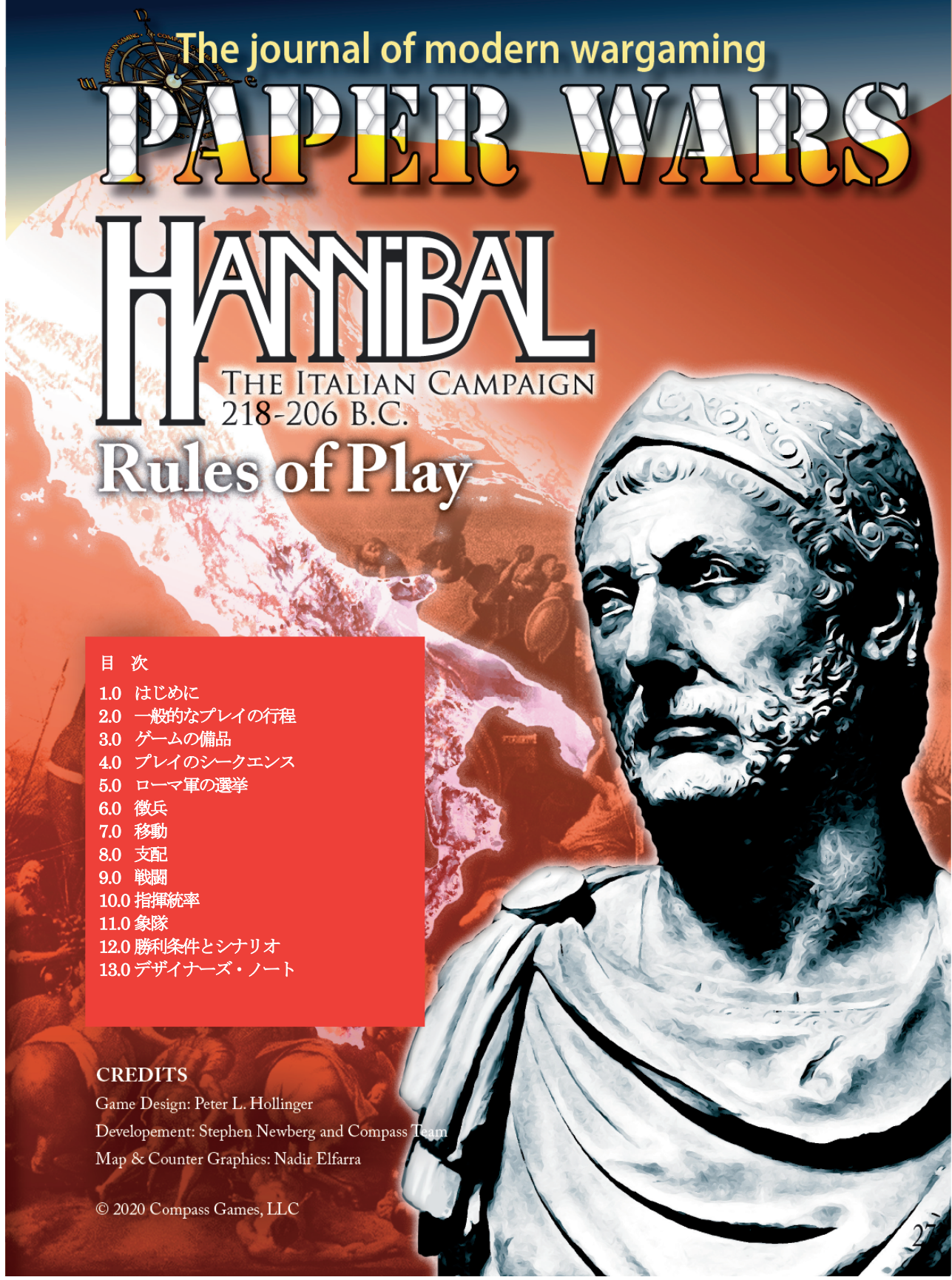




The journal of modern wargaming

PAPER WARS

HANNIBAL

THE ITALIAN CAMPAIGN
218-206 B.C.

Rules of Play

目次

- 1.0 はじめに
- 2.0 一般的なプレイの行程
- 3.0 ゲームの備品
- 4.0 プレイのシーケンス
- 5.0 ローマ軍の選挙
- 6.0 徴兵
- 7.0 移動
- 8.0 支配
- 9.0 戦闘
- 10.0 指揮統率
- 11.0 象隊
- 12.0 勝利条件とシナリオ
- 13.0 デザイナーズ・ノート

CREDITS

Game Design: Peter L. Hollinger

Development: Stephen Newberg and Compass Team

Map & Counter Graphics: Nadir Elfarra

© 2020 Compass Games, LLC

HANNIBAL - THE ITALIAN CAMPAIGN 218-206 B.C.

B.C218 年、カルタゴの偉大な将軍ハンニバルは、ローマを足元に跪かせる意図を公言してアルプスを越えた。北イタリアで同盟者を集め、機動し、待ち伏せし、彼を打ち負かすために送られたローマ軍と闘った。南へ移動し、B.C216 年にカンナエでローマに最大の敗北を与えた。ローマ人の決意は揺らいでいたが、その軍隊が容易に敗北したごとく崩れはしなかった。繰り返し、ローマは挑戦に応じるため再編成を強制された。しかし、常にそれをやり遂げた。13 年間、これは続いた。カルタゴからの支援はほとんどなく、ハンニバルは主としてイタリア内で不満を抱いているローマ同盟国に頼って大混乱を起こした。それでも、結局ローマは征服されなかった。

HANNIBAL は、第二次ポエニ戦争中のイタリアにおけるハンニバル戦役の中難易度検証ゲームです。プレイヤー諸氏は、ハンニバルとローマの指揮官たちが直面した、同じ決断に当たらなければなりません。ハンニバルは、敵領土内で何年も生き残らなければなりません。ローマ軍は、強力で断固とした敵に直面し、これを拘束しなければなりません。野戦、攻囲、攻囲戦闘、徴兵、ローマの選挙の全てが考慮されます。

各ターンは、1 年をあらわします。

マップ・ヘクスは、40 キロメートルのスケールです。

以下の地方は、非対角線ヘクスです。：ラティウム [Latium]、エトリリア [Etruria]、サビニ [Sabini]、ウンブリア [Umbria]、ピケナム [Picenum]。

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

HANNIBAL は、第二次ポエニ戦争中のイタリアにおけるカルタゴ軍将軍戦役のゲーム・タイプ・シミュレーションです。ゲームは戦略級シミュレーションで、各ターンは1 年をあらわし、軍事ユニットは様々なタイプと戦力の軍をあらわしています。

2.0 一般的なプレイの行程 [GENERAL COURSE OF PLAY]

HANNIBAL は2人プレイヤー用のゲームで、1 人のプレイヤーがローマ軍部隊を指揮し、他方のプレイヤーはカルタゴ軍とガリア人部隊を指揮します。各ターンに、プレイヤー諸氏は自軍指揮下ユニットを移動させて戦闘に従事し、ローマ地方、都市、要塞の支配を目指し、ゲームの勝利条件を意識に留めます。

3.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

3.1 マップ [Map]

マップは、およそ 218B.C のイタリアを描写します。移動の標準化とその他の機能のため、ヘクス格子がマップ上に重ねられています。マップは、ローマの地方とこれら地方の異なる忠誠心を示すため対角線ヘクスで分割されます。各ヘクスは、対辺間ではほぼ 40 キロメートルです。

