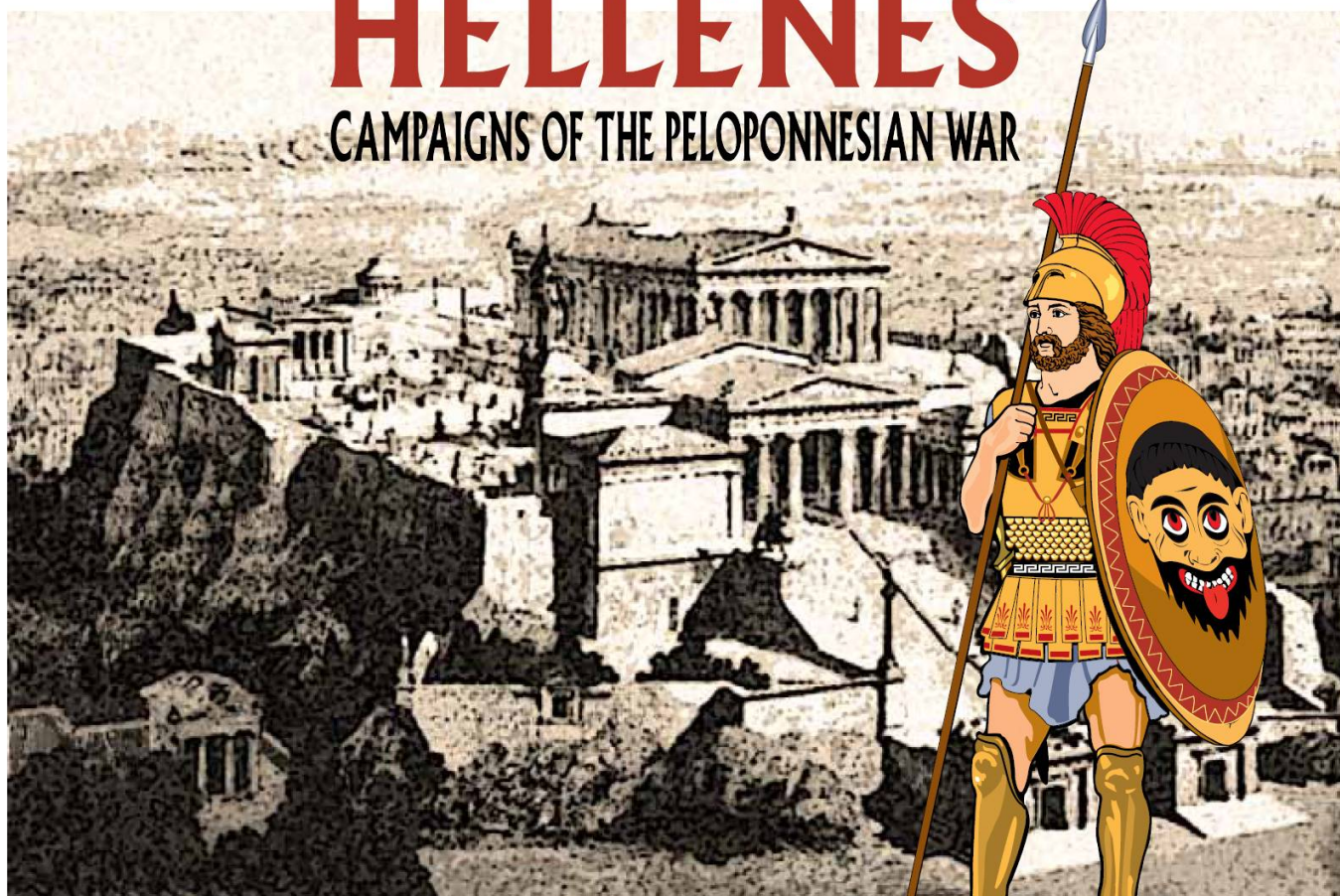


HELLENES

CAMPAIGNS OF THE PELOPONNESIAN WAR



By Rodger B. MacGowan ©2009

RULE BOOK

日本語解説書

目次

はじめに	2	12.0	ニキアスの和約	14
1.0 マップ	2	13.0	ペルシアの支援	14
2.0 ブロック	3	14.0	勝利	15
3.0 カード	5	15.0	シナリオ	15
4.0 アクション	6	15.1	431年戦役	15
5.0 移動	6	15.2	シケリア戦役	16
6.0 戦闘	8	15.3	413年戦役	17
7.0 攻囲	10	15.4	415年戦役	17
8.0 攻囲戦闘	10			
9.0 冬季	11	戦略ノート		18
10.0 新年	13	クレジット		18
11.0 オリュンポスの神々	13	索引		18
		チャートと表		19



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

はじめに [INTRODUCTION]

Hellenes は、紀元前 431~404 年までの、アテナイ帝国とスパルタ同盟との間のペロポネソス戦争の戦略ゲームです。目的は、戦闘の勝利又は敵対している都市の占領や略奪によって威信を高めることです。4つのシナリオが用意されています（プレイ時間：2~6時間）。プレイヤー諸氏は、無作為に陣営を選択するか、又はある陣営をプレイするために威信を入札できます。スパルタ軍プレイヤーは南に座り、アテナイ軍プレイヤーは北に座ります。

ゲーム年 [THE GAME YEAR]

ゲーム年は、新年プラス5シーズンから構成されます。プレイヤー諸氏は、年毎に6枚のカードを持ち、新年/シーズン毎に1枚のカードをプレイします。

新年 [NEW YEAR] (10. 0)

各プレイヤーに6枚のカードを配ります。1枚は、新年のイベント又は供物として直ちにプレイされます (10.3)。

戦役シーズン [CAMPAIGNING SEASONS]

戦役シーズン（春季から秋季）は、主導権フェイズに続く各陣営についてのプレイヤー・ターン（「ターン」）から構成されます。

主導権フェイズ [Initiative Phase] (3. 3)

各シーズンを開始するために、プレイヤー諸氏は1枚のカードの表面を伏せて出し、次にそれらを同時に明らかにします。カードは、アクション値（コイン）と反対端にイベントを持ち、両方ではなくどちらかに奉仕できます。あなたから見てカードの使用目的を上にしてプレイします。

より低いアクション値は、最初のプレイヤー・ターンをもたらします（イベントは、ゼロのアクション値を持ちます）。同数の場合には、スパルタが先に動きます。

プレイヤー・ターン [Player Turns]

第1プレイヤーは、アクション・フェイズと戦闘フェイズを行います。次に、第2プレイヤーが同様に行います。

・アクション・フェイズ [Action Phase] (3.1, 4.0)

イベントは、最初に解決されます。イベントをプレイすることは、そのターンにアクションを持たないことを意味します。

アクション値（コイン）は、プレイヤーにそのターンに1~3のアクションを行う権利を与えます（指導者又は継続イベントによって増加する可能性があります）。アクションには、グループ移動、補充、略奪を含みます。

・戦闘フェイズ [Combat Phase] (6. 0)

戦闘フェイズには、紛争エリア（すなわち、両陣営のユニットが存在する）についての戦闘や攻囲が一度に1つ解決されます。最小の戦闘が最初です。

冬季 [WINTER SEASON] (9. 0)

冬季には、異なるプレイ・シーケンスに従います。

- ・主導権 プレイヤー1 / プレイヤー2
- ・冬季アクション プレイヤー1 / プレイヤー2
- ・攻囲突破戦闘 プレイヤー1 / プレイヤー2
- ・攻勢戦闘 プレイヤー1 / プレイヤー2

冬季には、友軍支配下都市の外部にあるユニット（攻囲側を含む）は、維持（可能な限りの冬季アクション）が必要です。冬季避難所を探しているユニットは、普通はアクション・コストなしで移動できますが、新たな攻撃は認められません。

冬季は、年終了手順で終了します (9.5)。

1. 0 マップ [THE MAP]

マップは、古代ギリシアとその周辺地域を描写し、陸地と海上のエリアに分割されます。

- ・ペルシア [PERSIA] は、フリュギア [Phrygia] とリュディア [Lydia] から成ります。
- ・シケリア [SICILY] は、シケリア挿入マップ上の全てのエリアを含みます（レギウム湾 [Rhegium] を含める）。
- ・イタリア [ITALY] は、タラス [Taras]、クロトン [Croton] と隣接する海です。
- ・マップの残りのエリアは、ギリシア [GREECE] です。

1. 1 陸上エリア [Land Areas]

黒い境界線は、陸上エリアあるいは地方を分割します。太い黒の境界線は国家を分割し、点線は国家内の地方を分割します。都市を含んでいる地方は、都市国家として知られます。全ての島しょは、プレイ可能です。

1. 2 海上エリア [Sea Areas]

青い線は、海上エリアを区分します。太く濃い海上境界線は、渡ることが危険です (5.22)。二重線は海峡を表し、防御することが容易です (6.5)。

1. 3 都市と町 [Cities and Towns]

都市（正方形）と港湾（六角形）は、国家によって色分けされ、都市数値を含みます。都市許容量（ユニット換算）は、都市値の2倍です。

港湾は、要塞化軍港を持つ都市です。港湾のシンボルは、たとえ攻囲されているときでもアクセス可能な単一の外海に及んでいます (7.2)。攻囲されていないときには、ある地

ルールブックの構成 [Rulebook Organization]

このサイドバーには、説明、例、注釈を含みます。新たな変更点は、赤字です。新たな明確化は青字です。

プレイのシーケンス—ゲーム年 [SEQUENCE OF PLAY—GAME YEAR]

新年 [NEW YEAR]

- ・各プレイヤーに6枚のカードを配る。
- ・新年のイベント/供物

春季/夏季/盛夏/秋季 [SPRING/SUMMER/HIGH SUMMER/FALL]

- ・主導権（カード・プレイ）
- ・第1プレイヤー・ターン
アクション・フェイズ
- ・イベントの発生；又は
- ・アクションが発生（いずれかの順番）：
移動/徴発/補充

戦闘フェイズ

戦闘/攻囲戦闘

- ・第2プレイヤー・ターン（上記と同じ）

冬季 [WINTER]

- ・主導権（カード・プレイ：イベントなし）
- ・第1プレイヤー冬季アクション

冬営移動

- ・本国都市への帰還（フリー）
- ・隣接都市への冬営（フリー）
- ・グループ移動（コスト1アクション）

補充

冬季維持

解散

- ・（第2プレイヤーは、上記を繰り返す）

- ・第1プレイヤーの攻囲突破戦闘

戦闘からの帰還

（勝利：都市に進入/敗北：解散）

出撃

- ・（第2プレイヤーは、上記を繰り返す）

- ・第1プレイヤーの攻囲戦闘

攻囲強襲/攻囲損耗（3倍）

- ・（第2プレイヤーは、上記を繰り返す）

・年の終了

- ・供物の収集
- ・勝利チェック
- ・年マーカーの前進
- ・カードを集めてシャッフル

都市の表示 [City Representation]

大部分の都市国家には、複数の都市が含まれました。最重要都市のみが表示されますが、与えられた都市値に全ての都市が含まれます。

中立の都市国家 [Neutral City States]

シナリオの説明では、一定のシナリオについて追加の中立都市国家が指定され得ます。これらが参加することは禁じられます。

外海 [Offshore Seas]—説明

レウカス [Leucas] : Ambracia 湾

リオアラ [Lioara] : Tyrrhenian 海

都市の支配 [City Control]

都市国家は、敵ブロックによって占められ

方内のユニットは隣接する全ての海上にアクセスを持ちます。

各都市は、固有の固定守備隊 (2.3) ブロックを持ち、必要に応じてのみマップ上に置かれます (これらはユニットではなく、都市許容量に対してカウントしません)。

町 (色付の円) は、都市の優位性を持たない蛮族の中心地です。

1. 3.1 都市の忠誠 [City Loyalty]

白い枠線を持つ都市 (緑/青/紫) は、アテナイに忠誠な都市です。黒い枠線を持つ都市 (赤/オレンジ/黄) は、スパルタに忠誠な都市です。

都市は、たとえ占拠又は支配されても、その忠誠を保ちます。敵に忠誠な都市は、敵対都市と定義されます。

白い都市は中立で、進入できません。いくつかのシナリオでは、他の中立都市を指定します。

1. 3.2 都市/町の国籍 [City/Town Nationality]

ユニットのラベルも、国籍によって色付けされています (中央のシンボル色)。

ユニットは、戦力を補充するために本国都市 (同じ色/国籍) 内にいなければなりません。これは、ゲーム・プレイに極めて重要です。

アテナイの従属都市は、アッティカ (Athens/Platea) よりも明るい青を持ち、これらは同じ国籍ではありません。Lacedaemon (赤) と Corinth (オレンジ) も異なる国家です。

1. 3.3 従属地方 [Subject Regions]

従属都市は、イオニア [Ionia] のような従属領域に集約されます [サイドバーを参照]。スパルタ支配下の従属都市は、地方内の他の都市をより叛乱し易くします (3.12)。

1. 4 エリア&都市の支配 [Area & City Control]

都市の支配は、冬営 (9.21) と供物 (9.51) を決定します。陸上と海上エリアの支配は、退却に影響します (6.4)。支配は、各アクション・フェイズと戦闘フェイズの後に再判定されます。支配下の都市/エリアは、友軍と定義されます。

- ・単独で占めるいかなるエリアも支配します。
- ・カラの都市国家は、それらが忠誠な陣営によって支配されます (つまり、征服された都市が非占拠状態で残されると、元の所有者に戻ります！)
- ・他のカラのエリア (町を含んでいるエリアを含む) は、非支配下です。
- ・攻囲 (7.0) の場合には、両陣営が都市国家を占めます。防御側は都市を支配し、攻囲側は周辺地域を支配します。

2. 0 ブロック [THE BLOCKS]

木製のブロックは、親スパルタ軍と親アテナイ軍の部隊をあらわし、同盟軍を含みます。

大きな赤と青のブロックはユニットで、機動部隊です。スパルタ軍ユニットのラベルは大きな赤い各ブロックの表面に貼り付け、アテナイ軍ユニットのラベルは大きな青いブロックに貼り付けなければなりません。

ユニットは、通常は垂直に立てて、相手側から内容を隠匿します。これは、ゲームに奇襲とブラフをつけ加えます。

シナリオに使用可能で現在マップ上のプレイにないユニットは、表面を伏せて友軍徴兵プール内に保持されます。

小さな赤/青のブロックは、固定の都市防衛隊をあらわしている守備隊です (2.3)。これらは、ラベルが貼られず、「ユニット」と見なされません。

マーカー [Markers] : 2.41 に従い、グループ・マーカー A/B と S/T のラベルを大きな青と赤のブロックに貼ります。2.42 に従い、年 [Year]、威信 [Prestige]、アクション [Action]、内戦 [Civil War]、略奪 [Pillage] のラベルをオレンジとグレイのブロックに貼ります。

2. 1 ユニットのラベル [Unit Labels]

ラベルは、ユニットの国籍、タイプ、移動/戦闘の能力を表示します。

ギリシア人ユニットは一色の背景を持ちます [サイドバーを参照]。ギリシア人ユニットは、最小又は基幹戦力 (1 c v) で本国都市に到着し、除去されるまでプレイに留まります。

蛮族ユニットは、ダーク・タンを基調に二色の背景色を持ちます [ペルシア軍は、ライト・タンが基調色です。サイドバーを参照]。

これらは、最大 c v で本国町 (色付ドット) に到着し、そこから 1 フリー移動を行います。次の冬季に解散します (9.24)。

シケリア人ユニット [Sicilian units] : (シケリアに本国都市/町を持つギリシア人/蛮族) は、識別ラベル背景色を持ち、蛮族は上記の2色です [サイドバーを参照]。

