

The Sword of Rome (GMT)

5th Player Expansion

1. はじめに

The Sword of Rome Expansion はカルタゴを 5 人目のプレイヤーとして基本のゲームに加える。カルタゴをノン・プレイヤー勢力として扱う基本 (Base) ゲームのルールは全て無視すること。カルタゴは今や基本ゲームにおけるプレイヤー勢力としてプレイされる。カルタゴが加わる場合は、以下の修正及び追加が加えられる。差し替え用のいくつかのイベント・カードが用意されている。カルタゴが加わる場合は、それらのカードは差し替えられて使用される。それに加え、修正 (エラッタ) 用として 9 枚のカードが、さらに全勢力の PC (政治) /CU (兵力) マーカーが含まれている。

2. 内容物

2.1 含まれているもの

The Sword of Rome Expansion には以下のものが含まれている：

- 2 枚のカウンター (駒) シート
- 55 枚の戦略カード
- 1 枚の Player Reference Card (プレイヤー早見表)
- 1 枚の Off-Map Garrison (番外守備隊) ボックス
- Expansion ルール・ブック

2.2 ゲーム・マップ

カルタゴ (Carthaginian) の勝利ポイント (VP) スペースは以下の通りである：

- Olbia

- Caralis
- Lilybaeum
- Panormus
- Kerkouane
- Carthago

つまり、ゲーム開始時に支配している全ての港湾 (Port) スペースがカルタゴの VP スペースである

2.3 カウンター (駒) の読み方

Expansion には新しいカルタゴのカウンターが追加されている。Expansion を使用時には基本ゲームの Leader (指揮官) カウンターは使用されない。

※独立勢力の新しいシンボルがコントロール・マーカーに加わった。旧版の独立勢力 PC マーカーと同様に扱うこと

4.4 同点時の解決 (Resolving Ties)

勝利やその他の目的時には、同点時には以下の順に、その勢力が特典を受けるように解決される：

- ガリア (Gauls)
- エトルリア (Etruscans)
- サムニウム (Samnites)
- ギリシャ (Greeks)
- カルタゴ (Carthaginians)
- ローマ (Romans)

5.2 カード引きフェイズ (Draw Cards Phase)

カルタゴの手札の枚数は 5 枚に加えてシチリア (Sicily) における支配下の港湾 (Port) スペース毎に 1 枚となる。カルタゴの内乱 (Carthaginian Unrest) はカルタゴの手札を減少させる(20.2 参照)。

デザイン・ノート：カルタゴは商業帝国であり、主に商船の通称ルートの確保と防衛に関心をもっていた。シチリアはカルタゴへ向かう商船にとっては重要な寄港地であった。そのため、シチリアの港湾の支配はカルタゴが毎ターン受け取る手札の枚数に直接的な影響を与える。

5.10 増援フェイズ (Reinforcement Phase)

カルタゴ・プレイヤーは盤上に合計で何戦力の傭兵 (Mercenaries) が存在するのかを確かめ、そのうちの半分 (端数切り上げ) を除去する。

デザイン・ノート：これらの取り除かれる傭兵は、幸運にも家に帰ることができたり、逃亡したり、または植民したりしたことを意味する。

5.10.1 CU (兵力) の増援

カルタゴは以下の増援を受け取る：

- ・ 2 戦力の傭兵 (Mercenary) CU、ただし Insurrection イベント (16.4) が有効である場合には 1 傭兵 CU
- ・ 3 カルタゴ CU、ただしカルタゴ (Carthago) スペースを支配している場合のみ

- ・ 傭兵部隊 (Mercenaries) はもしも状況が満たされているならば、以下の増援を受け取る：
- ・ 1 戦力のヴォルシチ (Volscii) CU (16.4 参照)

7.2 特別能力 (Special Abilities)

7.2.4 カルタゴの傭兵 (Carthaginian Mercenaries)

