

ハプスブルクの野望

～17ヶ国版～

～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)を舞台とした王朝間の争いをシミュレートしたゲームです。

02. プレイヤー

02-01. プレイ人数

4名です。

02-02. プレイヤーの役割

プレイヤーの役割は4つの王朝の長です。

-王朝1(黄): ハプスブルク家(神聖ローマ帝国およびスペイン王国)

-王朝2(青): フランス王国

-王朝3(赤): イングランド王国およびオランダ連邦共和国

-王朝4(緑): 北欧(スウェーデンとデンマーク)およびドイツ諸侯()
()の中に書かれている色を王朝色と呼びます。

ゲーム開始前に、各プレイヤーは自分が担当する王朝を1つを選びます。
複数のプレイヤーが同じ王朝を選ぶことはできません。

(以降、自分が担当する王朝を自王朝、他のプレイヤーが担当する王朝を他王朝と呼びます。)

03. 勝利条件

ゲーム終了時に得点を計算します。

得点 = 自王朝の国の国力の合計

国力はすべて通常状態の国力で計算します。

ただし、本国を失った王朝は0点です。

得点が最大のプレイヤーが勝利です。

同点の場合は王朝番号の大きい方が勝利となります。

(例: 王朝1と王朝3が同点→王朝3の勝利)

04. 国カード

04-01. 国カードの説明

国カードには以下の情報が記されています;

a) 地名

b) 国力

c) 隣接国(東)と経路(*)

(*) 白い矢印で描かれていれば陸路、青い矢印で描かれていれば海路です。

d) 隣接国(南)と経路(*同上)

e) 隣接国(西)と経路(*同上)

f) 隣接国(北)と経路(*同上)

g) セットアップ時の[王]

国カードは通常は縦向きに置きます([通常状態]と呼びます)。

国が疲弊したとき、国カードを横向にします([疲弊状態]と呼びます)。

疲弊状態の国の国力は国カードに記載されている国力の半分です。

(例：フランスの国力は通常状態のとき 10、疲弊状態のとき 5)

04-02. 領国

プレイヤーの王朝色の[王]が統治している国を、そのプレイヤーの王朝の領国と呼びます。

05. 人物カード

05-01. 人物カードの説明

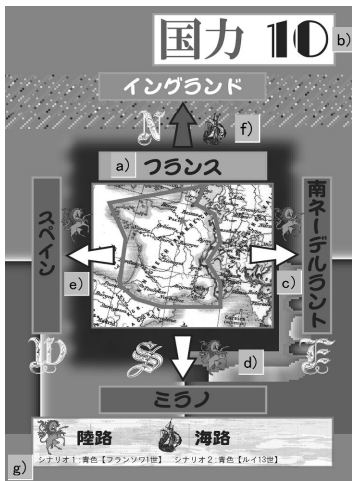
人物カードには以下の情報が記されています；

カードの外枠の色:人物の王朝色です。

a) 性別:♂(男)または♀(女)を表す記号です。

b) 名前:人物の名前です。

※同名を避けるなどの理由で、恣意的に出生国でなく婚姻先の国での読み方を採用した人物もいます。



- c) 戦争値:戦争能力を表し、大きいほど戦争で有利です。
- d) 統治値:統治能力を表し、大きいほど(国の)復興と(反乱の)鎮圧で有利です。
- e) 威信値:威信の大小を表し、大きいほど婚姻、(国の)復興、(反乱の)鎮圧、王位継承争いで有利です。
- f) 子作り値:子作り能力を表し、大きいほど子作りの成功確率が高いです。
- g) 寿命値:寿命の長短を表し、大きいほど死亡する確率が低いです。
- h) 野心値:野心の大小を表し、大きいほど反乱する確率が高いです。

b)

a) ♂ **ヘンリー8世**
Henry VIII of England

戦争 **1** c)

統治 **3** d)

威信 **3** e)

子作り **2** f)

寿命 **3** g)

野心 **1** h)

i) **CP**

特殊能力 処刑 j)

実際の歴史では……
k) テューダー家、イングランド王

L) EK_01




- i) 宗教: その人物が属する宗教を表す記号です。意味は以下のとおり;
C:カトリック
P:プロテスタント
CC:カトリック(狂信的)
CP:カトリックとプロテスタントに理解あり(宗教に寛容的)
- j) 特殊能力: その人物がもつ特殊能力です。
- k) 実際の歴史では……:参考情報として出身家と略歴1つを記載しました。ゲームとは関係ありません。
- L) カード連番:人物カードの番号です。ゲームとは関係ありません。

05-02. 人物カードの状態の呼び方

国を統治している状態の人物カードを[王]と呼びます。

(性別の区別はしませんので、[王]は王または女王を意味します。)