ユニット ID 番号 (1~60) は、セットアップを手助けするために表示されます。両陣営について、登場するシナリオのユニット ID が色付けされています (15.0) :

ID# 1~40 431、415、413
ID# 41~46 415、413 のみ
ID# 47+ Sicily、415 のみ

白いボックス内に ID を持つユニットは、一定の特別な状況下でのみ登場できます。

2. 1.1 ユニットの国籍 [Unit Nationality]

各ユニット中央のシンボルは、その本国都

ていない限り、常にその元の所有者に支配されます。攻囲下の都市は、防御側によって支配されます。

エリアの支配 [Area Control]

エリアは、占有しているプレイヤーによって支配されます。都市国家ではない未占有エリアは、非支配下です。攻囲では、攻囲側は都市国家の陸上エリアを支配します (すなわち、囲んでいる地域)。

ユニット [UNITS]

ギリシア人 [GREEKS]



親スパルタ
[Pro-Sparta]

親アテナイ
[Pro-Athens]

蛮族 [BARBARIANS]

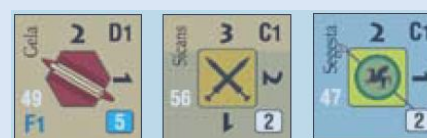


古ギリシア人
[Greece]

ペルシア人
[Persia]

古ギリシア人
[Greece]

シケリア人 [SICILIANS]



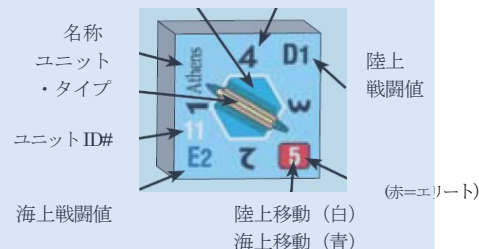
ギリシア人
[Greek]

蛮族
[Barbarian]

ギリシア人
[Greek]

ユニット・データ [UNIT DATA]

国籍 (色) 戦闘値 (最大4)



ステップの減少 [STEP REDUCTION]



市／町に一致するようカラー・コード化されています。これはゲーム・プレイに極めて重要です。国籍色が一致していることのみが問題となります。：歴史的なテキストの名称は、歴史的な興味のみです。

2. 1 2 戦闘値 [Combat Value]

ユニットは、**戦闘値**又はc vと呼ばれる1～4ステップの戦力を持ちます。ユニットの現行c vは、垂直に立てたときの最上端の数字です。

戦闘値は、戦闘でユニットが振るサイコロ(d 6)の数を指示します。4 c vのユニットは4つのサイコロ(4 d 6)で攻撃し、1 c vのユニットは1 d 6を振ることになります。

被った各ステップ損失について、ユニットは反時計回りに90度回転され、その次に低いc vにします。サイドバーは、3、2、1 c v戦力の騎兵ユニットを表示します。1 c vは、基幹戦力と定義されます。

2. 1 3 移動範囲 [Movement Range]

各ラベルは、ボックス内に数字を持ち、ユニットの移動範囲をエリア数で表示しています。青いボックスは海上移動で、白いボックスは陸上移動を表示します。赤いボックスは、強行軍／航海(5.3)によって余分に1エリア移動できる高い機会を持つエリート状態を表示します。

2. 1 4 戦闘値 [Combat Rating]

ユニットの戦闘値は、A1やB2のように文字と数字で示されます。

文字はユニットの迅速性です。：「A」ユニットは「B」の前に攻撃する等で、同じ能力の防御側は攻撃側よりも先です(防御している「A」、次に攻撃側「A」等です)。

数字は、ユニットの火力です。：戦闘で敵対している部隊に打撃を与える並びに／又は潰走させる能力です(6.3)。

例：B1と評価されたユニットは、各1の出目について敵に1命中を与えます。A3のユニットは、1、2、3の目でこれを行います。

2. 2 ユニットのタイプ [Unit Types]

2. 2 1 重装歩兵 [Hoplites] (ホプリテス)

重装歩兵ユニットは、武装した槍兵が密集隊形で1つの単位(ファランクス)として闘う、ギリシア陸上部隊の主力です。

エリートの重装歩兵(上記のごとく)は、より優れた強行軍能力[赤い許容移動値]と素早い迅速性を持ちます。

2. 2 2 弓兵 [Archers]

弓兵ユニットには、投石兵や長槍兵のような他の飛び道具陸上部隊を含みます。

戦闘値はA1ですが、最大c vは低くなります。

2. 2 3 騎兵 [Cavalry]

騎兵は、A1/A2の戦闘値を持つ最速の陸上ユニットです。騎兵は、退却(6.41)において特殊能力を持ち、偵察、妨害、襲撃に理想的です。



2. 2 4 軽装歩兵 [Infantry]

軽装歩兵ユニットは、戦闘において(非エリート)重装歩兵よりも敏捷(B1)ですが、威力が低い軽装の陸上部隊をあらわします。



2. 2 5 蛮族 [Barbarians]

蛮族(ペルシア軍を含む)は、プレイに無作為で一時的に登場する大規模な非ギリシャ人陸上部隊です。これらは2色で、主にタンの背景色を持ち、通常は同規模のギリシア人よりも迅速性が劣ります。

これらは、完全戦力で母国町に登場し、直ちにそこからフリーの1移動を行います。冬季に解散(9.24)しなければなりません。



2. 2 6 艦隊 [Fleets]

艦隊は、海上に移動し、その海上戦闘値[E又はF]を使用してそこで戦闘ができる唯一のユニットです。これらは、1少ない(c vで)ギリシア人陸上ユニットを輸送できます(そこで闘うことはできません)。

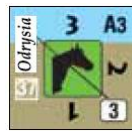
艦隊は、沿岸陸上エリアを占めて、その陸上戦闘値[D1]を使用して戦うこともできます。

エリートの艦隊(上記)は、より高い強行航海能力を持ちます[移動値が赤]。



2. 2 7 オドリュサイ人 [The Odrysians]

強力なオドリュサイ蛮族騎兵ユニットは、もしもアテナイ軍指導者がプレイにあると登場できません[#37周囲の白いボックス]。エラッタ：このラベルは、『Odrysia』の背景に白いボックスなしで印刷されました。



2. 3 守備隊 [Garrisons]

守備隊は、小型の非ラベル1/2"ブロックで、自身の都市のみを防御する1 c vの都市防衛部隊をあらわしています(これらは、周辺地域を防御できず、又はそこを通過する敵の移動を妨害できません)。これらは、必要となるまで盤上にあらわれませんが、攻囲下(7.3)又は叛乱した都市内に自動的に登場します

イベント [Events]

叛乱 [Revolt]*：スパルタ軍守備隊を特定の主要都市内に置きます(カラでなければなりません)。

農奴の蜂起 [Helot Uprising]*：アテナイ軍守備隊をスパルタ内の Messina 又は Pylos に置きます(もしもカラであれば)。

[* = 新年イベントとしてはプレイ不可能。]

疫病発生 [Plague Strike]：指定された攻囲下都市内の全ユニット(基幹を除く)は、1 c vを失います。

疫病再発 [Plague Returns](疫病発生が起きている)：指定された都市内の全ユニット(基幹を除く)は、1 c vを失います(攻囲の必要なし)。

裏切り [Treachery]：1つの攻囲下都市(他は攻囲損耗を受け得ます)に対して、防御側の二重防御なしで裏切り強襲を行うことができます。ただし、強襲者はもしも都市が**単一の戦闘ラウンド**で陥落しなければ退却しなければなりません(降伏は認められます)。

陶片追放 [Leader Ostracizes]：現行の敵又は友軍の指導者は、退位させられます(デッキに戻ります)。

飢饉 [Hunger]：1つの攻囲下都市は、そのシーズンのサイの目1～2の攻囲損耗を被ります(港湾は、封鎖されていなければなりません)。

地震 [Earthquake]：敵ユニットは、そのシーズンに移動又は略奪できません(蛮族の徴兵を含みます)。

お告げ [Augury]：敵ユニットは、このシーズンに交戦又は強襲ができません(攻囲損耗はOK)。

残虐行為 [Atrocity]：敵(+1指導者)は、2威信を失います。

継続イベント [Continuing Events]

継続イベント・カード(黒いバーを持つ)は、取り去られるまで表面を上に向けて留まります。

指導者 [Leaders]：友軍又は敵の指導者がプレイに導入されます(陣営毎に1人のみの指導者がイン・プレイにすることができます。：現行の指導者は、置き換えられる前に陶片追放されていなければなりません)。

内戦 [Civil War]：非攻囲下の1つの都市は、現行年の残りについて二重防御を失います(マーカーを置きます)。次の**年の終り**にプレイからカードを取り去ります。

アテナイの重税 [Athens Raises Taxes]：アテナイ軍は、+1アクション／ターンを獲得しますが、叛乱イベントがプレイされているときに、スパルタはイン・プレイにあるこのカード毎について、追加の納税叛乱(指定された主要都市内に守備隊を加えます)を得ます。アテナイ軍は、いずれかの**年の終り**にプレイからこのカードを取り去ることができます。

ペルシアの支援 [Persian Aid] (13.0)：スパルタは+1アクション／シーズンを獲得しますが、1威信／**年の終り**(供物)を失います。ペルシア軍ユニットとスパルタ軍の改良艦隊は徴兵できますが、叛乱はより困難になります。取り去ることはできません。

和平派の優勢 [Peace Faction Ascendant]：和平提案(14.22)が5+威信で可能となり、-1威信のみがかかります(両陣営について)。

継戦派の優勢 [War Faction Ascendant]：和平派を打消し、和平提案に必要な10+威信と-2威信のコストを回復します。

無慈悲 [No Quarter]：アテナイ軍は、もはやエリート(E2)艦隊を徴兵できません。スパルタは、**年の終り**に1威信を失います。取り去ることはできません。

【サイドバーを参照】。守備隊は、もしも敵対している都市 (4.23) を占めた移動可能友軍ユニットが離れる場合、そこを支配するためには作ることでもできます。

守備隊は、「ブロック」ですが「ユニット」ではなく、都市許容量に対してカウントしません。ただし、攻囲損耗のサイ振りについては「防御側」としてカウントします。

2. 4 マーカー [Markers]

2. 4. 1 グループ・マーカー [Group Markers]

文字ラベルのペア A と B を大きな青ブロックに、S / T のラベルを大きな赤ブロックに貼ります。必要に応じて、ユニットの密度を軽減させるためにグループ・マーカーを使用します。グループをマップ外に取り去り、グループ・マーカー・ブロックをその場所に置き、マップ外に取り去ったグループと対にします。



2. 4. 2 ゲーム・マーカー [Game Markers]

年 [Year] と威信 [Prestige] のラベルを黒いブロックに貼ります。アクション・マーカー・ラベルをグレイのブロックに貼り、内戦 [Civil War] / 略奪 [Pillage] のラベルをオレンジのブロックに貼ります。



3. 0 カード [THE CARDS]

55 枚のカードが用意されています。

431 年戦役 [431 Caqmpaign]: 銀又は金色の飾り罫とコインを持つ # 1 ~ 44 のカードのみを使用します。

シケリア / 415 年 / 413 年戦役 [Sicily/415/413 Campaigns]: 銀又は銅色の飾り罫とコインを持つ # 12 ~ 55 のカードのみを使用します。

各新年は、各プレイヤーに表面を伏せた 6 枚のカードを配ることで開始します。

プレイヤー諸氏は、新年プラス 1 シーズン毎に 1 枚のカードをプレイします (同時に内容を明らかにします)。各カードはアクション値とイヴェントを持ち、どちらかの目的のためにプレイできますが、両方ではありません (あなたの視点から機能させる端を上にして、カードをプレイします)。

3. 1 イヴェント [Events]

イヴェントは、常にアクションの前に解決されます。これらは、冬季にプレイ不能で、多くは特定の条件下 [カッコ内にイタリック体で述べらるごとく] でのみプレイ可能です。

赤いイヴェントはスパルタによってのみプレイでき、青いそれはアテナイのみです。緑

のイヴェント (指導者を含む) は、どちらの陣営によってもプレイできます。

イヴェントの影響は、サイドバーに詳述されます。

大部分のイヴェントは、現行のプレイヤー・ターンのみに影響します。継続しているイヴェント (タイトルの上下に黒いソバー) は、取り去られるまでプレイに留まります。

重要: イヴェントがプレイされるときには、そのプレイヤーはアクションを持たず、そのターンの攻囲損耗戦闘のみを行うことができます (例外: 裏切りイヴェントは、1 つの攻囲下都市に対する限定された強襲を認めます—サイドバーを参照)。

3. 1.1 指導者 [Leaders]

両陣営は、指導者カードをイン・プレイで各ゲームを開始します (イン・プレイの指導者は、マップボード上に表面を向けて維持されます。+1 の指導者値を持つ指導者は、その陣営にプレイヤー・ターンの毎に追加の 1 アクションを認めます (イヴェント中を除く)。

例: イン・プレイのペリクレス [Pericles] (+1 指導者) を持つアテナイが 2 のアクション・カードをプレイすると、そのターンの 3 アクションを行います。

ある陣営は、複数の指導者をイン・プレイに持てません。それ故、0 の指導者値を持つ指導者は、より優れた指導者と交代するために取り去られなければなりません。これは、単純に任意で行うことはできず、**陶片追放 [Leader Ostracized]** イヴェントがプレイされなければなりません。同じ陣営について 2 人の指導者イヴェントがプレイされる場合には、主導権の順番が結果を決定します (二番目の指導者イヴェントは、浪費されることになるでしょう)。

3. 1.2 叛乱 [Revolts]

叛乱は、スパルタ軍守備隊がカラのアテナイ従属都市 (ライト・ブルー、1.32 を参照) に出現することで発生します。叛乱の目的においては、アイオリス [Aeolean] 諸島もやはり従属地方と見なされます。

3 つのタイプの叛乱があります。:

・**地方叛乱 [Regional Revolt]:** 叛乱イヴェント・カードがプレイされ、特定の従属地方が叛乱状態にあると指定します [サイドバーを参照]。

・**伝搬叛乱 [Spreading Revolt]:** 何枚かの叛乱カードは、カード上に指定された地方の代わりに、叛乱状態の従属地域 (すでにスパルタ軍支配下の従属都市を含んでいる地方、1.33 を参照) 内で叛乱を発生させる選択肢をスパルタ軍プレイヤーに与えます。

・**納税叛乱 [Tax Revolt]:** 地方叛乱又は伝搬叛乱が発生するときには、イン・プレイにあるアテナイの重税 [Athens Raises

従属地方 (* = 港湾) [Subject Regions]

エウボイア [Euboea]

カルキス [Chalcis] 3*, エレトリア [Eretria] 2

カルキディケ [Chalcidice]

ポティダイア [Potidea] 2*, トロネ [Torone] 2*, スタゲイロス [Stagria] 1

トラキア [Thrace]

アンフィポリス [Amphipolis] 3*, アブデラ [Abdera] 1*, マロネイア [Maronea] 2

プロポンティス [Propontis]

ビュザンティオン [Byzantium] 3*, アビュドス [Abydos] 2*, キュジコス [Cyzicus] 1, セストス [Sestos] 1

イオニア [Ionia]

ミレトス [Miletus] 2*, エフェソス [Ephesus] 3*, キュメ [Cyme] 2, エリュトライ [Erythrae] 1, クニドス [Cnidus] 1*

