

RULES OF PLAY

TABLE OF CONTENTS 目次

1.0 はじめに.....	2	8.0 優位性タイル.....	16
2.0 プレイの概要.....	2	9.0 条約ポイント.....	17
3.0 内容物.....	3	10.0 USA の旗印.....	17
4.0 ゲームのシークエンス.....	8	11.0 最終得点フェイズ.....	17
5.0 アクション・ラウンド.....	10	12.0 選択ルール.....	17
6.0 負債.....	14	カウンター・マニフェスト.....	18
7.0 戦争.....	14	索引.....	20

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

日本語解説書

これはゲームの「リビング・ルール」です。オリジナル・ルールへの更新と説明を含みます。
読み易さのため、更新と説明は青文字で示されます。

1.0 Introduction はじめに

「フランスにいたとき、私は祖国に満足している方がよいということを学んだ。」

～サミュエル・ジョンソン

「イギリスは42の宗派と、たった2つのソースを持つだけだ。」

～ヴォルテール

1697年、太陽王ルイ XIV 世は、いまだ満たされぬ大陸の野心を持って10年間の戦争に突入しました。一方、イングランド王ウィリアムIII世は、かつてよりも容易に新たな王位に座りました。スペイン継承の危機が迫ることで、新たな世紀が平穏になる幻想は消え去りました。ただし、フランスとイングランドは、どちらも何年かの騒乱が第二次百年戦争になることは予測できず、その間、2つの好敵手は、人類の業績のあらゆる軸に沿って、誇りを賭けて激しく競い合いました。インドからカナダ、カリブ海にまでに及ぶ戦場でその陸海軍が激突し、パリのサロンとロンドンのコービー・ハウスで近代世界の政略と経済が生まれ、最後に革命が社会の根底を揺るがしました。革命は、流血と恐怖なしで終わることは適いありませんでしたが、民主主義の勝利により世界は想像を超えた変貌を遂げました。

Imperial Struggle は、18世紀のフランスとイギリスとの間のつばぜり合いを描写する二人プレイヤー用ゲームです。ゲームは、スペイン王の継承を両王国が待つ1697年に開始し、パスチャーユで新たな秩序が生まれた1789年に終了します。ゲームは、単に戦争を扱うだけではありません。フランスとイギリスの両国は、植民地繁栄の基礎を築き、ヨーロッパの他の国々と貿易し、人類努力の栄光の時代を完成させなければなりません。

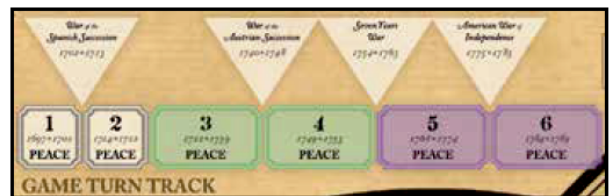
Imperial Struggle は、ほぼ100年間の歴史と4つの大きな戦争を扱います。それでも、迅速なプレイを留めた低難易度のゲームです。シンプルなルールの方角性とプレイアブルなシステムを前面に出す一方で、グローバルな視点と歴史的な経過を黄昏まで単一で維持し、その精神的な先駆者である *Twilight Struggle* を称えることを意図しています。平時ターンには、プレイヤー諸氏は経済利害と同盟の関係を構築し、イベント・カードによってあらわされる歴史的出来事を利用します。これらは賢い投資を選択しなければならぬだけでなく、その機会を相手側に与えないことも念頭に置きます。戦時ターンには、各戦域は征服と威信の褒賞をもたらす得ます。ただし、領土的な利益は条約のテーブルで消える可能性があります。世紀の終わりに、イギリスは陽が没することのない帝国を統治するのでしょうか？あるいは、フランスは太陽王の夢の超大国又はラファイエットの共和国として、世界の道を照らすのでしょうか？

2.0 Summary of Play プレイのサマリー

プレイ・ノート：プレイブック3頁の拡張されたプレイの例で開始し、これらのルールは実際のゲームの過程と状況の確認のためにのみ参照することが可能です。

2.1 ターンのタイプ [Turn Types]

Imperial Struggle は、4つの戦争（スペイン継承戦争、オーストリア継承戦争、七年戦争、アメリカ独立戦争）によって中断される6つの平時ターンから構成されます。最初の2つの平時ターンとスペイン継承戦争は継承の時代を構成し、次の2つの平時ターンと共にオーストリア継承戦争と七年戦争は帝国の時代を構成し、最後の2つの平時ターンとアメリカ独立戦争は革命の時代を構成します。



2.3 平時ターン [Peace Turns]

各平時ターン、プレイヤー諸氏はアクション・ラウンドを交代で行います。アクション・ラウンドは、そのターンに使用可能な投資から1つの投資タイルを選択し、次いで一方の手からイベントをプレイし（投資タイルによって認められたら）、投資タイルによって認められたアクション・ポイントを消費することで構成されます。ターンの終了時、プレイヤー諸氏は（ターンの開始時に無作為に割当てられた）各領域 [Regions] についての褒賞と、世界的需要における商品支配のボーナスを得点します。

2.4 戦時ターン [War Turns]

単に戦争とも呼ばれる戦時ターン中、プレイヤー諸氏は各戦争地域を個別に解決します。ある戦域を解決するため、各プレイヤーはその戦域の自軍の全戦争タイル、基本とボーナスの両方を明らかにします。戦域の勝者は、タイルとボード・ボーナス（同盟スペース、戦隊等のような、資格を持つボーナスとして戦域が列記するものに依存して）からより多くの合計を持つプレイヤーです。次いで、そのプレイヤーは、勝利の差異を基準に戦利品を受け取ります。

2.5 勝利 [Victory]

Imperial Struggle では、自動的勝利で勝つための3つの方法があります。:

- ・いずれかのターンの勝利チェック・フェイズ中、フランスはVP合計が30以上であると勝利し、イギリスはVP合計が0以下であると勝利します。
- ・いずれかの戦争の最終戦域が解決された後、同じプレイヤーがその全戦域で最大指定戦力差異によって勝利していたら、そのプレイヤーは直ちにゲームに勝ちます。

・いずれかのターンの得点フェイズ終了時、同じプレイヤーが全4つの領域褒賞と全3つの世界的需要を勝ちとると、そのプレイヤーは直ちにゲームに勝利します。

ゲーム中に自動的勝利が達成されなければ、一ターン6の最終得点フェイズ後VP 得点によって勝者が判定されます(4.1.14を参照)。

3.0 Components 内容物

3.1 内容物リスト [Component List]

Imperial Struggle の完全なゲームは、以下を含みます。:

- ・1枚のマップボード
- ・1冊のルールブック
- ・1冊のプレイブック
- ・2枚のプレイマット
- ・1枚の投資タイル・ディスプレイ
- ・2枚の両面戦争ディスプレイ
 - ◇スペイン継承戦争／七年戦争
 - ◇オーストリア継承戦争／アメリカ独立戦争
- ・2枚のプレイヤー補助
- ・4枚のカウンターシート
- ・41枚のイベント・カード
- ・26枚の閣僚カード

3.2 マップ [The Map]

Imperial Struggle のマップは、4つの領域 [Regions] を描写します。領域の2つは、白線で副次領域 [Sub-Regions] に細分化されます。:

- ・ヨーロッパ
- ・北アメリカ
 - ◇北部植民地 (分割線の南、例えば、北部植民地 [Northern Colonies] とシャンプレーン渓谷 [Champlain Valley] を含む)。
 - ◇カナダ (分割線の北と東、例えば、ケベック & モントリオール [Quebec & Montreal]、アカディア [Acadia] を含む)
- ・カリブ海
- ・インド
 - ◇カーナティック沿岸 [Carnatic Coast] (分割線の南、例えば、マドラス [Madras] とポンディチェリ [Pondichery])
 - ◇フーグリー川 [Hooghly River] (分割線の北、例えば、フーグリー川とカルカット [Calcutta] を含む)

副次領域は、いくつかのイベント、優位性、戦利品の規模に影響します。

マップは、両陣営の戦隊 [Squadrons] を保持するための海軍ボックス、VP、条約ポイント [Treaty Points]、負債 [Debt] を管理するための総合記録欄、ターン記録欄を持ちます。4つの領域は、異なる5つのタイプのスペースを持ちます。: 政治 [Political]、市場 [Market]、領土 [Territory]、海軍 [Naval]、要塞 [Forts]。

ゲーム用語のリスト [List of Game Terms]

・アクション・ポイント [Action Points] (AP の略称) は、Imperial Struggle のアクション・ラウンド中にアクションを実行するためにプレイヤーが消費するもの。3タイプのアクション・ポイントがあり、それぞれが異なるセットのアクションで消費できる。:

- ◇経済アクション・ポイント [Economic Action Points] (👁️)。プレイヤーが 👁️ を消費できる方法については、5.4を参照。
- ◇外交アクション・ポイント [Diplomatic Action Points] (🔗)。プレイヤーが 🔗 を消費できる方法については、5.5を参照。
- ◇軍事アクション・ポイント [Military Action Points] (🛡️)。プレイヤーが 🛡️ を消費できる方法については、5.6を参照。
- ・イベント・カード上のボーナス条件 [Bonus Conditions] は、いつどのようにイベント・カードをプレイするのかわを示し、プレイヤーはカードのボーナス効果を獲得できる。イベント・カードの詳細については、5.2を参照。
- ・イギリス [Britain] は、カードやルール内でしばしば BR として略称される。
- ・連結 [Connected]: マップ上の2つのスペースが黒い細線で繋がっていると、それらは連結している。
- ・征服ポイント [Conquest Points] (CP) は、一定戦域の勝利によって得点される。これらは、相手側プレイヤーから資格を持つ領土を獲得するために消費される。征服ポイントの消費方法については、7.2.1を参照。
- ・負債 [Debt]、条約ポイントと同様、「ワイルド」AP として使用される。多くのイベント・カードは、悪い負債状況を持つプレイヤーに不利な影響を課す。「D」シンボルは、負債を述べる。イギリスのポンド・シンボルに付随するとイギリスの負債を述べ、フランスのルーブル・シンボルに付随するとフランスの負債を述べる。負債についての詳細は、6.0を参照。



このイギリス戦争タイルは、負債についての D の横にあるルーブル・シンボルによって指定されるごとく、フランスが1負債を受けることを強制する。

- ・フランス [France] は、カードやルール内でしばしば FR として略称される。
- ・キーワードは、大部分の閣僚カード上に存在する。これらは固有の機能を持たないが、多数のボーナス条件がキーワードを参照し、いくつかの戦域で同様に戦力を認める。
- ・Imperial Struggle には、大アクション [Major Actions] と小アクション [Minor Actions] の2つのアクション種類がある。これらは常にタイプ(経済、外交、軍事)とそのタイプに一致するAPを認める。小アクションは、そのAPを使用する方法により制約を持つ。大アクションと小アクションの詳細については、5.3.2を参照。
- ・戦域 [Theater] は、戦争を構成する。戦争を解決するため、プレイヤー諸氏は順番に各戦域を解決し、勝者と戦利品の報酬を判定する。各戦域は、それ自体のボーナス戦力リストを持ち、プレイヤー諸氏にアセット、同盟、その戦域でその戦力に提供するキーワードを表示する(7.1.3、7.2)。
- ・同数 [Ties] は、通常は更なるアクションなしで解決される。どちらのプレイヤーも褒賞、世界的需要ボーナス、威信ボーナス(4.1.12)を得るために十分な支配を持たなければ、報酬は獲得されない。ある戦域内でプレイヤー諸氏が等しく強力であると、どちらもいかなる戦利品(7.1.4)も獲得しない。
- ・条約ポイント [Treaty Points] (TRP) は、国策、戦争、外交から生じる無数の取引、調整、譲歩をあらわす。Imperial Struggle では、これらは「ワイルド」AP として使用される。条約ポイント使用の説明と制限については9.0を参照。

デザイン・ノート: スコットランドは、ボード上で個別の「国」としてあらわされますが、ゲームではより緊密にイングランドに隣接します（イギリスの一部）。その政治スペースは、スコットランドのジャコバイトと一般的なプロテスタントのルールに関する複雑な関係と、個別の政治利害を特にあらわしていると考えてください。

3.2.1 政治スペース [Political Spaces]



スウェーデンは、2のコストを持つ政治スペースです。その緑色の枠と王冠のアイコンは、威信スペースでもあることを示し、ドットはこの旗印がオーストリア継承戦争（2つのドット）と七年戦争（3つのドット）で戦力ボーナスを提供することを示します。

