



折りたたみ  
プレイヤー補助  
シート

### 命令表(4.2、4.7)

アクション		必要条件	手順
<b>攻囲下：出撃、徴発(庭園)、パスのみ実行可能</b>		<b>共有：同じロケールにいる君主同士すべての物資（1.5.2）</b>	
<b>行軍</b>  攻囲または会戦の開始：カード終了	荷重状態なら2アクション。 行軍、会戦回避、会戦の後マーク。 	君主は経路を通じて隣接ロケールへ移動する。総大将はグループで行える(4.3.1)。副将は下位君主を連れていく(4.1.3)。敵は会戦回避(非過重なら)または撤退が可能(4.3.4)。敵がとどまれば会戦(4.4)。行軍は非攻囲下／非迂回下拠点で停止する(4.3.5)。	
<b>攻囲</b>  カード終了	攻囲中の君主。 カードの命令すべてを使用。 すべての君主をマーク。   	<b>野営？</b> 迂回中なら1アクション(過重は無視)で迂回を攻囲に置き換える。	 
<b>強襲</b>  カード終了	攻囲中の君主。 すべての君主をマーク。  	<b>降伏？(4.5.1)。</b> 攻囲下君主がいなければ拠点ごとにダイス判定を行える。 ・各ダイスの出目すべてが攻囲＋荒廃マーク数以下なら占領。 征服／ジハード／荒廃／VPを調整する。略奪品なし。	 
<b>出撃</b>  カード終了	攻囲中の君主。 すべての君主をマーク。  	<b>攻囲施設？</b> 攻囲中の君主数が攻囲値①、②、③以上なら攻囲1個を追加(最大4個まで)。	 
<b>補給</b> 	自身の本拠地(複数可)への補給路が必要。	強襲による攻撃(4.5.2)。攻撃側が勝利すれば略奪する：攻囲下君主は永久除去され、略奪品を獲得する。征服／ジハード／荒廃／VPを調整する。	 
<b>徴発</b> 	非荒廃、または友好的要塞／都市。 攻囲下の要塞／都市。	使用する各本拠地ごとに補給路(複数可)と輸送力を選択する(以下を参照4.6.1)。 ・本拠地供給元ごとに糧秣1個を追加する(4.6.2)。	   
<b>荒廃</b> 	非荒廃、または友好的要塞／都市。 攻囲下の要塞／都市。	会戦による攻撃(4.5.3、4.4)。 敗北した攻撃側は拠点内へ撤退する。攻囲マークを1個へ減少させる。	 
<b>徴税</b> 	自身の本拠地。 カードの命令すべてを使用。	使用使用する各本拠地ごとに補給路(複数可)と輸送力を選択する(以下を参照4.6.1)。 ・本拠地供給元ごとに糧秣1個を追加する(4.6.2)。	   
<b>パス</b> 	自身の本拠地。 カードの命令すべてを使用。	徴税した君主は判定を行い1-3なら糧秣1個を追加する。 友好的拠点なら自動成功(4.7.1)。	 
	自身の本拠地。 カードの命令すべてを使用。	自陣営の荒廃マークを配置する(勝利の調整)。 ・戦利品1個、拠点なら更に糧秣1個を実行した君主に追加する。 ・追加した各黄色マークごとに(1番目、3番目…)に、タイファ君主の軍役を1ボックス左へ移動させる。	 
	自身の本拠地。 カードの命令すべてを使用。	徴税した君主のマットに硬貨1個を追加する(4.7.3)。	 
	自身の本拠地。 カードの命令すべてを使用。	何もしない(4.7.4)。	

### 拐点迂回(4.3.5)


行軍中：停止。アクションを続ける。  
行軍後：出発。迂回を取り除く。行軍で迂回を  
攻囲に置き換えることができる。  
「アダリデス」／「戦太鼓」：行軍を継続できる。



### 補給路(4.6.1)

活性化君主から自身の本拠地へ。

- ・攻下／迂回下でない限り、敵君主／敵対的拠点を含めない。
- ・補給路の経路ごとに荷馬車／ラバ1個。
- ・都市／要塞内の攻下下君主はそこの君主が自身の本拠地なら使用できる(庭園)。



