

## ＜ゲームの準備＞＜＜＜＜

ゲームを始める前にマップとルールをA4用紙でプリントしておこう。  
このゲームでは最大で3個ずつのコマを配置できる。手持ちのフィギュアが足りない場合、プリントされた紙コマを切り離しておこう。  
お互いに得点用のマーカーをスコアボードの0の位置に置いてくれ。  
君が持っているコマは好きなだけ使用できる。”出撃待ち”として近くに置いておこう。  
これで準備完了だ。準備ができたらじゃんけんで先攻後攻を決定しよう。



## ＜ゲームルール＞＜＜＜＜

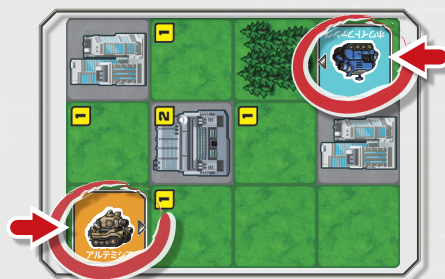
このゲームは2人のプレイヤーが交互にターンを進める。  
ターンにはいくつかのフェイズが含まれていて、先攻プレイヤーから下記で説明する順番で進めてくれ。  
先に勝利点を10点獲得したプレイヤーの勝利だ!

## ＜アクションフェイズ＞＜＜＜＜

プレイヤーは次のどちらかの行動を1つ選ぶ

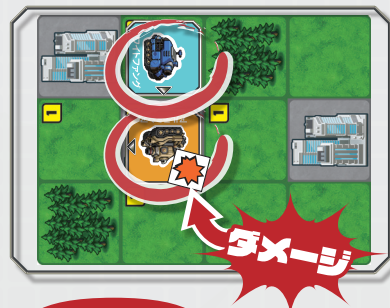
- 1 ”出撃待ち”コマから1つを選び、角のタイルに好きな向きで配置する。  
既に自分のコマが3個置かれている場合、このアクションは選べない。
- 2 既にボード上に配置されている自分のコマを上下左右の好きなタイルに移動させ、好きな向きに変更する。

※何もしない、あるいは移動しないが向きだけを変えろといったことはできないぞ。



## ＜敵の攻撃フェイズ＞＜＜＜＜

相手のコマが攻撃するフェイズだ。  
相手のコマの正面にいる自分のコマは攻撃されてしまう。  
攻撃されたコマを横に倒そう。既に倒れているコマは撃破されてしまう。  
ボードから除外して出撃待ちに戻そう。  
このターン森タイルに配置されたコマは攻撃を避ける事ができる。  
コマが倒されてしまったら相手プレイヤーは勝利点を1点獲得する。  
勝利点については次で説明する。



## ＜占領フェイズと勝利点＞＜＜＜＜

君のコマが置かれたタイルに書かれた点数の勝利点獲得する。  
ダメージを受けたコマがこのターンに都市移動していたら回復する事ができる。コマを元の態勢に戻そう。  
勝利点を獲得したら、自分のスコアボードのマーカーを右にスライドしよう。  
点数の計算が終わったらターン終了を交代だ。



