

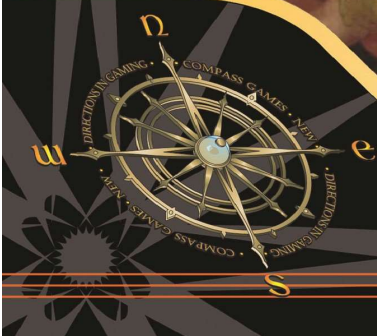
Cradle of Civilization

Alexander Versus Darius



Game designs by Sean and Daniel Chick

Compass Games
New Directions in Gaming



目的.....	3
1. ターン.....	3
1.1 ゲームのフェイズ.....	3
1.2 財宝を作成する.....	3
1.3 アクション.....	3
1.4 移動.....	3
2. 支配.....	4
2.1 守備隊マーカー.....	4
3. 戦闘.....	4
3.1 リーダー.....	4
3.2 ユニット.....	5
3.3 陸上戦闘.....	5
3.4 海戦.....	6
3.5 ペルシア艦隊の襲撃.....	7
3.6 包囲戦.....	7
4. 補給.....	7
4.1 補給の維持.....	7
4.2 補給不足の軍隊.....	7
4.3 徴用.....	7
4.4 徴用コスト.....	7
4.5 ペルシア軍の緊急徴兵.....	7
4.6 スパルタの反乱.....	8
4.7 部隊の維持.....	8
5. ゲームトラック.....	8
5.1 マケドニアの厭戦.....	8
5.2 ペルシアの正当性.....	8
6. 初期配置.....	10
6.1 マケドニア軍のセットアップ.....	10
6.2 ペルシア軍のセットアップ.....	11
6.3 中立エリア（守備隊マーカーなし）.....	12
6.4 イベントチャートのセットアップ.....	12
6.5 クレタ島(Crete).....	12
6.6 徴用プール.....	12
6.7 オプションの開始ロイヤリティ.....	12
6.8 都市.....	13
7. 特別ルール.....	13
7.1 リーダーの能力.....	13
7.2 ペルシア軍の例外.....	13
デザイナーノート.....	14
イベントテーブル.....	15
陸上戦闘の例.....	16
プレイヤーエイドカード	

目的

各プレイヤーは、それぞれのトラック上の位置からゲームを開始します。マケドニア軍プレイヤーは、アレクサンドロス 3 世の軍隊が戦い続ける意志を表す厭戦(war weariness)トラックを管理する必要があります。ペルシア軍プレイヤーは、ペルシアの人々の信仰と、ペルシア王としてダレイオス 3 世を支える貴族を表す正当性(legitimacy)トラックを管理する必要があります。これらのトラックの 1 つが 0 以下になると、そのプレイヤーは自動的に負けます。これらのトラックはゲーム全体で変動しますが、両軍が疲労や敗北による求心力の低下を表すために、上よりも下に動くことがはるかに多くなります。

マケドニア軍プレイヤーは、ペルシアの正当性を 0 に減らせれば勝利します。ペルシア軍プレイヤーは、マケドニアの士気を 0 に下げると、戦闘でアレクサンドロス 3 世を殺せば勝利します。どちらのプレイヤーも目的を達成せずにゲームが終了した場合、ゲームは引き分けになります。

1. ターン

1.1 ゲームのフェイズ

ゲームは 20 ターンに分かれています。これらのターンは、5 年間の各シーズンを表しています。各プレイヤーは、これらのターン中に交代で特定のアクションを実行します。あなたが取ることができる行動の数はあなたが費やさなければならない財宝(treasure)の量に依存します。

フェイズ

1. 財宝を作成する
2. 両方のプレイヤーがパスするまでアクションを実行する
3. 補給と徴用(Recruitment)
4. スパルタの反乱 (ターン 3 から)
5. 陸軍と海軍を維持する

1.2 財宝を作成する

自軍の守備隊マーカーがあるエリア内の都市で +1 の財宝を獲得します。

(2.1 守備隊マーカーを参照)

1.3 アクション

毎ターン、マケドニア軍は財宝を 1 つのアクションに費やし、続いてペルシア軍、というように双方がパスするまで続けます。ターンに 2 回パスしたプレイヤーは、何のアクションも実行できません。

1 つの財宝を消費するアクション

- ・マケドニア軍を移動する
- ・艦隊に軍隊を乗せる
- ・陸軍を下船する
- ・艦隊を移動する
- ・包囲を開始する
- ・艦隊襲撃を実行する (ペルシア軍プレイヤーのみ)

2 つの財宝を消費するアクション

- ・ペルシア陸軍を移動する
- ・ヘレスポントを渡る

さまざまな財宝を要する行動：

- ・新しいユニットを徴用する (4.3 徴用を参照)

注：陸軍=リーダーがいるユニットのコレクション

艦隊=船のコレクション

d6 = 6 面ダイ

1.4 移動

マップ上の各エリアには、平野(plains)、荒野(rough)、山地(mountainous)、砂漠(desert)、水域(bodies of water)など、指定されたタイプの地形があります。それぞれが、軍隊と艦隊を通過するために特定の数の移動ポイントを消費します。

陸軍の移動

リーダーと騎兵の移動ポイントは 7 です。他の陸軍ユニットの移動ポイントは 4 です。陸軍ユニットはリーダーなしでは移動できません。軍隊は最も遅いユニットと同じ速度で移動します。軍隊がエリア内を移動するとき、プレイヤーが適切と考えるように、ユニットを拾い上げてエリアに自由に分離することができます。分離されたユニットはそれ以上移動できません。軍隊は 1 ターンに 1 回だけ移動できます。

強行軍

陸軍は +1 の移動ポイントを獲得できますが、それは陸軍の指揮官のイニシアチブよりも d6 で高くロールした場合に限られます。成功した場合、歩兵ユニットごとに d6 を振ります。ペルシア軍ユニットは 5~6 で 1 ヒット受け、マケドニアのユニットは 6 で 1 ヒット受けます。

艦隊の移動

プレイヤーは、1 つの海域にあるすべての船を最大 2 海域移動できます。海域の港に出入りすることは、これにカウントされません。艦隊が移動しようとするときはいつでも、移動が成功したかどうかを判断するために d6 ロールを行います。ペルシア艦隊は 1~5 のロールで移動でき、アテナイ軍は 1~4 のロールで移動でき、マケドニア軍は 1~3 のロールで移動できます。ロールが失敗した場合、艦隊は所定の位置に留まります。どちらの場合も財宝は消費します。艦隊は 1 ターンに 1 度だけ移動を試みることができます。

乗船/下船(Embarking/Disembarking)

軍隊は、マップの周りを船で運ばれることができます (船ごとに 1 ユニット)。陸軍が移動した場合でも、陸軍は艦隊に乗船または下船することができます。しかし、移動した後の艦隊に陸軍を乗船させることはできません。乗降しても、陸軍ユニットの移動状態は変わりません。

敵の守備隊(Garrison)マーカーしかないエリアで下船する場合は、すぐにユニットを陸上面にしてください。乗下船する海域には敵艦隊がいない必要があります。ユニットを搭載している船が壊滅すると、乗船しているユニットは失われます。敵ユニットが下船エリアにいる場合、陸上戦闘が行われます。下船した陸軍が敗北した場合、陸軍全体が除去され、艦隊は隣接する海域に逃げなければなりません。隣接するすべてのエリアに敵艦がいる場合、艦隊も失われます。



2. 支配

2.1 守備隊マーカー

陸軍がエリアに入るときはいつでも、空いているスペースに守備隊マーカーを置か、敵マーカーを 1MP で自軍側に反転させることができます。守備隊マーカーは、マップ上のさまざまなエリアの所有権としてカウントされます。それらは戦闘で戦うことはなく、戦闘からのヒットを満たすために除去することもできません。

