

Alesia(アレシア)

デザイン: Joseph Miranda

ディベロップメント: Doug Johnson

プレイテストイング: Ty Bomba, Eric Harvey, Joe Youst, James Mould, James lawlor, Keith Powell, Rob Boyens, Nathaniel De thorne, David Dethorne

カウンター: Nadir Elfarra

地図グラフィックス: Joe Youst

プロダクション: Chris Cummins & Chris Dickson

(c) 2018 Decision Games Bakersfield, CA

USA で製作、印刷。

1.0 はじめに

Alesia は、52BC、ローマ軍とガリア軍の間で戦われたの大規模な戦闘のウォーゲームである。この会戦では、この時代の偉大なリーダーのうちの 2 人であるユリウス・カエサル(ローマ)とウェルキングトリクス(ガリア)が対峙した。これは、ローマ軍によるアレシア(Alesia)のガリアの囲郭都市の攻囲に始まり、そこでの決戦で終わる。

ゲーム・システムは、指揮管制を強調している。プレイヤーはアクションを作り出すために指揮マーカーを引く。これは、元々の戦闘の混沌をモデル化するものである。ガリアの目標は、Alesia の包囲を破り、地図外からやって来る救援軍と会合することである。ローマの目標は、ガリア軍を撃破し、Vercingetorix を除去することである。

このゲームは、2 人のプレイヤー用である: 一人はローマを担当し、もう一人はガリアを担当する。ゲームは、3 日間の戦闘から成る。それぞれの日の中には、複数回のターンがある。そして、指揮マーカーを引くことによって、それぞれは生み出される。

注意: 括弧の中の数字は、通常、特定のルール・セクションの参照を意味する。

2.0 構成要素

2.1 地図

地図は、Alesia とローマの攻囲線から成る戦場を示している。六角形の格子は、プレイ用のコマの移動を規則正しくし、位置を決定するために地図上の地形の特徴に重ねて印刷されている。この六角形は、ルールの中ではヘクスと呼ばれる。

2.2 プレイ用のコマ

コマは、軍隊についてはユニットと呼ばれ、情報用のコマはマーカーと呼ばれる。部品が行方不明であるか、損害を受けているならば、Decision games, P.O. Box 21598, Bakersfield, ca 93390-1598 に手紙書いてください(返事は無いが)

2.3 ユニット・タイプ

(英文ルールを参照)

注意: 軍団リーダー・ユニットの背面は、意図して空白としている。

注意: ローマの補助ユニットとガリアの戦闘ユニットは固有ではない総称のユニット ID を持つ、それらは軍団番号やいかなる特定の組織も表現しない。

重要: 混乱状態の投射兵ユニットには射程係数がない。混乱状態である時、それらは射程をもった射撃ができない。

注意: ローマの堡壘ユニットの背面は、意図して空白としている。

2.5 指揮マーカー

これらは、指揮管制と特別なイベントを提供する。

ローマ軍の最大努力

ガリア軍の士気チェック

ガリア軍の統合活性化
ローマ軍の活性化
ローマ軍の士気チェック
ガリア救援軍の活性化
ガリアのアレシア派遣軍の活性化

2.6 管理マーカー

突破口(破壊されたローマの城壁を示す)

Orbis(ローマ軍の特殊な隊形)

日(戦闘の日)

2.4 ユニットの情報

戦闘力:これは、攻撃か防御する時の、ユニットの基本の戦闘力である。

移動許容:これは、特定のユニットが消費してもよい移動ポイント(movement points:MP)の数である。ゼロの移動許容をもつユニットは、移動することができない。

リーダー値:リーダーが指揮を与えることができるヘクスの数。

射程値:投射兵ユニットが攻勢射撃戦闘を行うことができるヘクスの数。

投射兵ユニット・インジケーター:これらは、攻撃遠隔戦闘を使用することや防御射撃を射撃することができるユニットを表現する。

背面の印刷:一部のリーダーと戦闘ユニットは、両面が印刷される:正面はそれらが良好状態である時を示す。背面はそれらが混乱状態である時を示す。

ユニットの名称、国籍、陣営:ユニットは、タイトル、数字、名前によって識別されてもよい。それぞれのローマ軍団は、リーダーと3個の歩兵ユニットから成る。軍団はそのローマ数字によって識別される。他の全てのユニットは総称のユニット識別を持つ。

ガリア:二つのガリアの分遣隊がある:アレシア守備軍(青のユニット)と救援軍(緑のユニット)。

ローマ(赤のユニット):全てのローマ・ユニットは、同じ軍隊の一部である。

2.5 と 2.6 マーカー(左のコラムを参照)

2.7 特殊ディスプレイ

アレシア内ガリア・ユニットボックス:アレシアの内側のガリア・ユニットのための保持エリア(18.0)。

救援軍エリア:ガリアの救援軍ユニットのための保持エリア(18.0)。

これらのエリアは地図の周囲に位置しているが、ルール末尾のチャートにも配置されている。

ローマとガリアの指揮マーカー・ボックス:ランダムに引かれた指揮マーカーを保持するために使用される。

ローマとガリアの除去ユニットボックス:除去されたユニットを保持するために使用される。

アレシア・ボックス内のガリア・ユニット:活性化されていない、アレシアの内側のガリア・ユニットのための保持エリア。

2.8 ゲーム・チャートとトラック

戦闘の日:戦闘が初日(i)、二日目(ii)、三日目(iii)の何日目かを示す。

地形効果チャート(TEC):移動と戦闘に関する地形の効果を示す。

戦闘結果表(CRT):戦闘(白兵戦と射撃)を解決するために使用される。

地形の凡例:ゲーム地図上で使われる地形の例を示す。

2.9 サイコロ

プレイヤーは、このゲームをプレイするために1個の6面体のサイコロを必要とする。

2.10 用語の定義

戦闘ユニット:戦闘ユニットは、2.3 にリストされる全てのユニットを含む。

日: 戦闘の3日間のうちの1日。

混乱状態: 戦闘ユニットが背面に印刷されている場合、それは混乱状態を引き起こす可能性がある(15.0)。混乱状態とは、人員の損害や後方への恒久的な「流出」によって解体されたユニットを描写するために使用される用語である。混乱状態のユニットはZOCを出さない。混乱状態のユニットがZOCを出さない一方で、それらはEZOC(10.2)を出す敵ユニットを攻撃することを依然

として要求される。

部隊:一緒にアクションを行うユニットのグループ。

自軍/敵ユニット:自軍ユニットは一方のプレイヤーにコントロールされるものである。敵ユニットは、他のプレイヤーにコントロールされるものである。

してもよい:あなたは、アクションをするかしないかを選ぶことができる。

投射兵ユニット:白兵戦と投射戦闘ができる。

ねばならない:あなたは、アクションを行うことを要求される。

占める:あるヘクス内にユニットを持つこと。

引く:プールから指揮マーカーをランダムに引きなさい。

スタック:1個ヘクス内の1個以上のユニット。

ターン:1日の中におけるアクションの一つのインパルス。指揮マーカーを引くことによって発生する。それぞれ日は最大で9回のターンから成ることがある。

2.11 ゲームのスケール

それぞれのヘクスは、対向する辺の間が約1,700フィートを表現している。それぞれのローマの軍団ユニットは、3~4個コホルトを表現する(1,000~1,600の将兵)。リーダーは、偉人、そのスタッフ、エリート近衛兵、もしくはローマ軍団の指揮グループ(軍団長から危機に応じてそれに対応する百人隊長までの何か)を表現している。ガリアのユニットはそれぞれ1,000~4,000の戦士を表現しており、騎兵は500~1,500の乗馬兵を表現している。

3.0 勝利条件

Alesiaには、勝利を勝ち取るための二つの方法がある:「サドンデス」と「ゲームの終了時の判定」である。

3.1 サドンデスの勝利

以下の条件のうちの一つが有効であるならばいつでも、プレイヤーはサドンデス勝利を得る。この時点で、ゲームは終了し、勝利が宣言される。

ローマ・プレイヤーの勝利:以下の両方が効力を有する場合はいつでも:

- ・ウェルキンゲトリクス(Vercingetorix)が除去され、なおかつ、
- ・ユリウス・カエサル(Julius Caesar)がプレイ中である。

ガリア・プレイヤーの勝利:以下の両方が効力を有する場合はいつでも:

- ・ウェルキンゲトリクスは、地図を出た(救援エリアへ)、なおかつ、
- ・ユリウス・カエサルが戦闘において除去されている。

3.2 ゲームの終了時の勝利ポイント(Victory Points:VP)

上記のどちらも起こらない場合、ゲームは3日目の終わりに集結し、この時点で、各プレイヤーは自分のVPを合計する。より少ないVPを持つ側は、より多い側からその合計を引く。引き分けが発生しない限り、VPの数が多いほうがゲームに勝利する。

3.2.1 ガリアのVP

ガリア・プレイヤーは、ローマ・ユニットを除去することによってこれらのVPを得る:

カエサル:10

それぞれの他のローマのリーダー:除去されたリーダーの値に等しいVP。

ウェルキンゲトリクスは救援軍ボックスにいる:20

それぞれの堡壘ユニット:2

それぞれの騎兵ユニット:1

それぞれの軍団ユニット:1

その他のローマ・ユニット:0

3.2.2 ローマのVP

ローマ・プレイヤーは、ガリア・ユニットを除去することによってこれらのVPを得る:

ウェルキンゲトリクス:10

それぞれの他のガリアのリーダー:除去されたリーダーの値に等しいVP。

それぞれのガエサティ(Gaesati)ユニット:1

注意: Gaesati ユニットはガリアの槍兵である。この用語には全く特殊能力を意味しておらず、ゲームに妙味を提供するのに用いられるだけである。

それぞれの騎兵ユニット:1

その他のユニット:0

地図上のそれぞれのローマ堡壘ユニット:1

デザイナーの注:

堡壘がガリアの攻撃を煽るため、ローマは堡壘を維持することでポイントを受け取る。

3.2.3 ゲームの終了時の勝利のレベル

獲得したポイントに従って、勝利レベルは、以下のように決定される:

0-20: 引き分け

21-40: 属州の勝利

41-60: コンスルの勝利

61+: 赫々たる勝利

4.0 配置

以下にリストされる順序でゲームをセットアップしなさい。その後、5.0において概説される手順に従ってプレイを行うこと。

重要: ローマ・プレイヤーは、2 正面戦闘を戦うことになる: 第一にアレシア内のガリア軍に相対し、第二に地図の外側からやって来る救援軍のうちの地図に登場するものに相対することになる。

4.1 指揮プール

プレイヤーは、2 個の広口の不透明な容器(例えばコーヒー・マグ)を必要とする。一つは「ローマ指揮マーカー・プール」であり、もう一つは「ガリア指揮マーカー・プール」である。ゲームの経過中、プレイヤーは無作為に自分のそれぞれのプールから指揮マーカーを引き出す。

4.2 指揮マーカーの配置

各プレイヤーは、自分の最大の努力マーカーをわきに置いておく(それは、6.5によってプールに置くことができる)。その他の全ての指揮マーカー(8 個のローマ)と(9 個のガリア)をそれぞれのプールに置きなさい。

注意: ローマのマーカーは、ローマ数字が記載された 6 個のオレンジのカウンターとオレンジの士気チェック・マーカーを含む。ガリアのマーカーは、ローマ数字が記載された 3 個の緑と 3 個の青のマーカー、2 個の青の士気チェック・マーカーと 1 個の統合指揮マーカーを含む。

4.3 ガリアのセットアップ

ガリア・プレイヤーは、以下のように自分のユニットをセットアップする:

アレシア派遣軍: 地図上のすべてのユニットをアレシアの丘の城塞の内側かアレシア・ユニット・ボックスの横に置いておく。

救援軍: 地図を囲む 6 個の救援軍ボックス(コンパスの方向が記されているもの)のいずれかにすべてのユニットを密かに配置する。ガリア・プレイヤーは、自分が選ぶどのような方法で、救援軍を分割してもよい。希望するボックス内にユニットのすべてかいくつかを配置し、置かなくてもよい。ローマ・プレイヤーによってそれらがどこから来るのかについて判別できないように、それらを紙などで覆っておくこと。

注意: プレイヤーが密かにこれらのユニットを配置できるように、ルールの最後にボックスが提供されている。

4.4 ローマのセットアップ

ローマ・プレイヤーは、以下のように自分のユニットを配置する:

堡壘(23): 堡壘は、内城壁か外城壁のシンボルが記載されているいずれかのヘクスに配置される(8.0 が適用される)。堡壘は、他の堡壘と隣接しないように配置すること。

騎兵ユニット: 騎兵ユニットは、ローマのキャンプ・ヘクスの 2 ヘクスの以内のいずれかのヘクスに配置されてもよい(8.0 が適用される)。

他の全てのユニット:他の全てのユニットを内城壁か外城壁の中かキャンプ・ヘクスに配置される(8.0が適用される)。

重要:地図の堡壘のシンボルは、歴史の興味のためにのみそこにあり、ゲームのプレイに対していかなる効果も持たない。

4.5 増援

すべてのユニットはプレイ中でゲームを開始する。このゲームには増援が存在しない。

5.0 プレイの手順

Alesiaは、3日間の戦闘としてプレイされる。各日は、複数のターンから成る。それぞれのターンは指揮マーカーを引くことによって発生する。それぞれのターンは、「フェーズ」と呼ばれるセグメントから構成される。プレイヤーのターンの間、プレイヤーは特定のユニットを活性化し、移動を実行し、戦闘を実行する。現在フェーズを行っているプレイヤーは「フェーズ実行プレイヤー」と呼ばれ、他のプレイヤーは「非フェーズ実行プレイヤー」である。

5.1 構造

この会戦は3日間(日 i, 日 ii, 日 iii)で行われる。

それぞれ日は、引いたコマンドマーカーが何か、引いた順番がどうか、プレイヤーがそのコマンドによる何らかの行動を実行することを望むかどうかによって、可変のターン数になる可能性がある。いずれにせよ、以下のうちの一つが発生するまで、日のプレイを続行する:

- ・一方の陣営がサドンデス勝利を得る(3.0)。
- ・両方のプレイヤーのプールに、いかなる指揮マーカーも残っていない。

これが日 i か日 ii である場合、両陣営は後退し、その翌日に備える(16.0)。これが日 iii である場合、ゲームは終了を迎え、プレイヤーは勝利をチェックする(3.0)。

重要:プレイヤーは、指揮マーカーを引く時に、「パス」することができない。それが自分のターンである時、そのプレイヤーはマーカーを引かなければならない。プレイヤーは、いかなる移動や戦闘も実行しないことを選んでよいが、残っているマーカーがプールにある場合、保有プレイヤーはマーカーを引かなければならない。

5.2 日々のプレイの手順

それぞれのプレイヤー・ターンは、そのプレイヤーが指揮マーカーを引いた時に開始される。これは、以下に記述されるフェーズから成る。

重要:ガリア・プレイヤーは、戦闘の各日に常に最初に引く。

I. ガリア・プレイヤー・ターン

ガリア・プレイヤーは、指示された順序で以下のフェーズを行う:

指揮マーカー・フェーズ:1個の指揮マーカーをガリア指揮プールから引き、数字の側を上にして、ガリア指揮マーカー・ボックスの中にそれを置く(6.0)。

活性化フェーズ:引いた指揮マーカー上の分遣隊に所属し、その数字に相当する数のリーダーの上にリーダー活性化マーカーを置くことによって、どのリーダーが活性化されるかについて示す(6.0)。

移動フェーズ:望むように、全てかいくつかの活性化されたユニットを移動させる(7.0)。

投射射撃フェーズ:あらゆる攻勢投射射撃を実行する(11.0)。

戦闘フェーズ:敵ユニットと接触しているユニットを使って白兵戦戦闘を実行する(10.0)。

活性化除去フェーズ:自軍のリーダーから全ての活性化マーカーを取り除く。

II. ローマ・プレイヤー・ターン

ローマ・プレイヤーは、指示された順序で以下のフェーズを行う:

指揮マーカー・フェーズ:1個の指揮マーカーをローマ指揮プールから引き、数字の側を上にして、ローマ指揮マーカー・ボックスの中にそれを置く(6.0)。

活性化フェーズ:引いた指揮マーカー上の数字に相当する数のリーダーの上にリーダー活性化マーカーを置くことによって、どのリーダーが活性化されるかについて示す(6.0)。

