

# カエサル XL

## 第1次ローマ内乱 50-44BC

### シルバールール

これらシルバールールは、示されるように  
ブロンズルールから補填/差替がなされる。

#### [6.0] カードドローフェイズ

##### ズ

###### 追加 SPQR カードの購入

[6.1] そのターンに自分の SPQR カードを1枚無料で引いて、それを確認や解決をした後、**2枚までの追加カード**を購入するのにゴールドを支払うことができる。各追加 SPQR カードの購入コストは5ゴールドである。

#### [7.0] 購入フェイズ

##### 外交

[7.4] いずれの空白もしくは味方支配の都市、または蛮族エリアに、自分の色の**同盟マーカー**を配置するために、これを購入することができる。各場所には、同盟マーカーを1枚のみ配置できる。

**機能:** 同盟マーカーの唯一の機能は、その他のユニットがいなくても、その場所の自陣営の支配を持続することである。しかしながら、これは**弱い支配体制**であり、**政治的謀略の対象**となることに注意すること!

[7.41] **方法:** プレイヤーは同盟マーカーを、**外交ロール(DR)**の権利を購入することによって配置や除去を試みることができる。

● **経過:** 購入するプレイヤーは目標場所を指定し、サイを1個振る。修正後の結果がそのゴールド値を上回る場合に成功する。それ以外の結果は「効果なし」とする。

● **外交ロール修正:** これらのサイの目修正は累積される。

+1 目標の場所が味方支配の都市

-1 全ての連結する場所の敵

剣戦力の合計が目標場所の  
ゴールド値を超過している

-1 目標場所が蛮族エリア

● **制限:** 味方購入フェイズにつき、1回のDRのみ購入することができる。

● **コスト:** 同盟マーカーをストックから配置したり、味方同盟マーカーを地図上のある場所から他の場所に移動させたりするためには、**3ゴールド**のコストがかかる。

相手の同盟マーカーを地図上からストックへ戻すためには、**5ゴールド**のコストがかかる。これは、**敵ユニットとスタックしていない場合にのみ試みることができる。**

[7.42] **徴募:** プレイヤーは購入フェイズに、「自陣営」の都市で新規ユニットを帳簿できる。

[7.43] **占領:** 同盟マーカーは敵ユニットがその都市に戦闘フェイズ終了時にいる場合に失う(ストックに戻される)。

#### [8.0] 徴税フェイズ

味方同盟マーカーのみをローマ都市に含めること。味方支配や征服した蛮族エリアは12.3項として扱う。

#### [9.0] 行軍フェイズ

##### 強行軍

[9.3] プレイヤーは、強行軍の費用を払うことによって単一の行軍フェイズにユニットを2スペース移動させることができる。

すべての強行軍は、単一の移動セグメントの間に発生する。プレイヤーは強行軍を含めたすべての移動をいずれの戦闘をも行う前に完了しなくてはならない。

[9.3.1] **サンダルのコスト:** プレイヤーは強行軍させる各レギオン・同盟軍ユニットにつき**1ゴールド**支払わなくてはならない。リーダーは、強行軍するために支払われた味方レギオンまたは同盟軍ユニットに「ただ乗り」することができ、あるいは個別に1ゴールド消費して強行軍することができる(そして最高司令官について

は11.2項を参照のこと)。

[9.3.2] **指定:** 強行軍はスタックではなく個別のユニットによって行われる。一緒にスタックしているユニットは一緒に強行軍をする必要はない。これはより高くつくということである。

[9.3.3] **非停止行軍:** 強行軍を行うユニットは敵ユニットを自由に通貨して移動できる。これは、移動が決して敵軍勢によって妨害されないということである。プレイヤーは「通過してきた」敵ユニットに対して戦闘を行うことができない。ユニットが敵ユニットのいる都市で移動を終了したときのみ戦闘が発生する。

#### [10.0] 戦闘フェイズ

##### 熟練兵の耐久力

[10.1] 熟練兵ユニットは戦闘で「ヒット」を受けた場合に除去されない。代わりに、熟練から標準ユニットに減少させる(即ち、駒を濃い色の熟練側から薄い標準側に裏返す)ことによって「ヒット」を吸収する。

