



スペースハルク デスエンジェル カードゲーム
日本語ルールブック

スペースハルクに突入せよ

++ 通信開始 レベルレッド ++

ブラッドエンジェル ミッション指令 7362-1

ターミネーター部隊を召集の上、上陸魚雷でスペースハルク“破滅の罪”を強襲せよ。大量のジーンステイラーの侵入あり。君の目的は前方射出コントロール室の破壊。強力な抵抗が予想される。

試算：ミッション成功率 44%、部隊損害率 86%

++ 通信終了 ++

「この通路を五十メートル行ったところが射出コントロールの前方チェンバーです、ブラザー軍曹。コントロール室へは、そこを歩いて行った方がいいでしょう。敵の感知無し」ブラザー・オムニオはスキャンを終えると、オウスペクスをパワーフィストに格納した。

「よろしい」ロレンツォ軍曹はうなずいた。「ブラザー、我々は先に進む。先頭は私が引き受ける。ブラザー・ゴリエルは後方の護衛を」

狭い通路を埋めたタクティカル・ドレッドノート・アーマーの部隊は、臆することなく移動していった。ターミネーターの大ききゆえに、彼らは通路を一行に進まざるを得ない状況だ。先頭に立ったロレンツォは、火花を散らすパワーソードを手にしたまま、脇の通路に敵の兆候が無いかを素早くかつ入念に調べた。

「おかしいと思うのですが、ブラザー軍曹」ブラザー・ザエルがアウスペクスの向こう側から小声で言った。「ここにはゼノスがいてしかるべきです。どうして重要地点を防御も無しに？」

「異種族の獣のような頭など誰が理解できる？」ロレンツォが答えた。「エイリアンの思考に気をつけたまえ、ブラザー」

彼らが前方チェンバーにたどり着く寸前、ブラザー・オムニオのアウスペクスが鳴り始めた。すぐさま部隊に緊迫が走る。「反応あり、信号強度不明。距離十メートルで接近中」

「方向は？」ロレンツォはストームボルターを持ち上げると目を細め、何も無い通路に向けて構えた。

「……方向は我々の前方」オムニオはアウスペクスをチェックしながらゆっくりと言葉を発した。「五メートル」

「何も見えんぞ」ブラザー・デイノは武器の目視スコープで脇の通路を調べながら唸った。

「一メートル……」

「下だ！」ロレンツォが叫んだ。

彼は躊躇無くストームボルターを構えた。彼が引き金を引くのと同時に床が爆発して粉々になり、真下の暗い通路から血に飢えたジーンスティラーの群れが飛び出してきた。

ロレンツォが引き金を引いたまま弾を撃ち続けていたとき、彼の真下の床が抜け、彼はそこにはまり込んだ。腰まで落ち込んだ彼の身体を、エイリアンの鉤爪ががっちりと捕らえている。剣を振り回してジーンスティラーの腕を吹き飛ばすと、そこから粘液が飛び散った。その爪は彼のアーマーに深い傷跡を残していた。

彼はソードを振りかざし、轟音を発し続けるストームボルターに負けない声で吼えた。「我らの怒りもて、皇帝陛下の名を知るがいい！ 進め、サングニウスの赤き聖杯の名にかけて！」



イントロダクション

Space Hulk: Death Angel – the Card Game では、1～6人のプレイヤーがブラッドエンジェル・スペースマリーンの部隊を操り、巨大なスペースハルクの奥深くへと飛び込んで、ジーンスティラーの脅威を排除していきます。*Death Angel* は協力ゲームという独特のシステムで、すべてのプレイヤーが勝敗を共にするのです！

特に説明が無い限り、このルールブックは4人以上でのゲームを前提としています。1～3人のプレイヤーによるゲームは若干異なり、P30以降に解説があります。

ゲーム用具

- このルールブック
- カード 128 枚
 - アクションカード 18 枚
 - ブルドロードカード 2 枚
 - イベントカード 30 枚
 - ジーンスティラーカード 36 枚
 - ロケーションカード 22 枚
 - スペースマリーンカード 12 枚
 - 区画カード 8 枚
- サポートトークン 12 個
- 戦闘チームマーカー 6 個
- 戦闘ダイス 1 個



ゲーム用具の解説

アクションカード

このカードはプレイヤーが自分のスペースマリーンに様々な行動をさせるのに使用します。内容は、ジーンスティラーへの攻撃、場所の移動、戦闘での他のブラザーへの支援です。これらのカードは色別になっていて、各戦闘チームと対応しています。



ブルードロードカード

このジーンスティラーは他よりもさらに凶悪です。これはジーンスティラーデッキに入らず、特別なロケーションカードの指示があった場合にのみ使用します。



イベントカード

このカードはゲームラウンド毎に引かれ、スペースマリーンに恩恵を与えたり被害を及ぼしたりする様々な効果を発揮します。カードの一番下の情報は、ジーンスティラーの移動と、新たな敵の出現に使用します。



ジーンスティラーカード

このカードは、スペースマリーンを引きちぎる以外何も望まない敵クリーチャーの存在を示すのに使用します。これは敵反応パイルに裏向きに置かれるか、表向きにスペースマリーンと接敵状態で置かれます。



ロケーションカード

このカードはスペースマリーンが進入するスペースハルク内の様々な場所を示します。各ロケーションに異なる効果や区画指示があり、ゲームの進展を大きく変えます。このカードのうち3枚は目的地で、スペースマリーンがゲームの勝利のために到達しなければいけない場所です。また、4枚はゲームの準備の段階で使用します。



スペースマリーンカード

このカードはスペースマリーンの精鋭部隊であり、プレイヤーがゲーム中で操る兵士です。各カードの背景の色は、それがどの戦闘チームに属するかを示します。



区画カード

このカードは、ロケーションカードの指示があった場合にスペースマリーンカードの隣に置きます。これはジーンステイラーが出現する特定の場所や、特殊な能力のある場所を意味します。



