

WARFARE AT THE DAWN OF

CIVILIZATION 1500-1250 BC

# THE GOD KINGS



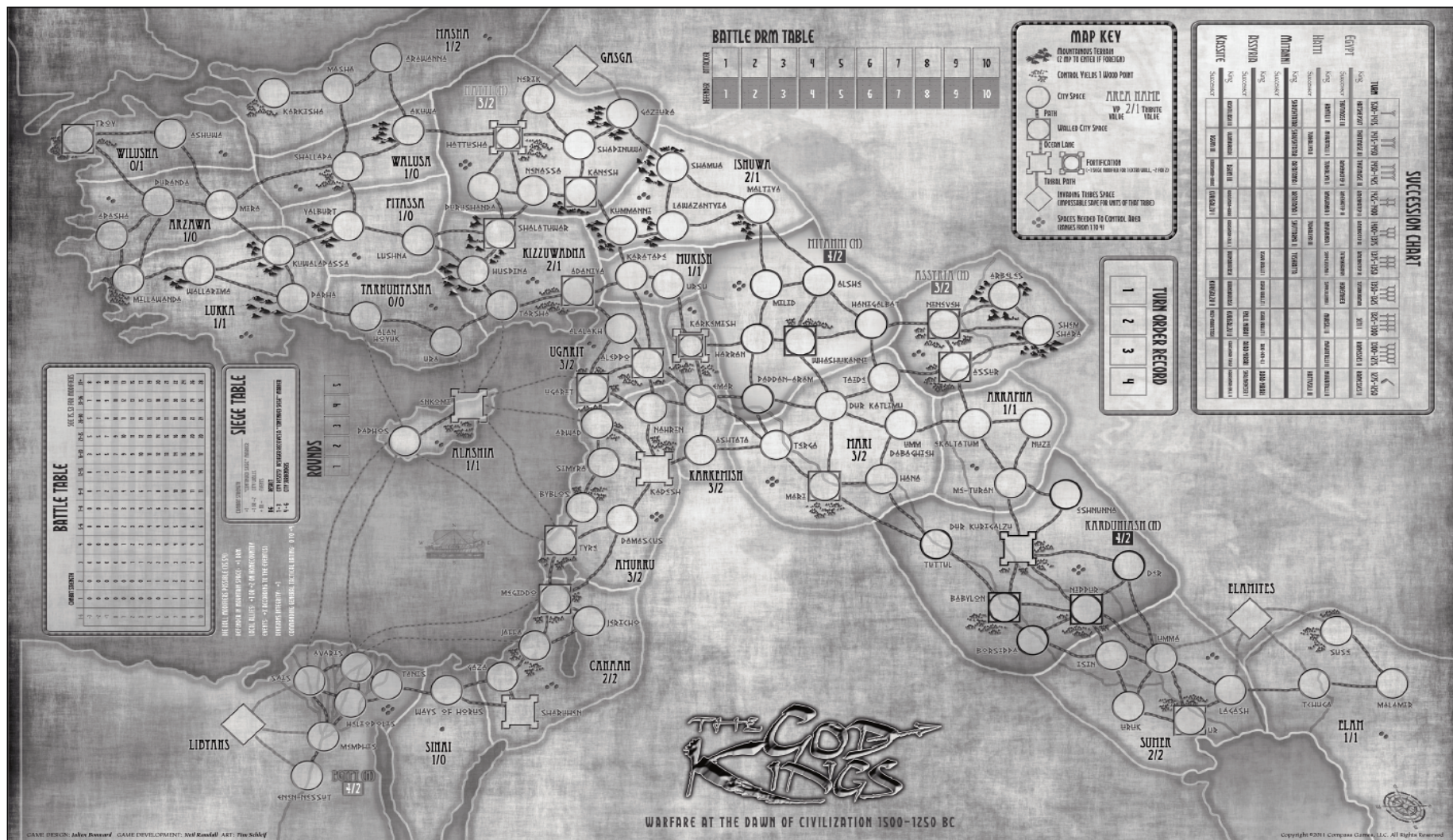
## RULEBOOK

1.0 はじめに .....	4	14.0 対応 B：戦闘回避&追撃 .....	13
2.0 ゲーム内容物 .....	5	15.0 戦闘 .....	14
3.0 用語集 .....	5	16.0 退却 .....	17
4.0 ゲームのセット・アップ .....	6	17.0 城塞都市&攻囲 .....	17
5.0 プレイのシークエンス .....	6	18.0 政治支配 .....	19
6.0 ターンの順番&主導権 .....	7	19.0 王&継承者 .....	20
7.0 増援 .....	7	20.0 外交&中立 .....	20
8.0 戦略フェイズ .....	8	21.0 蛮族の侵攻 .....	22
9.0 戦略カード .....	8	22.0 叛乱 .....	22
10.0 スタッキング&従属 .....	9	23.0 ミタンニからアッシリアへ .....	22
11.0 移動 .....	9	24.0 勝利フェイズ .....	22
12.0 海上移動 .....	12	25.0 置換のサマリー .....	24
13.0 対応 A：迎撃 .....	12		

日本語解説書



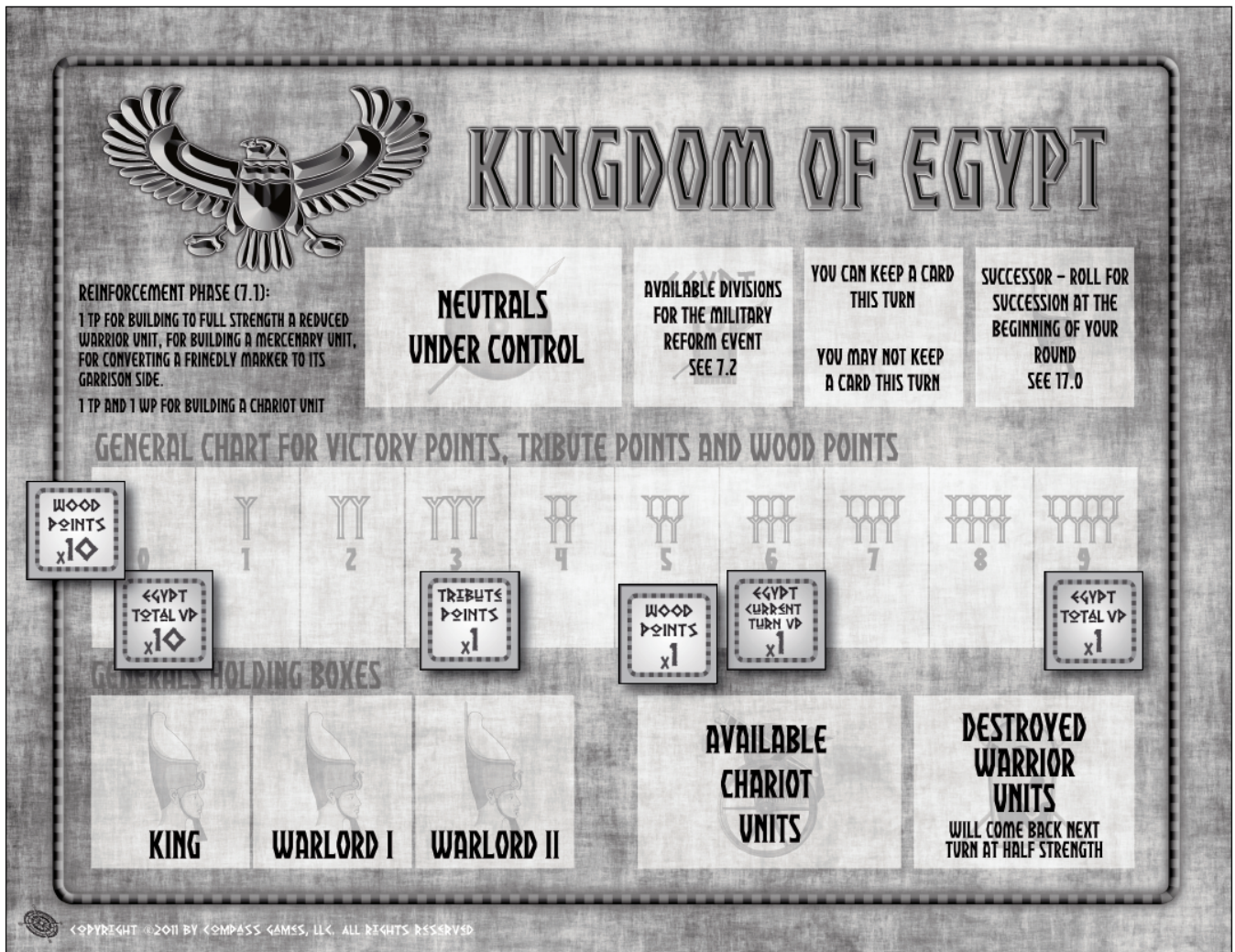
# The God Kings Map



軍の移動、軍事戦闘、プレイヤーの帝国の盛衰は God Kings マップ上で発生します。マップは、スペース（小さな形状）と地方（それぞれ複数のスペースを含んでいる大きな地域）に分割されます。スペース間のラインは連結で、プレイヤー諸氏はそのユニットを1つのスペースから隣のそれへと、連結に沿って移動させます。大部分のラインは陸上によってですが、少数は海上を越えます。左から右へのマップ周囲は、一連の情報ボックスです。戦闘表と攻囲表は、戦闘や攻囲が発生すると支配します。戦闘 DRM 表は、戦闘についてあなたのサイの目修正を管理します。マップの記号は、マップ上であらわす各形状です。継承チャートは、王とその継承者がゲームに登場（又は登場できる）時期を判定します。ターン順番記録は、どのプレイヤーが自身のターンを行うのかを管理します。



# The God Kings Player Mats



*The God Kings*では、各プレイヤーは様々なゲーム・タスクを管理するためにプレイヤー・マットを使用します。典型的なゲームの進行中、プレイヤー・マット上のボックスでは頻繁にカウンターの変更が行われ、記録欄はプレイヤーが各アイテムをどれだけ多く所持するのかを全プレイヤーに表示する位置にカウンターを持つことになります。

**支配下中立国 [Neutral Under Control]**：このボックス内には、あなたが現在支配する各中立国（20.2を参照）について1枚の支配マーカを置きます。

**軍政改革のために使用可能な軍勢 [Available Divisions for the Military Reform Event]**：このボックス内には、現在マップ上にいない軍勢のカウンターを置きます。軍政改革 [ARMY REFORMS] イベント・カードをプレイするとき、あなたは少なくともこれらのカウンターのいくつかをマップ上の自軍部隊に加えることができます。7.2を参照してください。[注釈：このボックスは、実際には「軍政改革のために使用可能な軍勢 [“Available divisions for Army Reforms Event”]」と読むべきです。]

**このターンにカードを保持できる [You Can Keep a Card This Turn]**：通常、あなたの全ての手札は、ターン中にプレイされることになります。ただし、いくつかの場合、あなたは1枚のカードを次まで1ターン維持できます。詳細については、8.4を参照してください。



**一般チャート [General Chart]**：これらのボックスは、ゲームを通じてのあなたの勝利 [Victory] ポイント、朝貢 [Tribute] ポイント、木材 [Wood] ポイントを管理します。各タイプのポイントについては、ルール内で概説されます。

**将軍待機ボックス [General Holding Boxes]**：これらのボックスは選択ですが、便宜的に戦闘ユニットをマップ外に維持することを認めます。プレイ・マット上の一致するボックス内に、あなたの王と二人の軍閥のための戦闘ユニットを置きます。これらは、マップ上のそれぞれの将軍たちと共にあると見なされます。

**使用可能な戦車ユニット [Available Chariot Units]**：このボックスは、現行増援フェイズ中に購入した戦車ユニットを含みます。

**撃破された戦士ユニット [Destroyed Warrior Units]**：ターン中に戦士ユニットを失うに連れて、それらをこのボックス内に置きます。これらは、続くターンに半減戦力で復帰します。

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

**The God Kings** は、古代中東の戦争を扱う 2～4 名のプレイヤーのためのカード・ドリヴン・ゲームです。プレイヤー諸氏は、エジプト、ヒッタイト (Hatti)、ミタンニ、カッシートを指揮できます。アッシリアは、カッシートのゲーム中代替として又は開始時からのプレイヤー勢力のどちらかとして、様々なシナリオに登場します。

**規模 [Scale]** : 各ユニットは、1,000～1,500 人をあらわします。指導者カウンターは、指揮官とその従者をあらわします。ターンは 25 年間の長さで、1 枚のカード活性化は大まかに軍の 1 戦役をあらわしています。

## 2.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

### 2.1 目録 [INVENTORY]

The God Kings の完全なゲームは、以下を含みます。:

- 1 枚のマップ
- 5 枚のプレイヤー・マット
- 3 枚のカウンター・シート
- 110 枚の戦略カード
- 1 冊のルールブック
- 2 つのサイコロ

### 2.2 競技用駒 [THE PLAYING PIECES]






#### カウンター・カラー [COUNTER COLORS]

ヒッタイト [Hatti] : オレンジ  
アッシリア [Assyria] : マルーン  
エジプト [Egypt] : グリーン  
ミタンニ [Mitanni] : ブルー  
カッシート [Kassites] : パープル  
傭兵 [Mercenaries] : レッド  
蛮族 [Barbarians] : ブラウン

#### 戦闘ユニット [COMBAT UNITS]

このゲームは、4 タイプのユニットをあらわします。: 戦士 [Warriors]、戦車 [Chariots]、親衛隊 [Royal Guard]、傭兵 [Mercenaries] (守備隊は、戦闘ユニットではありません)。

ゲームに用意された数は意図的なもので、プレイヤー諸氏は更なる駒を創出できません。

戦士	親衛隊	傭兵	戦車
			
完全戦力			
			
減少戦力 (対角線表示)			

ユニット 軍勢名      ユニットの国籍      戦闘戦力      損失値      移動ポイント

### 将軍 [GENERALS]

将軍は、当時の統治者や軍閥をあらわします。

2 タイプの将軍がいます。: 王 (名前と到着のターンを有す駒) と軍閥 (汎用指揮官)。各プレイヤーは、いかなるときにも一人のみの王を持つことができます。各プレイヤーは、常に二人の軍閥を持ちます。王はすでにゲーム内で開始するか、又は後継者ルール (19 項) に従ってそれぞれのカウンターが表示されたターン (又はターンの 1 つ) にプレイ内に登場します。各将軍は、戦略値と戦闘値を有します。



### 政治支配 (PC) マーカー [POLITICAL CONTROL (PC) MARKERS]

ミタンニ、エジプト、ヒッタイト、カッシート、アッシリアのシンボルを含む競技用駒は、どの勢力がスペース又は城塞都市スペースの支配を持つか識別するために使用されます。ルールの残りを通して、政治支配マーカーの用語は「PC マーカー」と略称されます。PC マーカーの使用についての詳細は、18 項を参照してください。



### 守備隊マーカー [GARRISON MARKERS]

PC マーカーの裏面は守備隊マーカーで、城塞都市を守備するために使用され、他方のプレイヤーがその支配を取るために攻囲することを強制します。守備隊を創出するため、プレイヤーは必須のオペレーション・ポイント数を消費し、PC マーカーを守備隊面に裏返します。



## 3.0 用語集 [GLOSSARY]

以下は、ルールを読む前にあなたが馴染んでおくべき重要なゲーム用語と略号です。:

**アクション・カード [Action Cards]** : そのイベントがプレイされたカードは、直ちに他のアクションの結果 (戦闘に影響を与えるカードのごとく) としてプレイされます。

**活性軍 [Active Army]** : 現在活性化した軍。

**活性将軍 [Active General]** : 現在活性化された将軍。

**活性プレイヤー [Active Player]** : 現在ラウンドを実施しているプレイヤー。

**軍 [Army]** : あるスペース内にスタックした将軍といずれかの数の友軍戦闘ユニットから構成される軍。

**損耗 [Attrition]** : いくつかのイベントは、損耗のサイ振りを要求します。詳細については、11.13 を参照してください。

**戦闘特典 [Battle Advantage]** : 戦闘では、攻撃側と防御側の DRMs (サイの目修正) の差は、大きな DRMs を有すプレイヤーの戦闘特典になります。

**首都 [Capital]** : 首都都市は: アッシリア・プレイヤーについてはアッシュル [Assur]、ヒッタイト・プレイヤーについてはハットウシャ [Hattusha]、カッシート・プレイヤーについてはドウル・クリガルズ [Dur-Kurigalzu]、ミタンニ・プレイヤーについてはワシュカンニ [Washukanni]、エジプト・プレイヤーについてはメンフィス [Memphis] です。首都は、ゲームに様々な方法で影響を与えます。

**都市 [City]** : マップ上の全ての円と正方形のスペースは、都市又はスペースと呼ばれます (この用語は交換可能です)。正方形のスペースは、城塞都市と呼ばれます。

**戦闘ユニット [Combat Unit]** : ゲーム駒は、軍事戦闘者をあらわしています。戦闘ユニットは、戦士ユニット、親衛隊ユニット、傭兵のユニットを含みます。



**支配 [Control]** : 政治支配を参照。

**征服下本国 [Conquered Home Countries]** : 本国のみが征服され得ます。勝利フェイズの開始時、元々所有している勢力が少なくとも本国スペースの半数を支配していなければ、征服されたと見なされます。—その瞬間に他の1つ以上の勢力によって他のスペースが支配されているか否かは関係ありません。勝利フェイズの終了時、他の全てのプレイヤーのユニットがその本国から取り去られているとき (24.3)、本国は自動的に非征服下です。本国は、ゲーム中に何度でも征服され得ます。

**置換 [Displacement]** : 特定イベント (しばしば戦闘の敗北) の後、軍と／又は将軍を特定の位置内に置くことです。置換された将軍は、所有者の選択で、その本国内の友軍支配下スペースに戻して置かれます。置換されたユニットは、その本国内のいずれかの友軍支配下スペース内に置かれます。置換された蛮族軍は、その部族スペース上に置かれます。詳細については、25.0 置換のサマリーを参照してください。