複数の

##### 略奪

[10.2] ユニットが除去される時、すぐにストックに戻されない。これらは戦闘が終了するまで脇に置かれる。戦闘の勝者は、その先頭で除去された敗北側のすべての重装(例えばレギオン)および軽装(例えば同盟軍)ユニットにつき、**銀行から1ゴールド**受け取る(敵の輜重段列の類から漁ることを表している)

##### スタックと補給

[10.3] **手順:** 戦闘フェイズの終了時(全ての戦闘と略奪(10.2項)が終了した後)、そのプレイヤーは、自軍軍勢のいる地図上の各場所をチェックしなくてはならない。そこにいつレギオンと同盟軍ユニット数の合計がその都市のゴールド値を超える場合、これらのユニットの補給を維持するために、その差の数を四原はなくてはならない。

[10.3.1] **補給コスト:** 補給を維持し、その都市で留まるためには、その都市のゴールド値を上回る**レギオン**

や同盟軍ユニットにつき1ゴールドのコストがかかる。このゴールドのコストが支払われない場合、そのユニットは除去される(このゆおうにして除去されるユニットは所有プレイヤーによって選択される)。

**[10.3.2] 0の値の都市：** これは、プレイヤーがゴールド値0の都市(例えばルビコン)にいるすべてのレギオンおよび同盟軍ユニットについて支払わなければならないことを意味する。

**[10.3.3] リーダー：** リーダーは「無料スタック」であり、都市の補給制限には数えないし、自身の補給を要求されない。

**補給の例：** ウティカはゴールド値3を持つ。ポンペイウスが3個レギオンと共にそこにいる場合、補給コストを支払う必要はない。ポンペイウスの軍勢が2個同盟軍および5個レギオンだった場合、これを維持するためには4ゴールド支払うか、もしくは、そこにいる軍勢を維持するために支払われなかった各ゴールドにつきレギオンもしくは同盟軍ユニットを1個除去(自身で選択)しなくてはならない。

## 【11.0】リーダー

### 最高司令官の功績

プレイヤーの**最高司令官**は、更なる特殊能力を持つ。

**[11.1] ローマに滞在時：** カードドローフェイズに自分の最高司令官がローマにいる場合、そのターンにさらに1枚無料でSPQRカードを引くことができる。

**[11.2] 前向きさ：** 最高司令官は常に無料で強行軍(9.3項)を行える。加えて、味方行軍フェイズの開始時にそのプレイヤーの最高司令官と同じ場所にいるユニットは通常の半分のコスト(端数切上げ)で一緒に強行軍を行える。

- これらのユニットは移動全体を最高司令官と一緒になくてはならない。
- これらのユニットは途中で置き去りにしたり、別の場所に移動したりできない。
- 最高司令官は強行軍中に更なるユニットを「拾い上げる」ことはできない。これは、移動通貨中の場所で自分のスタック

に軍勢を加えることができないということである。

## 【12.0】蛮族エリア

### 一般ルール

シルバールールでは蛮族エリアはより興味深くなっている。

### 蛮族の侵入

**[12.1] SPQRのイベントカードの蛮族侵入**が引かれた場合、該当する蛮族エリア(緑色の正方形)にトラブルが発生する。

#### [12.1.1] 何処へ行き給う？：

このカードを引いたプレイヤーは、サイを2個振り、その目の合計を蛮族侵入表(地図参照)で照らし合わせ、どこの蛮族エリアが活性化したか調べる。

注意： プレイヤーが支配する蛮族エリアは「征服」されているものと見做され、侵入を実施できない。この結果は「影響なし」として扱う

#### [12.1.2] 侵入の手順：

その蛮族エリア(緑色の正方形)に隣接するローマ都市(正方形、六角形、円形)にいる**両プレイヤー**のユニットの剣戦力を合計する。そのプレイヤーの剣戦力の合計がその蛮族エリアの戦力(赤色)以上の場合、その蛮族エリアはそのまま保持され、何も起こらない。プレイヤーの剣戦力の合計がその蛮族エリアの戦力**未満**の場合、ローマ都市は「略奪」され、各プレイヤーはサイを1個振り、その目の数のゴールドを失う。この損失を満たすゴールドを持っていない場合、その数に見合う剣戦力分の自軍ユニットを地図上(全体)から除去しなくてはならない(どのユニットを失うかは自分で選択)。すなわち、*ブロンズルール*と同じである。