過重状態(4.3.2)。糧秣2個を持つ荷馬車またはラバ(共有を含む、1.5.2)、荷馬車が任意の糧秣を運んで峠道を通ずる、または戦利品が移動する。

貪欲(1.7.2)。物資の破棄は過重行軍、非過重行軍、会戦回避、退却、給食、または浪費(4.9.4)のみ。



# 部隊表(1.6、4.4.2)



種類	コマ	打撃	防御	特記
騎馬兵	銀色 	x2 x1	装甲 1-4	「メスナダ」または「ハシャム」: 命令+1 「カンタドール」: 第1ラウンド▶白兵戦+1
	鉄色 	x1	装甲 1-3	「ハシャム」: 命令+1 「カンタドール」: 第1ラウンド▶白兵戦+1
	青色 	任意の1ラウンド x1 x1/2	非装甲 1 回避 1-2	射撃戦-投げ槍: 任意の1ラウンドの該当する全君主、 会戦 x1(強襲 x1/2)、マーク 「ハシャム」: 命令+1 回避は会戦の白兵戦のみ
	茶色 	x1/2* 任意の1ラウンド x1/2	非装甲 1 回避 1-3	*能力による射撃戦-投げ槍: 任意の1ラウンドの該当する 全君主、会戦 x1(強襲 x1/2)、マーク 「ハシャム」: 命令+1 「アンダルシア産」: 会戦の白兵戦回避 1-3
徒歩兵	鉄色 	x1/2* x1	装甲 1-3	能力または守備隊による射撃戦 弩: 装甲-1  目標を選択 「槍衾」: 任意の1ラウンドの騎馬兵白兵戦の 装甲+1(マーク)
	青色 	x1/2 x1	装甲 1-2	射撃戦-弓兵 「槍衾」: 任意の1ラウンドの騎馬兵白兵戦の 装甲+1(マーク)
	茶色 	x1/2* x1*	非装甲 1	*能力または守備隊による射撃戦 弩: 装甲-1  目標を選択 投げ槍: 任意の1ラウンドの該当する全君主(マーク) 投げ槍または投石兵: 会戦 x1(強襲 x1/2)
	淡茶色 	x1/2* 任意の1ラウンド x1*	非装甲 (自動除去)	*能力による射撃戦- 投げ槍: 任意の1ラウンドの該当する全君主、 会戦 x1(強襲 x1/2)、マーク

# 拠点表 (1.3.1、4.5)



種類	描写	防壁	守備隊 (4.5.2) 弩兵は目標を選択する	降伏ダイス (4.5.1)	征服後	VP値* 略奪品**
都市 庭園(4.7.1) 攻囲値 3		1-4	x1/2 x1	3	x2  x2  x4	
要塞 2		1-4	x1/2 x1	2	x2  x2  x3	
街 2		1-4	x1/2 x1	1	x2  x2	
城 1		1-4	x1/2 x1	1	x2  x2	

\* イスラム教陣営がタイファ内で征服すると、征服1VPの代わりにジハード1/2VPを獲得する(1.4.4).  
\*\*略奪すれば硬貨、戦利品、糧秣を獲得する(4.5.2、降伏は不可、4.5.1).



