

PELOPONNESIAN WAR



Playbook

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

目次 [GAME COMPONENTS]

10. シナリオ	2
10.1 デヘレア戦争	2
10.2 アテナイの崩壊	4
10.3 第一次ペロポネソス戦争	5
イヴェント表—第一次ペロポネソス戦争	7
10.5 スパルタの崩壊	8
イヴェント表—スパルタの崩壊	15
11. 二人プレイヤー用ルール	14
プレイの例	16

10. シナリオ [SCENARIOS]

Peloponnesian War のゲーム開始時、プレイするために以下のシナリオの1つを選択します。:

- ペロポネソス戦争—キャンペーン・ゲームとも呼ばれます [ルールブックの6頁]
- アルキダモス戦争—キャンペーン・ゲームの短縮版 [ルールブックの8頁]
- デケレア戦争
- アテナイの崩壊
- 第一次ペロポネソス戦争
- スパルタの崩壊

キャンペーン・ゲームとも呼ばれるペロポネソス戦争シナリオは、ルールブックで概説したごとく基本シナリオです。他の5つのシナリオは、以下のルール項目で特記された差異を除き、キャンペーン・ゲームと同じルールとセットアップに忠実です。

特別ルール [Special Rule]—シナリオ特別ルール又はセットアップ指示がルールブック内のそれと矛盾するときは、常にシナリオが優先されます。

用語 [Nomenclature]—セットアップ・リストは、重装歩兵、騎兵、海上のカウンターに続いて、与えられた位置にどれだけ多くそのタイプのSPs がセット・アップされるのかを示します。連合ユニットは、ユニット・タイプ前の (A) によって示されます。

10.1 デケレア戦争 [DECELEAN WAR]

ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録欄上のスペース6上に置きます。

10.1.1 セットアップ：アテナイ（プレイヤー陣営）

[Setup : Athens (Player Side)]

国庫 [Treasury] : 7000 タレント

- A** アテナイ [Athens] : 3 重装歩兵、2 騎兵
- B** ピレウス [Piraeus] : 8 海上
- C** コルキラ [Corcyra] : 3 (A) 海上、1 (A) 重装歩兵
- D** キオス [Chios] : 2 (A) 海上、1 (A) 重装歩兵
- E** ナフパクトゥス [Naupactus] : 1 海上
- F** ラリサ [Larisa] : 4 (A) 騎兵、2 (A) 重装歩兵
- G** シュラクサイ [Syracuse] : Nicias、4 海上、4 重装歩兵

10.1.2 セットアップ：スパルタ（非プレイヤー陣営）

[Setup : Sparta (Non-Player Side)]

戦略 [Strategy] : 叛乱扇動

国庫 [Treasury] : 6000 タレント

SCI : 0



敵愾心 [Bellicosity]: 6

H スパルタ [Sparta]: Aglis, Alcibiades*, 本国近衛兵、4 重装歩兵、1 騎兵

*アテナイ指導者が陣営を変更しました。

I コリントス [Corinth]: 5 (A) 海上、5 (A) 重装歩兵

J テーバイ [Thebes]: 4 (A) 重装歩兵、4 (A) 騎兵

K プラタイア [Plataea]: 1 (A) 重装歩兵

L ヘラクレア [Heraclea]: 1 (A) 重装歩兵

M アンフィポリス [Amphipolis]: 1 (A) 重装歩兵

N シュラクサイ [Syracuse]: Gylippus, 2 (A) 重装歩兵、2 (A) 騎兵、3 (A) 海上

10.1.3 特別ルール [Special Rules]

A. ゲームは、シュラクサイ [Syracuse] 内のアテナイ軍に対するスパルタの防衛戦略作戦で開始されます。シュラクサイは、スパルタの活性連合です。

史実では、アテナイの主作戦は Nicias をシュラクサイ攻略に送ることでした (2つのシケリア遠征隊の1つ)。作戦のコストは、すでのアテナイの国庫から差し引かれています。

B. このシナリオ中、休戦は発生できません。

C. マケドニアの中立性 [Macedonian Neutrality]—もしもどちらかの陣営のユニットがペラ [Pela] 又はマケドニア [Macedon] へ進入したら、マケドニアは直ちに他方陣営の活性連合になります。マケドニアは、イベントのためによっても活性化し得ます。もしもマケドニアが未だ中立の間に「マケドニアのパルディッカス王が陣営を変更する」イベントが発生したら、マケドニアはスパルタ陣営に与します。マケドニアが活性状態になるとき、直ちに2 (A) 騎兵をペラ [Pela] に置きます。

D. 指導者の死傷 [Leader Casualties]—スパルタの指導者 Brasidas と Archidamusha は死亡しています。アテナイの指導者 Pericles と Cleon は死亡しています。これらの指導者をボックス内に収めます。

10.1.4 勝利条件 [Victory Conditions]

以下のとき、ゲームは直ちに終了して勝利が判定されます。:

- プレイヤーがスパルタからアテナイに陣営を変更する (プレイヤー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
- 休戦が発生する。又は
- 一方の陣営が降伏する。又は
- ターン3が完了する。

10.2 アテナイの崩壊 [FALL OF ATHENS]

ゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン記録欄のスペース 7 上に置きます。

10.2.1 セットアップ：スパルタ (プレイヤー陣営)

[Setup : Sparta (Player Side)]

国庫 [Treasury] : 6000 タレント

戦略 [Strategy] : 叛乱扇動

SCI : 0

敵愾心 [Bellicosity] : 5

- A** スパルタ [Sparta] : 本国近衛兵、1 騎兵
- B** サルディス [Sardis] : Alcibiades
- C** デケレア [Decelea] : 5 重装歩兵、2 (A) 騎兵
- D** コリントス [Corinth] : 2 (A) 海上、5 (A) 重装歩兵
- E** テーバイ [Thebes] : 5 (A) 重装歩兵、2 (A) 騎兵
- F** ヘラクレア [Heraclea] : 1 (A) 重装歩兵
- G** フィボリス [Amphipolis] : 1 (A) 重装歩兵
- H** シュラクサイ [Syracuse] : 2 (A) 重装歩兵、2 (A) 騎兵
- I** ペラ [Pela] : 2 (A) 騎兵
- J** ミレトス [Miletus] : 1 (A) 重装歩兵、3 (A) 騎兵、叛乱マーカー

K アビドス [Abydos] : Mindarus、2 海上、1 (A) 海上

L オロプス [Oropus] : 1 海上、1 (A) 海上

M パナクトゥム [Panactum] : 1 重装歩兵

N プラタイア [Plataea] : 1 (A) 重装歩兵

10.2.2 セットアップ：スパルタ (非プレイヤー陣営)

[Setup : Sparta (Non-Player Side)]

戦略 [Strategy] : スパルタ連合攻撃

SCI : 0

敵愾心 [Bellicosity] : 3

O アテナイ [Athens] : 2 重装歩兵

P ピレウス [Piraeus] : 2 海上

Q コルキラ [Corcyra] : 2 (A) 海上、1 (A) 重装歩兵

R アビドス [Abydos] : Thrasybulus、2 海上、1 (A) 海上、1 重装歩兵、2 (A) 重装歩兵

S ナフパクトゥス [Naupactus] : 1 (A) 海上

T アルゴス [Argos] : 3 (A) 重装歩兵



10.2.3 特別ルール [Special Rules]

A. ゲームは、スパルタの継続作戦から開始します。

スパルタの主要な作戦は、Mindarus をアビドスへ送ることでした。防衛戦略が指示するごとく、アテナイの二番目の作戦は、部隊を対応でアビドスへ移動させることでした。

B. 休戦は、このシナリオ中に発生し得ます。

C. シュラクサイとマケドニアは、活性スパルタ連合です。アルゴスは、活性アテナイ連合です。

D. テッサリアの中立性 [Thessalian Neutrality]—戦闘後移動表が SP をラリサ [Larisa] へ送るときにはいつでも、代わりにそれをアテナイ [Athens] へ送ります。

E. 叛乱状態のデロス同盟都市 [Delian League Cities in Revolt]—キオス [Chios]、ミレトス [Miletus]、エリュトライ [Erythrae]、クラゾメナイ [Clazomenae]、ポカイア [Phocaea]、キュメ [Cyme]、テオス [Teos]、コロフォン [Colophon]、エフェソス [Ephesus]、コス [Kos]、クニドス [Cnidus]、カメイロス [Camirus]、リンドス [Lindus]、タソス [Thasos]、エレトリア [Eretria]、ハルキス [Chalcis]、カリストス [Carystos]。余りにも多くのデロス同盟スペースが叛乱状態なので、アテナイの緊急財源ルール [8.1.6] は有効ではありません。

F. 指導者の死傷 [Leader Casualties]—スパルタ指導者の Brasidas と Archidamus は永久に除去されています。アテナイ指導者の Pericles、Cleon、Nicias、Demosthenes は、永久に除去されています。プレイ中、更なるアテナイ指導者は除去され得ません。Alcibiades は、もしも「臨時指導者 [“Demagogue for Hire”]」イベントが発生したら、もう一度再びアテナイの指導者になることができます。

10.2.4 勝利条件 [Victory Conditions]

勝利ポイントは、ペロポネソス戦争シナリオと同じ方法で得られます。以下のとき、ゲームは直ちに終了して勝利が判定されます。:

- プレイヤーがアテナイからスパルタに陣営を変更する (プレイヤーはスパルタとして開始することを忘れないでください)。又は
- 一方の陣営が降伏する。又は
- ターン 10 が完了する。

もしもプレイヤーが 40 以上の勝利ポイントを蓄積させていたら勝利し、さもなければ敗北します。

10.3 第一次ペロポネソス戦争

[1st PELOPONNESIAN WAR]

概観: このシナリオは、トゥキディデスがペンテコンタティアで述べた、紀元前 460~435 年の期間に及んでいる第一次ペロポネソス戦争を扱います。6 ターンから構成されます。:

ターン 1 : 460~458、ターン 2 : 457~455、ターン 3 : 454~452、ターン 4 : 451~449、ターン 5 : 448~446、ターン 6 : 445~443。

ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録欄のスペース 1 上に置きます。

アテナイ [Athens] の近くに長壁なし [No Long Wall] マーカーを置きます。

注釈: 通常のごとく、マップ上のターン記録欄を使用します。上記の期間はプレイに影響を持たず、歴史的な興味のみを含みます。

10.3.1 セットアップ: アテナイ (プレイヤー陣営)

[Setup : Athens (Player Side)]

指導者 [Leaders] : 縦の黄色帯内に「1 PW」を持つ 8 人のアテナイ指導者のみを使用します (残りは、ボックス内に保持します)。: Pericles、Cimon、Tolmides、Sophocles、Thucydides、Lamachus、Diotimus、Hagnon。これら 8 人をアテナイの引き容器内に入れます。

国庫 [Treasury] : 3500 タレント

SCI : 0

敵愾心 : 6

A アテナイ [Athens] : 2 重装歩兵、1 騎兵

B ピレウス [Piraeus] : 6 海上

C ランプサコス [Lampsacus] : 1 海上

D ナフパクトゥス [Naupactus] : 1 海上、1 (A) 重装歩兵

E ミティリニ [Mytilene] : 1 (A) 重装歩兵、2 (A) 海上

F キオス [Chios] : 1 (A) 海上

G サモス [Samos] : 1 (A) 海上

H ビザンティオン [Byzantium] : 1 (A) 海上

I メガラー [Megara] : 1 (A) 重装歩兵

J ペゲア [Pegea] : 1 (A) 重装歩兵

K プラタイア [Plataea] : 1 (A) 重装歩兵

10.3.2 セットアップ: スパルタ (非プレイヤー陣営)

