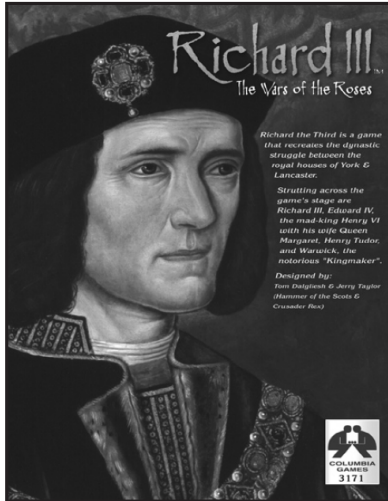


RICHARD III



はじめに [INTRODUCTION]

バラ戦争は、1455～86年の32年間続きましたが、連続した戦争ではありませんでした。戦闘は血生臭い傾向があり、どちらの陣営もいかなる規模の常備軍も維持する余裕はありませんでした。大部分の軍事戦役は数カ月間のみが費やされ、6～12年間の不安な平和によって区切られます。

プレイヤー [PLAYERS]

ゲームは、2人のプレイヤーを意図しています。一人のプレイヤーはランカスター家(赤)をあらわし、他方はヨーク家(白)をあらわします。ゲーム中、どちらのプレイヤーも王位に就くことができ、王と呼ばれます。他方のプレイヤーは王位僭称者と呼ばれます。これらの役割は、何度も変更し得ます。ゲームは、ランカスター家を王として、ヨーク家を王位僭称者として開始します。

カード [THE CARDS]

ゲームは25枚のカード(19枚のアクション・カードと6枚のイベント・カード)を持ちます。各戦役の開始時に、カードがシャッフルされ、7枚が表面を伏せて各プレイヤーに配られます。残っているカードは、この戦役に使用されません。

内容物 [CONTENTS]

- ・ゲーム・マップ
- ・63個のブロック(赤31、白31、黒1)
- ・ラベル・シート(ブロック用)
- ・カード(25枚)
- ・サイコロ(4個)
- ・ルール

ゲーム・ターン [GAME TURNS]

ゲームは、各7ゲーム・ターンの3つの戦役から成り、全部で21ゲーム・ターンです。政治ターンの戦役にリンクします。各ゲーム・ターンは、下記のシークエンスでプレイされる4つのフェイズを持ちます。

1.1 カード・フェイズ [CARD PHASE] (3.0)

各プレイヤーは、表面を伏せた1枚のカードをプレイすることで、ゲーム・ターンを開始します。次に、カードの内容を明らかにします。高いカードのプレイヤーがそのゲーム・ターンのプレイヤー1です。同数の場合には、王位僭称者 [PRETENDER] がプレイヤー1になります。

イベント・カードは、カード上に明示された特別なアクションを持ちます。イベント・カードのプレイヤーは、常にプレイヤー1です。もしも両プレイヤーがイベント・カードをプレイすると、2枚のカード上のAP値がプレイヤー1を決定しますが、それでも同数であれば王位僭称者がプレイヤー1です。

注記: プレイヤー諸氏は、カードをプレイしなければなりません。望むならば何もしないで構いません。アクションは、未来の使用のために取っておけません。

1.2 アクション・フェイズ [ACTION PHASE] (5.0)

プレイヤー1がプレイし、次にプレイヤー2です。カード数値(0～4)は、アクション・ポイント(AP)に相当します。各アクション・ポイントは、以下を認めます。:

- ・1移動 [Move]: 1つのエリア内のいずれか/全てのブロックは、1又は2エリア移動できますが、もしも敵が占めるエリアに進入したら停止しなければなりません。5.0を参照。
- ・1召集 [Recruit]: 自軍プールから1つのブロックを選択し、完全戦力でマップ上に配置します。5.4を参照。ブロックは、召集された同じターンに移動できません。全ての移動が完了した後に選択するか、又は全ての移動が完了するまで表面を伏せて置きます。

例: カードAP3は、3つの移動、又は2つの移動と1つの召集、又は1つの移動と2つの召集、又は3つの召集を認めます。

1.3 戦闘フェイズ [BATTLE PHASE] (6.0)

両プレイヤーが全ての移動を完了した後に、同じエリア内の敵対しているブロックによって戦闘が闘われます。戦闘は、プレイヤー1によって選択された順番で、1ずつ闘われます。

1.4 補給フェイズ [SUPPLY PHASE] (7.0)

プレイヤー諸氏は、補給限度(7.1)と亡命限度(7.2)が適用されるかどうか同時に判定します。必要に応じて、損失を行います。全7枚のカードがプレイされるまで、フェイズ1～4を繰り返します。



ランカスター家のヘンリー ヘンリー 世, 1421 - 1471

ところがあの人の心は神様のことでいっぱい、アヴェ・マリアを唱えてお祈りをささげるだけ。あの人の戦士といえば予言者たちや使徒たち、あの人の武器と言えば聖書に出てくる聖なることば。

ヘンリー六世 第一部第一幕第三場

ルールブックの構成 [Rulebook Organization]

このルールブックは、ゲームの理解と楽しむことを手助けするために構成され、サイドバー(このコラム)に定義、例、提言、選択ルール、説明、歴史的コメントを含みます。

マーガレット・オブ・アンジュー [Margaret of Anjou]

ヘンリー六世は軍人王ではありませんでしたが、彼の活動的な女王アンジューは彼の欠点を埋め合わせました。息子を王位につけることに駆り立てられましたが、1471年にテュークスベリーでエドワード王子が死んだことで挫折しました。マーガレットは、ヘンリー六世のブロック上に列記されます。さもなければC2と評価されていたでしょう。

リチャード三世 [Richard III]

グロスター公がリチャード三世に即位せずにゲームがプレイされる可能性があります。歴史は、ゲーム毎に変化します。

ヨーク公リチャードは、1460年にウェークフィールドの戦いで戦死しました。数か月後、彼の長男はエドワード四世となりました。もしもウェークフィールドでヨークが生き残っていたら、おそらく1461年に彼がリチャード三世になっていたでしょう。これは、ゲームでしばしば起きます。

グロスターは、ヨーク家4人の息子の中で最若年でした。クリフォード卿(後のウェークフィールド)による惨殺、裏切りによるクラレンスの処刑、エドワード四世の40歳という早すぎる死が、彼を王位に就けました。そのときでさえ、彼はエドワード世の2人の王女や王子という厄介を克服しなければなりません。グロスターは、このゲームではおそらくリチャード世として王になる非常に良い機会を持ちますが、王位を手にする前に戦闘で死ぬかもしれません。

