



TIME OF CRISIS

THE ROMAN EMPIRE 235-284 AD



日本語解説書

Game Design by Wray Ferrell and Brad Johnson

By Rodger B. MacGowan ©2017

RULES OF PLAY

目次

1. はじめに	2	8. 戦闘	9
2. 内容構成物	2	9. 危機のチェック	10
3. ゲームの開始	3	10. 歴史人物	11
4. 定義	3	11. 暴徒	11
5. カード	4	12. 帝位主張者	11
6. プレイのシーケンス	4	13. プレイの例	12
7. 勝者の判定	8	14. ヒストリカル・ノート	18

1. はじめに [INTRODUCTION]

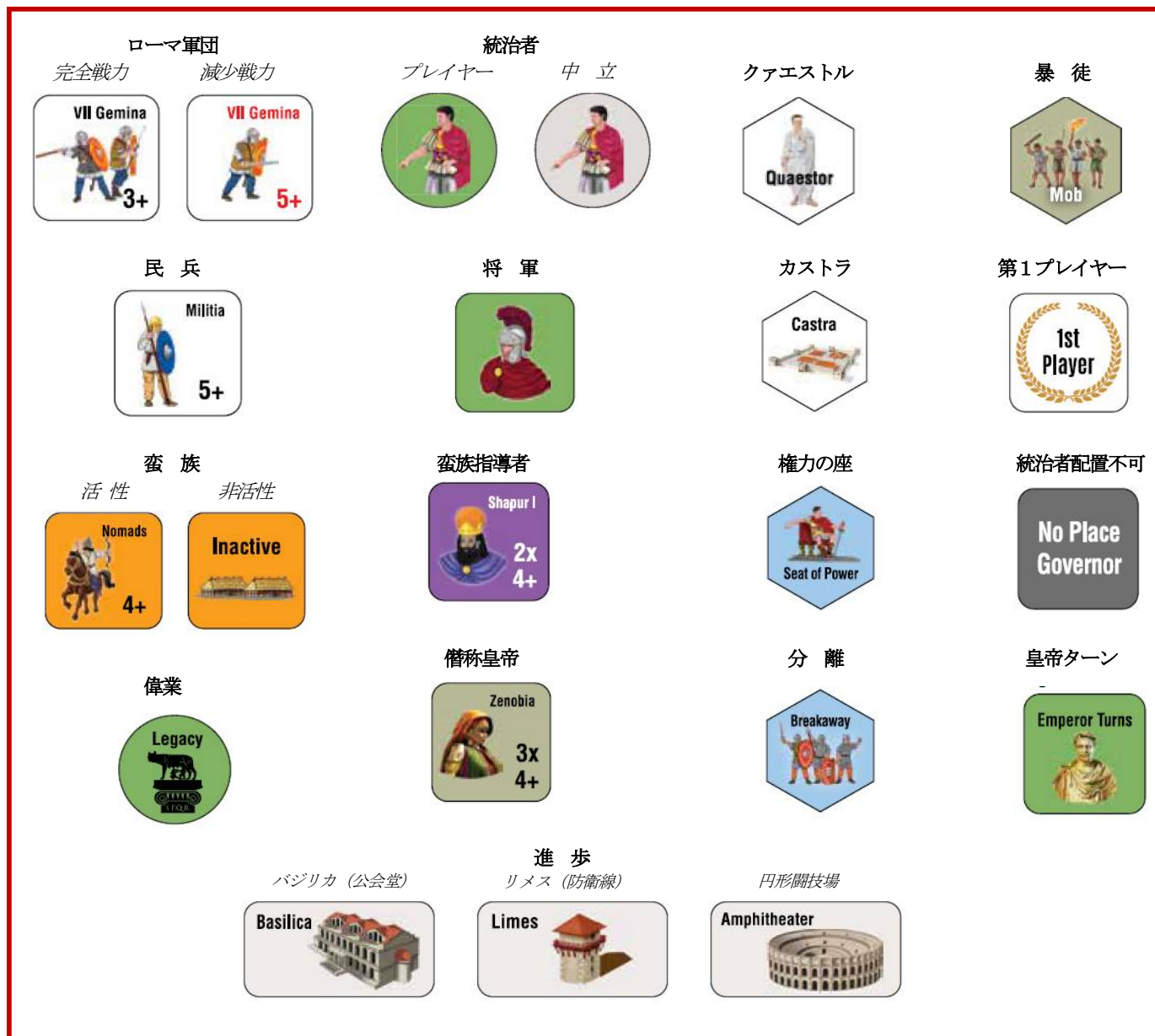
*Time of Crisis*は、3世紀中のローマ帝国を扱う2人から4人のプレイヤーのためのゲームです。各プレイヤーは、大家族の長をあらわし、家族の影響力を行使して人民と情勢を手際よく扱い、家族の名前を歴史の彼方に埋もれさせる代わりに、未来永劫に留めることを試みます。

2. 内容構成物 [COMPONENTS]

- ・ 1枚のゲーム・ボード
- ・ 6個の六面体サイコロ
- ・ このルール・マニュアル
- ・ 4枚のプレイヤー・マット
- ・ 以下から構成される3枚のカウンター・シート：
 - ・ 64の情報マーカー (24の権力/分離のシート [各4プレイヤー色の6枚のマーカー]。17のクアエストル/カストラ、16の暴徒、6の統治者配置不可、1の第1プレイヤー)

- ・ 50の蛮族 (各5部族の10カウンター)
- ・ 36の進歩 (各3進歩の12カウンター)
- ・ 33のローマ軍団
- ・ 32の統治者 (各4プレイヤー色の6円形カウンター、プラス8のグレイ中立)
- ・ 24の將軍 (各4プレイヤーの6正方形カウンター)
- ・ 12の民兵
- ・ 8の正方形ブランク
- ・ 4の皇帝ターン (各4プレイヤー色の1)
- ・ 4の偉業 (各4プレイヤーの1)
- ・ 3の僭称皇帝
- ・ 3の蛮族指導者
- ・ 120枚のカード：105枚の影響カード (赤、黄、青のスイートで、各スイートは12×1値、9×2値、8×3値、6×4値) と15枚のイベント・カード。
- ・ 2人と3人プレイヤー・ゲーム用の危機表

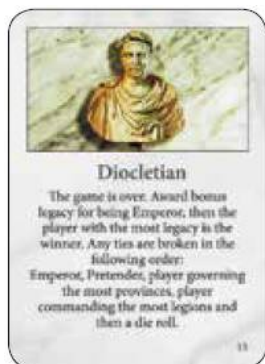
ゲーム内の全ての内容構成物は、提供された数に限定されます。



3. ゲームの開始 [STARTING THE GAME]

3. 1 ゲームのセットアップ [Game Setup]

- ・ゲーム・ボードをテーブルの中央に置きます。
- ・各プレイヤーは、一色の 20 枚のカウンター（6 枚の統治者、6 枚の将軍、6 枚の権力の座／分離、1 枚の偉業、1 枚の皇帝ターン）とプレイヤー・マットを取ります。皇帝ターンと偉業カウンターを、マップ上に位置する得点記録欄上のゼロ・スペース内に置き、統治者と将軍のカウンターをあなたのプレイ・マットの近くに表面を伏せて置き、各カウンターのコストを見ることができます。最後に、権力の座／分離マーカーを必要ときに使用できるよう近くに置きます。
- ・各プレイヤーは、3 枚の赤 1、3 枚の青 1、3 枚の黄 1 の影響カードから構成されるデッキを組み、これらのカードの表面を伏せて自身のプレイヤー・マット上の使用可能パイル内に置きます。未使用の全ての 1 値カードをボックス内に戻します。
- ・残っている影響カードを、ゲーム・ボード脇に名前によって区分されたスタック内に表面を向けて置きます。
- ・進歩カウンター（円形競技場、バシリカ、リメス）をゲーム・ボード脇に名前によって区分されたスタック内に表面を向けて置きます。
- ・軍団カウンターを、必要ときに使用できるようボードの近くに置きます。軍団上の名称は歴史的な風味のみで、ゲーム・プレイに影響はありません。
- ・蛮族カウンターを部族によって区分し、全てのカウンターを、非機能面を向けてそれぞれの本国内に置きます。
- ・残っているカウンターを、蛮族指導者を含めて、必要ときに使用できるようボードの近くに置きます。
- ・ディオクレティアヌス [Diocletian] イベント・カードを見つけて脇に置き、残っているイベント・カードをシャッフルします。次いで、ディオクレティアヌス・イベントと最上部の 3 枚のイベントをシャッフルし、これら 4 枚のカードをイベント・デッキの最下部に置きます。イベント・デッキをゲーム・ボードの脇へ置きます。



3. 2 プレイヤーのセットアップ [Player Setup]

- ・先行プレイヤーを無作為に選択し、備忘のためそのプレイヤーの前に第 1 プレイヤー・マーカーを置きます。
- ・第 1 プレイヤーから開始して、各プレイヤーはテーブルの時計回りにイタリア [Italia] 以外の属州を選択します。
- ・各プレイヤーは、自身の開始時統治者を支援記録欄上の 1 スペース内に、自身の開始時将軍と完全戦力の 1 個軍団と 1 民兵を自身が選択した属州の州都スペース内に置きます。
- ・各プレイヤーが属州を選択した後、中立の統治者を残っている全ての属州の支援記録欄上の 1 スペース内に置き、イタリアの支援レベルを 8 にセットします（中立勢力によって支配された属州の数）。

・次いで、各プレイヤーは自身の使用可能パイルから 5 枚のカードを密かに選択して手札に置き、残っている 4 枚のカードは裏面に伏せたままにしておきます。ゲームは、第 1 プレイヤーから開始します。

3. 3 2人と3人プレイヤー・ゲームのための変更

[Changes for Two and Three Player Games]

3人プレイヤー [Three Players] :

