



プレイルール

目次

今までのゲームからの変更点.....	2	4. 戦役.....	12
1. はじめに.....	3	計画.....	12
一般的なプレイの流れ.....	3	命令.....	12
構成備品.....	3	行軍.....	12
ゲームボードとマップ.....	3	会戦.....	13
影響力.....	5	補給.....	15
領主と家臣.....	5	その他の命令.....	16
部隊.....	7	給食.....	16
物資.....	7	戦役の終了.....	16
その他のマーカー.....	7	5. 勝利.....	17
カード.....	8	戦役の勝利.....	17
2. 準備と暦.....	8	勝利基準値の勝利.....	17
初期配置.....	8	シナリオ終了の勝利.....	17
暦.....	8	6. シナリオ.....	18
3. 徴収.....	9	休止と内戦.....	25
戦技.....	9	継承者と継承.....	25
支給.....	10	内戦.....	26
亡命と家臣.....	10	用語と索引.....	31
召集.....	10	アクション要件サマリー.....	32



© 2023 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

▶ 今までのゲームからの変更点

ロケール[Locales]：拠点の種類には都市、街、城塞、London、Calais、Harlech があり、これらには規模がなく、戦局（1.3.1、4.8.1）を通じて勝利を加算する。亡命ボックスは亡命した領主を配置する（1.3.1、3.3.1）。

本拠地[Seats]：領主の本拠地はマーカーを使って表示し、死亡により除去される。家臣の本拠地はマップ上に印刷されている（1.3.1、3.4.2-3、4.6.3）。

ロケールのマーカー[Locale Markers]：支持マーカーは忠誠心を示している。荒廃は枯渇／疲弊（1.3.1）に変更されている。

経路[Ways]：街道、道路、峠道がある（1.3.1）。

ターン[Turns]：1 ターンは六十日または九十日であり、季節ではなく月単位で表示されている（1.3.2、2.2.1）。

影響力[Influence]：派閥は影響力ポイントを蓄積することで勝敗を決定し、また消費することで様々な判定のチェックを行う（1.4、3.2、4.8.1、5.0）。

領主[Lords]：領主マットではなく領主カードであり、武勇や継承者の有無（4.4、6.2）を含むその領主の特徴（1.5）を表示している。副将は総大将と似た能力を持つ（1.5.1、4.3.1）。

家臣[Vassals]：家臣は、自身の家臣本拠地の支持次第でどちらの派閥も徴収できる（1.5.4、3.4.3）。彼らは支給を必要とし、また徴税を援助する（3.2、4.6.3）。特殊家臣はカードによって召集され、単に会戦のための部隊だけを提供する（1.5.4、1.9.1）。

部隊と物資[Forces and Assets]：新たな種類として、直臣と家臣のカウンターが木製兵員駒に加えて追加された（1.6、部隊表）。物資は荷馬車、船、糧秣、硬貨である（1.7）。兵員駒と船カウンターは、プレイで使用する個数が制限されている。

破棄[Waste]：定期的に運搬手段と糧秣を半減させ、また硬貨と兵員を初期配置数に戻す（4.8.5）。

戦技[Arts of War]：自発的に捨て札を行えない（3.1.4）。能力は常に単独の領主にのみ配置する（3.4.6）。

支給、強奪、解散[Pay, Pillage, Disband]：各ターンで兵員には硬貨を、領主には影響力を支給し、支給できなければ強奪または解散を行う（3.2）。家臣には影響力を支給し、召集が可能であるかは曆上のマーカーの位置による（3.3）。

交渉[Parley]：召集と戦役の間に、領主はロケールの支持（3.4.1、4.6.4）の変更を試みることができる。

召集[Muster]：領主と家臣を徴収するためには、実行する領主が影響力チェックを行う必要がある（3.4.2-3）。本拠地は異なる機能を持つ。拠点ごとに兵員を徴収する（3.4.4）。1 回の徴収アクションで 2 個の荷馬車を獲得する（3.4.5）。

動員令[Call to Arms]：動員令はない。

行軍[March]：経路は行軍の速度に影響する（4.3.3）。領主が過重状態になることはない。敵領主は行軍する領主を迎撃できる（4.3.4）。会敵すると命令カードは終了する。領主は亡命することでのみ会戦回避を行える（4.3.5）。

迂回[Bypass]：迂回はない。

会戦ラウンド[Battle Rounds]：領主は戦場離脱せず、個別に逃走を行う。対峙する領主グループ同士で交戦し、攻撃側と防御側は同時に射撃戦、次に白兵戦打撃を行う。領主は自身の直臣カウンター、または全ての木製兵員が敗走すれば敗走する（4.4.2）。

防御[Protection]：回避はない（4.4.2）。

会戦の終了[Ending the Battle]：勝者は影響力を獲得する。退却はない。敗走した領主は死亡するか解散する（4.4.3）。

死亡[Death]：会戦で敗走した領主は永久除去チェックを行う（4.4.3）。

攻囲と強襲[Siege and Storm]：攻囲と強襲はない。拠点は交渉、召集、強奪（3.4.1、3.4.2、3.2、4.6.4）によって所有者が変更される。

補給[Supply]：使用する供給源は 1 箇所だけである。運搬手段の要求が変更されている。拠点で入手する糧秣数はその拠点の種類による（4.5）。

徴発[Forage]：ロケールの支持と隣接する敵が成功率に影響する（4.6.2）。

荒廃[Ravage]：荒廃はないが、強奪、兵員徴収、補給、徴発、徴税により、ロケールが枯渇または疲弊することがある（1.3.1、3.2、3.4.4、4.5、4.6.2-3）。

海上移動[Sail]：海域境界線により海上移動が制限される。船の要件が変更されている（4.6.1）。

徴税[Tax]：使用するアクションは 1 回だけである。領主は離れた場所から自身または家臣本拠地や特殊拠点から徴税を行える（4.6.3）。

給食[Feed]：給食に失敗した領主は強奪（4.7）を行う。

戦役の終了[End Campaign]：影響力を調整する戦局、および下船ステップが追加された（4.8.1-2）。成育と浪費は変更されている（4.8.4-5）。

勝利[Victory]：勝利基準値またはシナリオ終了時による勝利は影響力ポイントにより決定される（4.8.3、5.2-3）。戦役の勝利は各戦役の終了時にチェックする。

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Plantagenet[プランタジネット]は、薔薇戦争を扱ったボードウォーゲームであり、プランタジネット朝ランカスター、ヨーク両派閥による主要な軍事衝突の時期を扱っている。

Plantagenet は、中世の軍事作戦を描く GMT Games の Levy & Campaign シリーズの第 4 作である。プレイヤー諸氏は、軍勢を集めて軍備を整えた後、これらを派遣して支持の獲得し、会戦で敵軍を撃破する。同盟した領主や家臣の派遣期間は限られており、彼らは補給、支給、影響力により戦場で維持されることになる。

Plantagenet は、いくつかのショートシナリオ、史実において三度に渡り戦いが最高潮に達したそれぞれの期間を扱う各メインシナリオ、そしてこれらを連結した「薔薇戦争」グランドシナリオがある。上級ルールでは、オプションで軍勢の戦力を隠すことができるついでに追加することで、より不確実性を増すことができる。Plantagenet にはソリティアシステムはないが、標準ルールはソリティアに向いている。

このルールブックの巻末には、シナリオ、用語と索引、アクション条件の要約が掲載されている。折りたたみプレイ補助シートには、ゲームの主要箇所を要約しており、別の補助シートは、グランドシナリオ「薔薇戦争」のプレイを解説している。バックグラウンドブックには、ゲームシステムを学ぶための「クイックスター」セットアップとプレイ例、戦略ノート、カードリスト、実行の際のヒント、さらに歴史やその他の参考資料が掲載されている。

前ページには、Levy & Campaign シリーズの過去のゲームからのルール変更点が記載されている。また、このアイコン ▶ は、このルールブックの中で第 1 作 Nevsky とは異なるルールの冒頭に表示されている。

1.1 一般的なプレイの流れ [General Course of Play]

Plantagenet では、プレイヤー諸氏はお互いに敵対する 2 つの派閥、ヨーク派（白色）とランカスター派（赤色、チューダー家も含める）のいずれかを担当する。シナリオでは、ある派閥は国王側を、もう一方の派閥は反逆者側を操る（プレイヤーの順番に影響する、2.2.4）。最も高い影響力を持つ派閥が勝者となる。

ヨーク派とランカスター派のプレイヤー諸氏は、六十日から九十日のターンそれぞれにおいて領主や家臣を召集し、運搬手段を確保し、人材を登用する。領主は史実の領地から開始して、その後イングランドを巡って支持を集める。彼らは軍勢を集めるため亡命し、その後イングランドに戻ることもある。

各領主の部隊や物資は、マット上に並べられる。プレイヤー諸氏は、自分の領主が行う戦役の計画と指揮を執る。マップ上のシリンドラーは領主の行動を表し、暦上のマーカーはどの領主が加わることができるか、または家臣が軍役に服する期間を示している。

1.2 構成備品[Components]

Plantagenet のゲーム内容物には以下が含まれる。

- ・厚紙ゲームボード 1 枚 (1.3)。
- ・領主マット 12 枚 (1.5.3)。
- ・会戦マット (4.4.1) 1 枚。
- ・▶ 横棒兵員ユニット 128 個（鉄色[装甲兵]35 個、緑色[長弓兵]40 個、茶色[民兵(長柄兵)] 45 個、黒色 [傭兵] 6 個、暗赤色 [手銃兵] 2 個、1.6)。

- ・領主シリンドラー 24 個（白色 12 個、赤色 12 個）
- ・領主ステッカーシート（シリンドラーに貼る）。
- ・マーカーおよびカウンターシート 2 枚 (1.3-1.8)。
- ・プレイ用カードデッキ 6 組（▶ ヨーク派 14 枚ランカスター派 14 枚の領主カード、1.5.1、各派閥専用の戦技カード 37 枚、1.9.1、およびヨーク派 40 枚ランカスター派 37 枚の命令カード、1.9.2)。
- ・折りたたみプレイヤー補助シート 2 枚（プレイ手順、命令、部隊と拠点、会戦、その他の重要なルールを要約したもの）。
- ・▶ 薔薇戦争シナリオ補助シート 1 枚 (6.0-6.3)。
- ・ついでに 2 枚 (1.5.3)。
- ・6 面ダイス 6 個（白色 3 個、赤色 3 個）。
- ・バックグラウンドブック 1 冊（プレイに必要としない）。
- ・本ルールブック。

1.3 ゲームボードとマップ [Game Board and Map]

1.3.1 マップ[Map]。ゲームボードには、1459 年頃のイングランドとその周辺の地図が描かれている。ゲームボードには、ロケール、経路、ボード上部に暦、亡命ボックス、ボード端に数値トラックが表示されている。



ロケール[LOCALES]：ロケールとは、領主シリンドラーやゲームマーカーを配置する、マップ上のスペースのことである。ロケールには、幾つかの種類と、イングランドの外側にある ▶ 4 箇所の亡命ボックスが含まれる。折りたたみプレイヤー補助シートの拠点表を参照すること。

- **拠点[Strongholds]**：都市、街、城塞のロケールは拠点である。拠点は本拠地を持つことがあり、それらはマーカーで表示するか、マップに印刷されている。拠点では兵員の召集、糧秣と硬貨の獲得が可能である（3.4.4、4.5、4.6.2、4.6.3）。派閥は、各拠点種類ごとに最多の支持を持つと、影響力(4.8.1)を獲得する。
- **特殊拠点[Special Strongholds]**：London [ロンドン]、Calais [カレー]、Harlech [ハーレフ] は、兵員、物資、影響力の獲得が通常とは異なる特殊な拠点である（3.4.4、4.5、4.6.3、4.8.1）。

- **亡命ボックス[Exile Boxes]**：Ireland [アイルランド]、Scotland [スコットランド]、Burgundy [ブルゴーニュ]、France [フランス] は、亡命した領主を配置する（下記、および 3.3.1）。これらはロケールであるが、拠点ではない。

注意：Calais は France 内ではない。

亡命ボックス[EXILE BOXES]：亡命マーカーを持つ層上の領主は、徴収（3.3.1）の間に召集すると、亡命ボックスに配置する。亡命ボックスはロケールであるが、以下の点が拠点とは異なる。



- 領主が占めることができる亡命ボックスは、円形シナリオ初期配置マーカー(6.0)で表示した亡命ボックスのみであり、その派閥に対し永続的に友好的である。これは交渉で変更できない(3.4.1)。
- 亡命ボックスにいる領主が強奪(3.2.1、4.7)を行わなければならない場合、代わりに未支給または未給食として解散する(3.2.1)。
- 領主は、亡命ボックスから各ボックスの矢印が示す方向へ退出できるが、亡命ボックスに進入することはできない(領主は亡命召集、3.3.1、またはカードの効果により進入する)。彼らは、亡命ボックスからそのボックスの矢印が示す海域内(Scotland であれば North Sea)の港を出発するかのように海上移動(4.6.1)を行える。また、Scotland (のみ) は、隣接する Carlisle、または Bamburg へ（一方通行の）峠道 1 経路を通過して行軍（4.3）できる。

マップ上[ON THE MAP]：「マップ上」とは、領主がロケール（拠点と ▶ 亡命ボックス）にいることを指す（層上ではない）。

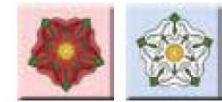
本拠地[SEATS]：拠点には、領主本拠地または ▶ 家臣本拠地を配置できる。

- **領主本拠地**：領主本拠地マーカーを初期配置時に配置して、各領主の拠点本拠地を示す(6.0)。本拠地は、その派閥の領主の召集(3.4.2)や、徴税(4.6.3)による硬貨の獲得を行えるようにする。領主が死亡または難破すれば、その領主の本拠地をマップから取り除く(4.4.3、4.8.2)。



- **家臣本拠地**：各家臣（1.5.4）は本拠地を持っており、マップに印刷された家臣の紋章で示されている。派閥は、家臣本拠地が自身に友好的である場合のみ、その家臣を徴収、または家臣本拠地から徴税が行える（3.4.3、4.6.3）。

- ▶ **支持[FAVOUR]**：拠点は中立であるが、ある派閥色の支持マーカー（ランカスター派は赤薔薇、ヨーク派は白薔薇）が配置されていると、その派閥に友好的である。一方の派閥に友好的なロケールは、他方に敵対的である。交渉、領主召集、およびイベントは、支持を配置または除去できる（3.4.1、3.4.2、3.1.3）。召集、補給、徴税など多くのアクションは、友好的ロケールが必要である（3.4.2-4、4.5、4.6.3）。支持はまた、毎ターンに獲得する影響力の数に影響し、更に領域を支配することで追加の獲得が発生する（4.8.1）。



注意：イベントカード「ヨーク公のロンドン」(1.9.1) は London に 2 個目の支持マーカーを追加できるが、その効果は支持の変更を(イベントまたは強奪を除いて)妨げるだけである。

- **差分拠点支持[Net Stronghold]**：ゲームボード端トラックでは、両派閥が持つそれぞれの友好的都市、街、城塞の数を、その種類ごとに、より高い派閥の数から低い派閥の数を引いた差分をマーカーで個別に表示する。**注意**：これらの差分により、各戦役(4.8.1)の終了時に影響力ポイントを獲得する。

例：ヨーク派は 3 箇所の都市が友好的であり、ランカスター派は 5 箇所の都市が友好的であるため、都市マーカーの赤色面を表にしてトラック上の 2 に置く。

デザイン注記：支持は絶対的な支配ではなく、地方貴族の好意を表している。このような地元の同情は物資の収集に役立つが、政治的压力に直面すると、急速に変化する可能性がある。

- ▶ **枯渇／疲弊[DEPLETED / EXHAUSTED]**：兵員徴収、補給、徴税、徴税のアクションを行うと、ロケール(亡命ボックスを含む)に枯渇マーカー、または(既に枯渇している) 疲弊マーカーを配置する（3.4.4、4.5、4.6.2、4.6.3）。強奪を行うと、拠点は常に疲弊する(3.2.1、4.7)。疲弊すると、そのロケールはそれ以上、上記のアクションを行えない。枯渇または疲弊ロケールは、一定の期間を過ぎると回復する(4.8.4)。



デザイン注記：枯渇と疲弊は、その地域が内戦中にどちらの派閥にも協力せず、そうした要求者に対して憤っていることを表している。

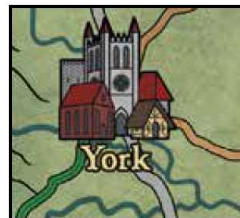
海域と港[SEAS AND PORTS]：マップ上には、Irish Sea [アイルランド海]、English Channel [英国海峡]、North Sea [北海] の ▶ 3 つの海域がある。錨が描かれた拠点は港である。海域と港は、補給、海上移動、▶ 接続の確認に影響する。

- 同じ海域内の全ての拠点港と亡命ボックスは、そこにいる領主がアクションを行う際に最低 1 個の船を持つと、(交渉、補給、徴税の目的で) 1 経路の距離で隣接ロケールヘルートをたどるものとみなされる（1.7、3.4.1、4.5、4.6.3）。
- 船は、港を使用することで、糧秣の補給を行える(4.5)。
- 海上移動には、港および／または亡命ボックスが必要である。また海域間で海上移動を行う場合、通常より困難である(4.6.1)。

注意：亡命ボックスは上記の港ルールと同様に機能するが、それ以外の目的では港と見做さない。

▶ **領域[AREAS]**：North [北部]、South [南部]、Wales [ウェールズ] の 3 つの領域が、色付きの線で表示されている。ある派閥がある領域内の全ての拠点に支持を持つと、その領域を支配する（どちらの派閥の領主がそこにいるかは無関係である）。特定のイベント（1.9.1）は、指定された領主に指定された領域の支配を認める。領域を支配すると、各戦役で影響力を獲得する（4.8.1）。

経路[WAYS]：経路には、▶ 灰色の街道 [Highways]、茶色の道路 [Roads]、緑色の峠道 [Paths] の 3 種類があり、隣接する拠点を繋いでいる。経路の種類は、行軍の速度に影響する(4.3.3)。Scotland 亡命ボックスは、峠道を通じて Carlisle と Bamburg に隣接している（前述の亡命ボックスを参照）。



峠道、街道、道路が York 市から南へ続いている。

1.3.2 暦[Calendar]。ボード上の暦は時間を記録する。暦上に置かれたシリンドーは、領主がいつ召集可能となるかを、マーカーは、派閥が ▶ 家臣の解散を避けるためにいつ影響力を消費しなければならないかを示している(3.2.3)。また備忘として、▶ 影響力の獲得、領主の兵員と物資のリセット、枯渇・疲弊マーカーの除去を行う時期が印刷されている(4.8.1、4.8.4-5)。

ターン[TURNS]：暦のそれぞれのボックスは、▶ 六十日または九十日（2 ヶ月または 3 ヶ月）につき 1 ターンを表している。ボックスには、各ターンで使用する命令カードの枚数が示されている（季節が戦役に与える影響を表している）。

▶ 1.4 影響力[Influence]

Plantagenet における影響力ポイントは、ヨークとランカスター両派閥の相対的な政治力を表している。影響力（1.5.2）は、イングランド内の闘争における、その領主個人の影響力を表している。折りたたみプレイヤー補助シートには、派閥の影響力ポイントの消費、喪失、獲得方法（1.4.1）と、領主の影響力チェックの手順（1.4.2）がまとめられている。

1.4.1 影響力ポイント[Influence Points]。両派閥は、勝利に向けて影響力を記録する（5.1-5.3）。影響力は、交渉、領主・家臣の徴収、徴税で領主が影響力チェックを行う際に消費し（3.4.1-3、4.6.3）、領主が支給や給食の不足（強奪、3.2.1、4.7）、亡命（4.3.5）など、困難に陥った際に喪失し、会戦に勝利すると獲得する（4.4.3）。また、ターン終了時の戦局ステップでは、支持と召集済領主からも獲得する（4.8.1）。戦技カードによって影響力が増減することもある（1.9.1）。

影響力の記録[TRACKING INFLUENCE]：派閥の影響力の獲得・喪失の記録は、影響力マーカーをゲームボード端トラックに沿って移動させることで表示する。マーカーは、裏返せば赤色のランカスター派または白色のヨーク派になり、より影響力が高い派閥の数から低い派閥の数を引いた差分を、その派閥の差分影響力として表示する。差分影響力が 45 を超えることはない。

例：影響力マーカーは 3 に置かれておりヨーク派（白色）を示している。ヨーク派は支持のために 4 影響力ポイントを消費する。影響力マーカーを 1 まで移動させ、ランカスター派（赤色）に裏返す。

注意：影響力の記録は差分である。マーカーが一方の派閥色を示していても、もう一方の派閥は影響力を消費できる。しかし、そうすることで相手の影響力は高くなってしまふ。

1.4.2 影響力チェック[Check Influence]。殆どの交渉、徴収、徴税アクション（3.4.1-3、4.6.3-4）、いくつかの戦技カード（1.9.1）は、領主による影響力チェックが要求される。