政治スペースは菱形で、異なる政治組織の主要構成員の理解と合意をあらわし、このような同意獲得の困難さをあらわす数字（スペースの政治コスト）をそれぞれ含みます。様々なゲームの影響が政治スペースの政治コストを増減させる可能性があります、決して1未満にはなり得ません。

「同盟 [Alliance]」とマークされた政治スペースは、そのスペースを含んでいる国が当該戦役のボーナス戦力リスト上にあるという条件で、戦争を解決しているときにボーナス戦力が認められます。同盟スペースは、それらが実際に参加して戦力を提供する戦争を示すドットを、その端に持ちます。

- 1つのドットは、スペイン継承戦争のボーナス戦力を示します。
- 2つのドットは、オーストリア継承戦争です。
- 3つのドットは、七年戦争です。
- 4つのドットは、アメリカ独立戦争です。

いくつかの政治スペースは、ゲームの早い時期に使用不能です。プロイセンは開始時に使用可能な2つのスペースを持ち、帝国の時代開始時さらに2つがプレイ可能となります。同様に、自由の息子たち局地同盟 [the Sons of Liberty Local Alliance] は、革命の時代の開始時に使用可能となります。ゲームの後半、アメリカ独立戦争の後、戦争の成果に依存して、合衆国をあらわす2つの新たな政治スペースが加えられるかもしれません。

デザイン・ノート: 政治スペースの支配は、通常はいかなる種類の公式な同盟もあらわさず、むしろ特定議題についての合意と理解をあらわします。同盟スペースの支配は、しばしば戦争で軍事ボーナスを認めます。ただし、これはいくつかの国が複数の政治スペースを持つ理由で、これらはしばしば異なる目的のためイギリスとフランスの両方と理解を持ちました。

いくつかの政治スペースは緑の枠と王冠のアイコンを持ち、これらは威信スペースです。得点フェイズ中、より多くの威信スペースを支配するプレイヤーは、ボーナス勝利ポイントを収集することになります。

いくつかの政治スペースヨーロッパの外に位置する一は、局地同盟 [Local Alliances] です。これらは、先住民又は他の局地政治組織との合意をあらわします。プレイヤーの局地同盟組織の支配は、その局地同盟に連結する優位性を使用する資格を与えます。

3.2.2 市場スペース [Market Spaces]



イル・オ・ノワ [Ile-aux-Noix] は、3の経済コストを持つ毛皮市場です。

市場スペース、又は単に「市場 [Markets]」は、交易所、経済金融、輸送航路、港湾設備、その他の商業アセットをあらわす周辺スペースです。各市場は、そこでの機会を使用するために必要とされた消費や投資をあらわします。

通常、市場には、商品が付随します。:魚 [Fish]、毛皮 [Furs]、香料 [Spice]、砂糖 [Sugar]、タバコ [Tobacco]、綿 [Cotton] です。もしもある商品が世界的需要であると、ターンの終了時にその商品の市場をより多く支配しているプレイヤーは、世界的需要表上に指定されたごとく褒賞を獲得することになります。



Imperial Struggle の6つの商品

3.2.3 領土 [Territories]





チャンダナガー [Chandernagore] は、領土です。その青色と旗印は、フランスの支配下でゲームを開始することを示します。戦争を通してフランスから捕獲するため、1征服ポイントがかかります。

領土は正方形で、陸地の物理的支配をあらわします。政治スペースや市場と異なり、領土は平時ターン中に持ち主を変更できません。これらは、戦争の結果としてのみそれを行います。領土は、拡大のための起点として奉仕し、領域内の領土を失うと、そこでのプレイヤーの立場を急速に悪化させる原因となります。

3.2.4 海軍スペース [Naval Spaces]



ビスケー [Biscay] は、ヨーロッパの海軍スペースです。その緑の枠は、それが威信スペースで、ドットはスペイン継承戦争（1つのドット）と七年戦争（3つのドット）で使用できることを示します。

海軍スペースは六角形で、軍事と経済の優位性を生み出すために十分な海軍戦力を展開する機会をあらわします。プレイヤーが海軍スペースの支配を取る唯一の方法は、そのスペース内に戦隊を置くことです。海軍スペースは、その可変するコストを反映するため、アスタリスク付でマークされます。1戦隊を置くには1  がかかりますが、もしも敵戦隊が存在するとその戦隊を排除するため2又は3  のどちらかがかかります（手番プレイヤーの戦隊がどこにいるのかに依存して。5.6.6を参照）。

政治スペースとして、いくつかの海軍スペースは緑の枠を持ちます。これらは威信スペースでもあり、ヨーロッパのボーナス・ポイント得点に対して同様にカウントします。政治スペースと同様、海軍スペースもボーナス戦力を提供する戦争を表示するためのドット表示を使用します。

3.2.5 要塞 [Forts]



オハイオ [Ohio] 要塞は、北アメリカの要塞スペースです。その要塞を建設するため、プレイヤーは3軍事アクション・ポイントかかり、その端のドットは高い戦術値を示し全4つの戦争にボーナス戦力を提供します。

要塞は、六角形で堅固な軍事施設をあらわし、兵士たちの兵站基盤です。要塞は、損傷し得ます。損傷状態の要塞は、戦争解決中の要塞戦力ボーナスに対してカウントせず、平時ターン中にどちらかのプレイヤーによって勝ち取ることができます。

プレイ・ノート：無傷の要塞は、平時に持ち主を変更できませんが、損傷状態の要塞はできます。もしも相手側の要塞が戦争又は不利なイベントで損傷したら、修理する前に支配を掴む機会を探してください。

政治スペースや海軍スペースと同様、要塞もボーナス戦力を提供する戦争を表示するためのドット表示を使用します。



プレイ・ノート：マップ上の五角形のスペースは、優位性の有効を示します。優位性スペースに連結するすべてのスペースを支配するプレイヤーは、その優位性を使用できます。優位性のさらなる機能方法については、8.0を参照。

3.2.6 征服ライン [Conquest Lines]



ルイブール [Louisbourg] は、3つの征服ライン—アカディア [Acadia] からの1つ、ケベック&モントリオール [Quebec] & Montreal からの1つ、ハリファックス [Halifax] からの1つを持ちます。最初の2つは、それらが戦争で連結する領土を獲得することを、ルイブールの支配者に可能とします。三番目は、選択ルール 12.3（難攻不落要塞）でプレイしているときのみ使用され、この場合ハリファックスの占領が可能です。

征服ラインは、領域内の潜在的な前進の切っ先をあらわし、これらは戦争中にのみ関連します。これらは、マップ上に点線であらわされます。いずれかの征服ライン連結を持つ領土を捕獲するため（征服ポイントを消費することにより、7.2.1）、プレイヤーは征服ラインを持つ領土に連結する少なくとも1つのスペースを支配しなければなりません。

3.2.7 旗印とスペースの支配 [Flags and Controlling Spaces]

プレイヤーがあるスペースの支配を取るとき、そこに自陣営の旗印を置きます。海軍スペースは、旗印の代わりに戦隊を使用します。Imperial Struggleでは、領土、市場、要塞、海軍のスペースのみが支配できます。支配下のスペースは、決して合計で複数の旗印を含むことができません（プレイヤー毎ではなく）、支配下の海軍スペースは合計で1つのみの戦隊を持つことができます。

3.2.8 旗印配置の用語 [Flag Placement Terminology]

イベントとルールは、旗印配置の様々なアクションを反映するため、以下の用語を使用します。

- **旗印設置 [Flag]** は、カラのスペース内に自身の旗印を置くことを言います。
- **旗印撤去 [Unflag]** は、あるスペースから相手側の旗印を取り去ることを言います。
- **シフト [Shift]** は、上記の1つ又は他方を意味し、両方ではありません。つまり、もしも影響があるプレイヤーにスペースのシフトを認めたら、そのスペースから相手側の旗印を取り去るか、又はそのスペースがカラであると自身のそれを置くことができ、両方ではありません。
- **支配奪取 [Take Control]** は、あるスペースから相手側の旗印を取り去り、しかも自身の旗印をそこに置くことを意味します。
- **保護下 [Protected]** スペースは、自陣営に属す戦隊又は非損傷状態の要塞に連結する旗印下のスペースです。保護下の市場は、相手側がシフトするため余分にかかり、存在する紛争マーカーを取り去るためのコストを減少させます。
- **「相手側」 [“opposing”]** スペースは、関連しているプレイヤーに敵対する旗印を含むそれです。

様々なゲームの影響は、スペースをシフトさせるためのコストを増減させますが、それを行うための最終 AP コストは、決して1未満になり得ません。

プレイ・ノート：通常、相手側が旗印を持つスペースの支配を取るためには、スペースを2回シフトさせるために消費する必要があります。プレイヤーにスペースの支配を認めるイベントや影響は、極めて多数のアクション・ポイントを節約できるため非常に強力です。

3.3 投資タイル [Investment Tiles]

投資タイルは、アクション・ポイントを表示します。*Imperial Struggle* では、プレイヤー諸氏は交代で投資タイルを選択し、各アクション・ラウンドに取ることができるアクションのタイプを判定します。各タイルは、2つのアクションを認めます。大アクションと小アクションです。タイルの上半分の大きなシンボルは大アクションを示し、それが生み出すアクション・ポイントの数を伴います。下部には、小アクションが表示されます。

プレイ・ノート：大アクションは指定されたタイプの2～4アクション・ポイントを与え、小アクションは常に異なるタイプの2アクション・ポイントを与えます。小アクションは、追加の拘束にも直面します (5.3.2を参照)。

加えて、いくつかの投資タイルは、そのタイルが取られるときにイベントがプレイされ得ることを示す十字のシンボルを持ちます。大アクションのための2ポイントを持つ投資は、それが取られるときに基本戦争タイルを変更できることを示す軍事向上シンボルも表示します (5.3.3を参照)。



経済大アクション、軍事小アクション、イベントをプレイするための資格と軍事的向上の機会を持つ投資タイルです。



Imperial Struggle の3タイプのアクション：

経済のためのコイン、軍事のための18世紀の手榴弾、外交のための羽ペン。

プレイヤーが投資タイルを取るとき、タイル上の全てのアクションをいずれかの順番で行うことができます。ただし、タイルがイベントのプレイを認める場合、他のアクションが行われる前にイベント・プレイが発生しなければなりません。

プレイ・ノート：異なるアクション・タイプのアイコンは、それらのアクションが影響できるスペースのタイプに一致します。例えば、六角形のアイコンであらわされた軍事アクション・ポイントは、海軍スペースや要塞と相互作用するために使用され、両者はマップ上で六角形です。

3.4 イベント・カード [Event Cards]

イベント・カードは、当時の歴史的な出来事を反映して再現します。

3.4.1 イベント・デッキ [The Event Deck]

イベント・デッキは、一方の陣営又は他方に恩恵を与え得る、異なる歴史的出来事をあらわすカードを含みます。各新時代は、デッキに新たなイベントを加えることになります。

3.4.2 イベント・カードのヴァージョン [Event Card Versions]

多くのイベント・カードは、同じイベントの2つのヴァージョンを表示し、1つは親フランスで1つは親イギリスです (基本的に、これらの1つはそのイベントが現実にどのような起きたかを反映し、1つは変更ヴァージョンを反映します)。上部の項目は親イギリス、下部の項目は親フランスです。

3.4.3 イベント・カードのボーナス条件 [Event Card Bonus Conditions]

大部分のイベント・カードは、ボーナス条件也表示します。これらのイベントは、ボーナス条件を満たせばプレイヤーに追加の特典を与えます。

3.4.4 イベント・カードの制限 [Event Card Restrictions]

プレイヤーは、その相手側に付随するイベントのヴァージョンをプレイできません。何枚かのイベント・カードは、イベントの1つのヴァージョンのみを表示し、これらは両陣営によって同じ方法でプレイされます。やはり、何枚かのイベント・カードは投資タイプ也表示し、選択された投資タイルがイベント・シンボルを持ち、その大アクションがイベントの投資タイプと一致しない限り、これらのイベントはプレイできません。

3.4.5 イベント・カードのボーナス・アクション・ポイント [Event Card Bonus Action Points]

多くのイベントは、ボーナス・アクション・ポイントを認めます。これらは、大アクションのアクション・ポイントと同様に扱われ (すなわち、小アクションの制限を受けない、5.3.2)、通常に負債又は条約ポイントで増強できます (6.0、9.0)。

3.5 閣僚カード [Ministry Cards]

閣僚カードは、重要な政策、傾向、国家戦略を構想できる個人を反映します。

閣僚カードは、所有者がその能力 (キーワード又は能力) のいずれかを使用するか、又はそれを行うことを見越して (その能力が得点に影響するか、又はそのキーワードが到来する戦争に影響し得る) 明らかにすることに決めるまで表を伏せて留まります。あるプレイヤーは、自身のアクション・ラウンドの1つでのみ閣僚カードを明らかにできます。

