



コロッセラスは、あらゆる敵の前にそびえ立つ圧倒的に巨大な機械化戦闘システムだ。その機体には火器や強化センサーや各種システムが組み込まれ、戦闘力は軍隊一つに匹敵する。コロッセラス勢力は基地防衛は薄いが、そもそもそれ以外のあらゆる武装はコロッセラスそのものなのだ。

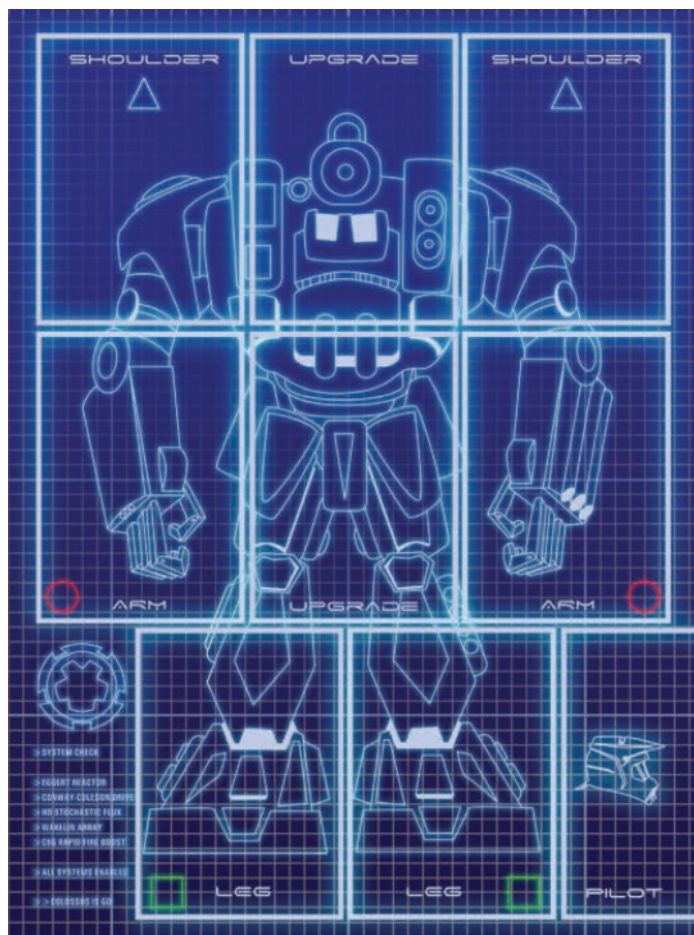
初期建物と部隊

コロッセラスは小型ビーム (Mini-Beam) の建物とその上の部隊2つでゲームを開始する。

コロッセラスの基地マット

コロッセラス勢力の中心となるのは基地マットである。他の勢力と異なり、コロッセラスは軍団のほとんどを基地マット上に配置する。別に基地として配置されるのは基地防衛部隊だけである。

他の勢力と異なり、コロッセラスの建物はあらかじめ歩兵か装甲か航空かが決まっていない。それらは、その建物がコロッセラスのどこに配置されたかによって決定される。



例えば、腕部 (Arm) のスロットに配置されたカードは装甲部隊であるとみなされる。

コロッセラスには9つのスロットがある:

- ▶ 脚部 (Leg) スロット × 2 (歩兵)
- ▶ 腕部 (Arm) スロット × 2 (装甲)
- ▶ 肩部 (Shoulder) スロット × 2 (航空)
- ▶ システムアップグレード (System Upgrade) スロット × 2
- ▶ パイロット (Pilot) スロット × 1

各スロットにはカードは1枚しか配置できない。あるスロットに新たにカードを配置する場合、そこにすでに置かれている古いカードやその上に置かれているトークンはすべて捨てられる。

武器カードは6つの武器スロット (脚部/腕部/肩部) のいずれかにのみ配置できる。

肩部スロットに置かれたカードがそれにより自動的に深攻を得ることはない。コロッセラスは、システムアップグレード (ジャンプジェット (Jump Jets) か ロケットブースト (Rocket Boots)) によってのみ深攻を得る。

システムアップグレード (System Upgrade) カードは、アップグレードスロットか武器スロットに配置できる。ただし、システムアップグレードを武器スロットに配置した場合、そのスロットに新たに武器を配置するには、そのシステムアップグレードを捨てなければならない。

