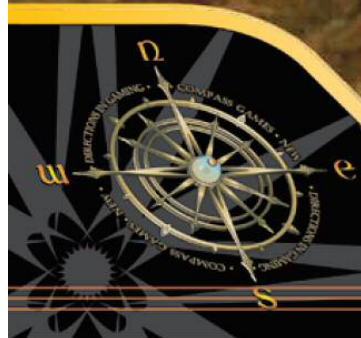


# No PEACE without SPAIN!

The WAR of the SPANISH SUCCESSION 1702-13

GAME Design by Don Herndon

**DELUXE EDITION**



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書



# No PEACE *without* SPAIN!

## The WAR of the SPANISH SUCCESSION

1700-1713

GAME Design by Don Herndon

Development by Neil Randall

### TABLE OF CONTENTS

The Siege of Lille, by John Wootton

#### 1. はじめに

- 1. 1 ゲーム
- 1. 2 規模
- 1. 3 内容物

#### 2. ゲーム・マップ

- 2. 1 スペース
- 2. 2 首都スペース
- 2. 3 スペースの支配
- 2. 4 神聖ローマ帝国／領邦、オーストリアの本国スペース
- 2. 5 海上ゾーン
- 2. 6 港
- 2. 7 軍ボックス
- 2. 8 ゲーム記録欄

#### 3. カウンター

- 3. 1 指揮官
- 3. 2 軍団
- 3. 3 マーカー

#### 4. スタッキング

- 4. 1 スタッキング限度
- 4. 2 軍団の指揮と友軍勢力とのスタッキング
- 4. 3 敵ユニットとのスタッキング
- 4. 4 戦場の霧

#### 5. カード

- 5. 1 概括
- 5. 2 セット・アップ

#### 6. 勝利判定

- 6. 1 勝利
- 6. 2 自動的勝利
- 6. 3 ゲーム終了時のポイント勝利

#### 7. 勢力

- 7. 1 概括
- 7. 2 特別ルール

#### 8. プレイのシーケンス

#### 9. イベント・カード・フェイズ

- 9. 1 概括
- 9. 2 イベントの解決

#### 10. 地中海の支配

- 10.1 地中海のブルボン家支配
- 10.2 支配の判定

#### 11. 補給

- 11. 1 連絡線
- 11. 2 補給源

#### 12. 増援フェイズ

- 12. 1 概括
- 12. 2 増援
- 12. 3 資源ポイント
- 12. 4 指揮官の昇進／移送

#### 13. キャンペーン・フェイズ

- 13. 1 アクション・カードの配布
- 13. 2 第1アクション・ラウンド
- 13. 3 後続ラウンド
- 13. 4 アクション
- 13. 5 アクションのタイプ

#### 14. 移動

- 14. 1 陸上移動
- 14. 2 敵支配下のスペース
- 14. 3 敵の占めるスペース
- 14. 4 非要塞化スペースの変換
- 14. 5 海上移動
- 14. 6 迎撃
- 14. 7 戦闘回避

#### 15. 陣地線

- 15. 1 概括
- 15. 2 陣地線の構築
- 15. 3 陣地線の効果
- 15. 4 陣地線の迂回
- 15. 5 陣地線の撤去
- 15. 6 友軍陣地線内部への攻撃

#### 16. 戦闘

- 16. 1 定義：攻撃側／防御側
- 16. 2 戦闘の手順
- 16. 3 戦果
- 16. 4 退却
- 16. 5 大勝利

#### 17. 攻囲

- 17. 1 概括
- 17. 2 要塞戦力
- 17. 3 守備隊
- 17. 4 要塞防御値
- 17. 5 攻囲の解決
- 17. 6 解囲

#### 18. スペイン・イベント・フェイズ

- 18. 1 マドリッド支配の解決
- 18. 2 スペイン忠誠マーカーの調整
- 18. 3 ハブスブルク家スペインの蜂起

#### 19. 冬営フェイズ

#### 20. シナリオ

- 20. 1 シナリオ・オプション
- 20. 2 セット・アップ
- 20. 3 計画増援
- 20. 4 1702年ターンの特別ルール
- 21. 5 選択ルール

#### 21. プレイの例

#### 22. デザイナーズ・ノート

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

### 1.1 ゲーム [THE GAME]

「1702 年初頭、ヨーロッパの平穏がこれほど不安定だったことはなかった... 享受された平和は幻想に過ぎず、相反する事柄を考慮すると、明らかにそれは戦争前夜だった」

ーシャミヤール、フランスの財政総監兼陸軍卿

**1.1.1** *No Peace Without Spain* は、スペイン継承戦争を描写する 2 人プレイヤー用ゲームです。この戦争は、主にスペイン王家の運命とその支配権を決めるために闘われましたが、ハプスブルク家とブルボン家との間の、ヨーロッパの政治、宗教、経済の支配権を巡って継続している闘争もあらわしています。

**1.1.2** 一人のプレイヤーは、フランスの主権主張者であるフェリペ V 世（ブルボン家）をあらわし、他方のプレイヤーは、オーストリア軍の主権主張者であるカール III 世（同盟）をあらわします。各「陣営」は、様々な国家や公国の軍事力をあらわしている多数の勢力で構成されます。

**1.1.3** これらルール目的において、各陣営の勢力はその陣営の他の勢力に「友軍」で、敵対陣営勢力の「敵」です。

### 1.2 規模 [SCALE]

各ターンは、一年間をあらわします。各戦闘ユニット（以後「軍団」と呼ばれます）は、ほぼ 10,000 人の武装兵士をあらわします。指揮官たちは、名称付の個人とその幕僚をあらわします。

### 1.3 内容物 [COMPONENTS]

- ・ 1 枚の 22"×34"厚紙マップ
- ・ 1 冊の総天然色ルール・ブック
- ・ 2 枚の同一プレイヤー補助カード
- ・ 1 組の 55 枚競技カード
- ・ 角を丸めたカウンターを持つ 2 枚のシート
- ・ 12 個の六面体サイコロ
- ・ 1 組の箱と蓋のセット



フランスの  
ルイ XIV 世

ブルボン勢力 (青いカウンター)	色 帯	例	首 都
フランス (Fr)	暗青		Paris
ブルボン家 スペイン (Sp)	黄		Madrid
バイエルン (Ba) 最初のアクション又は 1703 年に自動的に与する	明青		Munich
サヴォワ* (Sa) 1.1.2 の注釈を参照	暗赤		Turin

同盟勢力 (タンのカウター)	色 帯	例	首 都
イギリス (Br)	赤		London
オランダ共和国 (Du)	橙		Amsterdam
オーストリア (Au)	白		Vienna
神聖ローマ帝国 (Em)	緑		特別 (2.4)
領邦 (Su)	灰		特別 (2.4)
ポルトガル 1704 年に与する	茶		Lisbon
サヴォワ* (Sa) 1.1.2 の注釈を参照	暗赤		Turin
ハプスブルク家スペイン (Ha) 蜂起のサイ振り成功で与する	暗黄		Barcelona



## 2.0 ゲーム・マップ [GAME MAP]

マップは、18世紀初頭の西と中央ヨーロッパを描写します。



### 2.1 スペース [SPACES]

#### 2.1.1 概括 [General]

マップ上の各名称付ポイントは、「スペース」です。スペースには、2つのタイプがあります。：非要塞化と要塞化（又は「要塞」）です。通常、スペースは、そこが中立でない限り（2.3）、一方の陣営又は他方の陣営によって支配されます。スペースの支配は、勝利判定（6.0）、連絡線をたどる（11.0）、移動、迎撃（14.6）、戦闘回避（14.7）のために重要です。ラインによって連結するスペースは、「隣接している」と見なされます。



非要塞化



要塞化

#### 2.1.2 色 [Colors]

スペースの枠の色は、その色に付随する勢力についての「本国スペース」を示し、ゲーム開始時にそのスペースを支配する勢力を定義します（シナリオのセット・アップ指示によって修正されない限り）。概して、ある勢力の増援と新設された軍団は、本国スペース内のみ置くことができます（例外：イギリス 12.2.5）。注釈：領邦勢力の唯一の本国スペースは、神聖ローマ帝国／領邦 [Empire/Subsidiy] の本国スペースです（2.4）。

#### 2.1.3 スタッキング変更矢印 [Stacking Change Arrows]

スタッキング・レベルが変更されることを示すため、白い矢印が連結の上に置かれています（4.1）。

#### 2.1.4 同盟のみの連結 [Alliance-only Connections]

いくつかのスペースは、タンの連結を持ちます。これらの連結は、同盟（のみ）によって、移動、戦闘回避、退却、連絡線をたどる（11.0）ために使用できます。これらの連結は、通常移動のために使用するとき2MPsがかかります（14.1.1）。ブルボン家プレイヤーは、移動のための連結を使用してスペースに進入している同盟軍部隊を迎撃できます（すなわち、連結の使用は、迎撃ルールを変更しません）。



トレントーミランドラ連結の歴史的注釈 [Historical Note on Trent-Mirandola connection]: ヴェネツィアは戦争を通して中立に留まり、両陣営はその国境線侵犯を躊躇いました。ただし、オーストリアは、ブルボン家の妨害部隊を迂回するため、数度このような関係を無視してヴェネツィアの領土を通過しました。

#### 2.1.5 富裕スペース [Wealthy Spaces]

アムステルダム [Amsterdam] やミラノ [Milan] のようないくつかのスペースは、金貨のシンボルを持ちます。これらの「富裕スペース」は、「フランスの経済崩壊」イベント・カードにのみ適用されます。その影響については、カードを参照してください。



### 2.2 首都スペース [CAPITAL SPACES]

各勢力は、太字で強調された名称を持つ首都を持ち、その政治と軍事資源の焦点です。首都は、ゲームの主要補給限です（11.2）。神聖ローマ帝国／領邦の本国スペースは、領邦と神聖ローマ帝国勢力についての首都であることに注意してください（2.4）。



### 2.3 スペースの支配 [CONTROL OF SPACES]

#### 2.3.1 概括 [General]

大部分のスペースは、一方の陣営又は他方の陣営の支配下でゲームを開始します。いくつかのスペースは、更なる解明が必要となります。：

- ・バイエルン [Bavaria] とポルトガル [Portugal] は、ゲーム開始時に中立で開始し、7.2に従って参戦します。
- ・パルマ [Parma]、マントヴァ [Mantua]、ミランドラ [Mirandola]、教皇領 [Papal States] は、独立（つまり中立）イタリア公国と教会領地をあらわします。シナリオのセットアップ（20.1）は、あるスペースがある陣営の支配下でゲームを開始するかどうか述べます。

#### 2.3.2 要塞スペース [Fortress Spaces]

要塞の支配は、攻囲（17.0）又は勢力の同盟変更（7.2）を通して変更されます。要塞スペースは、固有の要塞戦力1、2、3を持ちます。2又は3の戦力を持つ要塞はマップ上に記載された数値を持ち、その他の全ての要塞は1の戦力を持ちます。要塞は、攻囲活動（要塞戦力マーカーによって示されるごとく）又は特別なシナリオ・ルールによって減少しない限り、常に完全戦力と見なされます。

#### 2.3.3 非要塞化スペース [Unfortified Spaces]

要塞スペースと異なり、非要塞化スペースは防御戦力を持たず、キャンペーン・アクション中に、単に敵部隊がスペース内で移動ポイントを消費することによって支配を変更できます（14.4）。

#### 2.3.4 支配マーカー [Control Markers]

所有者を示すため、必要に応じて支配マーカーを使用します。



## 2.4 神聖ローマ帝国／領邦とオーストリアの本国スペース [EMPIRE/SUBSIDY AND AUSTRIA HOME SPACES]

大きな正方形の神聖ローマ帝国／領邦とオーストリアの本国スペースは、以下の特別な性格を持ちます。:

- ・同盟のみ [Alliance only]: これらは、ブルボン家のユニットによって進入され得ません。
- ・首都 [Capital]: 神聖ローマ帝国／領邦の本国スペースは、神聖ローマ帝国／領邦勢力の両方についての首都で、全ての面で通常の首都として機能します(例えば、LOCや増援の目的において)。領邦勢力についての唯一の本国スペースでもあり、新たに到着している領邦軍団はこのスペース内に置かれなければなりません。オーストリアの本国スペースは、オーストリアの首都ではありません。首都はウィーン [Vienna] です。
- ・スタッキング限度なしと全同盟軍の使用 [No stacking limit and full Alliance use]: いかなる同盟勢力も、スタッキングを考慮することなしで、望むよう自由に2つの本国スペース内に進入、退出、留まることができます。2つの本国スペースの内外に導かれるラインはタンで、それらに沿って移動するために2MPsがかかることに注意してください。

## 2.5 海上ゾーン [SEAZONES]

**歴史的注釈:** 戦争中、スペインとフランスは海軍作戦を行いました、イギリスとオランダ(「海軍勢力」)の海軍部隊によって数的に圧倒されていました。同盟が自軍艦船の冬営のための港としてリスボン [Lisbon] の使用を獲得したとき、これらは地中海内に巡航路を拡張し、東スペインとイタリア内の戦争努力を支援できました。以下のルールは、この歴史的状況と、同盟が地中海で効果的に作戦するためにポルトガル又は南部スペインの港を必要とする圧力を反映します。

### 2.5.1 概括 [General]

マップ上には、2つの海上ゾーンがあります。大西洋と地中海です。海上ゾーンは、海上ベースの連絡線 (11.1.1) と海上移動 (14.5) を標準化するために使用されます。全ての港は、2つの海上ゾーンの境界にあるジブラルタル [Gibraltar] を除き (2.6)、単一の海上ゾーンに隣接します。

### 2.5.2 大西洋海上ゾーン [Atlantic Sea Zones]

同盟は、ゲームを通して常に大西洋海上ゾーンを支配します。これは、変更できません。ブルボン家ユニットは、決してここを通して移動又は連絡線をたどることができません。

### 2.5.3 地中海海上ゾーン [Mediterranean Sea Zone]

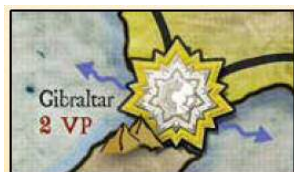
地中海海上 (Med) の支配は、ブルボン家プレイヤーで開始しますが、ゲーム中に変化します。地中海の支配が判定される方法について詳述している 10.2 のルールを参照してください。地中海の支配は、そのゾーンを通しての連絡線と海上移動 (11.1) にのみ影響するのではなく、現行勝利ポイント・レベルにも影響します (16.1.1)。

**プレイ・ノート:** ジブラルタルは永きにわたり戦略上の重要地点として認識されていましたが、18世紀初頭は大きな港でなかったため、地中海の入口を支配していませんでした。

## 2.6 港 [PORTS]

### 2.6.1 概括 [General]

名称が水面に記載されたスペースは港です。全ての港は、大西洋ゾーンに隣接するロンドン [London] を含み、単一の海上ゾーンに隣接しています。



### 2.6.2 両用ゾーン港 [Dual-Zone Port]

ジブラルタル [Gibraltar] は、大西洋と地中海のゾーンに隣接しています。

### 2.6.3 目的 [Purpose]

ある陣営は、港に隣接する海上ゾーンを支配する場合にのみ、海上移動と LOCs をたどるためにその港を使用できます。

**プレイ・ノート:** ジブラルタルは、大西洋と地中海ゾーンの両方に隣接しているため、ブルボン家はもしも地中海を支配する場合にのみ、スペースからスペースへと海上連絡線をたどるか又は海上移動できます。

## 2.7 軍ボックス [ARMY BOXES]

各陣営は、大きなスタックの管理を手助けするための4つの軍ボックス(カウンターが付随する)を持ちます。軍ボックス又はカウンターに関する特別なルールはありません。これらは、単にマップ上の混雑を解消する手助けのため、便宜的に使用されます。各プレイヤーは、マップ上に置くための4枚の軍マーカーを持ち、マーカー上の文字は軍ボックスの文字に一致します。



## 2.8 ゲーム記録欄 [GAME TRACKS]

マップには、ゲーム情報マーカーを保持するためのいくつかの記録欄を含みます。

## 3.0 カウンター [COUNTERS]

**用語 [Terminology]:** これらのルールで使用される「部隊」[“force”] の用語は、指揮官と／又は軍団の単一スタックを指します。

### 3.1 指揮官 [LEADERS]

ゲームには、2つのタイプの指揮官があります。: 名称付 [named] と無名 [minor] です (各陣営は、20.5 の選択ルールでのみ使用するための幕僚将校カウンターも持つことに注意してください)。名称付指揮官は、戦闘又は攻囲の結果として除去されるかも知れず、もしもこれが発生したら、カウンターはその代理 (無名指揮官) 面に裏返され、ゲームの残りについて留まります。

指揮官は、2つの数値を持ちます。:

・戦術値 [Tactical Rating] (TR) は、戦闘のサイの目 (16.2) に関与し、迎撃 (14.6)、戦闘回避 (14.7)、陣地線の迂回 (15.4) のサイの目を修正するためにも使用されます。名称付指揮官は、もしも本国軍団と共にスタックしていなければ、TR の減少を被ることに注意してください (3.1.1)。

・統率値 [Command Rating] (CR) は、キャンペーン・アクション中にその指揮官が統率 (活性化) できる軍団の数を示します (13.5.1)。指揮官は、自身並びにその CR の半分 (端数切上げ) に相当する数の軍団を回復させるため、回復アクションも使用できます (13.5.4)。



戦術値

統率値

表面

裏面

本国軍団「帯」  
(白=オーストリア軍)



### 3.1.1 本国軍団 [Home Corps]

各名称付指揮官のカウンター最下部に沿って、その指揮官の「本国勢力」を示している色付「帯」があります。

名称付指揮官は、いずれかのサイ振りのために自身のTR値を使用しているときに、少なくとも1つの本国軍団を統率していなければ、-1TR 罰則を被ります。CR は、本国軍団の要件によって決して影響を受けません。

**例: Vendome** は、フランス軍団を含まない戦場で防衛している (すなわち非活性) スタックの一部です。彼の戦場についてのTR は、+2の代わりに+1です。

**プレイ・ノート:** 2以上のTR を持つ5人の指揮官についての無名指揮官面 (Marlborough, Eugene, Villars, Vendome, Berwick) は本国軍団帯を持ち、これらは名称付指揮官の本国軍団について同じルールに従います。

### 3.1.2 マールバラ [Marlborough]

マールバラは、両用の色帯を持ちます。完全に有効に機能するため、彼は自軍内にイギリスとオランダの両軍団を持たなければなりません。以下の各状況について、彼は-1TR 罰則を被ります:

- (1) 彼がイギリス軍団を統率していない、
- (2) 彼がオランダ軍団を統率していない。

これらの罰則は、累積します。

**例:** マールバラが活性化していますが、活性化の一部にイギリス又はオランダの軍団がありません。彼の活性化についてのTR は+3の代わりに+1ですが、そのCR はいまだに6です。

### 3.1.3 昇進 [Promotion]

ヴィラルール [Villars]、タラール [Tallard]、アウウェルケルク [Overlirk] は、その無名指揮官面ですべてゲームを開始します。これらの指揮官は、増援フェイズ中に昇進するまでその無名指揮官面に留まり、戦場で除去され得ません (12.4 を参照)。昇進後、もしも除去されたら、ゲームの残りについて、その無名指揮官面に裏返して戻されます。

## 3.2 軍団 [CORPS]

**歴史的注釈:** この時代の戦争期中、軍の統率構造は環境 (存在する将軍の階級と国籍、部隊の構成と国籍等) に依存した極めてその場しのぎのものでした。ゲーム内の各戦場ユニットは、ほぼ10,000名の歩兵、騎兵、砲兵をあらわします。恒常的な諸兵科統合編成の概念は、まだ採用されていませんでしたが、「軍団」は大規模な部隊をあらわす当時の用語で、ここでは戦場ユニットを呼称するために使用されます。

**3.2.1 各勢力は、その野戦部隊をあらわす多数の軍団カウンターを持ちます。各軍団は、2つの面を持ちます。:**

- ・完全戦力 [Full strength]: 戦場でサイ1つの価値を持ちます。完全戦力軍団への1命中は、それを裏返します。
- ・減少状態 [Reduced]: 戦場でサイ1/2の価値を持ちます。減少状態軍団への1命中は、それを除去して部隊プールに戻します。

表 (完全戦力)



裏 (減少戦力)



**重要:** ルールで特記されない限り、「軍団」の用語は完全又は減少状態のどちらのカウンターにも適用します。

**3.2.2** 軍団は、戦闘、超過スタッキング、カード・イベントの結果として減少し、いったん減少したら、増援フェイズ (12.3) 中又はアクション・ラウンド (13.5) 中のみ、完全戦力に戻すことができます。除去された軍団は、マップ外の「部隊プール」 (12.3) に置かれます。

**3.2.3** 軍団は、統合又は分割ができません。

## 3.3 マーカー [MARKERS]

**3.3.1** ゲーム・イベントの管理と進捗を記録するため、ゲームでは様々なマーカーを使用します。

**3.3.2** カウンター内容物は十分なはずですが、必要であれば陣地線 (15.2.2 を参照) を除く全てのゲーム・マーカーを複製できます。

## 4.0 スタッキング [STACKING]

**歴史的注釈:** 各スペースはかなり広大な地域をあらわしますが、当時の兵站要件は部隊を支援する土地の能力 (道路、河川、徴発、馬のかり等) を基準に、実際の軍隊の規模が限定されました。

### 4.1 スタッキング限度 [STACKING LIMITS]

#### 4.1.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

マップ上の各スペースは、スペース内に各陣営が安全にスタックできる軍団の合計数を示しているスタッキング限度を持ちます (神聖ローマ帝国/領邦とオーストリアの本国スペース 2.4 を除く)。

タイプ	アイコン		スタッキング 限度
肥沃	小麦		12
通常	なし	なし	8
荒漠	山岳		4

**プレイ・ノート:** 減少状態軍団はスタッキングの目的において完全戦力軍団と同じにカウントし、指揮官とその他のゲーム・マーカーはスタッキングに影響を持ちません。

#### 4.1.2 不可抗力の超過スタッキング [No Voluntary Overstacking]

スタッキングは、移動又は退却の完了時に強制されます。スタッキング限度は、部隊が移動でスペースを通過する際 (すなわち、移動している部隊と/又はいずれかの非活性友軍軍団がスペース内でスタッキング限度を超過すること)、又は攻囲を解く目的でスペース内に移動している際 (17.3.4 と 17.6)、一時的に超過できます。部隊がスペース内で超過スタックできる唯一のときは、要求された退却に従っているとき (すなわち、戦闘後又は冬営フェイズの撤退) 又は解囲に成功した後です。あるスペース内に迎撃しているときは、超過スタックが認められません (14.6.2)。

