

CRUSADER REX



はじめに [INTRODUCTION]

Crusader Rex は、第三次十字軍を扱うゲームです。一人のプレイヤーはフランク軍を統率し、他方はサラセン軍を統率します。

ゲーム・ターン [GAME TURNS]

ゲームは 1187 年に開始して、連続する 6 年間でプレイされます。各ゲーム・ターンは与えられたシークエンスでプレイされる 4 つのフェイズを持ちます。

[1] カード・フェイズ [Card Phase]

両プレイヤーは、6 枚のカードで各年を開始します。各ゲーム・ターンに、両者は表面を伏せた 1 枚のカードをプレイします。次にプレイヤーの順番を決めるために、カードの内容を明らかにします。

[2] 移動フェイズ [Move Phase]

プレイヤー 1 は全ての移動を完了し、次にプレイヤー 2 が移動します。5.0 を参照してください。

[3] 戦闘フェイズ [Battle Phase]

プレイヤー 1 によって選択された順番で、戦闘 / 攻囲が 1 つずつ解決されます。6.0 を参照してください。

[4] 引きフェイズ [Draw Phase]

両プレイヤーは、引きプールから 1 つのブロックを引きます (1187 年中を除く)。

1.0 マップボード [MAPBOARD]

マップボードは、Levant、Antioch 南部から Egypt までを描写します。フランク軍プレイヤーは、マップの西端に座り、サラセン軍プレイヤーは対面に座ります。

1.1 町 [TOWNS]

マップには、12 世紀の主要な町が表示されます。これらは、ブロックの移動や位置を定めます。

1.1.1 町評価値 [Town Rating]

町評価値は、町名称近くの盾の数です。大部分の町は、1 ~ 4 の盾を持ちます。小規模な町は、盾を持ちません。

1.1.2 町の支配 [Town Control]

サラセン町は、SYRIA と EGYPT 内です。これらは、フランク軍ブロックによって占められていない限り、サラセンの友軍です。

フランク町は、ANTIOCH、TRIPOLI、JERUSALEM の王国内です。これらは、サラセン軍ブロックによって占められていない限り、フランクの友軍です。

Masyaf は暗殺教団の王国で、他のブロックによって進入できません。

重要: 町支配の変更は、即座に有効です。いずれかの色の敵町を占めると直ちに友軍となりますが、もしもカラであると直ちに敵支配に戻ります。

町は、2 つのプレイ可能エリアを持ちます。: 城塞と平原です。攻囲戦では、一人のプレイヤーが城塞を防御し、他方が平原を防御します。

1.1.3 本拠地 [Home Seats]

ブロック上の町の名前は、その本拠地 (開始位置) です。マップ上の盾と一致するのは、代替地です。

例: Bohemond の本拠地は Antioch です。Latakia は、代替地です。

1.1.4 港湾 [Ports]

錨のシンボルを持つ町は、港湾です。Tripoli と Tyre は、城塞化港湾です。友軍の港湾間で海上移動 (5.4) が可能です。

1.1.5 プレイ不可町 [Unplayable Towns]

Bethlehem や Nazareth のようないくつかの位置は、歴史的興味のためにのみマップ上に表示されます。これらは、プレイ不可能です。

1.2 勝利都市 [VICTORY CITIES]

7 つの町は勝利都市です。サラセン軍は、ALEPPO、DAMASCUS、EGYPT を支配してプレイを開始します。フランク軍は、ANTIOCH、TRIPOLI、ACRE、JERUSALEM を支配します。

ゲームの目的は、1192 年がプレイされた後に 7 つの勝利都市の過半数を支配することです。もしもいずれかのゲーム・ターン終了時に一人のプレイヤーが全 7 つの勝利都市を支配すると、サドン・デス勝利です。

注記: 攻囲下の勝利都市は、勝利の目的においては、いまだに城塞の防御側が支配しています。

ルールブックの構成 [Rulebook Organization]

このルールブックは、ゲームの理解と楽しむことを手助けするために、サイドバー (このコラム) にデザイナーと史実のノートを含みます。

戦場の霧 [Fog-of-War]

奇襲は、Crusader Rex のエキサイティングな一面です。ブロックは、通常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正体が不明瞭なので、ブラフや斬新な戦略を促します。

戦場 [Battle Sites]

当時の主要戦闘が興味のためにマップ上に表示され、赤はフランク軍の勝利で緑はサラセン軍の勝利です。

名称 & 場所 [Names & Places]

十字軍時代からの名称や場所の現代訳は、異なる可能性があります。綴りの選択に直面したときには、Lyons & Jackson's *Saladin: The Politics of Holy War* を参照しました。

町の支配 [Town Control]

町の支配変更は即座に有効なので、退却 / 再編の選択肢は、敵の移動、再編の結果によってゲーム・ターン中に代替され得ます。1 つの移動でカラの敵町を占めてそれを友軍のものとし、次に直ちにそこで集結又は他の移動で海上移動することも可能です。

初期の十字軍 [The Early Crusades]

十字軍は、1095 年 11 月 27 に教皇ウルバヌス二世がキリスト教徒に聖地の回復を要求したときに開始された。400 年以上にわたり、イェルサレムは慈悲深いムスリムの統治下にあったが、ウルバヌス二世は喪失気運の高まりと「キリストの敵」による冒涇を非難した。4 年と経たずに、フランク軍はイェルサレムへの長く血生臭い行軍を完了し、都市内で見つけたユダヤ人とムスリムを皆殺しにした。イェルサレム、トリポリ、アンティオキア、エデッサ (近代のアルメニア) には、独立した王国や公国が樹立され、海外では総称して「ウトラメール」として知られるようになる。

十字軍国家は、アレクソポのアタベグ、ゼンギがエデッサの国を征服するまで 45 年間繁栄した。イスラムの新たな軍事英雄は、間もなく使用人によって殺された。ゼンギの若き息子ヌラディンが指揮をとり、必然的なフランク軍の反撃を支えた。

法王エウゲニウス三世は、1146 年 3 月 31 日に第二次十字軍を発動し、フランス王ルイ七世とドイツのコンラッド三世に率いられたドイツ、フランス、イギリスの軍は、最初にダマスカスを攻撃し、次に同盟国のウトラメール、アレクソポの敵を選択した。

ヌラディンの軍勢が北方から襲ってきたとき、彼らのダマスカス攻撃は頓挫した。十字軍は恐慌状態となって退却し、第二次十字軍は瓦解して終了した。ヌラディンが率いるゼンギ帝国は、いまやアレクソポとダマスカスを支配していた。

2.0 軍 [ARMIES]

木製のブロックは、フランク軍(オレンジ)とサラセン軍(グリーン)の部隊をあらわします。暗殺教団のブロックも1つあります。

1枚のラベル・シートが含まれます。1枚のラベルを各ブロックの表面に貼り付けます。各ラベルをまっすぐになるよう位置取りし、ブロックに強く押し付けます。

- ・グリーンはラベルはグリーン・ブロックへ
- ・タンはラベルはオレンジ・ブロックへ
- ・ブラックのラベルは、ブラック・ブロックへ

ブロックは、ゲームに隠密性と奇襲を加えます。垂直に立っているときには、ブロックのタイプと戦力は相手側から隠されます。

2.1 ブロックのデータ [BLOCK DATA]

ブロックは、移動や戦闘の能力を規定している数値とシンボルを持ちます。

2.1.1 戦力 [Strength]

