

# JULIUS CAESAR



## 1. 0 はじめに [INTRODUCTION]

**Julius Caesar** は、最も有名で重要なローマ内戦(BC49~45年)のドラマを扱います。プレイヤー諸氏は、カエサル又はポンペイウスの軍団を指揮し、ローマ共和国又は帝国の未来を決するために闘います。

## 1. 1 プレイヤー [PLAYERS]

ゲームは、2人のプレイヤーを意図しています。1人のプレイヤーがユリウス・カエサルをあらわし、他方は偉大なポンペイウスです。

## 1. 2 勝利 [VICTORY]

ゲームは5年間に分割され、それぞれ5ゲーム・ターンを持ちます。冬季ターン(8.0)がプレイされて各年が終了した後、プレイヤーはどちらが勝利したかチェックします。

勝利を決定するため、各年の後にプレイヤー諸氏は友軍都市の数値を合計し、殺した各敵指揮官について1勝利ポイント(1VP)をプラスします。勝利するためには、プレイヤーは10(以上)VPを持たなければなりません。

もしも5年間の終了までにどちらのプレイヤーも勝利しなければ、勝者はより高いVPsを持つプレイヤーです。もしもそれでも同点であれば、ゲームはローマ [ROME] を保持しているプレイヤーの勝利です。さもなければ、ゲームは引き分けです。

## 1. 3 内容物 [CONTENTS]

- ・ゲーム・マップ
- ・63個のブロック(31個のタン、31個のグリーン、1個のブルー)
- ・レベル・シート(ブロック用)
- ・カード(27枚)
- ・サイコロ(4個)
- ・ルール

## 2. 0 ゲーム・ターン [GAME TURNS]

ゲームは5年間で、それぞれが5ゲーム・ターンに分割されます。各ゲーム・ターンは、3つのフェイズを持ち、下記のシークエンスでプレイされます。

## 2. 1 カード・フェイズ [CARD PHASE]

27枚のカードがあります。:20枚のコマンド・カードと7枚のイベント・カードです。各年の開始時に、カードがシャッフルされて各プレイヤーに6枚のカードが配られます。自身のカードを調べて1枚を捨てます。捨てカードは、内容を明らかにされません。

各プレイヤーは、1枚のカードを伏せてプレイすることで開始します。次に、カードの内容を明らかにします。カードの数値は、移動(旗じるし)と徴兵(旗竿の円)です。より高い移動カードを持つプレイヤーがそのゲーム・ターンのプレイヤー1です。

**重要:** もしもプレイされたカードが同数(移動数値)であれば、カエサルがプレイヤー1です。

イベント・カードは、カード上に特別なアクションが明示されています。イベント・カードのプレイヤーは、常にプレイヤー1です。ただし、もしも両プレイヤーがイベント・カードをプレイすると、両イベントがキャンセルされて、そのゲーム・ターンは終了します。

**注記:** プレイヤー諸氏は1枚のカードをプレイしなければなりません。望めば少ない移動/徴兵カードを選択できます。コマンドは、未来の使用のために残しておけません。

## 2. 2 コマンド・フェイズ [COMMAND PHASE]

プレイヤー1は、移動と徴兵(又はイベントの実施)を行い、次にプレイヤー2が移動と徴兵を行います。

・**移動 [Move]:** 各移動は、1つのグループ(1つの位置内のいずれか/全てのブロック)を1又は2都市移動することを認め、海軍は1又は2海上移動ができます。ブロックは、もしも2都市/海上移動すると、攻撃又は増援ができません。敵ブロックを含んでいる都市又は海上に進入しているブロックは、停止しなければなりません。詳細については、6.0を参照してください。

・**徴兵 [Levy]:** 各徴兵について、1ステップを存在している1つのブロックに加えるか、あるいはプレイヤーの徴兵プールから新たなブロックを選択して、戦力1でマップ上に配置できます。全ての移動が完了した後には徴兵を選択します。同じターンに移動はできません。詳細については、6.4を参照してください。

## ローマの暦 [The Roman Calendar]

年数を知っているか又は気にしていたローマ人はほとんどいませんでしたが、BC754年のロムルスによると言われるローマの建国はカウントされてきました。それ故、ローマの暦では、705年(BC49年)が内戦の始まりで、710年(BC44年)がユリウス・カエサルの暗殺です。

ユリウス・カエサルは、709年(BC45年)にユリウス暦を制定しました。この暦では、太陽周期による2つの月が改められ、正確を期すために閏年の概念が確立されました。

7月 [July] は、カエサルに因んで改名されました。閏年を持つ小規模な見直しは、正に今日の私たちが(西方で)使用する暦です。

## 勝利 [Victory]

都市のVPs合計は13です。ポンペイウスは7VPを保持してゲームを開始し、カエサルは1VP(Nasselia)のみです。Rome, Athrns, Byzantium, Ephesusは、カラです。早期敗北を避けるための攻撃の重荷は、カエサルが背負っています。

## イベント・カード [Event Cards]

デッキには7枚のイベント・カードを含み、それぞれローマの主要な神に因んだ名称を持ちます。これらのカードは、通常ルールを打破して発生するための特別なアクションを認めます。詳細については、各カードを参照してください。

## ゲーム・ターンの例 [Game Turn Example]

- ・**カード・プレイ:** カエサル 2/1、ポンペイウス 2/2。カードは同数ですが(移動のみを比較する)、同数ではカエサルがプレイヤー1です。
- ・**カエサル (プレイヤー1):** 2移動の次に1徴兵
- ・**ポンペイウス (プレイヤー2):** 2移動の次に2徴兵
- ・**戦闘フェイズ:** プレイヤー1によって選択される順番で、戦闘を解決する。



# JULIUS CAESAR

## 2. 3 戦闘フェイズ [BATTLE PHASE]

戦闘は、同じ都市又は海上内の敵対するブロック間で闘われます。これらは、プレイヤー1によって決定されたいずれかの順番で、一度に1つ闘われます。詳細については、7.0を参照してください。

## 3. 0 軍 [ARMIES]

各ブロックの表面に1枚のラベルを貼らなければなりません。各レベルを水平な位置に保ち、ブロックに強く押し付けます。

	ブロック	ラベル
カエサル軍	タン	レッド
ポンペイウス軍	グリーン	オークル
クレオパトラ軍	ブルー	ブルー

## 3. 1 ブロックのデータ [BLOCK DATA]

### 3. 1.1 戦力 [Strength]

ブロックの現行戦力は、ブロックを立てたときの上端のローマ数字です。ブロックは、IV、III、IIの最大戦力を持ち得ます。

戦力は、戦闘でブロックについて振る六面体サイコロの数 (d6) を決定します。戦力IVのブロックは、4 d6 (4つの六面体サイコロ) を振り、戦力Iのブロックは1 d6 を振ります。

