



カエサル

ローマ対ガリア

和訳ルールブック

目次

| | | | | | |
|-----|---------------------------------|----|-----|--|----|
| 1. | はじめに【Introduction】 | 2 | 13. | 戦闘【Battles】 | 17 |
| 2. | 内容物【Game Component】 | 2 | 14. | 攻囲と征服【Siege and Subjugation】 | 20 |
| 3. | セット・アップ【Setting up the Game】 | 3 | 15. | 補給【Supply】 | 23 |
| 4. | 手順の概要【Sequence of Play Outline】 | 4 | 16. | 冬季フェイズ【The Winter Phase】 | 24 |
| 5. | 増援【Reinforcement】 | 5 | 17. | 特別ルール【Special Rules】 | 26 |
| 6. | ガリア春季徴集【Gallu Spring Muster】 | 6 | 18. | ガリア評議会ボックス 【The Gallic Council Box】 | 30 |
| 7. | 戦略フェイズ【The Strategy Phase】 | 6 | 19. | 勝利条件【How to Win】 | 31 |
| 8. | 支配【Control】 | 9 | 10 | プレイのヒント | 32 |
| 9. | 指揮官【Leaders】 | 10 | 11 | クレジット | 32 |
| 10. | スタックと移動【Stacking and Movement】 | 11 | 13 | 広範なプレイの例 | 33 |
| 11. | 部族駒【Tribes】 | 13 | 14 | 索引 | |
| 12. | リアクション移動【Reaction Movement】 | 14 | | | |



1.0 はじめに

「カエサル：ローマ対ガリア (Caesar: Rome vs Gaul)」

は、紀元前 57～52 年のローマによるガリア征服をシミュレートした 2 人用のゲームである。1 人がカエサル（ローマ・プレイヤー）であり、もう 1 人がガリアの諸部族（ガリア・プレイヤー）である。

以下の略語がルールにおいて使用される：

CU=戦闘駒 (Combat Unit)

IM=影響マーカー (Influence Marker)

MA=許容移動力 (Movement Allowance)

MP=移動力 (Movement Point)

VP=勝利得点 (Victory Point)

2.0 ゲームの内容物

2.1 ゲームに含まれるもの

- ・ゲームボード 1 枚
- ・カード 55 枚
- ・駒シート（マーカー、戦闘駒など） 2 枚
- ・プレイ用カード 2 枚
- ・本誌ルールブック

・6 面ダイス 4 個

・プラスチック製駒立て 3 個

2.2 マップ

(2.21) マップは、ケルティカ (Celtica)、ベルジカ (Belgica)、アキタニア (Aquitania)、ローマ属州 (Provincia)、ゲルマニア (Germania)、ブリタニア (Britannia) の 6 つの地方【Region】に分かれている。各地方は 1 つまたは複数の地域【Province】からなっている。各地域は複数のスペースからなっている。

(2.22) スペース【Space】と経路【Paths】：以下の 3 種類のスペースが存在する：

城壁都市【Walled City】（四角形）、砦【Stronghold】（六角形）、集落【Town】（円形）。

スペースは以下の種類の経路で繋がっている：道路【Paths】（白い実線）、悪路【Rough Paths】（白い破線）、海峡【Channel Crossing】（白い点線）。

(2.23) 隣接【Adjacent】：スペースの間が経路で直接繋がっている場合、それらのスペースは隣接している。



(2.24) ガリア【Gaul】はケルティカ【Celtica】、ベルジカ【Belgica】、およびアキアタニア【Aquatania】からなっている。ガリア内の各地域には部族【Tribe】の参照や配置の利便のために固有の数値がふられている。

デザイン・ノート：各地域はカエサル著作「ガリア戦記」【The Gallic War】に描写されている。

(2.25) ゲルマニア【Germania】は3つの暗い茶色の砦と2つのVPスペースからなる。どちらのプレイヤーもゲルマニアの砦スペースには入れない。

2.3 プレイ用の駒

(2.3.1) 戦闘駒【CU】【Combat Unit】：四角形の兵士または戦士が描かれた駒は戦闘駒【CU】である。多くのCUは、完全面と減少面の2ステップがある。いくつかのCUは1ステップしかない。

(2.3.2) 指揮官【Leader】：指揮官は移動を効率よく行わせるためと、戦闘時のダイスの振り直しのために使用される(9.0)。

(2.3.3) 軍勢【Army】：指揮官の有無によらず、同一スペース上にある1個以上のCUスタックは軍勢とよばれる。

(2.3.4) 支配マーカー【Control Marker】：影響【Influence】、城壁都市【Walled City】、砦【Stronghold】、及び城塞化集落【Fortified Town】を総称して支配マーカーとよぶ。支配マーカーはスペースと地域の支配(8.0)のために使用される。

(2.3.5) その他のマーカー：攻囲【Siege】(14.0)、海上優勢【Naval Supremacy】(17.2)、荒廃【Devastation】(17.5)、及びターン・マーカーなどの各マーカーが含まれている。



3.0 ゲームのセット・アップ

3.1 ローマのセット・アップ

・ ローマの影響マーカー【IM】【Influence Marker】

を Aedui[#19]と Sequani[#12]の各集落【Town】スペースに、そして Burdigala[#21]に、さらに属州【Provincia】の各集落スペースに配置する。

・ 3つのローマの城壁都市【Walled City】マーカー

をそれぞれの名前を合わせて属州に配置する。

- ・ カエサル【Caesar】及びエリート第 10 軍団、そして 5 個軍団 (第 7、8、9、11、12) を Aedui[#19] の地域のいずれか 1 つの集落スペースに配置する。
- ・ 第 13、14 軍団を Vienne (Allobroges 地域) に配置する。
- ・ 第 5、第 6 軍団を第 5 ターンのターン・トラック上に置く。
- ・ 7 人の副将【Legate】を不透明な容れ物に入れる。2 人を引き、1 人を Caesar の場所に、もう 1 人を Vienne に配置する。

3.2 ガリアのセット・アップ

(3.2.1) ガリア支配マーカー

- ・ 9 個のガリアの砦【Stronghold】マーカーをそれぞれの砦スペースに配置する。
- ・ 星印のついたゲルマニア【Germania】とブリタニア【Britania】の 4 つのスペースにガリアの影響マーカー【IM】を配置する。
- ・ 残った支配マーカーは脇によけておく。

(3.2.2) 保持ボックス内の部族 : Audei 族の部族駒を Aedui 保持ボックス【Holding Box】に置く (17.7)。Sequani 部族 (減少面) を服従部族ボックス【Submitted Tribe Box】に配置する。アルウェルニ【Arverni】部族駒をガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】に配置する。ゲルマン部族駒をその保持ボックス内に配置する。

(3.2.3) 部族プール : 残りの 20 個の部族【Tribe】駒を不透明なカップにいれる。これを部族プール【Tribe Pool】と呼び、ガリアの増援セグメント【Reinforcement Segment】で使用される (5.1)。

注意 : ガリア・プレイヤーは、最初は何の部族も活性化【Active】させていない。第 1 ターンの増援フェイズで最初の部族駒が到着する。

(3.2.4) 指揮官【Leaders】 : アンビオリクス【Amboiorix】を第 4 ターンの、ウェルキングトロクス【Vercingetorix】を第 5 ターンのターン・トラックに配置する。

3.3 傭兵駒【Mercenaries】

ガリアの中小部族【Minor Tribe】、ゲルマン騎兵【German Cavalry】、及び 2 個のガリア傭兵駒【Gallic Mercenary】はそれぞれの保持ボックス【Holding Box】に配置する。これらはカード・プレイを通じて登場する (17.3)。

3.4 マーカー

ターン・マーカーを第 1 ターンに配置する。

海上優勢マーカー【Naval Supremacy】マーカーをそれぞれ (ガリア優勢面で) それぞれの大西洋と【Oceanus Atlanticus】とブリタニア海【Oceanus Britannia】のボックスに配置する。

ブリタニア【Britania】、ゲルマニア【Germania】とカエサルの峠【Caesar Pass】の VP マーカーをそれぞれの保持ボックスに配置する。

6 個の統治マーカー【Governance Marker】をそれぞれターン・トラックの下に配置する。攻囲マーカー【Siege Marker】を脇に置いておく。

3.5 戦略デッキ【Strategy Deck】

55 枚の戦略カードをよく切り、両プレイヤーから取りやすい場所に置く。これでプレイの準備が整う。

4.0 プレイ手順の概要

【Sequence of Play Outline】

Caesar : Rome vs Gaul は各ターン、以下の手順でプレイされる :

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)、第 1 ターンを除く
- C. カエサル配置セグメント【Place Caesar Segment】(5.3)、第 1 ターンを除く
- D. ローマ副将セグメント【Roman Legate Segment】(5.4)、第 1 ターンを除く
- E. 各プレイヤーは 8 枚のカードを引く (7.2)

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・プレイヤーから始めて、交互に全てのカードをプレイする。

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)、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 Segment】(16.3)

- ローマの孤立影響マーカー【IM】の除去
- 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)

- ローマ・プレイヤーの統治【Governance】VPの獲得(16.4.4)
- 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(19.2)。さもなければ、ターン・マーカーを1つ進める。

5.0 増援【Reinforcements】

5.1 ガリアの増援【Gallic Reinforcements】

(5.1.1) 小規模蜂起【Minor Uprising】: 各ターン、ガリア・プレイヤーは無作為に3個の部族駒【Tribe】を部族プール【Tribe Pool】から引く(3.2.3)。

(5.1.2) 配置【Placement】: 3個の部族駒を引いたら、それぞれを以下の3つのうちどれかの方法で配置しなければならない。

A. その部族駒の地域【Province】内の、ローマの影響マーカー【IM】や戦力駒【CU】、ガリアの砦【Stronghold】が置かれていないスペースに配置する。城塞化集落【Fortified Town】マーカーを共に配置する(11.2)。

注意: もしも部族駒が城塞化集落マーカーと共に、ガリアの影響マーカー【IM】のすでにあるスペースに配置されたならば、その影響マーカーは同じ地域【Province】内の空のスペースに移動されるが、それができなければ単に除去する。

B. ガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】(18.2)

C. もしも上記2つの選択が行えないならば、その部族駒は減少面にされて、服従ボックス【Submitted Box】に配置される(17.8)

5.2 ローマの補充と増援

【Replacement and Reinforcement】

(5.2.1) 補充【Replacements】: ローマ・プレイヤーは毎年、減少面【Reduced】の軍団【Legion】または除去された軍団を復活させるための2ステップ分の補充が与えられる。各ステップは減少面の軍団を完全面【Full Strength】に戻すために使用できる。または、2ステップを除去された軍団に与えて、減少面でゲームに復帰させる。ローマ【Rome】に補給路【Supply Paths】を通せる軍団のみが補充を受け取れる。除去

された軍団を戻す場合は、ローマ支配の城壁都市【Walled City】か、ローマへの補給線が通じる他の軍団の存在するスペースに配置する。使用されなかった補充ステップは失われる。

(5.2.2) 緊急補充【Emergency Replacements】：2 個の補充ステップに加え、属州（Volcae、Allobroges、Narbonensis）から除去された 3 個の影響マーカー【IM】ごとに追加の 1 補充ステップを受け取る。

(5.2.3) ローマの増援【Roman Reinforcements】：第 5 ターンにおいて、ローマは追加の 2 個軍団を受け取る。これらはローマ支配の城壁都市【Walled City】か、ローマへの補給線が通じる他の軍団の存在するスペースに配置する。

5.3 カエサル配置セグメント【Place Caesar Segment】

カエサルは冬の大半をローマで過ごした。第 2～6 ターンにおいて、ローマ・プレイヤーはカエサルの到着が遅延するかどうかを判定する。1 個のダイスを振って、1 の目が出ると、カエサルの到着が遅延し、ローマの 2 回目のカード・プレイの開始時に配置される。ダイス目が 2～6 ならば遅延せずに到着し、カエサルは直ちに配置される。カエサルはローマ支配の城壁都市【Walled City】か、ローマへの補給線が通じる(15.3.2) 軍団の存在するスペースに配置する。カエサルの到着が遅延している間、カエサルの活性化を伴うイベントカードは使用できない。

1 回制限：カエサルがローマからの到着が遅延するのはゲーム中に 1 回までである。もしも遅延がすでに起こったならば、ダイス振りはそれ以後行われない。

5.4 ローマの副将【Legates】



(5.4.1) 総則：毎年ローマ・プレイヤーは戦役を補佐する 2 人の副将を受け取る。新しい副将は無作為に引かれる

(不透明のカップを使用する)。副将は引かれる前にカップに戻されるために、同じ副将が再び引かれることもありうる。

(5.4.2) ローマ冬季セグメント(16.2)の間、ローマ・プレイヤーは現在盤上にある副将のうち 1 人を維持し、新たな副将を 1 人だけ引くことにしてもよい。もしもそうするならば、盤上からは 1 人だけをカップに戻し、1 人のみを補充することになる。

(5.4.3) Placement：維持をした副将も含めて、副将はローマ支配の城壁都市【Walled City】か、軍団の存在するスペースに配置する。軍団まで補給路【Supply Paths】が通じている必要はない。

6.0 ガリア春季徴募フェイズ

【Gallic Spring Muster Phase】

6.1 はじめに

このフェイズの間、全てのガリアの部族駒【Tribe】と指揮官【Leader】は 3 移動力【MPs】までで移動してよい。アクション・ポイントは必要とされない。

6.2 制限

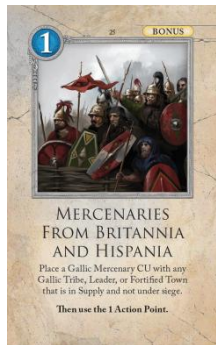
ガリアの戦力駒【CU】と指揮官は以下が禁じられる：

- ・ 影響マーカー【IM】の除去(8.3)または攻囲の実施【Siege】
- ・ ローマの戦力駒【CU】または独立ゲルマン部族駒【Independent German Tribe】(17.4)のあるスペースに侵入する
- ・ ローマ支配のスペースで移動を終了する（移動途中で通過してもよい）
- ・ 迎撃【Intercepted】されうるスペースに侵入する
- ・ ゲルマニア【Germania】またはブリタニア【Britannia】に侵入する

7.0 戦略フェイズ【Strategy Phase】

7.1 手順

両プレイヤーは各自の戦略カード【Strategy Card】を1枚ずつ交互にプレイすることにより、このフェイズを解決する（つまり、片方のプレイヤーが1枚のカードをプレイし、次いでもう片方のプレイヤーが1枚をプレイする）。戦略フェイズは両プレイヤーの手札が無くなると終了する。



7.2 カード引きと切り直し

【Draw and Reshuffling】

(7.2.1) 各プレイヤーは8枚の戦略カードを山札から増援フェイズ【Reinforcement Phase】に引く。

(7.2.2) 戦略カードはゲーム中に1回だけ（第3ゲーム・ターンの終了時に）切り直される。

7.3 先手番

ローマ・プレイヤーが「冬季戦役【Winter Campaign】」イベントによって妨害された場合を除き、ガリア・プレイヤーが先にプレイを行う。どちらのプレイヤーが先に手番を行っても、8ラウンドの全てを交互に行う。

7.4 戦略フェイズ・ラウンド

(7.4.1) カード・ラウンド：戦略フェイズは8ラウンドのカード・プレイからなる。1ラウンドでは各プレイヤーがそれぞれ1枚のカードをプレイする。

(7.4.2) ラウンドの手順：

- ・ ステップ1：手番プレイヤーは1枚のカードを手札から選び、表向きにして両プレイヤーから見える場所に置く。
- ・ ステップ2（アクション・フェイズ）：カードを、イベント【Event】、ボーナス【Bonus】、そしてまたはアクション・ポイント【Action Point】として使用する。もしもアクション・ポイントを使用する場合、各アクションは次のアクション・ポイントを使用する前に完了させる。

- ・ ステップ3（補給フェイズ）：戦力駒【CU】が補給範囲外にいて消耗【Attrition】を行うかどうかを判定する(15.4)
- ・ ステップ4：相手の手番に移る（ステップ1に戻る）

7.5 イベント【Event】、ボーナス・イベント【Bonus Event】、奇襲【Surprise】カード

(7.5.1) 識別色【Color Indicator】：アクション・ポイントを囲む円の色によって、そのイベント、ボーナス・イベント、奇襲イベントを誰が使えるかが決められている。青はガリアのみ、赤はローマのみ、白はどちらのプレイヤーも使用できる。識別色は誰がそのアクション・ポイントを使用できるかを定めるものではない。アクション・ポイントはどちらのプレイヤーも使用できる。

(7.5.2) イベント【Event】：Eventと記されているカードは、イベントかアクション・ポイントかのどちらかでプレイでき、その両方を行うことは決してできない。イベント・カードは、そのプレイヤーの手番中にしかプレイできない。