移動フェーズ:望むように、全てかいくつかの活性化されたユニットを移動させる(7.0)。

投射射撃フェーズ: あらゆる攻勢投射射撃を実行する(11.0)。

戦闘フェーズ: 敵ユニットと接触しているユニットを使って白兵戦戦闘を実行する(10.0)。

活性化除去フェーズ: 自軍のリーダーから全ての活性化マーカーを取り除く。

III. 以降のプレイヤー・ターン

以下のうちの 하나가発生するまで、ガリアとローマ・プレイヤー・ターンを交互に実行し続けること:

・一方のプレイヤーがサドンデス勝利を得る(3.0)。

・両方の陣営のための全ての指揮マーカーが引かれて、プレイされた。

この時点で、会戦の日は終わり、プレイヤーは夜ターンに進むこと。

IV. 夜ターン

これが日 iii の終わりである場合、ゲームは終了し、勝利をチェックする(3.0)。

これが日 i か日 ii の終わりである場合、以下を実行しなさい:

回収フェーズ: 両方のプレイヤーは、自分のそれぞれのプールに自分の指揮マーカーを戻す。

地図上から全ての突破マーカーを取り除く。

撤収フェーズ: 先にガリア、次にローマは、16.0 によって全ての自分のユニットを移動させる。

回復フェーズ: プレイヤーは混乱状態のユニットを回復させる(15.0)。

ゲーム・ターン・フェーズ: ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録トラック上の次のボックスへと移動する。

注意: ガリア・プレイヤーがターンを実行中である時、「自軍」と参照されるものはすべてガリアの軍隊であり、「敵」と参照されるものはすべてローマの軍隊である。ローマ・プレイヤーがターンを実行中である時、それは逆になる。

6.0 活性化

プレイヤーは移動を開始するためにリーダーを活性化する。これについては以下に解説している:

重要: 特にルールによって要求されない限り、ユニットは他のアクションを実行するために活性化される必要はない。

6.1 リーダーの活性化

プレイヤーが活性化マーカーを引いた時、そのプレイヤーはマーカー上の数字と等しい数のリーダーを活性化することができる。活性化マーカーをそのような各リーダーの上に置きなさい。マーカーは活性化除去フェーズまでそのリーダーの上に残り、その時点でそれは取り除かれる。リーダーは、プレイヤー・ターンにつき一度活性化されることが可能で、日につき複数回活性化されることができる。活性化されたリーダーとそれらのリーダーの指揮範囲内にいる全ての自軍ユニットは活性化される。これは活性化フェーズの間、いずれかのユニットが移動する前に決定される。

例: マーカーが「iii」と読まれる場合、プレイヤーは3人のリーダーを活性化することができる。

重要: リーダーは他のリーダーによって活性化することができない。

6.2 指揮範囲を決定する

指揮範囲は、活性化されたリーダーから、あらゆる方向に向けて、そのリーダー値に等しい数のヘクスまで設定される。この指揮範囲は、敵ユニットや地形によってブロックされない。ゼロの値をもつリーダーは、自分自身のヘクス内のユニットのみを活性化することができる。一つのヘクスに複数のリーダーの指揮範囲が発生していても、追加の効果はない。

例: ローマのリーダー(「2」の指揮範囲)は、ヘクス 2639 のユニットを除いて、全ての表示されたユニットを活性化することができる。

6.3 ガリアの分遣隊

二つのガリアの分遣隊が存在し、それはアレスシア分遣隊(青)と救援軍(緑)である。ガリアの活性化マーカーが引かれた時、以下に定義されるように、アレスシア分遣隊(青)、救援軍(緑)、統合(青と緑の両方で、二つの組み合わせ)のいずれかであると指示される:

アレスシア分遣隊マーカー: アレスシア分遣隊に属しているリーダーのみを活性化してもよい。

救援軍マーカー: 救援軍に属しているリーダーのみを活性化してもよい。

統合指揮マーカー: アレシア分遣隊と救援軍の両方を対象としてどのリーダーを活性化してもよい。

重要: どちらの軍のガリアのリーダーであっても、常に他の軍のユニットを活性化することができる。全てのローマ・リーダー(軍団のリーダーを含む)はどの自軍ユニットでも活性化することができる。そのユニットが、同じ番号の軍団に所属している必要はない。6.2 の例を参照。

6.4 活性化の効果

ユニットは、移動フェーズに移動するために活性化される必要がある(7.0)。また、特殊戦術のルールを参照(20.0)。

注意: ユニットは、交戦するために活性化される必要がない。移動するためにのみ必要である。

6.5 特別な命令マーカー

特別な機会や状況を提供する特別な指揮マーカーがある。以下の通りである:

6.5.1 最大の努力

各プレイヤーは、最大の努力マーカーを持っている。各プレイヤーは、ガリア・プレイヤー・ターンの開始に先立って、いずれかの日の開始時にこのカウンターを自分のプールに加えてもよい。プレイされた後、最大の努力マーカーはプレイから取り除かれる(それは、ゲームにつき一回だけ使用することができる)。プレイヤーは、ひそかにそのマーカーを加えることができる(プレイヤーはそれがこの日の間、そのプールにあると敵に宣言する義務がない)。最大の努力マーカーが引かれたターンにおいて、以下が有効となる:

- ・全ての自軍のリーダーは活性化される。(ガリアについては、両方の分遣隊が活性化される)。

活性化マーカーは、置かれる必要がない。

- ・自軍ユニットによる全ての白兵戦攻撃の解決において、右に1コラムのシフトを付与する。

注意: 最大の努力は、日の終わりに敵よりも1回多いターンをそれを行使したプレイヤーに与えることになる。

6.5.2 士気チェック

プレイヤーが士気チェック・マーカーを引いた場合、自軍の士気をチェックするために、一時的にプレイは停止されることになる。士気をチェックするために以下の手順を使用する:

- ・士気崩壊値を決定する

これは、全ての自軍の除去されたユニットの合計である。それぞれの戦闘ユニット(機動も静止も)を「1」としてカウントする。それに全ての除去されたリーダーのリーダー値の合計を加えなさい。その結果の数値が士気崩壊値である。

- ・3個のサイコロを振り、出た目を合計する。

- ・振って出た目の合計の結果が現在の士気崩壊値を下回る場合、その陣営は士気崩壊を被る。この場合、あなたはこのターンの残りを失う(あなたは、この1回のターンの間、活性化、移動、攻撃を行うことができない)。

- ・振って出た目の合計の結果が士気崩壊値以上である場合、次に:

ローマ: 軍団の規律。ただちに、すべての混乱状態のローマのリーダーと軍団歩兵ユニットは良好状態に回復する(15.0)。ターンを開始し、すべてのローマ・ユニットが活性化される(このためにリーダーを必要としない)。

ガリア: ただちに、すべての混乱状態のガリアのリーダーと Gaesati 歩兵ユニットは良好状態に回復する(15.0)。ターンを開始し、すべてのガリア・ユニットが活性化される(このためにリーダーを必要としない)。

注意: ガリアは2個の士気チェック・マーカーを持ち、その一方で、ローマは1個を持つ。これは、ガリア軍における士気の振幅が広いためである。

7.0 移動

プレイヤーは、自軍移動フェーズの間、自分の活性化されたユニットを移動させる。

7.1 原則

プレイヤーは、自分が選択したのと同数の活性化されたユニットを移動してもよい(全く移動させなくてもよい)。あなたは、自分の移動力の限界まで、あらゆる方向とその組み合わせで、適格なユニットを移動させてもよい。

7.2 活性化

あなたは、活性化されたユニットのみを移動させることができる。ユニットは、リーダーの指揮圏の外へ移動することができる。

重要: 活性化されたリーダーが移動する場合、そのリーダーは元々活性化されることになっていなかったユニットを活性化することはない。あなたは、物事を整理するために他のすべてのユニットが移動した後に、リーダーを移動すべきである。

7.3 移動の手順

それぞれのユニットには、移動許容がその上に印刷されており、それは、自軍移動フェーズの間に、そのユニットがそれぞれのゲーム・ターンに消費することができる移動ポイント(movement points:MP)の数を表現している。あなたは、全てのMPを消費するかあなたがそのユニットの移動を停止すると決定するまで(どちらか先に発生したものによって)、ヘクスの格子を通過する連続したヘクスの経路を設定することによって自分のユニットを移動させる。それぞれのユニットが個々のヘクスに入るごとに、それはその移動許容から1以上のMPを支払う。更なる詳細のために地形効果表を検索すること。

