

Rulebook

game design by Mark Herman



© 2019 GMT GAMES, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

GMT1905

日本語解説書

はじめに [INTRODUCTION]

Peloponnesian Warは、本来ソリテア戦略ゲームです。その主題は、アテナイとスパルタとの間で起きた、ギリシャ全体の覇権を巡る長期間の闘争です。ゲーム・システムは、消耗戦の中で陸上勢力が海上勢力と対決したときに生じた戦略上の問題を強調しますが、戦略、経済、多国籍戦争、指揮統率の相互作用が勝者を決定します。

一方又は他方の陣営の司令官として、あなたは迅速で決定的な戦争の終結を試みます。ゲーム・システムは、あなたの相手側の役を演じます。素早く戦争を終わらせることができなければ、あなたは統率の交代を強いられ、他方の陣営から戦争を継続します。あなたのパフォーマンスは、どちらかの陣営を統率している際の成功に従って評価されることになりますが、闘争に耐える期間が長引くほど、あなたはゲームの完了時に罰則を受けることになります。したがって、あなたはこの波瀾に満ちたギリシャ劇において、おのれ自身が最悪の敵となるわけです。

特典として、競技的な目的のため、プレイブックに **Peloponnesian War** の2人プレイヤー版があります。

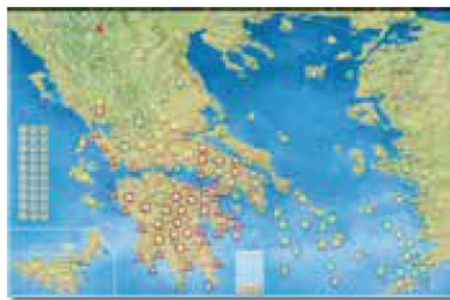
ルールを通して、あなたはこのような多数の青い項目を目にすることになります。これらの項目は、あなたを容易に助けるため、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノートその他の選別された機知で満たされています。

目次 [TABLE OF CONTENTS]

ゲームの内容物	2
ゲームの概観	4
重要なゲーム用語	4
ペロポネソス戦争—キャンペーン・ゲームのセットアップ	6
1. 勝利の判定	8
2. プレイのシークエンス	8
3. 政策フェイズ	9
4. 戦略計画フェイズ	9
5. 作戦フェイズ	10
6. 戦闘フェイズ	15
7. 叛乱拡大フェイズ	19
8. 管理フェイズ	20
9. 休戦&降伏フェイズ	21
目録	22
Credits	22
ペロポネソス地名辞典	24

訳者注: 訳文は、2020年1月3日付 Errata を反映し、修正箇所は緑色の文字で書かれています。

ゲームの内容物 [GAME COMPONENTS]



マップ [THE MAP]

スペース [Spaces]—マップは、3タイプのスペースを含みます。:



陸上スペース (正方形)



沿岸スペース (三角形)



島嶼スペース (円形)

スペースは色コード化され、それらがゲーム開始時にデロス同盟 (アテナイ; 緑) 又はペロポネソス同盟 (スパルタ; 赤) によって支配されているか、あるいは中立 (黄) で開始するのを示します。

上記の陸上スペースは、初期にスパルタにより支配された陸上スペース、アテナイにより支配された島嶼スペースで、沿岸スペースは中立です。

スペースのタイプは、通常どのタイプのユニットを置くことができるのか又はその中で保持できるのかを判定します。3つの基本タイプに加えて、攻囲の識別と解決で重要な要塞スペースがあります。

本国スペース [Home Spaces]—アテナイ [Athens] はデロス同盟の本国スペースで、スパルタ [Sparta] はペロポネソス同盟の本国スペースです。

連絡線 [Line of Communication] (LOC)—スペース間を走っている、「連絡線 (LOCs)」と呼ばれる3タイプの連結があります。:



陸上 LOC



海上 LOC



統合 LOC

LOCs は、その付属したスペース間を移動できるユニットのタイプを判定します。LOC によって直接的に連結した2つのスペースは、互いに隣接すると見なされます。

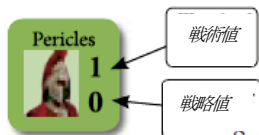
勝利ポイント記録欄 [Victory Points Track]—マップの左端を走る勝利ポイント記録欄は、ゲームを通してあなたの勝利ポイントを管理する場所です。

カウンター [THE COUNTERS]

ゲームには、4タイプのカウンターがあります。:

・指導者 [Leaders]

指導者は、闘争に参加した歴史的人物をあらわします。



各指導者は、その名前、戦術値、戦略値を含みます。大部分の指導者は、「引きカップ」と呼ばれる2つの不透明容器の1つ一各陣営について1つの中でゲームを開始し、このためプレイを通して無作為に引かれます。

重要一縦の黄又は黒の帯を持つ指導者は、プレイブックに見られる一定のシナリオでのみ使用されます。: キャンペーン・ゲームをプレイしているときは、これらをボックスに収めてください [6 頁]。



・マーカー [Markers]

様々なマーカーの機能は、以下の頁の適切なルール項目で説明されます。

・陸上戦闘ユニットー重装歩兵 (左) と騎兵 (右)



並びに

・海上戦闘ユニット



戦力ポイント (SPs) [Strength Points]

各戦闘ユニット (以後「ユニット」) の各面は、1から5の範囲のSP値を含みます。いかなるときにも、同一タイプのSPsを両替するように交換できます。一例えば、「3」SPのスパルタ重装歩兵を3つの「1」SPスパルタ重装歩兵に取り替え—しばしば戦闘で損失を受ける際、大規模なユニットを1つ以上の小規模ユニットに分割 (又は裏返す) します。提供されたコマは、いかなるときにもイン・プレイでいられる絶対的な限度です。

ユニットは、6つの国籍に分割されます。:



スパルタ重装歩兵1SPは1,000人をあらわし、その他の重装歩兵1SPsは2,000人です。騎兵1SPは、乗馬した2,000人をあらわします。海上1SPは、25隻の三段櫓船にプラスして、海兵と軽部隊として貧弱に武装した漕ぎ手をあらわします。

緑色の指導者とユニットはデロス同盟 (アテナイ)、赤色のそれはペロポネソス同盟 (スパルタ)、青色のそれはテーバイ、黄色のそれはペルシャに属します。

テーバイとペルシャのコマは、プレイブック内で見られるスパルタの陥落シナリオでのみ使用されます。

エリート・ユニット [Elite Units]

スパルタ本国近衛兵 [Home Guard] (HG)、アテナイ軽装歩兵 [Peltrast]、テーバイ神聖隊 [Sacred Band] は、エリート・ユニットです。エリート・ユニットは、それらに付随するいくつかの特別ルールを持ちます。:



・これらは、任意に小規模 (通常) 重装歩兵 SPs に分割できません。

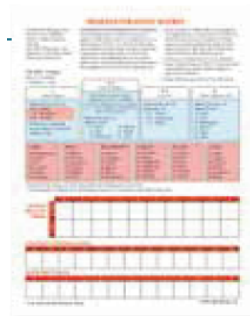
・もしもエリート・ユニットが戦闘 [6.2] で損失を被ると、永久に除去されます (再建できません)。もしも損失がそのSP値未満であると、残りは通常のリザルヴァSPsに置き換えられます。

・もしも小競合 [5.7] を含むと、本国近衛兵は損失を受けることから免疫になります (たとえ単独で活動していても)。

・本国近衛兵は、決してスパルタ [Sparta] スペースの外へ移動できません。

プレイヤー補助 [THE PLAYER AIDS]

2つの戦略マトリクスがあります。1つはアテナイで1つはスパルタのためです (右に図示されます)。マトリクスは、非プレイヤー陣営の戦略 [4.1]、作戦目標 [5.2]、これらの目標を占領するために使用しなければならない部隊の規模を判定するために使用されます。各陣営のマトリクスは、その国庫、その敵愾心、その戦略信頼性の規模を記録するためにも使用されます。



プレイ中に重要な情報を一瞥できるようにデザインされた、2枚の両面プレイヤー補助も含まれます。

サイコロ [THE DICE]



2つのサイコロがあります。: 1つは赤で1つは緑です。便宜的に、緑のサイは常にアテナイをあらわし、赤はスパルタです。これは、1回のサイ振りによって戦闘を解決し、プレイ速度を速めます。

無作為性 [Randomness] ゲームを通して、あなたは「無作為」判定を行うことを要求されます。もしも最良の選択肢がないことが明白であれば、可能性がある全ての選択肢に同じサイの目範囲を割り振り、実際の結果を判定するためにサイを振ります。

引き容器 [DRAW CUPS]

ゲームを通して指導者の無作為非引きを促進させるため、2つの不透明容器 (コーヒー・マグのようなもの) を用意する必要があります。

ゲームの概観 [GAME OVERVIEW]

Peloponnesian Warは、両陣営をプレイするソリテアゲームで、おそらくそれぞれ何回かプレイするでしょう。あなたの目標は、与えられた一定のターン中に、あなたが指揮する陣営で、戦争を短期間にすべく優れた行動を取ることです。

史実では、スパルタが勝利したにもかかわらず、その人的資源は枯渇しました。これが戦略の行き過ぎと相まったとき、戦争の終了から僅か33年後のレウクトラの戦い（BC371）の敗北を導きました。戦争を短期間にすることで、あなたは勝利が長く続く可能性を増大させます。

「Peloponnesian War」キャンペーン・ゲーム・シナリオ [6～7頁を参照] 又はプレイブックに付随するシナリオからの1つ。シナリオは、あなたが一方又は他方の陣営を指揮して開始します。アテナイとその連合国はデロス同盟を構成し、スパルタとその連合国はペロポネソス同盟を構成します。1ゲーム・ターンは、3年間の活動をあらわします。

与えられた時間尺度とマップの縮尺は無関係で、ユニットは3年間の時間枠内で何度かマップを容易に往来できます。

各ターンは、両陣営の指導者を引く政策フェイズから開始し、非プレイヤー陣営がそのターンに実施する戦略を判定する戦略計画フェイズが続きます。作戦フェイズ中、一同時に1つの作戦で陣営を変更し目標スペースへ遠征隊を移動させ、小競合を闘い、その過程で戦闘を行う作戦を実施するため（各陣営の国庫から）消費します。戦闘は、全ての攻囲が解決される、戦闘フェイズ中にも発生する可能性があります。作戦の成功又は失敗は、受け取る収入の総量に影響を及ぼし、敵愾心の尺度として測られる各陣営の戦争継続遂行意欲に影響します。タレント [talents] で測られる収入は、作戦でユニットを活性化させるため、新たなユニットを生産するために使用されます。

いったんどちらかの陣営についての勝利条件が満たされたら、ゲームは終了してあなたのパフォーマンスが評価されます。

重要なゲーム用語 [IMPORTANT GAME TERMS]

続くルールをより良く理解するために馴染まなければならない、いくつかの用語があります。

活性化 [Activation]

作戦中、遠征隊が友軍 SP を持つスペースに進入して適切な活性化コストを消費するとき、SP は活性化されてその遠征隊の一部となり、その作戦と一緒に移動します。1陸上 SP を活性化させるために200タレント、1海上SPについて400タレントがかかります。ある SP は、ターン毎に一度のみ活性化でき、その活性化は作戦が終了するときに終了します。

軍 [Army]

軍とは、作戦を実施しているか否かにかかわらず、友軍指導者と共にスタックしたいいずれかの数のユニットです。軍は、部隊でもあります。

集結スペース [Assembly Space]

作戦中、集結スペースとは、そのターンに未だ活性化していない、少なくとも1つの友軍ユニットを含むいずれかの友軍スペースです。

敵愾心 [Bellicosity]

