

プレイルール

目次

NevskyからAlmoravidへの変更点.....	2	召集.....	11
1. はじめに.....	3	動員令.....	13
プレイの一般的な流れ.....	3	4. 戦役.....	13
構成備品.....	3	計画.....	14
ゲームボードとマップ.....	3	命令.....	14
タイファ政局.....	4	行軍.....	14
君主と家臣.....	5	会戦.....	15
部隊.....	7	攻囲、強襲、出撃.....	18
物資.....	7	補給.....	19
その他のマーカー.....	7	その他の命令.....	19
カード.....	8	給食／支給／解散.....	20
2. 準備と暦.....	9	戦役の終了.....	20
準備.....	9	5. 勝利.....	21
暦.....	9	勝利ポイントの獲得.....	21
3. 徴収.....	10	戦役の勝利.....	21
戦争術.....	10	シナリオの勝利.....	21
支給.....	10	6. シナリオ.....	22
解散.....	11	用語と索引.....	33

►Nevsky(初版) から Almoravid への変更点

ロケール[Locales]。地方以外はすべて拠点である(1.3.1)。

経路[Ways]。道路と峠道がある(1.3.1)。

忠誠[Allegiance]。タイファ政局とジハードマーカ―は領域を友好的、敵対的、または中立にする。忠誠の変更により、荒廃マーカ―を裏返す(1.3.1、1.4、4.5)。

本拠地[Seats]。いくつかの本拠地はマーカ―である(1.3.1、1.9.1、3.5)。

庭園[Gardens]。友好的な都市と要塞での徴発は必ず成功する(1.3.1、4.7.1)。



タイファボックス[Taifas Box]。マーカ― 8 個までの上限はない(1.3.3)。

タイファ政局[Taifa Politics]。イスラム教陣営の「タイファ」首長国の領域は、キリスト教陣営に友好的(「レコンキスタ」)、中立(「パリアス」)、イスラム教陣営に友好的(「独立」)になり、他にもいくつかの影響がある(1.4)。



ジハード[Jihad]。マーカ―はキリスト教陣営に対するロケールの抵抗を示しており、イスラム教陣営の VP を追加し、ロケールをイスラム教陣営に友好的にする(1.4.4)。

ロドリゴ[Rodrigo]。この君主はキリスト教陣営にもイスラム教陣営にもなりうる(1.5.1)。

部隊[Forces]。種類にアフリカ騎兵、アフリカ歩兵が追加された(1.6)。

輸送力[Transport]。荷馬車とラバはいずれの経路でも季節に関係なく使用可能である。糧秣を運ぶ荷馬車は峠道では過重状態となり、ラバは部隊ユニットと同様に給食する(1.7、4.8.1)。橇、川船、海上船はない。

浪費[Wastage]。8 個物資までの上限はない(1.7)。

カード[Cards]。イベントなし/能力なしカードはない(1.9.1)。総大将は 4 枚の命令カードを持つ(1.9.2)。

季節[Seasons]。春期、夏期、秋期、冬期(2.2.1)。

暦[Calendar]。0 ボックスと 17 + ボックスがある(2.2.3、-5)。

解散[Disband]。タイファ君主を解散させるとタイファの状態が変更され、キリスト教陣営は硬貨を獲得する(1.4.3、3.3)。

召集[Muster]。カードによっては君主、家臣、その他の部隊を特殊な手段で召集する(1.9.1、3.4)。輸送力の徴収により、除去された農奴兵が復帰する(3.4.3)。忠誠値を持たない君主は、動員令によってのみプレイに登場する(3.5)。

動員令[Call to Arms]。すべての項が一新された(3.)。

計画[Plan]。タイファ君主は硬貨をタイファボックスに加える(4.1.4)。

迂回[Bypass]。君主は、敵の拠点を迂回することで行軍中により多くのアクションや会戦回避を行える(4.3.4-6)。



過重状態[Laden]。君主が糧秣を運ぶために峠道を通過して荷馬車を使用した場合、過重状態となる(4.3.2)。

会戦回避[Avoid Battle]。敵の拠点を迂回することができる(4.3.4-5)。

射撃[Missiles]。投げ槍と投石兵が新たに追加され、投げ槍と弩には特別ルールがある(4.4.1)。

退却[Retreat]。敵の拠点を迂回中の味方の君主に合流することができる(4.4.3)。

降伏[Surrender]。大規模な拠点は複数ダイスで判定する。荒廃は判定を有利にする(4.5.1)。

拠点の征服[Stronghold Conquest]。征服すると荒廃は敵の色に裏返る。イスラム教陣営がタイファを征服した場合、征服マーカ―ではなくジハードマーカ―を配置する(4.5)。

攻囲とジハード[Siege and Jihad]。イスラム教陣営の攻囲にジハードが追加された場合、攻囲マーカ―を取り除く(4.5.4)。

強襲[Storm]。再配置を行うことで拠点の攻囲値を上限として君主を戦列に加えることができる。君主の白兵戦は最大で 6 ヒット。略奪品の総数が増える(4.5.2)。

補給[Supply]。各供給元への補給路にはそれぞれの輸送力が必要である。供給元は本拠地であり、港は不可(4.6)。

徴発[Forage]。成功するためにはダイス判定が必要な場合がある。季節は関係なく、庭園があれば荒廃または攻囲下であっても徴発できる(4.7.1)。

荒廃[Ravage]。地方では糧秣ではなく戦利品を加える、キリスト教陣営の荒廃はタイファ君主の軍役(4.7.2)を移動させることができる。荒廃マーカ―は忠誠の変更(1.4.3、4.5)で反転でき、春期ごとに減少する(4.9.2)。

海上移動[Sail]。海上移動のアクションはないが、イスラム教陣営の能力「グアダルキビール川」(1.9.1)を参照すること。

給食[Feed]。合計 6 個ユニット+ラバの数ごとに糧秣を 1 個消費する(4.8.1)。君主はラバを給食できない場合、ラバを破棄できる。

戦役終了[End Campaign]。荒廃と攻囲マーカ―が減少することがある(4.9.2-3)。

勝利[Victory]。マップ上のレコンキスタ、パリアス、ジハード、および大聖堂マーカ―は VP を獲得する(5.1)。

入札[Bidding]。プレイヤーは陣営を入札することができる(6.1)。

全期間シナリオ[Full Scenario]。シナリオ F ではキュリアスのターン省略と冬期手順が追加される(6.2-6.3)。

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Almoravid (アルモラヴィド) は、11 世紀に勃発したレオン国王アルフォンソ 6 世によるイスラム教タイファ諸国への進攻とその結果発生したキリスト教徒の撃退を目指すアフリカ人イスラム教原理主義者の軍勢による介入という、スペインのレコンキスタにおける二度に渡る激しい戦争を描いたボードウォーゲームであり、中世の軍事作戦を描く GMT ゲーム *Levy & Campaign* シリーズの第 2 作である。プレイヤーは自身の軍勢を編成し、装備を整えて出撃させ、紛争地域を荒らし、敵の軍勢を打ち負かすことになる。軍役や同盟により様々な君主や家臣が戦役に参加するがその期間は限られている。プレイヤーは暦を常に確認し、君主に報酬を与えて戦場に留める必要がある。

上級ルールでは家臣部隊の軍役期間が追加される。プレイヤーは選択ルールのついたてを使用して自身の君主の戦力を隠し、戦争の不確実性をより深くすることができる。*Almoravid* はソリティアシステムを持たないが、基本ゲームはソリティアに適している。

プレイヤー補助及びマップ位置参照図シートはゲームの主要な機能を要約している。このルールブックの最後の数ページにはシナリオと重要な用語が記載されている。バックグラウンドブックにはプレイ例、ソリティアとチームプレイのヒント、当時の詳細な歴史、そして戦争最大の会戦の別途ミニゲームなどの補完資料が記載されている。

前ページには *Levy & Campaign* シリーズ第 1 作 *Nevsky* からのルール変更点が記載されている。またこのアイコン ▶ は、このルールブックの新ルール部分やコンセプトの前についている。

1.1 一般的なプレイの流れ [General Course of Play]

Almoravid では、2 人のプレイヤー（またはチーム）がそれぞれキリスト教陣営（黄色）とイスラム教陣営（緑色）の役割を担当する。キリスト教陣営とイスラム教陣営は互いに敵対している。キリスト教陣営はスペイン北部の新興王国とその同盟国を表している。イスラム教陣営はアンダルシアの首長国の諸王朝とその同盟国、アフリカからのベルベル人イスラム教徒の軍勢で構成されている。

キリスト教陣営とイスラム教陣営のプレイヤーは、四十日（伝統的な兵役期間）のターンで君主と家臣の部隊を徴収し、輸送力を集め、能力を獲得する。各君主の部隊と物資はマップの上に配置される。そしてプレイヤーは召集した君主とともに四十日の戦役を計画し、指揮する。マップ上のシリンダーは各君主を表している。暦上のマーカーはその君主の軍役の残り時間を示しており、これは飢餓や給与、戦役の成否によって影響される。

デザイン特記。中世イベリアにおけるキリスト教徒とイスラム教徒は、互いにだけでなく、同じ宗教の信者に対しても戦争を行っていた。このゲームでは「キリスト教」と「イスラム教」は、たとえそれぞれの陣営に両方の宗教の信者がいたとしても、プレイヤー陣営のことを指している。

1.2 構成備品 [Components]

Almoravid には以下の構成備品が含まれる。

- 厚紙ゲームボード 1 枚 (1.3)
- 君主シリンダー 16 個 (黄色 7 個、緑色 9 個、1.5.1)
- 君主シール 1 枚 (1.5.1、各シリンダーに貼り付ける)
- 君主マット 16 枚 (1.5.2)
- 会戦／強襲マット 1 枚 (4.4.1)

- 楔形騎馬兵コマ 78 個 (銀色[騎士] 26 個、鉄色[装甲騎兵] 23 個、青色[アフリカ騎兵] 10 個、茶色[軽騎兵] 19 個)
- 横棒徒歩兵コマ 83 個 (鉄色[装甲歩兵] 30 個、青色[アフリカ歩兵] 14 個、茶色[民兵] 33 個、淡黄色[農奴兵] 6 個)
- マーカーおよびカウンターシート 3 枚
- カード 4 デッキ (キリスト教陣営 26 枚およびイスラム教陣営 26 枚の戦争術カード、キリスト教陣営 27 枚およびイスラム教陣営 33 枚の命令カード、1.9)
- 折りたたみプレイヤー補助シート 2 枚 (プレイ手順の要約、命令、部隊、会戦等の各表)
- タイファ政局表及びマップ位置参照図シート 1 枚 (1.3.1, 1.4)
- ついたて 2 枚
- 6 面体ダイス 6 個 (黄色 3 個、緑色 3 個)
- バックグラウンドブック 1 冊 (プレイには必要としない)
- このルールブック

1.3 ゲームボードとマップ [Game Board and Map]

1.3.1 マップ [Map]。ゲームボードには 1085 年当時のスペインのほぼ全域が描かれている。ゲームボードには経路で結ばれたロケールと左側に暦、そして右下角にはタイファ (イスラム教首長国) ボックスが表示されている。タイファ政局シートの裏面のマップ位置参照図も確認すること。



領域 [TERRITORY]。キリスト教領域は金色の境界線で囲まれた北部の 2 つの王国、León と Aragón で構成されている。イスラム教領域は緑色の境界線で囲まれた 7 つのタイファ、Badajoz、Toledo、Zaragoza、Lérida、Sevilla、Granada、Valencia で構成されている。▶ タイファは「パリアス」タイファや「レコンキスタ」タイファとなることにより、中立領域やキリスト教領域となる場合がある (下記の「忠誠」と「タイファ政局」1.4 を参照)。

特記。タイファ政局参照表には領域と忠誠に関するルールがまとめられており、裏面にはマップ位置参照図がある。

ロケール [LOCALES]。ロケールとは、マーカーや君主シリンダーが置かれるマップ上のスペースのことである。ロケールには、都市、要塞、街、城、地方がある。

• **拠点 [Strongholds]。**▶ 地方以外のすべてのロケールは拠点である。拠点は征服可能であり、その内部に撤退した君主を収容できる。また攻囲や強襲を受けることがある (4.3.4-5、4.5)。拠点には攻囲値 (①、②、③) が示されており、収容できる君主の数や攻囲における条件に影響する (4.5)。これには ▶ 徴発を援

助する庭園の有無 (4.7.1)、▶ 降伏を判定する際のダイス数 (4.5.1)、アルモラヴィド勢を招聘する港 (3.5.2) の存在、一部のカード (1.9.1) が関係する。

- ・ **征服[Conquering]**。拠点の灰色記号は、その拠点を占領した際に「征服」または「ジハード」勝利ポイントマーカーを獲得できることを示している (VP, 5.1)。灰色記号の数はその拠点の VP 値を示しており、城または街は 1 個、要塞は 2 個、都市は 3 個の勝利マーカーを獲得できる (折りたたみ補助シートの拠点表を参照)。



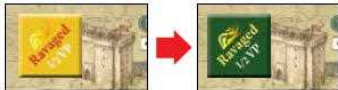
◆ 敵対的または中立の拠点を征服した場合 (4.5.1-2)、自陣営の 1VP 征服マーカーを配置し、そこにある敵の征服マーカー、ジハードマーカー、および本拠地マーカーを取り除く。



◆ ▶ イスラム教陣営が敵対的または中立 (レコンキスタまたはバリアス、1.4) のタイファの拠点を征服した場合、征服 1VP の代わりにジハード 1/2VP を配置する。

◆ 友好的領域内の拠点を征服した場合、そこにある敵の上記マーカーをすべて取り除く。

◆ ▶ 拠点を征服した場合、そこにある荒廃マーカー (4.7.2) を相手陣営の色に裏返す。



▶ **忠誠[ALLEGIANCE]**。領域、ロケール、およびそれらの中の拠点は、一方に友好的で他方に敵対的であるか中立 (どちらにも友好的でも敵対的でもない) かのいずれかである。

- ・ 諸王国 (黄色の境界線内) は、キリスト教陣営にとって友好的な領域である。
- ・ タイファの領域 (緑色の境界線内) は、レコンキスタタイファの場合はキリスト教陣営に友好的、バイアスタイファの場合は中立、独立の場合はイスラム教陣営に友好的である (1.4)。
- ・ ロケールは、以下の場合を除きその領域ごとに友好的、敵対的、または中立となる。
- ・ 征服マーカー、ジハードマーカー (1.4.4)、または本拠地マーカー (以下を参照) を持つ拠点は、領域に関係なくそのマーカー色の陣営に友好的であり、もう一方の陣営に敵対的である。

召集 (3.4)、戦利品による支給 (3.2.2)、撤退 (4.3.4)、およびいくつかのゲームアクションは友好的ロケールを必要とする。攻囲 (4.3.5) と荒廃 (4.7.2) は敵対的ロケールを目標とする。

例。君主は中立の拠点を迂回または攻囲できない (4.3.5)。荒廃は敵対的ロケールを必要とするため (4.7.2)、バリアスまたはレコンキスタタイファ内にあるキリスト教陣営はジハードの拠点のみ荒廃の実行が可能である (1.4)。

本拠地[SEATS]。いくつかの拠点は特定の君主の本拠地であり、マップにその君主の小旗 (1.5.1) が印刷されて表示されている。本拠地はレコンキスタ (1.4.1)、首長への要請 (3.5.2)、召集 (3.4.1)、補給 (4.6.1)、徴税 (4.7.3) に影響する。



▶ **本拠地マーカー[SEAT MARKERS]**。一部の君主は、いくつかの拠点において本拠地マーカーを獲得する (1.8、1.9.1、3.5.1-2)。本拠地マーカーを持つ拠点はその君主の陣営に友好的である。その拠点を敵に征服された場合、またはその君主がマップから退出した場合 (4.5.1-2、3.3.1-2)、本拠地マーカーを取り除く (大聖堂も含む)。



▶ **港[PORTS]**。ロケールにある船の絵柄は、「アフリカ人艦隊」、「グアダルキビール川」、「ジェンヴァとピサ」カードに影響する (1.9.1)。



▶ **庭園[GARDENS]**。都市と要塞にあるオレンジの木の絵柄は、そこでは徴税が確実にできることを表している (4.7.1)。

▶ **経路[WAYS]**。道路と峠道の 2 種類の経路は、移動、補給 (4.3、4.4.3、4.6)、一部のカード (1.9.1) の目的においてロケール間を繋いでいる。1 つの経路によって繋がった各ロケールは隣接している。峠道は荷馬車による糧秣の移動に悪影響を与える (4.3.2、4.6.2)。

マップ上[ON MAP]。「マップ上」という表現は、君主がロケールにいる、マーカーの場合はロケールまたタイファボックスに置かれていることを意味する (1.3.3)。例。曆上の君主シリンドーは「マップ上」ではない。

1.3.2 曆[Calendar]。ボード上の曆は時間と勝利得点を記録する (2.2)。曆上のシリンドーは君主がいつ召集できるかを記録し、マーカーは君主 (上級ルールを使用する場合は家臣も) がいつ解散しなければならないかを示している。1085 年春期から 1086 年冬期までの 8 つの季節が 2 列で表示され、それぞれの季節は 2 つの四十日ボックスに分けられている。また備忘のため命令カード (4.1) や特定の時期にのみ発生する様々な手順、すなわち荒廃と荷馬車 / ラバの除去 (4.9.2)、キュリアス (6.2)、冬期手順 (6.3) について記載されている。

特記。曆上の斜体の歴史的背景はプレイに影響しない。曆上の 2 年目の冬期はゲームではプレイしない。ボックスとしての使用のためと歴史的興味から表示されている。

1.3.3 タイファボックス[Taifas Box]。右下角にあるボックスは、イスラム教陣営の硬貨と勝利マーカーを保管する。これはタイファ (派閥国家、1.4) 諸王朝の財力、貨幣制度、独立性を表している。▶ タイファ君主 (1.5.1) は、自身のマットの硬貨をこのボックスに移すことができる (4.1.4)。非攻囲下イスラム教君主は、タイファボックスの硬貨を使用して自身の硬貨と同様に支給することができる (3.2.1)。

▶ 1.4 タイファ政局[Taifa Politics]

イスラム教領域は「タイファ」と呼ばれる 7 つのより小さいエリアに分割されている (1.3.1)。各タイファはキリスト教陣営、中立、イスラム教陣営の間で領域の状態が変更される。またタイファ内の拠点は、征服によってキリスト教陣営に、ジハードによってイスラム教陣営に友好的になる。**特記**。タイファ政局参照表にはこの項のルールが要約されており、バックグラウンドブックでは図解されている。

1.4.1 タイファの状態[Taifa Status]。各タイファ領域は、以下の条件に従って 3 つの状態のうち 1 つを持つ。



・あるタイファの都市および印刷された本拠地 (1.3.1、本拠地マーカーは除く) がすべてキリスト教陣営に征服された場合、**レコンキスタ**である (そのタイファの君主がいる場所に拘わらず、1.5.1)。**特記**。レコンキスタの目標都市となるロケールはマップ上に明示されている。マップの凡例を参照すること。



・キリスト教陣営に征服されていない都市または印刷された本拠地を最低 1 つ持っているがそのタイファの君主 (1.5.1) がマップ上にいない場合、**バリアス**である。

・キリスト教陣営に征服されていない都市または印刷された本拠地を最低 1 つ持っておりそのタイファの君主がマップ上にいる場合、**独立**である。**特記**。Toledo はタイファ君主を持たないため、決して独立しない。

タイファの状態は、タイファ「独立」ボックスにレコンキスタマーカーまたはバリアスマーカーを置く、もしくは何も置かないことで表示する。Sevilla タイファには、マーカーを 1 個ではなく 3 個表示する。

・新しい条件を満たした時点で、1.4.3 項に従って他のマーカーも調整する。

デザイン特記。タイファ（派閥）とは、11 世紀初頭、イスラム教国スペインを支配していたカリフ制が崩壊した後のアル・アンダルスを継承した小王国群のことである。このゲームではプレイしやすいようにいくつかの小さなタイファを合併して7つのタイファにまとめている。

1.4.2 特性[Characteristics]。タイファの状態は、以下のようにその領域および勝利に影響する。



・**レコンキスタ**タイファは、ジハードまたはイスラム教本拠地マーカー（1.3.1、1.4.4）があるロケールを除いて**キリスト教陣営**である。そうした各タイファは、マーカーが表示しているとおり3キリスト教陣営勝利ポイント、Sevilla の場合は9勝利ポイントの価値がある（5.1 勝利の調整）。



・**パリアス**タイファは、征服、ジハード、または本拠地マーカー（1.3.1）があるロケールを除いて**中立**である。このようなタイファはそれぞれ1キリスト教勝利ポイント、Sevilla の場合は3勝利ポイントの価値がある（5.1 勝利の調整）。

・**独立**タイファは、キリスト教陣営の征服または本拠地マーカー（1.3.1）があるロケールを除いて**イスラム教陣営**である。これらには勝利ポイントの価値はない。

特記。タイファ内の拠点はキリスト教征服マーカーまたはイスラム教ジハードマーカーを配置できるが、イスラム教征服マーカーは配置できない（1.3.1、1.4.4、4.5）。召集されたイスラム教君主のタイファがレコンキスタになっただけでは、その君主を解散させることはできない。

1.4.3 状態の調整[Adjusting Status]。拠点の征服や召集、解散、君主の除去によりタイファの状態（1.4.1）が変更する場合、その状態、勝利（1.4.2、5.1）、その他のマーカーを以下のように調整する。**特記。**タイファ政局参照表の状態の調整を参照すること。



パリアス硬貨[PARIAS COIN]。独立からパリアスに変更する場合、キリスト教陣営は、解散しているタイファ君主の軍役値（al-Mutamid なら6、それ以外なら4）と同数の硬貨をプ

ールから非攻囲下の任意のキリスト教君主のマットへ分配して追加する。



荒廃地[RAVAGED LAND]。レコンキスタに変更する場合、そのタイファ内の黄色の荒廃マーカーをすべて緑色に裏返す（ロケールの状態に拘わらず）。**独立**に変更する際は緑色から黄色に裏返す（勝利の調整、5.1）。

住民の人質[HOSTAGE POPULACE]。次に**レコンキスタ**または**独立**に変更する場合、いずれかの君主がいる拠点が中立または友好的から（その君主に対して）敵対的に変わる場合、代わりにその拠点を直ちに征服する（4.5.1、略奪品なし。拠点の VP 値と同数のキリスト教陣営の征服、またはジハードマーカーをそこに配置する、1.3.1、**荒廃を裏返す**、勝利の調整、5.1）。**パリアス**に変更する場合、君主は友好的から彼らに対して中立に変わる拠点を征服する。**特記。**攻囲下又は迂回下君主はそのままである。

中立の確認？[RECOGNITION OF NEUTRALITY?]。次にパリアスに変更する場合、最初にキリスト教陣営、次にイスラム教陣営は、タイファ内で中立に変更された（征服またはジハードマーカーのない）敵対的拠点を攻囲中または迂回中であつた君主がいる場合、以下のいずれかを選択する。

- ・その攻囲または迂回マーカーを取り除く。または、
- ・敵の征服またはジハードマーカー（イスラム教陣営の攻囲または迂回であればキリスト教陣営の征服、キリスト教陣営の攻囲または迂回であればジハード）を、その拠点の VP 値と同じ数だけ追加する（勝利の調整）。

