

Hannibal

ROME VS CARTHAGE

I. 増援フェイズ (第1ターンにはなし)

- カルタゴ軍プレイヤーが増援をマップ上に配置する。
 - 1 戦闘ユニットを Carthage あるいはアフリカにいる将軍のもとに。
 - New Carthage を支配しているならば / Baetica の領土を支配しているならば、それぞれ 1 戦闘ユニットを New Carthage あるいはスペインにいる将軍のもとに。
 - 1 戦闘ユニットを将軍のいるスペースに。
- カルタゴ軍の除去されていた将軍を戦闘ユニットのある場所に配置する。
- ローマ軍プレイヤーが増援をマップ上に配置する。

毎ターン 5 戦闘ユニットをローマ、あるいは将軍のもとに (包囲下の城塞都市には不可)。そのうち 3 つはイタリアに配置しなければならず、またマップ上に 5 戦闘ユニット以上を持つ軍が必ず存在する様にするべきこと。
- ローマ軍プレイヤーはプロコンスルを指定し、以前のコンスルを取り除く。さらに 2 人のコンスルをランダムに決定し配置する (ただしコンスルは 5 戦力以上あるスペースにしか配置できない)。第 6 ターンに Scipio Africanus が 2 人目のプロコンスルとして登場する (彼は全滅しない限りゲームに残る)。Scipio Africanus と追加の 5 戦闘ユニットを、自軍政治支配マーカーがあり、敵の戦闘ユニットがないイタリアかスペインのスペースに配置する。

II. 戦略カードの分配

ターントラック上に記されている枚数を両プレイヤーに分配する。

III. 戦略フェイズ

両プレイヤーは一度に一枚ずつ交互に戦略カードをプレイする (捨てることも可)。

カルタゴ軍プレイヤーが先攻・後攻を選べる。ただし、ローマ軍プレイヤーが「戦役 (Campaign)」カードを最初にプレイするならば、ローマ軍プレイヤーが先攻を選択することもできる。

戦略カードは、作戦カード (OC) あるいはイベントカード (EC) として使用できる。ただし、#5 "Native Guide (現地人の道案内)"、#18 "Traitor in Tarentum (タレントゥムの裏切り者)"、#28 "Hannibal charms Italy (ハンニバルがイタリアを魅了する)"、#50 "Adriatic Pirates (アドリア海の手賊)"、#54 "Treachery within city (城塞都市内の裏切り者)" の 5 枚は、軍の移動とともにイベントを起こすことができる。

戦略カードは以下の項目のうち 1 つを行うため、作戦カードとしてプレイできる。

- 将軍の移動: カードの左上の数値以下の戦略値を持つ将軍一人を移動させる。
- 政治支配マーカーの配置: 左上の数値と同じ数の自軍政治支配マーカーを、敵の戦闘ユニットおよび政治支配マーカーのないスペース、もしくは敵の政治支配マーカーがあるが上に自軍戦闘ユニットのあるスペースに置く。
- "3" の作戦カードで 1 戦闘ユニットを、自国が支配している領土にいる将軍のもと (包囲された城塞都市は不可) に配置する。

戦略カードをイベントカードとしてプレイし、イベントを起こすことができる。左上の円が黒地のカードはローマ、白地はカルタゴのみがイベントカードとして使用できる。白黒半分のカードは両方のプレイヤーがイベントカードとして使用できる。

カウンターイベント：イベント名が黒地の楕円形に白抜きで記されているカードは、移動や戦闘の途中に使用することができるイベントカードである。

"REMOVE IF PLAYED"：「プレイしたら取り除く」と記されたイベントカードが使用されたら、戦略カードデッキから取り除く（作戦カードとして使用された場合は関係なし）。

移動ルール：

戦闘ユニットは将軍に率いられることなく移動できない。

将軍は、自分の戦略値以上の値の作戦カードによってか、あるいは Campaign カードによって移動することができるようになる（この時、それぞれの将軍は個別に移動・戦闘を終了させる）。

