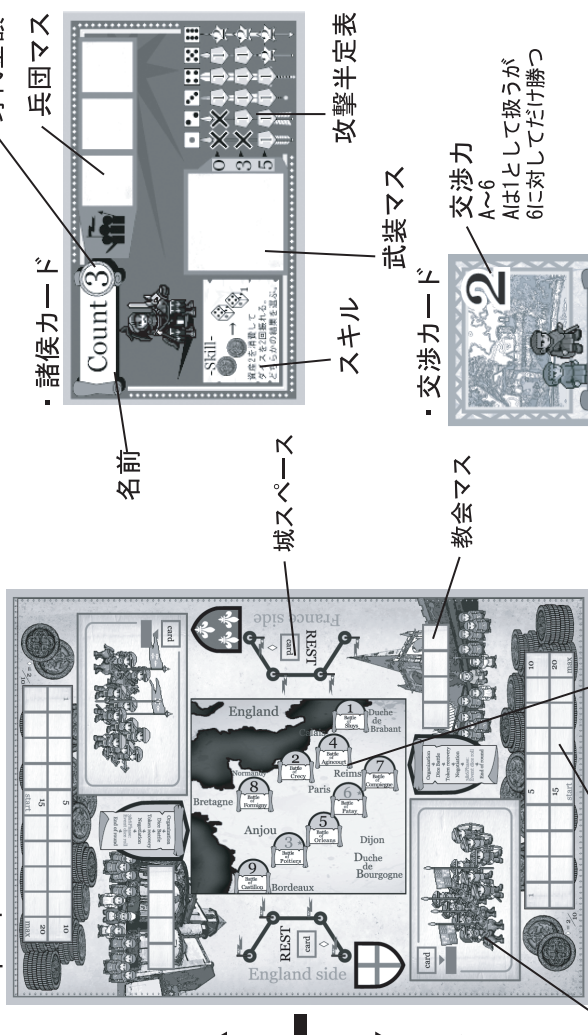


このゲームは、英仏百年戦争をテーマにした対戦ゲームです。戦いと交渉を繰り返して勝利を目指します。

- セット
ボード1枚、諸侯カード10枚、交渉カード12枚、イベントカード1枚、トークン18個、資金マーカー2つ、勝利メダル9個、ブルゴニーメダル3個、ブルゴニーユニット1個、スタートプレイヤーマーカー1個。
*ダイスは付属していません。マニュアルではダイス使用を前提に記述されていますが、無い場合でも交渉カードA~6の数字を利用してダイス代わりにすることができます。
- ボード



- 名前
- 身代金額
- 兵団マス
- スキル
- 攻撃半定表
- 武装マス
- 交渉カード
- 交渉カード Aは1として扱おうが A~6は6に対してだけ勝つ
- イベントカード
- 条件
- 指揮官スペース
- 国庫
- 中央の地図
- 教会マス
- 城スペース
- 諸侯カード

- スタートプレイヤーマーカー
- 勝利メダル
- ブルゴニーユニット
- 資金マーカー
- イングランド側
- フランス側
- ブルゴニーメダル

付属されている18個の透明のピースが通常トークンです。

- 準備
【フランス】 【イングランド】 それぞれの担当国を決めます。最近フランスパンを食した方がフランスを担当するとよいでしょう。4人でプレイする場合は残り2人がそれぞれの国の【交渉官】を担当します。【交渉カード】も同様に分けてください。更に、【トークン】を9個つつ、【資金マーカー】を1個つつ配り、メダル類とブルゴニーユニットは端に置いておきます。最後にボードを中央に置き、互いの資金マーカーを国庫のマス15の位置に配置します。【スタートプレイヤー】はフランスからです。【スタートプレイヤーマーカー】を取ってゲームを始めます。

- ゲームの流れ
1フェイズのおおまかな行程は以下の5つとなります。
【編成】 → 【戦争】 → 【回収】 → 【戦後交渉】 → 【勝利条件(後述)】を達成するまでこの順番を繰り返します。

- プレイ
ボード中央の地図にある会戦番号がフェイズを表します。この勝敗を数字順に処理し、最大9フェイズの戦争と交渉を繰り返します。現在の会戦のフェイズが確認したら行程に進みます。(最初は番号1からはじまります)
- 編成
スタートプレイヤーは手札の諸侯カード1枚を表側にボード上自国側の指揮官スペースに置く。次に手持ちのトークンを、ボードに置いた諸侯カード上の【兵団マス】と【武装マス】そしてボード上の【教会マス】に振り分けて配置します。余ったトークンは1個につき資産マーカーに換え資産マーカーを動かしてもよい。(ただしそれは+10まで。使用したトークンは城スペースへ) トークンの配置が終わったら、次のプレイヤーも諸侯カードを置き同様に配置を始めてください。お互いの配置が終われば次の行程に進みます。

