



HELLENES

CAMPAIGNS OF THE PELOPONNESIAN WAR

EXAMPLE OF PLAY プレイの例

4 3 1 年戦役

以下の拡張されたプレイの例は、プレイヤー諸氏にゲームを素早く紹介することを意図します。プレイヤーは、431 年戦役のセットアップ・カードとルールブック 15.1 項を使用してゲームをセットアップし、この拡張されたプレイの例に従ってここに述べられるとおりにコマを移動させることを勧めます。これらのイラストレーション内の全ユニット／カードは、読者視点からの方向で表示されていることに注意してください。実際のゲームでは、全てのアテナイ軍カードとユニットは表面を伏せられ、アテナイ軍プレイヤーの視点（南を見る）に向けられることになります。

セットアップ

アテナイとスパルタは、431 年戦役セットアップ・カードに従って配置します。アテナイは、指導者としてペリクレス *[Pericles]* (+1) を持ち、スパルタはアルキダモス *[Archidamos]* (0) で開始します。これらの指導者カードは、取り去られるまでプレイに留まる継続イベント・カード（タイトル上下の黒いバーによって識別されます）です。これらのカードの詳細な説明については、ルールブック 4 頁のサイドバーを参照してください。

431 年新年

年の開始: 各プレイヤーにカードを 6 枚配ります。カード・ナンバー 45~55（青銅色の飾り罫を持つ）は、使用されません。15.1 に従い、1~44（銀色と金色の飾り罫）が使用されます。

アテナイは、以下のカードを引きます。: #6、#14、#19、#28、#30、#39。スパルタは、以下のカードを引きます。: #25、#32、#34、#36、#37、#40。



新年イベント／供物セグメントーカード・プレイ

新年イベント／供物: 両プレイヤーは、表面を伏せてカードをプレイします。カードの向きは、カードがイベントとして又は供物としてプレイされるのかを決定します (10.4 と 10.41 を参照)。アテナイは表面を伏せたカード #30 を、自身の視点から内戦イベントを上にしてプレイします。スパルタは表面を伏せたカード #34 を逆さにし、彼の視点からコインを上部にして供物としてプレイされることを示します。次に、両カードが同時に明らかにされ、同じ向きを維持します。

イベントは最初に解決され、もしも両陣営がイベントをプレイするとスパルタが先行します。もしもどちらのプレイヤーもイベントをプレイしなければ、供物は主導権の順番で解決され、アクション・ポイントの少ない数（つまり、カードのコイン数）をプレイしたプレイヤーが先行し、もしも同数であればスパルタが先行です (3.3 を参照)。内戦 *[Civil War]* イベントは、攻囲下でなくイベントが使用可能なテベエ *[Thebe]* に内戦マーカーを置くことで解決されます。次に、供物が解決されます。スパルタはアポロ *[Apollo]* への供物を望み、これを表示するために赤い守備隊がオリュンポスの神々記録欄上に置かれます (11.0 を参照)。

ここで、春季／夏季／盛夏季／秋季ターンへと移ります。

431 年春季

両プレイヤーは、表面を伏せてカードをプレイします。もしもプレイヤーがカードのアクション値（カード上のコインの数）でプレイすることを望むと、自身の視点でカードを逆さ向き（コインを上部）にプレイし、イベントとしてプレイすることを望むと、自身の視点で正しい向きを上にしてプレイします（3.3を参照）。両カードは、同時に明らかにされます。

主導権

- ・アテナイは、カード#14—**陶片追放** *[Leader Ostracized]* を逆さにし、イベントではなく1アクション値でプレイします。
- ・スパルタは、カード#36—**アテナイの重税** *[Athens Raises Taxes]* を逆さにし、イベントではなく2アクション値でプレイします。