[王]を置く位置は、統治している国カードの右横です。

1人の[王]が複数の国を統治することもできます。この状態を同君連合と呼びます。

[王]と婚姻している状態の人物カードを[配偶者]と呼びます。
[配偶者]を置く位置は、婚姻相手である[王]の右横です。
[王]の子作りで生まれた人物カードを[子女]と呼びます。
[子女]を置く位置は、[配偶者]の右横です。生まれた順に置いてください。

[配偶者]がいない状態の人物カードを[未婚]と呼びます。

[王]、[配偶者]、[子女]をまとめて[王族]と呼びます。

[王族]以外の人物カードを[貴族]と呼びます。

[貴族]はプレイヤーの手元に置いてください。

※[貴族]は王朝に属します。特定の国に属しません。

反乱している状態の人物カードを[反乱状態]と呼びます。

[反乱状態]の人物カードは横向きに置きます。

反乱状態でない人物カードは[通常状態]と呼びます。

[王]が反乱状態になることはありません。

このルールブックで「王朝に属する人物」という言葉が使用されたときは以下の状態の人物カードを指します；

そのプレイヤーの王朝色の[王]、その[王]の[配偶者]と[子女]、およびその王朝の[貴族]

※[王]以外は他王朝色の人物カードの場合もあります。

《配置例》



⇒[子女]は生まれた順に並べます。



↑同君連合のときは[王]の横に国を並べて置きます。

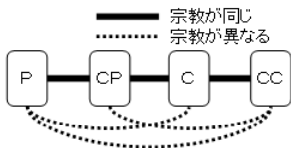


←[反乱状態]の人物は横向に置きます。

[貴族]は国に属さないなので、このようにプレイヤーの前に置きます。

05-03. 人物間の宗教の相違

ルールブックで「宗教が異なる/異なるらない」という表現が使われます。



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。

06. 遊び方

06-01. セットアップ

本ゲームと、6面体ダイス(サイコロ)を数個用意します。

各プレイヤーは担当する王朝を選んでください。

テーブルか床(場と呼びます)を囲んで王朝 1 → 王朝 2 → 王朝 3 → 王朝 4 のプレイヤーの順に時計回りに円座になって座ってください。

後述するシナリオの中からプレイするシナリオを 1 つ選んでください。

シナリオに書かれた人物カードと対応する国カードを組み合わせて場に置きます。

残りの人物カードを王朝色別にシャッフルし、王朝色別の山札として裏向けて置きます。

シナリオで〈ランダム〉と書かれている国について以下の処理をします;

指定された王朝色の山札の上から人物カードを1枚引き、[王]の位置に置きます。

各プレイヤーは自王朝色の山札から人物カードを 3 枚引き、[貴族]の位置に置きます。

王朝 3(赤)のプレイヤーが[死神の鎌]カードを手元に置きます。

王朝 1(黄)を担当したプレイヤーから手番を開始します。

手番は時計回り(左回り)で移ります。

06-02. 手番になったとき

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。

06-03. ゲームの終了

以下のいずれかの条件が満たされたとき、ゲームは終了します;

a) いずれかの王朝の本国が他の王朝の領国になったとき

b) いずれかの王朝色の山札がなくなったとき

⇒死亡チェックや新王の決定など、そのときの手番プレイヤーの行動にともなう一連の処理がすべて完了した時点でゲームは終了します。

07. 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、復興、反乱煽動、鎮圧、王国分与、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。

07-01. 婚姻

[王]に[配偶者]を得ることを試みる行動が婚姻です。

07-01-01. 婚姻を試みる人物の指定

婚姻を試みる2枚の人物カードを指定します。

1枚は[求婚者]で、もう1枚は[求婚相手]です。

[求婚者]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) 手番プレイヤーの王朝色の[王]
- b) [未婚]

(このゲームでは婚姻できるのは[王]だけです。)

[求婚相手]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) [求婚者]と性別が異なる
- b) [王]以外
- c) [未婚]
- d) [求婚者]と宗教が異なる

07-01-02. 婚姻の結果判定

[求婚相手]が属する王朝のプレイヤーは、求婚に対して賛否を表明しなければなりません。

賛成が表明されたときは、婚姻は自動的に成功します。

反対が表明されたときは、以下の結果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結果判定をします。

- 「ダイス目≤[求婚者]の威信値」の場合、成功です。

- 上記以外の場合、失敗です。

07-01-03. 婚姻の成功

婚姻が成功した場合、[求婚相手]を[配偶者]として[求婚者]の右横に置きます。

[求婚相手]が[反乱状態]だった場合は、[通常状態]に戻します。

07-02. 子作り

領国に[子女]を得ることを試みる行動が子作りです。

(子作りが成功すれば子女は成人として場に登場します。つまりこのルールは「子作り&成人までの子育て」とご理解ください。)

