ガニメデ戦記
The War Chronicles of Ganymede

プレイ人数：2人～3人　説明時間：5分
難易度：ふつう（10歳以上）　プレイ時間：10分

210X年木星で発見された資源をめぐり、世界を二分する大戦争が勃発した。
この戦争の影響で地球の化石燃料は枯渇し、戦いは地球だけにとどまらず、
地球圏外の各地で起こるようになった。
特に木星における資源採掘の前線基地である衛星ガニメデでの戦いは熾烈を極めた。
プレイヤーは小隊を率いる隊長となり、戦火に身を投じる。

このゲームはブラックジャックのシステムをベースにしたデッキ構築型対戦ゲームです。

内容物

赤カード：6枚

緑カード：6枚

黒カード：18枚

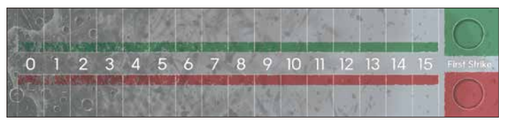
赤/緑/黒カード裏面

紫カード：12枚

紫カード裏面

サマリーカード：2枚

ゲームボード：1枚
（表：2人用対戦
裏：2人協力/3人用）



先攻表示コマ：1個

プレイヤーコマ：3個
（赤・緑・紫）

2人用対戦ゲーム

使う内容物

- ●カード：32枚
  赤カード：6枚　緑カード：6枚　黒カード：18枚
  サマリーカード：2枚
- ●ゲームボード：1枚（表）
- ●先攻表示コマ：1個（青い円形コマ）
- ●プレイヤーコマ：2個（赤、緑のキューブ状のコマ）

ゲームの準備

■ゲームボードを赤と緑が描かれた面を上にして、テーブル中央に置きます。各プレイヤーは赤か緑の好きな色のカードをすべて受け取ります。

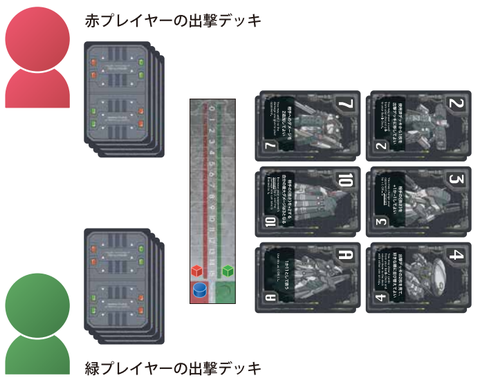
■受け取ったカードと同じ色のプレイヤーコマを受け取り、ゲームボード上の15のマスに配置します。プレイヤーコマはそのプレイヤーの残りの《**ヒットポイント**》を表します。

■黒カードを数字(Aも含みます)ごとに分けて、表向きにしてそれぞれ別の山札とし、山札ごとにテーブルの中央に並べます。

■じゃんけんをして先攻プレイヤーを決めます。先攻プレイヤーは先攻表示コマを受け取り、ボード上の自分の先攻表示マス(ゲームボード上に「First Strike」と書かれたマス)に置きます。ゲーム中、先攻表示コマは動きません。

■先攻プレイヤーから順に、表になっている黒カードから1枚を選び、自分の色のカードに加えます。7枚になった手元のカードをすべて裏向きにしてよく混ぜ、自分専用の山札とします。この山札のことを**出撃デッキ**と呼びます。

■各プレイヤーはサマリーカードを１枚受け取り、見やすい場所に置きます。



ゲームのながれ

①初期フェイズ

■両プレイヤーは自分の**出撃デッキからカードを1枚引き**、表向きにして自分の前に出します。どのフェイズにおいても、出撃デッキからカードを引こうとして引けない場合は、使用済デッキ(後述)を裏向きにしてよく混ぜ、出撃デッキを作り直します。

②ドローフェイズ(先攻)

■先攻プレイヤーは出撃デッキから1枚裏向きのまま引きます。**自分だけ数字を確認**したら、そのカードを裏向きのまま、1枚目の表向きカードの数字が見えるようにずらして重ねます。

■裏向きのカードは**3枚まで**引いてもかまいません。ただし、カードを引くごとに、初期フェイズで引いたカードとドローフェイズで引いたカードのすべての数字を合計し、**合計が21**を超えていた場合は、それ以上カードを引くことはできません。何らかの効果によりカードが表向きになることはあります。

③ドローフェイズ(後攻)

■後攻プレイヤーは出撃デッキから1枚裏向きのまま引きます。**自分だけ数字を確認**したら、そのカードを裏向きのまま、1枚目の表向きカードの数字が見えるようにずらして重ねます。

