

Modern Land Battles

モダンランドバトルズ

(図版)

ゲームの概要

モダンランドバトルズは地上戦を再現する簡単なカードゲームです。あなたは、1970年代から現在に至る近代的な戦場の軍隊を指揮できます。

全ての決断が重要であり、あなたにとってあるいはあなたに対して勝利の均衡を崩すことになる、このユニークな戦闘システムは、ハイテンポなゲームプレイを提供します。各プレイヤーの手番はわずかな時間しかかかりませんし、ほとんどのゲームは1時間以内に終わるでしょう。

ゲームをプレイする前にルールを通して読んでおくのがよいでしょう。

コンポーネントの概要

モダンランドバトルズには次の備品が含まれます。

カウンター (54)

行動済みカウンター (18 個)

(図版)

部隊カードがアクションを行った際、そのカードの上に行動済みカウンターが置かれます。その部隊カードは、このカウンターが取り除かれるまで他のアクションを行うことができません。

ダメージカウンター (24 個)

(図版)

部隊カードが損害を被った際、そのカードの上にダメージカウンターが置かれます。4ヒットを受けた場合、その部隊カードは撃破されます。

制圧カウンター (1 個)

(図版)

各プレイヤーが現在の地形カードの確保にどの程度近づいているかを表すために制圧カウンターを動かします。

優勢カウンター (11 個)

(図版)

どちらかのプレイヤーが、その戦場にて戦術的に優位なポジションにいることを表すために優勢カウンターが置かれます。

ダイス (4 個)

(図版)

このゲームでは全てのダイスロールに10面体ダイスを使用します。ゲームを通して、成功のためには常に大きな目を出すようにします。10面体ダイスは1から10の値を生成しま

す。もしダイスに0から9の数字が書かれている場合、0を10として扱います。

部隊カード (137 枚)

(図版)

部隊カードは戦いに参加する戦闘部隊を表します。部隊カードはゲームの間、全てのプレイヤーから見えるようにテーブルの上に表にして置きます。

アクションカード (90 枚)

(図版)

アクションカードは、攻勢と防御の戦術的オプションを表します。アクションカードを、それらを使うまで相手にわからないように手札に持っておきます。

突破カード (1 枚)

(図版)

突破カードは、戦場における焦点の中心を表します。突破カードは突破エリアとして参照されます。突破エリアには常に最低1枚の部隊カードが置かれていなければならないので、そうでなければゲームに敗北します。

側面カード (1 枚)

(図版)

側面カードは敵に対して戦術的優位の効果を得るための試みを表します。側面カードの周囲のスペースは側面エリアと呼ばれます。あなたは攻撃ボーナスを得るために側面エリアに部隊カードを投入または引き抜くことができます。

地形カード (1 枚)

(図版)

地形カードは、あなたの部隊が前進する新たな地形を表します。地形カードの周辺のスペースは地形エリアと呼ばれます。あなたは地形カードを確保して勝利ポイントを得るために、地形エリアに部隊カードを投入または引き抜くことができます。

セットアップ

ゲームをプレイするためのセットアップとしてこれらの手順を実行してください。

1.国籍の選定

各プレイヤーはどの国籍の部隊でプレイするのか選定します。

あなたの国籍に属する部隊カードをまとめます。カードの上部左の隅にある国旗によりどの国籍の部隊カードであるかがわかります。

- (図版) アラブ諸国
- (図版) 中国
- (図版) 反乱勢力
- (図版) イスラエル
- (図版) イギリス
- (図版) アメリカ
- (図版) ソ連

セットアップ後、あなたのゲームはこのように見えているはずですよ。

(図版)

相手の部隊カード
側面カード
突破カード
地形カード
あなたの部隊カード

2.戦場の構築

戦場は3つの異なるエリアからなります。各エリアはカードにより指定されます。

突破カード

(図版)

突破エリアカードをテーブルの中央に配置します。

突破エリアにいる部隊カードはその突破エリアにいる敵の部隊カードを攻撃できます。

地形カード

(図版)

地形カードをシャッフルしてデッキを作り、それらを裏返しにして突破エリアの一方の横に置きます。一番上のカードを表にして地形カードデッキの一番上に置きます。

制圧カウンターをその地形カード上のスタートマスに置きます。

(図版)

制圧カウンターがあなたの方に向かって、そして相手は相手の方に向かって動かせるように地形デッキを垂直に向けます。

地形カードを確保するため、あるいはその地形エリアにいる敵の部隊カードを攻撃するために、部隊カードをその地形エリアに送ることができます。

側面カード

(図版)

側面カードを突破カードのもう一方の側に置きます。

優勢カウンターを得るため、あるいはその側面エリアにいる敵の部隊カードを攻撃するために、部隊カードをその側面エリアに送ることができます。

3.部隊の編成

各プレイヤーは、開始時の部隊カードを選定します。

開始時部隊カードの選定

ゲームを開始するにあたってあなたの国籍の部隊カードから(合計が)25勝利ポイント(以下 VP)となるように選びます。選択されなかった部隊カードを予備部隊デッキとして横にのけておきます。これらの部隊カードは増援ルールを用いてゲーム内に登場させることができます。