7.4 制限

ユニットが移動され、プレイヤーの手がそれから離れた時点で、そのユニットは再び移動されてはならない。ユニットは、いずれか1回の自軍移動フェーズにおいて、そのMPの全てを消費してもよく、全く消費しなくてもよい。未使用のMPはターンからターンやフェーズからフェーズへと蓄積することは許されず、あるユニットから他のユニットへいかなる方法であれ移すことは許されない。

7.5 最小限の移動

全てのユニットは一般に、移動フェーズにつき少なくとも1ヘクスを常に移動する能力を保証される(静止ユニットを除く)。しかし、ユニットは敵の占めるヘクスや、移動が禁止されたヘクスに進入することが許されず、敵の支配地域を直接移動することも許されない(9.0)。

7.6 静止ユニット

印刷された移動係数がゼロであるユニットは、除去ユニット集積所に移行することを除き、地図上に配置された後は移動することがない。

7.7 支配地域(Zones of Control:ZOC)

移動するユニットは、それが敵支配地域に進出した時に、移動を停止しなければならない(9.0)。

7.8 地形

ユニットは、ヘクスに進入するために、地形効果チャート(Terrain Effects Chart:TEC)によって示される数のMPを消費しなければならない。ローマとガリアのユニットは、ある地形タイプによっては異なる移動コストを支払う。

7.9 ヘクスサイド

ある地形はヘクスサイドに沿って表示されている(小川、壕)。ユニットは、渡る地点(TEC上では、+と数字でリストされる)とその先の側の地形の移動コストを支払う。

例: 小川を横断して、オープン地形ヘクスに進入するためには、2MPがかかる。

7.10 複数の地形

一つのヘクス内に複数の種類の地形が存在する場合、全ての含まれる地形の中から最も移動コストが高い一つのコストを使用すること。

7.11 ローマ軍の要塞の通廊

ある要塞ヘクスからその要塞が交差するヘクスサイドを通じて隣接する要塞ヘクスへと直接、移動するローマ・ユニットは、進入するヘクスにつき0.5MPを消費する。すなわち、要塞に沿って移動するローマ軍は、2倍の移動能力を持つことになる。一方で、ガリア・ユニットは、2MPを支払う。要塞に沿って移動することは、小川の効果を否定する(両陣営にとって)。

注意: 要塞の描線は連続していなければならない。ただ隣接しているだけでは十分ではない。

例えば、内部城壁と外部城壁は、たとえ隣接していても、接続していない。

例外: 城壁は、両方の陣営のユニットが、小川の移動コストを支払うことなく小川を渡ることを可能にする。

例: ユニットは、ヘクス 1725 から 1726 を経由して 1626 まで移動するために 1MP を支払う。そのユニットは、1725 から 1624 へ、1725 から 1625 へ移動するために 1MP を消費する。

7.12 アレシア(Alesia)

ガリア・ユニットのみがアレシア・ヘクスに進入することができる(18.0)。

7.13 地図を出す

ローマ・ユニットは、地図を出すことができない。ガリアの地図外移動についてはルール(18.0)を参照。

8.0 スタッキング

同時に 1 個のヘクス内に複数の自軍ユニットを持つことは、「スタッキング」と呼ばれる。

8.1 スタッキングの制限

ヘクスのスタッキング制限は以下の通りである:

8.1.1 ローマ

- ・ヘクスにつき 2 個ユニット、加えて、
- ・いかなる数のリーダー、加えて、
- ・1 個の堡壘ユニット。

例外: 同じ軍団を構成するすべての 3 個である場合、ローマは 1 ヘクスにつき 3 個までのユニットをスタックすることができる。

例: ローマは、同じヘクス内に X 軍団のすべての 3 個の歩兵ユニット、いかなる数のリーダー、1 個の堡壘を持つことができる。

8.1.2 ガリア

- ・ヘクスにつき 2 個ユニット、加えて、
- ・いかなる数のリーダー。

8.2 騎兵と歩兵

騎兵は、自軍の騎兵、リーダーと(ローマについては)堡壘ユニットのみとスタックすることができる。それらは、他のタイプとスタックすることができない(逆もまた同様である)。この制限は、全てのフェーズを通じて有効である。他の全ての自軍ユニットは、一緒にスタックすることができる。

8.3 スタッキングは常に有効

スタッキングの制限は常に、適用される。あなたは、スタッキングの制限を超過することになるヘクスにユニットを移動させることができない。退却の間のスタッキングの制限の超過の手順については 13.5 を参照。

8.4 スタッキングの制限の超過のペナルティ

あらゆる自軍か敵の移動もしくは戦闘フェーズの終了時に、あるヘクスにおいてスタッキングの制限の超過が判明した場合、それらのユニットをコントロールするプレイヤーはスタッキングの制限が遵守されるように超過のユニットを除去しなければならない。

8.5 禁止されたスタッキング

自軍の地上ユニットは、敵ユニットを含むヘクスに進入することができない。

重要: ガリア・ユニットは、ローマ要塞とキャンプ・ヘクスに進入してもよい。しかし、堡壘ユニットは、ローマ・ユニットとして数えられる。

8.6 マーカー

全てのタイプのマーカーが、スタッキングについては数えない(例: Orbis)。

8.7 分遣隊

どちらかのガリアの分遣隊に属するユニットは、一緒にスタックされてもよい。

8.8 スタッキングの順序

プレイヤーは、上から下まで、自分が選んだ順序で、自分のスタックしたユニットの配置を自由に変更してもよい。

9.0 支配地域

戦闘において効力を持つユニット(混乱状態ではないユニット)に隣接して囲む6個のヘクスは、そのユニットの「支配地域(zone of control:ZOC)」を構成する。ユニットがZOCを出すヘクスは、「コントロールされたヘクス」と呼ばれる。ZOCは、敵の移動と戦闘に対して様々な効果を持つ。

9.1 どのユニットがZOCを出すか

全ての混乱状態ではないユニット(リーダーと堡壘を含む)は、ZOCを出す。
混乱状態のユニットは、ZOCを出さない。

9.2 ZOCの持続

ユニットは、活性化の状態に関係なく、常にZOCを出す。敵のZOC(EZOC)は、他のユニット(敵でも自軍でも)によって否定されない。

9.3 ZOCの否定

以下は、特殊なケースである:

アレシア:ローマのZOCは、アレシアの中には広がらない。アレシア(18.0)の中のガリア・ユニットは、ZOCを出さない。

ローマのキャンプ:ガリアのZOCは、ローマ・キャンプ・ヘクスの中には広がらない。

9.4 複数のZOC

自軍と敵ユニットは、同じヘクスに同時にZOCを出してもよい。複数のユニット(敵でも自軍でも)が同じヘクスにZOCを出す場合、追加の効果はない。

9.5 移動に関するZOCの効果

ユニットがEZOCに進入する時、ユニットは常に停止しなければならない。それは、その移動フェーズにそれ以上移動することは許されない。

9.6 ZOCによるロック

EZOCに入った時点で、以下の条件のうちの一つが存在するまで、ユニットはその場に留まらなければならない:

- ・そのヘクスに出されるEZOCが存在しない。これは、敵ユニットが除去されるか、混乱状態となるか、交戦からの離脱によって可能なことである(9.7)。

9.7 交戦からの離脱

以下のユニットは、EZOCから移動することができる:

- ・リーダー、あらゆる条件下において。
- ・騎兵、そのEZOCが敵の騎兵かリーダー・ユニットによって生み出されたものでない場合。
- ・退却するか、追跡するユニットは、EZOCを出ることができる(13.0及び14.0)。

9.7.1 あらゆる状況における手順

敵がコントロールするヘクスを出るユニットは、まずコントロールされていないヘクスに進入しなければならない。言い換えると、ユニットはあるEZOCから他のEZOCへと移動することができない。それは、EZOCからコントロールされていないヘクスへ移動し、そのターンの後にEZOCに移動することはできる(それから、移動を中止する)。交戦から離脱するユニットは、移動ポイントのペナルティを支払わない。

9.8 ZOCと戦闘

EZOC内の自軍ユニット(混乱状態のユニットを含む)はすべて、攻撃しなければならない(10.0)。

注意: 戦闘が強制される理由は、敵対するユニットがピルム、ジャベリンやその他の近接兵器で交戦していたためである。これはまた、より高位の指揮官のコントロールから逸脱するという会戦の傾向も表現している。