3.5.1 閣僚カードのプレイ [Play of Ministry Cards]



各国家は、それぞれ閣僚カードのセットを持ちます。各新時代の最初の閣僚フェイズ中、各プレイヤーは最初にその閣僚セットを更新し (前の時代のみを表示する閣僚カードを取り去り、新時代に一致する閣僚カードを加えます)、次いで資格を持つ2枚の閣僚カードを選択し (閣僚カードは、その列記された時代の1つが現行時代と一致する場合にのみ選択され得ます)、それらの表を伏せて置きます。別の閣僚フェイズに、プレイヤーは1枚又は両方の表を伏せた閣僚カードを (もしもあれば)、他の資格を持つ閣僚カードと置き換えることができます。

3.5.2 閣僚カードの能力 [Ministry Card Abilities]

閣僚カードは、特殊能力が可能です。これらは、その所有者のアクション・ラウンドの1つ中、又は「ターン終了時」に有効な影響については、残っている勢力の解決フェイズ (4.1.11) 中に使用できます。これらは、得点フェイズ中にもVPを得点できます (ただし、アクション・ラウンド中に明らかにさせていなければなりません)。その能力は、ターン毎に一度のみ使用できると閣僚カードのテキストが指定したら、プレイヤーはそれを行っているときにカード上に消費済 [Exhausted] マーカーを (備忘として) 置かなければなりません。何枚かの閣僚カードは、複数の能力を持ちます。:これらは、互いに個別の使用と消費ができます。

3.5.3 閣僚カードのキーワード [Ministry Card Keywords]

閣僚カードは、通常5つの閣僚キーワード (財政 [Finance]、重商主義 [Mercantilism]、統治 [Governance]、様式 [Style]、学術 [Scholarship]) の1つ以上も列記されます。多くのイベント・カードは、そのボーナス条件としてキーワードを列記します。これらのイベントについては、プレイヤーがプレイしているイベントがそのキーワードを持つ閣僚カードを明らかにするか、又はすでに明らかにされていたら、ボーナスの影響が誘発されます。

3.5.4 閣僚カードのボーナス・アクション・ポイント

[Ministry Card Bonus Action Points]

何枚かの閣僚カードは、特定タイプのアクションが行われるとき、ボーナス・アクション・ポイントを認めます。

3.6 戦隊 [Squadrons]



戦隊は、海軍戦力の局地的集中をあらわし、戦争の圧力を加えるか又は貿易航路と重商主義アセットを保護することができます。戦隊のみが、海軍スペース (又は海軍ボックス) 内に置かれることができます。戦隊は、他のいかなる種類のスペース内にも置くことができません。どちらの陣営も、イン・プレイに8個戦隊を超えて持つことができません。戦隊は、スペース支配と褒賞カウントの目的において、旗印としてカウントします。

3.7 戦争タイル [War Tiles]

2タイプの戦争タイルがあります。基本とボーナスです。各陣営は、自身の戦争タイルのセットを持ちます。戦争ディスプレイ上に指定された戦域に戦争タイルを初期配置するとき、基本戦争タイルが使用されます。あるプレイヤーが追加の戦争タイルを購入するために軍事アクション・ポイントを使用する際、これらの追加タイルは自身のボーナス戦争タイルのプールからのみ引かれます (ただし、軍事的向上、5.3.3を参照)。



いくつかの戦争タイルは、特殊な効果を持ちます。左から：相手側の旗印の撤去、相手側の負債の増加、所有者の選択で相手側の要塞損傷又は戦隊の撤去。戦争でこれらの効果を適用するための方法については、7.1.2を参照してください。

プレイヤー諸氏は、各戦争について同じ基本戦争タイル・セットを使用しますが、各戦争に特化した4枚の異なるボーナス戦争タイルのセットがあります。セットがゲーム・プレイ用語

において同等である一方、ボーナス戦争タイルは各陣営の主要人物の存在感を与えるため、歴史的な名称を持ちます。各戦争が解決されるとき、プレイヤー諸氏はその戦争に一致するボーナス戦争タイルをゲームから取り去らなければならない、次の戦争のために指定されたセットを自身のプレイマット上に置きます。

デザイン・ノート：極めて史実に反して見えるようタイルを配置することが可能です (例えば、ジョージ・ワシントンのタイルをマイソール戦争に上げる)。もちろん、このような成果はフランス軍を支援するためにワシントンがインドへ渡ったことを意味せず、むしろフランス軍がこの戦域でワシントンと同レベルの軍事的力量を持つ人物の存在から恩恵を受けたことを意味します。

デザイン・ノート：基本戦争タイルは、ボーナス・タイルほど良くはなく、それらのいくつかは不利です (部隊や防御施設の弱体化、廃れた兵站、無関心な指揮統率をあらわします)。あなたが軍事的向上のシンボルを持つ投資タイルを取る時、最悪のタイルと置き換えるを試みてください！

プレイ・ノート：各戦争後に自身のボーナス戦争タイルを変更することが不便又は手間がかかることが分かり、しかもそのボーナス戦争タイル上の時代錯誤的な名称を大切と思わないプレイヤー諸氏は、各戦争について、単純にスペイン継承戦争セット又は好む1つを使用できます。各戦争タイルの間にゲーム・プレイ上の差異はありません。

3.8 紛争マーカー [Conflict Markers]



紛争マーカーは、どちらの陣営にも属しません。これらは、政治スペース又は市場を占めることができ (ただし、領土、海軍スペース、要塞は不可)、貿易と政治的支配を妨げる様々な混沌と暴力的な状況をあらわします。あるスペース内に、複数の紛争マーカーは存在できません。

紛争マーカーを含んでいるスペースは、以下の目的のために使用できません。:


- ・市場の連結
- ・優位性の資格
- ・褒賞、威信、世界的需要の資格
- ・閣僚カード又はイベント上の条件又は効果の誘発
- ・最終得点
- ・同盟値

紛争マーカーは、スペースの基本経済又は政治コストを1にもします (スペースの記載値の代わりに)。

3.8.1 紛争マーカーの配置 [Conflict Marker Placement]

紛争マーカーは、優位性の使用又はイベント・カードのプレイからの結果として置かれます。いくつかのイベントは、その紛争マーカーを取り去ることがより高価であることを示し、それを行うことが特に指定されている場合にのみ、「+1」を表示する紛争マーカーを置きます。

3.8.2 紛争マーカーの撤去 [Conflict Marker Removal]

紛争マーカーは、それらが戦力を提供した戦争の終了時、又はそのスペースが何らかの方法で支配状態を変更したとき（支配下からカラ、又はカラから支配下）、又はプレイヤーの  の消費を通してボードから取り去られます（5.6.2）。

3.9 褒賞タイル [Award Tiles]



8枚の褒賞タイルがあります。各ターンに、1枚のタイルが表を上に向けて各領域 [Region] に割当てられます。ターンの終了時、各領域内でより多くの旗印と戦隊を支配しているプレイヤーは、付随する褒賞タイルを受け取り、**VP** を得点し、**そして／又は**タイルに従って条約ポイントを取ります。

3.10 種々雑多なマーカー [Miscellaneous Markers]

ゲーム内の他のマーカーは、以下の機能を持ちます。:



現行ターンをマークするため、ターン記録欄上を進むゲーム・ターン・マーカー。:



総合記録欄上で現行勝利ポイント合計をマークするための **VP** マーカー。重要: 二人のプレイヤーについて、1つのみの **VP** 合計があります! イギリスが **VP** を得点するとき、それらのポイントは差し引かれ、**VP** マーカーはゼロに向かって移されます。フランスが **VP** を得点するとき、それらのポイントは加えられ、**VP** マーカーは 30 に向かって移されます。



各プレイヤーが保持できる負債の最大総量を示すための、2枚の負債限度マーカーです。各陣営の現行の負債レベルを示すための、2枚の現行負債マーカーもあります。プレイヤーの現行負債と総合記録欄上の負債限度の差は、その使用可能な負債を示します。



使用可能な条約ポイントを管理するための、各プレイヤーについての条約ポイント・マーカー。



どちらのプレイヤーが主導権を持つのか管理するための、両面の主導権マーカー。



ターン中に取られた投資タイルを管理するための、各プレイヤーについての4枚のマーカー。



消費された優位性と閣僚カードの能力を示すマーカー。:



ゲーム中のジャコバイトの躍進と潜在的な敗北を管理するための、ジャコバイトの勝利と敗北のマーカー。

4.0 Game Sequence ゲーム・シーケンス

Imperial Struggle は、間隔を置いた4つの戦時ターンを持つ6つの平時ターンから構成されます。(平時ターンは、単に「ターン」とも呼ばれます)。各平時ターンは、5〜7年間をあらわし、各プレイヤーはターン毎に4枚までの投資タイルを選択して使用します。

平時ターンは、以下の構成を持ちます。:

1. デッキ・フェイズ (ターン3と5のみ)
2. 負債限度増加フェイズ (ターン3と5のみ)
3. 褒賞フェイズ
4. 世界的需要フェイズ
5. リセット・フェイズ
6. カード行使フェイズ
 - a. 投資タイルを明らかにする
 - b. 各プレイヤーへイヴェント・カード
7. 閣僚フェイズ
8. 主導権フェイズ (ターン1は飛ばす)
9. アクション・フェイズ
10. 条約ポイント減少フェイズ
11. 残っている勢力の解決
12. 得点フェイズ
13. 勝利チェック・フェイズ
14. 最終得点 (ターン6のみ)

戦争は、以下から構成されます。:

1. 戦争解決フェイズ
2. 勝利チェック・フェイズ
3. リセット・フェイズ
4. 戦争配置フェイズ (アメリカ独立戦争後は飛ばす)

戦争フェイズの各詳細については、7.0を参照してください。

4.1 平時ターン [Peace Turns]

概要 [In a Nutshell]: あなたと相手側は、ターンを行うために一般プールから投資タイルを取り出します。これらの選択は、あなたにアクション・ポイントを与え、あなたはカラのスペース内に旗印を置き、ボードから相手側の旗印を取り去り、次の戦争を準備し、その他いくつかのアクションを実行するためにこのアクション・ポイントを消費できます。あなたはイヴェント・カードも引き、さらなる特典のためにすらプレイできます。あなたは、強力なボーナスと政策や戦略の定義を明らかにする手助けを与える、閣僚カードも選択 (又は再選択) することになります。各平時ターンの終了時、各プレイヤーは領域 [Region] の勝利、同様に世界的需要に商品を提供している市場をより多く支配していることについての褒賞を受け取ります。

各平時ターンは、下記に概略されるごとく、14の異なるフェイズを持ちます。

4.1.1 デッキ・フェイズ [Deck Phase]

イヴェント・デッキの更新 [Event Deck Update]: ターン3 (帝国の時代の最初のターン) に、新たな引きパイルをつくるため、帝国の時代イヴェント・カードを引きパイル内にシャッフルします (捨て札パイルは無視します)。ターン5 (革命時代の最初のターン) に、残っている引きパイル内に革命の時代イヴェント・カードをシャッフルします。両プレイヤーは、ゲームからその手札に残っているいかなる継承の時代カードも取り去り、再び捨て札パイルを無視します。

4.1.2 負債限度増加フェイズ [Debt Limit Increase Phase]

帝国と革命の時代の最初のターンに、両プレイヤーの負債限度は4ずつ増加します。

4.1.3 褒賞フェイズ [Award Phase]

新たな時代の最初のターンに、無作為に4枚の褒賞タイルを引き、それらをボード上の褒賞スペース内に、各領域について1枚置きます。それらを置いた後、表に返します。これは、その時代の二番目のターンについて、他の4枚をそのままに残します（褒賞タイルは、新たな時代の最初のターンにのみリシャッフルします）。

プレイ・ノート：各時代の最初のターンに、あなたは各報酬スペース内に2枚の報酬タイルを置くことができ、次いで1枚のみを上部で表に向けて。次いで得点した後、表面に向けたタイルを取り去り、下のタイルを表面に向け、その時代の二番目のターン終了時に報酬を受けます。

4.1.4 世界的需要フェイズ [Global Demand Phase]

全6枚の世界的需要タイルをかき混ぜ、次いで無作為に3枚を引いて表面に向けて、世界的需要ディスプレイの近くに置きます。これらは、そのターンについての世界的需要の3商品です。褒賞タイルと異なり、世界的需要タイルは各ターンに完全な無作為です。

4.1.5 リセット・フェイズ（平時） [Reset Phase (Peace)]