ブロックの現行戦力は、ブロックが垂直に立っているとき上端にある点の数です。戦力は、戦闘でブロックが六面体サイコロ(d6)を振る数を決定します。

例えば、戦力4のブロックは4d6(4つの六面体サイコロ)を振り、戦力1のブロックは1d6を振ります。

各ブロックは、異なる最大戦力を持ちます。いくつかのブロックは4ステップを、いくつかは3ステップ、いくつかは2ステップのみを持ちます。戦闘で受けた各命中について、反時計回りに90度回転させることで、ブロックの戦力を1ステップずつ減少させます。サイドバーには、戦力1、2、3のブロックが表示されます。

2.1.2 戦闘値 [Combat Ratings]

戦闘値は、A1やB2のように文字と数字で示されます。文字は、戦闘の**主導権**を決定します。全てのAブロックが最初に攻撃し、次に全てのBブロック、最後に全てのCブロックの順番です。数字は、命中を獲得する最大のサイの目である**火力**です。

例：B1のブロックは、各「1」の目でのみ命中を獲得しますが、B3のブロックは各1、2、3の目で1命中を獲得します。

2.1.3 移動値 [Move Rating]

ブロックの移動値は、ブロックが道路に沿って移動できる町の数を示します。

2.2 フランク軍 [FRANKS]

フランク軍のブロックは、騎士、歩兵、弓兵の混成です。



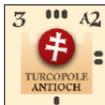
2.2.1 ウトラメール [Outremers]

10個のブロックは、イエールサレム王国、アンティオキア公国、トリポリ伯国のキリスト教諸侯をあらわします。



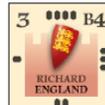
2.2.2 騎士団 [Military Orders]

7個のブロックは、ホスピタルとtemplarの優秀な戦闘騎士団をあらわします。



2.2.3 トルコポリ [Turcoples]

2個のブロックは、フランク軍によって雇われたシリア人軽騎兵をあらわします。



2.2.4 十字軍 [Crusaders]

9個のブロックは、第三次十字軍のイギリス人、フランス人、ドイツ人の部隊をあらわします。



2.2.5 巡礼者 [Pilgrims]

3個のブロックは、聖地にやって来た多数の戦士の小集団をあらわします。3か所の顕著な出所は名称付ですが、巡礼者はカスティリアからジユトランドにまで及びました。

2.3 サラセン軍 [SARACENS]

サラセン軍のブロックには、軽騎兵、弓騎兵、歩兵の混成部隊を含みます。



2.3.1 エミル(首長) [Emirs]

9個のブロックは、サラディンと彼に従う回教徒諸侯をあらわします。



2.3.2 遊牧民 [Nomads]

12個のブロック(Arabs, Kurds, Turks)は、マブ外地域からの様々な不正規兵部隊をあらわします。



2.4 暗殺教団 [Assassins]

黒いブロックは、暗殺教団をあらわします。Masyaf内に展開され、暗殺教団のイベント・カードがプレイされるときに、敵ブロックの攻撃に使用されます。

騎士団 [The Military Orders]

templarとホスピタル騎士団は、キリスト教の軍事エリートだった。メンバーの主力は、全欧州中から徴募された小貴族だったが、多くがフランスから来た。彼らは敬虔深く、高度に訓練され、規律に厳しく、戦闘では狂暴だった。

イエールサレムのホスピタルの聖ヨハネ騎士団は、慈悲深い医療機関として、十字軍時代の前にイタリア商人によって創設された。いったんは、ベネディクト修道院の管理下となり、1160年前後には独特な軍事階級を持つ、自治的な宗教組織に発展した。

他方、「イエス・キリストの清貧な戦士たち」は、巡礼者を保護する宗教騎士団で、1119年に9人の十字軍騎士によって創設された。templar山(十字軍ではソロモンの聖堂として知られる)の南端にあるアル・アクサのモスクにある彼らの本部は、「templar」の名称をもたらした。

第三次十字軍の時期までに、宗教騎士団は恐るべき軍事勢力となり、ウトラメールで最も富める領主だった。彼らの指導者は国王、王子として扱われ、中東の統治者であるエミルと同等だった。

敵手に落ちた団員は、通常は処刑された。騎士団は、身代金を支払うことを拒絶した。「私はこれら2つの残忍な騎士団を地上から抹殺したい。」サラディンは宣言した。「その行いは無益で、決して敵愾心を捨てず、奴隷として奉仕することはなく、異教徒の中でも最悪である。」ハッティンの戦いで捉えられた230人は数日後に大量処刑された。

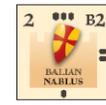
ステップ減少 [STEP REDUCTION]



戦力1

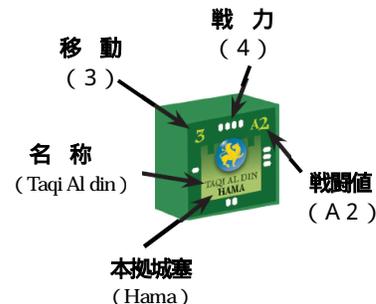


戦力2



戦力3

ブロック・データ [BLOCK DATA]



3.0 配置 [DEPLOYMENT]

両陣営は、自軍ブロックを指定地にセットアップします。ブロックは、完全戦力で配置されます。

3.1 フランク軍の配置 [FRANK DEPLOYMENT]

ウトラメール、トルコボリ、騎士団は、その名称付の指定地又はいずれかの代替地で開始します。城塞限度は、配置中に超過できません。フランク軍プレイヤーは、サラセン軍プレイヤーが自軍の遊牧民を引く前に、配置場所の調整を行わなければなりません。

例: Lord Balian は、Nablus 又は Ascalon に配置できます。いずれか一つのテンプル騎士団は、Amman 内に配置できます。

3.2 サラセン軍の配置 [SARACEN DEPLOYMENT]

エミル・ブロックは、その記載された指定地で開始しますが、Saladin は彼のファミリーである他のいずれかのブロックと変更できます。例えば、Saladin は DAMASCUS を指定地として持ちますが、EGYPT からの al-Aziz ブロック又は Aleppo からの al-Zahir ブロックと交換できます。

残っている 12 個のブロックは、遊牧民です (Arab, Kurds, Turks)。これらは、表面を伏せて、引きプールとしてマップ外に置かれます。これらの 4 つは直ちに引かれ、その適切な指定地に置かれます。

4.0 カード [THE CARDS]

ゲームは 22 枚の移動と 5 枚のイベント・カードを持ちます。各年の開始時に、全てのカードがシャッフルされ、6 枚が表面を伏せて各プレイヤーに配られます。次に、プレイヤー諸氏は自身のカードを調べることができます。

4.1 カード・プレイ [CARD PLAY]

両プレイヤーは、1 枚のカードの表面を伏せてプレイすることで、ゲーム・ターンを開始します。次にカードの内容を明らかにします。数字がより高いカードを持つプレイヤーは、そのゲーム・ターンのプレイヤー 1 です。同数の場合には、2d6 で解決します。同数は振り直します。

4.2 移動カード [Move Cards]

移動カードは、グループ移動 (5.2)、集結 (5.3)、海上移動 (5.4) を可能にします。

4.3 イベント・カード [Event Cards]