(7.5.3) ボーナス・イベント【Bonus Event】：Bonusと記されているカードはイベントとアクション・ポイントの両方を使用できる。イベントは常にアクション・ポイントを使う前に使用されなければならない。戦力駒【CU】は1ラウンドに1回のみ移動できる。そのため、ボーナス・イベントで移動した戦力駒は、アクション・ポイントでは移動させられない。ただし、ボーナス・イベントによって登場した戦力駒【CU】は、アクション・ポイントによって移動させられる。

(7.5.4) 奇襲カード【Surprise Card】：奇襲カードはいつでも、相手手番中であっても、プレイできる。奇襲カードがプレイされたならば、それをプレイしたプレイヤーは直ちに山札からカードを1枚引いて補充する。プレイした、または捨て札にした奇襲カードは、ラウンド毎にプレイする1枚のカードには数えない。イベントやボーナス・イベントに加えて行える。

捨て札【Discarding】：プレイヤーの手番開始時に、

そのプレイヤーは不要な奇襲カードを表向きにして 1 枚捨て、カード 1 枚を補充することとしてよい。そのプレイヤーはそのラウンドにプレイするカードとして、その新たに引いたカードをプレイしても、別のカードをプレイしてよい。

(7.5.5) 反応カード【Reaction Card】: リアクション・カードが 1 枚のみ山札に入っている。このカードは、相手プレイヤーがプレイしたイベントまたはボーナス・イベント（及びそのアクション・ポイント）を無効にする。奇襲カードは無効にできない。

7.6 アクション・ポイント【Action Points】

3

各カードの左上にある数値が、そのカードのアクション・ポイントである。アクション・ポイントの数値によって、指揮官の活性化、CU の活性化、IM の配置または転換を行える。アクション・ポイントは 7.7 及びプレイ早見表【Play Aid Card】に挙げられている任意のアクションのために好きな順番で消費できる。ただし、各アクションは、次のアクション・ポイントを使用する前に完了しなければならない。

例：あるスタックを数スペース移動させ、その移動を一時中止してアクション・ポイントを IM の転換に使用して、その移動を再開するということはできない。

7.7 アクションのリスト

(7.7.1) 以下がアクション・ポイントを消費して行える行動である：

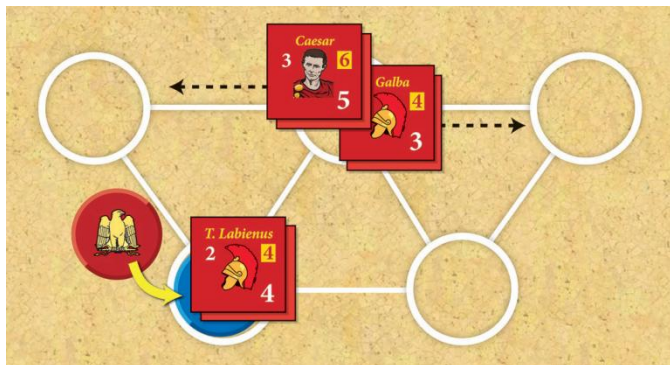
消費 アクション

- 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残したりできる。
- 1 配置【Place】: 1 個の自軍影響マーカ―[IM]をマップ上の他の支配マーカ―【Control Marker】や敵の CU のないスペースに配置する。

- 1 転換【Convert】: 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)。

(7.7.2) 影響マーカ―・アクション【Influence Action】

IM の配置または転換を影響マーカ―・アクションと呼ぶ。この用語は通常はイベント・カード内で使用されている。IM の転換には自軍 CU がそのスペースになければならないことに留意しておくこと。



例：カエサル【Caesar】がある方向に移動し、Galba が他の方向へ移動した。同じスペースから出発したにもかかわらず、それぞれについて別々に 1 アクション・ポイントが必要である。

別のアクション・ポイントがガリア IM からローマ IM への転換のために Labienus の存在するスペースで使用された。

(7.7.3) 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、または、評議会ボックス内の任意の全ての 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―【Devastation Marker】を盤上に配置する(17.5)。ウ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。

8.0 支配【Control】



ガリアは統一された国家ではなく、文化を共有している、競合する部族たちの地方である。ガリア支配マーカー【Gallic Control Marker】は反ローマ感情または対ローマ反抗を表している。ガリアで支配マーカーがないスペースは、どちらの側にも与していない。

8.1 支配マーカーの種類

4 種類の支配マーカーがある（以下を参照のこと）。そのスペースに対する支配という意味では全て同じ機能を持っている。

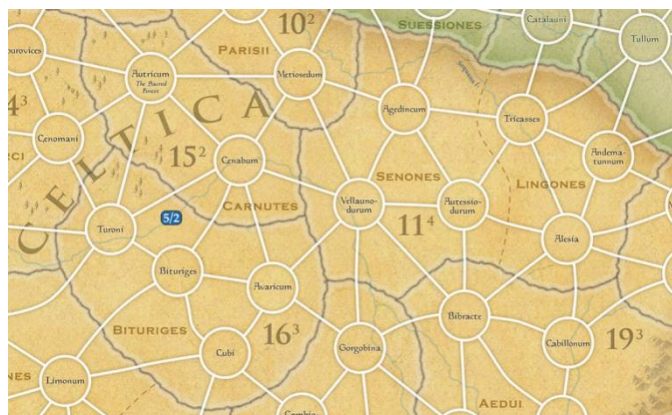
- ・ 影響マーカー【IM】【Influence Marker】(8.3)
- ・ ローマ城壁都市【Roman Walled City】(14.1)
- ・ ガリア城塞化集落【Fortified Town】(14.1)
- ・ ガリア砦【Gallic Stronghold】(14.7)

8.2 スペースと地域【Province】の支配

(8.2.1) スペースの支配：自軍の支配マーカーがそのスペースにあれば、そのスペースをそのプレイヤーが支配している。そのスペースはそのプレイヤーには友好的であり、相手プレイヤーには敵対的である。支配マーカーの存在しないスペースは中立【Neutral】である。スペースに支配マーカーがある間は、敵の指揮官や CU がそのスペースにあっても、その支配マーカーを持つプレイヤーにとって友好的である。

(8.2.2) 地域の支配【Control of Province】：プレイヤーはその地域にある全てのスペースの過半数、及びその地域内の全ての城壁都市【Walled City】と城塞化集落【Fortified Town】を支配していると、その地域を支配している。敵の砦【Stronghold】の存在は支配

の妨げとならない。支配に必要なスペース数は地域固有の番号の右上に記されている。



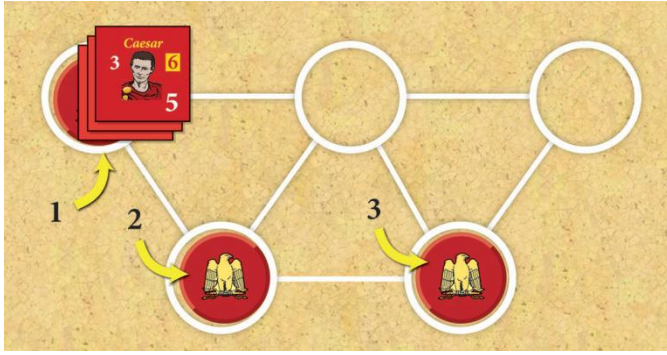
例：4 つのスペースがある地域 *Biturges* [#16] は片方のプレイヤーが 3 個のスペースを支配すれば、その地域を支配する。6 つのスペースがある *Senones/Ligones* [#11] を支配するためには、4 つのスペースの支配が必要とされる。城塞化集落【Fortified Town】が存在するガリアの地域は、ローマ・プレイヤーが支配するためにはその城塞化集落を除去しなければならない。

8.3 影響マーカー【IM】の配置と除去 【Placing and Removing IMs】

(8.3.1) 配置：配置には以下の制限を満たさなければならない。

- ・ スペースは空【Vacant】であるか、自軍 CU がなければならない。
- ・ ローマ・プレイヤーが属州【Provincia】の外側で IM を配置するためには、すでに置かれているローマ IM の隣接か、またはローマ CU が置かれているスペースでなければならない。
- ・ ガリア・プレイヤーが属州内で IM を配置するためには、すでに置かれているガリア支配マーカーの隣接か、またはガリア CU が置かれているスペースでなければならない。
- ・ ローマ・プレイヤーのみがゲルマニア【Germania】およびブリタニア【Britania】で IM を配置できる。
- ・ IM は敵の CU、砦【Stronghold】、城塞化集落【Fortified Town】、城壁都市【Walled City】のあるスペースには配置できない。

IM を連鎖状に配置できる。



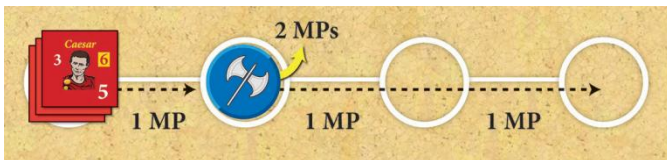
例：ローマ・プレイヤーは3アクション・ポイントを3個のIM配置に使用する。最初の配置は友軍CUのいるスペースに、他の配置は連鎖状に、それぞれ先に配置したものと隣接させて配置する。

(8.3.2) 変換【Convert】：自軍のCUが1個以上存在するスペースにおいて、敵のIMを自軍IMに1アクション・ポイントで変換できる。



例：ローマ・プレイヤーは3アクション・ポイントを3個のガリアIMをローマIMへの変換に消費する。

(8.3.3) 除去【Remove】：活性化している自軍CUがそのスペースで2移動力【MP】を消費することにより、敵のIMを除去できる。



例：カエサル【Caesar】は5移動力【MP】を持つ。2移動力をガリアIMの除去に消費する。

8.4 支配マーカーのその他の機能

- ・ 支配マーカーは敵の駒の移動を阻止したり遅滞させない。
- ・ 迎撃【Interception】については12.1を参照
- ・ 戦闘回避【Avoid Battle】については12.2を参照
- ・ 補給線については15.3.1を参照

9.0 指揮官【Leaders】

指揮官は2種類の方法で表される：実名指揮官（8人のローマ指揮官及び2人とガリア指揮官）と固有指揮官【Intrinsic Leader】である。

9.1 司令指揮官【Commanding Leader】

1つのスペースに複数の指揮官がいる場合、1人が必ず「司令指揮官」となる。全ての他の指揮官は従属【Subordinate】となる。司令指揮官が移動する際には、従属指揮官は自動的に共に移動する。

9.2 ランク



もしもカエサル【Caesar】またはウェルキングゲトリクス【Vercingetorix】がそのスペースにいるならば必ず司令指揮官となる。その他の場合は持ち主のプレイヤーが決定する。移動を行うのに指揮をとった司令指揮官は、必ずその移動によって引き起こされた戦闘においても司令指揮官となる。防御側の司令指揮官は、前述のランクの制限がなければ、非手番プレイヤーが選択する。

9.3 指揮値【Command Rating】

この数値はその指揮官が何個のCUを効果的に移動できるかを表す。もしも指揮官が経路【Path】を指揮値より多いCUと共に移動する場合は、それぞれの移動するスペース毎に追加の1移動力(MP)が必要となる。つまり通常の経路は2MPsが、悪路【Rough Path】には3MPsが必要となる。

例：もしも通常の経路を移動しているならば、カエサルは6個の軍団と共に移動するならば5つのスペースを、10個の軍団と共に移動するならば2つのスペースを移動できる。ガリアの固有指揮官【Intrinsic Leader】は2個までの部族駒【Tribe】（自身ともう1個）の移動ならば3スペースを、20個の部族と共に移動するならば1スペースのみを移動できる。

注意：いくつかのイベント・カードは複数の活性化、または全てのCUと指揮官の活性化を認めているが、それらの場合はそれぞれの活性化について指揮値の移動の効果が適用される。

9.4 固有指揮官【Intrinsic Leader】



それぞれの軍団【Legion】と部族駒【Tribe】には、固有の指揮官が備わっている。

その指揮値 2 が記されていないとしても、それぞれの軍団または部族駒は自身に加えもう 1 個の CU までを指揮できる。固有指揮官は表面ならば戦闘値 1、裏面ならば戦闘値 0 を持つ。

9.5 ガリア指揮官【Gallic Leaders】



(9.5.1) アンビオリクス【Amboiorix】は増援として第 4 ターンに登場し、ベルジ

カ【Belgica】に配置される。ウェルキングトリクス【Vercingetorix】は増援として第 5 ターンに登場し、ケルティカ【Celtica】に配置される。配置されるスペースは任意のガリア支配のスペース（城塞化集落【Fortified Town】、砦【Stronghold】、IM）である。そのようなスペースが存在しないならば、その指揮官は除去される。

(9.5.2) 指揮+CU：ウェルキングトリクスとアンビオリクスはそれぞれ指揮官であり、かつ CU（戦闘力【Combat Strength】1）である。決して解任【Displace】されず、除去されたならば、補充されない。

（明確化：それぞれの戦闘力は、自身の指揮値を必要としない）

(9.5.3) アンビオリクス【Amboiorix】はケルティカの部族駒【Celtic Tribe】と共に移動や迎撃【Intercept】を行えない。ケルティカの部族駒と同じスペースにいる場合は、共同で戦闘できる。

(9.5.4) ウェルキングトリクス【Vercingetorix】は、ケルティカ【Celtica】とベルジカ【Belgica】の両方の CU を指揮できる。また特別な荒廃アクション【Devastation Action】(17.5.2)を行える唯一の指揮官である。

9.6 ローマの指揮官の解任【Displaced】

もしもガリア CU が、ローマの指揮官【Leader】が友

軍 CU と共に存在しないスペースに侵入し、なおかつその指揮官が城壁都市【Walled City】(10.6)に守られず、戦闘回避【Avoid Battle】(12.2)に失敗した場合、解任される。ローマの指揮官は、共にいる CU が戦闘【Combat】または消耗【Attrition】によって全滅した場合も解任される。

- ・ もしもカエサル【Caesar】が解任された場合、ローマ・プレイヤーは直ちに任意の 3 個のローマ IM を盤上から除去する。カエサルを攻囲されていない【Unbeseiged】友軍の軍団【Legion】またはローマ支配下の城壁都市に配置する。
- ・ 副将【Legate】が解任された場合は、副将プール【Legate Pool】に戻る。

10.0 スタックと移動

【Stacking & Movement】

10.1 スタックは無制限

1 つのスペースに存在できる CU/部族駒【Tribes】と指揮官【Leader】の数は無制限である。

10.2 移動の手順

(10.2.1) 基本：1 個のスタックが移動を完了してから別の移動を行わなければならない。どの指揮官や CU も 1 回のカード・プレイでは 1 回しか移動できない。

(10.2.2) 敵との接触【Enemy Contact】：軍【Army】が敵の CU が存在するスペースに移動し、その敵が戦闘回避【Avoid Battle】(12.2)を行わない、行えない、または試みに失敗した場合は、移動している軍は停止し、敵と戦闘を行わなければならない。

10.3 許容移動力【Movement Allowance】

(10.3.1) 各 CU と指揮官【Leader】は許容移動力（MA）が記されている。MA は各カード・プレイで移動に使用できる最大の移動力【Movement Point (MP)】である。

(10.3.2) 指揮官による CU の移動：指揮官が CU を移動させる場合は、CU の移動力は無視され、司令指

揮官【Commanding Leader】(9.3)の許容移動力【MA】のみが使用される。

(10.3.3) 指揮官【Leader】単独での移動：CU を含まない指揮官は、その許容移動力が 7 に上昇する。CU をもたないローマ指揮官は敵の CU、城塞化集落【Fortified Town】、砦【Stronghold】を含むスペースに入れない。

10.4 移動消費【Movement Cost】

(10.4.1) 経路【Paths】：現在のスペースから別のスペースへ経路に沿って移動する消費量は、その経路の種類によって変わる：

- ・ 実線【Solid Line】：1MP*
- ・ 破線【Dashed line】または点線【Dotted Line】：2MPs*

*このコストは指揮官の指揮値【Command Rating】(9.3)を超える CU を移動させる場合、1MP 増加する。

(10.4.2) 他の移動消費【Movement Cost】：

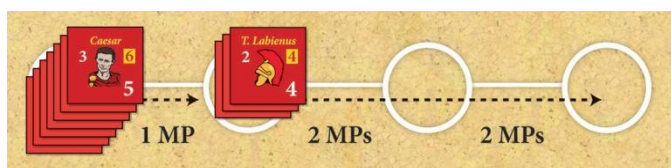
2MPs 敵の IM の除去(8.3.3)

3MPs 攻囲【Siege】(14.3.1)の実施

注意：敵の支配マーカー【Enemy Control Marker】そのものは移動消費に影響は与えない

10.5 拾い上げと置き残し

(10.5.1) 拾い上げ【Picking up】：活性化している指揮官【Activated Leader】は他の指揮官や CU を移動中に拾い上げられる。そのカード・プレイ中にすでに移動している指揮官や CU、およびより上位の指揮官を拾えない。拾い上げた結果、指揮値【Commanding Rating】を超過した場合、以後の移動において直ちにその影響が出る。



