

カエサル XL

第1次ローマ内乱 50-44BC

ブロンズルール

目次

- 【0.0】 ルールの使用
- 【1.0】 序章
- 【2.0】 ゲームの部品
- 【3.0】 ゲームの準備
- 【4.0】 ゲームの手順
- 【5.0】 フォルム／勝利フェイズ
- 【6.0】 カードドロフェイズ
- 【7.0】 購入フェイズ
- 【8.0】 徴税フェイズ
- 【9.0】 行軍フェイズ
- 【10.0】 戦闘フェイズ
- 【11.0】 リーダー
- 【12.0】 蛮族エリア

【0.0】 ルールの使用

新規のゲーム用語は、素早く参照できるように最初に提示された時に暗赤色で綴られている。

このルールの説明は大きな緑色の大文字のフォントで表示される主要な「ルール」の項目によって構成されており、小数点の左側の数字によって表わされている(例えばルール 4.0 なら第4ルール)。これらのルールは一般的にゲームの主題、その備品、プレイの過程、その核となるシステム、メカニクス、配置方法、勝利方法が説明されている。

各ルールでは、ルールの一般的コンセプトや基本的な過程の更なる説明である「項目」がある場合がある。ケースはまた、例外の記述によってルールの適用を制限する場合がある。

項目(および細目)は、これらが数えられる方法で示すルールの拡張である。例えば、ルール 4.1 は第4ルールの最初の項目であり、ルール 4.1.2 は第4ルール第1項目の2番目の細目である。

重要な情報は赤文字である。

ルールの例やケースの参照は青文字とこのフォントである。

このような網掛のボックス内の文字は、ゲームデザイナーの声を与えられている。彼は、その記述自体や、ルールまたは項目にない考えや概念を説明するために、案内している。

【1.0】 序章

カエサルXL(「XL」は40のローマ数字表記であり、プレイ中に地図上に大体これくらいの数の駒が存在するであろう数である)は、2人用の戦略ゲームであり、プレイヤーは前50-44年の第1次ローマ内乱時のユリウス・カエサルおよびポンペイウスの役割を引き受けることになる。各プレイヤーは、自軍リーダー、レギオン、同盟軍を使って、相手軍勢と交戦し、ローマ世界を支配するよう試みる(これは相手を滅ぼすことを意味する)。都市の支配は重要であり、軍の創設し機会をつかむためにプレイヤーにゴールドの集積をもたらす。

このゲームには、素早く簡単に(すなわち入門用)プレイするブロンズルールと、よりリアリズムと難易度の高いシルバールールの2つのプレイヤーレベルが含まれている。はじめてのプレイヤーは、シルバールールに挑戦する前にブロンズルールを読み、1、2回プレイするとよいだろう。

【2.0】 ゲームの備品

備品目録

- 11×17インチ表付き地図 1枚
- 40枚の四角い駒シート 1枚
- 28枚の円形駒シート 1枚
- 40枚のSPQR+2枚の司令官カード
- ブロンズルール冊子 1冊
- シルバールール冊子 1冊
- デザイナーズノート冊子 1冊

サイは投げられた：

6面体のサイは入っていないため、自分で用意する必要がある。

【2.1】 地図とスケール

各ゲームターンは実際の半年を表す。各ユニットは約5~10,000人の部隊と支援部隊、輜重、野営支援、その他を表す。地図は、それが末期共和制の時点でのローマの

世界を表し、以下を表す。

ローマ都市： これらは茶色で表わされ、通常四角形である。これらは主要な都市機能の中心(または他の地域)を表す。各都市には、プレイヤーが支配している場合に集積できるゴールドの数を表すゴールド値がある。いくつかの都市は六角形の形をしており、これは軍団兵による植民地を表す。その他の都市は円形の形をしており、同盟のクリエンテラ国家を表す。

蛮族居留地： これらのエリアは緑色の四角形で表わされる。これらには**戦力値**があり、地図のこれらの隣に赤い数字で表わされている。

ルート： これらは都市間を繋ぐ線である。プレイヤーは自軍を1つの都市から別の都市にルートによって移動させることができる。いくつかのルートは陸路(道路)であり、一方、その他は海路(航路)である。ゲームでは両方同じく扱う。