イベント・カードは、カード上に標記されたように、プレイヤーに特別なアクションを与えます。イベントは、移動の前に実施されます。

もしも両プレイヤーがイベント・カード

をプレイすると、ゲーム・ターンはキャンセルされます。これには、攻囲消耗や引きフェイズを含みます。

5.0 移動 [MOVEMENT]

移動カードは、いずれかの組合せのグループ移動、集結、海上移動を認めます。

ブロックは、町に繋がる道路に沿って、自身の移動値まで移動できますが、敵ブロックによって防壁された町内で停止しなければなりません。

各ブロックは、移動フェイズ毎に一度のみ移動できます。プレイヤー諸氏は、自身の全移動力を使用することを要求されませんが、取っておくことはできません。

5.1 道路 / 攻撃限度 [ROAD / ATTACK LIMITS]

道路限度は、グループ移動、集結、退却再編に適用します。

一級道路 [Major Road] (太線): 移動フェイズ毎に最大で 4 つのブロック。

二級道路 [Minor Road] (点線): 移動フェイズ毎に最大で 2 つのブロック。

注記: 道路限度は、各プレイヤーに個別適用します。プレイヤー 1 は道路を使用でき、次にプレイヤー 2 は同じ道路を使用できます。

5.2 グループ移動 [GROUP MOVES]

たとえ単一のブロックでも、1 つの城塞内に位置する全てのブロックはグループです。

1 つの移動について、あるグループ内のいずれか / 全てのブロックは、その移動値内の 1 つ以上の町に移動できます。

5.3 集結 [MUSTERS]

集結は、いくつかのグループが 1 つの移動で同じ友軍町に移動することを認めます。1 つの友軍町を指定し、その町に到達する十分な移動値を持ついずれか / 全てのブロックを移動させます。

例: Jerusalem 内の 4 ブロック、Jaffa 内の 1、Tiberias 内の 2、Beirut 内の 2 は、集結町に指定された Acre に全て移動します。

集結は新たな戦闘を開始せず、又はプレイヤー 1 によって開始された戦闘に対応できませんが、あなたが攻囲を行っている町に集結 (又は通過) できます。

5.4 海上移動 [SEA MOVES]

どちらのプレイヤーも、友軍港湾間で海上移動を行うことができます。Tripoli/Tyre は、攻囲下の防壁側にとって友軍であることを忘れないでください。各海上移動には、**ブロック毎に 1 移動がかかります。**

注記: イギリスの十字軍は、海上によって攻撃できます (7.22)

サラディン & アイユブ朝 [Saladin & The Ayyubid Empire]

Salah al-Din Yusuf ibn-Ayyub (フランク人によって「サラディン」と短縮された) は、高位なクルド人の生まれだった。彼の父親は今日のイラクにあるタクリートの統治者で、ゼンギとヌラディン両者の賢明な政策助言者だった。彼の叔父シルクは、サルタン・ゼンギの老練な將軍で、1164 年のファティマ朝エジプト (シーア派) に対するヌラディンの軍事遠征では司令官だった。若きサラディンは、この流血したが成功した征服で叔父に帯同した。1169 年にシルクが病で死んだとき、31 歳のサラディンはエジプトの支配を引き継いだ。

サラディンとダマスカスの名目上の君主との間で、徐々に緊張感が高まった。両巨頭の間で戦端が開かれたが、1174 年にサラディンが不慮の死を遂げた。サラディンは素早く軍勢をダマスカスに行軍させ、ヌラディンの 11 歳の息子アル・サリハに代わる摂政から権力を奪った。続いて内戦が起きたが、ゼンギの忠臣たちはサラディンの政治動向や軍事力にかなわなかった。1186 年までに、サラディンはエジプト、シリア、旧エデッサの大部分と、バグダットを除くメソポタミアの全ての重要な都市国家を支配した。

サラディンは、イスラムの同時代人からは賛否両論だった。多くが彼を賢く情熱的な支配者、熱心なスンニ派ムスリム、アラブ史の偉大な英雄ともてはやした。ただし、同じくらい多くが、彼はシニカルな機会主義者で、十字軍国家よりも仲間のムスリムに対する戦争に力行使したとしてけなした。

第三次十字軍は、1187 年に法王グレゴリウス 8 世によって提唱された。それは、サラディンがハッティン (ティベリアス近郊) でキリスト教の軍隊を打ち破り、ティロスを除くイェルサレム王国全体を奪取した後だった。

イベント・カード (説明)

暗殺教団 [Assasin]: いずれか 1 つの敵ブロックを選択して内容を明らかにし、暗殺教団ブロックは一度射撃します。次に、暗殺教団は敵の応射なしで Masyaf に帰還します。暗殺教団は、被包囲下 (二重防壁なし) 又は攻囲しているブロックを射撃できます。冬季ターンにプレイして使用できます。

案内人 [Guide]: 道路限度を 4 / 8 に増加させます。これらの高い限度は、同じゲーム・ターンの退却又は再編についても認めます。

陰謀 [Intrigue]: 年最初のゲーム・ターンにプレイできません。

聖戦 [Jihad]: 攻撃ボーナスを強襲 [storming] 又は野戦に適用します。いずれか 1 つの戦闘を選択でき、移動を伴う必要はありませんが、プレイヤー 2 が移動する前に聖戦の位置を宣言しなければなりません。

マナ [Manna]: 異なる 3 つの友軍ブロックに 1 ステップを加えます。たとえ被攻囲又は攻囲しているも可能です。ブロックは、異なる位置でも可能です。

拘束 [Pinning]

4 つのブロックが 1 つの道路を経由して攻撃しており、一方、他の 2 つのブロックが他の道路を経由して同じ城塞を攻撃しています。もしも 5 つのブロックが防壁していると、それらの 4 つは主攻撃によって拘束されますが、1 つのブロック (防壁側の選択) は、非拘束状態です。

5.5 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（プレイヤー2）が移動することを妨げます。プレイヤー2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、通常移動/攻撃、集結、海上移動が通常できます。ただし、攻撃側が使用した道路を経由して離れることはできません。

6.0 戦闘 [COMBAT]

全ての移動が完了した後、同じ町内に敵ブロックが位置する場所で、戦闘と/又は攻囲が起きます。これらは、プレイヤー1によって選択される順番で、1つずつ解決されます。

6.1 戦闘の配置 [COMBAT DEPLOYMENT]

戦闘でブロックの内容が明らかになる前に、防御側はブロックをどこに配置するのかが決定します。ブロックは、戦闘を行うために平原に配置でき、あるいは城塞限度（6.52）に従って城塞内に配置できます。

城塞内に配置されたブロックは、退却できず、あるいは出撃（6.55）を除き野戦で闘うことができず、攻囲損耗（6.57）を受けます。

注記：両プレイヤーが戦闘の前に移動するので、フランク軍プレイヤーはいくつかの戦闘で防御側になる可能性があり、他の戦闘ではサラセン軍が防御側になる可能性があります。

6.2 戦闘ターン [COMBAT TURNS]

各戦闘/攻囲は、最大3戦闘ラウンドで闘われます。これは、戦闘の3ラウンド、攻囲の3ラウンド、又は2戦闘ラウンドと1攻囲ラウンドのようないずれかの組合せです。

戦闘では、もしも3番目のラウンド終了時に平原内にいずれかの防御側が存在したら、攻撃側は全てのブロックが退却しなければなりません。攻囲では、攻撃側は退却するか又は攻囲に留まることができます。