- ・ヒスパニア [Hispania]、アフリカ [Africa]、アイギュプトス [Aegyptus] の属州内に統治者配置不可カウンターを置きます。
- ・これらの属州内に中立統治者を置いてはなりません。
- ・マップ上に記載された表の代わりに、3 人プレイヤー用の危機表を使用します。
- ・不必要になる全ての遊牧民 [Nomad] カウンターをボックスへ戻します。
- ・イタリアの開始支援レベルは 6 です。

2人プレイヤー [Two Players] :

- ・ブリタニア [Britannia]、ヒスパニア [Hispania]、アフリカ [Africa]、アイギュプトス [Aegyptus]、シリア [Syria]、ガラティア [Galatia] の属州内に統治者配置不可カウンターを置きます。
- ・これらの属州内に中立統治者を置いてはなりません。
- ・マップ上に記載された表の代わりに、2 人プレイヤー用の危機表を使用します。
- ・不必要になる全ての遊牧民 [Nomad] とササン [Sassanid] カウンターをボックスへ戻します。
- ・イタリアの開始支援レベルは 4 です。

統治者配置不可マーカーでマークされた属州は、プレイヤー諸氏がその最初の属州に選択できず、統治者配置アクションの目標にできないことを除き、他の属州と同様に扱われます。

4. 定義 [DEFINITIONS]

- ・隣接 [Adjacent] : 境界を共有する 2 つの地方です。加えて、ヒスパニア [Hispania]／アフリカ [Africa] とトラキア [Thracia]／アジア [Asia] は、互いに隣接すると見なされます。
- ・軍 [Army] : ある地方内の同じ部族の全蛮族、僭称皇帝、民兵ユニット、将軍とスタックする全ユニット。**注釈** : 蛮族本国地方内でのみ、非活性蛮族は蛮族軍の一部ではなく、戦闘の目的において無視されます。
- ・皇帝 [Emperor] : イタリアの統治者。
- ・敵 [Enemy] : プレイヤーの軍、僭称皇帝内にない全蛮族カウンターと、その他のプレイヤーによって指揮されていないユニット。
- ・中立勢力 [Neutral Faction] : 全ての中立統治者は、中立勢力である同じプレイヤーによって所有されていると見なされます。
- ・帝位主張者 [Pretender] : 自身が支配する属州内に権力の座マーカーを持つプレイヤー (12.0)。
- ・帝位主張者の属州 [Pretender Provinces] : 権力の座又は分離マーカーを含んでいる全ての属州。
- ・地方 [Region] : 属州、海上ゾーン、蛮族本国は地方。
- ・ユニット [Unit] : ローマ軍団、民兵、蛮族、蛮族指導者、僭称皇帝のような軍事部隊をあらわすカウンター。

5. カード [CARDS]

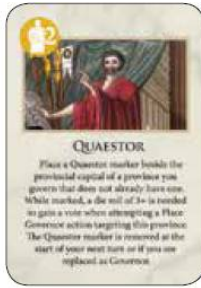
あなたの手札カードは、人民を手際よく扱うために消費できる政治的資金とあなたの家族に恩恵を与える状況をあらわします。



軍事



元老院



民衆

5. 1 影響ポイント [Influence Points]

ゲーム中にプレイヤーが実行する全てのアクションは、影響ポイントで消費されます。影響ポイントは、以下の3つの領域の1つです。：軍事（赤）、元老院（青）、民衆（黄）。あなたの手札からカードをプレイすると、その色によってあらわされた領域の値に相当する影響ポイントを生み出します。あなたは他のカードをプレイする前に、カードから生じた全てのポイントを消費する必要はありませんが、未消費の影響ポイントはあなたのターン終了時に失われます。プレイヤー諸氏は、カード上に置かれたサイコロの点を使用すれば、完全に消費しておらず、消費するために残っているポイントを管理するために役立つことに気づくでしょう。

5. 2 イベント [Events]

もしもあなたがイベントを持つ影響カードをプレイすると、イベント・カードのテキストが述べるごとく、あなたは自身のターン中のいずれか適用可能なときにそのイベントをプレイできます。カードは、イベントの使用を選択するか否かにかかわらず、いまだに影響ポイントを生み出します。

5. 3 カードの購入／破棄 [Buying/Trashing Cards]

マップ上の各属州は、0～4の支援レベルを持ちます（例外：イタリアの支援範囲は0～8）。あなたが統治する属州は、その支援レベルから存在する暴徒カウンターをマイナスした数に一致する政治ポイントを生み出します（11.1）。政治ポイントは、新たなカードを購入するためと／又は不要なカードを破棄するために消費されます。新規購入カードは、あなたの捨て札パイル内に置かれ、破棄されたカードはゲームから取り去られます。未消費の政治ポイントは、あなたのターン終了時に失われます。

あなたは、カードのコストにプラスして、あなたがこのターンにすでに購入したカードの数に一致する政治ポイントを消費することにより、供給源から1枚のカードを購入できます。カードのコストは、以下に相当します。：

- ・もしもその値が、あなたが現在統治する属州の数以下であると、その数値。
- ・もしもその値が、あなたが現在統治する属州の数よりも大きければその数値の2倍。

あなたは、カードの数値にかかわらず、3政治ポイントを消費することで、あなたの捨て札パイル内の1枚のカードを破棄できます。

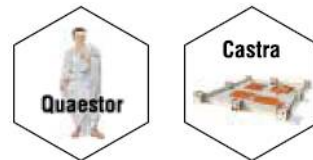
例：あなたは4の支援レベルを持つガラティア [Galatia]、3の支援レベルを持つシリア [Syria]、3の支援レベルを持つアジア [Asia] を

統治しています。あなたはカードを購入／破棄するための10政治ポイントを持ちます。可能な選択肢は、以下を含みます。：

- ・あなたは、3ポイントで3数値のカードを1枚購入し、次いで3ポイントで2数値のカードを1枚購入し（2数値のカードについての2ポイントにプラスして、以前に購入したカードについての1ポイント）、次いで4ポイントで別の2数値のカードを購入できます（2数値のカードについての2ポイントにプラスして、以前に購入した2枚のカードについての2ポイント）。
- ・あなたは、3ポイントで3数値のカードを1枚購入し、4ポイントで別の3数値のカードを1枚あなたの捨て札パイルから破棄し、3ポイントを残します。
- ・あなたは、9ポイントであなたの捨て札パイルから3枚のカードを破棄でき、残っているポイントは失われます。
- ・あなたは、8ポイントで4数値のカードを購入し（カードの値はあなたが統治する属州の数を超過するため、コストは2倍です）、残っている2ポイントは失われます。

6. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

プレイヤーは、次のプレイヤーに進む前に、全8つのフェイズを完了させます。



6. 1 維持 [Upkeep]

あなたが統治する属州内の全てのクァエストル・マーカーと、あなたが指揮する軍のカストラ・マーカーを取り去ります。

6. 2 危機 [Crisis]

危機表上で2d6を振り、結果を解決します（9.0）。

6. 3 アクションの実施 [Take Actions]

あなたの手札からカードをプレイし、あなたが望む順番で以下のアクションの組合せを実行するため、影響ポイントを消費します。あなたは、もしも必要な影響ポイントを消費する余裕があれば、同じアクションを複数回選択できます。

6. 3. 1 軍事アクション [Military Actions]

将軍の任命 [Recruit General]

あなたの未任命の将軍カウンターの1つを、あなたの使用可能指導者ボックスへ移すため、その未任命の将軍カウンターの裏に記載されたコストに一致する軍事影響ポイントを消費します。あなたは、余裕があれば将軍を何人でも購入できます。

軍への軍団追加 [Add Legion to Army]

あなたが統治する属州内に位置する、あなたが指揮する軍を1つ選択します。選択した軍に完全戦力の1個軍団を加えるため、軍団が追加された後の軍内にある軍団数に相当する軍事影響ポイントを消費します。

例：ある軍に2番目の軍団を加えるためには2軍事影響ポイントがかかり、3番目の軍団を加えるためには3がかかります。

軍の創設 [Create Army]

あなたが統治する属州内の使用可能指導者ボックスから1人の將軍を伴う完全戦力の1個軍団を置くため、1軍事影響ポイントを消費します。

軍団の教練 [Train Legions]

あなたが指揮する軍内の1個減少戦力軍団を裏返して完全戦力面へ戻すため、1軍事影響ポイントを消費します。

軍の移動 [Move Army]

- あなたが指揮する軍を1つの地方から隣接する地方へ移動させるため、1軍事影響ポイントを消費できます。
- もしもあなたが軍を属州内へ移動させると、その軍を州都の外部に置きます。
- あなたのターン中のいずれかのとき、もしもある属州内に軍を持ち、その他の軍が州都スペース内になれば、あなたはその軍をコストなしで州都スペースへ移すことができます。
- あなたのターン中のいずれかのとき、もしもある州都内に軍を持つと、あなたはその軍をコストなしで属州内の周辺へ移すことができます。

注釈 [Notes] :

- コストを消費する以外に、ある軍が移動できる距離の制限はありません。
- ある属州内に存在できる軍の数に限度はありませんが、1つの軍のみが州都スペースを占めることができます。
- ある軍は、決して軍団の置き去りや拾い上げができず、その他の軍と統合できません。
- 軍は、決して海域内でターンを終了できません。
- 民兵は、決して軍と共に移動できませんが、州都内で軍と共にスタックできます。



例: アフリカ [Africa] 内の軍についての移動コストは、以下のとおりです。: ブリタニア [Britannia] へ移動するために4ポイント (緑の矢)、イタリア [Italia] へ移動するために2ポイント (青の矢印)、アジア [Asia] へ移動するために3ポイント (黄の矢印)、又はアイギュプトス [Aegyptus] へ移動するために1ポイント (赤の矢印)。

戦闘の開始 [Initiate Battle]

あなたの軍の1つと、同じ地方内の別の軍との間で戦闘 (8.0) を開始するため、1軍事影響ポイントを消費します。戦闘は、別の戦闘を開始する前に完了させなければなりません。いったんある軍が戦闘に参加したら、所有者の次のアクション実行フェーズになるまで、軍の移動又は戦闘の開始アクションを選択できません。

暴徒の離散 [Disperse Mob]