スプラデス [Sporades]

サモス [Samos] 3*, ロードス [Rhodes] 2*

キクラデス [Cyclades]

ナクソス [Naxos] 2*, アン드로ス [Andros] 1*

西方諸島 [Western Islands]

ケファレニア [Cephalenia] 1, ザキュントス [Zacynthos] 1

アイオリス諸島 [Aeolean Islands] †

キオス [Chios] 3*, レスポス [Lesbos] 2*

† 従属地域ではありませんが、叛乱する可能性があります。

アクションの例 [Actions Example]

スパルタは、3 アクションのカードをプレイします。

- ・Corinth の艦隊を 2 から 3 c v に補充します。
- ・徴兵を行い、自軍徴兵プールから 3 ユニットの引き、Theban (黄色) 艦隊基幹を Thebes 内に置き、他の 2 ユニットのプールに戻します。
- ・Sparta 内の 6 ユニットのグループを活性化させます。2 ユニットの Corinth へ、2 ユニットの海上へ、1 ユニットの Messenia へそれぞれ移動させます。

アクション・マーカーの使用法 [Action Marker Usage]

主導権カード・プレイの後、プレイヤー諸氏は自身のアクション・カードの上に使用可能なアクション毎に 1 つのアクション・マーカーを立てて置くことができます。

アクション・フェイズ中に、あなたの P O V からのアクション・マーカーを消費したアクションに一致する数だけ立てておきます (冬季維持については、表面を伏せます)。

あなたのアクション・フェイズを終了させるために、アクション・マーカーをアクション・カードに戻して表面を伏せます。

グループ移動 [Group Movement]

グループ移動は、現実的に低速で、完全に当てにならない時間の流れを反映します。実際に一緒に位置するユニットのみが効果的に連携できました。

Taxes 各カードについて、スパルタ軍プレイヤーは追加の1守備隊を置くことができます。

3. 2 アクション値 [Action Value]

全てのカードは、プレイヤーに自軍プレイヤー・ターン中に多くのアクションを認める、1～3のアクション値（コイン）も持ちます（プラスして、適用可能な指導者継続イベント・ボーナス）。

3. 3 主導権 [Initiative]

プレイされたカードは、そのシーズンについての順番（主導権）を決定します。

低いアクション値をプレイした側が最初に動きます。イベント（ゼロ・アクション）は、常に最初に解決されます。もしも同数であると、スパルタが最初に動きます。

指導者値と継続イベントは、主導権に影響を持ちません。

4. 0 アクション [ACTIONS]

コインを上にしてプレイされたカードは、表示されたコインの数に一致するアクションをそのターンに提供します（これは、イン・プレイの指導者による継続イベントによって増加し得ます、サイドバーを参照）。

アクションは、未来の使用のために取っておくことができません。

注記：プレイヤー諸氏は、どこにどれだけのアクションが消費されたのかを表示するために、アクション・マーカーを使用できます。サイドバーを参照。

アクションは、望むいずれかの順番で実行できます（例えば、補充されたユニットはそのターンに移動でき、あるいはユニットは本国に移動して次に補充できます）。

4. 1 グループ移動 [Group Move] :

単一のエリア内に位置する全てのユニット（たとえ単独のブロックでも）は、グループを形成します。

消費された1アクションについて、プレイヤーはグループの移動又は1つに集まること（集結）ができます。移動の詳細については、5.0を参照してください。

4. 2 補充 [Building]

補充アクションは、その本国都市内に新たなユニットを徴兵するため、並びに本国都市／町内のユニットを1ステップ増強するために使用できます。

補充は、攻囲下の都市内 (7.2) 又は攻囲下で封鎖下の港湾内 (8.21) では起り得ません。

4. 2.1 増強 [Reinforcements]

1アクションについて、本国都市を占めているユニットは、1c v だけ増加させること

ができます。ユニットは、もしもアクションが使用可能であれば、シーズン毎に複数のステップを補充できます。

4. 2.2 徴兵 [Recruits]

1アクションについて、無作為に新たなユニットを友軍 (1.4) 本国都市又は町 (1.32) 内に置くことができます。

表面を伏せた友軍徴兵プール (2.0) から、無作為に3つのブロックを密かに選択します。1つを本国都市／町内に置き、他をプールに戻します（もしも合法的に置けるユニットが引かれなかったら、3つ全てをプールに戻し、徴兵アクションは浪費されます）。

ギリシア人ユニットは、基幹 (1c v) 戦力で本国都市に到着します（そのターンに増強できます）。

蛮族ユニットは、完全戦力で本国町 (のみ) に到着し、直ちにアクション・コストなしでそこから通常の移動を行います。

反逆者ユニット [Rebel Units] : 忠誠に敵対している位置に（もしも敵が占めていなければ）、2つのユニットを徴兵できます。親スパルタのアイオリス [Aeolean] 諸島艦隊は、レスボス [Lesbos] 又はキオス [Chios] (都市を占領しながら) に出現できます。親アテナイのマケドニア人 [Macedonian] 蛮族は、いずれかのマケドニア町 (ペラ [Pella] は不可) に出現できます。

4. 2.3 分遣守備隊 [Detached Garrisons]

1アクションについて、友軍のギリシア人ユニット (蛮族ではない) によって占められた敵対都市内に1つの守備隊を補充できます。守備隊は、占めている友軍ユニットがどこかに移動するときに、征服された敵対都市の支配を維持します。

4. 3 略奪 [Pillaging]

略奪は特殊なアクションで、敵対都市を攻囲しているユニットがその地方を荒廃させ、隣接エリアに撤退することです (忠誠都市は、略奪され得ません)。略奪は、直ちに威信を獲得します。5.5を参照。

4. 4 冬季維持 [Winter Maintenance]

冬季には、友軍都市内部に移動しないユニットは、解散 (9.23) を回避するために各1アクションのコストで維持 (9.22) されなければなりません。

5. 0 移動 [MOVEMENT]

単一エリア内の全ての友軍ユニット (限度なし) は、グループと定義されます。プレイヤー諸氏は、1アクションのコストで1つのグループを移動するか又は1つに集まる (集結) ことができます。

ユニットの位置 : 都市 & 都市国家 [Unit Location: Cities & City States]

攻囲の場合にのみ、都市とその都市国家間のユニットの位置に関して区別を行います。さもなければ、都市国家内のユニットは、地域と都市内の両方を占めていると見なされます。

禁止された徴兵 [Disallowed Recruits]

いくつかのユニット (オドリュサイ人 2.27 を参照、ペルシアとスパルタの増強 [E1] 艦隊 13.2 を参照) は、一定の条件下でのみ徴兵できます。もしも無資格の間に引かれたら、選択は引かれた他のユニットに制限されます。

反逆者ユニット [Rebel Units]

マケドニアとアイオリス諸島は、親スパルタと親アテナイの両ユニットを創出できます。

アイオリス諸島艦隊はギリシア人で、通常に徴兵としてレスボス [Lesbos] / キオス [Chios] に到着できます (もしも敵ユニットが存在しなければ)。反逆者スパルタ艦隊は、その到着都市を占領し、補充可能 (その本国都市内に) なスパルタ軍ユニットとなります。

初期にはアテナイ軍と独立艦隊は連合しますが、両島は偶発的に反逆します。

マケドニアは、スパルタとアテナイの間で何度か陣営を変更しましたが、大部分はスパルタに忠誠で留まりました。両マケドニア人ユニットが同時にイン・プレイにあるときには、王であるペルディッカス [Perdiccas] とその弟のフィリッポス [Philip] との間で支配のために抗争中であることをあらわします。

気晴らしと実益のための略奪 [Pillaging for Fun and Profit]

古代には、冬の時期に野外で武装部隊を維持することは高くつきました。しばしば攻囲している軍は秋に攻囲を放棄し、冬に帰還する前に敵の田舎を荒らしました。

家、農場、果樹園が荒廃させられることを見た攻囲下の部隊は、ときには敵と戦うために都市の外へ反撃を試みました。

冬季維持 [Winter Maintenance]

冬季維持は非常に高くつきますが、冬季に攻囲を維持する唯一の方法です。冬季の攻囲は、他のシーズンの3倍有効です。

攻囲下ユニットの移動 [Besieged Unit Movement]

自身の都市に閉じ込められた攻囲下のユニット (7.2) は、陸上によって移動できません。ただし、周辺地域内で攻囲しているユニットと闘うために出撃 (8.3) できます (移動アクションは不要です)。艦隊 (陸上ユニットを輸送中) は、その外海 (7.4) を介して攻囲下港湾を退出できますが、もしも封鎖下であると交戦します (8.21)。

5. 1 陸上移動 [Land Movement]

陸上ユニットは、以下を除き自由に陸上を移動できます。:

- ・中立エリアに進入できません (1.31/15.0)。
- ・被攻囲下のユニット (7.4) は、陸上によって移動できません。

艦隊は、沿岸陸上エリアのみを占めることができます。これらは、陸上エリアに進入した瞬間に停止しなければならず、それ故、沿岸線に従って1スペースのみ移動できます。

5. 2 海上移動 [Sea Movement]

艦隊 (並びに輸送される陸上ユニット) のみが、海上に移動できます。海上によって移動しているユニットは、陸上エリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。上陸 (6.6) も参照してください。

海上のアクセス [Sea Access]: 艦隊は、隣接するいずれかの海上を介して沿岸地方を往来できます。ただし、被攻囲下の港湾は、その単一の外海の海上を介してのみ往来できます (1.3)。

5. 2.1 海上輸送 [Sea Transport]

1つの艦隊は、1つのギリシア人陸上ユニットを、両ユニットが同じエリア内でターンを開始して終了するという条件で、海上を運ぶことができます。運ばれる陸上ユニットのc vは、その運んでいる艦隊未満でなければなりません (c vは、海上輸送のため任意に減少させることができます)。

蛮族は、海上輸送できません。

5. 2.2 深海横断 [Deep Sea Crossings]

艦隊フォーメーション (5.0) が深海境界線 (太い青線) を越えて移動又は退却するときには、越える各深海境界線についてサイコロを置きます。

全てのアクション (又は退却) が完了した後、**艦隊フォーメーション**が嵐に遭遇したか確認するため、相手側はサイを1つ振ります。:

- ・春季/冬季: サイの目1~3=嵐
- ・夏季/秋季: サイの目1~2=嵐
- ・盛夏季: サイの目1=嵐

もしも嵐に遭遇したら、所有者は艦船の損傷に関して、個別の各艦隊についてサイを振ります。

5. 2.3 艦船の損傷 [Ship Damage]

- ・サイの目1~3: 強風。艦隊 (並びに輸送している陸上ユニット) は、除去される (徴兵プールに戻ります)。
- ・サイの目4~6: 高波。艦隊は1c vを失う (輸送されている陸上ユニットは、輸送艦隊未満にとどまるために、c vを減少させなければならないかもしれません)。

5. 3 強行軍/航海 [Forced March/Sail]

陸上ユニットと艦隊 (輸送中の陸上ユニットを含む) は、強行軍/航海によって自身の通常移動範囲を越えて追加1エリアの移動を試みることができます。

注記: 集結しているユニットは、自身の通常目的地都市への強行軍/航海を試みることができません。

その通常の移動が完了した瞬間に、強行軍/航海を試みているユニットを望む追加エリアの境界線に置き、「強行軍 (陸上) 又は強行航海 (海上)」を宣言してサイコロを置きます。全てのアクションが行われた後に、所有者は強行軍/航海を試みているユニット毎にサイを1つ振ります (輸送中の陸軍は、その輸送艦隊の成否に従います)。

- ・通常ユニット: 1~4失敗、5~6成功
- ・エリート・ユニット: 1~2失敗、3~6成功

重要: 成功したユニットは、それでも追加移動を辞退できます (グループの結束を維持するため)。

5. 4 交戦 [Engaging]

非攻囲状態の敵ユニットを含んでいるエリアに進入しているユニットは、交戦状態で停止しなければなりません。

上記は、**冬営移動 (9.21)** 又は**ニキアスの和約 (12.0)**の間には適用しません。

集結しているユニットは、交戦できません。交戦ユニットは攻撃側 [aggressors] で、敵対しているユニットは防御側 [defenders] です。戦闘になるまで、ユニットの内容を明らかにしません (6.0)。

5. 4.1 非連携フォーメーション [Formation Non-Coordination]

異なるルートによって目的地まで別々に移動するフォーメーション (例えば、海上による艦隊と陸上による陸軍) は、個別のフォーメーションになります (5.0を参照)。

敵のグループと交戦している個別のフォーメーションは、個別の戦闘を開きます。所有者は、最初に防御側と闘うフォーメーションを選択します。もしもそれが敗北したら、他のフォーメーションは生き残っている防御側と新たな戦闘を開く (潰走状態の防御側は回復します) 等です。いったん攻撃しているいずれかのフォーメーションが勝利すると、未だに闘っていない全てのフォーメーションはそこで合流します。

出撃 [Sorties]: 包囲下のユニットは、単一の戦闘で外部の友軍救出部隊と連携できません。これらは、個別のフォーメーションです。

陸上の艦隊 [Fleets on Land]

陸上の艦隊は、当時普通に行われたように、半数の人員が内陸の歩兵部隊として活動するために分遣され、残りの半数が岸辺の艦船を防護していると見なされます。

当時の艦隊は、可能な時には通常は夜間を海浜で費やしました。したがって、「海上」の艦隊は、昼間に海上エリアを哨戒し、夜間に海浜に戻る艦船をあらわします。

グループ移動 [Group Move]: 活性化グループのユニットは、その移動範囲内の1つ以上の目的地に移動できます (又はその場に留まることができます)。共通の目的地へ同じルートに沿って移動するユニットは、**フォーメーション**と言われます。フォーメーションは、強行軍/航海 (5.3) ができ、敵が占めるエリアに進入できます (交戦、5.4)。

集結 [Muster]: 異なるエリアからのユニットが、ユニットの移動範囲を守りながら、友軍支配下の都市国家内に移動することです。集結しているユニットは、強行軍/航海 (5.3) 又は交戦 (5.4) ができません。

ユニットは、プレイヤー・ターン毎に一度のみ移動できます (例外: 6.4退却)。

ユニットは、自由に友軍ユニットを通過できますが、一般的に敵ユニットを含んでいるエリアに進入した瞬間に停止しなければなりません (5.4、交戦を参照)。

コリントスのディオルコス [The Diolkos at Corinth]: 2つの海岸 [2 Sea coasts]

コリントス [Corinth] は、2つの不連続海岸線を持つ唯一の地方ですが、その艦船滑り道は艦隊にどちらの沿岸への出入りも認めます (艦隊は、通常どおり陸上に到着した瞬間に停止しなければなりません)。その外海は、コリントス湾 [Gulf of Corinth] です。



海上輸送 [Sea Transport]

海上輸送を実施するために、艦隊は輸送される陸上ユニットと同じエリア内でターンを開始しなければなりません。艦隊は、海を越えて陸上ユニットを運び、海上又は陸上に到着しているとしても、両ユニットは同じエリア内で移動を終了します。

戦闘配置 [Battle Array]

戦闘配置では、倒したユニットの現行c vを前方に維持します。戦闘が終了したときには、倒したユニットは再び立てられ、現行戦力が保存されます。

5. 4 2 攻囲強襲の連携 [Siege Assault Coordination]

確立済みの攻囲において、1つの移動しているフォーメーションは、攻囲強襲 (8.1) で攻囲者と合流できます。[攻囲側は強襲を開始する前にフォーメーションの到着を待つので、連携の問題はありません。]

