

THE ARIES PROJECT

イントロダクション

地球は数千年にわたる人類の搾取によって荒廃状態に陥っていた。人類の救済は、遙か彼方、火星のツンドラにあった。

人類は赤い惑星をテラフォームして移住する野心的かつ大胆な計画、アレス・プロジェクトを発動する。そしてコロニーが火星地表で拡大していくにつれ、四つの勢力が未来をかけて戦争へと突入していった……。



テラン: 地球防衛軍の残党であるテラン同盟は、民主主義の最終防衛線である。



カフーム: その存在を隠し続けている古えからの組織であるカフームは、精神力を武器することに秀で、好機とばかりに他の人類の前に姿を現そうとしている。



コロッサス: 過酷な労働を強いられたエンジニア達が人類を裏切り、秘密の研究所で生み出したのが究極の戦闘兵器、コロッサスだ。それは一つの軍隊そのものであり、他を壊滅させようとしている。



ゼノス: かつて火星を住処としていた彼らは、何千年もの間冬眠状態にあった。しかし人類のテラフォーミングにより、彼らはそのまどろみより目覚めることとなった。

ゲームの概要

The Ares Project は原則として2人用ゲームである。3～4人用の選択ルールは、ルールブックの最後の方に記述されている。

各プレイヤーは異なる勢力となる。プレイヤーは相手の基地を制圧するか、ゲーム中に国境地帯を支配することで獲得するポイントによりゲームに勝利する。

各勢力のユニットや、建設や戦闘において適用される特別ルールはそれぞれ異なっていて、独自の長所や弱点を有している。

ゲーム用具

カード: The Ares Project の中核は、各勢力のデッキのカードである。カードには2通りの使い方があり。表向きにプレイした場合、そのカードに書かれている方法での使用になる。一方で裏向きにプレイした場合、それはリソースと見なされ、建物の建設や部隊の生産に用いられる。

さらに各勢力には、勢力ルールに示された1～2枚の開始建物カードがある。これは背面が通常のカードとは異なり、山札には加えられない。

また、戦闘選択カード等、プレイヤーが共有して使用するカードもいくつかある。

基地マット(総合ゲームのみ): 各勢力は異なる勢力マットを持つ。ここには、勢力の重要な情報や、テランの労働者等の特殊部隊の置き場所などが書かれている。

部隊トークン: 4つの部隊の種類(歩兵、装甲、飛行、建物)に該当する4種類の部隊トークンが用意されている。部隊が1つ生産されるたび、建物カードの上にトークンを1個置く。トークンは勢力毎に、それぞれのイメージに合った異なる絵が描かれている。しかし、ゲーム上は同一の形状のトークンは同一の物とみなされる。なので、例えばテランの飛行部隊トークンが不足した場合、他の飛行部隊トークンを使ってかわらない。

パワートークン: 総合ゲームにおいて、パワートークンは各勢力のパワーとして利用される。それぞれのトークンは、片面が1パワー、もう片面が3パワーを表わしている。プレイヤーはゲーム中、これらのトークンを自由に両替してかわまない。

基本ゲームと総合ゲームの両方において、パワートークンは戦闘中にシールドを表わすのに使用される。

国境地帯ボードと国境地帯支配トークン: 国境地帯は、プレイヤーが争い合う領域を表わしている。当初、国境地帯はどのプレイヤーにも支配されていない。プレイヤーがそこを確保した時、そのプレイヤーの支配トークンを国境地帯に置き、相手の支配トークンがそこに置かれているならそれを取り除く。国境地帯の支配は、勝利のために必要なポイントを得るためのメインの手段であり、重要な事項である。

戦闘ラウンドマーカー: このマーカーは、戦闘において戦闘ラウンドが何ラウンド残っているかを示す。

襲撃隊マーカー(総合ゲームのみ): このマーカーは、襲撃戦闘において戦う部隊に秘密裏に配置される。

ダイス: ダイスはプレイヤー間の戦闘を解決するために使用する。

スクリーン: 各プレイヤーは、自身の基地を表わす場所を隠すためにスクリーンを使用する。「基地」には、基地マットと、その脇にカードを配置するための空間が含まれる。プレイヤーはスクリーンの後で、基地に対して秘密裏にカードをプレイする。基地の内容を相手に公開しなければいけない時点で、スクリーンを取り除く。

ルール: 呼んでいるこの冊子。メインルールブックには基本のルールが書かれている。

勢力ルール(総合ゲームのみ): 各勢力には、そのみに適用される特別なルールを解説した独自のルールブックがある。勢力の特殊ルールは、常にメインルールよりも優先する。

基本ゲームのルール

The Ares Project は、根本は単純なゲームだが、様々な相互作用の側面が存在する。基本システムをよりシンプルに学べるようにするため、総合ゲームに進む前に、まず基本ゲームをプレイすることを強くお勧めする。

基本ゲームは2人ゲームである。一方がテラン (Terran) を、もう一方がカフーム (Kahoum) をプレイする。勢力ルールは基本ゲームでは不要である。必要なルールは、すべてメインルールブックに書かれている。基本ゲームはカフーム有利になっているが、これはシステムを学ぶため、意図した物である。

準備

各プレイヤーはどちらの勢力を使うかを選び、対応するデッキ (カード 50 枚) と初期建物 (Start Building) カードと部隊トークンを受け取る。さらに、各プレイヤーは自分の基地を隠すためのスクリーンを受け取るが、少なくとも最初の数ターンはスクリーンを使用せず、ゲームの流れが把握できてから使うようにするべきである。

国境地帯 (Frontier) ボードを、テーブルの中央に置く。

カフームは、基本ゲーム用の「修練者」 (Novice) 初期建物カードに歩兵トークンを2個置いた状態でゲームを開始する。テランは、「砲塔」 (Turret) 初期建物カードに建物トークンを2個置いた状態でゲームを開始する。これらのカードやトークンは、各プレイヤーの基地に表向きに配置する。カフームの総合ゲーム用の「修練者」 (Novice) カードと、テランの「民間兵」 (Militia) カードは使用しないので箱に戻す。

各プレイヤーは秘密裏にデッキから2枚のカードを選び、さらに「標準」 (Standard) の攻撃カードを1枚確保する。デッキの残りをシャッフルし、確保した「標準」の攻撃カードをデッキの一番下に置き、それを手元に置く。

最初のゲームでは、この2枚のカードとして、テランプレイヤーは「兵舎」 (Barracks) と「工場」 (Factory) のカードを、カフームのプレイヤーは「地鳴」 (Quake) と「紅蓮」 (Pyre) のカードを選ぶことをお勧めする。

全プレイヤーはさらに自分のデッキの一番上からカードを1枚引き、それを手札に加えて全部で3枚とする。

最後に、ダイスをふってどちらが先攻かを決める。

ゲームの手順

ゲームはプレイヤーが交互に行動を行うことで進行する。自分のターンにプレイヤーはカードを1枚プレイする。通常、カードは建物としてプレイされるか、建物で部隊を建造するためのリソースとしてその上にプレイされる。ただし、攻撃 (Attack) カードがプレイされたら、そのプレイヤーは戦闘を実行する。戦闘中、両方のプレイヤーは建造を行い、プレイしたカードを部隊へと変換し、一連の戦闘ラウンドで互いにダイスをふって攻撃を行う。戦闘の手順に関しては後述する。

プレイヤーのターン

- ▶ カードを1枚プレイする。
- ▶ 攻撃カードをプレイしたら、戦闘手順を開始する。
- ▶ すべてのプレイヤーは3枚になるまでカードを引きなおす。

両方のプレイヤーがカードを使い切るか、いずれかのプレイヤーの基地が制圧されたら、ゲームは終了する。

カードを1枚プレイするか戦闘を解決したら、(必要なら) 各プレイヤーは自分の手札が3枚になるまでカードを引く。通常は、これは手番プレイヤーのみが行うが、緊急防衛により他のプレイヤーがカードを使うこともあり、その場合もここでカードを引く。各プレイヤーは自分のデッキからのみカードを引く。

プレイヤーのデッキのカードが無くなった場合、捨て札をシャッフルし直したり、カードを引いたりはいしない。その場合、現在の手札にあるカードのみでゲームを続ける。自分のデッキにも手札にもカードが無くなった場合、そのプレイヤーはパスしなければならない。ただし、ゲームが終了するまでは防衛はできる。

カードを3枚になるまで引きなおしたら、もう一方のプレイヤーのターンになり、そのプレイヤーも上記の通りにカードをプレイする。

カード

各勢力のデッキの各カードは、以下の4つのカテゴリーのいずれかに属する。これはサイドバーの右上にアイコンで示されている。



基本ゲームの準備



カードのプレイ

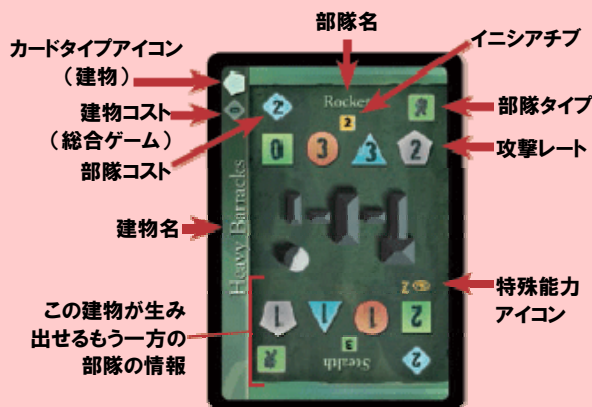
君のターン、君はカードを1枚だけプレイする。これは君の基地にプレイすることになるが、攻撃カードだけは例外で、これは戦闘を開始するためにプレイする。

各カード(建物や攻撃を含む)は表向きにプレイして本来の機能とすることもできるし、裏向きにプレイしてリソースとすることもできる。リソースは通常は建物や部隊の建造に使われ、カード上では青のダイヤ型アイコンで示される。注:基本ゲームでは、特殊カードと特殊建物カードは裏向きにリソースとしてプレイするのが義務である。

君の基地にカードをプレイしたら、それは君が戦闘に参加するまで、裏返したり、動かしたり、その他修正をすることはできない。戦闘時は、戦闘ルールで示された行為のみが行える。カードをリソースとしてプレイしたら、それを表向きにすることはできない。同様に、カードを表向きにプレイしたら、それを裏返してリソースにすることはできない。

建物カード:これらのカードは君の基地エリアにプレイし、部隊を生み出す。そのほとんどは、2つの異なる種類を生み出すことが可能である。カードがプレイされたら、そのプレイヤーはどちらを上向きにするかを選ぶ。これがそのカードが生み出すことのできる部隊である。建物カードが基地に配置されたら、それを回して他の種類の部隊を生み出すよう変更することはできない。

ロケット歩兵を生み出す 建物カードの情報



同じカードを反転させると、ステルス兵を生み出す



建物は、その上に置かれている部隊がすべて戦闘で破壊されて取り除かれただけでは取り除かれない。それらに新たなリソースを与えることで、新たな部隊の建造が可能である。

基地に同一の建物があってもかまわないし、それらが同じ部隊を生み出す物でも違う物でもかまわない。

部隊が置かれていない建物は、空き建物と呼ばれる。

部隊を生み出す建物は、以下の共通の情報を持つ:

- ▶ サイドバーには建物アイコンと建物の名前、建物コスト(その建物を基地に配置するために必要なリソース数)が書かれている。
- ▶ その建物で建造可能な部隊(1~2種類)。一番上が、部隊名、1部隊当たりのリソースコスト、その部隊のタイプ(歩兵、装甲、航空、建物)である。部隊のタイプは、この部隊に対して発砲する場合の攻撃レートを決定する。そのすぐ下には、この部隊のイニシアチブが四角囲みで書かれている。これは戦闘ラウンドでどれだけ早いタイミングで発砲できるかを決める。その下には、数字が書かれた部隊アイコンが4つ描かれている。これらは、その部隊が異なる敵に対するときの攻撃レートである。最後に、この部隊が持つ特殊能力が、攻撃レートの下にアイコンやテキストで示されている。これらはすべてこのルールで後述する。
- ▶ テランの投下船(Dropship)、カフムの熾火(Ember)、小石(Pebble)、西風(Zephyr)の各部隊は、特殊能力アイコンの下に特殊テキストが書かれている。このテキストは基本ゲームでは無視する。
- ▶ 各勢力には初期基地カードがあり、これはゲームの開始時に基地に配置される。初期建物は破壊されない(ただし、その上の部隊は破壊される)。

攻撃カード:攻撃カードをプレイすることは勝利の基本であり、プレイヤーは攻撃して国境地帯を保持するか敵基地を制圧するかで勝利を目指す。

攻撃カードは戦闘を開始するためにプレイしなければならないものである。中には戦闘の方法を変えたり、特殊なボーナスを与えたりするカードもある。これらの特殊ルールは、基本ゲームでは無視する。すべての攻撃カードは標準の攻撃カードであるとみなされる。

攻撃カードは、国境地帯を支配しているプレイヤーに得点カードとして与えられる。なので、プレイヤーが国境地帯を長く支配すれば、それだけ得点を得る機会も増えるのである。詳細は「得点と勝利」を参照。

各デッキには攻撃カードが9枚入っている。



特殊カードと特殊建物カード:

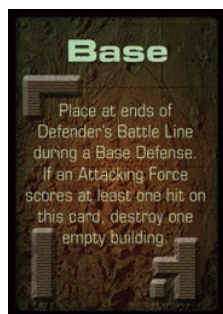
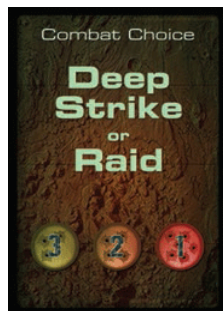
基本ゲームでは、特殊カードと特殊建物カードは裏向きにリソースとしてプレイするのが義務である。

汎用カード:これらのカードは戦闘中に使用し、両プレイヤーが共用する。これらはデッキには入らない。

戦闘選択カード:「通常攻撃」(Normal Attack)と「深攻作戦/襲撃」(Deep Strike/Raid)の2種類の戦闘選択カードは、その攻撃の種類を示すために使用する。

カードの株の数字の書かれた欄は、その種類の戦闘が続く戦闘ラウンド数を示している。戦闘ラウンドマーカーは一番大きい数字のボックスに配置され、毎ラウンドに1つずつ小さいボックスに進めることで、何ラウンド残っているかを示している。詳細は戦闘ルールを参照。

基地カード:これらのカードは、防御側が基地を守る際に防御側の戦線の量は維持に配置される。詳細は戦闘ルールを参照。



部隊

建物が基地に配置されたら、後のターンに君はその建物に、部隊を建造するためのリソースをプレイすることができる。カードを部隊の建造のためのリソースとしてプレイする場合、その建物の上に直接裏向きにプレイする。

ダイヤ型の“リソース”シンボルは、その部隊を1つ建造するために必要なリソースの数を示している。戦闘の開始時に、君はコストに等しい分のリソースにつき、一致する部隊タイプのトークンを1つ得る。例えば、君が「兵舎」(Barracks)のカードを戦闘兵(Troopers)の側を上にして配置し、そこにカードを3枚置いていた場合、戦闘兵1つのコストは1リソースなので、建造中に君は歩兵トークンを3つそのカードに置くことになる。君がテランの重戦車(Heavy Tank)を建造する場合、コストは3リソースなので、同様にカードが3枚置かれ

ている場合、重戦車1部隊を意味する装甲トークンを1個だけ置く。建造中に重戦車の上に5リソース置かれている場合、君はトークンを1個得て、残った2リソースは使用されない。

部隊トークンは建物カードの上に置かれ、その部隊が何を表わしているかがわかるようにする。

1つの建物の上に置ける部隊の上限は4つである。部隊が4つ置かれたら、そのどれかが破壊されるまでは、そのカードの上にはそれ以上建造できない。

最大部隊数に達したりリソースの一部が不足していたりして余ったリソースは、後の建造のためにそのカードに残される。

部隊タイプは、歩兵、装甲、航空、建物の4種類である。これらは、緑の四角、赤の丸、青の三角、灰色の五角でそれぞれ表わされる。

部隊は4つのタイプに対する攻撃レートを持っていて、これは建物カードの部隊名のすぐ下に示されている。

戦闘兵(右図)の攻撃レートは、対歩兵が2、対装甲と対建物が1、対航空が0である。

攻撃レートの×は、その部隊は修正に関係なくそのタイプの敵部隊をヒットできないことを意味する。レートが0の部隊は敵にヒットする可能性がある。詳細は戦闘ラウンドのルールを参照。



テランの最初の6ターン



エリックはテランを担当している。第1ターン、彼は「ヘリポート」(Heliport)のカードを、プレデター(Predator)の側を上にして基地に配置した。

第2ターン、彼はリソースとして、カードを1枚裏向きに「ヘリポート」の上に配置した。ゲームの後の段階で戦闘が始まったとき、プレデターのコストは1(青のダイヤで示されている)なので、このカード1枚はプレデター部隊を意味する航空トークン1つに置き換わり。これは建造と呼ばれる。

第3ターン、彼は新たな建物「重兵舎」(Heavy Barracks)を、ロケット兵(Rocket)の側を上にして配置した。第4~5ターン、彼はリソースを2枚この建物に配置した。ロケット兵のコストは2なので、これで彼はロケット兵を1つ建造することができる。なお、これは第5ターンでなくてもよい。ロケット兵歩兵のコストは、連続したターンに完了する必要はない。

第6ターン、エリックは「ヘリポート」にさらにリソースを1枚配置した。

軍団

部隊の置かれている建物カードを軍団と呼ぶ。軍団は戦闘に参加できる。

建造

プレイヤーが攻撃カードをプレイしたとき、その戦闘を解決する間、通常のゲーム進行は一旦中断される。戦闘手順の2つの時点(ステップ2の防御側と、ステップ3の攻撃側、詳細は後述)で、基地は公開され、プレイヤーは実際に建物上に配置されたリソースを部隊と交換し、その他の行動を実行する。これは建造と呼ばれる。

建造中、プレイヤーはスクリーンをはずし、建物上のリソースを対応する部隊を意味する部隊トークンと交換する。各部隊のコストは建物カードに示されている。使用されたリソースは捨てられる。余ったリソースはその建物の上に残る。(P4「部隊」を参照。)

プレイヤーが建造を実行している間、対戦相手はその内容を確認すること。建造は公開状態で行われる。

基本ゲーム: 建造

エリックの対戦相手のライアンは攻撃カードをプレイし、エリックへの攻撃を宣言した。エリックはスクリーンをはずし、建造を行う。「ヘリポート」(Heliport)の上のリソース2枚は、プレデター(Predator)部隊を意味する航空トークン2つと置き換えられる。「重兵舎」(Heavy Barracks)の上のカード2枚は、歩兵トークン1個と置き換えられる。青のダイヤに書かれているコストが2だからである。

すべてのリソースは捨て札パイルに置かれる。戦闘のステップに関する詳細情報は、P13以降を参照。



戦闘

戦闘は、いずれかのプレイヤーが攻撃カードをプレイして攻撃を宣言したときに始まる。そのプレイヤーは“攻撃側”、もう一方のプレイヤーは“防御側”と呼ばれる。攻撃カードはリソースとして裏向きにプレイすることもでき、この場合は攻撃は行われず、宣言もされず、得点にも数えられない。

注: 戦闘全体の例は P13 以降を参照。例を眺めておくと、ルール全体の把握の助けとなる。

戦闘手順の概要

戦闘は以下のステップで解決する。

1. 攻撃側は秘密裏に通常攻撃か侵攻作戦かを選ぶ。
2. 防御側は建造を行い、防御側が国境地帯を支配しているなら、国境地帯と基地のどちらを防御するかを宣言する。
3. 攻撃側は通常攻撃か深攻作戦かの選択と攻撃カードを公開し、建造を行う。
4. 軍団を戦線に配置する。
5. 戦闘ラウンドを実行する。
6. 戦闘の結果を適用する。

戦闘手順の詳細

1. 攻撃側は秘密裏に通常攻撃か侵攻作戦かを選ぶ。

攻撃側は攻撃カード1枚と戦闘選択(Combat Choice)カード1枚の2枚を、両方とも伏せてテーブルに置く。

国境地帯が中立である場合、攻撃側は単に国境地帯を確保することを宣言できる。この場合、攻撃側は建造を行い、攻撃側に基地防衛でない部隊が少なくとも1つあれば、国境地帯を支配できる。防御側は建造ステップを行わず、戦闘選択カードは選択しない。戦闘は終了する。攻撃カードは得点カードにならずに捨てられる。国境地帯が中立である場合、もう一方のプレイヤーを攻撃できる唯一の方法は深攻作戦のみである。

攻撃側が中立の国境地帯を確保しない場合、彼は秘密裏に通常攻撃(Normal Attack)と深攻作戦(Deep Strike)の2枚の戦闘選択カードから1枚を選ぶ。深攻作戦は、プレイヤーが自分の基地から直接敵の基地を攻撃することを意味する。

通常攻撃で何が行われるかは、国境地帯によって決まる。

- ▶ 君が国境地帯を支配している場合、通常攻撃では対戦相手の基地を攻撃することができる。
- ▶ 君が国境地帯を支配していない場合、通常攻撃では国境地帯を攻撃し支配することができる。

2. 防御側は建造を行い、基地の防御か国境地帯の防御かを宣言する。

防御側はスクリーンをはずし、相手に自分の基地が見えるようにする。その後、防御側はすべての建造を解決し、建物や部隊を建造する（詳細は「建造」のルールを参照）。

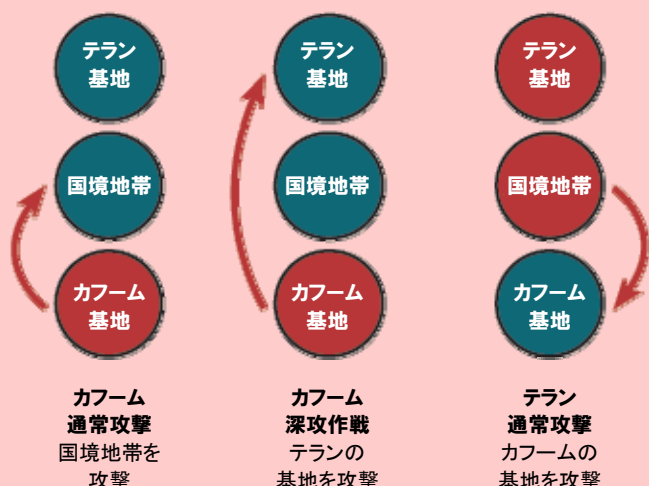
防御側が国境地帯を支配している場合、そのプレイヤーは国境地帯と基地のどちらを防御するかを宣言する。防御側が国境地帯を支配していない場合、そのプレイヤーは（当然）基地を防御しなければならない。