港湾： 海域によって異なる色の碇のシンボルとして表わされる(大西洋=赤、西地中海=青、東地中海=緑)。二つの碇のあるいくつかの場所は両方の海域上にあることに注意すること。(艦隊カード参照)

【2.2】 図表類

プレイの手順、地図の凡例、創設表、ターン記録表などの様々なゲーム機能の補助は地図上にある。

【2.3】 駒

移動や戦闘をする厚紙の駒は「**ユニット**」と呼ばれる。これらはゲーム上で下記の種類のユニットがある。

最高司令官： これはカエサル派側にはユリウス・カエサル、ポンペイウス派側には大ポンペイウスである。

最高司令官はプレイ上すべての目的で最高司令官として機能することに注意。

リーダー： その他の重要なリーダーはカードと円形の駒で表わされている。これらは、どちらの派閥とでも提携する可能性があり、これらは両方のプレイヤーの色で示される。

レギオン： これらのユニットはローマ軍団を表す。

同盟軍： これらは、ローマのクリエンテラ国家から供出される軍勢を表す。これらは、これらが弱いことと、特定の**SPQR**

カードのイベントによって、より被害を受け易いこと以外はレギオンと同様に機能する。

ユニットにはある数の剣が印刷されている。これはユニットの戦闘力であり、戦闘を解決するとき使用される。

レギオンおよび同盟軍ユニットには両面がある。薄い(弱い)側が通常使用される。

濃い(強い)側は特定の状況下で成立する。**ゴールド:** プレイヤーは「**ゴールド**」という形式で収入を集積する。円形の「硬貨」駒がこれらの単位を表わす(8.0項参照)。

ゴールドは単に金銭ではなく政治的支持や、物資などである。

SPQRカード: これらの各々は、印刷されたイベントやアクションがある、何枚手札にできるか、いくつゴールドを所有しているかは相手に秘匿されない!

【3.0】ゲームの準備

ゲームに入っている表紙の裏面を参照の事。

カエサル派

ルビコン(Rubicon): カエサル+剣戦力3の熟練レギオン(第X軍団)×1

マッシリア(Massilia): 剣戦力3の熟練レギオン×1、剣戦力2のレギオン×6

ルテティウム(Campus Lutetium): 剣戦力1の同盟軍×1

ゴールド: 5+サイ1個振った目の数

SPQRカード: 2枚

最高司令官カード: カエサル

ポンペイウス派

ローマ(Rome): 2剣戦力のレギオン×1

ウティカ(Utica): 2剣戦力のレギオン×2

ノヴァ・カルタゴ(Nova Caethago): 2剣戦力のレギオン×3

アテナイ(Athens): ポンペイウス+2剣戦力のレギオン×2

ペルガモン(Perganum): 2剣戦力のレギオン×1

アンティオキア(Antioch): 2剣戦力のレギオン×1

ポントス(Pontus): 2剣戦力の同盟軍×

1

ゴールド: 5+サイ2個振った目の数

SPQRカード: 1枚

最高司令官カード: ポンペイウス

開始時の手札: プレイヤーが**イベント**カードを引いた場合、単に捨札として効果は無視し、改めて1枚引きなおす。**フォルム**カードだった場合はフォルムエリア(6.0項)に取っておき、再度引きなおす。両プレイヤー共、**アクション、戦術、リーダー**カードが残った後にゲームを開始する手札が形成され、プレイが開始される。この**捨札は山札と一緒にシャッフルしてはならない!**

ストック: 使用していないユニット、ゴールドや同盟マーカー、円形のリーダーユニットは**ストック**(あるいは「銀行」として取っておく)。

【4.0】ゲームの手順

ゲームターンの間、各プレイヤーは、自分のプレイヤーターン(以下「**手番プレイヤー**」)として参照)を下記のプレイの順に従って厳密に行う。

カエサル派プレイヤーターン

1. **フォルム/勝利フェイズ:** カエサル派プレイヤーはフォルムカードを1枚獲得したり、勝利宣言したりする事ができる。
2. **ドローカードフェイズ:** カエサル派プレイヤーは**SPQR**カードを1枚引く。
3. **購入フェイズ:** カエサル派プレイヤーは自分のゴールドを消費して購入させる。
4. **徴税フェイズ:** カエサル派プレイヤーは、自分の支配する都市を徴税してゴールドを集積する。
5. **行軍フェイズ:** カエサル派プレイヤーは自分の駒を移動させることができる。
6. **戦闘フェイズ:** カエサル派プレイヤーは、自軍と同じ場所にいる敵軍を攻撃しなくてはならない。
7. **ターンマーカー:** ゲームターンマーカーを(カエサル派なら)裏返すか、(ポンペイウス派なら)ターン記

