

指揮と軍旗：古代編（第2版）

ゲームデザイン : リチャード ボーグ
和訳 (v1.1) : 水池 真彦
(mizuchi3@hotmail.com)
協力 : マスターさん、信長さん、
三里さん、志乃さん、
SADA さん

和訳の作成にあたってはマスターさん、信長さん、三里さん、志乃さん、SADA さん（お申し出順）のご協力を得ました。本来、共同翻訳者とすべきかもしれませんが、最初に始めたのが私であること、責任の所在ははっきりさせた方が良かったことから、協力の方に名前を挙げさせていただきました。従って、この和訳に関する責任は、私、水池が負うものです。

誤訳の指摘、改善の提案等をいただければ幸いです。

1 ゲームの概要

このゲームでは、シナリオ形式を採用することで、プレイヤーが数々の古代の歴史上著名な戦いを体験できるようになっている。その際、特に歴史的な部隊の展開や地形については史実と同じになるように注意して作成したが、シナリオでいろいろな戦闘を扱っているために、それぞれのシナリオにより、ひとつの駒が表す部隊の大きさや地形の縮尺はそれぞれ異なっていることに留意されたい。このような訳で、同じ絵柄の歩兵の駒も、ある場合にはそれはローマ軍団のレギオンであり、またある場合には、数名の蛮人の戦士であるかもしれないのだ。

このゲームで導入したコマンドカードを使った

システムは、うまく「戦場の霧」を再現していると考えている。これはプレイヤーに対していろいろな挑戦と決断の機会を与えることだろう。さらに、通常のダイスではなく、特製のバトルダイスを用意した。これを使うことで、（通常のゲームに比べ）より迅速に戦闘結果を知ることが出来る。

このゲームの主たるテーマは、ローマ対カルタゴの戦いであるが、その他にカルタゴとその歴史上の敵との戦いもシナリオとして入れてある。将来は、追加シナリオも発表するつもりである。なお、これらの拡張ゲームをするためには、もちろん本ゲームが必要である。

このゲームを買ってくれてありがとう、プレイを楽しんでください！

リチャード ボーグ

2 ゲームに含まれる物

戦場のゲームボード ひとつ

地形を表すタイル 45個を含むシート 3枚

コマンドカード 60枚

バトルダイス 7個

ブロックとそれに貼るラベルシート それぞれ
5組

ルール参照用シート 2枚

ルールブック 1冊

シナリオブック 1冊（第1版にははっていない。）

木のブロック 345個

(1) ゲームボード

縦横13×9のヘックスが書き込まれた戦場を

表すゲームボード。

戦場は2本の点線で3つの戦区に分けられている。左翼、中央、右翼である。あるヘックスの真ん中を点線が通過している場合は、このヘックスはどちらの戦区にも属するとみなすこと。

(2) 地形タイル

追加の地形を示すためのタイル。

シナリオに応じて、適切な場所にこれらのタイルを於いてゲームを行う。

(3) コマンドカード

部隊は命令が与えられたときのみ、移動し戦闘することが出来る。プレイヤーは、コマンドカードを使って、部隊を移動させ、戦闘させ、そしてそれ以外の特別な何かをさせることができる。

(4) バトルダイス

6面にそれぞれ、指揮官、緑の丸、赤い四角、青い三角、軍旗、交差する剣のシンボルが描かれており、戦闘解決に用いる。

(5) 部隊と指揮官

ひとつの部隊はいくつかの木のブロック（部隊の小単位）から構成される。

・徒歩兵

軽装歩兵、軽装弓兵、軽装投石紐兵、外人部隊、戦士、中装歩兵及び重装歩兵は4つの小さなブロックから。

カタパルト部隊は2つの小さなブロックから。

・騎馬兵

軽装騎兵、軽装騎馬弓兵、中装騎兵、重装騎兵及び、駱駝兵は3つの中サイズのブロックから。

戦象は2つの大きなサイズのブロックから。

戦車は2つの長方形のブロックから。

・指揮官は部隊ではない。指揮官はひとつの長方形の大きなブロックである。

(6) 部隊のシンボルと色

それぞれの駒のタイプを識別するために、色付きのシンボルマークがラベルに描かれている。

緑の○：軽装歩兵、軽装投石紐兵、軽装弓兵、軽装騎兵、軽装騎馬弓兵、小型カタパルト

白く縁取りされた緑の○：外人部隊、軽戦車

青の▽：中装歩兵、中装騎兵、駱駝兵

白で縁取りされた青の▽：戦士

赤い□：重装歩兵、重装騎兵、重戦車、戦象、大型カタパルト

3 ゲームの準備

(1) プレイしたいシナリオを選択する。もしこれがプレイヤーにとって初めてのゲームであるならば、最初の戦闘を選ぶことをお勧めする。

(2) テーブルの中央にゲームボードを置く。

(3) シナリオで示されているように、地形タイルをボード上にセットする。

(4) ブロックを、勝利バナー、カルタゴ軍（茶色のブロック）、ローマ軍（灰色のブロック）に分ける。

(5) それぞれのプレイヤーが自分の軍の駒を取り、ボードの適切な場所に座る。

(6) コマンドカードを完全にシャッフルし、シナリオで示されている枚数ずつ、プレイヤーに配る。

(7) 7個のバトルダイスを用意する。

(8) シナリオを参照して、特別ルールと勝利条件を確認する。

(9) シナリオで示されたプレイヤーからゲーム開始。

4 勝利条件

勝利条件はシナリオに示されている勝利バナー

を必要な数（通常、5～8個）、最初に獲得することである。

勝利バナーは、敵の指揮官あるいは駒を除去することで得られる。いくつかのシナリオでは、特定の地形を占領することあるいはその他の戦場の目標地点を占領することで得ることが出来る。

5 ゲームターン(プレイの手順)

シナリオに、どちらのプレイヤーが先攻か記述してある。その後、プレイヤーは交代にプレイを行う。

プレイヤーの手番における手順は以下の通り。

- ① コマンドカードを場に出す。
- ② 部隊や指揮官に命令を出す。
- ③ 移動
- ④ 戦闘
- ⑤ 新しいコマンドカードを引く。

6 コマンドカードの使い方

プレイヤーの手番の最初に、一枚のコマンドカードを手札から出す。表向きにしてその内容を読み上げる。

コマンドカードは普通、部隊（場合によっては指揮官）に命令を与えて移動させるために用いられる。カードには、その命令が、どの戦区（左翼、中央、右翼）の部隊に対するものか、いくつかの部隊に対するものか等が書いてある。

7 部隊及び指揮官に対する命令

コマンドカードを提示したら、どの部隊あるいは指揮官に命令を与えるかを宣言する。

ここで選択された部隊あるいは指揮官のみが、移動、戦闘、あるいは特殊な機能をはたすことが出来る。

境界線上にいる部隊あるいは指揮官は、左翼、中央、右翼等のどちらにいてもみなしてもかまわない。

これらの部隊に対して2つ以上の命令を与えることは出来ない。また、もしカードの機能によりそこにある数以上の部隊に何かをさせられるとしても、実際に部隊がそれだけいないならば、オーバーした分の命令は無視せよ。

自軍の部隊と同じヘックスにいる指揮官駒は、その部隊と一緒に行動しているとみなす。したがって、ある部隊に対し移動命令を出した場合、その指揮官も一緒に行動し同じヘックスへ移動しなければならない。つまり、このような場合は一つの命令で部隊と指揮官を動かせる。