## ＜ゲーム終了＞＜＜＜＜

どちらかのプレイヤーが10点を獲得した時、あるいは対戦相手がまったくコマを動かさず、配置する事ができなくなった場合、そのプレイヤーの勝利だ。

**常に次の相手の動きを予想するのが勝利のカギだ!**



## ◀ 陣営ルール ◀◀◀◀

ゲームがより戦略的になる追加ルールだ。

ゲームに慣れてきたらプレイしてみてください。

このルールを適用する場合、勝利条件は”20点先取したプレイヤーが勝利する”に変更される。

その場合スコアボードの10点を超えたら2つ目のマーカーを1点の位置に配置してくれ。



アルテミシア

2点タイルの敵に対して攻撃すると勝利点+1点



ホワイトファング

敵の側面から攻撃すると勝利点+1点



ジパング

敵の正面か後ろを攻撃すると勝利点+1点



メタクリオン

角タイルの敵を攻撃すると勝利点+1点



ディノルダ

都市の敵を攻撃すると勝利点+1点



コルサリオ

無傷の敵を攻撃すると勝利点+1点

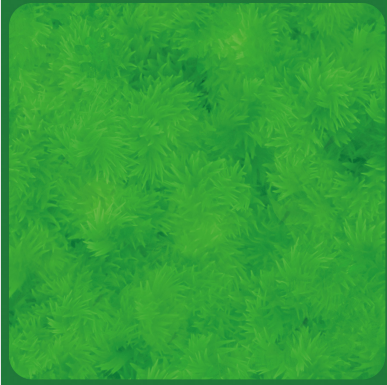


オブジディオール

2点タイル上で攻撃すると勝利点+1点

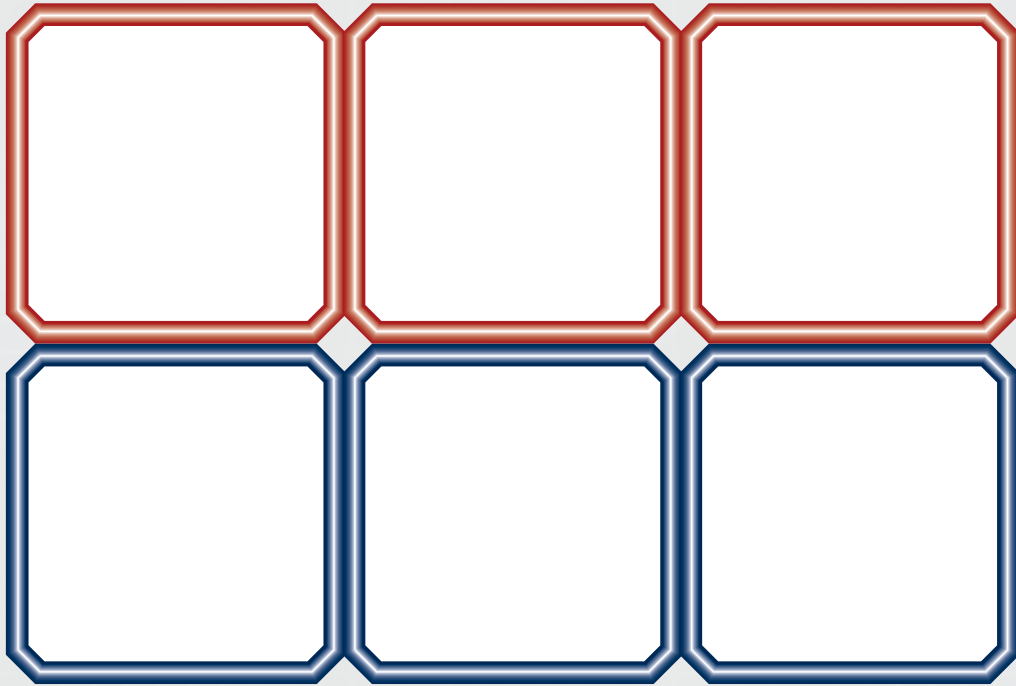


01 6 8 7 9 5 7 5 2 1

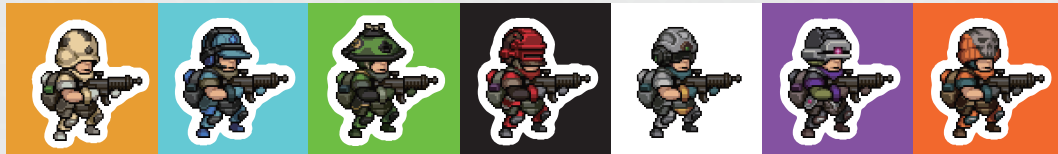


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**識別マーカー** 誰の〈ミニフィギュア〉か判別するために使用します。



**得点マーカー** スコアボードに配置して得点計算に使用します。



**コマ** 〈ミニフィギュア〉が足りない時は、こちらの〈コマ〉を使用できます。



**ダメージマーカー** ダメージ表現に、ミニチュアを倒す代わりに〈ダメージマーカー〉を置きます。

