

MARK SIMONITCH

HANNIBAL

ROME vs. CARTHAGE

日本語訳ルール

MARK SIMONITCH

HANNIBAL

ROME vs. CARTHAGE

日本語訳ルール

目次

1	はじめに (INTRODUCTION)	3
2	内容物 (GAME COMPONENT)	3
3	用語 (GLOSSARY OF GAME TERMS)	4
4	セット・アップ (SETTING UP THE GAME)	5
5	ゲームの手順 (SEQUENCE OF PLAY)	5
6	増援 (REINFORCEMENT)	6
7	戦略フェイズ (THE STRATEGY PHASE)	7
8	戦略カード (STRATEGY CARDS)	8
9	スタック及び従属指揮官 (STACKING AND SUBORDINATION)	9
10	移動 (MOVEMENT)	10
11	海上移動 (NAVAL MOVEMENT)	12
12	迎撃 (INTERCEPTION)	14
13	戦闘回避と追跡 (AVOIDING BATTLES AND PURSUIT)	15
14	戦闘 (BATTLES)	16
15	敗走 (RETREAT)	19
16	撤退 (WITHDRAWALS)	20
17	象 (ELEPHANTS)	21
18	執政官と執政官の軍 (CONSULS AND CONSULAR ARMIES)	21
19	政治的支配 (POLITICAL CONTROL)	22
20	攻城と征服 (SIEGE AND SUBJUGATION)	23
21	消耗 (ATTIRITION)	25
22	勝利判定フェイズ (VICTORY CHECK PHASE)	25
23	サドンデス (SUDDEN DEATH)	26
24	特殊能力 (SPECIAL ABILITIES)	26
25	戦略カード・リスト (STRATEGY CARD LIST)	26
26	戦闘カードの枚数 (BATTLE CARD DISTRIBUTION)	27
27	ダイスのカルタゴ文字凡例 (CARTHAGINIAN DIE LEGEND)	27
訳注	AH 版との差異	27

1

はじめに

(INTRODUCTION)

Hannibal: Rome vs. Carthage は 2 人用のローマとカルタゴの間で戦われた第 2 次ポエニ戦争を基にしたゲームである。片方のプレイヤーがローマ、もう片方のプレイヤーがカルタゴとなる。

ルールは補助のために番号がつけられており、項目を参照するのに便利なようになっている。ルールを通じて、「(18.1)」のように()内に数字がある場合は、その数字の項目を参照することにより探すことができるようになっている。「(18.)」のように小数点以下の数字が抜けている場合があるが、それは抜け落ちではなく、その項目全体を参照するように指示している。

2

内容物

(GAME COMPONENT)

2.1 ゲームに含まれるもの

- 1 セットの Hannibal は以下のものが入っている:
- 22 インチ×32 インチのマップ
- 3 枚のプレイ用の駒シート
- 86 個の政治(Political)マーカー
- 66 個の戦闘(CU)ユニット
- 14 個の将軍(General)
- 13 個の都市(City)マーカー
- 8 個の蛮族(Tribe)マーカー
- 8 個の将軍トークン
- 5 個の攻城(Siege)・征服(Subjugation)マーカー
- 1 個の前執政官(Proconsul)マーカー
- 1 個の攻城兵器(Siege Train)マーカー
- 1 個のターン・マーカー
- 64 枚の戦略(Strategy)カード
- 48 枚の戦闘(Battle)カード(BC)

14 個のプラスチックの駒立て

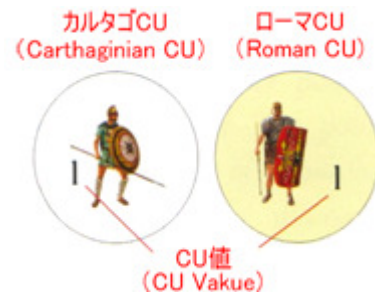
2 個の 6 面ダイス

1 個のルール・ブック

2.2 プレイ用の駒

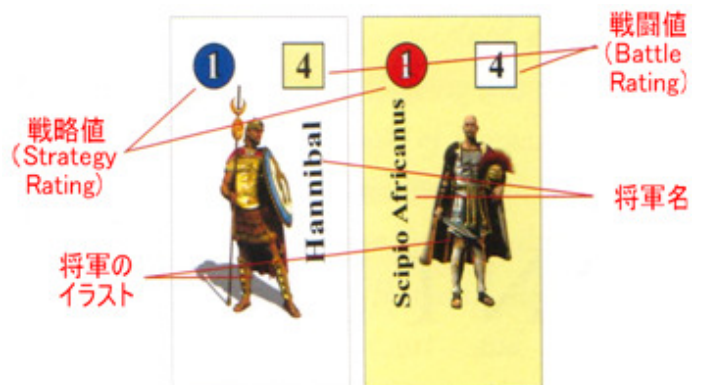
戦闘ユニット(CU/COMBAT UNITS):

それぞれのローマ兵、カルタゴ兵、象が印刷されている丸い駒にはそのタイプの CU の数値が描かれている。このルールでは、これを「CU」または「CUs」と省略する。ゲーム中いつでも複数の 1CU 駒を、2CU、3CU、5CU などの駒と交換してよく、その逆も構わない。象(Elephant)と攻城兵器(Siege Train)を除き、駒の数はプレイ上の上限ではない。もしも必要ならばプレイヤーは自分で駒を自作してよい。



将軍(GENERALS):

それぞれの長方形の駒は 1 人の将軍を表している。将軍駒はプラスチックの駒立てに立てて使用する。



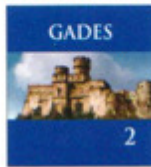
政治支配マーカー(PC/Political Control Marker):

表と裏にそれぞれローマとカルタゴのシンボルが描かれている六角形の駒は政治支配マーカーで、どちらの側がそのスペースを政治的に支配しているかを表す。このルールでは政治マーカーを「PC」または「PCs」と省略する。四角形の駒は城塞都市(Walled City)マーカーで、その他の六角形のマーカーは蛮族マーカーである。これらは PC マーカーと同じ効果であるが、ただしより支配の変換または除去が困難であり(20.参照)、城塞都市はさらに多くの特別な性格を持っている。

カルタゴPC



カルタゴ城塞都市



カルタゴ側部族



ローマPC



ローマ城塞都市



中立部族



ターン・マーカー:

盤上のターン記録表において現在のターンを記録するために使用する。



3

用語

(GLOSSARY OF GAME TERMS)

以下は重要なゲームの用語と省略形であり、ルールを読む前に目を通しておくとよいだろう。

アフリカ(Africa):

Western Numidia、Eastern Numidia、Carthagina、Carthage の4つの州の全てのスペース。

スペイン(Spain/Hispania):

Baetica、Celtiberia、Orospeđa、Idubeda の4つの州の全てのスペース。

イタリア(Italy):

Gallia Cisalpina、Etruria、Apulia、Latium、Campania、Lucania、Samnium の全てのスペース。

軍(Army):

将軍と任意の数のCUが同一のスペースにある状態。

保持(Holding)ボックス:

それぞれの将軍の特殊能力(Special Ability)が記されている蘭の上の四角の蘭。

政治支配(PC/Political Control):

そのスペースに自分のPCマーカーが配置されている場合にそのプレイヤーはそのスペースを支配している。プレイヤーはその州(Province)の過半数のスペースを支配していると、その州を支配していることになる。敵の将軍やCUが存在していても、PCマーカーは影響を受けない。

州(Province):

いくつかのスペースが1つの州として州境の中にまとめられている。全部で22州が存在するが、ゲームの勝敗に関係するのはそのうちの18州のみである(19.1参照)。

執政官(Consul):

ローマの将軍(General)は執政官か前執政官(Proconsul)のどちらかである。執政官の方が上位にある(18.参照)。

執政官の軍(Consular Army):

執政官(Consul)に率いられた軍(Army)のこと(18.1参照)。

OP値(Operational Number):

戦略(Strategy)カードの左上隅に描かれた1~3の数字。OP値と省略する。

4

セット・アップ

(SETTING UP THE GAME)

ターン・マーカ―を第1ターン(218 B.C.)の蘭におき、以下の配置を行う。

4.1 ローマのセット・アップ

8CUsと執政官(Counsel)Publius Cornelius ScipioをRome(Latium)に・

8CUsと執政官Tiberius LongusをAgrigentum(Sicilia)に。

ローマのPCマーカ―を赤い各スペースに配置する。六角形のスペースには六角形のマーカ―を、四角形のスペースには名前が一致する城塞都市マーカ―を配置する。

その他の7人のローマの将軍は配置しないで脇によけておく。それらは増援としてゲームの途中に使用されうる。8個の円形のローマ将軍マーカ―は無作為に引くことができるようにカップに入れておく。

4.2 カルタゴのセット・アップ

4CUsとHannoをCarthageに。

10CUs(うち2CUsは象兵)とHannibalをSaguntumに。MagoとH.GisgoはHannibalの保持(Holding)ボックスに。

カルタゴのPCマーカ―を青い各スペースに配置する。六角形のスペースには六角形のマーカ―を、四角形のスペースには名前が一致する城塞都市マーカ―を配置する。

4.3 蛮族のセット・アップ

8個の六角形の部族(Tribe)マーカ―を、部族マーカ―には個々のスペースの名前は記載されていないので、六角形の色が一致する部族スペースに配置する。

4.4 イベント及び戦闘カード

48枚の戦闘(Battle)カードと64枚の戦略(Strategy)カードをそれぞれ別々によく切り、山札にする。これでプレイの準備は完了である。

5

ゲームの手順

(SEQUENCE OF PLAY)

Hannibal: Rome vs. Carthageは以下の順でプレイされるターンによってプレイされる。

5.1 増援(Reinforcement)フェイズ

(第1ターンは行わない)

両プレイヤーは増援フェイズを以下の順に行う。

5.1.1 カルタゴ・プレイヤーは増援を配する(6.1参照)

5.1.2 もしもカルタゴ側に一時的に除去されている将軍がいるならば(10.10参照)、その全ての将軍を、任意のカルタゴCUが置かれている場所に再配置できる。

5.1.3 ローマ・プレイヤーは増援を配置する(6.2参照)。第6ターンならば、Scipio Africanusと追加の5CUsも受け取る。

5.1.4 ローマ・プレイヤーは前執政官(Proconsul)を指名する。さらに、それ以外の以前に執政官であった盤上の将軍を取り除き、無作為に2人の新執政官を選出する(6.4参照)。

5.2 戦略カード・フェイズ

両プレイヤーはターン記録蘭に記されている戦略カードをそれぞれ山札から受け取る。

5.3 戦略(Strategy)フェイズ

両プレイヤーは交互に1枚ずつ戦略カードをプレイすること

により、このフェイズを行う。例えば片方のプレイヤーがまず 1 枚のカードをプレイし、次にもう片方のプレイヤー1 枚のカードをぶれいする。もしも両プレイヤーの手札が尽きたならば、このフェイズは終了する。

5.4 冬季消耗フェイズ

両プレイヤーは冬季消耗(Winter Attrition)を自身の CUs に対して行う(21.1 参照)。

5.5 孤立 PC マーカー除去フェイズ

両プレイヤーは、孤立(19.4 参照)している城塞都市(Walled City)と部族(Tribe)を除くPC マーカーを除去する。先にローマ側から判定を行う。

5.6 勝利判定(Victory Check)

両プレイヤーは自身の政治(Political)ポイントを数える。より少ない方のプレイヤーは、その差分だけ自身のPC マーカーを除去する(22.2 参照)。

5.7 ターン終了

勝利判定の後、サドンデス勝利または全ターンが終了している状態でないならば、次のターンが開始される。

6

増援

(REINFORCEMENT)

6.1 カルタゴの増援

1CU を Carthage またはアフリカ(Africa)の任意の将軍に。

もしも New Carthage をカルタゴが支配しているならば、1CU を New Carthage またはスペイン(Hispania)の任意の将軍に(New Carthage には作業場、造船所、鍛冶場などがあり、それらをハンニバルに供給していた)。

