

ガニメデ戦記Zero

プレイ人数:2人、プレイ時間:20分、対象年齢:12歳以上

■目的

プレイヤーは小隊の隊長となり、敵部隊を殲滅することを目的とする。

■内容物

- ・パーツ選択シート：1枚
- ・透明カード：26枚
 - 緑軍メック：3枚
 - 赤軍メック：3枚
 - パーツ：20枚
- ・台紙カード：6枚
 - 緑軍台紙A～C：3枚
 - 赤軍台紙A～C：3枚
- ・スリーブ：6枚(台紙カードを入れます)
- ・チット：30個
 - 緑軍A～C：15個
 - 赤軍A～C：15個
- ・袋：1個
- ・サイコロ 5個
- ・ダメージカウンター：20個

■ゲームの概要

このゲームは2つのフェイズに分かれます。1つ目はパーツを選択し、自分の部隊を作る構築フェイズ。

2つ目は相手と戦闘を行う戦闘フェイズです。構築フェイズの後に戦闘フェイズを行い、戦闘フェイズで敵のメックをすべて破壊したプレイヤーが勝ちとなります。

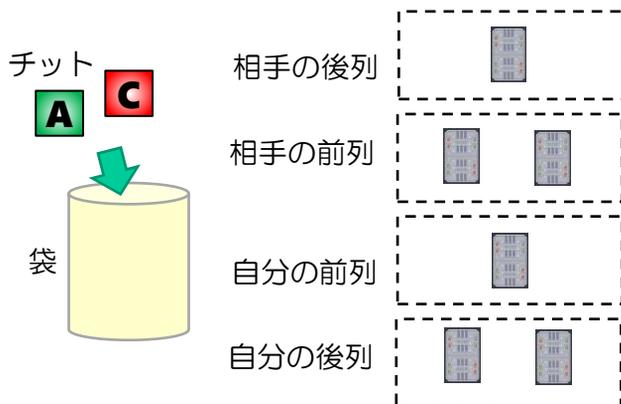
■ゲームの準備

- ・パーツ選択シート、袋、サイコロ、ダメージカウンター、をテーブルの中央、プレイヤーとプレイヤーの間に置きます。
- ・各プレイヤーは自分の担当する色を決め、その色の透明カード(メック)3枚と台紙カード3枚、すべてのチットを受け取ります。
- ・じゃんけん等で先攻プレイヤーを決めます

■ゲームの流れ

1. 構築フェイズ

- (1)透明カード(パーツ)をよく混ぜ、8枚をパーツ選択シートの上に表向きにして置きます。残った透明カード(パーツ)は山札にしてテーブル中央に置きます。
 - (2)先攻プレイヤーから選択シート上の透明カード(パーツ)を1枚ずつ交互に3枚取ります。
 - (3)各プレイヤー3枚ずつ取得したら、パーツ選択シートに残っている2枚をゲームから除外します。
 - (4)透明カード山札から8枚をパーツ選択シートの上に表向きにして置きます。残った透明カード(パーツ)はこの後ゲームでは使わないので、ゲームから除外します。
 - (5)後攻プレイヤーから選択シート上の透明カード(パーツ)を1枚ずつ交互に3枚取ります。
 - (6)各プレイヤー3枚ずつ取得したら、パーツ選択シートに残っている2枚をゲームから除外します。
 - (7)各プレイヤーは取得した透明カード(パーツ)を、自分の透明カード(メック)の上や下に重ねます。
重ねる際の制約事項は以下の通りです。
 - ・各メックには右手、左手、バックパックの透明カード(パーツ)を、最大1枚ずつ重ねることができます。右手、左手、バックパックの種別は名称の位置で判別できます。
 - ・機動力を0以下にすることはできません。
 - (8)重ね方を決めたら、透明カードを台紙カードのスリーブの中に入れます。台紙カードと透明カードを組み合わせたカードのことをメックカードと呼びます。
 - (9)メックカードを裏向きにして、自分の目の前に前列と後列の2列に並べます。前列には1～3枚のメックカードを並べます。後列には0～2枚のメックカードを並べます。前列だけに並べても構いません。先攻プレイヤーから先に並べます。
 - (10)機動力の数分のチットを袋に入れます。袋には各プレイヤー各メックのチットが入ることになります。袋に入れなかったチットはゲームから除外します。
- (例)緑軍のAの機動力が3だったら、緑のAのチットを3枚袋に入れます。



