

300

Greco-Persian Wars

ルールブック

BonSai
GAMES
SS-305

300: ギリシア・ペルシア戦争

GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO
©2013 BONSAI GAMES

1.0 はじめに

このゲームは紀元前499年のイオニアの反乱から449年のカリアスの和約までの50年間に及ぶ、ペルシアとギリシアとの間の戦争をテーマにしています。1人が**アテナイを中心とするギリシア軍**を、もう1人が**ペルシア軍**を受け持ちます。

50年の間にペルシアは3度、ギリシアへの遠征を行いましたが、ゲームでは最大で5回まで遠征を行えます。

- **名称:** その都市の名前です。
- **重要都市:** **赤色**はペルシア軍にとって、**青色**はギリシア軍にとっての重要都市で、ここを占領することでより多く得点します。
- **糧秣:** 小麦アイコンの数は、その都市を支配することで養える陸軍の数です。補給ルール(8.0)で使用します。**青色**の小麦アイコンが印刷された都市はギリシア軍の補給都市、**赤色**の小麦アイコンが印刷された都市はペルシア軍の補給都市です。
- **港:** 赤い点線と三段櫓船が印刷されている都市は港を持ちます。

2.0 コンポーネント

以下の用具を用いてプレイします。

2.1 マップ

ペルシア戦争当時のギリシアと小アジアの一部が描かれています。

2.1.1 都市: 正方形のマスを「都市」と呼びます。各都市には以下の情報が記載されています。

2.1.2 ルート: 都市間を結ぶ線を「ルート」と呼びます。陸軍はルートに沿って都市間を移動します。セストス〜テルマ間はヘレスポントス海峡のため、ルートが途切れていることに注意してください。ペルシア軍はここに舟橋(5.1)を建設できます。ルートでつながっている次の都市のことを「隣接している都市」「隣の都市」と言います。例えばアテナイはテバイとコリントスの両方に隣接しています。

2.1.3 遠征回数トラック: マーカーを置いてペルシア軍が遠征を試みた回数を記録しま



す。5回目の試みが終わるとゲームは終了します。

2.1.4 得点累計トラック: 遠征が終わると、両軍の得点差を記録します。ゲーム終了時に1点でも累計得点が多かったプレイヤーが勝利します。「0」なら引き分けです。

2.1.5 死亡・追放サークル: ゲーム中に死亡・追放される可能性のある人物のアイコンが印刷されています。死亡または追放されたら、そのサークルに自軍の陸軍駒または海軍駒を1個置いてそのことを示します。



レオニダスのカードを使うと、ギリシア軍はこのサークルに陸軍駒を1個置きます。

2.2 駒

木製の駒が用意されています。青色はギリシア軍、赤色はペルシア軍の駒です。

2.2.1 陸軍: 立方体の駒（キューブ）は陸軍を表します。ギリシア軍には9個、ペルシア軍には24個の陸軍があります。



2.2.2 海軍: 薄い円柱の駒（ディスク）は海軍を表します。ギリシア軍には5個、ペルシア軍には6個の海軍があります。



2.2.3 マーカー: 白色のキューブ2個はマーカーです。遠征回数トラックと得点累計トラック上に置いて現在の値を表示します。



2.2.4 舟橋: 茶色の直方体（スティック）1個は舟橋です。



ペルシア軍が舟橋(5.1.4)を建設した時に使います。

2.3 カード

全部で16枚のカードが用意されています。表面は上下に分割されており、上段にはギリシア軍のイベント、下段にはペルシア軍のイベントが記載されています。



ギリシア軍イベント
※黒はスパルタ軍の専用イベント

ペルシア軍イベント

カード番号

2.4 ダイス

6面体ダイスを使用します。戦闘などを解決する時に使用します。

3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決め、各プレイヤーは自分の駒を手元に集めます。以下のルールに従って駒をマップ上に置きます。次のページの図を参考にしてください。

3.1 ペルシア軍の初期配置

エフェソスとセストスに陸軍を2個ずつ、計4個を配置します。

エフェソスの港に海軍を1個配置します。

残った駒は手元に置きます。ゲームが始まってから生産(5.0)することでマップ上に置くことができます。

カード置き場



● 300: ギリシア軍
● 300: ペルシア軍
● 300: ギリシア軍
● 300: ペルシア軍
● 300: ギリシア軍
● 300: ペルシア軍



マップの外、ペルシア軍の手元に

■ x 20 ● x 5 —

カード(16枚)

ペルシア陸軍
(計4個)

ペルシア海軍
(計1個)

ギリシア陸軍
(計3個)

ギリシア海軍(計2個)

