

Sammu-Ramat

ルールブック (2023/5/9 版)

史的序文 (Historical Introduction)

このゲームの全体のビジョンは、新アッシリア帝国とその強い女性リーダーについての知見を深めることでした。

アッシリア人は残忍な戦士として碑文や聖書で記録されています。数世紀ものあいだ彼らは文明社会で最大の軍事力を保持していました。彼らの軍隊は革新的で、大規模な騎兵を効果的に用いたようです。しかしより大きなことは、アッシリア帝国が高度な技術・哲学・芸術・科学を進めて世界を導いたことでしょう。

サムラマート女王は王シャムシ・アダド 5 世の妻で、紀元前 811 年に王が亡くなった後、息子アダド・ニラリ 3 世が成人するまで 5 年摂政を務め新アッシリア帝国を統治しました。

彼女は政情不安定な時期に統治を行いましたが、それもアッシリア人がなぜ彼女の統治を受け入れたかのひとつの説明です。彼女はアッシュール市に建てたオベリスクに次のように刻みました。

サムラマート：シャムシ・アダドの女王、宇宙の王、アッシリアの王、アダド・ニラリの母、シャルマネセルの義理の娘、世界の 4 地域の王




戦闘で戦士を率い、狩りに出て、建築プロジェクトに取り組む彼女の魅力的な姿はサムラマート（セメラミス）についての伝説を生みました。彼女は社会のルールに反抗しました。

・カードやルールに記されているイベントは、サムラマートが女王として活躍した数年間だけでなく、アッシリア帝国の史実に基づいています。

・すべての試練カードは起こり得た状況を想定していますが、すべてが史実に基づいているわけではありません。

・マップはゲームのメカニクスに合わせて調整されています。修正のひとつは、マップ上で「カナン」と表現した地域は、紀元前 820 年にはイスラエル・ユダ・モアブ・エドムといったいくつかの国家で構成されていました。

コンポーネント (Components)

| | | |
|---------------------------------------|-----------|--|
| <p>Map Board マップボード</p> | <p>1</p> |  |
| <p>Empire Board 帝国ボード</p> | <p>1</p> |  |
| <p>Save Sheet 記録用紙 (使い捨て)</p> | <p>25</p> |  |

| | | |
|--|------------|--|
| <p>Ashur Card アッシュルカード SAM079-SAM178</p> | <p>100</p> |  |
| <p>Event Cards イベントカード SAM016-SAM078</p> | <p>63</p> |  |
| <p>Challange Cards 試練カード SAM179-SAM198</p> | <p>20</p> |  |
| <p>Player Aid プレイヤー支援カード アクションとアイコンに関する情報。</p> | <p>5</p> |  |
| <p>Marker Aid マーカー支援カード 技術と効果マーカーに関する情報。</p> | <p>5</p> |  |

| | | |
|--|-----------|--|
| <p>Character Cards キャラクター・カード SAM001-SAM015</p> | <p>15</p> |  |
| <p>Technology Markers 技術マーカー 11種*2 ※パンチアウト（ボール紙駒）</p> | <p>22</p> |  |
| <p>Consult Disks 相談ディスク ※パンチアウト（ボール紙駒）</p> | <p>5</p> |  |
| <p>Character Standee キャラクター駒 ※パンチアウト（ボール紙駒）</p> | <p>15</p> |  |
| <p>Goods-Iron 商品-鉄</p> | <p>22</p> |  |
| <p>Goods-Textile 商品-織物</p> | <p>46</p> |  |
| <p>Good-Copper 商品-銅</p> | <p>22</p> |  |

| | | |
|--|----|---|
| Good-Lapis Lazri 商品-ラピスラズリ | 22 |  |
| Good-Gold 商品-金 | 22 |  |
| Effect Markers-Raid 効果マーカ-襲撃 | 5 |  |
| Effect Markers-Public Unrest 効果マーカ-社会不安 | 10 |  |
| Effect Markers-Assacination 効果マーカ-暗殺 | 5 |  |
| Effect Markers-Plague 効果マーカ-疫病 | 10 |  |
| Effect Markers-Health 効果マーカ-健康 | 5 |  |
| Effect Markers-Karu 効果マーカ-増加 | 5 |  |
| Effect Markers-Diplomacy 効果マーカ-外交 | 5 |  |

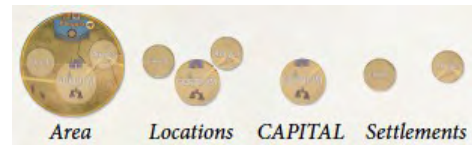
| | | | |
|---------------------------------------|----|---|--|
| Effect Markers-Religion 効果マーカー-宗教 | 5 |  | |
| Empire Tokens - Military 帝国トークン-軍隊 | 20 |  =アイコン  に相当 | |
| Empire Tokens - Diviner 帝国トークン-巫術士 | 15 |  =アイコン  に相当 | |
| Empire Tokens - Supply 帝国トークン-補給 | 15 |  =アイコン  に相当 | |
| Empire Tokens - Medicine 帝国トークン-薬 | 15 |  =アイコン  に相当 | |
| Tokens - Enemies トークン-敵 | 25 |  =アイコン  に相当 | |
| Tokens - Ishtar gate トークン-イシュタルの門 | 10 |  =アイコン  に相当 | |
| Bag 袋 | 1 |  | |

セットアップ (Game SetUp)

例：3人プレイ、試練カード「エジプトの反乱」を使用

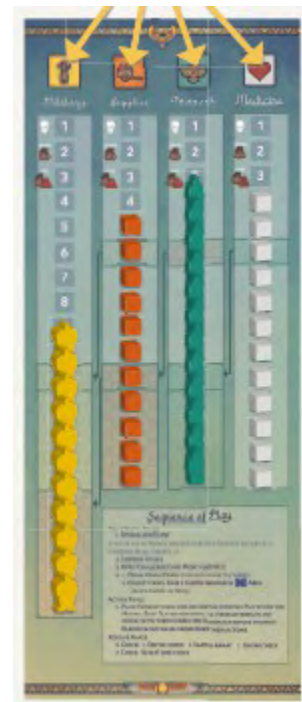
A.

マップをテーブルの中央に置きます。マップは地域(Area)・区域 (Location) ・首都 (CAPITAL) ・集落 (Settlements) で構成されます。



B.

すべての帝国トークン (軍隊・巫術士・補給・薬) を帝国ボードのアイコンに対応するトラックに配置します。



C.



試練カード 1 枚を任意で引くか選びます。

試練カードの表はこのプレイ・セッションでの勝利条件が記されています。

以下、試練カード「エジプトの反乱（Rebellion in Egypt ; SAM185）」を例にします。

D.

試練カードの裏面の「SETUP」に従い、地域ごとに指定された個数の帝国トークンの配置を行います。

記された帝国トークンの個数は試練カードごとに異なります。

- ・補給および支援トークンは、カードに明示されている対応する地域（右アイコン参照）に配置します。
- ・イシュタルの門の各地域の首都に配置します。
- ・軍隊と巫術士トークンは、地域の最初の1個を首都に残りをその地域内の任意の区域に1個ずつ置きます。



E.

