検結果表」に当てはめて、その成否判定を行います。結果は以下の通りとなります。

4 以下： 探検家が行方不明となります。当該「探検家」カウンターをゲームから除去します。

5 ~ 6： 新たな発見はありませんでした。「探検家」カウンターを当該勢力の元に戻します。

7 ~ 9： 該当する欄に記載された土地を発見します。当該地域が既に発見されていた場合、表のより下の欄の発見に置き換えることができます。該当する「探検」マーク（地名と該当 VP が記載）を地図盤上から、該当勢力の勢力カードのボーナス VP 欄に配置してください。当該「探検航海」を達成した「探検家」カウンターは、地図盤上の新世界欄の該当するマスに配置します。ここに配置された「探検家」は、ゲームを通じて以後使用することはできません。

10 以上： 探検家は、南米大陸奥地まで進出しました。以下にあげる選択肢のうちから、いずれかを実施できます。

1.： 太平洋への航路発見ならびに、地球周回航海を試みることができます。太平洋への航路が未だ発見されていない場合、「太平洋への航路」に相当する探検マークを当該勢力の勢力カードボーナス VP 欄に配置します。続いて、「地球周回航海表」で探検航海の成否判定に使用したのと同じ修正値を用いて、再度サイコロを 2 個ふります。「地球周回航海」表では、9 以下の結果は総て失敗となります。修正後の出目が 10 以上の場合、地球周回航海に成功したことになります（なお、修正後の出目が 12 以上の場合、カードを 1 枚追加で獲得できます）。当該勢力の勢力カードボーナス VP 欄に、「地球周回航海」に相当する探検マークを配置します。地球周回航海に成功した「探検家」は地図盤上の新世界欄の地球周回航海のマスに配置します。いずれかの勢力が地球周回航海に成功したならば、他の勢力は地球周回航海を再度試みることができません。

2.： アマゾン河の発見を宣言できます（2VP 相当）。「アマゾ

ン側」に相当する探検マークを該当勢力の勢力カードボーナス VP 欄に配置し、「探検家」は地図盤上のアマゾン河のマスに配置します。

3.： 通常であれば 1VP に相当する「発見」（セントローレンス川、五大湖、ミシシッピ川）のうち、未達のものはいずれかを発見したことに替えることができます。これは、「探検結果表」で、7,8,9 いずれかの結果を得た場合と同じ結果となります。

探検航海の例

第 1 ターンの新世界フェイズです。ハプスブルグ家はシナリオ開始時点で「大西洋横断中」ボックスに探検家を配置しており、「セバスチアン=カボット」イベントによる「探検航海」も実施しています。イギリス及びフランスもそれぞれ「探検航海」を実施中です。各勢力とも今回の「探検航海」を実施している「探検家」をランダムに選択肢、同時に公開します。その結果、このターンの「探検航海」の解決順序（すなわち、ランダムに選択した探検家の探検値）は、以下の通りとなりました。

3	オレラーナ (Orellana)	(ハプスブルグ家)
2	ベラツァーノ (Verrazano)	(フランス)
1	ラット (Rut)	(イギリス)
1	カボット (Cabot)	(ハプスブルグ家)

オレラーナはサイコロを振り、出目は 6 でした。これに、彼の探検値である 3 を加え、修正後の出目は 9 となります。「探検結果表」から、ミシシッピ川を発見したことになります。ミシシッピ川の「探検マーク」をハプスブルグ家勢力カードのボーナス VP 欄に配置します。オレラーナのカウンターは、地図盤上のミシシッピ川のマスに配置します。

ベラツァーノはサイコロで 8 を出し、これに彼の探検値を加えると結果は 10 となります。ベラツァーノは世界周回航海を試みる権利を得ました。フランスプレイヤーは「世界周回航海」を試みることにし、「世界周回航海表」でサイコロを振ります。しかしながら残念なことに、サイコロの出目は 5 で、探検値による修正を加えても、7 であるため、世界周回航海は失敗に終わります（ベラツァーノは人喰い種に捕食されてしまった模様です）。太平洋への航路の「探検マーク」をフランス勢力カードのボーナス VP 欄に配置します。ベラツァーノのカウンターは地図盤上の「太平洋への航路」のマスに配置します。

ラットは「探検結果表」でサイコロを振りましたが、出目は 3 で、探検値による修正を加えても 4 にならないため、探検航海は失敗、ラットはゲームから取り除かれます。

最後に、ハプスブルグ家がカボットの探検航海の結果を判定します。「探検結果表」での出目は 9、探検値による修正を加えて 10 となりますので、地球周回航海を試みることが可能です。ハプスブルグ家も地球周回航海を試みましたが、サイコロの出目は 8 で、探検値の修正を加えても 9 であるため、地球周回航海は失敗に終わりました。カボットはゲームから取り除かれるとともに、「セバスチアン=カボット」カードもゲームから取り除かれることとなります。太平洋への航路発見による勝利ポイントは既にベラツァーノによってフランスが獲得しているため、カボットによる「探検航海」では勝利ポイントは発生しません。

20.3 征服航海 (Voyage of Conquest)



イギリス、フランス、ハプスブルグ家の各勢力は、4CP を支出することで、「征服航海」アクションを実施することができます。イギリス及びフランスについては、「イギリス征服航海」

(English Conquest) マーク、あるいは「フランス征服航海」(French Conquest) マークを「大西洋横断中」ボックスに配置して、ターン終了時（新世界フェイズ）にその成否を解決します。ハプスブルグ家の場合、「征服航海実施中」(Conquest Underway) マークを「大西洋横断中」ボックスに配置します。「征服航海」アクションは 1 勢力は 1 ターンに 1 回しか実施することができません。「天然痘」イベントで実施する「征服航海」アクションも、この回数制限に含まれます。シナリオ開始時点で、「大西洋横断中」ボックスに配置されているハプスブルグ家の「征服家」(Conquistador) カウンターも、1 ターン 1 回の回数制限に含まれているので注意してください。手持ちの「征服航海」マークあるいは、「征服家」カウンターが無い場合、「征服航海」アクションを実施することはできません。

「征服航海」アクションの解決手順

「征服航海」アクションの解決に先立って、ハプスブルグ家の利用可能な「征服家」カウンターからランダムに 1 名を選択し、「征服航海実施中」マークと置き換えます。「征服航海」の成否判定は、ハプスブルグ家 イギリス フランスの順に解決していきます。「征服航海」の成否判定は、サイコロ 2 個を振り、「征服家」の征服値と、「天然痘」イベントによる「征服航海」の場合には "+2" の修正を加えます。修正後の出目が 6 以下の場合、征服家は、現地住民に殺されたものとします（征服航海は失敗です）。征服家カウンターあるいは、イギリス/フランスの征服航海マークをゲームから取り除きます。修正後の出目が 7 ~ 8 のとき、現地文明を征服することには失敗しますが、征服家あるいは征服航海マークは、当該勢力の手許に戻ります。修正後の出目が 9 以上の場合、新世界表で示された該当する現地文明の征服に成功します。既に征服が達成された現地文明の結果となった場合、より下の

欄の現地文明を征服したものと見なすことができます。該当する「現地文明勝利ポイントマーカー」を、「新世界の財宝」表の左側の該当する色のマスに配置します。「現地文明勝利ポイント」マーカーに記載された VP は直ちに、当該征服航海実施勢力に加算されますが、マーカーは、「新世界の財宝」を特定させた後に、該当勢力の勢力カードボーナス VP 欄に移動させてください。成功した「征服航海」を実施した「征服航海マーカー」あるいは「征服家」カウンターは、「現地文明勝利ポイント」マーカーが配置されていたマスに配置し、ゲーム終了時までそこに留め置かれます。

20.4 新世界の財宝 (New World Riches)

地図盤上「新世界」欄に「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカーを有している勢力はカードを余分に獲得するチャンスがあります。保有している「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカー毎にサイコロを 2 個ふり、「新世界の財宝表」を参照します。「植民地」の場合、「プランテーション」マーカーを配置しているならば、「+1」の修正を得ることができます。「新世界の財宝表」の結果は以下の通りとなります。