5. 5 略奪 [Pillaging]

1アクションについて、プレイヤー諸氏は前のシーズンから攻囲を確立している (7.2) 敵対都市国家を略奪することで、威信を勝ち取ることができます。友軍ユニットは、そのプレイヤー・ターンに略奪された都市国家に進入できません。

略奪するために、**略奪 [Pillaged]** マーカーを置き、攻囲しているグループの全ユニット (ターンの開始時) を、現在敵ユニットを含んでいない1つ以上の隣接エリア内に撤退させます。次に、威信記録欄上で+1威信を記録します (もしも Athens 又は Sparta である +2)。

6. 0 戦闘 [COMBAT]

戦闘の間には、両陣営のユニットによって占められたエリア内で、戦闘に続いて攻囲が解決されます。1つの戦闘又は攻囲は、他を開始する前に解決されます。交戦状態のユニットは、その戦闘が解決されるまで内容を明らかにされません。戦闘には、アクションがかりません。

活性プレイヤーが戦闘に持つユニットの数に従って (複合戦闘においては、「主」フォーメーションをカウントします)、**小規模な戦闘**を最初に解決します。活性プレイヤーは、同規模の戦闘を解決する順番を選択します。

次に、活性プレイヤーは、前のシーズンに確立されたいずれか/全ての友軍攻囲を以下のいずれかによって解決します。:

- ・**攻囲強襲 [Siege Assault] (8.1)**: 籠城した防御側に対する困難なタイプの戦闘で、アクション・ターン中にのみ使用可能です (イベント・ターンは不可)。あるいは、
- ・**攻囲損耗 [Siege Attrition] (8.2)**: いかなるユニットの内容も明らかにしない激烈さの低い「兵糧」攻めで、イベント又はアクション・ターン中に使用可能です。

6. 1 戦闘のシークエンス [Battle Sequence]

籠城 [Fortifying]: 都市国家内の新たな戦闘において、**ユニットの内容を明らかにする前に**、防御側は戦闘を辞退して都市内でユニットの**籠城 [Fortify] (7.1)** をすることができ (その許容量内で)、それらを立てて守備隊を加えます。これは、攻囲 (7.2) 状態を確立し、そのターンにそこでは戦闘が起きません。

さもなければ、全てのブロックの内容を明らかにする (前に倒す) ことにより、戦闘を開始します。活性プレイヤーは**攻撃側**で、そ

の相手は**防御側**です。

戦闘は、一方の陣営が任意に退却 (6.4)、恐慌 (6.34)、除去されるまで継続する戦闘ラウンドで関われます。

6. 2 戦闘ラウンド [Combat Rounds]

戦闘ラウンドは、参加した各ブロックによる1つの攻撃 (すなわちサイ振り、6.31 を参照) から成ります。

ブロックは、**迅速性 (A/B/C/D等)** の順番で攻撃し、防御側は同等の迅速性を持つ攻撃側よりも先です。防御している「A」ブロックは最初に攻撃し、次に攻撃側の「A」ブロック、次に防御している「B」ブロック等です。

戦闘内の全ブロックが攻撃したら、1つの戦闘ラウンドが終了します。一方の陣営が恐慌 (6.34)、退却 (6.4)、除去されるまで繰り返します。勝者は、威信 (14.11) を得点します。

退却オプション [Retreat Option]: 戦闘ラウンド毎に一度、そのラウンドの最初の自軍ユニットが攻撃する瞬間に、各プレイヤーは戦闘を継続する代わりに、全友軍ユニットを退却 (6.4) させる選択肢を持ちます。

6. 3 戦闘の解決 [Combat Resolution]

6. 3 1 ユニットの攻撃 [Unit Attacks]

攻撃している各個別ユニットは、順番にその c v に一致する数のサイコロを振ります。ユニットの攻撃結果は、直ちに適用します。: 命中が最初で、次に潰走です。

6. 3 2 命中 [Hits]

1火力のブロック (A1、B1等) は各「1」のサイの目で命中を獲得し、2火力のブロック (A2、B2等) は各「1」又は「2」のサイの目で、3火力のブロックは「1~3」のサイの目で命中を獲得します。

ステップ損失 [Step Losses]: ユニットが攻撃するときには、各命中を順番に**現在最強** (最高 c v、同数の場合には所有者の選択) の敵ユニットに適用します。命中は、敵ユニットの c v を1ずつ減少させます (例外: 攻囲強襲における二重防御、8.11)。その最後のステップを失うユニットは、除去されて友軍徴兵プールに取り去られます。

6. 3 3 潰走 [Routes]

1火力のブロックは各「6」のサイの目で潰走を獲得し、2火力のブロックは「5~6」のサイの目毎に、3火力のブロックは「4~6」のサイの目で潰走を獲得します。

ユニットが攻撃するときには、命中を適用した後に、戦闘に残っている**現在最弱** (最低 c v、同数の場合には所有者の選択) の敵ユニットに潰走を適用します。潰走状態のブロックを立てます (c v を裏にします)。これらは、もはやその戦闘に参加できません (攻撃

戦闘ラウンドの例 [Combat Round Example]

スパルタ軍騎兵 (A1) & 重装歩兵 (B2) ユニットが、アテナイ軍重装歩兵 (C2) & 弓兵 (A1) と交戦します。

1 戦闘ラウンドは、以下から構成されます。:

- ・アテナイ軍弓兵 (防御側 A1) の攻撃
- ・スパルタ軍騎兵 (攻撃側 A1) の攻撃
- ・スパルタ軍重装歩兵 (B2) の攻撃
- ・アテナイ軍重装歩兵 (C2) の攻撃

攻撃の例 [Attack Example]

3 c v C2 重装歩兵ユニットは、3 戦闘サイを振ります。: 各1~2の出目は命中を獲得し、各5~6の出目は潰走を獲得します。3~4の出目ははずれです。サイの目は1、2、5で、2命中と1潰走を獲得します。最初の命中は最強の敵ユニットを1 c v だけ減少させます。2番目の命中は、最初の命中後に最強があてはまる異なる敵ユニットに命中を適用できます。現在最弱の敵ユニットは、次に潰走状態となります。

除去ユニット [Eliminated Units]

除去ユニットは、各々の自軍徴兵プールに (表面を伏せて) 戻されます。

追撃の例 [Pursuit Example]

「A」、「B」、「C」、「D」のスパルタ軍混成部隊が、同様なアテナイ軍混成部隊を攻撃します。スパルタ軍は、自軍「B」ユニットの攻撃中に全アテナイ軍ユニットを潰走させ、恐慌状態を生じさせます。

スパルタ軍は鈍足 (「D」) のアテナイ軍後衛と対峙するため、まだ攻撃していなかったスパルタ軍の「B」と「C」は、アテナイ軍の退却前に攻撃できます。全ての命中を通常に適用しますが、潰走は無視します。

退却 [Retreats]

ユニットは、決して敵支配下のエリア内 (カラの敵都市国家を含めます) 又は敵占有下のエリア内 (戦闘を含めます) に退却できません。

騎兵襲撃 [Cavalry Raids]

退却では、非潰走状態の騎兵は、敵部隊に対してフリーの反復攻撃を得ます。

騎兵は、敵部隊と交戦、直ちに退却 (14.11) でき、しかも反復攻撃を得ます。敵の騎兵又は弓兵 (「A」ユニット) が存在しない限り、交戦している騎兵にリスクはありません (退却の前に攻撃できるようになる敵ユニットはありません)。

「騎兵襲撃」の表現は、シークエンスについて短縮して使用され得ます。:

- ・騎兵の交戦 [ユニットを明らかにする]
- ・[もしも存在すれば、敵「A」ユニットの攻撃]

する又は戦闘損失を受けることができません)。ただし、潰走状態のユニットは、追撃 (6.34) 又は恐慌と退却での反復攻撃 (6.41) から更なる損失を受け得ます。

潰走からの回復 [Rout Recovery] : 潰走状態のユニットは、いったんその戦闘が終了したらもはや影響を被りません。

重要 : 都市の防御側 (8.1) は、潰走状態になり得ません (全ての潰走結果を無視します)。

6. 3.4 恐慌 [Panic]

ある戦闘で全てのユニットが潰走してしまったら、その陣営は**恐慌**状態となって退却しなければなりません (追撃攻撃は適用できます)。勝者は、敵の恐慌 (又は全敵ユニットの除去) による勝利について2威信を獲得します。

追撃 [Pursuit] : 恐慌状態では、最低の迅速性の恐慌ユニット (たち) は、敵の後衛になります。敵の後衛よりも迅速性が高い勝者の全ての非潰走ユニットで、その戦闘ラウンドにまだ攻撃していなかったものは、追撃で攻撃できます。追撃の命中は通常に適用しますが、潰走の結果は無視します。

恐慌状態の全ユニットは、次に退却しなければなりません (6.4)。次に勝者は、恐慌によって戦闘に勝利したことで、2威信の獲得を記録します。

6. 4 退却 [Retreats]

戦闘ラウンド毎に一度、プレイヤー諸氏は戦闘を終了して全友軍ユニットを退却させる選択枝を持ちます。この選択枝は、その戦闘ラウンドで、最初に友軍ユニットが攻撃する瞬間にのみ実施できます。恐慌状態なしの退却は、敵に1威信を献上します。

小競り合い [Skirmishes] (14.11) : 命中や潰走を被る前に陸上 (海上は不可) 戦闘から退却すると、威信は失われません (「撤退」と定義されます)。

- ・退却しているグループの全ユニットは、隣接エリア内に退却しなければなりません (ただし、全てが同じエリアである必要はありません)。
- ・ユニットは、移動可能なエリア内へのみ退却できます (陸上ユニットは、艦隊に輸送されずには海上に退却できません)。
- ・攻撃側は、交戦を開始したエリア内に戻る退却のみが可能です。
- ・防御側は、交戦を開始されたエリアではなく、しかも敵支配下以外の隣接エリア内に退却できます。
- ・籠城 [Fortifying] : 支配下の都市国家で防御しているユニットは、都市内に退却でき、望めば籠城 (7.1) できます。
- ・攻囲 [Sieges] : 攻囲強襲 (8.12) を行っ

ている攻囲者は、周辺地域内へ戻る退却のみが可能です。出撃者 (8.3) は、攻囲下都市内へ戻る退却のみが可能です。都市の外部から攻囲者に交戦しているユニットは、都市内に退却できません。

- ・攻囲下都市の防御側は、退却できません。ただし、艦隊と輸送される陸上ユニットは、港湾から外海の海上に退却できます (もしも敵が占めていなければ)。
- ・陸上に封じ込められた艦隊 [Frets Trapped Land] : 上陸作戦 (6.6) に対して陸上で防御している艦隊は、その地域の港湾内を除き退却できません。
- ・退却できないユニットは、戦闘に留まらなければなりません。もしも恐慌状態であると、除去されます。
- ・潰走状態のユニットは、通常に退却できません。
- ・守備隊は、決して退却できません。
- ・退却したユニットは、そのターンに再度戦闘できません。

6. 4.1 退却における騎兵の反復攻撃 [Cavalry Harrying in retreats]

退却が宣言されるとき、両陣営の非潰走状態の全騎兵ユニットは、退却が実施される前に敵ユニットへの反復攻撃ボーナスを獲得します。通常に命中を適用しますが、潰走は無視します。

(恐慌状態では、追撃と反復攻撃の両方を適用します。)

反復攻撃は、威信に影響を持ちません。

6. 5 海上戦闘 [Sea Battles]

海上戦闘は、以下の部分のみ異なります。:

- ・艦隊のみが海上戦闘で攻撃又は損失を受けることができます (海上戦闘では、EとFの戦闘値を使用し、Eユニットが最初です)。
- ・海上戦闘では、輸送中の陸上ユニットは決して攻撃又は命中／潰走を吸収できませんが、輸送している艦隊よりも弱体であることを維持するために、必要に応じてc vを減少させなければなりません。
- ・海峡 [Narrows] : 海峡 (二重の海上境界線) を越えて交戦している艦隊は、第1戦闘ラウンドに攻撃できません (事実上、防御艦隊は、「フリー」で初弾を獲得します)。

6. 6 上陸作戦 [Sea Landings]

海上から陸上へ交戦しているユニット (艦隊又は輸送中の陸上ユニットにかかわらず) は、最初の戦闘ラウンドに攻撃できません (事実上、防御ユニットは「フリー」の攻撃を獲得します)。

重要 : 敵の上陸作戦に対して陸上で防御している艦隊は、退却できません！

- ・騎兵の退却
- ・騎兵の反復攻撃 [もしも存在すると敵が最初]

実際、敵の「A」ユニットが存在しない限り、騎兵は敵にフリー射撃を行い、威信の効果なしで命中のみ (潰走なし) を獲得します。

ただし、もしも敵の「A」ユニットが存在すると、襲撃している騎兵が撤退、小競り合い (威信の損失なし、14.11を参照)、退却 (1威信の損失) 又は恐慌状態 (2威信の損失) に転じることができる前に、命中又は潰走を与えることができます。

もしも騎兵襲撃が攻囲下都市の外部への出撃 (8.3) によって行われると、消費するために必要なアクションはありません！

外海／隣接海 [Offshore/Adjacent Seas]

港湾は、1つの外海 (そのシンボルが内部に突き出ている) を持ちます。攻囲下の港湾は、それでもその海上 (のみ) を介して出入りするアクセスを持ちます。

完全な沿岸地域を占めているユニット (その港湾内で相手側を攻囲下に置いている) は、全ての隣接海にアクセスを持ちます。

城塞都市と攻囲 [Walled Cities and Sieges]

当時の城塞都市は、強襲によって奪取することが非常に困難でした。これらは、しばしば損耗や何らかの裏切りによって陥落しました。攻城兵器は揺籃期にあり、カタパルトは発明されていませんでした。

攻城戦は、城塞化都市に沿った防壁と塹壕建設の過程を含みます。港湾都市については、攻囲艦隊も完全な攻囲を必要としました。

攻囲はしばしば成功しましたが、短期間に終わることは希でした。都市は1年や2年は攻囲に対抗しましたが、無限には保持できませんでした。ただし、攻囲はそれ自体が危険で、時間と資源の浪費でした。

籠城 [Fortifying]

籠城とは、防御しているユニットが攻囲側に周辺地域の支配を明け渡し、城塞都市内に撤退することです。

都市の支配 [City Control]

立てたユニットが都市国家を占めていると (敵対しているユニットが存在しない)、そこを支配します。

もしも都市国家がカラであると、その忠誠に従って支配されます。したがって、敵対している都市の征服者は、ユニット又は守備隊をそこに維持しなければならず (各アクション又は戦闘フェイズの終了時)、さもなければ都市はその元の所有者に戻ることにあります！

攻囲の状況では、両陣営のユニットが存在します。

7. 0 攻囲 [SIEGE]

7. 1 籠城 [fortifying]

都市国家を防御しているいくつか又は全てのユニットは、ユニットの内容を明らかにする前に戦闘を辞退し、都市内部で籠城できます。これらのユニットの表面を伏せて、c v を裏にします。

重要: 都市許容量 [City Capacity] (二倍の都市値) は、そこで籠城できるユニットの最大数です (覚書: 守備隊はカウントしません)。艦隊は、港湾内でのみ籠城でき、内陸都市では不可です。籠城できないユニットは、闘わなければならない。

