

1.0 紹介

ローマ内戦は、カエサル派とポンペイウス派の間で起こった有名な戦争です。
プレイヤーはカエサルまたはポンペイウスになって、ローマの覇権を賭けて戦います。

1.1 プレイ人数

このゲームは2人プレイ専用です。
1人がカエサルとなり、もう1人がポンペイウスになります。

1.2 ゲームの勝利

ゲームは5年で構成されます。
各年の最後に、どちらがゲームに勝利したか決定するために「冬季ターン」を行います。
各プレイヤーは自分の友好都市の勝利点の合計と倒した敵のリーダー1つにつき、プラス1ポイントの勝利点を得ます。
ゲームに勝利するためには10ポイント以上の勝利点を獲得しなければなりません。
あるいは、5年終了時に多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。
同点の場合は、ローマを制圧しているプレイヤーの勝利です。
これでも決着がつかない場合はドローとなります。
カエサル側は最初、僅か1勝利点(マッシリア)なのに対してポンペイウスは7勝利点を持った状態でスタートします。
(ローマ、アテネ、ビザンチウム、エフェソスは最初、空白都市です)

1.3 コンポーネント

- ・ゲームボード
- ・ブロック×63(茶:31 緑:31 青:1)
- ・ラベルシート(ブロックに貼ります)
- ・カード×27
- ・ダイス×4
- ・このルールブック

2.0 ゲームの流れ

ゲームは5年で構成され、1年には5ターンあります。

そして1ターンには3フェイズあります。

フェイズの詳細は以下の通りです。

2.1 フェイズ1 - カードのプレイ

カードは27枚あります(コマンドカード×20 イベントカード×7)

各年の最初に、シャッフルして6枚ずつ配ります。

そして、6枚の中から1枚選んで伏せたまま捨て札にします。

つまり、1年で手札は5枚ずつ持ちます

最初に手札から1枚カードを選んで伏せたまま場に出します。

両プレイヤーが出したら、同時にオープンにします。

カードの左上に書かれた旗の数字が移動ポイント

旗の下の丸いシンボルの数が徴兵ポイントです。

より高い移動ポイントのカードをプレイしたプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

重要:移動ポイントが同じ場合はカエサル側がスタートプレイヤーになります

イベントカードには特別なアクションが書かれています。

イベントカードをプレイしたプレイヤーは常に最初に行動します。

両プレイヤーがイベントカードをプレイした場合は、両方とも無効となり

後述のフェイズ2、3の処理等は行われずすぐに次の「カードのプレイ」フェイズに移行します

メモ:

カードは必ずプレイしなければなりません状況に応じて小さい移動ポイント 徴兵のカードをプレイすることはかまいません。

またカードは次の年に持ち越すことはできません。

7枚のイベントカードには、ローマの有名な神の名が付けられています。これらのイベントカードの内容は、通常のルールを破るものが含まれます。

2.2 フェイズ2 - コマンドの実行

カードに書かれた移動ポイントと徴兵を使って、順番に行動します。

移動:グループ(1つの場所に置かれたブロックのカタマリ ※一部も可)を1つ選んで1-2都市、動かすことができます。

海軍は1-2マス、海を移動することが出来ます。

攻撃や、増援(ルール6. 14)を行う場合は1都市、海軍は1マスしか移動できません。

また、敵のブロックが置いてある都市に入った場合は、必ずそこで止まらなければなりません。

徴兵:徴兵ポイント1ごとに、ボード上の任意のブロックに兵力を1レベル増強できます。

あるいは、ストックからブロックを1つ選んで兵力1でボード上に配置できます。

必ず、移動→徴兵の順に実行します。

2.3 フェイズ3 - 戦闘

戦闘は敵対するブロック同士が、同じ都市 海に入った場合に発生します。

スタートプレイヤーが 定した順序で、戦闘は1つずつ解 されます。

3.0 軍隊

ラベルをブロックの表面に貼り付けます。
ブロックに対してまっすぐ貼り、しっかりと圧迫してください。

	ブロック	ラベル
カエサル	茶	赤
ポンペイウス	緑	黄土色
クレオパトラ	青	青

つまり整理すると

- ・1ゲーム = 5年
- ・1年 = 5ターン(各年の最初に配られる手札5枚を全てプレイします)
- ・1ターン = 3フェイズ

となる

3.1 ブロックの情報

3.11 兵力

ブロックを立てて置いたとき、一番上のローマ数字が兵力(I-IV)を表します。
兵力は戦闘のとき、振ることのできるサイコロの数になります。
例:兵力IVなら、サイコロ4つ戦闘で攻撃を喰らってしまうと、ブロックを90度回転させることによってブロックの兵力を減らされてしまいます。

3.12 戦闘の処理

戦闘ランクは文字と数字によって示されます。※例えば、"A2"、"B3"などアルファベット文字は、そのブロックの戦闘処理の順番を示します。

最初に全ての"A"ブロック、次に全ての"B"ブロック・・・という具合です。

同じ場合は、防御側が最初の戦闘ラウンドを実行します。

数字(火力)は、攻撃を成功させることができるの最大のダイス目を示します。

例:A3ならダイス目が3以下、つまり振ったダイスのうち1、2、3の目が出たダイスが攻撃成功(ヒット)となる。
つまり、ダイスを4つ振って出た目が、6、1、4、3なら2回、攻撃が成功(ヒット)したことになる。

3.13 都市名

ブロックをストックから配置するとき、配置可能な都市名が書かれているものがあります。

3.2 ブロックの種類

3.21 指導者たち

両陣営は指導者ブロックを3つずつ持っています。

カエサル側：Caesar, Antonius, Octavian

ポンペイウス側：Pompey, Scipio, Brutus

ゲームスタート時はリーダー2人ずつで始めます。

リーダーが倒されたときのみ、3人目のリーダーが登場します。

3.22 部隊(Legions)

部隊はイーグルのアイコンによって示されます。

そしてそれらはブロックの左上にIDナンバーが振られ、下部に徴兵可能な都市名が書かれています。

部隊は戦闘ランクを持ち、より強い部隊であるほど高い数字が表示されています。

3.23 歩兵部隊(Auxilia)

両陣営は4つの歩兵部隊(軽装歩兵×2、弓歩兵×2)を持ちます。

これらの部隊は、任意の友好都市で雇うことができます。

3.24 騎兵部隊(Equitatus)

騎兵隊の戦闘ランクにはB2とB3があり、特定の友好都市でのみ雇うことができます。

ボード上のそれらの都市の近くには騎兵隊のシンボルが描かれています。

カエサルは4つの騎兵隊を持つのに対して、ポンペイウスの騎兵隊は3つですが

ポンペイウスだけはゾウ部隊を1つ持ちます。

3.25 投石器部隊(Ballista)

両陣営は1部隊ずつ、投石器を持ちます。

これらは、攻撃時と防御時でことなる戦闘ランクを持ち、任意の友好都市で作ることができます。

3.26 海軍部隊(Navis)

両陣営は5部隊ずつ海軍を持ちます。海軍の戦闘ランクは「D」です。

この部隊は陸上戦において、極端に弱いです。

海軍はボード上でシンボルが描かれた港でのみ、作ることができます。

3.27 クレオパトラ(Cleopatra)