例：カエサル【Caesar】と 6 個軍団が 1 スペース移動し、Labienus と 2 個軍団を拾い上げた。いまや 8

個軍団を率いて指揮値を超過しているため、実線の経路はいまや 2MPs が必要となる。

(10.5.2) 置き残し【Dropping Off】：移動する軍は CU や従属指揮官【Subordinate leader】をいつでも置き残していい。置き残された CU や指揮官は、そのカード・プレイ中、それ以後移動できない。



例：カエサル【Caesar】が活性化しており、Galba と 2 個軍団を A で拾い上げ、T. Labienus が存在する B でそれらを落とし、C で移動を終了した。もしも T. Labienus がこのカード・ラウンドで活性化する場合は、カエサルが置き残した 2 個軍団を移動させられない。

10.6 移動と城壁都市【Walled City】または城塞化集落【Fortified Town】



城壁都市と城塞化集落はスペースのさらに内部にあるスペースとして扱う。指揮官

【Leader】と CU は都市または城塞化集落の外部または内部にいることができる。都市または城塞化集落の内部にいる指揮官や CU の数は無制限である。指揮官や CU が内部にいることを示すために、城壁都市または城塞化集落マーカーの下に置く。逆にマーカーの上に置かれれば外部にいる。CU が外部にいる場合は敵の移動を停止させるが、内部にいる場合は停止させない。CU や指揮官を外部から内部へ（または内部から外部へ）の移動は以下の状況で起こる：

- ・ 手番プレイヤー【ACTIVE PLAYER】：通常の移動を通じて：城壁都市や城塞化集落の内部への移動は活性化した軍【Army】の最後のアクションとして、MP の消費無しに行える。
- ・ 非手番プレイヤー【NON-ACTIVE PLAYER】：もしも敵の軍が攻囲されていない【non-besieged】指揮官【Leader】または CU が存在するスペースに移動してきたならば、非手番プレイヤーはその

外部にいるか内部にいるかを宣言できる。この決定は敵の軍がそのようなスペースに入る度に變更できる。

注意：すでに攻囲されている指揮官と CU は単に攻囲下に留まる。

10.7 移動の制限

ガリア CU はブリタニア【Britania】への渡海、またはゲルマニア【Germania】への侵入ができない。ゲルマニアの3つの砦【Stronghold】へはどの駒も侵入できない。

11.0 部族駒【Tribes】

11.1 性質【Characteristics】

部族駒【Tribe】は部族の固有指揮官【Intrinsic Leader】(9.4)をもつ CU である。部族駒は完全面【Full-Strength】と、ステップ・ロスした場合の裏面の減少面【Reduced-Strength】がある。減少面からさらにステップ・ロスすると除去される。

11.2 部族駒の城塞化集落【Fortified Town】を伴う到着



(11.2.1) 目的と到着：城塞化集落

【Fortified Town】は部族駒【Tribe】がその地域【Province】に配置される時に配置される。このマークはその部族の本拠地を表し、また支配マーク【Control Marker】でもある。もしも城塞化集落を配置するスペースにガリア IM がすでにある場合は、その IM を同じ地域の敵 CU を含まない中立スペースに移動させる。もしもそのようなスペースがないならば、その IM は除去される。

(11.2.2) 城塞化集落【Fortified Town】の機能

- ひとたび配置されると移動できない。
- 固有の2戦力の守備隊が存在する。この戦力はローマが城塞化集落を攻囲【Siege】する場合にのみ使用される。
- 城塞化集落内部のガリア CU は、攻囲【Siege】(14.3)によってのみ攻撃されうる。

(11.2.3) 強化された城塞化集落【Fortified Town】：城塞化集落が強化される(Gergovia(11.3.2)、またはイベント#28)と、攻囲表での判定時にダイス修正 -1 が適用される。マーカーを強化面に裏返してこれを示す。

(11.2.4) スペースと部族の関連：城塞化集落の運命は関連する部族駒に依存している。

- もしも部族駒が除去(11.1)されるかカエサル【Caesar】に服従【Submit】(13.3)したならば、その城塞化集落マーカーを除去する。もしもその城塞化集落マーカーが現在攻囲され【Besieged】ており、かつ他のガリア CU によって守られているならば、城塞化集落マーカーの除去に伴って直ちに手番プレイヤー【Phasing Player】を攻撃側【Attacker】としての戦闘【Battle】が発生する。
- もしも城塞化集落【Fortified Town】がカエサル【Caesar】に服従【Submit】したならば、その部族駒【Tribe】も直ちに服従する。
- もしも城塞化集落【Fortified Town】の攻囲【Siege】が成功(14.3)すると、直ちに部族駒【Tribe】は(盤上のどこにあっても)除去される。



もしも片方が除去されると、もう片方も除去される。

11.3 特殊な部族駒【Special Tribes】

以下の部族駒は専用ルールがある：



(11.3.1) ハエドゥイ族【Aedui】：Aedui 駒は開始時にマップ上の専用保持ボックス内にある。通常の増援引きでは登場しない。イベント[#43]を通じてのみ登場する。

デザイン・ノート：ハエドゥイ族はカエサルがその戦役を始めた時には同盟を組んでいた。

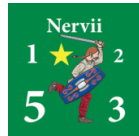
(11.3.2) アルウェルニ族【Arverni】：Arverni 駒はゲーム開始時には、ガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】(18.0)に配置されており、ガリアの特別



アクションである「ガリア評議会【Gallic Council Box】」を通じてゲームに登場する。ただし、ゲーム・ターン 5

【until Game turn 5】になるか 6 個のガリア部族駒【until 6 Tribes】が除去されるまでは登場しない。もしもその城塞化集落が Gergovia に置かれるならば、それは直ちに強化【Upgraded】される (-1 修正【DRM】面)。

(11.3.3) ネルウィイ族【Nervii】：ネルウィイ族はエリート【Elite】(13.5.3) である。



(11.3.4) ウェネティ族【Veneti】：Veneti の城塞化集落【Fortified Town】に対して攻囲する場合は、その城塞化集落が港湾【Port】スペースにあり、かつローマがその海域【Sea Zone】(17.,2)に対して海上優勢【Naval Supremacy】をもっていないならば、-2 修正【DRM】が加えられる。

(11.3.5) ピクトネ族【Pictones】とサントネ族【Santones】：これらの 2 つの部族は同じ地域【Province】[#17]を共有している。Pictones の城塞化集落は Pictones 側に、Santones の城塞化集落は Santones 側に配置されなければならない。部族駒の配置を除き、この地域内の境界線は他に何の影響も与えない。

(11.3.6) セノネ族【Senones】とリングネ族【Lingones】：上記の Pictones と Santones の場合と同じ特徴をもっている。それぞれがそれぞれの領域を地域内【Province】内にもっている。

12.0 リアクション移動

【Reaction Movement】

2 種類のリアクション移動がある：迎撃【Interception】と戦闘回避【Avoid Battle】である。

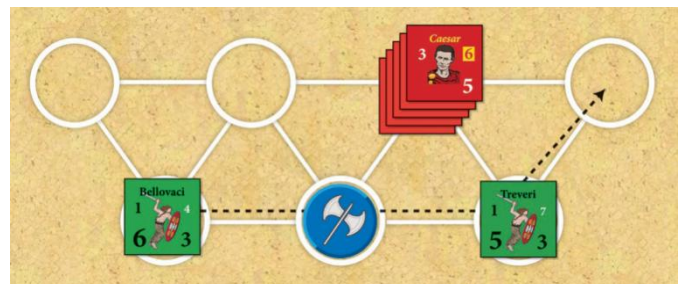
12.1 迎撃【Interception】

(12.1.1) 誰が迎撃を行えるのか：迎撃は、活性化した軍【Army】、CU または指揮官が、非手番プレイヤーの攻囲されていない【Unbesieged】軍または指揮官の隣接スペースに侵入し、かつその隣接スペースが以下のいずれかの場合、非手番プレイヤーが行える：

- ・ 非手番プレイヤーの支配下(8.2)
- ・ 支配マーカー【Control Marker】が配置されていない
- ・ 非手番プレイヤーの CU がすでにそこにある

非手番プレイヤーは以下の場合には迎撃を行えない：

- ・ 非手番プレイヤーの CU を含まない、手番プレイヤー支配下のスペースに対する迎撃
- ・ 海峡経路【Channel Crossing】を越えての迎撃
- ・ そのスペースに、移動中でない手番プレイヤーの CU が存在する場合



例：Bellovaco 族駒がカエサル【Caesar】の周りを移動する。カエサルは最初のスペースがガリア支配であるために迎撃できない。2 つ目のスペースでも移動中でない手番プレイヤーの CU があるために迎撃できない。最後のスペースでは迎撃を行える。

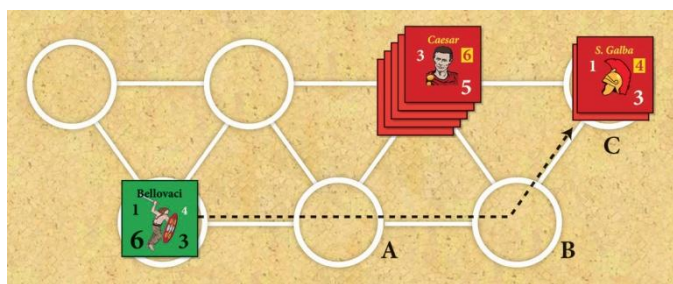
(12.1.2) 成功した迎撃【Interception】：迎撃の試行は 2 個のダイスの出目が修正後に 9 以上【equal to or greater than 9】ならば成功する。

成功した迎撃によって、1 人の指揮官【Leader】と、任意の数の CU と従属指揮官【Subordinate】を、敵の軍【Army】が侵入する前にそのスペースに置くことができる(つまり、手番プレイヤー【Phasing Player】が攻撃側となる)。

2 種類の迎撃がある：

- ・ 自軍のユニットがすでに迎撃先に存在する場合は、戦闘前に増援となる。
- ・ 敵が侵入しようとする空のスペースへの迎撃。

(12.1.3) 複数の迎撃【Multiple Interceptions】：もしも複数の軍が同じスペースに迎撃を行えるならば、全ての可能な軍は迎撃の試行を行える。全ての迎撃の試行は、解決を始める前に宣言されなければならない。迎撃の結果をみて他の迎撃を取り消せない。1 個の軍はそれを分割して迎撃の可能性を上げるために同スペースに複数回の迎撃を試行できない。各スタックは移動している軍が侵入するスペース毎に迎撃を1回のみ試行できる。もしも複数のスペースからの迎撃のうち一部または全部の迎撃が成功したならば、軍はそのスペースで合流されて1人の司令指揮官に指揮される。迎撃に一度失敗した軍であっても、移動している軍が別のスペースに移動したならば、迎撃の試行を行える。



例：この場合、カエサル【Caesar】は迎撃をスペース A で試行できる。もし失敗しても、スペース B でも試行できる。さらに失敗した場合でも、スペース C において3回目の試行が出来る。もしも C において成功したならば、カエサルの軍は Galba の軍に戦闘が行われる前に合流する。ガリアが攻撃側であり、ローマが防御側である。スペース B においてカエサルと Galba の両方が迎撃の試行が出来ることに注意。しかし迎撃を解決する前に、両方の迎撃の宣言を行わなければならない。

(12.1.4) 部分的な迎撃：迎撃【Interception】に成功したプレイヤーは、そのスタックの全体または一部のみで反応できる。迎撃する軍【Army】は任意の数の CU や指揮官【Leader】を迎撃せずに残せる。もしも迎撃の試行に司令指揮官【Commanding Leader】の修正を使用したとしても、従属指揮官【Subordinate】と任意の数の CU だけを迎撃に送り出せる。

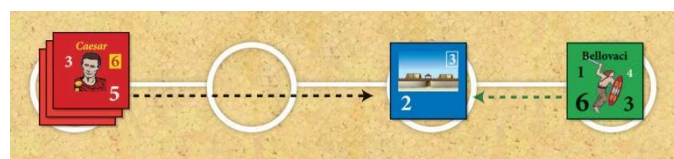
(12.1.5) 迎撃と城壁都市【Walled City】または城塞化集落【Fortified Town】

ケース A：城壁都市または城塞化集落内において攻囲されていない（敵の CU が同じスペースに存在しない）軍【Army】は通常通りに迎撃または戦闘回避【Avoid Battle】できる。

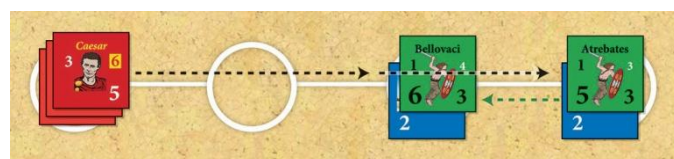
ケース B：城壁都市または城塞化集落内において攻囲されている【Besieged】軍【Army】は決して迎撃できずに内部に留まる。また、攻囲を放棄して他のスペースに移動する軍に対しての迎撃も行えない。

ケース C：攻囲されている軍が出撃【Sortie】して攻囲側に攻撃する場合は、迎撃されない。

ケース D：自軍の城壁都市または城塞化集落のあるスペースに対して迎撃が成功したならば、外部にいるか内部にいるかを選択できる（つまり、その場所への競争には勝つことになる）。



例：カエサル【Caesar】が城塞化集落【Fortified Town】へ移動する。Belgica 族騎は迎撃【Interception】に成功し、城塞化集落の内部または外部に置かれる。



例：城塞化集落【Fortified Town】内部にいる CU は移動を停止も遅滞もさせないことに留意しておくこと。この例では、カエサル【Caesar】は Bellovari 族騎に対して移動し、Atrebatas 族騎が迎撃した。双方が Bellovaci 族の城塞化集落内部に入った。カエサルは移動を継続して Atrebatas 族の固有戦力のみが存在する城塞化集落に移動した。

(12.1.6) 固有指揮官【Intrinsic Leader】と迎撃：指揮官【Leader】不在の CU のスタックであっても、全戦力で迎撃できる。

12.2 戦闘回避【Avoid Battle】

(12.2.1) 誰が回避できるか：指揮官【Leader】（または固有指揮官【Intrinsic Leader】）が存在する全てのスタックは敵の軍【Army】がそのスペースに移動してきた場合に戦闘回避【Avoid Battle】を試行できる。スタックは迎撃【Interception】の試行に失敗していても戦闘回避を同じアクション・フェイズ中に試行できる。城塞化集落【Fortified Town】スペースにいるガリア駒はそこから脱するために戦闘回避のためにダイスを振れるが、攻囲されている【Besieged】城壁都市【Walled City】内部または城塞化集落内部にいる場合は戦闘回避できない。

(12.2.2) 手順：戦闘回避【Avoid Battle】の試行は 2 個のダイスの出目が修正後に 9 以上【equal to or greater than 9】ならば成功する。成功した戦闘回避によって、非手番プレイヤーはその軍【Army】全体（CU または指揮官を残せない）を 1 つまたは複数の以下の制限に反しない隣接スペースに移動させられる。戦闘回避は以下のスペースへは行えない：

- ・ 敵 CU が存在するスペース
- ・ 味方の CU が既に存在している場合を除く、敵支配下【Enemy-Controlled】のスペース
- ・ 海峡を渡って【Chanel Crossing】
- ・ 敵の軍が侵入してきたスペース

後退【Back up】：手番プレイヤー【Phasing Player】は活性化している軍が迎撃【Interception】された場合に、戦闘回避【Avoid Battle】を試行できる。もしも戦闘回避が成功したならば、活性化中の軍は 1 スペース戻り、そこで移動を終了する。もしも試行に失敗したならば、攻撃【Attack】しなければならない。

(12.2.3) 追跡【Pursuit】：もしも非手番プレイヤー【Non-Phasing Player】が戦闘回避したならば、手番プレイヤー【Phasing Player】の軍【Army】は残りの移動力【MP】の範囲内で移動を継続できる。

(12.2.4) 転進のための迎撃の禁止：別の方向へ抜けるために、軍【Army】は迎撃【Interception】を行い、そのまま直後に戦闘回避【Avoid Battle】を行なってはならない。

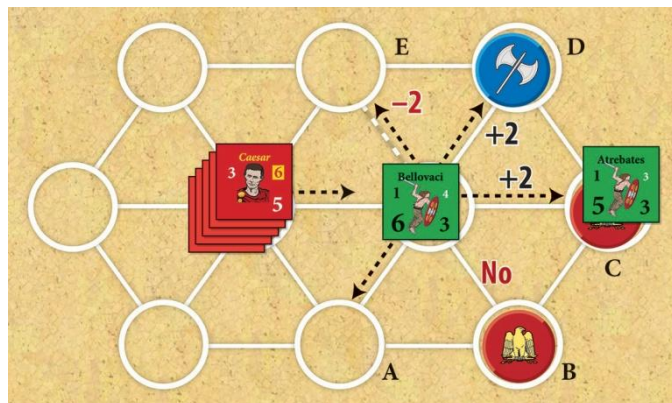
12.3 迎撃【Interception】と戦闘回避【Avoid Battle】のダイス修正【DRMs】