敵愾心とは、アテナイとスパルタのそれぞれが戦争を継続するための努力を判定する尺度です。各陣営の敵愾心は、適切な戦略マトリクスの敵愾心記録欄上のマーカーを使用して管理されます。もしもどちらかの陣営の敵愾心がゼロに達したら、降伏します [9.2]。敵愾心は、いかなる理由によっても12を超えて上昇できません。



支配 [Control]

各スペースの支配は、管理フェイズ [8.0] 中に判定されます。ある陣営は、以下の場合にスペースを支配します。:

- a) スペースが友軍ユニットによって占められているか、又は
- b) スペースがその陣営の色体系で敵ユニットが占めていない。

除去 (& 撤去) [Eliminated (& Removed)]

もしも指導者又はユニットが明確に「除去」されたら、脇に置いてプレイ外です。さもなければ、指導者又はユニットがスペースから取り去られるときには、帰還 [Going Home] ボックス内に置きます。

敵 [Enemy]

アテナイとアテナイ連合国のユニットは、スパルタの敵です。スパルタとスパルタ連合国のユニットは、アテナイの敵です。

遠征隊 [Expedition]

作戦中、遠征隊とは、同じスペース内の活性指導者と全ての活性化 SPs です。遠征隊は部隊でもあり、普通は軍でもあります。

部隊 [Force]

部隊とは、単一スペースを占めている全ての友軍ユニットと／又は指導者です。軍又は遠征隊は常に部隊ですが、逆もまた同様ではありません。

友軍 [Friendly]

アテナイ・ユニットとアテナイ連合国ユニットは、互いにアテナイに友軍です。スパルタ・ユニットとスパルタ連合国ユニットは、互いにスパルタに友軍です。

帰還ボックス [Going Home Box]

戦闘で敗北した陣営から生き残っている全ての SPs は、マップ上のこのボックス内に置かれます。戦闘後移動表も参照してください。

**本国スペース [Home Space]—アテナイ**

[Athens] は、デロス同盟の「本国スペース」で、スパルタ [Sparta] はペロポネソス同盟の本国スペースです。

中立国 [Neutral]

アテナイ又はスパルタと足並みを揃えないいかなるスペースも中立国です。中立国スペースは、その戦略的立場を向上させるため、どちらかの陣営によって占領できます。一定の「連合」中立国（アルゴス、マケドニア、シュラクサイ、ペルシャ）は、活性化して一方の陣営又は他方に加わることができ、それら自身の部隊を持てます [5.5.3]。

非プレイヤー陣営 [Non-Player Side]

適切な戦略マトリクスによってあらわされるごとく、ゲーム・システムの支配下にある陣営（アテナイ又はスパルタのどちらか）。ゲーム・システムによって指示されるごとく、あなたは非プレイヤー陣営の活動を実施しますが、それについての活動の決定は行いません。

目標 [Objective]

目標スペースは、各作戦の開始時に指定されます。遠征隊は、最終的にその目標に到着しなければなりません。

作戦 [Operation]

作戦フェイズ [5.0] 中、作戦は指導者のユニット活性化—遠征と呼ばれます—とそれらを目的スペースへ移動させることから構成されます。

プレイヤー陣営 [Player Side]

あなたが直接指揮する陣営（アテナイ又はスパルタのどちらか）です。

戦闘後移動表 [Post-Combat Movement Table]

作戦フェイズと戦闘フェイズの両方の帰還セグメント中 [5.4, 6.4]、帰還ボックス内のユニットは、ユニットのタイプと国籍に依存して、戦闘後移動表（プレイヤー補助の1枚に見られます）上の優先度に従ってマップ上へ補充されます。

荒廃 [Ravage]

その目標に向けた遠征移動として、それらが進入した敵スペースを荒廃させることができます [5.8]。

**叛乱 [Rebellion]**

叛乱 [5.4] したデロス同盟スペースは、直ちにペロポネソス同盟の友軍となり、逆もまた同様です。叛乱した中立国スペースは、それが進入した最初の陣営の友軍になります。

**戦略信頼度指標 (SCI) [Strategy Confidence Index]**

SCI とは、ある陣営のターン中における戦争の実施成功度合です。SCI は決して6を超過できず、又はマイナス6未満に落ちません。各ターンの終了時、SCI 値は、いくつかのゲーム機能に影響します [9.0]。

SCI

戦略マトリクス [Strategy Matrix]

戦略マトリクスは、非プレイヤー陣営の戦略 [4.1]、作戦目標 [5.0]、その目標を占領するために要求される遠征隊の規模を判定します。各陣営のマトリクスは、その国庫、その敵愾心、その SCI の規模を記録するためにも使用されます。

国庫 [Treasury]

各陣営のお金—「タレント」によってあらわされます—は、国庫記録欄上で「000」（千の位）と「00」（百の位）マーカーを使用して管理されます。もしも国庫が10,000 タレントを超えると、000 マーカーを+10,000 面に裏返します。もしも50 タレントの増減を記録する必要があると、00 マーカーをその+50 面に裏返します。

Treasury
00Treasury
000**影響ゾーン (ZOI) [Zone of Influence]**

各部隊は、そのユニット構成（全て蓄積します）に依存して、1つ以上のスペース内に ZOI を及ぼします：

- **重装歩兵** (のみ)：自身のスペース内。
- もしも**騎兵**が存在すると：自身のスペースと、陸上又は統合 LOC で連結する各隣接スペース。
- もしも**海上**が存在すると：自身のスペースと連続する2海上と／又は統合 LOCs 以内の各スペース。



例—スペース「A」に部隊があると仮定します：

もしも部隊が**重装歩兵 SPs** のみから構成されると、その ZOI はスペース A のみを含みます。

もしも部隊が**騎兵 SPs** を含み海上 SPs を含まなければ、その ZOI はスペース A、C、E、F、G を含みます。

もしも部隊が海上 SPs を含むものの**騎兵 SPs** を含まなければ、その ZOI はスペース A、B、C、D、G を含みます。

もしも部隊が海上と騎兵 SPs の両方を含むと、その ZOI は全ての文字付スペースを含みます。

Peloponnesian War キャンペーン・ゲーム・シナリオをセット・アップするため、下記に概説した手順に従います。プレイブック 2～15 頁の追加シナリオを見つけることができます。

ボード [Board]—ボードを机上のあなたの正面に置きます。

- A プレイヤー補助 [Player Aids]**—各戦略マトリクスを、容易に手が届く目立つ位置に置きます。プレイ中の参照のため、他のプレイヤー補助を用意します。

- B マーカー [Markers]**—ゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン記録欄の「1」スペース上に置きます。



- C** 全3枚の VP マーカーを、勝利ポイント記録欄の付随するゼロ・スペース上に置きます。



二者択一で、あなたは用意された記録シートを使用して VP 合計を管理できます。

- D** 2枚のアテナイ（緑）国庫マーカーをアテナイ戦略マトリクスの国庫記録欄上に置き、開始時の合計 4500 タレントを示します（「000」マーカーを「4」のコラム、「00」マーカーを「5」のコラムに置きます）。同様に、スパルタ国庫記録欄上に赤の国庫マーカーを使用して、開始時の 3000 タレントを示します。



- E** 各陣営の SCI マーカーを、そのマトリクスの戦略信頼度指標記録欄の「0」スペース上に置きます。



- F** 各陣営の敵愾心マーカーを、そのマトリクスの敵愾心記録欄の「10」スペース上に置きます。



- G** 赤い戦略マーカーを、スパルタ戦略マトリクスのアテナイ攻撃 [Attack Athens] スペース上に置きます。



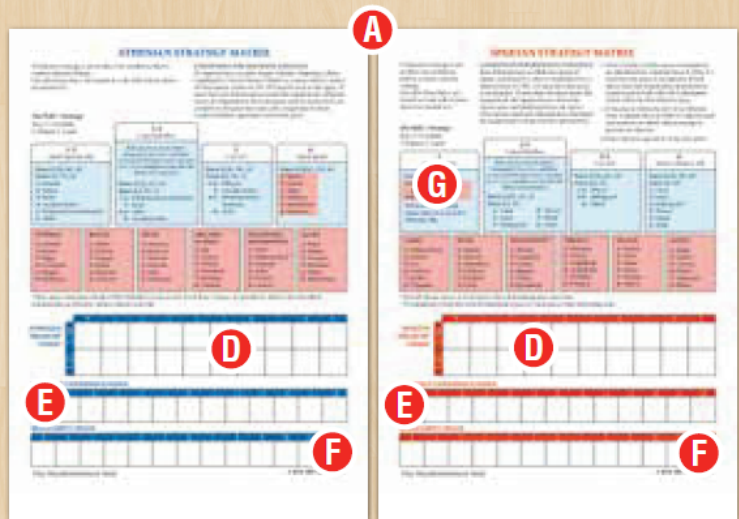
ここでは、緑色のアテナイ戦略マーカーは脇にセットします。

- H** 叛乱マーカーをマップのポティダイア [Potidaea] スペース内に置きます。



あなたの開始時部隊 [Your Starting Forces]—以下の（緑）デロス同盟コマをマップ上に指定されたスペース内に置きます。重装歩兵、騎兵、海上は、与えられた位置にそのタイプの SPs をどれだけセット・アップするのかを示します。連合したユニットは、ユニット・タイプ前の（A）によって示されます。

PELOPONNESIAN WAR— キャンペーン・ゲームのセットアップ



1. 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

1.1 勝利ポイント記録欄 [VICTORY POINTS TRACK]

ゲームを通して、あなたはボードの左端に沿って走る勝利ポイント記録欄上で、「VPx1」、「VPx10」、「VPx100」マーカーを使用して、あなたの勝利ポイント合計を管理することになります。

VP
x1

1.2 勝利ポイントの得失

[GAINING & LOSING VICTORY POINTS]

戦闘／攻囲の勝利 [Win Battle / Siege]—あなたの陣営が戦闘で勝利するか又は攻囲の実施に成功したときにいつでも、あなたは 10 勝利ポイントを獲得します。

戦闘／攻囲の敗北 [Lose Battle / Siege]—あなたの陣営が非プレイヤー陣営によって戦闘に敗北するか又は攻囲のために友軍スペースを失うときにいつでも、あなたは 15 勝利ポイントを失います。

注釈：あなたは敵／中立国スペースに対する攻囲に失敗しても勝利ポイントを失いません。

降伏 [Surrender]—もしもシナリオが降伏 [9.2] のために終了したら、あなたは 200 を降伏が発生したゲーム・ターン数で割った数に一致する勝利ポイントを受け取ります（端数切上げ）。

種々雑多 [Miscellaneous]—プレイブック内のいくつかのシナリオは、一定の基準を満たすことで勝利ポイントを得点できます。

1.3 ゲームの終了 [ENDGAME]

1.3.1 キャンペーン・ゲーム [Campaign Game]—ペロポネソス戦争キャンペーン・シナリオは、以下により終了します。

- ターン 10 の完了時、又は
- 一方の陣営が降伏したとき [9.2]。

どちらか最初に発生したときです。ゲームの終了時、もしもあなたの勝利ポイント合計が **150 を超えるか**、又はターン 3 の前にどちらかの陣営が降伏したら、あなたは決定的勝利で勝ちます。

さもなければ、あなたは近い将来テバイ又はペルシャに覇権を失います。

1.3.2 非キャンペーン・ゲーム・シナリオ [Non-Campaign Game Scenarios]—その他のシナリオについての勝利条件は、プレイブックの最初の項目で確認できます。

1.4 アルキダモス戦争シナリオ

[ARCHIDAMIAN WAR SCENARIO]