もしも Baetica 州がカルタゴ支配であるならば、1CU を New Carthage またはスペインの任意の将軍に(この地方には豊かな銀があり、軍事費を支えていた)。

1CU を任意の将軍、Carthage、または New Carthage のいずれかに。

一時的に除去された(Displaced)カルタゴ将軍:

もしも一時的に除去されたカルタゴ将軍(10.10 参照)があるならば、その全ての将軍がカルタゴの増援を全て配置した後にゲームに復帰する。任意の被包囲下(Besieged)にないカルタゴ 1CU 以上を含むスペースに配置する。

6.2 ローマの増援

ローマは毎ターン 5CUs を得る。それらは、Rome か、任意のローマの将軍(General)のスペースに配置する。5CUs のうち少なくとも 3CUs はイタリア(Italy)内に配置されなければならない。それぞれの CU はまとめて配置されても、それぞれ分散して将軍や Rome に任意の数を配置してもよい。もしもローマ側が 5CUs を含むスペースが 1 個もない場合は、最低でも 1 個は 5CUs 以上を含むスペースを作らなければならない。これは執政官(Consul)の配置に重要である。

6.3 配置の制限

増援は被包囲下(Besieged)である城塞都市(Wall City)に配置することはできない(包囲の定義は 20.4 を参照)。CU を持たない単独の敵将軍(General)は配置の妨げとならず、もしそのような将軍のいるスペースに敵 CU が増援として配置された場合はその単独の将軍は一時的な除去となる(10.10 参照)。もしも Rome が包囲下にあり、かつ全ての将軍が Rome 以外にいない場合は、Scipio Africanus の増援を除き、一切の増援をローマ側は受け取れない。同様のことはカルタゴ側にもいえる。もしも New Carthage が被包囲下にあり、スペインにいる将軍が全て New Carthage にいる場合、カルタゴ側はスペインでの 2CUs の増援を受け取れない。

6.4 執政官の選出(Electing Consul)と前執政官(Proconsul)

紀元前 218 年のローマは元老院による共和制であった。王制や独裁制の陥穽を防ぐために、元老院は軍の指揮官に権力が集中することを注意深く避けた。このため、戦争の間、毎ターン、軍の指揮を執る 2 人の執政官(Consul)を選出することになる。毎年末に 2 人の新執政官が選出された

が、時には状況次第では、(そして有能であるならば)その執政官がその軍の指揮を継続して執り続けることが、元老院が前執政官の形で任命することにより許された。

手順:

ローマ・プレイヤーは自身の増援フェイズにおいて(第 1 ターンを除き)、将軍を選出するために以下の手順を行う。

6.4.1 盤上にいる将軍のうち 1 人を前執政官(Proconsul)に指名する。これは行わなくてもよいが、1 人多くの将軍を使用できるので、行うことを勧める。

6.4.2 (Scipio Africanus が盤上にいる場合は彼を除き)、前執政官に指名した将軍以外の全ての盤上のローマの将軍を取り除く。

6.4.3 2 人の将軍をこのターンの執政官として選出する。直前に取り除いたばかりの将軍が再度選ばれても構わない。

6.4.4 新しい 2 人の執政官を盤上に配置する。ゲーム開始時に盤上に存在する 2 人のローマの将軍は執政官である。

6.5 執政官(Consul)の配置

両執政官は同一スペースに配置しても、別のスペースに配置してもよいが、必ず最低でも 5CUs 以上が存在するスペースでなければならない。そのようなスペースが 1 つしかないならば、両方の執政官が共にそこに配置されなければならない。執政官は前執政官と同じスペースに配置することができ、その場合は前執政官が従属将軍(Subordinate)となる(9.2 参照)。ローマの執政官は、CU の増援と異なり、他にルール上配置できるスペースがないならば、被包囲下の Rome に配置できる。

6.6 前執政官(Proconsul)

前執政官は当該の軍にそのまま残る。(Scipio Africanus を除き)前執政官はゲーム中に同時に 1 人までしか存在できない。増援フェイズ毎に、ローマ・プレイヤーは現在の前執政官を継続して前執政官に指名し続けるか、または現在の前執政官を継続して指名せず現在の執政官のどちらか片方を次の前執政官に指名するかを好きなように選んでよい。その前執政官の保持(Holding)ボックスに前執政官マーカーを配置する。

前執政官マーカー
(Proconsul Marker)



6.7 Scipio Africanus(スキピオ・アフリカヌス)

Scipio Africanus は第 6 ターン(紀元前 211~紀元前 210 年)に第 2 の前執政官として登場する。通常のローマの増援に加えて、Scipio Africanus は 5CUs と共に登場する。この追加の 5CUs は必ず Scipio Africanus と共に登場しなければならない、分割することはできない。Scipio の軍はローマの PC マーカーが置かれており、かつカルタゴの CU が存在しない任意のイタリア(Italy)スペースまたはスペイン(Spain)の港湾(Port)スペースに配置できる。Scipio の軍は通常の 5CUs が配置された後に配置され、その後 2 人の執政官の選出を行う。Scipio の軍は被包囲下(Besieged)の城塞都市には配置できない。もしもルール上配置できるスペースが第 6 ターン開始時に存在しない場合、Scipio と 5CUs はゲームに全く登場しない。

一度 Scipio Africanus が盤上に登場した場合、Scipio は常にローマの前執政官として扱われ、彼を含めて 2 人の前執政官が同時にいることが許されるようになる。

7

戦略フェイズ

(THE STRATEGY PHASE)

7.1 戦略(Strategy)カードを受け取る

各プレイヤーは毎ターン、決められた数のカードを手札として受け取る(第 1~3 ターンは 7 枚、第 4~6 ターンは 8 枚、第 7~9 反は 9 枚)。

7.2 各カードの 2 つの選択肢

プレイされるカードは OP 値(Operational Number)としてプレイするか(8.2 参照)、またはイベントとしてプレイするかの

どちらかを選択できる。もしもどちらも望まないならば、捨て札としてもよい。

7.3 先手プレイヤー

通常はカルタゴ・プレイヤーが、どちらのプレイヤーからそのターンに最初にプレイするか決める。ただし、ローマ・プレイヤーが Major Campaign または Minor Campaign (大戦役または小戦役) が手札にあり、かつそれをイベントまたは OP 値として最初にプレイするならば、ローマ・プレイヤーからプレイを行うことを選択できる。以下の手順で決める：

まずカルタゴ・プレイヤーはローマ・プレイヤーに Campaign (戦役) カードをプレイするかどうかを尋ねる。もしもプレイしないと答えたならば、カルタゴ・プレイヤーはどちらから先にプレイを開始するかを決める。

7.4 戦略フェイズの終了

両プレイヤーは冬季消耗 (Winter Attrition) を自身の CUs に対して行う (21.1 参照)。

両プレイヤーは双方の手札が全てプレイされるまで交互にカードをプレイする。全てプレイしきった時点で戦略フェイズは終了する。片方のプレイヤーの手札が先に無くなり、もう片方のプレイヤーが手札を複数持っていることはありうる。その場合はまだ手札を持っているプレイヤーが全ての手札をプレイするまで続くことになる。

8

戦略カード

(STRATEGY CARDS)

8.1 戦略 (Strategy) カードを受け取る

各戦略カードは 2 つの重要な要素からなっている。左上に書かれている 1~3 の数値の OP 値とイベントである。OP 値は将軍の活性化または PC マーカーの配置に使用する。イベントは OP 値が使用されなかった場合のみ使用できる。30P 値のカードの右上に描かれた船のシンボルは海上移

動に使用できることを意味している。

“3”はOP値で、その数までのPCマーカーを配置するか、3以下の戦略値の将軍を移動させることができる。数値の周りの色は、どちらの側がこのカードをイベントとしてプレイできるかを示している。

OP値を使用しない場合にプレイできるイベントに用が書かれている。

船のシンボルは海上移動を行えることを意味している。



8.2 OP 値の使用

カードの OP 値は以下のために使用できる：

- a **軍の移動**：OP 値以下の戦略値 (Strategy Rating) の将軍は単独または CU を伴って移動を行える。

例：10P 値では戦略値 1 の将軍のみが移動でき、20P 値では戦略値 1~2 の将軍が、30P 値では任意の将軍が移動できる。

- b **PC マーカーの配置**：OP 値と同数の PC マーカーを配置できる。PC マーカーは敵 CU または PC マーカーが存在しないスペースに配置できる。

例外：30P 値のカードをプレイしたならば、3 個の PC マーカーを配置できる。

- c **兵力の増強**：30P 値の場合にのみ行える。30P 値のカードをプレイすることにより、1CU を任意の自分の支配している州の中にある自分の支配しているスペースにいる将軍に配置できる。被攻城下の城塞都市では増強を行えない。

8.3 イベント

各カードの OP 値の周囲の色はどのプレイヤーがそのカードのイベントをプレイできるかを示している。赤い色はローマ、青い色はカルタゴがプレイできるイベントである。もしも半分赤で半分青ならば、どちらのプレイヤーによってもプレイされうる。その色に関わらず、どちらのプレイヤーもその

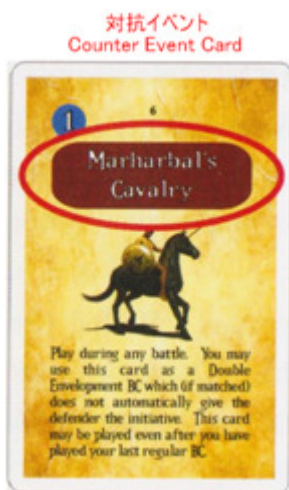
カードの OP 値を使用することはできる。

8.4 対抗(Counter)イベント

対抗イベントは、イベント名が茶色の背景に白抜きで書かれており、プレイの最中または戦闘に使用できる。

対抗イベントは通常のプレイとして数えない。つまり、手札がまだあるならば次の手番に戦略カードをプレイしなければならない。対抗イベントをプレイすることにより、後で手番を失うことになりうる。

「蛮族の反抗(Hostile Tribes)」(No.7、8)は対抗イベントとしてプレイできるし、相手の軍が Liguria または Gallia Transalpina にいる場合には通常の手番としてもプレイできることに注意。



8.5 プレイ後に除去するカード

イベントがプレイされた際に、そのカードが「プレイ後に除去(Remove if Played)」と書かれているならば、そのカードは1回のゲームで1回しか起こりえないため、捨て札にしないでゲームから取り除く。「マケドニア王フィリップ(Philip of Macedonia)」イベントだけは2回目のプレイで取り除く。2回目のプレイは1回目のプレイの効果を打ち消して以後にその効果をゲーム中無効にする。

「プレイ後に除去」のカードは、OP 値でのプレイではゲームから取り除かれない。

8.6 捨て札(Discarding)

手番時にカードをプレイせずに捨て札にすることもできる。この場合は何も起こらず、手盤が相手に移る。捨て札の場

合もカードを表にしてどのカードを捨てたのかを相手に見せる。

8.7 リシャッフル

もしも山札にこのターンの手札を引くだけの十分なカードが残っていない場合、山札に残っているカードと捨て札を全て混ぜてよく切る。ただし、プレイから除去されているカードは除く。「和平(Truce)」のカードがイベントまたは OP 値でプレイされたか、または捨て札にされた場合、ターン終了時に捨て札と山札を混ぜ、よく切りなおす。

9

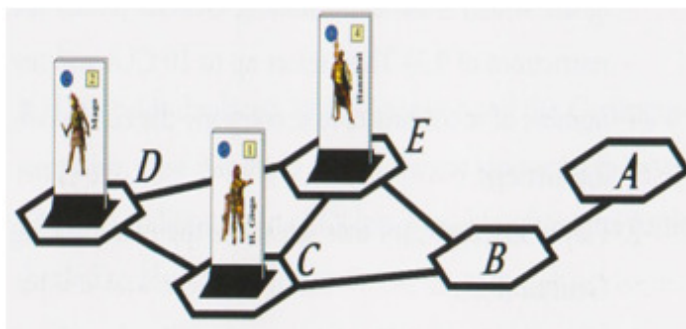
スタック及び従属指揮官 (STACKING AND SUBORDINATION)