以下の修正が非手番プレイヤーの迎撃【Interception】と戦闘回避【Avoid Battle】の試行のダイス振りに適用される：

- +? 司令指揮官【Commanding Leader】の戦闘値【Battle Rating】
- +2 試行先のスペースが味方支配か、友軍 CU がすでに存在している
- 2 悪路【Rough Paths】を経由しての試行

全ての修正は累積する。戦闘回避【Avoid Battle】においては、どのスペースに対して行うかを宣言する前にダイスを振れる。戦闘回避の失敗には何の罰則もない。

例：戦闘回避【Avoid Battle】を行う軍【Army】には 2 つの可能な経路があり、片方は悪路【Rough】（-2 修正【DRM】）であり、もう片方はそうではない。プレイヤーはまずダイスを振り、その結果をみてどの経路を使うのかを選択できる。



例：カエサル【Caesar】が攻撃のために移動したが、ガリア・プレイヤーは戦闘回避【Avoid Battle】を行うことにした。A、C、D、E の 4 か所の選択肢があり、C と D を選択すれば +2 修正【DRM】が、友軍支配【Controlled】または友軍 CU の存在によって受けとれる。しかし E へは悪路【Rough】であるため、-2 修正を受ける。

13.0 戦闘【Battle】

13.1 攻撃側【Attacker】と防御側【Defender】

戦闘は手番プレイヤー【Phasing Player】が軍【Army】を敵 CU が存在するスペースに移動させ、かつその敵 CU が戦闘回避【Avoid Battle】を行わない、または行えないか試行に失敗した場合に起こる。手番プレイヤーが攻撃側であり、他方が防御側【Defender】である。

13.2 戦力【Battle Strength】と地域支援【Local Support】

(13.2.1) 戦力【Battle Strength】: 戦力は CU の戦力、地域支援【Local Support】(13.2.2) 及び属州ボーナス【Provincia Bonus】(13.2.3) の総合計値である。

(13.2.2) 地域支援【Local Support】: その地域【Province】の支配【Controlled】(8.2.2) をもつプレイヤーはその戦闘での戦力が+2 される。これはガリアの地域であっても、ローマの属州【Provincia】内であっても、どちらのプレイヤーにも適用される。ブリタンニア【Britannia】とゲルマニア【Germania】には適用されない。

重要: ローマ・プレイヤーがガリア【Gaul】で+2 の地域支援を貰うことも、ガリア・プレイヤーがローマ属州【Provincia】で+2 の地域支援を受け取ることも、どちらも可能である。

(13.2.3) 属州ボーナス【Provincia Bonus】: ローマ・プレイヤーは属州【Provincia】内 (Narbonensis、Volcae、Allobroges) で戦闘する場合には追加の+2 を受け取る。



例: 2 個のガリア部族駒【Tribe】が 2 個のローマ軍団

を攻撃する。ガリアの戦力【Battle Strength】は 9 であり、ローマの戦力は 8 (4+2 地域支援【Local Support】+2 属州ボーナス【Provincia Bonus】) である。

13.3 カエサルへの服従

【Submitting to Caesar】

部族達がカエサルに戦闘で勝つチャンスがないと気付いた場合に、カエサルへ服従した。カエサルは部族たちとの協定を確実にするために人質を取った。

(13.3.1) 3:1 以上の戦闘比【Odds】: もしローマ・プレイヤーが攻撃（戦闘【Battle】または攻囲【Siege】）を行い、戦力で防御側のガリアの戦力に対し（地域支援【Local Support】と固有の守備力を加えた後に）最低でも 3 倍以上あるならば、そのガリアの軍【Army】はカエサル【Caesar】に服従【Submit】する（これは強制で、ローマ・プレイヤーは受け入れなければならない）。そのためにカエサル駒がそのスペースにいる必要はない。

(13.3.2) 服従【Submit】の手順: もしも軍【Army】が服従したならば、直ちに全ての部族駒【Tribe】を 1 ステップ減少させ、残っているもの全てを服従部族ボックス【Submitted Tribe Box】に置く。もしもそれによって除去された部族駒があるならば、それらを除去ボックス【Eliminated Box】に置く。傭兵 CU【Mercenary CU】はそれぞれの保持ボックス【Holding Box】に戻す。服従した部族に関連する全ての城塞化集落【Fortified Town】は除去される。ローマの軍は移動を残った移動力【MP】で継続できる。

もしも戦闘比【Odds】が 3:1 未満で、ガリア軍が戦闘回避【Avoid Battle (12.2)】を行わなかったならば、戦闘を続ける。

13.4 戦闘結果表【Battle Table】

(13.4.1) 各プレイヤーは 2 個のダイスを振り、戦闘結果表で出目と戦力の欄を交差させ、得られるヒット数を決定する。それぞれのヒットは 1 個の CU を 1 ステップ失わせる。これによって得たヒット数（実際に与えたヒット数ではない）が大きなプレイヤーが勝利

し、そうでないプレイヤーが敗北する。数値に 2 つのアスタリスク【**】がついているヒットの結果は、同じ数値の 1 つのアスタリスク【*】またはアスタリスクがないヒット数の結果に勝利する（つまり、「1**」は「1*」に勝ち、「1*」は「1」に勝つ）。

(13.4.2) 引き分け：もしも戦闘が引き分けに終わったならば、双方が記されたステップをそれぞれ失い、防御側【Defender】が全て除去されていても、攻撃側【Attacker】が退却【Retreat】(13.7)する。

13.5 振り直し権【Reroll】

(13.5.1) 戦闘値【Battle Rating】：司令指揮官【Commanding Leader】の戦闘値がそのプレイヤーがそれぞれの戦闘で振り直しを行う回数を決める。従属指揮官【Subordinate】の戦闘値は使用されない。それぞれの振り直し権は、自身のダイスのうちの 1 つ（2 つ両方ではない）または相手プレイヤーのちの 1 つを振り直させる。すでに振り直されたダイスを含め、任意のダイスの振り直しが出来る。どちらのプレイヤーも振り直し権を全て行使する必要はない。

(13.5.2) 振り直し【Reroll】の手順：もし両プレイヤーが振り直し権を持つならば、以下の順番に行う：まず攻撃側【Attacker】が先に行い、次いで防御側【Defender】が行う。もしも攻撃側が振り直し権を 1 つ使ったならば、振り直し権を行使するかどうかの選択が防御側に移る。これを両プレイヤーが振り直し権を全て使い尽くすまで続ける。振り直し権を持っていながら行使しないこともできるが、その場合も振り直し権を 1 回行使したと数える。

詳細な戦闘の例

戦力【Battle Strength】：カエサル【Caesar】と 6 個軍団【Legion】が 2 個の部族駒【Tribe】（Aureci と Suessiones）を攻撃する。戦闘は Suessiones の地域【Rrovince】で行われており、ガリア・プレイヤーが支配している。そのため、ガリア・プレイヤーに+2 の地域支援【Local Support】が与えられている。ベルジカ【Belgica】とガリア【Gallic】が共に戦闘することの罰則はない。合計戦力は 11 である。カエサルの戦力は 12 である。共に 11-12 の戦力欄を戦闘結果表【Battle Table】で使用する。

最初のダイス振り：それぞれが 2 個のダイスを振る。カエサルの出目は 1 と 4、ガリア・プレイヤーの出目は 5 と 6 であった。軍団兵の規律【Legionary Discipline】により 1 の出目は 3 とみなすが、それでも出目の合計値は 7 と 11 でガリア側が優勢である。

振り直し【Reroll】：ローマ・プレイヤーはカエサルにより 3 回、ガリア・プレイヤーは 1 回（それぞれの部族駒【Tribe】は固有の 1 の戦闘値をもつが、その両方は使えない）の振り直し権を持つ。カエサルが攻撃側なので、最初に振り直し権の行使を選択しなければならず、1 回分を行使してガリアの 6 の出目を振り直させる。振り直しの出目は 2 となった。ガリア・プレイヤーは振り直し権を行使して、その 2 の出目を振り直し、4 の出目になった。次にカエサルは 2 回目の振り直し権を行使し、ガリア側の 5 の出目を振り直させるが、出目は 6 であり、カエサルにとっては結果が悪化した！カエサルは最後の振り直し権を使い、その 6 の出目を振り直させ、結果は 5 となった。

軍団兵の規律【Legionary Discipline】：現在のダイスの出目は 1 と 4 がカエサル、5 と 4 がガリアである。しかしカエサルの 1 の出目は（軍団兵の規律によって）3 の出目になる。そのため、合計の結果は 7 と 9 になった。

エリート・ユニット【Elite Unit】：ローマ・プレイヤーはエリートの第 10 軍団【X Legion】を最後の振り直しのために使い、その 5 の出目をもう 1 度振り直させ、新しい出目は 2 であった。もしその出目が 1 か 6

Caesar's Army (Total Strength 12):

| Legion | Strength |
|--------|----------|
| VII | 2 |
| VIII | 2 |
| IX | 2 |
| X | 2 |
| XI | 2 |
| XII | 2 |

Caesar's Strength: 12

Tribe Strengths:

| Tribe | Strength |
|------------|----------|
| Aureci | 5 |
| Suessiones | 6 |

Tribe Total Strength: 11

+2 地域支援【Local Support】

だったならば、第 10 軍団は 1 ステップを失った。

最終結果：カエサルのダイスの出目は 7 (3+4) であり、ガリアは 6 (2+4) であった。11-12 の戦力の欄を参照させると、「2**」のヒットガリアに対して、「2*」のヒットがカエサルに対して与えられる。カエサルが勝利するが、しかし双方が 2 ステップを失う。ガリア・プレイヤーは両方のユニットをステップ・ロスさせ、1 スペース退却【Retreat】させる。カエサルは 2 個の軍団を減少面に裏返した。

(13.5.3) エリート・ユニット【Elite Unit】：ネルウィイ族【Nervii】と第 10 軍団【X Legion】の 2 個のエリートユニットがある。もしも完全戦力【Full Strength】のエリート・ユニットが軍【Army】に含まれているならば、そのプレイヤーは追加の 1 回の振り直しを行える。プレイヤーは双方の指揮官【Leader】による振り直し権【Reroll】が全て消費された後に宣言できる。もしも双方がエリート・ユニットを持つならば、攻撃側【Attacker】が先に宣言する。もしも振り直しの出目が 1 または 6 ならば（どちらのプレイヤーがそのダイスを振り直していたとしても）、そのエリート・ユニットは戦闘後のステップ・ロスの割り振り時に、追加の 1 ステップ・を失わなければならない。

(13.5.4) 軍団兵の規律【Legionary Discipline】：出目が 1 か 2 である全てのローマ側のダイス結果は 3 になる。言い換えれば、ローマのそれぞれのダイスの出目の最小値は 3 である。軍団兵の規律は攻囲【Siege】または服従【Submit】のダイス振りには適用されない。戦闘結果表【Battle Table】に赤い線がルール記憶の補助のために引かれている。

13.6 損失【Step Losses】

(13.6.1) ヒットの減少：敗者が適用しきれなかった 2 ヒットにつき 1 ヒット（端数切り捨て）、勝者の損失は減少する。損失は 0 未満にはならない。このルールはブリトン人【Britons】とスガンブリ族【Sugambri】(17.1)には適用されない。

例：攻撃側【Attacker】が 5 ヒットを与えたが、防御側が戦闘に参加しているのは 2 ステップしかない。攻撃

側は与えたヒットから 3 ヒット超過している。そのため、自身へのヒットが 1 減少する。

(13.6.2) 損失の適用：それぞれの側は相手側から与えられたヒット分だけ軍を減少させなければならない。それぞれの CU を減少面にするか、または減少面のものや片面しかない CU を除去させると 1 ステップの損失を満たす。

(13.6.3) 損失の選択：ステップ・ロスを行うユニットは、持ち主が選択する。例外：傭兵駒【Mercenary】、中少部族【Minor Tribes】、及びガリアの守備兵【Gallic Militia Army】は全ての軍団【Legion】または部族駒【Tribe】が減少面【Reduced】になるまでは損失の適用をさせられない。

(13.6.4) 指揮官【Leader】：全てのローマ CU が失われた場合、9.6 を参照のこと。もしもウェルキンゲトリクス【Vercingetorix】またはアンビオリクス【Anbiorix】がステップ・ロスの対象となった場合、永久に除去される。

13.7 退却【Retreat】

(13.7.1) 手順：戦闘【Battle】での敗者は生き残った軍【Army】を 1 つまたは複数の隣接スペースへ退却させる（スタックは分割させてよい）。攻撃側【Attacker】が退却する場合は、戦闘を行った場所に入る直前の場所へ退却する。防御側【Defender】は、攻撃側が入ってきたスペース以外の隣接スペースへ退却する。もしもそのような退却できるスペースがない場合は、防御側は完全に除去される。

(13.7.2) 退却での損失【Retreat Losses】：退却する軍は、退却【Retreat】の状況によって以下の罰則を受ける（罰則は累積する）：

- ・ 敵の支配マーカー【Control Marker】が存在し、味方の CU が存在しない場合（退却中の CU はこの条件を満たさない）、追加の 1 ステップ・ロス。
- ・ 海峡【Channel Crossing】を通っての退却は追加の 1 ステップ・ロス
- ・ 敵の CU が存在するスペースに退却する場合は、

その敵のステップ毎（地域支援【Local Support】及び固有の守備戦力は数えない）に1ステップ・ロス。もしもそれによって退却中の軍【Army】が全滅しなかったならば、敵のCUは隣接スペースへ退却する。この場合の退却も全て退却ルールに従う。

(13.7.3) 城壁都市【Walled City】または城塞化集落【Fortified Town】への退却【Retreat】：もしも戦闘が自軍の城壁都市または城塞化集落で行われた場合、退却するプレイヤーは一部または全てのCUをそこへ退却させられる。砦【Stronghold】の内部へは退却できない。

13.8 移動の継続

もしも活性化中の軍【Army】が戦闘【Battle】で勝利し、戦闘開始時に防御側の2倍以上の戦力があつたならば、活性化中の軍は移動を残りの移動力【MP】で継続できる。

14.0 攻囲【Siege】

及び征服【Subjugation】

14.1 要塞化スペース【Fortified Location】

城壁都市【Walled City】、城塞化集落【Fortified Town】、及び砦【Stronghold】は要塞化スペース【Fortified Location】である。要塞化スペースは除去するのが困難な支配マーカー【Control Marker】である。城壁都市と城塞化集落はCUを保護できるが、砦はできない。城塞化集落または城壁都市を除去するためには、攻囲【Siege】(14.3)が成功しなければならず、砦を除去するためには征服【Subjugation】(14.4)が成功しなければならない。攻囲と征服の双方とも攻囲表【Siege Table】を使用する。

プレイ・ノート：城塞化集落【Fortified Town】は、その関連する部族【Tribe】が除去されると、自身も除去される(11.2.4)。

14.2 守備隊【Garrisons】

全ての城壁都市【Walled City】及び城塞化集落

【Fortified Town】は守備隊の戦力を保有している。この数値は要塞化スペース【Fortified Location】が単独の場合に使用されるほか、他の友軍戦力に加える形でも使用される。守備隊は攻囲【Siege】の場合にのみ加算され、外部での野戦【Land Battle】では使用されない。

プレイ・ノート：同様に、地域支援【Local Support】(13.2.2)と属州ボーナス【Provincia Bonus】(12.2.3)は決して攻囲【Siege】や征服【Subjugation】には使用できない。

14.3 攻囲の手順【Siege Procedure】



(14.3.1) 概要：攻囲を行っている軍

【Besieging Army】は攻囲表【Siege Table】を使用し、その要塞化スペース

【Fortified Location】に合計3攻囲ポイント【Siege Points】を蓄積させようとする。もしもそれが達成されると、要塞化スペースは陥落する。現在まで蓄積している攻囲ポイントは攻囲マーカー【Siege Marker】で記録する。攻囲表でダイスを振るためには、活性化した指揮官【Leader】が3移動力【MPs】を消費する。その指揮官が自身の指揮値【Commanding Rating】を超えるCUを率いていても、追加の移動力消費は必要ない。指揮官は十分なMPを持っていれば、移動の前後いずれに攻囲を行っても構わない。

(14.3.2) 各攻囲【Siege】の試行は以下の手順で行う：

STEP1：攻撃側【Attacker】は、現在その攻囲を行うスペースにいる全てのCUの戦力【Combat Strength】を合計する。そこに移動してきたCUと、すでにそこにいるCUの戦力を、もしもすでにカード・プレイで活性化済みであったとしても、共に合計する。もしもすでにあるCUがまだカード・プレイで活性化されていなかった場合、そのようなCUはそのカード・プレイではもう活性化できない。