カルタゴ・プレイヤーは 1 枚のカードを、自分のアクション・フェイズ (Action Phase) の間に傭兵を雇うためにプレイしてよい。プレイされたカードの OP (作戦ポイント) 値と同じ数だけの傭兵 CU が雇われる。雇われた傭兵は増援 (Reinforcement) と同様に配置する。傭兵を雇うために使われたカードは、そのフェイズのカード・プレイとはみなされない。

例：カルタゴ・プレイヤーは、3OP 値のカードで 3 戦力の傭兵 CU を Lilybaeum にいる Hamilcar に配置できた。カルタゴ・プレイヤーは、さらに 2OP 値のカードでそのフェイズにプレイをできる。

デザイン・ノート：カルタゴ軍は、主にカルタゴのリーダーに率いられた傭兵からなっていた。しかしながら、カルタゴはその雇うためのコストの高さから、戦争を引き起こすことに対して慎重であった。カルタゴ・プレイヤーが手札を消費しなければならないのは、このコストを表している。

7.4 Desperate Times (暗黒の時)

7.4.6 Desperate Times のカードは、全て通常の 3OC 値を持っている。例えば、カル

タゴ・プレイヤーはこのカードを使って傭兵を雇う(7.2.4 参照)こともできるし、海上移動妨害(9.6.4 参照)に使用することもできる。

8.2.3 ギリシャのリーダーの忠誠値罰則 (Greek Leader Loyalty Penalty)

シチリア (Sicily) におけるカルタゴのホーム・スペース(Home Space)を支配することは、ギリシャのリーダーの忠誠値罰則を軽減することになる。もしもギリシャがシチリアで1つもスペースを失っていないならば、1人のギリシャ指揮官の忠誠値が1ずつ、ギリシャが支配している、シチリアにおけるカルタゴのホーム・スペースごとに、最大で0まで下がる。

例：ギリシャ・プレイヤーの *Timoleon* が *Syracusae* におり、*Selinus* と *Panormus* を、シチリアにおけるその他の全てのギリシャのスペースと共に支配している。*Timoleon* の忠誠値罰則は1から0になる。2つ支配している特典分のうち、1つはこの場合は失われてしまう。

デザイン・ノート：ほとんどのギリシャの指揮官はシチリアに自信の帝国を作ろうという野望があった。シチリアの支配の進捗はリーダーにこのことに没頭させ、他のギリシャ系住民のために働かないという傾向を作り出す。

9.6 海上移動 (Naval Movement)

9.6.2 アフリカの港湾 (African Ports)

Carthago と Kerkouane の2つの港湾 (Port) は、今や通常の港湾である。

9.6.3 海上移動を行える勢力

- ギリシャが *Lilybaeum* を支配しているならば、1人のギリシャのリーダーは、任意の数の従属指揮官に加えて10CUまでを伴って、*Syracuse* または *Lilybaeum* から3OP値のカードで海上移動を行える。
- 1人のカルタゴのリーダーは、任意の数の従属指揮官に加え、3CUまでを伴って、1OP値のカードで海上移動が行える
- 1人のカルタゴのリーダーは、任意の数の従属指揮官に加え、6CUまでを伴って、2OP値のカードで海上移動が行える
- 1人のカルタゴのリーダーは、任意の数の従属指揮官に加え、10CUまでを伴って、3OP値のカードで海上移動が行える
- もしもカルタゴの同盟勢力が港湾スペースにいる自身の軍隊 (Army) を活性化させた場合 (Activate)、カルタゴプレイヤーは1枚のカードをプレイして、その同盟勢力の海上移動の制約でなく、カルタゴ勢力の海上移動のルールを使用して、その軍隊を海上移動させることができる。

例：*Gisgo* は10CUと *Lilybaeum* にいる。カルタゴ・プレイヤーは1OP値のカードで *Gisgo* と3CUを *Messana* へ海上移動を行い、さらに *Catina* にまで移動させることができる。または3OP値のカードで *Gisgo* と10CU全てを *Catina* にまで移動させることができる。