敵トークンを指定の区域に配置します。区域が区域名でなく「地域アイコン」で記されているものについては、その地域の中の KALHU からできるだけ遠い（移動ステップの）区域に配置します。

この試練カードの例だと、敵を GORDIUM に2、Urartu の Bastam に2、Elam の Anshan に2、Kush の Meroe に2、Cyprus の Kition に2 をを配置します。

F.

効果マーカーを、試練カードに記された種類と個数だけ「袋」に入れます。

例では「外交」1個と「襲撃」2個を入れます。



G.

「イシュタルの門」のそれぞれについて、その地域を本拠地とするキャラクター・カードを全部「PUBLIC」の面を上にして机の上に置きます。さらにその全員のキャラクター駒を（特に指定のない限り）その本拠地



の地域にゲーム開始時の居所として置きます。サムラマート以外のキャラクター・カード（＝顧問）の上に、そのカードに記された種類の商品を3つずつ置きます。

ゲームの難易度をより下げたい場合には、ゲーム開始時のこの商品の数を、顧問ごとに各1-2個ずつ増やします。

この試練カードの例だと、イシュタルの門は Assyria、Canaah、Medas にあります。キャラクター駒の Sammu-Ramat、Besime、Younan、Dinah、Wardyya を Assyria に、Deioces を Canaah に、Ithobaal を Medas に置き、キャラクター・カードも置きます。さらに試練カードに記されているように、追加で Wardiya を Jerusalem に置きます。

H.

各プレイヤーは、サムラマート以外のキャラクター・カードを1人選び、それを自分専用の顧問として「Personal」の面を表にして、自分の前に置きます。

1人プレイの場合にはサムラマートも顧問に選ぶことができ、サムラマートは「Solo」の面を表にします。

プレイの例では、Besime、Wardiya、Deioces が個人顧問に選ばれました。

I.

アッシュル・カードをシャッフルして、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。さらにつぎのものを受け取ります。

- ・相談ディスク1枚
- ・マーカー支援カード1枚
- ・プレイヤー支援カード1枚



J.

試練カードに追加の効果マーカーが記されていれば、それらをマップ上の指定位置に配置します。

例では、Goldium と MEN-NEFER (Egypt の首都) に「社会不安」の効果マーカーを1個ずつ置きます。

K.

Sardes、Tushpa、Ecbatana、Susa、Napata、Salamis のそれぞれの区域に、技術マーカーを1個ずつ置きます。すべて異なる技術マーカーを置くべきです。

訳注：何を置くかの指定はないようなのでランダムに決めます。技術マーカーは11種類あるので、半数近くは初期配置されないことを意味します。

L.

プレイヤー人数に応じた枚数のイベント・カードをシャッフルしてマップに並べます。

最初のゲームのときには、イベントカードからシャッフル前に Oracle Baileet (→P.46) の3枚を抜きましょう。

| | |
|----|------|
| 8枚 | 2人 |
| 6枚 | 3～4人 |
| 5枚 | 5人 |

プレイヤーとゲームの背景 (Players and Game background)

ゲームは紀元前9世紀の近東が舞台で、プレイヤーは女王サンムラマートとその顧問を操ります。あなたは帝国の強さを維持し、国内不安や外敵や自然災害などから守ります。

初心者プレイヤーは、まず Plutorial を行ってゲームの基本を理解することをお勧めします (訳注: Plutorial の和文は割愛しました)。本書の巻末には、さまざまなトークンとカードの構造の説明、キャラクターのバックストーリーと用語集の付録があります。

アッシリアの王家には顧問として現地の学者だけでなく、他の州からの専門家もおり、学者はその能力だけで評価されました。宮廷にこうした外国の専門家がいたこと自体が、宮廷の国際的な性格を示しています。

ゲームの目的-勝ち方 (The Goal of the Game – How to Win)

サンムラマートは協力ゲームです。サンムラマートの顧問としてあなたは、彼女がその治世で直面する試練の1つの解決を支援します。これはセットアップで引く1枚の試練カードとして表現されます。

キャンペーン・モードとしてプレイする場合には5枚の試練カードを連続でプレイし、前の試練の終了時の状態が次の試練の開始時の状態となります。

ゲームはプレイヤーの「全員勝利」か「全員敗北」になります。試練の完了とは別に、全員が帝国が安定しており、女王サンムラマートが健在であることを確認し続ける必要があります。約3000年前のアッシリア帝国で冒険を始める準備はできましたか？

勝利条件

- 試練カードに書かれた勝利条件を満たす

敗北条件

解決フェイズのステージ7で、いかのいずれかの条件である場合に敗北します。

- マップ上の薬トークンがゼロ（=帝国が疫病を克服できず飢饉と死の蔓延）
- マップ上の補給トークンがゼロ（=アッシリアの経済崩壊）
- マップ上の巫術士トークンがゼロ（=宗教の力が失われた）
- マップ上の軍隊トークンがゼロ（=アッシリアが征服された）
- イシュタルの門が全部なくなった（=アッシリアが征服された）
- サンムラマートに暗殺マーカが3個乗った（=サンムラマートが暗殺された）

これらに加えて、**敵の攻撃中**にサンムラマートの居る区域のコントロールを失った場合（=サンムラマートが暗殺された）にも、ゲームに敗北します。

サンムラマートの死後 200 年にアッシリア帝国が崩壊した理由は、旱魃と人口過剰であったと信じられています。

1か月進行-ゲームの手順 (Sequence of Play)

1 ラウンドはサンムラマートの統治の1か月に相当します。1か月は3フェイズの7ステージから構成されます。

| | | |
|---------------------------|---|---|
| 新月フェイズ New Month Phase | 1 | 拡散とイベント ※最初の月（またはキャンペーンの最初のゲーム）では、終了後にアクションフェイズまでスキップします |
| | 2 | 敵の攻撃 |
| | 3 | 試練カードの月の効果を適用 |
| | 4 | a) アッシュル・カードを引く（カードを5枚まで破棄して、下にずらす） b) 徴税。イシュタルの門のひとつごとに商品2つ（最大で、商品6つ）を獲得します。 |
| アクションフェイズ Action Phase | 5 | その月の開始プレイヤーを、相談ディスクをそのプレイヤーの前に置いて決めます。各プレイヤーが自分の手番アクション（5b-5h）を任意の順番で解決します。終わったらその時計回りの次のプレイヤーに手番を渡してそれを繰り返します。 |
| 解決フェイズ Resolve Phase | 6 | a) 帝国ボード b) サンムラマート c) イシュタルの門 を順次チェックします |
| | 7 | 勝利条件と敗北条件をチェックします |

新月フェイズ (New Month Phase)