STEP2：防御側【Defender】はそのCUと守備隊【Garrison】の戦力を合計する。

STEP3：それぞれの戦力合計値を比較し、(攻撃側の

戦力を防御側の戦力で割り算をした) 戦闘比を算出する。端数は切り捨てて、攻囲表【Siege Table】に記されているいずれかの戦力比【Odds】になるようにする。

例：12 戦力対 10 戦力は「1-1」、10 戦力対 6 戦力は「1.5-1」、5 戦力対 6 戦力は「1-2」となる。

STEP4：もしも戦力比が 3：1 以上になったならば、その城塞化集落【Fortified Town】及びその内部の CU はカエサルに服従【Submit to Caesar】(14.3.3)する。もしもそれが城壁都市【Walled City】ならば、14.4.3 を参照のこと。もしも戦力比が 1-2 未満になるならば、攻囲ダイスを振ることができない(STEP5 を飛ばす)。しかしながら、その場合でも要塞化スペースは依然として攻囲下【Under Siege】にある。

STEP5：2 個のダイスを振り、攻囲表【Siege Table】において、その戦力比の列の出目の欄で結果を参照する。その結果は直ちに適用される。

(14.3.3) カエサルに服従【Submit to Caesar】：

城塞化集落【Fortified Town】または城壁都市【Walled City】の内部にいるガリアの軍【Army】は戦闘【Battle】の結果(13.3)と同様にカエサルに服従しうる。ローマ・プレイヤーが 3 移動力【MP】を攻囲【Siege】のために消費した時点で服従するかどうかを調べる。守備隊【Garrison】の守備力は必ず 3-1 を算出する際に加算される。もしもガリアの軍【Army】が服従したならば、直ちに城塞化集落【Fortified Town】を除去し(または城壁都市【Walled City】を裏返し)、全ての部族駒【Tribe】を 1 ステップ減少させ、生き残った部族を服従部族ボックス【Submitted Tribe Box】に移す。傭兵駒【Mercenary】はその保持ボックス【Holding Box】に移す。

例：CU が内部にいない城塞化集落【Fortified Town】(ただし守備隊の 2 戦力がある)はローマの 6 戦闘力があれば服従【Submit】する。

重要：攻撃側【Atacker】は地域支援【Local Support】(13.2.2)の+2 を、その地域【Rrovince】や属州【Provincia】の支配をもっている、攻囲には受け

取れない。

(14.3.4) 制限：

- ・ 指揮官【Leader】の戦闘値【Battle Rating】、またはエリート・ユニット【Elite Unit】の振り直しは使用できない。
- ・ 1 回のカード・プレイでは、1 つの要塞化スペース【Fortified Locations】に対しては、2 回以上の攻囲【Siege】はできない。

(14.3.5) 攻囲ダイス修正【Siege Roll Modifier】：

攻囲表【Siege Table】でダイスを振る度に、以下の修正を受け取る：

- +1 もしもカエサル【Caesar】が攻囲【Siege】または征服【Subjugation】を行う場合、+1 が与えられなければならない。ローマ・プレイヤーはその出目をみて適用するかどうかを決められない。
- ? その要塞化スペース【Fortified Location】自身の修正値
- 2 Veneti 族の城塞化集落【Fortified Town】が Veneti 地域の港湾スペースにあり、かつローマが大西洋【Oceans Atlanticus】海域の海上優勢【Naval Supremacy】(17.2)をもっていない場合。

14.4 攻囲【Siege】の終了

(14.4.1) 失敗：攻囲【Siege】はその要塞化スペース【Fortified Location】の外部に敵の CU が存在しなくなったならば、終了する。その場合は蓄積されていた攻囲ポイント【Siege Point】も除去される。

(14.4.2) 成功：もしも合計の攻囲ポイント【Siege Point】が城壁都市【Walled City】または城塞化集落【Fortified Town】に対して 3 ポイントに達したならば、全ての内部の CU は除去される(部族駒【Tribe】は除去ボックス【Eliminated Box】に、傭兵駒【Mercenary】はその保持ボックス【Holding Box】に移される)。もしもその場所が城塞化集落【Fortified Town】ならば除去される(ローマの IM に交換されない)。もしもそのスペースが城壁都市【Walled City】ならば、それを自分の側の面に裏返す。

(14.4.3) 要塞化スペース【Fortified Locations】の降伏：もしもそのスペースでの攻囲【Siege】が 3-1 の戦力比【Odds】に達するか、攻囲表【Siege Table】の結果が"S"であったならば、防御側【Defender】がガリアであれば、それらはカエサルに服従【Submit to Caesar】(14.3.3)する。

もしもローマが防御側ならば、内部の CU は全て除去され、指揮官【Leader】は解任【Displaced】され、そこが城壁都市【Walled City】ならガリアの城壁都市になる。傭兵駒【Mercenary】はその保持ボックス【Holding Box】に戻される。

14.5 攻囲されている【Besieged】ことの効果

(14.5.1) 攻囲されている【Besieged】状態の定義：

戦略フェイズ【Strategy Phase】において、敵の軍【Army】(戦力【Battle Strength】に関わらず)がそのスペースにいる場合、城壁都市【Walled City】または城塞化集落【Fortified Town】は攻囲されているとみなす。攻囲ポイント【Siege Point】の有無や攻囲によるダイス振りには要求されない。

(14.5.2) 移動への影響：攻囲されている【Besieged】

(内部にいる) 指揮官【Leader】及び CU は、まず最初に外部にいる敵を攻撃(14.6.2)しなければならない。その場合の戦闘は通常通りに行われる。

(14.5.3) 攻囲【Siege】の増援【Reinforcement】及び補充【Replacement】への影響：新たに到着する CU は攻囲されている【Besieged】場所には配置できず、内部の CU へも補充できない。

(14.5.4) 補給における攻囲【Siege】の影響：要塞化スペース【Fortified Location】は、内部の CU に対し補給を提供する。

14.6 救援軍【Relief Army】と出撃【Sortie】

(14.6.1) 救援軍【Relief Army】：もしも手番プレイヤー【Phasing Player】が軍【Army】を、攻囲【Siege】中の敵の軍に移動させた場合、これを救援軍とよぶ。救援軍が攻撃を行う際に、手番プレイヤーは攻囲されている CU が出撃【Sortie】したものとして、戦力に数えてよい。

(14.6.2) 出撃【Sortie】：攻囲されている【Besieged】城壁都市【Walled City】または城塞化集落【Fortified Town】内部にいる CU 及び指揮官【Leader】は、その要塞化スペース【Fortified Space】を離れようとするのが戦闘【Battle】のきっかけとなる。これが出撃である。出撃は常に自発的なものであり、攻撃【Attack】を行ったり、救援軍【Relief Army】が存在する場合でも、共に闘うことは強制されない。

(14.6.3) 戦闘での損失【Battle Losses】：救援軍【Relief Army】と出撃した軍【Sortie Army】の損失の分配は、持ち主がルールに従って(13.6.3)、自由に行える。

(14.6.4) 退却【Retreat】と出撃【Sortie】：もしも戦闘【Battle】に敗北【Lost】した場合、出撃した CU は全て要塞化された内部に帰還しなければならない。救援軍【Relief Army】の指揮官【Leader】と CU は全て通常のルール通りに退却し、要塞化スペース内部には退却できない。

(14.6.5) 指揮官【Leader】と出撃【Sortie】：出撃が救援軍【Relief Army】と共に行われた場合、救援軍の指揮官が司令指揮官【Commanding Leader】となる。

14.7 砦スペース【Stronghold Space】



砦【Stronghold】は丘や森や湿地などにいる、大規模な集落や都市はないが、征服が困難であるような剽悍な独立部族を表している。

(14.7.1) 砦マーカー【Stronghold Marker】の機能：

- ・ 征服【Subjugation】を通じてのみ除去される(14.7)。
- ・ 孤立フェイズ【Isolation Phase】において、砦【Stronghold】に連絡線を引けるガリアの支配マーカーは孤立【Isolation】しない。

プレイ・ノート：CU と指揮官は、城塞化集落【Fortified Town】や城壁都市【Walled City】と異なり、砦【Stronghold】によって保護されない。

(14.7.2) 征服【**Subjugation**】：征服は攻囲【**Siege**】と同様のルールを使用するが、ただし戦力比は計算されない。ローマは常に 1.5-1 の戦力比の列を攻囲表【**Siege Table**】において使用し、2 攻囲ポイント【**Siege Point**】の蓄積または「S」の結果で除去される。ただし征服でダイスを振るには、最低でも 2 戦力【**Battle Strength**】が要求される。2 ポイント目の攻囲ポイントで砦は除去される。

15.0 補給【**Supply**】

15.1 目的

補給【**Supply**】は以下の状況で必要となる：

- ・ 各自軍補給フェイズ【**Friendly Supply Phase**】(7.4.2 及び 15.4)。
- ・ 増援フェイズ【**Reinforcement Phase**】(5.2 及び 5.3)。

15.2 補給源【**Supply Source**】

(15.2.1) ローマの補給線は以下のどちらかから引ける：

- ・ ローマ支配の城壁都市【**Walled City**】、または
- ・ 友軍支配下の地域【**Province**】内にあり、かつ他のもう一つの友軍支配下の **Province** に連絡できるローマの支配マーカー【**Control Marker**】(すなわち、複数の友軍支配地域間で連絡線を引ける場合、その連絡線の一端)。

デザイン・ノート：この場合には、ガリアの地域がカエサルに補給を供給しているとみなす。

(15.2.2) ガリアの補給線はガリアの砦【**Stronghold**】、城塞化集落【**Fortified Town**】、または自軍が支配するガリア【**Gaul**】の地域【**Rrovince**】内の支配マーカー【**Control Marker**】のいずれかから引ける。

15.3 補給線【**Supply Paths**】

(15.3.1) 補給線【**Supply Paths**】は無制限の長さで、隣接スペースから隣接スペースへ任意の種類の経路【**Path**】を通じて補給源【**Supply Source**】へと引くことができる。補給線は中立【**Neutral**】及び自軍支配下【**Friendly Control**】スペースを通じで引ける。

補給線は以下の場合には引けない：

- ・ 攻囲されていない【**unbesieged**】敵 CU の存在するスペース
- ・ 自軍の CU が存在しない、敵支配マーカー【**Control Marker**】または荒廃マーカー【**Devastation Marker**】の存在するスペース。



例：補給線は空のスペース (A)、自軍のスペース (B)、及び攻囲されていない【**unbesieged**】自軍 CU が存在する敵支配スペース (C) を通じて引ける。

(15.3.2) ローマ【**Rome**】への補給線：これは、アルプス【**Alps**】を越えて（ドミティア【**Domitia**】を経由して）補給線を引く場合、またはローマ支配の城壁都市【**Walled City**】へ引く場合である。これはローマの増援【**Reinforcement**】、補充【**Replacement**】(5.2)、及びカエサルの配置【**Placement of Caesar**】(5.3) において重要である。

15.4 補給フェイズ【**Supply Phase**】

(15.4.1) 手順：各プレイヤーは自軍の各補給フェイズ【**Friendly Supply Phase**】(7.4.2)において補給をチェックしなければならない。傭兵駒【**Mercenary**】（中小部族【**Minor Tribes**】及び民兵【**Militia Army**】を含む）が補給切れ【**Out of Supply**】ならば、除去され、自身の保持ボックス【**Holding Box**】に戻され、その他の CU は消耗【**Attrition**】の対象になる。

(15.4.2) 消耗【**Supply Attrition**】：もしも補給切れ【**Out of Supply**】のスタックが（傭兵駒【**Mercenary**】の除去後に）3 以上のステップがあるならば、そのスタックから（持ち主の選択で）1 個の CU が 1 ステップ・ロスをする。スタックが 1 または 2 ステップしかないならば、消耗は決して起こらない。

16.0 冬季フェイズ【Winter Phase】

16.1 帰還セグメント【Return Home Segment】

(16.1.1) 冬季が始まると、全ての攻囲【Siege】は終了し、全ての攻囲ポイント【Siege Point】も盤上から除去される。全ての要塞化スペース【Fortified Locations】はもはや攻囲下【Besieged】ではない。

(16.1.2) 全ての傭兵駒【Mercenary】（ローマ及びガリアの双方とも）、中小部族駒【Minor Tribe】、及び民兵駒【Militia】は、それぞれの保持ボックス【Holding Box】へ戻される。

(16.1.3) 全てのガリアの部族駒【Tribe】はその関連した城塞化集落【Fortified Town】へ帰還する。それらは経路をたどることなく、単にその場所へ移される。もしもその城塞化集落【Fortified Town】にローマのCUが存在しているならば、その部族駒はその城塞化集落の内部へ移される。（冬季には攻囲は解かれる）。

(16.1.4) ウェルキングトリクス【Vercingetorix】およびアンビオリクス【Amboiorix】が盤上にあるならば、ローマCUが存在していない地域【Rrovince】の、任意のガリアが支配しているスペースへ配置する。もしもそのようなスペースがないならば、その指揮官は除去される。

16.2 ローマの冬営セグメント【Roman Winter Segment】

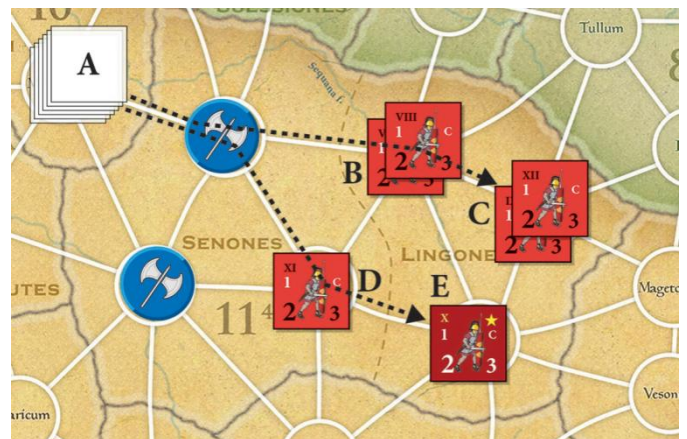
(16.2.1) 指揮官【Leader】の除去：ローマ・プレイヤーは全ての指揮官【Leader】を盤上から取り除く。

1. カエサル【Caesar】をローマ保持ボックス【Holding Box】へ移す。
2. 1人または双方の副将【Legate】をカップに戻す。もしも片方の副将を維持したいならば（5.4.2）、脇にどけておく。

(16.2.2) 冬営地【Winter Camp】への行進：全ての軍団【Legion】は3移動力【MPs】を使用できる。この移動では、ゲルマン独立部族駒【German

Independent Tribe】の存在するスペースを除き、どのスペース（ガリアの支配マーカー【Control Marker】や城塞化集落【Fortified Town】を含む）にも侵入できる。この移動は迎撃【Intercept】されない。この移動では、敵のIMの除去、攻囲【Siege】や征服【Subjugation】の実行は行えない。

（明確化：これらはガリアの戦力駒【CU】を通り抜けてもよく、ガリアの戦力駒の存在するスペースで移動を終了してもよい。（Sugambri や Britanni によるものを含む）迎撃、戦闘回避、攻囲、征服も行われない。ただし、これらのスペースで移動を終えたローマの戦力駒【CU】は消耗を受ける）



例：スペースAの6個軍団【Legion】がスペースB～Eで冬季を過ごす。ローマの政治フェイズ【Political Phase】の後に、それらの4つのスペースにローマのIMが配置できる。

(16.2.3) ローマの冬季消耗【Roman Winter Attrition】：冬季消耗はローマ軍団【Legion】がそのスペースの徴発レベル【Forage Level】（16.2.4）を超えてスタックしている場合にのみ消耗する。冬季消耗を受ける各軍団は、1ステップを失う。これによって軍団は除去されうる。

(16.2.4) 冬季徴発レベル【Winter Forage Level】：

- ・ 敵の支配スペース【Enemy-controlled space】において、安全に冬営できる軍団【Legion】はない。敵の支配スペースで冬営する全ての軍団は冬季消耗【Winter Attrition】を受ける。
- ・ 中立【Neutral】スペースにおいては、2個軍団

までが安全に冬営できる。それを超える全ての軍団が冬季消耗を受ける。

例：6 個のローマ軍団が中立スペースにいる。4 個の軍団が冬季消耗を受ける。

- ・ ローマの IM を含むスペースでは 4 個軍団までが安全に冬営できる。それを超える全ての軍団が冬季消耗を受ける。
- ・ 友軍支配下の城壁都市【Friendly-controlled Walled City】においては、全ての軍団が安全に冬営できる。