各ブロックは、戦闘ラウンド毎に一度、射撃あるいは退却ができます。戦闘ターンのシーケンスは、戦闘値に依存します。全ての「A」ブロックが最初に射撃し、次に全ての「B」ブロックが、最後に全ての「C」ブロックが射撃します。防御している「A」ブロックは、攻撃している「A」ブロックの前に射撃する等です。同じ主導権を持つ一方のプレイヤーの個別ブロックは、いずれかの順番で射撃します。

例：Conrad(B3)とTurcopole(A2)が、Zangi(B2)とKurd(C2)を攻撃します。各戦闘ラウンドの順番は、Turcopole、Zangi、Conrad、Kurdです。

全てのブロックが1つの戦闘ターンで射撃

又は退却を行った後に、戦闘ラウンド1が終了します。攻囲戦闘を除き、戦闘ラウンド2と3についてのシーケンスを繰り返します。攻囲の宣言は、各新ラウンドの開始時に発生します。

6.3 戦闘射撃 [COMBAT FIRES]

ブロックは、その現行戦力と同数のサイを振ることで射撃します。ブロックの戦闘値以下の各サイの目について、1命中を獲得します。

6.3.1 戦闘命中 [Combat Hits]

敵ブロックは、個別の目標になり得ません。各命中は、その瞬間に最強の敵ブロックに適用されます。もしも複数のブロックが最高戦力を持つと、所有者がどれを減少させるのかを選択します。

6.3.2 騎士の突撃 [Knights' Charges]

野戦では、フランク軍/十字軍の騎士（全て「B」ブロックです）は、騎士の突撃のための戦術選択肢を持ちます。各ブロックは、自身の戦闘ターンに射撃する前に、この戦術を宣言しなければなりません。効果を、火力を1だけ増加させる（B2=B3）ことですが、馬の疲弊等による混乱状態を反映させるために、各「6」の目が振られると1命中を受けます。

騎士は、出撃 [Sally] 時に突撃できますが、強襲 [Storm] 時にはできません。

6.3.3 遅滞戦術 [Harrying]

野戦において、サラセン軍の遊牧民 [Nomads] とフランク軍のトルコポリ [Turcoples] は、射撃して退却（ただし、撤退ではありません）の戦術選択肢を持ちます。各ブロックは、自身の戦闘ターンに射撃する前に、この戦術を宣言しなければなりません。遅滞戦術を行っているブロックは、射撃して次に直ちに通常の退却と位置の限度に従って退却します。ブロックは、強襲 [storm] しているときには遅滞戦術を行えません。

6.3.4 除去ブロック [Eliminated Blocks]

大部分の除去ブロックは、いつかプレイに復帰します。除去ブロックの表面を向けて引きパイル内に置きます。これらは、除去された当該年中に引くことはできません。

いくつかのブロックは永久に除去され、決して引きパイル内に入れません。

フランク軍：十字軍と騎士団は、永久に除去されます。

サラセン軍：サラディンと彼の家族の4ブロックは、永久に除去されます。

注意：永久除去は、下記を含む全ての場合に適用されます。：冬季損耗、暗殺、攻囲損耗等。

暗殺教団 [The Assassins]

暗殺教団は、中東でスンニ派勢力を打倒するために奉じた、イスマイル派シーア派の狂信的メンバーだった。「アサシン」[Assassin]の用語は、アラビア語の Hashishyun に由来する。ハッシシ（ハッシシ常用者）は、自殺的殺し屋の初期形態として殉じた薬中毒の狂信者だった。12世紀中頃までに、40,000人の暗殺教団が安全な山岳の本拠地で暮らしていたといわれる。

第三次十字軍の期間中に「山の長老」として名高かったラシド・アディーン・シナンは、おそらくこの流血時代の最も偉大な指導者だった。

1175年、アレppoの指導者はサラディンを暗殺するために雇われ、サラディンの護衛で英雄的な Yazkuj の救助が成功した。1177年、アレppoの太守ゼンギは暗殺者の「ナイフ」に捉えられ、翌年にはバグダットの太守も続いた。1192年には、モンフェラート侯コラードがイェルサレム国王として戴冠する前に殺された。

暗殺教団カードからの損失は、暗殺攻撃によって引き起こされた混乱や意気消沈をあらわす。

戦闘射撃の例 [Combat Fires Example]

戦力4のSaladinは、4つのサイコロを振ります。彼の戦闘値はA3で、1、2、3の目で命中を意味します。4、5、6の目は外れです。もしもサイの目が1、2、4、5であると、Saladinは2つの命中と2つの外れを得ます。

戦闘命中の例 [Combat Hits Example]

フランク軍の3ステップ・ブロックが、1つの2ステップと1つの3ステップのサラセン軍ブロックに対して2命中を振ります。3ステップのサラセン軍ブロックは最もステップを持つので、最初の1命中を受けなければなりません。サラセン軍プレイヤーは、2番目の命中をどちらのブロックに適用することもできます。なぜならば、今や両ブロックが2ステップを持つからです。

戦闘予備の例 [Combat Reserve Example]

サラセン軍は、NABLUS内に2つ、BAIANに2つ、HEBRONに2つのブロックを持ちます。3つ全てのグループがJERUSALEMを攻撃します。攻撃側は、NABLUS-JERUSALEM道路を主攻撃側と宣言します。この道路を使用しているNablusとBaisanからのブロックは、主攻撃です。2つのHEBRONのブロックは他の道路を使用し、ラウンド2に増援として到着します。

選択ルール [OPTIONAL RULES]

[] **鋼鉄橋梁 [IRON BRIDGE]：**AntiochからHarimへの道路部分は、どちらの方向でも3ブロックの特別な移動限度を持ちます。

[] **強行軍 [FORCE MARCHES]：**ブロックは、強行軍を行うことにより、その移動力を+1増加させることができます。強行軍を行っているブロックの上にサイコロを置きます。通常の全ての移動が行われた後、各ブロックについてサイを1つ振ります。：

1~3：1ステップ損失
4~6：効果なし

ステップ損失により除去されない限り、ブロックは常に追加の移動を完了します。強行軍は、集結 [Muster] には禁じられます。

6.4 増援 [REINFORCEMENTS]

6.4.1 主攻道路 [Main Attack Road]

複数の道路を経由して攻撃しているときには、1つの道路(攻撃側の選択)が**主攻撃**として宣言されなければなりません。他の道路に沿って攻撃しているブロックは、**予備**です。

増援は、ラウンド1に射撃、退却、命中を受けることはありません。これらは、ラウンド2の**開始時**に到着して、通常の戦闘ターンを行います。

重要: もしも防御側の予備が到着する前に攻撃側がラウンド1で勝利すると、戦場の支配は変更されます。ラウンド2と3については、今や攻撃側が防御側です。

6.4.2 防御側の対応 [Defender Response]

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は、ラウンド2の開始時に到着します。これは、増援するために1つの道路を使用しているブロックに適用され、他の道路を使用しているブロックはラウンド3の開始時に到着します。

6.4 攻囲戦闘 [SEIGE COMBAT]

3つの戦闘ラウンド後に終了する野戦と異なり、攻囲は複数のゲーム・ターンについて継続します。攻囲側は、3つの戦闘ラウンド後に攻囲に留まることができます。攻囲は、評価値が0(盾なし)の町では発生せず、野戦のみです。攻囲戦闘は、以下の3つの方法で発生し得ます。:

- ・ 攻囲が存在している。
- ・ もしも防御側が野戦にブロックを配置していなければ、新たな攻囲。
- ・ 野戦が終了したときに、勝利した攻撃側ブロックは、**次の戦闘ラウンドに攻囲戦闘を開始できます。**

攻囲には、各戦闘ラウンドの開始時に、まず攻囲側による攻囲宣言(6.53)が要求されます。

6.5.1 攻囲の支配 [Siege Control]

被攻囲ブロックは城塞内で防御しますが、攻囲しているブロックは平原で防御します。攻囲側は港湾を支配しますが、被攻囲側プレイヤーによって支配される城塞化港湾のTRIPOLIとTYREは例外です。

重要: 攻囲下のブロックは、強襲又は出撃するまで内容を明らかに**されません**。いったん明らかにされたら、ブロックはもはや強襲又は出撃状態ではなくなるまで表面を向けて留まらなければなりません。攻囲側は、攻囲しているプレイヤーを表示するために、常に**1つのブロックを表面に向けておかなければなりません**。

6.5.2 城塞限度 [Castle Limit]

町評価値(1.11)は、城塞**内部**で防御できるブロックの数を制限します。余分なブロックは、城塞**外部**の平原で防御しなければなりません。

城塞限度は、城塞に強襲できるブロックの最大数も制限します。

6.5.3 攻囲宣言 [Siege Declarations]

存在している並びに新たな攻囲では、攻囲しているプレイヤーが**各攻囲ラウンドの開始時**に攻囲宣言を行います。:

1. 強襲 [STORM]: 攻囲側は、城塞限度に従い、どのブロックが強襲しているのかを明らかにして宣言します。
2. 攻囲 [SIEGE]: 攻囲側は、強襲を辞退します。被攻囲側プレイヤーは、いずれか/全てのブロックで出撃(6.55)を宣言でき、その結果としてこのラウンドに野戦を行います。

攻囲側は、1つのラウンドで強襲を辞退し、可能なときに未来のラウンドでそれを行うことができます。ただし、もしも両プレイヤーがパスすることに同意したら、**攻囲廃止**に進みます。

危うい同盟国 [Fragile Alliances]

サラディンの支配力は希薄だった。彼はトルコ、アルメニア、バグダッドでエミル(首長)たちからの外的な脅しに直面した。エジプトとイラクには叛乱がくすぶり、征服したゼンギの忠臣たちには気が抜けなかった。

フランク人のウトラメールは、陰謀と不安の大海で煮立っていた。ギー王はホスピタル騎士団、トリボリのレーモン伯、ビザンチン帝国の王女でボードワンの末亡人マリア・コムナから厳しく敵対され、誰もか新たな王は邪魔者と考えた。ギー王が捕えられたハッティンでの大敗北の後、モンフェラート侯コラードの王位を巡る内紛が続いた。

十字軍たちも激しく争っていた。リチャードは最後の瞬間にフィリップの姉との結婚を拒否したため(なぜならば、彼女は父フィリップ二世の愛人だった)に關係がこじれ、リチャードがノルマンディ、アンジュー、アキテーヌの確保を計画して帰還する前に、フランス王はわずか4か月でパレスティナに到着した。それ以後、フランス軍はブルゴーニュ侯の下で3度戦身を放棄し、2度は戦闘を拒絶した。一度目は、1191年にリチャードがエジプト侵攻を提案した時で、二度目は1192年6月にリチャードがイェルサレムへの進軍を提案した時だった。

イェルサレムの戦い [BATTLE OF JERUSALEM]

サラセン軍プレイヤーは、4つのブロックでHEBRONからJERUSALEMを攻撃(主攻撃)2つのブロックでJERICHOから攻撃します。フランク軍(プレイヤー2)は、JERUSALEMを防御している2つのブロックを持ち、JERUSALEMの防御を支援するためにJAFFAから3つのブロックをここで移動させます。

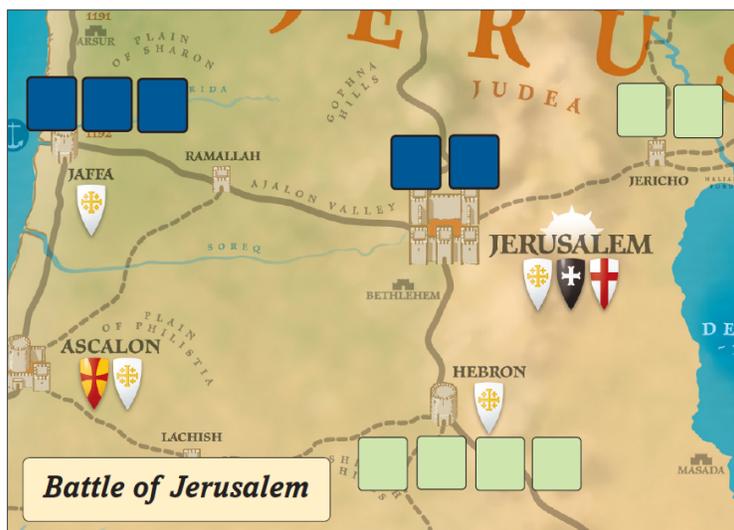
戦闘配置 [Battle Deployment]: フランク軍は、防御している両ブロックを城塞内に配置します。これは野戦を回避しますが、サラセン軍に城塞の攻囲を促します。

戦闘ラウンド1: サラセン軍は、Jerusalemに強襲できる最大数である3つのブロックで強襲[Storm]を宣言します。防御と強襲しているブロックは、自身の戦闘ターンにそれぞれ射撃します。防御側は、二重防御を持ちます。

戦闘ラウンド2: 両プレイヤーの予備ブロックが到着します。フランク軍の予備は野戦を生じさせるので、攻囲しているブロックは強襲できません。これは、被攻囲状態の2つのブロックに、ラウンド2の出撃[Sally]も認めます。このラウンドの野戦には、**防御している**6つのサラセン軍に対して5つのフランク軍が参加します。サラセン軍は、フランク軍に大損害を与えます。弱体化した騎士たちは全てが突撃し、目覚ましい打撃を与えますが、防御側のサラセン軍を打ち破るには十分ではありません。

戦闘ラウンド3: サラセン軍の射撃は、1つを残して全てのフランク軍を除去します。このブロックは、自身の戦闘ターンに城塞内に撤退し、ラウンド3は終了します。

概括: JERUSALEMは、1つの弱体化したフランク軍によって保持され、次のゲーム・ターンには陥落しそうです。フランク軍は、野戦に配置してラウンド2に到着する3つの予備で増強した方がよかったかもしれませんが、これは、彼らに防御の優位性を与えることになり、ラウンド1と2に大部分のサラセン軍が射撃できる前に、騎士の突撃を行う機会も含みます。



6.54 強襲 [Storming]

強襲しているブロックの内容を明らかにした後、戦闘ターンの通常シークエンスで、攻囲下ブロックに対する戦闘ラウンドが闘われます。強襲しているブロックは、自軍ターンに射撃あるいは平原に撤退できます。

二重防御 [Double Defense]: 城塞を防御しているブロックには、1ステップを失うために2命中が必要となります。各「半命中」は効果なしですが、次の命中はそのブロックに適用しなければなりません。半命中は1つの戦闘ラウンドから次へと持ち越されますが、もしも強襲が終了したら回復します(たとえ後のラウンドに強襲が再開されても)。

