

No PEACE *WITHOUT* HONOR： The Dutch War 1672～1678

プレイのシーケンス(8.0)

1. イベント・フェイズ(9.0)
a.1675年であると、新たなイベント・カードをデッキに加えて再シャッフルする。
b.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、植民地支援を送る、使用可能な艦隊投入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(18.0)
a.ブルボン家の戦争疲労をチェックして適用し、審査法のために増加させる。中立の帝国について、オランダの戦争疲労をチェックして適用する(1675年ターンから開始)。1674年から開始して、あるプレイヤーの戦争疲労マーカーがそのターンに未だ移動していなければ、1スペース前進させる(ブルボン家が最初)。必要に応じて、統合戦争疲労を調整する。
b.友軍スペースへ撤退させる。
c.マーカーを取り去る。:マップから以下の全マーカー・タイプを取り去る。:洪水、大勝利、継続攻囲、減少要塞戦力、士気阻喪状態。
d.自動的勝利についてチェックする。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、次のターンに進む。
主導権プレイヤーは、キャンペーン・フェイズ(可変)と冬営フェイズ(同時)を除く各フェイズに、先行するプレイヤーを選択する。

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)最多数の軍団が存在する勢力から最初に命中。
c)最多数の軍団が存在する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し(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。大勝利と名称付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Groningen、Innsbruck、Trentを攻囲	－1
ブルボン家が洪水のAmsterdam又はNaarden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
VaubanとCoehoornイベント・カード	+1又は－1
*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
捕獲又は解囲されたとき、要塞戦力は完全に回復し、要塞戦力と継続攻囲マーカーは取り去られる(もしもあれば)。

No PEACE *WITHOUT* HONOR : The Dutch War 1672～1678

戦争疲労(18.2)

ボックス2	オランダ	デ・ウィットの虐殺
ボックス3	ブルボン家	審査法
ボックス5	オランダ	ハプスブルク家の参戦
ボックス6	ブルボン家	ミュンスター和約
ボックス7	オランダ	イギリスの結婚
ボックス8	ブルボン家	税暴動
ボックス9	オランダ	税暴動
ボックス9	ブルボン家	ポルトガルの参戦
ボックス16	統合	サヴォワの参戦
ボックス17	統合	和平交渉の開始
ボックス22	統合	ナイメーヘンの和平

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:先行プレイヤーを決める)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。
プレイ不能イベントはゲームから取り去られる。プレイヤーは、新たなカードを引かない。

アーヘン条約(AIX-LA-CHAPELLE)(20.2.1)

セット・アップ中、ブルボン家プレイヤーは、2つの選択肢の1つを選択できる。:
選択肢1: フランシュ・コンテの放棄 セット・アップ中、Besançon はスペインの本国スペースと見なされる。Besançon に特別なブザンソン・スペイン支配マーカーを置く。FS1を有して開始するが、常に2VPの価値を持つ。ブルボン家が支配を獲得するまで、FSは決して1を超えない。ブルボン家の支配下になると、記載されたごとく永久にFS2になり(スペイン支配マーカーを取り去る)、いまやブルボン家本国スペースと見なされる。Lilleは、記載されたごとくブルボン家の本国スペース。VPは11、ブルボン家RP6で開始する。
選択肢2: スペイン領フランダースの放棄 セット・アップ中、Lilleはスペインの本国スペースと見なされる。Lilleに特別なリール・スペイン支配マーカーを置く。FS2を有して開始するが、常に3VPの価値を持つ。ブルボン家が支配を獲得するまで、FSは決して2を超えられない。ブルボン家の支配下になると、記載されたごとく永久にFS3となり(スペイン支配マーカーを取り去る)、いまやブルボン家の本国スペースと見なされる。BesançonはF2要塞で、記載されたごとくブルボン家の本国スペースと見なされる。VPは9、ブルボン家RP5で開始する。



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。非要塞化スペースの転換は、マップ上に記載された数値の価値。
大勝利は、勝者に2VPsの価値を持つ。
海上支配:ブルボン家が大西洋の支配を獲得した最初のとき-2 VP。同盟が地中海の支配を獲得した最初のとき+1 VP。
ルイXIV世がラインを渡河、-1VP ブルボン家がLobithスペース内の陣地線を除去したら(ただし、ルイXIV世オプション、20.3.3ブルボン家のセット・アップを参照)。
ウィレム王子が死亡する、-5VP
イギリスの結婚 +2VP
20.3.3 選択ルール: ルイXIV世がライン渡河、-2VP ルイXIV世が1673年にイン・ブレイ、+1VP ルイXIV世が除去される、+5VP
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15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、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)。