# 会戦および強襲表

ステップ	会戦の手順(4.4.1-4.4.5)	強襲の手順(4.5.2)
君主の配置 イベントプレイ	活性化 <b>攻撃側君主</b> を戦列中央、次に左／右翼に各1人、他は予備。 <b>防御側</b> は中央、次に可能なら攻撃側と正対する左／右翼(出撃、救援出撃も参照)。 攻撃側、次に防御側は <b>イベント</b> をプレイする。	会戦と同様に配置するが 活性化 <b>攻撃側君主</b> と <b>防御側</b> の任意の君主1人を戦列に配置する。残りは予備。 防御側：守備隊を配置(拠点表を参照)。 攻撃側：攻囲施設マーカーを防壁として配置。
ラウンド	<b>戦場離脱？再配置</b> 戦場離脱？ 攻撃側、次に防御側は最終ラウンド宣言を行える。敵は <b>追撃する</b> 。 予備の君主は空の戦列へ前進する。 攻撃側次に防御側は、左／右翼を <b>空の中央</b> へ。 正対する敵がいない戦列君主は最も近い敵を <b>迂回攻撃する</b> 。	<b>戦場離脱？</b> 第1ラウンド後なら、攻撃側は強襲を敗北して終了できる。 <b>再配置？</b> 第1ラウンド後なら、攻撃側次に防御側は予備君主1人を戦列君主に拠点の攻囲値(①、②、③)までを上限に加えることができる。
	<b>打撃</b> 各打撃ステップ 1 射撃戦：a 防御側 1:a, b b 攻撃側 2 白兵戦：a 防御側騎馬兵 2:a, b b 攻撃側騎馬兵 2:c, d c 防御側歩兵 d 攻撃側歩兵 投げ槍 投てき？	1 射撃戦：a 防御側 1:a, b b 攻撃側 2 白兵戦：a すべての拠点防御側 b すべての攻撃側 2:a, b 投げ槍 投てき？ 白兵戦：最大6ヒット/君主
	<b>ヒット</b> x1/2 各ユニットは1/2、1、2ヒットを与える。部隊表参照。すべて(正対、側面攻撃、守備隊)合計して <b>端数を切り上げ</b> 。 防壁判定を行う。会戦：正対／側面攻撃／被側面攻撃君主はヒットを受ける(順番は所有者が選択)。 所有者は <b>ヒットをユニットに割り当てる</b> 。ヒットごとに <b>防御判定</b> を行う(失敗したユニットは <b>敗走する</b> )。	<b>切り上げ</b> 強襲：攻撃側 <b>装甲ユニット</b> は最初にヒットを受ける。守備隊は防御側君主より先にヒットを受ける。
	<b>防御</b> 防壁：目標陣営はヒットごとにダイスを1個振る。範囲内なら1ヒットを無効にする。 装甲：ヒットを吸収するユニットが判定。範囲内なら敗走せず1ヒットを吸収する。 回避：装甲同様(上記)に判定するが射撃戦と強襲のヒットは不可。 非装甲：装甲または回避なし(また農奴兵ではない)なら判定が「1」で敗走せずヒットを吸収する。	
	<b>敗走</b> 敗走ユニットはただちにマット上の <b>敗走箇所へ移動</b> 。敗走守備隊、農奴兵は除去。 敗走ユニットは打撃もヒットの吸収も行えない。 君主のユニットがすべて敗走したら、 <b>その君主は敗走する</b> 。ただちに戦列からはずす。	
新ラウンド？	陣営の君主すべてが敗走した、または戦場離脱すれば、その陣営は会戦で <b>敗北する</b> 。 それ以外は、上記 <b>戦場離脱？／再配置</b> から新ラウンド開始。	攻撃側か防御側のすべてが敗走したら、その陣営は敗北する。上記に該当せず、 <b>ラウンド数</b> が <b>攻囲マーカー数</b> と同じなら、攻撃側は敗北する。 それ以外は、上記 <b>戦場離脱？／再配置</b> から新ラウンド開始。
戦闘／強襲終了	<b>退却撤退征服</b> 敗者は非攻囲下／非迂回下の敵がいない場所へ <b>退却</b> (防御側は攻撃側が通過した経路は不可、攻撃側は元の場所へ)、または友好的拠点へ <b>撤退</b> (出撃なら強制)、または永久除去。	攻囲下防御側が敗北すれば、拠点を <b>略奪</b> する。拠点内の全君主は永久除去。略奪品を獲得する。攻撃側は拠点を征服する。それ以外は攻囲継続(退却および略奪品なし)。
	<b>損失</b> 全君主の <b>敗走ユニット</b> がそれぞれ判定ー判定に失敗したユニットは除去。 ー戦場離脱なしの <b>退却</b> または <b>強襲の攻撃側</b> は「1」防御で判定。 ーそれ以外は修正なしの防御判定(装甲、回避、非装甲)。 すべてのユニットが除去された <b>君主</b> は永久除去。	
	<b>略奪品</b> 勝者は敗者から以下を獲得する。 ー戦場離脱なしに退却、または永久除去：全物資。 ー戦場離脱して退却：非荷重状態で退却するため破壊した <b>戦利品</b> および <b>糧秣</b> 。	会戦と同じ(左記)。加えて征服した拠点から拠点表に示された物資を獲得。 Loot Prov Coin
	<b>軍役</b> 退却する(撤退ではない)君主ごとにダイスを1個振る。 君主(およびその家臣)の <b>軍役マーカー</b> を、出目を半分に切り上げた数だけ <b>左</b> のボックスへ移動させる。	= 1 = 2 = 3
終了処理	全君主を戦闘済／移動済マーカーでマークする。 この会戦または強襲で使ったすべての「保持」イベントを捨て札にする。 その会戦で攻囲が開始されたら攻囲マーカー1個を追加。攻囲を解けばマーカーを除去。 出撃強襲(4.5.3)なら、攻囲マーカーを1個に減少。 拠点の所有者が変われば、征服／ジハード／荒廃VPの調整(1.3.1、1.4.4、4.5.1)。 <b>回復</b> ：この命令カードではこれ以上のアクション不可ー給食／支給／解散(4.8)へ。	



