

The cover art features a stylized illustration of a man in a military-style uniform and a wide-brimmed hat, shouting with his mouth wide open. He is holding a large wooden staff or pole. To his right, a woman in a white headscarf and a red garment with a white cross on the chest looks upwards with a determined expression. The background is a solid red color with a large, dark, stylized shape at the top that frames the title. A red star is positioned above the word 'OF' in the title.

WEALTH OF NATIONS
OFFICIAL EXPANSION
WAR CLOUDS

戦雲

生産と貿易のゲームのための戦争と対立
War and Conflict for the Game

YOU MUST HAVE WEALTH OF NATIONS TO USE THIS EXPANSION
WEALTH OF NATIONS
OFFICIAL EXPANSION

WEALTH OF NATIONS WAR CLOUDS

新ルールの活用方法

本書には、『戦雲(War Clouds)』の戦争ルールに加え、ベースとなる『国富論』の第2版公式ルール改訂版が収録されています。

★ 第2版のルールには、2^{ED}のマークがついています。

★ 戦雲(War Clouds)のルールには、赤い星マークがついています。

まずは、第2版のルールだけで遊び、改訂された基本ゲームを習得してください。

その後、『戦雲(War Clouds)』の戦闘ルールを追加し、戦闘を開始します。

内容物

軍事ユニット 48個

通行不可の地形タイル 6枚

統合経済タイル 1枚

超産業タイルのルールシート 1枚

計画マット 6枚

ルールブック 1枚

クレジット

Game Design: Peter Hansell

Original Art: Gregor Benedetti

Editor: Monte Lin

Special Thanks to: Kristen Ford, Greg Berg, J.C. Clearclaw, Shelly & Todd DeGiacinto, Tim Harrison, Jennifer Norris, Travis Sonsalla, Mike Yearick, Kevin Wood, Paul Grogan, Jonathan Degann, John Davis, Michael Thomas, Jason Pass, L. Scott Johnson, Jack Guritza, Trevor Sharp, Monika Hortnagl, Jonathan Sue, Ray Long, Rob Carroll & Anthony Thompson.

勝利の朝、私たちは、人類にとって本当に価値のあるものは何一つ破壊されていないことに気づくでしょう。死んだ英雄たちは不死を手に入れたのだ。文明は新たな活力を得たことだろう。人類は、より豊かな遺産を手に入れることになるのです。

— Alexandrina Hanover

目次

セットアップの変更点

★軍事ユニット	4
★産業タイルの削減	4
★超産業タイル	4
★フラグの削減	4
★初期資源	5

新しいゲームタイル

★侵入不可地	6
★超産業タイル	6
★地形のセットアップ	7

基本的なゲームの変更点

★約束手形利息の支払	8
★貿易フェーズ	8
★ゲーム終了の変更	9

戦争ルール

★軍事ユニット	10
★開発フェーズ - 構築	11
★開発フェーズ - アクティブ、輸送	11
★オペレーション	12
★防御	13
★産業タイルを動かす	14
★生産フェーズ - タイルの占有	14

オプションルール

★二人用ゲーム	15
★オプションルール	15

CPSIA REQUIRED INFORMATION



WARNING:

CHOKING HAZARD -- Small parts
Not for children under 3 yrs.

Tracking

Production Location:
No. 3 Julong Road, Longkou,
Heshan, Guangdong, China
Production Date: 01/18/2009
Cohort Information: Batch 01

Certification Information
www.tablestargames.com

セットアップの変更点

★軍事ユニット

「戦雲」を使用する場合、各プレイヤーは自分の色の軍事ユニットを1つずつ持ってスタートします。

すべてのタイルが配置されたら、スタートプレイヤーは自分の軍事ユニットを自分のタイルの上に配置します。その後、時計回りの順番で、各プレイヤーは自分の軍事ユニットを配置します。

★産業タイルの削減

以下のように、スタート地点のタイルを取り除きます。農場タイル 12 枚とその他の産業タイル 7 枚でゲームを開始します。

★超産業タイル

国富論に、より効率的な超越産業 (Super Industry) タイルが追加されました! プレイヤーはパッケージ番号 6 の統合経済 (Integrated Economy) タイルを使用する必要があります。6 ページをご覧ください。