**軍勢 [Division]** : 3つの戦士ユニットは、同じ軍勢名を持っています。7.2 を参照してください。いったんイン・プレイになると、プレイヤー諸氏によって自由に使用できます (例えば、互いに分離します)。

**イベント [Event]** : カード上の記述テキストは、プレイヤーのアクションを強化するか、他のプレイヤーのアクションに影響を与えるアクションについて述べており、オペレーション・ポイントの代わりにその特定のカード・プレイを行います。

**部隊 [Force]** : 軍 (将軍を持つ) と将軍を持たないユニットの両方を指す汎用語です。

**守備隊マーカー [Garrison Marker]** : 守備隊マーカーは戦闘ユニットではなく、非所有プレイヤーが支配するには攻囲が必要となる城塞都市スペースを示すためにのみ従事します。これらは、潜在的な戦闘力を持ちません。守備隊マーカーは、政治支配 (PC) マーカーの裏面です。

**守備された城塞都市スペース [Garrisoned Walled-City Space]** : 城塞都市スペースは、守備隊マーカーと／又は2つまでの戦闘ユニットを含みます。

**将軍 [General]** : 王、軍閥、小勢力 (叛乱軍又は蛮族) の様々な指導者を指している汎用語です。将軍は、戦闘ユニットではありません。全ての将軍は6の許容移動力を持ちますが、この数値はカウンター上に記載されません。将軍は、同時にいくつかのユニットを活性化するために使用されます。将軍自身は、戦闘又は都市の支配を獲得する能力を持ちません。

**待機ボックス [Holding Box]** : マップ (又はプレイヤー・マット) 上の正方形ボックスは、将軍によって統率されたユニットを置くことができる場所です。

**本国 (HC) [Homecountry]** : 本国は、エジプト・プレイヤーについてはエジプト [Egypt]、ヒッタイトについてはハッティ [Hatti]、カッシートについてはドゥル・クリガルズ [Dur-Kurigalzu]、アッシリアについてはアッシリア [Assyria]、ミタンニについてはミタンニ [Mitanni] です。本国は、マップ上で名称の傍にカッコ (H) によって標記されます。

**イムパルス [Impulse]** : 活性中プレイヤーのラウンドの一部です。

**侵攻部族のスペース [Invading Tribes space]** : それぞれのイベント・カードのプレイで部族が置かれる、ダイヤモンド形のスペースです。

**王 [King]** : 王は、名前と到着時期を有すカウンターです。彼はプレイヤーの軍の最高司令官です。各勢力は、いかなるときにもマップ上に1人のみの王を持つことができます。王は、自身の活性化中に10戦闘ユニットと共に移動できますが、加えて、各5戦闘ユニットを統率できる1人又は2人の軍閥を加えることができます。

**王の軍 [King's Army]** : 1人の王によって統率された軍です。



**損失値 [Loss Factor]** : 戦闘ユニットの下部に沿った中央の数です。ユニットが戦闘でステップ損失を受けるとき、プレイヤーが満たすことを要求される合計損失ナンバーに対する損失値を提供します。

**損失ナンバー [Loss Number]** : 戦闘表上のナンバーは、プレイヤーによる修正後のサイの結果を表示しています。損失ナンバーは、ユニットから可能な限り近いステップを取り去ることで満たされなければならず、合計損失ナンバーに対して各ユニットの損失値が提供されます。

**傭兵 [Mercenary]** : 傭兵は、戦闘ユニットです。大勢力によって徴用されるとき、支配している勢力の将軍又はユニット (たち) と共に常時スタックしていなければなりません。将軍なし又は単独でスペース内に残されたら、これらは蛮族ユニット (21.0) になります。

**MP** : 軍又は将軍が移動している間に消費した移動ポイントです。MP は、移動している軍によって PC マーカーを置くために使用できます。

**中立国 [Neutral Nation]** : 現行シナリオでプレイヤーによってプレイされていない4つの勢力—エジプト、カッシート、ヒッタイト、ミタンニ／アッシリア—のいずれかです。

**オペレーション・ナンバー (Ops) [Operations number]** : 各戦略カードの左上端の1〜3のナンバーです。カードのオペレーション値は、様々なアクションを実施するために使用されます (9.2)。

**経路 [Path]** : 2つのスペースを連結しているラインです。青い連結ラインは、海上レーンと呼ばれます。

**プレイヤー勢力 [Player Power]** : あるプレイヤーによって支配される勢力です。

**政治支配 (PC) [Political Control]** : プレイヤーは、PC マーカーを持つと、あるスペースを支配します。プレイヤーは、地方内の過半数のスペース並びに全ての城塞都市スペースを支配すると、ある地方 [province] を支配します (ある地方内で過半数の PC マーカーを持つこと自体は、政治支配のために十分ではありません)。PC マーカーを含んでいるスペースは、たとえ敵の将軍と／又はユニットが存在していても、所有しているプレイヤーの支配下に留まります。

**港スペース [Port Space]** : 海上レーンに連結するスペースです。

**勢力 [Power]** : 国家又は王国についての一般用語です。ゲームには多数の勢力が存在し、内4つ (エジプト、ヒッタイト、ミタンニ／アッシリア、カッシート) は、プレイヤー勢力になることができます。その他は、中立又は蛮族の勢力です。

**地方 [Province]** : マップ上の境界線内にあるスペースのグループです。例: Mari と Assyria。各地方は、射線によって分離された2つのナンバーに沿った名称を含みます。左のナンバーはその勝利ポイント値で、右のナンバーはその朝貢ポイント値です。カッコ付 (H) を有す地方は、本国です。

**ラウンド [Round]** : 各ターンは、シナリオによって指定されるごとく、一定数のラウンドに分割されます。ラウンドの標準数は、ターン毎に5です。各ラウンドで、各プレイヤーは1枚の戦略カードをその「進行」としてプレイします (ただし、稀なケースとして、カード上のイベント・テキストが認めたら、複数のプレイができます)。

**親衛隊 [Royal Guard]** : 適切なイベントがプレイされる場合にのみマップ上に置くことができる特殊なユニットです。ミタンニについて親衛隊はマリヤヌ [Mariyannu] で、エジプトについてはシャーデン [Sherden] です。

**海上レーン [Sea Lane]** : 2つの港スペースを連結している青いラインです。

**スペース [Space]** : マップ上でユニット、軍、守備隊、マーカー、PC マーカーを置くことができる位置です。スペースは、城塞都市スペースを含みます。

**プレイのシークエンス [Sequence of Play]** : ルールの5項で扱う手順で、あるターンの活動を制御します。

**攻囲 [Siege]** : 守備された敵城塞都市スペースを捕獲するための試みです。

**攻囲のサイ振り [Siege Die-Roll]** : 現行活性化の終了時、又は軍がすでに守備された敵城塞都市スペースにあると活性化の瞬間に実施される、スペースの捕獲を試みるためのサイ振りです(修正され得ます)。攻囲のサイ振りは、常に活性化を終了させます。

**スペース (a.k.a. 都市スペース) [Space (a.k.a. City Space)]** : マップ上でユニット、軍、守備隊マーカー、PC マーカーを置くことができる位置です。円のスペースは、都市スペースです。正方形のスペースは城塞都市スペースです。海上レーンで連結するスペースは、港スペースと呼ばれます。

**継承者 [Successor]** : 一定のターン中、プレイヤーは2人の王を持つことになります。マップ上の1人は王で、プレイヤー・マット上に置かれる他方は継承者です。継承者は、ターンの過程に置き換えられる潜在性を持ち、継承ルールに従って新たな王になるか、又は特定ターンに自動的にゲームに登場し得ます。

**部族経路 [Tribal Path]** : 侵攻している部族スペースから及ぼされている連結ラインです。

**朝貢ポイント (TP) [Tribute Point]** : 地方を支配するときに得点するポイントで、増援フェイズ中に戦車(木材ポイントと組み合わせて)、傭兵ユニット、守備隊の徴用を認めます。これらは、減少状態の戦士ユニットを再建するためにも使用できます。プレイ・マット上で自身の勢力の朝貢ポイントを管理してください。



**ターン [Turn]** : プレイのシークエンス (ルールの5項) の完成です。各ターンは大まかに25年間をあらわします。現行ターンを示すため、継承(Succession)チャート(マップ上)で「God Kings」マーカーが使用されます。



**守備されていない城塞都市スペース [UnGarrisoned Walled-City Spaces]** : 守備隊マーカーも戦闘ユニットも含まない都市スペースです。PCマーカーを含むことができます。

**ユニット [Unit]** : 戦闘ユニットについての略称です。戦士ユニット、戦車ユニット、親衛隊ユニット、傭兵ユニットである可能性があります。

**非指揮下ユニット [Un-led Unit]** : 将軍と共にスタックしていないユニット(たち)です。—このような部隊は移動できませんが、戦闘で敗北すると退却しなければなりません。

**城塞都市スペース [Walled-City Spaces]** : 1つ以上の壁輪郭線を含んでいるスペースです。例: Ugrit (1つの壁)、Kadesh (2つの壁)、Karkemish (3つの壁)。城塞都市は、守備されているか又は守備されていません。

**軍閥 [Warlord]** : 汎用の指揮官です。各プレイヤーは、常時マップ上に2人の軍閥を持ちます。軍閥は、自身活性化中のいかなるときにも5ユニットと共に移動できます。これらは、各ターンの開始時に便宜的に置かれます。王は軍閥を統率でき、従って一緒に移動させる部隊の数を増加させることができます。例えば、1人の王とその軍閥の1人によって指揮された軍は、15ユニットまでを移動させることができます。

**木材ポイント (WP) [Wood Point]** : 木材ポイントは、貿易又は木材シンボルを有するスペースを介して獲得されます。これらは、樹木が豊富か又は貿易上重要なスペース又は町です。木材ポイントは、増援フェイズに戦車ユニットを徴用するために使用されます。プレイ・マット上で自身の勢力の木材ポイントを管理してください。

## 4.0 ゲームのセット・アップ [SETTING UP THE GAME]

プレイブック内に指定されたごとく、競技用駒とマーカーをセット・アップします。戦略カードのデッキをシャッフルし、脇に置きます。これでプレイの準備が整いました。

## 5.0 プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

The God King は、以下の順番にプレイされなければならない各ターンでプレイされます。

### I. 戦略カード配布フェイズ [DEAL STRATEGY CARDS PHASE]

各プレイヤーには、7枚の戦略カードが配られます。又は前のターンから1枚のカードを保持していると6枚です(8.4)。

### II. 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE] (全てのシナリオの最初のターンに、このフェイズは飛ばされる)

1. 各プレイヤーは、ターンの順番(6.0)に従って自身の増援を置きます。
2. 20.4で述べるごとく中立ユニットを補充します。
3. キャンペーン・ゲームをプレイしており、6番目のターンであると、ミタンニ・プレイヤーはミタンニからアッシリアへ変更しなければなりません(23項を参照)。

### III. 戦略フェイズ [STRATEGY PHASE]

このフェイズは、5ラウンドから構成されます。現在プレイされているラウンドを管理するため、マップ上のラウンド記録欄に沿って「Round」マーカーを使用します。各ラウンドは、ゲーム内のプレイヤー数に一致する数のイムパルスを持ちます。各イムパルス中、各プレイヤーはターンの順番(6.0)に従って、列記された順番で以下を行わなければなりません。

1. 継承者が使用可能であれば、継承のサイ振りを行います(19.3を参照)。
2. 戦略カードをプレイします(9.2, 9.3)。
3. 勝利ポイントを獲得した瞬間に、自身のプレイヤー・マット上で「現行ターン VP [Current Turn VP]」マーカーを調整することで勝利ポイントを記録します(24.2)。

全5ラウンドが完了した後、中立国ラウンドが実施されます。ここでは、このシナリオでイン・プレイの各中立国について1枚のカードが引かれます。詳細については、20.2を参照してください。

戦略フェイズの完全なシークエンスは、以下のとおりです。

#### 1. ラウンド#1

##### i. 第1プレイヤー・イムパルス

- a. このターンに継承者が使用可能であると、第1プレイヤーは継承のサイ振りを実施します。
- b. 第1プレイヤーは、戦略カードをプレイします。
- c. 第1プレイヤーは、獲得するVPを記録します。

##### ii. 第2プレイヤー・イムパルス

- a. このターンに継承者が使用可能であると、第2プレイヤーは継承のサイ振りを実施します。
- b. 第2プレイヤーは、戦略カードをプレイします。
- c. 第2プレイヤーは、獲得するVPを記録します。

##### iii. 第3プレイヤー・イムパルス

- a. このターンに継承者が使用可能であると、第3プレイヤーは継承のサイ振りを実施します。
- b. 第3プレイヤーは、戦略カードをプレイします。
- c. 第3プレイヤーは、獲得するVPを記録します。

##### iiii. 第4プレイヤー・イムパルス

- a. このターンに継承者が使用可能であると、第4プレイヤーは継承のサイ振りを実施します。
- b. 第4プレイヤーは、戦略カードをプレイします。
- c. 第4プレイヤーは、獲得するVPを記録します。

2. ラウンド#2～ラウンド#5。上記のイムパルス・シークエンスを繰り返します。



### 3. 中立国ラウンド [Neutral Nations Round]

- i. 中立国の順番を決定します。
- ii. 中立国の所有者を決定します。
- iii. 第1中立国（もしもあれば）の所有者は戦略カードを引き、その国でアクションを実施します。[20.2 ステップ2を参照](#)。
- iv. 第2中立国（もしもあれば）の所有者は戦略カードを引き、その国でアクションを実施します。[20.2 ステップ2を参照](#)。
- v. 第3中立国（もしもあれば）の所有者は戦略カードを引き、その国でアクションを実施します。[20.2 ステップ2を参照](#)。

## IV. 勝利フェイズ [VICTORY PHASE]

勝利フェイズは、以下のステップの順番で実施されます。各ステップについての詳細は、24 項内で見つけることができます。

1. 地方の支配について獲得する VP を計算し、それに応じて「現行ターン VP」マーカーを調整します (24.1)。
2. 本国スペースの敵支配について失う VP を計算し、それに応じて「現行ターン VP」マーカーを調整します (24.1)。
3. 24.2 に従って、サドン・デス勝利についてチェックします。  
yes であればゲームは終了します。no であれば次のステップへ進みます。
4. 次のターンについて、ターンの順番を決定します。：プレイヤー諸氏は、6.0 に従って続くターンのプレイの順番を決定します。
5. VP 合計を調整します。全プレイヤーは、その「合計 VP [Total VP]」マーカーの現行 VP 数に、その「現行ターン VP [Current Turn VP]」マーカーの VPs を加えます。
6. 「現行ターン VP [Current Turn VP]」マーカーをリセットします。全プレイヤーは、その「現行ターン VP」マーカーをそのターン記録欄上のゼロ・スペースへ移します。
7. 全プレイヤーの本国から敵 PC とユニットを取り去ります。

## V. ターン・フェイズの終了 [END OF TURN PHASE]

最初に、各プレイヤーは手札から全ての未プレイ・カードを捨て札しますが、8.4 に従ってそれらの1枚を保持できます。次いで、マップ上の継承チャートで「God Kings」マーカーを次のボックスへ移すことにより、別のターンを開始します。プレイは、1つの陣営がサドン・デス勝利で勝利するか、又はシナリオの指示で指定された全ターンがプレイされて完了するまで続きます。

### 6.0 ターンの順番&主導権 [TURN ORDER & INITIATIVE]

続くターンのターンの順番は、勝利フェイズのステップ4で決定されます。現行ターン中に最も少ない VPs 数を得点したプレイヤーが主導権を持ち、それは次のターンにプレイする順番を決めることを意味します。順に、現行ターン中に二番目に少ない VPs を得点したプレイヤーが順番を決めていきます。誰の現行ターンなのか管理する手助けとして、マップ上のターン順番記録の適切なボックス内に各プレイヤーの主導権マーカーを置きます。

**例：**現行ターン中、エジプト・プレイヤーは 10 ポイント、ミタンニ・プレイヤーは 13、ヒッタイト・プレイヤーは 8 を得点しました。

ヒッタイト・プレイヤー (8 VP) は、最後にプレイすることを最初に選択します。次いで、エジプト・プレイヤー (10 VP) は二番目を取ることを選択します。ミタンニ・プレイヤーに選択肢はなく、彼は最初にプレイします。

同数であると、現行ターンの勝利フェイズのステップ5の後に決定したごとく、最も少ない数の合計 VP を有すプレイヤーが最初に決めます。VP の合計数が同数の場合、同数の各プレイヤーはサイを1つ振り、高い数を振ったプレイヤーが最初に決めます。

## 7.0 増援 [REINFORCEMENTS]

### 7.1 増援の手順 [REINFORCEMENTS PROCEDURE]

主導権フェイズに決定したプレイの順番で、各プレイヤーは以下の手順に従ってその増援を受け取ります。：

1. 最初に、減少状態の戦士ユニットをその完全戦力面に裏返します。撃破されている戦士ユニットは、その減少状態面を盤上に戻して置かれます。次いで、前のターンに持っていた傭兵と戦車ユニットを取り去ります。
2. 次に、占領した地方から受け取る朝貢ポイント (TPs) を計算します。一朝貢ポイントは、マップ上に表示される各地方についての二番目のナンバーです。木材ポイント (WPs) の数も計算します。これらは、支配する材木ポイント・シンボルを含んでいるスペースから来ます (たとえばスペースが攻囲下でも、本国へ戻る PC 経路がなくても WPs を受け取ります)。前のターン中に貿易イベント (9.2H) をプレイしていたら、やはり WPs を受け取ります。
3. ここで、朝貢ポイントと木材ポイントを消費します。1 朝貢ポイントは、1 守備隊マーカー (友軍 PC マーカーを含んでいる城塞都市スペース内に置く) 又は 1 傭兵ユニット (傭兵ルールに従って置く) を獲得するため、又は減少状態の戦士ユニットを完全戦力へ戻すために裏返すか、或いは、戦車ユニットを建造するため TP に加えて 1 木材ポイントを消費することによって消費できます。未使用の朝貢と木材のポイントは、失われます。
4. プレイヤーは、必要であれば、19 項の継承ルールに従ってその王を変更します。中立勢力の王は、使用可能であれば、やはりこのときに変更します。置き換えられた王は、ゲームから永久に取り去られます (彼らは死亡したのです)。
5. 全てのユニット (軍勢、傭兵、戦車—ただし守備隊は不可) と將軍は、マップ上でフェイズを開始したか又は新たに生産されたかにかかわらず、友軍支配下スペース (カラのスペースは不可) からその本国まで友軍支配下スペースをたどれるいずれかの場所に置かれます (海上レーンは使用されず、現在同盟勢力又は現在中立勢力によって支配されたスペースも使用できません)。これらは、全て同じスペース内に置かれる必要はありません。そのようなユニットが現在攻囲を実施していると、攻囲が放棄され (失敗しました) 攻囲継続マーカー (もしもあれば) は取り去られます。