10.0 戦闘

ユニットは、敵ユニットを後退させるか破壊し、地歩を奪うために交戦する。戦闘には二つの基本

形が存在する: 白兵戦と射撃である。全ての戦闘は、戦闘結果表(combat results tables:CRT)で解決される。

10.1 攻撃と防御

全体的な戦略の状況に関係なく、フェーズ実行プレイヤーは「攻撃側」と呼ばれ、非フェーズ実行プレイヤーは「防御側」と呼ばれる。交戦可能なすべてのユニットは攻撃(そして、防御)することができる。活性化は関係ない。全てのユニットは、静止およびミサイル・ユニットを含めて白兵戦攻撃を行うことができる。

10.2 白兵戦戦闘

白兵戦戦闘は、隣接している敵ユニットを攻撃する自軍ユニットによって実行され、以下の条件によって解決される:

- ・その戦闘フェーズの開始時に EZOC 内にいる全ての自軍ユニットは、白兵戦戦闘を交戦しなければならない。それらは、自軍ユニットのヘクスに ZOC を出している敵ユニットによって占められる少なくとも 1 個のヘクスを攻撃しなければならない。

- ・EZOC 内にいない自軍ユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃してもよい。

例: 混乱状態のユニット(混乱状態のユニット ZOC を出さない)に隣接する自軍ユニットは、その自軍ユニットのヘクスに ZOC を出す他のいかなる敵ユニットも存在しない場合、そのユニットを攻撃することを選んでよい。

- ・同じヘクス内の全てのユニットは、同じ敵が占めるヘクスを攻撃しなければならない。

これは、複数の敵からの ZOC 内のヘクスを占めていたとしてもそうである。

- ・ユニットかユニットのスタックは、1 回の戦闘フェーズにおいて敵が占める複数のスタックへの攻撃を開始することができない。これは、たとえそのヘクスに ZOC を出す敵が占める複数のヘクスに隣接していたとしても、そうである。

例: ローマのスタックは、二つのガリアが占めるヘクスに隣接している。

ローマは、それらのヘクスのうちの一つのみを攻撃することができる。

10.3 戦闘実行の手順

それぞれの個々の戦闘について、以下の手順に従うこと。

a) 攻撃の宣言: 攻撃側は、自分のスタックのどれがどの敵スタックを攻撃するかを宣言する。その後、そのスタック内のそれぞれの自軍ユニットは、敵スタックを攻撃する(10.8)。攻撃の宣言は、一度に一つのスタックについて行われ、異なるヘクスからの他の攻撃を宣言する前にそのスタックからの全ての戦闘を解決しなければならない。10.4 を参照。

b) 戦闘力の決定: それぞれの攻撃ユニットについて、その戦闘力を決定しなさい。その後、CRT を参照しなさい。

注意: 防御側の戦闘力は、他の多くのウォーゲームとは異なり、この計算では考慮されない。

c) 戦闘シフトの決定: リーダー、地形、最大の努力、特殊な戦術や他の要因についてコラム・シフトを決定しなさい(10.10)。

d) 最終的な戦闘力の決定: 適切な戦闘力のコラムの見出しの下で、CRT を調べる。全ての適用できるシフトを最初のコラムに適用すること。

e) 戦闘解決: 1 個のサイコロを振り、出た目と最終的な戦闘力のコラムの見出しを交差照合して戦闘結果を得る。ただちに戦闘結果を実行する。すべての退却を実行する。すべての追跡と追跡戦闘を実行する。

10.4 攻撃の宣言

戦闘はスタックごとである。1 個のヘクス内の全てのユニットは、1 個の敵スタックを攻撃しなければならない。あなたは、異なる敵が占められたヘクスを攻撃するために、一個のヘクス内のユニットを割り当てることができない。攻撃するプレイヤーは、どの敵スタックを攻撃するかを選ぶことができる。一方で、フェーズ実行プレイヤーは自分が攻撃をする順序を選んでよい。

注意: これは、場合によっては、ZOC を出している全ての敵ユニットが攻撃されるというわけではないことを意味する。これは、古代の戦闘の混沌を表現している。

10.5 複数による攻撃

攻撃側は、1個の敵が占めるヘクスを攻撃するために複数のスタックを投入してもよい。依然として敵ユニットがそのヘクスに存在する場合、これは最初の攻撃の後、いつでも宣言されてもよい。

10.6 一回の攻撃

いかなるユニットも戦闘フェーズにつき1回を超えて攻撃することは許されない。1個の敵ユニットは、それぞれの攻撃が異なるユニットによって実行される場合、戦闘フェーズにつき複数回攻撃されてもよい。

10.7 攻撃の順

それぞれの攻撃スタックにおいて、あなたはどの順序でも攻撃スタックの中のユニットについて戦闘を宣言してもよい。

10.8 個別のユニットの戦闘力

あなたは、一つの戦闘解決において複数のユニットの戦闘力を結合することができない。

例:ローマは、同じスタック内に1個の3戦力、1個の2戦力のユニットを持つ。それらは一つのガリアのスタックを攻撃する。最初のローマ・ユニットは、3戦力で攻撃し、第二のものは2戦力で攻撃する。

10.9 戦闘力の単一性

一個のユニットの攻撃力と防御力は、常に単一である。あるユニットの戦闘力は、異なる戦闘の間で分けることは許されない。

10.10 CRT シフト

特定の条件は戦闘コラムをシフトする。右へのCRTコラム・シフトは、指示されたコラムの数だけコラムが増やされることを意味する(すなわち、攻撃側に有利になる)。左へのシフトは、指示されたコラムの数だけコラムが減らされることを意味する(すなわち、防御側に有利になる)。攻撃側と防御側の両方がシフトを持つ場合、累積の差を使用すること。

注意:合計の累積のシフトが戦闘力を「1」を下回るように減らす場合、「1(-)」のコラムを使いなさい。全体の累積のシフトが「7」を上回る場合、「7(+)」コラムを使いなさい。たとえシフトが1を下回るように戦闘力を減らしたとしても、非強制的な攻撃は「1(-)」コラム上で実行されてもよい。

10.10.1 リーダー・シフト

攻撃側に有利になるように、リーダーは右へのシフトを得る。1ヘクス内に複数の自軍のリーダーがいる場合、1人のリーダーのみがシフトを授与することができる。その1人のリーダーは、スタック内の全ての攻撃ユニット(他のリーダーとそれ自身を含む)に、シフトを授与する。リーダーは以下のシフトを授与する:

- ・リーダーがカエサルかウェルキンゲトリクスである場合、右へ2コラムをシフトする。
- ・他の全てのリーダーは、右へ1コラムをシフトする。

重要:リーダーはこのボーナスを提供するために活性化される必要はない。また、これが防御ではなく、攻撃にのみ適用される点に注意しなさい。

10.10.2 最大の努力

これが最大の努力のターンである場合、全ての自軍の攻撃ユニットは右に追加の1コラム・シフトを受け取る。

10.10.3 地形

防御ユニットは、それらが占めるヘクス内の地形から利益を得る。また、ある場合には、そのヘクスサイドに沿った地形から利益を得る。TEGは防御的なシフトを提供する。地形による利益は累積しない。防御する部隊は、1種類の地形についてのみシフトを受け取ることができる。部隊が潜在的に利用可能な防御側の複数の地形シフトを持つ場合、それはその防御のために最高のものを一つ使用する。全ての攻撃ユニットがあるヘクスサイドを横切って攻撃する場合のみ、部隊はヘクスサイド(例えば小川)の後方で防御することで利益を受け取る。

注意:地形とは、自然(例:斜面)と人工(例:キャンプ)の地形の特徴の両方のことを指す。

10.10.4 ローマの城壁

全てのガリア・ユニットがローマの城壁の「歯」ヘクスサイドを通して(歯に対して)攻撃する時、それらはペナルティとして左への2コラム・シフトを受け取る。「歯」ではない側のみを通じて(歯の方

向か内側から外側へ)行われる攻撃か二つの組み合わせを通して攻撃する場合、全てのガリア・ユニットはペナルティとして左への1コラム・シフトを受け取る。これらのシフトは、内部と外部のローマの城壁の両方に適用される。方向に関係なく、ローマの城壁において防御するガリア・ユニットを攻撃するローマ・ユニットは、ペナルティとして左への1コラム・シフトを受け取る。
TECの正誤:内部か外部の城壁を攻撃するローマ・ユニットのためのシフトは、TECから欠落している。プレイヤーは、このことを注記しておいていただきたい。

