

ATHENS & SPARTA

アテナイとスパルタ v1.0 和訳 v1.0 版

この和訳は、こかどさんが先に英文ルール V0.9 を和訳されたものを参考にしながら、水池 (主に本文を担当) と S.Ichikawa (主にサイドバーとカードを担当) の二名が共同で作業した物です。最終的な訳の点検は水池が行いましたので、誤り等に対する責任は私、水池にあります。

なにかお気づきの点があれば、ご連絡ください。

mizuike@mac.com

なお、この和訳をネット上等で配布する許可は、コロンビアゲームズ社より得てあります。

はじめに

「アテナイ & スパルタ」は紀元前 431 年から 404 年までの間に、古代ギリシアの二大勢力が繰り広げた戦争を扱うゲームです。プレイ時間は 2-3 時間です。

ゲームターン

ゲームはオリンピア紀 (Olympiads) を進めることでプレイされます。1 つのオリンピア紀は 6 回のゲームターンからなっています。オリンピア紀の間にどちらかのプレイヤーが勝利すればゲームは終わりますが、そうでなければ次のオリンピア紀に進みます。

[1] カードフェイズ

このゲームには 25 枚のカードが入っています。各オリンピア紀の始めに、カードの山をよく切り、両軍プレイヤーに裏向きにしたまま 6 枚ずつ配ります。各ゲームターンにプレイヤーはカードを裏向きに 1 枚出し、プレイする時始めて表にされます。より大きい数字のカードを出したプレイヤーが、そのゲームターンの先手プレイヤーになります。同じ数の場合はスパルタ軍プレイヤーが先手プレイヤーになります。イベントカードは数字のカードよりも優先してプレイされます。4.5 項を参照のこと。

[2] 先手プレイヤーターン

◆移動フェイズ: カードには移動ポイント (MP) が記載されています。各々の MP は以下の方法のいずれかで使えます。

- ・ 1 回の作戦移動 (4.3)
- ・ 1 回の戦略移動 (4.4)
- ・ 反乱 (7.0)

◆戦闘フェイズ: 戦闘は同じヘックスに両軍のブロックが存在する場合に発生します。アクティブプレイヤーが戦闘を解決する順番を決め、ひとつの戦闘解決が終わってから次の戦闘解決に移ります。防御側のブロックは、城壁都市内に退却し籠城することで戦闘を回避することができます。この場合、アクティブプレイヤーはさらにこれを強襲するかパスするかを決めることができます。攻城戦では、防御側のブロックが、ダブルディフェンスを得ることができます。

すべての戦闘解決が終了したら、包囲/封鎖損耗の解決に移ります。包囲や海上封鎖に

参加している味方のブロックがいれば、それらの損耗判定を行います。(5.59)

[3] 後手プレイヤーターン

後手プレイヤーは自身の移動フェイズと戦闘フェイズを実行します。これで 1 つのゲームターンが終了し、次のゲームターンのカードフェイズを始めます。

[4] 勝利条件の確認と部隊編成

この時点があるオリンピア紀の最後のターンであった場合は、勝利条件の確認を行います。(10.0)

どちらの側も勝利条件を満たしていなければ、補充フェイズ (8.0) を行ってから、つぎのオリンピア紀を開始します。

1.0 地図盤

1.1 都市

地図盤には、この当時の主要都市が、六角形 (城壁を持っている) もしくは丸の形 (城壁を持っていない) で描かれています。

◆青色の都市はアテナイ軍側の都市です。ただし、スパルタ軍のブロックがいる場合はその限りではありません。

◆赤色の都市はスパルタ軍側の都市です。ただし、アテナイ軍のブロックがいる場合はその限りではありません。

◆緑色の都市は中立です。(9.5)

◆黒色の都市はゲーム上特に関係ありません。

1.2 部隊編成ポイント

主要都市は 1-4 の部隊編成ポイント (BP) を持っています。地図盤上には合計 48BP があります。このゲームの勝利目的は、30BP 以上に相当する主要都市を支配するか、敵の中核都市 (アテナイもしくはスパルタ) を陥落させることです。

小都市に BP はありません。

1.3 港

海岸線にある都市には通常、港があります。ただし海岸線にありながら港を持っていないエリス (Elis)、メッセネ (Messene)、スパルタのような例外もあります。

艦隊ブロックは港を起点に移動し、移動 (撤兵) 終了後には常に自軍の港にいなければ

ルールブックの構成

このルールブックには、このゲームをより楽しめるように、デザイナーからの助言とヒストリカルノートが側面記事 (この欄のコラムとして記述されています)。

戦場の霧

このゲームの持つ最も面白い側面は奇襲です。

ブロックは通常、それを操る者に向かって見えるように立てておきます。プレイヤーはお互いに敵のブロックの正体や戦力について確言が持てないため、はったりをきかせたり、革新的な戦略を進めることとなります。

古戦場

この時代の主な合戦跡地が地図上に、スパルタが勝利した場所は赤、アテナイが勝利した場所は青で示されています。海戦での勝利と陸上での勝利も区別されています。

ゲームスケール

マップの縮尺は 1 ヘックス当たりおよそ 30 マイル (約 48km) です。

ブロックはそれぞれ、1 ステップ当たり約 1000 名の兵士、あるいは 1 ステップ当たり 20 隻の船となります。

部隊編成ポイント (Build Point=BP)

アテナイ側の都市は合計で 20BP、スパルタ側は 18BP、また、中立都市は 10BP を持っています。ゲーム開始時にはポティダイア (Potidaea) がスパルタの支配下にあるので、アテナイは 19BP でプレイをはじめます。どちらの陣営も包囲あるいは海上封鎖された都市の BP は合計に入れることができません。

ゲームターンの例

アテナイ軍は 2 のカードを出し、スパルタ軍も 2 のカードを出しました。結果は同点であり、スパルタ軍が先手プレイヤーとなります。スパルタ軍はふたつの移動 (MOVE) を実行し、それによって生じたあらゆる戦いと、既に行ってしまった攻城戦を解決します。その次にアテナイ軍はひとつの移動

ATHENS & SPARTA

ばなりません。船は港でないヘックスに移動することはできませんが、そのようなヘックスを通過することはできます。

1.4 神託

デロスとデルフォイは神聖な土地です。これらのヘックスには、両軍のブロックは進入し、撤退し、さらに通過することができます。これらのヘックスでは、たとえ敵のブロックがいたとしても戦闘は禁止されています。自軍プレイヤーターンをこれらのヘックスで開始したブロックは、敵のヘックスやブロックを攻撃するための移動は禁止されます。

1.5 海峡

ヘックス内に青色の矢印が描かれているヘックスは海峡ヘックスです。陸上部隊ブロックは、そのヘックスに進入できますが、渡るには一度停止していなければなりません。またその時、ヘックスサイド制限1を受けます。そのヘックスに進入した際、もし敵の艦隊ブロックがそのヘックスにいた場合は、陸上部隊ブロックは1ステップ失い撤退しなければなりません。海峡を渡って撤退したり再編成したりするには味方が制海権を有している必要があります。

1.6 コリントス地峡

コリントス (Corinth) で自軍プレイヤーターンを開始した艦隊ブロックは、どちら側の海からでも出航できます。(サイドバーのディオルクスの項を参照)

1.7 山岳地帯と隘路

山岳地帯のヘックスサイドは、隘路を除き通過不能です。隘路ヘックスサイドには通過にあたり1ブロックしか通れない制限があります。また、山岳地帯ヘックスでのスタック制限は2ブロックです。山岳地帯に進入したブロックは直ちに停止しなければなりません。

2.0 軍隊

木製のブロックは、それぞれアテナイ軍(青色)とスパルタ軍(赤色)、そしてそれらの同盟国の部隊を表しています。

1枚の切り込みの入ったシールラベルがゲームに含まれているので、1枚ずつ各ブロックに歪まないように確実に、そして剥がれないようにしっかりと貼って下さい。

- ◆青色のラベルは青色のブロック
- ◆赤色のラベルは赤色のブロック
- ◆緑色のラベルは緑色のブロック

ブロックはゲームに驚きと秘匿性を提供します。ブロックを立てて使うことで、兵種や戦力を敵の眼から隠すことができます。

2.1 ブロックのデータ

ブロックには、移動と戦闘能力を表すの数値とシンボルが表示されています。

2.11 戦力 (ステップ)

