

Paolo Mori's

CAESAR!



20分でローマを掌握せよ!

共和政ローマは終焉を迎えつつありますが、その前にカエサルとポンペイウスのあいだの権力闘争があります。属州の支配権を得て共和国の統治者となるために、プレイヤーは軍団を指揮して主要な戦場へと戦略的に配備します。

内容物

- ▶ ゲームボード 1枚
- ▶ 基本影響力トークン 32枚(プレイヤーごとに16枚)
- ▶ 属州ボーナストークン 18枚
- ▶ 支配マーカー 24枚(プレイヤーごとに12枚)
- ▶ 袋 2つ
- ▶ プレイヤー用ついでたて 2枚
- ▶ 「ローマの拡大」用追加内容物:
 - ▼ 「百人隊長」影響力トークン 6枚
 - ▼ 属州ボーナストークン 6枚
- ▶ ソロゲーム用指揮タイル 10枚

CONTACT US:

PSC Games
Units 13-15 Henfield Business Park
Shoreham Road
Henfield
West Sussex
BN5 9SL
United Kingdom

www.pscgames.co.uk
hello@pscgames.co.uk

SKU: CAE001

注意：独自の軍隊、ボーナストークン、ソロゲーム用指揮タイルを作れるように、空白のトークン／タイルも何枚か同梱されています。

マップ

ゲームボードには共和制ローマ後期の属州と近隣の領土が描かれています(イタリアは本土ですが、便宜上“属州”とします)。イタリアを除く各属州内には属州スペースが1つあります。ゲーム開始時、各属州スペースには属州ボーナストークンが1枚ずつ置かれています。ゲームが進むにつれて、このスペースに2人のプレイヤーのうち1人の支配マーカーが置かれていきます。

各属州はいくつかの境界スペースに囲まれています。各境界スペースは2つの異なる属州に“接して”います。

ゲーム中、プレイヤーは境界スペース上に影響力トークンを置き、それらが接している属州により大きな影響力をおよぼして、その属州を支配しようとしています。



影響カトークン

各影響カトークンには1種類のアイコンと2つの数字が示されています。アイコンはそのトークンを置くことができる境界スペースの種類を示しています。数字は、そのトークンがマップ上にあるあいだに、隣接している2つの属州に及ぼす影響力です。



ボンベイウス
影響カトークン



カエサル
影響カトークン

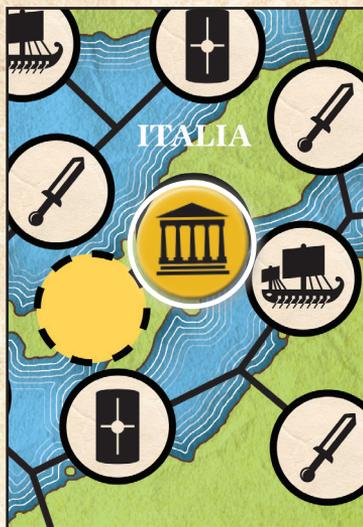


ボンベイウスの
ワイルド影響カ
トークン

“月桂冠”アイコンがある影響カトークンはワイルドと見なされ、ゲームボード上の任意の境界スペース上に置くことができます。

ゲームの準備

1. ゲームボードを開いてテーブルの中央に置きます。
2. イタリアにある実線スペース上に「元老院」属州ボーナストーンを置きます。
3. 残りの属州スペース上に、属州ボーナストーンをランダムに1枚ずつ置きます(イタリアにある2つ目のスペースには置きません)。
4. どちらがカエサル(赤)となり、どちらがボンベイウス(青)となるかを決めます。各プレイヤーは自分の色の影響カトークン、ついでに、袋を取ります。各プレイヤーは影響カトークンを袋に入れてよく混ぜ、2枚引いて秘密裏に確認し、ついでに内側に置きます。
5. 各プレイヤーは自分の支配マーカーを取り、ゲームボード上の自分側にある準備スペースに置きます。