1. 拡散とイベント

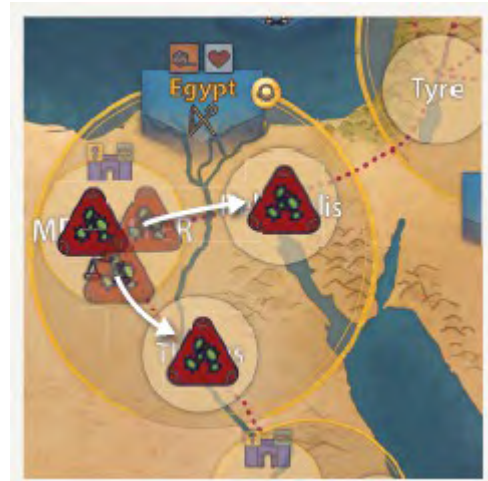
社会不安と疫病の拡散

首都に疫病マーカークラス社会不安マーカークラスがある場合には、同じ地域内の集落ごとに1つ、同じ種類のものを加えます。

-**疫病**の拡散の際に、すでにある地域内のすべての区域に疫病マーカークラス置かれていた場合には、加える代わりにそれらをすべて取り除きます。すでに疫病マーカークラスのある地域の区域または首都に3つの薬を配置することで、その地域内のすべての疫病を除去できます。

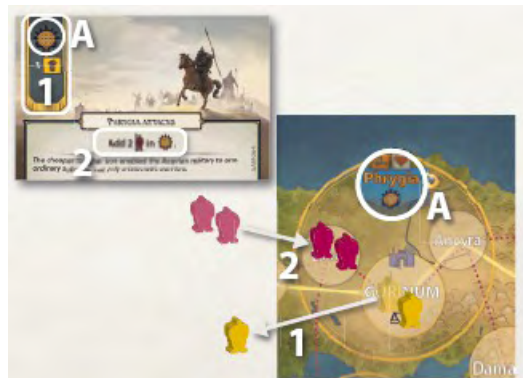
-**社会不安**の拡散の際に、すでにある地域内のすべての区域に社会不安マーカークラス置かれていた場合には、それらはそのまま残します。ある区域の社会不安マーカークラスは、そこに3つの防衛（軍隊トークン）を配置することで除去できます。社会不安マーカークラスのある地域の首都に3つの防衛（軍隊トークン）を配置することで、その地域のすべての社会不安マーカークラスを除去できます。

-効果マーカークラスは地域を超えて拡散しません。唯一の例外は、社会不安マーカークラスと疫病マーカークラスの双方が同時にある位置に加えられる状況のときです（→P.16）。



裏向きのイベント・カードの次の1枚を表に

イベント・カードの、アイコンで示された地域 (A) に対して、記されている種類と数の帝国トークンを増減させます。最初に「旗印」の中の指示に従ってアイコンに従って効果マーカーやトークンの増減を行ったり袋に入れてから (1)、イベントのテキスト本文 (2) に従います。



商品が顧問から取り除かれたり加えられた場合には、プレイヤーの全員がどこに置くかを相談で決めます。

以下の追加ルールがあります：

- アッシリアのアイコンのイベントが出て、それが帝国トークンの支払いを求めている場合には、プレイヤーは旗印の効果の全部の適用を、他の家臣地域1つに適用させることが可能です。
- マップ上から除去できなかった帝国トークン1つにつき、そのトークンの種別に対応する否定的な効果 (赤い) マーカーを袋に入れます。



例：Pyrygian Smuggle イベントの解決

第1の効果：最初に、Prygia から補給2つを取り除きます (1)。現在 Prygia には補給が1個しかありませんでしたので、その1個を帝国ボードに戻します (1a)。2個目の補

給を戻せませんでしたので、社会不安マーカー 1 個を袋に加えます (1b)。

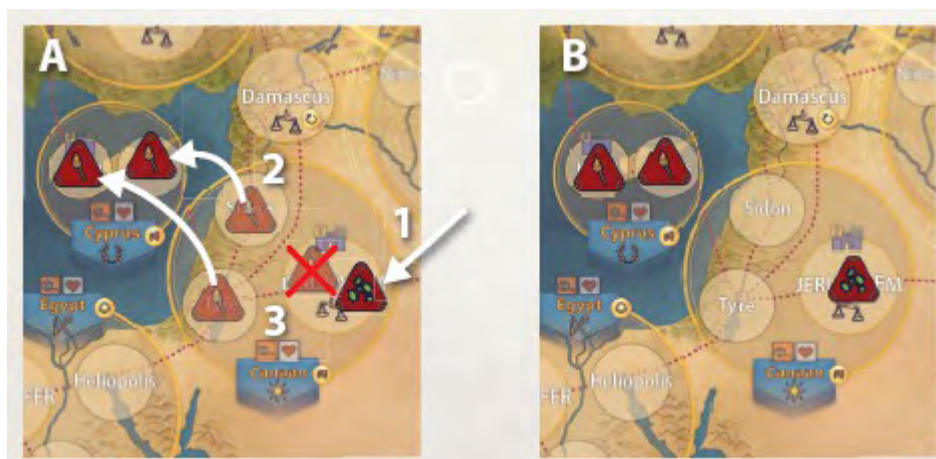
第2の効果：トークン 1 個を袋から引きます (2a)。この例では、社会不安マーカーでした。この効果をイベント・カードの地域 (Phrygia) に適用します。幸いにして (あるいは計画の結果により)、首都の防衛力は3でした (軍隊トークン 2 個と、特殊能力として防衛力 1 を加える Wardiya が居たためです)。この結果として社会不安は破棄されました (1b)。付録 Appendix も参照のこと。

第3の効果：カードの記述「Phrygia を出入りするための女王の道は、この月は使用できません」 (3) を適用します。

注記：Phrygia はすでに補給を失っているので、プレイヤーの誰かが (解決フェイズのイシュタルの門チェック 6c の前に) 補給 1 を Phrygia にいる顧問から返却しない限り、イシュタルの門を失います。

- ・ 敵が首都にいる地域には、帝国トークンや緑の効果を加えることはできません。
- ・ 敵と効果マーカーは、ゲームのコンポーネント数による制限を受けます。
- ・ イベントによっては、キャラクターが移動します。そのようなキャラクターは帝国トークンを一緒に移動させることはできません。
- ・ イベントによっては、キャラクターの所有する商品を一般のプールに支払わせます。もしあなたの個人顧問が商品を払えない場合は、公共顧問に支払わせます。逆も同じです。それでも支払いができなかった場合には、支払いができなかった帝国トークン 1 個につき 1 個の効果マーカーを袋に入れます。
- ・ 疫病と社会不安のマーカーは同じ区域に置けません。その場合には、代わりに置けなかった社会不安マーカー全部を「敵の攻撃解決順 (Enemy Attack Stage) P.17」の順に従って隣の地域まで移動させます。

例：Cannah に3つの社会不安と、1つの疫病マーカ―が首都に追加されました(A1)。3つの社会不安が Cyprus に移動しようとしませんが (A2)、Cyprus には区域は2つしかありませんので、社会不安1つは破棄されます (A3)。解決後はBの状態になります。



