

---

## PLAYBOOK

---

1.0	ゲームのセット・アップ .....	2
2.0	シナリオ I (導入) .....	2
3.0	シナリオ II .....	3
4.0	シナリオ III .....	3
5.0	シナリオ IV (キャンペーン・ゲーム) .....	4
6.0	プレイの例 .....	13
7.0	戦略カード .....	13
8.0	ヒストリカル・ノート .....	20

日本語解説書



## 1.0 ゲームのセット・アップ [GAME SETUP]

*The God Kings* のゲームを開始するため、テーブルの上にマップを平らに広げ、国家に従ってカウンターを切り離し、下記のシークエンスに従います。

### ゲームのセット・アップ・シークエンス [GAME SETUP SEQUENCE]

1. プレイしたいシナリオと各勢力をプレイするプレイヤーを決めます。
2. プレイヤー諸氏にそれぞれの勢力のプレイヤー・マットを提供します。プレイヤー・マット上に様々なマーカー（勝利ポイント、朝貢ポイント、木材ポイント等）をセット・アップします。
3. シナリオの指示に従い、マップ上で開始する将軍たち（王と軍閥）のカウンターを配置します。
4. 現行シナリオで登場するターン（カウンター上に表示されるごとく）に、王のカウンターを配置します。マップ上の継承チャートで、その登場ターン・ナンバーに一致するスペースにこれらのカウンターをセットします。早期のターン・ナンバーを有す王を除外します（彼らはゲーム外です）。
5. シナリオの指示で表示された順番に従って、マップ上のターンの順番記録欄に各勢力の「主導権 [Initiative]」マーカーを置きます。マップ上の継承チャートで最初のターンに一致するボックス内に「神王 [God King]」マーカーを置きます。マップ上のラウンド記録欄のゼロ・スペースに「ラウンド [Round]」マーカーを置きます。
6. シナリオの指示に従って、開始時の戦闘ユニット（軍勢と戦車）、支配マーカー、守備隊マーカーを置きます。あるプレイヤーの勢力に属しているユニットは、そのプレイヤーによって支配されたいずれかのスペース又は複数スペース内に置かれます（これらは、1つの軍として又は複数の軍に分割して置くことができます）。プレイヤーの勢力に割り当てられた各守備隊マーカーは、そのプレイヤーによって支配されたいずれかの城塞都市内に置かれます。一城塞都市毎に1枚のみの守備隊マーカー。
7. 開始時の王と軍閥を、それらに統率させることを望む戦闘ユニットと共にマップ上に置きます。望むのであれば、これらの将軍たちによって統率された戦闘ユニットを、プレイヤー・マット上のそれぞれの待機ボックス内に置きます（マップの混雑を解消するため）。
8. 中立国の軍（将軍とその戦闘ユニット）を、それらの各首都内に置きます。中立の守備隊マーカーは、その中立国によって支配される城塞都市内に置かれます。各中立国は、その各城塞都市内に1枚の守備隊マーカーと共に開始します。
9. プレイのシークエンス（ルール 5.0）に従って、戦略カードを配ることでゲームを開始します。いくつかのシナリオの指示は、そのシナリオについてイン・プレイのカードを制限することに注意してください。

### 初期の支配 [INITIAL CONTROL]

各シナリオの開始時、各勢力はその本国内の全スペースに加えて、そのシナリオのセット・アップ指示内に列記された他のいずれかの地方又はスペースを支配します。シナリオの開始時にある地方を支配している勢力は、特記されない限りその地方内の全スペースを支配します。

## 2.0 シナリオ I

### （導入） [INTRODUCTORY]

#### カデシュの戦い [THE BATTLE OF QUADESH]

プレイヤーの数：2人、エジプトとヒッタイト

中立国：アッシリア

期間：紀元前 1300～1275 年（ターン 9 のみ）

初期ターンの順番：エジプト、ヒッタイト

プレイ時間：ほぼ 30 分間

特別ルール：以下の地方は、ゲーム中に進入できません。：Hatti と Kizzuwadna の西にある全地方、Karkemish、Mitanni、Assyria の南にある全地方。

#### エジプト [EGYPT]

*Ramesses II*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：4

戦車ユニット：6

支配地方：Egypty, Sinai, Canaan, Amurru 地方内の Byblos, Damascus, Tyre スペース。

守備隊マーカー：3

#### ヒッタイト [HATTI]

*Muwatalli II*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：4

戦車ユニット：10

支配地方：Hatti, Kizzuwadna, Ishuwa, Mukish, Karkemish, Ugarit, Amurru (Byblos, Damascus, Tyre のスペースは欠)。

守備隊マーカー：5

#### アッシリア [ASSYRIA]

*Arik-Den-Ili*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：4

戦車ユニット：5

支配地方：Assyria, Mitanni

守備隊マーカー：各友軍城塞都市内に1守備隊

#### 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

Kadesh を最後に支配する活性国家が勝利します。

### 3.0 シナリオⅡ

#### アッシリアーバビロニア戦争

[THE ASSYRO-BABYLONIAN WARS]

プレイヤーの数：2人、アッシリアとカッシート

中立国：ヒッタイト

ターン：紀元前 1350～1250 年（ターン 7～10）

初期ターンの順番：アッシリア、カッシート

プレイ時間：ほぼ 2 時間

特別ルール：以下の地方は、ゲーム中に進入できません。：Amurru、Canaan、Sinai、Egypt、Alashia、Lukka、Wilusha。

#### アッシリア [ASSYRIA]

*Ashur-Uballit I*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：3

戦車ユニット：3

支配地方：Assyria、Mitanni

守備隊マーカー：2

#### カッシート [KASSITES]

*Kurigalzu II*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：3

戦車ユニット：5

支配地方：Karduniash、Arrapha、Sumer、Mari。

守備隊マーカー：2

#### ヒッタイト [HATTI]

*Suppiluliuma I*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：4

戦車ユニット：8

支配地方：Hatti（Pitassa と Walusa を含む）、Ishuwa、Kizzuwadna、Mukish、Ugarit、Karkemish、Arzawa、Masha、Tarhuntasha。

守備隊マーカー：各友軍城塞都市内に 1 守備隊

王の軍（全ての戦闘ユニット）は、シナリオの開始時並びに後の増援フェイズに Kanesh へ配備されます。

#### 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

各活性国家は、勝利フェイズ中に Mari（2 ポイント）と Arrapha（1 ポイント）の地方の占領についてポイントを得点します。各活性国家は、その本国地方の 3 スペース以上を敵の部隊又は PC マーカーによって占められると 2 ポイントを失います。

注釈：このシナリオでは、その他に勝利ポイントを得失する方法はありません。

ターンの終了時に 8 VP に到達する最初の国家、或いはターン 10 の終了時により多くの VP を有す国家が勝利します。同点であると、どちらの国家も勝利しません。

### 4.0 シナリオⅢ

#### 古代のナポレオン：トトメスⅢ世の戦役

[THE NAPOLEON OF ANTIQUITY : CAMPAIGN OF THUTMOSE III]

プレイヤーの数：2人又は3人

2人プレイヤー：エジプト、ミタンニ；中立国：ヒッタイト、カッシート

3人プレイヤー：エジプト、ミタンニ、ヒッタイト；中立国：カッシート

ターンの数：紀元前 1475～1425 年（ターン 2～3）

初期ターンの順番：ミタンニ、ヒッタイト、エジプト

プレイ時間：ほぼ 2 時間

特別ルール：シナリオ全体について、以下のイベントはプレイできません。：「神王（22）」、「叛乱（15～16）」、「王国の衰退（28）」。  
エジプトは、シナリオについて継承ルールを無視します。：Thutmose III 世は、ファラオとして置き換えることができません。  
ターン 3 に、叛乱イベントはプレイできません。

#### エジプト [EGYPT]

*Thutmose III*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：3

戦車ユニット：3 又は 4

支配地方：Sinai、Canaan、Amurru（マイナス Arwad、Kadesh、Nahrin のスペース）。

守備隊マーカー：2

#### ミタンニ [MITANNI]

*Saushtatar*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：4

戦車ユニット：5

支配地方：Mitanni、Assyria、Karkemish、Mukish、Ugarit、Ishuwa、Amuru 地方内の Arwad、Kadesh、Nahrin スペース。

守備隊マーカー：4

#### ヒッタイト [HATTI]

*Hantili I*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：2

戦車ユニット：3

支配地方：Kizzuwadna、Hatti、Pitassa、Walusa、Masha。

守備隊マーカー：2 又は中立であると、各友軍城塞都市内に 1 守備隊。

#### カッシート [KASSITES]

*Ulamburiash*、2 軍閥

イン・プレイの軍勢：3

戦車ユニット：4

支配地方：Karduniash、Sumer、Mari、Arrapha。

守備隊マーカー：各友軍城塞都市内に 1 守備隊。

**勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]**

2人プレイヤー・ゲーム：エジプトは、Amurru、Ugarit、Karkemish の地方を支配すると勝利します。

ミタンニは、エジプトがこれらの地方の支配に失敗したら勝利します。

3人プレイヤー・ゲーム：エジプトは、Amurru、Ugarit、Karkemish の地方を支配すると勝利します。

ヒッタイトは、Kizzuwadna、Mukir、Ugrit の地方を支配すると勝利します。

ミタンニは、エジプト又はヒッタイトのどちらも勝利しなければ勝利します。

**5.0 シナリオIV****キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]**

**プレイヤーの数：**2～4人

2人プレイヤー：ヒッタイト、エジプト；中立国：ミタンニ、カッシート

3人プレイヤー：ヒッタイト、エジプト、ミタンニ；中立国：カッシート

4人プレイヤー：ヒッタイト、エジプト、ミタンニ、カッシート

**初期ターンの順番：**ミタンニ、ヒッタイト、エジプト、カッシート

**期間：**紀元前 1500～1250 年（ターン1～10）

**プレイ時間：**ほぼ8時間

**ヒッタイト [HATTI]**

*Hantili II*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：2

戦車ユニット：2

支配地方：Hatti。

守備隊マーカー：1。

**ターン6：**すでに4つの軍勢がイン・プレイになれば、追加の1軍勢を受け取ります。

**エジプト [EGYPT]**

*Hatshepsut*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：2

戦車ユニット：2

支配地方：Egypt, Sinai, Canaan, Amurru (Nahrin と Arwad を除く)。

守備隊マーカー：2

**ターン2：**すでに4つの軍勢がイン・プレイになれば、追加の1軍勢を受け取ります。

**ターン9：**すでに4つの軍勢がイン・プレイになれば、追加の1軍勢を受け取ります。

**ミタンニ [MITANNI]**

*Saustatar*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：4

戦車ユニット：4

支配地方：Mitanni, Kizzuwadna, Ugarit, Karkemish, Mukish, Ishuwa と Amurru 地方内の Nahrin と Arwad スペース。

守備隊マーカー：4

**ターン6：**ミタンニからアッシリアへ変更します（ルール 23 を参照）。

**ターン8：**すでに4つの軍勢がイン・プレイになれば、追加の1アッシリア軍勢を受け取ります。

**カッシート [KASSITES]**

*Kashtiliash III*、2軍閥

イン・プレイの軍勢：3

戦車ユニット：3

支配地方：Karduniash, Sumer, Arrapha。

守備隊マーカー：2

**勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]**

このシナリオは、標準勝利条件（ルール 24）を使用します。

**CREDITS FOR THE GOD KINGS**

**Design:** Julien Bonnard

**Development and Rules Layout:** Neil Randall

**Map, Counter, and Card Graphics:** Tim Schleif

**Playtesting:** Marc Guenette, Walter Wintar, Paul Heldrup, Benjamin Hamdorf, Chris Hansen, Barry Setser

**Box Design:** Brien Miller and Tim Schleif

**Production:** Ken Dingley and Bill Thomas



## 6.0 プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

### キャンペーン・シナリオ：3人プレイヤーによるプレイ [THE CAMPAIGN SCENARIO PLAYED BY 3 PLAYERS]

これは、3人のプレイヤーによるキャンペーン・シナリオのプレイの例です。

キャンペーン・シナリオは、4つの勢力のいずれかの組み合わせでプレイできますが、通常の実行はエジプト、ヒッタイト、ミタンニです。

#### セット・アップ

キャンペーン・ゲームのシナリオ指示で述べるごとく（この小冊子の4頁を参照）、ゲームの開始時に各勢力は最低でもその本国を支配します。いくつかの勢力は、同様に追加の地方を支配しますが、ヒッタイトは本国地方のみを支配します。ヒッタイトのPC マーカーは、ヒッタイト本国の全てのスペース上に置かれます。

他方、エジプトは遙かに巨大な帝国で開始し、Egypt 地方のみならず近東のいくつかの地方：Sinai、Canaan、Amurruの一部も支配します。したがって、シナリオの指示に指定されたごとく、エジプトのPC マーカーはAmurru 地方のNahrin と Arwad を除く、これらの地方内の各スペース上に置かれます。

ミタンニは、その支配下にある多数の地方並びにAmurru 地方内のNahrin と Arwad スペースにPC マーカーを置きます、領土支配の観点から、ミタンニはゲーム開始時の支配的勢力です。

シナリオの最初のターンは、その指示によって初期ターンの順番を与えられます。キャンペーン・ゲームでは、ミタンニが最初にプレイするプレイヤーで、ヒッタイトが続き、最後がエジプトです。