プレイヤーズ TIP:あなたが部隊カードを選択する際、多種の攻撃シンボルを持つ部隊カードを購入しましょう。例:、2~3枚の小火器部隊カードと、1~2枚の火炮、1~2枚のミサイル、1枚の砲兵

部隊の編成

(図版)

選択した部隊カードを突破エリアにいることを示すために突破エリアカードのあなたの側に配置します。

部隊カードは1、2または3列で配置できます。

1列目は突破カードに一番近い列です。2列目は1列目のすぐ後ろに配置されます。3列目は、あなたに一番近くなります。

(図版)

もしある列に1枚もカードがない場合、その後ろの全ての列を前進させて隙間を埋めます。

プレイヤーズ TIP:小火器と火炮装備の部隊カードは1列目か2列目に配置するとよいでしょう。ミサイル装備の部隊カードは2列目に配置するとよいでしょう。砲兵の部隊カードは2列目か3列目で開始するのが最良です。

部隊カードの詳細

(図版)

1-国旗

上部左コーナーにある国旗はその部隊の国籍を表します。

2- 名称とタイプ

プレイヤーの興味のためにカードの上部にその部隊の名称とタイプが記載されています。

3-装甲値

装甲値はその部隊に命中を与えるのがどの程度困難かを表します。

4-機動シンボル

機動シンボルはその部隊カードが側面と地形カードに対して機動攻撃を行う能力があることを記します。

5-ミサイル攻撃シンボル

6-砲撃シンボル

7-小火器攻撃シンボル

8-勝利ポイント値

下部右コーナーの勝利ポイント値はその部隊カードの価値を表します。

(図版)

いくつかのカードには砲兵攻撃シンボルや司令部シンボルが描かれています。

4.初期アクションカード

アクションカードデッキをシャッフルし、テーブル上に裏向きにして置きます。

プレイヤーは7枚のアクションカードを手札として持ちます。各プレイヤーは手札数と等しい枚数のアクションカードを受け取ります。

(図版)

司令部シンボルを持つ部隊カードを1枚持っている場合、手札数が1枚増えます。

5.第1プレイヤーのアクション

最初にアクションを行うプレイヤーをランダムに決定します。

プレイシーケンス

アクションとして以下のアクションから任意のひとつを選択して実行します。

- 準備
 - 増援
 - 機動攻撃
 - 砲兵攻撃
 - カードのプレイ
-

あるアクションを完了すると、もう一方のプレイヤーが1つのアクションを実行します。

こうして勝者が決まるまで交互にアクションを実行し続けます。

アクションカードの詳細

(図版)

1-アクションカードの名称

2-このカードで攻撃や防御を行うために必要な兵器

そのアクションカードに表示されているものと同じシンボルを持っていればその部隊カードを使用できます。

3-機動修正

4-増援値

5-アクションカードテキスト

カード上のテキストは使用可能なアクションについての説明となります。異なる色のテキストは攻撃カードまたは防御カードとして使用された際のカードの効果について記しています。

アクション - 白色のテキストです。あなたのアクション中のみプレイされます。白色のテキストのアクションを実行した部隊カードの上に行動済みカウンターを置きます。

防御 - 黄色のテキストです。これらのカードは敵プレイヤーのアクションのリアクションとしてのみプレイされます。黄色のテキストのアクションを実行した部隊カードの上に行動済みカウンターを置きます。

そのカードに“No Action”(非アクション)と書かれていれば、そのアクションを実行した部隊カードの上に行動済みカウンターは置きません。

リアクションカード - 敵のアクションのリアクション中にアクションカードを1枚のみプレイできます。

アクションカードは、攻撃や防御、敵アクションへのリアクション、機動攻撃への修正、あなたの軍の増援としてプレイします。

アクション

準備

全部隊カードの行動済みカウンターを全て取り除きます。この同じアクション中に手札数までアクションカードデッキからカードを引くけます。カードを引く前に手札の中から任意のアクションカードを捨てることもできます。

デッキから最後のカードを引いた場合、新たなアクションカードデッキを構築するためにアクションカードの捨札をシャッフルします。

増援

(図版)

このアクション中、増援値を使用して捨札の山からアクションカードをプレイできます。全てのアクションカードは下部右コーナーに増援値が書かれています。

増援カードの山を確認して増援カードの値の合計が勝利ポイントの合計値以下となるような部隊カードを選択します。部隊カードを地形エリアや側面エリアに追加することはできません。

その際に各部隊カードが元のエリアに留まっていれば、3 エリアの各部隊カードを再編成できます。

例:増援値が 2、1、3、3 のアクションカードを増援カードとして捨札でプレイすることを宣言します。予備部隊デッキの中から 9VP までの部隊カードを選択して突破エリアに加えることができます。