自軍が都市と敵の守備隊のあるエリアに移動し、その地域に敵軍がいない場合、守備隊マーカーは反転せず、包囲が発生します (3.6 攻城戦を参照)。

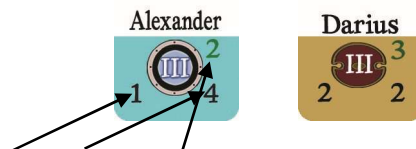


3. 戦闘

戦闘は、敵の陸軍ユニットや敵の艦隊との間で、および包囲したときに発生します。戦闘前に対戦相手のユニットのスタックを調べることはできません。すべての戦闘と攻城戦の終了時に、イベントテーブルで 2d6 を振ります。

3.1 リーダー

リーダーは、イニシアチブ、戦闘力、ランクで評価されています。リーダーはランク別で使用します。どのリーダーが戦闘に参加できるかを決定するときは、最高ランク (最も低い数値) のリーダーを使用する必要があります。



リーダーは他の陸軍ユニットと同じように戦闘で攻撃します。d6 ロールが戦闘レーティング以下の場合、ヒットします。戦闘に何人のリーダーがいても、参加できるのは各軍とも最大4人だけです。

リーダーは独立して移動し、独自の指揮権を持つことができます。また、リーダーは他の戦闘ユニットと同じように軍隊に吸収されることができます。各リーダーは最大6ユニットを指揮できます。

地形

港 (Port) : 海域に隣接する陸域

平野(Plains) : 陸軍は1ポイント、艦隊は入港しない限り入ることができません

砂漠(Desert) : 陸軍は2ポイント、各ユニットはd6を振り、6で1ヒットを受けます

荒地/山地(Rough/Mountainous) : 陸軍は2ポイント、艦隊は入港しない限り入ることができません

ヘレスポントを渡る(Cross the Hellespont) : エーゲ海に敵船がいない限り、軍はトラキアからウィルシャに渡ることができます

黒海に敵船がいない限り、軍はトラキアからチャリブに渡ることができます。

海域(Sea Areas) : 陸軍は船に乗らない限り入れません



3.2 ユニット

歩兵は兵士のアイコンで表されます。騎兵隊は兵士と馬のアイコンで表されます。船は三段櫓船のアイコンで表されます。

ユニットの戦闘力は、ユニットに記載されている数値で表されています。ユニットが戦闘で敵にヒットを与えるためには、d6でその数以上の出目が必要です。たとえば、マケドニアのファランクスユニットの戦闘力は2です。これは、2〜6のロールをすれば戦闘でヒットを与えたことを意味します。

ほとんどのユニットは、1回のヒットで壊滅します。**壊滅したユニットはゲームから除去されます。**壊滅するために2ヒットを必要とするユニットは、完全戦力側の戦闘力値の下に黒い点があります。裏側には、ユニットが次のヒットで壊滅することを示す赤い縦線があります。**ユニットは戦闘ラウンドで1ヒットを超えた打撃を受けず、超過ヒットは失われます。**

3.3 陸上戦闘

陸軍が敵軍のいるエリアに入ると、移動は終了し、戦闘を直ちに解決されなければなりません。

戦闘手順

戦闘は最大3ラウンド続きます。両陣営はユニットごとにd6を振り、各ラウンドで同時にヒットを適用します。相手がヒットを記録すると、ダメージを受けた軍の所有者がヒットの分配方法を決定します。ユニットがヒットを受けたら、裏返します。裏面のないユニットは壊滅します。一部のユニットは裏面があり、壊滅するには2ヒットが必要です。これらのユニットが2ヒットを受けると、壊滅します。

退却(Retreat)

陸軍が退却する場合、1つまたは2つのエリアを退却するオプションがあります(地形移動のペナルティを無視します)。退却するエリアに敵軍がいてはなりません、敵の駐屯軍はいてもかまいません(守備隊マーカーを反転させないでください)。退却する軍の目的地エリアには、味方の駐屯軍マーカーがいる必要があります。陸軍が退却を完了できない場合、すべてのユニットが壊

滅します。

戦闘前退却

防御側の軍隊は、退却チェックを行うことで、戦闘の最初のラウンドの前に退却を試み、戦闘を回避することを選択できます。退却チェックが成功した場合、戦闘は行われません。戦闘による、財宝の消費、マケドニア軍の厭戦、ペルシアの正当性の上下の罰則は発生しません。

戦闘の中断

戦闘の第2ラウンドまたは第3ラウンドが始まる前に、どちらの陸軍も退却チェックを行うことで戦闘の中断を試みることができます。防御側は攻撃側の前に決定します。成功した場合、退却する軍は戦闘に敗北し、**追跡**の対象となります。追跡するには、勝利した軍の各軽騎兵ユニット、軽歩兵、陸軍リーダーユニットに対してd6を振ります。ヒットは、すべての歩兵が除去されない限り、歩兵に適用されます。除去された場合、ヒットは騎兵および/またはリーダーに適用されます。

退却チェック

退却しようとする軍はd6を振ります。結果が陸軍リーダーのイニシアチブを上回っている場合、退却は成功します。陸軍リーダーは、陸軍で最高ランクのリーダーです(1が最高です)。荒地/山地から退却する軍は、ロールに1を追加します。都市が存在しない限り、常に守備隊マーカーを勝利側に向けてください。

勝利

いずれかのラウンドの終わりに敵軍が壊滅した場合、残った軍が勝利します。陸軍が戦闘からの退却に成功した場合、彼らは敗北を認めたことになり、敵軍が勝利します。第3ラウンドの戦闘が終了し、陸軍が退却も壊滅もしていない場合、最も多くのヒットを獲得した側が勝利します。これが同点の場合、攻撃側は退却しますが、防御側は追跡のためにサイコロを振るません。攻城戦がない場合は、守備隊マーカーを勝利側に向けます。

防御軍が完全に壊滅した場合、そのエリアに都市が含まれていない限り、勝利側は隣接するエリアに守備隊マーカーを追加または反転します。

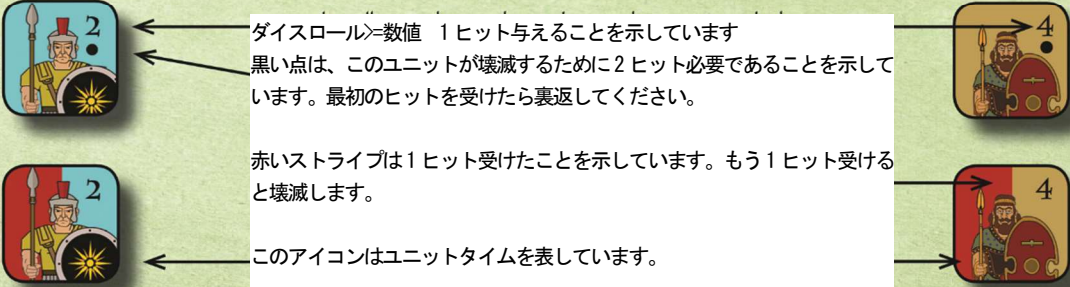
マケドニア軍が勝利した場合、敵からの略奪品を得ることができます。敵軍で壊滅したユニットの数を数えます。壊滅したペルシア軍の3ユニットごと(切り上げ)に、マケドニア軍は1つの財宝を獲得します。また、戦闘で戦死したペルシア軍のリーダーごとに1つのボーナス財宝を獲得します。ダレイオス3世が退却した場合、3ポイントの財宝を獲得します。

