

ガニメデ戦記Zero2

HERO The War Chronicles of Ganymede

■プレイ人数:2人 ■プレイ時間:20分 ■対象年齢:10歳以上

209X年、ヴェール軍からの委託開発を請け負ったニガレオスは、攻撃に特化したメックと防御に特化したメックの2種類のメックの開発を行っていた。機体は研究拠点と生産拠点の両拠点で造られた。このメックが戦線に投入されることで、ガニメデでの戦闘は早く決着がつくはずだった。メックの技術者たちはそう信じて開発を続けていた。しかし、ニガレオスの経営幹部は違う考えを持っていた。

ガニメデ戦記Zero2は「ガニメデ戦記Zero」の独立型拡張セットです。このセットだけで遊ぶことも、「ガニメデ戦記Zero」と混ぜて最大4人で遊ぶこともできます。「ガニメデ戦記Zero」と混ぜたときの遊び方は4ページ以降を読んでください。

目的と勝利条件

プレイヤーは小隊の隊長となり、敵部隊の殲滅を目的とする。相手のメックを3台すべて破壊したプレイヤーが勝者となる。

内容物

■透明カード:26枚

紫:ヴィオレッタ軍メック:3枚
黒:ニガレオスのメック:3枚
パーツ:20枚

■台紙カード:6枚

紫:ヴィオレッタ軍台紙 D~F:3枚
黒:ニガレオスの台紙 S~U:3枚

■スリーブ:6枚(65mm×90mm)

※初めて遊ぶ前に台紙カードを入れてください

■チット:30枚

紫:ヴィオレッタ軍15枚(D~F各5枚)
黒:ニガレオスの15枚(S~U各5枚)

■袋:1枚

■サイコロ:5個

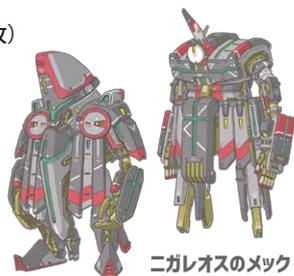
■ダメージカウンター:20個

■サマリーカード:2枚

■説明書



ヴィオレッタ軍



ニガレオスのメック

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のパーツを選択し、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3台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

■袋、サイコロ、ダメージカウンターをテーブルの中央(両プレイヤーの間)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、サマリーカード、すべてのチットを受け取ります。

■一番最後に、木星を見たプレイヤーが先手となります。

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、その中からランダムに8枚を選んで、袋の上に表向きにして並べます。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先手から、袋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。同様に後手、先手...と交互に3回ずつ手札に加えます。

③余った2枚の透明カードをゲームから除外します。

④透明カード山札から8枚を、袋の上に表向きにして再度並べます。余った透明カード(パーツ)はこのゲームではもう使わないので、ゲームから除外します。

⑤今度は後手から、②と同様に袋の上に並んでいる透明カード(パーツ)を1枚ずつ選んで手札に加えていきます。同様に先手、後手...と3回ずつ手札に加えます。

⑥余った2枚の透明カードをゲームから除外します。

⑦手札の6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。

⑧両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。



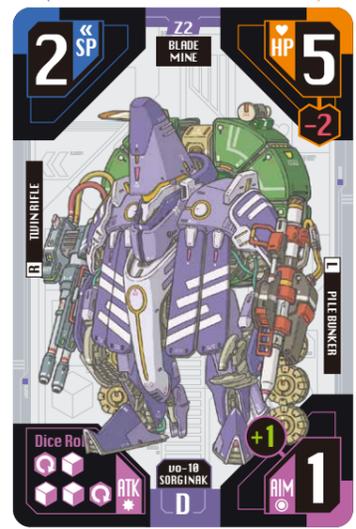
行動回数

装備の効果はないのでメック本体の行動回数2のまま。Dのチット2枚を袋に入れる。

ヒットポイント

右手装備TWINRIFLEの効果でHPは3に減少。

構築例



攻撃力

右手装備TWINRIFLEの効果で攻撃力3に増加。攻撃時にサイコロ3個振れる。さらにバックパックBLADE MINEの効果と合わせてサイコロを2個まで振り直せる。

命中精度

左手装備PILE BUNKERの効果で命中精度2に増加。

リロールアイコン

攻撃力にリロールアイコンを持つメックは、攻撃時にサイコロを振った後、1回だけサイコロを振り直すことができます。(詳細は、戦闘フェイズ「3.攻撃、ダメージの判定 リロールアイコン」を参照)