例：ガリアのマイナー・リーダー (Minor Leader) と8CUが *Pisae* にいる。ゴール・プレイヤーは、3OP値のカードをプレイし

てこの軍隊を **5MP** で移動させることができる。この軍隊が移動を行う前に、カルタゴ・プレイヤーは **2OP** 値のカードをプレイして **6CU** までを海上移動させることができる。このガリアの軍隊は **2CU** を *Pisae* に残して *Rome* へ海上移動を行った。ガリアの軍隊はさらに **2MP** を起こしている。

デザイン・ノート：ギリシャに **10CU** で *Lilybauem* の支配によって海上移動を許すことにより、史実の期間では決して起きなかった、シチリア全土をほぼ領有することにより、更なる対岸のカルタゴ本土への貪欲な野望を生み出すことになるであろう。シチリアの支配は、ギリシャにシチリアのみでなく、アフリカも同様にその帝国に加えようという夢を持たせるだろう。

訳注：上記のルールは基本ゲームにおける海上移動が行える勢力に追加されるものである。

訳注：カルタゴが同盟勢力の海上移動を行うためには、同盟勢力が自身の手札で対象の自軍を活性化した上で、カルタゴがさらに必要な海上移動の分の手札のプレイを提供する必要がある。活性化のルールはその同盟勢力の軍隊や特性によるが、海上移動を行うことのできる軍の規模だけはカルタゴが提供するカードの **OP** 値により決定される。

9.6.4 海上戦闘

カルタゴ・プレイヤーが1枚の手札を移動の妨害にプレイしない限りは、全ての海上移動(9.6.3、11.1.1及び12.4.3参照)は自動的

に成功する。海上移動妨害にカードが使用されたならば海上移動戦闘表 (Naval Combat Table) でダイスを1個振る。もしも **2OP** または **3OP** 値のカードが使用されているならば、それぞれ+1 または+2 のダイス修正を得る。

例：ギリシャ・プレイヤーは *Neapolis* の自軍を **3OP** 値のカードをプレイすることによって *Syracuse* へ海上移動を行おうとした。カルタゴ・プレイヤーは **2OP** 値の手札を+1 のダイス修正を付けて海上移動戦闘表でダイスを振らせることを強要する。ギリシャ・プレイヤーの振った出目は3で、+1修正がプレイされたカードが+2であることにより加えられ、-2修正が出発港湾及び到着港湾が自軍支配であるために追加される。この海上移動は成功した。

デザイン・ノート：手札を海上移動妨害で消費することは、大規模な船団を哨戒のために維持しなければならないことを意味する。

11.1. 戦闘回避

11.1.1 戦闘回避と海上移動

(Avoiding Battle and Naval Combat)

- もしもギリシャが *Lilybauem* を支配していたならば、**10CU** までが *Syracuse* または *Lilybauem* から **3OP** 値のカードをプレイすることにより戦闘回避 (Avoiding Battle) を試みることができる。
- カルタゴは **3CU** までを **1OP** 値のカードをプレイすることにより戦闘回避を試みることができる。

- ・ カルタゴは6CUまでを2OP値のカードをプレイすることにより戦闘回避を試みることができる。
- ・ カルタゴは10CUまでを3OP値のカードをプレイすることにより戦闘回避を試みることができる。
- ・ カルタゴは自分の手札をプレイすることにより、同盟勢力の軍隊を、その同盟勢力の海上移動の上限にかかわらず、海上移動により戦闘回避の試みを行わせることができる。

例：Agathocles と 10CU が Neapolis にいる Bamilcar と 3CU に対して攻撃をかけてきた。絶望的な戦力差なので、カルタゴ・プレイヤーは 1OP 値のカードをプレイして戦闘回避を試みることができた。1 の出目が出たために、Lilybaeum へ退却した。

1 2. 戦闘 (Combat)

12.4.3 退却と海上戦闘 (Retreat and Naval Combat)

- ・ もしもギリシャが Lilybauem を支配していたならば、10CU までが Syracuse または Lilybauem から 3OP 値のカードをプレイすることにより退却 (Avoiding Battle) を試みることができる。
- ・ カルタゴは 3CU までを 1OP 値のカードをプレイすることにより退却を試みることができる。
- ・ カルタゴは 6CU までを 2OP 値のカードをプレイすることにより退却を試みることができる。
- ・ カルタゴは 10CU までを 3OP 値のカードをプレイすることにより退却を試み

