

# リチャード3世

## バラ戦争の概要

バラ戦争は1455年から1486年まで32年間にわたり戦われました。しかし、その間、連続して戦闘が続いていたわけではありません。一回の戦闘は双方に大きな人的損害をもたらし、どちらの側もその後、自分たちの軍勢をすっかりすり減らしてしまったのです。そういうわけで、ほとんどの戦闘行動は、6年から12年の間続く不安定な平和の時期をあけて行われ、その期間は数ヶ月間にわたるものでした。

## ゲームのプレイヤー

このゲームは二人用に作られています。一人のプレイヤーがランカスター家(赤薔薇)を、もうひとりがヨーク家(白薔薇)をプレイします。ゲーム中、どちらも王位を手に入れ、国王と呼ばれることがあるでしょう。その時、相手のプレイヤーは、王位僭称者(Pretender)と呼ばれます。これらの役割は、ゲーム中、何度も変わるかもしれません。ゲームは、ランカスター家が王位を持っている状態で開始されます。

## カード

このゲームでは、25枚のカードが用いられます。19枚のアクションカードと6枚のイベントカードです。

各々のキャンペーンの最初に、カードの山を良くシャッフルしてから7枚ずつプレイヤーに配ります。残ったカードはこのキャンペーン中は使いません。

## 内容物

- ゲームマップ
- 63個の駒
- ラベルシート
- カード
- サイコロ
- ルール

## 1.0 ゲームターン

このゲームは3回のキャンペーンからなっており、それぞれのキャンペーンには7回のゲームターンがあります。すなわち、全部で21ターンのゲームです。また、それぞれのキャンペーンの間に、政治ターンというものが入ります。

また、ひとつのゲームターンは、4つのフェイズからなっています。それらのフェイズについて以下に記述します。

### 1.1 カードフェイズ

最初に、各々のプレイヤーは1枚のカードを伏せて場に出します。それらを同時に表にし、高い数を出した方のプレイヤーがこのターンの第1プレイヤーとなります。もし、数が同じであれば、王位僭称者プレイヤーを第1プレイヤーとします。

イベントカードは特殊な機能を持っているカードです。イベントカードが出された場合は、イベントカードを出したプレイヤーを第1プレイヤーとします。どちらもイベントカードであったら、それぞれのカードに書いてある数字の高い方を優先します。それも同じであったら、王位僭称者プレイヤーを第1プレイヤーとします。

ノート:プレイヤーは必ず1枚のカードをプレイしなければなりませんが、そのカードのアクションを使うかどうかは任意です。しかし、このアクションを次に取っておくことは出来ません。これは失われるだけです。

### 1.2 アクションフェイズ(5.0参照)

まず第1プレイヤーが、次に第2プレイヤーがプレイします。カードに書いてある数値が、アクションポイント(AP)です。

ひとつのアクションポイントで、以下のことができます。

- ・1移動;一つのエリアいる駒を何個でも動かすことができます。駒は隣のエリア、あるいはその一つ先のエリアまで動かすことができますが、敵がいるエリアに入ったら、それ以上動かすことはできません。
  - ・1招集;自分のプールから駒をひとつ選び、最大戦力でマップに配置できます。駒は登場したターンには動かすことが出来ません。このことがわかるように、盤上のすべての駒を動かした後で配置するようにするか、配置した後すぐにその駒を伏せておけばよいでしょう。
- 例:AP3のカードを使えば、3移動、2移動と1招集、1移動と2招集あるいは3招集を行うことができます。

### 1.3 戦闘フェイズ(6.0参照)

ふたりのプレイヤーがそれぞれの移動をすべて完了したら、同じエリアに敵味方の駒がいる所で戦闘です。プレイヤー1の望む順序でひとつひとつ戦闘を解決していきます。

### 1.4 補給フェイズ(7.0参照)

プレイヤーは同時に補給制限(7.1)と避難場所制限(7.2)の状況を判定します。必要に応じて損害を適用します。

上記の1から4のフェイズを7枚のカードを使い終わるまで繰り返します。

## 2.0 マップボード

マップボードには、15世紀のイングランド及びその周辺部が描かれています。ランカスター家をプレイする人は盤の北の端に、ヨーク家をプレイする人は南の端にそれぞれ座ると良いでしょう。

