

# ANCIENT WARS

## MINI GAME

エンシャント・ウォーズ

ミニ・ゲーム

## システムルール

### 1.0 コンポーネント

このミニゲームには以下が含まれています。:

- 40 個のコマ(ユニット)
- 18 枚の戦役カード
- 1 枚の 11"×17"のマップ
- ルールとシナリオのシート

もし付属品が不足していたり破損していた場合は、下記に連絡するか、

Decision Games, Mini Game Support,  
PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390-1598.

オンラインでゲームを購入した下記サイトに登録してください。

www.decisiongames.com

プレイヤーは 1 個以上の 6 面体ダイス(5 個が望ましい)を用意してください。

### 2.0 イントロダクション

エンシャント・ウォーズは共和制及び帝政ローマ時代の戦役を扱ったウォーゲーム・システムです。

2 人のプレイヤーがローマと蛮族を担当します。各プレイヤーは、軍事組織や部族の兵士を現す“ユニット”と呼ばれる厚紙製のコマを受け取ります。プレイヤーは自軍のユニットを移動させ、それらをもって戦闘をさせます。

各プレイヤーは一組の戦役カードを持ちます。プレイヤーは、新しいユニットを徴募したり、マップ上の軍勢を移動させたり、特別な行動を取らせるためにこれらのカードを使用します。敵軍が同じスペースにいれば、戦闘が発生します。

このゲームには、簡単なウォーゲームをプレイする標準ルールと、よりリアリズムと難易度を提供する上級ルールの二つのレベルがあります。

ウォーゲームを始めたばかりのプレイヤーは、上級ルールにトライする前に、標準ルールだけを読んで、1,2 回ゲームをプレイしてみてください。

どの特定のシナリオルールも、常にこの標準ルール内のルールに優先されます。

### 3.0 マップ

ゲームマップは題材となる戦役が発生した地域を表しています。

マップには以下の特徴があります。

#### スペース

あなたのユニットがいる場所です。地形効果表(TEC)には、異なる種類のスペースが記載されています。

一般的には、陸地と海の二種類のスペースがあります。

#### ルート

これらはスペースをつなぐ線です。プレイヤーは、ルートを通ってのみユニットを移動できます。陸地と海の両方に、許される移動の方法が異なるルートがあります。

#### 地理的障害

これらは該当するエリアへ出入りする移動を制限します。

#### 徴募ボックス

プレイに使用しない、戦闘やその他のゲーム中のアクションにより除去されたユニットを配置します。これらのユニットは、戦役カードにより徴募され、マップ上に配置されます。

#### コマ

厚紙製の四角い紙片をユニットと呼びます。シナリオルールにて、これらのセットアップに関する更なる情報が提供されます。以下のゲーム上の定義が、各種コマに適用されます。

#### 友軍ユニット

一方のプレイヤーによりコントロールされるユニットです。

#### 敵ユニット

もう一方のプレイヤーによりコントロールされるユニットです。

各コマは以下の情報を持ちます。各ユニットには大きな数字が印刷されています。これはユニットの戦力、つまりそのユニットが戦闘に関する効果です。各コマは、識別子も持っています。これは歴史上の軍団番号、部族の名称、指揮官の名前、またはその他いくつかの、そのユニットを識別するための情報です。



#### 指揮官

これらは特別なユニットであり、上級指揮官とその警護隊や従者の一団を表しています。特別な階級を持つ“最高指揮官”もいます。

#### カード

ゲームには、後述するそれぞれの陣営用に一組の戦役カードが含まれています。(戦役カードを参照)