クレオパトラはエジプト軍を代表して表され、戦闘ランクはC1です。

彼女はルール上、リーダーではありません。

クレオパトラはポンペイウス側でスタートしますが、カエサル側につくこともあります。

戦争の霧・ゾウ

戦闘を行うとき以外は、ブロック(部隊)はボード上に立てて置きそれが何の部隊であるか、相手に見えないようにします。

ローマ人は特に優れた騎手ではありませんでした。

少なくとも貴族階級との連携はうまくいっていませんでした。

そのため後期共和国時代では、騎兵隊は通常ガリア人を中心とした非ローマ人で構成されていました。

カエサルは彼の護衛、ガリア人との戦闘においてゲルマン人騎兵隊を用いました。

ポンペイウスはゾウ部隊のブロックを1つ持ちます。

しかしカエサルは、ゾウは弱くコントロールが難しいと考え、用いませんでした。

4.0 ゲームボード

ゲームボードには地中海とその周辺地域が描かれています。
カエサル側のプレイヤーはマップの北側に、ポンペイウスは南側に座ります。

4.1 ロケーション

ブロックは都市、または海上に置かれなければなりません。
また海軍は海上か港町に置かれなければなりません。

4.2 都市

11の都市は、1または2の価値(勝利点)を持ち、トータルで13勝利点になります。
これらは、勝敗を 定するための最も重要な要素です。

4.21 都市の支配

都市の支配状態は以下の通りです。
友好都市：味方のブロック1つ以上で占領している都市
敵対都市：敵プレイヤーの友好都市
空白都市：どちらのプレイヤーのものでもない都市
紛争都市：両方のプレイヤーのブロックが置かれ、戦闘の解決を待っている都市
重要:ブロックが移動したら、すぐに支配状況も変わります
ブロックが無くなった都市は、すぐに空白都市になり、両プレイヤーのブロックが
同じ都市に置かれれば、ただちに紛争都市になります。

4.3 街道

街道は都市と都市を結び、いくつかの街道には歴史にちなんだ名前がつけられています。
ブロックは、これらの街道を通じて移動します。

4.31 街道の種類

街道には主要街道(実線で描かれています)と補助街道(点線で描かれています)があります。
ゲーム中において、1回の手番で主要街道は4ブロックまで通ることが出来ますが補助街道は2ブロックまでしか通れません。

4.32 海峡

ボード上には4つの海峡があり、薄い青の両矢印が描かれています。
通常は2つの陸軍ブロックが海峡を横断できますが、もし対岸の都市が敵に占領されている場合は1つの陸軍ブロックしか移動させることができません。
海軍の移動の際は海峡は無視されます。海峡の両側の都市の支配状況は海軍および、陸上部隊の海上移動に対して影響を及ぼしません。

4.4 海域

ボード上には9つの海域があり、これらは海軍によってのみ支配されます。
友好海域：味方の海軍1つ以上で占領している海域
敵対海域：敵プレイヤーの友好海域
空白海域：どちらのプレイヤーのものでもない海域
紛争海域：両方のプレイヤーのブロックが置かれ、戦闘の解 を待っている海域
都市と同様に、海域の支配変化は海軍ブロックの移動とともにすぐに変わります。

4.41 島

コルシカ(Corsica)、サルデーニャ(Sardinia)、シチリア(Sicilia)、クレタ(Creta)、キプロス(Cyprus)は支配することができますが、それ以外の島は支配できません。海岸線にある都市はすべて港ですが、海軍の建造は船のシンボルが示された港でしか行えません。また、海上境界線上の港は2つの海域へのアクセスを可能にします。例外的にウティカとクレタは3つの海域へ隣接しています。