あなたが統治する属州内であなたが指揮する軍を活性化させるため、1軍事影響ポイントを消費します。属州から1支援を差し引き、活性状態の軍内のユニット数に相当する数の暴徒カウンターを属州から取り去ります。これは、戦闘の開始アクションとは見なされず、それ故偉業は獲得できず、軍は通常に移動や戦闘ができます。

6. 3. 2 元老院アクション [Senate Actions]**統治者の任命 [Recruit Governor]**

あなたの未任命の統治者カウンターの1つを、あなたの使用可能指導者ボックスへ移すため、その未任命の統治者カウンターの裏に記載されたコストに一致する元老院影響ポイントを消費します。あなたは、余裕があれば統治者を何人でも購入できます。

イタリアの支援レベル [Support level of Italia] : イタリアの支援レベルは、皇帝が元老院内で持つ支援を反映します。皇帝の元老院支援が増加すると彼の力は伸び、この支援が失われると力は弱くなります。新たな皇帝が帝位を主張すると、イタリアの支援レベルは新たな皇帝によって統治された属州の数 (イタリアを含む) にセットされます。彼の統治中、イタリアの支援レベルは、皇帝が統治者配置アクションに成功するとき毎に1ずつ増大し、彼がマップから統治者を取り去らなければならないとき毎に1ずつ直ちに減少します。加えて、敵の軍、蛮族、僭称皇帝、帝位主張者 (6.4) は、イタリアの支援レベルを減少させる可能性があります。

統治者の配置 [Place Governor]

あなたは、元老院で十分な投票を獲得することにより、属州の統治者を置き換えることができます。あなたは、すでにこのターンに統治者の罷免アクションを実行しているか、あるいは分離又は権力の座のマーカを含む属州の統治者を置き換えることができません。要求される投票の数は、以下のように判定されます。:

- 必要となる投票の基本数は、属州の支援レベルの2倍に相当します。
- 属州を統治するプレイヤーによって指揮された州都内の各ユニットは、投票に要求された数に1を加えます。
- 州都内であなたによって指揮された各ユニットは、要求された投票の数から1を差し引き、最低は1です。

消費した各元老院影響ポイントについて、六面体サイを1つ振ります。あなたは、サイコロを振る前にあなたが消費している影響ポイントの数を宣言しなければなりません。結果は以下のように勘定されます。:

- 各1が振られたら: +1投票 もしも中立勢力が現在目標の属州を統治すると。
- 各2~5が振られたら: +1投票
- 各6が振られたら: +1投票と1ボーナス・サイ。

獲得されたボーナス・サイコロは、同じ手順に従って振られます。したがって、ボーナス・サイ振りの6の結果は、別のボーナス・サイを認めます。この方法で獲得できるボーナス・サイの数に、限度はありません。

もしもあなたが要求された投票数を獲得したら、以下のステップに従います。:

- ・属州から全ての暴徒と州都内の民兵を取り去ります。
- ・前統治者を、あなたの使用可能指導者ボックスからの統治者と置き換えます。前統治者を所有者の使用可能指導者ボックス（又はもしも中立統治者であればボードの脇）へ戻します。
- ・あなたの新たな属州の支援レベルを1だけ減少させます。ただし、最低は1です。例外：もしもイタリア内の統治者を置き換えていたら、支援レベルはあなたが現在統治する属州（イタリアを含め）の数にセットされます。
- ・必要であれば、イタリア内の支援レベルを調整します。

各属州は、あなたのターン中に、1統治者の配置アクションのみの目標になることが可能です。



例: あなたは、統治者の配置アクションでヒスパニア [Hispania] を目標にします。ヒスパニアの支援レベルは現在3で、他のプレイヤーによって統治されています。あなたはヒスパニアの州都内で、1個軍団を指揮しています。必要な投票の数は5で、属州の支援レベル(3) 掛ける2=6、マイナス1です(州都内であなたが指揮する1個軍団のため)。あなたは青3と青1の影響カードをプレイし、4つのサイコロを振ることを認めます(プレイされた元老院影響のポイント毎に1つのサイ)。あなたは6、6、2、1を振り、合計で3投票です。ただし、2つの6は、あなたに2つのボーナス・サイ振りを認め、6と1です。これはあなたの合計に別の投票を加え(現在4)、結果の1つが6だったので別のボーナス振りを得ます。新たなサイの目は3で、あなたの合計の5番目の投票を加えますが、結果は6でなかったのがあなたのサイコロ振りは完了します。5投票で、統治者を置き換えるあなたの提案は通ります。あなたは自身の統治者を2のスペース内に置き(統治者の置き換えにより、前の支援レベルから1だけ支援レベルを落とします)、前統治者を所有者の使用可能指導者ボックスへ戻します。

統治者の罷免 [Recall Governor]

マップにあるあなたの統治者の1人をあなたの使用可能指導者ボックスへ移すため、2元老院影響ポイントを消費します。中立の統治者をカラの属州内の支援記録欄上で1のスペース内に置き、必要であればイタリアの支援レベルを調整します。

6. 3. 3 民衆アクション [Populace Actions]

支援レベルの増加 [Increase Support Level]

あなたの統治者を、あなたが統治する属州の支援記録欄上で次に高いスペースへ移動させるため、次に高い値に相当する民衆影響ポイントを消費します。このアクションは、イタリアでは実行できません。

例: もしも Syria の支援レベルが現在2であると、あなたの統治者を2のスペースから3のスペースへ移動させるために3民衆影響ポイントがかかることになります。

民兵の配置 [Place Militia]

あなたが統治する、いまだに民兵を含まずに敵ユニットから解放されている属州の州都内に民兵カウンターを置くため、2民衆影響ポイントを消費します。民兵は移動させることができませんが、州都内であなたが指揮するいずれかの軍と共にスタックします。将軍とスタックしていない民兵は、全ての目的において軍として扱われ、現在の属州統治者によって指揮されます。存在する民兵カウンターは、もしも統治者が置換えられたら取り去られます。

競技会の開催 [Hold Games]

あなたが統治する属州から暴徒カウンターを取り去るため、2民衆影響ポイントを消費します。

進歩の建設 [Build an Improvement]



Amphitheater

その進歩を未だに含んでいない、あなたが統治する属州内に進歩を建設するため、3民衆影響ポイントを消費します。選択された属州は、暴徒、蛮族、僭称皇帝、州都内に他のプレイヤーによって指揮された軍を含んでいてはなりません。ある属州内の進歩は、統治者によって獲得される偉業を増加させ、以下のボーナスを提供します。:

- ・円形闘技場 [Amphitheater]: ターンの終了フェイズ中、暴徒カウンターは円形闘技場を含んでいる属州へ追加されません。
- ・バジリカ (公会堂) [Basilica]: イタリアで統治者の配置アクションを実行しているとき、バジリカを含んでいるあなたが統治する各属州について追加のサイを1つ振ります。
- ・リメス (防衛線) [Limes]: リメスを含んでいる属州内と、侵攻路上に続く全ての属州に置かれた侵攻蛮族は、その非活性面で置かれます。非活性蛮族は、いかなる支援損失も生じさせませんが、もしも攻撃されたら通常に防御することになります。

6. 4 支援のチェック [Support Check]

以下のステップを順番に実行します。:

- ・少なくとも1つの活性蛮族、僭称皇帝と/又は州都内に敵の軍を含んでいる、あなたが統治する全ての属州の支援レベルは、1だけ減少します。
- ・もしもあなたが皇帝で、マップ上に帝位主張者と/又は僭称皇帝がいると、イタリアの支援レベルは1だけ減少します。これは、

前のステップで起こり得たいかなる減少にも加えられます。

- 現在ゼロの支援レベルを持つか、又は支援レベル以上の暴徒カウンター数を持つ属州内のあなたの全統治者は、公職から外されます。これらのカウンターを、あなたの使用可能指導者ボックスへ戻します。カラの属州内の支援記録欄上の1のスペース内に、中立の統治者を置きます。もしもイタリアに中立の統治者を置いていると、イタリアの支援レベルは中立の勢力によって統治される属州の数にセットされます。
- もしもあなたがこの時点でまだ皇帝であると、前のステップであなたが取り去った各統治者について、イタリアの支援レベルを1ずつ減少させます。もしもイタリアの支援レベルがゼロに減少したら、あなたは前のステップのごとく、中立の統治者によって置き換えられます。



支援チェックの例: 緑プレイヤーの支援チェック・フェイズの開始時、彼は4つの属州を統治し、イタリアの統治者としての皇帝です。



緑プレイヤーは、属州内の活性蛮族の存在のため、トラキア [Thracia] の支援を1からゼロへ減少させる必要があります。加えて、パンノニア [Pannonia] の支援レベルは、2から1へ減少させなければなりません。支援の損失は、活性蛮族と州都内に敵の軍の両方を持つために増加されません。



緑プレイヤーは、ガリア [Gallia] 内の僭称皇帝 Postumus の存在のため、イタリアの支援レベルを4から3へ減少させる必要があります。



トラキア [Thracia] の統治者は、中立の統治者によって置き換えられ、支援レベルはゼロでした。緑プレイヤーは1人の統治者を取り去らなければならなかったため、イタリアの支援レベルは1だけ減少して2で支援チェック・フェイズを完了します。

6. 5 帝位主張者帝国の拡大 [Expand Pretender Empire]

もしもあなたが帝位主張者であると、未だに分離 [Breakaway] マーカーでマークされておらず、このフェイズの開始時にあなたの帝位主張者帝国の一部だったいずれかの属州に隣接する、3以上の支援レベルを持つあなたが統治する各属州（イタリアを除く）内に分離マーカーを置きます。

6. 6 偉業の獲得 [Gain Legacy]

以下のステップを順番に実行します。:

- ・もしもあなたが帝位主張者であると:
 - ・もしも他の帝位主張者がいなければ、権力の座又は分離マーカ―を含んでいる、あなたが統治する各属州について1偉業を獲得します。
- ・もしもあなたが皇帝であると:
 - ・あなたの主張が合法化されたとして、あなたが統治する属州内の分離又は権力の座マーカ―を取り去ります。
 - ・獲得偉業は、イタリアの支援レベルから帝位主張者属州の数をマイナスしたものに相当し、負の数はゼロとして扱います。
 - ・もしも帝位主張者又は僭称皇帝が存在しなければ、得点記録欄上であなたのターン・マーカ―を1だけ進めます。
- ・あなたが統治する各属州について、1偉業を獲得します。
- ・あなたが統治する属州内に存在する各進歩について1偉業を獲得します。



偉業獲得の例: 緑プレイヤーのターンの続きです。偉業獲得フェイズの開始時、彼は3つの属州を統治し、イタリアの統治者としての皇帝です。彼は以下のごとく、ターンについて6偉業を獲得します。: +2 彼は皇帝なのでイタリアの支援レベルについて、+3 3つの属州を統治しているため、+1 イタリア内に円形闘技場を持つことにより。僭称皇帝 Postumus の存在のため、彼の皇帝ターン・マーカ―は進められません。

6. 7 カードの購入／破棄 [Buy/Trash Cards]

プレイした全てのカードをあなたの捨て札パイル内に置きます。

次いで、あなたは手札から何枚でも、追加のカードをあなたの捨て札パイルに捨て札できます。あなたは、カードを購入／破棄するため、あなたが統治した属州で生み出された政治ポイントを消費できます (5.3)。あなたは、購入を望むカードを決める手助けのため、自身の使用可能パイルと／又は捨て札パイル内を見ることができません。

6. 8 ターンの終了 [End of Turn]

以下のステップを順番に実行します。:

- ・暴徒を含み円形闘技場を持たない、あなたが統治する各属州内に1つの暴徒を加えます。
- ・あなたが統治する属州内の全ての非活性蛮族を、その活性面に裏返します。

- ・あなたの手札を5枚まで充当するため、自身の使用可能パイルから密かにカードを選択します。もしもあなたがカードを選択する必要があり、自身の使用可能パイルがカラであると、あなたの捨て札パイルの表面を伏せて自身の使用可能パイル内に置き、選択を継続します。いったん手札が充当されたら、あなたの左隣のプレイヤーが自身のターンを開始します。

ヴァリエント: プレイをスピード・アップさせるため、次のプレイヤーは現行プレイヤーがカード購入／破棄フェイズを開始したときに自身のターンを開始できます。これは、プレイヤー諸氏がカードを購入して新たな手札を選択する間、次の危機のサイ振りの結果(あるいは更に)を彼らに与えることになりますが、全てのプレイヤーがこの結果から同等に恩恵を受けるので、ゲームの成果への影響はほとんどないでしょう。

7. 勝者の判定 [DETERMINING THE WINNER]

7. 1 ゲームの終了 [Game End]

ゲームの最終ラウンドは、あるプレイヤーが皇帝で 60 以上の偉業を持つターンの終了時に誘発されます。ゲームは、全てのプレイヤーが同じ数のターンを行ったときに終了します。あるいは、もしもディオクレティアヌス・イベントが引かれたら、ゲームは直ちに終了します。

次いで、プレイヤー諸氏は、得点記録欄上の皇帝ターン・マーカ―によって示されるごとく、真正なローマ帝国皇帝だったターンの数を基準に、ボーナス偉業を受け取ります。最もターン数が多いプレイヤーは一等ボーナスを受け取り、次にターン数が多いプレイヤーは二等ボーナスを受け取り、以下同様です。プレイヤーは、このボーナスを受け取るために、少なくとも一度は真正な皇帝になっていなければなりません。

- ・一等賞=10 偉業
- ・二等賞=6 偉業
- ・三等賞=3 偉業
- ・四等賞=0 偉業

皇帝ターンの得点が同数の場合、全ての同数プレイヤーが同じ偉業ボーナスを受け取ります。

例: 緑と赤のプレイヤーは、それぞれ5ターンについて真正な皇帝で、黄プレイヤーは3ターンで青プレイヤーはゼロ・ターンでした。緑と赤のプレイヤーは両者が 10 偉業を受け取り、黄プレイヤーは3偉業を受け取り、青プレイヤーはいかなるボーナス偉業も受け取りません。

勝者は、最も偉業を持つプレイヤーです。同数の場合は、以下の順番で判定します。:

- 1) 現在皇帝
- 2) 現在帝位主張者
- 3) 最も多くの属州を統治しているプレイヤー
- 4) 最も多くの軍団を指揮しているプレイヤー
- 5) サイを振って高い方

7. 2 ショート・ゲーム [Short Game]

もしもプレイヤー諸氏が短時間プレイ・ゲームを望むのであれば、ゲームを終了させるために必要な偉業を 60 から 40 に減少させます。これは、プレイヤー諸氏がゲームのメカニクスに馴染むことを認めるため、最初のゲームに薦めます。

8. 戦闘 [COMBAT]

8. 1 手順 [Procedure]

・戦闘で、各ユニットは以下のように1～3つの六面体サイコロを振ります。:

軍団、民兵、蛮族	1つのサイを振る
蛮族指導者	2つのサイを振る
僭称皇帝	3つのサイを振る

・ユニットの各タイプは、命中させるために異なる目標ナンバーを要求されます。:

完全戦力軍団:	3+で命中
蛮族、蛮族指導者、 僭称皇帝:	4+で命中
減少戦力軍団、民兵:	5+で命中

・統治者の配置サイ振り (6.3.2) と同様、各6のサイの目は、ボーナス・サイも獲得します。獲得されたボーナス・サイは、基本のサイ振りと同じ手順、命中目標ナンバーに従って振られます。したがって、ボーナス・サイ振りの6の結果は、別のボーナス・サイを認めます。この方法で獲得できるボーナス・サイコロの数に限度はありません。

・両陣営は自身のサイコロを振り、同時に損害を受けます。

・各命中は、完全戦力軍団をその減少戦力面に裏返すか、又は蛮族、蛮族指導者、僭称皇帝、民兵、減少戦力軍を取り去ります。

・プレイヤー諸氏は、蛮族に与える損害を望むように割当てますが、以下の順番で自身のユニットに損害を与えなければなりません。: 民兵、蛮族、軍団。

・除去された軍団と民兵は、再び獲得できる供給源へ戻されます。

・もしもローマ軍内の全ユニットが除去されたら、将軍カウンターを所有者の使用可能指導者ボックスへ戻します。

・除去された蛮族は、非活性面を上にしてその本国へ戻されます。

・除去された蛮族指導者は、ゲームから取り去られます。

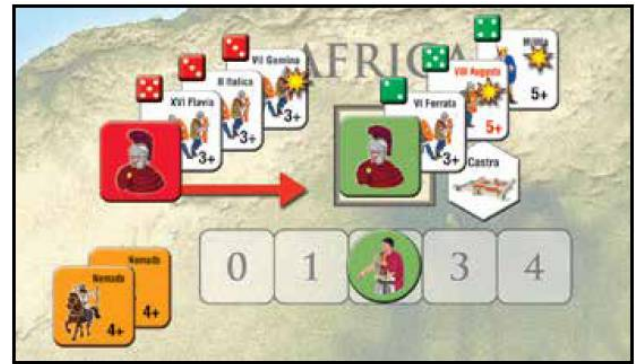
8. 2 勝利の判定 [Determining Victory]

戦闘の勝者は、最も多くの命中を与えた陣営で、同数の場合は防御側が勝者です。もしも一方の陣営が除去されたら、他方の陣営は与えた命中にかかわらず勝利します。もしも両陣営が除去されたら、勝者はいません。

戦闘の勝者は、2偉業を獲得します。もしも勝者が蛮族の部族を敗北させたら、彼は除去された各蛮族カウンターについて追加の1偉業を獲得します。

8. 3 退却 [Retreat]

敗北したローマ軍は、州都スペース内で防御していない限り退却しません。州都スペース内で防御していた場合、軍を直ちに属州内の周辺へ移さなければなりません。敗北した蛮族軍から生き残っているユニットは、その活性面で本国内に戻して置かれます。



戦闘の例: 赤プレイヤーのターン中、彼は軍事3-側面機動影響カードをプレイします。彼は戦闘開始アクションを実行するため、カードから1軍事影響ポイントを使用し、緑の軍を攻撃することを選択します。赤プレイヤーは3d6を振り(軍団毎に1d6)、緑プレイヤーは3d6を振ります(2個軍団についての2d6と民兵についての1d6)。サイコロが振られる前に、赤プレイヤーは必要であれば振り

直しを認めるため、カードから側面機動イベントを使用します。赤プレイヤーは、5、3、3を振って3命中ですが(完全戦力軍団は、3+で1命中)、カストラの存在は与えた命中を1だけ減少させ、最終合計は2命中です。緑プレイヤーは、自軍の完全戦力軍団について2を振って外し、減少戦力軍団について5を振って命中で(減少戦力軍団は、5+で命中)、民兵について4で外し(民兵は、5+で命中)、合計は1命中です。赤プレイヤーは2命中対1命中で戦闘に勝利し、自身の振り直し能力を使用しないことに決めます。緑プレイヤーは、最初の命中について民兵を取り去らなければならず(命中優先順位の筆頭なので)、2番目の命中について自身の減少戦力軍団を取り去ることに決めます。彼は戦闘に敗北したので、自身の軍を属州内に退却させてカストラ・マーカを取り去らなければなりません。赤プレイヤーは、自身の1命中について完全戦力軍団の1つを裏返し、自身の軍を州都内へ前進させることを選択します。



彼のターンを続けます。彼は軍団の教練アクションを実行するためにカードから1軍事影響を消費し、減少状態の軍団を完全戦力面へ裏返し、消費するために使用可能な1軍事影響を残します。

8. 4 前進 [Advance]

要求された退却を実行した直後、勝利したローマ軍は、もしもそこがカラであれば、州都スペース内に前進することを選択できます。

9. 危機のチェック [CRISIS CHECKS]

白と黒のサイコロを振り、プレイヤーの数に適切な危機表を調べます。

Ira Deorum

各部族の本国内で、1つの非活性蛮族を活性面に裏返しますが、侵攻についてチェックしません。

イベント [Event]