07-02-01. 子作りを試みる人物の指定

子作りを試みる人物カード1枚を指定します。

指定できるのは以下の条件をすべて満たす人物です;

a) 手番プレイヤーの王朝色の[王]

b) [配偶者]が存在する

07-02-02. 子作りの結果判定

子作り修正値を算出します。子作り修正値は通常0です。

以下の条件に当てはまれば子作り修正値は-1です;

-[王]と[配偶者]の王朝色が同じ

(同族結婚の子作りへのマイナス影響を表現するルールです)

手番プレイヤーが2個のダイスを振って子作りの結果判定をします。

2個のうちいずれか片方あるいは両方のダイス目が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 \leq [王]と[配偶者]の子作り値の合計+子作り修正値」

(片方が成功しても両方が成功しても、どちらも1回の成功として扱います。このゲームでは双子が生まれることはありません。)

上記以外の場合、子作り失敗です。

07-02-03. 子作りの成功

子作りが成功した場合、[王]または[配偶者]いずれかの王朝色の山札の上から人物カードを1枚引きます。

(例:[王]の王朝色が赤で[配偶者]の王朝色が青なら、赤または青の山札から人物カードを1枚引きます)

引いた人物カードを[子女]の位置に置きます。

すでに[子女]が置かれている場合はその右に置きます。

07-03. 戦争

他王朝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]の人物がいる王朝はこの行動を選択できません。

07-03-01. 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) 手番プレイヤーの王朝の領国ではない国
- b) 手番プレイヤーの王朝の領国と隣接している国

[戦場]に隣接している手番プレイヤーの領国を[隣国]と呼びます。

手番プレイヤーを攻撃側プレイヤーと呼びます。

[戦場]を領国とする王朝のプレイヤーを防御側プレイヤーと呼びます。

07-03-02. 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。

-交戦の場合、攻撃側の司令官の指定と戦力の算出(07-03-03)以降の処理をおこないます。

-撤退の場合、以下の処理をおこないます；

戦場の受け渡し(07-03-08-02)と新領国の王の決定(07-03-08-04)

07-03-03. 攻撃側の司令官の指定と戦力の算出

攻撃側プレイヤーは司令官を必ず1人指定します([攻撃司令官]と呼びます)。

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) 攻撃側プレイヤーの王朝に属する[反乱状態]でない人物
(注：[反乱状態]の人物が1人でもいる王朝は戦争を選択できませんので、実際には攻撃側の王朝に[反乱状態]の人物はいないはずです)

攻撃側プレイヤーは戦力を供給する国を指定します([戦力供給国]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) 攻撃側プレイヤーの領国
- b) 通常状態の国
- c) [戦場]と攻撃側プレイヤー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。)

[戦力供給国]が決まれば、その国力を合計します。これを[攻撃戦力]と呼びます。

07-03-04. 海戦

[戦力供給国]と[戦場]を繋ぐ経路の中で[戦場]と[隣国]の間の経路が海路を1つでも含む場合を[海戦]と呼びます。

([戦力供給国]間の経路が海路であっても[海戦]の判定には関係ありません)

ん。)

[海戦]のときは[攻撃戦力]を半分にします。

(例 1)

王朝 1(黄)が、王朝 2(青)が統治しているミラノへ攻め込みました。王朝 1 は[戦力供給国]としてポルトガル(国力 2)とバイエルン(国力 2)の 2 国を指定しました。[戦場]までの経路は以下のとおりです;

ポルトガル—<陸路>—スペイン([隣国])—<海路>→ミラノ([戦場])

バイエルン([隣国])—<陸路>→ミラノ([戦場])

(この例ではスペインは[戦力供給国]ではありません。しかし攻撃側プレイヤーの領国であれば経路として使用することができます)

戦力供給の経路として使われる[隣国]の 1 つであるスペインと[戦場]であるミラノの間が海路なので、この戦争は海戦になります。よって、[攻撃戦力]は以下の計算式で求めます。

$$\{2(\text{ポルトガル})+2(\text{バイエルン})\} \div 2 = 2([\text{攻撃戦力}])$$

(バイエルンとミラノの間は陸路ですが[海戦]の場合はすべての[攻撃戦力]が半分になります。)

(例 2)

王朝 3(赤)が、王朝 1(黄)が統治している南ネーデルラントへ攻め込みました。

王朝 1 は[戦力供給国]としてイングランド(国力 4)とオランダ(国力 4)の 2 国を指定しました。[戦場]までの経路は以下のとおりです;

