

1.0 はじめに.....	1
2.0 カード.....	1
2.1 カードの種類.....	1
2.2 カード効果.....	2
2.2.1 リーダー.....	2
2.2.2 戦闘ユニット.....	2
2.2.3 地形.....	2
2.2.4 スペシャル.....	3
3.0 戦場.....	3
3.1 戦場のレイアウト.....	3
3.2 スタッキング.....	3
3.3 支配.....	3
3.4 戦場の状況.....	3
4.0 初期配置.....	3
5.0 勝利条件.....	4
6.0 ゲームターン.....	4
6.1 イニシアチブ.....	4
6.2 ターンシーケンス.....	4
6.2.1 士気チェック.....	4
6.2.2 戦闘.....	5
6.2.3 (A) 標準的な移動.....	5
6.2.3 (B) 側面ポジションの移動.....	6
6.2.3 (C) チャージ.....	6
6.2.4 破棄.....	6
7.0 地形.....	6
8.0 スペシャルカード.....	7
9.0 シナリオ.....	7
9.1 ヒストリカルシナリオ.....	7
9.1.1 第一次セントオールバンズ 1455年5月22日.....	7
9.1.2 ブロア・ヒースの戦い 1459年9月23日.....	8
9.1.3 ラドフォード橋の戦い 1459年10月12日.....	8
9.1.4 ノーサンプトンの戦い 1460年7月10日.....	8
9.1.5 ウェイクフィールドの戦い 1460年12月30日.....	8
9.1.6 モーティマーズクロスの戦い 1461年2月3日.....	8
9.1.7 第二次セントオールバンズの戦い 1461年2月17日.....	8
9.1.8 第一次フェリー橋の戦い 1461年3月27日.....	9
9.1.9 第二次フェリー橋の戦い 1461年3月28日.....	9
9.1.10 タウトンの戦い 1461年3月29日.....	9
9.1.11 ヘッジレイ・ムーアの戦い 1464年4月25日.....	9
9.1.12 ヘクサムスの戦い 1464年5月15日.....	9
9.1.13 エッジコートムーアの戦い 1469年7月26日.....	9
9.1.14 ロセコテフィールドの戦い 1470年3月12日.....	9
9.1.15 バーネットの戦い 1471年4月14日.....	10
9.1.16 テュークスベリーの戦い 1471年5月4日.....	10
9.1.17 ボズワースの戦い 1485年8月22日.....	10
9.1.18 ストークの戦い 1487年6月16日.....	10
9.1.19 シュルーズベリーの戦い 1403年7月21日.....	10
9.1.20 ヘワース湿原での小競り合い 1453年8月24日.....	10
9.2 ランダムシナリオ.....	10
9.3 薔薇戦争キャンペーン.....	11

デザイナーノート.....	11
詳細なサンプルプレイ.....	13

1.0 はじめに

Sun of York は、15 世紀後半に行われた英国の「薔薇戦争」での戦闘を描いたカードゲームです。英国王冠をめぐるこれらの戦争は、長期間の平和が極度の暴力によって中断されたとして最もよく説明することができます。このゲームは感嘆符(exclamation point)を表しています。プレイヤーは、戦場で対峙するヨーク軍とランカスター軍を指揮します。それぞれの勝利は王位への主張を強化します！

コンポーネント

- ・それぞれ 110 枚のカードの 2 つのデッキ (1 つはランカスター、もう 1 つはヨーク)
- ・140 個のステータスマーカーのハーフシート
- ・ルールブック
- ・2 枚のプレイヤーエイドカード
- ・5 つの 6 面サイコロ

ゲームまたはそのコンポーネントについて質問やコメントがある場合は、gmtoffice@gmtgames.com に電子メールを送信するか、ConsimWorld.com または BoardGameGeek.com の Sun of York ディスカッション掲示板にメッセージを投稿してください。

2.0 カード

各プレイヤーは、プレイ中に 110 枚のカードを自分のデッキからプレイします。各デッキのカードには 1 から 110 までの番号が付けられています。これらのカードは、各戦に関与する貴族リーダーと、その指揮下にあるさまざまなタイプの戦闘ユニットを表しています。さまざまな種類の地形が描かれているほか、歴史的な味わいを提供する「特別な」カードのコレクションもあります。

2.1 カードの種類

次の種類のカードとそのバリエーションが含まれています。

2.1.1 リーダー：これらのカードは、戦闘に参加した派閥を指揮する貴族を表しています。これらには貴族と王の両方が含まれます。貴族は通常、紋章で表されます。王は肖像画が描かれています。プレイヤーは、一部の王族が 2 枚のカードを持っていることに気付くでしょう。1 枚は貴族、もう 1 枚は王です。これが薔薇戦争の本質でした！リーダーは戦闘でユニットを指揮する能力を持っています。

2.1.2 歩兵(Footsoldiers)：これらのカードは標準的な歩兵ユニットを示します。それらは、軍隊を編成しようとしている貴族の質と入手可能性に応じて、いくつかのカテゴリに分類されます。

- ・徴募兵(Levies)：農民、商人、その他の地元の人々が地元の紳士の旗の下に集まりました。これらは多くの場合、最も基本的な武器のみを備えた暴徒にすぎませんでした。

- ・装甲兵(Men-at-Arms)：より良い (任意の) 訓練を受けたプロの兵士。多くの場合、以前にヨーロッパで戦闘経験があります。

- ・騎士(Knights)：高度な訓練と経験を積んだ貴族で、従者と最高の装備を備えています。これらは、政治的利益のために政治派閥に直接奉仕を提供した兵士でした。これらの貴族とその家族の多くは、彼らの忠誠の結果として存在しなくなりました。

2.1.3 射撃部隊：これらのカードは、直接接触する前に、長距離でターゲットを攻撃する能力を持つユニットを表します。

- ・ロングボウ：戦争中に最も普及したタイプのユニットで、多くの場合7～8対1の比率です。それらは豊富で費用対効果が高いものでした。
- ・クロスボウ：これらのユニットは、大陸からの有給の軍隊を表しています。彼らの腕は当時の鎧（鎖帷子に取って代わったプレートアーマー）に対してより効果的であり、ユニットはよりよく訓練されていました。
- ・ハンドガン：当時はまだかなりまれですが、より一般的になっています。クロスボウのように、これらのユニットは大陸からの有給の軍隊を表しています。これらのユニットは最初の打撃として使用されましたが、ロード時間が遅いため、標準の白兵戦に頼らざるを得ませんでした。

2.1.4 ポールアーム：これらのカードは、さまざまな長さの槍武器を持つユニットを表します。これらの部隊は一般的に、特に騎兵に対する防御においてより効果的でした。

- ・ビル(Bill)：最も一般的なタイプのポールアーム武装ユニット。これらの部隊は短い槍で武装していました。
- ・パイク(Pike)：これらのカードは、大陸からの有給の軍隊を表しています。彼らは非常に熟練しており、非常に長い槍で武装しています。

2.1.5 騎兵(Cavalry)：これらのユニットは騎兵を表します。期間中の戦闘の性質を考えると、馬を装備したほとんどのユニットは下馬して戦うことを好みました(Men-at-Arms ユニットは下馬した騎兵と見なすことができます)。騎乗部隊が効果的に使用された機会がいくつかありました。ゲームで使用できる騎兵ユニットの種類は「槍」のみです。これらは機動性がありますが、軽装甲および重装甲騎兵を表しています。

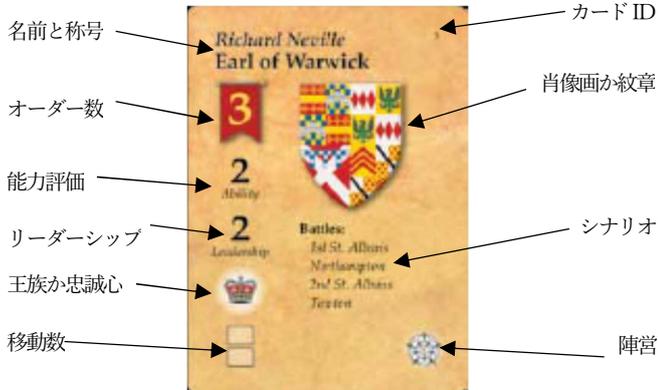
2.1.6 地形：これらのカードは、戦場に共通するさまざまな地形の特徴を表しています。町、教会、丘、森、小川、橋が含まれています。

2.1.7 スペシャル：これらのカードは、ゲームに歴史的な味を加えるために提供されています。それぞれが、対立する派閥の1つを支持または妨害する特定の効果を提供します。各スペシャルカードの使用法の詳細は、後のルールセクションで提供され、カード自体に要約されています。

2.2 カード効果

各カードの右下隅には、それが属するデッキが示されています。白い薔薇はヨークのデッキを表しています。赤い薔薇はランカスターのデッキを示しています。各カードには、次のように異なる評価が付けられています。

2.2.1 リーダー



- ・名前：リーダーの名前と称号。
- ・オーダー数：このバナー番号は、カードがオーダーカードとして使用される時に加算されるオーダーの数です。
- ・能力：リーダーは、戦闘に参加したときに1つのサイコロを振ります。この値は、敵ユニットに「ヒット」を与えるために必要な数の結果（またはそれ以下）を示します。

・リーダーシップ：リーダーが同じ戦場のポジションにいるときに、戦闘ユニットの士気チェックダイスロールから差し引かれる累積修正。

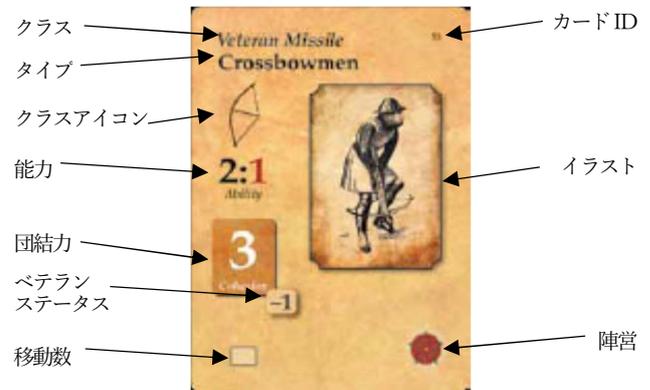
・王族(Royalty)：カードの小さな王冠 (♔) は、リーダーが王族であることを示します（または、ウォリックの場合はそうかもしれません）。王族は、「反逆(Treason)」カードと「ウォリック(A Warwick)」カードの影響を受けません。

・忠誠心(Loyalty)：小さな「真の青」のハートのアイコン (♥) は、リーダーが忠誠心を持っていることを示します。忠実なリーダーが敵軍に配置されている場合、忠実なユニットは「反逆」カードと「ウォリック」カードの影響も受けません。戦争の期間中に王家の後継者が確執しただけでなく、多くの家族も古い記録と恨みを解決する機会に利用しました。

・バトル：リーダーが積極的に参加できるシナリオを示します。非歴史的な「ランダム」シナリオをプレイしない限り、特定のシナリオで利用できないリーダーは、オーダーカードとしてのみ使用できます。

・移動：このアイコンは、オーダーを受けたときにユニットが移動できる隣接するポジションの数を示します。1つのボックスは1つのポジションのみ移動できることを示します。2つのボックスは、ユニットが最大2つのポジションに移動できることを示します。

2.2.2 戦闘ユニット



・名前：ユニットクラスとユニットタイプが含まれます。ユニット名の下に、そのクラス（射撃部隊、ポールアーム、歩兵、騎兵）を示すアイコンが印刷されています。一部のユニットは、クラスの横に「ベテラン」として指定されています（例：「ベテランクロスボウ」）。

・能力：戦闘ダイスロールでこの数以下が出れば敵ユニットにヒットします。射撃ユニットには2つの能力番号があることに注意してください。二つ目の（赤）番号は、長距離攻撃で使用するためのものです。

・団結力：戦闘で出たサイコロの数と、退却する（破棄される）の前にユニットが取るることができるヒット数の指標。ヒットが持続するたびに、ユニットの団結力が1つ減少します。ヒットしたユニットはまた、士気チェックステップ中に退却しないように、士気チェックのダイスロールを現在の団結力以下にする必要があります。

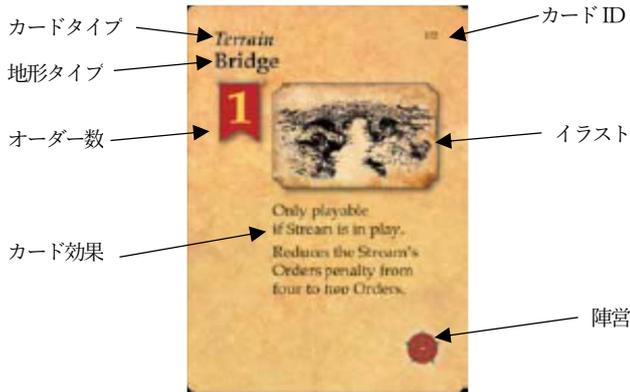
ベテランステータス：上記のように、ベテランユニットはユニットクラスで示されます。さらに、これらのユニットは、他の修正に加えて、士気チェックダイスの目が1つ減らすことを思い出させるために、団結の隣に「-1」アイコン (-1) が描かれています。

移動：このアイコンは、オーダーを受けたときにユニットが移動できる隣接するポジション(position)の数を示しています。1つのボックスは1つのポジションのみ移動可能であることを示します。2つのボックスは、ユニットが最大2つのポジションを移動できることを示します。