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

No PEACE *WITHOUT* HONOR : The Dutch War 1672～1678

増援フェイズ

増援の順番		
主導権プレイヤーは、このフェイズに先行するプレイヤーを選択し、次のステップへ継続する前に順番に各ステップを実施する。		
資源ポイント		
	開始時	RPに影響するカード&イベント
同盟国	2	+1 オランダ海軍大勝利、植民地戦争、イギリスの結婚、ハプスブルク家の参戦。 -1 税暴動、和平交渉の開始
ブルボン家	5/6	+1 ダンケルク私掠船 0、-1、-2 税暴動 -1 イギリスの中立、和平交渉の開始
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
艦隊の投入		
要件	RPコスト	結果
本国港が攻囲下では不可	完全戦力2 減少戦力1	完全又は減少状態の艦隊マーカーを本国港内
陣地線		
要件	RPコスト	結果
非荒漠要塞がいずれかの友軍首都にLOCを有す5個軍団を含んでいる。	レベル1又は向上-1 レベル2-2	レベル1陣地線を置き、レベル1をレベル2に向上させるか、レベル2陣地線を構築する(レベル2陣地線は、富裕スペース内にのみ認められる)。スペース毎に1陣地線。

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、戦闘について無視される。 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、ゲームの残りについて無名指揮官面に裏返される。
11*	捕虜-所有しているプレイヤー(捕獲している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(*指揮官は強制)として扱うか、又は (b) 相手側プレイヤーに指揮官のTRに相当する数のVPを与え、指揮官を続くターンの増援として再登場させるためターン記録欄上に置く(下線付指揮官は強制)。
10～11**	負傷-指揮官カウンターを、続くターンの増援として再登場させるためターン記録欄上に置く。あなたの陣営の幕僚将校によって代替する(部隊プール内で使用可能であれば)。
*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)

地中海海上ゾーンの支配	
海上ゾーンの支配は、セット・アップ条件とイベント・カードの混合で判定される。	
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命中を受けるか選択する。 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(移動に1個団のみを含むと同じ軍団)の間で選択を行う。	
非支配下の海上ゾーンを通過して行われる各移動について、このサイの目から1を差し引く(敵支配下であると、代わりに2を差し引く)。	

統合戦争 1679～1684年(21.2)

0:	Liège, Strasbourg, Besançonは、ブルボン家支配下の本国スペースとしてゲームを開始する。VP14で開始する。
1～4:	StrasbourgとBesançon は、ブルボン家支配下のブルボン家本国スペースとしてゲームを開始する。VP15で開始する。
5:	Strasbourg*又はBesançonは、ブルボン家支配下の本国スペースとしてゲームを開始する(ブルボ家の選択)。他のスペースは、同盟軍支配下のブルボン家本国スペースとして開始する。VP15で開始する。
6:	Strasbourg*又はBesançonは、ブルボン家支配下のブルボン家本国スペースとしてゲームを開始する(同盟軍の選択)。他のスペースは、同盟軍支配下のブルボン家本国スペースとして開始する。VP16で開始する。
7:	Strasbourg*, Besançonは、同盟軍支配下の神聖ローマ帝国本国スペースとしてゲームを開始する。これらのスペースは、NYゲームの終了時にブルボン家の支配下である場合にのみ、ブルボン家の本国スペースになる。VP17で開始する。
-1 ブルボン家が大勝利で勝ったらサイの目から。 +1 同盟軍が大勝利で勝ったら。	
*Strasbourgが同盟軍支配下で開始したら、ここで開始するブルボン家部隊は代わりにMetzにセット・アップする。	

No PEACE *WITHOUT* HONOR : The Dutch War 1672～1678

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	敵支配下又は敵が占めるスペースへの進入？
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	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の場合のみ。
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)CR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、同じ港スペース内で終了する)。	港又は海上ゾーン(たち)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。
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5枚のアクション・カードが配られる。ただし、和平交渉開始が活性化していたら、配られるカードの枚数は変化する可能性がある。 ・ 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、ブルボン家プレイヤーが誰が先行か選択する。 ・ 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。 				