[Setup : Sparta (Non-Player Side)]

指導者 [Leaders] : 縦の黄色帯内に「1 PW」を持つ 8 人のスパルタ指導者のみを使用します (残りは、ボックス内に保持します)。: Dorsus、Pleistoanax、Pausanias、Asmideus、Aristeus、Cleandridas、Cnemus、Eurybatus。これら 8 人をスパルタの引き容器内に入れます。

国庫 [Treasury] : 2500 タレント

SCI : 0

敵愾心 : 6



第一次ペロポネソス戦争
開始部隊

- L** スパルタ [Sparta] : 本国近衛兵、9 重装歩兵
- M** イティオン [Cythium] : 1 海上
- N** エーリス [Ehis] : 1 (A) 重装歩兵
- O** コリントス [Corinth] : 2 (A) 重装歩兵、3 (A) 海上
- P** テーバイ [Thebes] : 4 (A) 重装歩兵、4 (A) 騎兵

10.3.3 セットアップ : 中立国 [Setup : Neutrals]

- Q** アルゴス [Argos] : 4 (A) 重装歩兵、アルゴス中立マーカー
- R** ラリサ [Larisa] : 4 (A) 騎兵、テッサリア中立マーカー
- S** シュラクサイ [Syracuse] : 2 (A) 重装歩兵、3 (A) 騎兵、2 (A) 海上、シュラクサイ中立マーカー
- T** ペラ [Pela] : マケドニア中立マーカー

マケドニアは、初期部隊なしで開始します。

10.3.4 特別ルール [Special Rules]

A. 武装中立国 [Armed Neutrals]—全てのマップ・スペースは、中立マーカーで開始しない限り、その色を基準にアテナイ、スパルタ、中立に付随します。

B. 三十年間の和平 [Thirty Years Peace]—もしも、いずれかのターン終了時、両陣営が1又は2の敵愾心を持つと、ゲームは引分けで終了します。

C. 人質 [Hostage Embassies]—各陣営は、互いの領土攻撃を抑制する能力を持つ、他方の陣営からの人質マーカーを持って開始します [6.6]。これらは、イベント#7を介してのみ取り去ることができます。

D. 長壁なし [No Long Walls]—このマーカーがマップ上にある限り、アテナイ [Athens] とピレウス [Piraeus] 間に非要塞化陸上連結があります。これは、イベント#7を介してのみ取り去ることができます。

E. シュラクサイ [Syracuse]—シュラクサイの標準ルール [5.5.3.2] に加えて、シュラクサイのユニットはシュラクサイがアテナイによって攻撃されるまで移動できません。

F. ランダム・イベント [Random Events]—このシナリオは、標準のイベント表を使用しません。代わりに、対向頁の表を使用します。

10.3.5 勝利条件 [Victory Conditions]

いずれかのターン終了時：

- ・もしも一方の陣営の敵愾心が0で、相手側陣営の敵愾心が正の数であると、相手側陣営が勝利します。
- ・もしも両陣営の敵愾心が0か、又は三十年間の和平が発生したら [特別ルール B]、ゲームは引分けです (史実の結果)。

イベント表—第一次ペロポネソス戦争

2 : トラキアの敵対 [Thracian Aggression]—アブデラ [Abdera] と マラネイア [Maroneia] のスペースは、陣営を変更します。これらスペース内の連合 SPs を新たな連合を反映する SPs に置き換えます。これらスペース内の非連合 SPs を、その本国スペースへ戻します。スパルタ連合であることを示すため、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取り去ります。

3 : テッサリア [Thessary]—もしも中立であると、ラリサ [Larisa] とファルサルス [Pharsalus] のスペースはアテナイの連合になります。もしもすでにアテナイの連合であると、これらは再び中立になります。その状態の備忘として、テッサリアのマーカーを適切な面へ裏返します。

4 : ルナ・エクリプス (月食) / 地震 [Lunar Eclipse / Earthquake]—神々を宥めるため、作戦は一時的に停止されます。サイを1つ振ります。:

1〜3 : ルナ・エクリプス (月食) がアテナイに影響する。

4〜6 : 地震がスパルタに影響する。

影響下の陣営は、このターンに2を超える作戦を実施できません。もしも地震が起きたら、1 アテナイ連合重装歩兵をピュロス [Pylos] に置いてアテナイの支配下となり、そこにあるスパルタのユニットと指導者を帰還ボックスへ置きます。

5 : エジプトの叛乱 [Egyptian Revolt]—ブサムテクの息子、リビアの王イナロスは、ペルシャのアルタクセルクセスに対して叛乱を導きました。アテナイの国庫から 800 タレントを減少させます (エジプトへ送った部隊に支払うため)。もしもこのイベントが二回目が発生したら、アテナイの国庫から 600 タレント減少させ、このターンにいかなるユニットも生産できません。このイベントは、ゲーム毎に2回のみ発生でき、以後は影響なしとして扱います。

6 : ポーキスの敵対 [Phocian Aggression]—ポーキス攻撃のため、様々な位置が指定されます。サイを1つ振ります。:

1〜3 : Cytinium

4〜6 : Dippi (聖戦)

指定されたスペース内に攻囲マーカーを置きます。ターンの終了時、もしもスパルタ陣営がそのスペースを支配していなければ、1 敵愾心を失います。あなたは、備忘のためこれらのスペースをポーキス [Phocian] カウンターでマークできます。

これらの各攻撃は、ゲーム毎に一度のみ発生できます。もしもある結果がすでに発生していたら、他方を選択します。いったん両方が発生してしまったら、このイベントに影響なしとして扱います。

7 : アテナイが長壁を建設する [Athens Rebuilds Long Walls]—もしもアテナイ陣営が Athens と Piraeus の両方を支配すると、長壁なし [No Long Walls] マーカーをその壁面に裏返し、戦略マトリクスから2枚の人質マーカーを取り去ります。

8 : 寡頭制叛乱 [Oligarchic Rebellion]—2つのサイコロを振り、それらを合計します。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を加えます。もしも結果のスペースが叛乱状態でなければ、そこに叛乱マーカーを置きます。

2 : Chios

8 : Byzantium

3 : Thasos

9 : Megara

4 : Olynthus

10 : Camirus

5 : Chalcis

11 : Lampsacus

6 : Mytilene

12 : Carystos

7 : Samos

13+ : 影響なし

叛乱マーカーが上記スペースの1つに置かれたとき、各隣接スペースについてサイを1つ振り、6の結果でやはり叛乱が発生します。

9 : 指導者の死 [Leader Death]—このターンの各戦闘で、もしもある陣営が指導者の存在を持ち、修正前の戦闘のサイの目が1〜4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ます。ただし、どちらの陣営も、ターン毎にこの方法で1人を超える指導者を失うことはできません。いずれかのターン終了時、もしもある陣営が複数指導者の死を持っていたら、永久に失われる指導者を無作為に判定し、他方をその引き容器へ戻します。

もしも Cimon (アテナイの指導者) が、このイベントが発生するときにマップ上にあると、彼は死亡してゲームから永久に取り去られ、次のゲーム・ターンをスキップします (5年間の休戦のため)。

10 : テーバイのプラタイア攻撃 [Thebes Attacks Plataea]—戦略にかかわらず、スパルタの最初の作戦は、Plataea が目標として自動的に選択されます。集結した遠征隊は「2H、5(A) H、4C」と、Thebes スペース内で活性化された少なくとも3連合重装歩兵で構成されなければなりません。

11. アルタクセルクセス [Artaxerxes]—両陣営は、ペルシャに支援のための使節団を送りました。サイを1つ振ります。:

1〜5 : スパルタは、600 タレントを獲得します。

6 : アテナイは、600 タレントを獲得します。

12 : 銀鉱発掘 [Silver Mine Discovered]—サイを1つ振ります。:

1〜2 : スパルタは鉱山を発見し、600 タレントを獲得します。

3〜6 : アテナイは鉱山を発見し、600 タレントを獲得します。

10.5 スパルタの崩壊 [FALL OF SPARTA]

紀元前 400~362 年（2人プレイヤーのみ）

デザイン・ノート:これは、2人プレイヤー用ルール [14 頁] を使用する「砂場」シナリオですが、スパルタに対するペルシャの金と共に上昇した連立国勢力の衰退とその崩壊を示すための政策ルールを追加します。このシナリオでは、あなたはフィリッポス二世とその息子アレクサンダーが登場する以前の、ギリシャ全体の覇権を巡る最後の闘いにおける、スパルタ又はテーバイ/アテナイの役割を演じます。

史実 [History]

注釈:これらの歴史的注釈は、*the Epilogue to The Landmark Thucydides by Robert B. Strassler : 549-553* からの抜粋です。これらは、ゲームのメイン・シナリオとスパルタの崩壊を理解する、優れた概要です。カッコ付の注意書きは、*Thucydides* からの書籍#, パラグラフ#です。

1. 第二次ペロポネソス戦争の終結（404BC）を扱います。

2. トゥキディデスが戦後に書いたペリクレス死亡記事の中で、ペルシャの若きキュロス王子が、スパルタの維持に主要な役割を演じたことを認識していました。彼はその著書本体の中で、ギリシャでの出来事にペルシャの重要性が上昇したことについては述べていません。事実、サルディス [Sardis] のペルシャ統治者は、スパルタを支援するために艦隊を提供することを決して約束しませんでした。その貧弱な財政支援は、ヘレスポントスの Pharnabazus のそれと共に、スパルタがエーゲ海でアテナイに挑戦し、アテナイの忠誠から多くのアジア・ギリシャ都市に叛乱を起こすことを認めました。ただし、ティッサフェルネスの後任、父親のダレイオス II 世から強く求められた若きキュロスは、スパルタに現実的な海上支援を提供し、その積極的な支援とリュサンドロスとの共謀は、挫折したにもかかわらず粘り強くスパルタを勇気づけました。アイゴスボタモイがペルシャ艦隊の助けなしでの勝利だったにもかかわらず、スパルタは終戦時にキュロスに大いに感謝し、404 年にダレイオスが死去してキュロスが王位を主張するための軍隊を集め始めたとき、スパルタは、参加する以外に選択肢を持ちませんでした。一部は感謝の義務として、一部はキュロスがスパルタの援助なしで継いだら彼の怒りを買うと思われたからです。したがって、スパルタはキュロスへ遠征隊を送り、彼の軍隊のためにギリシャ重装歩兵の傭兵部隊の創設を承認しました。メソポタミア内外への冒険行は、後にアテナイの指導者の一人クセノフォンによって、その著書アナバシス「一万人の行軍」によって有名になりました。

3. キュロスの軍隊はバビロン近郊のクナクサの戦い（401）で勝ちましたが、キュロス自身が戦場で斃れたため勝利を獲得できず、しかも彼の死は、アルタクセス II 世が意気揚々としている限り、スパルタの立場を微妙にしました。友好関係を修復する努力がなされましたが、現実には逃れることができませんでした。アルキビアデスの予測は正しく（8.46）、スパルタがアテナイからギリシャのギリシャ人を解放したことは、アジアのギリシャ人がペルシャからの解放