サポートトークン

このトークンは、他のスペースマリーンからの援護射撃や助けを意味し、攻撃や防御でダイスを振りなおすのに使用します。



サポートトークン

このマーカーはゲームの開始時に各プレイヤーが選び、どの色のスペースマリーンが自分の指揮下にあるかを示します。



戦闘ダイス

このダイスは、主にスペースマリーンやジーンステイラーの攻撃の結果を決定するのに使用します。



ゲームの準備

Death Angel のゲームの前に、プレイヤーは以下の手順を順番に実行します。

1. **デッキの準備**：ジーンスティーラーデッキとイベントデッキを別々にシャッフルし、ゲームエリアの一番上の、各プレイヤーの手の届く場所に置きます。
2. **セットアップロケーションの準備**：プレイヤーの人数に応じたセットアップロケーション (Setup Location : カードに書かれている) を探し、それをゲームエリアの中央に置きます。
3. **ロケーションデッキのセットアップロケーションカードを番号毎に別々にシャッフルします**。その後、セットアップロケーションの指示に従って、シャッフルしたロケーションカードで裏向きのデッキを作ります。例えば、カードに「1C ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4」と書かれている場合、プレイヤーは4枚のロケーションカードからなる山札を作ります。この場合、ランダムな「4」のロケーションカード1枚を一番下に、ランダム「1C」のロケーションカード1枚を一番上にします。このデッキは、プレイヤーが新たなロケーションに進入したときに使用します (P25 参照)。
4. **戦闘チームの選択**：ランダムに決めたプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは自分の戦闘チームマーカーを選びます。3人以下でゲームを行っている場合、これをもう1周行ってください (P30 参照)。

各プレイヤーは自分の選んだ戦闘チームマーカーを表向きに自分の前に置き、すべてのプレイヤーに自分が指揮するスペースマリーンの色を示します。その後、各プレイヤーは自分の戦闘チームの色のアクションカードを確保します。これがそのプレイヤーのアクションカードの手札になります。

使用しなかった戦闘チームマーカーは、その色のスペースマリーンやアクションカードと共に箱に戻してください。これらのマーカーやカードは、このゲームでは使用しません。

5. **フォーメーションの準備**:各プレイヤーの戦闘チームマーカーの色と一致するすべてのスペースマリーンを取り、全体をシャッフルします。これらのカードは両面に情報が書かれているので、シャッフルの際はテーブルの下で行うか、シャッフル後に他のプレイヤーにカットしてもらってください。

その後、スペースマリーンを1枚ずつ、セットアップロケーションカードのすぐ下から順に、スペースマリーンの垂直の列ができるように並べます(P9の図参照)。この列のことを**フォーメーション**と呼びます。

フォーメーションの上半分のカードを、**向きが左**になるように表裏を合わせます。(P19「向きと射程」参照)。残りの半分は向きが右になるようにします。したがって、4人ゲームの場合であれば、上の4枚のスペースマリーンが左向きに、下の4枚のスペースマリーンが右向きに置かれることとなります(P9の図参照)。

6. **サポートトークンの配置**:すべてのサポートトークンを、全プレイヤーの手に届く場所に置きます。
7. **区画カードと敵反応パイルの準備**:区画カードはセットアップロケーションカードに従って準備します(P26「区画カードの配置」参照)。

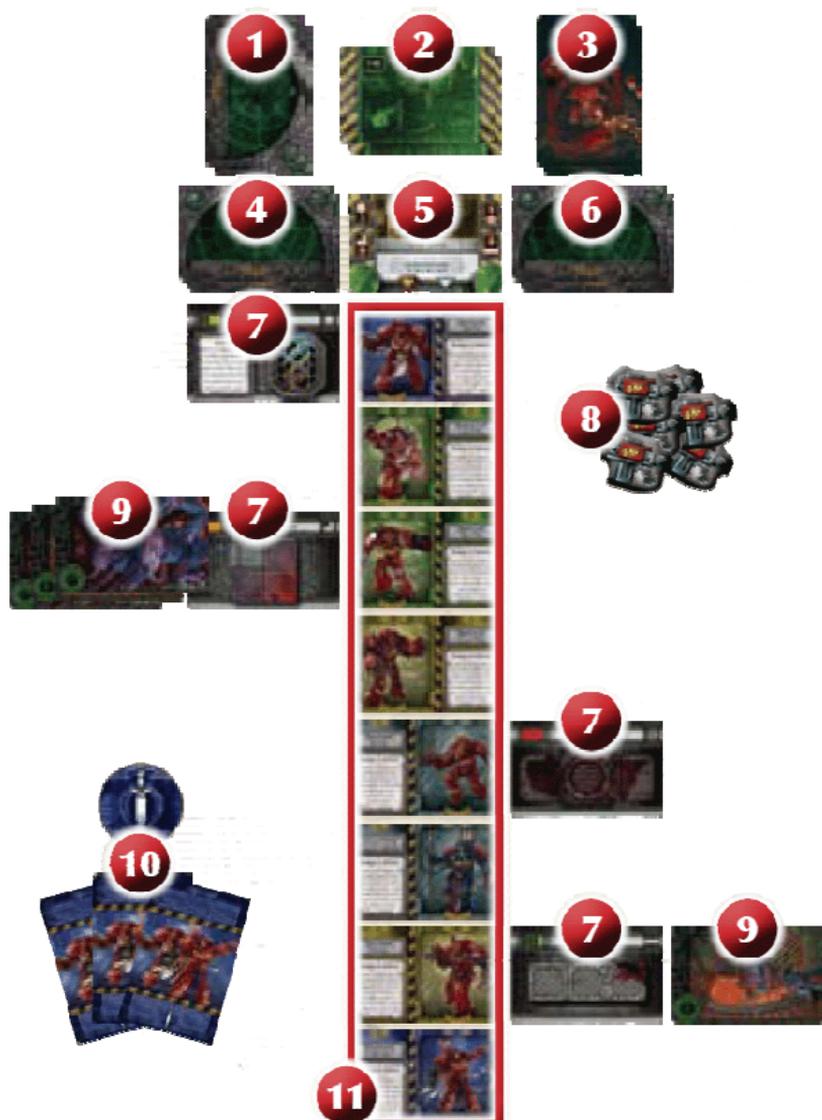
その後、指示された枚数のジーンステイラーカードを、裏向きの敵反応パイルとしてそれぞれセットアップロケーションの隣に置きます(セットアップロケーションの指示に従う——P20「敵反応パイル」参照)。

8. **初期ジーンステイラーの出現**:イベントデッキの一番上のカードを引き、そのカードの発動エリアに示されたジーンステイラーを出現させます(P21「ジーンステイラーの出現」参照)。そのカードの他のすべての情報は無視します。その後、そのカードを捨てます。