アテナイのカードのアクション値が低いので、アテナイが先行です。

1アクション

2アクション

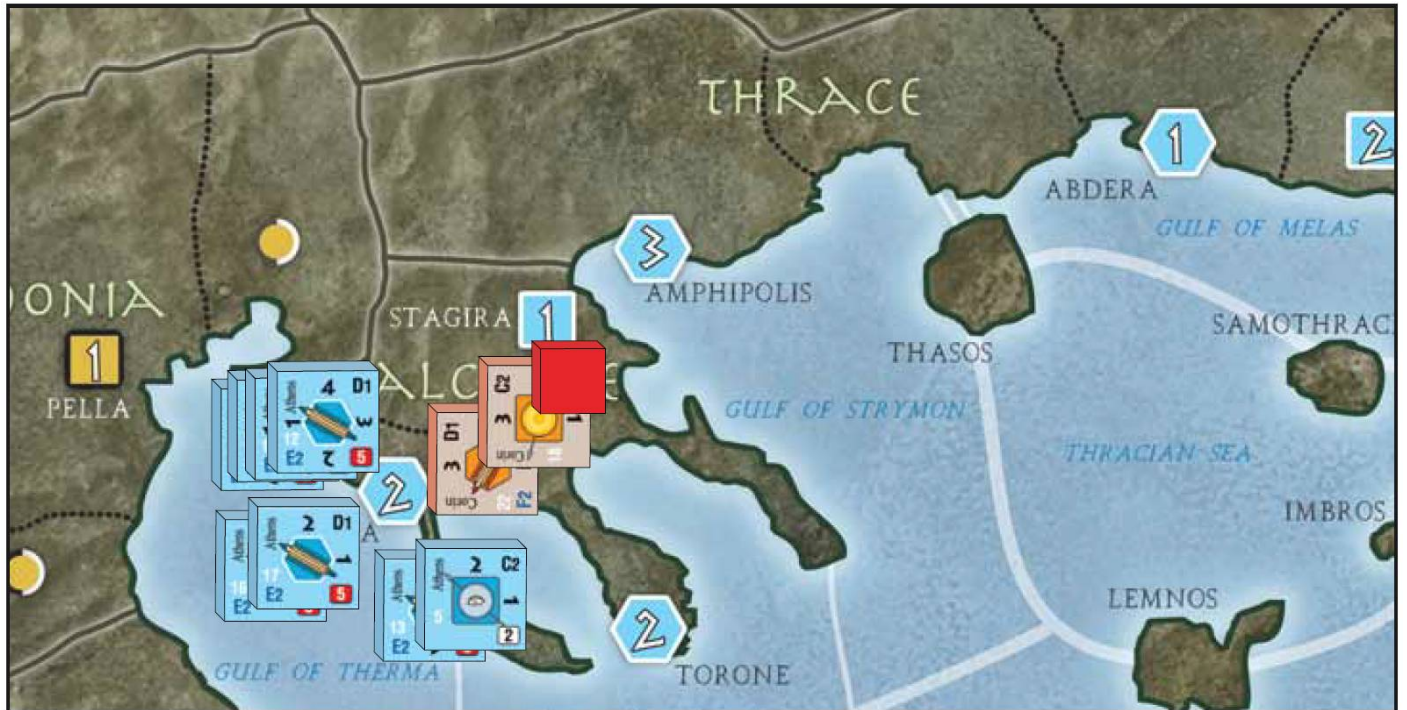


431 年春季—カード・プレイと主導権

アテナイは、+1アクション継続イベント（ペリクレス、+1指導者）を持つため、このカードのアクション値に+1を獲得します。ただし、これは主導権（3.3）には影響しないことに注意してください！

アテナイ軍プレイヤー・ターン：2アクション（ペリクレス+1指導者）

アクション1は、Athensからのグループ移動（5.0を参照）で、2つの2CV（すなわち2ステップ）艦隊をGulf of Thermaへ移動させて停止し、Potidea港湾への敵の海上アクセスを妨害します（敵の増援を妨げるため）。艦隊は5の移動値を持ちます（ルールブック3頁のサイドバーを参照）。艦隊は、Andros海（1）、Gulf of Euboea（2）、Pelasgian海（3）、Gulf of Therma（4）を介してGulf of Thermaへと航行します。最後に、3CV艦隊が2CV重装歩兵をAthensからPotideaへ輸送して攻囲部隊を増強します。艦隊によって輸送するために、ギリシャ人陸上ユニット（蛮族は輸送され得ません）は、運んでいる艦隊よりもステップ規模が小さくなければなりません（5.21を参照）。



アテナイ軍のアクション# 1 –ATHENS からのグループ移動

アクション2は、徴兵アクション（4.22を参照）です。各徴兵アクションについて、徴兵プールから3つのブロックが引かれ、1つが選択されて他の2つは徴兵プール内に戻されます。アテナイは、3CVの Aeolian 艦隊の基幹（全てのギリシャ人ユニットは、1CV あるいは「基幹」戦力で徴兵されます）、アテナイ軍 2CV 軽装歩兵の基幹、4CV の Macedonian 蛮族（蛮族は完全戦力で徴兵されます）を引きます。徴兵されたユニットは、ユニットのシンボル色に一致する（又は徴兵チャートを参照します）本国都市又は町に置かれなければなりません。アテナイによって、Macedonian ブロックが Pella の東の町内に置かれます。



アテナイ軍のアクション# 2 –徴兵

ただし、これは Potidea に危険をもたらすので、スパルタ軍プレイヤーは再度引かせるために自身のアポロへの懇願を使用します (11.0)。アテナイによって引かれた3つのブロックは引きプールに戻され、新たに3つのブロックが引かれます。今度は、アテナイは Thessalian 3CV 騎兵の基幹と2つのアテナイ艦隊の基幹を引きます。アテナイは、Thessalian 騎兵ユニットを取り、1CV で Larissa に置きます。