2.2.3 地形

・オーダー：リーダー（およびスペシャル）カードと同様に、これはオーダーカードとして使用されたときに加算されるオーダーの数です。

- ・効果：地形効果がどのように使用されるかを要約した短い文章。これらのカードの使用の詳細については、以下の地形カードのルール 7.0 を参照してください。



2.2.4 スペシャル



- ・オーダー：リーダーカードや地形カードと同様に、これはオーダーカードとして使用されたときに加算されるオーダーの数です。
- ・効果：特殊効果の使用方法を要約した短い文章。これらのカードの使用の詳細については、以下の特別カードのルール 8.0 を参照してください。

3.0 戦場

ほとんどのウォーゲームとは異なり、Sun of York は、戦闘中の動きを示すために印刷されたマップシートを使用しません。代わりに、カードはゲームテーブルの制約内で整理された方法でプレイされます。一般的に、少なくとも 3x4' の領域が必要です。そうしないと、物事が少し窮屈になる可能性があります。

3.1 戦場のレイアウト

戦場は下の図に従って編成されています。カードは 3 つのウィングでプレイされ (当時は「バトル」と呼ばれていました)、それぞれに 3 つのポジションが含まれています。また、プレイ中にカードを配置して、ミドルグラウンドと後方(Rear)ポジションに側面攻撃を実行できる 2 つの側面(Flank)ポジションがあります。



リーダーと戦闘ユニットカードは、戦闘中に前後に移動します。戦闘ユニット (のみ) は、味方の側面ポジションから敵の側面ポジションに移動できません。戦闘ユニットは側面ポジションから戦闘ポジションに移動できますが、その逆はできません。戦闘ユニットは、リーダーを含む非交戦ポジションから開始し、非交戦隣接ポジションに移動した場合にのみ、占領された戦闘ポジション (後方ポジションが敵によって占領された戦闘ポジション) から隣接戦闘で隣接ポジションに移動できます。(常に) または側面攻撃の一部として敵の占領ポジションに移動できます (以下の勝利条件と側面攻撃を参照)。ポジションは、共通の境界を共有する場合にのみ隣接します。斜めの動きは許可されていません。

戦闘は戦闘ポジション (ミドルまたは後方) でのみ発生します。側面ポジションでの戦闘は許可されていません。

3.2 スタッキング

戦闘ポジション内の各ポジションは、一度に各側から 4 つの戦闘ユニットをスタックできます。戦闘ユニットをすでに 4 枚の味方戦闘ユニットカードが含まれているポジションに移動するには、それらの 4 枚のうちの 1 枚を最初に別のポジションに移動する必要があります。戦闘ユニットカードは、すでに 4 つの戦闘ユニットが含まれているポジションに自発的に移動することはできませんが、1 つに後退することを余儀なくされる場合があります (例外：側面攻撃)。カード自体に指定されていない限り、スペシャルカードと地形カードは、4 戦闘ユニットのスタック制限にはカウントされません。カードに別段の記載がない限り、地形は任意の戦闘ポジションまたは側面ポジションに配置できます。

3.3 支配

ポジションの支配は、側面攻撃の侵入修正を決定するために重要です。各戦闘ポジションの側面ポジションと後方ポジションは、常にそれらの中に設置された側の友軍領域である (支配される) と見なされます。ミドルポジションは、敵の戦闘ユニットがない間、それらを占領した最後の側の友軍領域であると見なされます。

3.4 戦場の状況

薔薇戦争中の紛争は一年中いつでも起こっていました。戦いは、最も政治的に適切であると見なされたときに解決されました。これを考えると、戦争を通してさまざまな気象の影響が働いていました。各シナリオは、適切な気象条件とともにリストされています。オプションは次のとおりです。

- ・良い(Good)：変更なし
 - ・暑い(Heat)：すべてのオーダーコストが 1 増加します。
 - ・霧(Fog)：射撃ユニットの長距離射撃能力を 1 (最低 1) 減らします。
 - ・冬(Winter)：すべてのユニットが士気チェックロールに 1 追加します。すべての射撃ユニットの長距離射撃能力を 1 減らします (おそらくゼロにします)。
- 簡単に参照できるように、適切な気象マーカーを戦闘の片側に設定します。

4.0 初期配置

各シナリオの開始時に、各プレイヤーは指定されたリーダーカードと地形カードをデッキから取り除き、割り当てられた戦場のポジションに配置します。各プレイヤーは残りのカードをシャッフルし、16 枚のカードを配ります。プレイヤーはこれらのカードを確認し、必要に応じて後方戦闘ポジションに裏向きに置き、これらのカードのうち 4 枚を最初の手札として保持します。シナリオで「攻撃」と説明されているプレイヤーは、対戦相手が終了した後、

再配置する機会があります。配置が完了すると、戦闘ポジションに割り当てられたすべてのカードが表向きに裏返されます。戦闘ポジションに配置された非戦闘ユニットカードは直ちに破棄されます。

例：プレイヤーは、歴史的シナリオの開始時に、11の戦闘ユニット、3つのリーダー、1つの地形、1つの特別カードで構成される16枚のカードを配ります。リーダーカードと地形カードは過去のシナリオでは配置できないため（これらのアイテムはセットアップによって事前に決定されています）、オーダーカードとしてのみ使用できます。プレイヤーは、3つの戦闘ユニットを左右の後方ポジションに配置し、4つの戦闘ユニットを中央の後方ポジションに配置します。配置中に対戦相手が推測し続けるために、彼はまた、1枚のリーダーカードを左右の後方ポジションに配置します。彼は手札に戦闘ユニット1枚、スペシャル1枚、リーダー1枚、地形カード1枚（後者の3枚はオーダーとして使用できる）を残します。対戦相手がユニットの配置を終了すると、後方戦闘ポジションにあるすべてのカードが公開されます。配置された2枚のリーダーカードはすぐに捨てられます。

ランダムな配置が少ないオプション#1：セットアッププロセスのランダム性を考えると、片側に軍隊カードが非常に少ないため、すぐに虐殺される可能性があります。この可能性を軽減するために、両方のプレイヤーは配置前に非軍隊カードをいくつでも捨てて、代わりにカードを引くことができます。シナリオで定義された攻撃側が最初に破棄し、次に防御側が後者のオプションで破棄します。攻撃側が破棄した場合、防御側は最初のイニシアチブロールに+1のボーナスを獲得します。防御側も破棄することを選択した場合、この特典は没収されます。

ランダム配置が少ないオプション#2：ランダム配置がさらに少ない場合、プレイヤーは、シナリオに必要な破棄の前に、セットアップの一部として完全にシャッフルされたデッキから初期配置を引き出します。各プレイヤーは、許容できる最初の手札を得るまでドローを続けます。次に、各プレイヤーは、そのポイントに到達するために捨てたカードの数を数えます。最も少ないカードを捨てたプレイヤーは、最初のイニシアチブロールに+1のボーナスを獲得します。その後、残りのすべてのカードがシャッフルされてデッキに戻され、シナリオで定義された破棄が完了します。

5.0 勝利条件

シナリオに勝つためには、部隊は敵の中央戦闘後方ポジション、または敵の左右両方の戦闘後方ポジションを占領する必要があります。ポジションを獲得するには、そのポジションに少なくとも1枚の戦闘ユニットカードが必要であり、敵の戦闘ユニットカードが存在しない必要があります。占領は、これらの条件の両方が満たされた瞬間に決定されます。

占領された戦闘ポジションにカードをプレイすることはできませんが、戦闘ユニットが退出した戦闘ポジションにリーダーがいる場合、カードはカードの内外に移動できます。占領された戦闘ポジションから隣接する戦闘ポジションに移動するユニットは、退去するのと同じポジション（後方またはミドル）にのみ入ることができます（つまり、直接横向き）。占領された戦闘ポジションから敵の占領ポジションに入るユニットは、「側面攻撃」を構成する必要があります（移動中のユニットによる即時攻撃を可能にします）。リーダーは、占領された戦闘ポジション内で通常通り移動できますが、戦闘ポジションに出入りすることはできません。

6.0 ゲームターン

ターンは2つの交互の一連のステップで構成され、その前にダイスロール

があり、どちらの側がそのターンの主導権を握っているのかを確認します。イニシアチブロールに勝ったプレイヤーは、最初に自分のカードで一連のステップを完了し、次に「負けた」プレイヤーが続きます。片方が勝利条件を達成するまで、これらのターンを通してプレイが続きます。

6.1 イニシアチブ

各ターンの開始時に、両陣営はサイコロを振り、現在戦闘ポジションに配置されているリーダーの最高オーダー値を追加します。結果が最も高いプレイヤーは、そのターン中に最初に移動する権利があります。修正されたロールが同点の場合、最後にイニシアチブを獲得したプレイヤーがそれを維持するか、（最初のターンのみ）シナリオの説明で「攻撃」と記述されたプレイヤーがイニシアチブを獲得します。

6.2 ターンシーケンス

ターンの最初のプレイヤーが決定したら、指定された順序で以下に示す手順に従います。最初のプレイヤーがシーケンスを完了すると、他のプレイヤーも同じシーケンスに従います。2人目のプレイヤーが終了すると、ターンは終了します。

1. 士気チェック：「ヒット」マーカーが置かれている各戦闘ユニットは、持続するヒットごとに士気チェックを行わなければなりません。士気チェックに失敗した各戦闘ユニットは退却しなければなりません。すべての戦闘ユニットの士気チェックに続いて、戦闘に参加した各リーダーは戦闘での死をチェックする必要があります。生き残った各リーダーは、リーダーのコミットメントステータスを使用することができます。
2. 戦闘：敵の戦闘ユニットと同じポジションにいる、または敵の戦闘ユニットに長距離射撃できる各戦闘ユニットは、攻撃を行うことができます。攻撃を行う各ユニットはそのようにマークされており、移動したり、リーダーが戦闘に参加したりすることはできません。
3. 移動：プレイヤーの手札にあるオーダーカードをプレイして、移動オーダーのプールを作成することができます。これらの移動オーダーは、攻撃していない戦闘ユニットを移動するために消費されます。戦闘に参加していないリーダーは、移動オーダーを出さずに移動できます。
4. 破棄：アクティブなプレイヤーは任意の数のカードを破棄し、最大4枚のカードを引いて4枚のカードの手札を埋めます。

6.2.1 士気チェック

プレイヤーのターンの開始時にヒットを受けている戦闘ユニットカードは、ヒットが持続するたびにサイコロを振る必要があります。これらのロールのいずれかがユニットの現在の団結力の値よりも大きい場合、ユニットは退却します。戦闘ユニットのポジションにいるリーダーのリーダーシップボーナスとベテランステータス修正を、各ダイスロールから差し引きます。「自動」ダイスロールの結果はありません。「1」または「6」は、自動的に成功または失敗するわけではありません。

- ・退却の結果(Retreat Result)：退却する戦闘ユニットは、最近受けたヒットを無視し（すべてのヒットマーカーを破棄し）、すぐに1ポジション戻る必要があります。入らなければならないポジションが完全にスタックされている場合、ユニットは完全にスタックされていない非戦闘（側面ではない）ポジションに横に移動することができます。ユニットが横に移動できない場合は、完全にスタックされた後方ポジションに移動し、自動的に敗走しなければなりません（破棄されます）。退却ユニットが侵入する完全にスタックされたポジションにあるユニットは、（ヒットしたかのように）即座に士気チェックを行う必要があります。これらのチェックにパスしなかった場合、すぐに団結力ヒットが発生します。後方ポジションで士気チェックに失敗した（退却した）ユニットは廃棄され

ます。ユニットは、団結力チェックに失敗するとすぐに退却します。別のユニットの士気がチェックされる前に、退却移動とその後の効果はすべて解決されます。

- ・立ち止まった結果(Standing Result)：士気チェックロールを生き残った各ユニットは、持続したヒット数だけ団結力の値が減少します。団結力マーカーを使用して、ユニットが1回以上ヒットした後、ユニットの団結力を追跡します。団結力の値が「0」以下に低下したユニットは即座に除去されます。
- ・リーダーチェック：すべての戦闘ユニットが士気をチェックした後、戦闘に従事しているすべてのリーダー、リーダー戦闘を介して持続するすべてのヒット、および/または敵ユニットとのポジションにいるすべてのリーダーに対してサイコロを振ります。これらのロールのいずれかが「6」の値になる場合、リーダーは除去されます(またはキャンペーンをプレイするときに「負傷した」と見なされます)。あるポジションに一人で残された生き残ったリーダーは、すぐに後方戦闘ポジションに向かって、またはそのポジションにフォールバックします。敵の戦闘ユニットと後方のポジションに一人にいる場合、リーダーは除去され、戦闘ポジションが占領されます。

例：団結力が「3」の戦闘ユニットが2回ヒットしました。次の士気チェックステップの間に、それは2つのサイコロを振ります。これらのロールのいずれかが「3」より大きい場合、ユニットは持続した2回のヒットを無視し、「3」の団結力を維持しながら後方戦闘ポジションに向かって後退します。次のターンでは、それは別のヒットを維持します。次の士気チェックステップでは、1つのサイコロを振ります。ロールが3以下であると仮定すると、その団結力は「2」に減少し、現在のポジションに留まります。

