

# ハプスブルクの野望

～17ヶ国版～

## ～簡易版ルールブック～

1.0 版

\*\*\*\*\*

### 01. ゲームの趣旨

- ・近世ヨーロッパ(16-17世紀なかば)を舞台とした国盗りゲームです。
- ・正式版よりもプレイアビリティを重視した簡易版のルールです。  
ヒストリカルシナリオにとらわれずフリープレイを楽しみたいプレイヤー向けです。

### 02. プレイヤー

- ・このゲームは2人～17人でプレイできます。

### 03. 遊び方

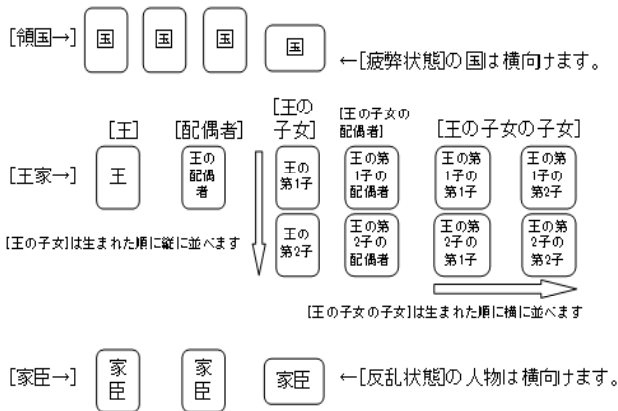
#### 03-01. 準備

- ・本ゲームと、6面体ダイス(サイコロ)を数個用意します。
- ・"スレイマン1世"と"ローマ教皇"以外の人物カードをシャッフルして1つの裏向きの山札にします。
- ・"オスマントルコ"以外の国カード17枚を表向きで場に並べます。
- ・それぞれの国カードの横に人物カード1枚を表向きに置きます。  
人物カードは山札の上から引きます。その人物はその国の王です。  
ただし、オーストリアの王だけは宗教がCかCCの人物が出るまで引き直します。
- ・王(17枚)以外の人物カード("スレイマン1世"を含みます。"ローマ教皇"は含みません)すべてをもう一度シャッフルして山札を作り直します。

- ・プレイヤーは円座で座ります。ダイス等で最初のプレイヤーを決めます。プレイはそのプレイヤーから時計回りに進行します。
- ・各プレイヤーは順番に国(国カード1枚と人物カード1枚のペア)を1つ選んで取り手元に置きます。プレイ開始時の領国になります。ただし、1番目のプレイヤーは必ず"オーストリア"を選ばなければいけません。そのプレイヤーは"教皇カード"も手元に置きます。
- ・手番が最後のプレイヤーは"死神の鎌カード"を手元に置きます。
- ・プレイヤーに選択されなかった国と王は、非プレイヤー国として場に残します。非プレイヤー国は能動的な行動を行いません。
- ・これで準備は完了です。プレイを始めましょう。

### 03-02. 自国のカード配置

- ・プレイ中、自国のカードは次図のように配置します：



### 03-03. ゲームの終了

- ・人物カードの山札がなくなった時点で即座にゲーム終了です。
- ・全員が手番で行動をパスして1周したときも即座にゲーム終了です。

### 03-04. 手番になったとき

- ・家臣の補充をします。家臣の数が王の**威信値**より少なければ、**威信値**と同じになるまで山札から人物カードを引かなければなりません。引いた人物カードは家臣の位置に置きます。
- ※"スレイマン1世"は家臣の数に含めます。"ローマ教皇"は含めません。
- ・手番のプレイヤーは、後述する行動の中から1つを選んでおこないます。行動を選ばずにパスすることもできます。

## 04. 勝利条件

- ・ゲーム終了時に得点を計算します。  
**得点＝領国の国力の合計**
- ・得点が最も多いプレイヤーが勝利です。
- ・領国は[通常状態]か[疲弊状態]かに関係なく、国カードに書かれている国力で得点を計算します。
- ・領国の数がゼロになったプレイヤーはその時点でゲームから脱落します。