準備-2.1および6.0を参照

## プレイ手順表

### 徴収(3.0)

- ・戦争術(3.1)：シナリオのみ：1085年秋期(第5、6ボックス)ならキュリアスの確認(6.2)。  
キリスト教陣営次にイスラム教陣営は戦争術カードをシャッフルし、カード2枚を引いて実行する。もし最初の徴収なら**能力**(カード下半分、1.9.1)、それ以降は**イベント**(上半分)。  
但しシナリオでは最初の春期の徴収(第9ボックス)においてイベントの代わりに能力を引く(6.3.5)。

- ・支給(3.2)：キリスト教陣営次にイスラム教陣営は、戦場にとどまっている君主に支給を行える。  
**戦利品**：攻囲のない(迂回下は可)友好的ロケール(1.3.1)で戦利品を消費することに、君主1人(とその家臣、3.4.2)の軍役マーカーを1四十日ボックス右へ移動する。



- ・硬貨：硬貨を消費することに支給する君主と同じロケールにいる君主1人(とその家臣)、またはタイファボックス(1.3.3)から支給したいいずれかの非攻囲下イスラム教君主の軍役マーカーを1四十日ボックス右へ移動する。

- ・解散(3.3)：キリスト教陣営次にイスラム教陣営は、該当する君主[と家臣(上級家臣ルール、3.4.2)]を除去する。
  - 軍役期限超過 一軍役マーカーが現在の四十日ボックスより左にある君主(と家臣)はプレイから永久除去する(家臣は軍役マーカーに示された部隊を君主マット上から可能な限り取り除く)。
  - 軍役期限 一軍役マーカーが現在の四十日ボックスにあれば層上へ解散する。君主をマップ上から取り去り、君主シンダーを現在の徴収の右の四十日ボックス上に置く(攻囲下であっても)。(家臣部隊をマット外へ置き、解散した家臣マーカーを自身の君主マットへ戻すー小旗の面を裏返す(準備未了))。
  - バリアス 一独立タイファ君主なら、タイファをバリアスへ変更し、キリスト教陣営は硬貨を獲得する(1.4.3)。
- ・召集(3.4)：非攻囲下の友好的ロケールにいるキリスト教陣営次にイスラム教陣営は、統治値を使用して以下を行う。
  - [a] 召集可能君主を使用可能な本拠地に召集するための忠誠値判定(タイファ状態の変更、1.4.3)、または
  - [b] 召集可能な家臣の召集、または[c] 輸送力の追加(および農奴兵の復帰)、または[d] 能力の追加(君主ごとに2枚を超える「この君主」カードを捨て札にする)。
  - [上級家臣ルールの軍役：マーカーを表向きにして召集可能状態にする]。

- ・動員令(3.5)：各陣営は以下から1つを選択するか何もしない(シナリオAとBはスキップする、6.1)。



- キリスト教陣営は、
  - [a] 緑色の Rodrigo al-Sayyid がマップ上にいる、またはいずれかのキリスト教君主が永久除去されている場合、タイファボックスに 1VP + 彼の軍役が徴収より前のボックスごとに 1VP を追加して Rodrigo al-Sayyid と本拠地を脇に置き、黄色の Rodrigo Campeador を層の2ボックス先に配置、または
  - [b] 硬貨2個を支払って召集可能状態の Rodrigo Campeador を召集(3.4.1、本拠地を配置)、または
  - [c] Eudes を召集(召集可能かつ本拠地が使用可能、3.4.1)。イスラム教陣営はジハードマーカー1個を追加(可能なら、1.4.4)。