イベント・デッキから最上部のカードを引き、カード上の指示に従います。プレイヤー諸氏は、備忘のため継続しているイベントをマップ上に置くことを望めます。

Pax Deorum

全てのプレイヤーは、自身の使用可能パイルから1枚のカードを密かに選択して手札に加えます。

フランク、アラマンニ、ゴート、ササン、遊牧民

[Franks, Alamanni, Goths, Sassanids, or Nomads]

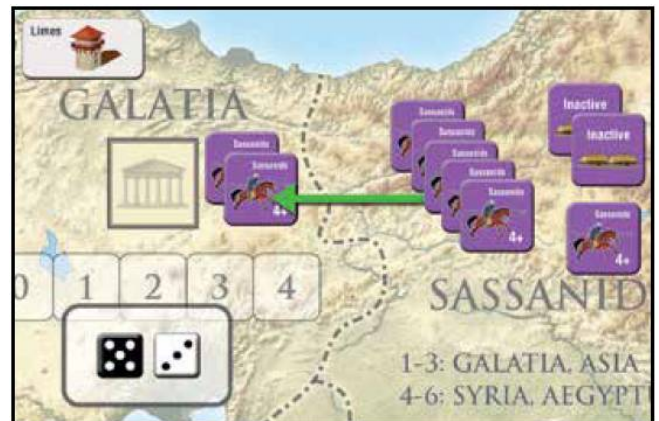
- ・その本国内で、名称付部族の1つの非活性カウンターを活性面に裏返します。
- ・白と黒のサイコロを再び振ります。
- ・もしも振られた黒サイの数が部族の本国内の活性カウンターの数以下であると、黒サイで振られた数に相当する数の活性カウンターが侵攻します。
- ・白サイ上の値は、マップ上に指定されるごとく侵攻路を判定します。
- ・始めに、蛮族と指導者を列記された最初の属州内に、侵攻している部族が3蛮族になるまで置きます。もしも配置する蛮族が余ると、侵攻路上に列記された各属州について、このステップを繰り返します。
- ・もしもリストの最後に到達した後に蛮族カウンターが残っていたら、それらを活性面で部族の本国内に戻して置きます。
- ・蛮族同士は決して戦闘を開始せず、複数の蛮族は同じ属州内で平和と裏に共存します。



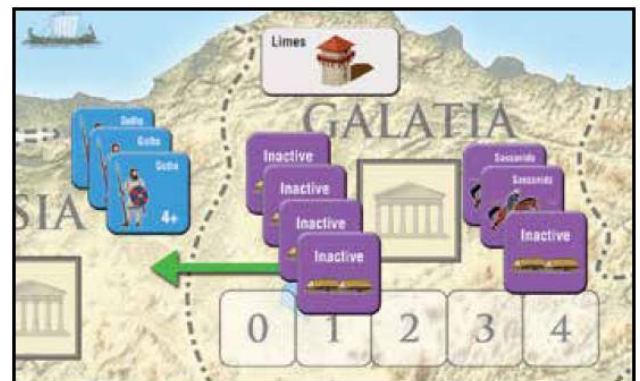
侵攻の例：アジア [Asia] は3つのゴートを含み、ガラティア [Galatia] は2つのササンを含み、その本国内に5つの活性状態と3つの非活性状態のササンがあります。



サイコロが振られ、結果は危機表上でササンの登場です。その本国内にある1つの非活性ササン・ユニットが活性面に裏返され、その本国内に活性状態のササンを合計6に持ってきます。



再びサイコロが振られ、黒サイは5で白サイは3です。5は活性ササンの数以下なので、5つのササンが侵攻し（黒サイの値）、侵攻路はガラティア [Galatia] 次いでアジア [Asia] です（白サイの値）。ただし、侵攻しているササンは、ガラティア内のリメスに遭遇する瞬間に、その非活性面に裏返されます。



1つのササンがガラティア [Galatia] 内に置かれ、ガラティア内のササンの数を3に持ってきます。いまやガラティア内に3つのササンがあり、置かれた蛮族があるため、残っている蛮族は侵攻路上に列記された次の属州であるアジア [Asia] へ続きます。



アジア [Asia] 内にササンが存在しないので、3つのササンはアジア内に置かれます。ゴートの存在は、配置されるササンの数に影響を持ちません。残っている1つのササン・カウンターは、2つの活性ササンをその本国内に残すことに到達して侵攻路が終了したため、活性面でササン本国内に戻して置かれます。

10. 歴史人物 [HISTORICAL FIGURES]

10.1 蛮族の指導者 [Barbarian Leaders]



イベント・カードを介してプレイに投入される、3人の蛮族指導者がいます。各指導者は戦闘で2d6を振り、1命中の後に取り去られ、彼らをゲームに投入するイベント・テキストで説明される特殊能力を持ちます。

もしも蛮族の指導者が、プレイヤーの勝利のために取り去られたら、そのプレイヤーは指導者が取り去られた属州内で、コストなしで支援レベル増加アクションを直ちに行うか、又は現行ターンのカードの購入/破棄フェイズに購入する最初の軍事カードのコストを2ポイントだけ減少させるかのどちらかができます。もしも後者のアクションが選択されたら、備忘のため指導者マーカーを裏返してあなたのプレイ・エリア内に置きます。

10.2 僭称皇帝 [Rival Emperors]



イベント・カードを介してプレイに投入される、3人の僭称皇帝がいます。各僭称皇帝は戦闘で3d6を振り、1命中の後に取り去られます。もしも僭称皇帝が、プレイヤーの勝利のために取り去られたら、そのプレイヤー

は僭称皇帝が取り去られた属州内で、コストなしで支援レベル増加アクションを直ちに行うか、又はこのカードの購入/破棄フェイズに購入する最初の元老院カードのコストを2ポイントだけ減少させるかのどちらかができます。もしも後者のアクションが選択されたら、備忘のため僭称皇帝マーカーを裏返してあなたのプレイ・エリア内に置きます。

僭称皇帝は、それらが位置する属州内と同様に、支援チェック・フェイズ (6.4) 中にイタリアの支援を減少させます。彼らは決して戦闘を開始せず、同じ属州内の蛮族と平和裏に共存します。

11. 暴徒 [MOBS]



暴徒カウンターは、属州州都内の暴動や不穏な状態をあらわします。

注釈: 暴徒カウンターは、「Mob×2」カウンターになるために裏返すことができ、正確に2つの個別暴徒カウンターに相当します。「Mob×2」カウンターは、単に大規模な暴徒の管理を容易にするために用意されました。いつでも、「Mob×2」カウンターは、2つの暴徒カウンターと交換でき、逆もまた同様です。

11.1 影響 [Effects]

- 支援チェック・フェイズ (6.4) 中、もしもある属州内の暴徒カウンターの数が属州の支援レベル以上であると、統治者が1の支援レベルを持つ中立の統治者によって置き換えられます。
- ある属州によって生み出される政治ポイントは、属州内の暴徒カウンターの数によって減少させられます。(5.3)
- ターンの終了フェイズ (6.8) 中、すでに暴徒カウンターを持ち、円形闘技場を持たないあなたが統治する各属州に、1つの暴徒カウンターが追加されます。

例: あなたは、2つの暴徒カウンターを含む4の支援レベルを持つガラティア [Galatia] と、3の支援レベルを持つアジア [Asia] を統治します。あなたは、カードの購入/破棄で5政治ポイント (7支援ポイントから2つの暴徒カウンターをマイナスします) を持つことになります。ターンの終了フェイズ中、ガラティアに3番目の暴徒カウンターが加えられることになります。

11.2 暴徒の撤去 [Removing Mobs]

暴徒カウンターは、以下の方法で取り去ることができます。

- 彼が統治する属州内の軍の所有者は、軍内のユニット数に相当する暴徒カウンターを取り去るため、暴徒離散アクションを実行することができます。
- ある属州の統治者は、1つの暴徒カウンターを取り去るため、競技会の開催アクションを実行できます。
- 全ての暴徒カウンターは、統治者が置き換えられるときに属州から取り去られます。

12. 帝位主張者 [PRETENDER]

12.1 新たな帝位主張者の創出 [Creation of a New pretender]

プレイヤーは、帝位主張者イベントのプレイによって、個人独立帝国の君主になることができます。帝国を創出又は追加する目的において、ガリア [Gallia] とブリタニア [Britannia] は隣接していると見なされます。イタリアの地方は、決して独立帝国に加えられません。

イベントをプレイしているとき、あなたは資格を持つあなたの属州の1つを (イベントのテキストに述べられるごとく)、その属州内にあなたの権力の座マーカーを置くことにより、あなたの首都を選択しなければなりません。次いで、あなたの帝国内で資格を持つ残りの属州内に分離マーカーを置くことによりマークします。

帝位主張者の属州（権力の座又は分離マーカーによってマークされた）は、統治者の配置アクションから免疫となり、支援チェック・フェイズ中にイタリアの支援が減少します（6.4）。

いったんプレイヤーが帝位主張者になると、いまだに彼の帝国内になく、その帝国に隣接する3以上の支援レベルを持つ彼が統治する属州は、帝位主張者帝国の拡大フェイズ中に、自動的にローマ帝国を離れて彼の帝国に組込まれます（6.5）。

帝位主張者は、偉業獲得フェイズ中にボーナス偉業ポイントを獲得します（6.6）。

1 2. 2 帝位主張者の州都占領

[Occupation of a Pretender Provincial Capital]

あなたのターン中、あなたによって統治されていない、分離マーカーを含んでいる州都内の軍をあなたが支配すると、マーカーを取り去ってその属州の統治者を所有者の使用可能指導者ボックスへ戻します。次いであなたは、自身の使用可能指導者ボックスからの統治者を、属州の支援記録欄の「1」スペース内にコストなしで置くことができます。もしもあなたが統治者を置かないことに決めたか、又は置くことができなければ、代わりに属州の支援記録欄内の「1」スペース内に中立の統治者を置きます。