### 4.0 勝利条件

各シナリオでは、一方または両方のプレイヤーに対して特定の勝利条件が詳述されます。

一般的には、プレイヤーは勝利条件を満たすことが出来なければ、敗北します。

## 5.0 プレイの仕方

ゲームは以下の設定により定義されます。

### 5.1 ターン

ゲームはターン数分プレイされます。  
ターンは、ターンレコードトラック上で記録されます。

### 5.2 プレイ・シーケンス

各ターンの間、プレイヤーは以下に記載されている“フェイズ”の順番にプレイ手順の詳細に従います。

#### ローマ軍ターン

##### 1) 戦役カードフェイズ:

ローマ軍プレイヤーは、ローマ軍デッキから戦役カードを 1 枚引き、記載されている内容を実行します。

##### 2) 徴集フェイズ:

カードにローマ軍ユニットの“徴集”(Recruited)が指示されているならば、直ちにユニットをマップ上に配置します。

##### 3) 行軍フェイズ:

ローマ軍プレイヤーは、移動ルールにより軍隊を移動させることができます。

##### 4) 戦闘フェイズ:

ローマ軍ユニットが蛮族ユニットと同じスペースにいるなら、それらのローマ軍ユニットは戦闘ルール(後述の戦闘ルールを参照)によって戦わねばなりません。

#### 蛮族ターン

##### 5) 戦役カードフェイズ:

蛮族プレイヤーは蛮族デッキから戦役カードを 1 枚引き、記載されている内容を実行します。

##### 6) 徴集フェイズ:

カードに蛮族ユニットの“徴集”(Recruited)が指示されているならば、直ちにユニットをマップ上に配置します。

##### 7) 行軍フェイズ:

蛮族は、彼らの軍勢を移動ルールによって移動させます。

##### 8) 戦闘フェイズ:

蛮族ユニットがローマ軍ユニットと同じスペースにいるならば、それらの蛮族ユニットは戦闘ルールによって攻撃せねばなりません。

##### 9) ターン終了フェイズ:

次のターンに進めます(ターンマーカをターンレコードトラックの次のマスに移動する)。プレイ手順の最初に戻り、ローマ軍ターンから開始します。

## 6.0 戦役カード

プレイヤーはプレイ・シーケンスに基づき戦役カードを引いて、そのカードをプレイします。

プレイヤーは、内容がわからないようにデッキの一番上(裏返している)から引き、それを表にします。

そのプレイヤーターンの終了時に、引かれたカードは捨て札の山に表にしたまま置かれます。

捨て札は、リシャッフルを許可されるまで別の山に表にしたまま分けておきます。(以下参照)

**注意:**ある時点で有効となるのは 1 枚のカードのみです。

## 6.1 戦役カードの説明

戦役カードには以下の情報が書かれています。

### 徴集(Recruit)

これは新規または再編されたユニットがマップ上に到着することを表します。

### 移動(Movement)

これは移動できるユニットの種類と、何スペース移動できるか、を表します。

### 艦隊移動(Fleet Moves)

これはこのターンに移動を試みることができる艦隊の数を表します。

### イベント(Event)

これはプレイヤーに特別な特典や、時々ペナルティを与える指示です。

指示されたイベントは、このターン中の記載されているセグメントで発生します。

**例:**あるイベントに“徴集フェイズ”と書かれている場合、そのプレイヤーターンの徴集フェイズ中に実行されます。

### 除去(Remove)

あるカードに“プレイから取り除く”と書かれている場合、一度そのカードを使用した後は脇によけておき、リシャッフル時にも二度とデッキには戻しません。

## 6.2 リシャッフル

全てのカードが捨て札となった場合、これら捨て札は、新しい山札とするために見えないようにリシャッフルされ、新しいデッキとなります。

プレイヤーの総指揮官が理由を問わず殺害された場合も、直ちに全ての捨て札を山札に混ぜてリシャッフルします。

## 7.0 イベント

イベントは、カード上にて詳細が説明されます。

プレイヤーは、引いたカードに記載されたイベントを注意して読んでください。

カード・プレイは似ていますが微妙な違いがあります。

### 直ちに(Immediately)

この指示はカードが引かれたら直ちに実行されなければなりません。

### 戦闘ボーナス(Battle Bonus)

プレイヤーがそのターンの戦闘フェイズ中に攻撃を行う場合に戦闘能力に関するいくつかの特典が与えられます。

### その他(Other)

これらは、カード上で説明される特別な指示です。

### 特別な場合(Special Cases)

いくつかのイベントは、特定かつ興味深い方法でルールを回避することができ、カード上に説明されます。

## 8.0 徴集

徴集ユニットは、そのプレイヤーのターンの徴集フェイズの間に配置されます。

カードに徴集が明記されていれば、当該ターンのプレイヤーは、リクルートボックスからユニットを受け取り、それらをマップ上に配置します。  
徴集可能なユニットの種類に関する規定は、各カードに記載されています。

