

ガニメデ戦記

ZERO The War Chronicles of Ganymede

■プレイ人数:2~4人 ■プレイ時間:20分 ■対象年齢:10歳以上

208X年、木星で発見された新資源をめぐって、アフリカを中心としたネクンドゥ軍と、ヨーロッパを中心としたヴェール軍の間で戦闘が勃発した。採掘の frontline である木星の衛星ガニメデではメックと呼ばれる人型兵器が戦闘の主役となっていた。

目的と勝利条件

プレイヤーは分隊長となり、敵部隊を殲滅することを目的とします。相手のメックすべて破壊し、最後まで残ったプレイヤーが勝者となります。

内容物

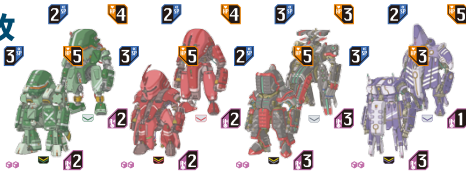
■透明カード:28枚

長機メック:4枚

僚機メック:4枚

パーツ:20枚

※長機メックはカード下に  のアイコンがあります。



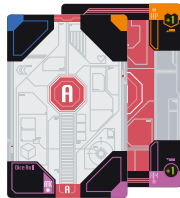
■台紙カード:8枚

赤:台紙A~B:2枚

緑:台紙X~Y:2枚

黒:台紙S~T:2枚

紫:台紙E~F:2枚



■スリーブ:8枚(65mm×90mm)

※初めて遊ぶ前に台紙カードを入れてください

■インシアチブカード:48枚

赤:12枚(A~B各6枚)

緑:12枚(X~Y各6枚)

黒:12枚(S~T各6枚)

紫:12枚(E~F各6枚)



■サイコロ:5個

■ダメージカウンター:20個

■説明書

ゲームの概要

このゲームは「構築フェイズ」と「戦闘フェイズ」の2つのフェイズからなります。前半の構築フェイズでは、各プレイヤーがメックとパーツを選択し、自分の部隊を編成します。後半の戦闘フェイズでは、相手のメックと戦闘を行います。戦闘フェイズで相手のメックをすべて破壊したプレイヤーが勝者となります。

ゲームの準備

- サイコロ、ダメージカウンターをテーブルの中央に置きます
- 各プレイヤーは自分の担当する色を決め、その色の台紙カード2枚、インシアチブカード12枚を受け取ります。
- 一番最後に、木星を見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

ゲームの流れ

1 構築フェイズ

- ①透明カード(長機メック)を4枚、机の中央に表向きにして並べます。
- ②スタートプレイヤーから、並んでいる透明カード(長機メック)のうち1枚を選んで手札に加えます。各プレイヤーは時計回りにカードを一枚ずつ選びます。全員が選んだら、スタートプレイヤーを左となりに移します。残ったカードは捨て札とします。
- ③透明カード(僚機メック)を4枚、机の中央に表向きにして並べます。
- ④スタートプレイヤーから、並んでいる透明カード(僚機メック)のうち1枚を選んで手札に加えます。各プレイヤーは時計回りにカードを一枚ずつ選びます。全員が選んだら、スタートプレイヤーを左となりに移します。残ったカードは捨て札とします。
- ⑤透明カード(パーツ)をすべて机の上に表向きにして並べます。
- ⑥スタートプレイヤーから、机の上に並んでいる透明カード(パーツ)のうち1枚を選んで手札に加えます。各プレイヤーは時計回りにカードを一枚ずつ選びます。全員が選んだら、スタートプレイヤーを左となりに移します。
- ⑦上記の⑥をその後3回繰り返します。これにより、各プレイヤーは4枚ずつの透明カード(パーツ)を手に入れたこととなります。場に残ったカードは捨て札とします
- ⑧手札の4枚の透明カード(パーツ)を、自分の透明カード(メック)に重ねてメックを強化します。各プレイヤーはどのように自分のメックを強化するかを同時に決めてください。

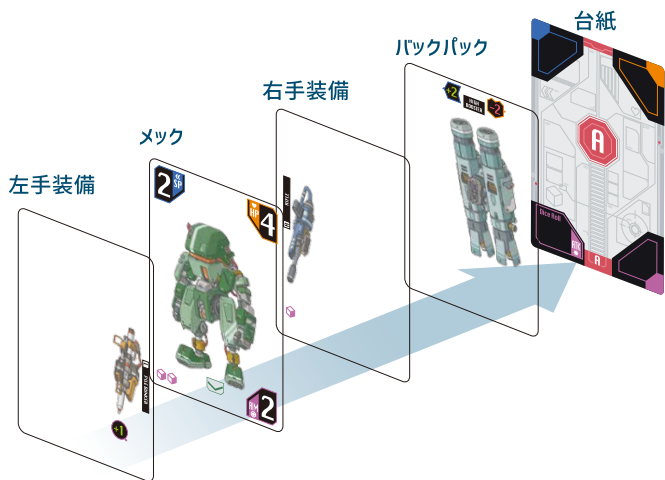


<パーツの重ね方の制約>

- 1台のメックに重ねてよい透明カード(パーツ)は、**右手、左手、バックパックがそれぞれ1枚ずつ**です。右手、左手、バックパックの種別はカード名称の位置で判別できます。
- 行動回数、ヒットポイント、命中精度が0以下**になるように重ねることはできません。