VP が 3 の M113、2 の HMMWY、4 の M109 を選択しました。それから突破エリアに 3 列目を設けるために再編を行い、M109 を 3 列目に配置しました。他の 2 枚の部隊カードを 1 列目に加えました。

機動攻撃

(図版)

このアクションを実行するには、行動済みカウンターが置かれていない部隊カードを 1 枚選択します。この部隊カードは機動シンボルを持っていない限りなりません。

機動攻撃には地形機動と側面機動の二種類があります。機動攻撃を行う部隊カードは任意の列にいて構いません。

プレイヤーズ TIP:

機動攻撃はアクションカードをプレイしなくても実行できます。これは部隊カードが揃っていてもアクションカードが貧弱な場合に有効です。

地形機動

(図版)

地形機動の目的は、勝利のために地形カードを確保することです。

地形機動を実施するには部隊カードが地形エリアにいない限りなりません。

部隊カードが地形エリアにいない場合、部隊カードを地形エリアに移動させて、既存の任意の列か、その後ろに新たに列を編成して加えます。

(最大 3 列)

部隊カードが既に地形エリアにいる場合、既存の任意の列か、その後ろに新たに列を編成して移動します。

(最大 3 列)

地形機動の実行は、機動ダイスを 4 個振ります。機動を行う部隊カードが 1 ヒット被っている毎にダイス 1 個を減らします。

その部隊カードの機動値以下であれば判定は成功します。

(図版)

例:機動アクションを選択しました。米軍のストライカーを突破エリアから地形エリアに移動させ、ダイスを 4 個振ります。

(図版)

各ロールで 6 以上を出せば(機動アクションに)成功します。

(図版)

ダイスを振る前に、機動の修正を得るための機動カードとして任意のアクションカードを 1 枚プレイできます。

全ての部隊カードのダイスロールについて機動修正を加えます。

(図版)

例:砲撃アクションカードを機動カードとしてプレイした場合、全ての機動判定のダイスに 2 を加えます。

機動判定に成功する毎に地形カード上で制圧カウンターを 1 マス、あなたの側へ動かします。

(図版)

カウンターを動かして、トラックの最後のマスから外に出れば、その地形カードを確保できます。

確保した地形カードをあなたの横の勝利札デッキへ置き、デッキ上の次の地形カードをめくり、制圧カウンターをそのカードの開始マスに置きます。

(図版)

各地形カードには、そのカードを確保した際に得られる勝利ポイント値が書かれています。

(図版)

ある地形カードを確保した場合、カードに書かれた特典を得ることができます。

(機動を行った)部隊カードの上に行動済みカウンターを置きます。

(図版)

例:開路地に対して機動を行っています。ブラッドレーは 7 以上を出して機動判定に成功します。判定に +3 の修正を得るために小火器アクションカードをプレイします。これにより各ダイスロールで 4 以上を出せば成功することになります。4 個のダイスを振り、7、9、1、4 の目を出して 3 回判定に成功します。これは地形カードの制圧カウンターが端から出るまで動かすのに十分な数です。

例:先の例と同様に設定で、4 個のダイスを振った所、7、2、1、4 の目が出ました。2 回判定に成功します。制圧カウンターをあなたの方へ 2 マス移動させます。

リアクション

地形機動の判定後、相手プレイヤーはリアクションとしてカードを 1 枚プレイできます。これによりあなたの判定成功数のいくつかが無効にされます。

(図版)

例:相手プレイヤーは、あなたの機動成功数を1つ減らすために砲爆撃カードをプレイします。

側面機動

(図版)

側面機動の目的は、突破エリア内の敵部隊カードに対して攻撃ボーナスを得ることです。

側面機動を実行するには、部隊カードが側面エリアにいない必要があります。

もし部隊カードが側面エリアにいない場合、部隊カードを側面エリアに移動させて、既存の任意の列に加えるか、その列の後ろに新たに列を編成します。

(最大3列)

もし部隊カードが既に側面エリアにいる場合、それを既存の任意の列に移動するか、その列の後ろに新たに列を編成します。

(最大3列)

機動のために、4個の機動ダイスを振ります。機動を行う部隊が1ヒット被っている毎にダイスを1つ減らします。

あなたが振ったダイスの出目が、その部隊カードの機動値より大きければ、判定に成功します。

リアクション

側面機動の判定を行った後、相手プレイヤーはリアクションとしてカードを1枚プレイできます。

これによりあなたが機動判定に成功した数のいくつかが減らされます。

優勢カウンター

(図版)