戦区コマンドカードか騎馬兵コマンドカードを出した場合には、部隊と同じヘックスにいる指揮官駒を部隊から分離して指揮官のみを別のところへ移動させることが許される。これらの戦区コマンドカードと騎馬兵コマンドカードはプレイヤーにこのことをわかりやすくするために、ヘルメットのシンボルが描かれている。それぞれの部隊に配属されている指揮官を分離して移動させるには、1命令が必要である。

コマンドカードで残った命令があれば、それを別の駒（例えば、指揮官を分離した後の部隊駒や独立して行動している指揮官駒等）を動かすのに用いてもかまわない。

なお、統率コマンドカードでは、指揮官を部隊から分離することは出来ないことに留意せよ。

コマンド：いくつかのカードはあなたの陣営の「コマンド」に等しい数の部隊に命令を与えることができる。プレイヤーのコマンドは、それぞれのシナリオによりプレイヤーが持つことを許されている。

るコマンドカードの最大枚数と同じ数である。もしシナリオでコマンドカードの枚数が増える場合は、あらたに新しいカードを引くときにその枚数が適用される。

8 移動

(1) 部隊の移動

部隊の移動は順番に行わねばならない。プレイヤーの望む順番に一度に一つの命令を実行する。一つの部隊の移動を完全に終えてから、次の部隊を動かすこと。さらに、戦闘解決に移る前に、すべての移動を完了させておくこと。

- ・一度のターンに与えられる命令はひとつである。
- ・命令を受けていない駒を動かしてはならない。
- ・命令を受けた駒は、戦区をまたがって移動してもかまわない。
- ・戦場（ボード）の短い方の端から出て行くことはできない。
- ・2個の部隊が同じヘックスにいることはできない。駒を動かす際に、敵、あるいは味方のいるヘックスに入ったり通過したりすることはできない。例外は、軽装歩兵である。コマンドカードの「軽装歩兵に対する命令」と「移動-射撃-移動」のルールを参照せよ。
- ・味方の指揮官が1個でいるヘックスへは入ってかまわない。しかし、たとえ移動力が残っていたとしても、そこで停止しなければならない。
- ・ひとつの部隊から個々のブロックを分割してはならない。ひとつの部隊を構成するブロックはまとまったグループとして扱い、常に一緒にしておかねばならない。
- ・損害を受けてブロックの数が減ったとしても、それらを他の部隊と合体させることはできない。

・いくつかの地形は移動に影響を与える。（地形の効果表を参照のこと）

なお、退却移動のルールは、通常の移動ルールとほぼ同じである。（退却の項を参照）

(2) 徒歩兵の移動について

以下に記述するすべての部隊は徒歩兵に分類される。

・軽装歩兵はひとつかふたつ移動し、戦闘することができる。

・外人部隊はひとつ移動し戦闘することができる。あるいは2ヘックス移動してもかまわないが、この場合は戦闘はできない。外人部隊は、移動命令の受領者としてあるいは損害の適用に際しては、徒歩兵として扱われる。

・軽カタパルト部隊は、1ヘックス移動できるが、移動した場合は戦闘できない。

・中装歩兵は、1ヘックス移動し、戦闘することができる。

・戦士は1ヘックス移動し戦闘するか、2ヘックス移動し戦闘することができる。この2ヘックス移動戦闘はいわゆる「突撃」なので、2ヘックス移動するだけというのはいできない。2ヘックス移動したら必ず敵に接触し戦わねばならない。

・重装歩兵は、1ヘックス移動し戦闘できる。

・重カタパルト部隊は1ヘックス移動できるが、移動した場合は戦闘できない。

(3) 騎馬兵の移動について

以下の兵は、騎馬兵に分類される。

・軽装騎兵と軽装騎馬弓兵は1～4ヘックス移動し、戦闘をすることができる。

・軽戦車は1～3ヘックス移動し、戦闘をすることができる。

・中装騎兵は1～3ヘックス移動し、戦闘をするこ

とができる。

- ・駱駝兵は1～3ヘックス移動し、戦闘をすることができる。

- ・重装騎兵は1～2ヘックス移動し、戦闘をすることができる。

- ・戦象部隊は1～2ヘックス移動し、戦闘をすることができる。

- ・重戦車部隊は1～2ヘックス移動し、戦闘をすることができる。

(4) 指揮官の移動について

指揮官駒は単独でいる時は、1～3ヘックス移動することができる。また単独で行動している場合は、味方の部隊を通り抜けることができる。しかし、敵の駒のいるヘックスで停止したり通り抜けたりしたりすることはできない。例外：指揮官の脱出ルール

指揮官を動かせるのは1ターンに一度だけである。また、命令を与えたからといって、必ず動かさなくてはならないという訳ではない。ただし、部隊を指揮している場合は（移動する）部隊と一緒に動かさねばならないが。

命令を受けた指揮官駒はひとつの戦区から隣の戦区へ動かすことができる。指揮官駒は戦場ボードの短い方の端から出て行くことはできない。しかし、シナリオで許されており、プレイヤーがそう望む場合は、長い方の端からは出て行くことができる。

一つのヘックスには、一人の指揮官駒しか置くことができない。同じヘックスに部隊駒と指揮官駒がいる場合、指揮官駒は（その部隊駒を指揮するために）配属されていると呼ぶことにする。部隊が移動するときには配属されている指揮官駒も一緒に動かす。この指揮官と部隊の組み合わせを動かすのには、ひとつの命令で良いことに注意せよ。

戦区コマンドカードか騎馬部隊命令コマンドカードがプレイされた場合、部隊に配属されていた指揮官駒を分離して独立に動かしてもかまわない。これらのカードにはヘルメットのアイコンが描かれている。これらの分離した指揮官駒を動かすにはひとつのコマンドが必要である。コマンドカードの残りの命令は別の駒に対して用いることもできる。（例えば、指揮官が離れて残された部隊の駒等）

統率カードでは、指揮官を分離できないことに注意せよ。

指揮官駒は、ある部隊から分離され、移動し、そして新たな部隊に配属することが可能である。しかし、その直後に部隊と一緒に移動させることはできない。

9 戦闘

戦闘はプレイヤーの決めた順番に、一つずつ解決していく。戦闘解決はひとつずつ宣言し、完全に解決してから次の戦闘解決に移る。

- ・命令を受けた部隊は必ずしも戦闘しなければならない訳ではない。

- ・部隊は通常、1ターンに一度だけ戦闘をする。特別な状況では、白兵戦に勝利した後、特別移動を行い、さらに戦闘が出来る場合がある。（特別行動を参照）

- ・部隊は一つの戦闘において、敵をいくつかに分けてそれぞれに対してダイスを振るということとはできない。

部隊が受けた損害は、戦闘において部隊が振るダイスの数に影響を与えない。一つでもブロックを含む部隊は完全戦力の部隊と同じ戦闘力があるのである。

例外：戦士は完全戦力の場合、さらにダイスを振

ることができる。

戦闘には2種類ある。射撃戦と白兵戦である。

部隊は2種類の戦闘のどちらもできる能力があったとしても、そのどちらかしか実行できない。

どちらの戦闘の実施も任意である。命令を受けた部隊であって、敵に隣接していたとしても、戦闘を強制されることはない。

例外：2ヘックス移動した直後の戦士部隊はそのまま白兵戦に突入する。

10 射撃戦

射撃戦を行えるのはいわゆる飛び道具を持った部隊だけである。すべての緑の円のマークのついた部隊は飛び道具を持っている。

飛び道具を持っている部隊は2ヘックス以上離れていても敵と交戦でき、この戦闘のことを射撃戦と称することにする。

射撃戦を行うには、敵が射撃部隊の射程範囲内にいることと、射線が確保されている必要がある。

- ・射撃戦は接触している敵に対しては行えない。
- ・もし隣接している敵がいる場合は、その敵と白兵戦を行うこと。

- ・射撃目標となった敵部隊は、射撃を受けた後に、「反撃する」ことはできない。(ルール「反撃」を参照)