枯渇 1 (Deplete 1): カードを 1 枚獲得することができます。ただし、当該「現地文明勝利ポイント」からは以後、財宝を得ることができなくなります。「現地文明勝利ポイント」マーカーを当該勢力の勢力カードボーナス VP 欄に移します。

カード (Card): カードを 1 枚獲得することができます。「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカーはそのまま残し、後のターンにも使用可能です。

ガレオン船 (Galleon): 当該「植民地」欄にガレオン船マーカーを配置している場合、カードを 1 枚獲得することができます。「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカーはそのまま残し、後のターンにも使用可能です。

効果無し (None): 何も無し。「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカーはそのまま残し、後のターンにも使用可能です。

除去 (Elim): 「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカーは失われます。「現地文明勝利ポイント」マーカーを当該勢力の勢力カードボーナス VP 欄に移します。「植民地」マーカーは地図盤上の「新世界」欄から除去されます。ただし、再度「植民航海」アクションに成功することで、ゲームに再登場する可能性があります。

ハプスブルグ家勢力が「植民地」あるいは「現地文明勝利ポイント」マーカーから新世界の財宝としてカードを獲得した際に、1 個以上の他の主要勢力が襲撃船 (Raider) カウンターを登場させている場合、新世界の財宝としてハプスブルグ家が獲得したカードが、「襲撃船」を有する勢力に奪われる可能性があります。「襲撃船」を有する勢力は、フランス イギリス 新教徒の順にサイコロを 1 個ふり、以下の通りの結果を得ます。

- 1: 「襲撃船」が失われます。カードはハプスブルグ家のものとなります。
- 2: ハプスブルグ家が「ガレオン船」を有しているならば、「襲撃船」は失われます。「ガレオン船」を有さない場合、「襲撃船」は失われません。何れの場合も、カードはハプスブルグ家のものとなります。
- 3 ~ 4: 何もありません。カードはハプスブルグ家のものとなります。
- 5: カードは「襲撃船」保有勢力のものとなります。ただし、「襲撃船」は失われます。
- 6: カードは「襲撃船」保有勢力のものとなります。「襲撃船」もそのまま残ります。

結果の 3, 4, 6 (ならびにガレオン船が無い場合の 2) については、「襲撃船」はそのまま残ります。襲撃船がある限り、ハプスブルグ家が新世界の財宝としてカードを獲得する毎に (たとえ、同一のカード補充フェイズであっても) 当該カードを「襲撃船」により奪うチャンスがあります。一度失われた「襲撃船」も、後のターンに「ユグノーの襲撃船」イベントにより再度獲得することが可能です。

21. 主要勢力 (Major Powers)

この章では、主要勢力毎に適用されるルールについて解説します。各勢力毎の特色がこの章で規定されます。ルールの

他の項目で、個別勢力の特色について規定されている箇所もあるので注意してください。

21.1 オスマン=トルコ (Ottoman)

オスマン=トルコ帝国は唯一騎兵部隊を生産 (購入) することができる勢力です。騎兵部隊は安価な陸上部隊で、迎撃及び戦闘回避を優位に実施することが可能です。騎兵部隊に関するルールは、5, 13, 17 章に記載があります。

また、オスマン=トルコ帝国は、唯一私掠船団を生産 (購入) し、海賊行為を実施することができる勢力でもあります。アルジェリア (Algiers)、オーラン (Oran)、トリポリ (Tripoli) に海賊天国 (Pirate havens) を建設するルールについては本項で説明します。海賊行為については 16.4 項を参照してください。

最後に、オスマン=トルコ帝国は、イギリスとともに、海外戦争解決のために、部隊を地図盤外へ配置することを強制される勢力でもあります。海外戦争については 21.7 項で説明します。

バーバリー海岸の海賊と海賊天国

北アフリカの地中海の 3 スペース (アルジェリア、オーラン、トリポリ) は、下半分が緑に彩色されており、ゲーム中にイベントの効果で海賊天国スペースとなる可能性があることを表しています。オスマン=トルコ帝国は、「バーバリー海岸の海賊」イベントが発効した後、アルジェリアにて私掠船団を生産 (購入) し、海賊行為を実施することが可能となります。「バーバリー海岸の海賊」イベントが発効までは、「アルジェリア」スペースはゲームに使用せず、いかな勢力の部隊もアルジェリアに進入することはできませんし、オスマン=トルコ帝国のキースペースとも見なしません。「バーバリー海岸の海賊」イベントが発効したならば、オスマン=トルコ帝国の勢力カードから四角形の支配マーカーをアルジェリアに配置し、オスマン=トルコ帝国の私掠船団カウンター 2 個と正規部隊 2 個、海軍司令官バルバロッサ (Barbarossa) を配置します。以後、アルジェリアは地中海に於けるオスマン=トルコ帝国の海賊行為の中心地となります。加えて、「バーバリー海岸の海賊」イベントが発効した後、ハプスブルグ家の本国スペースであるオーランとトリポリは、「海賊天国」イベントの効果により、新たな海賊行為の基地となりうる可能性があります。「海賊天国」イベントが発効した場合、オスマン=トルコ帝国は、正規部隊 1 個と私掠船団カウンター 2 個を、対象スペースに配置します。同時に、オーランあるいはトリポリは城塞化スペースとなります。「海賊天国」マーカーを配置してその旨を表示してください。アルジェリア、オーラン、トリポリの 3 スペースについては、オスマン=トルコ帝国の海賊天国となった場合、以後、オスマン=トルコ帝国の本国スペースとして取り扱います。本来のオスマン=トルコ帝国の本国スペースと異なる点は、私掠船団カウンターのみが生産 (購入) 可能であるという点です。海賊天国となる以前のオーランならびにトリポリはハプスブルグ家の保護区スペースとしての機能を全て有しています。

21.2 ハプスブルグ家 (Hapsburg)

カール 5 世は広大な版図を相続したため、治世の冒頭よりヨーロッパで最も強大な勢力を有する君主でした。その治世を通じて、カール 5 世は領土の拡大に奮進しました。その領地は多くの場所で侵略の危機に面しており、また、領地の多くが飛び地として存在していたためです。このことを再現するために、ハプスブルグ家勢力は以下で開設する 2 つの特色を有しています。

神聖ローマ帝国皇帝

カール 5 世は治世の冒頭で神聖ローマ帝国皇帝に着任し、ヨーロッパドイツ語圏のほとんどをその支配下に収めていました。ドイツの王としての地位は、ゲームでは、新教徒勢力本国スペースのほとんどにハプスブルグ家勢力の支配マーカーが配置されていることで表されています。カール 5 世はその広大な領地を治世を通じて訪問しており、ほとんど毎年各地を歴訪し、一箇所に留まることはほとんどありませんでした。このことは、ハプスブルグ家勢力の本国カード「神聖ローマ帝国皇帝」に採択されており、イベントの効果として、カードによって獲得できる 5CP を消費する前に、カール 5 世を、本国スペース内の任意の場所へ移動させることができる能力としてゲームに採択されています。反応カード「痛風」(Gout) の効果で、このカール 5 世の移動を妨害することができます。

が、実際、史実でも、カール 5 世は晩年の 20 年間は痛風に悩まされていました。カール 5 世のイベントによる特殊な移動に帯同することができるのはアルバ公 (Duke of Alba) に限られています。カール 5 世とスタックしていた陸上部隊や海軍戦隊はカール 5 世の特殊な移動に帯同することはできないので注意してください。

2 箇所の首都スペース

ゲームではハプスブルグ家勢力のみが、2 箇所の首都スペース (バルセロナとウィーン) を有しています。首都スペースが 2 箇所ある利点としては、

：冬季フェイズにどちらの首都スペースへも帰還を実施可能。

：冬季フェイズに正規部隊の補充を両方の首都スペースで (合計 2 個) 受けることができる。

なお、首都スペースは 2 箇所ありますが、春季部隊展開による移動は、ハプスブルグ家勢力として 1 軍団に限られていますので注意してください。

21.3 イングランド (England)

