

PELOPONNESIAN WAR

戦闘後移動表 [Post-Combat Movement Table]

作戦と戦闘の両フェイズの帰還セグメント中、帰還ボックス内のユニット（指導者ではない）は、下の表の優先度を基準にマップ上へ再配置される（指導者は、ターンの終了まで留まる [9.4]）。表は、新たに生産されたユニットの配置のためにも使用される [8.2]。

手順

帰還ボックス内の SPs をユニット・タイプ（重装歩兵、騎兵、海上）と国籍（アテナイ、アテナイ連合、スパルタ、スパルタ連合）の両方によって離隔する。配備先コラム内の優先度（最上部が最高優先度、最低部が最低優先度）を基準に、SPs を指定されたスペース内に置く。

もしも連立中立国が活性状態であると、自動的に最高の優先度を取る。

優先度を満たせないとき（しばしば占領や叛乱のため）はいつでも、次の優先度に進む。もしもそれがその SP タイプと国籍について最終又は唯一の優先度であると、それらの SPs をその友軍本国スペース内に置く。ただし、もしも優先度がその SPs を2つのスペース間で 50%–50%を基準に分割するよう指示し、それらのスペースの1つが占領されているか叛乱状態であると、これら SPs の全てを他方のスペース内に置く。

SP タイプ	SP 国籍	配備先 (優先度)	活性中立国 (アルゴス、シュラクサイ、マケドニア、ペルシャ)
重装歩兵	アテナイ	Athens	
	アテナイ連合	1 を Amphipolis へ 2 を Larisa へ 残りの 50%を各 Corcyra と Chios へ	もしもアルゴスがアテナイ連合であると、最初の SP が Amphipolis へ送られた後に、4 連合 SPs が Argos へ送られる。残りの SPs は、通常に割当てられる。もしも Chios が占領されるか又は叛乱状態であると、指定された SPs は代わりに Samos へ行く [6.9 を参照]。
	スパルタ	Sparta	
	スパルタ連合	50% を 各 Corinth と Thebes へ	もしもシュラクサイがスパルタ連合であると、2 が存在するまでそこに SPs を置く。残りの SPs は、通常に割当てられる。
騎 兵	アテナイ	Athens	
	アテナイ連合	Larisa	もしもマケドニアがアテナイ連合であると、2 が存在するまで Pela に SPs を置く。残りの SPs は、通常に割当てられる。
	スパルタ	Sparta	
	スパルタ連合	Thebes	もしもペルシャがスパルタ連合であると、3 が存在するまで Sardis に SPs を置く。次いで、通常の優先度に従って残りの SPs を置く。もしもマケドニアと／シュラクサイのどちらかがスパルタ連合であると、それぞれ2 が存在するまで SPs を置く。残りの SPs は、通常に割当てられる。
海 上	アテナイ	Piraeus	
	アテナイ連合	50%を各 Corcyra と Chios へ	もしも Chios が占領されるか又は叛乱状態であると、その SPs は代わりに Samos へ行く [6.9 を参照]。もしも全ての位置が不可能であれば、代わりに Piraeus へ行き、さもなければ全 SPs が除去される。
	スパルタ	Gythium	もしも Gythium がアテナイ支配下であると、代わりにこれらを Corinth へ置く。もしも Corinth もアテナイ支配下であると、SPs は除去される。
	スパルタ連合	Corinth	もしもシュラクサイがスパルタ連合であると、2 が存在するまでそこに SPs を置く。残りの SPs は、通常に割り当てられる。もしも両位置が不可能であれば、Gythium へ行き、さもなければ SPs は除去される。