イングランド—<海路>—オランダ([隣国])—<陸路>

→南ネーデルラント([戦場])

イングランドとオランダの間は海路ですが、[隣国]であるオランダと[戦場]である南ネーデルラントの間は陸路ですのでこの戦争は[海戦]にはなりません。通常の戦争として処理します。よって、[攻撃戦力]は以下の計算式で求めます。

$$\{4(\text{イングランド})+4(\text{オランダ})\} = 8([\text{攻撃戦力}])$$

07-03-05. 防衛側の司令官の指定と戦力の算出

[戦場]の国力を[防御国力]と呼びます。[戦場]が[疲弊状態]ならば[防御国力]は通常状態の国力の半分です。

防御側プレイヤーは司令官を必ず1人指定します([防御司令官]と呼びます)。

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) 防御側プレイヤーの王朝に属する[反乱状態]でない人物

防御側プレイヤーは戦力を供給する国を指定します([戦力供給国]と呼びます)。指定できる国カードは、[戦場]および以下の条件をすべて満たす国です；

a) 防御側プレイヤーの領国

b) 通常状態の国

c) [戦場]と防御側プレイヤー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。)

[戦場]は[戦力供給国]として必ず指定しなければなりません。[戦場]だけは[疲弊状態]でも戦力を供給する国として指定できます。

[戦力供給国]が決まれば、その国力を合計します。これを[防御戦力]と呼びます。

[海戦]のときも[防御戦力]の計算は通常の陸路の戦争と同じです。

07-03-06. 他プレイヤーからの援助

他のプレイヤーは攻撃側または防御側に対して援助を宣言することができます。宣言は手番プレイヤーの左から時計回りの順でおこないます。

援助するならば、領国のうち通常状態の国を1つ指定して[疲弊状態]にします。指定する国は[戦場]と繋がっている必要はありません。(金銭援助の意味合いもあるためです。)

通常状態の領国が無いプレイヤーは援助を宣言できません。

援助で使うことができるのはプレイヤーごとに1国だけです。

援助したプレイヤー1王朝につき、攻撃側を援助したならば[攻撃戦力]を+2します。防御側を援助したならば[防御戦力]を+2します。

[海戦]のときも援助で受け取る戦力は1王朝につき+2です(半分の+1ではありません)。

07-03-07. 戦争の結果判定

攻撃側プレイヤーは、[攻撃戦力]と同じ個数のダイスを振って攻撃の結果判定をします。

- 「ダイス目 ≤ [攻撃司令官]の戦争値」の場合、攻撃成功です。

- 上記以外の場合、攻撃失敗です。

成功した個数を数えます([攻撃成功数]と呼びます)。

防御側プレイヤーは、[防御戦力]と同じ個数のダイスを振って防御の結果判定をします。

- 「ダイス目 \leq [防御司令官]の戦争値」の場合、防御成功です。

- 上記以外の場合、防御失敗です。

成功した個数を数えます([防御成功数]と呼びます)。

戦争の結果判定をおこないます。

「[防御国力] $<$ ([攻撃成功数]-[防御成功数])」の場合、

攻撃側プレイヤーの勝ちです(戦争の成功)。

07-03-08. 戦後処理

以下の順で処理をおこないます。

07-03-08-01. 戦争国の疲弊

戦争の結果にかかわらず、今回の戦争で[戦力供給国]になったすべての国の国カードを[疲弊状態]にします。

07-03-08-02. 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;

[戦場]の[王族]は全員、防御側の王朝の[貴族]になります。[王族]だった人物カードを防御側プレイヤーの手元の[貴族]置き場に置きます。

攻撃側プレイヤーは防御側プレイヤーから[戦場]であった国の国カードを受け取ります。

07-03-08-03. 戦死チェック

戦争に参加した双方の司令官の戦死チェックをおこないます。

攻撃側プレイヤーは[攻撃司令官]の死亡チェック(後述)をおこないます。

防御側プレイヤーは[防御司令官]の死亡チェック(後述)をおこないます。

そして、死亡チェックに伴う一連の処理を完了させます。

07-03-08-04. 新領国の王の決定(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]であった国を領国に加えるために「王を送り込む」か「同君連合にする」かを選びます。

07-03-08-04-a. 王を送り込む

王を送り込む場合、攻撃側プレイヤーは1枚の人物カードを指定して受け取った国カードの横に[王]として置きます。

指定できるのは以下の条件をすべて満たす人物です;

a) 攻撃側プレイヤーの王朝に属する[子女]または[貴族]の人物

b) [反乱状態]でない人物

07-03-08-04-b.同君連合にする

同君連合にする場合、その国を統治する[王]を指定し、受け取った国カードをその[王]の左に置きます。

指定できる[王]は、以下の条件を満たす人物です；

a) 自王朝の領国の[王]