## 2.1 エリア

マップは駒の位置と移動を明確にするために、いくつかのエリアに区分されています。エリアの境界は、黄線、青線、赤線で分けられており、それぞれ移動に関係します。

それぞれのエリアには、友好、敵対、中立、係争中の4つの状況があります。これらのエリア支配の状況はそれに変化があった場合、直ちに適用されます。

友好的なエリア;一つ以上の自分の駒が存在しているエリア

敵対的なエリア;一つ以上の敵の駒が存在しているエリア

中立のエリア;どちらの側の駒も存在していないエリア

係争中のエリア;彼我の駒が同時に存在しているエリア。ここでは次に戦闘が行われます。

## 2.2 盾のシンボル

貴族達の主な領地は盤上に紋章つきの盾のシンボルで表されています。いくつかのエリアには複数の貴族達のシンボルが描かれています。また、貴族によっては複数の領地を有している者もいます。

戦闘の際、貴族が自分の領地で(攻撃ではなく)防御する場合は、作戦能力が1プラスされます。(B2ならB3となります。)このボーナスは(移動してこようが、裏切りが起ころうが)どんな場合でもその貴族が防御側の時のみ適用されます。

もし複数の王位継承権保有者が同じエリアで防衛している場合は、その中で最上位の者だけが、このボーナスを得ることができます。

ヨーク家は、盤上に3つのシンボルを持っています。ヨーク家の王位継承権保有者はこれらのどれでも自分の領地として利用できます。ランカスター家には5つのシンボルがあります。しかしそのうちの3つは以下のように特定されています。エクスター(Exeter)→コンウォール(Cornwall)、サマセット(Somerset)→ドーセット(Dorset)、リッチモンド(Richmond)→ペムブローク(Pembroke)です。ランカスター家の王位継承権保有者は、これらの領地をその本来の持ち主が死亡した場合にのみ利用することができます。

### 2.3 王冠

いくつかのエリアには王冠のシンボルが描かれています。これらのシンボルがあるエリアでは、盾のシンボルと同じように、国王あるいはひとりの王族(国王側の王位継承権保有者)が防衛する際に戦闘のボーナスを得ることができます。

重要;ある戦闘における最上位の王族は自分の盾のシンボルと王冠のシンボルのある場所ではプラス2の防御ボーナスを得ることができます。それゆえ、Exeterがコンウォールで防衛しているとA3となります。しかしその彼より上位の王族がいた場合は、プラス1にしかなりません。

### 2.4 都市

盤上には7つの都市があります。ブリストル(Bristol)、ロンドン(London)、ニューキャッスル(Newcastle)、ノーウィッチ(Norwich)、ソールズベリ(Salisbury)及びヨーク(York)です。このうち、4つの都市はランカスター側であり、3つの都市はヨーク側です。各々の都市はそれぞれの徴募兵を有しています。彼らは自分の都市で防衛する場合は作戦能力がプラス1となります。

### 2.5 大聖堂

2つの大聖堂があります。カンタベリー(Canterbury)とヨークです。それぞれに関係する教会の駒は自分のエリアで防衛する場合、作戦能力がプラス1となります。

### 2.6 ウェールズ

ウェールズは4つのエリアからなっています。ペムブローク(Pembroke)、カーナボン(Caerarvon)、Powys及びGlamorganです。これらのエリアはどちらの陣営の駒も自由に利用できます。これらは貴族の領地ではありません。ウェールズ人の駒はウェールズで防衛する場合は作戦能力がプラス1となります。

### 2.7 避難場所

各々のプレイヤーはそれぞれ2カ所の避難場所を持っています。

ランカスター家は、フランスとスコットランド。

ヨーク家は、カレーとアイルランド。

これらのエリアには、敵の駒が侵入することはできません。

### 2.71 アイルランド

アイルランドは、アイルランド人の根拠地です。アイルランドからへの移動を行うには海上移動を必要とします。

### 2.72 スコットランド

スコットランドはスコットランド人の根拠地です。ランカスター側の駒はスコットランドに移動、退却、再編成などで出入りすることができます。

## 2.8 海

### 2.81 海域

盤上には3つの海域があります。北海(North Sea)、英国海峡(English Chanel)そしてアイルランド海(Irish Sea)です。ケントは北海と英国海峡を分離し、コンウォールは英国海峡とアイルランド海を分離し、スコットランドは北海とアイルランド海を分離しています。

### 2.82 島嶼

Wight 及び Angleseyの島々は、ゲームでは使用されません。マン島はスタンレイ卿の根拠地であり、2つの盾のシンボルが描かれています。この島から及びへの出入りには海上移動が必要です。

### 2.83 港

すべての海岸部には小さな港がありますが、特に船のシンボルが描かれた場所には大きな港があります。港には海上移動を容易にさせる効果があります。

## 3.0 軍勢

各々のブロックにラベルを貼っておきます。正しい位置にまっすぐ貼り付けよく押しつけてください。

白いラベル;ヨーク家 31個

赤いラベル;ランカスター家 31個

黒いラベル;反乱者 1個

### 3.1 駒の表示について

#### 3.11 戦力(Strength)

駒の戦力は、駒をまっすぐに立てた場合の上の端にあるダイヤモンド型のマークの数で示されます。駒の戦力は最大値で4, 3, 2です。

戦力は、戦闘に際して、いくつかの(6面体の)サイコロを振ることができるかという数です。例えば、戦力4の駒ならば、4d6、すなわち6面体のサイコロを4個振ることになります。戦力1の駒なら、1d6と言うわけです。