2.0 マップボード [MAPBOARD]

マップボードは、15世紀のイングランドとウェールズを描写します。ランカスター・プレイヤーは、マップの北端に座り、ヨーク・プレイヤーは南端に座ります。

2.1 エリア [AREAS]

マップは、ブロックの位置や移動を定義するためのエリアに分割されます。エリアは、移動を制限する黄、青、赤の境界線によって分割されます(5.21)

エリアは、友軍、敵、カラ、競合の状態になり得ます。エリア支配の変更は、**直ちに有効**です。

友軍 [Friendly]: 1つ以上のあなたのブロックによって占められたエリア。

敵 [Enemy]: 1つ以上の敵ブロックによって占められたエリア。

カラ [Vacant]: ブロックを含まないエリア。

競合 [Contested]: 両プレイヤーのブロックを含み、戦闘解決を待っているエリア。

2.2 盾 [SHIELDS]

貴族の主要な領土は、盾によって示されます。いくつかのエリアには、複数の異なる貴族の盾を含み、いくつかの貴族は複数の異なるエリア内に盾を持ちます。

盾は、それらの貴族が**防衛**しているときに(攻撃ではない)、火力に+1(B2=B3)の戦闘特典を提供します。防衛特典は防衛側のみに適用され、たとえその貴族がこのゲーム・ターンに移動しているか又は戦闘中に寝返っても可能です。

複数の継承者が盾(又は王冠:2.3を参照)を防衛するときには、射撃の瞬間に存在する最高位の継承者のみが戦闘特典を獲得します。

ヨークは、マップ上に3つの盾を持ちます。いかなるヨーク継承者も、それらのいずれかを本拠地として使用できます。ランカスターは、5つの盾を持ちますが、以下の3つは特定されます: エクゼター [EXETER] (Cornwall)、サマーセット[SOMERSERT] (Dorset)、リッチモンド[RICHMOND] (Pembroke)。ランカスターの継承者は、もしも指定された貴族が死亡している場合にのみ、これらの盾を使用できます。

2.3 王冠 [CROWNS]

いくつかのエリアは、**王冠**シンボルを含みます。各王冠は、現在の王又は**王位継承者**の1つに盾(2.2)と同じ防衛特典を提供します。

重要: ある戦闘で最高位の王位継承者は、自身の盾と王冠を防衛しているときに+2火力です。例えば、エクゼター [Exeter] は Cornwall ではA3で防衛しますが、より上位の継承者が存在すると、代わりに王冠の+1を獲得することになります。

2.4 都市 [CITIES]

マップ上には、以下の7つの都市が表示されます。: Bristol, Coventry, London, Newcastle, Nnrwrich, Salisbry, Yorkで、4つの都市はランカスター(赤い名称)に友好で、3つはヨーク(白い名称)に友好です。各都市は、特定の徴募兵ブロックを持ちます。徴募兵は、自身の都市で防衛しているときに+1火力(C3=C4)です。

2.5 大聖堂 [CATHEDRALS]

2つの大司教管区を中心**カンタベリー [Canterbury]**と**ヨーク [York]**に、2つの大聖堂が存在します。連携する教会ブロックは、自身の大聖堂で防衛しているときに+1火力となります。

2.6 ウェールズ [WALES]

ウェールズは、以下の4つのエリアから成ります。: Pembroke, Caernarvon, Powys, Glamorgan。これらのエリアは、どちらのプレイヤーも自由に使用できます。これらは亡命エリアでは**ありません**。Welshブロックは、Walesの4つのエリアのいずれかで防衛しているときに+1火力(A2=A3)です。

2.7 亡命 [EXILE]

各プレイヤーは、以下の2つの亡命エリアを持ちます。

ランカスター: フランス & スコットランド
ヨーク: カレー & アイランド

これらのエリアは、**決して**攻撃を受けず、又は敵プレイヤーによって進入できません。

2.7.1 アイランド [Ireland]

アイランド [Ireland] は、**アイランド人**ブロックについて本拠地エリアです。アイランドへ/からの移動は、**アイリッシュ海 [Irish sea]** ゾーンを通しての海上移動(5.3)が要求されます。

2.7.2 スコットランド [Scotland]

スコットランド [Scotland] は、スコットランド人ブロックについての本拠地エリアです。ランカスター・ブロックは、移動、退却、再編によってスコットランドに進入できます。

2.8 海上 [SEAS]

2.8.1 海上ゾーン [Sea Zones]

以下の3つの海上ゾーンがあります。: **北海 [North Sea]**、**イギリス海峡 [English Channel]**、**アイリッシュ海 [Irish Sea]**。

2.8.2 島しょ [Islands]

ワイト島 [Wight] とアングレーシー島 [Anglesey] は、プレイ不能島しょです。マン島 [Man] は、領主 Stanly についての2つの盾の1つを含みます。この島へ/からの移動には、海上移動(5.3)が要求されます。



リチャード・ブランタジネット

ヨーク公, 1411 - 1460

わが魂にかけて、この怒りの白バラを血に飢えたわが憎しみのしるしとして、おれもおれの味方も、いつまでも身につけていよう、それが枯れしぼんでこの身とともに墓場へ行くか、あるいは咲き誇ってこの身とともに栄華を極めるかだ。

ヘンリー六世 第 部第二幕第四場

盾 [Shields]

大部分の貴族盾には紋章が描かれ、ときには軍旗や家臣の着衣に見られた単純化された形を持ちます。大きな例外はヨーク家で、彼らは全て有名なエドワード 世の太陽の紋章をつけてました。実際の彼らの紋章は、ランカスター家のそれに酷似していました。3つのネヴィル家(ケント、ソールズベリー、ワーウィック)とペンブローク、デヴォン伯にも歴史的な記章を与えました。

王位盾 [Royal Shields]

5つのランカスター王位盾の3つは、特定の継承者に帰します。例えば、Dorest は Somerset についての本拠地ですが、Somerset が殺されたらいかなるランカスター派継承者も使用可能になります。

戦場 [Battle Sites]

戦争の主な戦闘がマップ上に表示され、赤はランカスター派の勝利、白はヨーク派の勝利です。

城塞&町 [Castles & Towns]

小さなオレンジの円は、重要な城塞と町です。これらは、歴史的な興味だけで含まれます。

大聖堂 [Cathedrals]