6.2.2 戦闘

敵の戦闘ユニットと一緒にポジションを占める戦闘ユニットは、「交戦中」と見なされ、攻撃する可能性があります(may attack)。敵の戦闘ユニットを含む同じ戦闘で、非交戦ポジションに隣接するポジションにいる非交戦射撃ユニットは、長距離射撃を使用してそれらの敵ユニットを攻撃することができます。

- ・ユニットの団結力：すべての戦闘ユニットは、衝突が進行するにつれて低下する可能性のある団結力の評価で示されます。ユニットの現在の団結力は、そのユニットの攻撃中に振られたサイコロの数を示します。たとえば、団結力が2のユニットは、2つのサイコロを振ります。
- ・ユニット近接能力：すべての戦闘ユニットには、ゲームの状況(地形、スペシャルカードなど)によって変更される可能性のある能力評価も記載されています。これは、ダイスにロールして敵ユニットにヒットを与えることができる最大値です。たとえば、能力が3のユニットは、1、2、または3の各ダイスロールでヒットを引き起こします。
- ・ユニットの長距離能力：射撃ユニットには2つの能力評価があります。最初の(黒の)番号は、射撃ユニットが交戦しているときに使用されます。2番目(赤)の数字は、射撃ユニットが長距離射撃を使用している場合に使用されます。交戦中のユニットは、最初の評価のみを使用できます。交戦中のユニットは、長距離射撃を使用することはできません。
- ・攻撃方法：攻撃するすべてのユニットは、サイコロを振る前に決定する必要があります。攻撃する各ユニットに「攻撃」マーカーを置き、そのターンは移動できないことを記録します。
- ・ダメージ配分：あるポジションにあるすべてのヒットが決定されると、防御側はそのポジションにあるユニット間で可能な限り均等にヒットを分配します。そのポジションにいるすべてのユニットが少なくとも1つを受け取るまで、どのユニットも2番目のヒットを受け取ることはで

きません。そのポジションにいるすべてのユニットがそれぞれの団結力に等しいヒットを受けるまで、どのユニットも現在の団結力を超えるヒットを受けることはできません。ユニットは、現在の団結力よりも多くのヒットを強制された場合、すぐに除去されます。「ヒット」マーカーを使用して、敵ユニットの各ヒットを示します。

例1：団結力が3、2、1の3つの戦闘ユニットは、合計7回のヒットを受けることができます。各ユニットには1ヒットが割り当てられます。団結力が1のユニットは別のヒットに耐えられないため、団結力が3と2のユニットにはさらに2つのヒットが割り当てられます。6番目のヒットは団結力が3のユニットにのみ適用できます。すべてのユニットが最大ヒット数を受けているため、ユニットの1つを破棄する必要があります。

例2：あるポジションにいる3つの戦闘ユニットはすべて、それらの団結力の評価に等しい数のヒットを受けました。ポジションはさらに3ヒットします。各ユニットは追加のヒットを取得する必要があり、3つすべてが除去されます。

- ・リーダー戦闘：士気チェックステップの終わりに、プレイヤーは戦闘が発生しているポジションにいるリーダーをコミットすることを選ぶことができます。これらのリーダーを「リーダーのコミットメント」マーカーで「コミット済み」としてマークします。コミットしたリーダーを含むポジションにいるすべての戦闘ユニットは、コミットしたリーダーごとに能力が1増加します。コミットしたリーダーはまた、リーダーシップ評価に1追加し、リーダーの指定された能力の評価を使用して戦闘ダイスロールを追加します。コミットされたリーダーは、同じポジションにいる敵のリーダー(コミットされているかどうかに関係なく)を攻撃しようとして、追加の戦闘ダイスロールを指示することができます。成功した場合は、敵のリーダーをヒットとしてマークします。士気チェックステップの終わりに、「死亡ロール」を生き延びたコミットされたリーダーは、「リーダーコミットメント」マーカーを除去することによって戦闘から撤退することができます。敵ユニットなしでポジションを占めるコミットされたリーダーは、リーダーの死亡をチェックした後、「リーダーコミットメント」マーカーを除去する必要があります。

6.2.3 (A) 標準的な移動

攻撃しなかった戦闘ユニットを移動するためにオーダーが消費されます。一般的に、戦闘ユニットは1ターンに1度しかオーダーを受け取れません(ただし、一部のスペシャルカードは再活性化を許可します)。これらのコストは、戦場の状況(地形、スペシャルカードなど)により増加する可能性があります。

- ・1 オーダー：戦闘内の隣接するポジションに(場合によっては通過して)交戦していないユニットを移動します。
- ・1 オーダー：ユニットをプレイヤーの手札から後方戦闘ポジションに(場合によっては通過させて)移動します。
- ・2 オーダー：交戦中のユニットを戦闘内の隣接するポジションに移動します。離脱ユニットは、友軍の後方ポジションに向かって移動する必要があります。
- ・2 オーダー：ユニットをプレイヤーの手札から味方の側面ポジションに移動するか、ある側面ポジションから別の側面ポジションに移動します。

リーダーを含むポジションでターンを開始するユニットは、オーダーを消費せずに移動でき、占領された戦闘ポジションから隣接する戦闘ポジションに移動できます。戦闘ユニットは、完全にスタックされたポジションに自発的に入ることはできません。リーダーは、オーダーしたユニットに同行する必要はありません。ユニットを前方に送り、その後後退することができます。敵ユニットが占領している戦闘ポジションに入る戦闘ユニットは、直ちに

停止しなければなりません。戦闘ユニットは、敵の戦闘ユニットを含む側面ポジションを移動できます。

コミットされていないリーダーは、オーダーを消費せずに移動することができます。リーダーは戦闘に参加すると、(殺されない限り) 離れることはできません。リーダーは、左翼または右翼の戦闘に参加する前に、中央の戦闘に参加する必要があります(中央の戦闘にリーダーがいない場合)。シナリオで許可されている場合、すべての戦闘に少なくとも1人のリーダーが含まれていれば、複数のリーダーを戦闘ポジションに配置できます。

すべての戦闘ユニットに移動値が示されています。この評価は、それらが移動できる隣接するポジションの数です。一般的に、歩兵ユニットと射撃ユニットは1ポジション移動できます。騎兵ユニットは、離脱する場合(1ポジションしか移動できません)を除いて2ポジション移動できます。リーダーは常に2ポジション移動できます。

例:1回の移動オーダーが必要な場合、騎兵ユニットはプレイヤーの手札から後方戦闘ポジションを通してミドル戦闘ポジションに移動できます。2オーダーを使用して、交戦中の騎兵または装甲兵を隣接するポジションに離脱することができます。クロスボウユニットは、1オーダーのコストで、交戦していないミドルポジションから後方ポジションに移動できます。2オーダーのコストで、あらゆる種類の戦闘ユニットをプレイヤーの手札から味方側面ポジションに移動させることができます。

6.2.3 (B) 側面ポジションの移動

戦闘ユニットは、ユニットごとに2オーダーのコストで、プレイヤーの手札から側面ポジションに移動できます。側面ポジション内でユニットを移動するには、ユニットごとにさらに2オーダーが必要です。戦闘ユニットは、側面ポジション内の敵ユニットと交戦することはできません。リーダーは決して側面ポジションに入ることができません。

占領された戦闘ポジションも、ユニットを配置できないことを除いて、側面ポジションと見なされます。占領された戦闘ポジションのユニットは、プレイヤーの手札からオーダーを受けたり、リーダーがそのポジションにいない状態で移動したりすることはできません。占領された戦闘ポジションのリーダーは、戦闘ポジション内で自由に移動でき、側面ポジションに移動するのに同様に隣接するポジションを含むさまざまなポジションに戦闘ユニットを自由に移動させることができます。占領された戦闘ポジションからの側面移動はオーダーを必要としません。リーダーは占領された戦闘ポジションから出ることはできません(may not exit a captured battle)。

側面ポジションにいる戦闘ユニットは、ユニットごとに1ダイスを振ることにより、隣接する戦闘ポジションに入ろうとすることができます。サイコロを振る前に、すべての試みを指定する必要があります。成功するには、3以下の修正結果が必要です。修正は次のとおりです。

- ・+1 移動ユニットが敵の側面ポジションにいる場合
- ・+1 戦闘ポジションが友軍でないか交戦している場合
- ・-1 移動ユニットが騎兵の場合
- ・-1 移動ユニットが森の地形から移動している場合
- ・# 占領された戦闘ポジション内のリーダーのリーダーシップ評価

側面攻撃を行う戦闘ユニットは、そのポジションにいる敵ユニットを即座に能力評価を1ポイント上げて攻撃します。攻撃後、移動ユニットはスペースがあればそのポジションに留まることができます。そのポジションに留まりたくない、またはスタック制限のためにできないユニットは、移動を開始した側面ポジションに戻ります。

側面攻撃をチェックするとき、修正されたダイスロールが6より大きい場合、移動ユニットは即座に除去されます。その他の結果は、ユニットを側面ポジションのままにします。

側面ポジションにいるユニットは、敵ユニットがミドル戦闘ポジションを占める場合、敵の後方ポジションに入ることはできません。また、敵ユニットが味方後方ポジションを占める場合、敵後方ポジションまたはミドル戦闘ポジションに入ることもできません。言い換えれば、隣接するユニットは敵より先に進むことはできません。

側面ポジションにいるユニットは、占領された戦闘ポジションに移動することはできません。占領された戦闘ポジションに隣接する側面ポジションにあるユニットは、戦闘ポジションが占領されるとすぐに破棄されます。

6.2.3 (C) チャージ

丘陵地帯といくつかのスペシャルカードは、ユニットが「チャージ」できるようにします。チャージユニットは、敵ユニットを含むポジションに移動した直後に攻撃することができます。戦闘の結果を決定した後、各チャージユニットは士気チェックを行わなければなりません(通常通り修正されます)。このロールで失敗すると、即座に団結力ヒットがチャージユニットに適用されます。

6.2.4 破棄

すべての移動(側面攻撃を含む)が完了した後、アクティブなプレイヤーは自分の手札から任意の数のカードを捨て、手札(4枚)を満たすのに十分なカードを引くことができます。

デッキが消費されると、それは再シャッフルされません。プレイは、プレイしたカードおよびプレイヤーの手札にあるカードのみに制限されます(彼がそれらを使用する手段を持っていると仮定します)。

7.0 地形

地形カードは、シナリオの初期配置フェイズでのみプレイできます。通常、シナリオの説明は、プレイ可能な地形とその配置場所を示しています。「ランドダム」シナリオ(シナリオリストを参照)を使用する場合、プレイヤーはインシアチブを獲得したプレイヤーから始めて、一度に1枚の地形カードを手札から交互にプレイします。

1つのポジションに配置できるカードは1つだけです(1つの丘、1つの森など)が、異なる種類の地形が1つのポジションを占める場合があります(1つのポジションに丘、森、壁の地形が含まれる場合があります)。ポジションに複数のタイプの地形が含まれている場合、最も制限の厳しい地形効果が使用されます。たとえば、ポジションに丘、森、壁の地形が含まれている場合、騎兵はそのポジションに入ることができません(より制限的な壁の効果による)。地形の利点は累積的です。

- ・丘:これらのカードはどの戦闘ポジションでもプレイできます。射撃ユニットは、長距離射撃能力を1つ増やします。ポールアームユニットは、丘で防御するときに能力評価を1つ上げます。「丘支配(Hill Control)」マーカーを使用して、防御ユニットを示します。騎兵ユニットは、丘の上で移動を開始するときに、移動と攻撃(突撃)の両方を行うことができます。突撃後、騎兵ユニットは士気チェックを行わなければなりません(利用可能なリーダーによって修正されます)。失敗すると、移動ユニットに即座に団結力ヒットが発生します。
- ・森:これらのカードは、任意の戦闘ポジションまたは側面ポジションに置くことができます。騎兵ユニットとリーダーは、森のあるポジションに入るときに移動を停止しなければなりません。森のあるポジションにいるユニットを攻撃するときは、射撃から得られるすべてのヒットを半分にして(残りの部分をドロップして)、敵ユニットに割り当てます。
- ・小河川:小河川は戦場の片側でプレイされ、戦闘中はプレイヤーに影響を与えます。小河川の影響を受けると、すべてのユニットは(他の修正に加えて)すべての士気チェックロールから2差し引きします。ユニットをプレイ

ヤーの手札から後方戦闘ポジションに移動するには、1 でオーダーではなく 4 オーダーが必要です。

- ・橋：橋は小河川カード（戦場の片側に置かれている）でのみプレイできます。橋カードをプレイすると、小河川のオーダーペナルティが 4 オーダーから 2 オーダーに減ります。非歴史的な「ランダム」シナリオをプレイするときに、以前にプレイした小河川カードに影響を与えるために、移動ステップ中に橋をプレイすることができます。
- ・町：これらのカードは戦闘ポジションでのみプレイ可能です。町のユニットは、士気チェックロールから 1 を差し引きます。町のユニットは、長距離射撃にも耐性があります（ただし、砲兵には耐性はありません）。
- ・教会：このカードは戦闘ポジションでのみプレイ可能です。教会とポジションを共有しているユニットは、士気チェックロールから 2 を差し引きます。
- ・壁：これらのカードは戦闘ポジションでのみプレイ可能です。壁の地形は、それが配置されるポジションのすべての側面に影響します。騎兵ユニットは退出できますが、壁を含むポジションに入ることはできません。壁の地形を含むポジションにある射撃ユニットは、戦闘している（つまり、長距離ではない）能力評価に 1 ポイントのボーナスを獲得します。

