

# バージnkイーン・ルール和訳

VQ\_Rules\_Final\_Lo-Res.pdf

## 1 導入

バージnkイーンは、イギリス女王エリザベス I 世とスペイン王フェリペ II 世の治世におけるヨーロッパの軍事・政治・宗教的衝突を元にした 2~6 人プレイのゲームである。各プレイヤーは、当時のヨーロッパを支配していた主要勢力であるオスマン帝国 (以下オスマンと略す)・スペイン・イギリス・フランス・神聖ローマ帝国 (以下神聖ローマと略す)・プロテスタント (ユグノーとオランダの諸派を表す) を担当する。

## 2 マップ

マップは 16 世紀後半にヨーロッパ人が支配していた世界を表している。主要プレイエリアはヨーロッパを表しており、ルール上「ヨーロッパマップ (Europe Map)」と呼ぶ。この時代のヨーロッパ史で重要な役割を果たした都市や街は、ヨーロッパマップ上で「スペース (space)」と呼ばれる四角・丸・八角形のシンボルで表されている。「接続 (connection)」と呼ばれるネットワークが、スペース間を結んでいる。スペースは、ネットワークの線で結ばれた他のスペースと「隣接 (adjacent)」している。(錨のマークのある) 一部のスペースは港湾である。港湾は「海域 (sea zone)」と呼ばれる一連のエリア (青点線で囲まれた青色のエリア) を利用できる。

マップの左と下には「ワールドマップ (World Map)」と呼ばれる周辺プレイエリアがある。ワールドマップには三角で「入植地 (settlement)」と呼ばれる主要な植民地港湾都市が描かれている。入植地の間には陸上の接続関係はなく、隣接する「大洋ゾーン (ocean zone)」にのみ隣接しているとみなす。ワールドマップとヨーロッパマップの間でユニットを直接移動させることはできない。

ゲーム中、各スペースの政治的・宗教的状态を支配マーカーで随時表示する。支配マーカーとマップの要素の詳細について以下のセクションで説明する。

### 2.1 スペース (space)

ヨーロッパマップ上のすべてのスペースは城塞か、非城塞のいずれかである。

城塞スペース: 城塞スペースは壁で囲われた都市 (または街) を表している。城塞スペースに支配マーカーを置くには、包囲に成功しなければならない。包囲下にある城塞スペース内には、味方の陸軍を 4 ユニットまで置くことができる。城塞スペースは冬営の拠点にもなる。城塞スペースには以下の 2 種類がある。

キー (Key): 四角のスペースはキースペースである。キースペースは影響力が大きく豊かなスペースであり、キースペースの支配によって各勢力は勝利得点とカードを得る。二重線の四角のキースペースは首都である。スペインは (マドリッド (Madrid) とミラノ (Milan) の) 2 つの首都を持つ。神聖ローマの首都は最初はウィーン (Vienna) だが、ゲーム中盤にプラハ (Prague) に移動する。プロテスタントには固定の首都はない (ただし反乱アクションの実施により、フランスとネーデルランドに首都を作成できる)。それ以外の 3 勢力はそれぞれ 1 つの首都を持つ (イスタンブール (Istanbul)・ロンドン (London)・パリ (Paris))。

要塞 (Fortress): 八角形のスペースは要塞スペースである。要塞は経済価値の低い城塞都市である。要塞からは勝利得点もカードも得られないが、要塞は強力な防御力を持ち、政治的支配を得るには包囲する必要がある。ゲーム中に非城塞スペースに要塞を建築することができる (スペインはワールドマップの入植地にも要塞を建築できる)。

非城塞スペース: 円形のスペースは非城塞スペースである。これらのスペースは包囲なしで支配できる都市 (や街) を表している。戦争下にある 2 つの勢力の軍が同時に同じ非城塞スペースを占領しているときは、野戦を行わなければならない。

本国スペース (Home Space): 灰色のスペースは独立スペースで、ゲーム上のいずれの勢力にも所属していない。他のすべてのスペースは、以下の表で表されるいずれかの勢力の本国スペースである。この勢力を、そのスペースの本国勢力と呼ぶ。

主要勢力	色
オスマン	濃緑
スペイン	黄
イギリス	赤
フランス	濃青
神聖ローマ	黒
プロテスタント	白 (フランス) オレンジ (オランダ)
中小勢力	色
アイルランド	淡緑
ローマ教皇	紫
ポルトガル	茶
スコットランド	淡青
ベニス	ピンク

2.2 政治的支配

ゲーム中、各スペースの政治的支配を常にチェックする。初期状態では、各スペースはその本国勢力の政治的支配下にある。政治的支配が変わったら、そのスペースの上に支配マーカーを置いて、非本国勢力に政治的支配が移ったことを示す。支配マーカーは勢力の色と国旗で識別できる。

支配下にあるスペース

主要・中小勢力の支配しているマスを支配下にあるスペースと呼ぶ。以下のスペースはその勢力の支配下にある。

- 他勢力の支配下でない本国スペース
- その勢力が占領した独立（灰色）スペース
- その勢力が占領した他勢力の本国スペース
- 同盟下にある中小勢力の本国スペース

支配に関する用語

味方 (Friendly): 「味方」の語は、その勢力と、その勢力の同盟者が支配するゲーム上の任意の要素 (スペース・ユニット・スタック・編成) を指す。

敵 (Enemy): 「敵」の語は、現在その勢力と戦争下にある勢力が支配するゲーム上の任意の要素を指す。

独立 (Independent): 「独立」の語は、主要・中小勢力に支配されていないゲーム上の任意の要素を指す。独立のゲーム上の要素は、ルール上のすべてにおいて、味方であるとも、敵であるともみなさない。

例: 移動中の軍を迎撃できるのは、敵の編成だけなので、独立のユニットの編成は迎撃を行えない。未占領の非城塞スペースの占領のアクションは、隣接する敵ユニットの存在によって制限されるが、隣接する独立のユニットは占領の障害にはならない。

2.3 宗教的影響

多くのスペースでは、支配的なキリスト教徒 (カトリックかプロテスタント) が変わることがある。

宗教戦争エリア (Religious Struggle Area): マップの背景色はゲーム中に宗教的影響が変化する可能性のある 4 つの地域を表している。これらの色で囲まれたスペースは、その地域に含まれるとみなす。以下の 4 つの地域が宗教戦争エリアである。

宗教戦争エリア	エリア色
ネーデルランド	オレンジ
フランス	濃青
イギリス	赤
スコットランド	淡青

これらのエリアは、「ネーデルランド」「フランス」「イギリス」「スコットランド」で起きるイベントを指定するルールやカードで、対象となるスペースを特定するのに使用する。

カトリック (Catholic) のスペース: 支配マーカーがなくスペースが塗り潰されているか、塗り潰された支配マーカーの置かれているスペースはカトリックである。改宗の試みのときの隣接スペースについては、宗教戦争エリア外の塗り潰されたスペースもカトリックである (18.5)。

プロテスタント (Protestant) のスペース: プロテスタントのスペースは、宗教改革派が支配する都市を表している。プロテスタントのスペースは、支配マーカーがなく中央が白いスペースか、中央の白い支配マーカーで表される。改宗の試みのときの隣接スペースについては、宗教戦争エリア外の中央の白いスペースもプロテスタントである (18.5)。

2.4 支配マーカー

スペースの政治的支配と宗教的影響を表すために支配マーカーを使用する。マーカーの国旗と枠色は、そのスペースの政治的支配を表す。内側の色は宗教的影響を表す。塗り潰された面はカトリックの宗教的影響を表し、裏面の中央が白い面はプロテスタントの宗教的影響を表す。支配マーカーの形状は 2 種類あり、四角いマーカーをキースペースに、六角形のマーカーをそれ以外のスペースに使用する (淡灰色のユグノーのマーカーに注意。これは本国色とは違うが、マーカーの裏表を識別するために必要な修正である)。

四角マーカー

四角い支配マーカーはキースペースの状態を示すために使用する。これらのマーカーはキースペースを獲得したり喪失したりするたびに、勢力カード (4.0) とマップ間を移動する。以下の 2 つのルールに注意。

- 1) マップ上のすべてのキースペースには、支配マーカーが置かれていなければならない。例外: 主要勢力の支配下でない独立キースペース、主要勢力と同盟せず支配も受けていない中小勢力の支配下にあるキースペースを除く。
- 2) すべての四角の支配マーカーはマップ上か、対応する勢力カードの上になければならない。

これらの 2 つのルールによって、勢力カード上で常に正確なカード枚数と勝利得点を追跡できることを保証する。

六角形マーカー

要塞と非要塞スペースの状態を示すために六角形のマーカーを使用する。これらのマーカーはスペースの政治的・宗教的状况を更新する必要があるまでマップ上は置かない。

勢力カードに六角形マーカーを置くことはしない。各勢力が六角形の支配マーカーで支配できる都市数に制限はなく、マーカーが足りないときは他の勢力の未使用マーカーで代用してよい。

## 2.5 ヨーロッパマップの要素

### 分割本国スペース

上下で複数の本国色を持つスペースが 19 ケ所ある。これらのスペースは 2 つの異なる勢力の本国スペースである。初期状態では、これらのスペースは下の方の勢力の支配下にある（支配マーカーがないときは、その勢力がそのスペースを支配しているとみなす）。例えば、7 ケ所は上がオレンジ、下が黄色なので、初期状態でスペインの支配下にある。その後、プロテスタントのプレイヤーがその支配を獲得したなら、オランダの本国スペースとして使用できる。12 ケ所は上が白、下が青なので、初期状態でフランスの支配下にある。同様にユグノーの本国スペースとして使用できる。

### 峠 (Pass)

点線の接続は峠を表す。スペインとフランスの間のピレネーには 4 本の峠、北イタリア付近のアルプスには 6 本の峠、バルカン半島には 7 本の峠がある。陸上ユニットからなる編成が峠を超えるときは、通常の接続の移動に要する 1 点ではなく、2 点のコマンドポイント (CP) を消費する。また、峠には以下のルールがある。

- 陸上ユニットの春期配備を妨げる
- 峠を超えて隣接する敵編成による迎撃を妨げる
- 陸上ユニットによる隣接スペースの支配と不穏を取り除く能力を妨げる

ユニットが峠を越えて撤退したり戦闘回避したりすることは可能である。

### 内陸の水路 (Inland Waterway)

図 1 内陸の水路



ヨーロッパマップには、通常の接続でも峠でもない接続が 2 本ある。ブリーレ (Brielle) とロッテルダム (Rotterdam)、およびフリシンゲン (Flushing) とアントワープ (Antwerp) の接続は「内陸の水路」である。どちらも青の波線で示され

ている。通常の港がある方 (ブリーレとフリシンゲン) を支配している勢力のみが、移動・迎撃・戦闘回避・連絡線・スペース間距離の計算にこの接続を使うことができる。ただし、改宗の試み (18.0) に関しては、常にこの接続を使用することができる。ロッテルダムとアントワープに関する詳細は 16.7 を参照。

### 海域 (Sea zone)

ヨーロッパマップには 2 グループに分けられた 13 の海域が存在する。青字の以下の 8 つの海域は地中海ゾーンに存在する。

- バルバリー海岸 (Barbary Coast)
- リヨン湾 (Gulf of Lyon)
- ティレニア海 (Tyrrhenian Sea)
- イオニア海 (Ionian Sea)
- アドリア海 (Adriatic Sea)
- エーゲ海 (Aegean Sea)
- 北アフリカ沿岸 (North African Coast)
- 東地中海 (Eastern Mediterranean)

ガレオン船 (galleon) は地中海ゾーンでの迎撃や戦闘回避では有効性が減少する。

黒字の残りの 5 海域は大西洋ゾーンに存在する。

- アイルランド海 (Irish Sea)
- 北海 (North Sea)
- イギリス海峡 (English Channel)
- ビスケー湾 (Bay of Biscay)
- 大西洋 (Atlantic Ocean)

ガレー船 (galley) と私掠船 (corsair) は、大西洋ゾーンでの戦闘では有効性が減少する。ガレオン船は大西洋に接する港でしか建造できない。

海域の間の境界は青点線で示される。海域には海軍リーダーと海軍ユニットしか置けない。陸上ユニットは常にすべてのアクションをスペースで終了しなければならない。

### 港湾 (Port)

沿岸にあるほとんど (すべてではないが) のマスは港湾として機能する。港湾は 1 つ以上の海域への接続を提供する。1 海域の港湾には錨のシンボルが 1 つだけある。2 海域の港湾は 2 つの錨シンボルを持ち、それぞれが接続する海域を表す。

以下の海域は接続されていない

- イオニア海とティラニア海 (メッシナ (Messina) が 2 海域港)
- バリバリー海岸と大西洋 (ジブラルタル (Gibraltar) が 2 海域港)

これらの海域の間にある 2 海域港 (メッシナかジブラルタル) を支配している勢力は、1 海軍移動アクションで海軍ユニットを海域から港に移動させ、次の海軍移動アクションでもう一方の海域に移動することができる。

## 2.6 ワールドマップの要素

大洋ゾーン (Ocean Zone): マップ上の 10 の濃青色のゾーンは「大洋ゾーン」と呼ばれ、ワールドマップの主要な要素を占めている。アメリカ大陸の周辺の海域は 8 つの大洋ゾーンに分かれている。残りはインド洋と南太平洋である。大洋ゾーンには、船長 (オスマン・イギリス・フランス・神聖ローマ・プロセスタントが使用可能) によって率いられた探検隊 (Expedition) とスペインの哨戒船 (patrol) のみが進入できる。

貿易風 (Trade Wind): 大洋ゾーンの境界は白点線である。5 ヶ所の境界上には貿易風の向きを表す淡青色の矢印がある。矢印と逆向きに移動する探検隊は、航海表でダイスを振って生存判定をしなければならない。

危険航路 (Hazardous Passage): いくつかの大洋ゾーンの境界は 16 世紀の航海術では危険なエリアで接続されていた (いくつかはゲームマップ上では物理的には接続していない)。探検隊は危険航路を通して移動することができるが、その方向にかかわらず航海表でダイスを振って生存判定をしなければならない。

## 3 勢力と統治者

この項では、プレイヤー・勢力・統治者とゲームのコンセプトにかかわる高度で重要な事項について説明する。

### 3.1 プレイヤー

プレイヤーとはこのゲームにおける個々の人間を指す。このゲームは、2~6 人までの任意の人数でプレイできる。プレイヤー数にかかわらず、6 つの勢力がすべて登場する。6 人未満でプレイするときは、オスマンと神聖ローマは活性状態になったり非活性状態になったりする (つまりゲーム全体を通して活動することはできない)。

### 3.2 勢力 (Power)

勢力とはゲームに登場する国や都市国家を指す。フランスとオランダにおけるユグノーと革命派は、プロセスタントという 1 つの勢力にまとめられている。勢力には主要勢力 6 つと中小勢力 5 つの 11 勢力がある。主要 (major) とも中小 (minor) とも指定せず単に勢力とだけ書いているカードは、主要勢力を指している。

主要勢力 (Major Power)

主要勢力とは、イギリス・フランス・神聖ローマ・オスマン・プロテスタント・スペインを指す。各主要勢力には「勢

力カード (Power card)」(4.0) があり、ここに使用可能なアクション・カード補充枚数・勝利得点・現在の君主が書かれている。多くのゲーム上の処理は、以下の順で勢力ごとに実施する (これをインパルス順 (Impulse Order) と呼ぶ)。

- 1) オスマン
- 2) スペイン
- 3) イギリス
- 4) フランス
- 5) 神聖ローマ
- 6) プロテスタント

主要勢力の活性化

6 人未満でプレイするときは、オスマンと神聖ローマの外交的狀態をゲーム中に評価する。再評価されるまで、この評価で勝ったプレイヤーの勢力が、これらの勢力を支配する。通常の主要勢力のプレイとは違って、このような「活性化した主要勢力」を支配しているプレイヤーには、いくつかの特別な制限 (と利益が) ある。詳細はシナリオブックの「2~5 人プレイ」の項を参照せよ。

中小勢力

アイルランド・ローマ教皇・ポルトガル・スコットランドは中小勢力である。これらの国との同盟関係はゲーム中に変化する。

### 3.3 統治者 (Ruler)

各勢力の統治者はゲーム上重要な役割を持つ。統治者は、君主 (スペイン・イギリス・フランス・神聖ローマ)・スルタン (オスマン)・軍指揮官の集団 (プロテスタント) のいずれかである。各勢力の初期の統治者は、勢力カードの右側に印刷されている。(オスマン・フランス・神聖ローマの) 3 勢力の統治者はゲーム中に強制イベントによって変化する (6.1)。この強制イベントの処理によって、後継の統治者がゲームに登場する。この強制イベントカードを勢力カードの統治者の上に置き、新しい統治者の能力がすべてのプレイヤーに見えるようにする。フェリペ 2 世 (Philip II/スペイン)・エリザベス 1 世 (Elizabeth I/イギリス)・アンリ 3 世 (Henry III/フランス)・ルドルフ 2 世 (Rudolf II/神聖ローマ) は各勢力の最後の統治者であり、強制イベントによって置き換わることはない。ただし、これら 4 人の統治者も結婚 (21.1) や暗殺 (19.3 (ただしエリザベスとアンリのみ)) によって死亡することもある。このような場合、その勢力の統治者の能力は 23.0 の統治者の死亡のルールに従う。

能力

すべての統治者は、管理能力とカードボーナスの 2 つの能力を持つ。詳細は以下の通り。

管理能力 (Administrative Rating): 管理能力 (または “ad-

min”)は、国家の資源を必要な時に使用できるよう保存することについて、統治者の能力を評価したものである。管理能力の値は次のターンに持ち越せるカードの枚数である。

カードボーナス (Card Bonus): 統治者のカードボーナスは、その統治者が支援を動員する例外的な努力を評価したものである。カードボーナスは、通常はその勢力に配られる追加のカード数である。スレイマンのカードボーナスには以下の例外がある。

- オスマンのプレイヤーは両方の本国カードを手札に残すことができる。加えて、
- ターン 2 の開始時に、「セリム II 世 (Selim II)」カードがデッキにあれば、それをオスマンに与える

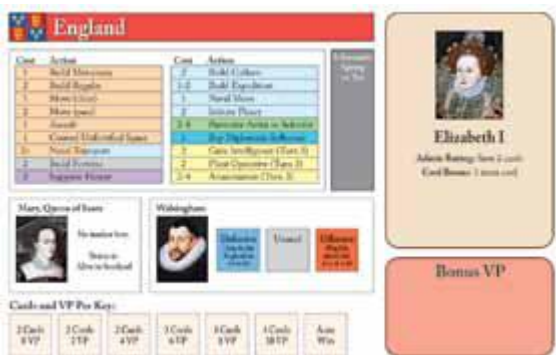
#### 統治者のその他の機能

フランスのアンリ 3 世とプロテスタントの軍指揮官の集団のそれぞれのメンバーは、リーダーとしての能力を持つ。5.1 を参照。この追加のリーダーとしての能力は、これら個人の主要勢力の統治者としての個人の能力とは完全に別である。

## 4 勢力カード

各主要勢力の状態を勢力カード上で記録する。6 枚の勢力カードは以下の内容を含む。

図 2 勢力カード



アクションのリスト (左上): この勢力がアクションフェイズ (11 項) に実行できるアクションのリストとその CP コスト。これは勢力ごとに異なる。背景色はアクションの種類を表している。

初期の統治者カード (右上): この勢力の初期の統治者の能力 (3.3)。

ボーナス VP ボックス (右下): 25 項のボーナス VP リストの結果によって獲得した勝利得点のマーカーを並べておく場所。

勢力カードの左下には、勢力固有の情報が書かれている。こ

れは各勢力によって異なるが、その勢力が引くカードの枚数 (カードボーナスを加える前の数字) と基本 VP (ボーナス VP を加える前の値) が必ず書かれている。勢力によっては、このエリアに勢力固有のトラックがある。詳細はシナリオ 10、20.6、21.1、23 項を参照。

## 5 軍事ユニット

軍事ユニットには、リーダー・船長・陸上ユニット・海軍ユニットの 4 種類がある。この項では、各ユニットの例とカウンターの数値の重要点を説明する。コマ数は絶対的な制限である。足りないときに不足分を自作してはならない。コマ数によって、この時代における各勢力の総合的な人的・財政的資源を表しているからである。各勢力の軍事ユニットはその勢力と同じ色をしている (例外: ユグノーの軍事ユニットは支配マーカーと同様の淡灰色で、独立の軍事ユニットはマップの灰色ではなく茶色である)。

### 5.1 リーダー (Leader)

リーダーは、その位置がプレイヤーに分かりやすいよう、プラスチックのスタンドに立てて置く。(普通のカウンターが好きなプレイヤーには、それも用意されている。) リーダーカウンターに表記されている数値的情報は、陸軍と海軍で異なる。海軍リーダーは青色の背景色で区別できる。

#### 陸軍リーダー

戦闘力 (Battle Rating): 陸軍リーダーの上の数字は戦闘力である。この値が高いほど、迎撃と戦闘回避の成功率が上がり、追撃と野戦で追加のダイスを振ることができる。

指揮力 (Command Rating): (黄色い四角に囲まれた) 下の数字は、指揮力である。この数字は、リーダーが同時に指揮できる陸上ユニットの数を表す。

既定のリーダー: リーダーは、「早逝 (Untimely Death)」イベント・暗殺 (19.3) ・「夫を殺害」の結婚結果 (21.1) によって除去される。これらの結果によって、その勢力のすべてのリーダーが除去されたら、そのリーダーの四角カウンターを裏向きの既定のリーダーとして、ターントラックに置く。この無名のリーダーは、その勢力が以降のターンで新しいリーダーを獲得できないときに登場する。このルールにおいて、捕虜になっているリーダーは「ゲームに登場している」とみなし、まだ登場ターンでないリーダーは「ゲームに登場していない」とみなす。ユグノーのリーダーはオランダのリーダーとは別に扱う。

#### 編成 (Formation)

編成とは同じスペースにいる 1 グループの陸上ユニットで、これは移動・野戦・迎撃・強襲において単一の集団として機

能する。編成には 1 人以上の陸上リーダーを置くことができる。編成内の陸上ユニットの最大数は、そこに存在するリーダーの指揮力によって決まる。

リーダー	編成サイズの上限
なし	4
1 人	リーダーの指揮力
2 人以上	指揮力の上位 2 人の合計

編成の最大数には陸軍リーダー自身は数えない。編成に複数の勢力のユニットを含めることはできない。主要勢力のユニットとその勢力と同盟している中小勢力のユニットを混ぜることはできる。

編成の例： 神聖ローマのリーダーシュヴェンディー（指揮力 8）とズリニィ（指揮力 6）がウィーンで正規兵 6・傭兵 8 とスタックしている。神聖ローマは 1CP を消費して編成をプレスブルクに移動しようとした。この編成にどちらのリーダーもいなければ、4 ユニットしか移動できない。どちらかのリーダーしかいないなら、正規兵と傭兵の合計はそのリーダーの指揮力以下でなければならない。よってウィーンから 14 ユニットすべてを移動させるには、両方のリーダーも一緒に移動しなければならない。

## 海軍リーダー

戦闘力： 海軍リーダーの上の数字は戦闘力である。この値が高いほど、迎撃と戦闘回避の成功率が上がり、海戦で追加のダイスを振ることができる。

海賊力： オスマンの海軍リーダーのドラグト (Dragut) とウルチ (Uluch) には、2 つめの数字がある。この P の後の数字は海賊力で、オスマンが海賊行為を行う海域にいるときに追加で振るダイスの数を表す。

## 5.2 船長 (Sea Captain)

船長は歴史的な探検家と海賊で、ワールドマップ上を航海し、海賊行為・植民地の建設・世界一周を行う。探検隊の建設アクション (17.4) を行ったときに船長を新世界マップに配置する。イギリスの船長 (だけ) はヨーロッパマップで海軍リーダーとしても使用できる。船長カウンターには裏表がある。表面 (完全戦力面) は海軍リーダーと同じで、船長の戦闘力が大きな数字で、海賊力がその下に書いてある。デソレス (de Sores) とルクレール (le Clerc) はフランスとプロテスタントのどちらのプレイヤーも使用できる。最初に探検隊を建設したプレイヤーがどちらかの船長の優先的な使用权を獲得し、これはヨーロッパに戻るまで続く (この時点で次に雇ったプレイヤーが使用できるようになる)。

航海力： 船長は海賊力の下に 3 番目の数字を持つ。この (N の) 数字は航海力である。これはワールドマップにおける危険な航海の生存するためのダイス修正に使用する。

損害： 船長カウンターの裏面は「損害 (Damaged)」面である。航海ロールや海賊行為の試みの結果として損害を受けたら、船長を裏返す。損害面の文章は船長の特殊ボーナスの要約である。(シナリオブックを参照。) 船長のボーナスは、完全戦力であるか損害面であるかにかかわらず常に有効である。

## 5.3 陸上ユニット

陸上ユニットは 3 種類あり、どれも円形のカウンターで表される。陸上ユニットカウンターはスタックの計算を楽にするために、(1, 2, 4, 6 の) いくつかの数字のものが用意されている。すべての勢力にすべての数字があるとは限らない。同じスペースにいる同じ種類のユニットを合計が変わらないようにいつでも両替してよい。細かいユニットが足りず、戦闘やイベントの損失を満たすことができないときは、戦闘やイベントが発生したスペースで追加のユニットを失わなければならない。

正規兵 (Regular): カウンターの下にその勢力の色の実線が入っている多色刷りのユニットは、正規兵である。カウンターの数字は、そのカウンターが表す正規軍の数である。すべての主要勢力と中小勢力は正規兵を持つ。

傭兵 (Mercenary): 黒いシルエットのユニットは傭兵である。背景色は勢力の色を薄くしたものになっている。カウンターの数字は、そのカウンターが表す傭兵の数である。オスマン以外のすべての主要勢力は傭兵を持っている。正規兵ユニットの裏が傭兵ユニットになっている。傭兵は正規兵より安価に編成できるが、重要な局面で逃亡する可能性がある。

騎兵 (Cavalry): 騎兵はオスマンにのみ存在する。カウンターの数字は、そのカウンターが表す騎兵の数である。騎兵ユニットは、オスマンの正規兵ユニットの裏面にある。騎兵は迎撃と戦闘回避では役に立つが、包囲戦ではあまり有効でない。

## 5.4 海軍ユニット

長方形のカウンターは海軍ユニットである。海軍ユニットは必ず 1 グループの船団を表している。海軍ユニットは両替できない。カウンターの数字は、海戦で振るダイスの数と、除去するのに必要なヒット数を表す。数字の周りの色は、そのユニットを所有する勢力を表す。以下の表の 7 勢力が海軍ユニットを持つ。そのうち 4 勢力は 2 種類の海軍ユニットを持ち、ユニットの裏表でどちらのタイプかを表す。2 種類の海軍を持つ勢力は、海軍ユニットを建造すると



きに、それぞれのタイプの特徴をよく調べるべきだ。海軍ユニットの形像の制限について 17.3 を参照せよ。

勢力	数	表面	裏面
オスマン	9	ガレー船	私掠船
スペイン	7	ガレー船	ガレオン
イギリス	6	ガレオン	ガレオン戦艦
フランス	4	ガレー船	ガレオン
神聖ローマ	1	ガレー船	
オランダ	2	ガレオン	
ユグノー	2	ガレオン	
ローマ教皇	1	ガレー船	
ポルトガル	2	ガレオン	
ヴェニス	4	ガレー船	

ガレー船 (Galley): ガレー船は大西洋での戦闘では有効性が低い。ガレー船は白い帆と低い船体で区別できる。

私掠船 (Corsair): 私掠船だけは、ヨーロッパにおいて、対象の勢力と戦争を始める必要なしに海賊行為を行うことができる。大西洋での戦闘では有効性が低い。私掠船は灰色の帆と低い船体で区別できる。

ガレオン (Galleon): ガレオンはマップのどこでも同等に戦えるが、地中海での迎撃と戦闘回避にペナルティを受ける。ガレオンは白い帆と高い船体で区別できる。

ガレオン戦艦 (Race-built Galleon): ガレオン戦艦は、大西洋での戦闘でダメージを受けにくいことを除き、ガレオンと同じである。ガレオン戦艦はガレオンより低い船体で区別できる。

警備艇 (Patrol): スペインは大洋ゾーンで警備艇を建造できる。警備艇はワールドマップの植民地を海賊行為から守ることができる。

スペイン無敵艦隊 (Spanish Armada): スペインだけは特殊な海軍ユニットの「無敵艦隊」を使用することができる (23.2)。

## 6 カードと国庫

バージンクイーンは 112 枚のカードデッキと 30 個の国庫カウンタによって駆動される。この項では、各種のカードとデッキの調整について説明する。また、用途の限定されたカードを扱う場合の国庫の運営についても説明する。

### 6.1 カードタイプ

このゲームには以下の 5 種類のカードがある。強制イベントカードを除き、すべてのカードはイベントかコマンドポイント (CP) として使用できる。CP はアクションの実行 (11) か、宣戦布告 (9.4) に使用できる。(強制イベントをプレイ

したときは、イベントを先に解決し、それからアクティブな勢力が 2CP を得てアクションを行う。) プレイヤーがカードをイベントとして使用するときは、カードの指示に従う。いくつかのカードで複数の指示が「または (大文字の OR)」で区切られている。このようなカードでは、複数の使用方法から一つを選択できる。複数の指示があるカードをプレイしたときは、そのプレイヤーが選択した条件と効果のみが適用される。

### 本国カード (Home Card)

各勢力は毎ターン 1~2 枚の本国カードをプレイできる。新しいカードを加えるルール (6.2) により、正確な数は勢力とターンによって様々である。統治者がスレイマンのオスマンを除き、すべての勢力は各ターンの春期配備フェイズに本国カードを秘密裏に 1 枚だけ残して捨てなければならない。使用した本国カードは (捨て札置き場ではなく) 勢力カードの上に置き、次のターンの開始時にカードを配るまで使用できないことを示す。(イベント・外交交渉・諜報・海賊行為で) 手札からランダムにカードを引くときや、(イベント・諜報で) 特定のカードを選ぶときに、本国カードを取ることにはできない。手札を公開するときは、残っている本国カードも公開しなければならない。

### 強制イベントカード (Mandatory Event Card)

カード名が赤抜きで「強制 (Mandatory)」と書かれたカードは強制イベントカードである。強制イベントは、それを引いたターンのアクションフェイズ中にプレイしなければならない。プレイしたときは、常にイベントを最初に解決し、それから 2CP を得てアクションを行う。強制イベントを次のターンに残しておくことはできない。強制イベントが手札にあるプレイヤーはアクションフェイズ中の自分のインパルスを通すできない。強制イベントはプレイ後にゲームから取り除かれることもあれば、デッキに残ることがある。各カードの文章を参照せよ。

### 反応カード (Response Card)

カード名が青抜きで「反応 (Response)」と書かれたカードは反応カードである。反応カードはアクションフェイズの任意のプレイヤー (自分を含む) のインパルス中にイベントとしてプレイできる。反応カードのプレイは、そのプレイヤーのインパルス・戦闘・イベントカードのプレイに割り込む。プレイヤーは、アクション・イベント・海戦・強襲を行うたびに、他のプレイヤーが反応カードをプレイするのに合理的な時間だけ待つべきである。反応カードで他のプレイヤーに割り込んで特殊効果を使用することを望まないプレイヤーは、自分のインパルス中に反応カードを CP として使用することができる。

## 戦闘カード (Combat Card)

カード名が黒抜きで「戦闘 (Combat)」と書かれたカードは戦闘カードである。戦闘カードはカードの所有者のユニットが参加する野戦・強襲・海戦中のみイベントとしてプレイできる。戦闘カードは戦闘を解決する直前にプレイする。戦闘中に戦闘カードの特殊効果を使用することを望まないプレイヤーは、自分のインパルス中に戦闘カードを CP として使用することができる。