ペルシア軍が勝利した場合、敵のリーダーが殺され、ユニットが壊滅するごとに1つの財宝を獲得します。

利用可能なユニット

注：プレイヤーは、使用できるカウンターの数が制限されています。戦闘による損失があればゲームから除去されます。

Macedonian							
	x12	x14	x10	x5	x4	x4	x16
	Leader	Phalanx	Light Infantry	Heavy Cavalry	Light Cavalry	Greek Hoplite	Macedonian Ships
Athenian			Cretan				
	x16			x2	x1		
	Athenian Ships			Cretan Ships	Cretan Light Infantry		
Persian							
	x18	x4	x8	x20	x10	x14	x24
	Leader	Immortal	Medium Infantry	Light Infantry	Heavy Cavalry	Light Cavalry	Persian Ships
							
	x2	x8	x6				
	Spartan Phalanx	Hoplite Mercenary	Thracian Light Infantry				



ダイスロール=数値 1 ヒット与えることを示しています
黒い点は、このユニットが壊滅するために2 ヒット必要であることを示しています。最初のヒットを受けたら裏返してください。

赤いストライプは1 ヒット受けたことを示しています。もう1 ヒット受けると壊滅します。

このアイコンはユニットタイムを表しています。

移動力(Move Attempt)

戦闘力(Quality)



3.4 海戦

艦隊が敵艦隊のいる海域に入ると、戦闘は陸上戦闘と同じ方法で行われますが、退却する代わりに艦隊が撤退(withdraw)します。

- ・撤退する艦隊は、壊滅しない場合は、隣接する友軍海域または現在の海域の友軍港に移動する必要があります。
- ・防御艦隊は戦闘ラウンドの前に撤退することができます。攻撃している艦隊は、2 回目または3 回目の戦闘ラウンドの前に撤退することができます。戦闘に負けた側は撤退しなければなりません。
- ・港にいる間に攻撃された艦隊は、戦闘中は-1 修正値で反撃し、2 回目の戦闘ラウンドまで撤退できません。

海戦はマケドニアの覇戦やペルシアの正当性には影響しません。壊滅した陸軍ユニットとリーダーから財宝を獲得できます。

3.5 ペルシア艦隊の襲撃

ペルシア軍プレイヤーは艦隊の襲撃を行うことができます。ペルシア艦隊がマケドニア軍または艦隊がいないマケドニア支配の港スペースを含む海域にいる場合、襲撃した2隻の船ごとに1つの財宝を支払い、1d6を振ります。6のロールで、マケドニア軍プレイヤーはすぐに1つの財宝を失います。襲撃が少なくとも2回成功した場合は、財宝の損失共に、マケドニアの守備隊マーカーも除去します。3回の成功ごと（切り上げ）に、ペルシアは1つの財宝を獲得します。



3.6 包囲戦

軍隊が都市のあるエリアに入ると、攻城戦と土地の防御に関するルールが適用されます。攻城戦を行う際に、以下の変更が行われます。

包囲を行うには、陸軍は少なくとも1つの軽歩兵、中歩兵、不死(Immortal)、ギリシャ重装歩兵、またはファランクスを持っている必要があります。

各都市には、都市が陥落する前に耐久できるヒット数があります。Tyre (6)、Persepolis (5)、Halicarnassus (4)、Pella (4)、Gaza (4)を除いて、マップ上のすべての都市は3です。

Tyre、Persepolis、Halicarnassus、Pella、Gazaの要塞都市を除いて、マケドニア軍は、陸軍がファランクスユニットを持っている限り、攻め込んだ都市とエリアを支配するために、エリアに守備隊マーカーを配置するだけで済みます。要塞都市の場合、またはファランクスが存在しない場合、マケドニア軍は包囲を開始する必要があります。

ペルシア軍は、進入したどのような敵軍の都市エリアでも包囲しなければなりません。

包囲を行うために1つの財宝を使います。陸軍ユニットごとに1d6を振り、都市の耐久ヒット数にヒットを適用します。都市がその耐久ヒット数に等しいヒットを受け取ると、都市は陥落します。都市が陥落しない場合、プレイヤーは別の財宝を使うことで次のターンに包囲を続けることを選択できます。包囲を行っている間に1または6のd6ロールを行うと、包囲している軍がヒットを受けます。攻城戦マーカーを使用してヒット数を記録します。

艦隊は、港湾都市を包囲するときに使用できます。艦隊が包囲されている港のある海域にいる場合、包囲しているプレイヤーは6が出たときに受けるヒットを無視できます。

都市が陥落すると、プレイヤーは、あえて彼に立ち向かった不幸な連中を略奪して奴隷にするので、都市の耐久ヒット数に等しい財宝を獲得します。お金をかけずに働き、短い人生を送ることを楽しんでください(Enjoy working for no money and living a short life)。守備隊マーカーを反転して、新しい所有者を示します。都市の耐久ヒット数は、元の値に戻されます。

4.補給

4.1 補給の維持

すべてのアクションが実行された後、毎ターンの終わりに補給がチェックされます。

マケドニア軍は、マケドニア守備隊マーカーのある港まで、途切れのない（エリア内に敵ユニットがいない）ラインを4エリア以内で追跡でき、要塞都市Pellaにマケドニア支配マーカーがある場合に補給されます。

ペルシア軍は、ペルシア守備隊マーカーがある都市または港まで、途切れの

ない（そのエリアに敵ユニットがいない）ラインを4エリア以内で追跡できる限り補給されます。

補給チェックするターンの終わりに、艦隊は補給のために友軍の港に戻らなければなりません。艦隊が友軍の港のある海域にいる場合は、そこに戻らなければなりません。

艦隊が友軍の港がない海域にいる場合、港を見つけるために隣接する海域に移動する必要があります（注：これはコスト不要な移動であり、財宝を消費せず、移動するのにロールも必要ありません）。これが発生した場合、各船に対してd6をロールします。5～6のロールで、船は壊滅します。友軍の港のある隣接する海域がない場合、艦隊は壊滅します。

4.2 補給不足の軍隊

補給が不足している陸軍ユニットは、戦闘力チェックを行う必要があります。各ユニットにd6を振ります。ロールが戦闘力を超えている場合、効果はありません。マケドニアの補給チェックは常に-1修正値です。ロールが失敗した場合、ユニットは1ヒットを受けます。リーダーは影響を受けません。

4.3 徴用

ゲーム内の駒(pieces)は、双方が利用できる総人員を表しています。駒がブレイから除去されるときはいつでも、補給不足または不十分な財宝のために失われない限り、それは戻ってきません。

徴用されたユニットは、利用可能なユニットのプールから引き出されます。ユニットを完全戦力に反転させることは、ペルシアまたはマケドニアの徴用制限にはカウントされません。

徴用されたユニットは、以下の例外を除いて、任意の陸軍または味方エリアに配置できます。

- ・ペルシア軍プレイヤーは、1ターンの最大5ユニットを徴用できます。
- ・マケドニア軍プレイヤーは、1ターンの最大2ユニットを徴用できます。
- ・ギリシャの重装歩兵はギリシャにのみ配置できます
- ・マケドニアのファランクスはマケドニアにのみ配置できます
- ・マケドニアの重騎兵はマケドニアにのみ配置できます
- ・船は、都市マーカーが付いた友軍の港に配置できます

4.4 徴用コスト

- ・1ユニットを完全戦力に反転させる：1財宝
- ・2軽歩兵：1財宝
- ・1軽騎兵：1財宝
- ・1中歩兵：2財宝
- ・1重歩兵：3財宝
- ・1不死(Immortal)：3財宝
- ・1重騎兵：3財宝
- ・1重装歩兵(Hoplite)：2財宝（ギリシャ軍）、3財宝（傭兵）
- ・1艦隊：3財宝
- ・1ファランクス：4財宝

