

NINE YEARS:The WAR of the GRAND ALLIANCE 1688～1697

プレイのシーケンス(8.0)

1. イベント・フェイズ(9.0)
a.1690年であると、サヴォワが自動的に参戦する。 b.1693年であると、デッキに新たなイベント・カードを加えてリシャッフルする。 c.ウィリアム王戦争への関与を増加させる。 d.ウィリアム王戦争のサイ振りを行う。 f.イベント・カードを引く。
2. 増援フェイズ(12.0)
a.軍団の再建と回復、陣地線の構築、植民地支援、使用可能艦隊就役のために資源ポイントを使用する。 b.増援を配置する。 c.指揮官を昇進／移送する。
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・デッキをシャッフルし、アクション・カードを配る。 b.第1プレイヤーを決定する。 c.アクション・ラウンドを実施する。
4. 冬営フェイズ(19.0)
a.友軍スペースへ撤退し、減少戦力要塞を回復させる。 b.マーカー(継続攻囲、要塞戦力、大勝利、士気阻喪状態、就役艦隊)を取り去る。 c.-2VP もしもLondonがブルボン家の支配下であると。自動的な大西洋の支配についてチェックする。 d.サヴォワの中立性を判定する(1696以降)。もしもLondonがブルボン家の支配下で大西洋が同盟国の支配下であると、20.2.5ルール2bに従い名誉革命を実施する(1689年以降)。 e.ブルボン家は、和平のサイを振る(1696年以降)。 f.ゲームの終了と自動的勝利についてチェックし、ターン・マーカーを進める。
主導権プレイヤーは、各フェイズに先行するプレイヤーを選択する。ただし、キャンペーン・フェイズ(可変)と冬営フェイズ(同時)を除く。

戦闘(16.0)

戦闘の過程
サイコロの数: 1 完全戦力軍団毎に 1/2 減少戦力軍団毎に(端数切上げ) 1 2人の指揮官までのTR毎に(軍団からのサイを超過できない)。
各サイについて: 通常士気の指揮官と軍団 ≥ 5 又は6で命中。 士気阻喪状態の指揮官と軍団 ≥ 6 で命中。
DRM: 陣地線&敵を通過する退却を参照。
命中の優先順位: a)除去する前に全ての軍団を減少させる。 b)最多数の軍団を持つ勢力から最初に命中。 c)最多数の軍団を持つ勢力から最初に除去。 ある陣営は、戦闘に参加した軍団数を超える命中を受けない。
戦果: より多くの命中を与えた陣営が勝利(実際に受けた命中ではなく、振られた命中数が基準)、攻撃側のみが生き残るのでない限り、同数では防御側が勝利する。大勝利と大勝利と指揮官の死傷についてチェックする。敗北した部隊は、少なくとも1命中を受けたら、士気阻喪状態になる。
大勝利
条件: 戦闘で敗北した陣営が少なくとも実際に5命中を受けたか(退却中の命中を含む)、又は少なくとも2個軍団を失った(取り去られた)。
影響: スペース内に勝者のマーカーを置き、2VPsを獲得する。 スペース毎に1枚のマーカーのみ。最新がイン・プレイ。 +2DRM そのスペース内と隣接スペース内の友軍の攻囲のサイ振りに(累加しない)。 相手側のマーカーは、友軍の攻囲のサイ振りに影響を持たない。

攻囲(17.0)

要塞防御値(DV)＝
要塞戦力(0～3)＋守備隊戦力(0～2)

攻囲要件:攻囲側は、少なくともDVと同数の軍団でアクションを実行しなければならない。
1d6を振り、DRMsをプラスする(下記)。

サイの目	命中(攻撃側／防御側)
1以下	1／0
2～3	0／0
4～5	1／1
6	1／2
7	1／3
8以上	1／4

DRMs:	
攻囲側がLOCを持たない	-2
攻囲側が脅威下LOCを持つ	-1
海上LOCを持つ港を攻囲している	-1
ブルボン家がInsbruck又はTrentを攻囲	-1
要塞内に1TR以上の指揮官がいる	-1
継続攻囲マーカー	+1又は+2
攻囲のために2TR以上の指揮官が活性化*	+1
同じ又は隣接スペース内に友軍大勝利マーカー	+2
攻囲戦術論イベント・カード	+2又は-2
*修正を獲得するため、本国軍団と共に活性化しなければならない。	