マーカーを配置

300
Greco-Persian Wars
300: ギリシア・ペルシア戦争
BONSAI GAMES

ギリシア軍側 1 2 3 4 5 ペルシア軍側

マップの外、ギリシア軍の手元に

■ x 6 ● x 3 —

初期配置の状態

3.2 ギリシア軍の初期配置

アテナイ、スパルタ、コリントスに陸軍を1個ずつ、計3個を配置します。

アテナイとスパルタの港に海軍を1個ずつ、計2個を配置します。

残った駒は手元に置きます。ゲームが始まってから生産(5.0)することでマップ上に置くことができます。

3.3 マーカーの配置

遠征回数トラックの「1」、得点累計トラックの「0」にそれぞれマーカーを置きます。舟橋はペルシア軍プレイヤーの手元に置きます。

3.4 カードの配置

カード16枚を裏面を上にしてシャッフルし、カード置き場に重ねておきます。

以上でゲームの準備は終了します。以後、ルール4.0に従ってゲームを進行してください。

3.5 占領の定義

以下のルール中、「都市を占領している」とは、次の状態を指しています。

- 都市に自分の**陸軍**を1個以上置いていれば、その都市を占領しています。
- 両軍とも陸軍を置いていない都市は、両軍とも占領していません。ただし敵の陸軍がいなければ、自分の陸軍を置かなくても自分の補給都市は自分が占領しています。例えばアテナイに両軍の陸軍駒がない時、アテナイはギリシア軍が占領していることになります。

海軍が港にいただけでは都市を占領することはできません。

4.0 ゲームの進め方

1回のゲーム中にペルシア軍によって最大5回の遠征が行われます。1回の遠征で行う手順は以下の通りです。5回の遠征が終わればゲームは終了し、その時点で1点でも多くの累計得点をあげているプレイヤーが勝利します。同点(0点)なら引き分けです。

4.1 1回の遠征手順

1回の遠征では以下の手順(フェイズ)を順番に行います。

1. 生産フェイズ
2. 作戦フェイズ
3. 補給フェイズ
4. 得点フェイズ

得点フェイズが終わったら1回の遠征が終了し、次の遠征を開始します。遠征回数トラック上でマーカーを動かして新しい遠征が始まることを示します。5回目の遠征が完了したらゲームは終了します。

4.2 生産フェイズの概要

両プレイヤーは今回の遠征における軍備を行います。ペルシア軍、ギリシア軍の順番でタレント(ゲーム上の貨幣単位。実際はギリシアは「オボロス」、ペルシアが「ダレク」)を支払って陸軍、海軍を生産し、カードを取得し、ペルシア軍なら舟橋を建設できます。詳細はルール5.0を参照してください。ペルシア軍プレイヤーがこの時に引いたカードにより、この回の遠征が直ちに終了することがあります。

4.3 作戦フェイズの概要

ペルシア軍、ギリシア軍の順番で1枚ずつカードを使って作戦を行います。カードを使いたくない時、またはカードを持っていない時は「パス」します。2人のプレイヤーが連続してパスすると(ペルシア軍プレイヤーがパスして、

続いてギリシア軍プレイヤーもパスした。またはその逆)、手札がどれだけ残っていても作戦フェイズは終了します。一度パスしても、再び自分の番が回ってくれば（つまり相手がパスしなければ）カードを使えます。再びパスしても構いません。詳細はルール6.0を参照。

4.4 補給フェイズ

作戦フェイズが終わったら、ペルシア軍、ギリシア軍の順番で自分の陸軍の補給を調べます。この時、補給を受けていない陸軍は取り除かれます。**海軍は補給を調べる必要はありません**。この時点で手札が残っていれば、ギリシア軍プレイヤーは**4枚**までは残せますが、残りは捨てなければなりません（4枚以内なら何枚残しても構いません）。ペルシア軍プレイヤーは1枚だけ残せますが、そうすると次の遠征で使えるタレントは12ではなく10に減ります。詳細はルール8.0を参照してください。

4.5 得点フェイズ

最後に、両プレイヤーは自分の陸軍が占領している都市の数を数えます。海軍が港にいただけでは都市を占領したことにはなりません。自分にとっての重要都市を占領していれば、その都市は2つと数えます。占領している都市数を比較し、より多くの都市を占領しているプレイヤー側に、その差だけ得点累計トラック上のマーカーを動かします。トラックの上限は7で、それより先には動きません。また7点差がついてもそれで勝敗が決まるわけではありません。

得点計算の例

ギリシア軍がアテナイ、スパルタ、コリントスの3都市を支配、ペルシア軍がセストス、エフェソスの2都市を占領していたら、マーカーをギリシア軍側に1マス動かします。もしアテナイがペルシア軍に占領されていたら、ギリシア軍2都市、ペルシア軍4都市（アテナイは重要都市）を占領していることになり、ペルシア軍側にマーカーを2マス動かします。