各プレイヤーが自分のアクションカードを引いた後、第1ゲームラウンドからゲームを開始します。

ゲームの準備の例

(4人ゲーム)



1. ジーンステーラーデッキ
2. ロケーションデッキ
3. イベントデッキ
4. 左敵反応パイル
5. セットアップロケーションカード
6. 右敵反応パイル
7. 区画カード
8. 未使用サポートトークン置き場
9. ジーンステーラーの群れ
10. プレイヤーの戦闘チームマーカースとアクションカードの手札
11. スペースマリンカードとフォーメーション

ゲームの目的

このゲームの目的は、スペースマリーンにデッキの最後のロケーションカードに進入させ、そのカードの勝利条件を満たすことです。あるいは、最後のロケーションにいる時点で、フォーメーションと両方の敵反応パイルのすべてのジーンスティラーを除去していた場合にも、プレイヤーの勝利になります。どちらかの条件が満たされた時点で、すべてのプレイヤーがゲームに勝利します。

勝利を達成する前にすべてのスペースマリーンが死亡した場合、すべてのプレイヤーがゲームに敗北します。めったに無いことですが、最後のスペースマリーンが死亡するのとまったく同時にプレイヤーがスペースマリーンの勝利条件を満たした場合は、プレイヤーの勝利です！

ゲームのプレイ

このセクションでは、*Death Angel* の基本的なルールを、ゲームラウンドのフェイズに焦点を当てて説明します。

ゲームラウンド

Death Angel はゲームラウンドを繰り返すことでゲームを行い、これをすべてのスペースマリーンが死亡するか、彼らが勝利するまで続けます。各ゲームラウンドでは、プレイヤーは以下の順に従ってフェイズを実行します。

1. **アクション選択フェイズ**: 各プレイヤーは、自分がこのラウンドに解決しようとするアクションカードを秘密裏に選択します。
2. **アクション解決フェイズ**: 各プレイヤーはフェイズ1で選んだアクションカードを解決します。このカードは、最も番号の低いカードから順番に解決していきます。
3. **ジーンスティラー攻撃フェイズ**: 各ジーンスティラーの群れは、**接敵状態**のスペースマリーンを攻撃します。
4. **イベントフェイズ**: 手番プレイヤーは、イベントデッキの一番上のカードを引いて解決します。

「イベントフェイズ」の解決後、プレイヤーは新たな「アクション選択フェイズ」に進みます。これは、すべてのスペースマリーンが死亡するか、スペースマリーンが勝利するまで続けます。

1. アクション選択フェイズ

このフェイズでは、各プレイヤーは同時に自分の手札のアクションカードを1枚選び、裏向きに自分の前に置きます。プレイヤーが3人以下の場合、各プレイヤーは複数枚のカードを置きます(P30 参照)。

プレイヤーは、自分が直前のゲームラウンドに解決したアクションカードを選ぶことはできません。わかりやすくするために、自分が前のゲームラウンドに選んだアクションカードは、次のゲームラウンドのアクション選択フェイズの終わりまで、テーブルに置いたままにしてください。

選んだアクションカードは、自分のスペースマリーンがこのラウンド中にどの種類のアクションを実行するかを決めるのと同時に、アクションカードを実行する順番を決定します。

プレイヤーは自分の手札から実行したいアクションカードについて相談できますが、選んだカードを他のプレイヤーに見せてはいけません。

例: アクション選択フェイズ中、ジョーは自分の仲間に、ジーンステイラーを攻撃したいあることを伝えた。しかし彼は、他のプレイヤーがジーンステイラーの群れと接敵状態の自分のスペースマリーンを支援してくれる場合のみ、攻撃アクションカードを選ぶつもりである。



2.アクション解決フェイズ

すべてのプレイヤーがアクションカードを選んだら、選んだカードをすべて同時に表にします。

各アクションカードは1回ずつ、最も低い番号(カードの左上に書かれている)のカードから順番に解決します。したがって、最も低い番号のカードが常に最初に解決され、次の低い番号のカードが2番目に解決され、以下同様です。

アクションカードは、**支援**(Support)、**攻撃**(Attack)、**移動+発動**(Move + Activate)の3種類あります。各アクションカードの詳細は、P15~20に書かれています。

アクションカードの特殊能力

アクションカードはその種類に加え、独自の特殊能力を持っています(種類の下に表記)。各特殊能力には、ゲームラウンドのどの時点でその能力が解決されるかが示されています。

特殊能力は、スペースマリーンの向きに関係なく使用できますが、攻撃やサポートトークンを消費してダイスを振りなおす時は除きます(P19「向きと射程」参照)。例えば、「ブロック」(Block)アクションカードの能力は、スペースマリーンが背後から攻撃されたときにでも使用が可能です。

「~するたびに」(Each time)という表記がされている特殊能力は、ゲームラウンド中に複数回解決することができます。

3.ジーンスティーラー攻撃フェイズ

各プレイヤーがアクションカードを解決した後、各ジーンスティーラーの**群れ**は、自分と**接敵状態**のスペースマリーンを攻撃します。

ジーンスティーラーの**群れ**(Swarm)とは、フォーメーションの同じ方向の同じポジションにある表向きのジーンスティーラーのカード全てを指します。群れは、フォーメーション内のスペースマリーンと同じ**ポジション**にある(スペースマリーンカードのすぐ右かすぐ左にある——P15「フォーメーション」参照)場合、**接敵状態**(Engaged)であるとみなされます。

フォーメーションの一番上に近い群れから順に、各群れは攻撃を行います。2つの群れが同じポジションにある場合、フォーメーションの左の群れが先に攻撃します。

群れがスペースマリーンを攻撃する場合、そのスペースマリーンの担当は戦闘ダイスを振ります。その目が群れのジーンスティラーの**数よりも大きい**場合、攻撃は外れで、そのスペースマリーンは**死亡しません**。

ダイスの目が群れのジーンスティラーの**数以下**の場合、そのスペースマリーンはただちに死亡し、そのスペースマリーンカードはゲームから取り除かれます(P27「死亡したスペースマリーン」参照)。

4. イベントフェイズ

ジーンスティラーの群れがすべて攻撃した後、**手番プレイヤー**(Current Player: このラウンドで最も小さい番号のアクションカードを使ったプレイヤー)は、イベントデッキの一番上のカードを引いて、それを解決します。