### 蛮族エリアの征服

**[12.2]** 蛮族エリアはローマ世界の一部ではないが、プレイヤーのユニットはこれらに進入できる。これらは下記の例外を除いて他の都市のように扱う。

**[12.2.1] 独立：** プレイヤーは決して蛮族エリアで徴募できない。

**[12.2.2] 自衛：** すべての蛮族エリアには、**その戦力と等しい**自身

の**概念上**(すなわち、存在しないが「いるもの」とみなす)の「**自衛軍**」ユニットがいる。ドの数を表すゴールド値がある。

これらの蛮族自衛軍ユニットの各々は2剣戦力を持つ標準(すなわち熟練ではない)軽装備(すなわち同盟軍と同じ種類)ユニットである。つまり、これらはすべてレギオンより先に交戦し、**サイの目**1または2でヒットを与え、**除去するの**に各1ヒットのみ必要となる。

#### [12.1.3] 本拠地での蛮族の戦

**闘：** 活性化した蛮族エリアに侵入したプレイヤーの軍勢は、自軍戦闘フェイズにそこの自衛軍を攻撃しなくてはならない。相手が概念上の蛮族ユニットについてサイを振る。

ローマとは異なり、蛮族は戦闘でいずれの**SPQR**カードの特典も受けないし、退却せず、略奪(10.2項)から利益を得ることもない。ローマプレイヤーは蛮族と戦闘するときには、これらすべてを満喫できる。

蛮族が戦闘で勝利した場合、これらは自身のエリアの支配を維持する。これらのテリトリーが再度侵入された場合、これらの自衛軍は完全戦力で補充され、完全戦力で再度戦闘する。全ての蛮族自衛軍ユニットが除去されることによってローマが戦闘で勝利した場合、その蛮族エリアは「**征服**」される。

### 蛮族エリアでの徴税

**[12.3]** プレイヤーが自軍徴税フェイズに征服された蛮族エリアを支配している場合、このときこれを指定し、**サイを1個振らなくてはならない**。

その結果がその蛮族エリアにある剣戦力(同盟マーカーがある場合+1)以下の場合、ゴールドを集積する。

結果がその蛮族エリアにある剣戦力を上回る、ゴールドを集積しない。さらに悪いことに、サイの目が6だった場合、その蛮族エリアは「**反乱**」し、いずれの同盟マーカーもローマユニットも虐殺(除去されてストックに戻される。殺されたリーダーのカードは捨札となる)され、この蛮族エリ

アはもう一度非支配下となる。

#### 蛮族エリア支配の維持

**[12.4]** 征服された蛮族エリアでは、一方のプレイヤーがそこへ移動し相手の軍勢を攻撃できる。蛮族は、自分のエリアでも、このようなローマ同士の戦闘に、いかなる形であれ参加しない。

侵入したプレイヤーが勝利した場合、征服された蛮族エリアの支配を引き継ぐ。

いずれのフェイズ終了の時点でも、ローマユニットが征服された蛮族エリアにいない場合、すぐに蛮族支配に逆戻りし、自衛軍が完全戦力で復活する。

#### ゲームクレジット

**ゲームデザイン：** ジョセフ・ミランダ

**文書化とデベロップ：** アラン・エムリック

**アート&グラフィック：** アラン・エムリック

**プレイテスト：** ブラッド・ボイレス、  
ヴィンス・デナード、アレックス・ガレン  
タイン、スペンサー・リーブ、ロジャ  
ー・メイソン博士、キム・メインツ、ブ  
ライアン・ニューランド