徴集を行えるスペースについては、シナリオルールに明記されています。  
リクルートボックス内にユニットがなかったり、マップ上に使用可能なマップスペースがない場合、ユニットを受け取ることはできませんし、徴集ユニットをターンからターンへ蓄積することもできません。  
リクルートボックス内のユニットは、まだプレイに参入していないものか、プレイ中に除去されてこのボックス内に置かれたものかのどちらかであり、(戦役カードの指示により)再配置可能となります。

## 9.0 陸上ユニットの移動

プレイヤーは、彼のゲームターンの移動フェイズ中に彼のユニットを移動します。  
ユニットの種類とそれらが移動できる距離(スペース数)は、引かれた戦役カードで決定されます。  
戦役カードに“全で”と書かれている場合、そのプレイヤーの全ユニットがそのターンに移動できます。  
戦役カードに識別子や種類によりユニットの種類が明示されている場合、それらのユニットのみが、そのターンに移動できます。

一つ以上の種類のユニットが挙げられている場合、これらの種類の全てが移動できます。

**例:**ローマ軍カードに“騎兵移動=3”かつ“軍団移動=2”と書かれている場合、これはローマ軍プレイヤーが、続く移動フェイズに全ローマ軍騎兵を3スペースまで、全ローマ軍団を2スペースまで移動できることを意味します。

移動可能なユニットは、引かれた戦役カードに表記されている数まで、任意の方向に線で結ばれた連続するスペースを、移動させることができます。

移動は常に任意であり、ユニットは決して移動を強制されません。

ユニットは、1ターンの間に許可された分より多く移動させることはできません。

**例:**ローマ軍プレイヤーは、1つの軍団を1または2スペースまでしか移動させることができず、3スペースまで移動させることはできません。

更に、ユニットは、スタックとして一緒に、また個別の一つずつ移動できます。

しかしながら、そのコマが移動を完了した(移動させるプレイヤーが、そのユニットの移動後に手を離れた時)後は、そのユニットをその同一ターン中に再度移動させることはできません。

そこに敵ユニットがいたとしても、異なるスペースから異なるユニットを同一スペースに移動させてスタックにすることは可能です。

これは、敵が占める同一スペースを攻撃するために分散したユニットを集結させる、という賢明な戦術としてしばしば用いられます。

### 9.1 移動の制限

#### 地形

地形効果表には、移動時のスペースの各種類における影響

が列記されています。

あるスペースで“停止”と表記されている場合、そのスペースに入ったユニットはそこで移動を中断しなければなりません。それらは、その後のターンに通常通り移動して出て行くことが可能です。

#### 接敵

ユニットは、敵ユニットがいるスペースに入ることができますが、そのゲームターン中はそこで停止しなければなりません。続く戦闘フェイズにて戦闘が発生します。

(以下の戦闘ルールを参照)

**注意:** 戦闘システム上、あるユニットが敵ユニットと同じスペースで移動を開始するような状況は発生しません。

#### 地理的障壁

地理的障壁はスペースとスペースの間について生じます。このようなスペースを横断するために、ユニットは、そこに直接隣接するスペースでそのターンの移動を開始しなくてはならず、横断後に移動を中断しなくてはなりません。