#### 4.1.3 超過スタックしたスペースの罰則 [Penalties for Overstacked Spaces]

超過スタックしたスペースに関する3つの罰則があります。:

- ・完全戦力軍団の減少 [Full Strength Corps Reduction]: もしも超過スタックしたスペース内の完全戦力軍団の数がスタッキング限度の二分之一 (1/2) を超過すると、この数を超過するいかなる完全戦力軍団も、移動又は退却の完了時に (所有するプレイヤーの選択で) 減少させなければなりません。

・再建又は増援は不可 [No Restores or Reinforcements Allowed] : 増援フェイズ中 (12.3.5) 又は補充アクション中 (13.5.3)、超過スタックしたスペース内で再建できる減少状態軍団はありません。加えて、新たな軍団を増援として超過スタックしたスペース内に置くことはできません。

・活性化制限 [Activation Restrictions] : 使用可能な指揮官にかかわらず、超過スタックしたスペース内の部隊は、決してスタッキング限度を超える軍団でキャンペーン・アクション、迎撃、戦闘回避を実施できません。超過スタックしたスペース内の全軍団は、それでも、もしも攻撃されたら統合された部隊として防御することに注意してください。

例: 退却に続いて、荒漠スペース内に3個の完全戦力軍団と2個の減少戦力軍団があります。1個の完全戦力軍団を減少戦力にしなければならず、2個の完全戦力軍団 (1/2 安全スタッキング限度) と3個の減少状態軍団はそのままです。3個の減少状態軍団は再建できず、スペースが超過スタック状態に留まる限り、単一のアクションで5個軍団中の4個のみが活性化できます。もしも攻撃されたら、部隊は戦闘に4つのサイコロを提供します (3.5を切上げ)。

## 4.2 軍団の指揮と友軍勢力とのスタッキング

### [CONTROLLING CORPS AND STACKING WITH FRIENDLY POWERS]

同じ陣営の異なる勢力が一緒にスタッキング、移動、戦闘することに対して制限はありません。ある指揮官は、制限なしでいずれかの友軍勢力の軍団を統率できます (ただし、本国軍団ルール 3.1.1 を忘れないでください)。

## 4.3 敵ユニットとのスタッキング

### [STACKING WITH ENEMY UNITS]

友軍と敵の部隊が同じスペース内にいられる3つの状況があります。:

1. キャンペーン・アクション中、部隊は敵部隊を含んでいるスペース内へ移動できます。この場合、敵部隊は、戦闘 (16.0) を許容するか又は戦闘回避 (14.7) を試みなければなりません。状況が #3 (下記) でない限り、一方の陣営は退却するか又は完全に除去され、他方の陣営は単独で占めて残されますが、スペースの支配は要求されません。
2. キャンペーン・アクション中、非活性部隊は、活性部隊が進出した直後の友軍スペース内へ迎撃できます。この場合、戦闘 (16.0) になりますが、14.6.6を参照してください。
3. 攻囲中、1個軍団といかなる数の指揮官も友軍要塞を占めることができます。これは守備隊 (17.3) と呼ばれ、アクションの終了時に両陣営のユニットが同じスペースを占めることができる唯一のときです。

## 4.4 戦場の霧 [FOG OF WAR]

カウンターに関して「戦場の霧」はなく、あなたはいつでも敵のスタック (軍ボックス内のスタックを含む) を調べることができます。非プレイ・カードは、他方のプレイヤーから常時隠蔽されて留まります。

歴史的注釈: 国境が開かれた複数民族国家を持つ時代は、安全保障を達成することが困難でした。両陣営は有効な情報システムを持ち、司令官たちはしばしば驚くほど正確に敵の戦闘序列を掴んでいました。

## 5.0 カード [CARDS]

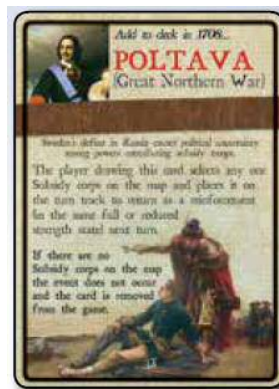
### 5.1 概括 [GENERAL]

2つの異なるタイプのカードがあります。: イベント・カードとアクション・カードです。

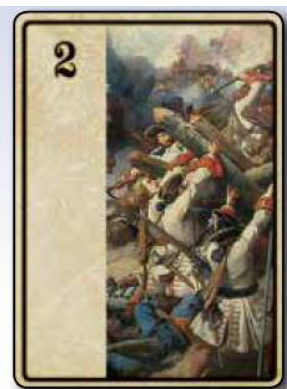
・イベント・カード [EVENT CARDS] : イベント・カードは、無作為にイベントを誘発させるため、イベント・カード・フェイズに引かれます。

・アクション・カード [ACTION CARDS] : アクション・カードは、キャンペーン・フェイズの開始時に各プレイヤーに配られ、アクションを実施するために使用されます。

### イベント・カード



### アクション・カード



## 5.2 セット・アップ [SET UP]

### 5.2.1 ゲームの開始 [Game Start]

ゲームの開始時、イベント・カードとアクション・カードを個別のデッキに分離します。シャッフルして、各デッキをマップの側に置きます。両プレイヤーは、共通のイベント・デッキと共通のアクション・デッキから引きます。

### 5.2.2 1708 年カードの追加 [1708 Card Adds]

何枚かのイベント・カードは、ゲームの開始時にイン・プレイではありません。これらは、「1708 年にデッキへ追加」[Add to the deck in 1708] と標記され、1708 年のイベント・カード・フェイズの開始時にデッキへ追加されます。使用されるまで、これらのカードを脇に置き、追加されるときにイベント・デッキをシャッフルします。

## 6.0 勝利判定 [DETERMINING VICTORY]

歴史的注釈: 開戦時、ルイ XIV 世の孫がマドリッドでスペイン王位を占めていたためブルボン家陣営は優位に立ち、その戦争目的を達成するために現状維持のみを必要としました。このゲームでは、概して同盟が攻撃の重荷を持ちますが、ブルボン家はもしも機会が生じれば積極的活動から特典を受けることができます。

### 6.1 勝利 [VICTORY]

勝利条件は、各ターンの冬営フェイズ (8.0、#5f) 中にチェックされます。プレイヤーは、自動的勝利又はゲーム終了時のポイント勝利によって勝ちます。

プレイ・ノート: 極めて起こり得ない事態として、同じターンに両プレイヤーが自軍の自動的勝利を達成したら、現在マドリッド [Madrid] を支配しているプレイヤーがゲームに勝利します。

#### 6.1.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points]

ゲーム記録欄は、同盟 VPs の現行数を記録します。ゲームの開始時、VP マーカーは 10 のスペースに置かれます。VP マーカーは、たとえ何が起こっても (攻囲の結果のような) 決して 0 未満又は 35

を超えません。

キャンペーン・フェイズ中 (8.0 #3)、同盟プレイヤーが以下を行うとき直ちに VP 合計は**増加**し、ブルボン家プレイヤーが以下を行うとき直ちに**減少**します。:

- ・攻囲によって要塞スペースの支配を獲得する (17.5.7)、
- ・マップ上に記載された VP ナンバーを持つ非要塞化スペース (14.4) を変換する、
- ・大勝利で勝つ (16.5.3)。

冬営フェイズ中 (8.0 #5)、VP は以下のとおりです。:

- ・**増加**: もしもブルボン家が地中海の海上ゾーンを支配すると (19.0, C)
- ・**減少**: 完全キャンペーン・シナリオで、もしもブルボン家プレイヤーがイギリスの撤収に成功すると (19.0, E)。

**スペース**: スペースの隣に赤字で異なる表示がない限り、あるスペースの VP 値は以下のとおりです。: これらの数値は、もしもアクションの結果として (攻囲又は移動、ただし 6.1.2 を参照) 持ち主を変更する場合にのみ適用し、イベント・カードからの所有者変更は決して VP 記録欄を変更しません。

スペースのタイプ	VP 値
非要塞化スペース	0
レベル 1 要塞	1
レベル 2 要塞	2
レベル 3 要塞	3

**大勝利**: 同盟の大勝利は VP カウントを 2 ずつ増加させ、ブルボン家の大勝利はカウントを 2 ずつ減少させます。

**地中海の支配**: 冬営フェイズ中、もしもブルボン家プレイヤーが地中海の海上ゾーンの支配を持つと、同盟プレイヤーはカウントを 2 ずつ失います (10.1)。

**和平交渉の譲歩**: 和平交渉の譲歩 (19.0, E) の一環として、同盟プレイヤーはイギリスの撤収サイ振りの成功に従って (ブルボン家プレイヤーによって提案された譲歩の数に依存して) 1、3、5 VP を得点します。

### 6.1.2 VP の調整がない一定の支配変更

[No VP Adjustment for Certain Changes of Control]

結果的に VP 記録欄の変更なしでスペース支配の変更を生じさせる、いくつかのゲーム・イベントがあります。:

- ・1702 年のキャンペーン・フェイズにブルボン家プレイヤーによってウルム [Ulm] と／又はトリエル [Trier] が占領されたらシナリオ特別ルール。
- ・バイエルンとポルトガルの参戦—自動的。
- ・サヴォワの陣営変更、ジブラルタル攻撃—イベント・カード。
- ・ハプスブルク家スペインの蜂起—サイ振り。

これら各場合に、VP 合計は調整されません。ただし、もしもこ

れらのスペースのいずれかがキャンペーン・ラウンド中に攻囲によって占領されたら、VPs は通常に調整されます。

**例**: もしも同盟が通常の攻囲を通してジブラルタル [Gibraltar] を占領したら、2 VP が得点されます。しかし、もしも同盟がジブラルタル攻撃のイベント・カードを通して支配を獲得したら、VPs は調整されません。

## 6.2 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

どちらかの陣営は、以下の条件を達成することにより、冬営フェイズ中に自動的勝利を主張できます。:

### 同盟の自動的勝利 [Alliance Automatic Victory]

1. パリ [Paris] が同盟の支配下で、陸上ベースの LOC をアムステルダム [Amsterdam] 又はウィーン [Vienna] へ持つ、又は
2. VP レベルが 30 以上。

### ブルボン家の自動的勝利 [Bourbon Automatic Victory]

1. ウィーン [Vienna] 又はアムステルダム [Amsterdam] がブルボン家の支配下で、パリ [Paris] まで陸上ベースの LOC を持つ、又は
2. VP レベルが 0 (ゼロ)、又は
3. イギリスがこのターンに撤収し、VP レベルが 14 以下。

## 6.3 ゲーム終了時のポイント勝利

[END GAME VICTORY ON POINTS]

もしも最終ターンの冬営フェイズ中に、どちらの陣営も自動的勝利を達成していなければ、プレイヤー諸氏は最終 VP カウントを基準に、どちらのプレイヤーが大勝利又は小勝利を達成したのかを判定します。

イギリスの撤収が発生しなかった	結 果	イギリスの撤収が発生した&トーナメント・シナリオ
30+	連合国の大勝利	25+
25~29	連合国の小勝利	20~24
20~24	ブルボン家の小勝利	15~19
19 以下	ブルボン家の大勝利	14 以下

## 7.0 勢力 [POWERS]

### 7.1 概括 [GENERAL]

**7.1.1** 大部分の勢力は、一つの陣営又は他方の支配下でゲームを開始します。いくつかの勢力は、下記で述べられるごとく特別なルールを持ちます。

**7.1.2** 支配下の勢力は、たとえその首都が敵によって占領されるか又はその全ての軍団が除去されたとしても、決して「降伏」しません。ただし、その首都が敵支配下の勢力は、LOC を提供できません。これは、その勢力が減少状態軍団を再建させることができず、又は新たな軍団を創設できないことを意味します。本質的に、存在している部隊は闘いを継続しますが、その勢力は首都が自軍陣営によって取り戻されるまで、軍団の創設や再建ができません。



## 7.2 特別ルール [SPECIAL RULES]

### 7.2.1 バイエルン [Bavaria]

バイエルンは、中立勢力としてゲームを開始します。中立の間は、どちらの陣営の部隊もバイエルンのスペース内へ移動又は通過ができません。ブルボン家プレイヤーは、いずれかのときにバイエルン部隊を活性化させる選択肢を持ち、この場合バイエルンは直ちにその中立性を放棄し、ブルボン家陣営に与します。ブルボン家に与した後、バイエルンは他のいかなる勢力とも同様に機能します。

**重要：**もしも 1702 年に活性化されなければ、バイエルンは 1703 年のイベント・カード・フェイズの開始時に、自動的にブルボン家陣営に与します（すなわち、ブルボン家プレイヤーは、バイエルンの参戦を遅延できません）。

### 7.2.2 サヴォワ [Savoy]

サヴォワは、ブルボン家の同盟国としてゲームを開始します。「サヴォワが陣営を変更する」イベントが引かれるとき、サヴォワは同盟支配下勢力となり、以下のステップが直ちに発生します。：

1. ブルボン家支配下の全サヴォワ・スペースは、同盟支配下になります（VP 調整なし-6.1.2）。もしもスペースがすでに同盟支配下であると、それ以上の影響はありません。
2. ブルボン家サヴォワ軍団はゲームから取り去られ、サヴォワ・スペース内の他のいかなるブルボン家部隊も、最寄りのブルボン家支配下スペースへ移されます。もしも複数のスペースが資格を持つと、ブルボン家プレイヤーは目的地へ克斯を選択できますが、部隊は可能な限り少ない距離を移動しなければなりません。
3. 同盟プレイヤーは、直ちに 1 つのサヴォワ軍団をトリノ [Turin] 内に置き、その他を部隊プール内に置きます（到来する増援フェイズ中に、直ちに創設のために使用可能です）。

### 7.2.3 ポルトガル [Portugal]

ポルトガルは、中立勢力としてゲームを開始し、中立の間はどちらの陣営も進入できません。1704 年のイベント・フェイズ開始時、ポルトガルは同盟に与し（VP 調整なし-6.1.2）、他のいかなる陣営とも同様に機能します。

### 7.2.4 ハプスブルク家スペイン [Habsburg Spain]

ハプスブルク家スペインは、主権国ではなく公式な首都を持ちませんでしたが、バルセロナ [Barcelona] はブルボン家の主権主張者への抵抗拠点でした。ゲームでは、同盟プレイヤーがハプスブルク家スペイン蜂起のサイ振りに成功するまで存在せず、その時点で通常の同盟勢力になります（18.3）。

### 7.2.5 神聖ローマ帝国 [Empire]

神聖ローマ帝国は、戦争初期にブルボン家に対する闘いに与した、帝国の様々な連合体、公国、主権国家をあらわします。神聖ローマ帝国／領邦の本国スペースは、帝国の首都として機能します（2.4）。

### 7.2.6 領邦 [Subsidy]

多くの国家や公国（デンマーク、プロイセン、ザクセン、ハノーヴァー等）が、同盟軍に莫大な数の傭兵部隊を提供しました。神聖ローマ帝国／領邦の本国スペースは、領邦勢力の首都で唯一の本国スペースとして機能します。

## 8.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

*No Peace Without Spain* は、各 1 年間をあらわすターンでプレイされます。各ターンは、以下のフェイズに分割されます。：

### 1. イベント・カード・フェイズ (9.0)

- a. もしも 1703 年でバイエルンがいまだ中立であると、自動的に参戦します。
- b. もしも 1704 年であると、ポルトガルが自動的に参戦します。
- c. もしも 1708 年であると、新たなカードをデッキに加えてリシャッフルします。
- d. イベント・カードを引きます。

### 2. 増援フェイズ (12.0)

- a. 軍団の創設と再建、陣地線の構築、（ブルボン家プレイヤーのみ）ツーロン艦隊の就役のために資源ポイントを使用します。
- b. 増援を置きます。
- c. 指揮官を昇進／移送します。

### 3. キャンペーン・フェイズ (13.0)

- a. 必要であればアクション・カード・デッキをリシャッフルし、アクション・カードを配ります。
- b. 第 1 プレイヤーを判定します。
- c. アクション・ラウンドを実施します。

### 4. スペイン・イベント・フェイズ (18.0)

- a. マドリード [Madrid] の支配を解決します。
- b. スペイン忠誠マーカーを調整します。
- c. もしも使用可能であれば、同盟はハプスブルク家スペインの蜂起についてサイを振ります。

### 5. 冬営フェイズ (19.0)

- a. 友軍スペースへ撤退し、減少戦力の要塞を再建させます。
- b. マーカーを撤去します（継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、ツーロン艦隊）。
- c. -2VP もしも地中海がブルボン家の支配下であると（10.2）。この調整後（もしもあれば）、同盟軍がカディス [Cadiz] 又はリスボン [Lisbon] のどちらか（又は両方）の支配を持つ限り、地中海の支配は直ちに同盟プレイヤーに移管されます。
- d. イギリスの撤収（1711 年にヒストリカル・イギリス撤収シナリオのみ）。
- e. 和平交渉（1710 年以後のキャンペーン・シナリオのみ）
- f. ゲームの終了と自動的勝利をチェックします。
- g. ターン・マーカーを進めます。

## 8.1 主導権 [INITIATIVE]

ターン記録欄上に指定されたごとく、同盟プレイヤーはターン 1702 年から 1707 年まで主導権を持ち、ブルボン家プレイヤーは 1708 年からゲーム終了まで主導権を持ちます。主導権を持つプレイヤーは、以下の場合に先行するか又は後行にするかを決めます。

1. イベント・カード・フェイズ (9.0)
2. 増援フェイズ (12.0)
3. キャンペーン・フェイズの第 1 アクション・ラウンド (13.2.1)

## 9.0 イベント・カード・フェイズ

### [EVENT CARD PHASE]

#### 9.1 概観 [GENERAL]

両プレイヤーは、1枚のイベント・カードを引いてイベントを解決します(主導権プレイヤーは、誰が先行かを決めます)。何枚かのイベント・カードは、1708年のイベント・カード・フェイズになるまでイン・プレイではなく、そのターンの開始時にイベント・デッキに加えられます(5.2.2)。

#### 9.2 イベントの解決 [RESOLVING EVENTS]

##### 9.2.1 イベント・カード引き [Drawing Event Cards]

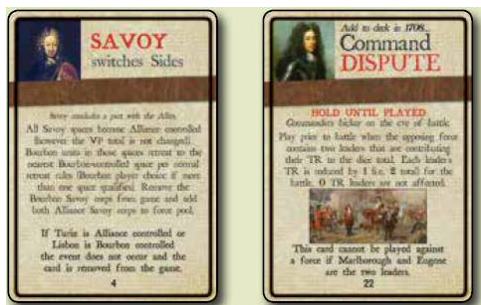
イベント・カードがデッキから引かれるとき、以下の1つが発生します：

- ・もしもカードが「プレイするまで保持『Hold Until Played』」(このような文章は赤字で、カード説明の真上にあります)と述べると、プレイヤーはそれのプレイを望むまで手札に保持します。彼は、これを無期限に保持できます。

- ・その他の全てのカードは、どちらのプレイヤーがカードを引いたかにかかわらず、どちらのプレイヤーに有利なイベントかにかかわらず、引かれた瞬間に直ちにプレイして解決されなければなりません。

全てのイベント・カードは、その解決後にゲームから永久に取り去られます。

**例：**「サヴォワが陣営を変更する『SAVOY SWITCHES SIDES』」は、イベント・カード・フェイズ中の引かれた瞬間にプレイされなければなりません。これは同盟軍プレイヤーに有利ですが、たとえブルボン家プレイヤーによって引かれたとしてもプレイされなければなりません。「統率論争『Command Dispute』」は、「プレイされるまで保持」カードで、キャンペーン・フェイズ中に敵対するプレイヤーが戦闘を宣言した後にプレイされます。次いで、カードはゲームから取り去られます。ただし、2枚の「統率論争」カードがあり、1枚はゲーム開始時のデッキ内、他方は1708年ターンのゲームに登場することに注意してください。



##### 9.2.2 プレイ不可イベント [Unplayable Events]

ときには、必要な条件を満たしていないため、イベント・カードがプレイできないことがあります。これらの場合、それでもカードはゲームから取り去られます。プレイ不可のイベント・カードを引いたプレイヤーは、そのターンの新たなイベント・カードを引けません。

##### 9.2.3 複数ターン・イベント [Multi-turn Events]

4枚のカード(「イングランド銀行『BANK OF ENGLAND』」、「皇帝ヨーゼフの死去『DEATH OF EMPEROR』」、「イギリスのミノルカ占領『BRITISH CAPTURE MINORCA』」、「フランス財政の破綻『FRENCH FINANCIAL COLLAPSE』」)はそれぞれ赤い境界線でマークされ、影響が継続します。これらの各カードは、そのイベントが有効に留まることを示すため、マップ上に待機ボックスを持ちます。「イングランド銀行『BANK OF ENGLAND』」カードは、もしもイギリスが同盟から撤退したら、取り去られることに注意してください(19.0.D)。

## 10.0 海上ゾーンの支配

### [SEAZONE CONTROL]

#### 10.1 ブルボン家の地中海支配

##### [BOURBON CONTROL OF THE MEDITERRANEAN]

海上ゾーン内における同盟の海上移動又はLOCsの妨害と、そのゾーン内でのブルボン家プレイヤーの海上移動又はLOCsの許可に加えて、ブルボン家の地中海支配は、2つの重要なゲームへの影響を持ちます：

1. 同盟軍プレイヤーは、冬営フェイズ中に2VPを失い(19.0, C) -VP マーカーをゼロに向けて2スペース移します。
2. ハブスブルク家スペインの蜂起は、発生し得ません(18.3.1)。

#### 10.2 支配の判定 [DETERMINING CONTROL]

地中海の海上ゾーンは、ブルボン家の支配下でゲームを開始します。同盟軍プレイヤーは、カディス [Cadiz] 又はリスボン [Lisbon] のどちらかを支配することによって地中海の支配を取ります。リスボンの同盟軍支配は、1704年のイベント・カード・フェイズに自動的に発生します。その前には、同盟軍プレイヤーはカディスの占領のみによって支配を獲得できます。