録欄の1マス先に進めて表返す

ポンペイウス派プレイヤーターン

ステップ1から6を繰り返すが、プレイヤーの役割が入れ替わる。これは、ポンペイウス派がフォルムカードの獲得を主張し、SPQRカードを引き、徴税し、消費し、移動し

戦闘するという事である。

ゲームの終了: 勝利が達成される(5.0項)か、最終ゲームターン(前44年秋)がプレイされるまでゲームは継続する・

【5.0】フォルム/勝利フェイズ

一般ルール

最初に、手番プレイヤーは**1枚**のフォルムカードを請求したり勝利を宣言してゲームに勝利したりできる。

フォルムカードの請求

プレイヤーは、味方フォルムフェイズにつき1枚の**フォルム**カードのみ請求できる。この時点でその請求条件を満たしている場合にそのカードを請求でき、それを表にして自分の正面に配置できる。プレイヤーは一度請求すると、その**フォルム**カードをゲームの残り間、保持できる。

未請求フォルムカード: これらは請求されるまでいつまでも、フォルムエリアに置かれたままにする。

競り: 特定のフォルムカードのみが「競り」を必要とする(その他すべては、単に条件を満たせば請求される)。カードを「競り」しようとするプレイヤーは、少なくとも1ゴールドを入札することを宣言しなくてはならない。相手は少なくとも1ゴールド上回る入札値を張るか、「パス」するかの内いずれでも行える。プレイヤーは現在所有しているゴールドを超えた値で入札することはできない。競りは一方のプレイヤーがパスする(あるいはしなければならなくなる)まで交互に行う。

競りに勝利したプレイヤーはこのフォルムカードを請求し、すぐに落札値のゴールドを支払わなくてはならない。**重要:** **競り**で敗北したプレイヤーは自分の最終入札値(賄賂)の**半分**を支払う。端数は切り上げる。

フォルムカードの効果

請求されたフォルムカードに記載されている効果は、その所有者にとって、そして各ターンの示されたフェイズにおいて、永久の「特別能力」として機能する。

フォルムカードはまた、以下の説明のように、**勝利得点**も与える。

勝利の宣言（勝利の仕方）

プレイヤーは、自軍のフィルムフェイズにおいてのみ、そして下記の2つの方法の1つでのみ、勝利を宣言しゲームで勝利することができる。

軍事的勝利： 軍事的勝利は、下記の条件のすべてが、そのプレイヤーの自軍フォルムフェイズでカードを請求した後で発生している場合にのみ宣言することができる。

- 自軍最高司令官がローマにいる。
- 敵の最高司令官が地図上にいない
- 支配している場所の合計ゴールド値（ローマ都市）及び戦力値（蛮族エリア）の合計が25以上

政治的勝利： 政治的勝利は、プレイヤーが最終値で7の勝利得点を獲得した場合に宣言できる。勝利得点は、当時の主要な政治派閥であったオプティマテス＝閥族派（最良の人士）とポプラレス＝民衆派（民衆から支持）に基づいた、2つの種類で獲得する。

プレイヤーは自分の**リーダー**カードと**フォルム**カードをチェックし、**両方**の派閥について所有している、シンボルの数（即ち勝利得点）を合計し、合計の大きい方から小さい方を差し引く。差し引いた最終値が7得点以上の場合、そのプレイヤーは、その派閥が勝利したことを宣言し、ゲームで勝利する。

カード「**閥族派**または**民衆派**」と書かれている場合、その所有者がどちらであるかを、勝利得点を計算する時点で、望む方として決定する。

例えば、あるプレイヤーが合計6の民衆派と1の閥族派シンボルを自分の正面に持っていたとする。彼は現在差の最終値である5勝利得点を持っている。

プレイヤーノート： 一方の派閥に集中させることは、勝利の獲得において長期的に賢明である。しかしながら、特定の

リーダーまたは**イベント**のカードの特典を得るために両方の側を対抗させることは2つの説得力のある理由がある。1つは、長期で勝利得点の優位性を犠牲にして、短期的にカードの影響をその場面で得ることである。もうひとつは特定のカードが相手にいくことを妨げることである。