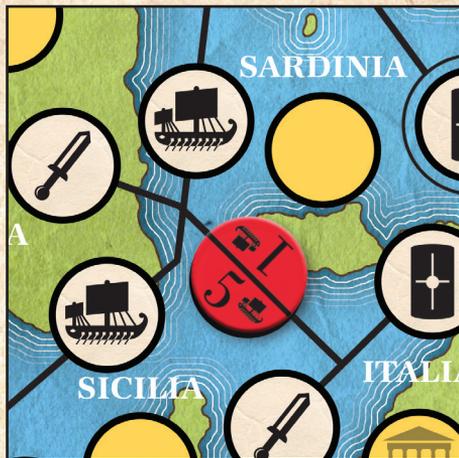
ゲームの進行

カエサルから始めて、プレイヤーは交互に手番をプレイしていきます。

自分の手番中、プレイヤーは以下の3フェイズをこの順番で実行します。

1. マップ上で空いている(トークンが置かれていない)、対応するアイコンがある境界スペース上に影響力トークンを1枚置きます。そのトークンに示されている2つの影響値のそれぞれが、そのトークンに接している2つの各属州に割り当てられるように、そのトークンの向きを決めます。
2. 1つ以上の属州の周りにあるすべての境界スペースに影響力トークンが置かれた場合、それらの属州は閉じます。この場合、以下のステップに従います。

- ▶ 最後の影響力トークンを置いたプレイヤーは、こうして閉じたすべての属州から属州ボーナストークンを得ます。
- ▶ 閉じた各属州の周りにある、各プレイヤーの影響力トークンの値を合計します。合計がより大きいプレイヤーが、その属州内で空いた属州スペースに自分の支配マーカーを1枚置きます。この属州はそのプレイヤーに支配されていると見なされます。影響力が同値だった場合、そのスペースは空いたままとなり、どちらの支配マーカーも置きません。
- ▶ 閉じた属州がイタリアの場合、支配プレイヤーは点線スペース上に2枚目の支配マーカーも置きます。



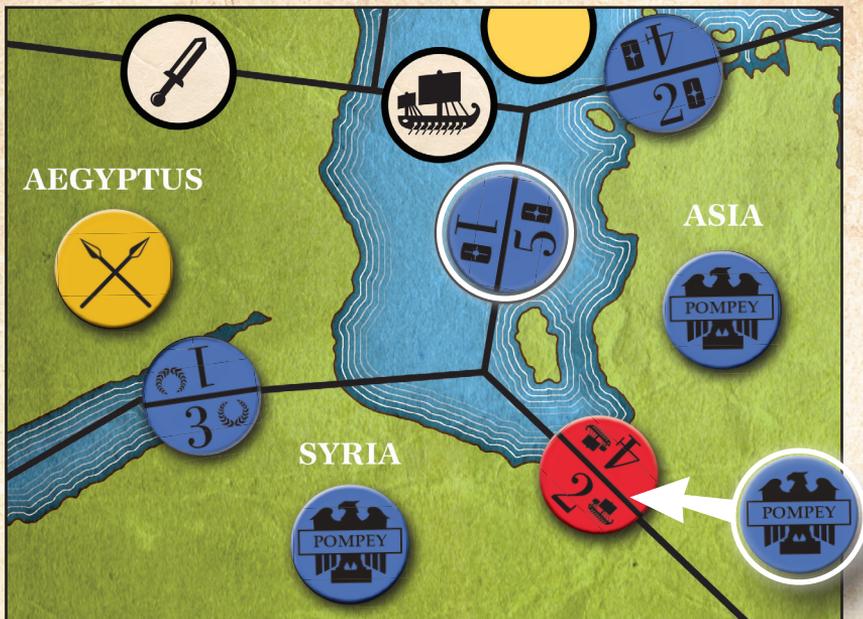
カエサルは影響力トークンを置き、シキリア属州に5影響力、サルディニア属州に1影響力を及ぼしました。