そのプレイヤーはこのカードを**黙読**し、他のプレイヤーに見せてはいけません。これは重要なことなので注意してください。

その後、そのプレイヤーはこのフェイズを、以下の2つのステップを順に実行して解決します。

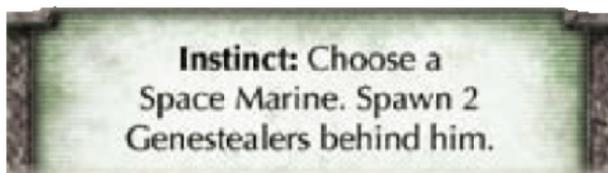
A. イベント特殊能力の解決

そのプレイヤーがまず行うのが、そのカードの特殊能力(イラストのすぐ下に表記)の解決です。この能力は、通常はスペースマリーンやジーンスティラーやサポートトークンに何らかの効果を発揮します。

イベントカードの中には、**直感**(Instinct)のキーワードが能力の一番上に書かれているものがあります。このカードにおける選択は、このカードを他のプレイヤーに公開したり**読んだりする前に**決めなければいけません。これはすなわち、プレイヤーはこのカードの選択肢を議論することができず、手番プレイヤーによる決定は**必ず解決しなければいけない**ことを意味します。

カードの決定内容を宣言した後、そのイベントカードを全プレイヤーに公開し、解決を行います(以下の例を参照)。

イベントカードの特殊能力欄



(直感:スペースマリン1人を選ぶ。
ジーンステイラー2体を、その背後に出現させる。)

例:手番プレイヤーは上のイベントカードを引いた。このイベントカードを他のプレイヤーに見せる前に、彼はブラザー・オムニオ(他のプレイヤーが担当するスペースマリンカード)を選んだ。その後彼はこのカードを他の全員に公開し、ジーンステイラー2体をブラザー・オムニオの背後に出現させた。

プレイヤーは、(可能なら)常にイベントカードの適正な対象を選ばなければいけない点に注意してください。上記の例では、手番プレイヤーはスペースマリンを1人選ばなければならない、その結果そこには可能な限り多くのジーンステイラー(できれば2体)を出現させなければなりません。

B.ジーンステイラー発動の解決

イベントカードの能力の解決後、イベントカードの一番下のボックスの内容がそれぞれ解決されます。

ボックスは左から右に解決され、新たなジーンステイラーの**出現**(P21 参照)や、すでにある群れの**移動**(P22 参照)が行われます。

イベントカードのジーンステイラー発動エリア



大規模出現
アイコン

小規模出現
アイコン

移動アイコン

その他のルール

このセクションでは、「ゲームのプレイ」のセクションで解説しなかったルールに関して、より詳しく説明していきます。

フォーメーション

中央のスペースマリーンの列は**フォーメーション** (Formation)と呼ばれます。スペースマリーンはフォーメーションの中のみ存在でき、この列から出ることはできません。フォーメーションのそれぞれの行は**ポジション** (Position)と呼ばれます。

スペースマリーンが死亡した場合、フォーメーションをシフトして、これまでのポジションを埋める必要があります (P28~29「フォーメーションのシフト」参照)。

アクションカードの種類

プレイヤーがゲーム中に実行できるアクションには3種類あります。これらのアクションを適切に使うことで、スペースマリーンは生き残り、ゲームに勝利することができますでしょう。

アクションの各種類の詳細は以下の通りです。

支援アクションカード

プレイヤーが**支援** (Support) アクションカードを解決したとき、そのプレイヤーはサポートトークンを(未使用トークン置き場から)1個獲得し、それを**任意の**スペースマリーンカードに置きます。他のプレイヤーが担当するスペースマリーンカードに置く事もできますし、すでにサポートトークンが置かれているカードに置く事もできます。

プレイヤーは、自分のスペースマリーンが**攻撃か防御**をしているときに、そのスペースマリーンからサポートトークンを1つ消費して(捨てて)、今振られたダイスを振りなおすことができます。

振りなおした結果は、(さらにサポートトークンを消費して振りなおさないかぎり)元の結果の代わりに**適用しなければいけません**。

例:スペースマリーンが防御中にダイスで0を出し、その結果そのスペースマリーンが死亡することになった。そのプレイヤーはそのスペースマリーンからサポートトークンを1個支払い、より良い結果を願ってダイスを振りなおすことにした。

重要なこととして、スペースマリーンの向き(P19「向きと射程」参照)が攻撃か防御をしている群れの方角である場合にのみ、そのスペースマリーンをサポートトークンを捨てる点に注意してください。つまり、スペースマリーンが背後のジーンスティラーから攻撃されて死亡した場合、ダイスの振りなおしはできないのです。

ダイスが攻撃や防御以外の理由で振られた場合、サポートトークンを捨ててそれを振りなおすことはできません。例えば、「英雄的突撃」(Heroic Charge)のアクションカードの特殊能力でダイスを振った場合、これは攻撃ではなく、サポートトークンを支払ってダイスの振りなおしはできません。

スペースマリーンの上のサポートトークンは、カードの効果によって捨てられるか、ダイスを振りなおすために支払われるまでそのまま残ります。プレイヤーは、自分が担当するスペースマリーンからのみサポートトークンを支払えます。

移動 + 発動アクションカード

移動 + 発動(Move + Activate)アクションカードによって、プレイヤーはそのアクションカード(の色)に一致する戦闘チームのスペースマリーンをそれぞれ移動させることができます。これらの各スペースマリーンは、隣接するポジションに移動したり、向きを変えたり、自分の向きの区域カードを発動させたりできます。

移動 + 発動アクションの解決時、そのプレイヤーは以下のステップの一部または全部を(順番に)実行することができます。各ステップの実行は任意です(例:プレイヤーはスペースマリーンを移動せずに区画を発動できます)。

A.隣接ポジションへの移動

プレイヤーはアクションカードに一致する戦闘チームの任意のスペースマリーンを1人ずつ、好きな順番で移動することができます。

スペースマリーンを隣のポジションに移動するには、単純にそのスペースマリーンを取り上げ、隣のスペースマリーンとポジションを交換します(P18 の図参照)。ポジションを入れ替えるスペースマリーンは、**どのプレイヤーのものでかまいません**。どちらのスペースマリーンの向きも**変更はできません**。スペースマリーンは自分の向きにしか攻撃が行えず、その向きのジーンステイラーに対してしかサポートトークンが消費できないので、向きは重要です。