減少面の軍団【Reduced Legion】もこの目的においては、完全な 1 個軍団と数える。

16.3 孤立セグメント【Isolation Segment】

このフェイズ中には、ローマ・プレイヤーから先に、両プレイヤーは孤立している全ての IM（影響マーカー）を除去する。IM は以下のいずれかに距離無制限の連絡線を引けない場合に孤立【Isolated】する：

- ・ 友軍【Friendly】CU
- ・ 友軍砦【Stronghold】、城壁都市【Walled City】、城塞化集落【Fortified Town】
- ・ 海上優勢【Naval Supremacy】(17.2)を保持している海域【Sea Zone】にある友軍支配下の港湾スペース。

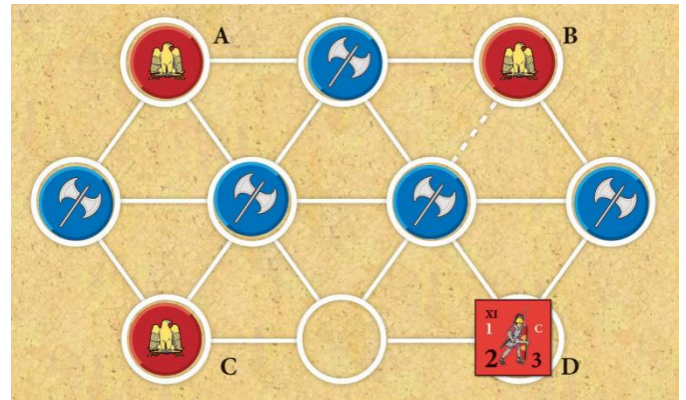
経路は（任意の種類）の経路【Path】を通じてスペースからスペースへたどっていく。その経路は敵の CU、（全ての種類）の敵の支配マーカー【Control Marker】、および荒廃マーカー【Devastation Marker】を通せない。自軍支配下のスペースまたは中立スペースのみを通せる。

連絡線を引く補給源となるスペース【Destination Space】は、自軍の非攻囲下【Unbeseiged】の駒【CU】があるならば、敵の支配マーカー【Enemy Control Marker】または荒廃マーカー【Devastation Marker】が存在してもよい。

ブリタニア【Britania】及びゲルマニア【Germania】のガリアの IM は孤立しない。

プレイ・ノート：このルールにおいては、ローマ・プレイヤーは常に *Sinus Gallicus* の制海権【Naval

Supremacy】 を持つものとする。



例：スペース A と B のローマの IM は孤立しているが、スペース C の IM はスペース D のローマ CU へ連絡線を引ける。

16.4 政治セグメント【Political Segment】

カエサル【Caesar】の行動はローマの元老院【Roman Senate】に執拗に監視されていた。その最優先の義務はアルプスの向こう側のガリア人【Transalpine Gaul】の統治であり、ガリアへの侵入は普遍的に承認されていたものではなかった。カエサルはローマの元老院を満足させ続け、批判を封じ込めておく必要があった。

(16.4.1) 手順：ローマ・プレイヤーは統治ポイント【Governance Point】を確定するために、ローマがケルティカ【Celtica】、ベルジカ【Belgica】、及びアクイタニア【Aquitania】で優勢【Dominance】または駐留【Presence】があるかどうかを判定する。そしてその合計から、ガリアの属州【Provincia】（Vocae、Allobroges、Narbonensis）への侵入【Incursion】によるポイントを差し引く。その合計の結果により、ローマ・プレイヤーが獲得する勝利得点【VP】が定まる。

（明確化：侵入【Incursion】についてはゲームにおいて定義していなかった。記された属州におけるエリアの支配をローマが失った場合に、16.4.3 に記されたように統治ポイントが差し引かれる）

(16.4.2) 優勢【Dominance】及び駐留【Presence】の定義：

- ・ ケルティカ【Celtica】とベルジカ【Belgica】の優勢【Dominance】：ローマ・プレイヤーがガリア・

プレイヤーより多くの地域【Province】を支配している場合。

- ・ アクイタニア【Aquitania】の優勢：ローマ・プレイヤーが Aquitania を支配している場合。
- ・ 地方【Region】または地域【Province】の駐留【Presence】：最低でも 1 つのスペースをその地方または地域で支配している場合。

例：もしも相手がケルティカで支配がないならば、1 つでも地域の支配があれば優勢となる。

(16.4.3) 統治ポイント【Governance Point】：統治ポイントは下記と盤上に表として記されている。

| ローマ【Roman】のガリア【Gaul】における優勢【Dominance】と駐留【Presence】 | | | |
|--|---------|------------|-------------|
| | Celtica | Belgica | Aquitania |
| 優勢【Dominance】 | 5 | 4 | 1 |
| 駐留【Presence】 | 2 | 2 | 1 |
| ガリア【Gallic】の属州【Provincia】における侵入【Incursion】 | | | |
| | Volcae | Allobroges | Narbonensis |
| ローマ支配下 にない場合 | -1 | -1 | -3 |

プレイ・ノート：Aquitania はローマが優勢であっても、駐留だけであっても、1 点のみである。これはこの地方がこの戦役では幕間劇に過ぎないからである。

(16.4.4) 勝利得点【VP】の獲得：統治ポイント【Governance Point】の合計でローマ・プレイヤーの獲得する VP が決定される：

- ・ 9～10=2VP 元老院はカエサル【Caesar】の戦果に有頂天となり、カエサルに何日も続く凱旋式を許可する。
- ・ 7～9=1VP 元老院は喜色を浮かべる。
- ・ 4～6=0VP 元老院は感銘を受けない。
- ・ 3 以下=ローマ・プレイヤーの敗北 ローマにおける陰謀で、カエサルはガリアでの戦役の継続が不可能となる。

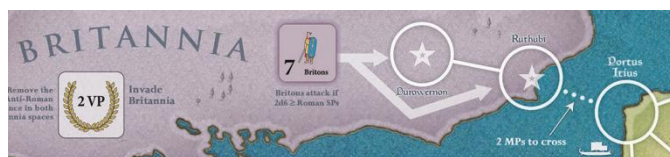
例：最初のターンの終了時に、ローマ・プレイヤーはケルティカ【Celtica】の優勢【Dominance】(+5) とベルジカ【Belgica】の駐留【Presence】(+2) とアクイタニア【Aquitania】の駐留(+1) を達成していた。ガリア・プレイヤーの支配マーカーがヴォルカエ【Volcae】にあったが、その属州【Provincia】はローマ・プレイヤーが支配【Control】している。そのため 8 統治ポイント【Governance Point】を獲得し、それは 1VP である。

(16.4.5) 政治セグメント【Political Segment】終了時に、自動勝利【Automatic Victory】とゲーム終了による勝利【End Game Victory】(19.1)の判定を行う。

16.5 冬季の終了

- ・ 全ての荒廃マーカー【Devastation Marker】を盤上から取り除く
- ・ ローマの軍団兵【Legion】が存在し、他の支配マーカー【Control Marker】がないスペースにローマの IM を配置する。
- ・ 消滅する約束【Fading Promise】(18.4)を解決する。

17.0 特別ルール【Special Rule】



17.1 ブリタニア【Britannia】とゲルマニア【Germannia】

(17.1.1) 移動制限：ローマの駒【Unit】のみがゲルマニア【Germannia】とブリタニア【Britannia】に侵入できる。独立ゲルマン部族駒【German Independent Tribe】は登場する時にはライン河【Rhine】を渡れるが、ゲルマニアには戻れない。

(17.1.2) イギリス海峡の渡海【The Oceanus Britannicus Channel Crossing】

移動消費【Movement Cost】：2 移動力【MPs】

障害【Hazard】：ローマ・プレイヤーは海上経路【Sea Paths】を渡る度に、海上嵐表【Storms at Sea Table】でダイスを振る。1～5の出目で何も起こらない。6の出目があると、軍【Army】は渡海を始めた港湾【Port】に戻され、2MPs は空費【Spent】させられ、移動はその場所から継続される。もしも十分な MP が残されていれば、その軍は再度渡海を行えるし、他の方向へ移動をしてもよい。

海上撤退【Retreat by Sea】：ローマの軍【Army】は海峡【Channel Crossing】を渡って退却できるが、追加の 1 ステップ・ロスを受ける。

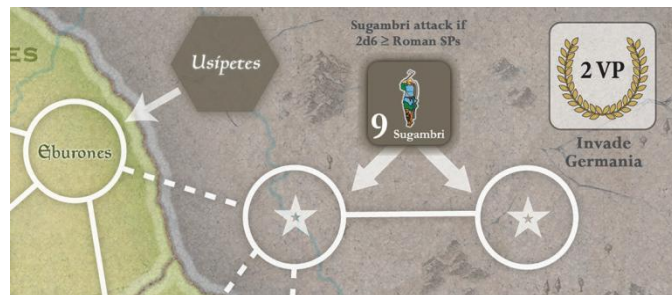
渡海攻撃【Attacking Across】：もしもガリア CU が Portis Itius スペースに存在しており、かつローマの軍【Army】がブリタニア【Britannia】から戻ってきて戦闘【Battle】が行われるならば、ローマ・プレイヤーはその戦闘結果表【Battle Table】で 1 列左にシフト【One Column shift left】させられる。

(17.1.3) 勝利条件【Victory Condition】：ローマ・プレイヤーはゲルマニア【Germannia】における 2 つのスペースのガリア支配マーカー【Control Marker】を除去または自軍のものに置き換えると、直ちに 2VPs を獲得する。ブリタニア【Britannia】における 2 つのガリア支配マーカーを除去または置き換えると、直ちに 2VPs を獲得する(つまり、両方で 4VPs である)。

デザイン・ノート：ゲルマニア【Germannia】とブリタニア【Britannia】の VP は、ローマにとって比較的未知の領域であった 2 つの地方の探索を通じてカエサルが得た栄誉を表している。

(17.1.4) スガンブリ族【Sugambri】とブリタンニ族【Britanni】：VP に関係する 2 つのゲルマニア【Germannia】のスペースのどちらかに侵入したならば、ローマ・プレイヤーはスガンブリ族【Sugambri】によって攻撃されうる。同様にブリタニア【Britannia】のどちらかのスペースに侵入すると、ブリタンニ族【Britanni】に攻撃されうる。これらの部族【Tribe】は駒になっておらず、そのために減少面になったり除去されず、それらのスペースに移動してきて支配する

こともない。ローマ・プレイヤーがそれらのスペースのどちらかに侵入したら、ローマ・プレイヤーは 2 個のダイスを振る。もしもその出目がローマ軍【Army】の戦力【Battle Strength】以上であると、その部族は攻撃してくる。



例：もしもローマの軍【Army】の戦力【Battle Strength】が 6 ならば、ダイスの出目が 6～12 ならその部族【Tribe】は攻撃してくる。もしもローマ軍の戦力が 13 以上ならば、攻撃される可能性はない。

(17.1.5) 部族との戦闘【Combat with the Tribe】：スガンブリ族【Sugambri】の戦力【Battle Strength】は 9、ブリタンニ族【Britanni】の戦力は 7 である。どちらの部族【Tribe】も振り直し権がないが、ローマは振り直し権を持つ。戦闘【Battle】は通常に行われるが、これらの部族は決してステップ・ロスも除去もされない。ローマの軍【Army】はそれらのスペースに入る度に仮に直前の戦闘でその部族を撃退していたとしても、再度攻撃されうる。もしもそのスペースにローマの移動していない CU やローマの IM が配置されているならば、チェックは行わない。これらの部族による攻撃は、もしも戦闘前のローマの戦力【Battle Strength】がその部族（7 または 9）に対して 2 倍以上ない限りは、移動を終了させる。

17.2 海域【Sea Zone】及び 海上優勢【Naval Supremacy】

(17.2.1) 海域【Sea Zone】：3 つの海域がある。ブリタニア海【Oceanus Briannicus】、大西洋【Oceanus Atlanticus】及びガリア湾【Sinus Gallicus】である。海域は海上優勢【Naval Supremacy】に対して重要である。



(12.7.2) 海上優勢【Naval Supremacy】

もしもローマ・プレイヤーがその海域でガリア・プレイヤーよりも多くの港湾【Port】を支配【Controlled】しているならば、ローマ・プレイヤーがその海域の海上優勢を獲得する。さもないと、ガリア・プレイヤーが海上優勢を持っている。Veneti の砦は2つの海域にまたがる港湾であることに注意すること。Sinus Gallicus では、常にローマ・プレイヤーが海上優勢を持っている。

(17.2.3) 恩恵：海上優勢は以下の恩恵を与える：

- ・ 孤立【Isolation】：IM は孤立セグメント【Isolation Segment】において、海上優勢【Naval Supremacy】を持つ海域の港湾【Port】へ連絡線をたどれれば除去されない。
- ・ ウェネティ族【Veneti】：攻囲【Siege】において、-2 ダイス修正【DRM】を無効にする（11.3.4）。

17.3 傭兵駒【Mercenary】



(17.3.1) 中小部族駒【Minor Tribe】、傭兵【Mercenary】及びゲルマン騎兵【German Calvary】

はイベント【Event】を通じて到着する。これらを総称して、傭兵駒とよぶ。
(明確化：全ての傭兵駒は任意のガリアの指揮官によって率いられてよい)

(17.3.2) 機能：

- ・ 移動【Movement】：もしも傭兵駒【Mercenary】が移動力を持っていないければ、それは固有指揮官【Intrinsic Leader】(9.4)を含む指揮官【Leader】に率いられることによってのみ、移動できる。
- ・ 指揮【Command】：傭兵駒は指揮官の指揮値【Command Rating】(9.3)に対して1個と数える。
- ・ 戦闘【Combat】：傭兵駒は他の全ての友軍 CU が減少面【Reduced】になっていない限り、ステップ・ロスの適用対象に選べない。
- ・ 消耗【Attrition】：傭兵駒は補給フェイズ【Supply Phase】(15.4)において補給切れ【Out of Supply】になっているならば、自身の保持ボックス【Holding Box】へ戻される。

(17.3.3) 年度末の解散：傭兵駒【Mercenary】は各自の保持ボックス【Holding Box】へ、各ターンの最後に戻される。

17.4 独立ゲルマン部族

【German Independent Tribe】

デザイン・ノート：この駒は紀元前 55 年にガリアへ移住してきた Usipetes 族及び tencteri 族を表す。



(17.4.1) 手順：ゲーム開始時には、この駒はその保持ボックス【Holding Box】内にある。これは「ゲルマン族の移住

【German Migration】」イベントによって活性化【Activate】される。このゲルマン部族【German Tribe】を活性化したプレイヤーが好きな方向へ自由に移動できる。そのプレイヤーは、この部族駒【Tribe】が移動を終了させたスペースに IM があれば、移動力【MP】の消費なしに取り除かなければならない。

(17.4.2) 制限：このゲルマン部族駒は城塞化集落【Fortified Town】または城壁都市【Walled City】のあるスペースへは移動できない。

(17.4.3) 機能：この部族駒【Tribe】は以下の機能がある：

- ・ 移動開始スペース：Usipetes、Ubii、または Suebi
- ・ 移動【Movement】：2枚の「ゲルマン民族の移住【German Migration】」が山札【Deck】に含まれており、それによってのみ移動される。
- ・ 戦闘【Combat】：両方のプレイヤーにとって敵【Enemy】である。ゲルマン部族駒は迎撃【Intercept】を行われた場合を除き、攻撃【Attack】が行えない。それを忘れないために、戦力【Battle Strength】は（ ）付きになっている。もしも攻撃された場合は、地域支援【Local Support】(13.2.2)は決して受け取れない。
- ・ 対応【Reaction】：プレイヤーはこの部族駒【Tribe】に対して迎撃【Interception】を行える。この部族駒は迎撃も戦闘回避も行えない。
- ・ 除去【Elimination】：2ステップを失うと、他の同様に除去【Remove】される。その場合、自身

の保持ボックス【Holding Box】へ完全戦力面【Full Strength】で戻す。もしも「ゲルマン民族の移住」イベントがプレイされれば、またゲームに復帰する。

- ・ 冬季【Winter】：冬季はこのゲルマン民族駒には効果が無い。そのままそのスペースに居続ける。

(17.4.4) 砦【Stronghold】上のゲルマン民族駒【German Tribe】：もしもゲルマン民族駒が砦上にいる場合、その間、そのスペースは（戦略フェイズ【Strategy Phase】及び孤立フェイズ【Isolation Phase】において）補給源【Supply Source】ではなくなる。

17.5 荒廃マーカー【Devastation Marker】



(17.5.1) 概要：ウェルキングゲトリクス【Vercingetorix】とイベント#22は荒廃マーカー【Devastation Marker】を配置できる。これらのマーカーは移動【Movement】や

戦闘【Combat】には影響を与えない。その影響は以下のみである：

- ・ 両プレイヤーに対して補給線【Supply Paths】を通さない。
- ・ IMの配置を妨げる
- ・ 荒廃マーカー【Devastation Marker】が配置された場合、もしもそのスペースにIMが置かれていたなら直ちに除去される。