## イベントカード (Event Card)

他のすべてのカードはイベントカードである。イベントカードのカード名は黒字である。イベントカードは、アクションフェイズ中の所有者のインパルスにイベントとしてプレイする。イベントを使用することを望まないならば、そのプレイヤーインパルス中に CP としてプレイすることもできる。フランス摂政 (Gouvernante de France) とアラス連合 (Union of Arras) の 2 枚のイベントは、現在のゲームターンの終了時まで効果が継続し、それを示すマーカーが用意されている。これらのカードがイベントとしてプレイされたときは、対応するマーカーをターントラックに置き、イベントの効果が発生していることが分かるようにする。ルイズ・ド・ロレーヌ (Louise of Lorraine) は外交フェイズの交渉セグメント中のみプレイできる特殊なイベントカードである。カードの記述を参照せよ。

図 3 カード



## 6.2 デッキ

各勢力が各ターンに使用できるカードは、それぞれの本国カードと共通のデッキから配布された何枚かのカードを合わせたものである。デッキは毎ターン、そのターンに追加された新しいカードを加えてからシャッフルし、それから各勢力にカードを配る。

### カードの追加

39 枚のカードの左上角には、ターン数か「旧教同盟が結成されたとき (When Catholic League Forms)」の語がある。こ

れらのカードはターン 1 には使用せず、カードで指定されたターン (または旧教同盟が結成された次のターン) のカード配布フェイズの開始時にゲームに登場する。特定のターンに本国カードが追加されたときは、その勢力に直接与えられる。それ以外のカードが追加されたときは、(カードを配る前に) デッキに追加する。

### カードの配布

各勢力は、勢力カードの左下に示された枚数のカードを得る。カードの枚数は盤上に置かれている四角の支配マーカーの数によって決まる。「キーゴとのカードと VP (Cards and VP Per Key)」項で支配マーカーの置かれていない最後のマスが、その勢力のカード名数を表している。勢力カードの支配マーカーマスに不穏 (Unrest) マーカーが置かれることがある (12.4)。これによって、その勢力のカード数が減少する。すべてのマスにマーカーが置かれているとき、その勢力は 1 枚の基本カードを得る。

支配マーカーによるカード枚数を数えてから、その勢力の統治者がカードボーナスを持っていれば、1 枚の追加カードを得る。それから、その勢力に置かれている +1 や -1 カードマーカーを累積的に加算する。カード枚数を計算したら、進行中の外国との戦争やスエズ運河の建設によるものを除き、すべての +1/-1 カードマーカーを取り除く。

新しく配られたカードは、その勢力の本国カードと以前のターンから持ち越したカードを合わせて、今回のターンのその勢力の「手札 (hand)」になる。

### 捨て札置き場とゲームから取り除いたカード

プレイしたカードは、ゲームから取り除くか捨て札置き場に置く。1 つの捨て札置き場を全プレイヤーで共用する。

ゲームから取り除く (Out of Play): カードをイベントとしてプレイしたとき、テキストに「イベント使用時デッキから取り除く (Remove from deck if played as event)」と書かれているか、「～の後でデッキから取り除く (Remove from deck after (...))」と書かれていてその条件が満たされたら、カードをゲームから取り除く。

捨て札置き場: 「デッキから取り除く」と書かれていない場合、カードは常に捨て札置き場に置かれる。カードをイベントではなく CP として使用したとき、デッキから取り除く条件を満たしていないときは、テキストに「デッキから取り除く」と書かれていても、捨て札置き場に置く。「処女王 (The Virgin Queen)」カードを、捨て札置き場にある任意のカードと交換することができるが、いくつかの制限がある。

- 強制イベントカードを捨て札から得ることはできない
- 自勢力が同じターン中にすでにイベント・反応・戦闘カードとしてプレイしたカードを捨て札から得ること



はできない。(この制限は「フランス摂政 (Gouvernante de France)」と「教皇大勅書 (Papal Bull)」で「巡回旅行 (Grand Tour)」と「神聖同盟 (Holy League)」を得るときも適用する。)

各ターンの開始時のカード配布フェイズには、捨て札置き場のすべてのカードをデッキに戻し、前のターンで配られなかったカードやこのターンに新しく登場したカードと一緒にして新しいデッキを作る。

### 6.3 財宝 (Treasure)

財宝カウンターはワールドマップからヨーロッパへと輸入された富を表している。ゲーム開始時、プールにあるすべての財宝は「財宝 (Treasure)」と書かれた面を上にして置き、財宝の価値が見えないようにする。植民地のダイスを振ったり、以下のルールによってターン開始時にスペインとポルトガルの財宝を置くときに、財宝をプールから引く。プレイ中に消費した財宝は、その価値が見えるようによけておいて、そのターンに消費された財宝の捨て場を作る。捨て場の財宝カウンターは、カード配布フェイズの最後にプールに戻る。

#### スペインとポルトガルの財宝

捨て場の財宝をプールに戻した後で、スペインはランダムな財宝をプールから引き、スペインとポルトガルの財宝の列 (マップ下部の北アフリカの近くにある) を埋める。スペインの財宝のうち4つは常に埋め、5番目のボックスはスペインがフィリピンを支配している場合にのみ埋める。スペインのプレイヤーは、いつでもスペインの財宝を見てよい。スペインのプレイヤーが海賊行為の試み (16.5) を回避することができれば、これらは冬季フェイズ中にスペインの手に戻る。それからポルトガルの3つのボックスを埋めるのに必要なだけ、財宝を引く。ポルトガルの財宝は、海賊行為によって拿捕するか、リスボンを支配する勢力のところに (20.7) まで、どのプレイヤーも見ることができない。

#### 財宝の獲得

強制イベントカード「財宝船団 (Treasure Fleet)」が、冬季フェイズによって、財宝がヨーロッパに帰ったら、スペインプレイヤーは財宝を手に入れる。それ以外の5勢力のプレイヤーは、植民地のダイスに成功するか、財宝を強奪した探検隊が本国に帰還すれば、財宝を手に入れられる。誰かが手に入れた財宝は、そのプレイヤーしか見ることができない。インパルス中に財宝をカードと同じように消費してコマンドポイントを得ることができる。財宝の「プレイ」についての詳細は11項を参照せよ。財宝は宣戦布告 (9.4) にも使用できる。

#### 手札と財宝の混合

イベント・身代金・ヨーロッパマップでの海賊行為・陰謀の結果によって手札からランダムにカードを引くことがある。財宝を手に入れているプレイヤーは、カードのテキストに「カード」としか書かれていなくても、カードが財宝を選ぶことができる。その勢力の手札からランダムにカードや財宝を選ぶときは以下のようにする。

- 対象が財宝より多くのカードを持っている場合、カードをランダムに引く (財宝は無視する)
- 対象がカード以上の財宝を持っている場合、財宝をランダムに引く (カードは無視する)

## 7 プレイの手順

ゲームは最大で7ターンまでプレイする。各ターンは5~6年を表す。各ターンは8フェイズからなる。第4フェイズのアクションフェイズが、最も時間のかかるフェイズである。アクションフェイズには、各プレイヤーが1枚のカードをプレイするラウンドを何回が行う。このカードプレイを「インパルス (impulse)」と呼ぶ。最後のフェイズは勝利判定フェイズである。もしいれば、ここで勝者が決まる。

以下はプレイの手順の要約である。

### 1) カード配布フェイズ

- 新しい人物を登場させる (8.1)
- 新しい要塞とイエズス会を置く (8.2)
- 新しいカードをデッキに加える (6.2)
- デッキをシャッフルして配る (6.2)
- 捨て場の財宝をプールに戻し、新しい財宝を置き、新世界の富をチェックする (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) 捕虜になっている陸軍リーダーの身代金 (カード1枚) を支払う
- 戦争セグメント (9.4) 宣戦布告をする

### 3) 春期配備フェイズ (10)

- 各勢力は新任のリーダーを置き、本国カードを選び、陸上ユニットの編成1つをいずれかの首都から味方のスペースに移動させる
- 一部の勢力は追加の春期移動を行える
  - スペインは財宝船団の護衛を置く
  - イギリスはヨーロッパに船長を置く
  - 神聖ローマは宗教的選択を行う (ターン1)

### 4) アクションフェイズ (11)

- すべての勢力が連続してパスするまで、以下の順にインパルスを実施する (オスマン・スペイン・イギリス・フランス・神聖ローマ・プロテスタント)
- 軍事的勝利/宗教的勝利によってゲームが終了することがある

#### 5) 冬季フェイズ

- ムーア人の不穏を広げる (20.1)
- 未使用の財宝を捨てる (20.2)
- 借用中海軍ユニットマーカーを取り除く (20.3)
- リーダーとユニットを要塞スペースに帰還させる。損耗を受けることがある
- 主要勢力の同盟を終了させる (20.5)
- 支配している首都ごとに正規兵 1 を得る (神聖ローマは追加選択あり) (20.6)
- 海賊行為マーカーを取り除く。スペイン/ポルトガルの財宝が帰還する (20.7)
- 諜報をリセットする (20.8)
- 外交をリセットする (20.9)
- 旧教同盟の結成をチェックする (20.10)

#### 6) 結婚解決フェイズ

- 結婚を解決する (21.1)
- 処女王の VP を獲得する (21.2)
- 王族の年齢を調整する (21.3)

#### 7) パトロンフェイズ

- 芸術家を評価する (22.1)
- 科学者を評価する (22.2)

#### 8) 勝利判定フェイズ (25.3)

- パリと中央ヨーロッパの支配によって VP を獲得する
- 勝利判定を行う。勝者がいなければ、ターンマーカーを進めて次のターンを開始する

## 8 カード配布フェイズ

最初のフェイズはカード配布フェイズである。毎ターン、各プレイヤーに新しい人物 (リーダー・船長・王族・芸術家・科学者) を登場させ、要塞とイエズス会 (スペインのみ) を追加し、デッキに新しいカードを加え、カードを配布し、植民地から財宝を獲得する。

### 8.1 新しい人物の登場

ターン 2 以降、新しい歴史上の人物がゲームに登場する。これは陸軍が海軍のリーダー、船長、王族、芸術家、科学者である。各ターンに登場すべき人物の種類ごとの人数がターントラックに記載されている。

### リーダー

各ターンのカード配布フェイズに登場するリーダーはシナリオブックを参照せよ。前のターンに「ドラグト倒れる! (Dragut Falls!)」イベントによってドラグト (Dragut) が死亡したなら、ここで代わりにウルチ・アリ (Uluch Ali) が登場する。その勢力が新しい陸軍リーダーを獲得しないターンなら、前のターンに除去されたリーダーの代わりの既定のリーダーが、このタイミングで登場する。除去された海軍リーダーも同じタイミングで復帰する。登場したリーダーのカウンターを、その勢力の勢力カードの上に置く。これは、このターンの春期配備フェイズにマップに置くことができる (例外: プロテスタントのリーダーは反乱が起きるまで勢力カードの上に留まることができる)。いかなる勢力も、通常の陸軍リーダーと既定のリーダーを同時に登場させることはできない。通常のリーダーが登場したとき、既定のリーダーがマップ上またはターントラック上にいるなら、その既定のリーダーをゲームから取り除く。

例外: 旧教同盟が結成されたら、冬季フェイズにギーズ公 (Duke of Guise) が登場する (20.10)。カード配布フェイズ以外で登場するリーダーはギーズ公のみである。

### その他の人物

カード配布フェイズには、その他の歴史上の人物も登場し、その種類に応じた場所に置かれる。

船長 (Sea Captain): その勢力が建造可能な戦力プール

王族 (Royal): 王族結婚表 (Royal Wedding Chart)

芸術家 (Artist): パトロン表 (Patronage Chart) の使用可能な芸術家 (Artists Currently Available)

科学者 (Scientist): パトロン表の使用可能な科学者 (Scientists Currently Available)

王族・芸術家・科学者が登場するターンは、それぞれのカウンターの裏に記載されている。船長が登場するターンはシナリオブックに記載されている。

### 海軍ユニット

前のターンに除去された海軍ユニットが、その勢力の建造可能なユニットに復帰する。

### 8.2 要塞とイエズス会の追加

カード配布フェイズに、スペインは今回のターンに使用可能な上限までの要塞とイエズス会マーカーを自分の勢力カードの上に置く。

要塞 (Fortress): 1 個 (スペインが沿岸要塞 (Coastal Fortification) の科学ボーナスを得ているなら 2 個)

イエズス会 (Jesuit): 1 個 (ドゥエー大学 (English College, Douai) イベントがプレイされたら 2 個)

前のターンのマーカーが残っているときは、新しく置けるマーカーが減ることに注意せよ。

### 8.3 新しいカードの追加・カードの配布

ターン 2 以降なら、新しいカードがデッキに追加されることがある。デッキをシャッフルし、6.2 項に従って各勢力にカードを配布する。

### 8.4 財宝の更新・新世界のチェック

6.3 項の指示に従って財宝プールを更新し、スペインとポルトガルの財宝を引く。次に、ワールドマップに植民地を持つ勢力は財宝を得ることができる。植民地 (colony) を持つ勢力は、植民地ごとにダイスを 2 個振り、植民地表 (Colony Table) の該当する列を参照する。その勢力がプランテーション (Plantation) の科学ボーナスを持っているなら、出目を +1 する。表の結果は以下の通り。

除去 (Eliminated): 植民地が除去される (再度探検隊の建設アクションを行って再登場させることは可能)。1 人以上の船長が、そこで冬営しているなら、直ちに探検隊を隣接する大洋ゾーンに移動する。

何もなし (NE): 効果なし。植民地は以降のターンも残る

財宝 (Treasure): 直ちにプールから財宝を引く。植民地は以降のターンも残る

財宝とバージニア・デアの VP: 直ちにプールから財宝を引く。植民地は以降のターンも残る。この勢力はバージニア・デアの 1VP を得る。

## 9 外交

第 2 フェイズは外交フェイズである。

### 9.1 交渉

外交フェイズの第 1 セグメントで、各プレイヤーは任意の相手プレイヤーとゲーム盤を離れて秘密交渉をすることができる。同じ交渉セグメント中に何回でも交渉を行ってよい。プレイヤーが秘密裏に交渉できる機会はここだけである。これ以外のすべての話し合いは、すべてのプレイヤーに公開して行わなければならない。交渉において、プレイヤーは自由に一般の戦略的な議論を行うことができる。望むなら、手元のカードや財宝を他のプレイヤーに開示してもよい。ゲーム中のユニット・リーダー・カード・マーカーの状態を変更するような合意も可能だが、いくつかの制限がある。このような変更は「現在のゲームの状態の変更」と呼ばれる。可能な現在のゲームの状態の変更は以下の通り。

- 戦争中の 2 勢力は、その戦争を終わらせることができる。戦争の終了によって、「戦争中」マーカーを外交状態ディスプレイの対応するボックスから取り除く。例外：スペインとイギリスは和平を結ぶことができない。

- 2 勢力が 1 ターン限りの同盟を結ぶことができる (9.2)。ただし、その 2 勢力が戦争中または和平を結んだ直後 (上述) を除く。

- 同盟を結んだ勢力は、海軍ユニットと海軍リーダーをその勢力から 1 ターンだけ借りることができる (9.2)。
- 捕虜にした陸軍リーダーを返還することができる。可能ならばリーダーを首都に置く。なければ任意の味方の本国キースペースに置く。
- 自勢力の政治的支配を他の勢力に譲ることができる。そのマスに占領しているユニットはすべて移動する (12.5)。ただし、スペースの譲渡は以下のいずれかの条件が満たされる場合に限る。

- a) スペースを本国勢力に返還する場合
- b) フランス国内のスペースで、フランスとプロテスタントの間でスペースを譲渡する場合
- c) オランダ国内のスペースで、スペインとプロテスタントの間でスペースを譲渡する場合
- d) そのスペースが独立勢力の本国スペースで以下のいずれかの場合
  - そのスペースを受け取る勢力の本国スペースに陸上で隣接する、または
  - そのスペースを受け取る勢力の本国スペースと、同じ海域に接続している

- ランダムな手札を 2 枚まで他の勢力に与えることができる。特定のカードを交換することはできず、常に与えるカードをランダムに選ばなければならない。一方から一方へ渡すことだけが可能で、同じターン中に 2 人のプレイヤーが互いにカードを与えあうことはできない。(ランダムな手札を選ぶときは本国カードを無視することに注意せよ。)

- ランダムな財宝を 2 枚まで他の勢力に与えることができる。(上のカードを与えるときのルールに従う。)

- オスマン以外の勢力は、他の勢力に傭兵 4 までを与えることができる。受け取る側の勢力は、オスマンと神聖ローマ以外でなければならない。一方から一方へ渡すことだけが可能で、同じターン中に 2 つの勢力が互いに傭兵を与えあうことはできない。傭兵を譲る側の勢力は任意のスペース (複数でもよい) から、その数だけ傭兵を取り除く。神聖ローマが傭兵を譲るときは、勢力カード上の雇用トラック (Hire Track) の傭兵を取り除くことができる。傭兵を受け取る勢力は、同じ数の傭兵を自分のプールから取り、首都に置く (複数の首都があるときは好きなように分配してよい)。傭兵を置く首都は、マップ上にあり、不穏がなく、その勢力の支配下にななければならない。交渉中に傭兵を雇うことはできない。神聖ローマは交渉セグメントの終了時に勢力

カードの傭兵トラックを 0 にする。

- 男の王族と女の王族を持つ 2 勢力は結婚することができる (21.0)。2 人の王族の王族カードを重ねて、王族結婚表 (Royal Wedding Table) のそばに置く。ターン終了時の結婚解決フェイズに結婚を評価するまで、この 2 人は「婚約」しているとみなす。(例外：スコットランドのメアリ女王の結婚は直ちに解決する。) 男の王族と女の王族の両方を持っている勢力も、その 2 人の結婚を宣言できるが、これは他勢力の王族との婚姻よりも利点が少ない。

制限:

- 現在戦争中で、和平に合意していない 2 勢力の王族は結婚できない。(婚約後に宣戦布告することはできる。その場合は結婚は取り消される。)
- 同じ血族の王族 (フランスの王族に何人かいるバロア家 (V) とスペインのすべての王族のハプスブルグ家 (H)) 同士では結婚できない。
- イギリスの捕虜になっているスコットランドのメアリ女王を相手とする結婚はできない。
- 捕虜になっている陸軍リーダーを相手とする結婚はできない。

交渉を始める前に、プレイヤーは交渉セグメントの時間制限に合意しておくべきである。推奨は以下の通り。

- 対面プレイのときは 10 分
- 電子メールプレイのときは 48 時間

制限時間に達したら (またはすべての交渉が終わったら)、各勢力は (インパルス順で) ゲームの状態を変化させる合意を宣言する。宣言は個別または全体で承認されなければならない。合意に関係するすべての勢力は、インパルス順にその内容すべてを承認するかどうかを確認しなければならない。一部でも承認が得られなければ、その合意のすべての項目が効果を発揮しない。合意がすべての当事者によって承認されたら、プレイヤーは直ちに、外交状態の更新・海軍ユニットの貸与・陸軍リーダーの返還・スペースの政治的支配の変更・ランダムなカードや財宝の贈与・傭兵の交換・王族婚姻表のそばに王族カードを置くなどによるゲームの状態変更を行う。

制限

- 1 回の宣言に含まれる合意は、すべて宣言時に可能なものでなければならない。ただし合意できる以上の宣言を行うことは可能である (個々の宣言が正当なものであれば)。(例：イギリスがマップ上に傭兵 2 を持つ。イギリスがフランスに傭兵 2 を与える宣言とプロテスタントに傭兵 2 を与える宣言を行うことは可能である。この場合、最初にこれを承認した勢力によって、同じ傭兵

に関するもう一方の勢力は合意できなくなる。)

- 条件付きの合意 (インパルス順で自分より後の勢力の外交行為に基づいて合意するかどうかを予告するような合意) はいかなる形式であっても認められない。(例：イギリスは以下のような宣言はできない。「フランスがオスマンと和平するなら、フランスに傭兵 2 を与える」)

拘束性のない合意

合意のうち各勢力を実際に拘束するのは現在のゲームの状態を変更する部分に限られる。将来のターンにおける外交的アクション・カードプレイの約束・軍隊の移動の調整のようなすぐに実行できない要素は、現在のゲームの状態を変えるものではなく、単なる拘束性のない合意にすぎない。拘束性のない合意はプレイヤー間でいつでも行うことができ、宣言の必要はなく、たとえ破棄されてもゲーム上は何の影響もない (ただしゲームの雰囲気に影響する可能性はある)。

## 9.2 同盟 (Alliance)

同盟とは、2 つの主要勢力が 1 ターンだけ協力するという合意である。同盟したら、交渉セグメントの終了時にすべてのプレイヤーに対してそれを宣言しなければならない。1 つの勢力が 1 ターンに複数の勢力と同盟を結ぶことは可能である。1 つの勢力と同盟を結んでいる複数の勢力が互いに同盟を結ぶ義務はない。同盟を締結するための条件と同盟の効果は以下の通り。

制限

- 現在戦争中の勢力は同盟を結べない
- スペインとプロテスタントは同盟を結べない
- フランスは、スペインとプロテスタントの両方と同時に同盟を結べない

効果

- どちらかの勢力が支配しているスペースは、両方の勢力にとって味方支配とみなす。つまり、陸上ユニットは移動または撤退によって同盟国の支配するスペースに進入できる。
- (私掠船・警備艇・無敵艦隊を除く) 海軍ユニットを 1 ターンの間、同盟国に貸すことができる。海軍の貸与は同盟と同時に宣言しなければならない、後から貸すことはできない。同じターン中に 2 勢力がお互いに海軍を貸し与えあうことはできない。1 ターン中には 1 勢力から 1 勢力へ一方的に貸すことしかできない。受け取ったユニットに受け取り側勢力の「貸与中 (Loaned)」マーカーを置く。海軍ユニットは受け取り側勢力が支配する (海域を 1 スペースの移動とみなして数えた) 最寄りの港に移動する。貸与したユニットは受け取り側勢力の他の海軍ユニットと同等に扱う (移動・戦闘・撤退・迎撃においてその勢力の海軍ユニットであるかの

ように扱う)。1つの港に貸与中の海軍とそれ以外がスタックしていても構わない。貸与中の海軍とスタックしている海軍リーダーは、それも貸与されているものとみなす。受け取り側の勢力まで接続された海域の経路が存在しないときは、海軍を貸与することができない。この経路には(ジブラルタルのような)港のスペースを含むことができない。

- 2つの主要勢力の陸上ユニットのスタックが攻撃されたとき、ユニットとリーダーをまとめて1つの防衛軍にする。どちらの勢力もユニットやリーダーをそのスペースから撤退させることができる(戦闘回避のダイスは勢力ごとに振る)。2つの主要勢力のユニットが共同で防衛しているとき、戦闘と強襲の損害はどちらかの勢力が全滅するまで平等に分担する。端数はランダムに割り当てる。

外交状態ディスプレイの2つの勢力が交差するマスに「同盟中(Allied)」マーカーを置く。同盟は常にターンの終了時に終了する。同盟しても、2勢力の陸上ユニットと一緒に移動・包囲・強襲・迎撃・戦闘回避を行うことはできない。また、同盟によって第3者の勢力が戦争状態になることはない(つまり、同盟相手の交戦国に「戦争中(At War)」マーカーを置くことはない)。ただし、上述したように、同盟国は防衛時にそのスペースのすべてのユニットを合計する。これは、同盟国のどちらかが交戦国でなくてもそうである。

### 9.3 リーダーの身代金

外交フェイズの第2セグメントで、各勢力は交渉セグメントで返還されなかった捕虜の陸軍リーダーを取り戻すことができる。陸軍リーダーを捕虜にしている勢力は、リーダーの返還を要求している勢力の手札から(身代金として)ランダムにカードを1枚引く。陸軍リーダーは可能ならその首都に置く。不可能なら本国キースペースに置く。このセグメントで任意の数の陸軍リーダーの身代金を支払うことができる。これには条件はなく、リーダーを捕虜にしたままにしておいてもよい。

### 9.4 宣戦布告

外交セグメントの第3セグメントで、各勢力は他の主要勢力・中小勢力に宣戦布告をすることができる。インパルス順に、勢力ごとに以下の宣戦布告(DOW)の手順に従うこと。

#### 宣戦布告(DOW)の手順

- 1) 主要勢力への宣戦布告: 1つ以上の主要勢力に宣戦布告するかどうかを宣言する。この宣言ごとに、「戦争中(At War)」マーカーを外交状態ディスプレイの対応するマスに置く。以後その勢力は、将来の外交フェイズで和平を結ぶまで、戦争中になる。
- 2) 中小勢力への宣戦布告: 1つ以上の中小勢力に宣戦布

告するかどうかを宣言する。この宣言ごとに、「戦争中(At War)」マーカーを外交状態ディスプレイの対応するマスに置く。中小勢力への宣戦布告は、その中小勢力の外交状態の変更の原因となること(その中小勢力に利害のある主要勢力の介入など、ステップ4参照)。最後に、外交状態ディスプレイから、宣戦布告した勢力のその中小勢力への影響マーカーを取り除く。以後ゲーム中、この主要勢力は、この中小勢力に影響を及ぼすことができない。

- 3) 宣戦布告コストの支払い: ステップ1とステップ2で行なった宣戦布告のCPコストを合計する。宣戦布告ごとのコストは外交状態ディスプレイのそれぞれの勢力の交点に記載されている(スペインがイギリスに宣戦布告するコストは変動する、9.5参照)。その勢力は手札から1枚以上のカードが財宝のCPで、合計CP以上を支払わなければならない。カードと財宝はアクションフェイズ(11.0)にCPとしてプレイしたかのように、対応する捨て場に置かれる。本国カードと強制イベントカードを宣戦布告に使用することはできない。
- 4) 中小勢力の利害への介入: 中小勢力が宣戦布告されたなら、中小勢力ごとに24.6で指定される外交状態を解決する(複数の中小勢力に宣戦布告したときは、現在のプレイヤーが処理順を決める)。宣戦布告を行った勢力と「非活性」の勢力はこの外交状態チェックの対象にならない。状態チェックに勝った勢力は中小勢力の利益に介入する権利を得る。そのプレイヤーは以下から一つを選択しなければならない。

介入: その中小勢力は外交状態チェックに勝った勢力の同盟になる。その勢力は中小勢力に宣戦布告した勢力と戦争状態になる(たとえ両勢力がこのターンにすでに同盟を宣言していても)。両勢力のユニットが同じスペースにいるなら、そのスペースを支配していない側のユニットはすべて取り除かれる(12.5)。

中立: 中小勢力を同盟に加える権利は失われる。ただし、外交状態チェックに勝った勢力は宣戦布告した勢力との戦争を回避する。介入する権利は外交状態チェックの2位の勢力に移転する。その勢力も中立を選ぶなら、中小勢力は主要勢力と同盟を結ぶことなく非活性のままとなる。

どちらの選択肢を選んでも、すべての勢力はその中小勢力に対する外交的影響力を失う(外交状態チェック中にリセットされるため)。

#### アクションフェイズ中の宣戦布告

アクションフェイズ中でも、以下が発生したときは2つの主要勢力が戦争状態に入る。



- 「オスマンの貢物 (Ottoman Tribute)」 「神聖ローマの仲裁 (Holy Roman Intercession)」 イベントによって
- 反乱 (18.4)
- スペイン軍がスコットランドがアイルランドに進入したとき
- イギリス軍がネーデルランドに進入したとき
- 中小勢力の活性化によって

いずれの場合も、外交状態ディスプレイに戦争中マーカーを置く。戦争中の 2 勢力の海軍ユニットが同じ海域にいるときは、直ちに海戦を行う。インパルス順の早い勢力が攻撃側となる。

#### 宣戦布告の制限

宣戦布告にはいくつかの制限がある。以下のように、一部の制限は常に適用され、他は外交フェイズの宣戦布告セグメント中のみ適用される。

#### 常に有効な制限

以下の場合には宣戦布告できない。

- 外交状態ディスプレイの宣戦布告コストの欄が「不可 (N/A)」 「同盟可 (Possible Ally)」 の勢力に対して
- 主要勢力と同盟している中小勢力に対して (代わりに主要勢力に宣戦布告する必要がある)
- 同盟中の勢力 (主要勢力か中小勢力かを問わず)
- 「セバスチャン王の死 (Death of King Sebastian)」 強制イベントがプレイされるまで、ポルトガルには宣戦布告できない
- 独立要塞スペースに対して (メッツ (Metz) とフローレンス ())。どの勢力も宣戦布告することなくこれらの独立スペースを包囲できる。

#### 外交フェイズの制限

以下の場合には宣戦布告できない。

- 現在の外交フェイズ中に講和した勢力に対して
- 現在の外交フェイズ中に同盟を結んだ勢力に対して

### 9.5 イギリスとスペインの戦争

イギリスとスペインの間の宣戦布告は上記ルールの例外である。この 2 勢力は、このゲームの開始時の時代には緊密な同盟関係にあった (エリザベスとフィリップは義理の兄妹であった) が、最後には仇敵となった。これら勢力の緊張状態の増大は、宣戦布告コストの増加として表される。開始時は 5CP である。これは以下のイベントによって減少する。

- 「教皇大勅書 (Papal Bull)」 イベントによってエリザベスが破門される (-2CP)
- 「スコットランド貴族の反乱 (Scottish Lords Rebel)」 イ

ベントによってスコットランド女王メアリが捕縛される (-2CP)

- エリザベスの暗殺の試みか、イギリスカトリック反乱アクションの後でスコットランド女王メアリを処刑する (-3CP)

スコットランド女王メアリの状態とエリザベスの破門を記録するためのマーカーが用意されている。いずれかのイベントが発生したら、マーカーを置いて現在の宣戦布告コストを示す。このコストが 1CP 未満になることはない。

#### 即時戦争条件

外交状態ディスプレイの右下角に、イギリスとスペインが即時に戦争状態に入る条件がある。この条件のいずれかが満たされたら、イギリスとスペインは直ちに戦争状態に入る。

スペイン軍がアイルランドがスコットランドに進入

陸上・海上移動の通常のルールの例外として、ゲーム開始時、スペインのユニットはいかなる理由でもアイルランドとスコットランド中小勢力の本国スペースに進入することができない。しかしながら、イギリスとスペインの宣戦布告コストが 3CP 以下に低下したら、スペインの陸軍と海軍はこれら 2 勢力の本国スペースに進入できるようになる。スペースに進入するための通常の条件はすべて適用される (スペインと同盟中か戦争中の勢力が支配することなど)。スペインのユニットがこれらのスペースに進入すると、直ちに戦争が開始される (上述)。

#### 講和不能

一度戦争状態に入ると、イギリスとスペインは和平を結ぶことができない。

## 10 春期配備 (Spring Deployment)

各ターンの第 3 フェイズは春期配備である。ここで、各主要勢力は続くアクションフェイズに準備するための一連の活動を行う。一部のステップは特定の勢力にのみ適用される。インパルス順で最初のプレイヤーが、以下のステップをすべて完了してから、インパルス順の次のプレイヤーが処理を行う。

#### 春期配備の手順

- 1) 財宝船団の護衛: スペインは本国港スペースのガレオンを自分の勢力カードの財宝船団護衛ボックスに移動か、またはその逆を行える (ただし同一ターンに両方を行うことはできない)。いかなるときも財宝船団護衛ボックスに 3 隻以上のガレオンを置くことはできない。
- 2) イギリスの船長の配置: イギリスは 1 戦力の船長をいくつか持っている。これらのユニットは船長としてワールドマップに置くか、海軍リーダーとしてヨーロッ

