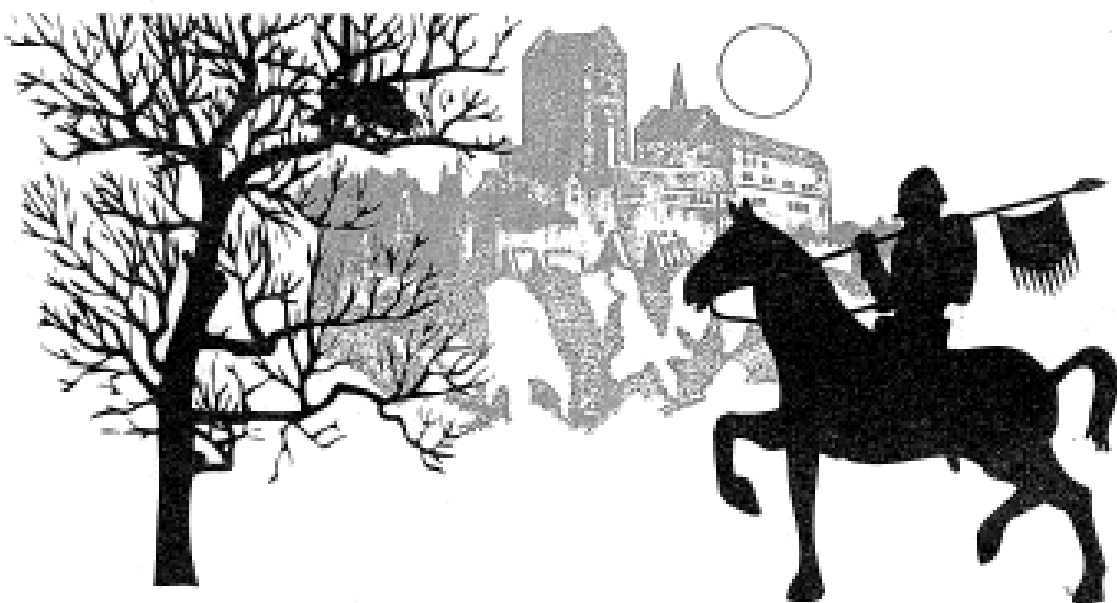


MEDIEVAL

The XIIIth Century in Europe
by Richard H. Berg



By Rodger B. Macgowan (c) 2003

目 次

| | | | | | |
|------|------------|-----|-------|-------------|----|
| はじめに | 2 | 7.0 | 十字軍 | 8 | |
| 1.0 | ゲームに含まれるもの | 2 | 8.0 | その他アクションカード | 9 |
| 2.0 | ゲームの準備 | 3 | 9.0 | 攻撃 | 10 |
| 3.0 | ゲームの流れ | 3 | 10.0 | 海軍ルール | 11 |
| 4.0 | 勢力と支配 | 5 | 11.0 | 傭兵 | 12 |
| 5.0 | モンゴル | 6 | 12.0 | 勝利条件 | 12 |
| 6.0 | 教皇カード | 9 | プレイ実例 | 14 | |



GMT GAMES
P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

はじめに

「中世：13世紀のヨーロッパ」(Medieval: The XIIIth Century in Europe)は、3～5人用のカードゲームで、13世紀欧州の歴史的事象、政治状況、権力闘争を極めて抽象的に扱っています。Medievalは、エニグマシステム(地図盤はカードで構成され、ゲーム開始時点では全ての地図盤がそろっていないというシステム)を用いてデザインされています。

13世紀には、教皇権はその頂点に達しています。神聖ローマ帝国は国家乱立の分裂状態にあり、イギリスは貴族の反乱の真っ直中にありました。フランスでは中央集権化が進みつつあります。チュートン騎士団はその勢力拡大につとめておりましたし、ヴェネツィアは地中海の覇権をつかみ、スペインではレコンキスタが着実に進行しております。イスラム世界はマムルーク朝のもとその勢力を着実に回復しています。そして、モンゴル帝国の蹄音がすぐそこに迫っているのです。

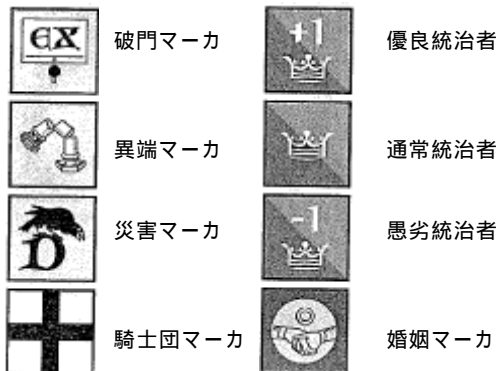
プレイヤーは中世欧州の複数の勢力を担当し、覇権をきそう立場にあります。

平均的なプレイ時間は2時間です。

1.0 ゲームに含まれるもの

「中世：13世紀のヨーロッパ」には以下のものが含まれます。

- ・カード110枚：地図カード19枚、勢力カード27枚、追加アクションカード64枚
- ・カウンター140個
- ・プレイコイン(1F1/5F1/10F1)
- ・ルールブック1冊
- ・プレイヤー補助カード1枚
- ・6面体サイコロ2個(赤白各1)



備品で不足するものがある場合には下記まで連絡を取ってください。

GMT Games
ATTN: Medieval
PO Box 1308

Hanford, CA 93230 USA

Phone: 559-583-1 236 (800-523-6 1 1 1 toll free in USA and Canada)

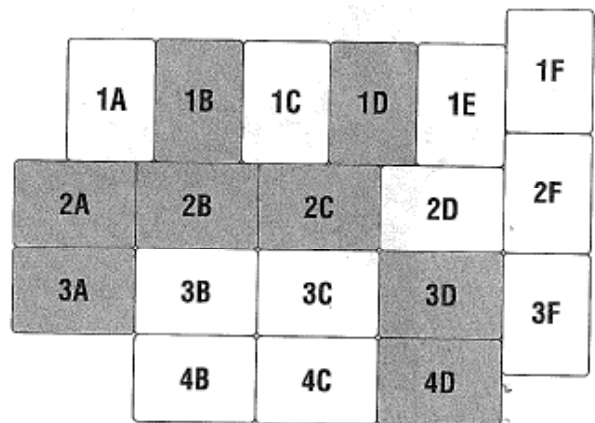
Fax: 559-582-7775 • E-Mail: gmtoffice@aol.com

1.1 ルール

ルールの章立ては、整数(1.0/2.0等)で構成されています。章内での小項目は、小数点以下の数値で表します。たとえば、2.1/2.2等は、2.0章に含まれる内容です。この方法により、ルールの各項目を容易に参照することができます。

1.2 地図盤

地図盤カードは、全てを連結して並べると13世紀初頭のヨーロッパ、中東、北アフリカを表します。全ての地図盤カードがゲームに登場した場合、次のように連結してください。



網掛けされている8枚の地図盤カード(1B/1D/2A/2B/2C/3A/3D/4D)は、ゲーム開始時点から使用します。他の地図盤カードはゲーム途中から使用されることになります。2E/3E/4A/4Eの識別記号をもつ地図盤カードは存在しません。

地図盤カード1枚に収まる勢力(例：ハンガリー)もありますが、多くの勢力は複数の地図盤カードにまたがっています(例：神聖ローマ帝国)。複数の地図盤カードにまたがる勢力は複数の領邦(Provinces)から構成されているものとします。各地図盤カードに記載された海域は全て異なる海域エリアであるものとします。

1.3 カウンター

支配マーカー：各プレイヤーは希望する色の支配マーカーを受け取ります。支配マーカーの色はゲーム中には特に意味を持ちません。支配マーカーは必要に応じて、勢力あるいは領邦の支配の状況を表示するために使用します。ゲームには、騎士団の支配マーカーも用意されています(7.1-7.3項)。

マーカー類：各種マーカーは破門や婚姻等、特定の状況を表示するために使用します。各項目のルールを参照してください。

1.4 カード

Medievalには110枚のカードが含まれています。カードは、地図盤カードとアクションカードに大別できます。

地図盤カード：ゲームで使用する地図として機能します。ゲームを通じて徐々に配置されていきます。地図盤カードには識別記号(2C/3Bなど)がされていることで識別できます。地図盤カードには、識別記号のほかに、各勢力/領邦の収入値と、対モンゴル防衛値が記載されています。

アクションカード：アクションカードには、そのカードを使用した場合に、実施できるあるいは実施しなければならない事象が記載されています。プレイヤー人数に応じて、8～10枚の勢力カードが初期配置で使用されることになります。初期配置で使用した勢力カ

ードは山札には組み込まれません。

1.5 プレイヤー補助カード

プレイ中には勢力表と指導者表を使用します。詳しくはプレイヤー補助カードの項を参照してください。

1.6 サイコロ

ゲームでは6面体サイコロを(状況に応じて)1個あるいは2個使用します。サイコロを2個使用する場合、赤色を10の位、白色を1の位として使用する場合(2d11-66)と、出目を合計する場合(2d12)とがあります。サイコロの出目には様々な修正が加えられることがあります。サイコロ出目への修正値を *drm* と呼称します。実際に出た目に、*drm* を加えた値を使用して様々な判定を行います。

1.7 ゲーム通貨

Medieval では、ゲーム中での通貨として、フローリン(*F1*)という単位を使用します。プレイヤーはゲーム中、以下の3通りの方法で収入を得ることができます。

- ・徴税を実施した場合(3.4)
- ・勢力(*Power*)を最初に支配した場合(4.4)。この場合、当該勢力カードに記載された *F1* を直ちに獲得します。
- ・教皇カードがプレイされた場合、騎士団支配下にある領邦は全て領邦収入(7.2)を得ることができます。

プレイヤーは他のプレイヤーに対して、保有現金総量を秘密にすることができます。

ヒストリカルノート: フローリン金貨(ラテン語では *Floenus*)は1252年に導入されました。当初はフィレンツェで鑄造されましたが、その後、全欧州に広まりました。ドイツでは「グルデン」という名称・単位で流通していました。

2.0 ゲームの準備

2.1 地図盤の配置と地図盤デッキ

1B/1D/2A/2B/2C/3A/3D/4D の識別記号が書かれた地図盤カードをテーブル上に配置します。配置に当たっては、1.2 項の図を参照してください。残った地図盤カードはよくシャッフルして裏面を上にしてひとまとめにしておきます。これを地図盤デッキと呼びます。

2.2 担当勢力の決定

27 枚の勢力カードを表面を上にし、全プレイヤーに見える様に配置します。各プレイヤーは 3 人プレイの場合は、3 枚、4 ~ 5 人プレイの場合には2枚を選択します。

選択の順序: 各プレイヤーの支配マーカをカップに入れ、ランダムに 1 枚引きます。支配マーカに該当するプレイヤーから時計回りに順に 1 枚ずつ勢力カードを選択していきます。最後のプレイヤーまで、1枚ずつ選択したならば、今度は、逆順に再度1枚ずつ勢力カードを選択していきます(例: 4 人プレイの場合、1-2-3-4-4-3-2-1 の順に勢力カードを選択します。3 人プレイの場合には、1-2-3-3-2-1-1-2-3 の順に選択します)。

選択の制限事項: 以下の制限を守る限り、自由に勢力カードを選択することができます。

制限1: 他に選択の余地が無い場合をのぞき、境界線を共有する勢力を選択することはできません(例:すでにスペイン(*Spain*)を選択しているプレイヤーはアルモラビド(*Almoravids* ; 地図盤 3A のスペイン領邦を支配しています)を選択することはできません)。