教会は広大な土地を所有し、主教たちはしばしば挙兵する権利を持ちました。多くの主教が有力貴族の若い息子たちだったので、忠誠心が問題でした。例えば、*Bourchier* はカンタベリーの大司教で、*Neville* はヨークの大司教でした。

亡命エリア [Exile Areas]

スコットランドを除き、亡命地の行き来には海上移動が要求されます。攻撃できる亡命地はありません。

RICHARD III

2.83 港湾 [Ports]

全ての沿岸エリアは小港湾を含みますが、いくつかは大港湾を示す船のシンボルを含みます。港湾は、海上移動(5.3)を増大させます。

3.0 軍 [ARMIES]

1枚のラベルを各ブロックの表面に貼り付けます。各ラベルをまっすぐになるよう位置取りし、ブロックに強く押し付けます。

白:ヨーク家(31)

赤:ランカスター家(31)

黒:反逆者(1)

3.1 ブロックのデータ [BLOCK DATA]

3.1.1 戦力 [Strength]

ブロックの現行戦力は、ブロックが垂直に立っているとき上端にあるダイヤモンドの数です。ブロックは、4、3、2の最大戦力を持ちます。

戦力は、戦闘でブロックが六面体サイコロ(d6)を振る数を決めます。戦力4のブロックは4d6(4つの六面体サイコロ)を振り、戦力1のブロックは1d6を振ります。

戦闘で受けた各命中について、反時計回りに90度回転させることで、ブロックの戦力を減少させます。サイドバーには、戦力3、2、1の同じ貴族ブロックが表示されます。

3.1.2 戦闘値 [Combat Rating]

戦闘値は、A2やB3のように文字と数字で示されます。文字(主導権)は、ブロックが戦闘ターンを持つ順番を決定します。全てのAブロックが最初に攻撃し、次に全てのBブロック、最後に全てのCブロックの順番です。数字(火力)は、命中を獲得する最大のサイの目を示します。6.4を参照。

3.1.3 忠誠 [Loyalty]

いくつかのブロックは、左上端に忠誠値を持ちます。その位置に王冠を持つブロックは、継承者です。赤又は白のバラを持つブロックは、決して寝返らない忠臣です。1、2、3の忠誠値を持つブロックは、成功した裏切りのサイ振りで寝返る可能性があります。

重要:いくつかのブロックは、2つの陣営について異なる忠誠値を持ちます。例えば、Riversはランカスター派では忠誠値1ですが、ヨーク派では忠誠値2です。

ネヴィル家 [NEVILLES]:この強力な一族は、以下の3つのブロックによってあらわされます。Warwick, Salisbury, Kent。これらは、特別な一族忠誠値を持ちます。6.91を参照。

3.1.4 名称&称号 [Name & Title]

大部分の場合には、一族の名称は盾左に垂

直に書かれています。もしも一族の名称がなければ、称号と同じです(Stanlyのごとく)。

3.2 ブロックのタイプ [BLOCK TYPES]

3.2.1 継承者 [Heirs]



両陣営は、王位を継承する5つの継承者を持ち、それぞれが王冠シンボルを持ちます。継承者は、右下に1(最低)から5(最高)まで順位付けされます。現在の各プレイヤーの最上位継承者は、適用可能な王又は王位僭称者です。王の継承者は、王位継承者と呼ばれます。継承者は、自身の盾で防御していると+1火力(A3=A4)を持ちます。王位継承者は、王冠で防御しているときにも+1です。

3.2.2 貴族 [Nobles]



貴族は、盾によって識別されます。ブロックは貴族とその随行者をあらわします。(左上端)に赤バラを載せている貴族は、常にランカスター家に忠実で、白バラを載せているそれは常にヨーク家に忠実です。

バラを持たない貴族は、どちらの陣営も支援できます。これらのブロックは2つのヴァージョンを持ち、ランカスター家に忠実なときは赤で、ヨーク家に忠実なときは白です。これらのブロックの1つのみが、同時にプレイにすることができます。貴族は、その盾で防御しているときに+1火力(B2=B3)を持ちます。

3.2.3 教会 [Church]



カンタベリ [Conterbury] とヨーク [York] の2つのブロックは、教会の勢力と影響をあらわします。篡奪者 [Usurpation] については、それぞれ1つの貴族としてカウントします。これらのブロックは、その大聖堂で防御しているときに+1火力(C2=C3)を持ちます。

3.2.4 徴募兵 [Levies]



両プレイヤーは、自身の色の各都市について1つの徴募兵ブロック、プラス1つの砲兵を持ちます。徴募兵は、各プレイヤーのプールで開始し、5.4で注記されたごとくマップ上に配置されます。徴募兵は、その都市で防御しているときに+1火力(C2=C3)を持ちます。

3.2.5 傭兵 [Mercenaries]

両プレイヤーは、3つの傭兵を持ちます。:



エドワード・プランタジネット
マーチ伯

エドワード 世, 1442 - 83

おれの目がくらんだのか、太陽が三つ見えるが不思議と言うほかないな、前代未聞だ。これはわわれ兄弟を戦場へ呼んでいるのではなからうか、わわれ勇敢なプランタジネットの息子たちは、それぞれすでにりっぱな武勲に輝いてはいるが、さらにその輝く光を一体とし、大地をあまねく照らせと云うのだらう、あの太陽が世界を照らすように。
ヘンリー六世 第 部第二幕第一場

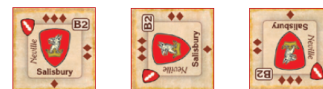
ラベル・シート [Label Sheet]

ダイカット・シート上方のラベルはヨーク(白ブロック)のため、下方のラベルはランカスター(赤ブロック)のためです。中央列の反逆者ラベルは2つの陣営を分け、黒ブロックに貼ります。

戦場の霧 [Fog-of-War]

奇襲は、このゲームのエキサイティングな一面です。戦闘を闘っているときを除き、活性ブロックは所有者に向けて立てます。プレイヤー諸氏は敵ブロックの戦力や正体が不明瞭なので、ブラフや斬新な戦略を促します。

ステップ減少 [STEP REDUCTION]



戦力3 戦力2 戦力1

忠誠値 (1) 戦力 (最大4)



一族名 称号

RICHARD III

ランカスター：フランス人、スコットランド人、ウェールズ人。
ヨーク：ブルゴーニュ人、カレー人、アイルランド人

3.26 反逆者 [Rebel]

王位僭称者のために闘う黒いブロックです。

4.0 セット・アップ [SETUP]

