

プレイのシークエンス (5.0)

|  |
|--|
| 1. 引きフェイズ  |
| a. 追加の波を加える (適用可能であれば)   |
| b. 7枚までのカードを引く<br>(ローマ軍プレイヤーは最初に部族予備を引く)                             |
| 2. 戦略フェイズ (7)  |
| a. アクション・ラウンドを実施する   |
| 3. 損耗フェイズ (18)   |
| a. 敵スペース上のCusは損耗チェックを実施する  |
| 4. 支配フェイズ (19)   |
| a. 占有下の非要塞化スペース内にPCマーカーを置く   |
| b. 3+CUによって攻囲されている各スペース内で攻囲を実施する                                     |
| c. 孤立状態の篡奪軍スペースは忠誠軍スペースになる   |
| 5. 移住フェイズ (16)   |
| a. 蛮族プレイヤーは、各部族マーカーを移住させなければならない                                     |
| 6. 得点フェイズ (4)  |
| a.ローマ軍プレイヤーが得点する   |
| b. 自動的勝利についてチェックする   |
| 7. 増援フェイズ (5.7)  |
| a. 各勢力は増援を受け取る   |
| b.置換された忠誠軍、同盟軍、蛮族の指揮官を戻す   |
| c. ターン・マーカーを進め、皇帝を取り去って置き換える   |
| 戦略フェイズを除く全てのフェイズは同時に行われる<br>(ローマ軍プレイヤーが戦役イベントをプレイしない限り、蛮族プレイヤーが先行する) |

増援 (5.7)

|  |
|--|
| 蛮族部族の移住                                  |
| 各非攻囲下の蛮族マーカー上で得点される、蛮族増援に一致する蛮族CUを置く。    |
| 同盟蛮族部族                                   |
| 非攻囲下の各同盟部族マーカー上に1同盟軍CUを置く。               |
| 忠誠ローマ軍                                   |
| 非攻囲下の各忠誠軍支配下の属州首都上に1忠誠軍CUを置く。            |
| 篡奪ローマ軍                                   |
| 非攻囲下の少なくとも1篡奪軍指揮官を含んでいる各スペース内に2篡奪軍CUを置く。 |

襲撃表 / 移住記録欄 (14.1)

| 方法  | フェイズ        | 影響                |
|---|-------------|-------------------|
| 忠誠軍 / 篡奪軍の非要塞化耕作地スペースの支配を蛮族へ変更するために1APを消費する | 指揮官を活性化又は襲撃 | +1                |
| 襲撃CUが、非占有下の忠誠軍 / 篡奪軍城塞都市スペースを移動で通過          | 襲撃          | +1                |
| 蛮族CUが忠誠軍 / 篡奪軍の耕作地スペースの支配を奪取する              | 支配フェイズ      | +1                |
| 蛮族プレイヤーが、蛮族CUと忠誠軍 / 篡奪軍CUを含む戦闘に勝利する         | 戦闘          | +1 / 失われたローマ軍CU毎に |
| 成功した植民都市の攻囲                                 | 攻囲          | +1                |
| 成功した忠誠軍 / 篡奪軍城塞都市の変換                        | 攻囲          | +3                |
| いずれか  | イベント        | 可変                |
| 移住中に進入した忠誠軍 / 篡奪軍のスペース                      | 移住          | スペース毎に少なくとも1      |

攻囲 (13.0)

| 攻囲の手順   |               |
|---|---------------|
| 攻囲の要件：少なくとも3CUを有す活性化指揮官が2APを消費する。1D6を振りDRMs(下記)をプラスする |               |
| サイの目  | 攻囲ポイント / CU損失 |
| 1以下   | 0 / 1         |
| 2   | 0 / 0         |
| 3   | 1 / 1         |
| 4 ~ 5   | 1 / 0         |
| 6以上   | 2 / 0         |
| DRMs  |               |
| 活性化指揮官が忠誠軍、ビザンティン軍、篡奪軍の指揮官 +1                         |               |

|   |
|---|
| 攻囲の放棄   |
| いったん攻囲しているCUが攻囲下CU未満になるか又は攻囲に勝利したとき、全攻囲ポイントが取り去られる。   |
| 攻囲下の要塞化内部で活性化した指揮官は、攻囲している部隊を攻撃するために活性化できる。加えて、これらは同じスペース内の戦闘に参加できる。  |
| 攻囲の終了   |
| 各攻囲ポイントは、以下の1つを行う。 <ul style="list-style-type: none"><li>1 守備隊CUを除去する</li><li>守備隊がいなければ、植民都市マーカーをそのカストラ面へ裏返す。</li><li>守備隊がいなければ、カストラ又は城塞都市に対する攻囲に勝利する</li></ul> |