5.0 生産フェイズ

両プレイヤーは、この回の遠征に備えて軍備を整えます。まずペルシア軍プレイヤーが生産を行ってから、ギリシア軍プレイヤーが生産を行います。

5.1 ペルシア軍の生産

5.1.1 予算: ペルシア軍は毎回12タレントを使えます。使い切る必要はありませんが、使わなかったタレントを次の遠征に繰り越すことはできません（失われます）。

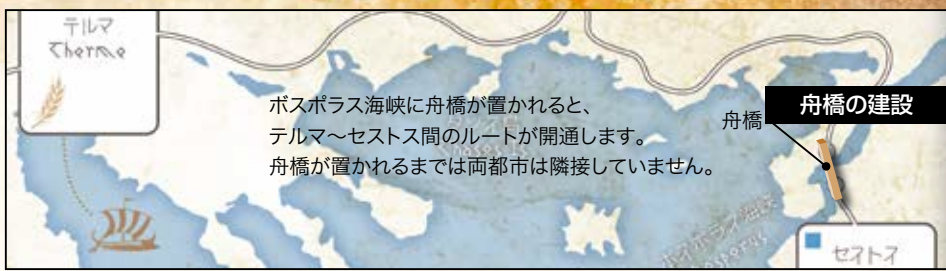
例外: 前回の遠征で手札を1枚持ち越すと、今回の遠征の予算が10タレントになります。

5.1.2 生産コスト: ペルシア軍プレイヤーはタレントを支払って陸軍、海軍、カード入手できます。まずカードを何枚生産するかを決めてデッキからカードを引き、内容を確認して陸軍と海軍、舟橋を生産します。

駒	タレント	1回の生産フェイズに生産できる上限数
陸軍	1	無制限
海軍	2*	2個まで
カード	1	6枚まで
舟橋	6	-

*** 選択ルール:** ペルシア軍は海軍駒を1タレントで生産できることとします。

5.1.3 軍隊の配置: 生産した陸軍は、自分の補給都市、または自分が占領している都市に配置します。生産した海軍は、自分の補給都市、または自分が占領している都市の港に配置します。いずれも1つの都市、港に配置できる駒の数に上限はありません。自分が都市を占領していても、港に敵の海軍がいる時、その港に生産した自分の海軍を置くことはできません。生産したカードは



手札に加えて手元に置きます。

5.1.4 舟橋の建設: ペルシア軍がセストスを占領していれば、ペルシア軍プレイヤーは舟橋を建設できます。6タレントを支払って舟橋をボスポラス海峡に置き、セストス〜テルマ間のルートがつながったことを示します。

5.2 ギリシア軍の生産

ペルシア軍プレイヤーが生産を終えたら、ギリシア軍プレイヤーが生産を行います。

5.2.1 予算: ギリシア軍は毎回6タレントを使えます。使い切る必要はありませんが、使わなかったタレントを次の遠征に繰り越すことはできません(失われます)。

5.2.2 生産コスト: ギリシア軍プレイヤーはタレントを支払って陸軍、海軍、カードを入手できます。まずカードを何枚生産するかを決めてデッキからカードを引き、内容を確認した上で陸軍と海軍を生産します。なお、ギリシア軍は舟橋を建設できません。

駒	タレント	1回の生産フェイズに生産できる上限数
陸軍	1	無制限
海軍	1	2個まで
カード	1	6枚まで

5.2.3 軍隊の配置: 生産した陸軍は、自分の補給都市、または自分が占領している都市に配置します。生産した海軍は、自分の補給都市、または自分が占領している都市の港

に配置します。いずれも1つの都市、港に配置できる駒の数に上限はありません。生産したカードは手札に加えます。

5.3 ペルシア王急死による遠征の中止

5.1.2でペルシア軍が「**王の急死**」カードを引いたら、直ちに遠征は終了します。この生産フェイズでペルシア軍が引いた全てのカードをデッキに戻し、また使用済みカード置き場のカードもデッキに戻してシャッフルして、新しいデッキをつくります。ペルシア軍は陸軍、海軍の生産、舟橋の建設を行えません。またギリシア軍も全く生産を行えません。直ちに次の遠征に移行します。**補給の判定や得点計算も行いません(ただし「バビロン、エジプトの平定」カードを使用した結果ペルシア王が急死した時は補給フェイズと得点フェイズを行います)**。これが5回目の遠征だったらゲームは終了します。

「王の急死」はゲーム中、最大2回発生します。最初に発生した時はダレイオスが急死します。ペルシア陸軍1個をマップのダレイオス・サークルに置き、このイベントが発生したことを示します。2回目に発生した時はクセルクセスが暗殺されます。同様にペルシア陸軍1個をクセルクセス・サークルに置きます。以後はこのイベントは発生しません。ペルシア軍プレイヤーが「王の急死」カードを引いても何も起こらず、このカードで移動(6.3)を行えます。

5.4 カード・デッキ

カード・デッキからカードがなくなったら、使用済みカード置き場のカードを裏面を上にしてシャッフルして、新しいカード・デッキをつくります。デッキにも使用済みカード置き場に

もカードがない時は、タレントが余っていてもカードを生産することはできません。

6.0 作戦フェイズ

このゲームで一番大事なのは作戦フェイズです。作戦フェイズ中に両プレイヤーは自分の陸軍や海軍を動かし、敵の陸軍や海軍を攻撃し、支配する都市を増やしていきます。またはカードに記載されたイベントを使って自分に有利な状況をつくります。

6.1 作戦フェイズの手順

最初にペルシア軍プレイヤーが手札の中からカードを1枚出すか、パスするかを決めます。カードを1枚出したら、そのカードに書かれているペルシア軍のイベントを行うのか、それともイベントは無視して移動を1回行うのか（詳しくは6.3参照）を決めます。