手順：

- ・実行する領主の派閥は、1 影響力ポイントを消費する（1.4.1）。
- ・判定の前に、その派閥は更に 1 または 3 影響力ポイントを消費できる（決して 2 ポイントは消費できない）。追加で 1 ポイントを消費すれば、そのチェックに限り、その領主の影響力に 1 (+1) を加える。3 ポイントを消費すれば 2 (+2) を加える。
- ・対象が家臣である場合（殆どの場合、徴収の目的において、3.4.3）、その家臣カウンターに忠誠値があれば、その領主の影響力を家臣の忠誠値で修正する（1.5.4）。家臣の忠誠値の派閥色が徴収する派閥（ランカスター派は赤色、ヨーク派は白色）と一致すれば加算し、敵対する派閥色なら減算する。
- ・交渉（3.4.1）の際、その領主と対象拠点の間の各経路（もしあれば、同じ海域内の港または亡命ボックスから別の港へも含む）ごとに、その派閥は、更に 1 影響力ポイントを消費しなければならない。
- ・ダイスを 1 個振る。出目がその領主の修正済影響力以下であれば、チェックは成功する。**例外**：出目が「1」なら必ず成功し、「6」なら必ず失敗する。

例：影響力が「3」のヨーク派の領主が徴収（3.4.1）の際に隣接する拠点に交渉を試みる。ヨーク派は自分の影響力を合計 3 ポイント下げることを選択する。1 ポイントはチェックのため、1 ポイントは間にある経路のため、1 ポイントは領主の影響力を「4」に修正するためである。出目は「5」であったため、交渉は失敗した。

プレイ上の注意：影響力チェックは常に「6」の出目で失敗することから、影響力を「6」以上にするためにポイントを消費する利点はない。

1.5 領主と家臣[Lords and Vassals]

Plantagenet では、領主の状態はシリンドー、▶ 領主カード、5 インチ x 5 インチのマットを使用して記録する。家臣は指定された拠点に▶ カウンターを初期配置し、領主マットへ召集されると、自身の軍役を曆上で記録する。

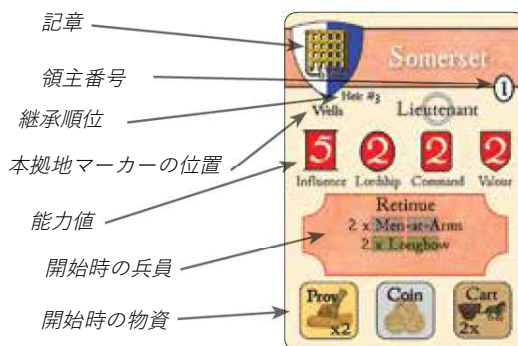
1.5.1 領主[Lords]。領主とは、軍勢の準備や作戦（徴収と戦役）を指揮する人物のことである。

シリンドー[CYLINDERS]：各領主には、その領主の位置や召集の準備状態を示す木製のシリンドーを持つ。「領主の位置」とは、拠点、亡命ボックス、曆上、ゲーム外など、そのシリンドーがいる場所を意味する。

ステッカー[STICKERS]：24 本のシリンドーのうち、赤色シリンドーには赤色ステッカーを、白色シリンドーには白色ステッカーを 1 枚ずつ貼り付ける。シリンドーに貼るステッカーには、その領主のお仕着せ記章、命令値、（総大将または副将の場合）金色または銀色のリングが表示されている。

記章[BADGES]：各領主は、盾形のお仕着せ記章を持っており、領主シリンドー、領主カード、本拠地マーカー、カード効果の識別に使用する。

▶ **領主カード[LORD CARDS]**：領主は領主カードを持っており、お仕着せ記章、名前と称号、本拠地の位置、総大将または副将（4.3.1）、継承者とその継承順位（6.2）、能力値、開始部隊と物資が表示されている。領主の初期配置や召集（6.0、3.4.2）の際には、その領主カードを空の領主マット（1.5.3）の上に置く。



ランカスター派の領主カード

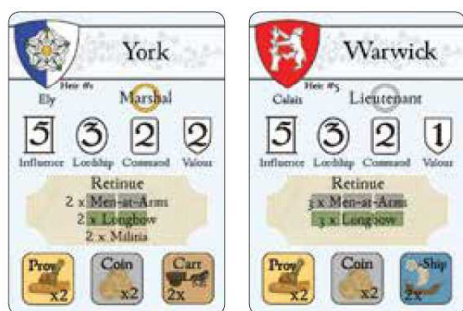
注意：史実の人物の中には、複数のカードと／またはシリンドーを持つものがあり、シリンドーの中には、継承者を表すものもある。「Exeter (1)」や「Exeter (2)」のような領主番号のついた領主カードはシナリオごと、あるいは全期間シナリオ（6.0-6.3）の継承者ごとに登場する。こうした領主に言及した戦技カードのテキストとお仕着せ記章（1.9.1、3.4.2）は、どちらにも適用される。

命令カード[COMMAND CARDS]：各領主は、戦役でアクションを行うための命令カードを 1 組持っている（4.2）。

▶ **直臣[RETINUES]**：各領主は、会戦でその領主の部隊（1.6、4.4）として使用する直臣カウンター 1 個を持つ。



総大将、副将、継承者[MARSHAL, LIEUTENANT, HEIR]：領主のうち、カードとシリンドーに金色や銀色のリングがあるものは、他の領主を率いて行軍を行える（4.3.1）。**注意**：過去のゲームと異なり、このゲームでの副将は総大将に類似している。また一部の領主カードに記載されている数字付「継承者」は、全期間シナリオ（6.2）でのみ使用する。



ヨーク派の総大将および副将領主カード

解散／除去[DISBAND / REMOVAL]：領主と家臣は、解散する場合がある(3.2.4)。▶ 死亡や難破で領主が除去されることもある(4.4.3, 4.8.2)。解散または除去された領主は、自身の部隊と物資をマットから保管場所に返し、そのマットに配置された能力カードを全て捨て札にする。

- ・ 解散した場合、3.2.4 項の指示に従って、領主シンダーを曆に戻す。
- ・ 死亡(4.4.3)または難破(4.8.2)した場合、その領主シンダーをゲームから永久除去する。
- ・ 解散した家臣は、3.2.4 項の指示に従って、曆に戻す。

1.5.2 能力値[Ratings]。領主カードには、4 つの能力値が記載されている。

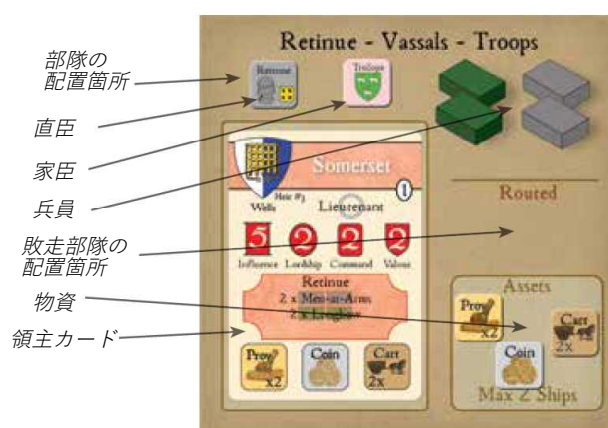
- ・ ▶ **影響値[Influence]**：影響値チェックのダイス判定の範囲(1.4.2)であり、その範囲の上限(1-4 なら「4」など)を巻物型シンボルに表示している。
- ・ **統治値[Lordship]**：召集(3.4)の間に領主が行う徴収アクションの回数であり、楕円形シンボルに数値が記載されている。
- ・ **命令値[Command]**：戦役(4.2.1)で命令カードが公開される度にそのカードの領主が行える命令アクションの回数であり、カード型シンボルに表示している。また、領主シンダーと命令カードにも表示されている。
- ・ ▶ **武勇値[Valour]**：その領主の迎撃(4.3.4)のダイス判定の範囲と会戦で行える再判定の回数(4.4)であり、盾型シンボルに数値が記載されている。

デザイン注記：影響値は政治的カリスマ性、統治値は戦争への動員力、命令値は戦場での機敏さ、武勇値は戦術的才能を表している。

1.5.3 領主マット[Lord Mats]。▶ 汎用 5 x 5 インチのマットには、召集済領主のカード、部隊、物資を保持する。

マットの各部[MAT SECTIONS]：マットには、領主カード(1.5.1)、部隊(1.6)、物資(1.7)用のスペースがある。

部隊と物資[FORCES AND ASSETS]：領主の初期配置または召集(6.0, 3.4.2)の際に、その領主カード、直臣カウンター、カードに記載された兵員と物資(1.6, 1.7)を、空マットの該当箇所に配置する。領主が兵員、家臣、物資を追加する際は、同様にマットに配置する。▶ マットごとに配置できる船は、最大 2 個までである(1.7.3, 3.4.5)。会戦の間に敗走した部隊は、敗走箇所に移す(4.4.2)。



召集済領主のマット

戦技カードのマットへの配置[ARTS OF WAR CARDS AT MATS]：戦技カードで領主に影響を与える場合、そのカードの一部分をマットの下に挟み込む。イベントならマットの上端に、能力なら 2 枚までをマットの下端に挟み込む(1.9.1, 3.1.3, 3.4.6)。

共有[SHARING]：複数の領主が同じロケールにいる場合、お互いを援助するため、互いの物資(1.7)を使用・消費できる。但し、直臣、家臣、兵員、武勇マーカは共有できない。

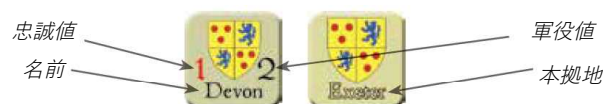
例：ある領主は、糧秣が運搬手段を上回る他の領主と自分の荷馬車を共有し、グループの行軍を早めた(4.3)。

重要：同じ派閥の領主は家臣、兵員、物資、カードなどを互いに共有しても、譲渡したり交換することはできない。

秘匿マットオプション[Hidden Mats Option]：プレイヤー諸氏は、お互いが合意すれば、戦場の不確実性を再現するため、ついでに(2.1.1)の後ろに召集済領主のマット(と能力カード、3.4.6)を隠してもよい(但し会戦の間は除く)。プレイヤーは、行軍のために必要な運搬手段(4.3)など、ボード上のアクションを確認する場合のみ、秘匿した家臣、物資、カード、兵員を公開する。

1.5.4 家臣[Vassals]。▶ Plantagenet の家臣は、どちらの派閥にも加わることができる。家臣は領主マットに召集され、その領主の部隊と一緒に会戦を戦い、自身の本拠地から徴税を行うことができる(3.4.3, 4.4, 4.6.3)。家臣は、家臣自身が解散するか、領主が解散または死亡するまで、徴収した領主の元にとどまる(3.2.3-4, 4.4.3)。

家臣カウンター[VASSAL COUNTERS]：▶ 各家臣は、5/8 インチの正方形淡黄色カウンター 2 個を持ち、表面には家紋と 1-2 種類の能力値、裏面には家臣本拠地が表示されている。各シナリオのとおりにマップ上の家臣本拠地(1.3.1, 6.0)に家臣カウンター 2 個を初期配置する。家臣が召集されると、1 個のカウンターは徴収した領主のマットに部隊ユニットとして配置し、もう 1 個は曆上に家臣の軍役値(3.4.3)に従って配置する。



家臣カウンター表面と裏面

能力値[RATINGS]：家臣カウンターには、1-2 種類の能力値が記載されている。

- ・ **忠誠値[Loyalty]**：多くの場合、カウンター左側に赤色か白色の数字で記載されている。これは徴収の間の影響値チェックに影響し、徴収を行う領主の影響値を修正する(1.4.2, 3.4.3)。
- ・ **軍役値[Service]**：カウンター右側の数字であり、召集、支給、解散に影響する(3.4.3, 3.2.3)。

特殊家臣[SPECIAL VASSALS]：▶Hastings [ヘイスティングス]、Edward Prince of Wales [エドワード王太子]、Montagu [モンタギュー]、Clifford [クリフォード]、Stanley [スタンレー]、Trollope [トロロップ]は、背景色が水色または桃色の家臣マーカーであり、マーカーの数は 1 個で、能力値はない。彼らは他の家臣とは以下の点が異なる。

- 彼らは家臣徴収アクション(3.4.3)ではなく、能力カード(1.9.1)によって召集される。
- 家臣本拠地を持たないため、マップ上に配置されず、徴税も行えない (4.6.3)。
- 曆上にマーカーを配置しないことから、支給を与える必要はない(3.2)。
- 特殊家臣が解散する場合(会戦の際、4.4.3)、彼らを配置した能力カードも捨て札にする。



ランカスター派特殊家臣、表面と裏面

デザイン注記：ここでいう「家臣」とは、ゲーム内の領主よりも裕福で有力な領主のことである。「領主」は内戦で最も活躍した貴族を表している。「家臣」は戦いはしたものの主力となる軍勢を率いなかった貴族の家系を表している。

1.6 部隊[Forces]

Plantagenet では、君主の持つ部隊は ▶ 直臣・家臣カウンターと木製の兵員駒で表されており、それぞれはユニットである。部隊の種類、カウンターや駒、特徴については、折りたたみ補助シートの部隊表を参照すること。使用しない予備の部隊駒は、入れ物などに入れて保管する (2.1.1)。



- ▶ プレイに使用できる兵員駒は、ゲーム内の兵員駒備品数までである。戦技カード(1.9.1)による獲得も含め、保管場所内の兵員ユニットを超える兵員ユニットは獲得できない(3.4.4)。
- 会戦の間以外で、兵員(直臣・家臣カウンターではなく木製駒)を全く持っていない召集済領主は、直ちに解散する(3.2.4)。

デザイン注記：各兵員ユニットは約 500 名の歩兵を、各直臣および家臣ユニットは 200-250 名の武装した一般的な騎馬兵を表している。

1.7 物資[Assets]

領主が入手、使用する様々なアイテムである運搬手段(荷馬車、船)、糧秣(食料とその他の補給物資)、硬貨(お金)は、5/8 インチのカウンターで表され、領主のマットに置かれる。



注意：領主は、糧秣の入手と移動 (4.3、4.5) の際に運搬手段を使用し、海上移動 (4.6.1) の際に船を使用するが、それ以外なら領主自身は運搬手段を使わずに移動が可能である。例えば、硬貨の移動に運搬手段は必要ない。

1.7.1 数え方[Accounting]。領主は、各種類の物資をお金の様に追加、消費し、必要なら釣り銭を出すことができる。数字のないマーカーは、その種類の物資 1 個を表しており、「x2」「x3」「x4」のマーカーは、その数を表している。

1.7.2 貪欲[Greed]。領主は、移動に必要な場合 (4.3、4.6.1)、またはルールやカードテキストの要求に従う場合のみ、物資を捨ててもよい (使用するのではない)。

▶ **1.7.3 英国船[English Ships]。**9 人を越える領主が船を所有することはできない。いかなる領主も、船は 2 個を越えて所有できない。**注意：**事実上、船はカウンターの数までしかプレイに使用できないが、それ以外の物資に制限はない。そうした物資のカウンターがなくなった場合、そのカウンターの下に未使用マーカーを積み重ねて代用とすること。

1.8 その他のマーカー[Other Markers]

様々な形状のゲームカウンターがある。



円形マーカー。時間 (2.2.2、6.0)、亡命ボックスの所属 (1.3.1、6.0) を記録する。

幾つかの 5/8 インチの正方形マーカー。



- ▶ 影響力、拠点、勝利チェックマーカー。ボード端トラックで使用する (1.4、4.8.1、4.8.3、6.0)。
- 移動済・戦闘済／供給源マーカー、会戦ロケールマーカー (4.3、4.4、4.5.1、4.6.1、4.6.3、4.7)。



1/2 インチの正方形小マーカーは以下のとおり。

- ▶ ヨーク派／ランカスター派支持マーカー。拠点がいずれかの派閥に友好的な場合に使用する (1.3.1、3.4.1、4.6.4)。
- ▶ 枯渇／疲弊マーカー。拠点と亡命ボックスで使用する (1.3.1、3.4.4、4.5、4.6.2、4.6.3)。
- ▶ 亡命マーカー。曆上の領主シリンダーに使用する (4.3.5、3.3.1)。
- ▶ 武勇とヒットマーカー。会戦で使用する (4.4.1-2)。
- 給食 x2 / x3 備忘用マーカー (4.7)。
- 番号マーカー。アクション、ラウンド、変更した能力値などの記録を補助する。

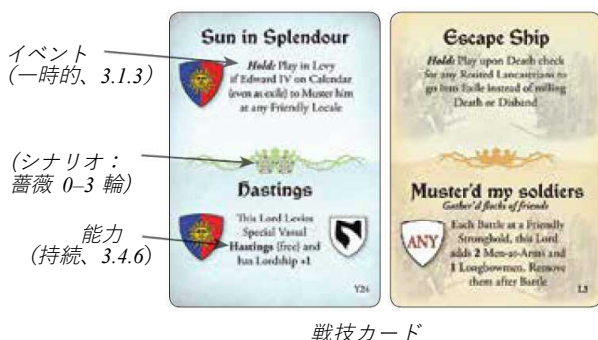
1.9 カード[Cards]

各派閥は、領主カード(1.5.1)の他に2種類のカードを持っている。イベント・能力が記載された戦技カードと、戦役アクションが記載された命令カードである。プレイヤー諸氏は、お互いのデッキ内を調べることはできない。

1.9.1 戦技[Arts of War]。各派閥は、それぞれ戦技カードのデッキを持つ。各戦技カードには上段にイベント箇所、下段に能力箇所がある。一度に有効になるのは、そのうちの1箇所だけである。

注意：タイトルの下にあるイタリック体のカードテキストは、歴史的背景を提示している(プレイに影響しない)。

▶ **シナリオ[SCENARIO]**：戦技カードの中央にある薔薇の数は、そのカードを使用するシナリオ(2.1.2、6.0)の番号(I、II、III、何もなければ全てのシナリオ)を表している。



戦技カード

イベント[EVENTS]：上段部分はイベントであり、プレイヤーに即時または一時的な恩恵や機会を与える。プレイヤーは、最初の徴収(3.1)より後の、各徴収の開始時にイベントとして戦技カードを2枚引く。**注意：**イベントの使用方法については3.1.3項を参照。

能力[CAPABILITIES]：下段部分は能力であり、プレイヤーにより長く続く恩恵を与える。最初の徴収(3.1)の際にランダムに引かれるか、またはプレイヤーによって選択される(3.4.6)。左の記事は、どの領主がその能力を使用できるかを表している(領主番号(1)(2)は無視する)。

▶ **重要：**プレイヤーは、能力を自発的に捨て札にできない。カードテキストで指示されている場合やその領主が(解散などで)マップを離れる場合、または指定された特殊家臣が解散する場合を除いて、領主のマットに残る(3.4.6、3.2.4、4.3.5、4.4.3)。

プレイ上の注意：イベントと能力が同じカードを共有する場合、一方がプレイされていると他方は使用できない(3.1.3、3.4.6)。

カードの使用法[CARD USE]：カードがルールと矛盾する場合は、カードテキストが優先される。イベントプレイヤーまたは能力の所有者は、指定された範囲内で、カードテキストをどのように実行するかを決定する。イベントが能力と矛盾する場合は、イベントが優先される。

1.9.2 命令カード[Command Cards]。各派閥の命令デッキには、各領主につき3枚のアクションカードと、4枚のパスカードがある。プレイヤーは、毎ターン(4.1)、召集済領主の命令カードを積み重ねて戦役計画を構築する。召集された領主の数が少なすぎて戦役計画の必要枚数が満たせない場合、プレイヤーは、パスカードを必要に応じて追加して、計画を補填する。

2.0 準備と暦 [SETUP AND CALENDER]

2.1 初期配置[Setup]

2.1.1 並べ方[Lay Out]。プレイヤー諸氏は席について、彼らの間にゲームボードを置く。ゲームボードの周りには、マットやカード、マーカー等の保管場所に十分なテーブルスペースが必要である。ここでは2人用の並べ方を、ソリティア用の並べ方はグラウンドブックにて紹介している。

保管場所[POOLS]：木製の兵員、物資マーカー、残りのマーカー(1.6-1.8)の保管場所を、それぞれ近くに準備しておくことを勧める。

デッキ[DECKS]：カードを4つのデッキに分け、戦技デッキと命令デッキを各派閥に1つずつ準備する(1.9)。

その他の備品[OTHER ITEMS]：各プレイヤーは、折りたたみ補助シートを1枚持つ。秘匿マットオプション(1.5.3)を使用する場合、各プレイヤーについて1枚ずつ渡す。このルールブック、その他の参照シート、バックグラウンドブックは手元に置く。

2.1.2 シナリオ[Scenarios]。シナリオを選ぶ(6.0)。秘匿マットオプションを使用するか決めておく(1.5.3)。このシナリオで使用しないカードを脇に置いて、戦技デッキを準備する(1.9.1)。シナリオ状況のとおり初期配置し、最初の徴収からプレイを開始する(3.0)。

注意：初めてプレイする場合は、バックグラウンドブックにある「クイックスタート」のとおり配置することを勧める。

2.2 暦[Calender]

暦(1.3.2)は、時間や領主の召集可能時期(▶ 亡命を含む、3.4.2、3.3.1)、家臣の軍役期間(3.4.3)を記録する。

2.2.1 ターン[Turns]。各シナリオは、1回以上の六十日または九十日ターンで成立する(1.3.2)。各ターンは、徴収手順、次に戦役手順の順番で進行する。それぞれの徴収と戦役は、ルール第3および第4セクションに詳述され、折りたたみプレイヤー補助シートのプレイ手順表に要約されている。