戦略カードのプレイ

| アクションのタイプ   | 項目     | 制限                       | 参加   | 許容量   | 敵スペースへの進入？ |
|---|--------|--------------------------|--|---|------------|
| 活性化指揮官  | 10     | N/A                      | 活性化指揮官、いずれかの数の従属指揮官、10CUまで   | 活性化指揮官の主導権値に依存して、可変する数のアクション・ポイント（移動、非要塞化スペースの支配変更、攻囲の試み） | Yes        |
| 増援  | 7.1    | 3 OPSカード                 | 忠誠軍：いずれか2 忠誠軍属州首都<br>篡奪軍：1 人の非攻囲下指揮官を有す<br>蛮族：可能であれば、異なる部族マーカー（と / 又は非攻囲下指揮官を有す） | 2 CUを置く<br>（1 忠誠軍又は篡奪軍までが、代わりにカストラ配置又は植民都市への向上を行うことができる）  | N/A        |
| 移住  | 16     | 蛮族プレイヤーのみ、ターン 1 以降       | 戦略カードのOPS値までの数の部族マーカー  | 現行の波レベルまでの数のスペースを移住させる                                    | NO         |
| 襲撃  | 14.1   | 蛮族CUのみ                   | 戦略カードのOPS値までの数のCU  | 10 APは、非占有要塞化スペースを通過できる<br>（ただし、そこで移動停止は不可）               | Yes        |
| 強行軍   | 14.2   | 忠誠軍 / 篡奪軍 / 同盟軍のCUのみ     | 戦略カードのOPS値までの二倍までの数のCU   | 6 AP（友軍スペースのみを通過）、忠誠軍又は篡奪軍CUは海上移動が認められる                   | No         |
| 成功した篡奪  | 17.2.2 | ローマ軍プレイヤーのみ              | いずれかのカード   | 特別（忠誠軍と篡奪軍の支配を入れ替える）                                      | N/A        |
| パス  | 5.2    | 活性化プレイヤーが使用可能な数未満のカードを持つ | なし   | なし  | N/A        |
| イベント  |        | カード上の指示に従う               | カード上の指示に従う   | カード上の指示に従う  | N/A        |
| アクション・ルール   |        |                          |  |   |            |
| <ul style="list-style-type: none"><li>両プレイヤーは、7 枚までの戦略カードを引く（ローマ軍プレイヤーは、最初に同盟軍予備内にカードを引く）。</li><li>ローマ軍プレイヤーが戦役イベントのプレイを明らかにしない限り、蛮族プレイヤーが最初にカードをプレイする。</li><li>次いで、プレイヤー諸氏は交互にアクション・イムパルスを実施する。</li><li>イムパルスを実施しているプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、他方は非手番プレイヤーと呼ばれる。</li><li>指揮官と軍団は、指揮官活性化中に拾い上げと置き去りができるが、いかなる瞬間にも10 CUまでが移動でき（しかもいかなるCUも 6 APを超えて消費できない）、拾い上げられた指揮官は活性化指揮官の従属者でなければならない）。</li><li>敵の要塞化を含んでいるスペース又は城塞都市に進入する、少なくとも 3 CUを有す指揮官は、一時的に移動を停止しなければならない。このイムパルス中、指揮官は攻囲を成功裏に終了させた場合にのみ移動を継続できる（続くイムパルスで、再び移動を実施できる）。スペース上に「攻囲下」マーカーを置く。このイムパルス又は続くイムパルス中（スペース毎、イムパルス毎に無限の数）、このスペース内で活性化した指揮官は攻囲のサイを振りを行うために 2 APsを消費できる。</li><li>非要塞化スペースに進入した部隊又は襲撃しているCUは、そのスペースを自軍陣営の支配に変換するために 1 APを消費できる。</li></ul> |        |                          |  |   |            |

戦闘（12）

| 戦闘のサイ振り、以下のDRMsを使用する   |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>* 優勢指揮統率（TRの差）</li><li>* 戦闘優越（防御しているローマ軍CU又は平地連結に沿って攻撃しているローマ軍CUについて+1）</li><li>* 河川（攻撃側について-1）</li><li>* 海峡 / 海上侵攻（攻撃側について-2）</li><li>* スペース内のカストラ / 植民地（攻撃側について-1）</li><li>* 軍の規模（10を超える各CUについて+1）</li><li>* 迎撃（防御側について+1）</li><li>* 失敗した戦闘回避（防御側について-1）</li></ul> |
| <b>蹂躪</b> ：全ての損失後に非手番プレイヤーのCUがないか、又は手番プレイヤーが少なくとも2以上の命中を得点したら、移動を継続するためにAPを0まで減少させる。   |