PELOPONNESIAN WAR

イベント表

サイの目	イベントの説明	イベントの影響
2	銀鉱発掘	サイの目： 1～3＝スパルタが鉱山を発見して 400 タレントを獲得する。 4～6＝アテナイが鉱山を発見して 400 タレントを獲得する。
3	アテナイの寡頭制叛乱—アテナイが負の SCI を持ち、Alcibiades が現在スパルタ又はペルシャと共にいるのでない限り、このイベントは無視する。このイベントは、ゲーム毎に一度のみ発生し得る。	アテナイの敵愾心を 2 だけ減少させ、その国庫に 100 タレントを加える（政府の大幅な削減は、民衆が使用可能な財源の増加へ導くのを静める）。エイスフォア [8.1.5] は、このターンに使用できない。次いで、下記のイベント#8 を使用して、叛乱について 2 回サイを振る。
4	トラキアのシタルケス王が陣営を変更する	Abdera と Maroneia のスペースが陣営を変更する。これらスペース内の SPs を、新たな連合を反映する連合 SPs に置き換える。これらスペース内の非連合 SPs を、その本国スペースへ戻す。スパルタ連合を示すため、2 つのスペース間に叛乱マーカーを置き、再びアテナイと連合するときにそれを取り去る。
5	ペルシャの参戦—以下の場合でない限り、このイベントは無視する。： ・ターン 5 以降で、しかも ・スパルタの敵愾心が 6 以上で、しかも ・Alcibiades が現在スパルタ又はペルシャと共にいる。 このイベントは、ゲーム毎に一度のみ発生できる。	スパルタは、各管理フェイズに追加の 500 タレントを受け取る（ペルシャの王位候補者 Amorges が叛乱状態）。もしもスパルタがのちに Iasus スペースを占領したら、3 スパルタ連合騎兵 SP を Sardis 内に置き、スパルタは各管理フェイズに追加の 500 タレントの受取りを開始する（合計 1000）。
6	アテナイの疫病、ペリクレスが倒れる—スパルタ部隊が前のターンに Athens、Piraeus、Panactum、Decelia スペースの 1 つ以上を占めない限り、このイベントは無視する。 このイベントは、ゲーム毎に一度のみ発生できる。	Athens と Piraeus 内の全アテナイ重装歩兵 SPs の 1/3（端数切上げ）を除去する。アテナイは、マップ上の全アテナイ海上 SPs の合計建造コストの 1/4（端数切上げ）に相当するタレントを失う（新たな乗組員を募集するために消費された）。ゲームから Pericles を永久に取り去る。アテナイ連合 SPs は、このターンに Athens 又は Piraeus に進入できない。
7	臨時指導者—このイベントが発生する最初のとき、Alcibiades は宗教関連の行動を訴えられてスパルタへ旅する。次いで、彼はスパルタ王の妻と共に眠っているところを捕らえられて処刑を命じられたとき、ペルシャ陣営に鞍替えする。次いで、再びアテナイの指導者となり、進んで亡命する。	1. このイベントが発生する最初のとき、Alcibiades は陣営を変更する。：彼のカウンターを Sparta スペース内に置き、後の各スパルタ戦略のサイ振りに 1 を加える。 2. このイベントが発生する 2 回目のとき、彼のカウンターを Sardis スペース内に置き、スパルタの戦略サイ振りに 1 を加えることを継続する。Sardis の占領はこの修正に影響を与えず、Alcibiades も除去されない。 3. 3 回目にこのイベントが発生するとき、そのカウンターを Athens 内に置き、再び彼はアテナイの指導者になる。 4. 4 回目にこのイベントが発生するとき、ゲームから Alcibiades を永久に取り去り、このイベントはもはや発生しない。
8	デロス同盟内の寡頭制叛乱—寡頭制の支配者たちは、デロス同盟からその都市国家を離反させてデーモス勢力の破壊を計画した。	2 つのサイを振り、それらを合計する。もしも結果のスペースがすでに叛乱状態又は友軍部隊によって占められると、再びサイを振り、以前に行われた各サイ振りについて 1 を加える。さもなければ、そこに叛乱マーカーを置く。 2 : Cnidus 3 : Naxos 4 : Byzantium 5 : Chalcis 6 : Ephesus 7 : Mytilene 8 : Olynthus 9 : Miletus 10 : Camirus 11 : Lampacus 12 : Amphipolis 叛乱マーカーが上記スペースの 1 つに置かれるとき、各隣接スペースについてサイを 1 つ振り、6 の目でやはり叛乱を起こす。
9	マケドニアのペルディッカス王が陣営を変更する	Pela と Macedon のスペースは、陣営を変更する。これらスペース内の SPs を、新たな連合を反映する連合 SPs に置き換える。これらスペース内の非連合 SPs を、その本国スペースへ戻す。
10	中立勢力—ケルキラでの内戦勃発、アルゴス又はシュラクサイの参戦、ケルキアの中立化。	ターン 1～3 : Corcyra スペース内の SPs は、このターンの作戦に参加できない。 ターン 4～6 : 4 アテナイ連合重装歩兵 SPs を Argos 内に置き、ゲームの残りについてアルゴスはアテナイ連合になる。 ターン 7～8 : もしもシュラクサイが未だ参戦していなければ、2 スパルタ連合重装歩兵 SPs、2 連合騎兵 SPs、2 連合海上 SPs を Syracuse 内に置き、ゲームの残りについてシュラクサイはスパルタ連合になる。 ターン 9～10 : ゲームから Corcyra 内の全連合 SPs を取り去り、その全アテナイ SPs を Athens へ移転させる。Corcyra はもはやアテナイ連合スペースではない。
11	指導者の死—神々がその最も価値ある創造物をオリンポスへ呼び戻す。	このターンの各戦闘で、もしもある陣営が存在する指導者を持ち、修正前の戦闘のサイの目が 1～3 であると、その指導者は死亡してゲームから永久に取り去られる。どちらの陣営も、ゲーム毎にこの方法で 3 人を超える指導者を失うことができない。例外 : Alcibiades と Pericles はこのイベントについて免疫だが、もしも Pericles が疫病（イベント#6）で死亡すると、彼の死はゲーム毎の 3 の限度に対してカウントする。
12	事象—ルナ・エクリプス（月食）又は地震が、神々を宥めるために全ての作戦は一時的に停止させる。	サイを 1 つ振る : 1～3＝ルナ・エクリプスがアテナイに影響する。：4～6＝地震がスパルタに影響する。影響する陣営は、このターンに 2 作戦を超えて実施できない。もしも地震が起きて Alcibiades が Sparta にいると、イベント#7（2 回目の発生）も誘発される。（史実では Alcibiades が Agis 王の妻 Temea と彼女の寝室で一緒に寝ている現場から地震で逃げたために発覚した。）