イギリス勢力に付与されている特殊な能力は総て、本国カードである「ヘンリー 8 世の 6 人の妻」イベントの効果として発揮されます。ヘンリー 8 世の婚姻状態と、後継者の情報はゲームを通じて記録されます。詳細は以下のルールを参照してください。また、本国カードのイベントの効果として、アクションフェイズ中に、スコットランド、フランス、ハプスブルグ家のいずれかに宣戦布告を実施することが可能となっています。他のイベントの効果で、アクションフェイズ中に宣戦布告を実施可能なものは、「マキャベリ：君主論」カード (第 3 ターンに山札に追加) のみです。「マキャベリ：君主論」イベントは何れの勢力も利用可能です。

ヘンリー 8 世の妻と後継者

ゲーム開始時点で、ヘンリー 8 世は「アラゴンのキャサリン」と婚姻関係にあり、その間には女兒一人 (後のメアリ 1 世) のみが生まれています。ゲームの第 2 ターンに相当する 1526 年までに、ヘンリー 8 世は、キャサリンでは嫡男を儲けることができないと考えており、若き「アン=ブーリン」に色目を使うようになっていました。以後、テューダー朝を継ぐ嫡男を得るために、ヘンリー 8 世は次々と 5 人の女性と結婚と離婚を繰り返すことになります。

婚姻状態の変化



「ヘンリー 8 世婚姻状態」マークは、ゲーム開始時点ではイギリス勢力カードの「アラゴンのキャサリン」のマスに配置します。第 2 ターン以降、イギリス勢力は、「ヘンリー 8 世の 6 人の妻」イベントの効果として、「ヘンリー 8 世婚姻状態」マークを 1 マス右に動かすことができます。ローマ教皇がヘンリー 8 世とキャサリンの離婚を承認するか (9.1 項)、あるいは、「ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表」で「3」の出目が出るにより、「ヘンリー 8 世婚姻状態」マークを 1 マス移動させることができます。「ヘンリー 8 世婚姻状態」マークが女性の名前が記載されたマスに入ったならば、ヘンリー 8 世は、その女性と再婚したことになります。ヘンリー 8 世が再婚する毎に、「ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表」でサイコロ 1 個を振って、後継者が生まれたかどうかを判定します。新しい妻がジェーン=セイモア (Jane Seymour) である場合には、サイコロに「+1」の修正を加えます。「ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表」で出目を確認したならば、該当する女性のマークを同表の該当欄に配置します。もし、そのマスが既に、他の女性マークで埋まっていた場合、表を上に向かって、最初の空欄に相当する箇所の結果を適用します。各欄の結果については表中の説明に従ってください。

「3」の結果 (ヘンリーの浮気) が出た場合、このターンの後のインパルスにイギリスが初めて「パス」(カードを使用しない) を選択した際に、「ヘンリー 8 世婚姻状態」マークを 1 マス進めることができます。なお、当たり前のことではありますが、この「3」の結果によるマークの移動、及び、「ヘンリー 8 世の 6 人の妻」イベントでのマークの移動は、ヘンリー 8 世が、イギリスの統治者で無い場合には適用されません。また、ヘンリー 8 世が攻囲を受けているか、捕虜となっている場合にも、「ヘンリー 8 世婚姻状態」マークを移動させることはできません。さらに加えて、エドワードならびにエリザベスがともに生誕した場合、以後、「ヘンリー 8

世」婚姻状態マークを移動させることはできません。

婚姻の特典

ヘンリー 8 世の妻となるそれぞれの女性は、以下にあげるとおり、信仰関連、あるいは生家との政治的なつながりを理由とする様々な特典をイギリス勢力にもたらします。

妻の名前

特典

アン=ブーリン アン=ブーリンと再婚したターンの次ターンから、イギリスでの宗教改革の試みが本格化します (イベントカード 3 枚と、クランマー (Cranmer)、カバデル (Coverdale)、ラティマー (Latimer) の 3 宗教改革家がゲームに登場します)。

ジェーン=セイモア 「ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表」で「+1」の修正を得ることができます。

クレーフエのアン クレーフエのアンと再婚した時点で、イギリスと新教徒が同盟関係にある場合、妊娠状態を判定した後、イギリス並びに新教徒はそれぞれ山札からカードを 1 枚補充することができます。

キャサリン=ハワード 「ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表」の判定を実施した後、イギリス勢力は山札からカードを 1 枚補充することができます。これは、若くて活発的なキャサリンにヘンリー 8 世が夢中になっていることを表しています。

キャサリン=パール 特典はありません。キャサリン=パールと再婚したことにより、エドワードとエリザベスがともに生まれることが確約されています。

アラゴンのキャサリン

1533 年に、大司教のクランマー (Cranmer) はヘンリー 8 世とアラゴンのキャサリンとの婚姻が無効である旨を宣言し、ヘンリー 8 世がアン=ブーリンと再婚する道を造り出しました。ところが、キャサリンはカール 5 世の叔母であったため、ヘンリー 8 世の離婚問題はヨーロッパ全体を巻き込んだ一大外交問題へと発展しました。これを再現して、ヘンリー 8 世がアン=ブーリンと再婚したならば (ローマ教皇がキャサリンとの離婚を認めるか、あるいは、「ヘンリー 8 世の 6 人の妻」イベントにより婚姻状態マークを進めた場合)、「アラゴンのキャサリン」マークをハプスブルグ家勢力に渡します。このマークを使用することで、ハプスブルグ家勢力はイギリスに対する宣戦布告に必要なコマンドポイントを 2CP だけ安価にすることができます。

イギリス王室の後継者

以下に、ヘンリー 8 世の後継のイギリスの統治者についてまとめておきます。何れが後継の統治者となるかは、「ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表」の結果によって変わってきます。

妊娠状態判定表での最良の結果が 3 以下である場合

第 6 ターンに「メアリ 1 世」カードを山札に追加します。メアリ 1 世がイベントによりイギリスの統治者となった場合、以後ゲーム終了時までその地位に留まります。

妊娠状態判定表での最良の結果が 4 である場合 (エリザベス)

第 6 ターンに「メアリ 1 世」カードを山札に追加します。メアリ 1 世がイベントによりイギリスの統治者となった次のターン開始時に「エリザベス 1 世」カードを山札に追加します。エリザベス 1 世がイギリスの統治者となったならば、以後ゲーム終了時までその地位に留まります。

妊娠状態判定表での最良の結果が 5 である場合 (病弱エドワード)

第 6 ターンに「エドワード 6 世」カードを山札に追加します。エドワード 6 世がイベントによりイギリスの統治者となった次のターン開始時に「メアリ 1 世」カードを山札に追加します。メアリ 1 世がイギリスの統治者となったならば、エリザベスが生まれていかどうかを判定します。エリザベスが無事生まれていたら、「エリザベス 1 世」カードを、次のターン開始時に山札に追加します。エリザベスが生誕していない場合、ゲーム終了時までメアリ 1 世がイギリスの統治者に留まります。

妊娠状態判定表での最良の結果が 6 である場合 (健康エドワード)

第 6 ターンに「エドワード 1 世」カードを山札に追加します。イベントでエドワード 1 世がイギリスの統治者となったならば、ゲーム終了時までその地位に留まります。

妊娠判定表での 5 あるいは 6 の結果が第 6 ターン以降に発生した場合、すなわち、「メアリ 1 世」カードが他のプレイ

ヤーの手札があるいは山札の中にある状態でエドワード 6 世が生まれたこととなります。この場合、他勢力によって「メアリ 1 世」イベントが実施された場合、それは、「エドワード 6 世」イベントが実施されたものと見なします。もし、妊娠判定表の結果が、病弱なエドワードである場合、「メアリ 1 世」カードは捨て札とされ、次ターン開始時点で山札に再度加えられます。妊娠判定表の結果が「健康なエドワード」である場合、「メアリ 1 世」カードはゲームから取り除かれます。