カードの戦闘チームの各スペースマリーンは、移動アクションでは**1回ずつのみ**移動できます。

スペースマリーンが移動しても、区画カードやジーンステイラーは**元のポジションのまま**です。

B. 向きの変更

スペースマリーンの移動を終えた後、そのプレイヤーは戦闘チームの任意のスペースマリーン(今移動したものも含む)の向きを変更できます。その場合、単純にカードを裏返し、向きを示す矢印(大きな“>”)を反対方向に向けてください(P18 の図参照)。

各スペースマリーンカードは両面印刷で、片面が左向き(矢印が左)でもう片面が右向き(矢印が右)です。スペースマリーンは、自分の向きの群れのみを攻撃できます。また、スペースマリーンは自分の向きの群れに対してのみ、(攻撃や防御で)サポートトークンを支払うことができます(P15「支援アクションカード」参照)。

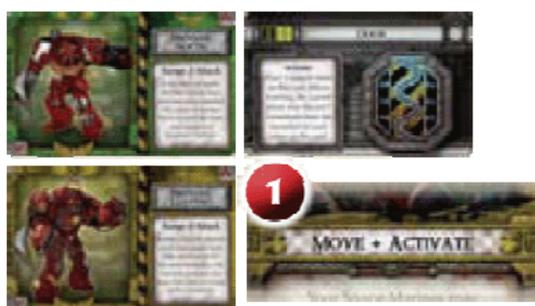


C.区画の発動

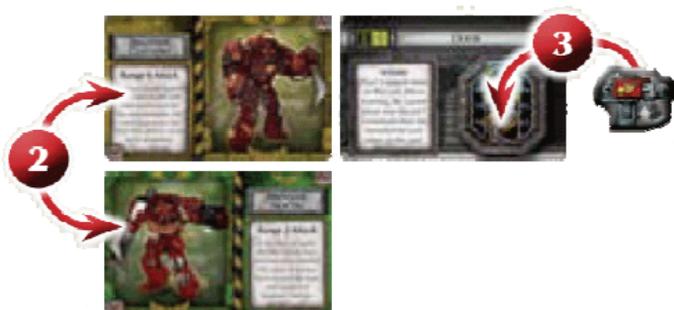
スペースマリーンの向きを変更した後、そのプレイヤーはいずれかの自分のスペースマリーンの**前方**(同ポジションで向きの方向)にある区画(Terrain)カードを発動できます。

発動できるのは、**発動**(Activate)の語が書かれている区画カードのみです。プレイヤーは単純にその区画カードの指示に従ってください。場合によっては、現在のロケーションカード能力を参照する場合があります(P26「ロケーションの『進入時』能力」参照)。

重要:各区画カードは、各ゲームラウンドで1回しか発動できません。



1.プレイヤーは黄色の戦闘チームの「移動+発動」(Move + Activate)アクションカードを解決している。



2.彼はブラザー・クラウディオ(Brother Claudio)を隣のポジションに移動する。ブラザー・ノクティス(Brother Noctis)はブラザー・クラウディオがそれまでいたポジションに移動する。その後、プレイヤーはブラザー・クラウディオの向きをドア(Door)の方向に変更した。

3.その後、そのプレイヤーはドアの区画カードを発動し、その区画カードの指示に従って、サポートトークンをそこに置いた。

攻撃アクションカード

プレイヤーは攻撃アクションカードにより、そのアクションカード(の色)に一致する戦闘チームのそれぞれのスペースマリーンで、ジーンスティラーの群れを攻撃することができます。

そのプレイヤーは順に、自分のスペースマリートを(好きな順番で)1人選び、その後そのスペースマリートが攻撃するジーンスティラーの群れを(以下の「向きと射程」のルールに従って)選びます。

スペースマリートと群れを選んだら、そのプレイヤーは戦闘ダイスを振ります。ダイスに髑髏マーク(☠)があったら、その群れのジーンスティラー1体(そのプレイヤーが選ぶ)が**死亡**します(場から捨てられる)。ダイスに髑髏マークが無かったら、それは**外れ**で、何も起こりません。

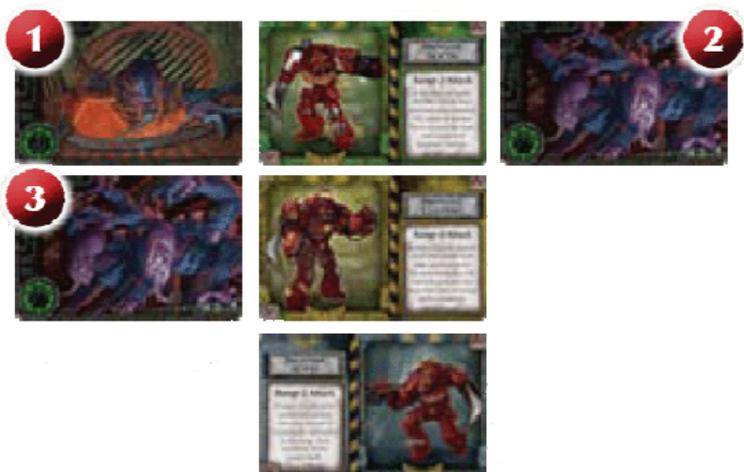
多くのアクションカードには特殊能力があり、それがスペースマリートの戦闘能力に影響する点に注意してください。

向きと射程

ジーンスティラーの群れを攻撃するためには、そのスペースマリートの**向き**が群れの方向で、さらに**射程**が届かなければいけません。

スペースマリートの現在の**向き**(Facing)は、カードの大きな矢印が指し示す方向です(右か左)。ゲームの開始時、フォーメーションの上半分のスペースマリートは左、下半分は右がそれぞれの向きになっています(P9「ゲームの準備の例」参照)。スペースマリートは、移動+発動アクションカードを使うことで向きを変えられます。

各スペースマリートのカードには、攻撃時の最大**射程**(Range: ポジションの距離)が書かれています。例えば、「射程1攻撃」(Range 1 Attack)のスペースマリートは、自分と接敵状態の群れや、自分の隣の接敵状態の群れを攻撃できます。「射程0攻撃」(Range 0 Attack)のスペースマリートは、自分と**接敵状態**(Engaged)の群れのみ(つまり、自分のポジションの群れのみ——P20 の例を参照)を攻撃できます。