これは、一定の重要手順の簡潔なサマリーをあらわす。より詳細なルールに取って代わるものではない。

ゲーム・ターンのシーケンス

各ターンは、以下のシーケンスに厳密に従ってプレイされる。

政策フェイズ [3.0] (最初のターンに実施しない)

- 陣営判定セグメント [3.1]
- イベント・セグメント [3.2]
- デロス同盟叛乱セグメント [3.3]
- 指導者選択セグメント [3.4]

戦略計画フェイズ [4.0] (最初のターンに実施しない)

- 単独各判定セグメント [4.1]
- 信頼度リセット・セグメント [4.2]

作戦フェイズ [5.0]

- プレイヤー陣営初期作戦セグメント [5.1]
- 非プレイヤー陣営初期作戦セグメント [5.2]
- 継続作戦セグメント [5.3]
- 帰還セグメント [5.4]

戦闘フェイズ [6.0]

- 攻囲判定セグメント [6.1]
- 戦闘開始解決セグメント [6.2]
- 攻囲解決セグメント [6.3]
- 帰還セグメント [6.4]

叛乱フェイズ [7.0]

- 継続叛乱セグメント [7.1]
- 叛乱拡大セグメント [7.2]
- ヘロット叛乱セグメント [7.3]

管理フェイズ [8.0]

- 収入徴集セグメント [8.1]
- ユニット生産セグメント [8.2]

休戦&降伏フェイズ [9.0]

- 敵意調整セグメント [9.1]
- 降伏判定セグメント [9.2]
- 休戦判定セグメント [9.3]
- ターンの終了セグメント [9.4]

作戦コスト [5.1.5]

各陸上 SP を活性化させるために 200 タレント、各海上 SP が 400 タレントかかる。

例外：スパルタ重装歩兵とスパルタ騎兵の SPs (スパルタ連合ではない) は、常に活性化するために 0 タレントがかかる。

パス [5.3.2]

継続作戦セグメント中、プレイヤー陣営としてのあなたは、別の作戦を実施する代わりにパスする選択肢を常に持つ。以下の場合、どちらの陣営もパスしなければならない：

- 修正後の神龍のサイの目が「6+」。
- 引き容器内に使用可能な指導者がいない。
- 使用可能な非活性化ユニットが不十分。これは、非プレイヤー陣営の初期作戦中にも発生し得る。
- ユニットの活性化に使用可能な財源の不足。
- 作戦のための消費がアテナイ緊急財源ルール [8.1.6] を破る。
- いったんある陣営がシブスしたら、そのターンに更なる作戦実施不可。