## 05. 行動

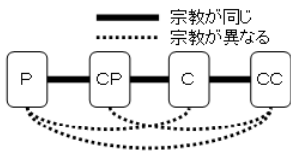
- ・手番でおこなう行動の選択肢は以下のとおりです；  
婚姻、子作り、戦争、反乱煽動、統治、死神の鎌
- ※人物の特殊能力により行動の選択肢が増える場合があります。

### 05-01. 婚姻

- ・自国の[王]または[子女]に[配偶者]を得ることを試みる行動が婚姻です。

#### 05-01-01. 婚姻相手の指定

- ・婚姻を試みることができるのは自国の[配偶者]がいない[王]または[子女]のうち1人です。※婚姻できるのは[王]の子までです。孫は不可です。
- ・[婚姻相手]として指定できるのは以下の条件をすべて満たす人物です；
  - a) 自分を含むいずれかのプレイヤーの[子女]または[家臣]または非プレイヤー国の[王]
  - b) 婚姻しようとする自国の[王]または[子女]と性別が異なる。
  - c) 婚姻しようとする自国の[王]または[子女]と宗教が異なる。



左図のように、隣り合った宗教は「宗教が異なる(同じ)」、それ以外は「宗教が異なる」に該当します。

### 05-01-02. 婚姻の結果判定

- ・婚姻を試みる2人が同じ色のとき、自動的に成功します。
- ・婚姻を試みる2人が違う色のとき、以下の判定をおこないます。

手番プレイヤーが1個のダイス振って婚姻の判定をします。

- 「ダイス目 ≤ 婚姻しようとする人物の威信値」の場合、成功です。

### 05-01-03. 婚姻の成功

- ・婚姻が成功した場合、[婚姻相手]を[配偶者]の位置に置きます。
- ・[婚姻相手]が[反乱状態]だった場合は、[通常状態]に戻します。
- ・非プレイヤー国の[王]と婚姻したときは、その国はプレイヤーが受け取ります。

## 05-02. 子作り

- ・[子女]を得ることを試みる行動が子作りです。
- ・[配偶者]がいるときのみ、この行動は選択できます。

### 05-02-01. 子作りの判定

- ・自国の[王]または[子女]の夫婦1組を指定します。
- ・手番プレイヤーが1個のダイスを振って子作りの判定をします。
- ・以下に示す判定式を満たす場合、子作り成功です。

「ダイス目 ≤ 夫婦の子作り値の合計」

ただし夫婦の人物の色が同じときは子作り値の合計を-1します。

(近親結婚によるペナルティを表しています)

### 05-02-02. 子作りの成功

- ・子作りが成功した場合、山札の上から人物カードを1枚引きます。
- ・引いた人物カードをその夫婦の[子女]の位置に置きます。
- ・すでにその夫婦に[子女]が置かれている場合はその次の位置に置きます。

## 05-03.戦争

- ・他プレイヤーまたは非プレイヤーの領国へ攻め入って奪うことを試みる行動が戦争です。
- ・[反乱状態]の人物がいるプレイヤーこの行動を選択できません。

### 05-03-01.戦場の国の指定

- ・攻め込む先の国カード1枚を指定します([戦場]と呼びます)。
  - ・指定できる国カードは、以下の条件をすべて満たす国です;
    - a)手番プレイヤーの領国ではない国
    - b)手番プレイヤーの国と隣接している国 ※海路でもよいです。
- 手番プレイヤーを攻撃側プレイヤーと呼びます。
- [戦場]を領国とするプレイヤーを防御側プレイヤーと呼びます。

### 05-03-02.交戦か撤退かを宣言

- ・防御側プレイヤーは交戦か撤退かを宣言します。
  - 撤退の場合、攻撃側プレイヤーは[戦場]の国カードを受け取ります。
  - 交戦の場合、以降の処理をおこないます。
- ・防御側が非プレイヤー国の場合は必ず交戦します。