それが終わったら、今度はギリシア軍プレイヤーが同じように手札の中から1枚カードを出してイベントを行う、または移動を1回行うか、それともパスをします。なお、ペルシア軍が「カルネイア祭」イベントを行わない限り、ギリシア軍はスパルタのイベントを使用できます。

6.1.1 2人が続けてパスした時: 作戦フェイズは終了し、補給フェイズに進みます。

6.1.2 パスしなければならぬ時: 手札を持っていないプレイヤーはパスしなければなりません。両プレイヤーとも手札がなくなったら、自動的に作戦フェイズは終了します。

6.1.3 パスした後のプレイ: 自分の番にパスして相手がパスしなかったら、再び自分の番が回ってきます。その時に再びパスしても、カードを1枚使っても構いません。

6.2 イベントの実行

カードの指示に従います。ギリシア軍とペルシア軍でイベントの内容が異なります。イベン

トの中にはゲーム中1回、または2回しか発生しないものがあります。イベントが発生しなくても、そのカードを移動のために使用できます。回数制限のないイベントは、ゲーム中に何度でも発生します。

使用したカードは表面を上にして使用済みカード置き場に置きます。

6.2.1 ミルティアディス (ミルティアデス)、レオニダス、テミストクレス: これらのカードはそれぞれゲーム中1回しか使用できません（戦死、または活躍後に様々な理由で追放されました）。ギリシア軍プレイヤーが使用したら、使っていないギリシアの陸軍駒1個を該当するサークルに置いてそのことを示します。使っていない陸軍駒がなければ、マップ上の任意のギリシア陸軍駒を取り除いて使用します。

6.2.2 アルテミシア: アルテミシアのカードはゲーム中1回しか使用できません（ペルシア軍を見限って逃亡します）。ギリシア軍プレイヤーが使用したら、取り除いたペルシアの海軍駒1個をアルテミシア・サークルに置いてそのことを示します。

6.3 移動

カードに書かれているイベントを無視して陸軍または海軍どちらかの移動を行います（これを行軍とも言います）。カードを移動に使った時は、イベントを行ったことにはなりません。カードを表面にして使用済みカード置き場に置きます。1回の移動で以下のどちらか1つを行います。

- **陸軍の移動:** 自分の陸軍がいる都市を1つ選び、1個以上の陸軍をルートに沿って移動させる(6.4)。
- **海軍の移動:** 自分の海軍がいる港を1つ選び、1個以上の海軍を好きな港へ移動させる(6.5)。

6.4 陸軍の移動

6.4.1 陸軍を移動させることにしたら、自分の陸軍がいる都市を1つ選びます。そこにいる陸軍(1個でも全部でも)をルートに沿って移動させることができます。

6.4.2 移動できる距離: 1回の移動でルートに沿ってどこまでも移動できます。しかし、次の制約があります。

- 移動する陸軍は、全て一緒に移動しなければなりません。途中で一部を置き去りにしたり、移動開始時に同じ都市にいなかった陸軍を移動中のグループに加えたりすることはできません。移動を開始する都市に陸軍を残しておく必要はありません。
- 移動中、**敵の陸軍がいる都市に進入するとそこで停止**しなければなりません。また、直ちに地上戦(7.1)を解決します。港に敵の海軍がいるだけなら、その都市で停止する必要はありません。自分の陸軍がいるまたは自分が占領している都市は、通過する

ことも、そこに留まることもできます。1つの都市に留まれる陸軍の数に制限はありません。**両軍の陸軍が存在せず、自分が占領していない都市に進入するとそこで停止**しなければなりません。

- セストス~テルマ間のルートは途切れてています。舟橋を建設しない限り、両軍とも陸軍を移動させることはできません。

6.5 海軍の移動

6.5.1 海軍を移動させることにしたら、自分の海軍がいる港を1つ選びます。そこにいる海軍(1個でも全部でも)を好きな港1つへ移動させることができます。陸軍と違って海軍はルート沿いに移動しません。

6.5.2 移動の制約: 移動する海軍は全て一緒に移動しなければなりません。複数の海軍が同時に移動するなら、全ての海軍が同じ港へ移動します。移動した港に敵の海軍がいれば海戦が発生します(7.2)。その港がある都市に敵の陸軍がいても海軍と陸軍の間



では戦闘は起こりません。

6.5.3 陸軍の輸送: 港がある都市に自分の陸軍がいれば、海軍1個につき陸軍1個を運ぶことができます。ただし、海軍がどれだけあっても輸送できる陸軍は3個までです(海軍が4個以上移動したとしても、その都市にいる3個以下の陸軍しか輸送できないわけです)。移動した港に敵の海軍がいなければ、直ちに陸軍をその都市に置きます。その都市に敵の陸軍がいれば地上戦が発生します(7.1)。移動した港に敵の海軍がいれば、まず海戦を解決した後で、生き残った海軍が輸送してきた陸軍を都市に上陸させます。そして都市に敵の陸軍がいれば地上戦を解決します。