戦闘の宣言並びに直ちに籠城をすることは、退却又は戦闘の敗北を引き起こしません。戦闘を行う都市国家の防御側は、いまだに戦闘中の後に都市内へ退却 (並びに籠城) できますが、これは威信を失う退却の結果を引き起こすことになります。

7. 2 攻囲の確立 [Establishing Siege]

攻囲の状態は、都市の防御側が籠城を行っており、敵部隊が周辺地域の単独占有を持つときに確立します。

戦闘フェイズには、表面を伏せた防御側に都市守備隊 (7.3) を加えます。これは、攻囲がここで確立されたことを示します。攻囲の初期プレイヤー・ターンに攻囲戦闘は発生しませんが、続くターンに都市は攻囲戦闘 (8.0) と略奪 (5.5) を受けます。

攻囲は、強制的な戦闘なしに両陣営が同じエリア (常に都市国家) を占めることができる唯一の状況です。

都市の防御側は「攻囲下 (状態)」と定義され、周辺地域内の敵ユニットは「攻囲」部隊と定義されます。

7. 3 都市守備隊 [City Garrisons]

都市守備隊は、攻囲が確立されたときに友軍忠誠都市内に (コストなしで) 出現します (もしも攻囲が解かれたら、それらを取り去ります)。

友軍ユニットが離れる際に敵対している占領都市の支配を維持するため、恒久守備隊を作る (4.23) こともできます。恒久守備隊は、攻囲が解けたときに取り去られません。

守備隊は、都市のみを防御する移動できない 1 c v のブロックで、自身の都市の外側で移動や防御ができません (例えば、対上陸作戦又は都市国家を通過する敵の移動を妨害するために)。これらは、都市許容量に対してカウントしません (7.1 を参照)。

全ての都市防御側と同様に、守備隊は A 2 の戦闘値、二重防御を持ち、潰走し得ません (8.1 を参照)。これらは、都市から除去される最後のブロックでなければならない。

都市毎に 1 つの守備隊のみが認められます。これらは、用意されたブロックに限定されます。

7. 4 攻囲下ユニットの移動 [Besieged unit Movement]

都市内に攻囲されたユニットは、移動できません。ただし、これらは、城壁外部で攻囲しているユニットと交戦するために出撃できます (移動は要求されません)。

港湾内で攻囲下の艦隊は、その外海に移動でき (陸上ユニットを輸送して)、もしもそこが敵対であれば海上戦闘が生じし、又はそうでなければ移動を継続します。

8. 0 攻囲戦闘 [SIEGE COMBAT]

攻囲戦闘中に、活性プレイヤーは前のシーズンに攻囲が確立している各攻囲下都市に対して、攻囲強襲又は攻囲損耗を行使できます。活性プレイヤーは、敵の攻囲者と交戦するために出撃 (8.3) もできます。

8. 1 攻囲強襲 [Siege Assault]

攻囲強襲は、イベント・ターン中に発生できず、アクション・ターン中のみです。

例外: 裏切りイベント (サイドバーを参照) は、1 つの限定的な裏切り強襲を認めます。

プレイヤーが攻囲強襲を宣言するとき、ユニットの内容を明らかにする前に、防御側は直ちに降伏 (8.13) する選択肢を持ちます。降伏とは、威信を守るために敗北を容認することです。

もしも降伏が発生しなければ、全ての都市防御側 (守備隊を含めます) が以下であることを除き、強襲は通常の戦闘と同様に関わります。:

- A 2 の戦闘値と見なされます。
- 二重防御 (下記) を持ち、しかも
- 潰走され得ません。

8. 1 1 二重防御 [Double Defense]

攻囲強襲では、都市の防御側は受ける 2 命中毎に 1 c v のみを失います。いったんあるブロックに命中が割り当てられたら (すなわち、半ステップ損失)、完全ステップ損失になるよう次の命中を受けなければならない。ただし、戦闘ラウンドの終了時に残された半ステップ損失は、失われます。

強襲しているユニットは、完全に損失を受けます。

8. 1 2 攻囲強襲の退却 [Siege Assault retreats]

都市への強襲者は、周辺地域内に戻る退却のみができ、攻囲状態に復帰するものと見なされます (立てる)。

包囲下の陸上ユニットは、退却できません (海上による場合を除きます)。攻囲下の艦隊は、港湾からその外海に退却でき (敵が海上を占めていない限り、6.4 を参照)、望むので

- 攻囲下 [籠城状態] のユニット (表面を伏せて横たわっている) は、都市を支配します。
- 攻囲しているユニット (立ててある) は、周辺地域を支配します (友軍ユニットは、停止することなくそこを通過できます)。

都市の守備隊 [City Garrisons]

都市の守備隊は、必要となるまで現れませんが、忠誠都市内には常に存在します。

二重防御 [Double Defense]

防御しているユニットは、攻撃しているユニットによって受ける 2 命中について、1 ステップのみを失います。戦闘ラウンドの終了時に、累加された半ステップの損失は無効になります。

二重防御を持つブロックの半ステップ損失を記録するために、反時計回りに 45 度回転させます。

もしもその戦闘ラウンドに完全ステップ損失 (90 度の回転) が達成されなければ、以前の c v に戻ります。

降伏: 戦争の名誉 [Capitulation: Honors of War]

流血の前に都市が自ら攻囲側に降伏する場合には、普通は情けが与えられました。

アテナイの穀物補給 [The Athens Grain Supply]

アテナイを取り囲む長い城壁にペイライエウス [Piraeus] とファレロン [Phaleron] の軍港は、事実上アテナイを難攻不落にしました。ただし、その大量の人口 (他のギリシア都市は数万人だった当時、アテナイは 10 万人を越えていました)、もしも食糧の輸入が止まると、全く食べていくことができなくなりました。したがって、制海権が保証している黒海の穀物補給は、重要でした。

歴史的には、スパルタ海軍がプロポンティス [Propontis] の支配を獲得してその食糧補給を絶ったとき、ついにアテナイは破れました。

友軍都市 & 本国都市 [Friendly Cities & Home Cities]

友軍都市とは、元々の忠誠にかかわらず、友軍支配下の都市のことです。ユニットは、冬季に隣接する友軍都市内で冬営ができます。

本国都市とは、当該ユニットと同じカラー・コードを持つ都市のことです。ユニットは、冬季に友軍支配下の本国都市へフリーの帰還移動を行うことができます。

冬営移動 [Wintering movement]

戦役シーズンの終了時、当時の軍隊は冬営のために通常は本国へ帰還しました。野外で越冬して部隊を維持することは非常に高くつくので、滅多に行われませんでした。これは

あれば友軍陸上ユニットを輸送します。

8. 1.3 降伏 [Capitulation]

参加する全てのユニットが最初に内容を明らかにされる前に攻囲強襲が宣言されるとき、防御側は威信を守るために敗北を容認することで、直ちに降伏する選択枝を持ちます。全防御ユニットは除去（徴兵プールに取り去られる）されますが、強襲しているユニットは損害を受けません。

降伏は、1 威信のみを失います（強襲が成功したら2 威信を失うところです）。

8. 2 攻囲損耗 [Siege Attrition]

攻囲損耗は、イベント・ターン又はアクション・ターンのどちらかの間に可能です。どちらの陣営のユニットも、内容を明らかにされません。

攻囲損耗を行使するためには、攻囲側は被攻囲状態の**ブロック**毎（守備隊を含めます）にサイを1つ振ります。

- ・春季/夏季/盛夏季/秋季は、各「1」の目で攻囲下の部隊に1 命中を獲得します。
- ・冬季には、各「1、2、3」の目で命中を獲得しますが、攻囲側は維持 (9.22) されなければなりません。
- ・各命中は、現在の最強 (c v) の攻囲下ブロックに適用されます(同数の場合には、所有者の選択)。守備隊は、最後に除去されます。
- ・攻囲側は、損失を被りません。

8. 2.1 封鎖 [Blockade]

港湾は、もしも敵艦隊がその外海を占めると封鎖されますが、アテナイ軍は占められていない全ての外海を封鎖しているものと見なされます。

攻囲損耗は、攻囲と同様に前のシーズン以来封鎖されていない限り、港湾に対して行使できません。補充は、攻囲下で封鎖下の両方の状態の港湾内で発生し得ません。

8. 2.2 黒海の穀物 [Black Sea Grain]

都市アテナイ [Athens] は、もしもスパルタ軍艦隊がヘレスポントス[Hellespont]、マルマラ海 [Sea of Marmara]、サロニカ湾 [Saronic Gulf]（3つ全てが青い補給シンボルを持つことに注意）のいずれかを占めると封鎖されたと思なされます。

上記のごとく封鎖と攻囲をされたときには、アテナイ [Athens] は常に攻囲損耗について冬季率 (DR 1~3 で c v を失います) を受けます。

8. 3 出撃 [Sorties]

アクション・ターン中の攻囲戦闘中に、友軍攻囲下ユニットは城塞外部で攻囲側との陸上戦闘に参加できます（どちらの陣営も二重防御を持ちません）。守備隊は、出撃できません。

出撃は、戦闘フェイズの開始時に宣言され

なければなりません（出撃者を立てます）。これらはアクションを消費しませんが（「移動」が発生しないため）、イベント・ターン中には発生し得ません。

出撃は、攻囲側に対する共同戦闘において、外部のグループ・フォーメーションと連携 (5.42) できません。

出撃退却 [Sortie retreats]：出撃側は、攻囲下の都市内に戻る退却のみが可能です。敗北した攻囲部隊は、出撃戦闘から通常に退却します (6.4)。

9. 0 冬季 [WINTER]

冬季（各ゲーム年の最後にプレイされるカード）は、いくつかの特別ルールが有効な異なるプレイ・シーケンスに従います。

主導権のカード・プレイは通常と同じです。次に、以下のごとく冬季プレイ・シーケンスをプレイします。

- ・プレイヤー I が冬季アクションを行い、次にプレイヤー II です。
- ・プレイヤー I は攻囲突破戦闘を行い（もしもあれば）、プレイヤー II が続きます。
- ・プレイヤー I は冬季攻囲戦闘を行い、プレイヤー II が続きます。

越冬 [Over Wintering]：ユニットは、友軍支配下都市（占領した敵対都市を含みます）の内部にいるか、又はもしも維持されている (9.22) 場合にのみ生き残ることができます。さもなければ、これらは解散 (9.24) しなければなりません。

注記：越冬するときには、都市許容量 (1.3) を調べなければなりません。艦隊は、維持を避けるために沿岸内陸部（非港湾都市）内で越冬できます（たとえそこで籠城ができなくても）。

9. 1 冬季主導権 [Winter Initiative]

アクション・カードのみをプレイします(冬季には、イベントはプレイできません)。少ないアクションを持つプレイヤーが第1プレイヤーです（同数の場合には、スパルタが最初）。

9. 2 冬季アクション [Winter Actions]

第1プレイヤーは、自身のアクション（冬営移動、補充、冬季維持、解散）をいずれかの順番で実施します。次に、戦闘が発生する前に、第2プレイヤーが自身のアクションを行います。

9. 2.1 冬営移動 [Wintering Movement]

冬季には、支配下都市内へのグループ移動のみを行うことができます。集結や略奪はどちらも認められませんが、艦隊は通常に陸上ユニットを輸送できます。冬営移動は、グループ移動毎に通常の1アクションがかかります。

戦闘ではなく本国帰還に関する事柄なので、ユニットは戦闘なしで敵部隊を通過することが認められます。

ユニットが野外で越冬するために資源がかかるため（反転させるよりも）、冬営のためにユニットの帰還にアクション・コストを課すのは理に適いません。

注記：冬季には、交戦は帰還ユニットが自身の目的地である本国都市を攻囲/封鎖している敵部隊に挑戦する際にのみ発生します。これは、冬季には敵の攻囲と封鎖は出撃者又は自身の本国都市に帰還しているユニットによつてのみ挑戦され得ることを意味します。

宿営の例 [Quartering Example]

冬季に入り、アテナイ軍艦隊はヘレスポント [Hellespont] に留まりますが、アテナイはこのユニットを海上で維持することを望みません。アテナイへの帰還移動は、2つの危険な深海横断を含むことになります。ただし、アビドス [Abydos] の友軍主要都市が隣接しており、それ故越冬するためにそこからフリーの宿営移動を行います。

撤去の例 [Displacement Example]

冬季に入り、アテナイ軍の1陸上ユニットと1艦隊が Leucas を攻囲していますが、維持はできません。帰還移動のためにはアテナイが遠すぎるため、友軍都市 Stratus へ冬営移動を行います。ただし、そこにはすでに1ユニットがいるので、今やその都市許容量(1の都市値の2倍=2)を超過します。

元の Stratus ユニットの、不十分な都市許容量のために、ここで都市の「外部」にいるものと見なすことができ、冬営移動を行う資格を持つことになります。それ故、Naupactis へフリーの冬営移動を行います。

越冬している艦隊 [Over Wintering Fleets]

艦隊は、内陸都市を含む友軍都市国家 [非攻囲下] 内で、そこで籠城できないにもかかわらず (7.1)、越冬できます。

注記：もしもこれが発生して都市国家が春季に攻撃されると、艦隊は城塞外部にいないこととなり、内陸都市内で籠城できないため、陸上戦闘を闘わなければなりません（もしも敗北すると退却します）。

艦隊は、攻囲下の港湾内へその外海を介して進入することで冬営移動を行うこともできます。もしも敵艦隊が本国外海に存在すると、帰還戦闘を解決します（これらは、本国都市に進入するために攻囲又は封鎖の突破を試みているときにのみ発生します）。もしも敵艦隊が本国都市でない友軍港湾の外海に存在すると、冬営ユニットはそこで冬営するために封鎖中の敵艦隊に挑戦できません。

艦隊は、異なる隣接毎からそこへ上陸する

すが、いくつかの移動はフリーです。

冬営ユニットは、目的地都市を封鎖攻囲している敵ユニットを除き（この場合には停止しなければなりません）、遭遇するいかなる敵ユニットも自由に通過できます（どちらのグループにも影響なしで）。

冬営している部隊は、本国帰還 (9.212) のときのみ敵の攻囲封鎖部隊に挑むことができます。さもなければ、冬営ユニットは海上によって敵封鎖下の港湾又は陸上によって敵攻囲下の都市への進入を試みることができます。

冬営移動では、全ての強行軍／航海は自動的に成功します。深海横断は、通常にサイが振られます。

9. 2 1 1 宿営 [Quartering] (フリー)

現在、支配下都市の内部にいない（都市許容量を越えている）ユニットは、コストなしのアクションで隣接する支配下の都市内（1 エリアの距離）へ冬営移動を行うことができます。

9. 2 1 2 本国帰還 [Homing] (フリー)

支配下の本国都市内部にいないユニットは、コストなしのアクションで支配下の本国都市へ冬営移動を行うことができます（その完全な移動範囲に加えて自動的な強行軍／航海を使用して）。

もしも目的地の本国都市が攻囲下又はその外海が敵によって封鎖 (8.21) されていると、そこで本国帰還戦闘 (9.31) が発生し得ます。これは、冬季の交戦が認められる唯一のケースです。

9. 2 1 3 撤去 [Displacement]

もしも冬営移動が都市の許容量を超過したら、未だに冬営移動を行っていないそのユニットは、フリーの宿営又は帰還移動を行う資格を持つことになります（超過ユニットは、もはや都市の「内部」ではなく、それ故資格を持てます）。

重要: 都市の許容量は、都市値の2倍です。: これを超過するユニット（所有者の選択で、守備隊はカウントしません）は、全ての目的において都市の外部にいます。

9. 2 1 4 グループ移動 [Group Movement] (1 アクション)