続く各攻囲ラウンドの開始時に、攻囲側は城塞限度に従って、強襲ブロックに平原から予備ブロックを加えることができます。ただし、もしも全ての強襲ブロックが除去されるか撤退すると、現行の攻囲ラウンドは直ちに終了します。

6.55 出撃 [Sallying]

もしも攻囲側が強襲を辞退すると、城塞防御側はいずれか/全てのブロックで出撃を宣言でき、このラウンドに野戦が起きます。出撃ブロックの内容を明らかにした後、現在平原で防御している全てのブロックと1ラウンドの戦闘が闘われます。

重要: 出撃しているブロックは、もしも野戦を開始するか又は救援部隊を支援すると攻撃していることとなります。しかし、もしも現在平原内の防御側と合流すると、出撃しているブロックは、いまだに防御側です。どちらの場合でも、出撃しているブロックはもはや二重防御を持ちません。

出撃しているブロックは、撤退できません。これらは、自身の戦闘ターンの城塞に撤退でき、戦闘ラウンド3の後に野戦に勝利してなければ撤退しなければなりません。

いくつかのブロックが出撃し、他は城塞内に留まることができます。このようなブロックは、後の戦闘ラウンド開始時に野戦に合流するために出撃できます。

6.56 救援部隊 [Relief Forces]

プレイヤーは、攻囲側を攻撃することで、存在している攻囲の救援を試みることができます。これは野戦を発生させ、このラウンドに強襲することを妨げます。城塞内のブロックは、救援部隊を支援するために出撃できます。

プレイヤー1によって送られた主攻撃救援部隊はラウンド1に到着し、プレイヤー2のそれはラウンド2に到着します。他の道路を使用している救援部隊は1ラウンド後に到着し、プレイヤー1についてはラウンド2、プ

レイヤー2についてはラウンド3を意味します。プレイヤー諸氏は、救援部隊が到着する前のラウンドに強襲又は出撃ができます。

救援部隊は攻撃し、攻囲側は防御します。救援部隊のブロックは、通常に射撃又は退却ができますが、城塞内に撤退できません。

6.57 攻囲損耗 [Siege Attrition]

被攻囲ブロックは、各ゲーム・ターンに攻囲損耗のサイ振りを行います。被攻囲プレイヤーは、各ブロックについて1d6を振ります。:

- 1 ~ 3 : 1ステップを失う。
- 4 ~ 6 : 効果なし

TYRE & TRIPOLI: これらの町には、細い土手道の奥に要塞化された港湾を持つ城塞がありました。これらは、攻囲下に海上によって補給されました。攻囲損耗は、1のサイの目にのみ適用します。

冬季戦役 8.2 も参照してください。

6.6 退却 [RETREATS]

各ブロックは、自身の通常戦闘ターンの射撃する代わりに退却又は撤退できます。遅滞戦術 (6.33) を行っているブロックは、同じターンに射撃並びに退却ができます。

どちらのプレイヤーも敵が占める町や未解決の(新たな)戦闘に退却できません。マップ外への退却は禁じられます。

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。

6.61 退却路 [Retreat Roads]

戦闘ラウンド毎に、最大で4つのブロックが一級道路に沿って、2つのブロックが二級道路に沿って退却できます。

攻撃しているブロックは、戦闘に進入した道路を介して、友軍又はカラの隣接町に退却しなければなりません。防御しているブロックは、他のいずれかの道路を介して退却できます。

両プレイヤーが同じ道路に沿って戦闘に進入したときには、プレイヤー2のみがその道路に沿って退却できます。

注意: プレイヤー1として攻撃しているときには、あなたの退却町を防護するために強力な部隊を残すことを勧めます。

6.62 攻囲退却 [Siege Retreats]

被攻囲ブロックは、決して退却できません。平原で闘っているブロックは、もしも友軍の城塞であれば城塞限度に従って撤退できます。平原で攻撃又は防御しているブロックは、通常に退却もできます。

ブロックは、平原が友軍のものという条件で、隣接する攻囲に退却できます。このようなブロックは、ゲーム・ターンの後に発生するいずれかの戦闘に通常に参加できます。

リチャード獅子心王 [Richard the Lionheart]

リチャード・ブランタジネット、イングランドの王、ノルマンディ公、アンジュー伯は、中世史上で間違いなく最も偉大な軍事指導者で、屈強な騎士だった。「獅子心王」の名は、聖地への冒険の前にもたらされた有名だったが、ウトラメルにおける戦役は彼の生涯の頂点だった。アレポのエミルは、サラディンに死んでこう書いた。「彼やその仲間たちのような者に会ったことはありません。彼は真つ先に敵の前に出て、騎士道精神の華を掴むのに似つかわしい存在です。我々の家族に災厄をもたらすのです。誰も彼に対抗することができず、彼に奪われた捕虜を救出できません。」

戦士としてのリチャードはサラディンよりも遙かに輝いたが、サラディンは人間の洞察者だった。英国王は、同盟軍内にフィリップ王、モンフェラート侯コラード、オーストリア公レオポルドのような強力な敵をつかった。

バルバロッサの十字軍 [Barbarossa's Crusade]

67歳のフリードリヒ・バルバロッサは、ほぼ四半世紀の間神聖ローマ帝国を治め、当時最も強力に尊敬された君主の一人だった。皇帝の年齢と教皇との論争にもかかわらず、バルバロッサはハッティンでの破滅に反応し、15,000名の兵士とドイツ貴族の華である3,000の騎手を、ウトラメルでの戦争のために集めた。

ドイツ軍は、ビザンチン帝国で編成された軍勢の間を通して道を切り開くことを強制され、それは恐るべき影響を伴った。警戒したサラディンは、ティロスとトリポリに対する戦役を中止し、バルバロッサの軍に補給を与えぬよう、アスカロンを遙か南までの城塞や都市の壁を取り壊した。しかし、驚くべき運命の変転があり、1190年6月10日、バルバロッサはタルノス近郊の川で溺死した。内部の不和が急速に噴出し、軍がついにアンティオキアによるめくように入ったとき、都市には疫病が蔓延していたため、全てではないにしても数千の失望したドイツ人が帰還した。1190年10月までに、残っているドイツ軍はオーストリア公レオポルドに率いられてアッコに到着し、弱体化したギー王の軍に貧弱な援軍を提供した。

サラディンは、手ごわい敵と戦うことを免れた。Crusader Rex では、これほど幸運ではないだろう。

レオポルドの旗 [Leopold's Flag]

オーストリアの旗は、第三次十字軍の時代からと言われている。熾烈な戦闘の後、レオポルドの白い外衣は、ベルトの下の部分を除いて血で綺模様となった。

宣言と退却 [Declarations and Retreats]

宣言は、常に戦闘ラウンドの開始時に行われます。これは、プレイヤー諸氏に強襲又は出撃によって敵部隊と交戦することを認めます。退却と撤退は、ブロックの戦闘ターンのラウンド中に行われます。つまり、強襲や出撃を開始することは比較的容易ですが、それらから撤退することは容易ではありません。

6.6.3 撤退 [Withdrawing]

撤退とは、平原と城塞の間の退却です。射撃する代わりに、平原内のブロックは城塞に撤退するか、又は強襲しているブロックは平原に撤退できます。撤退は道路限度を被らず、城塞限度のみです。

6.7 再編成 [REGROUPS]