優位性タイルと閣僚カードから全ての消費済マーカーを取り去ります。誰も取らなかったものを含め、全ての投資タイルを、使用可能な投資タイル・ディスプレイから使用済投資タイルボックスへ移します。

プレイ・ノート：どの優位性と閣僚カードの能力が消費されているのかを記録できる、いくつかの方法があります。何人かのプレイヤーは、優位性を裏返すことを望み、何人かは旗印でマークすることを望み、その他は消費済マーカーの使用を望みました。同様に、何人かのプレイヤーは閣僚カードの能力が使用されていることを示すため、旗印又は消費マーカーで閣僚カード上の能力テキストを隠しました。どの方法を採用しても、このフェイズにマーカーを取り去ることを忘れないければ、あなたは再び使用できる能力が分かります！

4.1.6 カード行使フェイズ [Deal Cards Phase]

投資タイル・スタックからの9枚の投資タイルは、表面を向けて投資タイル・ディスプレイ上の使用可能投資タイル・スペース内に置きます。もしも投資タイル・スタック内に投資タイルが不十分であると、スタック内に残っている全てのタイルを使用可能にし、次いで使用された全ての投資タイルを新たなスタックにシャッフルし、9枚になるまでタイルを明らかにすることを継続します。

次いで、各プレイヤーは引きパイルから3枚のイベント・カードを引き、それらを前のターンからの未プレイのイベント・カードと統合し、次いで手札のイベント・カードを3枚になるまで捨て札します。この捨て札は、最初は表を伏せて行われ、いったん両プレイヤーがその捨て札を選択してしまったら、それらを捨て札パイルに表面を向けて置きます。どちらのプレイヤーも、いかなるときにも捨て札パイルを調べることができます。革命の時代中、引かれた継承の時代のイベント・カードを引くに連れて取り去り、代替を引きます。

もしも両プレイヤーが引くために十分なイベント・カードを引きパイル内に持たなければ、新たな引きパイルをつくるために捨て札パイルをシャッフルします。

4.1.7 閣僚フェイズ [Ministry Phase]

現行ターンが新たな時代の最初の平時ターンであると、各プレイヤーはその全ての閣僚カードを取り（イン・プレイのものを含む）、現行時代に一致するそれらから2枚を選択し、表を伏せてそのプレイ・マット上に置きます。閣僚カードは、その能力又はキーワードが使用されるときにのみ、表に返されます。

現行ターンが新たな時代の最初の平時ターンでなければ、各プレイヤーはいずれかの表を伏せた閣僚カードを、資格を持つ未使用のそれと置き換えることができます。

プレイ・ノート：換言すると、あなたは時代の中であなたの閣僚カード選択を方向転換できますが、あなたが交換したカードから時代の最初のターンに特典を引き出さない場合のみです。

4.1.8 主導権フェイズ（ターン1は飛ばす） [Initiative Phase]

VPが15未満であると、フランス・プレイヤーが主導権を持ち、主導権ボックス内に主導権マーカーを、フランス面を上にして置きます。VPが15を超えたら、イギリス・プレイヤーが同様にいきます（ただし、イギリス面を上に向けて）。VPが15で同点であると、主導権マーカーは前のターンと同じで留まります。次いで、主導権スペースの支配者は、来るターンの最初のアクション・ラウンドを行うプレイヤーを選択します。

プレイ・ノート：セットアップのステップ12に従い（プレイブック p.2 を参照）、フランスはターン1の主導権を持ちます。

プレイ・ノート：これは、主導権スペースの支配者が先行する必要がないことを意味します。

4.1.9 アクション・フェイズ [Action Phase]

ここでプレイヤー諸氏は、主導権プレイヤーが決めた先行プレイヤーから開始して、以降、各プレイヤーが4つのアクション・ラウンドを完了するまで交互にアクション・ラウンドを行います。全てのアクションは、他方のプレイヤーがその次のアクション・ラウンドを開始する前に解決されなければなりません。アクション・ラウンドを行っているプレイヤーは、手番プレイヤーと呼ばれます。パスが認められ、アクション・ラウンドをパスしたプレイヤーは、その負債を2つまで減少させることができます。

4.1.10 条約ポイント減少フェイズ [Reduce Treaty Points Phase]

各プレイヤーは、ここで4を超えて持つ全ての条約ポイントを失います。

4.1.11 残っている勢力の解決 [Resolve Remaining Powers]

「ターンの終了時」に解決するとして列記されたいかなる勢力も、先行したプレイヤーのそれから開始して、ここで解決します。

4.1.12 得点フェイズ [Scoring Phase]

褒賞フェイズ中に割当てられた褒賞タイルは、ここで得点されます。

領域得点 [REGIONAL SCORING]：各領域について、合計の市場、要塞、政治スペース、領土、海軍スペースをより多く支配しているプレイヤーは、その領域の褒賞を受け取ります。それに従ってVPを調整し（フランスについては上げて、イギリス

については下げる)、タイルが「TRP」を持つと1条約ポイントをそのプレイヤーの合計に加えます。同数の場合、褒賞は与えられません(褒賞タイルは、次のリシャッフルになるまで脇に置かれます。4.1.3)。

追加要件 [EXTRA REQUIREMENTS]:いくつかの褒賞タイルは、タイル上に小さな赤い数字として示された、追加の要件を持つことに注意してください。この数字は、褒賞を勝ち取るため、プレイヤーが市場、要塞、政治スペース、領土、海軍スペースの合計で優位性を持たなければならないことを示します。この場合、褒賞を確保するため、さらに2つのこのようなスペースが要求されます。:



上付の赤い「2」は、この褒賞を確保するために2旗印の差が要求されることを示します。

威信の得点 [PRESTIGE SCORING]:加えて、ヨーロッパでは、より多くの威信スペースを支配しているプレイヤーは、2VPsを得点します。アメリカ独立戦争の後(すなわち、ターン6)、マップ上に少なくとも1つのUSA旗印があると、たとえそれが物理的にヨーロッパ領域ではなくても、そのUSAスペースはこの計算にカウントします。

世界的需要の得点 [GLOBAL DEMAND SCORING]:次いで、世界的需要が得点されます。世界的需要表に現される順番で(最上部から開始)、ターンの開始時に引かれた各世界的需要タイルについて、マーカーの商品と一致するより多くの市場を支配しているプレイヤーは、ディスプレイ上のマーカーの位置に列記された報酬を獲得します。

VPマーカーが30VPを超過又は0VP未満に落ちることが認められ、これが発生したら、記録欄の適切な端に旗印をスタックさせ(記録欄の限度を超過する各VPについて1)、超過得点した相手側について各1VPを取り去ります。

プレイ・ノート:いくつかの世界的需要報酬は、やはり負債の減少又は条約ポイントを認めます。いくつか(例えば、タバコ)は、やはり負債を増加させ注意してください、又はあなたの負債状況は思いもかけず悪くなり得ます!

デザイン・ノート:タバコはこの時代の主要な換金作物でしたが、値段も乱高下しました。この変動性は、栽培するために使用した土壌に課した大規模な灌漑が、タバコの勝者に負債を増加させる理由です。

4.1.13 勝利チェック・フェイズ [Victory Check Phase]

プレイヤー諸氏は、一方がゲームに勝利しているかどうか調べるためにチェックします。最初に、前の得点フェイズ中に、一方のプレイヤーが全ての領域褒賞並びに全ての世界的需要褒賞を勝ち取っていたら、そのプレイヤーは直ちにゲームに勝利します。

もしもどちらのプレイヤーもこの勝利条件を満たせなければ、プレイヤー諸氏はVP合計をチェックします。現行VP合計がゼロ以下であると、イギリスが勝利してゲームは終了します。30以上であると、フランスが勝利してゲームは終了します。

これらの条件が当てはまらなければ、ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーが次のスペースに進められます。

4.1.14 最終得点フェイズ [Final Scoring Phase]

ターン6にゲームがこのフェイズに到達し、フランスもイギリスもゲームに勝利していなければ、最終得点が実行されます(11.0を参照)。その後、VP合計が16以上であるとフランスが勝利し、VP合計が14以下であるとイギリスが勝利します。VP合計が15であると、使用可能な負債をより多く持つプレイヤーが勝利します。それでも同点であると、イギリスが勝利します。

デザイン・ノート:最終の引き分け破りは、歴史的に勝利した陣営に行きます。

5.0 Action Rounds アクション・ラウンド

概要 [In a Nutshell]:各平時ターンのアクション・フェイズ中、プレイヤー諸氏は4つのアクション・ラウンドを持ちます。あなたのアクション・ラウンドに、投資タイルを選択し、次いで望む(できる!)のであればイヴェントをプレイし、次いであなたが選択した投資タイル上に表示されたアクション・ポイントを消費します。3種類のアクション・ポイントがあります。: 経済 [Economic]、外交 [Diplomatic]、軍事 [Military] で、それぞれ異なる事柄を行うことを認めます。負債を負うか又は条約ポイントを消費することで、アクション・ポイントの割当を増加させることもできます。強力な統合運動をつくるため、イヴェント・カード、閣僚カード・ボーナス、優位性、貴重な投資タイルをうまく連携させるプレイヤーは、*Imperial Struggle*で優勢を持つことになります。

アクション・ラウンド中、プレイヤーは:

- 1枚の投資タイルを選択しなければなりません、次いでパスして2つまでの負債を減少させ、直ちにそのアクション・ラウンドを終了できます。
- 次いで、選択した投資タイルがイヴェント・シンボルを表示すると、イヴェント・カードをプレイできます。
- イヴェント・カードを解決した後、投資タイルによって提供されたアクション・ポイント(望むのであれば、それらを自条約ポイント又は負債で補填して)を消費できます。

5.1 投資タイルの選択 [Select an Investment Tile]

自身のアクション・ラウンドに、プレイヤーは投資タイルを選択しなければなりません。次いで、下記に述べるごとくその全ての能力を使用でき、又はパスして2まで負債を減少させ、そのアクション・ラウンドについては何も行いません。1アクション・ラウンドをパスすることは、続くアクション・ラウンドにプレイヤーが投資タイルを選択することを禁じません。

プレイ・ノート:アクション・ラウンドは、このステップの直前に「開始」するので、投資タイルを選択する前に、可能であれば閣僚カードを裏返してその能力を使用することが認められます。例えば、イギリス・プレイヤーは、投資タイルを選択する前に、新たなイヴェントを引くため ROBERT WALFOLE の能力を活性化させることを選択できます。この場合、新たなイヴェントは、行うためにそのような特定タイルを要求されます。

5.2 イヴェント・カードのプレイ [Play an Event Card]

プレイヤーは、選択した投資タイルがイヴェント・シンボルを持つと、その手札からイヴェントをプレイできます。そのイヴェントがアクション・タイプを列記すると、選択した投資タイル上の大アクションも、イヴェントのアクション・タイプに一致しなければなりません。

- 最初に、ボーナス条件をチェックします。それが満たされたら、プレイヤーはイベントから標準とボーナスの両方の効果を受け取ります。さもなければ、標準効果のみが受け取られます。

デザイン・ノート：これは、ボーナス条件を満たすために標準のイベント効果を使用できないことを意味し、ボーナス条件はイベントが最初にプレイされる瞬間に満たされていなければなりません。

- イベントをプレイしているとき、プレイヤーはボーナス効果を受ける前に標準効果を受けなければならず、可能であれば、その投資タイトルのアクション過程の前に、全てのイベント効果を完全に解決しなければなりません。

例外：標準又はボーナスのどちらかのイベント効果で認められたアクション・ポイントは、投資タイトルが解決されて投資タイトルのアクション・ポイントと一緒に消費されるまで繰り延べられます。

プレイ・ノート：イベントがその効果を述べる際に「できる [may]」の言葉を使用していない限り、たとえ望まなくても、可能な全てのイベントを完全に解決しなければなりません！ 例えば、イベントがあなたにある領域内の2つの市場から旗印を取り去ると指示し、あなたの相手側がそこで1つのみを支配すると、あなたは相手側が2つの市場を支配するまで、そのイベントのプレイを避け、それ故あなた自身の旗印の1つを取り去る義務を控えることを望むかもしれません。ただし、イベントが2つの市場からの旗印撤去を指示し、相手側が1つのみを支配すると、あなた自身の旗印の1つを取り去ることなくイベントをプレイでき、あなたがイベントの効果を完全に解決できない事実は、それを部分的に行うことを停止しません（なぜならば、旗印の撤去は、あなた自身のものではなく相手側の旗印を取り去ることと定義されるからです。：3.2.8）。