3.2 競技用補助 [Playing Aids]

競技用補助は一連のチャートと表で、プレイを促進させるためルールやマップと一緒に使用されます。これらのチャートと表は、使用に便利なようマップの未使用部分に記載されています。

3.3 競技用駒 [Playing Pieces]

競技用駒とは、型抜きカウンターです。剣と槍のシンボルは歩兵ユニットで、馬頭シンボルは騎兵、象頭シンボルは象隊ユニットです。これらのカウンターは、個別に使用するため枠から切り離さなければなりません。軍をあらわすために使用されるものは、ユニットと呼ばれます。その他のゲームと管理機能をあらわすために使用されるものは、マーカーと呼ばれます。

3.4 無作為抽出 [Randomizers]

いくつかのゲーム機能は、1～6 範囲の無作為数字の発生を要求します。サイは古いゲームから集めるか、3 枚の番号付き無作為抽出チットを使用できます。無作為抽出チットを使用していると、それらを容器内に入れて1 枚を引いてそれを読み、ルール内でサイの目が要求するとき毎に各容器内に置き直します。

3.5 見本カウンター [Example Counters]

マップを参照してください。

4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

4.1 概括 [General]

HANNIBAL は、下記に概説するごとく複数フェイズから構成されるターンのシーケンスとしてプレイされます。プレイのシーケンスは厳格で、厳密に守られなければなりません。そのフェイズが進行中のプレイヤーは、手番プレイヤーと定義されます。

4.2 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

夏季セグメント [SUMMER SEGMENT]：

A. ローマ軍選挙フェイズ [Roman Election Phase]

1. ローマ軍プレイヤーは、新たな執政官 [Consuls]、法務官 [Praetors] を選出し、前執政官 [Proconsuls] を任命できます。

B. カルタゴ軍増援フェイズ [Carthaginian Reinforcement Phase]

1. カルタゴ軍プレイヤーは、増援が予定されているかチェックします。

C. カルタゴ軍主導権判定フェイズ [Carthaginian Initiative Determination Phase]

1. カルタゴ軍プレイヤーは、到来する移動フェイズでどちらのプレイヤーが最初に移動するのかを判定します。

D. 第1プレイヤー移動フェイズ [First Player Movement Phase]

1. 上記で選択された第1プレイヤーは、新たなユニットを徴兵します。
2. 第1プレイヤーは、移動して外交を実施します。

E. 第2プレイヤー移動フェイズ [Second player Movement Phase]

1. 第2プレイヤーは、新たなユニットを徴兵します。
2. 第2プレイヤーは、移動して外交を実施します。

F. 共同戦闘フェイズ [Joint Combat Phase]

1. 支配の判定 [Control Determination]
2. 野戦 [Field Combat]
3. 攻囲戦闘 [Siege Combat]
4. 攻囲構築と維持 [Siege Construction and Maintenance]

冬季セグメント [WINTER SEGMENT]：

A. 第2プレイヤー移動フェイズ [Second player Movement Phase]

1. 第2プレイヤーは、移動して外交を実施します。

B. 第1プレイヤー移動フェイズ [First Player Movement Phase]

1. 第1プレイヤーは、移動して外交を実施します。

C. 共同戦闘フェイズ [Joint Combat Phase]

1. 支配の判定 [Control Determination]
2. 野戦 [Field Combat]
3. 攻囲戦闘 [Siege Combat]
4. 攻囲構築と保守管理 [Siege Construction and Maintenance]

D. 支配の判定 [Control Determination]

E. 象隊損耗フェイズ [Elephant Attrition Phase]

F. カルタゴ軍勝利ポイント判定フェイズ [Carthaginian Victory Point Determination Phase]

5.0 ローマ軍の選挙 [ROMAN ELECTIONS]

5.1 概括 [General]

217B.C.の夏季セグメントから開始して、ローマ軍プレイヤーは新たな執政官、法務官、前執政官を決定するため、各夏季に選挙を実施しなければなりません。

5.2 選挙の手順 [Election Procedure]

ローマ軍プレイヤーは、マップから法務官と1人又は両方の執政官を取り去り（前執政官を参照）、彼らを元老院選挙ボックス [Senate Election Box] へ置きます。元老院から3人の資格を持つ追加の指揮官を無作為に取り出し、やはり元老院選挙ボックス内へ置きます。各指揮官についてサイが1つ振られ、各指揮官のサイの目に選挙修正（マップを参照）を加減させます。修正後の最高の目を持つ2人の指揮官が新たな執政官です。その階級を示すため、これら指揮官のボックス内に執政官マーカーを置きます。次に高い目の2人が法務官で、その階級を示すため、そのボックス内に法務官マーカーを置きます。残っている指揮官たちは、元老院内に戻されます。

5.20 有資格指揮官 [Eligible Leaders]

プレイに先立ち、ローマ軍プレイヤーは全ての自軍指揮官を、一致する指揮官名を持つ元老院ボックス内に置きます。そのカウンター上に「S」を持つ全ての指揮官は、常に選挙の資格を有します。その他全ての指揮官は、その名前の後ろに列記された年から開始して、選挙の資格を有するようになります。

5.22 同数 [Tie]

役職について同数の場合（サイの目修正の後）、最上級の指揮官（以前に従事していた者として定義されます）が選択されます。それでも同数であると、ローマ軍プレイヤーが自身の選択で指揮官を決めることができます。

5.23 選ばれた指揮官の配置 [Placement of Elected Leaders]

新たな執政官たちと法務官は、旧の執政官や法務官と同じボックス内に置くことができ、或いはその年にローマ軍プレイヤーが徴兵した新たなレギオンと共に置くことができます。

5.24 従事マーカー [Served Markers]

「S」を持つローマ指揮官のみが、以前に執政官として従事していました。前に選ばれた指揮官が執政官になるときはいつでも、ローマ軍プレイヤーは未来の選挙について事実を示すため、その指揮官のボックス内に従事マーカーを置きます。

5.3 前執政官 [Proconsuls]

前執政官は、厳格な選挙システムを回避するため例外的な指揮官に与えられた称号です。選挙のために両執政官を取り去る代わりに、

ローマ軍プレイヤーはマップ上に1人の執政官を残すことができ、その指揮官のボックス内に前執政官マーカーを置くことで、単純に彼を前執政官とすることができます。そのため、ローマ軍プレイヤーが望む限り、前執政官は留まることができます。前執政官を置き換えるためには、選挙が発生したときにローマ軍プレイヤーが表から彼を取り去ります。ローマ軍プレイヤーは、ターン毎に1人のみの前執政官を創出でき、最大で2人のみの前執政官をイン・プレイに持つことができます。

5.4 独裁官&主馬頭 [Dictator & Master of Horse]

ローマ軍プレイヤーが4個以上のレギオン又はそれに相当する戦力ポイント（SPs）が全滅している／又は両執政官が戦死したいずれかの夏季セグメントの終了時、その戦死／又は無能な執政官を置き換えるため、ローマ軍プレイヤーは独裁官と主馬頭を任命できます。ローマ軍プレイヤーはプレイから執政官たちを取り去り、その年の残りについて執政官として活動させるため、自身の選択でいずれか2人の有資格指揮官と置き換えることができます。最も上級の指揮官が独裁官となり、他の指揮官は主馬頭となります。彼らは戦闘の目的において執政官として活動し、最高指揮官としての独裁官とスタックしますが、6ヵ月間のみ従事し、いったん独裁官に選択されたら決して再び独裁官として従事できません。