2.敵の攻撃

最初の月、またはキャンペーン・ゲームの場合には、スキップしてアクションフェイズ (ステージ5) まで続きます。

敵：赤いトークンです。トークン1個が戦力1になります。



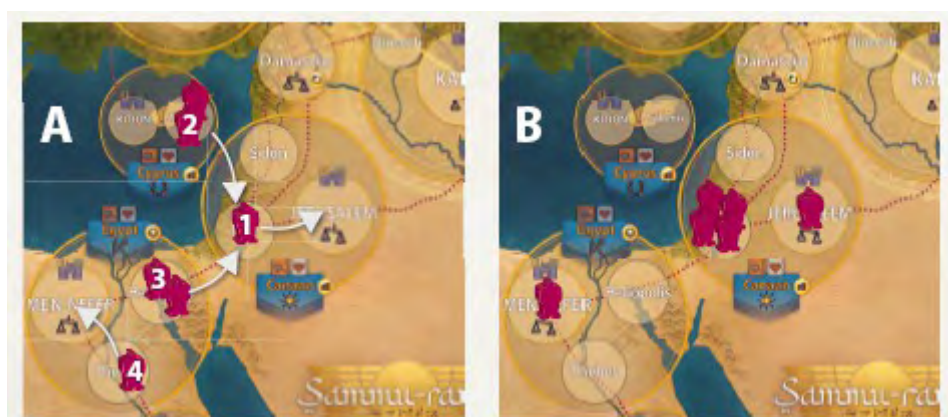
敵の攻撃解決順：

敵の攻撃と移動は Enemy Attack Stage の図 (ボード上にもあります) の1-12の順に解決します。まず Assyria の敵から解決し、Kush までを順次番号順に解決します。これは**解決の順番を地域ごとに示すものであり、この方向に移動するというものではありません。**地域内の複数の区域では、Kalhu に近いほうから解決します。



敵の移動：

敵ごとに道路（点線）に沿って隣の区域へ1ステップの移動を試みます。敵は女王の道に沿っては移動できません。敵は隣接した区域に軍隊（最優先）またはキャラクター（第2優先）がいればそこに移動して攻撃を試みようとしますが、それは敵の攻撃力が防衛力を上回っている**場合のみ**試みられます。軍隊を攻撃できない敵は、Kalhu にできるだけ近いステップ数の区域（それが等しい場合には首都に近いほう）に移動します。すべての隣接する区域に敵以上の軍隊が居る場合には、敵を Kalhu から一番遠い区域に移しますがこれは移動ではありません（訳注：攻撃はしません）。



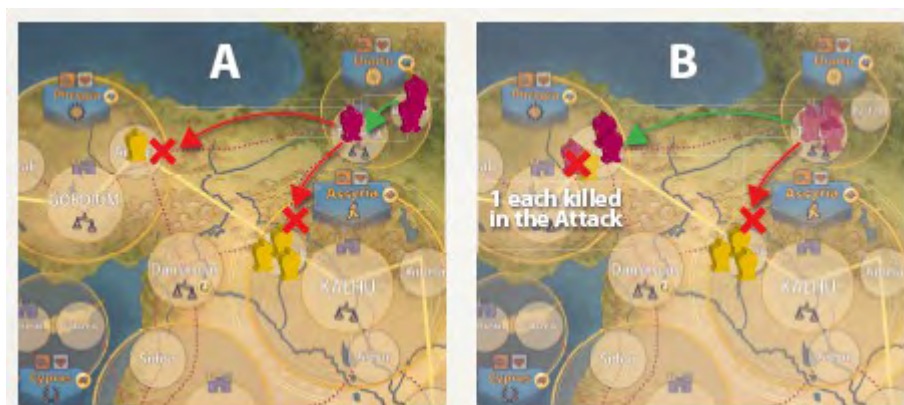
おのこの敵が Kalhu を目指して1ステップ移動します。Cyprus や Egypt への前に Canaan への移動を解決します。「1」番の敵は Damascus でなく Jerusalem に移動します。双方 Kalhu から2ステップですが2番目の条件「首都を優先」が適用されます。

例 B：移動を終えた後の状態です。

移動による敵の攻撃の解決：

マップ上の敵1は1戦力です。あなたの軍隊1も1戦力です。キャラクター・カードの中には「防衛力1」を持つものもあり、それらは防衛に際しては1戦力に数えます（攻撃の際には数えません）加えて、技術や効果マーカ―や能力による数字が修正される可能性があります。敵の攻撃では、敵の攻撃力をあなたの防衛力と比較します。敵1と、防衛するあなたの軍隊1ずつを取り除きます。敵ユニットをプールに戻し、あなたの軍隊を帝国

ボードに戻します。すべての戦闘を終えてまだその区域に敵が残っている場合には、そこにいるキャラクターも殺されることには注意が必要です。そのキャラクターは死亡して、そのゲームの残りやキャンペーンでは再登場しません。敵が巫術師の居る区域に入った場合には（攻撃の解決後に）巫術師は帝国ボードに戻されます。



例 A：（Kalhu からもっとも近い）Tusupa の敵 1 が移動を開始します。自分たちより防衛戦力の多い Ancyra や Nineveh には移動せずにその場にとどまります。それから Bastam の敵 2 が Tusupa へと移動します。

例 B：翌月の「敵の攻撃」です。Tusupa には敵 3 戦力が居ますので、戦力 1 の Ancyra を攻撃先に定めます（Nineveh には 3 戦力が居るので）。その結果として、敵は Ancyra に入り攻撃をします。敵 1 をプールに戻し、Ancyra の帝国軍 1 を帝国ボードの軍隊トラックに戻します。



例 C：敵の攻撃解決順（→P.17）に従い、Babylonia より Medes を先に解決します。敵の攻撃中、Ecbantana の敵 3 戦力は Arbela のあなたの軍隊を上回りません。代わりに 1 戦力が守る Opis に移動し、敵とあなたの軍隊の 1 ユニットずつを取り除きます。

例 D:引き続き敵の攻撃ステージです。Medes のあとで Babylonia の番です。Opis の敵の 2 戦力は Kalhu に近くても Ashur には移動しません。敵の攻撃の優先順位は、隣接するあなたの軍隊（第 1 優先）かキャラクター（第 2 優先）だからです。従って 1 ステップ先の Babylon に移動します。Dinar は 1 防御力を持ちますが敵 2 戦力には勝てません。彼女は殺され、彼女のキャラクター駒とカードをゲームから除外します。カードの上に置いてあるものはすべてプールに戻します。Dinar は敵を減らせないことに注意してください。彼女は攻撃力を持たず、防御力のみを持つためです。



例 E:敵の攻撃解決順に従い、Urartu より Phrygia を先に解決します。Ancyra の敵 2 が Tusupa に移動します。Tusupa と Damascis はどちらも Kalhu より 2 ステップですが、「ステップが同じなら首都を優先する」という優先度があるためです。Tusupa にはすでに敵 2 戦力が居ましたので、Tusupa の敵は 4 戦力になります。

例 F: まだ同じ月です。Tusupa には敵 4 戦力がいます。これは Nineveh を攻めるに足る戦力ですので移動し攻撃します。敵の攻撃解決順から Ancyra から移動してきた敵 2 ユニットは同じ月に引き続き移動できることは注意が必要です。Nineveh での戦闘により、貴方の軍隊 2 は帝国ボードに戻され、敵 2 ユニットがプールに戻されます。

