

RULES OF PLAY

目次

パート A 概略

- 1.0 導入
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 一般的なプレイの手順
- 4.0 プレーヤー間交渉

パート B: 税収と支出

- 5.0 支配
- 6.0 税収と支出
- 7.0 都市と町

パート C: 作戦

- 8.0 指導者
- 9.0 陸上移動
- 10.0 陸上戦闘
- 11.0 海上作戦

パート D: その他のユニット

- 12.0 特殊ユニット
- 13.0 蛮族

パート E: 安定度と勝利

- 14.0 安定度
- 15.0 勝利

パート F: イベント

- 16.0 イベント (標準ゲームのみ)
- 17.0 イベントカード (上級ゲームのみ)

パート A 概略

1.0 導入

1.1 標準ゲーム

1.2 上級ゲーム

1.3 ゲームの規模

1.4 略語と用語

1.5 疑問点

2.0 コンポーネント

2.1 マップ

2.2 ユニットカウンター

2.3 達成目標マーカー

2.4 イベントカード（上級ゲームのみ）

2.5 タラント

2.6 ダイス

3.0 一般的なプレイの手順

3.1 初期配置

3.2 プレイ手順

3.3 プレイ順序

3.4 活性化と活性化マーカー

3.5 通常の作戦行動

3.6 ターン 1 における制限

3.7 勝利条件

3.8 プレイの長さ

4.0 プレーヤー間交渉

4.1 同盟（標準ゲームのみ）

4.2 同盟（上級ゲームのみ）

4.3 買収

4.4 トーキング・ザ・トーク（オプションルール）

1.0 導入

Pax Romana（パクス・ロマーナ）は、紀元前 300 年～50 年における地中海の権力闘争を扱っている。取り扱うテーマの奥行きと幅を考慮して、我々はゲームを 2 つのフォーマットで提供することとした。

- ・**標準ゲーム**は楽しく、興味深く、かつ一晩でプレイできるゲームを求めるプレーヤーに向けたものだ。

- ・**上級ゲーム**はより詳細で軍事的、経済的、政治的な問題に対する決断を下すことができ、可能な限りのその時

代における状況が再現されたものとなっている。また、長時間のゲームを苦としないゲーマーに向けたものだ。本ルールブックにおいて、標準ゲームに適用されるすべてのルールは、特記されていない限り上級ゲームにも適用される。

一部のルールには、「標準ゲームのみ」と注釈がつけられている。この場合、これらのルール（非常に少ない）は上級ゲームの対応するルールとは別のものだ。

本ゲームには、ゲームで取り扱う期間における、異なる時代を対象にした複数のシナリオが用意されており、2～4 人でプレイすることが可能となっている。また 4 人用シナリオを、1～3 人で遊ぶための指示やガイドライン（電子メールやオンラインでプレイする方法を含め）も提供されている。

1.1 標準ゲーム

標準ゲームは、当時の主要な問題と相互関係をフォーカスした、中程度の難易度を望むプレーヤーを対象としている。このゲームにおいてイベントカードは必要とされず、代わりに（プレーヤーが望むならば）ランダムに選択されるイベントマーカーが用いられる。またプレイ時間を短くするため、上級ゲームのいくつかのルールを省いている。メインとなる 4 人用シナリオは標準ゲームと上級ゲームのいずれのルールでもプレイできるが、3 本のシナリオは標準ゲーム専用となっている。詳細はシナリオの指示（プレイブック）を参照のこと。

1.2 上級ゲーム

上級ゲームでは、カードプレイが新たな要素として加わる。広範囲なランダムイベントを提供し、プレーヤー同士の干渉を増すために、55 枚のカードが提供される。また上級ゲームには追加のユニットと、カードの使用により発生するイベントに関連したルールが用意されている。3 つのシナリオが上級ゲーム専用となっており、メインとなる 4 人用シナリオは標準ゲームと上級ゲームのいずれのルールでもプレイできる（プレイブックを参照）。

1.3 ゲームの規模

それぞれのターンは「世代」を表しており、実際の時間で大まかに 25 年となっている。LG または HI 歩兵は 7000 人規模であり、LI ユニットは約 5000 人規模となっている。

騎兵ユニットは、およそ 2500 人の騎乗兵から構成される。
ガレー船団は、50 隻の戦闘ガレー船から成る。

1.4 略語と用語

ルールにおいて、以下の用語と略語が使用されている。

活性化: ゲームプレイにおける、主要な区切り。活性化において、プレイヤーは拡張（軍事行動と都市／町の建設）、召集などを実施する。

活性化マーカー: 各ターンの作戦フェイズにおいて、ランダムに選択されるゲームマーカー。これによりアクティブになるプレイヤーの順序が決定される。

アクティブ: 現在使用されている活性化マーカーにより行動実施中のプレイヤー、軍、艦隊あるいはユニットなどを指す。

AM: 活性化マーカー。ゲームターンにおいて AM を引くための不透明な容器のことを、AM プールと呼ぶ。

軍: 特定のスペースに配置された陸上ユニットを指す。「ユニット」を参照のこと。

戦闘ポイント: 陸上戦闘ユニットや都市、町の戦闘力を表す単位。

戦闘スペース: 戦闘が予定されるスペースのこと。攻撃側が進入（移動や迎撃により）することで戦闘が発生する。なお、実際に戦闘が行われるかどうかは関係ない。

首都: Roma（ローマ）、Carthage（カルタゴ）、Athens または Pella（ギリシア）、Alexandria または Antioch（オリエント）。これらはほとんどのシナリオにおける首都であるが、変更がある場合はそれぞれのシナリオに記載されている。

支配: 陸上戦闘ユニット、守備隊、町、都市がスペースを占めている（統治している）状態のこと。戦象、指導者、ガレー船隊は単独で支配を行えない。プレイヤーは、他のプレイヤーの陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町に占領されていない限り、本国領土エリアの全スペースを支配する。支配に関しては [5.0] を参照のこと。

CVP: 文明度ポイントのこと。GOP や OOP と共に、勝利フェイズにおいて各プレイヤーが獲得する勝利得点の算定に用いられる。

DR: ダイスロール。

DRM: ダイスロール修正値。

DSTP: 遠海通行ポイント。

敵: 他のプレイヤーのユニット、都市、または町のこと。味方ではない（下記参照）ユニット、都市、町を含む。

イベントマーカー（標準ゲームのみ）: マーカーが引かれた場合、プレイしているシナリオに応じたランダムイベント表でダイスロールを実施する。

移動完了: 陸上部隊の場合、大規模移動または小規模移動が終了したことを指す。艦隊においては、意図的な停止、移動継続ロール [11.1.3] の失敗、あるいは海戦の敗北 [11.4.4] により移動が終了したことを示す。

艦隊: 艦隊には複数のガレー船団を所属させることができる。ガレー船団の有無に関わらず、海上輸送を実施する軍は艦隊として扱われる。

味方: プレイヤー自身のユニット、都市、町のこと。同盟のユニット、都市、町を含む [4.1、4.2、12.4、17.2]。

味方スペースと港: プレイヤーの本国領土にあるすべてのスペースは、敵や独立勢力、蛮族、あるいは味方ではない傭兵ユニットに占領されていない限り、そのプレイヤーの味方スペースとなる。本国領土外のスペースは、たとえその州をプレイヤーが支配していても、自身の陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町が占めている場合のみ味方スペースとなる。この制限は、陸上スペースと同様に港に対しても適用される。

GOP: 地理目標ポイントのこと。勝利得点を判定する際に用いられる。

手札（上級ゲームのみ）: イベントカードは、プレイヤーが使用するか捨て札にするまで手元に置いておくことができる。「即時使用カード」も参照のこと。

本国領土: Rome（ローマ）、Greece（ギリシア）、The East（オリエント）、Carthage（カルタゴ）のこと。

歩兵: レギオン、重歩兵、軽歩兵、民兵、傭兵重歩兵、傭兵軽歩兵、蛮族／奴隷歩兵、部族歩兵は歩兵ユニットとなる。

陸上戦闘: 陸上ユニット（陸上ユニットとスタックしているかどうかに関わらず、都市／町を含む）同士で行われる戦闘のこと。略して「戦闘」と呼ぶ。

陸上戦闘ユニット: レギオン、重歩兵、軽歩兵、騎兵、民兵、傭兵、蛮族／奴隷、部族歩兵、部族カウンターは

陸上戦闘ユニットとなる。守備隊、指導者、戦象、都市、町は陸上戦闘ユニットに含まれない。

陸上ユニット: レギオン、重歩兵、軽歩兵、騎兵、民兵、傭兵、蛮族／奴隷、部族歩兵、部族カウター、守備隊、戦象のこと。

LOC: 連絡線のこと。

大規模移動: 軍または艦隊（通常は指導者を伴う）1 つにより、移動と戦闘を実施すること。活性化ごとに、プレイヤーは1回の大規模移動を実施できる。

小規模移動: 1つのユニットのみで、移動と戦闘を実施すること。活性化ごとに、プレイヤーは2回の小規模移動を実施できる。小規模移動の代わりに、都市または町の建設／再建を行える。

MP: 移動ポイント。

NTP: 海上通行ポイント。

占領: 陸上ユニット、守備隊、都市または町が、そのスペースを占めている（そして支配している）こと。戦象、指導者、ガレー船団は単独で占領を行えない。支配については [5.0] を参照のこと。

OOP: 達成目標ポイントのこと。特別な達成目標を達成することで得られ、VP に加算される。

即時使用カード（上級ゲームのみ）: 山札から引いた際に、即座に使用しなければならないイベントカード。

港: 港スペース [2.1.3] の略称。

SoF プレイヤー: そのターンにおいて、「運命の戦士」カードを使用したプレイヤーのこと。

スペース: マップにおいて大きな円で示されているもの。スペースには陸上スペース、首都スペース、山岳要塞スペース、鉱山スペース、港スペース、部族スペースがある。

停止: [11.1.2] 艦隊の移動または海上輸送移動が、海難（Naval Disasters）表、味方ではない港への進入、あるいはスペース／海上通行ポイントへの進入により中断されること。

T: タラント。ゲームにおける貨幣であり、この時代においては銀に基づいていた。

TP: 通行ポイント。

ユニット: レギオン、重歩兵、軽歩兵、蛮族歩兵、騎兵、

ガレー船団などのいずれかを指す。カウターの右上に記載された数字は、ユニット数を表している。なお、1ユニットのみが小規模移動を実施できることに注意。カウターの数字が「2」ユニットとなっている場合は、2つの「1」ユニットに分割し、そのうち1つのみを小規模移動させることができる。

VP: 勝利得点。

1.5 疑問点

自分の住所を書き、切手を貼った封書添えて、以下に送ること。

GMT Games

ATTN: Pax Romana

PO Box 1308

Hanford CA 93232

www.GMTgames.com

なお、www.Consimworld.com における様々なフォーラムでも我々に連絡できる。

2.0 コンポーネント

ゲームには以下のものが含まれる。

- ・ 1 34×22 インチのマップ
- ・ カウター4 シート
- ・ イベントカード 55 枚（上級ゲームのみで使用する）
- ・ ルールブック 1 冊
- ・ プレイブック 1 冊
- ・ プレイヤーエイドカード 2 枚
- ・ プレイヤーマット 4 枚

2.1 マップ

マップには、ローマ共和国時代における地中海（そして我々の物語に関わる地域）が、ゲームのためのちょっとした改変を加えて描かれている。マップは主に領土、州、スペース、通行ポイントの各要素から構成されている。これらの要素は、本章において詳細に記述されている。

地理的な名称に関する付記: マップ上のほとんどのスペースには、ローマ／ラテン名称が付記されている。これらはゲームが開始される時期において歴史的に正確なものではないが、より簡単に理解し認識を共有できるように用いられている。

2.1.1 領土 マップ上で色分けされた大きなエリアを指す。たとえば、黄色のエリアはヒスパニアの領土となる。領土は赤い線によって区切られており、主要国領土、独立勢力領土、蛮族領土の 3 種類がある。ほとんどの領土は、さらに州（以下で解説）に分割されている。

主要国領土 マップには Carthage、Greece、Rome、The East の 4 つの主要国領土が存在する。主要国の税収・マンパワー表には、どのような州から領土が構成されているか正確に記載されている。たとえば、ローマプレイヤーの本国領土は赤であり、Cisalpinia、Italia、Bruttium の各州から成る。ギリシアプレイヤーの領土は緑であり、4 つの本土における州（Attica、Thrace、Macedonia、Peloponnesus）と、Thasos、Limnos、Naxos のスペースが合わさった Aegean Islands（エーゲ海諸島）と呼ばれる 5 つめの州から成る。

独立勢力領土 マップには Hispania、Gaul、The Sicilies、Germania、Danube、Asia Minor、Crete*、The Chersonese*、Rhodes* の 9 つの独立勢力領土がある。これらは The Chersonese、Rhodes と Crete を除き、さらに州に分割されている。独立勢力の税収・マンパワー表には、どのような州から領土が構成されるか正確に記載されている。

例: 表の記載によると、Gaul はカエサル主張に関わらず Britannia、Belgica、Aquitania、Lugdunensis（ケルト／ドルイドの神である Lug にちなんでいる）、Narbonensis の 5 つの州から構成されている。

* これらの領土は州に分割されておらず、支配により 1T の税収と 1GOP しか得られない。また領土の支配と重複して州の支配による税収や GOP を得ることはできない。

蛮族領土 Greater German Tribes、Sarmatia、Scythia、Armenia の 4 つがあり、すべて灰色になっている。蛮族領土がそれ以上分割されることはなく、支配の判定 [5.2.1] においてはそれ自体が州であるかのように扱われる。ただし蛮族領土の支配にあたり州の支配としては計算されず、領土の支配としてのみカウントされる。蛮族領土を支配する陣営は 1T の税収と 1GOP しか得ることができず、領土の支配と重複して州の支配による税収や GOP を得ることはできない。

蛮族侵攻エリア: カレドニア（Caledonia）より行われる蛮族の侵攻元を示す [13.4]。これは、参照のためにのみ記載されている。

2.1.2 州 州は領土の中にある個々のエリアを指す（例: Lusitania は Hispania 領土内の州である）。同じ領土における州は同じ色分けになっており、赤色の破線で区切られている。すべての州が 1 つ以上のスペースを有しており、その多くが 1 つ以上の通行ポイントを有している。本国州とは、プレイヤーの本国領土における州を指す。

州に関する追記は以下の通り。

- ・ [12.51] に記載されている通り、Rhodes は個別の独立勢力である。

- ・ Corinth（Athens に隣接している）は Attica 州ではなく、Peloponnes 州に属している。

2.1.3 スペースと通行ポイント ユニットは、マップ上のサークル（円）からサークルへと移動する。これらのサークルは、その大きさに応じて「スペース」または「通行ポイント」と呼ばれる。大きな円がスペースであり、小さな円が通行ポイントとなる。以下は、さまざまな種類のスペースならびに通行ポイントを解説したものだ。

陸上スペース: 単色で黒い線に囲まれた、大きな円。陸上ユニットのみがこれらのスペースを使用できる。

例: Arretium（Rome 領土の Italia 州にある）。

特殊ルール: なし。

陸上通行ポイント: 小さい黒色の円。陸上ユニットのみがこれらの通過ポイントを使用できる。

例: Saloniae～Lissa 間（The Danube 領土の Dalmatia 州にある）。

特殊ルール: [9.5.1、10.7.6、10.7.7]

首都スペース: 建物のシンボルが記載された、黒色で縁取りされた大きな円。

例: Pella と Athens（Greece の領土）。

特殊ルール: [5.22、8.15、13.44、14.21]

山岳要塞スペース: 山のシンボルが記載された、黒色で縁取りされた大きな円。陸上ユニットのみが、これらスペースを使用できる。

例: Mazaca と Sebastia（Asia Minor 領土の Cappadocia 州）。

特殊ルール: [7.1.3、9.2.1、9.4.3、10.3.1、10.4.2、10.4.8、12.13]

鉱山スペース: シャベルとツルハシのシンボルが記載され、黒色で縁取りされた大きな円。陸上ユニット、都市、町のみがこれらのスペースを使用できる。

例: Bergidum (Hispania 領土の Gallaecia 州)。

特殊ルール: [6.11]

港スペース: その州の色と青色で色分けされ、黒色で縁取りされた大きな円。海岸沿い、または島嶼に位置する。すべてのユニット、都市、町がこれらのスペースを使用できる。

例: Lilybaeum (The Sicilies 領土の West Sicily 州)。

特殊ルール: [5.14、6.3、9.4.3、9.6.4、11.0、12.6]

海上通行ポイント: 小さな青色の円。艦隊または海上輸送を実施する軍のみがこれらの通行ポイントを使用できる。

例: Lissa と Barium の間 (Rome 領土の Italia 州)。

特殊ルール: [11.0、12.6]

遠海通行ポイント: 波のシンボルが記載された、青色で中程度の大きさの円。艦隊または海上輸送を実施する軍のみがこれらの通行ポイントを使用できる。

例: Alexandria (The East 領土の Egypt 州) と Rhodes (Asia Minor 領土の Rhodes 州) の間。

特殊ルール: [11.0、12.6]

部族スペース: 緑色のバイキング兜のシンボルが記載され、黒色で縁取りされた大きな円。どのユニットが使用できるかは、スペースの場所による。

例: Londinium (Gaul 領土の Britannia 州)。

特殊ルール: [13.1]

2.1.4 接続路 ユニットは、スペースや通行ポイントを結ぶ線に沿ってマップを移動する。これらの線を接続路と呼び、以下のように分類される。

・**陸上接続路:** 黒色の線で、陸上ユニットのみが移動できる。**例:** Memphis と Hermopolis (The East 領土の Egypt 州) の間。

・**アルプス接続路:** 山のシンボルが記載され、茶色で縁取りされた中程度の円。陸上ユニットのみがこれらのスペースを使用できる。**例:** Valentia (Gaul 領土の

Narbonensis 州) と Taurinorum (Rome 領土の Cisalpina 州) の間。**特殊ルール:** [9.5.2]

・**海上接続路:** 青色の線で、艦隊または海上輸送を実施する軍のみが移動できる。**例:** Pisae (Rome 領土の Italia 州) と Aleria (The Sicilies 領土の Corsica 州) の間。

プレイノート: 一部のスペースは、陸上と海上双方の接続路で接続されている。これは陸上ユニットと海上ユニットの双方が、移動できることを示している。**例:** Hispania 南東における Malacca から Emporiae までの沿岸。

・**コリントス海峡:** Megara と Corinth (Greece 領土) の間はつながっているように見えるが、もちろん海上移動を行うことができる。ギリシア人はこれらの 2 地点の移動を可能にするため、一種の運河を建設していた。

・**海峡:** 海上にまたがる、陸上移動 (海上輸送ではなく) が可能な接続路のこと。陸上スペース間の、青い矢印で示されている。**例:** Byzantium と Nicomedia (Greece 領土と Asia Minor 領土) の間。**特殊ルール:** [9.33]

プレイノート: 一部の海峡は、陸上接続路と海上接続路の両方により接続されている。これは、陸上移動と海上移動の両方が可能であることを示している。**例:** Rhegium と Messana (Rome 領土の Bruttium 州と The Sicilies 領土の East Sicily 州)。

2.1.5 トラック マップにはプレイヤーがゲームに伴う重要な情報を記録できるように、さまざまなトラックが記載されている。カウンターシートには、これらトラックのためのマーカーが用意されている。

2.2 ユニットカウンター

以降における解説は、ほとんどの戦闘ユニットにおいて共通するものだ。陣営、部隊数、兵科、BP 値は以下の図のように記載されている。



カウンターは以下のように兵科を表す。



レギオン
(ローマのみ) LG

重歩兵
HI

軽歩兵
LI

蛮族歩兵
BI



部族歩兵
TI

騎兵
Cav

戦象
EL

民兵
Mil



傭兵 HI
MHI

傭兵 LI
MLI

傭兵騎兵
MCv

守備隊
Garr



蛮族騎兵
Cav

ガレー船団
GS



上記に加え、主要勢力ごとに無記名の 10 人の指導者（名前が書かれた指導者はシナリオ VIII と IX でのみ

使用される）や、さまざまな独立勢力の軍事ユニット（Pontus や Pergamum など）が含まれている。

なお「ユニット」という用語は、いずれかの種類の 1 個部隊を指す。マップ上に配置される実際のカウンターは、1 つで 1~10 個の部隊を表しており、望むならば複数のカウンターに「両替」することもできる。ほとんどのユニットは、特定の戦闘力（BP）を有する。**例:** 1 ユニットの HI は、3 戦闘力を有する。

ユニットに加えて、ゲームには以下に示すような、ゲームシステムにおいて使用されるさまざまな種類のカウンター／マーカー付属している。

支配マーカー



カルタゴ

オリエント

ローマ

ギリシア

その他のマーカー



軍

艦隊

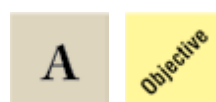
文明度

キリキア海賊

海賊

勝利得点

2.3 達成目標マーカー

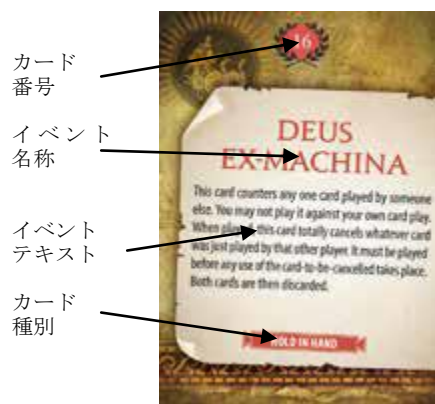


達成目標マーカーは [15.4] に記されているように、特定のシナリオにおいてのみ使用される。これは、通常は他のプレイヤーに明かされず、達成することで勝利得点を得られる、ゲームの目標として与えられるものだ。

2.4 イベントカード（上級ゲームのみ）

55 枚のイベントカードは外的な出来事、政治的な関係、自然現象などを表し、ゲームに取り入れるものだ。通常、これらはゲームを面白くする。[17.0] を参照のこと。

イベントカードの例



カード
番号

イベント
名称

イベント
テキスト

カード
種別

プレイノート: カードを理解することが、プレイの速度を向上させることにつながる。しかしながら、それぞれのカードのルールすべてを読んでおく必要はない。カードがどのように機能するかは、カードとルール [17.2] に記載されている。

2.5 タラント



タラントはゲームにおける通貨

であり 1、2、5、10 の額面

のコインで表される。歴史的に、タラン

トは銀の重さの単位であった。ゲームにおいて、タラントは T の記号で表される。

例: 2T は 2 タラントであることを示す。

タラント数を記録するには、タラントマーカーを使用するか、または Talents X1 と Talents X10 のマーカーをプレイヤーマット上で使用する。

2.6 図と表

主要なルールと、ダイスロール結果を判定するための表のすべてが、板紙製のシートにまとめられている。プレイにあたり、すべてのプレイヤーが見やすい位置においておくこと。

2.7 ダイス

本作では 6 面体ダイスを、ルールに応じて以下のいずれかの方法で使用する。

- ・ 1d6 ダイスを 1 個ロールし、出目を適用する。
- ・ 2d6 ダイスを 2 個ロールし、出目を加算する。
- ・ 3d6 ダイスを 3 個ロールし、出目を加算する。

3.0 一般的なプレイの手順

最初に、プレイするシナリオを選択すること（シナリオはプレイブックに記載されている）。Pax Romana にはいくつかのシナリオがあり、一部は 2 人プレイに、また一部は 4 人までのプレイに適したものとなっている。

3.1 初期配置

個々の陣営のセットアップは、シナリオ詳細に記載されている。

3.2 プレイ手順

それぞれのゲームターンは以下の手順に従う。

A. 税収フェイズ（第 1 ターンは無視する）

各プレイヤーは支配下の州、領土、町、都市 [6.1] から税収を得る。

B. 維持フェイズ（第 1 ターンは無視する）

各プレイヤーは、許容範囲 [6.4] を上回る分の艦隊と軍の維持費を支払う。加えて、現在の文明度を上回る HI または LG（完全戦力が減少戦力に関わらず）を保持しているプレイヤーは、安定度を失う [14.2]。

C. 除去フェイズ（第 1 ターンは無視する）

指導者 [8.1.1]、民兵ユニット [12.3.3]、傭兵（HI と LI

[12.2.6]、「運命の戦士」指導者とその部隊 [12.4]、蛮族指導者とその軍を除去する（ただし表向きになった部族カウンターと独立勢力部隊、反乱により発生した蛮族軍の一部を除く [13.3]）。傭兵騎兵を正規軍 [12.2.6] に置き換える。

D. 指導者選択フェイズ（第 1 ターンは無視する）

各プレイヤーは同時に、[8.1] に従いそのターンの指導者をプールからランダムに選択する。指導者の配置は、密かにメモ用紙に記録しておくこと。最初に引いた指導者を首都に置き、もう 1 人は少なくとも 1 つの陸上戦闘ユニット、守備隊、都市、または町が置かれたマップ上の任意のスペースに置く。この配置は、すべてのプレイヤーが実施した後に同時に公開される。

E. マンパワーフェイズ（第 1 ターンは無視する）

プレイヤーは以下の行動を任意に実施できる。陸上ユニットの編制、守備隊の作成、ガレー船団の建造 [6.2~6.3]、そして可能であれば達成目標マーカーの購入 [15.4.4]。また減少戦力の HI または LG ユニットがあれば、完全戦力に回復させるか、あるいは守備隊ユニットへと置き換えなければならない [10.6.6]。プレイヤーはマンパワーフェイズの行動計画を密かにメモ用紙に記録しておき、すべてのプレイヤーが準備を完了してから同時に明らかにすること。競技性を高めたいならば、行動計画の作成に 5 分の時間制限を設けると良い。

F. 活性化フェイズ

前回最後に活性化を実施したプレイヤーが、活性化プールから活性化マーカーを 1 枚引く（最初の活性化マーカーを引く場合を除く [3.3]）。プレイ手順は以下に従う。

0. イベントセグメント（標準ゲームのみ）

イベントマーカーが引かれた場合、マーカーを引いたプレイヤーはどのイベントが発生するのかロールを実施する [16.1]。イベント処理を完了したら、活性化マーカーがプールに残っている場合はフェイズ F に戻り、その他の場合はフェイズ G に進む。

1. 支払いセグメント

活性化マーカーを使用するため、1T を支払う。支払いを実施できない場合は [3.4.4] を参照のこと。

2. カードセグメント（上級ゲームのみ）

イベントデッキからカードを1枚引く。カードを使用する場合（あるいはカードの使用が強制される場合）、次のステップに進む前にすべての効果を直ちに適用する。このとき、手札にある別なカード（複数可）を使用して良い [17.1.3]。

3. 作戦セグメント

プレーヤーは、以下の作戦からいずれか1つを実施する。

a. 拡張（大規模移動と小規模移動）

- ・**軍事**: [9.0~11.0] に従い、移動と戦闘を実施する。
- ・**建築**: 小規模移動の代わりに、[7.1] に従い町／都市の建築を行う。

b. 召集: マンパワーフェイズ (E) と同じ手順で陸上ユニットを編制するか、あるいはガレー船団を建造する。

c. 会議招集（標準ゲームのみ）: [4.1] を参照。プレーヤーが支払いセグメントで AM の使用のために 1T を支払わなかった場合、会議が招集される。つまり会議の招集は、タラントを有していないプレーヤーでも実施できる作戦となる。

4. 新規活性化マーカーセグメント

活性化プールに活性化マーカーが残っている場合、フェイズ F の開始時点に戻り、新たな活性化マーカーを引く。活性化マーカーが残っていなければ、フェイズ G に進む。

プレイノート: 上級ゲームにおいて「会議の招集」は行われない。代わりにプレーヤーは「同盟」[4.2] を実施できる。

G. 消耗／孤立フェイズ

- 1. 陸上部隊**: 孤立 [9.6.1] している陸上ユニット（守備隊と指導者を除く）に消耗 [9.6.3] を適用する。
- 2. 艦隊**: 味方支配下の港 [9.6.4] にいない艦隊は除去される。

H. 勝利フェイズ

- 1. 勝利得点 [15.0] を計算し、安定度 [14.0] の変更を記録する。**
- 2. 自動的勝利を満たしているかどうかを判定する（シナリオルールを参照のこと）。**複数のプレーヤーが自動的勝利を達成している場合、もっとも VP 合計の高いプレーヤーが勝利する。同値の場合、より高い安定度のプレーヤーが勝利する。これも同値であれば、同時に勝利する。

る。

- 3. 「1 度のみの使用で除去」と書かれているものと手札 [17.1] を除き、すべてのカードをイベントデッキに戻す（上級ゲームのみ）。**カードをシャッフルし新たな山札を作る。次のターンで使用できるよう、シャッフルしたデッキをテーブルに置いておくこと。

I. 順番決定フェイズ

次のターンの第 1 ラウンドにおける活性化の順番を決定し [3.4.2]、最初の活性化マーカーをその順番でボードに並べる。残る活性化マーカーはプールに戻す。

3.3 プレイ順序

順番決定フェイズにおいて、第 1 ラウンドにおける活性化マーカーの順序が決定される。ターン 1 では、シナリオルールにより活性化マーカーの順序が規定されている。以降のターンについては、[3.4.2] を参照のこと。

3.4 活性化と活性化マーカー



- 3.4.1** それぞれのターンにおいて、誰が活性化フェイズ（フェイズ F）を実施するかどうかは、基本的には

プール（不透明なカップ、またはそれに類するものを使用し、活性化プールと呼ばれる）からランダムに引かれた活性化マーカー（AM）により決定される [3.4.2] AM を引かれたプレーヤーが、アクティブプレーヤーとなる。

- 3.4.2** 使用される活性化マーカーは、以下のように決定される。

- ・それぞれのターンにおいて、活性化プールからマーカーを引く前に、各プレーヤーは 1 回の活性化を行う。この順番は、現在の勝利得点レベルにより決定される（ターン 1 ではシナリオにより規定される）。もっとも VP の少ないプレーヤーが先に実施し、2 番目に少ないプレーヤーがそれに続く（以下同様に処理する）。VP が同値の場合、安定度レベルにより判定し、より安定度の低いプレーヤーが先に行う。安定度も同値の場合、CVP の低いプレーヤーが先に行う。これも同値の場合、ダイスを 1 個ロールして、より小さい目を出したプレーヤーが先に実施する。マップ上の活性化マーカーエリアの、対応する位置に活性化マーカーを置くこと。
- ・すべてのプレーヤーが 1 回活性化を実施したら、残る

活性化マーカーをプールに入れる。上級ゲームではプレイヤーごとに3枚の活性化マーカーを持ち、標準ゲームではゲームの長さに応じた枚数を持つ [3.8]。イベントまたはカードにより、活性化マーカーの枚数が変更される場合がある。

・この時点より、直前に活性化を実施したプレイヤーが、次の活性化マーカーをランダムに引く。活性化マーカーに記載されている名前は、次に活性化を実施する陣営を指す。ただし、1人のプレイヤーが続けて3回以上の活性化を実施することはできない。連続して3回の活性化マーカーが引かれた場合、他のプレイヤーになるまで引き直すこと。ただし、最後にプールに残った3枚の活性化マーカーが同じプレイヤーのものである場合は（ごくまれに起こり得る）、本ルールの適用外となる。