8.0 スペシャルカード

スペシャルカードは、それぞれの側が歴史的に使用された特定の効果を利用できるようにすることで、ゲームに追加の味を提供します。これらのカードはプレイヤーの手札からプレイされます。これらのカードのいくつかは、特別なシナリオのルールに従って、初期配置の一部としてプレイされる場合があります。

- ・突撃：このカードは、移動ステップ中に交戦していないポジションでプレイできます。そのポジション内を移動できるすべての戦闘ユニットは、隣接するポジションに前進し、能力評価に 1 ポイントのボーナスで即座に攻撃することができます。前進したポジションでスタックに違反することはできません。攻撃を解決した後、各突撃ユニットは士気チェック（利用可能なリーダーによって修正された）を行うか、即座に団結力ヒットを受ける必要があります。
- ・待ち伏せ：このカードは、プレイすると 1 ユニットの有効な側面移動を開始できます。側面ダイスロールから 2 を差し引きます。このカードは、代わりに、単一の歩兵または射撃ユニットで追加の攻撃をするために使用できます。
- ・砲兵：初期配置の一部として任意のポジションでプレイするか、2 オーダーを使用して隣接するポジションに移動します。砲兵はスタックにはカウントされません。砲兵は交戦できません。交戦した砲兵は即座に除去されます。砲兵は、隣接するポジション（交戦中または非交戦中）の戦闘ユニットに対し戦力 2、能力評価 5 で 1 回射撃でき、その後ゲームから除去されます。ダメージを与えるときは、防御ユニットが占める地形の地形効果は無視してください。
- ・回復：移動ステップ中の任意のポジションでプレイできます。交戦ポジションにいない戦闘ユニットごとに 1 オーダーのコストで、または交戦していないポジションにコスト無しで、各戦闘ユニットのサイコロを振り、その数の団結力ヒットを差し引きます。交戦ポジションにあるユニットは、カードの恩恵を受けることができません（not required to benefit from the card【訳注】?）。回復したユニットは、その後、追加のオーダーで移動できます。

例：交戦ポジションに団結力ヒットがあるユニットが 4 つある場合、プレイヤーは 3 オーダーを消費してそのうちの 3 ユニットのチェックすることができます。

- ・混乱(Battle Confusion)：戦闘ステップ中に交戦していない敵のポジションでプレイできます。サイコロを振り、結果が 2 以下の場合、そのポジションにいるすべてのユニットは、同じまたは隣接する戦闘ポジション内にいる味方ユニットを攻撃します。気象条件が「冬」の場合はロールから 1 (-1) を引き、条件が「霧」の場合は 2 (-2) を引きます。
- ・疲労(Fatigue)：破棄ステップ中、各ユニットの任意のポジションに疲労マーカーを配置します。疲労しているすべてのユニットは、能力評価を 1 減らし、オーダーコストを 1 増やします。ユニットは、ターンが終了するまで疲労状態のままであり、疲労状態になったポジションにとどまり、交戦がなくなります。
- ・反逆！(Treason!)：移動ステップ中にプレイできます。カードの効果の対象となる交戦していない敵リーダーを選択し、サイコロを振ります。ロールがリーダーのオーダー評価よりも大きい場合、リーダーは除去されます。そのリーダーがいるポジションにいる各ユニットは、士気チェックにパスできなかった場合はゲームから除去されます。あるいは、側面ルールに従って、手札から任意の数の戦闘ユニットを自動側面攻撃で、中央以外の戦闘ポジションにプレイします。完了すると、攻撃されたポジションに残っていないユニットはあなたの手札に戻されるか、除去しなければなりません。
- ・ウォリック！：1468 年より前に行われたシナリオで、戦闘ステップ中に任意の交戦ポジションでプレイして、2 回目の攻撃を解決します。この攻撃に関与するすべてのユニットは、能力評価に 1 ポイント (+1) のボーナスを獲得します。1468 年中またはその後のシナリオでは、移動ステップでプレイし、非王族で交戦していない敵リーダーを選択し、「反逆」カードがプレイされたように反逆をチェックします。
- ・マーガレット・オブ・アンジュー：このカードを戦場の片側でプレイします。このカードは、ターンごとに 3 オーダーを加算し、適切なステップで移動または攻撃のためにユニットを再アクティブ化するために使用できます。このカードは、「ランダム」シナリオの場合、または第 1 次セントオールバンズ、第 2 次セントオールバンズ、またはテュークスバリーのシナリオでのみ使用できます。
- ・ヘンリー 6 世：あなたは（ドロー時に）戦場の片側でプレイしなければなりません。ランカスターの手札のサイズは 3 枚に縮小されます。すべてのランカスターの戦闘ユニットは、士気ロールから 1 を差し引きます。カードはターンごとに 3 オーダーを加算します。このカードは、ランダムなシナリオで、または第一次セントオールバンズ、ラドフォード橋、ノーザンプトンのシナリオでのみプレイできます。

9.0 シナリオ

Sun of York をプレイする方法は 3 つあります。多くの歴史シナリオ（リーダーと地形の配置を指定）の 1 つをプレイするか、「ランダム」シナリオをプレイするか、キャンペーンの一部として一連の歴史シナリオをプレイすることができます。

歴史シナリオのいくつかでは、一方の側がプレイする前に多くのカードを捨てなければならない場合があります。カードは、セットアップが完了した後、配置が行われる前に破棄されます（2 番目の「ランダムでない」配置オプションを使用しない場合）。

9.1 歴史シナリオ

9.1.1 第一次セントオールバンズ 1455 年 5 月 22 日

ヨーク公リチャードは、後継者に関する意見を表明してきました。問題を解決するために、ヘンリー 6 世は、ヨーク公を含むすべての主要な貴族を集めるように評議会を召集しました。ヨーク公はこれを畏として認識し、王を捕

らえて「保護」下に置く計画を立てました。サマセット卿のスパイがそれをキャッチしたため、ヨーク公を迎撃するために軍隊を召集しました。2つの軍隊がセントオールバンズで会合し、薔薇戦争が始まります。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側は、ヨーク公（右翼後方戦闘ポジション）、ウォリック伯（中央後方戦闘ポジション）、ソールズベリー伯（左翼後方戦闘ポジション）を配置。
- ・ランカスター側は2代目サマセット公（左翼後方戦闘ポジション）を配置。クリフォード卿と町（中央後方戦闘ポジション）、ヘンリー6世。
- ・ランカスター側は、デッキからマーガレット・オブ・アンジューを取り除き、再シャッフルして20枚のカードを取り除きます。マーガレット・オブ・アンジューをデッキに戻し、再シャッフルします。バッキンガム公は、引かれた場合にプレイできます（このカードは、バッキンガム公の息子であるスタッフォード伯ハンフリーを表しています）。

9.12 プロア・ヒースの戦い1459年9月23日

マーガレット女王は、ヨーク側の指導者たちに反逆罪を課したいと考えていました。そうするために、彼女は一流の（ランカスター側の）貴族の評議会を呼びかけました。ヨーク公はこの会議の流れを受けて、会議に向かう途中のヘンリー6世を迎撃する計画を立てました。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側はソールズベリー伯（中央後方）、森（中央後方および左翼後方）を配置。
- ・ヨーク側はシャッフルして40枚のカードを除去します。
- ・ランカスター側はオードリー卿（中央後方）、小川、橋に配置。ダドリー卿は、引かれた場合、後方戦闘ポジションでプレイできます。ダドリー卿が到着する前にオードリー卿が除去された場合、ダドリー卿は中央後方戦闘ポジションに配置する必要があります。
- ・セットアップ中に、ランカスター側はサイコロを振ります。「1」のロールで、マーガレット・オブ・アンジューがプレイできます。

9.13 ラドフォード橋の戦い1459年10月12日

ヨーク公は（再び）王に忠誠を誓い、彼が軍隊を降伏させた場合は恩赦を約束されました。ヨーク公は同意しましたが、マーガレット女王はそれを許しませんでした！彼女は攻撃を続け、ヨーク公がラドフォード橋に宿営しているのを見つけてます。ヨーク側が集結する前に、彼らの軍隊のエリート部隊（アンドリュー・トロロブの下）は離脱しました。この架空のシナリオは、ヨーク側に彼らが歴史的に放棄した戦いを戦う機会を与えます。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側はヨーク公と丘（中央後方）、ソールズベリー伯と丘（左翼後方）に配置。
- ・ヨーク側はシャッフルしてサイコロを振ります。1~3で40枚のカードを取り除きます。4~6で60枚のカードを取り除きます。
- ・ランカスター側は、セットアップ中にヘンリー6世を配置します。

9.14 ノーサンプトンの戦い1460年7月10日

ウォリック伯（「キングメーカー」）とマーチ伯（将来のエドワード4世）

は、貴族の間で支援を得ることに忙しくしていました。彼らは2万人以上の軍隊を編成し、ネネ川に背を向けて要塞化されたヘンリー王の軍隊を攻撃するポジションに配置しました。ヘンリー王は、彼の右翼（グレイ卿の下）の忠誠心が疑わしいことをほとんど知りませんでした。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側はフォーコンバーク卿（左翼後方）、ウォリック伯（中央後方）、マーチ伯（右翼後方）を配置。
- ・ランカスター側は、バッキンガム公と壁（中央後方）、グレイ卿（右翼後方）、ヘンリー6世と小川を配置。
- ・ランカスター側はシャッフルして40枚のカードを除去します。

9.15 ウェイクフィールドの戦い1460年12月30日

ヨーク公は彼の政治的立場を強化するために北に移動しました。サンダル城に滞在している間、ヨーク公は包囲の可能性のある小さなランカスター軍に気づきます。ヨーク公は戦場でこの軍隊に会敵することを選びます。ほどなくして、彼は4倍以上のランカスター軍が横に広がって待っていることを発見しました。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ランカスター側は、3代目サマセット公（中央後方）、ルース卿、森（左翼ミドル）を配置します。
- ・ランカスター側は、移動中にクリフォード、3代目ノーザンパーランド伯、またはエクセター公と戦うことができます。
- ・ヨーク側はヨーク公（中央ミドル）を配置。
- ・ヨーク側は、移動中にソールズベリー伯を戦闘に参加させることができます。
- ・ヨーク側は、8枚のカードの初期配置のみを受け取ることができます。配置中、ヨーク公と一緒に配置できるのは戦闘ユニットのみです（つまり、開示時に破棄されるものはありません）。
- ・ヨーク側は配置後にデッキを再シャッフルし、50枚のカードを除去します。

9.16 モーティマーズクロスの戦い1461年2月3日

ウェイクフィールドでのヨークの惨事を聞いた後、ランカスター側はヨーク側を完全に終わらせることを計画しました。主に傭兵軍が徴集され、ヨーク公の息子であるエドワード（マーチ伯）に対して移動しました。戦いの前日、エドワードの軍隊は戦場で「3つの太陽が完全に晴れて輝いている」のを見ました。エドワードはこの目撃情報を、聖三位一体が彼の軍隊を見守っている兆候として使用しました。ヨーク側の屋台骨は、来たる戦いのために強化されました。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ランカスター側は、ウィルトシャー伯（左翼後方）、ペンブルック伯（中央後方）を配置。
- ・ヨーク側は、マーチ伯（中央後方）、小河川と橋を配置。
- ・ランカスター側はシャッフルして30枚のカードを除去します。

9.17 第二次セントオールバンズの戦い1461年2月17日

ウォリックは、捕らえたヘンリー6世を引き連れてロンドンを去りました。

彼の軍隊は、ランカスター側に発見される前に、セントオールバンズまで到達します。計画が不十分だと、ウォリックは必要に応じて町を放棄し、その過程でヘンリー王を敵に取られます。ランカスター軍は、ウォリックが軍隊を再編成する前に、ウォリックの後衛を襲いました。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側は、最初はリーダーを配置しませんが、移動中にウォリックを戦闘に参加させることができます。
- ・ランカスター側は、マーガレット・オブ・アンジューから始めます。

9.1.8 第一次フェリー橋の戦い 1461 年 3 月 27 日

ヨーク側の前衛隊がアイレ川を渡って野営しました。近くのランカスター軍が夜中に襲いかかり、そのリーダー（フィッツウォーター男爵）が文字通り昼寝をしているのを捕まえます。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・長距離射撃は使用できません。
- ・ヨーク側は、最初はリーダーを配置しませんが、移動フェイズ中にフィッツウォーター男爵を引いた場合、中央後方に配置することができます。
- ・ランカスター側はクリフォード卿（中央後方）を配置します。

ヒストリカルノート：ここに表されているバッキンガムは、実際にはヘンリー・スタッフフォード（ハンフリーの孫で相続人）です。スタッフフォードは戦争中に大きな苦しみを味わいました。

9.1.9 第二次フェリー橋の戦い 1461 年 3 月 28 日

フォーコンバーク卿が翌朝ヨーク軍のバンを持ち出したため、クリフォード卿のヨーク軍の前進部隊に対する成功は短命になりました。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側はフォーコンバーク卿（中央後方）を配置。
- ・ランカスター側はクリフォード卿（中央後方）を配置。