開城[OPEN GATES]。最後に、友好的に変更された拠点を攻囲中または迂回中であつた君主は、そこにあるすべての攻囲または迂回マーカーを取り除く。

特記。上記を除けば、既にマップ上にある征服、ジハード、攻囲、本拠地、および荒廃マーカー（1.3.1、1.4.4、4.7.2）はタイファの状態に関係なく残る。例えばパリアスまたはレコンキスタタイファ内には、その領域がもはやイスラム教陣営ではなくなったとしてもキリスト教征服マーカーは残る。



1.4.4 ジハード[Jihad]。タイファの状態の変更（1.4.3）、タイファにおけるイスラム教陣営の征服（4.5）、動員令（3.5.1）、およびイスラム教陣営カード（1.9.1）によって拠点到「ジハード」マーカーを配置できる。征服マーカーとは異なり、1つの拠点にはその拠点の VP 値（1.3.1）に関係なくいくつでもジハードマーカーを配置できる。

重要。ジハードマーカーが配置できるのは、レコンキスタおよびパリアスタイファのみ（1.4.1-2、諸王国および独立タイファは不可）、拠点のみ（地方は不可）、キリスト教征服マーカーまたはキリスト教本拠地マーカーのない、もしくは拠点を攻囲または迂回しているキリスト教君主がいる箇所である。

・イスラム教陣営がパリアスまたはレコンキスタタイファ内のいずれかの拠点を征服した場合、征服マーカーの代わりに1から3個のジハードマーカーを拠点の VP 値ごとに1個（VP 合計 1/2VP × VP 値）をそこに配置し、さらにそこにあるキリスト教陣営征服または本拠地マーカーをすべて取り除く（4.5）。

・ジハードマーカーを持つ拠点をキリスト教陣営が征服した場合、キリスト教陣営征服マーカーを配置するのに加えて、そこにあるすべてのジハードマーカーを取り除く（4.5）。

・ジハードマーカーが置かれた拠点は、タイファの状態に関わらず**イスラム教陣営**となる（1.3.1）。

・マップ上の各ジハードマーカーは、イスラム教陣営に1/2勝利ポイントを追加する（5.1 勝利の調整）。

開城[OPEN GATES]。ジハードの追加または除去によって攻囲下または迂回下の拠点が外側の君主に対して友好的または中立になる場合、その攻囲または迂回マーカーをすべて取り除く（4.3.5、4.5.1）。

特記。1つのロケールに征服マーカーとジハードマーカーの両方が存在することはない。

1.5 君主と家臣[Lords and Vassals]

シリンドー、軍役マーカー、5 インチ×5 インチのマットは、Almoravid の君主の状態を記録する。君主の家臣もまた軍役マーカーを持ち、部隊を追加する。

1.5.1 君主[Lords]。君主とは、軍事的な準備や作戦（徴収と戦役）を実行する人物のことである。

シリンドー[CYLINDERS]。このゲームでは、各君主はシリンドーを使用して自身の位置や召集の可能状態を表している。君主の位置とは、そのシリンドーがマップ上のロケール、曆上、あるいはゲーム外のどこにあるかを意味する。シリンドーのシールには、その君主の小旗と命令値（1.5.3、4.2）が表示されている。シリンドーが黄色の君主は「キリスト教君主」、緑色の君主は「イスラム教君主」と呼ばれる。

準備特記。付属の小シートのシールを16本のシリンドーに1枚ずつ、黄色のシールは黄色に、緑色のシールは緑色に貼る。



キリスト教君主、
総大将

小旗[PENNANTS]。各君主は、シリンドー、マット、家臣、本拠地、カード効果などを示す独自の小旗記号を持つ。



総大将[MARSHALS]。Alfonso と Yusuf は総大将であり、そのシリンドラーにはリングが描かれている。彼らはより多くの命令カードを持ち(1.9.2)、複数の君主を行軍グループとして同行させることができる(4.3.1)。

- ・行軍(4.3.1)の際、総大将はプレイヤーの判断でそのロケールにいる自陣営の非攻囲下君主の一部または全部を同行させることができる。
- ・総大将は副将や下位君主(4.1.3)になることができない。

特記。「ウエステ」能力カード(1.9.1)は君主を総大将にすることができる。



▶ **タイファ君主[TAIFA LORDS]**。マップに印刷された本拠地を持つ 6 人のイスラム教君主はそれぞれ異なるタイファに属し、「タイファ君主」と呼ばれる(マップ位置図を参照)。タイファ君主の状態はタイファ政局(1.4)に影響し、キリスト教陣営の荒廃(4.7.2)は彼らの軍役を移動させることがある。一部のイベントおよび能力は小旗に「タイファ」の文字があれば適用される(1.9.1)。

デザイン特記。マップ上の 7 番目のタイファ(1.4)である Toledo は、最後の首長 al-Qadir の政治的脆弱さと Alfonso への従属を反映してゲーム中にタイファ君主が存在しない。イスラム教君主の Yusuf、Sir、Rodrigo al-Sayyid はタイファ君主ではなく、タイファ諸国との結びつきが弱いことから彼らの本拠地の位置はマーカーで示している。



▶ **ロドリゴ[RODRIGO]**。Rodrigo は各 2 個のシリンドラー、軍役マーカー、マット、および両陣営の本拠地マーカーを持っており、1 つはイスラム教陣営(「al-Sayyid」)として、もう 1 つはキリスト教陣営(「Campeador」)として使用する。Rodrigo を含むシナリオはまず緑色のイスラム教陣営「al-Sayyid」のシリンドラーを層上に配置し、黄色のキリスト教陣営「Campeador」のシリンドラーは脇に置いた状態で開始する。黄色シリンドラーはプレイ中にイベントや動員令によって緑色シリンドラーと入れ替わることがある(3.1.3、3.5.1)。

デザイン特記。ロドリゴ・ディアス・デ・ビバル(エル・シッド)はこの時期、イスラム教徒とキリスト教徒の両方の雇用主のために入れ替わりつつ戦っていた。

軍役マーカー[SERVICE MARKERS]。各君主は自身の小旗、軍役値(1.5.3)、および忠誠値(動員令 3.5 によってのみ召集される君主を除く)を表示した軍役マーカーを持つ。各家臣にもその家臣が仕える君主の小旗、家臣の部隊(1.6)、および(ほとんどの場合)軍役値(1.5.3)を表示したマーカーを持つ。

- ・軍役マーカーは層上に配置され、ボックス間を移動することでその君主がいつまで従軍するかを表示する。
- ・家臣マーカーは君主マットの上に置かれるか、上級家臣軍役ルールを使用してプレイしている場合は君主と同様に層上に置かれ、移動する(3.4.2)。**特記**。上級ルールを使用しない場合、家臣の軍役値は無視する。



君主軍役マーカー



家臣軍役マーカー

特殊家臣マーカー[SPECIAL VASSAL MARKERS]。十字軍および司教は、これらの家臣が通常と異なる手段でプレイに登場することを示すため、マーカーに独自の背景描写を持っている(3.4.2)。



十字軍



司教

命令カード[COMMAND CARDS]。各君主は戦役(4.2)でアクションを実行するための命令カード(1.9.2)を 1 組持っている。Alfonso と Yusuf は 4 枚、その他の君主は 3 枚の命令カードを持つ。

解散[DISBANDED]。君主は時として解散(3.3)する。解散、会戦(4.4)、強襲(4.5.2)は君主をプレイから永久に除去する場合がある。解散または除去された君主のマットに置かれた部隊および物資をそれぞれのプール(2.1.1)に戻し、「この君主」能力カードをすべて捨て札にする(1.9.1、3.4.4)。解散した永久除去ではない場合、そのシリンドラーは層に戻される(3.3.2)。永久除去の場合、その君主のシリンドラーおよびマット(複数ある場合はすべて)、軍役およびすべての本拠地マーカーをゲームから取り除く(3.3.1)。

1.5.2 君主マット[Lord Mats]。各君主には、自身の特性を示す部隊、家臣、物資を保持するための 5 インチ× 5 インチのマットを持つ。召集されていない君主のマットは脇に置いておく。君主が召集されたら、そのプレイヤーの前にマットを置く。

秘匿マットオプション[Hidden Mats Option]。両プレイヤーが同意すれば、戦場における情報の不確実性により、会戦または強襲(4.4、4.5.2)の際を除いて召集した君主のマット(および「この君主」能力カード 1.9.1、3.4.4)をついた(2.1.1)の背後に隠すことができる。

- ・プレイヤーは行軍(4.3)に必要な輸送力など、ボード上のアクション確認のために必要な場合のみ、秘匿していた物資、能力、部隊を宣言する。
- ・陣営全体に影響する能力は、通常ルール(3.4.4)に従い公開したままである。

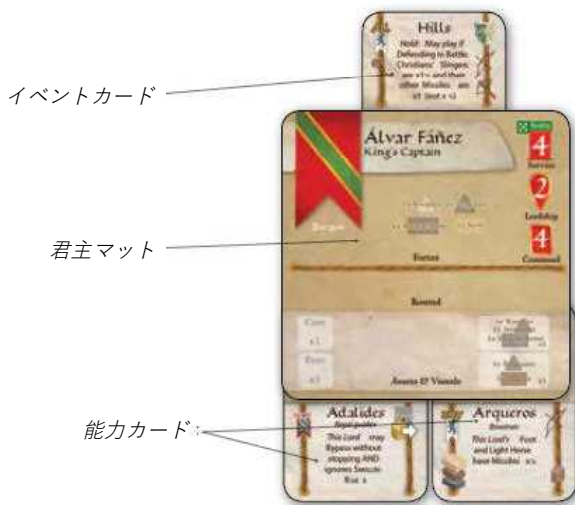


マットの上の備品[ITEMS ON MATS]。開始時(2.1.2、6.0)または召集時(3.4.1、3.5)、君主の初期部隊、物資、および使用可能な家臣マーカーを前述のとおりマットの上に配置する。君主が家臣の部隊を徴収した、または物資を獲得した場合、それらのユニットコマと物資マーカーをマットに配置する。

マットの各部[MAT SECTIONS]。召集(3.4.1)されたときに君主が持っている部隊は、マット上に「部隊[Forces]」の文字で表示されている。それらのコマと君主が召集した家臣の部隊およびマーカーは部隊箇所配置する。**特記**。君主が召集されても家臣の部隊は配置しない(1.5.4)。会戦または強襲(4.4.2、4.5.2)で敗走したユニットは、部隊箇所から線より下方の「敗走[Routed]」箇所へ移す。君主の開始時の物資(3.4.1)、使用可能な家臣マーカー、および君主が獲得した物資は、「物資と家臣[Assets & Vassals]」箇所ので保管する。

能力値[RATINGS]。君主の能力値(1.5.3)はマットの右上に記載されている。

マットに配置するカード[CARDS AT MATS]。特定の君主(1.9.1、3.1.3、3.4.4)に影響を与える戦争術カードは、イベントならその君主のマットの上端に、能力は下端に最大2枚までを挟み込む。



共有[SHARING]。複数の君主が同じロケールにいる場合、互いを援助するために物資(1.7)を使用および消費することができる。家臣、部隊、君主の能力を共有することはできない。

例。ある君主は糧秣数が輸送力を上回っている他の君主と自身の荷馬車を共有することで、そのグループの行軍を早めたり会戦回避(4.3)を行えるようになる。

重要。同じ陣営の君主は、共有しても家臣、ユニット、物資、カードを互いに譲渡または交換することはできない。同じ陣営の君主のマットから別の君主のマットへは何も移すことはできない。

1.5.3 能力値[Ratings]。君主マットにはいくつかの能力値が列記されている。



・**忠誠[Fealty]**。その君主が召集に応じるダイス判定の範囲(3.4.1)であり、その範囲上限をダイスの数字(4の目なら1-4)で示している。いくつかのマットは、君主がダイス判定せずに召集されるため忠誠値がない(3.5)。



・**軍役[Service]**。箱記号の数値であり、君主の召集時(3.4.1)に軍役マークを、解散時(3.3)にシリンダーを配置する際、現在の四十日ボックスからどのくらい先のボックスに配置するかを示した値。



・**統治[Lordship]**。盾記号の数値であり、君主が行える徴収アクションの回数(3.4)。

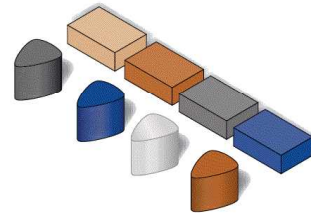


・**命令[Command]**。カード記号の数値であり、戦役の間に命令カードが公開されるたびにその君主が実行できるアクション回数(4.2.1)。この数値は君主のシリンダーと命令カードにも記載されている。

デザイン特記。忠誠は君主の戦意、軍役はこの紛争に対する義務、統治は戦争に動員する資力、命令は戦場で指揮をとる積極性を表している。

1.5.4 家臣[Vassals]。Almoravidのほとんどの君主は追加の部隊を君主に提供する家臣(下級貴族)を持つ。各家臣は君主と同様に軍役マークと軍役値(後記は上級ルール3.4.2でのみ使用する)がある。家臣は自身の軍役マークに示された小旗の君主1人へのみ忠誠を誓う。君主の家臣は、同じの部隊構成の家臣の数を含め、君主のマットの「物資と家臣」箇所に表示されており、君主を召集する際のマットの準備を容易にしている(1.5.2、3.4.1)。またAlmoravidには君主が使用できる様々な特殊家臣がいるが、これらは関連する能力をプレイしたときのみ使用可能であり、▶軍役値を持たない(1.5.1、3.4.2)。

重要。プレイ開始時および君主が徴収されてプレイに登場した際、家臣の部隊はそのマットに配置しない。これらは君主が家臣を召集したときにのみ加えられる(3.4.2)。



1.6 部隊[Forces]

Almoravidでは軍事ユニットは木製コマで表現されている。騎馬兵は楔型、歩兵は横棒を使用する。部隊は召集した君主に指定されたとおり、またはカードテキストに従って召集した家臣マークを持たない部隊(1.9.1、3.1.3、3.4.2)を君主マットに追加する。ユニットの種類、コマ、および特性については折りたたみ補助シートの部隊表を参照すること(4.4.2)。余った部隊のコマは入れ物などに入れて保管する(2.1.1)。

・マット上に部隊がいなくなった召集済君主は、3.3.2項に従って直ちに解散して厩へ移す。

デザイン特記。騎馬兵ユニットは約60～200騎、歩兵は約120～400名の歩兵を表している。

1.7 物資[Assets]



君主が入手し使用する様々な備品である、輸送力、糧秣(食料およびその他の補給品)、硬貨(現金)、戦利品(家畜などの略奪品)は8分の5インチのカウンターで表示され、君主マットに配置される。

1.7.1 数量の数え方[Accounting]。君主は各種類の物資を必要に応じて追加、消費、交換することができる。数字のない物資マークはそれぞれ1個を表しており、「x2」、「x3」、「x4」のマークはその量を表す。タイファボックス内の硬貨(1.3.3)も同様に扱う。

特記。物資マークの数がプレイ上限ではない。万が一マークがなくなった場合、プレイヤーは他のゲームのコインやコマで追加する物資を代用するか、物資マークの下に他の未使用マークを置いて、その種類の物資とすることができる。

1.7.2 貪欲[Greed]。君主は、過重行軍、非過重行軍、会戦回避、退却(4.3.2、4.3.4、4.4.3)の移動、または▶給食(4.8.1)を実行する際に要求されない限り、物資を(使用ではなく)破棄することができない。

1.7.3 輸送力[Transport]。▶輸送力の種類には荷馬車とラバがある。どちらも行軍において糧秣を運んだり、君主の本拠地から糧秣を補給する役割を果たす。

特記。ラバは糧秣を食べるが峠道を越えるのは荷馬車より速い(4.6.1、4.8.1)。荷馬車およびラバは定期的に数が減少する(4.9.2、6.3.4)。

1.8 その他のマーク[Other Markers]

様々な形状のゲームカウンターが含まれている。

・6個の円形マークは、厩(2.2.2、2.2.5、5.1、6.2.2)上で時間と勝利を記録し、会戦および強襲(4.4.4.5)を行うロケールをマークする。

・長方形の「追撃」および「シナリオ終了」マーク(4.4.2、6.1)。

8 分の 5 インチの正方形マーカーがいくつか含まれている。

- ・拠点を占領した際の征服 1VP(4.5)とタイファボックスの勝利ポイント (3.5.1-2、5.1)。
- ・攻囲マーカーは攻囲された拠点に配置し、強襲および出撃の際は攻囲施設であることを表示する(4.3.4、4.5)。
- ・▶「パリアス／レコンキスタ」マーカー(1.4)。

- ・移動済／戦闘済マーカーは命令(4.3、4.4.5)実行時に、君主シンダー上に配置する。裏面は補給源の表示に使用する(4.6.1)。



- ・▶Rodrigo, Yusuf, Sir (3.5) の本拠地マーカー。Alfonso の「大聖堂」能力 1 VP 本拠地マーカー 2 個 (1.9.1)。

- ・能力カード「カバレリア・ヴィラーナ」、「リパートの修道士」、「槍衾」の関連マーカー各 2 個 (1.9.1)。

- ・▶投げ槍は戦闘および強襲において使用する(4.4.1-2)。



- ・1 から 6 までの番号付マーカーが 3 組あり、数値やアクションの変更、戦闘ラウンドなどの記録を補助する。

2 分の 1 インチの正方形マーカーは 2 種類ある。

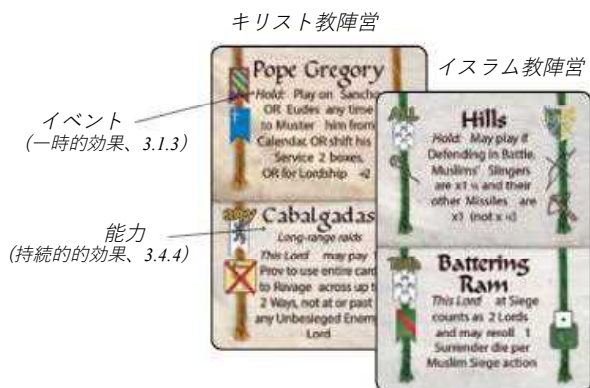
- ・荒廃 1/2 VP (黄色または緑色、4.7.2)。
- ・▶ジハード 1/2 VP (1.4.4) / 拠点迂回 (4.3.5)。

1.9 カード[Cards]

このゲームには 2 種類のカードがある。イベントと能力が記載された戦争術カードと、君主に戦役のアクションを行わせる命令カードである。プレイヤーは互いの未使用カードのデッキを調べることはできない。**特記。**戦争術カードの一覧についてはバックグラウンドブックを参照すること。

1.9.1 戦争術[Arts of War]。各陣営はそれぞれの戦争術カードのデッキを持っている。各戦争術カードは上部のイベントと下部の能力に分かれている。一度に有効になるのはこの 2 つのうち 1 つだけである。

イベント[EVENTS]。上部のイベントはプレイヤーに即時または一時的な効果や機会をもたらす。プレイヤーは最初の徴収(3.1)の後は、各徴収の開始時にイベントとして戦争術カードを 2 枚引く。**特記。**イベントの使用については 3.1.3 項を参照すること。



能力[CAPABILITIES]。カードの下部にはプレイヤーがより長い効果を得るために取得できる能力が記載されている。これらは最初の徴収(3.1)ではデッキからランダムに引かれ、それ以降はプレイヤーが選択する(3.4.4)。小旗はどの君主がその能力を徴収して使用できるかを示している。特定の条件で捨て札にされない限り、能力の効果は持続し続ける(君主の解散 3.3、能力の捨て札 4.0、浪費 4.9.4)。

- ・この君主[This Lord]。いくつかのカードは「この君主」と書かれており、これらは個々の君主に配置する。いくつかの「この君主」カードは複数枚存在するが、君主は同じ能力のカードを 2 枚以上持つことはできない。



特記。小旗の上部に「タイファ」と表示されたイベントまたは能力は 6 人のタイファ君主に適用される(1.5.1)。

プレイ特記。イベントと能力は同じカード上にあるため、あるイベントを引くとそのカードの能力の徴収が遅れてしまう場合がある。

カード対ルール[CARDS VERSUS RULE]。カードのテキストとルールが矛盾している場合、カードが優先される。



マーカー[MARKERS]。イベントや能力(「アル・ヤジラ アル・ハドラ」、「大聖堂」、「カバレリア・ヴィラーナ」、「リパートの修道士」など)は、備忘用の位置マーカーまたは本拠地マーカーをマップ上または会戦の際に配置または裏返す。



1.9.2 命令カード[Command Cards]。両陣営は、各君主につき 3 枚、総大将(Alfonso または Yusuf)につき ▶4 枚の命令カードを持っている。プレイヤーは各戦役において、召集済君主の命令カードと必要に応じてパスカード(4.1)を選択して積み重ねることによって計画を構築する。

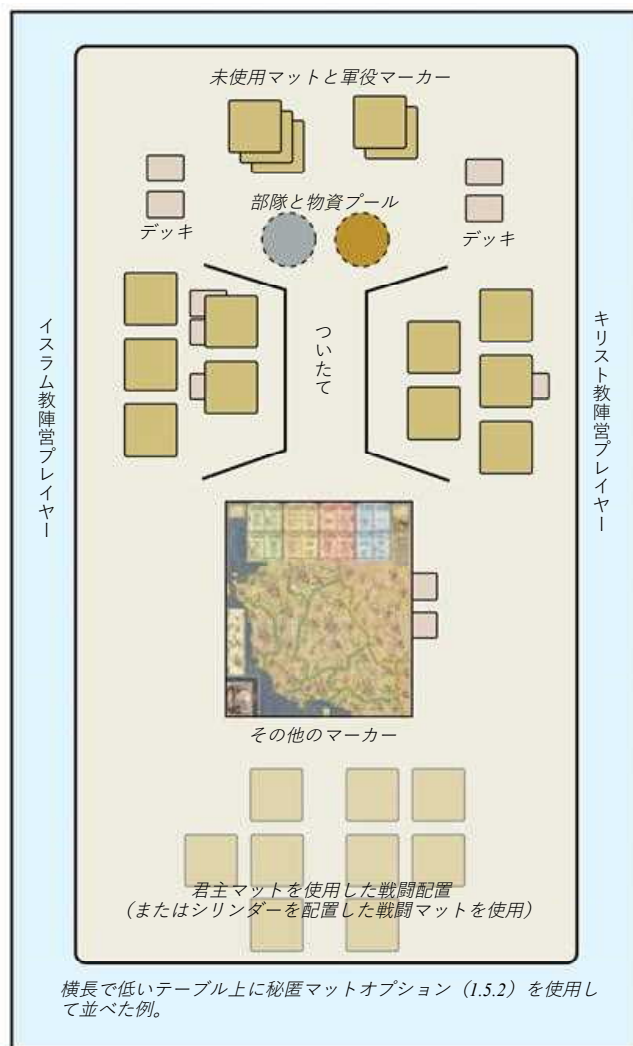
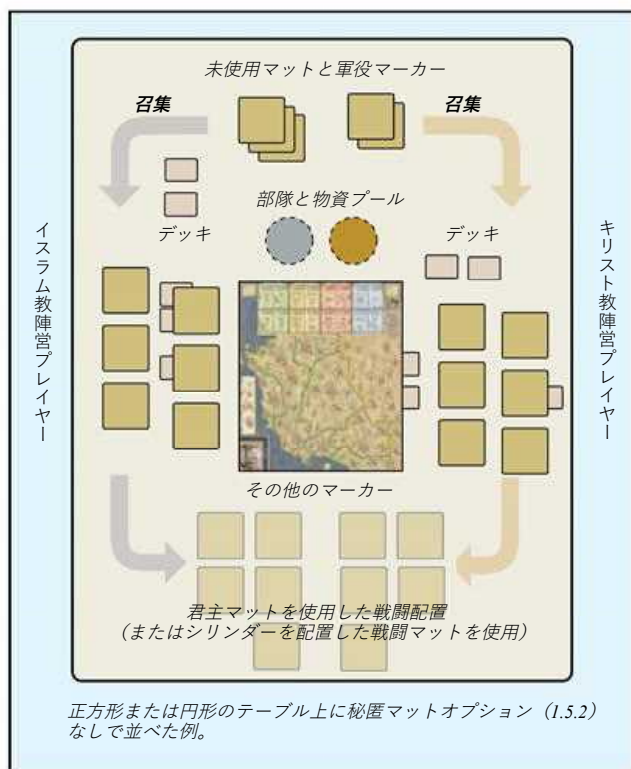
パスカード[PASS CARDS]。両陣営は 5 枚のパス命令カードを持っており、これは召集した君主の命令カードでは枚数が少なすぎて戦役計画山札を組むことができない場合に使用する。