戦闘で受ける各命中について、ブロックの戦力を反時計回りに90度回転させることで減少させます。サイドバーは、同じブロックの戦力III、II、Iを示します。

### 3. 1.2 戦闘値 [Combat Rating]

戦闘値は、A2やB3など文字と数字によって表示されます。文字 (**主導権**) は、ブロックが戦闘ターンを持つときに決定されます。全てのAブロックは最初に行い、次にBブロック、次にCブロックです。もしも同じであれば、防御側が最初の戦闘ターンを持ちます。数字 (**火力**) は、命中を得る最大数を表します。7.3を参照。

### 3. 1.3 名称 [Name]

**軍団 [Legions]** は、このブロックが徴兵プールから配置するときに徴募されなければならない都市名を持ちます。

## 3. 2 ブロックのタイプ [BLOCK TYPES]

### 3. 2.1 指揮官 [Leaders]



両陣営は、3つの名称付指揮官を持ちます。: カエサル [CAESAR]、アントニウス [ANTONIUS]、オクタヴィアヌス

[OCTAVIAN]・ポンペイウス [POMPEY]、スキピオ [SCIPIO]、ブルータス [BRUTUS]。

指揮官ブロックは、通常はエリート騎兵である護衛隊を含みます。プレイヤー諸氏は、二人の指揮官でゲームを開始します。3人目

は、もしも指揮官が死亡したらプレイに投入されます (7.51を参照)。

### 3. 2.2 軍団 [Legions]



軍団は、鷲のアイコンによって識別されます。これらは、左上端に番号IDを持ち、底部に徴兵都市を持ちます。軍団は、C2、C3、C4の戦闘値を持ち、ヴェテラン軍団はより高い評価値を持ちます。

### 3. 2.3 補助兵 [Auxilia]



両プレイヤーは、4つの補助兵を持ちます。2つの軽歩兵 [light infantry] (B1) と2つの弓兵 [archers] (A1) です。これらの部隊は、いかなる友軍都市内にも出現させることができます。

### 3. 2.4 騎馬兵 [Equitatus]



騎馬兵 (騎兵) は、B2又はB3に評価されます。軍団と同様に、一定の友軍都市内にも出現します。

これらの都市は、マップ上の近隣に騎馬兵シンボルを持ちます。カエサル軍は、4つの騎馬兵を持ちます。ポンペイウス軍は3つの騎馬兵ですが、1つの象隊 [Elephant] も持ちます (7.41)。

### 3. 2.5 バリスタ [Ballista]



各プレイヤーは、1つのバリスタを持ちます。これらは、攻撃又は防御で異なる戦闘値を持ちます。7.42を参照してください。これらは、いずれかの友軍都市内で創設できます。

### 3. 2.6 海軍 [Navis]



プレイヤー諸氏は、両陣営が使用した軍船隊をあらわす5つの海軍を持ちます。これらはD2又はD3の戦闘値を持ちます。海上戦闘では、全ての海軍が同じ評価値を持つのでこの「D」評価値に衝撃はありませんが、陸上戦闘では脆弱です。海軍は、マップ上に海軍シンボルで識別される、友軍主要港湾内で建造されなければなりません。

### 3. 2.7 クレオパトラ [Cleopatra]



クレオパトラは、エジプトの部隊をあらわし、C1で評価されます。彼女は、ルール上は**指揮官ではありません**。クレオパトラは、ポンペイウス陣営でゲームを開始しますが、両陣営のために闘う可能性があります。7.52を参照してください。

## ラベル・シート [Label Sheet]

厚紙シート上の赤いラベルはカエサル軍 (タンのブロック) で、オークル (黄土色) のラベルはポンペイウス軍 (グリーン) のブロックです。クレオパトラ軍のラベルは、ブルーのブロックです。

## 戦場の霧 [Fog-of-War]

奇襲は、このゲームのエキサイティングな一面です。戦闘を闘っているときを除き、活性化ブロックは所有者に向けて立てます。プレイヤー諸氏は敵ブロックの戦力や名称が不確かなので、ブラフや斬新な戦略を助長します。

## 騎馬兵 [Equitatus]

ローマ人は、少なくとも騎兵と貴族の関係が放棄されるまでは、決して特別な馬乗りとは見なされませんでした。共和制の後期までには、騎馬兵は一般的にガリア、ゲルマニア、ヒスパニア、ヌミディア、シリア、トラキアからの非ローマ人乗馬者から編成されました。カエサルは、ゴール人と戦うためにドイツ人騎兵を使用し、彼の強靱な警護隊にも用いました。

## 象隊 [Elephants]

ポンペイウス軍用に1つの象隊があります。カエサルは、象が脆く当たてにならないと信じていたので、自軍内に持つことはありません。

## ステップの減少



戦力III



戦力II



戦力I

軍団 (13)

戦力 (最大III)



徴兵都市 (RAVENNA)

戦闘 (C3)



# JULIUS CAESAR

## 4.0 マップ・ボード [MAPBOARD]

マップ・ボードは、地中海と周辺地域をあらわします。カエサル軍プレイヤーはマップの北端に、ポンペイウス軍プレイヤーは南端に座ります。

## 4.1 位置 [LOCATIONS]

マップ上のブロックは、都市又は海上に位置しなければなりません。海軍は、海上又は**港湾**都市内に置かれなければなりません。

## 4.2 都市 [CITIES]

都市は、ブロックの移動と位置を規定します。11の都市は1又は2の数値を持ちます。これらの数値(合計13)は、**勝利ポイント(VPs)**です。数字は、冬営(8.3)についても重要です。

### 4.2.1 都市の支配 [City Control]

都市の支配状態は、以下になり得ます。:  
**友軍 [Friendly]**: 1つ以上の自軍ユニットによって占められている。  
**敵 [Enemy]**: 相手側にとっての友軍。  
**カラ [Vacant]**: どちらのプレイヤーにとっても友軍ではない。

**拮抗 [Contested]**: 両プレイヤーのブロックを含み、戦闘の解決を待っている。

**重要**: 都市支配の変換は、**直ちに有効**となります。友軍都市は、カラになるとき直ちに中立となります。同様に、たとえ1つのブロックで都市を攻撃しても、戦闘が解決されるまでは直ちに**拮抗**状態に変換されます。

## 4.3 街道 [ROADS]

都市は、当時の主要な街道によって連結し、それらのいくつかは歴史の興味のために名称付されています。ブロックは、1つの都市から他のそれへ、これらの街道を経由して移動します。