側面機動の判定に成功する毎にあなたの突破エリアの正面に優勢カウンターを1つ配置します。

優勢カウンター毎に、今後突破エリアで行う全ての攻撃判定のダイスに+1を加えます。

既に突破エリアに優勢カウンターを持っており、さらに側面機動に成功した場合、既存の優勢カウンターに追加して優勢カウンターを加えます。

持てる優勢カウンターの数に制限はありません。

相手が側面機動の実行に成功するまで、それらのカウンターを保持しておきます。

相手プレイヤーが側面機動に成功した場合、その成功の度毎にあなたの優勢カウンターを取り除かねばなりません。

あなたの優勢カウンターがなくなると、相手プレイヤーによるそれ以上の(機動の)成功により、相手プレイヤーの突破エリアに優勢カウンターが追加されます。

プレイ中のある時点で優勢カウンターを得られるのは一人のプレイヤーのみです。

(図版)

例:側面機動を行い、3回の成功を得ます。突破エリアの前に優勢カウンターを3個置きます。

それから相手プレイヤーが側面機動を4回成功させました。彼は(あなたの)優勢カウンターを3個取り除き、彼の突破エリアに優勢カウンターを1個置きました。

行動を行った部隊カードには、行動済みカウンターを置きます。

砲兵攻撃

(図版)

このアクションの行うために、行動済みカウンターが置かれていない部隊カードを1枚選択します。この部隊カードは砲兵シンボルを持っていない必要があります。

もし部隊カードが、砲撃を行いたいエリアにいない場合は、その部隊カードを砲撃するエリアの既存の列か、列の後ろに新たに列を編成して加えます。

(最大3列)

その同じエリア内で砲兵攻撃の目標となる敵部隊カードを1枚選択します。もし、その部隊カードが既に攻撃を行おうとするエリアにいる場合、その部隊カードを既存の任意の列か、列の後ろに新たに列を編成して移動できます。

(最大3列)

敵部隊カードは砲兵部隊カードの射程内にいない必要があります。砲兵部隊カードの射程は砲兵シンボルの左側の数字で表されます。

(図版)

例:この砲兵シンボルは射程4を有しており、攻撃時の修正が+1です。

攻撃の実行のために、攻撃ダイスを4個振ります。砲兵部隊カードが1ヒット被っている毎にダイスを1個減らします。判定は目標となった部隊カードの装甲値以上が出れば成功です。

(図版)

砲兵部隊カード上に記されている修正を、各判定ダイスの出目に加えます。

砲兵部隊カードが突破エリアにいる場合、持っている優勢カウンター毎に全ての判定に1を加えます。

(図版)

例:砲兵部隊カードが突破エリアにいます。この砲兵は、突破エリアにいる敵部隊カードのみを目標とすることができます。射程4にてこの砲兵は、突破エリアの1列目が2列目にいる任意の敵部隊カードのみを目標とすることができます。砲兵には+1と記載されているため、判定に1を加えます。また優勢カウンターを2個持っているため、判定にさらに+2加えます。目標となった部隊カードの装甲値は6でした。通常なら命中を与えるために6以上の出目を要求されますが、今回は3以上で命中します。

判定に成功する毎、目標となった敵部隊カードの上にヒットカウンターを1つ置きます。部隊カードに4個以上のヒットカウンターがたまった場合、その部隊カードは破壊されます。破壊された部隊カードは脇にあるあなたの勝利札デッキに置きます。アクションを行った部隊カード上に行動済みカウンターを置きます。

リアクション

砲兵攻撃の判定後、相手プレイヤーはリアクションとしてカードを1枚プレイできます。これによりあなたが得た命中のいくつかが無効になるかもしれません。

プレイヤーズ TIP:砲兵部隊カードは非常に低い装甲値となっています。可能な限りこれらを2列目か3列目に配置するように心がけてください。

カードのプレイ

このアクションを行うために手札からアクションカードをプレイして、その効果を解決し、その後そのカードを捨てます。

攻撃の方法

部隊カードを1つ選択して攻撃を実行させます。

(図版)
攻撃を実行させるためにはその部隊カードにアクションカードの左上部の攻撃シンボルと同じ攻撃シンボルを持っていないければなりません。

(図版)
例:ブラッドレー戦闘車は、ブラッドレーについているミサイルアイコンと偵察アクションカードのミサイルアイコンが一致するため偵察のカードをプレイできます。

(図版)
攻撃したことを明示するために、攻撃を行った部隊カードの上に行動済みカウンターを置いてから、次の目標となる敵部隊カードに攻撃カードを置きます。

同一エリア

攻撃を行う部隊カードは、目標となる敵部隊カードと同じエリアにいないければなりません。

攻撃を行わせたい部隊カードがそのエリアにいない場合、その部隊カードをそのエリアの既存の列に加えるか、既存の列の後ろに新たな列を編成するために移動させます。

(最大3列)

攻撃を行わせたい部隊カードが既にそのエリアにいる場合、その部隊カードを任意の既存の列や、既存の列の後ろに新たな列を編成するために移動させます。

(最大3列)

攻撃射程

攻撃を行う部隊カードは目標となる敵部隊カードを射程内に捉えていなければなりません。射程は、攻撃を行う部隊カードから目標となる敵部隊カードまでの列を数えることで計算されます。攻撃する部隊カードがいる列は数えません。