2.0 準備と暦 [SETUP AND CALENDER]

この項ではゲームの一般的な流れと暦トラックの使い方について説明する。

2.1 準備[Setup]

2.1.1 並べ方[Layout]。プレイヤーは席につき、2人の間にゲームボードを置く。ボードの四方にはマット、カード、部隊、マーカーのプールを置くための十分なテーブルスペースが必要である。ここで示すプレイヤー2人用配置、並びにバックグラウンドブックのソリテアプレイ用配置を参照すること。



マットと軍役マーカー[MATS AND SERVICE MARKERS]。未使用の君主マット、軍役マーカー、戦闘マットは脇に置く(1.5.1-1.5.2、4.4.1)。

プール[POOLS]。すべての部隊コマ(君主シリンドラー以外のゲーム備品の木製コマ)は、近くの便宜な場所で保管する。プレイの迅速化のため、物資(輸送力、硬貨、糧秣、戦利品、1.7)と残りのマーカー(1.8)は別々にプールすることを勧める。

デッキ[DECKS]。カードを4つのデッキ、キリスト教陣営とイスラム教陣営の戦争術、命令(1.9)にそれぞれ分ける。

その他の備品[OTHER ITEMS]。各プレイヤーに折りたたみプレイ補助シートを渡す。君主シリンドラー、タイファ参照シート、バックグラウンドブック、そしてこのルールブックは手元に置いておく。秘匿マットオプション(1.5.2)を使用する場合、各プレイヤーはついたて1枚を受け取る。

2.1.2 シナリオ[Scenarios]。シナリオを選択する(6.0)。秘匿マット用ついたて(1.5.2)、上級家臣軍役(3.4.2)を使用するか決める。シナリオで示されたとおりに配置し、最初の徴収でプレイを開始する(3.0)。

2.2 暦[Calender]

暦(1.3.2)は時間と勝利を記録する。

2.2.1 季節[Seasons]。各シナリオは春期、夏期、秋期、冬期からなる季節で構成されており、各季節には2回の四十日がある。春期、夏期、秋期の各四十日には徴収手順および戦役手順がある。▶ 冬期の四十日には全期間シナリオ(6.3)でのみ使用される固有の手順がある。

- ・春期、夏期、秋期の徴収および戦役はそれぞれ以下のルール 3.0 および 4.0 項に詳述されており、折りたたみプレイ補助シートのプレイ手順にまとめられているとおりに実行する。

- ・▶ 全期間シナリオでは、各冬期手順をルール 6.3 項に詳述されているとおりに実行する。



2.2.2 時間の記録[Marking Time]。円形の徴収／戦役マーカーは季節、および四十日の徴収ならびに戦役の進行状況を記録する。記録するためには徴収／戦役マーカーを暦上の現在の四十日ボックスの徴収または戦役サークル上に適切な面を上にして配置する。

2.2.3 軍役期間の記録[Marking Service]。暦の四十日ボックス内の軍役マーカーと君主シリンダーを、各ルールまたはイベントカード (1.9.1) の記述に従って配置または移動させる。右または左に移動させる指示は、移動する四十日ボックスの数を意味する。方向が指定されていない場合は、実行プレイヤーが選択する。

例。第8ボックスから「右に1」移動させると「9」に、9から「左に1」移動させると「8」になる。

- ・第1ボックスより左に移動したマーカーまたはシリンダーは「0」ボックス、第16ボックスより右に移動したマーカーまたはシリンダーは「17+」ボックスを使用し、0 または 17+を超えて移動しない。0 または 17+ボックス内にあっても暦上にあるものとみなされる。

2.2.4 プレイヤーの順番[Player Order]。特に断りのない限り、徴収および戦役の各ステップにおいてはキリスト教陣営が先行、イスラム教陣営が後行である。**例。**軍役期間超過解散ステップ(3.3.1)において、キリスト教陣営プレイヤーが君主を解散し、次にイスラム教陣営を解散する。

例外

- ・命令カードのプレイは、まずキリスト教陣営のカードが1枚、次にイスラム教陣営のカードが1枚、次にキリスト教陣営のカードが1枚というように、交互に行われる(4.2)。
- ・会戦、攻囲、強襲のステップ順番は多くの場合、誰が活性化しているか、攻撃しているか、射撃戦を行えるかまたは騎馬兵を持っているか等によって決定される(4.4、4.5.2)。



2.2.5 勝利ポイントの記録[Tracking Victory Points]。暦の四十日ボックスに割り振られた番号は、円形の勝利マーカーを使用して両陣営の勝利得点(5.1)を記録する役割もある。両陣営の勝利マーカーは、その陣営の現在の勝利ポイント(VP)に対応する番号の四十日ボックスの勝利サークル(必要に応じて + 1/2 面)、▶0 または 1/2 の場合は「0」ボックス、16+1/2 以上の場合は 17+ボックスに配置する。**例。**8+1/2VP を獲得しているイスラム教陣営は第8ボックスに緑色マーカーを「+1/2」面を表にして配置する。

▶ 稀な事例として(全期間シナリオ F 後半のターンで)17VP を超えた場合、ポイントが先行する陣営の勝利マーカーのみを使用して、実質的な獲得ポイントを表示する。**例。**VP がイスラム教陣営18に対してキリスト教陣営16であれば、緑色マーカーを第2ボックスに配置する。

3.0 徴収[LEVY]

各四十日の最初において、プレイヤーは部隊および物資を追加していくことで、続いて行われる戦役の状況を設定する。プレイヤー補助シートのプレイ手順表を参照すること。

3.1 戦争術[Art of War]

両陣営はまず以下のように2枚の戦争術カードを能力またはイベントとしてランダムに引く。

3.1.1 シャッフル[Shuffle]。キリスト教徒の未使用の戦争術カードをすべて集めてイベント引きデッキとしてシャッフルし、イスラム教陣営プレイヤーも同様に行う。保有しているイベント(3.1.3)、プレイ中の能力カード(3.4.4)、または除去されたカード(C18「ミリス」)は引きデッキに入れられないこと。

3.1.2 能力を引く[Draw Capabilities]。その四十日の徴収がシナリオ最初である場合、最初にキリスト教陣営プレイヤー、次にイスラム教陣営プレイヤーの順番(2.2.4)でそれぞれ自身の戦争術カードデッキからランダムに2枚引き、能力(カードの下半分、1.9.1)としてその陣営のマップ端または君主マット(1.5.2)に配置する。

- ・召集済君主(3.4.1)が所有できない「この君主」カードは、追加能力なしとなる。

3.1.3 イベントを引く[Draw Events]。その徴収が2回目以降の場合、最初にキリスト教陣営プレイヤー、次にイスラム教陣営プレイヤーはそれぞれ2枚のカードをイベントとして引き、引いた順番で実行する(各カードの上半分、1.9.1)。以下の場合を除いてイベントは直ちに公開し、公開カードはこのイベントセグメントの後にデッキに戻す。太字のカードテキストは特別なイベントである。

- ・「**この徴収**」イベントは続く徴収全体に対して有効であり、両陣営の徴収が終了するまでデッキに戻さない。そのカードの下半分に記載された能力はこの徴収では選択することができない。

- ・プレイヤーは、引いた「**保持**」イベントを後で使用するために秘匿しておく。対象の君主にプレイする場合、そのカードの下部をその君主のマットの上端に差し込み、イベントテキストが見えるようにしておく。

特記。ある陣営のイベントは相手陣営にも影響を与えることがある。特に指定がない限り、イベントカードをプレイする陣営が、認められるすべての決定を行う。イベントテキストがゲームの現在の状況に影響を与えないこともあり得る。

3.1.4 貪欲[Greed]。プレイヤーはルールで許可されていない限り、カードを(使用ではなく)捨てることができない。**例。**「保持」イベントはカードに記載されたテキストどおりに使用された場合、または戦役終了時に捨て札として選択された場合のみデッキに戻る(4.9.5)。

3.2 支給[Pay]

カードを引いた後、最初にキリスト教陣営プレイヤー、次にイスラム教陣営プレイヤーは、硬貨と戦利品マーカーを使用することで自身の君主をより長く戦場に留めておくことができる。硬貨マーカーと戦利品マーカーは、実際に軍役マーカーを移動させた場合のみ、このステップで取り除かれる(1.7.2)。



3.2.1 硬貨による支給[Pay with Coin]。マット上に硬貨マーカーを持つ君主は、硬貨の一部またはすべてを取り除くことで、自身または他の君主の軍役に影響を与えることができる。イスラム教君主はタイファの硬貨(1.3.3)も使用できる。硬貨を1個消費するごとに、暦上の以下のいずれかの軍役マーカーを1四十日ボックスだけ右に移動させる。

- ・支給を行う君主の軍役マーカー、または
- ・支給を行う君主と同じロケールにいる他の君主の軍役マーカー、または
- ・タイファボックスからの硬貨の場合、いずれかの非攻囲下イスラム教君主（迂回下でもよい）の軍役マーカー。



3.2.2 戦利品による支給[Pay with Loot]。プレイヤーは、友好的ロケール(1.3.1)にいる非攻囲下君主（迂回下でもよい）に自身のマットの戦利品マーカーを取り除くことで、自身または同じロケールにいる君主の軍役マーカーを移動させることができる。1 個の戦利品を取り除くごとに、軍役マーカーを 1 四十日ボックスだけに移動させる。

重要。君主が戦利品で支給を行うためには非攻囲下の友好的ロケールにいないといけない。例えば自身の陣営によって征服された拠点では行えるが、中立または攻囲下のロケールでは行えない。

3.3 解散[Disband]

最初にキリスト教陣営プレイヤー、次にイスラム教陣営プレイヤーは、君主の軍役マーカーの層上の位置によっては、その君主をマップから除去しなければならない場合がある(1.5.1、2.2)。**特記。**攻囲下君主(4.3.5)も以下のように通常どおり解散する。まれに、君主は自身の最後のユニットが戦闘以外の理由で除去されることで3.3.2 項により解散することがある。

3.3.1 軍役期間超過[Beyond Service Limit]。軍役マーカーが徴収または戦役マーカーの左側(徴収マーカーのボックスより少ない番号の四十日ボックス)にいる君主は、解散してゲームから永久に除去される。

- ・除去された君主のすべての部隊および物資をその君主のマットから保管場所に戻す。
- ・その君主のマットにある「この君主」能力カード(3.4.4)をすべてデッキに戻す。
- ・その君主のシリンドー、マット、▶ 本拠地マーカー(1.5.1、1.8)、君主と家臣の軍役マーカー(▶ マットにある特殊家臣を含む)をゲームから取り除く(1.5.1、3.4.2)。

3.3.2 軍役期限[At Service Limit]。軍役マーカーが徴収または戦役マーカーと同じ四十日ボックスにある君主は解散しなければならないが、後の徴収で再び召集することができる。

- ・君主のシリンドーを現在の四十日ボックスから、もし徴収なら次のボックスに、戦役(4.8.2)ならその君主の軍役値と同数だけ右側のボックスに配置する(1.5.3、攻囲下または迂回下であっても、4.3.5)。
- ・自身の部隊および物資をプールに戻す。自身のマットのカードをすべて捨て札にする。マットと軍役マーカー(君主、家臣、および特殊家臣)を将来の召集に備えて脇に置く。▶ その君主の本拠地マーカー(1.5.1、1.8)があればマップから取り除く。



▶ **重要。**独立タイファの君主(1.4.1)が(永久に、または層上に)解散した場合、そのタイファの状態を 1.4.3 項に従ってパリアスに調整し、パリアス硬貨と勝利ポイント(5.1)をキリスト教陣営に与える。

3.4 召集[Muster]

解散の後、最初にキリスト教君主、次にイスラム教君主は他の君主、家臣、輸送力、能力を召集するための徴収アクションを自身の統治値(1.5.3)を上限として行うことができる。徴収アクションを行う君主は、友好的ロケールにいて、且つ非攻囲下でなけ

ればならない(1.3.1、迂回下は認められる、4.3.5)。こうしたアクションには君主の統治値を 1 ポイント消費する。各君主は任意の順番で徴収アクションを行えるが、次の君主が行う前に完了しなければならない(6.3.3、春期召集も参照)。

- ・いくつかの戦争術カード(1.9.1)は以下のとおり君主の統治アクションを使用せずに君主、家臣、またはその他の部隊を召集することができる。

重要。君主は、攻囲が行われていない友好的ロケールで開始しなければこの召集セグメントに参加できない。

例。他の君主によってマップ上に召集された君主は同じセグメントに自身の統治値を使用できない。パリアスタイファ内(中立、1.4.2)にいる君主は友好的(征服またはジハード)拠点でのみ統治値を使用できる。

3.4.1 召集による君主の徴収[Levy Lords to Muster]。君主は徴収アクション(統治値 1 ポイント)を使用して他の君主をマップ上に召集する判定を行うことができる。判定される君主は忠誠値(1.5.3)を有しており、召集可能(徴収マーカーと同じまたは左側の四十日ボックスにいるシリンドー、2.2)であり、且つ召集を行える本拠地(条件は以下を参照)を持っていないといけない。召集判定に失敗した場合、召集を行った君主は同じ君主の召集を続けるために(統治値の範囲内で)徴収アクションを行うことができる。

重要。忠誠値を持たない君主(Yusuf, Sir, Eudes、または Rodrigo)を召集する方法は動員令(3.5)のみである。

手順。召集する召集可能君主を指定する。ダイスを 1 個振り、その出目がその君主の忠誠値(1.5.3)以下であれば下記の手順を行う。それ以外は何もない。

- ・その君主のシリンドーを、敵対的でもなく敵の君主もいないいずれかの本拠地に配置する。
- ・その君主のマットをプレイヤーの前に配置する。
- ・その君主のマット上に君主の開始時の部隊、物資、および使用可能な家臣軍役マーカー(小旗の面が表、召集可能、3.4.2)をマットに示されているとおりにすべて配置する。君主が召集されても家臣の部隊はマットに配置しないことに注意。これらは後に君主が徴収することで登場する(3.4.2)。
- ・君主自身の軍役マーカー(家臣のマーカーとは異なり縁が塗られていない)を、層の現在の四十日ボックスから軍役値と同数右方向(前方)のボックス(徴収マーカーの右方向、16 を超えていれば 17 + ボックス、2.2.3)に配置する。

例。1085 年秋期後半に召集された軍役値「4」の君主(徴収マーカーは第 6 ボックス)は軍役マーカーを 4 つ先の第 10 四十日ボックスに配置する。

重要。他の君主によって新たに召集された君主は同じセグメントで統治値を使用することはできない。

▶ **タイファ政局[TAIFA POLITICS]**。タイファ君主を召集する場合、1.4.3 項に従ってそのタイファの状態を「独立」に調整する(勝利の調整、5.1)。

▶ **戦争術[ARTS OF WAR]**。「グレゴリウス法王」、「クルニュー会」、「ベルナルド・ド・セディラック」、「アル・スマイシール」、および「大虐殺」(1.9.1)のカードは、君主の統治値や動員令なしに層上の任意の位置からいつでも自動的に君主の召集を可能にする。そうした君主はそれ以外のことは通常のルール(上記または 3.5.1)に従って召集されなければならない。**例。**Sancho は Jaca で召集しなければならない。Rodrigo は依然として硬貨を消費する。

3.4.2 徴収による家臣部隊の召集[Levy to Muster Vassal Forces]。君主は 1 徴収アクションを使用することで、マットの「物資および家臣」箇所(1.5.2)にある表を向いた軍役マーカーの家臣 1 個を召集することができる。

手順。家臣を召集する場合、君主マット上のその家臣の軍役マーカーを上部の部隊箇所に移動させる。その家臣マーカーにイラス

トで示されている部隊を部隊プールからそのマーカーの近くまたは上に配置する。

プレイ特記。家臣軍役マーカーは自身のユニットがすべて除去されてもマット上の「部隊」または「敗走」箇所に保持し(4.4.4)、これらの家臣が既に召集されて使用できなくなったことを示しておく。

特記。以下の上級ルールを使用しない限り、家臣マーカーに記載された軍役値は無視する。家臣ユニットが戦闘で損失(4.4.4)しても家臣マーカーはそのまま残し、これにより家臣が解散することはない。

▶ **戦争術[ARTS OF WAR]**。一部の家臣マーカーおよび部隊は戦争術カード(1.9.1)を通じてプレイに登場する。



- ・「司教区」能力(1.5.1、3.1.2、3.4.4)はいつでも、Sanchoを除く最大3人までの各キリスト教君主に、使用可能な司教家臣マーカー1個を召集可能状態で追加することができる。司教はその後、他の家臣と同様に召集される。
- ・「免罪」および「ローランの歌」イベント(3.1.3)はそれぞれ、キリスト教陣営に対して、使用可能な十字軍家臣マーカー1個とその部隊をキリスト教君主1人にアクションなしで直ちに召集させる。その君主は非攻囲下でなければならないが、それ以外ロケールの状態は問わない。**特記。**これらのイベントはまた、Eudesがマップ上で非攻囲下の場合、直ちにその召集可能な家臣をアクションなしですべて強制的に召集する。
- ・「バルセロナ伯」、「ミリテス」、「アル・ラム」、および「サカリバ」能力は、召集セグメントにおいて君主が家臣マーカーおよび(そのカードを獲得する以外の)徴収アクションを使用せずに部隊を追加することを可能にする。
- ・「逃亡奴隷」または「難民」保持イベントを召集の間にプレイすると、会戦または強襲(4.4.4、4.5.2)によって損失したマップ上のすべての非攻囲下君主および家臣(のみ)の特定のユニットを、ロケールに関係なく、アクションなしで復帰させることができる。

上級家臣軍役ルール[Vassal Service Advanced Rule]

詳細については下記のとおり、家臣の軍役マーカーを層上で記録する。

- ・軍役マーカーが小旗面を裏向きにしている家臣はこの徴収で解散したため(以下を参照)準備未了であり、召集できない。
- ・召集した家臣の軍役マーカーを徴収マーカーからその家臣の軍役値(君主と同様、3.4.1)と回数だけ右方の四十日ボックスに配置し、部隊はその君主のマット上に配置する。
- ・何らかの理由で君主の軍役マーカーが移動するときはいずれも、層上のすべての家臣の軍役マーカーも同じ方向に回数だけ移動させる。所有する君主マーカーが既に第0ボックスまたは第17+ボックスにある場合でも家臣のマーカーを指定された回数だけ移動させる。家臣マーカーを君主マーカー(2.2.3)と同じ方法で層の左または右に移動させる。
- ・ある陣営がこの徴収で家臣召集をすべて終了した後、小旗が裏向きになっているすべての軍役マーカーを表返し(3.3.2)、後のゲームで召集可能な状態にする。

特記。秘匿マットオプション(1.5.2)を採用している場合においても、上級家臣軍役ルールにより召集された家臣は層上で表示される。

- ・各解散ステップ(3.3、4.8.2)において、軍役期限超過(現在の四十日より左)の家臣マーカーをプレイから永久除去する。軍役期限(現在の四十日ボックス内)にある家臣マーカーを君主のマットに配置する(たとえ攻囲下でも、4.3.5)。小旗の面を裏向きにすること(準備未了状態であり次の召集の後まで利用できない)。
- ・除去されたまたは解散した家臣の軍役マーカーに表示された部隊を君主のマットから(可能な限り)プールに戻す。それにより君主の部隊がなくなる場合、その君主は解散する(1.6)。
- ・司教および十字軍はこの上級ルールを適用しない(1.5.1、3.4.2)。これらの軍役マーカーは君主マットに置かれ、決して層上に配置されない。これらは君主が解散した場合、またはカードテキストに従って取り除く。

3.4.3 輸送力の徴収[Levy Transport]。君主は徴収アクションを使用して自身のマットに荷馬車またはラバを1個加えることができる。▶君主が農奴兵ユニットを損失していた場合、その農奴兵1個をマットに戻す(必須)。

デザイン特記。このゲームにおける農奴兵はキリスト教軍が武装して戦場に投入した御者、料理人、召使いなどを表している。

▶ **家臣を物資と交換する[EXCHANGE VASSAL FOR ASSETS]**。「フォンセデラ」能力は、召集セグメントにおいて非攻囲下キリスト教君主が召集可能状態の家臣(3.4.2、召集済、準備未了または永久除去は不可)を脇に置くことで家臣軍役マーカーごとに任意の輸送力3個または硬貨1個を追加することが可能となる。この交換は徴収アクションを使用しない(カードを入手するためのアクションを除く)。取り置かれた家臣は君主が再度召集された際(3.4.1)、再び使用可能となる。

3.4.4 能力の徴収[Levy Capabilities]。君主は1徴収アクションを使用して自分自身または自陣営全体の能力(戦争術カードの下半分)を獲得する(カードテキストに従う、1.9.1)。以下の制限の範囲内で自陣営の現時点で未使用の戦争術カードの中から選択する。

- ・各戦争術カードの(下半分の)能力の欄には、「任意(any)」、「すべて(ALL)」、「不可(NOT)」など、その能力を徴収して効果を及せる君主の小旗が示されている。
- ・一部の能力には太字斜体で「この君主」と記載されている。そのような能力を徴収した場合、徴収した君主のみに効果を及ぼす。1.5.2項が示すように、カードの上半分(カードのイベント)がマットの下に隠れるようにそのカードを君主マットの下部に挟み込む。君主は一度に最大2枚まで「この君主」能力を持つことができる。所有プレイヤーは能力の数が超過すれば直ちに超過分を捨て札にしなければならない。君主は同じ名称の「この君主」カードを2枚持つことはできない。
- ・「この君主」の記載がないその他の能力は複数の君主に効果を与える場合がある。配置(2.1.1)に示すように、そうしたカードの上半分をプレイヤーに最も近いゲームボード端の下に挟み込む。君主はこのような能力をいくつでも徴収することができる。