戦闘時にヒットをひとつ受けるたびに駒を90度反時計回りに回転させて戦力を減少させます。(英文ルールのP3)サイドバーには同じ貴族の駒の戦力が下がっていく様子が示してあります。

#### 3.12 作戦能力(Combat Rating)

駒の持つ作戦能力は、A2とかB3のように、文字と数字で表されています。文字は戦闘時にどのような順番で攻撃できるかを示すものです。主導権と行っても良いでしょう。すべての文字Aを持った駒が最初に、次に文字Bの駒が、次いで文字Cの駒という順番に攻撃のサイコロふりを行っていくわけです。

数字は、サイコロを振った際に敵にヒットを与えうる一番大きな数を示しています。ルール上では、これを(訳注;必ずしも適切な言葉ではありませんが、)打撃力(firepower)と呼ぶことにします。詳しくは6.4項を参照のこと。

#### 3.13 忠誠心

いくつかの駒には、その駒の左上に「忠誠心」が書かれています。その位置に王冠が書かれている駒は王位継承権保有者です。赤か白の薔薇が書かれている駒はそれぞれの陣営の忠義者達で、決して裏切りません。ここに数値が書かれている者達は、裏切り工作判定の結果、寝返る可能性があります。

重要;いくつかの駒は、その時に所属している陣営によって、この忠誠心の数値が異なっています。

例えば、リヴァ卿(Rivers)はランカスター側にいる時は、忠誠心1ですが、ヨーク側についている場合は、忠誠心2です。

ネヴィル家;この有力な一族は3つの駒からなっています。ウォリック伯 (Warwick)、ソールズベリー伯 (Salisbury) そしてケント伯 (Kent)です。彼らは一族への特別な忠誠心を有しています。6.91項を参照のこと。

### 3.14 家名と称号

多くの場合、家名は駒の左に縦に書かれています。もしそこに家名がなければ、(スタンリー卿の場合のように)それは称号と同じです。

## 3.2 駒の種類

### 3.21 王位継承権保有者



どちらの陣営も王位継承権保有者を5人擁しています。それらは駒の左上の王冠のシンボルで示されます。彼らの王位継承権は右下に書いてある数字で示され、1が第一番目の王位継承権保有者です。プレイ中、それぞれの陣営の最上位の王位継承権保有者が国王あるいは、僭称者ということになります。国王側の王位継承権保有者達は王族と呼ばれます。

王位継承権保有者達は自分のシンボルがあるエリアで防御する場合は作戦能力がプラス1となります。(A3→A4)さらに王冠のシンボルがあるエリアで守る場合は、さらに作戦能力がプラス1されます。

### 3.22 貴族達



貴族達は、その盾のシンボルで識別されます。駒は貴族自身とその手勢を表しています。

左上のシンボルが赤薔薇の貴族は常にランカスター家に忠誠を誓っており、白薔薇の貴族は常にヨーク家に忠誠を誓っています。この者達は主家を裏切りません。

薔薇のシンボルの描いていない貴族はどちらの陣営にも参加しうる者達です。これらの貴族はそれぞれの陣営について異なる忠誠心を持っていることがあります。駒は同じ貴族に対して赤薔薇と白薔薇の駒が2つ用意されていますが、ゲームに参加できるのは、つねにどちらかの陣営に属する一つの駒です。

貴族達は自分のシンボルの描いてあるエリアで防御する場合は、作戦能力がプラス1になります。

### 3.23 教会



教会の駒は二つあります。カンタベリーとヨークです。これらは教会の世俗的勢力を表しています。王位篡奪判定の際、1票として数えることができます。これらの駒はそ

の大聖堂で防御する場合、作戦能力がプラス1となります。

### 3.24 徴募兵 (levy)



どちらのプレイヤーも、各々の都市に所属する徴募兵の駒と砲兵隊 (Bombard)を持っています。徴募兵駒はゲーム開始時には、それぞれの手元の置いておかれ、5.4項で記述される要領で、ゲームに登場します。徴募兵は、自分の都市で防御する場合は作戦能力がプラス1となります。

### 3.25 傭兵

どちらのプレイヤーも、3個の傭兵駒を持っています。ランカスター;フランス人、スコットランド人、ウェールズ人  
ヨーク;ブルガンディー人、カレー人、アイルランド人