荒廃マーカー【Devastation Marker】は砦【Stronghold】、城塞化集落【Fortified Town】、傭兵駒【Mercenary】、または敵のCUが存在するスペースには置けない。荒廃マーカーは各ターンの冬季フェイズ【Winter Phase】の終了時に取り除かれる。

(17.5.2) ウェルキングゲトリクス【Vercingetorix】による配置：各荒廃マーカー【Devastation Marker】は1アクション・ポイント【Action Point】の消費で配置される。ウェルキングゲトリクスを使う場合、荒廃マーカーは以下のように配置できる：

- ・ ローマのCUも支配マーカー【Control Marker】も存在しない、ウェルキングゲトリクスに隣接するいずれかのスペース。もしもガリアの支配マーカー

が存在するならば除去される。

- ・ ローマの城壁都市【Walled City】およびローマCUがなければ、ウェルキングゲトリクスがいるスペース。もしもIMが存在するならば除去される。

(17.5.3) イベント・カード【Event Card】#22による配置：ローマのCUおよびローマの支配マーカー【Control Marker】の存在しないガリア【Gaul】内のスペースに配置できる。

17.6 民兵駒【Militia Army】

デザイン・ノート：この駒はガリア【Gaul】を護るために召集されたガリア人を表す。どの部族にも過度に依存しない融通の利く自由民達である。これをカエサル【Caesar】は「必要とやけくその徴集」と呼んだ。



(17.6.1) 到着：この駒はイベント#41によって到着する。民兵駒【Militia】は攻囲されていない【unbesieged】城塞化

集落【Fortified Town】、またはケルティカ【Celtica】またはベルジカ【Belgica】にいる部族駒【Tribe】の場所に配置される。その配置された地方（Celtica または Belgica）によって、その色の面を使用する。

(17.6.2) 除去：冬季フェイズ【Winter Phase】に必ず除去される。1ステップを失った場合も除去される。傭兵駒【Mercenary】(17.3)と同様に、他の部族駒【Tribe】が全て減少面【Reduced】になっていない限りはステップ・ロスの対象にならない。除去されたら、自身の保持ボックス【Holding Box】に戻される。そのイベントが再びプレイされると、ゲームに復帰する。

(17.6.3) 民兵駒【Militia】の戦力【Battle Strength】：その戦闘力は、その地方でのガリア・プレイヤーが現在支配【Control】している地域【Province】の数である。現在の支配地域数が無くなっても、冬季フェイズ【Winter Phase】までは盤上に留まれる。

例：もしもガリア・プレイヤーがケルティカ【Celtica】で6地域を支配【Control】しているならば、民兵駒【Militia】の戦力【Battle Strength】は6である。

17.7 保持ボックス【Holding Box】の

CU のイベント【Event】

保持ボックスはイベントによってのみ登場する CU と傭兵駒【Mercenary】（アエドゥイ【Aedui】族、独立ゲルマン部族【Independent German Army】、傭兵駒【Mercenary】、など）を保持しておくために用いる。ゲーム開始時にそれらの駒は保持ボックスに配置される。

17.8 服従部族ボックス

【Submitted Tribe Box】

カエサルへ服従【Submitted to Caesar】した部族駒【Tribe】をこのボックスに置く。大規模蜂起【Major Uprising】(7.7)の際にここから出されうる。

17.9 除去部族ボックス

【Eliminated Tribe Box】

除去【Eliminate】された部族駒【Tribe】のために、このボックスが使われる。

17.10 軍保持ボックス【Army HoldingBox】

現在カエサル【Caesar】と共にいる軍団【Legion】と副将【Legate】を置くために使われる。

18.0 ガリア評議会ボックス

【Gallic Council Box】

18.1 目的

ガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】はガリア・プレイヤーの 2 個までの部族駒と 6 個までの影響マーカー【Influence Marker】を保持できる。

18.2 ボックスへの配置【Placing】

(18.2.1) 部族駒【Tribe】: 部族駒はガリア増援フェイズ【Gallic Reinforcement Phase】にのみ、ガリア・プレイヤーの選択肢としてガリア評議会ボックスに配置できる。盤上に配置する代わりにこのボックス内に配置できる。すでに 2 個の部族駒が配置されているならば、そのうちの 1 個を（通常の増援ルールに従って）代わりに盤上に配置する。もしもそのような部族駒を配置する場所がないならば、カエサルに服従

【Submit to Caesar】する。部族服従ボックス【Submitted Tribe Box】から出て来た部族駒は評議会ボックスに配置できない。

(18.2.2) 影響マーカー【Influence Marker】: IM は戦略フェイズ【Strategy Phase】中にアクション・ポイント【Action Point】を消費することによって配置する。1 アクション・ポイント毎に 1 個の IM をガリア評議会ボックスに置く。最大で 6 個までをボックス内に置ける。

18.3 ボックスからの取り出し

戦略フェイズ【Strategy Phase】中に、ガリア・プレイヤーは 1 個、複数個、または全てのガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】内の部族駒【Tribe】や IM を取りだし、盤上へ配置できる。これには、取り出す部族駒や IM の数に関わらず、1 アクション・ポイント【Action Point】の消費が必要である。各部族駒は城塞化集落【Fortified Town】と共に到着する。部族駒と IM は通常の配置ルール（5.1.2 及び 8.3.1）に従って配置される。

例：もしもガリア・プレイヤーが 6 個の IM をボックス内に保持している場合、1 アクション・ポイントで 6 個全てを配置させられる。

評議会ボックスから到着した部族駒は、ガリア・プレイヤーにアクション・ポイントが残っているならば、直ちにそれを消費して活性化【Activate】できる。

アルウェルニ【Arveni】族：この部族駒は第 5 ターンになるか、または 6 個の部族駒が除去されるまでは、評議会ボックスから離れられない(11.3.2)。

18.4 消滅する約束【Fading Promise】

冬季フェイズ【Winter Phase】終了時に、ガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】内の IM は半分（端数切り上げ）が失われる。

例：ガリア・プレイヤーが 5 個の IM をガリア評議会ボックス内に保持していると、3 個が失われる。

このルールでは、評議会ボックス内の部族駒【Tribe】には影響を与えない。

19.0 勝利条件

19.1 自動勝利【Automatic Victory】

(19.1.1) **ガリア自動勝利：政治フェイズ【Political Phase】**中に、もしもローマの統治【Governance】ポイントが3以下【3 or less】ならば、直ちにガリア・プレイヤーの勝利でおわる。

(19.1.2) **ローマ自動勝利：政治フェイズ【Political Phase】**に、盤上に城塞化集落【Fortified Town】が1個もなく、ローマ・プレイヤーがガリアの各地方で過半数【Majority】の地域（ケルティカ【Celtica】(7)、ベルジカ【Belgica】(5)、アクイタニア【Aquitania】(1)、及び属州ですべての地域（【Provincia】(3)）を支配【Control】していれば、直ちにローマ・プレイヤーの勝利で終わる。

19.2 ゲーム終了時の勝利【End Game Victory】

(19.2.1) **勝者の決め方：**もしも自動的勝利がなければ、ローマが12VPsを第6ターン終了時に獲得していれば勝利する。もしも12VPs未満ならば、ガリア・プレイヤーが勝利する。

(19.2.2) **勝利ポイント【VP】：**ローマ・プレイヤーは以下のようにVPを獲得する：

- ・ 1VP カエサルの峠【Caesar's Pass】を開通する (19.3)
- ・ 1VP 除去した部族駒【Tribe】4つ毎に(19.4)
- ・ 2VP ゲルマニア【Germania】への侵攻の成功 (17.1.3)
- ・ 2VP ブリタニア【Britannia】への侵攻の成功 (17.1.3)
- ・ 0~2VP 毎ターンのガリアの統治【Governance of Gaul】 (16.4)

19.3 カエサルの峠【Caesar's Pass】の開通

このVPは、ローマ・プレイヤーが(Allobroges内の)Octodurusの砦【Stronghold】を征服【Subjugation】した場合に与えられる。このVPは、砦が再びガリア支配【Gallic Control】になっても失われない。

19.4 除去部族駒【Tribe Eliminated】

ゲーム終了時にローマプレイヤーは、除去ボックス【Eliminated Box】内の4個の部族駒【Tribe】毎に1VPを獲得する（端数切り捨て）。征服ボックス【Submitted Tribe Box】内の部族からは獲得できない。2人のガリアの指揮官【Leader】、ウェルキンゲトリクス【Vercingetorix】とアンビオリクス【Amboiorix】も対象にならない。

例：もしもローマ・プレイヤーが11個の部族を除去していたならば、2VPを獲得する。



駒立てを使った指揮官駒【Stand-up Leaders】はプレイヤーの好みによって、小さな駒の代わりに使用できるように用意されている。

プレイのヒント

ローマ・プレイヤー

1. 圧倒的な戦力を持って入るが、毎年 3 個の部族を除去していくのは容易ではない。迅速に機動せねば、部族駒に支配を積み重ねられてしまうであろう。
2. 「Caesar's Pass」を開通させる場合以外は、砦を征服することで時を空費しないこと。
3. 3 年目か 4 年目にゲルマニアやブリタニアへの侵攻を計画すること。それまでに、ベルジカでいくつかの地域を根拠地とするために確保しておくべきである。
4. もしも 3 ステップ以上の損害を出し、緊急増援を使ったならば、属州から IM が失われることを忘れないこと。
5. 最初の年は、アクイタニアで足元を固め、Parisii と Carnutes の支配を獲得すること。
6. 2~4 個の IM を冬季フェイズ中に取り上げたい。ただし春になってのガリアからの攻撃に要注意のこと。

ガリア・プレイヤー

1. ローマ・プレイヤーを遅滞させ、嫌がらせするようにすること。もしもローマ・プレイヤーがゲルマニアへ向かったならば、IM で補給線を封鎖すること。
2. 可能なら、部族駒でローマの IM を除去させること。
3. 生き残り、第 4~6 ターンに大規模蜂起を行うように計画すること。大規模蜂起では征服されたガリア駒も戻ってくる（ただし、その関連地域が空いていなければならないが）。
4. ローマ・プレイヤーが優勢をセルティカで取るとを妨害するのは難しい。ベルジカで優勢を取られないようにしたい。
5. もしも増援の部族駒が配置できないならば、評議会ボックスにおくこと。もしもその部族のスペースが空いているならば、評議会ボックス内の部族を配置すること。
6. Gergovia が第 5 ターン開始時にローマ支配下ならばウェルキングトリクスをその近くのガリア支配のスペースに登場させ、ローマの IM を除去して評議会ボックスから Arveni 族駒を出すこと。

クレジット

ゲーム・デザイン : Mark Simonitch

ディヴェロッパー : Mitchell Land

VASSAL モジュール・サポート : Kevin Davidson

プレイテスト : John Boone, Joseph Vanden Borre,

Steve Carey, John Clarke, John Curran,

Christian Diedler, Chris Easter, Dave Knoyle,

Robert Champer, Jim Gutt, Tim Hall,

Jim Lauffenburger, Heiko Möller, Ralph Shelton,

Ken Tee, and John Zrimc.

アート・ディレクター : Mark Simonitch

箱装丁及びカード・イラスト : Paweł Kurowski

マップ・アート及びカード・デザイン : Chechu Nieto

マップ及びラテン語監修 : Justin Vorhis

駒アート : Dariusz Buraczewski and

Mark Simonitch

校正 : Mitchell Land, Steve Carey, Jeremy Harrison

プロデューサー : Tony Curtis, Rodger MacGowan,

Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

和訳 : YSGA 近藤友樹

和訳校正 : YSGA るつつ、鯨鮫 叔

※2020 年 12 月 3 日のエラッタ及び明確化を適用済み



広範なプレイの例

セット・アップ:

上記に掲げたのは3個のガリアの部族駒【Tribes】をランダムに引く前の、初期配置の状況である。

いくつかの注意をしておく:

1. ブリタニア【Britannia】とゲルマニア【Germania】を除き、ガリア・プレイヤーのIMは盤上に1個もない。
2. Arveni 族駒はガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】に置かれる。第5ターンか6個の部族駒の除去まではゲームに参加できない。
3. アエドゥイ【Aedui】族駒はイベントでプレイされるまで自身の保持ボックス【Holding Box】に置かれる。イベント・カード#43で到着する。
4. 6個の軍団【Legion】と、ランダムに引かれた副

将【Legate】はカエサル【Caesar】の軍保持ボックス【Army Holding Box】に置かれる。

5. ローマ・プレイヤーはケルティア【Celtia】に2個スペースの支配を持って始まる。

第1ターン

増援フェイズ【Reinforcement Phase】

ガリア・プレイヤーは、すでに盤上に置かれている3個の部族駒（Arveni、Sequani、Audei）以外をまとめて不透明なカップに入れ、ランダムに3個を引く。Carnute 族、Senones 族、Nervii 族を引いた。Senones 族はまさにカエサルが進んでくる経路上にあるので、その地域には配置せずに、ガリア評議会ボックスに入れた（部族は背きたいが、もっと良い好機を待っていることを表している）。他の2個の部族駒は城塞化



上記の図では、3 個の部族駒の配置と、各プレイヤーのそれぞれの最初のカード・プレイを示している。

集落【Fortified Town】と共に、それぞれの区域の砦【Stronghold】でないスペースに配置される。

ローマの増援と補充は第 1 ターンにはない。

戦略デッキ【Strategy Deck】を繰り、8 枚ずつ両プレイヤーが引く。

ガリア春季徴集【Gallic Spring Muster】

ガリア・プレイヤーは全ての自身の部族駒を 3 移動力【MPs】分まで移動できる。後にはこの方法で部族を結集して最初のカード・プレイでローマの弱体な軍団兵スタックを攻撃するのは良い方法であるが、現在はそのような目標がない。さらに部族駒は城塞化集落内

にいる方が安全である。ガリア・プレイヤーは春季徴集をパスした。

戦略フェイズ【The Strategic Phase】

「冬季戦役【Winter Campaign】」イベントをローマ・プレイヤーがプレイしない限り（そして現在は保有していない）、ガリア・プレイヤーが常に先攻である。

ガリアの第 1 カード・プレイ：ガリア・プレイヤーは「ローマの交易【Roman Trade】#19」を 2 アクション・ポイントのプレイに使用した。ローマ側のイベントなので、このカードをイベントとしてはプレイできない。2 アクション・ポイント【APs】で 2 個の影響マーカー【IM】を Leuci に配置した。このため、ローマ・

プレイヤーは容易にはベルジカ【Belgica】に影響を広げられなくなった。

ローマの第1カード・プレイ：ローマ・プレイヤーは「北極星のように動じず【Constant as the Northern Star】#2」をプレイする。ボーナス【Bonus】カード・イベントであるため、APの使用の前にイベントが先に適用される。このイベントはカエサルを活性化【Activate】させられる。ローマ・プレイヤーはカエサルを Carnutes の城塞化集落まで移動させる。Carnutes 族駒はカエサルが隣接スペースまできたならば迎撃【Interception】を試みられたが、戦力比が良くないので行わなかった。カエサルが集落スペースに入ると、ガリア・プレイヤーには3つの選択肢がある。戦闘【Battle】を受けて立つ、戦闘回避【Avoid Battle】を試みる、城壁の中に入る、のうち、3つ目選ばれた。カエサルは3MPをすでにここに来るまでに消費しているので、攻囲のダイス振りを行えない。移動をここで終了する。ここでのポイントは、この城塞化集落が被攻囲下【Under Siege】にあるということである。

それから、ローマ・プレイヤーは3APsをIMの配置に使用する。それぞれの配置は現在すでにあるIMの隣接（まさに今置いたIMを含む）か、ローマCUが存在していなければならない。1回のカード・プレイでCUや指揮官は1度しか移動させられないので、1APでカエサルを再び活性化することはできない。

ガリアの第2カード・プレイ：ガリア・プレイヤーはボーナス・カードの「長髪のカリア【Gaul of the Long Hair】#23」をプレイした。ボーナス・イベントでVolcae地方（下図参照）のローマIMを除去した。そして1APでそのスペースにガリアのIMを配置した。

（エラッタ：もう1APが使用できるが記述されていない）



「長髪のカリア」のカード・プレイで、ガリアのIMをVolcaeに配置した。

ローマの第2カード・プレイ：ローマ・プレイヤーはガリア側のイベントである「アレスシア【Alesia】#28」を2APsとしてプレイする。最初のAPをカエサルの活性化に使用し、3MPで攻囲ダイスを振る。結果を観るためには攻囲表【Siege Table】上の戦闘比【Odds】を立てなければならない。カエサルは12戦力【Strength Point】であり、Carnutes族は6（部族駒4+守備隊戦力2）である。そのため2-1の列が使われる。ローマのダイスの出目は6であるがカエサル攻囲の修正で+1されて7になる。結果は「1/2」の結果であった。カエサルは軍団の1つをステップ・ロスさせるが、2攻囲ポイント【Siege Point】がその集落に対して置かれた。