### 4.3.1 街道の等級 [Road Class]

街道の2つの等級は、**一級**(実線)と**二級**(点線)で描写されます。1ゲーム・ターンに、一級街道に沿って4つのブロックが移動できますが、二級街道に沿って移動できるブロックは2つのみです。6.11を参照。

### 4.3.2 海峡 [Straits]

マップ上には4つの海峡が示され、それぞれが青い矢印で識別されます。:  
*Herculeum*, *Messana*, *Hellespontus*, *Bosphorus*です。各ゲーム・ターンに、2つのブロックが各海峡を越えることができますが、対岸の都市が防衛されているときには1つの陸上ブロックのみです。

海軍は、1つの海上から隣接する海上に移動しているときには、海峡を無視します。海峡兩岸の都市の支配は、海軍又は上陸作戦移動には影響を持ちません。

## 4.4 海 [SEAS]

9つの海があります。:  
*Atlanticus*, *Hispanum*, *Tyrrenum*, *Internum*, *Hadriaticum*, *Egypticum*, *Aegaeum*, *Propontis*, *Pontus Euxinus*です。これらの海は、海軍によってのみ占めることと支配ができます。

**友軍 [Friendly]**: 1つ以上の自国海軍によって占められた海。

**敵 [Enemy]**: 1つ以上の敵海軍によって占められた海。

**カラ [Vacant]**: どちらのプレイヤーにとっても友軍ではない。

**拮抗 [Contested]**: 両プレイヤーの海軍を含み、戦闘の解決を待っている。

**海上支配**: 都市と同様、海上支配の変換は直ちに有効となります。カラの海は、直ちに中立となります。

### 4.4.1 島しょ [Islands]

*Colsica*, *Sardinia*, *Sicilia*, *Creta*, *Cyprus*の島しょは、**プレイ可能**です。他の全ての島しょはプレイ不可能です。プレイ可能な島しょの往来には、海軍又は上陸作戦移動(6.3)が要求されます。

### 4.4.2 港湾 [Ports]

沿岸線に位置する全ての都市は、**港湾**です。いくつかの港湾は、**主要港湾**を示す海軍シンボルを持ち、海軍の建造に必須です。

海の境界に位置する港湾は、2つの海へのアクセスを認めます。**Utica**と**Creta**は、**3つの海へのアクセス**を持ちます。解明については、サイドバーを参照してください。

## 戦場 [Battle Site]

戦争の主戦場がマップ上に表示され、赤はカエサルによる勝利で、緑はポンペイウスの勝利です。

## 港湾 [Ports]

下記は港湾とその隣接海のリストです。主要港湾は、大文字で示されます。

海	港湾
<b>Atlanticus</b> :	Burdigala, Gades, Olisipo, Portus, Sala, Tingis.
<b>Hispanum</b> :	Caralis, CARTHAGO NOVA, Genua, Iomnium, MASSILIA, Narbo, Siga, Tarraco, Tingis, UTICA.
<b>Tyrrhenum</b> :	Aleria, Caralis, Genua, Lilybaeum, Messana, NEAPOLIS, Rhegium, Rome, UTICA.
<b>Internum</b> :	Ambracia, Brundisium, CRETA, Cyrene, Lilybaeum, Messana, Pylos, Rhegium, SYRACUSE, Tacape, Thubactus, UTICA.
<b>Hadriaticum</b> :	Aquileia, Brundisium, Dyrrachium, RAVENNA, Salone, Sipontum.
<b>Aegaeum</b> :	Aenos, ATHENA, CRETA, EPHESUS, Thessalonika.
<b>Propontis</b> :	Byzantium, Nicomedia.
<b>Euxinus</b> :	Byzantium, Sinope.
<b>Egypticum</b> :	ALEXANDRIA, Antioch, Catathamus, CRETA, Perga, Pelusium, SALAMIS, Tarsus.

## イベント・カード [Event Cards]

**アポロ [Apollo]**: 太陽神のペテン師が、最後のターンに相手側がプレイしたカードを模倣することを認めます。もしもそのカードがイベント・カードだったら、そのカードを正確に模倣します。プレイヤー1を決める際には、複写されたカードを使用します。年の最初のターンにプレイできません。

**ジュピター [Jupiter]**: 神々の王が、友軍都市に隣接する1つの敵ブロックを選択します。回転させてその友軍都市に移動させます。このブロックはあなたのために開かれますが、もしも除去されたら敵のルールに戻ります。指揮官や海軍は亡命**しません**。もしも選択されたら、たとえ除去されとしても1ステップだけ減少します。クレオパトラは指揮官ではなく、このカードを使用して亡命させることができます。

**マルス [Mars]**: 戦争の神が、奇襲攻撃を認めます。1つの**グループ**を移動させます。攻撃している全ブロックは、ラウンド1でのみ、防衛しているいかなるブロックも射撃する前に射撃します。後のラウンドは、通常に開かれます。海軍又は上陸作戦移動は不可です。

**注**: 防衛側は、連続して2度射撃するかもしれませんが(ラウンド1の最後とラウンド2の最初)。  
**マーキュリー [Mercury]**: 神々の使者が、1つの**グループ**内のブロックに、**3都市**の移動、あるいは**2つの都市と攻撃**を認めます。海軍又は上陸作戦移動は不可です。

**ネプチューン [Neptune]**: 海の神が、海上戦闘や沿岸攻撃に味方します。海軍を1つの**グループ**でのみ移動させます。海軍は通常に移動しますが、攻撃している全ブロックは、ラウンド1でのみ、防衛しているいかなるブロックも射撃する前に射撃します。後のラウンドは、通常に開かれます。

**プルートウ [Pluto]**: 死の神が、大きな戦闘を好みます。1つの**グループ**を移動させます。街道限度は、いずれか/全ての攻撃について増加します。海峡: 2ブロック、二級街道: 3ブロック、一級街道: 6ブロック。攻撃しないときには、通常の街道限度が適用されます。海軍又は上陸作戦移動、再編や退却には不可です。