### 05-03-03.司令官の指定

- ・双方のプレイヤーは司令官を必ず1人指定します。攻撃側、防御側の順で司令官として指定する人物を宣言します。
- 指定できる人物カードは、以下の条件を満たす人物です。
- a)プレイヤーに属する[反乱状態]でない人物
- ・[戦場]が非プレイヤー国の場合は、[王]が司令官になります。

### 05-03-04.戦力の算出

- ・双方のプレイヤーは戦力を供給する国([戦力供給国])を指定します。攻撃側、防御側の順で[戦力供給国]として指定する国を宣言します。
- 指定できる国カードは、以下の条件をすべて満たす国です;
- a)プレイヤーの領国
  - b)[戦場]と自分の領国を經由して繋がっている国。  
(経路は陸路でも海路でも構いません。)
  - c)通常状態の国 ※横向き([疲弊状態])でない国です。
- ・攻撃側は最低1つの[戦力供給国]を指定しなければいけません。
  - ・防御側は[戦力供給国]をひとつも指定しなくても構いません。
  - ・非プレイヤー国は[戦場]となった自国を[戦力供給国]とします。

- ・攻撃側と防御側は以下の要領で求めた戦力を合計します。  
 -[戦力供給国]の国力(ただし[戦場]への経路にひとつでも海路を含む  
 [戦力供給国]は国力の半分)を合計します。これを[戦力]と呼びます。

### 05-03-05. 戦争の判定

- ・攻撃側プレイヤーは、以下の計算値と同じ個数のダイスを振ります。  
 もし以下の計算値が 0 かマイナス値ならば、攻撃は自動的に失敗です。  
 「[攻撃側戦力] - [防御側戦力]」
- ・出たそれぞれのダイス目は、以下の式を満たせば攻撃成功です。  
 そして、攻撃成功したダイスの個数を数えます ([成功数]と呼びます)。  
 「ダイス目  $\leq 3 +$  [攻撃側司令官の戦争値] - [防御側司令官の戦争値]」
- ・以下の式を満たせば、攻撃側プレイヤーの勝ちです (戦争の成功)。  
 「[戦場]のカードに示されている国力の  $1/2 \leq$  [成功数]」  
 ※例: [戦場]がスペインならばカードに記載されている国力は「8」な  
 で国力の  $1/2$  は「4」(国が[通常状態]か[疲弊状態]かは無関係です)。  
 よって、攻撃成功したダイスの数が4個以上ならば戦争は成功です。

### 05-03-06. 戦後処理

- ・以下の順で処理をおこないます。

#### 05-03-06-01. 戦力供給国の疲弊

- ・戦争の結果にかかわらず、両プレイヤーが今回の戦争で[戦力供給国]  
 に指定したすべての国の国カードを横向け([疲弊状態])にします。
- ・非プレイヤー国は[疲弊状態]になりません。

#### 05-03-06-02. 戦場の受け渡し (戦争が成功した場合のみ)

- ・戦争が成功した場合、以下の処理をおこないます;  
 攻撃側プレイヤーは[戦場]の国カードを[疲弊状態]で受け取ります。
- ・非プレイヤー国が戦争に敗れた場合は、その国の[王]は除去します。

#### 05-03-06-03. 戦死チェック

- ・戦争に参加した双方の司令官の死亡チェック(後述)をおこないます。攻  
 撃側の司令官から先にチェックします。

## 05-04. 反乱煽動

他プレイヤーの人物を[反乱状態]にすること試みる行動が反乱煽動です。

### 05-04-01. 反乱煽動の標的とする人物の指定

反乱煽動の標的とする 1 枚の人物カードを指定します。

指定できるのは以下の条件をすべて満たす人物です；

- a) 他プレイヤーの[王]以外の人物
- b) [反乱状態]でない人物

#### **05-04-02. 反乱煽動の結果判定**

- ・反乱煽動の判定をします。
  - 「ダイス目 $\leq$ 標的の人物の野心値」の場合、成功です。

#### **05-04-03. 反乱煽動の成功**

- ・反乱煽動が成功した場合、標的の人物を横向け([反乱状態])にします。
- ・[反乱状態]の人物が1人でもいるプレイヤーは、以下の制限を受けます；
  - 手番の行動として「戦争」を選択できません。