9.1 CUs のスタック

1つのスペースに存在することができる CU の数に制限はない。

9.2 将軍(General)のスタック

1人以上の将軍が1つのスペースに存在できるが、指揮を執る将軍はそのうちの1人だけである。その他の全ての将軍は従属(Subordinate)しているとみなす。指揮を執っている将軍のみが盤上に置かれ、その他の従属将軍は指揮を執る将軍の保持(Holding)ボックス内におかれる。例えば Hanno と M. Gisco が Hannibal にゲーム開始時に従属している。指揮をとる将軍が移動する際に、従属将軍は自由に共に移動できる。従属将軍は全く影響を与えない。従属将軍でいる間は、特殊能力(24.参照)を使用できない。



例:Hannibal が Gisco と Mago を従属させてスペース A に

おり、スペース B→C→D→E の順に移動した。カルタゴ・プレイヤーはスペース C で Gisgo を、スペース D で Mago を CU と共に置き捨てた。

9.3 ランク

通常は、どの司令官が指揮を執り、どの指揮官が従属するのかを、持ち主が決めることができる。持ち主は活性化(Activate)の前に指揮官を自由に変更できる。しかしながら、もしも地位が高い将軍がいるならば、その地位の高い将軍が指揮を執らなければならない。Hannibal は他の全ての将軍よりも地位が高い。執政官(Consul)は前執政官(Proconsul)よりも地位が高い。もしも 2 人の執政官が同一スペースにいる場合、指揮の交代のダイス振りを要求される(18.2 参照)。

10

移動

(MOVEMENT)

10.1 CUs のスタック

将軍(General)は単独または CUs を伴って移動できるが、CU は単独では移動できない。将軍は、戦略カードがプレイされて移動が行える場合にのみ移動できる。将軍と共に CUs がスタックしていることを軍(Army)と呼ぶ。戦役(Campaign)カード(10.11 参照)を除き 1 枚のカードのプレイでは 1 人の将軍しか移動できない。同一の軍がカードのプレイの度に移動するのは構わない。

10.2 移動の手順

将軍は 4 スペースまで(「強行軍(Force March)」の場合は 6 スペースまで)移動できる。将軍は最大で 10CUs までと共に移動できる。将軍を移動させる際に、経路で CU 及び従属将軍の拾い落としを自由に行えるが、どの時点であってもその将軍と移動できるのは 10CUs までである。将軍は現在のスペースから隣接(線で結ばれた)スペースへと移動できる。軍が移動する場合は以下のように行う:

- 1 活性化(Activate)させる将軍を選ぶ。軍に 2 人以

上の将軍がいる場合は、(9.3 の制限の下に)任意の将軍を指揮官として選ぶことができる。そして最大 10CUs と任意の指揮官を従属させて同行させることができる。

- 2 その指揮を行う(8.2 参照)将軍を移動させることができる戦略(Strategy)カードをプレイする。
- 3 軍を移動させる。スペースを移動する毎に、非手番プレイヤーがリアクション(10.3 参照)を行う機会を与える。これらは手順 4 の前に行われなければならない。
- 4 もしも非手番プレイヤーが迎撃(Interception)に成功したならば(12.参照)、手番プレイヤーは 1 スペース後退して移動を終了する選択をして構わない(12.5 参照)。
- 5 もしも敵の 1CU しかそのスペースにない場合、手番プレイヤーはオーバーラン(Overrun)をこの手順で行ってよい(10.5 参照)。
- 6 手順 3~5 を活性化中の軍が移動を終了するまで継続する。
- 7 軍は以下のいずれかを行える:
攻城(Siege)または征服(Subjugation)の試行(20.参照)、または戦闘(battle)(14.参照)。ただし、戦闘を行った後に攻城または征服を行うことは、単一の戦略カードのプレイでは行えない。

10.3 リアクション(Reaction)フェイズ

将軍は 4 スペースまで(「強行軍(Force March)」軍が各スペースを移動する度に、非手番(Non-Active)プレイヤーは可能なリアクションを行う機械を与えられる。これをリアクション・フェイズと呼び、以下の手順に従う:

- 1 もしもスペースが城塞都市(Walled City)ならば、非手番プレイヤーは自身の CU を城塞都市の城外にいるのか城内にいるのかを宣言し、それに従い、その CU を城塞都市マーカーの上または下に移動させる(10.7 参照)。
- 2 非手番プレイヤーは全ての迎撃(Interception)(12.参照)と戦闘回避(Avoid Battle)(13.参照)を宣言する。宣言は実際の判定前に全て行われなければならない。宣言されたものは全て行われなければならない。

- 3 もしも戦闘回避が宣言されたならば、非手番プレイヤーは成功判定のためにダイスを振り、成功したならばその軍を当該のスペースから動かす。
- 4 もしも迎撃が宣言されたならば、好きな順で宣言したプレイヤーは判定を行う。迎撃に成功した軍が城塞都市のスペースに移動した場合、城塞都市の城内に入ることはいない。上記の手順1でしか非手番プレイヤーは城塞都市の中にいることを宣言できない。

10.4 敵が占めるスペース

手番プレイヤーが軍を敵の1CU 以上があるスペースに侵入し、その敵 CU が戦闘回避(13.参照)を行わない、行えない、または試行が失敗したならば、手番プレイヤーの軍は停止しなければならず、移動は終了し、敵の軍と戦闘を行わなければならない(例外 10.5 参照)。CU を同行しない単独の将軍は敵の CU を含むスペースに侵入できず、CU を含まない敵将軍を含むスペースで移動を終了できない(通り抜けることはできる)。

10.5 オーバーラン(Overrun)

移動を行っている軍が 5CUs 以上で、かつ将軍と共にいない単独の敵 1CU のいるスペースに侵入した場合、その敵 1CU は移動を行っている軍に何の影響も与えることなく自動的に除去される。これは戦闘(Battle)とはみなされず、戦闘(Battle)カードを引く(14.参照)こともない。移動を行っている軍は移動力に影響を受けることなく移動を継続できる。オーバーランを1回の移動で行うことができる回数は制限がなく、回数は将軍の移動力によってのみ制限を受ける。5CUs 以上の軍が単独の 1CU にのみオーバーランを行うことができ、敵の 2CUs に対して 10CUs の軍がオーバーランを行うことはできない。

10.6 峠(Mountain Pass)と海峡(Strait)

峠道(アルプス及びそれ以外の峠道)及び海峡を越えての移動は 1 移動力でなく 2 移動力を必要とする。

峠道(Mountain Pass)の消耗:軍が峠道を移動する度に、消耗(21.1 参照)判定のためにダイスを振る。もしもその峠道がアルプスでなければ(Non-Alps)、ダイス目に-2 の修正を付ける。アルプス(Alps)であれば、修正はない。

海峡(Strait):メッシナ海峡(Strait of Maessena)は、もしも手番プレイヤーが Rhegium と Maessena の両方を支配している場合にのみ、渡ることができる。どちらのプレイヤーも、この両スペース間を海上移動により移動を行える。サルデニア海峡(Strait of Sardinia)は支配状況に影響を受けずに両軍が移動に使用できる。

その他の影響:迎撃(Interception)(12.参照)、戦闘回避(Avoid Battle)(13.参照)、撤退(Withdrawals)(16.参照)、敗走(Retreat)(15.参照)は峠道(アルプス及びアルプス以外)及び海峡を通じては行えない。

10.7 城塞都市(Walled City)と移動

プレイヤーは城塞都市(Walled City)をスペースの中にあるスペースと考えるとよい。将軍と CUs はその都市の城外または城内のどちらかにいる。城内にすることができる CUs の上限は決まっている。Rome と Carthage は 5CUs まで、その他全ての城塞都市は 2CUs までである。CUs が城内にすることを示すためには、それらを城塞都市マーカーの下に置く。城塞都市マーカーの上に置かれている場合は城外であるとみなす。城外にいる CUs は敵軍の移動を終了させるが、城外の CUs は妨げない。以下の場合に、城内の将軍と CUs を城外に、またはその逆に移動できる:

手番プレイヤー:自分の手番の通常の(戦略カードのプレイによる)移動時。城塞都市の内部への移動は通常その軍の移動の最後の行動となる(10.2 参照)。

非手番プレイヤー:もしも手番プレイヤーが非手番プレイヤーの城塞都市に移動した場合に、非手番プレイヤーの CU または将軍をそのスペースにある場合、CUs と将軍を城内または城外にいるのか宣言できる。敵の軍が侵入してくる度に城内なのか城外なのかを宣言できる。

10.8 軍の合同

活性化された将軍は他の将軍を単独または CUs と共に拾い上げ、移動を継続できる。拾い上げられた将軍はその移動において従属将軍となる。ただし、地位が高い将軍を拾い上げることはできない。もしも将軍が他の地位が高い将軍を含むスペースで移動を終了した場合、活性化した将軍は従属将軍になる。もしも活性化した将軍が地位が同じ将

軍の存在するスペースで移動を終了した場合、活性化した将軍が指揮を執り続け、その他の将軍は従属となる。

10.9 軍の分割

軍はいつでも従属将軍を単独または CUs と共に置き捨てていくことができる。指揮を執っている将軍の保持 (Holding) ボックス内の従属将軍は、活性化され、任意の数の CUs と共に、その軍からプレイヤーの意志で離脱することができる(例外 18.1)。従属将軍を盤上に置き、その軍のスペースを移動開始スペースとする。従属将軍は新しい軍の指揮官となり、地位が上でない任意の将軍を従属させて同行させてよい。このような移動は 1 人の将軍の移動として数える。従属将軍の活性化により元の軍の指揮官の将軍を移動させることはできない。

10.10 将軍の一時的な除去(Displace)

将軍はそのスペースに CUs を伴わない場合、敵の軍に侵入されると一時的な除去となる。また、将軍は敗走表による損害(Retreat Table Casualty)、敗走中の損害(Retreat Loss)、海戦表(Naval Table)により同行する全ての CUs を失った場合、一時的な除去となる。将軍が同行する CUs を消耗(Attrition)表、「海上での嵐(Storm at Sea)」(No.60)、または戦闘での損害(Battle Casualty)によって全て失った場合は、一時的な除去とはならない。

もしも Scipio Africanus が一時的な除去の対象となった場合、ゲームから除去される。

もしも Hannibal が一時的な除去となった場合、Hannibal は戦死してゲームから取り除かれ、カルタゴ・プレイヤーは 5 個のカルタゴ PC マーカーを盤上から取り除く。これは Hannibal が戦闘によって戦死した場合に、その戦闘での敗北による PC マーカーの除去に加えて行われる。

上記の 2 つの例外を除き、一時的な除去となった将軍は次の増援(Reinforcement)フェイズに復帰する(5.1 参照)。

10.11 戦役(Campaign)カードの制限

- a 戦役カードがプレイされた場合、2 個以上の軍の活性化(Activate)が行われる。
- b それぞれの指揮を執る将軍は、他の将軍が活性化

される前に、自身の移動及び戦闘を完了しなければならない。CUs や従属将軍は、それらが 4 移動力を超える移動を行わない限りは、複数の将軍の活性化で移動を行ってよい(Nero の例外:10.12 参照)。

- C 一度ある軍が戦闘(Battle)、攻城(Siege)、征服(Subjugation)、迎撃(Interception)に対する 1 スペース後退、追撃判定(Pursuit)に失敗した場合(13.4 参照)、その軍の全ての CUs と将軍は全ての移動力を消費したとみなし、その戦役カード中に別の将軍によって移動されてはならない。
- d 1 枚の戦役カードによって同一の将軍が 2 回以上移動を行わせることはできない。

攻城(Siege)及び征服(Subjugation):

1 枚の戦役カードのプレイは 2 回以上の攻城または征服を同一の城塞都市(Walled City)または蛮族(Tribe)へ行わせることはできないが、それぞれ別の将軍の活性化により、最初の将軍がそのスペースの敵軍を攻撃し、次いで別の将軍がそのスペースの攻城または征服を行うことは可能である。

