

ガニメデ戦記

ZERO 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

208X年、木星で発見された新資源をめぐる、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。

採掘の前線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

プレイヤーは小隊の隊長となり、敵部隊を殲滅することを目的とする。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

赤:ネクンドゥ軍メック:3枚

緑:ヴェール軍メック:3枚

パーツ:20枚

■台紙カード:6枚

赤:ネクンドゥ軍台紙 A~C:3枚

緑:ヴェール軍台紙 X~Z: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

赤:ネクンドゥ軍15枚(A~C 各5枚)

緑:ヴェール軍15枚(X~Z 各5枚)

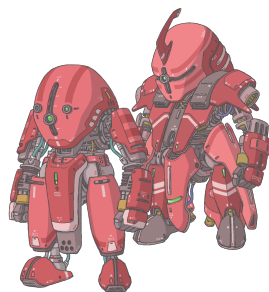
■袋:1枚

■サイコロ:5個

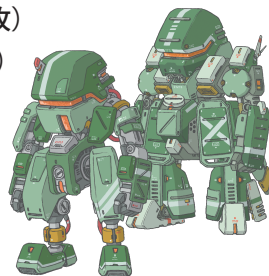
■ダメージカウンター:20個

■サマリーカード:2枚

■説明書



ネクンドゥ軍メック



ヴェール軍メック

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、ヒットポイントが0以下**になるように重ねることはできません。

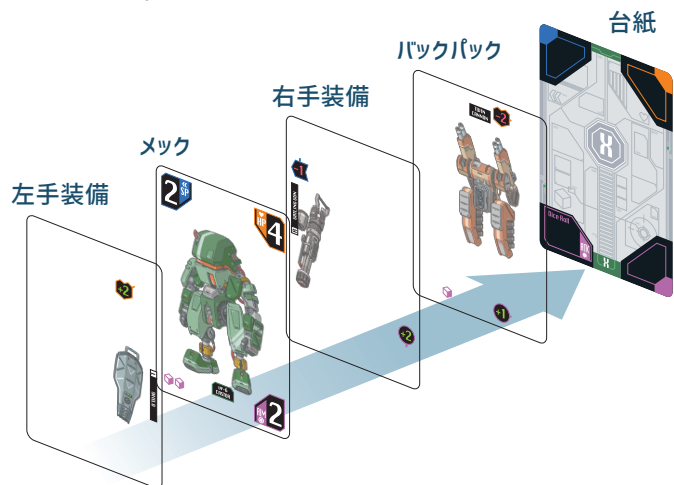
ゲームの概要

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。

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。



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：ヴェール軍のXの行動回数が3だったら、緑のXのチットを3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。