次いで、シナリオによって指示されたターンの順番で、各プレイヤーは自身が支配するスペース内に自軍部隊を置きます。

ミタンニは、最初に配備しなければなりません。シナリオの指示を見ると、ミタンニはその王としてのSaushatar、2人の軍閥、4つの軍勢、4つの戦車ユニット、4枚の守備隊マーカーでゲームを開始します。よって、ミタンニは、その戦士を指揮する3人の将軍（その王と2人の軍閥）を盤上に配備します。彼は4つの軍勢—ゲーム全体でその全戦士も配備します。これらの歩兵と共に、ミタンニは4つの戦車ユニットと、その城塞都市を防護するため、敵対者がこれらの城塞都市を捕獲するために攻囲を強制させるべく4枚の守備隊マーカーを配備します。

ミタンニは、自軍部隊を以下のスペース内に配置します。:

- 軍閥2によって率いられた戦士の軍勢（3ユニット）と1つの戦車は、ミタンニ東部のHanigalbat 内に置かれます。その最終目的は、Assyria を征服し、可能であればMari の征服を開始することです。
- Shaushatar によって率いられた主力軍は、Ugarit 地方内のAleppo に3つの軍勢と3つの戦車が置かれます。この位置は、これらは周辺地方へのエジプトとヒッタイトの拡大に対抗できます。
- 守備隊マーカーは、ヒッタイトが都市を奪取するために攻囲しなければならず、戦略地方を奪取することを困難にすべく、Kizzuwanda の2つの都市内に置かれます。更に1つの守備隊がUgarit 内に、1つがKarkemish 内に置かれます。これらの都市は、エジプトの脅威に晒されているからです。

次いで、同様にヒッタイトが行います。ヒッタイトは、ゲームの開始時に2つのみの軍勢をイン・プレイに持つため、Kanesh と Hattusya の軍勢から6つの戦車ユニットを持ってきます。残りの2つの軍勢は、適切なイベント（軍政改革）のプレイによって後に生産され、ヒッタイトはターン6の開始時に自動的な増援として1つの軍勢を受け取るようになります。

ヒッタイトは、以下のスペース内にその部隊を置きます。:

- 主力軍（Hantili II、軍閥1、6つの戦車ユニットと1つの戦車ユニット）は、Kizzuwadna のミタンニ地方を目標に定めてNaenassa 内に配備します。ヒッタイトの最終目標は、ミタンニがエジプトによって十分に牽制されていたら、この地方を併合することです。
- 軍閥2と1つの戦車ユニットは、Hattusha の首都都市内に配備され、Anatolia 西部に位置する近郊地方をヒッタイトの勢力下に置くため、複数回の過程を開始します。
- 北方の蛮族Gasga が休眠状態に留まる限り、その守備隊マーカーは本国の最も危うい都市であるKanesh 内に置かれます。

最後の活性勢力エジプトは、次いでその軍を以下のスペース内に配備します。:

- エジプト・プレイヤーは、Libyan 蛮族がこのターンに侵攻しないことを望んで、2つの軍勢と2つの戦車の軍全体をKadesh に配備します。
- ミタンニの敵によって攻撃される際に、Amurru—Kadesh と Tyre—の城塞都市内に自軍守備隊マーカーを置きます。

中立国のユニットは、活性プレイヤーによって活性化される可能性があるため、やはり配備されなければなりません。

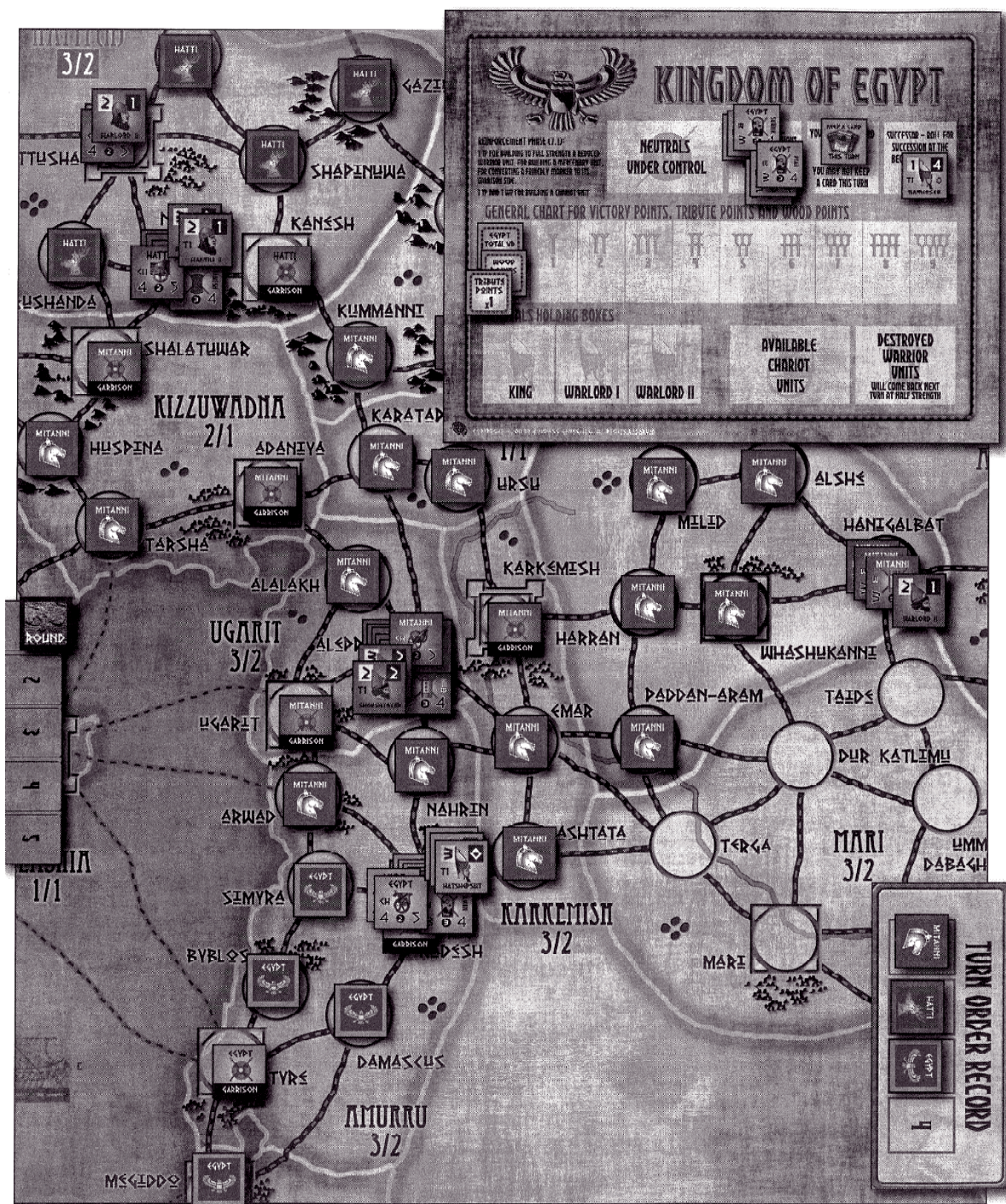
- カッシート帝国の部隊、3つの戦士軍勢と3つの戦車ユニットは、シナリオの指示で述べられたごとく、その首都Dur Kurigalzu 内に配備されます。
- 加えて、その帝国の各城塞都市は、1枚の守備隊マーカーを受け取ります。:これらは、Dur Kurigalzu、Babylon、Nippur、Ur 内に置かれます。

次に、各プレイヤーは、デッキから7枚のカードを引きます。

- ミタンニは、以下のカードを引きます。: #32（欺瞞文書）、#33（軍隊の叛乱）、#45（大王）、#84（復活）、#99（傭兵）、#101（王の病）、#110（ホルスの祝福）。
- 次いで、ヒッタイトは、以下のカードを引きます。: #19（叛乱）、#28（王国の疲弊）、#56（ホルスの道）、#58（エンリルの降臨）、#68（メルッハとの交易）、#70（メギッドの連合）、#91（熾烈な襲撃）、何枚かの興味深いイベントを有す良い手札です。
- 最後に、エジプトは、以下のカードを引きます。: #4（アッシュルの支持）、#31（欺瞞文書）、#39（リビア人の叛乱）、#64（卓越した貢物）、#69（シュメール人の叛乱）、#73（西方の隊商が攻撃される）、#95（予兆）、なかなか良い引きです。

これでプレイを開始できます！



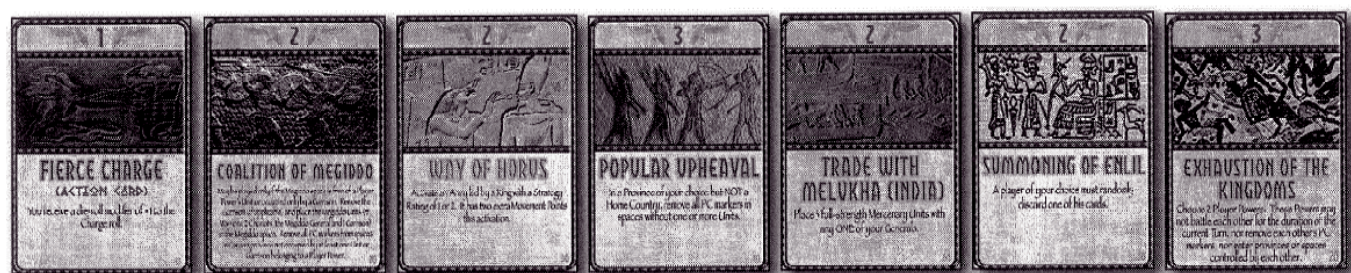


プレイの例の開始時位置





開始時のミタンニの手札



開始時のヒッタイトの手札



開始時のエジプトの手札

## 第1ターン

### 第1ラウンド

#### ミタンニの第1イムパルス

ゲーム開始時に最強の勢力であるミタンニは、複数の敵に対峙しています。Kizzuwadna の地方はヒッタイトの脅威に面し、トトメス三世治下のエジプトは大敵となり得ます。カッシートは中立ですが、他の活性国によって活性化されるかもしれず、脅威として留まります。Mari と Assyria の2つの地方は、強力なミタンニ帝国に加えることが約束されています。VP の状況を見ると、ミタンニはゲーム開始時に 15VP を支配するため、前述した2つの地方を加えることに成功し (+6 VP)、帝国の残りを防衛すれば、サドン・デス勝利で勝つことができます！

他方、ミタンニの手札は玉石混交です。オペレーション値は過半数が 1-Ops カードで弱いのですが、良い面としてはカード45のイベント「大王」は非常に興味深いものです。このターンにミタンニが Assyria を確保できたら、このイベントをプレイして3VP を得点できます！ ミタンニは3-Ops カード#33をプレイし、3つ

の戦士ユニットと1つの戦車を統率している軍閥2を活性化させます。スタックは最低速ユニットの移動能力を持つため、この場合は戦士の4移動ポイントです。ミタンニは Assyria へ侵攻し、最初の MP で Nineveh スペースへ進入します。これらはスペース内に PC を置くために追加1MP を消費し、守備隊を持たないため攻囲は要求されません。次いで、ミタンニはその3番目の MP で Assur へ進入し、そこに PC マーカーを置くために最後の MP を消費します。カッシートの攻撃を恐れ、ミタンニ・プレイヤーはその戦士ユニットの1つで都市を守備することに決めます (PC マーカーの下に戦士ユニットを置きます)。Assyria は、ほぼ手中です！ Assyria は4スペースから構成されるため (地方の支配を獲得するためには、地方のスペースの過半数を支配する必要があります)、プラスして地方の城塞都市を全て支配する必要があります) 、あと1つのスペースをミタンニの支配下にすれば、この地方を確保することになります。

#### ヒッタイトの第1イムパルス

ヒッタイトは、良いオペレーション値並びにターンの終了時に2又は3VP を容易に引き寄せることができるカード#19「叛乱」のような何枚かの良い手札を持ちます。これは、ミタンニの指導者に対してプレイしなければならないことは議論の余地がありません。



しかし、ここでヒッタイトは、その後背影響地域の征服を開始することに決め、軍閥2と1つの戦車の小規模軍を2・Ops カード(#70)で活性化します。戦車は、鈍足の友軍戦士ユニットによって邪魔されないため、5MPの完全な移動能力を使用できます。軍閥2は、山岳スペースに2MPを消費して進入し、そこにPCマーカーを置くために追加の1MPを消費します。次いで、Masha 地方内の Arawanna へ進み、スペースに進入するために4番目のMPとそこにPCを置くために5番目のMPを消費します。