**例：**ターン7の増援フェイズです。エジプトは、Canaan, Amurru (Arwad と Nahrin を除く)、the Sinai を支配します。最初に、前のターンに支配した傭兵と戦車ユニットを取り去ります。次いで、減少状態の戦士ユニットを完全戦力へ裏返し、すでにイン・プレイに持つ3つの軍勢：Amon, Ra, Seth の、以前に撃破された戦士ユニットを減少戦力で置きます。次いで、そのターンに獲得する TP を計算します。：Amurru について2、Canaan について2、Upper Egypt について2です。合計は7TP です。6木材スペース (マップ上の5と Upper Egypt からの1) を支配し、前のターン中に貿易イベントをプレイしなかったため、6戦車ユニットを徴用できま

す。その減少状態戦士ユニットを完全戦力に再建するため、傭兵を徴用するため、守備隊マーカーを置くため、そのいくつかの TP も使用できます。

次に、盤からアメンホテプⅢ世 [AmenophisⅢ] を取り去り、アメンホテプⅣ世 [AmenophisⅣ] と置き換えます。次いで、盤上にそのユニットをセット・アップします (アメンホテプⅣ世と 2 人の軍閥によって率いられた 3 つの軍勢、戦車ユニット、傭兵ユニットをエジプトによって支配されどこかのスペース内にセット・アップします。王、2 つの軍勢、戦車、1 人の軍閥をエジプト支配下の Kadesh 内に置き、リビアによって問題が生じた場合に防衛するため、エジプト内に 1 人の軍閥と 1 つの勢力を残します。

## 7.2 軍勢 [DIVISIONS]

The God Kings の軍勢は、ほぼ 5,000 人の部隊です。ゲーム用語では、各軍勢は同じ名称を有する 3 つの戦士ユニットから構成されます。ある戦場で軍勢の全 3 ユニットの持つと、所有しているプレイヤーに +1 DRM を提供します (15.55)。

各国は、少なくともイン・プレイの 2 軍勢でゲームを開始し、決して 4 を超えて持つことができません。すでにイン・プレイの軍勢に追加するため、プレイヤーはイヴェントとして軍政改革 [ARMY REFORMS] カードをプレイしなければならず、これはその本国の 1 スペース内に 3 戦士ユニットの軍勢を加えることを認めます。このカードは、プレイヤーがすでにその 4 軍勢をイン・プレイに持つとプレイできません。この軍勢追加方法に加えて、いくつかの国は指定されたターンに追加の軍勢を受け取ります (例えば、キャンペーン・ゲーム・シナリオのエジプト—詳細については、プレイブックを参照)。



## ヒッタイトの制限 [HATTI RESTRICTIONS]

ヒッタイト・プレイヤーがイヴェントとして軍制改革をプレイするためには、Walusa 又は Pitassa のどちらかを支配しなければなりません。支配すると、このイヴェントをプレイできます。次いで、新たな軍勢を Walusa 又は Pitassa のどちらかに配備します。以後、選択した地方はヒッタイトの一部と見なされ、ゲームの残りについてヒッタイトの本国です (24.1 に従います)、以降その朝貢値はヒッタイト帝国に加えられます。いったん選択されたら、地方は他の軍勢をイン・プレイに持ってくるために再び使用できません。

**例:** ヒッタイト・プレイヤーは Pitassa を支配し、3 番目の軍勢をイン・プレイに持ってくるため、イヴェントとして軍制改革をプレイします。いまや Pitassa はヒッタイトの本国と見なされ、新たな軍勢がそのスペースの 1 つにセット・アップされます。4 番目の軍勢を加えることを望むと、Walusa を支配して別の軍制改革イヴェントをプレイしなければならないことになります。

**注釈:** この制限は、キャンペーン・ゲーム・シナリオでヒッタイト・プレイヤーが受け取る、ターン 6 の自動的増援にも適用します。ヒッタイト・プレイヤーが、これを使用可能な瞬間にこの条件を満たしていなければ、自動的な増援は失われます。

## 8.0 戦略フェイズ [THE STRATEGY PHASE]

### 8.1 戦略カードの受領 [RECEIVING STRATEGY CARDS]

各プレイヤーは、各ターンに戦略デッキから 7 枚のカードを配られます。前のターンから 1 枚のカードを保持していると 6 枚です。

### 8.2 戦略カードのプレイ [PLAYING STRATEGY CARDS]

各戦略フェイズは、5 つのプレイヤー・ラウンドにプラスして中立国ラウンドから構成されます。各プレイヤー・ラウンドは、ゲーム内のプレイヤー数に一致する数のイムパルスをから構成されます。イムパルスは、ターンの順番 (6.0) に従って実施されます。各プレイヤーは、プレイすることによってすなわち 1 枚の戦略カードをテーブルの上に表面で置きカードのオペレーション・ポイント (Ops) 又はカード上に記載されたイヴェント (9.1 を参照) のどちらかを

使用するか、又はいくつかの場合ゲームからカードを取り去る (9.5) ことで、自身の各イムパルスを開始します。自身又は他のプレイヤーのイムパルス中、プレイヤーはそのようなプレイが可能であれば、戦略カード上のイヴェントもプレイできます (例えば、アクション・カード—15.55)。あるプレイヤーがプレイするためのカードを残して持っていなければ、そのイムパルスは飛ばされて彼のターンは終了します。

### 8.3 各カードについて 8 つの選択肢

#### [EIGHT OPTIONS FOR EACH CARD]

プレイされた各カードは、プレイヤーがカード上のイヴェントをプレイするため、又は將軍を活性化、PC マーカーの配置、守備隊マーカーの配置、木材と朝貢ポイントの貿易、中立軍の活性化 (20.2 を参照)、傭兵ユニットの徴用、継承サイ振りの修正 (19.3) のためにカードのオペレーション (Ops) ナンバーを使用することを認めます。

### 8.4 戦略フェイズの終了 [ENDING THE STRATEGY PHASE]

プレイヤー諸氏は、5 ラウンドがプレイされるまで、ターンの順番 (6.0) で交互に戦略カードのプレイを継続します。

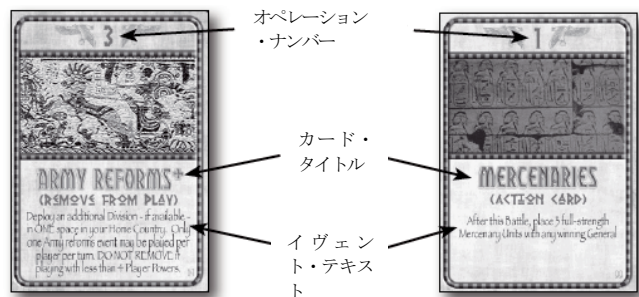
プレイヤー諸氏は、ターン間で 1 枚 (のみ) のカードを保持できますが、それを行うと、次のターンの戦略カード配布フェイズに 1 枚少ないカードを受け取ります。プレイヤーは、各ターンではなく、交互のターンにのみ 1 枚のカードを維持できます。あるターンにカードを維持すると、続くターンにいくつかのカードも維持できません。カードを維持しているプレイヤーは、そのプレイヤー・マット上に「このターンはカード不可 [No Card This Turn]」マーカーを置き、備忘として、続くターンの後で「このターンにカードを保持する [Keep a Card This Turn]」面に裏返します。

ターン・フェイズの終了時、使用されておらず維持されないカードは、全てのプレイヤーが確認できるようテーブル上に表面を向けて置かれ、次いで全てのプレイヤーが立ち入り禁止の捨て札パイル内に置かれます。

## 9.0 戦略カード [STRATEGY CARDS]

### 9.1 説明 [DESCRIPTION]

The God Kings では、戦略カードがゲームの核心です。各戦略カードは 2 つの主要素を持ち、左上端の 1 ~ 3 のナンバー (オペレーション・ナンバーと呼ばれます) 並びにイヴェントです。この「Ops」ナンバーは、9.2 に従ってアクションを実行するために使用されます。イヴェントは、オペレーション・ナンバーが使用されない場合にのみ使用可能です。



「プレイから取り去る」カード

アクション・カード

### 9.2 カードのオペレーション・ナンバーの使用

#### [USING THE CARD'S OPERATIONS NUMBER]

オペレーション・ナンバーは、プレイヤーが以下の 1 つ (のみ) を行うことを認めます。

- A. オペレーション・ナンバー以下の戦略値の將軍 (ユニットを有す又は有さない) を活性化させます。それ故、「1」のオペレーション値を有すカード (1-Ops カードと呼ばれます) は、1 の



戦略値を有す1人の将軍のみを活性化できます。2-Ops カードは、1又は2の戦略値を有す将軍を活性化できます。3-Ops カードは、いずれかの将軍を活性化できます。「内乱 [INTERNAL UNREST]」イベントは、1ターンの期間中に王の戦略値を増加させるイベントで、彼が活性化することを困難にします。

- B. 攻囲のサイ振りを実行するため、1人の将軍と少なくとも3戦闘ユニットの軍を活性化させます（そして何も行いません）。

9.2A と異なり、将軍の戦略値は攻囲の活性化については無関係で、いずれかのオペレーション値のカードは、いかなる戦略値の将軍も活性化できます。

- C. オペレーション・ナンバーに一致する数の PC マーカーをマップ上に置きます (18.2 を参照)。

- D. 部隊生産 [Raise Troops] : この方法でカードをプレイすることは、カードのオペレーション・ナンバーに一致する一定数の傭兵ユニットを表面で、友軍支配下スペース内に位置するいずれか1人の将軍と共に置くことをプレイヤーに認めます。攻囲下城塞都市スペース内に部隊を生産することはできません (17.0 を参照)。

- E. 継承のサイ振り修正 [Modify the Succession Roll] : 継承のサイ振りが行われる前に、プレイヤーはオペレーション・ナンバーによって正又は負に調整するためにカードをプレイできます。このカードは、戦略フェイズ中通常にプレイされたカードに追加してプレイされ、プレイヤーがその通常ターンにプレイしなければならないカードと置き換えません。

- F. 中立将軍の活性化 [Activate a Neutral General] : これは、3-Ops カードでのみ認められます。この方法でプレイしている3-Ops カードは、プレイヤーが中立将軍（王又は軍閥）を活性化させることを認めます。次いで、活性化した将軍をあたかも自身のそれのごとくプレイできます (20.2 を参照)。

- G. PC マーカーの守備隊への変換 [Convert PC Markers to Garrisons] : この方法でプレイしている1-Ops 又は2-Ops カードは、現在城塞都市スペース上の1枚の自軍 PC マーカーを守備隊マーカーへ変換する（PC マーカーを裏返す）ことをプレイヤーに認めます。3-Ops カードのプレイは、2枚までのそのようなマーカーを変換することをプレイヤーに認めます。

- H. 貿易 [Trade] : 貿易のためにプレイしている1-Ops 又は2-Ops カードは、次の増援フェイズに使用するため、直ちにプレイヤーに追加1木材ポイントと追加1朝貢ポイントを与えます。3-Ops カードのプレイは、2木材ポイントと2朝貢ポイントを与えます。

### 9.3 カード・イベントの使用 [USING THE CARDS EVENT]

プレイヤーは、カード上に述べられたイベントを実行します。イベントは、その特定カード・プレイのオペレーション・ナンバーに取って代わります。

### 9.4 アクション・イベントの使用 [USING ACTION EVENTS]

そのタイトルの後にカッコ付の「Action Card」を有すイベントは、アクション・イベントです。これらは、カード上の指示に従って、プレイヤー自身のイムパルス又は他のプレイヤーのイムパルス最中にプレイできます。他方のプレイヤーへの対応としてアクション・イベントをプレイすることは、そのプレイヤーのイムパルスの戦略カード・プレイとしてはカウントせず、通常に次のイムパルスに戦略カードをプレイします。

### 9.5 「プレイから取り去る」カード [“REMOVE FROM PLAY” CARDS]

「プレイから取り去る」指定を有す戦略カードがイベントとしてプレイされると、このラウンドの後にゲームから永久に取り去られます。アスタリスク・シンボルを有すカードは、カードがそのオペレーション・ナンバーのためにプレイされるか、又はイベントを実行しないで捨て札されると、取り去られません。

### 9.6 リシャッフルリング [RESHUFFLING]

カードが配られる前に、現在の全捨て札を含む（ただし、プレイから永久に取り去られているカードを除く）戦略デッキ全体がリシャッフルされます。

### 9.7 捨て札パイル [DISCARD PILE]

捨て札パイルは、（最上部にある）最近の捨て札を除き、いかなる時にも調べることはできません。全てのプレイヤーは、捨て札する毎に内容を見ますが（中立の手札並びにターン間で維持されないカードを含みます）、いったん捨て札パイル内にあると、立ち入り禁止です（繰り返しますが、最近の捨て札を除きます）。

## 10.0 スタッキング&従属 [STACKING & SUBORDINATION]

### 10.1 スタッキング・ユニット [STACKING UNITS]

あるスペース内にスタックできるユニットの数に限度はありません。ただし、ある将軍が移動又は戦闘で統率できるユニットの数は、11.2 に詳述されるごとく制限されます。

### 10.2 スタッキング将軍と階級 [STACKING GENERALS AND RANK]

あるスペース内に複数の将軍が存在できます。ただし、1スペースに2人の軍閥が占めると、1人は他方を統率できません（ただし、それらの軍は一緒に防御します）。王は、自身と共にスタックするどちらか又は両方の軍閥を統率でき、ここでは軍閥は従属者と見なされます。このような場合、マップ上に王を維持し、軍閥を王の待機ボックス内に置きます。王の待機ボックス内の軍閥は、全ての目的において王と共にスタックしていると見なされます。

1人の軍閥（又は両方の軍閥）と共にスタックした王が活性化される時、どちらか又は両方の軍閥が彼と共に移動できます。

軍閥は、他の軍閥又は王を統率できません。活性化するとき、彼は他の軍閥又は王と共に移動できません。



## 11.0 移動 [MOVEMENT]

### 11.1 誰が移動できるのか [WHO MAY MOVE]

将軍は、ユニットと共に又はなしで移動できます。戦闘後退却 (16.1) を除き、ユニットは将軍に随伴されていない限り移動できません。将軍は、それを認める戦略カードがプレイされるときにのみ移動できます。将軍並びに共にスタックしたユニットは、「軍」と総称されます。キャンペーン・カードがプレイされない限り (11.12)、各戦略カードで1つのみの軍が移動できます。ある軍は、特定戦略カードのプレイ毎に一度のみ移動できます。

### 11.2 移動手順 [MOVEMENT PROCEDURE]

将軍は、現在彼が占めるスペースに隣接する一すなわちラインによって連結する—いずれかのスペース内へ移動できます。移動は、スペースから隣接するスペースへと実施され、各スペースは1移動ポイント (MP) のコストです。ただし、山岳地形スペースは2MPのコストです。

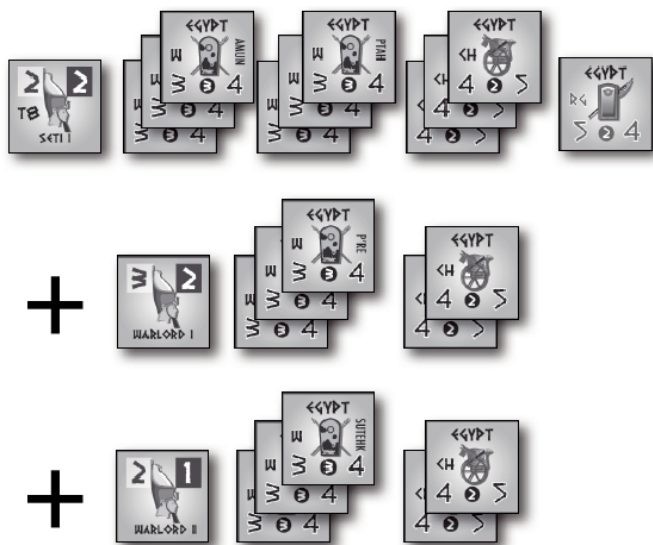
ユニットを持たない将軍は、6移動ポイントの許容移動力を持ちます。さもなければ、軍が活性化されたとき、軍内で（活性化した）最低速ユニットの許容移動ポイント（MP）に相当するMPを持ちます。戦車は5MPを持ち、戦士、親衛隊、傭兵は4MPを持ちます。5MPと4MPを持つユニットを統合している軍は、4MPのMPを持ちます。

その将軍によって活性化されているユニットは、以下のルールに従います。:

- ・ 王、蛮族将軍、叛乱将軍は、10ユニットまでと共に移動できます、
- ・ 軍閥は、5ユニットまでと共に移動できます。
- ・ ある将軍が移動と／又は戦闘のために活性化できるユニットの合計数は、スタックした将軍たちの統合された指揮統率値に相当します。—それ故、王は最大 20 ユニットの活性化させることができます（その直率化の 10 並びに共にスタックした 2 人の軍閥統率下の各 5）。