7.0 戦闘

戦闘には2種類あります。陸軍同士が行う地上戦と海軍同士が行う海戦です。海軍と陸軍が

戦うことはありません。陸軍または海軍が移動した結果、敵の陸軍がいる都市に自分の陸軍を移動させると地上戦が発生します。敵の海軍がいる港に自分の海軍を移動させると海戦が発生します。駒を移動させたプレイヤーを「攻撃側」、戦闘が発生した都市または港に駒を置いていたプレイヤーを「防御側」と呼びます。

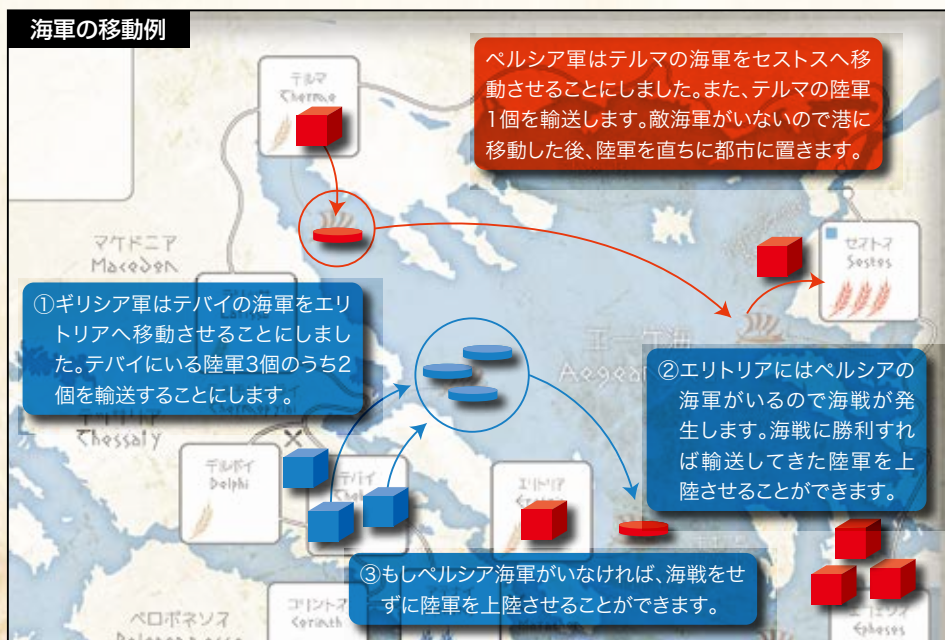
7.1 地上戦

地上戦は勝負がつくまで「ラウンド」を繰り返します。1回のラウンドで両プレイヤーは、(1)ダイスを振り、(2)そのラウンドの勝ち負けを決めます。(2)が終わったら次のラウンドに移行して再びダイスを振ります。

7.1.1 ダイスを振れる数: プレイヤーは地上戦に参加している自分の陸軍の数だけダイスを振ります。ただし、陸軍が3個以上いる時は3個しかダイスを振れません。

7.1.2 ダイスの目: プレイヤーは出た目のうち、最も大きな値1つを使ってラウンドの

海軍の移動例



勝ち負けを決めます。2個または3個のダイスを振ったとしても、勝ち負けの判定に使えるダイスの目は1つだけです。また、ペルシア軍は4以上のダイスの目は全て「4」と見なされます。これは重装歩兵中心のギリシア軍に対し、個々の戦闘能力が低かったことを表しています。

例外：エフェソスまたはセストスでペルシア軍が戦闘（攻撃、防御を問わず。また地上戦でも海戦でも：海戦については7.2を参照）する時、**5以上のダイスの目は全て「5」と見なし**ます。つまり他の場所より有利に戦えるわけです。

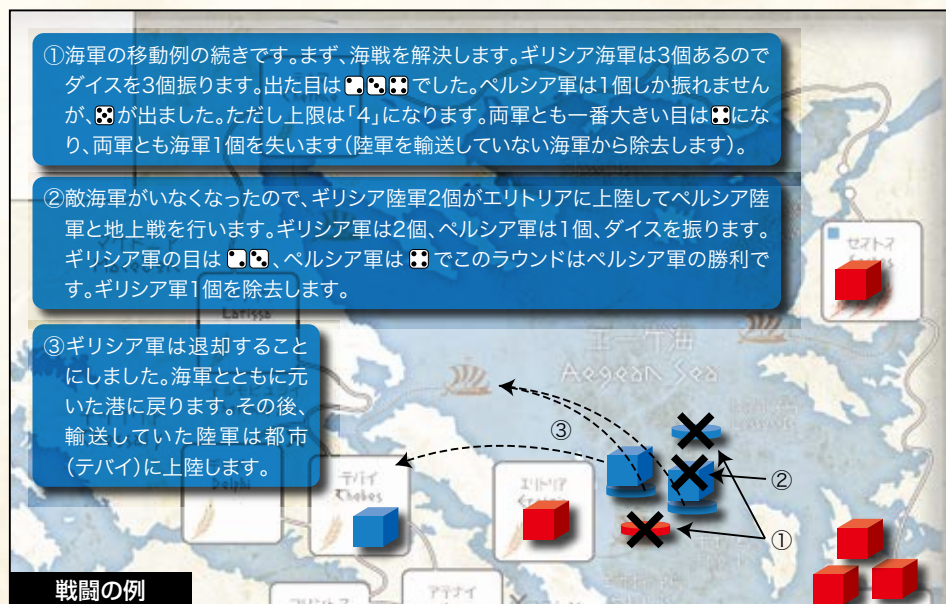
7.1.3 ラウンドの勝ち負け：ダイスの目がより大きいプレイヤーがそのラウンドの勝者となります。敗者は陸軍1個を取り除きます。除去された陸軍は以後の遠征で再生産可能です。ダイスの目が同じ時は両軍とも陸軍を1個ずつ取り除きます。