重要。自身のマットの下に「この君主」能力カードを2枚持つ君主はさらにカードの徴収を行うことができるが、直ちに捨て札にして2枚にしなければならない。ボード端にある能力がマップ上の君主より多い陣営は戦役開始時に超過したカードを捨て札にする(4.0)。

プレイ特記。能力を徴収するとそのカードのイベントが発動することはないのを忘れないこと。

3.5 動員令[Call to Arms]

プレイ特記。入門シナリオ A および B は動員令 (6.1) を無視する。これらのシナリオから始めるつもりなら 3.5 項は読み飛ばしてもかまわない。

すでに戦場にいる君主が軍勢を召集した後、両陣営はさらに多くの君主を戦争に召喚できる。その代償としてタイファの首長たちは助力を拒んで独立を享受するようになる。

▶3.5.1 カンペアドールか十字軍か?[Campeador or Crusade?]. 最初にキリスト教陣営は、何もしないか以下のいずれか1つを行う。



ロドリゴとの和解[Reconcile with Rodrigo]. Rodrigo al-Sayyid(緑色シリンダー)がマップ上にいる、またはいずれかのキリスト教君主が解散または戦闘によって永久除去されていれば(3.3.1、4.4.4、4.5.2)、緑色 IVP 征服マーカー 1 個に加えて、Rodrigo の軍役マーカーのある盾ボックスが現在の徴収より前方にあればそのボックスごとに IVP をタイファボックスに追加する (もし該当すれば勝利の調整、5.1)。Rodrigo al-Sayyid は解散し(マップ上にいる場合)、その緑色シリンダーおよび本拠地マーカーを脇に置き、Rodrigo Campeador の黄色シリンダーを現在の徴収から 2 つ先の盾ボックスに配置する。例。第 4 ターンの徴収において Rodrigo の緑色軍役マーカーが第 6 ボックスにあれば、和解コストは 3VP である。



ロドリゴの雇用[Employ Rodrigo]. Rodrigo Campeador (黄色シリンダー) が召集可能な場合 (3.4.1)、非攻囲下の任意のキリスト教君主から硬貨を合計 2 個支払い、黄色の Rodrigo 本拠地マーカー 1 個を (マーカーのある場所から) 攻囲中ではないキリスト教友好的拠点に置き、そこに Rodrigo Campeador を自動的に召集する。



十字軍の招集[Call for Crusade]. Eudes が召集可能であり Pamplona が友好的かつ非攻囲下の場合、Eudes が Pamplona に自動的に召集される。その後、イスラム教陣営プレイヤーは可能であればジハードマーカー 1 個をマップに追加できる(1.4.4、勝利の調整)。特記。Eudes はシナリオ初期配置によって、またはイスラム教陣営がアルモラヴィド勢を招聘した場合(3.5.2)にのみ召集可能となる。

▶3.5.2 アルサイドかアルムラビトゥンか?[Al-Sayyid or al-Murabitun?]. 次にイスラム教陣営プレイヤーは、何もしないか以下のいずれか1つを行う。



Rodrigo al-Sayyid を自動的に召集する。



・**アルモラヴィド勢の招聘[Invite the Almoravids].** Yusuf または Sir が召集可能である場合(3.4.1)、そのうちの 1 人の本拠地マーカーを Algeciras に配置し、その君主をそこに自動的に召集する。Algeciras がイスラム教陣営に友好的ではない、または攻囲下の場合、友好的で攻囲中ではない最も近い港を使用する。次に Eudes がまだ盾上で召集可能ではない、または既に召集済である場合、彼のシリンダーを盾上の 2 ボックス先に配置する。特記。「アル・ヤジラ アル・ハドラ」がプレイされている場合(1.9.1)、二重本拠地マーカーを使用する。



・**王朝の維持[Uphold the Dynasties].** Yusuf および Sir の両方が召集可能である場合 (3.4.1、彼らのシリンダーが現在の徴収と同じまたは左側の盾上にいる)、両方のシリンダーを現在徴収マーカーの置かれた四十日ボックスの右隣のボックスに移動させ、緑色 IVP 征服マーカーをタイファボックスに、ジハードマ

カー 1 個をマップ上に追加する (1.4.4、可能なら勝利を調整する)。

・**首長への要請[Call upon an Emir].** Yusuf が敵対的でも攻囲下でもないタイファ君主の本拠地 (1.5.1) にいる場合、そのタイファ君主を盾上の任意のボックスから自動的に召集する (忠誠判定なし)。またはそのタイファ君主の軍役を右方向に 2 ボックス移動させる。

特記。動員令の選択肢を選ぶためには、陣営は要求される硬貨、本拠地、ジハードのいずれかを持っていなければならない。

デザイン特記。動員令で追加される VP は Alfonso 王が Rodrigo の追放を撤回するための威信コストや Yusuf の介入を遅らせることで首長たちが維持する王朝の安定性を表している。

3.5.3 イベントの捨て札[Discard Events]. 徴収が終了すれば、両陣営は「この徴収」(3.1.3)で適用したイベントのみを捨て札にする。

4.0 戦役[CAMPAIGN]

徴収の後、プレイヤーはその四十日の戦役を実施する。以下のステップを完了すれば次の徴収 (3.0) に進む。戦役の手順は折りたたみプレイ補助シートのプレイ手順表にまとめられている。

能力の捨て札[CAPABILITY DISCARD]. 両プレイヤー (キリスト教陣営が最初) は「この君主」能力 (3.4.4) を除いた手持ちの能力カードが召集済君主の数を超過している場合、超過分を選択して捨て札にしなければならない。マップ端下に挟まれたカードの枚数を使用中の君主マット数と比較する。超過した枚数のカードをすべて捨て札にしなければならない。

戦役ステップ[CAMPAIGN STEPS]

・**計画[Plan].** 両陣営は戦役計画 (命令カードを順番に積み重ねた山札) を構築し、君主を率いる副将を指定できる。またイスラム教陣営はタイファ硬貨を追加できる(4.1.4)。

・**命令による活性化[Command Activation].** キリスト教陣営プレイヤーから開始して、その陣営が一番上の命令カードを表返し、(望むなら) そのカードの君主の命令アクション (4.2-4.7) を実行する。そのカードがパスカードならパスとなり、手番が相手陣営に移る。

○ **アクション[Actions].** 活性化した陣営はアクションを使用して命令を実行する。相手陣営は非活性化である。

○ **給食 / 支給 / 解散[Feed / Pay / Disband].** 各カード終了時「移動済または戦闘済 (Moved or Fought)」とマークされた両陣営の君主の部隊は給食を行い、次にそれらの君主の支給、最後に解散確認を行う (4.8)。

・**さらなる命令活性化[More Command Activations].** 次にイスラム教陣営プレイヤーは自陣営カードの一番上を表返し、上記と同様にイスラム教陣営の命令活性化を実行する(アクション、給食)。両プレイヤーは計画山札がなくなるまで交互に命令活性化を続ける。

・**戦役の終了[End Campaign].** 両プレイヤーの計画山札がすべて引かれて命令活性化が終了すれば戦役も終了する。両プレイヤーは 4.9 項に記載されたとおりにリセットを行う。そしてこれがシナリオの最後の戦役でなければ戦役マーカーを次の四十日ボックスに進めた後、徴収面に裏返す。

4.1 計画[Plan]

キリスト教陣営が最初、次にイスラム教陣営の順番で計画ステップを以下のとおりに行う。プレイヤーは、表を伏せた命令カード(1.9.2)を積み重ねた、計画と呼ばれる山札を構築する。プレイヤーは常に自身の計画および対戦相手がプレイした命令カード(未プレイは除く)を確認することができる。両陣営の計画山札の枚数は現在の季節に応じて以下と同数でなければならない(曆上にも記載されている)。

・春期：7 命令カード

・夏期：8 命令カード

・秋期：7 命令カード

4.1.1 カードの選択[Selecting Cards]。プレイヤーは、現在召集されている君主の命令カードの中から、計画を構築するために必要なカードを選択する。もし、ある陣営に上記枚数を満たすだけの君主が召集されていない場合、パスカード(1.9.2)を加えてその命令カード枚数の山札を構築しなければならない。**特記**。各君主は3枚、▶ 総大将は4枚の命令カードを持っており、1回の戦役でその枚数だけ活性化できる。

4.1.2 山札の並び順[Arranging Stacks]。各陣営は7枚あるいは8枚の選択した命令カードを好きな順番で裏向きに並べ、今後の戦役のための計画を構築する。一番上の裏向きのカードがその陣営で最初に活性化する君主となり、以下同様である。残った命令カードも裏向きのまま脇に置いておく。プレイヤーは一度構築した計画山札を並べ替えることはできない。

プレイ特記。自身の計画山札を並べる際、カード左上の小旗により君主の順番が見えるようにして左から右へカードを扇形に広げ、その後に裏返す。



4.1.3 副将[Lieutenants]。計画ステップ(のみ)において、プレイヤーは自陣営の君主シリンドーと同じロケールにいる他のシリンドー1個の上に置くことができる。上位の君主は副将となり戦役中に下位の君主を統率するが、両者を分離することはできない。副将は一度に1人の下位君主しか持つことができない。陣営は複数の副将を持つことができる。総大将(1.5.1)は副将や下位君主になることはできない。**特記**。「アルフェレス」カード(1.9.1)は戦役の間に副将を指定および解除できる。

- ・副将と下位君主は行軍、退却などにおいて常に一緒に移動する(4.3、4.4.3)。
- ・副将または下位君主が解散しもう一方が解散しない場合、残った君主は通常の君主となる。
- ・下位君主の命令カードが公開された場合、パスとなる(4.2.3)。

プレイ特記。副将と下位君主は城に撤退できない(攻囲値①、4.3.4)。

▶ **4.1.4 ディナール通貨[Dinars]**。また計画ステップ(のみ)において、希望する非攻囲下タイファ君主(1.5.1、Yusuf、Sir、またはRodrigoは不可)は、自身のマットからタイファボックス(1.3.3)に硬貨を追加することができる。

プレイ特記。硬貨はタイファボックスに一度入れると攻囲下の君主の支給に使用できない。

4.2 命令[Command]

計画山札を構築した後、最初にキリスト教陣営、次にイスラム教陣営の順番でキリスト教陣営カード1枚、次にイスラム教陣営カード1枚といったように交互に山札の一番上の命令カードを表返す(公開する)。命令カードを公開した後、陣営はカードに示された君主のアクションを行うか、またはパスする(4.2.3)。

4.2.1 活性化[Activation]。各君主は、その君主の命令値(1.5.3)までの回数のアクションを使用して、所有するプレイヤーが選択した一連の命令を任意の順序で実行することができる。

例外。攻囲下の君主(4.3.5)が選択できるアクションは、▶ 都市または要塞にいる場合は徴発(庭園、4.7.1)、出撃(4.5.3)、パス(4.7.4)のみである。攻囲および徴税は、カードの全アクションを必要とする(4.5.1、4.7.3)。攻囲および会戦または強襲の開始はそのカードのアクションを終了させる(4.3.5、4.4.5、4.5.2)。

特記。君主は1種類の命令を複数アクション行うことができる。例えば徴発(4.7.1)を3アクションで3回行える。各命令カードの後、移動または戦闘を行った君主は部隊を給食し、君主に支給、または解散を行う(4.8)。

4.2.2 命令の種類[Command Menu]。君主は、折りたたみプレイ補助シートに要約されている下記の命令からアクションを選択する。種類には行軍(会戦も実行可能)、攻囲、強襲、出撃、補給、徴発、徴税、およびパス(4.3-4.7)があり、様々な制約がある。一部の戦争術カード(1.9.1)は命令に影響を与えるか、または増加させる。

重要。攻囲下君主の命令カードは、出撃、▶ 庭園での徴発(もしあれば)、またはパス(4.5.3、4.7.1、4.7.4)のみ可能である。

4.2.3 パスカード[Pass Card]。パスカード、下位君主カード(4.1.3)、またはマップ上にいない君主のカードが公開された場合、その陣営は何もせず相手陣営に手番が移る。両陣とも計画にカードが残っていなければ戦役は終了する(4.9)。

4.3 行軍[March]

非攻囲下(4.3.5)君主は、1命令アクション(荷重状態なら2アクション、4.3.2)を別のロケールへ行軍するために消費できる。

重要。輸送力は糧秣を運ぶためのものであり、行軍には必要ではない。君主がどれだけの糧秣を持ち運ぶことができるか、またそれを移動させるときに荷重状態(4.3.2)になるか否かは輸送力によって決定される。

移動済/戦闘済[MOVED / FOUGHT]。行軍で移動した際の備忘として、移動中の各君主シリンドーの上または横に移動済/戦闘済マーカーを(まだなければ)置く。

4.3.1 行軍グループ[Group March]。総大将と同じロケールにいる一部またはすべての非攻囲下君主は、総大将と一緒に行軍することができる(1.5.1)。行軍している副将(4.1.3)の下にいる君主は、副将と一緒に移動しなければならない。

4.3.2 荷重状態[Laden]。糧秣および戦利品は行軍、会戦回避(4.3.4)、退却(4.4.3)を妨げることがある。君主は自身の糧秣を運びつつ経路に沿って移動するためには、それに必要な輸送力を持っている、または共有していなければならない、そうでなければ余剰分を破棄しなければならない(1.7.2)。

・荷馬車またはラバ1個は、糧秣を1個または2個運ぶことができる。

・君主がラバまたは荷馬車1個を使用して2個の糧秣を運ぶ、▶ または荷馬車を使用して任意の糧秣を峠道を通過して運ぶ、もしくは戦利品が移動する場合は荷重状態となる(以下参照)。

デザイン特記。荷馬車は餌を与える動物がより少ない上より多くの荷物を運ぶことができたが、起伏の多い地形では駄獣より不利であった。中世の戦利品は家畜も含まれていたため群れで移動させる他なかった。

輸送力の共有[SHARED TRANSPORT]。グループで移動する君主(4.3.1、4.3.4、4.4.3)は輸送力を共有する(1.5.2)。共同で移動している君主が持つすべての糧秣と輸送力をそれぞれ合計して、過重状態を決定する。

過重行軍[LADEN MARCH]。君主が過重状態で行軍を行う場合、隣接するロケールごとに 1 命令アクションではなく 2 命令アクションを消費する。また 1 アクションしか残っていない過重状態の君主は行軍を行えない。**特記**。君主は行軍を円滑にするために物資を破棄できるのを忘れないこと (1.7.2)。

4.3.3 隣接行軍[March Adjacent]。非攻囲下君主は行軍に 1 アクション（過重状態なら 2）を使用して、輸送力に関係なく接続された経路 1 つを通過して隣接するロケールに移動することができる。**特記**。イスラム教陣営の「アフリカ人艦隊」、「グアダルキビール川」カードも参照。

4.3.4 会敵[Approach]。行軍中の君主が非攻囲下且つ非迂回下の敵君主がいるロケールに進出した場合、直ちに会戦回避（隣接するロケールへの移動）、撤退（そのロケールの拠点内に入る）、会戦、および攻囲のいずれが行われるかを確認する。

会戦回避[Avoid Battle]。敵の会敵を受けた非活性化君主は、その一部またはすべてを、以下の制限内で 1 つまたは複数の隣接するロケールに移動することができる。

- ・君主は、敵がそのロケールに会敵するために使用した経路のいかなる部分をも通過して会戦回避することはできない。
- ・君主は、敵の非攻囲下君主のいるロケールへ会戦回避を行うことはできない。
- ・▶ 非攻囲下の敵対的拠点へ会戦回避した君主は、その拠点を迂回したものとしてマークする (4.3.5)。
- ・非過重状態(4.3.2)の君主のみが会戦回避を行える。君主は戦利品を所有して行えず、自身または共有の輸送力と同数の糧秣のみを所有して行えるが、▶ 峠道を通して糧秣を運ぶために荷馬車を使用することはできない。
- ・君主は必要に応じて戦利品および糧秣を破棄することで非過重状態になり、会戦回避を行うことができる(1.7.2)。会敵している敵の君主はそうした破棄された物資を獲得し、獲得した君主の間で分配する(略奪品と同様、4.4.3)。

会戦回避した君主は移動済/戦闘済マーカー(4.3)でマークする。

撤退[Withdraw]。会敵時または会戦後 (4.4.3)、非活性化陣営は君主の一部またはすべてを攻囲値 (1.3.1) までの人数を上限として友好的拠点到撤退させることができる。**特記**。撤退しただけでは移動済/戦闘済とみなさない。

会戦[Battle]。そこにいるすべての敵君主が会戦回避または撤退しない限り、行軍した陣営を攻撃側 (4.4) として、その行軍命令の一部として直ちに会戦を行う。

4.3.5 攻囲または迂回[Besiege or Bypass]。君主が敵対的拠点の外側の、攻囲または迂回されていないロケールにいる場合、そこにいるすべての敵の君主が拠点内へ撤退したときは、外側の君主は直ちに以下のいずれかを行わなければならない。



・**攻囲[Besiege]**。その陣営色の攻囲マーカー 1 個を敵対的拠点または敵の君主の上に配置する。このカードの他のアクションをスキップして給食/支給/解散 (4.8) に進む。または、



・▶ **迂回[Bypass]**。迂回マーカー 1 個をその陣営のその場所にいる君主の上に配置する。そのロケールを離れずに命令カードのアクションを継続する(例。補給 4.6、徴発 4.4.1、荒廃 4.7.2)。

攻囲下または迂回下の敵対的拠点の外に到着した君主は、攻囲または迂回に参加するか（そこにいるすべての君主はいずれか一方を実行中である）、行軍を行うことができる。攻囲下または迂回下の拠点はそのロケールから敵の君主がいなくなれば、そこにあるすべての攻囲または迂回マーカーを取り除く。▶ タイファ状態の変更およびジハード(1.4.3、4.5.4)も参照。

特記。君主が拠点内にいる敵君主を迂回する場合、迂回を実行する君主の上に迂回マーカーを置き、どちらの君主が外にいるのかを示す。君主は友好的または中立の拠点を攻囲または迂回することはない。

プレイ特記。行軍中の君主は拠点を攻囲するのではなく迂回することでカードの残りアクションを使用して荒廃、補給、徴発を行える。攻囲または迂回することで、敵の拠点への退却や補給の通過が行える (4.4.3、4.6.1)。

▶ **4.3.6 迂回からの行軍[March from Bypass]**。以下のアクションのいずれについても、行軍している君主は移動済でマークする。

出発[DEPART]。命令カードの開始時に迂回中または迂回下の君主もしくは君主グループは、隣接しているロケールに通常どおり行軍することができる(4.3.3)。敵対的拠点到君主が誰も残っていない場合、迂回マーカーをすべて取り除く。

野営[ENCAMP]。迂回中の君主は 1 行軍アクション(過重状態を問わず、4.3.2)を使用して迂回下の拠点のすべての迂回マーカーを攻囲マーカー 1 個に置き換え、このカードのそれ以上のアクションをスキップして給食/支給/解散 (4.8) に進む。

プレイ特記。君主は十分な命令アクションがあれば迂回、徴発、荒廃、そして次に野営のすべてを 1 枚のカードで行うことができる。

出撃[Sortie]。迂回下の友好的拠点内にいる君主または君主グループは、1 行軍アクション（過重状態を問わず、4.3.2）を使用することで隣接場所へ移動する代わりに迂回中の敵に対して会敵(4.3.4)することができる。そこで会戦に敗北した場合、通常どおり撤退または退却(4.3.4、4.4.3)を行う。**特記**。総大将または副将のみがグループで出撃(4.3.1)を行うことができる。

4.4 会戦[Battle]

ある陣営が非攻囲下且つ非迂回下の敵君主(4.3.4)と会敵し、その敵君主が会戦回避も撤退もしなかった場合、会戦が発生する。そのロケールの**拠点内**にいない君主はすべて会戦に参加しなければならない。会戦および強襲表には下記ルールが要約されている。**特記**。拠点の強襲(4.5.2)は野外での会戦と似ているが別のルールに従う。



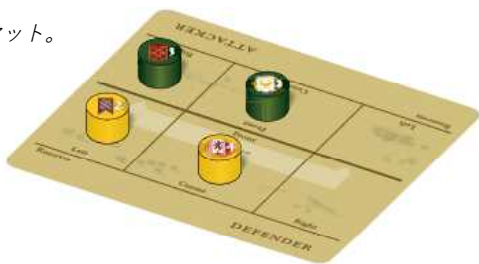
マーカー[Marker]。君主が戦っている場所の備忘のため、会戦/強襲マーカーで会戦または強襲を行うロケールをマークする。

4.4.1 会戦配置[Battle Array]。両プレイヤーは、関与する君主シンリンダーを、好みに応じて会戦マット上またはテーブルの君主マット上のいずれかに配置する。

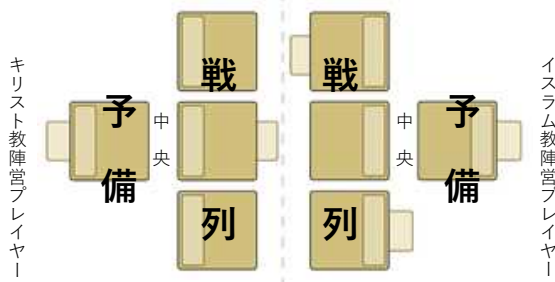
- ・最初に攻撃側、次に防御側が各君主を配置する。
- ・左翼、中央、右翼の 3 箇所の戦列位置に各 1 個ずつ君主を配置することができる。それ以外の君主は予備で開始する。
- ・活性化君主は中央の戦列位置で開始しなければならない。次に攻撃側は、左翼および/または右翼の戦列位置にそれ以外の君主を各 1 個ずつ配置し、残った君主は予備に配置する。
- ・防御側は、攻撃側君主のいる各戦列に正対して可能な限り君主を配置しなければならない。まず中央、次に左翼および/または右翼に配置する。

プレイ特記。両プレイヤーは君主シンリンダーを、会戦マットまたは君主マットのによる配置のいずれでも好みに応じて使用できる。

会戦マット。



君主マットによる配置。



▶ **投げ槍[JAVELINS]**。アフリカ騎兵、「カバリナス」または「ハルバ」能力を持つ各君主の上に投げ槍マーカーを置く。

イベント[EVENTS]。望むなら保持しているイベント (3.1.3) を最初に攻撃側、次に防御側の順番でプレイすることができる。

プレイ特記。イベントは後のラウンドに影響を与える可能性があるとしても第 1 ラウンドの前にすべてプレイする必要がある。

救援出撃[RELIEF SALLY]。ある陣営が攻囲下のロケールで会戦 (4.3.4) したとき、攻囲下君主は追加の命令アクションなしで攻撃に参加することができる。出撃を行う攻撃側を上記配置と同様に、但し防御側の後方に配置する。防御側の予備は戦列の防御側と同様に、出撃している攻撃側と正対するように 3 個まで配置する。出撃する君主は防御側の予備、予備がない場合はより近いすべての防御側戦列を側面攻撃する (4.4.2)。攻囲施設の効果は出撃している攻撃側による攻撃にのみ適用される (4.5.3)。攻撃側プレイヤーが敗北した場合、出撃した君主は撤退して拠点に戻り、そこにある攻囲マーカーを 1 個に減少させる (4.5.3)。