**ヴァルカン [Vulcan]**: 火神の気まぐれな火山噴火。指定した都市内の全ブロックを1ステップだけ減少させます。戦力Iの全ブロックは、指揮官を含めて、除去されます。海上の海軍は影響を受けません。

# JULIUS CAESAR

## 5.0 配置 [DEPLOYMENT]

### 5.1 史実配置 [HISTORICAL DEPLOYMENT]

両プレイヤーは、記載された都市内にブロックを配置します。ブロックは、通常、完全戦力で配置されます。

### 5.2 徴兵プール [LEVY POOL]

各プレイヤーは、マップ外に**徴兵プール**を維持します。徴兵プール内のブロックは、正体を隠すために立てておきます。プレイヤー諸氏は、自軍徴兵プールからマップにブロックを配置するために、徴兵ポイントを消費します。指揮官を除き(7.51を参照)、プレイ中に除去されたブロックは徴兵プールに戻されますが、現行年が終了するまで常に**表面を向けて**置かれます。これらのブロックは、翌年になるまで徴兵できません。

### 5.3 自由配置 [FREE DEPLOYMENT]

選択配置方法。プレイヤー諸氏は、史実のOBに従ってブロックを配置しますが、各都市内の元々の配置ブロック数が維持される限り、マップ上のブロックを入れ替えることができます。友軍徴兵プールからのブロックは、代行できません。

**例:** 史実のOBでは、ポンペイウス軍はNeapolis内に3つのブロックを持ちます。自由配置では、史実配置からのいずれかの3つのブロックをそこに配置できます。

カエサル軍、705年(BC49年)

カエサル [Caesar]: Ravenna

軍団 [Legio] 13: Ravenna

海軍 [Navis] 2: Ravenna

アントニウス [Antonius]: Genua

軍団 [Legio] 8: Genua

軍団 [Legio] 12: Genua

軍団 [Legio] 11: Massilia

軍団 [Legio] 14: Massilia

海軍 [Navis] 1: Massilia

軍団 [Legio] 7: Narbo

軍団 [Legio] 9: Narbo

軍団 [Legio] 10: Narbo

軍団 [Legio] 16: Lugdunum

騎馬兵 [Equitatus] 1: Lugdunum

### 徴兵プール [LEVYPOOL]

オクタヴィアヌス [Octavian]

軍団 [Legio] 17, 18, 19, 20, 21

補助兵 [Auxilia] 1, 2, 3, 4

騎馬兵 [Equitatus] 2, 3, 4

バリスタ [Ballista]

海軍 [Navis] 3, 4, 5

ポンペイウス軍、705年(BC49年)

ポンペイウス [Pompey]: Neapolis

軍団 [Legio] 1: Neapolis

海軍 [Navis] 1: Neapolis

軍団 [Legio] 3: Brundisium

軍団 [Legio] 37: Syracuse

スキピオ [Scipio]: Antioch

軍団 [Legio] 34: Antioch

クレオパトラ [Cleopatra]: Alexandria

海軍 [Navis] 2: Alexandria

軍団 [Legio] 39: Utica

海軍 [Navis] 3: Utica

軍団 [Legio] 2: Carthago Nova

軍団 [Legio] 4: Carthago Nova

軍団 [Legio] 5: Tarraco

軍団 [Legio] 6: Tarraco

騎馬兵 [Equitatus] 1: Tarraco

### 徴兵プール [LEVYPOOL]

ブルータス [Brutus]

軍団 [Legio] 32, 33, 35, 36, 38

補助兵 [Auxilia] 1, 2, 3, 4

騎馬兵 [Equitatus] 2, 3,

象隊 [Elephant]

バリスタ [Ballista]

海軍 [Navis] 4, 5





## 6.0 コマンド・フェイズ [COMMAND PHASE]

プレイヤー1は移動し、次に自身の活性化カードからの数値で徴兵し、次にプレイヤー2が同じことをします。

## 6.1 グループの移動 [GROUP MOVES]

コマンド・カードは、1から4の移動ポイント (MP) を持ちます。各 MP は、1つの位置 (都市/海) 内のいずれか/全てのブロックに、隣接する都市/海への移動を認めます。複数のブロックは、異なる方向へ移動できます。

もしも攻撃している (又は増援を行っている) のでなければ、ブロックは次の隣接位置 (都市/海) まで移動を継続できます。退却や再編を除き、ブロックはゲーム・ターン毎に一度移動します。

2つの都市を移動しているブロックは、友軍又はカラの都市を自由に通過できますが、敵又は拮抗状態の都市に進入するときには、停止して戦闘を闘わなければなりません。

ブロックが移動を完了したときには、このターンに再び移動できないことを表示するため、表面を伏せておきます。

### 6.1.1 街道限度 [Road Limits]

街道に沿って移動できるブロックの最大数は、街道のタイプにより変化します。:

一級: 4ブロック

二級: 2ブロック

海峡: 2ブロック (もしも攻撃していると1)

例: 最大4ブロックが GENUA から ROME へ移動でき、1つ又は2つのブロックが RAVENNA から ROME へ移動できます。

街道限度は、各プレイヤーに適用されます。それ故、両プレイヤーは、同じゲーム・ターンに同じ二級街道に沿って2つのブロックを移動できます。

例: プレイヤー1は、MASSILIA から GENUA さらに RAVENNA へ4ブロックを移動させます。ここでプレイヤー2は、ROME から GENUA さらに MASSILIA へ4ブロックを移動させます。両プレイヤーが MASSILIA と GENUA 間の街道部分を使用しましたが、異なるときです。もちろん、もしもプレイヤー1が少なくとも1ブロックを GENUA 内に残していたら、プレイヤー2は戦闘を闘うことなしにこのブロックを通過させて MASSILIA へ移動させることはできませんでした。

### 6.1.2 攻撃 [Attacking]

敵の都市/海に進入しているブロックは攻撃しており、敵のブロックは防御しています。

ブロックは、隣接する都市/海からのみ攻撃できます。あるプレイヤーは、複数の街道を介して攻撃できますが、各街道には異なる MP が要求されます。6.1 と 7.3 も参照してください。

### 6.1.3 拘束 [Pinning]

攻撃しているブロック (予備を除く) は、同数の防御ブロックが移動することを妨げます。防御側は、拘束されるブロックを選択します。「非拘束状態」のブロックは通常に移動でき、攻撃さえできますが、その戦闘で敵によって使用された街道又は海上境界を使用できません。

### 6.1.4 対応移動 [Reponse Movement]

プレイヤー2は、都市/海内で防御しているブロックを増援すべく、非拘束状態のブロックを移動させるために MP s を消費できません。ブロックは、隣接する都市/海からのみ対応できます。