防御側の敗北&名誉の降伏
要塞防御値がゼロへ減少したとき、要塞は陥落する。守備隊軍団は決して除去されず、代わりに名誉の降伏を受ける。減少状態で最寄りの非攻囲下友軍スペースへ移される。 捕獲されたとき、要塞戦力は完全に回復する。

要塞戦力とその他の攻囲マーカー
捕獲又は解囲れたとき、要塞戦力は完全に回復し、要塞戦力とその他の攻囲マーカー継続攻囲マーカーは取り去られる(もしもあれば)。

NINE YEARS:The WAR of the GRAND ALLIANCE 1688～1697

ウィリアム王戦争(18.0)

ウィリアム王戦争への関与
ゲームの開始時、ウィリアム王戦争のマーカーは、ブルボン家面に上に向け、KWW記録欄の「0」スペース上に置かれる。 ゲーム毎、プレイヤー毎に一度(ターン毎に2度ではない)、主導権の順番で、各プレイヤーはウィリアム王戦争カウンターを自軍面に裏返すため、このターンについて1枚のアクション・カード引きを放棄することを決断できる。
ウィリアム王戦争のサイ振り
各プレイヤーは1d6を振り(大西洋の支配者は1を加える)、同数ではKWWマーカーを上に向けている陣営が勝利する。 勝者 は、ウィリアム王戦争マーカーを1スペース動かし(支配マーカーによって占められたスペースを無視して)、得点を調整し(必要であれば)、次いでKWW記録欄から全ての支配マーカーを取り去る。 KWW記録欄スペース内の数字は、ウィリアム王戦争によって得点されたVPの絶対数である。記録欄上の同じVP得点を持つ別のスペースへ移すことは、VP記録欄に影響を与えない。異なるVP得点を持つスペースへ移す(例えば、2番目の+1から+2スペースへ移動すると、得点を1VPだけ増加させる)。

イベント・カード・フェイズ(5.1)

イベント・カード
各プレイヤー(主導権プレイヤーが先行を決める)は、1枚のイベント・カードを引き、直ちにそれをプレイする。 プレイ不可能なイベントはゲームから取り去られ、プレイヤーは新たなカードを引かない。

迎撃、戦闘回避、陣地線の迂回(14.6～15.0)

部隊が敵スペースへ進入するときのシークエンス
1. 活性部隊がスペース内へ移動する。
2. 非活性プレイヤーが迎撃を試みる。
3. 活性部隊が陣地線の迂回を試みる。
4. 非活性プレイヤーが戦闘回避を試みる(迎撃が発生しなかった場合のみ)。

ブルボン家の和平のサイ振り(6.5)

和平のサイ振り
1696年に開始して、ブルボン家プレイヤーは、冬営フェイズの開始時に和平のサイ振りを行わなければならない。
1. 非活性プレイヤー、次いで活性プレイヤーは、未来の1枚のアクション・カード引きを放棄し／又は次のターン中に2少ない資源ポイントを受け取ることができる。
2. ブルボン家プレイヤーは1d6を振り、以下のDRMsを加える。
－1 ステップ1で放棄を行った各プレイヤーについて。
+1 少なくともスペイン外部の1要塞化スペイン本国スペースがブルボン家支配下。
+1 少なくとも2神聖ローマ帝国本国スペースがブルボン家支配下。
+1 少なくともスペイン内の3要塞化スペイン本国スペースがブルボン家支配下。
+1 もしもLondonがブルボン家支配下であると。
+1 もしもDublinがブルボン家支配下であると。
+1 もしもEdinburghがブルボン家支配下であると。
+1 もしもウィリアム王戦争マーカーが現在－1VP位置にあると(もしも－2VPの位置であると+2)
+1 もしもサヴォワが中立であると。
+1 1696年よりも後の各ターン。
もしも結果が10+であると、ゲームは終了する(勝利の判定については6.3を参照)。