アポロが徴兵の引き直しを強制

戦闘: ここで、アテナイは戦闘フェイズを行います。マップ上には、戦闘が発生し得る状況が1つのみ存在します。: Potidea の攻囲です (攻囲は、以前のターンに確立しています)。アクション・カードをプレイしたので、アテナイは攻囲損耗戦闘 (8.2 を参照) 又は攻囲強襲戦闘 (8.1 を参照) のどちらかを使用できます。このターンについては、攻囲損耗を選択します。Potidea での攻囲損耗を解決するために、アテナイは都市内で防御している各ユニット/守備隊について1つ (8.2 を参照)、計3つのサイコロを振り、1、4、2を獲得します。「1」のサイの目のみが命中として得点されます。1つの「1」が振られたので、スパルタは自軍の最強ユニットを1ステップ減少させなければなりません (ステップ損失は、常に最強ユニットから最初に受けます)。Potidea 内の両ユニットが 2CV を持つため、ステップ損失を受けるための選択はスパルタ軍プレイヤーにかかります。2CV の Corinthian 艦隊が選択され、1CV に減少するよう回転させます。これで、アテナイの春季ターンは完了です。



POTIDEA 内の攻囲損耗

スパルタ軍プレイヤー・ターン：2アクション

スパルタは、2アクションのカードをプレイし、特典を与えるいかなる継続イベントも持ちません。

アクション1は、Corinth への集結です (5.0 を参照)。移動範囲内の全ユニット (ただし、強行軍は不可です!) は、Corinth 内に移動できます。陸上ユニットは、2の移動範囲を持ちます (ルールブック3頁のサイドバーを参照)。Sparta から2ユニット (4CV 重装歩兵と 3CV 重装歩兵) は、Corinth に移動します。1つの Arcadian ユニットの Elis から移動し、2つの Arcadian ユニットの Tegea から Corinth に移動します。



スパルタ軍のアクション#1 - CORINTH への集結移動

スパルタ軍の
アクション#2
THEBES からの
グループ移動、
攻囲の確立



アクション2は、Thebes からのグループ移動です。2つのユニット、3CV 重装歩兵と1CV 騎兵は、Platea 内に移動します。防御しているユニットは、戦闘を闘う代わりに籠城します (7.1 と 7.2 を参照)。これは新たな攻囲を確立し、防御している守備隊ブロックが置かれます (7.3 を参照)。守備隊は、マップ上の各友軍忠誠都市に固有の移動できない1ステップです (アテナイに忠誠の都市は、その都市シンボルの外周が白で、スパルタに忠誠の都市は外周が黒です)。たとえ、Platea 内にアテナイ軍ユニットがなくても、Theban ユニットの攻囲を確立するために進入したときにアテナイ軍の守備隊が置かれていました。

戦闘: 攻囲が確立されたターンには、攻囲戦闘が起り得ないため (7.2 を参照)、強襲又は損耗戦闘は Platea では発生できません。攻囲下の Corinthians は攻囲者に対して出撃 できますが (8.3 を参照)、戦闘比が良くなく、他に戦闘状態が存在しないので、スパルタ軍プレイヤーは自軍戦闘フェイズの終了を宣言します。

これで、春季ターンは完了です。

431 年夏季

再び、プレイヤー諸氏は、カードの表面を伏せてプレイします。この時点で、プレイヤー諸氏が Hellenes でどのようにシーズンを管理するか話し合うことが有効でしょう。Hellenes のゲーム年は、5つのシーズン・ターンから成ります。: 春季、夏季、盛夏季、秋季、冬季です。どのシーズンかを管理するために、カードをプレイしたときに捨て札せず、代わりに個別パイルに置きます。このような最初のパイルは、すでに春季ターンをプレイしたことを思い出させ、2 番目のパイルは夏季ターンがプレイされたことを知らせる等です。年の過程で最後にプレイされるカードは、常に冬季ターンになります (6 枚のカードを引き、それらの1枚は供物又はイベントのどちらかで新年セグメントにプレイされます)。Hellenes には「保留」カードはなく、プレイヤー諸氏はカード・プレイをパスできません。

次に、再び両カードがプレイされて同時に明らかにされます。

- ・アテナイは、カード#28 **「裏切り」 [Treachery]** のイベントを上にしてプレイします。
- ・スパルタは、カード#40 **「継戦派の優勢」 [War Faction Ascendant]** をイベントではなく、ひっくり返して2アクション値にします。

イベント

2アクション



イベントはゼロのアクション値を持つため、イベントは常に相手側がアクションをプレイする前に実行されることとなります (3.3 を参照)。

アテナイのカードのアクション値が低いので、アテナイが先行です。

アテナイは、いまだに継続イベント (ペリクレス、+1 指導者) がイン・プレイですが、この特典はイベントがプレイされるときには適用しません (3.11 を参照)。