3. 攻撃側は通常攻撃か深攻作戦かの選択と攻撃カードを公開し、建造を行う。

攻撃側は、攻撃カードとステップ1で選んだ戦闘選択カードを公開する。その攻撃カードは、得点カードとして現在国境地帯を支配しているプレイヤーが保持する（防御側が奇襲を受けた場合を除く——後述）。攻撃カードは、戦闘の開始時点で国境地帯を支配していたプレイヤーに与えられる点に注意。この戦闘により支配が変わっても、カードを受け取るプレイヤーは変わらない。

攻撃選択

この例では、テランが国境地帯を支配している。カフォームが戦闘選択カードを選ぶ際に、国境地帯を攻撃したいのであれば、「通常攻撃」を選択する。カフォームが「深攻作戦」を選択した場合、テランの基地を攻撃することになる。テランが攻撃する場合、国境地帯を支配しているのは彼らなので、「通常攻撃」を選択し、カフォームの基地を攻撃しなければならない。



攻撃側は戦闘ラウンドマーカーを戦闘カードの一番大きい数字の上に置く（通常攻撃なら6、深攻作戦/襲撃なら3）

その後、攻撃側はスクリーンをはずし、相手に自分の基地での建造が見えるようにする。攻撃側はすべての建造を解決し、建物や部隊を建造する。

戦闘に参加できるすべての攻撃軍団は、参加する義務がある。攻撃が深攻作戦である場合、深攻能力を持つ部隊のみが参加できる。基地防御の軍団は攻撃できない。それは基地を防御することのみ可能である。

攻撃側が国境地帯を攻撃し、防御側が国境地帯を防御することを選択した場合、戦闘は国境地帯で行われる。攻撃側と防御側のすべての軍団は、基地防御の軍団を除き、参加する義務がある。

攻撃側が国境地帯を攻撃し、防御側が基地を防御することを選択した場合、攻撃側は戦闘を行わずに自動的に勝利し、国境地帯の支配を得る。

攻撃側が深攻作戦を選んだにもかかわらず、攻撃側に深攻を行える軍団が存在しない場合、攻撃側は自動的に敗北する。

奇襲: 攻撃側は深攻作戦により基地を攻撃し、防御側が国境地帯を防御することを選んだ場合、防御側は奇襲を受ける。それを表わすため、得点カードは攻撃側が受け取る。その後、戦闘は通常通りに行われ、すべての防御軍団は基地を防御する。

4. 軍団を戦線に配置する

プレイヤーは軍団を戦線（テーブル上のプレイヤー間の空いた場所）に配置する。戦線は攻撃側と防御側各1列、計2列のカードの列で形成される。

この手順は、通常は攻撃側から実行し、自分の軍団を1つ選んで配置する。その後防御側は、その軍団に自分の軍団を1つ選んで合わせ、その軍団を対応する攻撃側の軍団の反対側に配置する。その後、防御側はさらに1つの軍団を選び、戦線の両端のどちらかに配置する。

その後、攻撃側が軍団をそれに合わせ、さらに軍団を1つ戦線の両端のどちらかに配置する。この、一方のプレイヤーが相手の最後に置かれた軍団に自分の軍団を合わせ、さらに追加の軍団を置くという手順は、両方のプレイヤーがすべての軍団を配置するまで続けられる（例を参照）。

一方のプレイヤーの軍団が無くなったら、その相手は（残っているなら）相手の空いている軍団に自分の軍団を合わせ、余った軍団を戦線の両端のどちらかに、対抗の無い状態で配置する。これらの軍団は、戦闘ラウンド中の最初の再配備ステップで位置を変更できる。

戦線と偵察の例

コーディは国境地帯のジョンに攻撃を宣言し、軍団を3つ持っている。ジョンの軍団は4つである。どちらも偵察値は無い。

コーディ  ジョン 

コーディが攻撃側で偵察値が同点なので、コーディは先に軍団を1つ配置し、戦線を開始する。



ジョンは自分の軍団を合わせ、さらにもう1つの軍団を戦線のどちらかの端に配置する。



コーディはそのカードに合わせ、さらに追加の軍団を1つ配置する。



コーディの軍団はもう残っていないので、ジョンが残りの2枚を配置する。ジョンの右側の接敵していない軍団は、再配備ステップに新たな位置に移動できる。



最終的な戦線

それでは、同じ例で、コーディの偵察値が3、ジョンの偵察値が1、攻撃がジョンの基地に対して行われる場合を見てみよう。

コーディ  ジョン 

ジョンの方が偵察値が低いので、ジョンが先に軍団を配置しなければならない。偵察値の差は2なので、彼は軍団を2つ配置し、戦線を開始する。



その後コーディは、ジョンの配置した数より1つ多い3つの軍団を配置する。



最後に、ジョンは残った2つの軍団を、1つはコーディが最後に置いた軍団に合わせ、もう1つは戦線の端に配置する。ジョンは基地を防御しているので、彼は2枚の基地カードを自分の軍団の外側に配置する。



最終的な戦線

基地カード

偵察: 前述の通り、通常は攻撃側が先に軍団を配置する。しかし、いずれかのプレイヤーが対戦相手よりも高い偵察値を持っている場合、状況が変わる。

ある建物に偵察値がある場合、その建物上に少なくとも1つ部隊があり、それが戦闘に参加しているなら、その数値分の偵察値が発生する。発生する偵察値は、カード上の部隊がいくつであっても、その数値そのものである。

プレイヤー間の偵察値の合計が異なる場合、偵察値の低い方のプレイヤーは、偵察値の差に等しい数の軍団を先に戦線に配置しなければならない。もう一方のプレイヤーはそれらの軍団に自分の軍団を合わせ、さらに軍団を1つ配置する。その後、両プレイヤーは前述の通りに交互に2軍団ずつを配置する。

基地カード: 攻撃側が敵の基地を攻撃している場合、すべての軍団の配置後に、防御側は2枚の基地(Base)カードを戦線の両側に配置する。

これらのカードは、攻撃側や防御側の全軍団の外側に新たな列を作り出す。攻撃側は基地カードに発砲して空き建物を破壊することができる。

5. 戦闘ラウンドの実行

軍団は一連の戦闘ラウンドで互いにダイスをふって攻撃を行い、これを一方のプレイヤーの軍団が全滅するか、一方のプレイヤーが撤退するか、最大ラウンド数まで戦闘を行うかするまで繰り返す。詳細は「戦闘ラウンド」のルールを参照。

6. 戦闘の結果

いずれかのプレイヤーが戦闘に勝利した後、その結果を適用する。

- ▶ **防御側が戦闘に勝利した場合**、それ以上は特に何も起こらない。
- ▶ **攻撃側が戦闘に勝利し**、国境地帯を攻撃していた場合、そのプレイヤーは国境地帯の相手の支配マーカーを取り除き、自分の支配マーカーを置く。
- ▶ **攻撃側が戦闘に勝利し、相手の基地を攻撃していた場合**、相手の基地は制圧され、攻撃側はゲームに勝利する。
- ▶ **戦闘の結果の時点で**、生き残ったカードは基地に戻され、後の建造フェイズに新たな部隊を建造することができる。スクリーンを再び配置し、各プレイヤーは手札を3枚になるまで引き、相手プレイヤーからゲームを再開する。

戦闘ラウンドの進行

1. 緊急防衛

防御側が基地を防御している場合、そのプレイヤーは自分の手札にあるカードを、基地防衛(🏠)部隊の上にのみ、望むだけリソースとしてプレイできる(表向きにプレイはできない)。それらはただちに通常の建造ルールに従って部隊に変わる。これは任意である。

戦線にない建物の上に部隊が建造された場合、この新たな軍団は接敵していないものとみなされ、通常の再配備の手順(後述)にしたがって配置される。

2. 再配備

再配備中、プレイヤーは戦線の接敵していない軍団の位置を変えることができる。接敵していない軍団とは、以下のいずれかである：

- ▶ 側面攻撃位置にいる
- ▶ 対抗が無い(同じ列の最前線に敵軍団がいない)

接敵していない軍団は、以下のいずれかに移動できる。

A. 接敵している味方軍団の背後：これは側面攻撃(Flanking)と呼ばれ、側面攻撃の軍団のすべての攻撃レートに+1の修正を行う。1つの接敵している軍団の背後に複数の側面攻撃の軍団がいる場合、それらはそれぞれ+1の修正を受ける。軍団は対抗が無い軍団の背後で側面攻撃にできないことに注意(後述)。

軍団の中には、**側面不可**(🚫)のものがある。これらの軍団は側面攻撃の位置に置けず、その軍団の背後の軍団は側面攻撃の+1のボーナスを受けられない。

B. 戦線の対抗の無い位置：戦線の端か、2つの時軍団の間を1つ選ぶ。すべての軍団(敵味方含む)をずらし、その間を空ける。この軍団は+1の攻撃修正を受けないが、それにより自分の軍団の間隔を広げることができる。なので、特定の軍団を守ろうとする場合、これはよい選択肢になる(「位置修正」を参照)。

両方のプレイヤーに接敵していない軍団がある場合、両方のプレイヤーは戦線の接敵していない軍団をすべて下げ、開始時に戦線配置手順に戻る(戦闘手順、ステップ4)。偵察値の少ない方のプレイヤーは、その差に等しい数の軍団を、戦線の自分の軍団の隣接する場所に配置し、その後、相手はそれらの軍団に合わせ、以下同様である。偵察値は、再配備の段階で計算し直すこと(なので、**戦闘から除去された軍団の分は数えない**)。

軍団が合わせられた後、余った軍団を持っているプレイヤーは、それらを通常の再配備ルールに従って(側面攻撃位置等に)配置する。再配備後は、より多くの軍団を持っているプレイヤーのみが、側面攻撃や対抗の無い位置に軍団を置いているはずである。

軍団は基地カードの正面には配置できない点に注意。これらのカードは、場にある場合、常に戦線の両端にのみ配置される。

3. 撤退の宣言

攻撃側は撤退を宣言できる。攻撃側がしない場合、防御側は撤退を宣言できる。ただし、基地を防御している場合は別で、この場合防御側は撤退できない。戦闘ラウンドは通常通り解決されるが、撤退を下側は相手に対して発砲できない。

4. 攻撃ダイスをふる

どの軍団から発砲するかは順番は、イニシアチブが基準になる。同じイニシアチブを持つ攻撃側と防御側の軍団は、全体でイニシアチブグループと呼ばれる。最もイニシアチブが高いイニシアチブグループが最初に行動し、以下降順で各イニシアチブグループが行動する。総合ゲームの様々な効果により、イニシアチブが変更されることがある。修正後のイニシアチブの最大値や最小値は制限は無い。