制限2: ゲーム開始時点では地図盤カードがテーブルに配置されていないため、以下の6勢力は選択することができません。

| | |
|-------------------------|-------------------------|
| スウェーデン(<i>Sweden</i>) | プロイセン(<i>Prussia</i>) |
| ウクライナ(<i>Polovsy</i>) | クリミア(<i>Cumans</i>) |
| グルジア(<i>Georgia</i>) | ブルガリア(<i>Bulgars</i>) |

勢力カードの配置: プレイヤーは自分が選択した勢力カードを表面を上にして自分の前に配置します。

プレイヤーノート: 当然のことですが、各勢力間で有利不利が存在します。初めてプレイする際には、どの勢力が有利なのかなかなかつかみづらいと思われます。加えて、ゲーム開始時点では、全ての領邦がゲームに登場していない勢力も存在するのです。たとえば、神聖ローマ帝国は、3B/3C/4B/1C の地図盤カードに含まれる領邦なしでゲームを開始することになります。

2.3 支配マーカの配置

各プレイヤーは支配下の領邦エリアに、自分の支配マーカを配置します。プレイヤーは 2.2 項で選択した勢力カードが、現時点での地図盤上に所有する領邦を支配しています。

例: 勢力カードとしてフランスを選択したプレイヤーは、地図盤カード 2A/2B のフランス領邦に支配マーカを配置します。地図盤カード 1B のフランス領邦はイングランドが支配しており、地図盤カード 1A はまだゲームに登場していません。

開始時の状況: ゲーム開始時点で、イングランドは、地図盤 1B のフランス領邦を支配しています。アルモラビド帝国は、地図盤 3A のスペイン領邦を支配しています。フランスおよびスペインそのものの支配権は、フランスあるいはスペインの勢力カードを有するプレイヤーが保有しています。フランスあるいはスペインの勢力カードが、どのプレイヤーも選択していない場合、支配ルール 4.3 項を参照してください。

2.4 開始時収入の配布

各プレイヤーとも、自分が支配している勢力カードに記載された「開始時収入」の総和に等しいだけのお金を獲得します。

2.5 アクションデッキの準備

プレイヤーが選択しなかった勢力カードは他のアクションカードと混ぜて、アクションデッキとします。アクションデッキをよくシャッフルして、裏面を上にして一つの山にしておきます。

2.6 アクションカードの配布

各プレイヤーともアクションカードを4枚引きます。これは手札として他のプレイヤーには(現時点では)公開しません。

2.7 プレイ順序の決定

全プレイヤーの支配マーカを1枚ずつカップに入れ、ランダムに1枚引きます。支配マーカが引かれたプレイヤーから時計回りにプレイヤーターンを実施します。この順番はゲーム終了時まで変わりません。

3.0 ゲームの流れ

3.1 ターンシークエンス(プレイヤーターン)

A. 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。

B. 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

C. 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 項を参照してください。

D. 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 項に従い、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カー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 項) 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 項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。

3.3 アクションカード

強制カード: 特定のアクションカード (統治者交代; *Change of Ruler* / モンゴル来襲; *Mongols* / 災害; *Disaster*) は、山札から引いてきたならば、必ず「強制カードフェイズ」にプレイしなければなりません。「強制カードフェイズ」で強制カードをプレイしたとしても、「アクションフェイズ」でのプレイヤーの行動には制限が課せられません。「カード補充フェイズ」で複数枚の強制カードを引いた場合、どの強制カードからプレイするかについては、強制カードを引いたプレイヤーが決めることができます。

強制カードを引いた場合であっても、手札の補充は、「カード補充フェイズ」に限定されていることに注意してください。

非強制カード: 強制カード以外のカードは、プレイヤーが望むタイミングまで手札として留め置くことができます。ほとんどのアクションカードは自分のプレイヤーターンにしか使用することができますが、「急場しのぎ」(*deus ex machina*) カードのみは、いかなるタイミングでも使用することができます。また、「暗殺」(*Assassin*) カードは、「スパイ」カードへの対応カードとして随時使用することができます。また、モンゴル来襲時には、騎士団カードを使用することが可能です。

捨て札: 非強制カードはプレイせずに捨て札とすることができますが、プレイヤーのアクションフェイズの一環として行わなければならない。ただし、勢力カードを捨て札とすることはできません。勢力カードは、プレイするか、手札に留め置くか、どちらかしか行うことができないのです。捨て札はアクションフェイズの一部として実施されるため、「徴税」を実施したプレイヤーは捨て札を実施することができません。

使用済みアクションカード: プレイされるか、捨て札とされたアクションカードは1カ所にまとめておきます。

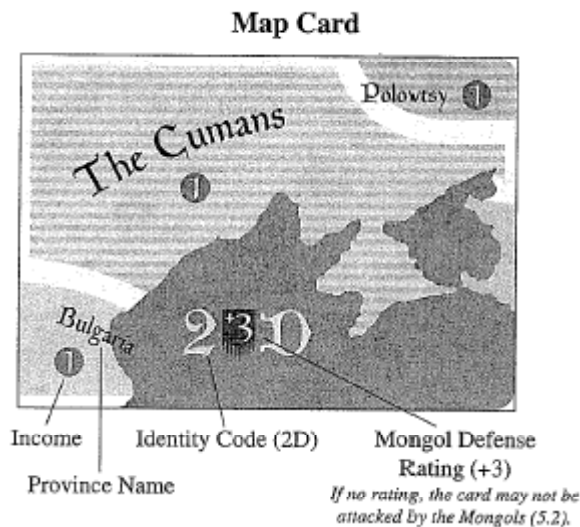
3.3 地図盤カード

地図盤カードフェイズに、プレイヤーは地図盤カードデッキの一番上のカードを引くことができます。地図盤カードを引いた場合、直ちにテーブル上の適切な位置にその地図盤カードを配置します。地図盤カードを引いたプレイヤーは、続く「アクションフェイズ」には、

- ・ 教皇カードをプレイすることができません。
- ・ 攻撃は1回しか実施できません。

3.4 徴税

プレイヤーは支配下の領邦から徴税を実施することができます。徴税を実施するためには当該勢力を支配している必要はありません。



各領邦はそれぞれ個別に税収が設定されています。徴収可能な金額は、勢力カードおよび地図盤カード上に明記されています。たとえば、フランスを支配しているプレイヤーは、1Aの領邦からは2F1、2Aの領邦からは4F1徴収することができます。

プレイヤーノート: 7.2 項に従い、騎士団が支配している領邦からは、教皇カードをプレイした場合にのみ収入を得ることができます。

災害: 徴税を実施することにより、そのプレイヤーが支配している勢力に属する全ての領邦から、災害マーカーを取り除くことができます。

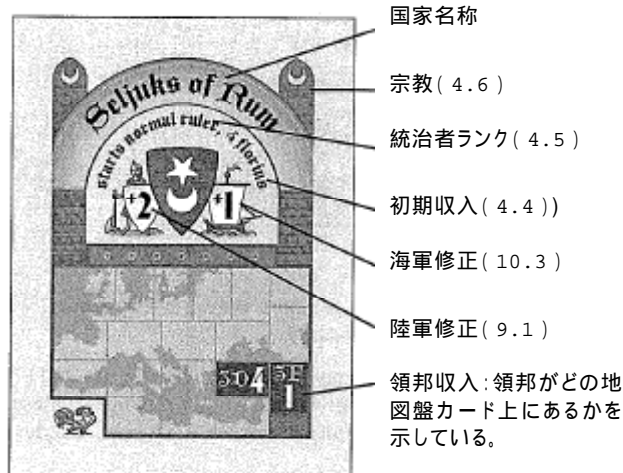
3.5 ゲームの長さ

ゲームの長さは、モンゴルの襲撃によって決定されます。

- ・ 最後の「モンゴル襲撃カード」が引かれた時点で山札が残っている場合、次に「勢力カード」が引かれた時点でゲームは終了します。この場合、「勢力カード」を引いたプレイヤーはその旨を明らかにしなければなりません。当該「勢力カード」を引いたプレイヤーがアクションを実施することはできません。最後の「モンゴル襲撃」カードが引かれた時点で、山札に残っている勢力カードが存在しない場合、山札が無くなるまでプレイを行います。この場合、山札が無くなったプレイヤーのプレイヤーターンが終了した時点でゲームは終了します。
- ・ 最後の「モンゴル襲撃カード」が引かれた時点で、残っている山札が無い場合、その「モンゴル襲撃カード」を解決した時点でゲームは終了します。

プレイヤーノート: 多くの場合、ゲームの終了を予測することは困難です。

勢力カード



- 国家名称
- 宗教 (4.6)
- 統治者ランク (4.5)
- 初期収入 (4.4)
- 海軍修正 (10.3)
- 陸軍修正 (9.1)
- 領邦収入: 領邦がどの地図盤カード上にあるかを示している。

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

4.0 勢力と支配

4.1 勢力

ゲームには 27 の勢力が登場します。各勢力は「勢力カード」で表され、地図盤カード上にも記載されています。各勢力カードには、以下の情報が記載されています。

- ・ **初期収入:** 最初に当該勢力を支配したプレイヤーが獲得することができる収入 (4.3)
- ・ **領邦収入:** 当該勢力に属する各領邦の収入
- ・ **宗教:** カトリック、ギリシア正教 (ギリシアとロシア)、イスラム、異教徒
- ・ **陸軍修正**
- ・ **海軍修正:** 「No」と期されている場合には、当該勢力は海上輸送を利用することができない。
- ・ **統治者ランク:** ゲーム開始時点での統治者ランク

勢力カードのプレイ: 手札補充フェイズで引いた「勢力カード」は以後のアクションフェイズで使用するために手札に留め置くことができます。「勢力カード」をプレイした場合、カードの表面を上にしてテーブル上に配置します。その「勢力カード」を誰が支配するかについては 4.3 項を見てください。

領邦 (Provinces): 1 領邦のみから構成される勢力 (ハンガリーなど) と、複数の領邦から構成される勢力 (フランスなど) があります。ある勢力が、複数の地図盤カードにまたがって記載されている場合、1 枚の地図盤カードに記載された領域が、「領邦」となります。たとえば、地図盤カード 1A に記載されたフランス領域は、フランスの「領邦」の一つです。

例外: ラテン王国 (Latin Kingdom) は地図盤カード 3D 上に 2 個の領邦 (Thrace と Armenia) を有します。

プレイヤーノート: 印刷技術上の問題で、領邦の境界線が、他の地図盤カード上にはみ出している可能性があります。プレイにあたっては、勢力カードに記載されている地図盤カードにのみ、その勢力の領邦が存在するものとして扱ってください。

4.2 領邦の支配

領邦を支配することにより、プレイヤーは以下の特典を得ます。

- ・ 勢力カードの支配状況に関係なく、3.4 項に従い、領邦から徴税することができます。
- ・ 勢力カードを支配する可能性が発生します。4.3 項を参照。

領邦を支配しており、その勢力を支配していないプレイヤーは攻撃を実施することができません。攻撃は、勢力を支配しているプレイヤーのみが実施可能なのです。しかしながら、領邦を支配しており、かつ、勢力を支配していないプレイヤーであっても、攻撃された際の防御は行うことができます。

領邦支配の確立: 「領邦」は以下の方法で支配を確立することができます。

・ **ゲーム開始時点での支配:** ゲーム開始時点では、各プレイヤーとも自分が選択した「勢力」の領邦のうち、すでに地図盤カードが配置されているものを支配しています。

例: ゲーム開始時点でロシアの支配カードを選択したプレイヤーは、地図盤カード 1D/2C 双方のロシア領邦を支配しています。しかし新柄、地図盤カード 1E/1F はゲームに登場していないため、1E/1F 地図盤カード上のロシア領邦は支配していません。

・ **新しい地図盤カードの配置による支配:** 新しい地図盤カードが配置された場合、プレイヤーが支配している「勢力」の「領邦」のうち、新たに配置された地図盤上に存在する「領邦」は、その勢力を支配しているプレイヤーが直ちに支配下とすることができます。

