

シラクサ 415-413  
by F. Bay (2012)

## 1. カウンター

原則として裏面は減少戦力。

左上は兵種。

H：ホプリテス

C：騎兵

P：ペルタスト

A：アーチャー、スリンガー

T：トライリーム

左下は戦力。

右上の剣はボーナス記号。

移動力は記載されていないが、陸上ユニットは4、船舶ユニットは無限。

リーダーの裏面は負傷状態。右上の剣はボーナス記号。

## 2. シークエンス

### A：イベント獲得

各プレイヤーは2個のイベントチットを秘密裏に引き手元に置く。原則としてイベントチットは使用したらプールに戻す。

### B：アクティベーションフェイズ

#### B1：アクションポイント

各プレイヤーは2d6を振り、合計値の高い方がイニシアチブを得る。同点ならアドバンテージを持つプレイヤーが得る。各プレイヤーは出目の半分(切上げ)のPAを得るのでトラックに表示する。夏と秋は+1PA、冬は-1PA(ただし既に2以下なら修正しない)。

#### B2：増援

アドバンテージを持つプレイヤーから順に増援を配置する。指定されたゾーンが全て敵占拠の場合は、最小の移動力で退出できる場所から敵に退去してもらい、そこに配置する。

負傷状態のリーダーは、自動的に回復する。

#### B3：アクション

手番プレイヤーは、今回使用するPA数をまず宣言しなければならない。PAを使用して順に行動を実施する。

0：2ボーナスを持つリーダーによるアクション

1：それ以外のリーダーによるアクション

2：リーダーのいないスタックのアクション

フォートにいるユニットは、周辺地域にいるユニットと一緒にアクティベートできる。

アクションの結果、敵と同じゾーンにいるユニットは攻撃を実施しなければならない。全体の攻撃に対して追加1PAが必要であり、これは宣言時に計算に入れておくこと。万が一、攻撃のPAがない場合には、敵と同じ

ゾーンの全味方ユニットは戦力減少(既に減少なら全滅)した上で退却する。

手番プレイヤーのアクションが終了したら、相手に手番が移る。一方のPAがなくなったら、相手は残っている全PAを使用して最後のアクティベーションを実施する。プレイヤーは自分の手番にパスできず、最低でも1PAを使用すること

最後のアクションが終了すると、ターンは終了となる。両プレイヤーはアクティベーションフェイズの任意の時点でイベントチットを使用することができる。

### C：建設フェイズ

イニシアチブを持つプレイヤーから建設を実施する。

まず建設ポイントを決定する。シラクサは1d6、アテネは2d6の基本値を持つ。これに加えて、

1d6：アドバンテージを持つ

1d6：414年のアテネ

1d6：自分の色のイベントチットを捨てる

1d6：マップ上に2ボーナスのリーダーがいる

1d6：アテネがLabadalonフォートを建設し支配している

-1d6：アテネが海上にチェーンを建設されてしまった

-1d6：マップ上に展開している騎兵戦力で相手が2倍を越える優勢を持っている

-1d6：冬のターン

-1d6：413年のターン

なお、アテネがキャンプを建設するまでは、シラクサプレイヤーは建設を実施できない。

### D：調整フェイズ

イニシアチブを持つプレイヤーから順に、D1、D2を実施する。

#### D1：イベントの調整

各プレイヤーはイベントチットを1個だけ残して他はプールに戻す。

#### D2：戦略再配置

マップ上のリーダー、ユニットを、以下のゾーンへと再配置できる。自軍が支配しているフォーティファイドゾーン、フォート、港。アテネは、上記に加えてチェーンが建設されていないならば、Cataniaへ再配置しても良いが、輸送能力を満たしていること。