**重要:** 対応しているブロックは、常に予備状態に置かれます。7.3 を参照してください。

### 6.1.5 スタッキング [Stacking]

年の間には、ブロックについてのスタッキング限度はなく、冬季ターン中のみです。8.3 を参照してください。

## 6.2 海軍の移動 [NAVIS MOVEMENT]

海軍は港湾から隣接する海 (又逆も同様)、あるいは1つの海から隣接する海へと移動します。これらは、隣接する海を経由する場合を除き、決して1つの港湾から直接他の港湾に移動できません。

陸上ブロックと共に位置するときには、海軍はその都市のグループ移動の一部として海に移動できます。海軍移動の例を参照してください。

海軍は、1つの移動と攻撃を行うか、又は2つの移動で戦闘を行わないことができます。例については、サイドバーを参照してください。

海軍は、隣接する海からのみ、敵ブロックを攻撃できます。もしもその攻撃に陸上ブロックも含むと、海軍又は陸上攻撃のどちらかを予備として宣言しなければなりません。

### 6.3 上陸作戦移動 [AMPHIBIOUS MOVEMENT]

陸上ブロックは、隣接する1つ以上の友軍の海を越えて、1つの港湾から他のいずれかの友軍又はカラの港湾に移動できます。コストは、ブロック毎に1MPです。

上陸作戦移動は、そのターンの他のいかなる移動も行われる前に行わなければなりません。それ故、上陸作戦移動で使用される海は、そのターンの他のいかなる移動も行われ

### 移動の例 [Move Example]

1 MP について、プレイヤーはいずれか又は全ての Massilia ブロックを Narbo, Lugdunum, Genua の1つ又はそれ以上に移動できます。もしも攻撃しないのであれば、さらに Tarraco, Burdigala, Cenabum, Trveri, Ravenna, Rome のいずれか又は全てに移動できます。もしも Massilia ブロックのいくつかが海軍であると、Mare Hispanum に移動し、もしも攻撃しないのであれば、次に隣接する海又は港湾に移動できます。

### 移動と攻撃 [Movement & Attacking]

ブロックは、攻撃するときに1つの都市又は海のみを移動できます。これは微妙な影響を持ちます。例えば、Masila 内に位置する6つのカエサル軍ブロック、Trraco 内に3つと Gneua 内に3つのポンペイウス軍ブロックがあると仮定します。カエサル軍ブロックは、Taraco を攻撃できません。なぜならば、2移動分離しているからです。Genua は隣接しており、それ故4つのカエサル軍ブロックで攻撃できます (街道限度)。ただし、他の多くのゲームとは異なり、残っている2つのカエサル軍ブロックも Lugdunum を経由して Genua を攻撃できません。なぜならば、2つの都市の移動になるからです。ただし、Mercury カードの効果は、Tarraco と/又は Genua の二方向への攻撃を認めることに注意してください。

### 拘束の例 [Pinning Example]

5つのブロックが Rome を防御します。Genua から4つのブロックと Ravenna からの2ブロックが攻撃し、後者は予備です。Genua ブロックが主攻撃と仮定すると、合計で Rome 内の4ブロックが拘束されますが、非拘束状態の1つは攻撃側によって使用された2つの街道以外を経由して移動できます。

### 海軍力 [Seapower]

海軍の機能は、上陸作戦移動を可能とするために海上支配を勝ち取ることです。これらは、敵の港湾を攻撃して占領したり、カラの港湾を占めることができます。

### 海軍移動の例 [Navis Move Examples]

1. Massilia 内に位置する海軍は、友軍又はカラの Mare Hispanum に移動できます。もしも攻撃しないのであれば、次に海軍は Ocenus Atlanticus, 又は Mare Tyrrhenum 又は Mare Hispaim 上のいずれかの友軍あるいはカラの港湾 (UTICA, Caralis, Iomnjum, Siga, Tingis, CARTHAGO NOVA, TARRACO, Narbo, Genua) に移動できます。
2. Mare Internum 上に位置する海軍は、Mare Tyrrhenum, Mare Hadriaticum, Mare Aegaeum, Mare Egyptianicum に移動できます。もしも攻撃しないのであれば、Mare Aegaeum に移動した海軍は、隣接する他の友軍又はカラの海 (Propontis 又は Mare Egyptianicum) あるいはこの海のいずれかの友軍又はカラの港湾 (CRETA, ATHENA, Thessalonika, Aenos, EPHEBUS) に移動できます。Pergamum の都市は、港湾でないことに注意してください。

### 上陸作戦移動の例 [Amphibious Move Example]

カエサルは3つの海軍を Mare Tyrrhenum, Mare Interim, Mare Egyptianicum にそれぞれ1つ持ちます。彼は、ROME からカラの ANTIOCH へ2つの軍団に上陸作戦を行わせるために2MPの消

る前に、すでに友軍のものでなければなりません。

ブロックは、同じターンに陸上と海上によって移動できません（逆も同様）。1つの海軍ブロックは、コマンド・フェイズの全体について、越えた海に留まらなければならず、他の海軍は望むように移動できます。

上陸作戦移動は、決して敵又は拮抗状態の港湾に行くことができません。拮抗都市内で非拘束状態（6.13）の陸上ブロックは、隣接する海が友軍という条件の下で、上陸作戦移動を実施できます。

## 6. 4 徴兵 [LEVIES]

コマンド・カードは、1、2、3の徴兵ポイント（LP）を持ちます。各LPは、以下を認めます：

- ・存在している1ブロックに1ステップを加えます。各LP1で、複数ステップを同じブロックに加えることができます。
- ・プレイヤーの徴兵プールから1つの新たなブロックを選択し、戦力1で都市に配置できます。ステップは、LP1のコストで直ちに新たなブロックに加えることができます。望めば、複数の新たなブロックを同じ都市内に配置できます。

**指揮官**は、いずれかの友軍都市内に配置します。

**軍団**は、その名称付の都市（友軍のものでなければなりません）内に配置します。

**騎馬兵／象隊**は、その名称付の都市（友軍でなければなりません）内に配置します。

**補助兵／バリスタ**は、いずれかの友軍都市に配置します。

**海軍**は、いずれかの友軍大港湾に配置します。ステップは、いずれかの港湾内に存在している海軍に加えることができますが、海上では不可です。

**重要：**いかなる場合でも、**新たなブロックとステップ**は、友軍都市（現在少なくとも1つの友軍ブロックのみによって占められた都市を意味します）内のみ創設できます。新たなブロックとステップは、決してカラ又は拮抗状態の都市に加えられません。