ることができる。

- ・ カルタゴは自分の手札をプレイすることにより、同盟勢力の軍隊を、その同盟勢力の海上移動の上限にかかわらず、海上移動により退却の試みを行わせることができる。

例：Camilus と 10CU が Taretum にいる。ギリシャ・プレイヤーのアクション・フェイズにおいて、Camillus は攻撃を受け、戦闘に敗北した。ローマ・プレイヤーは退却中に軍が消滅することを避けるために、2OP 値の手札をプレイした場合、6CU までを Roma に帰還させることができる。

12.5.3 サポート及びカルタゴ不穏レベル (Support and Carthaginian Unrest Level)

- ・ もしもカルタゴが戦闘に勝利した場合、サポートを不穏レベル (Unrest Level) を下げるために消費してよい。消費した 1 サポート毎に 1 不穏レベルを下げる。
- ・ もしもカルタゴが戦闘で敗北した場合、勝利した勢力はサポートを不穏レベルを上げるために消費してよい。消費した 1 サポート毎に 1 不穏レベルを上げる。盤外守備隊 (Off-Map Garrison) ボックスにある CU の数で、不穏レベルの上限値が決まっている(20.1 参照)。

1 5. 同盟

12.5.2.4 カルタゴは自分から同盟を破棄する場合以外は、同盟勢力の海上移動を妨害できない。

16. ノン・プレイヤー勢力 (Nonplayer Powers)

16.1 支配

傭兵隊 (Mercenaries) -これはカルタゴ・プレイヤーではなく、その同盟勢力でもない。

訳注：一般的な傭兵 CU を指すのではなく、条件を満たすとノン・プレイヤー勢力として傭兵隊という勢力が追加される。通常はヴォルスキ (Volscii) の CU を再利用の形で使用する。

16.3 移動・退却の制限 (Movement/Retreat Restrictions)

傭兵 CU/リーダーは、移動 (Movement)、迎撃 (Interception)、戦闘回避 (Avoidance) を Carthago か Kerkouane で終えなければならぬ。

16.4 Insurrection (叛乱) イベント

Insurrection イベントが有効になったならば、傭兵 (Mercenaries) は基本ゲームの 16.1 項におけるノン・プレイヤー勢力として扱われる。カルタゴ・プレイヤー以外の全ての Neutral Power Activation イベントはサポートの配置、CU の増加、傭兵隊 (Mercenaries) の活性化 (Activation) のためのプレイされうる。もしも傭兵隊の軍隊がすでに CU が存在するスペースに置かれたならば、それらの CU と傭兵隊との間に戦闘が起こる。この場合に CU は配置されたのであり移動したのではないので、それらのすでに存在する CU は戦闘回避 (Avoid Battle) が行えないし、隣接する軍隊は迎撃 (Interception) が行えない。叛乱した傭兵隊が全て除去されたならば、このイベントは

有効でなくなる。

デザイン・ノート：

ヴォルスキ (Volscii) の CU はどの傭兵が叛乱を起こしたのかを記すために便宜上使用される。ヴォルスキは通常はゲームの序盤で除去されてしまうために、他の勢力のカウンターを *Expansion* で増やすために、これを再利用するようにした。

16.5 カルタゴ

カルタゴは、Neutral Power Activation (中立勢力の活性化) では活性化されない。

19. 盤外守備隊 (Off-Map Garrison) ボックス

守備隊ボックスは、盤上には現れていない、アフリカ (Africa) とスペイン (Spain) において抱えている守備隊を表している。CU またはリーダーを守備隊ボックスと出入りする際には海上移動を使用し、カルタゴのみが守備隊ボックスへ移動できる。

例：カルタゴは 5CU、*Hanno*、及びマイナー・リーダーA を盤外守備隊ボックスに保持している。カルタゴ・プレイヤーは *Hanno* を 3CU と共に 10P 値のカードで *Carthago* カルタゴへ移動させ、マイナー・リーダーと 2CU を盤外ボックスへ残した。*Carthago* についた *Hanno* は 1 移動力を残している。