戦場

戦争の主要な戦場が地図上に描かれています。赤はカエサルが勝利した戦いで、緑はポンペイウスが勝利した戦いです。

イベントカード

アポロ (APOLLO)	<p>太陽神アポロは、敵が直前の手番でプレイしたカードをコピーして使用する力を与えます。</p> <p>そのカードがイベントカードであるならば、正確にそれをコピーします。</p> <p>※先攻後攻の判定もコピーしたカードの移動ポイントで判定します</p> <p>このカードは各年の最初のフェイズ1では使用できません。</p>
ジュピター (JUPITER)	<p>神々の王は、あなたの友好都市に隣接する都市の敵軍ブロックを1つ離反させることができます。</p> <p>そのブロックは、あなたの友好都市に移動し、あなたのブロックとして扱います。</p> <p>※もし倒されてしまった場合は相手のストックに戻します。</p> <p>しかし、海軍と指導者は離反させることができません。</p> <p>もし選んだ場合は、それらの兵力レベルを1下げます(除去されることになったとしても)。</p> <p>※クレオパトラはリーダーではないので、離反させることができます</p>
マーズ (MARS)	<p>戦争の神は不意の攻撃を仕掛けます。</p> <p>グループを1つ選んで隣接する都市へ移動させます。</p> <p>移動先の戦闘で、そのグループ内のすべてのブロックは先制攻撃を仕掛けます。</p> <p>あとのラウンドの戦闘は通常通り処理します。</p> <p>※海軍および海上の移動はできません</p>
マーキュリー (MERCURY)	<p>神のメッセンジャーは1つのグループを2つ移動して攻撃、または3つの都市を移動できます。</p> <p>※海軍および海上の移動はできません</p>
ネプチューン (NEPTUNE)	<p>海の神は海戦および、海岸線の戦いを好みます。</p> <p>※このイベントカードの効果は、海軍用のマーズ(MARS)です</p>
プルート (PLUT)	<p>死の神は大きな戦闘を好みます。</p> <p>グループを1つ選んで隣接する都市または海域へ移動させます。</p> <p>街道を移動可能なグループ内のブロックの個数が以下の通りに増加します。</p> <p>主要街道：6ブロック 補助街道：3ブロック 海峡：2ブロック</p> <p>※ただし紛争を発生させる以外の移動では通常の移動制限が適用されます</p> <p>※海軍および海上の移動はできません</p>
バルカン (VULCAN)	<p>火神による、きまぐれな火山噴火。</p> <p>敵のグループを1つ指定して、そのグループ内の全てのブロックの兵力レベルを1ずつ下げます。</p> <p>兵力レベルがIのブロックは、除去されます(指導者ブロックであっても)。</p> <p>※海上の海軍は影響を受けません</p>

5.0 ブロックの配置

最初に、別図の通りにブロックをボード上に配置します。

初期兵力レベルは、それぞれのブロックの最大値が上になるように置きます。

5.1 部隊ストック

初期配置で余ったブロックは、それぞれの手元に立てて(内容が相手に見えないように)置きます。

手元のストックから、ボード上にブロックを配置するためには徴兵ポイントが必要です。

指導者以外のブロックは除去されたら手元のストックに戻します。

※指導者が除去された場合は、勝利点として相手プレイヤーに渡します

除去されて手元に戻されたブロックは、その年の間はオープンにしておきます。

これらのブロックは次の年になるまで、配置することはできません。

5.2 自由配置

初期配置が終わったら、ボード上のブロックを自由に交換配置することができます(オプションルール)

ただし、

- ・ストックと交換はできない
- ・1つの都市に配置されるブロックの個数を、初期配置時と変えてはいけない

6.0 コマンドフェイズ

プレイしたカードの移動ポイントが大きいプレイヤーから移動、徴兵のアクションを行います。
その次に、同様に後手のプレイヤーが移動、徴兵を行います。

6.1 グループの移動

コマンドカードにはI-IVまでの移動ポイントが書かれています。
移動ポイントを使って、1つの場所(都市/海域)から任意のブロックを隣接する場所へ移動できます。
ブロックはそれぞれ、異なる方向へ移動させることができます。
敵のブロックがある都市への移動(戦闘もしくは、グループの再編)でなければ、さらに1つ移動することができます。
2つ以上の場所を移動して紛争場所に入れることはできません。
また、同様に2つ以上の場所を移動した場合は、自分のブロックが置いてある場所(友好都市、友好海域)で止まることはできません。(通過することはできる)
ブロックの移動が終わったら、もうそのブロックを移動させることはできません。(退却と再編を除く)
移動が終わったブロックは、そのことが分かるように倒して(伏せて)おきます。
※次のターン(カードプレイ)からは動かすことが可能になります

