

Nine Years イベント・カード和訳

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
1	大トルコ戦争 [GREAT Turkish War]	ルイXIV世にそそのかされて、オスマン・トルコがベオグラードを奪還する。	このカードを引いたプレイヤーは、マップ上のいずれか2個の帝国と／又はオーストリアの軍団を選択し、1694年ターン中（又はもしもすでに1694年以降であれば次のターン）に増援（同じ完全又は減少戦力状態で）として復帰させるため、ターン記録欄上に置く。 もしもマップ上に十分な軍団がなければ、このイベントは発生せず、カードはゲームから取り去られる。
2	病に倒れた将軍 [GENERALS Incaocitated]	疫病が軍司令官を打ち倒し、作戦はいったん停止する。	このカードを引いたプレイヤーは、1人のブルボン家と1人の同盟国の名称付指揮官を選択する。選択された両指揮官は、このターンにゲームから取り去られる。彼らは、次のターンに増援として復帰する。 もしもマップ上に十分な指揮官がいなければ、このイベントは発生せず、カードはゲームから取り去られる。
3	同盟国将軍の死 [DEATH of Alliance General]	高齢の将軍が自然に死亡する。	1人の同盟国名称付指揮官が死亡する（そのカウンターを無名指揮官面へ裏返す）。サイを1つ振る。1～3のサイの目で、Lorraineが影響下となる。4～6のサイの目で、このカードを引いたプレイヤーは、名称付指揮官としてイン・プレイにあるWaldeck又はVillahemosaのどちらかを選択する。 もしも影響下指揮官がすでに無名指揮官面であると、このカードは無効となる。この指揮官についての未来の昇進を飛ばす。
4	ビーチー・ヘッド [BEACHY HEAD]	トゥールヴィユが英蘭連合艦隊を破る。	現在と以後の各冬営フェイズ中、大西洋の支配をブルボン家に変更する（もしも必要であれば）。このイベントは、1696年の後又はプレスト艦隊がゲームから取り去られた後はもはや効果を持たない（カードをゲームから取り去る）。
5	スコットランドの蜂起／鎮圧 [SCOTLAND Rises/Pacified]	ダンディ子爵がジャコバイト王党派を率いて、キリー克蘭キーで勝利する。	もしもHighlandsスペースがブルボン家の支配下であると、Claverhouseと完全戦力の2個ジャコバイト軍団をそこへ置く。 もしもEdinburghスペースが同盟国支配下であると、代わりにHighlandsスペースを同盟国支配に変換する（もしも占めていたら、その守備隊はゲームから取り去られる）。
6	ルヴォワの死 [Death of LOUVOIS]	フランス陸軍大臣でフランスの軍事的成功の創始者が思いがけず死亡する。	ブルボン家プレイヤーは、現在から各ターンに2資源ポイント（プラスしてブルボン家支配下の各富裕スペースについて1）を受け取る。 このイベントは、1699年の後にはもはや無効である（ゲームからカードを取り去る）。
7	ヴェルサイユの政治的陰謀 [Political Intrigue at VERRAILLES]	ブルボン家の指揮官が不興を被り解任される。	同盟国プレイヤーは、いずれか1人の名称付きフランス指揮官を選択する。その指揮官は、このターンにゲームから取り去られる。彼は、次のターンに増援として復帰する。
8	強行軍 [Forced MARCH]	プレイするまで保持する。	部隊が活性化するときにプレイし、それは追加の1移動ポイントを獲得する。