上の例では、ブラザー・ノクティス(Brother Noctis)は群れ①か群れ③を攻撃できるが、群れ②は向きが異なるので攻撃できない。ブラザー・クラウディオ(Brother Cloudio)は「射程0攻撃」(Range 0 Attack)なので、群れ③しか攻撃できない。ブラザー・スキピオ(Brother Scipio)は「射程2攻撃」(Range 2 Attack)を持っているので、ポジションがちょうど2つ離れている群れ②を攻撃できる。彼の向きは左ではないので、彼は群れ①や群れ③を攻撃できない。

ブラザー・ノクティスは群れ②および群れ①と接敵状態であり、ブラザー・クラウディオは群れ③と接敵状態である。

ジーンスティーラー

このセクションでは、出現、移動、回り込み等、ジーンスティーラーカードに関連するルールを解説します。

敵反応パイル

ゲームの開始時(およびスペースマリーンが新しいロケーションに進入するたび)、裏向きの敵反応パイルが2つ——ロケーションの右と左に1つずつ——作られます。各置き場のジーンスティーラーカードの枚数は、現在のロケーションカードの一番下の隅に書いてあります。



上図のロケーションカードに入ったとき、左敵反応パイルには6枚、右反応置き場には5枚のカードを置く。

ジーンスティラーの出現

ジーンスティラーが出現 (spawn) するたび、手番プレイヤーは敵反応パイルの一番上のカードを取り、フォーメーションの指定されたポジションと方向に表向きで置きます。

イベントカードの発動エリアによりジーンスティラーが出現する場合、何体かのジーンスティラーカードが、該当する区画カードタイプを持つ各ポジションに出現します。



各黄色の区画に大規模出現、各赤の区画に小規模出現

区画カードのタイプは、赤、オレンジ、黄色、緑の4種類あります。区画カードの色付きのボックスの数は、イベントカードからのジーンスティラーの出現しやすさの目安です (赤のボックス4つが最も頻繁に出現する)。

各セットアップロケーションカードの一番下には、**大規模出現** (黄色の三角) と **小規模出現** (白の三角) で何体のジーンスティラーが出現するかが書かれています。配置されるジーンスティラーの数は、セットアップロケーションカードによって異なります。



上記セットアップロケーションカードは、大規模出現の値が5、小規模出現の値が3である。

同じ色の区画カードが複数ある場合、**それぞれの区画カード**に指定された数のジーンスティラーが出現します。

カードの能力の中にもジーンスティラーを出現させるものがあります。これらの能力は、区画カードの無いポジションにジーンスティラーを出現させる可能性があります。

重要: ジーンスティラーを出現させる場合、それは常に出現する方向の敵反応パイルから引きます。その方向の敵反応パイルが空の場合、ジーンスティラーは出現しません。

敵反応パイルに全部を出現させるだけのカードが無い場合、手番プレイヤーは可能な限り多くを出現させなければいけません(選択は手番プレイヤーが行う)。

ジーンスティラーの移動

ジーンスティラーが移動する可能性が最も高いのは、イベントフェイズ中です。手番プレイヤーは、特定のジーンスティラーの群れを隣のポジションに移動させるか、またはそれらと接敵状態のスペースマリーンを**回り込む**ように指示されます。各ジーンスティラーカードは、各イベントフェイズ中に、最大で移動か回り込みのどちらか片方を1回しか行いません。

隣のポジションへの移動

移動アイコンが上下を示す矢印(⇕)の場合、指定**タイプ**のジーンスティラーを有する**すべての群れ**は、隣接するポジションへ移動します。ジーンスティラーの**タイプ**は、カードの左下隅のアイコンで示されます。

これにより移動する群れは、常にその群れと接敵状態のスペースマリーンの、群れのいる**方向**に印刷されている小さな矢印に従います。

群れがフォーメーションの一番上や一番下を越えて移動しようとする場合、代わりにその群れは回りこみます。



回り込み

移動アイコンが曲がった右向きの矢印(↷)の場合、指定**タイプ**のジーンスティラーを有する**すべての群れ**は、スペースマリーンの背後に移動します。**背後**(Behind)とは、フォーメーションでそのスペースマリーンの**向きでない方向**のことです。

群れがすでにスペースマリーンの背後にいる場合、それは移動しません。



1. イベントフェイズ中、カードの発動エリアの1つ目のボックスにより、各黄色色の区画カードに**大規模出現**が発生した。手番プレイヤーは(セットアップロケーションの指示通りに)黄色色の区画カード(「コントロールパネル」(Control Panel))のある方向の敵反応パイルからカードを3枚取り、それをそのポジションに置いた。

2. フォーメーションの右側に赤の区画カードは無いので、フォーメーションのこちら側にはジーンスティーラーは出現しない。

3. 「尾」アイコンを持つジーンスティーラーを有する全ての群れは、(スペースマリンカードの矢印に従い)隣のポジションに移動する。プレイヤーはまずブラザー・クラウディオ(Brother Claudio)のポジションの群れを、ブラザー・ノクティス(Brother Noctis)のポジションに移動した。



4. その後、プレイヤーは新たに出現したジーンスティーラーカードを、ブラザー・クラウディオのポジションに移動した(この群れのジーンスティーラーカードを全て移動する)。このイベントカードの移動アイコンのジーンスティーラーを有しない群れは移動しない。

ジーンスティラーの死亡

ジーンスティラーが(通常はスペースマリーンの攻撃により)死亡した場合、そのカードはジーンスティラーデッキの隣に表向きに置かれます。ジーンスティラーデッキのカードが無くなったら、捨て札置き場をシャッフルして、新たなジーンスティラーデッキを作ってください。

ブルードロードカード

ブルードロード(Brood Lord)カードは、通常はジーンスティラーカードとまったく同様に扱いますが、以下の点が異なります。

- ブルドロードカードがジーンスティラーデッキや敵反応パイルに置かれることはありません。それは特定のロケーションカードに指定された場合に、敵反応パイルを経由せずに出現します。
- ブルドロードは移動アイコンを2つ持ち、**どちらか片方のアイコンが発動した場合に、それを有する群れが移動します。** 
- ブルドロードは、通常のジーンスティラーが群れに残っている間は**死亡しません**。言い換えると、ブルードロードは群れの中で最後に死亡するジーンスティラーになります。
- ブルドロードを有する群れが攻撃したとき、**ダイスの目から1を引きます**。したがって、**防御側のスペースマリーンがそれだけ死亡しやすくなるのです。** 