ブロックを立てた時、ブロックの上端のダイヤの数が、そのブロックの現在の戦力となります。戦力は、そのブロックが戦闘において振ることのできる6面体ダイス (d6) の数を表します。戦力4のブロックは、4個の6面体ダイス (4d6) を振ることができます。戦力1のブロックは1個の6面体ダイス (1d6) を振ることができます。

ブロックの最大の戦力は様々です。いくつかのブロックは4ステップを、またあるものは3ステップあるいは2ステップを持っています。戦闘で受けたヒット毎にブロックを90度反時計回りに回転させ、ブロックの戦力の減少を表します。

2.12 戦闘レーティング

戦闘レーティングはA1やB2といったアルファベットと数字で表されています。アルファベットはブロックが攻撃する順番を表します。全てのAのブロックが最初に攻撃し、次に全てのBのブロックが攻撃し、最後に全てのCのブロックが攻撃します。

数字はヒットを得るために必要なダイスの目を表しています。

例：戦闘レーティングがB1のブロックは「1」の目が出れば、B3のブロックは「1-3」のいずれかの目が出ればヒットを与えます。

2.13 移動レーティング

移動レーティングは、ブロックの左下に表示されています。これはブロックが移動できるヘックスの最大数です。

2.14 本拠地

本拠地とは、その都市国家のブロックが発生する処です。すでに地区盤上にあるユニットはどの主要都市においても補充を受けることができます。新規編成ブロックは本拠地に登場します。ただし、予備のブロックはどの都市に置いても構いません。

2.2 ブロックの種類

2.21 重装歩兵 (ホプリテス)

(MOVE) とひとつの反乱 (REVOLT) を実行し、これによって生じたあらゆる戦いと、行っては攻城戦を解決します。後手プレイヤーが次のゲームターンの先手プレイヤーになるかもしれないため、プレイヤーはしばしば連続する2回のターンを行えることがあります。

コリントスのディオルクス (Diolkos)

海神ポセイドンは運河の建設には反対しましたが、コリントス湾からサロニコス湾へ抜ける地峡を介して船舶を運搬することは認めました。船舶は、ディオルクスという石敷の道路に沿って雄牛に牽引された低床の荷車で運ばれました。4マイルの行程は8~12時間かかりました。(訳注：ディオルクスは、紀元前6世紀にコリントスの王ペリアンドロスの元で建設されたもので、西暦900年頃まで、小型の船舶や艦隊を運ぶのに使用されていたと言われています。)

第一次ペロポネソス戦争

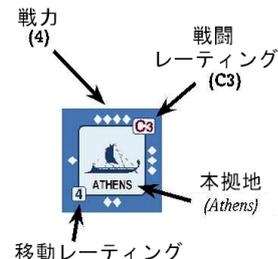
「アテナイ&スパルタ」は実際には第二次ペロポネソス戦争を扱っています。第一次ペロポネソス戦争は本ゲームと同じ勢力同士が紀元前460年~紀元前445年の間に戦い、「30年の平和」をもって終結しました。しかし、14年間の不安定な停戦協定期間の末に、コリントスとテーバイの要請によって、スパルタは、もう一度、「アテナイ帝国」を制することを決めたのです(432BC)。(訳注：一般的にペロポネソス戦争は本ゲームが扱っている紀元前431(2)年~紀元前404年までに行われたデロス同盟(アテナイ)とペロポネソス同盟(スパルタ)との一連の戦争を指しています。)

戦力の表し方



1 戦力 2 戦力 3 戦力

ブロックのデータ



ATHENS & SPARTA

重装歩兵は長槍と大型の盾、そして剣を装備しています。彼らはほとんどの場合、ファランクスと呼ばれる密集隊形で戦闘します。スパルタ軍の重装歩兵は最強の戦闘力を有しています。各ステップは1,000名の重装歩兵を表しています。

2.22 軽装歩兵 (ペルタステス)

投げ槍、弓矢、投石紐などを装備した軽装の攻撃部隊です。彼らは追撃や略撃にその実力を発揮し、戦争が進行につれて重装歩兵よりも多くなっていきました。各ステップは1,000名の軽装歩兵を表しています。

2.23 騎兵

馬の飼育には広範囲の牧草地を必要とするため、エウボイア、ボイオティア、テッサリア地方でのみ入手が可能です。ギリシアの馬は体高13~14ハンド(132cm~142cm)で(現代の)ポニーに近く、乗り手は軽装で、槍、投げ槍、曲がった刀剣を装備していました。騎兵は追撃と反復攻撃を得意としました。各ステップは400名の騎兵を表しています。

2.24 艦隊

この時代の海軍は、いずれも櫂と帆を動力とする三段櫂船を所有していました。各船は160名の漕ぎ手と20名の水夫、20名の重装歩兵または軽装歩兵を載せていました。各ステップは20隻を表しています。アテナイの艦隊は最高の戦闘レーティングを有しています。

3.0 初期配置

ゲーム開始前に各ブロックを最大戦力でそれぞれの本拠地に配置してください。ただし、以下のブロックはゲーム開始時には配置しません。

- ◆全ての予備のブロック
- ◆共同体 (Demos) / 隷属農民 (HeLOTS) / 僭主 (Tyrants)
- ◆スパルタの艦隊 (キオス、ミュティレネ、コルキュラ、ロドス)

注意: ポティダイアはスパルタが占領中の都市ですが、アテナイにより包囲/海上封鎖されています。

3.1 中立都市

中立の都市 (9.5) とブロックは緑色です。これらのブロックはゲーム盤の外に置いておかれ、都市が攻撃を受けた場合か、どちらかの軍の同盟者になった時点からプレイに加わります。どちらのプレイヤーのブロック

にもなり得ますが、その表側の面を自分の方に向けてください。

4.0 移動

プレイヤーは移動を強制されることはありません。移動せずにすべてのMPだけ消費して終了することも可能です。各ブロックは自軍の1回のプレイヤーターンに1回だけ移動できます。撤収と再編成はこれには含まれません。

4.1 地形の制約

地形は、1つのヘックスにブロックがスタックできる最大数(スタック制限)と、各ヘックスサイドから戦闘に参加できるブロック数(ヘックスサイド制限)に影響を与えます。詳しくは地形効果表を参照してください。

注意: スタック制限は移動中は無視されます。ヘックスサイドの制限は、攻撃しない場合は無視されます。

陸上部隊ユニットは、別ルールの海上移動を除けば、海峡以外では海ヘックスサイドを通過できません。反対に、艦隊ブロックは陸ヘックスサイドを通過できません。

艦隊ブロックは海岸線ヘックスならば、陸上部隊ブロックとスタックできますが、スタック、籠城、強襲に関し、それぞれの制限に含まれます。艦隊ブロックは海ヘックスを移動できますが、海ヘックスで移動を終了することはできません。艦隊ブロックは必ず自軍の港あるいは海上封鎖線で移動を終了しなければなりません。

4.2 ヘックスの支配

ヘックスは中立、自軍支配下、敵軍支配下、空白のいずれかの状態にあります。

中立ヘックスは緑色の都市です。自軍支配下ヘックスとは、自軍の都市もしくは自軍のブロックが存在するヘックスです。敵支配下ヘックスとは、敵の都市もしくは敵のブロックが存在するヘックスです。空白ヘックスとは、都市も両軍のブロックも存在しないヘックスです。

重要: ヘックスの支配は、各フェイズの終了時にその都度確認、変更します。そのため、あるヘックスに自軍のブロックが進入したとしても、それが自軍支配下になるのはその移動フェイズの終了時です。すなわちヘックスを通過しただけではヘックスの支配は変更されないわけです。