5.5 選択選挙 [Optional Elections]

プレイヤー諸氏は、選挙手順に時間がかかりすぎると感じたら、選択選挙手順の使用を望むことができます。ローマ軍プレイヤーは、執政官と法務官を取り去って元老院選挙ボックス内に置き、加えて他の3人の有資格指揮官を無作為に取り出します。次いで執政官にするため2人の指揮官と法務官に示えるため2人の指揮官を無作為に選択します。サイ振りには含まれません。この手順は早いものの、シミュレーションとしては劣悪です。

6.0 徴兵 [RECRUITMENT]

6.1 概括 [General]

各夏季移動フェイズは、新たなユニットを徴兵します。徴兵の数を判定するため、ローマ軍プレイヤーは、ローマ軍徴兵計画 [Roman Recruitment Schedule]（マップを参照）を参照し、カルタゴ軍プレイヤーは同盟軍とガリア人徴兵計画 [Allied and Gaulish Recruitment Schedule] を参照します。プレイヤー諸氏は、未使用と除去されたユニットからユニットを徴兵します。

6.2 ローマ軍の徴兵 [ROMAN RECRUITMENT]

ローマ軍プレイヤーはローマ軍徴兵計画を参照し、レギオンの数を判定するため、列記された年と地方とを交差照合します。レギオンは、その地方の徴兵基地（マップを参照）に置かれます。ある地方内で複数の都市が使用可能なとき、ローマ軍プレイヤーは望むいずれかの都市又は複数都市内にレギオンを置くことができます。

注釈：都市は、要塞として言及されます。レギオンは、攻囲下の都市内、カルタゴ軍プレイヤーに属している都市内、ローマ軍プレイヤーによって支配されていない地方内に置くことはできません。レギオンは、ターンからターンへと蓄積できず、何らかの理由で地方内に置くことができなければ、その年について失われます。

注釈：全てのローマ軍徴兵は、レギオンで表現されます。あるレギオンは1つの（1個）ローマ軍歩兵ユニットと1つの（1個）ローマ軍騎兵ユニットとして定義されます。ローマ軍プレイヤーが完全レギオンを徴兵できなければ、レギオンの一部を徴兵できません。

6.21 ローマ [Rome]

ラティウム [Latium] 内に出現する徴兵は、ローマの都市内に置かれます。便宜的に、ローマ軍プレイヤーはこれらのユニットをマップ上のローマ軍待機ボックス [Rome Holding Box] 内に置きます。

6.22 ローマ軍の奴隷部隊 [Roman Slaves]

ローマ軍プレイヤーが少なくとも4個レギオン又は SPs 相当を戦闘のみのために失ったら、奴隷レギオン（1ユニットのみ）を徴兵できます。これは、いずれかのイン・ブレイの指揮官の統率下に置くことができ、ゲームの残りについて彼と共に留まらなければなりません。その指揮官が戦死するか又は更迭されたら、奴隷レギオンはブレイから永久に取り去られます。奴隷レギオンは、ゲーム毎に一度のみ出現できますが、ローマ軍プレイヤーは4個以上の軍団が失われる最初のときに出現させることを要求されません。

6.3 カルタゴ同盟軍 [Carthaginian Allies]

カルタゴ同盟軍ユニットは、対角線ヘクス地方内でのみ徴兵できます。例外：ガリアのキサルピニ [Cisalpine Gaul] とリグリア [Liguria]。ブレイに先立ち、カルタゴ軍プレイヤーは全ての同盟ユニットを脇に置き、それらを実行無作為に取り出すため表面を伏せます。カルタゴ軍プレイヤーは、キサルピニとリグリアを除く対角線ヘクス地方内の各カルタゴ軍指揮官についてサイを1つ振り、同盟軍とガリア人徴兵計画を参照します。列記された数字は、カルタゴ軍プレイヤーが容器から無作為に取り出すことができる同盟ユニットの数です。これらは、そのカルタゴ軍指揮官のユニットと共に置かれます。同盟ユニットが除去されたときはいつでも、5SPs の同盟ユニットを除き、同盟軍ユニット・プールへ復帰します。5SPs ユニットの、いったん除去されたら永久に失われます。

注釈：同じ地方内に複数の指揮官がいると、1つのサイ振りのみが行われます。

6.31 ガリア人ユニット [Gaulish Units]

同盟ユニットと同様、ガリア人ユニットもブレイの前に表面を伏せて置かれます。ガリア人ユニットは、常にカルタゴ軍プレイヤーの支配下です。ガリア人ユニットは、ガリア人指揮官によってガリアのキサルピニ [Cisalpine Gaul] 又はリグリア [Liguria] 内でのみ出現できます。徴兵の手順は同盟国の徴兵と同じで、無作為ですが、取り出されたガリア人ユニットはガリア人指揮官と共に置かれ、除去された全てのガリア人ユニットは更なる徴兵のために戻して置かれます。

6.32 ハンニバル [Hannibal]

カルタゴ軍の指揮官ハンニバル [Hannibal] は、常にその徴兵のサイ振りに+1サイの目修正を受け取ります。

7.0 移動 [MOVEMENT]

7.1 概括 [General]

手番プレイヤーは、その指揮下の全て、いくつかを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。指揮官と同じヘクス内のユニットは、それらを指揮している指揮官に一致する指揮官ボックス（マップを参照）内に置き、指揮官マーカーはマップ上に置かれます。このようなボックス内のユニットは、指揮官マーカーと同じヘクス内に位置するものと見なされます。移動は、指揮官マーカー（たち）をヘクスからヘクスまで、その移動能力の限度まで移動させることで行われます。移動中、プレイヤー諸氏は蹂躞、外交、敵ユニットを閉じ込めることが実施できます。

7.2 手順 [Procedure]

ユニットを移動させるためには、友軍指揮官マーカー [スタックした] を持つヘクス内で自軍移動フェイズを開始しなければなりません。移動中、ユニットを置き去りにできますが、拾い上げることはできません。ユニットは移動ポイント (MPs) を蓄積できず、又は MPs を他のユニットへ貸せません。指揮官は、敵ユニットを含んでいるヘクスへ進入した瞬間に自軍移動フェイズを終了しなければなりません（例外：蹂躞を参照）。様々なタイプの地形は、様々な MPs を要求されます（マップ上の地形効果チャートを参照）。

7.3 ユニットの許容移動力 [Unit Movement Allowance]

歩兵と象隊ユニットの移動率はセグメント毎に 20MPs で、騎兵ユニットと指揮官マーカーについてはセグメント毎に 30MPs です。指揮官マーカーが自身と共に複数タイプのユニットを持つと、移動率は最低速ユニットのそれです。

7.31 道路移動 [Road Movement]

指揮官が道路に沿って移動しているとき、道路は他の地形の MP コストを無効にします。非守備隊の非友軍都市は、友軍指揮官によって進入と通過ができますが、指揮官（たち）は指揮官又はユニットが道路移動を使用しているか否かにかかわらず、都市ヘクスへ進入するために完全な移動コストを消費しなければなりません。

7.4 外交 [Diplomacy]