荒廃 [5.8]

遠征隊が目標に向かって移動中 (集結スペースに向かってではなく) に敵支配下スペースへ進入するときはいつでも、以下でない限り、そのスペース内に荒廃マーカーを置く。：

- 敵部隊によって占められている。又は
- そのスペース内に成功した迎撃が行われた。

影響ゾーン (ZOI)

各部隊は、そのユニット構成に依存して、1つ以上のスペース内に ZOI を及ぼす (全て蓄積する)。

重装歩兵 (のみ)：それ自体のスペース

もしも騎兵が存在すると：それ自体のスペースと、陸上又は統合 LOC で連結した各隣接スペース。

もしも海上が存在すると：それ自体のスペースと、連続した 2 海上と / 統合 LOCs 以内の各スペース。

迎撃 [5.6]

迎撃は、遠征隊が敵部隊の ZOI に進入するとき、両陣営について強制的。試みるため、サイを 1 つ振る。

1～3：迎撃は失敗。

4～6：迎撃は成功。一小競合を実施する。

小競合 [5.7]

各陣営は、サイを 1 つ振る。：もしも結果が「1」であると、その陣営の参加 1 SP を除去する。：

もしも遠征隊が沿岸又は陸上のスペースを占めると、損失は可能であれば重装歩兵ユニットから出さねばならず、次点は騎兵ユニット、次点は海上ユニット。

もしも遠征隊が島嶼のスペースを占めると、損失は可能であれば海上ユニットから出さねばならず、次点は騎兵ユニット、次点は重装歩兵ユニット。

戦闘のチェッカーもしも以下のいずれかが適用されると、小競合は戦闘 [6.2] の結果になる。：

両方の小競合のサイの目合計が 11 以上の結果。又は

スペースが陸上又は沿岸で、参加している陸上 SPs (両陣営に属している) の総合計が 8 以上で、少なくともその半分の SPs が迎撃している陣営に属す。又は

スペースが島嶼又は沿岸で、参加している海上 SPs (両陣営に属している) の総合計が 8 以上で、少なくともその半分の SPs が迎撃している陣営に属す。

海上戦闘の解決 [6.2.3]

各陣営はサイを 1 つ振り、それぞれ以下のごとく修正する (全て蓄積する)。

+2 少なくとも半分がアテナイ海上 SPs (連合でない) から構成された陣営へ。

+x より多くの海上 SPs を持つ陣営へ。x はその差に相当する。

+x 各陣営へ。x はその指導者の戦術値に相当する。もしも一方の陣営に複数の指導者が存在すると、低い戦術値を使用する。

修正後により高いサイの目を持つ陣営が勝利する [6.2.3.1]。同点の場合、最高の正の数 (ゼロではない) 戦術値を持つ陣営が勝利する。もしもそれでも同点であると、戦闘は引分け [6.2.3.2]。勝者に影響はない。敗者は、以下に相当する数の海上 SPs を除去しなければならない。：

修正後のサイの目の差。又は
勝利陣営の海上 SPs の数。

どちらか少ない方。

統合戦闘についてのチェッカーもしも海上戦闘の勝者が敗者の重装歩兵 SPs 以上に相当する数の重装歩兵 SPs を持つと (最低 1)、両者の生き残っている部隊は直ちに陸上戦闘を実施する [6.2.4]。さもなければ：

敗北した陣営に属している、生き残りの全 SPs (陸上と海上) と指導者は、帰還ボックス内に置かれる。

勝者の SCI を 1 だけ増加させる。

勝者が少なくとも敗者よりも 3 多い海上 SPs で開始していない限り、敗者の SCI を 1 だけ減少させる。

PELOPONNESIAN WAR

プレイヤー補助サマリー

陸上戦闘の解決 [6.2.4]