### エジプトの第1イムパルス

エジプトは、使用可能な継承者を有す神王で開始する唯一の勢力です。なんという継承者でしょう！ トトメスIII世は、間違いなくゲーム全体で最高の王の一人です。エジプトの関心は、女性ファラオのハトシェプストの代わりに彼を玉座に置くことです。プレイのシークエンスを見ると、各ラウンドは継承者が使用可能であれば継承のサイ振りから開始します。これは忘れがちですが、重要なステップです。現王から継承するためには、サイ振りが行われて結果が現行ラウンド数未満でなければならず、通常は第1ターン中に不可能であることを意味します。ただし、サイの目はカードのOps 値によって、プレイヤーが継承を促進又は遅延させたいのかに依存して、正負に修正され得ます。この場合、エジプト・プレイヤーは、トトメスIII世のゲーム内への投入を試みるため、自身の3・Ops カード(#31)をプレイすることに決めます。カードのおかげで5のサイの目は2の結果に修正され(3・Ops カードのプレイは、サイの目-3を意味します)、継承の発生を認めるためにはそれでも不十分であるため、いまだハトシェプストは強大なエジプトを統治します。3の戦略値と0の戦闘値により、彼女はお世辞にも素晴らしい將軍ではありません。

エジプトの手札も極めて良く、エジプト・プレイヤーはトトメスIII世が勢力を持つときになるまで時間をかけることに決め、王の軍

に1戦車を加えるためカード#64「卓越した能力」をプレイします。(Amurru と Cannan の王子は、ファラオの寵愛を得るため、何台かの戦車を貢物にします。)

最初のラウンドが終了し、ミタンニの思惑通りに進んでいます。

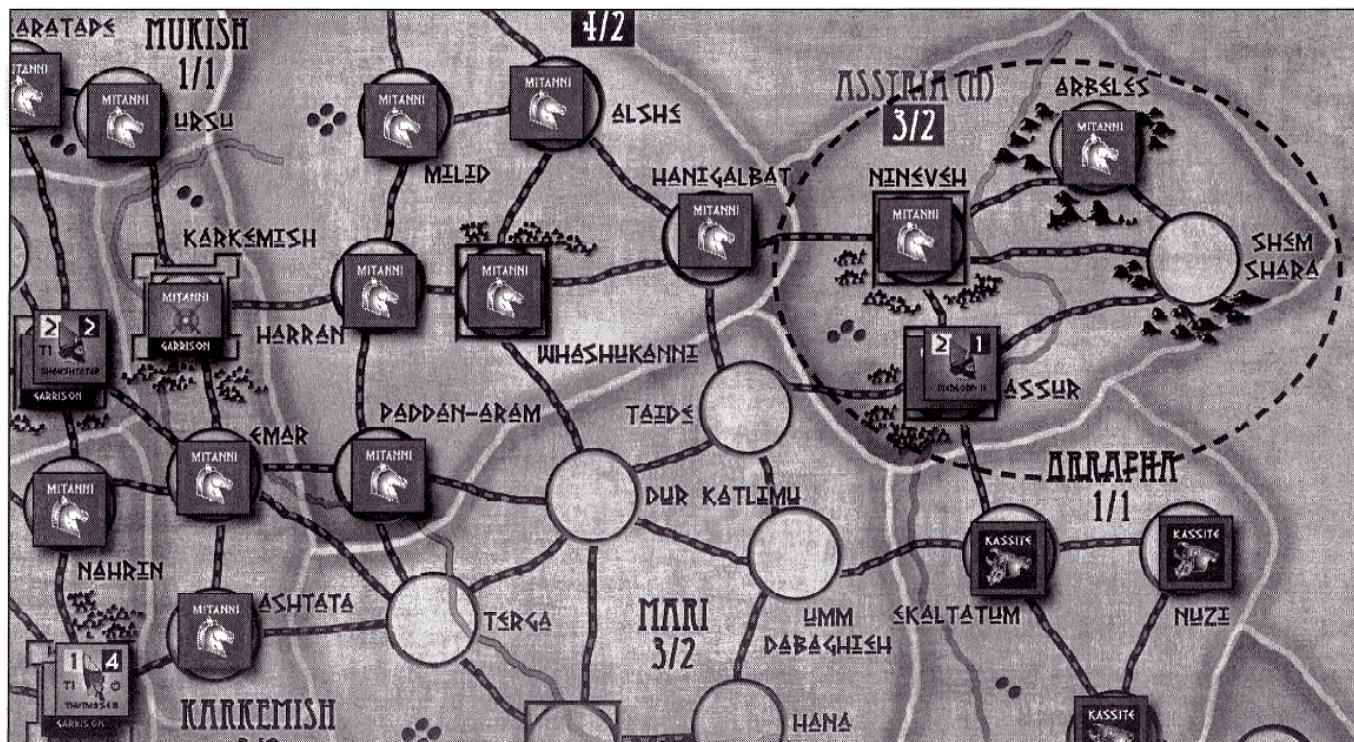
## 第2ラウンド

### ミタンニの第2イムパルス

Assyria の征服を終わらせるときです。ミタンニは地方内に軍を持ち、他の敵の軍がそこにいないため、地方内のどこかにあるカラのスペースを変換すべく1枚のカードをプレイできます。ミタンニは、Arbeles 内にPCを置くためにカード#110を使用します(そのイベントは、彼には意味がないので)。このイベントを使用するためには1の戦略値を有す王が必要で、シャウシュタールは2戦略値のみを持ちます。カード・プレイはPCマーカーの配置を認め、Assyria がミタンニの手中になるのは固いところです。

### ヒッタイトの第2イムパルス

近辺で勃興する強力なミタンニと対決するときですが、ここでヒッタイトは軍閥2を2・Ops カード#56と5MPで再び活性化させてMasha と Karkisya (2MP) へ進入し、良い朝貢値を提供するMasha 地方の支配を得るため、Karkisya にPCを置きます(3番目のPC)。Karkisya 自体は、王国が闊っていくための豊かな交易収益資源である木材アイコンを含む戦略スペースです。これらの木材ポイントは、各ターンに戦車ユニットを生産するために使用されることになります。軍閥2は移動を継続し、Masha に再進入し(4番目のMP)、Shallapa へ進入するためにその5番目のMPを消費します。

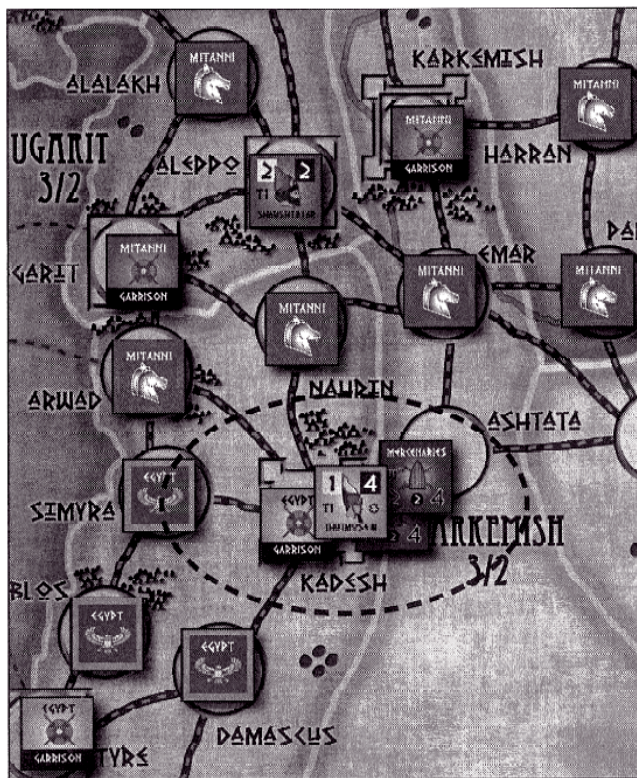


ミタンニのラウンド2：ミタンニは、Assyria の征服を完了する。



## エジプトの第2イムパルス

エジプトは、ハトシェプストの継承者について再びサイを振ります。これは第2ラウンドなので1が必要です。再びエジプト・プレイヤーはサイの目を修正するためにカードを1枚消費します。高価ではありますが、彼はトトメスIII世を欲します。彼は、2-Opsカードのカード#39を捨て札してサイを振ります。3を振って1に修正され、目的を達成します！ ミタンニは、自身の#32カードをプレイできるか一瞬考え、イヴェントはアクション・カードで相手側のターン中にイヴェントを使用できます。しかも、これは継承者を無効にできます。ただし、このカードをプレイしたら、手札に残るのは3枚の1-Opsカードと1枚の2Opsカードのみとなり、そのイヴェント「大王」のために2-Opsを欲します。しゅしゅ、彼はその機会を控え、トトメスIII世はエジプトの新たなファラオになります。エジプト・プレイヤーにとって素晴らしいニュースですが、新たな王は継承が発生したラウンド中は活性化できません。いまや、エジプト・プレイヤーは将来の戦闘のための準備が整い、王の軍に2つの傭兵ユニットを加えるために2-Opsカード#75をプレイします。これらは、ターンの残りについて有効な戦車素材として保持されることになり、エジプト軍の数的劣勢をいくらか埋め合わせます。



エジプトのラウンド2：トトメスIII世がファラオになる！

## 第3ラウンド

### ミタンニの第3イムパルス

ミタンニは、ゲームの5つの主要本国の2つを支配するため、ついにカード#45のイヴェント「大王」をプレイできます。彼は3VPを得点し、自身のプレイヤー・マット上の一般チャートで、その現行ターンVPマーカーを3スペース移します。事実、ミタンニの王は偉大で、これはエジプトとヒッタイトのプレイヤーに関係をもた

らします。ミタンニによる追加VPsと支配帝国の成長により、ミタンニ・プレイヤーが単一ターンに20VPを得点し、勝利フェイズ中にサドン・デス勝利で勝つ真の機会があります。

### ヒッタイトの第3イムパルス

ミタンニに対する精力的な対応が必要です。トトメスIII世の登場は、攻撃がやってくる時です。Kizzuwadnaが露出し、アンティルII世がカード#68で活性化します。3つの傭兵ユニットを提供するイヴェントは確かに便利ですが、アクションが要求されます！ アンティルは軍を率い、Shalatuwarスペースへ進入します。この城塞都市は守備隊マーカーによって防御されているため、攻囲によって奪取されなければなりません。アンティルはスペース内で戦闘を行わなかったため、彼は直ちに都市を攻囲することが認められます。ヒッタイト・プレイヤーは、サイを1つ振って5を獲得します。都市はヒッタイトの思惑よりも前に陥落します。ミタンニの守備隊マーカーは取り去られ、ヒッタイトの守備隊マーカーによって置き



ヒッタイトのラウンド3：ヒッタイト王国がShalatuwarを奪取する。

換えられます。この都市の陥落で、ミタンニ・プレイヤーはもはやこの地方を支配しません。なぜならば、地方を支配するためには、地方内の全ての城塞都市を支配する必要があるからです。したがって、Kizzuwadnaと2VPsは、ヒッタイトのものでもミタンニのものでもありません。