パマップに置くことができる。このとき、イギリスプレイヤーは海軍指揮官として使用したい船長を好きなだけ取ってイギリスの本国港スペースにある海軍ユニットに置くことができる。ヨーロッパマップに置かれた船長は、以後すべての点において海軍リーダーとして機能する。この時点では、イギリスの植民地で冬営している船長を動かすことはできない。

- 3) 神聖ローマの宗教の選択: 6人プレイの第1ターンに、神聖ローマプレイヤーは宗教を秘密裏に選択しなければならない(23.5)。
- 4) 新登場したリーダーの配置: このターンに登場した陸軍と海軍のリーダーを配置する。陸軍リーダーは味方の支配する任意の本国城塞スペースに置く。海軍リーダーは味方の支配する任意の本国港スペースに置く。そのようなスペースが存在しないときは、次のターンまでリーダーをターントラックに残しておく。プロテスタントプレイヤーには、リーダーを直ちにマップ上に配置せず、反乱アクション中まで待つ選択肢がある。そうするなら、リーダーをプロテスタントの勢力カードに置き、それらが反乱によって登場できることを示す。ドン・ファン (Don John) は陸軍リーダーとしても海軍リーダーとしても配置できる。ドン・ファンはスペインのインパルス中に味方の支配する港スペースにいれば、いつでもリーダーのタイプを変更できる。
- 5) 本国カードを選ぶ: すべての主要勢力は2枚の本国カードを持つ。ただし、ほとんどのプレイヤーにとって2枚目の本国カードはターン2まで登場しない。本国カードが2枚あるなら、ここで秘密裏にどちらかを選んで捨て札にする(例外: オスマンはスレイマンが統治者である限り本国カードを捨て札にする必要がない)。使用しない本国カードは裏向きにして勢力カードの上に置き、アクションフェイズに使用する予定のカードを手札に残す。活性化した主要勢力は本国カードを得られない。それらの勢力の本国カードはこの時点で捨て札にする。
- 6) 首都から編成を移動する: 首都を持つすべての勢力(活性化した主要勢力を含む)は、1編成をいずれかの首都から味方の支配するスペースに移動させることができる。この特殊移動にCPは必要ない。以下の制限を適用する。

#### 制限

- このフェイズの開始時に首都にいた陸軍ユニットと陸軍リーダーのみを春期配備できる。スペインとプロテスタントはどちらの首都からでも春期配備できる(両方は不可)。
- 首都から目的のスペースまで任意の長さの経路を辿る

ことができなければならない。経路上のすべての陸上スペースが味方に支配されていて、不穏なスペースが含まれていてはならない。経路には味方の支配する港から同じ海域の味方の支配する港を通る1海域を含むことができる。

- 編成中の陸軍ユニット数は、存在する陸軍リーダーの指揮値によって制限される。
- 経路に峠 (Pass) を含むことはできない。
- 他の主要勢力の海軍ユニットのいる港に接する海域を通ることはできない。これは、その勢力と同盟を結んでいても同様である(このターンに自勢力がその海軍ユニットを借りた場合を除く)。
- 春期配備では陸軍ユニット5(と任意の数のリーダー)までしか海域を越えられない。

## 11 アクションフェイズ

アクションフェイズに各勢力は3.2の順にインパルスを行う。活動を行おうとしている勢力を「アクティブな勢力」と呼ぶ。各インパルスの開始時に以下の3つの活動から1つを選ぶ。

- コマンドポイント (CP) としてカードを使用する
- イベントとしてカードを使用する
- パスする

パスを選んだ場合以外は、財宝を使用してインパルスを拡大することができる。

コマンドポイント (CP) としてカードを使用する: 強制イベントカードを除くすべてのカードをCPとして使用することができる。CPとして使用したカードは、カードの左上の盾のシンボルと同じ数のCPを発生させる。CPは以下の11.1のリストにある1つ以上のアクションを実行するのに使用できる。使用したカードは捨て札山に置き、以降のターンで再使用される。アクションの簡潔なリストが勢力カード(4.0)の左上にある。アクションリストの背景色は、各アクションのタイプを表している。カードをCPとして使用するとき、選択したアクションのタイプに注意するべきである(財宝を使用してインパルスを拡張したとき同じタイプのアクションを繰り返さないため)。

イベントとしてカードを使用する: 強制イベントカード・本国カード・イベントカード・(戦闘カード以外の)一部の反応カードをイベントとして使用することができる。重要な注: 一部のイベントは特定の勢力しか使用できなかったり、特定の条件を満たす必要がある。カードに印刷された効果を読み、直ちにそれを実行する。一部のイベントカード(とすべての強制イベントカード)

は、イベントと一緒に使用できる CP を発生する。この CP は 11.1 のリストの任意のアクションを行うために使用できる。イベントとして使用したカードは、カードに「イベント使用時除去 (Remove from deck if played as an event)」と指定されていない限り、捨て札山に置く。除去したカードは永続的にゲームから除去される。「処女王 (VirginQueen)」「フランス摂政 (Gouvernante de France)」「教皇大勅書 (Papal Bull)」によって捨て札からカードを回収することができるが、各カードは同じターンには一度しかイベントとしてプレイできない。他の勢力に直接アクションを行わせるイベントをプレイすることができる (例えば、どの勢力も「海賊 (Sea Beggars)」をプレイしてプロテスタントにスペースを獲得させ、ユニットを追加し、海賊の試みを行わせることができる)。この場合、アクティブなプレイヤーではなく、カードで指定されたプレイヤーがそのアクションを解決する。

パスする: アクションフェイズの後半では、インパルスをパスすることができる。以下の場合にはパスできない。

- 本国カードをプレイしていない
- プレイしていない強制イベントカードが手札にある
- 統治者の管理能力より多くの手札を持っている

手札がない勢力はパスをしなければならない。手札がある勢力は、一度パスをしてもパスを続ける必要はない。アクションフェイズでインパルスが回ってくるたびに、1 枚の手札をプレイすることができる。6 勢力すべてが連続したインパルスでパスをしたら、アクションフェイズを終了する。

財宝を使用してインパルスを拡張する: CP カイイベントとしてカードをプレイしたプレイヤーは、財宝をプレイしてインパルスを拡張することができる。以下の 3 種類の財宝のプレイは直ちに解決する。

カードを引く: 財宝を捨て、山札からカードを引く。引いたカードは以後のインパルスのための手札にしなければならない。

科学ボーナス: 直ちにパトロン (Patronage/22.2) で獲得したかのように、未入手の科学ボーナスを選ぶ。

1VP: 財宝をボーナス VP ボックスに置く。この財宝が捨てられ再使用されることはない。

他の財宝はすべて (1~5) CP の価値を持つこれらをプレイしたときは、カードを CP としてプレイしたかのように、この CP をアクションを実行するのに消費する。ただし、選択するすべてのアクションは、そのインパルスでカードを CP としてプレイして選んだアクションと異なるタイプのものでなければならない (カードをイベントとしてプレイしたときは、この制限はない)。強制イベントをプレイしたインパ

ルスを拡張したときは、強制イベントカードによって得た 2CP のアクションと異なるタイプでなければならない。

例: スペインはインパルスの開始時に「モリスコの反乱」を 3CP としてプレイした。2CP でコルーニャにガレオンを建設し、1CP でローマ教皇への外交的影響を購入した。スペインはさらに 4CP の財宝を使用してインパルスを拡張した。青 (海軍) アクションであるガレオンの建設をすでに選んでいるので、ガレー船/ガレオンの建設・無敵艦隊のアップグレード・海上移動・海賊行為の試みは行えない。同様に、すでに行なっている外交的影響力の購入も行えない。この 4CP は陸軍 (茶)・対海賊防衛 (灰)・宗教 (紫)・後援 (緑)・陰謀 (黄) のアクションで使う必要がある。

## 11.1 アクション

各アクションは 1~5CP のコストを必要とする。各アクションについてのルールは 12~19 項、および 22 項にある。いくつかのアクションの CP コストは可変である (探検隊の編成・暗殺・イギリスカトリック反乱・芸術家と科学者の後援など)。これらのアクションは、より多くの CP を消費することによって成功の確率を上げることができる (もしくは植民者を探検隊に加えることができる)。1 回のアクションごとに CP をまとめて支払う。アクションの解決が完了してから、残りの CP を消費する (つまり、アクションを事前にすべて計画しておく必要はない)。インパルス間で CP を累積することはできない。カードプレイによって発生した CP は、そのインパルス内で消費しなければならない。同じアクションをインパルス内で繰り返してよい。移動アクションは通常このように使用され、ユニットに複数のスペースを移動させることができる。ユニットの編成 (特に傭兵の場合) や、外交的影響力を CP で買う場合も同様である。

例外: 芸術家と科学者の後援アクションは、勢力ごとに 1 ターンに 1 回しか行えない。

## 12 支配と不穏

アクション (非城塞スペースの支配や包囲の成功によって)・外交・イベントカードのプレイによってスペースの政治的支配が代わることがある。スペースの支配を変えるアクションを行うには、本国城塞スペースからの連絡線 (LOC) が必要である。このため、LOC のルールをここで説明する。イベントカードのプレイによってスペースが不穏になることがある。不穏のスペースからは、支配による利益のほとんどが失われる。不穏は非城塞スペースの支配を得るのと同じアクションで取り除くことができる。

### 12.1 連絡線

自勢力または同盟国の本国スペース (これには同盟中の中小国の本国スペースを含む) で、味方の支配する城塞スペースから、スペースと海域による経路を辿ることができるなら、その勢力は対象のスペースへの LOC を持つ。経路に含まれるすべてのスペースは以下の条件を満たさなければならない (経路の終端を除く)。

- 味方が支配している
- 敵ユニット (海軍ユニットとリーダーを含む) がいない
- 不穏でない

LOC には味方の海軍ユニットを含む 1 つ以上の隣接する海域を含むことができる。その海域に接続する味方支配の港スペースを経路に含まなければならない (経路の終端を除く、終端は非味方支配の港であってもよい)。包囲と非城塞スペースの支配アクションには、LOC が必要である。

## 12.2 非城塞スペース

以下の条件を満たせば、1CP を消費して非城塞スペースの支配アクションを行い、そのスペースの政治的支配を得ることができる。

条件:

- そのスペースが独立しているか、敵勢力が支配している
- そのスペースが城塞でない
- アクティブな勢力がそのスペースへの LOC を持っている
- (a) アクティブな勢力の陸軍ユニットがそのスペースを占領している、または (b) アクティブな勢力の陸軍ユニットがそのスペースに隣接し、かつ敵陸軍ユニットが隣接していない (この場合、峠は隣接していないとみなす)
- 他の勢力の陸軍ユニットが、そのスペースを占領していない (アクティブな勢力の同盟国のユニットは無視する)

注: 上の (b) の場合、そのスペースに隣接するアクティブな勢力の陸軍ユニット自身は LOC を持っている必要がない。LOC が必要なのは対象のスペースだけである。包囲中、被包囲中のユニットはどちらも (b) において有効とみなす。

そのスペースに新しい統治者の支配マーカーを置いて所有者を示す (元の所有者の下に戻ったときは取り除く)。宗教的影響が変わらないよう、対応した面を置くよう気をつけること。そのスペースに海軍ユニットがいるときは、海上戦闘の手順のステップ 9 の指示に従って、直ちに隣接する海域に撤退しなければならない。

## 12.3 城塞スペース

城塞スペースの政治的支配は、交渉 (9.1) ・包囲 (15.0) ・反乱 (18.4) およびイベントカードのプレイによってのみ変更される。詳細は対応する項を参照せよ。

## 12.4 不穏 (Unrest)

不穏マーカーはプロテスタントとカトリックの改宗の試み (18.0) と多くのイベントによって置かれる。4 枚のイベント (Homeland Uprising ・ Morisco Revolt ・ Puritans ・ Rising of the North) は非占領スペースに置くよう指示している。非占領スペースとは、陸軍ユニットや海軍ユニット (とリーダー) のいないスペースを指す。他の要因で置かれる不穏は占領下のスペースにも影響する。不穏には以下の効果がある。

効果:

- ユニットは春期配備・撤退・戦闘回避において不穏なスペースに入ったり通過したりできない。
- LOC は不穏なスペースを通れない
- 不穏なスペースではユニットを編成できない
- 対象のスペースに隣接するプロテスタントの宗教的影響下にあるスペースが不穏なスペースしかない場合、プロテスタントへの改宗の試みを行えない
- 対象のスペースに隣接するカトリックの宗教的影響下にあるスペースが不穏なスペースしかない場合、カトリックへの改宗の試みを行えない
- 勝利得点 (VP) の計算時に、プロテスタントとみなさない
- VP やカードの獲得のとき、不穏なキースペースは数えない。不穏なキースペースごとに、勢力カードのキースペースボックス上にも追加の不穏マーカーを置く
- 隣接する海域で海賊行為の試みがあっても、不穏な城塞はダイスを振れない

不穏なスペースを、プロテスタントとカトリックの改宗の試みや反乱の対象にすることは可能である。

不穏の除去

以下の条件のいずれかが満たされていれば、1CP を支払い非城塞スペースの支配アクションを行うことで、不穏を除去できる。

- アクティブな勢力の支配する陸軍ユニットがそのスペースを占領している
- アクティブな勢力の支配する陸軍ユニットがそのスペースに隣接し、かつ敵勢力の陸軍ユニットが隣接していない (この条件に対して峠は隣接しているとみなさない)

(非城塞スペースの政治的支配の獲得と異なり、) 不穏の除去にはそのスペースへの LOC は必要ない。

## 12.5 再配置 (Displacement)

交渉の結果・中小勢力への宣戦布告への介入・反乱・イベントカードのプレイによってスペースの支配が変わったとき、そのスペースの以前の所有者の味方ユニットを、カードやルールの指示によって再配置できる。この再配置が発生したとき、そのようなスペースを占領していたすべての陸軍ユニットと陸軍指揮官は、その勢力が支配する最も近い城塞スペースか、首都（味方が支配していれば）に置かれる。海軍ユニットとリーダーは、その勢力が支配する最も近い港に置かれる。距離を数えるときは、海域を 1 スペースとして数える。同じ距離に 2 つの候補地があるときは、所有者がどちらかを選ぶ。

## 13 移動

平地で編成を移動アクション (1CP) か、峠で編成を移動アクション (2CP) で、陸軍ユニットを移動できる。すべての陸上移動には、編成のルールが適用される (5.1)。陸上移動は、敵編成による迎撃の試みを発生させることがある。敵スタックは移動アクションに対応して戦闘回避や城塞への退却を行うこともできる。

### 13.1 陸上移動の手順

移動アクションの使用には以下の制限がある

制限:

- 移動を行うすべての陸軍ユニットと陸軍リーダーは同じスペースでアクションを開始しなければならない、一つの編成として移動しなければならない。
- 自勢力の支配するスペースが独立スペースには常に進入できる。以下のいずれかを満たす場合のみ、他勢力の支配するスペースに進入することができる。
  - アクティブな勢力が対象のスペースを支配する勢力と戦争中である、または
  - アクティブな勢力が対象のスペースを支配する勢力と同盟中である
- 以下のいずれかを満たす場合のみ、他勢力の陸軍ユニットがいるスペースに進入できる
  - そのスペースのすべてのユニットがアクティブな勢力と同盟している (かつ同盟国と他の同盟国が城塞の内外にいる包囲下にある城塞スペースでない)
  - そのスペースのすべてのユニットがアクティブな勢力の敵である (かつ敵と他の敵が城塞の内外にいる包囲下にある城塞スペースでない)
  - 敵勢力がそのスペースを支配していて、かつ、そのスペースのすべてのユニットが敵勢力かその同盟国のとき。移動を解決するとき、そのスペースの既存のユニットはすべてにおいて「敵ユニット」とみなす。そのスペースに隣接するその勢力のユニットも同様に敵ユニットとみなされ、望むなら

そのスペースに迎撃できる。

- そのスペースが城塞スペースで以下の条件を満たすとき。(a) 城塞内のすべてのユニットがアクティブな勢力と同盟していて、すべての包囲中のユニットがアクティブな勢力の敵である場合。(b) 城塞内のすべてのユニットがアクティブな勢力の敵で、すべての包囲中のユニットがアクティブな勢力と同盟している場合。

独立キースペースにいる独立の正規兵 (22.6) は、編成の進入を妨害しない。ただし、独立キースペースを包囲する前には、その兵と戦闘しなければならないだろう。

- 編成の一部がそのインパルスで野戦で敗北しているなら、いかなるリーダーもユニットも移動アクションの対象にできない。
- そのインパルスで包囲下においた敵城塞スペースを占領しているなら、いかなるリーダーもユニットも移動アクションの対象にできない (15.0)。
- 陸軍リーダーは陸軍ユニットを伴わずに移動することができる。ただし、敵勢力の支配するスペースや、敵ユニットを含むスペースには進入できない。もし非城塞スペースに陸軍リーダーが単独で存在しているときに、敵陸軍ユニットが敵の移動・撤退・迎撃で進入してきたなら、そのリーダーは捕虜にされる。捕虜になったリーダーをその敵勢力の勢力カードに置く。捕虜になったリーダーは以降の外交フェイズに返還できる (9.0)。

2 種類の移動アクションは同じ手順で行う:

陸上移動の手順

- 1) 編成の宣言: アクティブな勢力はどの陸軍ユニットと陸軍リーダーの編成が移動を行うか宣言する。
- 2) 移動先スペースの宣言: アクティブな勢力は移動先のスペースを宣言する。移動先は編成の現在のスペースと隣接していなければならない。
- 3) CP の消費: 峠を越えるときは 2CP を消費する。それ以外は 1CP を消費する。
- 4) 対応カードのプレイ: 他のプレイヤーは対応カード「嵐 (Storms)」をプレイして移動アクションを中断させることができる。
- 5) 迎撃の実施: 移動先スペースに敵スタックが隣接しているなら、迎撃 (13.2) が発生する可能性がある。迎撃によって移動先スペースに敵ユニットが置かれることがある。すべての迎撃を解決してから、移動中の陸軍ユニットと陸軍リーダーを移動先スペースに置く。迎撃が成功したときは、ステップ 8 へ進み、野戦を解決する。
- 6) 戦闘回避の実施: 移動先スペースに敵陸軍ユニットが



いる場合、その全部または一部は戦闘回避を試みることができる (13.3)。

- 7) 要塞への撤退：迎撃にも戦闘回避にも失敗したら、移動先城塞スペースにいる 4 ユニット以下の敵スタックは、城塞への撤退を行える (13.4)。
- 8) 野戦：移動先スペースに敵陸軍ユニットがいて、それから敵ユニットが城塞の内部にいないなら、野戦を行う (14.0)。

### 13.2 迎撃 (Interception)

移動アクションの移動先スペースに隣接する陸軍ユニットを持つ敵勢力は、編成の移動の迎撃を試みることができる。複数の敵スタックが移動先スペースに隣接しているなら、それぞれが迎撃を試みられる。それぞれの試みの宣言と解決は、他の試みの宣言と解決の前に行われなければならない。異なる敵勢力の複数のスタックがすべて迎撃を望むときは、インパルス順に迎撃の試みを解決する。いずれかの勢力が成功したら、他の勢力は迎撃を試みることができなくなる (たとえ迎撃側勢力と同盟関係にあっても)。迎撃に成功した勢力に所属する編成は、すべての隣接するスペースから迎撃の試みを続けられる。

制限：

- 戦闘回避・迎撃・撤退によって移動中の編成を迎撃することはできない
- 峠を越えて迎撃を行うことはできない
- アクティブな勢力と戦争中のユニットしか迎撃を行えない
- 同じインパルスですでに迎撃を試みている陸軍ユニットと陸軍リーダーは、(成功失敗にかかわらず) 再度迎撃を試みることができない。
- 現在包囲下にある陸軍ユニットと陸軍リーダーは、迎撃を試みることができない。包囲中の軍が包囲下のスペースから離れるときでも、包囲下にあったスタックは城塞スペースを出るような迎撃を行えない。
- 迎撃の手順 (後述) のステップ 1 で割り当てられたすべての陸軍ユニットと陸軍リーダーは、同じスペースから移動アクションを開始し、単一の編成としてそこに移動可能でなければならない。
- リーダーは移動先のスペースに味方のユニットがいない限り、単独での迎撃は行えない。
- 包囲下でない味方城塞スペースに移動する編成を迎撃することはできない。
- すでに陸軍ユニットのいるスペースへ移動する編成を迎撃できるのは、移動先のスペースにいるユニットと同じ勢力のユニットが、移動先のスペースにいるユニットと同盟中の勢力のユニットだけである。このような迎撃は、アクティブな編成の移動の開始時にそのスパー

スに (いずれの勢力のものでも) 包囲下のユニットがいるときは行えない。

- 迎撃ユニットの敵が同盟国の支配するスペース以外では、他の勢力が支配するスペースに迎撃することはできない。

#### 迎撃の手順

- 1) 編成の宣言：移動先に隣接するスペースに陸軍ユニットか陸軍リーダーがいて、迎撃を行う勢力は、どの編成が迎撃を試みるかを宣言する。この編成には、その場のすべてのユニットを含む必要はない。
- 2) ダイス判定：迎撃側の勢力はダイスを 2 個振り、出目に迎撃側の編成内の最も優秀な陸軍リーダー 1 人の戦闘値を加える。オスマンは迎撃側の編成内に騎兵ユニットが含まれているなら、結果を +1 する。オスマン以外の勢力は、被迎撃側の編成内に騎兵ユニットが含まれているなら、結果を -1 する。望遠鏡 (Telescope) の科学ボーナスを持つ勢力は +1 のボーナスを得る。結果が 9 以上なら、迎撃の試みは成功する。
- 3) 移動先スペースへの配置：成功したら、迎撃側の編成を移動先スペースに置く。この編成は移動中の編成が到着する前から、そのスペースにいたかのように扱われる。いずれかの勢力が成功したら、他の勢力は迎撃の試みを行えない (たとえ迎撃中の勢力と同盟を結んでも)。
- 4) 他の編成の繰り返し：ステップ 1~3 を繰り返し、他の隣接するスペースからの迎撃の試みを解決する。すでにステップ 1 で選択したスペースから追加の試みを行うことはできない。
- 5) 野戦：いずれかの迎撃が成功したら、移動先のスペースで野戦を行う (14.0)。迎撃側のすべてのユニットは野戦に参加できるが、戦闘回避や城塞への退却は行えない。

### 13.3 戦闘回避

ある勢力が敵陸軍ユニットのスタックを含むスペースに進入したとき、敵ユニットの一部または全部は、戦闘回避のために隣接するスペースへの移動を試みることができる。移動先スペースに (同盟によって) 複数の主要勢力がいるときは、インパルス順に、主要勢力ごとに戦闘回避の試みの宣言と解決を行える。それぞれの試みの宣言と解決は、他の試みの宣言と解決の前に行われなければならない。中小勢力の同盟国は同盟中の主要勢力のユニットと一緒にグループとして戦闘回避を行う。戦闘回避を強制されることはない。これは常に任意である。

制限:

- 戦闘回避によって独立スペースや、他の勢力が支配するスペースに進入することはできない。ただし、戦闘回避中の勢力がその勢力と同盟している場合を除く
- 戦闘回避によって不穏のスペースや、敵ユニットのいるスペースに進入することはできない
- 陸軍ユニットが戦闘回避によって海域に進入することはできない
- 戦闘回避によって、戦闘回避しようとしている敵ユニットが進入してきたスペースに進入することはできない。
- 包囲下にあるユニットと陸軍リーダーは戦闘回避できない
- その移動アクション中に、同じ勢力のユニットが迎撃で戦闘スペースに進入しているときは、戦闘回避を行えない
- 単独でスペースに存在しているリーダーは戦闘回避を行えない。(そのスペースが非城塞スペースなら、リーダーは捕虜になる (13.1)。城塞スペースなら、城塞内に退却しなければならない)

戦闘回避の手順

- 1) 戦闘回避の宣言: 移動アクションの移動先スペースに陸軍ユニットを持つ各主要勢力は、(インパルス順に) 戦闘回避の試みを宣言し解決する。勢力ごとに次へ進む前にステップ 2~5 を行う。
- 2) 移動先スペースの指定: その勢力は戦闘回避を行うユニットが移動しようとする隣接スペースを指定する。そのスペースは上記の制限を満たしていなければならない。
- 3) ユニットの選択: その勢力はどの陸軍ユニットと陸軍リーダーが戦闘回避を試みるかを選択する。選択したユニットの総数が、1 編成として移動できる上限を越えていてもよい。任意の数のユニットを戦闘回避の試みから外して残しておくことができる (陸軍ユニットをすべて残し、陸軍リーダーのみで戦闘回避を試みることも可能)。
- 4) ダイスを振る: その勢力はダイスを 2 個振り、出目に脱出する編成内の最も優秀な陸軍リーダー 1 人の戦闘値を加える。オスマンは戦闘回避を行うスタックに騎兵が含まれているなら、結果を +1 する。スマン以外の勢力は、戦闘回避の対象の編成内に騎兵ユニットが含まれているなら、結果を -1 する。望遠鏡 (Telescope) の科学ボーナスを持つ勢力は +1 のボーナスを得る。結果が 9 以上なら、戦闘回避の試みは成功する。

例外: 戦闘回避を試みるすべてのユニットが同じインパルスで既に野戦に敗北しているなら、戦闘回避はダイス

を振ることなく自動的に成功する。

- 1) 移動先スペースへの配置: 成功したら、戦闘回避を選んだユニットを選択した隣接スペースに置く。
- 2) 他の編成について繰り返す: 移動アクションの移動先スペースにユニットを持つ勢力ごとに 2~5 を繰り返す。

### 13.4 城塞への退却

移動先スペースの敵ユニットは、以下の条件を満たせば、移動の手順のステップ 7 で城塞の中へ退却することができる。

- 移動先スペースが城塞である
- 敵勢力 (または敵勢力の同盟国) が移動先スペースを支配している
- 迎撃と戦闘回避の試みを解決した後で、そのスペースに 4 ユニット以下 (指揮官を除く) しかない

城塞への退却を強制されることはなく、常に任意である。退却するなら、残りのユニットすべてを退却させなければならない。アクティブな編成が進入してきたとき、複数の勢力のユニットがそのスペースを防衛していたなら、そのスペースを支配している勢力が城塞に退却するかどうかを決める。城塞に退却すると決めたなら、このインパルスの野戦は回避される。アクティブな編成のユニット数が城塞内のユニット数より多いなら、その編成は包囲を開始する (15.0)。アクティブな編成がユニット数で超越していないなら、以下の 2 つの選択肢がある。

- 1) このインパルスの CP が残っているなら、移動を継続し、1CP (峠なら 2CP) を消費してアクティブな編成を隣接するスペースへ行く。(ただし、先のスペースで撤退を強制されて、この城塞スペースに戻ってきたときは全滅する)
- 2) さもなくば、アクティブな編成は城塞スペースに進入する前のスペースに撤退しなければならない。この撤退に CP は必要ないが、14.1 の撤退の制限をすべて適用する。

## 14 野戦

移動アクションで敵編成のいるスペースに進入するか、迎撃の成功が成功したときは、野戦が発生する。野戦に参加する各勢力は、それぞれがいくつのダイスを振るかを計算する。その数のダイスを振り、「ヒット」の数を計算する。ヒットごとに敵に損害を与える。敵に最も多くのヒットを与えた側が勝者となり、そのスペースに留まる。負けた戦力は隣接するスペースに撤退しなければならない。

## 野戦の手順

- 1) 反応カードのプレイ: 「騎兵 (Reiters)」カードをプレイしてユニット数を変更する機会が双方に一度だけ与えられる (攻撃側が先)。
- 2) 攻撃側の戦闘ダイスの計算: アクティブなプレイヤーが常に攻撃側となる。攻撃側は以下の数のダイスを振れる。
  - 移動中の編成の陸軍ユニットごとにダイス 1 個
  - 攻撃側にいるリーダーの最も高い戦闘値ごとにダイス 1 個
- 3) 防御側の戦闘ダイスの計算: 迎撃側のプレイヤーまたは移動先スペースにいたスタックのプレイヤーが常に防御側となる。防御側は以下のダイスを振れる。
  - そのスペースの防御側の陸軍ユニットごとにダイス 1 個
  - 防御側にいるリーダーの最も高い戦闘値ごとにダイス 1 個
  - 防御側であることによりダイス 1 個
- 1) 攻撃側が戦闘カードを宣言: 攻撃側が戦闘カードのイベントのプレイを望むだけ宣言する。
- 2) 防御側が戦闘カードを宣言: 防御側が戦闘カードのイベントのプレイを望むだけ宣言する。防御側に複数の主要勢力のユニットが含まれるときは、それぞれが戦闘カードをプレイできる。
- 3) ダイスを振る: 双方ダイスを振る。「5」か「6」につき 1 ヒットを与える
- 4) 勝利判定: 最も多くのヒットを与えた側が戦闘の勝者となる。同点なら、防御側が勝者である。
- 5) 損害の適用: それぞれの側は、敵から受けたヒットごとに陸軍ユニット 1 を除去する。双方が除去されてしまう場合、より多くのダイスを振った側が 1 ユニットだけ残る。双方が除去され、かつ双方同じ数のダイスを振ったなら、防御側が 1 ユニットだけ残る。
- 6) リーダーを捕虜にする: 完全に除去された側に 1 人以上のリーダーがいたときは、敵の捕虜になる。捕虜になったリーダーを敵勢力の勢力カードに置く。以降の外交フェイズで捕虜を返還することができる (9.0)。
- 7) 撤退の実施: 敗北した勢力のユニット (もし残っていれば) は 14.1 の制限に従って撤退する。
- 8) 包囲の確認: 城塞スペースで戦闘が発生し、アクティブなプレイヤーが勝利したときは、アクティブな編成が敗北側の城塞内のユニットより多いかどうかを確認する。もしそうなら、そのスペースは包囲下に置かれ

る (15.0)。そうでなければ、アクティブなプレイヤーは 15.3 の指示によって撤退しなければならない。包囲は解囲される。

### 14.1 撤退

敗北者勢力のすべての残存ユニットと陸軍リーダーは撤退しなければならない。戦闘が城塞スペースで発生し、敗北した勢力がそのスペースを支配しているなら、(所有者が選択する) 4 ユニットまでの任意の数の陸軍ユニットと、任意の数の陸軍リーダーは、城塞内に退却できる。退却後に城塞の外に残ったスタック (または非城塞スペースでの戦闘におけるすべての敗北側ユニット) は、ユニットの所有者が選んだ隣接する 1 つのスペースに撤退しなければならない。そのスペースは以下の条件をすべて満たしていなければならない。適当なスペースがなければ、すべてのユニットが除去され、陸軍リーダーは捕虜になる。

制限:

- 不穏なスペース、または敵ユニットの存在するスペースには撤退できない
- 海域には撤退できない
- 独立スペース、または撤退中の勢力の同盟国でない勢力が支配するスペースには撤退できない
- 防御側が敗北したときは、敵が進入してきたスペースには撤退できない
- アクティブな勢力が敗北したとき、その編成は進入してきたスペースを選ばなければならない

## 15 包囲 (Siege)

城塞スペースにいる陸軍ユニットは、敵の移動中 (13.4) か野戦の後 (14.1) に城塞に退却し、かつ敵陸軍ユニットの方が数が多いなら、包囲下に置かれる。攻城下にある陸軍ユニットは、解囲 (15.3) されるまで、移動・攻撃・迎撃・戦闘回避ができない。(包囲下の港にいる海軍ユニットは移動できる。) 同盟を結んでいる 2 つの勢力は、それぞれの勢力が城塞内の勢力より多くのユニットを持っていれば、両方の敵である勢力の支配する城塞スペースで、同時に同じ城塞を包囲することに注意せよ。