- イベントによって受け取られるアクション・ポイントは、自身の個別大アクションとして扱われ、又は投資タイトルからの一致する大アクションと統合できます。これらは、同様に小アクションに加えることができますが、小アクションの制限に従うことになります（5.3.2）。
- イベントのアクション・ポイントで購入したアクションは、通常と全て同じ制限（例えば、連結要件）に従います。イベントのアクション・ポイントが負債又は条約ポイントで増強されたら、これらはイベントが述べる制限によって縛られます。単に AP 消費以外を認めるイベント効果は、連結要件に従う必要はありません。
- イベント・カードがプレイされて解決された後、ゲームからこれを取り去ります。

プレイ・ノート：多くのカード・ドリブン・ゲームでは、プレイ後にいくつかのイベントのみが取り去られます。*Imperial Struggle* は、そうではありません！ プレイされたイベントは、常にプレイから取り去られます。

例：イギリスによって#11 キャラコ禁止法 [CALICO ACTS] がプレイされたとき、市場から旗印を取るために使用しなければならない2 が認められます。イギリス・プレイヤーがさらに を加えるために負債又は条約ポイントを使用したら、これらも同じ市場から旗印を取るために使用されなければなりません。ただし、投資タイトルからの は、イギリス・プレイヤーが望むように消費できます（ただし、5.3.4 を参照）。

5.3 投資タイトルのアクション解決

[Resolve an Investment Tile's Action]

ここで手番プレイヤーは、プレイした投資タイトルと軍事向上（そのシンボルが存在すれば）の2アクションをいずれかの順番で解決します。

プレイ・ノート：イベントのプレイを望むと、投資タイトル上の何らかのことは行う前にそれを行います。いったんあなたのイベント（もしもあれば）が解決されたら、望む順番で大アクション、小アクション、（存在すれば軍事向上）を行うことができますが、その他を開始する前にあるアクションを完了しなければなりません。

5.3.1 投資タイトルのアクション・タイプ

[Investment Tile Action Types]

投資タイトル上に列記された、3種類のアクションがあります。：経済 [Economic]、軍事 [Military]、外交 [Diplomatic] です。投資タイトルは、常にこれら3タイプの2つを表示し、1つは大アクションで他方は小アクションです。

5.3.2 投資タイトルのアクション・ポイント

[Investment Tile Action Points]

大アクションについて受け取られるアクション・ポイントの数は、タイトル上に指定されます。

小アクションは、常に2APを生み出します。

プレイヤー諸氏は、大アクションと同様の方法で、小アクションから獲得したアクション・ポイントを使用できますが、以下の例外があります。：

- プレイヤーは、小アクションからのアクション・ポイントを、1支出のみ消費できます（単一のスペースをシフトさせるため、単一のボーナス戦争タイトルを購入する、単一の紛争マーカーを取り去る等）。
- 小アクションは、スペースが紛争マーカーを持たない限り、相手側の旗印又は戦隊を取り去るために使用できません。もしも紛争マーカーを持つスペースがシフトされたら、その紛争マーカーは通常に取り去られます。

プレイ・ノート：海軍スペースが紛争マーカーを含むことができないため、マップ上の戦隊は小軍事アクションに対して完全に安全です。相手側の損傷状態要塞の修理がその旗印の撤去を引き起こすため、それを行うために大アクションが要求されます。

5.3.3 軍事向上 [Military Upgrades]

投資タイトルが軍事向上シンボルを持つと、プレイヤーは次の戦争の基本戦争タイトルを指定し、次いでその基本戦争プールから新たな基本戦争タイトルを引き、イン・プレイのタイトルを引いた直後のそれと置き換えるかどうか選択できます。どちらにしても、イン・プレイに選択されなかったタイトルは、ゲームから取り去られるか、又は基本戦争タイトル・プールへ戻されます（プレイヤーの選択）。

- ターン6に（のみ）、軍事向上シンボルは、タイトル交換を認める代わりに1条約ポイントを生み出します（イン・プレイの基本戦争タイトルがないため）。
- 基本戦争タイトルは、プレイヤーが持つ基本戦争タイトルが4枚未満になる場合、ゲームから取り去ることができません。

5.3.4 複数領域内の購入 [Purchases in Multiple Regions]

単一のアクション・ラウンドに、プレイヤーが複数の領域内（副次領域ではなく）で、 または で購入を行うと、最初

の領域を超える各領域について、適切なタイプの1アクション・ポイントが消費されなければなりません。このルールが適用されないときの例については、プレイブック7と13頁を参照してください。

5.4 経済アクション [Economic Actions]

経済アクション・ポイント (EP) は、以下の方法で消費できます。:

5.4.1 市場のシフト [Shift a Market]

市場をシフトさせるためには、その市場がそのプレイヤーの支配する領土、要塞、海軍スペースに連結しているか、又は紛争マーカーを含まず、孤立状態ではなく、現行アクション・ラウンド中に支配を変更していない、そのプレイヤーが支配する他の市場に連結していなければなりません。

孤立状態 [Isolated]: いずれかのアクション開始時、旗印を含むものの、その所有者自身が支配する領土、要塞、海軍スペースまで、紛争マーカーから解放された友軍旗印を持つ市場の連鎖をたどれない市場は、孤立状態です。


プレイ・ノート: 損傷状態の要塞は、それでも支配下としてカウントされ、孤立を回避します。

デザイン・ノート: 紛争マーカー自体は、それらが存在する市場を孤立状態にしません、他の市場を孤立状態にできます。

プレイ・ノート: これは、プレイヤーが自身のアクション・ラウンド中に市場を連鎖がたどれない状態に置いて、次のアクション・ラウンドの開始時になるまで孤立状態としてカウントしないことを意味します。

デザイン・ノート: 「数珠つなぎ」マーケットのシフトは、同じアクション・ラウンドに市場から市場へと認められませんが、現行アクション・ラウンドにあなたが支配を取った領土、要塞、海軍スペースへ連結した市場をシフトできます。



5.4.2 経済コスト [Economic Cost]







ある市場をシフトさせるには、その市場の経済コストに相当する  がかります。通常、市場の経済コストは、ボード上のそのスペース内に記載された数値です。ただし、市場の経済コストを代わりに1にセットできる2つの方法があります。:


1. それが孤立状態か、又は
2. 紛争マーカーを含む。

優位性の使用は、やはり市場をシフトさせるコストを減少させることができます。

市場が保護下であると、市場の経済コストは1だけ増加します。


コストを増加させる前に、優位性からのそれを含めたコスト減少を適用します (したがって、紛争マーカーを持つ保護下市場は、2  がかります)。市場をシフトさせるコストは、決して1  未満になり得ません。

例: イギリスをプレイするオーエンは、3  の価値の経済大アクションを持つ投資タイルを選択しています。旗印を持たないアンティグア [Antigua] 内の砂糖市場をシフトさせるために2  を消費し、そこにイギリスの旗印を置きます。彼は追加の  を獲得するために1負債を行い (したがって、いまや2  を持ちます)、残りの1を紛争マーカーを含むカンバーランド [Cumberland] 内のフランス旗印下の毛皮市場をシフトさせるために消費します。その紛争マーカーはカンバーランドの経済を1  にセットしますが、オーエンが行った最初のアクションが異なる領域内に位置していたため、追加の  コ




ストがあります。紛争マーカーの不在により、二番目のアクションは3  がかることとなります (カンバーランドの経済コストについての2にプラスして、領域の変更による1)。




5.5 外交アクション [Diplomatic Actions]




5.5.1 政治スペースのシフト [Shift a Political Space]

外交アクション・ポイント () は、政治スペースをシフトさせるために消費できます。市場と異なり、政治スペースはシフトさせるためにいかなる種類の連結も必要としません。

5.5.2 政治コスト [Political Cost]





政治スペースをシフトさせるためには、その政治コストに相当する  がかります。スペースが紛争マーカーを含むと、代わりに1  がかります。市場と同様、コスト減少は増加の前に適用されます。同様に、政治スペースをシフトさせるためのコストは、決して1  未満になり得ません。


例1: フランスをプレイするジェーンは、4  の価値の外交大アクションを持つ投資タイルを選択しています。彼女はデンマーク・ノルウェーを2回シフトさせるため4  を消費し (その政治コストは2)、そこからイギリスの旗印を取り去り、次いで自身のそれを置きます。次いで、彼女は追加2  のために2条約ポイントを消費し、サルジニア [Sardinia] をシフトさせるためにそれらを使用します。サルジニアは旗印を持たないため、彼女は自身の旗印をそこに置きます。

例2: イギリスをプレイするオーエンは、インドでパワー・プレイを行うことを望みます。彼は3  の価値の投資タイル (大アクション) と2  (小アクション) を選択し、それはイヴェント有資格としてもマークされるため、「西アフリカ金鉱」 (イヴェント・カード#24) をプレイし、彼に1  を与えます。それで、彼はベッロール [Vellore] をシフトさせ、フランスの旗印を取り去ります (ベッロールは2の経済コストを持つため、これを行うために1条約ポイントも消費します)。彼はすでにマイソール [Mysore] 局地同盟を支配し、その優位性、権力抗争を活性化させて、ティルチラーパッリ [Tiruchrappalli] 内に紛争マーカーを置きます。 (これは権力抗争を使い果たしたので、このターンに再び使用できません。)




5.5.2 の例で述べたアクション。


次いで、彼はニザーム同盟の支配を取るために3  と1条約ポイントを消費し、一それの旗印を取るために2  、自身のそれを置くために2  。最終的に、彼はティルチラーパッリをシフトさせるために自身の小アクションの2  を消費します。通常、相手側の旗印をシフトさせることは小アクション

で認められませんが、紛争マーカーがオーエンにこれを行うことを認めます (5.3.2、ポイント2)。紛争マーカーのおかげで2  がかかります。ティルチラーパリの経済コストは1ですが、ヴァンダヴァーシ内のフランス要塞が2に増加させます。オーエンは、ティルチラーパリ内の紛争マーカーも取り去ります。なぜならば、市場の旗印変更は、存在するいかなる紛争マーカーも取り去るからです (3.8.1)。


5.5.3 イベント・カードの引き [Draw an Event Card]

3  について、プレイヤーは引きパイルから残っているいずれかのイベント・カードを引くことができます。

5.6 軍事アクション [Military Actions]



軍事アクション・ポイント () は、以下の方法で消費できます。:




5.6.1 ボーナス戦争タイトルの購入 [Buy a Bonus War Tile]



ボーナス戦争タイトルを購入するためのコストは、2  です。アクション・ラウンド毎に最大2枚のボーナス・タイトルを購入できます。

購入した各ボーナス戦争タイトルについて、プレイヤーは自身のボーナス戦争タイトル・プールから無作為に引き、それを見て、次の戦争の戦域の1つ内に置きます。



各戦域は、プレイヤー毎に2枚のボーナス戦争タイトルの限度を持ちます。プレイヤーがボーナス戦争タイトルを引き、すでに2枚のボーナス戦争タイトルを持つ戦域内にそれを置くことを望むと、現在のタイトルを異なる戦域 (2枚未満の戦争タイトルを持つそれ) へ移さなければなりません。各戦域がすでにあるプレイヤーの2枚のボーナス戦争タイトルを持つと、そのプレイヤーはこれ以上購入できません。

ターン6にのみ、あたかも大アクションからのごとく消費できる1経済又は外交アクション・ポイントを購入するため、2  を使用できます。いずれかのアクション・ラウンドに、経済又は外交アクション・ポイントのどちらかのために  を消費できます。ただし、両方は不可です。

プレイ・ノート: これは、あなたが4  を持つタイトルを取ると、2  又は2  を購入できることを意味しますが、各1ではありません。

デザイン・ノート: ターン6には次の戦争がないため、ボーナス戦争タイトルは不要で、追加の  と  を獲得するために不十分であると、これは有用です。

5.6.2 紛争マーカーの撤去 [Remove a Conflict Marker]


標準紛争マーカーを取り去るためのコストは、2  又は紛争マーカーが保護スペース内であると1  です。このコストは、紛争マーカーがそのように示せば1だけ増加します。3.8.2を参照してください。

5.6.3 要塞の建設 [Build a Fort]


要塞スペース内に要塞を建設する (並びにそこへ旗印を置く) ためのコストは、要塞スペース内に列記されます。要塞を建設するため、プレイヤーは要塞に連結する少なくとも1つの市場、海軍スペース、領土を (アクション・ラウンドの開始時に) 支配していなければなりません。

相手側の要塞スペースは、損傷状態でない限り平時ターン中に奪取することができず (5.6.4を参照)、戦時中は代わりに征服ポイントで奪取しなければなりません。

5.6.4 要塞の修理 [Repair a Fort]


要塞を修理するため、プレイヤーは  を消費することで要塞から損傷要塞マーカーを取り去ります。コストは、修理されている要塞が友軍又は相手側に依存して変化します。

このアクションは、友軍と相手側の両方の損傷要塞に認められます。

- 友軍の損傷要塞を修理するためのコストは、要塞スペース内の数字マイナス1です。
- 相手側の損傷要塞を修理するため、プレイヤーは連結した戦隊又は市場を支配しなければならず、要塞スペース内の数字プラス1に相当する  を消費しなければなりません。これは、損傷マーカーを取り去り、それを修理したプレイヤーは要塞の支配を取ります。


デザイン・ノート: これは、現在の所有者が維持できない軍事的に貴重なエリア上の、日和見主義又は忍耐強い侵略をあらわします。

5.6.5 新たな戦隊の建造 [Construct a New Squadron]

新たな戦隊を建造するためのコストは4  です。いくつかのゲーム効果は、戦隊をより安価に建造することを認めます。開始時のセットアップを除き、戦隊は配備できる前に建造されなければなりません。



戦隊が最初に建造されると、海軍ボックス内に置かれます。

5.6.6 戦隊の配備 [Deploy a Squadron]





戦隊をカラの海軍スペース内に配備するためのコストは、1  です。




プレイ・ノート: これは、小軍事アクションを使用するには不効率な方法です!

