

ASSYRIAN WARS

プレイヤー補助シート 1

以下の記述はプレイヤーのメモ代わりに使用してください。ルールとして示された数字を元に参照してください。このプレイヤー補助シートはルールを読むための置き換えには使えません。

回避 (6.6.10)

各部隊は回避を試みるためにダイスを2D6振ります。もし修正後のダイスの目が9以上であるなら、回避は成功します。

修正

- ・ +1 : 自軍の隣接エリアに回避する。
- ・ +3 : 同じエリア内の自軍都市に回避する。
- ・ -2 : もし回避部隊にリーダーがいらないなら。
- ・ 回避するリーダーの+アクション値。
- ・ 攻撃側リーダーの-アクション値。
- ・ +2 : 即断回避 (ダイスを振る前に宣言しなければならない、そして、常に損耗の原因となる)。ユニットがいらない1人以上のリーダーが損耗しないで回避をできる。

上級修正 (9.7使用時)

これらの修正は加算か減算で騎兵の少ない陣営に適用する。

- ・ +3 : 全て騎兵部隊vs騎兵のいない部隊
- ・ +2 : 全て騎兵部隊vs騎兵とその他の混在部隊
- ・ +1 : 混在部隊vs騎兵のいない部隊
- ・ +1 : 両陣営とも混在部隊なら、もっとも機動力の高い部隊

迎撃 (6.6.9)

迎撃する部隊は2D6をする。もし修正後のダイスが7以上なら、迎撃は成功する。

修正

- ・ -2 : 迎撃する部隊にリーダーがいらない。
- ・ -1 : 敵の領域内から迎撃する。
- ・ + : 迎撃部隊のリーダーのアクション値

上級修正 (9.7使用時)

これらの修正は加算か減算で騎兵の少ない陣営に適用する。

- ・ +3 : 全て騎兵部隊vs騎兵のいない部隊
- ・ +2 : 全て騎兵部隊vs騎兵とその他の混在部隊
- ・ +1 : 混在部隊vs騎兵のいない部隊
- ・ +1 : 両陣営とも混在部隊なら、もっとも機動力の高い部隊

最小&最大手札サイズ (7.3.2)

中小国 : 1 - 3
有力国家 : 2 - 6
アッシリア : 4 - 10

非同盟の遊牧民支配 (10.1.1)

1D6する: 偶数なら: アッシリア野営地が1インパルスラウンドの間遊牧民を支配、奇数: 反乱側野営地が遊牧民を支配。(反乱勢力はイベントトラックの順番で交互に行う)。もし1つの野営地が存在しないなら、中立野営地がダイスを振る。

APをどのように使用するのか? (6.1-6.18)

アクション	APコスト	ルール
1 個軍の移動	エリア毎に1AP	6.6
1 個船舶の移動	海域ゾーン毎に1/2AP	6.16
強行軍*	1 個軍毎に10AP	6.6.8
攻撃	フリー	6.7
略奪	フリー	6.14
攻城戦の継続	1AP	6.8
傭兵の再建	攻撃ポイント毎に1/2AP	6.4
傭兵の雇用	攻撃ポイント毎に1/2AP	6.2
再編ボックスからのユニットの購入	ユニット毎に1AP	6.5
再編ボックスからの傭兵の雇用	ユニット毎に1/2AP	6.5
リーダーの購入*	リーダー毎に2AP	6.3
新しいユニットの購入	攻撃ポイント+ルール9.7毎に2AP	6.1
ユニットの再建	攻撃ポイント毎に2AP	6.4
外交活動	スペース毎に1AP	6.9
貿易の襲撃*	全ての襲撃 (同盟中小国も含む) で1AP	6.15
敵領域内でのユニット補給	エリア毎に1AP	6.10
船の購入/修理	購入: 2AP、修理: 1AP	6.1
都市の復旧/略奪	レベル毎に1AP	6.4
新しいカードの購入**	収入から5AP	6.18
通常のコートを+カードに変更	収入から3AP	6.18
イベント発動のAP	収入/+カードか次にインパルスからの借入によりAPを使用し発動	6.18
XだけAP要求イベント	収入/+カードか次にインパルスからの借入によりXAPを使用し発動	6.18