を懇願することを拒めませんでした。スパルタがその援助に向かったとき、勝利することが不可能な戦争は、スパルタの支配に対抗する新たな同盟国アテナイ、テーバイ、コロントス、アルゴスに激励された（一部は投資で）ペルシャのために、致命的な損害をスパルタの覇権とギリシャ全体にもたらしました。この統合された連合がスパルタに対して遂行したコリントス戦争（395~87）は、394 年アイゴスボタモイの僅か十年後にスパルタを海上で決定的に敗北させ、アジアのギリシャ人を解放しようとするスパルタの企てを完全に放棄させました。

4. もちろん、スパルタは愚かさを独占したわけではありませんでした。アテナイがその覇権復興に意気込んだとき、ペルシャ王の領域内にある都市への介入を選択し、王はこれを阻止すべく順番にスパルタと連合し、387 年にアテナイは再び黒海の供給源を失い、その覇権目標を放棄しました。大王の和約として知られる 386 年の講和条約は、その立場を公にしました。スパルタとギリシャ内の敵対国の両者は、王の完全な支配を容認し、必要とあらばペルシャの脅威を受けることを約束し、スパルタは和平の執行者、ギリシャ人の警察官としての地位を確立しました。

5. 要するに、ペロポネソス戦争におけるスパルタのアテナイに対する完全勝利は、ギリシャでの短命な覇権を獲得したに過ぎず、ペルシャによって課された条件や制限をスパルタが許容しない限り、ペルシャの支援なしには到底維持できないものでした。したがって、戦争から最も多くを獲得したのはペルシャの王でした。アテナイの覇権崩壊によって少ないコストでアジアの領土を回復し、いまや互いに分裂したギリシャのポリス（都市国家）を常に争うように仕向け、容易くそれらを保持することができたからです。後の王もこの政策を維持し、334 年にアレクサンダー大王の下でマケドニアが西方から侵攻するまで、防衛する必要はありませんでした。

6. このパラグラフは、ギリシャの全般状況を扱います。

7. 例えば、アテナイは 5 世紀から自らの覇権を扱うための他の試みを先行できませんでした。アテナイは、しばらくの間、スパルタと大王介入の恐怖によって試されましたが、371 年にレウクトラの戦いでテーバイが大敗したときを好機と捉えました。この戦いの決定的な影響は明白で、アテナイは最も戦略的な 2 つのアセット、アンフィポリス（トゥキディデスによって喪失が Book4 で述べられた）の都市とヘレスポントス海峡のヘルソネーゼ（ペリクレスのアテナイの下で殖民し、黒海へのアクセスを防護しました）の回復に着手しました。366~359 年、アジアのサトラップ（地方行政官）の叛乱によって大王が気を取られて一時的に麻痺したとき、アテナイは旧覇権の回復を試みて攻勢を取り、357~355 年に同盟市戦争として知られるアテナイの主要な 3 つの連立国が敵対国に転じ、アテナイは行き詰りました。大王がアジアの秩序を回復したとき、アテナイは別の懲罰的な活動によって脅かされ、破産寸前の都市は最終的に覇権の野心を永久に放棄する以外、選択肢はありませんでした。

8. スパルタがギリシャでリーダーシップを取るという願望も、この時代に致命的な一撃を受けました。レウクトラで、テーバイ重装歩兵の大群が 50 層の厚みを持つ並外れた配列陣形で相手側のファランクスを突破したとき、スパルタ陸軍の軍事的名声は永久に地に墜ち、偉大なエパミノンドス将軍に率いられたテーバイは、その新たな軍事的優越を不滅にすることを躊躇いませんでした。369 年、エパミノンドスはペロポネソス半島を行軍してラコニアに侵攻しました。そこは、何世紀にもわたって境界が築かれ、要塞化された 2 つの民主制の牙城である、メガロポリスとメッシニアの Ithome で、後者の住民は数世紀に及ぶ服従の後にスパルタから自由を与えられていました。

これら 2 国家の確立により、回復できないメッシニアの独立した存在の残りは、スパルタを世界の権力から単なる地方銘柄に落す意図を持ちました。

9. レウクトラでの勝利が鳴り響いた後、テーバイは自由ギリシャの一大軍事力になりました。360 年代と 370 年代は、スパルタ覇権の時期で 360 年代にテーバイはスパルタの地位を求め、その見込みは間もなく満たされました。ただし、第二次マンティネイアの戦いにおけるエパミノンドスの死と悲慘な聖戦がテーバイを巻き込み、フォキダとの長く衰弱させる争いでテーバイの勢力は衰退しました。

歴史的注釈: これは、この時代の概観をあなたに与えます。ギリシャ史の非常に複雑な時期の丁寧な説明をしてくれた Robert B. Strasser に感謝します。



シナリオの概観 [Scenario Overview]

1 人のプレイヤーは、スパルタです。他方のプレイヤーは、特定ターンにテーバイと／又はアテナイ部隊の異なる組み合わせを指揮する反スパルタ連立国（以後「連立国」）です。：テーバイは自身の部隊カウンター（青）を使用し、アテナイはアテナイ部隊（「暗緑」）を使用し、その他の全部隊はアテナイ連合ユニット（明緑）を使用します。

プレイの一般的過程 [General Course of Play]

1 人のプレイヤーは、権力の絶頂にあるスパルタをあらわします。このプレイヤーは、ゲームを通してスパルタとスパルタ連合の部隊を指揮します。他方のプレイヤーは、特定ターンに与えられた、反スパルタ連合の流動的なセットをあらわし、このプレイヤーはテーバイ部隊、テーバイとアテナイの両部隊、アテナイ部隊のみを指揮します。

シナリオ・ルールが連立国プレイヤーの役割を示すとき：

1. **テーバイ [Thebes]**—連立国プレイヤーは、（青）テーバイ指導者とユニットにプラスして、アテナイ連合（アテナイではない）ユニットを統率します。アテナイの指導者は、これらのターンに引かれませんが、
2. **アテナイ [Athens]**—連立国プレイヤーは、（暗緑）アテナイ指導者とユニットを統率し、テーバイ又はアテナイ連合のユニットを使用できません。テーバイの指導者は、これらのターンに引かれませんが、
3. **反スパルタ [Anti-Sparta]**—連立国プレイヤーは、全テーバイ、アテナイ、アテナイ連合部隊を統率します。テーバイの指導者は、全ての奇数番号の作戦（最初の作戦を含む）又はアテナイの指導者は各偶数番号の作戦のために引かれます。もしもイン・プレイであると、ペルシャ軍はいかなるターンも最初の作戦として移動しますが、以後このシークエンスに影響しません。

プレイ・ノート: そのターンに連立国プレイヤーがあらわされる役割にかかわらず、支配スペースを示すため常にアテナイ連合守備隊マーカーが使用されます。

スペースの支配 [Control of Spaces]

全ての赤と緑のマップ・スペースは、テーバイ、アテナイ、アテナイ守備隊、アテナイ連合の部隊によって占められてゲームを開始するスペースを除き、スパルタの支配下で開始します。

連立国プレイヤーは、テーバイ、アテナイ、アテナイ連合、アテナイ守備隊ユニットを含むいずれかのスペースを支配します。連立国陣営がスペースを支配するに連れて支配マーカー：アテナイ戦力 1 守備隊（攻囲マーカーの裏）を受け取ります。ただし、カウンター内容物に含まれる守備隊は絶対的な限度であるため、連立国の支配は限定されます。連立国プレイヤーは、守備隊を新たな支配下位置に移転させるため、いかなるときにも任意にスペースの支配を放棄できます。

ペルシャ部隊は、スペースを永久に占領できませんが、常にその部隊が占めるスペースを支配します。いったんペルシャが活性化したら、サルディス [Sardis] はその軍が除去されるまで、永久にペルシャ支配下のスペースに留まります。

10.5.1 セットアップ：マーカー [Setup : Markers]

Athens の近くに長壁なし [No Long Wall] マーカーを置きます。

ゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン記録欄のスペース 1 上に置きます。



このシナリオの各ターンは 6 年間をあらわします。—ターン 1 : 401~396 年、ターン 2 : 395~390 年、ターン 3 : 389~384 年、ターン 4 : 383~378 年、ターン 5 : 377~372 年、ターン 6 : 371~366 年、ターン 7 : 365~360 年。通常のごとく、マップ上のターン記録欄を使用します。これらの期間は、プレイには何ら影響を与えず、歴史的な興味のみで含まれます。

スパルタの崩壊 開始部隊



10.5.2 セットアップ：スパルタ [Setup:Sparta]

指導者 [Leaders]：あなたは、縦の黒帯内に「FoS」を持つ8人のスパルタ指導者のみを使用します

(残りはボックス内に収めます)。：Agesilaus、

Lysander、Pausanias、Dercyllidas、Cleombrotus、Archidamus III、Agesipolis、Antalcidas、Agesilus を除く全てをスパルタ引き容器内に入れます。

国庫 [Treasury]：6000 タレント

SCI：0

敵愾心 [Bellicosity]：10

- A** スパルタ [Sparta]：Agesilaus、本国近衛兵、4 重装歩兵、1 騎兵
- B** マンティネイア [Mantineia]：2 (A) 重装歩兵、2 (A) 騎兵
- C** ギティウム [Gythium]：2 海上、1 (A) 重装歩兵
- D** テゲア [Tegea]：2 (A) 重装歩兵
- E** エピダウロス [Epidaurus]：1 (A) 重装歩兵、1 (A) 海上
- F** メガラー [Megara]：1 (A) 重装歩兵
- G** エフェソス [Ephesus]：3 (A) 重装歩兵、2 (A) 騎兵
- H** アビドス [Abydos]：3 (A) 海上

10.5.3 セットアップ：テーバイ/アテナイ

[Setup:Thebes/Athens]

敵愾心 [Bellicosity]：10

10.5.3.1 テーバイ [Thebes] (青いカウンター)

国庫 [Treasury]：3500

SCI：0

指導者 [Leaders]：あなたは、全8人のテーバイ指導者を使用します。：Epaminondas、Pelopidas、Gorgias、Timolaus、Androclidas、Leontidas、Ismenias、Cylon。Ismenias を除く全てをテーバイ引き容器内に入れます。

I テーバイ [Thebes]：Ismenias、8 重装歩兵、神聖隊 [Sacred Band]

J デリオン [Delium]：1 重装歩兵、2 騎兵

K カイロネイア [Charonea]：1 重装歩兵、2 騎兵

10.5.3.2 アテナイ [Athens] (暗緑カウンター)

国庫 [Treasury]：2000

SCI：0

指導者 [Leaders]：あなたは、縦の黒帯内に「FoS」を持つ8人のアテナイ指導者のみを使用します

(残りはボックス内に収めます)。：Iphicrates、

Philocles、Aristoteles、Chabrias、Eubulidos、Demostratus、Thrasybulus、Conon。Conon を長壁なしマーカーの下に置きます (彼は、イベントの結果としてゲームに登場できます)。Thrasybulus を除く残りを、アテナイ引き容器内に入れます。(このシナリオのために、合計3つの引き容器が必要になります。)