⑨各メックカードに対応するチットを、それぞれのメックの行動回数(メックカード左上)と同じ枚数だけ袋に入れます。袋には両プレイヤーの各メックのチットがすべて入ります。袋に入れるチットの枚数は、相手に対して秘密にしてください。袋に両プレイヤーのチットを入れたら、よく振って混ぜます。袋に入れなかったチットはゲームから除外します。

例: ヴィオレッタ軍のDの行動回数が2だったら、紫のDのチットを2枚袋に入れます。



⑩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。

2 戦闘フェイズ

戦闘フェイズは、ゲームの勝者が決まるまで(すなわちいずれかのプレイヤーが相手のメックを3台とも破壊するまで)、以下の①~④のステップを繰り返し行い続けます。

① 攻撃側/防御側の決定

各プレイヤーがこれから「攻撃側」と「防御側」のどちらになるかを決定します。最後に「攻撃側」だったプレイヤーが袋からチットを1枚引いて公開します(戦闘フェイズ開始時は、先手プレイヤーが暫定的に「攻撃側」になり、チットを引きます)。

公開されたチットと同じ色のプレイヤーが新たに「攻撃側」、もう一方のプレイヤーが新たに「防御側」となります。攻撃側のプレイヤーは、いま引かれたチットに対応するメックを使って、防御側のプレイヤーに対して攻撃を行います。

ゲームが進むと、公開されたチット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、いま公開されたチットではどちらが「攻撃側」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チットが公開されるまで、1枚ずつチットを引き続けます。

チットを引くときに袋の中が空になっていたら、袋のリセットを行ってからチットを引きます(以下の「袋のリセット」を参照してください)。

② 防御側のメックの選択

防御側のプレイヤーは、攻撃側の攻撃を受けるメックを1台選んで宣言します。攻撃側のチットに対応するメックや、防御側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

攻撃側の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、防御側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、防御側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。

リロールアイコン

攻撃力にリロールアイコンを持つメックがサイコロを振った後、リロールアイコンと同じ数までのサイコロを選んで同時に振り直すことができます。

リロールアイコンを2つ以上持っても、1つのサイコロを2回以上振り直すことはできません。2つ以上のサイコロを同時に1回だけ振り直すことのみできます。

例: 攻撃力が3(リロールアイコンが2)、命中精度が2のメックを攻撃に使う。サイコロを3つ振り、出目はそれぞれ「3」「3」「5」だった。このままでは防御側にダメージカウンターを置けないため、出目「3」「5」のサイコロを選んで同時に振り直した。振り直しにより出目は「1」「3」「6」となり、防御側のメックカードの上にダメージカウンターを1個置いた。

④ 破壊、ゲームの勝者の判定

防御側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、防御側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)。もし防御側のプレイヤーの破壊されたメックが3台目だった場合、攻撃側の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、場に破壊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)。

破壊された2台目のメックが魂を継承していた場合、残りの1台は既に破壊された2台のメックの両方の魂を継承することができます(メックの命中精度とヒットポイントがともに2ずつ上昇します)。

戦闘例

① 袋からチット1枚引くと紫Dだった。ヴィオレッタ軍Dのメックが攻撃。

② 攻撃を受けるニガレオスはSのメックを選択。



袋のリセット

チットを引くときに袋の中が空になっていたら、公開されているチットを袋の中に戻してからチットを引きます。このとき、すでに破壊されたメックに対応するチット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チットだけをすべて袋の中に戻してください。

ガニメデ戦記Zero 多人数プレイの遊び方

本作を「ガニメデ戦記Zero」と混ぜることによって、3~4人でもプレイできるようになります。プレイ人数に応じて、ゲームの目的を選んで遊んでください。また、本作と「ガニメデ戦記Zero」を混ぜて、2人プレイ時のルールでプレイすることもできます。

ゲームの目的、攻撃対象の決め方(3~4人用)

最初に、プレイ人数に応じてゲームモード(ゲームの目的)を決めます。そして、攻撃対象の決め方を選びます。3人以上でのプレイ時は、攻撃側(2人プレイ時の「攻撃側」に相当します)が、攻撃対象(2人プレイ時の「防御側」に相当します)を1人だけ選んで攻撃します。

バトルロイヤルモード:3~4人用(3人推奨)