同じイニシアチブグループ内では、攻撃側も防御側も損害を受ける前に攻撃のチェックを行う。攻撃側がすべての攻撃のダイスをふり、その後に防御側がすべての攻撃のダイスをふり、その後に損害分が除去される。

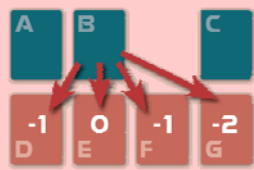
各イニシアチブグループ毎に、プレイヤーは自分の軍団の攻撃順を選ぶ。なので、まず攻撃側が発砲する軍団を1つ選び、それが発砲する先の敵軍団を宣言し、ダイスをふり、ヒットを決定する。その後、再び他の攻撃する軍団を1つ選び、目標の軍団を選び、ダイスをふり、ヒットを決定する。これは可能な軍団がすべて攻撃を行うまで繰り返される。その後、防御側が同様に行い、その後に両プレイヤーの損害分を取り除く。どの防御部隊がヒットされたかを取り除く前まで覚えておくために、その部隊をカードの一番下までずらしておくといよい。

位置修正：発砲する部隊とその目標の相対的な位置関係により、攻撃レートが減少することがある。

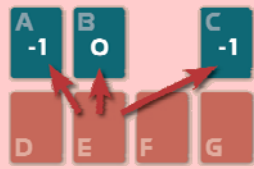
発砲する軍団と同じ列にいる敵軍団に対しては、位置修正は無い。

別の列の敵部隊に対して発砲したい場合、そのためにとばす敵の建物(軍団を含む)のある列1つにつき、攻撃レートから1を減らす。

位置修正の例



Bが発砲している。BがEに発砲する場合、位置修正は無い。DやFに発砲する場合、Eをとばすので-1の修正が行われる。Gに発砲する場合、EとFの両方を飛ばすので、-2の修正が行われる。



この例ではEが発砲している。EがCに発砲する場合、修正は-1だけである。Fの正面に敵の軍団が無いからである。

敵の建物が無い列を飛ばす場合は、攻撃レートは下がらない。

この位置修正は、側面攻撃位置にいる軍団に対して発砲する場合にも同様に適用される。発砲の目標となることに関しては、それらは最前列にいる部隊と同様に扱う。

軍団は、ラウンド毎に目標を変えてよい。自分を目標にしている軍団を目標にする義務は無い。

命中値: ある軍団の“命中値”は、防御部隊のタイプ(歩兵、装甲、航空、建物)に対する攻撃レートに、戦線や特殊能力や攻撃カードによる修正を加えた物である。プレイヤーはその軍団の部隊1つにつきダイスを1個ふる。命中値以下の目が出たダイス1個につき、敵軍団に対し“1ヒット”を与える。修正に関係なく、ダイスが“6”なら常に外れである。

戦闘修正の例は次ページに、戦闘全体の例は14ページにそれぞれ図解されている。

命中値0: ある軍団の最終的な命中値が0である場合、部隊2つにつきダイスを1個ふり、“1”が出たらヒットになる。端数の命中値0の部隊は攻撃できない。

修正後の最終的な命中値がマイナスの場合、それはヒットできず、その部隊のダイスはふらない。

1ヒットにつき、防御部隊を1つ取り除く。余ったヒットは失われる。部隊の中には破壊に2ヒット必要なものもある。(“頑強”ルールを参照。)

同じイニシアチブを持つすべての軍団が発砲を終え、損害分を取り除いた後、すべての部隊が破壊された軍団があるかどうかをチェックする。ある場合、そのカードを戦闘から取り除き、持ち主の基地に戻す。

その部隊に与えられた余ったヒットが空き建物に持ち越されることは無い。空き建物は別個に攻撃する必要がある(後述)。

注: すべての部隊を失った軍団の背後に側面攻撃軍団がある場合、その軍団を前にずらして隙間を埋める。最も前の側面攻撃部隊が新たな最前線軍団となる。例えば、P10の戦闘修正の例で、戦闘兵(Troopers)が除去されたら、爆撃機(Bombers)が前に移動し、ポイズンアイヴィ(Poison Ivy)と接敵することになる。

空き建物への発砲: 攻撃側が防御側の基地を攻撃している場合、攻撃側は自分の軍団で、敵の軍団の代わりに敵の空き建物を目標にしてよい。敵の軍団を攻撃する代わりに、攻撃側は戦線の両端にある基地カードを攻撃し、通常と同様にその軍団の部隊1つにつきダイスを1個ふる。攻撃レートは発砲する軍団の“建物”を用い、通常的位置修正が適用される。

少なくとも1ヒットした場合、攻撃側は空き建物を1つ選んで破壊できる(直前にすべての部隊を失って空いた建物でもよい)。そのカードを捨て札パイルに置く。ヒット数に関係なく、1つの軍団からの攻撃では空き建物1つしか破壊できない。

5. 戦闘ラウンドマーカーの移動

戦闘選択カード上の戦闘ラウンドマーカーを1マス移動する。それが“1”のマスから移動する場合、戦闘は終了し、攻撃側は敗北する。

いずれかのプレイヤーがステップ3で撤退した場合、またはラウンド数の制限に達した場合、またはいずれかのプレイヤーがすべての軍団を失った場合、戦闘は終了する。両プレイヤーが同時にすべての軍団を失った場合、防御側が勝利する。それ以外の場合、ステップ1の緊急防衛に戻る。

戦闘能力



頑強: “十字”のシンボルがある部隊は、破壊するのに2ヒットが必要である。戦闘に参加している場合、2ヒット受けるごとに部隊が1つ失われる。端数のヒットがある場合、部隊が1つ“ダメージ状態”となり、もう1ヒットで破壊される。“ダメージ状態”の部隊は、黄色の十字のシンボルの場所に置いてそれを示す。ある軍団内にいることのできるダメージ状態の部隊は最大1つまでである。ヒットを分散して複数の部隊がダメージ状態になるようにはできない。

戦闘が終了したら、ダメージ状態の部隊はすべて完全な

命中値の計算

基本: 防御軍団のタイプを基準とする攻撃レート

- +1: 側面攻撃位置にいる
- -X: 位置修正
- その他、攻撃カードや能力による修正等

重要: 修正に関係なく、ダイスが“6”なら常に外れである。

状態に戻る。

ダメージ状態であることは、部隊の能力には影響を与えない。それは全力で戦えるし、すべての能力も持っている。唯一の違いは、次にヒットを受けたらその部隊が破壊されるということだけである。



シールド:シールドを持つ軍団は、戦闘で損害を受ける前に、一定数のダメージを吸収することができる。これは、建造ステップ中にシールド1につきパワートークンを1個置くことで、シールドが発生していることを示す。この部隊が1ヒットを受ける場合、代わりにパワートークンを1個取り除く。この軍団が同時に複数のヒットを受ける場合、先にシールドが取り除かれ、余った分のヒットが部隊に割り振られる。(例:カフームの虚空裂(Void Rip)の軍団に部隊が3つある。建造ステップ中、シールドシンボルにパワートークンが1個置かれる。戦闘の第1ラウンドで、虚空裂は3ヒットを受けた。1ヒット目はシールドを破壊し、残った2ヒットでそれぞれ部隊が1つ破壊される。)シールドは戦闘中に置き直されることはないが、戦闘中に破壊された場合でも、後の建造ステップで再生する。



偵察:この軍団は、アイコンの隣に書かれている数値に等しい偵察値を持っている。偵察の使い方に関しては、戦闘手順のステップ4のルールを参照。



侵攻:この軍団は侵攻攻撃の際に使用できる。



基地防衛:この軍団は、君が自分の基地を防御しているときにのみ使用できる。



ふり直し:各種の能力により、一方に戦闘中のふり直しが認められることがある。戦闘中に使用されたふり直しは消費され失われる。

振り直しは自分のダイスにしか使用できない。対戦相手のダイスはふり直せない。ふり直した結果をさらにふり直すことはできない。その場合、結果は確定になる。



側面不可:側面不可を持つ軍団は側面攻撃位置に配置できず、自身が最前線にいる場合、その軍団の背後にいる自分の軍団は側面攻撃による+1の修正を受けられない。

得点と勝利

攻撃カードを(基地へのリソースではなく)他のプレイヤーへの攻撃に使用した場合、それは現在国境地帯を支配しているプレイヤーが受け取る。そのプレイヤーはそのカードを、自分の基地マットの下の得点パイルに保存しておく。基本ゲームでは基地マットは使用しないので、得点カードは自分の基地の脇の離れた場所に重ねておくこと。得点カードの枚数は公開されない。

攻撃を行わない得点

国境地帯を支配しているプレイヤーは、自分のターンに実際に攻撃を行うことなく攻撃カードをプレイし、それを自分の得点パイルに置くことができる。この場合、まずその攻撃カードを対戦相手に見せ、実際には攻撃を行わずにそのカードを得点にすることを宣言し、それを自分の得点パイルに加える。このプレイヤーは攻撃カードで普通に攻撃を行うこともでき、その場合でもそのカードを自分の得点パイルに加える点に注意。これは単に、自軍を危険にさらすことなくポイントをためることを認めるものである。建造は行われず、これはそのターンのカードのプレイに数えられる。

戦闘修正の例



機械兵(Mecha)歩兵はソルジャー(Soldier)に対して修正はなく、命中値は3になる。それはポイズン・アイヴィ(Poison Ivy)を命中値1で攻撃することもできる。通常の建物への命中値は2だが、ソルジャーをとばすために-1の位置修正が加わるからである。あるいは、それはローヴァー(Rover)を攻撃することもできる。この場合、ソルジャーとポイズン・アイヴィを飛ばすことで-2の修正が加わり、装甲への攻撃レート4は命中値2に下がる。

爆撃機(Bomber)は側面攻撃ボーナス+1を得るので、ソルジャーへの命中値は3に、ポイズン・アイヴィへの命中値は4に、ローヴァーへの命中値は1にそれぞれなる。

ステルス兵(Stealth)歩兵は対抗が無いので、ポイズン・アイヴィやローヴァーへ通常の攻撃を行うことができ(どちらの命中値も1)、ソルジャーに対して命中値1で攻撃することもできる。

ポイズン・アイヴィは戦車(Tank)を攻撃できない。攻撃レートの1は、戦闘兵(Trooper)とロケット兵(Rocket)をとばすことで-1に下がってしまうからである。それが爆撃機に発砲する場合、それが側面攻撃位置であることは位置修正には関係が無いので、命中値は0になり、部隊が3個なのでダイスを1個だけふって、1が出たらヒットになる。

ゲームの終了

ゲームは2つの条件のうちいずれかで終了する。プレイヤーが対戦相手の基地を制圧したら、ゲームは終了し、制圧したプレイヤーの勝利となる。そうでない場合、両プレイヤーの手札にも山札にもカードがなくなったら、ゲームは終了し、両プレイヤーは特典を集計する。より特典の高いプレイヤーが勝利する。

得点

- ▶ ゲーム終了時、各プレイヤーは自分の特典パイルのカード1枚につき1ポイント。
- ▶ さらに、ゲーム終了時に国境地帯を支配しているプレイヤーはボーナス2ポイント。