この短縮されたシナリオのセットアップとルールは、1 つの変更—上記のルール 1.3.1 が無視され、代わりにゲームが以下のとき直ちに終了することを除き、キャンペーン・ゲームのそれと同じです。:

- a) あなたがスパルタ陣営からアテナイ陣営に変更する（あなたはアテナイとして開始することを忘れないでください）。又は
- b) 休戦が発生する。又は
- c) 一方の陣営が降伏する。又は
- d) ターン 3 が完了する。

ゲームの終了時、もしもあなたの勝利ポイント合計が 40 以上であると、あなたは勝利し、さもなければ敗北します。

2. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

各ターンは、下に表示されたシーケンスに従って実施され、与えられた順番に完全に従わなければなりません。フェイズとセグメントは、それぞれ容易に参照できるように同じルール番号が割当てられています。これらは、続く頁でシーケンスの順番に詳述されています。

シーケンス内のいくつかのセグメントは、いくつかのステップで継続する作戦で構成されます。例えば、ターン毎に順番に行われます。

政策フェイズ [3.0] [Political Phase]

(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] [Strategic Planning Phase]

(最初のターンに実施しない)

- ・戦略判定セグメント [4.1]
- ・信頼度リセット・セグメント [4.2]

作戦フェイズ [5.0] [Operations Phase]

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

戦闘フェイズ [6.0] [Combat Phase]

- ・攻囲判定セグメント [6.1]
- ・戦闘解決セグメント [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] [Rebellion Phase]

- ・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] [Administration Phase]

- ・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] [Armistice & Surrender Phase]

- ・敵愾心調整セグメント [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]

3. 政策フェイズ [POLITICAL PHASE]

注釈: このフェイズは、最初のターンは常にスキップされます。

3.1 陣営の判定 [SIDE DETERMINATION]

このセグメント中、もしもプレイヤー陣営の SCI がゼロ以上であると、あなたは陣営の変更を試みなければなりません。もしもそうであると、サイを1つ振り、結果に SCI 値を加えます。もしも修正後の結果が6以上であると、あなたは陣営を変更します（敵対している同盟の指揮をとります）。その他の結果は、効果なしです。

3.2 イベント [EVENT]

このセグメント中、サイコロを2つ振ってそれらを合計し、次いで現行ターンについてイベント表 [プレイヤー補助を参照] 上の結果を参照します。もしもイベントが、与えられた現在のゲーム状況下で実行不可能であると、可能なイベントが獲得されるまで再びサイを振ります。直ちにイベントを実行します。もしもイベントがある陣営の敵愾心の減少を要求したら、その敵愾心マーカーを「-2」面に裏返します。

この減少は、到来する休戦&降伏フェイズに有効となります。

3.3 デロス同盟の叛乱 [DELIAN LEAGUE REBELLION]

このセグメント中、もしも以下であると：

- ・アテナイの SCI がゼロ以下。又は
- ・デロス同盟が前のターンに4以上の海上SPsを失った。

デロス同盟の叛乱が発生します。さもなければ、叛乱はありません。

もしも叛乱が発生したら、イベント表の「8」イベントを実施します。叛乱は、友軍部隊によって占められたスペース内で発生、又はそこへ拡大できません。もしも友軍が占めるスペースで発生したら、可能なスペースが獲得されるまで振り直します。

イベント・セグメントと再びこのセグメントの両方で、「デロス同盟内の寡頭制叛乱」イベントが発生する可能性があることに注意してください。

3.4 指導者の選択 [LEADER SELECTION]

このセグメント中、各陣営は自身の引き容器から無作為に1人の指導者を引きます。スパルタの指導者はスパルタに、アテナイの指導者はアテナイに置きます。来る作戦フェイズ中、これらの指導者はそれぞれの陣営の最初の作戦 [5.1、5.2] を率います。

3.4.1 ニキアス [Nicias]

もしもニキアスがイン・プレイであると、ゲーム・ターン・マーカーを「Nicias+1」面に裏返します。



これは、もしもターンの後の時期に休戦が宣言されたら重要です。

4. 戦略計画フェイズ [STRATEGIC PLANNING PHASE]

注釈: このフェイズは、最初のターンは常にスキップされます。

4.1 戦略の判定 [STRATEGY DETERMINATION]

このセグメント中、非プレイヤー陣営がこのターンに実施する戦略のタイプを判定します。



- ・もしも非プレイヤー陣営の SCI 値が正の数で、しかもあなたがこのターンに陣営を変更していなければ、最後のターンと同じ非プレイヤー戦略に従います。
- ・さもなければ、サイを1つ振り、本国スペースを占めている非プレイヤー指導者の戦略値を加えます。この修正後の結果を適切な戦略マトリクス上で見つけ、一致する戦略ボックス内に戦略マーカーを置きます。

もしも以下であると、陣営はスパルタ攻撃又はアテナイ攻撃戦略を使用できません。：

- 1) 相手側陣営がゲームのいずれかの時点で人質 [6.6] を捕獲しており、しかも
- 2) 未だに休戦 [9.3] が発生していない。

もしも非プレイヤーの戦略がこのルールを破ると、可能な戦略が達成されるまで振り直します。

4.1.1 アルキビアデス [Alcibiades]

もしもアルキビアデスがイン・プレイでスパルタ又はペルシャ陣営（イベントで可能性がある）であると、スパルタ指導者の戦略値に1を加えます。



4.1.2 非プレイヤー陣営の防衛戦略

[Non-Player Side Defensive Strategy]

各非プレイヤーの作戦開始時、もしも戦略マトリクスの上部に列記されたいずれかの防衛戦略についての条件が適用されると、非プレイヤー陣営はその条件に従って作戦を実施しなければなりません。いったん全ての防衛戦略の要件が満たされ、他の作戦が実施されたら、非プレイヤーの作戦は予め決められた戦略に戻ります。

状況の変化は、非プレイヤー陣営が作戦フェイズの過程で、後に防衛戦略に戻るよう指示され得ることに注意してください。

4.2 信頼度のリセット [CONFIDENCE RESET]

このセグメント中、各陣営の SCI をゼロにリセットします。



5. 作戦フェイズ [OPERATIONS PHASE]

ルールの概要 [General Rule]—作戦フェイズは、一連の作戦として実施され、あなたの陣営の初期作戦 [5.1] で開始し、非プレイヤー陣営の初期作戦 [5.2] が続き、次いで一度に1つずつ「継続する」作戦 [5.3] を交互に繰り返します。継続する作戦を実施する代わりに、ある陣営はパスができます。パスは、強制的又は任意の可能性があり [5.3.2]。もしもある陣営がパスしたら、そのターンに更なる作戦は実施できません。いったん両陣営がパスしたら、そのターンについての作戦は終了します。

5.1 プレイヤー陣営の初期作戦

[PLAYER SIDE INITIAL OPERATION]

このセグメント中、あなたは与えられた順番で以下の活動を実行することにより、そのターンの最初の作戦を実施します。:

1. 作戦目標 [Operation Objective] マーカーをここに置くことで、目標スペースを指定します。
2. 作戦の「遠征隊」指導者を指定します。選択された指導者は、あなたの陣営の本国スペース (アテナイ又はスパルタ) 内にいなければなりません。
3. 遠征隊の規模を増加させるため、あなたの遠征隊指導者を集結スペース [5.1.1-5.1.6] まで最短ルートで移動させます。各集結スペース内のいずれかの数の SPs を遠征隊に加え、それらを活性化させるためにあなたの陣営の国庫からタレントを消費します [5.1.5]。いったん活性化したら SPs は遠征隊の一部となり、望む遠征隊が編成されるまで、それと共に次の集結スペースへ移動させます。



集結スペースは、そこで追加の SPs を活性化させるため、複数回訪れることができます。

4. 最終遠征隊が指定した目標まで最短ルートで移動したら、その移動はそこで終了し、非活性化状態になります。この移動中に進入した各敵 (中立国ではない) スペースは、荒廃され得ます [5.8]。

5.1.1 遠征隊の編成と移動 [Building and Moving Expedition]

ユニットは、友軍指導者と共にスタックして活性化されるときにのみ移動でき、これは「遠征隊」と呼ばれます。遠征隊は、無制限な数のスペースを移動できます。

遠征隊の指導者が集結スペース (開始する本国スペースを含みまず) 内にいるとき、活性化コストを消費することによって、自身の遠征隊にいずれかの数の SPs を加えることができます [5.1.5]。

移動ルール&制限 [Movement Rules & Restrictions] :

- ・陸上ユニットのみが、陸上 LOCs に沿って移動できます。
- ・海上ユニットのみが、海上 LOCs に沿って移動できますが、各海上 SP は1陸上 SP を、海上 LOC を越えて運ぶことができます [5.1.4]。
- ・いかなるタイプのユニットも、統合 LOCs に沿って移動できます。
- ・指導者たちは、いかなるタイプの LOC に沿っても移動できます。

- ・スパルタ本国近衛兵ユニットは、スパルタ [Sparta] を離れることができません。
- ・遠征隊は、敵部隊を含んでいるスペース、要塞、ZOI の内外へ移動できますが (例外: 5.1.6 を参照)、それを行っているときに迎撃 [5.6] を受けます。

しかも、もしも迎撃されたら、遠征隊は移動を継続するために闘って戦闘に勝利しなければなりません。

- ・遠征隊は、目標又は集結スペースへ移動しているとき、常に最短の合法ルート (その構成に依存します) に従います。もしも使用可能な複数の道筋があると、どちらの道筋を取るか無作為に判定します。

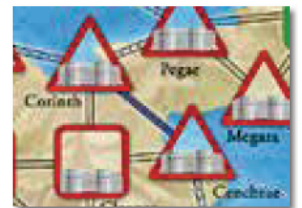
例えば、遠征隊は、敵部隊を避けるため、より長い道筋を取ることはできません。

2つの注目すべき例外 [Two Notable Exceptions]—

- ・もしもシュラクサイ [Syracuse] とアルゴス [Argos] がそれぞれいまだ中立であると、どちらの陣営も他のスペースへの最短合法ルートを判定するために、シュラクサイとアルゴスのスペースを使用できません [5.5.3]。
- ・その陣営がナフパクトス [Naupactus]、アンフィポリス [Amphipolis]、ビザンティオン [Byzantium] のスペースを支配するか又はそれが目標スペースでない限り、どちらの陣営もこれらに進入できず又は他のスペースへの最短合法ルートを判定するために使用できません。

5.1.2 コリントス地峡 [Corinthian Isthmus]

もしも移動している陣営がコリントス地峡 (コリントス [Corunth] とケンチェライ [Cenchrae] との間) の両スペースを支配すると、海上ユニットは越えて移動できます。



海上 ZOI は、たとえ移動目的において最短可能ルートを判定するときにカウントしても、決してこの LOC を越えて伸びません。

少なくとも1陸上ユニットを含んでいるコリントス内の部隊は、ケンチェライに進入している遠征隊を自動的に迎撃し [5.6]、逆もまた同様です。

5.1.3 テナラム岬からシュラクサイへ [Cape Taenarum to Syracuse]



プレイヤー陣営 (のみ) の遠征隊は、あたかも海上 LOC に沿って航海しているごとく、シュラクサイ [Syracuse] からテナラム岬 [Cape Taenarum] へ直接移動でき、逆もまた同様です。ただし、他方のスペースに進入する前に、サイを1つ振ります。:

- 1〜4 : 遠征隊は、他方のスペースへ無事に到着する。
- 5〜6 : 凶暴な嵐が遠征隊の全ユニットを除去する。指導者を帰還ボックス内に置く。

5.1.4 海上輸送 [Naval Transport]