首都を失う

敵が首都を奪った場合には、いくつかの負の影響があります。

- ・その地域の、すべての補給トークンと薬トークンを帝国ボードに戻します。
- ・その地域にイシュタルの門があった場合には、それを取り除きます。
- ・首都に巫術師がいた場合には帝国ボードに戻します。
- ・その首都のある地域を本拠地とする顧問を「公共」「個人」の別なくゲームの外に出します。それらはもはやプレイヤーは使用できません。あなたがイシュタルの門を持てば、それらを再度使用することが可能になります。その顧問の上の商品や技術は置いたままにしておきます。



例：敵の攻撃により、Babylonia が敵 2 に不備を突かれて首都を攻撃されました（1）。そこには軍隊 1 しかありませんでしたので、それは敵 1 とともに失われました。まだ首都には敵が 1 残っていたので、Babylonia のイシュタルの門は取り除かれます。Opis に居た巫術師を除くすべての帝国トークンも取り除かれます（2）。顧問 Lilith のキャラクター駒、キャラクター・カード、およびそれに乗っているものすべてをゲームの外に出します。彼女は Babylonia に再度イシュタルの門が置かれるまで再登場しません。もし Lilith が首都にいれば、彼女は殺されて以後のゲームでは登場しません。

訳注：Lilith が Babylonia を出身地とすることは、キャラクター・カード左上の地域アイコンで示されています（→P.8）。

3. 試練カードの月の効果を適用

試練カードには、このステージで適用されるべき効果のリストが記されています。通常、効果にはそれをどの月に適用されるかも記されています。ただちにそれを解決します。

月次効果の中には、袋からトークンを引くよう指示されるものもあります。赤い効果トークンが引かれた場合には、それを**前の月**で表にした御ベント・カードで示されている地域に配置します。

効果の中には、敵を特定の地域や区域に加えるものもあります。それらは Kalhu からもっとも遠い区域に加えます。その区域にすでに**あなたの軍隊**が居た場合には、それは攻撃が行われるものと見なし、結果をただちに適用します。「移動による敵の攻撃の解決」を参照してください（→P.18）。これは敵が防衛側よりも高い戦力を有していなければならないことを意味します。敵が防衛側と同数以下の戦力しかなかった場合には、その敵は区域に加えられません。

例：あなたは Medes 地域の Godin Tepe に軍隊 2 を置いています。試練カードは「Medes に敵 2 を加える」でした。Godin Tepe は Kalhu からもっとも遠いので、敵はここに置かれるべきでした。しかしここにはすでに軍隊 2 が居り、これは来襲する攻撃側と同戦力ですので、その区域への攻撃はキャンセルされそこには敵は加えられません。



4a. アッシュル・カードを 1 枚引く

プレイヤー全員が、山からアッシュル・カードを 1 枚引きます。手持ちのカードが 6 枚以上になったプレイヤーは、5 枚になるまで選んで捨てます。

4b. 徴税

あなたがイシュタルの門を持つ地域ごとに、その地域にアイコンで示された商品2を得ます。あなたが得ることができる商品は月に最大で6個までです。それよりも多くを得られる状態であれば、自分でその中から6個を選びます。それらを自分の顧問（公共顧問やサムラマートを含みます）に好きなように割り振ります。サムラマートに置かれた商品は、サムラマートと同じ区域に居る顧問への（フリーアクションによる）相談によって回収することができます。他の顧問に置かれた商品は、それらを消費または交易するまで、その顧問カードの上に置きます。



例：イシュタルの門を Phrygia、Cyprus、Urartu、Assyria に持っているので、鉄4・銅2・織物2を集められます。しかしながら6個制限があります。あなたは鉄2をサムラマートへ、織物1と銅1を Dinah へ、鉄1と織物1を Besime に与え、残りを破棄することにしました。

アクションフェイズ (Action Phase)

5a.相談ディスクを置く



相談ディスクは、アッシリアを統治するためにサンムラマートがどのように顧問に相談したかを模したものです。

アクションフェイズは、プレイヤーの全員がこの月はどのキャラクターを動かすかを選択することで始まります。プレイヤー1人は、1人の個人顧問か、1人の公共顧問か、あるいはサンムラマート自身を相談相手に選べます。プレイヤーは自分の相談ディスクを選んだキャラクターカードの上に置きます。同じ月にキャラクター1人に複数は置けません。月の終わりに、相談ディスクは回収されます。



その月に相談するキャラクターを選ぶ際に、プレイヤー全員で「今月は誰が最初に行動するか」を合議で決めます。最初のプレイヤーが自分の選んだキャラクターのアクションを全部終わってから時計回りに次のプレイヤーに回し、同様に次のプレイヤーもアクションを全部終わってから次のプレイヤーに回します。可能なアクションには、キャラクターの特殊行動 (5b)、移動 (5c)、攻撃 (5d)、アッシュル・カードのプレイ (5e)、物々交換 (5f)、技術マーカーの取得 (5g) があります。プレイヤーは可能なアクションを好きなように組み合わせることができ、同じアクションを複数回行ったり、少ないアクションで終わることも可能です。加えて、各プレイヤーは月に5回までのフリー・アクション (5h) を任意のタイミングで行うことができます。

ある月にどのキャラクターを選ぶべきかについては、いくつかの要素があります：

- ・キャラクター駒は、現在いる区域の帝国トークンに影響を及ぼせます。
- ・キャラクター・カード上に所有する商品や技術は、アクションで利用できる資源です。
- ・キャラクター・カードに記される固有の特殊アクションがあります。
- ・キャラクター・カードに記される固有の特殊能力は、アクションに影響を及ぼせます。
- ・行えるアクションの数は、キャラクターの種別により違いが出ます (次表)。

| プレイヤー人数 | 月（ターン）数 | 個人顧問の アクション数 | 公共顧問の アクション数 | サンムラマートの アクション数 |
|---------|---------|-----------------|-----------------|--------------------|
| 1 | 7 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 8 | 3 | 3 | 2 |
| 3 | 6 | 2 | 3 | 2 |
| 4 | 6 | 2 | 2 | 1 |
| 5 | 5 | 2 | 1 | 1 |



5b.キャラクターの特殊アクションと固有能力

キャラクター・カードの記述にあるアクションの内容に従います。横に  と書いてあるアクションは「実行に1アクションを消費」するものであり、横に  と書いてあるものは常にアクティブな能力です。

例：Dinahはボディーガードです。カードのどちらの面にもあるように、彼女は常に防衛力1を持ち、サンムラマートと同じ区域に居る際には一切の暗殺の試みを打ち消します。この能力は彼女を顧問にしていなくても有効です。

5c.移動

顧問のキャラクターを1ステップ移動させます。特殊な固有能力や技術を持つキャラクターは、1アクションで移動できるステップ数を増やせます。移動はマップ上の道路または女王の道に沿って区域間で行えます。敵の居る区域に入ることはできません。その場合には「攻撃」アクション（後述）を使用します。