野戦又は攻囲戦闘が退却、除去、損耗によって終了したときには、勝者は、いずれか/全ての勝利ブロックを隣接するいずれかの友軍又はカラの町に再編することができま

す。通常の道路限度を適用します。ブロックは、平原が友軍のものであるとの条件で、隣接する攻囲に再編できます。このようなブロックは、ゲーム・ターンの後で発生するいずれかの戦闘に通常に参加できます。

注記: 再編は任意です。野戦が終了したときに、勝者は、いくつかのブロックを再編し、可能であれば他を攻囲に置くことができます。

7.0 引き [DRAWS]

1187年には、ブロックの引きはありません。1188年に開始して、冬季ターンを除き、各プレイヤーは引きフェイズ毎に1つのブロックを引きます。プレイヤー1は、最初に引いて配置します。

7.1 引きプール [DRAW POOLS]

各プレイヤーは、ブロックの表面を伏せた状態で置くマップ外エリアを維持します。いくつかのブロックは、引きパイル内でゲームを開始し、除去されたブロックは通常はそこに置かれます。例外は、6.34を参照してください。

7.2 フランク軍の引き [FRANK DRAWS]

7.2.1 十字軍 [Crusaders]

ドイツ軍、フランス軍、イギリス軍のブロックが引かれたときには、表面を向けてマップボード西端の一致する開始スペース内に置かれます。いずれかの国家の全3つのブロックが引かれた後に、これらのブロックは未来のゲーム・ターンに移動する資格を持ちます。同時に全てが移動する必要はありません。

7.2.2 イギリス軍&フランス軍 [English & French]

イギリス軍又はフランス軍のブロックは、その登場エリアから友軍港湾まで各ブロックを移動させるために、1海上移動が必要となります。

リチャードの海の足: 3つのイギリス軍のブロックは、敵の港湾を攻撃するために海上移動できます。もしも同じ町で他のいずれかの攻撃と組み合わせると、イギリス軍

フランク軍司令官 [FRANK COMMANDERS]

バリアーノ [BALIAN] - バリアーノ・イペリン。ナブルスの領主。1187年にサラディンによるイエルサレムの占領後に市民のために有利な交渉を行った。

バルバロッサ (赤髭) [BARBAROSSA] - フリードリヒ一世。67歳の神聖ローマ帝国王。彼は聖地に到着する前の1190年に溺死し、その軍の大部分が帰還した。

ボエモン [BOHEMOND] - アンティオキアの王子ボエモン三世。

コラード [CONRAD] - モンフェラート侯コラード。恐れられた戦士で、イエルサレム国王の権利を主張した。1192年に暗殺教団によって殺された。

フリードリヒ [FREDRICK] - シューベン

のフリードリヒ。フリードリヒ赤髭皇帝の息子。

ギー王 [KING GUY] - ギー・ルジャン。ボードワン四世の姉シビラと結婚した。らい病によるボードワンの早逝後の1186年、彼はレーモンの裏をかくて王位についたが、ハッティンの戦いでサラディンに捕えられて身代金を要求された。ギーは王位を回復することなくキプロス島の領主に追いやりられ、彼の子孫はキリスト教国のウラメルが消滅した後も長く統治した。

ユーグ [HUGH] - ブルゴニー公ユーグ。フィリップ王離脱後のフランス軍司令官。

ジェームズ [JAMES] - フランドル伯ジェームズ。剛健なアルガス人で、十字軍の印として緑十字を用いた。

ジョスラン [JOSSELIN] - 著名な十字軍ファミリーでエデッサ伯(1164年以後はサラセンの支配下)の肩書を持つ。ジョスランは、ハッティンの戦いで後衛を率いた。彼はこの戦いで生き残るが、アッコ

ン攻囲戦中に行方不明となった。**レオポルト [LEOPOLD]** - オーストリア公レオポルト。アッコ

ン攻囲戦でドイツ部隊の指揮をとった。リチャードに侮辱されたレオポルトは、英国王がオーストリアを抜けて帰還する際に彼を幽閉した。

フィリップ [PHILIP] - フランスのカペー朝オーギュスト・フィリップ王。従兄弟であるイギリス王の終生のライバル。リチャードが聖地に留まる間に、ブランタジネット朝領土の奪取を企てた。

レーモン [RAYMOND] - トリポリ伯レーモン三世。ガリラヤの領主(婚姻を通して)、前イエルサレム王国摂政で、ギー王の敵対者だった。レーモンはサラディンの友人で、多くが彼を裏切り者として疑っていた。

ルノー [REYNARD] - ルノー・ド・シャティヨン。前アンティオキアの王子(婚姻を通して)、現ウラメル・ヨルダンの領主。この血に飢えた残忍な戦士は、ギー王の側近だったが、ハッティンの戦い後にサラディンによって処刑された。

ルノー [REYNARD] - ルノー・ガルニエ。シドンの領主。

リチャード [RICHARD] - リチャード一世。英国ブランタジネット朝の王で、「獅子心王」として知られる。彼の優れた軍事的手腕と個人的勇氣は素晴らしいが、政治的洞察力は欠如していた。

ロバート [ROBERT] - ノルマンディのロバート。リチャードの腹心の部下だった。

ウォルター [WALTER] - ウォルター・グレニア。カエサリアの領主。

サラセン軍エミル [SARACEN EMIRS]

アラディール [AL-ADIL] - サラディンの末弟で、エジプトの領主。「サファディン」としても知られる。

アフダル [AL-AFDAL] - サラディンの長男で、ダマスカスの領主。

アズィーズ [AL-AZIZ] - サラディンの次男で、エジプトのサルタン。1193年のサラディン死後、エジプトを統治してウスマンと名乗る。

AL-MASHTUB - クルド人のモスルで大エミル。長きにわたりサラディンと同盟した。1191年にアッコ

ンが降伏したときにフランク軍によって捕虜となった。

ザーヒル [AL-ZAHIR] - サラディンの三男でアレッポの領主。

パーラム [BAHRAM] - パールベックの領主。

JURDIK - マムルークでサラディンの長年の同盟者。

KEUKBURI - Sumaiset, al-Ruha, Harranの領主。ハッティンの戦いでサラディンの左翼を指揮した。

QAIMAZ - バニアスのアイユーブ朝司令官。

QARA-QUSH - トルコ語の「鷲」で、エジプトとスーダンで才能豊かな軍事司令官になった奴隷。アッコ

ンで指揮をとり、1191年にフィリップ王に降伏した。

サラディン [SARADIN] - サラー・アルディン・ユースフ・イブン・アイユーブ。アイユーブ朝の創始者。

SANJAR - Jaziratの領主。アレッポの北東に位置する豊かな首長国。

シルク [SHIRKUH] - Nasir al-Din Muhammad (サラディンの叔父)の16歳の息子でホムスの領主。

スレイマン [SULAIMAN] - アルタの領主。

TAQI AL-DIN - サラディンの甥で偉大な將軍。ハッティンの戦いでサラディンの右翼を指揮した。

TUMAN - ホムスのエミル。元ゼンギの同盟者。

YAZKUJ - Ashteraの領主。元サラディンの叔父シルクのマムルーク。

YUZPAH - エジプトのアイユーブ朝軍事司令官。

ゼンギ [ZANGI] - Sinjarの王子で、元アレッポとムスルのアタベグ。シリアの勢力におけるサラディンの好敵手。

イベント・カードの説明

暗殺教団 [ASSASSINS]: 1つの敵ブロックを選択して内容を明らかにする。サイを3つ振り、3以下の目で各1命中を獲得する。全命中が目標ブロックに適用される。