([戦力供給国]にならなかった国の[王]でも構いません)

07-04. 復興

07-04-01. 復興を命ずる王と実行する人物の指定

[疲弊状態]になった国を[通常状態]に戻すことを試みる行動が復興です。

まず1枚の命令者と1枚の実行者の人物カードを指定します。

命令者として指定できるのは以下の条件を満たす人物です；

a) 手番プレイヤーの王朝色の[王]

(復興対象としたい国の[王]でなくても構いません。)

実行者として指定できるのは以下の条件を満たす人物です；

a) 手番プレイヤーの王朝に属する[反乱状態]でない人物

(命令者と同じ人物でも構いません。)

07-04-02. 復興の結果判定

手番プレイヤーが命令者の威信値と同じ個数のダイスを振って復興の結果判定をします。

- 「ダイス目 \leq 実行者の統治値」の場合、成功です。

- 上記以外の場合、失敗です。

成功した個数を数えます([復興成功数]と呼びます)。

07-04-03. 復興の成功

手番プレイヤーの王朝の領国のうち[疲弊状態]の国カードを、[復興成功数]と同じ枚数だけ通常状態に戻すことができます。もし[疲弊状態]の国カードの枚数が[復興成功数]より少なかった場合は、[復興成功数]の余りは無視します。

07-04-04. 復興の失敗

復興の結果判定に失敗した場合も、手番プレイヤーの王朝の領国の[疲弊状態]の国カードのうち、通常状態で国力が2の国カードを1枚だけ通常状態に戻すことができます。

07-05. 反乱煽動

他王朝の人物を[反乱状態]にすること試みる行動が反乱煽動です。

07-05-01. 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) 他王朝に属する人物
- b) [王]以外の人物
- c) [反乱状態]でない人物

07-05-02. 反乱煽動の結果判定

以下の条件のいずれかを満たすときは1個、満たさないときは2個のダイスを手番プレイヤーが振ります。

- a) 標的の人物とその人物が属する王朝の本国の[王]の宗教が異なる
- b) 標的の人物が属する王朝の本国の[王]が女性
- c) 標的の人物が属する王朝の本国の[王]に特殊能力[錬金]がある

反乱煽動の結果判定をします。

-振ったすべてのダイスについて「ダイス目 \leq 標的の人物の野心値」の場合、成功です。

-上記以外の場合、失敗です。

07-05-03. 反乱煽動の成功

反乱煽動が成功した場合、標的の人物を[反乱状態]にします。

[反乱状態]の人物が1人でも属する王朝は、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。

07-06. 鎮圧

自王朝の[反乱状態]の人物を[通常状態]に戻す(あるいは処刑する)ことを試みる行動が鎮圧です。

07-06-01. 鎮圧対象の人物の指定

鎮圧を試みる1枚の人物カードを指定します([鎮圧者]と呼びます)。

指定できるのは以下の条件を満たす人物です；

- a) 手番プレイヤーの王朝に属する[反乱状態]でない人物

鎮圧対象とする1枚の人物カードを指定します([反乱者]と呼びます)。

指定できるのは以下の条件を満たす人物です；

- a) 手番プレイヤーの王朝に属する[反乱状態]の人物

07-06-02. 鎮圧の結果判定

手番プレイヤーが1個のダイスを振って鎮圧の結果判定をします。

- 「ダイス目 ≤ ([鎮圧者]の統治値 + [鎮圧者]の威信値) - [反乱者]の威信値」の場合、成功です。
- 上記以外の場合、失敗です。

07-06-03. 鎮圧の成功

鎮圧が成功した場合、手番プレイヤーは以下のいずれかを選びます。

- [反乱者]を許す。
[反乱者]の人物カードを[反乱状態]から通常状態に戻します。
- [反乱者]を処刑する。
[反乱者]の人物カードを場から除去します。

07-07. 王国分与

自王朝の同君連合の国を[王]から王朝に属する人物に分け与える行動が王国分与です。

07-07-01. 分与する国と新王の指定

分与される1枚の国カードを指定します。

指定できるのは以下の条件を満たす国です；

- 自王朝の同君連合で統治されている国
(同君連合:複数の国カードを1人の[王]が統治している状態)

分与される国の新たな[王]となる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；

- 手番プレイヤーの王朝に属する[子女]または[貴族]の人物
- [反乱状態]でない人物

07-07-02. 国の分与

王国分与は自動的に成功します(ダイスによる成功判定はありません)。

分与される国カードと新たな[王]となる人物を組み合わせる場に置き直します。つまり、現在の同君連合の[王]から「分与される国カード」を引き離し、引き離した国カードの右横([王]の位置)に新たな[王]の人物カードを置きます。