ボンベイウスは3/3影響力トークンを置き、アカエア属州を閉じました。ボンベイウスはこの「戦術」ボーナストークンを得ますが、カエサルの方がこの属州により大きな影響力を及ぼしているので(8対4)、ここにはカエサルの支配マーカーが置かれます。

- ▶ 隣接している1つ以上の属州が同じプレイヤーによって支配されている場合、それらの各属州とのあいだにある境界スペース上に追加の支配マーカーを1枚置き、そこに置かれている影響力トークン（および他のすべてのトークン）を覆います。両プレイヤーが境界スペース上に支配マーカーを置くことができる場合、手番プレイヤーから先に置きます。
- ▶ 影響力トークンを置いて属州ボーナストークンを得たプレイヤーは、ここでその効果を解決するか、そのトークンを捨て札にするかを選ぶことができます（あとで使うために残しておくことはできません）。

3. 袋から新たな影響力トークンを1枚引きます。



ポンペイウスは5/1影響力トークンを置いてアジア属州を閉じ、ここに支配マーカーを置きました。ポンペイウスはシリア属州も支配しているので、この2つの属州のあいだにある境界スペース上に追加の支配マーカーを1枚置き、カエサルの影響トークンを覆いました。

ゲームの終了と勝者

手番開始時に影響力トークンを置くことができない場合、そのプレイヤーは即座に敗北し、相手プレイヤーがローマの最初の独裁官となります。

そうでない場合、いずれかのプレイヤーがマップ上か「元老院」トークンの下に最後の支配マーカーを置いたとき、ゲームは即座に終了します。そのプレイヤーがゲームに勝利し、おそらくはローマの最初の独裁官となります。

属州ボーナストークンの効果

戦略(4枚)



現在の手番のあと、即座に新たな手番を1回プレイします。

注意：属州を閉じて「戦略」ボーナストークンを同時に2枚得た場合でも、あなたは現在の手番のあとで新たな手番を1回だけプレイします。

富(4枚)



あなたの影響力トークンの所持数上限を1枚増やします。手番終了時の通常の1枚に加えて、即座に影響トークンを1枚引きます。

兵力(4枚)



ゲームボード上に表向きで置かれている、相手プレイヤーの影響トークンか支配マーカー1枚を裏向きにします。

裏向きの影響力トークンは“0/0”影響力を持つと見なされます。

裏向きの支配マーカーがある属州に隣接している属州を同じプレイヤーが支配しても、それらのあいだの境界スペース上に追加の支配マーカーを置けません。ある属州がすでに閉じている場合、その境界スペース上の影響力トークンを裏返しても、その属州の支配には影響を与えません。

元老院(6枚)



このトークンをあなたの手元に置きます。あなたがこの属州に支配マーカーを置いた場合、あなたが持っている「元老院」ボーナストークンの枚数(今得たものを含みます)に等しい枚数の支配マーカーを、このトークンの下に置きます。

例：ある属州を支配したとき、カエサルは1枚目の「元老院」トークンを得て、その下に追加の支配マーカーを1枚置きました。2枚目の「元老院」トークンを得たときには閉じた属州を支配できなかったため、そのトークンの下に支配マーカーを置きませんでした。3枚目の「元老院」トークンを得たときには閉じた属州を支配したので、カエサルはその「元老院」トークンの下に追加の支配マーカーを3枚置きました。

毒(3枚)



「毒」拡張と共に使います。

相手プレイヤーは自分の影響力トークンのうち1枚をランダムに選んで袋に戻します。

百人隊長(3枚)