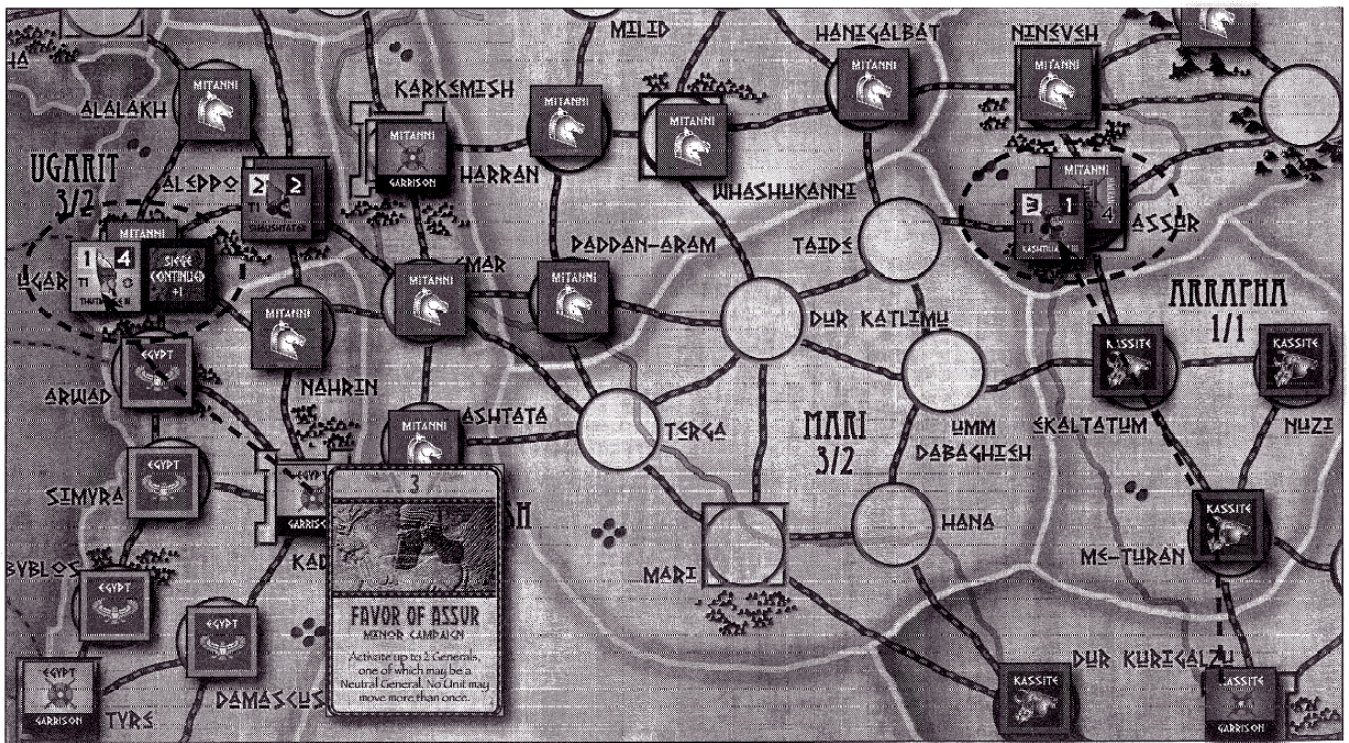
### エジプトの第3イムパルス

ミタンニ王の傲慢は耐え難く、トトメスⅢ世はその最初の戦役を発動します。エジプト・プレイヤーは、キャンペーン・カード（カード#4）をプレイし、その将軍の2人を活性化させることを認め、内1人は中立国の軍が可能です。彼は、トトメスⅢ世並びにカードによって認められるカッシートの主力軍を活性化させることに決めます。トトメスⅢ世とカシュティリアシュとの間で同盟条約が締結されており、カッシートはその軍を、Arrapha 地方を越えて Assur へ送り、都市を捕獲して Assyria をミタンニへ渡すことを拒みます。エジプトは、自身のプレイヤー・マットの指揮下中立国ボックス内にカッシート支配マーカーを置きます。Assur スペース内のミタンニ・プレイヤーの軍は、ここで戦闘回避するか又は戦闘撤退、すなわち戦闘に応じては撃破される保証に直面するか、どちらかの選択肢を持ちます。後者は、軍が戦闘を行った後で攻囲の試みを実施できないため、すぐに攻囲を試みられることを回避する価値を持ちます。ただし、軍閥2がその戦車ユニットで戦闘回避し、2つの戦士ユニットをその運命に残すことを達成できれば同じ結果です。1つの戦士ユニットは、カッシートの軍によって蹂躪するために十分（戦闘戦力ポイントで 10 対 1）ではありません。軍は、戦闘回避に正の DRM を獲得するため、戦車ユニットのみから構成されます。軍閥2は1の戦闘値を持ち、その部隊が純粋な戦車ユニットのそれであるため-2 DRM を獲得します。彼は、その戦闘値以下を振らなければなりません。サイを振って3を獲得します！ 軍閥2は、戦闘回避して Nineveh へ無事に退却します。

残りの2つのミタンニ戦士ユニットとカッシート軍との間の戦闘は、統合されます。

支配しているエジプト・プレイヤーによって行われる最初の選択は、カッシートがその3つの戦車ユニットで襲撃を発動するかどうかです。この場合の敷居値は4で、サイの目は統率している将軍の

戦闘値（Kasthiliah の1）以下でなければならず、この戦闘でカッシートは戦車のみを持つため3だけ修正されます。襲撃が試みられたら、成功するか否かにかかわらず、戦闘での損害の半分は戦車ユニットから出すことになります。ただし、成功したら、主戦闘が発生する前でさえ、戦車ユニットは敵に直ちに損害を与えることになります！ エジプト・プレイヤーは、襲撃を発動することに決めて2を振って-1に修正されます。襲撃は成功です！ 3つのカッシート戦車ユニットは、自らをミタンニの戦士戦列に飛び込ませ、その12戦力ポイントを使用して10の損失ナンバーを与えます（戦闘表の12~15 コラム上で修正前の4のサイの目—このサイの目は、決して修正できません）。ミタンニ・プレイヤーは、直ちに10損失ナンバーを満たさなければならず、6損失ポイントのために1つの戦士ユニットを撃破し（減少させて3、撃破して3）、残っている自軍ユニットを3ポイント減少させます。損害を受けたプレイヤーは、決して損失ナンバーが生み出した損失を超えて被ることができないため、残っているポイントは失われます。それでも、哀れな減少ユニットは、いまや強力なカッシートの軍に対峙しています。二人のプレイヤーは、そのサイの目修正（DRM）を判定します。ミタンニ・プレイヤーは、将軍が存在すると戦闘に参加する地元民兵（支配下地方からの）さえ、全く助けを獲得できません。したがって、ミタンニの DRM は0です。他方のカッシートは、王の戦闘値についての+1 DRM 並びに戦闘に参加している3つの戦士軍勢全体について+3を獲得します。戦闘に影響を与えるためにイベント・カードをプレイするプレイヤーはいません（ヒッタイトでさえ）。カッシートは、敵のサイの目を減少させるため（敵が与える損害を減ずるため）に使用できる+4戦闘優位性（+4カッシート DRM マイナス0ミタンニ DRM）、又は自身のサイの目へのボーナスとして友軍のサイの目を増加させるため（更なる損害を与えるため）、又は十分なポイントが使用可能であれば両方に使用できます。カッシートの軍を活性化させているエジプト・プレイヤーは、ミタンニのサイ振りに-1修正並びにカッシートのサイ振りに+3修正を獲得することに決めます。



エジプトのラウンド3：エジプトの戦役。



プレイヤー諸氏は、マップ上の戦闘表を調べます。ミタンニは2戦闘戦力コラム上でサイを振り、6を出して5に修正されて1の損失ナンバを与えます。エジプト・プレイヤーは37+戦闘戦力コラム上でカッシートのためにサイを振り、1を出して4に修正されて19の損失ナンバです。たとえ戦車が戦闘の前に襲撃を発動したとしても、戦闘コラムの判定にその戦力を考慮することに注意してください。当然のことながら、残りのミタンニ・ユニットは撃破され、カッシートの軍は損失を受けません。

軍は戦闘を行いました、壁の前で潰走の結果を被らなかつたミタンニの戦士ユニットによって守備された Assur は無事で、いまや最低限でミタンニの手中に留まります。

エジプト・プレイヤーは、まだ終了したわけではありません。キャンペーン・カードの二番目の活性化は、トトメスIII世です。彼は4MPで活性化し、木材のアイコンを含む Arwad スペース内で第一の軍を率います。1MPでミタンニのPCマーカーをエジプトのそれに変換し、Ugaritの侵攻へ進みます。トトメスIII世軍の迎撃を試みるシャウシュタールは、成功するために2を出さなければなりません。両軍がその戦列内に同数の戦車ユニットを持つため(各3)、サイの目への修正はありません。ミタンニ・プレイヤーは、6を振ります。迎撃は失敗し、トトメスIII世は Ugarit スペース内でその移動を停止することに決めます。彼は直ちに守備隊を持つ城塞都市の奪取を試みることができます。4以上のサイの目が必要ですが、2を出します。Ugaritは抵抗し、エジプト・プレイヤーは+1 DRM「攻囲継続」マーカーを置きます。トトメスIII世は、次の攻囲のサイ振り+1ボーナスを獲得することになります。



ミタンニのラウンド4：ミタンニがファラオを打ちのめす！

## 第4ラウンド

### ミタンニの第4イムパルス

状況は厄介で、3つのミタンニ地方が様々な敵からの攻撃下にあります。反撃が必要です。ミタンニ・プレイヤーは袖の下にあるエースを使用し、カード#101のイベント「王の病」をトトメスIII世に使用します。ファラオは重篤な病に伏せ、このラウンドにその戦闘値を使用できません！ いまこそファラオを屈服させるときです。

ミタンニはその唯一の3-Opsカードをプレイしてシャウシュタールを活性化させ、突然の不幸に見舞われたトトメスIII世に襲いかかります。ファラオは戦闘回避を欲しましたが、カード#101は彼がそれを行うことを拒みます。交戦が行われ、シャウシュタールは戦車襲撃で火蓋を切ります。彼は成功するために2が必要で(その戦闘値マイナス病気のトトメスIII世の0)、3を獲得します。襲撃は失敗で、二重に悪いことに戦車ユニットは最終損失ナンバの少なくとも半分を満たさなければなりません。トトメスは自身の襲撃を試みません。なぜならば、成功は素の1の目のみで、戦車を追加の損失に晒すことを望まないからです。

主戦闘については、DRMはミタンニ・プレイヤーにかなり有利です。：王の戦闘値の+2、Ugarit地方の支配から生じる地元民兵の+1、闘いに参加している完全な3戦士ユニットを持つことによって獲得される同一軍勢の+3です。ミタンニの最終DRMは、+6です。エジプト・プレイヤーは、絶望します。通常であれば、彼は王について+4を持ちますが、この戦闘ではトトメスの戦闘値が0に減少しているため、そのようなボーナスは獲得できません。天才的なファラオの最初の戦闘は彼にとって陰しく思われますが、闘いに参加している2つの完全な戦士軍勢についての+2 DRMを獲得します。したがって、戦闘優位性は、ミタンニ・プレイヤーについての+4です！彼はエジプトのサイの目を2だけ、自身のサイの目を同様に2修正することに決めます。4を振って6に修正され、エジプトに21の損失ナンバを与えます(37+戦闘戦力コラムで6の結果)。34戦闘戦力ポイントを持つエジプト・プレイヤーは、4を振って2に修正され、31~36戦闘戦力コラム上で13の損失ナンバです。

ミタンニは、少なくとも7損失ポイントとして戦車を損失しなければなりません(戦車襲撃を試みたため、損失ナンバの少なくとも50%)。彼は自軍戦車ユニットの1つを完全に撃破し、追加の1つを減少させることに決め、合計は6です。残りのポイントは無視されます。ミタンニの戦車がその襲撃をやりそこない、エジプトの戦士によって血まみれになったことは明らかです。残りの損失ポイント(6プラス戦車が満たすことができたポイント)は、戦士ユニットを撃破することで受けます(6損失)。残りのポイントは(どのような組み合わせを試みても)、禁じられた合計損失ナンバを超過することなしで受けることができません。

エジプトは、21損失ナンバを吸収しなければなりません。幸運にも、エジプト・プレイヤーはまさにこの目的のために傭兵を集めました。8ポイントのために、2つの傭兵ユニットが撃破されます。残りの13ポイントは、可能な限り近い数で満たさなければなりません。そこで、エジプト・プレイヤーは3つの戦士ユニット(9ポイント)と2つの戦車ユニット(4ポイント)を減少させ、合計は正確に13です。

その結果に8ポイントの差があるため、エジプト軍は潰走してその本国へ置換されます。エジプト・プレイヤーは、Tanis内にそれを置きます。

最後に、ミタンニはカード#84「回復」のイベントをプレイし、戦闘で撃破された自軍ユニットの2つを回復させます。1つの戦闘ユニットと1つの戦士ユニットが回復し、軍に復帰します。



更なるメリットとして、ミタンニ・プレイヤーは6ユニット以上から構成されたエジプトの軍を破ったことで、1勝利ポイントを獲得します。この獲得を反映するため、これは自身の現行ターン VP マーカーを4のスペースへ移します。

このラウンドは、ミタンニにとって非常に満足がいくものでした。そして、エジプトは俄かに動揺しています。

#### ヒッタイトの第4イムパルス

ミタンニ・プレイヤーが手札に1枚のみのカードを残して持つことを見て、カード#58のイベント「エンリルの降臨」をプレイし、ミタンニ・プレイヤーに最後のミタンニ・カードの捨て札を強要します。

#### エジプトの第4イムパルス

前のラウンドで大規模な後退を被り、主力軍はエジプト本土へ置換されたので、エジプト・プレイヤーは次のターンの準備をしなければなりません。ヒッタイトのイベントのために、ミタンニが別のカードをプレイする能力がなくなり、彼は一息つきます。次のターンに追加の木材と朝貢ポイントを得るため、1・Ops カード#95をプレイします。

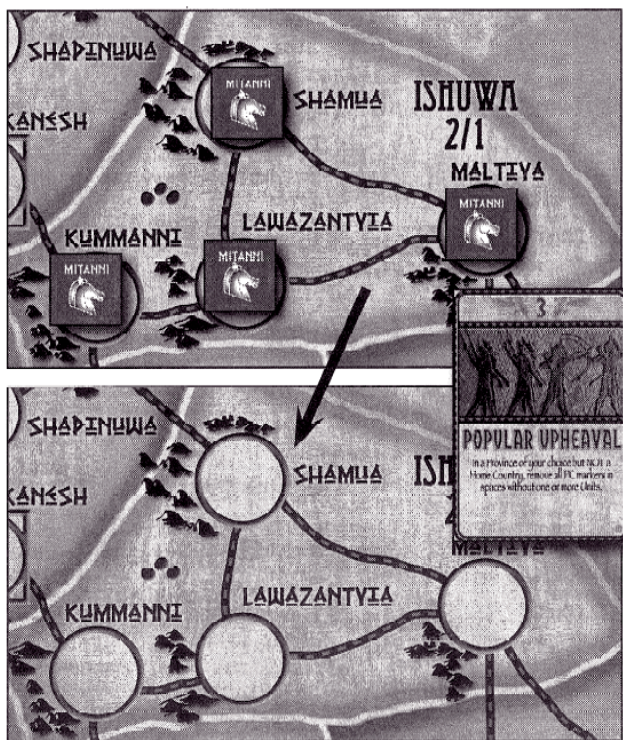
#### 第5ラウンド

##### ミタンニの第5イムパルス

ミタンニはカードを残して持つておらず、このラウンド中はプレイを継続できません。

##### ヒッタイトの第5イムパルス

ヒッタイト・プレイヤーは、自身のカード#19のイベント「叛乱」をミタンニの Ishuwa 地方で活性化させ、カラのスペースから全ての PCs を取り去ります（この場合は、Ishuwa の全スペース）。ミタンニ・プレイヤーは、控えめに言っても、北方の隣人に不愉快な思いをしています。