例: シナリオ II において、ローマとカルタゴはそれぞれ4枚の活性化マーカーを有している。プレイブックのシナリオルール規定により、最初のプレイはローマ、カルタゴの順序で行われる。ゲームの開始時に、ローマの活性化マーカーをマップの活性化マーカーエリア（右上）のプレイ順序欄の AM#1 のボックスに置く。またカルタゴの活性化マーカーを AM#2 のボックスに置く。残る活性化マーカー（各プレイヤーに3つずつ）を活性化プール（コーヒークップやボウル、あるいはマーカーをテーブルに伏せておくなど、好きな方法を選ぶこと）に入れる。

オプションルール プレイテストにおいて一部のプレイヤーは、もっとも VP の少ないプレイヤーがターンにおける最初の活性化を実施し、残るすべての活性化マーカーをランダムに引く方法を好んだ。いずれか好きな方法を選択すること。ただし時には、2人の相手プレイヤーがすべての活性化を消化してしまうなど、自分の順番が回ってくる前に長い時間がかかることがある。またさまざまな出来事が、完全にあなたのコントロールから離れることに対処しなければならない。このオプションを使用する場合も、ゲームにおける最初の活性化マーカーは、「初期プレイ順序」において記載されているものとなる。

3.4.3 最後の活性化マーカーまたはイベントマーカーが使用されたら、そのターンは終了する。

3.4.4 自陣営の活性化マーカーが引かれた場合、プレーヤ

ーがそれを使用するには 1T を支払わなければならない（支払いセグメント）。支払うことができない場合、あるいは支払わないことを決めた場合、その活性化マーカーを使用することはできない。ただしこの場合も、活性化マーカーは使用されたものと見なす。

プレイノート: ルールの通り、支払いなしに活性化を実施することはできない。イベントカードの効果により、国庫が空になっている場合も同じである。プレイヤーが4枚の活性化マーカーの支払いを行うため、少なくとも4タラントを有して作戦フェイズを開始することは、（控え目にいっても）非常に重要である。しかし不利なイベントに対して防衛するためにも、より多くのタラントを保持しておくことを強く推奨する。

例外（標準ゲームのみ）: 標準ゲームにおいて、プレイヤーはタラントの消費なしに「会議の招集」[3.2 F/3/c]を実施できる。

プレイノート: ポントゥス（Pontus）の活性化マーカー [12.5.5] は常に無償で使用でき、ゲームターンごとに4つまでの活性化マーカーを使用できるというプレイヤーの制限にも含まれない。

3.4.5 アクション一覧: 自身の活性化において、アクティブプレイヤーは（各種制限のもとに）以下のアクションを実施できる。

- ・1スタックのユニットを移動させる。
- ・ユニットを個別に移動させる。
- ・陸戦と海戦を行う。
- ・州と領土の支配を得る。
- ・都市／町の建設と再建を行う。
- ・陸上／海上ユニットを編制する。
- ・会議を招集する（標準ゲームのみ）。
- ・傭兵を雇う（標準ゲームのみ）。
- ・さまざまな理由においてイベントカードを使用する（上級ゲームのみ）。
- ・撤退または退却する敵ユニットを迎撃する。

相手陣営の活性化において、非アクティブプレイヤーは（各種制限のもとに）以下のアクションを実施できる。

- ・戦闘前撤退を行う。
- ・敵ユニットを迎撃する。

- ・防衛戦闘に、都市または町を組み込むかどうかを選択する。
- ・州と領土の支配を得る。
- ・さまざまな理由においてイベントカードを使用する（上級ゲームのみ）。

3.5 通常の作戦行動

3.5.1 プレーヤーの活性化マーカーが引かれるか、あるいは選択された場合、以下のいずれかの作戦行動を実施できる。

- ・**召集**: 陸上ユニットの編制、またはガレー船団の建造を行う。
- ・**拡張**: 1 回の大規模移動と、さらに 2 回までの小規模移動を行う。

大規模移動では、軍または艦隊により移動と攻撃を実施できる。小規模移動では単体のユニットの移動と戦闘を行い、あるいは [7.1] による町または都市の建設／再建、傭兵の雇用（標準ゲームのみ）を実施できる。大規模移動と小規模移動は、任意の順番で実施できる。

3.5.2 同じスペースにスタックしている陸上ユニットは、「軍」であると見なす。また同じスペースにスタックしているガレー船団と海上輸送を実施しているすべてのユニット（ガレー船団の有無に関わらず）は、「艦隊」と見なす。なお、ゲームには軍と艦隊を表示するためのマーカーが用意されている。プレーヤーはこれらのマーカーを使用することで、マップ上からユニットのスタックを取り去り、代わりにマーカーに対応する軍／艦隊ボックスへ置くことができる。

3.5.3 スタック: ユニットの種類に関わらず、1 つのスペースに配置できるユニット数に制限はない。

3.6 ターン 1 における制限

ターン 1 においてのみ、フェイズ A から E までを無視する。

3.7 勝利条件

プレーヤーは一定の基準において、地理目標ポイントと文明度ポイントにより勝利得点（VP）を得る。またプレーヤーは達成目標ポイントにより、追加の勝利得点を獲得する。VP の得点源に関しては、[15.0] で詳細を確認のこと。なお個々のシナリオにおいて、特別な勝利条件が与えられ

ている。

3.8 プレイの長さ

Pax Romana では多くの重大な決断を求められるが、これには時間を必要とする。もちろん我々は、1 回のセッションで終了できるゲームを好む層がいる反面、無数の変数を備えた長大なゲームを好む層がいることも承知している。そこで結論として、我々はそれぞれ異なる再現レベルを有する複数のフォーマットを提供し、好きな方法で Pax Romana をプレイできるようにしている。なお標準ゲームにおけるフォーマットは [3.8.1] で解説し、上級ゲームに関しては [3.8.2] で解説している。

3.8.1 シナリオ V 標準ゲームオプション

基本ゲーム: このゲームは一晚でプレイでき、5 時間程度で終了する。

- ・ゲームは 5 ターンのみ行われる。
- ・プレーヤーはターンごとに 3 つの活性化マーカーのみ得る。
- ・イベント活性化マーカーは使用しない。
- ・達成目標は使用しない。

基本ゲーム II

- ・ゲームは 5 ターンのみ行われる。
- ・プレーヤーはターンごとに 3 つの活性化マーカーのみ得る。
- ・ターンごとにイベント活性化マーカーを 1 枚使用する。
- ・プレーヤーごとに、ランダムに選択した達成目標を 1 つ使用する。

基本ゲームプラス

- ・ゲームは 5 ターンのみ行われる。
- ・プレーヤーはターンごとに 4 つの活性化マーカーを得る。
- ・ターンごとにイベント活性化マーカーを 2 枚使用する。
- ・プレーヤーごとに、ランダムに選択した達成目標を 1 つ使用する。

基本ゲーム・ウルトラ

- ・ゲームは 10 ターン行われる。
- ・プレーヤーはターンごとに 4 つの活性化マーカーを得る。
- ・イベント活性化マーカーを 2 枚使用する。

- ・[15.4]に基づき、すべての達成目標を使用する。

プレイヤーはゲームターンや活性化マーカー、使用する目標マーカーの数を（それらがよりよく機能するよう）任意に変えてもよい。

3.82 上級ゲームオプション 上級ゲームシナリオにおいて、各プレイヤーはターンごとに4つの活性化マーカーを得る。

上級ゲームの長さは、何ターンをプレイするかによって異なる。プレイのスタイルにもよるが、ゲームに慣れているプレイヤーにとって、それぞれのターンをフルにプレイするのに1時間が必要となる。

我々は少なくとも5ターンのプレイを推奨するが、慣れていないプレイヤーの場合、これにはおよそ6~7時間を必要とする。10ターンをフルにプレイすることでより深いプレイ体験を得られるが、これにはより長い時間を必要とする。任意のターン数を選択すること。

4.0 プレイヤー間交渉

プレイノート: カジュアルなプレイにおいて、同盟の実施は簡単なことではない。ただしこれは、与えられた目標に対して合意を得ることが簡単ではない……という考え方に基づいている。

4.1 同盟（標準ゲームのみ）

「会議の招集」が行われた場合を除き、プレイヤー間における交渉は禁止されている。会議を招集したプレイヤーは他のプレイヤーを招待することができ、それらプレイヤーのみが交渉を行える。

4.2 同盟（上級ゲームのみ）

同盟カードが使用された場合を除き、プレイヤー間における交渉は禁止されている（**例外:** 買収 [4.4]）。同盟カードを使用したプレイヤーは、いずれか1人のプレイヤーに対してのみ外交交渉を行える。

4.3 同盟交渉（双方のゲームに適用）

4.3.1 交渉を行う場合、その内容に関わらず5分間が与えられる。交渉には以下の内容を含めることができる。

- ・現在のゲームターンの残り期間における、任意のアクションの実施／取りやめに関する合意。たとえばプレイヤーAとBが、互いの支配スペース／州へ進入しないこ

との合意、あるいはプレイヤーCへの共同攻撃の合意、支配するスペース／州を味方スペースであるかのよう

に移動させる通行許可（一部のスペース／州のみに限定しても良い）など。

- ・カード、タラント、ガレー船団、傭兵ユニット（ただし *Mercenaries to Rome* によるものは含まない）の譲渡や交換。なおガレー船団、傭兵ユニットの所有プレイヤーが変更されても、ユニットは移動せずそのままの位置に留まる。

- ・都市や町の譲渡（都市／町のマーカーを、譲渡されたプレイヤーのマーカーと置き換える）。この場合、その他のスペース内のユニットは移動しない。またこれにより、州や領土の支配が変更される場合がある。

- ・同盟プレイヤーのユニットに領内（同意の対象となったスペース／州）を通過させ、また同じスペースにおいて大規模移動／小規模移動を終了させることができる。同盟陣営の軍は、味方として扱う。そのため同盟が発効しているゲームターン中において、州の支配に影響を及ぼすことはない。同じスペースの同盟軍が攻撃を受けた場合、スペースに配置されたすべてのユニットが、単一の軍として防御を行う。連合軍の指導者には、より戦術値の高い指導者が選ばれる。同値の場合は、スペースにおいてより多くのBPを持つプレイヤーの指導者が選ばれる。連合軍の指導者を有するプレイヤーが、戦闘におけるあらゆる決断を実施すること。スペース内に指導者が配置されていない場合、より多くのBPを有するプレイヤーが戦闘に関する決断を実施する。BPが同値であれば、どのプレイヤーが戦闘における決断を実施するかどうか、ランダムに選択すること。連合軍がゲームターンの消耗／孤立フェイズまでスタックしていた場合、スペースを支配していないプレイヤー、あるいはスペースに後から進入してきたプレイヤーの軍は首都スペースに置かれる（陣営が複数の首都スペースを有する場合はいずれかを選択）。

4.3.2 制限事項

- ・プレイヤーは自身の軍のみを動かせる。そのため連合軍を大規模移動で移動させることはできない。
- ・カード、タラント、傭兵ユニットの譲渡や交換、都市

／町の譲渡に関する合意は強制的にかつ直ちに実行される。

・上記のアクション以外に関する合意、例えば共同でプレイヤーCを攻撃する、特定のスペース／州に進入しないなどに強制力はない。これらの合意が実施されるかどうかは、プレイヤー間の信頼（あるいはその欠如）に依存する。

4.4 買収

相手プレイヤーによりなされた行動を変更、あるいはその行動に影響力を行使したい場合、プレイヤーはタラントを使用できる。タラントの使用は、対象となる行動が実施されたら、即座に行わなければならない。その行動を実施するのか、あるいは中止するのに関わらず、「取引」はタラントの支払いを伴う。なお、相手プレイヤーが取引に応じるかどうかは、任意となる。

4.5 トーキング・ザ・トーク（オプションルール）

すべてのプレイヤーが合意するならば、プレイヤー間交渉のタイミングや同盟、交渉の実施に関する制約を撤廃し、また望むならばいつなりと裏切ってもよい。1ターンの25年というゲームのスケールにおいて、外交官や説得者はすべての期間で活動していたはずであり、この自由なアプローチは筋の通ったものだといえる。

パート B: 税収と支出

5.0 支配

5.1 スペースの支配

5.2 州の支配

5.3 領土、町、都市の支配

5.4 支配における敵部隊とノンプレイヤー部隊

6.0 税収と支出

6.1 税金（タラント）

6.2 陸上ユニットの召集

6.3 ガレー船団の建造

6.4 陸上ユニットと艦隊の維持

7.0 都市と町

7.1 都市と町の建設／再建

7.2 都市と町の支配

7.3 戦闘における都市と町

7.4 占領、破壊と再建

7.5 略奪

5.0 支配

領土、州、スペースの3種類からなる地域の支配を得ること（そしてその支配を維持すること）が、Pax Romanaにおける主要なゲーム要素となっている。ほとんどの領土は複数の州から構成されており、ほとんどの州は複数のスペースから構成される。「支配」は、以下のルールに従い判定される。

5.1 スペースの支配

5.1.1 スペースの支配と占領 プレイヤーは自身の町、都市守備隊または任意の種類の陸上戦闘ユニット（用語を参照のこと）が置かれたスペースを支配できる。これらのスペースは、プレイヤーにより「占領」されていると見なす。またプレイヤーは、本国領土にある占領されていないスペースを自動的に支配する。「占領」されておらずかつ本国領土ではないスペースは、そのスペースを含む州がいずれかのプレイヤーにより支配されていても、誰からの支配も受けない。戦象、指導者、ガレー船団のみにより支配を行うことはできない。

5.1.2 スペースの同時占領 同盟[4.1、4.2]が成立した場合、あるいは相対する陣営の艦隊と陸上部隊、都市、町が同じスペースに配置された場合、複数プレイヤーに所属するユニット、都市、町（一方がノンプレイヤーの場合もある）が同じスペースを同時に占めることとなる。

この場合、戦闘後に防御側の軍が戦場となったスペースから退却するか、あるいは攻撃側の部隊が侵攻してきたスペースに下がって再編成を実施することとなる[10.7.7]。

5.1.3 海上スペースの支配 海上通行ポイント（NTPとDSTP）は、たとえ艦隊により占領されていても支配はされない。

5.1.4 港の支配 港の支配は他のスペースにおける支配と同様であり、[5.1.1]におけるスペースの支配ルールに従う。つまり、プレイヤーは本国領土において敵に占領されていないすべての港を自動的に支配し、本国領土の外においてはその港を占領している場合のみ支配できる。プレイヤーがその港がある州を支配している場合でも、港の支配

に関しては前述の通りとなる。

プレイノート: 本ルールにより、艦隊が本国外の占領されていない港に進入した場合、たとえその州を支配していたとしても、「移動継続」[11.13] のためルールを実施する必要がある。

5.2 州の支配

5.2.1 本国外の州の支配 プレーヤーは以下のいずれかの状況を満たしている場合のみ、本国領土外の州を支配できる。

- a. その州における、過半数のスペースを支配している。
- b. その州におけるスペースを支配しており、かつその州におけるスペースを他の誰も（蛮族、部族、奴隷、独立勢力を含む）支配していない。

5.2.2 本国領土の州支配 プレーヤーは以下に従い、自身の本国領土における州を支配する。

- a. 自身の首都がある本国の州において、首都スペースを支配 [5.1.1] している限り、他の陸上スペースの状況に関わらず、その州を支配する。

例: オリエントのプレーヤーが Alexandria を占領しており、他のプレーヤーが Memphis、Pelusium と Faiyum を支配している。そのため、オリエントはいまだ Egypt 州を支配している。なお彼が首都スペースを失っても、[5.2.2b]（下記参照）に従い州の支配を行うことは可能だ。

- b. プレーヤーがいずれかの陸上スペースを支配しており、かつ他のプレーヤーの軍がその州における過半数の陸上スペースを支配していない場合、自身の本国領土における州を支配する。

例: ローマが Bruttium 州における Rhegium を支配しており、カルタゴが Tarentum と Croton を占領している。カルタゴは Bruttium 州における 5 つの陸上スペースのうち 2 つしか支配しておらず、かつローマが Rhegium を有していることからローマが Bruttium 州の支配を維持する。

5.2.3 他プレーヤーの本国領土州の支配 プレーヤーは以下に従い、他プレーヤーの本国州を支配する。

- a. 首都スペース [5.2.2a] を含む本国州の場合、その州における、過半数のスペースを支配しており、かつその

州を本国領土とするプレーヤーが首都スペースを支配していないこと。

例: Italia 州を支配する場合、ローマ以外のプレーヤーは Italia 内に 9 つある陸上スペースのうち、Rome を含む 5 つを支配しなければならない。

- b. 首都スペース [5.2.2a] が不在本国州の場合、その州における、半数を上回る陸上スペースを支配しなければならない。

例: ギリシア以外のプレーヤーが Macedonia を支配するには、6 つあるうち 4 つの陸上スペースを占領しなければならない。

5.2.4 州の支配と島嶼

・Lesbos／Chios と Samos の島嶼は、Asia における Ionia 州の支配にあたりスペースと見なされる。

・Thasos、Limnos、Naxos の島嶼は、(3 スペースからなる)1 つの独立した州を構成する。この Aegean Islands 州はギリシアの領土となる。

5.3 領土、町と都市の支配

5.3.1 その領土におけるすべての州を支配しているプレーヤーは、領土を支配する。

5.3.2 領土の支配にあたり、支配を必要とする島嶼は以下の通り。

・Balearic Islands スペースは Hispania 領土の一部となる。これは GOP [15.2] の計算対象となるが、税収は発生しない。

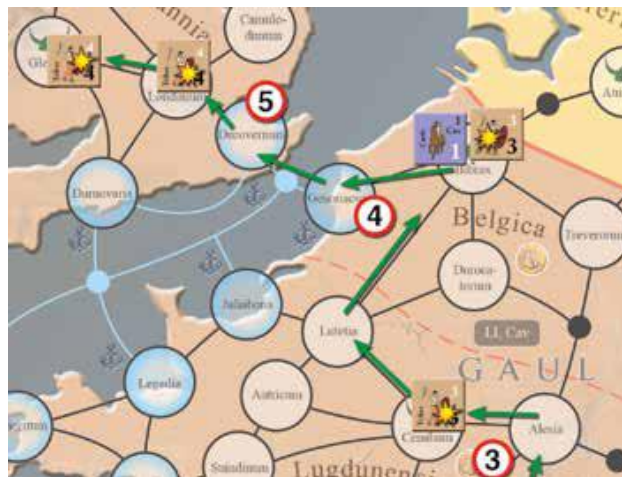
・Melita (Malta) は Sicilies 領土の一部となる。これは GOP [15.2] の計算対象となるが、税収は発生しない。

5.3.3 都市と町の支配に関しては、[7.2] を参照のこと。



支配の例: カルタゴは Britannia、Belgica、Lugdunensis、Aquitania と Narbonensis の 5 つの州からなる Gaul 領土の支配を目論んでいる。カルタゴは、2〜3 回の活性化において、以下のように行動する。

1. まずは Gergovia (Aquitania 州) の部族を攻撃し、これを除去する。この部族を除去しない場合、6 スペースのうちの 4 スペースを占領しなければならない。ただし部族を除去するならば、1 スペースの占領で州を支配できる。カルタゴは LI ユニットを残して移動する。
2. カルタゴは南東の Narbonensis 州に移動し (部族支配スペースを避けるため、海上輸送とアルプス超えを行った)、2 つの部族を除去する代わりに 3 か所の空きスペースに守備隊を残すこととした (5 スペースのうち過半数を占領したこと、州の支配を得る)。
3. 次に北方の Lugdenensis 州に移動する。ここで 2 つの部族を除去しなければ、9 スペースのうち 5 スペースの占領が必要となる。そのため両方の部族を攻撃して除去し、Lugdunum に 1 LI を残すこととした。
4. 次に Belgica 州に移動し、Bibrax の部族を除去して支配維持のため騎兵ユニットを残す。最後に、海上輸送により Britannia に移動した。ここでは 2 つの部族を除去する代わりに、8 スペースの過半数である 5 スペースを占領する。これによりカルタゴは Gaul 領土の全体を支配するが、背後に座るローマプレイヤーが一部始終を注視していたことには気づかなかった。



5.4 支配における敵部隊とノンプレイヤー部隊

5.4.1 支配は敵ユニット (傭兵を含む)、独立勢力、蛮族、運命の戦士ユニット、奴隷ユニット、部族歩兵、部族カウンターマーカー (明らかになっているかどうかに関わらず) の存在により阻止される。プレイヤーと同盟している軍 (たとえばペルガモンと同盟している場合など) は、支配を阻止しないが、プレイヤーのためにスペースを支配することもない。

5.4.2 ガレー船団は支配に影響を及ぼさず、スペースや港湾スペースにおける支配の確立、支配の阻止を行えない。

5.4.3 他プレイヤーによる本国領土の支配 プレイヤー陣営がゲームから排除されることはない。本国領土がすべて他勢力の支配下となり、マップ上に陸上ユニットが置かれていない状態まで弱体化することはあっても、本国領土のいずれかがその陣営の支配に戻ったら、直ちにゲームへと復帰する。これは同盟を組むプレイヤーが本国領土を支配する陣営と戦い、これにより支配陣営が敗北するか、あるいはユニットが除去されることで支配を失った場合に起こりうる。なお、プレイヤーが本国領土を失っても他の領土、州、スペースの支配を維持していれば、ゲームにおいて十分といえる。

6.0 税収と支出

プレイヤーは州、領土、都市と町の支配により税収を得る。これはタラントとして税収フェイズに収集される。タラントは陸上ユニットの編制やガレー船団の建造、都市や町の建設、維持費の支払いなど、さまざまなフェイズで消費される。加えてプレイヤーは、[12.2] で記載されているよ

うにタラントを傭兵の雇用に使用できる。

6.1 税金（タラント）の収集

6.1.1 税金フェイズ（フェイズ A）において、プレイヤーは以下のように税金（タラント）を得る。

- ・支配する州ごとに 1 タラント。ただし Ionia 州、Italia 州、Narbonensis 州の支配は 2 タラント、Egypt 州の支配は 3 タラントを得る。加えて、一部の州はまったく税金をもたらさない [6.14]。これらの差異に関しては、コインの数としてマップに記載されている。
- ・通常の州からの税金に加えて、領土を支配するごとに 1 タラントを得る。
- ・完全戦力の町を支配するごとに、1 タラントを得る。
- ・減少戦力の町からタラントを得ることはできない。
- ・完全戦力の都市を支配するごとに、3 タラントを得る。
- ・減少戦力の都市を支配するごとに、1 タラントを得る。
- ・Bergidum（Hispania 州）の銀鉱を支配した場合、州の支配に関わらず、1 タラントを得る（同じプレイヤーが州を支配している場合、その税金に加えて得る）。

6.1.2 各シナリオのセットアップルールには、初期状態においてプレイヤーの支配下にある領土、州、都市、町が記載されている。

プレイノート: プレイヤーはタラントマーカーを使用して自身のタラントを記録するか、あるいはマップ上のタラント記録トラックを使用すること。

6.1.3 プレイヤーが税金を得るためには、州または領土を支配しなければならない。支配に関しては [5.0] を参照のこと。

6.1.4 Balearic islands (Hispania)、Melita (The Sicilies) と Germania Magna (Germania) の 3 つの州は領土支配判定の対象となるが、税金を得られない。

6.1.5 連絡線 本国領土にない州、都市、町（そして Bergidum の銀鉱）から税金を得るには、その時点において、税金が得られる場所 [6.1.1] より本国領土内にある任意の味方スペースまで連絡線（LOC）を引けなければならない。連絡線を引くことができない場合、タラントを徴収することはできない。LOC の長さに制限はないが、あたかもタラントが実際に移動するかのようにたどること。この「移動」において陸上移動と海上移動のいずれも行うこ

とができる（ただし [6.16] の制限を参照）。

6.1.6 LOC は以下を経由して引くことができない。

- ・敵が占めるスペース。
- ・蛮族ユニットまたは部族歩兵、部族カウンターが置かれたスペース。
- ・独立勢力が占めるスペース。**例外:** [12.51] で記載されているように、1 タラントを支払うことで、Rhodes を経由できる（Rhodes を経由するスペースごとに 1 タラントかかる）。
- ・敵のガレー船団が占める港スペース（LOC が海上接続路を経由する場合）。
- ・海賊が占めるスペース（LOC が海上接続路を経由する場合）。
- ・遠海通行ポイント（LOC が海上接続路を経由する場合）。

6.1.7 上記の制限内において、LOC は陸上接続路を経由して敵ガレー船団と味方陸上ユニットの双方が占める陸上スペースへ進入、またこれを通過できる。ただし、この場合に海上接続路を経由して LOC を引くことはできない。

6.1.8 占領されていないスペースであれば、州の支配状況に関わらず LOC を引くことができる。

6.2 陸上ユニットの編制

6.2.1 プレイヤーは活性化フェイズにおける召集アクションと同様に、マンパワーフェイズにおいてタラントを消費することで、新たなユニットを編制できる。なお活性化フェイズにおいて AM が引かれ、召集アクションを選択したプレイヤーは、他のアクションを実施できない。

6.2.2 召集フェイズにおいて、各プレイヤーはメモを用いて秘密裏に陸上ユニットの編制を計画し、これを同時に公開する。

6.2.3 本国州で編制されるユニットは、州内の任意の支配下のスペース、または敵に占領されていないスペースに配置できる。

6.2.4 プレイヤーが州を支配しており、かつその州が孤立していない [9.4] 場合に、州内でユニットを編制できる。なおその領土において、許可されている種類のユニットのみを、記載されたコストで編制できる。編制されたユニットは、州において支配している任意のスペース、あるいは

敵に占領されていないスペースに配置できる。

6.2.5 プレーヤーは主要勢力徴税召集表 (Major Powers Income and Manpower Table) と中小勢力徴税召集表 (Minor Territories Income and Manpower Table) を参照して、ユニットを編制する。プレーヤーはユニットの編制を実施する州を決定し、適切な表においてその州の記載を探すこと。特定の領土におけるすべての州は、同じ種類のユニットを編制でき (表には若干の例外が記載されている)、またプレーヤーがその領土における州を支配している限り、指定された種類のユニットを無制限に編制できる (**例外:** カルタゴと HI ユニット [6.4.3])。プレーヤーは編制を行うそれぞれのユニットごとに、兵科に応じてカッコで記載された数値のコストを支払うこと。これは国庫より直ちに支出される。

6.2.6 表に記載されている種類のユニットのみ編制できる。

例: ローマは本国州ではレギオンのみ編制できる。またギリシアは本国州で重歩兵のみを編制できる。

6.2.7 ユニットコスト 以下は、ゲームにおける主要なユニットの購入コスト一覧である。どこで編制されようとも、それぞれのユニットの種類に応じたコストが同じであることに注意。

レギオン (LG) 2T

重歩兵 (HI) 2T

軽歩兵 (LI) 1T

騎兵 (CV) 2T

戦象 (EL) 1T

ガレー船団 (GS) 2T

守備隊 (Garr) *

* 守備隊は購入できない。これは LG、HI または LI ユニットの解隊することで編制される [12.1.4]。

減少戦力の LG、HI ユニットの補充に関しては [10.6.6] を参照のこと。

例 1: マンパワーフェイズの開始時 (あるいは活性化で召集アクションを宣言した場合) に、ギリシアプレーヤーは Asia Minor の Ionia 州を支配している。彼は中小勢力徴税召集表から、Ionia が記載された Asia Minor の項目を探す。項目の右側には、Asia Minor の任意の州において、重歩兵 (ユニットごとに 2T) と軽歩兵 (ユニットごとに

1T) を編制できることが記載されている。彼は 2 つの HI と 3 つの LI を編制することとし、合計 7T を消費する。これは直ちに、国庫から引き落とされる。なお Asia Minor の州を支配する他のプレーヤーも、自身のマンパワーフェイズまたは召集アクションにおいて HI と LI の編制を実施できる。

例 2: ローマは Syria 州の支配を得ており、陸上ユニット編制のため召集アクションを実施することとした。彼は主要勢力徴税召集表から Syria の項目を探す (オリエントとして知られる領土の州として記載されている)。項目の右側には、重歩兵 (ユニットごとに 2T)、軽歩兵 (ユニットごとに 1T)、騎兵 (ユニットごとに 2T) を編制できることが記されている。また州の項目において、Syria には [Eleph] と記載されている。これは Syria を支配している場合、戦象ユニットをユニットごとに 1T で編制できることを意味する。ただし、Judea において戦象を編制することはできない。

例 3: カルタゴは Britannia 州の支配を得ている。彼は 2 ユニットの騎兵を 4T で編制することとした。ただし前回のゲームターンにおける最後の活性化において、ローマが Gesoriacum (Belgica 州内にある) と Darioritum (Lugdensis 州内にある) を陸上ユニットとガレー船団により占領した。そのため、カルタゴ領内から Britannia 州に LOC を引くことができず、カルタゴはユニットを編制できない。

6.2.8 エーゲ海諸島の制限 Thasos、Limnos、Lesbos-Chios、Samos、Naxos の 5 つのエーゲ海の島では、HI ユニットの編制できない。

6.2.9 ゲームに用意されているカウンターの数が、編制の上限ではない。特定の種類のカウンターが不足した場合 (都市や町であっても)、他のゲームのカウンターを流用するか、Pax Romana の 2 セット分のカウンターを混ぜても良い。

6.3 ガレー船団の建造

プレーヤーはマンパワーフェイズまたは自身の活性化フェイズにおける召集アクションにおいて、ガレー船団を建造できる。

・ガレー船団の建造には 2T 必要となる。

- ・ガレー船団はそのプレイヤーの支配下にある任意の港湾で建造できる。ただし敵ガレー船団が配置された港湾では行えない。マンパワーフェイズに配置する場合、その港湾がフェイズの開始時点においてプレイヤーの支配下になければならない（本国領土でなければ、その港を占領していなければならぬことを意味する）。
- ・プレイヤーが保持できるガレー船団の数に制限はない。ただしターンをまたいでガレー船団を保持する場合、維持費の支払いが必要となる [6.4.1]。

6.4 陸上ユニットと艦隊の維持

マンパワーフェイズと同様に、維持フェイズは秘密裡に実施され、プレイヤーごとにどのガレー船団を維持するのか書き留めておくこと（必要であれば、陸上ユニットの維持に関しても）。またすべてのプレイヤーが、それぞれの決定を同時に公開する。

6.4.1 艦隊の維持 維持フェイズにおいて、プレイヤーはガレー船団ごとに 1T を支払うか、あるいはユニットを取り除く。所有プレイヤーがどのガレー船団を維持し、どれを取り除くのか選択すること ([9.44] を参照)。いくつを維持するかは決断は秘密裡に実施し、同時に公開すること。これには、「ガレー船団維持」(Galleys Maintained) マーカーを使用するか、紙に記録すると良いだろう。独立勢力としてゲームを開始する中小勢力に所属する艦隊は、維持の必要がない。