*: インパルスで1回だけ

** : 手札がない場合のみ

野戦 (6.7)

以下の記述は野戦のシークエンスと野戦での結果のアクションを示しています。チェックリストのように使用してください。

- 1) フェイズプレイヤーはエリア内にユニットを移動させるか、インパルス中にエリア内に新しいユニットを置きます。
- 2) 隣接エリアにいるユニットのある国はインパルストラックの順番で、迎撃を試みるかどうか宣言します。
- 3) もし既にエリアにユニットがいた場合、インパルストラックの順番で、回避するかどうか宣言します。
- 4) 各国はインパルストラックの順番で、迎撃や回避をカードで手助けするか妨害するか宣言します。
- 5) 全ての迎撃と回避でダイスを振ります。
- 6) もしエリアに敵 (都市の外側) が残っていたら、野戦が始まります。
- 7) 戦闘を解決する国はインパルストラックの順番で、戦闘カードを使うかどうか宣言します。
- 8) 戦闘を解決する国はインパルストラックの順番で、戦闘カードを無効にするカードを使用するか宣言します。
- 9) 攻撃側はユニット毎に1個ダイスを振り、リーダーによる追加ダイスと特別な条件を加算して、防御側損害欄へ記録します。
- 10) 防御側はユニット毎に1個ダイスを振り、リーダーによる追加ダイスと特別な条件と地形による追加ダイスを加算して、攻撃側損害の欄へ記録します。

ASSYRIAN WARS

プレイヤー補助シート 2

11) 両陣営はヒットを適用します。除去されて正規兵はその国の戦力プールへ戻します。除去された傭兵はゲームプールへ戻します。

12) 1つの陣営が完全に除去されない限り、もっともヒットを受けた陣営が勝者となります。

13) 両陣営は受けたヒットを2で割り、結果を切り上げ、敗走するユニットを決めます。戦闘の勝者は生き残ったリーダーのアクション値からこの数字を引きます。敗走したユニットは再編ボックスへ置きます。

14) 各陣営に参加している国間でヒットを等分に分割します。各国は傭兵と正規兵で等分にヒットを割り当てます。(もし奇数のヒットなら軍集団司令官がどの国が追加のヒットを受けるか決めます。もし軍集団でない場合、戦闘開始時に一番戦力のある所有者が決めます)

15) もし戦闘でヒット数が同点なら、2回目の戦闘ラウンドを行います。ステップ7から14を繰り返します。もし両陣営が同じヒット数なら、防御側は勝者となります。

16) 敗者は後退します。

17) 後退する部隊は迎撃され、新しい戦闘が起きます、これはオーバーラン移動や元々の2回目の戦闘の前に解決されます。

18) 移動してきて部隊が勝利し、エリアに他の敵がいたら戦闘が起き、ステップ7から開始します。しかし、勝者は攻撃前に後退の選択ができます。

19) もし移動してきた部隊が戦闘で勝利し、敵を全て除去か敗走させると(後退での損害を数えない)、エリアに敵対勢力がいないなら、攻城戦を開始するか移動を継続するか他の戦闘を開始できます。

戦闘修正 (6.7.3)

- 少なくとも1個のアッシリアユニットが戦闘に含まれているとダイスを1個追加する
- 1つ以上の敵部隊が河越しに攻撃してくるなら、防御側は1個ダイスを追加する。
- 攻撃側が山岳を越えて攻撃してくるなら、防御側は2個ダイスを追加できる。

攻城戦修正 (6.8)