ゲームの開始時、ブルボン家プレイヤーは地中海の海上ゾーンを支配します。いったんブルボン家が地中海の初期支配を失ったら、ブルボン家プレイヤーは、キャンペーン・フェイズ中のツーロン艦隊(13.5.6)による海上戦闘勝利の結果として、又はカディスとリスボンの両方を支配している結果としてのみ、支配を奪回できます。同盟軍プレイヤーは、カディス又はリスボンのどちらか(又は両方)の支配を持つ限り、冬営フェイズに支配を自動的に回復します。ただし、ポルトガルが中立の間は、どちらの陣営もリスボンを支配できないことを忘れないでください(7.2.3)。

ただし、この自動的な支配の奪回は、-2VP調整の後に発生することに注意してください。

マップ上の「地中海支配 [Med Control]」ボックスに支配マーカーを置くことにより、地中海の支配を示します。ゲーム中、どちらの陣営が支配を持つのか示すため、必要に応じてマーカーを裏返します。

**歴史的注釈：**海事勢力は、領域内にその艦船の「冬営」に適した港なしで地中海を支配することはできませんでした。カディスとリスボン(と後にマオール [Mahon] 港)は、このような港の要件を満たしました。ただし、ジブラルタル [Gibraltar] は、その戦略的価値が認識されていましたが、適した港ではありませんでした。





## 11.0 補給 [SUPPLY]

### 11.0 連絡線 (LOC) [LINES OF COMMUNICATION]

#### 11.1.1 定義 [Definition]

あるスペースは、もしも妨害されない連結した友軍支配下のスペースのラインを、友軍補給源 (11.2) までたどって戻ることができる、LOC を持つと定義されます。

#### 11.1.2 目的 [Purpose]

LOCs は、以下の状況中にチェックされなければなりません。:

- ・自動的勝利を判定しているとき (6.2)。
- ・増援と再建している軍団を置いているとき (12.0、13.5.3)。
- ・陣地線を構築しているとき (15.0)
- ・攻囲を実施しているとき (17.0)。

#### 11.1.3 海上によって LOC をたどる [Tracing LOC by Sea]

LOC は、海上によってたどることもできます。スペースの道筋は、港を含み (又はそこで開始)、次いで友軍支配下の海上ゾーン (又は複数の海上ゾーン) を通して友軍の港までたどらなければなりません。その二番目の港から、道筋は通常に首都へたどられます。もしも港へ到達するための道筋が陸上部分を含むと、その港は友軍支配下でなければならず、攻囲下であってはなりません。

**プレイ・ノート:** 敵の港を攻囲している部隊は、もしも友軍の海上ゾーン (又は複数の海上ゾーン) を通してたどることができれば補給下です。もしも終わりをなす港自体が補給源であると (例えば、アムステルダム [Amsterdam]、リスボン [Lisbon]、バルセロナ [Barcelona])、もしもその港が攻囲下であっても LOC は合法です。もしもブルボン家が海上戦艦に勝利すると、同盟軍は地中海を通して海上 LOC をたどる能力を直ちに失うことに注意してください。

#### 11.1.4 脅威下の LOC [Threatened LOC]

攻囲下の友軍スペースは、それでも LOC についての合法的な道筋としての資格を持ちます。ただし、それは「脅威下」と見なされ、17.5.3 に従って攻囲解決に影響します。

#### 11.1.5 超過スタック状態のスペース [Overstacked Spaces]

超過スタック状態のスペースは一定の罰則を受けますが (4.1.3)、LOCs を妨害しません。

## 11.2 補給源 [SUPPLY SOURCES]

### 定義 [Definition]

ある陣営についての補給源は、敵支配下にない友軍勢力の首都です。増援の配置と減少状態軍団の再建について、当該スペースは配置又は再建する軍団の首都へ LOC を持たなければなりません。

**プレイ・ノート:** 友軍の首都は、全ての友軍軍団についての補給源として使用できます。敵支配下の首都は、どちらの陣営についても補給源として使用できません。

## 12.0 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE]

ゲーム中に部隊を調達するための3つの方法があります。:計画増援、イベント・カード・ベースの増援、新たな軍団を創設するためと/又は減少状態軍団を再建するために資源ポイントを消費することです。

### 12.1 概括 [GENERAL]

各プレイヤーは、以下の3つのステップを順番に実施します (主導権プレイヤーは、誰が先行かを決めます)。:

1. 資源ポイントを使用して軍団を創設又は再建、
2. 増援の配置、
3. 指揮官の昇進/移送

## 12.2 増援 [REINFORCEMENTS]

### 12.2.1 到着のターン [Turn of Arrival]

ゲーム・セットアップ情報 (20.0) には、各陣営についての計画増援として到着する指揮官又は軍団の到着ターンが列記されます。加えて、何枚かのイベント・カードは、カードが引かれると直ちに置かれる、一定の勢力についての一度の増援を提供します。

### 12.2.2 指揮官の配置 [Placement of Leaders]

指揮官は、LOC 又は距離にかかわらず、いずれかの友軍支配下スペース内に置くことができます。

### 12.2.3 軍団の配置 [Placement of Corps]

軍団は、以下の条件を満たすスペース内にのみ置くことができます。:

- ・配置される軍団の本国スペースで、その首都まで LOC を持たなければならず、しかも
- ・スタッキング限度を超過できません。

### 12.2.4 資格なしのスペース [No Eligible Space]

もしも基準を満たすスペースがなければ、増援は条件が満たされる未来のターンになるまで遅延させなければなりません。

### 12.2.5 イギリスの特別ルール [British Special Rule]

各ターンに、もしもアムステルダム [Amsterdam] が友軍支配下であると、同盟軍プレイヤーは1つのイギリス軍計画増援又は新たに創設した軍団 (両方は不可) をそのスペース内に置くことができます。

## 12.3 資源ポイント [RESOURCE POINTS]

### 12.3.1 概括 [General]

各陣営は、新たな軍団の創設、減少状態軍団の再建、要塞線の建設のために資源ポイント (RPs) を使用します (15.2)。加えて、ブルボン家プレイヤーは、ツーロン艦隊 (12.3.6) を就役させるために RPs を使用できます。同盟軍は使用可能な6 RPs を持って開始し、ブルボン家は4 RPs で開始します。これらの数は、一定のイベント・カードのプレイで変更し得ます (カード上に注記されるごとく)。プレイヤーが現行 RP 割当を管理する手助けをするためにマーカーが用意されており、これらのマーカーはゲーム開始時にゲーム記録欄上に置かれます。

**重要:** 配置されない増援と異なり (12.2.4)、未使用の RPs は次のターンに持ち越せません。

### 12.3.2 部隊プール [Force Pool]

各陣営は、創設可能な軍団を待機させるための部隊プールを持ちます。軍団が除去されたとき、それは部隊プールへ戻されます。いくつかの軍団は、部隊プール内でゲームを開始します。

### 12.3.3 LOC の要件 [LOC Requirement]

軍団は、それ自体の首都へ (陸上と/又は海上によって) LOC をたどれるスペース内でのみ、創設又は再建させることができます。

### 12.3.4 新たな軍団の創設 [Building New Corps]

各ターン、フランスは2個までの新たな軍団を、その他の全勢力は1個のみの新たな軍団を創設できます。新たな軍団は、部隊プールから選択され、マップ上の本国スペースに2 RPs で完全戦力、又は1 RP では減少状態戦力で置かれます。

### 12.3.5 減少状態軍団の再建 [Restoring Reduced Corps]

フランスは各ターンに3個軍団まで再建させることができ、その他の全勢力は各ターンに2個軍団まで再建させることができます。減少状態の軍団は、1 RP のコストで完全戦力へ再建させる (すなわち裏返す) ことができます。軍団は、再建するために本国スペースを占める必要はありません。

### 12.3.6 ツーロン艦隊の就役

#### [Commissioning the Toulon Fleet]

ブルボン家プレイヤーは、ツーロン艦隊をアクションの準備のために RPs を消費する選択肢を持ちます。ブルボン家プレイヤーは、ツーロン艦隊を1戦力艦隊で就役させるために1RPを、又は2戦力艦隊として就役させるために2RPを消費できます。ツーロン艦隊は、ツーロン [Toulon] のスペースがパリ [Paris] への LOC を持たない限り就役できません。ツーロン艦隊カウンターをその適切な面で、ツーロン港待機ボックス内に置きます。どの戦力レベルのツーロン艦隊を就役させても、冬営フェイズ中に取り去られ、もしも未来のターンに使用する場合は再び消費しなければなりません。

**重要:** もしも同盟軍がツーロン [Toulon] スペースに対して攻囲のサイ振りを行うと（そのサイ振りが有効だったか否かにかかわらず）、ツーロン艦隊マーカーは直ちに、そして永久にゲームから取り去られます。

### 12.3.7 陣地線の建設 [Building Fortified Lines] : 15.2 を参照、

### 12.4 指揮官の昇進/移送 [PROMOTE/TRANSFER LEADERS]

このステップ中、プレイヤーはマップ上とそのターンに到着する自軍指揮官について以下を行います。:

1. 名称付指揮官面へ昇進させるため、自軍指揮官を裏返します。
2. いずれか又は全ての友軍指揮官（ターン記録欄上の指揮官を含む）を、目的地スペースへの道筋又は LOC にかかわらず、いずれかの友軍支配下スペースへ移動させます。指揮官を本国軍団と又はいかなる軍団とも一緒に置くことを強制されません。指揮官たちは、あるスペース内に単独で存在できます。

#### 例: 増援フェイズ [Reinforcement Phase]

1703 年ゲーム・ターンの増援フェイズです。ブルボン家プレイヤーは、このターンに受け取る計画増援 (20.3) を調べます。彼は通常の4補充ポイント (RPs) を持ちます。

最初に、彼は新たな自軍軍団を置きます。1個フランス軍団をストラスブール [Strasbourg] へ、別の軍団をパリ [Paris] へ送り、スペイン軍団をバヤドス [Bajados] へ、バイエルン軍団をインゴルシュタット [Ingolstadt] へ出現させます。自軍の2RPsで、彼は軍C内の1個フランス軍団と軍A内の1個スペイン軍団を再建させます。3番目のRPsで、彼はレベル1の陣地線をストラスブール [Strasbourg] へ構築します（彼はそこに要求された5個軍団を持ちます）。4番目のRPで、彼は部隊プールから減少戦力のフランス軍団を取り出し、リール [Lille] へ置きます。彼はここで Tallard と Villars カウンターをその表面に返し（彼らはこのターンに昇進します）、自軍の各指揮官を望むいづれかのブルボン家支配下スペースへ移動させます。

## 13. キャンペーン・フェイズ [CAMPAIGN PHASE]

### 13.1 アクション・カードの配布

#### [DEALING ACTION CARDS]

キャンペーン・フェイズの開始時、もしも両プレイヤーにカードを配るためデッキ内に十分なカードがなければ、使用可能なカードを配り、次いで捨て札デッキをリシャッフルして残りの枚数を配ります。次いで、イヴェントがアクション・カードの枚数を減少させない限り、各プレイヤーに5枚のアクション・カードが配られます。ただし、1702年ターンは、各プレイヤーに4枚のみのアクション・カードが配られます (20.4.1)。次いで、プレイヤー諸氏は、どちらのプレイヤーも手持のアクション・カードがなくなるまで、交互にアクション・ラウンドを実施します。あるラウンドを実施しているプレイヤーは「活性」プレイヤーと呼ばれ、他方は「非活性」プレイヤーです。

### 13.2 第1アクション・ラウンド [FIRST ACTION ROUND]

#### 主導権と第1プレイヤーの判定

##### [Initiative and Determining First Player]

「フランス財政の破綻 [“FRENCH FINANCIAL COLLAPSE”]」イヴェント・カードは、(完全ゲーム・シナリオの) 同盟国からのイギリスの撤収 (19.0, E) と同様、一人のプレイヤーが相手側よりも1枚多いアクション・カードでキャンペーン・フェイズを開始することを生じさせ得ます。第1プレイヤーの判定は、プレイヤー諸氏が同じ枚数のアクション・カードを持つか否かに依存します。

・もしも両プレイヤーが同じ枚数のアクション・カードを持つと、各プレイヤーは自身の手札から1枚のアクション・カードを選択し、表面を伏せてテーブルの上に置きます。次いで両カードが明らかにされ、高い数値カードの所有者が先行です（同数の場合、主導権プレイヤーが先行を決めます）。後行のプレイヤーは、明らかにしたカードを直ちに手札に戻します。一彼は最初のアクション・ラウンド中にそのカードをプレイすることを強制されません。ただし、第1プレイヤーは、明らかにしたカードを最初のラウンドのために使用しなければなりません。

・もしも一方のプレイヤーが他方のプレイヤーよりも多くのアクション・カードを持つと、より多くのアクション・カードを持つプレイヤーは自動的に先行です。

### 13.3 後続ラウンド [SUBSEQUENT ROUNDS]

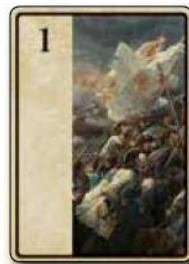
プレイヤー諸氏は、アクション・カードを交互にプレイし、両プレイヤーのカードがなくなるまでアクションを実施します。プレイヤーはラウンドを「パス」できず、たとえアクションを行わなくても、カードを持っていたらプレイしなければなりません。

### 13.4 アクション [ACTION]

#### 13.4.1 アクションの数 [Number of Actions]

プレイされたアクション・カードの数値は、プレイヤーがラウンド中に行うことができる「アクション」（1～3）の数を示します。

デッキ内に8枚



デッキ内に16枚



デッキ内に8枚



#### 13.4.2 アクションの実行 [Performing Actions]

アクションは事前に指定する必要はなく、望む順番で一度に1つ実行されますが、各アクションは次のそれが開始される前に完了しなければなりません（戦闘と退却を含む）。あるラウンドの全アクションが終了したとき、プレイは他方のプレイヤーに変換されます。

#### 13.4.3 誰が参加できるのか [Who Can Participate]

指揮官と軍団は、ラウンド毎に複数のアクションに参加できません。これは、補充アクション中に再建した軍団が、そのラウンドの別のアクションに参加できないことを意味します（例えば、攻囲）。もしも必要であれば、現行ラウンドに別のアクションに参加する資格がないことを忘れぬよう、アクション後にカウンターを回転させることができます。



### 13.5 アクションのタイプ [TYPES OF ACTIONS]

異なるアクションのタイプは、以下のとおりです。:

#### 13.5.1 キャンペーン・アクション [Campaign Action]

いずれかの数の指揮官にプラスして、活性化している2人までの指揮官(たち)の**統合 CR**を超えない数の軍団を含んでいる単一の部隊は、以下の活性化の1つ(両方は不可)を行うために活性化できます。:

- 3MPsまでを消費して陸上を移動、又は
- 攻囲の実施 (17.5)

**例:** Marborough (CR6)、Overkirk (CR4)、無名指揮官 (CR3) が、アントワープ [Antwerp] 内に12個同盟軍団と共にスタックします。同盟国軍プレイヤーは、軍を移動させるためにキャンペーン・アクションを開始します。たとえ統合された指揮官のCRが13であっても、2人のみの指揮官をキャンペーン・アクションに使用できるため、12個軍団中の10個のみが移動できます。

**プレイ・ノート:** キャンペーン・アクション中、あるスペース内の全ての指揮官と軍団が活性化を要求されるわけではありません。例えば、1アクション・ポイントは、あるスペース内のいくつかの軍団に攻囲を実施させ、同じラウンドの2番目のアクション・ポイントは、攻囲に参加しない減少状態軍団を再建させることができます。

#### 13.5.2 移送アクション [Transfer Action]

同じ又は異なるスペース内に位置した2人の指揮官、2個の軍団、又は各1つは、やはり同じ又は異なるスペースへ陸上により移動できます。指揮官は6MPs移動でき、軍団は4MPs移動できます。移送アクションの一部として移動している指揮官と軍団は、スペースがすでに少なくとも1個の非攻囲下友軍軍団を含まない限り(どちらの場合も)、決して敵支配下のスペース(要塞化又は非要塞化)又は敵の軍団によって占められたスペース内に進入できません(すなわち、移送している部隊は、決して戦闘又は攻囲を開始できません)。

#### 13.5.3 補充アクション [Replacement Action] (プレイヤー毎に、ラウンド毎に1)

攻囲下でない単一の減少状態軍団は、もしもその本国首都までLOCを持ち、超過スタック状態のスペース(4.1.3)でなければ、完全戦力へ再建(並びに、もしも士気阻喪状態であると回復)させることができます。

#### 13.5.4 回復アクション [Rally Action] (プレイヤー毎、ラウンド毎に1)

指揮官は、自身と/又は自身のスペース内で自身のCRの半分(端数切上げ)に一致する数の友軍軍団から、士気阻喪状態を取り去ることができます。これは、その指揮官と回復した軍団のアクションとしてカウントしますが、スペース内の他の軍団に影響を与えません。指揮官は、非本国軍団を回復させることができ、しかも(補充アクションとは異なり)たとえスペースが超過スタック状態でもアクションを実施できます。もしもスペースが複数の指揮官を含むと、当該ラウンドに1人のみの指揮官が回復アクションを実施できます。

**例:** Berwick (CR5) と Tallard (CR4) とその統合されたブルボン家の8個軍団の軍は、戦闘に敗北した直後で士気阻喪状態です。ブルボン家プレイヤーは回復アクションを宣言し、Berwickと3個軍団から士気阻喪状態を取り去ります。次のラウンドに、ブルボン家プレイヤーは Tallardと2個軍団を回復させます。

#### 13.5.5 海上移動アクション [Sea Move Action]

いずれかの数の指揮官と2個軍団までを含んでいる単一スタックは、海上によって移動できます。14.5を参照。

#### 13.5.6 艦隊配備アクション [Deploy Fleet Action] (ブルボン家のみ)

このアクションは、ブルボン家が就役させたツーロン艦隊を海上へ送ることで、ターンの残りについて地中海の同盟支配の無効化を

#### 例: 3つのアクション [Three Actions]

同盟軍プレイヤーは、3のアクション・カードをプレイします。彼は自身の主力軍をMarborough指揮下に持ち、リール [Lille] を攻囲しています。リールは、完全戦力の1個軍団によって守備され、その要塞戦力は5です(軍団についての2と記載された要塞値の3)。MarboroughとOverkirkは10個軍団を指揮し、内3個軍団は減少状態です。

同盟軍プレイヤーは、リールの攻囲にサイを振るために1アクションを消費します。彼は攻囲するために、Marboroughの5個軍団のみを割当てます(彼は要塞戦力に一致する5戦力のみを使用を必要とします)。サイ振りの後、2番目のアクションとして、Marborough軍内の未使用軍団を完全戦力へ再建するため、補充アクションを実施します。

3番目のアクションとして、この軍はそのままにして、アムステルダム [Amsterdam] 内に3個軍団プラス1人の無名指揮官を持つことを確認します。彼は無名指揮官と軍団中の2個を海上移動アクションのために活性化させます(2個は、このための最大)。彼はこのスタックをリスボン [Lisbon] へ出帆させ、海上移動表上でサイを振ります。

同盟軍プレイヤーは、代わりにインスブルック [Innsbruck] で士気阻喪状態に留まっているEugene(トレント [Trent])の戦いで敗北したことで)を回復させるために自身のアクションの1つを使用することができました。もしも彼がそれを行っていたら、Eugeneと3個軍団から士気阻喪状態マーカーを取り去ることができていました(すなわち、その統率値の半分)。しかし、彼はトレントのブルボン家指揮官から別の戦闘を望まないで、代わりに自身のアクションを使用することに決めました。

#### 例: ツーロン艦隊 [Toulon Fleet]

1704年ターンのイベント・カード・フェイズ中、同盟軍プレイヤーは自動的に地中海の支配を獲得します(10.2)。地中海支配ボックス内のブルボン家支配マーカーを、支配の変更を示すために同盟軍面に裏返しします。ブルボン家プレイヤーは、この支配に挑戦することに決め、同じ増援フェイズ中に2戦力のツーロン艦隊を準備するために2資源ポイントを消費し、12.3.6の手順に従います。ブルボン家プレイヤーはマップ上のツーロン艦隊ボックス内にツーロン艦隊マーカーを置き、その2戦力面に裏返しします。1戦力の艦隊を準備するために1RPのみを消費しましたが、艦隊配備アクションをプレイするときに2戦力の艦隊が良いサイの目を提供することを好みました。

1704年の5番目の最終アクション・ラウンドに、ブルボン家プレイヤーはツーロン艦隊配備アクションをプレイします。もしもその時点までプレイしていなければ、ツーロン艦隊が到来する冬営フェイズ(19.0, B)に自動的に取り去られるため、RPが浪費されたことになります。ブルボン家がこのアクションを宣言した瞬間、プレイヤー諸氏は互いにサイを1つ振ってそれを解決します。まだ1704年なので、「イギリスのミノルカ支配」イベントは有効となり得ません(すなわち、標準の修正)。ブルボン家プレイヤーは、自身のサイの目に2を加えます。なぜならば、2戦力の艦隊を建造していたからです。

両プレイヤーは3を振り、5の目に修正されます(両方の場合)。結果は同点なので、振り直します。このとき、両者は2を振り、もう一度同点です。三度目、同盟軍プレイヤーは2を振り、ブルボン家プレイヤーは5を振ります。修正後のサイの目は7対4でブルボン家プレイヤーに有利なので、ブルボン家プレイヤーは海上戦闘に勝利しました。

ブルボン家プレイヤーは地中海支配マーカーをブルボン家面に裏返しします。このターン(1704年)の冬営フェイズに、地中海がブルボン家の支配下なので、VPマーカーが2VPだけ下げられます(19.0, C)。直ちにVP調整に従い、地中海支配マーカーが同盟軍面に裏返されます。ブルボン家プレイヤーがリスボンとカディスの両方を支配しない限り、この同盟軍支配への変更が2VPの可能性のある各ターン後に起きることに注意してください。

