

Gears of War : The Board Game

■セットアップ

1. ファーストプレイヤーと COG キャラクターを選ぶ

- ・ ファーストプレイヤーをランダムに1人選び、各プレイヤーは COG キャラクターカードを1枚選ぶ。

2. 初期武器、グレネード、弾薬を受け取る。

- ・ 各プレイヤーは COG キャラクターカードに書かれたスペシャル武器カードを受け取る。
- ・ キャラクターカードに描かれた弾薬アイコンの数だけ対応する弾薬トークンとグレネードトークンを受け取り、対応する武器カード上におく。

3. オーダーデッキと武器デッキを作成する。

- ・ 指令カードとランダムウェポンカードをそれぞれシャッフルし、2つの山札を作り、ミッションリファレンスシートの対応するスペース（右側）に置く（スペシャルウェポンカードは武器デッキに混ぜないことに注意）。

4. ミッションを選ぶ

- ・ プレイヤーは7つのミッションから1つを選択する（最初のプレイでは“**Emergence**”が推奨される）。
- ・ 各ミッションは複数のステージに分かれている（各ミッションカードに記されている）。
- ・ ステージの数はミッションからミッションの数で変化する。
- ・ 選んだミッションに属するミッションカードを全て取り、各ステージの支持に従ってミッションデッキを作成する。
- ・ ミッションリファレンスシートのミッションデッキスペースにこのデッキを置く。

5. ローカストカードとフィギュアをセットアップする。

- ・ ミッションセットアップカードに書かれているエネミーカードを、ミッションリファレンスシートの対応するスペース（A,B,C）におく。
- ・ エネミーカードに対応するフィギュアと負傷マーカをエネミーカードの横に配置する。
- ・ AI デッキを作成する。ミッションセットアップカードに記された“**General AI**”に対応するカードと、ミッションカードで示されたエネミーに対応するローカスト AI カードをシャッフルする（各エネミーごとに4枚の AI カードが存在する）。このデッキをミッションリファレンスシートの対応するスペース（右側）に置く。

例) “**Emergence**” ミッションの場合、AI カードは18枚となる（Wretch の AI カード4枚、Drone の AI カード4枚、Boomer の AI カード4枚、“**General**” AI カード6枚）

6. ロケーションデッキを作る

- ・ ミッションセットアップカードの裏面に指示されたようにロケーションカードのデッキを作る。
- ・ これらを別々にシャッフルし、ミッションリファレンスシートの対応する LV のスペースに置く。
- ・ ミッションリファレンスシートにロックアイコンが描かれている場合、対応するレベルのデッキの上にロックトークンを置く。
- ・ 残りのロケーションカードから、ミッションシートの“**special rules**”で指定されたロケーションカードを抜き出す。
- ・ 残ったロケーションカードとミッションリファレンスシートを箱に戻す。

7. 最初のレベルのマップをセットアップする。

- ロケーションデッキから1枚引く。
- 引いたカードに書かれた地図タイルを場に配置する。新しいタイルの入り口（▽）が、すでに場に配置されているタイルの出口とつながるように配置すること。
- ローカストホールが存在する全てのエリアに、ローカストのフィギュアを配置する。配置するフィギュアの種類と数は、プレイヤー人数によって変化する（ロケーションカード下部を参照すること）。
- ロケーションデッキにカードがある限り、a~c を繰り返す。ロケーションデッキの最後のロケーションカードによって配置された地図タイルの出口には、ドアトークンを配置する。

8. COG フィギュアを配置する。

- ・ プレイヤーは自分の COG フィギュアを、ステップ7で一番最初に配置した地図タイルの入り口エリアに配置する。
- ・ ファーストプレイヤーから順に、各プレイヤーはそのエリアのカヴァースペースへ自分のフィギュアを移動させてもよい。
- ・ 1つのカヴァースペースには1体のフィギュアしか侵入できない（詳細は P14 を参照）。