手番プレイヤーは、移動中に都市の忠誠度をテストすることで、都市と要塞を勝ち取る試みすなわち外交を実施できます。都市と要塞の忠誠ナンバーは、クラス1の要塞を除くマップ上の各都市の名前の下に列記されます。外交によって都市又は要塞の奪取を試みる手番プレイヤーは、移動中に移動で隣接してサイを1つ振ります。サイの目がその都市又は要塞の忠誠ナンバー以上であると、都市又は要塞はそのプレイヤーの支配に渡ります。その状態を示すため、都市支配カウンターが置かれます。外交は、セグメント毎に一度、都市又は要塞毎に5MPsのコストで実施できます。

7.41 外交修正 [Diplomacy Modifiers]

カルタゴ軍プレイヤーは、試みがタン色の地方内で行われる場合にのみ、ハンニバルと共にいる各20SPsについて+1ずつ忠誠のサイの目を修正できます。カルタゴ軍プレイヤーは、決して非対角線ヘクス地方内で又はハンニバルなしで忠誠を修正できません。ローマ軍プレイヤーは、試みが行われた同じ地方内のローマ軍指揮官を持つ各友軍10戦力ポイントについて、+1ずつ忠誠のサイ振りを修正できます。

7.42 外交都市 [Diplomacy Cities]

都市又は要塞が少なくとも10SPsによって占められたら、その都市又は要塞に外交を実施できません。外交中にユニットが占めた都市又は要塞が陥落したら、都市内で敵対しているユニットは除去されます。

7.5 情報 [Intelligence]

カルタゴ軍プレイヤーは、常にローマ軍指揮官と共にいるユニット（たち）を調べることができます。ローマ軍プレイヤーが、カルタゴ軍指揮官と共にいるユニットを調べられる唯一のときは、ローマ軍指揮官が戦闘前にカルタゴ軍指揮官と同じヘクスを占めるときです。

7.6 閉じ込められたユニット [Trapped Units]

HANNIBALにおける移動は、交互です。つまり、1つの陣営が最初に移動し、手番プレイヤーは移動フェイズの開始時に非友軍指揮官の下にいる指揮官又は複数指揮官を見つけることができます。移動するため、或いは都市又は要塞内部にいると見なされるためには、指揮官が都市又は要塞ヘクス上にあると、その指揮官は「撤退のサイ振り」を行わなければなりません（指揮統率を参照）。指揮官がその撤退のサイ振りにパスしたら、通常はそのフェイズに移動できますが、このテストに失敗したら移動できず、或いは都市又は要塞の内部にいるものと見なされます。指揮官が存在しなければ、ユニット（たち）は地形が非都市又は要塞であると移動できません。ただし、ユニット（たち）が都市又は要塞ヘクス内にあると、都市又は要塞にあると見なされます。

7.7 蹂躪 [Overrun]

通常、非友軍指揮官又はユニットを含んでいるヘクスに進入するとき、指揮官は移動を停止しなければなりません。蹂躪は、このルールの例外です。移動している指揮官とそのユニットが、進入するヘクス内の相手側ユニットと／又は指揮官より少なくとも8対1の優勢で平地地形ヘクスであると、小規模部隊は自動的に除去されます。大規模部隊は、その移動を継続できます。蹂躪するためのコストは、ヘクスに進入するコストに追加3MPsです。

7.8 スタッキング [Stacking]

カルタゴ軍指揮官と共にいられる SPs の数に制限はありませんが、ローマ軍指揮官はその階級に従ってレギオンの数又はその戦力ポイント（SPs）相当が制限されます。執政官は、8個を超えるレギオン又はSPs相当を持つことができません。前執政官は6個を超えるレギオン又はSPs相当を持つことができません。法務官は4個を超えるレギオン又はSPs相当を持つことができません。3人を超えるローマ軍又はカルタゴ軍の指揮官は、決して同じヘクス内にスタックできません。

8.0 支配 [CONTROL]

8.1 概括 [General]

地方の支配は、プレイヤーのユニットが戦闘前に略奪（略奪を参照）しなければならないかにかかわらず判定し、カルタゴ軍プレイヤーに勝利ポイントを与えることになります。戦闘に先立ち、プレイヤー諸氏は戦闘が発生する地方の支配状態を支配フェイズに判定しなければならず、カルタゴ軍の勝利ポイントを得点しているときに再び支配が判定されます。

8.2 手順 [Procedure]

地方を支配するため、プレイヤーは以下の2つの条件の1つを満たさなければなりません。ある地方内の全ての都市又は要塞を支配しなければなりません。或いは、地方内に他方のプレイヤーの2倍の非攻囲下SPsを持たなければなりません。

8.21 非支配下地方 [Uncontrolled Provinces]

両プレイヤーが支配条件を満たしたら、その地方は非支配下です。どちらのプレイヤーも支配条件を満たさなければ、その地方は同様に非支配下です。

8.22 支配マーカー [Control Markers]

開始時、イタリア内の全地方は、中にローマ軍支配マーカーを持ちます。カルタゴ軍プレイヤーが地方を奪取するに連れて、支配マーカーはカルタゴ軍支配面へ裏返されます。ある地方が非支配下であるとき、一方の陣営がその地方を支配するまでマーカーはプレイから取り去られます。

8.3 非支配下地方内のユニット [Units in Uncontrolled Provinces]

冬季セグメントの終了時、支配下地方内にいないユニットは、その地方内の友軍都市又は要塞内にいない限り、SPsの1/2を失います。両プレイヤーのユニットが同じ非支配下地方内にあると、両プレイヤーのユニットは、その地方内の友軍都市又は要塞内にいない限り、SPsの1/2を失います。

9.0 戦闘 [COMBAT]

9.1 概括 [General]

戦闘は、戦闘フェイズ中に同じヘクス内の指揮官又はユニット間で発生します。戦闘は任意です。どちらのプレイヤーも戦闘を望まなければ、何も発生しません。1人又は両プレイヤーが戦闘することを望むと、1人のプレイヤーが撤退しない限り発生します。野戦は、都市又は要塞内にいないと見なされるか（「閉じ込められた」を参照）又は非都市、非要塞タイプ地形にあるユニット間で発生します。攻囲と攻囲強襲戦闘は、野戦の後で、一方の陣営が都市又は要塞内にある他方の陣営が部隊によってその攻囲又は奪取を試みる時に発生します。野戦は、一連のラウンドとして実施されます。野戦の前と各戦闘ラウンドの後、1人の指揮官は戦闘から自軍ユニットの撤退を試みることができます（指揮統率を参照）。攻囲戦闘は1ラウンドのみから構成され、プレイヤー諸氏は攻囲堡壘を構築して維持しなければなりません。

9.2 野戦の手順 [Field Combat Procedure]

プレイヤー諸氏は、最初に攻撃側を判定します。攻撃側は、戦闘を望むプレイヤーとして定義されます。両プレイヤーが戦闘を望むと、攻撃側は移動フェイズで二番目に移動したプレイヤーです。地方の支配状態はケース1で判定され、さもなければ両プレイヤーが略奪しなければなりません（略奪を参照）。次いで両プレイヤーは、第1ラウンドについて各指揮官が持つSPsの数を明らかにします。次いで攻撃側と防御側との間で比率を計算し、最寄りの整数まで切り上げます。プレイヤー諸氏は、サイを1つ振って野戦表（野戦CRT）を参照し、正確な比でサイの目を交差照合します。サイの目は、指揮官、待ち伏せ、象隊、地形によって修正され得ます。修正後のサイの目は戦闘結果で、直ちに適用されます。損失を取り去った後、攻撃側と防御側との間で再び新たな比率を計算し、同じ手順を使用して別の戦闘ラウンドが行われます。戦闘は、一方の陣営が撤退するか（撤退を参照）、一方の陣営が除去されるか、両プレイヤーが戦闘中止を望むまで継続します。両プレイヤーが戦闘中止に同意したとき、一方の陣営が隣接ヘクスへの撤退に同意しなければなりません。戦闘によって除去されたユニットは、プレイヤーの未使用プールに置かれ、将来の徴兵のために使用されます。