将軍の移動は最大4スペース（強行軍のカードを使った時は6スペース）で、最大10戦闘ユニットを引き連れて移動することができる。戦闘ユニットや下位指揮官を途中で置いていたり拾っていたりするのはまったく自由。敵戦闘ユニットや将軍のいるスペースへ入ったら移動を終了し、戦闘を解決しなければならない。例外はオーバーランで、5戦力以上の戦闘ユニットで、将軍のいない敵の1個戦闘ユニットだけが存在するスペースへ入るなら、その敵戦闘ユニットを自動的に全滅させて移動を継続することができる。

山越え、海峡横断の移動コストは2（山越えの直後、消耗を解決する）。Sardinia 海峡を渡るには支配の有無は関係ないが、Messana 海峡を渡るには、Rhegium と Messana の両方を支配していなければならない。迎撃、戦闘回避、後退、退却によって山越え、海峡横断はおこなえない。

Campaign カードによって戦闘ユニットを将軍間で引き渡した場合でも、一つの戦闘ユニットが動けるのは4スペースまでである（例外：ネロの特殊能力）。

戦闘ユニットを伴わない将軍は、同様の敵将軍の上を通過することはできるが、停止したり、敵戦闘ユニットのいるスペースに入ることはできない。

指揮官ルール：

どの将軍を総指揮官とし、下位指揮官とするかは活性化するたびに自由に決めてよい。ただし、ハンニバルは他のすべてのカルタゴ軍指揮官より上位になり、コンスルはプロコンスルより上位である。

戦闘ユニットを持たない将軍に敵の戦闘ユニットが進入してきたり、戦闘、後退、退却、嵐によって指揮下の戦闘ユニットが全滅した将軍は、解任されるが、消耗によって全滅した場合は解任されない。ただし Hannibal が解任された時は死亡と見なし、5つの政治支配マーカーを取り去らなければならない。

増補ルール：退却テーブルで「全て」の結果が出た時も、指揮官は除去される。

海上移動ルール：

作戦値3の作戦カード、あるいは Campaign カードによって港から他の港へ海上移動を行える。移動コストは3である。敵支配スペースの港に上陸してもかまわないが、包囲下の城塞都市内から／内へ海上移

動はできない。

Campaign カードで海上移動できるのは一つの軍だけ（打ち消されたとしても）だが、10戦闘ユニットまで移動できる。作戦カードでは5戦闘ユニットまでしか海上移動できない。

ローマ軍が制海権を握っているため、カルタゴ軍の海上移動にはリスクが伴う。海上戦闘表で結果を判定する。

エラッタ：将軍のみで海上移動するなら、-1の修正を受ける。将軍なしで海上移動はできない。

迎撃ルール：

自軍の一つに隣接するように敵の軍が移動（上陸を含む。戦闘回避その他では不可）してきた時（ごとに）、迎撃を行える。ただし敵の移動していない戦闘ユニットが（城塞都市外部に）あるスペースに対してや、山越えや海峡越えでは不可。迎撃はオーバーランの前に起こるとみなす。戦闘ユニットを持たない将軍の移動に対しても迎撃は行える。

1 D で迎撃する将軍の戦闘値以下が出れば迎撃は成功。迎撃先を敵が政治支配しており、味方戦闘ユニットがないならば+1修正。

迎撃に成功したら10戦闘ユニットまでを率いてそのスペースに移動する。迎撃を受けた側は、その前のスペースへ戻る（山越え、海上移動ならばそれぞれ再度損耗を被ること）か、移動を終了してそのスペースで戦闘を行うか選択する。迎撃をした側は戦闘カードを1枚余分に受け取れる。

複数の迎撃の可能性がある時、事前にすべての迎撃の試みを指定してからチェックし、すべてのチェックが終わってから迎撃を受けた側は戦闘を受けるかどうか選択する。

戦闘回避ルール：

敵軍が（迎撃でなく）移動によって自軍のスペースに進入してきた時、戦闘回避を行える。1 D して将軍の戦闘値以下の時成功で、10戦闘ユニットまでを隣のスペースへ移動させることができる（ただし、山地や海峡を横断できず、敵の政治支配マーカーや敵戦闘ユニットのあるスペース、敵が来た方向へは不可）。戦闘ユニットを持たない将軍は戦闘回避を行えない。