- ⑨各プレイヤーがパーツの重ね方を決めたら、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、以降「メックカード」と呼びます。

メックカードは下から、台紙→バックパック→右手装備→メック→左手装備の順に重ねてください。



- ⑩各メックカードに対応するイニシアチブカードを、それぞれのメックの行動回数（メックカード左上）と同じ枚数だけ選びます。行動回数が偶数の場合は右攻撃と左攻撃が同数になるようにイニシアチブカードを選んでください。行動回数が奇数の場合はどちらかが1枚多い状態になります。

各プレイヤーがイニシアチブカードを選んだら、すべてのイニシアチブカードを裏向きにしてよく混ぜ、一つの山札を作ります。

(例) 緑のXの行動回数が2だったら、緑のXのイニシアチブカード(右攻撃)とイニシアチブカード(左攻撃)を1枚ずつ山札に入れます。

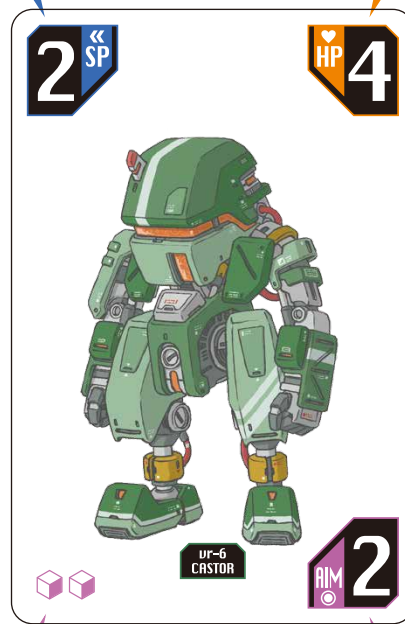


- ⑪メックカードを裏向きにして自分の前に並べます。これを「待機状態」と呼びます。

以上で構築フェイズは完了です。続けて戦闘フェイズを行います。

行動回数

ヒットポイント



攻撃力

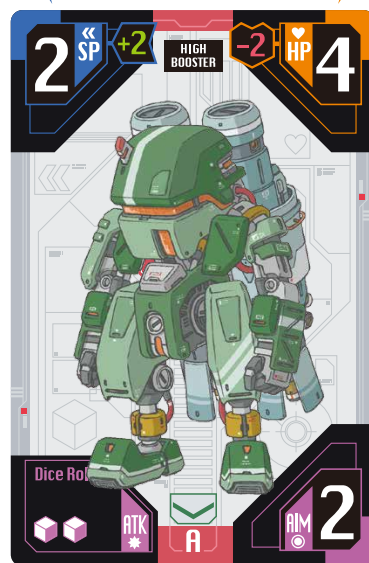


命中精度

攻撃力に「リロール」アイコン がある場合、サイコロを振った後、「リロール」アイコンの数分振り直すことができます。振り直しは1回だけです。
(例) 攻撃力が3、リロールアイコンが2の場合、サイコロを3つ振ります。サイコロを3つ振った後、気に入らないサイコロを最大2つ振りなおすことができます。1つのサイコロを2回振り直すことはできません。

High Booster の効果で行動回数が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



カードを重ねたときの例

2 戦闘フェイズ

最後まで生き残るプレイヤーを決めるバトルロイヤルの説明をします。チーム戦については後述します。戦闘フェイズは、ゲームの勝者が決まるまで以下の①～④のステップを繰り返し行います。

①攻撃プレイヤー / 防御プレイヤーの決定

各プレイヤーがこれから「攻撃プレイヤー」と「防御プレイヤー」のどちらになるかを決定します。最後に「攻撃プレイヤー」だったプレイヤーがイニシアチブカードの山札からカードを1枚引いて公開します（戦闘フェイズ開始時は、任意のプレイヤーがイニシアチブカードを引きます）。

公開されたカードと同じ色のプレイヤーが新たに「**攻撃プレイヤー**」、そのカードで指定されたプレイヤーが新たに「**防御プレイヤー**」となります。イニシアチブカードに「右」と書かれていれば、右となりのプレイヤーが「防御プレイヤー」、イニシアチブカードに「左」と書かれていれば、左となりのプレイヤーが「防御プレイヤー」となります。もし、対戦相手が一人しかいない場合は、右左は関係なく、残った一人が「防御プレイヤー」となります。



攻撃プレイヤーは、いま引かれたカードに対応するメックを使って、防御プレイヤーに対して攻撃を行います。

ゲームが進むと、公開されたカードに対応するメックが既に破壊されていることがあります。この場合、いま公開されたカードでは誰が「攻撃プレイヤー」になるかが決まりません。表向きで残っているメックに対応するカードが公開されるまで、1枚ずつカードを引き続けます。カードを引くときに山札がなくなっていたら、山札のリセットを行ってからカードを引きます（以下の「山札のリセット」を参照してください）。