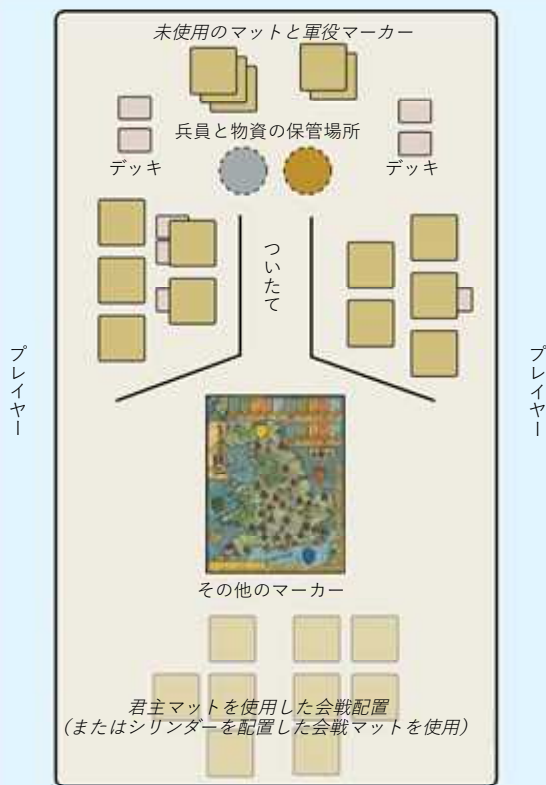
2.2.2 時間の記録[Marking Time]。円形の徴収/戦役マーカーは、六十日または九十日ターンと、そのターンの徴収や戦役の進行状況を記録する。徴収/戦役マーカーを暦上の現在のターンボックスの徴収/戦役サークルにどちらかの面を表にして置くことで、現行の手順が徴収または戦役のどちらであるかを記録する。

2.2.3 召集準備状態と軍役の記録[Marking Readiness and Service]。領主シリンドラーと家臣マーカーは、各ルールやイベントカード(1.9.1)の記述どおりに暦ボックスに配置し、またボックス間を移動する。右または左に移動するという指示は全て、移動するターンボックスの数を指している。方向が指定されていない場合は、実行プレイヤーが決定する。

例：第10ボックスから「1ボックス右へ移動」とすると第11ボックスへ、第11ボックスから「1ボックス左へ移動」とすると第10ボックスへ移動する。

デザイン注記：領主が薔薇戦争に参戦した時期は政治的交渉によるため、実にさまざまであった。

正方形または円形のテーブルを使用して秘匿マットオプション（1.5.3）を使用しない並べ方の例。



幅は広いが奥行きが浅いテーブルで秘匿マットオプション（1.5.3）を使用した並べ方の例。

2.2.4 プレイヤーの順番[Player Order]。▶ シナリオの初期配置により、一方の派閥は国王側、もう一方は反逆者側となる。特に断りのない限り、徴収と戦役の各ステップでは、反逆者側が先行、国王側が後行である。

例：ヨーク派が反逆者側である場合、ランカスター派より先に兵員支給(3.2)を実行する。

例外：

- 命令カードのプレイは交互に行われ、反逆者側カードを 1 枚、次に国王側カードを 1 枚、その次に反逆者側カード 1 枚といった順番でプレイされる(4.2)。
- 会戦での幾つかのステップの順番は、どの派閥が活性化しているか、攻撃しているか、射撃戦の兵員を持っているか等による(4.4)。

3.0 徴収[LEVY]

各ターンの開始時、プレイヤーは自身の軍勢を増強することで、その後に続く戦役に備える。折りたたみプレイ補助シートのプレイ手順表を参照すること。

3.1 戦技[Art of War]

各派閥は、まず以下のとおりに戦技カード 2 枚を、能力またはイベントとして無作為に引く。

3.1.1 シャッフルする[Shuffle]。未使用のランカスター派戦技カードを全て集めてイベント引きデッキとしてシャッフルし、ヨーク派も同様に行う。保持しているイベント(3.1.3)とプレイ中の能力カード(3.4.6)は、引きデッキに含めない。

3.1.2 能力を引く[Draw Capabilities]。シナリオ最初のターンの徴収では、反逆者側、次に国王側の順番で、それぞれ自分のデッキから戦技カード 2 枚をランダムに引き、能力（カードの下半分、1.9.1）として自身の君主マット（1.5.3）に配置する。

- 召集済領主（3.4.6）に配置できないカードは全て捨て札にする。

3.1.3 イベントを引く[Draw Events]。徴収が 2 回目以降の場合、反逆者側、次に国王側の順番で、それぞれがカード 2 枚をイベント（カードの上半分、1.9.1）として引いて実行する。以下の場合を除き、イベントは直ちに公開してデッキに戻る。太字のカードテキストは、特定のイベントタイプであることを表している。

- プレイヤーは引いたイベントが「保持」[Hold]であれば、後に使用するため秘匿しておく。領主にプレイする場合は、カードをその領主のマットの上端にイベントテキストが見えるように挟み込む。
- 「この徴収」[This Levy]と「この戦役」[This Campaign]の各イベントは、それぞれ現行の徴収または戦役が終了するまで有効である。それまではカードをデッキに戻さない。**注意**：そうしたカードの下半分に記載された能力は、この徴収では選択できない。

注意：ある派閥のイベントは、相手派閥に影響を与えることができる。イベントカードをプレイしている派閥は、特に指定がない限り、認められた全ての決定を行う。イベントテキストがゲームの現状に何の影響も与えないこともあり得る。

3.1.4 貪欲[Greed]。プレイヤーは、ルールで許可されていない限り、カードを捨て札（使用するのではない）にできない。

例：保持イベントは、カードテキストに従って一度使用するが、戦役終了時に捨て札にした場合のみ、デッキに戻る（4.8.6）。

▶ 3.2 支給[Pay]

カードを引いた後、その徴収がシナリオ最初のターンの徴収ではない場合、反逆者側、次に国王側の順番で、召集した兵員に硬貨を支給し、領主・家臣には影響力ポイントを支給する。支給が実行できなければ強奪、解散が起きる場合がある。

重要：最初のターンは支給をスキップして亡命 (3.3) に進む。

3.2.1 兵員支給[Pay Troops]。最初に、各召集済領主は所有者



者を選択した順番で、自身の兵員に支給を行わなければならない。その領主のマットの兵員 6 個につき硬貨 1 個を支給する (端数切り上げ)。兵員の一部にしか支給を行えなくても領主は硬貨を消費しなければならない。同じロケールにいる同じ派閥の領主同士は、必要に応じて硬貨を共有しなければならない (1.5.3)。注意：直臣と家臣はカウントしないこと。マットに「給食 x2」「給食 x3」マーカーを置くと、支給と給食 (4.7) の総数を確認する目安として便利である。

共有[SHARING]：領主は、まず自身のマットの硬貨を消費して、自身の兵員に対して支給しなければならない。次に領主は、同じロケールにいる他の領主のうち、硬貨を全て消費したが必要数を満たせなかった者の兵員に対して、硬貨を消費しなければならない (1.5.3)。プレイヤーは硬貨の消費を拒否できず、必要数を満たせなくても全ての硬貨を消費しなければならない。

貪欲[GREED]：支給は、上記条件を超えて硬貨を取り除くことはできない (1.7.2)。

強奪[PILLAGE]：次に、兵員が支給を受けた硬貨の数が必要数より少なかった領主 (硬貨 2-3 個を要求されたにも関わらず消費数がそれ未満の場合も含む) は、その場所が非疲弊拠点であれば直ちに強奪を行い、疲弊拠点または亡命ボックスであれば未支給／未給食解散を行わなければならない。注意：折りたたみ補助シートのプレイ手順表には、強奪手順が記載されている。バックグラウンドブックには、その例が 14 ページから掲載されている。

- 1 カ所の非疲弊拠点に複数の未支給領主や未給食領主 (4.7) がいる場合、所有者は、そうした領主のうち 1 人を選択して強奪を行う。

手順：強奪を行う領主は、場所に拘わらず以下のとおり実行する。

- 強奪を実行した領主は、硬貨と糧秣を折りたたみ補助シートの拠点表に従って、自身のマットに追加する。
- 強奪を実行した派閥の影響力を、追加した物資合計数の 2 倍だけ減少させる。
- その拠点を疲弊でマークする (まだ枯渇ではなくても)。
- その拠点を敵の支持でマークする (まだマークされていない場合)。
- その拠点と経路 (海域は不可) で隣接する各拠点の支持を、敵の方向 (友好的から中立、または中立から敵対的) へ 1 段階移動させる。
- 強奪の実行後、未支給領主の兵員に支給を (最初に消費した硬貨を無視して) 行う。必要に応じて共有する。いずれかの領主の兵員に再度硬貨が不足した場合、そうした領主は未支給／未給食として解散する。

未支給／未給食による解散[UNPAID / UNFED DISBAND]。強奪が行えなかった、または硬貨や糧秣が足りなかったため兵員の支給や給食 (4.7) が完全に実行できなかった領主は、解散 (3.2.4) しなければならない。ペナルティとして、その派閥は未支給・未給食領主の影響力の合計に、(解散する) 家臣 1 人につき 1 影響力ずつを加えた影響力ポイント (上記の強奪による影響力ペナルティに加えて) 失う。注意：難破は未支給解散と同じペナルティを受けるが、領主は永久除去される (4.8.2)。

例：ヨーク派の Salisbury および Rutland の両領主はそれぞれ家臣 1 人を持っている。彼らは強奪を実行したが、所持する硬貨が少な

かったため、兵員 6 個につき硬貨 1 個 (端数切り上げ) の支給を完全に実行できなかった。両領主は未支給として解散し、厩へ移動する。ヨーク派は、ボード端トラックで両領主の影響値の合計である 5 ポイントと、両領主のマットにいた家臣の 2 ポイントを合計した 7 ポイントの影響力を失う。

3.2.2 領主への支給 [Pay Lords]。続いて、反逆者側、次に国王側のプレイヤーは、マップ上の自分の領主を何人でも解散 (3.2.4) できる。その後、両派閥は、拠点にいる領主 1 人につき 1 ポイント、亡命ボックスにいる領主 1 人につき 2 ポイントの影響力を支給しなければならない (厩上にいる領主には何も支給しない)。

3.2.3 家臣への支給[Pay Vassals]。最後に、反逆者側、次に国王側のプレイヤーは、自分の派閥の召集済家臣のうち、現行ターンの厩ボックス (3.4.3) にいる、カウンターが表向きのものに対し、1 人につき 1 ポイントの影響力を消費できる。消費すればその家臣のマーカーを 1 ボックス右に移動させる。消費しなければ、その家臣は解散する (3.2.4)。

3.2.4 解散[Disband]。領主が解散すれば、その領主の家臣を以下のとおり全て解散させ、そのマットの兵員と物資を全て保管場所に戻し、領主カード、直臣、マットを脇に置く。解散する領主のシンダーをマップから厩上に、現行ターンから 6 マイナス (領主カードに印刷された) 影響値と同数だけ右のボックスに置く。

亡命[EXILES]：領主が亡命ボックスで解散した、または敵の会敵により亡命 (4.3.5) を選択した場合、厩上のその領主のシンダーに亡命マーカー 1 個を置く。

家臣の解散[DISBAND VASSAL]：家臣が解散すれば、その家臣カウンターを領主のマットから取り出して厩上の同じカウンターのの上に置き、両方を (自身の本拠地が記載された面に) 裏返した後、6 マイナス家臣の軍役値と同数だけ現行ターンから右のボックスへ移動させる。

注意：裏向きで解散した家臣カウンターは、ターンが家臣の置かれた厩ボックス (3.3.2) に到達した時点で自身の本拠地に戻る。

▶ 3.3 亡命と家臣[Exiles and Vassals]

支給、強奪、解散を行った派閥は、亡命領主を召集し、解散した家臣を召集可能状態に戻す。

3.3.1 亡命領主の召集[Muster Exiles]。各派閥は、現行またはそれより左の厩ボックスにいる領主シンダーが亡命 (4.3.5) でマークされているなら、シナリオで指定された亡命ボックス (6.0) に召集 (3.4.2) できる。その際の影響値チェックと影響力の消費は不要である。召集した領主のマットの初期配置を行う (1.5.3)。

注意：これらの領主は、後の召集セグメントに参加できる。

3.3.2 家臣の召集準備[Ready Vassals]。現行ターンボックスにいて全ての解散した家臣 (裏向きのカウンター 1 組、3.2.4) を表向きにして、マップ上のその家臣の本拠地に (その拠点到置かれたマーカーや領主に関係なく) 戻す。

3.4 召集[Muster]

続いて、マップ上の反逆者側、次に国王側の領主は、他の領主、家臣、兵員、運搬手段、能力を徴収し、拠点の支持を得るための ▶ 交渉アクションを、自身の統治値 (1.5.2) を上限に行える。各徴収アクションは、領主の統治値を 1 ポイント消費する。アクションを行う領主の順番は、望むように、次の領主が行う前に完了させる。

必要条件：領主が統治値を使用するためには、この召集セグメントを拠点または亡命ボックスのいずれかのロケールで開始しなければならない。▶ 領主が敵対的または中立の拠点にいる場合、交渉で選択できるロケールは、自身がいる場所のみである (3.4.1)。▶ 亡命ボックスにいる領主は、兵員を徴収できない (3.4.4)。

注意：亡命ボックスは、その領主にとって友好的ロケールであることから(1.3.1)、兵員徴収以外の徴収アクションを行える。

重要：この召集セグメント(3.4.2)の間にマップ上に配置された領主は、徴収アクションを行えない。敵対的または中立の拠点にいる領主は、交渉(3.4.1)で現在のロケーションが友好的になれば、通常どおり残りの統治値を使用できる。

▶ **3.4.1. 交渉[Parley]**。領主は、1回の徴収アクション(統治値 1 ポイント)を使用して、拠点ロケールに置かれた敵対的支持の除去、または友好的支持の配置を試みることができる。交渉の対象ロケールは、アクションを行う領主がいる拠点か、またはその領主とルートによって接続された他の拠点である。ルートとは、領主のいるロケールと交渉の対象となる拠点を含んだ隣接するロケール同士の途切れのない連鎖のことであり、それらに含まれる拠点には、敵領主が存在せず、且つ対象拠点を除いて友好的でなければならない。

- ・ 領主が少なくとも船 1 個を持つ場合、ルートにはその領主がいる亡命ボックス、及び同じ海域のいずれかの港を含めることができる。これらは 1 経路で隣接しているとみなされる(影響値チェックコストの目的において、1.4.2)。
- ・ 交渉を行う領主のいる場所がまだ友好的でない場合、対象にできるのは、その領主のいる場所の拠点のみである。

手順：プレイヤーは、支持を変更する拠点を宣言する。実行する領主は影響値チェック(1.4.2)を行い、対象拠点までの距離(経路)に応じたコストを追加する。成功すれば、その拠点が中立であれば友好的に、敵対的であれば中立に変更する(該当すればマップ端トラック上の拠点マーカーを修正する)。失敗した場合の影響はない。領主は、同じ拠点に対して繰り返し交渉を試みるために徴収アクションを(統治値まで)使用し且つ影響力を消費してもよい。

プレイ上の注意：また領主は、交渉を戦役時に命令アクションとして行うこともできる(4.6.4)。

3.4.2 領主徴収[Levy Lord]。友好的ロケールにいる領主(亡命ボックスにいる領主も含む)は、1回の徴収アクションを使用して、召集可能状態(徴収される領主のシリンドラーが現行ターンボックスかそれより左のターンボックスの層上にある)の他の領主を徴収して、マップ上に召集できる。

- ・ ▶ さらに、召集される領主の本拠地に敵領主がいなかったり、またはその派閥は、敵領主が存在しない味方領主本拠地を最低 1 箇所持っていなければならない。

手順：▶ 徴収を行う領主は影響値チェックを行う(1.4.2、経路コストは不要)。成功すれば、召集可能領主を以下のとおりにマップ上へ配置する。失敗した場合の影響はない。徴収を行う領主は、(統治値までの)徴収アクションと影響力を更に使用することで、同じ領主(または別の領主)の召集の試みを継続してよい。

召集の実行[MUSTERING]：領主を召集した際、以下のとおり配置する。

- ・ 可能であれば、召集した領主のシリンドラーを敵領主のいないその領主の本拠地に配置し、且つ ▶ その拠点を(まだ友好的でなければ)友好的支持でマークする。**注意：**友好的支持に変更する前の本拠地の支持は、中立であっても敵対的であってもよい。▶ その領主の本拠地に敵領主が占めている場合、代わりに敵領主のいない、召集を実行した派閥の他の味方領主の本拠地に配置する(支持はそのままにする)。

デザイン注記：領主達は莊園や城を好んだものの、イングランド全土に土地を持っていることから、殆ど何処でも軍勢を集めることができた。

- ・ 召集した領主の領主カードを未使用の領主マット上に配置し、領主カードに記載された開始兵員と物資、さらに直臣マーカー 1 個を配置する(1.5.3)。

3.4.3 家臣徴収[Levy Vassal]。▶ 友好的ロケールにいる領主は、1回の徴収アクションを使用して、家臣の召集を試みることができる。召集する家臣のマーカーは、マップ上(家臣本拠地)に置かれていなければならない。加えて、その家臣本拠地の拠点は、徴収を行う派閥に友好的であり、且つ敵領主が存在してはならない。

手順[PROCEDURE]：プレイヤーは、どの家臣を徴収するか宣言する。次に、徴収を行う領主の影響値をその家臣の忠誠値(1.5.4、もしあれば)で加算、または減算して修正した後、影響値チェックを行う(1.4.2、経路コストは不要)。成功すれば、その家臣は徴収した領主へ以下のとおり召集する。失敗した場合の影響はない。領主は、再度徴収アクションを使用し且つ影響力を消費することで、同じ家臣の徴収を繰り返し試みてよい。

家臣の召集の実行[MUSTERING A VASSAL]：家臣を召集すると、以下のとおりに配置する。

- ・ その家臣の本拠地に置かれた家臣マーカーのうち 1 個を、部隊ユニットとして、徴収を実行した領主のマットに配置する。
- ・ その家臣のもう 1 個のマーカーを、層上のその家臣の軍役値(1.5.4)と同数だけ現行ターンより右方のボックスへ表向きで置く。

▶ **3.4.4 兵員徴収[Levy Troops]**。友好的且つ疲弊(1.3.1)していない拠点(亡命ボックスは不可)にいる領主は、1回の徴収アクションを使用して、兵員を召集できる。

手順：兵員徴収を行う領主は、保管場所から兵員を(可能であれば、1.6)その領主のマットに追加する。追加数は、折りたたみ補助シート上の拠点表に記載された、その領主のいる拠点のとおりである。次に、その領主のいる場所を枯渇でマークするか、すでに枯渇ならマーカーを疲弊に裏返す。

注意：領主や家臣の徴収とは異なり、兵員の徴収に影響値チェックは必要ない。両派閥が使用できる兵員は、保管場所にある木製駒の数までである(1.6)。

3.4.5 運搬手段徴収[Levy Transport]。友好的ロケールにいる領主は、1回の徴収アクションを使用して、その領主のマットに荷馬車 ▶ 2 個を追加できる。または、代わりに以下の条件が全て該当すれば、船 1 個を追加することもできる。



- ・ 領主が友好的港、または亡命ボックスにいる。
- ・ 既に船を持っている領主が、両派閥合わせて 9 人未満である。
- ・ 活性化領主が持っている船が 2 個未満である(1.5.3、1.7.3)。



注意：兵員の徴収とは異なり、運搬手段の徴収は枯渇や疲弊が発生せず、また枯渇や疲弊により徴収が妨げられることもない。

3.4.6 能力徴収[Levy Capability]。友好的ロケールにいる領主は、1回の徴収アクションにつき 1 枚の能力(戦技カードの下半分、1.9.1)を獲得できる。各シナリオのその派閥の未使用カードの中から選ぶ。

- ・ 各戦技カードの左下には、その能力を徴収できる領主の記章が表示されており、多くの場合は「任意」[Any]である。Somerset(1)や(2)といった領主番号は無視する。
- ・ 各能力のテキストには、徴収した領主に関連する条件や効果が記述されている。そのカードを、徴収した領主のマット下端にカード上半分(そのカードのイベント部分)がマット下に隠れて見えないように配置する。能力カードは、同じ名称の能力を複数持つことはできず、また領主マットに 2 枚の能力カードがあれば、それ以上能力を徴収できない。

プレイ上の注意：能力を徴収すると、そのカードに記載されたイベントは発生しなくなる。

▶ **重要**：プレイヤーは、能力を自発的に捨て札にできない(1.9.1)。ルールやカードテキストにより強制的に捨て札になるまで、能力は領主の手元に残る。

注意：召集が完了した後、プレイヤー諸氏は「この徴収」イベント(3.1.3)を捨て札にする。

4.0 戦役[CAMPAIGN]