戦闘回避に失敗したら戦闘せねばならず、戦闘カードは1枚減らされることになる。

戦闘回避と迎撃の可能性が同時に複数ある時、それらをすべて指定してからチェックを行わねばならず、一部の結果を見届けてから他の行動を指定することはできない。

追撃ルール：

敵軍が戦闘回避した時、自軍はさらに移動を継続できるかどうか（追撃）のチェックを行える。1 D して将軍の戦闘値以下の時成功。戦闘回避、追撃は何度も繰り返され得る。

戦闘ルール：

各プレイヤーは以下のように戦闘カードを受け取る。

- 戦闘ユニット1つにつき1枚
- 将軍の戦闘値と同数

- ・迎撃成功によって1枚追加
- ・戦闘回避失敗によって1枚失う
- ・将軍がいる場合、同盟国の数値分
- ・守備兵の数値分
- ・友好的な部族のいるスペースで1枚追加

戦闘の瞬間の領土の支配を確認し、同盟国分の追加戦闘カードを得る。各領土は戦闘カード1枚分（ただし Eastern Numidia と Western Numidia は2枚分。Latium は領土として数えない）で、イタリア、スペイン、アフリカにおいてはその国内のすべての領土を合算してそれぞれ受け取り、それ以外では戦闘の起きている領土の支配の1枚だけを受け取る。ただしローマ軍プレイヤーは、イタリアでは同盟国分の追加戦闘カードは2枚までしか受け取れない。

守備兵として、Latium の戦闘でローマ軍は追加2枚を、親カルタゴ部族のスペースでカルタゴ軍は追加1枚を受け取る。

戦略カードを使用して軍を動かしていた方が、戦闘の最初のラウンドの攻撃側となる。

(省略)

退却テーブルは、敗北した側が振る。

増補ルール：退却テーブルで「全て」の結果が出た場合、指揮官は（解任でなく）除去される。

後退ルール：

戦闘中、その時点での攻撃側は戦場を離脱（後退）する試みを行える。攻撃側が攻撃の代わりに後退を宣言し、1 D して将軍の戦闘値以下を出し、防御側が1 D して将軍の戦闘値以下を出せなかった時、後退が成功する。どちらかに失敗すれば後退は不成功となり、イニシアチブは防御側に移り、戦闘が続行される。後退の試みは何度でも行える。

後退に成功した軍は隣のスペースに移動する。戦闘の損害は通常通り処理するが、退却テーブルを使用した損害の算出は行わない。

後退は山地・海峡越しに行えず、敵政治支配マーカー、敵戦闘ユニットのあるスペースへ行くこともできない。敵の軍が進入してきた方向に後退することはできず、自軍が移動あるいは迎撃によって進入した側であったならば、元いたスペースへ後退しなければならない。

退却ルール：

戦闘の敗者は軍を、敵戦闘ユニットの存在しない自軍の政治支配下のスペース、あるいは退却中の軍より多くの自軍戦闘ユニットのあるスペースに退却させなければならない（それができなければ軍は全滅する）。このようなスペースが複数あれば近い方へ退却する。あるいは、2 / 5 戦闘ユニットまでならば城塞都市内へ退却することもできる。退却中の軍は途中の戦闘ユニットを拾い上げながら退却できる。

退却は4スペースを超えて行えず、山地・海峡越し・海上移動で行うことはできない。また、自軍が進入して起こった戦闘ならばまず元のスペースの方向へ退却しなければならない、敵の軍が進入してきたのならばその方のスペースへの退却はできない。

退却中の軍は、敵が政治支配しているスペースを通るたびに一つ、あるいは敵戦闘ユニットの上を通るならば敵戦闘ユニットの数だけ、戦闘ユニットを失う。

戦闘の敗者は、被った損害（退却中の損害までもを含む）の数の半分（端数切り捨て）の、自軍の政治支配マーカーを除去しなければならない。

象に関するルール：

退却テーブルで損害を受ける時、象は真っ先に除去の対象となる。

戦闘で戦闘カードの内容をみる前までに、カルタゴ軍プレイヤーは象の突撃を宣言できる。1 D し敵の将軍の戦闘値より大きい目であれば、象の突撃は成功し、突撃した象の数だけ敵の戦闘カードを失わせる。敵の将軍の戦闘値以下の目であれば失敗であるが、1の目が出た場合にはカルタゴ軍側が戦闘カードを1枚失う。