「百人隊長」拡張と共に使います。

手番終了時に袋から影響力トークンを引く代わりに、利用可能な「百人隊長」影響力トークンのうち1枚を選びます。

ローマの拡大

デザイン：Dávid Turczi

このゲームを1、2回プレイしたあと、さらなる戦略的挑戦のためにこれらを追加してください。

毒

追加内容物

- ▶ 属州ボーナストークン3枚



ゲームの準備

3. 「毒」属州ボーナストークンを基本ゲームのボーナストークンと共によく混ぜます。通常通りにマップ上に置く前に、ボーナストークンをランダムに3枚（「百人隊長」も使う場合は6枚）選んでゲームから除外します。
4. 各プレイヤーはついたての内側に影響力トークンを3枚持ってゲームを始めます。

ゲームの進行

通常通りにプレイします。いずれかのプレイヤーが「毒」ボーナストークンを得た場合、相手プレイヤーは自分のついたての内側にある影響力トークンのうち1枚をランダムに選び、袋に戻します。袋に戻す前に、両プレイヤーがそのトークンを見ることができます。

自分の手番開始時、ついたての内側にトークンが1枚もない場合、そのプレイヤーは即座にゲームに敗北します。

百人隊長

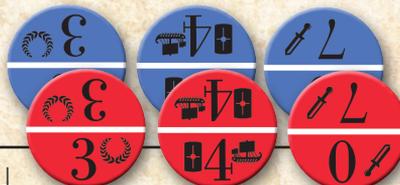


ゲームの準備

3. 「百人隊長」属州ボーナストークンを基本ゲームのボーナストークンと共によく混ぜます。通常通りにマップ上に置く前に、ボーナストークンをランダムに3枚（「毒」も使う場合は6枚）選んでゲームから除外します。
4. 各プレイヤーは自分の色の「百人隊長」影響力トークン3枚を取り、自分のついたての外側に置きます。

ゲームの進行

通常通りにプレイします。いずれかのプレイヤーが「百人隊長」ボーナストークンを得たとき、そのプレイヤーは自分の「百人隊長」影響力トークン3枚のうち1枚を選び、ついたての内側に置きます。次の「影響力トークンを1枚引く」ステップは省略します（このボーナストークンは影響力トークンの所持数上限を増やしません）。



境界の支配

「毒」か「百人隊長」(またはその両方)と共にプレイする必要があります。

追加内容物

なし。

ゲームの準備

3. 余分なボーナストークンをゲームから除外する代わりに、それらをゲームボードの横に置きます。

ゲームの進行

通常通りにプレイします。二重線で示されている3つのスペース上には、プレイヤーは自分の影響力トークンのうち1枚を裏向きで置くことができます。そうした場合、プレイヤーは即座に、ゲームの準備中に脇に置かれた属州ボーナストークンのうち1枚をランダムに得て、その効果を解決します。裏向きで置いた影響力トークンは、隣接している2つの属州に何の影響力も及ぼしません。