ゲームの目的:自分以外の全ての敵部隊を殲滅する。
攻撃対象の決め方:以下の中から1つを全員で相談して選ぶ。

- A. 攻撃するたびに、任意のプレイヤーを選んでよい。
- B. 自分の左隣に座っているプレイヤーを必ず攻撃する。
- C. 攻撃するたびにサイコロを1つ振る。

3人プレイ時、出目が1~3なら左隣、4~6なら右隣を攻撃する。
4人プレイ時、出目が1,2なら左隣、3,4なら向かい、5,6なら右隣を攻撃する(1人の部隊が殲滅されている場合は、3人プレイ時と同様に決める)。

※バトルロイヤルモードは4人でもプレイできますが、1ゲームにかかる時間が長くなるため、あまりお勧めしません。チームバトルモードで遊ぶか、2人ずつ2組に分かれてプレイすることをお勧めします。

チームバトルモード:4人専用

ゲームの目的:向かいのプレイヤー(相手)とチームを組み、両隣のプレイヤーの部隊を殲滅する。

攻撃対象の決め方:以下の中から1つを全員で相談して選ぶ。

- A. 攻撃するたびに、両隣のいずれかのプレイヤーを選んでよい。
- B. 自分の左隣に座っているプレイヤーを攻撃する。
- C. 攻撃するたびにサイコロを1つ振る。出目が1~3なら左隣、4~6なら右隣を攻撃する。

A~Cのどれを選んでも、相手チームのうち1人の部隊を殲滅した後は、必ず残りの1人を攻撃する。

ゲームの準備

■各プレイヤーは自分の担当する陣営(色)を決め、その陣営の透明カード(メック)3枚と台紙カード3枚、サマリーカード、すべてのチットを受け取ります。

■透明カード(パーツ)はガニメデ戦記ZeroとZero2の両方を混ぜて使います。

■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。

■構築フェイズ(2人プレイ時との違い)

ゲームモードやプレイヤーの人数にかかわらず、各プレイヤーは6枚の透明カード(パーツ)を手札に加えます。

以下に3人プレイ時、4人プレイ時の透明カードの獲得手順を示します(2人プレイ時と異なる箇所は赤字になっています)。

①透明カード(パーツ)をよく混ぜ、その中からランダムに、3人プレイ時なら8枚(4人プレイ時なら10枚)を選んで、袋の上に表向きにして並べます。

②**スタートプレイヤー**は、袋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。

次にその左隣のプレイヤーが同様に手札に加え、次にその左隣のプレイヤーが...というように、**全員が2枚ずつ**手札に加えるまでこれを繰り返します。

③余った2枚の透明カードをゲームから除外します。

④スタートプレイヤーを**左隣のプレイヤー**に移し、再度透明カードを3人プレイ時なら8枚(4人プレイ時なら10枚)袋の上に並べます。その後、②と同様に全員が2枚ずつ透明カードを手札に加え、余った2枚をゲームから除外します。

⑤再度④を繰り返します。(3人プレイ時は全員が1回ずつ、4人プレイ時は最初のスタートプレイヤーの右隣のプレイヤーを除く全員が1回ずつスタートプレイヤーになっているはずですが)。その後、⑦以降と同様に、6枚のパーツを使ってメックを強化します。

■戦闘フェイズ(2人プレイ時との違い)

戦闘フェイズは、ゲームの目的を達成するプレイヤー(またはチーム)が決まるまで、①~④のステップを繰り返し行い続けます。袋のリセットも同様です。ステップ①のみ以下のように変更します。

①攻撃プレイヤー/攻撃対象の決定

攻撃プレイヤー(2人プレイ時の「攻撃側」に相当します)を1人決定します。最後に攻撃プレイヤーだったプレイヤーが袋からチットを1枚引き、そのメックの持ち主が新たな攻撃プレイヤーとなります(戦闘フェイズ開始時は、**最後にスタートプレイヤーだった**プレイヤーがチットを引きます)。攻撃プレイヤーは**攻撃対象**(2人プレイ時の「防御側」に相当します)を、ゲーム開始前に決めた「攻撃対象の決め方」に従って**1人だけ**決めます。

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3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3枚のメックが継承できます(魂2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:さとふあみりあ(toshikis227@gmail.com)

■ルール校正/校閲:西田 誠 ■スペシャルサンクス:佐藤 英瑠・Gregory・リゴレの店長