徴収の終了後、そのターンの戦役を以下の手順で行う。戦役ステップは、折りたたみ補助シートのプレイ手順表にまとめられている。

戦役ステップ[CAMPAIGN STEPS]：

- ・ **計画**：各派閥は、戦役計画(命令カード(4.1)を順番に積み重ねたもの)を構築する。
- ・ **活性化**：反逆者側プレイヤーから開始し、活性化を行う派閥は一番上の命令カードをめくって、そのカードの領主のアクション(4.2-4.6)を実行する。パスカードなら何もしない。
 - **アクション**：命令カードのアクションを使用する派閥は活性化派閥であり、もう一方の派閥は非活性化派閥である。
 - **給食**：各カードの終了時、移動または戦闘を実行した両派閥の領主は、兵員を給食し、▶ 必要であれば強奪／解散しなければならない(4.7)。
- ・ **更なる活性化**：次に、相手派閥は一番上のカードをめくり、活性化(アクション、給食)を実行する。活性化は、両派閥の計画山札がなくなるまで、交互に実行し続ける。
- ・ **戦役終了**：両派閥が計画山札を使い果たし、且つ全ての命令アクションが終了した後、戦役は終了する。4.8 項のとおりリセットを実行する。このターンがシナリオの最終ターンでなければ、戦役マーカーを次のターンに進めて徴収面に裏返す。

4.1 計画[Plan]

プレイヤー諸氏は、それぞれの持つ命令カード(1.9.2)からカードを選んで積み重ねることで、戦役の計画を構築する。計画山札に使用するカード枚数は、現行の暦ボックスに指定されている。

- ・ 1月-3月は4枚。
- ・ 4月、5月は6枚。
- ・ 6月、7月は7枚。
- ・ 8月、9月は6枚。
- ・ 10月-12月は4枚。

4.1.1 カードの選択[Selecting Cards]。派閥は、自分の命令デッキ(1.9.2)から任意のカードを使用して、計画を構築する。パスカードは、マップ上の活性化領主数が足りず計画山札を暦が指定するカード枚数が満たせない場合、その不足数を満たすために使用する。**注意**：各領主は命令アクションカードを3枚持っていることから、1回の戦役で最大3回まで活性化できる。

4.1.2 計画山札の並べ方[Arranging Stacks]。各派閥は、4-7枚の命令カードを好きな順番で裏向きに積み重ねる。一番上の裏向きのカードがその派閥が最初に活性化する領主であり、2枚目は2番…と続く。プレイヤーは、一度積み重ねた計画山札を並べ替えることはできない。選択しなかった残りの命令カードは、全て裏向きにして保管する。プレイヤーは、いつでも自分の計画と相手派閥のプレイ済命令カード(未使用は不可)を調べてよい。

プレイ上の注意：計画山札を並べるときは、左から右へカード隅のシンボルで領主の順番を示すように、カードを扇形にした後、裏返しにする。

4.2 命令[Command]

計画山札の構築後、反逆者側、次に国王側は、交互に山札の一番上の命令カードをめくり(公開し)、反逆者側カード1枚、国王側カード1枚の順番で公開する。命令カードの公開後、そのカードに示された領主を活性化させ、パスカードを公開した場合はパスを行う(4.2.3)。

注意：各命令カードをプレイした後、移動済および／または戦闘済の領主は兵員を給食し、▶ 要求されたら強奪および／または解散(4.7)を行わなければならない。



4.2.1 アクション[Actions]。命令カードの領主(その領主の命令値が記載されている、1.9.2)は、自身の命令値(カードの他に領主シリンドラーにも表示されている、1.5.2)までアクションを使用することで、所有プレイヤーが選択する命令(4.2.2、4.3-4.6)を、任意の順番で実行できる。またはパス(4.6.5)を行ってもよい。**例外**：命令のうち、▶ 峠道を通る行軍(4.3.3)と海上移動(4.6.1)は、カード1枚の全アクションを使用する。

プレイ上の注意：例えば、1枚のカードで3回のアクション全てを使用して3回徴税を行うといったように、領主は1種類の命令を複数回実行できる。アクションを行う際は、活性化領主の命令値を変更する能力カード(1.9.1)を忘れないように。

4.2.2 命令の種類[Command Menu]。領主は、折りたたみ補助シートの命令表と以下に詳述した行軍、海上移動、補給、徴税、徴税、▶ 交渉、パス(4.3-4.6)から、命令アクションを選ぶ。

4.2.3 パスカード[Pass Card]。パスカード、またはマップ上にいない領主カードが公開された場合、そのプレイヤーは何も行わず、プレイ手番は相手派閥に移る。若しくは、どちらの派閥も計画にカードが残っていない場合、戦役は終了する(4.8)。

4.3 行軍[March]

領主は、1回の命令アクションを消費して拠点の間を、またはScotland亡命ボックスから他の拠点へ、行軍を行うことができる。

移動済／戦闘済[MOVED-FOUGHT]：行軍で移動した際の備忘として、移動した両派閥の領主シリンドラーの上またはその横に、移動済／戦闘済マーカーを置く。



4.3.1 グループ行軍[Group March]。活性化した総大将が行軍する際、同じロケールにいる全ての領主は総大将と一緒に行軍できる。▶ 活性化した副将が行軍する場合、副将と一緒にいる総大将を除いた全ての領主と行軍できる。行軍を実行した全ての領主に、移動済／戦闘済でマークする。

4.3.2 運搬[Haul]。領主は行軍を実行する前に、自身の荷馬車の数(グループの場合は共有も含む)を超える糧秣を全て廃棄しなければならない(1.5.3、4.3.1)。



重要：領主は、荷馬車の数を越える糧秣を全て廃棄する点を除けば、行軍の実行自体に荷馬車を必要とせず、また硬貨の持ち運びも荷馬車は不要である。

4.3.3 行軍速度[March Speed]。領主またはグループ (4.3.1) は、以下のとおりに行軍命令を使用して、隣接するロケールの間を、これらを繋ぐ経路 (1.3.1) を通過することで移動する。

▶ **街道[HIGHWAY]**：領主またはグループは、1 回の命令アクションを使用して、隣接する拠点へ街道を通過して行軍した後直ちに 2 本目の街道 (のみ) を通過すれば、更にアクションコストを使用することなく行軍できる (1 回のアクションで 2 ロケール先の拠点に移動できる)。

▶ **道路[ROAD]**：領主またはグループが道路を通過して隣接する拠点へ行軍を行うと、1 回の命令アクションを使用する。

▶ **峠道[PATH]**：領主またはグループが峠道を通過して隣接する拠点へ行軍すると、命令カードの全アクションを使用する。



峠道 道路 街道
経路の種類(1.3.1)

▶ **4.3.4 迎撃[Intercept]**。活性化領主またはそのグループが拠点へ行軍した際、その拠点に街道また道路 (峠道は不可) を通じて隣接した敵領主がいる場合、その敵領主のうち 1 人はその行軍に対して迎撃を 1 回試みることができる。迎撃する領主が総大将または副将であれば、グループ(4.3.1)と同様に同じ派閥の領主を連れていくこともできる (行き先の拠点で会敵が発生する、4.3.5)。

手順：迎撃側の領主はダイス 1 個を振る。出目がその領主の武勇値(1.5.2)以下なら、迎撃する領主またはグループは、その隣接拠点へ行軍アクションを実行したものと移動する (糧秣の運搬は荷馬車により制限され、移動済としてマークする)。行軍した領主またはグループは、迎撃側領主が先に到着したものとして、そこで会敵する (4.3.5、迎撃側した領主は、亡命または防御側としての会戦のいずれかを選択する、4.4)。失敗した場合の影響はない。

プレイ上の注意：迎撃は会戦を強制したり、会戦が発生しそうな際の増援としての役割を果たす。

4.3.5 会敵[Approach]。行軍する領主またはグループが敵領主のいる拠点ロケールに進入した場合、(▶ 迎撃 (4.3.4) によるものも含めた) そこにいる敵の各領主は、それぞれが以下のとおり亡命、または会戦のいずれかを選択しなければならない。選択が実行された後、命令アクションは終了する。

▶ **亡命[EXILE]**：亡命を選択した各領主は、以下を行う。

- 最初に、その派閥は亡命する領主の印刷影響値に自身のマット上の家臣 1 人につき 1 ポイントを加えた影響力ポイントを失う。
- 次に、その領主は、自身の物資を会戦を終えた後の略奪品 (4.4.3) と同様に会敵した敵領主に与える。
- 最後に、その領主は亡命し、その領主の家臣は解散する (3.2.4)。層上のその領主のシリンドー上に亡命マーカーを置く。

会戦[BATTLE]：上記の亡命が完了した後も敵領主が残っていた場合、直ちに行軍側を攻撃側として会戦を行う (その行軍命令の一部として、4.4)。

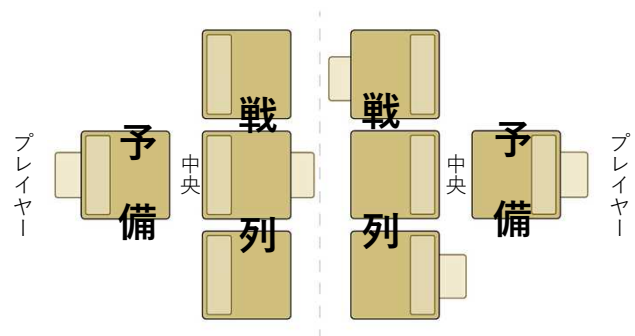
回復[RECOVERY]：会敵による亡命または会戦を解決した後、そのカードの残りの命令アクションは全てスキップする (4.2.1)。給食(4.7)に進む。

重要：敵の領主が亡命または会戦のいずれかを選択したとしても、会敵すればこれ以上現行カードによる行軍やその他の命令アクションは行えない。

4.4 会戦[Battle]

領主が敵領主 (4.3.4.5) と会敵し、その敵領主が ▶ 亡命ではなく会戦を選択した場合、(亡命を全て実行した後に) 会戦が発生する。会戦には、拠点ロケーションに残った全ての領主が参加しなければならない。会敵した領主が攻撃側であり、相手派閥の領主が防御側である。折りたたみ補助シートの会戦表には、これらのルールが要約されている。

マーカー[MARKER]：領主が戦う場所の備忘のため、会戦マーカーをその拠点に置いておく。



4.4.1 会戦配置[Battle Array]。プレイヤー諸氏は、会戦に参加する領主を配置する。会戦マット上にシリンドーを置くか、またはテーブル上にマットを置くか、好みの方法で並べること。

- ▶ 防御側、次に攻撃側の順番で領主を配置する。
- 派閥は、左翼、中央、右翼の 3 箇所の戦列位置に、それぞれ 1 人ずつ配置できる。それ以外の領主は予備で開始する。
- 防御側は、まず戦列中央、次に他に領主がいるなら左翼と／または右翼の位置にそれぞれ 1 人ずつ配置し、残った領主は予備に配置する。
- 攻撃側は、それぞれの戦列位置にいる防御側領主の真向かいに、まず中央、次に左翼と／または右翼に、可能な限り領主を 1 人ずつ配置しなければならない。

プレイ上の注意：プレイヤーは、領主シリンドーを会戦マットや領主マット上へ好みに応じて配置してもよい。

武勇[VALOUR]：各領主のマット上に、その領主の武勇値に等しい武勇マーカーを置く (1.5.2)。

イベント[EVENTS]：防御側、次に攻撃側の順番で「会戦で使用する」[in Battle]と指定された使用可能な保持イベントをプレイできる(3.1.3)。

4.4.2 ラウンド[Rounds]。配置が完了すれば、会戦はラウンドを繰り返して、少なくとも一方の領主全てが敗走するまで継続する。会戦ラウンドは、次の順番で進行する。▶ 逃走、再配置、交戦、打撃、領主の敗走。各交戦での打撃は、射撃戦のヒットを同時に合計し、防御判定を行い、ユニットの敗走を決定する。続いて白兵戦も同様に行う。補助シートの会戦表を参照すること。

注意：会戦用イベントの効果は、ラウンドによって異なるものがある。

▶ **逃走[FLEE]**：各会戦ラウンド開始時に、防御側、次に攻撃側の順番で、その会戦から逃走する自分の領主を望む人数だけ宣言できる。逃走した領主は、直ちに敗走する（以下を参照）。逃走した領主の直臣を「逃走」[Fled]に裏返す。会戦の終了時、その領主は死亡チェックの際にダイスの出目に-2の効果を得る（4.4.3）。

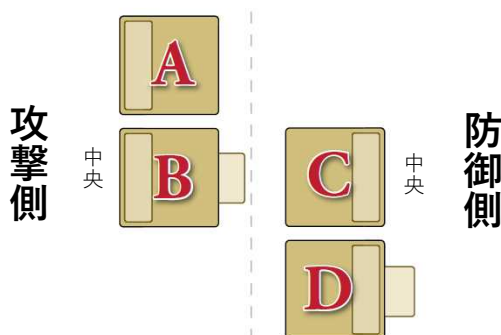
注意：ある派閥の領主全てが逃走した場合(4.4.3)、会戦は直ちに終了する。

再配置[REPOSITION]：各ラウンドの必要に応じて、両派閥は以下のとおりに、領主を（列記した順番で）再配置する。

- **敗走[Route]**。敗走した領主（逃走した領主も含む）を会戦配置から取り除く。これらの領主は配置の位置を占めることはなく、会戦終了(4.4.3)まで参加することもない。
- **前進[Advance]**。防御側、次に攻撃側の順番で、予備に非敗走領主を、空いている戦列位置に移動させる（1箇所につき領主1人）。
- **中央[Center]**。戦列中央が空いている場合、防御側、次に攻撃側の順番で、その派閥の左翼または右翼の領主のいずれかを選んで、戦列中央位置に移動させなければならない。

交戦[ENGAGE]：戦列にいる領主は真向かいの敵領主、いない場合は側面にいる敵領主と戦うことになる。向かい合う2人またはグループの領主達が互いに戦うことを「交戦」と呼ぶ。

- **側面迂回[Flanking]**。真向かいに敵領主がいない領主は、最も近い戦列位置の敵領主と交戦する。その領主が中央にいるなら、左翼か右翼のいずれかを選択できる。



例：会戦中の敗走により、上記の会戦配置が発生した。BとCはお互に向かい合っており、AはCを側面迂回し、DはBを側面迂回することから、4人全員が1つの交戦を形成する。AとBはヒットを合計し且つ防御も一緒に解決し、CとDも同様に解決する。

打撃[STRIKE]：▶ 次に、攻撃側は、各交戦を解決する順番を宣言する。各交戦では、参加する双方の派閥領主の部隊は、射撃戦、次に白兵戦の2つのステップで相手派閥部隊に打撃を行う。

- **射撃戦[Missiles]**。▶ その交戦の両派閥の射撃戦ヒットを、それぞれ同時に合計する。次に、防御側、攻撃側の順番で、自分のどの領主が最初にヒットを吸収するかを選ぶ。防御側、次に攻撃側の順番で、領主のユニットにヒットを適用し、防御判定と武勇による再判定を行い、ユニットを敗走させる。これらは白兵戦の前に行う。

- **白兵戦[Melee]**。射撃戦による敗走を全て終えた後、同じ手順で白兵戦ヒットを解決する。

合計ヒット数[TOTAL HITS]：各ユニットは、部隊と打撃の種類によって、1/2～3のヒットを与える（折りたたみプレイヤー補助シートの部隊表を参照）。その交戦の射撃戦、または白兵戦ごとに、自分の派閥の全ての領主が持つ部隊の全てのヒットを合計して、端数は切り上げる。必要なら、合計ヒット数マーカーを使用して、マップ端トラックでマークすること。

注意：ヒット数を決定するための判定はない。ヒット数は打撃を行う部隊に基づいて、自動的に決定される。

ヒットの適用[APPLY HITS]：ヒットは、その交戦に参加した敵君主の部隊に所有者が選択して、1ヒットごとに適用する。

装甲兵 Men-at-Arms	鉄色	x1	1-3 装甲
長弓兵 Longbowmen	緑色	x2	非装甲 1
民兵 Militia	茶色	x1/2 x1/2	非装甲 1

部隊表の一部

防御[PROTECTION]：部隊表には、様々な種類のユニットの装甲、または非装甲の防御が示されている。防御を使用して、ヒットを無効化する生存判定を行う。これらのダイス判定の範囲上限は、カードテキスト(1.9.1)により変更されうる。



装甲1-4（無修正）の防御を表示した直臣カウンター。

ヒットを受けた際の判定[ROLL BY HIT]：ヒットを受けると、その部隊が敗走するか判定するため、防御によるダイス判定を行う。

- **防御判定[Protection Rolls]**。プレイヤーが、直臣、家臣、兵員のユニットに1ヒットを割り振るごとに、ダイス1個を振り、そのユニットの防御に適用する。出目が防御の範囲内であれば、そのヒットは効果なしとなる（敗走しない）。範囲を越えた場合、そのユニットは敗走する。
- ▶ **武勇による再判定[Valour Rerolls]**。各会戦では、領主は自身の武勇値(1.5.2)に等しい武勇マーカーを所持して開始する。領主は、自身の所有部隊が防御判定に失敗した際、武勇マーカーを消費する（脇に置く）ことで、再判定を行える。再判定ごとにマーカー1個、失敗した防御判定ごとに最大1回までの再判定が行える。
- **部隊の敗走[Forces Route]**。直臣、家臣、部隊のユニットが防御判定に失敗してヒットを無効化できなかった場合、それらは直ちに敗走する。カウンターまたは駒をその領主のマットの「敗走」箇所に移す。敗走したユニットは、その会戦で打撃を行うことも、ヒットの無効化もできない。**注意**：非敗走ユニットは、自身を所持する領主マットが会戦配置に残っている限り、戦い続ける。

領主の敗走[LORD ROUT]：そのラウンドの打撃、防御判定、武勇再判定が全て終了した後、各領主の敗走をチェックする。▶ その領主の兵員全てが（直臣または家臣が残っているかに関係なく）敗走した、またはその領主の直臣が敗走した、若しくはその両方の場合、領主は敗走する。

例：領主の直臣が装甲判定に失敗した。プレイヤーはその領主の武勇マーカー1個を使用して、再度ダイス判定を行う。しかしその判定も失敗したため、直臣は敗走し、その領主も敗走する。

新ラウンド[NEW ROUND]：両派閥の少なくとも1人の領主がまだ敗走していない場合、新たなラウンドを「逃走」ステップ(上記)から開始する。そうでなければ、会戦は以下のとおりに終了する。

4.4.3 会戦終了[Ending the Battle]。非敗走領主が一方の派閥にしかない場合、その派閥が会戦に勝利する。両派閥の全ての領主が敗走した場合、両派閥とも敗北する。いずれの場合も、以下のとおり処理する。

影響力[INFLUENCE]：会戦に勝利した派閥は、敗北した派閥のうち、戦闘を行った各領主の印刷影響値(1.5.2)プラスその領主の家臣 1 人につき 1 ポイントを合計した影響力ポイントを獲得する。

略奪品[SPOILS]：▶ 勝利した派閥のうち敗走しなかった領主は、敗北した派閥の領主から物資を受け取ることができる。

- 会戦が行われた拠点が勝者側の支持なら、勝利した派閥は、敗走した領主の荷馬車と糧秣(のみ)を全て受け取り、勝者側の非敗走領主のマットへ好きなように分配する。
- 拠点が中立なら、敗北側の領主の荷馬車を合計して半減し(端数切り上げ)、且つ糧秣は別途に合計して半減した後、これらを譲渡する。
- 拠点が敗者側の支持なら、何も譲渡しない。

デザイン注記：船は戦場から遠く離れているため、略奪品として受け取られることはない。またこの時代の軍勢は硬貨を戦場から離れた場所で安全に保管していた。

損失[LOSSES]：非敗走領主は、敗走した兵員駒(直臣と家臣は除く)の結果を、以下のとおり決定する。

- 敗走兵員ユニットごとに、ダイス 1 個を振る。
- 出目を、部隊表の種類で示されたその兵員ユニットの固有防御(イベントや能力で修正しない)と比較する。
- 出目が防御範囲内であれば、兵員は敗走状態ではなくなり、マットの部隊箇所に戻る。
- 判定に失敗した兵員は失われ、その駒を保管場所へ置く。
- ▶ 自身の兵員を全て失った非敗走領主は、(直臣や家臣のユニットが残っているかに関係なく)直ちに解散(3.2.4)する。
- ▶ **死亡チェックと解散[DEATH CHECK AND DISBAND]**：敗走した領主は、死亡または解散する。敗走した家臣は解散する。

・ **イベント[Events]**。防御側、次に攻撃側の順番で、死亡チェックに影響を及ぼすイベントをプレイできる。

・ **死亡チェック[Death Check]**。次に、各派閥は敗走した領主ごとに、ダイス 1 個を振る。出目が 3-6 であれば、敗走した領主は死亡する。逃走した領主(4.4.2)は、出目から 2 を引く(-2)。



・ **死亡[Death]**。死亡した領主は直ちに解散する(3.2.4)。また、その領主の本拠地をマップ上から取り除き、領主カード、命令カード、シリンドラー、本拠地マーカーをゲームから取り除く。
注意：シナリオルールには、死亡した領主の再配置を認める場合がある(6.2-6.3)。

・ **解散[Disband]**。次に、敗走した領主のうち死亡しなかった領主と非敗走領主の敗走した家臣を、通常どおり解散させる(3.2.4)。
注意：家臣は一族全体を表しているため、死亡することはない。

・ **カード[Cards]**。最後に、特殊家臣が解散すれば、その家臣の能力カード(1.5.4、1.9.1)を捨て札にする。

4.4.4 終了処理[Aftermath]。会戦終了セグメントを解決後、以下のとおり会戦が終了する。

- 移動済-戦闘済[Moved-Fough]**：生き残った全ての領主を、戦闘済で(まだマークされていない場合)マークする。
- イベント[Events]**：この会戦で使用した保持イベント(3.1.3)を、全て捨て札にする。