9. 指令カードを引く

- ・ 各プレイヤーは手札の最大数（通常は6枚。マーカスのみ7枚）まで指令カードを引く。

ゲームの遊び方

全てのミッション目標をクリアするか、COGが全て戦闘不能となるまでターンを続ける。
手番プレイヤーは以下の手順でゲームを進める。

1.回復ステップ

- 手番プレイヤーは、手札の上限（通常6枚）を超えない範囲で、最大2枚までカードを引く。

2.COGE指令ステップ

- 手番プレイヤーは、手札の指令カードを1枚プレイし、以下のどれかを実行する。
 - カードに書かれたアクションを実行する。
 - 2エリアまで移動する。
 - 攻撃を1回行う。
- さらに、追加でカードを捨てるごとに「COG兵士の蘇生」「設備の起動」「落ちている武器の拾得」を行える（P10参照）。

3.ローカスト起動ステップ：

- 手番プレイヤーはローカスト AI デッキの一番上のカードを引き、それを解決する。
- その後、手番プレイヤーの左隣のプレイヤーに手番が移る。

ターンの詳細

1) 回復ステップ

- 手番プレイヤーは、手札の上限（通常6枚）を超えない範囲で、最大2枚までカードを引く。
- オーダーデッキがなくなったら、捨て札をシャッフルして新しいデッキを作る。

2) COGE指令ステップ

- 手番プレイヤーは、手札の指令カードを1枚プレイし、以下のどれかを実行する。
- 最低1枚は指令カードをプレイしなければならない。
- 下記の通常アクションは1ターン1回しか行えない。

■カードに書かれたアクションを実行する。

- カードに書かれたアクションを解決する。
- 複数のアクションが書かれている場合、任意のアクションを選んで実行できる。
- ただし、選んだアクションは上から順番に解決しなければならない。
- 手番プレイヤーがいるエリアのCOGフィギュアを対象にするアクションは、自分自身を対象にとることもできる。

■2エリア移動する。

- カードに書かれたアクションを無視し、2エリア移動する。

■攻撃を1回行う。

- カードに書かれたアクションを無視し、攻撃を1回行う。

■特殊アクション

- 通常のアクションの前後に、手札を1枚捨てるごとに以下のアクションを行える。
- これら特殊アクションは、1手番に1回ずつ行うことができる。

※アクションを実行している間に特殊アクションを行うことはできない(2エリア移動する際に1エリア移動→蘇生→1エリア移動、といったことはできない)。

※1枚のアクションカードに複数のアクションが書かれている場合、アクション→特殊アクション→アクションという手順を踏むことはできる。

●COG兵士の蘇生

- P21を参照。

●設備の起動

- そのエリアの設備を起動させ、その設備の効果を得る。設備はロケーションカードを参照する。

●落ちている武器の拾得

- ・そのエリアに落ちている武器マーカーを拾う（P 2 0 参照）

3) ローカスト起動ステップ

- ・ A I デッキを1枚引き、それに従う。
- ・ 「Y o u」は手番プレイヤーを指す。
- ・ そうでない場合、アクティブなローカストにもっとも近いCOGを指す。
- ・ 複数のローカストがアクティブになっている場合、ローカストが動く順序は手番プレイヤーが決定する。
- ・ ローカストの選択肢が複数ある場合（もっとも近いCOGが複数ある場合など）、手番プレイヤーが選択をする。
- ・ ローカストは戦闘不能（bleeding out）になっているCOGを攻撃できない。
- ・ A I デッキがなくなったら捨て札をシャッフルし新たなデッキを作成する。

ローカストの行動には以下の種類がある

●イベント／Event

- ・この特性のカードは特に条件を持たず、全体に適用される。

●各／For Each

- ・カードに記載されている種類のローカストが全て1回ずつこの指示を実行する。
- ・該当する種類のローカストが複数いる場合、手番プレイヤーがローカストを起動する順番を決める。