4.5 ペルシア軍の緊急徴兵

ペルシア軍プレイヤーは、緊急徴兵を実行することを選択できます。この選択は、12ターン目から始まる各ターンで利用できますが、ゲーム内で1回しか実行できません。

徴兵後、ペルシア軍プレイヤーは、壊滅したユニットとまだ利用可能なユニットの両方の組み合わせプールから引き出された、ランダムに選択された8つ

の非リーダー陸軍ユニットを調達できます。例外：これは、壊滅したユニットがボードに戻される唯一の方法です。

緊急徴兵コストは財宝で支払われません。代わりに、d6 ロールの結果に基づいて、ペルシアの正当性を 1〜6 スペース下げます。

緊急徴兵が利用可能になるターンには、記号*がターンボックスに表示されています。

4.6 スパルタの反乱



スパルタはイッソスの後に反逆しました。スパルタ人は、支援と軍隊派遣を約束していたペルシア軍と密かに交渉していました。ペルシアはアギス 3 世と 8000 人のギリシャ重装歩兵の傭兵を派遣し、反乱が発生しました。

ターン 3 から、d6 をロールし、スパルタの反乱が始まるかどうかを以下のチェックで判定します。ペルシア軍プレイヤーは、1 つの財宝を使って +1 修正をダイスロールに加えることを選択できます。反乱が発生すると、それ以上のロールは必要ありません。

- ・3〜5 ターン：6
- ・6 ターン：5〜6
- ・7 ターン：4〜6
- ・8 ターン以降：3〜6



このイベントが発生したら、ターンマーカーを裏返します。スパルタはゲームの残りの期間の間、ペルシア軍プレイヤーの指揮下に入ります。

反乱の前は、スパルタは中立と見なされ、どちらのプレイヤーもそのエリアに立ち入ったり、ユニットを移動したりすることはできません。

4.7 部隊の維持

各ターンの終わりに、プレイヤーは自分の戦力を維持するために財宝を支払わなければなりません。

軍隊

ペルシアは 2 つの財宝を支払わなければなりません（港湾都市マーカーを管理していない場合は 1 つの財宝を支払わなければなりません）。ペルシア軍プレイヤーが財宝を支払うことができない場合、彼らは重装歩兵の傭兵を失います。重装歩兵の傭兵が失えない場合、重騎兵ユニットが失われます。どちらでもない場合、ペルシア軍プレイヤーが選択したリーダー以外のユニットを 1 つ失います。これらの損失は、戦闘で失われなかったため、再徴用できます。

マケドニアは 1 つの財宝を支払わなければなりません。支払うことができない場合、マケドニアの厭戦が 1 増加します。

アテナイ艦隊

アテナイ艦隊は、マケドニア軍プレイヤーが 2 つの財宝を支払うことで毎ターン維持する必要があります。マケドニア軍プレイヤーが支払いを拒否した場合、船はアテネに戻され、使用できなくなります。

後のターンに再び艦隊を使用するために財宝を支払うことができますが、その場合の価格はターンごとに 3 つの財宝になります。再使用后、2 回目の支払いを拒否した場合、彼らはアテネの港に留まり、ゲームの残りの間使用することはできません。

マケドニアの指揮下にないとき、船はペルシア軍プレイヤーに攻撃された場合にのみ戦います。

ペルシア艦隊

ペルシアは、艦隊全体を維持するために 1 つの財宝を支払うか、1 隻の船を失う必要があります。Halicarnassus, Aleppo, Sardis, Athens, Tyre, Byblos, Salamis, Tanis, Gaza の艦隊は、これらすべての都市が中立またはマケドニア側の場合、壊滅します。Salamis を除いてすべてが中立またはマケドニア側の場合、スパルタの反乱後にランダムイベント番号 10 が自動的にアクティブになります。

5. ゲームトラック

5.1 マケドニアの厭戦

厭戦(War Weariness)マーカーは、現在のマケドニアの厭戦を示すために、ゲームトラックに沿って移動します。マーカーがゼロ（ゲームトラックのタイトルボックス）に達すると、ペルシア軍プレイヤーが勝ちます。

スペース番号が小さいほど、マケドニアの厭戦は高くなります。

次のいずれかが発生すると、マーカーをすぐに移動させます。

- 1 アレクサンドロス 3 世の軍隊が戦闘中であり、ペルシア軍には少なくとも 8 ユニットが含まれる
- 1 ペルシアは以前マケドニアが所有していた都市の支配権を取り戻した
- 1 補給チェックで、アレクサンドロス 3 世の軍隊が補給不足
- 1 ターン終了時に、マケドニア軍プレイヤーが軍を維持するのに十分な財宝を持っていない
- 1 ターン終了時に、アレクサンドロス 3 世が他のマケドニアのリーダーよりも小さい軍を指揮している
- 2 アレクサンドロス 3 世の軍隊が戦闘に負けた
- +2 マケドニアが Wilusha, Phrygia, Libya を支配している（フィリッポス 2 世のオプションセットアップを使用する場合、アレクサンドロスが王である必要があります）
- 2 オプションの開始ロイヤルティを使用し、フィリッポス 2 世が死亡した場合

5.2 ペルシアの正当性

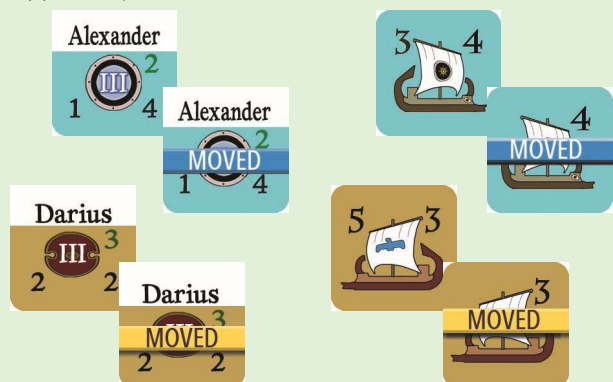
ペルシアの正統性(Persian Legitimacy)マーカーは、ペルシアの王の現在の正統性を示すためにゲームトラックに沿って移動します。これは最終的に、ペルシアの人々の信仰と、ペルシアの王としてダレイオス 3 世の支配を支える貴族を反映しています。マーカーがゼロ（ゲームトラックのタイトルボックス）に達すると、マケドニア軍プレイヤーが勝ちます。

次のいずれかが発生すると、マーカーをすぐに移動させます。

- +2 ペルシア軍がマケドニア軍との戦いに勝つ
- +1 ペルシア軍が都市の支配権を獲得
- 1 ペルシア軍が戦いに負ける
- 1 ペルシア軍が都市の支配を失う
- 1 ペルシア軍が戦闘を成功裏に中断した
- 1 ペルシア軍がペルシア威信(Persian Pride)ロールに失敗した
- 5 Persepolis にはマケドニアの守備隊がいる
- 5 Media にはマケドニアの守備隊がいる
- 1 王が戦闘で殺される

注：移動の追跡

リーダーと艦隊のカウンターは裏側は、ターン中にカウンターが移動したことを示すために使用します。リーダーまたは艦隊が移動した後、カウンターを裏返します。ターン終了時に、移動していない側に移動したすべてのカウンターを裏返します。



Thrace* 以下参照



Wilusha



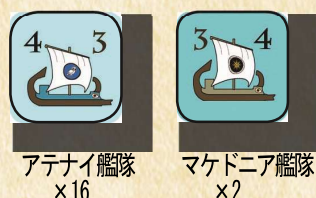
Macedonia



Hellas



Aegean Sea



Game Track



マケドニア管理区域



マケドニアの守備隊マーカーを Thrace、Epirus、Macedonia、Hellas、Wilusha、Lesbos、Naxos に配置します。

交代リーダー



リーダーが死亡した場合、ランダムに次のリーダーの1人に置き換えます: Cleitus、Hephaestion、Ptolemy I

5 ターンの増援



5 ターンの増援は、アレクサンドロス 3 世の軍隊が補給されている場合はそこに配置し、そうでない場合はマケドニアに配置します。

*Thrace

マケドニア軍プレイヤーは、セットアップ中にトラキアの問題に対処する方法を選択する必要があります。

マケドニア軍プレイヤーがトラキアを鎮圧することを選択した場合、イベントテーブルの一部の結果はそれほど厳しくなくなります。

プレイヤーがトラキアを鎮圧しないことを選択した場合、マケドニア軍プレイヤーは追加の軽歩兵とアレクサンドロス 3 世のファランクスと 1 つの追加の財宝を得てゲームを開始します。