海軍スペースが相手側の戦隊を含むと、コストは下記のとおりです。:

- 3  展開している戦隊が海軍ボックス内にあると、又は
- 2  展開している戦隊がマップ上にある。

両方の場合、相手側の戦隊は、海軍ボックスへ戻ります。戦隊を配備するためには、いかなる種類の連結も必要ではありません。アクション・ラウンド毎に、特定の戦隊は一度のみ配備できます。

例1: フランスをプレイするジェーンは、3  の価値の大軍事アクションと2  の価値の小外交アクションを持つ投資タイトルを選択します (全ての小アクションは、指定されたタイプの2アクション・ポイントを生みます)。最初に、彼女は2枚の迷惑な紛争マーカーを掃討するために2  を消費します。両スペースが保護されているため (ヴァンダヴァーシ [Vandavasi] 内のフランス要塞によるカーライッカール [Karaikal] と、フーグリー川 [Hooghly River] 内のフランス戦隊によるマラッカ海峡)、取り去るために各1  がかかります。

次に、自身の海軍ボックス内に (以前のアクション・ラウンドに建造した) 戦隊を持つため、彼女は自身の他の香辛料を保護するために使用することに決めます。彼女は戦隊を (カラの) マラバル [Malabar] 沿岸へ送るため、残りの1  を消費します。彼女は北アメリカ内のアルゴンキン同盟に旗印を置くため、2  を消費することに決めます。領域を変更するために追加の  を消費しないことに注意してください。このコストは、アクションの単一タイプにのみ適用されます。

例2:ターン1に、イギリスをプレイするオーエンは、2枚の価値の大軍事アクションを持つ投資タイルを選択します。このタイルは、その大アクションが弱い一方、軍事向上シンボルを持ちます。スペイン継承戦争の中央ヨーロッパ戦域内の基本戦争タイルにうんざりし、彼はイヴェントのプレイを辞退し、軍事向上の使用を行い、中央ヨーロッパで向上を試みていることを相手側に宣言します。新たなそれは中央ヨーロッパの現行タイルよりも良いので、そのタイルを取り去って新たに引かれたそれを中央ヨーロッパ内に置きます。彼は拒絶したタイルをゲームから取り去ることに決めます（自身の基本戦争タイル・プールに戻す代わりに）。次いで、さらなる軍事的投資として、ボーナス戦争タイルを購入するために2枚を消費します。それは、+2戦力のボーナスを持つサヴォイ失陥 [Savoy Defects] で、同様に中央ヨーロッパ内に置くために選択します。彼はヨーロッパ領域内で自身の海軍力の存在を増加させることも望み、さらに3枚を獲得するために3負債を取ります。彼は海軍ボックス内に1つの戦隊を持ち、フランス戦隊によって占められたヨーロッパ内の海軍スペースへそれを配備するために3枚を消費することを選択します。フランス戦隊は、海軍ボックスへ戻され、その場所はオーエンのイギリス戦隊によって奪取されます。

6.0 Debt 負債

6.1 負債の取得 [Taking Debt]

プレイヤーは、いずれかのアクションのためにアクション・ポイントを増加させるため、自身のアクション・ラウンド中に負債を取得できます（取得した各負債は、プレイヤーが選択した投資タイル上の大又は小アクションに一致するタイプの1 AP 又はイヴェントによって認められた AP を認めます）。

6.2 負債の減少 [Reducing Debt]

自身のアクション・ラウンド中にパスしたプレイヤー（その選択した投資タイルのいかなる要素の使用も辞退することで）は、その現行負債を2だけ減少させることができます。

6.3 負債の限度 [Debt Limit]

プレイヤーは、それを行うことで現行負債限度を超過して負債が増加する場合、任意に負債を取得できません。

- 負債限度は、ゲームの効果を通して増加し得ます。
- プレイヤーが負債の取得を強制され、負債限度のためその負債の総量を取得できなければ、取得しない負債は相手側プレイヤーに各1 VP を得点させます。

6.4 使用可能な負債 [Available Debt]

いくつかのイヴェント・カードは、使用可能な負債によって誘発されるボーナスを持ちます。使用可能な負債とは、プレイヤーの現行負債とその負債限度との差です。それ故、その現行負債と負債限度との間に大きな差を持つプレイヤーは、より多くの使用可能な負債を持ちます。

プレイ・ノート: 負債は、「ワイルド」アクション・ポイントとして機能しますが、相手側に関連する負債をあまりに多く取得すると、危険なイヴェント・プレイに脆弱になるリスクがあります。ただし、安全であることを知っていれば（おそらく、これらの危険なイヴェントをあなたが引いたため!）、あなたはより負債の取得に積極的になることができますでしょう。

7.0 Wars 戦争

概要: 各戦争は複数の戦域で構成され、両プレイヤーは各戦域に1枚の基本戦争タイルを持って開始します。前の戦争が終了したら直ちに次の戦争をセットアップすることを忘れないでください。戦争が解決されるとき、各プレイヤーは各戦域内でその戦力の合計をカウントします。これは、プレイヤーの戦争タイル・プレイヤーが開始時に持つ基本のそれと、購入又は獲得した追加のそれ上の戦力数値の合計で、同盟スペースとその他のボード・アセットから受け取られるボーナスです。次いで、同時に1戦域ずつ、各プレイヤーの戦力が合計され、より多くの戦力を受け取るプレイヤーは、その戦域の戦争表の戦利品内に指定された褒賞を受け取ります。各戦域について繰り返して、次いで戦争が終わります！

7.1 戦争解決フェイズ [War Resolution Phase]

ここで、戦争が解決されます。戦域の順番で（戦争ディスプレイ上に指定されるごとく）、各プレイヤーは自身の戦域戦力を計算します。

7.1.1 戦争タイルの表示 [Reveal War Tiles]

最初に、各プレイヤーは、活性戦域内の自身の戦争タイル（基本とボーナス）を明らかにし、戦力ポイント値を加えます。この合計は、各プレイヤーの軍戦力です。

7.1.2 戦争タイル効果の適用 [Apply War Tile Effects]

二番目に、各プレイヤーは、自動的勝利により近いプレイヤーから開始して、その戦争タイルからのその他の影響を適用します（VP が15 であると、前の平時ターンに先行だったプレイヤーが最初にこれらの効果を解決します）。

- 負債のシンボルを表示するタイルは、直ちに相手側プレイヤーに1負債を負わせます。
- 損傷要塞／艦隊撤去のシンボルを表示するタイルは、タイルの所有者が、戦域内の相手側の1要塞に損傷要塞マーカーを置くか、又はその戦域から相手側の1戦隊を海軍ボックスへ取り去ることを認めます。タイルの持ち主がそのどちらも行ふことができなければ、このシンボルは効果なしです。
- 交差した旗のシンボルを表示するタイルは、タイルの所有者が、戦争タイルの戦域に一致する領域内で、いずれか1つの相手側市場又は政治スペース（紛争マーカーを含まない）から旗印を取り去ることを認めます。上記と同様、タイルの持ち主がそのどちらも行ふことができなければ、このシンボルは効果なしです。
- i. タイルの所有者が市場を選択したら、可能であれば、他の市場が孤立状態にならない市場を選択しなければなりません。
- ii. タイルの所有者が政治スペースを選択したら、戦域の領域内に位置する政治スペースを選択しなければなりません。

デザイン・ノート: この考えは、高紛争位置内のスペースは、戦争の結果としてより旗印を取られることを保証します。

7.1.3 戦域のボーナス戦力リスト参照

[Consult Theater's Bonus Strength List]

三番目に、各プレイヤーは現行戦域内のボーナス戦力リストを調べ、各旗印付要素について1を加えます。ボーナス戦力リスト上の各国は、それが持つ「同盟」がマークされた旗印を持つ政治スペース毎に1戦力ポイント（支配しているプレイヤーに）認めます。

プレイ・ノート：この戦力は、各プレイヤーが1つを支配する2同盟スペースを持つ国の場合、相殺され得ます。

ボーナス戦力リスト上の他の要素は、以下のごとく機能します。

- ・閣僚カードのキーワードは、各1戦力ポイントを認めます。
- ・紛争マーカーは、ボーナス戦力リスト上に存在したら**ボーナス**戦力を加えることができます。旗印を持つスペース内の各紛争マーカーは、旗印を持つスペースの相手側に1戦力ポイントを認めます。
- ・戦隊は、各1戦力ポイントを認めます。いくつかの戦域は、カウントするために複数領域を列記します。この場合、列記された領域内の各戦隊は1戦力ポイントを認めます。
- ・戦域内の各非損傷要塞は、その支配者に1戦力ポイントを認めます。

プレイ・ノート：その端にあるドットから、あなたはボード上のどのスペースがいくつかの戦争でボーナス戦力を提供するか、常に窺えることを忘れないでください。

7.1.4 戦域戦力の合計 [Total Theater Strength]

これらの要素からの各プレイヤーの合計は、そのボーナス戦力です。軍戦力とボーナス戦力を合算すると、各プレイヤーの合計戦域戦力が算出されます。

これらの効果が適用された後、より高い合計戦域戦力を持つプレイヤーがその戦域で勝利します。同数であると、その戦域は引き分けで、どちらのプレイヤーにも戦利品はありません

例：スペイン継承戦争で、プレイヤーはアン女王戦争戦域を解決しています。戦争ディスプレイを調べると、この戦域内のボーナス戦力は相手側スペース内の紛争マーカー、要塞、戦隊のみから来ることが分かります。フランスとしてのジェーンは、北アメリカ内に戦隊を持ちませんが、1つのイギリス支配下市場内に紛争マーカーがあります。どちらのプレイヤーも要塞を構築していません。イギリスは、北アメリカ内に1つの戦隊（メイン湾 [Gulf of Maine] 内に位置する）と、戦争ディスプレイ上でこの戦域に割当てられた1枚のボーナス戦争タイルを持ちます。基本戦争タイルが明らかにされ、フランスは「0」を表示し、イギリスは「+2」です。イギリスのボーナス戦争タイルは、賞金稼ぎ [PRIZE HUNTING] で、フランスに1戦力ポイントを与えて1負債を課します。ただし、フランスの基本戦争タイルは、ジェーンがイギリスの戦隊を退散させるか又はイギリスの要塞を損傷させることを認めます。彼女は戦隊を退散させることを選択し、それを海軍ボックスへ置いたため、その戦力はイギリス有利にカウントされないことになります。

フランスの軍戦力はそれ故0（基本戦争タイルのため）、彼女のボーナス戦力は1（単一のイギリス旗印下スペース内の紛争マーカーのため）、1の合計戦域戦力です。イギリスの軍戦力は3（基本戦争タイルからの2、ボーナス戦争タイルからの1）、彼女のボーナス戦力0（戦隊が海軍ボックスへ送られたため）、3の合計戦域戦力です。2の差異によってこの戦域はイギリスが勝利し、直ちにアン女王戦争の「1～2」列内の戦域の戦利品を請求します。



7.2 戦域の戦利品 [Theater Spoils]

ある戦域が解決されたとき、次の戦域を解決する前に、戦利品が獲得されます。各戦域は戦利品表を持ち、プレイヤーは勝利の差異を参照し、直ちに指定された結果を適用します。

7.2.1 征服ポイント [Conquest Points]