このように地理的障壁を横断するユニットは、1ターンにつき1スペースしか移動できません。

#### 固定ユニット

いくつかのユニットについては、どのカードにも移動の指示が書かれていません。

従ってこれらのユニットは決して移動できません。

## 10.0 スタック

スタッキングとは、単一のスペースに2つ以上のユニットがいる場合を言います。

プレイヤーは同一スペースにユニットを何個でも置くことができます。

スタックは無制限であり、何の支障もなく味方ユニットを通過できます。

敵ユニットが存在するスペースに移動して入ることで戦闘が発生しますが、これは戦闘フェイズが完了するまでの一時的なものとなります。

## 11.0 戦場の霧

プレイヤーは、同一スペースに彼のユニットがいるか、戦役カードや特別ルールにより許可された場合を除き、相手プレイヤーのスタック(の中身を)調べることはできません。

## 12.0 戦闘

戦闘は、戦闘フェイズ中に、敵ユニットにより占められているスペースに、プレイヤーのユニットがいる場合、発生します。

**注意:** プレイヤーは、戦闘を始める前に移動フェイズ中の全ての移動を終えなければなりません。

これはプレイ・シークエンスの順番で明確になっています。

各戦闘は、他の戦闘が開始される前に完全に、解決されなければなりません。

移動側プレイヤーは常に“攻撃側”となり、もう一方のプレイヤーが“防御側”となります。

**例:**ローマ軍ターンにて、ローマ軍が3個軍団を、2個蛮族ユ

ニットがいるスペースに移動して入った場合、ローマ軍が攻撃側ということになります。

## 12.1 戦闘の手順

プレイヤーは、各戦闘を個別に解決します。そして、もし次の戦闘があるのならそれを処理する前に各戦闘を終えなければなりません。攻撃側プレイヤーは、複数の戦闘を任意の順番に解決できます。どの場合においても、戦闘は、以下の手順に則って解決されねばなりません。

### どちらの側が「戦場の優位」を得るかの決定

- i) 各プレイヤーはダイスを1個振ります。
- ii) 指揮官を有するユニットを持つプレイヤーは、ダイスロールに「+1」します。2人以上の指揮官がいても戦闘によるダイスロールは追加できません。
- iii) 戦役カードのイベントで指定されたプレイヤーは、ダイスロールに「+1」します。

より高い値を出したプレイヤーが、その戦闘での戦場の優位を獲得します。同じ値となった場合、ローマ軍が戦場の優位を獲得します。

### 戦闘の実施

- iv) 戦場の優位を持たないプレイヤーが全てのユニットを一列に並べます。
- v) 戦場の優位を持つプレイヤーが次に全てのユニットを一列に並べ、自軍から1ユニットを選択します。

そのプレイヤーは、そのユニットに印刷された戦力に等しい数のダイスを振ります。そのユニットのダイスの出目を、戦闘の結果を確認するために、戦闘結果表に列記されたダイスの出目と比較し、直ちにその結果を適用します。(以下の戦闘結果を参照)

**注意:** 自身の戦闘ダイスを振る前に打ち倒された如何なる敵ユニットも、その戦いにおいては戦闘に参加できません。これが「戦場の優位」を持つ事の価値となります。

- vi) 次に、戦場の優位を持たないプレイヤーも彼の陣営(既に戦いから脱落しているものを除く)から1ユニットを選択し、そのユニットに印刷されている戦力の数分のダイスを振ります。そのユニットのダイスの出目もまた、戦闘結果表の戦力数と比較され、上記と全く同様に適用します。
- vii) この方法で、各プレイヤーが1ユニット毎にダイスを振り、戦闘を交互に行います。一方の陣営が他方より多いユニットを有する場合、全ての過剰分のユニットは、他方の最後のユニットがダイスを振った後にダイスを振ります。

### 勝利の決定

- viii) 全てのユニットがダイスロールにより除去されるかパニック状態となった場合、一方の陣営の戦闘での勝利が決定します。(12.4 参照)
- 戦闘が終了した場合、ルール 12.4 項、12.5 項の手順に従います。そうでなければ、i)から始まる戦闘手順を繰り返します。

## 12.2 戦闘結果表(BRT)

各戦闘のダイスロールは、BRT を使って解決されます。各シナリオ毎に専用の BRT があることに注意してください。ダイスロールするユニットの種類は、どの列がダイスの出目と交差するのかが決定します。