試みることを認めます。艦隊が酒備されると、各プレイヤーはサイを1つ振ります。同盟軍プレイヤーは、イギリスのミノルカ占領イベントがプレイされていない場合、自身のサイの目に2を加えます。プレイされている場合は3を加えます。ブルボン家プレイヤーは、自身のサイの目にツーロン艦隊の現行戦力を加えます。より高い目を出した側が勝利し（同数は振り直し）、地中海の支配を持ちます。成果にかかわらず、ツーロン艦隊はマップから取り去られます。ツーロン艦隊配備アクションは、もしも同盟軍がツーロンに対して攻囲を実施したら、ゲームの残りについて使用不能です（12.3.6）。

## 14.0 移動 [MOVEMENT]

### 14.1 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

#### 14.1.1 概括 [General]

陸上移動は、部隊が隣接するスペース間で各連結を越えて移動するために、1MPを支払って移動することを認めます。タンの同盟のみの連結は例外で、2MPsを支払います。部隊は、移送又はキャンペーンのアクション中に陸上によって移動できますが、キャンペーン・アクションのみが敵支配下又は敵ユニットが占めるスペース内へ移動することを認めます。

#### 14.1.2 軍団を移動させるための指揮官要件

##### [Leader requirement to Move Corps]

移送又は海上アクションの一部として移動しているとき又は退却しているときを除き、軍団は指揮官によって統率随伴されているときにのみ、移動又は迎撃ができます。

#### 14.1.3 (非常に重要) 拾い上げと置き去り

##### [Picking Up and Dropping Off]

指揮官と軍団は、アクション中に拾い上げることはできませんが、アクション中にいつでも置き去りにできます。

**プレイ・ノート:** ときには、軍マーカによって表示された部隊は、その軍に割り当てられていなかった軍団を持つスペース内でラウンドを開始することになります。軍の活性化において、プレイヤーはその軍に割り当てられなかった軍団を、軍が移動する前に加えることができます。軍マーカは単なる便宜上のものなので、これは認められます。

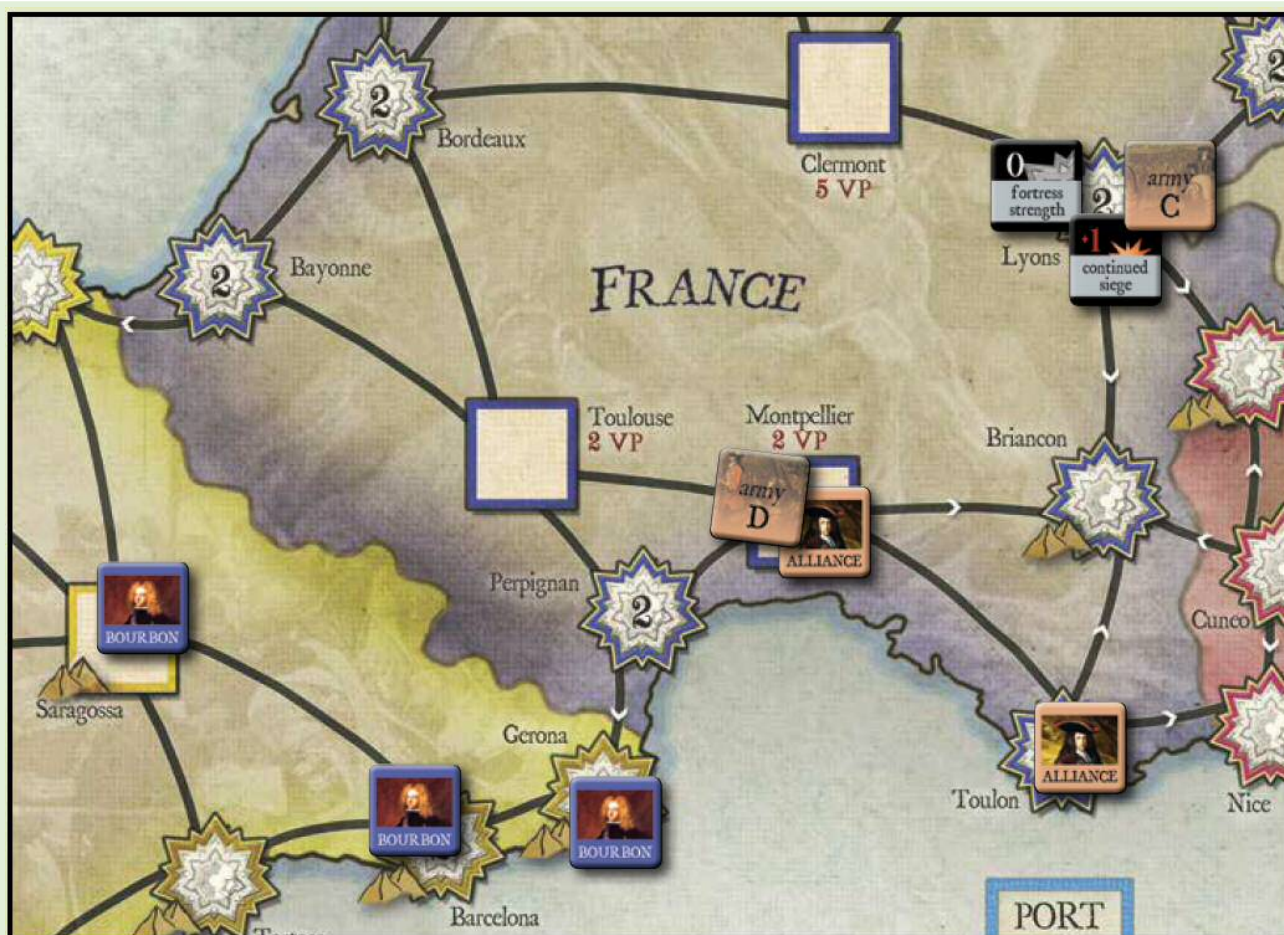
## 14.2 敵支配下のスペース [ENEMY-CONTROLLED SPACES]

### 14.2.1 (非常に重要)

部隊は、友軍支配下スペース（要塞化又は非要塞化）を離れるのでない限り、敵支配下のスペースへ進入できません。

**14.2.2** 部隊は、たとえ敵のスペースが友軍部隊によって攻囲下であっても、敵支配下の要塞化スペースへ進入するときに移動を停止しなければなりません（残している全MPsを失います）。敵支配下の

**移動の例:** モンペリエ [Montpellier] 内にある同盟の軍Dは、3MPsを持ちます。これは、ブリアンソン [Briançon] 又はベルビニャン [Perpignan] へ移動して停止するか、又はトゥールーズ [Toulouse] へ移動し、そこを同盟軍支配に変換するために1MPを消費し、バイヨンヌ [Bayonne] 又はボルドー [Bordeaux] へ進出して停止することができます。リヨン [Lyons] を攻囲している同盟の軍Cは、たとえブルボン家の軍がクレルモン [Clermont] 又はブリアンソンの1つに迎撃できないとしても、それらへ移動できません。





非要塞化スペース内へ移動する部隊は、その残している MPs を失いませんが、14.2.1 に従って非要塞化スペースが友軍支配下に変換されるまで、移動して敵支配下スペースに隣接できません (14.4)。もしもそのスペース内で戦闘が発生したら、14.3.2 を参照してください。

**プレイ・ノート:** これらの制限は、敵支配下のエリアによって脅かされた連絡線保全の重要性を強調します。

### 14.3 敵の占めるスペース [ENEMY-OCCUPIED SPACES]

#### 14.3.1 非活性プレイヤーの対応 [Inactive Player Reaction]

部隊が敵の占めるスペースへ進入するとき毎に、非活性プレイヤーが対応する間に一時停止しなければなりません。非活性プレイヤーによる3つの対応の可能性があります、それらは以下の順番で発生します。:

- ・隣接スペース内からの部隊の迎撃 (14.6)、
- ・戦闘回避 (14.7)、
- ・何もしない (すなわち、戦闘を受け容れる) (16.0)。

#### 14.3.2 戦闘後の移動継続 [Continuing Movement After Battle]

戦闘を行うために MPs はかからず、アクションを終了させる必要はありません。もしも活性部隊が MPs を残しており、しかも戦闘に勝利すると、消費するための MP を持つ限り、移動を継続するか、スペースの支配を友軍支配下に変換 (もしも非要塞化であれば) するか又はその両方を行うことができます。もしもスペースが敵支配下の要塞であれば、部隊はそのアクションを終了しなければならず、ここで要塞は攻囲下と見なされます。部隊は、その他のアクション (移動を含む) を実施した同じラウンドに、決して攻囲 (すなわちサイ振り) を実施できないことに注意してください。

#### 14.3.3 戦闘敗北とアクションの終了 [Losing Battle Ends Action]

戦闘に敗北した活性部隊は、退却しなければなりません。残っている MPs は失われます (16.4)。

#### 14.3.4 敵の指揮官 [Enemy Leaders]

部隊が敵の指揮官のみを含んでいるスペースへ進入したとき、指揮官は要塞内部へ撤退する (14.7.4) か、又は退却する (16.4) 選択肢を持ちます。もしもどちらも不可能であれば、捕虜になったと見なされます (16.4.5)。

### 14.4 非要塞化スペースの変換

#### [CONVERTING UNFORTIFIED SPACES]

キャンペーン・アクション中に活性化し、友軍首都まで LOC を持つ部隊は、現在それが占めるスペースを 1 MP のコストで友軍支配下に変換できます。もしも非活性プレイヤーの対応後にそのスペースを敵が占めると (14.3.1)、活性部隊は戦闘でその敵を敗北させなければならず (敵の退却を引き起こす)、スペースを変換する前に少なくとも 1 MP を残していなければなりません。

### 14.5 海上移動 [SEAMOVEMENT]

#### 14.5.1 海上ゾーンの支配 [Sea Zone Control]

ある陣営は、もしも支配する海上ゾーン (又は複数の海上ゾーン) を通して移動を行う場合にのみ、海上移動アクションを実施できます (2.5)。

#### 14.5.2 海上移動 [Sea Movement]

海上移動アクションでは、1～2個軍団と／又はいずれかの数の指揮官は、単一の港から別の単一の港へ移動できます (すなわち、移動しているユニットは、ある港内で一緒にスタックして移動を開始して終了しなければなりません)。海上移動は、移動しているユニットの全 MPs を消費します。

#### 14.5.3 指揮官の要件 [Leader Requirement]

友軍部隊によってすでに攻囲下でない、敵支配下の港内への海上移動は、少なくとも 1 人の指揮官と 1 個軍団を含んでいるスタックによってのみ行うことができます。

#### 14.5.4 海上移動の手順 [Sea Move Procedure]

陸上移動と異なり、海上移動に成功するためにはサイ振りが要求され、もしも軍団が移動の一部であるといくらかのリスクを伴います。海上移動を行うため、活性プレイヤーは海上移動を行っているユニットと目的地の港を宣言します。次いで、サイを 1 つ振って結果を判定します。1 のサイの目で、プレイヤーは移動をキャンセルするか又は移動している軍団の 1 つに 1 命中を適用するか決めます。2～6 のサイの目で、移動は成功裏に完了します。

#### 14.5.5 敵支配下の港 [Enemy-Controlled Ports]

港内で海上移動を開始又は終了するため、港を支配している必要はありません。

#### 14.5.6 海上移動と迎撃 [Sea Moves and Interception]

陸上移動と異なり、海上移動は目的地の港へ到着しているときに迎撃され得ません。

### 14.6 迎撃 [INTERCEPTION]

#### 14.6.1 誰が迎撃できるのか [Who May Intercept]

活性部隊が海上移動によって敵支配下のスペース内へ進入し、しかもそのスペースが活性陣営に友軍の少なくとも 1 個軍団を含まない場合、少なくとも 1 人の指揮官を含むいずれかの非活性化部隊が隣接スペース内にあって非攻囲下、非士気阻喪状態であると、その活性部隊の移動を迎撃する試みを行うことができます。指揮官自身は、要塞の内部へ直接撤退する目的のため、要塞スペース内へ迎撃を試みることができます。

**解明:** 部隊は、以下のスペース内の敵部隊のみを迎撃できます。i) スペースが迎撃している陣営によって支配下で、しかも ii) スペース内に移動している陣営 (すなわち活性) に友軍の軍団がすでにいない。

#### 14.6.2 迎撃の制限 [Interception Restriction]

もしも現行アクション (ラウンドではない) 中に戦闘回避を行ったか又は戦闘に敗北した部隊の一部であると、迎撃の試みに参加できる指揮官又は軍団はありません。攻囲とスペース変換のアクション自体は迎撃を受け得ませんが、部隊は非要塞化スペースへ移動した後、支配を変換する機会を持つ前に迎撃を受け得ることに注意してください。迎撃している部隊は、超過スタックになれません (ただし、4.1.2 を参照)。

#### 14.6.3 複数の試み [Multiple Attempt]

もしも複数の部隊が迎撃するための資格を持つと、非活性プレイヤーは、迎撃の試みが成功するまで、各部隊で個別に試みることができます。いったん迎撃が成功したら、その他の部隊は迎撃の試みを行うことはできません。もしも全ての部隊が迎撃することに失敗し、移動している部隊が同じラウンドに他の敵支配下スペースへ進入したら、資格を持ついずれかの部隊 (迎撃に失敗したばかりのそれを含みます) は、再び迎撃を試みることができます。

#### 14.6.4 攻囲している最中の迎撃 [Intercepting While Besieging]

敵の要塞を攻囲している部隊は、資格を持つ隣接スペース内へ移動している敵部隊の迎撃を試みることができます。もしも試みが成功したら、迎撃している部隊は攻囲を放棄するか、又は攻囲を維持するために少なくとも 1 個軍団をスペース内に残しておかなければなりません。

**プレイ・ノート:** 17.1.1 に従い、あるスペースを攻囲下に置くために 1 個軍団のみが必要ですが、攻囲アクションを実施するために複数の軍団が必要になるかも知れません。

#### 14.6.5 迎撃の手順 [Interception Procedure] :

1. 敵部隊が迎撃を受けるスペースに進入したら直ちに、非活性プレイヤーは迎撃を試みを宣言します。
2. 非活性プレイヤーは、迎撃を試みる部隊を指定します。キャンペーン・アクションでは、いずれかの数の指揮官と2人の指揮官の CR に相当する数の軍団を含めることができます。次いで、プレイヤーはサイを1つ振り、最良指揮官の TR を加えます（潜在的な指揮官 TR 罰則に注意してください。-3.1.1）。もしも結果が6以上であると、その迎撃は成功です。

#### 14.6.6 成功した迎撃 [Successful Interception]

もしも成功したら、迎撃している部隊は移動している部隊を持つスペース内に置かれ、迎撃している（非活性）部隊が防衛側で、直ちに戦闘が行われます。活性部隊は、戦闘回避ができません。全ての非活性部隊は、守備隊を持たない友軍支配下の要塞スペースでない限り、闘わなければなりません。守備隊を持たない友軍支配下の要塞スペースの場合、**1個軍団**（と／又は複数の指揮官）が要塞の内部へ撤退して守備隊となり、それ故戦闘回避ができます（14.7.4）。

## 14.7 戦闘回避 [AVOIDING BATTLE]

### 14.7.1 概括 [General]

非活性プレイヤーは、敵部隊がスペースへ進入するときに、自軍のいくつか又は全ての部隊で戦闘回避することを選択できます。戦闘回避は、非活性部隊が他のスペースへ退却 (14.7.3) と/又は単一の軍団が友軍要塞内へ撤退 (14.7.4) の結果となります。

#### 14.7.2 戦闘回避の手順 [Avoid Battle Procedure] :

- ・もしも非活性部隊が友軍要塞化スペース内にあると、戦闘回避の試みは自動的に成功します。
- ・もしも非活性部隊が友軍要塞化スペース内にいなければ、防御プレイヤーはサイを1つ振らなければならない、スペース内に存在

する1人の指揮官のTRを加えます（潜在的な指揮官TR罰則に注意してください-3.1.1）。スペース毎に、一度のみサイを振ることができます（すなわち、複数の試みを行うためにスタックを分割できません）。5以上の目で、試みは成功します。

### 14.7.3 別のスペースへの退却 [Retreating to Another Space]

全ての指揮官にプラスして、スペース内のいずれか二人の統合された CRs に相当する数の軍団は、別のスペースへ退却することによって戦闘回避ができます。-CR 限度的のために移動できない軍団は、そのスペース内に留まらなければなりません。

- ・退却するスペースは友軍支配下でなければならず、敵ユニットが占めていてはなりません（例えば、現在攻囲下の友軍要塞へは不可です）。
- ・1つのスペースのみを選択できます（すなわち、退却している部隊は、複数のスペースへ退却できません）。
- ・防衛している全ての軍団が退却する必要はなく、もしも指揮しているプレイヤーが望めば、いくつかを背後に残しておくことができます（これは、スタッキング違反を回避するために必要になるかも知れません）。

### 戦鬪回6時の例：14.7

開始ターン (1702 年) の第1アクション・ラウンドです。同盟軍プレイヤーは、Marlborough 指揮下の軍Aをナイメーヘン [Nijmegen] からリエージュ [Liege] へ移動させ、Boufflers 指揮下のブルボン家軍に戦闘を挑みます。ブルボン家プレイヤーは状況を判断し、戦闘は同盟軍の9サイコロ対ブルボン家の6を意味することが分かります。

ブルボン家プレイヤーは、代わりに戦場回避することに決めます。ここで、いくつかの選択肢を持ちます。ナミュール [Namur]、アントワープ [Antwerp]、ケルン [Cologne] の全3スペースは友軍支配下で敵が占めていないため、軍 A の全てを退却させることができます。代わりに1個軍団をリエージュ内に残し、それ故それは1の代わりに3の要塞戦力を与え、軍 A の残りは **Boufflers** と共に上記3つのスペースのいずれかに退却させることができます。あるいは、軍 A を分割し、いくつかを闘わせるため背後に残すことができますが、これは最も最終目的が、攻囲に対する +1 サイの目修正をリエージュに提供するため **Boufflers** を残す場合にのみ意味を持ちます。ただし、これを行うためには、**Boufflers** と1個軍団を要塞内へ退却させ（要塞は単一軍団にプラスして無制限の指揮官のみを保持できます）、次いで、3個軍団を3つのスペースの1つへ退却させるため、3個軍団を統率できる無名指揮官を使用します。これは5番目の軍団をリエージュのスペース内に残すこととなりますが、要塞内部ではなく、戦場で同盟国の軍と闘わなければならないこととなります。

### 迎撃の例: 14.6

同盟国の軍Aがアントワープ [Antwerp] にいます。もしもすでにその場に同盟軍部隊がいるリエージュ [Liege] 内に移動すると、ブルボン家の軍A (ナミュール [Namur] 内) は迎撃できません。ただし、もしもトゥルネー [Tournai] へ移動したら、ブルボン家の軍Aは迎撃できます。





#### 14.7.4 要塞内への撤退 [Withdrawing Into a Fortress]

もしも部隊が友軍支配下の要塞スペース内で攻撃されたら、戦闘の前に非活性部隊は**1個軍団**と／又はいずれかの数の指揮官を、守備隊として要塞内へ撤退させることができます (17.3.1)。この撤退は、たとえ非活性プレイヤーがスペース内に迎撃していたとしても発生し得ますが、迎撃によって到着直後のものを含み、単一の軍団と／又は指揮官 (たち) のみが要塞内へ撤退できます。—その他の全ての軍団は、関わらなければなりません。**注釈：他のスペースへの退却と異なり、軍団はたとえ指揮官が存在しなくても要塞内へ撤退できます。**

**プレイ・ノート：**すでにスペース内にある**1個軍団**に、戦闘が行われる前に要塞内への撤退を認めることにより、プレイヤーは**攻囲の前に守備隊を応援するための軍団を損害から防護**できます。

### 15. 陣地線 [FORTIFIED LINES]

**歴史的注釈：**陣地線は、戦争で重要な役割を演じました。標準的な野戦施設を強化したもので、軍事部隊と農民労働者の両方によって構築されました。これらのラインは、進撃している軍隊の重大な障害をあらわします。ただし、有能な将軍は、敵を欺く急速な反対行軍を用いることにより、関わらずにそれらを迂回する方法を見つけることができました。

#### 15.1 概観 [GENERAL]

主要な野戦防御施設をあらわす、2レベルの陣地線があります。これらの陣地線は、典型的に支援のための別の拠点と要塞に依存し、したがって要塞スペース内にもみ構築できます。レベル2の陣地線は、主要な施設と水障害の使用をあらわし、富裕スペース (これらは、スペイン・ネーデルランド、オランダ共和国、北フランス内にあります) にもみ構築できます。

ゲームの開始時、両陣営はすでにスペース内にいくつかの陣地線を持ちます。**陣地線は、所有しているプレイヤー (すなわち、その色がマーカー上にある陣営) にもみ防御特典を提供し、敵がそのスペースの支配を獲得したら破壊されます。**

#### 15.1 陣地線の構築 [BUILDING FORTIFIED LINES]

##### 15.2.1 建設 [Construction]

陣地線は、増援フェイズ中にRPを消費することにより、友軍の要塞化スペース内に構築 (又は強化) できます。以下は、陣地線を構築と強化するためのスペースの要件です。:

- 少なくとも5個軍団を含まなければならない。
- 友軍首都までLOCを持たなければならない。
- 荒漠スペースは不可。
- 他の陣地線を含むスペースは不可 (ただし、富裕スペース内のレベル1陣地線は、レベル2陣地線へ強化できる)。

**レベル1陣地線 [Level-1 Lines]：**レベル1陣地線は、**1RP**で通常又は富裕スペース内に構築できます。加えて、以前に富裕スペース内に構築したレベル1陣地線は、**1RP**でレベル2陣地線に強化できます。

**レベル2陣地線 [Level-2 Lines]：**レベル2陣地線は、**1RP**のコストで、以前に構築したレベル1陣地線の強化として、又はかき集めた**2RP**のコストで、富裕スペース内にのみ構築できます。

##### 15.2.2 カウンターの限度 [Counter Limit]

各陣営が持つことができる陣地線の数は、カウンター内容物に用意されたマーカーの数によって限定されます。

#### 15.3 陣地線の効果 [EFFECTS OF FORTIFIED LINES]

陣地線は、戦闘で防御特典としてののみ、それを構築した陣営によってのみ使用できます。これらは、以下の効果を持ちます。:

**レベル1陣地線 [Level-1 Fortified Line]：**各攻撃側の戦闘サイ振りにより1のサイの目修正を与えます (すなわち、攻撃側は6の目で命中させ、士気阻喪状態の軍団は全く攻撃できません)。

**レベル2陣地線 [Level-2 Fortified Line]：**攻撃側の戦闘サイ振りにより1のサイの目修正を与え (すなわち、攻撃側は6の目で命中させ、士気阻喪状態の軍団は全く攻撃できません)、**しかも各防御側のサイ振りにより+1のサイの目修正を与えます** (すなわち、防御側は4以上、

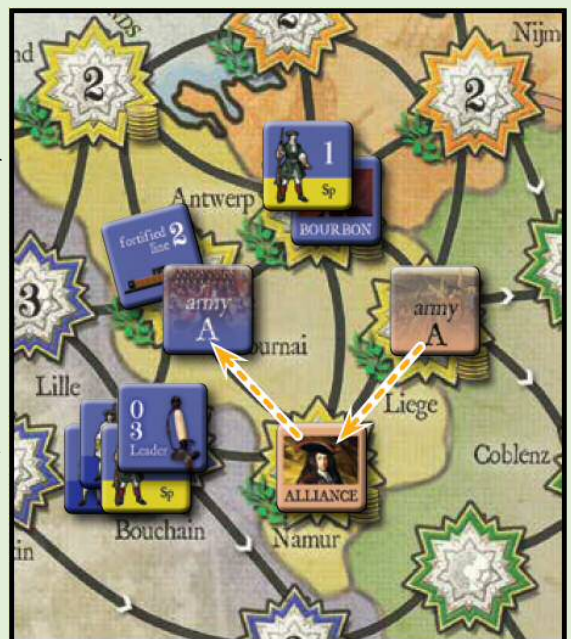
#### 陣地線迂回の例: 15.0

1704年ターンの増援フェイズに、トゥルネー [Tournai] 内に位置するブルボン家の軍A (8個軍団, Villars, 2-6指揮官から構成されている) は、レベル2陣地線を構築するために2RPを消費します。この構築は、トゥルネーが富裕スペースで、5個軍団と友軍首都までLOCを持つことで合法です。

1704年ターンの3番目のアクション・ラウンドに、Marlbrough (3-6指揮官) 指揮下の同盟国の軍Aは、ナミュール [Namur] からトゥルネーへ攻撃するために移動します。ブルボン家の軍Aは、レベル2の陣地線を持つトゥルネーにあります。ブルボン家の無名指揮官が、3個軍団と共にブシャイン [Bouchain] に居座っています。

同盟国の軍Aがトゥルネーに到着したとき、ブルボン家プレイヤーは無名指揮官と全3個軍団で迎撃を試み、もしも成功したら、全3個軍団はトゥルネー内の防御の一部になります。迎撃のサイ振りには5で、0 (無名指揮官のTR) によって修正されるため失敗しました。同盟軍プレイヤーは、ここで陣地線を迂回するための試みを宣言します。彼は5を振り、MarlbroughのTRの+3、VillarsのTRの-2、レベル2陣地線の-1によって修正されます。修正後の結果は5で、成功のために十分であり、陣地線は迂回されて攻撃に進まなければなりません。Villarsは、ここで戦闘回避するか、闘うか、2つの組み合わせをするかどうか決めなければなりません。

もしもMarlbroughが要塞線の迂回に成功しなかったら、同盟軍プレイヤーは、陣地線に対する戦闘が不利であることを考慮して攻撃を継続するか、又は攻撃をキャンセルしてナミュールへ引き返すかどうか決定しなければなりません (ただし、それでもアクションは消費されます)。更にもしも同盟軍プレイヤーが攻撃をキャンセルすることに決めたら、ブルボン家プレイヤーはとにかく攻撃が発生することを強制できますが、陣地線の特典はありません。



士気阻喪状態の軍団は5又は6で命中させます)。迂回の試みに－1サイの目修正も生じます。

#### 15.4 陣地線の迂回 [BYPASSING FORTIFIED LINES]

陣地線マーカーを持つスペース内の防御側を攻撃している部隊は、陣地線効果の無効化を試みることができます。:

1. 敵のいかなる迎撃の試み後、ただし敵のいかなる戦闘回避の前、活性プレイヤーはサイを1つ振ります。活性プレイヤーは、1人の指揮官のTRを加え、スペース内のいずれか1人の非活性プレイヤーの最高TRを差し引かなければなりません。もしもレベル2陣地線の迂回を試みていたら、やはり1を差し引きます。
2. もしも実質のサイの目が5以上であれば、部隊は陣地線を迂回することに成功します。もしも戦闘が発生すると(防御側の対応に依存します)、防御部隊は陣地線マーカーの特典を受けません。ただし、マーカーは撤去の条件が存在しない限り取り去られません(下記の「陣地線の撤去」を参照)。
3. もしも迂回の試みに失敗したら、活性プレイヤーは攻撃を継続するか(そして防御側に陣地線の特典を与える)、又はそれをキャンセルするかどうか決めなければなりません。ただし、もしも攻撃側が攻撃をキャンセルしたら、防御側はそれでも戦闘が発生することを強制でき、仕切り直しの場合に防御側に留まりますが、陣地線の特典を持ちません。もしも攻撃側がキャンセルして防御側が戦闘を強制しなければ、攻撃側は元のスペースへ退却してアクションが終了します。

#### 15.5 陣地線の撤去 [REMOVAL OF FORTIFIED LINES]

陣地線は、冬営フェイズ中に所有者によって任意に取り去ることができます。陣地線は、もしもスペースが敵支配下になると、自動的に破壊(撤去)されます。さもなければ、たとえスペースがカラになっても、陣地線マーカーはスペース内に留まります。

#### 15.6 友軍陣地線内部への攻撃

##### [ATTACKING INTO A FRIENDLY LINE]

もしも陣地線を持つスペースが攻囲下で、そのスペースにとって友軍の部隊がスペースを攻囲している軍を攻撃したら、陣地線はその戦闘の目的において存在しないものと見なされます。

#### 16.0 戦闘 [BATTLE]

非活性部隊が戦闘回避に成功して他のスペースへ退却するか(14.7) 又は要塞の内部へ撤退(14.7.4) しない限り、活性プレイヤーが敵軍団を含んでいるスペースへ進入するときに戦闘が発生します。

#### 16.1 定義: 攻撃側/防御側

##### [DEFINITION: ATTACKER/DEFENDER]

16.1.1 活性プレイヤーは攻撃側で、非活性プレイヤーは防御側です。

##### 16.1.2 攻撃側 [Attacker]

攻撃側は、少なくとも1人の指揮官と1個軍団を含む活性部隊です。攻撃部隊の最大規模は、指揮官のCRsとスペースのスタッキング限度が基準です。

##### 16.1.3 防御側 [Defender]

防御側には、スペース内の全ての非活性軍団と指揮官を含みます。ただし、戦闘の前に要塞の内部へ撤退した(現行のキャンペーン・

アクション又は以前の結果として)、いずれかの指揮官と1個軍団までは除きます。この場合、要塞内部の部隊は戦闘に参加せず、いかなる戦闘結果からも免疫です。

#### 16.2 戦闘の手順 [BATTLE PROCEDURE]

戦闘は、以下のシーケンスを用いて解決されます。:

1. 各陣営は、振るための戦闘サイコロの数を合計します。:
  - ・各完全戦力軍団について1つのサイ。
  - ・各減少戦力軍団について1/2のサイ。もしも軍団の数が奇数であると端数を切上げる(例えば、3個の減少状態軍団=2つのサイ)。
  - ・2人までの友軍指揮官の戦術値に相当する数のサイ(潜在的な指揮官TR罰則に注意してください。-3.1.1)。重要: 指揮官によって提供されたサイの数は、軍団によって提供されたサイの数を超過できません。
  - ・上記の各場合、士気阻喪状態の指揮官と軍団は個別にカウントします。なぜならば、これらは個別に振られるからです(下記#2を参照)。
2. 次に、両陣営は、適切な数のサイコロを同時に振ります。
  - ・士気阻喪状態ではない指揮官/軍団は、5又は6のサイの目で命中します。
  - ・士気阻喪状態の指揮官/軍団は、6のみで命中します。

**例: 2-6 指揮官 Eugene と 0-3 無名指揮官指揮下の5個完全戦力軍団と2個減少戦力軍団にプラスして2個完全戦力士気阻喪状態軍団から成る同盟国の軍が、1-4 指揮官 Boufflers 指揮下の4個完全戦力軍団と1個減少戦力軍団を攻撃します。同盟軍プレイヤーは、5又は6の目で1命中を獲得する合計8つの戦闘サイ(5個完全+2個減少軍団+Eugeneの2TR)と、6のサイの目で1命中を獲得する2つの戦闘サイを持ちます。ブルボン家プレイヤーは、6つの戦闘サイ(4個完全+1個減少(端数切上げ)+Boufflersの1TR)を持ち、全て5又は6の目で1命中を獲得します。**

#### 16.3 戦果 [BATTLE OUTCOME]

##### 16.3.1 命中の獲得 [Taking Hits]

各命中は、完全戦力の敵軍団を減少させるか、又は減少戦力の軍団を除去し、各陣営について下方へ優先順位に従って適用します。:

- A. 全ての軍団が減少戦力になるまで、除去できる軍団はありません。
- B. 最初に命中を受ける完全戦力の軍団は、その戦闘に最も多数の軍団が存在する勢力からでなければなりません(もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択)。
- C. 除去される最初の減少戦力の軍団は、その戦闘に最も多数の軍団が存在する勢力からでなければなりません(もしも同数であれば、所有しているプレイヤーの選択)。

**非常に重要:** 振られた命中の数にかかわらず、ある部隊は戦闘に存在する軍団の数を超える命中を受けることができません(退却で受けた命中は除く-16.4)。

##### 16.3.2 指揮官の死傷 [Leader Casualties]

戦闘が解決された後、両プレイヤーはその戦闘に戦闘サイを提供した自軍の各名称付指揮官について、サイを2つ振ります(修正なしで、足して一緒にします)。無名指揮官又は戦闘外に拘置された名称付指揮官は、決して指揮官死傷のサイ振りを受けません。



サイ の目	結 果
12	除去ゲームの残りについて、指揮官カウンターはその無名指揮官面に裏返されます。
11*	捕虜—所有しているプレイヤー（捕虜にしたプレイヤーではない）は、直ちに以下の1つを選択します。：(a) 指揮官を除去する（永久にカウンターを裏返して置く）、 又は (b) 相手側プレイヤーへ指揮官の TR に相当する数の VPs を与え、続くターンの増援として再登場させるため、指揮官をターン記録欄上に置く。
* 敗北した陣営のみが、11 の捕虜結果によって影響を受ける。	

**プレイ・ノート**：指揮官の記載された TR は、常にこのルールのために使用されます。3.1.1 と 3.1.2 は、ここでは適用しません。

**プレイ・ノート**：除去は身代金を支払うのではなく即死を意味し、不名誉や戦争罰則から外れます。捕虜は本質的に彼の運命について両陣営が交渉する間、指揮官を拘束していることを意味します。VPs を支払うことは、政治的と／又は敗北した将軍を復帰させるために消費された実質資本をシミュレートします。

### 16.3.3 勝者／敗者 [Winner/Loser]

もしも戦闘損失が取り去られた後で、一方の陣営のみがスペース内に軍団を残して持つと、その陣営が勝者です。さもなければ、より多くの命中を振った（与えたではない）陣営が戦闘に勝利します。もしも同数であると、防御側が勝利します。

**例**：1-TR 指揮官 Boufflers 指揮下の5個の完全戦力と3個の減少軍団を持つブルボン家の部隊（5+1.5端数切上げで2+1 TR=8）が2個完全戦力軍団、3-TR 指揮官 Marlborough を持つ同盟軍部隊（2+2 TR=4 サイコロ合計一軍団のサイを超過できない指揮官のサイは取消し）と闘います。ブルボン家は5命中を振り、同盟軍は3命中を振ります。ブルボン家部隊は、3個完全戦力軍団を減少戦力へ裏返すことで命中を受けます。同盟軍部隊は2個軍団のみを持つため2命中のみを受け、両軍団を減少戦力面へ裏返します。ブルボン部隊は、同盟軍部隊（2）よりも多い（3）命中を適用しましたが、ブルボン部隊は同盟軍部隊よりも多くの命中を振ったので（5対3）戦闘に勝利します。16.5.1 に従い、同盟軍部隊が実際に5命中を受けたわけではないため、これが大勝利としての資格を持たないことに注意してください。プレイヤー諸氏は、ここで各指揮官について2つのサイを振ります。ブルボン家プレイヤーは Boufflers について7を振り、彼は無事です。同盟軍プレイヤーは Marlborough について11を振り、彼を除去するか又は彼をゲーム内に留めるため3 VP をあきらめるかを決めなければなりません。

### 15.3.4 士気阻喪 [Demoralization]

もしも敗北した陣営が少なくとも1命中を受けたら、敗北した部隊内の全ての指揮官と軍団は、士気阻喪状態になります。以前に士気阻喪した指揮官又は軍団に、更なる影響はありません。士気阻喪状態を示すため、マップ上の軍又は軍団のスタック上に「士気阻喪状態」[“Demoralized”] マーカーを置き、別のマーカーをその軍の待機ボックス内に置きます（もしも関連があれば）。指揮官と軍団が回復するに連れて（13.5.4）、どの軍団が士気阻喪状態でどれがそうでないのかを示すため、必要に応じて士気阻喪状態マーカーを使用します。

戦闘では、士気阻喪状態の指揮官と軍団は6で命中させ、他の指揮官／軍団のように5又は6ではありません。

士気阻喪状態は、補充（13.5.3）又は回復アクション（13.5.4）の一部として取り去ることができ、さもなければ士気阻喪状態マーカーは冬営フェイズ中に自動的に取り去られます（19.0.B）。

## 16.4 退却 [RETREAT]

### 16.4.1 概括 [General]

敗北した陣営の全ての軍団と指揮官は、全て同じスペースへ退却しなければなりません。

### 16.4.2 攻撃側の退却 [Attacker Retreats]

#### A. 海上による退却 [RETREAT BY SEA]：

もしも戦闘が港スペース内で発生し、しかも隣接する海上ゾーンが友軍支配下であると、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、同じ海上ゾーン内の敵が占めていないその他の友軍港へ、海上によって退却できます。このような退却は、通常の海上移動のサイ振りを要求されますが（14.5.4）、1の結果で所有するプレイヤーは退却している軍団へ命中結果を適用しなければなりません（これらの命中は、防御側の大勝利に対して提供されません）。

#### B. 隣接する友軍スペース [FRIENDLY ADJACENT SPACE]：

海上によって退却していない軍団又は指揮官は、たとえ超過スタックを生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下の隣接スペースへ退却しなければなりません。攻撃している部隊は、戦闘のために進入を開始したスペースへ退却することを要求されませんが、攻撃側を迎撃した防御部隊の全て又は一部がいたスペースへの退却はできません。

攻撃している部隊は、攻撃した直後のスペースを含み、友軍要塞スペースを離れるときに守備隊を置き去りにできません。

### 16.4.3 防御側の退却 [Defender Retreats]

#### A. 要塞内部への撤退 [WITHDRAW INTO FORTRESS]：

ある軍団が要塞内部へ撤退することにより以前に戦闘回避していない限り、スペースから部隊の残りが退却する一方、1個軍団といずれかの数の指揮官は友軍要塞内部へ守備隊（17.3.1）として退却できます。指揮官は、戦闘に続いて常に友軍要塞内部へ撤退できます。

#### B. 海上による退却 [RETREAT BY SEA]：

もしも戦闘が港スペース内で発生し、しかも隣接する海上ゾーンが友軍支配下であると、2個までの軍団といずれかの数の指揮官は、敵が占めていない同じ海上ゾーン内のその他の友軍港へ、海上によって退却できます。このような退却は、通常の海上移動のサイ振りを要求されますが（14.5.4）、1の結果で所有するプレイヤーは退却している軍団へ命中結果を適用しなければなりません。これらの命中は、攻撃側の大勝利に対して提供されません。

#### C. 隣接する友軍スペース [FRIENDLY ADJACENT SPACE]：

海上によって退却又は要塞内に撤退していない軍団又は指揮官は、たとえ超過スタックを生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下の隣接スペースへ退却しなければなりません。

#### D. 敵スペースの通過 [THROUGH ENEMY SPACE]：

もしも他に選択肢が存在しなければ、防御部隊はたとえ超過スタックが生じるとしても、敵が占めていない友軍支配下のスペースへ到達するため、1つの敵が占めていると／又は敵支配下のスペースを通過して退却できます。もしも複数のスペースが資格を持つと、退却しているプレイヤーは目的地スペースを選択できますが、最寄りの友軍補給源に距離が近くなければなりません。敵支配下の要塞スペースと／又は敵が占めているスペースを通過して退却している軍団は、それらが通過する敵によって射撃されます。：

- ・軍団と指揮官からの通常の戦闘サイが振られ、要塞戦力毎に一つのサイがプラスされ、全てのサイは+1 DRM を持ちます。
- ・命中は戦闘と同様に割り当てられ、その戦闘からのこれらの命中は、攻撃側の大勝利判定に加えられます。

・退却している指揮官は、2 番目の指揮官死傷チェックを受けません。

#### 16.4.4 超過スタッピング [Overstacking]

退却(陸上又は海上)の結果としての超過スタックは合法ですが、一定の罰則があります (4.1)。

#### 16.4.5 退却不可 [Unable to retreat]

退却できない軍団は除去されて部隊プール内に置かれ、全ての命中は大勝利にカウントします。退却できない名称付指揮官は戦闘と同様に捕虜となり (16.3.2)、所有プレイヤーが名称付指揮官の TR に相当する VPs を与えない限り、除去されなければなりません。無名指揮官は、続くターンに増援として復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

### 16.5 大勝利 [FAMOUS VICTORY]

凄惨な光景だった。  
勝利した後の戦場には、  
数千の死体が横たわり、陽光の下で腐っていた。  
しかし、大勝利の後では、  
このようなことは当たり前なのだ。  
—Robert Southey “The Battle of Blenheim”

16.5.1 大勝利は、敗北した陣営が以下のときに戦闘の勝者が得点します。:

- ・戦闘で少なくとも実際に5命中を被った (退却の損失を含むー164.3D、164.5)、又は
- ・マップから少なくとも2個軍団を取り去った。

**プレイ・ノート:** 最初の場合は、どれだけ多くの命中を実際に被ったかを基準にし、どれだけ多くが振られたかではありません (例えば、もしも敗北した陣営が4個軍団のみを存在させていたら、163.1 に従って最大4命中のみを受けることができ、たとえ5命中が振られていたとしても大勝利としてカウントしません)。二番目の場合は、もしも敗北した陣営が戦闘と/又は敵スペースを通過しての退却で、減少状態の2個軍団のみを持つと、僅か2命中で発生し得ます。

#### 16.5.2 配置 [Placement]

勝者は、戦闘スペース内に大勝利マーカーを置きます。あるスペース内に、一度に1枚のみの大勝利マーカーを置くことができ、最新の勝利が優先されます(すなわち、古いマーカーは取り去ります)。

#### 16.5.3 大勝利の効果 [Effect of Famous Victory]

友軍の大勝利マーカーは、それを含んでいるスペース内又は隣接する敵要塞に対する攻囲のサイ振りに+2修正を提供します。大勝利は、もしも同盟軍プレイヤーが戦闘で勝利したら2 VPs も加え、又はブルボン家プレイヤーが勝利したら2 VPs を差し引きします (6.1.1)。

**重要:** 敵対している陣営の大勝利マーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに影響を持ちません。その上、大勝利マーカーの効果は累加しません (例えば、近隣の2枚のマーカーは、+4の攻囲のサイの目修正を与えません)。

#### 16.5.4 大勝利マーカーの撤去 [Removal of Famous Victory Markers]

全ての大勝利マーカーは、冬営フェイズ中に取り去られます。

## 17.0 攻囲 [SIEGE]

### 17.1 概括 [GENERAL]

17.1.1 少なくとも1個軍団を含んでいる部隊が敵要塞化スペース内でアクションを終了したら、その要塞 (並びにもしもあればその守備隊ー17.3) は、攻囲下にあると見なされます。要塞が攻囲下にあることを示すため、守備隊を攻囲部隊の下に置きます。一マーカーは必要ありません。要塞防御値 (17.4) にかかわらず、要塞が「攻囲下」と見なされるために、1個軍団のみが必要であることに注意してください。

17.1.2 単一のアクションで解決される戦闘と異なり、攻囲は完了するために複数のアクションを要求され得ます。もしもターンの終了までに攻囲を完了することに成功しなければ、その攻囲は失敗して攻囲部隊はスペースから撤退しなければなりません。

**重要:** ラウンド毎に、ある要塞に対して一度のみ攻囲のサイ振りを行うことができます (17.5.4)。

### 17.2 要塞戦力 (FS) [FORTRESS STRENGTH]

#### 17.2.1 要塞の戦力 [Fortress Strength]

全ての要塞は、固有の要塞戦力 (FS) を持ちます。2 又は3のFSを持つ要塞は、マップ上の要塞シンボルに記載された数字を持ち、他の全ての要塞は1のFSを持ちます。FSは、要塞の防御能力を抽象的にあらわしたものです。

#### 17.2.2 要塞戦力の減少と充当

##### [Reducing and Replenishing Fortress Strength]

要塞戦力は、攻囲 (17.5.6) によってのみ減少又は除去され得ます。要塞が攻囲を受けるとき、LOC の状況にかかわらず、その戦力は直ちに記載された完全戦力に充当されます。減少戦力を持つ要塞は、もしも攻囲が解かれたらその全戦力を回復します (17.6)。両方の場合、そのスペースに関連したFS マーカーをマップから取り去ることにより、完全戦力への復帰を示します。

### 17.3 守備隊 [GARRISONS]

#### 17.3.1 守備隊の創出 [Garrison Creation]

戦闘回避の試み又は退却の一部として、非活性プレイヤーは1個軍団といずれかの数の指揮官を「守備隊」として要塞内へ撤退させることを宣言できます。もしも活性 (敵) 部隊がスペース内にいる状態でアクションを終えたら、守備隊軍団は要塞内部にいることを示すために敵部隊の下に置かれます。