包囲に関しては特別なルールがあります(5.51)。

オリンピア紀

ペリクレス(?~429BC没。アテナイの政治家)は、戦争が始まった年を紀元前431年であるとは思っていませんでしたし、また、リュサンドロス(?~395没。スパルタの軍人、アイゴスポタモイでアテナイの艦隊を撃滅した。)も、終戦を迎えた年が紀元前404年であることを知りませんでした。これらは我々のユリウス暦(太陽暦)による「キリスト(西暦)紀元前」の日付です。ギリシアの都市国家は自身の太陽暦による様々な特有の月および日の名称を採用していました。しかしながら、ギリシア人は全員が認める紀元前756年を元年とするオリンピア競技会(祭典)から辿る、一つの暦がありました。この暦においては、オリンピア紀は4年ごとに数えられました。オリンピア競技会(祭典)は紀元前432年(オリンピア紀第83年)と戦争の期間中でも4年ごとに開催されました。都市国家のエリス(Elis)が運営と判定を行いました。スパルタは「神聖な停戦協定」を破ったため、紀元前420年の競技会から締め出されました。オリンピア紀では、ペロポネソス戦争は第84/1年に開戦し、第89/4年に終戦を迎えました。

ポティダイア(Potidea)

ポティダイアはコリントスの植民市として建設されましたが、ペロソ同盟に加入したため、アテナイの支配を受けることになりました。コリントスは、紀元前432年に植民市を含めたこの地を取り戻そうと尽力し、戦争を引き起こしました。

ゲームはアテナイ軍によるポティダイアの包囲と海上封鎖の状態から開始されます。ポティダイアはテルメ湾(Therma)に面しており、トロネ湾(Torona)には接していません。

地形効果表		
地形の種類	スタック制限	ヘックスサイド制限
平地	4 ¹	2
海峡 ²	4	1/2 ²
隘路	•	1
山岳地帯 ³	2	0 ⁴
河川	効果無し	

1. 都市アテナイのスタック制限は6個で、うち、陸上部隊ブロックは最大4個までです。(訳注: ルール5.52参照)

2. 海峡(strait)を横断する場合は、進入したらそこで停止し、ヘックスサイド制限は1個だけとなります。

3. 進入したらそこで停止します。

4. 山岳地帯(Mountain)ヘックスサイドは通行不能です。

ATHENS & SPARTA

4.3 作戦移動

作戦移動は、陸上部隊、艦隊の両方のブロックが行えます。1MP を消費することで、1個のブロックを移動レーティングの範囲内で移動させられます。

- ◆重装歩兵；3ヘックス
- ◆軽装歩兵と艦隊；4ヘックス
- ◆騎兵；5ヘックス

例：3MP を持っている場合、プレイヤーは合計3個のブロックを作戦移動させられます。これらは全て1ヘックスずつ移動させても、ばらばらに移動させてもかまいません。例えば、スパルタ軍プレイヤーは、2個の重装歩兵のブロックをスパルタからエリスに、1個の艦隊ブロックをギュティオンからアテナイに移動させました。ブロックは自軍ブロックのいるヘックスを自由に通過できます。ただし、敵ブロックのいるヘックスに進入した場合は、その種類に関わらず直ちに移動を中止して、直後に戦闘しなければなりません。

4.4 戦略移動

ひとつの戦略移動を行うに必要なコストは1MPです。戦略移動には2種類あります。

◆行軍移動：陸上部隊ブロックは通常の2倍の距離を移動できます。

中立ヘックスや空白ヘックスは通過できます。ただし、自軍支配下ヘックスで移動を終了しなければなりません。

◆海上移動：艦隊ブロックや陸上部隊ブロックは1つの自軍支配下の港から他の自軍支配下の港に移動できます。戦略移動を使って攻城戦を行ったり海上封鎖についたりすることはできません。逆にそれらをしている状態から戦略移動で離れることもできません。さらに、敵のヘックスに入ったり通り抜けたりすることもできませんし、撤退や再編成も不可です。同じターンに陸上移動と海上移動を組み合わせたことはできません。

4.5 カード

すべてのカードには移動ポイント (MP) の数字が書かれています。いくつかのカードにはイベントが書かれています。イベントとアクションは、同じ自軍プレイヤーターン中にどちらも行えます。イベントを先に処理してください。イベントカードはプレイヤーターンの手順を行うより先に実行します。

例：あるプレイヤーは「5」のカードを出し、もう一方のプレイヤーは「2/Storm」のカードを出しました。最初イベントを処置します。この場合は、このイベントの影響は両軍に対して適用されます。

もし両軍共にイベントカードを出した場合は、それらの数字を比べてください。大きい方の数字を出した方のプレイヤーが先手となります。それでも同じ数字の場合はスパルタ軍プレイヤーが先手となります。

4.51 悪手

カードの数の和は平均すると16MPとなります。もしカードを配られた時にその手が悪い場合(9MP以下)、カードを配り直しても構いません。この場合、対戦者も手を換えてもかまいません。

5.0 戦闘

全てのブロックの移動が終了した後、戦闘を1つずつ解決します。戦闘は1回か2回の戦闘ラウンドからなっています。それぞれの戦闘は、次の戦闘の前に終了させなければなりません。ブロックは戦闘を解決する時まで公開する必要はありません。公開する時は、ブロックのその時点の戦力が対戦者の方を向くように倒します。

アクティブプレイヤーは解決する戦闘の組み合わせと順番を決めます。しかし、事前に全ての戦闘解決の順番を宣言しておく必要はありません。

防御側プレイヤーは、戦闘を受け入れるか、それとも退却して籠城するか(城壁都市の場合にかぎります)を選ぶことができます。攻城戦が行われている場合、アクティブプレイヤーはこれを強襲するか、(もし自分が籠城側ならば)解理攻撃をするか、あるいは何もしないでパスするかを選ぶことができます。

5.1 戦闘ターン

各戦闘ラウンドに、ブロックは1回だけ戦闘ターンを行うことができ、その中で攻撃もしくは退却を行えます。

戦闘ターンの順番は戦闘レーティングに従います。全ての「A」ブロックは「B」ブロックの前に、全ての「B」ブロックは「C」ブロックの前に行動します。戦闘レーティングが同じ場合は、全ての攻撃側のブロックより防御側のブロックが先に行動します。

例：重装歩兵(B2)と軽装歩兵(A1)が重装歩兵(B2)と艦隊(C1)を攻撃します。戦闘ターンの順番は、軽装歩兵、防御側の重装歩兵、攻撃側の重装歩兵、艦隊となります。

全てのブロックが戦闘ターンを行った後、1つの戦闘ラウンドが終了します。続いて次の戦闘ラウンドを行います。もし2回の戦闘

作戦移動

「戦場の霧」を保持するために、艦隊ブロックでも陸上部隊ブロックの移動を阻止できますし、その逆も起こり得ます。

グループ移動と集合移動はこのゲームでは存在しません。移動はそれぞれ一つのブロックに適用されるものであって、一つのグループではありません。

戦略移動

海上戦略移動を使えば、ブロックは、地図の一端から他方の端まで移動することができます。その際、目的地は友軍の港でなければなりません。また敵のヘックスは通り抜けることができません。

包囲または海上封鎖されている所へ、あるいはその逆の戦略移動はできません。

海峡と島嶼の飛び石移動

陸上部隊は海峡として示してある場所以外では、海をわたることはできません。従って、サモス島(Samos)からエフェソス(Ephesus)への陸上部隊ブロックの移動は(そこは海峡ヘックスなので)作戦移動によって可能です。

敵が海権を持っている海峡ヘックスを陸軍ブロックが横断することはできませんが、そのヘックスに進入する(だけ)、あるいは(陸路を別の陸ヘックスへと)通過することはできます。海峡ヘックスからそのターンを始めるブロックは、海峡を横断しても横断しなくても、通常どおり移動することができます。

したがって、サモス島からエフェソスへの移動は海峡を使用します。また、攻撃する場合のヘックスサイド制限は1であり、ブロックは必ず停止しなければなりません。一方、ミレトスからエフェソスへ移動するには海峡を使用しないので、ヘックスサイド制限は2であり、停止する必要はありません。

