

# Nine Years: War of the Grand Alliance 1688-1697 Errata & FAQ

## FAQ

**Q:** 海上ゾーン支配の判定に関して、10.1 が正しく、アクションを試みたプレイヤーは、自軍艦隊を支配ボックス内に置くのではないですか？ 13.5.6 では、「成果にかかわらず、艦隊はマップから取り去られ…」とあります。後者は、以前のアクションで海上を支配していた艦隊についてのみ言及されるのだと思います。

**A:** 確かに、支配を取った艦隊はマップ上の支配ボックスに留まります。[上記ルールが述べたのは] 艦隊自体ではなく支配マーカーが支配ボックス内に置かれる (NPWS のごとく) 初期ヴァージョンの遺物です。

**Q:** 移送と回復のアクションに関して、ルール 13.5.2 と 13.5.4 は「部隊毎、ラウンド毎に1」と述べ、PAC 上のチャートは「ラウンド毎に1」と読みます。どちらが正しいのですか？

**A:** ラウンド毎に1移送のみができます。これは、同じスペース又は2つの異なるスペースのどちらかから、同じスペース又は2つの異なるスペースのどちらかへ行く、複数の軍団を含めることができます。

**Q:** もしも1ラウンド中に3のアクション・カードを持つと、以下を行うことができますか？：(1) 3つの異なる部隊で、3つまでのキャンペーン・アクションを実施する、(2) 2つまでの指揮官/軍団で、1つの移送アクションを実施する、(3) 1つの補充アクションを実施する、(4) 1つの回復アクションを実施する、と/又は(5) 1つの海上移動を実施する。加えて、ターン毎に1艦隊配備アクションのみを実施できる。

**A:** そのとおりです。  
以下に注意してください。

ー各部隊は、順に1つのアクションのみに参加できます (したがって、キャンペーン・アクションに参加した軍団は、移送できません)。

ー「ターン毎に1つの艦隊配備のみ」には小さな間違いが起こり得ます。これは、1つのみの艦隊を持つ NPWS からの遺物です。Nine Years では、資源フェイズ中に準備した各艦隊をターン中に配備できます。艦隊の配備は、常にマップから艦隊を離す結果になるため (支配ボックスへ行くか、又は部隊プールへ行く)、各艦隊はターン毎に一度のみ配備できます。ただし、もしも資源フェイズ中に、自軍の両艦隊が使用可能で準備すると、各1アクションを支払うことにより、同じターンに両艦隊を配備することもできます (たとえ同じアクション・フェイズであっても)。

**Q:** 友軍要塞スペース内にある部隊の自動的な戦闘回避に関して、これらはスタッキング限度まで要塞内に移動しなければいけないのですか、又はその他の友軍スペースへ移動できますか？ また、いくつかが要塞内へ移動し、その他は外へ移動できますか？

**A:** 要塞内に1個 (最大守備隊規模) + 望む数の指揮官まで、その他の全ては他の友軍スペースです。

**Q:** 20.3 のアイテム 12 では、NY の敗者は自身が支配するスペースに隣接するスペースの支配を獲得します。このセンテンスは、現在彼の陣営により支配された勢力が支配したスペースのみですが、意味が曖昧です。例えば、もしもブルボン家が NY シナリオで勝利し、帝国内の要塞を支配すると、同盟国プレイヤーは要塞を奪還できるのですか？ (フェイズ毎に1〜2) 同様に、Tournai はブルボン家

スペインによって支配されているため、要求できないのですか？

**A:** このアイデアは、「敗者」に (和平交渉を通して) 土地を徐々に回復させることです。敗者が回復を主張する土地のみを回復できます。したがって、同盟国は、帝国の要塞を奪還できます (それらは帝国の一部であるため、交渉又はその他の理由を通して、その支配を取り戻すのです)。ただし、スペイン・ネーデルランド内のブルボン家スペイン要塞は、全く立ち入り禁止です。

## いくらか入り組んだ Q&A

**Q:** 13.5.6 の「成果にかかわらず、艦隊はマップから取り去られます」は、ルール・ブックから削除しなければならないのですか？

ここで2つの質問があります。  
ープレイヤーは、(増援フェイズ中に) 海洋支配ボックス内に現在ある艦隊を1から2へ増強するために1資源ポイントを支払うことができますか？