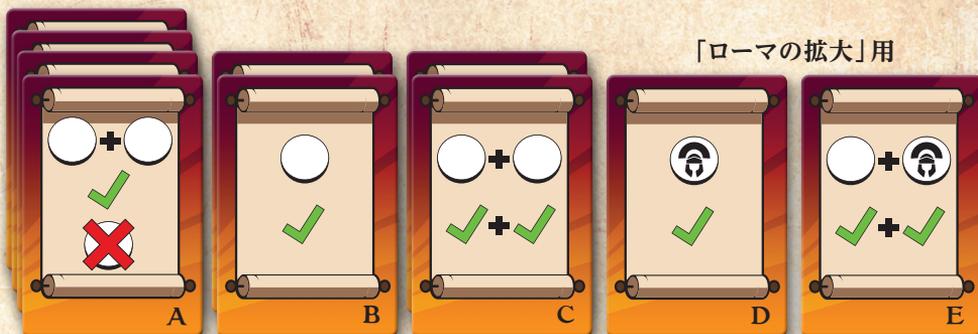


ソロルール

ソロゲーム中、あなたはカエサルかポンペイウスとしてプレイし、共和制ローマの支配権を争った第一回三頭政治の3人目のメンバー、オート — クラッスと競争します。

追加内容物

- ▶ 指揮タイル8枚



ゲームの準備

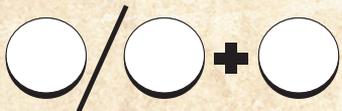
- ▶ オート — クラッスは影響力トークンを3枚引き、自分のプレイエリアに表向きで横1列に並べて置きます。
- ▶ 難易度を選び、必要な枚数の指揮タイルをよく混ぜて裏向きの山にします。
 - ▼ 簡単：A×4枚、B×2枚
 - ▼ 普通：A×3枚、B×2枚、C×1枚
 - ▼ 困難：A×4枚、C×2枚
- ▶ その他のゲームの準備を通常通りに行います。
- ▶ オート — クラッスの手番からゲームを始めます。

ゲームの進行

あなたは通常通りに手番をプレイします。

指揮タイルを1枚引く

オート — クラッスは手番開始時に指揮タイルを1枚引き、示されているステップを示されている順番で実行します。これは以下のステップの組み合わせになります。



▶ 1枚引く/2枚引く:示されている枚数の影響力トークンをオート — クラッスの袋から引き、影響力トークンの列の右側に表向きで置きます。



▶ 解決する:下記の「オート — クラッスの手番の進行」を実行します。このステップは2回示されていることがあり、その場合には「オート — クラッスの手番の進行」を2回実行します。



▶ 1枚捨て札にする:オート — クラッスの表向きの列から左端の影響力トークンを1枚取り、袋に戻します。

この時点で指揮タイルの山が尽きている場合、そのゲームで使われているすべての指揮タイルをよく混ぜて新たな裏向きの山を作ります。まだ尽きていない場合、この手番で引いた指揮タイルを捨て札にします。

オート — クラッスの袋内の影響力トークンが尽きた場合、可能な限り引いて、その手番の終了時には1枚も捨て札にしません。

オート — クラッスの手番の進行

- ▶ オート — クラッスは優先順位(下記「オート — クラッスの配置箇所を選択」参照)に従って、表向きの影響力トークンのうち1枚を置く場所を選びます。
- ▶ 置いたあと、ある属州が閉じた場合、通常通りにその属州での優勢を解決します。支配判定で引き分けになった場合、常にオート — クラッスが勝ちます。
- ▶ 属州を閉じたことによってオート — クラッスがボーナストークンを得た場合:
 - ▼ 元老院/毒:通常の効果を適用します。
 - ▼ 兵力/富/戦術/百人隊長:そのトークンを脇に置きます。
 - より困難なゲーム:オート — クラッスが属州の支配で勝利した場合、これらのボーナストークンを脇に置くとき、オート — クラッスの未配置の支配トークン1枚をゲームから除外します。

オート — クラッスの配置箇所の選択

オート — クラッスが適切に実行することができる、この一覧の最初の選択肢を実行します。

- ▶ 影響力トークンの配置によって属州を支配できる場合、オート-クラッスは支配するために置くことができる最低値のトークンを(支配できる属州の方向に最低値を向けて)そこに置き、ボーナストークンを得て使用します。

- ▶ 属州を閉じることができる場合、その属州を支配できない場合でさえ(そうすることによってあなたがゲームに勝利する場合を除き)、オート - クラッスは**最低値**のトークンを(閉じる属州の方向に最低値を向けて)そこに置き、ボーナストークンを得て使用します。
- ▶ 閉じていない任意の属州で負けている(つまり、その属州にあなたの方がオート - クラッスより大きな影響力を及ぼしている)場合、オート - クラッスは影響力差が最も大きい属州を選び、**最高値**のトークンをそこに置きます。
- ▶ いずれかの属州に存在している(最低1影響力を及ぼしている)場合、オート - クラッスは最も支配に近い属州を選び、**最高値**のトークンをそこに置きます。
- ▶ **すでに自分が支配している属州に隣接している属州に最高値**のトークンを置きます。複数ある場合、その中で最高値のトークンを置くことができる属州を選びます。
- ▶ **最高値**のトークンを置くことができる**中央の属州**(サルディニア、シキリア、イタリア、アカエア、クレタ)を選びます。複数ある場合、まずイタリアを選び、そのあと下記「属州間の引き分け判定」を使って選びます。
- ▶ **最高値**のトークンを置くことができる**任意の属州**を選びます。複数ある場合、下記「属州間の引き分け判定」を使って選びます。