・ **回復[Recovery]**：この命令カードに残っている命令アクションを、全てスキップする(4.3.5)。給食(4.7)に進む。

4.5 補給[Supply]

友好的ロケールにいる領主は、1 回の命令アクションを使用することで、▶ 友好的拠点または港からその領主のマットに、糧秣を追加できる。

4.5.1 補給源とルート[Sources and Routes]。活性化領主



は、その領主が補給源として使用する ▶ 1 箇所の拠点、または港に自身が既にそこにいるか、またはそこまで荷馬車によって繋がった補給ルートを持たなければならない。補助として供給源マーカーでマークすること。

- 補給ルートは、経路(海域は不可)でお互いが隣接した、敵領主のいない友好的ロケール(活性化領主のいるロケールと補給源も含める)で切れ目なく繋がっていなければならない。
- (港ではなく)拠点を補給源とする場合、その拠点は疲弊であってはならない(1.3.1)。
- 船で糧秣を追加する場合、その補給源は港でなければならない。
- 領主が亡命ボックスにいる場合、補給は船を使用し且つ同じ海域内の港を補給源として使用しなければならない。
例外：Scotland 亡命ボックスにいる領主は、そこから拠点への(峠道による)補給ルートを使用できる。

注意：亡命ボックスは、決して補給源として使用できない。

荷馬車[CARTS]：糧秣を追加するためには、活性化領主は、糧秣 1 個につき少なくとも 1 個の荷馬車を、補給源への補給ルートに存在する経路ごと(もしあれば)に所有または共有(1.5.3)しなければならない。**注意**：領主が現在地から(または港や亡命ボックスから海域を通じて)糧秣を獲得する場合、荷馬車は必要ない。



▶ **重要**：1 回の補給アクションで複数の糧秣を獲得するためには、領主は糧秣 1 個ごとに補給ルートを持ち、それぞれの補給ルートの各経路ごとに荷馬車を持たなければならない。

4.5.2 糧秣の追加[Add Provender]。▶ 活性化領主は、運搬手段による制限内(補給源への補給ルートに必要な荷馬車)で、拠点補給源または港補給源の船のどちらか 1 箇所より(両方は不可)、その領主のマットに糧秣を追加する。



拠点補給源[STRONGHOLD SOURCE]：補給源が拠点の場合、折りたたみプレイヤー補助シートの拠点表に示された、その拠点の種類に該当する数までの糧秣を(上記の運搬手段制限内で)追加する。次に、その拠点を枯渇でマークするか、すでに枯渇しているなら疲弊に裏返す(1.3.1)。

注意：枯渇・疲弊マーカーは補給ルートには影響せず、補給源としての拠点にのみ影響する。

例：枯渇マーカーの置かれた友好的都市から 2 経路離れた荷馬車 4 個を持つ領主は、1 回の補給アクションで糧秣 2 個を追加できる。実行すれば、その都市の枯渇を疲弊に裏返す。

港補給源[PORT SOURCE]：補給源が港の場合、活性化領主の持つ船(共有も含む、1.5.3、そのため合計が 2 個を超えることもあり得る)と同数の糧秣を追加する。港まで陸上ルートを使用する際は、荷馬車(4.5.1)の要求数の範囲内で行う。枯渇と疲弊は無視する。



4.6 その他の命令[Other Commands]

4.6.1 海上移動[Sail]。▶ 港、亡命ボックス、海域上にいる活性化領主は、その領主の命令カードの全アクションを使用することで、同じ海域内の敵領主のいない港へ直接移動できる。または、その海域上若しくは隣接する海域上（Irish Sea または North Sea から English Channel へ、若しくはその逆、1.3.1）へ移動することも、海域上にいる場合は隣接する海域内の港へ移動することもできる。
注意：バックグラウンドブック 14 ページの海上移動の例を参照。

- 活性化総大将または副将は、グループ行軍（4.3.1）と同様に他の領主と一緒に海上移動し、グループ内で船を共有できる（1.5.3）。

- 海上移動を行うためには、活性化領主は部隊 6 個ユニット（1.6）プラス糧秣 2 個プラス荷馬車 2 個（それぞれ切り上げ）につき船 1 個を持つか共有しなければならない。
注意：1 個の船は、部隊と糧秣と荷馬車を同時にそれぞれの上限まで運搬できる。領主は、海上移動を実行するために必要な物資を破壊できる（1.7.2）。



移動済・戦闘済[MOVED-FOUGHT]：海上移動を行う領主に、移動済でマークする。

注意：戦役終了時に海域にいる領主は、下船を試みなければならない（4.8.2）。

4.6.2 徴発[Forage]。▶ まだ疲弊していないロケール（1.3.1、支持は無関係、亡命ボックスも含む）にいる領主は、1 回の命令アクションを使用して、その領主のマットに糧秣 1 個の追加を試みることができる。

- ロケールが友好的であり且つ敵領主が隣接していない場合、自動的に成功する。糧秣 1 個を追加する。

- 中立であり且つ敵領主が隣接していない場合、ダイス 1 個を振り、出目が 1-4 であれば、糧秣 1 個を追加する。

- ロケールが敵対的または敵領主が隣接している場合、ダイス 1 個を振り、出目が 1-3 であれば、糧秣 1 個を追加する。



枯渇[DEplete]：徴発によって糧秣が追加された場合（のみ）、そのロケール（亡命ボックスを含む）を枯渇でマークし、既に枯渇しているならマーカーを疲弊に裏返す。

プレイ上の注意：徴発は運搬手段も補給源も必要としないが、補給より確実ではなく且つ獲得数も潤沢ではない。

4.6.3 徴税[Tax]。友好的ロケールにいる領主は、1 回の命令アクションを使用して、その領主自身の拠点本拠地、▶



その領主の家臣のうち 1 人の家臣本拠地（1.3.1、1.5.4）、特殊拠点（London、Calais、Harlech）から硬貨を追加できる。徴税する拠点は、まだ疲弊しておらず（1.3.1）、且つ敵領主のいない友好的ロケール（徴税する領主のいるロケールと徴税された拠点の両方も含める）同士が隣接したルートでその領主と繋がっていないなければならない。領主が船を持つなら、ルートに同じ海域内の港と／または亡命ボックスを含めてもよい。備忘として、供給源マーカーで徴税する拠点をマークしておくともいだろう。

手順：徴税する拠点を選択した後、活性化領主は影響値チェック（1.4.2）を行う。成功すれば、その領主のマットに折りたたみプレイヤー補助シートの拠点表に示された拠点の種類に応じた数の硬貨を追加する。

例外：

- 徴税したロケールが活性化領主の本拠地なら、影響値チェックを行わず自動的に成功する。



枯渇[DEplete]：硬貨が追加されると、徴税した拠点を枯渇でマークし、既に枯渇しているならマーカーを疲弊に裏返す。

▶ 4.6.4 交渉[Parley]。領主は、戦役の間でも命令アクションを消費することで、徴収（3.4.1）の間と同様に交渉を行えるが、以下の点が異なる。

- 交渉の対象となる拠点へのルートは、活性化領主に隣接する拠点、または船を使用して、港または亡命ボックスから同じ海域の港までしか伸ばすことができない。
- 活性化領主自身がいる場所（のみ）を対象とした交渉は、影響値チェックや影響力ポイントの消費なしで自動的に成功する。

注意：戦役の間の交渉は、統治値の代わりに命令値を使用すること以外、徴収中と同じである。領主のいる場所より遠方の対象への交渉は、領主が友好的ロケールにいないこと、対象の拠点到敵領主がいないこと、距離による影響力ポイントが追加されることを含めた、通常の影響値チェックの成功が要求される（1.4.2）。

4.6.5 パス[Pass]。活性化領主は、命令アクションでパス（何もしない）を選択できる。

4.7 給食[Feed]



各命令カードの終了時、（行軍、迎撃、会戦、海上移動の実行により、4.3、4.3.4、4.4、4.6.1）移動済・戦闘済でマークされた領主は、反逆者側、次に国王側の順番で、自身の兵員に給食しなければならない。給食を行う領主はそれぞれ、自身の領主マットの ▶ 兵員ユニット 6 個（端数切り上げ）につき糧秣 1 個を（自身のマットまたは共有から、1.5.3）取り除かなければならない。**注意：**直臣と家臣はカウントしない。補助としてマットに「給食 x2」「給食 x3」マーカーを置くこと。

共有／貪欲[SHARING / GREED]：給食で糧秣を消費する際の制限は、硬貨支給（3.2）と同じである。

強奪[PILLAGE]：給食で要求数を満たせなかった領主は、支給に失敗した場合と同様、直ちにそのロケールで強奪を試みなければならない（3.2.1、未給食解散と影響力ペナルティを含む）。その次に、（獲得した硬貨で支給するのではなく）獲得した糧秣で給食を試みる。

マーカーの除去[REMOVE MARKERS]：給食が終了すれば、全ての領主から移動済・戦闘済マーカーを取り除き、相手派閥の次の命令カードがあれば、そのカードの処理に進む。

4.8 戦役終了[End Campaign]

両派閥の計画山札の命令カードが全て公開されると、ターンは終了する。

▶ 4.8.1 戦局[Tides of War]。各戦役終了時、各派閥は、獲得する影響力を計算し、その差分だけ影響力マーカーを調整する。折りたたみプレイヤー補助シートの命令表にある影響力表は、これらの獲得数を示している。

注意：いくつかの能力カード（1.9.1）は、戦局に影響を与える。

- 各領域（North、South、Wales、1.3.1）内の任意の場所に少なくとも 1 人の領主がいる各派閥は 1 ポイント、加えて、その領域を支配（領域内の拠点全てに支持を持つ）している派閥は（領主の有無にかかわらず）2 ポイントを獲得する。

- 特殊拠点到置かれた支持（1.3.1）ごとにポイントを獲得する。London と Calais は 2 ポイント、Harlech は 1 ポイントである。
例外：派閥は、特殊拠点到敵領主に占有されている間は、その特殊拠点の支持によるポイントを獲得できない。

- 特定の拠点種類（1.3.1）の支持マーカーを最も多くの持つ派閥は、都市なら 2 ポイント、街または城塞は各 1 ポイントを獲得する。

注意：その種類の拠点を最も多く持つと獲得するのであり、拠点ごとではない。

例：ヨーク派は 5 箇所の都市に支持を持ち、ランカスター派は 1 箇所の都市に支持を持っている。ヨーク派は最も多くの都市を保有しているため、2 ポイントの影響力を獲得する。

- ・ 曆上に「領主の影響力を獲得」[Gain Lords Influence]と記載された指定ターン（1 月-3 月、8 月-9 月）の終了時、各派閥は、マップ上の全ての領主（亡命ボックスにいる領主も含む）の印刷影響値の合計と同数の影響力ポイントを獲得する。

▶ **4.8.2 下船[Disembark]**。現在海域上にいる各領主（4.6.1）は、最初に反逆者側、次に国王側の順番で、領主ごとにダイスを 1 個振る。

- ・ **難破[Shipwreck]**：出目が 1-4 なら、その領主は永久解散する（3.2.4）。その領主の本拠地をマップから取り除き、領主カード、命令カード、シリンダー、本拠地マーカーをゲームから取り除く。所有派閥は、その領主の印刷影響値に解散した家臣 1 人につき 1 ポイントを加えた影響力を失う（未支給または未給食の場合と同じ、3.2.1）。



- ・ **上陸[Land]**：出目が 5-6 なら、その領主を、その海域内の敵領主のいない任意の港に配置する。彼らは直ちに給食（4.7）を行わなければならない。敵のいない港がなければ、代わりに通常どおり解散する（3.2.4）。

注意：難破は、シナリオルール（6.2-6.3）による継承を含めて会戦での死亡（4.4.3）と同じであるが未支給ペナルティ（3.2.1）が発生する。またチェックに影響するイベント（1.9.1）はない。

4.8.3 勝利チェック[Victory Check]。▶ 戦局と下船の後、ゲームの終了と勝利のチェックを行う。

- ・ いずれかの派閥がマップ上に領主を持たず、且つ次のターンの暦ボックスに亡命領主がいない場合、ゲームは終了して、戦役勝利（5.1）を決定する。
- ・ いずれかの派閥の影響力がそのシナリオの現在の勝利基準値（5.2）と同数以上であれば、直ちにその派閥が勝利する。
- ・ 上記のいずれでもなく、終了した戦役がシナリオ最終ターンであった場合、ゲームは終了して、最も影響力を持つ派閥が勝利する（5.3）。
- ・ 上記のいずれにも該当しない場合、プレイを継続する。

プレイ上の注意：シナリオ Ia と II では、勝利チェックマーカーが現行ターンの基準値（5.2、6.0）を表示するように調整を行う必要がある。



4.8.4 成育[Grow]。▶ 各 8 月-9 月ターン（曆に「成育」[Grow]と記載されている第 4、9、14 ボックス）の終了時に、マップから枯渇マーカーを全て取り除き、次に疲弊マーカーを枯渇に裏返す。

4.8.5 浪費[Waste]。▶ 10 月-12 月の第 5 ターンと第 10 ターン（曆に「浪費」[Waste]と記載されているボックスのみ）の終了時、マップ上の全ての領主は、最初に反逆者側、次に国王側の順番で、自身のマットのアイテムを以下のとおり修正する。

- ・ 糧秣、荷馬車、船をそれぞれ半分にする（端数切り上げ）。
- ・ 硬貨と兵員を、領主カードに記載された初期配置数に戻す。
例外：傭兵と手銃兵は除去しない。**注意**：浪費は、家臣とカードには影響しない。

4.8.6 リセット[Reset]。次のターンの準備を行う。

- ・ 「この戦役」イベント（3.1.3）を、全て捨て札にする。
- ・ 最初に反逆者側、次に国王側の順番で、保持している戦技カード（▶ のみ、領主マットの能力は不可）を望む限り捨て札にしてデッキに戻してよい（1.9.1）。
- ・ 戦役マーカーを次のターンボックスへ進めて、徴収に裏返す（2.2.2）。

5.0 勝利[VICTORY]

▶ Plantagenet では、領主の解散と死亡、影響力の蓄積のいずれかにより、勝利が決定される。各戦役（4.8.3、5.1-5.2）終了後、およびシナリオ終了時（5.3、グランドシナリオプレイ時は各内戦終了後）に勝利判定を行う。シナリオの特別ルールにより勝利条件が追加される場合もある（6.0-6.3）。

5.1 戦役の勝利[Campaign Victory]

勝利チェック（4.8.3）の結果、マップ上に領主が存在せず（亡命ボックスにもいない）、且つ次のターンの暦ボックスにも亡命でマークされた領主シリンダーがいない場合（のみ）、ゲームは直ちに終了して、影響力に関係なく相手派閥が勝利する。

- ・ 上記条件が両派閥に該当する場合、ゲームは引き分けて終了する。

▶ 5.2 勝利基準値の勝利 [Threshold Victory]

いくつかのシナリオでは、影響力ポイントによる勝利基準値がターンごとに記載されている。戦役の戦局および下船ステップ（4.8.3）の後、影響力ポイントがそのターンの勝利基準値に到達するか超過した場合、その派閥は直ちに勝利する。

5.3 シナリオ終了の勝利 [End of Scenario Victory]

シナリオ最後の戦役の勝利チェック（4.8.3）で両派閥とも勝利しなかった場合、▶ 影響力ポイントの多い派閥が勝利する。同点の場合、ゲームは引き分けて終了する。



エドワード 4 世とランカスター派の逃亡者たち（テュークスベリ―修道院にて）

6.0 シナリオ[SCENARIOS]

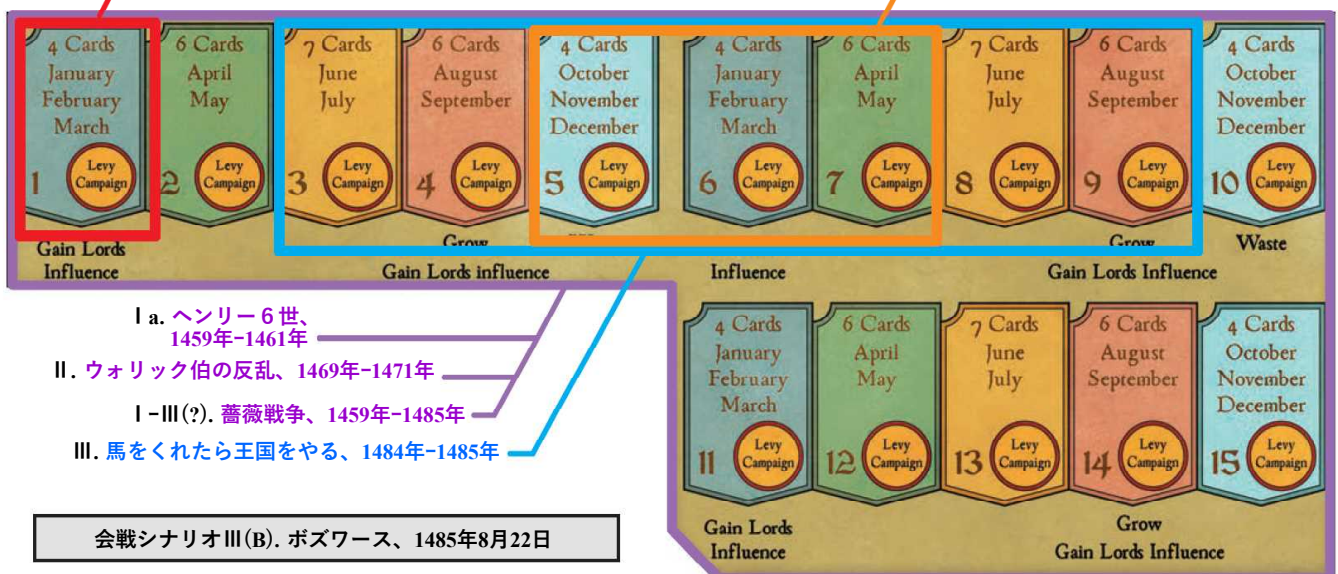
通常初期配置の準備を、2.1 項に従って行う。秘匿マットオプション（1.5.3）を使用するか決めておく。下記のシナリオガイド、またはバックグラウンドブックの「クイックスタート」からシナリオを選択する。以下のページからプレイするシナリオを探して初期配置を行う。**注意：**ミニシナリオ「ボズワースの戦い」ではゲームボード、秘匿マットオプション、命令デッキは使用しない。

デッキ[DECKS]：各派閥は、戦技デッキと命令デッキを 1 つずつ持つ。▶ 各シナリオでは、両派閥の戦技デッキは真ん中に薔薇の描写のないカードに加えて、シナリオ番号と同じ数の薔薇が描かれたカード(I、II、III、文字は無視する、1.9.1)のみを使用して構築する。また、グランドシナリオ「薔薇戦争」をプレイする場合は、シナリオの指示に従って戦技デッキを構築する（6.3）。

シナリオガイド

I b. タウトン、1461年

I c. サマセット公の帰還、1463-1464年



召集済領主[MUSTERED LORDS]：▶ リストに名前が記載された領主カード（1.5.1）を探し出す。それぞれを徴収（1.5.3、3.4.2）と同様に、領主カード、開始時の部隊と物資をマットに置いて、召集済領主マットを準備する。



▶ 次に、その領主の記章と一致する本拠地マーカーを、領主カードに記載された拠点（本拠地マーカーの裏面にも注記されている）に配置する。



マップ、暦、影響力の記録[MAP, CALENDAR, INFLUENCE TRACK]：シナリオに記載されている召集済領主シリンドー、▶ 通常家臣マーカー 1 組(1.5.4)、▶ 円形亡命ボックス配置マーカー、その他のマーカー(1.8)をマップ上に配置する。シリンドーとマーカーは暦上(2.2)に、▶ 影響力マーカー類はボード端トラック上(1.3.1)に置く。

特別ルール[SPECIAL RULES]：「国王の捕縛」などのシナリオ特別ルールと勝利基準値に注意すること。

プレイ開始[BEGIN PLAY]：最初の徴収を開始前に、各派閥の戦技デッキをシャッフルして、ランダムに能力（3.1.1-3.1.2）を引く。

Ia. ヘンリー 6 世、1459 年- 1461 年[Henry VI, 1459-1461]

ヨーク公リチャードとその息子たちは、リチャード・ネヴィル親子の協力を得て、国王ヘンリー 6 世に反旗を翻した。

季節：このシナリオはより長いシナリオである（全 15 ターン、3 年）。1459 年の最初の徴収（第 1 ボックス）から 1461 年の最後の戦役（第 15 ボックス）までプレイする。

派閥：ランカスター派が国王側、ヨーク派が反逆者側(1.1)。

戦技：各派閥は、13 枚の薔薇なしと 9 枚の薔薇 1 輪の戦技カードからなるデッキを構築する（1.9.1）。残りの戦技カードは全てゲームボックスに戻す。

領主カード：次に、このシナリオに登場する領主のカードを探し出す（1.5.1）。

ランカスター派—

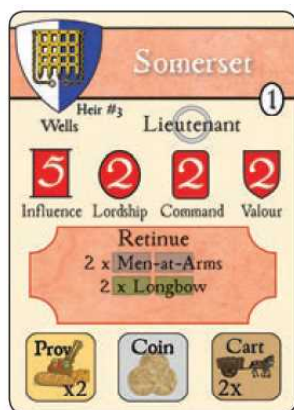
- Henry VI
- Somerset (1)
- Northumberland
- Exeter (1)
- Buckingham

ヨーク派—

- York
- March
- Salisbury
- Warwick
- Rutland

召集済領主マット：シリンダーをマップ上(1.5.3)に配置して開始する領主は、マットを以下のとおり初期配置する。

ランカスター派— Henry VI と Somerset (1)



ヨーク派— York と March



マップ：

次ページの初期配置イラストを参照。

- 各亡命ボックスのうち、Scotland と France をランカスター派、Ireland と Burgundy をヨーク派でマーク。
- 上記領主カードに記載された各領主の本拠地マーカーを、各マーカーに指定されたロケールに。

- 通常家臣マーカー 13 組（特殊家臣はなし）全てを、自身の家臣本拠地に。

- ランカスター派（赤色）支持を London と Wells に。

- ヨーク派（白色）支持を Ely と Ludlow に。

- **Henry VI** と **Somerset**（銀色リング付）を London に（各赤色シリンダー）。

- **York** を Ely に、**March** を Ludlow に（各白色シリンダー）。

暦：

- 第 1 ボックスに徴収マーカー。

- 第 2 ボックスに **Northumberland**(赤色)、**Salisbury**(白色)。

- 第 3 ボックスに **Exeter**(赤色)、**Warwick**(白色)。

- 第 5 ボックスに **Buckingham**(赤色)、**Rutland**(白色)。

影響力トラック：

- ランカスター派（赤色）影響力マーカーを 0 に。

- ヨーク派城塞マーカー（白色）を 1 に、ヨーク派街マーカー（白色）を 0 に、ヨーク派都市マーカー（白色）を 0 に。

- 勝利チェックマーカーを 40 に。

同盟国との結びつき [Allied Networks:]：各領主は以下の亡命ボックスのみを使用できる。

- Henry VI, Somerset — Scotland.