イニシアチブを持つプレイヤーから順に、D3、D4、D5を実施する。

#### D3：戦力の回復

リーダーのボーナス記号の分だけ戦力を回復することができる。

#### D4：補給マーカー

6項に従って補給マーカーを調整する。

## D5：損耗チェック

条件に従って損耗チェックを実施する。

5項に従って包囲、ウォールの破壊を解決する。

勝利条件を確認する。ゲームが決着しなければ、新しいターンを開始する。

## 3. 移動とスタッキング

リーダーもユニットも1回のアクションでは1度しか移動できないが、1ターンの間には何回も移動できる。

陸上ユニットは海ゾーンに入れない。

船舶ユニットは陸上ゾーンには入れない。

建設されたフォーティフィケーションを通過する移動は、支配している側にしか許されない。建設されたチェーンを通過する移動は、どちらの陣営にも許されない。

Syracuse、Orlygia は、一つのゾーンを形成している。

M6 と M7 の間は移動可能である。

シラクサのユニットは、アテネのキャンプが建設されたうえで破壊されるまで M12 を通過することができない。

Catania と M1 の間は通常の移動をできる。

アクティベーションはゾーン単位で行われ、アクティベートされるとゾーン内の全てのユニットが移動可能である。この時、複数のグループに分かれて移動することもできる。

原則として1ゾーン移動すると1PMを使用する。

+1PM：高地ゾーンへの移動

+1PM：川を渡る

+3PM：建設された敵のウォールを越える

+1PM：破壊された敵のウォールを越える

味方のウォールや、フォーティフィケーションによって追加のコストは発生しない。

敵ユニットのいるゾーンに進入したなら停止しなければならない。フォートを出るユニットは周辺地域に敵がいれば、そこで停止しなければならない。

例外：騎兵ユニットのみのゾーンに進入した場合は、敵プレイヤーは直ちに4PMのフリー移動で撤退することができ、この場合は手番プレイヤーは移動を継続することができる。

スタッキングは移動、退却の終了時点でチェックする。余分なユニットは持ち主が選択して全滅させる。リーダーはカウントしない。

フォーティファイドゾーンでは無制限。

平地、ハイランドゾーンでは5ユニット。

アテネキャンプでは3ユニット。

海域と港では無制限。

プロテクテッド海域では50PF。

陸軍ユニットとリーダーは海上輸送できる。移動する

各海域ゾーンに味方トライリームユニットがいなければならぬ。条件を満たしていれば、あたかも平地であるかのように各海域を移動することができる。この時に、輸送される1PFに対して輸送するトライリームも1PFが対応して必要である。輸送されるユニットは輸送状態で海域に留まることはできない。

海上輸送されてくる増援、Catania に配置される増援は、あたかも輸送に必要なトライリームに乗船しているかのように扱うことができる。

## 4. 戦闘

同一ゾーン内ではマストアタックである。手番プレイヤーが攻撃側となる。手番プレイヤーが攻撃を実施するためのPAを残していない場合は、全ユニットを戦力減少（既に減少なら全滅）させて退却する。戦闘は陸上ユニットは陸上ユニットとだけ、海軍ユニットは海軍ユニットとだけ実施する。

戦闘比を計算し、常に防御側に有利に切り上げる。両軍いずれもイベントをプレイすることができる。攻撃側プレイヤーがダイスを振り、修正を加えて結果を判定する。結果は、攻撃側損害／防御側損害で表示される。

E：全滅

A：全ユニットを減少戦力にする（既に減少なら全滅）。減少 1/4、1/2、3/4：指定された割合のユニットを減少戦力にする。端数は常に切り捨てるが最低でも1である。

R：効果なし。

退却できるゾーンがない場合には、ユニットは全滅する。単独のリーダーが敵ユニットに進入されたら全滅する。

負けた側で全滅しなかったユニットは、隣接する敵ユニットのいないゾーンへ、またはゾーン内にある友軍支配下のフォーティフィケーションへ退却する。条件を満たすなら海上輸送で退却できる。退却の結果、スタッキングを越えるなら、必要なだけさらに退却しなければならない。