例: プレイヤー A がロシアを支配しているものとします。新たに、地図盤カード 1E が配置された場合、プレイヤー A は、地図盤カード 1E 上のロシア領邦を自動的に支配することができます。支配マークを適宜配置してください。

・ **攻撃による支配:** 対象となる領邦に対して攻撃を実施し、戦闘に勝利した場合 (9.6 項)、その領邦を支配することができます。

「領邦」の支配を表示するために、支配マークを使用します。支配マークが配置されていない領邦は、どのプレイヤーも支配していないものと見なします。単一地図盤カードの複数の領邦をそれぞれ異なるプレイヤーが支配することは可能です。

例: 地図盤カード 1B には 5 つの領邦が存在しますが、それぞれを別プレイヤーが支配することが可能です。

サルディニアとコルシカ: サルディニアとコルシカは、併せて 1 つの独立した領邦と見なします。サルディニアとコルシカには勢力とは見えず、勢力カードは存在しません。「サルディニア & コルシカ」領邦は、1F1 を徴税することが可能です。しかしながら、固有の陸軍力あるいは海軍力を有せず、攻撃を受けた際に、民兵 (Militia) を使用することもできません。

デザイナーズノート: このゲームが取り扱う時代、サルディニアおよびコルシカは、どの勢力の支配下にもありませんでした。これらの島を独立した「勢力」として扱わなかったのは、デザイン上の理由に過ぎません。

4.3 勢力の支配

「勢力」を支配することで、その国の陸軍/海軍を使用することが可能となります。

プレイヤーズノート: 「勢力」を支配することにより、その勢力の軍事力を使用することができるようになります。個々の「領邦」の支配からは、収益 (F1) を獲得することが可能となります。多くの場合、「勢力」の支配と「領邦」の支配は合致しますが、「勢力」の支配と「領邦」の支配が分かれることもあります。たとえば、プレイヤー A がフランスの「勢力」カードを支配し、プレイヤー B が地図盤カード 1B のフランス「領邦」を支配するということは十分にあり得ることなのです。

「勢力」を支配していることは、「勢力カード」を当該プレイヤーの前に表向きに置くことで表します。当該「勢力カード」を保有しているプレイヤーが存在しない場合、たとえ、全ての「領邦」を支配しているとしても、「勢力」を支配しているとは見なしません。

「勢力カード」がプレイされた場合、以下の手順で、どのプレイヤ

ーがその「勢力カード」を支配するのかを決定します。

A. プレイされた「勢力カード」の「領邦」のうち、すでにゲームに登場している地図盤カード上に、誰の支配下にもない「領邦」が存在する場合、当該「勢力カード」をプレイしたプレイヤーがその「勢力」を支配します。当該「勢力カード」を自分の前に配置し、その「勢力」のすでにゲームに登場している領邦のうち、支配マーカが配置されていない領邦全てに、自分の支配マーカを配置します。

例: プレイヤー A がセルビア (Serbia) の勢力カードをプレイしたとします。プレイヤー B が地図盤カード 3C のセルビア「領邦」を支配しています。しかしながら、地図盤カード 2C のセルビア「領邦」を支配しているプレイヤーは存在しません。この場合、プレイヤー A がセルビアの「勢力カード」を支配し、かつ、地図盤カード 2C のセルビア「領邦」に支配マーカを配置することができます。セルビア(勢力)を初めて支配したことによる初期収入は、プレイヤー A が受け取ります。

B. プレイされた「勢力カード」の「領邦」のうち、すでにゲームに登場している地図盤カード上に存在する全ての「領邦」を支配しているプレイヤーがいる場合、当該「勢力カード」は、そのプレイヤーが支配します。「勢力カード」をそのプレイヤーの前に置き、支配していることを表します。

例: プレイヤー A がラテン王国 (Latin Kingdom) カードをプレイしました。地図盤カード 3D/4D とともに、すでにゲームに登場しており、プレイヤー A が、3D/4D のラテン王国「領邦」を支配しています。地図盤カード 3C がまだゲームに登場していないならば、地図盤カード 3C に存在するラテン王国「領邦」の支配の有無は、ラテン王国「勢力カード」の支配には全く影響を及ぼしません。この場合、プレイヤー A がラテン王国「勢力カード」を支配し、初期収入を得ることができます。

C. プレイされた「勢力カード」の「領邦」のうち、すでにゲームに登場している地図盤カード上に存在する全ての「領邦」が複数のプレイヤーによって支配されている場合、当該「勢力カード」は、誰にも支配されていない状態でテーブル上に配置されます。この場合、当該「勢力カード」の支配は、最初に上記 B 項の条件を達成したプレイヤーが獲得することになります。

プレイヤーが支配している「勢力カード」に属する「領邦」を全く支配していない状況が発生した場合、当該「勢力カード」をテーブルの上に、誰も支配していない状態で戻さなければなりません。誰も支配していない「勢力カード」は、上記 B 項の方法で支配を確立することができます。

4.4 初期収入

「勢力」の支配を確立した場合、「勢力カード」に記載された初期収入 (F1) を得ることができます。それまでのプレイの過程で、当該「勢力」に所属する「領邦」からすでに徴税によって収入を得ていたとしても、「勢力」の支配確立による初期収入を獲得することができます。なお、「勢力」の支配確立による初期収入は、ゲームを通じて最初に、その「勢力カード」を支配したプレイヤーのみが獲得することができる点に注意してください。

プレイヤーノート: プレイヤーは他のプレイヤーが「勢力カード」を支配することを避けるために、山札から引いてきた「勢力カード」を手札の中に留め置くことが可能です。

4.5 統治者ランク

統治者ランクによる修正は、陸戦 (9.3)、十字軍 (6.3)、市民革命 (8.3) における戦闘解決時に使用します。各「勢力」は普通の統治者の他、優れた統治者 (+1) あるいは、愚劣な統治者 (-1) のいずれかを有しています。「勢力カード」には、その「勢力」が当初のタイプの統治者を有するのかが記載されています。

統治者マーカ: 統治者は、市民革命が成功した場合 (8.3)、暗殺カードがプレイされた場合 (8.2)、統治者交替カードがプレイされた場合 (8.8) に変更になります。統治者が変更なった場合に、「勢力カード」に記載されたものとは異なる統治者ランクになった場合には、統治者マーカを配置してその旨を記録します。

統治者の交替: 統治者が変更となった場合、統治者表にて dr をおこない、新しい統治者のランクを決定してください。

統治者表 (dr)

| dr | 結果 |
|-----|------------|
| 1-2 | 優良統治者 (+1) |
| 3-4 | 通常統治者 (0) |
| 5-6 | 愚劣統治者 (-1) |

4.6 宗教

勢力カードには当該勢力の所属する宗教が記載されています。詳細はルール各所に記載されていますが、まとめると以下のようになります。

- ・ キリスト教のみが騎士団カードを使用可能 (7.0)。
- ・ 騎士団は、異教徒のみを攻撃可能。ただし、エルサレム王 (Kingdom of Jerusalem)、キプロス (Cyprus)、ロードス島 (Rhodes)、マルタ島 (Malta) から攻撃を行う場合にはこの制限は課せられない (7.0)。
- ・ カトリック勢力のみが十字軍に参加可能 (6.2)。
- ・ カトリック勢力のみが破門される (6.3)。
- ・ カトリック勢力のみが教皇婚姻が可能 (6.4)。
- ・ カトリック勢力のみが、教皇カードのプレイにより教皇領を通過可能 (6.5)。
- ・ カトリック勢力のみが異端宗派を被る (8.5)。
- ・ イスラム勢力のみが「ジハード」カード使用可能 (8.4)。
- ・ カトリック勢力およびギリシア正教勢力のみがジハードの対象となる (8.4)。

5.0 モンゴル

5.1 モンゴルの襲来

モンゴルを担当するプレイヤーはいません。モンゴルは強制アクションカードとしてゲームに登場します。ゲームを通じて最初の3枚の「モンゴル来襲」カードは効果なしとします。別の場所によけておいてください。3枚目の「モンゴル来襲」カードを引いたならば、それまでに引いた3枚の「モンゴル来襲カード」を再度山札に戻し、山札をシャッフルします。以後、(ゲームを通じて4枚目の)モンゴル来襲カードが引かれるたびに、5.2 項に従い、モンゴル来襲の効果判定します。

5.2 モンゴル軍による破壊

モンゴル軍は、その「モンゴル来襲」カードを引いたプレイヤーが操作を代行します。モンゴル来襲カードは、地図盤上で最も東にある地図盤カード1枚に対して(操作者の選択)攻撃を行います。モンゴル来襲カードによる攻撃は直ちに解決します。モンゴル来襲カードを使用することは攻撃とは見なしません。

「最も東」という表現はプレイに使用している地図盤カードのうち、最も東側にカード端があり、そのカードの東端に接する他のカードが無いような状態をいいます。

例: 全ての地図盤カードがプレイに登場している場合、地図盤カード 4D は「最も東」のカードではありません。なぜならば、地図盤カード 3F が、4D の東端の一部と接しているからです。もし、地図盤カード 3F がゲームに登場していないか、あるいはモンゴルによってすでに破壊されている場合、地図盤カード 3D あるいは 4D は「最も東」のカードになります。

攻撃の手順: モンゴル来襲による地図盤カードへの攻撃を解決するには、モンゴル来襲カードを操作するプレイヤーはdrを行います。モンゴル来襲カード操作者の左隣のプレイヤーが、防御側としてdrを行います。地図盤カードのdrには当該地図盤カードの「モンゴル防御修正値」を加算します。戦闘自体は、9.6 項に従って解決します。「モンゴル来襲カード」自体の修正値、地図盤カードの「モンゴル防御修正値」の他に使用できるプラスの修正値は、騎士団カードによる修正値のみです。民兵あるいは統治者ランクによる修正値を加えることはできません。

モンゴル攻撃修正: モンゴルの攻撃修正はカードに記載されているとおり、常に+5 です。

モンゴル防御修正: 各地図盤カード毎のモンゴル防御修正は、その地図盤カードに記載されている数値を使用します。地図盤カードにモンゴル防御修正値が記載されていない場合、「モンゴル来襲カード」は、その地図盤カードを攻撃の対象とすることはできません。

デザイナーズノート/ヒストリカルノート: モンゴル帝国は海軍力を有していませんでした。また、デザイナーとしては、中央ヨーロッパに広がる森林地帯は、モンゴル軍に対する天然の防御柵として機能すると判断しています。このような理由から、地図盤カード 1C/2C/3C はよりよいモンゴル防御修正を有しています。また、A/B の識別記号を有する地図盤カードはモンゴルに攻撃されることはありません。

5.3 地図盤カードの破壊

「モンゴル来襲カード」による攻撃は、9.6 項に従って解決します。モンゴル側が敗北した場合、特に何も発生しません。もし、モンゴル側が勝利した場合、当該地図盤カードは破壊されゲームより取り除かれます。一度破壊された地図盤カードはゲームを通じて再度使用することはできません。地図盤カードが破壊された場合、その地図盤にのみ存在する「勢力」は滅亡したものと、「勢力カード」をゲームより取り除きます。

戦闘結果が引き分けの場合、モンゴル側が勝利を収めたものとします。

例:モンゴル側が地図盤カード 2F に対して勝利を収めた場合、地図盤カード 2F はゲームより取り除かれます。しかしながら、2F に「領邦」を有する全ての「勢力」(Bulgars, Polovsy, Geofgia)は、他の地図盤カードに「領邦」をゆうしますから、ゲームから取り除かれませんが、