宿営又は帰還によって冬季避難所に到達できないユニットは、支配下の都市に到達するために通常のグループ移動アクションも使用できます。集結や交戦は認められませんが、全ての強行軍／航海は、自動的に成功します。

9. 2 2 冬季維持 [Winter Maintenance]

友軍支配下の都市内にいないユニット（これには、全ての攻囲側を含める必要があります）は、ユニット毎に1アクションのコストで維持されることでのみ越冬できます（さも

なければ、これらは解散しなければなりません 9.24）。維持されている各ユニットの近くに表面を伏せたアクション・マーカーを置きます。: プランク面が上に向いていると、冬季維持アクションを示します。

9. 2 3 冬季補充 [Winter Building]

冬季アクションは、新たなユニットの徴兵又は本国都市内に存在するユニットへ c v を加えるために消費できます。

注記: 冬季に徴兵される蛮族は、直ちに解散しなければなりません (9.24)。

9. 2 4 冬季解散 [Winter Disbanding]

マップ上の全蛮族は、位置にかかわらずここで解散しなければなりません。: これらを友軍徴兵プールへ取り去ります。

注記: 都市を占領している蛮族は、いかなる供物の徴収もする前に解散することになります。

友軍都市内にいないか又は維持されていないギリシア人ユニットも、やはり解散しなければなりません。

例外: 潜在的に帰還戦闘 (9.31) に参戦する維持されていない帰還ユニットは、まだ解散しません。帰還戦闘で敗北した（並びに越冬できない）ユニットは、ここで解散しなければなりません。

9. 3 冬季攻囲突破戦闘 [Winter Siege Breaking Combat]

冬季には、両プレイヤーはいかなる戦闘も発生する前にアクションを行います。これは、全ての冬営ユニットに戦闘を回避することを認め（退却と威信損失の回避）、維持されたユニットのみが敵部隊に対抗することを保証します。冬季突破戦闘は、両プレイヤーに重大な冬季損耗が発生し得る前に攻囲突破の機会を認めます。

このフェイズには、冬季アクション後に留まる敵攻囲部隊に対して、両プレイヤーが交替で（主導権の順番）帰還戦闘と出撃を発動できます（この時点で、維持された敵ユニットのみが攻囲に留まることに注意してください）。

9. 3 1 帰還戦闘 [Homing Battles]

陸上によって攻囲下の本国都市への到達を試みている帰還ユニットは、周辺地域内で帰還戦闘に巻き込まれます。

注記: 帰還している艦隊は、攻囲下で非封鎖下の港湾に、その外海を介して戦闘なしで到着できます。

封鎖下の外海を介して友軍港湾への到着を試みている帰還艦隊は、そこで帰還戦闘に巻

くことにより、非攻囲下港湾の外海に進入せず非攻囲下の港湾に冬営移動を行うこともできます。

帰還の例 [Homing Example]

冬季に入り、2つのアテナイ軍艦隊がすでに叛乱を起こした Samos を攻囲しています。これらのユニットを維持するために越冬することを望まないで、アテナイ軍はこれらをアテナイへ戻すためにフリーの帰還移動を行います。これらは、そこに維持されたスパルタ軍艦隊が存在しているにもかかわらず、Paros 海を通過して移動します。

帰還戦闘 [Homing Battles]

帰還戦闘は、帰還しているユニットがその目標本国都市の攻囲又は封鎖の突破を試みる際のみ発生します。ユニットが本国に帰還しているか又は攻囲を維持していることのみに関係していると見なされるのでなければ、敵ユニットの存在は無視されます。

帰還戦闘の例 [Homing Battle Example]

上記の帰還の例で、スパルタ軍も目標本国都市アテナイの外海である Saronic 湾内に2つの維持された艦隊を持ち、加えて1つの維持されたスパルタ軍ユニットが陸上でアテナイを攻囲しています。

Saronic 湾内の2つの敵艦隊と交戦する代わりに、アテナイ軍艦隊は陸上の攻囲を突破することで本国への到達を試み、Andros 海からアテナイへ上陸し、攻囲しているユニットに対して帰還戦闘を挑みます。

これは、上陸作戦で、3 c v のスパルタ軍 B2 攻囲側は5と6のサイを振り、2潰走を獲得します。両アテナイ軍艦隊は、本国へ到達することに失敗したら、退却して解散しなければなりません。これらは、Saronic 湾を介して本国への到達を試みることで、より幸運を手にしたかもしれません。

き込まれます。もしも勝利すると（又は敵の冬季アクションが実施された後に対抗されなければ）、直ちに都市内へ移動できます。

帰還戦闘は、通常に解決されます（通常に威信の影響を適用します）。フォーメーションの非連携ルール（5.41）は、帰還移動によって複数のグループが交戦しているときに適用します。

帰還戦闘に失敗した帰還ユニットは、解散しなければなりません。

9.3.2 冬季出撃 [Winter Sorties]

同様に、攻囲下のユニットはここで出撃して周辺地域内で敵攻囲者を攻撃できます（出撃するためにアクションは必要ありません）。

9.4 冬季攻囲戦闘 [Winter Siege Combat]

前のシーズンに攻囲が確立されている攻囲戦闘（強襲又は損耗）を、主導権の順番に各プレイヤーが交互に行います。

ただし、冬季攻囲損耗は、サイの目1〜3で命中を記録します（3倍の効果）。

両方の冬季戦闘フェイズの戦闘を開始できるユニットがないことに注意してください。:最初の戦闘は攻囲下の一団によって開始される「防衛的」攻囲突破戦闘を構成し、2番目のそれは攻囲側によって開始される「攻撃的」攻囲戦闘を構成します。

9.5 年の終了 [Year End]

9.5.1 供物の収集 [Collect Tribute]

両プレイヤーは、自身が支配する全ての敵対都市の数値の合計に等しい威信を収集します（忠誠都市はカウントしません）。新たな合計に合うよう、威信マーカーを調整します。

重要: 415年と413年のゲームでは、戦争再開後（12.11）に各プレイヤーの供物は半減されます（端数切捨て）。

9.5.2 勝利チェック [Victory Check]

15+の威信で直ちに勝利します（14.21）。10以上の威信を持つプレイヤーは、和平提案（14.22）を行うことができます。

もしも「和平派の優勢」継続イベントがイン・プレイであると、5以上の威信を持つプレイヤーは和平提案を行うことができます。

9.5.3 年の前進 [Advance Year]

略奪／内戦マーカーと望まない継続イベントを取り去ります（認められるときに）。年マーカーを前進させます。

9.5.4 未使用カードのリシャッフル [Reshuffle Unused Cards]

イン・プレイで残っている継続イベント／指導者を除く全てのカードを集めてシャッフルします。

10.0 新年 [NEWYEAR]

以下のごとく、各ゲーム年を開始します。

10.1 年始 [Year Start]

各プレイヤーに6枚のカードを配ります。

両プレイヤーは、密かに1枚のカードの表面を伏せて出し、同時に内容を明らかにします。

10.2 新年のイベント [New Year Events]

イベントは、通常に最初に解決されます。

叛乱と農奴の蜂起は、新年イベントとしてプレイできません（エラッタ：この禁止事項は、農奴の蜂起カード上に記載されていません）。

注記: 新年の戦闘がないため、裏切り等いくつかのイベントは価値を持ちません。同じ陣営について2人の指導者がプレイされたときには、3.11を参照してください。

10.3 新年の捧げもの [New Year Sacrifices]

新年の間には、アクションは起こり得ません。

新年にプレイされたアクションは、オリュンポスの神々に捧げられます。:選択されたオリュンポス・ボックス内に予備の守備隊を置きます。捧げもののアクション値は、誰が最初に捧げるかを定めることを除き、重要ではありません（3.3）。

捧げものは、ゲームの後の方で発生するいくつかの不運を取り返すため、プレイヤーに自身のオリュンポスの神に懇願する資格を与えます（11.0を参照）。

各プレイヤーは、各オリュンポスの神に1つの捧げものを累加できますが、それを越えることは不可です。捧げものは、使用されるまで年から年へと持ち越されます。

11.0 オリュンポスの神々 [OLYMPIANS]

オリュンポスの神への捧げものを持つプレイヤーは、自身又は相手側によって行われた特定タイプの偶発的凶事の結果（サイの目、徴兵の引き等）を修正するために、そのオリュンポス神に懇願できます。

懇願は、偶発的の結果の直後でプレイが続く前に行われなければなりません。これらは、元のプレイヤーに適用可能なサイの振りなおし又は引きなおしを強制し、次に実効結果となります。これは、捧げものを消費します（一致するブロックを取り去ります）。プレイヤー・ターン毎に、各オリュンポスの神に一度のみ懇願を行うことができます。

懇願は、以下を可能にします。

ゼウス [Zeus]: 新年カードの全6枚のカードを捨て札して引きなおします（リシャッフル

オリュンポスの神々 [The Olympians]

ゼウス [Zeus]: 捧げものはカードが配られた後に起きるため、プレイヤー諸氏は現行の新年カード引きからゼウスへ手札を捧げることはできません。ゼウスへの捧げものは、前の年に行われていなければなりません。

ヘラ [Hera]: ヘラのみが、一人のオリンピアの神に再度懇願できます。同じオリンピア神への2度目の懇願は、1つのプレイヤー・ターンに行うことができません。

「本国領土」 [“Home Territory”]

本国領土とは、ユニットと同じ色の全ての都市／町を意味します。

ペルシアの支援&叛乱 [Persian aid & Revolts]

1枚のペルシア支援カードがイン・プレイ：スパルタの叛乱カードは地方叛乱に使用できますが（カード毎に）、スパルタ軍支配下の都市を含んでいる他の主要地域内の伝搬叛乱については不可です。アテナイの重税カードがイン・プレイにある毎に、1つのボーナス納税叛乱が発生可能です。

2枚のペルシア支援カードがイン・プレイ：スパルタの叛乱カードは、地方叛乱（カード毎）にも伝搬叛乱にも使用できません。納税叛乱は、それでも可能です。:アテナイが年貢を上げるカードがイン・プレイにある毎に、1つのボーナス納税叛乱が発生可能です。

3枚のペルシア支援カードがイン・プレイ：いかなる種類の叛乱の不可能です（アテナイは、無事に年貢を上げることができます）。

デケリア [Decelae]

戦争が再開されたとき、スパルタ軍は各冬季に本国へ帰還させて春季に再集結させる代わりに、ペロポネソス軍をアッティカ国境に近いボエティア内のデケリア砦内で越冬させる方策を開始しました。

なし)。

アポロ [Apollo] : 引かれた全3つの徴兵ブロックを戻すか、あるいは相手側が置いた徴兵を自軍プールに戻させて再び3つのブロックを引かせます。

アレス [Ares] : 最近のユニットの攻撃と、現在攻撃している友軍あるいは敵の同じクラスによる続く攻撃で、望むものを振りなおします。

例: もしも友軍の「C」ユニットが攻撃していると、最新と続く全ての友軍「C」ユニットの攻撃は、望めば振りなおしができます。

デメテル [Demeter] : 1つの完全な友軍又は敵の攻囲損耗のサイ振り (1d/6 防御ブロック) を振りなおします。

ポセイドン [Poseidon] : 1つの嵐のサイを振りなおします。

ヘルメス [Hermes] : 一緒に強行軍/航海したユニットの1 **フォーメーション** について、失敗した全ての強行軍/航海のサイの目を振りなおします。

ヘラ [Hera] : 相手側の他のオリュンポス神への懇願結果を直ちにやりなおさせます (ルールを超えて)。

1 2. 0 ニキアスの和約 [PEACE OF NICIAS]

415年とシケリア・シナリオは、以下の特別ルールが有効で開始します。:

1. 叛乱、蜂起、ペルシアの支援、アテナイの重税のイベントはプレイされ得ません。反逆者ユニット (4.22) は、徴兵できません。

2. ギリシア国内 [Within GREECE] (のみ):

- 陸上にいるときには、全ユニットは本国領域内に留まらなければならず (すなわち、占領した敵対都市に進入できません)、敵部隊の攻囲に従事できません (すでに失われた本国都市内を含みます)。都市許容量は、都市値の3倍です。
- ユニットは、自由に海上を往来できます (停止や戦闘なしで敵ユニットを通過できます)、本国都市内又はその外海で移動を終了しなければなりません。強行軍/航海は常に成功します。

シケリア戦役の準備 [Sicily Campaign Prep] : 親アテナイ軍ユニットも、Corcyrann本国領域内又はその外海で移動を停止できます。

3. 公共事業 [Public Works] : アテナイは、**自軍プレイヤー・ターンの開始時に**、シケリア内に少なくとも6つの非シケリア人の親アテナイ軍ユニット (「遠征隊」と呼ばれました) がいない限り、ターン毎に1アクションを失います。

1 2. 1 戦争再開 [War resumes]

415年シナリオでは、自軍プレイヤー・ターンの開始時に宣言することにより、どちらのプレイヤーも平和を破る (上記ニキアスの和約を無効にする) ことができます。これは、現行の年に従って、威信の喪失を起こします。:

年	415	414	413	412	411	410+
スパルタ	-5	-4	-3	-2	-1	0
アテナイ	-10	-8	-6	-4	-2	0

1 2. 1 1 供物の減少 [Reduced Tribute]

いったん戦争が再開されたら、各年の供物から半分の威信のみが獲得されます。: 供物を合計し、次に半減します (端数切捨て)。

1 2. 1 2 デケリア [Decelea]

戦争が再開される時、テバイ [Thebes] の都市許容量は12に留まります (都市値の3倍)。

1 2. 1 3 スパルタ軍の新たな徴兵 [New Spartan Recruits]

戦争が再開される時、スパルタ軍ユニット#41~46 (黄色い箱にIDsを持つペルシア軍とE1の優秀艦隊) をそのプールに加えます。

1 3. 0 ペルシアの支援 [PERSIAN AID]

1 3. 1 ペルシアの金 [Persian Gold]

各ペルシア支援カードがイン・プレイ (415+) である毎に:

- ・スパルタ+1アクション/シーズン
- ・スパルター1威信/新年

1 3. 2 ペルシアの介入 [Persian Intervention]

ペルシア支援カードがイン・プレイ (415+) であるときに:

- ・ペルシア軍ユニットを徴兵でき、ユニットはペルシアに進入できます (リュディア [Lydia] とフリュギア [Phrygia])。
- ・スパルタ軍の優秀艦隊 (E1) を徴兵でき (これらはペルシアの支援がイン・プレイでない限り、もしも引かれても徴兵できません)。

1 3. 3 叛乱の減少 [Reduced Revolts]

イン・プレイの1枚のペルシア支援カードは、いかなる伝搬叛乱 (3.12) も無効にします。地方と納税叛乱は、もしも叛乱カードがプレイされると可能です。

ペリクレス時代 [The Periclean Age]

ペロポネソス戦争は、古典期ギリシアの時代に起きました (そして徹底的に破壊されました)。古典期ギリシアは、息をのむような科学、数学、哲学、演劇、彫刻、政治の進歩が行われました。例えば、トゥキュディデスのペロポネソス戦争史は、主題観察や学術的考察の態度において、驚くべき近代性を持ちます。

しかし、全ての古代ギリシア史と同様に、ギリシアの黄金時代は、互いが殺し合う止めどない戦争が生み出す食欲、傲慢、野心によって示されます。最後には、アテナイの偉大なデモクラシーは、脆弱な隣人を圧迫してとりこにし、自身の帝国を維持するための戦争を行いました。皮肉にも、保守的で軍事化されたスパルタがギリシア人の解放者の役割を担うことになったのです。