## 7. 0 戦闘 [BATTLES]

### 7. 1 戦闘のシーケンス [BATTLE SEQUENCE]

戦闘は、全ての移動が完了した後に1つずつ関わります。プレイヤー1は、どの戦闘を最初に行うのかを決めます。ブロックは、戦闘が関われるまで内容を明らかにされません。現行戦力方向に倒すことでブロック（予備は不可）を明らかにします。戦闘が完了した後に全ブロックを直立させ、プレイヤー1は次の戦闘を選択します。

### 7. 2 戦闘ターン [BATTLE TURNS]

各ブロックは、戦闘ラウンド毎に1戦闘ターンを持ちます。自身のターンでは、ブロッ

クは射撃、退却、パスのいずれかができます。**ただし、ラウンド1に退却は認められません。**

ターンのシーケンスは、戦闘値に依存します。「A」ブロックは「B」ブロックの前に、次に「C」ブロック、最後に「D」ブロックが行います。防御している「A」ブロックは、攻撃している「A」ブロックの前に行く等です。

全てのブロックが1戦闘ターンを行った後に、1ラウンドが関わったこととなります。戦闘は、最大4ラウンドについて関わります。通常の戦闘ターンのラウンド4中に、攻撃しているブロックは**退却しなければなりません。**

### 7. 3 戦闘予備 [BATTLE RESERVEVES]

2つの街道を介して攻撃しているときには、1つの街道（攻撃側の選択）が**主攻撃**と宣言されなければなりません。他の街道を使用しているブロックは、**予備状態**に置かれます。

プレイヤー1によって開始された戦闘を増援するために、プレイヤー2によって移動されたブロックも**予備**です。

**予備**のブロックは、ラウンド1には射撃、退却、命中を受けることができません。これらは、通常のターンを行うために、ラウンド2の開始時に内容を明らかにされて到着します。

**例：**カエサル軍は、Narboからの4つのブロック（主攻撃）とBilbilisからの2つのブロックでTarracoを攻撃します。ポンペイウス軍は、Tarracoを防御している3つのブロックを持ちますが、Nova CarthagoからTarracoに4つのブロックを移動させます。ラウンド1は、Tarracoを防御している3つのブロック対Narboからの4つのカエサル軍ブロックです。Bilbilisからのカエサル軍ブロックとNova Carthagoからのポンペイウス軍ブロックは、ラウンド2に到着する**予備**です。

### 7. 3 1 混乱状態 [Disrupyion]

**予備**のブロックは、もしもラウンド1に自軍主力部隊が除去されると**混乱状態**となります。混乱状態のブロックは、直ちに1ステップを失い、次に通常に闘います。**例外：**もしも潰走状態のプレイヤーが防御側であると、ここで攻撃側は戦闘の残りについて防御側となります。

### 7. 4 戦闘命中 [BATTLE HITS]

自身の戦闘ターンに、各ブロックはその現行戦力と同じだけのサイコロを振ります。ブロックの火力以下の各サイコロの目について、1命中が得られます。

**例：**カエサル3は、3つのサイコロを振ります。彼はA3の戦闘値を持ち、1、2、3の目のみで命中します。

敵ブロックは、狙い撃ちにできません。各

費を選択します。越える3つの海が友軍で隣接しているためこれは可能で、上陸作戦移動は他のいかなる移動の前に行われます。プレイヤー1による上陸作戦移動はそのコマンド・フェイズに完了し、プレイヤー2が移動する前であることを注意してください。

### 戦闘のシーケンス [Battle Sequence]

戦闘のシーケンス（7.1）は、プレイヤー1によって支配されます。戦闘の結果は、都市又は海の支配を拮抗状態から勝者の友軍に変更し、それが退却や再編に影響するため、重要となります。

### 戦闘ターン [Battle Turns]

カエサル（A3）と騎馬兵（B2）は、ポンペイウス（B3）と海軍（D2）を攻撃します。戦闘ターンのシーケンス：

- カエサル：A3で攻撃
- ポンペイウス：B3で防御
- カエサル軍騎馬兵：B2で攻撃
- ポンペイウス海軍：D2で防御

### 攻撃側／防御側 [Attacker / Defender]

両プレイヤーが戦闘前に移動するので、プレイヤーはいくつかの戦闘で防御側にも攻撃側にもなり得ます。

### 戦闘命中 [Battle Hits]

各命中は、その瞬間に最強の敵ブロックを減少させます。例えば、もしも戦力III、II、IIの3つの敵ブロックに2命中が与えられると、最初の命中は敵のIIIブロックが受けなければなりません。いまや全3つのブロックが戦力IIなので、次の命中はいかなる敵ブロックも受けることができます（所有者の選択）。

### 追撃 [Pursuit]

追撃は、ゲーム・システムによって自然に扱われます。退却することを望んでいるブロックは、退却できる前に敵部隊からの射撃を認める、通常の戦闘ターンを耐えなければなりません。もしも防御側が3戦闘ラウンドに生き残ると、攻撃側はラウンド4中に退却**しなければなりません**が、同じ又はより早い戦闘ターンを持つ防御ブロックから射撃を受けます。

### 裏切り [Treachery]

いくつかの軍団は、戦争中に陣営を変更しました。これは、1つのブロックを敵側陣営に変更させるジュピター・カードによってあらわされています。カエサルと共にルビコン川を渡った有名な第13軍団でさへも、後に反乱を起こして陣営を変更しました。



命中は、その**瞬間**に最強の敵ブロックを減少させます。複数のブロックが最高戦力を分かるときには、所有者がどちらを減少させるか選択します。指揮官を除き、ブロックが1戦力未満に減少したときには、直ちに除去されて(7.5を参照)徴兵プールに戻されます。

**注記:** 戦闘は同時ではありません。全ての命中は、直ちに適用されます。

## 7. 4 1 象隊 [Elephant]

象隊のブロックは、IVとIIの2ステップを持ちます。命中毎に1ステップ落ちることは、ブロックが強力だが脆いことを意味します。

## 7. 4 2 バリスタ [Ballista]

バリスタ・ブロックは、防御時にのみ B4で闘いますが、攻撃時はD4です。

## 7. 5 除去されたブロック [ELIMINATED BLOCKS]

除去されたブロックは、その所有者の徴兵プールに戻されますが、**表面を上**に向けて置かれ(ブロックの正面)、この年には再び徴兵できません。

## 7. 5 1 指揮官 [Leaders]

指揮官は、永久に除去されます。「トロフィー」として、ブロックを敵プレイヤーに与えてください。1VPとしてカウントします。

プレイヤーが指揮官を失うときには、徴兵プールに3人目の指揮官が加えられ、いずれかの友軍都市内に出現して配置(通常のコスト)するために使用可能となります。

## 7. 5 2 クレオパトラ [Cleopatra]

クレオパトラは、どちらの陣営のためにも闘う可能性があります。もしも戦闘で除去されると、彼女は直ちに戦力Iで他陣営に組み、彼女の次の戦闘ターンにその陣営のために闘います。