9.3 損失 [Losses]

損失は、ステップで行います。大部分の戦闘ユニットは、そのカウンターの両面にステップを持ちます。野戦CRTが損失を要求す

るとき、列記された数はステップ損失の数です。例えば、2つの完全レギオン（2×10SP 徒歩と2×3SP 騎兵）を持つ指揮官が、3ステップを失わなければなりません。3ステップ損失を満たすため、ローマ軍プレイヤーは2×3SP 騎兵を除去し（騎兵ユニットは、各1ステップのみを持ちます）、1つの10SP 徒歩を裏返します。

9.4 略奪 [Foraging]

野戦と攻囲戦闘の前に、支配が判定されなければなりません。野戦が行われている地方をプレイヤーが支配していなければ、その指揮官（たち）が持つ合計SPsの1/4は略奪ボックス（マップを参照）に置かれなければなりません。これらは、到来する戦闘についてSPsを合計しているときにカウントされません。戦闘でユニットが除去されたら、略奪者たちも除去されます。ユニットが戦闘から撤退するか、又は戦闘で成功したら、指揮官と再統合します。注釈：単一のユニットは、略奪する必要がありません。

9.5 待ち伏せ [Ambush]

待ち伏せは、それが成功したカルタゴ軍戦闘ラウンドの戦闘サイの目を（+又は-2）修正します。第1戦闘ラウンドの前、ハンニバル（のみ）を伴うユニットは、待ち伏せを準備できます。ローマ軍プレイヤーが自軍部隊のSPs数を明らかにした後、ハンニバルは自軍合計SPsから少なくとも1/4を取り出し、それらを待ち伏せボックス [Ambush Box]（マップを参照）内に置きます。戦闘の第1ラウンドは、待ち伏せに参加していないユニットで闘われます。戦闘の第2ラウンド、撤退のサイ振りが行われた後、カルタゴ軍プレイヤーは待ち伏せユニットについてサイを1つ振ります。1〜4のサイの目でこれらは直ちに到着し、ハンニバルの合計SPsに加えられます。5の目で、戦闘の第3ラウンドになるまで遅延されます。6が振られたら、待ち伏せボックス内のユニットは決して戦闘に登場しませんが、ハンニバルが戦闘から撤退すると戻して彼と共に置かれます。ローマ軍が戦闘から撤退したら、ローマ軍ユニットは除去されるか又は戦闘が中止されます。ハンニバルと共にいる全てのユニットが除去されたら、登場に失敗した待ち伏せユニットも除去されます。

9.6 カルタゴ軍の軽装ユニット [Carthaginian Light Unit]

カルタゴ軍軽装部隊の優位性により、カルタゴ軍ユニットが荒地地形内のローマ軍ユニットを攻撃するとき、荒地地形についてのコラム・シフトを無視します（地形効果チャートを参照）。

9.7 攻囲 [Siege]

攻囲は、野戦の後に実施されます。ユニット（たち）は、都市又は要塞外部にいるユニットを攻撃でき、それらが敗北した後に都市又は要塞を攻囲できます。要塞化都市 [fortified city]、城塞都市 [walled city]、二級要塞 [class 2 Fortress] を攻囲するため、プレイヤーは指揮官を都市又は要塞ヘクス上へ移動させます。非要塞化都市ヘクスは、敵ユニットから解放されていたら単純に進入できます。敵ユニットによって占められていたら、戦闘は野戦として行われます。一級要塞 [class 1 fortress] を攻囲するため、最初に攻囲堡壘が構築されなければなりません（攻囲堡壘を参照）。攻囲を実施するため、攻囲しているプレイヤーは少なくとも都市内のSPsと同数を持たなければなりません。要塞化都市、城塞都市、一級と二級要塞は、カラ又は占められたときに固有の防御を持ちます（地形効果チャートを参照）。都市内のSPsの数を明らかにした後、攻囲しているプレイヤーが攻囲要件を満たすことに失敗したら、1ヘクス退却してセグメントについてそこに留まらなければなりません。条件が満たされたら、#6 攻囲マーカーが都市上に置かれ、攻囲しているプレイヤーはサイを1つ振ります。6の目であると都市は降伏し、都市支配マーカーが置かれます。6が振られなければ攻囲マーカーは#5面に裏返され、攻囲は次の

セグメントに継続します。次のセグメントでは、都市は5又は6のサイの目で降伏します。#3 攻囲マーカーが置かれるまで、この手順が繰り返されます。#3 攻囲マーカーの下に攻囲マーカーはありません。3以下のサイの目は、都市又は要塞を降伏させるための最低要件です。プレイヤーは、単に攻囲マーカーを取り去ることで攻囲を放棄できます。都市又は要塞を攻囲するためのSP要件については、地形効果チャートを参照してください。

9.71 攻囲内の防御側 [Defender in a Siege]

都市又は要塞が攻囲下にあるとき、そこに入退出できるユニット又は指揮官はありません。攻囲下の都市又は要塞内では、カルタゴ軍指揮官はユニットを徴兵できず、ローマ軍は徴兵したレギオンを置けません。攻囲下の都市又は要塞内のユニットは、野戦サブ・フェイズに攻囲側を個別又は外部のユニットと共に攻撃できますが、戦闘から撤退したら都市内へ戻ります。野戦後、攻囲側が攻囲を継続するために十分なSPsを持たなければ、攻囲マーカーが取り去られ、攻囲側は所有しているプレイヤーの選択で隣接ヘクスへ退却します。

9.72 固有の防御 [Intrinsic Defense]

要塞化都市、城塞都市、一級と二級要塞は、攻撃されるとき全て固有の防御を持ちます。これらの都市が占められていないとき、攻撃側は攻囲するために固有の防御に一致させなければなりません。攻囲強襲のため、攻撃側は少なくともSPsで3対2の比率を持たなければなりません。占められていない都市又は要塞を攻囲強襲しているとき、攻撃側は攻囲 CRT 上で5対1の結果を参照し、攻囲強襲の結果を獲得するためにサイを1つ振ります。占められたとき、攻囲と攻囲強襲の要件を増加させるため、友軍SPsを都市の固有防御に加えます。占められた都市又は要塞を攻囲強襲しているとき、戦闘は通常の戦闘比として解決されます。固有防御については、地形効果チャートを参照してください。

9.8 攻囲強襲 [Siege Assault]

都市又は要塞を攻囲強襲するため、攻撃しているプレイヤーはその防御側にSPsで少なくとも3対2の優勢を持たなければなりません。攻撃しているプレイヤーは、攻撃しているSPsと防御しているSPsの比率を判定し、サイを1つ振って攻囲戦闘結果表（攻囲 CRT）を参照します。指揮官とカルタゴ軍ユニットについて修正を行い、結果を導くために修正後のサイの目を戦闘比と交差照合します。注釈：攻囲強襲は、野戦のごとく一連のラウンドではありません。1ラウンドのみの戦闘があります。結果は直ちに適用します。攻撃が撃退されたら、次のセグメントに継続できます。都市が破壊されたら [stormed]、直ちに陥落して都市支配マーカーが都市上に置かれます。攻撃側が都市又は要塞を攻囲強襲するための最低要件を下回り、都市を攻囲するための要件も満たせなければ、攻撃しているユニットはいずれかの隣接ヘクスへ退却しなければなりません。