10.10.5 ローマの堡壘ユニット

ガリア・ユニットは、ローマの堡壘とスタックしているローマ軍を防御側として攻撃する時、ペナルティとして左への1コラム・シフトを受け取る。全てのローマ・ユニット(堡壘を含む)は、このボーナスを受け取る。ローマの堡壘はユニットであり、地形ではない。地形と堡壘のシフトは累積する。

11.0 投射戦闘

特定のユニットは、投射戦闘で交戦することができる。これらは射程をもつユニットである。

投射戦闘は、ゲーム・ターン中の二つの異なる時点で起こる可能性がある:

攻勢:自軍投射戦闘フェーズの間。

防御:(A)の戦闘結果の適用の間。

注意:減少戦力ユニットは、ゼロの射程を持っている可能性がある。この場合、それらは射撃戦闘で交戦することができない。

11.1 攻勢射撃の必要条件

射撃能力をもつあらゆるユニットは攻勢射撃を実行してもよい。それは射程内のいずれか一つの敵スタックを射撃してもよい。これは投射戦闘フェーズに実行される。

11.2 射程

射程は、ユニットがヘクス通して攻勢射撃を実行することができるヘクスの数である。ユニットは、地形の全てのタイプと敵ユニットを通じて射撃することができる。照準線をブロックするものはない。射程は、ユニットのいるヘクス(除く)から、目標ヘクス(含む)までが測られる。

ローマの堡壘の射程:2ヘクス。

弓兵と投石兵の射程:1ヘクス。

注意:このように、弓兵と投石兵は隣接するヘクスにのみ攻勢射撃を行うことが可能であるが、一方で堡壘は2ヘクスまで離れたヘクスを射撃することができる。また、射程による減衰がない。2ヘクスの射程をもつユニットは1、2ヘクスで完全戦力をもって攻撃する。

11.3 攻勢射撃の手順

以下のステップを実行することによって、攻勢射撃を実行する:

- ・射撃するユニットを指定する。
- ・射程の範囲内の敵が占めるヘクスを一つ指定する。
- ・射撃するユニット(射程ではない!)の戦闘力を使用し、(10.10)についてコラム・シフトを決定する。
- ・1個のサイコロを振り、通常通り結果を適用する。

11.4 射撃戦闘の修正

投射戦闘を実行するユニットは、以下を遵守しなければならない:

- ・それらは(A)の結果によって影響を受けない。
- ・それらは戦闘後前進を行うことができない(たとえ(*)の結果が起こっていても)。

11.5 地形

射撃戦闘のための地形効果はTEC上にリストされる。

11.6 防御射撃

防御射撃はCRTに組み込まれている。ユニットが射撃能力を持つユニットを含むヘクスへの白兵戦攻撃を実行し、その結果が(A)である場合、その攻撃ユニットは混乱状態となる。地形は(A)の結果を否定しない。防御射撃は、1ヘクスを超える射程で行うことができない。

注意:追加でサイコロを振ることは、防御射撃についてはない。また、複数の射撃能力を持つユニットが攻撃されるヘクスに存在する場合、1個だけの(A)の結果を適用する。これは、サイコロを

振るごとに決定される。

12.0 戦闘結果

戦闘結果がサイコロを振ることで確定した時に、以下のようにそれらを適用する:

A: 以下の場合、攻撃ユニットを混乱状態とする

1) 白兵戦攻撃下にあるヘクス内に1個以上の防御ユニットがミサイル能力を持っている。あるいは、

2) 攻撃側が突撃を実行している場合(20.2を参照)。

3) さもなければ、効果はない。

D: 1個の防御ユニットを混乱状態とする。

E: 1個の防御ユニットを除去する。

r: 1)、防御するローマの軍団兵、リーダー、リーダーと同じヘクスにいるユニットは、1ヘクスを退却する。

2) それら以外は、すべての防御ユニットが敗走する(全てのユニットを混乱状態とし、それから1個のサイコロを振り、すべてのユニットを出た目の数のヘクスだけ退却させる)。退却に関する砦の効果については13.6を参照。

(*): 敵のヘクスがクリアである場合、攻撃側は追跡しなければならない。それら以外は、追跡は防御ヘクスを空にした攻撃側のためのオプションである。

12.1 誰が損失を決定するか

結果をこうむることになったプレイヤーは、選択肢がある場合、どのユニットが効果を受けるかを決定する。

12.2 空を討つ

あるユニットのスタックが敵の占めるヘクスを攻撃し、最初の(またはそれに続く)戦闘の解決がその中のすべての敵ユニットを除去するか退却させる場合、そのスタックの残りの攻撃側ユニットは他の敵ヘクスへの攻撃に切り替えることはできない。それらは追跡(14.0)を実行することができる。

13.0 退却

退却の戦闘結果(r)は、防御ユニットに仕方なく移動することを引き起こす。そのようなユニットをコントロールするプレイヤーは、それらを指示された数だけのヘクスを移動させなければならない。

13.1 退却の手順

退却は通常の移動ではない。その実行は移動ポイントを使用しない。それはヘクスを単位として実行される(移動ポイントではない)。ユニットは、それらの印刷された移動許容に関係なく、指示されたヘクスの数を常に退却しなければならない。退却には二つの種類がある: 撤退と敗走である。これはユニットのタイプに依存する(下記参照)。

撤退: リーダー、リーダーとスタックするユニット、軍団の歩兵ユニットは撤退する。

敗走: その他のすべてのユニットは常に敗走する。

退却しない: 堡壘ユニットと堡壘とスタックしているユニットは退却しない。それらは全ての退却の結果を無視する。

13.2 撤退

退却するユニットを保有するプレイヤーは、それらを1ヘクスだけ移動する。

13.3 敗走

ユニットを保有するプレイヤーは1個のサイコロを振り、そのユニットをその数のヘクスだけ動かす。1個のヘクス内に複数のユニットが存在する場合、それぞれのために1個のサイコロを振る。

13.4 退却の方向

ユニットは以下の方向に動かされなければならない:

13.4.1 ガリア

・退却するユニットがアレシアの3ヘクス内でその退却を開始する場合、ユニットは最も近いアレ

シアのヘクスに向けて退却する。それらがアレシアに着いた場合、地図からそのユニットを取り除き、アレシア・ボックスの中にそれを置く(18.0)。

・退却するユニットがアレシアから4以上離れたヘクスでその退却を開始する場合、ユニットは地図端に向けて退却する。それらが地図端に着き、退却について1以上のヘクスを残している場合、それらは隣接する地図外ボックスに置かれる。

注意：退却するユニットの分遣隊は、上記に影響を及ぼさない。例えば、アレシアの3ヘクス内の救援軍ユニットは、アレシアに向けて退却する。

13.4.2 ローマ

ローマ・ユニットは、ローマ・キャンプかローマ堡壘ユニットを含む最も近いヘクスに向けて退却する(ローマ・プレイヤーの選択で)。退却するユニットがキャンプ・ヘクスか堡壘ユニットに達する場合、それらはそのヘクスで移動を停止する。

13.5 退却の優先順位

退却は以下の制限に従う。これらの制限内で、ユニットはどの方向へ退却されてもよい。

・それぞれのユニットは個々に退却される。

・ユニットは、敵ユニットを含むヘクス、その他の禁止された地形、地図外に退却することは許されない(地図端エリアに進入するガリア・ユニットを除く)。他のいかなる選択肢もないならば、それらはそれらが退却することができた最後のヘクスで除去される。

・ユニットはEZOC内に退却することは許されない。EZOCでないヘクスがない場合、それらは除去される。自軍ユニットはEZOCを否定しない。

・ユニットは自軍ユニットを含むヘクス内に退却してもよく、それを通じて退却してもよい。ユニットは、その退却の経路の最後のヘクスにおいて、すべてのスタッキングのルールに従わなければならない。それらがスタッキングを違反してその退却を終えた場合、保有プレイヤーはスタッキングの制限を遵守するために退却してきたユニットの中から超過のユニットを除去しなければならない。

・退却するユニットは、複数回、同じヘクスを通過して移動することは許されない。また、それが退却を開始したヘクスに再び進入することは許されない。それは、その戦闘の位置から指示された数のヘクスだけ離れた位置でその退却を終えなければならない。それが戦闘結果で要求されたヘクスの数の一部だけを退却することができた場合、それはそれが退却することができた最後のヘクスで除去される。