行動回数

2 SP

ヒットポイント

HP 4

UR-6 CASTOR

攻撃力

3

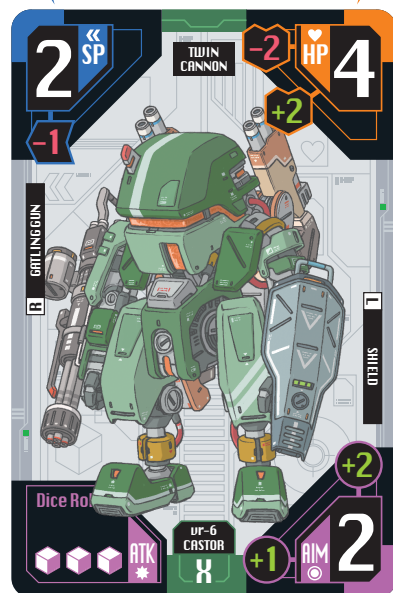
命中精度

2

右手装備GATLING GUNの効果で行動回数が1に減少。
Xのチット1枚を袋に入れる。

バックパックTWIN CANNONと左手装備SHIELDの効果が相殺されHPは4のまま。

カードを重ねたときの例



バックパックTWIN CANNONの効果で攻撃力3に増加。
攻撃時にサイコロ3個振れる。

バックパックTWIN CANNONと右手装備GATLING GUNの効果で命中精度5に増加。

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、宣言した後これらメックを表向きにします。

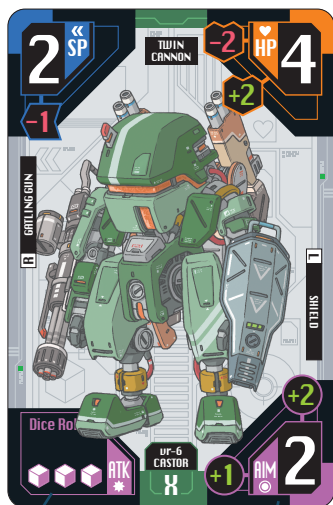
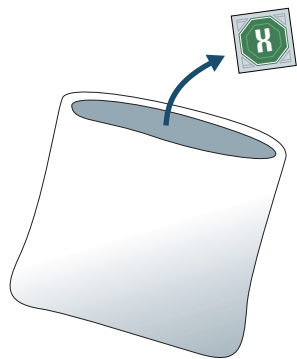
③攻撃、ダメージの判定

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。

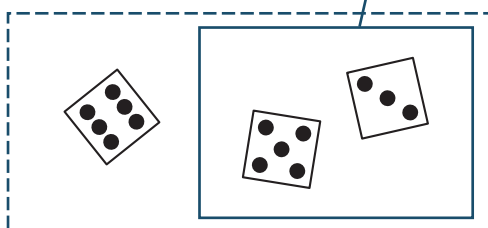
例 ① 袋からチット1枚引くと緑Xだった。
ヴェール軍Xのメックが攻撃。

攻撃側



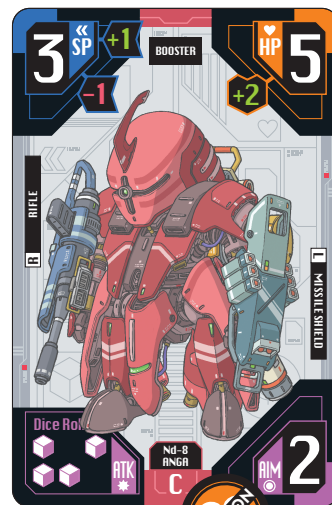
③ 攻撃力3
振れるサイコロは3個

命中精度5
出目が5以下のサイコロが2個なので...



② 攻撃を受けるネクンドウ軍
Cのメックを選択。

防御側



2ダメージ

防御側メックカードに
ダメージカウンター2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（メックカード右上）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。

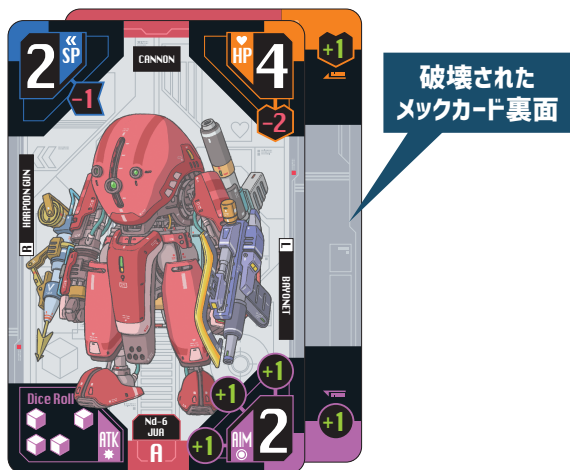
このとき、防御側のプレイヤーにまだ破壊されていないメックカードが残っている場合、ただちに**魂の継承**を行います（以下の「魂の継承」を参照してください）。もし防御側のプレイヤーの破壊されたメックが3台目だった場合、攻撃側のプレイヤーがゲームの勝者となります。



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）。



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。

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

©2022 Toshiaki Sato/Makoto Takami