### 15.1 強襲 (Assault)

包囲中の勢力は、1CP を消費して強襲/外戦 (Assault/Foreign War) アクションを行なって、そのスペースの支配の獲得を試みることができる。ただし、その勢力が最初にそのスペースを包囲下に置いたインパルスにはできない。1 インパルス中に同じスペースは 1 回しか強襲の対象にできない (ただし、1 インパルス中に異なるスペースを対象に複数の強襲を行うことはできる)。強襲は城塞と同じスペースにいる 1 つの編成のユニットと陸軍リーダーによって行われる。強襲

には以下の条件がある。

条件:

- アクティブな勢力の支配するユニットが、そのスペースを以前のインパルスで包囲下に置いていなければならない。空の城塞スペースであっても、以降のインパルスで強襲可能にするために、包囲下に置くための 1 インパルスを必要とする。
- 強襲側の勢力は、そのスペースに LOC を必要とする
- 城塞を支配する勢力が、隣接する海域に海軍ユニットを持たないこと
- 城塞を支配する勢力が、そのスペースに海軍ユニットを置いているなら、強襲側は、隣接する海域により多くの海軍ユニットを持たなければならない

最後の 2 つの条件 (海上封鎖) には、私掠船 (Corsair) を無視する。

強襲の手順

- 1) 編成の宣言: アクティブなプレイヤーはどの陸軍ユニットとリーダーの編成が強襲を行うかを宣言する。上述の条件をすべて満たしていなければならない
- 2) 反応カードのプレイ: 他のプレイヤーは反応カード「嵐 (Storms)」で強襲アクションを中止させることができる。
- 3) 攻撃側のダイスを数える: アクティブなプレイヤーが常に攻撃側になる。攻撃側は以下のダイスを振ることができる。

城塞に防御側の陸軍ユニットがいないとき:

- 攻撃側の陸軍ユニットごとにダイス 1 個 (騎兵は無視する)
- 攻撃側のリーダーの最大の戦闘値ごとにダイス 1 個

城塞に防御側に陸軍ユニット (騎兵可) がいるとき:

- 攻撃側の陸軍ユニット 2 ごとにダイス 1 個 (騎兵は無視する)、端数切り上げ
- 攻撃側のリーダーの最大の戦闘値ごとにダイス 1 個

- 4) 防御側のダイスを数える: そのスペースを支配している側が常に防御側になる。防御側は以下のダイスを振ることができる。

- 防御側の陸軍ユニットごとにダイス 1 個 (騎兵は無視する)
- 防御側のリーダーの最大の戦闘値ごとにダイス 1 個
- 防御側であることによりダイス 1 個 (半月堡 (Ravelin) の科学ボーナスがあれば 2 個)

- 5) 攻撃側の戦闘カードの宣言: 攻撃側は強襲に効果のある

任意の戦闘カードをイベントとしてプレイすることができる。

- 6) 防御側の戦闘カードの宣言: 防御側は強襲に効果のある任意の戦闘カードをイベントとしてプレイすることができる。複数の主要勢力がそのスペースの防御側のユニットを支配しているなら、それぞれの勢力が戦闘カードをプレイできる。
- 7) ダイスを振る: 双方はダイスを振り、ヒット数を数える。「5」か「6」の出目をヒットとみなす。
- 8) 損害の適用: 双方とも、敵のヒットごとに陸軍ユニット 1 を除去する (騎兵に損害を適用してもよい)。
- 9) 強襲の成功: 攻撃側が 1 ヒット以上を与え、防御側のユニットがそのスペースに残らず、攻撃側のユニットが 1 以上残っていれば、強襲は成功する。攻撃側はそのスペースの支配を得る。包囲下にあるすべての陸軍リーダーは捕虜になる。捕虜になったリーダーをその勢力の勢力カードに置く。このリーダーは以降のターンの外交フェイズに返還できる (9.0)。防御側に海軍ユニットと海軍指揮官がいたなら、ターントラックの次のターンに置く。以降のターンでリーダーを再登場させ、海軍ユニットを再建できる。反応カード「略奪 (Sack!)」(またはキースペースなら「スペインの怒り (Spanish Fury)」) をプレイできる。
- 10) 強襲の失敗: 攻撃側の陸軍ユニットが残らないか、攻撃側が 1 ヒットも与えないか、包囲下にある陸軍ユニットが残るかしたときは、強襲は失敗する。包囲側の陸軍ユニット数が包囲下にある陸軍ユニット数を上回っているなら、そのスペースは包囲下のままである。そうでなければ、攻撃側は 15.3 に従って撤退しなければならない。攻撃側の陸軍ユニットがすべて除去されたときは、攻撃側の陸軍リーダーは再配置される (12.5)。

そのインパルス以前にすでに城塞スペースを包囲している勢力のスタックに、ユニットやリーダーが追加されたときは、新しいユニットとリーダーも強襲に参加してステップ 3 で数えることができる (一つの編成に統合して完全な攻撃側にすることができる)。

## 15.2 救援部隊

城塞内のユニットの味方の編成は、包囲下にある城塞スペースに進入して包囲の中断させるための野戦を行うことができる。このような「救援部隊」の状況では、救援部隊と同じ勢力に支配されているなら、城塞内のユニットとリーダーも野戦に参加できる。この場合、城塞内の戦力は、たとえ (そのスペースにいるリーダーによって決まる) 編成の最大ユニット数を越えていても、戦闘に参加できる。敗北のリスクを避けるために、インパルスの開始時に城塞内にいた

ユニットを戦闘に参加させないこともできる。救援部隊の結果には以下の3種類がありえる。

- アクティブなプレイヤーが戦闘に勝利し、包囲側が撤退して包囲が終了する
- アクティブなプレイヤーが戦闘に敗北しても、両者の与えたヒットが同数なら、アクティブなプレイヤーはユニットとリーダーを城塞に撤退させることができる(そのスペースに進入した救援部隊を含んでよい)。撤退後の城塞内のユニット数が5以上になってはならない。他の攻撃側ユニットは14.1に従って撤退する。
- アクティブなプレイヤーが戦闘に敗北し、与えたヒットが敵より少ないときは、インパルスの開始時に城塞内にいたユニットのみが城塞内に撤退できる。他の攻撃側のユニットは14.1に従って撤退する。救援部隊の攻撃側のユニットがすべて除去されたなら、救援部隊のリーダーは捕虜になり、撤退も行われない。

### 15.3 包囲の中断

包囲中のスタックの陸軍ユニットの数が城塞内の陸軍ユニット(騎兵を含む)を上回らなくなったら、包囲は直ちに中断される。これは包囲中の戦力が移動アクション・迎撃・戦闘回避でそのスペースを離れたときに起こる。また、強襲や救援部隊との戦闘、イベントカードのプレイによって包囲中のスタックが損害を受けたときにも起こりえる。包囲を中断したら、そのスタックは以下の制限を満たす任意の隣接スペースに撤退しなければならない。この撤退にはCPは必要ない。適当なスペースがないなら、そのスタックのすべてのユニットが除去され、リーダーは捕虜になる。

#### 制限

- 不穏、または撤退中の勢力(またはその同盟国)以外に所属するユニットのいるスペースには撤退できない
- 海域には撤退できない
- 独立スペース、または撤退中の勢力の同盟国以外の他勢力の支配するスペースには撤退できない

## 16 海軍

海軍ユニットは、海域と港を陸軍ユニットのスペースであるかのようにみなして移動・戦闘・迎撃・戦闘回避を行う。海軍ユニットは、陸軍ユニットが海域を横断するための輸送能力を持っている(輸送は1インパルスで完了しなければならない)。海軍ユニットは海域から敵の港に対して海賊行為を行うことができる(オスマンの私掠船は任意の港に対して行える)。船長は海上移動を使用して海域を渡り、植民地を発見し、ワールドマップ上で海賊行為を行い、世界一周を行う。

### 16.1 海上移動

海軍ユニットは海上移動アクションで移動できる(1CP)。(1編成のみに限られる)陸上移動と異なり、海上移動ではマップ上にあるその勢力のすべての海軍ユニットと船長が移動できる(アクティブな同盟中の中小勢力と貸与された艦隊も含む)。ヨーロッパマップ上の海軍ユニットと船長、およびワールドマップ上の警備艇はそれぞれ同じCPで移動できる。(大洋を除く)海域への海上移動は、敵海軍ユニットによる迎撃の対象となる。海域にいる敵海軍ユニットは、海上移動アクションに対応して戦闘回避を試みることができる。すべての海上移動は「隣接」した場所への移動である。港は1~2の海域に隣接していて、錨のマークで識別できる。海域はその海域のシンボルを持つすべての港と隣接し、境界を共有するすべての海域と隣接している。大洋は境界を共有するすべての大洋、および危険航路で接続した大洋と隣接している。港と異なり、船長と警備艇はワールドマップの植民地スペースに進入できない。また、大洋と海域が隣接することはない。

移動後、戦争中でない2つの異なる勢力の海軍ユニットが同じ海域にいてもよい。(船長と警備艇はたとえ戦争中でも同じ大洋にいてもよい。)迎撃の試み・戦闘回避の試み・海上戦闘は、敵海軍との間でのみ発生する。海上移動は以下の制限に従わなければならない。

#### 制限

- 海軍ユニットは常に隣接する場所へ移動しなければならない。イオニア海(Ionian Sea)とティラニア海(Tyrrhenian Sea)、バルバリー海岸(Barbary Coast)と大西洋(Atlantic Ocean)は隣接していない(逆も同様)ので、移動できない(2.5)。
- 海軍ユニットは敵海軍ユニットが存在する港に限り、他のプレイヤーの支配する港へ移動できる(この制限により海軍が同盟中の主要勢力の港へと移動することは禁止される)。
- 海軍リーダーは可能ならば同じ勢力の支配する海軍ユニットとスタックしなければならない。海軍リーダーは同じ港または海域から移動を開始する任意の海軍ユニットに同行することができる。海上移動によって海軍リーダーのいる港や海域が空になるときは、そのリーダーはいずれかの海軍ユニットと同行しなければならない。
- そのインパルスで海上戦闘に敗北した海軍ユニットを含むスタックは、海上移動を行えない。

#### 海上移動の手順

- 1) 海上移動の宣言: アクティブな勢力はどの海軍ユニットとリーダーが移動を行うかを宣言し、ユニットごとに目的地を指定する。すべてのユニットの目的地はそ



の現在地に隣接していなければならない。

- 2) 海上移動の実行: アクティブな勢力がすべての海上移動を実行する。すべての移動は同時とみなされるので、実行順は重要ではない。目的の港・海域・大洋に到着したユニットは以下のようにスタックする。

港に到着したとき: 到着した海軍ユニットを陸軍ユニットと陸軍リーダーの下に通常の向き (水平) に置く。

味方ユニットのいる海域に到着したとき: 到着した海軍ユニットを他の味方ユニットの上に、それらと同じ向きに置く。

味方ユニットのいない海域に到着したとき: 到着した海軍ユニットを 90 度回転させて (縦に) 置く。

大洋に到着したとき: 探検隊が危険航路を通してそのゾーンに到着するか、貿易風に逆らう向きに移動したなら、航海チェックを行わなければならない。ダイスを 2 個振って、船長の航海値を加える。地図投影法 (Map Projection) の科学ボーナスがあれば結果を +1 する。航海表で結果を参照する。

除去: 船長をゲームから除去する。(探検隊に追加された) 植民者は失われ、(海賊行為による財宝の) 戦利品は直ちに捨てる。

損害: 未損害の探検隊を裏返して損害面にする。海賊行為による戦利品の財宝が 2 個あるなら、1 個を (選んで) 捨てる。探検隊が既に損害を受けていたなら、その航海は終了する。船長をターントラックの次のターンに置く。植民者は失われ、戦利品を直ちに捨てる。

植民地を積んでいる探検隊が航海チェックに生き残り、未占領の灰色の入植地スペースがその大洋ゾーンに接続しているなら、アクティブな勢力は植民地を探検隊から入植地に置くことができる。一度置いた植民地は移動できない。

- 3) 反応カードのプレイ: 他の勢力は反応カード「嵐 (Storms)」で海上移動アクションを妨害することができる。
- 4) 迎撃の実施: 縦の海軍ユニットスタックは、隣接する場所の敵海軍ユニットから迎撃を受けることがある。複数の敵スタックが目的地のスペースに隣接しているなら、それぞれのスタックの任意の数のユニットを単独のスタックとして迎撃を試みる。異なる敵の複数のスタックのすべてが迎撃を望んだときは、インパルス順に解決する。

制限:

- ある勢力が成功したら、他の勢力は迎撃を試みられない (その勢力が迎撃した勢力と同盟していても)。
- アクティブな勢力の海軍ユニットと同じ場所の海

軍ユニットは迎撃を試みられない。

- 移動先のスペースに、迎撃勢力と敵対関係にある海軍ユニットが通常の向きに置かれているときは、迎撃を試みられない。

迎撃を行う勢力はダイスを 2 個振り、海軍リーダーの戦闘値を加える。迎撃側ユニットにガレオン・ガレオン戦艦・無敵艦隊が含まれ、そこが地中海なら結果を -1 する。望遠鏡 (Telescope) の科学ボーナスを持つ勢力は +1 のボーナスを得る。結果が 9 以上なら、成功である。成功したら、迎撃側の海軍ユニットを目的地のスペースに縦に置く。迎撃に成功したすべてのスタックを単一のスタックに統合する (以下のステップ 7 の海上戦闘でも単一のスタックとして戦う)。

- 5) 戦闘回避の実施: 海域 (港は不可) にいる敵海軍ユニットは、以下の条件をすべて満たしていれば、戦闘回避を試みることができる (この条件はアクティブな勢力がステップ 2 で進入し、ステップ 4 で迎撃が起きなかった海域を表している)。

- すべての敵海軍ユニットが通常の向きで置かれている
- アクティブな勢力の海軍ユニットが縦に置かれている

戦闘回避の試みはインパルス順に解決する。戦闘回避を試みる敵勢力は、海軍ユニットが移動しようとする隣接する場所を指定する。隣接する港なら、戦闘回避を行う勢力が支配していなければならない。隣接する海域なら、戦闘回避を行う勢力と戦争中の勢力のユニットがいてはならない。その勢力の海軍ユニットはすべて一体となって戦闘回避しなければならない。戦闘回避を行う勢力はダイスを 2 個振り、そこにいる任意の海軍リーダーの戦闘値を加える。ガレオン・ガレオン戦艦・無敵艦隊が含まれ、そこが地中海なら結果を -1 する。望遠鏡 (Telescope) の科学ボーナスを持つ勢力は +1 のボーナスを得る。結果が 9 以上なら、成功である。成功したら、ユニットを選択した隣接スペースに置く。

- 6) ユニットの向きを戻す: すべての戦闘回避の試みが終了したら、すべてのユニットの向きを縦から通常に戻す。
- 7) 海上戦闘の実施: アクティブな勢力の海軍ユニットと敵勢力が同じ海域か港にいるなら、そこで海上戦闘が発生する。アクティブな勢力は海上移動の結果として発生した海上戦闘を好きな順番で解決する。その海域に複数の敵勢力がいるなら、アクティブな勢力がどの勢力と先に戦闘するかを選ぶ (同盟中の敵スタックは合計しない)。敗北して撤退するか、それぞれの敵と一回ずつ戦うまで、敵海軍戦力との戦闘を続けなければならない。

## 16.2 海上戦闘

海上戦闘は敵海軍ユニットの存在する海域か港への海上移動アクション、または迎撃の成功によって発生する。戦闘に参加する各勢力は、戦闘ダイスを計算して振り、いくつのヒットを与えたかを数える。ヒットは敵に損害を与える。より多くのヒットを与えた側が勝つ。戦闘後、どちらか一方の側は隣接する場所に撤退しなければならない。

### 海上戦闘の手順

- 1) 攻撃側のダイスを計算する：海上戦闘では、アクティブなプレイヤーが常に攻撃側になる。攻撃側は以下の表を参照してダイスを数える。
- 2) 防御側のダイスを計算する：海上戦闘では、迎撃プレイヤー、または移動アクションの開始時に移動先の場所にいたスタックのプレイヤーが常に防御側になる。防御側は以下の表を参照してダイスを数える。  
ダイス 1 個：私掠船・(大西洋の海域で) ガレー船ごとに  
ダイス 2 個：ガレオン・ガレオン戦艦・(地中海で) カレー船ごとに  
2~8 個：スペイン無敵艦隊 (23.2)  
ダイス 1 個：その海域または港にいる最高の海軍リーダーの戦闘値ごとに  
ダイス 1 個：防御側、ただし港での戦闘に限る
- 3) 攻撃側の戦闘カードの宣言：攻撃側が戦闘カードのイベントのプレイを望むだけ宣言する。
- 4) 防御側の戦闘カードの宣言：防御側が戦闘カードのイベントのプレイを望むだけ宣言する。
- 5) ダイスを振る：双方ダイスを振る。それぞれヒットを与えたダイスを数える。「5」と「6」の目をヒットとみなす。
- 6) 反応カードのプレイ：地中海で起きた戦闘なら、どの勢力も反応カード「ガレアス船 (Galleasses)」をプレイして、追加のヒットを与える試みができる。
- 7) 勝敗の判定：より多くのヒットを与えた側が戦闘の勝者である。同点なら防御側が勝者となる。
- 8) 損害の適用：それぞれの側は、敵から受けた 2 ヒットごとにガレー船・ガレオン・ガレオン戦艦のいずれか 1 を除去する。複数のユニットがいるとき、どのユニットを除去するかは、ユニットを失うプレイヤーが選ぶ。イギリスはガレオン戦艦の参加する海域での戦闘で (港は不可)、ガレオン戦艦ごとに「5」のヒットを 1 つ無視することができる。ヒットを無視できるのは損害の適用ステップのみで、ステップ 7 の勝敗の判定のときは通常通り数える。オスマンはガレー船にすべてのヒットを与えた後で、残りのヒットごとに私掠船 1 を除去する。端数のヒットが残る場合、敗者はガレー船・ガレ

オン・ガレオン戦艦いずれか 1 を追加で除去する。勝者は無視する。双方とも除去された場合、より多くのダイスを振った側が 1 ユニットだけ残る。双方同数なら、防御側が 1 ユニットだけ残る。

- 9) 一方の勢力が撤退する：港における戦闘なら、攻撃側は敵海軍ユニットのいない隣接した海域に撤退する (注：勝敗にかかわらず攻撃側が退却する)。海域における戦闘なら、敗北側は自分の支配する隣接する (敵海軍ユニットのいない) 港か、隣接する (敵海軍ユニットのいない) 海域に撤退する。適当な場所がない場合、その海軍ユニットは除去される。
- 10) ターントラックにユニットを置く：完全に除去された側に海軍リーダーがいたなら、それをターントラックの次のターンに置く。戦闘で除去された海軍ユニットも、同様に置く。以降のターンで、リーダーは再登場し、海軍ユニットは再建可能になる (8.1)。(例外：乾ドック (Dry Dock) の科学ボーナスを持つ勢力は、直ちに海軍ユニットを戦力プールに戻す。)

## 16.3 海上輸送

隣接する 1 つ以上の海域に海軍ユニットを持つ勢力は、陸軍ユニットで海域を越える特殊移動を行える。この特殊移動を「海上輸送 (naval transport)」と呼び、「平地で編成を移動」アクションの特別な場合とみなす。

### 海上輸送の手順

- 1) CP を消費して移動する：アクティブな勢力は現在のアクションフェイズで消費するために少なくとも 2CP を残していなければならない。そうなら、港にいる 5 以下の陸軍ユニット (と任意のリーダー) からなる編成は、アクティブな勢力の支配する海軍ユニットのいる隣接する海域に移動できる。この移動は 1CP を消費し、平地への移動アクションとみなされる。海上輸送によるユニットの移動は海上での迎撃の対象にはならない。他の勢力は反応カード「嵐 (Storms)」をプレイして、海上輸送を阻止できる。包囲下にある編成は海上輸送で移動できない。
- 2) 複数海域の輸送：アクティブな勢力は、1CP を支払い、その編成を隣接する海域か港に移動を続ける。海域から海域への移動は、その勢力がそれぞれの海域に海軍ユニットを置いていて、かつインパルスが終了する前に編成を港に降ろすのに十分な CP が残っている場合にのみ可能である。編成を海域に置いたままインパルスを終了することはできない。次のインパルスを開始する前に、個々の編成の海上輸送を終了させなければならない。
- 3) 港での終了：最後に進入した海域に隣接した港への移動によって、その編成の海上輸送が終了する。その港

は以下の制限を満たさなければならない。

- 港に敵海軍ユニットがいてはならない
- その勢力がそのスペースに陸上移動で進入可能でなければならない(つまり、アクティブな勢力と同盟中か戦争中でない勢力の港ではない)

目的地への移動を移動アクションであるかのように扱う。敵ユニットは迎撃・戦闘回避・城塞への退却・野戦ができる。

- 4) 海上輸送と野戦: アクティブな勢力が海上輸送を終了した港での野戦に敗北したら、輸送されたユニットはすべて除去され、陸軍リーダーは捕虜になる。

#### 16.4 ヨーロッパマップでの海賊行為

海域に海軍ユニットを置いている勢力は、2CPを支払って海賊行為アクションを行い、その海域に隣接する港を支配する任意の敵勢力を対象にできる。加えて、オスマンは海域に私掠船を置いていれば、たとえ2つの勢力が戦争中であっても、アクティブな主要勢力に対して海賊行為ができる。

ヨーロッパマップでの海賊行為の手順

- 1) 海賊行為の宣言: アクティブな勢力は海域にある自分の海軍ユニットが海賊行為を行うことを宣言する。その海域に接続している港を1つ以上支配している主要勢力を、海賊行為の対象として指定しなければならない。オスマンが私掠船を使う場合以外は、アクティブな勢力と対象の勢力は戦争中でなければならない。各勢力はそれぞれの海域で1ターンに1回しか海賊行為を行えない。目印として、その勢力の「海賊」マーカーを海域に置く。各海域は1ターンに3つ以上の勢力の海賊行為の対象となることはなく、各勢力は1ターン中に3回までしか海賊行為を行えない(すべての海域と大洋を通して)。

- 2) 対象プレイヤーのダイスを数える: 対象の勢力は以下の防御用のダイスを得る。

- 対象の勢力が海賊行為の発生した海域に持つ海軍ユニット(無敵艦隊を除く)ごとにダイス2個(オスマンが私掠船で海賊行為を行った場合のみ)
- 対象の勢力が海賊行為の発生した海域に隣接する海域か港に持つ海軍ユニット(無敵艦隊と私掠船を除く)ごとにダイス1個
- 対象の勢力(またはアクティブな勢力と戦争中の他の勢力)が支配する海賊行為の発生した海域に隣接する要塞ごとにダイス1個この要塞は海賊行為の発生した海域に隣接していなければならない、不穏や包囲下であってはならない(注:これは要塞でなければならない。城塞スペースやキースペースからはダイスは得られない)。

- オスマンによる海賊行為で、聖ヨハネ騎士団(Knights of St. John)のユニットが、海賊行為の発生した海域に隣接する港に存在する場合、ダイス1個

- 3) 海賊への抵抗ダイスを振る: 対象の勢力は上で計算したダイスを振る。「5」と「6」の目をヒットとみなす。ヒットを以下のように適用する。

- a) オスマンが私掠船で行った海賊なら、最初にヒットごとに私掠船1を除去する。
- b) (a)でヒットが残ったら、アクティブな勢力のスタックから2ヒットごとに海軍ユニット1を除去する(除去するユニットはアクティブな勢力が選ぶ)。
- c) (b)で1ヒットが残ったら、海軍ユニット1を除去する(除去するユニットはアクティブな勢力が選ぶ)。

- 4) 海賊ダイスを数える: ステップ3で、その海域にアクティブな勢力の1以上の海軍ユニットが残っているなら(オスマンが敵以外の勢力を対象にしているなら、私掠船が1以上残っているなら)、アクティブな勢力が海賊行為のダイスを振る。

- ダイス1個: アクティブな勢力がその海域に海軍ユニットを1つしか持っていないか、対象の勢力がその海域に隣接する港を1つしか持っていないなら。
- ダイス2個: それ以外

アクティブな勢力はその海域にいる海軍リーダーの海賊値を加え、最終的なダイス数を得る。

- 5) 海賊ダイスを振る: アクティブなプレイヤーがダイスを振る。「5」と「6」の目をヒットとみなす。ヒットごとに、対象の勢力は以下のいずれかを選択しなければならない。

- a) 対象の海域またはそこに隣接する海域の海軍ユニット1を除去する
- b) アクティブな勢力に自分の手札からランダムなカードを1枚引かせる(ただし、そのカードは次のインパルスまで使用できない)
- c) アクティブなプレイヤーに1VPを獲得させる
- d) スペインが海賊行為の対象となり、かつ無敵艦隊が対象の海域またはそこに隣接する海域にいるなら、スペイン無敵艦隊を1レベル低下させる

対象の勢力が手札を持っていないなら、アクティブなプレイヤーにカードを引かせることはできない。対象の勢力は常にヒットごとに上の4つの報酬のいずれかを与えなければならない。他に可能な選択肢がある限り、アクティブなプレイヤーに利益のない報酬を選ぶ

ことはできない。1 回の海賊行為で複数のヒットを受けたときは、対象のプレイヤーはできる限り可能な報酬を均等に選ばなければならない(つまり、他の選択可能な報酬を 1 回以上選ばない限り、同じ報酬を 2 回以上選ぶことはできない)。

## 16.5 ワールドマップでの海賊行為

大洋ゾーンに船長を持つ勢力は、2CP を消費してスペインかポルトガルを対象に海賊行為を行える。

ワールドマップでの海賊行為の手順

- 1) 海賊行為の宣言: アクティブな勢力は大洋ゾーンにいる船長がスペインかポルトガルに対する海賊行為を行うことを宣言する。対象の勢力がその海域に隣接する入植地を支配していなければならない。(注: ノンブレ・デ・ディオス/パナマ (Nombre de Dios/Panama) の入植地はメキシコ湾 (Mexican Coast) と南米北岸 (Spanish Main) の両方に接続している。) この海賊行為には、船長の勢力がスペインまたはポルトガルと戦争中である必要はない。また、「セバスチャン王の死 (Death of King Sebastian)」イベントで完全にゲームに登場となる前であっても、いつでもポルトガルを対象にできる (またポルトガルが登場した後でスペインと同盟を結んでいてもよい)。唯一の制限として、イギリスとフランスはポルトガルと同盟中にはポルトガルに海賊行為ができない。各勢力はそれぞれの大洋ゾーンで 1 ターンに 1 回しか海賊行為を行えない。その勢力の「海賊」マーカーを海域に置く。各大洋ゾーンは 1 ターンに 3 回以上の勢力の海賊行為の対象となることはなく、各勢力は 1 ターン中に 3 回までしか海賊行為を行えない (すべての海域と大洋を通して)。

- 2) 対象プレイヤーのダイスを数える: 対象の勢力は以下の防御用のダイスを得る。

ポルトガル: ポルトガルが対象なら、その大洋ゾーンに隣接するポルトガルの入植地につきダイス 1 個を振る

スペイン: スペインが対象なら、その大洋ゾーンの警備艇ごとにダイス 1 個と、その大洋ゾーンに直接接続する入植地のスペインの要塞ごとにダイス 1 個を振る。警備艇も要塞もないなら、ダイスを振れない。

- 3) 海賊への抵抗ダイスを振る: 対象の勢力が 1 個以上のダイスを振れるなら、そのダイスを振る。「5」と「6」の目をヒットとみなす。2 ヒットでその船長をゲームから除去できる。海賊行為の開始時にダメージを受けていた船長は 1 ヒットで除去される。ダメージのない船長に 1 ヒットを与えたときは、船長を裏返して損害面にする。

- 4) 船長の海賊ダイスを数える: ステップ 3 の後でその船長が大洋ゾーンに残っているなら、アクティブな勢力は海賊行為のダイスを振ることができる。その勢力は以下のダイスを得る。

ダイス 1 個: その船長がダメージを受けているか、その海域に接続する対象の勢力の入植地が 1 つしかない

ダイス 2 個: それ以外

アクティブな勢力はさらに船長の海賊値を加えて最終的なダイス数を得る。

- 5) 海賊ダイスを振る: アクティブなプレイヤーはその数のダイスを振る。「5」と「6」の目をヒットとみなす。ヒットごとに、スペインのプレイヤーは以下のいずれかを選ばなければならない (ポルトガルが対象の場合も)。

- a) その大洋ゾーンから警備艇 1 を除去する
- b) スペインが対象なら、アクティブな勢力にスペインの財宝からランダムに 1 枚引かせる。その大洋ゾーンに要塞が存在することによってスペインが 1 個以上のダイスを振っていたなら、スペインのプレイヤーは財宝を 1 枚だけ選んで保持し、ランダムな選択の対象から外すことができる。
- c) ポルトガルが対象なら、アクティブなプレイヤーはポルトガルの財宝からランダムに 1 枚を引くことができる。
- d) 手番プレイヤーに 1VP を獲得させる

対応する列 (スペインかポルトガル) が空 (またはスペインに対する海賊行為でスペインが大洋ゾーンに隣接する要塞を持ち、かつスペインの財宝が 1 つしかない) なら、アクティブプレイヤーは財宝を報酬として得ることができない。対象の勢力はヒットごとに上の選択肢の一つを報酬として得なければならない。他に可能な選択肢がある限り、アクティブなプレイヤーに利益のない報酬を選ぶことはできない。1 回の海賊行為で複数のヒットを受けたときは、対象のプレイヤーはできる限り可能な報酬を均等に選ばなければならない(つまり、他の選択可能な報酬を 1 回以上選ばない限り、同じ報酬を 2 回以上選ぶことはできない)。

- 6) 戦利品の保管: ステップ 5 で獲得した財宝を船長カウンターの下に置く。ダメージのない探検隊は財宝を 2 つまで輸送できる。ダメージのある探検隊は財宝を 1 つしか輸送できない。ステップ 5 の財宝を得た後で、(以前の海賊行為によって得た財宝と合わせて) 財宝の総数が探検隊の輸送能力を越えたなら、超過分の財宝を持ち主が選んで捨てる。
- 7) 可能なら帰還する: 船長の場所からその勢力の入口の大洋まで経路を辿ることができ、かつその経路が危険

航路を通っていないなら、直ちに帰還することができる。この選択肢を選ぶなら、戦利品の財宝をその勢力の手札に加える。船長はターントラックの次のターンに置き、次のターンの開始時に再登場することを示す。船長を海に残すことを選ぶなら、再度船長を帰還させる機会は、将来の海賊行為の試みか、冬季フェイズまで待たなければならない。

## 16.6 世界一周 (Circumnavigation)

船長はどちらかの方向にマップ上を移動することで、地球を一周することができる。ゲーム中、最初に世界一周を達成した船長は 2VP を獲得する。2 回目なら 1VP を獲得する。以下の条件を満たしたら、直ちに VP を獲得し、財宝をプレイヤーの手札に加え、船長をマップから取り除く (任意ではない)。

オスマン: インド洋から南太平洋に移動した船長が、最初にギニア沿岸 (Guinea Coast) からインド洋に帰還したとき

オスマン: インド洋からギニア沿岸に移動した船長が、最初に南太平洋 (South Pacific) からインド洋に帰還したとき

イギリス・フランス・神聖ローマ・プロテスタント: ギニア沿岸からインド洋に移動したことがある船長が、最初にチリ沿岸 (Chilean Coast) から南大西洋に移動したとき

イギリス・フランス・神聖ローマ・プロテスタント: 南大西洋からチリ沿岸に移動したことがある船長が、最初にインド洋 (Indian Ocean) からギニア沿岸に移動したとき

## 16.7 アントワープとロッテルダム

アントワープ (Antwerp) とロッテルダム (Rotterdam) は特別な内陸港で、濃い青色のシンボルで示されている。内陸港として、これらの都市は完全な港スペースの属性の一部を持つ。これらの特別な属性は以下の通り。