07-08. 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]カードを持っているプレイヤーだけがこの行動を選択できません。

07-08-01. 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。自王朝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、他王朝のプレイヤーにはそれぞれ 1 回ずつ指定された人物カードを拒否する権利が与えられます。これを[拒否権]と呼びます。

[拒否権]はどの王朝に属する人物に対しても行使できます。

[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カード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。

07-08-02. [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(*)のプレイヤーに渡します。

(*) [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。

08. 死亡チェック

08-01. 死亡チェックの結果判定

寿命修正値を算出します。寿命修正値は通常 0 です。

以下の条件に当てはまれば寿命修正値は-1 です;

- 戦争が成功したときの敗れた[防御側司令官]
- 王位継承争いで武力蜂起を宣言して敗れた[候補者]

死亡チェックの対象人物が属する王朝のプレイヤーが 1 個のダイスを振って死亡チェックの結果判定をします。

- 「ダイス目 \leq 寿命値 + 寿命修正値」の場合、生存です。
- 上記以外の場合、死亡です。人物の除去(08-02)以降の処理をします。

08-02. 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。

08-03. 新王の即位

死亡した人物が[王]だった場合、以下の処理をおこないます；

-[配偶者]は死亡した[王]が属していた王朝の[貴族]置き場に置きます。

-男の[子女]がいる場合は、最上位の男性の[子女]を[王]の位置に置きます。それ以外の[子女]は死亡した[王]が属していた王朝の[貴族]置き場に置きます。

-男の[子女]がいない場合は、最上位の女性の[子女]を[王]の位置に置きます。それ以外の[子女]は死亡した[王]が属していた王朝の[貴族]置き場に置きます。

-[子女]がいない場合は、王位継承争い(08-04)の処理をします。

死亡した[王]が複数の国を統治していた(同君連合の状態)場合、新たな[王]はそのすべての国を引き継ぎます。

08-04. 王位継承争い

死亡した[王]に[子女]がいなかった場合は、死亡した[王]が統治していた国の新たな[王]を王位継承争いで決定します。死亡した[王]が複数の国を統治していた(同君連合)場合、そのすべての国をひとつのかたまりとしてまとめて処理します(国ごとにバラバラに処理しません)。

08-04-01. 新王候補者の名乗り

手番プレイヤーから順番に時計回りに[候補者]を1人ずつ指名します。必ず指名しなければなりません。

他のプレイヤーが指名した人物でも構いません。

指名できるのは以下の条件を満たす人物です；

a) [子女]または[貴族]の人物

(どの王朝に属する[子女]、[貴族]でも構いません。)

b) [反乱状態]でない人物

もし上記の条件を満たす人物が1人もいなければ(場に[王]、[配偶者]、そして[反乱状態]の人物のみ存在という特殊な場合です)、以下の処理をおこないます。

-死亡した[王]の王朝色の山札の上から人物カードを1枚引き、新たな[王]とします。

08-04-02. 新王の決定

[候補者]ごとに以下の処理をおこないます；

-[候補者]が属する王朝のプレイヤーは武力蜂起をするか否かを宣言し

ます。

武力蜂起を宣言した場合、威信修正値は+1です。

武力蜂起を宣言しない場合は、威信修正値は0です。

-候補者が属する王朝のプレイヤーは1個のダイスを振ります。

「ダイス目+[候補者]の威信値+威信修正値」の計算結果をその[候補者]の支持値とします。

支持値が最大の[候補者]が新王となります。[王]の位置へ人物カードを置きます。

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。

武力蜂起をして敗れた[候補者]は、死亡チェックをおこないます。

09. シナリオ

セットアップで使う国カードと人物カードを示します。

1人の人物が複数の領地の王を兼ねている場合があります(同君連合と呼ばれます)。

王が<ランダム>と書かれている国は、セットアップの手順に従って山札から人物カードを引いて[王]を決定します。

09-01. シナリオ1:カール5世(史実では1519年ごろです)

プレイヤーが担当する王朝

-王朝 1(黄):ハプスブルク家(神聖ローマ帝国およびスペイン王国)

-王朝 2(青):ヴァロワ家(フランス王国)

-王朝 3(赤):テューダー家(イングランド王国およびオランダ)

-王朝 4(緑):オルデンブルク家(北欧およびドイツ諸侯)

領国の国カード	[王]の人物カード
スペイン	(黄) カール5世 (同君連合)
ポルトガル	(黄) <ランダム>
○フランス	(青) フランソワ1世
○イングランド	(赤) ヘンリー8世
スコットランド	(赤) ジェームズ5世
オランダ	(赤) <ランダム>
南ネーデルラント	(黄) カール5世 (同君連合)