- 要塞に対する攻撃側の攻撃力-1
- アッシリアの正規軍が含まれる部隊でダイスを2個追加

損耗 (6.6.1)

以下の活動は損耗の対象になる：

- 1つのインパルスで4エリアを越えて移動した。
- 部隊の維持のため略奪かAPを支払えない。
- 特定の後退をした。
- 貿易の襲撃。
- 砂漠エリアでインパルスを開始し、砂漠を移動かメデアのコネクションを移動かSealandに入った場合。
- 特定のイベント。
- 艦船移動は損耗とならない。
- リーダーは損耗対象外。

損耗判定で、各影響を受けたユニットは1D6する。結果が6なら、1ヒットを受ける。他の結果は無効である。

王位継続 (10.3)

王につかせようと望む有力国家か、王を維持しようとするなら、1D6します。もし修正後5以下なら、王は即位できます、他の場合有力国家は王を持てません。

修正：

- +2：王継続する有力国家が征服された。
- 1：もし王継続する有力国家が他の有力国家に征服されたら、有力国家毎に-1する。
- 1：王継続する有力国家により征服された中小国家3つ毎に-1する。
- 1：王継続する有力国家が次のターンからのカードを犠牲にした(1回だけ行える)。

アッシリアの修正：

- +0：第1インパルス
- +2：第2インパルス
- +1：第3インパルス
- +5：第4インパルス

Crown Princeイベントは、必ずダイスを振らないで王の即位は成功します。

反乱

王の即位が失敗したら、または、1つの国で2人の後継者が出たら、その有力国家の傭兵以外の部隊は損耗判定を行います。もし上記の両方が起きたら、2回損耗判定をします。排除された有力国家は王の即位はできません。

ユニットコスト (9.7)

ユニット	APコスト	特別能力コスト
軽歩兵	戦闘力の2倍	0
重歩兵	戦闘力の2倍	1
弓兵	戦闘力の2倍	1
軽騎兵	戦闘力の2倍	1
騎乗弓兵	戦闘力の2倍	1
重騎兵	戦闘力の2倍	1
チャリオット	戦闘力の2倍	2

正規軍の再建は表面と裏面で異なる2倍のAPコストになる。

修理は特別能力のために追加のAPはかからない。

もし9.7のルールを使用しない場合、APコストのみを支払い、特別能力のAPは支払いはない。

勝利点 (8.3)

VP表		
アクション	アッシリアの目的	VP
戦闘で勝利	5-9の敵ユニット	1
戦闘で勝利	10-14の敵ユニット	2
戦闘で勝利	15以上の敵ユニット	3
海上戦闘での勝利	3以上の敵ユニット	1
Ninevehの奪取*	レベル5	4
要塞の奪取*	レベル4	3
都市の奪取*	レベル3	1
都市の奪取*	レベル2	0
都市の奪取*	1-4の守備隊のいるレベル2	1
都市の奪取	5以上の守備隊のいる都市	1+上記
首都の奪取	サイズによる	1+上記
襲撃の打破	いづれかの都市	1
排除	アラビア	1
排除	アラム	1
排除	キンメリア	2
排除	スキタイ	4
対外戦争の終了	戦闘の勝利による	1
同盟	中小国か遊牧民	1
征服	中小国	1
征服	有力国家	3**
征服	アッシリア	12**
排除	国	征服の2倍
征服	野営地	4VP加算
要求回避	降伏	1
要求回避	野営地の参加	1
貿易	ランク1	3
貿易	ランク2	1

ゲーム終了時の勝利点

征服されていない有力国家	ターン毎に	1
征服されていない有力国家	ゲーム全体	ターン毎に2倍
ECOの上昇	マップ、+貿易、+貢ぎ物	2倍

*：1回以上のインパルスで攻城戦を行う場合、VPを得るには攻城戦開始時の防御力とする。

**：都市を奪取するのを除いて、攻城戦で敵よりヒットを受けた場合、VPは入りません。