進入

ゲームに勝利するためには、プレイヤーはスペースハルクの新たなロケーションへと**進入**(Travel)し、最終的にロケーションデッキの最後のカードに到達して、ゲームの勝利条件を満たす必要があります。

進入とはフォーメーション全体が新たなロケーションに進むことであり、**移動**とはスペースマリーンやジーンスティラーが**フォーメーション内**で位置を変えることである点に注意してください。

いずれかのフェイズの終了時点で、いずれかの敵反応パイルのカードが0枚になった場合、自動的に**進入**が実行されます。

進入が行われないのは、ロケーションデッキにカードが残っていないときのみで、この場合、スペースマリーンはゲームの勝敗の決着がつくまで現在のロケーションにとどまります。

進入を行う場合、以下のステップを順に実行します。

1. 新たなロケーションカードの配置
2. 区画カードの配置
3. 敵反応パイルの破棄/補充
4. ロケーションの「**進入時**」能力の実行(必要なら)

各ステップの詳細は、P26～27 で解説されています。

重要: 進入の際、スペースマリーンの接敵状態にあるすべてのジーンスティラーは、そのままフォーメーションに残ります。接敵状態のジーンスティラーは、「ドア」(Door)区画カードの能力か、別のカードや能力により捨てられたり死亡したりした**場合にのみ**場を離れます。

進入のステップ

1. **新たなロケーションカードの配置**: ロケーションデッキの一番上のカードを取り、それを現在のロケーションカードの上に表向きで置きます(セットアップロケーションカードの一番下の大規模出現と小規模出現の数字を隠さないようにしてください)。この新しいカードが以降の**現ロケーション**(Current Location)です。

2. **区画カードの配置**: 手番プレイヤーは、フォーメーションの全ての区画カードを捨てます。

その後、現ロケーションカードに書かれている区画カード(左の白いアイコン2つと右の白いアイコン2つ)を配置します。

ロケーションカードの各区画アイコンには、さらに数字と矢印が書いてあります。矢印が**下向き**だった場合、対応する区画カードを、フォーメーションの**一番上から数えて**数字に該当するポジションに配置します。矢印が**上向き**だった場合、対応する区画カードを、フォーメーションの**一番下から数えて**数字に該当するポジションに配置します(後述ページの図参照)。

数字がフォーメーションに残っているスペースマリーンの数を超える場合、その区画カードは可能な最後のポジションに配置します。

3. **敵反応パイルの破棄/補充**: 敵反応パイルに残っている全てのカードを捨てます。その後、各敵反応パイルにロケーションカードに書かれている数のカードをジーンステイラーデッキから追加します(P20「敵反応パイル」参照)。

4. **ロケーションの「進入時」能力の実行(必要なら)**: 各ロケーションカードの能力には「進入時」(Upon Entering)または「コントロールパネルを発動」(Activate Control Panel)の語句を含む能力があります。現ロケーションに「進入時」能力がある場合、それをここで解決します。

カードが「コントロールパネルを発動」能力を持っている場合、それは現ロケーションで「コントロールパネル」(Control Panel)区画カードが使用される毎に解決されません。

区画カード配置例



1.プレイヤーがゲームの開始時に区画カードを配置している。彼はまずロケーションカードの左側を見て、そこの準備の指示に従う。1つ目のアイコンは、「ドア」(Door)をフォーメーションの一番上のポジションに配置することを示している。

2.2つ目のアイコンは、「暗い曲がり角」(Dark Corner)をフォーメーションの上から3つ目のポジションに配置することを示している。これらの区画カードの配置後、プレイヤーは同様にロケーションカードの右側の配置指示に従う。

スペースマリーンの死亡

スペースマリーンが(通常がジーンステイラーの攻撃により)死亡した場合、そのカードはフォーメーションから取り除かれ、箱に戻されます。その後、フォーメーションをシフトする必要があります(P28 参照)。

同じ戦闘チームの2人のスペースマリーンが除去されたら、その戦闘チームのアクションカードは全てゲームから取り除かれます。これらのカードはもう使用しませんが、残ったスペースマリーンが勝利すれば、そのプレイヤーも勝利するのです！

これにより手番プレイヤーのカードが取り除かれた場合、残っているアクションカードの中で最も番号の低いプレイヤーが手番プレイヤーになります。

フォーメーションのシフト

スペースマリーンが死亡するたびに、フォーメーションをシフトして、空いたポジションを埋める必要があります。

シフトを解決するには、フォーメーションの小さい区分のすべての区画カードとスペースマリーンカードとジーンスティラーカードを取り、それらを(上ないし下に)移動して、死亡したスペースマリーンの空いたポジションを埋めます。

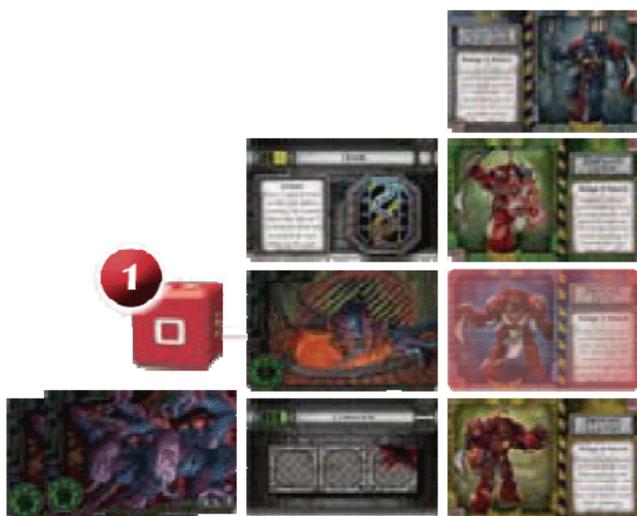
小さい区分とは、フォーメーションの残り部分のうち、より少ない数のスペースマリーンのいる側を指します。フォーメーションの両方の区分が同じであれば、下の区分を上に移します。

フォーメーションのシフトの際、ある群れが別の群れの上に移動することがあります。ジーンスティラー攻撃フェイズ中にこれが起こった場合、そのフェイズ中は、すでに攻撃している群れをまだ攻撃していない群れと別々に置いてください。イベントフェイズの終了時に、同じポジションの同じ方向にいる全ての群れは合体し、一つの大きな群れになります。