19.1 増援

カルタゴは増援を盤外守備隊ボックスへ直接配置してもよい。

20. カルタゴ不穏レベル (Carthaginian Unrest Level)

カルタゴ・プレイヤー以外の全ての Neutral Power Activates イベントはカルタゴ不穏レベルを1レベル上昇させることができる。不穏レベル上昇 (Unrest Increase) マーカーをアクション・ラウンド・トラック (Action Round Track) に配置して、そのアクション・ラウンドにはもう Neutral Power Activation イベントでは上昇させられないことを示す。

デザイン・ノート：他のプレイヤーが不穏レベルを Neutral Power Activation で上昇させられるのは、これらのカードを当時カルタゴの持病とも言えた民衆蜂起、海賊からの攻撃、地主と商人との乖離などを引き起こすことを表している。

20.1 守備隊 (Garrison) ボックスと不穏レベル (Unrest Level)

不穏レベルの上限値は10から盤外守備隊ボックスに配置されたCUの数までとなる。一度不穏レベルが上昇しているならば、それを引き下げるのは戦闘での勝利が必要となる (12.5.3 及び 20.3 参照)。

例：現在の不穏レベルは3で、カルタゴは6CUを盤外守備隊ボックスに持っている。ギリシャ・プレイヤーはカルタゴを戦闘で5CUの損害を与えて勝利した。ギリシャ・プレイヤーは1サポートのみを不穏レベルの上昇のために使用できる (10-6CU=4 不穏レベル)。

例：現在の不穏レベルは2で、カルタゴは何

も守備他ボックスに持っていない。このターンにカルタゴは Hanno と 10CU を守備隊ボックスへ送った。不穏レベルは、上限が 10-10CU=0 になっけていても、変化しない。つまり、上限レベルを超えて不穏レベルは上昇しないが、不穏レベルを減らすためには戦闘での勝利が必要ということである。

デザイン・ノート：守備隊ボックスは盤外で抱えている守備隊を表している。つまりこれらのCUは、盤上でサポートを失うのを妨害しているのと同様に、盤外において不穏レベルが上昇するのを防いでいるのである。

20.2 カルタゴ不穏レベルの影響

カルタゴ不穏レベルは以下の影響を与える：

- ・ 2 不穏レベルごとに1枚のカルタゴ・プレイヤーの手札上限が減る (端数切捨て)。このチェックはカード引きフェイズ (Card Draw Phase) にのみ行う。つまり、このレベルが上昇したことにより、ターン中にカルタゴ・プレイヤーが手札を減らさなければならないということはない。
- ・ カルタゴは、3 不穏レベルごとに1VPを失う (端数切捨て)。このVPを失うのは得点 (Scoring) フェイズにおいてのみであり、ターンの途中で不穏レベルが上がっていてもVPをそれにより失うわけではない。

例：第2ターン開始時にカルタゴ・プレイヤーはどこも領土を失っていないが、不穏レベルが3である。よってカルタゴ・プレイヤーは1VPを失い、手札上限が1枚減って6枚になる (1.5枚は端数が切り捨てられて1枚

になる)。

デザイン・ノート：シチリアの港湾の支配がカルタゴ・プレイヤーの手札上限を決定するように、不穏レベルは盤外の港湾の使用の可否や保持の状態などを表しており、手札の上限に影響する。カルタゴの手札上限は5枚に加えてシチリアの港湾スペース毎に1枚であるので、不穏レベルによる手札の減少は最大で5枚までである。不穏レベル10というのは、全ての盤外エリアを失っている状態となる。VPの減少は海外領土の喪失による収入の減少を意味し、カルタゴ・プレイヤーに不穏はできるだけ早く鎮圧すべきことを促進している。それら盤外エリアの再獲得は、これ以上のVPの喪失を防ぐのみであり、それによりVPを再獲得することはできない。

20.3 カルタゴ不穏レベルの減少 (Reducing Carthaginian Unrest)