- ・射撃目標となった部隊は、戦闘を回避して下がることはできない。

(1) 射撃戦の手順

- ① 射撃する部隊を宣言する。
- ② 射程を確認する。
- ③ 射線が確保されているかどうかチェックする。
- ④ 地形効果が適用されているかどうか調べる。

- ⑤ 戦闘を解決する。

- ⑥ ヒットを適用する。

- ⑦ 退却を行う。

手順1 射撃部隊の宣言：射撃する部隊と目標となる部隊を宣言する。

手順2 射程の確認：敵が射程内にあるかどうか確認する。射距離は射撃部隊と目標部隊のあいだの距離で、ヘックスの数で測る。目標のいるヘックスは数えるが、射撃部隊のいるヘックスは数えない。

射撃部隊	射程距離
軽装歩兵、軽装騎兵、外人部隊	2ヘックス
軽装弓兵、投石紐兵	3ヘックス
軽装騎馬弓兵、軽戦車	3ヘックス
小型カタパルト	5ヘックス
大型カタパルト	6ヘックス

手順3 射線の確認：目標が射撃部隊から見える位置にあるかどうか確認する。

射撃部隊のいるヘックスの中心から目標部隊のいるヘックスの中心に向けて仮想の直線を引く。これを射線と呼ぶ。この線上に障害物があれば、射撃はできない。

障害物には、(敵味方を問わず)部隊と指揮官が含まれ、通常、地形上の障害物や、ボードの端も障害物とみなすこととする。ただし、目標部隊のいるヘックスの地形は障害物にならない。

もし射線が障害物を含む一つ以上のヘックスの端に沿って通っていた場合、障害物が両側のヘックスに無い限り、障害とはならない。

手順4 地形のダイス修正：地形によっては、振るべきダイスの数が修正される。地形の項を参照のこと。

手順5 戦闘解決：バトルダイスを振って出た目

を参照する。もし、射撃に先立ち部隊が移動していなかった場合は、射撃戦ではダイスを2個振ること。もし動いた後であれば、振れるダイスの数は1個である。

例外

- ・2ヘックス移動した外人部隊は射撃戦を行えない。
- ・移動した直後のカタパルトも射撃はできない。
- ・軽戦車は、移動したしないに関わらず、射撃に於いて、ダイスを2個振れる。

手順6 ヒットの適用：ダイスを振り、目標部隊と同じシンボルが出るごとに1ヒットを適用する。

旗のシンボルはヒットではないが、敵部隊は退却となる。(退却のルールを参照)

もし、指揮官、剣のシンボルが出た場合、あるいは目標部隊のシンボルが出なかった場合は、ヒットなしである。

ヒットの適用：一つのヒットが適用されるたびに、目標となった部隊から1ブロックを取り除く。最後のブロックが取り除かれると、勝利バナーのブロックをひとつ獲得できる。

目標部隊が有するブロック数以上のヒットが出た場合、超過した分は無視せよ。

指揮官へのヒット：指揮官の損害をチェックする。

手順7 退却：退却の項を参照のこと。

11 白兵戦

接触している敵部隊と交戦することを白兵戦と呼ぶ。また、接触している敵と戦闘したければ、それは白兵戦を行うことになり、射撃戦を行うことはできない。

白兵戦の手順は、以下の通り。

- ① 白兵戦を宣言する。
- ② 防御側は、戦闘の回避を選べる。

- ③ 地形の影響をチェックする。

- ④ 攻撃側はダイスを振る。

- ⑤ 戦闘の結果を適用する。

- ⑥ 退却を行う。

- ⑦ 可能であれば攻撃側の追撃あるいは追加の白兵戦を行う。

- ⑧ 防御側の反撃。防御側は、攻撃と同じ手順要領で戦闘を解決する。

手順1 白兵戦の宣言：どの部隊が攻撃を行い、どの部隊が攻撃を受けているかを明らかにする。白兵戦を行うには、隣接していなければならない。

注意：白兵戦の解決はひとつひとつ順を追って行う。順番はプレイヤーが決める。次の戦闘解決に移るまえに完全に一つの戦闘のけりを付けておくこと。

手順2 戦闘の回避：いくつかの防御部隊は戦闘を回避することが出来る。回避した部隊はそのヘックスから離れることができる。

手順3 地形の影響をチェックする。：必要があれば、振るべきダイスの数を減らす。いくつ減らすかは地形の項で述べる。

手順4 攻撃側はダイスを振る。：バトルダイスをふり、戦闘を解決する。いくつのダイスを振るかは、その部隊のタイプによって変わる。

○歩兵部隊の戦闘

・軽装歩兵、軽投石紐兵及び軽装弓兵は、その場に留まったまま、あるいは1、2ヘックス移動してから隣接する敵に対して白兵戦を挑むことができる。この際、バトルダイスは2個ふる。なお、これらの部隊はダイスの目が剣のシンボルであった場合は損害を与えられない。

・外人部隊もまた、その場に留まったままあるいは

1ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。ダイスは3個ふる。なお、2ヘックス移動することはできるが、この時は、戦闘を行えない。

- ・中装歩兵は、その場に留まったまま、あるいは1ヘックス移動してから隣接する敵に対して白兵戦を挑むことができる。この際、バトルダイスは4個ふる。

- ・戦士部隊はその場に留まったまま、あるいは1、2ヘックス移動してから隣接する敵に対して白兵戦を挑むことができる。この際、バトルダイスは3個ふる。この部隊の通常の移動力は1であることに注意せよ。突撃する場合のみ2ヘックス移動でき、白兵戦を必ず行わねばならない。戦士部隊が完全戦力で白兵戦を行った場合、ダイスを1個余分に振れるとともに、損害判定における旗シンボル1個を無視できる。この戦闘上のボーナスは戦士部隊の最初の1ブロックが失われた時に喪失する。ただし、このボーナスが失われるのは、再び敵部隊に攻撃されるか、自軍ターンに攻撃が命令された時である。

- ・重装歩兵は、その場に留まったまま、あるいは1ヘックス移動してから隣接する敵に対して白兵戦を挑むことができる。この際、バトルダイスは5個ふる。

- ・カタパルト部隊は、移動しなかった場合、隣接する敵に対してダイスを2個ふる。これらの部隊は白兵戦時に剣のシンボルでは被害を受けない。

○騎兵部隊の戦闘

- ・軽装騎兵と軽装騎馬弓兵は、その場に留まったまま、あるいは1～4ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、バトルダイスは2個ふる。これらの部隊は白兵戦の際、剣のシンボルでは敵に被害を与えられない。

- ・中装騎兵は、その場に留まったまま、あるいは1

～3ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、バトルダイスは3個ふる。

- ・重装騎兵と軽装騎馬弓兵は、その場に留まったまま、あるいは1～2ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、バトルダイスは4個ふる。

○駱駝騎兵部隊の戦闘

- ・駱駝騎兵部隊は、その場に留まったまま、あるいは1～3ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、バトルダイスは3個ふる。駱駝騎兵部隊が白兵戦において反撃をした場合や「最初の一撃(First Strike)」カードを使用した場合、振れるダイスの数は2個となる。

駱駝騎兵部隊対騎兵・戦車部隊について

馬は駱駝の体臭を嫌っており、これはそれを反映したルールだ。騎兵や戦車部隊が駱駝騎兵部隊と白兵戦を行う場合、駱駝騎兵部隊は被った青い三角のヒットひとつを無効にすることができる。また騎兵や戦車部隊が駱駝騎兵部隊との戦闘で退却の結果を受けた場合、それらの部隊は駱駝部隊が振って出した旗シンボル一個につき余分に1ヘックスを後退しなければならない。