### **05-05. 統治**

- ・[反乱状態]の人物を[通常状態]に戻したり、[疲弊状態]の国を[通常状態]に戻すことを試みる行動が統治です。

#### **05-05-01. 統治成功数の判定**

- ・手番プレイヤーは、自国の[反乱状態]でない人物全員の統治値を合計します。
- ・手番プレイヤーが統治値合計と同じ数のダイスを振ります。「1」の目の数を数えます。それが統治成功数です。

#### **05-05-02. 統治の成功反映**

- ・統治成功数の数まで、以下の処理をおこないます。処理と対象は手番プレイヤーが決めることができます。
  - [疲弊状態]の国を縦向き([通常状態])に戻す。
  - [反乱状態]の人物を縦向き([通常状態])に戻す。
  - [反乱状態]の人物を処刑(場から除去)する。

### **05-06. 死神の鎌**

- ・人物を場から取り去ることを試みる行動が死神の鎌です。
- ・[死神の鎌]を持っているプレイヤーだけがこの行動を選択できます。

#### **05-06-01. 死亡チェックの対象人物の指定**

- ・手番プレイヤーは死亡チェックの対象人物として1枚の人物カードを指定します。自国に属する人物を指定することもできます。
- ・[死神の鎌]の行動が選択されるたびに、他のプレイヤーには1回ずつ、

指定された人物の死亡チェックを拒否する権利が与えられます。

- ・[死神の鎌]を実行する手番プレイヤーは[拒否権]を持ちません。
- ・[拒否権]を行使されたとき、手番プレイヤーは死亡チェックの対象人物を必ず指定し直さなければなりません。対象人物が確定するまで別の人物を指定し直してください(一度拒否された人物を同じ手番で指定することはできません)。
- ・対象人物が確定したら、死亡チェック(後述)をおこないます。

#### 05-06-02. [死神の鎌]カードの移動

- ・死亡チェックが完了したら、[死神の鎌]カードを右隣(\*)のプレイヤー渡します。(\*)[死神の鎌]カードは使用される度に逆時計回りに移動します。

## 06. 死亡チェック

### 06-01. 死亡チェックの判定

- ・対象の人物を持つプレイヤーがダイスを1個振ります。
  - 「ダイス目 $\leq$ 寿命値」の場合、生存です。
  - 上記以外の場合、死亡です。

### 06-02. 人物の除去

- ・死亡した場合、死亡した人物カードを場から除去します。
- ・[王]が死亡した場合、その[配偶者]は[家臣]置き場に移します。
- ・[王の子女]が死亡した場合、その[子女の配偶者]と[子女の子女]は[家臣]置き場に移します。
- ・配偶者が死亡した場合、その子女は影響を受けません。そのままです。

### 06-03. 新王の決定 (プレイヤー国の[王]が死亡した場合のみ)

- ・死亡した[王]に[子女]が1人でもいた場合、新王の即位(後述)の処理をおこないます。
- ・死亡した[王]に[子女]がいなかった場合または死亡した人物が非プレイヤー国の[王]だった場合、王位継承争い(後述)の処理をおこないます。

#### 06-03-01. 新王の即位 (死亡した[王]に子女がいた場合)

- ・最上位の男性の[子女]を[王]の位置に置きます。男の[子女]がない場合は、最上位の女性の[子女]を[王]の位置に置きます。
- ・新しい王に配偶者と子女がいれば[王]の[配偶者]と[子女]の位置に置きます。それ以外の[子女][子女の配偶者][子女の子女]は[家臣]置き場に移します。