合計ポイントの最も高いプレイヤーが勝利する。

同点の場合、ゲーム終了時に国境地帯を支配しているプレイヤーが勝利する。

STOP:総合ゲームに進む前に、基本ゲームを1～2ゲームプレイしていただきたい。

総合ゲームのルール

総合ゲームでは、ゼノス(Xenos)とコロッサス(Colossus)がゲームに参戦する。また、各勢力の特殊能力や長所や弱点なども関わってくる。各勢力には独自の特殊ルールがあり、これらは個別の勢カルールに書かれている。各プレイヤーはゲームの開始前に、自分の使う勢力に関するルールを把握しておくこと。

総合ゲームでは基本ゲームのルールをすべて使用し、さらに以下の修正が入る:

準備の変更

各プレイヤーは4つの勢力のうち1つを選ぶ。

各勢力には、スクリーンの背後に置く基地マットがある。建物はこれまでと同様に、基地マットの隣のテーブル上にプレイする(例外:コロッサス)。それぞれの基地マットの使い方は勢カルールに詳細が示されている。

各勢力の開始時の建物と部隊は、勢カルールに詳細が示されている。総合ゲームでのテランとカフォームの準備は、基本ゲームのとは異なっている点に注意。

特殊カードと特殊建物カード

各勢力には独自の種類の特殊カードがあり、その勢力に特殊能力や選択肢を与えている。これらのカードのプレイの仕方やその使い道は、勢カルールノ詳細を参照。**特殊建物アイコンを持つカード(ゼノスの頭脳(Brain)等)は、常に空き建物であるとみなす。**

タイミング

勢力の特殊能力の中には、特定のフェイズの前後に発動するものがある。例えば、ゼノスの「作戦頭脳(Tactical Brain)」は、再配備フェイズ後に軍団の場所を入れ替えることを認めるものである。

両方のプレイヤーの能力が同時に発動する場合、攻撃側が常に先に解決し、その後に防御側が解決する。

建物とリソースによる建物コスト

建物をプレイするためのコストは、サイドバーの青いダイヤ型のアイコンで示されている。建物カードや特殊建物カードのほとんどは、建物コストが0である。これらは君の基地に直接配置する。

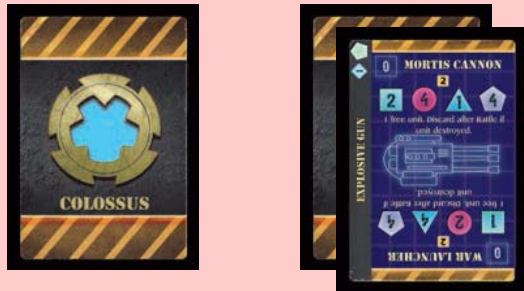
一方で、1以上のコストを持つ物もある。そのような建物カードを君の基地にプレイするためには、その建物のリソースコストに等しい枚数のリソースの山の上にプレイしなければならない。例えば、コロッサスの炸裂銃(Explosive Gun)は、建造に1リソースが必要である。なので、それを建造するには2ターンかかる——まず任意のカードを裏向きにリソースとしてプレイし、その後に炸裂銃をその上に配置する。

このような建物がリソースの山の上に配置されたら、それは“建造された”とみなされる。その建物の上に部隊を建造するためのリソースを配置してもよいし、カードをつけてもよい。

リソースの山に関する注意は以下の通り:

- ▶ 新たなリソースの山を作る場合、その時点ではどの建物を建造するかを決めなくてよい。
- ▶ 同じリソースの山にカードを重ねる場合、連続したターンに行う義務はない。1枚置いて新たな山を作り、以降のターンに別な行動を行い、その後に改めてその山の上にリソースや建物を重ねてよい。
- ▶ 別々のリソースの山をいくつ作ってもよい。ただし、一度作り始めたら、分割や統合はできない。

リソースの山の例



1. スーザンはモーティス砲 (Mortis Cannon) を建造しようとしている。なので、彼女は「炸裂銃」(Explosive Gun) のカードを基地に加える必要がある。この建物の建物コストは1リソースなので、彼女は別なカードを1枚、裏向きに自分の基地にプレイした。

2. 後のターンに、彼女は「炸裂銃」のカードをそのリソースの上にプレイした。

- ▶ 一番上に建物の置かれていないリソースの山は、あらゆる意味で空き建物とみなされる。その“空き建物”が破壊される場合、その山に置かれているすべてのカードは捨てられる。
- ▶ 建造の段階で建物の下に置かれているリソースの枚数が不適正であることが判明した場合、その建物カードと、その建物カードの上に置かれているすべてのリソースは捨てられる。部隊は建造されない。その建物の下のリソースはそのまま残り、後の建物の建造に使ってよい。

ほとんどの勢力には、この他にも基地マットの上に恒久的な建物がある。例えば、テランには労働者 (Worker) の建物があり、ゼノスには卵を生み出す女王 (Queen) の建物がある。基地マット上の建物は、通常の建物と同様に使用する——きみはその上にカードを配置して部隊を建造するためのリソースとしてよい。これらの建物は、ゲームの開始時から使用できる点が異なる。それらは建造する必要はなく、破壊されることもない。これらの建物上の部隊は攻撃されない。

ボーナスリソース

特定のカード(テランの「再供給」(Resupply)等)により、ボーナスリソースを得ることがある。この場合、君の捨て札パイルから必要な枚数のカードを取り、これらを通常のリソースと同様に君の基地にリソースとして配置する。どのカードを取ってもよい。それらは単位リソースになるだけである。

捨て札パイルに必要な枚数のカードがない場合、可能な限りのカードを取り、足りない分のボーナスは失われる。

パワー



特殊能力、部隊のアップグレード、強力な建物などは、操作のためにパワーが必要になる。パワーは稲妻のアイコンで示される。

パワーを生み出す方法は、勢力によって異なる：

テラン：電力炉 (Power Plant) の建物や労働者 (Worker)

ゼノス：卵 (Egg) 1個はパワー1に変換できる

カフム：方尖塔 (Obelisk) や信徒 (Acolyte)

コロッサス：アップグレード (Upgrade) 上にプレイされたリソースはパワーに変換される。

各勢力は、それぞれ異なる方法でパワーを使用する。詳細は勢力ルールを参照。

建物にカードをつける

勢力のカードの中には、テクノロジーやアップグレード等、建物に“つける”ことのできるカードがある。これらは勢力ルールに詳細が示されている。

カードがつけられていることを示す場合、そのカードを建物の下に敷き、名前と能力が上から見えるようにして、参照しやすい状態にすること。つけられたカードは建物につけられたまま、戦闘の内外でその建物と一緒に移動する。

建物が破壊された場合、そこにつけられているすべてのカードも破壊される。

建造

建造時に、プレイヤーは以下を行う。

- ▶ 建物を建造するために使われたリソース(建物の下に敷かれている物)をすべてすてる。
- ▶ 建物の上に置かれているリソースを、対応する部隊を示す部隊トークンに置き換える。
- ▶ 労働者 (Worker)、パワー、テクノロジー (Technology)、その他の特殊カードや部隊等を、勢力ルールに従って割り振る。

各勢力ルールの裏表紙には、建造の例が示されている。

特殊攻撃カード

4枚の標準 (Standard) 攻撃の他に、各勢力には2枚の襲撃 (Raid) 攻撃、およびその勢力に独自の3枚の特殊攻撃カードがある。これらの特殊攻撃カードは、その戦闘の方法を変更する。これらの効果は、その戦闘のみに適用される。

襲撃

「襲撃」(Raid)の攻撃カードは、敵基地に対するゲリラ戦を表す。これは誰が国境地帯を支配しているかに関係なく実行できる。「襲撃」の攻撃カードを使用する場合、攻撃側は敵基地を制圧したり国境地帯を支配したりできない。したがって、「襲撃」カードによる攻撃で中立の国境地帯を支配することはできない。

襲撃は他の戦闘とは異なる方法で実行する。「襲撃」の攻撃カードがプレイされたら、攻撃側は誰が国境地帯を支配しているかに関係なく、常に「深攻作戦/襲撃」(Deep Strike/Raid)の攻撃選択カードを選ばなければならない。ただし、攻撃側の軍団が深攻能力を持っていないといけないというわけではない。これは単に、襲撃が3ラウンドの長さでしか行われなかったことを表すためのものである。すべての攻撃カードと同様に、「襲撃」カードをプレイした事実は、防御側が建造を終えるまで公開されない。防御側は襲撃に対して最良の軍団を用意してこない可能性があるため、これは攻撃側にとっては有利な点である。

襲撃中、戦闘で各プレイヤーは軍団を1つずつしか使用できない。攻撃側は、基地防衛(■)でない歩兵か装甲の軍団を使わなければならない。防御側は、歩兵か装甲か基地防衛(■)を選ばなければならない。これらの軍団は秘密裏に選択される。選択可能な軍団の前にスクリーンを置いて「襲撃軍団」(Raid Force) マーカーをそのうち1つに置き、その後公開すること。戦線や偵察は使用されない。2つの軍団が単に互いに向き合うだけである。

「基地」カードは襲撃による攻撃の際には配置されない。

襲撃による攻撃の際には、緊急防衛は行えない。

襲撃による攻撃に対して、防御側は撤退してよい。

攻撃側が襲撃に勝利した場合、そのプレイヤーは獲得する報酬を選ぶ。報酬はカードに書かれているとおりに3つの選択肢があり、攻撃側はそのうち2つを選択する。

- ▶ 防御側から得点カードを1枚奪う。
- ▶ ボーナスリソースを3得る。
- ▶ 防御側の基地の空き建物を1つ破壊する(攻撃側が選択)。

各ボーナスは、1回の襲撃では1回しか選択できない。1つのボーナスしか得ることができない場合、もう1つの分は失われる。襲撃の後に、プレイヤーが除去されたり国境地帯の支配が変わったりすることはない。

多人数戦ルール

The Ares Project は2人ゲームが基本であるが、若干のルール変更だけで3～4人でもゲームを行うことができる。ただし、多人数戦を行う前に、すべてのプレイヤーがゲームに慣れておくことを強くおすすめする。すべてのプレイヤーが不慣れだと、ゲームは著しく遅くなり、長引いてしまう。

乱戦(3～4人用)

ルールは、以下の点のみが変更になる:

ゲームは最初のプレイヤーから時計回りに進行する。

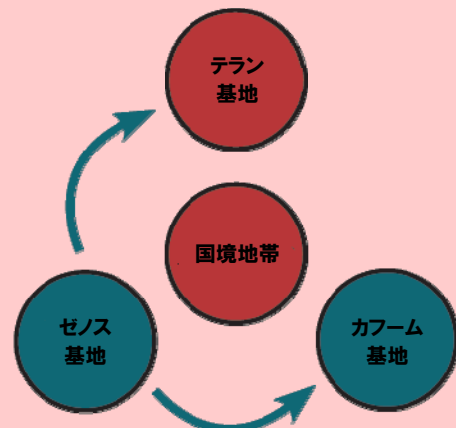
攻撃カードをプレイする場合、攻撃側はどのプレイヤーに攻撃を行うかを宣言する。

すべての基地は国境地帯に隣接しているが、基地同士は隣接していない(下図参照)。

あるプレイヤーが自分の基地を防衛していて戦闘に負けた場合、そのプレイヤーはゲームから退場し、攻撃側はそのプレイヤーの得点カードをすべて獲得してゲームを続ける。そのプレイヤーが国境地帯を支配していた場合、国境地帯は中立に戻る。