6.4.2 マンパワーの上限 (ManMax) それぞれのプレイヤーが編制できるレギオン／重歩兵（傭兵 HI を含む）のユニット数には上限がある。これを超えた分は、ユニットごとに 1T の維持コストを支払うか、維持しない歩兵は除去することとなる。マンパワー上限レベルはその陣営の安定度により決定される [14.0]。プレイヤーエイドカードのマンパワー上限 (ManMax) 表とを参照のこと。**例外:** カルタゴ [6.4.3]。

プレイノート: LI と騎兵に上記の制限はなく、またマンパワー上限が民兵に影響を与えることもない。

例: 安定した政治体制にあるオリエントが、25 個の HI をマップ上に配置している。マンパワー上限表によると、オリエントは安定状態のときに 18 個の HI を無償で展開できるとある。そのためオリエントのプレイヤーがすべてのユ

ニットを維持するためには、7T を支払わなければならない。彼は 4T を払って HI の 3 個を除去することもできるし、除去数と支払い数の合計が 7 となる範囲で自由に選択できる。

ヒストリカルノート: 共和制ローマが内戦により終了したとき、ローマは 60 のレギオンを展開しており、それを容易に成しうる能力を備えていた。戦争の終結後に皇帝であるアウグストゥスは 28 にまで削減したが、これでさえ容易に召集できる兵員の上限をはるかに上回っていた。

6.4.3 カルタゴの制限 他の勢力と異なり、カルタゴはいかなる場合でもマンパワー上限を上回る編制を行えない。

ヒストリカルノート: どちらかといえば、カルタゴのマンパワー上限はゲームにおいて過剰に評価されている。カルタゴは同盟国であるスペイン、ヌミディア、リビアの部族による兵員の供給に大きく依存しており、また軍の定数を満たすために傭兵を使用していた。

7.0 都市と町

プレイノート: Pax Romana では、都市と町の形成に焦点がおかれている。プレイヤーはすぐにこれらを建設、防衛する必要があることに気づくだろう。これらは支配、防衛、税収そして安定のための要素となっている。

7.0.1 都市と町による税収 [6.1]、文明度ポイント [15.3]、防御修正 [7.3] は以下の通り。

- ・ **完全戦力の町:** 1T の税収、1 文明度ポイント、防御時に 2 戦力。
- ・ **減少戦力の町:** 0T の税収、0 文明度ポイント、防御時に 1 戦力。
- ・ **完全戦力都市:** 3T の税収、3 文明度ポイント、防御時に 5 戦力。
- ・ **減少戦力の都市:** 1T の税収、1 文明度ポイント、防御時の戦力はその時点での城壁ポイントに等しい（4 戦力または 3 戦力）。

7.1 都市と町の建設／再建

7.1.1 プレイヤーは都市と町の建設、または再建を行える。建設または再建にはタラント（一部の場合はユニット）が必要となり、これは建設が実施される時点で支払わなければならない。建設は小規模移動の代わりに実施できる

[9.1.1]。つまり、プレイヤーは1回の活性化につき最大2回の建設を実施できることになる。

プレイノート: 小規模移動は、都市または町を建設／再建できる唯一機会である。召集アクションにおいて、ならびにマンパワーフェイズにおいて建設を行うことはできない。

7.1.2 建設のコストは以下の通り。

町: 町の建設には、2Tと1守備隊ユニット [12.1] が必要となる。プレイヤーは守備隊（建設に使用するものは、その小規模移動において移動を行えない）を含むスペースを1つ指定して2Tを支払い、守備隊を取り除いて代わりにスペースへ町1つを配置する。プレイヤーが、町を建設する州を支配している必要はなく、スペースの支配だけで良い。

都市: 都市の建設には、3Tと完全戦力のLGまたはHI1ユニットが必要となる。プレイヤーは完全戦力のLGまたはHI（傭兵は除く）と、減少戦力ではない町を含むスペースを1つ指定して3Tを支払い、ユニット（建設に使用するものは、その小規模移動において移動を行えない）を取り除いて代わりに町と都市を置き換える。プレイヤーが、都市を建設する州を支配している必要はなく、スペースの支配だけで良い。

7.1.3 山岳要塞スペースに都市と町を建設することはできない。

7.1.4 プレイヤーは自身の都市／町のための建設と再建を行える（自身の都市／町マーカーのみ配置できる）。独立勢力の都市／町を再建することはできず、同様に他のプレイヤー（たとえ同盟関係にあっても）に属する都市／町の建設や再建を行うこともできない。

7.1.5 ゲームにおいて提供されている都市／町のカウンター数は、建築の制限にはならない。都市／町マーカーが不足した場合、他のゲームのカウンターか、2つ目の Pax Romana のカウンターなどを使用すると良いだろう。

7.1.6 都市と町の再建 プレイヤーは小規模移動を都市1つまたは町1の城壁ポイントを完全に回復させるアクションに使用できる。都市または町に追加する城壁ポイント1につき1Tを支払うこと。なお完全戦力の都市は5戦力を有しており、町は2戦力を有している。これにより-1ま

たは-2の城壁ポイントマーカーを取り除き、税収や文明度、防御において完全な能力を回復する。

7.2 都市と町による支配

7.2.1 都市と町はそれが配置されたスペースを支配し、陸上戦闘ユニットと同様に州の支配に寄与する。都市と町は敵の軍により占領されない限り、元の持ち主に所属する。占領された場合は、そのプレイヤーのものとなる。都市／町が破壊された場合、もちろん誰もこれを所有することはできない。

7.2.2 戦闘前の撤退あるいは戦闘後の退却を行う軍は、敵または独立勢力の都市／町マーカーがあるスペースに入れない。

7.3 戦闘における都市と町

7.3.1 都市は5城壁ポイントを有しており、町は2城壁ポイントを有している。軍が都市または町のあるスペースを攻撃した場合、防御側プレイヤーは都市／町（つまり城壁ポイント）を戦闘に参加させるかどうかを宣言しなければならない。

- 都市／町が使用された場合、防御側の軍は戦力合計に城壁ポイントを加算でき、以下に記載するように損害の吸収に城壁ポイントを使用できる（特定の場合においては使用しなければならない）。加えて、この場合はいずれの陣営も騎兵または戦象を使用できず（また騎兵と戦象のいずれも損害の吸収に使用できない）、防御側の軍は自主的な退却も強制的な退却も行わない [10.7.1、10.7.2]。

- 都市／町が使用されない場合、防御側の軍は戦力合計に城壁ポイントを加算できない。双方の陣営は騎兵と戦象を使用でき、防御側の軍が敗北した場合は自主的な退却あるいは強制的な退却を行う [10.7.1、10.7.2]。防御側の軍が退却した場合、攻撃側は直ちに [7.3.5] に従い都市／町に対する戦闘を実施しなければならない（任意ではない）。これには追加の移動ポイントを必要としない（攻撃に必要なMPは敵スペースへ進入する時点ですでに消費されている）。

7.3.2 都市／町のスペースへ活性化した軍が進出し、迎撃された場合 [9.3]、迎撃を実施した軍が敗北して都市／町スペースが放棄されたならば、活性化した軍は直ちに

[7.3.5] に従い、都市／町に対する戦闘を実施しなければならない。なお、これにあたり追加の移動ポイントは必要ない。

7.3.3 都市や町が戦闘に使用された場合、1 城壁ポイントを 1 戦力と見なして計算する。なお損害の割り当てにあたっては、1 城壁ポイントを 2 戦力と見なして計算する。城壁ポイントに対する損害と新たな城壁ポイントを表示するため、-1 または -2 の城壁ポイントマーカーを、都市／町マーカーの下に置くこと。

7.3.4 戦闘の結果として、都市の防御力が 3 城壁ポイントを下回ることはなく、町が 1 城壁ポイントを下回ることはない。プレイヤーは所有する都市／町を任意に破壊できる [7.4.3]。

7.3.5 無防備の都市／町 陸上戦闘ユニットがスペースに配置されていない都市／町に対して敵の軍が攻撃を実施した場合、城壁ポイントが最小値 [7.3.4] に達していない限り、現時点の城壁ポイントに等しい戦力で防御を行う。最小値の場合、活性化した軍は都市／町を占領できる [7.4.1、7.4.2]。

7.3.6 軍が防御にあたり都市または町を使用し、戦闘に敗北した場合、自主的なもの [10.7.1] か強制的なもの [10.7.2] に関わらず、その戦闘における退却は実施しない。都市／町を戦闘に使用するかどうかの選択は、同じ活性化においてスペースが複数回攻撃される場合においても、戦闘ごとに実施する。

7.3.7 都市／町と同じスペースに配置された独立勢力の軍は、防御時に常に都市／町を使用する。

7.4 占領、破壊と再建

7.4.1 都市と町の占領 戦闘の結果として都市の城壁ポイントが 3 戦力まで低下した場合、あるいは町の城壁ポイントが 1 戦力まで低下した場合、騎兵を除く陸上戦闘ユニットがスペースで守備についておらず、また攻撃側プレイヤーが少なくとも 1 つの陸上戦闘ユニットをスペースに残している場合、都市／町は攻撃側プレイヤーにより占領される。都市／町は占領プレイヤーの所有となり、彼が破壊 [7.4.3] を望まない限り、マーカーを置き換えること。戦闘前に撤退しなかった騎兵または戦象ユニットは除去される。

7.4.2 防御側ユニットのいない城壁ポイントが 3 の都市、または 1 の町は、他のプレイヤーの軍が移動してきた時点で、直ちに占領される。ただし、そのプレイヤーと同盟している場合や、そのプレイヤーが都市／町の所有を望まない場合など（この場合は何も起こらない）、特別な理由があるときは除く。

7.4.3 都市と町の破壊 所有プレイヤー（その活性化において占領した場合を含む）は、小規模移動または大規模移動において現在の城壁ポイントに等しい移動力を消費することで、都市／町を破壊できる。破壊を実施する軍は、都市／町と同じスペースにいないなければならない（ただし小規模移動、大規模移動をそのスペースで開始する必要はない）。破壊は任意の活性化において実施でき、これは占領と同じ活性化であっても良い。プレイヤーは自身の本国領土にある都市／町を自主的に破壊できない。

ヒストリカルノート: この種の破壊のシンボルといえば、紀元前 146 年にローマによるカルタゴの破壊だろう。これは完璧な破壊であっただけでなく、呪いでもあった。

7.4.4 都市／町が攻撃を受け、占領も破壊もされなかった場合、攻撃側は再編成ルールに従い [10.7.7]、そのスペースへの進入元となったスペースに戻らなければならない。

7.4.5 蛮族の軍 [13.2] と「運命の戦士」による軍 [12.4] は都市と町を占領することができる。蛮族はこれらを破壊しても良いが、そうする必要があるわけではない。蛮族をコントロールするプレイヤーが望むならば、単に移動を継続しても良い。蛮族の軍に支配された都市／町は独立勢力となる（都市／町マーカーを独立勢力のものと置き換える）。「運命の戦士」軍により占領された都市／町は SoF プレイヤーのものとなる（該当するプレイヤーの都市／町マーカーに置き換える）。奴隷軍と都市／町に関しては [12.7] を参照のこと。

7.5 略奪

7.5.1 都市または町が占領された場合、攻撃側は都市／町に対する略奪の試みを行える。略奪を実施する場合、ダイスを 1 つ振り、指導者の作戦値と比較する（小規模移動、大規模移動を指導者なしで実施している場合は、0-0 の指導者がいると見なす）。軍に傭兵が参加していれば、ダイスロールに 1 を加算する (+1)。

- ・修正後の出目が作戦値より高ければ、軍は略奪を行う [7.5.2]。
- ・修正後の出目が作戦値以下であれば、略奪は失敗し何も起こらない。軍は移動継続のルールを実施しなければならない [7.5.3]。

7.5.2 都市または町が略奪された場合、以下の処理を行う。

- ・町であれば、1d6 の出目の半分に等しいタラントを得る（端数切り上げ）。
- ・都市であれば、1d6 の出目に等しいタラントを得る
- ・軍が傭兵または運命の戦士を含んでいる場合、略奪により得られたタラントの半分（端数切捨て）のみ受け取れる。残りの半分は、傭兵と運命の戦士たちが懐に入れる。

7.5.3 略奪が終了したらダイスを 1 つ振り、指導者の作戦値と比較する（今回は修正は行われない、なお略奪の試みと同じ指導者で行うこと）。

- ・出目が作戦値以下であれば、軍は移動を継続できる。
- ・出目が作戦値より高ければ、軍は小規模移動または大規模移動を終了する。

7.5.4 蛮族軍 [13.0] は略奪の試みを行わなければならないが、これは移動を継続したい場合に限られる。蛮族の略奪により、コントロールするプレイヤーがタラントを得ることはない。奴隷軍 [12.7] は略奪を実施しない。

7.5.5 プレイヤーは、たとえ敵プレイヤーより奪還したものであっても、自身の本国領土の都市／町に対して略奪を行うことはできない。



パート C: 作戦

8.0 指導者

8.1 指導者の選択

8.2 指導者の使用

8.3 エリート指導者

8.4 指導者の死

9.0 陸上移動

9.1 大規模／小規模移動

9.2 移動ポイントの消費

9.3 迎撃

9.4 戦闘前退却

9.5 特殊なスペースと接続路

9.6 孤立と消耗

10.0 陸上戦闘

10.1 勝利、敗北と引き分け

10.2 陸上戦闘の手順

10.3 陸上戦闘の解決

10.4 戦闘における騎兵と戦象

10.5 攻城技術の購入

10.6 減少戦力のレギオンと重歩兵

10.7 退却と再編成

11.0 海上作戦

11.1 海上移動

11.2 海難

11.3 海上輸送

11.4 海戦

8.0 指導者

8.1 指導者の選択

8.1.1 すべてのプレイヤーは、それぞれのゲームターンを 2 人の指導者が登場した状態で開始する。独立勢力の指導者と運命の戦士の指導者は、この制限に含まれない。

8.1.2 各ゲームターンの指導者は、指導者選択フェイズにおいて指導者プールより新たに選択される。各プレイヤーの指導者プールは、10 人の名前のない指導者カウンターより構成される。前のゲームターンで使われた指導者が、マップ上に残っていないようにすること。これらは次のゲームターンの除去フェイズにおいてすべて取り除かれ、新たな選択 [8.1.4] を実施する前に指導者プールに戻される。指導者は、自身の指導者プールより無作為にカウンターを

引くことで決定される。一部のシナリオにおいては、ランダムに引かれた指導者 1 人の代わりに、名前のついた指導者が与えられる。

8.1.3 指導者がゲームターンの途中においてマップ上から取り除かれた場合、それが「指導者の死」[8.4]あるいは「病気」[17.2]などのカードによるものであっても、理由を問わず次のターンの選択フェイズまで指導者が補充されることはない。

8.1.4 名前のない指導者は、エリート指導者を除きすべてのゲームターンにおいて選択の対象となる。エリート指導者は、2 ターン連続で登場できない [8.3]。

8.1.5 最初に選択された指導者は、プレイヤーの首都に置かれる（オリエントとギリシアは、いずれかの首都に置く）。2 番目に選択された指導者は、少なくとも 1 つの陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町がある任意のスペースに配置できる。首都が敵に占領されている場合、それぞれの指導者を少なくとも 1 つの陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町がある任意のスペースに配置する。プレイヤーは、自身の配置を秘密裡にメモしておくこと。すべてのプレイヤーの準備が整ったら、同時に公開して配置を行う。

8.2 指導者の使用

8.2.1 指導者は 2 つの能力を有している。

戦術値: 1～4 の範囲となっており、その指導者が陸上戦闘に参加した場合に、戦闘時のダイスロールをシフトする数、あるいは指導者が迎撃の試みを行う際のダイスロール修正 [9.3.2] として適用される。また都市／町に関わる戦闘において、どの軍がダイスロールシフトを得られるかの判定にも用いられる [10.3.1]。

作戦値: 2～6 の範囲となっており、移動ダイスロールに加算され、陸上移動において軍とその指導者が使用できる移動ポイントが判定される。これは海上輸送の場合を除き、海上移動には適用されない。

8.2.2 軍の移動や利用にあたり、指導者は必要ではない。指導者のいない軍は、自動的に 0-0 の数値を持つ指導者に率いられていると見なす。

8.2.3 指導者の単独移動 指導者は通常、軍または艦隊と共に移動するが、単独で移動することもできる。これは大規模移動または小規模移動で行える。単独移動する指導者は、

通常通り作戦値をダイスロールに加算できる（小規模移動の場合を含む）。また以下のルールが適用される。

- ・指導者は通常通り 1MP を消費することで、移動中に陸上ユニットを拾い上げられる。ただしこれは大規模移動においてのみ実施できる。

- ・大規模移動または小規模移動において、軍／ユニットの移動中に、指導者を拾い上げることができる。これにより軍／ユニットが MP を消費する必要はないが、その移動において指導者が作戦値を MP に加算することはできない。ただしその移動において発生した戦闘で、指導者が戦術値を加算することはできる（小規模移動で移動している単独のユニットが、指導者を拾い上げた場合を含む）。

- ・指導者が単独で海上輸送を行う場合、乗船と下船に移動ポイントを消費する必要はない。海上輸送を実施する指導者は海難の対象となる [11.2]。

- ・指導者がユニットを拾い上げることなく全行程において単独で移動する場合、移動力が倍になる。

8.2.4 複数の指導者が同じスペース、同じ軍に配置されていても良い。ただし戦闘と大規模移動の移動力加算においては、1 人の指導者のみ（プレイヤーが選択）使用できる。なお同じ活性化において、1 人の指導者の作戦値を移動に使用し、別な指導者の戦術値を軍の戦闘に使用しても良い。

8.3 エリート指導者

それぞれのプレイヤーには少なくとも 1 人の「エリート」指導者が与えられている。エリート指導者にはカウンター上に「E」の文字が記載されている。

- ・エリート指導者は、2 ゲームターン連続で使用できない。そのためエリート指導者が登場した場合、次の指導者選択フェイズが終了するまで指導者プールには戻されない。登場ゲームターンが終了したら取り除き、マップ上のエリート指導者ボックスに置いておくこと。

- ・2 人のエリート指導者を有する陣営は、それぞれ別のエリート指導者が連続するゲームターンにおいて登場しても良い。ただし同じエリート指導者が 2 ターン連続で登場することはない。

- ・同じプレイヤーの 2 人のエリート指導者が、同時に登場することはできない。2 人目のエリート指導者を引き

てしまった場合、もう 1 枚の指導者を引いてから指導者プールに戻すこと。

- ・エリート指導者はイベント（標準ゲーム）あるいはカードの使用（上級ゲーム）により「征服者」になり得る。征服者もエリート指導者のルールに従う。

8.4 指導者の死

8.4.1 陸上戦闘において、指導者が戦死することがある（海上戦闘は除く）。これは指導者の軍が損害を被らなかった場合でも起こり得る。複数の指導者を含む軍において指導者が死亡した場合、どの指導者が死亡したのかランダムに選択すること。なお戦死の判定は、それぞれのプレイヤーが 2 つのダイスを振り行う（2d6）。

- ・勝者が 12 をロールした場合、指導者が戦死する。
- ・敗者あるいは引き分けの場合、2 か 12 をロールすると指導者が戦死する。

8.4.2 指導者が戦死した軍は [9.2] に従い戦闘後の移動を行えるが、戦死の影響により残る MP より 1 が引かれる（-1）。戦闘に敗北した軍が指導者を失った場合、残る MP より 1 が引かれてから（-1）、敗戦後の移動による 1MP が消費される。

8.4.3 艦隊すべてが沈められた場合、艦隊と共にいる指導者は死亡する。

8.4.4 軍のすべてが撃破された場合、軍と共にいる指導者は死亡する。

8.4.5 死亡した指導者のカウンターは指導者プールに戻されるが、補充はされない。なお作戦の実施にあたり、指導者は有用ではあっても必須ではないことに注意。

8.4.6 指導者と守備隊 守備隊は陸上戦闘ユニットではないため、守備隊が単独で存在するスペースに軍が進入して守備隊を除去した場合、これは陸上戦闘とは見なされない。この場合、軍は指導者の戦死ルールを実施しなくて良い。除去された守備隊と共に指導者が配置されていた場合、その指導者は死亡する。

9.0 陸上移動

9.1 大規模／小規模移動

9.1.1 プレイヤーが「拡張アクション」（軍事行動）を選択した場合、以下を実施できる。

・いずれか 1 か所のスペースに配置された任意の種類のユニット（通常は軍または艦隊を構成）を使用して、大規模移動を 1 回実施する。

・1 つのユニット（陸上ユニットまたはガレー船団）による小規模移動を 2 回実施する。ここでいう「1 つのユニット」とは、いずれかの種類の「1 単位」のユニットを指す。すなわち「1 HI」、「1 LG」、「1 GS」などとなる（用語一覧 [1.4] を参照のこと）。

例: プレイヤーは、1 単位の HI ユニット 1 つと、1 単位の GS ユニット 1 つを、2 回の小規模移動で動かせる。

・いずれか（あるいは両方）の小規模移動を行う代わりに、建設（都市／町の建設と再建 [7.1]）を実施しても良い。

9.1.2 軍または個別のユニットを移動させるにあたり、プレイヤーは移動ポイント（MP）を消費する。1 回の大規模移動において与えられる軍の MP 合計は、指導者の作戦値（軍とスタックしているもの）に、1d6 を加算したものに等しい。指導者のいない軍の MP 合計は、1d6 のダイスロール値に等しい。プレイヤーはそれぞれの軍が移動するごとに、個別にロールを行う。どの軍が移動を行うのか指定したらダイスロールを行い、直ちに作戦を実施すること。
例: 作戦値 2 の指導者がダイスロールで 5 を出した場合、7MP 分移動できる。

9.1.3 大規模移動と小規模移動は、プレイヤーが望む任意の順番で実施できる。

9.1.4 1 回の活性化において、陸上ユニットが複数回移動することはできない（**例外:** 建設 [7.1]、征服 [16.2, 17.2]）。

例: 大規模移動させたユニットを、再び小規模移動させることはできない。ただしガレー船団が海上輸送艦隊を護衛している場合は [11.3.2]、1 回の活性化において複数回移動できる。

9.2 移動ポイントの消費

9.2.1 移動を実施する軍とユニットは、以下のように MP を消費する。

占領されていないスペース、あるいは味方が占領しているスペース、陸上通行ポイントへの移動にあたり 1MP。スペースにおける艦隊の存在は、影響を及ぼさない。敵の軍が戦闘前撤退 [9.4] したスペースは、占領されて

いないスペースと見なす。

山岳要塞スペース、進入にあたり海峡 [9.5.3] を横断するスペースへの移動にあたり **2MP**。

アルプス接続路 [9.5.2] を経由して進入する場合は **3MP**。

海上輸送 [11.3] の乗船ならびに下船にあたり、それぞれ **1MP**。

大規模移動または小規模移動の一部として守備隊を編制 [12.1.4] する場合は、いくつかの守備隊を編制するかどうかに関わらず **1MP**。

味方ユニットの拾い上げに **1MP**。ユニットを置いていく場合に追加の移動コストは必要ない。ただし置いていかれたユニットは、その **AM** においてそれ以上移動できない。拾い上げられたユニットの **MP** は、指導者／軍の残り **MP** に等しい。

攻撃の実施にあたり **1MP**（上記のスペースへの進入コストに追加して）。活性化した軍が敵陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町を含むスペースに進入し、これらが戦闘前撤退を行わなかった場合 [9.4]、攻撃を行わなければならない（ただし戦象と指導者が単独で存在している場合を除く）。蛮族ユニット、独立勢力ユニット、部族歩兵または部族カウンターが存在するスペースに進入した場合は、必ず戦闘が実施される。スペースへの進入にあたり、活性化した軍は防御側が撤退を行わないものとして、攻撃実施のための十分な **MP** を残していなければならない。戦闘の敗北後に、軍が移動を再開するにあたり **1MP**（上記のスペースへの進入コストに追加する）。戦闘に勝利した攻撃側が、防御側を強制的に退却させるにあたり **1MP**。

プレイノート: 実施したいアクションに必要な **MP** を有していない場合、それを行うことはできない。**例:** 大規模移動において 1 をロールした場合、山岳要塞スペースへ進入することはできない。本ゲームにいわゆる「最低移動保障」のルールはない。

9.2.2 移動方法: 陸上ユニットは、1 か所のスペースまたは通行ポイントから他のスペースへと、2 点間の陸上接続路を経由して移動する。陸上接続路がない場合、軍はそのような移動を実施できない（海上接続路があれば海上輸送を行える）。

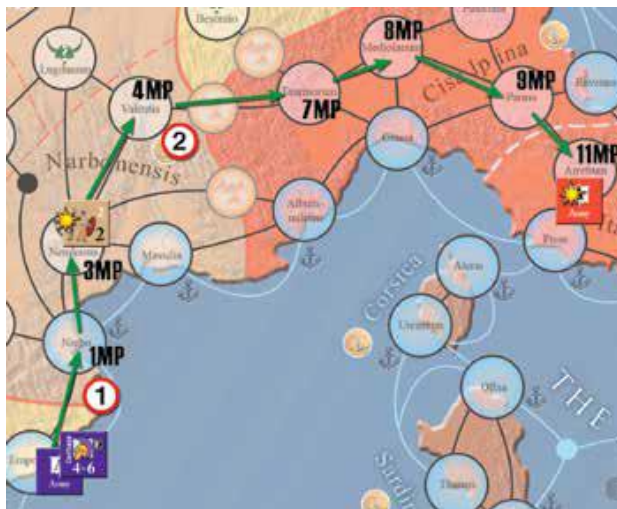
例: Gergovia から直接 Uxellodorum（Gaul）へ移動する経路はない。

9.2.3 戦象ユニットは、いかなる場合でも単独でスペース（都市や町のあるスペースを含む）に配置できない。いかなる理由によっても単独で配置されている場合、これらは直ちに除去される [12.8.2]。

9.2.4 同じスペースに減少戦力の **LG** または **HI** が 2 つ存在している場合、直ちにこれらを適切な種類の完全戦力ユニットと置き換える [10.6.6]。



移動の例



1. カルタゴの軍が 4-6 のエリート指導者に率いられて大規模移動を Hispania の Gallic との境界南側にある Emporiae で開始する。カルタゴプレイヤーは移動ロールで 5 を出し、指導者の作戦値を加えて合計 11 移動ポイントを得る。彼は Alps を超えて Italia へ向かい、亡き父の遺志をついでローマを打ち破ることとした。彼は北の Narbo に移動し（1MP）、再度北方の Nemausus に 2MP

で移動する（いまだ部族カウンターが残っていたため）。そこで明らかになった 2 部族歩兵と戦闘を行い、容易に勝利した。そのため彼は、3MP を使用した状態で移動を継続する。

2. 次に彼は、北方の Valentia に移動し（1MP）、そののちアルプス接続路を経由して東方の Taurinorum に 3MP で移動する。彼はアルプス接続路を移動したことによるアルプス消耗 [9.6.3] の判定を行う。この時点で、彼は 7MP を消費している。彼は 8MP 目で東方の Mediolanum に移動し、9MP 目で Parma に移動する。1 スペース南方の Arretium にローマの軍がいることから、彼は残る 2MP を消費して戦闘を行った。輝かしい勝利の後に、彼は父の思いを遂げたことを知る。彼はその後数年にわたってイタリアで活動し、地元民を自身の味方とすべく奔走する。

9.3 迎撃

9.3.1 軍は陸上接続路で直接結ばれたスペース（ただし通行ポイントや、海峡やアルプス接続路を経由した先に対しては実施できない）へ敵の軍が進入してきた場合、迎撃を試みられる。すでに敵の軍が配置されたスペースへ迎撃を行う場合、すべての敵の軍は共同で防衛を行う。単独で配置された指導者は、陸上接続路で直接結ばれたスペース（ただし海峡やアルプス接続路を経由した先に対しては実施できない）へ敵の軍が進入してきた場合、そのスペースへすでに味方の軍が配置されているならば、迎撃を試みられる。言い換えるならば、これから戦闘が発生する場所へ救援に駆けつけられるわけだ。軍、ユニットまたは指導者が迎撃を実施できる回数に制限はなく、敵の軍が移動であろうが戦闘前撤退であろうが戦闘からの退却であろうが、適切なスペースへと進入するごとにこれを迎撃できる（再編成 [10.7.7] を実施している軍に関しては唯一の例外となり迎撃を受けない）。また敵の軍がスペースへ進入するごとに、複数の適切な軍による迎撃を実施できる。この場合、それぞれの戦闘を個別に解決していくこと。迎撃アクションに関しては [3.4.5] も参照。

ヒストリカルノート: 軍による無制限の迎撃は、Pax Romana を他のゲームとは違うものに行っているデザイン上の特徴の一つだ。ゲームのスケールにおいて、移動や戦闘、迎撃が相当に長い期間で行われることを考慮すべきだ

ろう。



迎撃の例 1: 2-4 のローマ指導者が Rome（都市）に配置されており、Pisae（町）に移動するカルタゴ軍を迎撃する。彼は 2 つのダイスを振り 7 の目を出し、これに戦術値の 2 と都市に

いることの 3 を加える。合計は $7+2+3=12$ となり、迎撃は成功する。彼が 6 以下をロールしていれば、迎撃は失敗していた。

迎撃の例 2



1. 2-4 の Rome（都市）に配置されたローマ指導者が、指導者のいないローマ軍レギオンが置かれた Pisae（町）に移動してきたカルタゴ軍を迎撃し

ようとしている。ローマプレーヤーはこの戦闘を指導者で救援したいと考えており、迎撃のダイスロールを行う。彼は 2 個のダイスを振り 8 の目を出し、これに戦術値の 2 と都市による 3 を加算して $8+2+3=13$ となる。これにより迎撃は成功する。



2. 戦闘の敗北と再編成のコストを消費し、カルタゴ軍は移動を継続し Parma、Ravenna、Ariminum、Bovianum を経由して Rome に進入する。ローマプレーヤーは再び迎撃を試みるが、

今度は都市ではなく町による修正しか得られなかった。彼は 7 をロールし、戦術値の 2 と町による DRM の 1 を加えて、さらに味方都市スペースに対する迎撃の DRM の 1 を加えて結果は 11 となった。これにより迎撃の試みは失敗

する。

9.3.2 迎撃を行うには、2d6 をロールしこれに以下の修正値をすべて適用する。

- + ? 迎撃を行う指導者の戦術値。
- +3 自身が所有する都市を含むスペースからの迎撃。
- +1 自身が所有する町を含むスペースからの迎撃。
- +1 自身が所有する都市を含むスペースに対する迎撃。

修正後の DR が 12 以上であれば、迎撃は成功する。迎撃を行う軍を目標スペースに移動させ、自らを攻撃側、相手の軍を防御側として直ちに戦闘を行う。

9.3.3 迎撃は、3 つの例外を除き通常の戦闘手順に従う [10.2]。

- ・迎撃により発生した戦闘では迎撃を実施した軍が攻撃側となり、迎撃された軍が防御側となる。ただし指導者が単独で迎撃を行った場合は、この限りではない（この場合は移動、撤退、退却を実施している軍が攻撃側となる）。
- ・迎撃されたユニットは、戦闘前撤退を行えない（例外：[9.4.5]）。
- ・迎撃された軍が戦闘に敗北し退却した場合、戦闘スペースへと進入するにあたり使用した接続路より退却しなければならない。