9.81 カルタゴ軍の攻囲強襲 [Carthaginian Siege Assault]

攻囲強襲を試みているカルタゴ軍ユニットは、戦争全期間に攻囲段列を持たなかった事実を反映するため、-2サイの目修正を受け取ります。

9.82 守備隊 [Garrisons]

都市は、都市ヘクス内に守備隊ユニット又は戦闘ユニットがどちらもいなければ、非守備隊状態と見なされます。都市は、以下の2

つの方法で守備できます。: 守備隊ユニットはゲーム開始時にそこへ置くことができ、又は戦闘ユニットはゲーム中にそこへ置くことができます。守備隊は、都市が攻囲又は攻囲強襲を受けているとき都市の戦力に加えられます。タレントウム [Tarentum]、ローマ [Rome]、カプア [Capua] の守備隊ユニットは、除去されたら永久にゲームから取り去られます。

9.9 一級要塞 [Class 1 Fortresses]

マップ上に2つのみが存在します。: ローマ [Rome] とカプア [Capua] です。一級要塞は攻囲強襲によって奪取され得ず、最初に攻囲堡壘を構築することでのみ攻囲できます。

9.91 攻囲堡壘 [Siege Works]

攻囲堡壘の構築を開始するため、攻撃しているプレイヤーは少なくとも要塞を攻囲するための最低要件プラス守備隊(もしあれば)を持たなければなりません(地形効果チャートを参照)。攻囲構築サブ・フェイズ中、プレイヤーは都市ヘクス上に部分攻囲堡壘マーカーを置きます。続く攻囲堡壘構築サブ・フェイズにマーカーをその完成攻囲堡壘面に裏返し、プレイヤーはサイを1つ振ります。6が振られたら要塞は降伏し、防御側は除去されます。その他のサイの目では、要塞は降伏しません。攻囲堡壘が維持される限り、手番プレイヤーは攻囲セグメント中に6を振って要塞を降伏させるを試みを獲得します。

9.92 攻囲堡壘の維持 [Siege Work Maintenance]

いったん開始されたら、攻囲堡壘は維持されなければなりません。攻囲堡壘を維持するためには、攻撃側は一級要塞の攻囲を維持するために要求される SPs の最低数を維持しなければなりません。攻撃側の SPs が最低限を下回ったら、攻囲堡壘マーカーが取り去られて攻撃側は隣接ヘクスへ退却します。

9.93 攻囲堡壘下の防御側 [Defenders Under Siege Works]

友軍攻囲堡壘カウンターの下にあるユニットは、防御しているときに有利な1コラム・シフトを受け取ります。

10.0 指揮統率 [LEADERSHIP]

10.1 概括 [General]

指揮官は、ユニットを移動させる、戦闘のサイの目を修正する、戦闘の前と最中にユニットを撤退させる、外交を実施するために使用されます。指揮官は、戦闘の結果として戦死するかもしれません。

10.2 移動における指揮官 [Leaders in Movement]

ユニットを移動させるため、1人の指揮官がそのユニットと共にスタックして移動フェイズを開始しなければなりません(移動を参照)。ローマ軍指揮官は、戦闘の結果としてローマ [Rome] 内に置かれているのでない限り、少なくとも1個レギオン又はSPsでのそれ相当なしで移動できません。戦闘で、ローマ軍指揮官が自身と共にいる全てのユニットを失い、しかも戦死していなければ、(指揮官のリスクを参照) 次の移動フェイズになるまで彼は自動的にローマ内に置かれます。

10.3 戦闘における指揮官 [Leaders in Combat]

戦闘で統率している指揮官は、野戦と攻囲強襲で自軍に有利な戦闘サイの目修正を使用し、閉じ込められたとき又は戦闘からの撤退の試みに自身の撤退ナンバーを使用します(撤退を参照)。友軍と敵

の両指揮官が戦闘修正を持つと、それらは相殺されます。例えば、ハンニバル(+2戦闘修正)がフラウィウス・マクシムス(+1戦闘修正)を攻撃すると、ハンニバルについての戦闘サイの目修正は+1になります。

10.31 統率序列 [Command Structure]

ローマ軍について、あるヘクス内に複数の指揮官が存在したら、上級指揮官が統率します。上級指揮官は、常に執政官です。執政官の後に前執政官、次いで法務官です。例えば、ローマ軍プレイヤーが執政官、前執政官、法務官が1人ずついるユニットのスタックを持つと、戦闘では執政官のサイの目修正が使用されることとなります。2人の執政官が存在するとき、カルタゴ軍プレイヤーはどちらの執政官が統率しているのか選択肢を持ちます。カルタゴ軍については、ハンニバルが複数のカルタゴ軍指揮官と共にいるとき、常に彼が統率します。彼がスタック内におらず、複数のカルタゴ軍指揮官が存在すると、カルタゴ軍プレイヤーはどの指揮官が統率しているのか選択肢を持ちます。

10.4 撤退 [Withdrawal]

各指揮官は、そのカウンター上に撤退ナンバーを持ちます。これは、閉じ込められることの回避、戦闘の回避、戦闘からの撤退のために使用されます。閉じ込められることを回避するため、指揮官はサイを1つ振って自身の撤退ナンバー以上を振らなければなりません。各戦闘ラウンドの後、指揮官はその撤退ナンバー以上で再び撤退を試みることができます。指揮官が自身の撤退ナンバーで行って失敗したら、閉じ込められた状態に留まるか又は闘いを強制されます。撤退ナンバーの代わりにアスタリスクを持つ指揮官は、常に閉じ込められることを回避でき、常に戦闘中に撤退する選択肢を持ちます。攻撃側が戦闘から撤退するとき、彼が移動していた方向へ1ヘクス撤退します。防御側が戦闘から撤退するとき、彼は最寄りの友軍支配下都市の方向へ撤退しなければなりません。

10.5 指揮官へのリスク [Risk to Leaders]

指揮官が戦闘前に撤退するとリスクはありませんが、戦闘中に指揮官が撤退したら、彼と共にいた全ての指揮官について、その中のいずれかが戦死したかどうか判定するため、サイを振らなければなりません。撤退している各指揮官について、所有しているプレイヤーはサイを1つ振ります。1が振られたら、その指揮官は戦死してゲームから取り去られます。外交中に他の陣営へ渡った都市内、或いは攻囲又は攻囲強襲下の都市内に指揮官が存在したら、彼は1~3のサイの目で戦死します。彼が生き残ると、ローマ [Rome] 内に置かれます。

10.6 ガリア人指揮官 [The Gaulish Leader]

ガリア人指揮官は、ガリア人ユニットの徴兵と移動ができる唯一の指揮官です。カルタゴ軍指揮官と共にスタックしたとき、彼は決してカルタゴ軍ユニットを統率できません。彼はリグリア [Liguria] とキサルピニ [Cisalpine Gaul] の地方内のみを移動でき、戦闘で戦死したらプレイから取り去られ、次の年の夏季セグメントにゲームに再登場します。

11.0 象隊 [ELEPHANTS]

11.1 概括 [General]