- L** アテナイ [Athens] : Thrasybulus、4 重装歩兵、2 騎兵、軽装歩兵 (2-SP)
- M** ビレウス [Piraeus] : 2 海上、守備隊
- N** デケレイア [Declea] : 守備隊
- O** パナクトゥム [Panactum] : 守備隊
- P** スニウム [Sunium] : 守備隊
- U** プラタイア [Plataea] : 守備隊

10.5.3.3 反スパルタ部隊 [Anti-Spartan Forces] (明緑カウンター)

- R** エーリス [Elis] : 2 重装歩兵
- S** コリントス [Colinith] : 2 重装歩兵、3 海上
- T** アルゴス [Argos] : 2 (A) 重装歩兵
- U** ファルサルス [Pharsalus] : 2 (A) 騎兵

10.5.4 特別ルール [Special Rules]

10.5.4.1 収入 [Income]

スパルタの収入は 3500 です。アテナイの収入は 1000 です。テーバイの収入は 1000 です。

10.5.4.2 叛乱 [Rebellion]

叛乱状態のいかなるスペースもスパルタの敵で、したがって連立国の友軍です。

10.5.4.3 長壁なし [No Long Walls]

このマーカーがマップ上にある限り、Athens と Piraeus 間には非要塞化陸上連結があります。このマーカーは、イベント #10 を介してのみ取り去ることができます。



10.5.4.4 荒廃 [Ravaging]

- a. 守備隊のみを含んでいるスペースは、荒廃される可能性があり、テーバイではなくアテナイの国庫に影響します。荒廃は、連立国の SCI に影響しません。
- b. その他全ての赤又は緑のスペースは、荒廃したときスパルタの国庫と SCI に影響します。
- c. 中立スペースは、荒廃させることができません。

10.5.4.5 2つの陣営 [The Two Sides]

I. 連立国 [The Coalition]—連立国部隊が互いに闘う瞬間はありません。連立国プレイヤーは、敵部隊を含まない限り、自身の陣営のスペースの 1 つを目標として選択できません。

II. 活性化コスト [Activation Costs]—連立国プレイヤーは、以下の要領でユニットのために消費します。

- a. もしもテーバイであると：テーバイの国庫から全てのコストを消費します。
- b. もしもアテナイであると：アテナイの国庫から全てのコストを消費します。

- c. もしも反スパルタであると：作戦のために使用した指導者は、それぞれの国庫から全てのコストを消費します。

III. 生産コスト [Build Costs]—生産コストは、以下の要領に従って消費されます。

- a. もしもテーバイであると：テーバイのユニットは、テーバイの国庫から消費されます。
- b. もしもアテナイであると：アテナイのユニットは、アテナイの国庫から消費します。
- c. 反アテナイ：色にかかわらず、プレイヤーは各 SP のために使用する国庫を選択します。
- d. もしもメガロポリスがイン・プレイであると [10.5.4.8 を参照]、全スパルタのユニットを活性化させるためのコストは、スパルタ連合ユニットと同様になります。

IV. 中立のアテナイ [Neutral Athens]—アテナイは、スパルタに対して中立でゲームを開始します (史実では、スパルタの連合)。

- a. アテナイのユニットは、任意にスパルタのユニットを攻撃できません。アテナイ連合ユニットはそれができ、アテナイのユニットはスパルタ連合ユニットを攻撃できます。
- b. アテナイは、緑又は黄 (中立) のスペースを攻囲できますが、アテナイが交戦国になるまでスパルタのスペースを攻囲できません。
- c. アテナイは、連立国プレイヤーの役割が反スパルタである最初のターンから、中立であることを止めます (交戦国になります)。
- d. アテナイが交戦国になるまで、スパルタは Athens スペース又は Athens から 2 以内の緑スペースを攻撃できず、Athens から少なくとも 3 スペース離れた守備隊でない限り、いかなるアテナイのユニットも攻撃できません。スパルタは、アテナイの状態にかかわらず、アテナイ連合ユニットとテーバイのユニットを攻撃できます。

V. 人的資源 [Manpower]—

- a. スパルタの陸上 SP が除去されたときはいつでも、ゲームから永久に取り去られます。もしもスパルタがマップ上に 3 以下の通常 (非本国近衛兵) に減少していたら、このルールを無視します。

必要に応じて、あなたはゲームから除去された SPs を使用して「両替」できます。留まっているスパルタの陸上 SPs の合計数を増加させないように注意してください。

- b. テーバイの陸上 SPs が敵対しているスパルタの SPs 以上の戦闘では、スパルタはその重装歩兵についての +2 戦闘修正を放棄します。

VI. SCIのリセット [SCI Reset]—各陣営は、SCIの差を使用します。連立国プレイヤーの役割が判定された後、両 SCIs が0にリセットされます。

VII. スパルタの SCI [Spartan SCI]—各政策フェイズの陣営判定セグメント中、もしもスパルタの SCI が正の数であると、スパルタのプレイヤーはサイを1つ振ります。:

○1〜5: 影響はありません。

○6+ もしもコリントスがスパルタの支配下であると: スパルタの国庫に 1000 タレントを加えます。

○6+ もしもコリントスがスパルタの支配下でなければ: スパルタはコリントスの支配を取ります。全てのアテナイ連合ユニットは、同等のスパルタ連合ユニットに変換されます。全てのアテナイ・ユニットを Athens (陸上) 又は Piraeus (海上) に置き換え、全てのテーバイ地上ユニットを Thebe へ置き換えます。

各ターンの開始時、もしもスパルタの SCI が0以下であると (自動的にサイ振りなし):

- a. コリントスは、連立国支配下になります。全てのスパルタ連合ユニットを同等のアテナイ連合ユニットに変換し、次いで全てのスパルタ・ユニットを Sparta へ移転させます。
- b. スパルタは、赤いスパルタ連合ユニットのため直ちに使用しなければならない一度だけの報酬 600 タレント (ペルシャの金) を受け取ります。これらは、いずれかのスパルタ又はスパルタ支配下のスペース内に置くことができますが、スペース毎に2重装歩兵と2海上 SPs まで置くことができます。
- c. ペルシャが参戦します [10.5.4.6]。

VIII. 連立国の SCI [Coalition SCI]—連立国プレイヤーは、テーバイとしてシナリオを開始し (アテナイは中立)、通常のソリテア・ルールに従って SCI マーカーを使用して、その成功と失敗を記録します。

各政策フェイズの陣営判定セグメント中、もしも連立国の SCI が正の数であると、そのプレイヤーはサイを1つ振り、もしもテーバイ又はアテナイのどちらかがスペインの支配下であると5を加えます。:

- 0〜2: 連立国プレイヤーのこのターンの役割は、アテナイ。
- 3〜5: 連立国プレイヤーのこのターンの役割は、テーバイ。
- 6+: 連立国プレイヤーのこのターンの役割は、反スパルタ。

各ターンの開始時、もしも連立国の SCI が0又は負の数であると (自動的、サイ振りなし):

- a. 連立国プレイヤーのこのターンの役割は、反スパルタ。
- b. ペルシャが参戦します [10.5.4.6 を参照]。
- c. アテナイは、一度だけの報酬 600 タレントを受け取ります。

IX. アテナイ&テーバイ [Athens & Thebes]—

- a. 各政策フェイズの陣営判定セグメント中、もしもスパルタのプレイヤーがテーバイと/又はアテナイを支配すると、連立国プレイヤーの SCI を各1だけ減少させます。

b. もしもアテナイ並びにテーバイが敵に占められると、連立国プレイヤーに属している全ての帰還ユニットは除去され、これらのスペースの1つがスパルタに支配から解放されるまで再建できません。

c. もしも Athens 又は Thebes がスパルタによって支配されたら、テーバイ部隊は Athens 内に生産できます。もしも Athens のみがスパルタによって支配されたら、アテナイの陸上部隊は Thebes 内に生産できます。帰還ユニットは、同じ慣例に従います。

連立国プレイヤーは、これらのスペースの1つが解放される望みを持って、アテナイ連合部隊を生産できますが、これはどこかの時点その敵愾心がゼロに行き、ゲームが終了する結果になりがちです。

10.5.4.6 ペルシャ [Persia] (黄色カウンター)

I. ルールの概要 [General Rules]—ペルシャは、一定のターンにどちらかの陣営によって指揮される、非プレイヤーの第三勢力です。ペルシャは、イベント又は SCI の条件 [上記を参照] のどちらかを介して参戦できます。いったんその部隊がマップ上に配備されたら、その永久除去の条件が満たされるまでイン・プレイに留まります。



II. ペルシャのセットアップ [Persian Setup]—ペルシャが参戦するとき、与えられた順番で以下の活動を実行します。:

1. 非ペルシャ部隊を、Saldis から帰還ボックスへ取り去ります。
2. ペルシャ指導者 Tissaphernes、10 ペルシャ騎兵 SPs、ペルシャ軽歩兵 SPs を Sardis 内に置きます。

注釈: 軽歩兵の表示は歴史的な目的のみで、軽歩兵を通常の上陸 SPs として扱います。

3. Sardis が現在ペルシャによって支配下であることの備忘として、Sardis の隣に Tiribazus カウンターの表面を伏せて置き、ペルシャ軍の本国スペースと見なされて、ペルシャ軍ユニットが帰還ボックスから置かれる場所になります。
4. ペルシャの指導者 Conon と6ペルシャ海上 SPs をリンダス [Lindus] (ロードス [Rhodes]) 内に置きます。
5. ペルシャの指導者 Pharnabazus と4ペルシャ騎兵 SPs をキュジコス [Cyzicus] 内に置きます。そこの非ペルシャ部隊は、帰還ボックスへ取り去られます。

III. ペルシャ軍 [Persian Army]—「ペルシャ軍」は、Tissaphernes (並びに後に Tiribazus)、10 騎兵 SPs、4 軽歩兵 SPs から構成されます。



ペルシャ軍は、両陣営の非友軍で、どちらのプレイヤーの部隊も迎撃します。

- a. マップ上のペルシャ部隊は、帰還の判定を行いません。ペルシャ軍は、敗北のためにのみ帰還ボックスへ送られます。ペルシャ軍が帰還ボックス内に置かれる最初のとき、**Tissaphernes** は処刑されます。：永久に彼を **Toribazus** に置き換えます。
- b. 各生産フェイズに、ペルシャ軍はその指導者が位置するスペース内で、自動的に全ての損失が補充されることになります。
- c. 連立国プレイヤーは、ペルシャ軍を指揮します。常に、あるターンにその陣営が移動させる最初の部隊で、コストはありません。**Sardis** から4スペース以内の陸上と／又は沿岸スペースにのみ移動できます。ペルシャ軍は、常にまとまって留まり、荒廃させた後に舞台を残していきません。
- d. ペルシャ部隊は、神託のサイ振りに対してカウントしません。ペルシャ軍の移動後に実施される最初の連立国の作戦は、神託のサイ振りが必要としません。
- e. もしも以下であると、ペルシャ軍を永久にプレイから取り去ります。：
 - i. どちらかのプレイヤーが **Sardis** を支配する。
 - ii. 大王の和約が宣せられる。
 - iii. **Tiribazus** に率いられたペルシャ軍が戦闘に敗北して帰還ボックスへ送られる。