敗北： 最終ゲームターン（44BC）終了時、いずれのプレイヤーも勝利宣言していなかった場合、ゲームは引き分けで終了する。

ローマ世界は混沌の中で崩壊し、歴史は西方文明の終りについて、あなたを責めるだろう。かくの如く世界の栄光は過ぎ去りぬ。

【6.0】カードドロフェイズ

ズ

SPQR とは、*senatus populusque romanus*（ローマの元老院と市民）略語である。

一般の手順

カードドロフェイズの間、手番プレイヤーは裏にした山札から1番上のSPQRカードを1枚引く。単一のカードドロフェイズにおいて複数枚のカードを引く場合、これらは個別にひかれ、（必要なら）次の1枚が引かれる前に解決する。

プレイされたり宣言されたりしたカードは、表を向けて山札の横の捨札パイルに置かれる。

山札を使いきった場合、捨札を再度シャッフルして新しい山札をつくる。

カードの種類

イベント： このカードが引かれると、捨札に行く前すぐにプレイ（すなわち、イベントが発生）しなければならない。

フォルム： このカードは表にしてすぐに両プレイヤーの見易いよう地図の脇の共同の場所に配置されなくてはならない。この場所は「**フォルム**」（広場）と呼ばれる（ルール 5.0 項参照）。

アクション： このカードはプレイヤーの「手札」として秘密裏に保有され、（他に記述がなければ）**味方の手番**の間、そしてカード自身に記された状況下で、使用が宣

言された後にプレイすることができる。

戦術： このカードはプレイヤーの「手札」として秘密裏に保有され、戦闘フェイズ（ルール 10.0 項参照）の間に使用が宣言された後にプレイすることができる。

リーダー： このカードはプレイヤーの「手札」として秘密裏に保有され、購入フェイズの間に表にしてそのプレイヤーの正面に表を向けてプレイすることができる。プレイされると、相当するリーダーユニット（所有者の色にして）を、最低1個の他の味方ユニット（ほかのリーダーがいても）がいるいずれかの都市に配置する。

手札の制限

各プレイヤーは下記に示される最大手札数の制限がある。

カエサル派： 4枚 □□□□

ポンペイウス派： 3枚 □□□

プレイヤーの正面に表にして置かれた**フォルム**及び**リーダー**カードは、この制限には数えない。カードはこの制限に達する前に受け取れるが、この制限のプレイヤーの手札数になるよう、すぐに捨札にしなくてはならない。

これには、特定の**フォルム**カードが手札数を増加させることに注意すること。

特定のカードは、プレイヤーに捨札パイルあらしを引くのを許可する。この場合、捨札を整理することができ、これらの中からどのカードを希望するかを選ぶことができる

【7.0】購入フェイズ

手順

プレイヤーはユニットを「**徴募**」するためにゴールドを消費できる（すなわち、未使用のレギオンおよび同盟軍ユニットのストック中から取り出し、地図上へプレイに参加させる）。プレイヤーの「**ストック**」はこれらセットアップされなかった正方形の駒に加え、戦闘で除去されたものも含む。すなわち、除去されたユニットは購入されてプレイに復帰するというのである。

コスト

プレイヤーは1個以上のレギオンを各9ゴールドのコストで徴募することができる。

プレイヤーは1個以上の同盟軍を各6ゴ

ールドのコストで徴募することができる。リーダーは、カードをプレイすることによって無料で徴募することができる。

【7.1】 徴募の制限

プレイヤーの利用可能なユニットのストックには、厳密な制限がある。プレイヤーは、現在利用可能なストックを超えてユニットを徴募できない。

【7.2】 配置位置

新規徴募ユニットは、味方の都市に配置される。「味方の都市」とは、現在1個以上の味方の駒(例えばレギオンおよび同盟軍ユニット、リーダー、同盟マーカー)が単独で占めているものを言う。