ミラノ	(青) フランソワ1世 (同君連合)
ライン＝プファルツ	(黄) <ランダム>
ヴェルテンベルク	(黄) カール5世 (同君連合)
バイエルン	(黄) <ランダム>
ブランデンブルク	(緑) <ランダム>
ザクセン	(緑) フリードリヒ3世
ポヘミア	(緑) ラヨシュ2世
○オーストリア	(黄) カール5世
スウェーデン	(緑) クリスチャン2世 (同君連合)
○デンマーク	(緑) クリスチャン2世

○は王朝の本国です。

王朝2(青)はローマ教皇を持ちます。

09-02. シナリオ2: 三十年戦争(史実では1618年ごろです)

プレイヤーが担当する王朝

- 王朝1(黄):ハプスブルク家(神聖ローマ帝国およびスペイン王国)
- 王朝2(青):ブルボン家(フランス王国)
- 王朝3(赤):ステュアート家(イングランド王国およびオランダ)
- 王朝4(緑):ヴァーサ家(北欧およびドイツ諸侯)

領国の国カード	[王]の人物カード
スペイン	(黄) フェリペ3世
ポルトガル	(黄) フェリペ3世 (同君連合)
○フランス	(青) ルイ13世
○イングランド	(赤) ジェームズ1世
スコットランド	(赤) ジェームズ1世 (同君連合)
オランダ	(赤) マウリッツ
南ネーデルラント	(黄) フェリペ3世 (同君連合)
ミラノ	(黄) フェリペ3世 (同君連合)
ライン＝プファルツ	(緑) フリードリヒ5世
ヴェルテンベルク	(緑) <ランダム>
バイエルン	(黄) <ランダム>

ブランデンブルク	(緑) <ランダム>
ザクセン	(黄) <ランダム>
ボヘミア	(緑) フリードリヒ5世 (同君連合)
○オーストリア	(黄) フェルディナント2世
○スウェーデン	(緑) グスタフ・アドルフ
デンマーク	(緑) クリスチャン4世

○は王朝の本国です。

※王朝 1 (黄) はローマ教皇を持ちます。

10. その他のルール

10-1. ローマ教皇

シナリオで指定された王朝がセットアップ時にローマ教皇を持ちます。ローマ教皇を持つプレイヤーはローマ教皇カードを手元に置きます。

ローマ教皇を持つ王朝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王朝に移動します。[死神の鎌]の行動をおこなったプレイヤーはローマ教皇カードを手元に置きます。

10-2. スレイマン1世とオスマントルコ

スレイマン 1 世は引いたプレイヤーに属します。そのプレイヤーはオスマントルコカードも受け取ります(国カードではありませんので、ゲーム終了時の得点計算には使いません)。

スレイマン 1 世が属するプレイヤーは、手番で通常の行動のほかに以下の行動を選択することができます。

a) オスマントルコが通常状態のとき、オーストリアを攻撃する

[攻撃戦力]は 10、[攻撃側司令官]はスレイマン 1 世です。

通常のルールどおり戦争を解決します。

-戦争後にオスマントルコは[疲弊状態]になります。

-オスマントルコを他のプレイヤーが援助することはできません。

- 他の国の国力を戦力として供給することはできません。
- オスマントルコが攻撃できる国はオーストリア(陸路)だけです。

b)オスマントルコが[疲弊状態]のとき、オスマントルコを復興する

- 命令者と実行者はともにスレイマン1世です。
- オスマントルコ以外を通常状態に戻すことはできません。

スレイマン1世は[死神の鎌]の対象になります。反乱煽動の対象にはなりません。婚姻、子作り、鎮圧、王国分与を実行することはできません。

オスマントルコがオーストリアへの攻撃に成功したとき、王朝1の本国が失われたことになるのでゲームは終了します。オーストリアの国力はこの国の得点にもなりません(スレイマン1世カードが属するプレイヤーの王朝の得点にもなりません)。オーストリア抜きで得点計算をします。

オスマントルコは他国から攻撃されることはありません。

10-3.特殊能力

(このルールは上級ルールです。最初のプレイでは使わないことをお勧めします。)

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。

10-3-1.弾圧

この人物が[鎮圧者]として鎮圧を実行するとき、[鎮圧者]の威信値を「4」として判定します。つまり、以下の式で結果判定をします；

-「 $\text{ダイス目} \leq ([\text{鎮圧者}]の統治値 + \underline{4}) - [\text{反乱者}]の威信値$ 」の場合、成功です。

鎮圧が成功した場合、必ず「b)[反乱者]を処刑する。」を選択しなければなりません。

10-3-2.暗殺

この人物が属する王朝のプレイヤーは、[死神の鎌]カードを持っていなくても**手番で[死神の鎌]の行動を選択できます**。[死神の鎌]カードの移動(07-08-02)のルールは無視します。