フォートにいるユニットは、周辺地域の味方ユニットの通常の戦闘には参加しないし、その影響を被ることもない。だが、フォートの存在が防御修正を与える。周辺地域のユニットが退却する時にフォートへと退却できる。

周辺地域にユニットがいなければ、攻撃側はフォート自体を攻撃できる。これは義務ではない。フォート側が敗北した時は退却できず全滅し、フォートの持主が交代する。

ユニットのいないフォートは、そのゾーンへ進入して+1PM支払うだけで獲得することができる。

## 攻城戦

D5フェイズに、フォートにユニットがおり、周辺地域に敵のみがいる場合に発生する。包囲側はダイスを振り、包囲しているユニット1つにつき+1修正をする。ただし最大でも+4までである。結果が6以上なら攻城戦は成功し、フォートのユニットは全滅して持主が交代する。

シラクサプレイヤーがアテネのキャンプを攻撃するには、T13、T15の両方から同時攻撃を掛けることが必要である。攻撃が成功した場合は、アテネキャンプを裏返して破壊済みにする。ゾーンにいたアテネユニットは退却し、シラクサの攻撃ユニットはゾーンに戦闘後前進する。

アクションフェイズに、イベントS14によってウォールやチェーンは破壊できる。

ウォールはD5フェイズに、隣接する両方のゾーン各々を少なくとも2PFのH/A/Pタイプユニットで占拠することで破壊を試みられる。ダイスを振り、3以上が出れば破壊済みに裏返す。

チェーンはD5フェイズに、接する一方のゾーンにTタイプのユニットがいれば破壊を試みられる。ダイスを振り、3以上なら破壊済みに裏返す。

## 5. 建設

建設フェイズに各プレイヤーは指定された数のダイスを振る。6の目が出るごとに2建設ポイント、5の目が出るごとに1建設ポイントを得られる。

アテネキャンプと、フォートの建設には2建設ポイントが必要である。ウォールとチェーンの建設には1建設ポイントが必要である。

イベントS12、S13によって建設ポイント不要で建設が可能である。

フォートとウォールを建設するには、少なくとも2PFのH/A/Pタイプユニットが必要である。

建設ポイントはターンを越えて保存できない。

### フォーティフィケーション

フォーティフィケーションは持主が交代することはない。シラクサはM6、M7を、アテネはT17、M12を保有している。

持主でないプレイヤーはフォーティフィケーションを通過して移動できない。

アテネはウォールやポートを建設する前に、最初にキャンプを建設しなければならない。

キャンプのゾーンが攻撃された時点で、アテネプレイヤーはキャンプ内を守備する3ユニットを選択し、マーカーの下に配置する。

## フォート

フォートは城壁で守られたゾーンで、ゲーム開始時にはOlympieionだけが存在しています。

それ以外の3つの建設可能なフォートはマップ上に描かれておりアテネプレイヤーのみが建設可能です。

フォートは征服されると持主が交代します。建設されると破壊されることはありません。

## ウォール

ゲーム開始時には存在しません。各プレイヤーはマップに示された位置に建設できます。ウォールは破壊でき、その後で再建できます。

アテネプレイヤーはウォールを建設する前に、まずキャンプを建設しなければなりません。建設の途中で破壊された場合は、下位の番号のウォールを再建してからでなければ先の番号のウォールを建設できません。

ウォールは番号順に建設しなければなりません。アテネのウォール3と、シラクサのウォール3Aは排他的な関係にあり一方が建設されると他方は建設できません。

## チェーン

シラクサのみが、Plemmyrionのフォートを支配している時だけ建設、再建できる。チェーンは、M8とM9の間の移動を全て妨げ、アテネの補給に制限を加える。

## 6. 補給と損耗

Appro/Disetteのマーカーで表示され、0から3の間を移動する。

D4フェイズにマーカーがDisette面を向いていたら0の方向に1マス移動させる。Appro面を向いていたら冬のターンでない場合は3の方向に1マス移動させる。

### アテネの補給

アテネのApproマーカーは以下の場合に裏返す。

チェーンが建設された場合。

調整フェイズ終了時点で、シラクサが平地、raisedゾーンに展開している騎兵兵力がアテネの2倍を越えている場合、ダイスを振り偶数だった場合。

### シラクサの補給

シラクサのApproマーカーは以下の場合に裏返す。

A3のウォールが建設された場合。(ウォールが破壊されると直ちにAppro面に戻す)