あなたのターン中、あなたによって統治されていない、権力の座マーカーを含んでいる属州の州都内の軍をあなたが支配すると、あなたの統治者／中立の統治者を置いた後に、そのプレイヤーによって統治された属州内の全ての分離マーカーを取り去ることを除いて、手順は同じです。

1 3. プレイの例



おそらく、*Time of Crisis*のゲーム・プレイを描写するための最良の方法は、実際のゲーム日誌です。デザイナーの Wray Ferrell は、Scott Blanton、Jed Humphries、Jamey Cribbs と組んで4人プレイヤー・ゲームをプレイします。

プレイヤーのセットアップ（上図）：Wray（緑）は無作為に第1プレイヤーに選ばれ、彼の開始属州として *Aegyptus* を選択します。Scott（青）は *Hispania* を選択し、Jamey（黄）は *Pannonia* を選択し、最後に Jed（赤）は *Asia* を選択します。中立の統治者は、選択されなかった全ての属州内に置かれ、中立の勢力によって統治された8つの属州があるため、イタリアの支援レベルは8にセットされます。各プレイヤーは、自身の開始時手札として5枚のカードを選択し、ゲームを開始する準備ができました。



ターン1終了時の状況

緑ターン1

維持フェイズ：

取り去るものはありません。

危機フェイズ：

サイの目は3で、危機表上でササンの登場です。1つのササンを活性面に裏返し、再びサイコロが振られます。：5、5。侵攻は発生しません。

アクション実行フェイズ：

Wray は、自身の1コスト統治者を任命するため**青1**の影響カードをプレイし、それを自身の使用可能指導者ボックス内に置きます。次いで、彼は**Africa** を目標に統治者の配置アクションで2d6を振るため、2枚の**青1**影響カードをプレイします。**Africa** は中立勢力によって統治されているため、1+のサイの目で投票を獲得し**Africa** の支援レベルが1で州都内にユニットがないので、サイを振る必要はありません。中立の統治者は取り去られ、イタリアの支援レベルは8から7に減少し、Wray の使用可能指導者ボックスからの統治者と置き換えます。この行いは、**Africa** を自身の影響範囲と見ていた **Scot** を喜ばせません。報復の可能性を恐れ、Wray は自身の1コスト將軍を任命するために**赤1**と、**Africa** に新たな1個軍団の軍を創設するために**赤1**をプレイします。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Wray は2つの属州を統治しているため、2偉業を獲得します。

カードの購入／破棄フェイズ：

Wray は、カードを購入又は破棄するための2政治ポイント（**Aegyptus** からの1ポイント、**Africa** からの1ポイント）を持ちます。彼は**青2（年貢）** 影響カード（カードの値は彼が統治する属州の数を超えないため、2ポイントかかります）を購入し、その捨て札パイル内に置かれます。

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。次いでWray は、自身の手札に5枚を充当します。

青ターン1

維持フェイズ：

取り去るものはありません

危機フェイズ：

サイの目は10で、危機表上でフランクの登場です。1つのフランクがその活性面に裏返され、再びサイコロが振られます。：5、2。侵攻は発生しません。

アクション実行フェイズ：

Scott は、自身の1コスト統治者を任命するため**青1**の影響カードをプレイします。次いで、彼は Gallia を目標に統治者の配置アクションで 2d6 を振るため、2枚の**青1**影響カードをプレイします。中立の統治者が取り去られ、イタリアの支援レベルは7から6に減少し、Scott の統治者と置き換えます。次いで彼は Hispania の支援レベルを1から2へ増加させるため、2枚の**黄1**影響カードをプレイします。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Scott は2つの属州を統治しているため、2偉業を獲得します。

カードの購入／破棄フェイズ：

Scott は、カードを購入又は破棄するための3政治ポイント (Gallia からの1ポイント、Hispania からの2ポイント) を持ちます。彼は**赤2 (カストラ)** 影響カード (2のコスト) を購入し、その捨て札パイル内に置かれ、残っているポイントは失われます。

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。次いで Scott は、自身の手札に5枚を充当します

黄ターン1**維持フェイズ：**

取り去るものはありません。

危機フェイズ：

サイの目は5で、再び危機表上でササンの登場です。2番目のササンを活性面に裏返し、再びサイコロが振られます。：1、3。1つのササンが侵攻し (黒サイが1なので)、Galatia へ移動します (白サイが3なので)。

アクション実行フェイズ：

Jamey は、自身の1コスト統治者を任命するため**青1**の影響カードをプレイします。影響範囲を巡って Jed といくらか話し合いをした後、彼は Thracia を目標に統治者の配置アクションで 2d6 を振るため、2枚の**青1**影響カードをプレイします。中立の統治者が取り去られ、Jamey の統治者と置き換えます。イタリアの支援レベルは6から5に減少し、次いで彼は Thracia の支援レベルを1から2へ増加させるため、2枚の**黄1**影響カードをプレイします。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Jamey は2つの属州を統治しているため、2偉業を獲得します。

カードの購入／破棄フェイズ：

Jamy は、カードを購入又は破棄するための3政治ポイント (Pannonia からの1ポイント、Thracia からの2ポイント) を持ちます。彼は**赤2 (カストラ)** 影響カード (2のコスト) を購入し、その捨て札パイル内に置かれ、残っているポイントは失われます。

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。次いで彼は、自身の手札に5枚を充当します。

赤ターン1**維持フェイズ：**

取り去るものはありません。

危機フェイズ：

サイの目は8で、危機表上でアラマンニの登場です。1つのアラマンニを活性面に裏返し、再びサイコロが振られます。：4、6。侵攻は発生しません。

アクション実行フェイズ：

Jed は、自身の1コスト統治者を任命するため**青1**の影響カードをプレイします。次いで、彼は Syria を目標に統治者の配置アクションで 2d6 を振るため、2枚の**青1**影響カードをプレイします (Galitia の侵攻が彼の計画を変更させました)。中立の統治者が取り去られ、Jed の統治者と置き換えます。イタリアの支援レベルは5から4に減少します。次いで彼は Stria の支援レベルを1から2へ増加させるため、2枚の**黄1**影響カードをプレイします。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Jed は2つの属州を統治しているため、2偉業を獲得します。

カードの購入／破棄フェイズ：

Jed は、カードを購入又は破棄するための3政治ポイント (Asia からの1ポイント、Syria からの2ポイント) を持ちます。彼は**青2 (年貢)** 影響カードを購入し、その捨て札パイル内に置かれ、残っているポイントは失われます。

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。次いで Scott は、自身の手札に5枚を充当します

ご覧のとおり、ゲームの典型的な最初の数ターンは比較的シンプルで、カード購入の原動力を整えるため、全てのプレイヤーが可及的速やかにマップ上で自身の勢力を拡張するために動機づけられます。ただし、属州の支配に関してプレイヤー諸氏が最初に行う選択は、危機のサイ振りの結果と組み合わせて積極的になるか防御のスタンスを取るかで、すぐに盤上は非対称的な状況になるでしょう。プレイヤー諸氏が自身のデッキに新たなカードを選択するに連れ、その選択肢が拡大し、これから見ていくような紛争が起こります。



ターン5終了時の盤上の状況。Jameyはちょうど皇帝になったところで、神々は「良いト占」で彼の統治を祝福しています。ただし、ササン本国にアルダシールが出現した東方から戦争の音が本国に近

づいており、他のプレイヤーは彼の統治を転覆させることを計画しています。

緑ターン6

維持フェイズ：

取り去るものはありません。

危機フェイズ：



サイの目は7で、危機表上でイベントの投入です。イベント・デッキの最上部のカードが引かれ、「インフレーション」が「良いト占」と置き換えられます。神の御心は気まぐれです....

アクション実行フェイズ：

Wray は、赤3（側面機動）をプレイします。彼は自身の軍を Macedonia から Thracia に移動させるために1軍事影響を消費し、次いで州都内の Jamey の軍を攻撃するために1軍事影響を消費します。サイコロが振られる前に、Wray は必要であれば自身のサイコロの振り直しを認めるため、側面機動イベントを使用することに決めます。Wray は1、1、2を振り（ゼロ命中）、Jamey は2、2を振ります（ゼロ命中）。他のプレイヤーは、失望します。これは

戦闘の敗北なので（同数は防御側の勝利）、Wray は自身の振り直し能力を使用し、兵士たちを叱咤激励するか又は闘技場へ送ります。彼の振り直しは6、6、3で、6によって2つのボーナス振り認められて4、3で合計5命中です！（Wray は戦意向上のテクニックについての本を書き始めています）Jamey は4命中のために完全戦力の両軍団を取り去り、5番目の命中は無視されます。Jamey の将軍は自身の使用可能指導者ボックスへ戻して置かれます。Wray は自身の軍を州都へ前進させ、自身の勝利について2偉業を受け取ります。

Wray は次に青3（フォエデラティ）をプレイし、Thracia 内のゴートを自身の軍に徴兵するためのイベントを使用します。Scott が皇帝 Jamey から離れた Pannonia 又は Italia を取ることができるかどうか相談しましたが、Scott は直ちに彼の注目が要求されるであろう Gallia の3つのフランクについて指摘します。Wray は青2（年貢）をプレイし、3つのフランクを裏返してこのターンにいかなる支援の損失も回避するためにイベントを使用し、これが Scott に皇帝に対して動く動機づけを与えることを期待します。

Wray は Thracia を目標に統治者の配置を試みるため、以前にプレイした2枚のカードからの5元老院影響を使用します。彼は2投票のみを必要とするため（3支援ポイント×2、マイナス現在 Thracia の州都内にある自身の4ユニット）、オーヴァーキルですが、彼は4番目の属州を望み、ボーナスとしてそれは皇帝を弱体化させます。彼は容易に必要な投票を獲得し、Jamey の統治者を自身のそれに置き換えます。Wray は、自身の統治者を Thracia 内の2つのスペースに置き（統治者を置き換えたために支援は1だけ落ちます）、皇帝はマップから統治者を取り去らなければならなかったため、イ