## 12.3 戦闘結果表(BRT)の結果

以下の結果は、各ダイスを振った後、直ちに適用されます。ユニットは、その種別や強さに関係なく結果を被ります。

### 除去(Elimination)

目標となった敵ユニットの内、プレイヤーが選んだ1個を、除去されたものとしてマップから取り除き、リクルートボックスへ配置します。

### パニック(Panic)

目標となった敵ユニットの内、プレイヤーが選んだ1個を、反対面に裏返します。このユニットは、以後の戦闘の間、ダイスを振ることができません。既にパニック状態となっているユニットがパニックの結果を受けた場合、そのユニットは先述の除去として扱われます。

### 例外(Exception)

要塞は、例外となります。ルール 13.0 項を参照してください。

### 効果なし(No Effect)

そのダイスロールは、どの敵ユニットに対しても何ら結果を与えません。

**注意:** プレイヤーは如何なるパニックの結果の前に全ての除去の結果を適用しなければなりません。

## 12.4 勝者

戦闘は、一方の陣営が全て除去かパニック状態のいずれかになると終了します。生き残ったパニック状態でないユニットを有する陣営が、戦闘の勝者となります。全てのユニットが除去されるかパニック状態となったもう一方の陣営が、戦闘の敗者となります。勝利側陣営は、その戦闘が発生したスペースに残ります。

## 12.5 損害と撤退

戦闘に敗れた陣営は、生き残った(パニック状態の)ユニットを、いずれの敵ユニットにも占められていない任意の隣接スペースに移動させなくてはなりません。2個以上、パニック状態のユニットがあれば、それらは同一スペースと一緒に撤退しなくてはなりません。パニック状態のユニットは、指揮官と一緒にいる場合のみ地理的障壁を越えて退却できます。海上スペースによる撤退については、海軍<sup>\*</sup>ルールを参照してください。敵ユニットにより占められていない撤退可能な隣接スペースがない場合、撤退するユニットは除去され、リクルートボックスに配置されます。  
(\*訳注:原文は"Naval"ですがルール中に Naval Rule が記述されていないため"Fleet" Rule を指すと思われます)

## 12.6 回復

戦闘後、全てのパニック状態のユニットを裏から表の非パニック面に返します。

## 13.0 陣地防御

防御側が要塞内にいる場合、防御側ユニットは、パニックの結果を全て無視します。

しかしながら除去の結果については通常通り適用されます。シナリオの地形効果表は、特定の要塞をだれが使用できるかを規定します。

## 14.0 待ち伏せと包囲

待ち伏せと攻囲は、戦役カード上の指定されたイベントにより発生する特別な戦闘です。

## 15.0 指揮官

指揮官は、以下の特別ルールと共に、その他のユニットと全く同じ機能を行います。

- 1) あるスペースにいる一人の指揮官は、戦場での優位ダイスロールにボーナスを適用できます。
- 2) マップ上に最高指揮官を有するプレイヤーは、そのターンに使用するために、通常通り戦役カードを引くか表を向いている捨て札から任意に1枚を選ぶかのどちらかを選択することができます。

シナリオで詳細が説明されます。

除去された指揮官は、カードかシナリオでそれが許されれば、徴収により再配置されます。

除去された最高指揮官は、再配置されません。

最高指揮官が除去された場合、捨て札の全てのカードは、カードデッキに戻してリシャッフルされなければなりません。(札全体＝元からの山札に戻した捨て札を併せて、をリシャッフルしなければなりません)

**注意:** 最高指揮官が除去された場合、シナリオでそれが許されない限り、マップ上の他の指揮官が昇進することはありません。

## 16.0 艦隊

いくつかのシナリオには、海上/港湾スペースにのみ配置できる艦隊ユニットが含まれます。

艦隊と輸送される陸上ユニットは、海上スペースを移動できます。

これは陸上移動と別に行われます。

陸上ユニットは、艦隊に輸送されることによるのみ海上スペースに入ることができます。

### 16.1 海上移動

艦隊は、“海上移動”と書かれた戦役カードによるのみ移動でき、移動できる艦隊の数はカードで与えられます。

例えば、戦役カードに“艦隊移動:2”と書かれていた場合、2つの艦隊に加えてそれが輸送する陸上ユニットがそのターン中に(以下の手順に基づき)移動できます。

艦隊は決して他の艦隊によって輸送されることはありません。(※訳注:原文は“Sea Move”ですがゲーム中では使われていないため“Fleet” Moveを指すと思われます)

