

陰謀表 (第3ターン以降)

情報の入手		暗殺	イギリスカトリック反乱
対象	他勢力	陸軍リーダーまたはエリザベス	スペイン対イギリスのみ
CPコスト	2CP	2~4CP	3~5CP
攻撃ダイス	2個	CPと同じ	CPと同じ
攻撃修正	ダイス +1 個: 暗号理論 (または暗号鍵) ダイス +2 個: 密告者 (前のインパルスから) ダイス +2 個: ウォルシンガム本国カード	ダイス +1 個: 暗号理論 (または暗号鍵) ダイス +2 個: 密告者 (前のインパルスから) ダイス +2 個: 拳銃 ダイス +1 個: メアリ女王が生存 (エリザベスが対象の場合) ダイス +3 個: メアリ女王カードをプレイ (エリザベスが対象の場合)	ダイス +1 個: 暗号理論 (または暗号鍵) ダイス +2 個: 密告者 (前のインパルスから) ダイス +1 個: イギリス内のイエズス会 ダイス +3 個: メアリ女王が生存 ダイス +3 個: メアリ女王カードをプレイ ダイス +2 個: スペイン正規兵 (Ire/Scot) ダイス +4 個: スペイン正規兵 (England)
防御ダイス	なし	1 個	5 個
防御修正		ダイス +1 個: 暗号理論 (または暗号鍵) ダイス +1 個: 支配下の本国スペースにいる ダイス +1 個: 対象の指揮値 ダイス +3 個: 対象がエリザベス	ダイス +1 個: 暗号理論 (または暗号鍵)
結果			
攻撃側 4+		ヒット数 > 戦闘力なら、暗殺に成功、1VP を得る (エリザベスは戦闘力 2)。≤ 戦闘力なら	スペイン自動的勝利
攻撃側 3	ヒットごとに攻撃アクションを選ぶ。各攻撃	防御側はランダムな手札を捨てる	カトリックの改宗 6 回 + 4CP の反乱
攻撃側 2	アクションは 1 回まで	ダイスを振り直す	カトリックの改宗 6 回
攻撃側 1			イギリスの手札を見る*
同点	効果なし	密告者を中立化†	イギリス内の工作員をすべて失う*
防御側 1		防御アクション 2 回†	同上、イギリスに手札を見せる*
防御側 2+		防御アクション 3 回†	同上、次のターンはスペイン -1 カード*

攻撃アクション

- a) 自国内にいる対象の勢力の密告者 1 を中立化 (イエズス会含む)。1D6 して 4+ なら、さらに他勢力の密告者 1 を中立化
b) 対象勢力の手札を見る
c) 対象が 3 枚以上の手札を持っているなら、ランダムな手札を捨てさせる (6 で成功した場合のみ可能、本国カードも数える)

防御アクション

- a) 密告者を中立化する
b) 対象勢力の手札を見る
c) 対象勢力は次のターン -1 カード

注:

- *) メアリ女王を捕虜にしているなら、処刑できる
†) エリザベスが対象で、メアリ女王を捕虜にしているなら、処刑できる

航海表

2D6+	航海値	結果
2~6		除去
7~8		損害
9+		何もなし

除去なら船長は死亡する。損害 2 回なら船長をターントラックに置く。

植民地表

2D6	結果
2~4	除去
5~8	何もなし
9~11	財宝

12+ 財宝 + バージニアデア VP
科学プランテーションがあれば +1

財宝船団の海域

1D6	場所
1~2	北大西洋 (North Atlantic)
3~4	アンティル海 (Antilles)
5	スパニッシュメイン (Spanish Main)
6	メキシコ沿岸 (Mexican Coast)*

*フィリピンがスペイン領の場合、それ以外はスパニッシュメイン

改宗の試みの手順

ダイスを振る: 4~5=小改宗、6=大改宗

不穩を用意: 1 を振っていたら不穩 1 を用意

大改宗の処理:

a) 次ステップに持ち越す

b) 1 スペースを改宗する

c) 上の不穩 1 を無効化し、小改宗にする

残りの改宗の処理: 自宗教に隣接するスペースを改宗する。敵宗教のユニットのいるマスは大改宗でのみ改宗可能

不穩の配置: 改宗させたスペースに置く

反乱の手順

対象スペースの選択: プロテスタントの宗教的影響下、フランス・スペインの政治的支配下であること

CP の消費: 2~5CP

ダイスを振る: 1CP ごとに 1 個、プロテスタントの本国スペースなら +1 個

カトリックユニットの除去: 5~6 でヒット

カトリックユニットが無くなったら:

- ・リーダーと非カトリックの再配置
- ・リーダーと首都の配置
- ・2CP ごとに正規兵 1 を獲得
- ・フランス/スペインと開戦
- ・対象スペースを支配
- ・1CP ごとに隣接スペース 1 を支配