9.1.10 タウトンの戦い 1461 年 3 月 29 日

それぞれ約 40,000 人の 2 つの巨大な軍隊がタウトンの南で会敵しました。強風によりランカスター側の射手は効果がなくなり、ランカスター軍は近接戦闘をする前にヨーク側の矢の嵐の中を進むことを余儀なくされました。推定では、死傷者は 28,000 人で、その大多数はランカスター側です。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は冬です。
- ・ランカスター側の射撃ユニットは丘陵地形の恩恵を受けません。
- ・ランカスター側は、3 代目バッキンガム公と丘（中央後方）、エクセター公と丘（左翼後方）、3 代目ノーザンバーランド伯と丘（右の戦いの後部）を配置。
- ・ヨーク側は、ウォリック伯と丘（左翼後方）、エドワード 4 世と丘（中央後方）、フォーコンバーク卿と丘（右翼後方）、森（左翼側面）を配置。
- ・ヨークはシャッフルして 10 枚のカードを除去します。

9.1.11 ヘッジレイ・ムーアの戦い 1464 年 4 月 25 日

タウトンでの勝利後、エドワード 4 世は事実上イングランドに対する彼の統治権を確保しました。彼に必要なのは、スコットランドに亡命しているヘンリー王だけでした。流血せずに王に手にするため、エドワード王はスコットランドの使節と会うためにモンタギュー卿を派遣しました。待ち伏せをすり抜けた後、モンタギュー卿の軍隊はランカスター側の北方軍と出会い、戦闘になりました。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ヨーク側は、モンタギュー卿（中央後方）を配置。
- ・ランカスター側は、ノーサンバーランド公（右翼後方）、3 代目サマセット公（中央後方）、ルース卿（左翼後方）を配置。

9.1.12 ヘクサムスの戦い 1464 年 5 月 15 日

モンタギュー卿は、残りのランカスター側北方軍が南に向かっていると聞きました。彼らが彼に近づくと、彼はエドワード王から援軍を受け取り、率先して攻撃しました。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ランカスター側は、小川と橋の地形を配置します。
- ・ランカスター側は、リーダーをプレイすることはできません。
- ・ヨーク側は、モンタギュー卿（中央後方）と丘を各後方戦闘ポジションに配置します。

9.1.13 エッジコートムーアの戦い 1469 年 7 月 26 日

ウォリックは、エドワード王の変心により、彼に対する忠誠心を捨てました。王の兄弟クラレンスを自分の味方に引き入れ、王を不正手段で置き換えることを計画しました。ウォリックは、彼の部下の 1 人であるジョン・コニャーズ卿（別名レデスデールのロビン）を派遣して、暴動を引き起こしました。ウォリックが再編成しようとしているときに、コニャーズはヨーク軍を発見して攻撃します。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・リーダーや地形は、最初は配置しません。ヨーク側はベンプルック伯とデボン伯を、ランカスター側はレデスデールのロビンをプレイすることができます。
- ・ランカスター側は、レデスデールのロビンが配置された後、ウォリック伯をプレイすることができます。レデスデールが配置される前にウォリックがオーダーカードとしてプレイされた場合、彼のカードを脇に置いておきます。レデスデールが配置されたらすぐに、ウォリックをランカスター側の残っているデッキに入れてシャッフルします。

9.1.14 ロセコテフィールドの戦い 1470 年 3 月 12 日

レデスデールのロビンの反乱を鎮圧した後、リンカンシャーで新興のロバート・ウェリスが別の反乱を開始しました。エドワードはすぐにそれに対処するために動きました。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件は Good。
- ・ランカスター側は、ロバート・ウェリス（中央後方）を配置。

- ・ヨーク側は、エドワード4世（中央後方）を配置。
- ・ヨーク側はシャッフルして15枚のカードを除去します。

9.1.15 パーネットの戦い1471年4月14日

エドワード王の支持者たちは彼を捨て、彼はブルゴーニュに逃げました。ウォリックは人形ヘンリー6世を王位に戻します。傭兵軍を編成し、クラレンスの信頼を取り戻すと、エドワードは4月の霧の日にウォリックとの戦いに戻りました。

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象状態は霧。
- ・ランカスター側は、ウォリック伯（中央後方）、壁（右翼後方）を配置。
- ・ヨーク側は、ヘイスティングス卿（左翼後方）、エドワード4世（中央後方）、グロスター公（右翼後方）を配置。

9.1.16 テュークスベリーの戦い1471年5月4日

エドワード4世が帰ってきて、ヘンリー6世がロンドン塔に閉じ込められました。マーガレット女王は、息子の王太子の下に軍隊を徴集するために移動しました。エドワードはついにウェールズ国境近くの最後のランカスター軍に追いつきました。対策が残っていないので、マーガレットは攻撃することとしました。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件はGood。
- ・ランカスター側は、サマセット公（右翼後方）、エドワード・ブランタジネット（王太子、中央後方）、デボン伯爵（左翼後方）を配置。

ヒストリカルノート：3代目サマセット公は、4代目サマセット公であるエドムンド・ボーフォートを表しています。

- ・ヨーク側は、グロスター公と丘（左翼後方）、エドワード4世（中央後方）、ヘイスティングス卿（右翼後方）、森（左翼側面）を配置。
- ・ヨーク側はシャッフルして20枚のカードを除去します。

9.1.17 ポズワースの戦い1485年8月22日

エドワード4世は死去しました。エドワード5世も多分死去しました。イングランドを統治するために誰が残されていますか？故国王の叔父であり保護者であったグロスター公は…その国王をリチャード3世にしますか？ランカスターの遠い関係、ヘンリー・チューダー…それは誰だ！その日はブランタジネット朝の崩壊とチューダー朝の台頭が見られるのでしょうか？それともリチャード王が彼の王国を馬と交換するのでしょうか？

特別ルール：

- ・ヨーク側が攻撃側。
- ・気象条件はGood。
- ・騎兵はヨーク側の左翼側面またはランカスター側の右翼側面に入ることができません。
- ・ヨーク側の左翼側面またはランカスター側の右翼側面のポジションからの側面移動ロールは、追加+1になります。
- ・ヨーク側は、リチャード3世と丘（中央後方）、丘（左右翼の後方）を配置。
- ・ランカスター側は、ヘンリー7世（中央後方）を配置。
- ・ランカスター側はシャッフルして30枚のカードを除去します。

9.1.18 ストークの戦い1487年6月16日

ヨーク家の称号を装ったランバート・シムネルは、ヘンリー7世の王位への

権利に異議を唱えました。王はこの反乱をつぼみの内に摘まねばなりません。さもないと、王冠に対する彼の希薄な権利が失われる可能性があります。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件はGood。
- ・ランカスター側は、丘を次のポジションに配置します：右翼、右翼ミドル、中央ミドル。
- ・ランカスター側は、ヘンリー7世を引いた場合、移動ステップ中に中央後方にプレイすることができます。
- ・ヨーク側は、ランバート・シムネル（中央後方）と丘（左翼側面）を配置。

9.1.19 シュルーズベリーの戦い1403年7月21日

おそらく薔薇戦争の最初の戦いであったシュルーズベリーの戦いは、ランカスター王をイギリスの王位から外す最初の試みでした。以前はヘンリー4世を支持していたパーシー家は、リチャード2世から王位を奪うのを手伝った努力に対する報酬の欠如に不満を募らせました。ヘンリー「ホットスパー」パーシーと彼の兄弟トーマス・パーシーの下の反乱軍は、ヘンリー4世をマーチ伯爵エドワード・モーティマーに置き換えるつもりでした。ヘンリー王と彼の息子ハリー（後にヘンリー5世として知られる）はシュルーズベリーの外で反乱軍を迎撃しました。

特別ルール：

- ・ランカスター側が攻撃側。
- ・気象条件はGood。
- ・ランカスター側は、ヘンリー4世（中央後方）、ヘンリー・モンマス（王太子、左翼後方）、スタッフフォード伯爵（右翼後方）を配置。丘は各後方戦闘ポジションに配置します。
- ・ヨーク側は、ヘンリー「ホットスパー」パーシー（中央後方）、ウスター伯爵（左翼後方）、ダグラス伯爵（右翼後方）を配置。丘は各後方戦闘ポジションに配置します。ヨーク側はまた、中央ミドルに教会を配置します。
- ・ヨーク側は、シャッフルして30枚のカードを除去します。

9.1.20 ヘワース湿原での小競り合い1453年8月24日

第一次セントオールバンズの戦いの前に、パーシー家とネビル家の間の敵意は、後者の家のメンバーがトーマス・ネビルの結婚式から帰る間に急激に敵対的になりました。この結婚式の結果、花婿がクロムウェル卿の娘（これらの地所を取得した）に愛着を持っていたため、パーシー家の所領がネビル家に譲渡されました。この戦いで誰かが負傷したという記録はありませんが、それは薔薇戦争の間に最終的に血まみれの戦闘に昇格する確執の兆候となりました。

これは、Sun of York 戦闘システムの基本を紹介するのに理想的な小さな戦闘です。

特別ルール：

- ・ランカスター側（パーシー）が攻撃側。
- ・気象条件はGood。
- ・中央戦闘ポジションだけが戦場になります。側面は使用されません。
- ・両方のデッキからすべての射撃、ポールアーム、騎兵、スペシャル、地形カードを捨てます。リーダーはオーダーカードとしてのみ使用できます。
- ・どちらの側も、8枚のカードの初期配置のみを受け取ります。4枚のカードが中央後方に置かれ、残りは最初の手札として持ちます。

9.2 ランダムシナリオ

プレイヤーが上記のシナリオのいずれかを選択して設定する手間をかけた

くない場合は、代わりにオプションとしてランダムシナリオを開始することを選択できます。

初期配置を行う前に、プレイヤーは自分のデッキを切り、選択したカードの識別番号を調べます。大きい方が攻撃側です。

次に、各プレイヤーは最初に16枚のカードをシャッフルして配り、以下に概説する問題を条件として、必要に応じて後方戦闘ポジションと手札に分けて配置します。

リーダー：プレイヤーは、後方戦闘ポジションに任意の数のリーダーを裏向きに配置します。これらのポジションが明らかになった場合、各ポジションの1人を除くすべてのリーダーを直ちに破棄します。プレイヤーの手札に置かれたリーダーは、デッキに残っているすべての追加のリーダーと同様に、自動的にオーダーカードと見なされます。

地形：プレイヤーは、初期配置の一環として、任意の数の地形カードを戦闘ポジションに配置できます。ただし、これらのカードは公開されるとすぐに破棄されます。その後、プレイヤーの手札に残っている地形カードは、友軍または敵軍の適切なポジションに一度に1枚ずつ（攻撃側が先に）プレイできます。プレイヤーは、地形を配置するときに「パス」することはできません。地形をプレイしないことを選択すると、そのプレイヤーはそれ以上地形を配置できなくなります。配置が完了した後にプレイヤーの手札に残っている地形カードはすべてオーダーカードになります（例外：橋）。すべての地形が配置された後、各プレイヤーは自分のデッキから十分に引いて、4枚のカードに手を入れます。その後、プレイは最初のイニシアチブロールから始まります。

9.3 薔薇戦争キャンペーン

Sun of York をプレイしながら、薔薇戦争のプレーヤーをできるだけ多く得るには、キャンペーンとしてプレイするのが最善の選択肢です。これは、ラドフォード橋（架空のもの）、シュルーズベリー（戦争の序章）、ヘワース湿原（単なる小競り合い）を除いて、すべてのシナリオを順番にプレイすることで実現されます。9勝を達成した最初のプレイヤーが勝者です。サドンデスの勝利は、ランバート・シムネルの死（ランカスター側の勝利）またはヘンリー7世（ヨーク側の勝利）のいずれかです。ただし、勝者側が対戦相手より少なくとも3回多く勝利した場合に限ります。

9.3.1 貴族の死亡：各戦闘の後、存在する貴族のためにロールします。「1」未満の修正されたダイスロールは、貴族の死をもたらします（そしておそらく彼の首はパイクに架けられます）。

- ・-1：勝者側ですが、負傷します。
- ・-2：敗者側ですが、無傷です。
- ・-3：敗者側で負傷しました。
- ・+1：ヘンリー6世がまだ生きています。

指定されたリーダーが死亡した場合、初期配置で王族と貴族は無視されません。

9.3.2 ヘンリー6世：ヘンリー6世が薔薇戦争の理由であったと主張することができます。彼は特に効果的なリーダーではなく、あまりにも若く、敬虔で空想にふけりがちで、彼の顧問に惑わされました。彼がより強力な指導者であったならば、ヨーク公は彼が選んだ姿勢をとらなかつたかもしれませんが。戦争の間、ヘンリー6世は3つの一般的な姿勢のうちの1つを取りました。彼はテントから戦いを主導しました。彼は貴族の（両方の派閥）人形でした。または彼は神経衰弱に苦しみました。

ヘンリー6世の役割を表すために、次のルールを使います。

各戦闘の後にサイコロを振って、ヘンリーのステータスを確認します。ヘ

ンリーがそのシナリオに存在した場合や(and/or)ランカスター側が敗北した場合は、ダイスロールから1を引きます（-2の修正の可能性がありません）。

- | dr | 結果 |
|-----|---|
| 1 | ヘンリーが捕らえられる。 |
| 2 | ヘンリーは「動揺」しており、次の戦闘に参加できません。 |
| 3-5 | ヘンリーは元気ですが、セットアップに含まれている場合にのみ次の戦闘で使用できます。 |
| 6 | ヘンリーは次の戦いにいます。 |

ヘンリー6世が捕らえられ、エドワード4世が戴冠している間（以下を参照）、各シナリオの前にサイコロを振ります。ヨーク側がその時点までに少なくとも4回勝利していた場合、ダイスロールから1を差し引きします。