### 3.26 反乱者

反乱者の黒い駒は常に王位僭称者側に立って戦います。

## 4.0 ゲームの準備

ゲームは、7ゲームターンからなるひとつのキャンペーンを3回繰り返すことで行います。それぞれのキャンペーンの間に、政治ターン(8.0項参照)があります。

ゲーム開始に先立ち、それぞれのプレイヤーはランカスターかヨークかどちらをプレイするかを決めます。

### 4.1 配置

どちらのプレイヤーも示されたエリアに駒を配置します。駒は最大戦力で立てて置きます。

### 4.2 プール(手元)

各々のプレイヤーは、マップの外に、すぐには配置しない自分の駒を置いておきます。これらの駒は敵からその戦力が見えないように立てて置きます。ルール5.4項のやり方に従い、これらの駒はゲームに登場することになります。

### 4.3 ランカスター家(1460年)

Henry VI (国王): Middlesex  
Duke of Somerset: Dorset  
エクスター公 (Duke of Exeter): Cornwall  
デヴオン伯 (Earl of Devon): Cornwall  
ペムブローク伯 (Earl of Pembroke): Pembroke (Wales)  
Earl of Wiltshire: Wilts  
Earl of Oxford: Essex  
Viscount Beaumont: Lincoln  
Lord Clifford: North Yorks  
French Mercenary: France  
Scots Mercenary: Scotland  
Duke of Buckingham: プール  
Earl of Northumberland: プール  
Earl of Shrewsbury: プール  
Earl of Westmoreland: プール  
Lord Rivers: プール  
Lord Stanley: プール  
Bristol (levy): プール  
Coventry (levy): プール

Newcastle (levy): プール  
York (levy): プール  
York (church): プール  
Bombard: プール  
Welsh Mercenary: プール  
Prince Edward: 王位継承候補者  
リッチモンド伯(Earl of Richmond): 王位継承候補者  
Canterbury (church): 敵側の貴族  
Duke of Clarence: 敵側の貴族  
Earl of Warwick: 敵側の貴族  
Earl of Salisbury: 敵側の貴族  
Earl of Kent: 敵側の貴族

#### 4.4 ヨーク家(1460年)

Duke of York (王位僭称者): Ireland  
Earl of Rutland: Ireland  
Irish Mercenary: Ireland  
Earl of March: Calais  
Earl of Warwick: Calais  
Earl of Salisbury: Calais  
Earl of Kent: Calais  
Calais Mercenary: Calais  
Burgundian Mercenary: Calais  
Duke of Norfolk: プール  
Duke of Suffolk: プール  
Earl of Arundel: プール  
Earl of Essex: プール  
Earl of Worcester: プール  
Lord Hastings: プール  
Lord Herbert: プール  
Canterbury (church): プール  
London (levy): プール  
Norwich (levy): プール  
Salisbury (levy): プール  
Bombard: プール Rebel: プール  
Duke of Clarence: 王位継承候補者  
Duke of Gloucester: 王位継承候補者  
Duke of Exeter: 敵側の貴族  
Duke of Buckingham: 敵側の貴族  
Earl of Northumberland: 敵側の貴族  
Earl of Westmoreland: 敵側の貴族  
Earl of Shrewsbury: 敵側の貴族  
Lord Rivers: 敵側の貴族  
Lord Stanley: 敵側の貴族  
York (church): 敵側の貴族

#### 4.5 王位継承候補者

ゲーム開始時には、どちらのプレイヤーも3人の王位継承権保有者(駒)を持っています。最初に登場していないのは、ヨーク家にとってはクラレンスとグロスター、ランカスター家にとってはエドワード王子とリッチモンドです。これらの人物は、ゲーム開始時には、王位継承候補者と言うことになります。

ひとりの王位継承権保有者が殺された場合、最上位の王位継承候補者が次の補給フェイズの最初にゲームに登場します。エドワード王子はランカスター家の王位継承権保有者としては第2位であることに留意してください。

#### 4.6 敵側の貴族達

(4.4項で、「敵側の貴族」と書かれた貴族は、ランカスター陣営にいる場合に使用するものとヨーク陣営にいる場合に使用するもの用に駒が2個用意されています。敵側の貴族と書かれた貴族は、ゲーム開始時には敵側の駒としてゲームに登場していますが、裏切り工作判定(6.9項)の結果として、こちらの陣営に寝返ることがあります。このような寝返りが起こるまでは、敵側に立って参戦

している貴族の自分用の駒は自分の手元に置いておきます。

## 5.0 アクション

### 5.1 カード

駒の移動は、プレイされたカードに書かれているアクションポイント(AP)の数によって律せられます。ゲームには全部で25枚のカードが入っています。うち、6枚はイベントカードです。