6.2 Persian Setup

Lydia



アルザネス



スピタリダテス



パルナバズ



メモノン



ギリシャ重装歩兵

x4



重騎兵

x4

Kish

ダレイオス 3 世
(King of Kings)

ナバルザネス



軽歩兵

x3



不死 (Immortal)

x1



重騎兵

x1

Gasga



オロンテス 2 世



軽歩兵

x1

Media



アトロパテス



軽歩兵

x1



軽騎兵

x1

Cyprus



艦隊

x20

Haphalla



オロントバテス



軽歩兵

x2

Cilicia



マザエネス



軽歩兵

x1

Elam



不死

x1

Mycenae (スパルタ反乱軍一反乱が起こるまで、ユニットは移動できず、Mycenae への侵入もできません)



アイギス 3 世



スパルタファランクス

x2



重騎兵

x1



ギリシャ重装歩兵

x2

Game Track



正当性マーカー

Box 25



財宝マーカー

Box 15

ペルシアの支配エリア



Lukka, Ahhiyawa, Arzawa, Zippasla, Pitasia, Cappadocia, West Taurus, East Taurus, Chalbyis, Carchemish, Canaan, Judah, Phoinicia, Syria, Hamath, Cyprus, Orontes River, Ugarit, Kizzuwatna, Mitanni, Subartu, Ashur, Eshnunna, Kish, Lagash, Karduniash, Uruk, Ur, Mari, Sumer, Urartu, Ashuguzai, Caspia, Colchis, Miskheta, Mannai, Van, Elam, North Zargoa, South Zargoa, Media, Hyrkania, Lydia, Gasga, Haphalla, Cilicia, Zamua にペルシア守備隊マーカーを配置する

Media

Elam

3 ターンの増援



ベッサス



軽騎兵

x2



アリオバルザネス



中歩兵

x1

6.3 中立エリア（守備隊マーカーなし）

Illyria, Miesia, Mycenae, Rhodes Knossos, Khania, Sinai, Libya, On, Naucratis, Ta-Mehu, Thebaid, Nubia, Au Nefud, Arabia, Kaldu, Crete。

6.4 イベントチャートのセットアップ

写真のカウンターをイベントチャートの近くに置きます。関連するイベントがトリガーされるまで、これらを使用することはできません。

6.5 クレタ島(Crete)

中立ですが、イベントでアクティブになる場合があります。イベントが発生するまで、どちらのプレイヤーもクレタ島に入ることも、そのユニットを使用することもできません。

6.6 徴用プール

セットアップが完了すると、各プレイヤーは残りのカウンターミックスを使用してユニットのプールを形成し、カウンターをボード外に配置します。

6.7 オプションの開始ロイヤリティ

(両方のプレイヤーが同意する必要があります)



マケドニア軍プレイヤーは、フィリッポス 2 世王をアレクサンドロス 3 世と一緒に Thrace にセットアップして、フィリッポス 2 世からゲームを始めることができます。マケドニアの厭戦マーカーを+1 右に移動します。フィリッポスが死ぬと、アレクサンドロス 3 世が王を引き継ぎ、厭戦マーカーを-2 左に移動します。ペルシアが自動勝利するには、両方（フィリッポスとアレクサンドロス）が死ぬ必要があります。

ペルシア軍プレイヤーは、アルタクセルクセス(Artaxerxes)3 世を王の中の王としてゲームを開始することを選択できます。彼は Babylon でゲームを開始し、ペルシアの正当性は+3 です。もしそうなら、ダレイオス 3 世は 1 軽歩兵を持ち Miskhatu でゲームを開始します。毎ターンの開始時に、ペルシア軍プレイヤーはアルタクセルクセス 3 世が死ぬかどうかを確認するために d6 を振ります。1~5 彼は生き延び、6 で彼は死にます。彼が前のターンで移動した場合、ロールに+1 を追加します。彼が死ぬと、ペルシア王は d6 ロール 1~2 でビスタネス(Bisthanes)1 世または 3~6 のアルタクセルクセス 4 世のいずれかになります。それらの両方が死んだ場合、ダレイオス 3 世が王になります。

ゲームボードの以下に示すエリアに都市を配置します。非要塞都市の耐久力は3です。要塞都市の耐久力はマーカーの右上に表示されています。



7. 特別ルール

7.1 リーダーの能力

アレクサンドロス3世：戦闘では、彼はどのラウンドでも4d6をロールすることを選択できますが、各ロールに対し1回再ロールします。1〜5の場合、アレクサンドロス3世は次のターンに移動できません。6のロールで彼は戦死します。

メムノン(Memnon)：海戦の場合、彼の戦闘力を使用します。艦隊で襲撃する場合、彼は5〜6のd6ロールでヒットします。ただし、襲撃中に艦隊が1をロールした場合、メムノンは除去されます。

アリオバルザネス(Ariobarzanes)：MesopotamiaやIranを離れることはできません。

ファルナバズス(Pharnabazus)3世：海戦の場合、彼の戦闘力を使用します。

ダレイオス3世：彼が戦闘を中断した場合、彼は1〜4のd6ロールで脱出します。それ以外の場合、彼は追跡ロールによるヒットの対象となります。

7.2 ペルシア軍の例外

ペルシアのランク

ペルシアのリーダーに率いられたユニットは、より低いランクのリーダーに交換することはできません。ランクの低いリーダーがランクの高いリーダーがいるエリアにいる場合、そのリーダーが率いるユニット数が少ない場合は、ランクの高いリーダーにユニットを交換する必要があります。

ペルシアの威信

ペルシアのリーダーが戦闘を成功裏に中断した場合、3d6を振ります。合計が彼のランクよりも大きい場合、ペルシア軍はペルシアの正当性をさらに-1減らします。

ペルシア門とウクシオンの隘路(Persian Gate and Uxian Defile)

Elamでは、ペルシア軍は戦闘の最初のラウンドで最初の4つのマケドニアのヒットを無視します。

エジプトの反乱

ペルシア軍は、Tanis、Sais、Memphis、Thebesのエリアに入るときに包囲戦に参加する必要はありません。これらのエリアは包囲なしで陥落します。

このゲームのアイデアは、ゲームに対する欲求不満の瞬間から生まれました。歴史と戦争に関する私のすべての読書と研究で、少なくとも 1 つの歴史的真相を見つけました。戦争は乱雑であり、その結果は不確実です。アレクサンドロス大王は、彼の勇気と大胆さのために、軍事史家の間で常にそのような一定の尊敬を集めています。彼は歴史上最も野心的な侵略の 1 つを始め、成功しました。ペルシア帝国に対する彼の勝利は、全体として驚くべきものです。それでも、アレクサンドロスの勝利はほぼ避けられないと見られています。ペルシアは混乱していました。ダレイオスは軍事力と大胆さを欠いていました。ファランクスはこの分野で支配的でした。そこには矛盾がありました。ペルシアに対するアレクサンドロスの勝利は、どのような大きな軍事的努力であり、どうして避けられないのでしょうか。