ヒッタイトのラウンド5：Ishuwa がミタンニに対して叛乱する！

#### エジプトの第5イムパルス

エジプト・プレイヤーは、友軍スペース内に守備隊を置くため、その最後のカードである2・Ops カードを使用します。それを Megiddo 内に置くことを選択します。

#### 中立国のラウンド

最後に、中立国のラウンドが実施されます。カッシートは現在エジプト・プレイヤーによって指揮されているため、中立国の代理としてそのプレイヤーがカードを1枚引きます。彼はカード#103、1・Ops カードを引きますが、攻囲のサイ振りとも実行しない將軍を活性化させるためにいかなるカードも使用できるため、カッシートの軍を活性化させるには十分です。カシュティリアシュは、Assur の攻囲を継続できます。エジプト・プレイヤーはサイを振り、4を出します。都市は奪取され、ミタンニの戦士ユニットは撃破されます。カッシートの PC と守備隊マーカーが Assur 内に置かれ（カッシート勢力は中立です）、いまや Assyria の地方が論争的のです！

#### 勝利フェイズ

このフェイズ中、各プレイヤーは支配下の地方について VPs を獲得します。ヒッタイト・プレイヤーは、Hatti と Masha 地方の支配について4VP を獲得します。エジプトは、その支配下地方について10 VPs を獲得します。最後に、ミタンニは、その支配下の4つの地方 (Mitanni, Karlemish, Ugarit, Mukish) から11ポイントを獲得します。

これらの VPs は、各プレイヤーについての現行ターン VP 合計に加えられます。エジプトとヒッタイトは、ターン中にいかなる VPs も得点しないため、そのマーカーは上記で計算されたナンバーに留まります（それぞれ4と10）。一方、ターン中にすでに4VPs を得点しているミタンニは合計15を持ち、大変満足ですが、それでもサドン・デス勝利に要求される20には5の不足です。Ishuwa の叛乱と Assur の損失は、ミタンニがゲームを終了させることを停止させました！

次のステップは、第2ターンの主導権を決定することです。ヒッタイト・プレイヤーは最も少ない VPs を得点したので、最初にプレイの順番を選択できます。彼は三番目にプレイすることに決め、そのマーカーをマップ上のターンの順番記録欄の3のボックス内に置きます。二番目に少ない VPs でターンを終えたエジプト・プレイヤーは、主導権を押さえるため最初にプレイすることを選択し、そのボックスを1ボックス内に置きます。ミタンニは、二番目にプレイする以外の選択肢を持ちません。

次いで、現行ターンの VPs が合計 VPs ナンバーに加えられます。もちろん、これは最初のターンは0です。現行ターン VP マーカーは、プレイヤー・マット上の0ボックスに置かれます。

敵の PC マーカー又はユニットが本国内でターンを終了していたら、PC マーカーは取り去られ、ユニットはその本国内に置かれることになります。ただし、現行ターンには、これは発生しませんでした。

#### ターン終了フェイズ

このフェイズ中、各プレイヤーは、次のターンに1枚を残すことを選択しない限り（ただし、前のターンにこの選択肢を行使していなかった場合のみです）、残っているカードを捨て札します。ヒッタイト・プレイヤーのみが2枚のカードを残しています。彼はカード#91を捨て札し、興味深いイベントを有する3・Ops の貴重なカード#28を保持することに決めます。結果として、彼は続くターンの終了時にこれを選択できないことの備忘として、そのプレイヤー・マット上に「このターンにカードなし」マーカーを置きます。

最初のターンは終了です。継承チャート上で「神王」マーカーがターン2（1475～1450）へ移されます。



## 第2ターン

### 戦略カード配布フェイズ

各プレイヤーに7枚のカードを配布します。ただし、ヒッタイト・プレイヤーについては、前のターンから1枚のカードを保持しているので、6枚のカードを獲得します。

### 増援フェイズ

このフェイズは、マップのターンの順番記録欄上のプレイヤー・シークエンスに従って行われます。:エジプトが最初、ミタンニが二番目、ヒッタイトが三番目です。

### エジプト

エジプトは、最初に Ugarit の破滅的な戦闘中に減少していた3つの戦車ユニットを完全戦力に裏返します。次いで、盤から3つの自軍戦車ユニットを取り去り、すぐにいくつかの新たなそれを徴集する機会を持つことになります。シナリオの指示に述べられたごとく、彼は追加の戦士の軍勢を受け取り、Amun から自軍部隊に3つの戦車ユニットを加えます。

次いで、彼は自身の木材と朝貢ポイントを計算します。朝貢ポイント (TP) については、自身の支配下にある6の数値を加えます。彼はマップの南の土地である上エジプトのために1TPを加えます。更には、前のターンに交易アクションをプレイしたので、別に受け取ります。その合計は8TPで、自身のプレイヤー・マット上で「8」ボックス上にその朝貢ポイント・マーカーを置くことで示します。

TP と組み合わせられた各 WP は、プレイヤーが戦車ユニットを編成することを認めます。この場合、エジプトが優れた8つの戦車ユニットを編成することを可能にします。

次いで、彼は継承チャートを調べ、第2ターンにトトメスⅢ世が使用可能な継承者を有さない、エジプト唯一の統治者であることに気づきます。ミタンニに対する復讐のときが来ました！

最後に、ユニットを置くことを望む各スペースがその本国まで連続した友軍スペースのラインを持つ限り、自軍部隊を望むように再配備します。Libyan 侵攻の可能性に対して防護するため、彼は軍閥1と共に1つの戦士の軍勢と1つの戦車ユニットを Heliopolis 内に置き、ミタンニを攻撃するための準備にトトメスⅢ世、軍閥1、残りの部隊(6つの戦車ユニットと7つの戦車ユニット)を Arwad 内に配備することに決めます。

### ミタンニ

次は、ミタンニ・プレイヤーです。ミタンニは前ターン中に1つの軍勢を失ったので、マップ上に3つの戦車ユニットがその減少面で戻して置かれます。次いで、ミタンニ・プレイヤーは、自軍戦車ユニットを取り去り、自身の WP と TP を計算します。:それぞれ6WPと7TPです。両方とも6を使用して6つの戦車ユニットを徴用し、最後のTPをNineveh内に守備隊マーカーを置くために使用します。

次いで、彼は継承チャートを調べ、次のターン中に1の戦闘値を有すシャウシュタールよりも戦略家として劣る継承者パラタルナⅡ世を持つことを確認します。彼は優れた將軍を持つ間に、シャウシュタールで迅速に行動しなければならないことを知っています。

最後に、カッシートから Assur を奪取することを期待して、軍閥2を1つの戦士の軍勢と共に Nineveh 内に配備します。次いで、彼は再びエジプトの攻勢を阻止する望みを持って、王、軍閥1、3つの軍勢、6つの戦車ユニットから構成される主力軍を Ugarit 内に配備します。

### ヒッタイト

ヒッタイトは、増援フェイズで次になります。ヒッタイト・プレイヤーは、4TPと3WPを受け取ります。彼は各3を3つの戦車ユニットに変換し、4番目のTPを Shalatuwar 内の守備隊マーカーにします。ヒッタイトの軍は、Anatolia の西部を征服しなければならないためゲームの最初のターン中は弱体ですが、いったんそれが成されたら、極めて強力な王国になる可能性があります。

このターンはヒッタイトに使用可能な継承者がいないため、ヒッタイト・プレイヤーは自身の王の戦力を知っており、軍閥2と共に戦車ユニットを Akuwa 内並びに主力軍を Kanesh 内への配備を進めます。前のターン中に叛乱を起こしたミタンニの Ishuwa 地方は、トトメスⅢ世に占領された魅力的な獲物です。

舞台が整い、主人公たちは計画を立て、次に何が起きるのか？

ミタンニの王国がトトメスⅢ世の拡大路線に逆らうのか、又は全能のファラオがその戦車の車輪の下に敵軍を撃破するのか？ ヒッタイト王国は、賢者シュッピルリウマの指導の下で、肥沃な三月月地帯で最も強力な王国として台頭するのか？

御意！

## 7.0 戦略カード [THE STRATEGY CARDS]

The God Kings の戦略カードは、全て歴史的記録に基づいています。ここでは、全てのカードについて、その歴史的な背景が意味するデザイナーの意図を短い説明と共に列記します。

**アクション・カード:** アクション・カードとしてカード上に述べられたイベントは、ターンのその他のアクションへの対応としてプレイされます。

### カードの色 [CARD COLORS]

各戦略カード上のイベント・タイトルとグラフィックは、カードがそのイベントのためにプレイされたら、そのゲームの機能を示します。色は、以下の機能をあらわします。:

- **ダーク・ブルー:** これらのイベントは、部隊の**活性化**のために使用されます。
- **ティール:** これらのイベントは、一定の方法で**ゲーム・システムに影響**を持ちます。
- **レッド:** これらのイベントは、**PC マーカー**を置くか又は取り去る結果になります。
- **グリーン:** これらのイベントは、**ユニットの配置又は撤去**の結果になります。
- **オレンジ:** これらのイベントは、**戦闘又は攻囲**に影響を持ちます。
- **シー・ブルー:** これらのイベントは、**非プレイヤー部隊の配備又は撤去**の結果になります。
- **モーブ:** これらのイベントは、**部隊の移動**に影響を持ちます。
- **グレイ:** これらのイベントは、ゲーム・イベント又はアイテムを**無効**にします。



## カードの説明 [CARD EXPLANATIONS]

## #1—ラーの恩恵 [Favor of Ra]

大キャンペーン

3人までの将軍を活性化させ、内1人は中立将軍でも構わない。  
複数回移動できるユニットはない。

ラー、ハヤブサの頭を持つ王は慈善の創造者で、エジプト人によって真昼の太陽と呼ばれた。

## #2—マルドゥークの恩恵 [Favor of Marduk]

大キャンペーン

3人までの将軍を活性化させ、内1人は中立将軍でも構わない。  
複数回移動できるユニットはない。

マルドゥークはバビロニアの神で、メソポタミア人の国守、大地の子。

## #3—シャマシュの恩恵 [Favor of Samash]

小キャンペーン

2人までの将軍を活性化させ、内1人は中立将軍でも構わない。  
複数回移動できるユニットはない。

シャマシュ [Samash 又は Shamash] は、バビロニアの太陽神、正義の使い。世界に光を与えるイシュタルの兄弟。

## #4—アッシュールの恩恵 [Favor of Assur]

小キャンペーン

2人までの将軍を活性化させ、内1人は中立将軍でも構わない。  
複数回移動できるユニットはない。

アッシリアの国守、アッシュールは、マルドゥークと同じ機能だったと推定される。

## #5—イナンナの恩恵 [Favor of Inanna]

小キャンペーン

2人までの将軍を活性化させ、内1人は中立将軍でも構わない。  
複数回移動できるユニットはない。

イナンナはスメリアの女神で、ウルクの守護者。愛と戦争の神で、彼女は生と死の両方を支配した。イナンナは「天空の淑女」を意味し、アノウの妻または娘としてアノウに関連している。

## #6—アノウの恩恵 [Favor of Anou]

小キャンペーン

2人までの将軍を活性化させ、内1人は中立将軍でも構わない。  
複数回移動できるユニットはない。

シュメールの神、アノウ (又は アヌ) は、大地を生んだ天空の神。神々の公正な支配者であるものの隔絶した王。

**キャンペーン・カードの注釈:** キャンペーンは、吉兆が見られたときにのみ発動された。古代中東の指導者たちは、その目的を神が支持してくれているという確信が不可欠だった。

## #7—奇襲移動 [Surprise Move]

あなたの軍又は中立の軍の1つを活性化させる。2スペース (のみ) まで移動させることができ、迎撃され得ない。戦闘を開始したら、敵部隊は回避できない。

戦闘の大部分が相互に仕組まれた一方で、奇襲移動は発生しなかった。メギドの戦いを率いたトトメスⅢ世の機動は、卓越した例である。

## #8—神の思し召し [The Gods' Will]

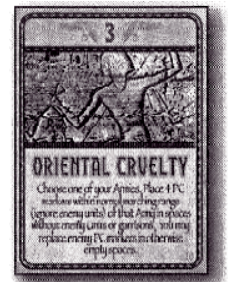
主導権フェイズ中に (のみ) プレイする。あなたは、このターンのプレイの順番を選択できる。

神々の支持は、古代中東の君主たちによって不可欠だった。神々の意志を獲得するため、絶えず生贄が捧げられた。

## #9 と #10—オリエントの残酷性 [Oriental Cruelty]

あなたの軍の1つを選択する。その軍の通常行軍範囲 (敵のユニットを無視する) 内で、敵のユニット又は守備隊を有さないスペース内に4枚のPC マーカーを置く。カラのスペースでなければ、敵のPC マーカーを置き換えることができる。

アッシリアの軍並びに程度が劣る他の全ての軍は、地域住民を盲目的かつ圧倒的な暴力を駆使して屈服させた。大虐殺や国外追放が頻発した時代だった。恐怖は、臣下をへりくだらせ、叛乱を防ぐために必要不可欠な道具とされた。