パイロット (Pilot) カードはパイロットスロットにのみ配置できる。パイロットスロットに配置できるのはパイロットカードだけである。

戦闘中、カードは基地マットから取り除かれて戦線に配置される。戦闘終了時、生き残った建物やアップグレードは元あったスロットに戻される。

武器カード

武器カードは通常の建物カードと同様であるが、以下の点が異なる。

前述の通り、武器カードは固有の“タイプ” (歩兵/装甲/航空) を持たない。それぞれのタイプは、それが配置されたスロットを基準に決まる。

リソース1つ以上の建設コストのある建物を建設するためには、まずそれを配置しようとするスロットにリソースの山を作らなければならない。一度置いたら、リソースの山は他のスロットに移動できない。武器のリソースコストが0の場合、それは直接武器スロットに配置できる。

武器はレーザー(Laser)、ミサイル(Missile)、銃(Gun)、白兵戦(Close Combat)の4種類のカテゴリーに属し、それぞれが若干異なる特性を持っている。カードのカテゴリーは、サイドバーのカード名によって識別される。

レーザー

レーザー(Laser)武器は通常の建物と同じで、通常のルールを使用する。

ミサイル

ミサイル(Missile)も通常の建物と同様だが、弾頭数が限られている。これは、枯渇値(Depletion Number) '6' で表される。P.S.Y.C.H.O.を使用した場合、枯渇値は '5' か '6' に修正される。

攻撃中に枯渇値が出たら、そのミサイルカードの部隊トークンを1つ取り除かなければならない。その結果が枯渇値でかつヒットだった場合、そのヒットは有効だが、その場合でもミサイルトークンは取り除かれる。

銃

銃(Gun)カードの部隊は通常の方法では建造されない。代わりに、新たな銃をコロッサスに配置した時、そのカードの建造中に指定された数の部隊トークンがただちに配置される。そのカードの上には、新たにトークンを建造することができない。

銃カードの上のすべての部隊トークンが破壊されたら、その銃カードを捨てる。

白兵戦

白兵戦(Close Combat)武器カードの部隊トークンは通常と同様に建造される。ただし、その軍団での戦闘において、ふれるダイスの数はその軍団の部隊トークンの数に関係なく最大で1個である。これはカード上にも書かれている。

白兵戦カードの上に複数の部隊を建造することはできる。そうした場合、追加のトークンは実質的にその白兵戦武器の“体力”として機能することになる。

白兵戦武器は最大でダイスを1個しかふれないが、1回の戦闘ラウンドで白兵戦軍団が複数のヒットを受けた場合、複数のトークンが失われることはあり得る。

白兵戦武器の命中値が '0' の場合、通常と同様に、部隊2つをあわせて命中値 '1' の攻撃を1回行える。

クロー(The Claw)は部隊を掴みあげて他の軍団に投げつけることができる。これを表すために、クローが敵軍団にヒットした場合、それは他の任意の軍団(ヒットした元の軍団を除く)に、位置修正無しで再び発砲できる。

コロッサスハンマー(Wrecking Ball)は、空き建物を破壊するのに非常に効果的である。これを表すために、基地カードを攻撃する場合、それは常にダイスを1個ではなく2個ふる(軍団に部隊が1つしかない場合でも有効)。

システムアップグレード

コロッサスには、「システムアップグレード」(System Upgrade)と書かれた特殊カードがある。これらは武装システムに特殊な能力を与える。これは特定の武器に割り振られない——適用可能なすべての武器に適用されるのである。

システムアップグレードカードの多くにはパワーコストが書かれている。カードにも書かれている通り、システムアップグレードにリソースカードを配置することでパワーが生み出され、建造中にパワートークンに変わる。システムアップグレードにリソースカードを配置する行為は、基地にカードを配置する時点で、通常の基地と同様に実行される。

これらのパワーは、そのカードに書かれている通りにその能力のために使用される。1枚のシステムアップグレード上に置けるパワーの数には上限はない。トークンは、システムアップグレードに特に書かれていないかぎり、失われることはない。例えば、長射程(Long Range Scan)スキャンはトークン1つにつき偵察値1を与えるが、トークンは戦闘後もそのまま残る。エネルギーシールド(Energy Shield)には、ヒットを無効化するためにトークンを取り除くことが書かれている。

弾薬ポッド

弾薬ポッド(Ammo Pod)は、コロッサスの銃がすべてのトークンを失った後に破壊されることを防ぐ。弾薬ポッドを捨てたら、銃の建物は取り除かれず、銃の部隊が再建造される。