アテナイ軍プレイヤー・ターン：裏切りイベント：0アクション

アテナイは、『裏切り』イベントが Potidea 内で起きることを宣言します。通常、イベントは攻囲強襲戦闘を認めず（8.2 を参照）、攻囲損耗戦闘のみです。しかし、『裏切り』は、イベントのテキストが示すとおり例外です。イベントの要件に注目してください。：都市は攻囲下でなければなりません。次に、イベントの効果に注目してください。：防御側の二重防御（8.11 を参照）は取り去られますが、戦闘は単一ラウンドのみ継続します。もしも防御側が撃破されなければ、攻囲者は都市の周辺地域に退却して戻らなければなりません（これらがエリアを離れないことに注意してください。もしも全滅されなければ、攻囲者はいまだに都市の攻囲を維持することになります）。

ここで、アテナイ軍ターンの戦闘セグメントに直行します。：

戦闘：スパルタ軍プレイヤーは、降伏（8.13）する選択肢を辞退し、全てのユニットが明らかにされて攻囲強襲に進みます。攻囲下の防御側は、記載された戦闘値にかかわらず（8.1 を参照）、常に A2 の戦闘値を持ちます（文字はユニットの迅速性、数字は戦闘力です）。戦闘は、迅速性の順番に解決され、防御側は攻撃側の前に射撃します。全ての都市の防御側は「A」の迅速性を持つので、攻囲強襲では常に最初に射撃します。

防御している重装歩兵の戦闘値（CV—すなわちステップ規模）は 2CV です。その攻撃について各 CV について 1 つ、計 2 つのサイコロが振られます。1 CV 艦隊は攻撃するためにサイを 1 つ振り、守備隊はその 1 CV について更に 1 つのサイを振ります。

POTIDEA への 裏切り強襲



プレイの例を続ける前に、ルールブックのルール 6.32 と 6.33 を確認してください。

いまや、あなたは命中と潰走の機能について良く理解できるはずだ。全ての防御側が A2 ユニットなので、これらは 1 と 2 のサイの目で命中を、5 と 6 で潰走を獲得します。

この場合には、重装歩兵は「4」と「2」を振り（次のページの図を参照）、「2」は命中を獲得して「4」ははずれです。命中は最大（CV で）の敵ユニットに適用され（6.32）、アテナイ軍 4CV 艦隊は 4CV から 3CV へ回転させて落とされます。

1CV の Corinthian 艦隊は「3」の目を振ってははずしますが、守備隊は「6」で潰走の結果となり、ここで解決されます（6.33）。最弱の敵ユニットである 2CV 重装歩兵の 1 つは、戦闘からはじき出されますが、ステップ損失は被りません（次のページの図を参照）。

被攻囲下のユニットが
最初に射撃

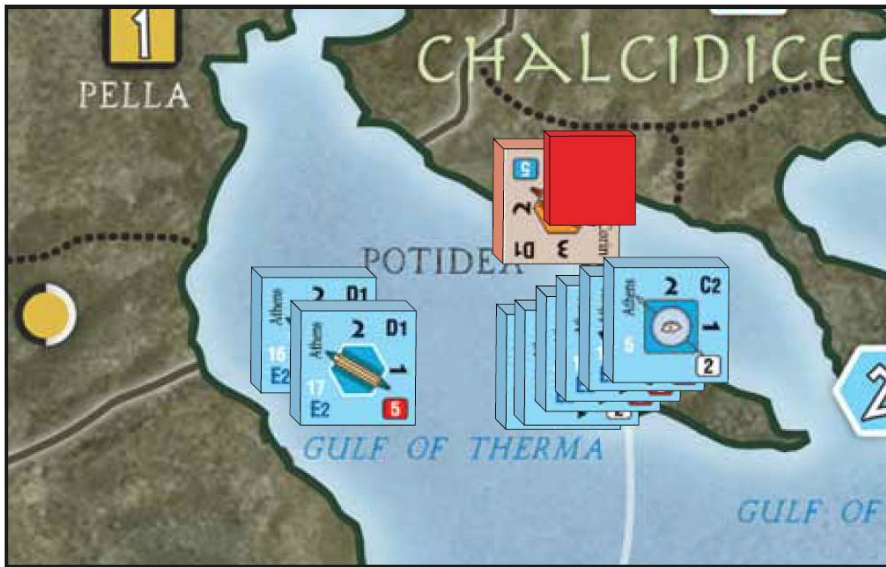


ここで、攻囲者は射撃を得ます。アテナイ軍に「A」迅速性や「B」迅速性のユニットはなく、「C」迅速性の重装歩兵が全て射撃します。潰走はここでは無効なので、アテナイ軍 C2 ユニットについての全5つのサイコロは一緒に振られます。: 1、2、3、5、6です。「裏切り」が防御側の二重防御を無効にしているので (8.11 を参照)、2命中 (1と2) は、両方とも命中します。最大の防御側ユニットである 2CV 重装歩兵は、最初に命中を受けなければなりません。2 番目の命中は、同様に Corinthian 重装歩兵が受けます (1CV 艦隊から受けることが可能ですが、所有者は同一規模のユニットから選択します)。Corinthian 重装歩兵ユニットは除去され、徴兵プールに送られます (7 頁のサイドバーを参照)。都市の防御側は決して潰走しないので、5と6は効果なしです (8.1 を参照)。ここで、「D」迅速性の艦隊が全て射撃します。9つのサイコロが振られますが、1つも「1」が振られなかったので命中はありません。