○戦車の戦闘

- ・軽戦車は、その場に留まったまま、あるいは1～3ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、バトルダイスは2個ふる。軽戦車は部隊クラスとしてはその他の軽装部隊の仲間であるが、(ほかの軽部隊と違い)ダイスの目の剣のシンボルも敵にヒットを適用できる。なお、これらの部隊は白兵戦でひとつめの剣のシンボルでは被害を受けない。(2つ目以降の剣のシンボルはヒットとなる。)

・重戦車は、その場に留まったまま、あるいは1～2ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、バトルダイスは4個ふる。重戦車が白兵戦において反撃をかけた場合、振れるダイスの数は3個である。これらの部隊は白兵戦でひとつめの剣のシンボルでは被害を受けない。(2つ目以降の剣のシンボルはヒットとなる。)

○戦象部隊の戦闘

・戦象部隊は、その場に留まったまま、あるいは1～2ヘックス移動した後で、白兵戦を行うことができる。この際、戦象部隊がふるバトルダイスの数は、攻撃目標の部隊が戦象部隊に対して使用するのと同じ個数である。

・戦象部隊が白兵戦を受けて反撃をおこなう場合、戦象部隊は攻撃してきた部隊が振ったのと同じ個数のバトルダイスを振ることができる。

例外：

対戦象	ダイス3個
対指揮官	ダイス1個
対戦士	ダイス3個
対重戦車	ダイス3個
対駱駝騎兵	ダイス3個

・戦象部隊は白兵戦において振って出た剣のシンボル毎に相手に1ヒットを与える。加えて、剣のシンボルを出したバトルダイス毎に再度ダイスを振り、追加の兵科シンボルのヒットや、剣・旗シンボルのヒットを与えることができる。備考：言い換えれば、剣のシンボルを出し続ける限り、追加のヒットを与え続けることができるのだ！追加のダイスふりによる最終的なヒット数と旗の合計を求めること。追加のダイスふりが終わったのちに、全てのヒットと退却を適用すること。

例：ある戦象部隊が支援を受けていない完全戦力の軽装歩兵部隊を攻撃し、相手は戦闘回避をおこなわなかったものとする。戦象は軽装歩兵部隊に対する白兵戦なので2個のダイスをふる。戦象は緑の丸ヒットと剣ヒットの結果を得た。続いて剣ヒットの再ダイスふりをおこない追加の剣ヒットを得た。このダイスは引き続き3回目のダイスふりを行い、旗の結果を得た。これで再ダイスふりは停止したため、最終的に軽装歩兵部隊に与えられた損害は以下のようなになる：緑の丸ヒット1個、剣ヒット2個、旗ヒット1個。これにより軽装歩兵部隊は4つのうち3つのブロックを失い、2ヘックス分の退却をおこなわなければならない。戦象部隊は空いたヘックスに戦闘後前進することができる。

・戦象部隊は白兵戦で受けた全ての剣ヒットを無視することができる。

・戦象部隊は、同ヘックスや隣接ヘックスの指揮官から白兵戦や士気などに関するボーナスを受けることができない。

戦象部隊と騎兵、戦車の間の戦闘について：馬は象を怖がるため、以下の特別ルールがある。騎兵や戦車が戦象と白兵戦になった場合、戦象は赤い口と旗のシンボルをそれぞれひとつずつ無視できる。もし騎兵や戦車部隊が戦象と戦って退却を強いられた場合、その退却距離は通常より1ヘックスのびる。

○白兵戦に於ける指揮官

戦闘に置ける指揮官の扱いは一般の部隊とは異なる。指揮官は単独でヘックスにいる場合は、戦闘を行うことができない。しかし、部隊と一緒にいる場合は、攻撃の時と反撃の時に戦闘効率を向上させることができる。すなわち、バトルダイスの出目で、

指揮官のシンボルがついたものも、ヒットとなるのである。

例外：指揮官は、戦象の行う白兵戦においては、バトルダイスの目をあげることはできない。

手順5 ヒットの適用について

白兵戦では、攻撃側の部隊が出したダイスの目のシンボルと目標部隊が一致する毎に1ヒットを適用する。

シンボルに白い境界があるかどうかは関係ない。

- ・緑の○であれば、どんな種類の緑の○シンボルの部隊であってもヒットを与えられたものとして適用する。

- ・青い▽であれば、どんな種類の青い▽シンボルの部隊でもヒットを与えられたものとして適用する。

- ・赤い□であれば、赤い□シンボルの部隊にヒットを与えられたものとして適用する。

- ・白兵戦時に振られた剣のシンボル毎に1つのヒットを適用する。

- ・白兵戦時に友軍の指揮官が部隊と同じ場所にいるか隣接して戦闘する場合、目標部隊の種類に関係なく、白兵戦時に振られて出た指揮官のシンボル毎に1つのヒットが適用される。

例外：戦象部隊は、白兵戦におけるこの指揮官の利益を受けない。

- ・旗はヒットとはならないが、敵部隊を退却させる。(退却を参照)。

例外：

- ・カタパルト部隊および白い縁取りのない緑の○部隊(軽装歩兵、軽装投石紐兵、軽装弓兵、軽装騎兵および軽装騎馬弓兵部隊)は、剣シンボルでヒットを相手にあたえることができない。

- ・戦車部隊は、白兵戦時に1つの剣ヒットを無視できる。

- ・戦象部隊は、白兵戦時に全ての剣ヒットを無視できる。

- ・戦象部隊は、白兵戦時に騎兵または戦車部隊から受けた1つの赤い□ヒットを無視できる。

- ・指揮官は戦象部隊の白兵戦の結果に対してダイスの修正はできない。

- ・駱駝騎兵部隊は、白兵戦時に騎兵または戦車の部隊から受けた1つの青い▽ヒットを無視できる。

○部隊に対する白兵戦時のヒットの影響

適用された各ヒットにつき、1つのブロックが目標部隊から取り除かれる。

相手の部隊の最後のブロックが取り除かれた時、その部隊は除去されたことになり、バナーブロックを得ることが出来る。

敵部隊の残存ブロックより多くのヒットを出しても、余剰分のヒットには何の効果もない。

指揮官へのヒットー指揮官死傷チェックを参照

手順6 退却の適用：

セクション7「退却」を参照。

手順7 可能であれば戦闘後前進と追加の白兵戦を行う：

戦闘後前進 (Momentum Advance) を参照。

手順8 反撃 (Battling Back)：

白兵戦時に、防御側の部隊が白兵戦の攻撃を受けた後、一つ以上のブロックが生き残っており、さらに防御側の部隊が、そのヘックスから退却しなかった場合、防御側部隊が攻撃側部隊に対して反撃することができる。

防御側部隊が最初にいたヘックスから退却することを強いられ、その退却移動で(別の)攻撃側の部隊に再び隣接した場合は反撃することはできない。

防御側の部隊が強いられた退却を実施できず、代

わりにブロックの損失を選択した後に、そこに1つ以上のブロックが残っているのであれば、反撃を行うことができる。(退却を参照)。

反撃する場合でも、地形によるダイスへの制約はいかなる場合でも反撃する部隊にも適用される。

反撃を行う部隊は、攻撃側と同じ方法で反撃を解決する。(バトルダイスを振り、ヒットと退却を適用する。)

例外:

- ・戦象が戦象に対して反撃する場合、ダイスは3つとなる。
- ・戦象が戦士部隊に対して反撃する場合、ダイスは3つとなる。
- ・戦象が重戦車部隊に対して反撃する場合、ダイスは3つとなる。
- ・重戦車が反撃するとき、ダイスは3つとなる。
- ・駱駝騎兵が反撃する場合、ダイスは2つとなる。

12 退却

ヒットを適用したならば、次に、退却の解決を行う。目標部隊に対して振られたダイスの目が「旗」のシンボルであった場合、退却が発生する。部隊は自軍サイドの方角へ向かって1移動力分後退しなければならない。1移動力分とはその部隊が移動を命令された場合に移動可能な最大数である。

例外：戦士は2ヘックス退却しなければならない。戦象と外人部隊は1ヘックス退却しなければならない。

例：「旗」のシンボルがひとつ出た軽装騎兵部隊は、最大4ヘックス後退する。もし、「旗」のシンボルが2個出た場合は、なんと8ヘックスの後退を強いられるのだ。同様にして「旗」ひとつで2ヘックス下がるべき軽装歩兵が「旗」3つの結果を被っ

た場合、6ヘックス下がらなくてはならない。

退却路は以下の規則に従い、持ち主のプレイヤーが決定する。

- ・常に、自軍サイドの方角へ向かうこと。横向きに退却することは許されない。
- ・通過不可能な地形は、退却に影響を与えない。従って、退却して侵入禁止の地形に入ることはできない。
- ・(敵味方を問わず)すでに別の部隊が存在しているヘックスに入ることもできない。
- ・部隊に配属されている指揮官も、部隊と一緒に退却する。
- ・指揮官がついていない部隊は指揮官駒が単独でいるヘックスへ入ることができる。そして、その指揮官は退却中の部隊に配属され、ただちに退却は停止する。部隊はそれ以上退却を続ける必要はない。
- ・もし退却中の部隊が、敵あるいは味方の部隊、敵の指揮官がいるヘックス並びに侵入不可の地形に入らざるを得ない場合は、1ブロックを失う。

例：もし軽装歩兵が自軍の最後尾ラインにいる時に、攻撃され後退を強いられた場合、2ヘックスの後退が必要である。しかし、そこは戦場の端であり、それ以上下がれる場所は無い。従って下がる事が出来ない1ヘックスに対し1ブロックを失うことで、この退却をあがなわなければならない、最終的に2ブロックが失われる。

(1) 士気の維持

ある状況下では、一つ以上の「旗」シンボル(退却を起こす)を無視することができる。その条件とは以下のようなもので、結果は累積する。

- ・指揮官がその部隊に配属されていた場合1つの旗シンボルを無視できる。ただし、部隊が損害を受けている場合は、指揮官の負傷チェックを先に行って

おくこと。

- ・ 2 個の友軍によって支援を受けていた場合、1 つの旗シンボルを無視できる。支援する部隊は対象となる部隊のいずれか 2 ヘックスに隣接していなければならない。
- ・ 指揮官は単独でいても、上記の友軍に対する支援を行う部隊と同じ効果を持っている。
- ・ 地形の種類によっては、この指揮の維持の効果を持っている場合がある。詳しくは地形の項を参照のこと。
- ・ 損害を全く受けていない戦士部隊はひとつめの旗のシンボルを無視できる。
- ・ 戦象部隊は他の部隊に対して指揮を維持させるための支援を行えるが、自分自身は支援をもらえない。

(2) 戦象の退却 (暴走)

戦象が退却する際には、象が暴れる可能性がある。象のいるヘックスに隣接するすべてのヘックスにいる部隊は敵味方を問わず、象に踏みつぶされる可能性がある。隣接するヘックスに存在する部隊部隊や単独の指揮官ごとに 2 個のダイスをふる。暴走の判定においては、対象部隊の相手陣営のプレイヤーがそれぞれダイスふりをおこなうこと。ここでは部隊の兵科に一致するシンボルのみが有効なヒットとなる。他のシンボルは無視すること。

暴走の判定が終わったのちに、戦象部隊の退却をおこなう。戦象部隊の退却方向ヘックスが友軍・敵軍の部隊や敵軍の指揮官単独で占められている場合、戦象は退却をおこなわなくて良いが、ブロックを失う必要はない；こうした場合、戦象が退却できなかった退却路で部隊や指揮官が占めているヘックス毎に 1 ブロックずつ取り除く。

例：戦象部隊が 2 個の旗ヒットの被害を受けた。暴走のダイスふりを判定したのちに、戦象は 2 ヘックス退却しなくてはならない。戦象の退却路を、それぞれ 1 ブロックと完全戦力の部隊が占めているものとする。戦象部隊は最初の旗ヒットによる退却をおこなうことができない；ただちに退却路の各部隊から 1 ブロックずつ除去する。1 ブロックの部隊は除去され、この占めていたヘックスは空白となった。もう一方の部隊も 1 ブロックを失う。続いて戦象は 2 個目の旗ヒットを消費するため空いたヘックスに移動する。

13 特別な行動

(1) 戦闘の回避

白兵戦で攻撃を受けた場合、防御側はその場に留まって戦うより戦闘を回避して下がることを選ぶことができる。注意：防御側が攻撃に対して反撃してきた場合には、攻撃側は戦闘の回避をできない。

攻撃側は通常通り、バトルダイスを振るが、目標の部隊とダイスのシンボルが一致した場合のみヒットとなる。その他の出目は無視される。

もし戦闘を回避しようとした部隊がヒットを受け、その部隊には指揮官がついていた場合は、指揮官がヒットを受けるかどうかチェックする。

以下の部隊は戦闘回避できる。

- ・ 緑の○の部隊は常に戦闘回避可能である。
- ・ カタパルト部隊も戦闘回避可能である。
- ・ 指揮官はもし単独でヘックスにいた場合、戦闘回避をしなければならない。
- ・ 中装騎兵と駱駝騎兵部隊はすべての歩兵部隊と重装騎馬部隊に対し、戦闘の回避ができる。
- ・ 重装騎兵と重戦車部隊は歩兵と戦象部隊に対し、戦闘の回避ができる。

・外人部隊と中装歩兵、戦士、重装歩兵及び戦象は戦闘の回避をすることができない。

戦闘回避の手順：戦闘を回避して下がる場合、その友軍サイドの方向に2ヘックス移動する。1ヘックスだけの移動も可能であるが、それはそれしかやりようの無い場合に限る。友軍方向のヘックスが2ヘックスとも（敵味方を問わず）他の部隊により塞がれている場合は、下がることができない。

戦闘回避を選択した部隊は例え敵と隣接していても反撃することはできない。

（2）カタパルト部隊の戦闘回避

カタパルト部隊が戦闘回避を宣言し、ダイスチェックに成功した場合、カタパルトの駒はゲームから取り除かれる。しかし、カタパルトを操作していた兵士たちは生きて脱出したものとして、勝利バナー獲得の対象とはならない。

（3）指揮官の戦闘回避

指揮官の戦闘回避は一般部隊の場合とは異なる。指揮官の場合は、友軍方向へ1、2、3ヘックス下がる。

もし指揮官が部隊に配属されている場合で部隊の最後のブロックが除去されていた時は、ダイスを一つ振って指揮官の負傷チェックを行わねばならない。もし指揮官が戦死しなければ、指揮官は離脱しなければならない。この場合、勝利した敵部隊は戦闘後前進ができる。

指揮官が単独でいる時に敵から攻撃を受けた場合は、通常の戦闘のためのダイスをふる。指揮官のシンボルが出れば、指揮官は戦死である。戦死を免れた場合は、離脱を強制される。なお、この場合は戦闘後前進はない。