## #11、#12、#13、#14—軍政改革 [Army Reform]

いったんイベントが使用されたら、このカードをプレイから取り去る。

使用可能であれば、あなたの本国スペースの1つ内に追加の1軍勢を配備する。ターン毎プレイヤー毎に1のみの軍制改革イベントがプレイできる。

~~配置: 「4人プレイヤーの勢力でプレイしていると取り去らない」~~

ゲームの時代、軍は巨大化する傾向があった。戦役でこのような軍を編成するためには厳しい改革が必要で、しばしば先行するそれとかけ離れたものとなった。遠方の土地での戦役は、収穫の時期に兵士たちを戻すことを認めず、常備軍の形態が好まれた。

## #15 と #16—内乱 [Internal Unrest]

あなたが選択した王は、現行ターンの残りについて、その戦略値に+1 罰則を被る (活性化を困難にする)。この罰則は、活性化して移動をその本国外で終了する場合にのみ適用する。ターン毎、特定の王毎に、1つのみの内乱イベントがプレイできる。

この当時、多くの種類の内乱があった。: 宮中陰謀、叛乱分子、宗教争い。最後のケースの良く知られた例はアケナトン (アメンホテプⅣ世) の改革で、唯一太陽神アトン支配の確立を試み、一方でエジプト帝国へのヒッタイトの脅威を無視した。この宗教改革は、エジプト全体に大規模な叛乱をもたらした。



**#17—裏切り [Betrayal]**

1人の将軍を活性化させる。活性化中に要塞を攻囲すると、攻囲チャート上でサイの目に3を加える。

攻囲下都市の内部者による裏切りは、(常に)攻囲側が高い代償を支払うことなしに陥落させることを保証する。

**#18—ギルガメッシュ神話 [The Epic of Gilgamesh]**

あなたの王を活性化させる。王がその移動を Amurru の沿岸スペース上で終了したら、2VPs と完全戦力の1戦車ユニット(王と共に置く)を獲得する。

古代中東の王たちは、杉材を取りに Amurru へ行き、幾多の困難に見舞われながらも無事成功させた、神話上の英雄ギルガメッシュの腕前や輝かしい所業を模倣しようとした。ギルガメッシュを模倣することで、王たちは威信と権力を手に入れた。

**#19、#20、#21—叛乱 [Revolt]**

本国以外であなたが選択した地方内で、1つ以上のユニットを持たないスペース内の PC マーカーを全て取り去る。

地方の叛乱は極めて頻繁に起こり、普通は当時の帝国勢力アッシリア、エジプト、ヒッタイトその他による厳しい処分によって応えられた。

**#22—神王 [The God King]**

このターンに継承者となる可能性を持つ1人の王を選択する。王を取り去って継承者と置き換え、本国内のスペースに王の軍を置く(単にそれを取り上げ、選択したスペース内に置く)。

王の死は、その統治の終わりではなかった。王は神として蘇り、死を超越してその民を守るはずだと信じられた。

**#23、#24、#25—侵攻 [Invasion]**

(a) イン・プレイにない蛮族軍 (Gasga, Libyan, Elamite) を 1d6+2 傭兵ユニット、2戦車ユニット、将軍と共にその開始スペース内に配備する、或いは (b) 存在している蛮族軍を増強する (21.0を参照)。

リビア人のエジプト侵攻は、新王朝時代中の極めて現実的な脅威だった。

エラム部族は大いにメソポタミアに魅了され、その富を強奪しようとした。カッシートのバビロニア人はその襲撃に対抗したが、結局エラムはメソポタミアの一部を征服した(このゲームの範囲を越えて)。

小アジア北部山岳沿岸のガスガ族は、しばしばヒッタイト帝国に対して襲撃を行い、首都 Hattusha さえ二回強奪した。

**#26 と #27—ホルスの道 [Way of Horus]**

1つの軍を活性化させる。この活性化のために追加の2移動ポイントを持つ。

もちろん神の思召しで、搜索と地形に通じていることは迅速な行軍を認めた...ホルスはハヤブサの頭を持つ知恵の神、闇に対する光の守護者だった。

**#28—王国の疲弊 [Exhaustion of the Kingdoms]**

2つのプレイヤー勢力を選択する。これらの勢力は、現行ターンの期間中互いに戦闘をすることができず、他方の PC マーカーを取り去ることもできず、それぞれの領土を横切ることもできない。

勢力間の戦争は、世代を越えて続く可能性があった。ヒッタイトの偉大な王シュッピルリウマ I 世が拡大する直前、ミタンニとエジプトとの間で疲弊が平和的解決をもたらした。

**#29 と #30—デマ (アクション・カード) [False Rumor]**

叛乱イベント或いは神王イベントを無効化する。無効化されるイベントが有効になる前、そのイベントのプレイ直後にプレイされなければならない。

**#31 と #32—欺瞞文書 (アクション・カード) [False Missive]**

侵攻イベント或いは継承を無効化する。無効化されるイベントが有効になる前、そのイベントのプレイ直後にプレイされなければならない。

**#33—軍隊の叛乱 (アクション・カード) [The Army Rebels]**

移動、迎撃、回避、退却している軍は、進入したスペース並びにこの活性化で後に進入することを選択した各スペース内で損耗を被る。

兵士たちによる叛乱は、たとえそのような出来事について分かっていなくても、発生したことにしなければならない。結局、君主の統治物語は宮廷の公式書記によって書かれたものであり、事実装飾されるか叛乱のような些事は省略される。

**#34—種族の移動 [Population Migration]**

4つの完全戦力傭兵ユニットをあなたの将軍の1人共に置く(あなたの選択)。

種族の移動は頻発した出来事で、自主的か大抵は勝者によって押し付けられたものだった。

**#35—サルハン [Salhan]**

3つの撃破ユニットを減少戦力でマップ上に持ってきて、あなたの将軍のいずれか1人、或いはあなたの軍の1つと共に置き、6つの減少ユニットを完全戦力に裏返す。

Salhan はヒッタイト語で、王が軍役と引き換えに土地を贈ることを意味し、この時代に頻繁に見られた古代封建制の一種である。

**#36—イルクウ [Ilku]**

3つの撃破ユニットを減少戦力でマップ上に持ってきて、あなたの将軍のいずれか1人、或いはあなたの軍の1つと共に置き、6つの減少ユニットを完全戦力に裏返す。

Ilku はメソポタミア語で、王が軍役と引き換えに土地を贈ることを意味し、この時代に頻繁に見られた古代封建制の一種である。



**#37—槿花一日 (きんかいちじつ) [Outstanding Prosperity]**

2つの完全戦力戦車ユニットを、あなたの将軍のいずれか1人と共に置く。

交易関係は、古代中東の王国と大都市との間に集中した。宝石、ラピスラズリ、香辛料、唐木、象牙その他のような豪華な富が取引された。

**#38—アムールの叛乱 (イヴェントが使用されたらデッキから取り去る) [Amurru Revolt]**

いったんイヴェントが使用されたらデッキから取り去る

アムールが叛乱する！ ユニットを持たないアムール地方内のスペースからの、全てのPC マーカーを取り去る。アムールの軍（5つの傭兵ユニット、2つの戦車ユニット、将軍アブディ・アシルタ）をAmurru 地方のいずれか1つのカラのスペース内に配備する。

アブディ・アシルタは、ファラオ・アメンホテプⅢ世によって統治されたエジプト帝国の支配から自身の土地アムールを争った。彼は150年間続く王国を創始し、古代中東で新たに台頭していたヒッタイト帝国に恭順を誓った。

**#39—リビア人の叛乱 [Libyan Raid]**

エジプトの地方にのみ影響を持つ。エジプトの地方を支配しているプレイヤーは、次の自軍ラウンドに自身の将軍の1人と共に少なくとも3つのユニットを活性化させ、その軍をエジプトの地方（いずれかのスペース）へ移動させなければならない。すでにエジプトの地方内にある3つのユニットを有す将軍は、この目的のために活性化できるが、その地方を離れることができない。エジプトの地方に到着できる軍がないか、又はプレイヤーが代わりにイヴェントをプレイすることを選択したら、将軍は活性化されないがこのイヴェントはプレイされたと思なされ、プレイヤーは2VPsを失う。そのプレイヤーがキャンペーン・カードをプレイしたら、活性化の1つに襲撃イヴェントを使用する。

カード23を参照。

**#40—シリア人略奪者の襲撃 [Syrian Looters Raid]**

ミタンニの地方にのみ影響を持つ。ミタンニの地方を支配しているプレイヤーは、次の自軍ラウンドに自身の将軍の1人と共に少なくとも3つのユニットを活性化させ、その軍をミタンニの地方（いずれかのスペース）へ移動させなければならない。すでにミタンニの地方内にある3つのユニットを有す将軍は、この目的のために活性化できるが、その地方を離れることができない。ミタンニの地方に到着できる軍がないか、又はプレイヤーが代わりにイヴェントをプレイすることを選択したら、将軍は活性化されないがこのイヴェントはプレイされたと思なされ、プレイヤーは2VPsを失う。そのプレイヤーがキャンペーン・カードをプレイしたら、活性化の1つに襲撃イヴェントを使用する。

シリア人の略奪者は、しばしばミタンニのような領地の土地境界を越えているキャラヴァンを襲撃した。

**#41—ガスガの襲撃 [Gasga Raid]**

ヒッタイトの地方にのみ影響を持つ。ヒッタイトの地方を支配しているプレイヤーは、次の自軍ラウンドに自身の将軍の1人と共に少なくとも3つのユニットを活性化させ、その軍をヒッタイトの地方（いずれかのスペース）へ移動させなければならない。すでにヒッタイトの地方内にある3つのユニットを有す将軍は、この目的のために活性化できるが、その地方を離れることができない。ヒッタイトの地方に到着できる軍がないか、又はプレイヤーが代わりにイヴェントをプレイすることを選択したら、将軍は活性化されないがこのイヴェントはプレイされたと思なされ、プレイヤーは2VPsを失う。そのプレイヤーがキャンペーン・カードをプレイしたら、活性化の1つに襲撃イヴェントを使用する。

カード25を参照。

**#42—エラム人の襲撃 [Elamite Raid]**

カルドニアシュの地方にのみ影響を持つ。カルドニアシュの地方を支配しているプレイヤーは、次の自軍ラウンドに自身の将軍の1人と共に少なくとも3つのユニットを活性化させ、その軍をカルドニアシュの地方（いずれかのスペース）へ移動させなければならない。すでにカルドニアシュの地方内にある3つのユニットを有す将軍は、この目的のために活性化できるが、その地方を離れることができない。カルドニアシュの地方に到着できる軍がないか、又はプレイヤーが代わりにイヴェントをプレイすることを選択したら、将軍は活性化されないがこのイヴェントはプレイされたと思なされ、プレイヤーは2VPsを失う。そのプレイヤーがキャンペーン・カードをプレイしたら、活性化の1つに襲撃イヴェントを使用する。

カード24を参照。

**#43—アラム人の襲撃 [Aramean Raid]**

アッシリアの地方にのみ影響を持つ。アッシリアの地方を支配しているプレイヤーは、次の自軍ラウンドに自身の将軍の1人と共に少なくとも3つのユニットを活性化させ、その軍をアッシリアの地方（いずれかのスペース）へ移動させなければならない。すでにアッシリアの地方内にある3つのユニットを有す将軍は、この目的のために活性化できるが、その地方を離れることができない。アッシリアの地方に到着できる軍がないか、又はプレイヤーが代わりにイヴェントをプレイすることを選択したら、将軍は活性化されないがこのイヴェントはプレイされたと思なされ、プレイヤーは2VPsを失う。そのプレイヤーがキャンペーン・カードをプレイしたら、活性化の1つに襲撃イヴェントを使用する。

アラム人掠奪者は、アッシリア王エンリル・ニラリの統治（およそ紀元前1330年）から開始してアッシリア内で強力な襲撃を行い、王国に深刻な脅威を与えた。

**#44—王家の婚約 [Royal Betrothal]**

他のプレイヤーと合意に到達できたら、あなたは2VPsを得点し、他方は1VPを得点する。合意は、単にそれぞれがVPを得点する事柄で、ゲームにその他の影響はない。合意に到達できなければ、このカードを1オペレーション・カードとしてプレイする。

結婚は、望ましい外交手段だった。エジプトとヒッタイトとの間の戦争後、ファラオ・ラムセスⅡ世は両王国間で和平を確立するためヒッタイトの王女と結婚した。

**#45—大王 [Great King]**

2つの本国（Egypt, Mitanni, Assyria, Hatti, Karduniash）を支配すると、3VPsを受け取る。

**#46—商人 [Trade Master]**

Amurru, Ugarit, Karkemish の地方を支配したら、3VPsを受け取る。

これらの地方は、対外交易の中核だった。莫大な量の商品が、Byblos, Ugarit, Karkemish を経由し、これらを支配することはその地における帝国勢力に明白な優位性をもたらすことになった。