## 06-03-02.王位継承争い（死亡した[王]に子女がいなかった場合）

### 06-03-02-01.新王候補者の名乗り

- ・各プレイヤーは王の候補者を指名します。国に[王]がいるプレイヤーは自国の[王]を候補者として必ず指名しなければなりません。国の[王]が死亡して不在のプレイヤーは国の家臣の中から 1 人を候補者として指名します（家臣が 1 人もいない場合はゲームから脱落します）。

### 06-03-02-02.新王の決定

- ・[候補者]ごとに以下の処理をおこないます；
  - 各プレイヤーは1個のダイスを振ります。  
「ダイス目+[候補者]の威信値」をその[候補者]の支持値とします。
- ・支持値が最大の[候補者]が勝利し、新王となります。最大の支持値が同点の場合は、最大の支持値の[候補者]たちだけでダイスを振り支持値を決め直して同点の決着をつけます。
- ・勝利者が、元の[王]が持っていたすべての国カードを受け取ります。
- ・元の[王]を持っていたプレイヤーが敗れた場合は、そのプレイヤーはゲームから脱落します。[家臣]はすべて場から取り除きます。

## 07. その他のルール

### 07-01.ローマ教皇

- ・ローマ教皇を持つ国に属する人物のうち宗教が CC または C の人物の威信値は常時 +2 とします。
- ・ローマ教皇は[死神の鎌]の対象になります。
- ・ローマ教皇が死亡チェックで死亡と判定されたとき、ローマ教皇カードは場から除去されません。その代わりに[死神の鎌]の行動をおこなったプレイヤーの手元に移動します。

### 07-02.スレイマン1世とオスマントルコ

- ・スレイマン 1 世を引いたプレイヤーはオスマントルコカードを受け取ります。オスマントルコとスレイマン 1 世はそのプレイヤーがコントロールする「別の国家」として扱います。王はスレイマン 1 世です。統治や戦争等の行動においてプレイヤー国の国や人物を利用することはできません。プレイヤーの家臣の補充時、スレイマン 1 世はそのプレイヤーの家臣 1 人分として数えます。

- ・別の国家として扱うため、そのプレイヤーは手番で通常の行動のほかにオスマントルコの行動を行うことができます。どちらを先に行っても構いません。このオスマントルコの行動は出現した次の周の手番から実行できます。行える行動は、「戦争」「統治」だけです。また、家臣を持つこともできません。王位継承に名乗り出ることもできません。戦争をしかけた先を占領した場合、その国はオスマントルコの統治下に入ります。
- ・スレイマン 1 世は[死神の鎌]の対象となりますが、反乱扇動や婚姻の対象となりません。プレイヤーではないので、スレイマン 1 世に[死神の鎌]のカードが回ってくることもありません。スレイマン 1 世が死亡した場合、スレイマン 1 世の統治下の国はすべてゲームから取り除きます。
- ・スレイマン 1 世の統治下の国は、ゲーム終了時の得点計算対象になりません。
- ・オスマントルコは、以下の点を除き通常の国カードとして扱います；  
「攻撃を受けない」「ゲーム終了時の得点計算対象にならない」

## 07-03. 特殊能力

- ・人物カードに特殊能力が書かれていれば以下の効果ももちます。
- ・人物が反乱状態のときは、「革命」「浪費」を除き、その能力を使用することはできません。

### 07-03-01. 弾圧

- ・この人物を持つプレイヤーが統治の行動をするとき、統治値に+1 できます。この能力を持つ人物が複数いる場合は、その数だけ加算できます。ただし、この能力を使った場合、[反乱状態]の人物を通常状態に戻すことはできません。必ず処刑しなければなりません。
- ・この能力は自国に[反乱状態]の人物がいなくても使用できます。

### 07-03-02. 暗殺

- ・この人物を持つプレイヤーは、[死神の鎌]カードを持っていないでも手番で[死神の鎌]の行動を選択できます。
- ・この人物を持つプレイヤーが[死神の鎌]カードを持っているときは、この能力を使うことはできません([死神の鎌]カードは使えます)。