シフトの際、複数の区画カードが同じポジションに来る可能性があることに注意してください。

あるスペースマリーンが、(カードや能力により)隣でないポジションに移動できる場合、それを行ってもフォーメーションはシフトしません。この場合、新たなポジションのスペースマリーンと単純に場所を入れ替えてください。





1. ジーンスティラー攻撃フェイズ中、ブラザー・デイノ (Brother Deino) がジーンスティラーの群れに攻撃された。ダイスの目がジーンスティラーカードの数以下だったため、彼は死亡した。



2. 下の区分にはスペースマリーンが1人しかいないため(上の区分には2人いる)、フォーメーションの下側を上に移す。これにより、今攻撃を行ったばかりのジーンスティラーが、ブラザー・クラウディオ (Brother Claudio) のポジションに来る。

その後、2体のジーンスティラーのいる群れが攻撃を行う。すべての群れが攻撃した後、ブラザー・クラウディオのポジションの全てのジーンスティラーは合体し、3体のジーンスティラーの群れになる。

ゲーム用具による制限

全てのカードやトークンは、ゲームに提供されている数が上限となります。

サポートトークンを支払ったり捨てたりした場合、それは未使用トークン置き場に戻されます。プレイヤーがサポートトークンを置くよう指示されている時点でトークン置き場にトークンが無い場合、彼はこのサポートトークンを置く能力を失います。

カードが場から捨てられた場合、それは対応するデッキの脇の捨て札置き場に表向きに置かれます。デッキのカードが無くなった場合(ロケーションデッキを除く)、その捨て札置き場のカードをシャッフルして新たなデッキとしてください。

敵反応パイルを作る際に、デッキと捨て札置き場を合わせてもジーンスティラーカードが不足する場合、手番プレイヤーは各パイルに、可能な限り多くのカードを(可能な限り均等に)置いてください。

1～3人ゲーム

Death Angel を3人以下でプレイする場合、通常のルールが適用されますが、さらに例外としてこのセクションのルールが採用されます。

3人以下でのゲームの場合、ゲームの準備の段階で、各プレイヤーは以下に従って複数の戦闘チームマーカーを選びます。

- 3人ゲーム:各プレイヤー戦闘チームマーカー2個
- 2人ゲーム:各プレイヤー戦闘チームマーカー2個
- 1人ゲーム:戦闘チームマーカー3個

アクション選択フェイズ中各プレイヤーは自分の戦闘チーム**それぞれの色**に一致するカードを1枚選びます。

例えば、1人ゲームにおいては、プレイヤーはカードを3枚選びます(それぞれが別々の色の戦闘チームマーカーのカード)。

選ばれたそれぞれのカードは、アクション解決フェイズに(通常の番号順に)解決を行います。

重要: アクションカードに「君のスペースマリーン」(Your Space Marines)と書かれている場合、これはそのカードの戦闘チームに属するスペースマリーンのみを参照します。

Credits

Game Design: Corey Konieczka

Box Artwork: Bradford Rigney

Original Card Artwork: Matthew Bradbury, Kevin Chin, Zach Graves, Nikolaus Ingeneri, Sept13, Hector Ortiz, Daniel Xio, Victor Corbella, John Gravato

Graphic Design: WiL Springer, Brian Schomberg, and Andrew Navaro

Introductory Fiction: Sam Stewart

Art Direction: Zoë Robinson

Art Administration: Kyle J. Hough

Editing: Talima Fox

Production Manager: Gabe Laulunen

FFG Lead Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesting: Jaffer Batica, Harald Bilz, Bryan Bornmueller, Freekjan Brink, Ed Browne, Jessie Brueske, Daniel Lovat Clark, Mike David, Oliver Erhardt, William Faciane, Ingrid Garrett, John Goodenough, JR Goodwin, James Hata, Anita Hilberdink, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Ronald Leerink, Jay Little, Xi-Sheng Luo, Emile de Maat, Andrew Meredith, Brian Mola, Bart Pardoel, Lisa Poff, Martin van Schaijk, Gerben Seekles, Marie-Louise Snel, Erik Snippe, Sandra Stadman, Ian S. Stedman, Sam Stewart, Tim Uren, Wilco van de Camp, Dylan Vedas, Vera Visscher, Jason Walden, Ross Watson, Jamie Zephyr

Games Workshop

Licensing Manager: Owen Rees

Head of Licensing: Paul Lyons

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

Space Hulk: Death Angel – The Card Game © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Space Hulk: Death Angel – The Card Game*, *Space Hulk*, *Warhammer 40,000* the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the *Space Hulk: Death Angel – The Card Game* game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 2010, variably registered in the UK and other countries around the world. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, FFG Supply and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

For additional information, please visit us on the web:

www.FantasyFlightGames.com

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games 社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、Fantasy Flight Games 社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

ゲームラウンド P10~14 を参照

1. アクション選択フェイズ
2. アクション解決フェイズ
3. ジーンスティーラー攻撃フェイズ
4. イベントフェイズ

進出の手順 P26 を参照

1. 新たなロケーションカードを配置する
2. 区画カードを配置する
3. 敵反応パイルを捨てる/補充する
4. ロケーションの「進入時」(Upon Entering)能力に従う(必要なら)

用語リスト

- **接敵状態(Engaged)**: スペースマリーンと同じポジションにいるジーンスティーラー。
- **戦闘チーム(Combat Team)**: 同じ色の2人のスペースマリーン。
- **前方(In Front)**: 同一ポジションで、スペースマリーンの向きの方向。
- **背後(Behind)**: 同一ポジションで、スペースマリーンの向きでない方向。
- **外れ(Miss)**: 防御側のスペースマリーンやジーンスティーラーを死亡させないダイスの結果。
- **フォーメーション最上部(Top of Formation)**: 現ロケーションカードに一番近いポジション。
- **ポジション(Position)**: スペースマリーンと、その左右のジーンスティーラーや区画カードを含むフォーメーションの行。
- **群れ(Swarm)**: フォーメーションの同一ポジションで同一方向にいるジーンスティーラーのグループ。
- **命中(Hit)**: 防御側のスペースマリーンやジーンスティーラーを死亡させるダイスの結果。