サヴォワの中立性(7.2.2)

手順
1696年(又はブルボン家がTurinの攻囲に成功したとき)に開始して、少なくとも1つのサヴォワ要塞を支配しているプレイヤーは、サヴォワ勢力を中立に変換できる。

勝利(6.0)

VPの得失
要塞スペースは、マップ上に記載された値によって取って代わられない限り、元の要塞戦力の価値を持つ。非要塞化スペースはマップ上に記載された変換価値を持つ。
大勝利は、勝者に2VPsの価値を持つ。
成功した艦隊配備は、勝者に1VPの価値を持つ。
ウィリアム王戦争マーカーの現在位置は、1又は2VPの価値を持つ。
キャンペーン・フェイズ以外で奪取されたスペースについて、VPsは得点されない(6.1.2)。
もしもブルボン家プレイヤーによって宣言されたら、サヴォワの中立は1VPの価値を持つ(7.2.2)。
体制の転覆(下線付又は星付の君主が戦闘又は攻囲で除去される)は、2VP。
もしもブルボン家がLondonを支配すると、冬営フェイズに同盟国は2VPsを失う。
自動的勝利
以下の場合、同盟国の自動的勝利: ・Parisが同盟国のもので、同盟国の首都へLOCを持つ、あるいは ・VPレベルが35に到達
以下の場合、ブルボン家の自動的勝利: ・Amsterdam/Viennaがブルボン家のもので、ParisへLOCを持つ、あるいは ・VPレベルが0に到達

迎撃
参加はキャンペーン・アクションと同じ。
隣接スペース内ですでに敵ユニットを含んでいない友軍支配下スペース内へ迎撃しなければならない。
1d6を振り、+1人の迎撃している指揮官のTR:
6+のサイの目で成功

戦闘回避
部隊のみ(すなわち、守備隊として友軍要塞内へ撤退することを除き、指揮官を持たない軍団は回避できない)。
もしも友軍要塞スペース内にいたら自動的、さもなければ以下のとおり。:
1d6を振り、+1人の回避している指揮官のTR:
5+のサイの目で成功

NINE YEARS:The WAR of the GRAND ALLIANCE 1688～1697

増援フェイズ

増援の順番		
非活性プレイヤーは、このフェイズに先行するプレイヤーを選択し、第1プレイヤー次いで第2プレイヤーは、次のステップへ継続する前に各ステップを順番に実施する。		
資源ポイント		
	開始時	RPに影響する影響&イベント
同盟国	6	アイルランド内の全スペースの支配(+1)、ラゴスの戦い(-2)、通商破壊(-1)
ブルボン家	3	富裕スペース(各+1)、Louvoisの死(-1)
新たな軍団の創設		
要件	RPコスト	創設限度
本国首都までLOCを持つ友軍本国スペース	完全戦力2 減少戦力1	フランス2 他の全て1
減少戦力軍団の回復		
要件	RPコスト	回復限度
本国首都までLOCを持つ	1	フランス4 他の全て2
艦隊の就役		
要件	RPコスト	結果
本国港は、攻囲されてはならない	完全戦力2 減少戦力1	完全又は減少戦力の艦隊マーカーを本国港内へ
陣地線		
要件	RPコスト	結果
非荒漠要塞スペースが5個軍団を持ち、本国首都までLOCを持つ	レベル1又は増強=1 レベル2=2	レベル1陣地線の設置、レベル1から2へ増強又はレベル2陣地線の構築(レベル2陣地線は肥沃スペース内のみ認められる)、スペース毎に1陣地線
植民地支援(最大1)		
要件	RPコスト	結果
KWW記録欄上のオープン・スペース	1	自軍陣営の支配マーカーをKWWマーカー左側の最初のスペースへ(ブルボン家)又は右側の最初のスペースへ(同盟国)