★フラグの削減

右の表に従って、開始時のフラグの数を調整してください。ゲーム終了のタイミングはプレイヤーが最後のフラグをマップに置いた瞬間です。

★初期資源

初期資源 (Starting Packages) は、よりバランスが良くなり、ゲーム開始時の資金がより多く得られるように変更されました。反対側のページにある改訂版の表をご覧ください。

軍事ユニット



Bolshevia
ボリシェヴィア



Bharat
ブハラット



Federal Provinces
連邦政府機関



Showa Republic
ショウワ共和国



Arazzaq
アラザーク



Anglica
アングリカ

フラグの調整

プレイヤー	フラグ
3-4	16
5	15
6	14

産業パック

産業パック 1



農場タイル 3
旗 3

産業パック 4



鉱山タイル 2
旗 2

産業パック 2



発電所タイル 2
旗 2
\$10

産業パック 5



工場タイル 2
旗 2

産業パック 3



学園タイル 2
旗 2

産業パック 6



統合経済タイル 1
農場タイル 1
旗 2

製品パック

製品パック 1



食料 9
電力 1
\$80

製品パック 4



労働者 1
鉱石 1
資本 1
\$80

製品パック 2



食料 3
電力 2
労働者 1
\$80

製品パック 5



鉱石 3
\$80

製品パック 3



労働者 3
電力 1
\$80

製品パック 6



資本 2
電力 1
\$80

新しいゲームタイトル

✦侵入不可地

このセットには、中央の非プレイアブルスペースと同じ働きをする「通行不可地形タイトル」が含まれています。地形タイトルの使用は任意です。不通過地形タイトルには、ユニット、旗、産業などを置くことはできません。地形タイトルは使用可能なスペースの数を減らし、ゲーム終了を早める。いくつかの配置があり、反対側のページに図解されています。

侵入不可地タイトル



✦超産業タイトル

戦争機関は、新しい効率的な産業センターを育てます！

これらの新しいタイトルは、通常の産業タイトルと同様に、開発フェーズに購入・配置されます。通常の産業タイトルの山に混ざらないので、6枚中5枚が空になってもゲーム終了にはなりません。

超産業タイトルが製品を生産するためには、通常のタイトルと同様に、電力キューブと食料キューブを供給する必要があります。超産業タイトルに複数の種類の産業が描かれている場合、各産業セクションは独立して給電され、電力供給されなければなりません。生産に関する標準的なルールはすべて適用されます。ブロックの片方または両方のセクションを実行するか、まったく実行しないかを選択できます。

統合経済タイトルは開発フェーズに「鉱物キューブ」1個と「資本キューブ」2個で購入できます。

- ✦ 統合経済タイトルは、2つの農場タイトルのグループを1つのブロックにつなげることができます。
- ✦ 発電所部分を動かすには、毎ターン「食料キューブ」1個が必要です。
- ✦ 農場部分は、産業ブロックの一部である必要があります。



Integrated Economy

統合経済タイトル

地形セットアップ

Mountains and Valleys 山と溪谷
2,3, or 6 Players



Friends and Enemies 友と緑
6 Players



The Great Ocean 大いなる海
2,3, or 6 Players



Five Empires ファイブエンパイアーズ
5 Players



Land of Lakes 湖の土地
2,3, or 6 Players



Through the Pass 峠道
4 Players



基本的なゲームの変更点

✦ 約束手形利息の支払

各ターンの最初に、プレイヤーは前のターンから持っている約束手形1枚につき、1ドルを支払わなければなりません。もし、利子を払うだけのお金がない場合は、さらにお金を借りなければなりません(ただし、今引いた手形の利子は払わなくてよい)。

このとき、プレイヤーはいかなる取引も行うことができず。プレイヤーは20枚以上の手形を借りることはできません。利子を支払うことができなければ、ゲームから脱落することになります。キューブとお金はすべてサプライに戻されますが、国旗、軍事ユニット、産業タイルはボード上に残ってプレイできます。