重要:一度地図盤カードがゲームより取り除かれた場合、その地図盤カードより東側に位置する地図盤カードはたとえ未登場であっても、以後ゲームで使用することはできません。

モンゴル側が勝利を収めたとしても、いずれのプレイヤーも収入を得ることはできません。

プレイヤーズノート: 識別記号 F を有する地図盤カードはモンゴル来襲に対するバッファとして機能します。プレイヤーは自分の手番に地図盤カードを引く場合、このことを十分留意してください。

5.4 ゲームの長さ

「モンゴル来襲カード」によりゲームの長さが決定されます。3.5 項を参照してください。

6.0 教皇カード

6.1 教皇カード:総則



ゲームには12枚の教皇カードがアクションカードとして含まれています。プレイヤーは「教皇カード」を手札の中に留め置くことができます。1 プレイヤーターンに使用できる「教皇カード」の枚数に制限はありません。

ヒストリカルノート: 各教皇カードには 13 世紀に登場した教皇の名前が記されています(歴史的興味のみ)

効果: 教皇カードをプレイした場合、いかにあげる 5 項目のうち、いずれか1項目を実施することができます。

- ・ 十字軍を招集することができます。ただし、1 プレイヤーターンに1回に限定されます(6.2)。
- ・ 他のキリスト教勢力を破門することができます(6.3)。

- ・ 3F1 を支払い、異端宗派カードを取り除くことができます(6.4)。
- ・ 教皇婚姻を実施することができます(6.4)。
- ・ 教皇領の通過を許可できます(6.5)

重要: 「教皇カード」を使用することにより騎士団領から収入を得ることができます(7.2)。

ノート:そのターンに地図盤カードを引くか、あるいは徴税を実施したプレイヤーは同じターンに「教皇カード」を使用することはできません。

6.2 十字軍の招集

ヒストリカルノート: ゲームで扱う 13 世紀には数多くの十字軍が編成、派遣されました。それら全てが宗教的理由によって実施されたわけではありません。また、スペインによるレコンキスタや、バルト海沿岸で実施された十字軍(ほとんどはチュートン騎士団による領土開拓運動)、南フランスでのアルビジェシア十字軍、イタリアでの十字軍(南イタリア中心でほとんどが政治的の理由から実施)、ビザンツ帝国、エジプト、トルコその他への十字軍派遣が実施されています。当時、十字軍は極めて一般的な事象であったのです。ゲームでは、この時代の複雑な事情を抽象化するために、様々な十字軍派遣を一般化して扱います。

十字軍の宣言: 「教皇カード」をプレイした場合、プレイヤーは十字軍を宣言することができます。ただし、1 プレイヤーターンには、使用した教皇カードの枚数に関係なく、十字軍は1回しか宣言できません。十字軍を宣言する場合、特定の目的地を指定する必要はありません。実際に十字軍に参加するかどうかは関係なく、1 個以上のキリスト教「領邦」を支配しているプレイヤーは、十字軍が宣言された場合、その「教皇カード」を使用したプレイヤーに十字軍の戦費を支払う必要があります。4-5 人プレイの場合には1プレイヤーにつき1F1、3人プレイの場合には、2F1 を支払います。もし、十字軍の戦費を支払うことができない場合、そのプレイヤーは、当該十字軍に参加することができず、かつ、十字軍を宣言した(=すなわち「教皇カード」をプレイした)プレイヤーは、直ちに、戦費を支払うことができないプレイヤーが支配する「勢力」のうち1「勢力」に対して、破門を実施することが可能となります。

プレイヤーノート: 多くの場合、「十字軍」はお金を集めるために実施されることでしょう。しかしながら、これは当時の実態とかけ離れているわけではありません。

十字軍の編成: 十字軍を宣言したプレイヤーをふくめ、各プレイヤーは、自分の支配下の「勢力」(複数可能)を十字軍に参加させることができます。十字軍に参加する「勢力」には、その統治者ランクによる修正が適用されます。十字軍に参加した「勢力」の陸軍の戦力の合計が、十字軍の攻撃力となります。

騎士団カードは、以下の2つの方法で十字軍に参加することができます。

- ・ 「領邦」を支配している騎士団は、その所有プレイヤーにとって、カトリック「勢力」として扱うことができます。
- ・ 十字軍にすでに参加している「勢力」の支援として騎士団カードを使用することができます(7.1 項を参照してください)。

破門中の勢力が十字軍に参加した場合、その勢力は直ちに「破門」状態から脱却します。市民革命中あるいは、災害マーカが配置されている勢力は十字軍に参加することができません。

(抽象的な)十字軍の目標の防御力は、全てのプレイヤーが十字軍に参加するかどうか表明した後に決定します。十字軍の目標の防御力は DR を行い出目の合計値となります。たとえば、DR を行い、2 と 4 が出た場合、(抽象的な)異教徒(十字軍の目標)の防御力は6となります。

十字軍の解決: 十字軍は、十字軍の攻撃力と目標の防御力を比較することで行います。十字軍の攻撃力が目標の防御力より大きい場合、十字軍に1個以上の「勢力」を参加させているプレイヤーはその差分に等しい F1 を獲得することができます。もし十字軍の攻撃力が、目標の防御力以下の場合、いずれのプレイヤーも何も獲得することができません(ただし、十字軍を招集したプレイヤー

は他のプレイヤーから収集した F1 を獲得できます)。

プレイヤーノート: 十字軍側は DR を行いません。サイコロを使用するのは十字軍の(抽象的な)目標のみであることに注意してください。

十字軍の例: プレイヤー A が十字軍を宣言しました。プレイヤー B/C/D は全て、1個以上の「勢力」を支配しているので、プレイヤー A に対して、それぞれ 1F1 ずつ支払わなければなりません。プレイヤー A は「破門」状態にあるフランス(陸軍力:+2/優良統治者:+1)を十字軍に参加させることにしました。プレイヤー B はラテン王国(陸軍力:+1)を、プレイヤー C はハンガリー(陸軍力:+1)を、プレイヤー D はスウェーデン(陸軍力:0)を参加させることにしました。スウェーデンは陸軍力は+0 ですが、それでも、勝利時の分け前にあずかることは可能です。十字軍の攻撃力は全てを加算して「5」となります。

一人のプレイヤーが代表して、(抽象的な)目標の防御力を決定するために DR を行います。DR=6 となりました。

目標の防御力が十字軍の攻撃力を上回っていますので、十字軍参加者は戦利品の F1 を獲得することができません。十字軍は終了します(悪く思わないでください。多くの場合、十字軍は失敗します。十字軍の勝者は教皇の金庫のみなのです)。

最後に、フランスは「破門」状態から脱却します。

十字軍を解決した後、プレイヤーは望むなら、他のアクションを実施することが可能です。十字軍は、3.1[D]項の制限を考える時に、攻撃とは見なしません。しかしながら、そのターンに十字軍に参加した勢力は、同じターンには攻撃を行うことができません。上の例では、プレイヤー A はフランスは十字軍に参加したため、このターンフランスを使用して攻撃を行うことはできません。

6.3 破門

「教皇カード」を使用することで、プレイヤーは1カトリック「勢力」を破門することができます。破門を実施するにあたって、特に理由はありません。加えて、十字軍の戦費を支出できないプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーの有するカトリック「勢力」のうち1つを即座に「破門」することができます。「破門」された「勢力カード」の上に、破門マーカを配置してその旨を表示してください。

破門の効果は以下の通りです。

- 破門された「勢力」は他のカトリック「勢力」の「領邦」を通過することができません。このことは、「破門」された勢力を有するプレイヤーが支配しているカトリック「勢力」も該当することに注意してください。この制限は、海上移動には適用されませんし、通過することには制限がありますが、「進入」することは常に可能であることに注意してください。
- 「破門」された勢力は後のターンに「市民革命」の対象となります。8.3 項を参照してください。

「破門」状態から脱却するには以下の条件のいずれかを達成する必要があります。

- 十字軍に参加する。「破門」されている「勢力」が十字軍に参加した場合、「破門」状態から脱却することができます。
- 「教皇カード」を使用し、3F1 支払う払うことにより、希望する「勢力」を「破門」状態から脱却させることができます(自分自身の支配している「勢力」でもかまいません)。
- 「破門」を宣言された時点で、即座に「教皇カード」をプレイすることにより、「破門」を回避することができます。この決断は即座に実施しなければなりません。教皇との間に和解が成立したことを表しています。

6.4 教皇婚姻

「教皇カード」をしようすることにより、自分の支配下の「勢力」について、他の1個カトリック「勢力」の「領邦」に関して、介入を受けない回廊(9.5 項)を設定することができます(逆も同じ)。この回廊は、両「勢力」の統治者間の婚姻によって保証されており、介入を受けることはありません。この回廊は、どちらかの「勢力」の統治者が交替するまで継続します。どちらかの「勢力」の統治者が交替した場合、婚姻関係が無くなったものとし、回廊通行権も消滅します。このことを示すために、婚姻/回廊マーカを使用して表示して下さい。

6.5 教皇領

イタリア中央部に存在する「教皇領」は、北部ヨーロッパから南イタリア、両シチリア王国(神聖ローマ帝国領)の陸路を遮る形で存在しています。

教皇領のいずれのプレイヤーも支配することができません。

いずれのプレイヤーも「教皇領」を通過して移動することができません。例外は、カトリック勢力が「教皇カード」を使用し、教皇領の通過通行権を獲得した場合に限定されます。

7.0 騎士団



7.1 アクションカードとしての使用

「騎士団」カードは、チュートン騎士団をはじめとする当時の軍事組織を表しています。

支援カードとして使用: 「騎士団カード」(複数枚可能)は支援カードとして使用できます。支援カードとして使用した騎士団カードは捨て札となります。支援が可能なのは、

- 十字軍に従軍するカトリック勢力が、十字軍の戦闘力を増強するために使用することができます。
- 異教徒勢力/イスラム教勢力/モンゴルの攻撃を受けているカトリック勢力が防御力を増強するために使用することができます。十字軍の戦闘力が防御力に加算されます。

勢力カードとして使用: 騎士団カードは、「勢力」として使用し、「支配」の確立を試みることができます。

- 地図盤カード上の異教徒「領邦」1個の支配を試みることができます。
- エルサレム王国/キプロス/ロードス島/マルタ島から、攻撃を行い、「領邦」の支配の確立を試みることができます。
- 十字軍実施時に「勢力」として使用できます(6.2)。

「勢力」としての騎士団は民兵を徴用することはできません。9.2 項を参照してください。

支配の確立のために騎士団カードを使用した場合、回廊は必要ありません。騎士団は単に目標「領邦」を攻撃するだけです。騎士団カードのみで攻撃を実施する場合、攻撃実施のための 1F1 は必要ありません。

騎士団側が攻撃に勝利した場合、騎士団は、その「領邦」に対してのみ支配権を確立できます。当該「騎士団カード」を使用したプレイヤーの支配マーカとともに「騎士団」の支配マーカを対象「領邦」に配置します。

7.2 騎士団領「領邦」

騎士団が支配を確立した「領邦」は独立した「小勢力」(以後「騎士団領」という)として扱います。騎士団領はそれまで属していた「勢力」の一部とは見なしません。騎士団領は防御を実施することができますだけで、「勢力」として攻撃を行うことはできません。しかしながら、「勢力」として十字軍に参加することは可能です。防御時、あるいは十字軍参加時には、騎士団カードの陸軍修正を使用します。

収入: 騎士団領を支配しているプレイヤーは、だれが使用したかに関係なく、「教皇カード」がプレイされる度に、騎士団領「領邦」の収入を得ることができます。徴税の手段によっては、騎士団領からは収入を得ることができません。