9.3.4 すでに味方の軍が配置されている、都市／町がないスペースへと迎撃を行った場合、すべてのユニットが自動的に攻撃に参加する。

9.3.5 味方の都市／町があるスペースへと迎撃を行った場合、迎撃の試みを判定する前に迎撃を行うプレイヤーは、すでにその時点において戦闘スペースに配置されているどの味方ユニットが防御に都市／町を使用するかどうか宣言しなければならない（迎撃を行うユニットは攻撃側となるため、都市／町を使用できない）。

- ・都市／町スペースに陸上ユニットがいない場合、都市／町を戦闘に使用することはできない。
- ・都市／町を使用しない場合、迎撃が成功したならば、すべてのユニットが攻撃に参加する。
- ・ユニットの一部が都市／町を使用することとした場合、これらのユニットは、迎撃が成功した際の戦闘には参加しない。都市／町を使用しないユニットは、戦闘におい

て迎撃を行う軍に加わる。迎撃を行う軍が敗北した場合、これらは再編成 [10.7.7] を行う。活性化した軍は都市／町とこれを使用することを選択したユニットに対して、直ちに戦闘を実施しなければならない（活性化している軍が移動ポイントを消費する必要はない）。

- ・迎撃の判定が失敗した場合、戦闘スペースに配置されているすべてのユニットが共に防御を行う。このとき都市／町を防御に使用できる。

9.3.6 活性化プレイヤーが独立勢力の軍と戦うためにスペースに進入し、これに対して非活性化プレイヤーが迎撃で戦闘スペースに移動してきた場合、戦闘において独立勢力の軍と迎撃を実施した軍を、単一の軍として扱う（戦闘スペースが都市／町を含む場合は、[9.3.4、9.3.5] が同様に適用される）。ただし迎撃側／独立勢力の軍が戦闘に敗北した場合は、迎撃を実施した軍のみが再編成 [10.7.7] を行う。独立勢力の軍はスペースに留まり、最初に移動してきた軍は直ちにこれを攻撃する。なお迎撃側／独立勢力の軍が戦闘に勝利した場合も、迎撃を実施した軍は戦闘への進入元スペースに戻らなければならない。独立勢力スペースに留まったり、また独立勢力を攻撃することはできない。つまり敵軍を撃退するための、一時的な同盟を結ぶわけだ。

9.3.7 迎撃された軍が、十分な MP を残していれば戦闘後に移動を継続できる。迎撃された軍が戦闘に敗北した場合、残り MP が 1 つ減少する [9.2.1]。

9.3.8 海上輸送を実施している軍は下船のときにのみ 1 度だけ迎撃を受け、海上移動中に迎撃を受けることはない（ただし上級ゲームにおいては迎撃と同様の効果を持つ「海上の待ち伏せ」カードを使用されることがある）。

9.3.9 海上輸送を、味方の都市／町マーカーがある港湾スペースに対して行い、港湾スペースで軍を下船させた場合、迎撃された軍は都市／町を防御に使用できる。

プレイノート： 軍は必要とあれば都市の内部にある港湾まで航行した。

9.4 戦闘前撤退

9.4.1 軍が敵の占領するスペースに進入した場合、非活性化陣営の軍は撤退を行える。撤退を行うにあたり、非活性化プレイヤーはダイスを 1 つ振ること (1d6)。その結果が、撤退を行う軍が使用できる MP となる。利用可能な MP よ

り少ない MP しか消費しなくても良いが、最低でも 1MP は使用しなければならない（以下で解説されているように、騎兵または地形によりまったく移動力を消費できない場合を除く）。撤退移動を完了したら、その大規模／小規模移動においてふたたび撤退を行えない（ただし同じ活性化であっても、異なる大規模／小規模移動であれば撤退を行える）。

9.4.2 撤退を実施する軍がスペースを離脱することに成功した場合、移動を実施中の軍は敵支配下のスペースへ進入する際に必要な +1MP を消費する必要がなくなる。もし移動中の軍が十分な MP を有していれば、撤退する軍を追撃して攻撃を行うことも可能だ。

9.4.3 攻撃側が騎兵優勢または騎兵圧倒の状態にある場合、騎兵を撤退の妨害に使用でき（義務ではない）、撤退のダイスロールを以下のように修正する。

- ・攻撃側の軍が騎兵優勢 [10.4.1] により撤退を妨害する場合、結果より 1 を引く（-1）。
- ・攻撃側の軍が騎兵圧倒 [10.4.1] により撤退を妨害する場合、結果より 3 を引く（-3）。
- ・本ルールは山岳要塞スペースに対して、また非活性化陣営の軍が海上輸送 [11.3] を使用して港湾スペースから撤退を行う場合には適用されない。

9.4.4 撤退を行う軍は、敵軍の進入してきたスペースへ撤退を行うことはできない。また敵の都市、町、陸上戦闘ユニットが占めるスペースへ撤退できない。スペースを敵守備隊のみが占めている場合、軍はそのスペースを +1MP の消費で通過できる（守備隊はそのまま留まる）。スペースを敵指導者のみが占めている場合、ペナルティなしにそのスペースへ撤退あるいは通過できる（敵指導者に対する影響もない）。守備隊が単独で撤退を行うことはできない。撤退できない（あるいはしない）場合、戦闘を実施する。

9.4.5 撤退に関するその他の補足

- ・迎撃を受けたユニットは撤退を行えない。いったん迎撃されたら、これらは戦闘を行う。
- ・スペース内のすべてのユニットが、共に撤退を行う必要はない。プレイヤーは一部を残し、残りを撤退させることもできる（残されたユニットは戦闘を実施しなければならない）。ユニットを撤退の途中で置いていくこと

もでき（MP の消費は必要ない）、また撤退の途中で拾い上げていくこともできる（1MP の消費が必要）。

・撤退中のユニットは、迎撃ルール [9.3.1] による迎撃を受ける。ただし活性化を実施している軍（撤退を引き起こした軍）によるものは除く。

・撤退中のユニットは、海上輸送を行える（十分な MP を有している場合）。ただし乗船後は、1 経路の範囲内にある味方支配下の港湾に撤退しなければならない。なお、軍はスペースに配置されたガレー船団を連れていくことができる。

・プレイヤーが自身の本国領土内のスペースで撤退を実施するごとに、たとえその州が他のプレイヤーの支配下にあっても、直ちに安定度が 1 つ低下する（-1）。

9.5 特殊なスペースと接続路

9.5.1 通行ポイント これらは通常のスペースと同様に扱われるが、どのようなユニットもここで停止することができない（自主的な移動であるかどうかに関わらず）。つまり、通過に十分な MP を有していなければ、通行ポイントには進入できないことを意味する。

9.5.2 アルプス接続路 アルプス接続路は黒色の線と中程度の大きさの円で示され、いくつかの州の境界にまたがっている（これらはすべてローマ領土の **Cisalpinia** 州にある）。これらアルプス接続路を横断しようとする軍は、アルプス消耗のロールを行わなければならない。アルプス消耗の手順は、[9.6.3] を参照のこと。いかなる軍もアルプス接続路では停止できないことから、これらはスペースではなく陸上接続路と見なされる。

9.5.3 海峡 海峡において、陸上ユニットは海上輸送を行うことなしに海上を横断できる。以下の陸上接続路は海峡となる。

- ・Tingi (Mauretania 州) と Baetica 州の通行ポイントの間。Tingi が占領されていないか、あるいは味方の支配下の場合、Mauretania 州へと移動できる。
- ・Messana (Sicily 州) と Rhegium (Bruttium 州) の間。移動先が占領されていないか、あるいは味方支配下の場合に移動できる。
- ・Sestus (Thrace 州) と Abydos (Ionia 州) の間。移動先が占領されていないか、あるいは味方支配下の場合

に移動できる。

・ Byzantium (Thrace 州) と Nicomedia (Ponrus 州) の間。移動先が占領されていないか、あるいは味方支配下の場合に移動できる。

付記: 陸上ユニットは、海峡で接続されたいずれか（移動元または移動先）に敵ガレー船団がいる場合、海峡を横断できない。

9.6 孤立と消耗

9.6.1 各ゲームターン終了時の孤立フェイズにおいて、プレイヤーは守備隊を除く陸上ユニットを含むスペースが、味方支配下の本国領土スペースまで連絡線 [6.1.5] を引くことができるかどうか判定する。連絡線を引けないスペースは孤立し、消耗が適用される。

9.6.2 都市と町の内部に配置されたユニット、ノンプレイヤーユニット（蛮族、部族、独立勢力など）は孤立しない。またプレイヤーによりコントロールされている独立勢力も孤立しない（たとえばペルガモンと同盟しているときのペルガモンユニットなど）。傭兵ユニットは孤立判定の対象となる。

9.6.3 孤立したスペースそれぞれにおいてダイスを 1 つ振り (1d6)、消耗を判定する。ロールの結果により、そのスペースから除去されるユニットの割合が決まる（除去される戦力数ではない）。なお端数は切り上げとし、損害を守備隊ユニットと指導者に適用することはできない（戦象、騎兵、歩兵、レギオン、傭兵などに適用）。LG と HI ユニットの減少戦力とすることで 1 損害を適用でき、LG と HI ユニットの除去することで 2 損害を適用できる。

10.6.5 1 回の消耗ダイスロールにおいて、1 つの HI または LG のみを減少戦力とできる。なお除去できる数に制限はない。ダイスロールに応じた除去割合は以下の通り。

- ・ 出目が 1~2=ユニットの 10%を除去する（端数切り上げ）。
- ・ 出目が 3~4=ユニットの 20%を除去する（端数切り上げ）。
- ・ 出目が 5~6=ユニットの 30%を除去する（端数切り上げ）。

端数が切り上げられることから、消耗により必ず 1 つのユニットが除去されることを意味する。なお守備隊と指導者

は消耗の対象とならない。

例: 3 つの HI と 3 つの LI をスタックしているカルタゴの軍が区立した。ダイスロールの結果は 4 であり、6 ユニットのうちの 20%が除去される。6 の 20%は 1.2 であり、端数切り上げで 2 となる。カルタゴプレイヤーは HI1 つを取り除くか、LI2 つを取り除くか、あるいは HI1 つを減少戦力として LI1 つを取り除くか選択できる。

9.6.4 すべての陸上ユニットの消耗判定が完了したら、孤立フェイズにおいて味方支配下の港湾にいない艦隊は破壊される。なお本国領土外の港湾は、[5.1.1] と [5.1.4] に基づき味方陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町（戦象と指導者を除く）が占領していない限り支配できないことに注意。

9.6.5 オプションルール: 山岳要塞スペースでの消耗（上級ルールのみ） 山岳要塞スペースで 3 ユニット以上の軍が活性化を開始し、その活性化においてスペース内に留まっていた場合、[9.6.3] に基づいて消耗を受ける。この消耗は、活性化の終了時に適用される。

10.0 陸上戦闘

いかなる種類であれ敵の陸上戦闘ユニットが占めるスペースへ軍が進入した場合、相手が撤退しない限り戦闘が発生する。迎撃の場合を除き、活性化を行っている陣営が攻撃側となり、活性化を行っていない陣営が防御側となる。なお迎撃においては、攻守が逆となる。

プレイノート: プレイにあたり、戦闘解決に関して読むべきことは多い。ただし要はダイスを振り、出目を 10 倍して相手の損害を求めるということだ。戦闘において優位を得ているプレイヤーは、いくつかの方法により提供される DRM でこのダイスロール結果を修正できる。

例: ローマ軍がカルタゴ軍を 2:1 の戦力比で攻撃する。この時点においてローマは 2 シフト優位となっているが、カルタゴ指導者の戦術値 3 に対してローマは 2 しかないことから、シフトは 1 のみとなる。さらにカルタゴは騎兵圧倒状態にあり、これによりカルタゴ有利に 3 シフトされる。最終的にはカルタゴは 2 シフトの DRM を獲得する。ローマが 4 をロールしカルタゴが 1 をロールしたことから、カルタゴには 40%の、ローマには 10%の損害が適用される。

カルタゴは 2DRM を、(a) カルタゴの損害は変えずにローマの損害を 30%にする: (b) カルタゴの損害を 20%にし、ローマの損害を変えない: (c) ローマの損害を 20%にし、カルタゴの損害を 30%にする: (d) DRM による修正をまったく適用しない (DRM の使用は任意): のいずれかより選択できる。

10.1 勝利、敗北と引き分け

戦闘の終了時に、より少ない損害割合を被った軍が勝者となり、より高い損害割合を被った軍が敗者となる。損害割合が同じであれば、戦闘は引き分けとなる。

10.2 陸上戦闘の手順

戦闘手順は以下のステップから構成される。

ステップ 1: 活性化を実施している軍が、攻撃のために 1MP を消費する。あるいは迎撃に成功した軍がスペースに進入することで戦闘が発生する。いずれの場合においても、相手陣営の軍が防御側となる。

ステップ 2: 迎撃の場合を除き、防御側は戦闘前撤退を実施するかどうか決める。実施する場合は、撤退ルール [9.4] に従う。撤退によりスペースを離れた場合、戦闘は行われない (ただし活性化を行っている軍が再度接敵することは可能 [9.4.2])。撤退が行わなければ、手順を先に進める。

ステップ 3: 戦闘が都市または町のあるスペースで行われる場合、防御側は防御に都市または町を使用するかどうかを決定する [7.3]。使用する場合、攻城技術のビッドを行う [10.5]。

ステップ 4: 双方のプレイヤーは戦象のルール [10.4.6] に従い、戦象を使用するかどうかを決定する。山岳要塞スペースでの戦闘、また防御側が都市／町を防御に使用した場合、双方とも戦象は使用できない。

ステップ 5: 各プレイヤーは戦力 (BP) 合計を計算する。

ステップ 6: 戦力合計より、より小規模な軍を基準に大規模な軍との戦力比 (倍率) を求める。戦力比とシフトに関する表を参照のこと。

ステップ 7: 各プレイヤーは 1d6 を行う。それぞれのプレイヤーの出目はステップ 8~10 により修正され、相手の軍に適用される。

ステップ 8: 戦闘ダイスロールのシフト数 (DRM) は BP の比と指導者の能力、騎兵などにより決定される。[10.3]

と戦闘ダイスロールシフト一覧表を参照のこと。

ステップ 9: より多くの DRM シフトを有するプレイヤーが、双方の戦闘ダイスロールを好きなように修正できる。

ステップ 10: 修正後の戦闘ダイスロールに 10 を掛けた結果が、それぞれの軍から除去される BP の割合となる。このとき、より高いパーセンテージの損害を受けた軍が戦闘の敗者となる。

ステップ 11: 防御側 (もし彼が敗者であれば) は、軍を退却させるかどうかを決定する [10.7.1]。退却を行うならば、損害の 10% を軽減できる (1 ダイスロールシフト)。退却が行われる場合、勝者が騎兵優勢または騎兵圧倒状態にあれば、退却を阻止すべくダイスロールを行える [10.7.6]。防御側が退却しない場合、攻撃側は 1MP を消費することで退却を強制できる。

ステップ 12: 双方のプレイヤーは損害を計算し、適用する [10.3.2]。

ステップ 13: 防御側の軍がいまだ戦闘スペースを占めている場合、攻撃側の軍は戦闘スペースへの進入元に帰還しなければならない [10.7.7]。

ステップ 14: 双方の陣営は指導者の戦死をチェックする [8.4]。

ステップ 15: 活性化プレイヤーは、移動を継続するかどうかを決断する。彼が敗者の場合は、残る MP より 1 を引く。

10.3 陸上戦闘の解決

10.3.1 戦闘は戦闘手順 [10.2] のステップ 5~12 までを、以下へ詳細を記載したように解決する。

ステップ 5: 以下のように戦力 (BP) を合計する。

レギオン (LG) ユニットごとに 4BP。

重歩兵 (HI) ユニットごとに 3BP。

軽歩兵 (LI)、蛮族歩兵 (BI)、部族歩兵 (TI)、民兵ユニットごとに 1BP。

騎兵 (Cav) ユニットごとに 1BP (ただしローマの軍団騎兵は除く)。

都市を防御に使用した場合は 3~5BP (城壁ポイントごとに 1BP)。

町を防御に使用した場合は 1~2BP (城壁ポイントごとに 1BP)。

減少戦力のレギオンユニットごとに 2BP。

減少戦力の HI ユニットごとに 1BP。

戦象ユニットごとに 0BP。

守備隊ユニットごとに 0BP。

いずれの軍も、ユニットを戦闘に参加させずに残しておくことはできない [9.3.4]。

プレイノート: いずれの軍も山岳要塞スペースにおいて、または防御側が防御に都市／町を使用した場合に騎兵を戦闘に使用できない。

ステップ 6: 戦力合計を比較し、より小規模な軍を基準に大規模な軍との戦力比（倍率）を出す（多くのゲームのように、防御側を基準とした戦力比ではない）。**例:** 12 戦力対 6 戦力は、2 対 1 の戦力比となる。表に記載されているより近い比率に端数を処理すること。そのため 11 戦力対 6 戦力は 2 対 1 となり、10 戦力対 6 戦力は 1.5 対 1 となる。これらの比率を計算するうえで、戦力比とシフトに関する表を参照のこと。

ステップ 7: 各プレイヤーは戦闘ダイスロールとして、ダイスを 1 つ振る。結果に戦闘ダイスシフトを適用し、これを 10 倍したものが、相手の軍に適用される損害割合となる。**例:** 修正前のダイスロールが 3 であれば、戦闘に参加した相手の軍の 30% が除去されるということだ。

ステップ 8: プレイヤーは戦闘ダイスロールのシフトを以下のように計算する。

- ・より大規模な軍を有するプレイヤーは戦力比に等しいシフト数を得る。たとえば 2 対 1 であれば 2 シフトを獲得し、4 対 1 であれば 4 シフトを獲得する。なお 1.5 対 1 の場合は 1 シフトを獲得し、1 対 1 の場合シフトはない。戦力比とシフトに関する表を参照のこと。
- ・いずれかの軍が騎兵優勢を得ている場合 [10.4.1]、そのプレイヤーは 1 シフトを得る。
- ・いずれかの軍が騎兵圧倒の状態にある場合 [10.4.1]、そのプレイヤーは 3 シフトを得る。
- ・より高い戦術値 [8.2.1] の指導者を有するプレイヤーは、相手指導者との戦術値の差に等しいシフトを得る。ただし都市または町が防御に使用された場合 [7.3]、戦術値優越によるシフトは 1 シフトまでに限られる。
- ・山岳要塞スペースで戦闘が行われた場合、防御側は 2 シフトを得る。

・軍が上陸戦闘に対して防御する場合、2 シフトを得る。また上陸戦闘において、攻撃側は騎兵と戦象を使用できない。

- ・プレイヤーが攻城技術の投入に成功した場合（都市／町が関連した戦闘において [10.5]）、1 シフトを得る。
- ・一部のイベントカード（上級ゲームのみ）により戦闘ダイスロールのシフトが提供される。

ステップ 9: よりシフト数が多いプレイヤーから、相手のシフト数を引くことで、最終的なシフト数となる。

例: プレイヤー A は 2 対 1 のオッズで騎兵優勢を有しており、これにより 3 シフトを得る。対するプレイヤー B は、指導者の戦術値が相手よりも 1 つ高かったことから 1 シフトを得る。これによりプレイヤー A は 2 シフトを得る（自身の 3 シフトより相手の 1 を引く）。なお最大のシフトが提供された場合、ダイスロールはゼロから 10 までの値を取りうる。

ステップ 10: より多くのシフトを有するプレイヤーが、戦闘ダイスロールへの修正を適用する。1 シフトにつき、以下のいずれかを実施できる。

- ・10 を上限に、自身のダイスロールに 1 を加える（相手の損害を増加させる）。
- ・ゼロを下限に、相手のダイスロールより 1 を引く（自身の損害を減少させる）。
- ・何も行わない。

前のステップにおいて相殺処理されていることから、より少ないシフト数しか持たないプレイヤーは、このステップを行わない。

ステップ 11: 各プレイヤーの修正後のダイスロールに 10 を掛け、これが相手陣営に適用される損害割合のパーセンテージとなる。より高い損害割合を被った軍が、戦闘の敗者となる（もう一方の陣営が勝者となる）。

ステップ 12: 各プレイヤーは自身の損害数を計算し、適用する [10.3.2]。

例 1: ギリシアは 2-4 指導者の指揮下に 5HI と 6LI から成る軍を有しており、オリエン트는 1-5 指導者の指揮下に 3HI と 2LI から成る軍を有している。ギリシアの 21 戦力に対してオリエン트는 11 であり、もっとも近い戦力比は 2:1 となる。そのためギリシアは戦力比により 2 シフトを

得る。またギリシアの指導者が 1 高い戦術値を有していることから、ギリシアはさらに 1 シフトを得る。ギリシアは 3 をロールし、オリエントは 5 となった。ギリシアはオリエントの出目を 3 に減らすことに 3 シフトを使用し、修正後の結果は 2 となる。そのためギリシアは軍に 20 パーセントの損害を被り、オリエントは 30 パーセントの損害を被る。なおギリシアは自身のダイスロールを 6 に修正することもできるが、その代わり 50 パーセントの損害を被ることとなる。もちろん、その他の修正を組み合わせることも可能だ。

例 2: 上記と同じ軍に、ギリシアが 4 つの騎兵を有しており、オリエントが 2 つを有していると仮定する。加えてオリエントは「戦術的奇襲」のカードを手札に有している。ギリシアは上記と同じ 3 シフトに、騎兵優勢による 1 シフトを得る（オリエントより多くの騎兵を有しているが、騎兵圧倒に必要な 3 倍はない）。彼が 4 シフトを有していることを告げた時点で、オリエントプレイヤーはカードを使用する。その結果、最終的には、ギリシアプレイヤーは 2 シフトを得る。

10.3.2 損害の割り当て 各プレイヤーは、防御側から先に自身の損害をどのように割り当てるかを選択する。これらは以下により適用される。

- ・歩兵の除去。ユニットの種類に応じた BP 値に基づいて損害を割り当てる [10.3.1]。
- ・レギオンまたは重歩兵を減少戦力とする [10.6]。
- ・騎兵ユニットの除去。これはユニットごとに 1BP 分となる（上陸戦闘において騎兵が戦闘に参加していない場合や、戦象により無効化されている場合を含む）。
- ・都市または町の城壁ポイントの除去 [7.3.3]。

10.3.3 損害の計算にあたり、端数は厳密に処理される (0.5 は切捨てではなく切り上げとなる)。 また修正後のダイスロール結果によりそれぞれの軍に適用される損害が、除去される BP の必要最小数となる。

例: 3HI (9BP) から成る軍が 40% の損害を受けた。これは 3.6BP の損害を意味し、切り上げて 4BP となる。プレイヤーは 1 つの完全戦力の HI (3BP) を除去し、2 つ目の HI を減少戦力 (2BP) とする。与えられた損害が 4BP であることに関わらず、1BP の損害を適用するユニットを持

たないことから、合計 5BP の損害を適用するほかない。

10.3.4 損害の計算にあたり、戦闘に使用された都市または町の城壁ポイントも戦力合計に含めること。

例: 2LI のユニットが損傷していない都市で防御した場合、損害の判定基準となる戦力は歩兵ユニットによる 2BP だけではなく 7BP となる。

デザインノート: 都市／町を損害計算に加えるのは、攻囲や強襲などにより生じた損傷を表している。

10.3.5 ロールのやり直し (オプションルール)

デザインノート: このロールのやり直しルールは、小規模な軍が大規模な軍を打ち破る（特に軍が 2 倍程度しかない場合）ことに対するプレイテスターの懸念を反映させたものだ。他のプレイヤーが元のルールで充分と考えたことから、本ルールはオプションとした。古代戦において指導者が有していたリーダーシップを考慮し、かつ相手プレイヤーにも決断を求めるという意味において、これは非常に楽しいルールだ。プレイヤー間の合意があれば、本ルールを使用できる。これによりいくらかの変化がもたらされるが、一般的にさほど大きなものとはならない。

戦闘において、規模の大きい側の軍が小規模な軍の少なくとも 2 倍の戦闘値を有しており (2:1 の戦力比となっている)、小規模な軍よりも修正前のダイスの出目が小さかった場合、大規模な軍のプレイヤーはいずれかのプレイヤーの戦闘ダイスロールをやり直す試みを行える。まず試みを行うかどうかを決め（途中でやめることはできない）、戦闘に使用した指導者の戦術値と作戦値を合計する。そのうちダイスを 2 つ振ること (2d6)。

- ・ 2d6 の結果が戦術値と作戦値の合計以下であれば、自身の戦闘ダイスロールの振り直しを行うか、または相手の戦闘ダイスロールの振り直しを強制できる。自身の戦闘ダイスロールの振り直しを行う場合、結果より 1 を引く (−1) こと。相手の戦闘ダイスロールの振り直しを行う場合、結果に 1 を足す (+1) こと。なおエリート指導者の戦術値を使用しているプレイヤーは、振り直しの結果へ 1 を加算する (+1)。

- ・ 2d6 の結果が戦術値と作戦値の合計より大きければ、試みは失敗する。この場合、小規模な軍のプレイヤーはいずれかの戦闘ダイスロールの振り直しを試みるこ

ができる。2d6 の結果より 2 を引いたもの（-2）を自身の指導者の戦術値と作戦値の合計と比較すること。判定に成功すれば、修正なしにいずれかの戦闘ダイスの振り直しを実施できる。判定に失敗した場合、振り直しの試みは終了する。

10.3.6 端数処理の単純化（オプションルール）

デザインノート: 多くのウォーゲームにおいては、防御側に有利となるよう戦闘力を切り下げる。Pax Romana においては、戦闘における軍の相対的な戦闘力を判定するために、四捨五入を行う。そのため多くのゲームにおいて 26:10 は 2:1 となるが、Pax Romana では 3:1 となる。戦闘力の計算にあたり、端数の分岐点となるのは 0.5 であり、0.5 は切り捨てられる（防御側へ有利のように端数処理を行う考えと見なしでも良いだろう）。ただし戦闘の損害を計算するにあたり、0.5 は切り上げられる。そのため 2.4 戦闘力の損害は 2BP となり、2.5 戦闘力の損害は 3BP を意味する。以下のルールは、もし望むならば戦闘における端数処理を単純化するためのものだ。ただしこれにより、ゲームバランスは幾分か防御側へ有利となる。

端数処理の単純化にあたり、軍の戦闘力と戦闘シフトは以下のように計算される。

敵より多くの BP を有している = 1 シフト

敵の軍より少なくとも 2 倍の BP がある = 2 シフト

敵の軍より少なくとも 3 倍の BP がある = 3 シフト

敵の軍より少なくとも 4 倍の BP がある = 4 シフト

その他のシフトに関しては、[10.3.1] のステップ 4 に基づいて適用すること。

10.4 戦闘における騎兵と戦象

10.4.1 それぞれの騎兵ユニットは、軍に 1BP を加算するが、その効果は遥かに重要なものだ。騎兵優勢を得ている軍は戦闘ダイスの 1 シフトを獲得し、騎兵圧倒状態にあれば 3 シフトを獲得する。敵の軍の 3 倍以上の騎兵ユニットがあるか、あるいは敵に騎兵がなく味方に騎兵 2 ユニットがあれば騎兵圧倒状態にあると見なす。相手より騎兵ユニット数が多いが騎兵圧倒状態にない場合は、騎兵優勢にある。なお騎兵は戦象により無効化されることがある [10.4.6]。

10.4.2 騎兵は山岳要塞スペースでの戦闘（攻撃または防御

のいずれにおいても）、ならびに都市／町の城壁ポイントが BP 合計に加算された戦闘において使用できない（これらの場合においては損害の適用を行うこともできない）。都市／町の城壁ポイントが防御に使用された戦闘において歩兵と城壁ポイントがいずれも除去された場合、騎兵も自動的に取り除かれる。加えて、騎兵は上陸戦闘における攻撃に使用できない。

10.4.3 騎兵単独での戦闘 歩兵ユニットがなく騎兵ユニットのみがスペースに配置されている場合（守備隊は歩兵とは見なされない）、それぞれの騎兵ユニットは 1BP を有する。この場合も騎兵優勢／騎兵圧倒のルールは適用される。歩兵とスタックすることなく山岳要塞スペースに配置されている騎兵が攻撃を受けた場合、騎兵は自動的に戦闘前撤退を実施する。

10.4.4 ローマの軍団騎兵（上級ゲームのみ） ゲームターン III（紀元前 250～225 年）より、ローマの LG ユニット（すでにマップ上に配置されているものを含む）は、騎兵部隊を内包したものとなる。スタックに完全戦力の LG が 2 ユニット含まれるごとに、騎兵優勢／圧倒の判定にあたりローマは騎兵 1 ユニットを有していると見なす。スタック内の完全戦力の LG 数を 2 で割り、端数を切り捨てた分の騎兵戦力を獲得する（例: 1 個の LG は騎兵を有していないが、2～3 個の LG は 1 騎兵を、4～5 個の LG は 2 騎兵を有している）。ただしローマプレイヤーが、マップ上にこれらの騎兵ユニットを配置することはできず、LG ユニットと分離させることもできない。またこれらの騎兵ユニットが、戦力比の計算にあたり BP に加算されることはなく、損害の適用に使用することもできない（つまりレギオンの騎兵戦力だけを喪失するということはない）。さらに正規の騎兵ユニットなしに、軍団騎兵で騎兵圧倒状態を得ることはできない。ローマプレイヤーは正規の騎兵ユニットを召集し（これらが召集可能な州において）、軍団騎兵と組み合わせて使用できる。ただし軍における正規の騎兵の数が少なくとも軍団騎兵の数と同じにならない限り、騎兵圧倒に関する制限が適用される。なおローマプレイヤーが正規の騎兵の数に合わせて調整するため、レギオンにおける軍団騎兵を「無効化」することはできない。つまり、たとえば 4 つの LG を有していれば、軍団騎兵ユニット 2

つを使用しなければならないということだ。

プレイノート: 軍団騎兵のルールは、プレイテストにおいて非常に評価されたルールであり、歴史的な状況を合理的に再現したものだ。ただし標準ゲームを単純化するため、我々はこれを上級ゲームのルールとすることにした。望むならば、何人かのテスト担当者が行ったように標準ゲームに使用しても良いし、上級ゲームにおいて使用しないことにしても良いだろう。本ルールの利点は、(a) 歴史的に完全戦力の2個レギオンから構成されていた執政官の軍についての考察を、ローマプレーヤーに促す。(b) レギオンに組み込まれた騎兵の凡庸さを打ち破るべく、正規の騎兵を相当な数召集するための方法を、ローマプレーヤーに考察させることにある。なお軍団騎兵は、レギオンの編制における「マニプルス」に組み込まれた騎兵を表している。