7.1.4 地上戦の終了：どちらか一方、または双方の陸軍がいなくなると地上戦は終了しま

す。または退却（7.1.5）すると地上戦は終了します。

7.1.5 退却：ラウンドの勝ち負けを決めた後、攻撃側、防御側の順番で退却するかどうかを決めます。攻撃側が退却する時は陸軍を直前にいた都市に戻します。その陸軍が海軍に運ばれてきたのであれば（6.5.3）、運んできた海軍と一緒に移動を開始した港へ戻り、陸軍をその港がある都市へ移します。防御側はルート沿いに**自分が占領する隣の都市**へ移動します。両軍とも占領していない都市へは退却できません。または、港に自分の海軍がいれば、陸軍を乗せて自分が占領する都市の港へ退却できます。この時、陸軍全てを海軍で運ぶ必要があります。陸軍より海軍のほうが少ない時は、海軍を使った退却は行えません。退却後、陸軍を港のある都市へ移します。

7.1.6 舟橋の破壊：地上戦の結果、ギリシア軍がセストスを占領したら、直ちに舟橋を破壊できます。この後ペルシア軍がセストスを再占領すれば、再び舟橋を建設できます。



8.0 補給フェイズ

作戦フェイズが終わったら補給フェイズを行います。最初にペルシア軍の補給フェイズを行い、それが終わってからギリシア軍の補給フェイズを行います。両プレイヤーとも、同じ手順を行います。

8.1 手札の調整

ペルシア軍プレイヤーは、この時点で手札を1枚でも持っていたら全て捨てなければなりません。捨てたカードは表面にして使用済みカード置き場に置きます。または、1枚だけ手札を次の遠征に持ち越すことができます。ただしその時は次の遠征で利用できる予算が12タレントではなく10タレントになります。

ギリシア軍プレイヤーは手札を4枚まで残すことができます。5枚以上持っていたら4枚(以下)を残して捨てなければなりません。

8.2 陸軍の消耗

8.2.1 ギリシア軍: ギリシア軍プレイヤーは自分が占領する都市の小麦アイコンの数を数えます。その数を超える自分の陸軍がマップ上に存在したら、超過する陸軍を取り除かなければなりません。どの陸軍を取り除くのかは自分で決めます。

8.2.2 ペルシア軍: セストスとエフェソスには何個でも自分の陸軍を置くことができます(本国まで「王の道」でつながっているため、補給が潤沢であることを表します)。自分の補給都市(つまりセストスとエフェソス)以外で自分が占領している都市の小麦アイコンの数を数えます。その数を超える自分の陸軍が自分の補給都市以外の都市にいたら、超過する陸軍を取り除かなければなりません。どの陸軍を取り除くのかは自分で決めます。

8.2.3 連絡線: 次に、自分の補給都市まで連絡がつかない都市にいる自分の陸軍を全て取り除きます。都市から自分の補給都市まで、

敵が占領する都市を通ることなくルートをとられれば、その都市は連絡がついています。両軍とも占領していない都市は通過できます。連絡がつかない場合でも以下の条件を満たせば陸軍は除去されません。

8.2.4 海軍による連絡: 連絡がつかない都市にいても、その港に自分の海軍がいればその都市にいる陸軍を除去する必要はありません(船によって補給物資が運ばれるわけです)。その時、自分の補給都市に自分の海軍がいる必要はありません。連絡がつかない都市の港に自分の海軍が存在していなければなりません。ただし、全ての自分の補給都市の港に敵の海軍がいる時、この方法で連絡をつけることはできません。

9.0 得点計算

補給フェイズが終わったら得点を計算します。両軍とも占領している都市につき1点、重要都市につき2点を得ます。得点の多いほうから少ないほうを引き、その差の数だけマーカーを得点の多いほうの側に動かします。

早期和睦: 得点計算フェイズの時点で自分の補給都市が2つとも敵に占領されているプレイヤーは、現在の得点累計に関係なく敗北します。ギリシア軍の場合は民心が離れ、ペルシア軍に降ることを受け入れてしまうため、ペルシア軍の場合はイオニア地方における戦費増大に嫌気がさして戦争継続を諦めるためです。

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テスト・プレイ: 鹿内 靖、羽田 智、川村 直、山田洋行