二つの海岸

いくつかのヘックス、特にエウボイア島には、二辺のつながりのない海岸を有しています。艦隊は1つの海岸から別の海岸へ横断することはできません。艦隊ブロックは都市のある海岸の側に位置していると考えます。海からそのヘックスを攻撃する場合は、必ずその海岸側からでなければなりません。

例えば、カルキス(Chalcis)を東側の海岸から攻撃することはできません。カルキスにある艦隊がスキュロス(Skyros)を攻撃するために移動する場合、 Marathon(Marathon)およびカリュストス(Carystus)ヘックス経由して移動しなければなりません。

コリントス(Corinth)はこの二つの海岸ルールの例外です。この都市は両方の海岸から攻撃することができます。また防御側の艦隊はすべての攻撃側艦隊と戦えます。

ATHENS & SPARTA

ラウンドが終っても防御側が全滅せず退却もしていなければ、防御側の軽装歩兵と騎兵は追加の攻撃を行えます。そして、攻撃側は撤退しなければなりません。

5.2 戦闘の解決

戦闘ターンには、各ブロックはその時点の戦力の数だけサイコロを振ります。そして、戦闘レーティング以下の目のサイコロの数だけ、攻撃がヒットします。

例：4戦力の重装歩兵はサイコロを4個振ります。戦闘レーティングはB3なので、出た目が1〜3ならば攻撃がヒットし、4〜6ならば攻撃を外れます。例えば、サイコロの目が1、2、4、5、ならば、2ヒットで他の2つは外れたこととなります。

5.21 ヒットの割り当て

敵ブロックを個別に目標にすることはできません。ヒットは、常にその時点で最も戦力の大きい敵ブロックに適用されます。最も戦力の大きいブロックが複数ある場合は、どのブロックが損害を適用するかはヒットを受けた側のプレイヤーが自由に決めます。

注意：戦闘同時ではありません。全てのヒットは直ちに適用されます。

5.3 撤退

ブロックの撤退は自軍の戦闘ターンにのみおこなえます。また、そのターンに攻撃を行ってはいけません。ラウンド毎に平地ヘックスサイドからは最大2個、その他のヘックスサイドからは1個のブロックが撤退できます。

陸上部隊ブロックは隣接した自軍支配下のヘックスに撤退しなければなりません。攻撃側は自分が入ってきた元のヘックスへのみ撤退できます。防御側は、攻撃側が撤退に使えないヘックスへ撤退できます。どちらも敵支配下ヘックス及び未解決の戦闘ヘックスへは撤退できません。しかし、自軍支配下の籠城ヘックスには撤退できます。海峡ヘックスに撤退するには制海権が必要です。

艦隊ブロックは（敵のヘックスを通らないで）4ヘックス以内にある味方の港へ撤退しなければなりません。艦隊ブロックにはヘックスサイド制限はありません。

5.4 再編成

戦闘の勝者は直ちに戦闘に勝った陸上部隊ブロックをいくつでも、隣接する友軍ヘックスに移動させることができます。この場合もヘックスサイド制限（2/1）が適用され

ます。

艦隊ブロックは（敵のヘックスを通らないで）4ヘックス以内にある味方の港へ移動できます。艦隊ブロックにはヘックスサイド制限はありません。

ブロックはまだ戦闘を行っていないヘックスへ再編成を使って移動することはできません。しかし、自軍が包囲しているヘックスへ行き、（もしそうしたいならば、）そこで強襲を行うことができます。

5.5 攻城戦

城壁都市では、防御側のブロックは戦闘を受け入れて都市外で戦うか、それとも戦闘を回避して城壁都市に籠城するかを選ぶことができます。いくつかのブロックは城壁都市に逃げ込み、いくつかのブロックは都市外で戦うということもできます。籠城したブロックはそれがわかるように表を見せて倒しておくください。戦うことを選んだ場合でも、後で合戦や撤退をせずに城壁都市に逃げ込むというオプションは残されています。

すべての防御側のブロックが城壁都市内に籠城した場合、攻撃側のブロックは、強襲か包囲を行えます。

重要：艦隊ブロックは包囲を行うことはできません。しかし、海上封鎖を行うことができます。（6.6参照）

5.51 城壁都市の支配

城壁都市ヘックスは全ての移動に際しては、攻撃側が支配しているものとします。しかし、その他の場合では、防御側支配であるとみなします。そのため、攻撃側は城壁都市を包囲しているヘックスを自由に移動できません。

重要：港は、攻撃側がそのヘックスを海上封鎖できる艦隊ブロックがなければ、防御側支配とみなします。艦隊も自軍の支配しているヘックスを自由に通過できます。

5.52 籠城制限

都市の規模（1.2）によって、城壁都市内に籠城できるブロック数が制限されます。

◆主要都市：4個

◆小都市：2個

城壁都市内に入りきれなかったブロックは、続く戦闘ターンに城壁都市の外で戦闘あるいは撤退をしなければなりません。

アテナイ：アテナイの城壁は特に高く強固だったので、スタック制限、強襲制限（訳注；5.54参照）、籠城制限は6個となります。しかし、そのうち入れる陸上部隊ブロックの数

戦闘例

スパルタの4戦力の重装歩兵(B4)と4戦力の軽装歩兵(A1)がアンフィポリスを攻撃します。防御側のアテナイには3戦力の重装歩兵(B2)と2戦力の軽装歩兵(A1)がいます。

◆戦闘宣言:

まずスパルタはブロックを明らかにします。ここでアテナイは、戦闘を受けることに決定しました。スパルタ軍の攻撃の二回の戦闘ラウンドを耐え、スパルタ軍を撤退させようと目論んだわけです。

◆第1ラウンド

1. アテナイの軽装歩兵(A1)は攻撃に失敗。
2. スパルタの軽装歩兵(A1)はアテナイの3戦力の重装歩兵に対して1発のヒットを与えました。
3. アテナイの重装歩兵(B2)はスパルタの4戦力の軽装歩兵に対して1発のヒットを与えました。
4. スパルタの重装歩兵(B4)は2発のヒットを与え、重装歩兵に1発、軽装歩兵に1発ずつ与えます。

◆第2ラウンド

1. アテナイの軽装歩兵は都市へ退却(withdraw)します。
2. スパルタの軽装歩兵(A1)は攻撃に失敗。
3. アテナイの重装歩兵が都市へ退却します。
4. スパルタの重装歩兵(B4)は都市を強襲(storm)し、2発のヒットを与えますが、それは(ダブルディフェンスなので)1発のヒットぶんとなります。

アテナイの軽装歩兵が除去されます。アテナイは、現段階で都市に1戦力の重装歩兵を持っています。スパルタのブロックは、包囲(Besiege)するか再編成(Regroup)するかを選択権を有します。スパルタは包囲(Besiege)を選択し、ブロック各々に対して包囲/封鎖損耗(Siege Attrition)のチェックを行います。アテナイが制海権(海上封鎖するスパルタの艦隊はない)を保持しているため、これは「半包囲」となります。(4以上でヒット)

(訳注：損耗に関しては、5.59 包囲/封鎖損耗を参照のこと。)

戦闘手順

戦闘手順はプレイの重要な部分です。一回の戦闘の結果によっては戦闘後に再編成と撤退をすることができます。

戦闘ラウンド

このゲームでは戦闘ラウンドは2回で3回ではないことに注意してください。

は4個までとします。

5.53 籠城の防御効果

城壁都市の中で籠城しているブロックはダブルディフェンスとなります。これはステップをひとつ失うためには2つのヒットが必要であるということです。一つ目のヒットはハーフヒットと呼ばれ、次のヒットは必ず同じこのブロックに与えなければなりません。攻城戦が終了した時に残っていたハーフヒットは捨てられます。

5.54 強襲制限

攻撃側が強襲をかける際、戦闘に投入できるブロックの数には制約があります。それは籠城制限の数と同じです。よって、攻撃側は主要都市の城壁都市に対しては最大4個まで、小都市の城壁都市に対しては最大2個までのブロックが攻撃できることになります。