例 ショウワ共和国 (Showa Republic) は約束手形を5枚持っていて、すぐに利息の5ドルを支払わなければならない状態でターンを開始します。ショウワ共和国 (Showa Republic) のプレイヤーは十分なお金を持っていないので、すぐに別の約束手形を使い融資を受ける必要があります。彼らはすでに5枚の約束手形を持っているので、6枚目の約束手形は15ドル分です。ショウワ共和国 (Showa Republic) はこのターンで新たに融資を受けたので、今回融資分の約束手形を除いた5ドル(約束手形5枚)を支払います。

貿易フェーズ

✦ 取引の迅速化

交易フェーズには、価格、物々交換、約束手形に関する基本ルールと、以下の4つの交易アクションを使用します。

- ✦ 市場から製品キューブを3個まで購入します。
- ✦ 3個までの製品キューブを市場に売ります。
- ✦ 1人のプレイヤーと製品キューブやお金を自由に交換することができます。
- ✦ 何もしないことを選択しパス

もし一度パスをしたとしても、その後で手番が回ってきた時に再び交易アクションを取ることは可能です。また、交易フェーズの間に好きなだけ約束手形を発行したり返済したりしても構いません

製品を市場から買う

市場から3個までの製品キューブを購入することができます。これらの製品キューブは、1つの市場から購入することもできますし、複数の市場に分散して購入することもできます。

製品を市場に売る

市場へ 3 個までの製品キューブを販売することができます。これらの製品キューブは、1 つの市場へ売却することもできますし、複数の市場に分散して売却することもできま

スピードアップに役立つアドバイス

- ☆ 交易フェーズが始まったら、プレイヤーは交易したい製品キューブを前に押し出します。そうすることでプレイヤーは「何が手に入るか」を確認することができます。
- ☆ 他のプレイヤーが物々交換の値段交渉をしている間に、自分はどんな製品キューブが必要で、誰が持っているかをチェックします。
- ☆ 交換を申し出るときは、製品キューブとその交換価値の両方を明示してください。
例 電力キューブと 2 ドルで 15 ドルの価値がある食料キューブを 3 つ渡します。
- ☆ 2 人のプレイヤーが取引について話し合っている間、横で他のプレイヤーと取引候補について話し合えます。

ゲーム終了の変更

☆最後の売却処理

最終の貿易フェーズを早くするために、売却ルールを以下のように変更します。

ゲーム終了後、全プレイヤーが自分の製品キューブを市場に売ります。

各製品キューブについて、プレイヤーは全員同じ値段で製品キューブを売ります。

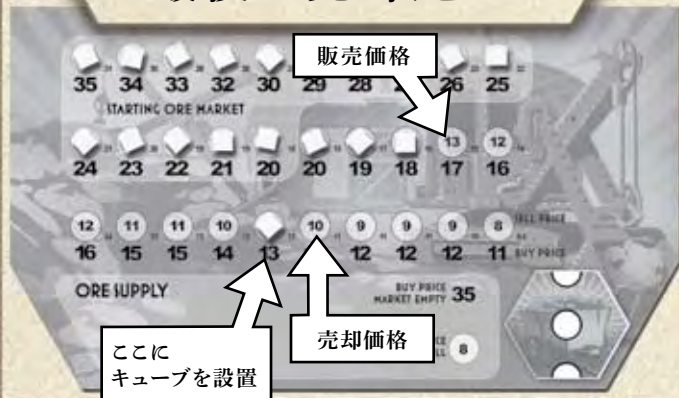
販売価格を計算するには、次のようにします。

- ☆ 各製品ごとに全員の所持しているキューブの数を合計します
- ☆ それを 2 で割り (端数は切り捨て) その数だけ市場に売られた場合の売却価格を出す。
- ☆ 全員製品キューブをその価格で全て同時に換金する。

次の商品タイプに進みます。

例:ゲーム終了時点で鉱物キューブは購入価格 18 の欄まで埋まっており、売却価格は一つ \$13 でした。全員の持っている鉱物キューブを合計すると 15 個でした。15 を 2 で割り端数を切り捨て 7。この状態で製品を 7 つ売ったとしたら、購入価格 \$13 の欄まで埋まり売却価格は \$10 になります。(埋まる位置にキューブを置いてそれを示すといいでしょう)。そこで、全員鉱物キューブを一つ \$10 で換金します。(ここで換金されたキューブは全てサブライアに置かれます。もうこれ以上売却価格は変動しません)