ゲームは、7ゲーム・ターンの3つの戦役に分割されます。各戦役は、政治ターン(8.0)によって繋がっています。ランカスター又はヨークの陣営を選択します。

4.1 配置 [DEPLOYMENT]

両プレイヤーは、注記されたエリア内にブロックを配置します。ブロックは、完全戦力で配置されます。

4.2 プール [POOL]

各プレイヤーは、マップ外に徴募されるブロックを含むプールを保持します。これらのブロックは、相手に見えないように立てておきます。徴募とは、5.4で指定されたごとく、あなたのプールから選択してマップボード上に配置することです。

4.3 ランカスター家(1460)[HOUSE OF LANCASTER]

Henry VI (王): *Middlesex*

Duke of Somerset: *Dorset*

Duke of Exeter: *Cornwall*

Earl of Devon: *Cornwall*

Earl of Pembroke: *Pembroke (Wales)*

Earl of Wiltshire: *Wilts*

Earl of Oxford: *Essex*

Viscount Beaumont: *Lincoln*

Lord Clifford: *North Yorks*

French Mercenary: *France*

Scots Mercenary: *Scotland*

Duke of Buckingham: プール

Earl of Northumberland: プール

Earl of Shrewsbury: プール

Earl of Westmoreland: プール

Lord Rivers: プール

Lord Stanley: プール

Bristol (徴募兵): プール

Coventry (徴募兵): プール

Newcastle (徴募兵): プール

York (徴募兵): プール

York (教会): プール

Bombard: プール

Welsh Mercenary: プール

Prince Edward: 小継承者

Earl of Richmond: 小継承者

Canterbury (教会): 敵貴族

Duke of Clarence: 敵貴族

Earl of Warwick: 敵貴族

Earl of Salisbury: 敵貴族

Earl of Kent: 敵貴族

4.4 ヨーク家(1460)[HOUSE OF YORK]

Duke of York (王位僭称者): *Ireland*

Earl of Rutland: *Ireland*

Irish Mercenary: *Ireland*

Earl of March: *Calais*

Earl of Warwick: *Calais*

Earl of Salisbury: *Calais*

Earl of Kent: *Calais*

Calais Mercenary: *Calais*

Burgundian Mercenary: *Calais*

Duke of Norfolk: プール

Duke of Suffolk: プール

Earl of Arundel: プール

Earl of Essex: プール

Earl of Worcester: プール

Lord Hastings: プール

Lord Herbert: プール

Canterbury (教会): プール

London (徴募兵): プール

Norwich (徴募兵): プール

Salisbury (徴募兵): プール

Bombard: プール

Rebel: プール

Duke of Clarence: 小継承者

Duke of Gloucester: 小継承者

Duke of Exeter: 敵貴族

Duke of Buckingham: 敵貴族

Earl of Northumberland: 敵貴族

Earl of Westmoreland: 敵貴族

Earl of Shrewsbury: 敵貴族

Lord Rivers: 敵貴族

Lord Stanley: 敵貴族

York (教会): 敵貴族

4.5 小継承者 [MINOR HEIRS]

両プレイヤーは、3つの継承者がイン・プレイで開始します。ヨークについては CLARENCE と GLOUCESTER、ランカスターについては、PRINCE EDWARD と RICHMOND が不在です。これらの継承者は、ゲーム開始時にはマイナー(小継承者)です。継承者が殺されたときには、次の補給フェイズの開始時に、最上級の小継承者がプレイに登場します(6.82を参照)。PRINCE EDWARD は、ランカスター派のナンバー2継承者であることに注意してください。

4.6 敵の貴族 [ENEMY NOBLES]

敵の貴族として列記されたブロックは、ヨークとランカスターの2つのヴァージョンを持ちます。敵のヴァージョンは敵ブロックとしてゲームを開始しますが、裏切りのサイ振り(6.9)で陣営を変更し得ます。寝返りが発生するまでは、あなたのヴァージョンをマップの東端に沿ってマップ外に保持してください。

5.0 アクション [ACTIONS]

5.1 カード [CARDS]

移動は、プレイされたカード上の使用可能



ヘンリー・ホランド エクゼター公、1430 - 75

ああ、なんてあわれな光景だ！

なんてむごい世のなかだ！

ライオンどもが往かを奪いあつて戦うとき、
罪もないあわれな子羊たちはその巻きぞえをくうのだ。

ヘンリー六世 第 部第二幕第五場

シナリオ [SCENARIOS]

プレイヤー諸氏は、歴史的興味又は短い時間でプレイするために、戦役2又は戦役3でゲームを開始できます。シナリオは、私共のウェブサイトで検索することができます。

www.columbiagames.com

イベント・カード [EVENT CARDS]

奇襲 [Surprise]：1つのグループを移動させます。全ての境界線を越えるための境界限度は+1です。通常の海上移動にも使用できます。

強行軍 [Force March]：1つのグループを移動させます。ブロックは3エリアまで移動でき、しかも攻撃できます。海上移動は認められません。境界線限度は適用されません。

集結 [Mustering]：1つの友軍又はカラのエリアを指定します。いずれか/全ての友軍ブロックは、集結エリアに到達するために通常に移動できます。海上移動は認められません。

海賊 [Piracy]：APsは、海上移動のために使用しなければなりません。攻撃することが認められませんが、港湾から港湾への特典はありません。攻撃しているブロックは、同じ海上ゾーン内の友軍/カラの沿岸エリアにのみ退却/再編ができます。退却/再編の限度は、海上移動の限度と同じです。

裏切り [Treason]：1つのグループを移動させます。いずれかの戦闘(あなた又は敵プレイヤーによって開始された)で、それが開始される前に1つの裏切りのサイ振りを行うことができます。王、王位僭称者、Warwickは存在する必要がありません。

疫病 [Plague]：1つの敵都市エリアを選択します。その全ブロックは、たとえ除去されるとしても、1ステップを失います。

なアクション・ポイント（AP）によって支配されます。ゲームには、以下の 25 枚のカードがあります。：6枚×AP2、7枚×AP3、6枚×AP4、6枚のイベント・カード。

イベント・カードは、カード上に記載された特別なアクションを持ちます。AP値とイベントの両方がプレイされますが、**APsはそのイベントのためにのみ使用しなければなりません。** イベント・カードの優先順位は、いまだに適用されます。例えば、イベント・カード AP0 は、通常の AP4 よりも高い優先順位を持ちます。