・ローマ・ユニットは、アレシア内に退却することや地図を離れて退却することができない。

・13.4.1に従って、それぞれアレシアや地図端に接近して終えるような退却をすることができないガリア・ユニットは、除去される。

・他の退却経路が利用可能である場合、ユニットが退却の最後に除去されたり、スタッキングを超過するようになるヘクスに退却したりことはできない。

13.6 堡壘ユニットと退却

ローマ堡壘ユニットは退却の結果を無視する。ヘクス内に堡壘が存在する場合：

退却の結果を受け取ったヘクス内のローマ・ユニットは、退却を無視することを選んでよい(ユニットごとにローマ・プレイヤーの選択による)。堡壘が戦闘において除去される場合、ヘクス内の他のユニットは退却の結果によって影響を受ける。

13.7 退却と複数の防御

特定の状況の下では、ユニットは敵ユニットに隣接してその退却を終えてもよい(例えば、敵がZOCを持たない場合)。その敵ユニットがいかなる攻撃にも投入されていない場合か、それらがこれから攻撃されるユニットとスタックして移動を終了した場合、を積み上げられて、それらは再び攻撃されてもよい。

14.0 追跡

追跡は、戦闘の後、起こる可能性がある特殊な形態の移動である。攻勢ミサイル射撃を実行するユニットと静止ユニットは、追跡を実行することができない。

14.1 追跡の必要条件

ユニットがあるヘクスから全ての防御ユニットを排除した攻撃ユニットのスタックの一部である場合、あなたはそのユニットでもって追跡することができる。すでにそのヘクスを攻撃したスタックの他のユニットは攻撃することができない。ユニットは追跡結果を得るために空のヘクスを攻撃することができない。

注意:これは、追跡を実行するためには、攻撃し、敵が占めるヘクスから敵を排除したスタックにのみそのユニットがいる必要があることを意味する。

例:3個のローマ・ユニットが1個のガリア・ユニットを攻撃する。最初のローマ・ユニットはガリア・ユニットを混乱状態とし、第二のユニットはそれを除去した。全ての3個のローマ・ユニットは、そのヘクスに追跡することができる。

14.2 追跡の手順

戦闘結果がプレイヤーに追跡を実行することを許可する場合、そのプレイヤーはただちに以下のように自分の資格のあるユニットのいくつかかすべてを動かしてもよいし、全く動かさなくてもよい。そのプレイヤーは通常はこれを強制されることはない:

リーダーと騎兵ユニット:2ヘクス。

その他の全ての機動可能ユニット:1ヘクス。

14.3 追跡の方向

追跡するユニットは、以下のパラメータに従って追跡しなければならない:

- ・最初のヘクスは、敵ユニットが直前に占めていたヘクスでなければならない。許されるならば、第二のヘクスはどの方向であってもよい。
- ・追跡は、ヘクスを単位とする点(移動ポイントではない)で、通常の移動(7.0)とは異なる。
- ・追跡は、追跡するユニットが通常ならば移動することができるヘクスにのみ行われてもよい。
- ・追跡が複数のヘクスである場合、追求するいくつかのユニットは最初のヘクスで停止し、その他は第二かそれ以降のヘクスで停止してもよい。追跡の移動は、ローマの城塞内の移動によって増やされることはない。

14.4 ZOCの制限はない

追跡するユニットはEZOCによって影響を受けない。それらは自由にそれらを通り過ぎて移動してもよい。

14.5 強制の追跡

星印(*)を伴う戦闘結果は、その攻撃がヘクスから全ての敵ユニットを排除する結果となった場合、白兵戦攻撃に参加したスタック内の全ての機動可能ユニットに追跡することを強制する。この強制の追跡は通常の追跡ルールに従う。

例外:可能である場合、騎兵ユニットは2ヘクスを追跡しなければならない。敵のユニットや地形によって不可能である場合、それらは最初のヘクスでその追跡を停止してもよい。

14.6 リーダーとコントロール

リーダーが別に強制の追跡の実行を要求されるユニットと同じヘクスにいる場合、その代わりに、プレイヤーは追跡しないことを選択することができる。

15.0 ユニットの状態と回復

ほとんどの戦闘ユニットは、二つの側を持つ:表側はその完全戦力の「良好状態」の側であり、裏側はその「混乱状態」の側である(それは、戦闘力と移動力と時には射程を持たなくする)。ユニットは戦闘によって減少戦力となる。再び混乱状態となった混乱状態のユニットは除去される。良好状態のみを持ち、混乱状態を持たないユニットは、混乱状態となった時に除去される。

注意:混乱状態の投射ユニットは、防御射撃を実行することができず、かくして(A)の結果を適用されない。

15.1 混乱状態からの回復

混乱状態のユニットは、回復するまで、混乱状態のままである。回復は夜ターンの回復フェーズの間に行われる。この時点で、全ての混乱状態のユニットをその良好状態の側に表返しなさい。

15.2 配置

最初のセットアップ(4.0)の間に配置されるユニットは、常に良好状態で配置される。

16.0 撤収

撤収フェーズの間、示された順序で以下を実行しなさい：

- ・ガリア・プレイヤーは、アレシアの3ヘクスの以内にいる全てのガリア・ユニットを拾って、アレシア・ディスプレイの中にそれらを置く。
- ・ガリア・プレイヤーは、アレシアから4ヘクス以上にいる全てのガリア・ユニットを拾って、最も近い救援軍ディスプレイの中にそれらを置く(複数のものが等しい距離である場合、ガリア・プレイヤーはそのうち一つを選ぶ)。
- ・城壁とキャンプ内の全てのローマ・ユニットはそこにとどまる。
- ・ローマ・プレイヤーは他の全てのローマ・ユニットを拾って、それらをキャンプ・ヘクスかローマの堡壘ヘクスがあるヘクスかその隣接ヘクスに置く。これはスタッキングの制限の範囲内であればならない。

17.0 特殊なユニット

17.1 リーダー

リーダーは戦闘ユニットとみなされ、以下に要約するように特別な能力を持つ(ルールを通じて説明される)。リーダーは：

- ・スタッキングについては数えない(8.0)。
- ・指揮範囲を持つ(それは移動の活性化(6.0)のために使用することができる)。
- ・戦闘シフトを提供する(10.0, 11.0)。
- ・退却の結果を否定する(13.0)。
- ・強制の追跡を取り消すことが可能(14.0)。
- ・軍が士気チェック(6.5.2)に成功した場合、自動的に回復を行う。

注意：リーダーは戦闘力を持つため、追加の戦闘力を提供するために同じヘクスにそれらを置くと役に立つ。

17.2 ローマの軍団兵と Gaesati

軍が士気チェック(6.5.2)に成功した場合、これらは自動的に回復する。また、同じ軍団に属する軍団ユニットは、ヘクスにつき最高3個のユニットをスタックすることができる(8.1)。

18.0 アレシアと救援軍ディスプレイ

アレシアのヘクスは、ウェルキンゲトリクスが立てこもったオツピドゥム(Oppidum、丘の上の要塞)を表現している。救援軍ディスプレイは、ガリアがその救援軍を行動させる戦場に隣接するより大きなエリアを表現している。それらは、一般に類似したルールによって作戦行動を取る。

重要：ユニットは、同じ移動フェーズに、アレシアか救援軍ディスプレイに入ることと出ることの両方を行うことができない。

18.1 アレシア

アレシアに進入する：ガリア・ユニットのみがアレシア・ヘクスに進入することができる。ガリア・ユニットは、アレシア・ヘクスに隣接するように移動し、追加の1MPを支払うことによってアレシアに進入する。アレシア・ボックスの中にユニットを置きなさい。ガリア・ユニットはアレシアの中で地図上に留まってもよいが、スタッキングの制限は地図上の全てのユニットについて適用される。ガリア・ユニットは、アレシア・ヘクスから外を攻撃することができる。アレシア・ヘクス内で攻撃されることも可能である。ローマ・ユニットはアレシアの中まで追跡することは許されない。ZOCはアレシア・ヘクスの外へは広がらず、その中にも広がらない。アレシアの城壁ヘクスサイドは、三角形が面するヘクスサイドを横切って攻撃する時のみ、戦闘に影響を及ぼす。

アレシアから退出する：アレシア・ボックス内のユニットは、それをいずれかのアレシアのヘクスに置くことによってそれを出ることが可能で(移動コストはない)、その後、いずれかの隣接するヘク

