

# VICEROYS ヴァリアント・ルール

Version 2020.02.04

by AMI

## 1. ヨーロッパの支配

ヨーロッパ地域で最も多くの植民地を持つ(10点)/自国のみが植民地を持つ(20点)得点を得るためには、他国の持つ(首都を除く)印刷された本土も勘定しなければならない。これにはプレイヤーが担当していない国も含まれる。

**例:** オスマン(トルコ)は初期状態で首都に加えて4つの本土ボックスを持つ。これが維持されている場合、他の列強が「最も多くの植民地を持つ」ためには5個の入植地マーカーを必要とする。オスマンの得点にはこの本土は寄与しないが、オスマンが最も多くの植民地を持つためには、(初期状態では)イスパニアとロシアの1個を上回ればよい。

**コメント:** 元のルールは文面通りなら、ヨーロッパに単独で入植地を1個樹立すれば独占状態になる。また、本国領を持つ国はこれを切り売りすることでこの得点に介入できる。この不自然さを解消する。

## 2. カード・ドラフト

- 2.1 カードを取得するとき、全員が同時に枚数を決める。最も多い取得数+1枚を各プレイヤーに配る。
- 2.2 各プレイヤーは配られたカードから1枚を選び、残りを左隣に渡す。次の1枚は右隣から受け取ったカード東から選ぶ。これを選んだ枚数を取得するまで繰り返す。既に最初に決めた枚数に達しているプレイヤーは1枚を選んで捨てる。
- 2.3 誰にも選ばれずに残ったカードは捨札。
- 2.4 このルールを使用時は、初期配布の1枚と第1ターン分は合わせて取得する。

**コメント:** 取得カードの均質化。資金優越の均質化。

## 3. 選択式カード取得

- 3.1 カード山の横に1列に6枚のカードを常に公開しておく。
- 3.2 カードを取得するとき、全員が同時に枚数を決める。現在の勝利点の少ない順にカードを選択する。
- 3.3 カードは公開された列から順番に1枚ずつ取得する。先頭(左端)のカードはコストなし。奥のカードを取る場合はスキップする各カードの上に1金を載せる。載せた金はそのカードを選んだプレイヤーが獲得する。
- 3.4 カードが選ばれたら列を左に詰めて一番右に新しいカードを公開する。常に6枚が公開されるようにする。

**コメント:** 2と別の選択肢。

## 4. 追加移動

- 4.1 各プレイヤーは以下の3回の行動機会を得る。
  - ・コスト0で2スタック
  - ・コスト5で1スタック
  - ・コスト5で1スタック
- 4.2 各移動フェイズ開始時にプレイヤーは同時にこれら1~3枚の行動チットを買う。
- 4.3 別のチットの下で同じスタックが複数回移動してもいい。1ターンに1回しか使えないカードは1回の移動マーカー中しか効果を発揮しない。

**コメント:** アジア方面が遠すぎる事への対応。資金優越に対する均質化。ターン制限は長めにした方がよい

## 5. 独立戦争

5.1 **拡張イベント 64-66c:** 64-66cが発生した後、同じ目がある一度出たら発生。同じ国の連続して隣接している入植地が最も大きいブロック(以下「州」)が独立戦争を起こす。独立戦争が起こった出目は次は64-66bのイベントが起き、その次は別の独立戦争が起こる。

5.2 独立戦争を起こした州内の各入植地にはそのマスの蜂起戦力と同数のヨーロッパ式軍隊を生成する。戦力の1/3(端数切捨て)が騎兵戦力。入植者マーカーは通常通り歩兵1戦力とみなす。また、独立戦争を起こした州内いた軍隊はマス毎にダイスを振り、1-3で独立軍に加わる。独立軍に加わらない本国軍がいれば、そのマスおよび隣接マスにいる独立派軍に攻撃される。複数の本国軍に隣接する独立軍はマス単位でランダムにどの本国軍を攻撃するか決める。

5.3 このターン終了までにすべての独立派を征服できなかった場合、独立派が勝利し、それらの州はヨーロッパ式軍隊を持つ独立国になる(ゲームに参加していない国のマーカーか代用マーカーを使う)。独立した国内に本国軍が残っていたら首都に再配置される。鎮圧に成功した場合、この州は自治領となる。自治領内のすべての探検マーカーを裏返し、以後資源は産出しなくなるがVPには寄与する。自治領は独立戦争を起こさない。

5.4 独立国を侵略してもよいが、侵攻したマスの戦力に加えて隣接する現在他国に攻撃されていないマスからも援軍を出してくる。

5.5 独立国に隣接する他の入植地が独立戦争を起こした場合、(宗主国が同じでも違ってても)独立国は独立派を支援するため独立戦争と同等の戦力を動員し、独立戦争を起こした州の最も近い入植地に送る。独立派が成功したら両者は合併してひとつの国になる。複数の独立国に隣接する入植地が独立戦争を起こした場合、ランダムにひとつの独立国だけ支援する(独立国同士が合併することはない)。

**コメント:** アメリカ独立戦争を取り入れてみたかった。

## 6. 知られざる大陸

6.1A 知られざる大陸を探検/入植する際、他の地域の入植地は隣接しているとみなさない。

6.1B 知られざる大陸のうち、マゼラン海峡と陸続きの部分はすべて海とみなす。

**コメント:** ABは排他選択。マゼラン海峡の横で未知の大陸が発見されがちなことへの対応

## 7. フランス

フランスの内戦コストは-1d6。

**コメント:** フランスが弱すぎる事への対応