部隊カードへの損害

攻撃を行うためにダイスを4個振ります。攻撃を行う部隊カードが1ヒット被っている毎にダイスを1個減らします。ダイス目が目標となる部隊カードの装甲値より大きければ、その判定は成功となります。

(図版)
兵器シンボルの隣に記載されている修正を攻撃のためのダイスロールの全てに加えます。

射程の決定

(図版)
1列離れている

(図版)
2列離れている

(図版)
小火器による攻撃は、1列離れた敵部隊カードを目標にできません。

(図版)
火炮による攻撃は、1か2列離れた敵部隊カードを目標にできます。

(図版)
ミサイルによる攻撃は、1,2列目から行うことができ、敵の1か2列目の部隊カードを目標にできます。

(図版)
攻撃を行う部隊カードが突破エリアにある場合、持っている優勢カウンター毎に全てのロールに1を加えてください。

(図版)
例:米軍ブラッドレーの部隊カードが突破エリアの1列目にあります。この部隊カードは突破エリアの敵部隊カードのみを目標にできます。小火器シンボルを使って援護射撃カードをプレイします。小火器に'+1'と記載されているため、ロールに1追加します。また優勢カウンターを1つ持っていますのでさらに1追加します。目標となった部隊カードの装甲値は4です。命中させるために通常4以上の目を出さねばなりません。今回は2以上の目を出せばよいことになります。

(図版)
例:部隊カードが側面エリアの1列目にいます。側面エリアにいる敵部隊カードのみを目標にできます。1列か2列目にいる敵部隊カードを目標にできる火炮カードをプレイします。火炮シンボルに'-1'と記載されているため、出目から1引かねばなりません。突破エリアにいないため優勢カウンターによるボーナスを得られません。目標となった部隊カードの装甲値は7です。命中させるために通常7以上の目を出さねばなりません。今回は8以上の目を出せばよいことになります。

ダイスロールに成功する毎、目標となった敵部隊カードの上にヒットカウンターを1個置きます。その部隊カードに4個以上のヒットカウンターが蓄積された場合、破壊されます。破壊された部隊カードは横へのけてあなたの勝利札デッキに置かれます。

(図版)
例:2ヒットを被っている部隊カードで米軍のM113を攻撃します。攻撃のためのダイスを2個しか振れません。各ダイスの目が4(M113の装甲値)以上なら1ヒット与えることができます。M113は4ヒット以上被れば破壊されます。

リアクション

攻撃のためのダイスを振った後、敵プレイヤーはリアクションとしてカードを1枚プレイできます。これによりあなたが与えたヒットのいくつかが無効にされることがあります。

防御カード

いくつかのアクションカードは攻撃や機動に対して防御を行います。これらのカードには黄色のテキストが書かれています。

(図版)

カードに「命中を阻止」(Stop Hits)と書かれている場合、ヒットを被った部隊カードのひとつから指定されたヒット数減らすためにプレイできます。

(図版)

カードに「1 か 2 を阻止」(Stop 1 or 2)と書かれていたらヒットを被ったあなたの部隊カードのひとつから指定されたヒット数減らすためか、敵が成功させた 1 以上の機動から指定された機動数減らすために使用できます。

例:敵プレイヤーが攻撃のためのダイスを振り、ストライカー部隊カードに約 2 ヒットを与えました。彼の攻撃は側面エリアの 1 列目にいる 80 式の部隊カードで、側面エリアにいるストライカーに攻撃を行っています。側面エリアの 2 列目にミサイルを装備したブラッドレーの部隊カードを持っており、掩護のカードをプレイするためにブラッドレーを使用します。行動済みカウンターをブラッドレーの上に載せて、1 ヒット減らしました。ストライカーのカードは 1 ヒットを被るのみです。

(図版)

敵の各アクションにつきリアクションで 1 枚のカードのみをプレイできます。

”行動”防御カード

防御カードに“行動済み”(Act)と書かれている場合、このアクションを実施するために部隊カードの 1 枚を使用しなければなりません。アクションするために行動済みカウンターが載っていない部隊カードを 1 枚選択してください。

防御側

防御カードをプレイする部隊カードは、攻撃を受ける部隊カードである必要はありません。防御カードをプレイする部隊カードは、攻撃を受ける部隊と違うエリアにいても構いません。その部隊カードが攻撃を受けるエリアにいない場合、攻撃を受けるエリアに移動させて、いずれかの既存の列か列の後ろに新たに列を作って加えます。

(最大 3 列)

その部隊カードが既に攻撃を受けるエリアにいる場合、いずれかの既存の列や新たに列を作って移動させます。

(最大 3 列)

(図版)

例:ストライカーが地形エリアで攻撃下にあります。ブラッドレーを側面エリアから地形襟に移動させて、ストライカーを防御するためにアクションカードを使用します。私は行動済みカウンターをブラッドレーの上に置きます。