10.12 Nero

Nero は戦役カードの最中に 6 スペースまで移動できる能力を持っている。Nero によって指揮される軍は戦役カードのプレイ中は 6 スペースまで移動できる。

11

海上移動

(NAVAL MOVEMENT)

11.1 手順

将軍は単独または CU と共に港湾(Port)スペースから別の港湾スペースまで海上移動を行える。CUs 単独で海上移動は行えない。海上移動は 30P 値の戦略(Strategy)カードか戦役(Campaign)カードのプレイによって行える(船のアイコンが海上移動の可否が分かりやすいように右上に記さ

れている)。



海上移動における移動力消費は 3 スペース分である。

例:軍が 1 スペースの移動を行って港湾スペースに移動し海上移動を行う。または港湾スペースから開始し、海上移動を行って、さらに 1 スペースの陸上移動を行う。

11.2 敵支配港湾

出港及び寄港に港湾の支配は必要ない。海上移動は敵の CUs や PC マーカーの存在する港湾スペースに出入港できる。

11.3 海上移動と城塞都市(Walled City)

海上移動は被包囲下(包囲下の定義は 20.4 参照)でない城塞都市内へ直接移動できる(都市の郊外へ上陸したと考える)。海上移動は被包囲下の城塞都市内から、または城塞都市内へ直接移動は行えない。ただし城塞都市を含むスペースからまたはスペースへの海上移動は行える。

11.4 海上移動の制限

大戦役(Major Campaign)または小戦役(Minor Campaign)カードでは 10CUs までは海上移動ができるが、2 個または 3 個の活性化できる軍のうち海上移動が行えるのは 1 個までである。30P 値のカードでは 1 個の軍が 5CUs までを伴って海上移動を行うことができる。

11.5 ローマの海上優勢

ローマ・プレイヤーは海上優勢を確立しており、カルタゴの海上移動は阻止される危険性がある。カルタゴの将軍または軍が海上移動を行なう度に、ローマ・プレイヤーは海上戦闘(Naval Combat)表で判定を行う。もしも修正後のダイ

ス目が Sunk(沈没)ならば、CUs は全て除去され、将軍は一時的に除去される(10.10 参照)。もしも Return(帰還)ならば、軍は出港元のスペースへ戻され、移動は終了する。海上移動における CUs の損失では、政治的影響(Political Consequences)(15.5 参照)が発生しない。

11.6 海上戦闘(Naval Combat)表の修正

ローマ・プレイヤーは海上戦闘表の判定のダイス目を適切に修正する;

+/-両方の港湾の修正値*(マップを参照)

-1 もしも将軍が CU を伴わないで、または 1CU のみを伴って海上移動を行う場合。

+1 もしも港湾がローマの PC マーカーが置かれているならば*

-1 もしもカルタゴが Syracuse の支配を得ているならば†

-1 Macedonia がカルタゴと同盟している場合(イベント No. 9)†

-1 「カルタゴ海軍勝利(Carthaginian Naval Victory)」(イベント No. 29)が有効ならば†

*これら修正は出港元の港湾及び入港先の港湾の両方の値の修正を行い、累積する。

†これらの修正は有効な場合と無効な場合がある。カルタゴ海上移動修正表(Carthaginian Naval Movement chart)をチェックすること。

例:カルタゴが Carthage(港湾修正値:-2)から New Carthage(港湾修正値:-2)へ軍を送った。合計修正値は-4 である。

例:1CU のみの軍(-1)を New Carthage(-2)から Rhegium(+1)へカルタゴが海上移動を行う。Rhegium はローマの PC マーカーが置かれており(+1)、合計値は-1 である。

12

迎撃

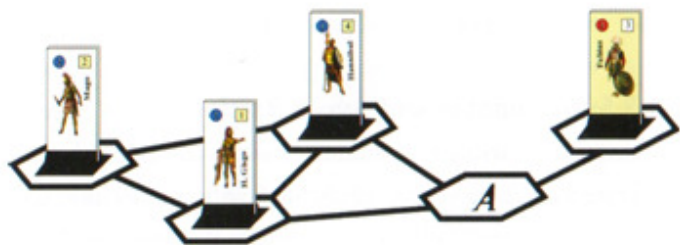
(INTERCEPTION)

12.1 総則

迎撃は特殊な移動で、手番プレイヤーの将軍が移動中に、移動中の軍の非手番プレイヤーが1スペース前進することにより移動を妨害する。迎撃は移動中の軍に戦闘(Battle)(14.参照)または1スペースの後退(12.5 参照)を強制する。

12.2 迎撃の起こる要因

任意の非手番プレイヤーの軍は、敵の軍または将軍が(陸上移動または海上移動により)隣接スペースに侵入しており、そのスペースには移動を行っていない手番プレイヤーのCUがすでに存在していないならば、迎撃を試みてよい。1つの軍が上記の条件が起こる度に迎撃の試行を行える。例えば敵の軍がその軍の周囲を回るように移動しているならば、そのスペースにすでに敵CUが含まれていなければ、各スペースにおいて迎撃の試行が行える。



例: Fabius が Gisgo を攻撃するために移動を行う。Fabius がスペース A に移動した時に、Hannibal と Gisgo の両方とも迎撃を試行できる。Fabius が Gisgo のスペースに侵入した場合は、Gisgo は迎撃はできないものの、Hannibal と Mago が試行できる。

12.3 迎撃の制限

敵のCUが存在するスペースには迎撃できない。峠(Mountain Pass)及び海峡(Strait)を越えて迎撃はできない。

戦闘回避(Avoid Battle)(13.1 参照)、戦闘前退却(Withdrawal)(16.参照)、敗走(Retreat)(15.参照)、迎撃に対しては迎撃を行えない。

12.4 迎撃の判定

迎撃を行う場合は、どの将軍とどれだけのCUが行うのかを宣言し、ダイス1個を振る。ダイス目は自軍CUを含まない敵PCマーカーが含まれるスペースへの迎撃には+1修正が加えられる。修正後のダイス目が迎撃の指揮を執る将軍の戦闘値(Battle Rating)以下ならば、迎撃は成功し、迎撃宣言した将軍とCUは全てそのスペースへ移動しなければならない。迎撃が成功した軍が戦闘に参加するならば、奇襲効果を表すために、戦闘(Battle)カードを追加で1枚受け取る。

12.5 1スペースの後退

迎撃を受けた活性化中の軍は、戦闘を強制されない。戦闘を行う代わりに、直前のスペースに下がり、移動を終了してよい。もしもその後退が峠(Pass)を通るならば、消耗(Attrition)を再度行う必要がある。もしも海上移動で後退を行うならば、出港元の港湾スペースへ戻される。カルタゴが海上移動で後退を行うならば、海上戦闘表(Naval Combat Table)で再度判定しなければならず、Returnの結果が出た場合は後退が許さない。その場合は入港先の港湾スペースに留まり、迎撃を受けることになる。もしも1スペース後退した軍の後退先が敵の城塞都市(Walled City)または蛮族(Tribe)なら、そこで攻城または征服を行ってよい。

12.6 複数スペースからの迎撃

非手番プレイヤーは、手番プレイヤーが侵入してきたスペースに対して隣接する軍が複数あるならば、複数の迎撃を試行できる。その場合、判定を行う前に全ての迎撃の宣言を先に行う。手番プレイヤーはその全ての迎撃の判定を見てから、戦闘を行うか、1スペース後退するかを決定できる。もしも複数の迎撃が成功した場合、それらの軍は迎撃先のスペースで合流し、1人の将軍の指揮下に置かれ、移動中の軍に戦闘を行う。

12.7 従属将軍(Subordinate)の迎撃

迎撃は軍の一部で、指揮を執っている将軍または従属将

戦闘回避と追跡

(AVOIDING BATTLES AND PURSUIT)

軍により、迎撃を行える。非手番プレイヤーは、どの将軍がどれだけの CUs と共に迎撃を行うのかを宣言する。従属将軍がどれだけその軍にいても、そのスペースから一度に 1 回しか迎撃を行えない。迎撃の成功率を上げるために複数の迎撃を単一のスペースから行わせることはできない。もしも従属将軍が迎撃を行う場合、指揮を執っている将軍は最低でも 1CU と共にそのスペースに残る必要がある。執政官(Consul)の場合は同行する CU の数を自発的に 5CUs 以下にはできないことに注意すること(18.1 参照)。迎撃の解決が行われた後、地位が高い将軍が軍の指揮を執る。もしも複数の将軍が同格でその軍にいる場合は、どちらにするかを選んでよい。

12.8 迎撃と城塞都市(Walled City)

もしも城外に敵 CU が存在しなければ、城内の軍は隣接するスペースに対して迎撃を行える。逆に手番プレイヤーが城塞都市のあるスペースへ陸上移動をしてきた時には、隣接するスペースから移動中の軍が城塞都市に入る前に迎撃を行える。もしも会場移動により城塞都市に移動してきた場合は、迎撃を受けた軍は 4 つの選択肢がある。戦闘を行う、直接に海上移動で城塞都市に入る(ただし CU 数が制限内であること)、出港スペースへ後退する、軍を 2 つに分けて一部を城塞都市に直接入り残りは海上移動で後退する。後退を行う軍は城外に CU を分割して残していくことはできない。

12.9 迎撃とオーバーラン(Overrun)

オーバーランの手順は迎撃の後に行われる。したがって、迎撃によってオーバーランが行われることを避ける。

12.10 迎撃の失敗と戦闘回避

ある軍が迎撃に失敗した場合、その軍は当該のカード・プレイの最中にはその移動中の軍に対し戦闘回避(Avoid Battle)(13.参照)を行えない。迎撃に失敗した軍が別の迎撃を試みることはでき、また戦役(Campaign)カードがプレイされているならば、別の軍の移動に対して戦闘回避を試みることはできる。

13.1 戦闘回避(Avoid Battle)

非手番プレイヤーのみが行える。もしも手番中の軍が非手番プレイヤーの軍が存在するスペースに侵入してきた場合、または CU を持たない単独または複数の将軍の存在するスペースに侵入してきた場合、戦闘回避を試みることができる。判定のためにはダイスを 1 個振る。もしも出目が指揮を執る将軍の戦闘値(Battle Rating)以下ならば戦闘回避は成功する。戦闘回避が成功した場合、隣接スペースに軍または将軍は移動できる(制限は下記参照)。出目が戦闘値を超えているならば、そのスペースに留まり、戦闘を行うが、戦闘回避に失敗した軍は、士気の低下の影響により、戦闘において戦闘(Battle)カードを 1 枚少なく受け取る。戦闘回避に失敗した CU を持たない将軍は一時的な除去(Displaced)となる。

13.2 戦闘回避の制限

10CU を超えて戦闘回避は行えない。10CU を超える分は戦闘回避を行った場合に元のスペースに残らなければならない。同一のラウンド内では、迎撃(Interception)に失敗した軍は、同一の軍に戦闘回避は行えない(12.10 参照)。戦闘回避を行う軍または将軍は:

- a (18.1 の制限に違反しない限りは)CU 及び(または)将軍を残して一部のみが戦闘回避を行える。
- b 峠(Mountain Pass)または海峡(Strait)を越えては行えない。
- C 敵の CU または PC マーカーが存在するスペースへは移動できない。
- d 移動中の軍が侵入してきた直前のスペースへは移動できない。
- e 自分側の蛮族でないスペースには異動できない。

13.3 従属将軍(Subordinate)と戦闘回避

従属将軍によって戦闘回避を行える。この場合は指揮を執

っている将軍は最低でも 1CU と共にそのスペースに残らなければならない(執政官は 5CUs を残さなければならない(18.1 参照))。1 つのリアクション・フェイズには 1 回しか戦闘回避を行えないため、軍を分割して別々のスペースに戦闘回避を行うことや、ある将軍による試行が失敗した後に他の将軍で試行を行うことは許されない。