前奏曲: B C 490~432 [Prelude]

前490~480年のペルシアに対する有名な大勝利の後、アテナイはエーゲ海の支配を確立するためにデロス同盟を結成しましたが、これは自由意志による同盟から帝国へと促すものでした。

前433年、コリントス (アテナイの貿易ライバルで、長年スパルタ同盟の一員でした) は、エビダムノスの都市を支配する植民地コルキュラと衝突しました。戦争の風向きを感じて、アテナイは海軍力でコルキュラを支援し、コリントスに止むことない憎悪をもたらしました。

コリントスの復讐は、アテナイの旧植民地ボティディアの叛乱を助長し、スパルタ同盟にアテナイが強力になり過ぎると全ギリシア支配の恐れがあると主張し、アテナイの攻囲に対して支援を送るよう働きかけました。スパルタはしぶしぶその主要同盟国を支援し、戦争が開始されました。

アルキダモス戦争: BC431-422 [The Archidamian War]

スパルタ同盟のアルキダモス王が率いていたためにこう呼ばれます。この戦役は、叛乱状態でアテナイの攻囲下にあるボティディアで開始されました。テバイは、宿敵プラタイアへの宣戦布告なしの攻撃に失敗していました。相互の侵攻と略奪が続き、スパルタは陸路でアッティカ内に、アテナイは海上によって敵の領土に侵攻しました。430年には、恐ろしい疫病がアテナイを襲い、ついには人口の3分の1と共に偉大な指導者ペリクレスも奪いました。レスボス島も叛乱を起こしましたが、ボティディアと共にアテナイの攻囲に屈しました。一方で、プラタイアはスパルタの攻囲で陥落しました。

戦争は、ギリシアを中心にアカルナニア、レウカス、ザキュントス、アンブラキア、ボイオティアの戦役に広がりました。コルキュラでは二度の内戦が勃発しましたが、アテナ

イン・プレイの2枚目のペルシア支援カードは、いかなる地方叛乱も無効にします。もしもアテナイの重税がイン・プレイにあるときに叛乱イベントがプレイされると、納税叛乱は可能な状態に留まります。

3枚のペルシア支援カードがイン・プレイにあると、全ての叛乱を無効にします。

1 4. 0 勝利 [VICTORY]

1 4. 1 威信 [Prestige]

勝利は、威信記録欄上に記録される威信によって判定されます。プレイヤー諸氏は、戦闘に勝利すること、略奪、供物の収集によって威信を獲得します。

威信は、普通は0で開始します（シナリオの説明を参照してください）。威信の変更を記録するため、記録欄に沿って威信マーカーを移動させます（例：アテナイが2威信を獲得したら、アテナイの勝利に向かってブロックを2スペース移動させます）。

1 4. 1 1 戦闘の勝利 [Winning Battles]

大勝利 [Triumph]：戦闘で全ての敵ユニットが恐慌状態又は除去されると、プレイヤー諸氏は2威信を獲得します（都市が攻囲強襲撃によって攻略されるときを含みますが、8.13降伏を参照してください）。

戦利品 [Trophy]：戦闘で敵が恐慌状態になることなく退却するか（6.34）、又は都市が攻囲損耗又は降伏（8.13）によって占領されるときに、プレイヤー諸氏は1威信を獲得します。

小競り合い [Skirmish]：陸上戦闘で、敵が「撤退」（いかなるステップ損失又は潰走も被る前に退却）するときには、威信は獲得されません。[海上戦闘では、退却することで常に1威信を失います。]

1 4. 1 2 略奪 [Pillaging]

プレイヤー諸氏は、敵対している都市国家の略奪について1威信を獲得します（アテナイ [Athens] 又はスパルタ [Sparta] については、2威信）。

1 4. 1 3 供物 [Tribute]

年の終わりに収集します。9.51を参照。

1 4. 2 ゲームの勝利 [Winnig the Game]

1 4. 2 1 敵の屈服 [Enemy Surrender]

勝利判定時に15以上の威信を持つプレイヤーは、決定的勝利を獲得します。

1 4. 2 2 交渉和平 [Negotiated Peace]

10+威信を持つプレイヤーは、**和平提案**を行うことができます。それを行うためには、自身の威信を2だけ減少させ、各プレイヤーはサイを1つ振ります。もしも2つのサイコロの合計が結果として威信レベル未満であ

ると、交渉和平によってゲームに勝利します。もしもそうでなければ、ゲームは継続します。

もしも**和平派の優勢**がイン・プレイであると、和平提案は5+威信で行うことができ、そのためのコストは1威信です。

1 4. 2 3 疲弊 [Exhaustion]

戦役の終了時、下記により勝利を評価します。

1 4. 2 4 勝利レベル [Victory Level]

大勝利 [Major Victory]：10+威信

小勝利 [Minor Victory]：5+威信

引き分け [Draw]：0～4威信

1 5. 0 シナリオ [SCENARIOS]

1 5. 1 431 年戦役 [The 431 Campaign]

アテナイの覇権主義はついにスパルターコリントスを刺激し、BC431年の最後通牒となりました。アテナイの指導者ペリクレスは、スパルタの要求を甘受するよりも戦争の方が損害は少ないと主張し、アテナイの長い城壁と制海権が敵を妨げ希望を失わせることを頼りに、受け身的な消耗戦を支持しました。

この戦略は、アテナイ市民の多くとペリクレス自身を一掃した疫病の蔓延によって土台が崩れました。決定的でない10年間の戦争は、最後にはニキアスの和約によって終了しました。

期間 [Duration]：431～422BC（10年間）。

プレイ時間 [Playing Time]：4時間

中立国 [Neutrals]：Argos, Achaes, Persia, Sicily。

ユニット [Units]：両陣営は、ユニット#1～40を使用します。

カード [Cards]：金&銀飾り罫のカードのみ（カード#1～44）

セットアップ [Setup]：アテナイ

ユニット [Units]：431年セットアップ・カードアテナイを参照してください。ユニットを指定された都市国内（Potideaを4ユニットが攻囲しています）、又は指定された国内のどこかに配置します。表示されないユニット#1～40は、表面を伏せて友軍徴兵プールに行きます。

注記：セットアップ・カードが**国家と都市国家**（例：Corinth）の両方を指定するときには、**国家が指定されます**。

指導者 [Leader]：Pericles（+1）。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

イの海上支援を得て民主擁護派が圧倒しました。そこへの途上で、アテナイ艦隊はスパルタから75マイルの天然要港ピロスを叩き、その場所を要塞化する決定がなされました。スパルタ軍の陸上/海上攻撃は失敗し、港口内にあるスファクテリア島に孤立したスパルタ軍は敗北して捕らわれました。

スパルタで最も攻撃的な司令官ブラシダスがスパルタ軍をChalcidiceの北に持って行くと同時に、そこアンフィポリスで叛乱を誘発しました。アテナイで最も攻撃的な指導者クレオンは、いくつかの叛乱都市を奪回することで応じました。二人はアテナイが潰走したアンフィポリスで会しましたが、両者とも戦死しました。戦争疲労、二人の最も好戦的な戦争指導者の死、およびスパルタのその大敵アルゴスとの30年の休戦の切迫した終了は、422BCに協定された平和に結びつきました。

ニキアスの和約：B C 421-415 [The Peace of Nicias]

平和条項には、アテナイとスパルタ間の防衛同盟、人質と征服された都市の交換が含まれました（スパルタ陣営には不名誉なことで、間もなくアテナイにアルキビアデスが率いる不満派が台頭しました）。

この時代に、長く確立された同盟構成が分解されて再構築されました。アルゴス、エリス、アルカディアの一部がアテナイと同盟しました。418年、スパルタ、コリントス、テバイはアルゴス（停戦の最後の瞬間まで敗北を免れていました）に対して進軍し、次にアルカディアに侵入し、アテナイ軍の増援が到着する前にMantineiaでアルゴス/アテナイ軍を打ち破りました。優秀なArgive「1000」なしで済ますことで、スパルタはアルゴスを同盟国として獲得しましたが、過酷な寡頭政治は一年後に倒されました。

シュラクサイ遠征：B C 415-413 [The Syracuse Expedition]

415年、シケリアの2都市は、アテナイやコリントスとはほぼ同じくらい強大で、ドーリア人（スパルタ人）に同情的で、ペロポネソスへの主要な食糧供給地であるシュラクサイとの紛争の支援をアテナイに要請しました。スパルタを経済的に屈服させる機会と感じ（そして自身の帝国に加える）、アテナイ人はニキアス（これに反対した）の下に大規模な遠征軍を送ることに可決しました。

初期の優位な勝利とシュラクサイの包囲の後、遠征はアテナイ艦隊の半数と陸軍の3分の1を失う完全な敗北となりました。

これを突きとめたスパルタは、直ちに戦争を再開するため、BC413年に旧同盟を招集しました。

セットアップ [Setup] : スパルタ

431 年セットアップ・カードースパルタを参照してください。ユニットを指定された都市

国家内 (Potidea で2ユニットの守備隊が攻囲されています)、又は指定された国家内のどこかに配置します。表示されないユニット # 1~40 は、表面を伏せて友軍徴兵プールに行きます

占領都市 [Captured City] : Potidia [攻囲下]。

指導者 [Leader] : Archidamos (0)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

ゲームの開始 [Game Start]

開始時の部隊／指導者を置きます。残っているカードをシャッフルし、各プレイヤーに6枚を配ります。

431 年特別ルール [431 Special Rules]

1. Odrisia A3 騎兵ユニット (#37/白い名称ボックス) は、アテナイがイン・プレイに指導者を持たないときにのみ徴兵できます。

2. Pericles が指導者のときには、アテナイに対する内戦はプレイ不可能です。

3. Pericles は、もしもアテナイが前のシーズンに略奪されていた場合にのみ、陶片追放され得ます。Pericles は、アテナイで2回目の疫病発生 (それ以上の疫病は発生し得ません) で死にます (デッキから取り去ります)。

15. 2 シケリア戦役 [The Sicily Campaign]

ニキアスの和約は、数年以内に破綻しました。スパルタのアテナイへの「同盟」と Argos との 30 年間の停戦の終了で、スパルタ同盟は有利な地位を得ようとしている都市国家の乱闘で崩壊しました。エリス [Elis] と Mantinea はアルゴス [Argos] と組んでスパルタと闘って破れました。コリントス [Corinth] とテバイ [Thebes] は、アテナイが屈しないままでの状況を決して認めませんでした。スパルタが和平を遵守しないため、アルキビアデスの対スパルタ政策がアテナイで注目されました。ついに、アテナイは誘惑に屈し、巨大で富んだ遥かな中立都市シュラクサイ [Syracuse] に遠征軍を送りました。続いて、破滅が起りました。

期間 [Duration] : 415~413BC (3年間)。

プレイ時間 [Playing Time] : 2時間

中立国 [Neutrals] (参戦不可) : Achaes, Persia, [Sicily 内] Messana, Rhegium, Acragas. Gela は、いずれかの Gelan ユニッ

トが都市を離れない限り中立です。

ユニット [Units] : このシナリオで使用されるユニットについては、シケリア・セットアップ・カードを参照してください。

カード [Cards] : 銅&銀飾り罫のカードのみ (カード # 12~55)

セットアップ [Setup] : アテナイ

ユニット [Units] : シケリア・セットアップ・カードを参照してください。ユニットを指定された場所に配置します。表面を伏せて、徴兵プールをセットします。

占領都市 [Captured Cities] : Leucas, Pylos。

指導者 [Leader] : Alcibiades (+1)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

セットアップ [Setup] : スパルタ

ユニット [Units] : シケリア・セットアップ・カードを参照してください。ユニットを指定された場所に配置します。表面を伏せて、徴兵プールをセットします。

占領都市 [Captured City] : Platea, Amphiplis。

指導者 [Leader] : Agis (0)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

ゲームの開始 [Game Start]

開始時の部隊／指導者を置きます。残っているカードをシャッフルし、各プレイヤーに6枚を配ります。

シケリア特別ルール [Sicily Special Rules]

1. ニキアスの和約ルール (12.0) が有効で、和平を破ることはできません。
2. 中立シケリア [Neutral Sicily] : シケリア内 (1.0 を参照) では、非シケリア人で親アテナイの「遠征軍」ユニットがその年 (つまり、前のシーズン) にすでにシケリア内にいない限り、アクション・コストは2倍で、略奪で威信を獲得しません。
3. アテナイ内で開始するユニットは、414 年になるまで移動できません。
4. ギリシアでの供物の差 (スパルタの供物 4 / アテナイの供物 3) により、アテナイは各年の終りに1威信を失います。
5. ギリシア内で徴兵されたユニットは、シケリアに行くことができます。シケリア人ユニットは、シケリアを離れることができ

デケリア戦争 : B C 413-404 [The Deceleian War]

第二段階では、主要なペロポネソス軍はデケリアとボエティカ (冬季に本国に帰還する代わりに) が基本でした。アテナイに対する叛乱が頻発するようになり、伝搬した叛乱と呼応したそれは強烈な圧迫でした。

加えて、スパルタはギリシアのイオニアを放棄するのと引き換えにペルシアの支援を獲得し、アテナイに挑戦するために十分な大艦隊の建造に使用します。長引いた海上戦争は、いくつかの大規模な海戦に帰着しました。アテナイはほとんどの海戦に勝利しましたが、絶え間なく船を失い、ついにヘレスポントスで全艦隊を失います。制海権なしでは、攻囲下のアテナイは食べていけずに降伏しました。

結末 : BC403-370 [Aftermath]

スパルタは、敗北したアテナイに残忍な専制君主制を敷きましたが、1年以内にアテナイ人の反逆者たちは民主制を再興しました。10年以内にアテナイは艦隊を再建し、独立しました。

スパルタの覇権は、3年と続きませんでした。帝国は、案の定スパルタ人の有用性や社会制度を衰えさせ、敵やそれに類する以前の同盟国が台頭しました。30年後には、その力はレウクトラの大戦で取り返しのつかない打撃を受けました。

その科学的、政治的、知的、芸術的な業績にかかわらず、古典ギリシアの偉大な将来性は決して認識されず、一つの国家に合体することはありませんでした。その発見の多くは、人類から失われ、2000年後になるまで再発見されませんでした。

ません。

1 5 . 3 413 年 戦 役 [The 413 Campaign]

アテナイは、シケリアでの破滅的な愚行で艦隊の半数と陸軍の 3 分の 1 を失いました。スパルタはチャンスと見て、元の形に同盟を結集して戦争を再開しました。ペルシアの資金援助とロードス、キオス等の叛乱で、スパルタは艦隊を建造して海上で攻勢に出ました。イオニア周辺の小競り合い後、スパルタは北方のプロポンティウスへ移動し、アテナイの食糧補給を脅かしました。

アテナイを支援するためのアルキビアデスの帰還は、一連の海戦での勝利を得ますが、ついにヘレスポントスで破滅に会います。穀物補給を断ち切られたアテナイは、降伏するしかありませんでした。

期間 [Duration] : 413~404BC (10 年間)。

プレイ時間 [Playing Time] : 4 時間

中立国 [Neutrals] (参戦不可) : Achaes, Persia, [Sicily 内] Messana, Rhegium, Acragas. **Gela は、いずれかの Gelan ユニットの都市を離れない限り中立です。**

ユニット [Units] : 両陣営は、ユニット # 1 ~46 を使用します。

カード [Cards] : 銅&銀飾り罫のカードのみ (カード #12~55)