戦域は、征服ポイント（CPs）が獲得されるとも指定され得ます。征服ポイントは、直ちに消費されます（次の戦域を解決する前に）。

要塞、市場、海軍スペース、領土のみが、CP で奪取することができます（#M9—新世界のユグノー教徒 [NEW WORLD HUGENOTS] のようなゲーム効果によって修正されない限り）。要塞、市場、海軍スペースを CP で奪取するためには、その CP が物理的に獲得された戦域内でなければなりません。CP で領土を奪取するためには、以下でなければなりません：

- ・現行戦域内に位置し、又は
- ・現行戦域の「使用可能領土」ボックス内の戦争ディスプレイ上に列記される。

例：スペイン継承戦争で、スペイン戦域内で獲得された CP は、ヨーロッパ（すなわち、ジブラルタル [Gibraltar] 又はミノルカ [Minorca]）、又はサン・アグスティン [San Agustin] 又はアシエント [Asiento] 内に位置するいずれかの領土上で消費できます（これらの領土が、戦争ディスプレイ上のスペインについて使用可能な領土リスト内に現されるためです）。ヨーロッパ内には要塞がないので、これらの CP は要塞を奪取するために使用できません。

7.2.1.1 要塞、市場、海軍スペースの支配奪取

[Taking Control of a Fort, Market, or Naval Space]

要塞又は市場の支配を取るため、消費しているプレイヤーは単に1 CP を消費してスペースに旗印を置きます（相手側の旗印が存在したら取り去ります）。海軍スペースの支配を取るための手順は同じですが、消費しているプレイヤーは海軍ボックス内又は戦域内のどこかに戦隊も持たなければならず、望む海軍スペース内にそれを置きます。そこにある相手側の戦隊は、海軍ボックスへ置き換えられます。この要領で海軍スペースを奪取する戦隊は、戦争毎に一度のみそれを行うことができます。

7.2.1.2 領土の支配奪取 [Taking Control of a Territory]

領土の支配を取るため、プレイヤーは列記された CP 値を消費し、プラスして、望む領土へ征服ラインで連結した少なくとも1つの要塞、海軍スペース、他の領土（そのようなスペースがあれば）を支配していなければなりません。

デザイン・ノート：いくつかの領土（例えばジブラルタル）は、いかなる征服ラインも持ちません。これらのスペースは、獲得するために CP の消費だけを要求され、他の確保は必要ありません。

例：イギリスをプレイするオーエンは、七年戦争のフレンチ&インディアン戦争戦域内で2の差異で勝利しました。戦域戦利品表を調べ、オーエンは1征服ポイントを与えられ、北アメリカ内の1つの市場から旗印を撤去できることを確認します。彼はアカディア [Acadia] の支配を奪取するために1 CP を消費します（イギリス旗印下のルイブール [Louisbourg] からの征服ラインを使用して）。最後に、彼は少なくとも一時的にフランスから毛皮市場のイル・オ・ノワ [Ile-aux-Noix] を奪うため、旗印を取り去ります。一方、彼の相手側であるジェーンは、戦域戦利品表内の敗者コラムが示すごとく、総合記録欄上で自身の条約ポイント・マーカーを前進させます。

7.2.2 領土征服の拒絶 [Refusing Territory Conquest]

戦争毎に2回、各プレイヤーは相手側によって奪取された領土の譲渡を拒絶できます。相手側の旗印が取り去られ、領土はプレイヤーの支配下に留まります。このオプションは、相手側が領土に旗印を置くために CP を消費する瞬間に実行されなければなりません（それでも CP は消費されます）。その領土は、現行の戦争で CP によって奪取できません。このオプションの使用は、ある戦争で最初に使用されるときに3VP がかかり、二回目は5VP です。

例：イギリスをプレイするオーエンは、第三次カーナティック戦争で5の差異で勝利を達成し、インド内で2CP を獲得しました。彼はすでにヴァンダヴァーシ [Vandavasi] を支配しているので、ボンディチェリ [Pondicherry] (征服ラインでヴァンダヴァーシに連結している) の奪取を決めます。ジェーンは、その譲渡を欲せず拒絶し、オーエンは3VP を獲得します。彼はそれでも1CP を残して持ちますが、ジェーンのボンディチェリの拒絶はこの戦争について表からそれを外すため、彼は再びそれを奪取するためにその1CP を使用できません。代わりに、彼はカーライッカー [Karaikal] を奪取するためにCP を消費し、ジェーンの旗印を取り去って自身のそれを置きます。カーライッカーは領土ではないので、ジェーンはそれを拒絶できません。

7.3 戦域特別褒賞 [Theater Special Rewards]

いくつかの戦域は、誰が勝利したかに依存して、特別な褒賞を持ちます。これらは戦争ディスプレイ上で説明され、アメリカ独立戦争の「USA」と「カナダ」、並びにオーストリア継承戦争の「ジャコバイトの敗北」褒賞の例外があります。これらは、以下で説明されます。

- ・**ジャコバイトの敗北 [Jacobite Defeat]**：この褒賞は、ジャコバイト運動の敗北をあらわします。戦争の褒賞又は教皇ハノーヴァー交渉カードのために獲得されたとき、このマーカーをスコットランドとアイルランドの隣に置き、ゲームから直ちにジャコバイト蜂起の閣僚カードを取り去ります。
- ・**USA**：この結果を獲得したら、フランスはUSAの旗印を受け取るために北部植民地 [Northern Colonies]、カロライナ [Carolinas]、サン・アグスティン [San Agustin]、のいずれか又は全てを選択できます。次いで、フランスは北部植民地副次領域内のいずれかの要塞から、旗印を取り去ることができます。次いで、USA旗印の配置又は要塞撤去の結果として孤立状態になった、カリブ海と北アメリカ内の市場の旗印を取り去ります。
- ・**カナダ [Canada]**：この結果が獲得されたら、フランスはケベック&モントリオール [Quebec & Montreal] 内にUSA旗印を置くことができます。次いで、この配置の結果として孤立状態になった北アメリカ内の市場内の旗印を取り去ります。
- ・**USA旗印 [USA Flags]**：USA旗印を含んでいるある領域は、征服ポイントを使用して奪取され得ません。プレイヤーは、USA旗印の配置を拒絶するためにVPを認めることができます。

7.4 勝利チェック・フェイズ [Victory Check Phase]

一方のプレイヤーが、解決された直後の各戦域の全てで最大可能な戦利品で勝利したら、そのプレイヤーは直ちにゲームに勝ちます。さもないと、平時ターンの勝利チェック・フェイズと同じ方法でVP合計をチェックします。どちらのプレイヤーもゲームに勝利していなければ、ゲームは続きます。

7.5 リセット・フェイズ (戦争) [Reset Phase (War)]

プレイヤー諸氏は、自身のイン・プレイの全戦争タイルを取り去り、それらを自身のプレイ・マットに戻し、タイプによって無作為に分類します。プレイヤー諸氏は、マップから解決された直後の戦争内で戦力を認められた全ての紛争マーカーも取り去ります。

7.6 戦争配置フェイズ [War Layout Phase]

プレイ・ノート：アメリカ独立戦争の終了時、このフェイズを飛ばします (次に闘う戦争がないため)。

ターン記録欄上に指定されたごとく、闘う次の戦争についての戦争ディスプレイは、ボードの近くに置かれます。各プレイヤーは、自陣営の各戦域ボックス内に1枚の基本戦争タイルを無作為に、表面を伏せて置きます。各プレイヤーは、タイルが置かれた後にいつでも自身のタイルを調べることができます。

次の戦争が七年戦争であると、平時ターンに続いて起きるその最初のアクション・ラウンドの開始時に、各プレイヤーはオーストリア継承戦争でそのプレイヤーが持っていたボーナス戦争タイルの数に一致するボーナス戦争タイルを引いて受け取ります (ただし、3枚まで)。

8.0 Advantage Tiles 優位性タイル

概要 [In a Nutshell]：プレイヤーは、マップ上でそれに一致しているスペースに連結したスペースの全てに旗印が置かれた瞬間に、優位性タイルの支配を獲得します。支配が獲得された後のラウンドに優位性を消費してその特典を収穫できます。

8.1 優位性タイルの支配 [Controlling an Advantage Tile]

優位性は、ゲーム・ターン毎に一度使用できる特殊能力を持つタイルです。優位性を獲得するため、プレイヤーはマップ上で一致するスペースに連結している全てのスペースを支配しなければならず、これが発生したら直ちにそのプレイヤーは優位性タイルを奪取します。プレイヤーがいずれかの連結したスペースの支配を失った瞬間に、優位性タイルをマップ上のそのスペースに戻します (その使用可能又は消費済の状態を保持して)。優位性は、その連結したスペースのいずれかが紛争マーカーを含むと使用できませんが、所持者の旗印が実際に取り去られない限りマップへ戻されません。優位性タイルは、各ターンのリセット・フェイズ中にその使用可能な状態に復帰します。

8.2 優位性タイルの使用法 [Advantage Tile Usage]

優位性タイルは、表面にその機能を表示します。優位性タイルを使用するため、プレイヤーは単にそれを消費済マーカーでマークし、効果を適用します。優位性タイルは、支配しているプレイヤーのアクション・ラウンドのいずれかのときに使用できますが、プレイヤーのイベント・カード上のボーナス条件が (もしもあれば) チェックされる前は不可です。優位性タイルは、それが奪取された同じアクション・ラウンドに使用できません。プレイヤーは、アクション・ラウンド毎に最大2優位性を活性化でき、領域ごとに1つまでです。

いくつかの優位性は、それらを使用するためにの消費をプレイヤーに要求します。

プレイ・ノート:いくつかの優位性は、プレイヤーに購入のために少ない AP の消費を認めます。他のコスト減少と同様に、これらはコスト増加の前に適用されます (例えば、相手側の保護市場をシフトさせるためにラムの優位性を使用することを望むプレイヤーは、基本コスト 2、紛争マーカーを含むと 1 を消費します。基本コストは 1 にセットされ、ラムのために -1、次いでそれが保護されているため +1 です)。ただし、5.4.2 と 5.5.2 で指定されたごとく、スペースをシフトさせるための最終コストは、コスト減少又は他のゲーム効果にかかわらず 1 未満になり得ません。

9.0 Treaty Points 条約ポイント

9.1 条約ポイントの使用 [Using Treaty Points]

条約ポイントは、平時ターン中に「ワイルド」アクション・ポイントとして使用できます。条約ポイントは、いずれかのタイプのアクション・ポイントとして使用できますが、プレイヤーの現行大又は小アクションに一致させなければなりません (ちょうど負債のごとく)。

例外: ターン 6 に で獲得した条約ポイントは、選択した投資タイル上のどちらのアクションにも一致させる必要はありません。これらが軍事アクションからの で購入していたら、あたかもその他の 2 つのタイプからのどちらかのアクションのごとく消費できます。小アクションからであると、あたかもその他の 2 つのタイプからのどちらかの小アクションのごとくです。

9.1 条約ポイントの損失 [Loss of Treaty Points]

各平時ターンの減少条約ポイント・フェイズ中、4 を超過する全ての条約ポイントは失われます。

10.0 USA Flags USA 旗印

アメリカ独立戦争に続くターンに、いずれかの USA 旗印がマップ上にあると、合衆国政治スペースは 2 人のプレイヤーによるマーカー配置が使用可能となります。

USA 旗印は、アメリカ独立戦争の戦域解決の結果として置かれたときは恒久的で、いかなる方法でも取り去ることができません。これらは、そのそれぞれの領土内のいかなるプレイヤーのマーカーも取り去り、これらの領土内でプレイヤーのマーカー配置を妨害します。

USA 旗印は、最終得点中はフランスの友軍としてカウントします。

11.0 Final Scoring Phase 最終得点フェイズ

ゲーム終了時の最終得点フェイズは、以下のごとく両陣営がポイントを得点することで実施されます。:

- あるプレイヤーが相手側よりも多くの合計威信スペースを持つと (マップ上に USA 旗印があると、合衆国の政治スペースを含む): 2 VP
- あるプレイヤーがより多くの使用可能負債を持つと: 2 負債差毎に 1 VP で、最大 4 VP。
- 相手側よりも多くの支配下市場を持つ各商品: 1 VP
- セットアップ時に他方のプレイヤーによって支配されていた領土内に位置する各友軍旗印: 2 VP

12.0 Optional Rules 選択ルール

12.1 スペイン帝国 [Spanish Empire]

Imperial Struggle では、他のヨーロッパ勢力の行動や野望は、イベント・カードや戦争成果における同盟の影響を通して総合的に抽象化されています。これは、スペイン、オーストリア、その他のような重要な勢力を損なうのではなく、むしろゲームで注視される 2 つの勢力イギリスとフランスに焦点を維持させるものです。