各冬季ターン中に、彼女はALEXANDRIAに戻らなければなりません。8.1を参照してください。

## 7. 6 退却 [RETREATS]

各ブロックは、自身の戦闘ターンに(射撃する代わりに)退却できます。ただし、ブロックは**決して戦闘ラウンド1**に退却できません。要求されるときに退却できないブロックは、除去されます。

### 7. 6 1 退却限度 [Retreat Limits]

街道限度(6.11)は、各戦闘ラウンドに退却している全てのブロックに適用されます。ブロックは、決して**敵**又は**拮抗状態**の都市/海に退却できません。

**海峡**を越えての退却は、ラウンド毎に1ブロックの限度を持ちます。

### 7. 6 2 攻撃側の退却 [Attacker Retreats]

攻撃しているブロックは、ラウンド2に開

始して、自身の戦闘ターンに退却でき、ラウンド4中に退却しなければなりません。ブロックは、戦闘を開始又は増強するために使用した街道(又は複数の街道)を介して隣接する**カラ**の都市へ、あるいはいずれかの隣接する**友軍**都市へ退却できます。

### 7. 6 3 防御側の退却 [Defender Retreats]

防御しているブロックは、ラウンド2に開始して、自身の戦闘ターンに退却できます。退却は、いずれかの隣接する都市、友軍又はカラに行われますが、**戦闘に進入するために攻撃側によって使用された街道に沿っては不可です**。

### 7. 6 4 海上退却 [Sea Retreats]

プレイヤー諸氏は、隣接する海が**友軍**であるという条件下に、海上によって陸上ブロックを退却できます。**戦闘ラウンド毎に**、最大で**1ブロック**が海上退却できます。目的地の港湾は、友軍でなければなりません。各ブロックは、**1つの隣接する海**を越えてのみ、**同じ海**の友軍港湾(又は複数の港湾)に海上退却できます。

もしも両プレイヤーが隣接する友軍の海と友軍の目的地を持つと、両者が海上退却できます。

**例:** *Utica* の戦いで、一方のプレイヤーは *Mare Internum* に海軍を持ち、他方は *Mare Hispanum* に海軍を持つと、**両プレイヤーがその友軍海を介して海上退却できます**。

## 7. 7 再編 [REGROUPS]

戦闘が終了するときに、勝者は再編できます。全ての勝利ブロック(いかなる予備も含め)は、現在友軍又はカラのいずれかの隣接する都市に移動できます。街道限度(6.11)を適用します。

上陸作戦移動は、再編のために使用できません。

## 7. 8 海軍戦闘 [NAVIS BATTLES]

敵対する海軍が同じ海を占めるときに、海軍戦闘が発生します。海軍はD2又はD3の戦闘値を持ち、防御側が最初です。陸上戦闘と同様に、もしも防御している艦船が残っていると、攻撃側はラウンド4中に退却しなければなりません。

### 7. 8 1 沿岸戦闘 [Shore Combat]

海軍は、港湾内で攻撃側又は防御側のどちらかで沿岸戦闘にも参加できます。海軍は、隣接する海からのみ攻撃できます。

### 7. 8 2 海軍の退却 [Navis Retreats]

海軍は、ラウンド2に開始して、自身の通常の「D」戦闘ターンに退却できます。

攻撃している海軍は、以下に退却します。:  
・それらが来た海又は港湾、これらの位置

## 通史 [TIMELINE]

**60BC:** カエサル、クラッスス、ポンペイウスの間で最初の三頭政治が行われる。カエサルは、Gaul、Cisalpine Gaul、Illyricumの属州総督となり、4個軍団を統率する。ポンペイウスは Hispania、クラッススは Syria の属州総督となる。

**53BC:** Parthia での闘いでクラッススが戦死し、最初の三頭政治が終了する。ポンペイウスは Rome から Hispania を支配し、一方カエサルは Gaul で闘う。

**52BC:** カエサルは、10個軍団を統率して Alesia でウェルキンゲトリクスを破り、ガリア戦争が終了する。カトー、ポンペイウス、スキピオは、カエサルの「大衆政策」に対抗する元老院を先導する。元老院はカエサルに解任と「戦争犯罪」の告発に答えるために Rome への帰還を要求する。カエサルは、彼が 49BC まで属州総督であると主張して解任を拒否する。

**50BC:** いまやカエサルは9個のヴェテラン軍団、3,000騎の騎兵、900名の警護兵を持つ。ポンペイウスは、Hispaniaに7個軍団、Italiaに2個軍団、SyriaとAfricaに2個軍団を持つ。ポンペイウスは、制海権を持つ。元老院は、カエサルが国家の敵であると宣言する。

**49BC:** カエサルは、1月に第XIII軍団と共にルビコン川を渡る。ポンペイウスは Rome から Brundisium に退却する。カエサルは Brundisium を取り囲むが、ポンペイウスは船で Greece に脱出する。ここでカエサルは Spain に行軍し、Llerda でポンペイウスの5個軍団を降伏させる。

**48BC:** カエサルとアントニウスは Brundisium で5個軍団を集め、Greece に海輸する。7月に行われた Dyrrachium の戦いは、ポンペイウスの勝利に終わる。カエサルは退却するが、Thessaly の Pharsalus で決定的な勝利を収める。ポンペイウスはエジプトに逃れ、そこでプトレマイオス XIII 世の命令によって暗殺される。いまやカエサルは、プトレマイオス XIII 世と彼の妹クレオパトラ XII 世との内戦に巻き込まれる。カエサルはクレオパトラを支援し、敗北したプトレマイオス XIII 世はナイル川で溺死する。

**47BC:** カエサルは、Syria と Pontus を攻撃し、ローマ内戦で勢力を伸ばしたファルナクス II 世を打ち破る。ファルナクスは、Zela の戦いで撃破され、有名なフレーズ「Veni, Vidi, Vici」(来た、見た、勝った)の元が言われた。

**46BC:** Thapsus の戦い。カエサルは10個軍団で Africa に侵攻し、スキピオの14個軍団を打ち破る。スキピオ&カトーは、命を落とす。ポンペイウスの息子セクストゥス・ポンペイウスは、戦争を続けるために Hispania に逃れる。