攻城戦（強襲）は都市にいるすべての敵のブロックが城壁都市に立てこもらない限り、おこりません。

注意：最初の強襲を行うとき、戦闘ラウンドは最初からになります。ただしどんなブロックも、どのラウンドにも2回戦闘ターンを持つことはありません。

強襲に参加しないブロックは、攻撃できませんし、また、ヒットを受けることもありません。強襲に関しては、最初のラウンドが終わったときに、控えているブロックと交換することができます。そしてこれらの新手のブロックを使って2回目のラウンドを行ってかまいません。

5.55 救援部隊

ヘックス制限の範囲内であれば、防御側のプレイヤーは、外部からブロックを持ってきて都市ヘックスにいる敵を攻撃し、籠城部隊の救援を試みることができます。救援は、包囲されて籠城している側が攻撃側となって通常の戦闘を行います。救援部隊の戦闘に際し、都市内の部隊が海軍攻撃(5.56)部隊として戦闘に加わることができます。陸上部隊の救援部隊が城壁都市に退却できませんが、艦隊お退却することができます。

5.56 解囲攻撃

包囲下のブロックは、自軍の戦闘フェイズに、包囲を打ち破るため、あるいは救援部隊を支援するため、解囲攻撃を試みることができます。この場合、MPを使用する必要があ

りません。解囲攻撃するブロックは通常の戦闘要領で攻撃し、ダブルディフェンスは失われます。解囲攻撃したブロックは、戦闘後も敵の部隊が生き残っていた場合には、再び城壁都市に退却しなくてはなりません。

例外：解囲攻撃を行った艦隊は、海上封鎖を突破し通常の手順で撤退することができます。

5.57 攻城戦における騎兵の扱い

攻城戦では、攻撃側であろうと防御側であろうと、騎兵の戦闘力はB1になります。しかし、騎兵が海軍攻撃をする場合には通常の戦闘力のままとなります。

5.58 略奪

主要都市を占領した場合、勝利者は都市のBP値と同じだけのBPを受け取ることができます。ここで得たBPは戦闘に参加して勝利したブロック（再編成をして動いたブロックにはあてられません。）で配分します。

5.59 包囲／封鎖損耗

包囲あるいは海上封鎖に参加している全てのブロックは（攻防を問わず）損耗します。プレイヤーは、自軍プレイヤーターンの最後に、参加している自軍ブロックひとつに対してサイコロを1個の割合で振ります。ヒットした場合、自軍に損耗が発生します。この損耗は通常のヒットと同じように最も戦力の多いブロックから適用します。

目標がヒットする条件は以下のように「半包囲」と「完全包囲」で変化します。ここで、半包囲とは、陸上部隊によって包囲されているが、艦隊による海上封鎖を受けていない場合、あるいは、その逆に陸上部隊によって包囲されておらず、艦隊による海上封鎖を受けている場合です。完全包囲とは、陸上部隊により包囲されており、かつ、艦隊によっても海上封鎖もされている場合です。

状態	防御側	攻撃側
半包囲	5+	4+
完全包囲	3+	4+

島嶼(6.6)に対する海上封鎖は完全包囲です。陸地に囲まれた都市(港湾が無い)の包囲は完全包囲です。

◆半包囲の場合

防御側：5以上の目で損耗

攻撃側：4以上の目で損耗

◆完全包囲の場合

防御側：3以上の目で損耗

攻撃側：4以上の目で損耗

アテナイの長壁

アテナイは都市を囲む城壁から二つの並列した長さ3マイル壁を要塞化された港につなげていました。制海権さえ維持していれば、アテナイにとって死活的な穀物の輸入をこの壁によって敵の軍隊から守り、アテナイを飢えさせないことを保証していました。

スバルタの城壁

アテナイ、コリントスおよびテーバイは、すべて高く厚い城壁で防御されていました。しかし、スバルタ人は、そのような防御物に頼ることは「軟弱である」と考え、彼らの都市を城壁で囲うことはありませんでした。

攻城技術

ペロポネソス戦争では攻撃側は終始、都市を強襲し、包囲おほとんど行いませんでした。攻城技術は原始的で、主として攻城梯子、破城槌、傾斜路、および坑道掘りからなりました。しかし、地方によっては材木や岩石が不足しており、それすら容易ではなかったのです。攻城塔、カタパルト（投石機）、バリスタ（投射機）は次の世紀に発明されました。ほとんどの都市は、ある期間（時には数年の包囲後）で、あるいは内部の反乱および内通によって降伏しました。包囲は、常に双方ともに疫病および脱走にさらされるため、著しい損害を意味していました。

包囲／封鎖損耗

プレイの勝利時にポティダイアは、アテナイによる包囲と海上封鎖の状態にあります。これは「完全包囲」です。スバルタは各々のスバルタ・ターンにダイス目3以上の損耗ダイスを振りまます。アテナイは各々のアテナイ・ターンにブロック毎にダイス目4以上の損耗ダイスを振りまます。艦隊が重装歩兵のいずれかが（なんらかの理由で）立ち去るか、除去された場合、「半包囲」となり、スバルタの損耗ダイス目は5以上になります。

「半包囲」とは都市が海上あるいは陸上のどちらから補給を維持できるということの意味しています。アテナイは海上からの補給を維持することによってスバルタの陸上包囲に耐えることが出来ました。スバルタはアテナイを海上封鎖して、完全な包囲の体制をとった時に、初めて勝利を得ることが出来たのです。

6.0 海戦

6.1 海戦

海戦は同じヘックスに両軍の艦隊ブロックが存在する場合に発生します。同じヘックスに陸上部隊のブロックがいた場合は、分離して別々に戦闘解決を行ってください。防御側が先に攻撃します。そのヒットは艦隊にしか適用されません。艦隊が撤退した場合は、追撃はおこりません。

防御側の艦隊は城壁都市に退却してそこで戦闘を行うか、撤退するかを最初の戦闘ターンに宣言します。包囲されている艦隊はC1で防御します。また、解囲攻撃を行うこともできます。(この場合は、通常の戦闘力となります。)

海戦に勝利した側の艦隊ブロックは海上封鎖に任ずるかあるいは海岸での戦闘に参加することのいずれかを行えます。2ラウンド戦闘をした後ならば、海上封鎖を続けても良いですし、撤退することもできます。

6.2 海岸での戦闘

艦隊ブロックは敵の艦隊ブロックがない場合のみ海岸での戦闘を行え、敵の陸上部隊ブロックを攻撃(逆に陸上部隊ブロックは艦隊を攻撃)できます。この場合、戦闘ラウンドはまた1回目からとなります。ただし、どのブロックも一つのラウンド中に2度攻撃のサイコロをふることはできません。

6.22 攻城戦における艦隊

攻城戦においては、それが強襲であろうと防御であろうと、艦隊の戦闘力はC1に下がります。しかし、解囲攻撃をはかる場合は、通常の戦闘力となります。

6.3 海からの攻撃

これは、敵支配ヘックス(敵ブロックのない敵支配ヘックスを含む)への艦隊の作戦移動です。実施するには、艦隊ブロックは攻撃する目的地ヘックスから4ヘックス以内の自軍支配下の1つの港から移動を開始しなければなりません。戦闘は次の手順で行います。

1 攻撃側はすべての艦隊を表にします。防御側は戦闘を受けるか(もしそこが城壁都市であれば)退却して籠城するかを選びます。

2 もし、防御側が戦闘を望んだ場合は、攻撃側は通常の戦闘をしても良いですし、もし、包囲されていない敵艦隊がいないならば海上封鎖するとしても構いません。

3 防御側が籠城を選んだ場合は、攻撃側は強襲あるいは海上封鎖を選ぶことができます。強襲の場合、艦隊の戦闘力はC1となり

ます。

6.4 海上撤退

艦隊ブロックは撤退する際には、ヘックスサイドを無視できます。海上撤退は4ヘックス以内の自軍支配下の港まで撤退します。陸上部隊ブロックは海上撤退できません。

6.5 制海

防御側は、たとえ包囲されていたとしても、敵が艦隊を持って海上封鎖を行っていない限り、港周辺の制海権を持っています。それゆえ、港湾のある都市は、攻撃側が陸上部隊ブロックと艦隊ブロックの両方を持っていない限り、完全に包囲されることはないわけです。