指揮官が離脱するには以下のルールに従うこと。

・指揮官の離脱に関しては、移動力は1、2、3ヘ

ックスで方向は自軍サイドの方向である。

・この場合、味方指揮官のいるヘックス、通過不能な地形、敵の駒のいるヘックスで停止することはできない。

・指揮官は敵部隊の存在するヘックスを通過することはできる。（指揮官の脱出ルールを参照のこと。）

・もし停止したヘックスに味方の部隊がいれば、その部隊に配属されたとみなす。

・指揮官は自軍側の盤の端からボードの外へ脱出しても構わない。この場合、敵に勝利バナーは行かずにすむ。もちろん、それでも重要な駒を失ったことに変わりはないが。

・もし指揮官が1ヘックスも動けない場合はその指揮官は戦死とみなす。敵に勝利バナーがいく。

（4）指揮官の脱出

指揮官が脱出しようとしている経路に敵の部隊がいる場合、指揮官はこれらの経路に血路を切り開かねばならない。

指揮官の脱出の手順：

・指揮官を敵のいるヘックスに入れる。敵部隊は通常のようにダイスを振る。この場合、指揮官は地形の援護を得られない。

・指揮官に損害を与えるためには、ダイスの目で指揮官のシンボルが出る必要がある。

・指揮官が損害を受けなければ、指揮官はそのヘックスを通り抜けて次のヘックスへ移れる。もしそのヘックスもまた敵のいるヘックスであれば、上の手順を繰り返せよ。

注意：指揮官の止まる最後のヘックスが敵部隊のいるヘックスであってはならない。

・もし指揮官が止まった最後のヘックスに味方の部隊がいれば、指揮官はその部隊に配属される。

（5）指揮官の戦闘回避と脱出の例：

・<図1>戦闘回避しなければならない単独の指揮官の背後の2ヘクスを、敵陣営の軽装歩兵と中装騎兵の2個部隊が占めている。これら2つの敵部隊の背後のヘクスは空白である。この指揮官は、通過時に3個のダイスで攻撃してくる中装騎兵ではなく、ダイスを2個しか振れない軽装歩兵のいるヘクスを通過して脱出することを選択した。ここで相手プレイヤーは2個のダイスを振り、剣ヒット1個と赤□ヒット1個の結果を得た。指揮官のシンボルが出なかったため、この指揮官は脱出に成功し、さらに1もしくは2ヘクス移動して戦闘回避を終了する。

・<図2>単独で存在する指揮官の直後のヘクスは空白である。その次のヘクスには敵中装騎兵部隊が存在している。また指揮官の居ない友軍部隊が敵中装騎兵部隊の背後に置かれているものとする。この指揮官はまず1ヘクス離脱して空白のヘクスに入るが、ここでは止まらずに3ヘクス目まで移動して、友軍部隊のところまで脱出することにした。続いて2ヘクス目の敵中装騎兵の存在するヘクスに進出したところで相手プレイヤーは3個のダイスを振り、2個の旗と1個の緑○の出目を得た。結果として指揮官のシンボルは出なかったため、この指揮官は脱出に成功し3ヘクス目の友軍部隊のもとへたどり着くことができた。

・<図3>戦闘回避に使用できる唯一の脱出路は、1ヘクス目が敵軽装歩兵部隊に、2ヘクス目も敵中装騎兵部隊により占められているものとする。戦闘回避する指揮官は1ヘクス目に入し、相手プレイヤーは軽装歩兵による2個のダイスを振り、旗と剣の出目を得た。この指揮官は一つ目の脱出には成功したが、引き続き2ヘクス目に入して再度の脱出判定を行わなければならない。相手プレイヤーは中装騎兵による3個のダイスを振り、青△と2個の指

揮官の出目を得た。1個でも指揮官ヒットが出れば指揮官は除去されてしまうので、この指揮官は安全地帯まで1ヘクスを残して除去された。相手プレイヤーは指揮官の除去により勝利バナー1個を得ることができた。

(6) 戦闘後前進 (訳注; 原語のニュアンスとしては勢いでそのまま突っ込むという感じ)

命令を受けて白兵戦を行い戦った部隊が敵部隊を殲滅もしくは後退させた場合、それを白兵戦に勝ったと言う。勝った部隊は先ほどまで敵部隊がいたヘックスに前進することができる。

戦闘後前進は強制されないが、もしそれを行わなかった場合は、あとで述べるボーナス白兵戦の権利があったとしてもそれをするのは出来なくなる。

○騎兵部隊の特別な戦闘後前進

騎兵部隊は戦闘後前進にあたり、空いたヘックスにはいるのみならず、さらにもう1ヘクス動くことができる。この1ヘックスの移動は任意であり強制されない。また、ボーナス白兵戦をするもしないも自由である。

ボーナス白兵戦のあとでこの特別な戦闘後前進をすることはできない。

以下の状況では、戦闘後前進は行えない。

- ・防御側の部隊が戦闘を回避して下がってしまっている場合。
- ・相手が敵の指揮官であり、それが単独でそのヘックスにおり、白兵戦により脱出してしまった場合。
- ・戦闘に於いて、反撃をかけた場合は、その反撃に成功しても戦闘後前進はできない。
- ・コマンドカード「先制攻撃」で戦闘を行った場合。
- ・いくつかの地形は、戦闘後前進ができない。
- ・カタパルト部隊はどんな場合も戦闘後前進ができない。

(6) ボーナス白兵戦

白兵戦が成功した後、いくつかの部隊は戦闘後前進し、さらに2度目の白兵戦を行える。このボーナスは任意であり、強制はされない。

以下の部隊が戦闘後前進の後に白兵戦を行うことができる。

- ・戦士部隊
- ・カタパルト部隊をのぞく一般の部隊で、指揮官が配属されている部隊
- ・駱駝部隊、騎兵部隊、戦車隊、戦象部隊

注意：騎兵部隊は戦闘後前進で空いたヘックスに入った後、さらにもう1ヘックス移動することができる。

- ・いくつかの地形ではボーナス戦闘ができない。

戦闘後前進を行った後、ボーナス白兵戦を行うある部隊は、隣接するどの敵とボーナス白兵戦を行っても構わない。つまり、今、後退した敵部隊以外の敵とボーナス白兵戦を行える。

ボーナス白兵戦に勝利した部隊は、空いたヘックスに前進できるが、この回はこれ以上の戦闘はできない。

14 指揮官

(1) 指揮官の負傷チェック

指揮官の負傷の有無をチェックしなければならない場面がいくつかある。

配属された指揮官：指揮官が配属されている部隊が全滅ではなく、いくつかのヒットを受けてブロックを除去された場合、指揮官もまた負傷する可能性がある。バトルダイスを2個振ること。ダイスの目が2つとも指揮官のシンボルだった場合、指揮官は負傷したものとする。

以下の場合に、負傷チェックを行うこと。

- ・射撃戦
- ・白兵戦
- ・離脱
- ・退却に失敗した場合
- ・戦象が暴れた場合
- ・戦象の退却路にいた場合

注意：どんな戦闘の手順に於いても、指揮官の負傷チェックは一度だけすれば良い。

例：配属されている部隊からブロックが除去された後、指揮官の負傷チェックを行う。この際、同じダイスの振りで、退却の目が出ており、その退却がうまく出来ないためにブロックが除去されるような状況に会ったとしても、指揮官の負傷チェックを再び行う必要は無い。

指揮官の戦死：配属されていた部隊が全滅して除去され指揮官が単独で残ってしまった場合、負傷チェックと同じようにチェックを行う。ただし、この場合振るダイスは一つである。指揮官のシンボルが出れば、その指揮官は戦死となる。チェックで生き残った指揮官はその後、離脱しなければならない。1～3ヘックス自軍サイドの方へ後退する。