多くの人が、それが避けられないことではなかったことに同意すると思います。それでも、アレクサンドロスの勝利をシミュレートする私がプレイした多くのゲームでは、ペルシア軍が勝つチャンスはほとんどありません。デザイナーは、ペルシア軍プレイヤーにゲームに勝つチャンスを与えるために、勝利条件を歪めなければならないことがよくあります。一方、ペルシアを助けようとさえしない人もいます。これらのゲームは必ずしも悪いわけではありませんが、歴史的に避けられないものとして、アレクサンドロスの成功を永続させているようです。戦術的なレベルでは、ペルシア軍がチャンスを持っているようなゲームを、私はプレイしたことがありません（おそらく、ゲームは存在しますが、プレイしたことはありません）。

これを回避する方法は、勝利が必ずしも戦場での勝利だけで測定されとは限らないゲームを作ることだと思います。また、ペルシア軍プレイヤーに別の方法で戦争を規定する機会を与えてください。アレクサンドロスをプレイしているプレイヤーに大胆なリスクとチャンスを与え、そして何よりもアレクサンドロスを時代に乗せてください。ヒュダスペスでのキャンペーンの後、アレクサンドロスの軍隊は反乱を起こしました。物資が来なければ、それはも

っと早く起こらなかつただろうと誰が言うのでしょうか？スパルタの反乱はペルシアに有利に働いたかもしれない。これらすべての要因を考慮する必要があります。

アレクサンドロスをプレイするプレイヤーは大胆で攻撃的でなければなりませんが、状況の暫定的な性質を理解している必要があります。また、アレクサンドロスは状況を認識し、柔軟である必要があります。戦闘で 4 つのサイコロを振るアレクサンドロスの能力はプレイテストでよく使用されましたが、命を失いゲームをサドンデスに至らしめる可能性があります。このデザインには、アレクサンドロス自身が望んでいたもののように感じるものはありません。

ダレイオスのプレイヤーは慎重で、いつ戦うべきか、いつ撤退するべきかを知っている必要があります。相手を長持ちさせるだけで、必ずしもアレクサンドロスを決定的に倒す必要はありません。これがあなたの最大の利点です。しかし、帝国には問題があります。状況をうまく管理すれば、勝者となることができます。また、可能な限り艦隊で襲撃してください。ペルシア軍のギリシャのメムノンは、アレクサンドロスの侵略に反対する焦土作戦を推奨しました。メムノンは海を支配し、物資を消費したかった。メムノンの手法は決して注意を払われず、戦争の終わりを見ることなく亡くなりました。

このゲームのデザインは、すぐに手に入るようにシンプルでアクセスしやすいものに保たれました。戦闘のデザインもシンプルに保たれていますが、その敗北は非常に血まぐさいものです。私は、あなたが下すほとんどすべての決定が重要であり、慎重に検討する必要があるが、あまり慎重ではないことを確認するのに十分な速さのゲームが欲しかった。安全すぎるプレイであなたはゲームに勝つことはありません。私はそれが成功したことを願っています。また、このゲームを楽しんでいただければ幸いです。

アレクサンドロス自身が言ったように、「私は羊が率いるライオンの軍隊を恐れない。ライオンが率いる羊の軍隊を恐れる。」

ダニエル・チック (Daniel Chick)

イベントテーブル

ルール イベント

クレタのアレクサンドロス 3 世への支援

- 2 アレクサンドロス 3 世は、1 つの軽歩兵と 2 つの艦隊を受け取ります。アレクサンドロスが内陸エリアにいる場合、または敵艦隊が存在する沿岸エリアにいる場合は、2 つの艦隊を最も近い友軍の港に配置します。クレタはマケドニアの支配に変わります。再びロールされた場合、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に 1 スペース移動します。



×1



×2

スピタメネス(Spitamenes)の到着

- 3 スピタメネスが到着します。3 つの軽騎兵と 1 つの軽歩兵とともにスピタメネスを Medea に配置します。再びロールされた場合、または「Porus Invades(出目 12)」が発生した場合は、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に 1 スペース移動します。



×3



×1

フィロタス

- 4 フィリッポス 2 世がゲームから除去されます。アレクサンドロス 3 世が彼に代わります。フィリッポス 2 世が死んでいるか使用されていない場合は、パルメニオン(Parmenion)を殺し、リーダープールのリーダーと交代させます。マケドニア軍プレイヤーは 1 つの財宝を失います。ペルシアの正当性を+1 します。再びロールされた場合、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に 1 スペース移動します。

マケドニアへのトラキア人の襲撃

- 5 アレクサンドロス 3 世がトラキアを鎮圧した場合、マケドニアは 1 つの財宝を失います。アレクサンドロス 3 世がトラキアを鎮圧しなかった場合は、Miesia に 4 軽歩兵と Syrmus を配置します。彼らは 1 ターンに 1 スペースをコストなしで移動します。彼らは Hellespont を越えることはできません。このイベントが再びロールされ、Syrmus が場に出ている場合、彼は増援として軽歩兵 1 個を受け取ります。Syrmus が場に出ていない場合、このイベントをさらにロールすると、マケドニアの財宝が 1 減少します。



×4



×1

イリュリア人の襲撃

- 6 マケドニアの財宝を 2 減らします。アンティパトロス(Antipater)が少なくとも 1 ユニットとともに Pella にいる場合は、代わりにマケドニアの財宝を 1 減らします。

エジプトの反乱

- 7 ペルシアは 3 つの財宝を失います。エジプトの都市があるエリアがマケドニアの支配下または支配下でない場合、影響はありません。

ペルシアの宮廷の陰謀

- 8 ペルシアの正当性を減らし、マーカーを 1 スペース左に移動します。ダレイオス 3 世が王であり、ペルシアの正当性が 5 以下の場合は、ゲームからダレイオス 3 世を除去し、新しい王としてベッソス(Bessus)に置き換えるか、ベッソスが死んでいる場合はアリオバルザネス(Ariobarzanes)4 世に置き換えます。これらの 2 つの可能な継承者が生きていない場合、ペルシアの正当性は崩壊し、ペルシアは敗北し、ゲームは終了します。

スキタイの襲撃

- 9 ペルシアの財宝を 1 つ減らします。

キプロスの反乱

- 10 キプロスがマケドニア側になります。d6 を 1 つロールすると、マケドニア軍はキプロスの多くの艦隊を獲得し、ペルシアはマップからその数の艦隊を失います。マケドニア軍は、ペルシアが使用できる艦隊の数までしか得ることができません。再びロールされた場合、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に 1 スペース移動します。

ペルシア軍の訓練

- 11 マップ上の 1 個のペルシア軽歩兵を重歩兵に、1 個のペルシア軽騎兵を重騎兵に変換します。

ボロスの侵入

- 12 ペルシアの財宝を 1 つ減らします。これが「スピタメネスの到着 (出目 3)」よりも先にロールされた場合、イベントは発生しなくなります。スピタメネスが場に出ている場合、マップ上のどこからでも 3 個のペルシア軽歩兵と一緒に彼を取り除きます。再度ロールした場合、ペルシアの財宝を 1 減らします。

陸上戦闘の例

アテナ (Athena) がマケドニア軍プレイヤーです。アレス (Ares) がペルシア軍プレイヤーです。

アテナには、5 人のリーダーと 6 つの陸軍ユニットを持つ軍隊があります。アテナは 1 人のリーダーと 5 つの陸軍ユニットを持つペルシア軍を攻撃します。このエリアには都市はありませんが、ペルシアの守備隊マーカーがあります。

アレスは防衛しているので、戦闘が始まる前に退却チェックを行うことで、戦闘と正当性のペナルティを回避しようとする機会があります。アレスは戦いを望んでいるので、退却チェックを行わないことを選択します。

可能な 3 つの戦闘ラウンドの最初のラウンドが始まります。

最大 4 人のリーダーが戦闘に参加できます。各リーダーは最大 6 つの陸軍ユニットを指揮することができます。アテナのリーダーのうち 1 人は、(5 人いるため) 戦闘に参加できません。最高ランクのリーダーは戦わなければならないので、陸軍の最低ランクのリーダーを脇に置きます。4 人のリーダーがいるため、最大 24 の陸軍ユニット (4 人のリーダー×6 ユニットの) が戦闘でアテナのために戦うことができることに注意してください。残念ながら、6 つの陸軍ユニットしか持っていない。彼女は戦闘の準備ができました。