カルタゴ軍の野戦で、象隊は攻撃しているときに+1、防御しているときに-1のサイの目修正を加えます。

11.2 象隊の損耗 [Elephant Attrition]

象隊の損耗では、カルタゴ軍プレイヤーがサイを1つ振って象隊損耗表（マップを参照）を参照します。表示された数字は、合計象隊ユニットのステップ損失数です。

11.3 制限 [Restrictions]

象隊は、略奪の条件を満たす、攻囲強襲、地方を支配するために使用する唯一のユニットに使用できません。

12.0 勝利条件とシナリオ

[VICTORY CONDITIONS AND SCENARIOS]

12.1 概括 [General]

カルタゴ軍プレイヤーは、各冬季セグメントの終了時、地方と都市の支配、ローマ軍徒歩 SPs（騎兵 SPs は不可）の除去について勝利ポイント（VPs）を受け取ります。カプア [Capua] の支配についての特別 VPs も得点し、タレントウム [Tarentum] の支配に失敗すると VPs を失います。

12.2 手順 [Procedure]

支配判定フェイズの後、カルタゴ軍プレイヤーは、支配する各地方、都市、要塞の名前の下に列記された VPs 数を受け取るようになります。都市の支配について得点する VPs は、都市の忠誠ナンバーと同じ数です。その年中に除去している各ローマ軍 SP について、1 VP も受け取ります。ローマ軍プレイヤーは、除去されたローマ軍徒歩 SPs を管理します。VPs が判定された後、カルタゴ軍はこの合計を記録してランニング合計を保持します。

12.21 カプア（ヘクス 2511）とタレントウム（ヘクス 2904）

[Capua and Tarentum]

214B.C. 夏季のカルタゴ軍移動フェイズから開始して、以後の各夏季移動フェイズに、カプア [Capua] は1又は2のサイの目でカルタゴ軍支配下になります。通常の外交は無視されます。カルタゴ軍の支配下になる前、カプアに進入できるローマ軍又はカルタゴ軍ユニットはありません。いったんカルタゴ軍の支配下になると、カプア守備隊ユニットが都市ヘクス内に置かれます。たとえカルタゴ軍の支配下のときでも、カルタゴ軍ユニットはカプアに進入できません。カプアが支配されるとき、VPs をカウントしている際にカルタゴ軍プレイヤーはターン毎に 20VPs を受け取ります。ローマ軍ユニットがカプアに進入できる唯一の方法は、攻囲によってです。

12.22 タレントウム [Tarentum]

216B.C. から開始して、タレントウム [Tarentum] がローマ軍支配下の各ターンについて、カルタゴ軍プレイヤーは 20VPs を失います。カルタゴ軍プレイヤーがタレントウムを奪取してそれを失うと、ターン毎に 20VPs の損失を開始します。

12.3 シナリオ [The Scenario]

HANNIBAL は、2つのシナリオでプレイできます。: 218B.C. 冬季から 212B.C. 終了までの短期シナリオ又は 218B.C. 冬季から 206B.C. 終了までのイタリア戦役全体です。

12.31 短期シナリオのセット・アップ [The Short Scenario Set-Up]

ローマ軍プレイヤーは、イタリアの各地方内に 14 枚のローマ軍支配マーカを置きます。イタリアの全ての都市と要塞は、ローマ軍の支配下です。指揮官ロングス [Longus]（執政官）にプラスして 2 × 10 SP ローマ軍徒歩ユニットをヘクス 0522 内に置きます。カル

タゴ軍プレイヤーは、指揮官ハンニバル [Hannibal]、ハンノ [Hanno]、カミルカル [Hamilcar]、ガリア人指揮官にプラスして、3 × 6 SP カルタゴ軍徒歩、6 × 4 SP カルタゴ軍騎兵、3 × 3 SP カルタゴ軍象隊、無作為に選ばれた 3 ガリア人ユニットをヘクス 0227 内に置きます。ゲームは、218 年の冬季セグメントから開始します。徴兵はありません。注釈：開始時は、1 人のみのローマ軍指揮官がいます。

12.311 カルタゴ軍の増援 [Carthaginian Reinforcements]

カルタゴ軍プレイヤーは、ブルティウム [Brutium] 地方を支配する場合にのみ、2 × 6 SP カルタゴ軍歩兵ユニット、2 × 4 SP カルタゴ軍騎兵ユニット、1 × 3 SP カルタゴ軍象隊ユニットを、215B.C. 夏季に増援として受け取ります。これらは、ブルティウムのいずれかの沿岸ヘクスに到着します。増援が来るときにカルタゴ軍プレイヤーがブルティウムを支配していなければ、そこを支配する夏季セグメントになるまで拘置されます。

12.312 勝利条件 [Victory Conditions]

カルタゴ軍プレイヤーは、212B.C. の冬季セグメントまでに少なくとも 601VP を獲得していたら、ゲームに勝利します。ローマ軍プレイヤーは、カルタゴ軍プレイヤーが 500VPs 未満を持つと勝利します。カルタゴ軍プレイヤーが 500~600VPs を持つと、ゲームは引分けです。

12.32 キャンペーン・ゲーム [The Campaign Game]

セット・アップと開始は、短期シナリオと同じです。

12.321 カルタゴ軍の増援 [Carthagian Reinforcements]

カルタゴ軍プレイヤーは、短期シナリオと同じ条件の下に同じ増援を受け取ります。プラスして、207B.C. の夏季に 3 × 6 SP カルタゴ軍徒歩ユニット、2 × 2 SP カルタゴ軍騎兵ユニット、1 × 3 SP カルタゴ軍象隊ユニット、指揮官ハシュドルバル [Hasdrubal] をキサルピニ [Cisalpine Gaul] 西端のどこかに受け取ります。

12.322 勝利条件 [Victory Conditions]

カルタゴ軍プレイヤーは、206B.C. の冬季セグメントの終了までに少なくとも 701VP を持つと、ゲームに勝利します。ローマ軍プレイヤーは、カルタゴ軍プレイヤーが 600VPs 未満を持つと勝利します。カルタゴ軍プレイヤーが 600~700VPs を持つと、ゲームは引分けです。

13.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNERS NOTES]

ハンニバルのアルプスを越える決断には、2つの理由があります。第一に、カルタゴ艦隊がローマ艦隊に抗し得ないため海上侵攻が不可能であること、第二に、北部で不満を抱いている部族をハンニバルのために闘うよう説得することを望んだからです。いったんイタリアに入ると、ハンニバルの戦略はローマの軍隊を敗北させてローマの都市がローマを支援することを委縮させるか又は積極的にカルタゴ軍の戦闘支援を誘発し、ローマを孤立させることでした。ハンニバルは、これに失敗しました。ローマ軍の撃破はその決意を強めただけで、ローマの同盟国はイタリアが第一と見なし、カルタゴ軍を侵入者と捉えていました。ただし、戦場におけるハンニバルの成功、ローマへの忠誠、攻囲兵器の欠如、カルタゴからの極端に乏しい支援は、最終的に彼を打ち負かしました。プレイヤー諸氏は、象隊が持つ重要な問題に注目しなければなりません。これらは良く聞きますが、冬季に残れません。21B.C. にハンニバルは 30+頭の象を持ちましたが、216B.C. 春までには 1 頭のみが残っていました。これらの大部分は、217B.C. のトレビアの闘いの最中ではなく、極