案内人 [GUIDE]: 1グループを道路によってより高い攻撃限度で移動させる。二級: 4ブロック、一級: 8ブロック。

陰謀 [INTRIGUE]: 相手が最後のターンにプレイしたカードをコピーする。プレイヤー1を決定するときにはコピーしたカードを使用する。年の最初のターンにプレイできない。

聖戦 [JIHAD]: 1グループを道路によって移動させる。いずれか1つの戦闘で、ラウンド1のみ、全攻撃ブロックは全防御ブロックの前に射撃する。

マナ [MANNA]: あなたの選択で、3つの異なるブロックに1ステップを加える。被攻囲下でも可。

が主攻撃でなければなりません。海上による退却は禁じられ、攻撃側は道路によって通常に退却できます。

7.2.3 ドイツ軍 [Germans]

ドイツ軍のブロックは、ALEPO、ANTIOCH、ST.SIMEONのいずれか/又は全てに進入するために、**ブロック毎に1移動**を必要とし、道路限度に従います。これらは、もしもこれらの町が敵が占めていると攻撃できますが、マップ外に退却できません。

7.2.4 巡礼者 [Pilgrims]

巡礼者は、**友軍の港湾**に配置されます。もしもなければ、ブロックを引きプールに戻し、引きは失われます。TRIPOLIとTYREの港湾は、**被攻囲側**プレイヤーに友軍であることを忘れないでください。ただし、城塞限度は適用します。

7.2.5 ウトラメール [Outremers]

ウトラメール(とトルコポリ)は、**敵が占めていない限り**、完全戦力でその母国又は代替地、あるいは戦力1でいずれかの友軍町に配置されます。

7.3 サラセン軍の引き [SARACEN DRAWS]

サラセン軍の引きは、**敵が占めていない限り**、完全戦力でその本拠地又は代替地、あるいは戦力1でいずれかの友軍町に配置されます。

8.0 冬季 [WINTER]

8.1 冬季ターン [WINTER TURN]

各年の6枚目の最終カード・プレイは冬季ターンで、ブロックを冬営地に移動させることとなります。

ブロックは、戦闘/攻囲で開始又は増援できないことを除き、通常に移動します。これらは、**カラ**の町を占めることができます。

8.2 冬季戦役 [WINTER CAMPAIGN]

もしも冬季ターンに冬季戦役がプレイされたら、通常にターンの順番を決定します。冬季戦役プレイヤーは、冬季を通して**1つの攻囲**を維持できます。移動や戦闘は認められませんが、冬季損耗はより厳しくなります。: 1~4 (TRIPOLI/TYRE 内は1~2) で命中です。冬季攻囲の勝者は、通常に再編できます。

注記: 冬季戦役カードは特別な**移動カード**で、イベント・カードによって無効になりません。通常の移動「1」カードとしていつでもプレイできます。もしも冬季ターンに移動1としてプレイされたら、8.1を参照してください。

8.3 冬季の補給限度 [WINTER SUPPLY LIMITS]

町は、その町評価値に相当するブロックを補給できます。例えば、町評価値3のACREは、冬季に3つまでのブロックを補給できます。小町(盾なし)は、冬季に1つのブロックを補給できます。超過ブロック(所有者の選択)と攻囲している全てのブロックは、除去されます。

注記: 冬季に除去されたブロックは、翌年に引くことができます。**表面を伏せて**引きプール内に置きます。

8.4 冬季補充 [WINTER REPLACEMENTS]

各町は、その町評価値に相当する補充ポイント(R P S)を提供します。例えば、Ascalonは2 R P Sを提供し、他の町には決して移送できません。ブロックは、R P 毎に1ステップを獲得します。同じブロックに複数のステップは認められません。

敵王国内で冬営している全てのブロックは、1ステップを獲得するために2 R P Sを要求されます。例えば、Ascalonでは、サラセン軍ブロックは2 R P Sについて1ステップのみ獲得します。どちらのプレイヤーも、攻囲下の町で補充を獲得できません。

8.5 年の終わり [YEAR END]

年を進めます。引きプール内の**表面**ブロックを裏返してください。**全てのカード**をデッキに戻してリシャッフルし、各プレイヤーに6枚のカードを配ることで次の年を開始します。

CREDITS

Game Design: Tom Dalglish Jerry Taylor

Art/Graphics: Karim Chakroun Martin Scott (Cards)

Developer: Grant Dalglish

Contributors: Forrest Atterberry Nick Benedict Peter Bogdasarian Rob Buccheri Leonard Coufal Dan Dolan Ron Draker Stuart Pierce Bill Powers Dan Raspler Cody Sandifer Cal Stengel Justin Thompson Jeff White

Cover

Richard the Lionheart© Chris Collingwood, Cranston Fine Arts



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

索引 [INDEX]

暗殺教団 [Assassins]	2.4
戦闘 [Combat]	6.0
戦闘命中 [Combat Hits]	6.31
戦闘値 [Combat Ratings]	2.12
戦闘予備 [Combat Reserve]	6.4
戦闘ターン [Combat Turns]	6.2
二重防御 [Double Defense]	6.54
遅滞戦術 [Harrying]	6.33
騎士の突撃 [Knights' Charges]	6.32
ブロック [Blocks]	2.0
カード [Cards]	4.0
城塞限度 [Castle Limit]	6.52
十字軍 [Crusaders]	2.24, 7.2
二重防御 [Double Defense]	6.54
配置 [Deployment]	3.0
引き [Draws]	7.0
引きプール [Draw Pools]	7.1
冬季ターン [Winter Turn]	8.1
フランク軍 [Franks]	2.2
配置 [Deployment]	3.1
引き [Draws]	7.2
騎士団 [Military Orders]	2.22
除去 [Eliminations]	6.34
移動 [Movement]	5.0
グループ [Groups]	5.2
集結 [Musters]	5.3
拘束 [Pinning]	5.7
海上移動 [Sea Moves]	5.4
巡礼者 [Pilgrims]	2.25, 7.24
港湾 [Ports]	1.14
トリポリ&ティロス [Tripoli & Tyre]	6.51, 6.57
再編 [Regroups]	6.7
補充 [Replacements]	8.3
退却 [Retreats]	6.6
撤退 [Withdraw]	6.63
道路 [Roads]	5.1
サラセン軍 [Saracens]	2.3
配置 [Deployment]	3.2
引き [Draws]	7.3
海上移動 [Sea Movement]	5.4
座席 [Seats]	1.13
攻囲 [Sieges]	6.5
城塞限度 [Castle Limit]	6.52
救援部隊 [Relief Forces]	6.56
出撃 [Sallying]	6.55
攻囲損耗 [Siege Attrition]	6.57, 8.2
攻囲の支配 [Siege Control]	6.51
攻囲宣言 [Siege Declarations]	6.53
強襲 [Storming]	6.54
町 [Towns]	1.1
勝利都市 [Victory Cities]	1.2
冬営 [Wintering]	8.0
冬季戦役 [Winter Campaigns]	8.2
冬季補充 [Winter Replacements]	8.4
冬季補給 [Winter Supply]	8.3
冬季ターン [Winter Turn]	8.1
年の終り [Year End]	8.5

(翻訳: 松谷健三 2013.5.7)