10.4.5 オプションルール: 騎兵が随伴していないレギオン (上級ゲームのみ) プレーヤーが [10.4.4] の規定より歴史的に正確なプレイを望むならば、以下のルールを採用しても良い。ゲームターン IX と X (紀元前 100~50 年) においてローマの軍団騎兵は存在せず、LG ユニットの単純に5のBPを有する。

ヒストリカルノート: ルール [10.4.4] では Pax Romana が扱う時代の初期における、貧弱な軍団騎兵を表している。[10.4.5] はおよそ紀元前 100 年にガイウス・マリウスにより開始された軍制改革を表したものだ。

10.4.6 戦象 戦象にはBPがない。軍に属している戦象が戦闘に参加した場合、戦闘手順のステップ4において戦象による効果を判定する前に、軍の所有プレーヤーは、任意の数を戦闘に投入できる (双方のプレーヤーの軍が戦象を有する場合は、双方とも投入できる)。そののち、投入された戦象ごとに1d6を行い、出目に応じて以下の結果を適用する (最初のダイスロールで望む結果を得られたとしても、すべてのダイスロールを行うこと)。

- 1: 敵騎兵ユニット1つの使用を無効化し、敵より1BP分を取り除く。敵プレーヤーが、どのユニットを除去するか選択すること。
- 2: 敵騎兵ユニット1つの使用を無効化する。
- 3: 敵騎兵ユニット1つの使用を無効化し、投入された戦象を取り除く。

4: 効果なし。

5: 投入された戦象を取り除く。

6: 戦象の暴走。自身の1BPと投入された戦象を取り除く。

無効化された騎兵ユニットは、損害の適用を除き以降の戦闘手順に参加できない。BPに対する損害は直ちに適用され、戦闘手順のステップ5で行われるBP合計にも参入されない。

10.4.8 都市/町が防御に使用された戦闘において、戦象は使用できない (攻撃と防御の双方において)。 加えて、山岳要塞スペースにおいて戦象は使用できない。

10.4.9 戦象に戦闘の損害を適用することはできない (ただし消耗による損害は受ける)。 なお他のユニットすべてが除去された場合、戦象もまた除去される。

10.5 攻城技術の購入

10.5.1 プレーヤーは戦闘力の計算に都市/町の城壁ポイントが加算された戦闘において、支援のため攻城技術を購入できる。戦闘を実施する前に、双方のプレーヤーは秘密裡に攻城技術への出費額を記録しておくこと。これらは同時に公開され、直ちにそれぞれの国庫から消費される (たとえビッドの敗者であっても、双方のプレーヤーは記載された額を支払うこと)。より多くの支払いを行った側は、その他の戦闘ダイスロールシフトに加えて、1シフトを得る。支払い値が同じであった場合、双方のプレーヤーがシフトを得ることなく支払いのみ行う。

10.5.2 攻城技術は、たとえ同じ活性化において同じ軍により同じ都市/町に対して複数回の戦闘が実施される場合であっても、戦闘ごとに購入を行わなければならない。

10.5.3 攻城技術は上陸戦闘において、攻撃側が使用することとはできない。

10.6 減少戦力のレギオンと重歩兵

10.6.1 レギオンは戦闘において減少戦力となることがある。LGは減少戦力となることで、2BPの損害を吸収できる (カウンターを裏返し減少戦力面とする)。減少戦力のレギオンを除去すると、さらに2BPの損害を吸収できる。減少戦力のLGを含む軍が戦闘による損害を受けた場合、減少戦力のユニットを除去することで最初の損害を適用しなければならない。

例: 完全戦力の LG2 つから成る軍が戦闘により、1BP の損害を受けた。LG の 1 つが減少戦力となり、減少戦力面に裏返される。軍は別な戦闘において、さらに 1BP の損害を受けた。これにより減少戦力の LG は除去される。

10.6.2 重歩兵（ただし傭兵 HI ユニットは除く）も、戦闘において減少戦力となることがある。HI は減少戦力となることで、2BP の損害を吸収できる（カウンターを裏返し減少戦力面とする）。減少戦力のレギオンを除去すると、1BP の損害を吸収できる。減少戦力の LG を含む軍が戦闘による損害を受けた場合、減少戦力のユニットを除去することで最初の損害を適用しなければならない。軍が減少戦力の HI と LG を含む場合、HI が先に除去される。

10.6.3 完全戦力の LG または HI ユニットが 3BP 以上の損害を被った場合、減少戦力になることなく完全に除去される。

10.6.4 1 回の戦闘において、完全戦力の LG/HI を除去する代わりに 2 つの LG/HI を減少戦力にすることはできない。

例: 5 つの HI を含む軍が 4BP の損害を受けた場合、2 つの HI ユニットを減少戦力として損害を適用することはできない。完全戦力の HI ユニット 1 つを取り除き、さらに 1 つの HI を減少戦力とすること。

10.6.5 消耗による損害を受けた場合 [9.6.3、9.6.5]、LG または HI ユニットを減少戦力とすることで、ユニット 1 つの除去に相当する。またこれらユニットを完全に除去することは、2 ユニットの除去に相当する。1 回の消耗における損害を適用するうえで、1 つの LG/HI ユニットを取り除く代わりに 2 つの LG/HI ユニットを減少戦力とすることはできない。

10.6.6 減少戦力の LG または HI は以下の 3 つの方法で補充できる。

- ・同じスペースに 2 つの減少戦力の LG が配置された時点で、即座に 1 つの完全戦力の LG と置き換えなければならない。同様に、2 つの減少戦力の HI が同じスペースに配置された時点で、即座に 1 つの完全戦力の HI と置き換えられる。いずれか 1 つのカウンターを完全戦力面とし、もう一方をマップから取り除くこと。
- ・召集アクションにおいて、それぞれ 1T を支払うこと

で、減少戦力の LG と HI を補充できる。カウンターを完全戦力面に裏返すこと。孤立した減少戦力の LG または HI は、それぞれ LG または HI が召集できる支配下の州に配置されていない限り、補充を行えない。

・マンパワーフェイズにおいて、減少戦力の LG と HI はそれぞれ 1T を支払うことで、その場において補充を行える。プレイヤーが減少戦力のユニットを補充しないこととした場合（あるいはできない場合）、そのスペースにおいて守備隊ユニットと置き換えられる（そのエリアに入植し解隊されたと見なす）。孤立した減少戦力の LG または HI は、それぞれ LG または HI が召集できる支配下の州に配置されていない限り、補充を行えない。

10.6.7 減少戦力のレギオンはローマ軍団の軍団騎兵部隊 [10.4.4] を有していない。言い換えるならば、完全戦力の LG1 つと減少戦力の LG1 つでは、騎兵を提供できないこととなる。同様に完全戦力の LG5 つと減少戦力の LG1 つでは、3 ユニットではなく 2 ユニットの騎兵しか提供できない。減少戦力の LG が再編成された場合、直ちに 2 つの完全戦力の LG で騎兵部隊を提供できる。

例: ターン III において、LG4 つを含むローマの軍が攻撃を受けた。これらは 16BP と騎兵 2 ポイントを有して戦闘に突入する。ローマが 1BP を受けて LG1 つが減少戦力となったことで、彼らは 14BP と 1 騎兵ポイントしか持たないこととなる。LG を減少戦力とすることで、軍より 2 戦力と 1 騎兵ポイントが失われたわけだ。

10.7 退却と再編成

10.7.1 自主的な退却 防御側の軍が戦闘に敗北し、都市または町を防御に使用していない場合、ルール [10.7.4、10.7.5] に基づき退却を選択できる。退却する軍は、防御側の損害を計算するにあたり、退却したスペース数に関わらず敵の戦闘ダイスロールより 1 を引くことができる（-1 つつまり 10%）。

プレイノート: より高い損害割合を被った軍が敗者となるが、これは退却の実施より前に判定されることに注意。

10.7.2 強制的な退却 戦闘において攻撃側が勝利した場合、（防御側が都市または町を防御に使用していなければ）攻撃側の軍の残り MP より 1MP を消費することで、防御側に退却を強制できる。攻撃側が退却を強制するには、攻撃

側の軍が少なくとも 1MP を残しているか、あるいは迎撃を実施していなければならない。防御側はルール[10.7.4、10.7.5] に従い退却を行い、損害の 10%を低減させる。これにより攻撃側は戦闘スペースを占領することとなる。退却の強制を、退却を実施できない軍に対して実施することはできない(たとえば部族ユニットと、ほとんどの蛮族軍、詳細はそれぞれのルールを参照のこと)。

10.7.3 攻撃側は、戦闘に敗北した場合でも決して退却を行えない。ただし再編成[10.7.7]は実施しなければならない。なお、迎撃を実施している軍は攻撃側となることに注意。

10.7.4 陸路での退却 防御側の軍は以下のように陸路で退却できる。

- ・退却を行う軍は戦闘スペースより 1~2 つ先のスペース(退却を実施するプレイヤーが選択)へ、陸上接続路を経由して退却できる。退却を行う軍が移動する、または経由するスペースに敵の陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町が配置されてはならない。2 つ先のスペースへと退却する場合、軍は戦闘スペースに直接接続する場所において、あるいは戦闘スペースにおいて退却を終了できない。
- ・退却を行う軍は、攻撃側の戦闘スペースへの進入元となったスペースに対して、またそのスペースを経由して退却できない。
- ・退却路がない場合、自主的な退却[10.7.1]を行うことはできない。
- ・軍が退却を強制され[10.7.2]、これを行うことができない場合は除去される。
- ・防御側が退却を行う場合、軍のすべてのユニットが共に行動しなければならない。

10.7.5 海路での退却 以下の条件すべてを満たしている場合、軍は海路で退却を行える。

- ・戦闘が港湾で行われた。
- ・退却を行うプレイヤーが、少なくとも 1 つのガレー船団をその港湾に有している。
- ・海上接続路 1 つ分離れた、味方支配下の港湾に対してのみ退却を行える。軍はガレー船団を伴って退却を行う。

10.7.6 その他の退却に関する補足

・騎兵優勢か騎兵圧倒の状態にある軍が戦闘に勝利し、防御側が自主的に退却した場合、敗者の退却を任意に妨害できる(義務ではない)。勝者はダイスを 1 つ振り、騎兵優勢の場合は結果が 1 であれば、また騎兵圧倒の場合は結果が 3 以下であれば、敗者は退却を行えない(そして戦闘結果通りの損害を被る)。

・迎撃[9.3]が可能なスペースに退却した場合、退却する軍が迎撃を受ける場合がある(ただし直前に交戦した軍を除く)。この迎撃は、退却を実施する軍に戦闘の損害が適用された後に発生する。

・軍が都市または町を防御に使用した場合[7.3]、その戦闘において退却は行われない。なお、続く戦闘において軍が都市/町を使用する必要はない。都市/町を使用するかどうかの決断は戦闘ごとに行われ、防御側は都市/町を使用しなかった戦闘においてのみ退却を行える。

例外: 海路での退却[10.7.5]が可能な軍は、都市または町を防御に使用しても、退却を実施できる。

・軍は任意の数の通行ポイントを経由して、スペースへと退却できる。ただし最初に進入したスペースで退却を停止しなければならない。なお退却において経由した通行ポイントごとに、軍は 1BP を失う[10.3.2]。

プレイノート: 他のウォーゲームと異なり、Pax Romana に戦闘後前進はない。

10.7.7 再編成 戦闘が完全に解決された後、防御側の軍が戦闘スペースを保持していれば、攻撃側は戦闘スペースへの進入元となった場所に戻される(これは移動ではない)。攻撃側の軍が通行ポイントから戦闘スペースへと進入した場合、いずれかのスペースへと到達する十分な MP があれば通行ポイントに戻される。その他の場合、戦闘の前に最後に経由したスペースに戻され移動を終了する。再編成を実施する軍がスペース(あるいは通行ポイント)に戻され、そこからの移動を再開するまで迎撃を受けることはない。

再編成の例: ギリシアの軍が残る 5MP を使用して Nicomedia から 2 つの通行ポイントを経由してオリエン特軍の配置された Iconium に進入し、そこでの戦闘に敗北した。ギリシアの軍は再編成を行う必要があるが、MP が残させていないことから、通行ポイントへと戻される代わり

に戦闘前に軍が最後に通過したスペースである icomedia に戻される（軍が LTP で移動を終了することは禁止されている）。

デザインノート: Pax Romana におけるさまざまな面において、システムがどのように機能するか理解するにあたり、ゲームの範囲とスケールを考慮しておくことが重要となる。戦闘は個別の戦闘として行われるのではなく、大規模な戦役の一部として行われる。防御側がスペースから排除されなかったということは、たとえ彼らがゲーム的な意味において戦闘に敗北したとしても、一連の戦闘の後にエリアを確保していることを意味する。そして攻撃側の軍は退却を行わないが、敵に対する新たな戦役のため再編成を行うのだ。

11.0 海上作戦

海上作戦はシンプルだが、その効果は劇的なものだ。ガレー船団は海上輸送を妨害し、軍に海峡を横断させ、またプレイヤーは陸上を移動するよりもはるかに素早く海上経由で軍を移動させられる。ガレー船団の維持は高価だが、多くの場合において戦略的な面から、その価値はコストに匹敵するものだ。

11.1 海上移動

11.1.1 海上移動とはガレー船団と海上輸送される陸上ユニットにより構成される艦隊を、海上接続路でつながった港湾、海上通行ポイント、遠海通行ポイントにおいて移動させることを意味する [11.1、11.3]。陸上ユニットと異なり、ガレー船団自体は移動にあたり移動ポイントを使用せず、「移動継続」[11.1.3] による制約を除き無制限の移動力を有している。また海上輸送における海上移動にも、移動力を使用しない [11.3]。

プレイノート: 艦隊とは、あるスペースに配置されたプレイヤーのすべてのガレー船団、一団となって移動するガレー船団、あるいは海上輸送を行っているガレー船団と軍のことを指す。

11.1.2 移動停止 艦隊は以下の場合に移動を停止する。

- ・敵のガレー船団または軍が占める港湾に進入した場合。敵の艦隊が配置されたスペースに進入した場合は、海戦が発生する。

- ・本国領土内にない、占領されていない港湾スペースに進入した場合。

- ・味方ではない港湾（軍の到着した時点において港湾が味方ではないということ）スペースに進入し、輸送している陸上ユニットを下船させた場合。

- ・海上通行ポイントまたは遠海通行ポイント進入時における海難ダイスロールが「効果なし」以外であった場合。

- ・その他、プレイヤーが停止したいと望む場合。

プレイノート: 本国領土内にない占領されていない港湾は、味方支配下でないことに注意。

11.1.3 移動継続: いったん艦隊が停止した場合、同じ大規模／小規模移動において再び移動を実施できるかどうか、2d6 を行って判定する。

- ・DR 結果が 7 以下であれば、艦隊は移動を継続できる。

- ・DR 結果が 8 以上であれば、艦隊はそれ以上の移動を行えない。

11.1.4 移動継続のロールを実施するにあたり、以下の DRM が適用される。

- ・艦隊が指導者を有している −1
- ・敵の艦隊が戦闘前撤退を行った [11.4.2] +1
- ・艦隊が戦闘に勝利した [11.4.4] +2

11.1.5 艦隊が味方ではない港湾または海上通行ポイントで停止した場合、このゲームターン終了時まで味方港湾へと戻らなければならない、さもなければ消耗フェイズに除去される。さら海上輸送を実施する艦隊が、移動継続ロールの失敗により味方ではない港湾スペースに停止した場合、輸送している軍を下船させなければならない。このとき、スペースを敵ユニットが占めているならば、上陸戦闘で攻撃しなければならない [11.3.3]。

11.1.6 艦隊が敵支配下の港湾に進入した場合でも、敵プレイヤーが活性化プレイヤーの艦隊通行を許可した場合、移動を停止する必要はない。

11.1.7 艦隊または指導者が単独で移動している場合、支配下の港湾からガレー船団を拾い上げていくにあたり、移動を停止する必要はない。またこれに MP の消費は必要ない。

11.1.8 海戦に敗北し退却した艦隊は、その大規模／小規模移動においてそれ以上の移動を行えない。

11.1.9 海上移動が迎撃されることはない [9.3.8]。ただし

上級ゲームにおいては、「海上の奇襲」カードの使用により迎撃と同様の行動を実施できる。

11.2 海難

11.2.1 艦隊（海上輸送を実施する艦隊を含む）が海上通行ポイントに進入するにあたり、プレイヤーはダイスを1つ振り（1d6）予期せぬ出来事が発生しないかどうかを判定する。

- ・進入先が NTP であり結果が 6 であれば、艦隊は進路を外れ直ちに停止する。移動継続のロールを行えるが [11.1.3]、失敗した場合は移動を終了し NTP に留まらなければならない。
- ・進入先が DSTP の場合、
 - ◇ 結果が 3 または 4 であれば、艦隊は進路を外れ直ちに停止する。移動継続のロールを行える [11.1.3]。
 - ◇ 結果が 5 または 6 であれば、艦隊は致命的な嵐に襲われ、移動を停止する。再度ダイスを1つ振り（1d6）、その数に等しいガレー船団を取り除き、さらに輸送されている軍よりその数に等しい BP を除去すること。ダイスロールにより、海上輸送を実施する艦隊が有するより多くのガレー船団の除去を求められた場合、すべてのガレー船団と輸送されている軍を除去する（指導者がいれば死去する）。
- ・艦隊は通常の NTP で移動を停止できる [11.1.5]、ただし DSTP では意図的に停止できない。移動継続ロールの失敗により DSTP に停止した場合、艦隊は除去される（指導者は死去する）。

11.2.2 NTP で大規模／小規模移動を開始した艦隊は通常通り移動できるが、例外として海上輸送艦隊の下船における 1MP の消費が不要となる。

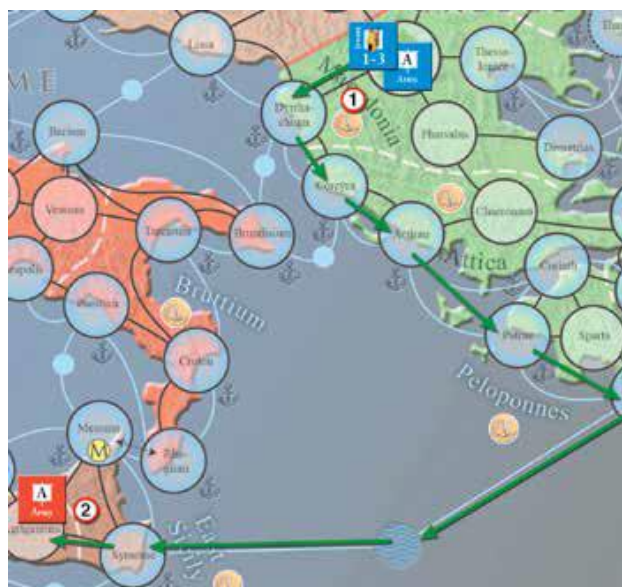
ヒストリカルノート： ガレー船は幅が狭く、喫水が浅く建造されていたことから、これらの海上における航続距離は非常に限られたものであり、移動は主に沿岸や港湾間において行われた。外洋の横断は海難をもたらし、この時代においては第1次ポエニ戦争におけるローマ艦隊をはじめ、少なくとも幾度か発生している。

11.3 海上輸送

11.3.1 陸上ユニットが海上接続路を経由して移動するにあたりガレー船団は必要なく、[11.1] に基づいて海上移

動を行える。ガレー船団のない海上輸送艦隊は、敵ガレー船団との海戦において、自動的に除去される。またガレー船団を含まない艦隊は、海難 [11.2.1] に対して脆弱となる。陸上ユニットは海上輸送にあたり乗船に 1MP を必要とし、航海にあたり 1MP を（その距離に関わらず）、また下船にあたり 1MP を必要とする（敵の占めるスペースにおいてはさらに必要となる [11.3.3]）。ユニットは1回の大規模／小規模移動において海上移動と陸上移動を組み合わせることができる。また十分な MP があるならば、1回の大規模／小規模移動において複数回の海上輸送を実施することができる。

海上輸送の例： ギリシアプレイヤーは本国スペースの全てと Suracuse（East Sicily 州）を支配している。



1. 彼は Pella（Macedonia 州）から Agrigentum（West Sicily 州）に軍を移動させようとしている。なお軍は 1-3 の指導者に率いられている。プレイヤーは 1d6 を行い結果が 3 であったことから、指導者の作戦値を加算して 6MP を得る。彼は軍を 1MP で Macedonia 州の西沿岸にある Dyrrhachium に移動させ、1MP で海上移動の乗船を行う。彼は軍をギリシアの沿岸にそって Corcyra、Actium、Patrae、Gythium、Gythium と Syracuse の間にある遠海通行ポイントと経由させ（幸運にも DSTP における損害を避けることができた）、East Sicily 州の Syracuse に移動されるが、この移動全体において必要なのは 1MP のみとなる。彼は 1MP を消費して軍を Syracuse に上陸させ、最

後の 1MP で Afigentum 西のスペースに移動させる。合計で消費した MP は 5 となる。

2. もし敵の軍が Agrigentum に配置されていたら、そのスペースに進入し攻撃を行うために十分な MP が必要となる（合計で 6MP が必要となる）。

11.3.2 海上輸送の補足

- 敵ガレー船団が配置されたスペースに、海上輸送で軍を下船させることはできない。

- その移動中に下船させるだけの MP がいない場合、海上輸送の乗船を行うことはできない。またスペースが敵陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町に占められている場合、上陸戦闘の実施に必要な MP がなければ [11.3.3]、乗船を行えない。

- ガレー船団または指導者からのみ構成された艦隊は、港湾から陸上ユニットを拾い上げ、移動継続のロールなしに移動を続けられる。ただし最初の陸上ユニットを拾い上げた瞬間に海上輸送艦隊となり、通常の陸上移動と同様にダイスロールにより指導者／軍の MP を決定する必要がある。このときすでに実施された海上移動の分として、ロールの結果より 1 を引く（-1）。

- 海上輸送を実施している軍は、目的地への移動の途中において陸上ユニット（1MP を消費）またはガレー船団（MP 消費なし）を拾い上げることができる。なお拾い上げる際に、下船や再乗船を行う必要はなく移動を停止させる必要もない。

- 海上輸送を実施している軍は、陸上ユニット 1 つあるいは任意の数のガレー船団（MP 消費なし）を目的地への移動の途中に置いていくことができる。なお、下船や再乗船を行う必要はなく移動を停止させる必要もない。この方法により、陸上ユニットを敵の陸上戦闘ユニット、守備隊、都市や町が占めるスペースに置いていくことはできない。なお同じスペースに複数の陸上ユニットを置いていく場合は、下船と見なされ 1MP を必要とする。この場合、軍が海上輸送を再開するためには再乗船を実施しなければならない。

- 海上輸送艦隊が移動継続ロールに失敗し、味方ではない港湾スペースで停止した場合、輸送されている陸上ユニットはスペースに下船しなければならない。スペース

内に敵ユニットが存在する場合、輸送されている軍は上陸戦闘を実施する（守備隊のみが輸送されているなど、輸送されている軍に陸上戦闘ユニットを含まれない場合を除く、この場合ユニットは除去される）。輸送されている陸上ユニットは、MP さえあれば同じ大規模／小規模移動において移動を継続でき、新たな海上輸送も実施できる。これらは停止させられたガレー船団（もしあれば）を護衛として使用し、新たな海上輸送を行うこともできる（つまりこれらガレー船団は同じ大規模／小規模移動において複数回移動することとなる）。

プレイノート: 上記 4 番目の項目に書かれているのは、海上輸送を実施している軍が移動途中の味方港湾において下船や再乗船を行うことなく、また移動継続のロールを実施することなしに、追加の陸上ユニットを拾いあげていくということだ。



11.3.3 上陸戦闘 敵が占領しているスペースに輸送中の陸上ユニットを下船させる唯一の方法が、上陸戦闘による攻撃だ。上陸戦闘は、戦闘前撤退を含めてその他の陸上戦闘 [10.3] と同様に行われるが、以下の例外がある。

- ・防御側は戦闘ダイスロールに 2 つのシフトを得る。
- ・攻撃側は騎兵と戦象（防御側は都市／町を防御に使用しない限り、これらを利用できる）を使用できない。
- ・攻撃側は防御側が都市／町を防御に使用しても、攻城技術を使用できない。
- ・防御側が退却した場合（自主的あるいは強制的なものに関わらず）、攻撃側は戦闘スペースに下船したと見なす。

上陸戦闘の例: Lilybaeum (West Sicily 州) の占領後、ローマは Thapsus (Africa 州) のカルタゴ軍に対して上陸戦闘を実施することとした。彼は 2-3 の指導者に率いられた軍とガレー船団 3 つを Lilybaeum に有している。彼は移動にあたり 3 をロールし、6MP を獲得する。Lilybaeum の軍を海上輸送で乗船させ、すべてのガレー船団を護衛につけて、NTP を経由して占領されていない Melita に移動する (NTP で 3 をロールしたことで海難は発生しなかった)。Melita が本国領土ではなく陸上ユニットも有していないことから、彼はそこで停止し 2d6 による移動継続ロールを行わなければならない。結果は 8 であり、指導者による修正を適用して 7 となる。そのため追加の MP を消費することなく、Thapsus への航海を継続できる。なお作戦に必要な移動力は乗船に 1MP、航海に 1MP、下船に 1MP、攻撃に 1MP となる (攻撃しないという選択肢はない)。つまり海上輸送と攻撃には、6MP のうち 4MP を消費することとなる。そのため上陸戦闘と下船を行うスペースへと到達するのに十分な移動力を有している (移動力が足りない場合は移動そのものを実施できない)。カルタゴプレイヤーは上陸戦闘に対して戦闘ダイスロールのシフトを 2 つ獲得する。この戦闘にローマプレイヤーが勝利した場合、彼は 2MP を残しているためカルタゴ軍に退却を強いることができ、これにより侵攻に勝利できる。カルタゴが戦闘に勝利した場合、ローマプレイヤーは下船が可能なスペース (おそらくは Melita か Lilybaeum) に航海しなければならない。なぜならば 2MP しか残っておらず、戦闘スペースを確保できなかった場合、再攻撃に必要な MP (2MP) を有していないためだ。

11.3.4 上陸戦闘の目的は、戦闘により戦闘スペースを占領することにある。ただし上陸戦闘は、活性化した軍が戦闘スペースの占領に失敗した場合において、いずれかに下船が可能だけの MP を残しておくことができる場合にのみ実施できる (なお海上通行ポイントならびに遠海通行ポイントで停止させられる可能性は、考慮しなくて良い)。占領に失敗した場合、軍を再乗船させるコストは 0MP となる。言い換えるならば、軍は陸上戦闘を行うことなしに、いずれかへの上陸を確実に実施できる MP を有していなければならない。それが不可能であれば、上陸戦闘を実施で

きない。

プレイノート: プレーヤーが上陸戦闘を実施した後に MP が必要量 [11.3.4] に足りないことが判明した場合、処理を巻き戻し、上陸戦闘そのものを中止すること。

11.3.5 上陸戦闘の継続 上陸戦闘の後に防御側が退却しなかった場合、攻撃側は直ちに 2MP を消費することで再度攻撃を行える (同様に MP がある限り攻撃を継続できる)。ただしこの攻撃において、[11.3.4] の制限が適用される。

プレイノート: プレーヤーが上陸戦闘を実施した時点で、[11.3.4] の求める MP が不足していたことが判明した場合、上陸戦闘が行われる前まで状況を巻き戻す。Pax Romana において、片道切符での上陸戦闘を行うことはできない。これはすなわち、上陸戦闘を慎重に計画しなければならない、かつルールにのっとって上陸戦闘が行われているか、すべてのプレイヤーが監視しなければならないことを意味する。

11.3.6 敵陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町に占められた港湾スペースに海上輸送を行う軍が進出し通過を望んだ場合、移動継続ロールに成功する必要がある。ロールに失敗した場合は下船を行い、2MP を消費して上陸戦闘を行わなければならない。なお上陸戦闘の実施に必要な MP (3MP: 下船と上陸戦闘の実施に 2MP、上陸戦闘の敗北時に味方港湾での下船に必要な 1MP) がない場合、海上輸送艦隊が敵陸上戦闘ユニット、守備隊、都市または町に占領された港湾の通過を試みることはできない。

11.3.7 海上輸送により占領されていない [1.4] スペースに下船し、これが即座に敵の軍により迎撃を受けた場合、上陸戦闘によるダイスロールシフトは適用されない。

デザインノート: 兵員輸送に帯同するガレー船団は防御的にふるまい、単独で移動する際において攻撃的にふるまう場合とは異なる。そのため両者が異なる任務を実施することから、後者は停止の影響をより受けやすいこととなる。要点を言うならば、MP という形でユニットに与えられる「支援」を用いて、海上輸送と上陸戦闘を計画しなければならないということだ。

11.4 海戦

11.4.1 海戦の開始 敵艦隊が配置された港湾スペースまたは海上通行ポイントに艦隊が進出した場合、敵艦隊が戦闘

を実施するか、あるいは撤退を行うか（ガレー船団のない艦隊は撤退できない）、あるいは艦隊の通行を許すかに応じて海戦が実施される。非活性化プレイヤーが艦隊の通行を認めた場合、移動を行う艦隊は停止する必要がない。その他の場合、撤退または戦闘を実施した後に艦隊は停止し、移動継続ルールを行う必要がある [11.1.3]。

11.4.2 海戦からの撤退 移動中の艦隊が敵艦隊の配置されたスペース／NTPに進入するか、あるいはこれらで移動を開始した場合、防御側の艦隊は3接続路以内にある港湾に撤退できる。ただし経由する港湾、NTP、また撤退先の港湾に敵艦隊が配置されているとはならない（所有プレイヤーが通行の許可を与えた場合を除く）。撤退にあたっては海上移動に関するすべてのルールが適用され、これにはNTPにおける海難のルールや、味方ではない港湾における移動継続ルールの実施を含む。加えて、移動継続ルールの結果が12であった場合、その艦隊は現在の敵の活性化においてそれ以上の撤退を行えない。敵が撤退した場合、活性化を実施している艦隊による移動継続ルールには+1のDRMが加えられる [11.1.4]。

11.4.3 海戦の解決 プレイヤーは戦力を集計し、ダイス1個を振り（1d6）これを加算する。

- ・ガレー船団ごとに2BP。
- ・艦隊に指導者がいれば1BP。

プレイノート：都市と町はいかなる場合においても防御力を提供しない。

11.4.4 より高い合計値を持つ側が勝者となり、もう一方が敗者となる。双方の戦力値の合計が同じであれば、戦闘は引き分けとなる。

・敗者は双方の合計値の差に等しいBPを除去する。このときガレー船団は2BP分として計算する。つまり両者の差が奇数であれば、敗者がより多くのBPを除去しなければならないことを意味する。

・完全に除去されなかった場合、敗者の艦隊は敵のガレー船団がない、もっとも近い味方港湾に配置される。もし活性化を実施している艦隊であれば、その移動を終了する（輸送されている軍は1MPを消費して下船しなければならない）。