指導者たちは、その指揮統率値を超える数のユニットと共にスタックできます（しかも、そのような場合、全ユニットが戦闘で防御できます）が、統合された指揮統率値以下の数のユニットのみを活性化させることができます。

移動している将軍は、スタックした移動している将軍の統合された指揮統率値を超えない限り、いかなる時点でも道程に沿って移動ポイントのコストなしでユニット（並びに王が移動していると軍閥）の拾い上げと置き去りができます。ユニットの拾い上げ又は置き去りは、軍の初期許容移動力を変化させず、置き去りにされたユニッ



活性化のために使用可能なユニットの最大数#

トは、その活性化でそれ以上移動できません。下記のシークエンスは、移動している軍が以下を行っているときに遵守しなければなりません。:

1. 活性化させることを望む将軍を選択します。王を活性化させていると、10 ユニットのプラスして彼と一緒に連れていく各軍閥について5ユニットまでを選択します。軍閥自身を活性化させていると、彼に随伴させる5ユニットまでを選択します。
2. その将軍を活性化させるオペレーション・ナンバー能力を有す戦略カードをプレイします (9.2A)。
3. 進入するスペース毎に1MP（又は山岳地形スペース毎に2MP）を消費し、軍を移動させます。軍が各スペースへ移動するに連れて、潜在的な非活性プレイヤーの対応を誘発し (11.3)、ステップ4へ進む前に実施されます。
4. 非活性プレイヤーが迎撃に成功したら、活性軍は1スペース後退してその移動を終了する選択肢を持ちます (13.5)。それを行うと、ステップ7へ進みます。
5. 活性軍が敵ユニットを含んでいるスペースへ進入したら、非活性部隊は戦闘回避 (14.1) を試みることができます。それに成功したら、活性軍は追撃 (14.4) を試みることができます。追撃が成功したら軍は移動を継続でき、失敗したら移動は終了します。
6. 活性軍は、このときにスペース内の敵ユニットに対して 10 対1以上の比を持ち、敵ユニットが回避に失敗したら、蹂躞を実施できます。活性化した軍がその移動を完了してしまうまで、ステップ3～5を繰り返します。
7. ここで、軍は攻囲（敵支配下の城塞都市スペース内であると）又は戦闘（敵部隊によって占められた非城塞都市スペースであると）のサイ振りのどちらかを実施できます。ある軍は、単一の戦略カードのプレイで、決して戦闘と攻囲の両方を実施できません。

### 11.3 対応 [REACTION]

軍が進入する各スペースは、非活性プレイヤーによる対応を誘発する可能性があります。可能性がある2つの対応は、迎撃 (13.0) と戦闘回避 (14.0) です。それが発生する際の各対応のシークエンスは、以下のとおりです。:

1. 活性軍がスペース内に移動します。
2. スペースが非活性プレイヤーによって支配された城塞都市を含むと、非活性プレイヤーは各自軍ユニットが都市の内部又は外部にいるのかを宣言します。
3. 非活性プレイヤーは、スペース内への全ての自身の迎撃並びにスペース外部への戦闘回避の試みを宣言します。全ての迎撃と戦闘回避の試みは、いずれかが実行される前に宣言されなければならない、非活性プレイヤーは指定した全てを試みることが要求されます。

**注釈:** 最終センテンスは、すでにプレイヤーBに属している部隊を含んでおり、しかもプレイヤーBに属している軍に隣接するスペース内へプレイヤーAが軍を移動させる状況では、プレイヤーBはその瞬間にスペース内の部隊が戦闘回避を試みるか否かを決断しなければならないことを意味します。彼は、隣接スペースからの自身の迎撃が成功又は失敗するまで待つことはできません。迎撃が成功したら、次いで戦闘回避を試みなければならない、そのサイ振りに失敗する場合にのみ、戦闘にその2つの部隊を統合できます（ただし、14.1に従ってその戦闘は—1DRMを有します）。



4. 迎撃が宣言されていたら、ここで非活性プレイヤーは実施します（望む順番で）。非手番ユニットは上記ステップ2中にのみ城塞都市へ進入できるため、あるスペース内へ迎撃している軍は、城塞都市内へ入り込むことができません。
5. 戦闘回避が宣言されたら、ここで非活性プレイヤーは成否のためにサイを振らなければならない、成功したら軍をスペースから移動させます。

#### 11.4 敵占有下のスペース [ENEMY-OCCUPIED SPACES]

ある軍が蹂躪（11.5）できない敵部隊を含んでいるスペース内へ移動し、しかもその敵部隊が戦闘回避（14.1）をしない、できない、失敗したら、軍は停止してその移動を終了し、敵部隊と戦闘しなければなりません。軍又は単独の将軍は、単独の敵将軍のスペースを単に通過できます。

#### 11.5 蹂躪 [OVERRUNS]

活性軍は、スペースに進入している瞬間に相手側の部隊に対して戦闘戦力ポイントで10対1以上を持つと、その部隊を蹂躪できます。迎撃と戦闘回避の試みは蹂躪の前に実施されますが、それらが発生しなければ（又は失敗したら）、敵部隊は戦闘が発生することになりプレイから取り去られます。活性軍は、その移動を継続できます。

#### 11.6 PC マーカーの配置 [PLACING APC MARKER]

移動している軍は、現在占めるスペースが敵ユニットから解放され、守備隊マーカーを有す敵支配下の城塞都市スペースでない限り、スペース内にPCマーカーを置くために1MPを消費できます（敵のPCマーカーが存在すると、自身のそれに置き換えます）。

#### 11.7 山岳地形スペース [MOUNTAINOUS TERRAIN SPACES]

活性将軍の本国外にある山岳地形スペース内への移動は、1MPの代わりに2がかかります。活性将軍の本国内では、山岳地形スペースは1MPのみがかかります。部隊は、十分なMPを持たなければ山岳スペースへ進入できません。

**影響 [Effects]:** 山岳地形スペース内の戦闘は、戦車襲撃（両陣営について）を禁じ、戦車ユニットは戦闘中に半減戦力で使用されます（すなわち、これらは下車状態で闘います）。山岳地形スペースは、戦闘の解決中に防御ボーナスも提供します。

#### 11.8 城塞都市と移動 [WALLED-CITIES AND MOVEMENT]

プレイヤー諸氏は、城塞都市をスペース内のスペースとして見なすべきです。将軍とユニットは、都市の内部又は外部に存在できます。ただし、城塞都市は、2ユニット（いずれかの数の将軍を伴う）のみを保持できます。守備隊マーカーはこの限度にカウントせず、いったん置かれたら都市の一部として見なされ、常時都市の内部にあると見なされます。都市の外部に留まるユニットは敵の移動を停止させ、都市内部のユニットは停止させません。以下の状況では、城塞都市の内部から城塞都市の外部へ（逆もまた同様）、自軍ユニットと将軍を移動させることができます。:

**活性プレイヤー [Active Player]:** 自軍プレイヤー・ターン中、通常の移動（戦略カードのプレイ）を通じてMPの追加コストなしで。

**非活性プレイヤー [Non-Active Player]:** 敵の軍が非攻囲下の城塞都市スペースに進入し、非活性プレイヤーがそこにユニット又は将軍を持つとき、彼は自軍の各ユニット（2までの限度）と／又は将軍（いずれかの数）が内部又は外部にいるのかを宣言します。その決定は、敵部隊がスペースへ進入するとき毎に変更できます。

#### 11.9 軍の統合 [COMBINING ARMIES]

活性化した王は、MPのコストなしで他の軍閥（ユニットと共に又はなしで）を拾い上げて移動を継続できます。軍閥は、他の将軍（王又は他の軍閥）を拾い上げることができません。王を含んでいるスペース内で軍閥が移動を終了したら、活性化している軍閥は従属者になります。

#### 11.10 軍の分割 [DIVIDING ARMIES]

王の軍は、いかなるときにもMPのコストなしで従属軍閥を置き去りにできますが、置き去りにされた軍閥とその軍はその活性化の一部として移動を継続できません。王の待機ボックス内にある軍閥は、指揮しているプレイヤーが望むだけ多くのユニット（5まで）を、王の軍から離れて活性化移動させることができます。従属軍閥をマップ上に戻し、王によって占められたスペースをその開始スペースとして使用します。従属軍閥は、この新たな軍の統率将軍になります。分離して移動する活性化した軍閥は、1人の将軍の移動としてカウントします（すなわち、活性化している軍閥は、王もまた移動することを認めません）。

#### 11.11 将軍の置換 [DISPLACED GENERALS]

友軍ユニットを伴わない将軍は、敵の軍がそのスペースへ進入したら置換されます。随伴している全てのユニットが戦闘損失のために除去されたら、将軍はやはり置換されます。統率下の全ユニットが損耗表のために取り去られたら、将軍は置換されません。置換のサマリー（25.0）を参照してください。

置換された将軍は、所有者の選択で、その本国内のスペースへ戻して置かれます。

#### 11.12 キャンペーン・カードの限度

##### [CAMPAIGN CARD LIMITATIONS]

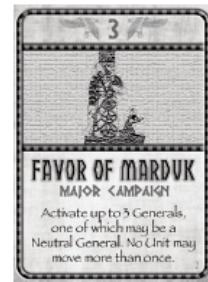
キャンペーン・カードがプレイされるとき、統率している各将軍は、他の将軍が活性化できる前に、全ての移動と戦闘を完了しなければなりません。キャンペーン中に移動しているユニット又は将軍は、同じキャンペーン・カード・プレイ中に他の将軍によって再度移動させることができません。

キャンペーン・カードによって活性化させる将軍の1人は、中立のそれで構いません。

**キャンペーン・カードと攻囲 [Campaign Cards and Sieges]:** キャンペーン・カードは、同じ城塞都市に対する複数回の攻囲を実施するために使用できませんが、各アクションを異なる将軍が実行する限り、そのスペースからの防御側と戦闘するために使用し、次いでその場所に対して攻囲を実施するために再び使用できます。

#### 11.13 損耗のサイ振り [ATTRITION ROLL]

いくつかのイベントは、損耗のサイ振りを要求します。軍又はユニットが損耗を被ると、ユニット毎にサイを1つ振ります。損耗のサイ振りによる目標スペース内に10ユニット未満があると、各6の目はユニットに1ステップ損失をもたらします。10ユニット以上あると、各5又は6の目（6の目のみの代わりに）はユニットに1ステップ損失をもたらします。



## 12.0 海上移動 [NAVAL MOVEMENT]

### 12.1 手順 [PROCEDURE]

将軍(ユニットを有す又は有さない)は、1つの港から他の港スペースへと移動するため、海上レーンを介して海上移動を使用できます。将軍を有さないユニットは、海上移動を使用できません。海上移動は、3-Ops カード又はキャンペーン・イベントがプレイされる時にのみ可能です。海上移動は、3MP がかかります。部隊は海上移動で港を通過できますが、問題になるのは出発と目的地の港のみであることに注意してください(例えば、Enkomi を通過して Tyre から Ura へ移動)。

**例:** あなたの軍が4MP を持つと、港まで1スペース移動して次いで海上移動を使用することができ、又は港で開始して海上移動を使用し、次いで1スペース内陸へ移動できます。

**例:** Tanis の軍が Avaris 内の1スペースへ移動し、次いで Megiddo, Jaffa, Paphos のいずれかへ海上移動を実施します。



### 12.2 海上移動の限度 [NAVAL MOVEMENT LIMITATIONS]

3-Ops 又はキャンペーン・イベントのみが海上移動を認めます。どちらかのタイプのカードは、5ユニットまでを有す1つの軍が海上移動を使用することを認めます。キャンペーン・カードが使用されたら、海上移動はキャンペーン・アクションの1つとしてカウントします。

### 12.3 敵支配下の港 [ENEMY-CONTROLLED PORTS]

乗船と下船のためには、港の支配は必要ありません。敵の PC 又はユニットを持つ港を含む、いずれかの港スペース内への海上移動が認められます。上陸している軍は迎撃を受けるかもしれず、敵部隊が戦闘回避するか又は城塞都市内へ退却する場合を除き、上陸した先で敵部隊と戦闘しなければなりません。

### 12.4 海上移動と城塞都市

#### [NAVAL MOVEMENT AND WALLED CITIES]

城塞都市内への直接的な海上移動(単に都市の外部へ上陸するのとは異なり)は、城塞都市が友軍支配下で現在攻囲下でない場合にのみ認められます(17.2)。海上移動は、攻囲下の城塞都市の内外へは禁じられます。これは、攻囲下城塞都市を含んでいるスペースの内外への海上移動を妨げないことに注意してください(この場合、部隊は都市城壁の外部で乗船又は下船していると見なされます)。

## 13.0 対応：迎撃 [REACTION: INTERCEPTION]

### 13.1 概括 [IN GENERAL]

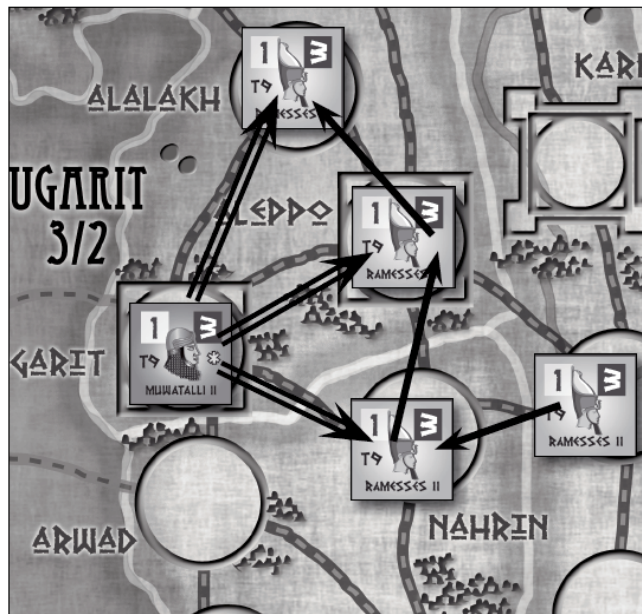
迎撃は特殊な移動で、相手側部隊の移動中に非活性軍が1スペース前進し、その敵部隊の移動を妨害することを認めます。迎撃は、移動している部隊に戦闘を行わせるか又は1スペース後退して(13.5)その移動を終了させることを強制します。

戦闘が発生したら、迎撃している部隊はそれでも防御側と見なされます(戦闘では、常に活性部隊が攻撃側です—15.3を参照)。

### 13.2 いつ迎撃が発生できるのか?

#### [WHEN CAN INTERCEPTION OCCUR?]

非活性プレイヤーによって指揮されたいずれかの軍(すなわち、将軍がいなければなりません)は、敵部隊(又は単独の将軍)が陸上又は海上移動を介して非活性軍に隣接するスペースへ進入し、しかもそのスペースが現在移動していない敵ユニットを含まないときは、いつでも迎撃を試みることができます。ある軍は、上記の条件が発生するとき毎に迎撃を試みることができます。例えば、敵部隊Aが友軍の軍B周辺への移動を試みると、部隊Aが進入する敵ユニットを含まない各スペース内で、軍Bは迎撃を試みることができます。



**例:** ラムセスII世は、エジプト・ユニットを含まないNahrinへ進入します。Ugarit内のムワタリII世は、彼の迎撃を試みることができます。迎撃の試みは失敗し、次いでラムセスはAleppoへ移動します(再び、そこにエジプト・ユニットはいません)。ムワタリは、再び迎撃を試みて失敗します。ラムセスはAlalakhへ移動し、ムワタリはそれでも再び迎撃を試み、このときは成功します。

### 13.3 迎撃の制限 [INTERCEPTION RESTRICTIONS]

軍は、1つ以上の非移動敵ユニットを含むスペース内へ迎撃を試みることができません。

迎撃は、移動に対してのみ発生できます。戦闘回避(14.1)している敵部隊に対して、1スペース後退(13.5)している部隊に対して、退却している(16.0)部隊に対して、迎撃している部隊に対しては発生できません。

### 13.4 迎撃の手順 [INTERCEPTION PROCEDURE]

迎撃しているプレイヤーは、迎撃を宣言することで敵部隊の移動を一時的に停止させます。次いで、試みを行う将軍とユニットを宣言します。これは迎撃している軍になります(13.7)。サイを1つ振り、以下のごとく結果を修正します。:

- +1 目的地スペースが敵又は中立のPC マーカーを含み、友軍ユニットがいなければ。
- 1 迎撃している軍が、移動している部隊よりも多くの戦車ユニットを持つと。
- 2 迎撃している軍が戦車ユニットのみから構成されると。



これらの修正は、蓄積します。結果として、迎撃している軍が戦車ユニットのみから構成され、戦車ユニットの数が移動している部隊のそれを超過すると、修正は-3になります。

修正後のサイの目が迎撃している將軍の戦闘値よりも大きければ、迎撃は失敗して移動している部隊はその活性化を継続できます。

修正後のサイの目が迎撃している將軍の戦闘値以下であれば、迎撃は成功です。素の1の目はやはり成功で、素の6の目は常に失敗です。迎撃している軍は迎撃された部隊のスペース内へ移動しなければならず、戦闘が発生します。

迎撃によって生じた戦闘では、奇襲の効果をシミュレートするため、迎撃しているプレイヤーは+1DRMを受け取ります。たとえ複数の軍が迎撃しても、この目的における最大特典は+1です。

### 13.5 1 スペースの後退 [BACKING UP ONE SPACE]

迎撃された部隊は、決して戦闘することを要求されず、代わりに最後に占めていたスペースへ後退でき、残りの移動ポイントを放棄します。海上移動を使用している軍が後退したら、乗船した港へ戻ります。城塞都市スペースの場合は、13.8を参照してください。軍が敵の守備隊を持つ城塞都市へ後退したら、同じ活性化で攻囲を実施できます。