- | dr | 結果 |
|-----|---|
| 1~3 | ヘンリー6世が死んだ！ |
| 4 | ヘンリー6世は囚人のままです！ |
| 5 | ヘンリー6世は脱出しましたが、彼は「動揺」しており、次の戦闘に参加できません。 |
| 6 | ヘンリー6世は脱出して元気ですが、セットアップに含まれている場合にのみ次の戦闘で使用できます。 |

マーガレット・オブ・アンジューカードは、ヘンリー6世が殺されるまで、通常は初期配置の一部として彼女を含むすべてのシナリオで使用できます。殺された時点から、彼女のカードはオーダーとしてのみ使用できます。

9.3.3 王の戴冠：エドワード4世カードは、マーチ伯が戴冠するまでオーダーカードとしてのみ使用できます。ヨーク公が死に、ヘンリー6世が捕らえられとすぐに、エドワードは戴冠します。これらの条件が両方とも満たされるとすぐに、マーチ伯カードはキャンペーンの残り期間中オーダーカードになり、エドワード4世のカードをリーダーとして使用できます。他のすべての王室リーダーカードは、前任者が殺されるまでオーダーカードとしてのみ使用できます。その時点で、前任者のカードはオーダー専用カードになり、王室カードはリーダーカードとして利用できるようになります。ヘンリー6世が死ぬとすぐに、彼はヘンリー7世に置き換えられます。エドワード4世が死ぬと、彼はリチャード3世に置き換えられます（グロスター公のカードはオーダーのみになります）。リチャード3世が死ぬと、彼はランバート・シムネルに置き換えられます。配置に王室の後継者が含まれるシナリオに達した場合、プレイヤーは、上級派閥リーダー（つまり、現在の王またはヨーク公）またはリストされた貴族のリーダーカードを使用するオプションがあります。

デザイナーノート

私は15世紀後半のイギリス、別名「薔薇戦争」の時代に常に魅了されました。この関心は、1980年代初頭にアバロンヒルの古典的なウォーゲーム Kingmaker を購入したことから始まりました。しかし、私がこのテーマについて読むほど、このゲームは、シミュレーション性が少なく、事実上すべての仮定が正しくないと判断しました（楽しいですが）。

そのため、他にゲームがなかったので、その時期に自分のゲームをデザインし始めました。適切な歴史的詳細と味を提供するために、私はカードドリップンのデザインが理想的な方法であると考えました。できる限り詳細を収集すると、デザインプロセスが始まりました。そして、それは残っています…私がそれに返ることができたら、いいえ、このプロセスではSun of York は発生しませんでした。

Sun of York のデザインは、その後、数年前にバージニア州シャーロットビルで開催された PrezCon ゲームコンベンションで始まりました。しばらく触れなかった後、Columbia Games の Dixie シリーズのゲームが復活しました。これらのゲームは、ユニットを表すために使用されるカードのみで構成され、ゲームは、Columbia Games のブロックゲームで使用されるバトルボードと同様に編成された、卓上でミニチュアゲームのようにプレイされます。Dixie のいくつかのプレイは、私のカードドリブン型のデザインから植えられた種子を肥やして、後者のゲームで戦闘を解決する方法のアイデアを生み出すことが証明されました。戦術的な戦闘システムとして、ナポレオン Dixie のバリエーションゲームであるイーグルスを使用して、Columbia のナポレオンゲームをプレイするオプションが作成されました。薔薇戦争のデザインで同じことをするのはクールではないでしょうか。

良いゲームコンベンションに伴う高値がまだ残っているので、私は座って Sun of York (シェイクスピアの「リチャード三世」の最初の数行から名付けられました) を組み立てました。

当初、私は両方のプレイヤー(ランカスターとヨーク)が独自のカードデッキを持っている必要があることを知っていました。これにより、それぞれに影響を与える力と特定の要因を変えることができます。しかし、それらのデッキは何で構成されますか? 当時の学生がすぐに気付くのは、さまざまな戦闘における軍隊の正確な役割(「戦闘序列」)が事実上存在しないということです。しかし、貴族が家臣を登録し、装備する方法として、一般的に戦闘に利用できるユニットの種類には良い役割があります。ゲームはすべて戦闘そのものであるため、戦闘中のユニットを推測しないことにしました。代わりに、ユニットが利用可能になる可能性に基づいて、ユニットをランダムに割り当てることを選択しました。利用可能なユニットタイプのパーセンテージを使用して、これらの比率に基づいてカードデッキを作成できました(それぞれ 100 枚のカードのデッキを使用することを選択することで簡略化されました)。プレイヤーは、ロングボウユニットが他のどのタイプよりもはるかに多いことに気付くでしょう。これらは最も普及しているタイプのユニットであり、およそ 8 対 1 でした。一方、ハンドガンナーは非常にまれでした。

この希少性自体は、カードが出てきた場合にそのカードがプレイされるのを妨げることはなく、多くのプレイでユニットの非歴史的な可用性につながる可能性があります。プレイヤーがする必要のあるのは、最高のユニットが彼の手に渡って戦場に出るまで、デッキを通り抜けるだけです。この問題は、オーダーシステムによって軽減されます。カードの手にユニットを手に入れるだけでは十分ではありません。それはまだ戦闘に移されなければならない、これにはオーダーが必要です。オーダーとして使用できるカードは、各デッキの比較的小さな部分を占めています。これにより、プレイヤーは戦闘でユニットを強化するために必要なオーダーを見つけようとしているときに、カード(多くの場合非常に優れたカード)を破棄する必要があります。プレイヤーは、カードの流れを最大化するために、これらの優れた戦闘ユニットを喜んで手放す必要があります。良好なカードフローを維持できないことは勢いの喪失を意味し、勢いの喪失は戦場の破滅を意味します。

代わりに、リーダー、地形、スペシャルの 3 種類のカードをオーダーに使用できます。

リーダーカードの作成は非常に簡単でした。ゲームに含まれるシナリオに直接影響を与えたリーダーのみに選択を限定しました。これらはすべて、戦争中に一般的にどれだけうまく成功したか(リーダーシップの評価)と攻撃性(能力)に従って評価されました。それらに割り当てられたオーダー評価は、これらの組み合わせた値を反映しています。

地形カードは両方の部隊でほぼ同等であり、これらのカードのオーダー率は、より一般的な性質のために低くなっています。これらのカードは、ゲーム

の他のどの側面よりもシナリオの歴史的性質を実際に定義するため、重要で

す。スペシャルカードは、描かれている戦争の性質が表面に浮かび、派閥間の違いが現れ始める場所です。両方のデッキはいくつかのスペシャルカード(砲兵、回復、疲労)を共有していますが、それぞれのデッキにはエースがあり、戦闘の流れを変えることができます。ランカスターはヘンリー 6 世とマーガレット・オブ・アンジューに大きな脅威を抱えており、反逆罪の可能性は常に存在しているため、ヨークを追い詰めることができます。一方、ヨークには、突撃と戦闘の混乱のプレイを通じてランカスターが倒れたときに、生来の攻撃性とキックする能力があります。ウォリックも強力な要因ですが、彼の有効性は、行われている戦闘によって異なります(エドワード 4 世がエリザベス・ウッドビルと結婚した後、派閥を切り替えたため)。

ヨークとランカスターの最後の大きな違いは、各デッキで利用できるオーダーカードの数です。両方のデッキが同じ量のオーダーを共有していても、ヨークはオーダーカードの数が少なくなっています。これは、ランカスターが絶えずかじることができるのに対して、彼らは間隔を置いて耐えるために多くの力をもたらすことができることを意味します。

ゲームのテスト中に、プレイエリアも大幅に変更されました。後部を中心線で割っただけの Columbia Games のタイトルとは異なり、敵対勢力の接近感を盛り込みたかった。これは、射撃ユニットの有効性を示すことに関して特に重要でした。私の最初のプレイテストでは、戦場での動きを実際に強調するために 5 つのランクを使用しました。残念ながら、これは 2 つの大きな問題を引き起こしました。まず、ゲームの長さが長すぎました。第二に、私はプレイするテーブルのスペースが不足していて、どのユニットがどのランクにあるかを追跡することができました。このように動きを見せることはルールでしたが、2 つのランクが行かなければなりませんでした。これにより、プレイ時間が半分に短縮され、3 フィートの深さのエリア内でのプレイが可能になりました。

この変更が行われると、現在のゲームはほぼ完成しました。

最後の主要な決定は、どのシナリオを含めるかを決定することでした。私の Flying Colors ゲームに精通しているプレイヤーは、私が「大金を稼ぐ」ことを高く評価していることを知っています。できるだけ多くのシナリオを含めることが重要でした。それで、私はすべての主要なものを含めて、さらにいくつかのあいまいな戦いも掘り起こしました。ゲームの元の「デスクトップ公開」バージョンには、18 のシナリオが含まれていました。GMT Games がゲームに専門的な扱いを与えることに同意したとき、それは私に各デッキにさらに 10 枚のカードを追加する柔軟性を与えました(標準のカードランは 55 枚のカードであるため)。これにより、戦争自体の期間の 50 年前からシュルーズベリー戦を追加することができました(この戦いは戦争の最初の戦いと思えることができるため)。20 のシナリオにするために、ゲーム固有の複雑さの多くを取り除き、新しいプレイヤーがユニットを移動してハッキングすることに集中できる、まったく新しい「小競り合い」シナリオを追加することにしました。「実生活」の間に十分な機会が与えられたので、C3i で公開するためにこれらの小競り合いをさらにいくつかまとめたと思います。

個々のバトル(プレイヤーを何日も忙しくさせるのに十分)に加えて、プレイヤーに全期間の感触を与えてもらいたいと思いました。本質的には、私が取り組んできたより大きなゲームの味を彼らに伝え、いつか完了することを望んでいます。この目的のために、私はキャンペーンゲームをまとめました。戦争の期間はしばしば極端な暴力によって中断された長い平和の広がりとして説明されるので、私はこのキャンペーンのデザインが効果的で刺激的であると感じました。基本的に、これらの戦闘の間何が起こったかは、戦闘自体ほど重要ではありません。少なくとも、戦闘に巻き込まれたすべての人にと

ってはそのではありません。したがって、キャンペーンルールは、各戦闘の間に「傷をなめる」期間を追加し、それらの戦闘で十分に機能する派閥に勝利を拡大します。特に重要なのは、戦争がヘンリー6世に与えた影響とその逆を示すことでした。戦闘後のヘンリーの精神状態に応じて、彼は次の戦闘に参加する場合としない場合があります。戦闘での彼の存在が手のサイズを制限することによってランカスターの選択肢を制限するので、これは両刃の剣ですが、常に存在するオーダーのブールであるため、一度獲得した勢いはある程度保持できます。マーガレット・オブ・アンジュー（ヘンリーの王位の背後にある力）の存在を添付すると、ランカスターは戦いに勝つためのオッズオンのお気に入りになります。この初期のランカスターの脅威に対抗するために、キャンペーンの途中で、ヨーク側に3月のエドワードとグロスター公リチャードをバランスよく追加しました。これらの2人の強力な指導者は、ほとんどのランカスターに匹敵する以上のものであるため、早期に攻撃するのは後者次第です。キャンペーンが進むにつれて、優位はヨークに移ります。キャンペーン中の唯一の不変は、キングメーカー自身、リチャード・ネヴィルの存在です。彼はキャンペーンの過程で双方にセーフティネットを提供します。これらの要因は、「緑豊かで快適な土地」での長い平和の間に陰謀が発生することなく、戦争自体の進行をうまく模倣していると私は信じています。

Sun of York で使用しているシステムは、薔薇戦争の戦いの間に起こった行動を説明する上で良い物語を提供すると私は信じています。内戦中の戦いがしばしばそうであるように、これらは血まみれで混沌とした取っ組み合いでした。注意深く形式化されたワルツではありません。軍隊が一列に並び、それに向かって進み、勝利は盾の衝突を最もよく維持できる側に行きました。これは、一部のプレイヤーが把握するのが難しいと感じるかもしれないゲームの1つの側面に注意するように導きます。そのため、退却するユニットは団結力ヒットを無視します。本質的に、士気とは、戦闘が開始された後、ユニットがそのポジションを維持する能力以上のものです。ゲームの範囲内では、士気とは、そもそも戦闘に参加するユニットの能力です。内戦では、それは兄弟対兄弟であることを忘れないでください。多くの場合、敵味方は家族の恨みによって定義されました。他の人々では、軍隊は彼自身の議題で貴族への義務または義務を果たすために召集されました。士気は、間もなく血まみれになる槍、棒、または斧の鋭さに対する上記の義務の大きさの尺度です。後退するユニットは、皮膚を無傷に保つことを選択した人々の尺度です。滞在する人々は、とんでもない幸運のスリングと矢の影響を受けます。リーダーがとても重要なものそのためです。リーダーは、必要な場所に軍隊を配置し、そこに維持し、戦闘へのコミットメントに必要な勇気を通じて彼らの有効性を高めます。リーダーがいなければ、軍隊がフィールドから逃げるにつれて、戦いはすぐに崩壊します。このメカニズムを念頭に置くことは、プレイヤーがゲームのシミュレーションのレベルを理解するのに役立つだけでなく、前方防御の戦術を強化します。軍隊を前進させることができなければ、すぐに軍隊はまったくなくなります。