**#47—世界地域の王 [King of the World's Regions]**

Sumer, Karduniash, Mari, Assyria の地方を支配したら、3VPsを受け取る。

このタイトル「世界地域の王」は、古シュメール人の伝承で、文明の曙であるメソポタミアを所有することで、世界独占を確立する意欲をあらわす。



**#48—ウトナピシュティムの洪水 (アクション・カード)****[Utnapishtim Flood]**

活性化直後の将軍に対してプレイする。彼の軍は、その移動について2移動ポイントのみを持つ。

ウトナピシュティムは神話上の人物で、ギルガメッシュがウトナピシュティムから不老不死の知識を得られると信じて人間を絶滅させた大洪水の唯一の生き残りだった。このイベントは、軍の移動を攪乱する大自然災害をあらわす。

**#49 と #50—外交 [Diplomacy]**

あなたは2VPsを受け取るが、その代償は大きい。あなたはいずれかの自軍ユニットから、合計18ステップを撃破しなければならぬ。傭兵を選択できる。単一ステップの損失を満たすため、完全戦力のユニットを減少戦力に裏返すか、又はマップから減少戦力ユニットを取り去る。2ステップの損失を満たすため、マップから完全戦力ユニットを取り去ることができる。

外交並びに墮落は、忠誠心を確保するための手段であり裏切りであった...イラストは、外交条約が記載された石板である。

**#51—ジグラートの建設****[Ziggurat building]**

あなたの部隊から少なくとも18ステップを撃破し、2VPを受け取る。

戦争や外交戦に関心な君主は、その栄光と偉大さを捧げるジグラート寺院ピラミッドのような、贅沢な記念碑を建設するために軍力と資源を使用した。

**#52—アッシュールの怒り [Wrath of Assur]**

あなたが選択した1つの軍は、直ちに損耗を被る。

凶兆は、大量の脱走者と災厄を軍にもたらす。

**#53—エンリルの怒り [Wrath of Enlil]**

あなたが選択した1つの軍は、直ちに損耗を被る。

エンリルは、シュメールの神、天空の王、全世界の君主だった。「彼の怒りの恐ろしさを見よ、その決定はしばしば残酷である」。まったく恐ろしい神だ。

**#54—マルドゥークの怒り [Wrath of Marduk]**

あなたが選択した1つの軍は、直ちに損耗を被る。

凶兆は、大量の脱走者と災厄を軍にもたらす。マルドゥークはバビロニアの神で、ゆっくりと神々の統治者になった。彼は大地の子で、エンリルの力を凌駕した。

**#55—ペストと疫病 (アクション・カード) [Pest and Pestilence]**

あなたが選択した1つの軍は、直ちに損耗を被る。

**#56 と #57—ホルスの道 [Way of Horus]**

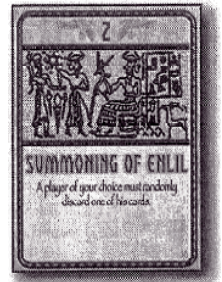
1又は2の戦略値を有す王によって率いられた軍を活性化させる。この活性化で追加の2移動ポイントを持つ。

もちろん神の思召しで、搜索と地形に通じていることは迅速な行軍を認めた...ホルスはハヤブサの頭を持つ知恵の神、闇に対する光の守護者だった。

**#58—エンリルの降臨 [Summoning of Enlil]**

あなたが選択した1人のプレイヤーは、手札の1枚を無作為に捨て札しなければならぬ。

古代中東の人間は、農民であれ、王であれ魔術が日常茶飯だったという先入観がある。神々は、事ある毎に呼び出された。

**#59—ロウガル! (アクション・カード)****[Lougall]**

現行の戦闘のために+2サイの目修正を獲得する。

Lougallは、偉大な戦士を意味するメソポタミア語。

**#60—裏切り! (アクション・カード) [Betrayal]**

この攻囲のサイ振りで、+1サイの目修正を獲得する。

攻囲下都市の内部者による裏切りは、(常に)攻囲側が高い代償を支払うことなしに陥落させることを保証する。

**#61—困難な攻囲 (アクション・カード) [Difficult Siege]**

この攻囲のサイ振りで、-1サイの目修正を被る。

攻囲は、被攻囲下側と攻囲側の両者にとって常に危険な作戦で、防御側が漸固として抵抗することを決意し、補給が十分であれば長期化する可能性があった。洗練された攻城兵器は、まだ発明されていなかった。

**#62—圧倒的な襲撃! (アクション・カード)****[Overwhelming Charge]**

襲撃は、自動的に成功する(サイを振る必要はない)。

戦車ユニットは戦闘の王で、乱戦の中へ貴族を乗せていった。エジプトの流線形戦車は、ヒッタイトのそれよりも重量があり、当時の各軍はこれらを一段上に置いた。

**#63—ホルスの知恵 (アクション・カード) [Wisdom of Horus]**

サイの目にかかわらず、襲撃は自動的に失敗する。このカードは、カード#62「圧倒的な襲撃」を無効化するために使用でき、そのカードのプレイ直後にプレイする。

慎重な準備と戦術的な配置をすることで、カデシュの戦いで混乱したエジプトの軍勢がヒッタイトの戦車隊によって潰走したときのごとく、混乱した軍に対して遥かに効果的な戦車襲撃を行うことができた。

**#64—卓越した貢物 [Outstanding Tributes]**

完全戦力の1つの戦車を、あなたの将軍の1人と共に置く。

貢物は、社会の各階層、貴族、商人、平民、もちろん属国から王に支払われた。

**#65—タムカルムの繁栄 [Tamkaroum Prosperity]**

完全戦力の1つの戦車を、あなたの将軍の1人と共に置く。

Tamkaroumは、商人についてのメソポタミア語。



**#66—同盟部隊 [Allied Forces]**

完全戦力の1つの戦車を、あなたの将軍の1人と共に置く。

属国は、しばしばその庇護勢力に戦士と戦車を臨時に送った。

**#67—大結集 [Mass Rallying]**

完全戦力の3つの傭兵ユニットを、あなたの将軍のいずれか1人と共に置く。

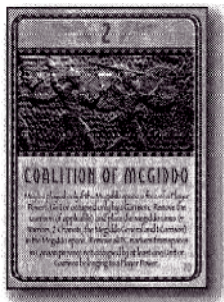
**#68—メルッハとの交易 [Trade with Melukha]**

完全戦力の3つの傭兵ユニットを、あなたの将軍のいずれか1人と共に置く。

メルッハ、現代のインドとの交易は、早ければ紀元前1500年には行われていた。この交易は王国へ莫大な富をもたらすことができた。

**#69—シュメール人の叛乱 [Sumerian Revolt]**

プレイヤー勢力のユニットから解放されているか、又はプレイヤー勢力の守備隊によってのみ占められる Sumer 地方内のスペースに Sumer ユニット（4つの戦士、2つの戦車、Sumer 将軍、1枚の守備隊マーカー）を置き、実行中に守備隊を取り去る。プレイヤー勢力に属している少なくとも1つのユニット又は守備隊によって占められていない Sumer 地方内のスペースから、全ての PC マーカーを取り去る。

**#70—メギッドの連合 [Coalition of Megiddo]**

Megiddo スペースがプレイヤー勢力のユニットから解放されているか、又は守備隊によってのみ占められるとプレイできる。守備隊を取り去り（適用可能であれば）、Megiddo ユニット（4つの戦士、2つの戦車、Megiddo 将軍、1枚の守備隊）を置く。プレイヤー勢力に属している少なくとも1つのユニット又は守備隊によって占められていない Canaan 地方内のスペースから、全ての PC マーカーを取り去る。

カデシュの王は、およそ紀元前1470年にエジプトに対して、なんとかシリアとパレスチナの王女と団結した。トトメスIII世は、Megiddoの壁の前で連合軍を見事に撃破した。都市自体は、7か月の攻囲後に陥落した。

**#71—カルケミシュの叛乱 [Karkemish Revolt]**

Karkemish スペースがプレイヤー勢力のユニットから解放されているか、又は守備隊のみによって占められる場合にのみプレイできる。守備隊を取り去り（適用可能であれば）、Karkemish ユニット（4つの戦士、2つの戦車、Megiddo 将軍、1枚の守備隊）を Karkemish スペース内に置く。プレイヤー勢力に属している少なくとも1つのユニット又は守備隊によって占められていない Karkemish 地方内のスペースから、全ての PC マーカーを取り去る。

Karkemish は、その位置が大きな戦略的、経済的重要性を有した強力な都市だった。ヒッタイトの支配下にあり、王（通常は重要なヒッタイトの王子）によって統治されていた。

**#72—メソポタミアの隊商が強奪される**

[Mesopotamian Caravans looted]

Sumer は、次のターンに朝貢ポイントを生み出さない。

メソポタミアの隊商は、砂漠の遊牧民にとって魅惑的な目標だった。

**#73—西方の隊商が攻撃される [Western Caravans Attacked]**

Amurru は、次のターンに朝貢ポイントを生み出さない。

シリアの砂漠に隠れた Sûtu 遊牧民は、アッシリアとカッシーートのバビロニアが連合して彼らに対抗するほど厄介な存在だった。

**#74—西方ユーフラテス略奪者による襲撃**

[Razzia by Western Euphrates looters]

Mari は、次のターンに朝貢ポイントを生み出さない。

**#75—慌ただしい退却 (アクション・カード) [Hasty Retreat]**

戦闘で全ての損失が行われた直後にプレイする。敗北した軍の生き残りユニットは、直ちに損耗を被る。

**#76—王の貢物 [Royal Gift]**

1 VP を受け取る。

王たちの間の贅を尽くした貢物は、その権力を誇示して敵と互角に渡り合うための道具だった。

**#77—王の狩 [Royal Hunt]**

1 VP を受け取る。

ライオンのような大きな野獣の狩は、王に名誉と栄光をもたらした。

**#78、#79、#80—降魔術 (アクション・カード)**

[Demons Invocation Formula]

このカードがプレイされた部隊は、戦闘で-1サイの目修正を被る。

呪いと凶兆は、軍の士気を崩壊させることができた。

**#81—マルドゥークの加護 (アクション・カード)**

[Protection of Marduk]

戦闘で+1のサイの目修正を受け取る。

吉兆は、軍に熱意を吹き込むための大きな手段だった。

**#82—ラーの加護 (アクション・カード) [Protection of Ra]**

戦闘で+1のサイの目修正を受け取る。

カード#81を参照。

**#83—イシュタルの加護 (アクション・カード) [Protection of Ishtar]**

戦闘で+1のサイの目修正を受け取る。

カード#81を参照。イシュタルは、メソポタミアの戦争と愛の女神。イナンナに同化した永遠の処女で、やはり残酷で断固としていた。アッシリアは、彼女の軍事的な偉業を崇拜した。

**#84 と #85—回復 (アクション・カード) [Rally]**

戦闘の後にプレイする。この戦闘中に減少した2つの減少ユニットを回復させるか、又はこの戦闘中に撃破された2つのユニットをその減少戦力面で戻す（影響下の軍と共に置く）。

**#86—豊富な補給 (アクション・カード) [Abundant Supplies]**

損耗イベントを無効にする。

**#87—神王の参戦 (アクション・カード)**

[The God King enters the Fray]

引き分けに終わった戦闘の後にプレイする。いまや、あなたがこの戦闘の勝者である。

エジプトの伝承によると、カデシュの戦いにおいて、ラムセスII世はヒッタイトの戦車隊に1人で立ち向かって撃退した...



**#88—宮中クーデター！ [Palace Coup]**

このカードを他のプレイヤーの手札から無作為に選択したカードと交換する。彼は受け取ったカードを自身の次のカード・プレイとして使用しなければならないが、イベントのためにプレイできない。

**#89—戦場の混沌（アクション・カード） [Chaos of War]**

現行の戦闘は、両陣営について全てのサイの目修正を無視して解決される。

**#90 と #91—熾烈な襲撃（アクション・カード） [Fierce Charge]**

襲撃のサイの目に -1 の修正を受け取る。

**#92 と #93—襲撃が抑えられる！（アクション・カード） [Charge contained!]**

襲撃のサイの目に +1 の修正を被る。

**#94 と #95—予兆（アクション・カード） [Omens]**

迎撃のためにサイを振る代わりにプレイする。迎撃は自動的に成功する。

**#96 と #97—軍略（アクション・カード） [Action Card]**

相手側が迎撃を宣言した後で、サイを振る前にプレイする。迎撃は自動的に失敗する。

**#98 と #99—傭兵（アクション・カード） [Mercenaries]**

この戦闘の後、3つの完全戦力傭兵ユニットを勝利した將軍と共に置く。

勝利の後、ときには、勝者が敗北した軍からの戦士を自軍の隊列に組み込んだ。

**#100—傭兵 [Mercenaries]**

2つの傭兵ユニットを、あなたの將軍の1人と共に置く。

傭兵の徴用は、当時の一般的な特徴だった。

**#101—王の病（アクション・カード） [Illness of a God]**

神王が病に倒れた！

王を指定する。このラウンド（のみ）について、彼は迎撃、戦闘回避ができず、戦闘でその戦闘値を使用できない。

大きな苦悩をもたらした、神々の怒りのしるしとしての王の身体的又は精神的な病。

**#102—凶兆（アクション・カード） [Ill Omen]**

あなたに対して戦闘が宣言された直後にプレイする。戦闘を完全に無効にする。活性プレイヤーの軍は、現行スペースへ進入したスペースへ戻らなければならない、その移動は終了する。