●グループ／Group

~~・この特性を持つカードは、1つめの指示をまず1度解決し、その後次の指示を解決する。~~

~~・条件に合うフィギュアが複数いる場合、手番プレイヤーが選択すること。~~

・この特徴を持つカードは一度だけ解決する。多くの場合このカードには条件があり、解決の際にゲームの状況に適合しているかを確認する。

- ・移動や攻撃を行うフィギュアが複数いる場合、解決する順番は手番プレイヤーが決定すること。

【2011/11/07 修正】

勝利条件

- ・ミッションカードの全ての目的を達成しなければならない。
- ・プレイヤーはステージ1のミッションカードを表向け、全ての“Special Rules”にしたがってゲームを開始する。
- ・“Proceed to the next stage,”とある場合、そのカードを捨て、次のカードの“Special Rules”を適用する。
- ・そのカードの目的が達成されるまで、このカードは場に残り続ける。
- ・最後のミッションカードの目的を全て達成したらゲームに勝利する。
- ・全てのCOGが戦闘不能になった場合、ゲームに敗北する。

ゲームプレイ詳細

■移動

- ・移動は、隣接するエリアにフィギュアを移動させることで表す。
- ・壊れた壁が間にあるエリアは、隣接するとみなす。
- ・黒い線、青い線を越えて移動することはできない。
- ・ドアを通過することはできないが、探索によってドアを取り除くことができる。
- ・地図タイルの外に出ることはできない。
- ・他のフィギュアがいるエリアを、なんのペナルティもなく通り抜けることができる。

■カヴァー

- ・そのターンの移動の後、望むならカヴァースペースにフィギュアを移動してもよい。
- ・このカヴァースペースへの移動は、移動力を消費しない。
- ・カヴァースペースからは自由に出ることができ、それは移動の最初に発生する。
- ・カヴァースペースに入った場合、防御ダイスにボーナスを得る。ただし、攻撃者が同じエリアにいる場合はこのボーナスは受けられない。
- ・“Take Cover”アイコンを持っているローカストは、移動後に必ずカヴァースペースに移動する（セットアップで配置されたローカストも、“Take Cover”アイコンがあれば自動的にカヴァースペースに移動する）。
- ・1つのカヴァースペースには1体のフィギュアしか入れない。
- ・カヴァースペースに入っている場合、特殊アクション（設備の起動など）に制限を受けることはない。
- ・フィギュアは、移動したときか配置された時のみカヴァースペースに入ることができる。

■ローカストの移動

- ・ローカストは手番プレイヤーが、ルールに従って移動させる。
- ・ローカストは常に目標に向かって最短距離を移動する。
- ・ローカストは、移動を終えた後、（カヴァーアイコンを持っていれば）空いているカヴァースペースがあれば必ずそこに移動する。
- ・空いているスペースが複数ある場合、もっとも近いCOGフィギュアに対して最大の防御ボーナスを得ることができるスペースに移動する。
- ・他のフィギュアがいるエリアを、なんのペナルティもなく通り抜けることができる。

■カヴァーによる防御ボーナス

- ・カヴァーによって得られる防御ボーナスの値は、攻撃するフィギュアがいる方向で決定される。
- ・カヴァースペースに描かれたカヴァーアローの中心を通るようにラインを引き、攻撃者から防御者への射線がそのラインを通過していれば完全遮蔽となり防御ダイスに+2のボーナスを得る。通過していない場合、部分遮蔽となり+1のボーナスしか得られない。
- ・攻撃者が防御者と同じエリアにいる場合、防御ボーナスは受け取れない。
- ・防御者が入っているカヴァースペースに複数のカヴァーアローがある場合、もっとも多くの防御ボーナスを得られるアローを適用する。