### 13.6 複数迎撃 [MULTIPLE INTERCEPTIONS]

迎撃しているプレイヤーは、位置内に複数の軍を持つと同じスペース内に複数の迎撃の試みを実施できます（ただし、同盟プレイヤーは、決してこれを一緒に試みることができません。—13.7を参照）。この場合、迎撃しているプレイヤーは、いかなる迎撃も解決する前に全ての迎撃の試みを宣言しなければならず、迎撃された部隊は闘うか又は後退するか決める前に、全てが解決されるまで待つことができます。両方／全ての迎撃が成功したら、移動している軍と闘うため、1人の將軍の統率下にスペース内で統合されます（統率／スタッキング制限に従って）。

### 13.7 従属者と迎撃 [SUBORDINATES AND INTERCEPTIONS]

迎撃しているプレイヤーは、迎撃のために自身の軍（軍閥又は王の下にある）の全て又は一部のみを分遣できます。彼はどの將軍とどれだけ多くのユニットが試みを行うのか宣言しなければならず、これは迎撃している軍になります。軍がどれだけ多くの軍閥を持つかにかかわらず、各スペースから1迎撃のみを開始でき、そのスペースから複数の迎撃を試みることはできません。軍閥が迎撃すると、統率している王は、少なくとも1ユニットと共に背後に残さなければなりません。

### 13.8 迎撃と城塞都市 [INTERCEPTIONS AND WALLED CITIES]

城塞都市内部の軍は、城塞都市スペースに敵ユニットがいなければ、隣接するスペース内へ迎撃できます。逆に、自身の城塞都市スペースの一つに進入している間に部隊が迎撃されると、戦闘はそれが城塞都市へ進入できる前に解決されます。海上移動を介して自身の城塞都市スペースへ進入する迎撃された軍は、4つの選択肢を持ちます。：戦闘を許容する、城塞都市内へ後退する（都市が内部に軍を収容できれば）、乗船した港へ戻る、軍を最後の2つの選択肢の間で分割するです。1スペース後退している軍は、決して城塞都市の外部へユニットを残しておくことができません。

### 13.9 迎撃と蹂躪 [INTERCEPTIONS AND OVERRUNS]

蹂躪は迎撃の後に発生するため、迎撃している軍は蹂躪を妨げることができます。

### 13.10 失敗した迎撃と戦闘回避

#### [FAILED INTERCEPTIONS AND AVOID BATTLE]

ある軍が迎撃の試みに失敗したら、現行カード・プレイ中に同じ軍に対する戦闘回避の試みは禁じられます。迎撃に失敗した軍は、それでも制限なしで他の迎撃を試みることができ、現行カード・プレイがキャンペーンであると他の軍に対する戦闘回避さえ試みることができます。

### 14.0 対応：戦闘回避と追撃

#### [REACTION: AVOID BATTLE AND PURSUIT]

#### 14.1 戦闘回避 [AVOID BATTLE]

敵の軍が非活性軍又は単独の將軍を含んでいるスペースへ進入するとき、非活性プレイヤーは戦闘回避を試みることができます。サイを1つ振り、以下のごとく結果を修正します。：

- 1 単独の將軍が回避を試みたら。
- 1 回避している軍が移動している軍よりも多くの戦車を持つと。
- 2 回避している軍が戦車ユニットのみから構成されると。

これらの修正は、蓄積します。結果として、回避している軍が戦車ユニットのみから構成され、戦車ユニットの数が移動している部隊のそれを超過すると、修正は-3になります。

修正後のサイの目が回避している將軍の戦闘値よりも大きければ、試みは失敗して戦闘が解決されます（又は、単独の將軍であると置換されます）。回避の失敗では一時的な士気の低下が生じ、戦闘回避を試みた軍は戦闘で-1DRMを受けます。

修正後のサイの目が回避している將軍の戦闘値以下であれば、試みは成功です。素の1の目はやはり成功で、素の6の目は常に失敗です。

成功した戦闘回避は、非活性軍又は將軍がいずれかの隣接スペースへ移動することを認めます（制限については14.2を参照）。

#### 14.2 戦闘回避の制限 [RESTRICTIONS ON AVOIDING BATTLE]

- スペース内で將軍によって統率されるユニットの最大数までが戦闘回避できます。統率できる数を超過したユニットを含む軍は、超過した全ユニットを背後に残さなければなりません。
- 迎撃の試みに失敗したユニットと將軍は、現行ラウンドで同じ軍に対して戦闘回避を試みることができません（13.10）。
- 戦闘回避している軍又は將軍は、ユニットと／又は將軍を背後に残しておくことができます。
- 回避している軍／將軍は、敵のユニット又はPCマーカーを含んでいるスペースへ進入できません。
- 回避している軍／將軍は、敵の軍が前進しているスペースへ進入できません。
- 非指揮下のユニットは、戦闘回避できません。

### 14.3 従属者と戦闘回避 [SUBORDINATES AND AVOID BATTLE]

同じスペース内に王と1人以上の軍閥を含んでいる軍は、軍閥の1人で個別に回避を試みることができます。この場合、統率している王（並びにもしもいたら二番目の軍閥）は、少なくとも1ユニットと共に背後に残されなければなりません。対応フェイズ毎に1つのみの戦闘回避が認められるため、将軍たちは分割して異なるスペース内へ戦闘回避できず、その軍が失敗した後に1人の将軍が他の戦闘回避を試みることもできません。

### 14.4 追撃 [PURSUIT]

戦闘回避に成功した後、活性軍は（MPsを残して持つ）回避している軍に続くか又は異なる方向へ移動するか、移動の継続を試みることができます。それを行うため、活性プレイヤーはサイを振り、以下のごとく修正します。:

- 1 活性軍が回避に成功した軍よりも多くの戦車ユニットを持つと。
- 2 活性軍が戦車ユニットのみから構成されると。

これらの修正は、蓄積します。結果として、回避している軍が戦車ユニットのみから構成され、戦車ユニットの数が移動している部隊のそれを超過すると、修正は-3になります。

修正後のサイの目が回避している将軍の戦闘値よりも大きければ、彼は残っている全てのMPsを放棄します。

修正後のサイの目が回避している将軍の戦闘値以下であれば、通常に移動を継続できます（MP 限度まで）。いま回避している軍を含むスペースに進入したら、再び戦闘回避を試みることができ、活性軍は再び追撃を試みることができ、相手側が戦闘回避のサイ振りに失敗するか又はMPを消費し尽くすまで行います。

### 14.5 城塞都市と戦闘回避 [WALLED-CITIES AND AVOID BATTLE]

城塞都市スペース内で、現在都市の外部に位置する非活性軍は、活性軍がスペースに進入するときに2つの選択肢を持ちます。第一に、自身の軍が都市外部にあって戦闘回避を試みる（又は闘う）ことを宣言できます。第二に、軍が城塞都市の内部にあることを宣言できます（軍を保持できる場合に限り）。後者の場合、移動している軍は、通常に移動を継続できます。

### 14.6 攻囲と追撃 [Siege and Pursuit]

追撃のサイ振りに失敗し、その移動を城塞都市スペース上で終了する軍は、その場に対して攻囲を実施できます。

## 15.0 戦闘 [BATTLES]

**15.1** 戦闘は、同じスペースを占めている敵部隊に対する活性軍によってのみ開始できます。戦闘は、活性軍が勝利又は敗北するかにかかわらず、常に軍の移動ポイントの残りを消費します。活性プレイヤーの司令官は、活性化させた将軍です。非活性プレイヤーの司令官は存在すれば王で、存在しなければスペース内の軍閥の1人です。

**15.2** 敵が占める非城塞都市スペース内へ移動する活性軍は、これらのユニットに対して戦闘を宣言しなければなりません。敵のユニット又は軍が城塞都市の内部にあるか、又は敵の軍が戦闘回避に成功して城塞都市の内部へ退却したら、戦闘は発生しません（部隊は、攻囲の解決を通してのみ攻撃され得ます）。

**15.3** たとえ成功した迎撃の結果（13.0）として、戦闘が非活性プレイヤーによって開始されても、**活性プレイヤーが攻撃側で非活性プレイヤーが防御側です。**

### 15.4 参加しているユニットからの損失

#### [LOSSES FROM PARTICIPATING UNITS]

戦闘に参加したユニットのみが、その戦闘から損失を受けることができます。

### 15.5 戦闘解決 [BATTLE RESOLUTION]

戦闘は、以下のシーケンスとルールに従って解決されます。

#### 15.5.1 戦闘解決シーケンス

##### [THE BATTLE RESOLUTION SEQUENCE]

各戦闘は、以下のシーケンスを使用して解決されます（攻囲については、17.3を参照）。

1. 両プレイヤーは、戦車襲撃（15.52）を宣言して戦車襲撃のサイ振りを実行します。ただし、サイを振る直前に「ホーロスの知恵 [WISDOM OF HORUS]」（カード#63）又は「否定なしの襲撃 [IRRESISTIBLE CHARGE]」（カード#62）がプレイされる場合を除きます。襲撃が成功したら、戦車攻撃を解決し、ステップ2の前に損失を取り去ります。
2. 両プレイヤーは、戦車襲撃後に残っている部隊の戦闘戦力を判定します。
3. 両プレイヤーは、その戦闘サイの目修正（DRMs）を判定します。
4. 戦闘に参加しているか否かにかかわらず、全てのプレイヤーはここで望むように戦闘に影響するアクション・カードをプレイできます。攻撃側が最初にカードをプレイし、そのアクション・カードが攻撃側に有利な他のいずれかのプレイヤー（ターンの順番で）が続きます。次いで、防御側は攻撃側に対して機能するいずれかのアクション・カードをプレイし、他の各プレイヤー（ターンの順番で）は同様に行うことができます。戦闘に影響を与えるためにプレイできるアクション・カードの枚数に限度はありません。
5. プレイヤー諸氏は、戦闘優位性を判定します（15.55）。戦闘優位性を有すプレイヤーは、ここで自身のサイの目又は相手側のそれを調整するのを決めます。
6. 攻撃側は、戦闘表上で使用するためのコラムを判定します。次いで、彼はサイを1つ振り、自身の蓄積した DRMs に従って修正し、修正後のサイの目を出します。
7. 防御側は、戦闘表上で使用するためのコラムを判定します。次いで、彼はサイを1つ振り、自身の蓄積した DRMs に従って修正し、修正後のサイの目を出します。
8. 両プレイヤーは、要求された損失を受けます。このステップは、同時と見なされます。
9. 戦闘の勝者が判定されます。
10. 敗者の部隊は退却します。

#### 15.5.2 戦車襲撃 [CHARIOT CHARGES]

戦闘が山岳地形スペース内でなければ、多数の戦車ユニットを有すプレイヤーは戦闘の前に戦車襲撃を行う選択肢を持ちます。辞退するか又は失敗したら、次いで少ない数の戦車を有す軍が戦車襲撃を試みることができます。両方の軍が同じ数の戦車ユニットを持つと、最初により優れた戦闘値を有す将軍が戦車襲撃を試みるか否かを決めます。それでも同数であると、活性プレイヤーが最初に決めます。軍のみが戦車襲撃を実施でき、非指揮下の部隊はそれを行うことができません。

**襲撃のサイ振り [The Charge Roll]** : 戦車襲撃の試みを成功させるため、プレイヤーは2人の統率している将軍たちの戦闘値の間の差以下を振らなければならない（この目的において、非指揮下の部隊はゼロの戦闘値を持ちます）、サイの目は以下のごとく修正されます。襲撃のサイ振り DRMs :



- 1 サイ振りを試みている軍が敵部隊よりも多くの戦車ユニットを持つか、又は試みている軍が1戦車ユニットを持ち、敵部隊が持たなければ。
- 2 サイ振りを試みている軍が、少なくとも敵部隊の戦車ユニットの二倍を持つか、又は試みている軍が2つの戦車ユニットを持ち、敵部隊が持たなければ。
- 3 サイ振りを試みている軍が、敵部隊内の戦車ユニットの少なくとも三倍を持つか、又は試みている軍が少なくとも3つの戦車ユニットを持ち、敵部隊が持たなければ。
- 1 敵の軍が、この戦場で戦闘回避のサイ振りに失敗していたら。
- 4-? この戦闘のためにプレイされたアクション・カードから生じる。

加えて、素の1の目は常に成功の結果で、素の6の目は常に失敗です。

襲撃のサイ振りに失敗するか、又は襲撃の選択肢が辞退されたら、敵の軍は自身の襲撃のサイ振りを試みることができ（戦車ユニットを持つと）、上記の全 **DRMs** を適用します。このサイ振りに失敗するか、又はこの軍が戦車ユニットを持たなければ、戦車襲撃は発生せず、主戦闘手順が発生します。

襲撃のサイ振りに成功したら、襲撃プレイヤーは損害チャート上で自身の戦車ユニットの合計戦闘戦力に一致するコラムを使用して一度サイを振ります。修正はなく、戦車ユニットはこの攻撃から拘置できません。主戦闘と異なり、敵のプレイヤーはサイ振りを行いません。15.58 に従って、損失を受けます。いったん戦車襲撃から全ての損失が取り去られたら（もしもあれば）、主戦闘へ進みます。

襲撃が成功したか否かにかかわらず、主戦闘の実施において、襲撃を試みた軍によって被る損失の半分（端数切捨て）は、戦車ユニットの損失でなければなりません。両プレイヤーが襲撃を試みていたら、それらが成功したか否かにかかわらず、両プレイヤーはその戦車ユニットから損失の半分以上を抽出しなければなりません。損失が戦車の使用可能な合計ステップを超過したら、未達の損失は残っているユニットで分配されます（所有者の選択）。

### 15.5.3 戦闘戦力の判定 [DETERMINING COMBAT STRENGTHS]

戦車襲撃からの損失適用後（もしもあれば）、各プレイヤーは自身の戦闘戦力を判定するため、戦闘に参加した自軍ユニットの戦闘値を合計します。戦闘に参加した全戦車ユニットの戦力（ただし、攻撃側はいくつかを拘置できます）は、たとえ襲撃を実施、試み、失敗していたとしても含められます。戦闘が山岳地形スペース内で発生したら、各戦車ユニットはその戦闘戦力を2で割ります（端数切り上げ）。

攻撃側は、スペース内の全ユニットで攻撃することを要求されず、いくつかを拘置でき、これらは損失を受けません。ただし、攻撃側（のみ）については、襲撃に参加していない戦車ユニットは主戦闘に含める必要がありません。防御側は、スペース内の全ユニット（指揮下又は非指揮下、或いは全戦車ユニットを含む）で防御しなければなりません。

### 15.5.4 戦闘表コラムの判定 [DETERMINING THE BATTLE COLUMN]

各プレイヤーについての合計戦闘戦力は、プレイヤーが戦闘表（マップ上と下記 P.14 に記載）で使用するコラムを判定します。大部分のコラムは、戦闘戦力の範囲を表示し（例えば、5～6、16～20、37+）、戦闘戦力がその範囲内に落ちたら、プレイヤーはそのコラムを使用します。（**DRMs** を計算している間の備忘のため、各プレイヤーは適切なコラム上に自身の支配マーカーの1つを置くべきです。）

### 15.5.5 戦闘サイの目修正 (DRMs) [Battle Die Roll Modifiers]

各プレイヤーは、自身の戦闘サイ振りに影響を与える **DRMs** を判定します。**DRMs** は、以下のとおりです。:

#### 戦闘値 **DRM** [Battle Rating **DRM**]

サイの目は、将軍の戦闘値によって修正されます（もしもあれば）。

#### アクション・カード **DRM(s)** [Action Card **DRM(s)**]

攻撃側—又はイヴェントがそれを認めたら攻撃側に有利なカードをプレイすることを望んでいるいずれかのプレイヤーは、そのイヴェントが戦闘に影響を与えるアクション・カードをプレイできます。戦闘解決手順におけるアクション・カードのタイミングについては、15.1 を参照してください。全てのアクション・カードが **DRM** を提供するのではなく、何枚かはその他の影響を持つことに注意してください。

#### 地元同盟軍 **DRM** [Local Allies **DRM**]

プレイヤー諸氏は、同盟軍を持つことで追加の **DRM** を受け取ります。プレイヤーは、戦闘が発生する地方内の政治支配を持っていることで（戦闘の瞬間に判定される）、同盟軍を獲得します。全ての地方は+1 **DRM** の価値を持ちますが、初期支配勢力（エジプト・プレイヤーについては Egypt、ヒッタイト・プレイヤーについては Hatti、ミタンニ・プレイヤーが Assyria の支配を取るまでミタンニ・プレイヤーについては Mitanni、カッシート・プレイヤーについては Assyria 以後は Kardduniash）については+2 **DRM** の価値を持ちます。

#### 同盟軍の制限 [Restrictions on Allies]

戦闘で将軍を持つ場合にのみ、地元同盟軍 **DRM** を受け取ることができます。キャンペーン・カードのプレイ中に同じ地方又は国内で複数の戦闘が発生したら、条件が満たされる限り全ての戦闘が地元同盟軍 **DRM** を受け取ります。

#### 山岳地形スペース **DRM** [Mountain Terrain Space **DRM**]

山岳地形タイプのスペース内で防御している軍又はユニットは、+1 **DRM** を受け取ります。

#### 同一軍勢 **DRM** [Divisional Integrity **DRM**]

戦闘に参加する各軍勢の3カウンター（完全又は減少戦力）について、プレイヤーは+1 **DRM** を受け取ります。

### 15.5.6 戦闘優位性 [BATTLE ADVANTAGE]

攻撃側と防御側の両者について **DRMs** を合計し、次いで大きな **DRM** から小さなそれを差し引きます。この数は、**戦闘優位性**です。戦闘優位性を有すプレイヤーは、優位プレイヤーと言われ、自身のサイの目に正の **DRM** を与えるため、相手側のサイの目に負の **DRM** を与えるため、自身の合計戦闘優位性を超過しない限り正と負の **DRM** の組み合わせを与えるためのいずれかに使用します。換言すると、自身のサイの目を増加させるため、又は相手側のサイの目を減少させるため、2つの組み合わせのいずれかのために戦闘優位性を使用できます。優位プレイヤーは、サイの目を見る前に戦闘優位性の使用を判断します。