### 07-03-03. 略奪

- ・この人物を持つプレイヤーは、領国と陸路で繋がっている隣国を指定し、その国を[疲弊状態]にすることができます(ただし非プレイヤー国は指定

できません)。

- ・この略奪は手番の行動として扱います。略奪をした手番では他の行動はできません。

#### 07-03-04.革命

- ・この人物が[反乱状態]になれば、この人物を持つプレイヤーの[王]は死亡し、この人物が[王]になります。この人物を[王]の位置に置きます。この人物は通常状態に戻します。
- ・この人物に配偶者と子女がいれば[王]の[配偶者]と[子女]の位置に置きます。それ以外の[王の配偶者][王の子女][子女の配偶者][子女の子女]は[家臣]置き場に移します。

#### 07-03-05.浪費

- ・この人物を持つプレイヤー国は、行動で統治を選択したとき、統治値の合計を半分に処理します(端数切捨)。もし浪費の人物が2人いれば統治値の合計を1/4(端数切捨)にして処理します。

#### 07-03-06.警察

- ・この人物を持つプレイヤー国は、行動で統治を選択したとき、統治値の合計を2倍にして処理します。弾圧、浪費、警察が重複する場合は、統治値の計算を「弾圧→警察→浪費」の順におこないます。

#### 07-03-07.処刑

- ・この人物は、その[配偶者]を処刑(自動的に死亡)できます。
- ・この処刑は手番の行動として扱います。処刑をした手番では他の行動はできません。

#### 07-03-08.軍税

- ・この人物が攻撃側または防御側の司令官となる戦争では、この人物の側のプレイヤーが[戦力供給国]として指定した国は[疲弊状態]になります。

#### 07-03-09.海4

- ・この人物が攻撃側または防御側の司令官になる戦争では、この人物の側のプレイヤーは[戦力]を計算するとき、海路を含む[戦力供給国]の国力はカードに書かれた国力で計算します(国力を半分に計算しません)。

#### 07-03-10.錬金

- ・この人物は錬金術を使用できます(ゲームに影響はありません)。

#### 07-03-11.新教

- ・この人物を持つプレイヤーは、他プレイヤーの宗教が[P]か[CP]の[家臣]

1人を[通常状態]で自分の[家臣]にすることができます。

- ・この新教は手番の行動として扱います。新教をした手番では他の行動はできません。

## 07-03-12. 襲来

- ・スレイマン 1世とオスマントルコ(前述)のルールを参照してください。

## 08. カードの種類

- ・合計96枚です。

### 08-01. 国カード

- ・17枚です。

### 08-02. 人物カード

- ・各色18枚、合計72枚です。

### 08-03. その他カード

- ・3枚です。(オスマントルコ、死神の鎌、ローマ教皇)

### 08-04. 予備カード

- ・4枚です。各色1枚ずつの予備の人物カードが入っています。好きな人物を描くなどしてご自由にお使いください。

\*\*\*\*\*

#### 《簡易版ルール製作関係者》

- ・サークルカット …… 猫々井
- ・ポスター製作 …… 市民O(オー)
- ・テストプレイ …… めえめえ、M-Traum

#### ●奥付

『ハプスブルクの野望 ～17ヶ国版～』(簡易版ルール)

- ・発行 ア～バイン解放戦線
- ・HP <http://www.5b.biglobe.ne.jp/~traum/>
- ・発行者 M-Traum
- ・メアド [traum@mvg.biglobe.ne.jp](mailto:traum@mvg.biglobe.ne.jp)
- ・元ゲーム発行 2010年8月13日 初版
- ・元ゲーム頒布 2010年8月13日 コミックマーケット78@夏
- ・簡易版ルール頒布 2010年12月29日 コミックマーケット79@冬
- ・ゲーム本体印刷 萬印堂様 (※カード、化粧箱)