女王の道はマップ上の黄色い線で示されます。女王の道に沿っての移動は、通り道の区域が敵・疫病・社会不安などで通行不能になっていない限りは、1ステップで任意の区域に移動できます。疫病や社会不安に対する能力（  /  ）を持つ場合には、それらのマーカーのある区域で移動を終えることができます。敵を攻撃したい場合には、敵の居る

区域に隣接した区域で移動を終えたうえで「攻撃」アクションを行う必要があります。敵は女王の道を使えません。またあなたの軍隊だけで女王の道を使うこともできませんので、それはキャラクターにより「運搬」される必要があります。

新アッシリア帝国は、帝国のあらゆる地域を結ぶ高速道路網を建設しました。フル・シャリ（王の道）と呼ばれるこれらの道は軍用専用道路から発展したものです。これはアッシリアの王と許可された役人のみが使用できるもので、帝国全土にメッセージを迅速かつ確実に送受信するための手段でした。

帝国トークンの移動

キャラクター 1 人は、ステップ移動を行う際に、2 個までの帝国トークン（軍隊、補給、巫術師、薬）を拾えます。キャラクターによってはこの帝国トークンの扱いを修正する能力を持つものもいます。帝国トークンの移動には以下のルールが適用されます。

- ・軍隊と巫術師は軍団を形成せず、1 つを 1 トークンとして数えます。
- ・キャラクターが 1 アクションで 2 ステップ以上を移動する場合には、トークンを拾ったり、ステップの間に攻撃することはできません。
- ・薬と補給は、地域の円内に保管されます。それらは地域ないのどの区域からでも自由に上げ下ろしできます。ただし、その地域の首都に敵がいる場合は上げ下ろし**できません**。
- ・Sardes と Damascus は地域に属していないことには注意が必要です。そのプレイヤーのアクションフェイズの終了時にこれらの区域に残した帝国トークンは、帝国ボードに返却されます。
- ・軍隊と巫術師トークンは区域内に配置され、その区域で拾えます。その地域の首都に敵がいる場合でも、地域内の区域で拾えます。

例：プレイヤーは Besime を顧問とし、2 アクションを有しています。最初のアクションでは軍隊 2 を Ashur から Opis まで道路で運び、Opis の防御力を強化します。第 2 アクションでは 1 ステップを使用して女王の道で Elam 地域の Susa まで移動します。この際に、第 2 ステップの開始時に居た Babylonia 地域にある薬 1 と支援 1 を運びます。



5d.攻撃

敵の居る区域を攻撃します。顧問のキャラクターは、攻撃を行おうとする敵の区域に隣接した区域に居る必要があります。敵の居る区域に軍団 1 を移動させ、キャラクターはそれと同行して攻撃に参加するか、その場にとどまります。キャラクターが同行する場合にはすべての修正（能力、技術、一時的な修正など）が適用されますが、とどまる場合には修正は適用されませんし、軍隊は女王の道を単独で移動することもできません。

攻撃の結果はただちに適用され、あなたの軍隊 1 と敵の 1 ずつが取り除かれます。

注意：ある種の能力は軍隊の単独移動を可能にします。敵の居る区域に入った軍隊は即座に攻撃を行います。ある種の能力は「攻撃 1」を有し、これは攻撃の際には敵 1 を除去するように機能します。

例：あなたはサムラマートを顧問にして、その第 1 アクションではカードをプレイすることで「商品や効果マーカーのコストを使用せずに Kalhu に巫術師 2 を配置する」を後で特殊能力で使用するために実行しました（1）。

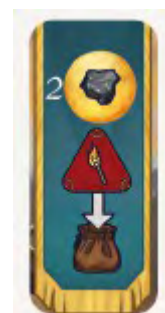
第 2 アクションであなたはサムラマートの特殊能力「軍団 1 ～ 2 個に対して、1 ～ 2 ステップの移動や攻撃を行える」を使用します。これを用いて Kalhu の巫術師を Jerusalem まで移動させた（2）うえで、Damascus に居る軍隊 2 に Tyre を攻撃させます（3）。

これにより Tyre の軍隊 2 と、敵 2 は取り除かれます。



5e.アッシュル・カードのプレイ

手札のアッシュル・カード 1 枚を出し、そのコストを顧問キャラクターから支払うことでカードをプレイできます。コストはカードの右上に記されています。そのキャラクターがコストを支払えないならばそのカードはプレイできません。



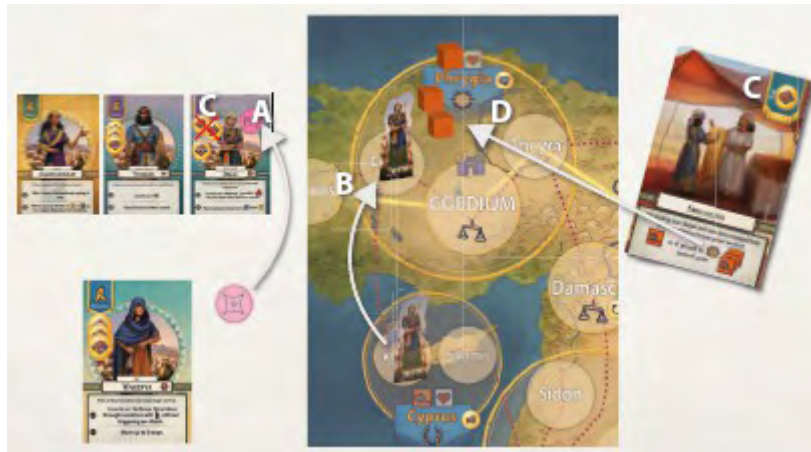
プレイした際に、そのカードはそのキャラクターのキャラクター駒がある地区で効果を発揮します。カードに記された補給や薬は、その地区のある地域に加えられます。軍隊や巫術師はその地区に加えられます。プレイ後にカードは破棄します。

アッシュル・カードについては「付録」に種別ごとの説明があります。

注意：ある種のキャラクターはプレイするためのコストを軽減できます。これは袋に戻す商品や効果マーカーも含まれます。

例：あなたは手札に「Phrygia でプレイすれば補給 3 を得るが、その他の地域では補給 1 を得る」のアッシュル・カードを持っています。そこであなたは Dinar を顧問とし

(A)、彼女の第 1 アクションで 1 ステップを使用して彼女を Phrygia まで移動させたうえで (B)、第 2 アクションで織物 2 を支払ったうえでカードをプレイし (C)、Phrygia に補給 3 を配置します。



5f.物々交換

任意の商品 2 個を補給トークン 1 個と交換するか、補給トークン 1 個をそのキャラクター駒が居る地域にアイコンで示された商品 2 個と交換します。

5g.技術マーカを拾う

キャラクター駒が居る区域に技術マーカがあった場合には、アクションとしてそれを拾ってそのキャラクター・カードに置きます。その技術の効果はただちに得られます。


5h.フリー・アクション

通常のアクション（5b～5g）に加えて、プレイヤー 1 人は自分の顧問キャラクターに追加のフリー・アクションを一か月に 5 回まで行わせることができます。通常のアクションとフリー・アクションを任意の順序で行ってもよく、（月に 5 回までの制限内であれば）同じフリー・アクションを何回行っても構いません。