イベント・カードを含めて合計 AP13（以下）の手札は、**マリガン**を構成します。マリガンを保持しているプレイヤーは、手札を見せて配り直しを要求できます。これは、戦役毎に一度のみ行うことができます。相手側は、自身の手札を保持するかどうかを選択できます。**使用可能な全カードをリシャッフルします。**

5.2 陸上移動 [LAND MOVES]

1 アクション・ポイントについて、プレイヤーは1つのエリア内の**いずれかノ全ての**ブロックを活性化できます。ブロックは、1又は2エリア移動できます。活性ブロックは、望めば同じ又は異なるエリアに移動できます。ブロックは、自由に友軍ブロックを通過できますが、敵又は競合のエリアに進入するときに**停止**して戦闘を闘わなければなりません。ブロックは、**退却**又は**再編**を除き、ターン毎に一度のみ移動できます。

5.2.1 境界線限度 [Border Limits]

ゲーム・ターン毎にいずれかの境界線を越えることができるブロックの最大数は、その色に依存します。：

黄色：4ブロック

青色：3ブロック

赤色：2ブロック（停止しなければならぬ）

境界線限度は、各プレイヤーに適用されます。両プレイヤーは、同じ赤色の境界線を越えて2ブロックを移動できます。赤い境界線を越えた後に、ブロックは**停止**しなければならないことに注意してください。

例：MIDDLESEX 内の5つのブロックが、OXFORDへ移動しようとしています。4つは直接 OXFORDへ移動できますが、1つはLEICESTER又はSUSSEXを経由して移動しなければなりません。

5.2.2 拘束 [Pinning]

敵が占めるエリアに進入しているブロックは、**攻撃**しています。敵のブロックは、**防御**しています。

攻撃しているブロック（予備を含める）は、同数の防御ブロックの移動を妨げます。防御側は、どのブロックが拘束されるかを選択します。「非拘束状態」のブロックは、通常に移

動して攻撃さえできます。**しかし**、その戦闘に進入するために敵ブロックによって使用されたいかなる境界線も越えることができません。

5.3 海上移動 [SEA MOVES]

各 AP は、1つのブロックが同じ海上ゾーン内（2.81）の1つの沿岸エリアから他の友軍又はカラのエリアに移動することを認めます。これは、陸上移動とは別の AP 消費です。

ブロックは、その海上移動を沿岸エリア（又は亡命地）内で開始して終了しなければなりません。これらは、同じターンに陸上によって移動できません。

ブロックは、友軍又はカラの沿岸エリアにのみ海上移動できます。敵又は競合状態のエリアへは不可です。

CALAIS 内のブロックは、イギリス海峡又は北海のエリアに海上移動できます。FRANCE 内のブロックは、イギリス海峡又はアイリッシュ海のエリアへ海上移動できます。

Cornwall, Kent, Scotland 内に位置するブロックは、連結しているいずれかのエリアに海上移動できます。

ブロックは、Hereford, Gloucester, South Yorks へノから海上移動できません。これらは、Middlesexへ海上移動できます。

ブロックは、海賊 [PIRACY] カードを使用していない限り、海上移動によって退却ノ再編できません。

Scots, Welsh, Rebel, 都市徴募兵のブロックは、決して海上移動できません。

5.3.1 港湾 [Ports]

プレイヤーは、1つの**大港湾**（2.83）から他の**大港湾**に移動しているときに、AP1について2つのブロックを海上移動できます。**両ブロックは、同じ大港湾で開始し、1つの大港湾に移動しなければなりません。**

5.4 招集 [RECRUITS]

プレイヤー諸氏は、自身のプールからブロックを招集するために、いずれかノ全てのアクション・ポイント（AP）を消費できます。招集されたブロックは、招集されたターンに移動できません。AP 毎に1つのブロックを**選択**して配置します。招集されたブロックは、完全戦力で配置します。**これらは、内容を明らかにする必要はありません。**

貴族 [Nobles]：自身の盾を含んでいる友軍又はカラのエリア内に配置。

教会 [Church]：自身の大聖堂を含んでいる友軍又はカラのエリア内に配置。

徴募兵 [Levies]：自身の都市を含んでいる友軍又はカラのエリア内に配置。

砲兵 [Bombard]：いずれかの友軍都市エリア内に配置。

反逆者 [Rebel]：亡命エリアではない、いずれかのカラのエリア内に配置。



ジョージ・プランタジネット クラレンス公、1449 - 78

われわれの恩情の光がおまえの春をもたらしただけに、おまえの夏はわれわれになんの实りも与えなかった。だからおまえのさばりはびこる根っこに斧をあてたのだ。

その際、斧の刃先でわれわれも多少の傷を負ったが、いしか、われわれは1つたんやりはじめたからには、おまえを切り倒すか、われわれの熱い血を降り注いでおまえの成長を止めるかするまで、手を引かぬぞ。

ヘンリー六世 第 部第二幕第二場

移動の例 [Move Example]

1 AP について、プレイヤーは**いずれかノ全ての** East Anglia ブロックを Essex, Middlesex, Rutland, Leicester, Lincoln の1つ又は複数へ移動させることができます。河川の境界線は、Rutlandへ直接越えるブロックを3に制限しますが、Essexを介してそこへ更に持っていくことができます。

拘束の例 [Pinning Example]

5つのブロックが Chester を防御します。3つのブロックが Derby から、1つが Warwick から攻撃します。Derby ブロックを主攻撃と仮定すると、合計で Chester 内の3つのブロックが拘束されますが、2つは非拘束状態で、Derby 又は Warwick の境界線を介すことなく離れることができます。

河口 [Estuaries]

Somerset へ行軍を意図する Glamorgan 内のブロックは、最初に Hereford へ、次に Gloucester, Somerset へと移動しなければなりません。

ブロックは、Glamorgan から Somerset, East Yorks から Lincoln, Kent から Essex へと移動できません。これらは、海上移動によってのみ、これらの移動を行うことができます。

ブロックは、South Yorks, Hereford, Gloucester へ海上移動できませんが、Middlesex (London) は港湾です。

海上ゾーン [Sea Zone]

Cornwall 内のブロックは、イギリス海峡又はアイリッシュ海のいずれかの友軍又はカラのエリアへ海上移動できます。Kent 内のブロックは、イギリス海峡又は北海のいずれかの友軍又はカラのエリアへ海上移動できます。スコットランド内のブロックは、北海又はアイリッシュ海のいずれかの友軍又はカラのエリアへ海上移動できます。

海上移動の例 [Sea Moves Example]