- 戦争
戦争の行程は 【スキル使用宣言】 → 【ダイスロール判定】 を繰り返します。いずれかの兵団マスのトークンが無くなれば終了になります。 【スキル宣言】
スタートプレイヤーから配置した諸侯カードのスキルを使用するか否かの宣言をします。使用する場合は表記されているマイナスマスの資金マーカーを動かします。互いの宣言が出揃ったところでダイスロール判定に移ります。 【ダイスロール判定】
一斉にダイスを振ります。ダイスの目は【武装マス】に置かれたトークンの数に対応した攻撃判定表の横一列に該当します。盾マークはバウワ、星マークはバウワ、xマークはバウワ、0、1の判定はバウワ、お互いのバウワを比べて勝っていた方が攻撃成功判定となり劣っていた方が【兵団マス】からトークンを1つ減らし城スペースに置きます。引き分けの場合は両方の兵団マスのトークンを1つ減らします。(スキル使用で引き分けが攻撃成功になる場合があります) xマークで引き分けの場合はお互いに減らしません。

兵団マスに最後までトークンが残っていた方がこのフェイズの勝利者となり、地図上の野フェイズの番号上へ【勝利メダル】自国側に表にして置きます。引き分けで終了した場合はブルゴニーユニットを相手側に手元に戻します。勝利メダルの他に1つにつき資産マーカーとなり資産マーカーを動かします。互いに武装マスに置いたトークンを手元に戻します。これで戦争の処理は終わりますが次の行程に移ります。勝利側は敗北側が配置していた諸侯カードを【捕虜】として取り手前に置きます。これで戦争の処理は終わりますが次の行程に移ります。

- 回収
前行程で勝利側が配置した諸侯カードを自国の城スペースへ待機させます。(引き分けに終わった場合は互いに城スペースへ)既に城スペースに待機している諸侯カードがある場合は、ここで手札に戻ります。次に互いの城スペースに置かれたトークンを全て手元に戻します。これで回収の行程は終わり次の行程へと進みます。
- 戦後交渉
戦後交渉は 【要請】 → 【カード交渉】 を6回繰り返します。4人プレイの場合は【交渉官】がこの行程を担当します。 【要請】
まず互いに次のカード交渉で【捕虜】となった諸侯カードを出すか出さないかを決めます。片方が捕虜にされたカードを交渉に出すことを要請しなくてはなりません。逆に要請がなくても、捕虜を有する側が強制的に捕虜を交渉の場にすることもできます。また、互いの合意があればこの時点で捕虜同士を交換し手札に戻しても構いません。(フェイズ中に2度同じカードを交渉の場に出すことはできませんので注意してください。)納得が行くまで協議し終わったら次に移ります。 【カード交渉】
互いに手持ちの【交渉カード】の中から1枚を選び、一斉に公開する。交渉カードの交渉力が高い方が交渉に勝ちます。(Aのカードだけ例外で6のカードにだけ勝ちます。)同じ数字の場合は引き分けですが、教会在マスにトークンを多く置いた方が勝ちになります。勝った場合は勝利側の交渉カードに書かれた条件を相手にただちに処理します。指定分のマイナードだけ資産マーカーを動かして、トークンを城スペースに置きます。【捕虜】が交渉に出された場合は、交渉カードの条件の処理が行われず、捕虜にされた側が勝った時に捕虜の諸侯カードに書かれた身代金分(裏面右下の星の数)の資産を相手に支払った後に諸侯カードを手札に戻します。捕虜にしている側が勝った場合は互いに捕虜の諸侯カードを相手に互いに捕虜を交渉の場に出している場合は勝った方にだけ捕虜の諸侯カードが戻ります。この場合も身代金は支払われず。公開した交渉カードはその場に置き、再び【要請】の行程に移ります。

- イベント
第3フェイズと第6フェイズのみにイベントが発生します。その他のフェイズではこの行程を飛ばしてください。イベントが発生する場合は、その時点で勝利メダルが地図上に置かれている数少ない国のイベント処理だけを行います。該当する国の方のイベントカードを参照しダイスを1度だけ振り振ります。出た目に対応する内容に従って処理します。これでイベントは終了です。これでフェイズ終了になります。 【スタートプレイヤー】を取ってください。(メダル数と同じなら資産が多い方、それも同じなら何らかの方法でトークンを手元に戻して次のイベントの行程に移ります。)
- ゲームの勝利条件・敗北条件
●地図上に自国の勝利メダルを5つ置いた時点で勝利。
●資産が0以下になったら直ちに敗北。
●王の力(名前)に王冠が付いているが、捕虜のままフェイズが終了したら敗北。
●ブルゴニーメダルが3つ地図上に置かれた時点で引き分け。
●第9フェイズ終了まで続いていく場合は資産が多い方が勝利。
●補足
●教会在マスと兵団マスは1マスにつき1トークン置く。武装マスは6個までならいくつ置いていても良い。
●ブルゴニーユニットは通常のトークンと同じ扱いをする。ブルゴニーユニットは資産で即決しても良い。
●戦後交渉の要請時でお互い合意すれば捕虜の交換を提示した資産で即決しても良い。
●捕虜の身代金は絶対に払わなくてもいいけど、それで資産0になっても敗北です。
●互いに引き分けを攻撃成功判定にするスキルを使用してダイス目の判定で引き分けの場合は通常の引き分け扱いとなり、互いの兵団マスにあるトークンが1つ減ります。