#### 17.3.2 守備隊戦力 (GS) [Garrison Strength] :

各守備隊ステップは、1の守備隊戦力 (GS) を提供します。それ故、完全戦力軍団のGSは2で、減少状態軍団は1です。攻囲中、要塞防御値 (FDV) を導き出すため、この数は要塞のFS (17.2) に加えられます。17.4 を参照してください。士気阻喪は、GSに影響しません。

#### 17.3.3 もはや攻囲下ではない守備隊

##### [Garrisons No Longer Under Siege]

もしも攻囲している部隊が、守備隊を含んでいるスペースから撤退したら、継続攻囲マーカーが取り去られて守備隊は通常に機能できます。

#### 17.3.4 守備隊とスタッピング [Garrisons and Stacking]

いったん創出されたら、守備隊はスペースのスタッピング限度に対してカウントしません。したがって、最大スタッピング限度の部隊は、攻囲を解くために守備隊を含んでいる友軍攻囲下の要塞スペース内へ移動できます。この場合、救出している部隊は超過スタッ



クと見なされません。ただし、もしも救出努力が成功したら（すなわち、攻囲している部隊が戦闘回避のため撤退したか、又は戦闘で敗北して退却したら）、守備隊は直ちに救出している部隊内へ組み込まれ、超過スタックの状況となり得ます（4.1）。

### 17.3.5 出撃不可 [No Sorties]

攻囲された場にいる限り、たとえ救出部隊が攻囲部隊を攻撃しても、守備隊はいかなるアクション又は攻囲している部隊の攻撃も実施できません。

### 17.3.6 要塞内の指揮官 [Leaders Inside Fortress]

たとえ守備隊軍団が存在しなくても、いずれかの数の指揮官は友軍要塞内部へ撤退できます。指揮官は、防御攻囲修正（17.5.3）を提供できます。捕獲された要塞内部の全指揮官は、それら自身も捕虜になります（17.5.9）。

## 17.4 要塞防御値 (FDV) [FORTRESS DEFENSIVE VALUE]

要塞スペースの要塞防御値 (FDV) は、その現行**要塞戦力**（17.2）と**守備隊戦力**（14.7.4、17.3.2）値の合計です。守備隊を持たない要塞は、その現行 FS に一致する FDV を持ちます。それ故、攻囲下の要塞は、常に1〜5になります。

**例:** 完全戦力（すなわち 2-GS）の守備隊軍団を持つ A2-FS の要塞は、4 の FDV を持ちます。同様に、減少戦力（すなわち 1-GS）の守備隊軍団を持つ 1-FS の要塞は、2 の FDV を持ちます。

## 17.5 攻囲の解決 [RESOLVING SIEGES]

### 17.5.1 攻囲の要件 [Siege Requirements]

攻囲を実施するため、活性プレイヤーは少なくとも1人の**指揮官**と**要塞の FDV に一致する数の軍団**を活性化させるため、キャンペーン・アクションを使用しなければなりません。スペース内の全ての指揮官と軍団を活性化させる必要はなく、攻囲の実施を保証する十分な数の軍団のみです。

**プレイ・ノート:** これは、もしも FDV が 4 又は 5 であると、たとえスペース内に十分な友軍軍団が存在しても、1人の指揮官が自身で攻囲アクションを実施するために十分な軍団を活性化させられないかもしれないことを意味します（低い統率値のために）。

### 17.5.2 攻囲の解決 [Resolving Sieges]

攻囲しているプレイヤーはサイを1つ振り、結果を攻囲表で比較します。その結果は、FDV（防御側）の損失と攻囲側の損失の数を示します。

### 17.5.3 攻囲のサイの目修正 [Siege Die Roll Modifiers]

以下のサイの目修正 (DRMs) は、攻囲のサイ振りに適用します。:

- ・**攻囲側が LOC を持たない**—もしも攻囲している部隊が LOC を持たなければ、−2 DRM を被ります。
- ・**攻囲側が脅威下の LOC のみを持つ**—もしも攻囲している部隊が、脅威下スペース（11.1.4）を通してのみ LOC をたどるのであれば、−1 DRM を被ります。
- ・**ブルボン家がインスブルック [Innsbruck] 又はトレント [Trent] を攻囲している**—ブルボン家プレイヤーは、これらのスペースに対して攻囲を実施しているときに−1 DRM を被ります。

**プレイ・ノート:** 1703年にイタリアとバイエルンからその領土へのブルボン家の挟撃に抵抗するため、チロルは極めて効果的なゲリラ作戦を実施しました。1704年にイギリスがジブラルタル [Gibraltar] を占領した後、スペイン軍はその奪還を試みましたが、制海権なし要塞を強襲することは非常に困難でした（陸上交通は劣悪でした）。

- ・**要塞内部の指揮官**—もしも1以上の TR を持つ少なくとも1人の指揮官が要塞内部にいたら、−1 攻囲 DRM が適用されます。要塞内に何人の司令官がいるかにかかわらず、この目的についての最大 DRM は−1 です。
- ・**継続攻囲**—最初の攻囲のサイ振りが要塞占領の結果でない限り、次の攻囲のサイ振りが+1 DRM を受けることを示すため、攻囲している部隊の最上部に「継続攻囲+1」[“Continued Siege +1”] マーカーを置きます。もしも2番目の攻囲のサイ振りが要塞占領の結果にならないければ、未来の全てのサイ振りが+2 DRM を受けることを示すため、マーカーが「継続攻囲+2」[“Continued Siege +2”] 面に裏返されます。継続攻囲マーカーは、攻囲が終了したら直ちに取去られます。
- ・**攻囲のために活性化された2又は3の TR を持つ指揮官**—もしも攻囲のために活性化された部隊が、少なくとも+2又は+3の TR を持つ1人の指揮官を含み、**しかも**攻囲している部隊が少なくともその指揮官の本国軍団の1つを持つと、攻囲プレイヤーは+1 DRM を獲得します。
- ・**大勝利マーカー**—大勝利マーカーは、それを含んでいるスペース内又は隣接する敵要塞に対する攻囲のサイ振りに対して+2 DRM を提供します。1枚の大勝利マーカーのみが、一定の攻囲サイ振りを修正できます。敵の大勝利マーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに何ら影響を持ちません。

### 17.5.4 ラウンド毎に1攻囲 [One Siege Per Round]

ある要塞は、ラウンド毎に1つの攻囲サイ振りのみを受けることができます。これは、攻囲しているプレイヤーが、たとえ攻囲している部隊内にそれを行う十分な指揮官と部隊がいたとしても、同じラウンド内に複数の攻囲のサイ振りをを行うために個別活性化を使用できないことを意味します。

### 17.5.5 攻撃側の損失 [Attacker Losses]

攻囲表は、戦闘の命中と同じ優先順位で**活性化**した軍団の中から受けなければならない、命中の数を示します（16.3.1）。非活性軍団は影響を受けません。

### 17.5.6 防御側の損失 [Defender Losses]

要塞は、ゼロに減少するまで最初に戦力損失を受けます（必要に応じてマーカーを使用してください）。次いで、守備隊軍団（もしもいたら）が命中を受けます。完全戦力軍団に対する1命中は、それを減少戦力軍団へ減少させます。減少戦力軍団に対する1命中は、要塞の陥落と軍団に名誉の降伏を生じさせます。**守備隊軍団は、攻囲のサイ振りの結果として、決して除去されません（名誉の降伏を参照—17.5.8）。**

### 17.5.7 要塞の占領 [Capturing Fortresses]

FDV がゼロへ減少したとき、要塞は奪取され、VP マーカーが攻囲プレイヤー有利に調整され（6.1.1）、守備隊軍団（もしもあれば）は名誉の降伏が認められます。支配の変更を示すため、必要に応じて支配マーカーを使用してください。FS は直ちに完全値に充当され（17.2.2）、スペースから FS マーカーと継続攻囲マーカーが取り去られます。

### 17.5.8 名誉の降伏 [Honor of War]

もしも要塞が守備隊を持つと、攻囲のサイ振りが通常に守備隊を除去する結果であるときに要塞は奪取されます。ただし、守備隊軍団は、実際に除去されません。その代わりに、直ちに防御側によっ

て、減少戦力で最寄りの友軍非攻囲下スペース内にスタッキング限度内で置かれます (LOC 又は道筋にかかわらず、もしも複数スペースが資格を持つと所有プレイヤーの選択)。ただし、ときには、減少戦力軍団を守備隊として攻囲を開始することがあります。このような場合、要塞戦力をゼロへ減少させること自体が要塞の占領ではなく、その代わりに1命中が守備隊に損害を与えなければならず、次いで名誉の降伏を認めて1ステップ損失を受ける代わりに退却させます。

**例:** 完全戦力の守備隊軍団を持つ2戦力の要塞 (FDV4) が、攻囲のサイ振り中に3命中を受けます。要塞の戦力は0へ減少し、守備隊軍団はその減少戦力面へ裏返されます。いまやFDVは1で、攻囲が継続します。次のラウンドの攻囲のサイ振りは1命中の結果で、一要塞は陥落しますが、軍団は除去されず、代わりに最寄りの資格を持つ友軍スペースへ退却します (名誉の降伏)。

**デザイン・ノート:** 大多数の攻囲は、防御側が要塞の占拠と引き換えに脱出することを認める、名誉ある降伏を申し出ることによって解決されました。

**プレイ・ノート:** もしも要塞が友軍海上ゾーンに隣接する港であると、守備隊は所有するプレイヤーの選択で、その海上ゾーン内の資格を持つ港スペースへ海上によって移送させることができます。

### 攻囲の例: 17.0

1707年ターンの開始時です。同盟国はストラスブール [Strasbourg] を占領しています。ストラスブールはフランス領内への入り口なので、ブルボン家プレイヤーは奪回を切望しています。ターンのアクション・ラウンド2に、彼は Berwick と5個軍団 (1個減少) を活性化させ、メッツ [Metz] からストラスブールへ移動させ、同盟軍の無名指揮官と3個オーストリア軍団を持つ Starhemberg に戦闘を申し出ます。7対4で戦闘サイの火力が劣るため、同盟軍プレイヤーは戦闘回避し、無名指揮官が2個軍団をランダウ [Landau] へ持っていく、Starhemberg と1個軍団をストラスブール内部へ籠らせませす。Berwick は停止しなければならず、ストラスブールは攻囲下です。

アクション・ラウンド3に、ブルボン家プレイヤーは攻囲のために Berwick と4個軍団を活性化させるためにキャンペーン・アクションを使用します。要塞防衛値は4なので (ストラスブールのFSについての2にプラスして、完全戦力軍団についての2)、Berwick の全部で4個軍団が必要です (攻囲のサイ振り後、彼は減少戦力軍団を完全戦力へ返すために補充アクションの使用を計画しています)。攻囲において、彼は4を振ります。Berwick のTRは2で+1、要塞内部に名称付指揮官を持つため、-1の修正があります。修正後のサイの目は4で、1/1の結果です。Berwick の1個軍団が1ステップを失い、ストラスブールの要塞戦力は1へ減少します。「継続攻囲+1」/「ContinuedSiege+1」マーカーがストラスブールの側に置かれ (+1面が上)、同様に「要塞戦力1」/「Fortress Strength 1」マーカーが置かれます。要塞防衛値は、いまや3です (1のFSプラス2のGS)。

アクション・ラウンド4に、ブルボン家プレイヤーは Berwick を活性化させ、もう一度攻囲のサイを振ります。サイの目は4で、+1 (Berwick)、+1 (継続攻囲)、Starhemberg についての-1によって修正後のサイの目は5となり、1/1の結果です。Berwick は別の1ステップを失い、「要塞戦力1」マーカーが「要塞戦力0」へ裏返され、「継続攻囲+1」マーカーは「継続攻囲+2」へ裏返されます。FDVはいまや2で耐えます。

アクション・ラウンド5に、ブルボン家プレイヤーは良い目を振ることを祈ります。彼は要塞を陥落させるため、その防御に2損失を与える必要があります。彼は5を振り、+1 (Berwick)、+2 (継続攻囲)、-1 (Starhemberg) によって修正されます。修正後のサイの目は7、1/3の結果で、ストラスブールは陥落します。オーストリア軍団はその減少面に裏返されてランダウ [Landau] へ退却させられ (名誉の降伏を受けて)、同盟軍の支配マーカーがブルボン家面に裏返され、継続攻囲と要塞戦力マーカーが取り去られます。VP マーカーは、ゼロに向けて2スペース移されます。同盟軍プレイヤーは、ゲームに Starhemberg が必要と決めて勝利ポイントを引き渡し、カウンターをターン記録欄上の1708年スペースへ置きます。VP マーカーは、ゼロへ向けて別のスペースへ移されます。

ブルボン家プレイヤーが最後の攻囲サイ振りで3を振っていたら、修正後のサイの目は1/1の攻囲結果で、要塞を占領するために十分な損失を与えなかったこととなります。アクション・ラウンドを残していないため、攻囲は解かれて全てのマーカーが取り去られていました。彼は、再び試みるため、1708年になるまで待たなければならませんでした。

### 17.5.9 占領された要塞内の指揮官 [Leaders in Captured Fortresses]

占領された要塞内の名称付指揮官は、戦闘と同様に捕虜となり (16.3.2)、所有しているプレイヤーがその名称付指揮官のTRに相当するVPsを支払い、VP マーカーを非所有プレイヤーに有利な方向へ移さない限り、直ちに除去されます。捕虜になった無名指揮官と、VP コストを支払った名称付指揮官は、続くターンの増援として復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

### 17.6 解囲 [LIFTING A SIEGE]

攻囲は、スペース内に少なくとも攻囲している1個軍団がある限り有効です。もしも攻囲している部隊が何らかの理由でスペースを離れたら (例えば、戦闘後の退却又は冬営中に要求されて)、その攻囲は解かれます。継続攻囲と要塞戦力のマーカーは、直ちに取去られます。もしも攻囲している部隊が、活性部隊がその部隊を攻撃した結果としてスペースの外へ退却したら、活性プレイヤーは超過スタック状態になる可能性があります (活性軍団が要塞の内部にいるか否かに依存します)。4.1.2を参照してください。





## 18.0 スペイン・イヴェント・フェイズ

### [SPANISH EVENTS PHASE]

スペイン民衆の相反する主権主張者に対する忠誠心は、スペイン国内における戦争の成果が重要な要素でした。マドリードと他の重要な要塞の支配を維持（奪還）するためのフェリペの能力は、ブルボン家陣営に対する大部分のスペイン人の忠誠心の向上を意味しますが、北東スペインのカタルーニャ（「ハプスブルク家スペイン」）には逆の効果がありました。

## 18.1 マドリード支配の解決

### [RESOLVE CONTROL OF MADRID]

**重要：**このステップは、現行ターンに同盟国がマドリードの支配を奪取した場合にのみ発生します（すなわち、スペイン忠誠マーカーは、いまだにブルボン家面にあります）。もしもブルボン家がマドリードを支配するか、又は同盟国がターンを通してマドリードの支配を維持すると（支配マーカーが同盟国面にあることで示されるごとく）、プレイは次のステップに直進します。ブルボン家プレイヤーは、サイを1つ振ります。もしもサイの目がスペイン忠誠記録欄上に付随する数字以上であると、ブルボン家は直ちにスペースの支配を奪回し、支配マーカーを裏返して、マドリード内の同盟軍部隊はあたかも戦闘で防御側が敗北したごとく退却しなければなりません（16.4.3）。

**手順：**ブルボン家プレイヤーは、サイを1つ振ります。もしもサイの目がスペイン忠誠記録欄上に付随する数字以上であると、同盟国は直ちにマドリードの支配を失い（すなわち、ブルボン家はスペースの支配を奪回します）、マドリード内の同盟軍部隊は退却ルールに従って、隣接する友軍支配下スペースへ退却しなければなりません（16.4）。

## 18.2 スペイン忠誠マーカーの調整

### [ADJUST SPANISH LOYALTY MARKER]

このステップ中、以下の2つのアクションが行われます。：

1. スペイン忠誠マーカーは、マドリードを支配する陣営に裏返されます。
2. ここでマーカーは、マドリードと他のスペイン・スペースの支配に依存して、右（ブルボン家色に向けて）又は左（同盟国）へ移されます。

ブルボン家がマドリードと少なくともスペイン国内の5つの要塞を支配する。	右へ1
ブルボン家がマドリードを支配するが、スペイン国内の5つ未満の要塞を支配する	移動なし
同盟国が (i) マドリード又は (ii) バルセロナとスペイン国内の少なくとも他の5つの要塞を支配する。	左へ1
同盟国がマドリードとバルセロナを支配する。	左へ2
同盟国がマドリード、バルセロナ、並びにスペイン国内の少なくとも他の5つの要塞を支配する。	左へ3

**注釈：**もしもマーカーが記録欄のどちらかの端に到達したら、それ以上は移動しませんが、後に他方向へ移り得ます。

**プレイ・ノート：**もしもブルボン家がマドリードと5つの要塞を支配し（右1）、同盟国がバルセロナと5つの要塞を支配すると（左1）、相殺されて実質的な結果は「移動なし」です。

## 18.3 ハプスブルク家スペインの蜂起

### [HABSBURG SPANISH UPRISING]

#### 18.3.1 概括 [General]

ハプスブルク家の蜂起は、地中海の同盟支配を根拠とする一度のみのイヴェントで、現行のスペイン忠誠レベルによって影響されます。いったん蜂起が発生したら、このステップはゲームの残りについて飛ばされます。

#### 18.3.2 手順 [Procedure]

もしも同盟国が地中海を現在支配すると、同盟国は蜂起が発生するかどうか判定します。もしもマドリード又はバルセロナ（又は両方）が同盟国支配下であると、蜂起は自動的に発生します。さもなければ、同盟軍プレイヤーは、サイを1つ振ります。もしもサイの目がスペイン忠誠記録欄に付随する数字以上であると、直ちに蜂起が発生します。

#### 18.3.3 影響 [Effects]

1. 4つのハプスブルク家スペイン・スペース（ジローナ [Gerona]、バルセロナ [Barcelona]、トルトサ [Tortosa]、バレンシア [Vlencia]）は直ちに同盟国支配下になり、これらのスペース内のブルボン家部隊は直ちに退却ルールに従って陸上で退却しなければなりません（VPs は調整しないでください）。もしもあるスペースがすでに同盟国支配下であると、更なる影響はありません。
2. ハプスブルク家スペイン軍団がバルセロナ [Barcelona] 内に置かれます。

いったん同盟国プレイヤーがハプスブルク家スペインの蜂起のサイ振りに成功したら、このステップはゲームの残りについて飛ばされます。

**プレイ・ノート：**戦争中に同盟軍は2回（1706年と1710年）マドリードを占領し、どちらの場合も民衆の敵意と補給状態が維持できないために追い出されました。同盟国が実際にマドリードの支配を維持できるか、並びにスペイン人の関心をハプスブルク家に向けられるかどうかは推測の問題ですが、当時明らかに同盟国はそれが重要な目標であると感じていました。ゲームでは、同盟軍のマドリードと追加の要塞支配が、民衆のハプスブルク家への変更を生じさせると仮定し、同盟国がよりマドリード確保に傾き易いように10VPsとしています！

**例：**1708年に同盟国はバルセロナと他に6つのスペイン要塞を支配し、マドリードを何とか占領しました。スペイン忠誠マーカーはブルボン家面にあるため、マドリードの支配解決ステップ中にブルボン家プレイヤーはサイを1つ振ります。記録欄上の現行忠誠レベルは、彼が3以上のサイの目が必要であることを示します。彼がサイ振りに成功したと仮定すると、マドリード内の同盟軍部隊は直ちに退却しなければなりません。スペイン忠誠マーカー調整ステップ中、マーカーはブルボン家面で留まりますが、同盟国がバルセロナと他の6つの要塞を支配するため、1スペース左に移されます。代わりに、ブルボン家プレイヤーがサイ振りに失敗したと仮定すると、同盟軍プレイヤーはマドリードの支配を維持し、マーカーは同盟国面に裏返され（ブルボン家が次のターンに支配を取るためにサイを振れず、部隊によって奪還しなければならないことを示します）、マーカーは3スペース左へ移されます。

## 19.0 冬営フェイズ [WINTER QUARTERS PHASE]

冬営フェイズ中、プレイヤー諸氏は以下のステップを同時に実行します。

### A. 友軍スペースへの撤退 [Withdraw to Friendly Spaces]

敵支配下スペース内の全ての部隊は、退却しなければなりません。退却は 16.4 に従って実施され（すなわち、敵スペースを通過又は海上による退却は、潜在的な損失を伴って認められます）、超過スタッキングの結果になり得ます。退却できない軍団は 16.4.5 に従って扱われます。

#### 撤退のタイミングに関するプレイ・ノート：

ある部隊は、他に資格を持つ目的地がない限り、敵によってカラにされた友軍支配下の要塞スペース内へ撤退できません。ただし、もしもそれが唯一の目的地であれば、この移動は同時と見なされて認められます。

### B. マーカーの撤去 [Remove Markers]

マップから以下のタイプの全マーカーを取り去ります。：大勝利、継続攻囲、減少要塞戦力、士気阻喪状態、ツーロン艦隊マーカー。プレイヤー諸氏は、このステップ中に、任意で1つ又は複数の自軍陣地線を取り去ることもできます。

### C. - 2 VPs もしも地中海がブルボン家の支配下であると [IF THE MED AND IS BOURBON-CONTROLLED]

もしも地中海海上ゾーンがブルボン家の支配下であると、同盟国は 2 VPs を失います (6.1.1)。ゲーム・ターン記録欄上で VP マーカーをゼロに向けて 2 スペース移します。この判定の後、地中海の支配は同盟国へ戻り、カディス [Cadiz] 又はリスボン [Lisbon] のどちらか（又は両方）の支配をブルボン家が持たない限り、支配マーカーを同盟軍面へ裏返します。ただし、ポルトガルが中立の間は、どちらの陣営もリスボンを支配できないことを忘れないでください (7.2.3)。