ジャンプジェット

ジャンプジェット(Jump Jets)はコロッサスに深攻能力を与える。ジャンプジェットを使うには、武器カードと同数のパワートークンが必要である。例えば、コロッサスにレーザーが2枚、ミサイルが1枚、白兵戦が1枚ある場合、ジャンプジェットにより深攻を得るにはパワートークンが4つ必要である。基準になるのはカードの枚数であり、部隊数は関係が無い。

ロケットブースト

ロケットブースト(Rocket Boost)は、パワートークン2個で、コロッサスに‘使い捨て’の深攻能力を与える。深攻作戦が実行されたら、そのロケットブーストカードとトークンは捨てられる。ロケットブーストカードに3枚以上のリソースをプレイすることによる恩恵はない。

ジャマー

敵の偵察値はジャマー(Jammers)で0未満にならない。

P.S.Y.C.H.O.

P.S.Y.C.H.O.は最高機密システムで、コロッサスの武器をオーバーチャージしてダメージを増やすが、武器自体にリスクが生じる装置である。P.S.Y.C.H.O.は通常のシステムア



レーザー武器



ミサイル武器



銃武器



白兵戦武器

アップグレードとして建造される。コロッサスに搭載されたら、コロッサスが攻撃側の場合に、コロッサスのプレイヤーはそれを起動するかどうかを選べる。この選択は、戦線の形成が完了した後、戦闘ラウンドが始まる前に行われる。

P.S.Y.C.H.O.が起動されたら、それによりすべての武器の攻撃レートが+2されるが、ミサイルの枯渇値は5~6になり、他の武器も枯渇値6を得る。P.S.Y.C.H.O.はその戦闘中に効果を発揮する。

P.S.Y.C.H.O.が起動された戦闘の終了時に、そのカードを捨てる。

P.S.Y.C.H.O.が戦闘中に相手によって破壊された場合、それはその戦闘ラウンドの終了時に効果を停止する。

システムアップグレードは、襲撃戦闘においては効果を持たない。

パイロット

パイロット(Pilot)カードはコロッサス上の武器に追加のボーナスを与える。

パイロットは基地マットのパイロットのスロットに建造される。すべてのパイロットは、建造の前に1枚のリソースの山が必要である。パイロットカードがコロッサス上に建造されたら、それはただちに能力を発揮する。

コロッサス上には1枚しかパイロットカードを置けない。新たなパイロットを置きたい場合、現パイロットの上に新たなリソースの山を作り始める。新たなパイロットを置く前の段階で建造が始まった場合、現パイロットはそのまま機能する。

パイロットは襲撃戦闘においては効果が無く、基地防衛部隊にも効果を与えない。

機体カード

他の勢力と異なり、コロッサスが攻撃側か防御側か、あるいは国境地帯と基地のどちらで戦闘が行われたかに関係なく、コロッサス上のすべての空き建物カード(トークンのない武器、システムアップグレード、パイロット)は敵からの攻撃を受ける。本質的に、コロッサスは“動く基地”なのである。

これを表すために、コロッサスのプレイヤーは2枚の機体(Chassis)カードを有する。これらは基地カードと同様に扱うが、常に戦線に配置される(コロッサスが基地を防御している場合を除く。この場合、通常通りに基地カードが置かれる)。コロッサスが敵の基地を攻撃している場合、機体カードと敵の基地カードが同時に戦線に配置される。この場合、それらは常に互いに対抗する位置に配置される。

機体カードに対するヒットでは基地防衛の空き建物を破壊できない。破壊できるのはコロッサス基地マット上の空き建物のみである。

機体カードは襲撃においては、攻撃か防御かに関係なく使用されない。

基地防衛の建物

コロッサスの勢力にも基地防衛の建物がある。これらはコロッサスの基地マット上には配置されない。これは通常のルールに基づき、建物として基地エリアに配置される。

パイロットやシステムアップグレードカードは、基地防衛

部隊に影響を与えない。

基地防衛カードは、攻撃カードの特殊効果やシステムアップグレードやその他の事項に関し、「武器」カードと見なされることはない。

ヒントと戦術



コロッサスには長所がいくつかある。第一に、部隊のタイプを選べることは、強大な汎用性を与えてくれる。航空ユニットが必要? 必要な建物が引けるまで待つ必要は君にはない——配置可能な武器を肩部のスロットに置くだけである。