攻囲者の射撃



「裏切り」イベントのテキストに従い、戦闘は終了しなければなりません。攻囲者は都市城壁の周辺地域に退却します (6.4)。潰走した 2CV 重装歩兵ユニットは、ここで潰走状態から回復し、Potidea の都市外部で他のアテナイ軍ブロックと共に置かれます。残っている Corinthian ユニットと守備隊は、Potidea の都市に戻されて攻囲下に留まります。スパルタ軍は、敵の退却によって勝利したことによる 1 威信ポイントを獲得します (14.11 を参照)。威信マークは、0 から「1Sparta」に移されます。



アテナイ軍攻囲者は都市から退却するがエリア内に留まる

スパルタ・プレイヤー・ターン：2アクション

ここで、スパルタ軍は、自軍の2アクションを行います。:

最初に、スパルタ軍は、Corinthからグループ移動を行います。: 7つの Spartan、Arcadian、Corinthianブロックが Athens 内に移動します。

その同じグループ移動の一部として、Athens を封鎖するために 3CV 艦隊が Corinth から Saronic Gulf 内に移動します (8.21 と 8.22 を参照)。

2番目のアクションについては、Platea を攻囲している 2つの Theban ユニットがエリアを略奪し、スパルタに1 威信を獲得させて Thebes 内に移動して戻ります (威信マーカーを 1Sparta から 2Sparta へ移します)。



スパルタ軍のアクション# 1
COLINTOS からのグループ移動



スパルタ軍のアクション# 2
スパルタ軍の PLATEA 略奪

戦闘：アテナイ軍は Athens 内に6つのブロックを持ちますが、スパルタ軍のエリート重装歩兵と平地で闘うのは危険が高いため、籠城して攻囲が確立されます。加えて、Athens は（明白に）忠誠都市なので、守備隊ブロックが置かれます（7.1 と 7.2 を参照）。これは新たな攻囲なので、攻囲戦闘は発生し得ません。Potidea の出撃は賢明ではないので、スパルタ軍は自軍ターンを完了します。

これで夏季ターンは完了です。

431 年盛夏

再び、両カードがプレイされて同時に明らかにされます。

- ・アテナイは、カード#39 「和平派の優勢」 [Peace Faction Ascendant] をイベントではなく、ひっくり返して2アクション値にします。
- ・スパルタは、カード#25 「島しよの叛乱」 [Island Revolt] イベントを上にしてプレイします。

このとき、スパルタは主導権を獲得します（3.3）。



スパルタ軍のイベントーSAMOS の叛乱

スパルタ・プレイヤー・ターン：島しよの叛乱イベント：0アクション

スパルタはイベントをプレイしたので、いかなるアクションも得ません。「叛乱」イベントは、いくつかの島しよの1つに友軍守備隊を配置することを認めます（イベント・ルールの詳細については、ルールブック4頁のサイドバーを参照してください）。スパルタは、Potidea や Gulf of Therma 内のアテナイ軍機動部隊から遠く離れた Samos に守備隊を置くことを選択します。

戦闘：たとえイベント・カードがプレイされたとしても、スパルタは攻囲損耗の目的についての戦闘フェイズを得ます（イベント・ターンには攻囲強襲が禁じられ、移動がなかったので陸上や海上の戦闘が起り得ないことを忘れないでください）。Athens の港湾がすでに攻囲下と封鎖下の両方であるため、スパルタ軍は攻囲損耗についてサイを振ることができます（8.2 と 8.21 を参照）。各アテナイ軍ブロック（守備隊を含めます）、計7つについてサイを1つずつ振ります。2つの1の目が振られ、アテナイ軍は最強のユニットが2命中を受けなければなりません。Athens 内には、3つの 4CV ユニット（1つの艦隊、1つの重装歩兵、1つの軽装歩兵）があります。エリートの艦隊を可能な限り最強に保つことを欲し、アテナイ軍は命中を 4CV の重装歩兵と 4CV の軽装歩兵に与え、両者を 3CV に減少させます。Athens が攻囲下で封鎖下であるため、アテナイ軍はサイの目1〜3で損耗損失を受けることに注意してください（8.22 を参照）。この事例では、2つのサイコロのみが範囲内に収まります。不運。

