

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

紀元前7世紀、サルディス。
最初の貨幣が鑄造されたばかり—
そして帝国たちがそれを巡って激突する。



対



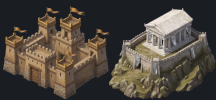
ルールブック



マップ

91ヘクスの対称な六角形の盤。**川**が盤を二分し、渡れるのは二つの**渡河点**のみ。両陣営は自らの**首都**から出発し、行軍距離内に二つの**鉾山**がある。すべては決定論的:サイコロなし、運なし — あるのはあなたの判断だけ。



地形	移動	効果
	平原	1 —
	丘	2 防御+1・遠隔ユニットの射程+1・突撃を無効化
	川 / 渡河点	2 防御-1・キャラバンは渡河点以外通行不可・突撃を無効化
	鉾山	1 ターン終了時に占領していれば+2 EL/ターン・最終得点で5点
	首都 リュディア・ギリシア	1 防御+1・徴兵と昇進の拠点・敵がいない間+1 EL/ターン

ターン

ターンはチェスのように**厳密な交互制**。競技プレイは**時計**で進む:5分+1ターンごとに5秒 — 時間切れは敗北。自分のターンには:

- **行動ポイント2 (AP)** — ユニットの起動に1APかかる;起動したユニットは **移動と攻撃**ができる。既に起動したユニットへは、移動力が残っている限り無償で戻れる。
- **徴兵1回** — 首都かその隣接ヘクスに新ユニット。このターンは行動不可。
- **昇進1回** — **4 EL**で、首都から1ヘクス以内のユニットを **ベテラン**にする:攻撃+1、最大HP+2。将軍は昇進できない。
- **補給** — 各キャラバンは1ターンに1回、**1 EL**で隣接ユニットのHPを2回復できる。1ユニットが受けられる回復は1ターンに1回のみ。

なぜ2APなのか?起動が1回だけなら経済は守りようがなく;全部起動できれば先手が圧倒的になる。2APが永遠のジレンマを生む — **経済か、軍か、将軍か?**それがこのゲームの心臓である。

戦闘

ダメージ = 攻撃 - 防御 (最低1)。

攻撃にはボーナスを加算 — ベテラン、将軍のオーラ、突撃、対騎兵の槍。防御には地形と陣形を加算。

- **反撃**: 標的が生き残り、攻撃者が射程内にいれば、即座に反撃する。2ヘクス先から槍兵を射る弓兵は何のリスクも負わない。
- ユニットの攻撃は**1ターンに1回**;攻撃後は移動終了 — ただし**騎馬弓兵**だけは、なお走り去ることができる。
- 味方はすり抜けられるが、敵はすり抜けられない;占領されたヘクスには止まらない。
- **強行軍**: コスト超過の地形へ最初の一步で入ることは許されるが、移動力をすべて消費し、攻撃はできなくなる。
- 徴兵したばかりのユニットは攻撃できない — リュディアの傭兵も同様。行軍だけは即座に可能。

ユニット

	ユニット	コスト	HP	攻	防	射程	移動	特性
	槍兵	3	10	3	1	1	2	騎兵と騎馬弓兵に攻+2・味方槍兵の隣で防+1
	弓兵	4	8	3	0	2	2	近接反撃を受けずに遠距離から射撃
	キャラバン	5	6	—	0	—	2	+1 EL/ターン・回復・近接で鹵獲可能 (HP3で寝返る)
	騎兵	6	12	4	1	1	4	突撃: 直線2ヘクス以上の後で攻+2 (丘や川の上の標的には無効)
	騎馬弓兵	6	8	2	0	2	4	撃って走り去れる唯一のユニット
	重装歩兵	8	16	5	2	1	1	ファランクス: 隣接する味方重装歩兵1体につき防+1 (最大+2)
	将軍	—	12	2	2	1	2	オーラ: 隣接する味方に攻+1・その死は敗北を意味する

武器の三すくみ: 槍は馬を制し、馬は弓兵を出し抜き、弓兵は槍を削る。単独で勝てるユニットはない — 戦いは組み合わせで勝つ。

ベテラン

攻撃+1、最大HP+2。首都で4 ELを払って昇進 — ゲーム全体を通じてユニットに付き従い、最終得点で+2の価値を持つ投資。

傭兵 (リュディア)

任意の味方ユニットの隣に徴兵でき、即座に行動可能 (最初のターンは攻撃不可)。首都から遠いほど高くつく。

経済

自分の各ターンの開始時、宝庫は次の分だけ増える：基本**2 EL**・首都に敵がいなければ**+1**・支配する鉱山1つにつき**+2**・キャラバン1隊につき**+1**。後手は**+2 EL**持ちで開始。鉱山こそが真のエンジン：保持すれば収入は倍増し — 失えばそれを敵に贈ることになる。

六つの文明

リュディア

エレクトロンと傭兵

- **パクトロス**：**+2 EL**/ターン
- **傭兵**を前線に直接投入（**+1 EL**、距離4ヘクスごとに**+1**）
- 維持費：5体目以降、1体につき**1 EL**/ターン
- 脆い将軍（HP10）

ギリシアのポリス

銀と重装歩兵

- **精鋭重装歩兵**：HP18、ファランクス最大+3
- **銀山**：鉱山1つにつき**3 EL**
- 全ユニットのコスト**+2 EL**
- 騎兵は限定的（移動3）

ペルシア

騎兵と貢納

- 貢納：ユニットが敵の首都を脅かすたびに**+1 EL**
- 弱体化した槍兵（HP8）・重装歩兵なし

バビロン

秤量銀と信用

- **-12 EL**まで借金可能、利子つき — 5ターン負債が続くと反乱勃発
- 装甲キャラバン（HP10）・徴兵は首都のみ

エジプト

穀物と雇われた槍

- 第5ターンから穀物庫：キャラバンか首都の近くのユニット3体を回復
- 第5ターンから重装歩兵が割引・騎兵なし

スキタイ

騎馬弓兵と略奪

- 略奪：撃破1体につき**+5 EL** — ただし5ターン血を見ないと動乱
- 優れた騎馬弓兵（4 EL、HP11、移動5）・重装歩兵なし、キャラバンなし

現在のデモにはリュディアとギリシアのポリスを収録；残る四文明はスプライトの完成とともに参戦する。

勝利への三つの道

王殺し

敵の将軍を討て。ゲームはその場で終わる。

経済

宝庫に120 ELを蓄えよ。富は武器である。

最終得点

第40ターン: 宝庫 + 軍の価値 +
ベテラン1体につき2 + 鉱山1つにつき5。

投了と時間切れでもゲームは終わる — 得点が完全に並べば引き分けである。

三つの時計が同時に時を刻む: 将軍を守ること、鉱山を奪い合うこと、得点のために十分な軍を残すこと。どれか一つでも怠れば、ゲームを手渡すことになる。

最初の助言

- **渡河点だけが唯一の渡り場** — 渡河点に据えた重装歩兵はマップの半分を封じる。
- **丘の上の弓兵**は3ヘクス射てる: 身をさらすことなく渡河点を制圧できる。
- **武器の三すくみ**を使いこなせ — 単独で勝てるユニットはない。
- **護衛つきキャラバン**は自らの護衛費を稼ぐ; 孤立したキャラバンは鹵獲され — 敵に仕えることになる。
- **将軍のオーラ**は無料のベテランに等しい — だが前線への一步は、王殺しへの一步でもある。



目を見開いておけ: どのマップのどこかに、決して中央ではないが必ず、梟の像が見張っている。それが番人である。何を見ているのかは、誰も知らない。