最初のときに **Tissaphernes** が取り去られるため、ペルシャ軍が帰還ボックスへ送られるのは二回目になります。

IV. ペルシャ海軍 [Persian Navy]—「ペルシャ海軍」は、**Connon** (後に **Pharnabazus**)、6 海上 SPs、4 機兵 SPs を含みます。



- a. **Connon** がペルシャ海軍の指導者である限り、連立国プレイヤーによって指揮されます。いったん **Pharnabazus** が指導者になると、ペルシャ海軍はスパルタ・プレイヤーによって指揮されます。ペルシャ海軍は、両陣営の非友軍ですが、どちらのプレイヤーの部隊も迎撃します。
- b. 各生産フェイズに、ペルシャ海軍はその指導者が位置するスペース内で、自動的に全ての損失が補充されることになります。もしも大王の和約が宣せられたら、ゲームからペルシャ海軍を永久に取り去ります。
- c. **Pharnabazus** が **Cyzicus** を占める限り、どちらの陣営によっても目標スペースに宣言され得ません。**Pharnabazus** は、ペルシャ海軍の指導者になるまで移動しませんが、どちらの陣営の部隊も迎撃します。もしも **Pharnabazus** がペルシャ海軍を指揮する前の

いずれかのときに帰還ボックスへ送られたら、彼は4騎兵 SPs と共に **Cyzicus** に戻して置かれます。

- d. (最初に移動しなければならない) ペルシャ軍と異なり、ペルシャ海軍の指揮を持つ陣営は、通常の作戦の代わりにそれを活性化できます。ペルシャ海軍は、神託のサイ振りを行わず、それに影響しません。
- e. ペルシャ海軍はスペースを荒廃させず、それが占めるスペースを支配するだけです。
- f. ペルシャ海軍が敗北のために帰還ボックスへ送られる最初のとき：
 - i. プレイからペルシャ指導者 **Conon** を永久に取り去り、**Cyzicus** に裏返して置きます。

これは、**Cyzicus** が決して目標スペースにできないペルシャ支配下スペースであることの備忘として奉仕します。**Conon** は、イベントのためによっても取り去られることに注意してください。

- ii. アテナイ指導者 **Conon** をアテナイの引き容器内に入れます。
- iii. **Pharnabazus** がペルシャ海軍の指導者になります。直ちにペルシャ海軍を **Cyzicus** へ移転させます。
- g. いったん **Pharnabazus** が担当すると、ペルシャ海軍は **Cyzicus** から2スペース以内でのみ移動します。

プレイ・ノート：ペルシャ艦隊は、史実でそうしたごとく、**Byzantium** を支配してアテナイの小麦供給を切斷できます。

ペルシャ気質 [Persian Proclivities]—ペルシャが活性中、**Sardis**、**Cyzicus**、ペルシャ部隊によって占められたいずれかのスペースは、ペルシャによって支配される唯一のスペースです。ペルシャ海軍部隊ではないペルシャ軍部隊は、荒廃の通常ルールに従って、それらが移送されるいかなるスペースも荒廃させます。

10.5.4.7 大王の和約 [King's Peace]

なんらかの理由のため、アテナイの小麦供給が切斷された最初のとき、大王の和約が開始され、以下の影響があります。：

- a. 各陣営の敵愾心が2だけ減少します。
- b. ゲームから全てのペルシャ部隊が永久に取り去られます。**Sardis** と **Cyzicus** は、もはやペルシャによって支配されません。
- c. 連立国は、その敵愾心が0まで減少しない限り降伏しません。

10.5.4.8 メッシニアの解放 [Liberation of Messinia]

もしも反スパルタ連立国が **Mantinea**、**Methydrum**、**Oronac**、**Pylos**、**Belmina** の全5つをいずれかの瞬間に支配すると、叛乱が発生します。もしもそうなると、**Orchomenus** 内に**メガポリス [Megapolis]** カウンターを守備隊 **[Garrison]** と4 アテナイ連合重装



歩兵 SPs と共に置きます。いったんメガポリス・カウンターがイン・プレイになると。:

- ・スパルタの収入をターン毎に 1000 タレント減少させ、
- ・スパルタのユニットはもはや只で活性化できません。

10.5.4.9 ランダム・イベント [Random Events]

このシナリオは、標準のイベント表を使用しません。代わりに、対面頁の表を使用します。

10.5.5 勝利条件 [Victory Conditions]

いずれかのターン終了時、もしも一方の陣営の敵愾心が0で、相手側陣営が正の数であると、相手側プレイヤーが勝利します。もしも両陣営の敵愾心が0であると、ペルシャが勝利して、両プレイヤーが敗北します。

シナリオの注釈: このシナリオは、目的地というよりも旅のようなものです。私はバランスを犠牲にして、歴史的な虚実性を追加する大きな可変範囲を得ようと試みました。物語がどのように展開されるかについての結果は、非常に広範なものになることがわかるでしょう。明確なスパルタの戦略は、テーバイに直行して午後には戦争の勝利を試みることでありますが、テーバイは強力なので注意してください。



11. 二人プレイヤー用ルール [TWO-PLAYER RULE]

Peloponnesian War は、以下のルールを使用して二人プレイヤー・ゲームとしてプレイできます。二人プレイヤー・ルールがルールブックと何らかの矛盾するときは、二人プレイヤー・アイテムが常に優先されます。二人プレイヤー・ゲームは、一方の陣営がその戦略マトリクスによって「走ら」される代わりに、プレイヤーによって各陣営が操られます。

戦略マトリクス [Strategy Matrices]

戦略マトリクス使用されず、ボックス内に収めます。

陣営&戦略の判定 [Side & Strategy Determination]

スパルタの崩壊シナリオは、それでも陣営判定セグメント [3.1] を利用します。その他のシナリオでは、戦略計画フェイズの戦略判定セグメント [4.1] と同様、政策フェイズの陣営判定セグメントをスキップします。

非プレイヤー陣営 [Non-Player Side]

全ての非プレイヤー手順は無視し、全ての決定はプレイヤー諸氏によって行われます。加えて、活性連合のプレイに一定の特別ルールを適用します (下記を参照)。

誰が先行か [Who Goes First]

作戦フェイズ中、大きな戦略修正を持つ指導者をイン・プレイに持つ陣営が最初に初期作戦 [5.1] を実施し、同数の場合はサイを振って決めます。次いで、他方の陣営は、継続作戦 [5.3] で移動する前に自軍の初期作戦 [5.1] を実施します。

闘争場所の決定 [Deciding Where to Fight]

戦闘フェイズ中、各プレイヤーは次に実施する戦闘を交互に選択します。ターンの最初の作戦を実施したプレイヤーが最初の戦闘を決定します。

迎撃 [Interception]

プレイヤー諸氏の迎撃 [5.6] は、強制的ではなく常に任意です。スパルタの崩壊シナリオでは、それではペルシャの迎撃はそれらの部隊を誰が指揮するかにかかわらず強制的です。

神託 [The Auguries]

神託チェック [5.3.1] を行っているとき、アテナイ・プレイヤーは修正なしでサイを振り、スパルタ・プレイヤーはそのサイの目に1を加えます。

攻囲の解決 [Siege Resolution]

攻囲の敗者は1 SCI のみを失います (ソリテア・ゲームでプレイヤーが通常失う2ではありません)。

戦闘後移動 [Post-Combat Movement]

戦闘後移動表は使用しません (ボックス内に収めます)。代わりに、各プレイヤーは帰還ボックスから自軍ユニットを取り出し (スパルタが最初)、以下の手順を使用してマップ上にそれらを置きます。:

1. 全スパルタ陸上ユニットは、Sparta 内に置かれます。
2. 全スパルタ海上ユニットは、Gythium 内に置かれます。
3. 全スパルタ連合は、いずれかの数の友軍支配下スペース内に置かれます。
4. アテナイ連合は、いずれかの数の友軍支配下スペース内に置かれます。
5. 全アテナイ陸上ユニットは、Athens と/又は Piraeus 内に置かれます。
6. 全アテナイ海上ユニットは、Piraeus 又はいずれかの友軍沿岸又は島嶼スペース内に置かれます。
7. 全テーバイ・ユニットは、Thebe と/又は Thebes から3スペース以内のいずれかの友軍支配下スペース (Athens を含む) 内に置かれます。
8. もしも何らかの理由でユニットを置くことができなければ、それは除去されます。

イベント表—スパルタの崩壊

2. Cinadon の叛乱—サイを1つ振ります。:

1〜5 : 影響なし。

6 : 叛乱! スパルタのユニットは、ターンの残りについて作戦のために活性化できない。

叛乱は、ゲーム毎に一度のみ発生できます。もしも再度振られたら、影響なしとして扱います。

3* : エジプトからの供給 [Supplies from Egypt]—テーバイとアテナイは、それぞれ 500 タレントを受け取ります。Lindus 内に 4 (A) 海上を置きます (もしもスパルタ又はペルシャの部隊によって占められていたら、直ちに戦闘を実行します)。

4 : ディオニュシオス I 世のスパルタ援助 [Dionysius I Aids Sparta]—このイベントが発生する最初のとき、スパルタは 400 タレントを受け取り、シュラクサイはスパルタ連合になります。このイベントが発生する二回目のとき、ディオニュシオスはカルタゴに宣戦布告します。一全スパルタ連合部隊が帰還ボックス内に置かれ、次いでサイを1つ振ります。: もしも 1〜3 であると、シュラクサイ内にカルタゴ勝利 [Carthage Wins] マーカーを置き、シケリア内の全スペースはゲームの残りについて通過不能になります。もしも 4〜6 であると、シュラクサイ内にシュラクサイ勝利 [Syracuse Wins] マーカーを置きます。もしもシュラクサイ勝利マーカーがシュラクサイ内にある間にこのイベントが発生したら、シュラクサイは永久にスパルタ連合になり、シケリアの全てがスパルタによって支配され、ゲームの残りについて各収入徴集セグメントに、スパルタはその収入に 400 タレントを加えます。

5 : スパルタ最強の取組み [Spartan Harmost Initiatives]—不意打ちの実施。サイを1つ振り、直ちにスパルタの1攻囲を実行します (結果に与えられたスパルタ指導者の戦闘値を使用する)。

1〜3 : Sphodrias + 0, Piraeus 内。アテナイが海軍同盟を結成する。反スパルタ連合プレイヤーは、1 (A) 海上と1守備隊を、スパルタのユニットから解放された4つまでの緑色島嶼スペースに置く。

4〜6 : Phoebades + 2, スパルタが Cadmea を占領する。: Thebes はスパルタの支配下になり、Thebes が奪回されるまで反スパルタ連合プレイヤーはアテナイ。Polopidas と Epaminondas をアテナイの引き容器に加え、もしも Thebes が奪回されたらそれらをプレイから取り去る。

注釈—成功したクーデター誘発の攻囲は、全ての部隊を帰還ボックスに送ります (これらは除去されない)。これら各攻撃は、ゲーム毎に一度のみ発生し得ます。もしもどちらかがすでに発生していたら、サイを振りません。: 他方が自動的に発生します。いったんそれぞれが発生したら、このイベントを効果なしとして扱います。

6 : アゲシラオスの課題 [Agesilaus Agenda]—スパルタ失地回復論者攻撃についての様々な位置が指定されます。サイを1つ振ります。:

1〜2 : Elis (オリンピック・ゲーム禁止令)

3〜4 : Mantinea (系列都市化)、補欠=Cytinium (同じ)