13.4 追撃(Pursuit)

戦闘回避が成功したならば、手番プレイヤーは移動の継続を試みることができる(追跡を行うか別の方向に移動を継続する)。判定にはダイスを振る。ダイス目が指揮を執る将軍の戦闘値(Battle Rating)以下ならば、移動を継続できる。すでに 4 スペース分、「強行軍(Forced March)」ならば 6 スペース分の移動が行われているか、ダイス目が戦闘値を超えていたならば、移動は終了し、そのスペースに止まらなければならない。追撃を行う軍が戦闘回避を行った軍がいるスペースへ移動を行う場合、戦闘回避をさらに試みることができる。これは戦闘回避が失敗するか移動力が尽きるまで行うことができる。

13.5 城塞都市(Walled City)と戦闘回避

城塞都市のあるスペースにいる軍が現在城外にいる場合、2 つの選択肢がある。その軍が城内にいると宣言するか、城外にいると宣言して戦闘回避を行うかのどちらかである。前者の選択は移動に影響を与えることができないが、後者の選択は(戦闘回避に成功し追撃に失敗することにより)移動に影響を与える。戦闘回避に成功した場合、城塞都市外部の軍は城塞都市内部に戦闘回避してよい。

13.6 攻城(Siege)または征服(Subjugation)と追撃

追撃に失敗した場合は移動は終了するが、それが城塞都市または蛮族スペースならば、攻城または征服をそのスペースで行ってよい。

14

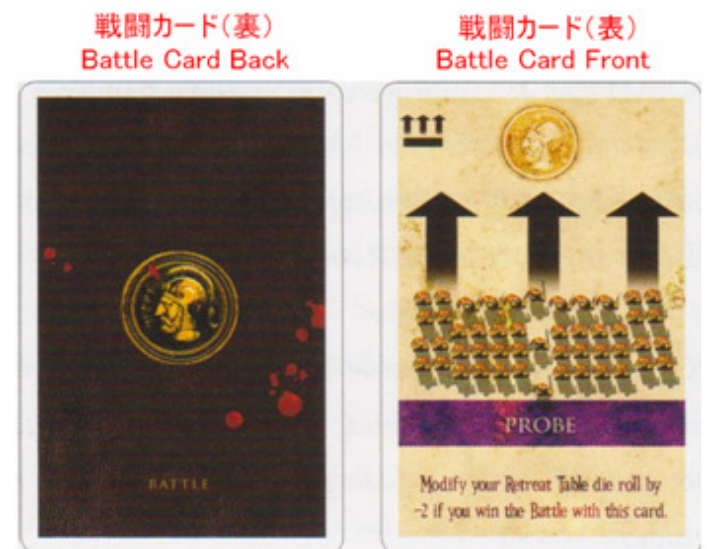
戦闘

(BATTLES)

戦闘は手番プレイヤーの軍が敵の CU が存在するスペースへ移動し、敵 CU が戦闘回避を行わない、行えない、または失敗した場合に起こる。戦闘は移動中の軍の移動を停止させ終了させる。戦闘は戦闘(Battle)カードを使用して解決される。戦闘カードは全てよく切られ山札となる。

14.1 戦闘カード(BC)

戦闘は戦闘カードを使用して解決する。



各プレイヤーは以下のように戦闘カードを受け取る:

指揮を執る将軍の戦闘値(将軍がいる場合)

戦闘に参加する CU 毎に 1 枚

迎撃(Interception)に成功した場合に 1 枚(12.4 参照)

戦闘回避に失敗した軍が防御側の場合に 1 枚減じる(13.1 参照)。

同盟軍(Allies)による枚数分

ローマ側の Latium で行われる全ての戦闘において 2 枚(14.4)

味方側の蛮族のスペース上での戦闘において 1 枚(20.9)

20 枚制限:

その他の要因に関わらず、1 人のプレイヤーが受け取ることができる戦闘カードの手札は、象(Elephant)による減少の前に、20 枚までである。20 枚を越える分は失われる。戦闘の度に全ての戦闘カードは切りなおされ、次の戦闘のための1つの山札を作る。

14.2 同盟軍(Allies)

プレイヤーは同盟におり追加の戦闘カードを受け取りうる。戦闘の瞬間に州を支配していることにより同盟軍を得る。州(Province)毎に1 戦闘カードを得るが、Eastern Numidia と Western Numidia はそれぞれ 2 枚の戦闘カードの価値がある。州によってはその州での戦闘にのみ同盟軍を供給するため、その州で戦闘しなければ同盟軍の戦闘カードは得られない。アフリカ(Africa)、スペイン(Spain)、イタリア(Italy)での戦闘では、その地方(Country)(用語集 3.参照)の州全ての同盟軍の分を受け取ることができる。それらの地方はマップ上で色分けされている。

島嶼の州(Island Provinces):

島嶼での同盟軍(Balearic Islands、Sicilia、Syracuse、Sardinia/Corsica)は戦闘においてはその島嶼スペースにのみ同盟軍は参加できる。Sardinia と Corsica はこのルール上、同一の島嶼とみなす。

例 1:カルタゴはスペインで 3 州を支配しており、ローマは 1 州である。スペインでの戦闘ならばどのスペースであっても、カルタゴ・プレイヤーは 3 枚、ローマ・プレイヤーは 1 枚を同盟によって受け取る。

例 2:アフリカで戦闘が起こった。カルタゴは Carthage、Carthaginia を支配し、ローマは Western Numidia を支配している。双方とも 2 枚ずつの同盟軍分の戦闘カードを受け取る。

例 3:Sicilia で戦闘が行われるが、ここはイタリアの外である。Sicilia を支配しているプレイヤーが 1 枚の同盟軍分の戦闘カードを受け取る。また Syracuse を支配しているプレイヤーは 1 枚の同盟軍分の戦闘カードを受け取る。

14.3 同盟軍(Allies)の制限

総則:

同盟軍による戦闘カードは、将軍が戦闘に参加していなければ受け取ることができない。戦役(Campaign)カードにより同一の州で 2 回以上の戦闘が起こっても、将軍が戦闘に参加してさえいれば全ての戦闘に同盟軍分の戦闘カードを受け取ることができる。

イタリア内の同盟:

ローマ・プレイヤーは 2 枚までしかイタリア内で同盟カードを受け取ることができない。その際に Latium は同盟分として数えない。これは、ローマ軍団への兵力供給により、すでに反映されているためである。カルタゴ・プレイヤーは最大で 6 枚をイタリアで受け取りうる(Campania、Lucania、Apulia、Samnium、Etruria、Gallia Cisalpina)。

例:戦闘がイタリアの Cannae で行われた。カルタゴは Gallia Cisalpina と Lucania を支配している。ローマ・プレイヤーは Campania、Samnium、Etruria を支配している。Apulia はどちらも支配していない。双方が 2 枚の同盟による追加の戦闘カードを受け取る。

14.4 民兵(Militia)

ローマは 2 枚の戦闘カードを Latium において(イタリアにおける同盟軍の戦闘カードに加えて)2 枚の追加戦闘カードを受け取る。民兵は将軍がいなくとも受け取る。

14.5 戦闘解決の手順

手番プレイヤーは攻撃側(Attacker)であり、非手番プレイヤーは防御側(Defender)である。各戦闘は別々に解決されるため、攻撃側と防御側は戦闘毎に(戦闘中のラウンド毎でさえも)変わりうる。戦闘の準備は以下の順で行う:

- 1 指揮官変更判定(Change of Command die roll)(18.2 参照)
- 2 攻撃側が戦闘に使用する戦略(Strategy)カードを宣言する。
- 3 防御側が戦闘に使用する戦略(Strategy)カードを宣言する。
- 4 象兵(Elephant)の突撃の宣言(17.参照)を行い、「象の逃散(Elephant Fright)」(No.42)が直ちにプ

レイされなければ、判定を行う。

- 5 戦闘カードを配る。「敵陣地の密偵(Spy in Enemy Camp)」(No.20)がプレイされていればカードを表にし、戦闘を始める。

14.6 戦闘ラウンド

戦闘(Battle)は戦闘ラウンドによって戦われる。各戦闘ラウンドで、攻撃側が1枚の戦闘カードをプレイし、防御側が一致する戦闘カードを1枚プレイする(14.7参照)。もしももしも防御側が攻撃側の戦闘カードと一致する戦闘カードを出さない、または出せない場合は、防御側が戦闘に敗北する。防御側が一致するカードを出せた場合は、次のラウンドがプレイされなければならない。どちらかが勝つまでこの戦闘ラウンドを繰り返す。

14.7 攻撃側の戦闘カードへの対応

防御側が1枚の全く同じ種類の戦闘カードをプレイさせることにより防御側は対応することになる。つまり「中央突破(Frontal Attack)」に対しては他の「中央突破」によって対応され、「威力偵察(Probe)」は「威力偵察」カードによって対応される。

戦闘のヒント:

攻撃側は通常は自分が独占しているような種類のカードを手札から出すのが上策である。戦闘カードは48枚しかない、ある種類のカードを多く持っているならば、相手は少なくなるはずである。このルールのチャート(26.参照)に戦闘カードの各種類の枚数が書かれている。

14.8 反撃(Counterattacks)

それぞれのラウンドの終了の度に、防御側は反撃を試みてよい。もしも成功したならば、次のラウンドでは防御側が攻撃側となり、それまでの攻撃側は防御側となる。反撃を判定するためには、防御側はダイスを1個振る。もしも出目が指揮を執る将軍(Commanding General)の戦闘値(Battle Rating)以下ならば、主導権(Initiative)を奪い、攻撃側となる。もしも出目が大きいならば、反撃は失敗し、防御側のままである。

両翼包囲(Double Envelopment)の例外:

もしも攻撃側が「両翼包囲(Double Envelopment)をプレイし、

防御側が対応できたならば、防御側は自動的に主導権を取り攻撃側となることができる(両翼包囲は困難で危険な戦術である)が、主導権を取るの強制ではない。これは、*将軍が存在しない部隊が攻撃側となりうる唯一の方法である。*

14.9 予備投入(Reserve)

戦闘カードの中には4枚の「予備投入(Reserve)」が含まれており、他の5種類のカード(Frontal Attack、Flank Right、Frank Left、Probe、Double Envelopment)のいずれとしても使用できる万能カードである。予備投入カードは攻撃側としても、防御側の対応としても使用できる。攻撃側が予備投入カードをプレイする場合は、どのカードとしてプレイするのかを指定し、そのカードの内容をそのまま引き継ぐ(例えば両翼包囲ならば、対応された場合に自動的に主導権を失いうる)。

14.10 戦闘に勝利する方法

攻撃側は、防御側が攻撃側のプレイした戦闘カードに対応できない、または対応しない場合に勝利する。

防御側は、攻撃側がそれ以上の戦闘カードを戦闘ラウンドの開始時に持たない場合(防御側も持たない場合でも)、防御側が勝利する。これは*防御側が反撃(Counterattack)をわざと行わない理由の1つである。*

14.11 戦闘の損害(Battle Casualty)

勝利者が決まった後に、プレイヤーは消耗(Attrition)表で判定し、双方がその結果分のCUsを失う。戦闘が行われたラウンド数により消耗表を使用する欄が決まる。戦闘の(防御側が戦闘を対応できなかった)最後のラウンドも1つのラウンドとして数える。1個のダイス目と欄を交差させて、失うべきCUsを判定する。

注意: 戦闘を行ったラウンド数が戦闘における損害(Casualty)に影響を与えるために、いくつかの場合では防御側は攻撃側の戦闘カードに対応せず、早めに負けることを選んでも構わないが、これは許されている。

例: 戦闘は4ラウンド目で終わり、ダイス目が5であった。両方のプレイヤーは1CUをそれぞれ失う。

ラウンドの計算:

失敗した撤退(Withdrawal)の試行(16.参照)は 1 ラウンドとして数えない。プレイした戦闘カードを別にしておくとラウンド数を簡単に数えることができる。

14.12 敗走表(Retreat Table)