### D. イギリスの撤収 (史実のイギリス撤収シナリオ) [BRITISH WITHDRAWAL (HISTORICAL BRITISH WITHDRAWAL SCENARIO)]

**19.0D と 19.0E についての歴史的注釈：**1711 年までに、イギリスの戦争への公的、政治的支援は、アン女王へのマールバラの影響力の衰えと同じくして急速に減少しました。遂に、彼はその年の 12 月に、全ての官職を解かれました。1712 年 1 月、フランスとおそらく統一された同盟国との間で、和平交渉のユトレヒト「会議」で開始されましたが、フランスはイギリス高官との間で個別に休戦交渉を行いました。1712 年戦役期の開始時、イギリス軍部隊の指揮はオーモンド伯爵が執っていましたが、敵と交戦しないよう密命がなされていました。7 月、オーモンドは自国とフランスとの間の休戦により自軍部隊を戦場から撤退させる旨を公式に宣言し、オイゲンと同盟軍を驚愕させました。結果的に、イギリス自体は大きな利益を獲得しましたが、残された同盟軍は 1713 年にユトレヒト条約が締結されるまでの 1 年間について不利な状況で闘いました。

史実のイギリス撤収シナリオの 1711 年ターンにイギリスは戦争から撤収し、直ちに以下が発生します。：

1. 全イギリス軍部隊は、ゲームから取り去られます。マールバラ [Marlborough] とゴールウェイ [Galway] のカウンターは、たとえその無名指揮官面に裏返されていても取り去られます。
2. 1712 年ターンは、自動的にゲームの最終ターンとなり、同盟軍プレイヤーは 4 RPs と 4 枚のみのアクション・カードを受け取ります。もしも未だにプレイされていなかったら、「イングランド銀行 [BANK OF ENGLAND]」イヴェント・カードがゲームから取り去られます（イヴェント・デッキから取り去り、リシャッフルします）。もしもイヴェントがすでにプレイされていたら、もはや有効ではありません。

### E. 和平交渉 (完全ゲーム・シナリオ)

#### [PEACE NEGOTIATIONS (FULL GAME SCENARIO)]

完全ゲーム・シナリオ (20.1) の 1710 年、1711 年、1712 年の各ターンに、ブルボン家プレイヤーはイギリスの戦争からの撤収を説得するための和平交渉を開始する選択肢を持ちます。ブルボン家プレイヤーは、提供される「譲歩」の数を宣言します（少なくとも 1 譲歩が提供されるまで、イギリスの撤収についてサイを振ることはできません）。譲歩は以下の VP コストを持ち、サイ振りに成功する場合にのみ適用します（すなわち、VPs はイギリスが撤収する場合にのみ調整します）。

- ・ 1 譲歩（最低）= 1 VP
- ・ 2 譲歩 = 3 VPs
- ・ 3 譲歩 = 5 VPs

次いで、ブルボン家はサイを 1 つ振り、以下の DRM を加えます。：

- ・ + ? 提供された譲歩の数（1～3）
- ・ + 1 もしもマドリッドがブルボン家の支配下であると。
- ・ + 1 もしも「皇帝ヨーゼフの死去」が発生していたら。
- ・ + 1 もしも 1711 年以後であると。

プレイ・ノート：最低 DRM は +1 で、最大は +6 です。

もしもサイの目が 8 以上であると、イギリスは戦争から撤収し、直ちに以下が発生します。：

1. 同盟国は、自軍の譲歩 VPs を受け取ります。ゲーム記録欄上で VP マーカーをゼロからその数離れるスペースへ移します。
2. 全イギリス軍部隊は、ゲームから取り去られます。マールバラ [Marlborough] とゴールウェイ [Galway] のカウンターは、たとえその無名指揮官面に裏返されていても取り去られます。
3. 勝敗が計算されます。もしも大勝利であると、ゲームは直ちに終了します。もしも小勝利であると、敗北しているプレイヤーは更に 1 ターンについてゲームを継続することを選択できます。もしもゲームが継続すると、次のターンに同盟軍プレイヤーは 4 RPs と 4 枚のアクション・カードのみを受け取ります。もしも未だにプレイされていなかったら、「イングランド銀行 [BANK OF ENGLAND]」イヴェント・カードがゲームから取り去られます（イヴェント・デッキから取り去り、リシャッフルします）。もしもイヴェントがすでにプレイされていたら、もはや有効ではありません。

### F. ゲーム終了のチェックと自動的勝利

#### [CHECK FOR END OF GAME AND AUTOMATIC VICTORY]

ゲームが最終ターンのために終了するか又は自動的勝利が判定します。：

1. **自動的勝利：**もしも条件を満たしたら、ゲームは直ちに終了します (6.2)。
2. **最終ターン：**もしもこれがシナリオの最終ターンであると、ゲームが終了して勝敗が判定されます。完全ゲーム・シナリオでは、小勝利で敗北しているプレイヤーが更に 1 ターン継続することを望まない限り、イギリスの撤収に続いて直ちにゲームは終了します。

### G. ターン・マーカーの前進 [ADVANCE TURN MARKER]

もしもゲームが終了していなければ、ターン記録欄上でターン・マーカーを次の年へ移し、次のターンに進みます。



## 20.0 シナリオ [SCENARIOS]

シナリオは、プレイヤー諸氏が選択する異なるゲームの終了を反映します。3つ全てのセット・アップは同一で、全て 1702 年ターンにゲームが始まります。

## 20.1 シナリオ・オプション [SCENARIO OPTIONS]

シナリオ	和平交渉	イギリスの撤収 (BW)	最終ターン
1. トーナメント	No	No	1711 年
2. 史実のイギリス撤収	No	自動的 (1711 年)	1712 年
3. 完全ゲーム	Yes	可変	可変 (1711 年、1712 年、1713 年)

1. トーナメント・シナリオは、1711 年の終了までを通して戦争を扱います。続く年にイギリスは同盟から脱退し、同盟軍がフランス又はスペインを征服するいかなる機会も事実上消滅します。
2. 史実のイギリスの撤収 (19.0, D) は、1712 年の終了までを通して継続することにより、プレイヤー諸氏がイギリス撤収の影響を考察することを認めます。その時点で、オランダも和平を請い、オーストリアは孤立無援になります。
3. 完全ゲーム・シナリオは、和平交渉手順と可変するゲームの終了をプレイにもたらしめます (19.0,E)。イギリスが撤収するとき、もしもどちらかの陣営が大勝利を達成していたら、ゲームは直ちに終了します。さもなければ、小敗北に直面しているプレイヤーは追加の 1 ターンについてゲームを継続する選択枝を持ちます。

**プレイの注釈:** 敗北しているプレイヤーは、それを勝利に変更する希望のため、完全ゲーム・シナリオで追加の 1 ターンについてゲームを継続する選択枝を持ちます。ただし、突進と絶望的な攻撃が小敗北を大敗北に変えることもあるのでこれは諸刃の剣です。

## 20.2 セット・アップ [SETUP]

セット・アップの注釈 [Notes on set up] :

- ・スペース内で軍団の数について「1.5」と指定されたら、これは減少戦力軍団を意味します (例えば、2.5 領邦= 2 個の完全戦力と 1 個の減少戦力領邦軍団です)。
- ・全てのスペースは、マントヴァ [Mantua] とミランドラ [Mirandola] (同盟国支配下)、並びにケルン [Cologne] とランダウ [Landau] (ブルボン家支配下) を除いて本国勢力によって支配されます。

## 20.2.1 同盟国勢力のセット・アップ [ALLIANCE POWER SETUP]

位置	ユニット又はマーカー
London	1 イギリス、0.5 オランダ、無名指揮官
Amsterdam	レベル 2 陣地線
Bergen-op-Zoom	2 オランダ、無名指揮官
Nijmegen	1.5 イギリス、2 オランダ、2.5 領邦、 <i>Marlborough</i> 、 <i>Overkirk</i> (無名指揮官面)
神聖ローマ帝国本国スペース	2 神聖ローマ帝国、1.5 領邦
Philipsburg	2 オーストリア、2 神聖ローマ帝国、 <i>Baden</i> 、レベル 1 陣地線
Vienna	0.5 オーストリア
Mantua	4 オーストリア、 <i>Eugene</i> 、 <i>Starhemberg</i> 、同盟支配マーカー
Mirandola	同盟支配マーカー
部隊プール	なし—1 オランダと 1 オーストリアは、それぞれマーストリヒト特別シナリオ・ルールとハンガリーの叛乱イベント・カードのために脇に保持する。2 サヴォワと 1 ハプスブルク家スペインは、これらの勢力が同盟を結ぶときのために脇に保持する。

## 20.2.2 ブルボン家勢力のセット・アップ [BOURBON POWER SETUP]

位置	ユニット又はマーカー
Paris	1 フランス
Ostend	1 スペイン、レベル 1 陣地線
Antwerp	1 フランス、1 スペイン、無名指揮官、レベル 2 陣地線
Liege	5 フランス、 <i>Boufflers</i> 、 <i>Tallard</i> (無名指揮官面)、「Liege 1702」マーカー
神聖ローマ帝国本国スペース	2 神聖ローマ帝国、1.5 領邦
Namur	レベル 2 陣地線
Cologne	ブルボン家支配マーカー
Landau	ブルボン家支配マーカー
Strasbourg	3 フランス、 <i>Villars</i> (無名指揮官面)、無名指揮官
Munich	2 バイエルン、 <i>Elector</i>
Cremona	3.5 フランス、1 スペイン、0.5 サヴォワ、 <i>Vendome</i> 、無名指揮官
Barcelona	0.5 スペイン
Cadiz	0.5 スペイン
部隊プール	1 フランス。カミザールの叛乱イベント・カードのために 1 フランスを脇に保持する。

## 20.2.3 マーカーのセット・アップ [MARKER SET UP]

位置	マーカー
ゲーム・ターン記録欄上の 10 スペース	VP
スペイン忠誠記録欄上の 5+スペース	スペイン忠誠
地中海支配ボックス	ブルボン家の支配

位置	マーカー
ゲーム・ターン記録欄上の 6 スペース	同盟国の資源ポイント
ゲーム・ターン記録欄上の 4 スペース	ブルボン家の支援ポイント
ターン記録欄上の 1702 年スペース	ターン

## 20.3 計画増援 [SCHEDULED ENFORCEMENTS]

セット・アップ中、以下のカウンターをターン記録欄上に付随する年ボックスの脇に置きます。

## 同盟国勢力の増援 [Alliance Powers Reinforcements]

ターン	増援フェイズ中に出現する
1703 年	2 領邦、無名指揮官
1704 年	1 領邦、1 イギリス、1.5 ポルトガル (ポルトガルが同盟に与する)、無名指揮官、Overkirk を昇進させる
1705 年	1 領邦、Galway
1706 年	1 領邦、1 イギリス

## ブルボン家勢力の増援 [Bourbon Powers Reinforcements]

ターン	増援フェイズ中に出現する
1703 年	3 フランス (2 をマップ上へ、1 を部隊プールへ)、1 スペイン、1 バイエルン、無名指揮官、Tallard と Villars を昇進させる
1704 年	2 フランス、Berwick
1705 年	2 フランス
1706 年	1 フランス

## 20.4 1702 年ターンについての特別ルール [SPECIAL RULES FOR THE 1702 TURN]

- 遅い開始 [Late Start]** 1702 年ターンは、キャンペーン・フェイズで開始します (イヴェント・カードと増援のフェイズを飛ばします)。このターン中に 4 枚のカードのみを配ります。
- 1702 年のブルボン家征服 [1702 Bourbon Conquests]** 1702 年戦役期の後半、ブルボン家は同盟の準備不足に乗じて 2 つの帝国領ーウルム [Ulm] とトリア [Trier] を瞬く間に奪取しました。9 月、中立と思われていたバイエルンが、突如ブルボン家側に立って奇襲攻撃をかけてウルムを占領しました。10 月には、同盟に与したものの支援を受けることに失敗したトリア大司教の主要な 2 つの要塞を、フランス軍部隊が占領しました。これらの出来事を反映するため、1702 年にのみ、ブルボン家は以下の特別な選択肢を持ちます。:

## ウルム [Ulm]

7.2.1 に記したごとく、バイエルンはいずれかのバイエルン軍指揮官又は軍団が活性化するまで中立で留まります。いずれかのラウンドにバイエルンの「初期」アクションとして、ブルボン家プレイヤーはウルムを占領するために「奇襲」キャンペーン・アクションを実施できます。ブルボン家プレイヤーは、Max Emanuel と単一バイエルン軍団でキャンペーン・アクション (1 アクション・ポイント) を実施し、これらをミュンヘン [Munich] からウルムへ移動させ、直ちにスペースをブルボン家支配に変換します (ただし、VP の変更なしです)。このアクションは迎撃され得ず、もしもウルムのスペース内に同盟軍部隊がいたら、直ちに退却ルールに従って自動的に退却しなければなりません (すなわち、ウルムは、奇襲を回避するために守備隊を置けません)。

## トリア [Trier]

もしもブルボン家のキャンペーン・アクションが、トリア内に少なくともフランス軍 1 個軍団を持って終了したら、そのスペースは自動的にブルボン家の支配に変換されます (ただし、VP の変更なしです)。このアクションは迎撃され得ず、もしも同盟軍部隊がトリアのスペース内にあると、直ちに退却ルールに従って自動的に退却しなければなりません (すなわち、トリアは、奇襲を回避するために守備隊を置けません)。

いったんブルボン家によって占領されたら (又は 1703 年以降)、これらのスペースは攻囲、支配、LOC 等の目的において他のスペースと同様に扱われます。

- マーストリヒトの封鎖 [Maastricht Blockade]** 1702 年、マーストリヒトのオランダ軍要塞 (ブルボン家支配下のリエージュ [Liege] スペース内) は、フランス軍部隊によって孤立させられて封鎖されました。その年遅くに解放されるまで維持され、その実質的な守備隊はマルバラの軍内に組み込まれました。この状況をシミュレートするため、リエージュ [Liege] スペース内に「リエージュ 1702 [Liege 1702]」マーカーを置きます。1702 年ターン中のみ、以下のルールが有効です。:

- ブルボン家支配の間、リエージュはレベル 1 要塞です (「リエージュ 1702」マーカー上に指定されたごとく)。
- もしも同盟軍プレイヤーがリエージュ・スペースの支配を取ると:
  - ゲームから「Liege 1702」マーカーを取り去り、スペース内に同盟国支配マーカーを置きます。いまやリエージュはレベル 2 (その記載された要塞戦力のごとく) の同盟国支配下要塞です。
  - ゲーム開始時に脇に保持された完全戦力のオランダ軍団をスペース内に置きます。
  - VP 合計を 2 だけ増加させます (すなわち、同盟国は 2 VP を獲得します)。
- もしも同盟軍プレイヤーが 1702 年ターンに終了までにリエージュの支配を取らなければ、冬営フェイズ中に「Liege 1702」マーカーを取り去ります。リエージュは、いまやレベル 2 (その記載された要塞戦力のごとく) のブルボン家支配下要塞です。これは、VP 変更の結果になりません。同盟軍部隊プール内にオランダ軍団を置きます。

- スペイン軍の補充不可 [No Spanish Restore]** 17 世紀後半、スペイン陸軍は財政的に困窮し、慢性的な補給と兵員の欠乏を被りました。フェリペの王位就任に続き、ルイ XIV 世はマドリードに財政顧問を送りましたが、提案された改革が効果を発揮するまでにはまだ少し時間が必要でした。1702 年ターン中のみ、減少状態のスペイン軍団は、補充アクションによって補充できません (ただし、回復アクションの一環として回復することはできます)。



## 20.5 選択ルール [OPTIONAL RULES]

**NINE YEARS: The War of the Grand Alliance** のデザイナーは、**No Peace Without Spain** のためにいくつかの興味深い選択ルールを導入しました。ここで提供されるものは、両プレイヤーが同意すれば使用できます。

### 20.5.1 史実の経済 [Historic Economy]

イングランド銀行 [Bank of England] が有効でない間、同盟国プレイヤーは自軍に割り当てられたカードを引く代わりに、イヴェント・デッキから直ちにそれをプレイするため、イヴェント・フェイズ中に -1 VP を受け取ることができます。フランスの経済崩壊が有効でない間で、しかも 1708 年以後、同盟国プレイヤーはイヴェント・デッキからそのカードをプレイするため、同じ手順を使用できます。

### 20.5.2 戦闘の振り直し [Battle rerolls]

全てのサイが振られた後、各陣営の総司令官の戦術値を比較し（これは、戦闘に参加した最高の統率値を持つ指揮官で、同数の場合は

所有しているプレイヤーの選択です。もしも指揮官が参加していなければ、0 として扱います）。戦術値の差は、より高い戦術値を持つ司令官全体を指揮しているプレイヤーによって振り直しができるサイコロの数です。割り当てられたサイコロの総数を同時に振り直します。

### 20.5.3 負傷指揮官 [Wounded Leader]

指揮官死傷について 10（敗北した陣営について）又は 11（勝利した陣営について）を振るとき、その指揮官は負傷します。彼は直ちに幕僚将校カウンターに置き換えられ、続くターンに増援として復帰するためターン記録欄上に置かれます。もしも幕僚将校がすでに使用されていたら、負傷の結果は無視します。

### 20.5.4 特殊な史実指揮官の能力 [Special Historical Leader Abilities]

これらの各特殊能力は、カウンターの名称付指揮官面についてのみ言及されます。:

## No Peace Without Spain 指揮官

指揮官名称	能力
<b>同盟国</b>	
Baden	TR 2 攻囲戦闘の目的において
Eugene	TR 3 その他の友軍名称付指揮官を含まない戦闘中に。もしも選択ルール 20.4.2 を使用しており、この戦闘に Marlborough も参加していたら、追加の 1 つのサイを振り直すことができる。
Galway	包囲下でない限り、彼が占めるエリアのスタッキング限度に 1 を加える。
Marlborough	Marlborough によって攻撃された部隊が戦闘回避に成功した後（たとえ友軍支配下の要塞化スペースからでさえも）、サイを 1 つ振る。1 のサイの目で、その戦闘回避は失敗する。
Overkirk	TR 2 少なくともその他の 1 人の友軍指揮官を含んでいる戦闘中に。
Starhemberg	もしも選択ルール 20.4.2 を使用していたら、このサイ振りルールの目的において TR 2。
<b>ブルボン家</b>	
Berwick	イヴェント・フェイズ終了時に 1D6 を振る。5～6 のサイの目で、幕僚将校に置き換え、Berwick を増援記録欄上の次のターンのスペースへ移す。
Boufflers	TR 2 攻囲戦闘の目的において。
Max Emanuel	体制の転覆ルールの目的において、星付指揮官としてカウントする。(NINE YEARS)
Tallard	もしも戦闘回避を試みている部隊内で唯一の指揮官であると、たとえスペースが友軍支配下で要塞化であっても成功の成功のサイ振りを行わなければならない。もしも選択ルール 20.4.2 を使用していたら、この振り直しルールの目的において TR 2。
Vendome	全ての迎撃と戦闘回避のサイを振った後、サイを 1 つ振る。6 の結果で、戦闘に期間について彼の TR を 6 へ減少させる。
Villars	CR 4 1709 年になるまで（回復アクションの目的を除く）。彼のカウンターは、決して士気阻喪状態としてカウントしない。



## 21.0 拡張されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

歴史の大きな過程に従い、このプレイの例は多くのゲーム・メカニクスを実証するため、1702 年ターンの開始を描写します。詳細に例を追うことを望むプレイヤー諸氏は、20.2 の指示に従ってゲームをセット・アップしてください。

1702 年ターンの開始時、イベント・カードと増援のフェイズは飛ばされ、プレイヤー諸氏は各 4 枚（通常の 5 枚ではなく）のアクション・カードを引くことによりキャンペーンを開始します。:

同盟軍プレイヤーは、以下のカードを引きます。: 3、2、2、1

ブルボン家プレイヤーは、3、2、2、1 です。

**デザイン・ノート:** 1 又は 3 よりも 2 が多いため、これは典型的な引きです。

1702 年ターンの特別ルールに従い (20.4)、このターンは 4 ラウンドのみです。同盟軍プレイヤーは主導権 (13.2.1) を持ち、先行を確保して進行中の複数アクションを行うため、3 のアクション・カードをプレイします。

### 同盟軍のラウンド 1

最初のアクションで、彼は London 内の部隊で Cadiz への海上移動を実施することを宣言し、サイを 1 つ振ります。彼は 3 を振り、無名指揮官と 2 個軍団は無事に敵港内に到着し、そこは減少状態のスペイン軍団によって守備されています。ブルボン家プレイヤーは、闘うことを決断しましたが、1 命中で軍団が除去されるため、戦闘開始することを選択して要塞内に撤退しました。アクションは、同盟軍部隊がスペイン軍団の上にスタックし、それが攻囲下要塞内の守備隊であることを示して終了します。

**デザイン・ノート:** 同盟軍プレイヤーは、代わりに Gibraltar の後に行くことができましたが (特に、そこには守備隊がいません)、完遂することが困難なので (要塞防御値が 2 の Cadiz 対 1 の Gibraltar)、早期に Cadiz を奪取することは後にスペイン・ハプスブルク家の蜂起 (18.3) のためにサイを振るために重要です。

同盟軍プレイヤーの 2 番目のアクションは、Nijmegen 内で **キャンペーン・アクション** を宣言することです。Marlborough、無名指揮官、7 個軍団、2 個減少軍団 (同盟国軍 A) は、現在ブルボン家軍 A によって占められる Liege へ移動します (1 MP)。Marlborough 自身は 6 個軍団のみまで指揮できるため、全 7 個の活性化に十分な統率ポイントを提供するために両指揮官が必要となります。

ブルボン家プレイヤーは、心の中で戦闘比をチェックしました。同盟軍 A は 9 つのサイコロを持ち (5 個完全戦力軍団プラス 2 個減少戦力軍団プラス Marlborough の 3 の TR)、一方彼は 6 (5 個軍団プラス Boufflers の 1 の TR) のみを持ちます。もしも事態が少しでも良くなるのであれば闘おうと考え、彼は Antwerp 内の部隊 (無名指揮官と 2 個軍団) で迎撃の試みを宣言します。無名指揮官の TR は 0 なので、彼は 1 つのサイを振って 6 を出す必要があり、5 の目を振って失敗します。ブルボン家プレイヤーは、戦闘を回避することに決め (友軍要塞スペース内にいるので自動的)、1 個フランス軍団を守備隊として要塞内部に残して Namur へ撤退します。彼は攻囲に対する防御を助けるため (17.5.3 に従って +1 修正)、Boufflers を要塞内部に撤退させることもできましたが、そうしないことに決めました。アクションは、同盟軍 A をフランス軍団の上にスタックさせて Liege を攻囲下にして終了します。