陣地線(15.0)

タイプ	使用可能スペース	影響
レベル1	通常／肥沃	－1 攻撃側DRM
レベル2	肥沃	－1 攻撃側DRM +1防御側DRM、－1 迂回DRM
陣地線迂回		
迎撃の試み後で回避の試みの前		
1d6を振り、以下のDRMsを適用する：		
1人の活性指揮官の＋TR スペース内の最高TR値非活性指揮官のTRを引く もしもレベル2陣地線を迂回していると－1		
5＋のサイの目で成功		
成功＝陣地線は、戦闘について無視する。 失敗＝攻撃側は、陣地線DRMと闘うか、又は撤退を宣言する。 もしも後者であると、防御側は戦闘を強制できるが、陣地線DRMは適用しない。		
陣地線の破壊		
もしも要塞スペースが敵によって占領されたら破壊される。		
指揮官の死傷(16.3.2)		
戦闘での死傷		
各プレイヤーは、そのTRを戦闘に投入した各名称付指揮官について2d6を振る。：		
12	除去－指揮官カウンターは、無名指揮官面に裏返され、ゲームの残りについて留まる。	
11*	捕虜－所有しているプレイヤー(捕獲したプレイヤーではない)は、直ちに以下の1つを選択する。： (a) 除去として扱う(*指揮官については強制的)、又は (b) 相手側プレイヤーの指揮官にTRに相当するVPsを与え、続くターンに増援として再登場させるためターン記録欄上に指揮官を置く。(下線付指揮官は強制的)	
10～11**	負傷－指揮官カウンターは、続くターンに増援として再登場させるためターン記録欄上に置かれる。自軍陣営の幕僚将校と置き換える(もしも部隊プール内にあれば)	
*敗北した陣営のみが11の捕虜の結果によって影響を受ける。 **勝利した陣営のみが11の負傷の結果によって影響を受ける。		
攻囲での捕虜		
無名指揮官はターン記録欄上の次のターンに置かれ、名称付指揮官は上記の捕虜の結果を受ける。		

海上ルール(10.0、13.5、14.5)

海上ゾーンの支配	
海上ゾーンの支配は、セットアップ状況、イベント・カード、艦隊配備の組合せで決められる。もしもLondonが同盟国の支配下で、ビーチ・ヘッドが有効でなければ、大西洋は冬営フェイズ中に盟国支配に変更される。もしもビーチ・ヘッドが有効であると、大西洋は冬営フェイズ中にブルボン家支配に変更される。	
海上移動	
移動しているユニットと目的地を宣言し、1d6を振る:	
2~6のサイの目で成功	
1のサイの目で、活性プレイヤーは移動をキャンセルするか、又は1命中を受けて移動するかを選択する。 0以下のサイの目で、活性プレイヤーは移動をキャンセルして1命中を受けるか、又は2命中を受けるかを選択する(もしも移動に1個軍団のみを含むと同じ軍団に2命中)	
各非支配下海上ゾーン通して行われる移動について、このサイの目から1を差し引く(もしも敵支配下であれば、代わりに2を差し引く)	
艦隊配備	
1. 艦隊を配備するためには、その本国港でイン・プレイにしなければならない(すなわち、増援フェイズ中に就役している)	
2. プレイヤーは、艦隊配備アクションを使用する。	
3. 各陣営は1d6を振り、以下のDRMsを適用する。: ・活性プレイヤーはその艦隊の戦力を加える。 ・非活性プレイヤーは、海上ゾーンを支配すると1を加え、Londonを支配して海上ゾーンが大西洋であると(又はGibraltarを支配して海上ゾーンが地中海であると)1を加える。	
高い目を振った者が勝者(同数の場合は振り直す) 活性プレイヤーが勝利: +1VPと活性プレイヤーは海上ゾーンの支配を取る。	
4. 成果にかかわらず、艦隊は部隊プールへ戻され、配備の前に再装備されなければならない。	
本国港攻囲の影響	
もしも攻囲のサイ振りがその本国港に対して行われたら、いかなる艦隊マーカーも直ちに、そして永久にゲームから取り去られる。	