表紙: Alamy Stock Photo

※ルールに疑問がある時は、

m.strada1000@gmail.com

まで、件名を「**300のルールに関する質問**」にしてメールにてお問い合わせください。

カード解説

以下、カードに記載された人物やイベントについて解説します。

#01: ラウリオン鉱山

マラトンの戦い（紀元前 490 年）の後に稼働した始めた鉱山で、**テミストクレス**はここから得られる収入を背景にアテナイ海軍の増強を行いました。そのことが後のサラミスの海戦（紀元前 480 年）での勝利につながります。

#01: マルドニオスの騎馬隊

ペルシア軍は強力な騎兵を持っていたものの、地形的な制約もあり有効に運用することができませんでした。マルドニオスはプラタイアの戦い（紀元前 479 年）緒戦でアテナイ・スパルタ連合軍に痛打を与えたものの、無理な追撃がたり、スパルタの**パウサニアス**によって撃破されました。

#02: イオニアの反乱

ギリシア・ペルシア戦争の発端です。ペルシアに支配されていたイオニアが反乱、アテナイとエレクトリアがこれを支援したため、**ダレイオス I 世**はギリシアを攻めることにしました。

#02, 03, 13: 「土地(土)と水」の要求

ペルシアによる都市国家に対する事実上の降伏勧告です。マケドニアをはじめ多くの都市国家がペルシア王の要請を受け入れました。

#03: 海神ポセイドンの怒り

嵐による海軍の損害を表しています。第一次ペルシア戦争（紀元前 492 年）でペルシア軍はギリシア北部のトラキアを制圧したものの、暴風雨により海軍が大損害を受け、遠征を中止しました。

#04: ミルティアデス

ヘレスポントスのケルソネソスの僭主であ

り、紀元前 513 年にはダレイオス I 世のスキタイ遠征にも参加しています。イオニアの反乱を支援したとも言われ、その後アテナイに帰還。反ペルシア派の政治家として活動しました。

マラトンに上陸した圧倒的多数のペルシア軍を前に、直ちに反撃するか、それともスパルタの援軍を待つのかアテナイ軍の中で意見が分かれていましたが、前者を推すミルティアデス案が採択され、ギリシア軍は圧倒的勝利を収めます。

ミルティアデスの評判は高まりましたが、調子に乗って翌年行ったパロス島遠征は大失敗。「アテナイ市民を欺いた罪」で告発され、死刑は免れたものの、遠征の時に受けた傷がもとで死亡しました。

#04: カルネイア祭

スパルタにおける重要な宗教祭儀の一つで、この間は一切の軍事行動が禁じられました。テルモピュライの戦い（紀元前 480 年）でスパルタが全軍を動員できなかったのはそのため。

#05: テミストクレス

マラトンの戦いに勝利したことですっかり自信を深めたアテナイですが、テミストクレスはペルシアは再び侵攻してくると予言。地上で大軍を防ぐには限界があると、ラウリオン鉱山からあがった収益を全て突っ込んで海軍の建造に乗り出しました。これにはマラトンの戦いの立役者であるミルティアデスも猛反発。

結局、テミストクレスの判断が正しかったことはサラミスの海戦で証明されます。アテナイ 200 隻、ギリシア連合軍 400 隻、合わせて 600 隻が地の利を生かしてペルシア海軍 700 隻を撃破したのです。

しかしその後、テミストクレスは増長したため、陶片追放によってアテナイを追われることになります。

#05: 不死隊

映画『300』ではイモータル軍団として不気味な存在として描かれていますが、ヘロドトス

によれば定数 1 万の親衛隊で、損害などで欠員が出ればたちまち補充されたために「不死」とされたそうです。

#06: パウサニ阿斯

レオニダス I 世の甥に当たり、プラタイアの戦いでペルシア軍を破りました。しかしペルシアと通じており（捕虜にしたペルシア王クセルクセス I 世の親族を密かに逃しました）、すぐに追放されます。なお、「パウサニ阿斯」カードが無効にできるのは「マルドニオス」カードの戦闘に関する特別ルールだけで、同カードで行われた移動は無効になりません。

#07: デルフォイの神託

「デルポイ」とも。ギリシア中央部、パルナッソス山南麓に位置するデルポイのアポロン神殿にて、女性司祭ピュティアが告げた神託のことで紀元前 8 世紀に確立されました。

紀元前 480 年、アテナイは「都市を放棄し、木の壁によって防衛せよ」という神託を得ましたが、**テミストクレス**はこの「木の壁」を三段櫓船と解釈して海軍の建造を進めます。**レオニダス**が得た神託は「王が死ぬか、国が減じるか」だったため、テルモピュライの戦いで少数の部下とともに散華しました。

#08: 王たちの王

クセルクセスは自ら戦場の赴くことで軍の士気を鼓舞しました。ゲームのパッケージはテルモピュライの戦いを描いたものですが、右上に描かれている輿に座っている人物がクセルクセス王です。

#09: レオニダス

パッケージ中央の人物。テルモピュライの戦いにおける壮絶な戦いぶりは映画『300』でお馴染みです。テルモピュライは隘路だったため、多数のペルシア軍（10 万とも 20 万とも言われています）をスパルタ兵 300 人を含む 7,000 名で足止めしました。しかし抜け道を