最後の売却処理



プレイヤーは合計 15 個の製品キューブを持っています。



15 を 2 で割り端数を切り捨て 7 となり、価格を 7 つ移動させます。結果売却価格は \$10 となります。

WEALTH OF NATIONS OFFICIAL EXPANSION WAR CLOUDS

戦争ルール

★ 軍事ユニット

各国には、新しいユニットタイプとして「軍事ユニット」があります。軍事ユニットは、軍隊とその支援を表す星です。軍事ユニットは、敵との戦争に使用することができます。

相手の領土に侵入したり、相手の産業タイルを占領したり、相手の国旗を制圧したり、ボード上を高速で移動したり、他の軍事ユニットから防衛したりすることができます。

★ ターンの変更点

開発フェーズ

- ★ 軍隊を作る
- ★ 軍隊を3回アクティブする
 - ★ 「戦闘」オペレーション
 - ★ 「征服」オペレーション
 - ★ 「植民」オペレーション

- ★ タイルの移動

生産フェーズ

- ★ 軍隊を作る

軍事ユニット



Bolshevia
ボリシェヴィア



Bharat
ブハラット



Federal Provinces
連邦政府機関



Showa Republic
ショウワ共和国



Arazzaq
アラザーク



Anglica
アングリカ

軍事ユニットの構築

★ 開発フェーズ - 構築

開発フェーズに、労働者キューブ1と電力キューブ1で軍事ユニットを購入することができます。

これはあなたの開発アクションとしてカウントされます。軍事ユニットは必ず自軍のタイルに配置しなければなりません。軍事ユニットは、1回のアクションで、1つのタイルに1つだけ建設することができます。

どのタイルにユニットを配置したかは、旗を90度回転させることで確認できます。1つのタイルに複数の軍事ユニットを配置することができます。



Showa Republic
ショウワ共和国の軍隊ユニットを作る

★ 開発フェーズ - アクティブ

開発フェーズ中、開発アクションとして、あなたは食料キューブ1のコストで最大3回までアクティブすることができます。このアクションは1つまたは複数の軍事ユニットに分割することができます。アクティブされたユニットはマップ上で1だけ移動し、その後軍事オペレーションをおこなうことができます。

☆ アクティブした軍事ユニットは中央のヘクスまたは通行不可能な地形を除いて隣接しているヘクスに移動することができます。

☆ また軍事ユニットを移動させないことを選ぶこともできます。

☆ ユニットは移動と軍事オペレーションを完了した後、次のユニットをアクティブしま

★ 開発フェーズ - 輸送

開発フェーズ中、開発アクションとして、あなたは鉱山タイル1のコストで軍事ユニット1個を輸送することができます。輸送された軍事ユニットは、空いているヘクス、または自軍の駒が置かれているヘクスに移動させることができますが、対戦相手の駒が置かれているヘクスには移動させることができません。

輸送された軍事ユニットは、輸送後定着オペレーションをおこなうことができます。

開発フェーズ - アクティブ例1

NAT



ショウワ共和国 (Showa Republic) は食料キューブを 1 つ消費して軍事ユニットをアクティブさせ、3回まで移動させオペレーションを実行することができます

- ① 軍用ユニット一つをアクティブし、右に移動します
- ② 同じ軍事ユニットをアクティブしブハラット (Bharat) に移動し戦闘を選択します。両ユニットは除去されました。
- ③ 残りの軍事ユニットをブハラット (Bharat) に移動させます。次のフェイズに占拠を選択することができます。

★ オペレーション

アクティブされている軍事ユニットは移動が終了した後、オペレーションを1回おこなうことができます。オペレーションは以下のいずれかをおこないます。

☆「戦闘」オペレーション

☆「征服」オペレーション

☆「植民」オペレーション

また移動を完了した軍事ユニットはオペレーションを実行することができません。

★ 「戦闘」オペレーション

あなたがアクティブさせている軍事ユニットが、対戦相手の軍事ユニットと同じヘクスにある場合、あなたはその軍事ユニットと戦闘をおこなうことができ、それぞれのユニットを除去します。軍事ユニットは常に1対1で除去されます。