6.11 移動制限

街道の種類によって、通過できるブロックの数が異なります。

主要街道	4ブロック
補助街道	2ブロック
海峡	1ブロック(対岸の都市に相手プレイヤーのブロックがある場合、つまり紛争になる場合) 2ブロック(対岸の都市が空白か、友好都市である場合)

例:
最高で4ブロックまで、Genua から Rome へ移動できます。
Ravenna から Rome までは1-2ブロック移動できます。

6.12 攻撃

敵のブロックが居る都市 海域に入ると戦闘になります。
このとき、侵入したプレイヤーが攻撃側で、もう片方のプレイヤーが防御側になります。
攻撃は隣接する都市からのみ、仕掛けることができます。
複数の都市から別々の街道を使って攻撃することもできますがその場合は、移動ポイントもそれぞれに必要なになります。

6.13 部隊の足止め

攻撃側の主攻撃 (7.3参照) の部隊数と同じ数だけ、防御側の部隊ブロックはその場に足止めされます。
防御側の部隊ブロック数の方が多い場合は、どの部隊を足止め状態にするか防御側が選択することができます。
足止めされていない部隊は、隣接する空白地 友好地域へ移動できます。

例:
防御側は5部隊でローマを守ります。
攻撃側は4部隊をジェノバから、2部隊をラベンナから送り込みます。
このとき攻撃側はラベンナの2部隊を予備軍であると宣言しました。
ジェノバからの4部隊が主攻撃部隊なので、ローマを守る5部隊のうち4部隊を足止めすることができます。(どの4部隊が足止めされるかは防御側が選択できる)
しかし、防御側の1部隊はフリーとなり自由に移動が可能になります。

6.14 援軍の派遣

スタートプレイヤーの移動アクションによって、紛争地域が発生した場合、防御側は移動ポイントを使って援軍を送ることができます。(足止めされている部隊は除く)

援軍は隣接した都市 海からのみ可能で、それらは紛争地で予備軍となります。

6.15 スタッキング

1つの都市 海域には、いくつでも部隊ブロックが入ることができます。

ただし、毎年の終わりにやってくる冬季ターンのときには都市に置けるブロック数に制限が発生し、置ききれないブロックは手元に戻されます。

6.2 海軍の移動

海軍は港から隣接した海域、または海域から隣接する別の海域へ移動します。

港から別の港へ直接移動することはできません。必ず海域を経由して移動します。

陸上部隊と同じ都市(港)に居るとき、海軍はそのグループの動きの一部として海域へ移動することが出来ます。

海軍も陸上部隊と同じく1マス動かしただけの場合は敵のブロックを攻撃できますが、2マス動かしただけの場合は、攻撃することができません。

攻撃を実行したとき自軍に陸上部隊と海軍両方を含んでいる場合はどちらが主攻撃となり、どちらが予備軍(Reserve)となるのかを宣言しなければなりません。

6.3 陸上部隊の海上移動

陸上部隊は港から、1つ以上の友好海域を横断して別の友好都市(港)