海軍ユニットの禁止: 海軍ユニットはアントワープとロッテルダムに進入できない

海上輸送: アクティブな勢力の支配下にある内陸水路 (フリシンゲン (Flushing) かブリーレ (Brielle)) によってアントワープまたはロッテルダムに接続している港ならば、ICP で直接アントワープまたはロッテルダムから北海へ海上輸送を行うことができる (逆も可)。

強襲: 包囲下にある勢力がアントワープまたはロッテルダムと内陸水路で接続するスペースを支配しているなら、アントワープまたはロッテルダムへの強襲はでき

ない。(例外: 強襲側の勢力が北海に海軍ユニットを置いているか、「裏切り (Treachery)」か「包囲兵器 (Siege Engineering)」イベントがプレイされたときは、強襲可能)

海賊行為: アントワープとロッテルダムは、その勢力が内陸水路によってこのスペースと接続する港を支配していれば、海賊行為の対象にできる。

オランダ海賊: アントワープとロッテルダムは、プロテスタントが内陸水路によってこのスペースと接続する港を支配していれば、「オランダ海賊 (Sea Beggars)」イベントカードの対象にできる。

宗教: アントワープとロッテルダムは、内陸水路によって接続される港をどの勢力が支配しているかにかかわらず、海域を越える改宗 (18.5) に対しては常に北海と接続している。

アントワープとロッテルダムの内陸水路を越える接続による移動・迎撃・戦闘回避・宗教的活動についての情報は 2.5 を参照。

## 17 建設

各勢力が新しい陸軍ユニット・海軍ユニット・探検隊・要塞を建設するアクションがいくつかある。新しいユニットは自分の勢力の現在支配下にある本国スペースに建設しなければならない (例外: 「外国の義勇兵 (Foreign Volunteers)」と「騎士 (Reiters)」は本国スペース以外の味方スペースにユニットを建設できる)。不穏なスペースにユニットを建設することはできない。

### 17.1 戦力プール

ゲームに登場する各勢力のカウンターは、それぞれの勢力のこの時代における人的資源を反映した制限を表している。使用可能なカウンター数を越えてユニットを建設することはできない。新しいユニットの建設を円滑にするため、カウンターの両替はいつでも可能である。(例: 1 のカウンターが足りなくなったプレイヤーは、3 ユニットが置かれたスペースでユニットを建設して、それを 4 に置き換えることができる。) ほとんどの勢力の海軍ユニットは両面があるので、プレイヤーはどちらのタイプの海軍ユニットを建設するかを注意深く考慮しなければならない (例えば、ガレー船とガレオンを作れる勢力は、ガレー船を作りすぎるとガレオン艦隊を建設する機会を失うことになるだろう)。

聖ヨハネ騎士団 (Knights of St. John): このカウンターは以下を除き、ゲーム上はスペイン正規兵カウンターをみなす。

- 正規兵の建設アクションでは建設できない
- 現在のスペースから移動できない



シナリオによって、1~2 ユニットが登場する。すべてのユニットが除去されたら、「聖ヨハネ騎士団」イベントのプレイによってのみマップ上に復帰できる。

## 17.2 陸軍ユニット

陸軍は敵ユニットに占領されていない任意の味方の本国スペースで建設できる。例外は以下の通り。

- a) 赤の禁止マークのスペース。オスマンはアルジェリア (Algiers) とジェルバ島/トリポリ (Djerba/Tripoli) では陸軍ユニットを建設できない。
- b) スペインプレイヤーはオラン (Oran) とマルタ (Malta) で陸軍ユニットを建設できない。(同様の禁止マークがある)
- c) スペインはネーデルランドの宗教戦争エリア (Netherlands Religious Struggle) ではワロン人 (Walloon) しか建設できない。スペインの戦力プールにはワロン人正規兵カウンター 3 が含まれている。ワロン人はあらゆる点でスペインの正規兵とみなす。ただし、ユニットの建設に関してのみ以下のように例外的に扱う。ワロン人はネーデルランド内のスペースでしか建設できず、スペインはネーデルランド内のスペースではワロン人しか建設できない。

オスマンと神聖ローマのプレイヤーは「外戦 (Foreign War)」カードが進行中なら、その上にユニットを建設できる (23.7)。

正規兵: すべての勢力は 2CP を消費して正規兵の徴募アクションを行うことができる。アクションごとに正規兵ユニット 1 をマップ上に置く。

傭兵: オスマン以外のすべての勢力は 1CP を消費して傭兵の購入アクションを行うことができる。アクションごとに傭兵ユニット 1 をマップ上に置く。

騎兵: オスマン (のみ) は 1CP を消費して騎兵の徴募アクションを行うことができる。アクションごとに騎兵ユニット 1 をマップ上に置く。

## 17.3 海軍ユニット

海軍ユニットは敵ユニットに占領されていない任意の味方の本国港スペースで建設できる。戦闘や強襲で失われた海軍ユニットは除去されたターンには再建できない。海軍ユニットが失われたときは、それをターントラックの次のターンに置く。カードドロフェイズ (8.1) に、除去された海軍ユニットをその勢力が建設可能なプールに戻す。(例外: 乾ドック (Dry Dock) の科学ボーナスを持つ勢力は、失ったその主要勢力の海軍ユニットを直ちに再建できる。これらのユニットは除去されたとき直ちにその勢力の戦力プールに戻される。)

ガレー船 (Galley): オスマン・スペイン・フランス・神聖ローマは 2CP を消費して、ガレー船の建設アクションを行える。アクションごとにガレー船ユニット 1 をマップ上の本国港スペースに置く。スペインはオラン (Oran) ではガレー船しか建設できない。オスマンはアルジェリア (Algiers) とジェルバ島/トリポリ (Djerba/Tripoli) ではガレー船を建設できない。スペインはオランダ宗教戦争エリアではガレー船を建設できない。

私掠船 (Corsair): オスマン (のみ) は 1CP 消費して、私掠船の建設アクションを行える。アクションごとにガレー船ユニット 1 をマップ上に置く。私掠船はアルジェリアとジェルバ島/トリポリを含む任意のオスマンの本国港スペースに建設できる。

ガレオン (Galleon): スペイン・イギリス・スペイン・プロテスタントは 2CP を消費して、ガレオンの建設アクションを行える。アクションごとにガレオンユニット 1 を大西洋 (Atlantic) 海域に接続した本国港スペースに置く。イギリスがターン 3 以降にロンドンでガレオンを建設し、船長ホーキンス (Hawkins) がそこにいるなら、カウンターをガレオン戦艦 (race-build) の面で置く。(もしくは、「ジョン・ホーキンス (John Hawkins)」のイベントで、既存のイギリスのガレオンをガレオン戦艦にアップグレードできる。) スペインはオランダ宗教戦争エリアでガレオンを建設できない。

警備艇 (Patrol): スペインは 2CP を消費して、警備艇の建設アクションを行える。アクションごとに警備艇 1 をスペインの支配下にある入植地に接続する任意の大洋ゾーンに置く。

## 17.4 探検隊 (Expedition)

オスマン・イギリス・フランス・プロテスタントは 1CP を消費して探検隊の建設アクションを行なえる。その勢力の船長を取り、マップ上に置く。以下の 3 つの場合がある。

オスマンの船長でスエズ運河が未建設: 船長を損害面 (裏) でインド洋に置く

オスマンの船長でスエズ運河が建設済: 船長を未損害面 (表) でインド洋に置く

イギリス・フランス・神聖ローマ・プロテスタントの船長: 船長を北大西洋 (North Atlantic) かギニア沿岸 (Guinea Coast) に未損害面 (表) で置く。オレンジと青で塗り分けられている船長は、フランスでもプロテスタントでも (どちらか先に航海に出資した方が) 建設できる。「ル・テトゥー (Le Testu)」はそのターンにすでに科学者として出資されているときは使用できない。

未プレイの植民地マーカーを持つ勢力は、追加の 1CP (計

2CP)を支払って、探検隊に植民地を追加できる。(例外：オスマンはスエズ運河が建設済みの場合のみ植民地を追加できる。)植民地を船長カウンターの上に置く。その勢力がプランテーション (Plantation) の科学ボーナスを持っているなら、追加のCPは必要ない。ワールドマップにおける探検隊の移動のルールは 16.1 を参照。

### 17.5 要塞

どの勢力も 2CP を消費して要塞の建設アクションを行える。要塞は、敵ユニットに占領されていないか、要塞マーカーの存在する、(不穏でない) ヨーロッパマップ上の味方の非城塞本国スペースに建設できる。要塞をヨーロッパマップに置くときは、全体のサブライからマーカーを取る。

スペインは自分の勢力カード上に使用可能な要塞マーカーがあるなら、要塞の建設アクションでワールドマップ上に要塞を建設することができる。スペインの勢力カードからマーカーを取り除き、スペインが支配し、まだ要塞のない任意のワールドマップ上の入植地に置く。

## 18 宗教戦争

マルティン・ルターによって 1517 年に開始されたヨーロッパにおける宗教的精神の闘争は、バージnkイーンの時代にもスコットランド・イギリス・オランダ・フランスの 4 つのエリア (2.5) で続いていた。スペイン・イギリス・神聖ローマ・プロテスタントのプレイヤーは、この闘争の結果によるVPを得る(または失う)ことがある。スペイン・フランス・プロテスタントのプレイヤーは、宗教戦争が極端に一方に振り切れたとき自動的勝利を得ることもある。

この項では、宗教的な衝突を管理するすべてのルールについて説明する。基本的な原則についての 1 項の後に、宗教戦争から発生する 3 つのアクションをカバーするルール (18.2 ~ 18.4) がある。その後に、プロテスタントの改宗の試み、カトリックの改宗の試み、反乱の詳細な手順がある。

### 18.1 基本原則

#### 用語

4 つの宗教戦争エリア内の各スペースの「宗教的影響」(カトリックかプロテスタントか、2.3 参照) はゲーム中常にチェックされ、そのスペースの政治的支配とは関係ないことに注意せよ。他にもいくつか宗教戦争上重要な用語がある。

プロテスタントの改宗の試み: プロテスタントの改宗の試みとは、ある勢力があるスペースの宗教的影響をカトリックからプロテスタントに変更しようとする、宗教アクションかイベントによる手順である。イギリスとプロテスタントのみが、プロテスタントの改宗の試みのアクションを行うことができるが、他の勢力もイベントのプレイによって同様の試みを行うことができる。

カトリックの改宗の試み: カトリックの改宗の試みとは、ある勢力があるスペースの宗教的影響をプロテスタントからカトリックに変更しようとする、宗教アクションかイベントによる手順である。スペインとフランスのみが、カトリックの改宗の試みのアクションを行うことができるが、他の勢力もイベントのプレイによって同様の試みを行うことができる。

#### 中核的存在

ゲーム中、4 つの宗教戦争エリアにあるスペースの宗教的影響は、カトリックとプロテスタントの間を揺れ動く。しかしながら、どのような状況においても、アクションまたはイベントによって、いずれかのエリアから最後のカトリックのスペース、または最後のプロテスタントのスペースを除去することはできない。イベントやアクションの解決によって、この最後のスペースの影響が変わるなら、マーカーが反転する効果は失われる。この中核的存在ルールによってどのスペースも反転させられないなら、そのような改宗の試みのイベントやアクションを行うことはできない。不穏なスペースも、それぞれのエリアにおける各宗派の最後のスペースとしては数える。

### 18.2 伝道師の説法 (Preaching Sermons)

スペインとプロテスタントは 2CP を消費して「伝道師の説法 (Preach Sermon)」アクションを行うことができる。スペインがこのアクションを行ったなら、イングランドで 5 回のカトリックの改宗の試みを行う。プロテスタントがこのアクションを行ったなら、フランス・オランダ・スコットランドで 5 回のプロテスタントの改宗の試みを行う (ただし 2 エリア以上で行うことはできない)。プロテスタントとカトリックの改宗の試みは 18.5 で解決する。

### 18.3 異端の弾圧 (Suppress Heresy)

スペイン・イギリス・フランスは 2CP を消費して「異端の弾圧 (Suppress Heresy)」アクションを行うことができる。スペインがこのアクションを行ったなら、オランダで 5 回のカトリックの改宗の試みを行う。イギリスがこのアクションを行ったなら、イギリスで 5 回のプロテスタントの改宗の試みを行うフランスがこのアクションを行ったなら、フランス・スコットランドで 5 回のカトリックの改宗の試みを行う (ただし 2 エリア以上で行うことはできない)。プロテスタントとカトリックの改宗の試みは 18.5 で解決する。

### 18.4 反乱

プロテスタントは 2~5CP を消費して反乱 (Rebellion) アクションを行い、フランスかオランダのプロテスタントの宗教的影響下にあるスペースを、プロテスタントの政治的支配に転換することができる。このアクションによってユグノーかオランダのユニットが対象のスペースのいくつかに

伝道師の説法/異端の弾圧アクション表		
エリア	伝道師の説法	異端の弾圧
イギリス	スペイン (旧)	イギリス (新)
フランス	プロテスタント (新)	フランス (旧)
ネーデルランド	プロテスタント (新)	スペイン (旧)
スコットランド	プロテスタント (新)	フランス (旧)

登場し、プロテスタントはフランスまたはスペインと戦争中になる。スペインは反乱アクションを行えないが、イギリスカトリック反乱の陰謀 (English Catholic Rebellion) アクションか、「北部諸侯の反乱 (Riging of the North)」イベントでプロテスタント同様のことが可能である。反乱の詳細な手順は 18.5 にある。

#### 制限

- 2 つの反乱を同じインパルスに行うときは、それぞれが異なる宗教戦争エリアを対象としなければならない。
- スコットランドでは反乱できない
- プロテスタントがフランスと同盟しているなら、フランスでは反乱を起こせない
- 適正な対象スペースがないときは、反乱を起こせない (18.5 の反乱の手順のステップ 1 を参照)

### 18.5 宗教関係の手順

#### ユニットと宗教

陸軍ユニットと海軍ユニットの存在は、宗教改革および反宗教改革の試みの成功の可能性や自動的成功に影響することがある。これらの効果は以下のユニットの宗教的所属に基づく。

#### プロテスタントのユニット

- イギリスの正規兵と海軍ユニット
- オランダの正規兵と海軍ユニット
- ユグノーの正規兵と海軍ユニット
- スコットランドの正規兵

#### カトリックのユニット

- スペインの正規兵と海軍ユニット
- フランスの正規兵と海軍ユニット
- アイルランドの正規兵
- ローマ教皇の正規兵と海軍ユニット
- ポルトガルの正規兵と海軍ユニット
- ベネチアの正規兵と海軍ユニット
- ワロン人の正規兵と海軍ユニット

#### 中立のユニット

- オスマンの正規兵・騎兵・海軍ユニット
- 神聖ローマの正規兵
- すべての傭兵

#### プロテスタントの改宗の試みの手順

1 回のアクションまたはイベントによるすべてのプロテスタントの改宗の試みは、以下の手順を使用してまとめて解決される。

- 1) ダイスを振る: アクションまたはイベントによって発生した改宗の試みごとにダイスを 1 個振る。(「カルバン派の熱狂 (Calvinist Zeal)」 「ベルガエ人の信仰告白 (Belgic Confession)」 「ユグノー戦争 (Huguenot Lent)」による改宗の 1 個めのダイスはランダムには振らず、自動的に「6」が出たものとして扱う。)
- 2) ダイスの修正: 「ベルガエ人の信仰告白」によって発生した改宗の試みなら、ステップ 1 のすべての「3」を「4」に変える。「聖像破壊運動 (Iconoclastic Fury)」によって発生した改宗の試みなら、すべての「5」を「6」に変える。
- 3) 失敗の除去: 「2」と「3」は失敗である。これらのダイスは以降の手順では無視する。
- 4) 不穏マーカーを用意する: ステップ 1 で「1」を振ったなら、この改宗の試みによって 1 スペースの不穏が発生する。不穏マーカー 1 個を用意する。この不穏マーカーはステップ 7 で配置する。(「聖像破壊運動」によって発生した改宗の試みなら、「1」の出目ごとに不穏マーカーを 1 個用意する。) 望むなら、1 個の「6」を「5」に変えることで、不穏マーカー 1 個を無効化できる。
- 5) 大改宗の割り当て: ここで出目「6」のダイスは大改宗である。大改宗ごとに以下を行える

- カトリックのユニットやイエズス会の下スペースを改宗させるために、そのダイスをステップ 6 まで取っておく
- あるスペースをプロテスタントの宗教的影響下に裏返し、ステップ 6 の追加の改宗の前に「基本エリア」を拡大する。裏返すスペースは以下の 3 つのプロテスタントの改宗の条件を満たしていなければならない。

#### プロテスタントの改宗の条件:

- a) そのスペースが、このアクションまたはイベントの対象の宗教戦争エリア内にあること
- b) そのスペースが、プロテスタントの宗教的影響下のスペースに隣接している (峠も使用可能)、または接続している海域に他のプロテスタントの宗教的影響下の港が含まれること。隣接するスペースや港は、不穏であってはならず、このステップの開始時にプロテスタントでなければならない。
- c) 対象のスペースにカトリックのユニットもイエズス会も存在しないこと

- 6) 他の改宗の割り当て: ここで出目「4」か「5」のダイスは小改宗である。小改宗ごとに、プロテスタントの改宗の条件を満たす1スペースをプロテスタントの宗教的影響下に裏返す。ステップ5で取っておいた出目「6」は大改宗である。大改宗ごとに、プロテスタントの改宗の条件のうち最初の2つを満たす1スペースをプロテスタントの宗教的影響下に裏返す。大改宗では3番目の条件を無視することができ、カトリックのユニットやイエズス会の存在するスペースを裏返すことができる。
- 7) 不穩の追加: ステップ4で用意した不穩マーカをマップ上に置く。対象のスペースは改宗の試みを行った勢力が選ぶ。対象のスペースは、このアクションまたはイベントで改宗したスペースでなければならない。改宗したスペースより多くの不穩マーカがあるなら、超過分のマーカは配置しない。

例: これはトーナメントシナリオにおけるプロテスタントの第1インパルスである。セットアップ時から、ユニットや支配の状態は変わっていない。プロテスタントのプレイヤーはユグノー戦争のカードをイベントとしてプレイした。「フランスで8回のプロテスタントの改宗の試みを行う。1個めのダイスは自動的に「6」になる。残りは通常通り振る」

ステップ1: プロテスタントのプレイヤーは最初にダイス1個を取り、6を上にして置く。それから7個のダイスを振る。(ダイスを振るまで、フランスのどこで改宗の試みを行うかを決める必要はない。) 結果は1・1・2・3・4・5・6と最初に置いた6であった。

ステップ2: このステップは行わない(このステップを行うイベントは2つしかない)

ステップ3: 2と3は失敗で無視されるので、除去する。

ステップ4: 不穩マーカを1個だけ取る。これはステップ7で置く。(1を複数振っていても、1個でよい)

ステップ5: 6ごとに1回、合計2回の大改宗を割り当てる。パリを改宗させるため、1個を(パリで使うために)ステップ6に残し、もう1個で「基本エリア」をパリに向けて拡大させることにした。オルレアンをプロテスタントの宗教的影響下に加えた。

ステップ6: ステップ5で残しておいた6を使用して、パリをプロテスタントの宗教的影響下に加えた。さらに、カトリックのユニットのいないスペースを改宗させられる2個の小改宗がある。これをブルージュとディジョンに使用することにした。

ステップ7: ここで、不穩マーカをオルレアン・パリ・ブルージュ・ディジョンのいずれかに置かなければならない。パリを不穩を置くことを選択した。フランスの

プレイヤーは、自分のキースペースが不穩であることを示すため、勢力カードにも不穩マーカを置かなければならない。

図4 改宗の例



#### カトリックの改宗の試み

1回のアクションまたはイベントによるすべてのカトリックの改宗の試みは、以下の手順を使用してまとめて解決される。

- 1) ダイスを振る: アクションまたはイベントによって発生した改宗の試みごとにダイスを1個振る。(「騒乱裁判所 (Council of Troubles)」 「禁書目録 (Index of Prohibited Books)」 「トリエント公会議の公教要理 (Tridentine Catechism)」 「国教忌避 (English Recusants)」 による改宗の1個めのダイスはランダムには振らず、自動的に「6」が出たものとして扱う。)
- 2) 失敗の除去: 「2」と「3」は失敗である。これらのダイスは以降の手順では無視する。
- 3) 不穩マーカを用意する: ステップ1で「1」を振ったなら、この改宗の試みによって1スペースの不穩が発生する。不穩マーカ1個を用意する。この不穩マーカはステップ7で配置する。(「聖像破壊運動」によって発生した改宗の試みなら、「1」の出目ごとに不穩マーカを1個用意する。) 望むなら、1個の「6」を「5」に変えることで、不穩マーカ1個を無効化できる。
- 4) 大改宗の割り当て: ここで出目「6」のダイスは大改宗である。大改宗ごとに以下を行える
  - プロテスタントのユニットの下スペースを改宗させるために、そのダイスをステップ6まで取っておく
  - あるスペースをカトリックの宗教的影響下に裏返し、ステップ6の追加の改宗の前に「基本エリア」を拡大する。裏返すスペースは以下の3つのカ

トリックの改宗の条件を満たしていなければならない。

カトリックの改宗の条件:

- a) そのスペースが、このアクションまたはイベントの対象の宗教戦争エリア内にあること
  - b) そのスペースが、カトリックの宗教的影響下のスペースに隣接している (峠も使用可能)、または接続している海域に他のカトリックの宗教的影響下の港が含まれること。隣接するスペースや港は、不穏であってはならず、このステップの開始時にカトリックでなければならない。
  - c) 対象のスペースにプロテスタントのユニットが存在しないこと
- 5) 他の改宗の割り当て: ここで出目「4」か「5」のダイスは小改宗である。小改宗ごとに、カトリックの改宗の条件を満たす 1 スペースをカトリックの宗教的影響下に裏返す。ステップ 4 で取っておいた出目「6」は大改宗である。大改宗ごとに、カトリックの改宗の条件のうち最初の 2 つを満たす 1 スペースをカトリックの宗教的影響下に裏返す。大改宗では 3 番目の条件を無視することができ、プロテスタントのユニットの存在するスペースを裏返すことができる。
- 6) 不穏の追加: ステップ 3 で用意した不穏マーカーをマップ上に置く。対象のスペースは改宗の試みを行った勢力が選ぶ。対象のスペースは、このアクションまたはイベントで改宗したスペースでなければならない。改宗したスペースより多くの不穏マーカーがあるなら、超過分のマーカーは配置しない。

反乱の手順

1) 対象のスペースと消費 CP を指定: 対象のスペースと反乱アクションに消費する CP 数を選ぶ (反乱アクションは 2 ~ 5CP)。追加の CP を支払うことで、反乱により多くのダイスを振ることができ、より多くのスペースをプロテスタントの支配下に置き、反乱に成功すれば、より多くの正規兵を対象のスペースに置くことができる。対象のスペースは以下の条件を満たさなければならない。

- フランスかオランダにある
- (フランスのスペースなら) フランスか (オランダのスペースなら) スペインの政治的支配下にある
- プロテスタントの宗教的影響下にある
- そのスペースが現在包囲下でない (不穏でもよい)

1) 反乱の解決: 対象のスペースにカトリックのユニットがなければ反乱は自動的に成功する。ステップ 3 を飛ばす。そうでなければダイスを振って反乱が対象のスペースのすべてのカトリックのユニットを除去できた

かどうかを確認する。対象がプロテスタントの本国スペースなら、消費した CP ごとにダイス 1 個と、追加で 1 個のダイスを振る。「5」「6」をヒットとみなす。そのスペースを支配する勢力は、ヒットごとにそのスペースから自分の支配下にあるカトリックのユニットを除去する (正規兵と海軍はカトリックのユニットだが、傭兵は違うことに注意)。損害を適用した後でその勢力の支配する 1 以上のカトリックのユニットが残っているなら、反乱は失敗である。残りの手順を飛ばす。

- 2) ユニットの再配置: 対象のスペースのリーダーと非カトリックユニットは再配置される (12.5)。そのスペースの所有者以外の勢力の支配するカトリックのユニットも同様に再配置する。
- 3) スペースの支配: 対象のスペースの政治的支配をプロテスタントに置き換える。対象のスペースに隣接する同じ宗教戦争エリアのスペースで、プロテスタントの宗教的影響下にありカトリックのユニットがいないスペースも、追加でプロテスタントの政治的支配に置き換わる。ただし、このステップで置き換えるスペースの総数は、アクションで消費した CP 数を越えない。置き換えられたスペースのプロテスタントの支配下にないうニットはすべて再配置される。
- 4) 正規兵の獲得: フランスで反乱が起きたなら、2CP の消費ごとにユグノーの正規兵 1 を追加する。オランダで反乱が起きたなら、2CP の消費ごとにオランダの正規兵 1 を追加する。獲得できる正規兵の数はプロテスタントのカウンター数によって制限される。
- 5) 戦争状態の更新: フランスで反乱が起き、プロテスタントとフランスが戦争中でないなら、戦争中マーカーを外交状態ディスプレイのこれらの国のマスに置く。オランダで反乱が起き、プロテスタントとスペインが戦争中でないなら、戦争中マーカーを外交状態ディスプレイのこれらの国のマスに置く。
- 6) プロテスタントの首都を置く: プロテスタントがその宗教戦争エリアに指定された首都を持っていないなら (そしてその首都が同じターン中にすでに占領されてターントラックに置かれていないなら)、プロテスタントはマップに首都を 1 つ置くことができる (23.6)。プロテスタントの政治的支配下にある城塞スペースを選ばなければならない (ただしキースペースである必要はない)。これはステップ 1 で選んだ対象スペースでなくてもよい。そのスペースに首都マーカーを置く。
- 7) 軍事リーダーを置く: その宗教戦争エリアに登場可能なプロテスタントの軍事リーダーがいるなら、プロテスタントはそのリーダーをステップ 1 で選んだスペースに置くことができる。



例: プロテスタントのインパルスで、フランス東部は以下のようになっている。プロテスタントのプレイヤーは3CPのカードを使用した。

図5 反乱前



ステップ1: プロテスタントはリヨンを対象のスペースに選び、3CPを反乱に使用した。

ステップ2: リヨンはユグノーの本国スペースでないので、ダイスは3個しか振れない。出目は1・2・5で、十分にヒット1を得ている。ここに存在するカトリックのユニットはフランスの正規兵1のみで、これは除去される。カトリックのユニットをすべて除去したので、反乱は成功である。

ステップ3: フランスの傭兵2を(最寄りのフランス支配の城塞が首都のパリに)再配置する。オルレアンを選択した。

ステップ4: ユグノーはリヨンと、それに隣接しプロテスタントの宗教的影響下にある3スペースの支配を獲得する。ユグノーの支配マークをプロテスタント側にして、ディジョンとクレルモンに置いた。

ステップ5: ユグノーの正規兵1をリヨンの置いた。

ステップ6: フランスとプロテスタントは戦争中になる(まだなっていないければ)。

ステップ7: ユグノーの首都がマップ上になければ、これをリヨンに置ける。このときはラロシェルにすでに置いていたので、このステップは無視した。

ステップ8: ユグノーに登場可能なリーダーがいれば、これをリヨンに置ける。コリーヌもナバラもすでにマップ上にいたので、このステップは無視した。

## 19 諜報

ターン3の開始時に、宗教戦争は最悪の人物の登場を迎え、すべての勢力は陰謀に関するアクションを行えるようにな

図6 反乱後



る。(この項のルールで説明するアクションはターン1~2には行なえない。) ターン3の開始時に、各勢力は戦力プールに4つの新しいマークを受け取る。

- 「密告者 (Informant)」マーク 2個
- 「暗殺使用済み (Assassination Used)」マーク 1個
- 「暗号鍵 (Cipher Key)」マーク 1個 (イベントカード「暗号鍵」を参照)

これらのマークは、以下のようにその勢力の諜報能力を表すのに使用する。

### 19.1 情報の入手

どの勢力も、2CPを消費して「情報の入手 (Gain Intelligence)」アクションを行なえる。アクティブなプレイヤーは諜報表の情報の入手列に示された数の攻撃ダイスを振る(基本2個+ボーナス(あれば))。「5」と「6」の目がヒットである。情報作戦の結果は情報の入手の列の一番下を参照せよ。密告者が中立化されたら、カウンターを裏返す。この密告者は冬季フェイズに元の所有者に返還される。イエズス会が中立化されたら、イエズス会マークをマップから取り除く。スペインの勢力カード上に使用可能なイエズス会ボックスがあれば、このイエズス会は以降のカードドロフェイズに再登場する。

### 19.2 作員の配置

どの勢力も、2CPを消費して作員を追加することができる。密告者を追加したときは、そのカウンターを対象の勢力カードの「あなたをスパイしている密告者 (Informant Spying on You)」ボックスに置く。このアクションでは、自分の戦力プールにある中立化されていない密告者を置くか、いずれかの勢力から他の勢力に密告者を移動させることができる。対象の勢力カードにすでに密告者を置いているときは、追加できない(既存の密告者が中立化されているかどうかにかかわらず)。密告者が置かれているときは、対象

の勢力に対する諜報活動を行うときに追加のダイスを得られる。

スペインの勢力カードにイエズス会が残っていれば、スペインはこのアクションでマップ上にそれを置ける。勢力カードからイエズス会マーカーを取り除き、イギリスの任意のスペースに置く (1 スペースには 1 個まで)。イエズス会はカトリック活動の推進を助ける (18.5 と 19.4)。イエズス会はイギリス以外の宗教戦争エリアには置かず、「神の秘密情報機関 (God's Secret Agents)」カードをイベントとしてプレイする以外の方法では移動できない。

### 19.3 暗殺

各勢力は 1 ターンに 1 回、2~4CP を消費して「暗殺 (Assassination)」アクションを行い、名前のある陸軍リーダー (またはエリザベス I 世 (Elizabeth I)) の除去を試みることができる。暗殺の対象に選択するリーダーは、陸軍リーダーとして任務中でマップ上に存在しなければならない (盤外にいるプロテスタントの陸軍指揮官・捕虜になっている陸軍リーダー・規定の陸軍リーダー・海軍リーダーとして任務中のドンファン (Don John) は不可)。より多くの CP を消費するごとに、アクティブなプレイヤーはより多くのダイスを振れる (成功率が増加する)。アクティブなプレイヤーは諜報表の暗殺の列で示される数の攻撃ダイスを振る。同様に防御側のプレイヤーもダイスを数えて振る。「5」と「6」の目がヒットである。暗殺の列の一番下を参照し、結果を決める。対象が死亡したら、暗殺を実行した勢力は IVP を獲得する。アクションの解決後、アクティブなプレイヤーの「暗殺使用済み」マーカーをターントラックに置き、次のターンまでこの勢力が再度の暗殺を試みられないことを示す。

### 19.4 イギリスカトリック反乱

1 ターンに 1 回、スペインは 3~5CP を消費して「イギリスカトリック反乱」アクションを行うことができる (ただしこのターンにまだ暗殺を行っていない場合のみ、このアクションを行なったときもスペインの「暗殺使用済み」マーカーをターントラックに置く)。より多くの CP を消費するごとに、アクティブなプレイヤーはより多くのダイスを振れる (成功率が増加する)。スペインは諜報表のイギリスカトリック反乱列で示される数の攻撃ダイスを振る。同様にイギリスもダイスを数えて振る。「5」と「6」の目がヒットである。イギリスカトリック反乱の列の一番下を参照し、結果を決める。「6 回のカトリックの改宗とイギリスで 4CP の反乱」は以下のように解決する。

- 1) カトリックの改宗: スペインはイギリスのスペースを対象に 6 回のカトリックの改宗を行う (18.5)
- 2) 対象スペースの指定: 対象のスペースは以下の条件を満たさなければならない

