

Medieval プレイヤー補助シート

勢力表

DR11-66で判定

DR 勢力

11-13 イギリス	England
14-15 ラテン王国	Latin Kingdom
16 ヴェネツィア	Venice
21 スウェーデン	Sweden
22-23 ポーランド	Poland
24 ノルウェイ	Norway
25 プロイセン	Prussia
26-33 神聖ローマ帝国	Holy Roman Empire
34-36 ロシア	Russia
41-42 ビザンツ帝国	Byzantium
43 エルサレム王国	Kingdom of Jerusalem
44 ブルガリア	Bulgaria
45-46 ハンガリー	Hungary
51-52 スペイン	Spain
53 デンマーク	Denmark
54 リトアニア	Lithuania
55 セルビア	Serbia
56-61 フランス	France
62-63 アルモラビド	Almoravids
64-65 アイユーブ/マムルーク	Abbayids/Mamelukes
66 セルジューク・トルコ	Seljuks of Ram

プレイの手順

- カード補充フェイズ:** 手札が4枚になるようにアクションカードをアクションカードデッキ(山札)から引きます。すでに4枚のアクションカードを持っている場合にはカードを引くことができません。
- 地図盤カードフェイズ:** プレイヤーは希望するなら、地図盤カードの山から、一番上の地図盤カードを引き、直ちにテーブル上に配置することができます。地図盤カードを引くことは強制されません。地図盤カードを引いた場合、「フェイズD」でのアクションの実施に制限が課せられます
- 強制カードフェイズ:** プレイヤーはフェイズAで引いたカードのうち、強制カード(Mandatory)を全て使用しなければなりません。3.2頁を参照してください。
- アクションフェイズ:** プレイヤーは以下の行動をどのような順番を問わず実施することができます。アクションのなかには、費用が発生するものもあります。

徴税: 3.4頁に従い、自分の支配下の領邦から徴税を実施することができます。また、自分の支配下の勢力から災害マークを除去することもできます。徴税を実施した場合、他のアクションを実施することはできません。

アクションカードのプレイ: 希望するだけの枚数のアクションカードをプレイすることができます。また、希望するだけの枚数のアクションカードを捨て札とすることも可能です。ただし、勢力カードは捨て札とすることはできません。勢力カードはアクションとしてプレイするか、あるいは、手札にとどめ置く必要があります。「フェイズB」で地図盤カードをオープンしていた場合、このフェイズで教皇カード(Pope;3.3頁)を使用することはできません。

攻撃の実施: 他のプレイヤー支配下の領邦あるいは勢力に対して攻撃**を1~2回、実施することができます。もし、「フェイズB」で地図盤カードをオープンしていた場合には、攻撃は1回しか実施できません。

1プレイヤーが上記A~Dを終了したならば、次に左となりのプレイヤーがA~Dを実施します。この手順をゲーム終了まで繰り返します。3.5頁を参照してください。

**：攻撃という言葉には、支配下の勢力による攻撃、騎士団による攻撃(7.1)、市民革命終結の試み(8.3)、異端宗派(8.5)を含みます。十字軍は攻撃とは見なしません(6.2)。

プレイヤーノート: プレイヤーは望むならば、アクションフェイズをパスすることができます。その場合、特にペナルティ、ボーナスはなく、何も行いません。

コスト表

単位:FI

- 1 攻撃の実施(9.4)*
- 1 海軍迎撃(10.2)
- 1 民兵drm獲得**(9.2)
- 4 海軍drm獲得(10.3)
- 3 教皇カードで破門マークを取り除く(6.3)
- 1 4/5人プレイで十字軍に参加(6.2)
- 2 3人プレイで十字軍に参加(6.2)
- ? 災害の被害(1d6)
- * 騎士団のみでの攻撃は0FI
- ** ジハードカード使用時は-2FI

統治者表

drで判定

dr 結果

- 1-2 優良統治者
- 3-4 通常統治者
- 5-6 愚劣統治者

陸戦の解決

- 1) 攻撃側/防御側とも、民兵雇用費用を決定する(相手に隠して行う)。スパイの効果については8.1頁参照
- 2) 攻撃側/防御側とも、それぞれdrを行う。
- 3) drに以下の修正を加える
 - ・陸軍修正 9.1頁
 - ・民兵による修正、ステップ1)の結果を公表。 9.2頁
 - ・統治者ランクによる修正 9.3
 - ・騎士団カード(防御側のみ) 7.1頁
 - ・傭兵による修正(攻撃側のみ) 11.0頁
- 4) 修正後のdrがより大きい側が勝利。勝利側が当該領邦の支配権を得る。修正後の出目が等しい場合、防御側の勝利

海戦の解決

- ・海軍修正値 +1drm/4FI 輸送開始時点で購入(10.3)
- ・統治者修正不可、傭兵利用不可
- ・戦闘解決のdrが修正後に等しい場合、輸送実施側が勝利

宗教アイコンの意味



ギリシア正教



異教徒



カトリック



イスラム