この人物が属する王朝のプレイヤーが[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]カードを使って[死神の鎌]の行動を選択することはできます。)

この人物が[反乱状態]のときは、この能力を使うことはできません。

10-3-3.略奪

この人物が属する王朝のプレイヤーは、自王朝の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。

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。

この人物が[反乱状態]のときは、この能力を使うことはできません。

10-3-4.革命

この人物が[反乱状態]になれば、この人物が属している王朝の本国の[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。

その国にいた[配偶者]と[子女]は死亡した[王]が属していた王朝の貴族置き場に置きます。

10-3-5.浪費

この人物が[王]または[配偶者]の国は自動的かつ継続的に常時[疲弊状態]になります。この人物が[王]または[配偶者]になった国は即座に[疲弊状態]になります。

この人物が[王]または[配偶者]の国は復興の対象にできません。

同君連合のときは、同君連合のすべての国が浪費の影響を受けます。

10-3-6.警察

自王朝に属する人物が反乱煽動の標的にされたとき、自王朝にこの人物が属していればプレイヤーは「警察」能力を使うことを宣言できます。使うならば、ダイスを1個振ります。出た目がこの人物の統治値以下ならば反乱煽動は自動的に失敗します。特殊能力「新教」に対しても有効です。

この人物が[反乱状態]のときは、この能力を使うことはできません。

10-3-7.処刑

この人物が[王]の国は、[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。

10-3-8.軍税

この人物が攻撃側または防御側の司令官となった戦争では、この人物が属する王朝の側の[戦力供給国]は[疲弊状態]になりません(戦争国の疲弊(07-03-08-01)が適用されません)。

この人物が[反乱状態]のときは、この能力を使うことはできません。

この人物が[王]のときは、この能力を使うことはできません。

10-3-9.海4

海戦でこの人物が攻撃側または防衛側の司令官になったとき、この人物の戦争値を4として扱います。

10-3-10. 錬金

この人物が王朝の本国の[王]のとき、他のプレイヤーの反乱煽動が成功しやすくなります。(⇒反乱煽動の結果判定(07-05-02))

10-3-11. 新教

この人物が属する王朝のプレイヤーが、宗教 P または CP の人物を対象として反乱煽動または鎮圧をすると自動的に成功します。

この人物が[反乱状態]のときは、この能力を使うことはできません。

10-3-12. 襲来

スレイマン 1 世とオスマントルコ(10-2)のルールを参照してください。

11. カードの種類

合計 96 枚です。

11-01. 国カード

17 枚です。

11-02. 人物カード

72 枚です。

-黄: 18 枚(内訳:男性王族 8 枚、女性王族 8 枚、非王族 2 枚)

-青: 18 枚(内訳:男性王族 8 枚、女性王族 8 枚、非王族 2 枚)

-赤: 18 枚(内訳:男性王族 8 枚、女性王族 8 枚、非王族 2 枚)

-緑: 18 枚(内訳:男性王族 8 枚、女性王族 8 枚、非王族 2 枚)

※上記の内訳はルールと無関係です。

11-03. その他カード

3 枚です。

-オスマントルコ: 1 枚

-死神の鎌: 1 枚

-ローマ教皇: 1 枚

11-04. 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。

《製作関係者》

・サークルカット	……	猫々井
・カード画像の入手	……	めえめえ, 市民0(オー), M-Traum
・カードのレイアウトデザイン	……	市民0(オー)
・化粧箱のデザイン	……	市民0(オー)
・印刷所様との渉外	……	めえめえ
・ルールブックのチェック	……	ななし司令
・テストプレイ	……	めえめえ, よっしー, 木々, M-Traum
・テストプレイ場所の提供	……	めえめえ
・サークル責任者	……	M-Traum
・ゲームデザイン	……	M-Traum

《使用素材》

○人物、地図

パブリックドメインの状態にある画像を2010/4/17にウィキメディア・コモンズから入手しました。

○陸路と海路マーク(馬と帆船のイラスト)

M/Y/D/S グラフィック & イラスト様 (<http://motoki-y.sakura.ne.jp/>)

●奥付

『ハプスブルクの野望 ～17ヶ国版～』

- ・発行 ア～パイン解放戦線
- ・HP <http://www.5b.biglobe.ne.jp/~traum/>
- ・発行者 M-Traum
- ・メアド traum@mvg.biglobe.ne.jp
- ・発行日 2010年8月13日 初版
- ・頒布日 2010年8月13日 コミックマーケット78@夏
- ・印刷 萬印堂様 (※カード、化粧箱)