【7.3】 配置制限

プレイヤーは、手番フェイズにつき、味方の都市1か所には、新規のレギオンを1個までしか配置できない。

プレイヤーは、手番フェイズにつき、味方の都市1か所には、新規の同盟軍を2個まで配置できるが、このフェイズで既に新規のレギオンを徴募した場合、その都市では行えない。

これらの制限内で、プレイヤーは利用可能なストックや所有するゴールドの与えられた範囲で1ターンにいくらのユニットでも徴募できる。

特別都市

主要植民地 (六角形) : 特定の SPQR カード (例えば、レギオンの不満や熟練兵の植民) これらの都市で追加レギオンユニットの徴募を許可する。

同盟クリエンテラ (円形) : 特定の SPQR カードは (例えば、同盟の動員や同盟軍の植民) は、これらの都市で追加同盟ユニットの徴募を許可する。

【8.0】 徴税フェイズ

手順

徴税フェイズの間、プレイヤーは味方の都市 (7.2 項参照) からゴールドを集積できる。各味方の都市は個別の値のゴールドを供給する。ゴールドはプレイヤーの財政 (すなわち、利用可能なゴールドまたは「手持ちの現金」) に追加する

ゲームでのゴールドは、ローマ数字通貨単位で 1 (I)、5 (V)、10 (X)、25 (XV) がある円形のトークン (「正貨」ま

たは「硬貨」) によって表現されている。

分りにくいなら、これらを 1 円、5 円、10 円、25 円として考えること。プレイヤーは必要ならいつでも「両替」してよい。これは必要事項ではないが、より多くのゴールドが銀行で利用できるより多く必要な場合、手元の金銭を両替して使用するなど、うまく金銭を運用すると良いだろう。「銀行」は、決して「破綻しない」。

【9.0】 行軍フェイズ

手順

行軍フェイズの間、プレイヤーは自軍ユニットを (将棋のような交互ではなく) いくつでも望むように (全てでも、全くさせなくてもよい) 移動させることができる。味方の駒は一緒にでも個別にでも (関係なく) 移動できる。これらは敵ユニットのいる場所から自由に離れたり、自由にそこへ進入したりできる (ただし、後者の場合、結果として戦闘を引き起こす)。