- イギリス内でなければならない
- イギリスの政治的支配下になければならない
- カトリックの宗教的影響下になければならない
- 対象のスペースは包囲下または不穏であってはならない

- 3) 反乱の解決: 対象のスペースにプロテスタントのユニットがいなければ、反乱は自動的に成功する。ステップ 4 を飛ばす。そうでなければ、反乱が対象のスペースのプロテスタントのユニットを除去できたかどうかダイスを振る。5 個のダイスを振り、「5」と「6」の目をヒットとみなす。ヒットごとに、イギリスはそのスペースから自分の支配するプロテスタントのユニット 1 を除去する (プロテスタントのユニットには正規兵と海軍ユニットを含み、傭兵は含まないことに注意)。損害を適用した後で、1 つ以上のイギリスの支配するプロテスタントのユニットが残ったなら、反乱は失敗である。以下の手順を飛ばす。
- 4) ユニットの再配置: 対象のスペースのプロテスタント以外のユニットをすべて再配置する (12.5)。対象のスペースのイギリス以外が支配するプロテスタントのユニットも同様に再配置する。
- 5) スペースの支配: 対象のスペースの政治的支配をスペインの政治的支配に変更する。対象のスペースに隣接し、カトリックの宗教的影響下にあり、プロテスタントのユニットのいないスペースも、追加でスペインの政治的支配に変更する。ただし、このステップで変更されるスペースの総数は 4 を越えない。それらのスペースにあるスペイン以外の支配するすべてのユニットは再配置される。
- 6) 正規兵の獲得: カウンターがあれば、スペインの正規兵 2 を対象のスペースに追加する。
- 7) 戦争状態の更新: (まだそうになっていなければ) 外交状態ディスプレイにスペインとイギリスの戦争中マーカーを置く。

## 20 冬季

各ターンの第 5 フェイズは冬季フェイズである。冬季フェイズはアクションラウンドの最後のインパルスが終了したら、直ちに開始される。このフェイズで、すべてのプレイヤーは以下のアクションを順に行う。

- モリスコユニットから不穏を伝播させる
- 未使用の財宝を捨てる
- 借用中海軍ユニットマーカーを除去する
- 海軍ユニットを最寄りの港に帰還させる
- リーダーとユニットを城塞スペースに帰還させる (平地



の経路がなければ消耗する)

- 主要勢力の同盟マーカーを除去する
- 味方の支配する首都それぞれに正規兵 1 を加える (神聖ローマは望むなら傭兵でもよい)
- すべての海賊マーカーを除去する
- 新世界からの財宝を戻す
- 諜報マーカーをリセットする
- 外交状態をリセットする
- 旧教同盟の結成をチェックする

各冬季フェイズアクションは、プレイの迅速化のために、すべてのプレイヤーが同時にプレイすることができる。

## 20.1 モリスコの不穏の伝播

モリスコ (Morisco) ユニットが登場しているなら、オスマンのプレイヤーは不穏マーカーをそのユニットから 2 スペース以内の 2 ヶ所の未占領スペースに置く。

## 20.2 未使用の財宝を捨てる

(アクションフェイズ中にプレイできず) プレイヤーの手札に残っている財宝をすべて捨てる。

## 20.3 借用中海軍ユニットマーカー

すべての借用中マーカーを海軍ユニットから除去する。これらの艦隊は以降のステップで、借りていた勢力の支配する港ではなく、所有者の勢力の支配する港に帰還する。

## 20.4 帰還

ここで海軍ユニットを以下のように港に帰還させる。海軍ユニットが港に移動した直後に、すべての陸軍ユニットが城塞スペースに移動する。

### 海軍ユニットの帰還

海軍ユニットをその主要勢力が支配する最寄りの港に置かなければならない。同距離に複数の港があるなら、所有者が任意に選択する (望むならスタックを複数の港に分割してもよい)。ここで帰還する海軍ユニットは迎撃できず、敵ユニットを追加しても戦闘にならず、消耗を受けることはなく、フェイズ開始時に攻城下の港に帰還することができる。海域にいる海軍リーダーは、このフェイズの開始時に同じ海域にいたユニットのいずれかが帰還したのと同じ港に帰還しなければならない。例外として、ドンファン (Don John) は陸軍リーダーに変更してスペインの首都のどちらかへ帰還することができる。

### 陸軍ユニットの帰還

非城塞スペースかその主要勢力が支配していない城塞スペースにいる陸軍ユニットは、その主要勢力が支配する城塞スペースに帰還しなければならない (首都を除き、1 スペースにつき 4 ユニットまで)。すでにその主要勢力が支配する城塞スペースにいる陸軍ユニットは、その首都に帰還する

ことができる。すでに首都にいる陸軍ユニットは、このフェイズでは移動することができない (他のすべての陸軍ユニットは少なくともここで移動する選択肢がある)。陸軍ユニットは以下の手順に従って移動する。同じ 2 スペースを移動するすべての陸軍ユニットはスタックとして移動する。そのスタックの現在地から目的地までの隣接した陸上スペースか海域の任意の長さの解放された経路をチェックする。消耗によってユニットを失うことを避けるには、経路上のすべてのスペース (開始スペースを除く) が以下の条件を満たさなければならない。

- 味方が支配する
- 不穏でない

LOC(12.1) の決定と異なり、ここでは敵ユニットを無視する。加えて、経路には味方の海軍ユニットが存在しなくても、任意の数の海域を含むことができる。同盟は冬季フェイズの次のステップの終了時まで継続しているので、陸軍ユニットは同盟国の支配するスペースに経路を通することができる。そのような経路が存在しなければ、そのスタックは消耗を受け、ユニットの半数 (端数切り上げ) を失う。所有者の勢力がどのユニットを消耗で失うかを決める。

### 陸軍ユニットの帰還の手順

各勢力は以下のステップですべての陸軍ユニットの状態をチェックする。この手順はすべての勢力が同時に行ってもよい。

- 1) スタック制限のチェック: その勢力が支配する城塞スペース (首都を除く) にいるすべての陸軍ユニットのスタックを調べる。4 ユニットを越えている城塞スペースごとに、その勢力は超過分のユニットを首都に帰還させなければならない (中小勢力のユニットは中小勢力の本国キースペースに帰還してもよい)。スタック制限を越えていなくても、望むなら、これらのスペースの他のユニットも首都に帰還してよい (中小勢力のユニットはそのキースペースに帰還できる)。経路が不穏か味方支配でないスペースを通過するか終了するなら、そのスタックは消耗する (上述)。
- 2) ユニットの帰還: ここで、非城塞スペースまたはその勢力が支配していない城塞スペースにいるすべての陸軍ユニットを調べる。これらのユニットは以下のいずれかを行わなければならない。
  - 首都に帰還する (中小勢力ならそのキースペース)、または
  - その勢力が支配する最寄りの城塞スペースに帰還する (ただしそのスペースの陸軍ユニットが 4 を越えないように)。最寄りのスペースは途中のスペースを支配する勢力にかかわらず常に目的地までの

直接的な経路を使用して数える。

プレイヤーはここでスタックを分割し、一部のユニットを最寄りの城塞スペースに移動させ、残りを首都（または中小キースペース）に帰還させることができる。「最寄り」の城塞スペースが複数あるなら（スタックの現在位置から等距離なら）、陸軍ユニット 4 の制限を満たす限り、それぞれのスペースにユニットを移動させることができる。このフェイズで移動するスタックは、その経路が不穏か味方支配でないスペースを通過するか終了するなら、そのスタックは消耗する（上述）。

- 3) 陸軍リーダーの帰還： この手順で空白になったスペースに陸軍リーダーがいたなら、そのリーダーは冬季移動または首都への帰還を行った陸軍ユニットのいずれかど同行しなければならない。

#### この手順の例外

- 1) 首都が敵に支配されているとき： ある勢力の首都が敵勢力に支配されているなら、陸軍ユニットは首都に帰還できない。首都に帰還しなければならないすべてのユニットは除去される。
- 2) スペインのユニット： スペインは 2 つの首都を持っているので、スペインのユニットは陸軍ユニットの帰還の手順でどちらの首都に帰還してもよい。
- 3) ユグノーとオランダのユニット： プロテスタントが 2 つの首都を持っていたとしても、そのユニットは対応するユグノーの首都かオランダの首都のどちらかに帰還しなければならない。詳細は 23.6 を参照。

#### 船長の本国への帰還

ヨーロッパマップ上の船長は勢力の戦力プールに戻される。船長は以降のターンの春期配備か探検隊の建設アクションで再登場できる。

ワールドマップ上の船長はその勢力の植民地のどれかか、マップに登場する初期海域（オスマンならインド洋、他の勢力は北大西洋かギニア沿岸）に帰還する。船長の現在の場所から目的地まで危険航路を通らない経路をたどることができる場合にのみ、植民地が初期海域に帰還できる。船長が初期海域に帰還したら、船長をマップから取り除き、その船長が探検によって獲得した財宝すべてを所有プレイヤーの手札に加える。船長は以降のターンで再登場できる。船長が運搬していた植民地も同様に次のターンの開始時から使用可能になる。船長が危険航路を通ることなしに植民地にも初期海域にも到達できないなら、その船長は現在の海域に留まるが、直ちに再度の航海チェック (16.1) を行わなければならない。

#### 20.5 主要勢力の同盟マーカー

主要勢力間のすべての同盟マーカーを外交状態ディスプレイから取り除く。このターンの外交フェイズに宣言されたすべての同盟は終了する。イベントカードのプレイによって成立した中小勢力との同盟は有効なまま残る。

#### 20.6 再配置

各勢力は首都を味方が支配していて不穏でなければ、そこに正規兵 1 を加える。スペインとプロテスタントは両方の首都をチェックし、それぞれの首都ごとに支配して不穏でなければ正規兵を得る。例外として、神聖ローマは正規兵を首都に置く代わりに選択肢が 2 つある。選択肢は、(a) 首都に神聖ローマの傭兵 2 を置く、または (b) 勢力カード上の雇用マーカーの傭兵を 0 から 4 に移動させる、のいずれかである。後者の選択肢は、神聖ローマの首都を他の勢力が支配していても選択できる。この選択肢によって神聖ローマのプレイヤーは以降のターンにおいて最大限の外交的信用力を得ることができる。

#### 20.7 海賊マーカー/財宝

ここで、すべての海賊マーカーをマップから除去する。それから、すべてのスペインの財宝列のすべての財宝をスペインの手札に加える。ポルトガルがゲームに登場しているなら、ポルトガルの列のランダムな財宝 1 を、リスボンを支配している主要勢力に与える（あれば）。

#### 20.8 諜報のリセット

中立化した密告者： すべての中立化した密告者を所有者の戦力プールに返し、表面（非中立化面）を上にする。

暗殺の試み： ターントラック上のすべての「暗殺使用済み」マーカーを、所有者に返す。

ウォルシンガム： ウォルシンガクマーカーが「攻撃」か「防御」ボックスにあるなら、「未使用」ボックスに返す。

#### 20.9 外交のリセット

外交影響表の「このターンに解決 (Resolved this turn)」ボックスのすべての影響マーカーを既定の値にリセットする。既定の値は各勢力の支配マーカーの色に対応したマスに表記されている。その勢力の色のマスがなければ、0 のマスにマーカーを置く。

#### 20.10 旧教同盟 (Catholic League) の結成

ターン 3~6 の冬季フェイズの終了時に、フランスにおけるユグノーの勢力が、旧教同盟（スペインの後援によってユグノーをフランスから追放するためのギーズ公アンリ I 世の率いる反動主義者集団）の結成の条件を満たすだけ十分に強くなったかどうかをチェックする。一度旧教同盟が結成されたら、以降の冬季フェイズでは、このステップを飛ばす。

## 結成のチェック

プロテスタントのプレイヤーがフランスのキースペースを3つ支配していたら、自動的に結成される。プロテスタントが3未満のキースペースと、(キースペースを含んで)5以下のフランスの本国スペースしか政治的に支配していないなら、旧教同盟は結成されず、次のターンに再度チェックする。それ以外の場合は、ダイスを1個振り、出目にプロテスタントの政治的支配下にあるフランスの本国スペースの数を加える。結果が12以上なら、旧教同盟が結成される。

## 旧教同盟の結成の手順

同盟が結成されたら以下の手順に従う:

- 1) 旧教同盟のスペースを選択: スペインのプレイヤーはランス (Reims) とユグノーの本国スペースでない他の2つのフランス本国の非城塞スペース (つまり青のスペース) を選ぶ。これらのスペースは直ちにスペインの政治的支配下に置かれ、カトリックの宗教的影響下に置かれる (まだそうでなければ)。ラインに要塞が建築されているなら、そこにあったユニットは再配置される (12.5)。
- 2) フランス軍を削減: 盤上のフランスの正規兵を数え3で割る (端数切り上げ)。フランスのプレイヤーはその数の正規兵をマップから除去する。この手順を傭兵についても繰り返す。
- 3) スペインのユニットを追加: ここで、スペインのプレイヤーはフランスが除去したのと同じ数の正規兵と傭兵をラインのスペースに置く。同様に要塞とギーズ公をそのスペースに置く。このステップでスペインのプレイヤーが得た正規兵が4未満だったなら、ラインに正規兵4が置かれるように追加する。
- 4) 戦争状態: ここで、スペインはフランスとプロテスタントの両方を交戦中になる。スペインは次のターンの外交フェイズでこの両者と会話することは可能だが、スペインとこの2勢力の間ではいかなる合意も宣言することができない (少なくとも1ターンは確実に戦争状態が続く)。宣言に関するこの制限は1外交セグメントの間継続する。

ギーズ公はフランスの宗教戦争エリアを離れるような移動・迎撃・撤退・戦闘回避をすることができない。冬季に陸軍リーダーを帰還させるルールによってギーズ公がフランスの宗教戦争エリアを離れてしまったときは、代わりにゲームから除去する。このルールに関して、メッツ (Metz) はフランスの宗教戦争エリアとみなす。

## 21 結婚 (Marriage)

オスマン以外のすべての勢力には結婚を手配できる男女の

王族が存在する。各王族は四角いカウンターと両面のカードで表される。結婚可能チャート上のカウンターを使用して、その王族の現在の適格値 (Eligibility Rating) を管理する。カードはその王族の婚姻ボーナスの情報が記載されており、交渉セグメントに王族の結婚を手配する補助として使うことができる。

婚姻解決フェイズに、このターンの外交フェイズに結婚に合意したカップルは、その結婚が成功したか確認する。外交フェイズにおけるスコットランド女王メアリの結婚も同じ手順で行う (彼女の結婚は婚約と同時に終わるため)。

### 21.1 結婚の解決

結婚を解決するには、各勢力はダイスを1個振り、結婚する王族の現在の適格値を加える。2人の王族が同じ勢力なら、どちらか高い方だけを使用する。結婚式マーカーを追加するなら、フランスの王族の出目に2を加える。花嫁と花婿の出目の合計が最終的な結婚の値になる。王族結婚表で結果を参照する。双方の王族をゲームから除去する (例外: ドタキャン (Last Minute Cancellation) の場合は除去されない。同様にウィレム I 世はプロテスタントに VP を与える場合にのみ除去される) バロアの王族は除去する代わりに、フランスの勢力カードに置き、1VP のボーナスを与える。

#### 王族結婚表の結果の説明

王族結婚表の結果は獲得できる VP と次のターンに得られるカード数の変更である (+1 か -1)。これらの結果はその結婚に関係したすべての勢力に適用される。これは4~5人プレイの神聖ローマでも同様である。追加の影響として以下の3つがある。

プールに戻す、ボーナスなし: 結婚はキャンセルされ、最初から合意がなかったことになる。双方の王族は以降のターンで再度結婚できる (ただしこのフェイズの加齢には耐えなければならない)。

妻の死 (出産時): この結果によってボーナスを得ることはない。女性王族がスコットランド女王メアリだったなら、彼女を処刑されたかのようにゲームから除去する (VP には影響しない)。女性王族がエリザベス I 世だったなら、23.3 の効果を適用する

夫の暗殺: この結果によってボーナスを得ることはない。夫がフェリペ II 世・シャルル IX 世・アンリ II 世・ルドルフ II 世なら、23 項の効果を適用する。夫が陸軍リーダーなら、ゲームから除去する (それがその勢力の最後の陸軍リーダーだったなら、既定のリーダーをターントラックに加える)。

#### 結婚ボーナス

ゲーム中のすべての王族は結婚したときの特殊能力を持つ (結婚の結果がドタキャンでなかった場合)。

以下のボーナスは結婚の解決時に適用する

- 大きい方のダイスを振り直す (ドン・カルロス (Don Carlos))
- 望むなら小さい方のダイスを振り直す (アンヌ・ドートリッシュ (Anna of Austria))

以下のボーナスは王族の結婚を解決した直後に行なったアクションに適用する

- 影響力の増加 (ダーンリー卿 (Lord Darnley)・スコットランド女王メアリ (Mary Queen of Scots))
- 異端の弾圧 (エリザベート・ドートリッシュ (Elisabeth of Austria))
- 伝道師の説法 (アラン伯 (Earl of Arran))

以下のボーナスは以降のターンに適用するマーカーを追加することを示す

- +1/-1 カードマーカー (多数)
- +1 パトロンロール (イサベル・エウヘニア (Esabella Eugenia))
- パトロンの本国カードボーナスの喪失 (ルドルフ II 世)

以下のボーナスは VP を獲得する

- 結婚していなければ、ターンごとに +1VP (エリザベス I 世 (Elizabeth I))
- 結婚ごとに +1VP (ルドルフ II 世)

以下は特殊なボーナスである

- レスター (Leicester) のボーナスは加齢の処理に適用する (21.3)
- ウィレム I 世 (William of Orange) のボーナスは、その結婚によってプロテスタントに VP を与えなければ、次のターンに適格値 2 の王族としてゲームに復帰することができるというものである。

## 21.2 処女女王の VP

エリザベス I 世 (Elizabeth I) が結婚可能ディスプレイにあり、かつまだ結婚していないなら、処女女王のボーナス VP をイギリスのプレイヤーに与える。これはゲーム中で 5VP まで獲得できる。

## 21.3 加齢

各ターン、未結婚の王族は加齢する (それによって以降のターンで結婚しにくくなる)。結婚を解決した後で、結婚可能ディスプレイ上のすべての未結婚の女性の王族の適格値を 1 下げる。男性の王族はそれほど時間の影響を受けない。男性の王族は良い容姿を保つためにダイスを 1 個振る機会

がある。「5」か「6」なら、適格値は低下しない (4 以下なら 1 低下する)。

## 21.4 婚約した王族の死

外交フェイズに結婚の合意に達してから、結婚解決フェイズまでの間に死亡する可能性のある王族が 6 人いる (シャルル IX 世・ラスターは強制イベントで死亡することがあり、エリザベス I 世・アンリ III 世・アンリ IV 世・ウィレム I 世は暗殺される可能性がある)。この場合、結婚は「プールに戻す:ボーナスなし」の結果に終わったものとみなす。もちろん、王族は死亡しているので、ゲームから除去する。

## 22 パトロン (Patronage)

各プレイヤーは 1 ターンに 1 人の芸術家と 1 人の科学者を後援できる。パトロンフェイズに、プレイヤーは彼らが VP や科学ボーナスを獲得したかどうかチェックする。

### 22.1 芸術家 (Artist)

各勢力は 1 ターンに 1 度、2~4CP を消費して「芸術家の後援 (Patronize Artist)」アクションを行える。消費する CP を決めてから、そのターンに使用できる芸術家からランダムに 1 人を選ぶ。芸術家には複数のタイプが混ざっていることがある (文学・絵画・建築)。アクションで消費した CP に応じて、選ばれた芸術家をパトロン表の芸術側の適当なボックスに置く。芸術家の活動はターンの終了時に評価される。使用可能な芸術家がない勢力はこのアクションを行うことができない。「教皇大勅書 (Papal Bull)」 「芸術の後援 (Patron of the Arts)」 「イタリアの委託 (Commissioned from Italy)」 イベントによって後援された芸術家は、勢力が後援できる 1 ターンに 1 人の制限には数えない。イタリアの芸術家はこれら 3 種のイベントのいずれかがプレイされた場合にのみ後援可能となり、芸術家の後援アクションに CP を消費しても後援できない。

### 評価

パトロンフェイズにプレイヤーはそのターンに後援した芸術家の成果を評価する。芸術家を評価するには、ダイス 2 個を振り、芸術家の能力値と CP 消費・神聖ローマの「(Prague Cultural Center)」マーカー・「イサベル・クララ・エウヘニア (Isabella Clara Eugenia)」の結婚による修正を加える。このターンに後援された芸術家のうち、能力の高い順に処理する (同点ならインパルス順の早い勢力の芸術家から)。結果は以下の通り

6 以下: この芸術家はゲーム終了まで勝利得点を得ることができない。カウンターをゲームから除去する。

7~8: この芸術家はこのターンには特筆すべきことは何も達成できなかった。能力値が 1 なら、芸術家をゲームから除去する。そうでなければ、使用可能な芸術家の

プールに戻す (以降のターンの芸術家の後援アクションで使用できる)。

9: この芸術家はこのターンには特筆すべきことは何も達成できなかった。使用可能な芸術家のプールに戻す。

10 以上: 可能なら、この芸術家から VP を獲得する (この芸術家はゲームから取り除く)。芸術家から獲得できる VP はゲームに登場している VP マーカーと、芸術家のタイプ (文学・絵画・建築) によって制限されている。2~3VP を獲得するには、十分に高い結果を達成することと、芸術家のタイプに一致するマーカーが存在することの両方が必要である。芸術家が達成した VP に等しいマーカーが使用可能でなければ、パトロン表で指定された VP を越えない範囲で最も良い VP マーカーを選ばなければならない。1VP の芸術家マーカーは、どの種類の芸術家でも獲得できることに注意せよ。VP マーカーを獲得できなかったなら、芸術家を使用可能な芸術家プールに戻す。

## 22.2 科学者 (Scientist)

各勢力は 1 ターンに 1 度、2~4CP を消費して「科学者の後援 (Patronize Scientist)」アクションを行える。消費する CP を決めてから、そのターンに使用できる科学者からランダムに 1 人を選ぶ。アクションで消費した CP に応じて、選ばれた科学者をパトロン表の科学者の適当なボックスに置く。科学者の活動はターンの終了時に評価される。使用可能な科学者がいない勢力はこのアクションを行うことができない。「教皇大勅書 (Papal Bull)」 「芸術の後援 (Patron of the Arts)」 「イタリアの委託 (Commissioned from Italy)」 イベントによって後援された科学者は、勢力が後援できる 1 ターンに 1 人の制限には数えない。イタリアの科学者はこれら 3 種のイベントのいずれかがプレイされた場合にのみ後援可能となり、科学者の後援アクションに CP を消費しても後援できない。VP マーカーを獲得できなかったなら、科学者を使用可能な科学者プールに戻す。

### 評価

パトロンフェイズにプレイヤーはそのターンに後援した科学者の成果を評価する。科学者を評価するには、ダイス 2 個を振り、科学者の能力値と CP 消費・神聖ローマの「(Prague Cultural Center)」マーカー・天文台 (Observatory) の科学ボーナス・「イサベル・クララ・エウヘニア (Isabella Clara Eugenia)」の結婚による修正を加える。このターンに後援された芸術家のうち、能力の高い順に処理する (同点ならインパルス順の早い勢力の芸術家から)。結果は以下の通り。

6 以下: この科学者はゲーム終了まで勝利得点を得ることができない。カウンターをゲームから除去する。

7~8: この科学者はこのターンには特筆すべきことは何も達成できなかった。能力値が 1 なら、科学者をゲームから除去する。そうでなければ、使用可能な科学者のプールに戻す (以降のターンの科学者の後援アクションで使用できる)。

9: この科学者はこのターンには特筆すべきことは何も達成できなかった。使用可能な科学者のプールに戻す。

10 以上: 可能なら、この科学者から VP と科学ボーナスを獲得する (この科学者はゲームから取り除く)。10~12 または 13~14 なら、プレイヤーは VP とボーナスを任意に分割することができる。科学者から獲得できる VP はゲームに登場している VP マーカーによって制限される。達成した VP に等しいマーカーが使用可能でなければ、使用可能な最も良い VP マーカーを選ばなければならない。VP マーカーを獲得できないなら、ボーナスを選ばなければならない。ボーナスも同様に制限されている。ある勢力が科学ボーナスを得たら、他のすべての勢力は同じ技術を獲得することができなくなる。プレイヤーは自分の勢力が使用できるボーナスを獲得しなければならない。単に他の勢力に入手させないためだけの科学ボーナスを選ぶことはできない。(科学ボーナスの完全な説明はシナリオブックを参照。)

### ルテステュ (Le Testu)

フランスの科学者ルテステュ (Le Testu) は、船長でもある。科学者としての評価で 9 以外の結果を得たときは、船長マーカーも同様に除去する。同様に、ワールドマップ上で船長として除去されたときも、科学者マーカーを除去する。

## 23 主要勢力

この項では特定の主要勢力に適用されるルールを説明する。

### 23.1 オスマン

#### スエズ運河 (Suez Canal)

大宰相ソコルル・メフメト・パシャの開削事業は現在のスエズとヴォルガ・ドン運河で開始された。バージンクイーンでは、オスマンのプレイヤーはメフメトの計画を推進してスエズ運河を完成させることができる。

建設: 「大宰相 (Grand Vizier)」本国カードの選択肢の一つに、このカードをスエズ運河の完成の試みとしてプレイすることができる。ダイスを 1 個振る。結果が 6 以上なら、運河が完成する。失敗したときは、オスマンの勢力カード上でマーカーを右に動かして記録する。失敗した試みごとに完成の機会が 1 点ずつ増加する。オスマンのプレイヤーが掘削 (Excavation) の科学ボーナスを得たら、成功の確率はさらに (2 点) 増加する。

利益: 運河が完成したら、スエズ運河マーカーを「完成 (Construted)」ボックスに移動させる。オスマンのプレイヤーは以下の3つの利益を得る。

- +2VP のボーナスを得る
- 以後ゲーム中、オスマンは +1 カードマーカーを得る (オスマンの勢力カードのスエズ運河「完成 (Construted)」ボックスに置く)。
- オスマンが探検隊を建設したとき、インド洋に完全戦力で置き、植民地を持たせる (17.4)。

#### モリスコの反乱 (Morisco Revolt)

「モリスコの反乱 (Morisco Revolt)」イベントによってスペインの本国スペースを不穏にし、オスマンの「モリスコ (Morisco)」特殊ユニットをマップに登場させることができる。このユニットには以下の制限が適用される。

- このイベントによってのみ登場させることができる。CP を消費して建設することはできない。
- グラナダ (Granada) から 3 スペース以上移動させることができない
- 冬季フェイズには移動できない
- 冬季フェイズの開始時に敵城塞スペースを包囲していたら、除去される

### 23.2 スペイン

#### 財宝と財宝船団

6 項で説明したように、各ターンの開始時に、スペインの財宝列に 4~5 個の財宝が置かれる。これらの財宝は毎ターン、ワールドマップの海賊に脅かされており、海賊行為に成功したプレイヤーはこの財宝を獲得することができる (16.5)。これらの財宝を効果的に保護するために、スペインは春期配備のときに 1~2 のガレオンを財宝船団の護衛に割り当てることができる (10)。

#### 財宝船団の攻撃の手順

財宝船団の強制イベントの解決は以下の手順で行う

- 1) 富の追加: プールから追加の財宝 1 をスペインの財宝列に加える。
- 2) 財宝の選択: このステップで、スペインのプレイヤーはスペインの財宝列を見て、ヨーロッパへの帰還を試みる財宝を選ぶ。ガレオン 2 を財宝護衛船団に割り当てているなら、財宝 3 を選ばなければならない。そうでなければ財宝 2 を選ぶ。財宝が足りなければ、列の財宝すべてを選ぶ。
- 3) 攻撃海域の決定: スペインの財宝船団がランダムな場所に出現する。ダイスを 1 個振り、海域を決める。

1-2: 北大西洋 (North Atlantic)

3-4: アンティル (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なら、そうでなければスパニッシュメイン)

イギリスのプレイヤーはイギリスの探検隊がこれらの海域にいるか、イギリスの密告者 (Informant) がスペインをスパイしているなら、このダイスを 1 回だけ振り直すことができる。攻撃海域に探検隊がいなければ、ステップ 4 を飛ばす。

- 4) 攻撃の解決: 攻撃海域にいる探検隊ごとに、CP コストなしで選ばれた財宝に対して海賊行為を試みることができる。複数の勢力の探検隊がいるなら、インパルス順に攻撃を解決する。同じ勢力の複数の探検隊は、所有者が選んだ順番で攻撃を行う。探検隊は無傷なら基本ダイス 1 個、完全戦力なら 2 個を振る。船長の海賊値を加え、最終的なダイス数を得る。財宝船団は基本ダイス 1 個に加え、護衛のガレオンごとにダイス 1 個を振る。「5」と「6」の出目をヒットとみなす。探検隊のヒットから財宝船団のヒットを差し引く。結果がプラスなら、探検隊の勝利となる。その回数だけ、探検隊は以下のいずれかを行える。

- ステップ 2 で選んだ財宝からランダムに 1 個引く
- 海賊行為によって 1VP を得る
- 財宝艦隊を護衛しているガレオン 1 を除去する

探検隊を支配しているプレイヤーは、取得可能な褒賞に均等にヒットを分割しなければならない。拿捕した財宝はワールドマップの海賊行為で説明したのと同じように、戦利品として収納される。結果がマイナスなら、その数を探検隊にヒットとして与える。ダメージを受けていない船長なら単に 1 ヒットを受け、損害面になる。それ以外の場合は探検隊を除去する (そのすべての戦利品を失う)。

- 5) スペインが財宝を獲得: ステップ 2 で選び、ステップ 4 で引かれなかった財宝をスペインの手札に加える。
- 6) 本国への帰還: 探検隊が除去されていなければ、任意で本国に帰還できる (ステップ 7 のワールドマップでの海賊行為の手順を用いる)。

#### スペイン無敵艦隊 (Spanish Armada)

初期配置: スペインはゲーム中に「スペイン無敵艦隊 (Spanish Armada)」の本国カードをプレイすることによって、同じ名前の特異な海軍ユニットを建設することができる。無敵艦隊は「セビリア (Seville)」「コラナ (Corunna)」「リスボン (Lisbon)」でのみ建設することができる (スペインの支配下になければならず、不穏でなければならない)。無敵艦隊には 2 つのカウンターがある。1 つは 2 と 4 戦力で、もう 1 つは 6 と 8 戦力で

ある。戦力値は艦隊が戦闘で振れるダイス・全滅するまでに耐えられるヒット・輸送できる陸軍ユニットの数を表す。

艦隊の強化: スペインは「スペイン無敵艦隊」と「艦隊贖宥状 (Armada Indulgence)」カードから、無敵艦隊のアップグレードのための CP を得られる (ただし、他のカードや財宝の CP を艦隊に投資することも可能である)。3CP を消費するごとに、無敵艦隊を 1 レベルアップグレードできる。無敵艦隊カウンターを戦力値が 2 大きいものに置き換える。無敵艦隊は最大で戦力値 8 までアップグレードできる。アップグレードを受ける無敵艦隊は「セビリア (Seville)」「コラナ (Corunna)」「リスボン (Lisbon)」にしなければならない。同じターンに損害を受けていたり、そのインパルスで港に移動した直後でもアップグレードすることができる。