各陣営はサイを1つ振り、それぞれ以下のごとく修正する（全て蓄積する）。：

+2 もしも **Sparta** 内で戦闘が発生していると、スパルタのサイの目に。

+2 少なくとも半分がスパルタ（連合ではない）重装歩兵 SPs から構成されると、スパルタ陣営に。

+1 他方よりも多くの騎兵 SPs を持つ陣営に。

+X 最も多くの重装歩兵 SPs を持つ陣営に。X はその差に相当する。

+X 各陣営に。Xはその指導者の戦術値。もしもある陣営に複数の指導者が存在すると、最低の戦術値を使用する。

修正後のより高いサイの目が勝利する [6.2.4.1]。同点であると、最高の正の数（ゼロではない）の戦術値を持つ陣営が勝利する。もしもそれでも同点であると、戦闘は引分け [6.2.4.2]。勝者に影響はない。敗者は、以下に相当する数の陸上SPsを除去しなければならない。：

修正後のサイの目の差。又は
勝利陣営の重装歩兵 SPs の数、

どちらか少ない方。[6.6 人質も参照]

敗者が騎兵 SPs の数で勝利陣営を超過して持つと、各騎兵 SP 毎にこれらの損失を1ずつ、最低で1損失まで減少させる。次いで：

敗北した陣営に所属する、生き残りの全 SPs（陸上と海上）と指導者は、帰還ボックス内に置かれる。

勝者の SCI を1だけ増加させる。

勝者が敗者よりも少なくとも3多い重装歩兵 SPs を持って戦闘を開始していない限り、敗者の SCI を1だけ減少させる。

無効戦闘の解決 [6.2.2]

もしも相手側のユニットが異なるスペースを占めると、両陣営は更なる影響なしでその場に留まる。

もしも相手側陣営が同じ中立スペースを占めると、その全海上 SPs を帰還ボックスへ取り去る。

もしも同じ非中立スペース内で、軍が非軍部隊に対すると、軍を帰還ボックスへ取り去る。

もしも同じ非中立スペース内で、両陣営の軍が軍に対すると、そのスペースの敵である軍を帰還ボックスへ取り去る。

攻囲の解決 [6.3]

被攻囲側の特典—もしも被攻囲下部隊が攻囲している軍よりも多くの海上 SPs を持つと、攻囲は自動的に失敗する。：

攻囲している軍を帰還ボックスへ取り去り、次いで攻囲マーカーを荒廃マーカーに置き換え、次いで攻囲している陣営の SCI を1だけ（非プレイヤー）又は2（プレイヤー）だけ減少させる。

攻囲側の特典—もしも攻囲している軍が被攻囲下部隊以上の数の海上 SPs を持つと、サイを1つ振り、攻囲している指導者の戦術値を加え、もしも攻囲下スペースが Syracuse であると2を差し引く。：

1～3：攻囲は失敗する。：

攻囲している軍を帰還ボックスへ取り去り、次いで攻囲マーカーを荒廃マーカーに置き換え、次いで攻囲している陣営の SCI を1（非プレイヤー）又は2（プレイヤー）だけ減少させる。

4～6：攻囲は成功する。：

被攻囲下部隊を除去する。次いで

攻囲マーカーを荒廃マーカーと置き換え、次いで

要塞が中立又は叛乱状態でなかった限り、被攻囲下陣営の SCI を1だけ減少させる。次いで

攻囲している陣営の SCI を1だけ増加させ、次いで

攻囲している陣営の国庫を300 タレントだけ増加させる。

特殊な攻囲状況—もしも攻囲が Athens 又は Piraeus 内であると 6.1.1 を参照し、サイの目から2を差し引く。

叛乱の拡大 [7.2]

以下の各スペースについて、サイを1つ振る。：

このセグメントを叛乱状態で開始したスペースに隣接し、しかも

友軍ユニット（ユニットが叛乱スペースと同じ色）を含まない。

もしもスペースが敵ユニットの ZOI から2スペース以内であると、サイの目に2を加える。もしも6以上であると、スペースは叛乱を起こし、叛乱マーカーをそこに置く。

ヘロットの叛乱 [7.3]

もしも Pylos, Asine, Corone, Prasiae, Epidaurus Limera が全てデロス同盟ユニットによって占められると、ヘロットの叛乱についてチェックする。

収入 [8.1]