### 16.2 艦隊移動の手順

艦隊移動は移動フェイズに行われます。

移動する各艦隊につきダイスを1個振ります。

ダイスロールの結果が、移動可能な連続した海上スペース

や艦隊が通過可能(ただしその数分全部を移動する必要もありませんし、全く移動しなくても構いません)な港湾の数を表します。

どのような場合においても、艦隊は、常にその移動を港湾(海上ではない)で終えねばなりません。

もしダイスの目が、港湾で移動を終えられる事に十分なスペース数を満たさない場合、その海上移動は発生しません。2つ以上の艦隊が同一の海上スペースや港湾から同一の場所へ移動する場合でも、ダイスは個々の艦隊毎に振らねばなりません。

どのような場合においても、自軍移動フェイズには、艦隊毎に1つだけしかダイスを振れません。

艦隊が、敵が占める港湾でその移動を終了した場合、戦闘が発生します。

### 16.3 艦隊輸送

港湾で(移動を)開始する艦隊は、味方地上ユニットを4個まで乗船させ、艦隊と一緒に移動することができます。

**注意:** 地上ユニットは、同一移動フェイズ中に乗船中であった場合、移動することができません。

どの輸送中の地上ユニットも、艦隊移動終了時に港湾で下船させねばならず、下船後はそれ以上移動できません。如何なる状況下においても、行程中で乗船/下船できるのは、最初の港湾と、最後の港湾のみです。

### 16.4 海戦

何れかの敵(陸上部隊、艦隊またはそれらの任意の組み合わせ)がいる港湾スペースに移動した艦隊は、通常ルールに基づき戦闘を行わなければなりません。

艦隊の戦闘も、陸上ユニットと同様に行います。

(これらは海上か港湾スペースにしか入れないことを忘れないでください)

艦隊で輸送される如何なる陸上ユニットも、同一の港湾で自動的に下船させられ、通常通り戦闘に参加させられます。

### 16.5 艦隊の撤退

戦闘に破れた側に艦隊がいる場合、これらは撤退させねばなりません。

艦隊は、味方ユニットが占める最寄の港湾に撤退します。

(該当するような港湾が存在しない場合、その艦隊は除去されます。

撤退する艦隊はまた、同一スペースの陸上ユニットを輸送できます。

**注意:** 艦隊は常にある港湾で移動を終了するため、海上スペースで海戦は発生しません。

## 上級ルール

### 17.0 強行軍

移動フェイズを味方多指揮官とスタックして開始したユニットは、“強行軍”を行わせることができます。

ユニットは、指揮官と同じスペースで移動を終了することで、指揮官の移動力いっぱいまで指揮官と移動できます。

しかしながら、指揮官とスタックしている各ユニットは、ダイスを振らねばならず、あるユニットについてダイスロールが“1”であった場合、そのユニットは直ちに除去されます。

それ以外の目は、影響ありません。

強行軍は陸上(移動)においてのみ指揮されます。

**注意:** 指揮官自身はダイスロールの対象とはなりません。

## 18.0 精鋭ユニット

いくつかのユニットは“精鋭”として定義され、これを示すために“E”のシンボルが印刷されています。

攻撃を行う場合、精鋭ユニットは、特別な戦闘結果表(BRT)で戦闘を解決します。

防御を行う場合、精鋭ユニットはパニックの結果を被る対象とはなりません。

(但し除去の結果は通常通り被ります)

(\*訳注:原文は“E”ですがゲーム中には“+”が使用されています)

## 19.0 戦闘後の追撃

通常、戦闘の終了後、勝利側ユニットは、現在占めているスペースに留まります。

しかしながら、このルールは、勝者側プレイヤーに、非パニック状態の騎兵や指揮官ユニットに 1 スペースの移動(その戦闘と後退の直後)を可能とする‘追撃’の宣言を許可します。