②防御プレイヤーのメックの選択

防御プレイヤーは、攻撃プレイヤーの攻撃を受けるメックを**1台選んで宣言**します。攻撃プレイヤーのカードに対応するメックや、防御プレイヤーが宣言したメックがまだ待機状態なら、宣言した後にこれらのメックを表向きにします。

③攻撃、ダメージの判定

攻撃プレイヤーはサイコロを振り、相手のメックに攻撃します。振ることができるサイコロの数は、**攻撃に使うメックの攻撃力（メックカード左下のサイコロアイコン）と同じ数**です。振ったサイコロのうち、命中精度（メックカード右下）以下の出目を出したものが、防御プレイヤーのメックにダメージを与えます。このサイコロ1個につき、防御プレイヤーのメックカードの上にダメージカウンターを1個置きます。

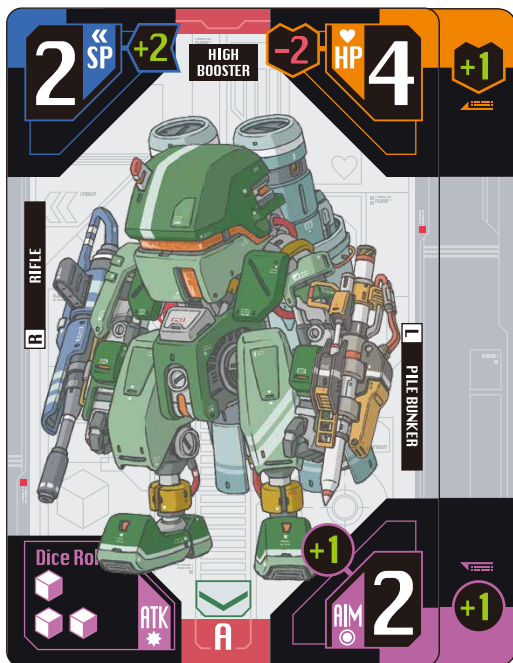
例：攻撃に使うメックの攻撃力は3なのでサイコロを3個振り、出目はそれぞれ「2」「4」「5」だった。このメックの命中精度は4であり、出目が4以下のサイコロが2個なので、防御プレイヤーのメックカードの上にダメージカウンターを2個置いた。

④破壊、ゲームの勝者の判定

防御プレイヤーのメックに置かれたダメージカウンターの個数が、メックのヒットポイント（メックカード右上）**以上**になった場合、そのメックは**破壊**されます。破壊されたメックの上からすべてのダメージカウンターを取り除き、カードを裏向きにします。このとき、防御プレイヤーのプレイヤーにまだ破壊されていないメックカードが残っている場合、ただちに魂の継承を行います（以下の「魂の継承」を参照してください）。もし防御プレイヤーの破壊されたメックが最後のメックだった場合、攻撃プレイヤーがゲームの勝者となります。

魂の継承

「魂の継承」とは、破壊されたメックの魂を自分の他のメックに引き継がせ、そのメックを強化する技法です。破壊されて裏向きになったメックカードを、場に破棄されずに残っている自分の他のメックのうち 1 台の下にずらして重ねます。そのメックは破壊されたメックの魂を継承し、**命中精度**と**ヒットポイント**が1ずつ上昇します(裏面の右上、右下のアイコンが魂を継承したことを示しています)。



山札のリセット

イニシアチブ山札を引くときに山札が空になっていたら、公開されているイニシアチブカードをすべて裏向きにして混ぜ、山札を作り直します。

このとき、すでに破壊されたメックに対応するイニシアチブカードはすべてゲームから除外します。場に表に残っているメックに対応するイニシアチブカードだけをすべて山札に戻してください。

選択ルール：チームバトルモード

4人専用ゲーム

目的と勝利条件

向かいのプレイヤー(相方)とチームを組み、両となりのプレイヤーの部隊を殲滅させたチームが勝利する。

ゲームの準備・ゲームの流れ

通常のゲームモードと同じ。

絆の継承

「絆の継承」はチームバトルモードでのみ、各チームが一度だけ使用できる技法です。

チームの相方のメックが2台とも破壊されたとき、その相方の魂を自分のメックに引き継ぎます。「絆の継承」を行ったら、自分のまだ残っているいずれかのメックに、破壊された相方のメックを1枚だけ「魂の継承」と同じように裏向きにしてずらして重ねます。

「絆の継承」を行なったメックが破壊されたら「絆の継承」で引き継いだカードも「魂の継承」と同じように自分の他のメックに引き継ぎます。1台のメックの下には最大2枚のメックが継承できます(魂1枚、絆1枚)。

Credit

- ゲームデザイン：佐藤 敏樹
- アートワーク：高見 誠
- 製作：サンウィング・さとーふぁみりあ
- ルール校正、校閲：西田 誠
- スペシャルサンクス：
佐藤 英瑠・レグリス・ましう・リゴレの店長・227の店長

©2023 Toshiki Sato/Makoto Takami