遠征隊内の陸上 SPs の合計数が海上 SPs の合計数以下である限り、遠征隊は海上 LOC に沿って移動できます。

換言すると、各海上 SP は、1 陸上 SP を輸送できます。

もしも遠征隊が海上 SPs よりも多くの陸上 SPs を持つと、移動のために海上 LOCs を使用できず、その次の目的地への可能な最短ルートの評価するための海上 LOCs にも使用できません。

不十分な連水陸運搬 [Insufficient Portage]

もしも小競合 [5.7] を開った遠征隊が、陸上 SPs よりも少ない海上 SPs と共に残され、その目標への唯一可能なルートが少なくとも 1 つの海上 LOC を越えなければならない場合（つまり、使用可能な統合 LOCs が無い）、超過する陸上 SPs はそれらが進入できるルートに沿った最終スペース内に残され、残っている遠征隊は目標に向かって移動を継続できます。

統合 LOCs が両タイプの移動を認めるため、遠征隊がそれらを越えられるときに、SP の海上と陸上の比率を無視することを忘れないでください。

5.1.5 活性化コスト [Activation Costs]

集結スペース内に遠征隊を編成しているとき、活性指導者が SP を活性化させる瞬間に活性化コストを消費します。各陸上 SP を活性化させるためには 200 タレントがかかり、各海上 SP のそれは 400 タレントです。

もしも活性化した SP が後に除去され、帰還ボックスに取り去られるか又は背後に残されても、払い戻しはありません。

非プレイヤー陣営の合計活性化コストは、要求された規模の遠征隊を集結させるために実現可能かどうか判定するため、その作戦の開始時（移動を開始する前）に計算しなければなりません。

アテナイの例外 [Athenian Exception]—アテナイ陣営は、もしもその国庫が 1000 タレントを下回ることになる場合、ユニットを活性化するため通常に消費できません [例外については 8.1.6 を参照]。

スパルタの例外 [Spartan Exception]—スパルタ重装歩兵とスパルタ騎兵の SPs（スパルタ連合国ではない）は、活性化させるため常に 0 タレントがかかります。

デザイン・ノート：このルールは、少数のエリートが軍事探求の訓練と勇気の醸成に人生を捧げた、スパルタの特異な社会構成を反映します。彼らは、中世の農奴と同様に市民権を持たない農民—ヘロットによって、経済的な供給と維持がなされました。この仕組みは、他のギリシャ都市国家が部隊を動員するときに生じる、避け難い支出や経済上の混乱を受けずに軍隊を召集することをスパルタに認めました。

5.1.6 指導者単独の移動 [Leaders Moving Alone]

単独で移動している指導者は、敵が占めるスペースに進入できず、集結スペースでない限り、敵の色付スペースに進入できません。

もしも単独で移動している指導者が迎撃されたら [5.6]、直ちに取り去られて帰還ボックス内に置かれます（小競合はない）。作戦は、更なる影響なしでキャンセルされます。

もしも指導者が自身の遠征隊から最後の SP を失うと、たとえそのスペース内に非活性化の他の友軍が留まっていたとしても、彼は直ちに取り去られて帰還ボックス内に置かれます。

指導者は、その新たな部隊と連携できる前に自身の防護部隊を失います。

5.2 非プレイヤー陣営の初期作戦

[NON-PLAYER SIDE INITIAL OPERATION]

各ターンのあなたの初期作戦完了時、非プレイヤー陣営はその初期作戦を実施します。非プレイヤー陣営の本国スペースを占めている指導者は、常にこの作戦の遠征隊指導者です。適切な戦略マトリクスを参照し、与えられた順番で以下の活動を実行することにより、この初期作戦を実施します。

1. 非プレイヤー陣営が、防衛戦略を採らなければならないかを判定します。もしもいずれかの条件を適用すると、その条件のために与えられた目標を割当てます。複数の条件又は目標が適用され得ます。もしもそうであると、適用する最高優先度の作戦を実施します。一最高優先度とはリストの最上部で、下になるに連れて優先度は落ちます。

例：非プレイヤー陣営の初期作戦開始時、あるアテナイ部隊がアルゴスのスペースを占め（スパルタから 2 スペース以内）、他のアテナイ部隊がテーバイを占めます。両方の条件は、スパルタの防衛戦略を指定しますが、アルゴスのアテナイ部隊は優先度が高いため、10 重装歩兵と 1 騎兵ユニットの遠征隊がそれに対して作戦を実施しなければなりません。

2. もしも防衛戦略の条件が適用されたら、このステップはスキップしてステップ 3 に進みます。さもなければ、以下のごとく非プレイヤー陣営の現行戦略に依存して、作戦目標を判定します。
 - a. もしも現行戦略がアテナイ又はスパルタの攻撃でなければ、緑のサイを振ります。現行戦略下の青いボックス内で、サイの目があなたにマップ上のエリア名を与えます。
 - b. 赤のサイを振ります。付随した赤いボックス内で、結果はあなたに目標となるスペースの名前を与えます。

c. もしも結果としての目標スペースが相手側陣営によって支配されていると、ステップ **a.** と **b.** を繰り返します。

d. もしも非プレイヤー陣営の戦略が叛乱勃発 [5.4] で、結果としての目標スペースが以下であると

○敵部隊によって占められているか、又は

○敵の連合スペースか、又は

○敵の本国スペースであると、

ステップ **a.** と **b.** を繰り返します。

いったん非プレイヤー陣営が可能な目標を持つと、ステップ 3 へ進みます。

例：スパルタの現行戦略は、アテナイ同盟の攻撃です。ステップ 2a で、緑のサイの目は「2」で、その作戦はイオニア内のスペースに対して指向されます。ステップ 2b で、赤いサイの目は「4」です。赤い「イオニア」ボックスを調べると、目標スペースはエリュトライ [Erythrae] になります。

もしもスパルタの現行戦略が代わりにアテナイ攻撃だったら、緑のサイは振られておらず、赤の「4」の目標として Panactum が割当てられていました。

3. 非プレイヤー陣営の要求された遠征隊規模を判定します。もしも防衛戦略が有効であると、その条件は集結する遠征隊の規模を指定します。さもなければ、遠征隊の規模と構成は目標スペースが沿岸、島嶼、陸上スペースかに依存して異なり、文字によって指定されます。

C=沿岸目標スペース

I=島嶼目標スペース

L=陸上目標スペース

一戦略マトリックスの付随する青いボックス内の用語「部隊」[“Force”] の後に列記されます。

例：前の例からの続きです。エリュトライは沿岸スペースなので、作戦のための集結する最終の遠征隊は、3重装歩兵と3海上 SPs から構成される必要があります。

もしもマップ上で最低限規模の遠征隊が使用不能であると、その遠征隊はキャンセルされ、非プレイヤー陣営はパスします [5.3.2]。これは、初期作戦中ですら発生し得ます。

4. 要求された規模の遠征隊を集結させるため、非プレイヤー陣営の指導者を移動させます。いったん集結したら、遠征隊をその目標へ移動させ、そこで移動を終了して非活性化状態になります。非プレイヤー陣営の遠征隊の移動と集結は、下記のルール 5.2.1 の概説を除き、あなたの遠征隊の制限と集結の同じルールに従います [5.1]。

5.2.1 非プレイヤー遠征隊編成の優先度

[Non-Player Expedition Building Priorities]

非プレイヤーの遠征隊が集結されているとき、集結スペースの選択と活性化できる SP の数に、一定の制限が適用されます。通常でない状況を解決するため、下記で述べる意図の一貫した方法で常識を働かせてください。

非プレイヤーの遠征隊を集結しているとき、以下の優先度スキームを遵守します。:

- 他の集結スペースへ進む前に、要求され認められた両方の SPs 最大数を本国スペースから活性化させます。
- より遠距離の集結スペースへ移動する前に、本国スペースに最寄りの集結スペース内の SPs を活性化させます。
- 作戦のために要求された遠征隊の集結を回避できない場合を除き、一定タイプ（重装歩兵、騎兵、海上）の最後の SP を活性化させないでください。
- 要求された遠征隊の集結を回避できない場合を除き、集結スペース内の最後の SP（いかなるタイプも）を活性化させないでください。もしも止むを得ない場合、可能な全ての友軍色付スペースから最初に剥奪し、敵の色付スペース（前のターンに占領した）は最後です。

備忘：敵の色付スペースから最後の友軍 SP を取り去ることは、スペースを元の所有者の支配に戻すことになります。

5.2.2 非プレイヤーの移動制限

[Non-Player Movement Restrictions]

あるスペースまでの最短合法ルートを計算しているとき、非プレイヤーの遠征隊は、もしもアルゴスとシュラクサイがそれぞれいまだに中立であると [5.5.3]、これらのスペースを無視しなければなりません。

5.3 作戦の継続 [CONTINUING OPERATIONS]

各ターンの非プレイヤー陣営の初期作戦完了時、継続作戦を行うことができます。あなたから開始して、両陣営がパスするまで、各陣営は交互に1作戦を行います。下記の概説を除き、各継続作戦は、ルール 5.1 と 5.2 の適切な陣営についてのルールと制限に従います。

5.3.1 神託 [Auguries]

各継続作戦の開始時、活性陣営は神託が支持するかどうか調べなければなりません。サイを1つ振って「神託」チェックを実施し、以下の2つの修正の1つを加えます。:

○+1 もしもこれが非プレイヤー陣営の作戦であると。

○+もしもこれがプレイヤー陣営の作戦であると、マップ上のプレイヤー陣営指導者の半分の数字（帰還ボックス内のそれを含めます）、端数は切り捨てます。

1〜5 : 作戦は通常に継続します。もしも活性陣営の本国スペースが友軍指導者を含まなければ、作戦を指揮するために新たな指導者を1人引き、本国スペース内に置きます。

例えば、Pericles はキャンペーン・ゲーム・シナリオをすでにアテナイ内にセット・アップされて開始し、彼がその陣営の最初の継続作戦を指揮するため、新たな指導者を引きません。

6+ : 作戦はキャンセルされ、代わりにその陣営はパスしなければなりません。

重要な注釈 [Critical Note]—あるターン中の以前に活性化しユニットは、そのターンの更なる作戦のために活性化することが不可能です。

これらのユニットを45度傾けることは、良い備忘です。

5.3.2 パス [Passing]

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ことを常に選択できます。さもなければ、以下の場合どちらの陣営もパスしなければなりません。;

- 修正後の神託のサイの目が「6+」。
- その引き容器内に友軍指導者がいない。
- 使用可能な非活性化ユニットが不足している。これは、非プレイヤー陣営の初期作戦中にも発生し得ます。
- ユニットの活性化に使用可能な財源が不足している。
- 作戦のための消費が、アテナイの緊急財源ルール [8.1.6] を破ることになる。

いったんある陣営がパスしたら、そのターンに更なる作戦を実施できません。

5.4 叛乱扇動戦略 [CAUSE REBELLION STRATEGY]

あなたのいずれかの作戦を、叛乱扇動戦略として指定することを任意に選択できます。非プレイヤー陣営は、割当てられた叛乱扇動戦略を持つことになります [4.1]。

叛乱扇動作戦は、他の作戦と同様に扱われますが、活性陣営は目標スペースが叛乱を起こすかどうか判定しなければなりません。叛乱扇動を選択された目標は、その内部に敵部隊を持っていたらならず、敵の連立国スペースであってはならず、敵の本国スペースであってはなりません。

注釈: 連立国スペースは、友軍部隊によって占められていないのでない限り、イベント又は叛乱の拡大 [7.2] を介してのみ叛乱に進みます。

例外—アルゴス [Argos]、シュラクサイ [Syracuse]、ペラ [Pela] のスペースは、もしもアルゴス、シュラクサイ、マケドニアがそれぞれいまだ中立 [5.5] であると、叛乱扇動作戦の目標にできませんが、他の中立スペースは目標にできます。