- イスラム教陣営は、
  - [a] 硬貨3個を支払って召集可能状態の Rodrigo al-Sayyid を召集する(3.4.1、本拠地を配置)、または
  - [b] 召集可能な Yusuf または Sir を召集(本拠地を配置)して Eudes を2ボックス先の層に配置、または
  - [c] Yusuf と Sir が召集可能なら、両名を徴収の右方1ボックス先に移動させ 1VP とジハード1個を追加、または[d] Yusuf がタイファ本拠地にいるなら、そのタイファの君主を層から召集するか軍役を2ボックス右へ移動させる。

### 戦役(4.0)

徴収マーカーを戦役面へ裏返す(2.2.2)。君主の人数を超過した枚数の能力カードを捨て札にする(4.0)。

- ・計画(4.1)：両プレイヤーは7または8枚(季節による)の命令カードを裏返して戦役計画の山札を作る。  
キリスト教陣営次にイスラム教陣営は副将を指定できる。ディナール通貨：非攻囲下タイファ君主は硬貨をタイファボックスに追加できる。
- ・命令(4.2)：キリスト教陣営次にイスラム教陣営は、交互に一番上の命令カードを公開して該当君主を活性化する。
  - パス？ パスカード、下位君主、マップ外の君主ならパスとなり、手番が相手陣営に移る。
  - アクション(4.3-4.7)：カードに該当する君主は、自身の命令値を使用して命令アクションを行う。
    - 給食/支給/解散(4.8)：命令カードの全アクションを行った後、キリスト教陣営次にイスラム教陣営は移動または戦闘を行った君主の給食を行う。各君主はユニット6個(端数切り上げ)ごとに糧秣または戦利品1個を取り除く。君主はまず自身の部隊、次に共有する部隊を給食する(1.5.2)。未給食君主は軍役マーカー[と家臣の軍役マーカー]を1四十日左へ移動する。次に望むなら支給を行い、要求された君主の解散を行う(3.2-3.3)。戦役での軍役期限の解散は、君主シンダーを現在の戦役から自身の軍役値だけ右の四十日ボックス上に置く。

Moved  
Fought

- ・さらなる活性化：上記の命令カードを計画山札がなくなるまで交互に繰り返す。

- ・戦役終了(4.9)：命令カードがすべてなくなった後、次の四十日の準備を行う。
- ゲーム終了？ シナリオの最後の四十日ならプレイ終了ー最も高いVPを持つ陣営が勝利する(5.3)。
- 生育：春期最後の四十日なら、両陣営は敵の荒廃マーカーを半分に減らす(端数切り上げ)。
- 収穫：夏期最後の四十日なら、各君主は荷馬車/ラバをそれぞれ半分に減らす(端数切り上げ)。
- 補修：3または4個の攻囲マーカーを持つ各ロケールは、攻囲マーカー1個を取り除く。
- 浪費：キリスト教陣営次にイスラム教陣営は、各君主が所有する2個以上のいずれかの物資または2枚以上の「この君主」カードのうち、1つを選んで取り除く。
- キリスト教陣営次にイスラム教陣営は、いずれかの戦争術カードを何枚でも捨て札にできる。
- 副将の解除(4.1.3)。戦役マーカーを次の四十日に進め、徴収面へ裏返す(2.2.2)。



### 四十日(2.2)

冬期  
6.3参照

- ・徴収
  - 戦争術
  - 支給/解散
  - 召集/動員令
- ・戦役
  - 計画(山札作成)
    - 副将？ ディナール通貨？
  - 命令(カードをめくる)
    - 各カードー
    - アクション
    - 給食/支給/解散
  - 補修/浪費/捨て札