メアリ 1 世統治下のイギリス

ヘンリー 8 世の後継者の統治能力とカードボーナスは、それぞれの強制イベントカードに記載された値となります。また、18.2 項に記載されている通り、イギリス陸上部隊の宗派はヘンリー 8 世の後継統治者によって変化します。ヘンリー 8 世の後継統治者のうち、メアリ 1 世だけは、その統治期間を通じてイギリス勢力に強制力を伴う大きな影響を与えます。メアリ 1 世はカトリックを深く信奉していたため、彼女の統治下のイギリスではカトリックへの回帰が強固に実施されました。これを反映するために、メアリ 1 世がイギリスの統治者である間、以下のルールが適用されます。

メアリ 1 世統治下のイギリス勢力インパルス

- 1. カードの開示：** イギリス勢力インパルス開始時に、イギリスプレイヤーはそのインパルスで使用するカードを開示します。しかしながら、イギリスプレイヤーは、そのカードをイベントとして使用するか、あるいは、コマンドポイント獲得のために使用するかを選択することができません。
 - 2. 強制イベントカード：** イギリス勢力が手順 1. で開示したカードが強制イベントカードである場合、通常通り、強制イベントが解決されます。強制イベントカード以外の場合には手順 3. に進みます。
 - 3. サイコロ判定：** イギリス勢力はサイコロを 1 個振ります。出目が 1 ~ 3 の場合、手順 4. に進みます。出目が 4 ~ 6 の場合、カードは通常通り使用可能で、イギリス勢力が、イベントとして使用するか、コマンドポイント獲得のために使用するかを決定することができます。この場合、以下の手順は無視します。
 - 4. ローマ教皇勢力のアクション：** ローマ教皇勢力はカードのコマンドポイントに応じて、以下のアクションを実行します。イギリスのインパルスは、ローマ教皇勢力が指定のアクションを実行した後、直ちに終了します（訳注：イギリスが主体的な行動を取ることはできないということ）。
- ：CP が 1 あるいは 2 のカード： ローマ教皇勢力は、英語圏を対象として「焚書」アクションを 1 回のみ実行します。
 - ：CP が 3 のカード： ローマ教皇勢力は、英語圏を対象として「宗教論争」アクションを 1 回実行します。
 - ：CP が 4 以上のカード： ローマ教皇勢力は、英語圏で、「焚書」アクションを 1 回実行し、次に、「宗教論争」アクションを 1 回実行します。

上記手順 1. ~ 4. については、イギリスの本国スペースの宗派が総てカトリックである場合には適用しません。この場合、イギリス勢力が通常通り自由にインパルスを実施することができます。

メアリ 1 世がイギリスの統治者である間、これまで説明してきた制約に加えて、以下の制約が課せられます。すなわち、イギリス勢力は、反応カード及び戦闘カードを、アクションフェイズのコマンドポイント獲得のためにしか使用することができません。

21.4 フランス (France)

フランス勢力は、本国カードを使用することによりボーナス勝利ポイントを獲得することが可能な唯一の勢力です。フランソワ 1 世の影響で、フランス貴族は、戦闘時の防御拠点としての城の建築ではなく、権勢を誇り、芸術作品の展示場所としての城を建築するようになりました。

フランス勢力が「芸術家のパトロン」イベントを実施する毎に、サイコロを 1 個振ります。出目が 3 ~ 6 のとき、フランスはボーナス勝利ポイントを獲得するとともに、勢力カード上の「シャトー」(chateaux) マーカを 1 マス右方向に動かすことができます。フランス勢力がミラノを支配している場合、ボーナス勝利ポイント獲得の有無の判定のためのサイコロは振る必要がありません。これは、北イタリアのルネッサ

ンスの中心拠点を支配していることによる特典です。フランス勢力は、シャトーの建設（「芸術家のパトロン」イベント）によるボーナス勝利ポイント、最大で 6VP までしか獲得することができません。

21.5 ローマ教皇 (Papacy)

ローマ教皇勢力は他の勢力と比べて、4 つの大きな特色を有しています。「イエズス会」強制イベントによるイエズス会の設立、「教皇裁判所」本国カードによる宗教改革家ならびに統治者に対する「破門」、「ローマの掠奪」イベント、サン=ピエトロ大聖堂建設の推進によるボーナス勝利ポイントの獲得（18.1 項）などがその特色となります。

イエズス会

「イエズス会」強制イベントの発効以後、ローマ教皇勢力は「イエズス会大学の設立」アクションを実施可能となります。「イエズス会」強制イベントの発効以前には、イエズス会大学は地図盤上に存在しませんし、「イエズス会大学の設立」アクションを実施することもできません。

破門



ローマ教皇勢力の本国カード「教皇裁判所」は宗教改革家あるいは統治者を「破門」するために使用することができます。宗教改革家については、いかなるときでも破門事由が存在するものとして、自由に破門することができます。しかしながら、統治者を「破門」するためには、以下にあげる「破門事由」のいずれかの条件を満たしていなければなりません。

- ：現在ローマ教皇勢力と戦争状態にある勢力の統治者
- ：オスマン=トルコ帝国と同盟関係にある勢力の統治者
- ：ヘンリー 8 世に限り、イギリス本国スペースの少なくとも 1 箇所以上の宗派が新教である場合。

ローマ教皇勢力と戦争関係にある勢力と同盟関係にある勢力の統治者に対しては破門事由がありません。また、ヘンリー 8 世の後継者については「破門」することができません。「教皇裁判所」による破門が、有効な対象に対して使用された場合、ローマ教皇勢力カードの上部の破門欄の該当マスに破門マーカを配置してその旨を表示します。一度破門された宗教改革家あるいは統治者はゲームを通じて、後のターンに再度「破門」されることはありません。また、フランスの統治者については、フランソワ 1 世かあるいはアンリ 2 世のいずれかが破門された場合、他方は破門されることはありません。

宗教改革家に対する破門

宗教改革家が破門された場合、当該宗教改革家カウンターおよび該当する理論指導者カウンターをそのターンの残りの期間、地図盤上から取り除いておきます。理論指導者カウンターは活動済状態となります。当該理論指導者が未活動状態であることが発効の条件となっているイベントについては、対象者が破門されている間はイベントを実施することができません。破門され地図盤上に配置されていた宗教改革家は、18.2 項に従って、次のターンの開始時点でゲームに再登場します。ルーターに関しては、たとえ「破門」され、地図盤上に配置されている状態であっても、「私は此処に立つ」イベントを実施することにより、宗教論争に投入することができます。宗教改革家に対する「破門」は、破門を実施したターンのみ有効です。宗教改革家を破門した場合、ローマ教皇勢力は、当該宗教改革家の属する言語圏で宗教論争を 1 回実施することができます（つまり、クランマーを破門した場合には英語圏で、カルヴァンを破門した場合にはフランス語圏で、ルターあるいはツヴィングリを破門した場合にはドイツ語圏で宗教論争を実施することができます）。

統治者に対する破門

統治者が破門された場合、該当勢力の勢力カードに「手札 1 枚減少」(-1 Cards) マーカを配置します。「手札 1 枚減少」マーカは、当該勢力が、ローマ教皇勢力との戦争を終結させるか、あるいは 9.5 項に従って、破門状態解除のためにローマ教皇勢力に手札を 1 枚譲渡するかするまで継続します。「手札 1 枚減少」マーカが配置されている勢力は、カード補充フェイズに通常よりも 1 枚少ない枚数のカードしか山札から補充することができません。

統治者に対する破門を実施した場合、ローマ教皇勢力は、

当該勢力の本国スペースで、宗派がカトリックであるスペースのうち、陸上部隊が存在しない 2 箇所を対象として、政情不安マーカを配置することができます。

ローマの掠奪

「ローマの掠奪」イベントを実施するためには、ローマ教皇勢力がローマ (Roma) スペースに有する正規部隊の個数より多くの個数の傭兵部隊をスタックに含有するローマ教皇勢力以外の勢力の軍団が、イタリア語圏に存在しなければなりません。上記条件を満たす軍団が、イベント実施勢力のものである必要性はありませんし、当該軍団保有勢力、あるいはイベント実施勢力がローマ教皇勢力と戦争状態である必要もありません。また、「ローマの掠奪」イベントを実施しても、新たにローマ教皇勢力と戦争状態になることもありませんし、破門事由が発生することはありません。「ローマの掠奪」イベントが発効したならば、以下の手順に従ってイベントを解決していきます。