イベントカードは、そのカードに書かれている特別のアクションを行うものです。カードには優先順があり、イベントカードの方が優先します。

最初にカードを配った際に、もしそのAPの合計値が13以下であった場合、そのプレイヤーは、カードの引き直しをすることが許されます。この引き直しはキャンペーンにおいて一度だけです。この時、相手のプレイヤーは、もし望むならば、自分もカードの引き直しを行っても構いません。

### 5.2 地上移動

アクションポイントをひとつ使うことで、あるエリアにいる駒をその一部でも全部でも活性化して地上移動させることができます。駒はひとつあるいはふたつ先までのエリアを移動できます。これらの駒はまとめて同じエリアへ移動させても良いし、ばらばらにそれぞれの目的エリアに動かしても構いません。

駒は味方の駒がいるエリアは自由に通過することができますが、敵の駒が存在しているエリアにはいったら、たとえすでにそのエリアに味方の駒がいても、停止しなければなりません。そして戦闘が発生します。

駒は、退却や再編成をのぞき、1回のターンに一度しか動けません。

#### 5.2.1 境界線

境界線の色によって、その境界線を通過することのできる駒の数は変わります。

黄色い境界線: 4駒まで

青い境界線(訳注: 河川境界です): 3駒まで

赤い境界線: 2駒まで。さらに超えたところで停止し、それ以上移動できません。

この境界線の制限はどちらのプレイヤーにもそれぞれ適用されます。どちらのプレイヤーも同じ赤い境界線を2駒まで越すことができます。赤い境界線を越えた場合はとまらなければならないことに注意してください。

例: ミドルエセックスに5駒いて、プレイヤーはこれらをオックスフォードに移動させようと考えています。4つの駒は直接、オックスフォードに動かして構いませんが、残りの1駒はライセスターかサセックス経由でオックスフォードへ動かすこととなります。

#### 5.2.2 釘付け

敵がすでにいるエリアに侵入した方が攻撃側です。敵の駒は防御側となります。

予備の駒をのぞき、攻撃側の駒は同数の防御側の駒の移動を妨害することができます。これを釘付けと呼びます。防御側はどの駒がこの攻撃側の移動によって釘付けにされたかを決めます。釘付けにならなかった駒は移動することができますし、攻撃を行うこともできます。しかし、この時敵の駒が超えてきた境界線を通ることはできません。

### 5.3 海上移動

アクションポイントをひとつ使うことで、1個の駒を同一海域内のある海岸から別の味方側あるいは中立の海岸へ移動させることができます。この移動に使われるア

クッションポイントは地上移動に使われるアクションポイントと別にする。

駒は、この海上移動を行うに当たり、海岸エリアでその移動を開始し、海岸エリア(避難場所)で終了しなければなりません。同じターンにつづけて地上移動をすることはできません。

敵の駒のいる海岸へ移動することは出来ません。

カレーにいる駒は、英国海峡あるいは北海を渡って移動できます。フランスにいる駒は、英国海峡あるいはアイルランド海を渡ることができます。

コンウォール、ケント、スコットランドにいる駒は、どのつながっている海域のエリアへも移動できます。

Hereford、グロスター(Gloucester)、South Yorksの間の海上移動はできません。しかし、これらのエリアからミドルエセックスへ移動することはできます。

スコットランド兵、ウェールズ兵、反乱者及び都市徴募兵は、海上移動できません。

### 5.31 港

港を利用する場合は、アクションポイントひとつで2駒が海上移動できます。

### 5.4 招集

アクションポイントを使って、プールにいる駒をゲームに登場させることができます。駒はゲームに登場したそのターンには動くことが出来ません。アクションポイントひとつにつき、プレイヤーの選んだ好きな1駒を最大戦力で登場させることができます。

貴族;その貴族の紋章が描いてある味方あるいは中立のエリアに配置します。

教会;その駒の大聖堂のシンボルが描いてある味方あるいは中立のエリアに配置します。

徴募兵;その駒の属する都市で味方あるいは中立のエリアに配置します。

砲兵隊;味方の都市のあるどのエリアに配置しても構いません。

反乱者;避難場所を除く中立のエリアならどこに配置しても構いません。

傭兵;5個の傭兵は常に、避難場所から行動を開始します。招集されたら、単にそこに置きます。ウェールズ人傭兵は最初ランカスタープレイヤーのプールにあり、ウェールズの味方あるいは中立のどのエリアに配置しても構いません。