### 友好的/敵対的(1.3.1)

#### 領域ー

- ・レコンキスタタイファと諸王国はキリスト教陣営。
- ・バリアスタイファは中立。
- ・独立タイファはイスラム教陣営。

#### ロケールと拠点ー

- ・征服または本拠地マーカーがあればその陣営。
- ・ジハードはイスラム教陣営。
- ・それ以外は各領域に従う。

### ジハードの追加(1.4.4)

- ・バリアスまたはレコンキスタタイファのみ。
- ・拠点のみ。
- ・キリスト教陣営の征服または本拠地マーカーがある場所は不可。
- ・キリスト教君主がいる場所は彼が攻囲中または迂回中の場合のみ。



### 給食(4.8.1)



君主ごとに糧秣/戦利品1個、ユニット+ラバ6個ごと、端数切り上げ。

### 戦役の勝利(5.2)

- ・戦役においてマップ上に君主がいな陣営は敗北する。

### 終了時：VPが最も高い陣営(5.1、5.3)。

- ・荒廃、ジハード(各 1/2 VP)
- ・征服、大聖堂(各 1 VP)
  - タイファボックスVPも含む
- ・レコンキスタタイファ(各 3 VP)
- ・バリアスタイファ(各 1 VP)



## タイファ政局参照表(1.4)





領域： (1.3.1、1.4)	 独立	 パリアス	 レコンキスタ	諸王国 ARAGÓN LEÓN
忠誠	イスラム教陣営	中立	キリスト教陣営	キリスト教陣営
条件 (1.3.1、1.4.2)  	非征服都市または本拠地が存在する 君主がマップ上にいる	非征服都市または本拠地が存在する 君主がマップ上にいない	すべての都市および本拠地を征服 	なし
勝利ポイント (1.4.2、5.1)  	なし	キリスト教陣営 1 VP (Sevillaなら3VP)	キリスト教陣営 3 VP (Sevillaなら9VP)	なし
拠点を征服 (1.3.1、1.4.4) 	キリスト教陣営 1 VP xVP値 	 	イスラム教陣営 1/2 VP xVP値 	イスラム教陣営 1 VP xVP値 
ジハードの追加？ (1.4.4、1.9.1) 	不可	可 拠点到： キリスト教陣営征服／本拠地マーカーがない 攻囲中／迂回中のキリスト教君主がいる		不可

## 状態の調整(1.4.3)





タイファ君主  
(1.5.1)






### 独立からパリアス

-  =  軍役 キリスト教陣営は解散したタイファ君主の軍役と同数の硬貨を追加する。
-  中立に変更されるイスラム教陣営拠点到にイスラム教君主がいるとそこにジハードを追加(征服)する。
-  中立に変更されるイスラム教陣営拠点到にキリスト教君主がいると、攻囲／迂回を除去、またはジハードを(VP値と同数)追加する。




### 独立からレコンキスタ

-  →  タイファ内のすべての黄色荒廃マーカーを緑色に裏返す。
-  キリスト教陣営に変更されるイスラム教陣営拠点到にイスラム教君主がいると、そこにジハードを追加する。
-  キリスト教陣営陣営に変更されるイスラム教陣営拠点到にキリスト教君主がいると、攻囲／迂回マーカーを取り除く。





### パリアスから独立

-  →  タイファ内のすべての緑色荒廃マーカーを黄色に裏返す。
-  イスラム教陣営に変更される中立拠点到にキリスト教君主がいると、その拠点を征服する。



### パリアスからレコンキスタ

-  →  タイファ内のすべての黄色荒廃マーカーを緑色に裏返す。
-  キリスト教陣営に変更される中立拠点到にイスラム教君主がいると、そこにジハードを追加する。

### レコンキスタから独立

-  →  タイファ内のすべての緑色荒廃マーカーを黄色に裏返す。
-  イスラム教陣営に変更される中立拠点到にキリスト教君主がいると、その拠点を征服する。
-  イスラム教陣営に変更されるキリスト教拠点到にイスラム教君主がいると、攻囲／迂回マーカーを取り除く。

### レコンキスタからパリアス

-  中立に変更されるキリスト教陣営拠点到にキリスト教君主がいると、その拠点を征服する。
-  中立に変更されるキリスト教陣営拠点到にイスラム教君主がいると、攻囲／迂回を除去、またはキリスト教征服を(VP値と同数)追加する。