4.4.2 ラウンド[Rounds]。一度配置されると、会戦はいずれかの陣営が戦場離脱するか君主すべてが敗走するまで、ラウンドからラウンドへ継続して行われる。会戦ラウンドは次の手順を順番に行う。戦場離脱?、再配置、打撃。各打撃ステップでは、ヒット、防御判定、敗走の順に決定する。プレイ補助シートの会戦および強襲表を参照すること。**特記**。射撃武器およびイベントの会戦への影響は、ラウンドによって異なる。

戦場離脱? [CONCEDE THE FIELD?]。各会戦ラウンドの開始時、最初に攻撃側、次に防御側の順番で、自陣営の敗北を認めてこのラウンドの後に損失を減少させて会戦を終えることを宣言できる (4.4.3-4)。**特記**。会戦は最低 1 ラウンド行う。

・このラウンドにおいて、敵プレイヤーは戦場離脱した陣営のヒットに対して追撃による優位を獲得する (以下を参照)。



・追撃マーカーを両陣営の間に配置し、追撃側から離脱側へ向ける。

再配置[REPOSITION]。次に第 1 ラウンド以降の各ラウンドにおいて、両陣営は以下を順番どおり行い、君主を再配置する。

・**敗走[Rout]**。敗走した君主を会戦配置から取り除く。会戦が終了する (4.4.3) まで、その君主は戦列位置に配置されず、会戦に参加することもない。

・**前進[Advance]**。予備ににいるいずれかの未敗走君主を、空いているいずれかの戦列位置へ移動させる (それぞれに 1 人)。

・**中央[Center]**。戦列の中央が空いた場合、最初に攻撃側、次に防御側の順番で、左翼または右翼のいずれかの君主を選んで中央へ移動させ、空いた中央戦列位置を占めなければならない。

打撃[STRIKE]。戦列位置にいる君主の部隊は、正対する敵君主の部隊、または側面攻撃なら最も近い戦列位置の敵君主の部隊に対して打撃を行う。

・**側面攻撃[Flanking]**。戦列の君主に正対する敵君主がいない場合、その君主は最も近い戦列位置の敵君主に打撃を行う。その君主が中央なら左翼または右翼を選択できる。側面攻撃を行う君主のヒットと正対している君主のヒットを合計し、端数を切り上げる。側面攻撃を行う君主は、所有者の選択により、側面攻撃を受けた君主からのヒットを吸収することができる。

・**主導権[Initiative]**。打撃ステップは以下に示される順番で段階的に実行する。各ステップにおいて、打撃を行う君主 (および側面攻撃する君主) は、君主ごとに打撃を行う順番を決める。次に側面攻撃を行う君主は、正対君主より先に打撃を吸収するかを決める。すべてのヒット、防御判定、敗走を解決してから次のステップの打撃を行い、同時に解決しない。**例**。攻撃側は攻撃側射撃による打撃を行う前に、防御側射撃による打撃を受ける。

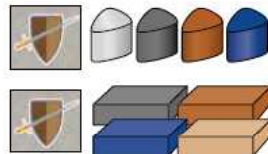
1 射撃戦ステップ

- 防御側射撃
- 攻撃側射撃



2 白兵戦ステップ

- 防御側騎馬兵
- 攻撃側騎馬兵
- 防御側歩兵
- 攻撃側歩兵



▶ **投げ槍[Javelins]**。投げ槍を持つ君主は、その君主の陣営が選択した 1 ラウンドにのみ使用することができる。使用する際はその旨を宣言し、マット上の投げ槍マーカーを赤色「X」の面に裏返す。

種類	コマ	打撃	防御
騎士	銀色	x2 x1	装甲 1-4
装甲騎兵	鉄色	x1	装甲 1-3
アフリカ騎兵	青色	任意の 1 ラウンド x1 x1/2	非装甲 1 回避 1-2
軽騎兵	茶色	x1/2 任意の 1 ラウンド x1/2	非装甲 1 回避 1-3

折りたたみプレイ補助シートの部隊表の一部を表示。

ヒット合計[TOTAL HITS]。各ユニットは部隊および打撃の種類によって 1/2、1、または 2 のヒットを与える (部隊表を参照)。そのステップの側面攻撃および正対君主のヒットをすべて合計して端数を切り上げる。複数の能力の効果によりユニットが「射撃 x1/2」および「射撃 x1」を持つ場合は射撃 x1 を適用し、「射撃 x1」および目標装甲 -1 を持つ場合は両方を適用する。**特記**。ヒットを発生させるためにダイスを振る必要はなく、部隊の打撃に基づいて自動的に決定される。

・**射撃武器の混在[Mixed Missiles]**。弩と他の射撃武器のヒット数が組み合わせられた場合、弩に有利になるようにまとめる。**例**。弩で射撃する装甲歩兵 3 個と弓で射撃する民兵 3 個の合計ヒット数は 3 であり、そのうち 2 ヒットは弩とみなされる。



追撃[Pursuit]。戦場離脱する陣営は追撃する陣営への合計ヒットを半分にする。ステップごとのすべての端数は切り上げる。

君主へのヒットの適用[APPLY HITS TO LORDS]。ヒットは正対した君主、側面攻撃された君主、または側面攻撃した敵君主の部隊に適用される。側面攻撃君主を持つプレイヤーは側面攻撃君主または直接正対している君主のいずれかがヒットを適用するかを選択する。君主が敗走して新たな側面攻撃の状況が発生した場合、残りのヒットは適切に適用する。

防御[PROTECTION]。拠点、攻囲施設、カード、そしてほとんどの種類の部隊は、防壁、装甲、回避、そして非装甲防御によりヒットを無効化する生存判定を行える。弩およびカードは要求される判定を修正する場合がある。部隊および拠点表を参照すること。

防壁判定[ROLL WALLS]。強襲または出撃(4.5.2-3)の場合、防壁または攻囲施設の効果を受けている君主はヒットをユニットへ割り振る前に、まずそのステップで受けたヒットの合計数に等しいダイスを振る。その防壁の効果範囲内(殆どは 1-4、「攻城塔」があれば 1-3)、または攻囲施設マーカーの合計数以下のダイスごとに 1 ヒットを打ち消す。他と異なるヒット(例えば弩による射撃)は別個に判定する。

ヒットの割り当て[ASSIGN HITS]。防壁判定の後、所有者はヒットを吸収するユニットを選択する(例外。弩、以下を参照)。ヒットごとに防御判定を行い、失敗した場合そのユニットは敗走する。農奴兵ユニットは判定を行わずに除去する。

重要。ユニットは各防御判定に成功する限り、連続して複数のヒットを吸収することで味方ユニットを守ることができる。



▶ **弩[Crossbows]**。弩(「アッカラ」または「バレストロス」能力、1.9.1、もしくは守備隊の装甲歩兵、4.5.2)によるヒットの場合、敵の君主または守備隊のうち、いずれのユニットがヒットを受けるかは打撃を実行した陣営が選択する。

ヒット判定[ROLL BY HIT]。ユニットは以下のように防御判定を行う。

- ・ **装甲[Armor]**。ヒットが割り当てられた装甲防御ユニットはダイスを 1 個振る。出目が部隊表で指定されている装甲の効果範囲内であればヒットは無効化される(敗走しない)。
- ・ **回避[Evoke]**。回避は装甲と同様に防御判定と吸収を行うが会戦の白兵戦に対してのみ適用され、射撃戦によるヒット、または強襲中によるヒットは適用しない(4.5.2)。
- ・ **非装甲[Unarmored]**。装甲または回避を持たない(または回避が適用されない)非農奴兵ユニットは代わりに 1 の出目でのみヒットによる敗走を回避する。
- ・ **農奴兵[Serfs]**。農奴兵はユニットの防御判定を行わず、ヒットが割り当てられるごとにそれらを除去する。

敗走[ROUT]。防御判定に成功してヒットを無効化できなかった非農奴兵ユニットは直ちに敗走する。敗走したユニットを君主マットの「敗走」箇所に移動させる。敗走ユニットはその戦闘において打撃を行うこともヒットを吸収することもできない。

- ・ 君主はその最後の非敗走ユニットが敗走するか除去された時点で敗走する。敗走した君主は直ちに会戦配置から取り除く。その時点で新たな側面攻撃が行える場合がある。

新ラウンド[NEW ROUND]。両陣営とも戦場離脱せず且つ最低 1 人の君主がまだ敗走せずに残っている場合、「戦場離脱？」ステップ(上記)から新ラウンドを開始する。それ以外の場合は以下に従って終了する。

4.4.3 会戦の終了[Ending the Battle]。ある陣営がそのラウンドの開始時に戦場離脱した、または相手陣営が戦場離脱せず自身に非敗走君主がいない陣営は、そのラウンドの終了時に会戦に敗北する。以下に従って処理する。

退却、撤退、または除去[RETREAT, WITHDRAWAL, OR REMOVAL]。敗北したすべての君主は以下のいずれかを実行しなければならない。

- ・ 敵の君主、または非攻囲下、▶ 非迂回下の敵対的拠点が存在しない隣接したロケール 1 箇所に退却する(4.3.5)、または
- ・ 会戦の発生したロケールの友好的拠点内(もしあれば)に撤退する、または
- ・ 永久除去する(3.3.1 を参照)。

所有者プレイヤーは以下の条件に従い上記各君主の結果を選択する。

- ・ 防御側プレイヤーは、攻撃側プレイヤーがそのロケールで会敵するために通過した経路のいかなる部分であっても退却に使用することができない。
- ・ 退却した行軍中の攻撃側は会敵する前のロケールに戻らなければならない(4.3.4)。
- ・ 出撃した攻撃側はその拠点内に撤退して戻らなければならない。

損失[LOSSES]。両陣営は下記 4.4.4 項に従って敗走した部隊の除去を確認する。

略奪品[SPOILS]。戦闘に敗北した陣営の君主は直ちに物資を勝利した陣営の君主に移送しなければならない場合がある。勝利側プレイヤーはこれらの物資をそのロケールにいる君主のマットに分配する。

- ・ 敗北した君主のうち(損失により、または退却も撤退も行えなかったために) **永久除去した君主**、または**戦場離脱せずに退却した君主**(4.4.2-3)は自身の物資をすべて移送する。
- ・ **戦場離脱して退却した君主**はすべての戦利品、および荷重状態にならずに経路を退却できる数量を超過した糧秣(4.3.2)を移送するが、それ以外の物資は失わない。
- ・ **撤退した君主**はすべての物資を保持する。

軍役[SERVICE]。敗北側陣営は退却した君主ごとにダイスを 1 個振り、その君主の軍役マーカー(および上級家臣団軍役ルール 3.4.2 を使用している場合は各家臣マーカーも)を 1,2 なら 1 ボックス、3,4 なら 2 ボックス、5,6 なら 3 ボックス左に移動させる。敗北側君主が拠点内に撤退した場合、軍役マーカーの移動判定は行わない。

プレイ特記。自身が所有する拠点の外で防衛することで敗北による最悪の事態を回避することができる。

4.4.4 損失[Losses]。敗北した君主が退却、撤退、または略奪(4.5.2)による永久除去を実行した後、両陣営は敗走ユニットの最終的な結果を決定する。

- ・ 敗走したユニットごとにダイスを 1 個振る。
- ・ 戦場離脱せずに退却した君主(4.4.2-3)のユニットは、出目が「1」以外のすべての敗走ユニットを除去する。
- ・ 他のすべての君主については各ユニットの出目を各ユニット固有の装甲、回避、または非装甲の防御値と比較する。部隊表の部隊種類に記載された防御値を使用するが、イベント、能力、または会戦/強襲の状況による修正は適用しない。アフリカ騎兵は常に回避値を使用する。
- ・ 判定が値以下なら敗走ユニットをその君主のマットの部隊箇所へ戻す。それらはもう敗走状態ではなくなる。判定に失敗した敗走ユニットはプールに戻す(軍役マーカーはそのまま残る)。
- ・ 会戦または強襲で部隊をすべて失った君主は(3.3.1 に従って)ゲームから永久除去する。

4.4.5 終了処理[Aftermath]。略奪品および損失を決定した後、以下のようにその会戦または強襲を終了する。

- ・ **移動済／戦闘済[Moved / Fought]**。攻撃側と防御側の君主をすべて移動済／戦闘済マーカーでマークする(まだマークされていない場合)。
- ・ **イベント[Events]**。この会戦または強襲で使用されたすべての保持イベント(3.1.3)を捨て札にする。
- ・ **攻囲[Siege]**。その会戦によって攻囲が開始または終了した場合、それに応じて攻囲、征服、およびジハードマーカーを配置または取り除き、勝利を調整する(1.4、4.3.4-5、4.5.2、5.1)。
- ・ **回復[Recovery]**。この命令カードの残りのアクションをすべてスキップして給食／支給／解散(4.8)に進む。

重要。 会戦や強襲は現行の命令カードの命令アクションを妨げる。

4.5 攻囲、強襲、出撃[Siege, Storm, and Sally]

攻囲を実行中のロケールにいる君主(4.3.5)は攻囲の強化、強襲または出撃(攻撃)のアクションを行える。

4.5.1 攻囲[Siege]。攻囲中の君主はその命令カードの全アクションを使用して以下の順番で攻囲を強化することができる。

プレイ特記。 積み上げた攻囲マーカーは各戦役の終了時に減少することがある(4.9.3)。

降伏？[SURRENDER?]。攻囲を実行中のロケールに攻囲下君主がいない場合、攻囲側は降伏判定を行うことができる。▶ 攻囲側は拠点の VP 値と同数のダイスを振る(拠点には備忘として 1 から 3 個のダイス記号が示されている)。各ダイスの出目が攻囲マーカーと ▶ 荒廃マーカーの合計数(最大 4 個の攻囲マーカーと 0 または 1 個の荒廃マーカー)以下の場合、拠点は降伏して攻囲側プレイヤーは以下のように征服を行う。

- ・ その拠点のすべての攻囲マーカーを取り除く。
- ・ 拠点の種類と領域に応じて、征服、ジハード、および／または本拠地マーカーをそこに配置または取り除く(1.3.1 征服、1.4.3)。友好的領域である場合、既にそこにあるマーカーを取り除く。敵対的領域である場合、イスラム教陣営がタイファ内で征服したのであればジハードマーカーを、それ以外は征服マーカーを配置する。
- ・ ▶ **荒廃地[Ravaged Land]**。征服した陣営がそこに荒廃マーカー(4.7.2)を持っていた場合、そのマーカーを裏返す。



- ・ ▶ その拠点がタイファ内にあり、且つ征服がタイファの状態に影響する場合、勝利マーカーを配置または取り除いた後でのみタイファの状態を調整する(1.4)。
- ・ **降伏同意[Terms]**。攻囲降伏によって征服された拠点は略奪品がない(4.5.2)。



攻囲施設[SIEGEWORKS]。拠点が降伏しなかった場合(攻囲側プレイヤーが自主的に判定を行わなかった場合も含む)、攻囲側が拠点の攻囲値(①、②、または③)と同数以上の君主がいるなら、そのロケールに攻囲マーカーを 1 個追加する (最大 4 個まで)。

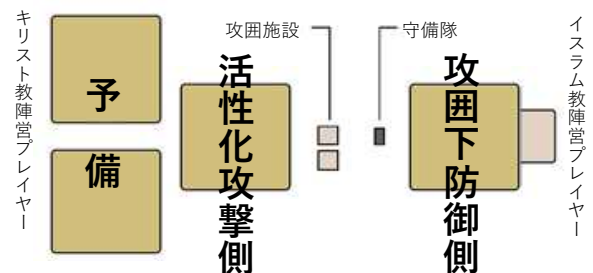
デザイン特記。 より巨大な拠点を効果的に封鎖するためにはより多くの部隊が必要となる。

移動済／戦闘済[MOVED / FOUGHT]。最後に、そこにいる両陣営のすべての君主を戦闘済／移動済マーカーでマークする。



4.5.2 強襲[Storm]。攻囲下拠点の外側にいる君主は 1 命令アクションを使用して攻撃を開始することができる。以下の場合を除き、会戦ルール(4.4)に従って進める。会戦および強襲表を参照すること。**特記。** いくつかのカードは会戦に適用されるが強襲に適用されず、またはその逆の場合もある。バックグラウンドブックには拠点の強襲例が記載されている。

配置[ARRAY]。会戦ルール(4.4.1-4.4.2)に従うが、各陣営は戦列に最大で 1 人の君主(攻撃側は活性化君主)を配置し、それ以外の君主は予備で開始する。また戦列に配置できる君主の数はその拠点の攻囲値(①、②、または③)を超えてはならない。



戦場離脱？[CONCEDE?]。第 1 ラウンド以降の各ラウンドの開始時に、攻撃側(のみ)が強襲を終了できる。攻撃側は敗北する。以下の強襲終了へ進む。

再配置[REPOSITION]。▶ 第 1 強襲ラウンド以降の各強襲ラウンドにおいて、最初に攻撃側、次に防御側は、予備から君主 1 人を拠点の攻囲値を上限として戦列に追加できる。戦列の君主がすべて敗走した場合、予備に君主がいれば戦列に移動しなければならない。

拠点の効果[STRONGHOLD EFFECTS]

- ・ 攻囲下陣営は拠点表に示された種類の拠点の守備隊ユニットを受け取る。
- ・ 攻囲下陣営はその拠点の防壁を拠点表(4.4.2)に示されているとおりに使用する。
- ・ 攻囲中の陣営は攻囲施設を自身の防壁として使用する(以下を参照)。
- ・ 騎馬兵が歩兵より先に白兵戦を行う会戦とは異なり(4.4.2、会戦と強襲表を参照)、すべての防御側ユニットが攻撃側ユニットより先に白兵戦を行う。
- ・ 攻撃側は他のユニットで行うより先に装甲防御ユニットを優先させてヒットを吸収しなければならない。
- ・ ▶ 強襲において両陣営の各君主が白兵戦で与えるヒットは 6 までである(射撃戦は制限なし)。
- ・ ▶ 強襲において投げ槍および投石兵は x1/2 (x1 ではない) である。

種類	描写	防壁	守備隊 (4.5.2)
都市 馬車 (4.7.1) 攻囲道		1-4	弩兵は目標を選択する
要塞		1-4	
街		1-4	
城		1-4	

折りたたみプレイ補助シートの拠点表の一部を表示。

強襲中の守備隊[GARRISON FORCES DURING STORM]

- 守備隊の装甲歩兵は、白兵戦に加えて弩兵として敵の装甲を -1 且つ敵の目標を選択して射撃戦のヒットを与える(4.4.2 防御、ヒットの割り当て)。民兵は通常の弓兵として射撃戦を行う。
- 守備隊は（もしあれば）その防御側君主の打撃に自身の打撃を加算する（端数切り上げ）。しかしそれ以外君主の打撃に影響しない。守備隊は防御側の君主とは別個であり、その君主に影響を与えるカードは無視する。例。攻囲下キリスト教君主のユニットは「パレストロス」カードによってのみ弩の能力を獲得する。「カンタドール」は守備隊の打撃に影響を与えない。
- 守備隊は自身がすべて敗走するまで防御側が受ける全ヒットを受けなければならない、その後は防御側の戦列君主のユニットがヒットを吸収する。
- 敗走時と強襲の終了時に守備隊ユニットをプールに戻す。
- 防御側の守備隊ユニットは過去に行われた強襲アクションに関係なく、敵の強襲アクションごとに常に完全な状態で防御する。

攻囲施設[SIEGEWORKS]。攻囲側はロケール内にあるすべての攻囲マーカーを攻撃側君主の前に配置する。強襲の間、これらの君主は射撃戦および白兵戦の両方に対して攻囲マーカーの数に等しい値の防壁を持つ。例。3 個の攻囲マーカーを持つ強襲中の君主は 1-3 の防壁の恩恵を受ける。

強襲の終了[ENDING THE STORM]。終了ラウンド数がそこにある攻囲マーカー数と等しくなったとき、強襲は終了する。全部隊の敗走または攻撃側の戦場離脱によってある陣営が敗北した場合は、より早く終了する。

防御側がすべて敗走しない限り、攻撃側の敗北となる。敗北した攻撃側は退却を行うことも略奪品を与えることもない。攻撃側が残っていればそのロケールは攻囲下のままであり、攻囲マーカーをマップに戻し、終了処理(4.4.5)へ進む。

- 防御側が敗北した場合、その拠点は以下のとおり略奪される。
- 両陣営の部隊は会戦(4.4.4)と同様に損失を受けるが、敗走した防御側ユニットは常に防御値で判定を行い、敗走した攻撃ユニットは「1」の出目以外なら除去する。
- そこにいるすべての君主を移動済／戦闘済マーカーでマークする（予備に残っていた君主も同様）。特記。強襲ロケールにいた君主達はただ座っていた訳ではない。使用したか否かに拘わらず彼らは行動を起こしていたのである。

略奪[SACK]。攻囲下の防御側が強襲に敗北した場合、

- 敗北した君主を(3.3.1 に従って)すべて永久除去し、その君主から略奪品を獲得する(すべての物資、4.4.3)。
- 攻囲側は降伏(4.5.1)の手順と同様に拠点を征服する。
- 加えて、その拠点から略奪品を獲得する。攻囲側は拠点表で示されている ▶ 数の硬貨、戦利品、および／または糧秣を受け取

り、君主の間で望むように分配する。例。要塞を略奪した場合、硬貨 1 個、戦利品 1 個、糧秣 3 個が得られる。

- 終了処理(4.4.5)に進む。

4.5.3 出撃[Sally]。攻囲下の君主は会戦(4.4)で攻囲側を攻撃するために 1 命令を使用することができる。そこにいるすべての攻囲下君主が攻撃を実行するが、防壁や守備隊は受け取らない(4.5.2)。防御側は強襲と同じように攻囲施設を受け取る(4.5.2)。防御側が敗北すれば通常どおり退却し、攻囲は終了する。攻撃側が敗北すれば出撃した拠点に撤退ししなければならない(4.4.3、退却は不可)。

襲撃[RAID]。出撃した攻撃側が敗北した場合、そのロケールの攻囲マーカーを 1 個を除いてすべて取り除く(出撃による攻囲施設へのダメージを反映している)。攻囲は継続する。



▶ **4.5.4 ジハード[Jihad]**。イスラム教陣営が攻囲する箇所にジハードが追加された場合(1.4.4)、そこにある攻囲マーカーをすべて取り除く。

4.6 補給[Supply]

非攻囲下君主は 1 命令アクションを使用して補給源である自身の本拠地（荒廃であっても可、4.7.2）から自身のマットに糧秣を追加することができる。



4.6.1 補給源と補給路[Supply Sources and Routes]。活性化君主は、糧秣の供給元として使用する自身の各本拠地への輸送力によるロケールと経路の切れ目のない補給路を持っていなければならない。その際、補給源マーカーで本拠地をマークしておくこととよいだろう。

- 補給路には、敵対的拠点または敵の君主が存在するロケールは（攻囲下または迂回下でない限り）含まれてはならない(4.3.5)。

特記。マップ上の小旗記号と *Rodrigo*、*Yusuf*、*Sir*、(大聖堂による) *Alfonso* の本拠地マーカーはすべて本拠地とみなされる。



▶ **輸送力[TRANSPORT]**。補給源 1 つを使用すること、活性化君主は供給元までの補給路に含まれる各経路につき最低 1 個の荷馬車またはラバを所有または共有 (1.5.2) しなければならない。
特記。本拠地にいる君主はその場所を供給元として使用するため輸送力を必要としない。