重要;このゲームではキャンペーン中に駒のステップを増加させることはできません。

### 6.0 戦闘

#### 6.1 戦闘の手順

戦闘は、移動がすべて終了した後、ひとつずつ解決されます。プレイヤー1がその順番を決めます。戦闘解決にあたっては、対峙する駒をそれぞれ相手にその戦力が見えるように倒します。戦闘解決が終わったら、すべての駒を立て、次の戦闘へ移ります。

#### 6.2 戦闘ターン

それぞれの戦闘ラウンドにつき、それぞれの駒は一回の戦闘ターンがあります。ターンにおいて、駒のそれぞれは、射撃、退却、パスのどれかができます。ただし、ラウンド1では退却は選べません。ターンにおける戦闘の順番はそれぞれの駒の持つ作戦能力により決まります。最初に「A」のレートを持っている駒が、次いで、「B」の駒が、そして「C」の駒が射撃を行います。同じレートの場合は、防御側の駒が攻撃側より先に射撃できます。

例外;砲兵駒は、ラウンド1にのみ、「A3」です。それ以降は「D3」になります。

すべての駒が一度の戦闘ターンを終えたならば、これで1回の戦闘ラウンドが終わったことになります。戦闘は、

最大で4回の戦闘ラウンドまで行います。攻撃側の駒は第4ラウンドにおいては退却をしなければなりません。

#### 6.3 予備軍

戦闘に参加するには、3カ所までの境界線から駒をエリアに侵入させることができます。4カ所目から駒を入れることはできません。その時に、それぞれの境界線の移動制限を超えて駒を入れることはできません。攻撃に参加する駒が最初に同じエリアにいなければならないというような制約はありません。

攻撃側の選択で、これらのいくつかの境界線から侵入したグループのうち、ひとつを主攻撃と宣言します。その他の境界線から侵入した駒は予備軍となります。

例1;ヨークはウィルツに2駒、ケントに4駒持っています。それぞれのグループはサセックスを攻撃します。攻撃側プレイヤーは、ケントからのグループを主攻撃と宣言しました。

例2;(略)

予備とされた駒はラウンド1には戦闘に参加しません。ラウンド2から普通に戦闘に参加できます。

例外;もしラウンド1の戦闘解決の途中においてすべての駒が除去されてしまったら、直ちに予備軍の駒を配置します。これらの駒はラウンド2になるまで射撃はできませんが、敵からの射撃による損害は被らねばなりません。

もしラウンド1においてすべての防御側の駒が除去された場合、そのエリアの支配権が変更されます。ラウンド2以降の戦闘において、防御側であったプレイヤーは今度は、攻撃側として扱われます。従って、もし第4ラウンドにその必要があれば、撤退しなければならないのはこちらのプレイヤーということになります。

プレイヤー1が始めた戦闘においてプレイヤー2が援軍として持ってきた駒はすべて予備軍となります。防御側の援軍は最大2カ所の境界線から戦場に侵入でき、戦闘に参加できるのはラウンド2からです。

例(略)

#### 6.4 射撃・命中(ヒット)

戦闘ターンにそれぞれの駒はその戦力に等しい数のサイコロを振ります。これをゲーム上では「射撃」と呼ぶことにします。駒の打撃力値以下の目ができれば命中(ヒット)です。

例;戦力3のスタンリー卿は3個のサイコロを振ります。彼はB2なので、1、2が命中ということになります。

ひとつの駒によるすべての命中は、その時点で最大戦力を有している敵の駒に直ちに適用されます。(訳注;これは今までの他の積み木ゲームのヒットの適用要領と違うので注意。)もしヒットを適用している途中で目標となっていた駒が除去された場合、余ったヒットは、次の最大戦力を有している駒を目標として適用されます。以下同様に処理します。もし2つ以上の駒が同じ戦力を持っていた場合は、目標となる駒を持ち主が選ぶことができます。

駒と同じ盾や王冠、大聖堂、都市などのシンボルがあるエリアで守っている駒には戦闘に際し、プラス1のボーナスが付くことを忘れないでください。

#### 6.5 王位継承権保有者の突撃

ある戦闘における最上位の王位継承権保有者が射撃する際には、突撃のオプションがあります。これは、6.4項にかかわらず、目標駒を指名できるということです。通常通りの戦闘解決を行います。もし目標が除去された場合でも余ったヒットは単に失われて他の駒に当たることはできません。

もしこの攻撃に対し、目標とされた駒が生き残った場合、その駒は通常的要領で直ちに打ち返すことができます。これはボーナスであり、正規の射撃とは別に実施できます。

#### 6.6 退却

駒は(第1ラウンドを除く)各戦闘ターンに、攻撃する代わりに退却しても構いません。

・退却は隣接する味方あるいは中立のエリアへ行きます。また、複数の駒はそれぞれ別のエリアへ退却して構いません。

・敵の駒が侵入してきた時に使った境界線を使用して退却することはできません。どちらのプレイヤーも使った境界線であれば、プレイヤー2のみがその境界線を越えて退却できます。