ー「ビーチ・ヘッド」カードがイン・プレイで、フランスが大西洋を支配します。同盟国プレイヤーは、大西洋艦隊を購入し、フランス艦隊を攻撃して大西洋の支配を獲得することに決めます。冬営ターンが到来し、「ビーチ・ヘッド」カードに従って、同盟国艦隊が支配ボックスから取り去られ (「購入可能」に置かれます)、1 (又は2? の値) を持つフランス艦隊カウンターを買い替える。これは OK ですか？

**A:** 13.5.6 は、成果にかかわらず、艦隊はそのターンに別の艦隊出撃に再使用できないという意味です (なぜならば、敗北は艦隊を部隊プール内に置き、勝利は海上支配ボックス内に置くことになるからです)。活性化したユニットとして、マップから取り去られます。

増援フェイズ中、艦隊は2つの場所にいる可能性あります (もしもまだゲームから取り去られていなければ)：  
ー部隊プール内、1又は2戦力の艦隊として建造される準備のため。  
ー海上ゾーン支配ボックス内、その戦力は関係ありません (「艦隊配備」アクションのみがプレイヤーの艦隊戦力を見て、防御側の艦隊の戦力は見ません)。海上ゾーン・ボックス内のカウンターは、「支配マーカー」としてのみ機能します。NPWS からの支配マーカーの使用ルールを踏襲することもできましたが、艦隊を使用する方が資源フェイズに就役可能か否か忘れ難くします。

ビーチ・ヘッドがイン・プレイのとき、同盟国はフランス艦隊を攻撃して海洋の支配を獲得できますが、その年の期間中のみです。冬季中、同盟国艦隊は部隊プールに戻ります (そして、フランス艦隊は、海上ゾーン支配ボックスへ復帰します。支配ボックス内では、艦隊の数値は関係ありません)。

ビーチ・ヘッドは、最初のカードとしては非常に厳しいカードです (ただし、Louvois は、ブルボン家プレイヤーにとってもっと悪いカードであることは明白です)。私はターン2になったら、1696年の前にブレストを取り除くために攻囲することを検討しました。ビーチ・ヘッドは、通商破壊イベント又はブレストに対する一度の攻囲のどちらかによって発生する、ブレスト艦隊の撤去のときにも中止されることを忘れないでください。相手側については、もちろん、ビーチ・ヘッドを防御するため、ブレスト内に守備隊を創設することが有意義です。

**後続 Q:** OK。理解しました。例えば、「ビーチ・ヘッド」カードがイン・プレイで、フランスが大西洋を支配するとします。もしも

同盟国が第1プレイヤーで、いかなる艦隊ポイントも購入しないと決めたら、フランスは大西洋の支配を確実に維持するので、いかなる艦隊も購入して配備する必要はないのですか？

**A:** 概ね正しいですが、ビーチ・ヘッドがイン・プレイのときは、すでにブレスト艦隊が海洋ボックス内に存在するため、フランスはブレスト艦隊の購入&配備ができません。

**Q:** なるほど。それでは、通常ターンでは（通商破壊の前でビーチ・ヘッドがない）、もしも同盟国が海上を支配し、しかも同盟国が第1プレイヤーでいかなる艦隊ポイントも購入しないことに決め、もしもフランスが単一の艦隊ポイントを購入することに決めたら、彼は再び自動的な支配を獲得するのですか？

**A:** 通常のターンには、もしも同盟国が海上を支配すると、艦隊ポイントを購入することができません（なぜならば、艦隊は部隊プール内ではなく海上支配ボックス内にあるからです）。ブルボン家は、1又は2戦力ポイントの自軍艦隊を就役させることに決められますが、以下が必要となります。（1）艦隊を配備するためのアクションの使用と（2）アクション中にサイの目で勝利することです。

もしもブルボン家はそのサイ振りで勝利したら、同盟国艦隊は自軍部隊プールに戻され、ブルボン家艦隊は海上支配ボックスへ行きます。これは、そのターン以降、同盟国のみが自軍艦隊を建造できることを意味します（海上支配ボックス内に置かれたブルボン家艦隊は、その代わりに使用不可能だからです）。

もしもブルボン家がサイ振りで敗北したら、状況はターンに開始時に戻り、同盟国艦隊が海上支配ボックス内でブルボン家艦隊が部隊プール内となり、次の資源フェイズ中に就役するために準備されます。