これで、スパルタ軍プレイヤーは自軍ターンを完了します。



ATHENS 内の攻囲損耗

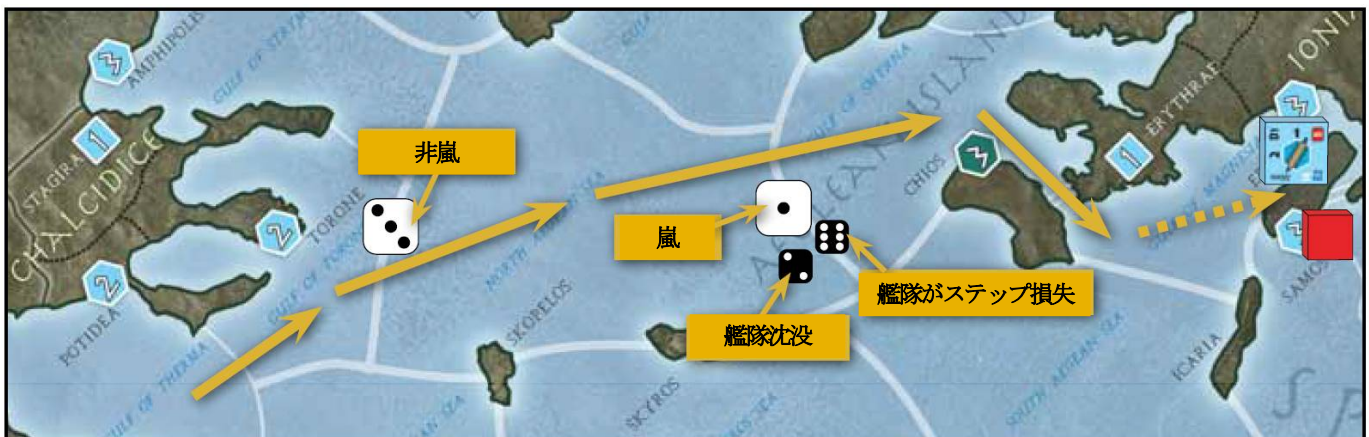
アテナイ軍プレイヤー・ターン：3アクション

ここで、アテナイ軍は自軍の3つのアクションを行います（アテナイ軍は、いまだイン・プレイのペリクレスからの+1を得ることを忘れないでください！）。

最初のアクションで、Athens からアテナイ軍がグループ移動を行います。単独の 4CV 艦隊を Saronic Gulf に送り、その敵艦隊を破って Athens の封鎖を解くことを試みます。

次に、Gulf of Therma 内の 2つの 2CV 艦隊を Samos へ移動させます。そこにたどり着く最短の航路ですが、2つの深海境界線を横断します（太い海上境界線、5.22 と 5.23 を参照）。Gulf of Torone 内に移動させ、艦隊は North Aegean Sea（深海境界線#1）を横断し、次いで Gulf of Smyrna（深海境界線#2）を横断し、Gulf of Magnesia 内へと移動します。その5番目の最後の移動ポイントは、Samos 自体に移動して港湾を攻囲するために消費されます。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（8.21 を参照）と見なされるため、この港湾も自動的に封鎖されていることに注意してください。深海境界線を越えた位置をマークするため、プレイヤーは深海横断を解決するときまで横断した各深海境界線上にサイコロを置くことを勧めます。

最後に、アクション3について、アテナイ軍は Corecra 内で補充アクションを行い、その1CV 艦隊を 2CV に増強します（4.21 を参照）。



アテナイ軍のアクション#2—深海境界線横断のグループ移動

© 2009 GMT Games, LLC



スパルタ軍プレイヤー・ターン：2 アクション

その最初のアクションについて、スパルタ軍は Athens を略奪します。これは、通常の 1 威信の代わりに 2 威信ポイントを獲得します (5.5 を参照)。Athens 内の全スパルタ軍ユニットは、エリアを略奪した後に Corinth へ移動します。威信マーカーを Athens 1 から Sparta 1 へ移します。

その 2 番目のアクションについて、スパルタ軍は Sparta からグループ移動を行います。1 CV 艦隊は Gulf of Laconia へ移動し、次いで Myrtoum 海へ、次いで Cretan 海へ、次いで深海境界線を横断し、Icarian 海に進入します。5 番目で最後の移動ポイントで、艦隊は攻囲されているにもかかわらず外海から Samos の攻囲下港湾に進入できます (1.3 を参照)。深海境界線についてのサイの目は「4」で、嵐には遭遇しません (5.22 を参照)。

戦闘： Samos からの出撃は賢明ではないので、スパルタ軍はいかなる戦闘にも従事することなく自軍ターンを終えます。



スパルタ軍のアクション# 1 – スパルタの ATHENS 略奪！

アテナイ軍プレイヤー・ターン：3 アクション (ペリクレス+1 指導者)

最初に、Saronic Gulf 内の 4CV 艦隊が Samos の攻囲を増強するためにグループ移動を行います。

次に、アテナイ軍は、Potidea からグループ移動を行います。1つの 3CV 艦隊が 2CV 重装歩兵を運び、3CV 艦隊と共に Gulf of Therma 内へ、次いで Pelasgian 海へ、次いで Gulf of Euboea へ、次いで Andros 海へ、最後に Paros 海へ航海します。アテナイ軍は、Icarian 海内への強行航海を試みる自身の意図を宣言します。