ラウンドの 3 番目で最後のアクションについて、同盟軍プレイヤーは Philipsburg 内で **キャンペーン・アクション** を宣言し、Baden と 4 個軍団 (同盟軍 B) を Landau (1 MP) を移動させて攻囲を確立します。ブルボン家は、ブルボン家 B で迎撃しないことに決めます。

### ブルボン家ラウンド 1

ブルボン家プレイヤーは、自軍の 3 つのスペースが攻囲下にあることが分かります (Liege, Cadiz, Landau)。どの攻囲も救出できそうもないことが分かり、控えめに活動して次のラウンドの準備をすることに決めます。彼は自身の 3 枚のアクション・カードをプレイします。

最初のブルボン家のアクションは、**移送アクション** です (2 つの個別ユニットを 4 MP 移動させることを認めます)。減少状態のスペイン軍団を Barcelona から Madrid へ移動させ (その可能な 4 の 3 MPs)、Paris のフランス軍団を Namur へ移動させブルボン家軍 A と統合します (可能な 4 の 3 MPs)。

2 番目のアクションは、**補充アクション** です。Cremona 内の減少状態フランス軍団 (ブルボン家軍 C) を、完全戦力に裏返します。

**デザイン・ノート:** ゲーム開始時、同盟軍 C とブルボン家軍 C は、戦闘で両者共 7 つのサイコロを持ちます。フランス軍団を完全戦力へ再建させることで、ブルボン家 C の戦闘サイコロは 8 に増えます。

同盟軍を Landau から引き抜いてバイエルンへの連結を確立する希望を持って、ブルボン家プレイヤーは自身の 3 番目のアクションについて **キャンペーン・アクション** を宣言し、ブルボン家軍 B (1-4 指揮官、0-3 無名指揮官、3 個軍団) を Strasbourg から Freiburg へ移動させ、スペースを攻囲下に置きます。

### 同盟軍のラウンド 2

同盟軍プレイヤーは、3 つの攻囲が進行中で、3 のアクション・カードなしでできる最良のことは、ラウンド毎にそれらの 2 つを追求することです。Liege と Cadiz が最重要と決めて、彼は 2 のアクション・カードをプレイして仕事に取り掛かります。

最初のアクションは、Cadiz の攻囲を実施する **キャンペーン・アクション** です。合計要塞防御値 (17.4) 或いは FDV は、2 です (現行要塞戦力について 1、減少状態の守備隊軍団について 1)。これは、攻囲でサイを振るため、同盟軍の無名指揮官が両軍団を活性化させなければならないことを意味します (17.5.1)。同盟軍プレイヤーは、サイを 1 つ振ります。不幸にも 1 を振り、「1/0」の攻囲結果です。攻囲しているプレイヤーは 1 命中を受けなければならない、一方、要塞と守備隊は損失を被りません。攻囲の損失は戦闘の損失と同じ要領で適用されるので、命中は完全戦力のイギリス軍団が受けなければならない、その減少戦力面に裏返されます。同盟軍プレイヤーは、攻囲が前進したことを示すため、スペースの近くに +1 継続攻囲マーカーを置きます。防御に変化はありません。: 要塞戦力と FDV は、同じに留まります。

同盟軍プレイヤーの 2 番目のアクションは、Liege の攻囲を実施するための **キャンペーン・アクション** です。通常、Liege の要塞戦力は記載された 2 の値になりますが、1702 年の特別ルール (20.4#3) は Liege がこのターンについて 1 戦力要塞と見なされると指定しているため、FD は 3 (要塞戦力の 1、完全戦力軍団の 2) です。Marlborough は、攻囲に最小限必要な 3 個軍団と共活性化し、



この場合は2個領邦軍団と1個オランダ軍団が選択されます。**Marlborough** は少なくとも1個のイギリス又はオランダの軍団と共に活性化するため(3.1.2)、攻囲のために活性化する2TR以上の指揮官が持つ+1 DRMを受け取ります(17.5.3)。振られた4のサイの目は5となり、「1/1」の結果です。攻撃側の命中を満たすため、同盟軍内の1個軍団がその減少戦力面に裏返されます。防御側については、要塞が戦力0になるまで命中を受け、その後に守備隊(もしあれば)が命中を受けます。ここでは、要塞戦力0マーカーが+1継続攻囲マーカーと共にスペースの近くに置かれます。

**デザイン・ノート**：たとえスペース内に活性化していない他の指揮官と軍団がいるとしても、その要塞はラウンド毎に1つの攻囲のみを受けることを忘れないでください。

## ブルボン家のラウンド2

ブルボン家プレイヤーは、2のアクション・カードをプレイします。マップを見渡して、**Marlborough** の攻囲部隊に対してできることがないことに気づき(強力過ぎて攻撃できず、現在攻囲で忙しい)、イタリアとドイツに焦点を当てることに決めます。

最初のブルボン家のアクションは、**Freiburg** の攻囲を実施するための**キャンペーン・アクション**です。守備隊を持たない1戦力の要塞は1のFDVを持つため、無名指揮官と1個フランス軍団を活性化させます。ブルボン家プレイヤーは4を振って「1/1」の結果を達成し、要塞を占領するために十分です。フランス軍団はその減少戦力面に裏返され、ブルボン家の支配に変更されたことを示すため、ブルボン家の支配マーカーがスペース内に置かれます。**Freiburg** はレベル1の要塞なので、VP マーカーはゲーム・ターン記録欄上で10から9に移されます。

その2番目のアクションで、ブルボン家プレイヤーは数的に劣勢な同盟国軍Cを攻撃することに決め、彼は**Cremona** 内で**キャンペーン・アクション**を宣言し、**Vendome**、無名指揮官、全6個軍団(ブルボン家軍C)を**Mantua**へ移動させます(1MP)。**Mantua** 喪失の危険を望まない同盟軍プレイヤーは、闘うことに決めます。ブルボン家プレイヤーは8つのサイコロを振り(5個完全戦力プラス1減少戦力の軍団プラス**Vendome**の2のTR)、2命中を獲得します。同盟軍プレイヤーは、7つのサイコロ(4個完全戦力軍団プラス**Eugene**の2のTRプラス**Starhemberg**の1のTR)を振り、やはり2命中を獲得します。同点では防御側に行くため、同盟軍部隊が戦いに勝利します(16.3.3)。ブルボン家プレイヤーは、2個フランス軍団をその減少面に裏返し、士気阻喪状態マーカー(16.3.4)を軍の上ともう一枚を軍C待機ボックス内に置き、**Cremona**へ退却して下がります。同盟軍プレイヤーは、2個オーストリア軍団をその減少面に裏返します。最後に、各プレイヤーは自軍の名称付指揮官の死傷についてサイを振ります。3人の名称付指揮官全員が何事もなく生き残ります。

## 同盟軍のラウンド3

同盟軍プレイヤーは、自身のもう一枚の2のアクション・カードをプレイし、残りのラウンドについて1のアクション・アクション・カードを1枚のみ残しています。

最初のアクションは、**Liege** の攻囲を継続するための**キャンペーン・アクション**です。FDVはいまや2なので、**Marlborough** と2個オランダ軍団を活性化させます。同盟軍プレイヤーは+2のDRMを持ち(2TR指揮官についての+1(**Marlborough**はBR軍団を活性化させていないので-1のTRを持ちます)、継続攻囲マーカーについての+1)、そのサイの目を4から6に修正し、「1/2」の結果です。これは、要塞を奪取するために十分です。オランダ軍団は、攻撃側の命中を満たすために減少戦力へ裏返されます。フランス軍の守備隊軍団はその減少戦力面へ裏返され、次いで名誉の降

伏ルールがプレイに適用されます。最後の命中で除去される代わりに、守備隊軍団は最寄りの友軍スペースへ撤退することが認められます。この場合、ブルボン家プレイヤーは**Namur**を選択し、軍団はブルボン家軍Aに加えられます。要塞戦力と継続攻囲のマーカーは取り去られ、同盟軍の支配マーカーが**Liege** スペース内に置かれ、VP マーカーは9から11へ移されます。最後に、シナリオ特別ルールが同盟軍プレイヤーに追加のオランダ軍団を**Liege**内に与え、同盟国軍Aに加えられます。

彼は**Cadiz** 攻囲の継続を望むこともできましたが、同盟軍プレイヤーは悪い目が1個軍団の除去を意味することを恐れ、代わりに**Landau** 攻囲のために**キャンペーン・アクション**を行うことに決めます。FDVは1なので、**Baden** は単一の帝国軍団と共に活性化します。DRMsはなく、4のサイの目は「1/1」の結果で、要塞を奪取します。帝国軍団はその減少戦力面に裏返され、ブルボン家の支配マーカーが取り去られ、ゲーム・ターン記録欄上でVPsが11から12へ進みます。

**デザイン・ノート**：同盟軍プレイヤーは、その重要性のため、**Cadiz** 占領のために1個軍団を犠牲にすることもできましたが、悪い目は1個軍団の喪失と収獲なしを意味します。代わりに、彼は軍団の1個を完全戦力に再建するため補充アクションを使用してきましたが、それは彼の最終ラウンドにスペースを占領するため、2命中を獲得する6のサイの目を必要とすることになります。

## ブルボン家のラウンド3

同盟軍プレイヤーは、1枚のみのカードを残して持っていることを承知しており、ブルボン家プレイヤーは1702年の「急速ブルボン家征服」ルール(20.4,#2)の特典を得ることに決め、自身の2のアクション・カードをプレイします。

最初のアクションは**キャンペーン・アクション**で、**Bouchain** と**Metz** を介して、無名指揮官と1個フランス軍団を**Namur** から**Trier**へ移動させています。**Trier**はブルボン家支配下に変換されます。特別ルールに従って、同盟国軍Bはこの移動に迎撃することを認められず、この場合のVPsは調整されません。

2番目のアクションは、やはり**キャンペーン・アクション**です。**Max Emanuel** と1個バイエルン軍団が**Ulm** から**Munich**へ移動し、スペースをブルボン家の支配へ変換させます。繰り返しますが、この場合VPsは調整されません。

## 同盟軍のラウンド4

その最後のカードをプレイし、同盟軍プレイヤーは部隊を前線へ持ってくることに決めます。彼は**移送アクション**を宣言し、神聖ローマ帝国/領邦本国スペース内の1個帝国軍団と1個領邦軍団をそこから**Philipsburg**(その可能な4の3MPs)へ**Liege**内の同盟国軍Aと統合するために移動させます。

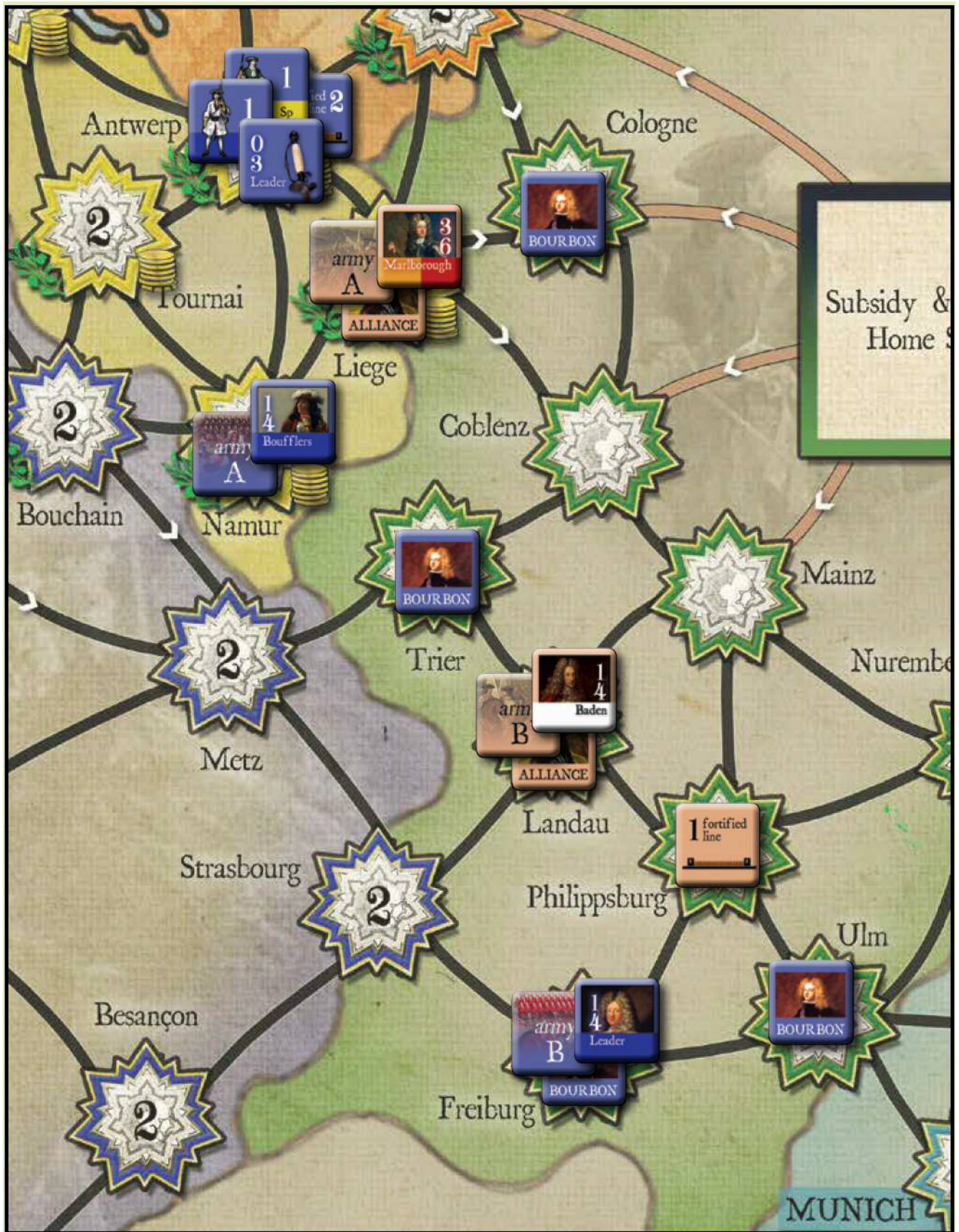
## ブルボン家のラウンド4

ブルボン家プレイヤーは、補充アクションを実施するため、自身の1のアクション・カードを消費し、軍C内の1個フランス軍団を完全戦力へ再建します。

**デザイン・ノート**：通常、戦役期の序盤は多数のアクションが行われ、軍団が減少状態となってアクション・ポイントがより乏しくなるに連れて活動が収まります。軍はもしも友軍要塞スペース内にいると自動的に戦闘回避できるため、戦役期の終盤に敵の軍を攻撃すると、損害に比して望まれた結果が得られないことにもなります。



1702 年終了時の北部の状況





## スペイン・イベント・フェイズ

スペイン・イベント・フェイズは、3つのステップから構成されます。

最初に、プレイヤー諸氏は同盟国がこのターンにマドリードの支配を取ったか否かを判定し、取っている場合は同盟国が支配を維持するか又はスペースの放棄を強制されるかどうかを判定するため、サイ振りが行われます。この場合、マドリードはブルボン家の支配下で、サイ振りは必要ありません。

二番目に、マドリードはブルボン家の支配下なので、スペインの忠誠マーカーは1スペース右にシフトされ、5+から4+です。

三番目に、もしも同盟国が現在地中海海上ゾーンを支配すると、同盟軍プレイヤーはハブスブルク家スペインの蜂起が発生するかどうか判定するためにサイを振ることができます。ゾーンは、現在ブルボン家の支配下なので、サイ振りは行われません。

## 冬営フェイズ

冬営フェイズは、順番に完了しなければならない複数のステップを持ちます。

最初に、敵支配下スペース内のいかなる部隊も、友軍スペースへ撤退しなければなりません。現行の例では、Cadiz 内の同盟軍部隊は、同じ海上ゾーン内の友軍港湾へ撤退しなければならず、同盟軍プレイヤーは海上移動のためにサイ振りをを行い、1はステップ損失は1個軍団の除去を意味しますが、3を振って無名指揮官と2個軍団を Bergen-op-Zoom 内に置きます。これは直ちに攻囲を終了させ、「継続攻囲+1」マーカーは取り去られます。

二番目に、全ての要塞戦力マーカー、士気阻喪状態マーカー、大勝利マーカー、もしもマップ上にあればソーロン艦隊マーカーを含む、全てのゲーム情報マーカーが取り去られます。

三番目に、同盟軍プレイヤーは、もしも地中海がブルボン家の支配下であると2VPsを失い、例におけるVPsは12から10になります。それに加えて、同盟軍はLisbon 又は Cadiz のどちらも支配していないので、地中海はブルボン家支配に留まります。

四番目に、プレイヤー諸氏はゲームがターン又は自動的勝利条件のために終了したかどうか調べるためにチェックします。

五番目に、ターン記録欄上でターン・マーカーが1703年に前進し、ゲームは新たなターンに進みます。



英国のアン女王

## CREDITS

**Design:** Don Herndon

**Development:** Neil Randall

**Historical Research Assistant:** Martin James

**Map, Card, Counter Art:** Mark Mahaffey

**Box Design:** Mark Mahaffey and Brien Miller

**Rules and Charts Layout:** Ken Dingley and Neil Randall

**Playtesting:** Philip Jelley, Riccardo Rinaldi, Walter Wintar, Neil Randall, Michael Gouker, Brian Peiper, Rodolphe Duhil, Ronald Mayer-Opificus

**Rules Proofreading:** Philip Jelley, Riccardo Rinaldi, Edgar Gallego, Martin James, David Hoskins, David Meyler, David Gómez Rellosa, Laurent Closier

**Production:** Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.

## 22.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

**No Peace Without Spain** の最終目標は、楽しく、バランスがとれた、起きたことを正確に反映した素早いプレイの闘いを提供することです。元の構想よりも複雑なシミュレーションに発展しましたが、それでもプレイヤー諸氏がこの最終目標を見つけることを望みます。デザインは、大きな闘争期間（1702～1713年）を扱います。戦争は、英国が参戦した 1702 年に本格化し始め、名目上は 1714 年にバルセロナでフェリペが捕らわれたときまで続き、闘いはフランスとオーストリアが敵対を止めた 1713 年の終了時に多かれ少なかれ決せられました。

ゲームの標題は英国議会の頑迷さから来ていますが、決して全会一致ではなく、スペイン王権がハプスブルク家の申立人に保証されぬ限り平和は訪れない旨 1711 年に宣言されました。マールバラの目覚ましい活躍にもかかわらず、この立場はプレイにおいて激しい政治的な力学を実証し、スペインが究極の成果における決定的な地域であった観点を強調します。ただし、英国民衆の戦争への支援が悪化し、ついに議会は「スペイン無くして平和」を唱えて、同盟の放棄と引き換えに重要な領土獲得と交易特権を保証しました（イギリスの撤収 VP 譲歩のメカニクスに反映されます）。

プレイヤー諸氏は、最高司令官として行動し、戦略的、作戦的事柄に集中します。このレベルではしばしば資源（アクション・ポイント、RPs、指揮官等）が不足した欲求不満をシミュレートしていますが、相手側陣営がやりたいと望むことと実際に完遂したことの格差は非常に大きなものです。これらの制限にかかわらず、各ターンに多くの選択肢があります。イベント・カードの引きは、正に無作為の出来事になりますが、いくつかのイベントは前提条件を持つため、あなたの計画を手助けするために吟味しておく価値があります。

この時代の戦争の特徴は、いくつかの興味深いデザイン上の挑戦でした。戦役年ターンは、15～20 分間のプレイアブルな攻囲となり、個別要塞レベルの描写はできませんでした。攻囲のメカニクスは、明らかにいくつかの抽象化を含み、各要塞スペースは膨大な地勢エリアと多数の要塞をあらわします。野戦は、1 日で攻囲作戦の全期間に匹敵する死傷者を生じさせ得る出来事で、ゲーム全体の勢いを変更させ得る大勝利に対して、優柔不断な行動を認める余地があります。「大勝利」や「士気阻喪状態」ルール of の厳しい影響によって増幅され、一度か二度の戦場での思いがけぬ逆転で、プレイヤー諸氏は史実の司令官が野戦で闘うことを躊躇った理由が理解できるでしょう。

スタッキングのメカニクスは、純粋な補給の考慮と同じくらい軍事的現実をあらわすためにディヴェロップされました。明らかに、40,000 人、80,000 人、120,000 人の兵士たちは、それぞれスペースによってあらわされた地域内に存在できますが、マップの特徴として与えられたポイント・トゥ・ポイントで、私は各領域内での歴史的な部隊の規模を正確に反映させることを望みました。

西フランスは、スペースと港を欠いています。なぜならば、ここは同盟国にとって価値がない目標で、この領域内への現実的な上陸作戦への考慮はなかったと感じたからです。神聖ローマ帝国の存在は異なるジレンマで、特別な「本国」スペースは同盟国の支配領域をあらわし、これらの方向への（史実に則さない）ブルボン家の戦役目論見を認めないことが目的です。「オーストリア」の本国スペースは、ブレイトスターからのフィードバックを元にしたディヴェロップで、かなり後に追加されました。いまや同盟国は領域を経由できますが、これを理論的な戦役エリアとして導入したくはありませんでした。ザルツブルクの周辺は厳密に言えばオーストリアではなく、実際の都市はスペースの遙か西ですが、オーストリアの支配下にあった広大な地域をうまくあらわします。

戦略には多言を要しません。主導権は重要で、あなたの移動を相手側に対応させるための鍵ですが、ときには敵が最初に行うのを見ていることにも優位性があります。特にあなたがブルボン家をプレイしているとき、大規模な戦闘を認める決断をする前に、あなたが次のターンに獲得する RPs の数を覚えておくことに注意してください。いったん血まみれの損失が起きますと、それは 1 年間分又はそれ以上の RPs の価値に相当します。戦闘は高いリスクの命題であり、リスクと報奨は予め注意深く考慮しなければなりません。同盟軍プレイヤーとしてのあなたは、スペインにどれだけの努力を適用するのか早期に決定する必要があります。勝利を達成するのが困難な場所ですが、この戦域を無視することで、あなたは相手側にその乏しい資源をどこかで効果的に集中させるのを認めることになります。勝利へ向かってください！

あまたの物事の中で、私に歴史への愛を教えてくれた両親に捧げる。

*Don Herndon*



(翻訳: 松谷 健三 2019.10.1)