叛乱扇動の手順 [Cause Rebellion Procedure]

叛乱扇動作戦中、目標の指定後、ただし遠征隊の集結前、その陣営の国庫から 100 タレントを消費し、サイを 1 つ振り、もしもこれが非プレイヤー陣営の作戦であると 2 を加えます。

- 1〜5 : 叛乱は失敗します。作戦は更なる影響なしで直ちにキャンセルされます。(これは、パスとしてカウントしません。)
- 6〜8 : 叛乱は成功します。目標スペース内に叛乱マーカーを置き、通常のごとく作戦を継続します。

備忘: もしも目標スペースが叛乱を起こしたら、いまや活性遠征隊陣営の友軍です。

5.5 中立国 [NEUTRALS]

5.5.1 中立スペース&移動 [Neutral Spaces & Movement]

もしも遠征隊が、その目標ではない中立スペースに進入したら、そのスペースを荒廃させることなく移動を継続しますが、それでも迎撃 [5.6]、小競合 [5.7]、戦闘 [6.0] は発生する可能性があります。

5.5.2 中立スペース&叛乱 [Neutral Spaces & Rebellion]

もしも中立スペースが叛乱状態にあると、どちらか最初に進入する陣営の友軍になります (スペースは自動的に占領されます)。

もしも遠征隊が、叛乱状態ではない中立目標スペースに進入したら、スペースは占領されなければなりません (もしも要塞が存在したら攻囲によって)。

5.5.3 連立中立国 [Coalition Neutrals]

ときには、シナリオが一定の中立スペース [5.5.3.1-5.5.3.4] を、一方又は他方の陣営の連合状態として割当てます。これらのスペースはゲームを中立として開始し、後に侵略又はイベントの結果として活性化する可能性もあります。

マケドニア、シュラクサイ、アルゴス、ペルシャは、「連立」中立国と呼ばれます。連立中立国が活性状態になると、下記又はシナリオ特別ルールで指定されるごとく、直ちにその連合 SPs をマップ上に置きます。他の中立スペースは、それらに付随する部隊を持ちません。連立国スペースは、それらが与する陣営の友軍です。いったん活性化したら、もしも敵ユニットがシュラクサイ、アルゴス、ペラを占めると、そのスペースはもはや占められなくなるまで、戦闘後移動 [5.9、6.4] の目的において無視されます。

5.5.3.1 マケドニア [Macedon]

マケドニア (ペラ [Pela] とマケドニア [Macedonia] のスペース) は、アテナイ連合としてキャンペーン・ゲームを開始します。いずれかのシナリオでマケドニアがいったん活性化したら、イベントがその連合を変更させない限り、同じ陣営に留まることになります。非キャンペーン・ゲーム・シナリオでは、マケドニアが活性連合になるまで、ペラ [Pela] は叛乱扇動戦略 [5.4] の目標にできません。



5.5.3.2 シュラクサイ [Syracuse]

シュラクサイが活性連合になるまで:

- スパルタのユニットは、シュラクサイ [Syracuse] スペースに進入できません。
- シュラクサイ・スペースは、最短ルート計算についてカウントされ得ません。
- シュラクサイ・スペースは、叛乱扇動戦略 [5.4] の目標になり得ません。



もしもアテナイが、シュラクサイ・スペースを目標として宣言したら、シュラクサイは直ちにスパルタの活性連合になります。シュラクサイが活性になると、直ちにシュラクサイ・スペース内に 2 (A) 重装歩兵、2 (A) 騎兵、2 (A) 海上を置きます。

5.5.3.3 アルゴス [Argos]

アルゴスが活性連合になるまで：

- ・アテナイのユニットは、アルゴス [Argos] スペースに進入できません。
- ・アルゴス・スペースは、最短ルート計算についてカウントされません。
- ・アルゴス・スペースは、叛乱扇動戦略 [5.4] の目標になり得ません。

もしもスパルタが、アルゴス・スペースを目標として宣言したら、アルゴスは直ちにアテナイの活性連合になります。アルゴスが活性になるとき、直ちにアルゴス・スペース内に4 (A) 重装歩兵を置きます。



5.5.3.4 ペルシャ [Persia]

ペルシャ (サルディス [Sardis] スペース) は、「5」のイベントのサイの目でのみ活性になることができます。ペルシャは初期部隊を持ちません。サルディスは、ペルシャが活性になるまで目標スペースに指定できません。



5.6 迎撃 [INTERCEPTION]

敵部隊の存在だけでは、集結した遠征隊の移動障害を提供しません。換言すると、遠征隊はいかなる規模の敵部隊によって占められたスペースも通過して移動できます。敵部隊は、遠征隊に対して実施する迎撃に成功した場合にのみ、その移動を妨害します。単独で移動している指導者も、防護する軍を獲得する前に迎撃され得ます。

5.6.1 ルールの概要 [General Rules]

迎撃は、両陣営について強制的です。迎撃の試みは、遠征隊 (これには、単独で移動している指導者を含むことを忘れないでください) が敵 ZOI 内のスペースに進入したら、直ちに行われなければなりません。

遠征隊は、その作戦の過程に無制限な回数の迎撃を受け得ますが、あるスペースに進入するとき毎に1回です。ある部隊は、そのターンの前の時期に活性化していたか否かにかかわらず、1ターンに何回でも迎撃できます。もしも複数の敵部隊が迎撃の資格を持つと、どの部隊が迎撃するのか無作為に判定します。

敵の部隊は、決してその戦力を連携又は統合できません。

迎撃は、移動している遠征隊によって進入されたスペース内で発生するものと見なされますが、迎撃している部隊はそれが占めるスペースを物理的に離れるわけではありません。

5.6.2 迎撃の手順 [Interception Procedure]

迎撃を試みるため、サイを1つ振ります。：

- 1～3：迎撃は失敗します。
- 4～6：迎撃は成功します。

失敗した迎撃 [Failed Interception]—もしも迎撃の試みが失敗したら、遠征隊は移動を継続します (もしも未だにその目標でなければ)。

成功した迎撃 [Successful Interception]—

もしも単独で移動している指導者に対する迎撃の試みが成功したら、彼を帰還ボックスへ取り去り、その作戦は更なる影響なしでキャンセルされます。

もしも1つ以上のユニットを含んでいる遠征隊に対する迎撃の試みが成功したら、直ちに小競合 [5.7.1] と後続戦闘 [5.7.2] の可能性を実行し、遠征隊が作戦を継続できるのか否か成果を判定します。

5.6.3 集結スペースの迎撃 [Assembly Space Interception]

集結スペース内の迎撃は、活性指導者がそのスペース内のいかなる SPs も活性化できる前に発生します。その非活性化ユニットは、小競合損失 [5.7.1] を受けることができず、小競合が戦闘に移転するのかが判定する手助けをしません [5.7.2]。

5.7 小競合 (こぜりあい) [SKIRMISHES]

5.7.1 小競合の手順 [Skirmish Procedure]

遠征軍 (単独で移動している指導者ではない) に対する迎撃の成功は、小競合の結果になります。小競合では、各陣営についてサイを1つ振ります。もしも結果が「1」であるとその陣営の参加している1 SPを除去します。：

- ・もしも遠征隊が沿岸又は陸上のスペースを占めると、可能であれば損失は重装歩兵から出さなければならず、そうでなければ騎兵、そうでなければ海上からです。
- ・もしも遠征隊が島嶼のスペースを占めると、可能であれば損失は海上ユニットから出さなければならず、そうでなければ騎兵、そうでなければ重装歩兵からです。

5.7.2 戦闘チェック [Battle Check]

小競合に次いで、もしも以下の条件のいずれかが適用されたら直ちに戦闘の結果になります。：

- ・両方の小競合のサイの目の合計が11以上、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) の合計が8以上で、しかもそれらの SPs の少なくとも半分が迎撃している陣営、又は
- ・スペースが陸上又は沿岸で、参加している海上 SPs (両陣営に属している) の合計が8以上で、しかもそれらの SPs の少なくとも半分が迎撃している陣営。

もしも戦闘が発生しなければ、遠征隊はその作戦を継続します。

もしも戦闘が発生したら、6.2 戦闘の解決を参照してください。もしも遠征隊が続く戦闘で勝利したら、その作戦を継続します。もしも遠征隊が続く戦闘で敗北したら、その指導者とユニットは帰還ボックス内に置かれ、作戦は更なる影響なしでキャンセルされます。

5.8 荒廃 [RAVAGING]

遠征隊がその目標（集結スペースに向かってではなく）に向かって移動している間、敵支配下スペースに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きます。:

- ・敵部隊によって占められている、又は
- ・そのスペース内に行われた迎撃が成功する。



5.9 帰還 [GOING HOME]

このセグメント中、帰還ボックス内の全ユニット（指導者ではない）を、戦闘移動後表 [プレイヤー補助を参照] に従って、その本国と連合のスペースへ移転させます。



6. 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE]

各戦闘フェイズ中、以下の順番で一度に1つ実施しなければならない4つのセグメントがあります。:

- ・攻囲判定セグメント
- ・戦闘解決セグメント
- ・攻囲解決セグメント
- ・帰還セグメント

6.1 攻囲の判定 [SIEGE DETERMINATION]

このセグメントの目的は、戦闘解決後に必要となるマップ上の各攻囲状況を確認することです。

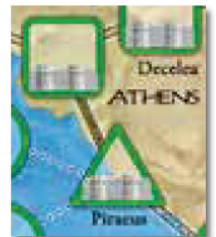
このセグメント中、そのスペースにとって敵の軍により現在占められる各要塞スペースを調べます。もしも以下の条件のどちらかが適用されると、そこに攻囲マーカーを置きます。:



- ・相手側のユニットが存在しない一軍の下に攻囲マーカーを置きます。
- ・指導者なしの相手側部隊が存在し、あなたの軍が相手側部隊よりも少なくとも5 SPs 多い一相手側部隊の上に攻囲マーカーを置き、次いであなたの軍の上に攻囲マーカーを置きます。

6.1.1 アテナイの長壁 [Long Wall of Athens]

攻囲の判定中、アテナイ [Athens] とピレウス [Piraeus] の各状況は、もしもそのスペースが目標として指定されており、しかもスパルタの軍によって占められていると、そこのアテナイの陸上 SPs がスパルタの陸上 SPs より少なくとも3以上多くあるのではない限り、自動的に攻囲です。ただし、もしもアテナイ・スペースが、ペロポネソス同盟の部隊によって支配されていないスペースの連続したラインをユークサイナス [Euxine] LOC 源までたどれたら、攻囲は自動的に失敗します。このラインは、たとえスパルタの軍がその中で攻囲していても通過してたどることができます。



長壁の ZOI [Long Wall ZOI]—戦闘フェイズ中、アテナイ騎兵の ZOI はアテナイ又はピレウスの外へ伸びません。いかなるフェイズ中も、いかなるタイプの敵 ZOI もアテナイ又はピレウス内へ伸びません。

6.2 戦闘の解決 [BATTLE RESOLUTION]

このセグメント中、以下の順番でマップ上の全ての戦闘が解決されます。:

1. 攻囲マーカーを持たず、両陣営のユニットによって占められた全ての**本国**スペース。

2. 攻囲マーカータらず、両陣営のユニットによって占められた全ての**連立国**スペース。
3. 攻囲マーカータらず、両陣営のユニットによって占められた全ての**その他**スペース。
4. 攻囲マーカータ下でない、少なくとも1つの敵ユニットによって占められた全ての**友軍 ZOI** スペース。