NINE YEARS:The WAR of the GRAND ALLIANCE 1688～1697

アクション・チャート(13.5)

アクションのタイプ	事項	制限	参加	能力	敵支配下又は敵占有下スペースへの進入
キャンペーン	13.5.1	部隊毎、ラウンド毎に1	いずれかの数の指揮官＋同じスペース内で2人の指揮官の統合CRまでの軍団数。	a) 3MPs又は b) 攻囲	Yes
移送	13.5.2	部隊毎、ラウンド毎に1	2人の指揮官、又は2個軍団、又は1人の指揮官と1個軍団、同じ又は異なるスペースから又はへ。	指揮官＝6MPs 軍団＝4MPs	スペースがすでに攻囲下である場合のみ。
補充	13.5.3	ラウンド毎に1	非攻囲下でその本国首都までLOCを持つ減少戦力軍団。	軍団は完全戦力に再建される。	N/A
回復	13.5.4	ラウンド毎、指揮官毎に1	1人の指揮官＋指揮官の1/2(端数切上げ)CRIに相当する士気阻喪状態軍団の数。	指揮官と軍団は、士気阻喪状態を失う。	N/A
海上移動	13.5.5	ラウンド毎に1。成功のためサイを振らなければならない。	いずれかの数の指揮官＆2個軍団まで(同じ港スペース内で開始し、同じ港スペースで終了する)。	港又は海上ゾーンを支配している必要はない。	指揮官が移動の一部又はスペースがすでに攻囲下にある場合のみ。
艦隊配備	13.5.6	艦隊毎、ターン毎に1	準備された艦隊	付随する海上ゾーンの支配についてサイを振る。	N/A
アクション・ルール					
アクション・ルール		<ul style="list-style-type: none"> ・ キャンペーン・フェイズ開始時、もしもデッキ内に両プレイヤーに配るための十分なアクション・カードがなければ、デッキはリシャッフルされる。次いで、各プレイヤーに3枚のみのアクション・カードが配られる1688年ターン(13.1)を除き、又はプレイヤーが他の目的(ウィリアム王戦争又はブルボン家の和平のサイ振りに影響を与える)のためにアクション・カード引きを放棄しない限り、各プレイヤーに5枚のアクション・カードが配られる。 ・ プレイヤー諸氏は、次いで交互にアクション・ラウンドを実施し、どちらのプレイヤーも手札を残して持たなくなるまで続ける。手札に最も多くのアクション・カードを持つプレイヤーが先行する。もしも同数であると、各プレイヤーは1枚のカードを表面を伏せてテーブル上に置き、そのカードを同時に裏返して明らかにし、高いアクション・ナンバーを持つカードをプレイしているプレイヤーが先行し、もしも同数であると、1688～1693年にはブルボン家プレイヤーが、1694年からゲーム終了までは同盟国プレイヤーが先行者を選択する。 ・ 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」と呼ばれる。 ・ アクション・カードがプレイされるとき、アクション・ナンバーはプレイヤーがそのラウンドに使用できるアクションの数を示す。 ・ 指揮官と軍団は、キャンペーン・ラウンド毎に複数のアクションに参加できない。 ・ 指揮官と軍団は、キャンペーン・アクション中に置き去りにできるが、拾い上げることはできない。 ・ 部隊は、たとえスペースが友軍部隊によって攻囲下でも、敵支配下の要塞スペースへ進入するときに移動を停止しなければならない(残している全MPsを失う)。 ・ 敵支配下の非要塞化スペースへ進入した部隊は、残しているMPsを失わないが、そのスペースが友軍支配下に変換されるまでは、隣接する敵支配下スペースへ移動できない。非要塞化スペースを変換するためのコストは1MP。 			