ただし、何人かのプレイヤーは、より目に見える形でのスペインを試すことを望めます。そのため、3 つのスペイン旗印がカウンター内容物内に用意されています。プレイヤー諸氏がカリブ海におけるスペイン帝国の存在をゲームでプレイすることを望むと、以下を行います。:

- ゲームのセットアップ中、スペインの旗印をカリブ海のマークされたスペース内 (ハバナ [Havana]、サンティアゴ [Santiago]、ポルトー・プランス [Puerto Principe] に置きます。スペインの旗印をジブラルタル [Gibraltar]、アシエント [Asiento]、サン・アグスティン [San Agustin]、ミノルカ [Minorca] 内に置かないでください。スペインの旗印は、フランス又はイギリスの旗印と同じ方法で機能し、同じ方法で取り去られます。
- あるプレイヤーが非占領下のスペイン領土 (アシエント [Asiento]、サン・アグスティン、ジブラルタル、ミノルカ) の支配を取るとき、相手側は現行戦域が完全に解決された後で、スペイン内の 1 つの政治スペースをシフトさせることができます (7.2.1.2)。
- スペインの旗印は、いったんマップから取り去られたら、ゲームから取り去られます。

12.2 軍事計画 [Military Planning]

何人かのプレイヤーは、各戦争の異なる戦域の基本戦争タイルの割当て、もう少し融通することを好みます。両プレイヤーが合意すれば、以下の選択ルールを使用できます (一緒に又は個別に)。:

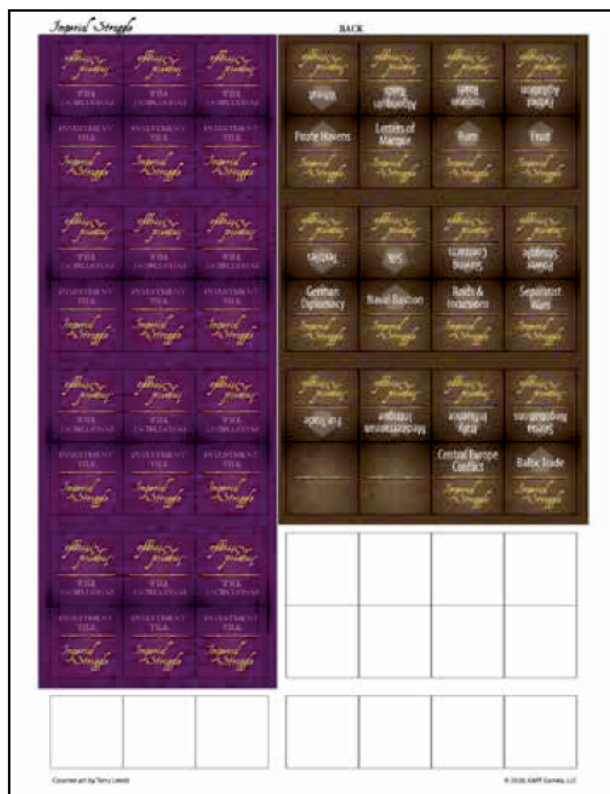
- 軍事向上アクション (5.3.3) は、新たな 1 枚を引いて特定戦域にそれを許容する又は拒絶する代わりに、戦争ディスプレイ上にすでにある 2 枚の戦争タイルを交換することを認めます。
- 戦争セットアップ (7.6) 中に基本戦争タイルを割当てるとき、プレイヤー諸氏は戦争で戦域毎に 1 枚の基本戦争タイルを引きます。次いで、各プレイヤーは引いた 1 枚を見て、各戦域に 1 枚を割当てます。

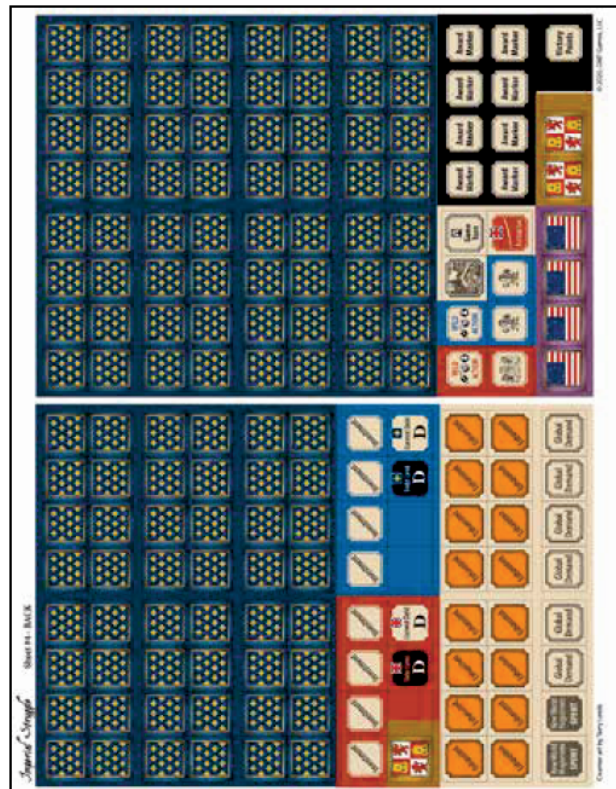
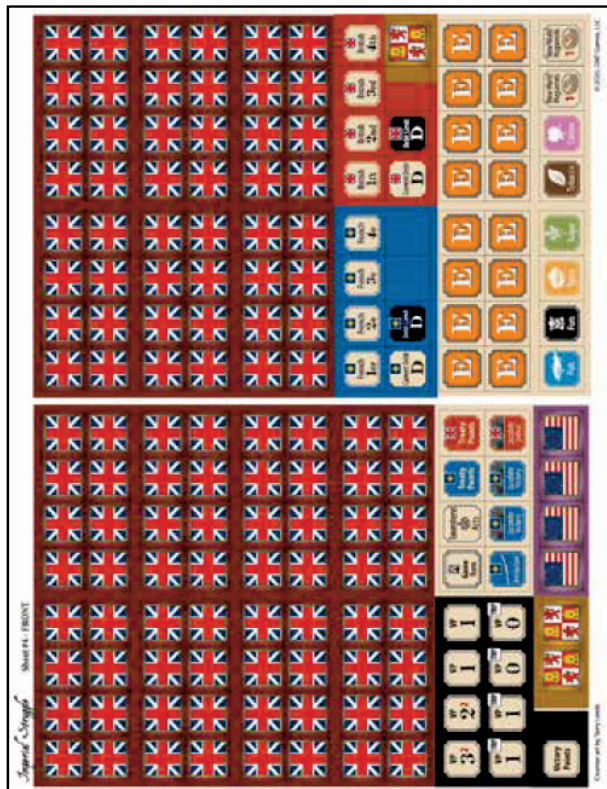
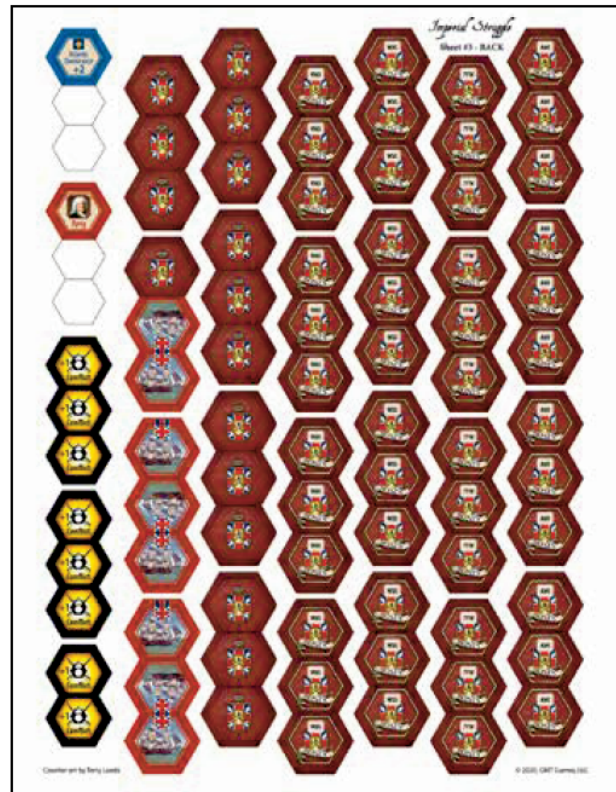
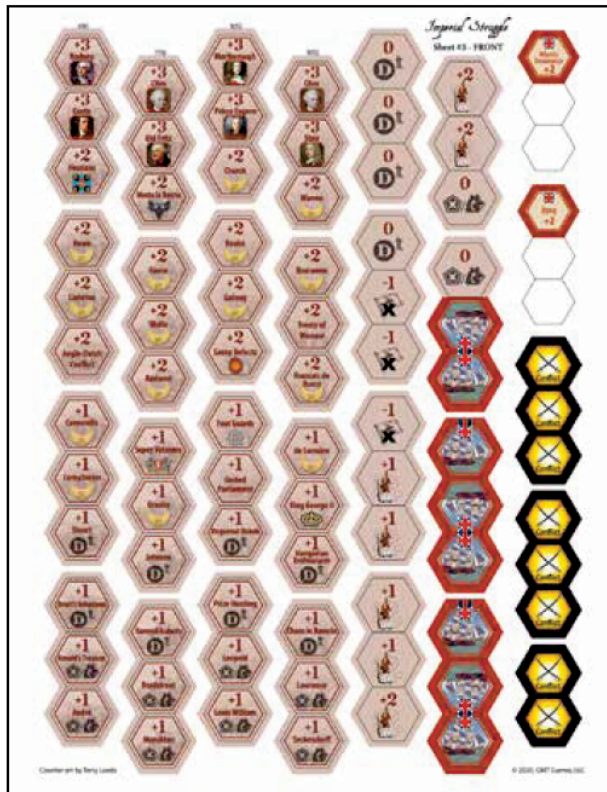
12.3 難攻不落要塞 [Tougher Forts]

領土と要塞喪失の重大性の強化を望むプレイヤー諸氏は、戦役戦利品フェイズ中に CP で要塞を奪取するための征服ラインの連結を要求できます。

これは、CP で要塞を奪取するための要件が、いまや領土のためのそれと同じであることを意味します。このルールは、ある領域から叩き出されたプレイヤーが再進入することをより困難にし、互いに直接脅威を与えるルイブール [Louisbourg] とハリファックス [Halifax] の価値も増加させます。

デザイン・ノート:ルイブールとハリファックス間の征服ラインは、このルールを使用しているときにのみイン・プレイです。







"The Battle of The Saintes, 12 April 1782: End of the Action"
by Thomas Whitcombe, painted 1783



"La bataille de Fontenoy, 1745 : la confrontation entre les Français et les Alliés"
by Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, painted 1873

INDEX 索引

アクション・ポイント (AP)	3.0、3.3、5.3.2	戦域	3.2.3、7.2.1.2、7.2.2
アクション・ラウンド	5.0	戦域特別褒賞	7.3
イベント・カード	3.4、5.2	戦域の戦利品	7.2
威信	3.2.1、4.1.12、11.0	戦域ボーナス戦力	7.1.3
海軍スペース	3.2.4	戦時ターン	2.2、7.0
外交アクション	5.5	戦争	7.0
キーワード	3.5.3	戦争タイル	3.7、5.6.1、7.1.1、7.1.2
局地同盟	3.2.1	戦争配置フェイズ	7.6
軍事アクション	5.6	戦隊	3.6、5.6.5、5.6.6
軍事計画	12.2	投資タイル	3.3、4.1.6、5.1、5.3
軍事向上	5.3.3	同盟スペース	3.2.5、7.1.3
軍戦力	7.1.1	閣僚カード	3.5
経済アクション	5.4	旗印	3.2.7、3.2.8
経済コスト	5.4.2	副次領域	3.2
最終得点フェイズ	11.0	負債	6.0
市場スペース	3.2.2、5.4.1、5.4.2	紛争マーカー	3.8、3.2.8
自動的勝利	2.5	平時ターン	2.3、4.1
支配	3.2.7、3.2.8	褒賞タイル	3.9
条約ポイント	9.0	保護下スペース	3.2.8、5.6.2
勝利	2.5、4.1.13、7.4	ボーナス条件	3.4.3、5.2
スペイン帝国	12.1	ボーナス戦争タイル	5.6.1
政治コスト	5.5.2	USA の旗印	10.0
政治スペース	3.2.1	優位性タイル	3.2.5、8.0
征服ライン	3.2.6	要塞	3.2.5、5.6.3、5.6.4、7.2.1.1
征服ポイント	7.2.1	リセット・フェイズ (戦時)	7.5
世界的需要	4.1.4、4.1.12	リセット・フェイズ (平時)	4.1.5
戦域戦力	7.1.4	領域	3.2