6.6 海上封鎖

攻撃側の艦隊ブロックは敵支配下の港湾都市に対して海上封鎖を宣言できます。ただし、敵の艦隊ブロックがそのヘックスに存在していないか、港湾内に退却して籠城している場合に限りです。海上封鎖は、戦闘前の宣言フェイズ、戦闘ターン中に敵が退却した場合、あるいは戦闘ターンの2ラウンドが終わったところから始まることとなります。

海上封鎖中の艦隊ブロックは前に倒してその内容を公開します。海上封鎖中の艦隊ブロックには損耗判定(賽の目4以上)が発生します。自軍のターンの最後にチェックしてください。

島嶼: もしあるヘックスがまわりの6ヘックスがすべて海に囲まれている場合に海上封鎖を受けると、それは完全包囲となります。隣接している陸地のヘックスがあっても、そこへ移動するために海峡を渡らねばならないならば、やはりそのヘックスも島嶼です。

海上封鎖されているヘックスに進入したりそこから撤退したりするには、作戦移動を行うことが必要です。海上封鎖側のブロックはそのヘックスの海部分を支配しています。海上封鎖側の艦隊ブロックは、そのヘックスを通常通り通過したり、撤退したり、再編成したりできます。

陸上部隊のブロックは海上封鎖中の敵艦隊ブロックを攻撃できません。海上封鎖中の艦隊ブロックを攻撃できるのは艦隊ブロックだけです。敵の艦隊ブロックが海上封鎖中のヘックスに侵入してきた場合、海戦が発生します。救援に来た艦隊ブロックは城壁都市に逃げ込むことができます。

海岸での戦闘

艦隊は度々、海岸において撃破されました。特に有名なのがキュジコス(Gyzikos)やアイゴスポタマイ(Aegospotami)で、後者は紀元前405年に行われスパルタに戦争自体の勝利をもたらしました。

防備された港

ほとんどの城壁を持った港市は、敵の海軍行動から艦隊を守るために、港湾を強化していました。これらは、敵の接近を封じるためのもので、典型的なものとして側面に設けられた防御用の塔や浮遊する障害物、張り巡らされた鎖などでした。

陸地に囲まれた都市

エリス(Elis)、メッセネ(Messene)、スパルタ(Sparta)およびテーバイ(Thebes)などの都市は港湾を有していません。これらのヘックスは艦隊によって海上封鎖することができませんが、海上からの補給を受けることもできません。陸上部隊ブロックによる包囲のみで、それらの都市は「完全包囲」となります。

海岸での戦闘(例)

アテナイは4戦力の艦隊2個でトロイゼン(Troezen)を攻撃しました。スパルタには3戦力の重装歩兵と2戦力の艦隊がいました。

◆戦闘宣言:

アテナイはブロックを明らかにします。

スパルタは、戦闘を行うことにしました。

両軍に艦隊があるので、海戦が個別に発生します。

◆第1ラウンド

1. スパルタの重装歩兵(B2)には目標がありません。

2. スパルタの艦隊(C2)はギューティオン(Gythium)へ撤退します。

3. アテナイは海岸での戦闘を宣言し第1ラウンドから再スタートします。

4. スパルタの重装歩兵は、艦隊に対して2発のヒットを与えました。

5. アテナイの艦隊(C3)は、重装歩兵を除去できる3発のヒットを与えます。

スパルタは都市内に退却(withdraw)して海上封鎖を受け入れた方がより良い結果を得たかも知れませんが、完全な包囲を艦隊だけでは行うことが出来ません。しかし同じようなケースとして、キュセラ(Gythera)島に対してならば、艦隊だけの攻撃で「完全包囲」となります。

海からの攻撃(例)

スパルタ(Sparta)はレウカス(Leucas)から3戦力の艦隊、テーバイから3戦力の重装歩兵、プレウロン(Pleuron)から3戦力の重装歩兵で、ナウパクトス(Naupactus)を攻撃します。

6.7 哨戒任務

艦隊はあるヘックスで戦闘をおこなったり包囲に参加したりする代わりに哨戒任務につくことができます。これには制海権を持っている必要があります。陸上部隊と哨戒中の艦隊は相互に戦闘を行えません。哨戒中の艦隊も包囲/封鎖損耗を受けます。(賽の目5以上)

哨戒中の艦隊は敵から攻撃を受ければ、防衛側に変わります。

7.0 反乱

反乱は、それを支援する側がそのMPを消費することで発生します。反乱ブロックの戦力は、そのために消費したMPの数と同じです(3MPを消費すると戦力3)。反乱は敵の主要都市でのみおこります。プレイヤーは、共同体(Demos)または僭主のブロックを彼の選んだ都市に配置します。反乱ブロックは戦闘結果では常にフルヒットを与えます。つまりこの場合、包囲されているブロックはダブルディフェンスの特典を受けません。

重要: アテナイとスパルタには反乱は起こりません。中立都市にも(その都市が中立である限り)反乱は起こりません。ある都市には同じオリンピック紀に2度反乱が起きることはありません。

反乱は通常の戦闘手順に従って解決されます。全ての防衛側のブロック(艦隊ブロックを含む)は、反乱を鎮圧するために協力できます。味方のブロックも反乱に参加でき、攻撃もできますが、自分が攻撃を行うまでは敵からのヒットは受けません。

反乱ブロックは通常のスタック制限やヘックス制限、強襲制限の縛りを受けません。

反乱が成功する(都市を奪取できた場合)と、反乱ブロックはほかのブロックと同じように防衛できるようになります。反乱に失敗すると、反乱軍は解散します。また、自分の意志で移動フェイズにいつでも解散してしまうこともできます。

7.1 ヘロットの反乱

メッセネ(Messene)にあるスパルタの都市はアテナイ軍の特別な反乱の目標になります。共同体(Demos)ブロックの代わりに特別なヘロット(Helot)のブロックがメッセネを攻撃し通常の戦闘を行います。ヘロットブロックは撤退できません。もし2ラウンドたっても防衛側が残っていれば、ヘロットの反乱は鎮圧されたものとして除去されます。

勝利したヘロットブロックは地図盤上に残り、ほかのブロックと同じように扱うことができます。ヘロットの反乱も同じオリンピック紀に2度起きることはありません。

8.0 補充

オリンピック紀の終わりに同時進行の補充フェイズがあります。両軍はBPを消費することで、ブロックの戦力を補充したり新しいブロックを編成したりすることができます。

8.1 部隊編成ポイント

どちらのプレイヤーも支配下にある都市が持っているBPの総和に等しい部隊編成ポイントを持っています。これらのポイントを見むように使用して部隊の戦力アップや新編を行います。ただし、主要都市で使用できるBPの最大値は2、小都市では1です。

アテナイとスパルタは、8BPまで使用できます。

重要: 包囲下あるいは海上封鎖下にある都市からはBPを得られません。

8.2 補充

補充とは、マップ上にあるブロックの戦力を増やすことです。都市ヘックスにいないブロックには補充を行うことができません。包囲や海上封鎖に参加しているブロックはどちらの側も補充を受けることはできません。

8.3 新規編成ブロック

両軍は、補充プールにあるブロックを新規編成ブロックとして再建できます。都市名が記載されているブロックは必ずその都市に再登場します。その都市が敵支配下であれば、そのブロックは再建できません。予備のブロックはどの都市においてもかまいません。この場合はBPの制限(8.1)に従ってください。

8.4 コスト

歩兵ブロックは1BPを消費することで1戦力を、艦隊ブロックと騎兵ブロックは2BPを消費することで1戦力を補充できます。

8.5 除去されたブロック

除去されたブロックは永久に失われるわけではありません。地図盤上から除去されたブロックは補充プールに置かれ、BPを消費することで再建できます。

8.6 解隊

補充フェイズに、両軍は自軍のブロックを解隊して補充プールに置くことができます。

アテナイ側には3戦力の軽装歩兵と3戦力の艦隊があります。

◆戦闘宣言:

スパルタはブロックを明らかにします。アテナイは、戦闘を行うことを決定します。アテナイの軽装歩兵は退却できないことに注意してください。両軍に艦隊があるため、海戦が個別に発生します。

◆第1ラウンド

1. アテナイの軽装歩兵(A1)の攻撃は失敗します。
2. スパルタの軽装歩兵(A1)は1発のヒットを与えます。それはアテナイの軽装歩兵にしか与えることができません。
3. スパルタの重装歩兵(B3)は1発のヒットを与えます。それもアテナイの軽装歩兵にしか与えることができません。
4. アテナイの艦隊(C3)は攻撃するか、撤退(retreat)か退却(withdraw)することができます。アテナイは攻撃を選択し、スパルタ艦隊に対して2発のヒットを与えました。

5. スパルタの艦隊(C2)はコリントスに撤退(retreat)します。

◆第2ラウンド

1. アテナイの軽装歩兵は都市へ退却(withdraw)します。

アテナイの陸上部隊ブロックがすべて都市内に退却したので攻め陣に移り、スパルタプレイヤーは現段階で強襲(storm)を行うことが出来ます。

2. スパルタの軽装歩兵(A1)の強襲(storm)しましたが、攻撃は外れました。

3. スパルタの重装歩兵(B3)による強襲(storm)は2発のヒットを与え、アテナイの軽装歩兵を除去して都市を占領しました。スパルタ軍はこれで都市を支配し、ダブルディフェンスを有しています。

4. アテナイの艦隊は、現段階で海岸での戦闘を選んで戦うか、撤退(retreat)あるいは海上封鎖を行うことが出来ます。アテナイ軍は海上封鎖を選択して戦闘を終了し、スパルタ軍に「半包囲」による損耗ダイス振りを行うことを強めます。アテナイの艦隊は自身のターンがやってくるまで損耗ダイスを振る必要はありません。

注: もしアテナイの軽装歩兵および艦隊が戦闘宣言の段階で包囲を認めれば、上記の戦力は違った結果をもたらしたかもしれません。アテナイ軍の軽装歩兵と艦隊は防衛に徹すれば、恐らくは強襲攻撃に耐えることはできたでしょう。しかし、スパルタ軍は、ナウバクトス(Naupactus)の包囲および海上封鎖を行うことが出来ます。

反乱

戦争の全体にわたって、ほとんどの都市国家において専制と民主制を巡る内紛がありました。民主

ATHENS & SPARTA

解隊されたブロックの戦力は全て失われます。両軍ともにブロック同士を統合することはできません。

9.0 戦略

9.1 ヘレスポントス海峡

アテナイはその多くの人口を支えるために穀物を輸入せざるを得ませんでした。このほとんどは黒海周辺のギリシアの植民地から送られてきました。アビュドス (Abydos) はこの貿易のための要衝でした。もし、このアビュドスにスパルタの制海権があった場合は、アテナイは自軍プレイヤーターン終了時に、アテナイにあるブロックから1個を除き去しなければなりません。

9.2 シケリア島 (シシリー島)

シケリア島 (シュラクサイ) は、プレイ可能な盤外ボックスとして扱われています。(ヘックスは無視してください) シケリア島から、もしくはシケリア島への移動は、必ず、自軍支配下のコルクキュラ (Corcyra)、レウカス (Leucas)、ケファレニア (Cephalonia)、キュレネ (Cyrene) のいずれか (わかりやすくするために、これらの都市には黒い艦隊のマークをつけてあります。) を経由しなければなりません。各ブロックの移動には1MPを消費します。

重要: どちらの軍の陸上部隊ブロックも、制海権にかかわらず海上移動を行ってシュラクサイを攻撃することができます。これはシケリア島に関してのみ許されます。

シュラクサイにおける攻城戦は通常通り実施されます。プレイヤーは、宣言フェイズにシュラクサイのブロックを城壁都市に退却させて籠城を宣言することも、後の戦闘ターンに (まだ攻撃をしていないならば) 籠城に移ることもできます。

シュラクサイにおける戦闘は続きます。つまり、戦闘の2ラウンドが終了しても、攻撃側は退却を強制されず、また当然直撃も受けません。シュラクサイでは戦闘は制限なく続けることができます。手番のプレイヤーは攻撃しても良いですし、パスしても構いません。しかし包囲/封鎖具損耗は通常通り適用されます。

重要: もしシュラクサイの防側が制海権を持っていたら、攻撃側の包囲/封鎖具損耗は完全包囲の場合のレートを使用します。

シュラクサイでは、再編成も撤収も行えません。シケリア島から上記の4つの港のいずれか1つに帰るためには、通常の移動を行う必要があります (ブロック毎に1MP)。

シュラクサイはコリントス (Corinth) の重要な食物供給源です。アテナイ軍によって海上封鎖もしくは占領されると、コリントスにいるスパルタ側のブロックは包囲/封鎖損耗のチェックを受けなければなりません。(賽の目5以上で損耗となります。)

もし、アテナイ軍がシュラクサイを奪うことができ制海権も確保できれば、ヘレスポントスをスパルタに押さえられた場合(9.1)の損害を受けずにすみます。

9.3 ペルシア

ペルシアの都市 (オレンジ色) は中立です。もしスパルタがミレトス (Miletus) を支配すると、ペルシアの支援が得られるようになります。ペルシアの支援によって、スパルタ軍は艦隊ブロックを1BPで1戦力を補充できるようになります。

ペルシアの支援は強制ではなく、スパルタ軍が支援を受けるかどうかを選択できますが、いったん受け入れると後から取り消すことはできません。ペルシアの支援の代償は、ゲーム終了時にミレトスがペルシアに併合されることです。これにより、勝敗判定時にスパルタ軍は2BPを受け取ることができなくなります。アテナイがミレトスを奪回すると、ペルシアの支援は終了します。この後、再びスパルタがミレトスを取り戻してもスパルターペルシア同盟は復活しません。

スパルターペルシア同盟が成立している間は、ペルシア国境をスパルタ軍は超えることができます。一方、アテナイ軍は決してペルシア国境を越えることはできません。

9.4 艦隊の寝返り

4つのアテナイ軍の都市 (キオス、コルクキュラ、ミュティレネ、ロドス) は彼ら自身の艦隊を持っています。これらのいずれかの都市がスパルタ軍に支配されると、その都市の艦隊ブロックは直ちに都市へ戻り (無条件の移動)、そして同じ戦力の同じ都市名のスパルタ軍の艦隊ブロックに交換されます。もしこの時に必要な艦隊ブロックが補充プールにいる場合は、それは部隊編成フェイズに再建できる対象となります。このため、(反乱あるいは占領により) ロドスがスパルタの手に落ちると、ロドスの艦隊ブロックは直ちにロドスに戻り、スパルタ軍の艦隊ブロックに

制支持者はアテナイに、専制支持者はスパルタに好意的でした。都市内で権力を握っていないどちらの側の派閥もそれぞれ、アテナイまたはスパルタと連携しながら陰謀をめぐらしていました。戦争の全期間を通じて、粛正や暗殺が横行しました。どちらの陣営も反乱に直面し、スパルタでは「ニキアスの和平」後に、アテナイではシュラクサイ (Syracuse) での大損害の後に反乱に悩まされることになりました。アテナイ帝国はより反乱に対して脆く、この違いは艦主ブロックがより高い戦闘力を持っていることでゲームに反映されています。

ブロックが配置されていない都市の反乱は自動的に発生することに注意してください。不用意にそれらをその状態にしておくことは愚かな行為といえます。悪いことに、もし速やかにこれを奪還しなければ、反乱都市は数の戦略移動の目的地になります。