**例:** トトメスIII世（戦闘値4）が、サウシュタタル（戦闘値2）に挑戦します。実質差は2で、トトメスIII世が優位です。したがって、ファラオは2の戦闘優位性を持ちます。彼は到来する戦闘で自身のサイの目に+2 **DRM** を受け取るか、又はサウシュタタルのサイの目に-2 **DRM** を与えるか、又は自身のサイの目に+1 **DRM** を受け、サウシュタタルのサイの目に-1 **DRM** を与えます。

BATTLE TABLE													
COMBAT STRENGTH										SEE 15.53 FOR MODIFIERS			
D6	1	2	3	4	5-6	7-8	9-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-36	37+
-3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	5	5	7	8
-2	0	0	0	0	0	0	1	1	5	5	7	8	9
-1	0	0	0	0	0	1	2	3	5	7	8	9	10
0	0	0	0	0	1	2	3	5	7	9	10	10	11
1	0	0	0	1	2	3	4	7	9	10	11	12	13
2	0	0	1	2	3	3	5	8	9	11	12	13	15
3	0	0	1	2	3	4	6	9	10	12	14	15	17
4	0	1	2	3	4	5	7	10	11	13	15	17	19
5	0	1	2	3	4	6	8	11	12	14	16	18	20
6	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21
7	1	2	3	4	5	7	10	12	14	16	18	20	22
8	1	2	3	4	6	8	10	13	15	18	20	22	24
9	1	2	3	4	6	8	11	14	16	20	22	24	26
10	2	3	4	5	6	9	11	14	17	20	24	26	28

戦闘表は、各戦闘の結果を支配します。左端コラム (D6 と標記) を下がることは、各プレイヤーのサイの目結果の可能性です。これらのサイの目は、15.55 内のリストに従って修正され得ます。残りのコラムは、現在サイ振りを行っているプレイヤーの戦闘戦力に一致します。戦闘戦力は、15.53 に従って修正され得ます。戦闘表を使用するため、最終戦闘戦力を判定し、次いでサイを振って修正します (適用可能であれば)。修正後のサイの目に一致する横列に従って、最終戦闘戦力に一致する縦列と交差させます。—結果は損失ナンバーです。損失ナンバーは、戦闘で相手側がその損失を判定するために使用します。

### 15.5.7 戦闘サイ振り [THE BATTLE ROLL]

各プレイヤーはサイを1つ振り、15.5.6 で判定した DRMs で修正します。戦闘表の D6 コラム上に修正後のサイの目を置き、15.5.4 で判定したコラムに一致している横列と交差照合します。横列と縦列が出会う場所のナンバーは、相手側部隊に対して適用される**損失ナンバー**です。

可能な最低の修正後のサイの目は-3で、可能な最高のそれは10です (すなわち、表の最低と最高の横列)。修正後のサイの目が-3未満は-3として、修正後のサイの目が10を超えると10として扱います。

### 15.5.8 戦闘損失と損失ナンバー

#### [BATTLE LOSSES AND LOSS NUMBERS]

各プレイヤーは、15.57 の戦闘サイ振りからの損失ナンバー結果によって要求された戦闘損失を**自身のユニット**に適用します。損失ナンバーは、ユニットからステップ損失を受けることによって満たされます。すなわち、それらをその減少面に裏返すか、又はすでに減少状態であるとマップから取り去ります。ステップ損失を受けるとき、影響下ユニットは要求された合計損失ナンバーに対して、その損失値 (すなわち、ステップ損失を受ける前に表示されたナンバー) を提供します。

**例:** ステップ損失が行われるとき、3-(3)-4 戦士ユニットは損失ナンバーに対して3を提供し、4-(2)-5 戦車ユニットは2を提供します。それ故、2つのユニットは一緒に5を提供し、その合計は戦闘表上の9~11 コラムで2の戦闘サイの目を完全に満たします。

損失ナンバーは、可能な限り正確に満たされなければなりません。プレイヤーは決して損失ナンバーよりも多く損失せず、いくつかの例では、プレイヤーは損失ナンバー未満を損失しますが、損失ナンバーと同じかそれに近いナンバーを取る可能性が全てなくなった場合のみです。



**例:** カッシートの軍は、完全戦力の6戦士ユニット (各3-(3)-4) と完全戦力の親衛隊 (5-(2)-4) から構成され、戦闘で17の損失ナンバーを被ります。カッシート・プレイヤーは、以下のいずれかの方法で損失ナンバーを満たすことができます。:

- 5つの戦士ユニット (15 損失ポイント) と親衛隊 (2 損失ポイント) を減少させます。
- 1つの戦士ユニットを除去し (各ステップについて3損失)、更に3つを減少させ (9 損失ポイント)、親衛隊を減少させます (2 損失ポイント)。
- 2つの戦士ユニットを除去し (合計12 損失ポイント)、別に減少させ (3 損失ポイント)、親衛隊を減少させます。

全ての組み合わせは、17の損失ナンバーを正確に満たします。他の組み合わせは近づきますが、ナンバーと正確に一致しないので満たしません。損失ナンバーも超過しません。

減少ユニットは、ターン中にその完全戦力へ再編できません (例外: いくつかのイベントは、これを認めます)。除去されるか又は次のターンの増援フェイズになるまで減少面に留まります。將軍は、



自身に随伴している全てのユニットが戦闘損失のために除去されると置換されます。置換された将軍は、所有者の選択で自身の本国内のスペースに戻して置かれます。

### 主戦場における戦車損失 [CHARIOT LOSSES IN THE MAIN BATTLE]

戦車ユニットが襲撃を実施するために使用されたら（成功又は失敗）、ステップ損失の半分（端数切捨て）は戦車ユニットから出さなければなりません。これは、可能な限り損失ナンバーに近い損失ナンバーを満たす必要性に優先されます。

**例：**ミタンニ・プレイヤーは、戦場で戦車襲撃を試みます。その軍1つの戦車ユニット（両面に2の損失値）と4つの戦士ユニット（両面に各3の損失値）は、戦場で9の損失ナンバーを被り、その4は戦車ユニットの損失値によって満たされなければなりません。損失ナンバーに対して戦車ユニットの2を減少させ、更に2のためこれを除去します。次いで、損失ナンバーに対して追加の3を満たすため1つの戦士ユニットを減少させ、合計は7です。最初に戦車損失を満たし、9の合計損失ナンバーに近づけるための組み合わせは認められません。

### 15.5.9 戦闘勝者の判定 [DETERMINE BATTLE WINNER] :

最高の損失ナンバーを与えた（戦車襲撃の結果は無視します）プレイヤーが戦闘に勝利します。同数であると、防御側が戦闘に勝利します。敵を完全に撃破したプレイヤーも戦闘で勝利します。戦闘の勝者はスペースの支配を獲得し、PC マーカーを置くか、又は敵の PC マーカーを勝者の PC マーカーに置き換えます（ただし、スペースが敵の守備隊を持つ城塞都市だった場合を除きます）。勝者が6ユニット以上の敵の軍を敗北させたら、勝者はVP を得点します。敗北した軍が蛮族のそれであると、勝者は1VP を得点します（これは、敗北した軍の規模について獲得される VP と蓄積します）。

### 15.5.10 退却 [RETREATS]

戦闘の敗者は、スペースから退却（16.1を参照）しなければなりません。更に、敗者が勝者よりも5を超えて大きな損失ナンバーを被ると、その軍は置換されます（置換サマリー、25.0。更に、置換された軍が4スペース以内に合法の退却路を持たなければ、残っているユニットの合計ステップの50%（端数切り上げ）を失います（置換された所有者の選択）。戦闘の勝者は、決して退却しません。

## 16.0 退却 [RETREATS]

### 16.1 退却の手順 [RETREAT PROCEDURE]

戦闘損害を取り去った後、敗北した部隊は友軍 PC を含み敵ユニットから解放されたスペースへ、**或いは**退却している部隊よりも多くの友軍ユニットを含むスペース（友軍支配下又は敵ユニットから解放されているか否かにかかわらず）へ退却しなければなりません。複数のスペースが資格を持つと、最寄りのそれへ退却しなければなりません（等距離であると、退却しているプレイヤーの選択）。ただし、プレイヤーは自身の選択で、最短路よりもユニットの損失が少なくなる（16.3を参照）のであれば、最寄りではない退却路又は目的地を選択できます。

戦闘に敗北した非指揮下ユニットの部隊は退却しなければならず、これは非指揮下ユニットが移動できる唯一の瞬間であることに注意してください。

退却では、ユニット又は将軍を背後に残しておくことができず、退却路に沿って遭遇した友軍ユニットは、退却しているユニットを数で凌駕しなければ、退却に巻き込まれて退却部隊の一部になります（数で凌駕されたら、退却している部隊はそのスペース内で退却を停止します）。退却中は統率限度を適用せず、将軍によって統率さ

れているか否かにかかわらず、敗北している全部隊が退却しなければなりません。

### 16.2 退却の制限 [RESTRICTIONS ON RETREATS]

- 退却の距離は、4スペースを超えることができません。
- 退却は、海上移動を使用できません。敗北している軍がそのラウンドに戦闘スペース内で下船していたら、除去されて将軍は置換されます。ただし、このスペースが退却している攻撃軍に友軍の城塞都市を含むと、城塞都市内へ退却でき、城塞都市内部へ収容しきれないユニットは除去され、将軍は置換されます。
- 戦闘の元々の攻撃部隊であると、その退却の最初のスペースは、常にそこから戦闘へ進入したスペースでなければなりません。そのスペースが敵の支配下であると、攻撃している部隊は追加の1ステップを損失します。元々の防御部隊が退却していると、その退却中に攻撃側が戦闘へ進入したポイントに進入できません。
- 退却している部隊は、その退却中に決して戦闘スペースへ再進入できません。

### 退却の罰則 [PENALTIES ON RETREATS]

- 退却している部隊は、敵の PC マーカーを含む各スペースへ進入すると、追加の1ステップを損失します。
- 敵ユニットを含んでいるスペース内へ退却した部隊は、スペース内の各敵ユニットについて追加の1ステップを失います。退却している部隊は、敵ユニットを有すスペース内に留まることができません。ユニットを有さない敵の将軍は退却に影響を与えず、退却路を妨害しません。
- 退却するためのスペースがなく退却できない、又は4スペースを超えて退却しなければならない部隊は、代わりに転置され、全自軍ユニットのステップ合計の50%を失います（プレイヤーの選択で転置され、端数は切り上げます）。

部隊は、任意で退却する代わりに転置できます。その部隊は、自身の本国内のいずれかのスペース上に置かれます。

### 16.4 城塞都市内への退却 [RETREATS INTO WALLED-CITIES]

退却している部隊は、攻囲下の城塞都市内へ退却することが認められません。ただし、都市から出撃する軍一すなわち軍が攻囲下にあつて、活性化したときに攻囲側に対して戦闘を発動した場合を除きます。退却している部隊は、戦闘が城塞都市スペース内で発生していたら、友軍支配下の非攻囲下城塞都市内へ退却できます。退却している部隊内に、都市が保持できるよりも多くのユニットがあると、退却している部隊は2つの部隊に分割できます。都市内へ入る部隊と合法退却スペースへ退却している部隊です。統率している将軍と従属者は、どちらかの部隊に随伴又はいかようにも分割できます。これは、退却している部隊を分割できる唯一の方法です。

## 17.0 城塞都市&攻囲 [WALLED-CITIES & SIEGES]

城塞都市は、単なるスペースではないマップ上の位置です。これらは固有の地名を持ち、城塞都市の位置だけでなくその攻囲修正も表示します。

### 17.1 城塞都市と守備隊 [WALLED-CITIES AND GARRISONS]

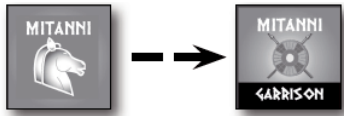
城塞都市は、**守備隊を持つ**か**守備隊を持たない**かのどちらかです。守備隊を持つ城塞都市は、守備隊マーカー又は戦闘ユニットのどちらか、或いは両方を含みます。**守備隊を持たない**城塞都市はどちら

も含みませんが、PC マーカーを含むかもしれません。

プレイヤーは、18.2に従って守備隊を持たない城塞都市の支配を獲得します。守備隊を持たない城塞都市は、この目的において単に通常のスペースです。

プレイヤーは、17.2に従って守備隊を持つ城塞都市に対する攻囲の成功によってのみ、その支配を獲得します。

### 守備隊の創出 [CREATING GGARRISONS]



城塞都市は、その勢力がすでに PC マーカーを持つ場合にのみ、守備隊を持つことができます。以下の3つの方法のいずれかで守備隊を持ちます。:

1. 増援フェイズと戦略フェイズに、同じ勢力の2戦闘ユニットまでを城塞都市スペースへ移動させ、その上に PC マーカーを置きます。これらのユニットは、いまや城塞都市の内部と見なされ、その守備隊を構成します。
2. 戦略フェイズに、そのオペレーション・ナンバーのためのカードをプレイします。この方法で1・Ops または2・Ops のカードは、現在城塞都市スペース上にある自身の PC マーカーの1枚を守備隊マーカーに変換する (PC マーカーを裏返すことにより) ことをプレイヤーに認めます。3・Ops カードをプレイすることは、このような2枚までの PC マーカーを変換することをプレイヤーに認めます (9.2G)。
3. 増援フェイズに、現在城塞都市スペース上にある1枚の友軍 PC マーカーをその守備隊面へ裏返すために1朝貢ポイントを消費します (7.1 ステップ3)。

全ての場合、スペースはいまや守備隊を持つ城塞都市です。守備隊を持つ城塞都市は、攻囲を介してのみ捕獲できます。

### 17.2 攻囲 [SIEGES]

攻囲は潜在的な複数ラウンドの過程で、攻囲している軍が守備隊を持つ城塞都市の支配奪取を試みます。守備隊を持たない城塞都市は、攻囲を介してではなく、通常の PC マーカーの配置を介して捕獲されます。

攻囲は、活性化した将軍が攻囲のサイ振りを行うことで実施されます。攻囲のサイ振りの瞬間に、その将軍の軍は少なくとも3戦闘ユニットを含まなければなりません。

攻囲は、2つの方法の1つで実施できます。:

- 十分な規模の軍を有す活性化された将軍が、守備隊を持つ敵の城塞都市でその移動を終了したら、同じ活性化の一部として移動ポイントのコストなしで、その城塞都市に対して1つの攻囲のサイ振りを行うことができます。—ただし、その将軍の活性化中に、その城塞都市スペース内で戦闘が行われなかった場合のみです。攻囲のサイ振りは、その将軍の活性化を終了させます。
- 十分な規模の軍を有す活性化された将軍が、その活性化を敵の守備隊を持つ城塞都市で開始したら、あたかも1の戦略値を有す将軍であるごとく活性化できますが、攻囲のサイ振りを実施する目的についてのみです。つまり、いかなる将軍もいずれかの Ops カード (又はイベントに加えて活性化を認めるイヴ

ント) を使用して活性化できます。攻囲のサイ振りを実施する将軍は、その活性化を終了します。

どちらの場合も、スペース上に「攻囲下都市 [“City Under Siege”]」マーカーを置きます。

プレイされた戦略カード毎に複数の攻囲のサイ振りを受け得る城塞都市はありません (すなわち、大 [Major] キャンペーンは、同じ都市に対する3つの攻囲の試みを指向するために使用できません)。

### 17.3 攻囲解決のシーケンス [SIEGE RESOLUTION SEQUENCE]

各攻囲は、以下のシーケンスを使用して解決されます (下記で詳細に説明します)。:

1. 攻囲解決 DRM を計算します。
2. 結果を判定します。
3. 失敗したら、「攻囲継続 [“Siege Continued”]」マーカーを置きます。

#### 1. 攻囲解決 DRM の計算 [CALCULATE SIEGE RESOLUTION DRM]

攻囲解決 DRM は、アクション・カードにプラスして「攻囲継続」マーカーの合計数、マイナス城塞都市に記載された攻囲修正によって与えられる修正の合計です。基本的な城塞都市は攻囲修正を持たず、その他は-1又は-2の攻囲修正のどちらかを提供します。

**例:** ヒッタイト・プレイヤーは、ミタンニの守備隊マーカーと-2の攻囲修正を有す Karkemish の城塞都市を攻囲します。1枚の「攻囲継続」マーカーが存在し、ヒッタイトが Karkemish を攻囲する二番目のラウンドですが、最初のときは失敗しています。都市の奪取を判定するため、ヒッタイト・プレイヤーは+1を与える「裏切者 [TRAITOR]」アクション・カードをプレイします。最終 DRM は0です。

#### 2. 結果の判定 [DETERMINE OUTCOME]

サイを1つ振り、攻囲 DRM に従ってサイの目を修正し、結果について攻囲表を調べます。:

- 成功したら、城塞都市は攻囲しているプレイヤーによって捕獲されます。—攻囲しているプレイヤーは、城塞都市の支配を獲得し、城塞都市スペース上に自身の PC マーカー (守備隊マーカーではない) を置き、要塞内の敵ユニット又は守備隊マーカーは直ちに除去されて将軍は置換されます。
- 失敗したら、城塞都市は陥落しません。スペース内に「攻囲継続」マーカーを置きます。



#### 3. 「攻囲継続」マーカーの配置 [PLACE “SIEGE CONTINUED” MARKER]

攻囲解決の結果が失敗であると、スペース上に「攻囲継続」マーカーを置きます。各継続マーカーは、続く攻囲のサイ振りに+1のボーナスを与えます。

追加の失敗結果で、「攻囲継続」マーカーの数は最大3まで増加し続けます (すなわち、最大 DRM の「攻囲継続」マーカーは+3を提供でき、その上にその攻囲で適用可能な他の DRM を乗せます)。