「ローマの掠奪」イベントの解決手順

1. **対象軍団をローマに配置：**「ローマの掠奪」イベントの実施対象軍団は、そのスタックに含まれる正規部隊、傭兵部隊、陸軍司令官総てを、現在のスペースからローマへと移動させます。元いたスペースは、イベント解決後、残余部隊を帰還させることとなりますからメモしておきます。
2. **野戦の解決：**ローマは城塞化スペースではありませんが、まず、イベント実施対象軍団と、ローマにあるローマ教皇勢力正規部隊との間で野戦を解決します。ローマに配置されているローマ教皇勢力の傭兵部隊はこの野戦には参加させることができません。ローマ教皇勢力が当該野戦の防御側となります。このため、ローマ教皇勢力は防御側としてのサイコロ 1 個を使用可能です。イベント実施対象軍団保有勢力とローマ教皇勢力はともに、希望するのであれば戦闘カードを使用することができます。他の勢力は反応カードの使用が可能です。
3. **ヒットの適用：**通常の野戦と同様に、相手から被ったヒット数に応じた損害を適用します。ローマ教皇勢力が被った損害は、まず、ローマ教皇勢力の正規部隊から適用しなければなりません。ローマ教皇勢力の正規部隊に適用した後、余った分は、ローマ教皇勢力の傭兵部隊に適用します。攻撃側が被った損害は、正規部隊と傭兵部隊とで可能な限り公平に適用します。
4. **部隊の帰還：**ローマに対して移動を行ったイベント実施対象軍団を元いたスペースへと戻します。手順 2. ~ 3. の過程で軍団の規模が減少している可能性もあります。
5. **ローマ教皇勢力勝利の場合：**ローマ教皇勢力が野戦の勝利側である場合、イベントは終了します。「ローマの掠奪」カードは、捨て札とされ、次のターン以降に再度使用される可能性があります。
6. **ローマ教皇勢力敗北の場合：**ローマ教皇勢力が野戦の敗北側である場合、「ローマの掠奪」イベントの効果は劇的です。影響は以下の通りです。

- ：サン=ピエトロ大聖堂建設マーカを 5 マス左に動かします (0 以下にはならない)。
- ：イベント実施対象軍団の保有勢力は、ローマ教皇勢力より手札をランダムに 2 枚引き、その内容を見た上で、1 枚を自分の手札に入れ、他方を捨て札とすることができます (本国カードは対象外であることに注意してください)。もし、ローマ教皇勢力が対象となるカードを 1 枚しか有していない場合、そのカードを入手することになります。

ローマ教皇勢力が敗北側であった場合、「ローマの掠奪」カードはイベント解決後ゲームから取り除かれます。

21.6 新教徒 (Protestant)

新教徒勢力は、軍事的な動向に関係なく、最初の数ターンは宗教関連アクションに注力することが課せられている勢力です。当時のドイツは、神聖ローマ帝国の枠組が依然有効 (ハプスブルグ家の支配マーカが配置されている) でした。しかしながら、宗教改革がある程度進捗 (12 個以上の新教スペース；政情不安状態のスペースを含む) し、ヨーロッパ全域でその動向に注目が集まると、新教徒の指導者達は、カール 5 世による弾圧をおそれる様になりました。その結果、シュマルカルデン同盟が結成されることになったのです。ゲームでは、「シュマルカルデン同盟」強制イベントがこのことを表しています。シュマルカルデン同盟結成後は、新教徒勢力にあって、軍事的な立ち居振る舞いが重要となってきます。

シュマルカルデン同盟結成以前

- 「シュマルカルデン同盟」強制イベントの発効以前にあっては、新教徒勢力には以下の制約が課せられます。
- ：陸上部隊を生産 (購入) することができません。
- ：陸上部隊を移動させることができません。
- また、「シュマルカルデン同盟」強制イベント発効以前は、新教徒勢力以外の勢力にも、以下の制約が加えられます。
- ：新教徒勢力に対して宣戦布告を実施できません。
- ：選帝候スペースに陸上部隊を移動あるいは後退させることができません。

「シュマルカルデン同盟」強制イベントが発効していない状況下で、選帝候スペースの宗派が、カトリックから新教に変更となった場合、地図盤上の選帝候スペース管理欄から、新教徒勢力の正規部隊を地図盤上該当選帝候スペースに配置してください。

シュマルカルデン同盟

「シュマルカルデン同盟」強制イベントは最短で第 2 ターンに実施可能です。また、第 4 ターン冬季フェイズには、強制発効となります。すなわち、第 4 ターン冬季フェイズ以前に「シュマルカルデン同盟」強制イベントが発効していない場合、このタイミングで発効することになります。カードに記載されている通り、「シュマルカルデン同盟」強制イベントは以下の効果を発揮します。

- ：陸軍司令官ヨハン=フリードリヒ (John Frederick) をヴィッテンベルグ (Wittenberg) から最も近い (ほとんどの場合ヴィッテンベルグとなりますが) 新教徒正規部隊が存在するスペースに配置します。
- ：陸軍司令官ヘッセのフィリップ (Philip of Hesse) を、カッセル (Kassel) から最も近い (多くの場合にはマインツ (Mainz)) 新教徒正規部隊が存在するスペースに配置します。
- ：宗派が新教徒なっている新教徒本国スペースの支配権を、ハプスブルグ家勢力から、新教徒勢力に変更します。
- ：シュマルカルデン同盟結成以前に課せられていた制約が総て無くなります。
- ：ハプスブルグ家勢力と新教徒勢力とが戦争状態となります。ローマ教皇勢力と新教徒勢力も戦争状態となります。以後ゲームを通じて、この戦争状態は維持されます。
- ：宗派がカトリックの選帝候スペースに配置されている新教徒の正規部隊ならびに陸軍司令官は、宗派が新教の選帝候スペースのうち、最も近い箇所に移動させます。

以後、選帝候スペースの宗派がカトリックから新教となった際に、選帝候スペース管理欄から新教徒の正規部隊を地図盤上に配置することができるのは、当該スペースの政治的支配も、新教徒勢力が有している場合に限られます。もし、選帝候スペースの宗派が新教徒になった際に、対象選帝候スペースの支配権が新教徒以外である場合、配置すべき新教徒勢力正規部隊は地図盤外に留め置かれ、新教徒勢力が、対象選帝候スペースの政治的支配を確立した際に、当該スペースに配置されることとなります。シュマルカルデン同盟の成立後は、選帝候スペースの政治的支配権を確立するためには、通常通り攻囲戦闘を経由しなければなりません。シュマルカルデン同盟成立時の様に、自動的に政治的支配権を獲得することはできないので注意してください。

21.7 海外戦争カード (Foreign War Cards)

「エジプトの反乱」、「アイルランドの反乱」、「ペルシアとの戦争」の 3 イベントは、オスマン=トルコ帝国あるいはイギリスに対して、特定個数の陸上部隊と陸軍司令官を地図盤から取り除き、当該海外戦争解決に投入することを強制するイベントです。上記 3 イベントが発生したならば、そのカードを、当事国本国スペース付近に配置します。その後、指示された勢力 (オスマン=トルコ帝国あるいはイギリス) は、地図盤上で、攻囲を受けていない部隊から、指定個数の陸上部隊を当該海外戦争カード上に配置しなければなりません。海外戦争カードに配置する陸上部隊は、地図盤上の複数のスタックから調達することが可能です。また、1 個陸上司令官カウンターを地図盤上から海外戦争カード上に配置することが可能です。