さらに、レーザーを除き、平均して君の武器は他の勢力に比べてより強力な部隊を生み出す。さらに、銃の武器があることで、コロッサスは素早く強大な脅威となり得る。カード1枚で部隊が2つ手に入れられるのだ。ゼノスのコストが1/2の部隊ですら、部隊を2つ作るにはカードが2枚必要である。

白兵戦武器も。君の機能の空きを埋めるには非常に優秀だ。攻撃レート‘4’はコストに対して極めて高いが、他のレートも考えると、有利な組み合わせとなることが重要だ。

ただし、汎用性の一方で弱点もある。ミサイルはここぞと言う場面で枯渇しがちだ。銃は配置後に部隊を追加できず、部隊が無くなったら捨てられてしまう。白兵戦兵器は最も遅く、部隊トークン数に関係なく攻撃ダイスが1つしかふれない。

また、アップグレードに関しても不利だ。コロッサスにはアップグレード専用スロットは2つしかなく、攻撃にボーナスを与える方法はパイロットのみである——これはコストが高く、単純で、死にがちだ。

また、長射程スキャン(Long Range Scan)といったアップグレードはその上のリソースが必要なので、あらかじめ計画しておかなければならない。他の勢力は、どの能力にパワーを与えるかは建造中に決められるのである。

最後に、君には深攻能力がほとんどない。君はとにもかくにも巨大ロボットなのだ。ジャンプジェット(Jump Jet)やロケットブースト(Rocket Boost)のアップグレードがあれば深攻を得られるが、リソースを必要とする。それでも、コロッサスからの深攻作戦は誰も想定しないので、奇襲を仕掛けて基地を破壊するには非常に効果的なテクニックだ。

ただ、遠距離攻撃の不足はあるにせよ、君は素早く強力な一撃を与えることができ、被害を受けても素早い立ち直りが可能なのだ。

以下は初期手札の例:

「キネティック銃」(Kinetic Gun)と「攻撃 — 標準」(Attack - Standard):この組み合わせは、非常に素早いスタートを切ることができる。2ターン目に国境地帯を奪うことも可能だ。

「短射程ミサイル」(Short Range Missile)と「長射程ミサイル」(Long Range Missile):他のアイデアとしては、ミサイルなど特定の武器に特化し、それらの武器2枚で開始し、ミサイルラック(Missile Racks)や膠着戦(Standoff)のカードが来るのを待つというものがある。

Mk3レーザー(Mk 3 Lasers)と基地防衛カード:この組み合わせは、遅い建造向けのものである。基地防衛で序盤の攻勢をいなしつつ、強力なMk3レーザーを建造するのだ。



割り当てられたリソース

建造後



建造の例：

コロッセスのプレイヤーは国境地帯への攻撃をすることにし、標準(Standard)の攻撃カードと通常攻撃(Normal Attack)の攻撃選択カードをプレイした。

防御側の建造後、コロッセスのプレイヤーはスクリーンを外し、建造を開始する。

基地マットの上から順に行くと、パルスボール(Pulse Ball)は銃の武器カードなので、自動的に部隊を2つ得る。これは肩部(Shoulder)の-slotにあるので、置かれるのは航空部隊になる。

長射程スキャン(Long Range Scan)のカードにはリソースが2つ置かれ、それらパワートークン2つに置き換えられる。その結果、コロッセスは偵察値を2点得るので、おそらく戦況は有利になるだろう。

脚部(Leg)のスパロー(Sparrow)ミサイルの上にはリソースが3つ置かれているので、それらは(脚部-slotにあるので)歩兵トークン3つに置き換えられる。腕部(Arm)のスパローミサイルカードの上のリソース1つは、装甲トークン1つに置き換えられる。

パイロット(Pilot)の-slotには、リソース1つとサージ(Sarge)が配置されている。なので、ここからはコロッセスの操縦はサージが行うことになり、死ぬか置き換えられるまで以降の戦闘に残る。

コロッセスのプレイヤーは基地防衛部隊が2つある。ゲーム開始からある小型ビーム(Mini Beam)と対戦車トラップ(Tank Trap)だ。対戦車トラップ上のリソースは建物トークンに置き換わる。基地防衛は基地マット上ではなくテーブル面に配置されている点に注意。

小型ビームにはまだ初期部隊が2つあり、コロッセスのプレイヤーはそこにリソースを追加で配置していないので、それは建造後も2つのままである。