AP2 は、カレーから Sandwich、あるいはイギリス海峡又は北海ゾーン内のいずれかの他の港湾に、4つのブロックに海上移動を認めます。2つのブロックが1つの港湾へ、2つのブロックが他の後湾に行くこともできます。2つのブロックが1つの港湾へ、1つのブロックが非港湾エリアに行くこともできます。

RICHARD III

傭兵 [Mercenaries]：5つの傭兵は、常に亡命位置内で開始します。これらは、通常に移動させることで単独に招集されます。Welshは、ランカスター・プールで開始し、Walesのいずれかの友軍又はカラのエリア内に配置します。

重要：プレイヤー諸氏は、戦役中に存在しているブロックにステップを加えることはできません。

6.0 戦闘 [COMBAT]

6.1 戦闘の手順 [BATTLE SEQUENCE]

戦闘は、全ての移動が完了した後に1ずつ闘われます。プレイヤー1は、どの戦闘を最初に闘うかを決定しなければなりません。現行戦力を前方に維持するように倒すことで、ブロックの内容を明らかにします。その戦闘が完了した後に、全てのブロックを立てた状態に戻し、プレイヤー1は次の戦闘を選択します。

6.2 戦闘ターン [BATTLE TURNS]

各ブロックは、戦闘ラウンド毎に1戦闘ターンを持ちます。自身の戦闘ターンに、ブロックは射撃、退却、パスができます。**ただし、ラウンド1に退却は認められません。**戦闘ターンのシークエンスは、戦闘値に依存します。全ての「A」ブロックは「B」ブロックの前に射撃し、次に「C」ブロックが射撃します。**防衛している「A」ブロックは、攻撃している「A」ブロックの前に射撃する等です。**

例外：砲兵はラウンド1にはA3ですが、後のラウンドではD3です。**これらは、もしも予備として戦闘に進入したら、決してA3を獲得できません。**

全てのブロックが1戦闘ターンを行ったら、1つの戦闘ラウンドが闘われたことになり、戦闘は、最大で4ラウンドで闘われます。**攻撃しているブロックは、通常戦闘ターンのラウンド4中に退却しなければなりません。**

6.3 戦闘予備 [BATTLE RESERVES]

プレイヤーは、1つ、2つ、3つの異なる境界線を介して、各境界線の限度まで攻撃できます。4つの異なる境界線を介しての攻撃は禁止されます。様々な境界線を越えているブロックは、そのターンを同じエリア内で開始する必要はありません。

1つの境界線（攻撃側の選択）は、**主攻撃**に宣言されなければなりません。他の境界線を使用しているブロックは、予備状態に置かれます。

例1：ヨークは、WILTS内に2つのブロック、KENT内に4つを持ちます。両グループは、SASSEXを攻撃します。攻撃側は、

KENTグループを自軍の主攻撃に宣言します。

例2：ランカスターは、Middlesex, Oxford, Gloucester内に各1ブロックを持ちます。AP3を消費することで、これらのブロックはOxford/Sussex河川境界線を介してSussex内の2つのヨーク・ブロックに対する主攻撃を組み合わせます。

予備ブロックは、ラウンド1に射撃、退却、命中を受けることができません。これらはラウンド2の開始時に到着し、通常の戦闘ターンを行います。

例外：全てのラウンド1ブロックが除去されたら、その陣営の予備ブロックが**直ちに**に配置されます。これらは、ラウンド2になるまで射撃できませんが、ラウンド1中に未射撃の敵ブロックから通常に命中を受けます。

もしもラウンド1に全ての防衛ブロックが除去されたら、**支配**が変更されます。防衛側は、いまや続く戦闘においては攻撃側で、必要であればラウンド4に退却しなければなりません。

プレイヤー1によって開始された戦闘を増強するために、**プレイヤー2**によって移動されたブロックは、**予備**です。最大で2つの異なる境界線が認められ、予備はラウンド2に闘いを開始するために到着します。

例：ヨーク・プレイヤーは、Rutlandからの3つのブロック（主攻撃）とMiggleesexからの2つのブロックでEssexを攻撃します。ランカスター・プレイヤーは、Essexを2つのブロックで防衛していますが、East Angliaから3つのブロックがEssexに移動します。MiddlesexとEast Angliaのブロックは、ラウンド2に到着する**予備**です。

6.4 戦闘命中 [BATTLE HITS]

自身の戦闘ターンに、各ブロックはその現行戦力と同数のサイコロを振ります。ブロックの戦闘値以下の各サイコロの目について、1命中が獲得されます。

例：Staley 3は、3つのサイコロを振り、彼はB2の戦闘値を持ち、1と2の目が命中で、さもなければはずれです。

1つのブロックによる全ての命中は、**直ちに最高の**現行戦力を持つ敵ブロックに適用されます。もしも複数のブロックが最高の戦力を持つと、**所有者**が減少させるブロックを選択します。

自身の盾、王冠、大聖堂、都市で防衛しているブロックは、+1火力の防衛特典を持ちます。2.2/2.3を参照。



リチャード・プラントジネット グロスター公

リチャード 世、1452 - 1485

良心などというものは臆病者が使うことばにすぎぬ。

もともとは強者を恐れしめるために作られたものだ。

われわれにとってはこの腕が良心だ、剣が法律だ。さあ、勇んで出陣だ、諸君、乱戦乱闘に突入しよう。天国に行けなければ手に手をとって地獄に行こう。

リチャード 世 第五幕第三場

召集 [Recruiting]

いくつかのエリアは、2つ又は3つの配置シンボルを持ちます。例えば、Northumberlandは、盾（Northumberland）と都市（Newcastle）を含みます。ランカスター派は、2 APを消費して貴族NorthumberlandとNEWCASTLE徴募兵を同じターンに召集できます。同様に、East Angliaは、2つの盾と1つの都市を含みます。ここで、ヨーク・プレイヤーは3 APを消費し、自身のプールから3つのブロック - 貴族 NORFOLKとSUFFOLKに加えてNORWICH徴募兵を召集できます。

戦闘の例 [Battle Example]

Herbert (A2)とCLARENCE (B2)は、Rivers (B2)を攻撃します。各ラウンドの戦闘ターンの順番は、Herbert (A2)、Rivers (B2)、Clarence (B2)です。

戦闘命中 [Battle Hits]

大部分のブロック・ゲームとは異なり、1つの射撃ブロックからの全命中が最高戦力の敵ブロックに適用されます。もしもそのブロックが除去された場合にのみ、余分の命中を次の最強ブロックに持ち越します。