海外戦争カードには、敵対する海外勢力の戦力もあわせて記載されています。独立勢力の陸上部隊カウンターを使用してそれを表してください。独立勢力の陸上部隊カウンターで

は不足する場合、中小勢力の陸上カウンターを使用することにしてもかまいません。

海外戦争を解決するためには、オスマン=トルコ帝国あるいはイギリスは、「海外戦争の実施」アクションを 1CP を消費して実行する必要があります。「海外戦争の実施」アクションを実施したならば、当該海外戦争カード上に配置されているオスマン=トルコ帝国あるいはイギリスの部隊と、海外勢力の部隊との間で戦闘を解決します。戦闘の解決方法は、防御側のサイコロ 1 個の特典が無いこと、敗北側が後退を実施する必要がないことを除いて、地図盤上で行う野戦の解決手順と同一です。海外勢力側の部隊が全滅したならば、当該海外戦争は終了したものとします。海外勢力側が全滅しなかった場合、後のインパルスに再度、「海外戦争の実施」アクションを行う必要があります。海外戦争カードには、当事者である主要勢力が保持しなければならない部隊個数が明記されています。この個数を下回った場合、新規に生産された部隊は、最低保持個数を満たすまでは、当該海外戦争カード上に配置されることになります。この制約に対する例外は、冬季フェイズに首都を獲得することができる正規部隊で、この正規部隊は海外戦争カードの最低保持部隊個数を下回っている状況であっても、地図盤上に配置することができます。主要勢力は、海外戦争カード上に、指定された個数を超える陸上部隊を配置することはできません。また、海外戦争が終結（素縄ち、海外勢力側が全滅）しない限り、海外戦争カード上に配置された部隊は、たとえ冬季フェイズであっても、地図盤上に戻ることにはできません。

22. 中小勢力 (Minor Powers)

ジェノバ (Genoa)、ハンガリー/ボヘミア (Hungary/Bohemia)、スコットランド (Scotland)、ヴェネツィア (Venice) の 4 つの中小勢力はゲームでは多くの主要勢力にとって重要な役割を果たします。この章では、独立キースペースについても説明を行います。

22.1 非活性化状態中小勢力 (Inactive Minor Powers)

総ての中小勢力は、活性化状態と非活性化状態のいずれかの状態にあります。総ての中小勢力はゲーム開始時点では非活性化状態です。9.6 項に記載されているとおり、主要勢力は、中小勢力に対して宣戦布告を行うことが可能です。主要勢力が中小勢力に対して宣戦布告を行ったとしても、他の主要勢力が介入を実施しない限り、当該中小勢力は非活性化状態のままとなります。中小勢力が非活性化状態の場合、当該中小勢力の部隊は、以下の制約が課せられます。

：今いるスペースから移動を行うことができません。

：迎撃の試み、あるいは戦闘回避の試みを実施することができません。

：スペースに存在する部隊が 4 個以下の場合、敵勢力が進入してきたならば、城塞内部に撤退します。

：スペースに存在する部隊が 5 個以上の場合、敵勢力が進入してきたならば、野戦を選択します。野戦に敗北した場合、通常のように後退は実施せず、最大 4 個部隊を城塞内部に撤退させ、超過分は除去されます。

：海軍戦隊カウンターは、港湾スペースから移動することができません。港湾スペースで攻撃を受けた場合、海戦を解決します。

中小勢力活性化表

中小勢力	活性化させる勢力				非活性化
	イギリス	フランス	ハプスブルグ家	ローマ教皇	
ジェノバ		可能	可能	可能	可能
ハンガリー			可能 ^A		
スコットランド	可能	可能*			可能
ヴェネツィア		可能	可能	可能+	可能

*：フランスとスコットランドは元来の同盟関係にあります。他勢力がスコットランドに対して宣戦布告を行った場合、フランスは宣戦布告の手順 4 で介入を実施することができます。

+：ローマ教皇とヴェネツィアは元来の同盟関係にあります。他勢力がヴェネツィアに対して宣戦布告を行った場合ローマ教皇は宣戦布告の手順 5 で介入を実施することができます。

^：オーストリアとハンガリー/ボヘミアとは元来の同盟関係にあります。ハンガリー/ボヘミアがオスマントルコに

対して敗北した場合、オーストリアは必ず介入を行わなければならない。

22.2 活性化 (Activation)

非活性化状態の中小勢力が活性化状態となることを「活性化」と呼びます。個別中小勢力を活性化することができる主要勢力は上記の表の通り限定されています（これは、歴史的に親密な関係であることを表しています）。ハンガリー/ボヘミアをのぞく中小勢力は、一度活性化した後、非活性化状態に戻る可能性があります。

中小勢力の活性化は以下のいずれかの方法で実施可能です。

- ：フランスとローマ教皇勢力については、宣戦布告の手順（9.6 項）で介入を実施した場合。なお、フランスについては、イギリスが「ヘンリー 8 世の 6 人の妻」イベントでスコットランドに対して宣戦布告を行った場合にも介入可能。
- ：フランスが「スコットランドとの同盟」イベントを実施した場合。
- ：ローマ教皇勢力が「ヴェネツィアとの同盟」イベントを実施した場合。
- ：主要勢力が「政略結婚」イベントを実施し、上記中小勢力活性化表にて許容さえる組み合わせの場合。
- ：フランス、ハプスブルグ家、ローマ教皇の各勢力は、「アンドレア=ドレア」イベントによりジェノバを活性化可能。このカードは既に「活性化」状態である中小勢力を再度「活性化」することが可能な唯一のイベントとなります。既に「活性化」しているジェノバを、このイベントで再度「活性化」した場合、ジェノバは、後から「活性化」した主要勢力の同盟国となります。

中小勢力の活性化の手順は以下の通りとなります。

1. **同盟マーカの配置**： 外交状況表示欄の該当マスに「同盟」マーカを配置します。
2. **宣戦布告の実施**： 対象中小勢力と戦争状態にある主要勢力は、当該中小勢力を活性化させた主要勢力に対して、CP の支出を行うことなく、即座に宣戦布告を行うことができます。ただし、宣戦布告にあたっては、9.6 項で規定されている、「いかなるときにも適用される制限事項」を遵守する必要があります。もし、主要勢力が宣戦布告を行うことにした場合、外交状況表示欄の適切なマスに「戦争中」マーカを配置します。もし、宣戦布告を実施しない場合、当該主要勢力の陸上部隊のうち、対象中小勢力支配下のスペースにあるものは総て、和平交渉セグメントの手順 3. に従って、最も近い城塞化スペース（攻囲下にないこと）に移動させなければなりません。
3. **四角形支配マーカの配置**： 対象中小勢力が支配しているキースペース総てに対して、新たに同盟関係となった主要勢力の四角形の支配マーカを配置します。
4. **六角形支配マーカの配置**： 対象中小勢力が支配しているキー以外の全てのスペースに、新たに同盟関係となった主要勢力の六角形の支配マーカを配置します。
5. **「戦争中」マーカの除去**： 外交状況表示欄の、対象中小勢力が当事者となっている「戦争中」マーカを除去します。以後、対象中小勢力の外交は、同盟関係にある主要勢力と同じ状況にあるものとしします。

22.3 活性化状態中小勢力 (Active Minor Powers)

活性化した中小勢力に関しては、以下の利点があります。

- ：同盟関係にある中小勢力の陸上部隊ならびに海軍司令官は、自勢力の陸上部隊あるいは海軍司令官と同様に扱うことができます。戦闘、後退、戦闘回避の試み、宗教改革の試みへの影響、反宗教改革の試みへの影響について、同盟関係にある主要勢力の部隊と同等に扱ってください。中小勢力独自のインパルスや手札カードは存在し得ません。
- ：どうめいかんけいにある中小勢力の陸上部隊は、冬季フェイズにおける帰還を実施する際、主要勢力の首都だけでなく、当該中小勢力の本国キースペースをあたかも首都スペースであると見なして帰還を実施することも可能です。ただし、同盟関係にある主要勢力の陸上部隊にはこの特典は適用されません。
- ：中小勢力と同盟関係にある主要勢力は、「正規部隊の購入」アクションを実施することで、同盟関係にある中小勢力の本国スペース内に、当該中小勢力の「正規部隊」を生

産することが可能です（もちろん、物理的なカウンター個数による制約は課せられます）。

- ：同盟対象の中小勢力がジェノバ、ヴェネツィア、スコットランドである場合、同盟相手の主要勢力が「海軍戦隊の購入」アクションを実施することで、当該中小勢力の海軍戦隊を当該中小勢力本国港湾スペースに生産することも可能です。