陸軍と艦隊: 無敵艦隊がスペインの本国スペースの港 (または「リスボン (Lisbon)」) にいるなら、「スペイン無敵艦隊」本国カード (および他のカードの) の CP で、スペインの正規兵が傭兵を艦隊の上に直接建設することができる。無敵艦隊が港スペースにいるなら、艦隊の現在の積載能力を越えない範囲で、陸軍ユニットと陸軍リーダーをそのヨーロッパマップの港と艦隊の間で自由に移動させることができる。そのインパルスに野戦で敗北し、無敵艦隊と同じスペースにいる陸軍ユニットを艦隊の上に置いて同じインパルスで移動させることができる。この陸軍は移動アクションの制限にのみ従う (13.1 の野戦に敗北した陸軍ユニットの制限と同じ)。すでに無敵艦隊の上にいる陸軍ユニットと陸軍指揮官は、冬季フェイズ中もそこに留まることができる (ただし、このときにユニットを艦隊に移動させることはできない)。

移動: 無敵艦隊は他の海軍ユニットと同様に移動する (つまり、1CP で海軍移動アクションを行ったとき)。無敵艦隊は、他のスペインの海軍ユニットとスタックを組んで移動・迎撃・戦闘回避を行うことができる。

戦闘: 戦闘において、無敵艦隊はその戦力値と同じ数のダイスを振る。スペインの海軍スタックが損害を受けるなら、ヒットを満たすために無敵艦隊をダウングレードすることができる。2 ヒットごとに、無敵艦隊を 1 レベル低下させる (スペインが奇数のヒットを無敵艦隊に与えなければならないときは、端数を切り上げる)。損害を受けた後で、無敵艦隊が陸軍ユニットを載せていられなくなったなら、超過した陸軍は除去される。無敵艦隊が除去されたら (戦力 2 からさらにダウングレードしたら)、戦力 2 の無敵艦隊カウンターをターントラックに置く。スペインは、以降のターンでこれを再建できる。

海上輸送: 無敵艦隊が海域にいるなら、1 編成の陸軍ユニットと陸軍リーダーは 1CP を消費して、無敵艦隊と隣接する港スペースの間を移動することができる。港は海上輸送の終了スペースとしてのすべてのルール (16.3) に従わなければならない。スペインの陸軍リーダーがこの輸送を率いているなら、その編成は通常の海上輸送ごとに 5 ユニットの制限を無視し、無敵艦隊の現在の戦力を越えない数のユニットを移動させることができる。無敵艦隊上に移動した陸軍は艦隊の上で海上輸送を終了させることができる。 (これは陸軍ユニットは陸上のスペースで移動を終了させなければならないという、通常の海上輸送のルールの例外である。) この特殊な無敵艦隊の海上輸送能力は、スペインの海軍ユニットによる通常の海上輸送とは区別される。通常の海上輸送による移動は、追加の CP と追加のスペイン海軍ユニットによる支援を必要とする。

海上阻止: 無敵艦隊の戦力を 2 で割る。無敵艦隊は強襲を行うために必要な海上封鎖のときは、その数の海軍ユニットとして数える。

貸与の禁止: 無敵艦隊を外交交渉で他の勢力に貸すことはできない。

## 二重首都

ゲーム上、スペインの首都は 2 つある: 公式の首都 (マドリッド) と軍事作戦上の中心 (ミラノ) がある。これによって以下の利点を得られる。

- 冬季フェイズにはどちらの首都にも帰還できる
- 冬季フェイズには首都ごとに正規兵 1 を得る

首都が 2 つあるにもかかわらず、スペインは春期配備フェイズには 1 回の移動しか行えない。

フェリペ II 世の死

フェリペ II 世が殺されたら、以下の効果がある

- スペインのカードボーナスは失われる、統治能力は 1 になる

## 23.3 イギリス

本国カード「処女女王」

イギリスの本国カード「処女女王 (Virgin Queen)」には 2 つの使い方がある。第 1 の使い方として、6.2 項と 11 項で説明したように、カードを捨て札置き場から取ってくることができる。第 2 の使い方は、エリザベスがこのターンの外交フェイズに結婚に合意したときに使用できる。この場合、イギリスは「処女女王」のカードを直前で結婚をキャンセルするのに使用することができる (これによってターン終了時の処女女王の 1VP を得る能力を維持することができる)。



この方法でエリザベスが求婚者を「捨てた」なら、新郎側の勢力は賠償を得られる。その勢力はエリザベスに捨てられた表を振り、結果を直ちに適用する。獲得した傭兵は、その勢力がユニットを建設可能なスペースに置かなければならない。「CP を外交的影響と傭兵に消費する」の結果のときは、CP を傭兵と外交的影響に分割することができる。

スコットランド女王メアリ (Mary Queen of Scots)

前フランス女王、スコットランド女王、イングランド王位継承権者、ヨーロッパカトリック勢力の集結点として、スコットランド女王メアリは、この地域の闘争に重要なインパクトを持っている。ゲーム中、メアリの状態は以下の3つのいずれかとなる。

- スコットランドで生存: メアリはターン2に王族カウンターとしてゲームに登場する。この時点において、彼女はスコットランド女王であり、フランスのプレイヤーは彼女を結婚の交渉に使うことができる。この状態は、イギリスの勢力カード上にメアリのマーカーがないことによって示される。強制イベント「スコットランド貴族の反乱 (Scottish Lords Rebel)」によって、メアリは別の状態になる。
- イギリスの捕虜: 「スコットランド貴族の反乱 (Scottish Lords Rebel)」の解決によってスコットランドがイギリスになるか、プロテスタントの同盟者になったなら、彼女の状態はイギリスの捕虜に移行する。この変更を反映して、メアリの捕虜マーカーをイギリスの勢力カードに加える。メアリが捕虜になっていれば、イギリスはエリザベス I 世の暗殺が失敗した後か、イギリスのカトリック反乱が失敗した後で彼女を処刑することができる。メアリの処刑によってイギリスは1VPを失うが、これらのアクションに対するメアリのプラス修正を無効化することができる。
- 死亡: メアリがイギリスによって処刑されたら、マーカーを裏返して「処刑 (Executed) -1VP」の面にしてイギリスのボーナス VP ボックスに置く。メアリが死亡しているなら、「スコットランド女王メアリ (Mary Queen of Scots)」カードは CP としてのみ使用可能となり、メアリの存在によるエリザベス I 世の暗殺とイギリスカトリック反乱のダイスボーナスは失われる。

エリザベス I 世の死

エリザベスが出産か暗殺で死亡したら、以下の効果が発生する。

- エリザベスがまだ結婚プールにいるなら、除去する
- 「処女女王」本国カードは以後ゲーム中は使用できない
- イギリスのカードボーナスは失われ、統治能力は1になる

- スコットランド女王メアリがイギリスの捕虜になっているなら、直ちに彼女を処刑しなければならない (イギリスに-1VP)
- そのターン中の以後のイギリスカトリック反乱は、すべてスコットランド女王メアリがイギリスの捕虜になっていることによる修正を受けられる

## 23.4 フランス

パリの支配

フランスの勢力はパリのスペースの政治的支配と宗教的影響を維持することにより特殊 VP を得る能力を持つ。フランス (とスペイン・プロテスタントの) このボーナス VP は25.3を参照。

シャルル 9 世の死

シャルル 9 世が死んだら、以下の効果が発生する

- フランスのカードボーナスは失われ、統治能力は0になる。この効果はアンリ III 世の強制イベントが発生して彼が新しいフランスの統治者になるまで続く。

アンリ III 世の死

アンリ III 世が死ぬか暗殺されたら、以下の効果が発生する

- アンリ III 世がまだ結婚プールにいるなら、除去する
- 陸軍リーダーアンリ III 世をゲームから除去する
- フランスのカードボーナスは失われ、統治能力は1になる。

## 23.5 神聖ローマ

中央ヨーロッパの支配者

神聖ローマは中央ヨーロッパのキースペース3ヶ所の政治的支配を維持することにより、特殊な VP を得る能力を持つ。勝利判定フェイズに、プラハ・ウィーン・ブダのすべてが神聖ローマの支配下にあり不穏でないことをチェックする。この条件が満たされていれば、中央ヨーロッパの支配者の VP マーカーを取り、1VP を神聖ローマの得点に加える。

秘密の宗教選択

この時代の神聖ローマ皇帝 (マクシミリアン II 世とルドルフ II 世) は他の16世紀のハプスブルグの支配者よりもはるかにプロテスタントの信仰に同情的であった。多くの人がこれらの支配者はカトリックよりも改革された信仰を好むプロテスタントの隠れ信者であると信じていた。「バージnkイーン」において、神聖ローマのプレイヤーは秘密裏に選んだ宗教的選択から追加の勝利得点を得られる。

手順: 各シナリオの第1ターンの春期配備 (交渉を行った後) に、神聖ローマは宗教をプロテスタント・カトリック・均衡から秘密裏に選んで (紙に) メモする。この選

扱は神聖ローマがゲームに勝利するのに十分な VP を得た (a) か、他の勢力の優勢勝利を阻止するために VP を追加する (b) ときに宣言する。この宣言は勝利判定フェイズに行く。獲得できる特殊 VP は、VP ディスブレイの「勢力ごとの特殊 VP」の列の神聖ローマの欄に記載されている。

#### 首都の変更

「ルドルフ II 世 (Rudolf II)」強制イベントがプレイされ、ルドルフ II 世が統治者になったら、神聖ローマのプレイヤーは首都を「ウィーン (Vienna)」から「プラハ (Prague)」に移さなければならない。神聖ローマ首都マーカーをプラハに移動させ、変更を示す。プラハは以後ゲーム中は神聖ローマの首都になる。

#### ルドルフ II 世の死

ルドルフ II 世が死んだら、以下の効果が発生する。

- 神聖ローマのカードボーナスは失われ、統治能力は 1 になる

### 23.6 プロテスタント

#### ユグノーとオランダ

プロテスタントのゲームのコマ (支配マーカー・陸軍リーダー・軍事ユニット) はフランスで使用するユグノー (明灰) とネーデルランドで使用するオランダ (橙) に分けられている。

六角形の支配マーカー: オランダの支配マーカーはネーデルランドで使用し、ユグノーの支配マーカーはフランスで使用することを推奨するが、これらのマーカーは実際には完全に互換性があり、ボード上のどの非キースペースの支配を示すのに使用してもよい。

四角の支配マーカー: プロテスタントの四角の支配マーカーは以下のルールに従わなければならない。

アムステルダム・アントワープ・ブリュッセル: これら 3 スペースには、プロテスタントの勢力カードの上の段のオランダの四角の支配マーカーしか使用できない。これらのキースペースの支配は 3VP に相当する。これらのキースペースの支配は、プロテスタントの軍事的勝利に貢献しない。

他のキースペース: 上記 3 ヶ所以外のキースペースを支配したときは、プロテスタントの勢力カードの下の段のユグノーの四角の支配マーカーを使用する。これらのキースペースの支配は 2VP に相当する。ネーデルランド以外に 5 ヶ所のキースペースを支配すれば、プロテスタントが軍事的に勝利する。

勢力カードの列に表示されているように、ネーデルランドの内外でキースペースの数が均衡していれば、ターンの開始時にプロテスタントはより多くのカードを得ることができる。

どちらの列のキースペースもない: カード 4 枚

両方の列に少なくとも 1 つのキースペース: カード 5 枚

両方の列に少なくとも 2 つのキースペース: カード 6 枚

両方の列に少なくとも 3 つのキースペース: カード 7 枚

陸軍リーダー: ユグノーのリーダーは、春期配備かフランスでの反乱のアクションによって、フランス内のプロテスタントの支配する城塞本国スペースに登場する。オランダのリーダーは、春期配備かネーデルランドでの反乱のアクションによって、ネーデルランド内のプロテスタントの支配する城塞本国スペースに登場する。一度置かれたら、プロテスタントの陸軍リーダーはユグノーとオランダのユニットを相互に指揮できるようになる (双方のエリアでユニットが混在したスタックが可能)。各ターンの陸軍ユニットの本国への帰還の手順で、プロテスタントのプレイヤーはマップ上の陸軍リーダーを選んでプロテスタントの勢力カードに置くことができる。これらの陸軍リーダーは春期配備や将来の反乱で再登場させることができる。

戦力プールの区別: プロテスタントの勢力の戦力プールは、ユグノーとオランダのユニットに分けられている。これらの戦力プールは区別される。ユグノーの陸軍と海軍のユニットはユグノーの (白の) 本国スペースで建設しなければならない。オランダの陸軍と海軍のユニットはオランダの (橙の) 本国スペースで建設しなければならない。オランダとユグノーのユニットは移動や戦闘では一つの編成として一緒にグループ化することができ、任意のプロテスタントが支配する城塞スペースで冬営することができる。しかしながら、首都への冬季移動を行うときは 2 つの首都を区別する (下記参照)。

#### 首都

プロテスタントのプレイヤーはゲーム中に 2 つの首都を持つことができる。一つはフランスのユグノーのユニットのためのもので、もう一つはネーデルランドのオランダのユニットのためのものである。しかしながら、これらの首都の場所は固定されていない。代わりに、プロテスタントのプレイヤーは各エリアでの反乱のときにそのエリアの首都を指定することができる (18.5、反乱の手順のステップ 5)。その時点で、そのスペースは春期配備と冬季フェイズの再配置において、それらのエリアの陸軍リーダーとユニットの首都として機能するようになる (12.5)。別のエリアのユニットや (スコットランドなど) プロテスタントの同盟中の中小勢力のユニットは、首都を使用することはできない (ユ

グノーはオランダの首都を使用できず、逆も同様である)。他の主要勢力に陥落させられない限り、そのスペースは首都のままである。その場合は、ターントラックに首都マーカーを置く。首都マーカーは以降のターンの反乱で再登場できる(例外：ユグノーの首都は「(Paris is Worth a Mass)」イベントで移動することがある)。

### 23.7 外戦カード

「ペルシャでの戦争 (War in Persia)」と「ポーランドとの戦争 (War with Poland)」イベントカードによって、オスマンと神聖ローマのプレイヤーは陸軍リーダーとユニットをマップ外の戦争に派遣させられる。これらのイベントがプレイされたら、イベントカードを対象の戦力の本国スペースのそばに置く。その勢力は3~8個の陸軍ユニットをマップ上の任意の場所から選び(包囲下のスペースは不可)、カードの上に移動させる。異なるスペースの複数のスタックからユニットを選ぶことができる。陸軍リーダー1人を任意の場所から選んでカードの上に移動させることができる。それから、カードをプレイした勢力は、外国軍の戦力を決定する。任意の使用可能な独立勢力のユニットを使用して、外国軍の戦力を表すこと(ユニットが足りなければ中小勢力のユニットを使用してもよい)。外国軍が5ユニットで開始したなら、オスマンと神聖ローマのプレイヤーは外戦が終了したときに戦争勝利の1VPを獲得することができる。これを示すために、「戦争勝者 (War Winner)」マーカーを外戦カードの上に置く。紛争を解決するには、解決の試みごとにオスマンと神聖ローマのプレイヤーは1CPを外戦の戦闘アクションに消費しなければならない。それからカード上の主要勢力のユニットと独立勢力のユニットで野戦を行う。これはマップ上の野戦と同じように扱うが、どちらも防衛側の追加ダイス1個は得られず、撤退もできない。すべての独立勢力のユニットが除去されたら、外戦は終了する。カード上の主要勢力の残りのユニットはすべて首都に帰還する(首都が敵ユニットに占領されているなら、任意の味方の本国キースペース)。独立勢力のすべてを除去することができなかつたら、主要勢力は以降のインパルスで再度外戦の戦闘アクションのためにCPを支払うことができる。オスマンと神聖ローマのプレイヤーは、カードドロフェイズに外戦が継続しているなら、得られるカードが1枚少なくなる(-1カードマーカーでこれを示す)。主要勢力は、自分が戦っている外戦カードの上に直接新しい陸軍ユニットを建設できる。ただし、主要勢力は外戦カード上に同時に9ユニット以上を置くことはできない。外戦カード上にある主要勢力のユニットは、そのカード上の独立勢力をすべて除去するまで、本国に帰還することはできない(たとえ冬季フェイズでも)。「(Polish Royal Election)」イベントは、ポーランドと神聖ローマとの間の外戦を終了させる。そのようなイベントが解決されたら、その戦争は外戦の戦闘アクション

によってすべての独立勢力ユニットが除去されたのと同様に終了する。

## 24 中小勢力と独立勢力

多くの主要勢力の重要なパートナーとして、アイルランド・ローマ教皇・ポルトガル・スコットランド・ヴェニス5つの中小勢力が登場する。すべての中小勢力にはアクティブとインアクティブの2つの状態がある。初期状態はシナリオによって指定されている。

### 24.1 インアクティブな中小勢力

インアクティブな中小勢力は以下のように振る舞う

- 現在のスペースから移動しない
- 迎撃も戦闘回避も行わない
- 陸軍が4ユニット以下なら、自分のスペースに進入されたとき、常に城塞に撤退し、包囲への抵抗を試みる。
- 陸軍が5ユニット以上なら、現在の場所に留まり、野戦を行う。野戦に敗北したら、通常通りにはそのスペースから退却しない。代わりに、4ユニットまでを城塞に撤退させ、残りのユニットを除去する。
- インアクティブな海軍ユニットは港に留まり、港が攻撃されたときは防御する

### 24.2 活性化

勢力をインアクティブからアクティブに変えることを「活性化」と呼ぶ。各中小勢力は、外交影響表の下での活性化の行に示された3つの異なる主要勢力によってのみ活性化される。

中小勢力は以下の方法で活性化できる

- イベントによって中小勢力の外交状態の評価が発生する(24.6の手順で解決する)。勝った勢力が外交影響表の下に列に「活性化」勢力として載っていたなら、その中小勢力を新しい同盟者として活性化させる。
- ある主要勢力が中小勢力に宣戦布告し、他の主要勢力が宣戦布告の手順のステップ4で介入したとき。

活性化の手順

- 1) 同盟マーカーを置く: 「同盟 (Allied)」マーカーを外交状態ディスプレイの交差したマスに置く。
- 2) 宣戦布告: その中小勢力と現在戦争中の主要勢力は直ちに(CPコストなしで)その中小勢力を活性化させた主要勢力に宣戦布告する選択肢が与えられる。その勢力は9.4項の「常時有効な制限」に抵触しない場合限り、宣戦布告できる。その勢力が宣戦布告を選択したら、「戦争中 (At War)」マーカーを外交状態ディスプレイの交差したマスに置く。その勢力が宣戦布告を拒

否したら、その中小勢力の支配するスペースを占領しているその主要勢力のユニットはすべて再配置される(12.5)。

- 3) 四角の支配マーカーを置く: その中小勢力のすべてのキースペースから、この状態チェック中にその中小勢力を活性化させる権利のあった主要勢力の支配マーカーを取り除く。この時点で、支配マーカーの置かれていないその中小勢力のキースペースに、活性化させた勢力の四角の支配マーカーを置く。ここで支配マーカーを除去された本国スペースを、その中小勢力でも活性化した勢力でもないユニットが占領しているなら、再配置する
- 4) 六角の支配マーカーを置く: その中小勢力のすべての非キースペースから、この状態チェック中にその中小勢力を活性化させる権利のあった主要勢力の支配マーカーを取り除く。この時点で、支配マーカーの置かれていないその中小勢力の非キースペースに、活性化させた勢力の四角の支配マーカーを置く。ここで支配マーカーを除去された本国スペースを、その中小勢力でも活性化した勢力でもないユニットが占領しているなら、再配置する
- 5) 「戦争中」マーカーの除去: 外交状態ディスプレイのその中小勢力の列から、すべての「戦争中」マーカーを除去する(中小勢力の外交は主要勢力によって支配される)。
- 6) アイルランド反乱の追加: アイルランドの状態を解決したなら、アルスター(Ulster)のスペースからすべての陸軍ユニットを除去し、そのスペースに要塞を置き(なければ)、アイルランドの陸軍ユニット3を置く。アイルランドは外交状態の手順で勝った主要勢力の同盟者になる。ダブリン(Dublin)が別の主要勢力の支配下にあるなら、アイルランドの新しい同盟者は直ちにその主要勢力にCPコストなしで宣戦布告できる。(例外: これによってスペインがイギリスに宣戦布告するなら、無料で宣戦布告するには通常のCPコストが3以下でなければならない。)最後に、アイルランドと同盟した勢力は、1編成をアルスターからダブリンまで移動させることだけができる平地の移動アクションを無料で行える(この移動はダブリンを支配している勢力との外交状況の影響を受ける)。

#### 24.3 アクティブな中小勢力

中小勢力を活性化させることには以下の利点がある。

- その中小勢力の軍事ユニットと海軍リーダーを主要勢力のユニットと海軍指揮官のように扱うことができる。主要勢力の他のユニットと同じように、移動・戦闘・退

却・戦闘回避を行い、プロテスタント/カトリックの改宗の試みに影響を与える。(中小勢力のユニットの唯一の違いは自身のインパルスとカードを持たないことである。)

- その中小勢力の軍事ユニットは、冬季フェイズに追加の特性がある。これらのユニットはその中小勢力の本国キースペースが追加の首都であるかのように帰還できる。同盟中の主要勢力のユニットはこの選択肢を利用できない。
- 中小勢力を支配している主要勢力は、正規兵の徴募アクションを使用して、その中小勢力の正規兵を中小勢力の本国スペースで建設できる(未建設の正規兵がカウンターにあれば)。
- ローマ教皇・ヴェニス・ポルトガルなら、支配している主要勢力はガレー船の建造・ガレオンの建造アクションで、その中小勢力の海軍ユニットを中小勢力の本国港スペースで建設できる(未建設のユニットがカウンターにあれば)。

#### 24.4 非活性化

勢力をアクティブからインアクティブに変えることを「非活性化」と呼ぶ。

中小勢力は、以下の方法でのみ非活性化できる。

- イベントによって中小勢力の外交状態の評価が発生し、外交影響表の下の列に「非活性化」勢力として載っている勢力が評価で勝ったとき。

中小勢力の非活性化は以下の手順で行う。

- 外交状態ディスプレイの交差するマスから「同盟」マーカーを取り除く
- 中小勢力の本国スペースから以前の同盟者の支配マーカーをすべて取り除く
- 支配マーカーが取り除かれた中小勢力の本国スペースにいた他勢力のユニットを再配置する。陸軍ユニットは最寄りの味方の支配する城塞スペースに移動する。海軍ユニットは最寄りの味方の支配する港湾スペースに移動する。
- 次に、その中小勢力のすべての陸軍ユニットを、最寄りの味方の支配する城塞本国スペースに帰還させる。そのような城塞スペースが使用可能でなければ、最寄りの非城塞スペースに帰還する。そのようなスペースもなければ、陸上ユニットを除去する。
- その中小勢力のすべての海軍リーダーとユニットを、最寄りの味方の支配する本国港湾スペースに帰還させる。そのような港湾スペースがなければ、海軍ユニットを除去し、海軍リーダーをターントラックに置く。

## 24.5 外交的影響力

どの勢力も、1CP を消費して外交的影響力の購入アクションを行える。この影響力は外交影響表の下に活性化または非活性化と記載されている任意の勢力に割り当てることができる。アクティブな勢力の影響マーカーを1マス進める。すでに「9」のマスに影響マーカーがあるときは、影響力を購入できない。「このターンに解決済み」ボックスに影響マーカーがあるときも、影響力を購入できない。

## 24.6 外交状態の解決

各勢力の外交状態はイベントカードのプレイが宣戦布告時に評価される (9.4)。その勢力の状態の評価は以下の手順で行う。外交状態は各勢力ごとに1ターンに1回しか評価されない。一度評価された勢力の影響力マーカーは「このターンに解決済み」ボックスに置き、たとえ2回目の評価が起きても無視する。

### 外交状態の手順

- 1) 競合勢力の決定: 活性化または非活性化可能勢力としてリストアップされている各主要勢力が、外交状態を評価される勢力の支配を競う
- 2) ダイスロール: 各競合主要勢力はダイスを1個振り、対象の勢力に対する自分の影響ポイントを加える (あれば)。スコットランドを評価するとき、スコットランドの3つの本国スペースがカトリックの宗教的影響下にあるなら、フランスは出目に+2する。同様に、スコットランドの3つの本国スペースがプロテスタントの宗教的影響下にあるなら、プロテスタントの出目に+2する。
- 3) 勝者の決定: ステップ2の結果の最も大きい勢力が勝者となる。同点なら、インパルス順の早い勢力が勝者である。
- 4) 活性化: 勝者が活性化勢力として記載されていて、その勢力が現在は同盟者でなければ、現在の同盟者から非活性化し、勝った勢力の同盟者として活性化する。(4~5人プレイで) 活性化した勢力がオスマンか神聖ローマなら、シナリオブックの主要勢力の活性化の指示を参照せよ。
- 5) 非活性化: 勝者が非活性化勢力として記載されているなら、その勢力を現在の同盟者から非活性化する (可能なら)。
- 6) 影響力のリセット: 外交影響表のその勢力の列のすべての影響力マーカーを「このターンに解決済み」ボックスに置く。これらはターン終了時の冬季フェイズに既定の位置にリセットされる。

## 24.7 独立キースペースと要塞

2ヶ所のキースペース (メッツとチュニス) と1ヶ所の要塞 (フローレンス) は独立勢力スペースである。キャンペーンシナリオでは、フローレンスとチュニスが独立勢力として開始する。アルマダシナリオでは、フローレンスのみが独立勢力スペースである。他の独立勢力のスペースと同様に、どの勢力もいつでもこれらの城塞スペースに進入できる。これらのスペースにいる独立勢力の正規兵は移動しない。彼らは自分たちを攻撃してきた勢力としか戦わない (24.1 項のインアクティブな中小勢力と同じ)。これらの正規兵がゲーム中に再建されることはない (ただし「都市国家の反乱 (City State Relebs)」イベントカードによって再登場することがある)。いずれかの主要勢力がこれらの城塞スペースを陥落させたら、直ちにこれらの都市国家は独立勢力ではなくなる。「都市国家の反乱」イベントカードによって独立勢力に復帰しない限り、以後ゲーム中、そのスペースはいずれか1つの主要勢力の支配下に置かれる。

## 25 勝利条件

ゲームの勝利条件は以下の述べるように6種類ある。最初の3つの、軍事的勝利・宗教的勝利・カトリック反乱勝利は、アクションフェイズに適当な条件が満たされたときに直ちに発生する。典型的な各勢力の勝利得点 (VP) の達成は、通常はターンの最後のフェイズの勝利判定フェイズに勝利条件が達成される。このフェイズで達成できる勝利条件は、通常勝利・優勢勝利・時間制限勝利の3種類がある。

### 25.1 自動的勝利

軍事的勝利・宗教的勝利・カトリック反乱勝利はアクションフェイズに直ちにゲームを終了して勝利する。たとえそのターンが勝利判定フェイズまで進んでいなくても、ゲームは終了する。

#### 軍事的勝利

アクションフェイズに必要な数のキースペースを支配して、自分の勢力カードの自動的勝利マスを空けることができたなら、その勢力は直ちに軍事的に勝利する。これらのスペースに不穏マーカーがあってはならない。外交フェイズに (交渉や和平の合意によって) 自動的勝利マスを空けることができて、アクションフェイズが開始するまでは勝利できないことに注意せよ。

#### 宗教的勝利

プロテスタントの勢力が50スペースの宗教的影響力を達成したら、直ちにプロテスタントが宗教的に勝利する。これらのスペースに不穏マーカーがあってはならない。プロテスタントのスペースが9まで減少したら、カトリックの宗教的勝利が発生する。フランスとスコットランドを合わせてプロテスタントが3スペース以下ならフランスが勝利する。それ以外はスペインが宗教的に勝利する。

## カトリック反乱勝利

スペインのプレイヤーがイギリスのカトリック反乱でイギリスより4以上多いヒットを与えたら、直ちにスペインのカトリック反乱勝利となる。火薬陰謀事件 (Gunpowder Plot) によってカトリック君主をイギリスの玉座に据えることに成功したことになる。

## 25.2 勝利得点

軍事的勝利と宗教的勝利はあまり起こらない。ゲームの勝敗は通常はVPの蓄積によって決まる。各勢力は勢力カードの左下に記載された勝利得点を獲得する。各勢力の現在のVPはこれら基本・特殊・ボーナスVPを合計したものである。

### 基本VP

すべての勢力の基本VPは支配するキースペースの数によって決まる。勢力カードの最後の空いているボックスに記載されたVPを獲得する。現在不穏であるキースペースごとに、不穏マーカーをボックスに置くことを忘れないように。不穏マーカーのあるボックスは基本VPの計算のときは「空いている」とみなさない。すべてのスペースが空いていないなら、基本VPは0である。プロテスタントのプレイヤーは以下のように基本VPを計算する。「フランスのキースペース」の下にVPを獲得し、ネーデルランドで支配するキースペースごとに3VPを獲得する。

### プロテスタントのスペース

4つの勢力は4つの宗教戦争エリアにおけるプロテスタントの宗教的影響下にあるスペースの数によって特殊VPを獲得する。アクションやイベントによってプロテスタントの影響下にあるスペースが増減するごとに、宗教戦争カード上のプロテスタントスペーストラックを調整する。不穏のスペースはプロテスタントのスペースに数えない。マーカーが置かれた列の右を見ることによって、スペイン・イギリス・プロテスタントの宗教的状况による現在のVPを読み取ることができる。神聖ローマも同様にプロテスタントスペースマーカーの右を見る。ただし、神聖ローマのプレイヤーだけは秘密の宗教選択 (23.5) を知っており、これを秘密裏に合計する。ゲームに勝利するのに十分なVPを獲得したら (または他の勢力の優勢勝利を阻止する必要がある)、秘密の宗教選択を航海し、そのVPを加える。

### 特殊VP

各勢力は以下の特殊VPを獲得する。

#### オスマン

なし: オスマンは特殊VPを獲得できない

#### スペイン

プロテスタントスペース: プロテスタントスペースマーカーのある列の右の「スペイン」の行を見る。スベ

インはその値の特殊VPを得る。

#### イギリス

プロテスタントスペース: プロテスタントスペースマーカーのある列の右の「イギリス」の行を見る。イギリスはその値の特殊VPを得る。

#### フランス

バロアの結婚: 5人のバロアの王族が結婚するごとに1VPを得る。

#### 神聖ローマ帝国

プロテスタントスペース: プロテスタントスペースマーカーのある列の右の「神聖ローマ」の行を見る。秘密の宗教選択を公開したら、神聖ローマはその値の特殊VPを得る。

#### プロテスタント

プロテスタントスペース: プロテスタントスペースマーカーのある列の右の「プロテスタント」の行を見る。プロテスタントはその値の特殊VPを得る。

#### ボーナス

ボーナスVPはゲーム中に以下の結果で獲得できる。

- 海賊VP
- 科学者と芸術家のパトロンVP
- 暗殺VP (成功ごとに1VP)
- 地球一周 (初回2VP、2回目1VP)
- 処女女王 (結婚しなかったターンごとに1VP)
- 結婚表でプラスの結果が出ればそのVP
- 植民地からバージニアデアVP
- オスマンがキプロスを支配していればキプロスVP
- スエズ運河VP (建設時2VP)
- 外戦に勝利すれば戦勝VP
- バリ支配VP
- 中央ヨーロッパの支配者VP
- 「ネーデルラント君主 (Lord of the Netherlands)」 「ポーランド国王選挙 (Polish Royal Election)」 「オランダ反乱 (Dutch Revolt)」 「イングランド経営計画 (Enterprise of England)」 イベントのVP

実際にはマイナスになるボーナスVPが2つある

- 奴隷貿易 (-1VP)
- スコットランド女王メアリ処刑 (-1VP)

## 25.3 勝利判定フェイズ

勝利判定フェイズ中に、最初にパリと中央ヨーロッパの支配によるボーナスVPを獲得する。各勢力のVP合計をVP

トラック上で更新する。それからすべての勢力は以下の 3 種類の勝利を達成したかどうかを確認する。通常および優勢勝利の判定の後で、勝者がまだおらず、まだターン 7 でないなら、ターンマーカーを次のマスに進めて次のターンを開始する。