騎士団領となっている「領邦」がすなわち「勢力」である場合(記注:1領邦で構成される勢力が該当する;例としてはリトアニアなど)に、その「勢力カード」がプレイされたならば、その「騎士団領」を支配しているプレイヤーが、当該「勢力カード」を支配することになります。4.3 項を参照してください。

統治者: 騎士団領には統治者が存在しません。

制限事項: どのような状況であれ、騎士団は、他の騎士団領を攻撃することはできません。

7.3 モンゴル来襲と騎士団

「騎士団カード」はモンゴル来襲時にも利用することができます。

- A. モンゴルの攻撃対象地図盤に存在する「勢力」が全てカトリックであり、かつ、対象地図盤上の「勢力」を支配しているプレイヤーが「騎士団カード」を使用した場合、+2drm の効果を発揮します。
- B. モンゴルの攻撃対象地図盤上に「騎士団領領邦」が存在する場合、地図盤カードのモンゴル防御修正が+1 されます。ただし、複数の「騎士団領領邦」が存在しても、修正は+1 のままです。



例: Polovtsy が騎士団領となっている地図盤カード 1E に対してモンゴルが攻撃を行います。モンゴルの攻撃力は 5 です。地図盤カードの防御力は、地図盤固有の 3 に、騎士団の +1 修正が加わり 4 となります。

モンゴルは $dr=3$ を出しました。地図盤側は、 $dr=4$ を出しました。戦闘結果は、8vs8 となり、モンゴル側が勝利を収めます。

8.0 その他アクションカード

強制使用カード以外のアクションカードは手札の中に留め置き、プレイヤーが望むとき(多くの場合は自分の手番)に使用することができます。「急場しのぎ」(Deus ex Machina)カードはゲームを通じていつでも使用可能です。「暗殺者」(Assassin)カードは「スパイ」カードを無力化するために使用することができます。モンゴル来襲時には、「騎士団」カードを使用することができます。

8.1 スパイ (Spies)

スパイカードを使用したプレイヤーは以下の4つのうち、1つを実施できます。

- 他の1プレイヤーの手札を見ることができます。他のプレイヤーに内容を公開してはいけません。
- 地図盤カードの山の一番上のカードを見ることができます。他のプレイヤーに内容を公開してはいけません。
- 山札の上から2枚を見ることができます。他のプレイヤーに内容を公開してはいけません。また、2枚は元の順番通り山札に戻さなければなりません。
- 攻撃の前に使用した場合、相手プレイヤーは自分が動員予定の民兵の数を公表しなければなりません。それを聞いた後、スパイカードを使用したプレイヤーは自分が動員する民兵の数を変更することができます。



8.2 暗殺 (Assassin)

プレイヤーは暗殺カードを他のプレイヤーの手番に、「スパイカード」の効果を無効にするために使用できます。

自分の手番に「暗殺」カードを使用し、統治者の交替させることが可能です。この場合対象は自分自身の支配「勢力」を含め、ゲームに登場している全ての「勢力」を対象とすることができます。統治者を暗殺するためには、 dr を行います。

- $dr=5-6$ のとき、暗殺は成功します。統治者の変更については4.5 項を参照してください。
- $dr=1-4$ のとき、暗殺は失敗します。特にペナルティはありません。



8.3 市民革命 (Civil War)

そのプレイヤーターンの開始時に「破門」状態にあるか、あるいは「災害マーカ」が配置されている「勢力」に対して、「市民革命」カードを使用することができます。「市民革命」カードの対象「勢力」の勢力カードの上に、市民革命マーカを配置してその旨を表してください。

プレイヤーノート: プレイヤーターン開始時という規定があるため、まず「災害カード」を使用し、その後「市民革命カード」を使用するということはいけません。

「市民革命」カードの効果は以下の通りです。

- 他の「領邦」に対して攻撃を実施できません。
- 徴税を実施することができません。
- 十字軍に参加することができません(訳注: 十字軍の戦費支払いは可能です)。
- 統治者が失われます(次項参照)。

市民革命マーカの除去: 市民革命マーカは、プレイヤーが、自分が支配している「勢力」を対象として攻撃を実施し、攻撃に成功することで除去することができます。市民革命マーカを防御側と見なします。市民革命マーカは陸軍修正として「0」を有します。攻撃側はその「勢力」の通常の陸軍修正を使用します。他の「勢力」が市民革命マーカを攻撃することも可能です。9.6 項を参照して下さい。市民革命マーカへの攻撃も、3.1[D]項の攻撃と見なします。

攻撃に成功した場合、市民革命マーカを除去します。攻撃が失敗した場合、市民革命マーカはそのまま据え置かれます。加えて、攻撃が失敗した場合、統治者の交替が発生します。攻撃の成否にかかわらず、市民革命マーカを攻撃した「勢力」はそのプレイヤーターンには新たな攻撃を実施することができません。

「勢力」の支配権が異動したとしても、市民革命マーカは、上記手順にて除去されるまで、当該勢力カードの上に配置しておかなければなりません。



8.4 ジハード (Jihad)

ジハードカードは、イスラム教勢力がカトリック勢力あるいはギリシア正教勢力の「領邦」を攻撃する場合に使用します。ジハードカードを使用した場合、攻撃側の民兵動員コストが、通常の $3F1/drm$ から、 $2F1/drm$ に低下します(攻撃側のみであることに注意してください)。1回の攻撃には、ジハードカードは1枚しか使用できません。



8.5 異端宗派 (Heresy)

このカードが使用されると、異端宗派が発生します。「異端宗派」カードは、キリスト教勢力が支配しているキリスト教「領邦」に対して使用します。 dr を行い、以下の結果に役ってください。

- dr がその領邦の収入値より大きい場合、異端宗派が発生します。「異端宗派」マーカをその「領邦」に配置してください。
- dr がその領邦の収入値以下の場合には特に何も発生しません。

異端宗派の効果: 異端宗派マーカが配置されている領邦からは収入を得ることができません。

異端宗派の除去: 異端宗派マーカを除去するためには、その「領邦」を支配しているプレイヤーが、自分の手番に、異端宗派マーカを対象として攻撃を実施することで除去できます(攻撃回数制限に注意してください)。異端宗派マーカに対する攻撃は自動的に成功します。サイコロを振る必要はありません。しかしながら、そのプレイヤーターンに攻撃を実施したことになりますので注意してください。



8.6 急場しのぎ (Deus Ex Machina)

このカードはゲームを通じて、希望するときに使用することができます。「急場しのぎ」カードは、「教皇カード」「モンゴル来襲カード」「騎士団カード」をのぞく全てのカードの効果を無効にすることができます。他のカードがプレイされたならば、その効果を適用する前に「急場しのぎカード」をプレイしなければなりません。



8.7 災害 (Disaster)

災害カードがプレイされた場合、「勢力表」(Power Table)でDRを行い、どの「勢力」が災害に見舞われたかを判定します。「勢力表」での判定結果が、どのプレイヤーも支配していない「勢力」となった場合、再度DRを行い、いずれかのプレイヤーが支配している「勢力」が決定されるようにします。また、すでに災害マーカが配置されている「勢力」が出た場合にも、再度DRを行います。こうして決まった「勢力カード」の上に「災害マーカ」を配置して、その旨を表示してください。



災害マーカの効果： 災害マーカは以下の影響を及ぼします。

- ・ 市民革命が発生可能となります。8.3 項を参照
- ・ その「勢力」を支配しているプレイヤーは dr を行い、出目に等しい F1 を失います。もし、プレイヤーが保有する F1 より失う F1 の方が大きい場合、プレイヤーは全 F1 を失い、**その「勢力」には直ちに「市民革命」マーカが配置されます。**

災害マーカの除去： 徴税を実施した場合、「災害マーカ」を除去することができます。3.4 項を参照してください。

デザイナーズノート： 災害マーカは、干ばつ、飢饉疫病の流行、自立市民の凋落等々、この時代にはごく普通に発生した出来を表しています。

8.8 統治者交替

「統治者交替」カードがプレイされたなら、「勢力表」で DR11-66 を行い、どの「勢力」の統治者が交替になるのか判定します。勢力表での判定結果が、どのプレイヤーも支配していない「勢力」となった場合、再度DRを行い、いずれかのプレイヤーが支配している「勢力」が決定されるようにします。こうして決まった「勢力」を支配しているプレイヤーは統治者表で dr を行い、次の統治者のランクを決定します。統治者マーカを配置して、適切なランクを示すようにしてください。

例：「統治者交替カード」がプレイされました。「勢力表」で DR を行った結果は 56 となり、フランスの統治者(現在は優良ランク)が交替となります。フランスを支配しているプレイヤーは統治者表で dr を行い dr=4 を出しました。このため、フランスは「普通」ランクの統治者が新たな統治者となります。

9.0 攻撃

攻撃はプレイヤーターンに実施することができます。攻撃を行うことにより、「領邦」の支配を確立したり、「市民革命」を鎮圧したり、「異端宗派」を駆逐することができます。遷都にあたって、専用のコマを使用すること、あるいは、コマの移動を行うことはありません。

9.1 基本陸軍修正値

各勢力は基本となる陸軍修正値を有しています。これは、その「勢力」が保有する常備の軍隊を表しています。基本陸軍修正値は戦闘解決時の drm として使用することができます。たとえば、基本陸軍修正値「+1」を有する勢力は、攻撃時にも防御時にも+1 の drm を得ることができるのです。防御側は、自分が支配している「勢力」に属する「領邦」が攻撃を受けた場合、基本陸軍修正値を drm として使用することができます。

例： プレイヤー A は支配下のロシアを使用してポーランドの「領邦」を攻撃します。攻撃対象のポーランド「領邦」はプレイヤー B が支配していますが、プレイヤー B は、ポーランドを「勢力」としては支配していません。このため、攻撃を受けたポーランド「領邦」はポーランドの陸軍修正値を使用することができません。

例外： イギリスおよびアルモラビドは、ゲーム開始時点で支配している他勢力「領邦」を防御する際に、自己の陸軍修正値を使用することができます(イギリスの場合は地図盤カード 1B のフランス領邦、アルモラビドの場合は地図盤カード 3A のスペイン領邦)。

非支配下の領邦： 非支配下の「領邦」を攻撃する場合、陸軍修正値は 0 として扱います。

9.2 民兵 (Militia)

プレイヤーは望むならば、民兵を動員してその「勢力」の陸軍修正値を向上させることができます。3F1 を支払う毎に、陸軍修正値を+1drm 獲得することができます。たとえば、9F1 を支出することで、+3drm を獲得することができます。勢力の基本陸軍修正値が「0」の勢力も、民兵を徴用することが可能です。民兵徴用による陸軍修正値の向上はその戦闘に限定されています。

注記： 騎士団は民兵を徴用できません。

9.3 統治者

統治者ランクによる修正は、その統治者が在位している限り、その「勢力」が関与する全ての陸上戦闘に適用しなければなりません。ただし、海上戦闘とモンゴル来襲には統治者の修正値を適用することができません。

防御側としての統治者： 防御側として統治者修正を使用するのは、その「勢力」に属する「領邦」が攻撃を受けている場合に限定されます。

例： プレイヤー A がロシアを使用してポーランド「領邦」を支配したとします。プレイヤー A は、そのポーランド「領邦」を防御する際に、ロシアの統治者修正を利用することはできません。ポーランド「領邦」の防御の際に使用できるのは、ポーランド「勢力」の統治者修正に限定されます。逆に言えば、ポーランドの統治者修正を使用するためには、ポーランド「勢力」を支配している必要があるのです。

「勢力カード」非登場時の扱い： 「勢力カード」がまだゲームに登場していない非支配下の「領邦」が攻撃を受けた場合、防御側「領邦」の統治者による陸軍修正値は「0」として扱います。