2.戦闘フェイズ

- (1)先攻プレイヤーが袋からチットを1つ引き
ます。出てきたチットのメックが行動する
ことができます。
(2)行動できることは以下の5つです。

①攻撃する

当該のメックが自分の前列にいる場合、相
手の前列の任意のメックに攻撃します。
攻撃を開始する前に、攻撃対象のメックを
指定します。後列のメックに攻撃したり、
後列のメックが 攻撃することはできませ
ん。攻撃の詳細は後述します。
攻撃する際にメックカードが裏向きの場合
は、攻撃する方と受ける方の対象となるメ
ックカードを表向きにします。

②後列に移動してダメージ回復する

当該のメックが自分の前列にいる場合、後
列に移動させます。この際、そのメックが
ダメージを受けていたならば ダメージカ
ウンターを1つ取り除きます。もし、前列の
メックがすべていなくなった場合、後列の
すべてのメックが自動的に前列に移動しま
す。

③移動して攻撃する

当該のメックが自分の後列にいる場合、
そのメックを、前列に移動させ、相手の前
列のメックを攻撃します。この際、命中精
度が1下がります。

④ダメージを回復する

当該のメックが自分の後列にいる場合、
そのメックがダメージを受けていたならば
ダメージカウンターを1つ取り除きます。

⑤パスする

当該のメックは何もしません。

- (3)いずれかの行動を終えたら、(1)に戻りま
す。
もし、袋からすべてのチットを引いている
場合は、除外されているメックのチットは
除外して、残っているメックのすべての
チットを袋に戻します。

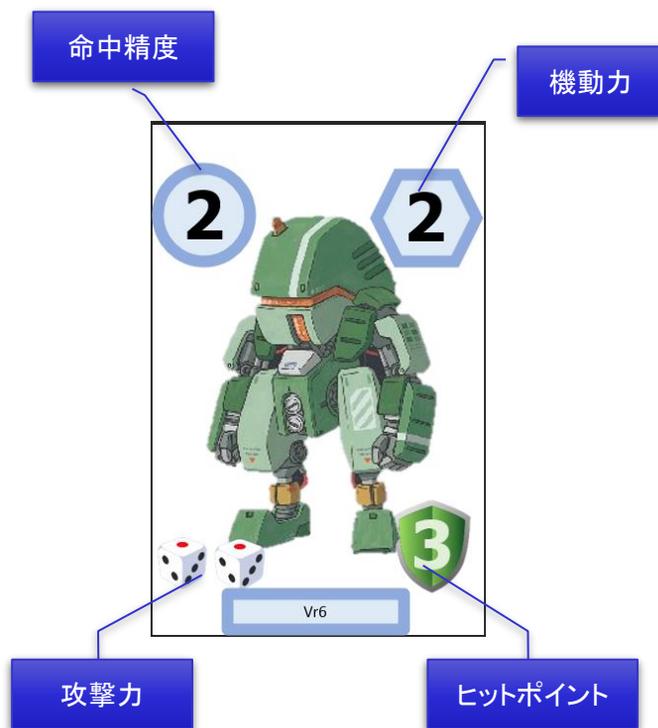
攻撃の詳細

攻撃するメックは、メックカードに表示され
た攻撃力の数分のサイコロを振ります。
振ったサイコロの目の中で、メックカードに
表示された命中精度以下の数が出たサイコロ
の数を数えます。このサイコロの数をダメ
ージと呼びます。

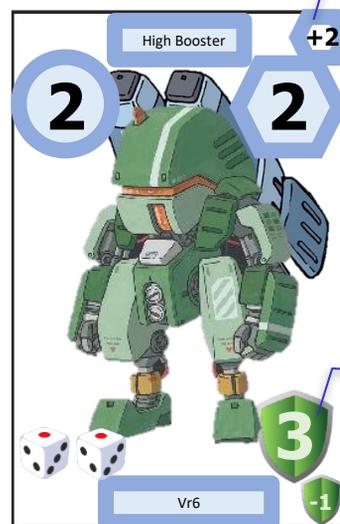
ダメージの数分、相手のメックカードの上
にダメージカウンターを置きます。

ダメージカウンターの数がメックのヒットポ
イント以上の数になったら、そのメックカ
ードはゲームから除外されます。

敵プレイヤーのメックカードをすべてゲー
ムから除外したらそのプレイヤーの勝利です。



カードを重ねたときの例



High Booster
の効果で機動
力が4になりま
す

High Booster
の効果でヒッ
トポイントが2
になります

ゲームデザイン: 佐藤敏樹
アートワーク: 高見誠
製作: さとーふあみりあ
©2022 Toshiki Sato/Makoto Takami