アレスには 1 人のリーダーと 5 つの陸軍ユニットがあります。リーダーは最大 6 つの陸軍ユニットを指揮できるので、彼は戦闘の準備ができました。

2 人のプレイヤーは、自分の軍のリーダーと陸軍ユニットごとに 1d6 を振ります。アテナは 10 個のサイコロ (4 人のリーダーと 6 ユニットの) を振り、アレスは 6 個のサイコロ (1 人のリーダーと 5 個の陸軍ユニット) を振ります。どちらのプレイヤーも、必要な「ヒットする」数が各ダイスを振った場合と同じである限り、一度に複数のダイスを振ることができます。

両方のプレイヤーがサイコロを振ってヒットを合計します。戦闘は同時です。各プレイヤーは、自分の軍隊に望む方法で、自分に対して得点されたヒットを適用できます。壊滅させるために複数のヒットを必要とするユニットは、ラウンドごとに 1 ヒットしか与えることができません。適用できないヒットはすべて失われます。

第 2 ラウンドが始まる前に、最初に防衛側のアレスは戦闘を中断することを試みる選択がありますが、それは彼の性格ではないので、彼は拒否します。次に、アテナに選択肢があります。これまでのところ順調に進んでいるので、彼女は断ります。

2 回目の戦闘ラウンドが行われます。

最初のラウンドで負けたため、アテナは 8 個のサイコロを振り、アレスは 2 個のサイコロを振ります。ヒットが適用された後、アテナには 7 ユニットが残っており、アレスには何もありません。彼は完全に敗北しました。彼は全軍を失いました。アテナの勝利です。

すべての敵ユニットが壊滅したため、アテナは戦闘エリアの守備隊マーカーをマケドニア側に反転させるだけでなく、ペルシア守備隊マーカーしかない隣接エリアがある場合、それもマケドニア側に反転します。攻撃側のみが隣接するマーカーを裏返すことができ、隣接する守備隊マーカーを 1 つだけ裏返すことができます。複数の対象エリアがある場合、アテナはどれかを選択することができます。

敗北により、ペルシアの正統性マーカーが 1 減少します。マケドニア軍は 3 つの財宝を獲得します (壊滅したユニットの $6/3=2$ 、殺されたリーダーの 1)。

最後に、戦闘が終了したため、イベントテーブルで 2d6 をロールします。

Credits

Game Design: Sean Chick, Daniel Chick

Art Design: Bill Morgal, Shane Hebert

Rules Assistance: Robert Bartelli

Play-testing: Jesse Blazek, Andrew Simoneaux, Nick Doremus

Special Thanks: Derek Green



Box Cover Art: Alexander the Great in the battle against the Persians at the Granicus, by Cornelis Troost

Alexander Versus Darius Rule Book Cover Art: Battle of Alexander versus Darius, by Pietro Berrettini da Cortona

A special thanks to Richard Jennings for his help and insight.

マケドニアの厭戦(Macedonian War Weariness)

マケドニアの厭戦トラックは、次の場合に下降または上昇します。

- ・アレクサンドロス3世が王であり、マケドニアがウィルサ(Wilusha)、フリュギア(Phrygia)、リビア(Libya)を支配している：+2
- ・アレクサンドロス3世の軍隊は戦闘中であり、ペルシア軍には少なくとも8ユニットが含まれている：-1
- ・アレクサンドロス3世の軍隊が補給不足であることが判明した場合：-1
- ・ペルシア軍が、以前マケドニアが所有していた都市の支配権を取り戻した：-1
- ・マケドニア軍プレイヤーは軍隊を維持するのに十分な財宝を持っていない：-1
- ・ターンの終わりに、アレクサンドロス3世は、他のどのマケドニアのリーダーよりも少ない軍隊を指揮していた：-1
- ・アレクサンドロス3世は戦いに負けた：-2
- ・フィリッポス2世が死んだ：-2 (オプションの開始ロイヤルティを使用している場合)

ペルシアの王の正当性(Persian King's Legitimacy)

次の場合、ペルシアの王の正当性トラックは下降または上昇します。

- ・ペルシア軍はマケドニア軍との戦いに勝つ：+2
- ・ペルシア軍は都市の支配権を獲得する：+1
- ・ペルシア軍は戦いに負ける：-1
- ・ペルシア軍は都市の支配を失う：-1
- ・王は戦闘で殺された：-1
- ・ペルシア軍は戦闘を成功裏に中断した：ペルシア軍プレイヤーがペルシアの威信ロールに失敗した場合は-2 それ以外は-1
- ・ペルセポリス(Persepolis)にマケドニアの守備隊がいる：-5
- ・メディア(Media)にはマケドニアの守備隊がいる：-5

リーダーの能力

アレクサンドロス3世：戦闘では、彼はどのラウンドでも4d6をロールすることを選択できますが、各ロールに対し1回再ロールします。1～5の場合、アレクサンドロス3世は次のターンに移動できません。6のロールで彼は戦死します。

メムノン(Memnon)：海戦の場合、彼の戦闘力を使用します。艦隊で襲撃する場合、彼は5～6のd6ロールでヒットします。ただし、襲撃中に艦隊が1をロールした場合、メムノンは除去されます。

アリオバルザネス(Ariobarzanes)：MesopotamiaやIranを離れることはできません。

ファルナバズス(Pharnabazus)3世：海戦の場合、彼の戦闘力を使用します。

ダレイオス3世：彼が戦闘を中断した場合、彼は1～4のd6ロールで脱出します。それ以外の場合、彼は追跡ロールによるヒットの対象となります。

イベントチャート

ロール イベント

クレタのアレクサンドロス3世への支援

- 2 アレクサンドロス3世は、1つの軽歩兵と2つの艦隊を受け取ります。アレクサンドロスが内陸エリアにいる場合、または敵艦隊が存在する沿岸エリアにいる場合は、2つの艦隊を最も近い友軍の港に配置します。クレタはマケドニアの支配に変わります。再びロールされた場合、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に1スペース移動します。



×1



×2

スピタメネス(Spitamenes)の到着

- 3 スピタメネスが到着します。3つの軽騎兵と1つの軽歩兵とともにスピタメネスを Medea に配置します。再びロールされた場合、または「Porus Invades(出目 12)」が発生した場合は、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に1スペース移動します。



×3



×1

フィロタス

- 4 フィリッポス2世がゲームから除去されます。アレクサンドロス3世が彼に代わります。フィリッポス2世が死んでいるか使用されていない場合は、パルメニオン(Parmenion)を殺し、リーダープールのリーダーと交代させます。マケドニア軍プレイヤーは1つの財宝を失います。ペルシアの正当性を+1します。再びロールされた場合、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に1スペース移動します。

マケドニアへのトラキア人の襲撃

- 5 アレクサンドロス3世がトラキアを鎮圧した場合、マケドニアは1つの財宝を失います。アレクサンドロス3世がトラキアを鎮圧しなかった場合は、Misiaに4軽歩兵とSyrmusを配置します。彼らは1ターンに1スペースをコストなしで移動します。彼らはHellespontを越えることはできません。このイベントが再びロールされ、Syrmusが場に出ている場合、彼は増援として軽歩兵1個を受け取ります。Syrmusが場に出ていない場合、このイベントをさらにロールすると、マケドニアの財宝が1減少します。



×4



×1

イリュリア人の襲撃

- 6 マケドニアの財宝を2減らします。アンティパトロス(Antipater)が少なくとも1ユニットとともにPellaにいる場合は、代わりにマケドニアの財宝を1減らします。