コンスルに関するルール：

コンスル2人が同一の戦闘に参加している時、ローマ軍側が指定したコンスルとは違う方のコンスルが指揮権を持つように、カルタゴ軍は試みを行える。この試みは1 D して4-6の時成功する。

ローマ軍プレイヤーは、コンスルが5以下の戦闘ユニットしか持たないようになるように増援を出したり、軍を移動させることはできない。

プロコンスルにそのような制限はないが、プロコンスルがコンスル軍以上の戦闘ユニットを持っている場合、以下の制限が適用される。プロコンスル軍がコンスル軍の上を通過して出る時、コンスル軍以下の戦闘ユニットしか持って出られない。また、コンスル軍がプロコンスル軍のいるスペースに入ったならば、コンスル軍は停止し、コンスルが上位指揮官、プロコンスルが下位指揮官とならなければならない。

城塞都市ルール：

城塞都市内には2（ローマとカルタゴは5）戦闘ユニットまでが存在できる。城塞都市内の戦闘ユニットは敵の移動を妨害しない。

城塞都市内外へは、通常の移動によるものの他に、城塞都市スペースに敵の軍が進入してきた時に移動を宣言できる。

包囲攻撃・征服ルール：

3戦闘ユニット以上あれば、城塞都市を包囲攻撃／部族の征服を試みることができる。包囲攻撃／征服テーブルで処理すること。ただし1枚の戦略カードで戦闘に続けて包囲はできず、Campaign カードを使っても包囲攻撃／征服は一度のみ。3攻略ポイントが蓄積すれば、包囲攻撃／征服は成功する。城塞都市は裏返され、都市内にいた戦闘ユニットは全滅する。部族が征服された時、部族マーカーを永遠に除去し、政治支配マーカーを置く。

包囲された城塞都市内に戦闘ユニットがいるスペースに救援軍がかけつけた時、戦闘カードの枚数に城塞都市内の戦闘ユニットを加えることができる（指揮は両軍中の上位指揮官がとる。都市内の戦闘ユニット分の戦闘カードを加えないことで、救援軍の指揮官のみを使うこともできる）。この戦闘で退却が起こった時、もともと城塞都市内にいた戦闘ユニットだけが、城塞都市内へ退却できる。

また、包囲下の軍も自力で、包囲している軍に戦闘を仕掛けられる。

IV. 冬季消費フェイズ

敵の政治支配マーカー、あるいは非友好部族マーカーのあるスペースにいる戦闘ユニットは冬季消費する。ただし戦闘ユニットがゼロになっても将軍は残る。

増補ルール ; Spain と Gallia Transalpina 内で (政治支配マーカーの有無に関わらず) 6 戦闘ユニット以上を持つすべての非港湾スペースでは冬季消費が起こる。

V. 政治的孤立除去フェイズ

ローマ軍プレイヤー、カルタゴ軍プレイヤーの順に、孤立している自軍側の (部族や城塞都市でない) 政治支配マーカーを取り除く。

孤立の条件 : 自軍支配下の城塞都市、部族、港湾、あるいは (敵政治支配マーカー / 中立部族の上にいる) 自軍戦闘ユニットまでスペースの道筋をたどることができない場合に、孤立しているとみなす。この時、山道を通すことはできないが、敵の戦闘ユニットがいるスペースであってもそこが自軍支配下であるならば、道を通すことができる (また、空白地も通せると解釈)。

VI. 勝利の確認

政治的に重要な領土 (Gallia Transalpina、Massilia、Liguria、Balearic Island 以外のすべての領土) について、両軍は支配をしているかどうか確認する (その領土の過半数のスペースに自軍の政治支配マーカーがあれば支配)。

両軍の支配している領土の数を比較し、少ない方のプレイヤーは、領土の差の数だけ、自軍の政治支配マーカーを取り除かなくてはならない。

最後のターンに、より多くの領土を支配しているプレイヤーが勝利する (等しければカルタゴの勝利)。

以下の場合にはサドンデス勝利となる。

- ・ローマ軍プレイヤーは、カルタゴを支配した時。
- ・カルタゴ軍プレイヤーは、ローマを支配するか、Latium を除くイタリアのすべての領土を支配した時。
- ・敵が勝利確認フェイズに、取り除くための政治支配マーカーが足りない時。「平和を求める声」が発生したと見なして勝利する。

VII. ターンの終了