これは、Duke of York, Warwick, Richard IIIに起きたように、一度の圧倒的な射撃によって1つの重要な敵ブロックが除去される結果となる可能性があります。

攻撃側/防衛側 [Attacker/Defender]

両プレイヤーが戦闘の前に移動するので、あるプレイヤーがいくつかの戦闘で防衛側となり、他では攻撃側になる可能性があります。

追撃 [Pursuit]

追撃により、多数の死傷者が出ました。これは、ゲーム・システムによって自然に扱われます。退却を望んでいるブロックは、自身の戦闘ターンを待たなければなりません。もしも防衛側が3つの戦闘ラウンドを生き残ると、攻撃側はラウンド4の間に退却しなければなりません。より早い戦闘ターンを持つ防衛側ブロックからの射撃を受けます。

6.5 継承者の突撃 [HEIR CHARGES]

射撃の瞬間に各戦闘に存在する**最上位継承者**は、突撃する**選択肢**を持ちます。突撃している継承者は、通常の火力で**指定した敵ブロック**を射撃します。余分な命中は**棄てられません**。もしも目標が突撃に生き残ったら、直ちに突撃しているブロックに1 **ボーナス射撃** (通常火力) を獲得します。

6.6 退却 [RETREATS]

各ブロックは、自身の戦闘ターンに退却 (攻撃の代わりに) できます。ただし、ブロックは、**戦闘ラウンド1に決して退却**できません。

- ・ブロックは、隣接する友軍又は中立のエリアに退却しなければなりません。これらは、異なる境界線を介して複数の隣接エリアに退却できます。
- ・ブロックは、敵プレイヤーによってその戦闘に進入するために使用された境界線を通して退却できません。もしも両プレイヤーが**同じ境界線**を越えていたら、プレイヤー2のみがその境界線を介して退却できます。
- ・境界線限度は、各戦闘ラウンドに退却しているブロックに適用します。
- ・要求されたときに退却できないブロックは、**除去されます (5.8)**。

6.8 除去されたブロック [ELIMINATED BLOCKS]

6.8.1 王が死亡 [The King is Dead]

王が死亡した、万歳! 次の**補給フェイズ**の開始時に、**最上位の王位継承者**が現在の位置 (亡命地さえも) と戦力で王になります。新たな王の位置は、公表されなければなりません。もしも最上位継承者が**小継承者 [minor]**であると、6.82を参照してください。

6.8.2 継承者の死 [Death of Heir]

継承者は、殺されたときに永久に除去されます。敵プレイヤーは、ゲームの記録として**マップ外**にこれらを保持します。

継承者が殺されたときには、次の**補給フェイズ**の開始時に、**上位の小継承者**がプレイに登場します。

王位の継承者は、いずれかの友軍又はカラの**王冠**エリア内に登場します。王位僭称者の継承者は、どちらかの**亡命**エリア内に登場します。

6.8.3 貴族の死 [Death of a Noble]

バラ貴族は、永久に除去されます。他の貴族 (と教会) は、所有者の**プール**に**表面を伏せて**行きます。これらは、この戦役に再び召集できません。

例外: ネヴィル家・ブロック Kent、Salisbury、Warwick は、**永久に死**にます。

6.8.4 徴募兵の死 [Death of Levy]

除去された都市徴募兵と砲兵は、所有者の**プール**に**表面を伏せて**行きます。これらは、この戦役に再び召集できません。

6.8.5 傭兵の死 [Death of a Mercenary]

除去された傭兵は、その本拠エリアに**表面を伏せて**行きます。ただし、**Welsh**はランカスター・プールに**表面を伏せて**行きます。傭兵は、この戦役に再び召集**できません**。

6.8.6 反逆者の死 [Death of Rebel]

除去された反逆者は、王位僭称者プールに**表面を伏せて**行きます。この戦役に再び召集**できません**。

6.9 裏切りのサイ振り [TREACHERY ROLLS]

何人かの貴族は戦場で当てにならず、何人かは裏切りから勝利結果を覆します。

王, Warwick, 王位僭称者は、戦闘毎に (もしも存在すると) **1度ずつ裏切りのサイ振り**を試みることができます。裏切りのサイ振りは、通常の戦闘ターン内で射撃又は退却する**代わり**に行われます。1つの敵ブロック (予備は不可) を選択し、目標の忠誠値と同数のサイコロを振ります。もしも全ての数値 (合計ではない) が**偶数**であると、ブロックは**現行戦力**でああなたの予備に寝返り、次のラウンドから開始して通常に闘います。

例: 忠誠値2の NORTHUMBERLAND を転換させるために、王によって裏切りのサイ振りが行われます。2つのサイコロが振られます。もしも**両方の数字が偶数**であると、NORTHUMBERLAND は裏切りま

す。裏切り者カード、王位僭称者、Warwick から各1回といった形で、同じブロックが1つの戦闘で3つの裏切りのサイ振りを受ける可能性があります。裏切りのサイ振りは、同じ戦闘で寝返ったブロックを奪回するために行うことはできません。

6.9.1 ワーウィック [Warwick]

Kent と Salisbury は、忠誠値の代わりに小さな「ワーウィック」盾を持ちます。これらのブロックは2の忠誠値を持ちますが、もしも Warwick が裏切りのサイ振りを行っていると1のみを持ちます。

Warwick は、Northumberland 又は Westmoreland に裏切りのサイ振りを行うことができます。

7.0 補給フェイズ [SUPPLY PHASE]

7.1 補給限度 [SUPPLY LIMITS]

各エリアは、罰則なしで4つまでのブロックを補給できます。補給フェイズに1つのエリア内に4つを越えるブロックが存在すると



ヘンリー・テューダー

ヘンリー 世, 1457 - 1509

このかわいい少年はわが国のしあわせのもととなるだろう。

その顔は穏やかな威厳が満ちあふれており、その頭は生まれながら王冠を戴くように、その手は王笏を握るように、そしてその身は王座を飾るにふさわしいように作られている。

ヘンリー六世 第 部第四幕第六場

ゲーム・ターンの例 [Example Game Turn]

・4.4 と 4.5 に従って部隊を**配置**します。

ゲーム・ターン1

・**カード・プレイ:**ヨーク3、ランカスター3。カードが同数の場合には、王位僭称者 (ヨーク) がプレイヤー1です。

・**ヨーク (プレイヤー1):** WARWICK と SALIBURY をカレーから East Anglia へ海上移動させます (港湾から港湾なので、**両海上移動には1 AP がかかります**)。3つのアクションを完了するために、NORFOLK 貴族と NORWICH 徴募兵を East Anglia 内で召集します。