エジプトの反乱

- 7 ペルシアは3つの財宝を失います。エジプトの都市があるエリアがマケドニアの支配下または支配下でない場合、影響はありません。

ペルシアの宮廷の陰謀

- 8 ペルシアの正当性を減らし、マーカーを1スペース左に移動します。ダレイオス3世が王であり、ペルシアの正当性が5以下の場合は、ゲームからダレイオス3世を除去し、新しい王としてベッソス(Bessus)に置き換えるか、ベッソスが死んでいる場合はアリオバルザネス(Ariobarzanes)4世に置き換えます。これらの2つの可能な継承者が生きていない場合、ペルシアの正当性は崩壊し、ペルシアは敗北し、ゲームは終了します。

スキタイの襲撃

- 9 ペルシアの財宝を1つ減らします。

キプロスの反乱

- 10 キプロスがマケドニア側になります。d6を1つロールすると、マケドニア軍はキプロスの多くの艦隊を獲得し、ペルシアはマップからその数の艦隊を失います。マケドニア軍は、ペルシアが使用できる艦隊の数までしか得ることができません。再びロールされた場合、ペルシアの正当性を高めます。マーカーを右に1スペース移動します。

ペルシア軍の訓練

- 11 マップ上の1個のペルシア軽歩兵を重歩兵に、1個のペルシア軽騎兵を重騎兵に変換します。

ボロスの侵入

- 12 ペルシアの財宝を1つ減らします。これが「スピタメネスの到着 (出目3)」よりも先にロールされた場合、イベントは発生しなくなります。スピタメネスが場に出ている場合、マップ上のどこからでも3個のペルシア軽歩兵と一緒に彼を取り除きます。再度ロールした場合、ペルシアの財宝を1減らします。

フェイズ

1. 財宝を作成する
2. 両方のプレイヤーがパスするまでアクションを実行する
3. 補給/徴用
4. スパルタの反乱をチェックする（ターン3から）
5. 陸軍と海軍を維持する

ユニット

ユニット戦闘力は、ユニットに記載されている数値です。ユニットが戦闘でヒットするためにはその数以上の D6 が必要です。たとえば、マケドニアのファランクスユニットの戦闘力は2です。これは、戦闘で2~6のロールでヒットしたことを意味します。

黒い点は、ユニットが破壊するのに2回のヒットが必要であることを示します。裏側には、ユニットが次のヒットで壊滅することを示す赤い帯が表示されます。

アクション

1 財宝

- 艦隊に軍隊を乗せる
- 艦隊から軍隊を降ろす
- 艦隊を移動する
- 包囲を開始する
- マケドニア軍を移動する
- 海軍の襲撃を実行する（ペルシアプレイヤーのみ）

2 財宝

- ヘレスポントスを渡る
- ペルシア軍を移動する

変動する財宝コスト

- 新しいユニットを徴用する（ユニットコストを参照）

部隊の維持（4.7を参照）

- マケドニア軍：1つの財宝
- アテナイ艦隊：2つの財宝/ 3つの財宝
- ペルシア軍：2つの財宝（港がない場合は1つの財宝）
- ペルシア海軍：1つの財宝

ユニットコスト

1 財宝

- 2 軽歩兵
- 1 軽騎兵
- 1 ユニットを完全戦力にする

2 財宝

- 1 中歩兵
- 1 ギリシャ重装歩兵

3 財宝

- 1 不滅
- 1 重騎兵
- 1 重装歩兵傭兵
- 1 隻

4 財宝

- 1 ファランクス

リーダー

リーダーは、イニシアチブ、戦闘力、ランクで評価されます。

リーダーは通常のユニットと同じように戦闘で攻撃します。戦闘力以下の場合、ヒットします。

各リーダーは最大 6 ユニットを指揮します。いくつものリーダーが軍隊に含めることができます。

最大4人のリーダーがユニットを率いて戦闘でサイコロを振ることができます。

リーダーはランク別になっています。どのリーダーが戦闘に参加できるかを決定するときは、ランクのリストの一番上に最も近いリーダーを使用する必要があります。

リーダーは独立して移動し、独自の軍隊を持つことができます。また、リーダーは他の戦闘ユニットと同じように他の軍隊に統合したり、分離できます。

移動

リーダー：7（6 ユニットの指揮可能）

歩兵のいる軍隊：4

騎兵がいて歩兵がいない軍隊：7

艦隊：2

強行軍：陸軍は+1MP を獲得できますが、それは陸軍リーダーのイニシアチブよりも高いロールが必要です。失敗した場合は、歩兵ユニットごとにサイコロを振ります。ペルシア軍ユニットは5～6 でヒットし、マケドニア軍ユニットは6 でヒットします。

地形

港：海域に隣接する陸域。

平野：陸軍の場合は1 ポイント、海軍は入港しない限り入ることができない。

砂漠：陸軍の場合は2 ポイント、各ユニットは1D6 を振る。6 で1 ヒットうける。

荒地/山地：陸軍の場合は2 ポイント、海軍は入港しない限り入ることができない。

海域：陸軍は船に乗らずに入ることができない。艦隊は1 つの財宝を消費にして2 つの海域を移動する。

ヘレスポントを渡る：エーゲ海に敵船がいない限り、陸軍はトラキア (Thrace) からウィルシャ (Wilusha) に渡れる。同じことがトラキア (Thrace) からチャリベス (Chalybes) にも当てはまり、黒海の支配だけが横断を防ぐ。

ペルシアの緊急徴兵

ターン12 から、ペルシア軍プレイヤーはゲームごとに1 回だけ1d6 の正当性を失い、壊滅したユニットと利用可能なユニットの組み合わせプールからランダムに選択された8 つの非リーダー陸軍ユニットを徴兵できます。

スパルタの反乱

このフェイズでは、1 つのサイコロを振り、次のチャートを参照して、スパルタの反乱が始まるかどうかを確認します。

ターン3～5：6

ターン6：5～6

ターン7：4～6

ターン8：3～6

ペルシア軍プレイヤーは、+1 修正に対して1 つの財宝を支払うことができます。

維持

軍隊：各ターンの終わりに、ペルシアは2 つの財宝を失い（港湾都市を支配していない場合は1 つの財宝を失う）、マケドニアは1 つの財宝を失う。ペルシア軍がこのコストを支払うことができない場合、重装歩兵傭兵を1 つ失う。これも持っていない場合、重騎兵を1 つ失う。どちらも持っていない場合、1 ユニットの損失。マケドニア軍は、厭戦マーカーを左1 スペースに移動することで、厭戦を高めます。

アテナイ艦隊：これらはマケドニア軍プレイヤーが毎ターン維持する必要がある。維持フェイズに艦隊を使用するために2 財宝を支払う。マケドニア軍プレイヤーが支払いを拒否した場合、艦隊はすべてアテネに戻される。後のターンに再び艦隊を使用するために支払うことができるが、その場合のコストは1 ターンあたり3 財宝になる。2 回目の支払いを拒否すると、ゲームから除去される。マケドニアの指揮下にないとき、艦隊はペルシア軍プレイヤーに攻撃された場合にのみ戦う。

ペルシア艦隊：ペルシアは、艦隊全体を維持するために1 つの財宝を支払うか、1 つの艦隊を失う。以下のすべての都市が中立またはマケドニアの場合、艦隊が壊滅する。ハリカルナッソス (Halicarnassus)、アレppo (Aleppo)、サルディス (Sardis)、アテネ (Athens)、チュロス (Tyre)、ビブロス (Byblos)、サラミス (Salamis)、タニス (Tanis)、ガザ (Gaza)。サラミスを除いてすべてが中立またはマケドニア側の場合、スパルタ反乱ロール後にランダムイベント番号10 が自動的にアクティブになる。