- ・勝者はダイスを1つ振り（1d6）、もし奇数であれば損

害を被らない。偶数であれば、ガレー船団1つを失う。

- ・勝利した艦隊は移動を停止し、+2のDRMで移動継続ルールを実施しなければならない。

11.4.5 引き分け 双方の合計値が同じであった場合、勝者はない。双方の艦隊は損害なしに、NTP／スペースに留まる。活性化を実施している艦隊は移動を停止し、移動を再開するためには移動継続ルールを実施しなければならない（DRMはない）。再び移動を行う場合、今度は非活性化プレイヤーがあたかも自身で移動を実施する時のように、海戦を開始する選択肢を獲得する [11.4.1]。活性化を行っている艦隊が移動を行う場合、海戦が発生する可能性がある。なお活性化プレイヤーが小規模移動によりガレー船団をNTP／スペースに移動させた場合、続く海戦においてそこに配置されている艦隊に合流させることはできない（小規模移動では1ユニットのみ移動できるが、合流を認めると複数ユニットが海戦に参加することになるため）。

11.4.6 海戦における海上輸送中の軍 輸送されている軍は海戦に影響を及ぼさない。ただしこれらは以下の効果を被る。

- ・ガレー船団のない艦隊は、艦隊が占めるNTPで敵艦隊が移動を開始するか、あるいはそのNTPに敵艦隊が進入してきた場合、撤退を行えない（港湾を占める艦隊は、その移動終了時に下船しなければならない）。ガレー船団のない艦隊が海戦に突入した場合、すべての陸上ユニットは指導者と共に自動的に除去される。
- ・ガレー船団の配置された海上輸送艦隊が海戦に突入した場合、失われたガレー船団数の倍に匹敵する陸上戦闘ユニットのBPを除去する（GSごとに2BP）。

例：艦隊がガレー船団2つを失った場合、4BP分の陸上戦闘ユニットも除去される。

- ・海上輸送艦隊におけるすべてのガレー船団が失われた場合、輸送されていた陸上ユニットと指導者も失われる。

11.4.7 [11.4.6]に記載されているものを除き、戦闘において艦隊と軍は相互に影響を及ぼさない。

11.4.8 海戦においてロールのやり直し [10.3.5] は行えない。



パート D: その他のユニット

12.0 特殊ユニット

12.1 守備隊

12.2 傭兵

12.3 民兵

12.4 運命の戦士

12.5 独立勢力

12.6 海賊

12.7 奴隷軍

12.8 戦象

13.0 蛮族

13.1 部族

13.2 蛮族ユニット

13.3 反乱（上級ゲームのみ）

13.4 蛮族の侵攻

12.0 特殊ユニット

12.1 守備隊

12.1.1 守備隊は陸上戦闘ユニットではない。

- ・これらに BP 値はない。陸上戦闘ユニットとスタック

していないスペースにおいて攻撃を受けた場合、これらは攻撃側に損害を与えることなく自動的に除去される

（ただし攻撃側は守備隊の配置されたスペースへの進入に+1MPを必要とする）。守備隊はスタックする陸上戦闘ユニットが撤退する場合のみ、撤退できる。

- ・守備隊に戦闘の損害を適用できない。ただし味方の軍とスタックしている場合は、戦闘結果による退却と再編成を実施しなければならない。

- ・撤退を実施する敵の軍は、1MPを消費することで守備隊の占めるスペースを通過できる。撤退する軍が守備隊を除去することはない（撤退中の軍が意図的に守備隊を除去することもできない）。

12.1.2 守備隊は、それが占領するスペースを支配する。

12.1.3 守備隊は単独で（小規模移動において）、あるいは軍の一部として移動できる。ただし陸上戦闘ユニットなしに山岳要塞スペースに配置することはできない。

12.1.4 守備隊の創設 プレーヤーは以下のように守備隊を創設できる。

- ・大規模移動において、軍より LG/HI/HI ユニットの（複数可）を解隊し、[12.1.6] の割合に従った数の守備隊を置く。なお解隊にあたり、軍は 1MP を消費する（複数のユニットを解隊した場合でも同じ）。解隊されたユニットを取り除き、守備隊を軍に配置すること。守備隊は実施中の大規模移動により、あるいは同じ活性化において実施される小規模移動により移動できる。またこれらは同じ活性化の小規模移動において、建設に利用できる。

- ・小規模移動において、単独の LG/HI/LI ユニットの [12.1.6] に従い解隊できる。解隊されたユニットを取り除き、同じスペースに守備隊を配置すること。ユニットの解隊には、小規模移動の全体を必要とする。そのため守備隊は、以降の大規模／小規模移動において移動させることができる。なお、同じ活性化の残る 1 回の小規模移動を利用して町の建設に使用しても良い。

- ・マンパワーフェイズにおいて減少戦力の HI または LG ユニットの補充しなかった場合、あるいはできなかった場合について [10.6.6] を参照のこと。

12.1.5 守備隊は LG、HI または LI ユニットの解隊なしに

創設できない（言い換えるならば、守備隊のみを一から作り出すことはできないということだ）。

12.1.6 解隊と守備隊の創設には以下の割合が用いられる。なお守備隊を LG/HI/LI へと戻すことはできない。

完全戦力の LG または HI 1 つ＝守備隊ユニット 3 つ

LI 1 つ＝守備隊ユニット 2 つ

減少戦力の LG または HI 1 つ＝守備隊ユニット 1 つ

12.1.7 傭兵、運命の戦士、民兵ユニットより守備隊を創設できない。

守備隊創設の例：新たに活性化を開始したギリシアの軍が、占領されていない **Venusia**（イタリア南部）に移動した。ここに軽歩兵ユニット 1 つを置いていき（MP コストなし）、軍の移動が終了した後に、ギリシアプレイヤーは最初の小規模移動を使用して LI を 2 つの守備隊に解隊する。

12.2 傭兵

12.2.1 傭兵はプレイヤーが雇用できる陸上戦闘ユニットである。これらは次のゲームターン開始時に除去される

（**例外：**上級ゲームにおける傭兵騎兵 [12.2.6]）。ローマは傭兵を雇用できない。

例：ゲームターン 2 に配置された場合、これらはゲームターン 3 の除去フェイズにおいて取り除かれる。

12.2.2 傭兵の雇用（標準ゲーム） カルタゴ、オリエント、ギリシアはマンパワーフェイズまたは活性化フェイズの拡張アクションにおいて 2 回ある小規模移動において傭兵を雇用できる。傭兵 HI のみ雇用でき、ユニットごとのコストは 2T となる。

12.2.3 傭兵の雇用（上級ゲーム） プレイヤーはカードの使用によってのみ傭兵を雇用できる。カルタゴは任意の「手札に入れる」（Hold in Hand）カードの使用により（実際にカードに記載されたイベントは無視する）傭兵を雇用できる。オリエントとギリシアは「傭兵」カードを使用しなければならない。傭兵が雇用された場合、プレイヤーは 2T を支払うこと（ただしそれ以上を支払う必要はない）。これにより、以下のいずれかを獲得できる。

・傭兵 LI 2 つ

・傭兵 Cav 1 つ

・傭兵 HI 1 つ（傭兵 HI は減少戦力にならないことに注意 [10.6.2]）

プレイノート：その通り、カルタゴプレイヤーは、カードに記載されている内容を無効にすることで、任意の「手札に入れる」カードを傭兵の雇用に使用できる。使用されたイベントカードは捨て札とすること。なお傭兵の雇用に「引いたら使用する」（Play When Drawn）カードを使うことはできない。

12.2.4 傭兵の配置（標準／上級双方のゲームに適用） 傭兵ユニットはその州を支配しているかどうかに関わらず、プレイヤーのいずれかのユニットまたは軍の場所に配置できる。複数の傭兵ユニットが雇用された場合（たとえば LI 2 つ）、プレイヤーはこれらをまとめて配置しても、分割して配置しても良い。

12.2.5 傭兵の使用（標準／上級双方のゲームに適用） 傭兵ユニットは守備隊の創設や都市の建設に使用できず、同盟小国（ペルガモンやポントゥスなど）や「運命の戦士」の指導者が率いることはできない。ただしその他の点において、傭兵はプレイヤーが有する他のユニットと同様に機能する。傭兵はそれらが占領するスペースを支配し、州と領土の支配確立において、陸上戦闘ユニットと見なされる。傭兵 HI は、マンパワー上限の計算対象となり [6.2]、略奪に影響を及ぼす [7.5]。

12.2.6 傭兵の除去（標準／上級双方のゲームに適用） 傭兵 HI と LI は、どこに配置されているかに関わらず、常に除去フェイズ（フェイズ C）において除去される。上級ゲームにおいて、取り除かれた傭兵騎兵は雇用していたプレイヤーの騎兵ユニットと置き換えられる。

12.3 民兵

12.3.1 民兵の編制 プレイヤーが本国領土内の陸上戦闘に敗北し、民兵を除く陸上戦闘ユニット、都市／町の戦力値を失うごとに（都市や町が単独で防衛した場合を含む）、安定度が「混乱」（Turmoil）よりも良ければ、民兵を編制しても良い。民兵の編制は戦闘後、その他のアクションが実施される前に直ちに行われる。

12.3.2 編制できる民兵の数は、プレイヤーの現在の安定度に依存する。

・プレイヤーの安定度が「安定」（Stable）の範囲にあれば、1d6 を行いその数を半分にする（端数切り上げ）。プレイヤーの安定度を 1 つ減らす（-1）。

- ・プレイヤーの安定度が「政情不安」(Unrest)の範囲にあれば、1d6 を半分にした数より (端数切り上げ) 1 を引く (-1)。プレイヤーの安定度を 1 つ減らす (-1)。民兵を編制できなかった場合でも、安定度は低下する。

例: 5 をロールした場合、通常は 3 つの民兵を編制できるが、これは 2 つに修正される。

- ・プレイヤーの安定度が「混乱」(Tumoil) の範囲にある場合、民兵を編制することはできない。

編制された民兵は、敵ユニットに占領されていない任意の本国領土 (複数可) に配置できる。

プレイノート(上級ゲームのみ): 戦闘に敗北しなくとも、民兵を編制できるカードがある [17.2]。

12.3.3 民兵ユニットの機能は以下の通り。

- ・それぞれの民兵ユニットは 1BP の歩兵となる。
- ・民兵は一時的にであっても、自身の本国領土を離れることができない。
- ・民兵は 1 回の活性化につき 1 度しか編制を行えない。ただし、同じゲームターンの複数の活性化において編制を行える (プレイヤーが本国領土での敗北を続ける限りにおいて)。
- ・すべての民兵は、それが編制された次のゲームターンの除去フェイズ (フェイズ C) において除去される。

12.4 運命の戦士

12.4.1 運命の戦士イベントは、他のプレイヤーの計画に大損害をもたらすことを可能とする、追加の軍勢である。「運命の戦士」軍は、いずれかのプレイヤーために支配を行うことはない。彼らが配置されているスペースの支配は、誰のものにもならない。**例外:** ローマがイベントをロールするかカードを引いた場合は、処理が異なる [12.4.7]。

12.4.2 SoF イベントが発生した場合、プレイヤーは以下を行う。

- ・[12.4.3] に従い SoF ユニットの配置する。
- ・シナリオのルールにより規定されていない限り (たとえばシナリオ IV)、プレイヤー自身の大規模/小規模移動により SoF 軍を移動させられる (義務ではない)。
- ・SoF 軍を大規模移動により移動させた場合でも、通常の小規模移動を実施できる。
- ・そのゲームターンの残り期間において、自身の活性化

で SoF 軍を自身の軍勢として使用できる (その時点における活性化を含む) [12.4.4]。

12.4.3 プレイヤーは以下を受け取る。

- ・3-4 の SoF 指導者。
- ・HI 4 つ、LI 2 つ、Cav 1 つ、戦象 1 つ。

これらを、自身の本国領土内に配置すること。

プレイノート: 一部のシナリオにおいては、すでに運命の戦士が配置された状態でゲームを開始する (これらシナリオの多くはエピロス王ピュロスを表す)。

12.4.4 SoF 軍は、同じ色の陸上ユニットのみを拾い上げ、同じ色のユニットとのみ共同攻撃できる点を除き、プレイヤーの軍の 1 つと見なす。SoF の HI は都市の建設に使用できない。これらはプレイヤーの陸上ユニット、都市/町を停止することなく通過でき、これらとスタックできる。スタックが攻撃を受けた場合、すべてのユニットが共同で防御を行う。戦闘に敗北した場合は、自主的に退却を行える (あるいは退却を強いられる)。運命の戦士はガレー船団を有しておらず、そのためプレイヤーは彼らが海上輸送を行うにあたり、望むならばガレー船団 1 つをスタックに参加させることができる。

12.4.5 SoF 軍により占領された都市/町は SoF プレイヤーのものとなり、そのプレイヤーの都市/町に置き換えられる (独立勢力の都市/町ではない)。SoF 軍の戦闘により都市/町が占領された場合、SoF プレイヤーは通常通り略奪のロールを行うかどうか選択できる [7.5]。

12.4.6 SoF の軍は次のゲームターンの除去フェイズ (フェイズ C) において、自動的に除去される。

12.4.7 ローマプレイヤーは決して SoF の軍を獲得できない。標準ゲームにおいて SoF イベントをロールした場合、異なるイベントが出るまで振りなおす。上級ゲームにおいて SoF カードを引いた場合、他のプレイヤーが獲得できないように手元に置いておくことができる。またローマは、このカードを独裁官を登場させるために使用できる。この場合は、敵軍が自身の本国領土に侵入している場合のみカードを使用できる。独裁官の登場を宣言した場合、ローマプレイヤーはマップ上から自身の指導者 1 人を自らの選択で取り除き、これを指導者プールに戻す。そののち、指導者プールより 3 人をランダムに引き、いずれか 1 人を除去

された指導者の後任者として Rome に配置する。残る 2 人は指導者プールに戻す。

デザインノート: ローマは、「運命の戦士」のような傭兵の雇用を行わなかった。

12.5 独立勢力

独立勢力の陸上ユニットは、初期配置により登場するか（ペルガモン、ロードス、シラクサ、マメルティニの場合）あるいは上級ゲームのカードにより登場する（ポントゥスの場合）。独立勢力は同盟していないプレイヤーの軍が彼らのスペースに進入した場合、あるいは以下の特殊な場合（ロードスの事例）、独立勢力を攻撃しなければならない。

例: プレイヤーが艦隊を Syracuse スペースに移動させた場合、シラクサの艦隊を攻撃しなければならない。

独立勢力に属するガレー船団をコントロールするプレイヤーは、その維持に費用を支払う必要はない [6.4.1]。

12.5.1 ロードス

標準ゲーム: ロードスはよく防御された島嶼であり、大規模な海軍を有していた。海軍はロードスをコントロールするプレイヤーのみが使用でき、あたかも自身のガレー船団であるかのように使用できる。ロードスをコントロールするプレイヤーは、以前のゲームターンにおいて何が起こったかに関わらず、Rhodes にロードスのガレー船団 2 つを置いた状態で、それぞれのゲームターンを開始する。

Rhodes を占領するプレイヤーが、ロードスをコントロールする。

上級ゲーム: 「ロードスとの同盟」カードを使用したプレイヤーのみが、ロードス海軍を使用できる。そのプレイヤーがロードスのガレー船団をコントロールし、あたかも自身のガレー船団であるかのように使用できる。

双方のゲームにおいて適用: プレイヤーはロードスを通して海上移動を実施できる（海上輸送を含む、ロードスに停止する必要はない）。ただし他のプレイヤーがロードスを支配している場合は、他のプレイヤーが支配する港湾と同様に扱う。中立のロードス、あるいは他のプレイヤーに同盟しているロードスへ海上移動により進入、またはこれを通して通過する場合、国庫より 1T を支払わなければならない。ロードスが他のプレイヤーと同盟しているならば、そのプレイヤーに 1T を支払うこと。海上移動を行うプレイヤー

がこの通行料を払わなくても良いが、艦隊は停止しなければならない、Rhodes スペースに配置されたロードス艦隊とこれに同盟するガレー船団を攻撃し破壊するまで（同盟プレイヤーのガレー船団は退却させるだけでも良い）、Rhodes スペースを通過できない。ただし移動継続ロールに成功するか、次回以降の活性化により艦隊移動を実施した場合は、スペースを離れることができる。

攻撃を受けたロードスの陸上ユニットは決して撤退や退却を行わない（自主的なものや強制的なものを含む）。ロードスが中立である間、ガレー船団も撤退や退却を行わない。プレイヤーがロードスに海戦で勝利し、かつすべてのロードスのガレー船団を除去できなかった場合、退却は行われず双方の艦隊が Rhodes スペースに留まる。活性化を実施している艦隊は停止し、再度移動するためには移動継続ロール（DRM なし）を実施しなければならない。活性化を実施している艦隊が再度移動を行う場合、これは海戦を開始できる。

12.5.2 マメルティニ

不満を抱くカンパニア族が、第 1 ゲームターン（歴史的には第 1 次ポエニ戦争に続く紀元前 300～275 年となる）において Messana を支配している。誰もマメルティニをコントロール／移動させることはできず、また彼らは撤退も退却も行わず（自主的なものや強制的なものを含む）、撃破されるまで Messana に留まる。

12.5.3 シラクサ

シラクサは軍と艦隊を備えた独立都市であり、栄華を誇った時期（紀元前 4 世紀）は過ぎ去ったものの、いまだ強力であった。シラクサのユニットは、シラクサが中立の間は移動しない。ただしプレイヤーが Syracuse スペースを占領した場合（唯一の方法は都市を占領することだ）、残るガレー船団のコントロールを獲得する。これらのガレー船団を取り除き、Syracuse スペースを占領したプレイヤーのカウンターと置き換えること。以降は、自身のガレー船団として使用できる。シラクサのユニットは撤退または退却を行わない（自主的なものや強制的なものを含む）。

12.5.4 ペルガモン（上級ゲームのみ）

この重要な第 2 の勢力は、マップに Ionia と記載されている地域の大部分を支配している。プレイヤーは「ペルガモ

ンとの同盟」カード [17.2] を使用することでペルガモンを同盟国として獲得できる。プレイヤーと同盟していない限り、ペルガモンのユニットは移動せず、撤退または退却を行わない（自主的なものや強制的なものを含む）。

ヒストリカルノート: 紀元前 133 年、ペルガモンのアッタロス III 世は自身の王国を実質的にローマに献上した。本ゲームにおいて誰かが同じことをするとは思えないが、もし起こった場合には我々に教えてほしい。

12.5.5 ポントゥス（上級ゲームのみ）

マケドニア人によるポントゥス王国とミトリダテス王朝は、ゲームにおける 1 ターンの期間において、ローマの喉に刺さった棘であった。ポントゥスは「ポントゥス」カードの使用によりゲームに登場する。「ポントゥス」カードが使用され、Pontus 州に少なくとも 1 つの占領されていないスペースがある場合、ポントゥスが成立しカードを使用したプレイヤーが（自身の陣営に加えて）ポントゥスを担当する。カードが使用された際に、以下のユニットをポントゥスプレイヤーの選択により Pontus 州内の占領されていないスペース（複数可）に配置する。

- ・ HI 4 つ
 - ・ LI 2 つ
 - ・ Cav 1 つ
 - ・ ガレー船団 1 つ（港湾が占領されていない場合のみ）
- ポントゥスのカウンターを配置したら、所有するプレイヤーの支配マーカーをスタックの上に載せること。直ちにポントゥスの活性化マーカーを AM プールに加える。ポントゥスの AM が引かれた場合、ポントゥスの担当プレイヤーはポントゥスのユニットのみを活性化できる。ただし活性化にあたり 1T を支払う必要はなく、イベントカードも引かない。なお 1 回の大規模移動と 2 回の小規模移動を行えるが、ポントゥスのユニットのみがこの移動を行える。ポントゥスは陸上ユニットを召集できず、プレイヤーの通常の陸上ユニットやガレー船団とスタックすることはできない。ポントゥスのユニットは退却を行うことができ、強制退却の対象となる。

ポントゥスは独立勢力であり、その存在が他のプレイヤーに支配をもたらすことはない。ただし Pontus においては、他のプレイヤーの支配を妨げる。

ポントゥスは、最後の戦闘ユニットが除去されるまでゲームに留まる。ポントゥスは指導者を持たず、これを支配するミトリダテス王朝は、実質的に 0-0 の能力と見なす。マップ上にポントゥスの陸上戦闘ユニットが存在する限り、ポントゥスの AM は AM プールに加えられる。

ヒストリカルノート: 歴史家のピーター・グリーンは、次のように語っている。「ポントゥスの初期の王は犯罪逃亡者の家族のごとく共通点が少なく、ミトリダテス IV 世に至ってはアルコール中毒という側面まで有していた。そしてまた、この時代のどれだけの人々が、モーツアルトのオペラに敬意を払っていただろうか？」

12.6 海賊

12.6.1 海賊は海賊イベント（[16.2] 標準ゲームのみ）により配置されるか、あるいは「海賊」カード（[17.2] 上級ゲームのみ）により配置される。海賊が登場したら、海賊カウンター 1 つを、ガレー船団に占領されていない以下のいずれか 1 つに配置する。

- ・ 任意の NTP（ただし遠海通行ポイントを除く）。
- ・ Rhodes より 1 接続路以内でない、占領されていない港湾。
- ・ キリキア人海賊の場合は、Tarsus（Cilicia 州／アジア小国）。

12.6.2 海賊は連絡線 [6.1.5] を妨害する。LOC は海賊の占領する NTP／港湾を通過できない。加えて海賊が占領する NTP／港湾に進入する艦隊は、これら海賊を撃破する試みを実施しなければならず、さもなければこれら NTP／港湾に進入できない。

12.6.3 海賊はプレイヤーの艦隊が海賊の占領する NTP／港湾に進入し、撃破されるまでその場に留まる。海賊を打ち破るには、移動を実施するプレイヤーがダイスを 1 つ振り (1d6)、艦隊に配置されたガレー船団の BP 値を加算する。また艦隊を指導者が率いている場合は 1 を加算する (+1)。

- ・ 修正後の DR が 6 以上であれば、海賊カウンターを取り除く。艦隊は海戦に勝利した場合と同様に、移動継続のロールを行うことができる。
- ・ 艦隊が海賊を打ち破れなかった場合、艦隊は最後に通過した港湾へと撤退し、大規模または小規模移動を終了

する。

12.6.4 東地中海の海運にとっての厄災であるキリキア人海賊は、通常の蛮族とは幾分か異なるものだ。プレイに登場した場合、Tarsus が味方ガレー船団に占領されていない限り、彼らは Tarsus からすべての方向の海上接続路 1 つの範囲において LOC を妨害する。また、キリキア人海賊を除去するためのプレイヤーのダイスロールより 1 を引く (-1)。

12.7 奴隷軍

12.7.1 奴隷反乱イベント [16.2] が発生した場合（標準ゲームのみ）、またはイベントカードが使用された場合（上級ゲームのみ [17.2]）、対象のプレイヤーが奴隷反乱を被る。最初に、対象のプレイヤーの安定度を 1 つ減らす (-1)。次に対象のプレイヤーと同盟していないプレイヤーが、BI 2 つを対象プレイヤーの占領されていない本国領土スペースに置く。奴隷軍を、陸上戦闘ユニットがない都市／町スペースに置くこともできる。反乱が鎮圧されていない場合、以降は AM が引かれるごとに（対象プレイヤーの AM が引かれた場合は除く）、AM を引かれたプレイヤーは自身の通常の活性化を行う前に、以下の 2 つを実施する。

- ・奴隷軍に BI 1 つを追加する。
- ・軍全体を 1 スペース移動させる（通行ポイントは無視すること）。このとき都市または町で移動を開始する場合、1 BI を残しておく。これにより、移動先スペースにおける任意のユニットを攻撃できる。敵占領下のスペースにしか移動できない場合、奴隷軍は移動しなくても良い。

12.7.2 反乱は、すべての奴隷軍ユニットが撃破された時点で鎮圧される。またその際、対象プレイヤーの安定度を 1 つ増加させる (+1)。

12.7.3 奴隷ユニットは海上輸送を行えない。また攻撃を受けた場合、撤退も退却も行わない（自主的なものも強制的なものも）。奴隷軍の登場時に、占領されていない都市／町に配置された場合、あるいは移動中にこれらの都市／町を占領した場合であっても、これら都市／町の支配権が変更されることはない。ただし税収と文明度の獲得、または LOC の判定にあたり、これら都市／町は支配していないものと見なされる。

12.7.4 奴隷軍に敗北したプレイヤーは、民兵を編制できない（都市／町が単独で防御した場合を含む）。奴隷に占領された、元々はプレイヤー自身の都市／町に対する戦闘に勝利した場合、略奪は決して行われない。

12.8 戦象

12.8.1 一部のプレイヤーは戦象を有した状態でゲームを開始する。その他の場合、戦象は一部の州を支配した場合に召集できる。これらは、主要陣営収入／マンパワー表において「Eleph」の表記で示されている。戦象ユニット 1 つのコストは 1T となる。

12.8.2 戦象は陸上ユニットだが、陸上戦闘ユニットではない。戦象が陸上戦闘ユニットとスタックしていない状態でスペース（都市／町スペースを含む）に配置された場合、これらは除去される。

13.0 蛮族

Pax Romana では、多数の蛮族がフィーチャーされている。これらは「蛮族の侵攻」または「反乱」により登場、あるいは戦闘力が不明な部族として登場し、プレイヤーがさまざまな州を支配するうえでの障害となる。本章では上記の 3 つに関して記載する。

13.1 部族

13.1.1 ゲームには 30 の部族カウンターがあり、それぞれのカウンターには 2 つの面がある。表面は「？」が記載されている隠匿面となっており、裏面にはカウンターの部族歩兵の数を示す数字が記載されている。シナリオの指示に従い部族カウンターが配置される場合、これらはランダムに選択され、中身を見ずに「？」の面を上にしてマップに配置する。それぞれの部族スペースごとに、1 つの部族カウンターを配置すること。余った部族カウンターは、隠匿を上にして脇によけておく。

13.1.2 軍が部族スペースに進出し部族を攻撃した場合、部族カウンターを裏返し、部族歩兵数を明らかにする（2～8 の範囲）。部族が敗北した場合、部族カウンターを部族歩兵ユニットと置き換え、損害を適用すること。置き換えられた部族カウンターは、未使用の部族カウンターと共に脇によけておくこと。

13.1.3 部族スペースへの進入は、自動的に部族に対する攻

撃を引き起こす。その結果として、スペースへの進入にあたり+1MPが必要となる。攻撃された部族は、撤退も退却も行えない（自主的なものと強制的なものを含む）。

13.1.4 部族歩兵ユニットは、決して移動しない。

13.1.5 部族ユニットは、それが占領するスペースを支配する。そのため、プレイヤーの州の支配に対抗することとなる。

13.1.6 部族は蛮族軍により攻撃を受ける場合がある。

13.1.7 部族歩兵ユニットは、戦闘の結果によってのみマップから取り除かれる。これらが除去フェイズ(フェイズC)において取り除かれることはない。

13.1.8 イベントが部族カウンターマップへの復帰を指示した場合(上級ゲームにおいては「部族の再興」カード)、未使用の部族カウンターをランダムに選択し、隠匿面を上にして占領されていない部族スペースに配置する。ただし部族スペースに複数の部族カウンターを置くことはできないため、マップ上に占領されていない部族スペースがない場合(ほとんどないことではあるが)、部族カウンターは配置されない。

デザインノート: ゲームで表されているより、明らかに多くの部族が存在したはずだが、我々はゲームの目的から彼らの存在を26にまとめている。

13.2 蛮族ユニット



13.2.1 蛮族ユニットは反乱[13.3]または蛮族の侵攻[13.4]イベント

がロールされるか(標準ゲーム)、あるいはイベントカードが使用された場合にゲームに登場する(上級ゲーム)。

13.2.2 蛮族軍は、それが占領するスペースを支配する。そのためプレイヤーによる州の支配に対抗する。

13.2.3 蛮族軍は配置の引き金となったイベントの規則に従い、配置と移動が行われる。ただしルールに特記されていない限り、これらは移動できず、自主的なものか強制的なものかに関わらず撤退や退却を行えない。

13.2.4 移動する軍が蛮族軍のスペースに進入した場合、通常の陸戦でこれを攻撃しなければならない。イベントに特記されている場合を除き(一部の蛮族侵攻イベントには記載されている)、誰も蛮族軍をコントロールできない(上

級ゲームにおいて、その目的のためにカードを使用するメリットはない)。戦闘においてはいずれかの非活性化プレイヤーがダイスを振り、蛮族軍の損害を適用すること。

13.2.5 一部の蛮族ユニットは、除去フェイズにマップから取り除かれる。ただし、その他は取り除かれない。蛮族侵攻または反乱それぞれの、特別ルールを参照のこと。

13.2.6 蛮族侵攻軍はほとんどの場合において、他の蛮族軍とは異なる存在となる。プレイヤーは蛮族軍を配置し、その軍を自身のものとして(場合によっては他のプレイヤーが)コントロールできる。また、蛮族侵攻軍は他の蛮族ユニット、部族歩兵、部族カウンターを攻撃することもできる。これらのルールは一部の蛮族の侵攻イベントに適用されるが、反乱イベントに関しては「ガリアの大規模反乱」[13.3]にのみ適用される。

13.2.7 蛮族軍は、コントロールするプレイヤーが望むならば都市と町を攻撃し、これを破壊できる。この場合、自動的に略奪が行われる。略奪ルールが成功した場合[7.5.1]、収奪されるタラントの量を判定する必要はない[7.5.2]。また蛮族軍は、移動を継続できるかのルールを実施しなければならない[7.5.3]。

13.3 反乱(上級ゲームのみ、標準ゲームに関しては[16.2]を参照)

本章のルールは、「反乱」カードが使用された際に参照するものである。反乱表でダイスロール(2d6)を行い、どの場所に叛乱が発生したかを判定すること。反乱の対象となるエリアの詳細は、以下に記載されている。それぞれの反乱に関するルールに特記されていない場合、反乱により登場するすべての蛮族歩兵は、除去されるまでマップに留まる。

アフリカ

これは、カルタゴプレイヤーが傭兵をAfrica州に配置している場合のみ発動する。傭兵がなければ、イベントなしとして扱うこと。傭兵があれば彼らは反乱する。すべての傭兵を取り除き、それぞれをBP値が等しいBIに置き換えること。BIが配置されたのと同じスペースにカルタゴのユニットがあれば、BIはこれらを攻撃する。BIが戦闘に勝利した場合、カルタゴはスペースから退却しなければならない。BIが戦闘に敗北した場合、これらはスペースから除

去される（撤退や退却を行わない）。戦闘後に残っているすべての BI は、撃破されない限りその場に留まる。これらは撤退や退却（自主的なものであれ強制的なものであれ）を行えない。これら BI がすべて除去されるまで、Africa は税収をもたらさない。

ブリタニア

ブリタニアが反乱した場合、すべての Britannia 州の守備隊は除去される。またカードを使用したプレイヤーは3つの BI から成る軍を（指導者はなし）、Britannia 州内の占領されていないスペース 1 か所に配置する。この軍は移動できず、撤退や退却（自主的なものであれ強制的なものであれ）も行えない。これらの軍が撃破されるまで、誰も Britannia 州を支配できない。