もしくは空白の港へ移動することが出来ます。

コストは1ブロック(陸上部隊)につき、1移動ポイントです。

この方法による移動は、他のどの移動よりも先に行わなければなりません。

ゆえに、移動するのに使用する海域すべてが、事前に友好海域になっていなければなりません。

陸上部隊は、陸上と海上を同時に移動することはできません。

陸上部隊の海上移動を行った場合はコマンドフェイズの間、横断した友好海域ごとに海軍ブロックを1つ残さなくてはなりません。

隣接した海域が友好海域である場合は、紛争中の港に居る足止めされていない陸上部隊は海上移動を実行することができます。

6.4 徴兵

コマンドカードには1-3の徴兵ポイントが書かれています。

このポイントを使用して、以下のことが実行できます。

・1ポイントの使用につき、都市(港)に置かれている任意の部隊の兵力レベルを1上げる

※つまり、海上に居る海軍の兵力レベルを上げることはできない

・1ポイントの使用につき、手元のストックからボード上の都市に兵力レベルIで配置する

指導者ブロックは、どんな友好都市にも配置できます。

部隊(Legions)は、指定された都市(友好都市である必要があります)にのみ、配置できます。

騎兵部隊/ゾウ部隊(Equitatus/Elephant)も、部隊(Legions)と同じく

指定された都市(友好都市である必要があります)にのみ、配置できます。

歩兵部隊/投石器部隊(Auxilia/Ballista)は、任意の友好都市に配置できます。

海軍(Navis)はシンボルが描かれた友好都市(港)に配置できます。

空白都市、もしくは紛争都市に対して徴兵ポイントを使用することはできません

7.0 戦闘

7.1 戦闘処理の流れ

戦闘処理は全ての移動が終わった後、1つずつ解 されます。

スタートプレイヤーは戦闘処理を行う都市を めます。

戦闘処理が開始されるまで、お互いの部隊(ブロック)は公開されません。

(予備軍以外の)部隊は、公開した後、前方に少し出して予備軍では無いことを示します。

戦闘処理が終わったら、部隊を再びまっすぐに立てて置きます。

そして、スタートプレイヤーは次の紛争都市を選択します。

7.2 戦闘ラウンド

部隊(ブロック)単位で、1攻撃 2退却 3パス のいずれかを選択します。

ただし、最初の戦闘ラウンドでは退却できません。

戦闘ラウンドの順番は、各部隊(ブロック)の戦闘ランクで まります。

戦闘ランクのアルファベット順(A→B→C→D)で戦闘ラウンドは回ってきます。

もし同じランクの場合は、防御側が優先されます。

すべてのAランクの部隊が行動した後、Bの部隊に戦闘ラウンドが回ってくるといった具合です。

全ての部隊が行動したら、1ラウンド終了となります。

戦闘ラウンドは最大で4ラウンド行われます。

ただし、攻撃側の部隊は4ラウンド目は必ず退却しなければなりません。

7.3 戦闘予備軍

2つ以上の街道を使って攻撃している場合は、そのうちの1つを主攻撃と宣言しなければなりません。

他の街道で移動してきた舞台は予備軍となります。

スタートプレイヤーが起こした紛争に対して、後手番プレイヤーが戦力を増強するために送り込んだ部隊も予備軍になります。

予備軍は最初の戦闘ラウンドでは、攻撃、退却、損害適用はできません。第2ラウンド開始時にブロックを公開して到着します。後は通常通りです。

7.31 部隊の混乱

最初の戦闘ラウンドで、主力部隊（第1ラウンドに戦闘している部隊、つまり予備軍以外）がすべて除去されてしまったら予備軍は混乱状態に陥ります。

混乱状態の部隊は、すぐに兵力レベルを1つ失って、その後通常の戦闘ラウンドに入ります。

ただし防御側の主力部隊が全て除去された場合は、残りの戦闘ラウンドにおいて攻撃側と防御側が入れ替わります。

つまり、紛争を起こした(侵入した)プレイヤーが防御側になります。

7.4 攻撃の成否(ヒット)

戦闘ラウンドで攻撃することを選択した部隊は、その部隊の兵力レベルI-IVと同じ数のサイコロを振ります。

部隊の火力(戦闘ランクの数字部分)以下の目が出たサイコロの数と同じだけ攻撃が成功(ヒット)したことになります。

例:

カエサル(兵力レベルIII)の場合は、サイコロを3つ振ります。

戦闘ランクは「A3」です。

なので3以下(1、2、3の目)が出たサイコロ数が、攻撃の成功数になります。

攻撃対象の敵部隊を選ぶことはできません。

敵部隊ブロックの中で、最も兵力レベルが高い部隊に攻撃したことになり

その部隊の兵力レベルを1下げます。

これを、成功したサイコロ数と同じだけ行います。

兵力レベルがトップタイの場合は、攻撃を受けた側がどれを減らすか選択できます。

兵力レベルIの部隊が攻撃を受けた場合は、手元のストックにブロックを戻します(除去)。

ただし、それが指導者ブロックの場合は勝利点として相手プレイヤーに渡します。

攻撃の成功処理は同時ではありません。

常に最大兵力レベルの部隊を1つずつ調べながら処理します。

7.41 ゾウ部隊

7.41.1 概要

ゾウ部隊は、兵力レベルIIとIVの2つだけを持ちます。

この部隊は強力ですが、もろさも持ち合わせているのです。

7.42 投石器部隊

7.42.1 概要

この部隊は、防御側のときだけ"B4"で戦います。

攻撃側のときは"D4"になります。

7.5 除去された部隊について

7.5.1 概要

除去されたブロックは手元のストックに戻され、仰向けにして置きます。

この年では、そのブロックを配置することはできません。

7.51 指導者ブロック

7.51.1 概要

除去された指導者ブロックは、トロフィー(1勝利点)として相手に渡します。

指導者を失ったプレイヤーは、3番目の指導者コマを配置できるようになります。

7.52 クレオパトラ

7.52.1 概要

クレオパトラはどちらのプレイヤーの側にもつきます。

戦闘で彼女が除去されたときは次にクレオパトラの戦闘ラウンドが回ってきた時に、すぐに相手プレイヤーの部隊として兵力レベルIで加わります。

毎年の冬季ターンの間は、彼女はアレキサンドリアに戻らなければなりません。

7.6 退却

7.6.1 概要

それぞれのブロックは、2回目以降の戦闘ラウンドで退却を選択することができます。

退却しなければならないとき、それが出来ない場合は除去されます。

7.61 退却の制限

7.61.1 概要

街道を通過できる部隊数の制限はそれぞれの戦闘ラウンドごとに退却時にも適用されます。6.11を参照

退却先は空白地か友好都市/海域でなければなりません。

海峡を使って退却するときは1戦闘ラウンドにつき1部隊までです。

7.62 攻撃側の退却

7.62.1 概要

攻撃側は、第2戦闘ラウンド以降で退却することができ、第4戦闘ラウンドでは必ず退却しなければなりません。

部隊は隣接する友好都市に退却することが出来ます。 攻撃時に使用したルートが空白地であれば、そこにも退却できます。

7.63 防御側の退却

7.63.1 概要

攻撃側と同じく、第2戦闘ラウンド以降で退却することができます。

防御側は隣接する任意の空白もしくは、友好都市へ退却できます。

7.64 海域への退却

隣接した海域が友好海域であるならば、陸上部隊を海上ルートで退却させられます。

1戦闘ラウンドにつき1部隊まで、海上ルートを使って退却させられます。

退却先の港は友好都市でなければなりません。

海上ルートを使って退却する場合、通過できる海域は1つだけです。

両プレイヤーともに、隣接する友好海域と港を持っているなら両プレイヤーとも退却することができます。

7.7 部隊グループの再編

戦闘終了時、勝者は部隊グループの再編成をすることができます。

予備軍を含む、全ての勝者側の部隊ブロックは隣接する空白もしくは友好都市へ移動できます。

街道の通過制限は通常通り適用されます。

ただし、海域ルートは使用できません。

7.8 海戦

海戦の処理は陸上戦とほとんど同じです。

自分の海軍と敵の海軍が同じ海域に入ったとき海戦になります。