見つけられてペルシア軍に迂回されたため、**デルフォイの神託**に従ってわずかな部下を引き連れてペルシア軍に斬り込みました。

映画などではこのおかげで時間稼ぎができ、サラミスの海戦でギリシア連合軍が勝利できたとされていますが、ペルシア軍がこの後アテナイに入城するまで 30 日以上かかっており、レオニダスの突撃は軍事的に意味があったかは疑問です。

#08: 王の道

ダレイオス I 世が建設した、王都スーサからサルディス（マップ外のすぐ東に位置します）に至る公道。陸伝いに大軍を動かせるため、ペルシア軍はエフェソスまたはセストスを楽に奪還できます。

#09: アルテミシア

映画『300』の続編、『300 帝国の進撃』では**テミストクレス**と性的な関係を持ったことにされたハリカルナッソスの女王。サラミスの海戦に参加しましたが、ペルシア軍不利と見るや戦場から離脱します。実際に彼女が率いていた船は数隻だったので戦況を左右したほどではありませんが、エヴァ・グリーンの熱演も考慮してゲームでは大きな効果を持たせました。

#09: ヒッピアス

アテナイを追放された暴君僭主でペルシアに亡命しました。第二次ペルシア戦争では「騎兵が活躍できるから」とマラトンに上陸するようペルシア側に助言しましたが、結果は歴史が示す通りです。

#10: エウアンゲリオン

「良い知らせ」の意味。マラトンの戦いの後、完全武装の兵士がアテナイまで走って「我ら勝てり」と伝えて絶命しました。これがマラソンの由来と言われ、最初の近代オリンピック（1896 年）では、アテナイ〜マラトン間の走行競技が行われました。

#10: 単独講和

アテナイとスパルタの関係を切り崩すため、ペルシアがスパルタに単独講和を持ちかけたと言われています。実際、**パウサニアス**が内通していましたが、分断工作は失敗に終わりました。

#11: メラス・ゾーモス

塩野七生が『ギリシア人の物語』の中で「黒のごった煮」と表現している、スパルタで食べられていた黒いスープのこと。豚の足と血、塩、酢を混ぜ合わせて作られたものですが、幸いなことにレシピは現存していません。が、再現に挑戦した人もいます。詳しくはメシ通「古代メソポタミアで食べられていた料理をガチで作ってみた」をどうぞ。

<https://www.hotpepper.jp/mesitsu/entry/maidon/17-00008>

#11: 王の急死

ギリシア・ペルシア戦争中、ペルシア王 2 人が亡くなっています。

二度の遠征に失敗したことで、ダレイオス I 世はより大規模な軍勢でギリシアを攻めることを決断しましたが、その準備のさなか、紀元前 486 年に急死しました。

クセルクセスは遠征の失敗、舟橋やクセルクセス門の建設など大規模事業による財政圧迫で国力を衰えさせました。そのため側近のアルタバノスに暗殺されました。

#12: モーロン・ラベ

テルモピュライの戦いで、投降を呼びかけた**クセルクセス**に対して**レオニダス**は「モーロン・ラベ（来たりて取れ）」と返しました。

「土地と水」の要求に対する返しではありませんが、ペルシアの要求に対する拒否としてこのカードを設定しました。

#12: テバイの離反

「テバイ」とも。アテナイと衝突していた都市国家で、テルモピュライの戦いではペルシア軍に投降しました。パッケージに描かれてい

るどこか頼りない兵士はテバイ兵です。

#13: 三段層ガレー船

三段櫓船。ギリシア軍だけではなくペルシアのフェニキア海軍も使っていました。ラム攻撃（船体をぶつけて敵船に打撃を与える戦術）が非常に有効でした。

#14: シラクサの支援／カルタゴとの同盟

マップ外における外交を表します。シラクサはギリシア人の植民都市であり、海軍による支援が期待されました。しかしカルタゴ（フェニキア人の植民都市）の存在により、シラクサがギリシアを全面支援することはできませんでした（紀元前 479 年にカルタゴがシラクサを攻撃しています）。

#15: 300

テルモピュライのような隘路にペルシア軍を誘い込むことに成功した状況を再現するカードです。コリントスに攻め込むことがあれば、同じような状況になったと考えられます。

#15: アクロポリス炎上

テミストクレスはアテナイ住民を避難させましたが、**デルフォイの神託**「木の壁によって防衛せよ」に固執した一部の者はアクロポリスに籠城しました。もちろんペルシアの大軍に為す術なく壊滅させられました。

#16: ギリシア人兵士の脱走

ペルシア軍の一部は占領地から無理やり連行したギリシア人で構成されており、戦意は高くありませんでした。プラタイアの戦いの後は脱走が相次ぎました。

#16: バビロン、エジプトの平定

ペルシア帝国の領土内では度々反乱が起きました。再度のギリシア遠征準備中にエジプトの反乱が発生し、ダレイオス I 世も相当なストレスを感じていたものと思われます。