自身のアクション・フェイズにおけるカード・プレイにおいて、カルタゴ・プレイヤーは不穏レベルを不穏分子 (Unrest) を攻撃することにより減少させることができる。その攻撃では必ず1人のリーダーと、守備隊ボックスにいるCUを使用しなければならない、その他通常の戦闘と同様に扱う。海上移動で守備隊ボックスに移動してきた軍隊 (Army) も、最期の1移動力を使用して不穏分子を攻撃してよい。不穏分子は指揮値 (Tactics) が0で、不穏レベルをそのまま戦力として扱う。自動的勝利 (Automatic Victory) はダイスを振ることなく不穏レベルを減少させる。戦闘ダイスの結果によっては、守備隊ボックスからカルタゴはCUを除去する。このような戦闘によって得られた口

イヤリティーは、必ず不穏レベルの上昇 (不穏分子が勝った場合) または減少 (カルタゴの勝利) にしか使用できない。

- 不穏分子が戦闘に勝利した場合、攻撃に参加したカルタゴ軍の戦力数が不穏分子が得られるサポートの上限を決定する。サポートが得られずに余った打撃は失われる。
- Campaign イベントによって1フェイズに2人のリーダーがそれぞれ別々に不穏分子を攻撃してよい。ただしそれぞれのCUは一度しか攻撃に参加できない。これは、盤外エリアで2つの軍がそれぞれ別の方面で不穏分子に対して攻撃を行っていることを想定している。

例：カルタゴは2CUとHasdrubalを盤外守備隊ボックスに持っている。不穏レベルは現在4である。不穏 (Unrest) レベルを減らすために、カルタゴは2OP値のカードを使ってHasdrubalと2CUで攻撃を行った。カルタゴのダイス修正は+2 (Hasdrubalの戦術値 (Tactical Rate) は2で不穏分子は0)、不穏分子のダイス修正は+3 (不穏レベルが4に対してカルタゴ軍は2CU)。この戦力比でこのまま攻撃するのは不満なので、カルタゴ・プレイヤーは「The Sacred Band」をプレイして4個のダイスを振ることにした。カルタゴのダイスの出目は6,6,6,6+2=26で、不穏分子は4,4,5+3=16であった。カルタゴは8CUを除去できる勝利となった。カルタゴは、現在の不穏レベルが得られるサポートの上限とはならないので、4サポートを得る。カルタゴは3CUの損害を受けたために、2CUが除去され、3CU目の損害は無視される。もしも不穏分子が勝利していたならば、

1 サポートを不穏分子が得て不穏レベルが 4 から 5 に上がる。カルタゴが 2CU で攻撃を行っているので、不穏分子が 3CU の損害を与えていても、2 サポートを得られることはありえない。

例：カルタゴは 2CU と Bomilcar を盤外守備隊ボックスに持っている。不穏 (Unrest) レベルは現在 1 である。現在の手番でカルタゴ・プレイヤーは不穏レベルを減少させようとした。3OP 値のカードで Bomilcar を活性化させ、2CU で攻撃した。カルタゴのダイス修正は+6 (Bomilcar の戦術値 (Tactical Rate) 3-不穏分子 0=3、カルタゴ 2CU に対して 1 不穏レベルで+3)。カルタゴの出目は 2,2,5+6=15、不穏分子の出目は 6,5,5=16、不穏分子が 2CU の損害を与えて勝利した。2 個の 5 の出目は不穏レベルが 1 しかないので、打撃を与えることができない。

例：カルタゴは 2CU とマイナー・リーダー A を盤外守備隊ボックスに持っている。不穏レベルは現在 4 である。この手番でカルタゴ・プレイヤーは 3OP 値のカードをプレイして Bomilcar と 10CU を Carthago から盤外守備隊ボックスへ移動させてきた。Bomilcar の最後の 1 移動力を使い、6CU で不穏分子を攻撃した。ダイス修正はカルタゴが+4 (Bomilcar の戦術値 3-不穏分子 0=3、カルタゴ 6CU に対して不穏レベル 4=1) である。カルタゴの出目は 1,1,2+4=8、不穏分子は 6,4,4=14 である。不穏分子は勝利し、6CU の打撃を与え、Bomilcar を退去させ、3 サポートを得た。通常ならば不穏レベルは 4 から 7 へ上がるのだが、6CU (4CU を Bomilcar が引き連れて残している) が盤外