指揮官の孤立：もし指揮官があるヘックスに単独でいた場合に敵から攻撃を受けたら、通常のパトルダイスを振る。指揮官にヒットを与えるには、指揮官のシンボルが出る必要がある。ヒットしたら指揮官は直ちに撤退しなければならない。(特別行動の指揮官の撤退ルールを参照のこと。)

旗のシンボルは指揮官に対する戦闘では無効である。

指揮官がいなくなっても、攻撃に成功した部隊は空いたヘックスに前進することはできない。

(2) 指揮官の損害

もし敵の指揮官に損害が出たら、指揮官をゲームから除去し、勝利バナーを獲得できる。

(3) 指揮官に関するまとめ

指揮官が部隊に配属されている場合の利点は以下のようなになる。

- ・戦象以外の部隊に配属されている場合、あるいは隣接している場合は、白兵戦において、指揮官のシンボルも命中となる。射撃戦には影響を与えない。
- ・指揮官が配属されている部隊は、一つ目の旗のシンボル（撤退）を無視できる。
- ・徒歩部隊に配属されていた場合は、戦闘後前進の後、ボーナス白兵戦を行わせることができる。

指揮官はこれらの他にも、コマンドカードとともに使うことで使えるいくつかの利点を持っている。

(コマンドカードの項を参照のこと。)

15 コマンドカードの引き

すべての移動、戦闘と退却を終了したら、使用したコマンドカードを捨て札にして、新たにカードを引く。

これで、プレイヤーのターンは終わりである。

もし、山札が無くなったら、捨て札を集めてよくシャッフルし、山札としてまた使う。

16 地形

(1) 荒地

移動：歩兵部隊に対しては制限なし。カタパルト部隊は侵入できない。騎馬部隊は荒地に入った直ちに停止し、そのターンにはそれ以上移動できない。

戦闘：歩兵部隊は荒地に入ったターンに戦闘することが出来る。騎馬部隊は荒地に入ったターン

には戦闘を行うことが出来ない。

戦闘に余分のダイスをふることができるバトルカードは、振ることが出来るダイスの最大数を修正する。

視程：視程を妨害しない。

(2) 森

移動：どの部隊も森に入った場合、直ちに停止し、そのターンはそれ以上移動できない。

戦闘：一般に森に入ったターンには戦闘を行えない。しかし以下の部隊はその例外で森に入っただけで戦闘をおこなうことができる。軽装歩兵、軽投石紐兵、軽装弓兵、外人部隊、戦士。

森での白兵戦では、振ることが出来るバトルダイスの最大数は2個である。また、射撃戦の場合は1個となる。ただし、バトルカードで特別の指示があれば、その数は修正される。

視程：森のヘックスは視程を妨害する。

(3) 丘

移動：移動上の制限は無い。

戦闘：

(4) 海岸

移動：通過不能地形である。

戦闘：n/a

視程：視程を妨害しない。

(5) 川

通常の河川ヘックスは通過不能地形である。

(6) 渡渉可能河川

移動：部隊は徒渉可能河川ヘックスにはいたときには、停止しなければならない。

(7) 土塁

移動：移動に関する制限はない。

戦闘：土塁ヘックスはその正面（2ヘックス）に対し、防御上の利点を持つ。

白兵戦：

(8) 防衛されている野営地

移動：移動上の制約は無い。

戦闘

・白兵戦：このヘックスで防御している部隊は、ひとつめの剣のシンボルとひとつめの旗のシンボルは無視することが出来る。

・射撃戦：このヘックスで防御している部隊は、一つ目の旗のシンボルを無視できる。

注意：騎馬部隊はこれらの防御上の得点を得ることは出来ない。

・このヘックスはあらゆる方向からの攻撃に対して、防御上の利点を得ることが出来る。

・このヘックスにいる部隊が振ることの出来るバトルダイスの数は一つ少なくなる。

視程：視程を妨害しない。

XX. コマンドカード

(訳注：和訳にあたり手元にあった第1版の本文を利用しましたが、その後、第2版のカードに若干の修正があったことがわかりました。それらのものについては、この和訳でも適用してあります。なお修正されたカードには「*」印をつけてあります。)

(1) 戦区カード (27枚)

戦区カードは、特定の戦区で移動及び／又は戦闘を命ずるために使用する。これらのカードは、あなたが命下する部隊や指揮官が存在する戦場の戦区を示し、命令の数を表す。全ての戦区コマンドカードはカードに指揮官のヘルメットが記されており、カードを使用するときプレイヤーはその戦区の指揮官であることを意識させる。

・左翼2個部隊への命令：左戦区での2個部隊及び

／又は指揮官への命令 (3枚)

・中央2個部隊への命令：中央戦区での2個部隊及び／又は指揮官への命令 (4枚)

・右翼2個部隊への命令：右戦区での2個部隊及び／又は指揮官への命令 (3枚)

・左翼3個部隊への命令：左戦区での3個部隊及び／又は指揮官への命令 (3枚)

・中央3個部隊への命令：中央戦区での3個部隊及び／又は指揮官への命令 (4枚)

・右翼3個部隊への命令：右戦区での3個部隊及び／又は指揮官への命令 (3枚)

・左翼4個部隊への命令：左戦区での4個部隊及び／又は指揮官への命令 (1枚)

・中央4個部隊への命令：中央戦区での4個部隊及び／又は指揮官への命令 (1枚)

・右翼4個部隊への命令：右戦区での4個部隊及び／又は指揮官への命令 (1枚)

・調整攻撃：それぞれの戦区1個部隊及び／又は指揮官への命令 (2枚)

・包囲：左戦区の2個部隊及び／又は指揮官と右戦区の2個部隊及び／又は指揮官への命令 (2枚)

(2) 部隊カード(10枚)

部隊カードは、特定のタイプの部隊(例えば、軽、中)に対し移動及び／又は戦闘を命じる。命下された部隊は、戦場のどの戦区にいてもかまわない。命下できる部隊の数はその戦区内で自由である。

・軽装部隊への命令：軽装歩兵と軽装騎兵等への命令。軽装歩兵は、友軍部隊の間を通り抜けて移動できる。もし軽装部隊をもっていなければ、どれか1個部隊を選んで動かしてもかまわない。注：軽装部隊カードは、外人部隊を含む軽装部隊を意味し、2ヘックス移動の際は友軍部隊の間を通過できる。

(4枚)

・中装部隊への命令：中装歩兵と中装騎兵等への命令。もし中装部隊を持っていなければ、どれか1個部隊を選んで動かしてもかまわない。(3枚)

・重装部隊への命令：重装歩兵と重装騎兵等への命令。もし重装部隊を持っていなければ、どれか1個部隊を選んで動かしてもかまわない。(2枚)

・柁乗部隊への命令*：騎兵等及び／又は指揮官への命令。もし柁乗部隊を持っていなければ、どれか1個部隊を選んで動かしてもかまわない。(1枚)

(3) 統率カード(6枚)

統率カードは、指揮官と指揮官と同じヘックスにいる部隊、プラスそのヘックスに隣接するいくつかのヘックス内にいる部隊に対し移動及び／又は戦闘を命じるものである。

・任意の戦区での統率：1指揮官の指揮下にある部隊への命令(指揮官のヘックスを含む隣接3ヘックス内の部隊)。又は自由に選択した1個部隊への命令。(3枚)

・士気を鼓舞された左戦区の統率：左戦区の1指揮官の指揮下にある部隊への命令(指揮官のヘックスと隣接する4ヘックス内の部隊)。又は自由に選択した1個部隊への命令。(1枚)