敵対している ZOI が通常スペース内で重複しているだけでは、戦闘が発生しないことに注意してください。ユニットが実際に他方の陣営の ZOI 内にいなければなりません。

ある部隊は、単一の戦闘フェイズに複数回の戦闘に従事するかもしれないことに注意してください。

戦闘は、常に強制的です。ある戦闘スペース内の全てのユニットがその戦闘に参加します。もしも上記4つのカテゴリーの1つ内で複数の戦闘があると、解決の順番を無作為に判定します。

6.2.1 戦闘タイプの判定 [Determine Battle Type]

戦闘を解決するため、最初に以下の順番で戦闘のタイプを判定します。:

- ・ **無効戦闘 [Null Battle]** : もしも一方の陣営が完全に海上ユニットで、他方の陣営が完全に陸上ユニットであると、無効戦闘 [6.2.2] に進みます。
- ・ **海上戦闘 [Naval Battle]** : もしも両陣営が海上ユニットを含むと、海上戦闘 [6.2.3] に進みます。
- ・ **陸上戦闘 [Land Battle]** : さもなければ、陸上戦闘 [6.2.4] に進みます。

6.2.2 無効戦闘の実施 [Conducting a Null Battle]

- ・ もしも無効戦闘が発生し、敵対している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ります。
- ・ もしも敵対している陣営のユニットが同じ**中立**スペースを占める場所で無効戦闘が発生したら、全ての海上 SPs を帰還ボックスへ取り去ります。
- ・ もしも同じ**非中立**スペース内で、軍が非軍部隊と敵対する場所で無効戦闘が発生したら、軍を帰還ボックスへ取り去ります。
- ・ もしも敵対している陣営の軍が同じ**非中立**スペースを占める場所で無効戦闘が発生したら、そのスペースの敵である軍を帰還ボックスへ取り去ります。

叛乱状態のスペースは、その元々 (友軍) 支配している陣営の敵です。

もしも迎撃と小競合の結果として無効戦闘が発生したら、移動している遠征隊はその作戦を継続します。

6.2.3 海上戦闘の実施 [Conducting a Naval Battle]

各陣営についてサイを1つ振り、以下のごとく各結果を修正します (全て蓄積します)。:



・ +2 もしも少なくとも半分がアテナイ (連合ではなく) 海上 SPs から構成されると、アテナイ陣営に

- ・ +X より多くの海上 SPs を持つ陣営に、X は差に相当します。
- ・ +X 各陣営に、X はその指導者の戦術値に相当します。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します。

修正後に高いサイの目の陣営が勝利します [6.2.3.1]。同数の場合、最高の正の数 (ゼロではない) の戦術値を提供した陣営が勝利します。もしもそれでも同数であると、戦闘は引分けです [6.2.3.2]。

6.2.3.1 海上戦闘の勝利 [Won Naval Battle]

勝者に影響はありません。敗者は、以下に相当する数の自軍海上 SPs を除去しなければなりません。:

- 修正後のサイの目の差、又は
 - 勝利している陣営の海上 SPs の数、
- どちらか少ない方。

統合戦闘のチェック [Check for Combined Battle]

もしも海上戦闘の勝者が重装歩兵 SPs の数で敗者の重装歩兵 SPs (最低1) 以上を持つと、生き残っている両部隊は直ちに陸上戦闘 [6.2.4] を実施します。

さもなければ:

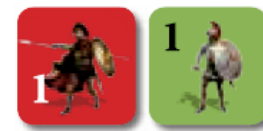
- 敗北した陣営に所属している生き残りの全 SPs (陸上と海上) と指導者は、帰還ボックス内に置かれます。
- 勝者の SCI を1だけ増加させます。
- 勝者が、敗者が持っていたより少なくとも3海上 SPs を多く持つて開始していない**限り**、敗者の SCI を1だけ減少させます。

6.2.3.2 引分けの海上戦闘 [Drawn Naval Battle]

各陣営は、両陣営が存在する1海上 SP のみを持つのでない限り1海上 SP を除去しなければならず、そうでなければどちらの陣営も失いません。次いで、両部隊の残りは帰還ボックス内に置かれます。

6.2.4 陸上戦闘の実施 [Conducting a Land Battle]

最初に、もしもスパルタ・スペース内で戦闘が発生したら、無作為にスパルタ指導者を引き (もしも容器内で未だ使用可能で、たとえ指導者がすでに存在していても)、彼をスパルタに置きます。次いで、各陣営についてサイを1つ振り、以下のごとく各結果を修正します (全て蓄積します)。:



- ・ +2 もしも戦闘が**スパルタ [Sparta]** 内で発生したら、スパルタのサイ振りに。
- ・ +2 もしもスパルタ (連合ではない) の半分が重装歩兵 SPs から構成されていたらスパルタ陣営に。

- ・+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は差に相当します。
- ・+X 各陣営に。Xはその指導者の戦術値に相当します。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します。

より高い修正後のサイの目で勝利した陣営 [6.2.4.1]。同数の場合、最高の正の数（ゼロではない）の戦術値を提供した陣営が勝利します。もしもそれでも同数であると、戦闘は引分けです [6.2.4.2]。

6.2.4.1 陸上戦闘の勝利 [Won Land Battle]

勝者に影響はありません。敗者は、以下に相当する数の陸上 SPs を除去しなければなりません。:

- 修正後のサイの目の差、又は
- 勝利している陣営の重装歩兵 SPs の数、

どちらか少ない方 [6.6 人質も参照]

もしも戦闘の敗者が騎兵 SPs の数で勝者陣営の騎兵 SPs を超えて持つと、これらの損失を1だけ減少させます（最低1損失まで）。次いで:

- 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ます。
- 勝者の SCI を1だけ増加させます。
- 勝者が、敗者が持っていたより少なくとも3重装歩兵 SPs を多く持って開始していない限り、敗者の SCI を1だけ減少させます。

6.2.4.2 引分けの陸上戦闘 [Drawn Land Battle]

各陣営は、両陣営が存在する1陸上 SP のみを持つのでない限り1陸上 SP を除去しなければならず、そうでなければどちらの陣営も失いません。次いで、両部隊の残りは帰還ボックス内に置かれます。

6.3 攻囲の解決 [SIEGE RESOLUTION]

このセグメント中、最初に、攻囲マーカーを持たない要塞スペース内の部隊を帰還ボックスへ送ります。次に、もはや攻囲している軍を含まないスペースから攻囲マーカーを取り去ります。次いで、いまだに攻囲マーカーを含んでいる各スペースについて攻囲を解決します。攻囲は、以下の順番で実施されます。:



1. 全ての本国スペース。
2. 全ての連立国スペース。
3. 全てのその他スペース。

もしも上記の3つのカテゴリーの1つ内に複数の攻囲があると、解決の順番を無作為に判定します。

攻囲は、以下のごとく解決されます。:

被攻囲側の特典 [Besieged Advantage]—もしも攻囲下の要塞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します。:

- 攻囲している軍を帰還ボックスへ取り去ります。次いで

○攻囲マーカーを荒廃 [Raveged] マーカーに置き換えます（もしもまだ存在していなければ）。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）だけ減少させます。

攻囲側の特典 [Besieger Advantage]—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、次いでもしも攻囲下スペースがシュラクサイ [Syracuse] であると2を差し引きします。:

1〜3 : 攻囲は失敗します。:

- 攻囲している軍を帰還ボックスへ取り去ります。次いで
- 攻囲マーカーを荒廃 [Raveged] マーカーに置き換えます（もしもまだ存在していなければ）。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）だけ減少させます。

4〜6 : 攻囲は成功します。:

- 被攻囲下部隊を除去します。次いで
- 攻囲マーカーを荒廃 [Raveged] マーカーに置き換えます（もしもまだ存在していなければ）。次いで
- 要塞が中立か又は叛乱状態でなかった限り、被攻囲下陣営の SCI を1だけ減少させます。次いで
- 攻囲している陣営の SCI を1だけ増加させます。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ます。

奴隷売買からの収入です。

6.3.1 シュラクサイ [Syracuse]

もしもシュラクサイが攻囲されていると、攻囲している軍の攻囲のサイ振りから2を差し引きします。



6.4 帰還 [GOING HOME]

このセグメント中、まだマップ上にある各軍についてサイを1つ振り、その指導者の戦略（戦術ではない）値を加えます。:

1〜5 : スペース内に1SPを残し、残っている SPs と指導者を帰還ボックスに取り去ります。陸上又は沿岸スペース内では、可能であれば重装歩兵 SPs を残し、そうでなければ騎兵 SP、そうでなければ海上 SP です。島嶼スペース内では、可能であれば海上 SP を残し、そうでなければどちらかの陸上 SP です。あなたは、可能であれば、連合 SPs ではなく、スパルタ又はアテナイの SP を残さなければなりません。

6+ : その場に全ての SPs を残しますが、指導者は帰還ボックスへ取り去ります。

戦闘後移動 [Post-Combat Movement]—次いで、帰還ボックス内の全ユニット（指導者ではない）を、戦闘後移動表（プレイヤー補助を参照）に従って、その本国と連合のスペースに移転させます。

6.5 戦闘の終了 [END OF COMBAT]

戦闘フェイズは、以下の条件が全て適用されるときに終了します。:

- ・マップ上に攻囲マーカースがない。
- ・マップ上のいかなるスペース内にも指導者がいない。
- ・両陣営のユニットによって占められたスペースがない。
- ・帰還ボックスのユニットがカラ（ただし、指導者たちは存在するかもしれません）。

6.6 人質 [HOSTAGES]

獲得 [Acquiring]—勝利陣営は、いずれかのアテナイ又はスパルタ（連合ではない）の重装歩兵 SPs が除去された陸上戦闘 [6.2.4] で、人質を捕獲します。これが発生したとき、もしもまだそこになければ、相手側陣営の戦略マトリクスのアテナイ攻撃又はスパルタ攻撃戦略ボックス上に人質マーカーを置きます。



人質保持の影響 [Effect of Holding Hostages]—

- ・もしもプレイヤー陣営が人質を持つと、非プレイヤー陣営はアテナイ攻撃又はスパルタ攻撃戦略を使用できません。
- ・もしも非プレイヤー陣営が人質を持つと、あなたは非プレイヤー陣営の本国スペース又はそれに隣接するいかなるスペースも、目標として選択することが禁じられます。

例: もしもアテナイが陸上戦闘に勝利し、1以上のスパルタ重装歩兵 SP が失われたら、スパルタは休戦が発生した後になるまで、アテナイ攻撃戦略をもはや使用できません。

撤去 [Removal]—休戦が宣せられた [9.3] ときにはいつでも、戦略マトリクスから人質マーカーを取り去ります。

6.7 戦闘における指導者 [LEADERS IN BATTLE]

指導者は、そのターンに「指導者死亡」イベントが振られ、しかもその条件が満たされない限り、決して戦闘で戦死しません。さもなければ、指導者が持つ軍の最後の SP が除去又は取り去られたときにはいつでも、その指導者を帰還ボックス内に置きます。

ターンの終了時、続くターンに使用可能とすべく、彼は引き容器内に戻して置かれます [9.4]。

6.8 連立中立国と戦闘後移動

[COALITION NEUTRALS AND POST-COMBAT MOVEMENT]