**45BC:** Munda の戦い。カエサルは8個軍団で海から Hispania に侵攻する。彼はセクストゥス(13個軍団)を破る。セクストゥスが戦死して、戦争は終わる。

**44BC:** Ides of March (3月15日)。カエサルは、ブルータスとカシウスによって企てられた陰謀で暗殺される。暗殺者は Rome を逃れ、アントニウスとオクタヴィアヌスが当然のごとく統率する。

**42BC:** Philippi の戦い。オクタヴィアヌスとアントニウスは、ブルータスとカシウスを破り、両者は自決する。11年後、二人の勝者は覇権のために闘い、オクタヴィアヌスは Actium で勝利し、ローマ帝国最初の皇帝アウグストゥスとなる。

# JULIUS CAESAR

がいまだに友軍又はカラであるという条件で、又は

- ・隣接する友軍の海、又は
- ・同じ海の友軍港湾。

防衛している海軍は、以下に退却します。:

- ・隣接する友軍の海、又は
- ・隣接するカラの海、ただし攻撃側が来た海を除きます。又は
- ・同じ海の友軍港湾。

もしも退却が不可能であれば、海軍は勝利しなければならず、さもなければ消滅します。

## 7. 8 3 海軍の再編 [Navis Regroups]

海上戦闘に勝利した海軍は、友軍又はカラの、あるいは同じ海のいずれかの友軍又はカラの港湾に再編できます。

## 8. 0 冬季ターン [WINTER TURN]

5枚のカードが全てプレイされたら、1年が終了します。ここで冬季ターンが発生し、どちらかのプレイヤーが勝利しているかを判定します。冬季イベントを以下の正確な順番でプレイします。

## 8. 1 クレオパトラの帰郷 [CLEOPATRA GOES HOME]

クレオパトラを Alexandria に移します。もしも敵が占めていると、彼女は現行戦力で直ちにその陣営に組します。

## 8. 2 海軍の帰港 [NAVIS TO PORT]

全ての海軍を同じ海の友軍港湾へ移します。友軍港湾に移せない海軍は解散しますが、翌年に再建できます。

## 8. 3 冬季補給 [WINTER SUPPLY]

全ての都市は、冬季に罰則なしで最大3つのブロックを補給できます。この限度は、もしもあれば都市の数値によって増加します。例えば、Genuaは3つのブロックを支援でき、Massilaは3+1=4を支援でき、Romeは3+2=5を支援できます。

各余剰ブロック(所有者の選択)は、友軍徴兵プールに解散されますが、翌年に再建できます。

## 8. 4 勝利 [VICTORY]

一方のプレイヤーが勝利したかを判定します。1.2を参照してください。

## 8. 5 解散 [DISBANDING]

プレイヤー諸氏は、マップ上のブロックを合併することができません。いずれかのブロックを自軍の徴兵プールに解散することができます。解散したブロックのステップは失われますが、翌年に再建できます。

## 8. 6 年のリセット [YEAR RESET]

徴兵プール内の全ての表面を向けたブロックを立て、翌年に徴募されるために使用可能

となります。

全 27 枚のカードをシャッフルし、各プレイヤーに6枚のカードを配ります。自身のカードを調べ、1枚を捨て札します。捨てカードは、内容を明らかにされません。

## GAME Credits

Game Design: Justin Thompson Grant  
Dalgliesh

Developer: Tom Dalgliesh

Art/Graphics: Karim Chakroun Mark  
Churms

Contributors: Mark Adams Bill Alderman  
Clayton Baisch Kevin Duke  
Stan Hilinski Steve Koleszar  
Gerald Lientz Stuart Pierce  
Dave Platnick Bill Powers  
Bruce Reiff George Seary

(翻訳: 松谷 健三 2013.2.26)

## 索引 [INDEX]

上陸作戦移動 [Amphibious Movement]	6.3
バリスタ [Ballista]	3.25, 7.42
戦闘 [Battles]	2.3, 7.0
混乱状態 [Disruption]	7.31
命中 [Hits]	7.4
予備 [Reserve]	7.3
退却 [Retreats]	7.6
シークエンス [Sequence]	7.1
ターン [Turns]	7.2
騎兵 [Cavalry]	3.24
都市 [Cities]	4.2
支配 [Control]	4.21
勝利 [Victory]	1.2
クレオパトラ [Cleopatra]	3.27, 7.52, 8.1
戦闘値 [Combat Rating]	3.12
配置 [Deployment]	5.0
史実 [Historical]	5.1
自由配置 [Free Deployment]	5.3
解散 [Disbanding]	8.5
混乱状態 [Disruption]	7.31
除去 [Eliminations]	7.5
騎馬兵 [Equitatus]	3.24
象隊 [Elephants]	7.41
友軍 [Friendly]	4.21
ゲーム・ターン [Game Turns]	2.0
島しょ [Islands]	4.41
指揮官 [Leaders]	1.2, 3.21, 7.51
徴兵 [Levy]	2.3, 6.4
徴兵プール [Levy Pool]	5.2
移動 [Movement]	6.0
グループ移動 [Group Move]	6.1
海軍移動 [Navis Move]	6.2
上陸作戦移動 [Amphibious Move]	6.3
海軍 [Navis]	3.26
海軍移動 [Navis Move]	6.2
海軍戦闘 [Navis Battles]	7.8
海軍帰港 [Navis Wintering]	8.2
拘束 [Pinning]	6.13
港湾 [Ports]	4.42, 6.3
再編 [Regroups]	7.7
海軍再編 [Navis Regroups]	7.83
予備 [Reserve]	7.3
退却 [Retreats]	7.6
攻撃側退却 [Attacker Retreats]	7.62
防衛側退却 [Defender Retreats]	7.63
海軍退却 [Navis Retreats]	7.82
退却限度 [Retreats Limits]	7.61
海上退却 [Sea Retreats]	7.64
街道 [Roads]	4.3
一級&二級街道 [Major & Minor Roads]	4.31
海上移動 [Sea Moves]	6.2
海 [Seas]	4.4
海峡 [Straits]	4.32
補給 (冬季) [Supply (Winter)]	8.3
勝利 [Victory]	1.2
冬季 [Winter]	8.0



COLUMBIA GAMES, INC  
POB 3457, BLAINE  
WA 98231 USA  
360/366-2228  
800/636-3631 (toll free)

For game updates and discussion, see:  
[www.columbiagames.com](http://www.columbiagames.com)