9.4 攻撃

他のプレイヤー支配下あるいは、どのプレイヤーも支配していない「領邦」を攻撃することにより、プレイヤー支配下の「勢力」が対象「領邦」を支配を試みることができます。攻撃はアクションフェイズ中であればいつでも実行できますが、特定「領邦」を攻撃対象として明示的に宣言しなければなりません。攻撃を宣言するたびにプレイヤーは 1F1 を支払う必要があります(例外：騎士団のみで実施する攻撃には費用が発生しません)。攻撃対象「領邦」は攻撃解決の dr を行う前に宣言しなければなりません。何らかの事由で、実際に攻撃が解決できない場合(多くの場合は回廊を設定できないこと等)であっても、一度宣言した攻撃は、プレイヤーの1ターンの攻撃実施回数に計上されますし、攻撃発動のために支払った 1F1 も戻りません。

注記：「市民革命」が発生している場合や、「異端宗派」が発生している場合、自分自身の「勢力」「領邦」を攻撃することができます。この場合であっても、攻撃発動のための 1F1 は必要です。そのプレイヤーターンの攻撃実施回数にも計上されます。

攻撃制限： プレイヤーは1プレイヤーターンに1回あるいは2回の攻撃を実施することができます(3.1[D])。しかしながら、一つの「勢力」は1プレイヤーターンには1回しか攻撃を実施できません。

9.5 回廊 (Passage)

攻撃を実施する場合、攻撃実施勢力「領邦」から、攻撃対象「領邦」まで(理論的な)移動経路を設定する必要があります。コマ等を実際に移動させることはありません(そもそも、そのようなコマは用意されていません)。攻撃実施プレイヤーは攻撃実施「勢力」の「領邦」のうち、自分が支配している「領邦」の一つから、攻撃対象「領邦」までの移動経路を指定する必要があります。

例： フランスが地図盤カード 2C のロシア領邦を攻撃するもの

とします。移動経路の指定としては、地図盤 2B の神聖ローマ帝国領邦を通過し、地図盤 2C の神聖ローマ帝国領邦を通過、同じく地図盤 2C のポーランド領邦を通過、地図盤 2C のロシア領邦に進入という経路を設定できます。これはあくまで1例です。他の経路を選択することも可能です。

プレイヤーノート: ゲームに登場していない地図盤を使用した移動経路は設定することができません。

移動経路として選択できるのは以下の条件を満たす領邦に限定されます。

- ・ 攻撃実施プレイヤーが支配している領邦
 - ・ どのプレイヤーも支配していない領邦
 - ・ 婚姻関係にある勢力が支配している領邦
 - ・ 教皇カードを使用して教皇領を通過する場合
 - ・ 支配プレイヤーの通過許可を得た領邦
- 注記: 海上移動については 10.0 項参照

通行許可: 婚姻カードを使用せず、他のプレイヤーの支配下の領邦を通過使用とする場合、(理論的な)移動実施プレイヤーは当該領邦の支配権を有するプレイヤーから通行許可権を得なければなりません。通行許可権は以下の2つの方法で獲得することができます。

- ・ 対象領邦を支配しているプレイヤーが了承した場合
- ・ 対象領邦を支配しているプレイヤーが提示した条件をのんだ場合。多くの場合は、F1 の支払いということになるかと思いが、ルールで禁止されていないことであれば、どのような条件を提示してもかまいません。たとえば、支配権の譲渡であるとか、カードの提供等々を条件としてもかまいません。

通行許可権を与えたプレイヤーはその約束を反故にすることはできません。

9.6 戦闘の解決

STEP_1: 攻撃側/防御側とも、動員する民兵の規模を内密に決定します。支払う金額を相手に見えない様に特定することでこれを実施してください。

STEP_2: 攻撃側/防御側ともそれぞれ dr を行います。

STEP_3: dr に以下の修正を加えます。

- ・ 陸軍修正値(9.1)
- ・ 民兵による修正値(9.2)。先の手順で指定した F1 はこのタイミングで明らかにします。
- ・ 統治者ランクによる修正(9.3)
- ・ 騎士団カードによる修正(防御側のみ)
- ・ 傭兵による修正(攻撃側のみ)

STEP_4: dr と修正値の合計が多い方が勝利を収めます。戦闘の勝利者が当該領邦の支配権を有することになります。dr と修正値の合計が攻撃側/防御側で等しい場合、防御側が勝利を収めたものとします。

戦闘の制限事項: 以下の制限が適用されます。

- ・ 1個「勢力」のみが攻撃機側となり得ます。また、1個「領邦」のみが防御側となり得ます。
- ・ 1個「勢力」は1プレイヤーターンに1回のみ攻撃を実施できます。
- ・ プレイヤー間で勢力を統合することはできません。

10.0 海軍ルール

10.1 海上輸送能力(NTC)

多くの勢力が、海上輸送能力(とそれを支える海軍)を有しています。「勢力カード」に"Navy-No"と記載されている勢力は海上輸送能力を有しません(海軍修正値=0 の勢力は海上輸送能力を有しますが、海軍修正値が0ということを示します)。

例: フランスは基本海軍修正値として「+1」を有しています。エルサレム王国は海軍能力を有していますが、基本海軍修正値は「0」です。ポーランドは海軍能力を全く有しません。

海上輸送能力(Naval Transport Capability)は、自勢力の陸軍が海上移動する際に支援する能力、あるいは、他勢力が海上輸送を行う際に迎撃を行う能力のことをいいます。海上輸送能力(NTC)を有する勢力は攻撃時の回廊(移動経路)を設定する際に、ゲームに使用されている地図盤カード上の海域を使用することができます。海上輸送を行った後は、通常どおり陸上の経路を設定しなければなりません。

プレイヤーノート: 海上輸送に限り、地図盤 2A と 3A は海域で相互に接続されているものとみなします。

例: イギリスが、サルディニア島/コルシカ島を攻撃しようとしています。イギリスは海上輸送能力を有しますから、攻撃時の移動経路として、地図盤 1A/2A/3A/3B と海上移動を実施し、サルディニア島に進入することが可能です。

プレイヤーノート: 海上輸送能力を有する勢力は包囲の影響を受けにくいことが解ると思います。

10.2 海上迎撃(Naval Interception)

海上移動は、海上移動で通過する海域に隣接する「領邦」を支配し、かつ、海上移動能力を有する勢力によって迎撃を受ける可能性があります。海上移動に対する迎撃がなされた場合、海戦が発生します。迎撃を実施するためには、1F1 を支払う必要があります。また、10.3 項で規定される drm を獲得するためには別途 F1 が必要です。このコストは、1勢力が、1海域で実施する迎撃にのみ適用されます。1海域で複数の勢力が迎撃実施可能である場合、迎撃のコストはそれぞれ別々に支払う必要があります。

例: イギリスが陸軍をスペインに海上輸送しようとしています。フランスは、地図盤 1A/2A のいずれか、あるいは両方で海上迎撃を試みることができます。もし、両方で海上迎撃を行う場合、フランスはそれぞれでコストを支払う必要があります。

ほとんどの海域は複数の「勢力」が隣接する「領邦」を有する状態です。このため、どのプレイヤーから海上迎撃実施の有無を宣言するのか決める必要があります。以下の手順で決定します。

- ・ 海軍修正値に関係なく、島嶼領邦(クレタ島やキプロス島など)は最初に迎撃を試みることができます。
- ・ 沿岸領邦については、海軍修正値の大きな勢力に属する領邦から迎撃の有無を判断することができます。海軍修正値が同じ場合、dr を行い、より大きな目を出した勢力から迎撃の有無を判断することができます。

例: ビザンツ帝国が地図盤 4D のマムルーク朝領邦を攻撃しようとしています。ビザンツ帝国は陸上移動経路を確保できないので、海上輸送能力を使用し陸軍を輸送しようとした。3D の地図盤上で海上迎撃を最初に行うことができる可能性があるのはロードス島を支配しているヴェネツィアです。ヴェネツィアの次に権利を有するのはセルジュクトルコと、ラテン王国です。両国とも、海軍修正値は「+1」なので、dr を行い、順番を決める必要があります。エルサレム王国は最後となります。3D での迎撃がなく、4D の地図盤カードで考えると、迎撃の有無の判断はラテン王国、キプロス島がまず行い、その後、マムルーク朝が行い、Jerusalites が最後となります。

10.3 海上戦闘

海上戦闘も、陸上戦闘と同様の手順で実施しますが、統治者修正は適用されず、傭兵を使用することができない点が異なります。代わりに、+1drm を 4F1 の支出で購入することができます。海上輸送を実施するプレイヤーは、海上輸送開始時点で、上記修正を購入するか、購入する場合にはその総量を宣言して下さい。陸上戦闘とは異なり、購入した drm は1海上輸送を通じて使用することができます。

海上輸送実施側が海上戦闘に勝利した場合、移動を継続することができます。迎撃側が海上戦闘に勝利した場合、海上輸送は失敗し、陸軍および海軍の drm のために消費した $F1$ は失われます。 $dr+drm$ が同じ値であった場合、基本海軍修正値が高い側が勝利を収めたものとします。 $dr+drm$ および海軍基本修正値が同じ場合、海上輸送実施側が勝利を収めたものとします。

海上輸送能力は単独では支配を確立することができません。陸軍による支配権確立の試みの移動経路を確保するためにのみ使用することができます。

11.0 傭兵

ターン実施プレイヤーがクマン (Cuman) あるいは「Polovsians」を支配している場合、陸上経路のみで実施され、海域によって分断されていない「領邦」で、傭兵派遣勢力と同じ地図盤カードか、隣接する地図盤カードにある「領邦」に対する攻撃の支援として傭兵を動員することができます。プロイセンとリトアニアは「異教徒」勢力ですが、傭兵として使用することはできません。

傭兵の効果： 傭兵を使用した場合、Cuman あるいは Polovsians の陸軍修正値を drm として使用することができます。傭兵を動員するためのコストは不要です。ただし、攻撃を実施する際にのみ使用可能で、防御時には使用することができません。傭兵は移動経路を確立する必要はありません。攻撃対象「領邦」が、Cuman あるいは Polovsians と同じかあるいは隣接する地図盤上で海域によって分断されていない状態であればよいのです。

例： Cuman 傭兵は、地図盤 $1D/1E/2F/2$ にある領邦か、地図盤 $3D$ の Thrace 領邦に対する攻撃に使用することができます。ビザンツ帝国あるいは Trebizond に対する攻撃には使用することができます。なぜならば、海域によって分断されている領邦であるからです。地図盤 $3C$ あるいは $3F$ にある領邦に対しても、地図盤が隣接していないため使用することができません。

傭兵は、1 プレイヤーターンには1回の攻撃にしか使用することができません。

12.0 勝利条件

ゲーム終了時 (3.5 項を見よ) に、最も多くの勝利ポイント (VP) を獲得しているプレイヤーが勝利を収めます。VP はゲーム終了時の「勢力」および「領邦」の支配によってのみ獲得することができます。ゲームの途中過程で VP の蓄積を行うことはできません。

支配している「領邦」の収入値に等しい VP を獲得することができます。騎士団領となっている「領邦」についても VP を獲得することが可能です。

複数の「領邦」から構成される「勢力」(フランスなど; ハンガリーなどは異なる) の全ての「領邦」を支配している場合、追加で 1VP を獲得することができます。

「市民革命」「異端宗派」「破門」「災害」等のマーカ類は VP には何の影響も及ぼしません。

アクションカードの枚数

| | | | |
|--------|----|-------|----|
| モンゴル来襲 | 7枚 | 急場しのぎ | 2枚 |
| 騎士団 | 5枚 | 暗殺 | 4枚 |
| 異端宗派 | 4枚 | スパイ | 3枚 |
| 災害 | 8枚 | ジハード | 3枚 |

| | | | |
|-------|-----|----|-----|
| 市民革命 | 6枚 | 教皇 | 12枚 |
| 統治者交替 | 10枚 | | |