乱戦での基地と国境地帯の関係

乱戦ゲームでは、すべての基地は国境地帯に隣接しているが、基地同士は隣接していない。以下の例では、テランが国境地帯を支配している。ゼノスはテランやカフームの基地に対して深攻作戦が行える。通常攻撃では、ゼノスは通常通りに国境地帯を攻撃しなければならない。テランはゼノスかカフームの基地を攻撃しなければならない。



ゼノスの深攻作戦による攻撃では
いずれかの対戦相手の基地を攻撃可能

別なタイプの多人数戦ルールは P18 から解説されている。

戦闘の例

注: この例はあくまでルールの解説用であり、最善の戦略というわけではない。ご注意ください！



1 君はゼノスで、現在は君のターンである。君はテランのトムへの攻撃を宣言し、攻撃カードを裏向きにプレイし、その脇に戦闘選択カードを出した。戦闘選択カードも裏向きに出されたので、テランはこれが襲撃なのか他の特殊攻撃なのかはわからない。君は国境地帯を支配しているので、君がプレイしたのが「標準」(Standard) 攻撃だった場合、君は「通常戦闘」(Normal Attack) の戦闘選択カードを出さなければならない。

まずトムが建造を行う。建造の例の詳細は勢力ルールを参照——結果として、このようになった。

2 次に、攻撃側の建造を行う。君は建造を行うに当たって、トムに隠しておいた攻撃カードと戦闘選択カードを公開する。そのカードはテランの基地に対する「標準」攻撃カードだった。トムの排除に成功すれば、君の勝利だ！

君は国境地帯を支配しているので、君がプレイした攻撃カードは、裏向きにして君の基地マットの下に得点カードとして置く。両プレイヤーが生き残れば、これはゲーム終了時に1ポイントになる。

建造後、君は地上砲撃 (Ground Pound、歩兵と航空のレートを±1する) の能力を持ったスライサー (Slicer) の部隊3つ、レイザー (Razor) の部隊3つ、ベヒモス (Behemoth) の部隊3つがある状態になった。

建造後、機動対空砲 (Mobile AA) の部隊2つ、ステルス兵 (Stealth) の部隊3つ、地雷原 (Minefield) の部隊2つがある状態になった。また、原子炉 (Nuclear Plant)、民間兵 (Militia)、砲塔 (Turret) の各建物は空きである。彼の基地マット上には労働者 (Worker) が2つあり、これはふり直し2回分に使うことにした。

原子炉からのパワーは地雷原の建物に使っている。トムは必要に応じて緊急防衛に使用しようと計画しているからだ。



2. 君の軍団

3 次は軍団を戦線に移動するステップである。テランはステルス兵により、偵察値が2あり、一方ゼノスは0である。なので、君は先に軍団を2つ戦線に配置しなければならない。君はベヒモスとレイザーを配置することにした。航空攻撃レートが3ある敵の機動対空砲から、できるだけスライサーを離れたかったからである。



未配置
カード



3. 最初の戦線

4 テランは君の2枚のカードに部隊を合わせ、さらに1枚のカードを追加で配置しなければならない。彼はステルス兵と機動対空砲を先に配置する。ステルス兵はレイザーと、機動対空砲はベヒモスと対抗するように配置した。3枚目に彼は地雷原を配置した。地雷原はベヒモスの逆側に配置し、少しでも守れるようにした。



空き建物

5 君は地雷原にカードを合わせ、さらに追加でカードを1枚配置しなければならない。実際は残ったカードは1枚だけなので、君は地雷原にスライサーを合わせた。戦闘選択カードの一番大きい数字のマス——通常攻撃の場合は‘6’——に、戦闘ラウンドマーカーを配置する。テランは基地を防御しているの、2枚の基地 (Base) カードを戦線の両側に置く。

テランの原子炉、民間兵、砲塔は空き建物である。君は基地カードに発砲することにより、原子炉を破壊することができる。砲塔と民間兵は初期建物であり、破壊されない。

空き建物は参照のために図に描かれているが、それらは戦線に配置されているわけではない。注: 通常、空き建物はこの図のように重ねて置くことはなく、テーブル上に通常と同様に個別に置かれている。図の空きスペースの関係で重ねて描かれているだけである。

これで戦線が完成し、戦闘ラウンド開始時の位置が決まったことになる。

戦闘ラウンド

6 最初のステップは緊急防衛である。

トムはこの戦闘でゲームに負けてしまうかもしれないと考え、手札のカードを2枚使って、地雷原をさらに1つ建造した。砲塔を建造することもできたが、地雷原の方がより強力だと考えた。手札の3枚目は戦術核 (Tactical Nuke) のカードで、彼はこのカードを残し、生き延びたら逆襲しようと考えている。

次のステップは再配備だが、すべての軍団は接敵状態なので、これはとばされる。

次はイニシアチブ3の部隊の発砲である。テランはステルス兵と地雷原が該当する。ステルス兵は直接対抗するレーザーに発砲することにした。位置修正は無い。彼はダイスを3個ふり、‘2’ ‘4’ ‘5’ が出た。命中値は‘2’なので、レーザーが1つ除去される。地雷原は残った2つのレーザーに向けて発砲する。それはスライサーをとばして発砲することになるので、命中値は‘5’ではなく‘4’になる。ダイスを3個ふり、‘1’ ‘5’ ‘6’ が出たので、1つしか破壊できなかった。テランはどうにかしてレーザーを除去したかったので、彼は (労働者による) ふり直しを使用し、‘5’をふりなおすことにした。ふり直しの結果は再び‘5’だった。そこで彼は2回目のふり直しを‘6’に使うことにした (‘5’はふり直し後なので選べない)。結果は‘4’でぎりぎりヒットだ! 労働者を、基地マット上の‘ふり直し’ (Reroll) のボックスから‘労働者’ (Worker) のボックスに戻す。これで空きになった「巣」 (Nest) の建物は、君の基地に戻る。

ここからイニシアチブ2の部隊の発砲で、攻撃側が先に発砲する。ベヒモスは機動対空砲かステルス兵を命中値‘1’で目標とするか、地雷原を (機動対空砲とステルス兵を飛ばすことによる—2修正を加えて) 命中値‘2’で目標とすることができる。あるいは空き基地の「原子炉」を命中値3で攻撃することもできる。この場合、1ヒットでそれを破壊する。君は地雷原を排除することにした。君にとって一番確実に除去できるし、テラン側にとって対装甲の最強部隊だからだ。ダイスは‘2’、‘2’、‘6’で部隊を2つ除去した。この一手は効いたようだ。スライサーは残りの地雷原に攻撃を行ったが、ダイスは‘3’、‘5’、‘5’で完全に外れてしまった。

最後に機動対空砲が発砲する。彼らはスライサーに対し (ベヒモスを飛ばす関係で) 命中値‘2’で攻撃してくる。除去されてしまったレーザーを飛ばすことによるペナルティは無い。ダイスは‘4’、‘4’で外れだった。



7 戦闘ラウンドマーカーを1マス移動し、第1戦闘ラウンドを終了する。現在の戦線はこうになっている。

戦闘ラウンド2

8 第2戦闘ラウンドは緊急防衛から始まる。トムは現状が有利と考え、残りのカードをそのまま持つことにした。次は再配備だ。対抗の無い軍団はステルス兵だけなので、それはテラン側の臨む場所に移動できる。向こうはベヒモスに悩んでいる状況だったので、彼はその軍団を記号対空砲の背後の側面攻撃位置に配置し、攻撃レートに+1の修正を与えることにした。

9 イニシアチブ3の部隊がまず発砲する。ステルス兵はベヒモスに対して命中値が‘2’で、ダイスは‘1’、‘3’、‘4’となり1ヒットを与える。ベヒモスを破壊するには2ヒットが必要なので、トークン1個を十字の位置に移動し、それがダメージ状態であることを示す。地雷原はスライサーに対してはレートが‘X’なので攻撃できない。なので、それはベヒモスに対して攻撃を行うが、位置の関係でレートは‘1’である。ダイスは‘6’で外れだった。

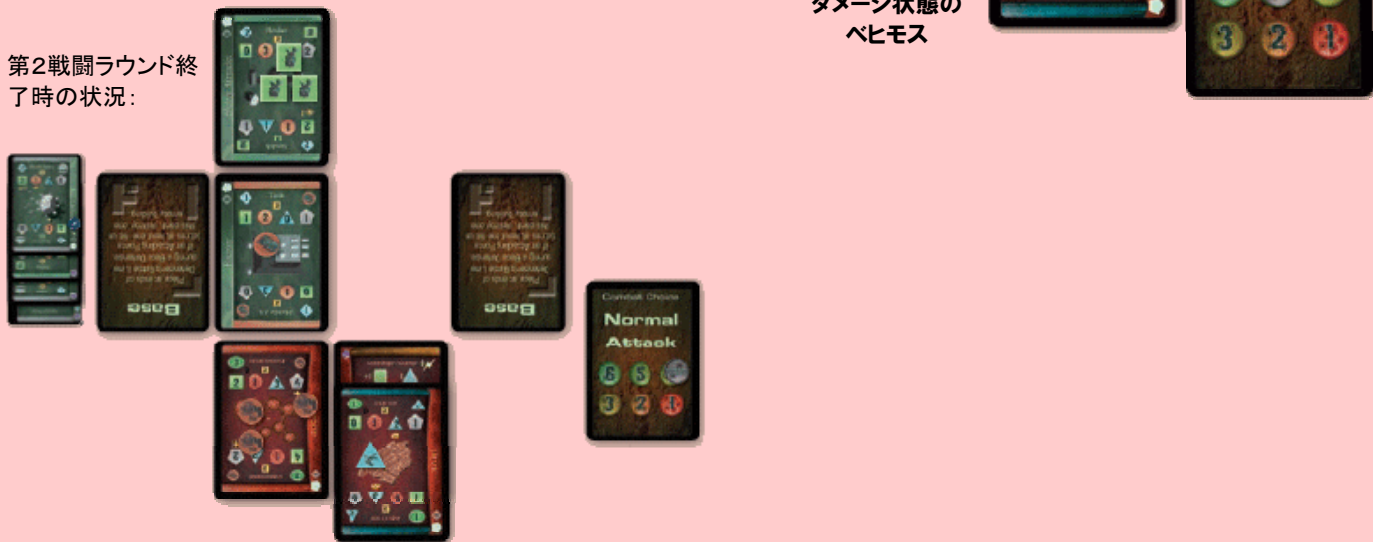
10 次にイニシアチブ2の部隊が攻撃する。君が先にスライサーによる攻撃を決定し、地雷原を攻めることにした。排除に失敗してもベヒモスがとどめを刺せるだろうが、できればベヒモスに機動対空砲を攻撃させ、スライサーから引き離しておきたかったのだ。スライサーのダイスはうまい具合に‘5’、‘2’、‘1’で、1ヒットで最後の地雷原を排除した。ベヒモスは機動対空砲を命中値‘1’で攻撃する。同じ列に対する攻撃にはペナルティは無い。ダイスは‘1’、‘3’、‘3’で、機動対空砲を1機撃退した。