・**ランカスター (プレイヤー2):** OXFORD ブロックを Middlesex へ移動させます。BEAUMONT ブロックを Middlesex へ移動させます。砲兵が召集されて Middlesex 内に配置されます。

・**補給フェイズ:** 戦闘は起こりません。どちらのプレイヤーも補給問題を持ちません。両プレイヤーは、ここで新たな1枚のカードをプレイし、次のゲーム・ターンがプレイされます。

戦場の裏切り [Battle Treachery]

いくつかの戦闘は、裏切りによって勝敗が決まりました。ノーサンバランドの戦いは、ランカスター軍の左翼を守っていたグレイ卿がヨーク軍を支援するために寝返ったことで、ヨーク側の勝利に終わりました。

最も有名なのは、ボズワースの戦いでスタンリーが戦闘の前にランカスター陣営に寝返ったことです。ノーサンバランドは、それを口実に闘うことを辞退し、リチャード三世軍の3分の1が闘いの外に置かれました。

貴族の寝返り [Defecting Nobles]

Hammer of the Scots と異なり、このゲームの貴族は戦闘での裏切りサイ振りからのみ陣営を変える可能性があります。これらは、もしも殺されても自動的に陣営を変更しません。その代わりに、継承者、バラ貴族、ネヴィル家は永久に死亡し、他は所有者のプールに戻ります。

RICHARD III

きには、**余分な各ブロック**（所有者の選択）は、1ステップ減少します。**補給限度**によって除去されたブロックは、6.8と同様に扱われます。

都市 [CITIES]：都市を含んでいるエリア内の補給限度は、5つのブロックです。

7.2 亡命地の限度 [EXILE LIMITS]

カレーとフランスは、それぞれ4つのブロックに加えて地方傭兵を補給できます。**アイルランドとスコットランド**は、それぞれ2つのブロックに加えて地方傭兵を補給できます。追加のブロック（所有者の選択）は、通常の補給罰則を被ります。追加のブロック（所有者の選択）も、戦役リセット(8.5)中にプレイヤーのプールに送られます。例えば、アイルランド内に3つのヨーク・ブロックがあり、アイルランド人ブロックが存在すると、1つの亡命者は各補給フェイズに1ステップ損失を被ります。もしもそれでも超過スタックであると、1つの亡命者(所有者の選択)は、リセットでプールに行きます。

8.0 政治ターン [POLITICAL TURN]

戦役は、全7ゲーム・ターンがプレイされたときに終了します。

王位僭称者が王位を篡奪でき、軍が次の戦役を準備する政治ターンがプレイされます。与えられた正確な順番で政治アクションをプレイします。

8.1 徴募兵の解散 [LEVIES DISBAND]

徴募兵、**砲兵**、**ウェールズ人**は、所有者のプールに戻ります。**傭兵**は、自身の本拠エリアに戻ります。**反逆者**ブロックは、解散します。

8.2 篡奪 [USURPATION]

篡奪は、王位僭称者が貴族と継承者の過半数を支配するときに発生します。各教会ブロックは、1貴族としてカウントします。London (Middlesex)の支配も、1貴族としてカウントします。

亡命地、マン島、プール内のブロックは除外されます。同数の場合は、王の勝利です。

もしも篡奪が発生したら、王位僭称者の**上位継承者**が王になります。前の王は、退位させられて、王位僭称者として亡命しなければなりません。

8.3 王位僭称者の帰還 [PRETENDER GOES HOME]

マップ上の王位僭称者とその継承者たちは、亡命地に行かなければなりません。マップ上の貴族/教会は、自身の盾/大聖堂に行きますが、もしも敵が占めていると、友軍のプールに行きます。

注記：Warwickは、もしもランカスター派であると**カレー**に戻れません。亡命地限度(7.2)に従って、貴族 SALISBURY と KENT (もしもヨーク派であれば)は、もしも自身の盾が敵に占められていると、**カレー**に行くこともできます。これら3つのネヴィル家は、もしもその所有者が死んだら、互いの盾に行くこともできます。

8.4 王の帰還 [KING GOES HOME]

マップ上の王と王位継承者たちは、自身の盾又はいずれかの王冠エリアに戻ります。マップ上の貴族/教会は、自身の盾/大聖堂に行きますが、もしも敵が占めていると、友軍のプールに行きます。

重要：両プレイヤーについて、現在亡命地内のブロックは、その場に留まります。

8.5 戦役のリセット [CAMPAIGN RESET]

プール内で**表面を伏せた**全てのブロックを立て、到来する戦役で徴募可能とします。**反逆者**ブロックを王位僭称者プールに移します。**プール内とマップ上の全てのブロックは、完全戦力に上昇します。**

全25枚のカードをシャッフルし、次の戦役のために各プレイヤーに7枚を配ります。

9.0 勝利 [VICTORY]

全5つの敵継承者を除去すると、**即座に**勝利します。さもなければ、3番目の**戦役**の後、政治ターンの**篡奪**(8.2)を通してプレイします。ゲームの勝者が王です。

9.1 クラレンス&エクゼター [CLARENCE & EXETER]

2人の継承者、EXETER (ランカスター) と CLARENCE (ヨーク) は、裏切りのサイ振りを受けて他陣営に寝返る可能性があります。これらは、もしも王又は王位僭称者であると寝返ることができません。もしもこれらが裏切ると：

- これらは、その新たな陣営についての継承者でなく、篡奪についてカウントされるただの貴族です。
- これらは、その元の陣営についての後継者(又は貴族)ではありませんが、もしもその陣営から寝返って戻れば、継承者の地位を回復します。
- これらは、元の陣営に寝返って戻らぬよう、補給フェイズ中に処刑(除去)できます。
- 継承者が殺されるか処刑されない限り、補充のために活性化される小継承者はありません。
- 敵の貴族として本拠地に行くことを要求されるとき、EXETERはCornwallへ、CLARENCEはいずれかの**カラ**のヨーク盾へ行きます。さもなければ、友軍プールに行きます。

Credits

Game Design: Tom Dalglish
Jerry Taylor

Developer: Grant Dalglish

Art/Graphics: National Portrait Gallery
Mark Mahaffey
Tom Dalglish

Contributors: Kevin Duke
Stan Hilinski
Mark Kwasny
Nate Merchant
Bill Powers
David Rayner
Joe Schweningen
Mike Spurlock



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:
www.columbiagames.com

(翻訳：松谷健三 2013.6.9)