☆戦闘を行わず、自分の軍事ユニットを相手の軍事ユニットに預けることもできます。

☆同じヘクスにいる他のプレイヤーの軍事ユニットが2つ以上いる場合、どの軍事ユニットを戦わせるかを選択することができます。

開発フェーズ - アクティブ例2

NAT



 次のターンもショウワ共和国 (Showa Republic) は食料キューブを 1 つ消費して軍事ユニットをアクティブし、さらに攻勢を続けます

- ① ショウワ共和国 (Showa Republic) は軍事ユニットをアクティブし右に移動させ「征服」オペレーションを行います、ブハラット (Bharat) の「旗」を自国の「旗」と置き換え、軍事ユニットを撤去します。
- ② 軍用ユニット一つをアクティブし、右に移動し、オペレーション「植民」を行い、「軍事ユニット」を自国の「旗」に置き換えます。

★ 「征服」オペレーション

あなたが軍事ユニットをアクティブし、その軍事ユニットが相手国の「旗」があるヘクスにあり、産業タイルがない場合、あなたはその旗を「征服」することを選択できます。「征服」するためには、あなたの軍事ユニットと、現在の旗を取り除き、自国の旗をそのヘクスに置き、相手プレイヤーの旗を補給源に戻します。

☆あなたは、相手の旗を征服しないことを選択できます。

★ 「植民」オペレーション

アクティブされた軍事ユニットが、「旗」のないヘクスに存在する場合、「植民」を選ぶことができます。その軍事ユニットを取り除き自国の「旗」と交換します。

★ 防御

プレイヤーが、相手国の軍事ユニットが存在するヘクスに軍事ユニットを移動させた場合、相手国プレイヤーは直ちに「防御」を選択することができます。この「防御」は現在アクティブされている軍事ユニットがオペレーションを実行する前におこなわれ、防御側と移動側の両方のユニットが一つずつ取り除かれます。

★ 産業タイルを動かす

『戦雲 (War Clouds)』を使用する場合、『国富論』ルール P12「産業を動かす」を使用し、以下の変更を加えます。

- ☆ 産業タイルは、自分の旗が1つあるヘクスにのみ移動させることができます。
- ☆ 「産業タイルを動かす」を選択した場合、産業タイルは通常通り移動させますが、「旗」を含む他のすべてのピースは残しておきます。
- ☆ 産業タイルに機械化マーカーがある場合、そのマーカーは破壊され、サプライに戻されます。

★ 生産フェーズ-タイルを占拠する

生産フェーズ中、相手国ブロックに自国の軍事ユニットがいる場合、そのブロックを資源を消費することなく占拠することができます。この場合、生産フェーズの最初に、そのブロックの占拠を宣言しなければなりません。

資源を生産していた場合、ブロックを占拠している軍事ユニット国は、そのブロックの生産量から製品キューブを1つ獲得することができます。

- ☆ ブロック内の軍事ユニット1つにつき、製品キューブを1つ獲得します。
- ☆ ブロックの所有国は、ブロック全体、ブロックの一部、またはブロックを全く生産させないことを選択することができます。
- ☆ 占拠している軍事ユニット国は、常にブロックの所有国より先に製品キューブを受け取ります。
- ☆ ブロック内に異なる国の軍事ユニットが複数存在する場合、それぞれの軍事ユニット国が占拠することを選択できます。
- ☆ もし、ブロックが各国に払う製品キューブを生産できない場合は、順番に1個ずつ生産キューブをとり、順番に支払いを行い全てを配ります。

★ 追加ルールと重要な注意事項

- ☆ 軍事ユニットをアクティブにさせる場合、そのヘクスに留まり、そこでオペレーションをおこなうことができます。
- ☆ 自国の産業タイルの上に相手の軍事ユニットがある場合でも、自国の産業タイルに軍事ユニットを構築することができます。
- ☆ 対戦国の軍事ユニットが存在するヘクスに自国の旗を配置することはできません。