各勢力について

アルモラビド (Almoravids)： 西アフリカを支配したイスラム勢力。欧州本土にも勢力を広げたが、ゲームで取り扱う時代には、欧州本土の勢力範囲はスペイン南部に限定される。地図盤 $3A/3B/4B$ に領邦を有する。

アユービド朝/マムルーク朝トルコ (Ayyubids/Mamulukes)：

ゲームで取り扱う時代は、エジプトのアユービド朝の最後(このため、劣悪統治者となっている)と強力なマムルーク朝トルコの勃興に合致する。 $4C/4D/3F$ に領邦を有する。バグダッドもこの勢力の一部として扱っている(歴史的には間違っているが、ゲームデザイン上の処理として許容願いたい)。

ブルガリア (Bulgaria)： 中央ヨーロッパから中近東への経路上に位置し、肥沃な国土を有するが、この時代にはその勢力は低調であった。このため、地図盤 $2C/2D/3C$ 上にぶんかつて表されている。

ブルガール (The Bulgars)： “土地も人民も有さない国”地図盤 $1F/2F$ に領邦を有するが、多くの場合、モンゴルに対するバッファーとしてのみ機能するであろう。

ビザンツ帝国 (Byzantium)： 1204 年の第4回十字軍によって、ヨーロッパおよびコンスタンチノーブルから追い出されたビザンツ帝国は混乱の真っ直中にありました。国家中枢は $niicea$ にあり、バルカン半島に不安定な勢力圏を有しています。しかしながら、しぶとく生きながらえるすべを有しています。

クマン (Cuman)： 東ヨーロッパの傭兵供給源となった部族です。国土をほとんど持たず、少数の部族から構成されていました。地図盤 $2D$ に単一領邦勢力として存在します。

デンマーク (Denmark)： $1B/1C$ に2つの領邦を有します。地図盤 $1C$ にはマルモ (Malmo) 島とデンマーク本土との間の島嶼群を含みます。

イギリス (England)： イギリスは地図盤 $1A/1B$ に領邦を有します。またゲーム開始時点でブランタジネット朝以来の領土である地図盤 $1B$ のフランス領邦を支配しています。史実では、Aquitaine (地図盤 $2A$) もその支配下にあるのですが、ゲーム上、フランスが苦しくなりすぎるのでその部分は脚色してあります。ゲーム開始時の統治者が愚劣ランクであるのは、「ジョン失地王」を表しています。

フランス (France)： ゲーム上最も興味深い国です。4つの連続した領邦 ($1A/1B/2A/2B$) から構成されますが、ゲーム開始時点では $1B$ の領邦はイギリスに支配されています。しかしながら、ゲーム開始時点の統治者は優良ランク(フィリップ 2世)です。強く、裕福な国ですが、2個以上の強国に挟まれ、プレイが難しい国でもあります。

グルジア (Georgia)： 地図盤 $2F$ のコーカサスと $3F$ のアゼルバイジャンから構成される国です。地図盤 $2D$ からのつながりでは、支配要件あるいは収入面からはゲーム上特に意味を持たない国ですが、地図盤 $2F$ では、ブルガールを経由することなく直接陸路でクマンに侵攻できるという地理特性を有しています。

神聖ローマ帝国 (Holy Roman Empire; HRE)： 潜在的にはゲームで最も強力な国ですが、国土は複数の地図盤に分割され、かつ、ゲーム開始時点では多くの領邦がゲームに登場しないというハンデを背負っています(このため、普通に進展した場合、内憂外患状態となってしまう)。帝国のドイツ部分の領土は、地図盤 $1B/1C/2B/2C$ に存在し、両シチリア王国領、マルタ島が飛び地の領土として地図盤 $3B/3C/4B$ に存在します。

ハンガリー (Hungary)： 955 年のマジャール人による破壊の

後、バルカン半島の強国として成立しました。地図盤 2C の領邦のみで構成される単一領邦国家です。収入および立地条件から、2番目の勢力として選択するには非常におもしろい立場の国です。

エルサレム王国 (Kingdom of Jerusalem) : かつての十字軍の忘れ形見です。地図盤 3D (アンティノキア)と 4D (エルサレム)に領邦を有しています。

ラテン王国 (Latin Kingdom) : 東地中海に散在する中小国の緩やかな連合体でしたが、コンスタンチノープル占領によりも成し遂げています。ゲームで取り扱う時代には、国内問題が噴出し、権力闘争が頻発、国境線も幾度と無く変更になっています。地図盤 3C のマケドニア/ギリシア、4D のキプロス島、3D のギリシアおよびアルメニア、の4領邦から構成されています。収入および支配の確立の要件面では、ギリシアとアルメニアは別個の領邦として取り扱います。

リトアニア (Lithuania) : 地図盤 1D 上のとるに足らない異教徒領邦です。バルト海の覇権への欲望から、ロシア (ノヴゴロド王国)あるいはチュートン騎士団に目標とされるでしょう。

ラトビア (Livonia) : バルト海の辺境の異教徒領邦です。この時代にはチュートン騎士団の策源地の一つでした。史実ではノヴゴロド王国のアレクサンドル=ネフスカによって服従させられています。

ノルウェー (Norway) : 地図盤 1B/1C にそれぞれ領邦を有しています。ゲームで取り扱う時代にはバルト海沿岸に十字軍を派遣し、デンマークを悩ましていました。

ポーランド (Poland) : 歴史上と同じく、3つの地図盤 (1C/1D/2C) に分割されています。将来興隆を極めることになるのですが、ゲームで取り扱うよりずっと後の時代のことです。

Polovtsy : 異教徒国家で、ロシアの歴史的な仇敵です。エニグマシステムの犠牲者ともいべき存在で、1E/2D/2F に領邦を有しています。ゲームでは最も扱いづらい国家の一つです。

プロイセン (Prussia) : バルト海辺境の異教徒領邦です。チュートン騎士団がこの時代に躍進する際の中心的な策源地でした。

ロシア (Russia) : この時代には完全に統合された国家の体をなしていません。ノヴゴロド王国とモスクワ王国が覇権を争っている状態の緩やかな連合体というのが実態でした。キエフ王国はすでに滅亡しています。地図盤 1D/1E/1F/2C に領邦を有しています。収入面では優れていますが、地理的要因から最良の国家というには至りません。

サルディニア島/コルシカ島 (Sardinia/Corsica) : ゲームでは独立した「勢力」とは見なせず、独立「領邦」として扱います。このため、「勢力カード」は用意されていませんが、支配したプレイヤーにとっては、1F1 の価値を有します。

セルジューク=トルコ (The Seljuks of Rum) : トルコ人のイスラム教国です。地図盤 3D に大きな領邦を、3F に小さな領邦を有しています。セルジューク=トルコはその後、オットーマン=トルコに吸収されてしまいます。

セルビア (Serbia) : バルカン半島に2つの領邦を有する国家です。バルカン半島の果てることの無い権力闘争の歴史で無視できない勢力を保ち続けています。

スペイン (Spain) : リコンキスタもほぼ完了しようとしています。アルモラビト帝国もイベリア半島中央部からほぼ駆逐され、南スペイン (地図盤 3A) にわずかに勢力を残すのみです。アラゴン王国は東方、すなわち地中海方面への進出にも力を入れており、アテネ周辺までその先遣隊が到達しています。

スウェーデン (Sweden) : 地図盤 1C にのみ領邦を有する単一

領邦国家です。東方への進出を画策しています。

Trebizond : 国家というよりは資本家の集合体ともいべき富裕な領邦で、軍事力はほとんど有していません。国家を存続させるために、知遇を得たものには親切にすることで信頼を得ています。

ヴェネツィア (Venice) : 「セレンッシマ」はこの時代に強大な海軍力を保有しており、領土も、ヴェネツィア (2B)、イストリア (2C)、クレタ島 (4C)、ロードス島 (3D)、エーゲ海の島嶼群 (3C)と広大なものとなっています。

クレジット

| | |
|------------------------|---|
| ゲームデザイン | Richard Berg |
| ディベロップ | Uli Blennemann |
| テストプレイ | Dirk Dahmann, Elke Dahmann, Carl Hotchikiss, Mare Kaczmarek, Marion Lischka, Chistorph Ludwig, Harri Pelkkala, Vinnie Walsh |
| 美術/表紙/パッケージデザイン | Rodger B. Macgowan |
| カウンター | Craig Grando |
| カード | Craig Grando |
| ルールレイアウト、編集 | Mark Simonitch |
| 校正 | Kevin Duke, Steve Carey |
| 制作調整 | Tony Curtis |
| 制作 | Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. Macgowan |

地図盤システムはEvan Jones氏の構想を借用している。

ルールに関する質問

ゲームに関する疑問・質問はお気軽にお問い合わせ下さい。迅速に回答するため、以下の手順で問い合わせ頂きますようお願いいたします。

- ・ 質問毎に、該当するルールの項番を明記してください。
- ・ 切手を貼った返信用封筒を同封の上、2ページに記載している住所まで送付下さい。

インターネットでの質問も受け付けています。以下のメールアドレスまで E-mail にて問い合わせ下さい。

| | |
|--|---------|
| BergBROG@aol.com | デザイナー |
| Ublennemann@aol.com | ディベロッパー |
| gmtgames@aol.com | 出版社 |

このゲームのオンラインサポートは、弊社の web サイトを参照下さい。web サイトの URL は、www.gmtgames.com です。

弊社のデザイナー/ディベロッパーの多くは、Comsimworld の BBS でも活動しています。ウォーゲームに興味を持たれている方は、この BBS も参照されることを推奨いたします。

プレイ実例 (3人プレイ)

ゲームの準備

初期勢力の選択: 各プレイヤーとも初期勢力として3「勢力」を順番に選択します。()内の数値は初期収入値です。

ラウンド1: プレイヤー A ; 神聖ローマ帝国(6)、プレイヤー B ; フランス(6); プレイヤー C ; イギリス(9)を選択しました。

ラウンド2: プレイヤー C ; スペイン(4)、プレイヤー B ; ロシア(7)、プレイヤー A ; アユブ/マムルーク(4)を選択しました。

ラウンド3: プレイヤー A ; アルモラビド(6)、プレイヤー B ; ビザンツ帝国(3)、プレイヤー C ; ハンガリー(5)を選択しました。

注記: 全プレイヤーとも、すでに選択済みの勢力とは隣接しない勢力を選んでいます。アルモラビドとアユブ/マムルークとは隣接していません。というのも、ゲーム開始時点では地図盤 4B/4C がプレイに登場していないからです。

支配マーカの配置: 全プレイヤーとも、選択した勢力カードを自分の前に配置し、支配している領邦に自国の支配マーカを配置します。アルモラビドは南スペインを、イギリスは地図盤 1B のフランス領邦を支配しています。

初期収入: プレイヤー A は神聖ローマ帝国、アルモラビド、アユブ/マムルーク朝の合計で 16F1 を得ます。プレイヤー B はフランス、ロシア、ビザンツ帝国で 16F1 です。プレイヤー C はイギリス、スペイン、ハンガリーで 18F1 となります。

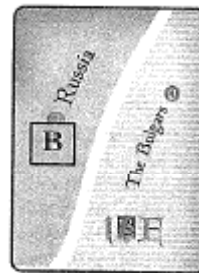
初期統治者ランク: 全ての勢力とも、初期統治者ランクは勢力カードに記載されているので、マーカは不要です。