射程内の制限

防御を行う部隊カードは防御カードをプレイするために、その攻撃側部隊カードの兵装射程内にいなければなりません。行動済みカウンターをちょうど行動を行った部隊カードの上に置きます。

(図版)

例:あなたは、M1A1 を攻撃して 2 ヒットを与えています。ブラッドレーには行動済みカウンターが載っておらず、その M1A1 と同じエリアにいますので私はそのブラッドレーで M1A1 を防御することにしました。

ブラッドレーは防御のためにミサイルカードを使っているため、1,2 列目にいなければならず、M1A1 を攻撃している敵部隊も 1,2 列目にいなければなりません。

手札内に 1 ヒットを減らすのに使用できる掩護カードを持っています。

行動済みカウンターをブラッドレーの上に置いて、その掩護カードをプレイします。1 ヒット減らし、M1A1 の上に 1 ヒットのカウンターを載せるのみです。

アクションカード

アクションカード各種類のルール詳細です。

(図版)

突撃 (ASSAULT)

攻撃: 攻撃を行う部隊カードを異なるエリアに移動させます。敵部隊カードの攻撃のために火砲か小火器シンボルが付いた部隊カードを使用します。攻撃実施時にダイスを追加 1 個振ります。

(図版)

弾幕 (BARRAGE)

攻撃: 敵部隊カードを攻撃するために火砲シンボルが付いた部隊カードを使用します。
防御: 敵ターン中に 1 ヒットか 1 機動成功を無効にするためにこのカードをプレイします。

(図版)

射撃 (CANNON)

攻撃: 敵部隊カードを攻撃するために火砲シンボルが付いた部隊カードを使用します。部隊カードが突破エリアにある場合、攻撃時のダイスを追加 1 個振ります。

(図版)

近接航空支援 (CLOSE AIR SUPPORT)

防御: 敵部隊カードが行動を行った後、その部隊カードに対して直ちに攻撃ダイスを 3 個振ります。各ロールにつき 7 以上が出る度にその部隊カードに 1 ヒット与えます。優勢カウンターはこのロールを修正できません。

(図版)

諸兵科連合 (COMBINED ARMS)

攻撃: 敵部隊カードを攻撃するために、火砲、小火器、ミサイルシンボルが付いた部隊カードを使用します。

(図版)

対砲兵射撃 (COUNTER FIRE)

防御: 敵プレイヤーが砲兵攻撃アクションを行った後にプレイします。直ちに攻撃を行った砲兵部隊カードに 2 ヒットを与えます。このカードはプレイのために部隊カードは必要ありません。

(図版)

遮蔽 (COVER)

防御: 敵が部隊カードのひとつにヒットを与えた時、直ちにプレイします。1 ヒットを無効にします。このカードはプレイのために部隊カードは必要ありません。

(図版)

遮蔽攻撃 (COVER FIRE)

攻撃: 敵部隊カードを攻撃するために小火器シンボルが付いた部隊カードを使用します。

防御: 敵のアクション中に 2 ヒットまたは 2 機動成功を無効にするためにこのカードをプレイします。

(図版)

工兵 (ENGINEERS)

攻撃: このカードはアクションとして使用しません。地形カウンターを任意の方向に 1 マス分動かします。

(図版)

地雷原 (MINEFIELD)

防御: 敵が機動攻撃を解決した後にプレイします。直ちに機動を行い機動判定に成功した部隊カード毎に 1 ヒットを与えます。このカードはプレイのために部隊カードは必要ありません。

(図版)

ミサイル (MISSILE)

攻撃: 敵部隊カードを攻撃するためにミサイルシンボルが付いた部隊カードを使用します。部隊カードが突破エリアにある場合、攻撃時のダイスを追加 1 個振ります。

(図版)

蹂躞 (OVERRUN)

攻撃: アクション中に敵部隊カードを破壊した際にプレイし、直ちにもう 1 回アクションを行います。このカードはプレイのために部隊カードやアクションカードは必要ありません。このカードはプレイのために部隊カードは必要ありません。

(図版)

見張り (OVERWATCH)

攻撃: 敵部隊カードを攻撃するためにミサイルシンボルが付いた部隊カードを使用します。
防御: 敵アクション中に 1 ヒットか 1 機動成功を無効にするためにこのカードをプレイします。

(図版)

後退 (PULL VACK)

防御: 1 列目か 2 列目の部隊カードがヒットを被った場合にプレイします。その部隊カードの上に行動済みカウンターを置き、2 ヒットまで無効にするためにその部隊カードを 1 列下げます。

(図版)

強襲 (RAID)

攻撃: 小火器シンボルを持つ 1 列目の部隊カードを使用します。攻撃を行う部隊カードと同じエリアの任意の列の敵部隊カードを攻撃します。

(図版)

即応部隊 (REACTION FORCE)

防御: 敵のアクション中に使用します。任意の 2 列目か 3 列目の任意の部隊カードを 1 列目に移動させます。3 ヒットまでを無効にします。

(図版)

偵察用ドローン (RECON DRONE)