4〜6 : Olyntus (カルシディアン同盟の解体)。

指定されたスペース内に攻囲マーカーを置きます。ターンの終了時、もしもそのスペースを支配していなければ、スパルタ陣営は1敵愾心を失います。

注釈—もしも結果がすでに発生済で補欠位置を持たなければ、可能な結果が達成されるまで振り直します。これら各攻撃は、ゲーム毎に一度のみ発生でき、いったん4つ全てが発生したら、このイベントは効果なしとして扱います。

7 : 寡頭制叛乱 [Oligarchic Rebellion]—2つのサイコロを振り、それらを合計します。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を加えます。もしも結果のスペースが叛乱状態でなければ、そこに叛乱マーカーを置きます。

2 : Sicon

8 : Orchomenus

3 : Corone

9 : Mletus

4 : Byzantium

10 : Camirus

5 : Tegea

11 : Methydrum

6 : Ephesus

12 : Amphipolis

7 : Lepreum

13+ : 影響なし

叛乱マーカーが上記スペースの1つに置かれたとき、各隣接スペースについてサイを1つ振り、6の結果でやはり叛乱が発生します。

8* : クナクサの戦い [Battle of Cunaxa]—アルタクセスの弟キュロスが王位篡奪を試みます。サイを1つ振ります。:

1〜2 : キュロスが王になる。スパルタは 1000 タレントを受け取る。

3〜6 : キュロスが死亡する。Abydos 又は最寄りのスパルタ支配下スペース (史実の結果は *Anabasis*) に3スパルタ連合重装歩兵を置く。次いで、ペルシャが参戦する。

9 : 指導者の死 [Leader Death]—このターンの各戦闘で、もしもある陣営が指導者の存在を持ち、修正前の戦闘のサイの目が1〜4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ます。**例外**: Agesilaus はこのイベントに免疫。ただし、どちらの陣営も、ターン毎にこの方法で1人を超える指導者を失うことはできません。いずれかのターン終了時、もしもある陣営が複数指導者の死を持っていたら、永久に失われる指導者を無作為に判定し、他方をその引き容器へ戻します。

10* : アテナイが長壁を再建する [Athens Rbuilds Long Walls]—もしもいまだにイン・プレイであると、マップから長壁なし [No Long Wall] マーカーを取り去ります。次いで、いまだイン・プレイであると、ゲームからペルシャ指導者 Conon を取り去ります。: アテナイの Conon をアテナイ引き容器に加え、ペルシャ海軍を Cyzicus へ移転させ、Pharnabazus がペルシャ海軍の指導者になります。

11. アルタクセルクセス [Artaxerxes]—ペルシャの介入。マップ上にペルシャの陸上と海上部隊を置きます。

12 : 銀鉱発掘 [Silver Mine Discovered]—サイを1つ振ります。:

1〜2 : スパルタは鉱山を発見し、600 タレントを獲得します。

3〜6 : アテナイは鉱山を発見し、600 タレントを獲得します。

***このイベントは、ゲーム毎に一度のみ発生できます。もしも再度振られたら、効果なしとして扱います。**

プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

この包括的なプレイの例は、ソリテアでプレイするときのゲームの全般的な流れを紹介することを意図します。最初にルールブック2～3頁の**ゲーム内容物**と、4～5頁の**重要なゲーム用語**の項目を読むことを推奨します。次いで、6～7頁に指定されたごとく**ペロポネソス戦争キャンペーン・ゲーム**をセット・アップし、基本ゲーム・システムを把握するためにこの小文に従ってください。

例を通して、[4.3]のようなカッコ付番号は、ルールブック内の適切なルールの参照を指定します。

1. キャンペーン・ゲームは、ターン1 中途の作戦フェイズで開始します。セットアップの指示で述べたごとく、アテナイ（プレイヤー）陣営はすでにその初期作戦を実施しており、Phormioの軍が Potidaea の叛乱を鎮圧するために移動しています（史実の戦争開始）。活動は、スパルタ（非プレイヤー）陣営がその初期作戦を実施することで開始します [5.2]。



2. 全ての非プレイヤーの作戦は、各戦略マトリクスの上部に位置する防衛戦略条件のチェックで開始します [5.2、ステップ1]。スパルタの条件チェックは、これらが有効ではないので、赤いサイがアテナイ攻撃戦略の下で振られます（スパルタの戦略マーカーは、戦略マトリクスに付随するボックス内にセット・アップされています） [5.2、ステップ2]。サイの目は「5」で、その作戦の目標は Decelea になります。

注釈: その他のスパルタの戦略は、目標スペースを判定するため、最初に青いサイを振ることが要求されているはずでした [5.2、ステップ2a]。

スパルタ戦略マトリクス上で、アテナイ攻撃戦略下の青いボックスは、スパルタの指導者によって編成される遠征隊の規模 [5.2、ステップ3] が「12H」（12 重装歩兵）と「2C」（2 騎兵）戦力ポイント（SPs）であることを示します。Archidam-us は Sparta スペースから 7H をコストなしで活性化させます [5.1.5]。エリートのスパルタ本国近衛兵ユニットは、スペース内に留まらなければなりません。スパルタの 1 SP 騎兵は、他のスパルタ連合騎兵 SPs がどこかで使用可能などときに、そのスペースから最後の騎兵 SP を取ることになるため活性化されません（作戦を継続するために必要でない限り、特定タイプの最後の SP を活性化してはなりません [5.2.1、3 番目のドット]）。それでも遠征隊は、5 H と 2 C SPs を必要とします。

3. 残りの必要な SPs を獲得するため、遠征隊は部隊が必要な規模を編成するまで、一連の集結スペースを通過して移動しなければならないことになります。次の最寄りのスペースは Corinth で、一時的な集結スペースに指定されます。Sparta から Corinth までの最短経路は：

1 Attack Athens	
Force (C/I/L): 12H, 2C	
1-3:	Athens
4:	Panactum
5-6:	Decelea
Will not move through Argos unless it is an active Athenian Ally.	



○Caryae≫Argos≫Mycenae≫Cleonae≫Corinth.

ただし、もしも中立であると、Argos は最短ルートの計算のために使用できません。次の最短ルートは：

○Belmina≫Methydrum≫Orchomenus≫Philius≫Sicyon≫Corinth.

これらのスペースはアテナイ部隊の影響ゾーン (ZOI) 内にないため、Archidamus 下の遠征隊は Corinth に到着します。

4. Corinth では、4 スパルタ連合重装歩兵が 800 タレントのコストで活性化され (スペインの国庫を 3000 から 2200 へ減少させます)、遠征隊の一部になります。

注釈：各陸上 SP は活性化のために 300 タレントかかり、各海上 SP は 400 タレントです。

要求されない 1 スパルタ連合重装歩兵と 5 スパルタ連合海上 SPs は、留まります。遠征隊は、それでも 1 H と 2 C SPs が必要です。次の最寄りのスペース、Thebes が集結スペースに指定されます。

5. Thebes へは、4 つの等距離の道筋があります。：

○Pegae≫Siphae≫Plataea≫Thebes、
○Pegae≫Siphae≫Charonea≫Thebes、
○Pegae≫Panactum≫Plataea≫Thebes、
○Pegae≫Panactum≫Tanagra≫Thebes。

ルートを選択するため、各選択肢について 6 分の 1 の機会を割り当てます (5 又は 6 以外の目)。サイの目は「3」なので、三番目のルート (Pegae≫Panactum≫Plataea≫Thebes) が集結スペースに選択されます。

Panactum は Athens 内のアテナイ部隊 (騎兵+重装歩兵) の ZOI 内です。スパルタの遠征隊が Panactum に進入したとき、迎撃の試みが行われなければなりません。サイの目は「4」なので、小競合の結果です。迎撃している部隊は、その位置から移動しません。各陣営は、サイを 1 つ振ります。両者が「2」を振り、どちらの陣営も SP を失いません。直ちに戦闘についてチェックし [5.7.2]、小競合のサイの目を合計すると 11 未満なので、この条件は満たされません。両部隊を合計した陸上 SPs は 8 を超過しますが、迎撃している部隊は合計の 50% 未満なのでやはり条件は満たされず、スパルタの遠征隊は Plataea スペースへ継続します。

注釈：遠征隊の移動を妨げる唯一のものは、迎撃の成功です。敵ユニット又は要塞の存在は移動を邪魔せず、その ZOI のみです。

6. スパルタの遠征隊は、目標スペースではなく、集結スペースへ向かって移動しているため、Panactum と Plataea は荒廃されません [5.8]。

Panactum スペースは、成功した迎撃がそこで発生したため、いかなる場合も荒廃から除外されることになります。*Pegae* はスパルタの友軍なので、荒廃されません。

7. Thebes に到着した瞬間、1 スパルタ連合重装歩兵と2 スパルタ連合騎兵 SPs は、遠征隊の編成を完了するために活性化されます。これらの活性化は600 タレントかかります（スパルタの国庫を2200 から1600 に減少させます）。ここで、Archidamus の遠征隊は、その目標スペースである Decelea に向かって移動することで、Attica を侵攻する準備ができました。

8. 使用可能な2つの3スペース・ルートがあります。:

- Tanagra » Oropus » Decelea、
- Delium » Oropus » Decelea。

それぞれ6分の3の機会が割当てられ、後者のルートが選択されます。遠征隊が Oropus に進入したとき、Oropus は遠征隊の目的の途上で、迎撃の試みが発生せず（このスペースは、アテナイの ZOI 内にありません）、アテナイの部隊が存在しないため荒廃します。:そこに荒廃マーカーを置きます。次に、遠征隊は Athens スペース内のアテナイ部隊（騎兵+重装歩兵）の ZOI 内にある目標スペースへ進入します。迎撃の試みは「1」の目で失敗したので小競合はなく、スペース内に荒廃マーカー

を置きます。スパルタの最初の作戦は完了です。

9. アテナイ（プレイヤー）陣営は、ここで継続作戦 [5.3] の実施を試みます。これは実際にはアテナイの二番目の作戦なので（Phormio のそれが最初）、神託のサイ振りを行わなければならない [5.3.1]、「2」の結果なので作戦が認められます（プレイヤー陣営については、「6」の目のみが悪い結果です）。

10. 神々の加護を受けて、アテナイ陣営は作戦を実施します。歴史的な目標を見て、アテナイ・プレイヤーはペロポネソス半島沿岸の荒廃と Corinth のスパルタ艦隊への挑戦を望みます。これを行うため、プレイヤーは目標スペースとして Erineus を選択します。Pericles が作戦を先導します。Pericles は作戦のために3海上SPsを要求します。Athens 内に海上SPsはありませんが Piraeus 内にはあるため、Pericles は後者を集結スペースとして選択します。Pericles は Piraeus へ移動し、1200 タレントで3海上SPsを活性化させ（アテナイの国庫を4500 から3300へ減少させます）、次いで Erineus まで最短ルートで移動します。

注釈: 以下のパラグラフで、(R) によって識別された各スパルタのスペースは、その内部に荒廃マーカーが置かれることになります [5.8]。



11. Pericles の遠征隊は、以下のごとく移動します。:

○Aegina » Methana (R) » Cape Seyllaem (R) » Troezen (R) (*Idhra* である可能性もありましたが、無作為のサイ振りが *Troezen* を判定しました) » Hermione (R) » Prasiae、