追撃は、全ユニットや一部のユニットだけや或いは全く動かさなくても構いませんが、追撃を行う全てのユニットは一緒に移動しなければなりません、

追撃は、勝利後にのみ発生し、隣接する 1 スペースにのみ移動できます。

(退却ユニットと同じスペースである必要はありません)

追撃は、指揮官が追撃ユニットと一緒に移動するのでない限り、地理的障壁を越えて行うことはできません。

追撃は敵ユニットが占めるスペースにも行えますが、この場合、直ちに通常通り戦闘を解決しなくてはなりません。

## 20.0 大規模戦闘での勝利と士気

ある特定の戦闘において、双方陣営にそれぞれ最低 4 ユニット(指揮官は数えない)が関与している場合、“大規模戦闘”と定義されます。

大規模戦闘に勝利したプレイヤーは、リクルートボックスから任意の 1 ユニットを選択して受け取り、それを直ちに勝者側ユニットと同じスペースに配置します。

(それが騎兵ユニットであっても追撃はできません)

大規模戦闘に破れたプレイヤーは、マップ上のいずれか 1 ユニット(所有側が選択)を直ちに除去します。

(それらは通常通りリクルートボックスに配置されます)

**注意:** リクルートや除去できるユニットがない場合、それ以上の効果はありません。

## 21.0 ローマ軍宿营地

ローマ軍プレイヤーは、任意の陸上スペース(ローマ軍要塞が存在するスペースは除く)に軍団ユニットがいる場合、ローマ側徴集フェイズの間に“宿营地”を建設できます。

その軍団ユニットは移動フェイズ中、移動できません。

**注意:** ローマ軍プレイヤーは、ゲームに入っているコマの数を越える宿营地を建設できません。

宿营地は要塞と見なされ、そこで防御を行うローマ軍ユニット

に対する如何なるパニックの結果も無視されます。

そのスペースにいる全ローマ軍ユニットが、戦闘にて除去された場合、その宿营地も取り除かれます。

敵ユニットは、宿营地からいかなる利益も受けることができません。

### 21.1 撤去

宿营地は、ローマ軍ユニットがそのスペースからいなくなればいつでもマップから撤去されます。

ローマ軍プレイヤーは、それを望むのなら宿营地を自主的に撤去できます。

(他の地域で新しい宿营地を建設する等のために)

### 21.2 宿営と包囲

ローマ軍プレイヤーが、敵が占める要塞の隣接スペースに宿营地を建設した場合、その要塞を包囲したと見なします。

(ただし宿营地がローマ軍団により占められている場合のみです)

要塞の包囲は、単にパニックの結果を無視できる要塞の能力を無効化します。

**注意:** このルールは、戦役カードにより生起する包囲に付加されるものです。

## 22.0 補給

プレイヤーは、自軍プレイヤーターンの開始時に全ユニットについて補給を確認します。

2 つを越える味方ユニットがいるスペースがある場合、その超過ユニットは、非補給による損耗の可能性の対象となります。そのユニットを所有するプレイヤーは、超過ユニット毎にダイスを 1 個振らねばなりません。

出目が 1 か 2 の場合、その超過ユニットは除去され、それ以外の目であれば影響はありません。

どのユニットについてダイスが振られるかは、所有プレイヤーが決定します。

指揮官、艦隊、要塞内のユニット、宿营地、味方艦隊がいるスペース、ローマ軍が占める要塞や宿营地に隣接するローマ軍ユニットは、損耗の対象とはなりません。

### クレジット

**デザイン:** ジョセフ・ミランダ

**デベロップメント&最終ルール編集:** エリック・R・ハーヴェイ  
**プレイテスター:** クリス・カミンズ、エリック・R・ハーヴェイ、クリストファー・カミンズ、タイ・ボンバ、チャールズ・ロック、クリス・ペレーロ、ケン・ティ

**マップグラフィック:** ジョー・ユースト

**カウンターグラフィック:** エリック・R・ハーヴェイ

**ルールブック:** カーリー・カミンズ、リース・パターソン

**フォリオデザイン:** リース・パターソン

(c) 2012 Decision Games, Bakersfield, CA. Made & Printed in the USA. [AncientWarSystem\_V8F]