・士気を鼓舞された中央戦区の統率：中央戦区の1指揮官の指揮下にある部隊への命令(指揮官のヘックスと隣接する4ヘックス内の部隊)。又は自由に選択した1個部隊への命令。(1枚)

・士気を鼓舞された右戦区の統率：右戦区の1指揮官の指揮下にある部隊への命令(指揮官のヘックスと隣接する4ヘックス内の部隊)。又は自由に選択した1個部隊への命令(1枚)

(4) 戦術カード(17枚)

戦術カードは部隊に移動及び／又は戦闘を命ずるものであり、基本ルールには従わない。すなわち、

これらの戦術カードで命ぜられた行動は基本ルールに優先する。

コマンドカードで「コマンドに等しい部隊に命令」という意味は、あなたが命令を下すことができる部隊数はあなたのコマンド数と同じであるということである。つまり、この場合のプレイヤーの命令数は、プレイヤーが持つことを許されているコマンドカードの枚数と同じである。コマンドカードの枚数は、プレイするシナリオのウオーカウンセルに記述してある。

注：戦術カードにおける遠距離戦闘とは、しばしば射撃を意味している。

・盾の衝突*：敵と接触している全ての部隊に命じる。部隊は白兵戦で、2個のダイスを追加して戦闘を行う。部隊は白兵戦前に移動できないが白兵戦に勝利した後、戦闘後前進を行うことができる。そして望むならば、通常のダイス数をもって再度戦闘を行える。この命令で射撃戦を行うことは出来ない。

(1枚)

注：このカードが出たとき、敵に隣接する全ての部隊が命令を受ける。これは若干の混乱を生じさせる。特に戦闘とそれに引き続く敵の撤退の時である。そこで、いくつかの盾の衝突戦闘が発生した場合、白兵戦を開始する前に戦闘に参加する部隊に適当なマークを付けておくことを勧める。

・逆襲*：相手側プレイヤーが行ったのと同じ命令を出す。逆襲の時には、戦区カードと士気を鼓舞された統率カードで、左右は逆になる。つまり右戦区は左に左戦区は右になる。「任意の戦区での統率」に対しては、相手側プレイヤーと同じ戦区で使われねばならない。(2枚)

・暗黒の空：全ての遠距離射撃部隊が2回射撃する。移動はなく射撃のみである。「それぞれの射撃戦」

戦闘とは別々に解決する。もし遠距離射撃部隊がない場合、どれか1個の部隊に命令を下せる。(1枚)

・早足*：4個以下の歩兵部隊の一団（隣接してつながっているヘックスならば、これらの部隊は2つの戦区にまたがっていても良い。）に命じる。命下された部隊（カタパルト部隊を除く）は2ヘックス移動しそのまま白兵戦に突入することができる。戦士部隊は3ヘックス移動できるがその後必ず白兵戦を行わねばならない。命下された部隊は射撃戦は行えない。もし歩兵部隊がいなければ、どれか1個の部隊に命令を下せる。(2枚)

注：軽装歩兵は「早足」においては特に移動のメリットはない。「早足」とは白兵戦に突入するための最後の突撃を象徴した物であるからである。軽装歩兵部隊は通常白兵戦を好まず、よって移動のメリットはない。しかしながら外人歩兵部隊は「早足」で戦闘上の利点がある。それらは2ヘックス移動し白兵戦に入れるからである。

・先制攻撃*：このカードは、相手側プレイヤーが白兵戦を宣言した後でダイスを振る前に出さねばならない。このカードを出した側（防御側）が最初に戦闘を行う。この結果、もし相手側部隊が除去されず退却もしなかった場合、引き続き、最初に相手がやろうとしていた戦闘を実施する。カードをプレイしたプレイヤーが、ターンの最後にコマンドカードを最初に引く。(1枚)

・私がスパルタカスだ*：コマンド数に等しい数のダイスを振る。出た目のそれぞれの部隊シンボルはそのタイプの1個の部隊に命令を下したことになる、指揮官のシンボルは部隊か指揮官に命令を下したことになる。命令される部隊はどの戦区にいてもかまわない。命令された部隊が戦闘するときはこのターンの時のみダイスを1個追加できる。重要：「私

はスパルタカス」カードを捨てた後、捨て札とカードの山を混ぜてから、シャフルして新しい山をまた作る。プレイヤーの手にあるカードは切りなおす必要は無い。(1枚)

・戦列命令*：歩兵部隊の一団に命令する。一団は隣接して繋がった一連のヘックス（2あるいは3つの戦区にまたがっても良い。）にいなければならない。各々の部隊は1ヘックスのみ移動できる。移動の後、射撃か白兵戦ができる。白兵戦に勝利したならば戦闘後前進し再戦闘ができる。もし歩兵部隊がいなければどれか1個の部隊に命令を下せる。(4枚)

・移動-射撃-移動*：軽装歩兵と軽装騎兵等に対する命令である。部隊は移動し、射撃し、再び移動して良い。最初に移動する全ての部隊は、射撃前に移動を終わらせる。遠距離射撃の後部隊は再び移動する。この命令を受けた部隊は、白兵戦を行うことはできない。2度目の移動で戦闘が発生しなくともかまわない（戦闘が発生してもしなくとも良い）。外人部隊を含む軽装歩兵部隊は、2ヘックス移動する際に友軍部隊の間を通過してもかまわない。もし軽装部隊がいなければどれか1個の部隊に命令を下せる。(2枚)注：このカードの3つの命令は全て選択制である。最初に移動し、射撃後2度目の移動をする。ここで重要なことは、全ての命令を受けた部隊は射撃前に最初の移動を完了しておかなければいけないことである。全ての射撃が完了した後命令を受けた部隊は2度目の移動をする。

・乗乗（コジョウ）突撃*：乗乗部隊（騎兵や戦車等動物や乗り物に兵士が乗っている部隊）に対する命令である。白兵戦をしている部隊は、他の白兵戦におけるボーナスにくわえてさらにダイス1個を追加する。重装部隊（重装騎兵、戦象、重戦車）は

3ヘックス移動し引き続き攻撃できる。もし乗乗部隊がいなければどれか1個の部隊に命令を下せる。

(2枚)

再集結*：コマンド数に等しい数のダイスを振る。部隊の種類または指揮官のシンボルが1つ出るとに、指揮官のいるヘックスまたは隣接するヘックスにいる部隊で、出目が合致する部隊ひとつが再集結を行う。(完全戦力でない部隊にブロックを1個戻す。)再集結した部隊は移動や戦闘ができる。ただし、戦象や戦車は再集結できない。もし指揮官がいなければ、どれか1個の部隊に命令を下すこと。(1枚)

付録<エクспанションキットによるルール
の修正について>

先頃、エクспанションが発売になりました。アレクサンダーの戦い等のシナリオとそれに使うブロックとシールがはいつていますが、その中で、ルールの多少の修正が書かれています。

1 戦象の退却ルール

元ルールより、「All other symbols are ignored.」という文が削除されました。従って「旗」がでたら、退却しなければならないとなったようです。

以上

目次

1	ゲームの概要.....	1
2	ゲームに含まれる物.....	1
3	ゲームの準備.....	2
4	勝利条件.....	2
5	ゲームターン(プレイの手順).....	3
6	コマンドカードの使い方.....	3
7	部隊及び指揮官に対する命令.....	3
8	移動.....	4
9	戦闘.....	5
10	射撃戦.....	6
11	白兵戦.....	7
12	退却.....	11
13	特別な行動.....	12
14	指揮官.....	15
15	コマンドカードの引き.....	16
16	地形.....	16
XX.	コマンドカード.....	17
	付録<エクспанションキットによるルールの修正について>.....	20