凶兆は、到来する戦闘を避けて他日を待つ十分な理由となった。

**#103 と #104—親衛隊 [Royal Guard]**

あなたの王と共に完全戦力の親衛隊ユニットを置くか、或いは親衛隊ユニットを完全戦力へ裏返す。

各王はそれぞれの親衛隊を持ち、裏切りを避けるため通常は外国人だった。：ラムセスII世は、かつてエジプトの敵を破ったシャードン戦士によって防護されていた。親衛隊は、しばしば軍内で最良の部隊だった。

**#105—戦車の襲撃！ [Chariot Raids]**

あなたが選択した敵対している軍に隣接する全ての敵軍は、直ちに損耗を被る。

戦車の速力は、攻撃して退く作戦を実施する兵器にした。

**#106—最終戦争、世界の統一（アクション・カード） [Armageddon, Mother of all battles]**

戦闘が継続する！ 戦闘の解決後で退却が発生する前にプレイする。同じ軍の間で直ちに新たな戦闘を実施する。

**#107—エンキドゥ、ギルガメッシュの親友 [Enkidu, companion of Gilgamesh]**

あなたの軍閥の1人を活性化させる。

エンキドゥはギルガメッシュの親友で、二人がイシュタル（又はシュメール神殿内のイナンナ）の、Urukを破壊した恐ろしい怪物「天空の雄牛」を倒したときに神々によって殺された。友の死にギルガメッシュは苦悩し、不死の秘儀を求めて旅に出る。

**#108—シュメールの洪水！ [Flood in Sumeria]**

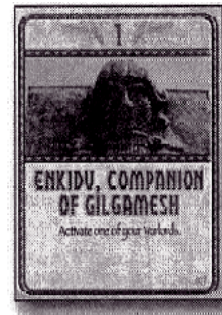
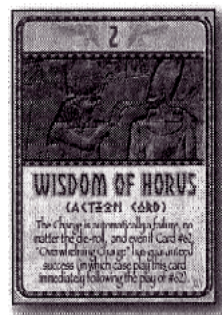
SumeriaのVP値は、このターンについてゼロ。

ティグリス河とユーフラテス河が交差する Sumeria の平らな土地は、海と同じ高さだった。大規模な洪水によって水没する危険性があった。

**#109 と #110—ホルスの祝福 [Blessing of Horus]**

1の戦略値を有す王によって率いられた1人の王を活性化させる。この活性化で追加の2移動ポイントを持つ。

56 と 57 を参照。





## 8.0 ヒストリカル・ノート [HISTORICAL NOTES]

### 古代中東史年代記

#### [THE CHRONOLOGICAL ISSUE IN THE ANCIENT NEAR-EAST HISTORY]

古代近東の年代記は、難しいものです。事実、出来事が起きた時点に従って複数の年代記が共存しており、これらの年代記間の数十年間の時期的差異は極めて重要です。

**低(短)年代記**は、最も普通に使用されて紀元前 1728~1686 年のハンムラビの統治を留めています。*The God Kings* は、女性ファラオ・ハトシェプストの勢力が増大する 1480 年代周辺で開始されます。

**中年代記**は、64 年間の差がある紀元前 1792~1750 年のハンムラビの統治に置かれます。この年代記は、低年代記に取って代わられる前に、最も広く使用されました。

**高年代記**は 120 年間の差異を持ち、紀元前 1848~1806 年まで続くハンムラビの統治に置かれます。

一言でいうと、古代近東の客観的な年代記は存在しません。

最終的に用いた大部分の概念は、我々が知る同時期に生きていた王たちは戦場で相まみえる可能性があったという**年代的同期**です。この努力は、異なる王国に調印された条約のような様々な資料、又は君主が互いにやり取りした手紙によって助けられました。特に、アルマナの手紙は、エジプトと残りの近東王国間の外交を主題とする粘土板から構成される貴重な通信文です。

### はじめに [INTRODUCTION]

エジプト新王国、ヒッタイト帝国、ミタンニ王国、カッシート・バビロニア、新生アッシリア...これらの名称は、今日でさえ大部分が忘れ去られ、当時の強国だったミタンニは、近東の砂漠の下に埋もれています。我々は、帝国の首都 Washukunni があった確かな場所さえ発見していません。

それにもかかわらず、世界で最も豊かで発展した地域のひとつである肥沃な三日月地帯を支配するため、250 年以上にわたって複数の王国が争いました。

### 1500 BC、主役たちの紹介

#### [1500 BC, A PRESENTATION OF THE PROTAGONISTS]

*The God Kings* が開始される紀元前 1500 年頃、近東では 5 つの帝国主義大国が出現して混迷を極めていました。

エジプト人の多くが蛮族の侵入と認識した、ヒクソスから始まる 15 代外国王朝による長い統治の後、緩衝国家を作る必要性が第 18 王朝のファラオに課されました。世界の彼方にあるため無視されていたエジプトは、Levant にかつて見られなかった帝国の建設を進めていました。

ヒッタイト王国は、すでに紀元前 16 世紀中の発展期に知られていましたが(旧ヒッタイト王国)、その後は姿を消しました。

紀元前 1500 年頃、ヒッタイト最大の王であるスッピリウマの治世にピークを迎え、ミタンニ族を中心にかつての勢力を回復した中期ヒッタイト王国は新たな時代に入りました。

カッシートは、やはり外国起源でした。これらは今日のイランであるザグロス山脈から発生し、紀元前 16 世紀の終わり頃に旧バビロニア帝国が没落したとき、バビロニア内に勢力を伸ばしました。カッシート王国はバビロニアを平定する前代未聞の偉業を成し遂げ、王国を世界的な大国としました。

主にフルリ人(紀元前 2300 年頃に近東史に登場した人種)の王国だったミタンニは、紀元前 16 世紀の後半中に旧ヒッタイト王国によってバビロニア勢力が崩壊した後に勢力を伸ばしました。現代のシリア中央部に位置したミタンニ王国は、エジプトとヒッタイトの勢力が戦っている間、紀元前 1500 年頃に近東を支配しました。

ヒッタイトの王国としてのアッシリアは、その頃はまだ紀元前 1000 年前半の超大国とはほど遠い時代でした。紀元前 1500 年頃、王国はその最退潮期で、間もなくミタンニの王シャウシュタールによって属州に落ちぶれました。しかし、アッシュル・ウバリトの台頭により、アッシリアは中期という新しい時代を迎え、近東の舞台で新たな新星となりました。

### 帝国主義の激突 [THE CLASH OF IMPERIALISM]

かつて近東では、4 つの王国が同時に勢力を伸ばしたことはありませんでした。このときまでの古典的な図式は、決められた王を中心とした支配的な帝国が徐々に形成され、その後、急速に崩壊していくものでした。サルゴン治下のアッカド帝国(紀元前 2250 年頃)、ラガシュの王グデア、有名なハンムラビ治下のハンムラビ王国の興隆の例があります。

紀元前 15 世紀に変化がありました。中東史上で初めて、4 つの勢力が肥沃な三日月地帯の大部分の支配を同時に主張したのです。

トトメス III 世が治めるエジプトは、近東支配の賭けに出ました。トトメス III 世は、夫であるトトメス II 世の死後に権力を握ったハトシェプストの陰に隠れていました。女性ファラオの統治は長く栄華を極めました。近東、特に地中海沿岸のミタンニの勃興を阻止することができず、又は望みませんでした。これは、トトメス III 世の出現で根本的に変化しました。彼が統治する最初の 20 年間は母親と共に共同統治し、ハトシェプストの死で自分のスタイルを押し通して迅速に行動に移しました。

紀元前 1458 年、彼はミタンニ王国に対する戦役のため、自軍を率いて中東へ進みました。この戦役は、一連の 17 戦役! の最初のものでした。彼はエジプト軍を次から次へと勝利に導き、Nubia から Canaan まで広がる、エジプトにかつて見たことがない 18 番目の王朝を築きました。トトメス III 世は、おそらく最高の戦士ファラオで、自軍部隊の先鋒にユーフラテス河を渡させた数少ないエジプト君主の 1 人です。その敢闘精神と卓越した対応能力により、彼は歴史家から「古代のナポレオン」という綽名さえ付けられました。



最初の戦役中、トトメスⅢ世は、ミタンニ王国によって支援されたいくつかの小王国が集まった Cannan の町 Megiddo 連合への対処を強いられました。勇猛果敢なトトメスⅢ世は、最も危険な方法を選んで敵を奇襲で潰走させました。何十年間にもわたって敵から恐れられるようになる偉大な戦士が誕生しました！

一方、ミタンニ王国は、比類なき戦車術を駆使してメソポタミアの強国となりました。王国の伸長は、ヒッタイト王ムルシリⅠ世によるバビロニアの破壊とそれに続くカッシーットの侵攻後に起こりました。政治的な空白の優位性を握り、ミタンニ王国はメソポタミアの政治的スペースを占領しました。Karkemish にさえ到達する Cannan におけるエジプトの暴力的な拡大に直面したミタンニは後退しますが、王国の西部にある Kizzurwatna 地方の大部分の所有はなんとか維持しました。シャウシュタールは、ミタンニの勢力範囲を東方へ広げ、老朽化したアッシリア王国を併合してその臣下にすることすらできました。

アメンホテプⅡ世の治下中、ミタンニは Canaan 地方でエジプトに反撃さえ行いました。

### ヒッタイト勢力の興隆 [THE RISE OF HITTITE POWER]

これら2国間の戦争は、長くは続きませんでした。かつては強大な王国でいまでは陰に隠れていたヒッタイトが、再び勢力を取り戻しました。：ヒッタイト王の系図は曖昧で、情報はしばしば否定的なものです。いずれにせよ、王国は継続的に拡張し、Kizzurwatna、Arzawa、Ishuwa、メソポタミア沿岸などのミタンニ領に対する攻勢作戦を展開しました。アルタタマⅠ世とシュッタルナⅡ世の治下、エジプトとミタンニは同盟し、ファラオの宮廷にさえミタンニの統治者が現れました！ 贅を尽くした貢物の交換が行われ、ファラオはミタンニの王女すら妻にしました！

この時代、カッシーット・バビロニア王国の王朝は非常に活動的というわけではなく、幾分保守的でした。

ヒッタイトの拡大は、蛮族のガスガがその首都 Hattusha を襲って破壊したとき一時的に衰退したことが知られています。しかし、紀元前 1350 年頃にシュッピルリウマⅠ世が出現し、ヒッタイト帝国は黄金期に入りました。尽きない好奇心の持ち主、輝かしい戦士である彼は、その多数の戦役中にミタンニ王国西方の大部分を征服し、属国に貶めました。ヒッタイトは新興の超大勢力となっており、新たな独立国のアッシリア、カッシーット・バビロニア王国、新たなエジプト帝国と対峙しました。

一方アッシリアは、ヒッタイトの圧力と後継者問題で加速したミタンニ王国の内部崩壊の恩恵を受け、大王アッシュール・ウバリトのもとで独立を回復していました。

この新たな独立は、アッシリアが間もなく対立するカッシーット王国の利益にはなりません。アッシュール・ウバリトは、バビロニアに戦争を仕掛け、自分の選んだ僭称者を王位に就けました。

2つの王国間の戦争は始まったばかりで長年にわたって続きましたが、両陣営とも苦戦を強いられました。

一方、アッシリアは西方へ拡張し、王国は間もなくシャルマネセルⅠ世治下でとりわけ戦略都市 Karkemish を所有するヒッタイト帝国に直面します。

### カデシュ並びにエジプトとヒッタイトの衝突 [KADESH AND THE CLASH BETWEEN EGYPT AND HATTI]

ヒッタイトの伸長は地中海沿岸、特に Canaan に及び、その対決は有名なカデシュの戦い（およそ紀元前 1274 年頃）にまで発展しました。Kadesh の都市近郊で相対した統治者は、シュッピルリウマの孫のムワタリⅡ世と最も有名なファラオであるラムセスⅡ世でした。戦いの物語は混乱し、エジプトのプロパガンダによって粉飾されていますが、エジプト軍勢の1つアメンは前進し過ぎ、ヒッタイト戦車部隊の奇襲によって攻撃されたようです。混乱した白兵戦の後、ラムセスⅡ世は決定的な反撃を率いると宣言して戦いは混沌状態となり、ヒッタイトの戦車部隊は大損害を被りました。

アブ・シンベル神殿やラメセウムの壁面に描かれた見事な低レリーフに見られるような圧倒的な勝利ではなかったにせよ、ラムセスⅡ世は見事に敗北を回避して現状を維持しました。二大王国の戦争はこれに留まらず、ラムセスⅡ世は度重なる戦役にもかかわらず、ヒッタイトを決定的に倒すことができず、紀元前 1258 年頃によく二大国の間に講和が成立しました。この不安定な平和は長くは続かず、2つの勢力の新たな対立によってではなく、海民の侵略によって、ヒッタイトと当時の多くの王国が壊滅的な高波のように押し流されました。ただし、これは別の物語であり、God Kings はこのシミュレートすることが困難な歴史的な大事件の前に終了します。

*Julien Bonnard*



# BATTLE TABLE

COMBAT STRENGTH

SEE TS.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

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

# BATTLE DRM TABLE

ATTACKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DEFENDER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



# SUCCESSION CHART

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



## プレイのシーケンス [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ケンスは、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・シーケ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。