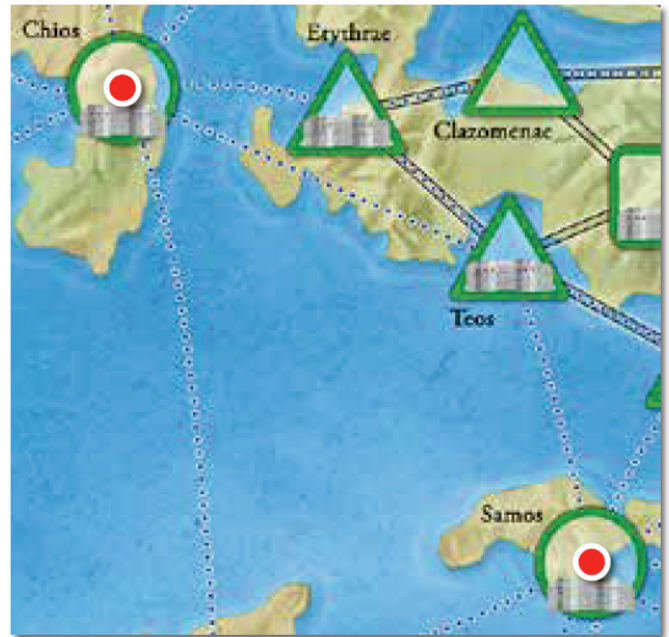
一定の中立国—アルゴス、マケドニア、シュラクサイ—がある陣営で活性化したとき、これらは戦闘後移動表上の優先度に関して優先順位を獲得します。

換言すると、これらのスペースについての戦闘後移動の要件は、アテナイ又はスパルタ連合 SPs についての通常の戦闘後優先度のいくつかに優先します。

いったんこれらの要件が満たされていたら—つまり、各中立国がそのスペース内に一定数の SPs を持つ—更なる SPs は送られず、残っている全ての連合 SPs について通常の戦闘後優先度が有効です。

例: 戦闘後移動の開始前、2スパルタ連合重装歩兵 SPs がシュラクサイに存在します。戦闘後移動表は、もしもシュラクサイがスパルタ連合であると、最初の2スパルタ連合重装歩兵 SPs がそこへ送られることを指示します。すでに2がそこに存在するので、更に送られることはなく、プレイは次の優先度へ進みます。

6.9 連立国スペースとしてのキオスとサモス [CHIOS AND SAMOS AS COALITION SPACES]



もしもアテナイのキオス [Chios] 連立国スペースが叛乱状態か又は敵支配下であると、サモス [Samos] はアテナイ連合スペースになります。戦闘後移動中にキオスに置かれるアテナイ連合 SP は、代わりにサモスに置かれます。

もしもキオスとサモスの両方が叛乱状態と／又は敵支配下であると、通常の戦闘後移動ルールを適用し、これらの部隊をピレウス [Piraeus] へ送ります。

もしも、いずれかの叛乱拡大フェイズ終了時 [7.0]、いったんキオスが再び友軍デロス同盟スペースになったら、サモスの全アテナイ連合部隊が取り去られてキオスに置かれます。

7. 叛乱拡大フェイズ [REBELLION EXPANSION PHASE]

このフェイズは、表示された順番に一度に1つ実施しなければならない3つのセグメントから構成されます。:

- ・叛乱継続セグメント
- ・叛乱拡大セグメント
- ・ヘロット叛乱セグメント

7.1 叛乱の継続 [CONTINUED REBELLION]

このセグメント中、もしも叛乱スペースが友軍ユニット (つまり、スペース自体と同じ色のユニット) の ZOI 内にあり、そのスペースが敵ユニットの ZOI 内になければ、叛乱マークを取り去ります。

叛乱は鎮圧されたのです。

他の全ての叛乱スペースは、叛乱状態に留まります。

7.2 叛乱の拡大 [REBELLION EXPANSION]

このセグメント中、存在している叛乱は、同じ同盟—デロス又はペロポネソス、中立ではない—に友軍の隣接スペースへ伝播するかも知れません。叛乱は、いかなるタイプの LOC に沿っても伝播できます。



伝播についてチェックするため、以下の各スペースについてサイを1つ振ります。:

- ・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 (つまり、叛乱スペースと同じ色のユニット) を含まない。

もしもスペースが敵ユニットの ZOI 内にあると、2を加えます。もしも修正後の結果が6以上であると、そのスペースは叛乱状態です。:そこに叛乱マークを置きます。

7.3 ヘロットの叛乱 [HELOT REBELLION]



このセグメント中、表示された順番で以下の基準をチェックします。:

1. もしもピロス [Pylos]、アシニ [Asine]、コロネ [Corone]、ブラシア [Prasias]、エピダウロス・リメラ [Epidaurus Limera] のいずれかがスパルタによって支配されると、このセグメントは終了し、影響なしでステップ2と3をスキップします。

2. もしもピロス、アシニ、コロネ、ブラシア、エピダウロス・リメラの全てがデロス同盟ユニットによって占められ、ヘロットの叛乱マークがマップ上になければ、直ちに以下の影響を持つ新たなヘロットの叛乱が発生します。:

- ・スパルタの敵愾心を2だけ減少させます。
- ・スパルタ内の2スパルタ重装歩兵を除去します。
- ・このターンのスパルタの収入を500タレントだけ減少させます。
- ・スペースの1つの近くにヘロット叛乱マークを置きます。
- ・ステップ3をスキップします。

3. もしもピロス、アシニ、コロネ、ブラシア、エピダウロス・リメラの全てがデロス同盟ユニットによって占められ、しかもヘロットの叛乱マークがマップ上にあれば、直ちに以下の影響を持つ新たなヘロットの叛乱が継続します。:

- ・スパルタの敵愾心を2だけ減少させます。
- ・このターンのスパルタの収入を1000タレントだけ減少させます。



7.3.1 叛乱の鎮圧 [Quashing the Rebellion]

もしもヘロットの叛乱が有効で、スパルタ陣営が上記の5つのスペースのいずれかを奪回したら、マップからヘロットの叛乱マークを取り去ります。



8. 管理フェイズ [ADMINISTRATIVE PHASE]

このフェイズは、表示された順番に一度に1つ実施しなければならない2つのセグメントから構成されます。:

- 収入徴集セグメント
- SP生産セグメント

8.1 収入の徴収 [REVENUE COLLECTION]

このセグメント中、各陣営はその同盟から固定した収入を受け取ります。:

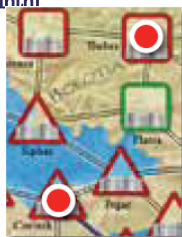
- アテナイは、3500 タレントを受け取ります。
- スパルタは、2500 タレントを受け取ります。

荒廃状態、叛乱状態、敵支配下の各友軍色付スペースは、その陣営によって獲得される収入を 50 タレントずつ減少させます。

獲得された実質収入は、各陣営の国庫に加えられます。

8.1.1 テーバイ&コリントス [Thebes & Corinth]

デロス同盟によって支配された各テーバイ又はコリントスについて、スパルタの収入を追加 200 タレント (両方で 400) 減少させます。



8.1.2 シケリアの収入 [Sicilian Revenue]

もしもシュラクサイがスパルタの活性連合で、アテナイがシュラクサイ [Syracuse] スペースを支配していなければ、スパルタの収入に 500 タレントを加えます。



もしもデロス同盟のユニットがシュラクサイを支配し、しかもシケリアの各スペース内に ZOI 5 を及ぼすと、アテナイの収入に 1000 タレントを加えます。

8.1.3 アテナイの海上 LOC [Athenian Sea LOC]

もしもアテナイが、アテナイからユークサイナス [Euxine] LOC 源まで敵支配下スペースから解放された道筋をたどれなければ、その収入から 1500 タレントを減少させます。



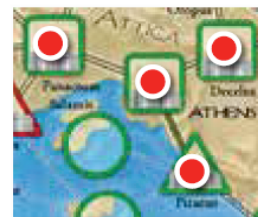
8.1.4 エピダムノス LOC [Epidamnos LOC]

もしもある陣営がエピダムノスを支配し、そこから自身の本国スペースまで敵ユニットから解放された道筋をたどることができれば、その陣営の収入に 1000 タレントを加えます。



8.1.5 エイスフォラ [Eisphora]

アテナイ陣営をプレイしているとき、あなたは住民の富裕層から直接徴税を実施することで徴収できます。



もしもあなたが現在アテナイ陣営をプレイしており、アテナイ [Athens]、ピレウス [Piraeus]、パナクトゥム [Panactum]、デケレイア [Decelea] の全てがペロポネソス同盟のユニットから解放され、どれも荒廃されていないならば、アテナイの収入に 1000 タレントを加えます。

この特典は、プレイヤーであるあなたのみが使用可能であることに注意してください。非プレイヤー陣営は、決してエイスフォラから 1000 タレントを受け取ることができません。

8.1.6 アテナイの緊急財源 [Athenian Emergency Fund]

アテナイ陣営は、国庫が 1000 タレントを下回る結果になる場合は、決して財源を消費できません。

例外—この制限は、もしもピレウス [Piraeus] 又はデケレイア [Decelea] のどちらかが敵支配下か、又は 10 以上のデロス同盟スペースが叛乱状態であると無視されます。

8.2 SP の生産 [SP CONSTRUCTION]

このセグメント中:

- あなたの陣営は、新たな SPs を生産するために 600 タレントを消費できます。
- 非プレイヤー陣営は、そのターン中に失われた、同じ種類で同じ数の新たなユニットを、3つまでのみ生産できます。もしも3つを超える非プレイヤーSPs が除去されていたら、どれが再建できるか判定するため無作為に選択します。更に、非プレイヤー陣営の国庫は、SP 生産のために 1000 タレントを下回る減少ができません。

各 SP は、そのタイプにかかわらず、生産するために 200 タレントかかります。生産されたとき、戦闘後移動表の優先度に従ってマップ上に SP を置きます。



9. 休戦&降伏フェイズ [ARMISTICE & SURRENDER PHASE]

このフェイズに、前のゲーム・ターンの出来事や活動が「敵愾心」で測られる戦争継続の判定に与えた影響を評価します。敵愾心が大きいほど陣営はより断固とし、逆もまた同様です。

このフェイズは、表示された順番に一度に1つ実施しなければならない4つのセグメントから構成されます。:

- ・敵愾心調整セグメント
- ・降伏判定セグメント
- ・休戦判定セグメント
- ・ターンの終了セグメント

9.1 敵愾心の調整 [BELLICOSITY ADJUSTMENT]

このセグメントに、以下のごとく各陣営の敵愾心が調整されます。:

- ・もしもある陣営の SCI が負の数であると、その陣営の敵愾心からその数値を差し引きます。
- ・もしもある陣営の SCI が正の数であると、その陣営の敵愾心にその数値の半分（端数切捨て）を加えます。
- ・ある陣営に属している陣営（デロス同盟とペロポネソス同盟）と連立国のスペースで、現在被占領下、荒廃状態、叛乱状態の数をカウントします。その数を 10 で割って至近の整数に切り捨て、この数値からその陣営の敵愾心を差し引きます。

敵愾心は、ヘロットの叛乱 [7.3] 又は一定のイベント [3.2] のために、ターンの過程でも減少する可能性があります。もしもイベントからであると、あなたは敵愾心マーカーをその「-2」面に裏返すことによって、これを記憶することができます。減少を実施した後、その表面に戻して戻します。



9.2 降伏の判定 [SURRENDER DETERMINATION]

このセグメント中、ある陣営は以下の場合降伏します。:

- ・その本国スペースが敵の支配下であるか、又は
- ・その敵愾心が0であると。

ある陣営が降伏したとき、ゲームは終了します。プレイヤーがシナリオ [1.3] に勝利したか否かを判定するため、勝利ポイントを合計します [1.2]。

9.3 休戦の判定 [ARMISTICE DETERMINATION]

このセグメント中、もしも各陣営が以下の条件のどちらかを満たしたら:

- 敵愾心が6以下。又は
- 国庫が1000 タレントを下回ると、

休戦が発生します。もしもそうなる、サイを1つ振り、このターンの Nicias がアテナイの指導者であると、修正後の結果を2で割ります（端数切上げ）。最終結果は、休戦が続くターンの数です。休戦は、ゲーム毎に1回のみ発生し得ます。

