

プレイの手順【Sequence of Play】

1. 増援フェイズ【Reinforcement Phase】

- A. ガリアの増援【Gallic Reinforcement】(5.1)
 - B. ローマの補充及び増援【Roman Replacement and Reinforcement】(5.2)*
 - C. カエサル配置セグメント【Place Caesar Segment】(5.3)*
 - D. ローマ副将セグメント【Roman Legate Segment】(5.4)*
 - E. 各プレイヤーは8枚のカードを引く(7.2)
- *第1ターンを除く

2. ガリア春季徴募フェイズ【Gallic Spring Muster Phase】

全てのガリア部族駒【Gallic Tribe】と指揮官【Leader】は3移動力で移動してよい(6.0)

3. 戦略フェイズ【Strategy Phase】

1回に1枚の戦略カードをプレイする。ガリア・プレイヤーが最初にプレイし交互に全てのカードがプレイする。

4. 冬季フェイズ【Winter Phase】

A. 帰還セグメント【Return Home Segment】(16.1)

- ・攻囲【Siege】の終了(16.1.1)
- ・傭兵駒【Mercenaries】の除去(16.1.2)
- ・部族の帰還【Tribes Go Home】(16.1.3)
- ・指揮官の再配置【Leaders Relocate】(16.1.4)

B. ローマ冬季セグメント【Roman Winter Segment】(16.2)

- ・カエサルをローマ【Rome】に配置
- ・副将を1人または兩人をカップに戻す。もしも副将を維持するのならば(5.4.2)、それを脇によけておく。
- ・軍団【Legion】を冬営地【Winter Camp】へ移動させる(16.2.3)
- ・ローマの冬季消耗【Winter Attrition】(16.2.3)

C. 孤立セグメント【Isolation Segemnt】(16.3)

- (a) ローマの孤立影響マーカー【IM】の除去
- (b) ガリアの孤立影響マーカー【IM】の除去

D. 政治セグメント【Political Segment】(16.4)

- (a) ローマ・プレイヤーの統治【Governance】VPの獲得(16.4.4)
- (b) 勝利チェック(19.1)

E. 冬季の終了(16.5)

- ・全ての荒廃マーカー【Devastation Marker】の除去
- ・ローマ軍団の存在し、支配マーカーが配置されていないスペースへのローマ影響マーカー【IM】の配置。
- ・消滅する約束【Fading Promises】の解決(18.4)

5. ターン終了

もしも第3ターンならば、全ての戦略カードを切りなおす(7.8)。

もしも第6ターンならば、ゲームは終了する

アクションのリスト(7.7)

消費 アクション

- 1 移動【Move】: 1人の指揮官または1個の戦闘駒【CU】を活性化する。その指揮官またはCUはその許容移動力【MA】全てを使用できる。指揮官は従属指揮官【Subordinate】(9.1)または友軍CUを拾い上げたり置き去りにできる。
- 1 配置【Place】: 1個の自軍影響マーカー【IM】をマップ上の他の支配マーカー【Control Marker】や敵のCUのないスペースに配置する。
- 1 転換【Convert】: 1個の自軍CUが含まれているスペースにある敵のIMを自軍IMに置き換える(8.2)。

影響アクション
【Influence Action】

ガリアの特殊アクション【Gallic Special Actions】

これらのアクションはガリア・プレイヤーのみが行える。

消費 アクション

- 1 ガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】: 1個のIMをガリア評議会ボックスに配置するか、または、評議会ボックス内の全てのIM及び部族駒【Tribe】を盤上に配置する(18.0)。
- 1 地方の荒廃【Devastate Countryside】: 1個の荒廃マーカー【Devastation Marker】を盤上に配置する(17.5)。ヴェルキンゲトリクス【Vercingetorix】がいるスペースか、その隣接スペースにのみ配置できる(9.5.3)。
- 1 大蜂起の宣言【Declare Major Uprising】: 服従部族ボックス【Submitted Tribe Box】内の全部または任意の数の部族駒【Tribe】を現在の戦力面のまま城塞化集落マーカー【Fortified Town Marker】と共に盤上に復帰させる。それぞれ5.1.2Aによる通常の配置制限にしたがって配置すること。

移動力消費【Movement Point Cost】

アクションは移動中に行える

消費 アクション

1MP 移動【Movement】直線の経路【Splid Path】*

2MPs 移動、点線・破線の経路【Dotted or Dasshed】*

2MPs 敵のIMの除去(活性化中の軍のスペース)

3MPs 攻囲: 攻囲表で攻囲ダイスを振る

指揮値【Commanding Rating】を超えるスタックだと、移動力が直線経路で2MPs、点線と破線の経路で3MPs。

統治によるVP【Governance VP】

9-10 = 2VPs

4-6 = 0VP

7-8 = 1VP

≤3 = ガリアの勝利

CAESAR: ROME vs GAUL

プレイヤー早見表

軍団兵の規律【Legionary Discipline】(13.5.4): 1~2の出目は3とみなす

Dice Roll	1	2	3	4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16-18	19-22	23-27	28+	Dice Roll
2	0	0	0	0	0	0	0	1	1*	1**	2	2*	2**	2
3	0	0	0	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3
4	0	0	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	4
5	0	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	5
6	0	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	6
7	0*	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	7
8	0**	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	8
9	1	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	9
10	1*	1**	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	5*	10
11	1*	2	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	5*	5**	11
12	1**	2*	2**	3	3*	3**	4	4*	4**	5	5*	5**	6	12

戦闘結果の説明 # = Hits *, ** = 結果が同値の場合、アスタリスク2個はアスタリスク1個に、アスタリスク1個はアスタリスク無しに勝利する

迎撃【INTERCEPTION】 & 戦闘回避【AVOID BATTLE】

成功: ダイス2個の出目が9以上
【Success : 2d6 ≥ 9】

ダイス修正【DRM】:

- +? 司令指揮官【Commanding Leader】の戦闘値【Tactical Rating】
- +2 友軍支配下【Control】のスペース、またはすでに友軍CUがいるスペースへの試行
- 2 悪路【Rough Paths】を経由しての試行

海上での嵐【STORMS AT SEA】

出目 結果

- 1-5 影響なし【NE】
- 6 帰還【Return】

攻囲表【SIEGE TABLE】

Dice Roll	1-2	1-1	1.5-1	2-1
≤2	1/0	1/0	1/0	-/0
3	1/0	1/0	-/0	-/0
4	1/0	-/0	-/0	1/1
5	-/0	-/0	1/1	-/1
6	-/0	1/1	-/1	-/1
7	1/1	-/1	-/1	1/2
8	-/1	-/1	1/2	-/2
9	-/1	1/2	-/2	-/2
10	1/2	-/2	-/2	1/3
11	-/2	-/2	1/3	S
≥12	-/2	1/3	S	S

砦
【Stronghold】

結果の説明:

- #/# = 攻撃側損害 / 獲得攻囲ポイント
- S = 防御側のカエサルへの服従【Ssubmit to Caesar】

戦闘比【Odds】が
3-1以上の場合 =
カエサルへ服従
【Ssubmit to Carsar】

ダイス修正【DRM】:

- +1 カエサル【Caesar】が攻囲の指揮を執っている
- ? 都市【City】または城塞集落【Fortified Town】の修正
- 2 Venetiでの攻囲で、その城塞化集落が港湾【Port】スペースで、ローマが海上優勢【Naval Supremacy】をOceanus Atlanticusで持っていない場合。

戦闘値【Tactical Rating】とエリート・ユニット【Elite Unit】のダイス振り直し【re-roll】は使用できない。

1-3以下の戦闘比になる攻囲は行えない。