いくつかの重要な謝辞を述べて、これらのメモを締めくくりたいと思います。1つ目は、Columbia Games の Dixie デザインとそのデザイナーであるトム・ダルグリーシュにゲームシステムのルーツがあることを改めて認めることです。次に、紋章の作成を支援してくれた David Rayner と WARSROSES Yahoo グループのメンバーに感謝します。第三に、デスクトップで公開された2番目のデザインでチャンスをつかみ、今年の DTP ゲームのノミネートを獲得するのを手伝ってくれたすべてのプレイヤーに感謝します。そして最後に、Sun of York が P500 リストを公開するのを手伝ってくれたすべての人々に感謝します。長い道のりでしたので、お待たせしました。今後とも変わらぬご支援、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

マイク・ネーゲル

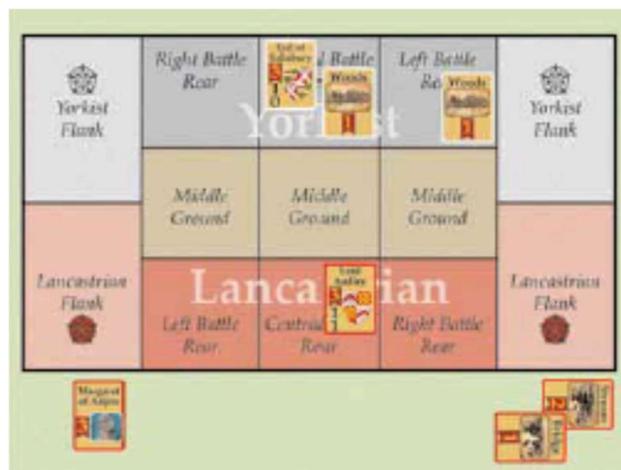
詳細なサンプルプレイ

このプレイの例では、シナリオの設定を行い、2、3ターンを経て、可能な限り多くのゲームシステムについて説明します。使用するのに適したシナリオは、プロア・ヒースの戦い(9.1.2)です。このアクションの説明の中で、カードは名前で、または戦闘ユニットの場合はタイプと能力/団結力で参照されます。さらに、すべてのカード名はこのスタイルで印刷されます。

1) セットアップ

まず、戦場を設定します。シナリオの指示に従って、ヨークプレイヤーは自分のデッキを見て、ソールズベリー伯(Earl of Salisbury)のリーダーカードを見つけて引き出し、中央後方戦闘ポジションに置きます。森(Woods)カードは中央と左翼後部の両方のポジションに置かれます。これらのカードが置かれた状態で、ヨークプレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、次に(ランダムに)40枚のカードを捨てます(この戦闘でのヨーク軍の規模が小さかったため)。

ランカスタープレイヤーも同様に、オードリー卿(Load Audley)のリーダーカードを中央後方戦闘ポジションに置きます。小河川(Stream)カードと橋(Bridge)カードは、参照用に戦闘エリアの片側に配置されます(ランカスターは橋が架かった小河川(bridged stream)に背を向けています)。次に、ランカスタープレイヤーはサイコロを振って、マーガレット・オブ・アンジューが戦闘に参加しているかどうかを判断します。「1」のサイコロが振られ、彼女がそこにいることになりました。マーガレットは戦闘エリアの片側に配置されます。その後、ランカスタープレイヤーは自分のデッキをシャッフルします。



2) 初期配置

各プレイヤーは自分の側のデッキから16枚のカードを引きます。ヨークプレイヤーは次のカードを受け取り、それらを裏向きに置きます。

左翼後方：装甲兵(2/3)、ロングボウ(1:2/2)、徴募兵(Levies)(2/3)、橋(Bridge)(1)

中央後方：ロングボウ(1:2/1)、クロスボウ(2:1/3)、ロングボウ(1:2/3)、装甲兵(2/3)

右翼後方：ロングボウ(1:2/2)、ロングボウ(1:2/2)、クロスボウ(2:1/4)、教会(1)

手札：ロングボウ(1:2/1)、ロングボウ(1:2/1)、小河川(2)、リチャード3世(4)

ランカスタープレイヤーは以下のカードを受け取り、同時にそれらを裏向きに置きます(ランカスター側が攻撃しているため、ヨーク側が配置を終えた後に配置を行えます)：

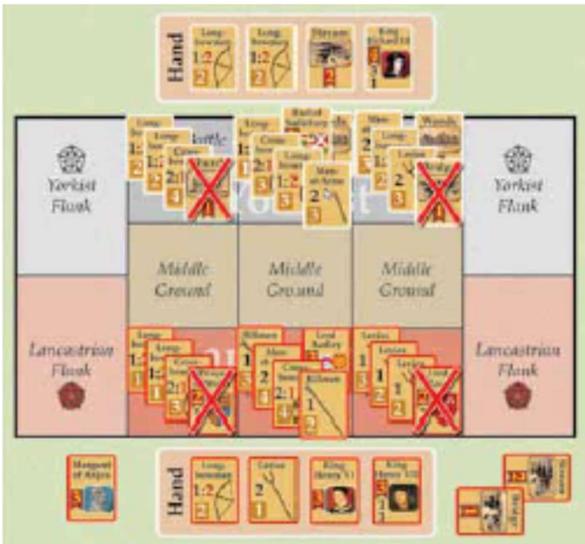
右翼後方：徴募兵(1/3)、徴募兵(1/2)、徴募兵(1/2)、ルース卿(Lord Roos)(2)

中央後方：ビル (1/3)、装甲兵 (2/4)、クロスボウ (2:1/4)、ビル (1/2)
 左翼後方：ロングボウ (1:2/1)、ロングボウ (1:2/1)、クロスボウ (2:1/3)、
 王太子(Prince of Wales) (2)
 手札：ロングボウ (1:2/1)、徴募兵 (2/1)、ヘンリー6世 (3)、ヘンリー7世 (3)

各プレイヤーは自分の初期配置を裏返します。リーダー、地形、スペシャルカード(砲兵以外)は配置できないため、以下のカードは直ちに破棄されます。

ヨーク：橋と教会

ランカスター：ルース卿と王太子



3) ターン1-イニシアチブ

各プレイヤーはサイコロを振り、リーダーの最高のオーダー評価を加算します(各陣営には現在戦場にいるリーダーが1人しかいないため、これは簡単です)。高い出目を得た方には、ターン中に1番目または2番目に移動するオプションがあります。ヨークは3(6に変更)をロールし、ランカスターも3(6に変更)をロールします。タイ!通常、前のターンに主導権を握った側は、それを引き分けに保ちます。これが最初のターンであるため、「攻撃」として指定された側が同点になり、イニシアチブはランカスターに委ねられます。彼らはヨークを最初に行かせることを選びます(ランカスターが攻撃しているのが危険な動きです)。

4) ターン1-ヨークの士気チェック

ヨークのユニットはまだヒットを受けていないため、このステップはスキップされます。

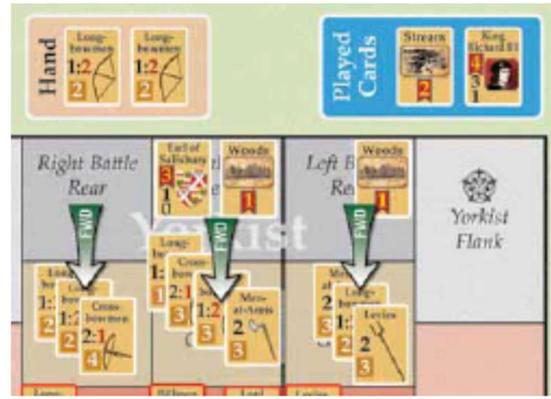
5) ターン1-ヨークの戦闘

ランカスターのユニットは射撃戦闘の射程内になく、交戦中のポジションもまだないため、このステップもスキップされます。

6) ターン1-ヨークの移動

ソールズベリー伯爵はヨークの中央後部陣闘ポジションで部隊とスタックしているので、彼はそれらをミドルポジションに向かって前進させるように命令しますか?しかし、後部に留まり、個人的に従わないことを選択します。

ヨークプレイヤーは、リチャード3世と小河川の両方をそれぞれ4と2のオーダー評価でプレイします。これは、左右の後方戦闘ポジションのそれぞれで3ユニットを前進させるのに十分なオーダーを加算できます。



7) ターン1-ヨークの破棄

ヨークは現在、手札にある2枚の価値の低いロングボウを捨て、ロングボウ(1:2/1)、ロングボウ(1:2/1)、兵士(2/3)、マーチ伯(5)の4枚の新しいカードを引きます。



プレイはランカスターに渡されます。

8) ターン1-ランカスターの士気チェック

ランカスターのユニットはヒットを受けていないため、このステップはスキップされます。

9) ターン1-ランカスターの戦闘

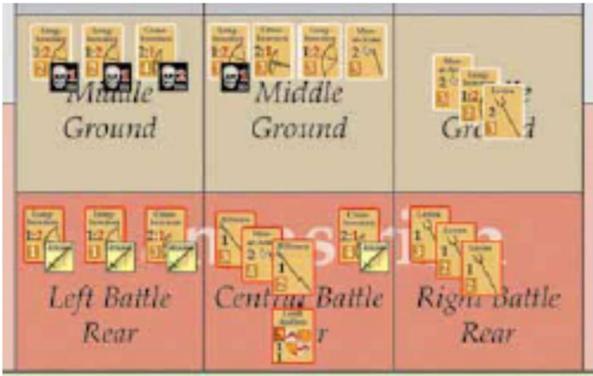
ヨークが進んだので、ランカスターの弓兵はたくさんの標的を得ました。ランカスタープレイヤーは、前進するヨークの左翼にある射撃ユニットをすべて射撃することを選択します。クロスボウ(2:1/3)ユニットは、3つサイコロを振り、「1」でヒットします。2つのサイコロが「1」を出し、2ヒットを得ます。2ユニットのロングボウ(1:2/1)は、同じ能力評価を持っているため、両方が同時に射撃します(時間を節約します)。彼らはそれぞれ1つのサイコロを振り、「2」でヒットします。彼らはそれぞれ1ヒットを得ます(ホットシューティング!)。これにより、3つのヨークユニットに合計4つのヒットが適用されます。各ターゲットユニットは、他のユニットが2ヒットする前に、1ヒットする必要があります。したがって、3ヒットが3つのユニットに均等に分散されます。これにより、適用するヒットが1つ残ります。クロスボウユニットはより高い団結力を持っているので、ヨークプレイヤーは最後のヒットをそれに割り当てます。射撃したランカスターユニットは、射撃済みとしてマークされます。

次に、中央戦闘ポジションには射撃ユニットが1つあり、クロスボウ(2:1/4)が射撃します。それは4つサイコロを振って(「1」の場合)、1ヒットを得ます。ヨークはそれをロングボウ(1:2/1)ユニットに割り当てます。どうして?賢いヨークプレイヤーは、このユニットが士気チェックに失敗する可能性が高く、ヒットを無視してフォールバックすることを知っています。後で戦うために生き残る可能性があります。後部陣闘ポジションでこのヒットを受けた場合、より良いユニットがその代わりになる準備ができていない限り、この戦術は良い考えではありません。プレイヤーがユニットを敗走させたい場合があります!

ランカスタープレイヤーは今、重要な決定を下す必要があります。マーガレット・オブ・アンジューは戦闘中なので、この戦闘ステップ中に最大3ユニットを再アクティブ化して再び戦うことができます。または、彼女は次の移動ステップ中に移動するために戦ったユニットを再びアクティブにすることができます。または、彼女はアクティブ化を完全に延期し、次の移動ステップで最大3ユニットまで2回移動するのを待つことができます。または、最

大3ユニットのこれらのオプションの任意の組み合わせもできます。

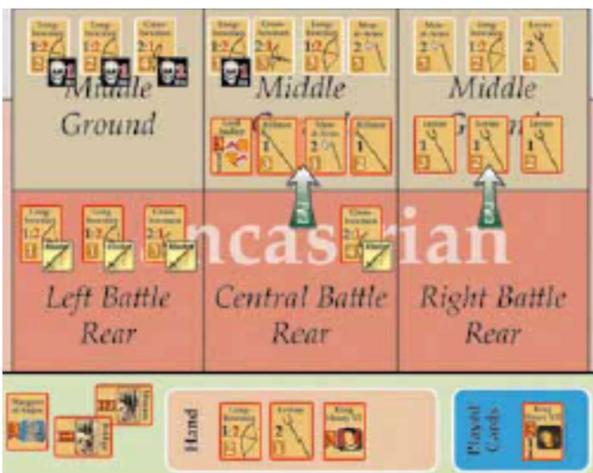
そのまま、マーガレットは左翼戦闘ポジションで3ユニットを再アクティブ化して再び射撃するために使用し、合計ゼロヒットを得ます。おっと！



10) ターン1-ランカスター移動

これで、可能であれば、攻撃しなかったユニットは移動できます。

中央では、オードリー卿が2人のビルと装甲兵をミドルに導き、ヨークの部隊と交戦します。その後、ヘンリー7世を3回プレイして、正しい戦闘で3つのユニットを前進させます。



11) ターン1-ランカスターの破棄

ランカスタープレイヤーは、弱い徴募兵とロングボウのカードを捨て、ハンドガン (1:3/3)、ロングボウ (1:2/3)、徴募兵 (1/1) の3枚のカードを引きます。