攻撃:地形カードを確保する際にプレイし、ただちにもう一回アクションを行えます。このカードはプレイのために部隊カードやアクションカードは必要ありません。

(図版)

再編 (REGROUP)

攻撃:任意の部隊カード1枚を3列目の任意の位置に移動させ、そのカードが受けているヒットを全て取り除きます。その部隊カードが既に3列目にある場合、そのカードのヒットを取り除くだけのためにプレイできます。

(図版)

掩護部隊 (SCREENING FORCE)

防御:敵が部隊カードのひとつにヒットを与えた直後にプレイします。当初の目標と同一エリア、同一列にいる他の部隊カードに受けたヒットを反映します。このカードはプレイのために部隊カードは必要ありません。

(図版)

小火器 (SMALL ARMS)

攻撃:敵部隊を攻撃するために小火器シンボルが付いた部隊カードを使用します。部隊カードが突破エリアにある場合、攻撃時のダイスを追加1個振ります。

勝利条件

敵の部隊カードを破壊する度、または地形カードを確保する度にゲームに勝利したか確認します。あなたがトータルで25VPの敵部隊カードを破壊または地形カードを確保していれば勝利します。

敗北条件

もし突破エリアに一枚も部隊カードがない場合、ゲームに敗北します。

選択ルール

これらのルールは、ゲームに様々なバリエーションを与えるために使用されます。全プレイヤーがゲーム開始時にこれらルールの各々の使用に同意しなければなりません。

遠距離防御

縦深に配置された部隊カードは、敵の近接航空支援や砲兵攻撃によりヒットを与えることがより困難となります。2列目にある部隊カードを攻撃する場合、通常より1大きい目を出さねばなりません。3列目にある部隊カードを攻撃する場合、通常より2大きい目を出さねばなりません。

チーム戦

ゲーム開始時にプレイヤーはチームを組みます。各プレイヤーは部隊カードを購入するために25VPが与えられます。各プレイヤーは異なる国籍のカードを選択しなければなりません。

全てのプレイヤーが共通の地形エリア、突破エリア、側面エリアを使用してプレイします。

敵チームの開始時のVPと等しい破壊した敵部隊カードと確保した地形カードのVPを得ていればそのチームは勝利します。

突破エリアに彼らの部隊カードがなければそのチームは敗北します。

同じチームのプレイヤーは互いを目標に攻撃できません。チームの各プレイヤーは、自分のアクションカードの手札を持ちます。プレイヤーは彼の全部隊カードが破壊されてもゲームから除去されません。

アクションカードの予備

プレイヤーは開始時のアクションカードのVPを(プレイヤーの任意で一回に1枚のカードを購入することにも)使えます。アクションカードはそのカードの増援値と等しいVPのコストとなります。これらアクションカードを裏にして横に置きます。

クレジット

ゲームデザイン	: ダン・ベルッセン
ゲームデベロップメント	: ホリー・ベルッセン
コンセプトデベロッパ	: デヴィッド・メキン
アート	: ダン・ヴェルッセン

プレイテスト: キーラ・ヴェルッセン、クリス・リチャードソン、ケビン・ベルッセン、ジェイミー“ロウ・ローラー”ヴルツ

プレイの例

私は米軍を、相手は中国軍をプレイしています。私たちは両方共 25VP の部隊を選択し、それらを突破エリアに編成しました。

最初の地形カードは開豁地です。制圧カウンターを開豁地の開始ボックスに置きます。

私は司令部シンボルがついた部隊を持っていますので、カードを 8 枚引きました。相手は 7 枚のカードを引きました。私が先攻となることで合意しました。

私は機動攻撃のアクションを選択します。ストライカーを突破エリアから側面エリアへ移動させて、ストライカーに行動済みカウンターを起きました。小火器(SMALL ARMS)カードをプレイして機動判定に+3 を得ます。ダイスを 4 個振って修正後の目目で 4、7、6、2 を得ました。3 回判定に成功しました。

相手プレイヤーは直ちに WZ550-AT を側面エリアに移動させて、行動済みカウンターをその部隊の上に載せます。そして見張り(OVERWATCH)カードを機動へのリアクションとしてプレイします。彼は私の機動成功回数を 1 つ無効にしました。突破エリアの部隊の前に優勢カウンターを 2 個置きます。

相手プレイヤーは砲兵攻撃アクションを選択します。行動済みカウンターを Type-83 砲兵部隊の上に置き、装甲値が 8 である最前列の M1A1 を攻撃します。部隊カードの+1 の修正を加えてダイスを振り、9、2、1、5 を得ます。M1A1 は 1 ヒットを受けてダメージカウンターを 1 個、この部隊カードの上に置きます。

私は見張り(OVERWATCH)カードと M901ITV を使ってカードプレイを選択します。YW531 を目標にします。部隊は目標の装甲値 4 に対して+2 と優勢カウンターによるボーナス+2 を得ています。ダイス判定で 4 ヒットを得ます。彼は近接航空支援(Close Air Support)をプレイして 2 ヒットを得ます。損害カウンター 2 個を M901 の上に置き、相手プレイヤーから破壊された YW531 の部隊カードが渡されます。