交易：

- ・同じ区域に居るキャラクター同士で、商品1ずつを交換できます（1人はプレイヤーの顧問である必要があります）。
- ・同じ区域に居るキャラクター同士で、アッシュル・カード1枚ずつを交換できます。（商品やカードを他のプレイヤーに与えることはできませんし、同じ区域に居る必要があります）

市場交易：

- ・Damascus以外の市場（）のある区域で、任意の商品1つを、その地域で得られる商品1つと交換できます。
- ・Damascusでは、任意の商品1つを、任意の商品1つと交換できます。

支給：

- ・サンムラマートと同じ区域に居るキャラクターは、サンムラマート・カードの上にある任意個の商品を受け取れます。

帝国では、商品を軍隊や外交（贈り物の交換）や交易で得ていました。交易では貨幣の使用よりも物々交換が好まれました。

解決フェイズ (Resolve Phase)

6a.帝国ボードのチェック

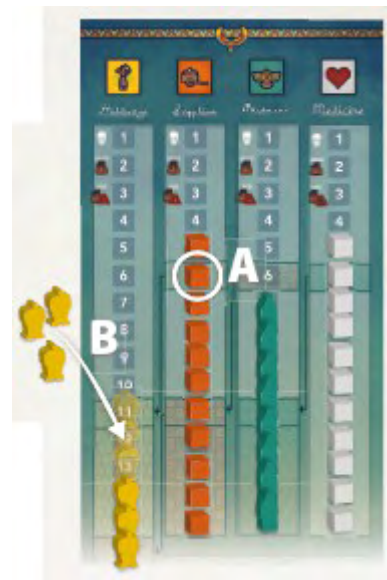
帝国ボードの境界値を確認します

・境界値に満たないものが出たら、マップ上からプレイヤーが選んだ帝国トークンを必要なだけ除去して埋めます。巫術師→補給→軍隊の順に1つずつ確認します。帝国トークンだけを考慮し、キャラクターや他の能力の確認は考慮しません。

- ・それぞれの境界値は以下の通りです。
 - ・巫術師 11-15 の維持には薬が最低 6 必要です。
 - ・補給 11-15 の維持には巫術師が最低 6 必要です。
 - ・軍隊 11-15 の維持には補給が最低 6 必要です。
 - ・軍隊 16-20 の維持には補給が最低 11 必要です。

帝国ボードの効果マーカを確認します

- ・帝国トークンの値が 2 のトラックごとに、対応する赤い効果マーカー 1 個を袋に入れます。
- ・帝国トークンの値が 1 のトラックごとに、袋から 1 つマーカーを引き解決します。マーカーの効果は、現在のイベントカードで示された地域に適用されます。




例：マップ上のユニットは軍隊 13、補給 4、巫術師 6、薬 4 です（=帝国ボードから取り除かれた数です）。マップ上の軍隊を 11 以上にするには最低 6 の補給が必要です（A）。マップ上から軍隊 3 を取り除いて、同数のキューブでトラックを埋めます。

訳注：「値が 2 や 1」はマップ上でのユニットの数であり、キューブが置かれた状態で見えているトラックの数字でもあります。

解決フェイズに「トークンの値が 0（=全部埋まった）」ときは「敗北条件でゲームオーバー」になります（→P.12）。

6b. サムラマートのチェック

サムラマートが Assyria の外の区域に軍隊を伴っていない状態（加えてキャラクターや盾の技術による防御  を持たない状態）にある場合は、サムラマートのカード上に「暗殺」マーカー 1 個を置きます。3 個目の暗殺マーカーが乗ったときには、彼女を治療する術がなければ解決フェイズのステージ 7 で彼女は殺され、ゲームの敗北です。

例：サムラマートが、軍隊や防御を持つキャラクターを同行させず、また盾も持っていない状態で Tusupa に移動しました。彼女は暗殺の試みの対象になりました。



6c. イシュタルの門チェック

すべての地域に対して、首都に 1 の軍隊と 1 の巫術師が居り、地域に 1 の補給と 1 の薬がある場合にはイシュタルの門を 1 つ置きます（訳注：すでにある場合は置き直します）。地域名の横のスロットに補給 1 と薬 1 を移動させます。さらにイシュタルの門を地域のアイコンの位置に置き、首都から軍隊 1 と巫術師 1 をイシュタルの門の上（マップでは北）に移動させます。帝国トークンはここから移動することが可能ですが、ここに軍隊がいないと次のイシュタルの門チェックでその門は失われるでしょう。注意：イシュタルの門チェックの間は、キャラクターの特殊能力は考慮しません。

イシュタルの門があるすべての地域は「家臣地域」です。Assyria を含めたすべての地域は、イシュタルの門に必要なすべてを満たしていなければ、その門は失われます。イシュタルの門を取り除き、その上（北）に置いたトークンは首都に移動させます。Assyria の

イシュタルの門が失われた場合は、解決フェイズのステージ7でゲームの敗北になります。
疫病や社会不安が起こっている場合には、イシュタルの門は置けません。

例：あなたがすでにイシュタルの門を置いているある地域に、この月に疫病か社会不安が追加されました。あなたはまず効果マーカールを取り除かねばならず、そのうえでその月に（疫病対策で使用したであろう）薬1や（社会不安対策で使用したであろう）補給1がなければ、イシュタルの門はイシュタルの門チェックで失われます。

顧問の獲得や損失

イシュタルの門がある地域ごとに、ゲームに登場しているキャラクターを確認します。イシュタルの門を得た際には、新規の顧問カード1名を加えて「公共」面を表にして置き、初期商品（標準では3個）をその上に置き、その顧問の本拠地の首都にキャラクター駒を置きます。イシュタルの門が失われた際には、その地域を本拠地とする顧問が失われます。これは個人顧問にしていた場合も同様です。失われた顧問は、所有する商品や技術に乗せたままゲーム外に移動しておきます。そのキャラクターが帰還した（＝その本拠地にイシュタルの門が再度置かれた）場合には、それらを持ったまま戻ります。その顧問の有する商品や技術は、イシュタルの門が置かれるなりただちに使用可能になります（これも勝利/敗北条件として考慮するという意味です）。まれなケースとして、ボード上のキャラクターの人数がプレイヤーの人数よりも少なくなる場合がありますが、その場合にはプレイヤー全員が「相談」を行うことができなくなります。その場合でも、相談できないプレイヤーはアッシュル・カードを使用でき、またすでに相談したものも利用できます。

例：イシュタルの門チェックで、Canaanの条件を見ました。イシュタルの門をがJerusalemの所定の位置に置き、Jerusalemの軍隊（1）と巫術師（2）1個ずつをその上に移動させ、地域名の所の補給（3）と薬（4）を1個ずつ除きます。Ithobaalのキャラクター駒を探してゲームボードのJerusalemに置き、キャラクター・カードを公共顧問として置き、初期商品に乗せます。