■ローカストの配置

- ・A Iカードに従ってローカストを配置する場合、まだ地図に配置されていないフィギュアの中からA Iカードで支持されたフィギュアをとり、指定されたエリアに置くだけでよい。
- ・もしそのローカストが“Take Cover”アイコンを持っている場合、空いているカヴァースペースに移動させる。
- ・複数のローカストが配置される場合、それらの行動は手番プレイヤーが決定する。
- ・もし該当するフィギュアが足りない場合、プレイヤーはその代わりに、利用可能ななかでもっとも強力なローカストを配置しなければならない。
- ・A～Cの全てのフィギュアが地図外にない場合、ローカストは発生しない。
- ・ローカストは、地図を探索する際にローカストホールから発生する可能性がある（P 22参照）

■ローカストの識別

- ・ミッションリファレンスカードは、そのミッションで登場するローカストを指定する。
- ・カードがA・B・Cを指定する場合、常にミッションリファレンスカードで指定された、対応するローカストを参照する。

■攻撃

1) 防御者を選択する

- ・攻撃者は、射線が通っているフィギュアを1体指定する。
- ・ローカストが攻撃者の場合、手番プレイヤーが防護者を（ルールに従って）選択する。

2) 攻撃ダイスを用意する

- ・攻撃者は武器カードの中から1つを選択し、さらに通常攻撃か全火力攻撃かを選択する。
- ・選んだ武器の攻撃力だけ攻撃ダイスを振る。
- ・攻撃者がローカストの場合、エネミーカードに記載された数の攻撃ダイスを振る。

3) 防御ダイスを用意する

- ・防御者の防御力（カードの左下の赤いアイコン）だけ防御ダイスを振る。
- ・さらに、下記のみだけ防御ダイスを追加する。
 - a) 防御者がカヴァースペースにおり、攻撃者が同じエリアにいない場合…部分遮蔽+1 / 完全遮蔽+2
 - b) 武器の射程を1エリア上回るごとに+1
- ※A I カードに射程が記載されていない場合、そのローカストの射程は無限と考える。

4) ダイスを振る

- ・手番プレイヤーは攻撃ダイスと防御ダイスを全て振る。
- ・omen が出た場合、攻撃者の誘発型能力を解決する（誘発型能力については攻撃に使用した武器カード or A I カードを参照する）。

5) 負傷を与える

- ・攻撃ダイスの負傷マークの数と防御ダイスの盾マークの数を数える。
- ・omen マークは負傷マークに数えない。
- ・負傷マークのほうが多かった場合、防御者は差額分の負傷を受ける。

■弾薬

- ・通常攻撃(Nomal Attack)の場合、弾薬トークンを消費しない。
- ・全火力攻撃 (Overkill Attack) 攻撃を行った場合、攻撃値の横に描かれた弾薬トークンを消費する。
- ・通常攻撃の値が0の武器は、全火力攻撃のみ行うことができる。
- ・弾薬トークンを全て失った武器では（武器カードのアビリティに記載されていない限り）通常攻撃も全火力攻撃も行えない。
- ・キャラクターは武器を最大4つまで所有でき、武器に対応する弾薬を無限に所有できる。

【2011/10/20 修正】

■武器の特殊能力

- ・武器にも常在能力と誘発型能力がある。
- ・誘発型能力は攻撃時に omen マークが1個出るときに1回起動してもよい。
- ・プレイヤーはその武器を所有する限り、常にこれらの能力の影響を受ける。
- ・プレイヤーはいつでも任意の武器を破棄（箱に戻す）することができるが、武器を他人に渡すことはできない。