・退却の際も境界線の制限が適用されますが、それは、各々の戦闘ラウンド毎に適用されます。

#### 6.7 再編成

戦闘が終了した際、勝者は再編成をすることができます。これは、すべての勝者側の駒(予備にいた駒も含む)を隣接する味方のあるいは中立のエリアに好きなように動かしても良いというルールです。敵の駒がいるエリアへは再編成できません。再編成にあっても境界線の制限は適用されます。

#### 6.8 除去された駒

##### 6.81 国王の死

国王が死亡した場合(王様安らかに眠り給え!); 次の補給フェイズの最初に、最上位の王位継承権保有者が国王となります。この時、その駒は(国外を含め)どこにいても構いません。この時、新しい国王の位置は明らかにせねばなりません。もしその時の最上位の王位継承権保有者が王位継承候補者であった場合は6.82項を参照のこと。

##### 6.82 王位継承権保有者の死

王位継承権保有者が殺された場合、彼はゲームから永遠に取り除かれます。そして、次の補給フェイズの最初に、控えていた王位継承候補者が王位継承権保有者としてゲームに登場します。

国王側の王位継承権保有者はどの味方のあるいは中立の王冠エリアのどこにでも登場可能です。王位僭称者側の王位継承権保有者はかれらの避難場所に登場します。

##### 6.83 貴族の死

薔薇のシンボル付きの貴族は戦死するとゲームから取り除かれます。他の貴族と教会駒は持ち主の手元(プール)に戻されます。これらの駒はこのキャンペーン中はゲームに再登場できません。手元に倒して置いておいてください。

例外: ネヴィル家の貴族達(ケント伯、ソールズベリ伯、ウォリック伯)は、死亡すると再登場できません。

##### 6.84 徴募兵の除去

除去された都市徴募兵と砲兵隊は持ち主の手元に戻されます。このキャンペーン中は再登場できないので、駒を伏せておいてください。

##### 6.84 傭兵の除去

除去された傭兵駒は自分たちの本拠地へ戻されます。駒をそこで伏せておきます。ただし、ウェールズ人傭兵隊はランカスタープレイヤーの手元へ伏せておかれます。これらの傭兵駒もこのキャンペーン中は再登場できません。

#### 6.85 反乱者の除去

反乱者駒は除去されたら、王位僭称者のプレイヤーの手元へ戻し駒を伏せておきます。このキャンペーン中は再登場できません。

#### 6.9 裏切り工作

戦場においてさえ信頼することの出来なかった貴族達がありました。彼らの裏切りで勝利がひっくり返ったこともあったのです。

国王、ウォリック伯、王位僭称者は、戦闘に先立ち(もしそこにいれば)敵側の貴族を寝返らせるための試みを行うことができます。通常の戦闘ターンに射撃や退却をするかわりに、サイコロを振ります。まず、寝返らせたい貴族駒をひとつ選び(予備の位置にいる貴族は不可)対象の貴族の忠誠心に等しい数のサイコロを振ります。(その総和ではなく)出た目のすべてが偶数であれば、その貴族は寝返り、直ちに自軍の予備の位置へ持ってくるすることができます。そして次のラウンドの開始から普通に自分の駒として利用できます。

例: (略)

同じ駒がひとつの戦闘時に3回裏切り工作を受けることがあり得えます。例えば、裏切り工作カードと王位僭称者とウォリック伯からです。

裏切り工作は同じ戦闘ターンに寝返ったばかりの貴族に対して行うことはできません。

#### 6.91 ウォリック伯

ケント伯とソールズベリ伯の駒には忠誠心の数値の代わりに小さなウォリックのシンボルがついています。これらの貴族の忠誠心値は通常2です。しかし、ウォリック伯がこれらの貴族に裏切り工作を行った場合は、その値は1となります。(訳注:彼らはネヴィル家の一族でした。)

なお、ウォリック伯はノーザムバランド伯(Northumberland)及びウエストモアランド伯(Westmoreland)に対して裏切り工作を行うことが出来ません。

#### 7.0 補給フェイズ

##### 7.1 補給制限

ある一つのエリアが維持できる部隊(駒)の数には制限があります。これは補給フェイズに判定します。一つのエリアには駒4つまでは問題なくいられますが、それより多い駒は持ち主の選択で1ステップ失います。もしこの手順で駒が除去された場合は、6.7項を参照のこと。

ただし、都市においてはその制限は4でなく5となります。

##### 7.2 避難場所制限

カレー及びフランスでは、上記の4個までの制限に加え、そこを根拠地とする傭兵の駒も維持できます。アイルランドとスコットランドは制限が2個までとなり、それに加えてそこを根拠地とする傭兵を維持することができます。