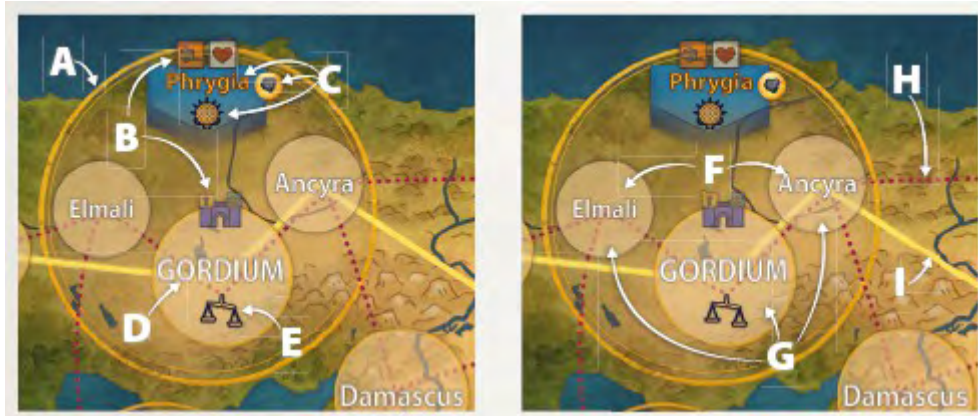
7. 勝敗条件のチェック

試練カードに記載されている勝利条件を満たせば、その試練に勝利します。敗北条件を何か満たせば、そのゲームに敗北します。

ゲームの例 (Example of a Gameplay)

(和文省略)

地図の見方 (Map Anatomy)



- A.地域。透明の円で示されます。
- B.その地域が家臣地域であることを確立するための帝国トークンのスロット（置き場所）。
帝国 1 と巫術師 1 はイシュタルの門の上（北側）に置きますが、それらは首都に居ると見なします。
- C.地域の名前、アイコン、その地域の商品
- D.首都。地域の中ですべて大文字の名前の区域が首都です。
- E.市場。この区域で、地域商品の市場交易を行えます。
- F.集落。首都でない地域内の区域を意味します。
- G.区域。地域内の小円の総称です（首都か集落）。
- H.道路。キャラクター、軍隊、巫術師がステップ移動を行うために使用します。
- I.女王の道。敵や赤い効果マーカーで区域が塞がれていない限り、これに沿った移動を 1 ステップのみで行えます。

キャンペーン (Campaign)

キャンペーンではA～Eの5枚の試練カードを連続して行います。試練カードの左上にA～Eが記されています。

キャンペーンの最初のゲームでは「A」と書かれた試練カードをシャッフルして1枚を引いてプレイします。ゲームの

最後の月の新月フェイズに入る前に、次のゲームの試練カードを引きます。いまAの試練カードをプレイしていたなら、次はBの試練カードです。Eの次はありません。ある試練に敗北したら、次の試練をプレイします。ただし、サムラマートが死亡するか、Assyriaのイシュタルの門が失われた場合には、キャンペーン自体の敗北になります。



キャンペーンでの試練 B～E のセットアップ :

[顧問]

- ・プレイヤーが個人顧問を失った場合には、使用可能な顧問から新たな個人顧問1人を選択します。
- ・前の試練で勝利していた場合には、キャラクター1人に任意の商品4を支払わせることで、まだプールに残っている技術マーカー1個を得てそのキャラクター・カードに置きます。
- ・キャラクター・カードにまだ置かれている商品を、試練カードから次の試練カードに移します。


[カード]

- ・イベントカードとアッシュルカードの山は、シャッフルしません。
- ・プレイヤー全員がアッシュルカード3枚を引き、手札上限（2-5人なら5枚、1人プレイなら7枚）を越えたぶんは捨てます。
- ・新たなイベントカードを、ボード左に並べます。

[プレイヤー1～3人の上級バリエーション]試練B～Cのイベントカードは1枚減らし、試練D～Eのイベントカードは2枚減らして並べます。

[ボード]

・前の試練の終了時点での状態が、新たな試練の開始状態になります。新たな試練カードの「SetUp」の記述は無視します。

- ・キャンペーンでの新たな試練の最初の月では、最初の試練カードとは異なりステップ 2-4 を無視しません。最初の月の月次効果は**試練カード裏面**のキャンペーンアイコン () の所に記載されています。



この例では指定された3つの地域に通常通り2個ずつの敵を置きます。そこに同数以上の防衛が居る場合は置けないかもしれません。

次の試練に移る際にプレイヤーが減った場合には、そのプレイヤーの顧問を公共顧問にし、所有する技術や商品はそのまま引き継ぎます。それからそのプレイヤーの所持するアッシュル・カードを他のプレイヤー全員で分けます。プレイヤーが増えた場合には、公共顧問の1人を選んでそのプレイヤーの個人顧問とし、アッシュル・カード3枚を引きます。各試練の終了時に、次の表に従って得点計算をし、それを記録用紙の前の得点に加えます。5回の試練の終了時の得点が、最終得点です。

| 試練の終了時の得点行動 | 得点 |
|---------------------------------|----|
| 試練カードの勝利条件を満たす | 5 |
| 勝利条件を満たした際に表になっていないイベントカード1枚ごとに | 3 |
| マップ上のイシュタルの門の1個ごとに | 2 |
| プレイ中のキャラクターの上にある技術マーカー1個ごとに | 1 |
| マップ上の薬トークン1個ごとに | 1 |
| マップ上の軍隊トークン1個ごとに | 1 |
| マップ上か、カード上の緑の効果マーカー1個ごとに | 1 |
| マップ上の敵トークン1個ごとに | -1 |
| マップ上か、カード上の赤の効果マーカー1個ごとに | -1 |

記録用紙

記録用紙は得点記録だけでなく、試練を通して使用したコンポーネントを箱に戻す際のチェックにも使用できます。キャラクター・カード、商品、技術、アッシュル・カードはそれぞれ分けて保管します。

キャンペーン後の得点評価

| | |
|--------|------------------------|
| 0～60 | あなたは歴史上の残念な脇役 |
| 61～80 | あなたは歴史上の多くの平凡で忘れられた指導者 |
| 81～95 | あなたは歴史上の強くて尊敬される指導者 |
| 96～110 | あなたの名前が時代の名前として残る |
| 111～ | 史上最高の帝国の統治者と見なされる |

1人プレイ (Solo Mode)

1人プレイでは、あなたはサンムラマートの役割をプレイします。以下の修正を加えて、通常通りにゲームを行います。

[セットアップ]

- ・サンムラマートのカードをあなたの前に置き、Solo側を表にします。あなたはサン村マートをプレイします。
- ・試練カードの勝利条件まで7か月あります（7枚のイベントカードを配置します）。
- ・アッシュル・カード5枚でゲームを開始し、手札上限は7枚です。

[ゲーム]

- ・新月フェイズのステージ4で、1枚でなく2枚のカードを引きます。
- ・毎月3個の相談トークンを使用可能なキャラクターに使えます。同じキャラクターを同じ月に2回使うことはできません。
- ・公共顧問とサンムラマートは、毎月2アクションを行えます（月に合計で6回）。
- ・1人プレイでは、個人顧問に影響するイベント・カードと月次効果はサンムラマートにのみ影響を及ぼします。公共顧問と「すべての顧問」に影響するイベント・カードはサン村マート以外の顧問すべてに影響します。