重要。複数の本拠地から補給を受けるためには、君主は各供給元へ向かうそれぞれの補給路の経路に荷馬車またはラバを割り当てなければならない。

デザイン特記。*Almoravid* における複数の補給路への輸送力の使用は、この点がより簡素化した *Nevisky* とは異なっている。

4.6.2 糧秣の追加[Add Provender]。活性化君主は補給路を持つ自身の本拠地（殆どは 1 つのみ）ごとに、マットに糧秣を 1 個追加する。

4.7 その他の命令[Other Commands]

4.7.1 徴発[Forage]。君主は 1 命令アクションを使用して自身のマットに糧秣 1 個の追加を試みることができる。

- 攻囲下の君主であってはならない。
- 君主のいるロケールが荒廃していない (4.7.2)。▶ **例外**。庭園(以下を参照)。



手順[PROCEDURE]。友好的拠点での徴発は自動的に糧秣 1 個を追加する。それ以外の場所で徴発を行う場合はダイスを振り、▶ 出目が 1-3 の場合は糧秣 1 個を追加する。4-6 の場合は何も追加しない。



▶ **庭園[GARDENS]**。友好的都市または要塞（のみ、街または城は不可）にいる君主は、そのロケールが荒廃または攻囲下であっても徴発を行って自動的に糧秣 1 個を追加することができる。

プレイ特記。徴発は供給元や輸送力を必要としないが補給より確実性に欠ける。

デザイン特記。スペイン全土の乾燥した地方では水、かいは、その他の飼料は限られていた。ゲームにおける庭園は灌漑農地、穀物庫、製粉所、貯水池、防護された水車システムを表しており、当時の軍勢が巨大な城塞を封鎖する困難さを反映している。



4.7.2 荒廃[Ravage]。非攻囲下君主は、まだ荒廃していない敵対的ロケール(1.3.1)において 1 命令アクションを使用して荒廃 1/2VP マーカーをそこに配置することができる(勝利の調整、2.2.5、5.1)。

プレイ特記。君主は敵の拠点を攻囲している間、その拠点を荒廃させることができる(4.3.5)。しかし拠点を征服した際、その拠点の荒廃マーカーは敵の色になる(1.3.1)。



家畜の強奪[RUSTLING]。この命令アクションで配置した各荒廃マーカーにつき、そのロケールが拠点である場合は実行した君主のマットに戦利品および糧秣を 1 個ずつ、▶ 地方である場合は戦利品 1 個のみを追加する。

デザイン特記。中世スペインの田園地帯における襲撃は通常家畜の窃盗が中心であり、これはいわゆる牛泥棒の前身であった。

▶ **パリアスの強要[ENFORCING PARIAS]**。このアクションによって、あるタイファ内に配置されたキリスト教陣営(黄色)荒廃マーカーが奇数個目であれば(既に存在しているマーカーも含めて 1 個目、3 個目…)、そのタイファの君主(Yusuf, Sir、または Rodrigo は不可)の軍役マーカーを直ちに 1 ボックス左に移動させる(その君主が召集済の場合、3.4.2 の上級ルールを使用している場合、その家臣のマーカーも同様に移動する)。

特記。タイファの状態変更と拠点の征服により、そこにある荒廃マーカーは裏返される(1.4.3 および 4.5.1 荒廃地)。一部の荒廃マーカーは春期の終了時に取り除かれる(4.9.2)。



4.7.3 徴税[Tax]。自身の本拠地にいる非攻囲下君主は、命令カードの全アクションを使用して自身のマットに硬貨 1 個を追加することができる。

4.7.4 パス[Pass]。君主は自身のアクションの一部または全部を使用せずパス(何もしない)を選択することができる。

4.8 給食/支給/解散[Feed/Pay/Disband]

各命令カードの終了時に(行軍、会戦回避、会戦、攻囲、または強襲に関与したため)移動済/戦闘済マーカーでマークされた両陣営の君主は、自身の部隊およびラバに対し給食を実行しなければならない。次に両陣営のすべての君主は支給を受け、解散する場合がある。

▶ **4.8.1 給食[Feed]**。移動済/戦闘済マーカーでマークされた各君主は、(最初にキリスト教陣営、次にイスラム教陣営の順番で)その君主のマット上にあるユニットおよびラバの合計数が 6 個ご

とに 1 個の糧秣または戦利品マーカーを取り除かなければならない。

・1-6 個のユニットおよびラバにつき、1 個の糧秣または戦利品。

・7-12 個のユニットおよびラバは 2 個。

・13-18 個のユニットおよびラバは 3 個…といったようになる。



必要であれば君主マットに「給食 x2」または「x3」マーカーを置いて給食時の消費量の備忘にすること。

例。ユニット 5 個とラバ 2 個を持つ君主が給食を行う場合(ユニット 7 個およびラバ)、糧秣および/または戦利品が合計 2 個必要となる。

特記。戦利品は友好的ロケール(3.2.2)しか君主に支給できないが、給食はどこでも君主に対して行える。

貪欲[GREED]。給食を受ける君主は、実行できる給食から超過したラバ(のみ、1.7.2)を破棄することができる。給食を行ったとしても上記ルールを超えて物資を取り除くことはできない。

例。5 個のユニットと 2 個のラバ、糧秣なし、1 個の戦利品を持つ君主は 1 個のラバを破棄して戦利品で給食を行うことができる。彼はラバを維持して戦利品を使い切り、軍役を左へ移動することにもよい。しかし彼は両方のラバを破棄することも戦利品を維持することもできない。

共有[SHARING]。最初にすべての君主は、自身のマット上の糧秣と戦利品を使用して自身の部隊およびラバに給食しなければならない。次に君主は、同じロケール内にある自陣営の他の君主のうち、自身の糧秣と戦利品をすべて消費したにも拘わらず給食が不足した君主に対して糧秣および戦利品を消費しなければならない(1.5.2)。プレイヤーは糧秣または戦利品の使用を拒否できず、給食の要求数を満たすために糧秣および戦利品を可能な限り(たとえその給食の要求数に足りなくても)使用しなければならない。

未給食[UNFED]。糧秣および戦利品の消費数が上記の必要量より少ない君主の軍役マーカー(上級ルールを使用している場合は家臣の軍役マーカーも)を 1 四十日ボックス左へ移動させる。糧秣または戦利品が 2 個必要とするが 1 個しか使用できない君主は 1 個の物資を消費した後、未給食ペナルティを受ける。

4.8.2 支給と解散[Pay and Disband]。次にキリスト教陣営、イスラム教陣営の順番で、君主は徴収(3.2)と同じように支給を受けることができる。続いて両陣営のすべての君主は軍役期限(3.3)に従って解散を確認しなければならない。

4.8.3 マーカーの除去[Remove Markers]。すべての君主から移動済/戦闘済マーカーを取り除き、(もしあるなら)相手陣営の次の命令カードに進む。

4.9 戦役の終了[End Campaign]

両陣営の計画山札にある命令カードをすべて公開されたらこの四十日は終了する。

4.9.1 ゲーム終了[Game End]。終了した戦役がシナリオ最後の四十日であった場合、ゲームは終了する。それ以外の場合、ゲームは継続する。

▶ **4.9.2 生育と収穫[Grow and Harvest]**。曆には以下についての備忘が記載されている。

生育[GROW]。各年の 2 回目の春期四十日の終了時に、最初にキリスト教陣営プレイヤー、次にイスラム教陣営プレイヤーはそれぞれマップ上の敵の荒廃マーカーを選択し、その数を半分に減少させる(端数切り上げ、VP を調整する)。これは強制的に行われる。

収穫[HARVEST]。各年の 2 回目の夏期四十日の終了時に、各君主は自身の荷馬車およびラバをそれぞれ半分に減少させる(端数切り上げ)。

► **4.9.3 補修[Repairs]**。各戦役の終了時に(冬期を除く)、3 個または 4 個の攻囲マーカーを持つ各攻囲口ケールから攻囲マーカー 1 個を取り除く。

4.9.4 浪費[Wastage]。最初にキリスト教陣営、次にイスラム教陣営は、いずれかの種類の物資を 2 個以上または「この君主」能力カードを 2 枚以上持っている各召集済君主からいずれか 1 個または 1 枚を選択して捨てなければならない。**特記**。浪費は君主のみに適用され、タイファボックスまたは「この君主」能力以外のカードには影響しない。

例。ラバ 2 個、戦利品 1 個、カード 1 枚をマットに置いている君主は、ラバが 2 個であることから備品 1 個を捨てなければならない。

4.9.5 リセット[Reset]。次の四十日の準備を行う。

- ・副将および下位君主(4.1.3)のスタックを解除する。
- ・最初にキリスト教陣営、次にイスラム教陣営の順番で戦争術カードを何枚でも捨て札にして自身のデッキに戻すことができる。
- ・戦役マーカーを次の四十日ボックスに進め、マーカーを徴収に裏返す(2.2.2)。

5.0 勝利[VICTORY]

陣営ははプレイの間に直ちに勝利を得ることができる。そうでない場合はシナリオ終了時に勝利を決定する。



表



裏



表



裏

5.1 勝利ポイントの獲得[Earning Victory Points]

獲得した勝利ポイント(VP)は暦上(2.2.5)に記録される。陣営は以下のとおり VP を獲得する。



- ・ボード上の自身の征服マーカー(1.3.1、1.8、4.5.1-2)ごとに 1 VP。タイファボックス(3.5、6.1、6.2.2)にあるものを含む。



- ・マップ上の自身の荒廃マーカー(1.8、4.7.2)ごとに 1/2 VP。



- ・► イスラム教陣営はマップ上のジハードマーカー(1.4.4)ごとに 1/2 VP。



- ・► キリスト教陣営はマップ上の各レコンキスタマーカーごとに 3VP、各バリアスマーカーごとに 1 VP(1.4.1)。



- ・► キリスト教徒陣営はマップ上の大聖堂本拠地マーカー 1 個ごとに 1 VP。



► **プレイ特記**。全期間シナリオ F において、暦上のキュリアスマーカーはイスラム教陣営のタイファボックスから 1VP を取り除くことになる(6.2.2)。

5.2 戦役の勝利[Campaign Victory]

戦役(4.0)の間のいずれかの時点においてある陣営がマップ上に召集済君主を持たない場合、ゲームは直ちに終了して VP に関係なくもう一方の陣営が勝利する。

5.3 シナリオの勝利[End of Scenario Victory]

シナリオ最後の戦役が終了した時点で両陣営とも勝利していない場合、VP の多い陣営が勝利する。同数の場合は引き分けとなる。

6.0 シナリオ[SCENARIOS]

6.0 シナリオの選択と準備[Select Scenario and Set Up]

秘匿マット(1.5.2)および／または上級家臣ルール(3.4.2)の使用について決める。2.1.1 項に従ってテーブルの並べ方どおりに準備する。下記の表からシナリオを選択する。準備テキストと対応する図に従いシナリオを探して準備する。**特記**。単独の戦闘を再現した習熟用ミニゲームについては、バックグラウンドブックを参照すること。

▶ **陣営の入札[Bidding for Sides]**。バランスを保つため、シナリオ選択後の陣営を決定する前にイスラム陣営をプレイするための入札を行う。両プレイヤーはそれぞれ 0 個または 1 個以上のダイスを置いて手で隠し、それを同時に公開する。示されたダイスの出目の合計数が入札額である。入札額が低いプレイヤーがイスラム教陣営となり、タイファボックス内の IVP マーカーをその入札額と同じ数に置き直す。入札が同数の場合、IVP マーカーをその入札額に置き直し、ランダムに陣営を割り当てる。

・シナリオ F をプレイする場合、最低入札額は「2」である。

マップ、暦、タイファボックス[MAP, CALENDAR, TAIFAS BOX]。マーカー、君主シリンダー、ボード端カードを記載どおりに配置する。



・「シナリオ終了」マーカーは注意喚起のため、最後の戦役の次のボックスを塞ぐ。

シナリオガイド

A. 包囲されたトレド

1085年春期の入門シナリオ。
追加君主なし、動員令なし。

B. タホ川流域の制圧

1085年夏期の入門シナリオ。
動員令なし。

SPRING 1085		SUMMER 1085		AUTUMN 1085		WINTER 1085	
1 Victory Levy Campaign Zaragosa and Valencia ally, release parties Alfonso arrives at Toledo Al-Qadir appeals to Tahir 40 Days	2 Victory Levy Campaign Tahar negotiates surrender terms Fall of Toledo 40 Days	3 Victory Levy Campaign Alfonso holds Madrid, Talavera, Guadalajara Ditch of Abu Bakr, Valencia lures Alfonso from Al-Qadir is exiled at Cordoba 40 Days	4 Victory Levy Campaign Alfonso extends control beyond Tago basin Christians raid the south Al-Mansur holds Calatrava 40 Days	5 Victory Levy Campaign Alfonso returns to his kingdom to hold court 40 Days	6 Victory Levy Campaign 40 Days	7 Victory Winter Campaign Grand Conde at Leon 40 Days	8 Victory Winter Campaign 40 Days
9 Victory Levy Campaign Peters installs al-Qadir at Valencia Juna revolts 40 Days	10 Victory Levy Campaign Alfonso leads Christian siege of Zaragoza Christians seize Alcala Tahir appeals to Yusuf 40 Days	11 Victory Levy Campaign Al-Mansur invades Valencia, forces conversion and raids Balearics Al-Qadir departs west of Cordoba Alfonso holds at Algeiras 40 Days	12 Victory Levy Campaign Yusuf calls Tahir to arms, advances to Sevilla Christians join Almoravids as enemy north 40 Days	13 Victory Levy Campaign Alfonso deceives Ibn Zaragosa, seizes kingdom Bernard de Bédarrac converts Toledo mosque Badajoz welcomes Yusuf 40 Days	14 Victory Levy Campaign Peters joins Alfonso for march on Badajoz Banks of Badajoz, retreat to Corda Tahir holds Taglio, Utiel, and Cordoba 40 Days	15 Victory Game End Lanceo plans defense of Toledo, Alfonso calls for crusade 40 Days	16 Victory Game End Burgundians and Franks meet Yusuf departs for Africa 40 Days

C. 貢納金戦争

1086年春期から夏期半ばにかけての短期間シナリオ。

D. アフリカ人の到来

1086年夏期半ばから秋期にかけての短期間シナリオ。

E. アルフォンソとアルモラヴィド

1086年。中間シナリオ。

F. レコンキスタとその反動

1085-1086年の全期間シナリオ。キュリアスと冬期手順。

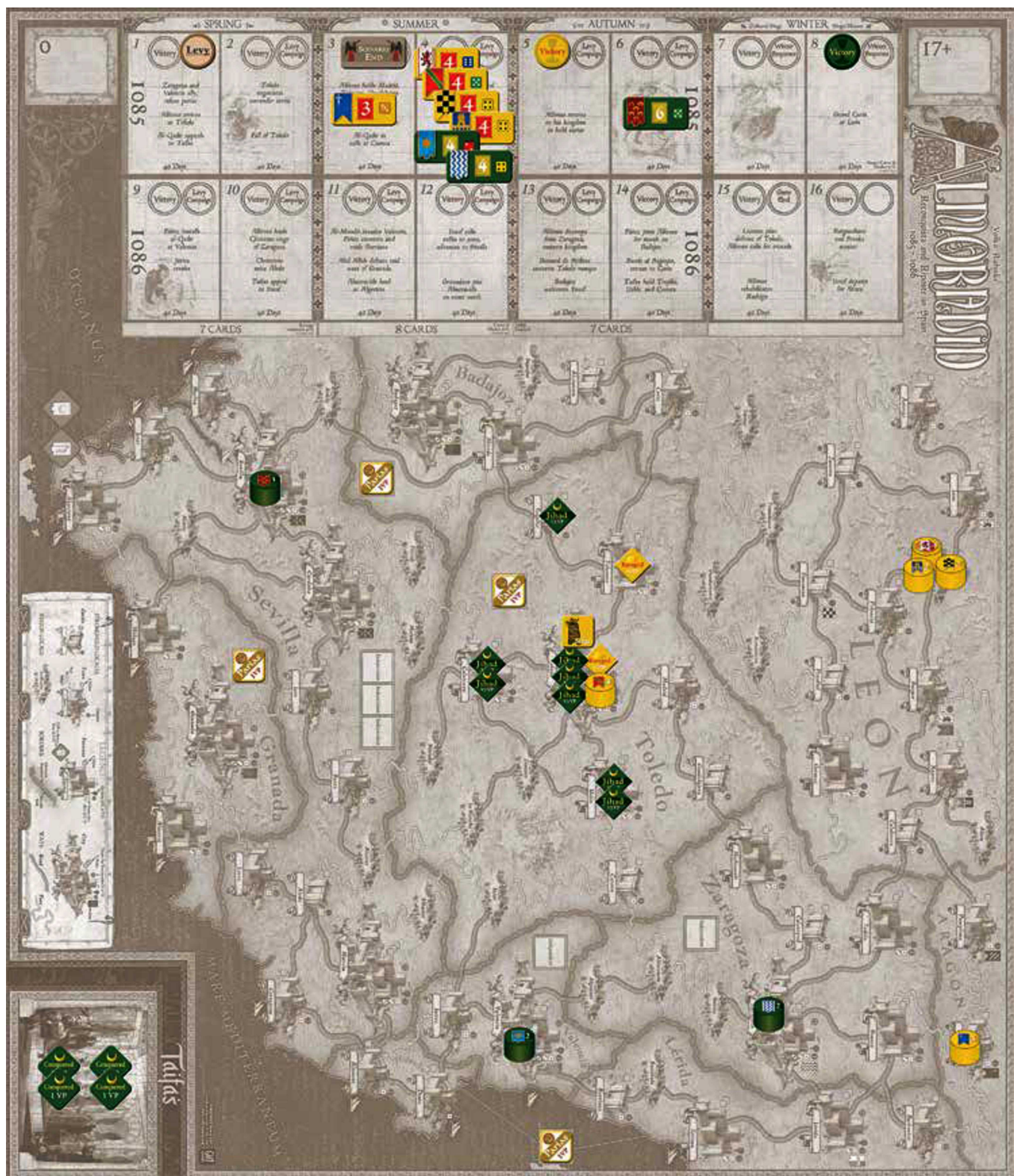
マット[MATS]。徴収(3.4.1)と同様に、列記された召集済君主のマットに開始時の部隊、物資、家臣軍役マーカーを配置する。

- ・特殊家臣(3.4.2)以外の家臣は君主のマット上に軍役マーカーを小旗を表にして配置し、召集可能状態で使用できる。
- ・イスラム教君主のマット上の硬貨を修正し、能力カードを記載されたとおりに配置する。

除外[SET ASIDE]。除外に記載された君主のマット、命令カード、シリンダー、軍役マーカーはこのシナリオで使用しないためゲームボックスに戻す。

特別ルール[SPECIAL RULES]。「動員令なし」、「最初の徴収」、「イベント」など、シナリオルールがあればそれを確認する。

プレイ開始[BEGIN PLAY]。両陣営の戦争術デッキをシャッフルし、能力カード(3.1.1- 3.1.2)をランダムに引いて最初の徴収を開始する。



シナリオA「包囲されたトレド」1085年春期の開始時における配置位置

A. 包囲されたトレド、1085 年春期 [Toledo Beset, Spring 1085]

レオン王国は孤立したアル・カーディルからトレドを奪取したが、彼のライバルたちは静観していた。しかし、もしタイファ諸国がもっと早く立ち上がっていたら…？

季節。このシナリオは入門用である（2 回の四十日）。1085 年春期の最初の徴収（第 1 四十日ボックス）から春期の終了までをプレイする。

マップ

- パリアスを Toledo、Badajoz、Granada、Lérida タイファに配置。
- Alfonso、Pedro Ansúrez、García Ordóñez を Sahagún に、Sancho を Jaca に配置。
- Álvaro Fáñez、黄色攻囲マーカー 1 個、黄色荒廃マーカー、ジハードマーカー 3 個を Toledo City に配置。
- Al-Mutamid を Sevilla City に、al-Mustain を Zaragoza City に、Abu Bakr を Valencia City に配置。
- 黄色荒廃マーカーを Talavera に配置。
- ジハードマーカーを Calatrava と Uclés にそれぞれ 2 個、Trujillo に 1 個を配置。

盾

- 第 1 ボックスに徴収マーカーを配置。
- 第 3 ボックスにシナリオ終了マーカー、Sancho の軍役マーカーを配置。
- 第 4 ボックスに Alfonso、Álvar Fáñez、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、al-Mustain、Abu Bakr の軍役マーカーを配置。
- 第 5 ボックスに黄色勝利マーカーを配置。
- 第 6 ボックスに al-Mutamid の軍役マーカーを配置。
- 第 8 ボックスに緑色勝利マーカーを配置。

タイファボックス

緑色 1VP 征服マーカー 4 個

マット

キリスト教陣営。Alfonso（「破城槌」カードを持つ）、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Álvar Fáñez（「パレスタロス」カードを持つ）、Sancho。

イスラム教陣営。Al-Mutamid、al-Mustain、Abu Bakr。

特別ルール

除外。上記以外のすべての君主（シナリオを簡略化するために省かれている）。

イベント。イスラム教陣営は「タイファ間の結婚」イベントカードを保持して開始する。

動員令なし。このシナリオでは動員令(3.5)はすべてスキップされる（これらに関与する君主は使用しない）。

プレイ特記。戦略についてはタイファの状態をレコンキスタに変更する際のルール（1.4）を参照すること。

B. タホ川流域の制圧、1085 年夏期 [Quelling of the Tajo, Summer 1085]

レオン王国はトレドを支配下に置き、セビリアのアル・ムタミドはイスラム教徒の結集を模索していた。

季節。これは 2 つ目の入門シナリオである（2 回の四十日）。1085 年夏期の最初の徴収（第 3 ボックス）から夏期の終了までプレイする。

マップ

- レコンキスタを Toledo タイファに配置。
- パリアスを Badajoz、Granada、Lérida タイファに配置。
- Toledo City に Alfonso、Álvar Fáñez、黄色征服マーカー 3 個、緑色荒廃マーカー 1 個を配置。
- ジハードマーカーを Calatrava に 3 個、Trujillo と Uclés にそれぞれ 2 個を配置。
- Al-Mutamid を Sevilla City に、al-Mustain を Zaragoza City に、Abu Bakr を Valencia City に配置。

盾

- 第 3 ボックスに徴収マーカー、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Sancho、al-Mutawakkil、Abd Allah、al-Mundi のシリンドラーを配置。
- 第 5 ボックスにシナリオ終了マーカー、al-Mustain、Abu Bakr の軍役マーカーを配置。
- 第 6 ボックスに Alfonso、Álvar Fáñez、al-Mutamid の軍役マーカーを配置。
- 第 8 ボックスに緑色勝利マーカーを配置。
- 第 9 ボックスに黄色勝利マーカーを配置。