■グレネード

- ・グレネードを使用するには、グレネードトークンを消費しなければならない。
- ・弾薬トークンを補給する方法ではグレネードトークンを補給できない。
- ・グレネードで攻撃する場合、攻撃目標はフィギュアではなくエリアを指定する。
- ・攻撃者はダイスを1回振り、目標のエリアに以下のように効果を適用する。
- ・そのエリアにいる全てのフィギュア（COGも含む）は防御ダイスを振り、別々にダメージを適用する。
- ・グレネードに対しては、カヴァーは効果を発揮しない。
- ・望むなら、防御ダイスを振る前にリアクションアビリティ（P 2 4 参照）を使用できる。
- ・グレネードは、射程距離である2マスより遠くのエリアを攻撃できない。
- ・特殊アクション「ガード」で攻撃を行う際、グレネードでは攻撃できない。

●ローカストホール

- ・グレネードの誘発型能力は、ローカストホールを封鎖する。
- ・その場合、そのエリアのローカストホールの上に封鎖トークンを置く。
- ・地図に印刷されていないローカストホールの場合、ローカストホールトークンを地図から除去する。
- ・封鎖後にローカストがホールから出現する場合、まだ封鎖されていない別のホールのうち、最も近いホールから出現する。

■負傷を与える

- ・ローカストは単純に二種類のステータスを持つ。「健康（負傷マーカーが1個もない）」か「負傷（1個以上の負傷マーカーがついている）」かである。
- ・健康状態のローカストがヘルス未満のダメージを受けた場合、そのフィギュアのベースの下に負傷マーカーを置く。
- ・負傷状態のローカストのヘルスは、負傷マーカーに書かれた値に変化する。
- ・ローカストがヘルス以上のダメージを受けた場合、（健康状態か負傷状態かに関わらず）それは死亡する。
（訳注）つまり、負傷状態のローカストに「現在のヘルス（負傷マーカーに書かれた値）」未満のダメージを与えてもなんの効果もない。
- ・ローカストが死亡した場合、そのフィギュアを除去し、足元に配置していた負傷マーカーを裏返す（健康状態のフィギュアを殺した場合、未使用の負傷マーカーを1枚とり、そのエリアに置く）。
- ・負傷マーカーの裏側に武器アイコンが描かれていた場合、そのマーカーを「落ちている武器マーカー（dropped weapon marker）」として、そのエリアに置いておく。
- ・負傷マーカーの裏側が「×」印だった場合、単に場から取り除く。
- ・ただし、Tickerのようにヘルスが1しかなく、かつ武器を落とさないローカストには、負傷マーカー自体が存在しない。
- ・いくつかの能力には、「そのエリアの各フィギュアに1ダメージを与える」という記述が存在する。この場合、全てのCOGとローカストフィギュアが1ダメージを受ける（COGは手札を1枚捨て、ローカストは1負傷を受ける）。
- ・（ローカストの能力などにより）ローカストが回復された場合、負傷マーカーをストックに戻す。

●Berserker

- ・Berserkerの負傷マーカーは2つの値を持つ。
- ・Berserkerがはじめてダメージを受けた場合、5の面を上にしてBerserkerの下に置く。
- ・Berserkerが2度目のダメージを受けた場合、3の面を上にする。
- ・Berserkerは武器を落とさない。
- ・健康状態のBerserkerは、ドーンハンマーでしか負傷・死亡させることはできない。

■落ちている武器（Dropped Weapon Markers）

- ・ローカストが死亡したら、そのフィギュアの足元に配置していた負傷マーカーを裏返す。
- ・「×」が描かれていた場合は捨て札にし、武器が描かれていた場合はDropped Weapon Markerとしてそのエリアに置く。
- ・未使用の負傷マーカーがなくなった場合、使用済みのマーカーをシャッフルして新たな負傷マーカーの山を作成する。
- ・Dropped Weapon Markerのあるエリアで特殊アクション「落ちている武器の拾得」を行った場合、以下のいずれかを実行する。

●武器を拾う

- ・マーカーに描かれた武器カードをスペシャルウェポンカードの中から探し、自分の武器カードに加える。
- ・さらに、その武器の上に弾薬トークンを2つ乗せる。
- ・スペシャルウェポンカードの山札の中にその武器がない場合、ランダムウェポンデッキの1番上の武器を受け取る。