同点戦闘（12.3）

| 最も損失を得点したプレイヤーが戦闘に勝つ   |
|--|
| 同点の戦闘では、ローマ軍が参加している陣営が勝利する。ローマ軍CUがなければ、同点で攻撃側が勝つ。ローマ軍CUのみであると、防御側が同点で勝つ。CUを残していない側が勝つ可能性がある。 |

勝利（4.0）

| 手順   |
|--|
| ローマ軍のVPsのみがゲーム中に管理される。   |
| 得点フェイズ中、ローマ軍プレイヤーが7つ以上の属州を支配したら（同盟軍支配下の属州を含む）、各追加属州について1VPを獲得する。                             |
| ローマ軍プレイヤーが7つ未満の属州を支配したら、各不足について1VPを失う。   |
| 自動的勝利  |
| ローマ軍プレイヤーが盤上にローマ軍CUを残して持たないか、又は得点フェイズ中にゼロの属州を支配するか（同盟軍支配下の属州はカウントしない）、又は0VPまで減少したら、ゲームに敗北する。 |
| シナリオの最終ターンで、ローマ軍プレイヤーがゲームに敗北していなければ、ゲームはローマ軍の勝利で終了する。  |

迎撃、戦闘回避（11）

| 移動のシークエンス   |
|---|
| 1. 活性化部隊がスペース内に移動する。                                  |
| 2. 非手番プレイヤーは、戦闘回避（守備隊になることを含む）。成功したら、活性化指揮官は移動を継続できる。 |
| 3. 非手番プレイヤーは、迎撃を試みる。                                  |
| 成功したら、迎撃された部隊は戦闘を辞退できる（10.4.2）。                       |

| 迎撃   |
|--|
| 参加は、戦役アクションと同じ。  |
| 河川又は海峡を超えて、攻囲されている部隊によって、敵のCU又は要塞化を含んでいるスペース内へは認められない。                 |
| 1D6 + 1 人の迎撃指揮官のTR。+ 1 ローマ軍で、荒地地形を越えて迎撃していなければ。- 1 他の勢力のスペース内に迎撃していると。 |
| 6 + のサイの目で成功する   |

| 戦闘回避  |
|---|
| 以下の場合には認められない。：   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>* 攻囲下の部隊によって</li><li>* このイムパルスに迎撃に失敗した部隊によって</li><li>* 河川又は海峡を越えて</li><li>* 敵のCU又は要塞化を含んでいるスペース内へ</li><li>* 海上移動を使用して</li></ul> |
| 1D8 + 1 人の回避指揮官のTR。+ 1 ローマ軍で平地連結を越えて回避していると。他の勢力のスペース内へ回避していると。   |
| 6 + のサイの目で成功する  |

スタッキング（9.0）

| 一般ルール                                  | 違反の解決（退却するスタック）  |
|--|--|
| いずれかのイムパルスの終了時、異なる勢力からの部隊は一緒にスタックできない。 | 戦役の終了時：1スタック（支配者の選択）<br>迎撃の結果として：迎撃している部隊<br>成功した救援：救援部隊 |

移住（16.0）

| いつか   |
|---|
| 移住は、戦略フェイズ中に行われ、移住フェイズ中は強制される。  |
| 手順  |
| 各蛮族部族は、その部族マーカー（並びにそれと共にスタックした全てのカウンター）を現行波レベルまでのスペース数を移動させることができる。   |
| 単一の部族は、蛮族港又は蛮族CUを含んでいる港へ、海上移住を使用できる。海上移住は、いずれかの地中海港からいずれかの地中海港まで、又はいずれかの大西洋港からBritanniae内の港（又はBritannia Romana内に非攻囲下の忠誠軍要塞化港がなければいずれかの大西洋港）へ行うことができる。 |
| 敵のCU又は要塞化を含んでいるスペースには進入できない。  |
| 部族マーカーが敵城塞都市内へ移住したら、成功した攻囲として扱う（そして移住は終了する）。  |
| 移住フェイズ中、ゾーン又は属州首都に存在するのでない限り、各部族マーカーは少なくとも1スペース移住しなければならない。   |

篡奪（5.1）

| 篡奪イベント  |
|---|
| 非攻囲下の非皇帝指揮官（スペース内に皇帝指揮官を有さない）のみを篡奪皇帝イベントの目標にできる。  |
| 篡奪の成功   |
| ローマ軍プレイヤーがこのアクションを実行したら、忠誠軍と篡奪軍陣営の支配を入れ替える。   |
| 篡奪の終了   |
| 篡奪軍指揮官がイン・プレイにいないければ、全ての篡奪軍のCUとスペースは忠誠軍になる。篡奪軍勢力の皇帝指揮官がプレイから去ると、全ての篡奪軍指揮官、CU、スペースは忠誠軍になる。 |