助言 : いくつかの異なる隣接する場所から 1 つの都市に軍勢を集中するようユニットを移動して戦闘するとよい

所有者がある駒を移動させて手を離れた後では、同じ行軍フェイズ中に再び移動させることはできない。

【9.1】 距離

各駒は、連結した都市へ陸上でも海上でも、行軍フェイズにつき最大 1「スペース」移動できる。

【9.2】 スタッキング

両プレイヤーは同じ場所にユニットをいかなる数でも持つことができる。

【10.0】 戦闘フェイズ

一般ルール

複数の

戦闘手順

戦闘は、プレイヤーの戦闘フェイズの間でのみ発生し得る。プレイヤーは自分の戦闘フェイズを開始して戦闘を行う前に、自軍の移動を完了しなくてはならない。

戦闘 (すなわち、相手軍勢に死傷者を与えるようサイを振りあう) は、敵軍勢と同じ都市にいる時に強制的に発生する。

名称の定義 : 戦闘では、手番プレイヤーが常に「攻撃側」と呼ばれ、相手は常に「防

御側」である。

それゆえ、カエサル派のターンで、ポンペイウス派ユニットの軍勢が待ち構えるローマに 3 ユニットの行軍させた場合、カエサル派結果的に発生する戦闘で攻撃側となる。

戦闘の手順

1 つの戦闘フェイズに複数の戦闘が発生する場合、攻撃側プレイヤーがどの順番で解決するかを決定する。各戦闘は、次の戦闘を開始する前に完了させなくてはならない。

各戦闘は、下記の手順で行われなくてはならない。

- 行われる場所のすべてのユニットを取り除き、地図外の脇へ互いに相手に向かってこれらを一列に並べる。戦闘がどこで起こっているか忘れないよう、行われる場所に戦闘マーカーを配置する。
- 攻撃側は**戦術**カードを 1 枚自分の正面に裏向きで出すことができる。その後、防御側は攻撃側が出したかどうかを見てから**戦術**カードを 1 枚出すかを選択できる。それから両方の**戦術**カードが公開され、その効果に言及する。これらは戦闘終了後に捨札とする。
- 各サイドはその戦闘に参加しているすべてのリーダーの剣の戦力によって、**リーダーシップ**値を決定する (これは**戦術**カードで修正される可能性がある)。より高いリーダーシップ値を持つサイドが、この戦闘で「**主導権プレイヤー**」となり、先にユニットを交戦させサイを振る。リーダーシップ値が同点だった場合、防御側が**主導権プレイヤー**となる。
- 第 1 戦闘ラウンド :** プレイヤーは交互にユニットを交戦させ、サイを振る。
 - 主導権プレイヤーは、この戦闘で 1 個の (「軽装備」) 同盟ユニット (のみ。レギオンとリーダーは自分の順番まで待たねばならない) を交戦させる。持っていない場合はパスする。交戦

したことがわかるように、戦列の残りのユニットから交戦するそのユニットを離れた場所に移動させて示す。それからサイを振り、その剣の戦力（これは**戦術**カードで修正される可能性がある）と比較する。このユニットの「剣の戦力」以下の場合、1 ヒットを獲得できる。ほかのいずれの結果も効果なしとする。

獲得した各ヒットにつき、敵プレイヤーの選択した敵ユニット1個がすぐに除去（すなわち、取除かれてストックに置かれる。リーダーの場合、そのカードは捨札となる）される。

プレイヤーは、自分の損害を、このラウンドで既に交戦したもののからでも、そうでないものからでも選択することに注意すること。後者の場合、これらのユニットは、現在の**戦闘ラウンド**の間、サイを振る機会がなくなる。

- B. このとき、他方のプレイヤーは上記のステップAを繰り返し、該当がある場合に1個**同盟軍ユニット**（のみ）を交戦させる。

両プレイヤーは、このように、自陣営の**同盟軍ユニット**が交戦したり（これは、より多くの**同盟軍ユニット**を持つ側が連続してサイを振れることを意味する）、除去されたり、パスするまで交互に行う。

- C. ステップAおよびBを繰り返すが、このときは（「重装備」の**レギオンユニット**の順番であり、すべてのユニットが交戦したり、除去されたりするまで行う

- D. 引き続き、再びステップAおよびBを繰り返すが、このときは**リーダー**ユニットの順番である。これで戦闘ラウンドは終了する。

5. **退却選択**： 両サイドが戦闘ラウンドの終了時にユニットの生き残りがある場合、退却の選択権を持つ。

攻撃側選択： 攻撃側は戦闘で**退却**したい旨を宣言できる。そうする場合、生き残った自軍ユニットを、これらのユニットが攻撃側の移動フェイズの間に戦闘場所へ進入してきたいずれもの都市または諸都市（任意の組み合わせでよい）戻ることができる。

防御側選択： 攻撃側が退却の選択を辞退した場合、それから防御側が同じ選択権を持つ。防御側が退却を選択した場合、生き残ったユニットをいずれかの隣接した味方都市に退却させなくてはならない。そのような都市がない場合、敵（蛮族含む）の支配していない場所にこれらを退却させられる。そのような都市がない場合退却できない。

戦闘の継続： 防御側が退却を辞退するか、退却できない場合、次の戦闘ラウンド（すなわちステップA-D）が、一方の側が退却を選択するか、完全にお除去されるまで戦われる。

Aut Vivere Aut Mori（「勝利か死か」）： 一方の側が退却する場合、リーダーがいる場合はその戦闘でリーダーユニット1個が失われる。そのリーダーのカードは捨札となり、ユニットはストックに戻される。これは再度登場する可能性がある。

そのプレイヤーの最高司令官はこの方法では除去されない。

Vae Victis（「敗北者に災いあれ」）： それから、勝利したプレイヤーは自軍の戦闘で生き残ったユニットにつき1回サイを振る（剣の戦力ではない。ユニットにつき1回）。それぞれについて、1の目がでると、敵プレイヤーの選んだ敵ユニット1個が除去される（すなわち、戦闘から取除き、ストックに戻される）。