これで第一ターンは終了です。

12) ターン2-イニシアチブチェック

ランカスターにとって、ヨークが前のターンに最初に行くことを許可するリスクが報われるのはここです。双方がイニシアチブのサイコロを振り、ランカスターが勝利し、今回は最初に行くことを選択します。これにより、ランカスターのプレイヤーは背中合わせになりました！

13) ターン2-ランカスターの士気チェック

繰り返しになりますが、ランカスターのユニットはヒットを受けていないため、チェックを行う必要はありません。ただし、現時点では、ランカスタープレイヤーはオードリー卿を戦闘に参加させることを選択しています。これは、彼と同じポジションを共有するすべてのランカスターユニットの能力評価を上げます。「ヘンリー王とマーガレット女王のために…前進!!」

14) ターン2-ランカスターの戦闘

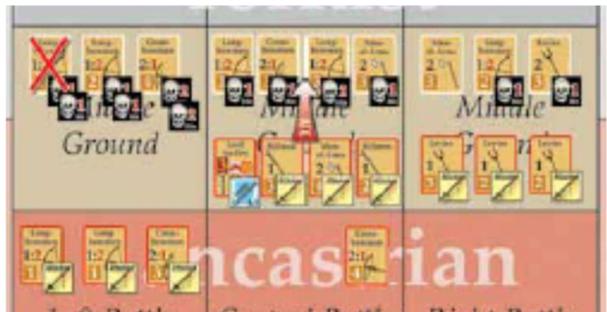
左翼戦闘ポジションから開始して、クロスボウと2つのロングボウユニットが射撃し、2ヒットを得ます。クロスボウユニットはすでに2ヒットを受

けているため、これらの両方を2つのヨークのロングボウユニットに適用する必要があります。3つのランカスターのユニットは射撃済みとマークします。

中央では、オードリー卿が2つのビルユニット (団結3と2、それぞれ能力1) と装甲兵 (2/4) を率いています。ビルに関しては、5個のサイコロを振り、「2」の目でヒットします。2ヒットを得ます。次に、装甲兵は4つのサイコロを振り、「3」でヒットします。2ヒットを得ます。オードリー卿はコミットされているので、彼の能力1を使用して、1つのダイスで攻撃することもできます。彼は攻撃しますが、失敗します。ヨークのロングボウ (1:2/1) ユニットの1つはすでにヒットを受けているので、他の3つのユニットが最初にヒットする必要があります。これにより、1ヒットが残ります。ロングボウ (1:2/1) はヒットカウントがその団結力よりも高くなるため別のヒットを受け取ることができません。そこでヒットは他のユニットの1つに適用する必要があります。ヨークプレイヤーは、近接攻撃で最も弱いロングボウ (1:2/3) にそれを与えます。攻撃したユニットは攻撃済みとマークされます。

右翼には、ランカスターの3つの徴募兵ユニットがあり、それぞれの能力は「1」です。7つのサイコロを振って、2ヒットを得ます。ヨークプレイヤーは、これらをロングボウと徴募兵に適用します。繰り返しますが、攻撃したユニットは攻撃済みとマークされます。

ランカスタープレイヤーは、マーガレットを再び使用するオプションがあります。今回は、ランカスターの左翼ミドルに2つのヨークユニットがロープに乗っているため、選択はさらに困難です。残念ながら、サポートしているクロスボウユニットは、いずれかが完全に除去される前に、さらに2ヒット受けることができます。これらのユニットのいずれかを完全に除去する可能性はごくわずかです。ただし、今はチャンスがない場合、これらのユニットはフォールバックし、これまでに行われたヒットを無視する可能性があります。マーガレットは別の攻撃を命じました！奇跡的に、3ヒットを得ます。クロスボウには2ヒットを割り当てる必要があります。最後のヒットはロングボウユニットの1つを除去します (それは破棄されます)。

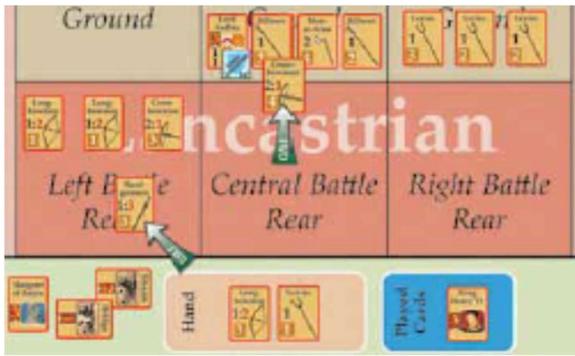


15) ターン2-ランカスター移動

これで、ランカスタープレイヤーは攻撃していないユニットを移動できます。残念ながら、それは中央後方戦闘ポジションのクロスボウだけです。ただし、現時点では、ランカスタープレイヤーの手札から、それぞれ2オーダーのコストで増援を持ち込むこともできます。ランカスタープレイヤーは、ヘンリー6世のカードを3回プレイします。これにより、クロスボウが中央ミドル戦闘ポジションに向かって前方に移動し、オードリー卿に合流し (1オーダー)、ハンドガンが手札から左翼後方に移動します (2オーダー)。

オードリー卿のいるユニットの1つが攻撃されていなかった場合、彼はそれらを後方に移動するように命令することができました。残念ながら、オードリー卿にとって、常に攻撃です！

(次の列の上部にある図を参照してください)



16) ターン2-ランカスターの破棄

ランカスタープレイヤーは、徴募兵 (1/1) カードを手札に置き、ロングボウ (1:2/1)、ロングボウ (1:2/1)、騎士 (3/5) の3枚の新しいカードを引きます。この最後のカードは特に問題ありませんが、残念ながらランカスタープレイヤーはすべてのオーダーを使い果たしました。ランカスターの将来にはたくさんの破棄があります！

プレイはヨークに渡されます。

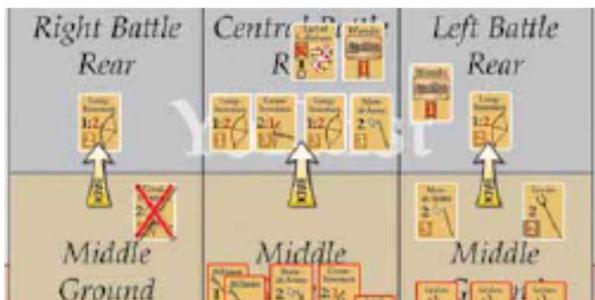
17) ターン2-ヨークの士気チェック

ランカスターのダブルターンにより、ヨークの部隊は全面的にヒットを受けました。

左翼ミドル戦闘ポジションから始めて、団結力が2で1ヒットしているロングボウは、1つのサイコロを振ります (所定のポジションに留まるには2以下が必要です)。それは6をロールしたので、左翼後方にフォールバックし、ヒットを破棄します。徴募兵の団結力は3で、これも1ヒットしています。それは1つのサイコロを振り、3を得ます。それは受けている単一のヒットに対してその団結力を1つ減らし、その場に留まります。

さて、中央ミドルです。4つのユニットがあります。3つは1ヒットで、それぞれの団結力は3で、1つは1ヒットで団結力が1です。4つすべてがチェックされ、4つすべてが失敗します。それぞれがフォールバックし、ヒットを破棄します。

最後に、これまで戦闘の矢面に立たされた残りのユニットは2つあります。2ヒットで団結力が2のロングボウユニットと4ヒットで団結力が4のクロスボウユニットです。ロングボウユニットは2つのサイコロを振り、1と4を得ます。4は失敗であり、ユニットはヒットを破棄してフォールバックします。クロスボウユニットは4つのサイコロを振り、4、3、3、1を得ます。すべての目が成功であるため、ユニットの団結力の評価はそれぞれ低くなります。残念ながら、これにより団結力がゼロになり、ユニットが除去されます。



18) ターン2-ヨークの戦闘

ヨークは中央戦闘ポジションと左翼戦闘ポジションの両方に攻撃可能なユニットを持っています。

中央の部隊は撤退を余儀なくされたため、現在は交戦しておらず、射撃を使用して中央のランカスター部隊を攻撃することができます。しかし、ソールズベリーは、オードリーが彼の中央後方で抗戦することができる立場にあることに気づき、これ負けた場合は戦いに負けます！ソールズベリーは部下に射撃を止めて前進する準備をするように言います！

左翼戦闘ポジションでは、徴募兵ユニット (現在は2/2) が2つのサイコロを振り、ヒットしません。装甲兵は3つのサイコロを振り、2ヒットを得ます。ランカスターは、各徴募兵 (1/2) ユニットにヒットを適用します。

攻撃した2つのユニットは攻撃済みとマークされます。

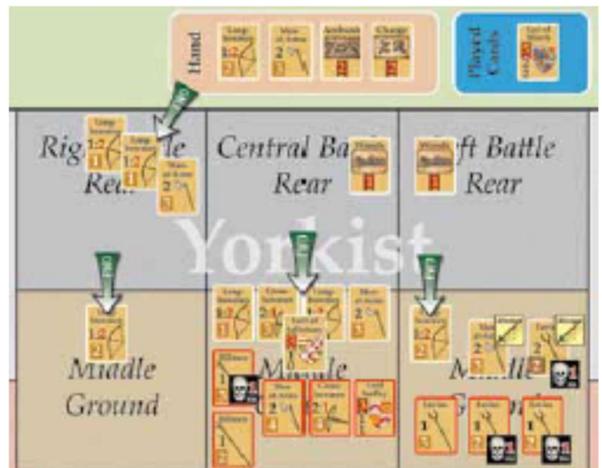
19) ターン2-ヨーク移動

再び、ソールズベリー伯は彼のポジションにいるユニット (最近撤退したユニット) をミドルに送り返します。しかし、今回彼はそれらに従います。次に、ヨークはマーチ伯カードを5 (!) オーダーでプレイし、右翼戦闘ポジションに残っているロングボウをミドルに移動し、左翼後方のロングボウをミドルに移動し、手札から3ユニットを右翼後方に移動します。

20) ターン2-ヨークの破棄

ヨークプレイヤーはすべてのカードをプレイすることができたので、ロングボウ (1:2/1)、装甲兵 (2/4)、待ち伏せ (2)、チャージ (2) の4枚を引くだけです。

これで2ターンのプレイの例は終わりです。ゲームは続きますが、誰が勝ちますか？ヨークは壁に背を向けているように見えますが、ランカスターを追い返すことができる優れたスペシャルカードをいくつか引いています。さらに、彼らはあまり力を失っていません。ランカスターに対する確固たる押し返しはまだ可能です。一方、マーガレットは依然としてランカスターにとって強力な武器であり、戦場にいる彼らのユニットは優れています。彼らは必要ときにそれらの騎士を戦場に出すことができますか？オードリー卿は歴史的に殺されますか？フルプレイだけがわかります！



Sun of York プレイヤーエイドカード

プレイのシーケンス

- 1) 士気チェック
- 2) 戦闘
- 3) 移動
- 4) 破棄

オーダーコスト

0

- ・リーダーを隣接するポジションに移動（場合によっては通過）。
- ・交戦していないユニットを、リーダーを含む戦闘ポジションから隣接するポジションに移動（場合によっては通過）。
- ・交戦中のユニットを、リーダーを含む戦闘ポジションから隣接するポジションに離脱。離脱ユニットは、友軍の後方ポジションに向かって移動する必要があります。
- ・ユニットを非交戦隣接ポジションに移動するか、リーダーを含む占領された戦闘ポジションから隣接する敵が占領しているポジションに側面攻撃を実施。

1

- ・交戦していないユニットを隣接するポジションに移動（場合によっては通過）。
- ・ユニットをプレイヤーの手札から後方戦闘ポジションに移動（場合によっては通過）。

2

- ・交戦中のユニットを隣接ポジションに離脱。離脱ユニットは、友軍の後方ポジションに向かって移動する必要があります。
- ・ユニットをプレイヤーの手札から側面ポジションに移動。
- ・側面ポジションにあるユニットが側面攻撃を実施。
- ・ユニットをプレイヤーの手札から橋を渡って後方戦闘ポジションに移動。

4

- ・ユニットをプレイヤーの手札から小河川を越えて後方戦闘ポジションに移動。

側面攻撃ロール修正（成功するために3以下の修正結果）

- +1 移動ユニットが敵の側面ポジションにある場合。
- +1 戦闘ポジションが友好的でないか従事している場合。
- 1 移動ユニットが騎兵の場合。
- 1 移動ユニットが森の地形から移動している場合（ルールブックを参照）。
- # 占領されたポジションにいるリーダーのリーダーシップ評価。

ヘンリー6世の戦闘後ステータスチェック

- 1 ヘンリーが捕らえられる。
- 2 ヘンリーは「動揺」しており、次の戦闘に参加できません。
- 3-5 ヘンリーは元気ですが、セットアップに含まれている場合のみ次の戦闘で使用できます。
- 6 ヘンリーは次の戦いにいます。

DRM:-1 ヘンリーが戦闘に参加している場合。

- 1 ランカスターの敗北の場合（-2の変更の可能性あり）

ヘンリー6世の捕獲後ステータスチェック

- 1-3 ヘンリー6世が死んだ！
 - 4 ヘンリー6世は囚人のままです！
 - 5 ヘンリー6世は脱出するが、彼は「動揺」しており、次の戦闘に参加できない。
 - 6 ヘンリー6世は脱出して元気ですが、セットアップに含まれている場合のみ次の戦闘で使用できます。
- DRM:-1 ヨークがその時点までに少なくとも4回の勝利を達成した場合。