各ターンのアテナイの収入は3500 タレント、スパルタは2500。

荒廃状態、叛乱状態、敵支配下の各友軍色付スペースについて、50 ずつ減少させる。

Thebes & Corinth が敵支配下であると、各200 ずつスパルタを減少させる。

Athens から Euxine まで敵から解放された LOC を持たなければ、1500 だけアテナイから減少させる。

もしもシュラクサイが連合で敵支配下でなければ、スパルタに500を加える。

もしも Syracuse が支配下でシケリアの全てが ZOI 内であると、アテナイに1000を加える。

Epidamnus を支配し、そのスペースから自軍本国スペースまで敵から解放された LOC を持つ陣営に1000を加える。

もしも Athens, Piraeus, Panactum, Decelea が全て非荒廃状態で敵から解放されていると、アテナイへ1000を加える。

戦力ポイントの生産 [8.2]

各 SPs は、生産するために200 タレントかかる。どちらの陣営も、新たなユニットの生産に600 タレントを超えて消費できない。

敵愾心の調整 [9.1]

負の数の SCI を差し引く。

正の数の SCI の1/2（端数切捨て）を加える。

被占領、荒廃、叛乱状態の友軍スペースの1/10（端数切捨て）を差し引く。

降伏 [9.2]

このステップ中、もしもその敵愾心がゼロか、又はその本国スペースが敵支配下の陣営は降伏する。もしもそうであると、ゲームは終了する。

休戦又はニキアスの和平 [9.3]

このステップ中、もしも (a) 両陣営が6以下の敵愾心を持つか、又は(b) 両国庫が1000 タレントを下回ると休戦が発生する。休戦の期間（ゲームにおけるターン）は、1つのサイ振りの1/2（端数切り上げ）。もしも Nicias がアテナイの指導者であると、サイの目に1を加える。

アテナイ戦略マトリクス

もしも防衛戦略が有効でなければ(右の条件を参照)、選択された戦略を実施する。
1未満のサイの目は1として扱われ、6を超えるサイの目は6として扱われる。

防衛戦略についての条件:

もしもスパルタ部隊が、Aegina, Salamis, Naupactus, Chios, Amphipolis, Corcyra, Samos, Chalcisを占めるか、又はProconneusから2スペース以内にあると、[3重装歩兵、3海上]をそのスペースに送らなければならない。もしも複数のスペースがこの条件を満たすと、アテナイ部隊は使用可能な部隊がなくなるか又は全てのスペースが分遣された部隊を持つまで、与えられた順番で分遣されなければならない。
与えられた順番で、防衛作戦を実施する。

サイの目=戦略

記号:C=沿岸、
I=島嶼、L=陸上

1	2~3	4~5	6
スパルタ連合国攻撃	叛乱扇動	LOC切断	スパルタ攻撃
部隊(C/I): 4H, 4N 部隊(L): 7H, 2C 1: Isthmus 2: Boeotia 3: Sicily 4: Arcadia/Achaea 5: Peloponnesus/Messenia 6: 連合国	指定された各エリアについて、サイを1つ振る。4~6の目で、叛乱が発生して100タレントのコストが課される。1~3で、叛乱は発生しないが、100タレントのコストが課される。 部隊(C/I): 2H, 2N 部隊(L): 2H, 1C 1-2: Peloponnesus/Messenia 3: Sicily 4-5: 連合国 6: Arcadia/Achaea	部隊(C/I): 3H, 3N 部隊(L): 3H, 2C 1-2: Isthmus 3: Arcadia/Achaea 4-5: Peloponnesus/Messenia 6: Sicily	部隊(C/I/L): 15H, 4C 1: Sparta 2: Caryae 3: Tegea 4: Belmina 5: Methydrum 6: Mantinea

ISTHMUS	BOEOTIA	SICILY	ARCADIA/ACHAEA	PELOPONNESUS/MESSENIA	連合国
1: Corinth 2: Sicyon 3: Pegae 4: Cenchreae 5: Megara 6: Epidaurus	1: Thebes 2: Delium 3: Tangara 4: Siphae 5: Heraclea 6: Cytinium	1: Syracuse 2: Syracuse 3: Syracuse 4: Messina 5: Gela 6: Panormus	1: Elis 2: Leucas 3: Cyllene 4: Hermione 5: Methana 6: Troezon	1: Pylos* 2: Epidaurus Limera* 3: Gythium 4: Asine* 5: Prasiae* 6: Corone*	1: Tegea 2: Nemea 3: Syracuse 4: Mantinea 5: Melos 6: Methydrum