セットアップ [Setup] : アテナイ [威信+3]

ユニット [Units] : 413 年セットアップ・カードを参照してください。ユニットを指定された場所に配置します。表示されないユニット # 1 ~46 は、表面を伏せて友軍徴兵プールをセットします。

占領都市 [Captured Cities] : Leucas, Pylos。

指導者 [Leader] : Proboulois (0)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

セットアップ [Setup] : スパルタ

ユニット [Units] : 413 年セットアップ・カードを参照してください。ユニットを指定された場所に配置します。表示されないユニット # 1 ~46 は、表面を伏せて友軍徴兵プールをセットします。

占領都市 [Captured City] : Platea、Amphiplis。

指導者 [Leader] : Agis (0)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

ゲームの開始 [Game Start]

開始時の部隊/指導者を置きます。残っているカードをシャッフルし、各プレイヤーに 6 枚を配ります。

413 年特別ルール [413 Special Rules]

1. スパルタは和平を破り、3 威信を失っています。戦争再開 (12.1) は有効です。
 - ・減少した供物 (半減、端数切捨て)
 - ・デケレア (テバエ都市許容量=12)。
2. ペルシア軍ユニットとスパルタ軍改良 (E 1) 艦隊は、**ペルシアの支援**がイン・プレイになるまで徴兵できません。ペルシア領土内へは、その際に進入することができ、叛乱ルールは変更されます (13.0)。
3. オドリュサイ A 3 騎兵ユニット (#37/白い名称ボックス) は、アテナイがイン・プレイに指導者を持たない場合にのみ徴兵できます。

1 5 . 4 415 年 戦 役 [The 415 Campaign]

シケリア戦役と 413 年戦役を組み合わせた長期シナリオで、シケリア・シナリオから省かれた部隊を加えます。

負の供物状況 (-1 / 年) と平和を破るための大きな威信コストに直面し、アテナイはシケリアがリスクを掛ける価値があるかどうかを決定しなければなりません。シュラクサイの征服は、事実上勝利を保証しますが、それが現れるのは遙か遠くでより強力です。

期間 [Duration] : 415~404BC (12 年間)。

プレイ時間 [Playing Time] : 6 時間

中立国 [Neutrals] (参戦不可) : Achaes, Persia, [Sicily 内] Messana, Rhegium, Acragas. **Gela は、いずれかの Gelan ユニットの都市を離れない限り中立です。**

ユニット [Units] : 両陣営の全ユニットを使用します。

カード [Cards] : 銅&銀罫線のカードのみ (カード #12~55)

セットアップ [Setup] : アテナイ

ユニット [Units] : 415 年セットアップ・カードーアテナイを参照してください。ユニットを指定された場所に配置します。表示されないユニットは、表面を伏せて友軍徴兵プールをセットします。

占領都市 [Captured Cities] : Leucas, Pylos。

指導者 [Leader] : Alcibiades (+1)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイ

ン・プレイに置きます。

セットアップ [Setup]: スパルタ

ユニット [Units]: 415 年セットアップ・カード・スパルタを参照してください。ユニットを指定された場所に配置します。表示されないユニットは、戦争再開まで側に置かれる #41~46 を除き、表面を伏せて友軍徴兵プールをセットします。

占領都市 [Captured City]: Platea、Amphipolis。

指導者 [Leader]: Agis (0)。デッキからカードを取り去り、表面を向けてイン・プレイに置きます。

ゲームの開始 [Game Start]

開始時の部隊/指導者を置きます。残っているカードをシャッフルし、各プレイヤーに 6 枚を配ります。

415 年特別ルール [415 Special Rules]

1. ニキアスの和約ルールが有効で、和平を破ることができます (12.1)。
2. 中立シケリア [Neutral Sicily]: シケリア内 (1.0 を参照) では、非シケリア人で親アテナイの「遠征軍」ユニットがその年 (つまり、前のシーズン) にすでにシケリア内にいない限り、アクション・コストは 2 倍で、略奪で威信を獲得しません。
3. シケリア遠征軍 [Sicily Expeditions]: アテナイについては、第一次遠征軍 (415 年セットアップ・カードを参照) のみが 415 年にイタリア又はシケリアに進入できます。第二次遠征軍のみが 414 年にそれを行うことができますが、414 年になるか又は戦争再開までアテナイを離れることができません。
4. ペルシア軍ユニットとスパルタ軍改良 (E 1) 艦隊は、ペルシアの支援 (13.0) がイン・プレイになるまで徴兵できず、ペルシア領土内に進入できません。
5. オドリュサイ A 3 騎兵ユニット (#37) は、アテナイがイン・プレイに指導者を持たない場合にのみ徴兵できます。
6. シケリア人ユニットは、シケリアを離れることができません。

戦略ノート [STRATEGY NOTES]

ペロポネソス戦争は、短期戦ではなく 27 年間続きました。海と陸で勢力が激突し、どちらも自分の得意な分野で相手に挑むことを熱望しませんでした。両陣営は、プレイヤー諸氏と同様に、戦争を浪費と考えました。迅速な解決も可能でしたが、通常は誤った結果となりました (例えば、大都市は防御されたままで置かれました)。常に機会を捉える一方で、プレイヤー諸氏は根気よく戦役に備えることになります。

ゲーム年は素早く経過し、ユニットは冬営をしなければなりません。ゲーム年は、限定的で焦点を当てた目標を持つ簡潔な戦役と感じるべきです。努力を拡散させ過ぎると、その年の見込は減少し得ます。

カードを受け取ったら、プレイヤー諸氏はその年の戦役計画を決定し、その実行を試みます。予期せぬイベントや機会が起りますが、より良い選択が現れない限り、事をやり遂げることが全体的な計画を保証します。

イベントの使用は、年の長さを減少させるために使用するため、効果的な戦役を困難にするので注意深くなければなりません。ある年にイベントを集中し、別の年に長い戦役を行うことが望ましいでしょう。

攻囲を確立することは、最も攻撃的な作戦の鍵である一方、攻囲している軍を優勢な敵部隊からの反撃に晒してはなりません。戦闘に負けることは、ほぼ都市を失うのと同じくらいのダメージです。敵の攻囲への上手い対応は、攻撃範囲内に優勢な軍を形成し、都市の戦力が減少する前に相手を脅かすことです。[もちろん、ユニットの数値は隠匿されているので、「優勢」はしばしば不確かですが。]

作戦の前に戦力を増強することの優位性が明白である一方、占領された都市は毎年威信を提供し、早期の都市占領は威信の状況を迅速に支配します。

(翻訳: 松谷健三 2013.8.1)

索引 [Index]

弓兵 [Archers]	2.22
蛮族 [Barbarians]	2.1、2.25、4.22
封鎖 [Blockade]	8.21
境界 [Borders]	1.1、1.2
補充 [building] (アクション)	4.2
カード [Cards]	3.0
都市 (& 支配) [Cities (& Control)]	1.3
降伏 [Capitulation]	8.13
騎兵 [Cavalry]	2.23、6.41
戦闘 [Combat]	6.0
戦闘値 [Combat Rating]	2.14
支配 (都市/エリア) [Control(City/Area)]	1.4
深海横断 [Deep Sea Crossing]	5.22
解散 [Disbanding]	9.24
二重防御 [Double Defense]	8.11
イベント [Events]	3.1
艦隊 [Fleets]	2.26
強行軍/航海 [Forced March/Sail]	5.3
籠城 [Fortifying]	7.1
守備隊 [Garrisons]	2.3、4.23、7.3
ギリシア人 [Greeks]	2.1、4.22
グループ移動 [Group Movement]	4.1
反復攻撃 (騎兵) [Harrying(Cavalry)]	6.41
命中 [Hits]	6.32
本国都市/町 [Home City/Town]	2.11
重装歩兵 [Hoplites]	2.21
軽装歩兵 [Infantry]	2.24
主導権 [Initiative]	3.3
指導者 [Leaders]	3.11
忠誠 (都市) [Loyalty(City)]	1.31
移動 [Movement]	5.0
集結 [Muster]	5.0
新年 [New Year]	10.0
オリンポスの神々 (懇願) [Olympians(Appeals)]	11.0
和平提案 [Peace Offers]	14.22
ニキアスの和約 [Peace of Nicias]	12.0
ペルシアの支援 [Persian Aid]	13.0
略奪 [Pillaging]	4.3、5.5、14.12
港湾 [Ports]	1.3
威信 [Prestige]	14.1
宿営/帰還 [Quartering/Homing]	9.21
反逆者ユニット [Rebel Units]	4.22
徴兵 [Recruiting]	4.22
叛乱 [Revolts]	3.12
潰走 [Rout]	6.33
捧げもの (オリンポスの神々) [Sacrifice(Olympians)]	10.3
シナリオ [Scenarios]	15.0
海上エリア&境界線 [Sea Areas&Borders]	1.2
海上戦闘 [Sea Battles]	6.5
上陸作戦 [Sea Landings]	6.6
海上輸送 [Sea Transport]	5.21
攻囲 [Siege]	7.0
攻囲戦闘 [Siege Combat]	8.0
出撃 [Sorties]	8.3
供物 [Tribute]	9.51、12.11
戦利品/大勝利 [Trophy / Triumph]	14.11
勝利 [Victory]	14.0
冬季 [Winter]	9.0
冬営移動 [Wintering Movement]	9.21
冬季維持 [Winter Maintenance]	4.4、9.22

CREDITS

GAME DESIGN: Craig Besinque

GAME DEVELOPMENT: Joel Toppen

ART DIRECTOR: Rodger MacGowan

PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan

ARTWORK: Mark Simonitch, Donal Hegarty

RULES, EXAMPLE OF PLAY, CHARTS LAYOUT:
Neil Randall and Mark Simonitch

ASSISTANCE: Ron Hodwitz, Don Clarke,
Paul Heldrup, Mats Eden, Johansson
Tee, Vincent Lefavrais, Chris Farrell,
Neil Randall, Tim Taylor, Ken Hole, Jeff
Kuhn, Mark Kwasny, Mike Hoyt, Alex
Besinque, Jeremy Murphy, Rayn Butt-
Grau, Gary Wright, Cody Sandifer

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger Mac-
Gowan, Andy Lewis and Mark Simonitch

威信表



供物 (支配下の敵対都市のみ) : +各新年に都市値。			
戦闘 : トロフィー (敵の退却)	+1	大勝利 (敵の除去/潰走)	+2
攻囲 : 損耗/降伏によって奪取した都市	+1	強襲によって奪取された都市	+2
略奪 (敵対都市国家のみ)	+1	(もしもアテナイ/スパルタであると)	+2

プレイのシークエンスーゲーム年 [SEQUENCE OF PLAY – GAME YEAR] 新年 [NEW YEAR]

- 各プレイヤーに6枚のカードを配る。
- 新年のイベント/供物

春季/夏季/盛夏季/秋季 [SPRING/ SUMMER/ HIGH SUMMER/ FALL]

- 主導権 (カード・プレイ)
- 第1プレイヤー・ターン
アクション・フェイズ
- イベントの発生 ; 又は
- アクションが発生 (いずれかの順番) :
移動/徴発/補充

戦闘フェイズ

戦闘/攻囲戦闘

- 第2プレイヤー・ターン (上記と同じ)

冬季 [WINTER]

- 主導権 (カード・プレイ : イベントなし)
- 第1プレイヤー・冬季アクション
冬営移動
- 本国都市への帰還 (フリー)
- 隣接都市への冬営 (フリー)
- グループ移動 (コスト1アクション)

補充

冬季維持

解散

- (第2プレイヤーは、上記を繰り返す)
- 第1プレイヤーの攻囲突破戦闘

戦闘からの帰還

(勝利 : 都市に進入/敗北 : 解散)

出撃

- (第2プレイヤーは、上記を繰り返す)
- 第1プレイヤーの攻囲戦闘

攻囲強襲/攻囲損耗 (3倍)

- (第2プレイヤーは、上記を繰り返す)
- 年の終了

- 供物の収集
- 勝利チェック
- 年マーカーの前進
- カードを集めてシャッフル

攻囲損耗

シーズン	サイの目	結果
春季~秋季	1	1cv 損失
冬季	1~3	1cv 損失

オリュンポスの神々への懇願 [Appeals to Olympians]

ゼウス [Zeus] : カード

新年カードの全6枚のカードを捨て札して引きなおす (リシャッフルなし)。

アポロ [Apollo] : 徴兵

引かれた全3つの徴兵ブロックを戻すか、あるいは相手側が置いた徴兵を自軍プールに戻させて再び3つのブロックを引かせる。

アレス [Ares] : 戦闘

最近のユニットの攻撃と、現在攻撃している友軍あるいは敵の同じクラスによる続く攻撃で、望むものを振りなおす。

デメテル [Demeter] : 攻囲損耗

1つの完全な友軍又は敵の攻囲損耗のサイ振り (1d6/防御ブロック) を振りなおす。

ポセイドン [Poseidon] : 嵐

1つの嵐のサイを振りなおす。

ヘルメス [Hermes] : 強行軍

一緒に強行軍/航海したユニットの1フオーメーションについて、失敗した全ての強行軍/航海のサイの目を振りなおす。

ヘラ [Hera] : 懇願

相手側の他のオリュンポス神への懇願結果を直ちにやりなおさせる (ルールを超えて)。

嵐 (深海横断)

シーズン	嵐†	非嵐
春季/冬季	1~3	4~6
夏季/秋季	1~2	3~6
盛夏季	1	2~6

† 艦船損害について各艦隊をチェックする。

艦船損害 (嵐からの)

サイの目	結果
1~3 (強風)	艦隊除去
4~6 (高波)	艦隊-1cv*

*輸送された陸上ユニットは、その輸送艦隊よりも小さな規模を維持するために、cvを減少され得る。

413/415年の特別ルール [413/415 Special Rules]

ニキアスの和約 (12.0)

・叛乱、農奴の蜂起、ペルシアの支援、重税のイベントなし。

・陸上では、ユニットは本国に留まらねばならない。都市許容量=都市値の3倍。

・海上では、ユニットは紛争なしで自由に移動できるが、本国又はその外海で移動を終了しなければならない。全ての強行軍/航海は成功する。

・アテナイは、シケリア戦役でない限り (シケリア内に6+非シケリア人の親アテナイ・ユニット)、ターン毎に-1アクション(公共事業)。

戦争再開 (12.1)

- 平和を破ると、威信のコストが生じる。
- 供物の減少 : 半減 (端数切捨て)
- デケリア : テバイ [Thebe] の都市許容量=12
- スパルタの徴兵プールにペルシア/E1 艦隊を加える。

年	415	414	413	412	411	410+
スパルタ	-5	-4	-3	-2	-1	0
アテナイ	-10	-8	-6	-4	-2	0

シケリアの中立

[この年に非シケリア人の親アテナイ軍ユニット不可。]

- シケリア内のアクションは2倍かかる。
- シケリア内では、略奪による威信なし。

[上記のルールは、もしもこの年にアテナイ遠征軍がいたらキャンセルされる。]

ペルシアの支援&叛乱

- 1 ペルシア支援-伝搬叛乱なし。
- 2 ペルシア支援-地方叛乱なし。
- 3 ペルシア支援-いかなる種類の叛乱もなし。

強行軍/航海

ユニット	失敗†	成功*
通常	1~4	5~6
エリート	1~2	3~6

† ユニットの、以前のエリア内に留まる。

* ユニットの、追加1エリア移動できる (又はしない)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com