アクションカードの配布: 残った勢力カードは他のアクションカードの山と併せてよくシャッフルします。この山札をアクションデッキと呼びます。各プレイヤーとも、アクションデッキから4枚のアクションカードを引きます。手札は他のプレイヤーからは見えない様にしておきます。引いてきた手札の内容は次ページを参照してください。使用していない17枚の地図盤カードもよくシャッフルして、裏向けにおいておきます。

ターン1

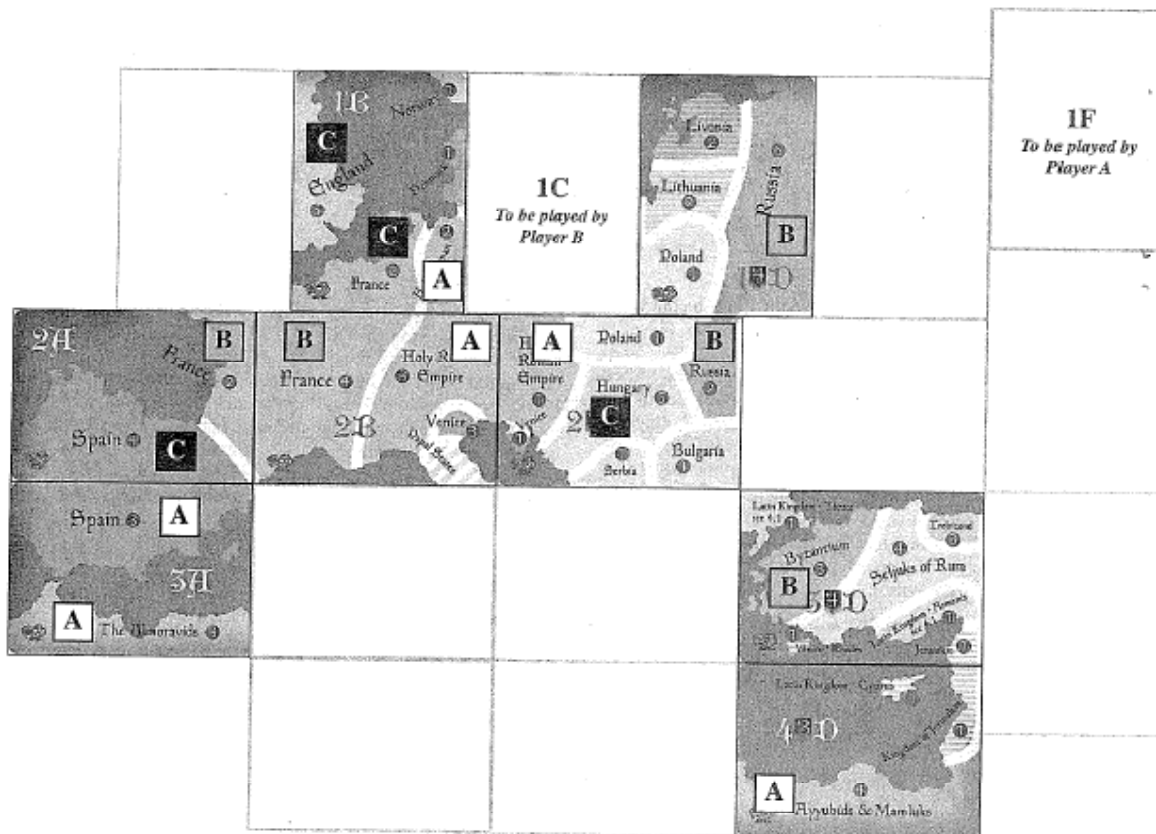
アクションカード補充: プレイヤー A から手番を始めることになりました。すでに4枚の手札を持っていますので手札補充は行いません。

地図盤カードを引く: プレイヤー A は地図盤カードを引きました。引いてきた地図盤カードは 1F、東端に位置するカードです。地図盤カードは引いたならば直ちに使用しなければならないので、テーブル上に配置します。プレイヤー B はロシアを支配しているので、地図盤 1F のロシア領邦に支配マーカを配置することができます。地図盤カードを引いたので、プレイヤー A は続くアクションフェイズに攻撃を1回しか実行できません。



強制カード使用フェイズ: プレイヤー A は強制使用カードを1枚保有(統治者交替)していますので、まずこのカードを使用しなければなりません。プレイヤー A は「統治者交替カード」を使用し、勢力表で DR11-66 を行います。結果は 25 で対象国はプロイセンとなりましたが、ゲームにまだ登場していないので、DR をやり直します。続く DR は 46 で、ハンガリーが統治者交替の対象国となります。プレイヤー C は dr を行い、統治者表で後継者のランクを決定します。dr=4 となったので「普通」の統治者となります。ハンガリーは「愚劣」な統治者が初期統治者で会ったため、非常にうれしい結果となりました。

アクションフェイズ: プレイヤー A は「クマン人」の勢力カードを持っていますが、地図盤がまだ登場していないので、使用するメリットはありません。また、「教皇カード」も持っていますが、この局面では、十字軍、教皇婚姻、破門いずれもあまり効果がありません。プレイヤー A が持っている「ジハードカード」は、イスラム勢力を2国も支配していることもあり、非常に有効なカードです。プレイヤー A はこのターンは手札を温存することにし、このターンの唯一のアクションとして「徴税」を実施することにしました。プレイヤー A は支配領邦からの収益として 16F1 を獲得することができます。これにより、他のプレイヤーから攻撃をうけても、十分な防御態勢をとることができるようになります。





プレイヤー B

地図盤カード: プレイヤー B もこのターンの攻撃は1回で十分と考えていたので、地図盤カードを引くことにしました。引いてきた地図盤カードは 1C でした。地図盤カードをテーブル上に配置します。プレイヤー A は地図盤 1C 上の神聖ローマ帝国領邦に支配マーカを配置することができます。この地図盤カードの他勢力はいずれもプレイに登場していません。



強制使用カード: プレイヤー B は手札の中に2枚の強制使用カードを持っていますのでまずそれらを使用しなければなりません。まず、「モンゴル来襲」カードを使用しますが、これは特に何の影響も及ぼしません。5.1 項により、最初の3枚のモンゴルカードはイベントなしとして扱うためです。2枚目は災害カードです。勢力表で DR11-66 を行い、災害が発生する勢力を決定します。DR=51 となり、スペインで災害が発生します。プレイヤー A はスペイン「勢力カード」上に災害マーカを配置します。災害が発生したため、プレイヤー A は直ちに dr を行い、出目に等しい F1 を支出しなければなりません。dr=2 でしたので、プレイヤー A は 2F1 を支払います。災害マーカが配置されているため、スペインでは市民革命が発生する可能性があります。

アクションフェイズ: プレイヤー B は市民革命カードを保有していますが、このターンの開始時点から「災害」マーカが配置されている勢力が無かったため使用することができません。

プレイヤー B は、地図盤 1B 上のイギリス支配下のフランス領邦に対して、フランスから攻撃を実施することを宣言しました。プレイヤー B は 12F1 を、プレイヤー C (イギリス支配) は 9F1 を民兵動員費用として密かに指定しています。3F1 につき+1drmm を獲得することができるのです。プレイヤー B は「スパイカード」をプレイヤー C に対して使用し、民兵動員に使用した F1 を明らかにするよう要求しました。プレイヤー C は金額を明かしたくないので、手札から「暗殺カード」を使用し、スパイカードの効果を無効にしました。

両プレイヤーとも同時に、民兵動員ののために使用した F1 を明らかにします。フランスの最終的な drmm は +7 (+4 ; 民兵、+2 ; 陸軍基本修正、+1 ; 統治者ランク修正) となります。対するイギリスは +3 (+3 ; 民兵、+1 ; 陸軍基本修正、-1 ; 統治者ランク修正) です。両プレイヤーとも dr を行い、drmm を加算します。その結果、フランスの方が大きな値となったので、フランスが戦闘に勝利します。プレイヤー B は地図盤 1B のフランス領邦に自分の支配マーカを配置することができます。

プレイヤー B のプレイヤーターンはここで終了します。地図盤カードを引いたため、攻撃は1回しか実施できないことに注意してください。

プレイヤー c

地図盤カード: プレイヤー C は地図盤カード 1A を引いてきたのですが、このターンの2回の攻撃を実施したいので、地図盤カードは引かないことにしました。

アクションカードの補充: プレイヤー B のターンの「暗殺」カードを使用したため、プレイヤー C の手札は3枚となっています。このため、山札から1枚を補充することができます。引いてきたカードは

「ジハードカード」でした。

強制カード使用: プレイヤー C は強制使用カードを有していませんので、このフェイズはスキップします。

アクションフェイズ: プレイヤー C は以下の行動を実施します。

- 手札からポーランドの勢力カードをプレイします。ポーランドの3領邦に自分の支配マーカを配置し、初期収入として 2F1 を獲得します。

- 地図盤 1B のフランス領邦に対して、「異端宗派」カードをプレイし、dr を行います。dr=3 となり、これは、当該領邦の収入値より大きいので、異端宗派が誕生します。異端宗派マーカを地図盤 1B のフランス領邦に配置します。異端宗派マーカが除去されるまで、この領邦からは収入を得ることができなくなります。

- フランス陸軍を警戒して、「暗殺カード」をフランスに対して使用します。暗殺の成否判定の dr=6 となり、暗殺に成功します。プレイヤー B は統治者表で dr を行い、dr=6 となります。フランスの次期統治者の統治者ランクは「愚劣」となります。

- 続いて攻撃を実施します。まず、ハンガリーがセルビアを攻撃します。プレイヤー C は 3F1 を消費して民兵動員による+1drmm を獲得することになりました。ハンガリーの統治者ランクは「愚劣」なので、最終的な修正値は 0 となります。対するセルビアは勢力カードがプレイに登場していませんので、誰も支配していない状態と見なされ、陸軍修正値は「0」、統治者ランクによる修正も「0」として扱います。プレイヤー A あるいは B がセルビアの dr を行います。dr がともに 3 だったとすると、防御側(=セルビア)が勝利を収めたことになり、プレイヤー C はセルビアの支配権を獲得することはできません。

- 続いて、プレイヤー C はスペインを使用し、スペイン南部のアルモラビドを攻撃しようと試みます。スペインの陸軍修正値は「+2」、統治者修正値は「+1」と優秀ですが、プレイヤー A は 30F1 を保有し、膨大な数の民兵を動員可能です。攻撃が失敗しても攻撃発動のための 1F1 を失うだけですので、プレイヤー C は、プレイヤー A が過剰に民兵を動員し国庫を疲弊させることを期待して、攻撃を実施します。プレイヤー C の期待通り、プレイヤー A は 12F1 を使用し、民兵動員による修正「+4」を獲得しました。プレイヤー C は民兵は全く動員しませんでした。プレイヤー C は戦闘解決の dr で dr=4 をだし、修正を加えると 7 となります(陸軍修正「+2」と統治者ランク修正「+1」)。プレイヤー A の dr は dr=2 でした。これに修正を加え、最終的な結果は 6 となります(アルモラビドの陸軍修正「+1」、統治者ランク修正「-1」、民兵修正「+4」)。戦闘はプレイヤー C が勝利することになります。地図盤 3A のスペイン南部領邦にプレイヤー C の支配マーカを配置します。

- プレイヤー C は「騎士団カード」を有していますが、これは、アルモラビドがスペイン南部に対して反撃してきたときに、「+2」の修正として使用できるので手札に残しておくことにしました。

- プレイヤー C はイスラム勢力を全く支配していませんので、「ジハードカード」を捨て札としました。

まとめ

第1ターン終了時点で、プレイヤー A は 18F1、プレイヤー B は 3F1、プレイヤー C は 6F1 有しています。かなり大規模な戦闘が行われました。モンゴルは未だ来襲してきていません。全てのプレイヤーに勝利の可能性があると言えます。