タイファボックス

緑色 1VP 征服マーカー 4 個

マット

キリスト教陣営。Alfonso、Álvar Fáñez。

イスラム教陣営。Al-Mutamid、Abu Bakr、al-Mustain。

特別ルール

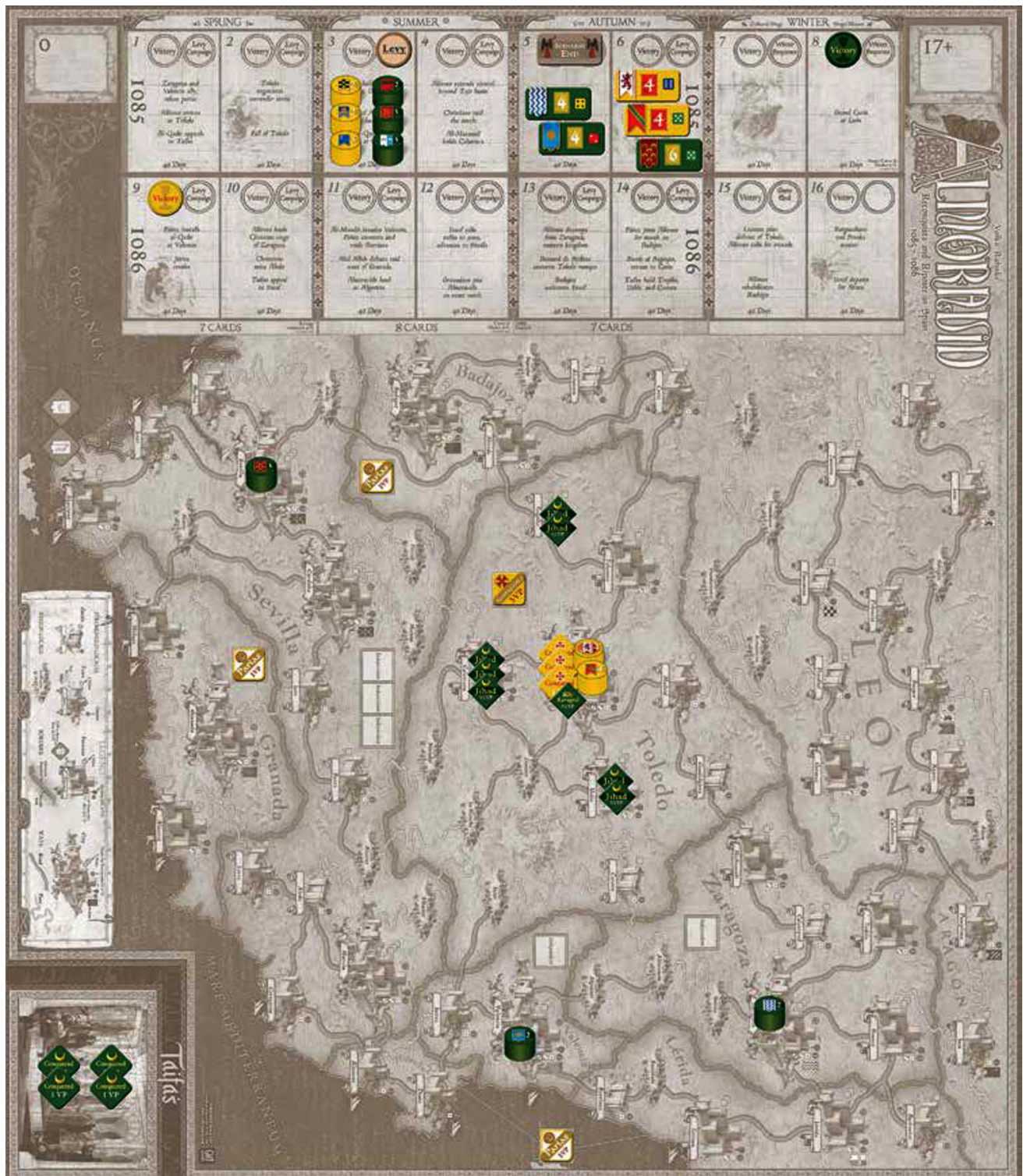
除外。Eudes、Yusuf、Sir、両陣営の Rodrigo（これらはこの戦役では使用しない）。

イベント。イスラム教陣営は「アル・スマイシール」イベントカードを保持して開始する。

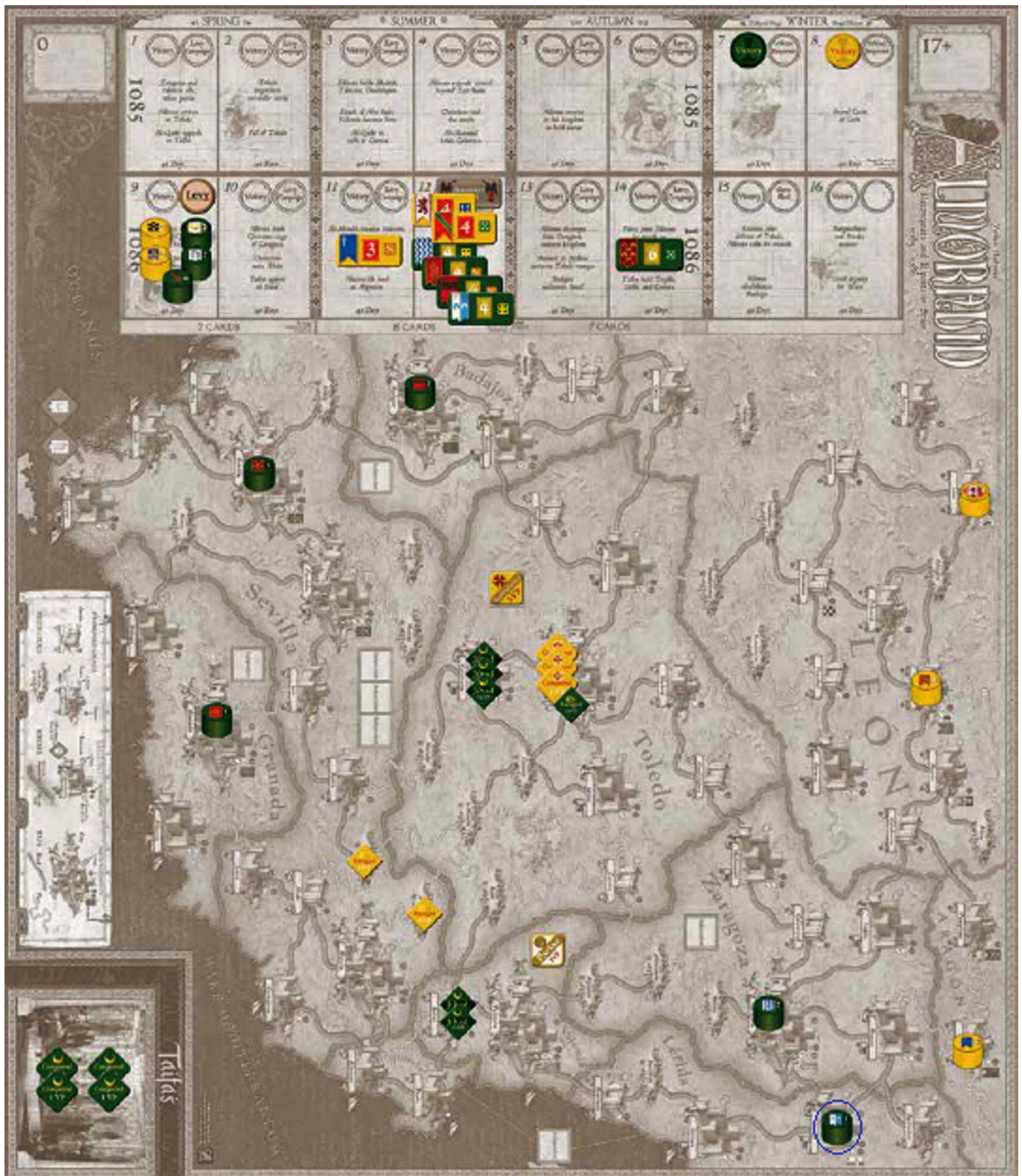
最初の徴収。イスラム教陣営の君主は最初の徴収(3.4)において 2 倍の統治値を使用できる。

動員令なし。このシナリオでは動員令(3.5)はすべてスキップされる（これらに関与する君主は使用しない）。

プレイ特記。このシナリオではタイファの君主が硬貨を獲得したりパリアス勝利ポイントを除去する場合（1.4.2、5.1）のために、召集可能状態の君主（3.4.1）が追加されている。レコンキスタタイファの Toledo ではほとんどのロケールがキリスト教陣営に友好的である（1.3.1、1.4.1）。



シナリオ B 「タホ川流域の制圧」 1085 年夏期の開始時における配置位置



シナリオ C 「貢納金戦争」 1086 年初頭の開始時における配置位置
シナリオ C 準備図において、Lérida にいるのは (Abu Bakr ではなく) al-Mundir のシンダーである (修正済)。

C. 貢納金戦争、1086年初頭 [Parias Wars, early 1086]

パリアスの支払いに対するイスラム教徒の抵抗が強まる中、キリスト教諸侯は自身の傀儡を援助するためタイファ諸国を強襲した。

季節。これは短期間シナリオである（3回の四十日）。1086年春期の最初の徴収（第9四十日ボックス）から、同年夏期の最初の戦役のみ（第11四十日ボックスを完了するまで）プレイする。

マップ

- レコンキスタを Toledo タイファに配置。
- パリアスを Valencia タイファに配置。
- Alfonso を León Town に配置。
- Álvar Fáñez を Burgos に配置。
- Sancho を Jaca に配置。
- 黄色征服マーカー 3 個および緑色荒廃マーカー 1 個を Toledo City に配置。
- 黄色荒廃マーカーを Alcaraz および Albacete に配置。
- ジハードマーカー 3 個を Calatrava に、ジハードマーカー 2 個を Játiva に配置。
- Al-Mutamid を Sevilla City に配置。
- Al-Mustain、Abd Allah、al-Mutawakkil、al-Mundir のシリンドーを各君主自身の本拠地に配置。

盾

- 第7ボックスに緑色勝利マーカーを配置。
- 第8ボックスに黄色勝利マーカーを配置。
- 第9ボックスに徴収マーカーおよび Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Yusuf、Sir、Rodrigo al-Sayyid（緑色）のシリンドーを配置。
- 第11ボックスに Sancho の軍役マーカーを配置。
- 第12ボックスにシナリオ終了マーカーおよび Alfonso、Álvar Fáñez、al-Mustain、Abd Allah、al-Mutawakkil、al-Mundi の軍役マーカーを配置。
- 第14ボックスに al-Mutamid の軍役マーカーを配置。

タイファボックス

緑色 IVP 征服マーカー 4 個

マット

キリスト教陣営。Alfonso(硬貨は 1 個のみを持つ)、Sancho、Álvar Fáñez(「ガルシア・ヒメネス」カードを持つ)。

イスラム教陣営。Al-Mutamid、Abd Allah、al-Mustain、al-Mutawakkil、al-Mundir。各イスラム教君主は硬貨は 4 個を持って開始する。

特別ルール

除外。Abu Bakr(彼の死と息子 Uthman の打倒により彼の王朝はほぼ終焉を迎えた)。

プレイ特記。このシナリオでは、動員令による IVP 辞退(3.5)により召集される可能性のある君主を追加している。

D. アフリカ人の到来、1086年中期 [Arrival of the Africans, mid 1086]

ユスフがアルヘシラスに到着したため、アルフォンソはサラゴサを攻めるか、トレドを守るかを決断しなかった。

季節。この短期間シナリオは 1086 年夏期の 2 回目の徴収（第 12 ボックス）から秋期の終了（第 14 ボックス）にかけてのものである。

マップ

- レコンキスタを Toledo タイファに配置。
- パリアスを Valencia、Lérida タイファに配置。
- 黄色征服マーカー 3 個および緑色荒廃マーカーを Toledo City に、黄色征服マーカー 1 個を Aledo および Játiva に、黄色荒廃マーカーを Alcaraz および Burriana に配置。
- ジハードマーカー 3 個を Calatrava に、ジハードマーカー 2 個を Uclés に、1 個を Trujillo および Cuenca に配置。
- Pedro Ansúrez を Simancas に配置。
- García Ordóñez (迂回マーカーを持つ)を Tudela に配置。
- Alfonso、Sancho、攻囲マーカー 1 個が Zaragoza City において al-Mustain を攻囲中。
- Álvar Fáñez を Valencia City に配置。
- Al-Mutamid を Sevilla City に、al-Mutawakkil を Badajoz City に、Abd Allah を Granada City に配置。
- Yusuf のシリンドーと二重本拠地マーカーを Algeciras に配置。
- 「**アンダルシア産**」、「**アル・ヤジラ アル・ハドラ**」、「**ラクダ**」カードをイスラム教陣営のボード端に配置。

盾

- 第10ボックスに緑色勝利マーカーを配置。
- 第11ボックスに黄色勝利マーカーを配置。
- 第12ボックスに徴収マーカー、Sir および Rodrigo al Sayyid(緑色)のシリンドーを配置。
- 第13ボックスに Eudes のシリンドーを配置。
- 第14ボックスに Sancho の軍役マーカーを配置。
- 第15ボックスにシナリオ終了マーカー、Alfonso、Álvar Fáñez、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Abd Allah、al-Mutawakkil、al-Mustain、Yusuf の軍役マーカーを配置。
- 第16ボックスに al-Mutamid の軍役マーカーおよび al-Mundir のシリンドーを配置。

タイファボックス

緑色 IVP 征服マーカー 6 個

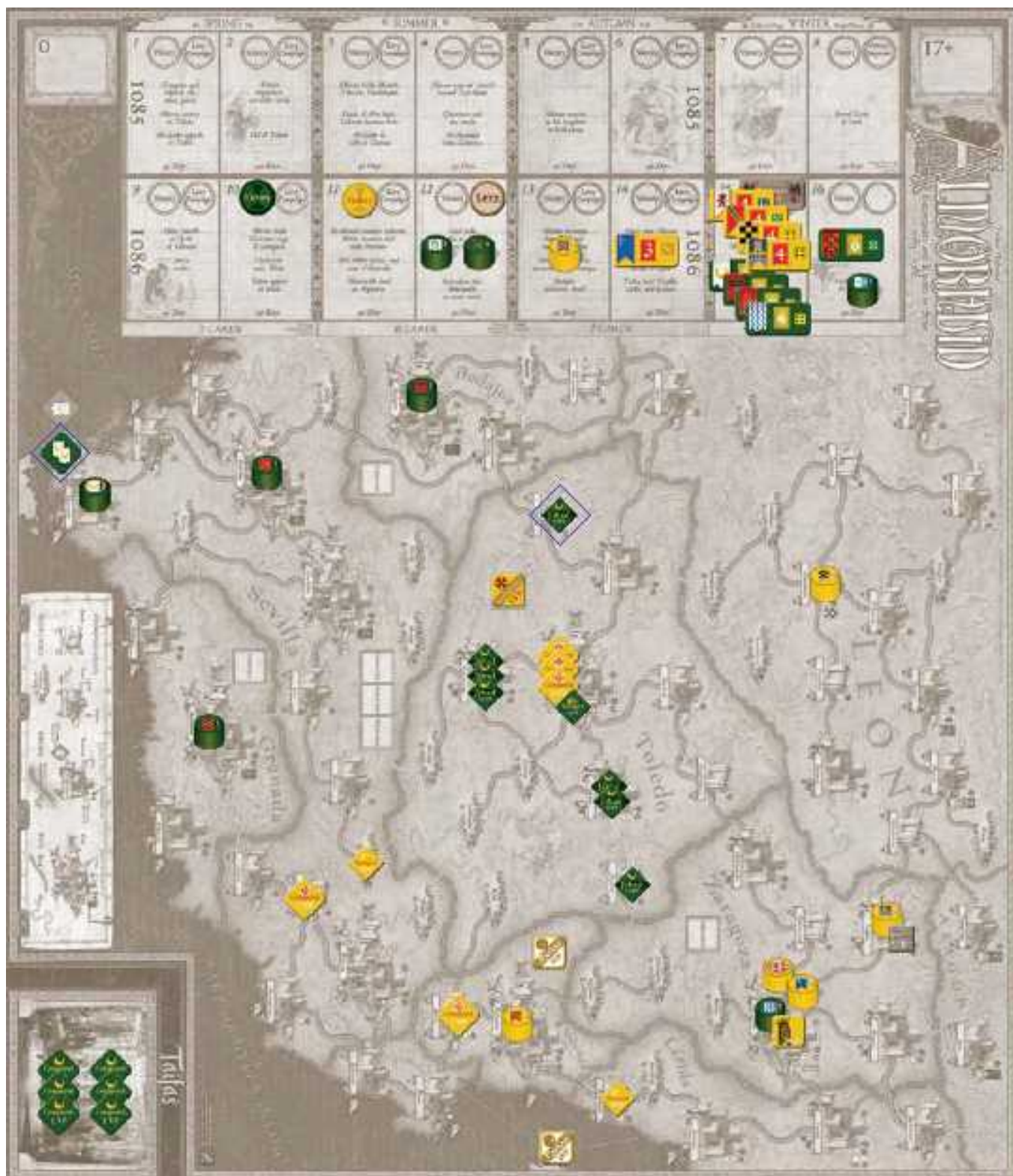
マット

キリスト教陣営。Alfonso(「攻城塔」および「破城槌」カードを持つ)、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Sancho、Álvar Fáñez。

イスラム教陣営。Yusuf(硬貨 4 個を持つ)、Al-Mutamid、al-Mutawakkil、Abd Allah、al-Mustain(「アラダ」および M14「リバートの修道僧」カードを持つ)。

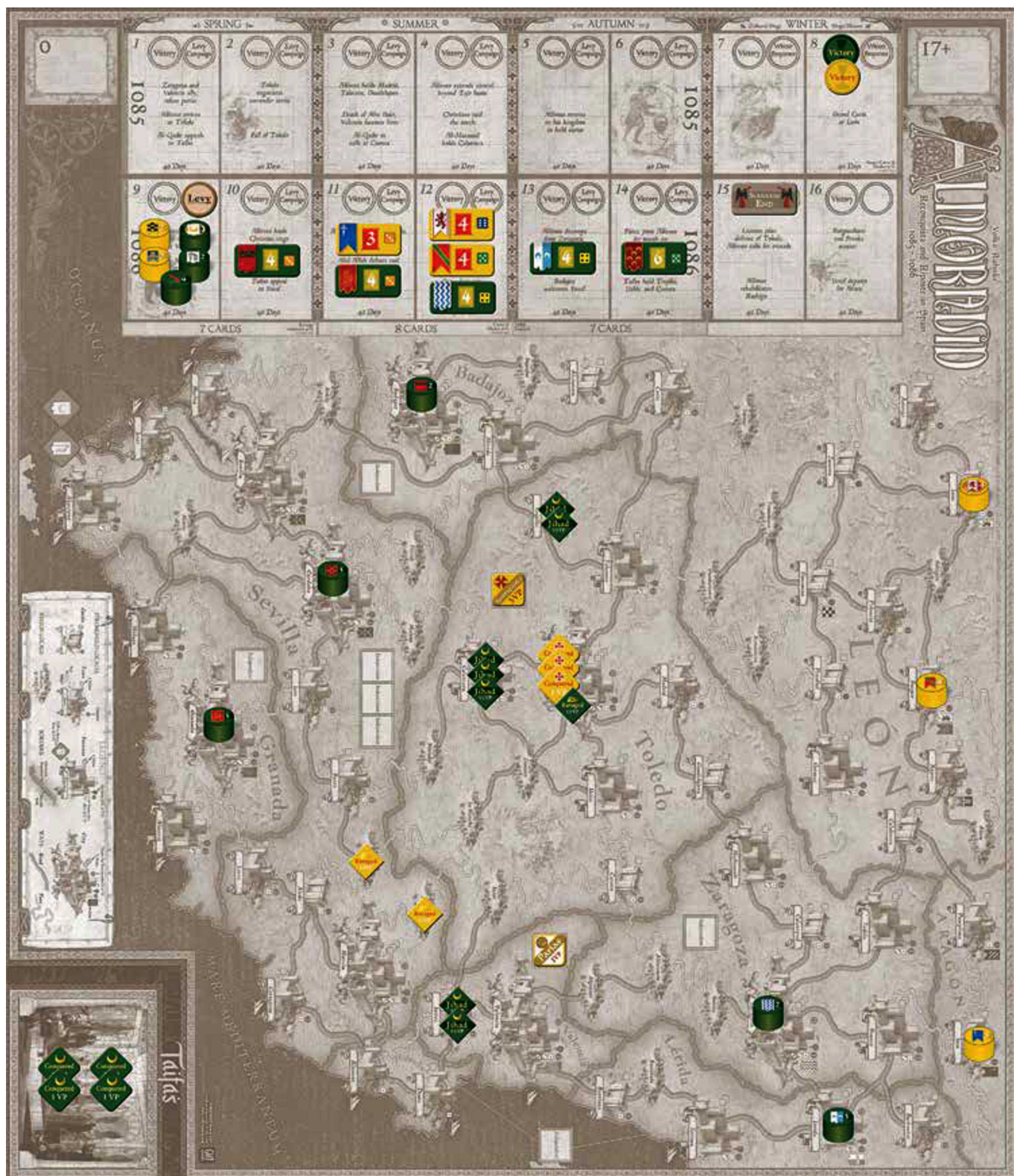
特別ルール

除外。Abu Bakr。



シナリオ D 「アフリカ人の到来」 1086 年中期の開始時における配置位置

シナリオ D 準備図において、Trujillo には（緑色の荒廃マーカーではなく）ジハードマーカー 1 個を配置する。Yusuf の二重本拠地マーカーは近くの本拠地配置箇所配置する（修正済）。



シナリオE「アルフォンソとアルモラヴィド」1086年の開始時における配置位置

E. アルフォンソとアルモラヴィド、1086 年中期 [Alfonso and the Almoravids, 1086]

トレードを確保したアルフォンソはさらなる征服とタイファからのパリアスを求める一方、アフリカ人の介入は目前に迫っていた。

季節。これは中期間シナリオである（6 回の四十日）。1086 年春期の最初の徴収（第 9 ボックス）から秋期の終了までプレイする。

マップ

- レコンキスタを Toledo タイファに配置。
- パリアスを Valencia タイファに配置。
- Alfonso を León Town に配置。
- Álvaro Fáñez を Burgos に配置。
- Sancho を Jaca に配置。
- 黄色征服マーカー 3 個および緑色荒廃マーカー 1 個を Toledo City に配置。
- 黄色荒廃マーカーを Alcaraz および Albacete に配置。
- ジハードマーカー 3 個を Calatrava に配置。
- ジハードマーカー 2 個を Trujillo および Jativa にそれぞれ配置。
- Al-Mutamid を Córdoba に配置。
- Al-Mustain、Abd Allah、al-Mutawakkil、al-Mundir をそれぞれの本拠地に配置。

盾

- 第 8 ボックスに黄色および緑色勝利マーカーを配置。
- 第 9 ボックスに徴収マーカー、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Yusuf、Sir、Rodrigo al-Sayyid（緑色）のシリンダーを配置。
- 第 10 ボックスに al-Mutawakkil の軍役マーカーを配置。
- 第 11 ボックスに Sancho および Abd Allah の軍役マーカーを配置。
- 第 12 ボックスに Alfonso、Álvar Fáñez、al-Mustain の軍役マーカーを配置。
- 第 13 ボックスに al-Mundir の軍役マーカーを配置。
- 第 14 ボックスに al-Mutamid の軍役マーカーを配置。
- 第 15 ボックスにシナリオ終了マーカーを配置。