しかし、強行軍／航海のサイを振る前に、アテナイ軍プレイヤーは自軍の全アクションを完了しなければなりません (5.3 を参照)。ユニットが占めるエリアとユニットが強行軍／航海で進入することを望むエリアとの境界線上にブロックを置き、目標エリア内にサイコロを置いて、強行軍／航海する意図をプレイヤー諸氏がマークすることを勧めます。



アテナイ軍のアクション# 1～3 –POTIDEA からのグループ移動

3番目のアクションについて、アテナイ軍は徴兵を選択し、3つのブロックを引きます。: 3CV Macedonian 蛮族、2つの 2CV アテナイ軍艦隊の基幹です。早期に嵐で失われた補充のために艦隊が選択され、Athens 内に 1CV 戦力で置かれます。蛮族を徴兵することは特に有効とはならないでしょう。なぜならば、到来する冬季ターンに解散しなければならないからです (9.24 を参照)。

ここで、Icarian 海への強行航海を試みている各ユニットはサイを1つ振り、それを行うかどうか確認します (5.3 を参照)。これらはエリート・ユニット (赤い移動ボックス) であることに注意してください。最初の 3CV 艦隊とその輸送された重装歩兵は、2のサイの目で失敗です。3CV 艦隊は、4のサイの目で成功して Icarian 海へ前進移動します (ただし、辞退してグループの残りと留まることができます)。ついでに言う、強行航海の背後にある目的は、冬季中に他のスパルタ軍艦隊が Samos の攻囲下港湾に滑り込むのを拒むことです。



アテナイ軍のアクション# 1～3 –POTIDEA からのグループ移動

戦闘：Samos を攻囲しているアテナイ軍ユニットはそれほど強力ではなく、アテナイ軍は増強されているスパルタ軍ブロックが1CV ユニットであると強く疑い (シナリオを1 CV でセットアップ・チャートに従って Sparta で開始し、スパルタ軍プレイヤーはいかなる補充アクションも行いませんでした)、アテナイ軍は**攻囲損耗**のサイ振りを選択します。2つのサイコロが振られます。防御している各ブロック (守備隊と1 ユニット) について1つずつです。3と2のサイの目で、命中は与えられません。

これで、**秋季ターン**は完了です。

431 年冬季

プレイの冬季シーケンスは、他のシーズンとは微妙に異なるため、ルールブックの背表紙にあるプレイのシーケンスを便利に参照し、このプレイの例を進めることにします。

冬季には、イベントとしてプレイされるカードはないので、両プレイヤーはその最後のカードをアクション値でプレイします (9.1 を参照)。

- ・アテナイは、最終カード **「Athens に疫病再発」 [Plague Returns Athens] (#6)** を3アクション値でプレイします。
- ・スパルタは、最終カード **「内戦」 [Civil War] (#32)** を3アクション値でプレイします。

再び、スパルタ軍が主導権を獲得して先行となります。

スパルタ軍の冬季ターン：3アクション

ここでスパルタ軍は、3つのアクションを行います。冬季ターンの戦闘は、両陣営が移動を終えるまで遅延されることに注意してください (ルール・ブック背表紙のプレイのシーケンスを参照してください)。

冬季にプレイヤー諸氏が考慮しなければならない最も重要なことは、自軍ユニットが支配下都市の**内部**にいるということです。都市の許容量は、その都市値 (都市上の数値) の2倍です。これを頭に入れて、スパルタ軍プレイヤーは、自軍ユニットが正しく冬営しているかマップ上を見渡します。

Corinth 内には11個のブロックがありますが、その許容量は8ブロックのみです (都市値の2倍)。3つのブロックは、どこかよそで冬営しなければなりません。2CV Arcadian ブロックは、Troezen へフリーの**宿営移動**を行うことを選択します (9.211 と 9.212 を参照)。

この時点で、**本国帰還 [Homing]** と **宿営 [Quartering]** の微妙な違いについて説明することが役立つでしょう。両移動は、フリーの冬営移動ですが (フリーとは、いかなるアクションもかからないことです)、重要な区別があります。
：本国帰還移動は、移動しているユニットがその完全な許容移動力を使用することを認め、自動的な**強行軍/航海**の実施すらできます。ただし、本国帰還しているユニットは、その移動を本国都市 (移動しているユニットと同じ色を持つ都市) 内で終了しなければなりません。**宿営移動**は、移動しているユニットに1スペースのみの移動を認めます。ただし、本国帰還移動とは異なり、宿営移動では、ユニットはいずれかの友軍支配下の都市 (本国都市である必要はありません) 内に移動できます。この例では、Arcadian ユニットの、自身の本国都市ではないものの、1スペース離れた Troezen へ宿営移動を行うことを選択します。