タリアの支援レベルは3から2へ落ちます。

Scott は、いまだに皇帝を攻撃することを逡巡しています。Wray は暴徒をイタリア内に置くため**黄3（暴徒）**をプレイし、次いで**黄1**を加え、Aegyptus 内にバシリカの進歩を建設するため4民衆ポイントを使用します。（不幸なことに、「インフレーション」イベントのため、コストは1ずつ増加しています。）

これで彼のアクション実行フェイズは終了し、赤3カードから残っている1軍事影響ポイントは失われます。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Wray は、5偉業を獲得します（+4 4つの属州を統治しているため、+1 バジリカ進歩のため）。

カードの購入／破棄フェイズ：

Jed は、カードを購入又は破棄するための8政治ポイント（Africa、Aegyptus、Macedonia、Thracia からの2ポイント）を持ちます。彼は4つの属州を統治するため今や4ポイントのみかかる**赤4（近衛兵）**影響カードを、次いで残っている4ポイントで（3ポイントにプラスしてこのターンにすでに購入した1枚のカードのために1）**青3（フォエデラティ）**を購入します。新たな両カードは、自身の捨て札パイル内に置かれます。

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。次いでWray は、自身の手札に5枚を充当します

青ターン6

維持フェイズ：

Scott は、Gallia 内の自身の軍からカストラ・マーカーを取り去らなければなりません。

危機フェイズ：

サイの目は8で、危機表上でアラマンニの登場です。3番目のアラマンニを活性面に裏返し、再びサイコロが振られます。：4、5。侵攻は発生しません。

アクション実行フェイズ：

Scott は**黄2（クァエストル）**をプレイし、Gallia 内の自身の軍に民兵を置くため、2民衆影響を消費します。彼はこの軍と共にGallia 内にいる非活性フランクを攻撃するため、赤1をプレイします。Scott は5、3（自身の軍団のため）と5（自身の民兵のため）を振り、3命中を与えます。蛮族は2、4、3を振って1命中です。Scott は彼の輝かしい勝利のために5偉業を獲得し（+2 勝利について、+3 3つの蛮族ユニットを取り去ることについて）、1命中のために自身の民兵を取り去ります。

困難な戦闘解決で、Scott は Hispania の自身の軍で単独のフランクを攻撃するため、**赤1**をプレイします。Scott は2、1（自身の2個軍団について）と4（自身の民兵について）を振り、ゼロ命中を与えます。単独のフランクは、Gallia における仲間の虐殺によっ

て刺激され、6を振ってボーナス・サイ振りは4で2命中です！Scott は最初の命中について自身の民兵を取り去り、2番目の命中について完全戦力軍団を裏返します。

失望したScott は、Macedonia で統治者の配置アクションを試みるため**青1**をプレイするために動きます。4投票が必要で、1つのサイのみを振って試みは失敗します。

次いで、Scott は Pannonia 内に暴徒トークンを置くため（イベントを使用して）、Hispania の支援レベルを2から3へ上げるため（影響ポイントを使用して）**黄3（暴徒）**をプレイします。

最後に、彼はフェイズの開始時に Britannia 内でプレイした**黄2**からクァエストル・マーカーを置きます。

支援チェック・フェイズ：

Hispania の支援レベルは、属州内の活性フランクのために3から2へ落ちます。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Scott は3つの属州を統治しているため、3偉業を獲得します。

カードの購入／破棄フェイズ：

Scott は、カードを購入又は破棄するための6政治ポイント（Hispania、Gallia、Britannia からの2ポイント）を持ちます。彼は3ポイントについて**青3（フォエデラティ）**を購入し、残っている3ポイントについて捨て札パイルから**青1**を破棄します

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。Scott は、自身の手札に5枚を充当します

黄ターン6

維持フェイズ：

Jamey は、イタリアからカストラとクァエストルのマーカーを取り去らなければなりません。

危機フェイズ：

サイの目は5で、危機表上でササンの登場です。2番目のササンを活性面に裏返し、再びサイコロが振られます。：1、6。通常は1ササンが侵攻しますが（黒サイが1なので）、アルダシールの特殊能力は侵攻のために全ての活性ササンを生じさせます。それ故、アルダシールと2つのササンは、Syria 内に置かれます（白サイが6なので）。

アクション実行フェイズ：

Jamey は**黄2（クァエストル）**カードをプレイし、イタリアとPannonia から暴徒トークンを取り去るため、2つの競技会開催アクションを実行します。次いで、彼はカードによって認められ、クァエストル・マーカーをイタリアとPannonia 内に置きます。

彼は自身のイタリアの軍と共に3番目の軍団を置くため、**赤3（側面機動）**をプレイします。

彼は本国からのアラマンニを自身の軍に徴兵するために**青3（フォエデラティ）**をプレイし、Macedonia 内で統治者の配置アクションを試みるため、3元老院影響ポイントを使用します。彼は5、2、

5（3投票）を振りますが、4投票（現行支援2×2）が必要だったので失敗します。

最後に、彼はイタリア内の自身の軍にカストラを置くためと、1軍事影響ポイントについて Pannonia 内に1個軍団の軍を創設するため赤2（カストラ）をプレイし、残っているポイントは失われます。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Jamey は、4偉業を獲得します（+2 2つの属州を統治しているため、+2 イタリアの支援レベルが2で彼が皇帝であるため）。加えて、マップ上に僭称皇帝又は帝位主張者がいないため、彼の皇帝ターン・マーカーは1から2へ移されます。

カードの購入／破棄フェイズ：

Jamey は、カードを購入又は破棄するための4政治ポイント（イタリアと Pannonia からの2ポイント）を持ちます。彼は捨て札パイルから黄1を破棄し、残っているポイントは失われます。

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。次いで Wray は、自身の手札に5枚を充当します

赤ターン6

維持フェイズ：

Jed は、Syria からクアエストル・マーカーを取り去らなければなりません。

危機フェイズ：

サイの目は6で、危機表上でゴートの登場です。4番目のゴートを活性面に裏返し、再びサイコロが振られます。：1、1。1つの勇敢なゴートが Thracia に侵攻します。

アクション実行フェイズ：

Jed は赤3（側面機動）をプレイし、Galatia 内の自身の軍に3番目の軍団を加えます。次いで、彼はこの軍を Syria へ移動させるために赤1をプレイし、そのアルダシールと2ササンを攻撃するために別の赤1をプレイし、この戦いのために側面機動によって認められた振り直し能力を使用することに決めます。Jed は2、5、4を振って2命中を与え、一方ササンは4、1、2、3（アルダシールは2d6を振ります）で1命中のみです。彼は戦闘に勝利したので、Jed は振り直しを使用しません。彼は自身が与えた2命中についてアルダシールと1ササンを取り去り、与えられた命中について自軍団の1つを裏返します。彼はこの勝利のために4偉業を獲得します（+2 勝利のために、+2 2蛮族ユニットを取り去ったために）。生き残っているササンは、ササン本国内に活性面のままで戻して置かれます。彼の勝利が蛮族指導者を取り去る結果になったので、Jed はこのターンに購入する最初の軍事カードを2ポイントの



ターン6終了時の盤の状況。

値引きを受けるか、又は Syria 内（戦闘が発生した場所）でフリーの支援レベル増加アクションのどちらかを行うことができます。Jed は Syria の支援レベルを 2 から 3 へ増加させることを選択します。

この結果に続き、Jed は Asia 内の自身の軍にカストラ・マーカーを置くために**赤 2（カストラ）**をプレイし、Syria 内の減少戦力軍団を裏返して完全戦力へ戻すため、1 軍事影響を使用します。

次いで、彼は Macedonia 内で統治者の配置アクションを試みるため、**青 1**をプレイします。しかし、必要な 4 投票に 1 つのみのサイ振りなので、案の定アクションは失敗します。

Jed はアクション実行フェイズを終了し、自身の赤 2 カードから残っている軍事影響ポイントは失われます。

支援チェック・フェイズ：

支援の減少は要求されません。

帝位主張者帝国の拡大フェイズ：

適用できません。

偉業の獲得フェイズ：

Jed は 3 つの属州を統治しているため、3 偉業を獲得します。

カードの購入／破棄フェイズ：

Jed は、カードを購入又は破棄するための 8 政治ポイント（Galatia からの 1 ポイント、Syria からの 3 ポイント、Asia からの 4 ポイント）を持ちます。彼は**黄 4（帝位主張者）**を購入するため、全 8 ポイントを消費します。（カード 4 の値は、彼が統治する属州の数 3 よりも多いので、コストは 2 倍です。）

ターンの終了フェイズ：

加える暴徒又は裏返す蛮族はありません。Jed は、自身の手札に 5 枚を充当します

ゲームのこの時点で、皇帝ターンをリードする Jamey は、他のプレイヤーが彼を退けるために行動して自身の帝位を宣言しない限り、10 ボーナス偉業を獲得することになります。ただし、Jamey の帝位への支援は盤石ではなく、Wray はすでに彼の家族の強力な領域になる 1 つの属州支配を奪っています。その間、Jed は帝国の東部に自身の領域確立を開始しており、自身を帝位主張者に行います。ただし、Scott はこれに対抗することができ、又はもしも西方で単独で残されていたら他のプレイヤーの達成すら凌駕できるのでは？

1 4. ヒストリカル・ノート [HISTORICAL NOTES]

1 4. 1 影響カード [Influence Cards]

赤 1：身元不詳のローマ時代の兵士像。

カストラ [Castra]：ラテン語の castra は、ローマ人によって使用された、軍事防衛位置として使用するため軍団によって建設された一時的な宿営地を意味する言葉です。敵が近いとき、軍団は行軍宿営地を建設しました。宿営地の周辺に塹壕が掘られ、内部に砂が撒かれて塹壕（Rampart）を形成しました。この最上部に杭が立てられました。兵士たちは、行軍中にこれらの杭を運ばなければなりませんでした。**アート：**このゲームのため、Dariuz Buraczewski によって描き下ろされました。

側面機動 [Flanking Maneuver]：側面機動は、相手側部隊の側面を攻撃することで、側面に回られた部隊は機動性と防御能力が極めて減少します。歴史上で最も有名な側面機動の 1 つは、BC216 年のカンナエの戦いでローマ軍に対してハンニバルが用いたものです。**アート：**ローマの前線要塞化都市 Dura Europos からの 250AD 周辺のフラスコ画。