*これらのスペースは、ヘロットの叛乱が発生するか否かを判定する。もしもこれら5スペースの4つがアテナイの友軍であると、5番目は目標となり、サイを振ることなしで選択される。

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
アテナイ 国庫 (タレント)	X 1000										
	X 100										

戦略信頼度指標 [STRATEGY CONFIDENCE INDEX]

-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

敵愾心記録欄 [BELLICOSITY TRACK]

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

スパルタ戦略マトリクス

もしも防衛戦略が有効でなければ(右の条件を参照)、選択された戦略を実施する。
1未満のサイの目は1として扱われ、6を超えるサイの目は6として扱われる。

防衛戦略についての条件:もしもアテナイ部隊が、陸上又は統合LOCsによって連結して、スパルタから2スペース以内にあると、[10重装歩兵、1騎兵]はそのスペースを目標としなければならない。もしも複数のスペースがこの条件を満たすと、スパルタ部隊は最寄りのスペースへ送られ、要件を満たす各アテナイ部隊がスパルタ部隊のZOI内になるまで、追加の部隊が他のスペースへ送られる。

•もしもコリントス [Corinth] 又はテーバイ [Thebes] のスペースがアテナイ部隊によって占められたら、[10重装歩兵、1騎兵] のスパルタ部隊がそのスペースを目標としなければならない。もしも両スペースがこの要件を満たすと、スパルタ部隊は両方に送られなければならない、どちらを最初の目標スペースにするのかサイを1つ振って判定する。
•もしもシュラクサイ [Syracuse] がアテナイ部隊のZOI内にあると、[10重装歩兵、1騎兵] のスパルタ部隊が使用され、目標を生み出すためにアテナイ攻撃戦略を実施しなければならない。
与えられた順番で、防衛作戦を実施する。

サイの目＝戦略

記号:C=沿岸、
I=島嶼、L=陸上

1
アテナイ攻撃
部隊(C/I/L):12H、2C
1-3: Athens
4: Panactum
5-6: Decelea
Argosが活性アテナイ連合でない限り、そこを通過して移動できない。

2~3
叛乱扇動
指定された各エリアについて、サイを1つ振る。4~6の目で、叛乱が発生して100タレントのコストが課される。1~3で、叛乱は発生しないが、100タレントのコストが課される。
部隊(C/I):1H、1N
部隊(L):2H
1:Caria 4:Thrace*
2:Ionia 5:島嶼
3:Hellespont** 6:連合国

4~5
LOC切断
部隊(C/I):2H、2N
部隊(L):2H
1-2: Thrace*
3-5: Hellespont**
6: 島嶼

6
アテナイ連合国攻撃
部隊(C/I):3H、3N
部隊(L):4H
1: Caria
2: Ionia
3: Hellespont**
4: Thrace*
5: 島嶼
6: 連合国

CARIA
1: Halicarnarsus
2: Cnidus
3: Kos
4: Camirus
5: Lindus
6: Triopium

IONIA
1: Miletus
2: Phocaea
3: Antandrus
4: Erythrae
5: Mytilene
6: Cyme

HELLESPONT**
1: Abydos
2: Lampacus
3: Cardia
4: Sigeum
5: Elaeus
6: Byzantium

THRACE*
1: Maraneia
2: Abdera
3: Amphipolis
4: Amphipolis
5: Olymthus
6: Potidaea

島嶼
1: Andros
2: Chios
3: Naxos
4: Samos
5: Tenedos
6: Chalcis

連合国
1: Argos
2: Aegina
3: Corcyra
4: Stratus
5: Naupactus
6: Platea

*部隊とルート进行を判定しているとき、全Thraceスペースは陸上スペースとして扱う。

**もしもAmphipolisが友軍であると、ルートを判定しているとき全Hellespontスペースを陸上として扱う。

スパルタ
国庫
(タレント)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1000										
X 100										

戦略信頼度指標 [STRATEGY CONFIDENCE INDEX]

-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

敵愾心記録欄 [BELLICOSITY TRACK]

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12