22.4 非活性化 (Deactivation)

既に活性化している中小勢力を「非活性化」状態に戻すことを非活性化と呼びます。ハンガリー/ボヘミアをのぞく中朝勢力は非活性化の可能性がありません。非活性化を実施するには、以下の条件のいずれかを満たす必要があります。

- ：「スコットランドとの同盟」イベントにより、フランスあるいはイギリスはスコットランドを非活性化することができます。
- ：「ヴェネツィアとの同盟」イベントにより、ローマ教皇あるいはオスマン=トルコ帝国はヴェネツィアを非活性化することができます。
- ：総ての主要勢力は、「政略結婚」イベントにより、ジェノバ、スコットランド、ヴェネツィアを非活性化することができます。
- ：フランス、ハプスブルグ家、ローマ教皇の各勢力は、「アンドレア=ドレア」イベントによって、既に活性化しているジェノバを非活性化させること（と同時に、自勢力の同盟として活性化すること）ができます。

中小勢力の非活性化は以下の手順で実施します。

- ：外交状況表示欄の該当するマスから、同盟マーカを取り除きます。
- ：対象中小勢力の本国スペースから、直前まで同盟関係にあった主要勢力の支配マーカを総て取り除きます。
- ：非活性化した中小勢力の本国スペース内で、上記で支配スペースが取り除かれたスペース内にある当該中小勢力以外の部隊の配置場所を変更します。陸上部隊の場合には当該部隊所有勢力支配下の最も近い城塞化スペースに移動させます。海軍部隊の場合、当該海軍部隊所有勢力が支配している港湾スペースのうち、最も近いスペースへと移動させます。
- ：続いて、非活性化した中小勢力の陸上部隊を、その中小勢力本国城塞化スペースのうち、当該中小勢力が支配している最も近いスペースへと移動させます。この条件を満たす城塞化スペースが存在しない場合、当該中小勢力本国スペースのうち、当該中小勢力が支配する最も近いスペースへと移動させてください。この条件を満たすことができない場合、その陸上部隊は除去されます。
- ：非活性化した中小勢力の海軍部隊を当該中小勢力支配下の本国港湾スペースへと移動させます。もし、条件を満たすスペースが無い場合、その様な海軍部隊は除去され、海軍司令官はタレントトラックに配置されます。

22.5 ハンガリー=ボヘミアの敗北 (Defeat of Hungary-Bohemia)

以下の2条件のいずれかを満たす場合、オスマン=トルコ帝国は、野戦あるいは急襲を解決した後に、ハンガリー/ボヘミアに対して勝利を収めたことになります。

- ：ハンガリー/ボヘミアが「政略結婚」イベントの結果として、ハプスブルグ家の中小同盟勢力として既に活性化しており、かつ、ハンガリー/ボヘミア内のキースペース2箇所を政治的に支配している場合。
- ：ハンガリー/ボヘミアがハプスブルグ家の中小同盟勢力とはなっておらず、かつ、ハンガリー/ボヘミア内のキースペースを1箇所以上支配し、かつ、地図盤上にあるハンガリー/ボヘミアの正規部隊が4個以下の場合。

上記2条件のいずれかが達成された場合、以下の手順を実行します。

- ：ハプスブルグ家は、オスマン=トルコ帝国に対して介入を実施しなければなりません。この介入にはCPの支出は必要としません。オスマン=トルコ帝国とハプスブルグ家は直ちに戦争状態となります。これは、ハンガリー/ボヘミアの敗北が確定した時点で、ハプスブルグ家とオスマン=トルコ帝国が同盟関係にあったとしても適用されます。
- ：（既に「政略結婚」イベントで活性化していた場合も含

め）、ハンガリー/ボヘミアは、ハプスブルグ家の中小同盟勢力となります。以後ゲームを通じて、ハンガリー/ボヘミアが非活性化することはありません。

- ：攻囲を受けているキースペースを含め、現時点で、オスマン=トルコ帝国の陸上部隊が存在するハンガリー/ボヘミアの本国スペースは総て、オスマン=トルコ帝国の政治的支配下となります。
- ：攻囲を受けているハンガリー/ボヘミア勢力の陸上部隊は除去されます。
- ：オスマン=トルコ帝国は、ハンガリーに対する戦争に勝利した特典として2VPを獲得することができます。

22.6 独立キースペース (Independent Keys)

マインツ (Mainz)、ミラノ (Milan)、フレンツェ (Florence)、チュニス (Tunis) の4スペースは独立キースペースとして取り扱います。1532年シナリオでは、これら4スペースは総て独立キースペースとして取り扱います。1517年シナリオでは、ミラノがフランスの支配下、チュニスにハプスブルグ家の政治的支配下にあるため、2箇所のみが独立キースペースとしてシナリオを開始します。

他の独立スペースと同様、独立キースペースも、他勢力の部隊がいつでも進入することが可能です。独立キースペースに配置されている独立正規部隊は、移動を実施することができず、当該独立キースペースに進入してきた敵部隊に対して防御を行うことのみが可能です（非活性化状態の中小勢力と同等と考えてください）。この独立正規部隊はゲームを通じて再生産することはできませんが、「都市住民の反乱」イベントでゲームに再登場することはあり得ます。独立キースペースが主要勢力の支配下となった場合、以後、「独立」スペースとは見なしません。主要勢力から主要勢力へと支配権の委譲はあり得ますが、独立状態は回復しません。ただし、「都市住民の反乱」イベントの結果として、再度「独立」状態を達成する可能性があることに注意してください。

23. 勝利条件 (Victory)XX

以下に示す通り、ゲームに勝利を収めるには5つの方法が用意されています。冒頭の2つの勝利条件である、軍事的勝利と、宗教的勝利は、アクションフェイズ中に、その要件を満たしたならば直ちに勝利が確定します。多くの場合、勝利の判定は、各ターンの第9フェイズである、勝利判定フェイズに、勝利ポイントを計算することで達成されることになります。勝利判定フェイズに確定する勝利は標準的勝利、相対的勝利、辛勝（時間切れによる勝利）の3段階に分かれています。

23.1 自動的勝利条件 (Automatic Victories)

軍事的勝利と宗教的勝利は、その条件を達成したならば、アクションフェイズ中であっても勝利が確定します。ゲームは、勝利判定フェイズを経ることなくその時点で終了します。

軍事的勝利

新教徒勢力以外の各勢力は、勢力カードの「軍事的勝利」欄に対応した個数のキースペースを支配することで、軍事的勝利を達成することができます。ただし、政情不安マーカが配置されているキースペースはこの条件から除外します。

宗教的勝利

新教徒勢力は50箇所を越えるスペースの宗派を「新教」とした場合、「宗教的勝利」を達成することができます。ただし、政情不安マーカが配置されているスペースはこの条件から除外します。

23.2 勝利ポイント (Victory Points)

軍事的勝利ならびに宗教的勝利は減多に発生しません。多くの場合、獲得した勝利ポイントの多寡により勝者を判定します。各勢力とも、勢力カード左下部に記載されている方法で勝利ポイントを獲得することができます。各勢力が獲得した勝利ポイントの総計は、勢力カード左下部に記載された標準的な勝利ポイント獲得方法によるものの（基本勝利ポイント）他、特殊勝利ポイント、ボーナス勝利ポイントの総和によって算出します。

基本勝利ポイント

イギリス、フランス、ハプスブルグ家、オスマン=トルコ帝国、ローマ教皇の各勢力の基本勝利ポイントは、支配を確立したキースペースの個数で算出します。勢力カードの左下部に「支配下のキースペースの個数によるカードと勝利ポイント」欄で支配マーカが配置されていない最後のマスに記載された勝利ポイントを獲得することが可能です。「支配下のキースペースの個数によるカードと勝利ポイント」の総てのマスに支配マーカが配置されている状態では基本勝利ポイントは 0VP となります。新教徒勢力の基本勝利ポイントは、宗派が新教で、新教徒勢力が支配している選帝候スペース 1 箇所につき 2VP を獲得することができます。