キプロス

キプロスが反乱した場合、ゲームターンの残り期間において Cyprus スペースへの進入またはこれを經由しての海上移動は行えない。ただしプレイヤーがすでにガレー船団を Cyprus スペースに有している場合を除き、そのプレイヤーに対して、スペースの移動制限は無視される。

ドナウ

ドナウ（The Danube）の領域にある州のいずれか 1 つのスペースにおいて、8BP を上限にすべてのプレイヤーの陸上ユニットを取り除く（部族カウンター、TI、BI は対象外）。軍が取り除かれた場合、それを指揮していた指導者も取り除かれる。ユニットがない場合は、イベントなしとして扱う。複数のスペースが対象となる場合、カードを使用したプレイヤーがどのスペースが影響を受けるかを選択する。

ゲルマン

Inferior Germania 州（下ゲルマニア）または Superior Germania 州（上ゲルマニア）のいずれか 1 つのスペースにおいて、8BP を上限にすべてのプレイヤーの陸上ユニットを取り除く（部族カウンター、TI、BI は対象外）。軍が取り除かれた場合、それを指揮していた指導者も取り除かれる。ユニットがない場合は、イベントなしとして扱う。複数のスペースが対象となる場合、カードを使用したプレイヤーがどのスペースが影響を受けるかを選択する。

プレイノート: ゲルマニアの反乱はゲルマニア人の侵攻と

は異なる。本ゲームにおいて、ゲルマニア人による破壊的な行為がなんと多いことか。

ガリア

ガリアにおける州（ブリタニアを除く）をどのプレイヤーも支配していない場合、プレイヤーは Gaul における守備隊 1 つを取り除くことができる。守備隊がなければ、何も起こらない。いずれかの州が支配されている場合、1d6 を行い、その出目に Gaul 内でプレイヤーに支配されている州（ブリタニアを除く）の数を加算する。修正後の結果が 1~6 であれば、1 つか 2 つの部族による局地的な反乱が発生する。都市または町を含まない、Gaul 内のいずれか 1 か所のスペースを選択し、すべての守備隊とプレイヤーのユニットを（8BP を上限に）除去し、BI 3 つを置く。軍が取り除かれた場合、それを指揮していた指導者も取り除かれる。複数のスペースが対象となる場合、カードを使用したプレイヤーがどのスペースが影響を受けるかを選択する。上記に加えて、同じ州におけるすべての支配されていないスペースに 1 BI を配置する。これらの軍は移動できず、撤退や退却（自主的なものであれ強制的なものであれ）も行えない。修正後の結果が 7 以上であれば、大規模な反乱が発生する。

- ・カードを使用したプレイヤーは 4 つあるガリアの州のうち、いずれか 1 つを反乱の本拠地として指定する。都市または町があるスペースに配置されものを除き、その州内におけるすべてのプレイヤーが有するユニットは除去される。

- ・カードを使用したプレイヤーは 2-5 のガリア指導者と 2 個のダイスロール（2d6）に等しい BI を獲得し、（占領されているかどうかに関わらず）本拠地州のいずれかのスペースに配置する。そののち、プレイヤーが望むならば自身の AM における大規模移動を使用することで、この蛮族軍を移動させられる（そのためには「拡張」アクションを実施しなければならない）。配置されたスペースが他のユニットにより占められている場合、ガリア軍は直ちにそのスペースを攻撃する。プレイヤーは自身の大規模移動をガリア軍に使用することとした場合、これには 2MP を要し、通常の陸上戦闘ルールが使用される（戦闘前退却も可能となる）。ゲームターンの残り期

間において、いずれかの活性化プレイヤーが望むならば、自身の大規模移動を使用することで蛮族軍を移動させられる。

- ・ガリア軍は Gaul の外に移動できない (Britain にも移動できない)。

- ・ガリア軍全体が、次のゲームターンの除去フェイズ (フェイズ C) に除去される。

プレイノート: そう、すでに述べたように、ゲームターンにおいて AM が引かれるごとに、任意のプレイヤーがガリアの反乱を利用できるわけだ。大規模な反乱の期間にガリア周辺に進出したプレイヤーにとって、これは最悪の事態となるだろう。

いったん大規模な反乱が発生したら、これが再び発生することはない。以降のガリアの反乱は、局地的な反乱 (DR1~6) として扱うこと。

都市と町があるスペースは、局地的な反乱の影響を決して受けない。これらは大規模な反乱において、ガリア軍に攻撃を受ける可能性がある。

ヒスパニア

このカードを使用したプレイヤーは、Hispania におけるいずれか 1 つの守備隊ユニットを取り除き、以下のいずれかに 3 つの BI を配置する。

- ・都市または町がなく、占領もされていない Lusitania 州内のスペース 1 か所。

- ・占領されていないならば、Numantia (Tarraconensis 州)。

これらのユニットは移動できず、撤退や退却 (自主的なものであれ強制的なものであれ) も行えない。上記のスペースに隣接した、ヒスパニア内のスペースへと移動するユニットは、進入にあたり +1MP を消費する。

ユダヤ

ユダヤの反乱にあたり、以下の効果が適用される。

- ・Judea からすべての守備隊カウンターと、さらにいずれかの種類のユニットを最低 1BP 分取り除く。

- ・カードを使用したプレイヤーは、陸上戦闘ユニット (この場合においては艦隊も含まれる) に占領されていない任意のスペースに、1 BI を配置する。都市／町のある占領されていないスペースがあれば、これらに BI を配置

する。その場合、攻撃を受ける際に都市／町を防御に使用できる。

- ・少なくとも 1 つのユダヤ人の BI がマップ上に配置されている限り、Judea 州において移動するユニットはスペースごとに 2MP を消費する。BI ユニットの移動できず、撤退や退却 (自主的なものであれ強制的なものであれ) も行えない。

マウレタニア

ムーア人の反乱が発生した場合、州内の占領されていないスペースに、それぞれ 1BI を配置する (すべてのスペースが占領されている場合は配置しない)。すべての反乱ユニットが撃破されるまで、誰も Mauretania 州を支配できない。これらのユニットは移動できず、撤退や退却 (自主的なものであれ強制的なものであれ) も行えない。

海軍の反乱

このカードを使用したプレイヤーは、反乱の対象となるマップ上のいずれか 1 つの艦隊を指定する。対象の艦隊はそのゲームターンが終了するか、あるいは所有プレイヤーがガレー船団ごとに 1T を支払うまで (艦隊内のすべてのガレー船団に対して支払いを行う必要がある)、移動できない。

サルデーニャ

このカードを使用したプレイヤーは、Sardinia 州のいずれかのスペースに BI ユニット 1 つを配置する。これは占領されていないスペースか、守備隊によってのみ占領されているスペースが対象となる。後者の場合は、守備隊を取り除くこと。プレイヤーの艦隊は、この影響を受けない。BI は移動できず、撤退や退却 (自主的なものであれ強制的なものであれ) も行えない。

13.4 蛮族の侵攻

蛮族の侵攻により、(実際に史実においてそうであったように) 最良の計画でさえ崩壊させることが可能となる。ただし一部の反乱とは異なり [13.3]、すべての蛮族侵攻軍は続くゲームターンの除去フェイズにおいて取り除かれる。

13.4.1 蛮族の侵攻が発生した場合、プレイヤーはロールを行う。標準ゲームに関しては [16.2] を、上級ゲームについては [17.2] を参照のこと。侵攻表で 2d6 を実施してど

の蛮族グループが侵攻を開始したかを判定する。1つの蛮族グループは、ターンごとに1回のみ侵攻を行う。ルールにより同じターンに同じグループが選択された場合、新たなグループが選択されるまでロールを続けること。そののちダイスロールに従い、以下の関連する章に記載されたアクションを実施する。

13.4.2 これらのユニットは海上輸送を実施できず、活性化を行っているプレイヤーの味方の軍を含むスペースへ進入または通過できない点を除き、他の陸上戦闘ユニットと同様に機能する。これらは攻撃を実施することなく、部族歩兵または部族カウンターが含まれるスペースへ進入、またはこれを通過できる。多くの場合において、移動を終了した蛮族軍はその場に留まる。以降のゲームターンにおいて除去されるまで、これが他の活性化において移動することはない。ただしゲルマン人の場合、異なるプレイヤーによる複数の活性化が実施されることがある。

13.4.3 上級ゲームにおいて、蛮族の移動にあたり移動を担当するプレイヤーを含めて、任意のプレイヤーが適切なイベントカードを使用できる。

13.4.4 侵攻において、蛮族軍がプレイヤーの首都スペース（ギリシアとオリエントは、いずれの首都スペースも対象となる）から陸上接続路1つ分の距離に到達した場合、そのスペースを元の所有者とは別のプレイヤーが支配していない限り、安定度を1低下させる（-1）。ただしこれは、それぞれの蛮族軍に対して1度限りのペナルティとなる。

13.4.5 軍に占領されたスペースに蛮族軍が進入した場合、直ちにこれを攻撃する。大規模移動において、蛮族軍がこれに必要とする移動コストは2MPとなる。なお蛮族軍の配置は移動とは見なされず、迎撃[9.3]の対象とはならない。

13.4.6 蛮族軍は他の蛮族軍と敵対しており、これらを合流させることはできない。

西ガリア

ガリア本土の4つ州すべてがプレイヤーにより支配されている場合、このイベントは発生しない。それ以外の場合、このイベントをロールしたプレイヤーは、以下の侵攻軍を獲得する。

- ・ダイス2個の合計（2d6）に等しい数のBI。

- ・1-5の蛮族指導者。

軍をガリア本土の任意のスペースに配置すること（占領されているかどうかに関わらず）。この軍の移動にあたり制限はない。ガリア軍は次のゲームターンの除去フェイズにおいて除去されるまでマップ上に留まる。担当プレイヤーは蛮族軍の大規模移動を行い、これを移動させることができる。移動はこの1回のみに限られる。

東ガリア

このイベントをロールしたプレイヤーは、以下のガリア蛮族軍を獲得する。

- ・ダイス2個の合計（2d6）に等しい数のBI。
- ・1-5の蛮族指導者。

軍を Sarmatia 州または Scythia 州の任意のスペースに配置すること（占領されているかどうかに関わらず）。この軍の移動にあたり制限はない。ガリア軍は次のゲームターンの除去フェイズにおいて除去されるまでマップ上に留まる。担当プレイヤーは蛮族軍の大規模移動を行い、これを移動させることができる。移動はこの1回のみに限られる。

ヒストリカルノート: 紀元前280年におけるケルト／ガリアのバルカンに対する侵攻は、アジアのガラティアに達し、そこに定住することとなった。

ゲルマン

プレイヤーが受け取るゲルマン蛮族軍を、以下の通りに配置する。

- ・Germania Magna 州またはゲルマン内の任意の部族テリトリーに配置する場合、ダイス3個の合計（3d6）に等しい数のBI。
- ・Germania Inferior または Germania Superior 州に配置する場合、ダイス2個の合計（2d6）に等しい数のBIとCav2つ。
- ・2-5の蛮族指導者。

軍を選択した州の任意のスペースに配置すること（占領されているかどうかに関わらず）。この軍がもともと配置された州／領土を離れた場合、その州／領土に戻ることはできない。最初の担当プレイヤーは蛮族軍の大規模移動を行い、これを移動させることができる。そののち自身の活性化によるアクションを行うが、そのアクションにおいて再

び蛮族軍を移動させることはできない。また蛮族軍は、拡張アクションを実施し大規模移動を蛮族軍のために使用した任意のプレイヤーにより、再度活性化させることができる。これは戦闘により撃破されない限り、次のゲームターンの除去フェイズにおいて取り除かれるまでマップに留まる。

プレイノート: どのプレイヤーがゲルマン蛮族軍を登場させたのかを（上級ゲームにおいてはカードを使用したプレイヤーであり、標準ゲームにおいては次に AM を実施するプレイヤー）、記録しておくこと。彼は自身の移動を実施する前に蛮族軍を移動させられる。以降の活性化において他のプレイヤーが蛮族軍を移動させる場合は、自身の大規模移動を消費しなければならない。

カレドニア人

ブリタニアからすべての守備隊を取り除く。アーサー王に助力を求めること。

アルメニア人

Armida から 3MP 以内の占領されたスペースごとに 1d6 を行うこと。ただし山岳要塞スペースは除く。DR がスペース内のユニット数より大きければ、これらのユニットを取り除く（守備隊は「1つ」として計算する、陸上ユニットのない都市／町は対象外）。Armida が陸上戦闘ユニットに占領されている場合は、イベントは発動しない。ただし Armida に都市または町が単独で存在している場合は、イベントが適用される。

パート E: 安定度と勝利

14.0 安定度

14.1 安定度

14.2 安定度の調整（標準ゲーム）

14.3 安定度の調整（上級ゲーム）

15.0 勝利

15.1 勝利得点

15.2 地理目標ポイント（GOP）

15.3 文明度ポイント（CVP）

15.4 達成目標ポイント（OOP）

14.0 安定度

複数の世代にわたり国家の安定を保つことは、まさしく困難で、つかみどころのない目標といえる。だが Pax Romana において、まさにそれこそがプレイヤーが取り組むことなのだ。

14.1 安定度

14.1.1 それぞれの陣営は自身の安定度を安定度トラックに記録する。安定度が低下した陣営は、大規模な軍の編制が困難となり、さまざまな不利なイベントの影響を受けやすくなる。その際たるものが「内戦」イベントであり、プレイヤーの世界征服のための計画を大いに妨害することだろう。

14.1.2 すべての陣営が、同じ安定度レベルでゲームを開始するわけではない。各陣営の初期安定度に関しては、シナリオの指示を参照のこと。

14.1.3 安定度には「安定」、「政情不安」、「混乱」3つの段階がある（安定度トラックに記載されている）。特定のイベントに関しては、安定度の段階に応じて何が発生するかが決定される。また安定度はプレイヤーのマンパワー上限 [6.4.2] を規定し、編制される民兵の数に影響を及ぼす [12.3.2]。

14.1.4 プレーヤーの安定度が+8を上回ることなく、-6を下回ることはない。

14.2 安定度の調整

14.2.1 プレーヤーの安定度トラックは、以下が発生するごとに調整される。

- ・イベントにおいて安定度に関する指示があった場合、イベントの発生に伴いトラックが調整される。
- ・プレイヤーが本国州以外の州の支配を獲得した場合、直ちに1レベル増加させる（+1）。
- ・プレイヤーが本国州以外の州の支配を失った場合、直ちに1レベル低下させる（-1）。
- ・プレイヤーが本国州の支配を失った場合、直ちに2レベル低下させる（-1）。
- ・プレイヤーが本国州の支配を獲得した場合、直ちに2レベル増加させる（+2）。
- ・プレイヤーが本国領土のスペースにおいて戦闘前撤退を実施するごとに、直ちに1レベル低下させる（-1）。

・プレイヤーが民兵を編制するごとに、直ちに 1 レベル低下させる (−1)。

・蛮族軍が首都スペース (ギリシアとオリエントは、いずれの首都スペースも対象となる) から陸上接続路 1 分の距離に到達した場合、直ちに 1 レベル低下させる (−1)。

・奴隷軍が本国領土に出現した場合、直ちに 1 レベル低下させる (−1)。奴隷軍が除去されたら、直ちに 1 レベル回復させる (+1)。

・そのゲームターンにおいて、他のプレイヤーより多くの勝利得点を獲得したプレイヤーは、1 レベル増加させる (+1)。同値の場合、安定度は増加しない。

・そのゲームターンにおいて、もっとも少ない勝利得点しか獲得できなかったプレイヤーは、1 レベル低下させる (−1)。同値の場合、安定度は低下しない。

・各ゲームターンの維持フェイズにおいて、文明度ポイント [15.3] より多くの HI または LG を有している場合、安定度を 2 レベル低下させる (−2)。文明度ポイントの 3 倍以上の HI または LG を有している場合は安定度を 3 レベル低下させ (−3)、4 倍以上を有している場合 (上級ゲームのみ) は 4 レベル低下させる (−4)。

・自身の首都スペースの支配を失った場合、1 レベル低下させる (−1) (ギリシアとオリエントに関しては、それぞれの首都スペースごとに 1 レベル低下する)。加えて、各ゲームターンの終了時に首都スペースを支配していない場合、さらに 1 レベル失う (−1)。これは首都スペースの支配を取り戻すまで継続し、取り戻した時点で 1 レベル回復する (+1) (1 レベルのみ)。

ヒストリカルノート: 首都の位置は大いに問題となる。たとえば Pella はマケドニア圏の中心に位置しており、Rome はローマ圏の中心に位置している。これらはそれぞれの文明において、代えがたいものだ。

14.2.2 オプションルール: HI と LG ユニットの解隊 (上級ゲームのみ)。プレイヤーは安定度ポイントのペナルティを避けるため、多すぎる HI/LG ユニットの解隊させられる。これはゲームターンにおける自身の活性化の開始時に実施でき、作戦セグメントの最初のアクションとして行える。これにより、任意の数の HI と LG ユニットのマップ

から取り除くことができる (おそらくは文明度による上限を満たすまで)。ただしイベントカードにより活性化が失われた場合 (「怒りの日」カードなど)、その活性化においてユニットを除去することはできない。解隊を成功させることによる唯一のメリットは、続くゲームターンの維持フェイズにおいて起こる、安定度の喪失を避けられることのみとなる (この選択は、安定度の喪失が確定していない時点においてなされることに注意)。

15.0 勝利

15.1 勝利得点

各ゲームターンの勝利フェイズにおいて、プレイヤーは各特される勝利得点を計算し、勝利得点トラックでマーカーを調整し、新たな VP の合計を示すこと。

15.1.1 そのゲームターンにおいてプレイヤーが獲得する勝利得点は、以下に等しい。

- ・ GOP 目標ポイント [15.2] による VP。
- ・ CVP [15.3] による VP。
- ・ 達成目標ポイント (特定のシナリオにおいてのみ適用 [15.4]) による VP。

15.1.2 そのゲームターンにおいて、もっとも多くの勝利得点を獲得した陣営は、安定度を 1 レベル増加させる (+1)。そのゲームターンにおいて、もっとも少ない勝利得点しか獲得できなかった陣営は、安定度を 1 レベル低下させる (−1)。

プレイノート: この時点において計算される各プレイヤーの VP 獲得合計は、重要なものではない。これは特定のターンにおける VP 獲得数に過ぎず、上記により安定度に影響を及ぼすだけのものだ。

15.1.3 各ゲームターン終了時の VP レベルにより (そのターンにおける増減ではない)、次のゲームターンの最初の活性化の順序が決定される。

- ・ もっとも少ない VP を持つ陣営が、最初に活性化を行い、次に少ない陣営が 2 回目に行く。以下、同様に続く。
- ・ VP が同値の場合、より安定度の低い陣営が先に行く。これも同値であれば、より CVP の低い陣営が先に行く。これも同値であればダイスを 1 つ振り、より小さい目を出した陣営が先に行く。ダイスが同値であれば、振り直しを

行う。

15.2 地理目標ポイント (GOP)

15.2.1 各ゲームターンの終了時に、他のプレイヤーより多くの GOP を獲得することで、一定数の勝利得点を得る。

15.2.2 各プレイヤーは、自身の GOP 合計を以下のように判定する (シナリオにより変更される場合がある)。

- ・蛮族領土内にない支配下の州ごとに 1GOP。
- ・自身の本国領土ではない支配下の領土ごとに 1GOP (その領土内の州の支配による GOP に加えて獲得される)。
- ・本国領土の支配による GOP は獲得できない。
- ・シナリオにより達成目標が提供される場合は、達成目標により特定の GOP が獲得される [15.4]。

15.2.3 GOP による勝利得点は、以下の範囲で獲得される。

- 最も多くの GOP を獲得したプレイヤーに 7VP。
- 2 番目に多くの GOP を獲得したプレイヤーに 4VP。
- 3 番目に多くの GOP を獲得したプレイヤーに 2VP。
- 最も少ない GOP しか獲得できなかったプレイヤーは 0VP。

GOP が同値であった場合、これらの順位において獲得される VP を合計し、その半分が与えられる (端数切捨て)。つまり 3 位が同値であれば (通常は 3 位に 2VP が与えられ、4 位は 0VP となる) 1VP が双方に与えられる。2 位に同値で 3 人が並んだ場合 (通常は 2 位に 4VP、3 位に 2VP、4 位は 0VP となる)、2VP をそれぞれに与える (4VP+2VP+0VP を 3 で割ると 2 になる)。

例: ゲームターン III の終了時に、ギリシアとオリエン트는双方とも 8GOP を獲得しており、カルタゴは 6、ローマは 4 であった。GOP が最も少ないためローマは VP を獲得できず、カルタゴは 2VP となる。残る 1 位と 2 位を争うギリシアとオリエン트는、同値となる。そのため、これらの順位点を合計して分ける。7+4=11 を 2 で割り、端数を切捨てることから、双方のプレイヤーに 5VP が与えられる。すべてのプレイヤーの VP トラックを、これに合わせて調整する。

15.3 文明度ポイント (CVP)

15.3.1 各ゲームターン終了時において、他のプレイヤーより多くの文明度ポイント (CVP) を獲得することで、一定

数の勝利得点を得る。

15.3.2 CVP は以下のように獲得される。

- 完全な戦闘力の町を支配するごとに、1CVP。
- 減少した戦闘力の町を支配するごとに、0CVP。
- 完全な戦闘力の都市を支配するごとに、3CVP。
- 減少した戦闘力の都市を支配するごとに、1CVP。

15.3.3 文明度ポイントによる勝利得点の獲得は、以下の通り。

- 最も多くの CVP を獲得したプレイヤーに 5VP。
- 2 番目に多くの CVP を獲得したプレイヤーに 3VP。
- 3 番目に多くの CVP を獲得したプレイヤーに 1VP。
- 最も少ない CVP しか獲得できなかったプレイヤーは 0VP。

CVP が同値であった場合、これらの順位において獲得される VP を合計し、その半分が与えられる (端数切捨て)。つまり 3 位が同値であれば (通常は 3 位に 1VP が与えられ、4 位は 0VP となる) VP は与えられない。1 位に同値で 3 人が並んだ場合 (通常は 1 位に 5VP、2 位に 3VP、3 位は 1VP となる)、3VP をそれぞれに与える (5VP+3VP+1VP を 3 で割ると 3 になる)。

例: ゲームターン I の終了時に、ギリシアは 3 つの都市と 3 つの町を、オリエン트는 1 つの都市と 4 つの町を、ローマは 2 つの都市と 1 つの町を、カルタゴは 1 つの都市と 2 つの町を支配している (これらすべての都市と町が完全戦力)。ギリシアは 12CVP を、オリエン트는 7CVP を、ローマは 7CVP を、カルタゴは 5CVP を獲得する。そのためギリシアは 5VP を獲得し、カルタゴは VP を獲得できない。2 位と 3 位を争うローマとオリエン트는同値であり、これらの順位点を合計した 4VP を 2 で割り、それぞれ 2VP を獲得する。すべてのプレイヤーの VP トラックを、これに合わせて調整する。

15.4 達成目標 (シナリオ V、VI、IX、X のみ)

デザインノート: 達成目標は、各陣営の統治者による政治的な決断を表すものだ。このルールはシナリオ V、VI、IX、X にのみ適用される。

15.4.1 ゲームには、20 個の達成目標 (OO) マーカーが含まれている。それぞれのマーカーの裏面には、達成目標表に対応した文字が記載されている。この表は目標が何であ

るか、またその目標にどういった制限事項があるかどうかを解説するためのものだ。

15.4.2 勝利フェイズにおいて、各プレイヤーはゲームにおける達成目標を達成することで、GOP あるいは勝利得点そのものを獲得する。

15.4.3 標準ゲームの達成目標: 標準ゲームにおいて、各プレイヤーはゲームのオプションに応じて [3.8.1]、1つの OO を持った状態でゲームを開始する。基本ゲームオプションを選択した場合、ゲームにおいて OO は使用されない。基本ゲーム II または基本ゲームプラスを選択した場合、各プレイヤーは1つの OO を持った状態でゲームを開始する。新たな OO を購入することはできない。基本ゲーム・ウルトラを選択した場合、開始時に OO は持たないが、通常通りマンパワーフェイズにおいて購入できる [15.4.4]。

15.4.4 OO の購入: 達成目標を購入可能なシナリオにおいて、プレイヤーは安定度に応じたタラントを消費することで、マンパワーフェイズに OO を購入できる (基本ゲーム・ウルトラ、または上級ゲーム)。購入のコストは以下の通り。

安定: 1 タラント

政情不安: 2 タラント

混乱: 3 タラント

すでに3つの OO マーカーを有しているプレイヤーは、OO の購入を行えない。上級ゲームにおいては、カードの使用により OO を無償で入手できる。このときすでに3つの OO を有していても、1つを捨てるのであれば入手できる [17.2]。ただし2つ以下になるまで、新たな OO を購入することはできない。

15.4.5 OO のドロウ: その時点において購入されていない OO マーカー、カップに入れておくか裏面にしておいてテーブルに伏せておく。これは OO プールと呼ばれる。プレイヤーが、OO プールのカウンターを確認することはできない。プレイヤーは OO マーカーをランダムにカップから引き、そのうち表面の文字を確認する (文字が何を意味するかは達成目標表を参照)。引いたマーカーは、伏せた状態で自分の前に置いておくこと。同じ OO を引いた場合、プレイヤーは直ちにこれを捨てることができ (中身を明らかにする必要はない)、代わりに1枚引くことができる。なお一

部の OO は、特定のプレイヤーによってのみ使用できる。使用できないマーカーを引いた場合、新たに1枚を引き使用できない OO をプールに戻す。

15.4.6 OO の秘匿: ほとんどの場合、プレイヤーは OO マーカーを他のプレイヤーから秘密にしておきたいと思うはずだ。ただし同盟を実施した場合、プレイヤーは共同作戦にあたり、同盟者に任意の OO マーカーを明らかにできる。ただし OO マーカーをやり取りすることはできない。目標を達成して GOP または VP を受け取る場合、OO マーカーの表面を明らかにすること。いったん明らかにされた OO マーカーは、それが捨てられるまで [15.4.7]、プレイヤーの前に置いておく。

15.4.7 OO の破棄: OO マーカーは、OO プールに戻すことでこれを破棄できる。なお3種類の OO マーカー (L、M と N) は VP が獲得された後、直ちに破棄される。その他の場合、OO マーカーの破棄は任意となる。いったん OO マーカーが明らかになった場合、条件を満たしている限り、各ゲームターンにおいて GOP を受け取ることができる。なおプレイヤーは、除去フェイズにおいて任意の OO を破棄できる。

15.4.8 目標の達成を証明し、GOP または勝利得点を受け取るためには、OO マーカーを他のプレイヤーに明らかにしなければならない。

15.4.9 以下は目標それぞれの OO マーカーの数 (カッコ内の数字) と、獲得できる GOP または VP を示している。これらの情報は、プレイヤー補助カードの #1 にも記載されている。

プレイノート: 言うまでもなく、ほとんどの達成目標は達成が困難なものだが、無視できない存在でもある。プレイヤーは獲得したものを達成すべく試みるべきであるし、また他のプレイヤーの達成を妨害すべきだ。達成目標マーカーは秘密にされているため、それぞれのプレイヤーは他のプレイヤーの目標を見極め、その達成を阻止するために彼らが何をしているのか観察する必要がある。

以下の OO により GOP を獲得でき、これは [15.2.2] により VP 計算に用いられる。

A. 小アジアの支配 [2] プレイヤーは港湾がある Asia Minor すべての州 (つまり Galatia 州以外) を支配しなけ

ればならない。ローマとカルタゴは 8GOP、ギリシアとオリエントは 4GOP を獲得する。

B. エジプトの支配 [2] 8GOP を獲得。オリエントはこの目標を使用できない。

C. ヒスパニアの支配 [2] 8GOP を獲得。カルタゴのみ 4GOP を獲得。

D. 東地中海の支配 [1] プレーヤーは Crete、Cyprus、Cilicia を支配しなければならない。6GOP を獲得。オリエントのみ 3GOP を獲得。

E. ガリア (Gaul) の支配 [2] 6GOP を獲得。ローマのみ 3GOP を獲得。

F. エーゲ海の支配 [1] プレーヤーは Ports of Chios、Naxos、Cnossus、Miletus を支配しなければならない。6GOP を獲得。ギリシアはこの目標を使用できない。

G. 中央ヨーロッパの支配 [1] プレーヤーは Germania Superior、Raetia、Noricum を支配しなければならない。4GOP を獲得。

H. ドナウ (Danube) の支配 [2] 8GOP を獲得。ギリシアとローマのみ 4GOP を獲得。

I. シシリーとティレニア海の支配 [1] プレーヤーは Sicily の 2 つの州と Sardinia、Corsica を支配しなければならない。4GOP を獲得。

J. 西地中海の支配 [1] プレーヤーは Baetica 州、Mauretania 州、Tarraconensis 州のすべての港湾と、Balaeres Islands を支配しなければならない。6GOP を獲得。カルタゴのみ 3GOP を獲得。

K. 自身の本国領土を除く、5 つの異なる領土それぞれに都市または町を有する [2] 6GOP を獲得。

以下の OO は、それが使用されたゲームターンにおいて、実際に勝利得点を獲得できる（使用後に OO プールに戻る）。

L. ゲームにおいてもっとも裕福なプレーヤーとなる [1] 税収フェイズの終了時において、プレーヤーが所有しているタレントのみで判定する。同値の場合、VP は獲得できない。3VP を獲得。

M. 他のプレーヤーの本国州を 1 つ支配する [1] 勝利フェイズにおいて 3VP を獲得。

N. Sicilies、Germania、Chersonese、または Rhodes+

Crete の独立勢力領土のいずれかを支配 [1] 勝利フェイズにおいて上記のいずれかを支配するごとに 2VP を獲得。

パート F: イベント

16.0 イベント（標準ゲームのみ）

16.1 イベントマーカー

16.2 イベント（標準ゲームのみ）

17.0 イベントカード（上級ゲームのみ）

17.1 イベントカードの使用

17.2 カード

16.0 イベント（標準ゲームのみ）

16.1 イベントマーカー

16.1.1 Pax Romana は 2 つのイベントマーカーが含まれている。これらは AM のように使用され、各ゲームターンの開始時に AM と共に不透明にカップに入れる。各ターンにカップに入れるイベントマーカーの数 (0~2) はシナリオにより規定されるか、あるいはシナリオ V と IX の場合はセットアップ時にプレーヤーが決定する [3.8.1]。なおより多くのマーカーを使用するほど、長時間のゲームとなる（イベントではプレーヤーがプレイを中断し、なにがしかの処理を行うこととなる）。

16.1.2 イベントマーカーが引かれた場合、それを引いたプレーヤーがダイスを 2 つ振ること。出目を合計し、イベント表を参照してどのイベントが発生したのかを確認する。