いずれかの理由のため、城塞都市内で攻囲しているユニットの数が減少して3を下回ると、城塞都市から「攻囲継続」マーカーを取り去ります。



## 17.4 素のサイの目 [NATURAL ROLLS]

修正にかかわらず、素（すなわち未修整）の6の目は、常に成功の結果を与えます。

修正にかかわらず、素（すなわち未修整）の1の目は、常に失敗の結果を与えます。

## 17.5 攻囲下部隊の制限 [RESTRICTIONS ON BESIEGED FORCES]

攻囲下の都市は増援を受け取ることができず、攻囲下の将軍は部隊を生産できません。攻囲下の軍又は将軍は、海上移動を介して都市を離れることができず、軍又は将軍は攻囲下の都市内で直接下船もできません（都市壁の外部へ上陸できます）。攻囲下の軍は出撃し、攻囲している軍に対して戦闘を開始できます。それを行うと、戦闘は通常に解決されます。

## 17.6 攻囲の解除 [LIFTING A SIEGE]

攻囲は、城塞都市を含んでいるスペース内にもはや敵ユニットが存在しない瞬間に解除されます。これらが発生したら、「攻囲継続」マーカーを取り去ります。攻囲している軍が3ユニット未満に減少すると、攻囲を高めることができません。攻囲側は攻囲している軍内に少なくとも3ユニットを持たない限り、追加の攻囲を実施できず「攻囲継続」マーカーを失います（もしもあれば）。

## 17.7 救援軍と攻囲下部隊

### [RELIEF ARMIES AND BESIEGED FORCES]

自身の城塞都市の1つを攻囲している敵の軍を攻撃するために軍を送ると、戦闘中に城塞都市内部のユニットをカウントできます。攻囲下のユニットを攻撃に加えるか又は攻囲下の軍が自身で攻撃するとき、出撃と呼ばれます。戦闘損失は、指揮しているプレイヤーの選択で、救援軍又は出撃しているユニットのどちらかから出します。出撃が発生するとき都市の内部に王が存在したら、彼は戦闘を統率していると見なされます。出撃が発生しなければ、都市内部の将軍は戦闘に使用されません。出撃したユニット又は将軍のみが、退却して城塞都市内へ戻れます。

COMBAT STRENGTH		SIEGE TABLE
+1	"CONTINUED SIEGE" MARKER	
-1 OR -2	CITY WALLS	
+ OR -	EVENTS	
D6	RESULT	
1-3	CITY RESISTS! BESIEGER RECEIVES A "CONTINUED SIEGE" MARKER	
4-6	CITY SURRENDERS	

## 18.0 政治支配 [POLITICAL CONTROL]

### 18.1 政治支配 [POLITICAL CONTROL]

プレイヤー諸氏は、PC マーカーの配置を通してスペースと地方の支配を獲得します。プレイヤーは、スペース内に PC マーカーを持つとそこを支配します。プレイヤーは、ある地方内のスペースの過半数（すなわち、半分以上）並びにその全城塞都市スペースを支配したら地方を支配します。PC マーカーを含んでいるスペースは、たとえ敵の将軍と／又はユニットが存在しても、所有しているプレイヤーの支配下に留まります。

## 18.2 PC マーカーの配置 [PLACING PC MARKERS]

戦略カードは、マップ上で少なくとも存在する1つの軍（すなわち、将軍プラス戦闘ユニット）を持つ地方内に PC マーカーを置くためにプレイできます。置くことができる PC マーカーの数は、カードのオペレーション・ナンバーに一致します。地方内に敵の軍が存在しなければ、プレイヤーは以下を含むいずれかのスペース内に PC マーカーを置くことができます。：

- ・ 敵又は中立のユニット又は守備隊マーカーを含まないか、又は
- ・ 敵の PC マーカーを含むが、敵のユニット又は守備隊マーカーを含まない。

最初のドットでは、或る意味、プレイヤーは守備隊を持たない城塞都市を捕獲できることに注意してください（ただし、守備隊を持つ城塞都市は攻囲が必要です）。

地方内に敵の軍が存在したら、プレイヤーは自身のユニットによって占められたスペース（守備隊を持たない城塞都市スペースを含む）内にも PC マーカーを置くことができます。

PC マーカーを置くための別の方法は、軍が活性化するときです。活性化した軍は、現在それが占めるスペース（ただし、守備隊を持つ城塞都市は不可）内に PC マーカーを置くために 1 MP を消費できます。スペースがすでに敵 PC マーカーを含むものの敵戦闘ユニットを含まない場合、友軍の軍はマーカーを自身のそれに変換します。軍はその最低速ユニットの移動能力を持つことに留意してください。

最後に、PC マーカーは戦闘勝利の結果として置くことができます。15.5.9 を参照。

## 18.3 PC マーカーの特性 [CHARACTERISTICS OF PC MARKERS]

- ・ PC マーカーは、ユニットの移動を停止又は遅延させません。
- ・ 敵の PC マーカーを含み、友軍ユニットを持たないスペース内への迎撃はより困難です（13.4）。
- ・ 敵の PC マーカーを含んでいるスペース内への戦闘回避はできません（14.2）。退却は、友軍の PC マーカーを含んでいるスペース内で終了しなければなりません（16.1）。
- ・ 敵の PC マーカーを通過退却する軍は、追加の 1 ステップ損失を受けなければなりません（16.2）。
- ・ PC マーカーを取り去る方法は、敵の PC マーカーによって置き換えられるか、又はイベントによって、又は勝利フェイズにプレイヤーの本国からの敵ユニットが取り去られることによってです。

注釈：The God Kings は、Hannibal : Rome versus Carthage ゲームのごとく、孤立した PC マーカーの概念を持ちません。



## 19.0 王&継承者 [KINGS & SUCCESSORS]

### 19.1 王 [KINGS]

各プレイヤーは、常にマップ上に1人の王を持ちます。王は、常にその勢力の最高司令官です。各ターンにおける各勢力の王は、継承チャートの「王」列内に表示されます。増援フェイズ中、新王が継承のサイ振り（下記を参照）を介して到着し、新たなターンの王として表示されていない限り、単に旧王を新王に置き換えます。

### 19.2 継承者 [SUCCESSORS]

一定ターンに—継承チャート上の継承者列を参照—現行王の継承者がゲームに登場し、現行王に置き換えられる潜在性があります。継承者は、そのカウンター上でアイコンの右に白いアスタリスクによって表示されます。マップ上に表示された継承チャートに従い、いくつかの場合（例えば、カッシート統治者クリガルズI世）、次のターンの増援フェイズ中に継承者は他の統治者によって置き換えられますが、継承者は次のターンにイン・プレイに留まって王となります（例えば、エジプト統治者ツタンカーメン）。継承者は、未だ王になっていない限りマップ上に置かれず、代わりにプレイヤー・マップ上に置かれて、全てのプレイヤーに明確に見えます。

### 19.3 王の変更 [CHANGING KINGS]

ある勢力の王は、以下のいずれかの方法で変更されます。:

- ・増援フェイズ [Reinforcement Phase]: 増援フェイズ中、継承チャートに従って新王の統治が計画されていたら、現王を新王に置き換えます。いくつかの場合、新王はすでに継承のサイ振りを介して到着していることになります。
- ・継承のサイ振り [Succession Roll]: 各自軍ラウンドの開始時、継承チャート上でそのターンの継承者が表示されているプレイヤーは、サイを1つ振らなければなりません。サイの目が厳密に現行ラウンドの数未満であると、マップ上の王を王の軍があるスペース内でこの継承者に置き換えます。新たな王は、そのラウンドに活性化できません。イン・プレイに王の軍がなければ（稀です）、代わりに新王は置換されます。継承の瞬間に王の軍が攻囲されていたら新王は置換され、王の軍はその場に留まります。



**例:** エジプトの継承です。エジプトはハトシェプストを王としてゲームを開始します。これは、カウンター上の T1 (ターン1) 表示によって示され、アイコンの傍にアスタリスクはありません。トトメスIII世も T1 表示を持ちますが、アイコンの傍にある白いアスタリスクは、彼がターン1に継承者になる可能性を示します。—継承チャートは、たとえ彼がターン1中にプレイに来ていなくても、ターン2に王として開始することを表示します。彼は少なくともターン3になるまで王に留まり、このときにアメンホテプII世が継承者になります（カウンター上に T3 と白いアスタリスクによって表示されます）。次いで、ターン4に、アメンホテプIII世が継承者になる可能性があります。ターン6の開始時、アメンホテプIV世はカウンター上に T6 が示され、アイコンの傍に白いアスタリスクを持たないため、自動的に王となります（彼は、ターン5に継承者となる可能性はありません）。

サイ振りが行われる前に、プレイヤーは1枚のカードをプレイして、そのオペレーション値によってサイの目を正負に調整することができます。このカードは、プレイヤーが自身のターン中にプレイしなければならないカードに置き換えられません。

・**神王カード [The God King Card]**: このイヴェントは、プレイヤーが自身の王をその継承者によって置き換えることを保証するため、いかなるプレイヤーによっても使用できます。攻囲されていたら、王は置換されて軍は現行スペース内に留まります。「神王」カードは、王が継承者を持たなければプレイできません。

**重要:** 「デマ [FALSE RUMOR]」のような一定のイヴェントは、継承又は「神王」カードを無効化できます。この無効化は、継承者が新王になることを妨げますが、それがプレイされたラウンド中のみです。その継承者が次のターンに王となることを予定されていたら、いずれにしろそうなります。

### 19.4 中立勢力 [NEUTRAL POWERS]

中立勢力は、継承者が使用可能であると、ターン中に王を変更できますが、継承のサイ振りは中立の王が活性化するときのみ行われます。中立の王を活性化させているプレイヤーは、継承のサイ振りに影響を与えるためカードをプレイできます。各ターンの増援フェイズ中も、このターンに新王の登場が予定されていたら、各中立勢力の現王をその新王に置き換えます。

#### 王変更の例:

- ターン3の開始です。ターン2に、ヒッタイト・プレイヤーはマップ上にその王としてムワタリI世を持ちます。継承者チャートは、トゥドハリヤI世がターン3に到着する予定であることを表示します（ターン2に継承者として到着していない限り）。ターン3の増援フェイズ中、ヒッタイト・プレイヤーはいずれかのヒッタイト支配下スペース内にトゥドハリヤI世を置きます。
- ターン1の戦略フェイズ開始時です。エジプト・プレイヤーは、ハトシェプストをその王としてマップ上に持ちます。継承は、使用可能な継承者としてトトメスIII世の可能性を表示します。トトメスIII世はより優れた軍事指導者（1の戦略値と4の戦闘値）なので、エジプト・プレイヤーは彼の登場を望みます。戦略フェイズの開始時、エジプト・プレイヤーは継承についてサイを振り（選択肢はなく、振らなければなりません）、そのチャンスを保証するため、3-Ops カードを直ちにプレイします。3を振ってカードのために3を差し引き、ゼロの結果です。トトメスIII世は、いまやエジプト王です。ただし、エジプト・プレイヤーが祝う前に、可能な限りトトメスを見たくないミタンニ・プレイヤーは「デマ」カードをプレイしてそのラウンド（のみ）のチャート継承を無効化します。エジプト・プレイヤーは、次のラウンドに再び試みることになります。

## 20.0 外交&中立 [DIPLOMACY & NEUTRALS]

### 20.1 プレイヤー間 [BETWEEN PLAYERS]

プレイヤー諸氏は、互いに口頭で同盟できます。ただし、これらの同盟は非公式です。同盟プレイヤー諸氏は、いつでも互いに攻撃できます。

同盟プレイヤー諸氏は、同じスペース内でユニット又は将軍をスタックできません。異なるプレイヤーからのユニットが一緒にスタックすると、たとえ同盟していてもその時点で同盟は解消され、互いに戦闘しなければなりません。

戦略フェイズのいずれかのとき、たとえ支援しているプレイヤーのイムパルスでなくても、非同盟のときでさえ、1人のプレイヤーは常に他のプレイヤーを支援するためにイヴェント・カードを使用できます。主にこの支援はアクション・カードの形で発生しますが、それに制限されません。



各増援フェイズの開始時、プレイヤー諸氏は列記された順番で以下を行うことができます。:

1. プレイヤーは、自身が所有するいずれかの数のスペースの支配を他のプレイヤー（又は複数プレイヤー）に与えることができます。これを行うため、そのスペースは受け取っているプレイヤーが現在支配する地方内のスペースに隣接していなければなりません（スペースを与えているプレイヤーは、その地方を支配する必要はありません）。与えている勢力の PC を、単に受け取っているその PC に置き換えます。この過程の中で、守備隊は失われます。
2. マップ上の勢力部隊の位置にかかわらず、プレイヤー諸氏は、他のプレイヤーと朝貢ポイント並びに木材ポイントを自由に交換できます。
3. 最後に、各プレイヤーは自身の手札から 1 枚のカード（のみ）を他の 1 人（のみ）のプレイヤーに与えることができます。

## 20.2 プレイヤーと中立国間

### [BETWEEN PLAYERS AND NEUTRAL NATIONS]

中立国は、現在のシナリオで中立として列記されたプレイヤー勢力—エジプト、カッシート、ヒッタイト、ミタンニ／アッシリアです。

戦略フェイズ中のいずれかのとき、プレイヤーは以下のごとく中立国の将軍を活性化させることができます。中立国は、選択したシナリオによって決められます。

1. 1 人の中立将軍を活性化させ、活性化についての標準ルール内で望むごとくその将軍をプレイするため、3-**Ops** カード又はキャンペーン・イベント・カードをプレイできます。この目的のためにキャンペーン・カードを使用したら、中立将軍のためにカードの活性化の 1 つのみを使用でき、その他は自身の部隊のために使用可能です。次いで、20.3 と標準活性化ルールに従って、活性化した将軍を望むようにプレイできます。活性化を宣言した瞬間、そのプレイヤー・マット上の適切なスペース内に、その中立国家の支配マーカーを置きます。
2. 全てのプレイヤーが、現行ターンについてその全てのラウンドを完了したら、**中立国のラウンド**が実施されます。各中立国について、デッキから 1 枚の戦略カードが引かれます。現在中立国の支配マーカーを所持しているプレイヤーは、その国のカードを引きます。中立国が 1 つのみで、支配するプレイヤーがいなければ、現在最低の VP レベルを有すプレイヤーが引きます。2 つの中立国があると、最低の VP レベルを有すプレイヤーが最初のそのような国について引き（どちらの国にするかは選択）、その国のイムパルスを終了します。その後、その他の国について誰が引くか決めるため、他のプレイヤーはそれぞれサイを 1 つ振ります（高い目のプレイヤーが引き、同数の場合は振り直します）。ここでカードを引いているプレイヤーは、その国からの将軍を活性化させ（又はキャンペーン・カードであると複数）、20.3 と標準活性化ルールに従ってカードをプレイし、そのプレイヤー・マット上の適切な位置にその国の支配マーカーを置きます。

## 20.3 中立勢力の制限 [NEUTRAL POWER RESTRICTIONS]

- プレイヤーは、自身の現在又は自身の直前のイムパルスに中立将軍を活性化させていたら、そのイムパルスに中立将軍を活性化できません。プレイヤーは、連続する 2 ラウンドで中立将軍を活性化できません。

- プレイヤーは、このラウンド又は前のラウンドに当該中立国と戦闘を行っているか、或いはこの中立国の PC マーカー又は守備隊マーカーを取り去っていたら、その中立国の中立将軍を活性化できず、支配マーカーの所持を維持できません。
- 中立将軍は、ラウンド毎に複数回活性化できません。
- 中立の軍に関係する全ての決断（迎撃、戦闘前の撤退、戦車襲撃、退却、継承のサイ振り）は、中立国の支配マーカーを保持するプレイヤーによって行われます。誰も保持していなければ、最低の VP 合計を有すプレイヤーです。
- いったんプレイヤーがある中立国を支配したら、他のプレイヤーはその将軍の 1 人を活性化させる瞬間にその国の支配を獲得します。これが発生するまで、ある中立国の支配は現在支配しているプレイヤーに留まります。
- 各ターンの終了時、中立の軍とユニット（守備隊は除く）は、その本国首都：ヒッタイトについては Hatti、アッシリアについては Assur、カッシートについては Babylon、ミタンニについては Washukanni、エジプトについては Memphis に置き換えられます。
- 中立の軍が城塞都市を奪取したら、直ちにこの城塞都市内にこの中立国の守備隊マーカーを置きます。
- 中立の軍は、移動中に自国の PC マーカーのみを置くことができ、それ故、中立の軍を指揮しているプレイヤーは、中立国活性化の結果として自身の PC マーカーを置くことができません。中立国は、PC マーカーを置くためにカードのオペレーション・ナンバーを使用できません。
- 中立の軍によって得点された勝利ポイントは、それを指揮しているプレイヤーによってカウントされません。

**例:**エジプト・プレイヤーによって 3-**Ops** カードを介して活性化されたカッシートの軍は、移動中にエジプトの PC マーカーではなくカッシートのそれを置くことができ、6 以上のユニットから構成される敵の軍に対する戦闘に勝利しても、エジプトはいかなる VP も獲得しません。

## 20.4 中立勢力の増援 [NEUTRAL POWER REINFORCEMENTS]

増援フェイズ中、全ての減少中立ユニットを完全戦力へ裏返し、撃破ユニットを減少戦力でマップ上の中立勢力の首都内へ戻します。

次いで、各中立国の朝貢ポイントと木材ポイントを計算し、増援について通常のルールに従って、各中立国のシークエンスを実行します。各ステップに、それが尽きるまで朝貢ポイントと木材ポイントの消費を続けます。:

1. 減少状態の戦士ユニットを完全戦力へ裏返します。
2. 戦車ユニットを首都内に置きます。
3. 傭兵ユニットを首都内に置きます。
4. このターンに新王の登場が予定されていたら、現王を新王に置き換えます（これには、朝貢ポイント／木材ポイントがかかりません）。