2CV の Corinthian 重装歩兵ブロックは、同様に Troezen へフリーの**本国帰還移動**を行います。最後に、4CV のスパルタ軍重装歩兵ブロックは、Sparta へフリーの**本国帰還移動**を行います。Corinth 内に残っている8つのブロックは、その場に留まります。ここまでの全ての移動は、フリーでした (宿営又は本国帰還)。スパルタは、いまだに全3アクションを残しています。

最初のアクションは、**徴兵**のために使用されます。スパルタ軍は3つのブロックを引いて選択し、3CV の Ambracia 重装歩兵の基幹を1CV で Ambracia 内に置きます。次に別の**徴兵**アクションが行われ、このときに3CV のスパルタ軍艦隊が引かれて選択し、1CV で Sparta 内に置きます。三番目のアクションは、やはり**徴兵**アクションです。このときに2CV の Aeolian ブロックが引かれます！ この反逆者ユニットは、親アテナイ本国都市を持つスパルタ軍ユニットというユニークなもので、Chios 又は Lesbos のどちらにも出現できます (ルール6ページのサイドバーを参照してください)！ スパルタ軍プレイヤーは、これを Chios 内に置きます。



スパルタ軍の本国帰還と宿営移動



スパルタ軍の徴兵アクション

アテナイ軍の冬季ターン：4アクション

アテナイ軍は、4アクション（ペリクレスの+1）で2番目に動きます。

全てのユニットは、徴兵プールへ解散しないよう、それらを収容する許容量を持つ都市内で、又は維持されることのどちらかで越冬しなければなりません。目下、アテナイ軍は、Samos を攻囲している2つのユニットとそこを封鎖している1つのユニットを持ちます。3つのアテナイ軍のアクションは、これらの3ユニットを戦場に維持するために使用されます。アテナイ軍は、全ての非占有外海を封鎖していると見なされるため (8.21)、Samos を封鎖しているアテナイ軍艦隊の維持が必須でないことを忘れないでください。ただし、艦隊を維持することにより、冬季攻囲損耗に失敗した場合、春季におけるスパルタの Samos 増援に対してアテナイ軍は防護を確保します。Paros 海内の3CV 艦隊は、Athens へフリーの本国帰還移動を行います。4番目の最終アクションは、Athens 内の1CV 艦隊を増強するために使用されることになります (4.21 を参照)。1CV 艦隊は、その2CV 面に回転させます。増強アクションを行うためには、受け取りユニットがそのシンボルの色と一致する (又は、照合のために徴兵チャートを参照してください) 本国都市を占めていなければならないことにも注意してください。



冬季戦闘

ここで、戦闘が解決されます。どちらの陣営も本国帰還戦闘を持たず、又は出撃を望みません (冬季には、攻囲戦闘が発生する前にこれらの戦闘を解決しなければなりません)。9.3 を参照。

スパルタ軍は主導権を持つので、最初に自軍の攻囲戦闘の解決を開始しますが、解決するための攻囲戦闘を持ちません。ここで、アテナイ軍が自軍の攻囲戦闘の解決を開始します。Samos では、都市内部に攻囲されている各ブロックについて、攻囲損耗のために計2つのサイコロが再び振られます。冬季には、損耗の厳しさが飛躍的に増大します。1～3のサイコロ目で命中が獲得されます (8.2 を参照)。アテナイ軍は、幸運にも1CV の守備隊とスパルタ軍艦隊の両ブロックについて2と3を振り、これらを除去します。アテナイ軍は、損耗によって都市を占領したことで1威信を獲得します (14.11 を参照)。威信マーカーを Sparta 1 から中立0に移します。

431年の終り

供物：解決すべき最初の事柄は、供物の収集です。両プレイヤーはマップ上を見渡し、自軍の支配下にある敵の都市を探します。目下、スパルタ軍のみが敵の都市：Chios を支配します。供物収集セグメント中の敵都市の支配は、その都市値に一致する威信ポイントを生み出します。Chios の支配は、スパルタ軍に3威信を与えます。威信マーカーを Sparta 3 へ移します。もしもアテナイ軍が Samos を奪回していなかったら、威信マーカーは Sparta 6 へ移っていたところでした！



勝利チェック：どちらの陣営も和平提案を行うための位置にいないため、このセグメントは飛ばされます (和平提案を行う説明については、14.22 を参照してください)。

年の前進：年 [Year] マーカーを次の430年に進めます。

マーカーと継続を望まないイベントの撤去：この時点で、略奪 [Pillaged] と内戦 [Civil War] マーカーが Thebe、Platea、Athens から取り去られます。望むのであれば、アテナイの重税 [Athens Raises Taxes] のような継続する資格を持つイベントを取り去ることができます。現在はイン・プレイにありません。

カードの収集とシャッフル：次に、イン・プレイにない (すなわち、継続イベントとして活性化していない) 全てのカードが集められてデッキが再シャッフルされます。

これで、プレイの1ゲーム年が完了します。

あなたにこのゲームをもたらすことを楽しんだ私たちと同じくらい、このゲームを楽しまれることを望みます！

—Craig Besinque and Joel Toppen