調整フェイズの終了時点で、アテネがT7、M5、M8の全ゾーンをユニットで占拠している場合。

調整フェイズ終了時点で、アテネが平地、raisedゾーンに展開している騎兵兵力がシラクサの2倍を越えている場合、ダイスを振り奇数だった場合。

D4フェイズの時点でアテネのマーカーがDisette面

で0にある場合には、盤上の全アテネユニットは減少する（既に減少状態なら全滅）。

D4フェイズの時点でシラクサのマーカーが **Disette** 面で0にある場合には、アテネは自動的に勝利する。

なお、**Desette** になる要因が騎兵戦力の問題だけである場合は、マーカーを0に移動した後で **Appro** 面に戻すこと。

D5フェイズに両プレイヤーは、シラクサ市街、アテネキャンプ（建設済み）、フォート、ポート、**Catania** に展開していないユニットについて損耗チェックを実施しなければならない。

ダイスを一つ振り、以下の修正を適用する。

+1：陸軍5PF、海軍20PFを越えるごとに

+1：冬のターン

修正結果が5の場合は、ゾーン内の1ユニットを減少戦力にする。6の場合は、ゾーン内の全ユニットを減少戦力にする（既に減少戦力なら全滅）。

## 7. イベント

プレイヤーは自分の色と中立の色のイベントを使用できる。

### S 1 : Periplous

アテネは、自軍有利な側に海上戦闘を2コラムシフトできる。ただし、**protected** ゾーンでは使用できない。

### S 2 : Kuklos

任意の海域ゾーンの海戦で防御側に1コラムシフトできる。

### S 3 : Diekplous

任意の海域ゾーンの海戦で攻撃側に1コラムシフトできる。

### S 4 : Tempete en mer

アクションフェイズに使用する。各プレイヤーは各海域ゾーンでダイスを1個振り、5、6の目が出たならそのゾーンの自軍ユニット全体を減少戦力にする（既に減少なら全滅）。ポートのあるゾーンは影響を受けない。

### S 5 : Conques pourries

アクションフェイズに使用する。アテネプレイヤーはM12ゾーンのTタイプユニットを1個全滅させ、他を弱体化させる。

### S 6 : Navires renforces

建設フェイズに、**Eransides** がマップ上にいるなら使用できる。今後すべてのシラクサの海軍アクションは1コラムシフト有利になる。

### S 7 : Archers

アクションフェイズに使用し、このアクションフェイズ中にプレイした側の軍のアーチャー、スリンガーがいるゾーンへの相手の進入を禁止する。

### S 8 : Spartiates

アクションフェイズに使用する。スパルタのHユニットを含む戦闘ではシラクサは1コラムシフトを得る。

### S 9 : Cavalry

アクションフェイズに使用する。戦闘結果解決後に勝利プレイヤーで騎兵を持っているなら、敵の弱体化したユニット1個を全滅させる。

### S 10 : Attaque de nuit

アクションフェイズの戦闘解決時に使用する。アテネプレイヤーはダイスを1個振り結果が3-6なら、出目の1/3（切捨て）のPFを失う。1、2ならアテネプレイヤーは総戦力の1/2（切上げ）を失う。

### S 11 : Attaque combienee

アクションフェイズに使用する。戦闘時に隣接する1ゾーンにいる友軍の半分のPF（切上げ）を戦力計算に加算することを可能にする。これらのユニットを実際に移動するわけではない。攻撃側でも防御側でも使用できる。