近衛兵 [Praetorian Guard]：近衛兵は、ローマ皇帝警護の任を負っていましたが、彼の生命を最も脅かす存在でもありました。近衛兵又はその長官は、192 年のコモドゥス [Commodus]、217 年のカラカラ [Caracalla]、222 年のヘラガバルス [Elagabalus]、238 年のプピエヌス [Pupienus] とバルビヌス [Balbinus] 暗殺の役割を演じました。皇帝ペルティナクス [Pertinax] は、193 年に近衛兵たちによって追認され、わずか 3 か月後に新たな懲戒処分の強制を認めるよう試みたときに殺害されました。**アート：**近衛兵のレリーフ。クラウディウス [Claudius] がブリタニア征服の凱旋式で立ったアーチの一部は、AD51～52 年の日付を持つローマ大理石のレリーフで、ルーブル美術館のランス別館所蔵。

青 1：トーガを着た 1 世紀のローマ貴族の大理石像で、頭を皇帝ネルヴァ [Nerva] に挿げ替えたもの。ヴァチカンのキアラモンティ美術館所蔵。

年貢 [Tribute]：歴史的に、ローマは様々な蛮族に年貢（主に賄賂）を収め、それらは蛮族の略奪を食い止めて本国へ戻らせる方法でした。1 つの例は、アレクサンデル・セヴェルス [Alexander Severus] で、彼は母親の助言により、ガリアに侵攻していたフランク族を金で追い払おうとしました。フランク族のような傲慢な輩は罰せられるべきだと感じていたローマ軍団兵は彼を軽蔑し、遂にアレクサンデルとその母親両者の暗殺へと導きました。**アート：**2015 年 7 月にスイス人考古学者によって発掘された 3 世紀の日付を持つローマの銅貨と銀貨。

フォエデラティ [Foederati]：フォエデラティとは、軍事的な支援と引き換えに援助を提供する習慣です。この用語は、ローマ帝国下に定住することを認められた、種々雑多な蛮族の集団にも用いられました。基本的に、ローマは帝国の防護を手助けする見返りとして、蛮族に土地を提供しました。**アート：**トレジャンの円柱からの場面で、ローマ軍団の背後に 3 人の蛮族フォエデラティが見えます。周囲で弧を描くラインは戦争ラッパです。

ダムナティオ・メモリアエ [Damnatio Memoriae] : 翻訳すると「記憶の破壊」になるラテン語の言葉で、不名誉な者が記憶から叩き出されなければならないことを意味します。これは、元老院によってローマの反逆者又はローマの信用を著しく傷つけた者に与えられた不名誉な形態です。その意図は、歴史から人物を抹殺することです。
アート : およそ AD199 年にセヴェルス家族を描いたセウェルスの円形画で、セプティミウス・セウェルス [Septimius Severus]、ユリア・ドムナ [Julia Domna]、カラカラ [Caracalla]、ゲタ [Geta] の肖像を持ちます。ゲタの顔は、彼の兄によるダムナティオ・メモリアエ命令のために消されています。

黄 1 : Ettore Forti (1850~1940) による絨毯商人の絵画。

クァエストル [Quaestor] : クァエストルは、都市の財務官でした。時が経つに連れて、軍のために新兵を徴募するだけでなく、地方から税と年貢を集めることを含み、その任務は拡大されました。結局、各属州の統治者は、自身のクァエストルを持つことになります。このイヴェントは、あなたの注意がどこかに集中する間、あなたのクァエストルが属州に対するあなたの興味に気を配っていると仮定します。
アート : Jacques Grasset de Saint-Auveur (1757~1810) によるカラー・リトグラフ。

暴徒 [Mob] : 古代ローマでは 100 万人を超える人々が生活し、その多くは定職を持っていませんでした。最も強力な皇帝でさえ、この強大なローマ人の集団を幸せにしておかなければなりません。その大部分は、穀物を供給し、巨大な見世物に熱中させることで行われました。ローマ人の諷刺家ユヴェナリスは、彼の有名な引用句（「人々が心配することを望む 2 つのことーパンとサーカス」）でこれを述べました。暴徒イヴェントなしで、古代ローマのゲームは成り立ちません。
アート : Augustyn Mirys (1700~1790) による P. クロディウス・ブルケルを暗殺している暴徒の画。

帝位主張者 [Pretender] : 称号や地位を主張又は熱望する人物で、この場合はローマ皇帝です。大部分の皇帝は、その統治中に夥しい数の帝位主張者を根絶するために多くの時間と富を消費しました。
アート : Giovanni Baattista Tiepolo (1699~1770) による、皇帝アウレリアヌス [Aurelianus] の前の女王ゼノビア [Zenobia]。

14.2 イヴェント [Events]

アート : 全てのイヴェント・カードは、Kurt Miller によってゲームのために描かれたオリジナル・イラストです。

#1 キプロスの疫病 [PLAGUE OF CYPRIAN] : 疫病の名が与えられたのはおそらく天然痘で、AD251~270 年までローマ帝国を悩ませました。その現代名は、この疫病を目撃して解説したカルタゴの僧侶 St. Cyprian に因んでいます。

#2 アルダシール [ARDASHIR] : ササン帝国の創始者。

#3 エメサの祭祀王 [PRIEST KING OF EMESA] : 253 年にウラニウス・アントニヌス [Uranian Antninus] は、シャプール I 世に対する Syria 防衛に成功しましたが、彼の行いがローマによって評価されなかったと感じたとき、彼は自身を皇帝に推挙しました。

#4 パルミラ同盟軍 [PALMYRAALLIES] : 260 年に敗北して皇帝ヴァレリアヌスがササン朝のシャプール I 世の手に落ち、広大な東方のローマ属州はシャプール I 世の手に委ねられました。パルミラ王国の王オダナトゥス [Odaenathus] は、ササンがユーフラテス川を渡る前に攻撃し、彼らに壊滅的な打撃を与えました。267 年に彼は謎めいた状況下で殺され（彼の勢力が拡大することをローマが心配したという説があります）、彼の未亡人ゼノビア [Zenobia] はパルミラの指導者として残されました。

#5 シャプール I 世 [SHAPUR I] : アルダシール [Ardashir] の息子で、242 年の父親の死によってササン帝国の王を引き継ぎました。彼の治世で最も目覚ましい出来事は、エデッサの戦いでローマ軍を決定的に敗北させ、その地でローマ皇帝ヴァレリアヌスを捕えたことです。皇帝は釈放されず、シャプールが馬に跨るときの足踏み台として残りの人生を終えました。

#6 ポストゥムス [POSTUMUS] : マルクス・ポストゥムス [Marcus Postumus] は、西方のローマ属州の出身でした。260 年代に彼は西方の属州ガリア、ブリタニア、ヒスパニアで皇帝ガリエヌスから称号と勢力を奪い、ガリア帝国と呼ばれた帝国を興しました。10 年余り支配した後、彼は自らの部下によって殺されました。

#7 サエクルムの祭典 [Ludi saeculares] : ローマの宗教的な祝典で、生贄と演劇を含み、100 年から 110 年毎にローマで開催されました。祝典は、三日三晩続きました。

#8 クニヴァ [CNIVA] : ローマ帝国に侵攻し、250 年に Philippopolis の都市占領に成功し、アブリットゥスの戦い中に皇帝デキウスを倒したゴート族長です。これは、ローマ皇帝が蛮族に対する戦いで戦死した最初の出来事でした。

#9 ゼノビア [ZENOBIA] : オダナトゥス王の二番目の妻で、267 年にオダナトゥスが死んだ後、パルミラ帝国の女王になりました。269 年までに、ゼノビアは帝国を拡張させて Aegyptus を征服し、属州の奪回を試みたローマの長官を打ち首にしました。彼女は 271 年まで Aegyptus を支配しましたが、皇帝アウレリアヌス [Aurelian] によって敗北し、ローマに人質として連行されました。

#10 悪いト占 / #14 良いト占 [BAD AUGURIES/GOOD AUGURIES] : 観察された鳥の飛行から、神々の意志を予知する慣習です。

#11 襲撃隊 / #12 戦争の準備 [RAIDING PARTIES/PREPARING FOR WAR] : 帝国の国境に沿った蛮族の活動は恒常的でなく、不規則でした。

#13 インフレーション [INFLATION] : ローマ帝国は、長年の硬貨切り下げに起因するインフレに直面しました。皇帝にとって高騰する戦費を調達するために最も容易な方法は、硬貨を大量に鋳造することで、青銅と銅の質を下げることによって可能となりました。

#14 ディオクレティアヌス [DIOCLETIAN] : AD244~312 年の生涯で、AD284~305 年がローマ皇帝でした。彼の改革は帝国を安定させ、3 世紀の危機に終止符が打たれました。

(翻訳 : 松谷 健三 2017.6.23)

Credits

Design: Wray Ferrell & Brad Johnson

Art Director: Rodger B. MacGowan

Package Art & Design: Rodger B. MacGowan

Counter Art: Dariusz Buraczewski

Event Card Art: Kurt Miller

Map Graphics: Mark Simonitch

Manual & Player Aid Card: Charles Kibler

Proofreading: Scott Blanton, Aaron Cinzori, Jonathan Squibb

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Playtesters: We would like to acknowledge all the people who have played *Time of Crisis* over the years at various conventions and gaming groups. Your contributions helped turn an idea into a game. For going the extra mile, we would like to thank:

- Scott Blanton, Jeremy Maciejewski, Jed Humphries, Jamey Cribbs, and The Gamer's Armory
- Gordon Pueschner and the First Minnesota Historical Wargame Society
- Bill Dyer, Mark Ashton, Bill Desmarais, Lee Proctor, Glenn McMaster, Joe Abrams and the Ludophilia gang
- Jim Murray and his local gaming group

(※ 本文中赤字で、解明と Errata [2017. 5. 17]を反映してあります。)



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2017 GMT Games, LLC