ローマ・プレイヤーは残りのAPをOarisii地域に配置した。これでParisii地域は支配した。



ローマの第2ラウンドとガリアの第3ラウンド

ガリアの第3カード・プレイ：ガリア・プレイヤーは

「ブリタニアとヒスパニアからの傭兵【Mercenaries from Britannia and Hispania】#26」をプレイする。1個の傭兵駒【Mercenary】を Nervi 族の場所に配置し、1APで Nervi 地域に1個配置する。これでこの地域にある5つのスペースのうち3つ、つまり過半数を支配しているので、この地域の支配をしていることになる。地域の支配によって、+2 地域支援【Local Supprt】修正をその地域内での野戦【Land Battle】で受け取る。もしも Nervii 族が野戦を受けて立てば、9 戦力(5+2+2)となる。



ローマの第3カード・プレイ：ローマ・プレイヤーは攻囲を終わらせたかった。必要なのは、後はたったの1攻囲ポイントなのである。そこで「人質【Hostage】#18」のボーナス・イベントをプレイした。ボーナスにより、Volcar のガリア IM を除去した。

最初の AP でカエサルを活性化させ、攻囲ダイスを振った。修正後の出目は11で、「S」（カエサルへ服従【Submitted to Caesar】）の結果が出た。Carnutes 族は降伏（カエサルへ服従）し、カエサルはこれを受け入れなければならない。Carnute 族駒は減少面【Reduced】に裏返され、服従部族駒ボックス【Submitted Tribe Box】に置かれる。城塞化集落は除去されるが、注意して欲しいのは、ローマの IM には変換されないということである。カエサルは残りの2MPs で Nervi 族へ向かって北上した。

（エラッタ：戦闘比の計算ミスで、実際は1.5:1であり、結果は「1/3」である）

2つ目の AP でローマの IM を「長髪のガリア人」イベントで除去させられた Volcae のスペースに配置し直した。

ガリアの第4カード・プレイ：ガリア・プレイヤーは2APs のローマ側のイベント・カードをプレイした。2個の IM をローマの影響がその方向へ膨れ上がるのを

妨げるために配置した。その長期的な狙いは、Burdigala のローマ IM を孤立させて除去させることである。



ガリアの第4ラウンド:2個のIMが境界に置かれた。

ローマの第4カード・プレイ：ローマ・プレイヤーは「ゲルマン族の移住【German Migration】#35」をプレイする。このボーナス・イベントはゲルマン部族駒【German Tribe】を登場させ、3MPで移動させられる。Subei の砦スペースから登場させ、Leuci 地域のガリア IM があるスペースに移動させてガリア IM を除去させる。1APでカエサルを活性化させて、Nervii への攻撃へ向かわせる。カエサルの軍の戦力は現在11（1ステップを攻囲で失っている）であり、Nervii 族は「」戦力である。ガリア・プレイヤーは安全に部族駒と傭兵駒を城壁内に退避させた。カエサルは3MPs を消費してそのスペースにたどりついた。またもや、攻囲のダイスをふるための MP が残されていない。空のスペースは補給線【Supply】を引けることに注意。カエサルは現在は補給下にある。とはいえ、それも長く続かないであろう。



ローマの第4ラウンドとガリアの第5ラウンド。

ガリアの第5カード・プレイ：ネルヴィ族が脅かされているために、ガリア・プレイヤーは「来た、見た、勝った【Veni Vidi Vici】#1」を3APsのためにプレイする。1APをSenones族駒をガリア評議会ボックスから取り出すために使用し、城塞化集落と共にその地域におく。この地域は2個の部族駒（Seneones族とLingones族）の区域を含んでおり、それは破線で分割されていて、2つの部族駒はそれぞれ自身の側に配置されなければならない。2つめのAPでSenenos族駒を活性化させ、2MPsを消費してローマのIMを除去する。最後のAPで、カエサル背後のBagacumスペースにIMを置き、その補給線を封鎖する。

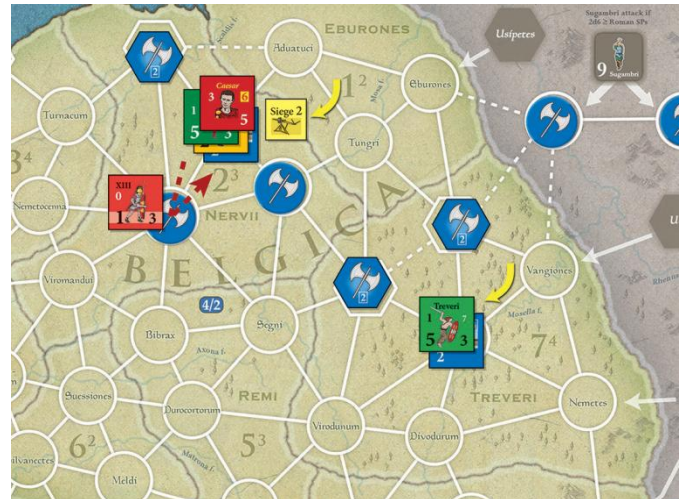
プレイ・ノート：ローマ・プレイヤーはSenenos族の来着を防ぐためには、単に3APsを使用して3つのSenenos族のスペースを支配してしまえばよかった。城塞化集落を配置するスペースがなければ、部族駒はプレイに登場できない。

ローマの第5カード・プレイ：直前のガリアのカード・プレイによって状況は大きく変わった。カエサルの軍がこのまま補給切れでカード・プレイを終了したならば、軍は1ステップ・ロスを受けてしまう。1ステップ・ロスだけならば、まだ受ける余裕があるものの、攻囲はどれだけ長く続くか分からない。ローマ・プレイヤーは2APのカードをプレイした。最初のAPでカエサルを活性化させ、減少面【Reduced】の軍団と共にBagacumへ移動させ、そこへ置き去りにした。残りは4MPsである。カエサルは攻囲中のスペースに戻り、3MPsで攻囲ダイスを全てのそこにあるCU（現在は10戦力）を使用して振った。1-1の列で9の出目（カエサルによる修正後の出目は10）がでた。結果は「-/2」であり、2攻囲ポイントが置かれ、損害はない。二つ目のAPでは、BagacumのガリアIMをローマIMの変換に使用した。友軍CUが存在するスペースではそのようなことができる。

プレイ・ノート：ローマ・プレイヤーはそのIMを補給線を通す目的だけならば、変換させる必要はない。補給線を通すだけならば、そのスペースにCUが存在

するだけでよい。

ガリアの第6カード・プレイ：「血と婚姻の紐帯【Ties of Blood and Marriage】#21」をプレイする。このイベントによってさらに1個の部族駒を追加で部族プール【Tribe Pool】からランダムに引き、Treveri族駒を獲得した。城塞化集落と共にその地域に配置する。



ローマ第5ラウンドとガリア第6ラウンド

ローマの第6カード・プレイ：ローマ・プレイヤーは1APのボーナス・カード「扇動と暴力の教唆【Incite through Sedition and Violence】#39」をプレイする。ボーナス・イベントでAquitaniaのガリアIMを1個除去する。この地域には両軍のIMが存在している。APをカエサルの攻囲に使用する。3MPを消費してダイスの出目は $4(+1)=5$ 、結果は「-/0」で攻囲ポイントを受け取れなかった。

ガリアの第7カード・プレイ：ガリア・プレイヤーは、「ベルジカ連合【Belgic Confederation】#5」を3APsのためにプレイする。全てのベルジカCUを3MPで移動させるイベントは行わない。なぜならば、ベルジカには2個の部族駒しか盤上になく、APsで使用した方がもっと得だからである。最初のAPでNervii地域に別のIMを配置し、支配を確かなものにした。2つ目のAPでTreveri地域にIMを配置し、その地域の支配（7つのスペース中4つにガリア支配マーカーが置かれている）を得た。最後のAPでTreveri族駒を活性化させ、カエサルを攻撃する。カエサルは隣接スペースがガリア支配でローマCUも含まれていない

めに迎撃ができない。Treveri 族駒が攻囲中のスペースに入ってくると、カエサルには戦闘を受けて立つか、戦闘回避をするかの選択肢がある。カエサルは戦いを受けた。



ローマの第6ラウンドとガリアの第7ラウンド

戦闘：ローマ・プレイヤーは「9-10」の列を戦闘結果表【CRT】で、ガリア・プレイヤーは「13-15」の列（被攻囲下のユニットも戦闘に参加する）を使用する。それぞれの司令指揮官【Commanding General】によって、振り直し回数が決められる。カエサルの戦闘値【Battle Rating】は3で、ガリアは1である。両プレイヤーは2個のダイスを振る。ローマは「4、4」の8で、ガリアは「2、3」の5である。「9-10」の列の8の出目は「2**」であり、「13-15」の列の5の出目は「2*」である。カエサルが現在のところ戦闘に勝っている。ガリア・プレイヤーが攻撃側【Attacker】なので、先に振り直し権を使う。自身の2の出目を振り直し6の出目が出た。6+2=8は「3*」である。戦いはガリア側優勢へと変わったが、ローマ・プレイヤーはいまや3個の振り直し権がある。ローマ・プレイヤーがガリア・プレイヤーにその振り直した6の出目をさらに振り直すように要求する。その結果はまたもや6であった。ローマ・プレイヤーはさらにその6を振り直させると、その結果は3であった。最後の振り直し権で自身の4の出目の一つを振り直し、5の出目が出た。カエサルが現在のところ勝っている。ガリア・プレイヤーはエリートの Nervii 族駒を最後の突撃をして、振り直しに使用し、自身の3の出目を振り直した。しかし運悪く結果は1であり、突撃は失敗し、Nervii

族駒は減少面になった。

戦闘の結果：ローマ・プレイヤーの出目により3ヒットが、ガリア・プレイヤーの出目により2ヒットが相手に与えられる。ローマは2ステップを失ったが、戦闘には勝ち、ガリアは3ステップを失って退却しなければならない。ガリア・プレイヤーは Treveri 属駒を減少面にし、1ステップしかない傭兵駒を除去させ、減少面の Nervii 属駒を除去させた。同時に Nervii の城塞化集落も除去される。Treveri 族駒は戦闘のためにやってきたスペースへ退却する。ローマ・プレイヤーは2個軍団を減少面にする。

ガリア・プレイヤーが恐慌状態に陥ったところで例を終えるが、しかしゲームはまだこれからである。2枚のカードしかローマの手札に残されていないために、Treveri 族と Senounes 族の両方に対処する十分な時間はなく、少なくとも片方の部族は生き残るであろう。

ローマ・プレイヤーは恐らくケルティカの方に戻り、このターンのローマからの補給線を確保する事になるだろう。減少面になっている軍団兵を補充【Replacement】する為には必要なことである。そして Senones/Ligones 地域は冬を過ごすには良き場所だ。ローマ・プレイヤーはケルティカの優勢【Dominance】とアクイタニアとベルジカの駐留【Presence】で1VPを獲得するのに十分であり、6年間の戦役の最初としては良いスタートである。

マーク・シモニッチ

索引

| | | | |
|-------------------------------------|------------|---|-----------|
| 3-1 以上 | 13.3.1 | 移動と城壁都市/城塞化集落 | 10.6 |
| アクション・ポイント【Action Point】 | 7.6 | 【Movement and Walled City/Fortified town】 | |
| 隣接【Adjacent】 | 2.2.3 | 海上優勢【Naval Supremacy】 | 17.2.2 |
| アエドゥイ【Aedui】族 | 11.3.1 | ネルウィイ【Nervii】族 | 11.3.3 |
| 軍保持ボックス【Army Holding Box】 | 17.10 | 拾上げと置捨て【Piking up and Dropping off】 | 10.5 |
| アルヴェルニ【Arveni】族 | 11.3.2 | Pictones 族と Santones 族 | 11.3.5 |
| 戦闘回避【Avoid Battle】 | 12.2 | 支配マーカの配置と除去 | 8.3 |
| 戦力【Battle Strength】 | 13.2 | 【Placeing and Removing Control Marker】 | |
| 戦闘結果表【Battle Table】 | 13.4 | 政治セグメント【Political Segement】 | 16.4 |
| 被攻囲下の影響【Besieged Effect】 | 14.5 | 駐留【Presence】 | 16.4.2 |
| ボーナス・イベント【Bonus Event】 | 7.5.3 | 属州ボーナス【Provincia Bonus】 | 13.2.3 |
| ブリタニア【Britania】 | 17.1 | 追跡【Pursuit】 | 12.2.3 |
| カエサル【Caesar】 | 5.3 | ランク【Rank】 | 9.2 |
| 指揮値【Command Rating】 | 9.3 | 反応移動【Reaction Movement】 | 12.0 |
| 司令指揮官【Commanding Leader】 | 9.1 | 地方【Region】 | 2.2.1 |
| 移動継続【Continue Moving】 | 13.8 | ローマの増援【Reinforcement, Roman】 | 5.2.3 |
| 支配【Control】 | 8.0 | 救援軍【Relief Army】 | 14.6.1 |
| 地域の支配【Control of Province】 | 8.2.2 | IM の除去【Removing Influence Marker】 | 8.3.3 |
| スペースの支配【Control of Space】 | 8.2.1 | 補充【Replacement】 | 5.2.1 |
| IM の変換【Converting Influence Marker】 | 8.3.2 | 振り直し権【Reroll】 | 13.5 |
| 荒廃マーカ【Devastation】 | 17.5 | 切り直し【Reshuffle】 | 7.2 |
| 優勢【Dominance】 | 16.4.2 | 退却【Retreat】 | 13.7 |
| 除去部族ボックス【Eliminated Tribe Box】 | 17.9 | 帰還セグメント【Return Home Segemnt】 | 16.1 |
| エリート駒【Elite Unit】 | 13.5.3 | ローマ冬営セグメント【Roman Winter Segment】 | 16.2 |
| 緊急補充【Emergency Replacement】 | 5.2.2 | 海域【Sea Zone】 | 17.25 |
| イベント【Event】 | 7.5.2 | セノネス族とリンゴネス族と | 11.3.6 |
| 消滅する約束【Fading Promise】 | 18.4 | 【Senones & Lingones】 | |
| 要塞化スペース【Fortified Location】 | 14.1 | 攻囲【Siege】 | 14.3 |
| 城塞化集落【Fortified Town】 | 11.2 | 出撃【Sortie】 | 14.6.2 |
| ガリア評議会ボックス【Gallic Council Box】 | 18.0 | 特殊な部族駒【Special Tribe】 | 11.3 |
| ガリア指揮官【Gallic Leader】 | 9.5 | ガリア春季徴集【Gallic Spring Muster】 | 6.0 |
| ガリア特殊アクション【Gallic Special Action】 | 7.7.3 | スタック制限【Stacking Limit】 | 10.1 |
| 砦【Gallic Stronghold】 | 14.7 | ステップ・ロス【Step Loss】 | 13.6 |
| 守備隊【Garrison】 | 14.2 | 戦略フェイズ【Strategy Phase, the】 | 7.0 |
| ガリア【Gaul】 | 2.2.4 | 戦略ラウンド【Strategy phase round】 | 7.4 |
| ゲルマン部族駒【German Independent Tribe】 | 17.4 | 砦スペース【Stronghold Space】 | 14.7 |
| ゲルマニア【Germania】 | 2.2.5,17.1 | 征服【Subjugation】 | 14.7.2 |
| 統治ポイント【Governance Point】 | 16.4.3 | 服従部族ボックス【Submitted Tribe Box】 | 17.8 |
| 影響マーカ【IM】【Influence Marker】 | 8.3 | カエサルへ服従【Submitting to Caesar】 | 13.3,14.3 |
| 迎撃【Interception】 | 12.1 | 補給消耗【Supply Attrition】 | 15.4.2 |
| 固有リーダー【Intrinsic Leader】 | 9.4 | 補給線【Supply Path】 | 15.3 |
| 孤立セグメント【Isolation Segment】 | 16.3 | 補給フェイズ【Supply Phase】 | 15.4 |
| リーダー解任【Leader Displacement】 | 9.6 | 補給源【Supply Source】 | 15.2 |
| 副将【Legate】 | 5.4 | 奇襲カード【Surprise Card】 | 7.5.4 |
| 軍団兵の規律【Legionary Discipline】 | 13.5.4 | 部族駒【Tribe】 | 11.0 |
| 地域支援【Local Support】 | 13.2.2 | Veneti 族 | 11.3.4 |
| 冬営地への行進【March to Winter Camp】 | 16.2.2 | 勝利得点（VP）【Victory Point】 | 16.4.4 |
| 傭兵駒【Mercenary】 | 17.3 | 城壁都市【Walled City】 | 14.1 |
| 民兵【Militia】 | 17.6 | 先手番【Who Goes First】 | 7.3 |
| 移動【Movement】 | 10.0-10.3 | 冬季フェイズ【Winter Phase】 | 16.0 |