戦闘表

	攻撃ダイス	防御ダイス	結果 (5~6 がヒット)
野戦	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 ユニットごとに 1 個 (騎兵含む) ・ リーダー (1 人) の指揮値ごとに +1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 ユニットごとに 1 個 (騎兵含む) ・ リーダー (1 人) の指揮値ごとに +1 個 ・ 防御側として +1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ヒット数の多い側が勝者 ・ 同数なら防御側勝利 ・ ヒットごとに 1 ユニートを除去 ・ 双方全滅ならダイスの多い側が 1 残る ・ 全滅側のリーダーは捕虜になる
強襲	<ul style="list-style-type: none"> ・ 防御側なし: 1 ユニットごとに 1 個 (騎兵除く) ・ 防御側あり (騎兵可): 2 ユニットごとに 1 個 (騎兵除く/切り上げ) ・ リーダー (1 人) の指揮値ごとに +1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 ユニットごとに 1 個 (騎兵除く) ・ リーダー (1 人) の指揮値ごとに +1 個 ・ 防御側として +1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃側ヒット 1+, 防御側全滅、攻撃側生存なら成功 ・ 成功: スペースを支配、防御側リーダー捕虜、防御側海軍除去 (ターントラックへ) ・ 失敗: 攻撃側ユニット > 防御側ユニットなら包囲継続、≤ 防御側ユニットなら包囲解除、攻撃側撤退
海戦	<ul style="list-style-type: none"> ・ 私掠船ごとに 1 個 ・ ガレー船ごとに 1 個 (大西洋) ・ ガレー船ごとに 2 個 (地中海) ・ ガレオンごとに 2 個 ・ スペイン無敵艦隊 2~8 個 ・ リーダー (1 人) の指揮値ごとに +1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 私掠船ごとに 1 個 ・ ガレー船ごとに 1 個 (大西洋) ・ ガレー船ごとに 2 個 (地中海) ・ ガレオンごとに 2 個 ・ スペイン無敵艦隊 2~8 個 ・ リーダー (1 人) の指揮値ごとに +1 個 ・ 防御側として +1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ヒット数の多い側が勝者 ・ 同数なら防御側勝利 ・ 2 ヒットごとにガレー船/ガレオン/無敵艦隊 1 を除去 (優先) ・ 1 ヒットごとに私掠船を除去 ・ 敗北側は端数ヒットで追加 1 除去 ・ 双方全滅時は野戦と同様に処理 ・ 全滅側のリーダーはターントラックに行く
海賊 (欧州)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本: 自艦隊が 1 ユニットのみのみ/敵港湾が 1 スペースのみなら 1 個、それ以外は 2 個 (防御側の後で計算) ・ 追加: リーダーの海賊値 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 対象海域の艦隊ごとに 2 個 (対オスマンのみ) ・ 隣接港湾/海域の艦隊ごとに 1 個 ・ 隣接要塞ごとに 1 個 ・ 聖ヨハネ騎士団で 1 個 (対オスマンのみ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 防御側が先にダイスを振る。1 ヒットごとに私掠船 1 を除去。残りの 2 ヒットごとに他の海軍ユニットを除去 (切り上げ) ・ 攻撃側はヒットごとに以下を均等に選択 (a) 海軍ユニット 1 を除去 (b) 手札からランダムなカードを引く (c) IVP を得る (d) 無敵艦隊 1 レベル低下
海賊 (世界)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本: 船長が損害を受けている/敵植民地が 1 スペースのみなら 1 個、それ以外は 2 個 (防御側の後で計算) ・ 追加: 船長/リーダーの海賊値 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ポルトガル: 植民地ごとに 1 個 ・ スペイン: 警備艇と要塞ごとに 1 個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 防御側が先にダイスを振る。1 ヒットなら船長にダメージを与える。2 ヒットなら船長を除去する ・ 攻撃側はヒットごとに以下を均等に選択 (a) 警備艇を除去 (b) 財宝を獲得 (c) IVP を得る

ターンの手順

フェイズ	ルール
1 カードローフェイズ	
新しい人物の登場	8.1
要塞とイエズス会の補充	8.2
新しいカードの補充	6.2
デッキのシャッフルと配布	6.2
財宝をプールに戻し新しい財宝を引く	6.3
2 外交フェイズ	
交渉セグメント	9.1
交渉を行い、結果を宣言する	
身代金セグメント	9.3
陸軍リーダーを解放 (カード 1 枚)	
戦争セグメント	9.4
宣戦布告を行う	
3 春期配備フェイズ	10
各勢力は新しいリーダーを配置し、本国カードを選び、1 編成を首都から支配スペースへ移動する	
勢力ごとに追加の特殊移動が可能	
・ (西) 財宝護衛船団を置く	
・ (英) 船長を欧州に置く	
・ (神) 宗教を選ぶ (1 ターン)	
4 アクションフェイズ	11
土 西 英 仏 神聖 新教	
軍事的/宗教的勝利でゲーム終了	
5 冬季フェイズ	
モリスコの不穏	20.1
未使用の財宝を捨てる	20.2
貸与海軍マーカーの除去	20.3
城塞スペースへの帰還	20.4
同盟の終了	20.5
首都で正規兵 1 を獲得	20.6
海賊マーカー除去・財宝帰還	20.7
陰謀のリセット	20.8
外交のリセット	20.9
旧教同盟の結成	20.10
6 結婚解決フェイズ	
結婚の解決	21.1
処女女王の VP 獲得	21.2
加齢チェック	21.3
7 パトロンフェイズ	
芸術家の評価	22.1
科学者の評価	22.2
8 勝利判定フェイズ	25.3
バリ/欧州中央の支配 VP	
勝利判定	