休戦の影響 [Armistice Effects]

- ・占領されたスペースを占めている全てのアテナイとスパルタの SPs（連合 SPs ではない）は、戦闘後移動表に従ってその本国又は連立国スペースへ取り去られます。連合ユニットは、その場に留まります。この方法で完全にカラになったスペースは、その元の所有者の支配（又は中立）に変換されます。
- ・ボードから全ての人質マーカーを取り去ります。敵の本国スペースを攻撃している人質の制限は、ゲームの残りについて消えます。
- ・休戦の各ターンについて、1 イベントを振ります。もしも現行のゲーム状態のためにイベントが発生できなければ、振り直しはしません。
- ・全ての叛乱はイン・プレイに留まりますが、伝播はしません（イベントを介しての可能性を除く）。収入徴集の計算中、叛乱状態の各スペースについて陣営の収入を減少させます [8.1]。
- ・両陣営の収入を計算しますが、荒廃スペースとエイスフォア [8.1.5] は無視します。合計に休戦のターン数を掛け、それに従って各陣営の国庫を調整します。
- ・各陣営は5 SPs まで生産しますが、それを行うことで国庫が1000 タレントを下回る場合は不可です。プレイヤー陣営について、あなたが選択するユニットを生産します。非プレイヤー陣営は、もしもスパルタであれば全て海上 SPs、又はもしもアテナイであれば全て重装歩兵を生産します。

デザイン・ノート: この最後のセンテンスは逆ではなく、極めて意図的です。ニキアスの和約後、スパルタは戦争に勝利するための唯一の方法は、海戦の勝利であると特に見出しました。このルールは、非プレイヤー陣営が戦争勝利の選択を持ちます。陣営を変えると、アテナイはスパルタを打倒するために陸戦での勝利が必要でした。アルキビアデスのマンティネイア戦役の敗北は、ここで試みられているものです。

- ・両陣営の敵愾心を、休戦の前にそれらが開った戦争のターン数から10 マイナスヘリセットします。

9.4 ターンの終了 [END OF TURN]

もしもゲームが終了していなければ [1.3, 9.2]:

- ・マップから全ての荒廃マーカーを取り去ります。
- ・帰還ボックス内の全ての指導者を、その引き容器内へ戻します。
- ・ゲーム・ターン・マーカーを1 スペース進めます。
- ・次のターンを開始します。



目 録

*Peloponnesian War*の一式は以下を含みます。:

- このルールブック
- 1冊のプレイブック
- 1枚の22" x 34"厚紙ボード
- 2枚の8" x 10"厚紙戦略マトリクス・ボード
- 2枚のカウンター・シート
- 2枚の両面プレイヤー補助
- 勝利ポイント記録シート
- 2つの六面体サイコロ

注釈—ゲームを通して指導者の無作為引きを促進するため、2つの不透明容器（コーヒー・マグのようなもの）も必要です。

CREDITS

GAME DESIGN — MARK HERMAN

1ST EDITION GAME DEVELOPMENT — MARK HERMAN, ROBERT I. RYER, KEVIN BOYLAN AND KEITH SCHLESINGER

2ND EDITION RULES — CHAD JENSEN

BOX ART & PACKAGING DESIGN — RODGER MACGOWAN

LAYOUT & GRAPHICS — MARK SIMONITCH, KURT MILLER, MARK MAHAFFEY AND CHAD JENSEN

PLAYTESTING — LARA HERMAN, DAVID HERMAN, RICHARD EDWARDS, R. MOSIMANN, J.P. HUNERWADEL, NICK KARP, ROBERT MACDONALD, EDWIN LELAND, RICHARD MULLIGAN, DOUGLAS WHATLEY, ANN WHATLEY AND JOEL TOPPEN

RESEARCH — SPECIAL THANKS TO WENDY B. BLOOM AND THE STAFF OF THE MOUNT KISCO LIBRARY FOR THEIR INVALUABLE HELP ON THIS PROJECT.

PRODUCTION COORDINATOR — TONY CURTIS

PRODUCERS — GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN AND MARK SIMONITCH

TO MY WIFE CAROLE — THANKS FOR THE BEST FORTY YEARS OF MY LIFE AND STANDING BY ME DURING THE HARD TIMES. YOUR BEAUTY WOULD HAVE LAUNCHED THE FABLED THOUSAND SHIPS OF GREECE.

索引 [INDEX]

あ

アテナイの長壁 15
 イベント 9
 移動 10
 海上輸送 11
 コリントス地峡 10
 テナラム岬からシュラクサイへ 10
 影響ゾーン (ZOI) 5
 SPの生産 20
 沿岸スペース 2、17

か

海上戦闘 16
 海上LOC 2、10、11
 活性化 4
 活性化コスト 11
 管理フェイズ 20
 キオスとサモス 18
 帰還 15、17
 帰還ボックス 5
 キャンペーン・ゲームのセットアップ 6
 休戦の判定 21
 軍 4
 生産と移動 10
 迎撃 14
 攻囲の解決 17
 攻囲の判定 15
 荒廃 5
 荒廃する 15
 降伏の判定 21
 小競合 14
 戦闘のチェック 14
 国庫 5

さ

作戦 5
 作戦の継続 12
 作戦フェイズ 10
 活性化コスト 11
 神託 12
 非プレイヤー陣営の初期作戦 11
 プレイヤー陣営の初期作戦 10
 指導者 3
 アルキビアデス 9
 指導者の選択 9
 戦闘で 18
 単独で移動 11
 ニキアス 9
 支配 4
 島嶼スペース 2、14、17
 集結スペース 4
 収入の徴収 20
 アテナイの海上LOC 20
 エイスフォラ 20
 エピダムノスLOC 20
 シケリアの収入 20
 テーバイ&コリントス 20

勝利の判定 8
 勝利ポイント 8
 除去 4
 陣営の判定 9
 シュラクサイ 17
 神託 12
 信頼度のリセット 9
 政策フェイズ 9
 戦闘後移動 5、13、15、17、18、20、21
 戦闘の解決 15
 戦闘のタイプ 16
 戦闘の終了 18
 戦闘フェイズ 15
 戦略計画フェイズ 9
 戦略信頼度指標 (SCI) 5
 戦略の判定 9
 戦略マトリクス 5
 戦力ポイント (SPs) 3

た

ターンの終了 21
 中立 13
 戦闘後移動 18
 アルゴス 14
 シュラクサイ 13
 ペルシャ 14
 &叛乱 13
 マケドニア 13
 &移動 13
 連立中立国 13
 敵 4
 敵愾心 4
 敵愾心の調整 21
 デロス同盟の叛乱 9
 統合LOC 2、5

は

バス 13
 叛乱 5
 叛乱継続の判定 19
 叛乱扇動戦略 13
 叛乱の拡大 19
 叛乱拡大フェイズ 19
 人質 18
 非プレイヤー陣営 5
 移動制限 12
 軍編成優先度 12
 初期作戦 11
 戦略判定 9
 防衛戦略 9
 部隊 4
 プレイのシークエンス 8
 プレイヤー陣営 5
 エイスフォラ 20
 初期作戦 10
 陣営の判定 9
 ヘロットの叛乱判定 19
 防衛戦略 9

ま

無作為性 3
 無効戦闘 16
 目標 5

や

友軍 5
 ユニット 3

ら

陸上スペース 2、14
 陸上戦闘 16
 陸上LOC 2
 連絡線 (LOC) 2

PELOPONNESIAN GAZETTEER

Space	Grid #	Space	Grid #	Space	Grid #	Space	Grid #
Abdera	5A	Cyzicus	7A	Loryma	7E	Ptleum	3B
Abydos	6A	Decelea	4C	Macedonia	2A	Pydna	3A
Acragas	1E	Delium	4C	Magnesia	3B	Pygela	7D
Aegina	4D	Delos	5D	Mantineia	3D	Pylos	2E
Aegitium	3C	Delphi	3C	Marancia	6A	Rhegium	2E
Aeniania	3B	Dium	4A	Marathon	4C	Salamis	4D
Aetolia	2C	Dolopia	3B	Megara	4D	Samos	7D
Ambracia	2B	Dyme	2C	Melos	5E	Samothraki	6A
Amorgos	6E	Elacus	6A	Messina	1E	Sardis	7C
Amphilochia	2B	Elis	2D	Methana	4D	Scione	4B
Amphipolis	4A	Enna	1E	Methone	3A	Segesta	1E
Amphisa	3C	Ephesus	7C	Methydrum	3D	Selinus	1E
Anactorium	2C	Epidamnus	1A	Methymna	6B	Serifos	5D
Andros	5D	Epidaurus	4D	Mikonos	6D	Sicyon	3D
Antrandrus	6B	Epidaurus Limera	4E	Miletus	7D	Sifnos	5E
Arginusae	7B	Eretria	5C	Mycenae	3D	Sigeum	6B
Argos	3D	Erineus	3C	Mytilene	6B	Siphac	3C
Asine	2E	Erythrae	7C	Naupactus	2C	Siros	5D
Astacus	2C	Eupalium	3C	Naxos	6D	Skiros	5C
Astipal	7E	Gela	1E	Nemea	3D	Smyrna	7C
Athens	4D	Gythium	3E	Oeniadae	2C	Sollum	2C
Atlante	4C	Halicarnarsus	7D	Oeta	3C	Sparta	3E
Belmina	3D	Helorus	1E	Olizon	4B	Sporades	4B
Byzantium	7A	Heraclea	3C	Olpa	2C	Stagirus	4A
Camarina	1E	Hermione	4D	Olympia	2D	Stratus	2C
Camirus	7E	Himera	1E	Olynthus	4A	Sunium	4D
Cape Seyllaum	4D	Histiaca	4C	Orchomenus	3D	Sybota	1B
Cape Taenarum	3E	Iasus	7D	Oronae	3D	Syme	7E
Cardia	6A	Icaros	6D	Oropus	4C	Syracuse	1E
Caryae	3D	Idhra	4D	Panactum	4C	Tanagra	4C
Carystos	5D	Idomene	2B	Panormus	1E	Taras	2E
Catana	1E	Imbros	6A	Panormus	3C	Tegea	3D
Cenchrae	4D	Ios	6E	Paros	5E	Teichum	2C
Cephalenia	1C	Ithaca	1C	Patmos	7D	Tenedos	6B
Chalce	7E	Kaliminos	7D	Patrae	2C	Teos	7C
Chalcis	4C	Kea	5D	Pegae	4C	Thasos	5A
Charonea	3C	Kithnos	5D	Pela	3A	Thebes	4C
Chios	6C	Kos	7E	Perinthus	7A	Thera	6E
Clazomenae	7C	Lampsacus	7A	Pharsalus	3B	Thermopolye	3C
Cleonae	3D	Larisa	3B	Pheia	2D	Thyrea	3D
Cnidus	7E	Leontini	1E	Philus	3D	Thyssus	5A
Colophon	7C	Lepreum	2D	Phocaea	7C	Tinos	5D
Corcyra	1B	Leros	7D	Piraeus	4D	Torone	4B
Corinth	3D	Leucas	1C	Platea	4C	Triopium	7E
Corone	2E	Lilybaeum	1E	Potidaea	4A	Troezen	4D
Cyllene	2D	Limnos	5B	Prasiae	3D	Zacynthus	1D
Cyme	7C	Lindus	7E	Priene	7D		
Cythera	3E	Liparian Is.	1E	Proconneus	7A		
Cytinium	3C	Locri	1E	Psara	6C		

© 2019 GMT Games, LLC