(図版)

相手プレイヤーは機動アクションをとり、WZ-523 を地形エリアに移動させます。機動判定から-4 の修正を得るために、遮蔽(COVER)カードをプレイします。これは 2 回の成功を得ましたが、私はリアクションを行わず、それから彼はその地形の制圧カウンターを端まで振り切らせるために工兵(ENGINEERS)カードをプレイします。彼は地形カードを獲得し、直ちに部隊カードから任意の行動済みカウンターを取り除くことができます。WZ-523 から行動済みカウンターを取り除くことを選択します。

私は増援を選択し、諸兵科連合(COMBINED ARMS)、援護射撃(COVER FIRE)、掩護部隊(SCREENERING FORCE)のアクションカードを使用します。これら 3 枚のカードを捨てて、予備部隊デッキから 5 ポイント分を選択します。HMMWV(2 ポイント)、M113(3 ポイント)を突破エリアの第一列目に置きます。

彼は機動アクションを選択します。WZ-523 は既に地形エリアにいます。WZ-523 の上に行動済みカウンターを置いて 4 個のダイスを振り、2 回の成功を得ます。制圧カウンターを(図版)彼の側へ移動させます。

リアクションとして私は、彼が機動に成功した回数分、部隊にヒットを与える地雷原(MINEFIELD)をプレイします。WZ-523 の上にダメージカウンターを 2 個置きます。

M1A1 が、弾幕(BARRAGE)アクションカードと優勢カウンターを使用して突破エリアの Type 80 を目標とします。M1A1 が損害をうけているためダイスを 3 個振り、1 回の成功を得ました。Type 80 部隊の上にダメージカウンターを 1 つ置きます。

彼は Type 86 -WZ501 を地形エリアに移動させます。これにより優勢カウンターを 0 個にすることができます。

私は殆どのカードを使ってしまったため、部隊カードから全ての行動済みカウンターを取り除き、手札 8 枚を補充するために準備アクションを行います。

一方が、敵部隊の撃破か地形カードの確保によって 25 点以上の VP を獲得するまでプレイが続きます。

クイック・リファレンス

プレイシーケンス

以下のアクションからいずれかひとつを選択して、行動として実行します。

- ・準備
- ・増援
- ・機動攻撃
- ・砲兵攻撃

準備

全ての部隊カードから行動済みカウンターを取り除きます。このアクション中にカードを捨てる、または、アクションカードデッキからカードを引くこともできます。

増援

(図版)
予備部隊デッキから捨てたカードの増援値に等しい部隊カードを選択します。
部隊カードを突破エリアに加えます。

機動攻撃

(図版)
機動を行うためには機動ダイスを4個振ります。その部隊カードが被っている命中毎にダイスを1個減らします。
出目がその部隊カードの機動値以上であれば、その判定は成功したことになります。

(図版)
ダイスを降る前に、全ての部隊カードの出目に軌道修正を得るためのアクションカードをプレイできます。

(図版)
地形に対して機動を行う場合、機動判定に成功する毎に、地形カード上のマスあなたに側に向かって、制圧カウンターを移動させます。
カウンターをトラックの終端の外まで移動させた場合、その地形カードはあなたに確保されます。
地形カードを確保した場合、そのカードの効果を得ることができます。
側面エリアに対して機動を行う場合、側面機動判定に成功する毎に、突破エリアへ優勢カウンター1個を加えて優勢カウンターを調整します。

各優勢カウンター毎に、突破エリアでの今後全ての戦闘判定に+1加えます。
優勢カウンターは、ゲーム中のある時点では一方の突破エリアにのみ存在します。

砲兵攻撃

(図版)
攻撃のために、攻撃ダイスを4個振ります。
判定は、目標となった部隊カードの装甲値以上が出れば、成功となります。
あなたの砲兵部隊カードに記載されている修正を各判定のダイス目に加えます。

カードのプレイ

3種類のアクションカードがあります。

行動 - 白文字のテキストのみです。
これらのカードはあなたのアクション中にもみプレイできません。

防御 - 黄色のテキストのみです。
これらのカードは相手プレイヤーのアクション中にリアクションとしてプレイされます。

両方 - 白と黄色のテキストです。
異なる色のテキストは、そのカードが攻撃か防御のどちらかで使用された際の効果を表します。

(図版)
行動: アクションカードに“Act”と記載されていた場合、行動済みカウンターを行動を行った部隊カードの上に置きます。

“アクション”カード

アクションカード上の白文字のテキストの使用は、あなたのアクション時に使用されます。

“非アクションカード”

白文字のカードテキストに“No Action”と書かれている場合、あなたのアクション時には使用できません。

リアクションカード

あなたは相手のアクション時にリアクションとしてアクションカードを1枚だけ使用できます。