守備隊ボックスに残っているので、不穏レベルは 4 から上にいかない。

デザイン・ノート：不穏分子への攻撃は叛乱した都市への攻囲、敵部隊の拘束、盤外エリアでの海賊討伐などを表している。不穏分子への攻撃によるサポートを不穏レベルに対してのみしか使えないように限定したのは、カルタゴが不穏レベルが低いうちに攻撃を行い、容易に得たサポートを盤上で使用することを防ぐためである。カルタゴが不穏レベルを得られるサポートの上限としないのは、そうしないと最大でも現在の不穏レベルの半分までしか減らせないからである。2 不穏レベルを 0 にするには 2 回の攻撃成功が、4 不穏レベルを 0 にするには 3 回の攻撃が必要になってしまうのである。不穏レベルを上限としないことにより、大勝利で不穏レベルを 0 にすることができるようになった。

2 1 . カードの明確化 (Card Clarifications)

21.1 カルタゴ・デッキ (Carthaginian Deck)

#15/#16 Blockade (封鎖) —自由に攻城が行えるとはいえ、アクションではあるので、ギリシャのイベント#29「Carthaginian Mistrust」によって無効化される。それに加え、これはそのラウンドのカルタゴのカード・プレイとはみなされない。

シナリオとセットアップ (Scenarios and Set UP)

5人のプレイヤー

各プレイヤーはそれぞれローマ (Roman)、ガリア (Gallic)、エトルリア・サムニウム (Etruscan/Samnite)、カルタゴ (Carthago)、及びギリシャ (Greek) となる。各プレイヤーはマップに記された場所に座る。カルタゴ・プレイヤーはギリシャとローマの間に座ること。

カード

全プレイヤーはそれぞれ 2 枚の Desperate Times を目の前に置き、残りのデッキを各自よく切る。ローマ・プレイヤーは 8 枚、それ以外のプレイヤーは 7 枚を自分のデッキから引き手札とする。

マーカー

ゲーム・ターン：第 1 ターン
(紀元前 386~374 年)

勝利ポイントトラック

(Victory Point Track) : 全勢力共に 6VP

同盟：サムニウムの PC マーカーをエトルリア/サムニウムのボックスに置く。この同盟は破棄できない。

カルタゴ不穏レベル

(Carthaginian Unrest Level) : 0

Appian Way (アッピア街道) :

まだゲーム開始時には Appian Way は開通していない。

リーダーと CU

ローマ (Romans) :

Camillus, 5 CU – Velitrae

Valerius, 7CU – Roma

ガリア (Gauls) :

Minor Leader A, 4CU – Sena Gallicia

Minor Leader B, 5CU – Luna

Minor Leader C, 3CU – Placentia

エトルリア・サムニウム

(Etruscans and Samnites) :

Etruscan Minor Leader A, 5CU – Clusium

Etruscan Minor Leader B, 2CU – Pisae

Samnites Minor Leader A, 5CU – Bovianum

ギリシャ (Greeks) :

Dionysius, 7CU – Syracuse

Minor Leader A, 5CU – Tarentum

カルタゴ (Carthage) :

Hamilcar, 2 カルタゴ CU – Lilybaeum

5 傭兵 CU – Lilybaeum

カルタゴ忠誠 (Loyalty) レベル 2 マーカー – Lilybaeum

Minor Leader A, 5 カルタゴ CU – Carthago

カルタゴ忠誠 (Loyalty) レベル 2 マーカー – Carthago

ヴォルススキ族 (Volsci) :

Minor Leader A, 4CU – Antium

遠ガリア (Transalpine Gauls) :

Minor Leader A, 4CU – Transalpine Gaul
ボックス