戦闘の消耗(Battle Casualty)に加え、敗者は敗走表で決定される分の追加の CUs 損失を受ける。戦闘毎に敗者はダイスを 1 個振り、敗走表で判定する。戦闘開始時に敗者が 4CUs 以下であったならば左の欄を使用する。敗者が 5CUs 以上を持っていたならば、右の欄を使用する。損失は CUs を失うことにより適用し、同盟軍や民兵分により適用はできない。両翼包囲(Double Envelopment)により敗北した場合には+2 修正が、威力偵察(Probe)により敗北した場合には-2 修正が出目に加えられる。

象(Elephant)の損失:

敗北した軍に象 CUs が含まれていたならば、最初の CU の損害は象 CU からでなければならない。それ以外の損害は象 CU でなくとも構わない。注意すべきは、2CU 以上を持つ敗者は、戦闘での消耗(Battle Casualty)の出目が 6 ならば、消耗と敗走それぞれで合計 2 象 CU を失わなければならない。

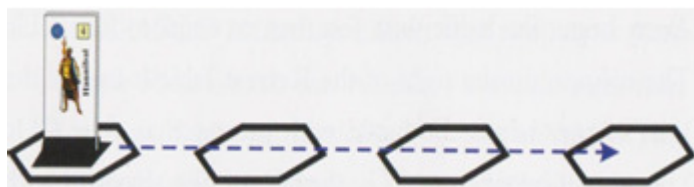
カードの使い切り:

攻撃側が戦闘カードを使いきったことによる敗北では、敗走表での判定では修正はない。

ースでかつ敵 CU が存在しないスペースへ、または敗走している軍よりも多くの CUs を含んでいるスペースへと敗走しなければならない。敗走できるスペースが複数ならば、より戦闘スペースに近い方を選ばなければならない。敗走中に一部の CUs または將軍を残していくことはできず、また敗走途中のスペースにある敗走中の軍よりも少ない CUs の部隊は巻き込まれ、共に敗走する。敗走中には 10CUs の制限は適用されず、いかなる数の CUs も將軍と共に、または単独で敗走できる。

敗走経路による損失:

敗走する軍は、敗走中の損失を減じるために(15.3 参照)、ルールの範囲内で(15.2 参照)最短の経路を取らずに別の経路を通ってもよい。



1 個の軍は 4 スペースまで敗走できるが、自分の PC マーカーかより多くの CUs を含むスペースで終えなければならない。

15.2 敗走の制限

敗走は峠(Mountain pass)または海峡(Strait)を(どちらの種類であっても)通って敗走はできない。4 スペースを超えて敗走は行えない。敗走は海上移動を使用できない。もしも入港(Debarked)した軍がそのラウンドで敗北した場合は、除去される。

例外:

- a 敗走している軍が支配する城塞都市(Walled City)のあるスペースで戦闘が行われた場合、城塞都市で下船し、城外へ出て行ったとみなす。その軍はしたがって城塞都市内へ退却できる。城塞都市へ入れない分の CUs は失われる。
- b 本来の攻撃側が敗走した場合、敗走する最初のスペースは必ず直前に侵入してきたスペースでなければならない。
- c 本来の防御側が敗走した場合、攻撃側が直前に進

15

敗走

(RETREAT)

15.1 敗走(Retreat)の手順

戦闘の損害(Battle Casualty)と敗走表での消耗を適用後、敗者はその部隊を敗走させ、敗北による政治的影響(Political consequence)を受けなければならない。敗北した軍は自分の支配している(自分の PC マーカーを含む)ス

入ってきたスペースへ敗走中に侵入できない。

- d 敗走中の軍は戦闘が行われたスペースへ再度入ることはできない。

15.3 敗走の罰則

敗走している部隊(軍または CUs)は敗走中に敵 PC マーカーを含むスペースまたは味方側でない蛮族スペースを通過する際に、追加 1CU を失う。もしも敵 CU が存在するスペースを通過するならば、その敵 CU と同じ分だけの CU をさらに失う。敗走中の軍は敵 CU が存在するスペースと通過できるが終えることはできない。CU を同行しない敵将軍は敗走に影響を与えず、敗走路を塞がない。敗走できる場所がない部隊や 4 スペースを超えて敗走する部隊は除去される。

15.4 城塞都市(Walled City)への敗走

非攻囲下(Besieged)の城塞都市へは、その城塞都市からの出撃(Sorties)の場合を除き、敗走できない。もしも自軍支配下の城塞都市のスペースで戦闘が行われた場合、城塞都市内に敗走できる。もしも城塞都市内に籠れる CUs 以上の部隊が敗走する場合、部隊を 2 つに分けて一部を城塞都市に敗走させ、残りを通常の敗走を行わせてよい。指揮を執る将軍と従属所軍は共に敗走しても、分割してもよい(18.1 の制限を違反しないこと)。敗走する部隊が分割できる唯一の場合である。

15.5 政治的影響(Political Consequence)

敗者は城塞都市または蛮族以外の自分の PC マーカーを盤上から戦闘で失った分の CUs の半分(端数切捨て)だけ除去しなければならない。これは戦闘での消耗(Battle Casualty)、敗走表による損害(Retreat Table Losses)、敗走中の CU の損失(Lost during the Retreat)を全て含む。PC マーカーは盤上の任意の場所から取り除いてよい。

例:もしも戦闘で敗北した側が 3CUs を失った場合、1 個 PC マーカーを除去する。もしも 1CU のみを失ったならば、PC マーカーの除去は必要ない。敗者は疑う余地なく、最も重要でないマーカーを取り除くであろう。それらのエリアは恐らく最も注意を惹かず、支配していることによる利益をもたらさず、叛乱を起こしそうなところであろう。

15.6 和議を乞う(Sue for Peace)

戦闘の結果、敗者が PC マーカーを政治的影響によって取り去るに十分な数だけ持たないならば、直ちに和議を乞わなければならない、ゲームに敗北する(22.3 参照)。

16

撤退

(WITHDRAWALS)

16.1 総則

撤退は(元々の攻撃側でなく)現在の攻撃側がおこなえ、戦闘を中止させる。撤退を行うためには、戦闘(Battle)カードをプレイする機会を放棄し、指揮を執る将軍の戦闘値(Battle Rating)以下のダイス目を出す必要がある。防御側はその撤退を無効にするためには、指揮を執る将軍の戦闘値以下を出せばよいが、強制はされない。もしも撤退判定の出目が戦闘値を超えるか、防御側の撤退を無効にする判定が成功したならば、防御側は直ちに主導権を奪い攻撃側となってもよい。撤退を試みることができる回数に制限はない。

16.2 撤退の成功

成功した撤退は戦闘を終わらせ、撤退を行ったプレイヤーの軍を隣接スペースへと移動させる(城塞都市の内部から出撃しているならば、城塞都市内部へ撤退できる)。戦闘の消耗(Battle Casualty)は通常通り判定するが、敗走表(Retreat Table)は使用されない。

16.3 撤退の制限

- a 撤退する軍は分割できない。
- b 軍はどちらの種類(山峠(Mountain pass)または海峡(Strait))を通過して撤退できない。
- c 敵の PC マーカーまたは CU が含まれるスペースへ撤退できない。
- d 敵軍が戦闘スペースへ移動する直前のスペースへは撤退できない。もしも元々の攻撃側が撤退を行う場合は、直前のスペースに撤退しなければならない。

- らない。
- e 味方側の蛮族(Tribe)スペースへは撤退できない。

17

象

(ELEPHANTS)



カルタゴ軍は象兵を戦闘における打撃兵器として使用していた。象による突撃はしばしば敵の大軍を撃破して敗走させるに十分であった。一部のローマの将軍は象に対しての防御方法を学び、時には逆向きに損害を与えることさえあった。

17.1 象兵の受け取り

4 個のカルタゴの象が描かれた駒(合計 4CU 分)がある。2 個はゲーム開始時に Hannibal と共にあり、残りはカルタゴに「アフリカの増援(African Reinforcement)」(No.12)によって受け取りうる。4 個の駒数は意図的なもので、それを超えることはできない。

17.2 機能

象が描かれた CU は全て通常の CU と同じ機能を持っている(海上移動も行える)が、例外として特別な攻撃能力をカルタゴ・プレイヤーに付与する(17.3 参照)。カルタゴ・プレイヤーは戦闘での消耗(Battle Casualty)または消耗(Attrition)(21.参照)においては、消耗表に「e」の結果が示されていない限りは好きな CU を選ぶことができる。CU を敗走表(Retreat Table)で失った場合は、最初の CU は象 CU でなければならない(14.12 参照)。

17.3 戦闘における象兵

象 CU はカルタゴに敵の戦闘(Battle)カードを減少させる

機会を与える。もしもカルタゴ・プレイヤーが象 CU を戦闘で含んでいれば、カルタゴ・プレイヤーが配られた戦闘カードを見る前に、象の突撃(Elephant Charge)を宣言できる。象の突撃の判定では、カルタゴ・プレイヤーは 1 個のダイスを振り、ローマの軍の指揮官の戦闘値(Battle Rating)を超える目を出せば成功である。もしもローマの軍の指揮官の戦闘値以下であるならば、象の突撃は効果がなかったが、象 CU は通常通り戦闘で使用できる。もしもローマが将軍を持たない場合は、1 の出目で突撃は失敗する。

17.4 象の突撃の成功

もしも突撃が成功したならば、ローマの戦闘カードの手札は突撃に参加した象 CU の数だけ減らされる。

17.5 象の暴発

もしも判定のダイス目が 1 ならば、(参加している象 CU の数に関わらず)1 枚の戦闘カードをカルタゴは失う。カルタゴは象の扱いに慣れているため、象が逆向きに暴れだしても、致命的ではない。

18

執政官と執政官の軍 (CONSULS AND CONSULAR ARMIES)

歴史的にみて、2 人のローマの執政官は互いに越権する権威を持たなかった。それぞれはほぼ同数の兵を持ち、それは共同作戦の問題を彼らが合同した際にもたらした。合同した軍の指揮権を分け合うのは一般的ではなく、1 日おきにしきを交代した。

18.1 執政官の軍(Consular Armies)

1 人または 2 人の執政官(Consul)を含むローマの軍は執政官の軍である。ローマ・プレイヤーは自発的に執政官または執政官の軍を 5CUs 未満にすることはできない。つまり、執政官の軍は最低でも 5CUs を残さない限り執政官を残していくことはできない。また一度双方の執政官が合同したならば、最低でも 10CUs がなければ執政官をそれぞれの

軍に分割することができない。執政官の軍が消耗 (Attrition)、戦闘、敗走などによって 5CUs 未満になっても、何の罰則もないが、再度 5CUs を超えない限りは CUs をおいていくこともできない。

18.2 執政官の交代判定

もしも 2 人の執政官が同一の軍にいるならば、ローマ軍はどちらが移動のためにその軍の指揮を執るのかを決めることができる。もう片方の執政官は従属指揮官となる。もしも攻撃側として戦闘を行う場合、カルタゴ・プレイヤーは指揮官交代の判定を行ってよい。もしもカルタゴ軍がこのような軍を攻撃した場合、必ず指揮官交代の判定を行わなければならない。

手順: 1 個のダイスを振る。1~3 の目で指揮官の変更はない。4~6 の目で指揮官とは従属している執政官は交代される。

例: 執政官 Marcellus と Varro が共にいる。ローマは Marcellus を指揮官とし活性化させた。この軍が戦闘のために移動を行った。戦闘カードを引く前に、カルタゴ・プレイヤーは指揮官交代判定を行い、出目が 5 だったので、執政官は互いに交代し、Varro が指揮官となる。

18.3 前執政官(Proconsul)と執政官(Consul)

執政官は前執政官よりも上位にあり、前執政官が移動を執政官のいるスペースで終了したならば必ず従属指揮官 (Subordinate) となる。しかし、執政官の軍が 5CUs 以上あるならば、前執政官の軍が執政官の軍よりも多くの CUs を持っても構わないし、執政官の軍のスペースを通過してもよい。ただし、執政官が 5CU 未満しか持たないならば、前執政官の軍はそこで停止するか、執政官の軍が 5CUs 以上になるように CUs を落として移動を継続する。執政官が 5CUs 以上を持てるならば、前執政官は 10CUs までを率いて、18.1 に違反しない限りは、その軍から分離できる。