ニキアスの和平

戦争勃発の十年後の紀元前421年にアテナイとスパルタは「50年の和平」条約を結びましたが、本質的には代理戦争の形で戦争は継続されていました。第一にアンフィポリス (Amphipolis) をアテナイに返還することをスパルタは拒絶し、第二にピュロス (Pylos) の返還をアテナイが拒絶しました。紀元前418年には、スパルタがアルゴス、エリスおよびメガラの防衛同盟と異議を申し立てました。そして、スパルタはアルゴスに侵入し、マンティネア (Mantinea) の戦いでこれを破りました。アテナイは従来からの条約義務を全うするため、アルゴスへ1,000名の重装歩兵を送りましたが、その戦いによって300名が生還するだけという事象になります。アテナイは一方ではシュラクサイ (Syracuse) に対して後大惨事となる攻撃を開始しますが、シュラクサイはスパルタからの援軍によって持ちこたえました。スパルタはペルシアとの同盟を獲得し、公然と戦争を再開し、紀元前413年に「和平」は終わりを告げたのです。

シケリア (シチリア)

コリントスによって創建されたシュラクサイ (Syracuse) は、アテナイに次いで富を蓄えた最も強力な都市でした。シュラクサイは中立でしたが、コリントスに穀物を輸出することによりスパルタを支援していました。アテナイは、シケリアの同盟者を支援するため紀元前427年にシケリアに小規模の軍隊を派遣しましたが、スパルタとシュラクサイの双方との戦いを継続することができずに1年後に撤退しました。「ニキアスの和平」中に、シュラクサイへの論争が再燃し、紀元前415年に攻撃を仕掛けるという重大決定が下されるに至ります。アテナイの指揮能力および兵站があまりに貧弱であった

ATHENS & SPARTA

置き換えられます。反乱した都市をアテナイ軍が再び支配すると、艦隊ブロックはアテナイ軍のものに戻ります。(訳注：この場合、その場でアテナイのものになるのか、一度、ロドスに戻るのか明記されていませんが、戻るとするべきだと思います。)

9.5 中立都市

中立都市は緑色の都市です。これらは潜在的にどちらかの軍の同盟者となる可能性があります。どちらの軍も中立都市のヘックスを通過することができますが、停止してはなりません。もし停止した場合、中立都市を攻撃しなければなりません。両軍のブロックは、中立都市に撤兵、再編成や戦略移動できません。中立都市を攻撃すると、その中立都市はもう一方の軍に直ちに味方します。都市を守るために最大戦力でその都市のブロックが登場します。戦闘と城壁都市に関する全ての通常のルールが適用されます。

いったんどちらかの軍に味方した中立都市は、占領されたり、反乱が起こったりしてその帰属が変わらない限りゲームが終わるまでずっとそのブロックやBPは同盟者のものです。中立都市に対する増援と補充は、それを所有するプレイヤーが通常通り行います。

もしある陣営に中立都市が占領されると、中立だったブロックはそのままの戦力で直ちにその帰属を変えます。この時、帰属を変えた都市のブロックが新たな敵のブロックと同じヘックスにいることになった場合は、直ちに戦闘が始まります。中立都市のBPはまずその都市自身のために使用されなければなりません。もし余ったポイントがあるならば、友軍のために使うことができます。

10.0 勝敗

10.1 サドンデス勝利 (SUDDEN DEATH VICTORY)

いずれかのゲームターン終了時に、アテナイもしくはスパルタが1個以上の敵ブロックに支配されていると、ゲームは直ちに終了します。

10.2 勝利ポイント

各オリンピック紀の終了時に、両軍は自軍が獲得しているBPを数えます。どちらかの軍が勝利するためには、この時に30BP以上を獲得していなければなりません。

なお、包囲下にあつたり海上封鎖を受けたっている都市からはBPが得られないことに注意してください。

もし、オリンピック紀89の終わりにスパルタが勝利していない場合は、アテナイの勝利とします。

クレジット

ゲームデザイン Tom Dalglish

アート/グラフィック

Martin Scott (カード)

Tom Dalglish (地図盤)

ディベロップメント

Grant Dalglish

協力

Leonard Coufal

Leew DeSandre

Ferkin Doyle

Ron Draker

Fred Manzo

Dan Mings

Stephen Mings

Harvey Mossman

表紙イラスト

© Chris Collingwood, Cranston Fine Arts

ため、この遠征はスパルタの支援を受けたシュラクサイの防衛戦により、大失敗へと転じていきます。アテナイは200隻の船とおおよそ4万の乗組員、1万の重装歩兵、1万の軽装歩兵を失い、これがペロポネソス戦争の帰趨を決定することになったのです。

シュラクサイのBP (選択ルール)

最初のカード引きの後に、両プレイヤーはシケリアに裏返したカードを1枚ずつ割り振ります。従って最初のオリンピック紀だけ5枚のカードでプレイすることになります。

この2枚のカードの合計は、基準となる4BPの代わりにシュラクサイの部隊編成ポイント(BP)になります。シュラクサイが攻撃を受けるまで、カードは明らかにされません。一旦、明らかにされたならば、カードはプレイの残り間、表面を向けたままとなります。

ペルシア

シケリア島での大失敗の後、アテナイは資金の補充および海軍を再建するために、同盟国に対し、税金および後納金の増額を要求しました。それらの同盟国のほとんどはシケリアでの大きな損失に苦しんでおり、その結果、いたる所で反乱の機運が高まりました。紀元前412年、キオスはスパルタに返って、80隻の艦隊を送りました。その結果、反乱はエフェソスおよびミレトス(イオニアの宝石)へと広がりました。ミレトスへ連鎖したこの出来事はペルシアとスパルタの間に条約を提携するよう、ティサフェルネス(Tissaphernes: ?~395BC没。ペルシア帝国のカリア州総督)を使節として送ることになりました。ペルシア帝国はアテナイと既に不可侵条約を結んでいましたが、新たな「王の中の王」は、紀元前490年(マラトン)と紀元前480年(サラミス)、紀元前479年(プラタイアイ)の後に失われたイオニアの都市を回復する機会を得たのでした。(訳注：原文には480BCにマラトン(Marathon)と記されていますが、マラトンは490BCであり、あまり、関係ないとも思われますが、修正追記しました。)

ATHENS & SPARTA

<<付録>> カードの和訳

・同盟 (Alliance)

一つの中立都市国家があなたの側の同盟者となります。1D6します。

1～3 : Argos (Argos) / アルゴス (アルゴス)

4～5 : Achaea (Patrae) / アカエア (パトライ)

6 : Crete (Knossus) / クレタ (クノッソス)

既に同盟者となった都市の場合は、「効果無し」として扱います。

・同盟 (Alliance)

一つの中立都市国家があなたの側の同盟者となります。1D6します。

1～3 : Macedon (Pella) / マケドニア (ペラ)

4～5 : Thrace (Abdera) / トラキア (アブデラ)

6 : Thessaly (Larissae) / テッサリア (ラリサ)

既に同盟者となった都市の場合は、「効果無し」として扱います。

・アルキビアデス

アルキビアデス (?～404BC。アテナイの政治家)の変節。相手方のプレイしたカードとこのカードを交換してください。カード交換の後にプレイの順番を決定します。

・裏切り (Betrayal)

1つの包囲された都市を選んでください。内通者は都市の門を開け放ちます。防御側は、ダブルディフェンスを使用できない1回の強襲攻撃 (storming attack) をうけます。アテナイに対しては用いることができません。

・地震 (Earthquake)

双方のゲームターンが取り消されます。相手方のいかなるイベントカードも取り消されます。損耗判定のみ行ってください。

・嵐 (Stoms)

このゲームターンには海軍の海域移動は行えません。海上封鎖中のすべての海軍は、友軍、敵軍を問わず、直ちに1ステップ失います。

・ささげ物 (Tribute)

3BPを受け取り、盤上の自軍ブロックを直ちに補充します。制海権を持っていない、包囲されたブロックあるいは包囲しているブロックを補充することもできます。補充を受けたブロックはこのターンに移

動することができます。

・略奪 (Pillage)

任意の包囲された都市に対してプレイします。獲得するBPを決定するために1D6を振ります。

1～3 : 1BP

4～5 : 2BP

6 : 3BP

包囲されているブロックあるいは包囲しているブロックだけを補充できます。

・疫病 (Plague)

1つの包囲された都市に対してプレイします。包囲されているブロック毎に1D6を振ります。振られた目が奇数 (1, 3, 5) の場合、1ステップを失います (ダブルディフェンスは無効です)。損害は通常通りに適用します。