■裏向きのカードは**3枚まで**引いてもかまいません。ただし、カードを引くごとに、ドローフェイズで引いたカードと初期フェイズで引いたカードのすべての数字を合計し、**合計が21**を超えていた場合は、それ以上カードを引くことはできません。何らかの効果によりカードが表向きになることはあります。

④ショウダウンフェイズ

■お互いがカードを引き終えたら、同時に裏向きのカードを表にします。各プレイヤーは自分のカードの数を合計します。この合計数を**《強さ》**と呼びます。

■表にしたときに効果を発揮する黒カード(3,10,A)の処理を先攻プレイヤーから行います。

⑤ダメージ算出フェイズ

■《強さ》の大きいプレイヤーが相手にダメージを与えます。ダメージは自分が使ったカード枚数分です。
ただし、**《強さ》が22以上**になってしまった場合は、《強さ》を0として扱い、ダメージを与えることができません。
《強さ》がちょうど21になった場合、そのプレイヤーは相手にさらに**1ダメージを追加**で与えます。両プレイヤーの《強さ》が同じ場合は、両プレイヤーが同時に相手にダメージを与えます。両プレイヤーとも22以上の場合はどちらもダメージを与えません。
(例)3枚のカードを使って相手の《強さ》より自分の《強さ》が大きかった場合、相手の《ヒットポイント》を3つ奪います。ボード上の相手のプレイヤーコマを3マス分減らします。

■《ヒットポイント》が**0以下**になったらゲーム終了です。《ヒットポイント》が残っていたプレイヤーの勝ちです。同時に《ヒットポイント》が0以下になった場合は先攻表示コマを持っているプレイヤーが勝ちです。

■《ヒットポイント》が1以上残っていたら、ゲームを継続します。

⑥お掃除フェイズ

■ダメージを受けたプレイヤーは、今回使ったすべてのカードの中から**任意の1枚**を選び、ゲームから除外します。

■各プレイヤーは使ったカードのうち除外しなかったカードを出撃デッキの隣に表向きにして置きます。この山札のことを**使用済デッキ**と呼びます。

⑦増援フェイズ

■ダメージを受けたプレイヤーから順に、テーブルの中央に並べた**黒カードを1枚選択**して手に入れ、自分の使用済デッキに置きます。両プレイヤーともダメージを受けた場合、もしくは両プレイヤーともダメージを受けなかった場合は、先攻表示コマを持っているプレイヤーから黒カードを手に入れます。黒カードが1枚も残っていない場合は、手に入れることができません。

■黒カードの特殊効果はカードに書かれていますが、より詳細な説明は4ページ目に記載しています。

⑧エンドフェイズ

■《ヒットポイント》が多く残っているプレイヤーが次の先攻プレイヤーになります。両プレイヤーの《ヒットポイント》が同じ場合は先攻表示コマを持っているプレイヤーが次の先攻プレイヤーになります。先攻表示コマは移動させません。先攻プレイヤーを決めたら、初期フェイズに戻ります。

終了条件と勝敗

いずれかのプレイヤーの《ヒットポイント》が**0以下になったらゲーム終了**です。《ヒットポイント》が残っていたプレイヤーの勝ちです。同時に《ヒットポイント》が0以下になった場合は先攻表示コマを持っているプレイヤーが勝ちです。

2人用協力ゲーム

2つの陣営の戦闘中、突如として新たな陣営が戦闘をしかけてきた。
新たな陣営は最新の兵器を使い、他の2陣営を圧倒した。
「なぜ、あの陣営は最新の兵器を所有しているのだ？」
謎を抱えたまま、新たな戦火が広がった。

新たな陣営(紫)に対して、赤と緑の陣営が協力して戦うゲームとなります。基本的なルールは2人対戦ゲームと変わりません。

使う内容物

- ●カード：44枚
  赤カード：6枚　緑カード：6枚　黒カード：18枚
  紫カード：12枚　サマリーカード：2枚
- ●ゲームボード：1枚（裏）
- ●プレイヤーコマ：3個（赤、緑、紫のキューブ状のコマ）

ゲームの準備

■ゲームボードを赤と緑と紫が描かれた面を上にして、テーブル中央に置きます。各プレイヤーは赤か緑の好きな色のカードをすべて受け取ります。

■受け取ったカードと同じ色のプレイヤーコマを受け取り、ゲームボード上の15のマスに配置します。プレイヤーコマはそのプレイヤーの残りの《**ヒットポイント**》を表します。
紫のプレイヤーコマもゲームボード上の15のマスに配置します。

■黒カードを数字(Aも含みます)ごとに分けて、表向きにしてそれぞれ別の山札とし、山札ごとにテーブルの中央に並べます。

■赤陣営のプレイヤーは表になっている黒カードから1枚を選び、自分の色のカードに加えます。**7枚**になった手元のカードはすべて裏向きにしてよく混ぜ、出撃デッキを作ります。