タイファボックス

緑色 IVP 征服マーカー 4 個

マット

キリスト教陣営。Alfonso(硬貨は 1 個のみを持つ)、Sancho、Álvar Fáñez(「ガルシア・ヒメネス」カードを持つ)。

イスラム教陣営。Al-Mutamid、al-Mutawakkil、Abd Allah、al-Mustain、al-Mundir。それぞれは硬貨 4 個を持つ。

特別ルール

除外。Abu Bakr。

焦土。パリアス硬貨(1.4.3)は、軍役からそのタイファ内の(両陣営の)荒廃マーカー数を引いた数だけの硬貨を獲得する。

F. レコンキスタとその反動、1085 年–1806 年 [Reconquista and Riposte, 1085-1086]

アル・アンダルス最強のキリスト教王アルフォンソ 6 世はスペインを再編成すべく軍事行動と施策を開始する。

季節。これは全期間シナリオである（4–6 回の四十日、中断を挟んで 6 回の四十日）。1085 年春期の最初の徴収(第 1 ボックス)から 1086 年秋期の終了までプレイする。

マップ

- パリアスを Toledo、Badajoz、Granada、Valencia、Zaragoza、Lérida タイファに配置。
- Alfonso、Pedro Ansúrez、García Ordóñez を Sahagún に配置。
- Álvaro Fáñez、黄色攻囲マーカー 1 個、黄色荒廃マーカー、ジハードマーカー 3 個を Toledo City に配置。
- Al-Mutamid を Sevilla City に配置。
- 黄色荒廃マーカーを Talavera に配置。
- ジハードマーカー 2 個を Calatrava と Uclés にそれぞれ配置。
- ジハードマーカー 1 個を Trujillo に配置。

盾

- 第 1 ボックスに徴収マーカー、Sancho、Abu Bakr、al-Mustain、al-Mundir、al-Mutawakkil、Abd Allah、Rodrigo al-Sayyid（緑色）のシリンダーを配置。
- 第 4 ボックスに Alfonso、Álvar Fáñez、Pedro Ansúrez、García Ordóñez の軍役マーカーを配置。
- 第 6 ボックスに al-Mutamid の軍役マーカーを配置。
- 第 7 ボックスに黄色勝利マーカーを配置。
- 第 9 ボックスに Yusuf、Sir のシリンダーを配置。
- 第 10 ボックスに緑色勝利マーカーを配置。
- 第 15 ボックスにシナリオ終了マーカーを配置。

タイファボックス

緑色 IVP 征服マーカー 6 個

マット

キリスト教陣営。Alfonso、Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Álvar Fáñez。

イスラム教陣営。Al-Mutamid。

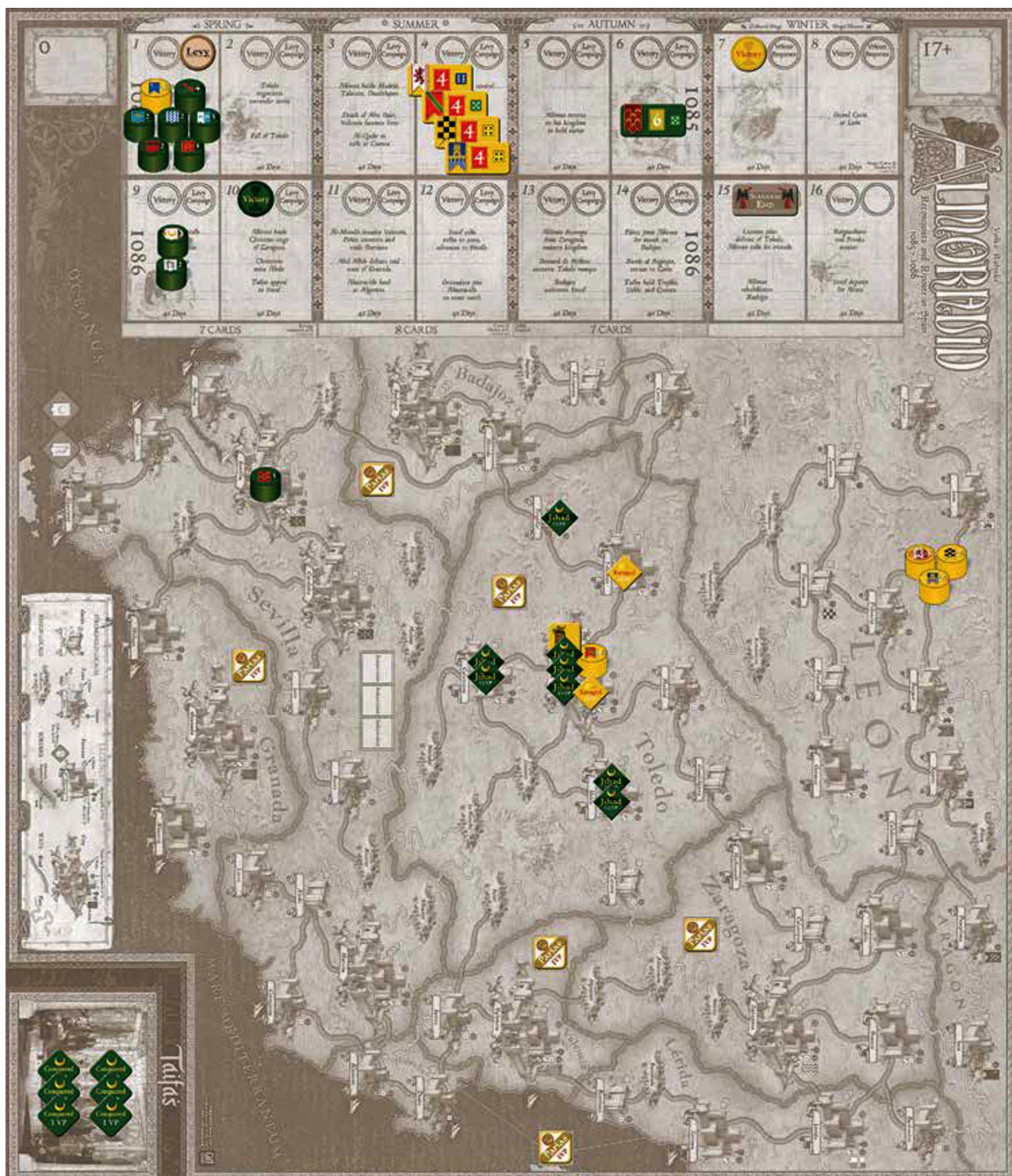
特別ルール

イベント。イスラム教陣営は「タイファ間の結婚」イベントカードを保持して開始する。

能力制限。Yusuf または Sir が召集されるまで、「大聖堂」は本拠地を配置することができない。

1085 年–1086 年の手順。次ページの 6.2 項 キュリアスおよび 6.3 項 冬期ルールを、それぞれシナリオの最初の秋期と冬期に適用する。

焦土。パリアス硬貨(1.4.3)は、軍役からそのタイファ内の(両陣営の)荒廃マーカー数を引いた数だけの硬貨を獲得する。



シナリオF「レコンキスタとその反動」1085年-1086年の開始時における配置位置

▶ 6.2. キュリアス[Curias]

シナリオ F のキリスト教陣営は、勝利ポイントと引き換えに四十日を 1 回または 2 回スキップしなければならない場合がある。

デザイン特記。1085 年の春と夏に成果を得た Alfonso は宮廷を開くため帰国した。未だ攻勢に出るつもりのない首長たちはこれに応じた。

6.2.1 キュリアスの条件[Curias Condition]。1 回目の秋期の徴収(第 5 ボックス)開始時に以下の条件を確認する。キュリアスが起きない場合、2 回目の秋期の徴収(第 6 ボックス)開始時に再度確認する。

- ・ロケール(タイファボックスを除く)にある黄色(キリスト教陣営)の征服および荒廃マーカーの合計数が、緑色(イスラム教陣営)の征服、荒廃およびジハードマーカーの合計数より多い(VP ではない)場合、キュリアスが起きる。

6.2.2 キュリアスの手順[Curias Sequence]。上記の条件に該当する場合、キリスト教陣営は直ちに以下を実行しなければならない。

- ・現在の徴収のボックスにキュリアスマーカーを配置し、そのボックスが第 5 ボックスなら 2 個目のキュリアスマーカーを第 6 ボックスに配置する。置かれたキュリアスマーカー 1 個につきタイファボックスから 1VP 征服マーカー 1 個を取り除く(全部で 1 または 2 個。勝利を調整する、5.1)。
- ・徴収マーカーを最初の冬期の四十日(第 7 ボックス、1 または 2 ボックスだけスキップする)に進める。
- ・いずれかの陣営で現在軍役超過(第 6 ボックス以下、3.3.1)している君主がいれば、その軍役マーカーを現在の四十日(第 7 ボックス)に移動させる。
- ・Pedro Ansúrez および／または García Ordóñez がマップ上にいる場合、彼らを解散して暦へ送る(3.3.2)。
- ・冬期手順(以下を参照)を行う。

6.2.3 キュリアスの不適用[No Curias]。上記の条件に該当しない場合、通常の徴収および戦役を行う。

▶ 6.3. 冬期[Winter]

シナリオ F には冬の季節、第 7 および 8 四十日ボックスが含まれる(キュリアスに関わりなく、6.2)。通常の徴収および戦役のステップ全体を冬期解散、冬期攻囲、春期召集、耕作に置き換えた独自のプレイ手順である。

6.3.1 冬期解散[Winter Disband]。冬期の最初の四十日(第 7 ボックス)に限り、君主は特別な方法で解散する。まずプレイヤーは君主に支給を行うことができ(3.2)、続いて軍役期間超過の君主を除去しなければならない(3.3.1。例外 Rodrigo、以下を参照)。次に攻囲中または攻囲下の君主(4.3.5)を除く、残りのすべての召集済君主は、軍役期限(3.3.2)に達した場合と同様に解散するが、以下のように変更される。

- ・各君主のマット上に置かれた物をすべて片付けた後、各君主のシリンドーを暦上ではなく自身のマット上に置く。
- ・解散したタイファ君主は、彼らのマット上の硬貨をすべてタイファボックスに送る。タイファ状態の調整またはパリアス硬貨の獲得は行わない(1.4.1-3)。
- ・いずれかの陣営の Rodrigo が解散する場合、たとえ軍役期間超過であってもそのシリンドーを(マット上ではなく)暦上の第 9 ボックスに配置する。

その後、すべてのボード端の能力(3.4.4)を破棄する。

6.3.2 冬期攻囲[Winter Siege]。次に、冬期の各四十日(第 7 および第 8 ボックス)において、

- ・攻囲中の各君主(のみ)は補給または荒廃アクション(4.6 または 4.7.2 により可能なもの)を 1 回行うことができる。
- ・次に攻囲ロケールにいる各君主は給食を行う(4.8.1)。
- ・最後にキリスト教陣営、次にイスラム教陣営の順番で両プレイヤーは、3.2 項に従って攻囲中または攻囲下の君主に支給を行い、3.3 項に従って軍役期限または超過した君主を解散しなければならない。

6.3.3 春期召集[Spring Muster]。冬期の四十日(第 8 ボックス)において、自身のマット上へ解散したキリスト教君主は自動的に召集される。シリンドーを(召集が実行可能な)本拠地に、軍役マーカーを暦上の通常のボックス数だけ前方に配置する。これらの君主のマットを新たに準備する(3.4.1)。その中で、

- ・Alfonso を召集する場合、可能であれば León で行う。
- ・召集を行える本拠地を持たない君主は召集できない。代わりにこのターンに解散したものとして、シリンドーを暦上に配置する(3.3.2)。

次にマット上に解散した召集可能な本拠地を持つイスラム教君主は、上記同様に自動的に召集されるが、

- ・今召集したいが召集可能な本拠地がないタイファ君主については 3.3.2 項に従ってそのシリンドーを暦上に置き、タイファの状態を適切に調整する(1.4.1、1.4.3、パリアス硬貨の獲得を含む)。

6.3.4 耕作[Plowing]。冬期の 2 回目の四十日(第 8 ボックス)の終了時、攻囲中または攻囲下の各君主(のみ)は、自身の荷馬車およびラバをそれぞれ半減させる(端数切り上げ)。

6.3.5 戦争術[Arts of War]。最初の春期の徴収(第 9 ボックス)では、イベント(3.1)の代わりに能力を引く。

用語と索引[Key Terms Index]

40-Days(四十日)— 暦ボックス、あるターン (1.3.2)。
Active(活性化)— 戦役での所作(4.0)。
Adjacent(隣接)— 経路による接続(1.3.1)。
African Foot and Horse(アフリカ歩兵、騎兵)— 部隊の種類(1.6)。
Allegiance(忠誠)— 友好的、中立、敵対的(1.3.1)。
Approach(会敵)— 敵へ向かう行軍(4.3.4)。
Armor(装甲)— ユニットの防御判定(4.4.2)。
Array(配置)— 会戦または強襲における君主 (4.4.1)。
Arts of War(戦争術)— カード、デッキ(1.9.1、3.1)。
Asset(物資)— 硬貨、戦利品、糧秣、輸送力(1.7)。
Attack(攻撃)— 活性化陣営の会戦または強襲における交戦(4.4、4.5.2)。
Autumn(秋期)— ある季節(2.2.1)。
Avoid Batle(会戦回避)— 敵の会敵からの後退(4.3.4)。
Battle(会戦)— 行軍により発生した戦闘(4.4)。
Battle mat(会戦マット)— 選択配置(4.4.1)。
Besieged(攻囲下)— 攻囲を受けた状態(4.3.5)。
Bishop(司教)— 特殊家臣の種類(4.3.5)。
Bowmen(弓兵)— 射撃の種類(4.4.2、4.5.2)。
Bypass(迂回)— 拠点に配置するマーカー(4.3.5)。
Calendar(暦)— ターン、軍役、勝利を記録するボード箇所(1.3.2、2.2)。
Call to Arms(動員令)— 徴収の一部(3.5)。
Campaign(戦役)— 各四十日のフェイズ(4.0)。
Capability(能力)— カードの機能(1.9.1、3.4.4)。
Capacity(攻囲値)— 拠点の機能(1.3.1)。
Cart(荷馬車)— 輸送力の種類(1.7.4)。
Castle(城)— 拠点の種類(1.3.1)。
City(都市)— 拠点の種類(1.3.1)。
Coin(硬貨)— 物資の種類(1.7)。
Command(命令)— 能力値(1.5.3)、カード(1.9.2)、活性化(4.2)、アクション(4.3-7)。
Concede the Field(戦場離脱)— 会戦を終了させる敗北宣言(4.4.2)。
Conquered(征服)— VP マーカー(1.3.1、5.1)。
Crossbowmen(弩兵)— 射撃の種類(4.4.2、4.5.2)。
Crusader(十字軍)— 特殊家臣の種類(3.4.2)。
Curias(キュリアス)— シナリオFの手順、マーカー(6.2)。
Cylinder(シリンダー)— 君主のコマ(1.5.1)。
Defend(防御側)— 攻撃を受けること(4.4、4.5.2)。
Depart(出発)— 迂回から退出する(4.3.6)。
Dinars(ディナール通貨)— 硬貨をタイファボックスに送る(4.1.4)。
Disband(解散)— マップからの君主の除去(3.3)。
Encamp(野営)— 迂回から攻囲への変換(4.3.6)。
Enforcing Parias(パリアスの強要)— 荒廃による軍役移動(4.7.2)。
Enemy(敵、敵対的)— 相手陣営(1.1、1.3.1)。
Evade(回避)— ユニットの防御判定(4.4.2)。
Event(イベント)— 戦争術カードの機能(1.9.1)。
Fealty(忠誠)— 君主の能力値(1.5.3)。
Feed(給食)— 行軍後／戦闘後の食事(4.8.1)。
Flank(側面攻撃)— 非正対戦闘(4.4.2)。
Foot(徒歩兵)— 部隊の分類(1.6)。
Forage(徴発)— 命令アクション(4.7.1)。
Forces(部隊)— 徒歩兵および騎馬兵ユニット(1.6)。
Fortress(要塞)— 拠点の種類(1.3.1)。
Friendly(友好的)— 同じ陣営(1.3.1)。
Front(戦列)— 配置の前列(4.4.1)。
Gardens(庭園)— 拠点の機能(1.3.1、4.7.1)。
Garrison(守備隊)— 強襲時の防御ユニット(4.5.2)。

Greed(貪欲)— 破棄の制限(1.7.2、3.1.4、4.8.1)。
Grow(生育)— 季節終了時の荒廃の回復(4.9.2)。
Harvest(収穫)— 季節終了時の荷馬車／ラバの損失(4.9.2)。
Hit(ヒット)— ユニットに損害を与える戦闘効果(4.4.2)。
Hold/Held(保持／保持した)— イベントの種類(1.9.1)。
Horse(騎馬兵)— 部隊の分類(1.6)。
Independent(独立)— タイファの状態(1.4)。
Initiative(主導権)— 打撃の順序(4.4.2)。
Javelin(投げ槍)— 射撃武器の種類(4.4.2)。
Jihad(ジハード)— 勝利マーカー(1.4.4、5.1)。
Knights(騎士)— 騎馬兵部隊の種類(1.6)。
Laden(過重状態)— 物資による速度低下(4.3.2)。
Levy(徴収)— 各四十日のフェイズ(3.0)、プレイへの追加(3.4-3.5)。
Lieutenant(副将)— 一時的に他の君主を率いる君主(4.1.3)。
Light Horse(軽騎兵)— 部隊の種類(1.6)。
Locale(ロケール)— マップのスペース(1.3.1)。
Loot(戦利品)— 物資の種類(1.7)。
Lord(君主)— 軍事指導者(1.5.1)。
Lordship(統治)— 君主の能力値(1.5.3)。
Loss(損失)— 戦闘におけるユニットの除去(4.4.4)。
Lower Lord(下位君主)— 副将に率いられること(4.1.3)。
Map(マップ)— ゲームボードの部分(1.3.1)。
March(行軍)— 命令の種類(4.3)。
Marshal(総大将)— 君主を率いる君主(1.5.1)。
Mat(マット)— 君主用ディスプレイ、配置(1.5、4.4.1)。
Men-at-Arms(装甲歩兵)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Militia(民兵)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Missile(射撃武器)— 打撃の種類(4.4.2)。
Moved/Fought(移動済／戦闘済)— マーカー(4.3、4.4、4.8)。
Mule(ラバ)— 輸送力の種類(1.7.3)。
Muster(召集)— 徴収セグメント、プレイへの登場(3.4-3.5)。
Neutral(中立)— 両陣営に対して非友好的(1.3.1)。
On Map(マップ上)— ロケール内、またはタイファボックス内(1.3.1、1.3.3)。
Open Gates(開城)— 攻囲／迂回の終了(1.4.3、-4)。
Parias(パリアス)— タイファの状態、解散による硬貨獲得(1.4)。
Pass(峠道、パス)— 経路の種類(1.3.1)、命令カードまたは命令アクション(1.9.2、4.2.3、4.7.4)。
Pay(支給)— 硬貨または戦利品を消費すること(3.2.1-2)。
Pennant(小旗)— 君主の記号(1.5.1)。
Plan(計画)— 命令カードの山(4.1)。
Port(港)— ロケールの機能(1.3.1)。
Protection(防御)— 生存判定(4.4.2)。
Provender(糧秣)— 物資の種類(1.7)。
Pursuit(追撃)— 戦闘のアドバンテージ(4.4.2)。
Raid(襲撃)— 出撃による攻囲減少(4.5.3)。
Ravage(荒廃)— 命令アクション(4.7.2)。
Ready(召集可能)— 召集が可能であること(3.4.1-2)。
Reconquista(レコンキスタ)— タイファの状態(1.4)。
Recovery(回復)— 会戦または強襲の終了処理における命令アクションの終了。
Region(地方)— 非拠点ロケール(1.3.1)。
Relief Sally(救援出撃)— 外部からの会敵による攻撃への攻囲下君主の参加(4.4.1)。
Repairs(修復)— ターン終了時の攻囲劣化(4.9.3)。
Reposition(再配置)— 配置内移動(4.4.2、4.5.2)。
Reserve(予備)— 配置の後列(4.4.1、4.5.2)。
Retreat(退却)— 会戦からの強制的後退(4.4.3)。
Road(道路)— 経路の種類(1.3.1)。

Rout(敗走)— ユニット／君主への戦闘損害(4.4.2)。
Rustling(家畜の強奪)— 荒廃による戦利品(4.7.2)。
Sack(略奪)— 強襲により略奪品を獲得すること(4.5.2)。
Sally(出撃)— 攻囲下の攻撃(4.4.1、4.5.3)。
Season(季節)— 一組の四十日(2.2.1)。
Seat(本拠地)— 拠点の機能、マーカー(1.3.1)。
Serfs(農奴兵)— 部隊の種類(1.6)。
Sergeants(装甲騎兵)— 騎馬兵の種類(1.6)。
Service(軍役)— 君主／家臣の能力値(1.5.3-4)、マーカー(1.5.1)、上級ルール(3.4.2)。
Share(共有)— 他の君主に物資を使用すること(1.5.2)。
Siege(攻囲)— マーカー(4.3.5)、アクション(4.5.1)。
Siege Capacity(攻囲値)— 攻囲値を参照(1.3.1)。
Siegeworks(攻囲施設)— 攻囲側の防壁(4.5.2)。
Slinger(投石兵)— 射撃の種類(4.4.2)。
Sortie(出撃)— 迂回側の会敵(4.3.6)。
Source(供給元)— 補給の供給源(4.6)。
Special Vassal(特殊家臣)— 家臣の種類(1.5、3.4.2)。
Spoils(略奪品)— 会戦／強襲においての獲得(4.4.3、4.5.2)。
Spring(春期)— ある季節(2.2.1)。
Storm(強襲)— 命令アクション(4.5.2)。
Strike(打撃)— ヒットを与えること(4.4.2)。
Stronghold(拠点)— ロケールの種類(1.3.1)。
Summer(夏期)— ある季節(2.2.1)。
Supply(補給)— 命令アクション(4.6)。
Supply Route(補給路)— 輸送力によるロケールと経路の繋がり(4.6.1)。
Supply Source(補給源)— 補給によって糧秣を供給するロケール(4.6.1)。
Surrender(降伏)— 攻囲による占領(4.5.1)。
Taifa(s)(タイファ、タイファ諸国)— あるイスラム教陣営領域、VPと硬貨のためのボックス、政局ルール、君主(1.3.1、1.3.3、1.4、1.5.1)。
Target(目標都市)— レコンキスタの重要ロケール(1.4)。
Tax(徴税)— 命令アクション(4.7.4)。
Terms(降伏同意)— 略奪のない降伏(4.5.1)。
This Lord(「この君主」)— 能力の種類(3.4.4)。
Town(街)— ロケールの種類(1.3.1)。
Transport(輸送力)— 物資の種類(1.7.3)。
Unit(ユニット)— 部隊コマ(1.6)。
Unarmored(非装甲)— ユニット防御判定(4.4.2)。
Unready(準備未了)— 召集できないこと(3.4.1-2)。
Vassal(家臣)— 君主が召集可能な部隊(1.5.4)。
Walls(防壁)— 全体の生存判定(4.5.2)。
Wastage(浪費)— 物資と能力の削除(4.9.4)。
Way(経路)— ロケール間の接続(1.3.1)。
Winter(冬期)— ある季節、手順(2.2.1、6.3)。
Withdraw(撤退)— 拠点に入ること(4.3.4)。