迎撃が可能な場所です。

12. Sparta 内のスパルタ部隊は、Prasiae 内に ZOI (騎兵+重装歩兵) を持ちます。迎撃のサイの目は「5」なので、小競合が発生します。両陣営は「6」を振り、小競合からの損失なしの結果です。ただし、統合された小競合の結果は 10 を超えているため (6+6=12)、直ちに戦闘が発生します。スパルタの部隊 (実際には移動していない) は、3 スパルタ重装歩兵と 1 騎兵 SPs から構成され、一方アテナイの遠征隊は 3 海上 SPs から構成されます。これらは無効戦闘 [6.2.1、最初のドット] の条件なので、Pericles 下のアテナイ遠征隊は、移動を継続します [6.2.2]。そこで迎撃が発生したので、Prasiae 内に荒廃マーカーは置かれませんが、Pericles は自身の遠征隊を以下に先導します。:

○Epidaurus Limera (R) » Cythera (R) » Cape Taenarum (R) » Corone、

Sparta (騎兵重装歩兵) からのスパルタ部隊の ZOI のため、迎撃が発生する可能性がある場所です。迎撃のサイの目は 2 で迎撃は発生せず、荒廃マーカーが Corone (R) 内に置かれます。

13. 次にアテナイの遠征隊は、以下を継続します。:

○Asine (R) » Rylos (R) » Zacynthus (荒廃する友軍スペースはありません) » Cephallenia (荒廃しない中立スペース) » Oenidae (R) » naupactus » Panormus » Erineus、

目標スペース。Erineus は Corinth (海上+重装歩兵) 内のスパルタ部隊の ZOI 内にあります。迎撃は失敗し、アテナイの二番目の作戦は完了します。

注釈: もしもアテナイの遠征隊が編成のために Naupacysus を集結スペースとしての使用を試みたら、遠征隊は目標スペースではなく集結スペースに向かっていったため、ペロポネソス沿岸の荒廃は発生していませんでした。

14. スパルタ (非プレイヤー) 陣営は、ここでターンの二番目の作戦—継続作戦の実施を試みます。神託のサイの目は 5、非プレイヤー陣営であることで +1、修正後は 6 の結果です。これは神々が不賛成を示しているため、非プレイヤー陣営はパスしなければなりません。

注釈: アテナイ攻撃戦略で 12H+2C 部隊が要求され、スパルタ陣営は 5H (Thebes 内の 4H と Corinth 内の 1H) と未だ活性化されていない 2C (Thebe) のみを持つため、使用可能な部隊が不十分なため自動的にパスが発生することになったので [5.3.2、三番目のドット]、いずれにしても問題ではありませんでした。

15. アテナイ (プレイヤー) 陣営は、ここでその三番目の作戦を試みます。神託のサイの目「2」は、作戦が完了することを意味します。アテナイ指導者は、市民の投票によって選ばれます (容器からアテナイ指導者を無作為に引きます)。Demosthenes が引かれ、Athens 内に置かれます。Heraclea が目標スペースとして指定されます。作戦のための遠征隊の規模は、1 重装歩兵



と1海上 SP です。アテナイ・プレイヤーは、この作戦を実施するために Chios スペース内の連合 SPs の使用を望み、Athens から Demosthenes を最短ルートで Chios へ移動させます。

注釈: SPs なしで移動している指導者は、敵支配下のスペースに進入できず、もしも迎撃されたら、帰還ボックスへ取り去られ(除去されません)、作戦は更なる影響なしでキャンセルされます。

Chios への3つの6スペース・ルートがあります。:

- Piraeus » Aegina » Kithnos » Siros » Andros » Chios、
- Piraeus » Sunium » Kea » Carystos » Andros » Chios、
- Piraeus » Sunium » Marathon » Carystos » Andros » Chios。

マップを調べると、より短い5スペースのルートがあります。:

- Decelea » Marathon » Carystos » Andros » Chios。

ただし、指導者は単独で敵が占めるスペースに進入できないため [5.1.6]、この道筋は合法ではなく、指定されません。上記の3つの合法ルートの最後は、迎撃の可能性を提供するため、無作為のサイ振りが行われなければなりません。:各3つのルートについて6分の2の機会が割当てられます。迎撃が不可能な2つのルートの1つが結果として可能性があるため、Demosthenes は Chios に置かれます。連合重装歩兵と連合海上 SP は、600 タレントのコストで活性化されます (アテナイの国庫を 3300 から 2700 に減少させます)。これで、遠征隊の編成は完了します。

16. Demosthenes の遠征隊が、Chios から Heraclea まで最短ルートを取ります。以下の2つです。:

- Psara » Skiros » Sporades » Olizon » Thermopylae » Heraclea。
- Andros » Carystos » Eretria » Chalcis » Histeiaea » Heraclea

サイを振り、Psara ルートを選択します。ルートに沿った他のスペースが友軍又は中立なので、Heraclea のみが荒廃されます。アテナイの三番目の作戦が終了します。

注釈: 遠征隊内に各陸上 SP について1海上 SP があるため、陸上 SPs は海上輸送を使用して海上 LOC に沿って輸送できます [5.1.4]。

17. スパルタ陣営がパスしたので、次の作戦はまだアテナイです。有利な神託が振られ、四番目のアテナイの作戦が開始されます。新たな指導者が引かれ (Cleon)、Athens 内に置かれます。扇動者 Cleon は市民の信頼を受け、大胆に動いて Thebes を目標として宣言します。この作戦のために、Cleon は6アテナイ重装歩兵 SPs と1アテナイ騎兵 SP の遠征隊を編成します。全7 SPs はすでに Athens 内にいるため、これらは 1400 タレントのコストで活性化されます (アテナイの国庫を 2700 から 1300 へ減少させます)。

Athens から Thebes まで2つの最短ルートがあります。:

- Panactum » Plataea » Thebes、
- Panactum » Tanagra » Thebes。

各ルートに6分の3の機会を割当て、Panactum » Tanagra » Thebes ルートが選択されました。Cleon の遠征隊が Tanagra に進入したとき、彼は Thebes 内のスパルタ連合部隊 (騎兵+重装補兵)



ZOI に進入しました。この迎撃の試みは成功し、小競合が解決されます。アテナイ陣営は「1」を振り、スパルタは「2」を振ります。1アテナイ重装歩兵が除去されましたが、戦闘の条件は満たしていないので (統合された陸上 SPs の 50%未満が迎撃している部隊内)、戦闘はありません。アテナイの遠征隊は Thebes に進入し、別の迎撃が発生します。この試みは成功し、アテナイの作戦はCleonの遠征隊がThebesにいて完了します。

18. ここで別のアテナイの作戦が可能ですが、アテナイ・プレイヤーはその国庫が乏しく、アテナイの緊急財政ルール [8.1.6] が1陸上 SP を超える活性化を禁じるため、任意にパスすることに決めます。両陣営がパスしたため、作戦フェイズは終了します。

19. 次は、戦闘フェイズです。最初に、全ての攻囲状況が判定されます。:

- A. Potidaea 内のスパルタ部隊が Phormio の軍よりも5 SPs 弱体なので攻囲があり、そこのスパルタ部隊の上部に攻囲マーカーを置きます。**
- B. Demosthenes の軍は、カラの敵要塞スペース内にあり、Heraclea スペース内に攻囲マーカーを置きます。**
- C. Decelea と Erineus の両方に B と同じ条件が存在し、各スペース内の部隊の下に攻囲マーカーを置きます。**
- D. Thebes スペース内では、スパルタ部隊はアテナイの軍よりも1 SP のみ弱体なので、攻囲は発生しません。**

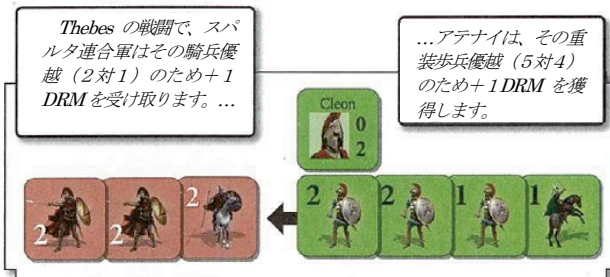
20. この結果は、4つの攻囲状況です。これで攻囲判定セグメントを完了します。

21. 次は、戦闘の解決です。解決されることが必要な2つの戦闘があります。戦闘解決優先度 [6.2] の下で、本国スペースの戦闘はないため、最初の優先度はパスされます。二番目の優先度が Thebes (スパルタ連合のスペース) の状況が適用されるため、最初に戦闘が解決されます。



22. Thebes 内の戦闘は、陸上戦闘と判定されます [6.2.1]。スパルタのサイ振りには+1修正され（2スパルタ連合騎兵 SPs 対 1アテナイ騎兵 SPs の騎兵優越）、アテナイのサイ振りも同様です（5アテナイ重装歩兵 SPs 対 4スパルタ連合重装歩兵 SPs の差）。[6.2.4]

注釈：Cleon はその戦術値がゼロなので、特典を与えません。



各陣営についてサイが振られます。アテナイは修正後の「4」（サイの目 3 + 1）並びにスパルタは修正後の「5」（4の目 + 1）を獲得し、スパルタが勝利します。2つの修正後のサイの目の差は1なので、アテナイは1重装歩兵 SP を失います。次いで Cleon とその軍の残りは、帰還ボックスへ置かれます。スパルタの部隊は Thebes 内に留まり、スパルタの戦略信頼度基準（SCI）は+1に増加し、アテナイの SCI は-1へ減少します。[6.2.4.1]

アテナイの重装歩兵が失われたため、アテナイの人質マーカーをアテナイ戦略マトリクス上のスパルタ攻撃ボックス内に置きます [6.6]。これで陸上戦闘が完了します。

23. 相手側の部隊を含んでいる他の非攻囲スペースがないため、ある部隊が敵部隊の ZOI を占める戦闘状況を探します [6.2、優先度#4]。

注釈：部隊は、実際に敵 ZOI 内にいなければならない、重複している ZOIs は戦闘を発生させません。

24. この基準を満たす唯一の戦闘状況は、Pericles 軍の海上 ZOI が Corinth 内のスパルタ部隊に伸びる場所と、逆もまた同様です。両軍が海上 SPs を含むため、これは海上戦闘を導きます [6.2.1、二番目のドット]。
25. 各陣営は、サイを1つ振ります。アテナイはそのサイの目に3を加え（アテナイの海上 SPs が軍の 50%以上を構成していることによる+2と Pericles の戦術値による+1）、スパルタはそのサイの目に2を加えます（5スパルタ連合海上 SPs 対 3アテナイ海上 SPs の差）[6.2.3]。アテナイは修正後の「9」を獲得し（サイの目 6 + 3）、スパルタは修正後の「3」を獲得します（サイの目 1 + 2）。結果の差はアテナイに6有利なので、アテナイが勝利します。スパルタは、参加している3海上 SPs を除去します。

注釈：取り去られたのが6スパルタ連合海上 SPs ではなく3である理由は、3アテナイ海上 SPs のみが存在し、サイの目の差又は使用された海上 SPs のどちらか低い方だからです。