■緑陣営のプレイヤーは表になっている黒カードから1枚を選び、自分の色のカードに加えます。**7枚**になった手元のカードをすべて裏向きにしてよく混ぜ、出撃デッキを作ります。

■紫のカードをすべて裏向きにしてよく混ぜ、**紫陣営専用**の出撃デッキを作ります。

■各プレイヤーはサマリーカードを１枚受け取り、見やすい場所に置きます。

ゲームのながれ

①初期フェイズ

■赤陣営のプレイヤーは**紫陣営の出撃デッキからカードを1枚引き**、表向きにして出します。その後、両プレイヤーは出撃デッキからカードを1枚引き、表向きにして自分の前に出します。
どのフェイズにおいても、出撃デッキからカードを引こうとして引けない場合は、使用済デッキを裏向きにしてよく混ぜ、出撃デッキを作り直します。

②ドローフェイズ(赤緑)

■赤緑陣営のプレイヤーはそれぞれ自分の出撃デッキから、**3枚まで**カードを引いてもかまいません。（初期フェイズとドローフェイズ合わせて4枚までカードを引くことができます）ただし、すべてのカードの数の**合計が21**を超える場合は、それ以上カードを引くことができません。カードはすべて表向きに置きます。

③ドローフェイズ(紫)

■赤陣営のプレイヤーは紫陣営の出撃デッキから1枚ずつ引きます。**《強さ》が17**を超えるか、**3枚**までカードを引きます。(初期フェイズとドローフェイズ合わせて4枚までカードを引くことができます)

④ショウダウンフェイズ

■紫陣営のカードを引き終えたら、各プレイヤーは自分のカードの数を合計します。この合計数を**《強さ》**と呼びます。

■表にしたときに効果を発揮する黒カード(3,10,A)の処理を先攻プレイヤーから行います。

⑤ダメージ算出フェイズ(赤)

■赤対紫陣営で《強さ》を比較します。

■《強さ》の大きい陣営が相手にダメージを与えます。ダメージは自分が使ったカード枚数分です。
ただし、**《強さ》が22以上**になってしまった場合は、《強さ》を0として扱い、ダメージを与えることができません。
《強さ》がちょうど21になった場合、その陣営は相手にさらに**1ダメージを追加**で与えます。《強さ》が同じ場合は両陣営が同時に相手にダメージを与えます。

■紫陣営の《ヒットポイント》が**0以下になったらゲーム終了**です。赤か緑のいずれかの陣営の《ヒットポイント》が残っていたらプレイヤーの勝ちです。
紫の陣営と、赤緑の陣営が同時に《ヒットポイント》が0以下になった場合はプレイヤーの勝ちです。

⑥ダメージ算出フェイズ(緑)

■緑対紫陣営で《強さ》を比較します。⑤のダメージ算出フェイズ(赤)で使った赤陣営のカード効果は、このフェイズでは無効となります。

■《強さ》の大きい陣営が相手にダメージを与えます。ダメージは自分が使ったカード枚数分です。
ただし、**《強さ》が22以上**になってしまった場合は、《強さ》を0として扱い、ダメージを与えることができません。
《強さ》がちょうど21になった場合、その陣営は相手にさらに**1ダメージを追加**で与えます。
《強さ》が同じ場合は両陣営が同時に相手にダメージを与えます。

■紫陣営の《ヒットポイント》が**0以下になったらゲーム終了**です。赤か緑のいずれかの陣営の《ヒットポイント》が残っていたらプレイヤーの勝ちです。
紫の陣営と、赤緑の陣営が同時に《ヒットポイント》が0以下になった場合はプレイヤーの勝ちです。
紫陣営の《ヒットポイント》が残っていて、赤と緑の両陣営の《ヒットポイント》が**0以下になったらプレイヤーの負け**です。赤か緑いずれかの陣営のヒットポイントが残っている場合は、ヒットポイントが残っている陣営だけでゲームを続けます。

⑦お掃除フェイズ

■ダメージを受けた赤と緑陣営のプレイヤーは、今回使ったすべてのカードの中から**任意の1枚**を選び、ゲームから除外します。紫陣営はカードの除外を行いません。

■各プレイヤー（紫陣営も含む）は使ったカードのうち除外しなかったカードを出撃デッキの隣に表向きにして置きます。この山札のことを**使用済デッキ**と呼びます。

⑧増援フェイズ

■赤陣営のプレイヤーから順に、テーブルの中央に並べた**黒カードを1枚選択**して手に入れ、自分の使用済デッキに置きます。黒カードが1枚も残っていない場合は、手に入れることができません。赤陣営のプレイヤーのあとに、緑陣営のプレイヤーが黒カードを1枚手に入れます。紫陣営は黒カードを手に入れません。