テランは機動対空砲をスライサーに対して命中値‘2’で発砲し、幸運なことに‘2’と‘1’が出て2ヒットを与えた。除去される機動対空砲部隊も発砲を行える点に注意。これはベヒモスと同じイニシアチブだからである。

地雷原は空き建物となったので基地に戻される。

戦闘ラウンドマーカーを1つ進め、‘4’のマスに移動する。

第2戦闘ラウンド終了時の状況：



戦闘ラウンド3

11 第3戦闘ラウンドの開始時の段階で、トムはこの戦闘に負けるかもしれないと考えた。彼は手札の最後の1枚を緊急防衛に使用し、砲塔を建造した。砲塔カードに部隊トークンを1個置く。君にもトムにも対抗の無い軍団がある——スライサー、ステルス兵、新たに建造された砲塔だ。これらの軍団を戦線から下げ、通常の戦線配置ステップに従って配置を行う。偵察値のアドバンテージはまだテランにあるので、君が先にスライサーを配置する。君はそれをすでに置かれている軍団の隣に配置しなければならない。なので、君はそれをベヒモスの左に置くことにした。トムはステルス兵をスライサーの正面に置き、その隣に砲塔を置いた。ベヒモスから離す作戦だ。砲塔には側面不可のルールがあるため、これをステルス兵の背後に配置することはできない。ステルス兵を砲塔の背後においたとしても、それは+1の攻撃修正は得られない。



空き建物

12 ステルス歩兵はスライサーに発砲し、ダイスが「1」、「1」、「5」だった。余分な命中は失われる。「巣」(Hive)は君の基地に戻される。ここに来て、君はこの戦闘には勝てないと考えた。かなりの数の部隊を失ったし、機動対空砲やステルス歩兵をこの位置からヒットするには「1」が必要だからだ。そこで君は、代わりに空き基地を攻撃し、地雷原カードを破壊しようとした。君は建物の攻撃レート「4」を使用して近い側の基地カードを攻撃する。位置の関係で命中値は「3」になる。ダイスは「1」、「3」、「4」で、2ヒットを与えた。空き基地を破壊するには1ヒットで十分なので、地雷原の「基地防衛」は捨て札パイルに置かれる。機動対空砲1機はベヒモスを攻撃するが、ラッキーにもダイスは「1」で、ダメージ状態のベヒモスを除去した。スライサーがいなくなったことで砲塔も「1」が必要になったが、ダイスは「3」で外れだった。戦闘ラウンドマーカーを「3」のマスに移動する。



第4戦闘ラウンドの再配備中、テランプレイヤーはステルス兵と砲塔の位置を変更しなかった。彼らはベヒモスをさらに破壊しようとするよりは、ベヒモスからステルス兵に対する命中値を「1」にさせる方を選んだ。

再配備後、君は傷を癒やし軍を再構築するために撤退を宣言した。撤退した場合、君は発砲できないが、対戦相手は通常通り発砲できる。

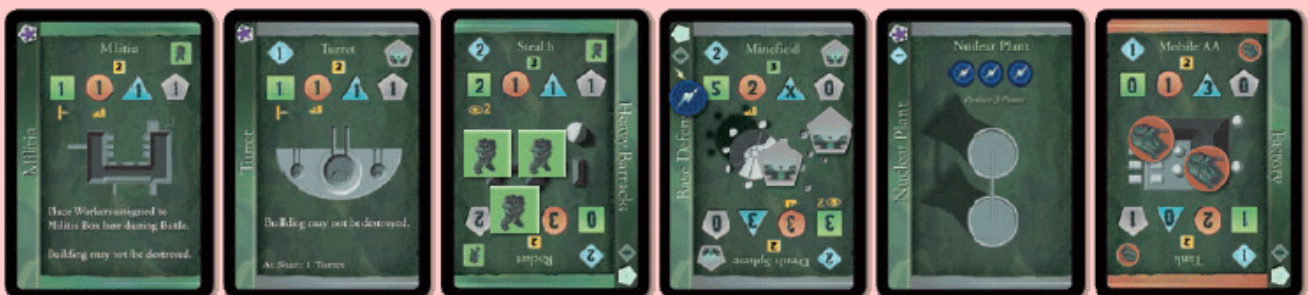
ステルス兵からの3回の攻撃、機動対空砲からの2回の攻撃、砲塔からの1階の攻撃は、どれもベヒモスに対して命中値1で、結果は1ヒットのみとなり、ベヒモス1機をダメージ状態にするにとどまった。ベヒモス2機を置いた「抱卵」(Brood)カードは基地に戻る。ダメージ状態のベヒモスも完全状態に回復する。テランのカードはすべてテランの基地に戻る。両プレイヤーはスクリーンを戻し、手札を3枚になるまで引く。

全体的な結果は痛み分けと言ったところだ。トムはゲームに敗北することはなかったが、君はいくつかの部隊と建物を失い、得点カードを獲得し、テラン側に戦術核を含む3枚のカードを防衛に使わせた。君はカード何枚かを残し、ゲームの終盤に向けて再び総攻撃をかけられるだろう。

襲撃の例

注:この例はあくまでルールの解説用であり、最善の戦略というわけではない。ご注意ください！

君はゼノスで、テランのプレイヤーのトムに対し「襲撃」(Raid)を仕掛けた。建造後のテランプレイヤーの建物はこのようになっている。



襲撃の例(続き)

以下は建造後の攻撃側軍団である。



この時点で各プレイヤーは、この戦闘のための軍団を1つ秘密裏に選ぶ。防御側であるテランは、基地防衛()か歩兵か装甲を選ばなければならない。襲撃においては緊急防衛は使用できないので、民間兵(Militia)や砲塔(Turret)は使用できない。彼は最も優秀な防御である地雷原(Minefield)2部隊を選んだ。

君はレイザー(Razor)かベヒモス(Behemoth)を選ぶ必要がある。航空部隊は襲撃に使えないからである。テランには装甲に対して有効な軍団が無いので、ここは明らかにベヒモスを選ぶところだ。

戦線は単純にこれら2軍団が向かい合う形で作られる。これは襲撃なので「深攻作戦/襲撃」(Deep Strike/Raid)の戦闘選択カードを使用する。この戦闘は3戦闘ラウンド文の長さしか行われない。どちらも撤退は選択せず、再配備は行われず、攻撃に移る。インシアチブ3の地雷原が先に発砲する。ダイスは「1」と「3」で、ベヒモス1機をダメージ状態にした。その後、インシアチブ2のベヒモスが発砲し、ダイスは「2」、「2」、「5」で2ヒットした。地雷原が両方とも除去されたので、襲撃は君の勝利だ！

ここで君は報酬を選ぶ。トムは得点カードを持っているので、君はそれを1枚奪い、君のマットの下に置いた。2つめの報酬として、君はボーナスリソースを3つ得るか、空き基地を1つ破壊できる。

地雷原の「基地防衛」カードや原子炉(Nuclear Plant)を破壊するのも魅力的だったが、むしろ部隊を増やす方が重要だと考えた。なので、君はボーナスリソースを3つ受け取ることにした。君は捨て札パイルからカードを3枚受け取り、それらを通常のプレイと同様に、リソースとして自分の基地にプレイした。次に建造を行った段階で、これは部隊等に変換される。

今回の結果は君にとって成功だ。相手の強力な部隊を2個除去し、君は被害が無く、得点カードを獲得し、リソースも3つ確保した。最悪ってことはないだろう！



チーム戦(4人ゲーム)

4人のプレイヤーを2つのチームに分ける。チーム戦の進行は2人ゲームと同じだが、各チームのプレイヤーは勝敗を共にする。ゲームは総合ゲームと同様だが、以下の点が異なる：

- ▶ 準備段階で、各プレイヤーは自分のデッキから「標準」(Standard)の攻撃カードを2枚捨てる。
- ▶ 同チームのプレイヤー2人はテーブルで隣同士に座り、同時にターンを実行する。各プレイヤーは通常のルールに従い、自分の霧にカードを1枚プレイするか、攻撃カードを1枚プレイする。チームメイトはどのカードをプレイするかを助言できるし、互いの基地をいつでも見てよい。
- ▶ いずれかのプレイヤーが攻撃(Attack)カードをプレイしたら、戦闘が開始される。戦闘にはプレイヤー4人全員が参加する。チームメイトは軍団を合流させ、それらを一緒に戦線に展開する。軍団を1つ戦線に配置する場合、それはどちらのチームメイトの軍団であってもよい。
- ▶ 基地が攻撃された場合、防御チームの両プレイヤーは両方とも自分の基地を防御している物と見なされ、基地

防衛()部隊を使ったり、緊急防衛のリソースをプレイしたり等が行える。いずれかのチームが基地を防御している状態で負けた場合、通常ゲームと同様に、攻撃側チームが勝利する。

- ▶ 攻撃カードに書かれている特殊能力や勢力の特殊能力(カフームの方尖塔(Obelisk)等)は、その勢力の軍団にのみ適用される。
- ▶ 望むのであれば、チームの両方のプレイヤーが攻撃カードを使うこともできる。その場合、戦闘は1回だけ行われ、戦闘選択カードはチームによって1枚だけ選ばれる。2枚の攻撃カードは両方とも得点カードになる。防御側が奇襲を受けたことになったら、両方のカードを攻撃側が確保する。
- ▶ 「襲撃」(Raid)の攻撃は、もう1人のチームメイトが他の攻撃カード(別な「襲撃」カードを含む)をプレイする場合、プレイできない。プレイする場合は1枚のみである。「襲撃」カードがプレイされたら、戦闘を行う軍団はチーム内のどちらのプレイヤーから出してもよい。
- ▶ 得点カードはチーム単位で集め、チームメイト同士は勝敗を共にする。

用語と索引

空き建物 (Empty Building) 12
部隊の無い建物。パワートークンのみが置かれている建物も空き建物である。

位置修正 (Positional Modifier) 8
ある軍団が、戦線で同じ列にいない敵に対して発砲する際の攻撃レートへの修正。

イニシアチブ (Initiative) 3
戦闘ラウンド中、軍団がいつ発砲するかを決める数値。数字が高ければ、ラウンドのより早い時点で発砲を行う。

イニシアチブグループ (Initiative Group) 8
同じイニシアチブを持つ両プレイヤーの軍団。

頑強 (Tough) 9
頑強 (🛡️) を持つ部隊は、除去するために2ヒット与えなければならない。

奇襲 (Surprise) 6
防御側が国境地帯を守ることを選び、攻撃側が深攻作戦を行った場合、防御側は奇襲を受ける。戦闘は通常通り実行するが、得点カードは攻撃側が得る。

基地 (Base) 4
プレイヤースクリーンの背後で、カードを配置する場所。ここには基地マットとテーブル面がある。

基地カード (Base Cards) 4
防御側が基地を防御している際に、防御側の戦線の両端に配置される2枚のカード。攻撃側は基地カードに発砲して空き建物を破壊することができる。