宗派が新教のスペース

イギリス、ローマ教皇、新教徒の 3 勢力は宗派が「新教」であるスペースの個数によって特殊勝利ポイントを獲得することができます。イギリスは、イギリス本国スペースを対象に宗派が「新教」のスペースの個数動向によって特殊勝利ポイントを獲得することができます。ローマ教皇勢力と新教徒勢力は地図盤上の総てのスペースを対象として、宗派が「新教」であるスペースの個数動向によって特殊勝利ポイントを獲得することができます。宗教紛争管理カードで、宗派が新教のスペースの個数を常時管理するようにしてください。新教スペース数」マーカを、宗教紛争管理カードの「宗派が新教のスペース」欄で各マスの大きな数字が記載されている部分に配置して、その時点での宗派が新教のスペースの個数を表示ようにします。各マスの下部には 2 つの数字が記載されており、左側に紫色で記載されているものが、ローマ教皇勢力が獲得することができる特殊勝利ポイント、左側に茶色系で記載されているものが新教徒勢力が獲得することができる特殊勝利ポイントを表しています。同様に、「イギリス本国新教スペース数」マーカも、イギリス本国の新教スペース数を表示する様に配置します。イギリスは、「イギリス本国新教スペース数」マーカ裏面に記載されているとおり、イギリス本国内の宗派が新教のスペース 2 箇所につき、1VP を特殊勝利ポイントとして獲得することができます（端数切り捨て）。

特殊勝利ポイント

各勢力が獲得可能な特殊勝利ポイントは以下の通りです。

オスマン=トルコ帝国

海賊行為による勝利ポイント： オスマン=トルコ帝国勢力カードの「海賊行為による VP」欄で表示されている通りの VP を獲得することができます。

ハプスブルグ家

選帝候スペースによる勝利ポイント： ハプスブルグ家の政治的支配下にある選帝候スペース 1 箇所につき 1VP を獲得することができます（政情不安マーカが配置されている場合には計上できません）。ただし、この特殊勝利ポイントは、「シムルカルデン同盟」強制イベントが発効するまでは獲得することができません。

イギリス

男子後継者による勝利ポイント： ヘンリー 8 世王妃妊娠状態判定表でエドワード 6 世が誕生した場合、5VP を獲得することができます。また、エドワード 6 世が誕生しない状況で、エリザベス 1 世が誕生した場合、2VP を獲得することができます。

宗派が新教のスペースによる勝利ポイント： イギリス本国内の宗派が新教のスペース 2 箇所につき 1VP を獲得することができます。端数は切り捨ててください。

フランス

城の建設による勝利ポイント： 「芸術家のパトロン」本国カードイベントで建築した「城」1 個につき 1VP を獲得することができます。

ローマ教皇

宗派が新教のスペースによる勝利ポイント： 宗教紛争管理カードの「宗派が新教のスペース」欄で「新教スペース数」マーカが配置されているマスの左下に紫色で記載された VP を獲得することができます。

サン=ピエトロ大聖堂による勝利ポイント： 勢力カードの「サン=ピエトロ大聖堂の建設」欄に表示されている VP を獲得することができます。

新教徒

宗派が新教のスペースによる勝利ポイント： 宗教紛争管理カードの「宗派が新教のスペース」欄で「新教スペース数」マーカが配置されているマスの右下に茶色で記載された VP を獲得することができます。

ボーナス勝利ポイント

ゲームを通じて各勢力とも、以下の通りボーナス勝利ポイントを獲得することができます。

- ：新教徒勢力の理論指導者が火炙り刑となる毎に（理論値 1 につき 1VP）
- ：ローマ教皇勢力の理論指導者が信用失墜となる毎に（理論値 1 につき 1VP）
- ：探検航海の成功毎に
- ：征服航海に成功する毎に
- ：「コペルニクス」(2VP)、「ミカエル=セルベトス」(1VP) イベントの結果として
- ：「ジュリア=ゴンツァガ」イベントが有効な期間に、ティレニア海での海賊行為が成功した場合
- ：和平交渉セグメントで「戦争勝利：1VP」マーカの譲渡があった場合
- ：アクションフェイズに、「イタリアの覇者」イベントによる勝利ポイントを得る場合
- 聖書の完全翻訳が完了する毎に（1 言語につき 1VP）

注記：カードに記載されている通り、「コペルニクス」ならびに「ミカエル=セルベトス」カードは、勝利判定フェイズ中にイベントとして使用することができます。ただし、使用にあたっては、同イベントを実施することにより勝利ポイント総計が上昇することにより、他勢力の勝利を阻止しうる場合に限るという条件が課せられます。

23.3 勝利判定フェイズ (Victory Determination Phase)

勝利判定フェイズに、各勢力とも以下の 3 勝利要件を満たすことができるかどうかを判定します。標準的勝利あるいは相対的勝利の要件を満たすことができず、かつ、第 9 ターンで無い場合、ゲームは次のターンへと進みます。ターン記録欄でターンマーカを 1 マス進めてください。

標準的勝利

勝利ポイントの総計が 25VP 以上となっている勢力がある場合、最も勝利ポイント総計が多い勢力が勝利を収めます。複数勢力が同数の場合、直前の勝利判定フェイズの勝利ポイント総計がより多い側が勝利を収めます。直前のターンも同数である場合、3 ターン前、4 ターン前とさかのぼって判定します。このため、各ターンの勝利判定フェイズには、各勢力の勝利ポイント総計を「勝利ポイント記録シート」に記録しておく必要があります。また、地図盤上には、勝利ポイント表示欄があるので、それを使用して、前のターンの勝利ポイント総計を表示するようにしてもかまいません。

相対的勝利

勝利判定フェイズでの勝利ポイントの総計が 25VP 未満であるが、他の総ての勢力より 5VP 以上多く獲得している場合、相対的勝利を収めることができます。相対的勝利の判定は、第 4 ターン以降にのみ行います。1 ~ 3 ターンには実施しないので注意してください。

時間切れによる勝利

第 9 ターンの勝利判定フェイズに標準的勝利、総体定期勝利何れも収めることができる勢力が無い場合、勝利ポイントの総計の最も多い勢力をゲームの勝者としします。時間切れによる勝利は、第 9 ターンにのみ判定します。

クレジット**ゲームデザイン&ディベロップ** : Ed Beach**ディベロップ協力** : Matthew Beach, Ananda Gupta, Dave Cross**美術** : Rodger MacGowan**箱絵、パッケージデザイン** : Rodger MacGowan**地図盤** : Mark Simonitch**カウンター** : Rodger MacGowan, Mark Simonitch and Mike Lemick**ルール編集** : Mark Simonitch**テストプレイ** : Ed Beach, Matther Beach, Dave Cross, Ananda Gupta, Mark Greenwood, Bryan Collars, Ken Richards, Paul Nied, Tom Kassel, Jim Adams, Steve Caler, Brian Conlon, Jim Pyle, Bob Taylor, Barry Setser, Edger Gallego, Dave Gray, Allen Hill, Dave Schmid, Robin Griller, Johnny Wilson, Steve Likevish, Steve Cole, Scott Bauer, David Wilson, Mick Uhl, Ben Hamdorf, Brian Wade, Joel Tamburo, Mike Willour, Nathan Hill, Robert Waters, Mike Rea, Ben Knight, Tito Autrey, Jarek Andruszkiewicz, Knut Gruenitz, Brett Dedrick, Steve Nixon, Paul Elliot**校正** : Bryan Collars, Brian Conlon, Dave Cross, Robin Griller, Ken Richards, Tom Wilde**制作調整** : Tony Curtis**制作** : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch**日本語翻訳** : いまにしさとる**ゲームの備品**

- ・ ルールブック 1 冊
- ・ シナリオブック 1 冊
- ・ カウンター 4 シート
- ・ 勢力カード 6 枚
- ・ 地図盤 1 枚
- ・ カード 110 枚
- ・ 宗教紛争管理カード 1 枚
- ・ 早見表 2 枚
- ・ サイコロ 10 個