属州間の引き分け判定

- ▶ すでにオート - クラッスが支配している属州に隣接している属州
- ▶ 「元老院」ボーナストークンをもたらす属州
- ▶ 「毒」ボーナストークンをもたらす属州(「毒」拡張を使ってプレイしている場合)
- ▶ 中央の属州(サルディニア、シキリア、イタリア、アカエア、クレタ)
- ▶ 中央の属州に隣接している属州
- ▶ 残りの選択肢からランダムに選んだ属州

ある属州のスペース間の引き分け判定

- ▶ オート - クラッスが負けており、あなたとの影響力差が最も大きい属州に隣接しているスペース
- ▶ 中央の属州に隣接しているスペース
- ▶ 残りの選択肢からランダムに選んだスペース

配置可能なトークン間の引き分け判定

- ▶ ワイルドトークンの前に非ワイルドトークン
- ▶ そのトークン上の合計値が(上記の条件に応じて)最大または最小のトークン
- ▶ 列の左端にあるトークン

ゲームの終了

ゲームの終了条件は通常ゲームと同じです。オート - クラッスは、自分の最後の支配マーカーをゲームから除外した場合にも勝利します。

ローマの拡大:ソロルール

毒

通常ゲームと同様にプレイし、ソロゲームのための追加の変更はありません。

百人隊長

ゲームの準備の変更

- ▶ 通常通りにこの拡張を準備しますが、オート - クラススの「百人隊長」影響力トークン3枚は、裏向きにしてランダムな順番で重ねてプレイエリアに置きます。
- ▶ オート - クラススの指揮タイルを準備するとき、選んだ難易度に応じて以下の組み合わせのタイルを使います。
 - ▼ 簡単：A×4枚、B×1枚、D×1枚
 - ▼ 普通：A×2枚、B×2枚、C×1枚、D×1枚
 - ▼ 困難：A×4枚、C×1枚、E×1枚

ゲームの進行の変更

- ▶ オート - クラススの手番開始時に「百人隊長」指揮タイルが引かれた場合、オート - クラススは示されているステップを通常通りに実行します。
 - ▼ 百人隊長を1枚引く：オート - クラススの「百人隊長」トークンの裏向きの山からトークンを1枚引き、影響力トークンの列の右側に置きます。
- ▶ オート - クラススがゲームボードから「百人隊長」ボーナストークンを得た場合、兵力／富／戦術ボーナストークンと同様に扱います。

境界の支配

通常ゲームと同様にプレイし、ソロゲームのための追加の変更はありません。オート - クラススがトークンを裏向きで置くことはありません。

クレジット

ゲームデザイン: Paolo Mori
「ローマの拡大」デザイナー: Dávid Turczi
カバーアート: Paul Sizer
その他のアート/グラフィックス: Florentyna Butler and Nick Avallone
ディベロップメント: Dávid Turczi
ソロモード: Dávid Turczi and Nick Shaw
ルールブック: Martin Cubberley

テスター: Francesco Sirocchi, Danilo Bersani, Andrea Bortolotti, Manuel Busi, Axum Cotti, Simone Luciani, Daniele Molinari, Michele Scarpenti, Silvano Sorrentino, Emiliano Venturini, Noralie Lubbers, Frank de Jong, Jace Ravensburg

生産管理: Mark Cooke

エグゼクティブ・プロデューサー: Will Townshend

日本語版販売元: テンデイズゲームズ 〒181-0013東京都三鷹市下連雀3-42-13園田ビル2F tendaysgames.shop
日本語版制作スタッフ: 田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