基地防衛 (Base Defense) 10
基地防衛アイコン (🛡️) を持つ部隊は、持ち主が自分の基地を防御する戦闘でのみ使用できる。緊急防衛は、基地防衛部隊を建造するためにのみ使用できる。

緊急防衛 (Emergency Defense) 8
基地防衛中に、防御側は手札にあるカードをリソースとして使用し、部隊を建造することができる。建造できる部隊は基地防衛 (🛡️) のみである。

軍団 (Force) 5
部隊トークンの置かれている建物。

建造 (Construction) 5
戦闘の最初に、リソースを部隊に変換し、パワーを生み出して割り当てるタイミング。

攻撃カード (Attack Card) 3
サイドバーに「攻撃」(Attack) の単語を含む名前が書かれているカード。攻撃カードは戦闘を開始するためにプレイする。

攻撃レート (Attack Rating) 3
建物に書かれている4つの数値は、特定のタイプの目標 (歩兵、装甲、航空、建物) に対する強さを示している。攻撃レートは様々な要素で修正を受け、最終的に命中値となる。

国境地帯 (Frontier) 2
2つの基地の間のエリア。国境地帯を支配しているプレイヤーはプレイされたすべての攻撃カードを得点カードとして獲得し、ゲーム終了時には2ポイントを得る。

シールド (Shield) 9
シールド (🛡️) を持つ軍団は、建造中にパワートークンを1個配置する。その軍団に対する最初のヒットでは、そのパワートークンを取り除き、ダメージにしない。

襲撃 (Raid) 13
敵基地に対するゲリラ戦を意味する特殊なタイプの攻撃。襲撃は戦闘に参加している各勢力の部隊1つずつのみで解決を行い、基地を制圧されたり、国境地帯の支配を得たり失ったりすることはない。

勝利 (Victory) 11
敵プレイヤーを排除するか、ゲーム終了時にポイント合計の高いプレイヤーが、ゲームに勝利する。

深攻作戦 (Deep Strike Attack) 5
ある基地から他の基地へ、国境地帯をとばして直接行われる攻撃。

深攻能力 (Deep Strike Ability) 10
深攻能力 (🚀) を持つ部隊は、深攻作戦に参加できる。

勢力 (Faction) 1
The Ares Project において、稼いでの戦闘を繰り広げる4つの派閥のうちの1つ。

戦線 (Battle Line) 6
戦闘の開始時に作成される建物カードの列。

前線軍団 (Front Line Force) 16
戦線の最も前方の、的の前線と直面している位置に置かれている軍団。

戦闘ラウンド (Combat Round) 7
敵に対する発砲を含む、戦闘中に行われる行動を周期でまとめたもの。戦闘は、3ないし6戦闘ラウンドで行われる。

側面攻撃軍団 (Flanking Force) 9
前線軍団の背後に配置された軍団。側面攻撃軍団は、すべての攻撃レートに+1される。

側面不可 (No Flanking) 10
側面不可 (🚫) を持つ軍団は、戦線の前線に配置しなければならない。それらの背後の側面攻撃位置に配置された軍団は、+1の攻撃ボーナスを得られない。

建物 (Building) 3
サイドバーに灰色の五角形の印がついているカードは建物カードである。

建物コスト (Building Cost) 3
建物や特殊建物のカードを自分の基地に配置するためのリソースによるコスト。これが1以上である場合、そのコスト分のリソースの山を先に作らなければならない。

通常攻撃 (Normal Attack) 4
基地から国境地帯へ、あるいは国境地帯からの基地へ行われる攻撃。

つけられているカード (Attached Card) 12
いずれかの建物に割り当てられた特殊カード。建物カードが破壊されたら、つけられているカードも破壊される。テランのテクノロジー (Technology) やゼノスの進化 (Evolve) が例である。

偵察 (Scouting) 10
偵察アイコン (🔍) を持つ軍団は、そこに示された偵察値を持つ。偵察値の少ない側は、戦線井崎に軍団を配置する。

特殊カード (Special Card) 2
‘歯車’ アイコンのあるカード。これらのカードの使い方に関するルールは、勢力ルールに書かれている。

特殊建物カード (Special Building Card) 2
‘歯車と五角形’ アイコンのあるカード。これらのカードの使い方に関するルールは、勢力ルールに書かれている。これは常に空き建物として扱う。

得点カード (Scoring Card) 3
基地マットの下に裏向きに置かれた攻撃カード。ゲーム終了時に1ポイントに数える。

発砲 (Firing) 8
敵軍団に命中させるためにダイスをふること。

パワー (Power) 12
様々な特殊ユニットや能力で要求されるもの。勢力によって発生方法は異なり、パワートークンで表される。

部隊 (Unit) 4
建物に置かれている、歩兵/装甲/航空/建物トークン。

ボーナスリソース (Bonus Resource) 12
カードによって、ボーナスリソースが与えられることがある。そのカードは捨て札パイルから確保し、リソースとして基地に裏向きに配置される。

命中値 (To Hit) 9
敵の軍団にヒットを与えるために、君は発砲してダイスをふり、この値以下を出さなければならない。命中値は攻撃レートに修正を加えたものである。

リソース (Resource) 3
裏向きにプレイされたカードはリソースであり、部隊やある種の建物を建造するのに使用される。

リソースの山 (Resource Stack) 11
基地のリソースカードの山は、1以上のコストを持つ建物カードの準備のためにプレイされる。これは空き建物として扱う。

ヒントと戦術

まず、最初の何ゲームかは基本ゲームでプレイを行い、その後通常2人ゲームを行うことをお勧めする。多人数戦ルールは、カードやルールになれるまで使用しないこと。新人4人でのゲームはあまりにも遅いゲームになるし、The Ares Project のダイナミズムや楽しさを保つためにはテンポのあるゲームが必要だ。

最初にしなければいけない決断は、2枚の初期カードだ。相互にうまく関連する組み合わせを見つけよう。相性のいい組み合わせはたくさんあるので、ゲームを把握すれば様々な可能性を見つけることができる。

戦略の一つが“速攻”で、強くはないが安い部隊を建造し、素早く国境地帯を確保するものだ。これにより、序盤から勝利ポイントの獲得で優位に立てようになる。また、その上で敵基地に対して素早い打撃を与える選択肢もできる。対戦相手が強力な部隊を建造しようとしているなら、それほど素早くは作れないだろうから、素早い攻撃によりそれらをゲームから叩き落として完成の間を与えないことが可能だ。

遅めの建造戦略をとるなら、基地防衛を無視しないこと。それらは攻撃型の部隊に比べてコストが低く、速攻戦略からの素早い攻撃に対して身を守る助けとなる。序盤の攻勢を乗り切ることができれば、より有利な状況で、強力な部隊での逆襲を行うことができるだろう。

国境地帯を支配している状況で攻撃を受けたら、自軍の状態と相手に関してわかっていることのバランスをとらなければならない。必要なら単に基地を守り、国境地帯を明け渡すことを躊躇しないこと。得点カードは確保でき、敵軍団に関して情報も得られ、再構築の時間も稼げる。

逆に言えば、国境地帯を支配している相手を攻撃する場合、深攻作戦はたとえそれを行える部隊が少なくても、いやらしい奇襲効果をもたらす。相手が戦力に自信がある場合、おそらく国境地帯を守ってくるだろうから、得点カードはこちらのものになるだろう。その上で、状況がまずければ戦闘の最初から撤退を宣言し、その途中でのヒットをかわせることを祈ればいい。

戦闘システムには、様々な要素が絡んでいる。第一に、偵察値は勝敗を分ける重要なポイントだ。有利な組み合わせは非常に重要だから。どの軍団にも長所や弱点があるから、偵察によりそれを利用することができるようになる。イニシアチブも重要だ。素早い部隊は強力だ。

各勢力にはそれぞれ特殊能力があるが、それぞれが基本的に自軍の生産において多くの選択肢を与えるので、それを理解することが鍵になる。ただし、あらゆるクールな能力を展開しようとするのは望ましくない。テーブル上にカードを表向きに置くことは、部隊を建造するためのリソースを1減らすことを意味するのだ。状況を望ましくするために実際に何が必要なのかを見極めることが、君が行うべき最も大きな決断だ。

最後に、戦闘では逃げることを恐れてはいけない。特に多人数戦においてはそれが重要になる。国境地帯の防御で相手に圧倒されているようなら、撤退を怖がらないこと。お山の大將は誰かに差し上げて、その間に君は復習の計画を練ろう。

そして一番重要なことは、テンポ良く、楽しむことだ！

Credits

Game Design: Brian and Geoff Engelstein **Publisher:** Z-Man Games

Graphic Design: Jason Greeno and Gary Simpson

Artwork: Michael Jackson, Patrick Turner and Paul Abrams

Playtesting: Michael Basil, Stephen Buonocore, Mike Coss, Chris Dippel, Moritz Eggert, Susan Engelstein, Sydney Engelstein, Scott Geldzahler, Raef Granger, Gil Hova, Ursula Knopp-McKendree, Tom McKendree, Andy Parks, Jim Reed, Eric Summerer, Tom Vasel, Russ Wakelin, Gary Zielinski, Mark Zielinski, and all those at Origins, Gencon, and Dexcon who agreed to give it a try.

Rules Editing: Chad Mekash, Ryan Sturm

Hebrew Consulting: Rabbi Ron Isaacs

Special Thanks to Susan and Sydney for always supporting us and being willing to play yet again with yet another round of changes.

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Z-Man Games のサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Z-Man Games および他の団体には一切の責任がありません。

リファレンス

プレイヤーのターン

- カードを1枚プレイする。
- 攻撃カードをプレイしたら、戦闘手順を開始する。
- すべてのプレイヤーは3枚になるまでカードを引きなおす。
- すべてのプレイヤーがカードを使い切るか、残りプレイヤーが1人になったらゲームは終わる。

戦闘手順の概要

1. 攻撃側は秘密裏に通常攻撃か侵攻作戦かを選ぶ。
2. 防御側は建造を行い、国境地帯か基地の防衛を宣言する。
3. 攻撃側は戦闘選択カードと攻撃カードを公開し、戦闘選択カードの一番大きい数字に戦闘ラウンドマーカーを置く。
4. 攻撃側が建造を行う。
5. 軍団を戦線に配置する。
6. 戦闘ラウンドを実行する(後述)。
7. 戦闘の結果を適用する。

戦闘ラウンドの手順の概要

1. 緊急防衛。
2. 再配備。
3. 撤退の宣言。撤退した側は発砲できない。
4. イニシアチブの大きい方から順に攻撃のダイスをふる。
5. 戦闘ラウンドマーカーを1マス移動する。
6. いずれかのプレイヤーが撤退または全滅するか、戦闘ラウンドマーカーが‘1’のマスから出るかした場合、戦闘は終了する。それ以外ならステップ1に戻る。

命中値の計算

基本: 防御軍団のタイプを基準とする攻撃レート

- +1: 側面攻撃位置にいる
- -X: 位置修正
- その他、攻撃カードや能力による修正等

重要: 修正に関係なく、ダイスが“6”なら常に外れである。

得点の概要

- 自分の得点パイルのカード1枚につき1ポイント
- ゲーム終了時に国境地帯を支配しているなら2ポイント