スに進入するために移動コストを支払うこと。

18.2 救援軍エリア

救援軍エリアに進入する: ガリア・ユニットは、地図端に隣接するように移動し、追加の 1MP を支払うことによって救援軍エリアに進入する。そのユニットが退出した地図端(西など)に一致する救援軍ディスプレイの中にそれを置きなさい。

救援軍エリアから退出する: 救援軍ディスプレイの中のガリア・ユニットは、移動コストを支払って対応する地図端にそれを移動することによって地図に進入することができる。

18.3 アレシアと救援軍エリア

スタッキング: アレシア・ボックスと救援軍エリアには無制限のスタッキングがある。

活性化: アレシアか救援軍ディスプレイの中の一個の活性化されたガリアのリーダーは、アレシアか救援軍ディスプレイ(各個に)において全てのユニットを活性化することができる。リーダーの指揮範囲は、エリアの境界を越えて広がらない。

ZOC: ZOC はアレシアと救援軍エリアの外へ、もしくはその中へと広がらない。

戦闘: ユニットは、アレシアと救援軍エリア中に、またはそれから戦闘を実行することは許されない。

退却: ガリア・ユニットは、アレシアか救援軍ディスプレイに退却してもよい。そうすることは、ユニットの退却を完了する。アレシアに退却したユニットは、ただちにアレシア・ボックスに入ってもよい。

18.4 エリア間移動

ある救援軍エリア内の活性化されたガリア・ユニットは、隣接するエリアへと移動することができる。それらは、移動フェーズにつき一つのエリアを移動することができる(移動許容に関係なく)。

注意: ゲームの開始の前に両方のプレイヤーによって合意される場合、エリア間移動は秘匿移動として実行されてもよい。

19.0 戦争の霧

あなたは、地図上のヘクスの部分にいる全てのユニットを常に調べることができる。ローマ・プレイヤーは、アレシア・ボックスか救援軍ボックス内のガリア・ユニットを調べることができない。

20.0 特殊な戦術

プレイヤーは、リアリズムと複雑さを高めるためにこれらの戦術を選択して使用することができる。

20.1 側面攻撃

側面攻撃は攻撃側に 1 つ右へのシフトを与える。

20.1.1 必要条件

プレイヤーは、複数のスタックが一つの敵が占めるヘクスを攻撃する時に、側面攻撃を宣言してもよいが、最初のスタックから他のスタックが少なくとも 120 か 180 度の位置を占めている必要がある。

20.1.2 制限

プレイヤーは、一つの攻撃を行うものとしてすべてのそのような攻撃スタックを宣言しなければならない。宣言されてしまうと、たとえ他のスタックによる攻撃が防御側のヘクスから防御側を排除したとしても、そのような攻撃は取り消すことができない。しかし、そのようなスタックは追跡することができる(14.0に関する特殊な場合)。

20.2 騎兵突撃

騎兵は、修正された種類の白兵戦闘を実行することができる。

20.2.1 必要条件

プレイヤーは、移動フェーズの開始時に、活性化される、良好状態の騎兵ユニットに突撃を宣言することができる。進行中の突撃を示すために、突撃マーカーをそのヘクスに置きなさい。同じヘクス内の突撃するユニットはスタックとして移動しなければならない、それらはユニットごとに分割することは許されない。突撃する騎兵とリーダーは、突撃マーカーでマークされない騎兵かリー

ダー・ユニットがいるヘクスでその移動を終えることは許されない。突撃は救援軍エリアにおいて開始することは許されない。

20.2.2 手順

あなたは、3ヘクスまで(越えないこと)騎兵ユニットを移動する。すべての三つのそのようなヘクスは、オープン地形でなければならない。攻撃されるヘクスは、オープン地形でなければならない。突撃は最低でも1ヘクスを移動しなければならないが、それ以外はどの方向にでも行うことができる。この移動は、小川、壕、上りの斜面を横切ることにはできない。

攻撃:それぞれの突撃するユニットは、その白兵戦攻撃についてコラムを右へ一つシフトする。ヘクス内のすべての騎兵ユニットが突撃しなければならない(あなたはいずれかのユニットを留保することができない)。

リーダー:リーダーもまた、突撃に参加してもよい(単独で突撃することができない)。それらも突撃ボーナスを受け取る。

20.3 突破

ガリアは、ローマの築城の効果を否定するために突破マーカーを使うことができる。

20.3.1 必要条件

ガリア・プレイヤーは、移動フェーズの開始時に、活性化された良好状態のガリア・ユニットがローマの城壁かキャンプ・ヘクス内にいる場合、突破の試みを宣言することができる。そのユニットはEZOC内にいることは許されない。

20.3.2 手順

1個のサイコロを振る。結果が奇数である場合、そのヘクスに突破マーカーを置きなさい。結果が偶数である場合、効果がない。突破の試みを実行するユニットは移動することができず、また、いかなる攻撃も実行することは許されない。複数の資格のあるユニットがそのヘクス内にいる場合、それぞれのユニットが試みてもよいが、あらゆる試みが解決される前に、全てのユニットはその試みを宣言しておかなければならない。

20.3.3 突破の効果

ヘクス内の突破マーカーは、ヘクス/ヘクスサイド内のあらゆるローマの城壁かキャンプの効果否定し、そのヘクスをオープン地形として扱う(しかし、すべての傾斜や小川は、そのヘクスについてなお存在する)。突破マーカーは、置かれてしまうと、その夜ターンの回収フェーズまでそのままである。その時に、全ての突破マーカーは取り除かれる。

20.4 ローマ軍の Orbis

ローマ・プレイヤーは、軍団からなるユニットで特別な戦闘隊形である Orbis を組むことができる。

20.4.1 必要条件

ユニットかユニットのスタックを移動する前に、ローマ・プレイヤーは、1個以上の軍団のユニットを含むヘクスについて Orbis を宣言することができる(リーダーがそのヘクスにいてもよい)。全てのそのようなユニットは、活性化されなければならず、良好状態でなければならない。そのヘクス内に他の種類のユニット(リーダーを除く)が存在していないこと。

20.4.2 効果

以下の効果がある:

移動: Orbis を組むユニットは、1だけ減少したその移動許容を持つ。Orbis 内の全てのユニットは、一つに統合された部隊として、一緒に移動しなければならない。

白兵戦戦闘: Orbis 内のユニットは、側面攻撃によって影響を受けない。

射撃戦闘: Orbis に攻勢射撃を行うガリアの投射ユニットは、左へ1コラムのシフトを受ける。

また、Orbis に対するあらゆる防御射撃の(a)結果を無視しなさい。

退却と追跡: Orbis 内のユニットは全ての退却の結果を無視する。それらは通常通り追跡する。

20.4.3 制限

・Orbis 内のユニットは、他のローマ・ユニット(機動でも静止でも)を含むヘクスに進入することができない。ローマのリーダーと軍団のユニットのみが Orbis に入ることが可能で(それらはそれに参加し)、その後、移動を停止する。

- ・Orbis に入るユニットは、その同じ移動フェーズに移動することができない。
- ・他のローマ・ユニットは Orbis ヘクスに進入することができない。

20.4.4 持続期間

Orbis 内のユニットは以下の状態になるまで Orbis に留まる:

- ・それらが混乱状態となる(1 個が混乱状態となることは Orbis マーカーを取り除くことになる)。
- ・それらが除去される。
- ・あらゆるローマの移動フェーズの開始時に、ローマ・プレイヤーは、活性化されたローマ・ユニットからあらゆる Orbis マーカーを取り除くことができる。
- ・リーダーは、Orbis マーカーが取り除かれることなく、Orbis を去ってもよい。

注意: Orbis マーカーはいくつかの異なるローマの防御隊形を表現している。

20.5 ローマ軍の多重戦列

通常、1 個のヘクス内の全てのユニットは、1 個の敵が占めるヘクスを攻撃しなければならない。しかし、ローマの占めるヘクスが同じ軍団のローマの軍団ユニット(加えて、自軍のリーダー)のみを含む場合、ローマ・プレイヤーはいくつかのユニットである方向を攻撃し、他のユニットでその 180 度後方のヘクスへ攻撃を行ってもよい。

これらは二つの個別の攻撃として解決される。

20.6 戦術マーカー

カウンター・ミックスにおける突破、突撃、Orbis マーカーの数は制限ではない。

あなたがそれらを必要とする場合、あなたはその数を超えるものを必要なだけ製作することができる。