- Northumberland, Exeter, Buckingham — France.

- York と Rutland — Ireland.

- March, Warwick, Salisbury — Burgundy

国王の捕縛 [Capture of the King]：ヨーク派が Henry VI との会戦に勝利した場合、影響力を 10 ポイント加算する。

- Henry VI は会戦で死亡チェック(4.4.3)を行わず、代わりに解散する(3.2.4)。ヨーク派は Henry VI のシリンダーを（暦ではなく）任意の非敗走ヨーク派領主のマットに配置する。

- ヨーク派領主が Henry VI を保持している間、彼は召集することができず、マップ上にいるとみなされない。

- 保持した領主が亡命、解散、死亡した場合、Henry VI は解散したものととして暦上に配置する。ランカスター派の影響力を 10 ポイント加算する。

勝利基準値：

- 1-5 ターンは影響力 40 以上。

- 6-10 ターンは影響力 35 以上。

- 11-15 ターンは影響力 30 以上。



シナリオ 1a 「ヘンリー 6 世、1459 - 1461 年」の初期配置位置

Ib. タウトン、1461 年[Towton, 1461]

ヘンリー 6 世とエドワード 4 世、どちらが今後十年に渡ってイングランド王位につくかは、クライマックスの決戦で決まるだろう。

季節：これは簡単な入門用シナリオである。1461 年の最初の徴収と戦役（第 1 ボックス）のみプレイする。

派閥：ランカスター派が国王側、ヨーク派が反逆者側(1.1)。

戦技：各派閥は、13 枚の薔薇なしと 9 枚の薔薇 1 輪の戦技カードからなるデッキを構築する (1.9.1)。残りの戦技カードは全てゲームボックスに戻す。

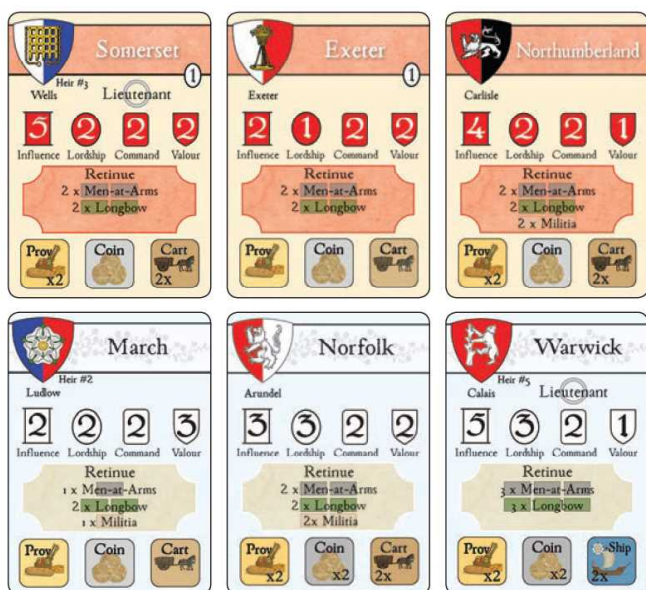
領主カード：次に、このシナリオに登場する領主のカードを探し出す (1.5.1)。

ランカスター派—

- Somerset (1)
- Exeter (1)
- Northumberland

ヨーク派—

- March
- Norfolk
- Warwick



召集済領主マット：6 枚のマットを用意し、1 枚ごとに上記領主カードを配置する (1.5.3)。

召集済家臣：March のマットに Fauconberg 家臣マーカー (1.5.4) を追加する。



マップ：

- 上記の領主カードに記載された各領主の本拠地マーカーを、各マーカーに指定されたロケールに。
- Fauconberg と Norfolk を除く、通常家臣マーカー 11 組を自身の家臣本拠地に。
- ランカスター派 (赤色) 支持を St. Albans および North 領域内の 6 カ所の拠点全てに。
- ヨーク派 (白色) 支持を London, Calais, Hereford, Gloucester, Oxford および South 領域内の 9 カ所の拠点全てに。
- Somerset (銀色リング付) と Exeter を Newcastle に、Northumberland を Carlisle に (各赤色シリンダー)。
- March, Norfolk, Warwick を London に (各白色シリンダー)。

注意：このシナリオは短すぎるため亡命ボックスをマークする必要はない。

暦：

- 第 1 ボックスに徴収マーカー。
- 第 2 ボックスに終了マーカー。
- 第 4 ボックスに Fauconberg 家臣。



影響力トラック：

ヨーク派 (白色) 影響力マーカーを 0 に (拠点マーカーはなし)。

ノーフォーク公遅参する[Norfolk is Late]：Norfolk とそれ以外のヨーク派領主を含む最初の会戦において、Norfolk は第 2 ラウンドになるまで予備(4.4.1)に留まる。

腕試し[Test of Arms]：York での各会戦の後、そこに勝者側の支持を配置する。戦役終了時に York に支持を持つ派閥がシナリオに勝利する。両派閥とも支持を持っていない場合は引き分けである。

勝利基準値：なし。



タウトンの戦いの一場面

Ic. サマセット公の帰還、1463 年-1464 年[Somerset's Return, 1463-1464]

スコットランド人がヘンリー 6 世を追放する中、サマセット公ヘンリー・ボーフォートは強大なウォリック伯の影で自らの力を証明しようとする新国王エドワード 4 世に対峙する。

季節：これは短いシナリオ（全 3 ターン、8 ヶ月）である。1463 年 10 月（第 5 ボックス）の徴収から 1464 年 4 月 / 5 月の戦役（第 7 ボックス）までプレイする。

派閥：ヨーク派が国王側、ランカスター派が反逆者側(1.1)。

戦技：各派閥は、13 枚の薔薇なしと 9 枚の薔薇 1 輪の戦技カードからなるデッキを構築する (1.9.1)。残りの戦技カードは全てゲームボックスに戻す。

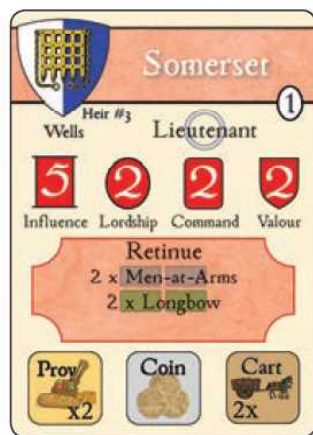
領主カード：このシナリオに登場する領主のカードを探し出す (1.5.1)。

ヨーク派—

- March
- Warwick

ランカスター派—

- Henry VI
- Somerset (1)



デザイン注記：エドワードはまだ若く経験の浅い国王であることから、マーチ伯のカードを使用する。サマセット公はエドワードのイングランド支配に対して反乱を起こしているため、ヘンリー 6 世側が反逆者である。

召集済領主マット：

ヨーク派— March、Warwick。Warwick は、ランカスター派能力カード L23「モンタギュー」と Montagu 特殊家臣マーカーを持つ（下記 Montagu 特別ルールを参照）。

ランカスター派— Somerset。

マップ：

- 亡命ボックスのうち、Burgundy をヨーク派、Scotland をランカスター派で（これらのボックスのみを）マーク。
- March、Warwick、Henry VI、Somerset の本拠地マーカーを各マーカーに指定されたロケールに。
- 通常家臣マーカー 13 組全てを自身の家臣本拠地に。
- ヨーク派（白色）支持を Ludlow、Hereford、London、Calais、および South 領域内の 9 箇所の拠点全てに。
- ランカスター派（赤色）支持を Harlech、Pembroke、Cardiff、Chester、Lancaster、および North 領域内の 6 箇所の拠点全てに。
- March と Warwick を London に（各白色シリンダー）。
- Somerset を Bamburg へ（リング付の赤色シリンダー）。

暦：

- 第 5 ボックスに徴収マーカーと Henry VI（赤色シリンダー、亡命マーカー付）。
- 第 8 ボックスに終了マーカー。



影響力トラック：

- ランカスター派(赤色)影響力マーカーを 6 に。
- ランカスター派（赤色）城塞マーカーを 1 に、ランカスター派（赤色）街マーカーを 0 に、ヨーク派（白色）都市マーカーを 2 に。
- 勝利チェックマーカーを 25 に。

モンタギュー[Montagu]：Warwick はヨーク派であるが、ランカスター派「モンタギュー」薔薇 2 輪能力カードとその特殊家臣 (1.5.4) を初期配置して使用する。Warwick または Montagu が解散または除去されると、このカードをプレイから取り除く。

つかの間の反乱[Brief Rebellion]：浪費 (4.8.5) をスキップする。

勝利基準値：影響力 25 以上。

II.ウォリック伯の反乱、1469 年- 1471 年[Warwick's Rebellion, 1469-1471]

自身が擁立した国王に軽んじられたウォリック伯は、エドワードの弟クラレンス公と謀議し、マーガレット・オブ・アンジューやフランスに亡命したランカスター派勢力と同盟を結んだ。

季節：このシナリオはより長いシナリオである（全 15 ターン、3 年）。1469 年の最初の徴収（第 1 ボックス）から 1471 年の最後の戦役（第 15 ボックス）までプレイする。

派閥：ヨーク派が国王側、ランカスター派が反逆者側(1.1)。

戦技：デッキごとに、12 枚または 13 枚の薔薇なしと 9 枚の薔薇 2 輪のカード。ランカスター派のデッキは L4「フランスから迅速に帰還するよう要請する／国王の使者」カードを取り除く。

領主カード：

ヨーク派—	ランカスター派—
<ul style="list-style-type: none">• Edward IV• Pembroke• Devon• Gloucester (1)• Northumberland (1)	<ul style="list-style-type: none">• Warwick• Clarence• Jasper Tudor (1)• Margaret• Somerset (2)• Exeter (2)• Oxford

召集済領主マット：

ヨーク派— Edward IV と Pembroke。

ランカスター派— Warwick、Clarence、Jasper Tudor (1)。

マップ：

- 各亡命ボックスのうち、Burgundy をヨーク派、France をランカスター派で（これらのボックスのみを）マーク。
- 上記の領主カードに記載された各領主の本拠地マーカーを、各カードに指定されたロケールに。
- Devon と Oxford を除く、通常家臣マーカー 11 組を自身の家臣本拠地に。
- ヨーク派（白色）支持を London、Ely、Ludlow、Carlisle、Pembroke、Exeter に。
- ランカスター派（赤色）支持を Calais、Harlech、York、Coventry、Wells に。
- **Edward IV** を London に、**Pembroke** を Pembroke に（各白色シリンダー）。
- **Warwick** を Calais に、**Clarence** を York に、**Jasper Tudor** を Harlech に（各赤色シリンダー）。

暦：

- 第 1 ボックスに徴収マーカーと **Devon**（白色シリンダー）。
- 第 9 ボックスに **Gloucester**（銀色リング付）、**Northumberland**（各白色シリンダー）。**Margaret**、**Somerset**（リングなし）、**Oxford**、**Exeter**（各赤色シリンダー、全員を亡命マーカーでマーク）。

影響カトラック：

- ヨーク派(白色)影響力マーカーを 0 に。
- ヨーク派（白色）城塞マーカーを 2 に、ヨーク派（白色）街マーカーを 0 に、ヨーク派（白色）都市マーカーを 0 に。
- 勝利チェックマーカーを 40 に。

国外の避難所：

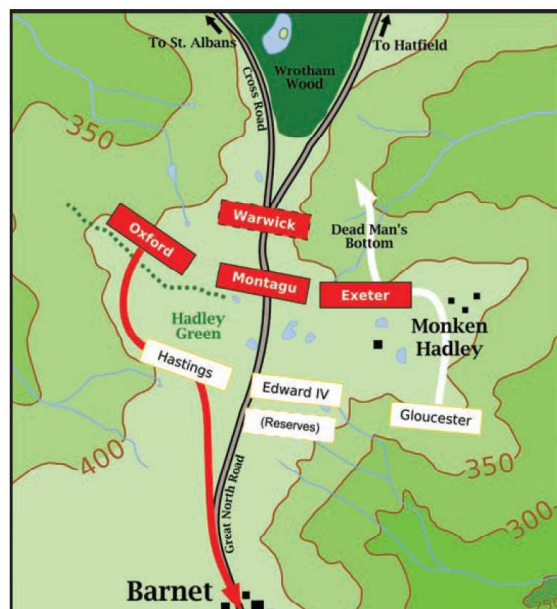
- ヨーク派による会敵(4.3.5)で Warwick が亡命するごとに、暦上の全てのランカスター派領主（Warwick を含む）を現行ターンに移動させる(但し左方向にのみ)。次に暦上の全てのヨーク派領主を次のターンに移動させる(左方向のみ)。
- Margaret がマップ上にいないときに Edward IV が会戦で敗走した場合、彼は死亡チェック(4.4.3)を行う代わりに亡命してもよい(4.4.3)。

不安定な同盟[Shaky Allies]：Margaret を France 亡命ボックスに配置した時点で、Clarence を永久除去する（彼のマットのアイテムを保管場所に戻し、彼のシリンダー、領主カード、本拠地マーカーをゲームボックスに戻す）。Margaret と Warwick は同じ拠点に入ることはいできない。

王妃摂政[Queen Regent]：Margaret が London にいる間、戦局ごとにランカスター派の影響力+3。

勝利基準値：

- 1-5 ターンは影響力 40 以上。
- 6-10 ターンは影響力 35 以上。
- 11-15 ターンは影響力 30 以上。



1471 年 4 月 14 日、バーネットにおける会戦配置

III. 馬をくれたら王国をやる、1484 年- 1485 年[My Kingdom for a Horse,1484-1485]

国王リチャード 3 世は王位をヘンリー・チューダーから守らんとする。プランタジネット朝の運命は、ここに決定される。

季節：これは中規模シナリオ（全 7 ターン、16 ヶ月）である。1484 年 6 月 / 7 月（第 3 ボックス）の徴収から 1485 年 8 月 / 9 月（第 9 ボックス）の終了までプレイする。

派閥：ヨーク派が国王側、ランカスター派が反逆者側(1.1)。

戦技：デッキごとに、13 枚の薔薇なしと 6 枚の薔薇 3 輪のカード。

領主カード：

ヨーク派—	ランカスター派—
<ul style="list-style-type: none">• Gloucester (2)• Northumberland (2)• Norfolk• Richard III	<ul style="list-style-type: none">• Henry Tudor• Jasper Tudor (2)• Oxford

召集済領主マット：

ヨーク派— Gloucester (または Richard III)、Northumberland、Norfolk。

ランカスター派— Henry Tudor、Jasper Tudor、Oxford。

マップ：

- 各亡命ボックスのうち、Burgundy をヨーク派、France をランカスター派で（これらのボックスのみを）マーク。
- 上記の領主カードに記載された各領主の本拠地マーカーを、各カードに指定されたロケールに。
- Oxford と Norfolk を除く、通常家臣マーカー 11 組を自身の家臣本拠地に。
- ヨーク派（白色）支持を London、Calais、Carlisle、Arundel、Gloucester、および York に。
- ランカスター派（赤色）支持を Oxford、Harlech、および Pembroke に。
- Gloucester（金色リング付）を London に、Northumberland を Carlisle に、Norfolk を Arundel に（各白色シリンダー）。
- Henry Tudor、Jasper Tudor、および Oxford を France 亡命ボックスに（各赤色シリンダー）。

暦：

- 第 3 ボックスに徴収マーカー。
- 第 10 ボックスに終了マーカー。



影響力トラック：

- ヨーク派(白色)影響力マーカーを 0 に。
- ランカスター派（赤色）城塞マーカーを 1 に、ヨーク派（白色）街マーカーを 1 に、ヨーク派（白色）都市マーカーを 2 に。

国王リチャード[King Richard]：ヨーク派プレイヤーは、初期配置時または Gloucester が London にいる際の任意の召集 (3.4) の間に、Gloucester 領主カードを Richard III のカードに置き換えてよい。これは幾つかの戦技に影響を及ぼす。

荒廃した土地[Ravaged Land]：成育と浪費(4.8.4.5)を全てスキップする。

勝利基準値：影響力 45 以上。



ボズワースの戦いの一場面

III(B).ボズワース、1485 年 8 月 22 日[Bosworth, 22 August 1485]

リチャード 3 世とヘンリー・チューダーが壮絶な最終決戦で激突する。

季節：これは会戦専用のミニシナリオである。ゲームボードは使用しない（そのためマップ、暦、影響力トラックは無視する）。ターンを行うのではなく、領主マットを会戦配置して会戦 (4.4) で勝利するために戦うだけである。

派閥：ヨーク派が国王側、ランカスター派が反逆者側(1.1)。

戦技：デッキごとに、13 枚の薔薇なしと 6 枚の薔薇 3 輪のカード。

領主カード：

ヨーク派—	ランカスター派—
<ul style="list-style-type: none">• Richard III• Northumberland (2)• Norfolk	<ul style="list-style-type: none">• Henry Tudor• Jasper Tudor (2)• Oxford

召集済領主マット：

ヨーク派— Richard III、Northumberland、Norfolk。

ランカスター派— Henry Tudor、Jasper Tudor、Oxford。

ボズワース・フィールドにて[On Bosworth Field]：各プレイヤーは、ついでで隠して密かに能力カードを 4 枚選択する。能力カードを各領主に配る。次に、マットを戦列中央、戦列左翼、戦列右翼にそれぞれ 1 枚ずつ配置し、各領主の武勇マーカーをそれぞれに置く(4.4.1)。最後に配置を公開し、会戦第 1 ラウンド (4.4.2) を開始する。

勝利[Victory]：会戦の勝者がシナリオに勝利する。両派閥の領主全員が敗走した場合、ゲームは引き分けとなる。

I – III. 薔薇戦争、1459 年– 1485 年[Wars of the Rose, 1459-1485]

王家の従兄弟たちは誰が国王になるか武力で決めようとしたことから、イングランドは 3 度に渡る大きな戦いの渦に巻き込まれることになった。

内戦と休止[Wars and Respite]：これはシナリオ I、II、III をリンクさせて 1 つの大戦争（合計 36 または 37 ターン）を取り扱う全期間シナリオであり、特別ルールが追加され、初期配置も変更されている。「内戦」[War]と呼ばれる 3 つのサブシナリオを順番にプレイする。以下のルールセクション 6.1 項と 6.2 項は内戦から次の内戦への移行方法について、6.3 項は各内戦の初期配置と特別ルールについて説明している。これらの特別ルールと各内戦の勝利条件については薔薇戦争補助シートを参照すること。

継承者と継承[Heirs and Succession]：これらの領主の組み合わせは、継承順位に並べられた各派閥の継承者である。継承者は、初期配置とプレイに以下の勝利特別ルール、降伏(6.1.1)、継承(6.2.2)、および各内戦の特別ルール(6.3)で説明するとおり影響を与える。薔薇戦争補助シートの片面には、各内戦での継承者の継承について表示されている。

王朝的勝利[Dynastic Victory]：継承者リストの全員が除去された派閥(6.2.1、Warwickを含む)は、直ちに薔薇戦争に敗北する。

注意：ランカスター派は、第 1 次と第 2 次内戦では Henry Tudor がいないことから、この敗北が起きることはなく、またヨーク派も、第 1 次内戦(のみ)では Gloucester がいないことから、同様にこの敗北は起きない。

内戦の勝利[War Victory]：現行の内戦(6.2.1、6.3)に記載された継承者(のみ)が全て死亡、難破、初期配置、または特別ルール(4.4.3、4.8.2、6.3)により除去された派閥は、直ちにその内戦に敗北する。第 1 次と第 2 次内戦(5.1-5.2)で、戦役の勝利または勝利基準値の勝利で勝った派閥は、その内戦にのみ勝利する。いずれの場合も休止と内戦(6.1)へ進む。