オーバーしてしまった駒は持ち主の選択により、通常の補給制限のペナルティを受け、キャンペーン再設定時(8.5項参照)に持ち主の手元(プール)へ送られます。よって、補給フェイズにおいて、アイルランドに3個のヨークの駒が有った場合、たとえアイルランド兵の駒があろうとなかろうと、1駒は1ステップロスすることになります。

#### 8.0 政治ターン

ひとつのキャンペーンは、7回のゲームターンが終了したところで終わります。

次のキャンペーンが始まる前に、政治ターンを行います。ここでは、王位僭称者が王位を奪取したり双方の軍勢が次のキャンペーンに備えたりするための行動を行います。手順通りに以下の政治アクションを行ってください。

### 8.1 徴募兵の解散

徴募兵、砲兵隊、ウェールズ兵は持ち主のプールへ返されます。傭兵はそれぞれの根拠地に戻ります。反乱者は解散します。

### 8.2 王位篡奪

王位の篡奪は、王位僭称者側が盤上の貴族と王位継承権者の過半数を自陣営側に押さえた場合に起こります。この際、教会も貴族一駒と数えます。また、ロンドンを占領している場合1票たすことが出来ます。ただし、避難場所や島嶼、プールにいる貴族はカウントされません。同数だった場合は、王位の奪取は失敗です。

王位奪取が成功した場合、最上位の王位僭称者が新国王となります。前国王は廃位され、王位僭称者として避難場所へ移されます。

### 8.3 王位僭称者側の帰国

王位僭称者とその一族は避難場所へ移動します。貴族及び教会はそれぞれのシンボルのあるエリアに戻ります。もし、帰るべきところが敵によって占拠されていた場合は、プールへ戻されます。

### 8.4 国王側の帰国

国王及び王族は、それぞれのシンボルのあるエリアまたは王冠のシンボルのあるエリアへ戻ります。もし、帰るべきところが敵によって占拠されていた場合は、プールへ戻されます。

**重要**；もしこの時、避難場所にいる駒があれば、それはそのままその場所に置いておきます。

### 8.5 キャンペーン再設定

プールにある伏せてあった駒をすべて立てます。これらの駒は続くキャンペーンにおいて使用することが出来

ます。反乱者の駒は王位僭称者プレイヤーのプールへ移されます。プール及び盤上にあるすべての駒の戦力を最大値に戻します。

25枚のカードをよくシャッフルしてからそれぞれのプレイヤーに7枚ずつ配ります。

### 9.0 勝利条件

敵陣営のすべての(5人)王位継承権保有者を除去すれば直ちに勝利します。それが出来なかった場合は、3回のキャンペーンが終了した段階で王位を保持しているプレイヤーの勝利です。

### 9.1 クラレンス公とエクスター公

王位継承権保有者であるふたりの貴族、ランカスター家のエクスター公とヨーク家のクラレンス公は、裏切り判定を受ける可能性がある駒です。通常の裏切り判定を行い、もし寝返った場合は、新しい陣営で単なる貴族として扱われます。つまり王位継承権を失います。ただし、自分自身がすでに国王や最上位の王位僭称者であれば、裏切り判定は受けません。

彼らが寝返った場合、相手陣営は勝利条件のためには5人ではなく残りの4人を誅すれば勝利できるようになります。

この裏切り者達は政治ターンの王位篡奪の判定の際には、貴族としての1票を有します。

なお、プレイヤーは、もし望むならば(再び裏切ることを防ぐために)彼らを処刑して行うことができます。これは補給フェイズに行います。

帰国の時は、エクスター公はコンウォールへ、クラレンス公はヨーク家のシンボルがあるエリアならどこへでも戻ることが出来ます。どこへも戻れない場合は持ち主のプールへ戻されます。

## クレジット

Game Design: Tom Dalglish Jerry Taylor

Developer: Grant Dalglish

Art/Graphics: National Portrait Gallery Mark Mahaffey Tom Dalglish

Contributors: Kevin Duke Stan Hilinski Mark Kwasny Nate Merchant Bill Powers David Rayner Joe Schwenger Mike Spurlock



ColumbiaGames, Inc

POB 3457, Blaine WA 98231 USA

360/366-2228

800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see: [www.columbiagames.com](http://www.columbiagames.com)

和訳作成: 水池真彦 [mizuike@mac.com](mailto:mizuike@mac.com)

和訳第1.01版

(和訳に関し、何かご意見があればメールでお願いします。なお、この和訳を作り配布することはコロンビアゲームズ社の許可を得てあります。)