陸上戦と同じく、第4戦闘ラウンドで攻撃側は退却しなければなりません。

7.81 海岸線の戦闘

攻撃側も防御側も、港での戦闘に海軍部隊を参加させることができます。

海軍は隣接する海域からのみ、紛争中の港へ移動して戦闘に参加することができます。

7.82 海軍の退却

■攻撃側の海軍の退却

→隣接する友好海域もしくは友好都市もしくは、攻撃を開始する前に居た空白地域へ退却できます。

■防御側の海軍の退却

→隣接する任意の空白もしくは友好海域/港へ退却できます

退却しなければならないとき、できないならばその海軍は除去されます。

7.83 海軍グループの再編

戦闘の勝者は隣接する任意の空白もしくは友好地域(海域/港)へ移動できます。

8.0 冬季ターン

手札の5枚のカードが全てプレイされたとき、1年が終わります。

年の終わりに、勝者を定する冬季ターンが起こります。

次の手順で冬のイベントを行ってください。

8.1 クレオパトラの帰還

クレオパトラを現在の兵力レベルのまま、アレキサンドリアへ移動させます。

※アレキサンドリアを敵が支配している場合、クレオパトラは敵陣営に現在の兵力レベルのまま加わります。

8.2 海軍の帰還

すべての海軍を同じ海域の友好都市(港)へ動かします。

友好都市へ戻ることができない海軍は解散(除去)されますが

次の年以降で、その海軍ブロックを徴兵ポイントを使用して配置できます。

8.3 冬の制限

冬季ターンでは、1つの都市に最大で3部隊(ブロック)まで置くことができます。

しかし、この制限は都市に勝利点がついていれば、その数字だけ増加します。

例:

Genua は勝利点が無いので3ブロックまでです。

Massila は1勝利点なので、 $3+1=4$ ブロックまでです

そして Rome は2勝利点なので、 $3+2=5$ ブロックまでです

この制限に入りきらない部隊(ブロック)は解散され手元のストックに戻されます。

しかし次の年以降で、そのブロックを徴兵ポイントを使用して配置できます。

8.4 勝利

もし、ここで勝利条件を満たしていれば、そのプレイヤーが勝利します。

→10勝利点を獲得しているプレイヤー

5年目が終了した場合は、より多くの勝利点を持っているプレイヤー

8.5 解散

プレイヤーは任意の部隊ブロックを解散して手元に戻すことができます。

次の年以降で、そのブロックを徴兵ポイントを使用して配置できます。

8.6 次の年へ

全ての仰向け(オープン)になっている手元のブロックを、再び立てて置きます。

全カード(27枚)をシャッフルして、6枚配りそのうち1枚を伏せて捨て札にします。

おまけ - ゲームのおおまかな構成

1ゲーム (5年)	1年	1ターン	フェイズ1 - カードのプレイ	カードを1枚ずつ伏せて出して同時にオープン
			フェイズ2 - コマンドの実行	移動ポイントと徴兵ポイントの使用
			フェイズ3 - 戦闘	4戦闘ラウンドを処理する(紛争地域がある場合のみ) 戦闘ランクA→B→C→Dの順にブロック(コマ)単位で次の3つの中から選択する。 1.攻撃(ダイスを振る) 2.退却(最初の戦闘ラウンドでは選択不可) 3.パス
		1ターン	3フェイズ	
		1ターン	3フェイズ	
	1年	1ターン	3フェイズ	
		1ターン	3フェイズ	
		1ターン	3フェイズ	
		1年	5ターン	
	1年	5ターン		
1年	5ターン			
1年	5ターン			

訳者:たっくん

※この和訳をコピーするなどして営利目的で使用しないで下さい

※個人利用のみとして下さい

※間違い等がありましたらご連絡いただければ幸いです

※本ルールブックはメーカー非公式の私訳です。問い合わせ等はお遠慮下さい

(公開にあたりメーカーから許諾を得ています)

©copyright 2011, Columbia Games, Inc.

[たっくんのボードゲーム日記](#)