端な悪天候の後に死にました。ローマ軍の戦略は、ハンニバルを戦場で打ち破るのではなく食い止めることです。執政官システムの使用も、適切であればローマ軍の指揮統率を大いに向上させます。ハンニバルの偉大な優位点は、その機動性の高さにあります。彼は戦いの時間と場所を選択でき、平地に残されたローマ軍を容易く捕捉できます。無謀なローマ軍の戦略又は臆病なカルタゴ軍のプレイは、災厄を招くことになります。

夏季セグメント [SUMMER SEGMENT] :

A. ローマ軍選挙フェイズ [Roman Election Phase]

1. ローマ軍プレイヤーは、新たな執政官 [Consuls]、法務官 [Praetors] を選出し、前執政官 [Proconsuls] を任命できます。

B. カルタゴ軍増援フェイズ [Carthaginian Reinforcement Phase]

1. カルタゴ軍プレイヤーは、増援が予定されているかチェックします。

C. カルタゴ軍主導権判定フェイズ [Carthaginian Initiative Determination Phase]

1. カルタゴ軍プレイヤーは、到来する移動フェイズでどちらのプレイヤーが最初に移動するのかを判定します。

D. 第1プレイヤー移動フェイズ [First Player Movement Phase]

1. 上記で選択された第1プレイヤーは、新たなユニットを徴兵します。
2. 第1プレイヤーは、移動して外交を実施します。

E. 第2プレイヤー移動フェイズ [Second player Movement Phase]

1. 第2プレイヤーは、新たなユニットを徴兵します。
2. 第2プレイヤーは、移動して外交を実施します。

F. 共同戦闘フェイズ [Joint Combat Phase]

1. 支配の判定 [Control Determination]
2. 野戦 [Field Combat]
3. 攻囲戦闘 [Siege Combat]
4. 攻囲構築と維持 [Siege Construction and Maintenance]

冬季セグメント [WINTER SEGMENT] :

A. 第2プレイヤー移動フェイズ [Second player Movement Phase]

1. 第2プレイヤーは、移動して外交を実施します。

B. 第1プレイヤー移動フェイズ [First Player Movement Phase]

1. 第1プレイヤーは、移動して外交を実施します。

C. 共同戦闘フェイズ [Joint Combat Phase]

1. 支配の判定 [Control Determination]
2. 野戦 [Field Combat]
3. 攻囲戦闘 [Siege Combat]
4. 攻囲構築と維持 [Siege Construction and Maintenance]

D. 支配の判定 [Control Determination]

E. 象隊損耗フェイズ [Elephant Attrition Phase]

F. カルタゴ軍勝利ポイント判定フェイズ [Carthaginian Victory Point Determination Phase]

攻囲戦闘結果表 [SIEGE COMBAT RESULTS TABLE]

サイの目	戦闘比				
	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1
-1	R/A4	R/A4	R/A3	R/A3	R/A3
0	R/A4	R/A3	R/A3	R/A3	R/E3
1	R/A3	R/A3	R/A3	R/E3	R/E2
2	R/A3	R/A3	R/E3	R/E2	S/A2
3	R/A3	R/E3	R/E2	S/A3	S/A2
4	R/E3	R/E2	S/A3	S/A2	S/A1
5	R/E2	S/A3	S/A2	S/A1	S/DE
6	S/A3	S/A2	S/A1	S/DE	S/DE
7	S/A2	S/A1	S/DE	S/DE	S/DE

3対2未満の攻撃は不可。

5対1を超える攻撃は、5対1として扱われる。

結果の説明：

R=撃退 [Repulsed]

S=破壊 [Stormed]

A#=攻撃側は、CRT 上で要求されたステップ数を失う。

DE=全ての防御ユニットが除去される。

野戦結果表 [FIELD COMBAT RESULTS TABLE]：

サイの目	戦闘比					
	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
-1	A5	A4	A4	A3	A2	A1
0	A4	A4	A3	A2	A1	E1
1	A4	A3	A2	A1	E1	E2
2	A3	A2	A1	E1	E2	D1
3	A2	A1	E1	E2	D1	D2
4	A1	E1	E2	D1	D2	D3
5	E1	E2	D1	D2	D3	D4
6	E2	D1	D2	D3	D4	D5
7	D1	D2	D3	D4	D5	D6
8	D2	D3	D4	D5	D6	D7
9	D3	D4	D5	D6	D7	DB
10	D4	D5	D6	D7	D8	D9

1対2未満の攻撃は不可。

5対1を超える攻撃は、5対1として扱われる。

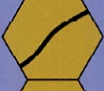
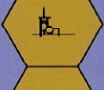
戦闘修正：指揮統率修正 +1/-1 象隊と +2/-2 待ち伏せ。

結果の例：

A#/D#=攻撃側と防御側は、CRT 上で要求された各ステップ数を失う。

E#=攻撃側と防御側の両者は、CRT 上で要求された同等のステップ数を失う。

地形効果チャート [TERRAIN EFFECTS CHART]

凡例	タイプ	移動コスト	戦闘への影響
	平地 [Clear]	1 MP	影響なし
	山岳 [MOUNTAIN]	5 MP	不可
	荒地 [ROUGH]	3 MP	防御側有利に1コラム・シフトさせる
	河川 [RIVER]	+1MP	荒地と同様
	道路 [ROAD]	1/2MP	影響なし
	徴兵都市 [RECRUITING CITY]	1 MP	徴兵を参照
	非要塞都市 [UNFORTIFIED CITY]	1 MP	影響なし
	要塞都市 [FORTIFIED CITY]	1MP	攻囲又は攻囲強襲 10 SP の固有防御
	城塞都市 [WALLED CITY]	1 MP	攻囲又は攻囲強襲 15 SP の固有防御
	二級要塞 [CLASS2FORTRESS]	1 MP	攻囲又は攻囲強襲 30 SP の固有防御
	一級要塞 [CLASS1FORTRESS]	1 MP	攻囲のみ 30 SP の固有防御

同盟／ガリア人 徴兵計画と象隊損耗表

[ALLIED/GAULISH RECRUITMENT SCHEDULE AND ELEPHANT ATTRITION TABLE]

サイの目	徴兵
1	0
2	1
3	2
4	2
5	3
6	3

注釈：同盟国の5SPは、同盟国ブルーへ徴兵されない。

ハンニバルは、徴兵しているときに+1サイの目修正を受け取る。

ローマ軍の選挙修正 [ROMAN ELECTION MODIFIERS]：

+1	指揮官が以前に執政官として従事していたら。
+1	指揮官が前年に戦闘を行って、SPs で同等の損失結果となっていたら。
+2	指揮官が前年に戦闘を行って、SPs でカルタゴ軍の損失が大きい結果となっていたら。
-1	指揮官が前年の戦闘で、少なくとも一度退避していたら。
-1	指揮官が前年に執政官として従事していたら。
-1	指揮官がサリナトル [SALINATOR] であると。
-2	指揮官が前年に戦闘を行って、SPs でローマ軍の損失が大きい結果となっていたら。

ローマ軍徴兵計画 [RPMAN RECRUITMENT SCHEDULE]

地 方	年	217	216	215	214	213	212	211	210	209	208	207
LATIUM		2L	3L	4L	5L	6L	6L	7L	7L	7L	7L	6L
ETRURIA		1L	1L	1L	1L	1L	1L	2L	2L	2L	2L	1L
SABINI		1L	1L	1L	1L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L
UMBRIA		—	1L	1L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L
PICENUM		—	—	1L	1L	1L	1L	1L	1L	1L	1L	1L