残っているスパルタ部隊の2海上 SPs と 1重装歩兵 SP は、帰還ボックス内に置かれます [6.2.3.1]。

たとえスパルタ連合重装歩兵が海上戦闘で損害を受けることができなかったとしても、敗北した部隊の一員であるため帰還ボックスへ随伴しなければなりません。

アテナイ SCI を-1から0へ増加させ、スパルタの SCI を+1から0へ減少させます。解決するための戦闘がないため、攻囲の解決に進みます [6.3]。

26. 攻囲は、最初に本国スペースの順番で実施され（ここではありません）、次いで全ての連立国スペース、次いで他の全てのスペース、次いで他の全てのスペーススペースは各範疇内で無作為に選択されます。最初に解決される攻囲は、Decelea です。「2」が振られ、Archidamus の戦術値の1が加えられて修正後の結果は「3」です。一攻囲は失敗です。：攻囲マーカーを取り去り、スパルタ部隊を帰還ボックス内に置き、スパルタの SCI を0から-1へ減少させます。

注釈：アテナイの SCI は、敵の攻囲が失敗しても増加しません。

27. 次の Pericles の軍は Erineus を攻囲し、修正後の「5」のサイの目を獲得し（サイの目 4 + Pericles の戦術値による 1）、成功です。攻囲マーカースを取り去り、アテナイの SCI を 0 から +1 へ増加させ、アテナイの国庫を 1300 から 1600 へ増加させ（奴隷売買による +300 タレント）、Erineus 内に荒廃マーカースを置きます。Pericles の軍は留まります。

注釈：スパルタの SCI は、中立スペースの攻囲成功のために減少しません。

28. 次に、Demosthenes が Heraclea を攻囲します。修正後のサイの目は「4」で（サイの目 2 + Demosthenes の戦術値についての 2）、攻囲の成功を意味します。アテナイの SCI を +1 から +2 に増加させ、スパルタの SCI を -1 から -2 に減少させ、アテナイの国庫を 1600 から 1900 へ増加させ、Heraclea 内に荒廃マーカースを置きます。Demosthenes の軍は留まります。
29. 解決される最後の攻囲は、Potidaea です。攻囲している軍は被攻囲下部隊（海上 SP なし）よりも多くの海上 SPs を持つため、攻囲が解決されます。修正後のサイの目は「3」（サイの目 1 + Phomio の戦術値 2）なので、攻囲は失敗します。Phomio とその軍を帰還ボックスへ取り去り、攻囲マーカースを取り去り、荒廃マーカースを置き、アテナイの SCI を +2 から 0 へ減少させ（非プレイヤーの 1 の代わりに、あなたは 2 SCI を失います）、スパルタ連合重装歩兵 SP と叛乱マーカースをスペース内に残します。これで、攻囲の解決は完了します。
30. 戦闘フェイズの最後の部分は、帰還セグメントです [6.4]。いまだマップ上にある唯一の軍は、Pericles と Demosthenes です。最初に、Pericles のためにサイが振られ、彼の戦略（戦術ではない）値によって修正されます。修正後のサイの目は 6 未満です。： Erineus 内にアテナイの海上 SP を残し、Pericles と残っている 2 アテナイ海上 SPs を帰還ボックスへ置きます。第二に、Demosthenes の軍についてサイが振られ、修正後に「6」（サイの目 5 + Demosthenes の戦術値 1）です。： Demosthenes を帰還ボックス内に置きますが、残りの彼の部隊は Heraclea 内に残ります。

31. 帰還セグメントの残りは、戦闘後移動表の優先度に従って、帰還ボックス内のユニット（指導者ではない）をマップ上に再配置することです。最初に、帰還ボックス内の SPs をタイプ（重装歩兵、騎兵、海上）と国籍（スパルタ、スパルタ連合、アテナイ、アテナイ連合）によって分類します。これは、ユニットの 8 スタックを創出し、以下の要領に従ってマップ上に再配置されます。：

- A. 6 アテナイ重装歩兵 SPs—Athens 内に配置。
- B. 7 スパルタ重装歩兵 SPs—Sparta 内に配置。
- C. 6 スパルタ連合重装歩兵 SPs—3 を Corinth と 3 を Thebes 内に配置。
- D. 1 アテナイ騎兵 SP—Athens 内に配置。
- E. 1 アテナイ連合騎兵 SP—Pela 内に配置。

Macedon がアテナイの活性連合であるため、Pela 内の最低 2 騎兵 SP 限度は満たされません。

- F. 2 スパルタ連合騎兵 SPs—Thebes 内に配置。
- G. 5 アテナイ海上 SPs—Piraeus 内に配置。
- H. 2 スパルタ連合海上 SPs—Corinth 内に配置。

これで、戦闘フェイズは完了です。

32. 次に、叛乱拡大フェイズが解決されます。マップ上には唯一 Potidaea 内に 1 枚の活性叛乱マーカースがあります。Potidaea 内にスパルタ重装歩兵の ZOI があるため、叛乱は継続し [7.1]、拡大を試みます [7.2]。候補スペースは、Methone、Olynthus、Scione です。Pydna は隣接ですが、中立スペースなので候補ではありません。各候補スペースについてサイが振られ、6 の結果で叛乱します。

注釈：もしもこれらのスペースのいずれかがスパルタ・ユニットの ZOI 内にあると、サイの目に +2 の修正を受けることになります。

Methone について「6」が振られました。—そこに叛乱マーカースを置きます。ヘロットの叛乱についての条件が有効でないため [7.3]、管理フェイズに進みます。



33. 管理フェイズは、最初に収入徴集が来ます。アテナイは 3500 タレントの基本収入を持ち、そこから荒廃、叛乱状態、敵部隊によって支配されている各友軍スペースについて 50 タレントを減少させます。2つのスペースが荒廃し（Oropus と Decelea）、2つが叛乱状態（Potidaea と Methone）で、占領されたスペースはなく、実質収入は 3300 タレントです（3500 マイナス 200）。アテナイの国庫は、1900 から 5200 に増加します。
34. スパルタの収入は、2500 タレントです。スパルタは 11 の荒廃スペース（Methana、Cape Syllaueum、Troezen、Hermione、Epidauros、Limera、Cythera、Cape Taenarum、Corone、Asine、Pylos、Oenidae）、1 被占領スペース（Heraclea。このスペースが荒廃状態でもあることによる追加罰則がないことに注意してください）を持ち、叛乱状態のスペースを持たず、実質収入は 1900 タレントです（2500 マイナス 600）。スパルタの国庫は、1600 から 3500 へ増加します。考慮しない様々な



特別収入の場合があり、最も注目すべきはアテナイの Eisphora です [8.1.5]。

35. 収入徴集後、新たなSPsの生産が来ます。非プレイヤー陣営は、このゲーム・ターンに被った自身の損失補充を、常に試みなければなりません。スパルタの唯一の損失は、3連合海上SPsでした。この量は、1ターンに認められる新たな生産の限度も生じさせます。これらのユニットは、600 タレントのコストで生産されます。スパルタの国庫を 3500 から 2900 へ減少させ、3 スパルタ連合海上SPs を Corinth 内に置きます(戦闘後移動表の優先度に従います)。アテナイ (プレイヤー) 陣営は、600 タレント (各 200 タレントの3SP) の上限で選択して生産できます。彼は2アテナイ重装歩兵SPs と1アテナイ騎兵SPの生産を選択し、Athens 内に置かれます。

二者択一で、新たな1SP騎兵を Athens 内に置く代わりに、そこに存在している騎兵ユニットを1SPから、ユニットを裏返すことで2SPsに増加させることができます。

36. ゲーム・ターンの最終フェイズは、休戦と降伏フェイズです。最初に、敵愾心の調整が発生します。スパルタの敵愾心は、11

の荒廃スペース (−1) を持ち、SCI の −2 のために 10 から 7 に減少します。アテナイの敵愾心は変更せず、10 に留まります [9.1]。

37. どちらの陣営の敵愾心も 0 に到達していないため、降伏 [9.2] はなく、休戦が有効な状況でもありません [9.3]。最後に、全ての荒廃マーカーがマップ上から取り去られ、ゲーム・ターン・マーカーを2のボックスに前進させ、帰還ボックス内の全ての指導者がそれぞれの引き容器内に戻して入れられます。
38. ここでターン2が開始され、プレイヤーは陣営を変更するか否かを判定しなければなりません [3.1]。アテナイ (プレイヤー) 陣営の SCI が 0 なので「0 以上」である条件を満たし、陣営の変更を試みなければなりません。サイの目は「6」なので、プレイヤーは陣営を転換してこのターンはスパルタをプレイし、アテナイは非プレイヤー陣営になります。
39. 次に、イベントが発生します [3.2]。サイの目は「6」で、アテナイの疫病の結果です。前のターンに Decelea 内のスパルタ部隊の存在のためこのイベントの条件が満たされるため、イベントが遂行されます。3アテナイ重装歩兵(8重装歩兵SPsの三分之一を切上げ)を取り去り、アテナイの国庫を 600 タレント (10 海上SPsの1/4、端数切上げについて消費するコスト) を減少させて 5200 から 4600 に減少させ、プレイから Pericles を永久に取り去ります。

彼を帰還ボックスと引き容器内ではなく、ボックスに収めます。

40. アテナイの SCI が 0 であるため、デロス同盟の叛乱があります [3.3]。イベント表上のイベント 8 についてサイコロが振られ、12 の結果です。: Amphipolis ですが、連合陸上 SP がその位置にあるため叛乱に至らず、振り直して 7 が振られ Mytilene が叛乱を起こします（そのスペース上に叛乱マーカーを置きます）。次いで、各隣接スペースについてサイコロが振られます。: Arginusae, Antandrus, Methymna。Methymna について 6 のサイコロ目が振られ、やはり叛乱を起こします（そのスペース上に叛乱マーカーを置きます）。

41. ここで、戦略計画フェイズが実施されます。このターンにプレイヤーが陣営を転換しているため、新たな非プレイヤー陣営の戦略が選択されます [4.1]。サイコロを 1 つ振り、Nicias の戦略値について 1 を加えます。修正後の結果は 5（サイコロ目 4 + 1）なので、アテナイ（非プレイヤー）陣営は、このターンに LOC 切断戦略を実施することになります。アテナイの戦略マトリクス上の LOC 切断戦略ボックス内にアテナイ戦略マーカーを置きます。

注釈: もしもサイコロ目が修正後に 6 - 「スパルタ攻撃」だったら、アテナイの人質 [6.6] のため、新たな戦略が選択されていた。

両陣営の SCI を 0 にリセットし、作戦フェイズを開始します。

42. ターン 2 の残りは、この小文のターン 1 の初期について述べたごとく実施されます。唯一の重要な手順の相違は、アテナイ（非プレイヤー）陣営が自身の作戦のために目標スペースを選択するときが発生します。アテナイ攻撃又はスパルタ攻撃の戦略を実施しているとき、最初のサイコロ振りは目標スペースを生み出します。他の全ての戦略例えば LOC の切断—では、他のステップが含まれます。

例: 作戦フェイズの初期アテナイ作戦中—初期スパルタ（プレイヤー）作戦の後に発生します—サイコロが 1 つ振られ、以下のエリア位置が生じます。: 1 ~ 2 Isthmus, 3 Arcadia/Achaea, 4 ~ 5 Peloponnesus/Messenia, 6 Sicily。いったんサイコロ振りがエリア位置を生じさせたら、適切な標記エリア・ボックス内の続くサイコロ振りは、目標スペースを生じさせます。例えば、もしもエリアのサイコロ目が Sicily の 6 であると、続く 4 の目は作戦の目標として Messina を生み出すことになります。



43. ここで、プレイのルールとこの例を使用して、ターン 2 を完全にプレイすることを推奨します。幸運を、そして楽しんでください。