### S 12 : Mur

建設フェイズに使用する。建設ポイントの消費なしでウォール1個を建設する。

### S 13 : Fort

建設フェイズに使用する。アテネキャンプ、フォートを建設ポイントの消費なしで建設する。

### S 14 : Sape

アクションフェイズに使用する。敵のウォール、チェーン1個を自動的に破壊できる。

### S 15 : Recup x1

D3フェイズに使用する。減少戦力の1ユニットを回復する。

### S 16 : Recup x2

D3フェイズに使用する。減少戦力の2ユニットを回復する。

### S 17 : Renforts retardes

B2フェイズに使用する。敵の歴史的増援を1ターン遅らせる、または、S18による増援をキャンセルする。

### S 1 8 : Reinforts

B 2 フェイズに使用する。オプション増援を利用できる。

### S 1 9 : Chef Blessé

アクションフェイズに使用する。戦闘前に使用すれば、敵のリーダーの戦闘修正をキャンセルする。対象リーダーを裏返し、次の B 2 フェイズまでその状態に留め置く。

### S 2 0 : Discorde chez l'ennemi

アクションフェイズに使用する。ボーナスがない、ボーナスが一つのリーダー一人をゲームから除去することを試みられる。対象を選びダイスを振り、ボーナスなしなら 3 以上、ボーナス 1 なら 5 以上で成功する。

### S 2 1 : Alcibiade

B 2 フェイズに使用する。Alcibiade がアテネ本国へ召還されゲームから取り除かれる。

### S 2 2 : Ravitaillement

D 4 フェイズに使用する。自軍の補給マーカーを 3 の方向に 1 マス移動する。

### S 2 3 : Epidémie

B 3 フェイズに使用する。敵のリーダー 1 人を負傷状態にし、陸上ユニット 2 個を減少させる。リーダーはもっとも近い友軍のフォーティフィケーションに移動させ、このターン中は移動できなくなる。次のターンの B 2 フェイズに回復する。

### S 2 4 : Desertion

D 5 フェイズに使用する。敵の同盟ユニット 1 個をゲームから取り除く。

### S 2 5 : Bons Augures

いつでも使用できる。以下が選択できる。

敵からアドバンテージを奪回する。

S 1 5、S 1 8 のいずれかとして使用する。

カップに戻して別のチットを引く。

## 8. アドバンテージ

アドバンテージを持っている以下のメリットの一つを選択することができる。

B 1 フェイズに、自軍の PA を + 2 する。

以下のダイスロールの結果をキャンセルして振り直させる。戦闘、包囲、ウォール/チェーンの破壊、損耗チェック、イベントに付随するチェック。

減少状態の 1 ユニットを回復する。

S 2 0 で除去されたリーダーを救う。

使用した場合にはアドバンテージは相手に渡る。

## 9. 勝利

### ゲーム中の勝利

補給ルールに従ってシラクサの補給が Disette 面である場合にアテネは勝利する。

シラクサプレイヤーは、アテネが盤上に展開している海軍兵力が 4 0 P F 以下になったら勝利する。

### ゲーム終了時点の勝利

上記が発生しなかった場合、両者の下記の得点を計算し大きい方から小さい方を引いて差を算出する。

5 V P : Labdalon、Syke、Plemmyrion の各々を支配している

2 V P : 建設したウォールごとに

3 V P : 全滅させた敵の海軍ユニットごとに

2 V P : 全滅させた敵の H ユニットごとに

1 V P : 全滅させた H 以外の敵地上ユニットごとに

1 V P : 戦闘で除去した敵リーダーごとに

5 V P : シラクサプレイヤーは、アテネプレイヤーが 4 ターン終了までに Plemmyrion を建設できなかった場合に

差が 5 点以内の場合は引分け。5 点を越えている場合は戦術的勝利。

## 1 0. シナリオ