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
9	脱走と疫病 [Desertion & DISEASE]	厳しい冬営条件が軍を弱める。	サイを1つ振る。1～3のサイの目で、このカードを引いたプレイヤーは完全戦力の敵1個軍団を減少させ（裏返す）、4～6で敵2個軍団を減少させる（これらは、同じ又は異なるスペースにいることができる）。荒漠スペース内の完全戦力軍団のみを選択できる。もしも資格を持つ軍団がなければ、イベントは無効。
10	統率論争 [Command DISPUTE]	プレイするまで保持する。 司令官たちが戦闘の前夜に言い争う。	戦闘に先立ちプレイする。相手側部隊が、そのTRをサイの合計に提供している2人の指揮官を含む場合。各指揮官のTRは、その戦闘について1ずつ（つまり合計2）減少させられる。0TRの指揮官は、影響を受けない。このカードは、独裁君主としてのWilliamIIIを伴う部隊に対してプレイできない。
11	悪天候 [BAD Weather]	プレイするまで保持する。 悪天の状況が、作戦を遅延させる。	相手側がアクション・カードを明らかにした直後にプレイする。カードの数値は1だけ低下する（1のカードは0へ減少し、相手側のラウンドとしてカウントする）。
12	早期呼集 [Early ASSEMBLY]	プレイするまで保持する。	アクション・カードが配られた後、あなたが先行又は後行を決める（つまり、第1ラウンドのカード比較はない）。
13	1698年にデッキへ追加する… ラゴスの戦い [Battle of LAGOS]	スミルナ船団がトゥールヴィユ提督によって捕獲される。	同盟国プレイヤーは、このターンに2少ない資源ポイントを受け取る。もしもブレスト艦隊がゲームから取り去られていたら、このイベントは発生しない。
14	1698年にデッキへ追加する… 商人が和平を要求 [Merchants Call for PEACE]	フランスの通商破壊艦の活動が、戦争に対する英蘭の世論を変える。	このターンの和平のサイ振り（又はより早く引かれたら、1969年の和平のサイ振り）に1を加える。もしも通商破壊 [Guerre de Course] が有効であれば、代わりに2を加える。
15	1698年にデッキへ追加する… 大飢饉 [Great FAMINE]	厳冬が穀物と家畜を破壊し、戦役期の開始を遅らせる。	両陣営は、このターンに4枚のアクション・カードを引く。
16	1698年にデッキへ追加する… 奇襲攻撃 [SURPRISE Attack]	プレイするまで保持する。 司令官たちは、戦術的優位性を獲得する。	あなたが敵占有スペースへ進入するときにプレイする。戦闘回避は不可。存在する陣地線のいかなる効果も（この戦闘についてのみ）減少させる（レベル2を1に、レベル1は無視される）。
17	1698年にデッキへ追加する… ブルボン家将軍の死 [DEATH of Bourbon General]	高齢の将軍が自然に死亡する。	1人のブルボン家名称付指揮官が死亡する（そのカウンターを無名指揮官面へ裏返す）。サイを1つ振る。1～3のサイの目で、Luxembourgが影響下となる。4～6のサイの目で、Vaubanが影響下となる。もしも影響下指揮官がすでに無名指揮官面であると、このカードは無効となる。この指揮官についての未来の昇進を飛ばす。

No.	イベント名称	解 説	イベント効果
18	1698年にデッキへ追加する… 通商破壊 [Guerre de COURSE]	フランスの私掠船が、 海運通商貿易の破壊を 企てる。	大西洋の支配を同盟国へ変更し、後のターンに変更できない。プレスト艦隊と大西洋艦隊をゲームから取り去る。同盟国プレイヤーは、いまや各ターンに 5 資源ポイントを受け取る（プラスして、アイルランドの支配について 1 ）。
19	1698年にデッキへ追加する… ゼンタの戦い [Battle of ZENTA]	オスマン・トルコを奇襲攻撃で敗走させる。	このカードを引いたプレイヤーは、マップ上のいずれか2個の帝国と／又はオーストリアの軍団を選択し、ゲームから取り去る。 ゲームの残りについて、和平のサイ振りに 1 を加える。
20	1698年にデッキへ追加する… 攻囲戦術論 [Siegecraft TREATISES]	プレイするまで保持する。 攻囲戦術論の専門家たちが、そのアイデアを書き記す。	攻囲の前にプレイする。この攻囲のサイの目に 2 を加減する。
21	1698年にデッキへ追加する… 脱走と疫病 [Desertion & DISEASE]	厳しい冬営条件が軍を弱める。	サイを1つ振る。1～3のサイの目で、このカードを引いたプレイヤーは完全戦力の敵1個軍団を減少させ（裏返す）、4～6で敵2個軍団を減少させる（これらは、同じ又は異なるスペースにいることができる）。荒漠スペース内の完全戦力軍団のみを選択できる。 もしも資格を持つ軍団がなければ、イベントは無効。
22	1698年にデッキへ追加する… 統率論争 [Command DISPUTE]	プレイするまで保持する。 司令官たちが戦闘の前夜に言い争う。	戦闘に先立ちプレイする。相手側部隊が、そのTRをサイの合計に提供している2人の指揮官を含む場合。各指揮官のTRは、その戦闘について1ずつ（つまり合計 2 ）減少させられる。0TRの指揮官は、影響を受けない。 このカードは、独裁君主としてのWilliamIIIを伴う部隊に対してプレイできない。
23	1698年にデッキへ追加する… 悪天候 [BAD Weather]	プレイするまで保持する。 悪天候の状況が、作戦を遅延させる。	相手側がアクション・カードを明らかにした直後にプレイする。カードの数値は1だけ低下する（1のカードは0へ減少し、相手側のラウンドとしてカウントする）。