最終的な勝利[Final Victory]：第 3 次内戦 III Y または III L では、シナリオ終了の勝利(5.3)は無視する。第 3 次内戦に勝利した派閥が、薔薇戦争に勝利する。

▶ 6.1 休止と内戦[Respite and War]

薔薇戦争の開始として、第 1 次内戦「プランタジネット一族、戦争へ」(6.3)を初期配置してプレイする。この内戦の結果により、次の内戦がどのサブシナリオで初期配置するか決まる。

6.1.1 降伏[Surrender]。第 1 次または第 2 次内戦で、派閥は最後に残った継承者(6.2、その内戦の初期配置に継承者として記載されているがまだ除去されていない)が死亡チェック(のみ、4.4.3、下船は不可、4.8.2)を行う直前に、敗北を認めて(内戦の更新に進むため)その内戦を投了してもよい。

6.1.2 内戦の更新[Renewed War]。内戦が終了すれば、どの継承者が除去されたかを(例えばそれらをゲームボックスに残すなどして)記録しておく。その後、次の内戦(6.3)を初期配置する。

- 第 1 次内戦終了後、ヨーク派が勝利した場合は II Y を初期配置する。ランカスター派が勝利した場合は II L を初期配置する。

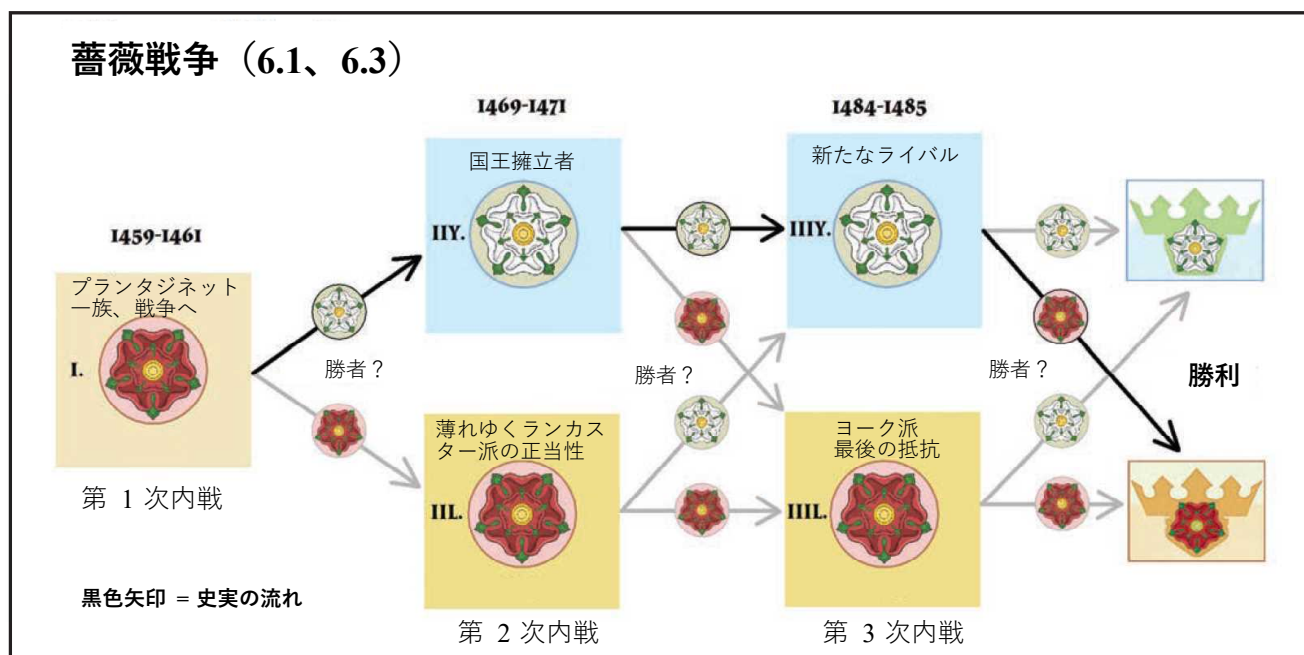
- 第 2 次内戦終了後、ヨーク派が勝利した場合は III Y を初期配置する。ランカスター派が勝利した場合は III L を初期配置する。

▶ 6.2 継承者と継承[Heirs and Succession]

6.2.1 継承者[Heirs]。領主カード(1.5.1)には、その領主が継承者であるか、継承者であれば継承順位が記載されている。継承者の最上位から最下位は、以下のとおりである。

ヨーク派—

- 継承者第 1 位：York。
- 継承者第 2 位：March または Edward IV (York の最年長の息子)。
- 継承者第 3 位：Rutland (次に年長の息子)。
- 継承者第 4 位：Gloucester (1)、(2)または Richard III (末の息子)。
- 継承者第 5 位：Warwick—可能性として、第 3 次内戦のみ。



ランカスター派—

- ・継承者第1位：Henry VI。
- ・継承者第2位：Margaret（とその息子 Edward 王太子）。
- ・継承者第3位：Somerset (1) (Henry VI の2番目の従兄弟)。
- ・継承者第4位：Somerset (2) (その次の従兄弟)。
- ・継承者第5位：Henry Tudor (Henry VI の甥)。
- ・継承者第6位：Warwick—可能性として、第3次内戦のみ。

国王[KING]：内戦に参加した、国王側の最高位の継承者が国王となる。これは追加する領主や戦技カードの組み合わせ（6.2.2、6.3）など、初期配置やプレイ中の継承に影響する。

デザイン注記：ランカスター派とヨーク派には多くの王位継承者が存在し、その様々な主張に対する認識は時代とともに変化していった。ゲームでは、プレイ目的のため最も可能性の高い継承者のみを取り扱っている。例えばウォリック伯の反乱（II Y 内戦）では、クラレンス公はヨーク派の継承者ではなくただの手駒として登場するが、これは彼の兄弟達が自分たちの請求権に対する脅威と見做して、（彼の継承権を）手早く処理してしまったからである。

6.2.2 継承[Succession]。死亡または難破により継承者が除去されると（4.4.3、4.8.2、解散または亡命は該当しない）、新しい領主とカードが次の内戦の初期配置時、または（一部の内戦では）プレイ中に直ちに与えられる場合がある（6.3）。各内戦の初期配置と特別ルールには、誰が、いつ、どこで、誰の後継であるか明示されている。薔薇戦争特別補助シートには、各内戦における領主の継承順位がまとめられている。

重要：領主が死亡するか難破して除去された場合、その領主が内戦の特別ルールで指定された継承の対象者であるか確認すること。

除去[REMOVE]：死亡または難破(4.4.3、4.8.2)によって除去された継承者(6.2.1)は、ゲームから永久除外し、以後の内戦に復帰できない(6.1.2)。これに対し継承者ではない領主が除去された場合、今後の内戦の初期配置で復帰する場合がある(6.3)。

注意：死亡した継承者は、後の内戦で復帰することはない。一方、継承者ではない領主は、死亡または難破しても、後の内戦で復帰できる（例えば同じ家族の他のメンバーの代表として）。Warwick は第3次内戦で指定されるまで継承者ではないため、内戦では常に復帰できる（6.3）。

追加[ADD]：新たな領主の命令カード、領主カード（召集の場合はマットに）をゲームに、本拠地をマップに、シリンドラーを暦またはマップに追加する。

置き換え[REPLACE]：「その場にいる」領主を置き換える場合、現在使用しているマットの領主カード、ゲームボード上のシリンドラー、その派閥の計画山札内のもを含めた命令カードを、新たな領主のものに置き換える。

暦への配置[TO CALENDAR]：プレイ中に領主を暦に追加する場合、そのシリンドラーを次のターンのボックスに配置する。初期配置の場合は、シナリオの指示に従って暦ボックスに配置する。

本拠地[SEATS]：除去された領主の本拠地は、（該当すれば）そのマットに新しく配置する領主の本拠地と交換する。

戦技[ARTS OF WAR]：継承は、プレイに使用できる戦技カードを変更することもある。保持イベントや召集した能力も含めたその場にあるカードを取り除き、指示に従ってその派閥の戦技デッキにカードを追加する。ある領主から次の領主へと引き続き使用されるカードはその場に留まる（例：第3次内戦の Y20 カード）。

プレイ上の注意：ある派閥の継承者を失うことで、内戦やシナリオ全てが終了する場合がある。上記薔薇戦争の勝利特別ルールと 6.1.1 項の降伏を参照。

6.3 内戦[The Wars]

I. プランタジネット一族、戦争へ、1459 年–1461 年[Plantagenets Go to War,1459-1461]

ヨーク公とウォリック伯の反乱により、英国王位をめぐる従兄弟たちの数十年にわたる流血の日々が始まった。

内戦：これは、3 回に渡る薔薇戦争の内戦うちの1回目である。19 ページのシナリオ Ia「ヘンリー 6 世」を初期配置する。

季節：1459 年の最初の徴収(第1ボックス)から 1461 年の最後の戦役(第15ボックス)までプレイする。シナリオ Ia に記載されたルールの代わりに、25 ページからの薔薇戦争ルールと以下の特別ルール(継承を含む)を使用する。

派閥：ランカスター派が国王側、ヨーク派が反逆者側。

特別ルール：

ランカスター派の継承：この内戦に参加するランカスター派の継承者は、Henry V、Margaret (Edward)、Somerset (1)、Somerset (2)(のみ)である。プレイ中に Henry VI または Somerset (1)の除去、または Margaret の召集が発生すると、以下を追加する(下記の自動的内戦勝利特別ルールも参照)。

- ・Henry VI が除去(4.4.3、4.8.2)されると、Margaret を次の暦ボックスに配置する(6.2.2)。戦技カード L15 と L17 を（どこにあっても）プレイから取り除き、L27 と L31 をランカスター派デッキに加える。

- ・Margaret を召集すると、戦技カード L26「エドワード」が能力として彼女のマットに無償且つ強制的に配置される。彼女が解散または除去（3.2.4、4.4.3、4.8.2）されると、このカードはデッキに戻さず脇に置く（そのため「ヘンリー解放される」イベントは発生しない）。Margaret が新たに召集されると、この能力も Margaret に戻される。

- ・Somerset (1)が除去されると、Somerset (2)を次の暦ボックスに配置する（最上位継承者であるか否かに関わらず）。

ヨーク派の継承：この内戦に参加するヨーク派の継承者は、York、March、Rutland である。ヨーク派領主の置き換え、追加は行わない(但し自動的内戦勝利の項を参照)。

同盟国との結びつき[Allied Networks:]：各領主は、以下の亡命ボックスを使用できる。

- ・Henry VI、Somerset (1)(2) — Scotland。
- ・Margaret、Northumberland、Exeter、Buckingham — France。
- ・York、Rutland — Ireland。
- ・March、Warwick、Salisbury — Burgundy。

自動的内戦勝利[Automatic War Victory]：

- ・Henry VI および Somerset (1)を除去（4.4.3、4.8.2）すると、ヨーク派は直ちにこの内戦に勝利する。
- ・York、March、および Rutland を除去すると、ランカスター派は直ちにこの内戦に勝利する。

勝利基準値：影響力 40 以上。

IIY. 国王擁立者、1469 年 - 1471 年

[The Kingmaker, 1469-1471]

薔薇戦争第 1 次内戦後、新国王の支配が強固となるにつれて権力を失っていったウォリック伯は、再起を図らんとする。

内戦：これは、ヨーク派が第 1 次内戦に勝利した場合の第 2 次内戦である。シナリオ II「ウォリック伯の反乱」(23 ページ)を初期配置するが、戦技デッキの構築、ヨーク派領主と本拠地の配置はまだ行わない。以下のとおり初期配置を変更し、継承を適用してヨーク派の国王を決定し、各派閥の領主と戦技カードを配置する。

季節：1469 年の最初の徴収 (第 1 ボックス) から 147 年の最後の戦役 (第 15 ボックス) までプレイする。

派閥：ヨーク派が国王側、ランカスター派が反逆者側。

初期配置修正：

戦技：ヨーク派は、全ての薔薇なしカードに Y25 ~ Y27、Y29、Y30 の各カードを加える。ランカスター派は、L4 を除いた全ての薔薇なしカードに L23 ~ L25、L29、L30、L36 の各カードを追加して開始する。継承により更にカードを追加、または後に取り除く場合がある。

ヨーク派領主：第 1 次内戦で除去されていなければ **Rutland** を追加し、Canterbury にヨーク派支持と一緒に召集する (ヨーク派都市マーカーを 1 に移動)。**Devon** を第 1 ボックスに配置。**Gloucester (1)** (銀色リング付) と **Northumberland (1)** を第 9 ボックスに追加する (6.2.2)。

ヨーク派の継承：以下の 4 人の継承者がこの内戦に参加できる。そして、その継承者の中で生き残っている最も高い継承順位の継承者が国王となる (6.2.1)。初期配置時、更にプレイの間にいずれかが国王になれば、以下のとおり変更を行う (6.2.2、カード、マット、シリンダー、本拠地を含む)。

- **York.** York がまだ存在する場合、彼を国王として追加し、London に召集する。March がまだ除去されていなければ、彼を Ludlow に召集する。York が存在する場合 (のみ)、戦技カード Y14、Y18 ~ Y20 を追加する。
- **March / Edward IV.** York が除去されて March が存在する場合、March が国王となり、彼を Edward IV に置き換える。これは初期配置時なら London に召集し、プレイの間なら彼のいる場所に配置する。Edward IV が存在する場合 (のみ)、カード Y23、Y24、Y28、Y31 を追加する。
- **Rutland.** 初期配置時に York と March が除去されていた場合、彼を国王として (Canterbury ではなく) London に初期配置する。Rutland が国王であれば、Y20、Y21、Y28、Y35 を追加する。
- **Gloucester / Richard III.** Gloucester が国王になった場合、彼がいる場所で Richard III に置き換える。Richard III はカード Y32 ~ Y34、Y35 を追加する。

加えて、上記 4 人の継承者のうち残りが 2 人以下になれば、直ちに **Pembroke** を **Pembrok** に召集して初期配置する。プレイの間にこの条件を満たした場合、彼を次の暦ボックスに追加する。

ランカスター派の継承：これらの継承者は、他の領主および/または戦技 (6.2.2) を追加するか変更する。

- **Henry VI.** Henry VI が第 1 次内戦で生き残った場合、彼を **Margaret** と置き換えて亡命でマークし、第 9 ボックスに配置する。Henry VI が後に除去された場合、**Margaret** を次の暦ボックスに追加する (亡命でマークしない)。Henry VI が存在する場合 (のみ)、戦技カード L17、L18、L20、L21 を追加する。
- **Margaret (Edward).** Margaret が存在する場合、カード L27、L28、L31 を追加する。Margaret が召集されると、カード L26「エドワード」を第 1 次内戦のランカスター派の継承と同様に使用する。
- **Somerset.** Somerset (1) が第 1 次内戦で生き残った場合、**Somerset (2)** (リングなし) に置き換えて亡命でマークし、第 9 ボックス

に配置する。Somerset (1) が除去されていた場合、**Somerset (2)** を次の暦ボックスに追加する。Somerset が最上位継承者であれば、カード L20、L21、L27 を追加する。

特別ルール —

継承[Succession]：継承者 (4.4.3、4.8.2) がプレイの間に除去された場合、上記のとおり継承を (戦技 (6.2.2) の除去と追加を含めて) 行う。

不安定な同盟[Shaky Allies]：Margaret と Warwick は同じ拠点に入ることはいくつかできない。

国外の避難所[Foreign Haven]：Warwick が会敵時に亡命 (4.3.5) を選択するか、防御側で死亡 (4.4.3) した場合、暦上の全てのランカスター派領主を現行ターンへ左方向に、全てのヨーク派領主を次のターンへ左方向に移動させる。

グロスター公[Gloucester]：イベント Y28「後継者グロスター公」を実行した場合、そのカードは次の内戦の初期配置となり、脇に置いておく。その能力は使用不可能となる。

自然死[Natural Causes]：この内戦の勝利後、Henry VI と York がまだ存在する場合、ダイス 2 個をそれぞれ振る。出目がプレイ終了時のターン数未満なら、その継承者を除去する。次に Edward IV (のみ、March は該当しない) もダイス 1 個を振り、出目が「6」なら彼を除去する。

勝利基準値：影響力 40 以上。

III. 薄れゆくランカスター派の正当性、1469 年 - 1471 年 [Lancastrian Legitimacy Fades, 1469-1471]

ウォリック伯は第 1 次内戦の結果を否定すべく、ヨーク家を結集して王位継承の争いを再開させる。

内戦：これは、ランカスター派が第 1 次内戦に勝利した場合の第 2 次内戦である。継承を適用して、以下のとおり初期配置する。

季節：1469 年の最初のターン (第 1 ボックス) から 1471 年の最後の戦役 (第 15 ボックス) までプレイする。

派閥：ランカスター派が国王側、ヨーク派が反逆者側。

初期配置：

戦技：ランカスター派は、L4 以外の全ての薔薇なしカードに L18 ~ L21、L25、L29、L34 の各カードを追加する。ヨーク派は、全ての薔薇なしカードに Y15 ~ Y17、Y22、Y28、Y29、Y31、Y34 の各カードを追加して開始する。継承によりカードが追加、または後に除去する場合がある。

ランカスター派領主カード：

- 第 1 次内戦で除去されていなければ Henry VI、Margaret、Somerset (1)、Somerset (2)。
- Northumberland、Exeter (1)、Oxford、Jasper Tudor (1)。

ヨーク派領主カード：

- 第 1 次内戦で除去されていなければ York、March、Rutland。
- Gloucester (1)、Warwick、Salisbury、Devon、Pembroke。

ランカスター派の継承：ランカスター派の継承者は、Henry VI、Margaret、Somerset (1)、Somerset (2) である (第 1 次内戦で除去された者を除く)。最も高い継承順位の継承者が国王である (6.2.1、Margaret の場合はその息子 Edward)。

- **Henry VI** が国王である間はカード L15、L17 を追加する。Henry VI が除去された場合、Margaret を暦に追加し、初期配置時であれば第 1 ボックス、プレイの間であれば次のボックスに配置する (6.2.2)。

・ **Margaret** が召集された場合、第 1 次内戦のランカスター派の継承と同様にカード L26「エドワード」を使用する。Margaret (Edward) が国王である間は、カード L27、L31 を追加する。

・ **Somerset** が国王である間は、L16、L27 を追加する。国王であるか否かにかかわらず Somerset (1) が除去されると、Somerset (1) を Somerset (2) に置き換える (6.2.2)。

ヨーク派の継承：ヨーク派の継承者は、York、March、Rutland、Gloucester(1)の 4 人である。存在する最も高い継承順位の継承者により、戦技カードを以下のとおり変更する。

・ **York** が最上位なら、Y14、Y20 を追加する。

・ **March** または **Rutland** が最上位なら、Y20、Y21 を追加する。

・ **Gloucester** が最上位なら、Y25、Y30 を追加する。

召集済領主マット：

ランカスター派— 国王、(自身が国王でなければ) Somerset (1) または (2)、Jasper Tudor。

ヨーク派— Warwick、Salisbury、Pembroke。

マップ：

・ 亡命ボックスのうち France はランカスター派、Burgundy はヨーク派。

・ 上記の各領主カードの本拠地マーカーを配置。

・ Devon と Oxford を除く、通常家臣マーカー 11 組をそれぞれの家臣本拠地に。

・ ランカスター派 (赤色) 支持を London、Harlech、Wells、Oxford、Exeter、Carlisle に。

・ ヨーク派 (白色) 支持を Calais、York、Ely、Pembroke、Ludlow に。

・ **国王** を London に、**Somerset** を (国王でなければ) Wells に、**Jasper Tudor** を Harlech に (各赤色シリンダー)。

・ **Warwick** を Calais に、**Salisbury** を York に、**Pembroke** を Pembroke に (白色シリンダー)。

暦：

・ 第 1 ボックスに徴収マーカーと **Devon** (白色シリンダー)。

・ 第 2 ボックスに **Exeter** と **Oxford** (各赤色シリンダー)。

・ 第 7 ボックスに **York**、**March**、**Rutland**、**Gloucester** (銀色リング付)、(各白色シリンダー)、彼ら全てに亡命マーカーを配置。

・ 第 8 ボックスに **Northumberland** (赤色シリンダー)。

影響力トラック：

・ ランカスター派 (赤色) 影響力マーカーを 0 に配置。

・ ヨーク派 (白色) 城塞マーカーを 2 に、ランカスター派 (赤色) 街マーカーを 0 に、ランカスター派 (赤色) 都市マーカーを 2 に。

・ 勝利チェックマーカーを 40 に配置。

特別ルール —

継承[Succession]：継承者がプレイの間に除去されたら、上記のとおり継承を戦技 (6.2.2) の変更も含めて行う。

グロスター公[Gloucester]：イベント Y28「後継者グロスター公」を実行した場合、そのカードは次の内戦の初期配置となり、脇に置いておく。その能力は使用不可能となる。

自然死[Natural Causes]：この内戦の勝利の後、Henry VI と York がまだ存在する場合、それぞれダイス 2 個を振り出目がプレイ終了時のターン数未満なら、その継承者を除去する。

勝利基準値：影響力 40 以上。

IIIIY. 新たなライバル、1484 年- 1485 年

[New Rivals, 1484-1485]