このゲームでは、NPWSが1つのみの艦隊を持つ代わりに4つの艦隊を持ち、艦隊が部隊プールではなく支配ボックスへ行くことを除き、ツーロン艦隊ルールと大きな相違はありません。

**Q:** ルールには、任意の陣地線撤去が用意されています。ここから何らかの優位性が得られるのですか？

**A:** 何もありません。このルールは、当初陣地線の数カウンター内容物によって限定されていたNPWSから維持されたものです（さらに構築するため、未使用のそれを取り去る必要がありました）。NPWSもNine Yearsももはやカウンター内容物によって限定されないで、優位性はありません。

（そう、私は悪賢いプレイヤーが統率論争を伏せておき、相手側が攻撃することを望んで自軍の陣地線を取り去ることを想像できますが、少なくとも怪しく思えます）。

**Q:** 複数回の名誉革命は可能ですか？

**A:** 複数回の「名誉革命」が起きることは考えていません。もしも最初の名誉革命イベントを中止したら、それが起きるかどうかわチェックしてください。

もしも名誉革命に成功した後で同盟国がロンドンを失うと、あなたは「通常の」方法で再征服しなければならないことを意味するのですか？

**Q:** そう、ブルボン家は、酷い開始になります。William王はターン1にロンドンへ上陸し、James IIを破ります。James王とMarlboroughはそれぞれ11を振り、両者が捕虜となりました。ルールはJamesがどうするかは明確ですが、Marlboroughについては？彼は戦闘後に同盟国支配下になると思っています。

**A:** 20.2.5項（名誉革命の副次項目）で極めて明確です。:

・ロンドンにMarlborough（たとえ彼が負傷したか又は捕虜にな

っていたとしても、ここでイギリス面に裏返します）と1個同盟国イギリス軍団を置きます。

**Q:** James IIの死後、ジャコバイト軍団はどうなるのですか？

**A:** 存在し続けます。ジェームズIII世万歳！

**Q:** マニュアル 12.3.1内では、ブルボン家は3RPで開始します。シナリオ 26頁では、ブルボン家は4RPを持ちます。マップ上も同じです。ブルボン家は、いくつかのRPを持つのですか？

**A:** シナリオは、ブルボン家がロンドンを持つため4で開始します。ロンドンは富裕スペースなので、1RPを加えなければなりません。ロンドンのために4で開始し、フランス全体で3RPをあらわしています。

**Q:** ゲームの開始時、名誉革命の前に、ロンドンとヨーク [York] はジャコバイトの本国スペースと言われます。私はこれらがブルボン家の支配下ではないかと思います。

ダブリン [Dublin] は、1個ジャコバイト軍団を持ちます。私はこれもブルボン家の支配下であると思います。

しかし、その他の全てについてはどうなのでしょう？やはりブルボン家の支配下だと思います。

**A:** 全てのアイルランド、スコットランド、イングランドのスペースは、ブルボン家の支配下でゲームを開始します。イギリス勢力は、スペースなしで開始します。

名誉革命後、ロンドン&デリー [Derry] は同盟国支配下となり、その他の全スペースはブルボン家の支配下に留まります（ダブリン+エディンバラ [Edinburgh] の奪取は、同盟国プレイヤーの最初の優先事項の1つです）。

**Q:** スコットランドの蜂起:

テキストでは、「もしもハイランド [Highlands] スペースがブルボン家の支配下であると、そこへClaverhouseと完全戦力の2個ジャコバイト軍団を置きます。」と述べています。

ただし、ルールブックは、このイベントによって新たな1個ジャコバイト軍団のみがプレイに導入されると述べています（7.2.6の最初のドット）。

私はどうすればよいでしょうか:

(A) カードが述べるごとく行い、部隊プールから1個ジャコバイト軍団+イン・プレイにない追加の1個ジャコバイト軍団を持ってくるのですか？

あるいは

(B) イン・プレイにない追加の1個ジャコバイト軍団のみを置くのですか？

**A:** Aを行います。ルールブックは、新たな1個ジャコバイト軍団が導入される（このイベントになるまで未使用のカウンター内容物から）とのみ述べており、その他の軍団は部隊プール又は盤上から来なければなりません。

## Errata

※ルールブック内に反映済です。

以上