■黒カードの特殊効果はカードに書かれていますが、より詳細な説明は4ページ目に記載しています。

⑨エンドフェイズ

■初期フェイズに戻ります。

終了条件と勝敗

紫陣営の《ヒットポイント》が**0以下になったらゲーム終了**です。赤か緑のいずれかの陣営の《ヒットポイント》が残っていたらプレイヤーの勝ちです。
紫の陣営と、赤緑の陣営が同時に《ヒットポイント》が0以下になった場合はプレイヤーの勝ちです。
紫陣営の《ヒットポイント》が残っていて、赤と緑の両陣営の《ヒットポイント》が0以下になったらプレイヤーの負けです。

3人用ゲーム

紫陣営を1人のプレイヤーが受け持ち、赤緑の陣営と戦います。
紫陣営に**17を超えるまでカードを引き続ける制約はありません。**
また、紫陣営も2,3,4のカード効果を使用できます。
上記以外は2人用協力ゲームと同じゲームのながれです。
紫陣営は2人用協力ゲームと同様に、増援フェイズで黒カードを手に入れられません。

紫プレイヤーの
出撃デッキ

Q&A

Q：除外したカードや使用済デッキのカードは確認しても構いませんか？

A：自分のカードであれば確認しても構いません。相手のカードについては確認できません。枚数も聞けません。

Q：先攻プレイヤーがAと9、後攻プレイヤーが7と10を持っていた場合、どのようにダメージを算出しますか？

A：先攻プレイヤーはAをどの数字として使うか決めます。先攻プレイヤーは、後攻プレイヤーが10の効果で《強さ》を+2することが分かっていますので、Aを1として扱い、《強さ》を10と宣言しました。後攻プレイヤーは10の効果を使って先攻プレイヤーの《強さ》を12とし、自分の《強さ》を17と宣言します。後攻プレイヤーはカード2枚によるダメージ2に加え、7の効果を使って合計4ダメージを先攻プレイヤーに与えます。

Q：先攻プレイヤーが4と6と7、後攻プレイヤーが10と10を持っていた場合、どのようにダメージを算出しますか？

A：先攻プレイヤーの《強さ》は21（17＋4（後攻10のカード効果））、後攻プレイヤーの《強さ》は20ですので、先攻プレイヤーが後攻プレイヤーにダメージを与えます。カード3枚によるダメージ3に加え、《強さ》=21によるダメージ1追加ボーナス、7の効果を使って合計6ダメージとなるはずですが、後攻プレイヤーが10のカードを持っていますので、ダメージは最大3となり、3ダメージを後攻プレイヤーに与えます。

黒カード（特殊カード）

このカードを裏向きで引いた場合、即座に表向きにしてもよい。表向きにしたら使用済デッキの中から好きな1枚を出撃デッキの一番上に裏向きにして置いてよい。
使用済デッキにカードがない場合は、効果を使うことができない。
2人用協力ゲームの紫陣営はこの効果を適用しない。

相手に与えるダメージを2追加する

《強さ》を比較する際、相手の《強さ》を1減らすか、1増やしてよい。
望まなければ変化させなくてもよい。
ショウダウンした後、先攻プレイヤーからこのカードをどのように使うか宣言する。
2人用協力ゲームの紫陣営はこの効果を適用しない。

相手の《強さ》を強制的に2増やす。
また、自分がダメージを受ける場合、最大でも3とする。
このカードを複数枚使った場合、相手の《強さ》に加える数は「+2×10のカード枚数」と累積していくが、受けるダメージの最大数は累積せず3のままとなる。

このカードを裏向きで引いた場合、即座に表向きにしてもよい。表向きにしたら自分の出撃デッキの上から2枚を見て、順番を入れ替えて出撃デッキに戻してよい。
2人用協力ゲームの紫陣営はこの効果を適用しない。

このカードを1として扱っても良いし、11として扱っても良い。
ショウダウンした後、先攻プレイヤーからこのカードをどのように使うか宣言する。
2人用協力ゲームの紫陣営はAを11として扱うが、Aを11として扱って21を超える組み合わせの場合は1として扱う。

Credit
ゲームデザイン：佐藤敏樹
アートワーク：高見誠
校正：HAL99、かゆかゆ
英訳：サイゴー、メイジー
スペシャルサンクス：
佐藤英瑠、長谷川登鯉さん、常時次人さん、
ナスケンさん、松永彩さん、リゴレの店長、
おむすびころりんの店長

The War Chronicles of Ganymede
製作：さとーふぁみりあ　連絡先：toshikis227@gmail.com
©2020 Toshiki Sato / Makoto Takami