6. **第2戦闘ラウンド**： 両プレイヤーは、上記手順のステップ4および5を、一方の側もしくは他方の側が退却するか完全に除去されるまで繰り返す。

7. **熟練兵**： 戦闘が第2ラウンドへ進むか、一方が退却した場合、勝利したプレイヤーは、この戦闘で自軍の生き残ったレギオンおよび同盟軍ユニットの中から1個を、色の濃い側に裏返すことによって、「**熟練兵**」に「**昇格**」させる（すなわち、剣の「戦力」が追加される）ことができる。

戦闘の例： カエサルが自身（剣×4）、熟練レギオン（剣×3）、レギオン（剣×2）×2を、ポンペイウス派のカトー（剣×1）、同盟軍（剣×1）、レギオン（剣×2）×4のいるファルサロスに移動した。カエサルは、**戦術**カードの使用を辞退したが、ポンペイウス派は使うことにし、リーダーに剣戦力1を加え、レギオンに2の剣戦力を加える（第1ラウンドの間のみ）、**二重戦列**を公開した。

カエサル派は4のリーダーシップ値は4と2（カトーの1は**戦術**カードにより2に上昇する）より高いため、主導権プレイヤーとなる。

このラウンドは同盟軍ユニットから開始するが、カエサル派には交戦するものがないため、ポンペイウス派の唯一の同盟軍ユニットが交戦する。これは**2**の目を出し、「ちょうど」失敗した。

すべての同盟軍ユニットが交戦（あるいは除去）してしまったので、レギオンの順番となる。主導権プレイヤーであるカエサルが最初に行い、自軍の熟練レギオンを交戦させ、**3**の目をだした。ポンペイウス派は、既にこのラウンドでサイを振っており、また最も弱い同盟軍ユニットを選択した。ポンペイウス派は剣戦力が**戦術**カードにより2から4に上昇した4番目のレギオンを交戦させ、**5**の目をだし、効果なしだった。それから両プレイヤーは交互に、1度に1個レギオンを交戦させ、結果各陣営1ヒット与え、各々1個標準レギオンを除去した。

最後にリーダーが交戦し、カエサルから行い、1ヒット与え、一方カトーは失敗した。その他のポンペイウス派のレギオン1個が除去された。

カエサルは留まって次のラウンドも戦うことを選択したが、**戦術**カードを使っしまい、2個レギオンしかないことから、

ポンペイウス派プレイヤーは、損害を抑え退却することを決定した。

カトーは自決し、そのユニットはストックに戻され、そのカードは捨札になる。カエサルは3個のサイ(自軍の生き残っているユニット各々につき1個)を振ったところ、さらに1ヒット与えた。1個ポンペイウス派レギオンのみが足を引きずって退却し、カエサルはファルサロスの勝者となった。カエサルはそれから生き残ったレギオンを熟練側に昇格させる。

【11.0】リーダー

プレイヤーの**最高司令官**(カエサルまたはポンペイウス)を含めたリーダーは、移動や戦闘において、下記の注記とともに、他のユニットと同様に扱うものとみなす。

リーダーシップ値： 各リーダーは剣戦力に等しいリーダーシップ値を持つ。これは、戦闘ラウンドでどちらが先にユニットを交戦させるかの優先権を決定するために使用する。

最高司令官の損失： 最高司令官が除去された場合、そのプレイヤーはすぐにゴールルの半分を失う。また、手札のすべての**SPQR**カードが失われる。その後はゴールドとカードは通常どおり集積できる。

再配置： プレイヤーの最高司令官が除去されると、**後継者**カードをプレイするまで再配置できない。これを表示するため、その陣営の最高司令官の面を使用する。しかし、その陣営の新しい最高司令官としての後継者の能力は減少する(手札数：-1、剣戦力：-1)。

【12.0】蛮族エリア

一般ルール

フロンsgameでは、いかなる理由があれユニットは蛮族エリアに進入することができない。ユニットはローマ都市にのみ進入できる。

フロンsgameで蛮族侵略の**SPQR**イベントカードがでた場合、蛮族は**略奪**を行う。各プレイヤーはサイを1個振り、その目の数だけゴールドを失う。その数を満たすだけの十分なゴールドを持っていない場合、剣戦力に等しい地図上の自軍ユニットから除去すること(どのユニットを除去するか

は自分の選択)

Consto (「ストップ」)

カエサルXLの**フロンsgame**のルールに習熟したのなら、**シルバーゲーム**に進む前にこれらのルールで経験を積むべきである。