19

政治的支配

(POLITICAL CONTROL)

19.1 政治的支配

プレイヤーはスペース及び州の (Province) の支配を PC マーカーの配置によって得る。PC マーカーがそのスペースにあるならば、そのスペースの支配を得ていることになる。その州のスペースの過半数を支配しているならば、その州を支配していることになる。その州に置かれている PC マーカーの過半数が自分のものなのでなく、その州のスペースの過半数に置かれている必要がある。州の支配に必要な PC マーカーの数は以下の通りである:

アフリカ (Africa)

Carthage 1
Carthagina 4
Eastern Numidia 3
Western Numidia 3
イタリア (Italy)
Lucania 3
Gallia Cisalpina 3
Etruria 3
Latium 1
Samnium 3
Campania 2
Apulia 3

その他

Sicilia 3
Corsica/Sardinia 3
Syracuse 1
スペイン (Spain)
Baetica 3
Celtiberia 3
Orospeida 3
Idubeda 4

PC マーカーは、敵 CU がそのスペースにあってもそのスペースに留まる。

19.2 PC マーカーの配置

戦略カードを盤上に PC マーカーを配置するためにプレイできる。PC マーカーを配置できる数はプレイするカードの OP 値である。PC マーカーは敵の PC または CU が存在しないスペースに配置できる。例外: 敵 PC マーカーを自分の CU が存在するスペースにおいて変換できる (PC マーカーを裏返す)。

19.3 PC マーカーの配置

- a PC マーカーによって移動は制限されない。
- b 敵の PC マーカーが含まれ、味方の CU が存在しないスペースへの迎撃(Interception)は困難になる(12.4 参照)。
- c 敵の PC マーカーが含まれるスペースへ戦闘回避(Avoid Battle)を行えない(13.2 参照)。
- d 敗走は味方の PC マーカー上で終えなければならない(15.1 参照)。
- e 敗走中に敵 PC マーカーのあるスペースを通るたびに追加 1CU 損害を受ける(15.3 参照)。
- f 敵 PC マーカーが存在するスペースへ撤退(Withdrawal)は行えない(16.3 参照)。
- g 敵の PC マーカー上にターン終了時にいる軍(Army)は冬季消耗(Winter Attrition)を受ける(21.1 参照)。



19.4 孤立 PC マーカーの除去

政治的孤立(Political Isolation)フェイズにおいて、各プレイヤーは(ローマ・プレイヤーから先に)、城塞都市または蛮族以外の孤立している PC マーカーは全て除去される。PC マーカーが自軍の CU、城塞都市(Walled City)、自軍側部族(Tribe)、港湾(Port)に連絡線を引けない場合に孤立している。被攻囲下(Besieged)の城塞都市も他の PC マーカーの補給源として機能する。連絡線は峠(Mountain pass)、敵 PC マーカー、中立蛮族(Neutral Tribe)には、そのスペースに自軍 CU がいない限りは通過できない。連絡線は自軍 PC が存在しているならば、敵 CU の存在するスペースに入ることも出ることできる。

例:ローマの PC マーカー A 及び B は峠(Mountain pass)、敵 PC マーカー、中立蛮族(Neutral Tribe)によって連絡線を引けないので、孤立している。PC マーカー C はスペース E にいるローマ CU によって孤立しない。ローマ CU がカルタゴの PC マーカー上にいることは影響を与えない。

20

攻城と征服

(SIEGE AND SUBJUGATION)

20.1 城塞都市(Walled City)と蛮族(Tribe)の変換

城塞都市と蛮族は変換することが困難な PC マーカーである。城塞都市を変換する唯一の方法は攻城に成功するか、イベント・カードによらなければならない。蛮族を変換するためには、征服をするしかない。



20.2 攻城(Siege)と征服(Subjugation)の手順

攻城または征服は複数の回数を、攻囲している軍が城塞都市または蛮族に対して 3 攻城(Siege)ポイントを獲得するために必要とする。攻城または征服のための累積している攻城ポイントは攻城・征服マーカーで記録する。

攻城ポイント
Siege Points



攻城ポイントは活性化している軍が攻城・征服表 (Siege/Subjugation Table) で判定に成功した場合に獲得する。活性化した将軍が城塞都市または蛮族のスペースで移動を終了し、最低でも 3CUs 以上(移動で伴ったのか、すでにそこにあるのかは問わない)がそのスペースにあれば、攻城または征服を行うことができ、ダイスを 1 個振る。活性化していない城塞都市または蛮族スペース上にある軍は攻囲中であるとみなされるが、攻城や征服のダイスは振ることができない。1 枚のカードによるプレイでは、1 つの城塞都市または蛮族スペースは 1 回しか攻城または征服されない。例えば大戦役(Major Campaign)カードで 3 回の攻城を単一のスペースに行うことはできない。

20.3 従属将軍 (Subordinate) と攻城 (Siege)・征服 (Subjugation)

従属将軍が攻城の指揮を 3CU と共に、移動を行うことなく攻城の試行を行うことができる。単に従属将軍が活性化すると宣言して攻城または征服を行えばいい。従属将軍の活性化により一時的な指揮官となり、特殊能力 (Special Power) を使用できる。戦役カードのプレイ中にこれが行われる場合、3CUs (従属している執政官が行うならば 5CUs) と活性化した従属将軍が移動済とみなされる。

20.4 被攻囲下とみなされる状態

都市は 1~2 攻城ポイントが実際に置かれるまで被攻囲下とみなされない。攻城を行った回数やそこに存在する敵 CU の数には関わらない。

20.5 被攻囲下にある部隊への制限

被攻囲下にある都市は増援を受け取ることができず、被攻囲下にある将軍は部隊の増強 (Raise troops) (8.2 参照) を行えない。被攻囲下にある軍 (Army) または将軍 (General) は海上移動によって離脱できず、直接海上移動によって城塞都市内に移動できない (城壁外の港湾に下船するため)。被攻囲下の軍は攻囲中の軍に戦闘を行うために出撃を行って構わない。この場合、戦闘や戦闘カードの枚数は通常通り解決する。

20.6 攻城の中止または征服の終了

城塞都市または蛮族のスペースに敵の CU が存在しなくなったら直ちに攻城は中止、または征服は終了する。その場合、累積する攻城ポイントは全て除去される。攻囲中の CU が 3CUs 未満になっても、攻城は中止にならず、征服も終了しない。

20.7 救援軍と被攻囲下の部隊

もしも自分の城塞都市を攻囲中の軍隊へ攻撃を行う場合、城塞都市内の CU も戦闘に参加することができる。もしも城内の CU も攻撃に参加した、または城内の軍が単独で攻囲中の軍を攻撃した場合、出撃 (Sortie) と呼ぶ。損害は救援軍からでも出撃した部隊から出してもどちらでもよい。もしも城内に救援軍の指揮官よりも地位が高い将軍がいて出撃が行われる場合、その地位が高い将軍が戦闘の指揮を執る。もしも出撃が全く行われない場合、救援軍の将軍は戦闘に参加しない。出撃した CU と将軍は、城塞都市の内部にのみ敗走を行える。

20.8 攻城または征服の完了

3 攻城ポイントが獲得できたならば、被攻囲下の城塞都市マーカーは裏返され、手番プレイヤーの支配となる。もしも城塞都市内に CU が存在する場合、それらは全て除去される。蛮族に対しては 3 攻城ポイントが獲得されると、その蛮族マーカーが除去され、自分の PC マーカーが配置される。蛮族が征服されると、その蛮族は二度とゲームに復帰しない。もしも敵がそのスペースの支配を再度得たとしても、PC マーカーを配置する。

20.9 親カルタゴ側の蛮族

カルタゴ・プレイヤーは 3 個のカルタゴ側蛮族マーカーを持って開始する。カルタゴはこれらの蛮族を (州の支配、敗走先のスペース、ローマ PC を孤立させる、などを含め) 自分の PC マーカーとみなすことができる。これらの蛮族に連絡線を引けるカルタゴの PC マーカーは孤立せず (19.4 参照)、追加の戦闘 (Battle) カード 1 枚を (カルタゴの将軍の有無に関わらず) その蛮族スペースで戦闘が行われる場合に受け取る。

21

消耗

(ATTRITION)

21.1 消耗の発生

消耗は以下の状況で発生する:

冬季消耗(WINTER ATTRITION):

冬季消耗フェイズにおいて、(将軍の有無に関わらず)全ての敵 PC マーカー上または自分側でない蛮族マーカー上の CUs は消耗を受ける。城塞都市は PC マーカーでもあるので、攻城しているということは、ターン終了時に冬季消耗の対象となる。

峠道での消耗(MOUNTAIN PASS ATTRITION):

軍(Army)が峠道を通る時は、その軍は消耗を受ける。ダイス目の修正は消耗表を参照のこと。

イベント:

イベント・カード(「蛮族の敵対(Hostile Tribe)」、「傭兵の逃走(Mercenaries Desert)」、「疫病(Epidemic)」、「海上の嵐(Storm at Sea)」、「ペスト(Pestilence)」)は消耗を起こしうる。

21.2 手順

持ち主はそれぞれの消耗についてダイスを 1 個振り、消耗表を参照する。部隊の CU 数と対比させ、除去しなければならぬ CUs を決定する。将軍は(それがその将軍が同行する最後の 1CU であったとしても)消耗に影響を与えない。

21.3 蛮族の敵対(Hostile Tribes)

「蛮族の敵対(Hostile Tribes)」(No.7&8)により攻撃を受けた場合、そのスペースの軍の規模に関わらず、消耗表に規定された欄を使用する。

22

勝利判定フェイズ

(VICTORY CHECK PHASE)

22.1 手順

勝利判定フェイズにおいて、それぞれのプレイヤーは政治的に重要な州を支配している数を数える。Gallia Transpinia、Massilia、Liguria、Balearic Islands を除く全ての州は政治的に重要な州である。それぞれの政治的に重要な州の支配ごとに 1 政治ポイントを獲得し、合計で 18 政治ポイントである。

22.2 年末の政治的動揺 (Year End Political Repercussions)

政治ポイントを数えた後に、両プレイヤーのそのポイントが比較される。もしも片方のポイントが少なければ、その差分だけ少ない方のプレイヤーは城塞都市または蛮族以外の自分の PC マーカーを盤上から除去する。

例:ローマは9政治ポイントを、カルタゴは7政治ポイントを得た。カルタゴ・プレイヤーはいずれか2個のPCマーカーを盤上から除去する。

22.3 和議を乞う(Sue for Peace)

政治的動揺によって決められた PC マーカーを除去できない場合、その国は和議を乞うことになり、ゲームは直ちに終了する。

22.4 ゲームの終了

最終ターンの勝利判定フェイズにおいて、政治ポイントが多い方が勝利する。もしも同数ならば、カルタゴ・プレイヤーが勝利する。

23

サドンデス

(SUDDEN DEATH)

ゲームを直ちに終了させるサドンデス勝利を両プレイヤーは得る可能性がある。

ローマ・プレイヤーは Carthage の支配を得たらサドンデス勝利を得る。

カルタゴは Rome を支配しているとサドンデス勝利を得る。また、Latium 以外の全てのイタリア(Italy)の州の支配を勝利判定フェイズに得ている場合もサドンデス勝利を得る。

どちらのプレイヤーも、相手側が和議を乞う(Sue for Peace)場合、サドンデス勝利となる(15.6 及び 23.3 参照)。

24

特殊能力

(SPECIAL ABILITIES)

ルール:

各将軍(General)の特殊能力は各自の保持(Holding)ボックスの下に記されている。将軍の特殊能力は、その将軍が指揮を執っている場合にのみ使用できる。ほとんどの能力は説明の要はないが、以下の将軍は明確化が必要である。