#### パリ VP

フランス・スペイン・プロテスタントがパリを支配し、不穏でないなら、パリを支配している勢力は以下のように 1 ~ 2VP のボーナス VP を獲得する。

フランス： パリがフランスの政治的支配下にあり、ターン 5 ~ 7 で、シャルル IX がアンリ III がフランスの統治者ならば、2VP を獲得する。パリがフランスの支配下にあって他の条件が満たされていなければ、1VP を獲得する。

スペイン： パリがスペインの政治的支配下にあり、ターン 5 ~ 7 で、ギース公がパリにいるなら、2VP を獲得する。パリがスペインの支配下にあって他の条件が満たされていなければ、1VP を獲得する。

プロテスタント： パリがプロテスタントの政治的支配下にあり、ターン 5 ~ 7 で、ナバラ王アンリ (Henry Navarre) がパリにいるなら、2VP を獲得する。パリがプロテスタントの支配下にあって他の条件が満たされていなければ、1VP を獲得する。

#### 中央ヨーロッパ VP

神聖ローマがブラハ・ウィーン・ブダを支配していれば (かついずれも不穏でなければ)、毎ターン中央ヨーロッパの支配者としての 1VP を獲得する。

#### 通常勝利

いずれかの勢力が 25VP 以上に達したら、ゲームは通常勝利で終了する。最も VP の多い勢力が勝者となる。複数の勢力が同点なら、前のターンに最も VP の多かった勢力が勝者である。前のターンでも同点だったなら、差がつくまで 1 ターンずつ戻る。各プレイヤーは合計 VP を毎ターンの終了時に記録用紙に記録する。

#### 優勢勝利

勝利判定フェイズにいずれかの勢力の VP が 25 未満でも、他のすべての勢力より 5VP 以上多ければ、優勢勝利となる。この勝利はターン 4 以降の勝利判定フェイズにのみ発生しうる。ターン 1 ~ 3 は優勢勝利の判定を行わない。

#### 時間制限勝利

ターン 7 の終了時にどのプレイヤーも勝利していなければ、その時点で最も VP の多いプレイヤーが勝利する。複数の勢力が同点なら、前のターンに最も VP の多かった勢力が勝者である。前のターンでも同点だったなら、差がつくまで 1 ターンずつ戻る。時間制限勝利はターン 7 の終了時の勝利

判定フェイズにのみ発生する。

## 26 クレジット

ゲームデザイン: Ed Beach

アートデザイン: Rodger MacGowan

(c) 2011 GMT Games, LLC

### 26.1 和訳ルールについて

本和訳は GMT のサイトで配布されている Living Rule の PDF ファイルを元に翻訳したものです。

本和訳ルールに関する質問等は以下まで電子メールでお願いします。

宮西裕司 <miya@bug.co.jp>

version 20120618

#### 和訳ルール修正履歴

2012-06-18: 誤訳修正

2012-06-15: FAQ・エラッタ 6/14 版を反映

以下、シナリオブックの一部・FAQ・エラッタの訳を追加しておきます。

## 27 2 ~ 5 人プレイ

「バージンクイーン」のルールブックは 6 人のプレイヤーがそれぞれ 1 勢力を担当することを想定している。しかしながら、この項のルール修正を使用することによって、このゲームはより少ないプレイヤー数 (2 ~ 5 人) でのプレイについてもデザインされ、テストされている。加えて、2 人専用のチュートリアルシナリオもある。2 人プレイのための特殊ルールは、この項ではなくチュートリアルシナリオの情報を参照すること。

#### 設定

6 人未満でプレイするときの勢力の割当は以下の通りである。プレイヤーが直接コントロールしない勢力は、以下の「主要勢力の活性化」による外交的影響力を通じて活性化することができる。

(略)

#### 2 勢力のコントロール

2 つの勢力をコントロールするプレイヤーには以下の制限が加えられる

- 同じプレイヤーがコントロールする他の勢力に対して海賊行為を行うことはできない
- 同じプレイヤーがコントロールする他の勢力に宣戦布告することはできない (2 人プレイヤーゲームで旧教同盟が結成されたときは、ステップ 4(戦争状態) のスペインとフランスが戦争中になる処理を飛ばす)



- 同じプレイヤーがコントロールする他の勢力からカードや傭兵を獲得することはできない

同じプレイヤーがコントロールする 2 つの勢力は、同盟することと、海軍を貸し借りすることができる。

### 27.1 主要勢力の活性化

上述したように、6 人以下でプレイするときは、オスマンと神聖ローマのみが活性化を必要とする勢力となる。この活性化は 5 つの中小勢力と同じ方法で扱う（これらの活性化と非活性化はルールブックの 24 項で説明している）。プレイヤーによってアクティブにコントロールされている主要勢力は、CP を消費して外交的影響力の購入アクションを行い、オスマンと神聖ローマ帝国のトラックで影響力マーカーを進めることができる。それから、適当なイベントがプレイされたら、24.6 と同じように、その外交的状态が解決される。その外交的状态は、いずれかの勢力がインアクティブな主要勢力に宣戦布告したときにも解決される（つまり、これによって紛争中に宣戦布告の対象となった勢力をどのプレイヤーがコントロールするか解決される）。宣戦布告した勢力と「非活性化」勢力として記載されている勢力は、この外交状態チェックのときは考慮から外される。

#### 外交的影響のセットアップ

それぞれの活性化を要する勢力について、外交的影響力表の各勢力のマーカーを、以下のようにセットアップする。

オスマン: イギリス 0・フランス 0・プロテスタント 0・スペイン 1

神聖ローマ: イギリス 0・フランス 0・プロテスタント 0・スペイン 1・オスマン 3

#### 活性化

主要勢力を活性化させるときは以下の手順に従う（通常の中小勢力の活性化とは異なる）。

- 1) 勝利得点のベースラインを記録する: 「VP ベースライン (Baseline)」マーカーを勝利得点トラック上の活性化された主要勢力の第 1VP マーカーと同じマスに置く。このマーカーは、この勢力が非活性化されるか、以降の勝利セグメントでマーカーが調整されるまで、この場所に留まる。
- 2) 「主要勢力の同盟」マーカーの配置: 「主要勢力の同盟 (Ally of Major Power)」マーカーを外交状態ディスプレイの交差したマスに置く。
- 3) 防衛の協調: この主要勢力が宣戦布告によって活性化させられたなら、コントロールを得たプレイヤーは宣戦布告の対象の側に自分の主要勢力を参戦させることができる。勝者の勢力と宣戦布告した勢力の間に戦争

中マーカーを置く（これらの勢力がすでに同盟していても）。

- 4) 新しい戦争の宣言: コントロールを得たプレイヤーは新たに活性化した勢力で自分の同盟者でない他の主要勢力に宣戦布告をすることができる。2 つの勢力の間に「戦争中」マーカーを置く。
- 5) 外交的影響力のセット: 外交的影響力表で、活性化された勢力の影響力マーカーをすべての既定値のマスに置く。
- 6) カードを配る: 新たに活性化した勢力の手札を配る。カード数は以下の最も少ない数になる。
  - その勢力がターンの開始時に、キースペースと統治者のボーナスから得るカード数
  - ステップ 4 で宣戦布告した勢力の現在の手札枚数（宣戦布告でないときは、この条件は無視する）
  - 現在最も多くのカードを持っている勢力のカード枚数

#### 制限

同盟中、活性化された主要勢力は、以下の制限で活動する。

- バトロアクションを行うことができない
- 探検隊の建設アクションを行うことができない
- 陰謀アクションを行うことができない。この勢力のリーダーは暗殺の対象にならない
- 活性化された主要勢力は通常通り外交を行い、宣言と宣戦布告を行う。ただし、前述した「2 勢力の支配」の制限が活性化された主要勢力と同じプレイヤーがコントロールする他の勢力の間に適用される。

活性化された主要勢力は中小勢力への外交的影響力を増やすことができ、外交チェックに勝てば、それらを同盟に加えたり中小勢力を非活性化させたり（非活性のままにしたり）できる。

#### 結婚

神聖ローマ帝国がアクティブなら、神聖ローマ帝国を活性化させたプレイヤーは、神聖ローマの王族が関係するすべての結婚の交渉ができる。

神聖ローマ帝国がインアクティブでも、その王族は結婚の交渉ができる。神聖ローマに 1 以上の影響力を持つ勢力は、1 ポイントの影響力を消費して、外交上の宣言として、神聖ローマの王族の 1 人との結婚を宣言することができる。この宣言はインパルス順に行う。よってそのような王族がいるなら、典型的にはスペインが最初の機会を得るだろう。この交渉を行う勢力の数には制限はない。

## 冬季

再配置: アクティブな主要勢力のみが冬季に正規兵を首都に受け取る。インアクティブな主要勢力ここではユニットを得られない。

主要勢力同盟マーカー: 冬季フェイズには「主要勢力の同盟」マーカーを取り除かない。外交フェイズに置かれた「同盟」マーカーは、取り除く。

## 勝利得点

勝利セグメントごとに、活性化された主要勢力ごとに VP 合計を評価する。

ベースラインより高い: VP 合計がベースラインマーカーより 2 以上大きければ、活性化した勢力の主要勢力の同盟者が VP を得られる。VP マーカーがベースラインより 2VP 大きいごとに、「活性化した主要勢力 1VP」ボーナス VP マーカーを同盟者に与える。これらの VP を得た後で、ベースラインを 2 マス進める。

ベースラインより少ない: VP 合計がベースラインマーカーより 2 以上少なければ、活性化した勢力の主要勢力の同盟者が VP を失う。VP マーカーがベースラインより 2VP 少ないごとに、「活性化した主要勢力-1VP」ボーナス VP マーカーを同盟者に与える。これらの VP を得た後で、ベースラインを 2 マス下げる。

## 追加の状況

- 1) 4~5 人プレイのときは、神聖ローマプレイヤーの秘密宗教選択 (とそれによる VP の獲得機会) を省略すべきである。
- 2) 活性化した主要勢力のとき、オスマンと神聖ローマは軍事的に勝利することができない。マップ上に最後の四角の支配マーカーを置くような状況のときは、代わりに六角形の支配マーカーを置く。この六角形マーカーがマップのキースペース上にあるときに、他の四角マーカーが勢力カードに戻ってきたときは、マップ上の四角の支配マーカー数を最大化するようにシャッフルする (ただし自動的勝利を意味する最後の四角の支配マーカーは勢力カードの上に残したままにする)。

## 非活性化

主要勢力を非活性化させるときは以下のステップに従う (通常の中小勢力の非活性化とは異なる)。

- 勝利セグメント中に活性化した主要勢力から VP を獲得するために、上の手順に従ってボーナス VP を獲得する (上記参照)。それからこの勢力のベースライン VP マーカーを勝利得点トラックから取り除く。

- 「主要勢力の同盟」マーカーを外交状態ディスプレイの交差するマスから取り除く。
- 非活性化した主要勢力と他の勢力の間の「戦争中」マーカーをすべて取り除く。
- 他勢力のユニットが非活性化した勢力の支配するスペースを占領しているなら、(12.5) に従って再配置する。
- 非活性化した勢力のすべての陸軍ユニットを、冬季フェイズのルール (20.4) に従って、味方支配の城塞に帰還させる。
- 非活性化した勢力のすべての海軍リーダーとユニットを、冬季フェイズのルール (20.4) に従って、味方支配の港湾に帰還させる。
- 非活性化した勢力の手札にあるすべてのカードを直ちに捨て札にする (その勢力が他の主要勢力の同盟として直ちに活性化される場合でも)。
- 非活性化した勢力のすべての影響力マーカーを外交的影響力表から取り除く。
- 神聖ローマが非活性化し、かつローマ教皇・ヴェニス・アイルランドが神聖ローマの同盟者のときは、これらの同盟者も非活性化する。
- 非活性化した主要勢力と他の勢力の間のすべての「戦争中」マーカーを取り除く。
- 非活性化した勢力の勢力カードにあるすべての「+1 カード」と「-1 カード」マーカーを取り除く。

## 28 カード FAQ

- #1 大宰相 (Grand Vizier): イベントを無効化するためにプレイするときは、イベントが宣言された後で解決される前にプレイする。強制イベント・戦闘カード・反応カード・本国カードを無効化することはできない。
- #2 オスマンの朝貢 (Ottoman Tribute): カードも財宝も持っていないとき、スペインと神聖ローマは朝貢を提案できない。朝貢を受け入れたら、2CP のアクションも無効化される。
- #3 スペインの道 (Spanish Road): ミラノ (Milan) がスペインの支配下にあり、包囲下または不穏でない場合にのみプレイ可能。このインパルスの開始時に包囲下にあるリーダーを、ミラノへ移動させることはできない。
- #5 教皇大勅書 (Papal Bull): エリザベスはゲーム中で一度しか破門できない。
- #10 攻城兵器 (Siege Engineering): 洪水 (Flooding) カードは 2 人練習シナリオには登場しない。このため、2 人練習シナリオでは 1 番目の選択肢しか選べない。
- #11 ドラグトの死 (Dragut Falls): ドラグトが除去された

ら、次のターンの開始時に、海軍リーダーウルチ・アリ (Uluch Ali) が登場する。

#13 騎兵 (Reiter): 包囲下または不穏のスペースを選ぶことはできない。

#15 嵐 (Storms): この効果はその 1 インパルスの間しか継続しない。裏切り! (Treachery!) イベントを止めるために使うことはできない。

#17 陸軍の反乱 (Army Mutiny): 対象の勢力は、どの正規兵を残し、どの正規兵を除去するか選ぶことができる。

#21 外国の義勇兵 (Foreign Volunteers): このカードで、ネーデルランドのスペース・オラン・マルタ (以上スペインの場合)・アルジェリア・ジェルバトリポリ (以上オスマンの場合) に正規兵を置くことはできない (これらのスペースは通常はユニットを建設できない場所である)。

#28 モリスコの反乱 (Morisco Revolt): 冬季フェイズの効果でモリスコユニットがゲームから除去されるまで、このカードをスペインのそばに置いておくといだろう。4 人プレイでオスマンが非活性のときは、イギリスがこのイベントによる不穏を配置する。

#31 裏切り! (Treachery!): 「包囲側が強襲の条件を満たしていなくてもよい」とは、LOC がない、または敵海軍ユニットが存在することによって、通常の強襲ができない状況を指す。

#33 フランス摂政 (Gouvernante de France): 望むなら、グランドツアー (Grand Tour) を直ちにプレイしてもよい。フランスとプロテスタントの間の和平によって、必要ならユニットを再配置する。以後このターンの間、ターンマーカーを裏返して、カードの効果が継続していることを示す。

#34 神聖ローマの調停 (Holy Roman Intercession): イベントをプレイするとき、神聖ローマはどちらの勢力とも戦争中であってはならない。不穏は、ユニットのあるスペースも置くことができる。

#42 カトリック遊撃団 (Catherine's Flying Squadron): イベントと対象のスペースが宣言された後で、イベントを解決する前にプレイする。

#53 グランドツアー (Grand Tour): 旧教同盟 (Catholic League) が結成された後でプレイされたら、カードを除去する。これは CP としてプレイした場合にも適用される。

#56 禁書目録 (Index of Prohibited Books): その勢力が次のターンまで他の芸術家 (または科学者) を後援できないことを示すため、その芸術家 (または科学者) をターントラックに置く。その芸術家 (または科学者) は次のターンに再登場する。

#57 アイルランド人の反乱 (Irish Rebellion): ダブリン (Dublin) とキンセール (Kinsale) にいる正規兵の数を合計し、それから半分にする (切り捨て)。イギリスはその数の正規兵を、これら 2 スペースから任意の組み合わせで除去する。それから傭兵について、同じ処理を行う。

#61 メネンデス・デ・アビレス (Menendez de Aviles): 配置する要塞は、スペインの勢力カード上のこのターンに建設可能な要塞でなくてもよい。

#78 北部諸侯の乱 (Rising of the North): 反乱のアクションでは、19.4 の手順をステップ 2 から実施する。

#80 黒女王 (The Black Queen): 新たに置いた密告者と暗殺の対象が同じ勢力であった場合、その密告者はインパルスの開始時から置かれていたわけではないが、密告者による追加のダイス 2 個を得ることができる。

#81 ウォルシンガム (Walsingham): 対面プレイで反応カードとしてプレイする場合、ダイスを振る前にプレイしなければならない。

#86 ポーランド国王選挙 (Polish Royal Election): 投票カードとして強制イベントカードを使うことはできない。本国カードは使用できる。同点の場合は、フランス、神聖ローマの順で優先的に 2VP を得ることができる。

#91 暗号鍵 (Cipher Key): 暗号鍵マーカーを、ある勢力から直接他の勢力に移動させてもよい。

#95 ルイズ・ド・ロレーヌ (Louise of Lorraine): 男性の王族を持つプレイヤーは、このカードをプレイして、その王族とルイズを結婚させることができる。この場合、同じ勢力の王族同士の結婚とみなされるので、適格値の高い方だけを参照する。

#98 サフィエ・スルタン (Sultana Safiye): このカードの第 1 の選択肢は、4 人プレイでオスマンが非活性のときは選択できない。

#99 スペイン無敵艦隊 (Spanish Armada): 陸軍ユニットを無敵艦隊上に建設するときは、無敵艦隊をスペインの本国港湾スペースに置いていなければならない。無敵艦隊をアップグレードするときは、無敵艦隊をセビリア・コルーニャ・リスボンのいずれかに置いていなければならない。

#100 イギリス遠征 (Enterprise of England): スペインの支配スペースを数えるときは、それがカトリックかどうかとは関係なく数える。(つまり、一部のスペースは 2 回数えられる可能性がある。) これらのカウントのとき、不穏かどうかは無視する。

#103 統治権否認令 (Act of Abjuration): 陸軍の移動先のスペースは、プロテスタントの政治的支配下にある

ネーデルランド内のスペースでなければならない。プロテスタントと戦争中の勢力の提案を受諾してもよい。その場合、直ちに外交状態を戦争中から同盟中に変える。このイベントによって獲得できる VP マーカーは「オランダの保護者 (Master of Netherlands)」である。

#109 アトレヒト同盟 (Union of Arras): このイベントが発生しても、スペインがネーデルランドで建設できるユニットはワロン人 (Walloon) だけである。政治的支配や宗教的影響を変えるスペースとして、スペインの敵のユニットのいるスペースを選ぶことはできない。ワロン人を置くときに、1 対 1 で置き換えられるだけのスペインの正規兵がいなければ、可能なすべてのスペインの正規兵を再配置する (それでもワロン人 4 を得られる)。

#111 パリはミサを捧げるに値する (Paris is Worth a Mass): パリ周辺のスペースの政治的支配が変更されたときは、必要に応じてユニットを再配置する。

















#112 バリケードの日 (Day of the Barricades): パリ周辺のスペインの正規兵を数えるとき、ワロン人は数えない。

## 29 エラッタ (2012 年 6 月 14 日版)

### 外交影響表

神聖ローマの行のプロテスタントの場所が間違っている (右端の列)。複数勢力が非活性化勢力としてリストに載ることはない。この場合はオスマンだけである。5~6 人プレイ (訳注: 4~5 人プレイの誤り) のとき、プロテスタントは神聖ローマを活性化することができる。下図が正しい。

図 7 外交影響表の修正

8	8
9	9
	
	
	
	
	
	
	
	

### 外交状態表

イギリスは 1CP のコストでアイルランドに宣戦布告できる。下図が正しい。

図 8 外交状態表の修正

	Spain	England	France	HRE	Protestant	Ireland
Ottoman	2 At Start	2	2	2	2	N/A
Spain		See Notes	3	4	1 <sup>\$</sup>	Possible Ally
England			3	3	4	1

### リファレンスシート (表)

植民地表の第 1 行は「2~3」ではなく「2~4」である。

財宝船団表は 2d6 ではなく 1d6 を振る。

### リファレンスシート (裏)

ワールドマップでの海賊行為の項の基本ダイスに関する以下の文章が欠落している。

- 「それ以外は 2 個、防御側のダイスの後で計算する」

この情報は、ルールブックでは修正されている (25 ページの 16.5、ワールドマップでの海賊行為の手順、ステップ 4)。

### ルールブック

12 ページ、9.1 交渉 (簡条書きのページ内の 4 番め (訳注: 全体で 5 番め)) の、スペースの支配を譲る条件に 3 番目の場合 (c) を追加する。

c) そのスペースが独立勢力の本国スペースで以下のいずれかの場合

- そのスペースを受け取る勢力の本国スペースに陸上で隣接する、または
- そのスペースを受け取る勢力の本国スペースと、同じ海域に接続している

訳注: すでに (c) が存在するので (d) とすべきだろう。

14 ページ、「常に適用される制限」第 1 項から「同盟のみ」を削除する。この関係はプレイテストの段階でなくなった。

20 ページ、強襲の手順のステップ 2 について、「アクティブなプレイヤーには、反応カード「騎兵 (Reiters)」でユニット数を変更する機会が一度だけ与えられる」の文を削除する。このカードは包囲下のスペースには使用できない。

25 ページ、16.6 世界一周について、簡条書き 3 番と 4 番の冒頭を、「イギリス・フランス・神聖ローマ・プロテスタント:」に修正する。

40 ページ、24.2 活性化のステップ 3 と 4 について、それぞれに第 2 文として以下を追加する。「ここで支配マーカーを除去された本国スペースを、その中小勢力でも活性化した勢力でもないユニットが占領しているなら、再配置する」

41 ページ、24.6 外交状態の手順のステップ 3 について、「同点なら、外交影響表の下に活性化勢力としてより上に記載されている勢力が勝者である。」の文を、以下に読み替える。「同点なら、インパルス順の早い勢力が勝者である。」

#### シナリオブック

4 ページ、練習シナリオの外交的影響力表について、次のページの特典ルール 5 で述べているように、このシナリオに限り、オスマンがローマ教皇に影響力を加えることができる。ただし、オスマンの外交的影響力マーカーは 2 個しかないで、代わりにオスマンの「VP ベースライン」マーカーで代用すること。

10 ページ、トーナメントシナリオの外交状態ディスプレイについて、この文はどの戦争も合法的に終了させられないというのは正しくない。これは以下のように読むべきである。「オスマンとスペインの間の戦争は第 3 ターン (このシナリオの最初のターン) の外交では終了させられない。フランスとプロテスタントの間の戦争は終了させてよい」

10 ページ、2 人プレイのセットアップ、開始時の外交的影響力の変更について、以下の文を加える「外交的影響力表のオスマンの列から、フランスの影響力マーカーを取り除く。2 人プレイゲームのとき、フランスはオスマンに影響力を配置できない」

11 ページ、2 勢力のコントロールの箇条書きの 2 番について、以下の文を加える「(2 人プレイヤーゲームで旧教同盟が結成されたときは、ステップ 4(戦争状態)のスペインとフランスが戦争中になる処理を飛ばす)」

12 ページ、非活性化について、箇条書き 4~6 番目は以下のように修正すべきである。

- 他勢力のユニットが非活性化した勢力の支配するスペースを占領しているなら、(12.5) に従って再配置する。
- 非活性化した勢力のすべての陸軍ユニットを、冬季フェイズのルール (20.4) に従って、味方支配の城塞に帰還させる。
- 非活性化した勢力のすべての海軍リーダーとユニットを、冬季フェイズのルール (20.4) に従って、味方支配の港湾に帰還させる。

さらに、以下の 2 ステップを加える

- 非活性化した主要勢力と他の勢力の間のすべての「戦争中」マーカーを取り除く。
- 非活性化した勢力の勢力カードにあるすべての「+1 カード」と「-1 カード」マーカーを取り除く。

17 ページ、大規模なプレイの例、プロテスタントの行動、CP3~4 について、反乱ではアクションで消費したより多

いスペースを転換させることができない。このため、この反乱では 2 スペースだけである。よってアムステルダムとハーレムしか転換できない (アルクマールは不可)。よって、17 ページと 20 ページの図では、アルクマールにスペインの支配マーカーがプロテスタントの宗教面で置かれていなければならない。

18 ページ、大規模なプレイの例、イギリスの行動、CP1~2 について、ドレークのボーナスは「海賊行為の報酬を選ぶ、修理可能: ドレークが存在するときは任意の海賊ヒットについて、対象の勢力の代わりにイギリスが報酬を選ぶことができる」である。この例では (ドレイク以外の船長の通常の手順に従って) スペインのプレイヤーが海賊行為の報酬を選んでいる。例としては、イギリスのプレイヤーが財宝を (スペインから奪うことを) 選ぶべきであった。結果はどちらの場合も同じである (ランダムに引いて 1CP の財宝を得た)。

20 ページ、大規模なプレイの例、プロテスタントの行動 (最後の段落) について、例には「プロテスタントは自分のインパルスを 2CP の財宝で拡張する。傭兵 2 をユトレヒトに置き、スペインの反攻に備えた」とある。しかし、プロテスタントは一つしかない財宝をラウンド 2 のインパルス (18 ページ) で使用している。よって、プレイの例の最後の財宝の使用を削除する (そして傭兵 2 をユトレヒトに置いている図を訂正する) べきである。

## 30 FAQ (2012 年 6 月 14 日版)

### マップ

ポルトガルの財宝: マップ上の文章では冬季フェイズにリスボンの支配者が財宝 1 を獲得した後で「他のすべての財宝を捨てる」とある。一方で、ルール 6.3 では「ポルトガル列の財宝を 3 つになるよう補充する必要がある」とあり、マップ上の財宝が残るかのよう読み。どちらが正しいのか。

どちらでも全く問題ない。私は冬季フェイズにはポルトガルの財宝の残りを捨てないことを推奨する (プレイ時間の節約のため)。

### リファレンスシート (表)

イギリスカトリック反乱: 「ダイス +2 個: スペインの正規兵がアイルランドからスコットランドにいる」と「ダイス +4 個: スペインの正規兵がイギリスにいる」は重複するのか。

はい。重複します。ただし、スペインの正規兵がアイルランドとスコットランドの両方にいても、追加のダイスは 2 個だけである (4 個にはならない)。

カード

この項の明確化を見る前に、シナリオブック 30 ページのカード FAQ を参照して欲しい。

#3 スペインの道: このカードによる移動は迎撃を受けるか。

いいえ。

#5 教皇大勅書: このターンにすでにローマ教皇の外交状態が解決されているとき、このカードのイベントの一部だけ実行することはできるか。

いいえ。もしそのような場合は、カードを捨て札にして、2CP だけを使用する。

#22 ジェノヴァの商人: スエズ運河が未完成のオスマンは、このイベントを使用して植民地を作ることができるか。

いいえ。ただし、探検隊を損害面で出発させ、3CP を消費して海上移動と海賊行為を行うことはできる。

#41 国境襲撃団と#89 スコットランド女王メアリ: これらのカードをスコットランドの外交状態の解決に対して反応カードとしてプレイできるか。

はい。

#66 オランダ海賊: プロテスタントの海賊マーカーが北海にあるとき、プロテスタントは海賊のダイスを振れるか。

いいえ。このターン中にプロテスタント (または他の 2 勢力) がすでに北海で海賊行為を行っているなら、海賊ダイスは失われる。

#74 スコットランド貴族の反乱: 現在スコットランドと同盟中の勢力が外交状態チェックに勝った場合、活性化/非活性化の処理は飛ばされる。この場合も、イベントの指示通りにスコットランドの正規兵を除去して、エジンバラに正規兵 2 を再配置すべきか。

はい。唯一の例外はエジンバラが包囲下の場合である。イベント発生時にエジンバラが包囲下にあるなら、スコットランド正規兵の再配置は発生しない。

#80 黒女王: このカードの 2 番の選択肢「3CP で陰謀アクションを行う」は、2CP の「情報の入手」と「工作員の配置」はできないという意味ですか。

いいえ。それらのアクションもできる。「3CP までで、陰謀アクションを行う」とすべきだった。

#95 ルイズ・ド・ロレーヌ: ルイズ・ド・ロレーヌのカードをプレイしなかった場合、彼女は加齢するのか

いいえ。カードをプレイして「結婚可能 (Available to Wed) 表」に登場するまで、彼女は加齢しない。

#103 統治権否認例: ネーデルランド内の不穏なスペースを選んでよいか

はい。

ルール

2.4 支配マーカー: この項には 6 角形マーカーの数は無制限であると明記されている。他に数に制限のないマーカーはあるか。

はい。以下のカウンターは無制限にあるとみなしてよい。

- -1/+1 カード
- 同盟中/戦争中
- 要塞
- 6 角形の支配マーカー
- 貸与海軍ユニット
- 不穏
- 以下の VP マーカー: 活性化した主要勢力・暗殺・オランダ反乱・イギリス遠征・中央ヨーロッパ支配・海賊・奴隷商人・バージニアデア・戦争勝利・結婚

他のユニットはカウンターの数の制限を受ける

2.5 内陸の水路と 16.7 アントワープとロッテルダム: 同盟者がフリシンゲンやブリーレを支配しているときは、移動・迎撃等で水路を利用できるか

はい。

9.3 リーダーの身代金: 5 人以下でプレイするとき、指揮官が活性化した主要勢力の捕虜になってから、その勢力が非活性化したときはどうなるのか。このリーダーの身代金を支払うことはできるのか。

はい。コストは同様にカード 1 枚である。このカードは (強制イベントでない限り) 直ちに捨て札になる。

16.1 海上移動: 警備艇も貿易風や危険航路の影響を受けるのか。

いいえ。警備艇が海上移動で移動するとき、追加の効果を受けることなくこれらの要素を通過することができる。

16.6 世界一周: 世界一周を達成した船長はゲームから除去されるのか、それとも単にマップから取り除くだけか。船長をターントラックに置く。次のターンの開始時に再登場できる。

18.5 プロテスタントとカトリックの改宗の試みの手順: ステップ 1 で振ったダイスによる改宗の結果をすべて適用しなければならないのか。

はい。一度改宗の試みの手順が始まったら、すべてのヒットしたダイスを割り当てる必要がある。ただし、ス

トップ 5 で適用可能なスペースがないときは、小改宗のダイスを捨ててもよい。

19.0 陰謀: すべての陰謀アクションは「密告者 (前のインパルスから)」によって追加のダイス 2 個を得る。この文章は何を意味するのか。

攻撃側の勢力が、インパルスの開始時から対象勢力の勢力カードの上に密告者を置いている (前のインパルスに置かれた密告者であることを意味する) 場合に限り、追加のダイスを得られる。

20.4 冬季 (海軍ユニットの帰還): 警備艇も冬季フェイズに移動するのか

いいえ。警備艇は現在の大洋ゾーンに留まる。

20.10 旧教同盟の結成: 旧教同盟の結成をチェックするとき、不穏のスペースは数えるのか

はい。(背景として、不穏はカトリック強硬派にとってユグノーに対して行動を起こすのに十分な理由となるため)

21.1 結婚の解決 (結婚ボーナス): オラニム公ウィレムは「夫の暗殺」で死亡するのか、そのとき VP を得ていないことによる彼の結婚ボーナスで復帰できるのか。

「夫の暗殺」の結果のとき、ウィレムをゲームから除去する。王族カウンター/カードの他に、陸軍リーダーを除去することを忘れないように。

23.2 財宝船団の攻撃の手順、ステップ 1: スペインの財宝列がすべて埋まっているときも、追加の財宝を加えるのか。

はい。この財宝は、強制イベントが解決されたときに必ず追加される。

23.7 外戦カードの外戦の解決: リーダーがいないとき、ダイスの数は最大編成サイズの影響を受けるのか

いいえ。どちらの側も存在するユニットごとにダイス 1 個を振り、手番プレイヤーは最良のリーダーの戦闘力ごとに追加のダイス 1 個を得る。

25.3 勝利判定フェイズ: 5 人以下でプレイするとき、活性化した主要勢力は通常または優勢勝利できるのか。

いいえ。その勢力の VP マーカーはそれを支配する主要勢力に VP を与える (または減少させる) ためにしか使用しない。