占拠時の生産

連邦政府機関
(Federal Provinces) 鉱山タイルのブロックの真ん中に
ブラハット
(Bharat)の軍事ユニットが1つあります。

3つの鉱山タイルをすべて動かし、合計5個の鉱物キューブを生産します。

ブラハット (Bharat) は鉱物キューブを1つ獲得します。



二人用ゲーム

2人用の「国富論」は、通常のゲームと同じようにプレイしますが、以下のような変更があります。

☆ 各国プレイヤーは18枚の旗を持ってスタートします。

☆ 各国プレイヤーは互いに物々交換することはできません。

すべての製品キューブはマーケットで売買されなければなりません。

オプションルール

基本的な「国富論」のゲームに変化をつけるためのオプションルールを紹介します。

お好きなように組み合わせてください。

限定的取引フェーズ

取引フェーズ中、パスを決めた場合、あなたは退場となりそのフェイズ中これ以上取引アクションを行うことはできません。約束手形の受け取りや返済は、パスに関係なく自由に行うことができます。

「現金のみ」スタート

開始パッケージの代わりに、各国プレイヤーは360ドルの現金と旗を1枚持ってスタートします。各マーケットボードの上2列の井戸をすべて埋めます。スタートプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは自分の旗を1枚ずつボード上に配置します。ゲーム開始は取引フェイズからスタートします。

生産相乗効果

2国のプレイヤーが同種類の産業タイルで完全な「丸」を共有している場合、それぞれのプレイヤーが生産を実行すると、2国のプレイヤーはその共有「丸」から製品キューブを得ることができます。他国プレイヤーが実行しないことを選択した場合でも同様に共有「丸」から製品キューブを得ることができます。



スタートプレイヤーが最初の産業パックを選ばない

このバリエーションでは、スタートプレイヤーは最初の産業パックを選びません。

各プレイヤーは産業タイルを1枚ずつ裏向きでテーブルに置きます。このうち1枚は発電所タイル、1枚は鉱山タイル、残りは農場タイルにします。裏向きのタイルをランダムに並べ、各プレイヤーに1枚ずつ選んでもらいます。

発電所タイルを選んだプレイヤーは最初のプレイヤーマーカーを獲得し、取引フェーズに最初のプレイヤーとなります。ただし、「鉱山タイル」を選んだプレイヤーは、「パッケージの選択」の際にはスタートプレイヤーになります。これらのタイルは忘れずにそれぞれのスタックに戻してください。

計画マットの使用法

各ターンにはいくつかの活動があり、そのほとんどに製品キューブの消費が必要です。
 交易フェーズには、そのターンで使用する製品キューブを獲得します。
 自分の手番を待つ間に、各活動のマスの製品キューブを事前に配置してください。

交易フェーズに、そのターンに必要な製品キューブをすべて調達しておくことは非常に重要です。

トレードしたい製品キューブをここに置けば、他のプレイヤーもすぐに確認することができます。

WARLORDS PLANNING MAT

START OF TURN
 Pass the first player marker to the left.
 Pay \$1 for each preliminary note you are holding.

TRADE PHASE
 Perform 1 of the following trade actions each time around the table.
 - Buy 1, 2 or 3 commodities
 - Sell 1, 2, or 3 commodities
 - Barter with another player
 - Pass

CUBES AVAILABLE FOR TRADE

DEVELOP PHASE

FARM	GENERATOR	ACADEMY	MINE	STORY
ACTIONS	BUILD FLAG	TRANSPORT INDUSTRY TILE	FORCED PLACEMENT	OWAT
MILITARY ACTIONS	BUILD MILITARY UNIT	ACTIVATE MILITARY UNIT (3 TIMED) Activate and conduct Operations: - Battle: Remove both units - Conquest: Replace enemy unit - Seize: Exchange Unit for flag.		

作りたい産業タイルごとに、適切な製品キューブが必要です。

第2版のルールでプレイする場合のみ、この列を使用します。

「戦雲」の場合は、この項目内のすべての行を使用します。

PRODUCE PHASE

FARM Farms do not require food.	GENERATOR Generators do not require energy.	ACADEMY	MINE	FACTORY	BAHK
---	---	----------------	-------------	----------------	-------------

生産フェーズでは、各産業タイルを実行するのに十分な製品キューブを用意することが重要です。

COUNTRY REFERENCE

POLSHEVIA	BHARAT	FEDERATED PROVINCES	SHOWA REPUBLIC	ARAZIAO	ANGLICA
------------------	---------------	----------------------------	-----------------------	----------------	----------------