HANNO:

Hanno はアフリカを離れることができないが、アフリカの港湾スペース同士で海上移動は行える。Hanno は戦闘を行わなかった場合にのみローマの PC マーカーを除去できる。Hanno は 1 回または複数回のオーバーラン(Overrun)の後にローマの PC マーカーを除去することはできる。

FABIUS:

Fabiusu はイタリアを離れられないが、イタリアの港湾スペース同士で海上移動は行える。もしもイタリアに 5CUs を含むスペースが存在しない場合、任意のローマ CU のスペースに配置するが、もしもイタリアにローマの CU が全く存在しない場合は被攻圏下であっても Rome に配置する。

MARCELLUS:

征服(Subjugation)には使用できない。

SCIPIO AFRICANUS:

征服(Subjugation)には使用できない。

NERO:

Nero は特殊能により、海上移動の前後で合計 3 スペースまでの陸上移動を行っても、海上移動を 2 回行ってもどちらでもよい。

GAIUS FLAMINIUS:

特殊能力は撤退(Withdrawal)の妨害に使用できる。

LONGUS:

特殊能力は撤退(Withdrawal)の妨害に使用できない。

PAULUS:

特殊能力は撤退(Withdrawal)の妨害に使用できない。

25

戦略カード・リスト

(STRATEGY CARD LIST)

(カード訳参照)

26

訳注(AH版との差異)

戦闘カードの枚数

(BATTLE CARD DISTRIBUTION)

- 12 正面突撃(Frontal Assault)
- 9 左翼攻撃(Flank Left)
- 9 右翼攻撃(Flank Right)
- 8 威力偵察(Probe)
- 6 両翼包囲(Double Envelopment)
- 4 予備投入(Reserve)

8.6 山札の残りがそのターンのカード引きに必要な枚数未満の場合、その残りのカードは配らずに捨て札と混ぜて切る。

10.3 非手番プレイヤーが迎撃に成功した場合、手番プレイヤーの活性化している軍は1スペース後退して戦闘を避けることができる。

10.10 Hannibal が戦死した場合にカルタゴはサドンデスではなく、追加の5個PCマーカーの除去となる。サドンデスでなくなる訂正はすでにAH版で訂正は行われている。

27

ダイスのカルタゴ文字凡例

(CARTHAGINIAN

DIE LEGEND)



17.1 AH版と象CUの内容が異なっている。AH版では表が1CUで裏が2CUの駒が2個であったが、Valley版では1CUの駒が4個である。

訳注:

CUを持たない将軍のみが盤上に存在する状況を「将軍単独」と訳しているが、この場合従属将軍がいる場合も含まれている。

CUとCUsの使い分けは原則として原文に倣ったが、区別が必要なのは迎撃及び戦闘回避で従属将軍が指揮を執る場合、及び海上移動における修正値のみで、それ以外は全く同一の用語として考えてよい。

ダイスの単数形はダイであるが、1個の場合もダイスで統一した。

第2次ポエニ(またはハンニバル)戦争(紀元前218年～201年)はローマとカルタゴ(フェニキア人の都市チュロスの殖民都市)との間に行われた、西地中海の制海権をかけた避けられない再戦であった。ポー渓谷の南側のイタリア統一はローマ共和国にシチリア島におけるカルタゴ勢力に直面し、防衛の必要性からほぼその直後にシチリア島を巡っての戦争が起こった。海軍を持っておらず、地中海でも随一の海軍を相手にしたにも関わらず、ローマは結局第1次ポエニ戦争(紀元前264年～241年)においてカルタゴに勝利を収め、そしてローマ最初の半島外領土であるシチリア島を奪取した。カルタゴはしかしながら西北アフリカとスペイン沿岸及び西地中海においていくつかの島々を保有する列強として残った。

紀元前237年、カルタゴ共和国の最も重要な一族の頭首であるハミルカル・バルカはスペインにおいて産出する銀により軍の基盤を確立し、スペインにおけるカルタゴの影響力の拡大に着手した。イベリアの部族を徴兵することによって、ハミルカルはカルタゴの伝統通り陸上戦においては傭兵軍を使用したが、軍はバルカ家に忠誠を誓った。バルカ家はカルタゴ政府を牛耳っていたために、カルタゴの国軍とみなすこともできよう。ハミルカルは紀元前229年に没し、娘婿のハスドルバルが後を継いだ。自身も紀元前229年に暗殺され、ハミルカルの26歳になる息子ハンニバルにスペインの支配は移った。

ハンニバルは9歳の時に父親からローマへの復讐を誓わされたと言われているが、確かに最後の勝負は避けられなかったであろう。さらにローマの外交がスペインに自らの都合のよいように干渉してきた。ローマが戦争を決意していることを知り、紀元前218年の夏にハンニバルは50,000人の歩兵と9,000騎の騎兵はピレネー山脈を越えた。ローマの海軍力により、ハンニバルには徒歩でイタリアへ行く以外の選択肢はほぼなく、沿岸はローマが封鎖していたためにローヌ河を遡り、アルプス山脈を北で越えた。同盟を結んでいるガリア人の助けにも関わらず、戦闘と厳しい行軍のために、紀元前218年末には、20,000人の歩兵と6,000人の騎兵、そして恐らく数頭の象のみがポー渓谷にたどり着いたときに残った。そこでハンニバルは200年前に同地(近ガリアと呼ばれることになる)に入植してきていた1000人規模の10のガリア部族兵と合流した。これらの剣を与えられたガリア人は、ハンニバルに貴重な訓練されたイベリア兵やアフリカ兵を温存するのに役立った。

ハンニバルは紀元前218年に2人の執政官と相対した。P・コルネリウス・スキピオとT・ロングスが16,000人のローマ兵と20,000人の同盟兵及び4,000騎の騎兵を引き連れて北上してきていた。両軍は平原南部のトレビア河畔で激突し、そこはハンニバルによる罠が仕掛けられていた。スキピオとロングスははるばるとその待ち伏せの中へ進み、10,000人のローマ兵が脱出に成功しただけであった。それにも関わらず、ローマ軍はハンニバルに中軍を形成していた軽装のガリア兵に対する打撃力を印象付けた。

紀元前217年、ローマは100,000人にも及ぶ11個の軍団とそれに付随する同盟兵スペイン、コルシカ島、シチリア島、イタリアからを招集した。少数の都市を除き、北イタリアの平原は放棄され、ハンニバルはローマ軍を追って南下し、紀元前217年の春にアペニン山脈を越えた。イタリア北中部におけるトラジメヌ湖畔においてハンニバルは更なる待ち伏せの機会を捉え、トラジメヌの戦いにおいてローマはC・フラミニウスが戦死し、2個軍団とその同盟兵の全て25,000人が戦死するか捕虜になった。伝令は元老院にただ「我々は打ちのめされた」と報告した。誇張ではなかった。

このような悲劇の中、Q・ファビウス・マクシムスは非常時における官職の独裁官に任命され、ファビアン戦術と呼ばれるハンニバルと、特にその徴発部隊に嫌がらせを仕掛けたが、決戦を避けた。このやり方が少なくとも正しいやり方だったとしても、ローマにおいては不人気であり、紀元前216年にはファビウスから2人の執政官に指揮権が移った。L・アメリウス・パウルスとC・テレンティウス・ヴァロである。ハンニバルはその間に最南部のアプリア地方沿岸にあるカンネに移動しており、2人の執政官は自軍の優勢を確信してハンニバルに向かっていった。

その戦いにおいては、ローマ軍は70,000人の歩兵のうち55,000人が重装備であったが、騎兵は6,000騎でしかなかった。ハンニバルは40,000人の歩兵のうち3/4が重装備であり、10,000騎の騎兵がいた。ハンニバルの企図通り、ハンニバルの両翼に配置された騎兵はローマ軍を押し戻し、ローマ軍が中央で突破成功する前にガリア兵とイベリア兵は徐々に後退したが、崩壊はしなかった。結果として古典的な両翼挟撃となり、混乱したローマ歩兵は虐殺された。ヴァロと15,000人は敗走し、ハンニバルは6,000人を失うにとどまり、その2/3はガリア兵であった。

カンネの結果、イタリア第2の都市であるカプアと南部の

イタリア諸地方はほとんどローマを寝返った。しかし中部イタリアはローマに忠誠であり続け、ローマはファビアン戦術に戻った。紀元前 215 年にはシラクサが離反しマケドニア王国のフィリップ 5 世がカルタゴと同盟を結び第 1 次マケドニア戦争(紀元前 214 年～紀元前 205 年)を引き起こした。すでに同盟諸都市は動員する男子が尽き、ローマでは直接税の課税が倍になった。敗北していたかに見えた。

元老院はしかし、ギリシャへマケドニアを封じ込めるために支作戦を行い、直ちにフィリップ 5 世の艦隊を撃退した。そしてスペインが戦争の鍵を握ると理解し、離反の中でもスペインから兵力を引き戻す誘惑に打ち勝った。紀元前 211 年、シラクサとカプアは最奪取された。そして紀元前 207 年にはハンニバルの弟であるハスドルバルがスペインから 20,000 人の増援を引き連れていたが、兄と合流する前にメタウルス河畔において決定的な敗北を喫した。紀元前 206 年には P・スキピオ・アフリカヌスがイベリア半島を確保し、2 年後にはアフリカへ軍を率い、そのために紀元前 203 年にハンニバルが呼び戻されることとなった。ローマはすでに勝利を手中にしていたが、紀元前 202 年に最後の戦いがスキピオとハンニバルの間にザマで起こりローマは勝利を収め、平和条約が紀元前 201 年に結ばれた。

ローマは莫大な兵員を供給したイタリアにおける同盟システムが機能した。地中海のその他の列強(フィリップ 5 世とアンティオキス 3 世)は、トレビアやトランシメヌやカンネのような単一の戦闘に敗北して敗戦交渉を強要されている。ローマはその 3 つの戦い全てにも生き残り、かつ軍を維持し続けた。ハンニバルは自らの限られた軍隊では、イタリア全てを相手にすることも、ローマそのものを陥落させることもできないことを知っており、ローマが第 3 身分の力を下減じさせることなく、イタリア人に同盟からの解放者であると布告しながらイタリアへやってきた。したがって成功とはイタリア連邦であり、戦争開始から最初の 3 年の徹底的な悲劇にもかかわらず、中部イタリアの古くからの同盟の中核都市は忠誠なままで残り、ほぼ究極的な勝利を保証した。制海権、元老院の学んだ速さ、そして単にローマの強固さがローマを助けたが、しかし最終的には人的資源とローマのシステムがハンニバルの将軍としての資質の優越さに打ち勝った。

第 2 次ポエニ戦争は両勢力の重大な転換点であった。ローマはいまや西地中海の女王となり、15 年以内にローマに挑戦した 2 つの国を打ち破り、ローマ帝国の基礎を強固に

作り上げた。ハンニバルのイタリアに滞在した間の政治的及び特に経済的な影響は究極的にはローマ革命(紀元前 133 年～紀元前 130 年)をもたらし、共和制を崩壊させた。帝国としての要素を全て失いながらも、カルタゴはしかしながら豊かな国として残ったが、その全てはローマの手中にあった。

ハンニバルは同時代のローマ人には究極的な脅威として残り、東のセレウコス朝へ逃れアンティオキア 3 世がローマと戦争中(紀元前 192 年～紀元前 188 年)であり、仕えたが、皮肉なことにハンニバルの最後の戦いはロードス島民との海上での小競り合いであった。紀元前 183 年、ハンニバルはローマへ引き渡されるのを避けるためにビシニアにおいて自殺した。僅かに残ったカルタゴは第 3 次ポエニ戦争(紀元前 149 年～紀元前 146 年)においては解され、都市は明らかに非理性的にローマに多大な害を与えて危うく滅ぼしかねなかった男の故郷というだけで、ローマによって蒸発させられた。

ゲーム・デザイン:マーク・シモニッチ
日本語訳
AH 版:山口繁美(YSGA)
VALLEY 版:近藤友樹(YSGA)