## 21.0 蛮族の侵攻 [BARBARIAN INVASIONS]



侵攻イベントは、蛮族軍：Gasga、Libyan、Elamite の1つをプレイに投入します。イベントがプレイされるとき、プレイヤーは国を選択して以下の1つを行います。:

- 未だイン・プレイでなければ、蛮族軍をその軍の名称に一致するダイヤモンド形スペース内に置きます。その蛮族軍は、次のラウンドになるまで活性化できません。
- 選択した蛮族がすでにイン・プレイにあると、プレイヤーはその將軍によって率いられた蛮族軍を増強します。減少又は撃破された戦車ユニットは、完全戦力へ回復します。減少状態の傭兵は完全戦力へ回復し、プラスして1d6を振り、結果は直ちに蛮族將軍に統合される傭兵ユニットの数です。

蛮族軍は、以下の例外を有す中立の軍 (20.2) としてプレイされます。:

- 蛮族軍は、PC マーカーの配置又は撤去ができません。
- 蛮族將軍は、活性化して 10 戦闘ユニットまで移動させることができます。
- いったん活性化した蛮族軍が、指揮しているプレイヤーによって、少なくとも蛮族部隊の二倍の戦闘戦力から成る大勢力軍を含んでいるスペース内へ移動したら、サイを1つ振ります。1〜3の目で、活性化した蛮族軍は、大勢力軍を含んでいるスペースへ進入する直前で停止します。

**注釈:** これは、蛮族軍が全く移動しないものの、とにかく活性化しているため、プレイヤーがカードを戻せないことを意味し得ます。

- 蛮族ユニット (たち) によってのみ占められたスペースは、勝利フェイズ中に所有している PC マーカーのプレイヤーによって支配されていると見なされません。
- 次の増援フェイズの開始時、マップから全ての蛮族軍とユニットを取り去ります。
- 侵攻している部族スペースは、通過不能です、
- 蛮族軍に対する勝利は、勝利プレイヤーに更に1 VP を得点させます。

~~侵攻イベント・カードは、プレイされたときに捨て札パイル内に置かれませんが、代わりに、これらはターンの終了時に、残っている戦略デッキと共にリシャッフルされます。~~

## 22.0 叛乱 [REVOLTS]



一定のイベントは、以下の叛乱軍：Karkemish、Megiddo、Sumer、Amurru をプレイに投入します。これらは、いくつかの例外を有す中立の軍 (20.2) としてプレイされます。:

- 叛乱軍は、PC マーカーの配置又は撤去ができません。
- 叛乱指導者は、活性化して 10 戦闘ユニットまで移動させることができます。
- 叛乱ユニット (たち) によってのみ占められたスペースは、勝利フェイズ中に所有している PC マーカーのプレイヤーによって支配されていると見なされません。
- 増援フェイズ中、そのユニットは増強されません。これらは、それらが元々来た地方内のいずれかのスペースへ単に戻して置かれます (最低の VPs を有すプレイヤーが場所を選択します)。

## 23.0 ミタンニからアッシリアへ

### [FROM MITANNI TO ASSYRIA]

ミタンニ帝国は内憂外患により、紀元前 1350 年頃徐々に滅亡しました。その土地は、ヒッタイトと新興勢力のアッシリアによって握り取られました。デウス・エクス・マキナは、この勢力均衡の変化をシミュレートするために要求されます。

キャンペーン・ゲーム (全 10 ターン・シナリオ) では、ミタンニはプレイヤー勢力として開始し、アッシリアは標準の地方です。ターン6の開始時、ミタンニ・プレイヤーは以下の変更を行わなければなりません。

アッシリアの地方内の全 PC マーカーと守備隊マーカーを、アッシリア PC (守備隊は不可) に置き換えます。アッシュール・ウバリト I 世と共に3軍勢と4戦車ユニットを Assur 内に置きます。Assur と Nineveh のそれぞれに1守備隊マーカーを置きます。ゲームから全てのミタンニ・カウンターを取り去ります。

この時点から、アッシリアはミタンニ・プレイヤー (いまやアッシリア・プレイヤー) によって指揮されるプレイヤー勢力です。ミタンニは、ゲームの残りについて単に標準の地方です。

## 24. 勝利フェイズ [VICTORY PHASE]

### 24.1 手順 [PROCEDURE]

The God Kings では、各プレイヤーは2枚の勝利ポイント・マーカー：「現行ターン VP [Current Turn VP]」と「合計 VP [Total VP]」を持ちます。両マーカーは、勢力のプレイヤー・マットの VP 記録欄上に置かれます。全 VP は最初に「現行ターン VP マーカー」で記録され、次いで勝利フェイズの合計 VP 計算セグメントに「合計 VP」マーカーへ移管されます。その移管後、「現行ターン VP」マーカーは、VP 記録欄上で「0」スペースへ戻されます。

**注釈:** 換言すると、峻別された2形態の VP 計算が各ターンにあります。現行ターンの VPs は、合計 VP マーカーによって記録された VPs の数を加える前に、計算されて示す必要があります。

勝利フェイズの完全なシークエンスは、以下のとおりです。:

1. 地方の支配についての VP 獲得の計算 [Calculate VP gains for Control of Provinces]: 全てのプレイヤーは、地方の支配による VPs を同時に計算し、それに従ってそれぞれ「現行ターン VP」を調整します (24.1)。各プレイヤーは、このプレイヤーが支配する地方の VP 値 (マップ上に記載されたごとく) の合計に一致する VPs を得点します。ある地方を支配するため、プレイヤーは指定された PC マーカーで、地方のスペースの過半数とその全ての城塞都市スペースを支配しなければなりません。



2. 本国スペースの支配についての VP 損失の計算 [Calculate VP Losses for Control of Home Country spaces]: 全てのプレイヤーは、自身の本国内で支配していないスペースから（もしもあれば）VPs 損失を計算し、それに従ってそれぞれ「現行ターン VP」を調整します。各プレイヤーは、その本国が征服されていない限り、支配していない本国の各スペースについて 2VP を失います。プレイヤーの本国が征服されていたら（そのスペースの過半数を支配していない）、プレイヤーはその本国の VP を受け取らず、**しかも**このターンに受け取るべき他の全 VP の 50%（端数切り上げ）のみを受け取ります。換言すると、彼はその本国の全 VP 並びに帝国の VP 全体の半分を失います。

3. サドン・デス勝利のチェック [Check for Sudden Death Victory]: ~~ターンの順番の逆です（このターンの開始時に判定したごとく、~~各プレイヤーはこのターンに得点した VPs を、そのプレイヤー・マットの VP 記録欄上で「現行ターン VP」マーカーによって示します）。いずれかのプレイヤーの数字が 20 以上であると、サドン・デス勝利が発生しています（24.2 を参照）。

4. VP 合計の調整 [Adjust VP Totals]: 全てのプレイヤーは、その「合計 VP」マーカーの下にある現行 VPs の数に、「現行ターン VP」マーカーの下にある VPs を同時に加えます。ここで、調整後の「合計 VP」マーカーは、ゲームが次のターンへ移行する VP 状況を表示します。

5. 次ターンのターン順番決定 [Determine Turn Order for Next Turn]: プレイヤー諸氏は、6.0 に従って続くターンのプレイの順番を決定します。ターン 1 については、シナリオの指示がターンの順番を設定します。

6. 「現行ターン VP」マーカーのリセット [Reset "Current Turn VP" Markers]: 全てのプレイヤーは、そのターン記録欄上で「現行ターン VP」マーカーをゼロのスペースへ同時に移します。

7. 全国家（中立のプレイヤー勢力）の本国からの敵 PCs とユニットの撤去 [Remove enemy PCs and units from the HC of all Nations (Player Powers of Neutrals)]: 各プレイヤーはこれを同時に行い、マップから PC マーカーを取り去り、ユニットと指導者を自身の本国内に置きます。中立国のユニットと指導者は、それぞれその本国内にあたかも増援のごとく置かれます（20.4）。したがって、各活性プレイヤーは、各勝利フェイズの終了時に、その本国の全スペースを支配します。

The God Kings で、プレイヤー諸氏は以下のごとく勝利ポイント (VP) を得点します。:

- ・ **キャンペーン・フェイズ中**、プレイヤーは少なくとも 6 ユニットから構成される敵の軍—中立、蛮族、叛乱軍を含みます—に対する戦闘に勝利すると 1 VP を受け取ります。敗北した軍が蛮族軍 (Gasga, Libyan, Elamite) であったら、プレイヤーは追加 1 VP を得点します。それ故、少なくとも 6 ユニットから構成された蛮族の軍を破ると、2 VP を得点します。
- ・ **キャンペーン・フェイズ中**、いくつかのイベントはプレイヤーに追加 VP をもたらし得ます。
- ・ **勝利フェイズ中**、プレイヤーは支配する地方の VP 値の合計に一致する VP 合計を得点します。地方を支配するため、プレイヤーは地方のスペースの過半数とその全城塞都市スペースを PC マーカーで支配しなければなりません。
- ・ **勝利フェイズ中**、プレイヤーはその本国が征服されていない限り、支配していない本国の各スペースについて 2VP を失います。プレイヤーの本国が征服されていたら（そのスペースの過半数を支配していない）、プレイヤーはその本国の VP を受け

取らず、**しかも**このターンに受け取るべき他の全 VP の 50%（端数切り上げ）のみを受け取ります。換言すると、彼はその本国の全 VP 並びに帝国の VP 全体の半分を失います。

ターン中、各プレイヤーは自身のプレイヤー・マットの VP ディスプレイ上で、「現行ターン VP」マーカーを使用して、そのターンについて得点した VP を表示します。**勝利フェイズの終了時**、あるプレイヤーが 1 ターンに 20 ポイント以上得点していたら、サドン・デス勝利で勝つことができます（24.3 を参照）。

サドン・デス勝利で勝利するプレイヤーがいなければ（24.2）、各プレイヤーはそのターンに獲得した VP を、その「合計 VP」マーカーを調整することで自身の合計 VP にカウントします。次いで、その「現行 VP」マーカーを 0 に設定します。

#### 例

ターン 3 の勝利フェイズです。エジプトはターン中に 2 つの戦闘に勝利し（6 ユニット未満の Libyan 軍に対する 1 つを含みます）、合計 2 VP です。エジプト・プレイヤーは、1 VP を与えるイベント（「王狩 [ROYAL HUNT]」）を使用しました。彼は以下の地方を支配します: Egypt, Sinai, Cannan, Amurru, Ugarit, Alasiya（地方の合計 VP : 14）。

それ故、彼の現行ターン VP マーカーは一般記録欄の 17 スペース上に置かれ、サドン・デスで勝利するためには不十分です。

ゲームは継続し、エジプト・プレイヤーは最初の 2 ターンからすでに持っていた自身の VP に 17 VP を加えます。

勝利フェイズの終了時、各勢力の本国からその勢力に属さない（たとえ現在の同盟勢力に属していても）全てのユニットと PC マーカーを取り去り、即座にこれらのスペースの支配を回復します。これらのユニットが属しているプレイヤーは、自身の本国内のいずれかのスペースにこれらのユニットを置きます。したがって、各プレイヤーは、各ターンの勝利フェイズの終了時にその本国の各スペースを支配します。

### 24.2 サドン・デス勝利 [SUDDEN DEATH VICTORY]

全プレイヤーの「現行ターン VP」を計算した後、いずれかのプレイヤーの「現行ターン VP」マーカーが、**そのターンに 20 VP** を得点していたことを表示すると、彼はサドン・デス勝利で勝ち、ゲームは終了します。そのターンに複数のプレイヤーが 20 VP を得点していることが表示されたら、勝者は最高の合計 VP を有すプレイヤーです。同様に、同数の場合、勝者は VP の最大合計数を有すプレイヤーです。それでも同数であると、サドン・デス勝利は獲得されず、ゲームは通常に継続します。

### 24.3 シナリオ勝利の終了 [End of Scenario Victory]

シナリオの最終ターンの勝利フェイズ終了時、「現行ターン VP」を「合計 VP」へ変換した後、最高の合計 VP 数を有すプレイヤーは、勝者として宣言されます。同数であると、ゲームは引き分けです。

## 25.0 置換のサマリー [DISPLACEMENT SUMMARY]

### 置換が意味すること [What Displacement Means]

置換された将軍は、所有者の選択でその本国内の友軍支配下スペースへ戻して置かれます。置換されたユニットは、その本国内のいずれかの友軍支配下スペースに置かれます。置換された中立国の軍は、その首都スペース内に置かれます。置換された蛮族の軍は、その部族スペース上に置かれます。

### 敵の移動を介しての置換 (11.11) [Displaced via Enemy Movement]

将軍は、敵の軍が将軍のスペースに進入し、その将軍が友軍ユニットによって随伴されていなければ置換されます。将軍は、戦闘損失のためにその将軍に随伴している全てのユニットが除去されても置換されます。将軍は、損耗表のためにその統率下の全ユニットが取り去られたら置換されません。

### 退却を介しての置換 (16.2) [Displacement via Retreats]

1. 敗北している軍が海上移動を使用し、そのラウンドに戦闘スペース内で下船していたら除去され、将軍は 11.11 に従って置換されます。ただし、このスペースが退却している攻撃軍に友軍の城塞都市を含むと城塞都市内に退却でき、城塞都市の内部に収容できないユニットは除去され、将軍は置換されます。

2. 退却するスペースを持たないか又は 4 スペースを超えて退却しなければならないため退却できない部隊は、代わりに置換され、その全ユニットの合計ステップの 50% (端数切り上げ) を失います (どのユニットのステップにするかは、置換されたプレイヤーの選択)。

3. 部隊は、退却する代わりに任意で置換できます。置換された軍は、その本国内のいずれかのスペース上に置かれます。

### 継承のサイ振りを介しての置換 (19.3) [Displaced via Succession Roll]

継承者が継承のサイを振ったものの、継承者を置くための王の軍がイン・プレイになければ、新王は代わりに置換されます。それに加えて、継承の瞬間に王の軍が攻囲されていたら、新王は置換され、王の軍はその場に留まります。

### 神王のイベントを介しての置換 (19.3)

#### [Displaced via The God King Event]

このイベントは、プレイヤーが自身の王をその継承者によって置き換えることを保証するため、いずれかのプレイヤーによって使用されることができます。攻囲されていない限り王の軍は置換され、攻囲されている場合は、王の軍は現在のそのスペース内に留まります。

### 攻囲を介しての置換 (17.3) [Displaced via Siege]

成功したら、城塞都市は攻囲しているプレイヤーによって捕獲され、攻囲しているプレイヤーは城塞都市スペース上にその PC マーカー (守備隊マーカーは不可) を置くことで城塞都市の支配を獲得し、要塞内部の敵ユニット又は守備隊マーカーは直ちに除去されて将軍は置換されます。

## プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

The God King の各ターンは、以下のごとくプレイされます。:

### I. 戦略カード配布フェイズ [DEAL STRATEGY CARDS PHASE]

各プレイヤーには、7 枚の戦略カード又はプレイヤーが前のターンから 1 枚のカードを保持していたら 6 枚が配られます (8.4)。

### II. 増援フェイズ (全シナリオの最初のターンにこのフェイズは飛ばす) [REINFORCEMENT PHASE]

1. 各プレイヤーは、ターンの順番 (6.0) に従って自軍の増援を置きます。
2. 20.4 に述べられたごとく、中立ユニットを補充します。
3. キャンペーン・ゲームの 6 番目のターンであると、ミタンニ・プレイヤーはミタンニからアッシリアへ変更しなければなりません (23 項を参照)。

### III. 戦略フェイズ [STRATEGY PHASE]

このフェイズは、5 つのラウンドから構成されます。各ラウンドは、ゲーム内のプレイヤー数に一致する数のイムパルスを持ちます。各イムパルス中、各プレイヤーはターンの順番 (6.0) に従って、列記された順番で以下を行わなければなりません。:

1. 継承者の可能性があれば、継承のサイ振りを行います。
2. 戦略カードをプレイします (9.2, 9.3)。
3. 勝利ポイントを獲得した瞬間に、自身のプレイヤー・マットの VP 記録欄上で「現行ターン VP」マーカーを調整することで勝利ポイント (もしあれば) を記録します (24.2)。

全 5 つのラウンドが完了した後、中立国のラウンドが実施されます。ここでは、このシナリオでイン・プレイの各中立国について、1 枚のカードが引かれます。詳細については、20.2 を参照してください。

### IV. 勝利フェイズ [VICTORY PHASE]

勝利フェイズは、以下のステップ順番で実施されます。各ステップの完全な詳細については、24 項を参照してください。

1. 地方の支配について獲得する VP を計算し、それに従って「現行ターン VP」マーカーを調整します (24.1)。
2. 本国スペースの敵支配について損失する VP を計算し、それに従って「現行ターン VP」マーカーを調整します (24.1)。
3. 24.2 に従ってサドン・デス勝利をチェックします。yes であればゲームは終了し、no であれば次のステップへ進みます。
4. 次ターンのターン順番決定: プレイヤー諸氏は、6.0 に従って続くターンのプレイの順番を決定します。
5. VP 合計を調整します。全プレイヤーは、その「現行ターン VP」マーカー下の VPs を、その「合計 VP」マーカー下の現行 VPs の数に加えます。
6. 「現行ターン VP」マーカーをリセットします。全プレイヤーは、そのターン記録欄上で「現行ターン VP」マーカーをゼロに移します。
7. 全プレイヤーの本国から敵の PC とユニットを取り去ります。

### V. ターンの終了フェイズ [END OF TURN PHASE]

最初に、各プレイヤーは手札から全ての未プレイ・カードを捨て札しますが、8.4 に従ってそれらの 1 枚を残しておくことができます。次いで、新たなターンを開始します。プレイは 1 つの陣営がサドン・デス勝利で勝つか、又はシナリオの説明で指定された全てのターンが完全にプレイされるまで続きます。

(このルールブックの翻訳は、2012.3.14 付 Errata を反映しています: 訳者)

(翻訳: 松谷 健三 2022.5.20)