16.1.3 ほとんどのイベントは全員に影響を及ぼすため、誰がイベントマーカーを引いたかはあまり関係がない。ただしイベントマーカーが特定のプレーヤーを対象とする場合、任意に指定するのではなく、次の AM（次のゲームターンへとまたぐ場合もある）において活性化するプレーヤーに適用される。

16.2 イベント（標準ゲームのみ）

イベントが発生した場合、それらがどのような影響をプレイに及ぼすかは以下に記載する。

蛮族の侵攻: 次の AM で活性化するプレーヤーはダイスを 2 つ振り、どの蛮族がいつどこに侵攻するのか、侵攻表を参照して指示された蛮族軍を配置する。詳細は [13.4] を

参照のこと。プレイヤーはその蛮族軍に大規模移動を実施させ、続けて自身の活性化におけるアクションを実施できる。

征服者: このイベントは、次の AM で活性化するプレイヤーがエリート指導者を有している場合に影響を及ぼす。ゲームターンの残り期間において（現在の AM を含む）、対象のプレイヤーが AM で拡張アクションを実施した場合、プレイヤーは 2 回目の大規模移動を実施できる。ただしエリート指導者と、それにスタックした軍だけが実施できる。これは拡張アクションの実施時において、いずれかの大規模移動または小規模移動に続けて行われる。これにより、1 回の AM において指導者とその軍が 2 回移動することを可能とする。

病気: 次の AM で活性化するプレイヤーは、ダイスを 1 つ振り、自身のゲームに登場している指導者のうち、もっとも能力値の高いもの（戦術値と作戦値の合計がもっとも高いもの、同値の場合はプレイヤーが選ぶ）を選択、作戦値と出目を比較する。出目が指導者の値以下であれば、指導者は死亡し取り除かれる。このイベントは、凡庸な指導者より優秀な指導者により影響を及ぼす。

ガレー船の技術: 次の AM で活性化するプレイヤーは、ゲームターンの残り期間において、すべてのガレー船団の海戦における戦闘力が 3BP に増加する。同じターンに複数のプレイヤーがガレー船の技術を獲得した場合、それらすべてが戦力増加する。

収穫の時: イベントを引いたプレイヤーはダイスを 1 つ振りどの領土が影響を受けるのか収穫表を参照する。そのうち、もう 1 つのダイスを振る。

- ・出目が偶数であれば豊作となる。その領土を支配する不プレイヤーの安定度を 2 つ増やす (+2)。支配されていなければ、効果なしとなる。
- ・出目が奇数であれば飢饉と干ばつが訪れる。その領土を支配する不プレイヤーの安定度を 2 つ減らす (-2)。支配されていなければ、効果なしとなる。

海賊: 最後に AM を実施したプレイヤーが海賊マーカーを配置する [12.6]。

反乱: 反乱が発生した場合、どこでどのような反乱が発生したのか判定するため 2 つのダイスを振り (2d6) 反乱表

を参照する。これにより反乱の発生する領域または州が決定される。州からすべての守備隊を取り除き（所有者に関わらず）、記載されたエリア内のスペースを支配するすべてのプレイヤーの安定度を 1 低下させる (-1)。

例外: 海軍の反乱 最後に AM を実施したプレイヤーは、反乱の対象となるマップ上の艦隊を 1 つ選択する。その艦隊はゲームターンが終了するか、あるいは所有プレイヤーがガレー船団ごとに 1T を支払うまで（艦隊内のすべてのガレー船団に対して支払いを実施しなければならない）移動できない。

税収と安定: これはすべてのプレイヤーに影響を及ぼす。

- ・イベント発動時にプレイヤーが国庫に 3T 未満しか有していない場合、安定度を 1 つ低下させる (-1)。
- ・イベント発動時にプレイヤーが国庫に 12T より多く有している場合、安定度を 1 つ上昇させる (+1)。

奴隷の反乱: 最後に AM を実施したプレイヤーが対象となる。ただし本国領土内に、陸上ユニットのないスペースを有している場合に限る。[12.7] を参照のこと。奴隷の反乱がすでに同じプレイヤーに対して発動している場合、イベントは無効となる。

運命の戦士: 次の AM で活性化するプレイヤーは、[12.4] に従い運命の戦士軍を活性化できる。ローマはこのイベントを無視し、振り直しを行うこと。

安定度チェック: 最後に AM を実施したプレイヤーの安定度が +3 以下であった場合、安定度レベルに応じた影響を受ける。その他の場合、安定度が +3 以下の別なプレイヤーを選択し、安定度レベルに応じた影響を適用させられる。他のプレイヤーを選択できない場合（すべてのプレイヤーの安定度が +4 以上）、自身の安定度を 1 つ低下させる (-1)。イベントによる影響は以下の通り。

- ・安定度が 0 ~ +3 (安定) : 政情不安の発生。対象プレイヤーは民衆をなだめるため、パンとサーカスに 3T を消費しなければならない。支払いを拒否、または行えない場合は不足分の 1T につき安定度を 1 つ低下させる (-1)。
- ・安定度が -1 ~ -4 (政情不安) : 混乱の発生。対象プレイヤーは次の活性化において少なくとも 3BP 以上の軍を首都スペース（首都が 2 つある場合はいずれかのス

ペース)に移動させなければならない(すでに首都に置かれている分に追加して 3BP を置く)。これを実施できない場合、安定度を 1 つ低下させ (-1)、場所に関わらず所有するすべての守備隊を取り除く。

・安定度が -5~-6 (混乱)：内戦の発生。対象プレイヤーに以下が適用される。

◇ そのゲームターンにおいて、以降の活性化を実施できない。カップの中に自身の AM が残っていない場合、次のゲームターンにおける AM のコストがそれぞれ 2T となる。

◇ プレイヤーが占領するそれぞれのスペースについて 1d6 を行い、その忠誠を判定する。出目が奇数であれば敵側についたものとして、スペースからすべてのユニットを取り除く(都市と町は除去されない)。出目が偶数であれば、そのスペースについては影響なしとなる。

◇ すべての指導者を取り除き、新たに引いた 1 人の指導者を首都スペースに置く(2 つある陣営はいずれかに置く)。

◇ 上記すべての処理が終了したら、安定度を -1 (政情不安)に戻す。

17.0 イベントカード (上級ゲームのみ)

17.1 イベントカードの使用

17.1.1 ゲームには、史実と関連してその幅広い可能性を示す 55 枚のカードが付属している。すべてのカードは、新たなゲームターンの準備のため、勝利フェイズにおいて改めてシャッフルされる(ゲームターン終了時にプレイヤーの手札として残されたカードと、使用後にゲームから除去されたカードは除く)。

17.1.2 カードの種類：カードには「即時使用」、「手札に入れる」と書かれた 2 種類がある。前者はカードを引いた時点で直ちに使用しなければならない、後者は本章で記載される制限に従って手元に残しておく。



17.1.3 カードセグメント：プレイヤーの AM が引かれコストが消費されたならば、デッキからカードを 1 枚引くことができる。そののち、以下のいずれかを実施できる(即時使用タイプのカードを引くか、すでに限界まで「手札に入れる」カードを持っている場合は、必ず以下のいずれかを実施すること)。

- ・引いたカードを使用する。
- ・手札から 1 枚のカードを使用する(上記に合わせて実施できる)。
- ・何もせず、カードを手札に加える(他のプレイヤーから秘密にしておくこと)。
- ・すでに多くの「手札に入れる」カードを持っている場合は、引いたカードを捨てるか、手札から別なカードを 1 枚捨てる。

プレイノート：一部のシナリオは、ある特定のゲームターンにおける、活性化フェイズの作戦セグメントから開始されると規定されている。そのためカードセグメントがスキップされていることから、最初の AM の実施にあたりカードは引かれない。

17.1.4 カードの保持：プレイヤーは 3 枚までの「手札に入れる」カードを、入手した際に保持しておくことができる。すでに 3 枚を有していて新たなカードを引いた場合、引いたカードを手札に加えたいならば、3 枚の手札から 1 枚を使用するか、捨て札としなければならない。加えて、プレイヤーは次のゲームターンに 1 枚のカードだけを持ち越せる。その他のカードはターン終了時に山札に戻され、リシャッフルされる。

17.1.5 カードの使用：「即時使用」カードは活性化フェイズのカードセグメントにおいて使用される(引かれた時点で直ちに使用される)。「手札に入れる」カードはカードセグメント、あるいは任意のプレイヤーの活性化フェイズの、

作戦セグメント中に使用できる。カードをその他のセグメント、フェイズで使用することはできない。プレイヤーは、望むならばいつでも「手札に入れる」カードのイベント効果を発動させず捨て札にできる。なおプレイヤーは、特定の活性化において「手札に入れる」カードを何枚でも使用できる（枚数制限がない）。

プレイノート: プレイヤーが拡張アクションの代わりに召集アクションを実施した場合でもイベントカードを使用できる。つまりたとえば蛮族の侵攻 [13.4] カードを使用し、蛮族軍の移動と戦闘を行ってから召集を行えるわけだ。

17.1.6 カルタゴとカード: カルタゴは通常の傭兵カードに加えて、任意の「手札に入れる」カードを [12.2.3] に従い傭兵の雇用に使用できる。このとき、カードのイベントは無効となる。

17.2 カード

カードの使用／処理とその枚数（カッコ内）について以下に記載する。一部のカードの処理（たとえば蛮族の侵攻など）については、それぞれのルールを参照のこと。

同盟 (2): このカードを使用したプレイヤーは、いずれか1人の相手とのみ政治的な取引を行える。[4.2]を参照のこと。このカードの使用により、ペルガモンまたはロードスとの同盟を終了させることができる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

ロードスとの同盟 (1): このカードを使用したプレイヤーとロードスの間に、同盟が結ばれる（現時点においてロードスが中立の場合）。この権利のために 3T を支払うこと（支払えない場合は無効となる）。同盟が終了するまで、プレイヤーは以下を行える（詳細はカード参照）。

- ・ロードスのガレー船団を自身の艦隊として使用できる（ただし HI は不可）。この艦隊に維持費を支払う必要はないが、ガレー船団が失われた場合はマンパワーフェイズにおいてそれぞれ 2T のコストで補充しなければならない。
- ・艦隊がロードスに進入するごとに、艦隊の所有プレイヤーより 1T を受け取る。詳細は [12.5.1] を参照のこと。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

ペルガモンとの同盟 (1): このカードを使用したプレイヤー

とペルガモンの間に、同盟が結ばれる（現時点においてペルガモンが中立の場合）。同盟が終了するまで、プレイヤーは以下を行える。（詳細はカード参照）。

- ・ペルガモンの全軍を自身の軍として使用できる。この軍は、プレイヤー自身の軍と組み合わせられる。ペルガモンの軍を移動させるためには、自身の大規模移動を利用する必要がある。もしそのようにした場合、小規模移動により自身またはペルガモンのユニットを移動させられる。
- ・戦闘で損害を被った場合、プレイヤーの BP またはガレー船団に損害が割り当てられるごとに、ペルガモンにも同数の損害を割り当てられる。
- ・ペルガモンの指導者が登場するまで、ペルガモンの軍が大規模移動を行うごとにダイスを 1 つ振る。出目が 1 ~ 4 であれば指導者は配置されず、0-0 の指導者に率いられているものと見なして移動を実施する。出目が 5 であれば、1-4 の指導者を配置する（おそらくはアッタロス 1 世だ）。出目が 6 であれば、2-5 のペルガモン指導者を配置する（おそらくはエウメネス 2 世だろう）。これらの指導者はターン終了時に除去されず、撃破されても置き換えられない。
- ・ペルガモンのユニットは再建できず、そのため新たなユニットも獲得できない。ペルガモンのユニットがプレイに登場していない場合、イベントは無効となる。
- ・ペルガモンと同盟している間、プレイヤーがもともとペルガモンの軍が占めていたスペースを支配することはできない（プレイヤーの軍が単独でこれらのスペースを占領している場合であっても）。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

待ち伏せ (1): このカードは、他のプレイヤーのユニットが陸上通行ポイントに進入した際に使用できる。1d6 を行い、出目を半分にする（端数切り上げ）。最低でもその結果に等しい BP を、移動中の軍より取り除くこと。本国領土内で移動中の軍に使用することはできない。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

アルキメデスの活躍 (1): （ギリシア人の素晴らしい発明家にちなんだもの。彼は紀元前 212 年において、ローマに対するシラクサの防衛を手助けした）発明家（Inventor）

マーカーをいずれかの都市に配置する。ゲームターンの残り期間において、その都市の城壁ポイントを使用した防衛戦闘で2つの戦闘ダイスロールシフトを得る。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

蛮族の侵攻 (2) : 2個のダイスを振り、誰がいつどこに侵攻を行ったのか侵攻表を参照する。詳細は [13.4] を参照のこと。

このカードを引いたら、即時使用する。

豊作 (2) : 作物は豊富であり穀倉は溢れ、徴発も豊富に行える。プレイヤーは 1d6 を行い、どの領土がこの幸運を得たのか判定すること。その領土を支配するプレイヤーは、安定度を1つ増加させる (+1)。支配されていない場合、イベントは無効となる。

このカードを引いたら、即時使用する。

政治体制の変更 (1) : 新たな党、君主、執政官が権力を掌握し、すべてを白紙に戻す。

- ・自身の手札を直ちにすべて山札に戻し、シャッフルする (このイベントに先駆けて手札を使用することはできない)。
- ・自身の達成目標マーカーをすべて捨て、新たに同数をランダムに引き直す。
- ・安定度を2つ増加させる (+2 そう、増加なのだ)。

このカードを引いたら、即時使用する。

対外政策の変更 (1) : プレイヤーはこのカードを他のプレイヤー、または自分自身に使用できる。対象のプレイヤーは達成目標プールより、中身を見ずに達成目標マーカーを1枚引く。そののち引いたばかりのマーカーを除く、対象プレイヤーが保持する達成目標マーカー (もしあれば) からランダムに1枚を選択し OO プールに戻す。

このカードを引いたら、即時使用する。

征服者 (1) : このカードは拡張アクションの開始時に使用しなければならない。このカードを使用したプレイヤーがエリート指導者を有している場合、この AM において2回目の大規模移動を行える。これはエリート指導者とそれにスタックする軍のみが実施でき、通常の大規模移動/小規模移動に加えて行える。これにより、対象の指導者と軍は1回の AM において2回移動できることとなる。また同一のプレイヤーにより、「クンクタトル」カードと同じゲー

ムターンにおいて使用することはできない。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

陰謀 (1) : このカードは、任意のプレイヤーに対して使用できる。カードを引いたプレイヤーは、マップ上のエリートではない他のプレイヤーの指導者を1人、国家転覆の反逆者として選択する (SoF または同盟指導者を除く)。その指導者をマップから取り除き、安定度を1つ低下させる (-1)。

このカードを引いたら、即時使用する。

クンクタトル (1) : 古代ローマにおける遅滞戦術の達人。このカードを使用したプレイヤーは、現在のゲームターンにおいて何回でも陸上戦闘からの撤退を行える。また本国領土スペースから撤退しても、安定度を失わない。同一のプレイヤーにより、「征服者」カードと同じゲームターンにおいて使用することはできない。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

デウス・エクス・マキナ (1) : このカードは、いずれか他のプレイヤーによるカードのドロー/使用に対抗できる。なお自身がドロー/使用したカードに対して使用することはできない。相手プレイヤーが使用したカードに関わらず、そのカードは完全に無効となる。なお、対象のカードの効果が処理される前にこのカードを使用しなければならない。そののち、双方のカードは捨て札とされる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

怒りの日 (1) : このカードは、引いたプレイヤーにのみ影響を及ぼす。神々は立腹している。プレイヤーは、彼らを狼狽させるようなことをしたに違いない。プレイヤーには以下の選択肢がある。

- ・神々をなだめるため、地元の神官に 2T を支払う。
- ・選択された AM をキャンセルし、何も実施しない。

このカードを引いたら、即時使用する。

内部での外交任務 (1) : プレイヤーは自身が有する主要陣営の陸上ユニットより (蛮族、独立勢力、同盟ユニットは含まれない)、4 陸上接続路以内にある部族カウンター2つの戦力を確認できる。見た内容を他のプレイヤーに教える必要はない。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

病氣—善人は早死にする (1) : このカードを引いたプレー

ヤーはダイスを1つ振り、ゲームに登場しているもののうち、もっとも能力の高い自身の指導者の作戦値と比較する。ダイスロールが作戦値より小さかった場合、指導者は死亡し、取り除かれる。ちなみに、もっとも能力の高い指導者とは、戦術値と作戦値の合計がもっとも大きい指導者を指す（同値の場合は所有プレイヤーが選択）。

このカードを引いたら、即時使用する。

飢饉と干ばつ (2)：プレイヤーは1d6を行い、収穫／飢饉表を参照して、どの領域が飢饉と干ばつに襲われたかを判定する。その領域を支配するプレイヤーの安定度を1つ低下させる（-1）。支配されていない場合は無効となる。このカードを引いたら、即時使用する。

ガレー船の技術—投石機 (1)：このカードを使用したプレイヤーは、ゲームターンの残り期間においてカードの効果を受けられる。プレイヤーのガレー船団は、海戦においてそれぞれ3BPを有する。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

ガレー船の技術—コルウス (1)：この機材により、より効果的に敵を捕捉し、より容易に移乗できるようになった。このカードを使用したプレイヤーは、ゲームターンの残り期間においてカードの効果を受けられる。プレイヤーのガレー船団は、海戦においてそれぞれ3BPを有する。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

ガレー船の技術—ハルパゴ (1)：ハルパゴは鉅発射器であり、斬り込み戦術の効果を大きく向上させた。

この機材により、より効果的に敵を捕捉し、より容易に移乗できるようになった。このカードを使用したプレイヤーは、ゲームターンの残り期間においてカードの効果を受けられる。プレイヤーのガレー船団は、海戦においてそれぞれ3BPを有する。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

独立勢力の拡大 (1)：プレイヤーは自身が有する主要陣営の陸上ユニットより（蛮族、独立勢力、同盟ユニットは含まれない）、4陸上接続路以内にあるいずれかのスペースに、守備隊を1つ無償で配置できる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

地方の騒乱 (1)：プレイヤーは、マップ上の任意の守備隊1つを取り除ける（自身を含めどのプレイヤーのものであっても良い）。マップ上に守備隊がない場合、イベントは無効となる。

このカードを引いたら、即時使用する。

傭兵 (3)：プレイヤーは2Tを支払うことで（全部で2Tのみ）、以下のいずれかの構成の傭兵ユニット [12.2] を雇用できる。これはアクションとは見なされない。傭兵は、マップ上のプレイヤーの軍いずれかに配置される。ただし、すべてを同じ場所に配置しなければならない。すべての傭兵 HI と LI は、マップ上の場所に関わらず次のターンの除去フェイズに取り除かれる。ローマは傭兵を雇用できない。ローマプレイヤーが引いた場合、このカードは無効となる。本カードは使用されるまで手札に入れておく。

2T により雇用できる構成（下記のいずれか）

傭兵 LI×2

傭兵 Cav×1

傭兵 HI×1

海上の待ち伏せ (2)：このカードは自身のガレー船団から海上接続路3つ以内の範囲にある港湾またはNTP（ただし遠海通行ポイントは除く）に、海上輸送で進入した軍に対して使用できる。対象の海上輸送に、ガレー船団の護衛が1つもついていない場合、陸上ユニットは完全に破壊される。海上輸送を行う敵軍と自らの艦隊を結ぶ海上接続路が、敵のガレー船団が配置されている港湾やNTPを通過する場合でも、待ち伏せを行える。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

海賊 (2)：このカードの使用により、プレイヤーは [12.6] に基づいて海賊艦隊を配置できる。

このカードを引いたら、即時使用する。

ポリオルケテスの影響 (1)：（攻城戦に優れたデメトリオス・ポリオルケテスに因んで名づけられた）プレイヤーが望むならば、2Tを支払うことで攻城兵器ヘレポリス

（Helepolis）を購入できる。ヘレポリスマーカーを任意の軍に配置すること。この軍が都市または町を攻撃する場合、ヘレポリスは2つの戦闘ダイスロールシフトを提供する。これは防御には使用できず、1回使用された後は除去され

る。もしそうしたいならば、これをコロッサス巨像の建造に利用しても良い（ゲームにおける効果はない）。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

ポントゥス (1) : このカードを使用すると [12.5.5] に基づきポントゥス王国を活性化できる。詳細な指示に関しては該当する章を参照のこと。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

民兵の編制 (2) : このカードが使用されたら、まずプレイヤーの安定度を 1 つ低下させる (−1)。そののち、プレイヤーはダイスを 1 つ振り (1d6)、出目を半分にする（端数切り上げ）。結果が、編制できる民兵の数となる。民兵は敵陸上戦闘ユニット（蛮族を含む）が本国領土内に存在する場合に、本国領土の任意の州に配置できる。なおプレイヤーの安定度が「政情不安」であれば、編制数よりさらに 1 を引く (−1)。「混乱」状態の場合、カードは無効となる。民兵の編制にコストは必要ないが、次のゲームターンの除去フェイズにおいて取り除かれる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

反乱 (2) : 反乱が発生する。どこでどのような反乱が発生したか判定するため、ダイスを 2 個振り (2d6) 反乱表（チャートと表を参照）を参照し、実際に反乱が起こった領土または州を判定する。また反乱ルール [13.3] に従い、効果を適用する。

このカードを引いたら、即時使用する。

税収と安定度 (4) :

- ・このカードを引いた時点で国庫が 2T 以下であれば、安定度を 1 つ下げる (−1)。
- ・このカードを引いた時点で国庫が 13T 以上であれば、安定度を 1 つ増加させる (+1)。

このカードを引いたら、即時使用する。

奴隷の反乱 (1) : このカードを引いたプレイヤーが、本国領土に陸上戦闘ユニットが配置されていないスペースを有している場合のみ、カードの効果が適用され奴隷が反乱を引き起こす。カードを引いたプレイヤーに対して、すでに奴隷の反乱が発生しているならば、カードは無効となる。

運命の戦士 (1) : ローマ以外のプレイヤーは、[12.4] に基づき「運命の戦士」軍を活性化できる。ローマプレーヤ

ーはこれを行えないが、代わりにこのカードを特定の状況において独裁官 [12.4.7] として使用できる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

スパイ (1) : このカードを使用すると、いずれかの 1 人のプレイヤーの手札すべてを確認できる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

安定度と目標 (1) : 安定度が「安定」であれば、カードを使用したプレイヤーは以下のいずれかを選択できる。

- ・追加の AM1 枚を、コストなしにプールに入れられる。
- ・追加の達成目標マーカー 1 枚を獲得する（すでに 3 枚有している場合を除く）

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

安定度チェック (2) : このカードは安定度が +3 以下の任意のプレイヤーに使用できる。カードを使用できるかどうかは、カード使用時点での対象プレイヤーの安定度に依存する。カードの使用条件を満たしているのがカードを引いたプレイヤーのみの場合、自分自身を対象としなければならない。誰も使用条件を満たしていない場合、カードを引いたプレイヤーの安定度を 1 つ低下させる (−1)。イベントによる影響は以下の通り。

- ・**安定度が 0〜+3 (安定) :** 政情不安の発生。対象プレイヤーは民衆をなだめるため、パンとサーカスに 2T を消費しなければならない。支払いを拒否、または行えない場合は不足分の 1T につき安定度を 1 つ低下させる (−1)。
- ・**安定度が −1〜−4 (政情不安) :** 混乱の発生。対象プレイヤーは次の活性化において少なくとも 3BP 以上の軍を首都スペース（首都が 2 つある場合はいずれかのスペース）に移動させなければならない（すでに首都に置かれている分に追加して 3BP を置く）。これを実施できない場合、安定度を 1 つ低下させ (−1)、場所に関わらず所有するすべての守備隊を取り除く。
- ・**安定度が −5〜−6 (混乱) :** 内戦の発生。対象プレイヤーは次の AM において（あるいは実行中の AM において）以下のみ実施できる。

- ◇ プレーヤーが占領する（ガレー船団によるものを含む）それぞれのスペースについて 1d6 を行い、その忠誠を判定する。出目が奇数であれば、陸上ユニットの

半数とガレー船団の半数を取り除く（端数切り上げ）。この除去によりスペースが空になった場合、守備隊を1つ置く。出目が偶数であれば、そのスペースについては影響なしとなる。

◇ すべての指導者を取り除き、新たに引いた1人の指導者を首都スペースに置く（2つある陣営はいずれかに置く）。

◇ 上記すべての処理が終了したら、安定度を-1（政情不安）に戻す。

このカードを引いたら、即時使用する。

継承戦争の勃発 (1)：アレクサンドロス大王「後継者」たちの子孫は、ヘレニズム世界の支配者たる努力を継続しており、少なからず表面化することがあった。カードを使用したプレイヤーは直ちに（自身のアクションを実施する前に）、ギリシア内もしくはギリシアから陸上接続路／海上接続路3つ分の範囲にあるギリシアユニットから編制されたいずれか1つの軍を選択し（艦隊を除く）、大規模移動を実施しなければならない（運命の戦士軍が登場している場合は、これを選択できない）。選択された軍は（ギリシアへと移動し）、ギリシア内に留まらなければならない。この制限を除き、軍は通常の軍が移動中に実施できることを行える。これには（もちろんのこと）他のギリシアのユニットや軍、都市や町への攻撃を含む（ただし略奪は行えない）。このカードの戦闘結果により、民兵を編制することはできない。ギリシアプレイヤーがカードを引いた場合、代わりに安定度を-2する。

このカードを引いたら、即時使用する。

戦術的奇襲 (2)：このカードは、いずれか1回の陸上戦闘においてプレイヤーに2つの戦闘ダイスロールシフトを与える。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

裏切り者 (1)：プレイヤーは、他のプレイヤーの手札をランダムに1枚取る。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。

部族の復興 (2)：このカードを引いたプレイヤーは、使用されていない部族カウンターをランダムに中身を見ずに2枚引き、「？」の面を上にして占領されておらず、部族カウンターも配置されていない部族スペースに置く。対象の

スペースが1つしかない場合は、1枚のみ置く。1つもない場合、カードは無効となる。

本カードは使用されるまで手札に入れておく。



プレイの手順

A. 収入フェイズ (最初のターンでは無視すること) 各プレイヤーは支配する州、領土、町、都市より税収を得る [6.1]

B. 維持フェイズ (最初のターンでは無視すること) 各プレイヤーはすべての艦隊と、上限を超えた分の軍の維持費を支払う [6.4]。加えて、現在の文明度の上限を超えてマップに配置されている HI と LG があれば (完全戦力が減少戦力かに関わらず)、安定度を失う [14.2]。

C. 除去フェイズ (最初のターンでは無視すること) 指導者 [8.1.1]、民兵ユニット [12.3.3]、傭兵 HI/LI [12.2.6]、運命の戦士指導者とその軍 [12.4]、蛮族指導者とその軍 (ただし表面の部族カウンター、独立勢力軍、一部の反乱により発生した蛮族軍 [13.3] は除く)。傭兵騎兵を正規軍の騎兵に変換する [12.2.6]。

D. 指導者選択フェイズ (最初のターンでは無視すること) 各プレイヤーはプールよりランダムにそのゲームターンの指導者を選択する [8.1]。最初に引いた指導者は首都に置き、2 番目の主導者は自身の陸上戦闘ユニット、守備隊、都市／町を含むスペースに置く。配置場所は秘密裡にメモに記載すること。配置と配置場所の公開はすべてのプレイヤーの準備が整った時点で同時に行う。

E. マンパワーフェイズ (最初のターンでは無視すること) プレイヤーは、可能であれば陸上ユニットの編制、守備隊の創設 (訳注: [12.1] に矛盾しています)、ガレー船団の建造 [6.2~6.3]、達成目標マーカーの購入 [15.4.4] を実施できる。なお減少戦力の HI/LG は完全戦力に補充されない限り、自動的に守備隊に置き換えられる [10.6.6]。すべてのプレイヤーはマンパワーフェイズにおける行動をメモに記載しておき、すべてのプレイヤーの準備が整った時点で同時公開する。競技ゲームにおいては、計画を行うにあたり 5 分の制限時間を設けること。

F. 活性化フェイズ 直前の活性化を実施したプレイヤーが、活性化プールから活性化マーカーを 1 枚引く。(それぞれ 1 枚目の活性化マーカーに関しては例外となる [3.3])。以下の手順に従ってプレイを進める。

0. イベントセグメント (標準ゲームのみ) イベントマーカーが引かれた場合、引いたプレイヤーはロールを行

い発生したイベントを判定する [16.1]。イベントの処理を終了したら、AM プールに活性化マーカーが残っているならばフェイズ F に戻る。その他の場合はフェイズ G に進む。

1. 支払いセグメント AM を実施するプレイヤーは 1T を支払う。それが不可能な場合は [3.4.4] を参照。

2. カードセグメント (上級ゲームのみ) プレイヤーはイベントデッキよりカードを 1 枚引く。プレイヤーが使用を望んだ場合、あるいはカードの使用が指示されている場合は、次に進む前に直ちに効果が適用される。また、子の時点で手札からカードを使用することも可能だ [17.1.3]。

3. 作戦セグメント プレイヤーは以下のいずれかのアクションを実施する。

a. 拡張 (大規模移動と小規模移動)

- ・**軍事**: [9.0] ~ [11.0] に基づき移動と攻撃を行う。

- ・**建設**: 小規模移動の代わりとして、[7.1] に基づく都市／町の建設と再建を行う。

b. 召集 陸上ユニットの編制、あるいはガレー船団の建造のいずれかを、マンパワーフェイズ (E) と同様の方法で行う。

c. 会議の招集 (標準ゲームのみ) [4.1] を参照。会議を招集したプレイヤーは、支払いセグメントにおいて AM 使用の 1T を支払う必要がない。つまり会議の招集は、タラントを持たないプレイヤーでも実施できる。

4. 新規活性化マーカーセグメント 活性化マーカーが AM プールに残されている場合、フェイズ F に戻り新たな AM を引く。AM が残っていなければ、フェイズ G に進む。

G. 消耗／孤立フェイズ

1. 陸上ユニット 孤立 [9.6.1] している陸上ユニット (守備隊を除く) に消耗 [9.6.3] を適用する。

2. 艦隊 味方支配下の港湾にない艦隊を取り除く [9.6.4]。

H. 勝利フェイズ

1. 勝利得点の集計 [15.0] と安定度の変更 [14.0] を記

録する。

2. 自動的勝利の判定（シナリオルールを参照） 複数のプレイヤーが自動的勝利を達成した場合、より VP の高いプレイヤーが勝利する。それも同値であれば、安定度の高いプレイヤーが勝利する。それも同値であれば、同時勝利となる。

3. すべてのカードを山札に戻す（上級ゲームのみ） ただし「使用後に除去」と記載されているカードと、手札として保持されているカード [17.1] は除く。残るカードをシャッフルし、新たな山札を作る。リシャッフルされた山札をテーブルに置き、新たなゲームターンで使用する。

I. 順番決定フェイズ 次のゲームターンにおける、活性化の第 1 ラウンドの順番を決定し [3.4.2]、その順番で活性化マーカーをボード上に置く。残る AM を AM プールに入れる。