ヨーク派の支配下でランカスター派の不満が高まり、イングランド王位をめぐる最後の決戦に向かう。

内戦：これはヨーク派が第 2 次内戦に勝利した場合の第 3 次内戦である。シナリオ III「馬をくれたら王国をやる」(24 ページ)を初期配置するが、カードの選択、領主、本拠地、支持の配置はまだ行わない。以下のとおり継承を適用してヨーク派の国王を決定し、各派閥の領主と戦技カードを配置して初期配置を変更する。

季節：1484 年 6 月 / 7 月 (第 3 ボックス) から 1485 年 8 月 / 9 月 (第 9 ボックス) の 7 ターンを最後までプレイする。

派閥：ヨーク派が国王側、ランカスター派が反逆者側。

初期配置変更：

戦技：ヨーク派は、全ての薔薇なしカードに Y36 カードを加える。ランカスター派は全ての薔薇なしカードに L33、L34、L36、L37 の各カードを加えて開始する。継承者および継承によるカード追加は永続する。

注意：この内戦に参加する領主は全て召集済 (マット付き) であり、暦上で開始する領主はいない。

ヨーク派継承者と領主：

・ ヨーク派継承者は、York、March または Edward IV、Rutland、Gloucester (1)、Gloucester (2) または Richard III である (過去の内戦で除去された者を除く)。

・ イベント Y28「後継者グロスター公」が第 2 次内戦で実行されており (II Y または II L 特別ルールにより脇に置かれている)、且つ Rutland と Gloucester の両方が残っている場合、Rutland を直ちに除去する。

・ Rutland が現在残っている唯一の継承者である場合、Rutland を除去してヨーク派 **Warwick** を国王として London に (6.2.2、カード、マット、シリンダー、本拠地を追加する)、**Salisbury** を York に配置し、更に Y16、Y17、Y22 の各カードを追加する。

・ York、March / Edward IV、または Gloucester / Richard III のうち 1 人だけが現在残っている場合、**Northumberland (2)** を Carlisle に配置し、更に Y37 カードを追加する。

・ **Norfolk** を Arundel に追加する。

ヨーク派の継承：上記の継承者のうち、残っている最上位の者を国王として London に配置する (6.2.1-6.2.2、カード、マット、シリンダー、本拠地を追加する)。次に高い順位の者を国王の後継者として初期配置する。それ以外のヨーク派継承者は全て除去する。

・ **York**。York が国王の場合、Y14、Y21 の両カードを追加する。

・ **March / Edward IV**。York が国王であり March が残っている場合、**March** を Ludlow に初期配置し、更に Y20 カードを追加する。March が国王の場合は彼を Ludlow に配置せず、代わりに **Edward IV** を London に配置し、更に Y23、Y24 の両カードを追加する。

・ **Rutland**。Rutland が York または Edward IV の後継者として残っている場合、彼を Canterbury に初期配置する。Rutland と Gloucester が残っている場合、Rutland を国王として London に配置する。Rutland が York の後継者であるなら Y20 カードを、Edward IV の後継者なら Y31 カードを、または国王なら Y20、Y21 の両カードを追加する。

- **Gloucester / Richard III.** York または Edward IV が国王であり、且つ Gloucester が残っている場合、**Gloucester (1)**(銀色リング付)を Gloucester に配置する。Rutland が国王であり、且つ Gloucester が残っている場合、**Gloucester (2)**(金色リング付)を London に配置する。Gloucester (1)または(2)がいる場合、Y34 カードを追加し、更に Edward IV がいるなら Y28 カードも追加する。Gloucester が国王である場合、Gloucester の代わりに **Richard III** (金色リング付)を London に配置し、更 Y32、Y33 の両カードを追加する。

ランカスター派継承者：以下のいずれか 1 人だけである。

- **Margaret** (と Edward 王太子)。除去されていなければ France 亡命ボックスに配置し、L27、L31 の両カードを追加する。彼女は L26 「エドワード」カードを 26 ページの第 1 次内戦のランカスター派の継承に従って使用する。
- **Henry Tudor.** Margaret が存在せず、且つ Edward IV 以外のいずれか(York、Rutland、Richard III、Warwick)が国王である場合、France 亡命ボックスに配置する。L32、L35 の両カードを追加する。
- それ以外の場合、**Warwick** を Calais に配置する（この場合国王 Edward IV だけでなく Richard Neville も生き残っており、最後の内戦を戦うことになる）。L23、L30 の両カードを追加する。

ランカスター派領主：Oxford と Jasper Tudor (2)を、Margaret、または Henry Tudor と一緒に France 亡命ボックスに、または Warwick と一緒に Calais のいずれかに配置する。

マップ：London にヨーク派支持を配置する。それ以外には各派閥の本拠地マーカーでマークされた場所（のみ）に、その派閥の支持を配置する。

影響カトラック：

- 以前の内戦で死亡、難破、または自然死特別ルールにより除去された継承者（6.2.1、Warwick は該当しない）それぞれにつき、その派閥の影響力を 8 ポイント減らす。
- マップ上の支持ごとに都市、街、城塞マーカーを修正する。

特別ルール：

継承[Succession]：継承者の除去が影響するのは初期配置のみであり、その後のプレイには影響しない。

荒廃した土地[Ravaged Land]：生育と浪費（4.8.4-5）を全てスキップする。

勝利基準値：影響力 45 以上。

IIIL. ヨーク派最後の抵抗、1484 年- 1485 年 [Yorkists` Last Stand, 1484-1485]

敗れはしたが、ヨーク家は王位継承のために最後の一手を打つべく結集する。

内戦：これは第 2 次内戦でランカスター派が勝利した場合の第 3 次内戦である。初期配置を以下のとおり、ヨーク派とランカスター派の継承について修正する。

季節：1484 年 8 月 / 9 月から 1485 年 8 月 / 9 月までの 6 ターンをプレイする（第 4 ボックス から第 9 ボックスまで）。

派閥：ランカスター派が国王側、ヨーク派が反逆者側。

初期配置：

戦技：ランカスター派は全ての薔薇なしカードに L25、L34、L36 の各カードを追加する。ヨーク派は全ての薔薇なしカードに Y36 カードを追加して開始する。継承によるカード追加は永続する。

ランカスター派領主カード：

- （過去の内戦で除去された者を除き）Henry VI、Margaret、Somerset (1)、および Somerset (2)。
- Oxford および Jasper Tudor (2)。

ヨーク派領主カード：

- （過去の内戦で除去された者を除き）York、March、Rutland、Gloucester (1)、および Gloucester (2)。
- Warwick、Norfolk、および Salisbury。

ランカスター派の継承：ランカスター派の継承者は、（過去に除去された者を除き）Henry VI、Margaret、Somerset (1)および(2)である。最上位の継承者が国王となる（6.2.1、Margaret の場合は Edward）。Somerset (2)が国王の場合、Somerset (1)と置き替える（王権を反映した能力値を表している）。それ以外の継承者は除去する。国王（のみ）は、以下のとおりカードを追加する。

- **Henry VI** であれば、L15、L17 の両カードを追加する。

- **Margaret** (Edward) であれば、L26 「エドワード」カードを 26 ページのランカスター派の継承のとおりを使用し、且つ L27、L31 の両カードを追加する。

- Somerset であれば、L18、L20、L27 の各カードを追加する。

ヨーク派の継承：

- ヨーク派の継承者は、York、March、Rutland、Gloucester のうち除去されていない者、且つ場合によっては Warwick である。

- Edward IV が第 2 次内戦から存在する場合、彼を **March** に、これが Richard III なら **Gloucester (2)**に置き換える。

- 第 2 次内戦でイベント Y28 「後継者グロスター公」が実行され（II Y または II L 特別ルールに従い脇に置かれている）、且つ **Gloucester (2)**が残っているか、またはすでに最上位の継承者である場合、その他の全てのヨーク派継承者を除去して、Y35 カードを追加する。

- York が残っている場合は Y14、Y18 の両カードを追加し、次に高い順位の継承者 1 人を除いた継承者を全て除去する。除去されなかった継承者が March または Rutland であれば Y20 カードを追加し、Gloucester であれば、Gloucester (2)を **Gloucester (1)**に置き換えて Y34 カードを追加する。

- York も Gloucester も最上位の継承者ではない場合、Warwick を除いた全ての継承者を除去する。

- ヨーク派の継承者が全くいない場合、ヨーク派 **Warwick** を継承者として追加し、カード Y16 を追加する。

- ヨーク派継承者が 1 人しかいない場合、Salisbury および Y17、Y22 の両カードを追加する。

召集済領主マット：

ランカスター派—国王、Oxford、Jasper Tudor。
ヨーク派—継承者（達）、Salisbury(追加する場合)、Norfolk。

マップ：

- 亡命ボックスのうち France はランカスター派、Burgundy はヨーク派。

- 上記の各領主カードの本拠地マーカーを配置。

- Oxford と Norfolk を除く、通常家臣マーカー 11 組をそれぞれの家臣本拠地に。

- ランカスター派（赤色）支持を London とその他の各ランカスター派領主本拠地マーカー（のみ）に配置。

- ヨーク派（白色）支持を London と各ヨーク派領主本拠地マーカー（のみ）に配置。
- **国王**を London に、**Oxford** を Oxford に、**Jasper Tudor** を Pembroke. に配置。
- 継承に基づいた全ての**ヨーク派領主**に加えて **Norfolk** を Burgundy または（Warwick がいる場合）Calais に。

盾：

- 第 4 ボックスに徴収マーカー。
- 第 10 ボックスに終了マーカー。



影響力トラック：

- 影響力マーカーを 0 に配置して開始する。次に過去の内戦で死亡、難破、または自然死により除去された継承者（6.2.1、Warwick は該当しない）それぞれにつき、その派閥の影響力を 8 ポイント減らす。
- 都市、街、城塞マーカーをマップ上の支持を反映させて修正する。

継承[Succession]：継承者の除去が影響するのは初期配置のみであり、その後のプレイには影響しない。

荒廃した土地[Ravaged Land]：生育と浪費（4.8.4-.5）を全てスキップする。

勝利基準値：影響力 45 以上。

用語と索引[Key Terms Index]

60/90-Days(六十／九十日)— 暦ボックス、1 ターン (1.3.2、2.2.1)。

Active(活性化)— 戦役における行動(4.0)。

Adjacent(隣接)— 経路による接続(1.3.1)。

Aftermath(終了処理)— 会戦終了時の処理(4.4.4)。

Approach(会敵)— 敵へ向かう行軍(4.3.5)。

領域(Area)— ロケールのグループ化(1.3.1)。

Armor(装甲)— ユニットの防御判定(4.4.2)。

Array(配置)— 会戦における領主 (4.4.1)。

Arts of War(戦技)— カード、デッキ(1.9.1、3.1)。

Asset(物資)— 硬貨、糧秣、荷馬車、船(1.7)。

Attack(攻撃)— 会戦の開始(4.3.5、4.4)。

Badge(記章)— (お仕着せ記章[Livery Badge])領主のシンボル(1.5.1)。

Battle(会戦)— 行軍により発生した戦闘(4.4)。

Battle mat(会戦マット)— 配置の選択(4.4.1)。

Calendar(暦)— ターン、召集可能領主、家臣の軍役を記録するボード箇所(1.3.2、2.2)。

Campaign(戦役)— 各ターンのフェイズ(4.0)。

Capability(能力)— カードの機能(1.9.1、3.1.2、3.4.6)。

Cart(荷馬車)— 運搬手段の種類(1.7)。

Check(チェック)— 影響力の判定(1.4.2)、死亡の判定(4.4.3)、勝利の判定(4.8.3)。

City(都市)— 拠点の種類(1.3.1)。

Coat of Arms(紋章)— 家臣のシンボル(1.5.4)。

Coin(硬貨)— 物資の種類(1.7)。

Command(命令)— 戦役アクションにおける領主の能力値(1.5.2、4.2)、カード(1.9.2)、活性化またはアクション(4.2-4.6)。

Cylinder(シリンダー)— 領主の駒(1.5.1)。

Death(死亡)— 会戦における領主の永久除去(4.4.3)。

Defend(防御側)— 攻撃を受けること(4.4)。

Depleted(枯渇)— ロケールマーカー(1.3.1)。

Disband(解散)— マップからの領主の除去(3.2)。

Disembark(下船)— 戦役セグメントの終了(4.8.2)。

Dominance(支配)— 支持がある領域全体に及ぶこと(1.3.1、4.8.1)。

Enemy(敵、敵対的)— 相手派閥(1.1、1.3.1)。

Engagement(交戦)— 領主が他の領主と戦闘を行うこと(4.4.1、4.4.2)。

English Ships(英国船)— 船の徴収制限(1.7.3、3.4.5)。

Event(イベント)— 戦技カードの機能(1.9.1)。

Exhausted(疲弊)— ロケールマーカー(1.3.1)。

Exile(亡命)— 暦上における領主の状態(3.3.1、4.3.5)、ボックスのロケール(1.3.1)。

Favour(支持)— ロケールの忠誠を表すためのマーカー(1.3.1)。

Feed(給食)— 行軍後／戦闘後の食事(4.7)。

Flank(側面攻撃)— 非正対戦闘(4.4.2)。

Flee(逃亡)— 会戦における自主的な敗走(4.4.2)。

Forage(徴発)— 命令アクション(4.6.2)。

Forces(部隊)— 直臣、家臣、および兵員ユニット(1.6)。

Fortress(城塞)— 拠点の種類(1.3.1)。

Friendly(友好的、味方)— 同じ派閥(1.3.1)。

Front(戦列)— 配置の前列(4.4.1)。

Greed(貪欲)— 破棄の制限(1.7.2、3.1.4、3.2.1、4.7)。

Grow(成育)— 枯渇／疲弊の除去(4.8.4)。

Handgunners(手銃兵)— 兵員の種類(1.6)。

Heirs(継承者)— 国王になる序列に含まれる領主(1.5.1、6.2.1)。

Hidden Mats(秘匿マット)— 選択ルール(1.5.3)。

Highway(街道)— 経路の種類(1.3.1)。

Hit(ヒット)— ユニットに損害を与える戦闘効果(4.4.2)。

Hold/Held(保持／保持した)— イベントの種類(1.9.1、3.1.3、4.4.1)。

Influence(影響力)— 勝利するためのポイント(1.4.1)、判定の成功チェック(1.4.2)、チェックにおける領主の能力値(1.5.2)。

Intercept(迎撃)— 隣へ行軍した敵への移動(4.3.4)。

King(国王)— ある派閥(1.1)。

Land(上陸)— 成功した下船(4.8.2)。

Levy(徴収)— 各ターンのフェイズ(3.0)、プレイの実行(3.4.2-6)。

Lieutenant(副将)— グループ移動を行える領主(1.5.1、4.3.1、4.3.5、4.6.1)。

Livery Badge(お仕着せ記章)— 領主のシンボル(1.5.1)。

Locale(ロケール)— マップのスペース(1.3.1)。

Longbowmen(長弓兵)— 兵員の種類(1.6)。

Lord(領主)— 軍事指導者、カード(1.5.1)。

Lordship(統治)— 徴収を行うための領主の能力値(1.5.2、3.4)。

Loss(損失)— 戦闘におけるユニットの除去(4.4.3)。

Loyalty(忠誠)— 召集における家臣能力値(1.5.4、3.4.3)。

Map(マップ)— ゲームボードの部分(1.3.1)。

March(行軍)— 命令の種類(4.3)。

Marshal(総大将)— グループ移動を行える領主(1.5.1、4.3.1、4.3.5、4.6.1)。

Mat(マット)— 君主用ディスプレイ、配置(1.5、4.4.1)。

Melee(白兵戦)— 打撃の種類(4.4.2)。

Men-at-Arms(装甲兵)— 兵員の種類(1.6)。

Mercenary(傭兵)— 兵員の種類(1.6)。

Militia(民兵)— 兵員の種類(1.6)。

Missile(射撃戦)— 打撃の種類(4.4.2)。

Moved/Fought(移動済／戦闘済)— マーカー(4.3、4.4、4.6.1、4.7)。

Mustering(召集)— 徴収セグメント、プレイへの登場(3.4.2-6)。

Neutral(中立)— どちらの派閥も支持しない拠点(1.3.1)。

North(北部)— マップの領域(1.3.1)。

On Map(マップ上)— ロケールにいること(1.3.1)。

Parley(交渉)— 徴収および命令アクション(3.4.1、4.6.4)。

Pass(パス)— 命令カードまたはアクション(1.9.2、4.2.3、4.7.5)。

Path(峠道)— 経路の種類(1.3.1)。

Pay(支給)— 硬貨を消費すること(3.2)。

Pillage(強奪)— ロケールの荒廃(3.2.1、4.7)。

Plan(計画)— 命令カードの山(4.1)。

Port(港)— ロケールの機能(1.3.1、4.5、4.6.1)。

Protection(防御)— 生存判定(4.4.2)。

Provender(糧秣)— 物資の種類(1.7)。

Rating(能力値)— 領主または家臣の機能(1.5)。

Ready(召集可能)— 召集が可能であること(3.3.2、3.4.2)。

Recovery(回復)— 会戦によるアクションの終了(4.4.4)。

Rebel(反逆者)— ある派閥(1.1)。

Reposition(再配置)— 配置内移動(4.4.2)。

Reserve(予備)— 配置の後列(4.4.1)。

Respite(休止)— 内戦間の移行(6.1)。

Retinue(直臣)— 部隊の種類(1.5.1、1.6)。

Road(道路)— 経路の種類(1.3.1)。

Retreat(退却)— 会戦におけるユニット／領主への被害(4.4.2)。

Road(道路)— 経路の種類(1.3.1)。

Rout(敗走)— ユニット／君主への戦闘損害(4.4.2)。

Route(ルート)— 友好的ロケール、経路、および／または港の連鎖(3.4.1、4.5.1、4.6.3、4.6.4)。

Sail(海上移動)— 命令アクション(4.6.1)。

Sea(海域)— 港(1.3.1)の使用に影響を与えるマップの機能。

Seat(本拠地)— 拠点の機能、マーカー(1.3.1)。

Service(軍役)— 支給で遅延する家臣の能力値(1.5.4、3.2)。

Share(共有)— 他の領主に物資を使用すること(1.5.3)。

Ship(船)— 運搬手段の種類(1.7)。

Shipwreck(難破)— 下船による領主の除去(4.8.2)。

Source(供給源)— 補給の起点(4.6)。

South(南部)— マップの領域(4.5)。

Special Stronghold(特殊拠点)— London(ロンドン)、Calais(カレー)、Harlech(ハーレフ) (1.3.1)。

Special Vassal(特殊家臣)— 家臣の種類(1.5.4)。

Strike(打撃)— ヒットを与えること(4.4.2)。

Stronghold(拠点)— ロケールの種類(1.3.1)。

Succession(継承)— 継承者が死亡した際の修正(6.2.2)。

Supply(補給)— 命令アクション(4.5)。

Supply Route(補給ルート)— 輸送力によるロケールと経路の繋がり(4.6.1)。

Tax(徴税)— 命令アクション(4.7)。

Threshold(勝利基準値)— 勝利のレベル(4.8.3, 5.2)。

Tides of War(戦局)— 影響力を獲得するセグメント(4.8.1)。

Town(街)— 拠点の種類(1.3.1)。

Troops(兵員)— 木製の部隊ユニット(1.6)。

Transport(運搬手段)— 荷馬車または船、物資の種類(1.7)。

Turn(ターン)— 六十または九十日(1.3.2, 2.2.1)。

Unit(ユニット)— 直臣または家臣カウンター、兵員駒(1.6)。

Unarmored(非装甲)— ユニット防御判定(4.4.2)。

Valour(武勇)— 会戦において再判定を行うための領主の能力値およびマーカー(1.5.2, 1.8, 4.4.1-2)。

Vassal(家臣)— 徴収された支援者(1.5.4, 3.4.3)、本拠地の種類(1.3.1)、部隊の種類(1.6)。

Wales(ウェールズ)— マップの領域(1.3.1)。

War(内戦)— 全期間シナリオ中のサブシナリオ(6.3)。

Wars of the Roses(薔薇戦争)— 全期間シナリオ(6.3)。

Wastage(浪費)— 物資／兵員の修正(4.8.5)。

Way(経路)— ロケール間の接続(1.3.1)。

アクション要件サマリー

		友好的 ロケール	ルート	影響値 チェック	枯渇/ 疲弊	特殊
徴収	領主(3.4.2)	✓		✓		対象は領主(または友好的)本拠地、敵がいない
	家臣(3.4.3)	✓		✓		友好的家臣本拠地、敵がいない
	兵員(3.4.4)	✓			✓	拠点のみ(亡命ボックス不可)
	運搬手段(3.4.5)	✓				港か亡命ボックスなら荷馬車の代わりに船を追加できる
	能力(3.4.6)	✓				領主ごとに2枚まで(捨て札不可)
	交渉 (3.4.1, 4.6.4)		✓	✓		対象は中立または敵対的拠点
戦役				✓		隣接(または海域)。敵領主がいない、対象にいとチェック不要
	行軍(4.3)					拠点またはScotlandから峠道を通過するとカード全アクション使用
	補給(4.5)	✓	✓		✓	拠点または港へのルート。糧秣1個の経路ごとに荷馬車1個
	海上移動(4.6.1)					港、亡命ボックス、海域から船で出発。全カード。敵領主がいない
	徴発(4.6.2)				✓	敵対的または中立ロケールまたは敵が隣接の場合は判定
	徴税(4.6.3)	✓	✓	✓	✓	本拠地または特殊拠点。領主の拠点ならチェック不要



© 2023 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com