●弾薬を拾う。

- ・マーカーに描かれた武器をすでに持っている場合、その武器の上に弾薬トークンを2個乗せる。

※武器の所持制限

- ・プレイヤーが所持できる武器は、最大でグレネード1つ+それ以外の武器3つ（ベアードは4つ）である。
- ・プレイヤーはいつでも武器を破棄してもよい（破棄した武器は箱に戻す）。

■COGへのダメージ

- ・COGは1点の負傷を受けるたびに手札を1枚捨てなければならない。
- ・このとき、捨てられたカードの効果は無視する。
- ・ダメージを受けた際にカードを捨てられない場合、戦闘不能となる。
- ・手札を捨てた結果により手札がちょうど0枚になった場合は戦闘不能ではない。

■射線と射程距離

- ・フィギュアは、攻撃者から防御者に対して射線（LOS）が通っている場合のみ攻撃を行える。
- ・攻撃者の「起点」から防御者の「起点」まで、黒い壁を通らずに直線を引けた場合、お互いに射線が通っていると考える（プレイヤーは射線確認のために、ルーラーを使用できる）。
- ・フィギュアがカヴァーをとっていない場合、射線はそのフィギュアがいるエリアのどこを起点にしても構わない。
- ・フィギュアがカヴァーをとっている場合、射線はそのカヴァースペースのカヴァーアローを起点にしなければならない。

■距離の計測

- ・距離は、フィギュアが目標のいるエリアまで何回移動しなければならぬかで計算する（高低差は考慮しない）。
- ・同じエリアにいるフィギュアは0距離として計算する。

■戦闘不能

- ・手札が0のCOGにさらにダメージが与えられた場合、戦闘不能となる。
- ・戦闘不能になったフィギュアは横向きに倒され、自動的にカヴァースペースから出される。
- ・戦闘不能のCOGは、手番の最初に1エリアだけ移動できるが、回復ステップとCOG指令ステップはスキップされる。
- ・ローカスト起動ステップは通常通り行う。
- ・全てのCOGが戦闘不能になったらゲームに敗北する。
- ・AIカードは戦闘不能のCOGを無視し、戦闘不能のCOGを攻撃できない。
- ・手番プレイヤーが戦闘不能になっていても、通常通りカードの選択は全て手番プレイヤーが行う。ただし、AIカードの指示に“あなた”とある場合は、手番プレイヤーが選んだ別の（戦闘不能でない）COGキャラクターが目標となる。
- ・戦闘不能のCOGは、いかなる場合でも指令カードを引くことができない。

■蘇生

- ・特殊アクションの蘇生を行うと、同じエリアにいる戦闘不能状態のCOGを蘇生させることができる。その場合、倒れているフィギュアを通常通り立たせること。
- ・蘇生されたキャラクターは、即座にローカストの目標になりうる。
- ・蘇生されたキャラクターは次の自分の回復ステップに入るか、カードを引く効果を受けるまで、手札が0のままである。

■地図の探索

- ・ゲーム開始時には、最初のレベルの地図がセットアップされている。
- ・いくつかのミッションでは、1つ以上のドアを含む地図がある。
- ・COGは、指令ステップの間のいつでも、鍵のかかっているドアを（アクションの消費なしに）探索できる。
- ・ドアを探索した場合、ドアトークンを除去し、以下の手順に従って次のレベルの地図をセットアップする。
- ・この際、手番プレイヤーの手番はいったんそこで中断され、探索処理が終了した後、手番を再開する（探索によって移動力が無駄になるようなことはない）。

1) ロケーションカードを引く

- ・手番プレイヤーは、一番数字が小さいロケーションカードデッキの1番上のカードを引く。

2) 地図タイルを配置する

- ・ロケーションカードに対応する地図タイルを探し、その入り口をドアのあったタイルの出口に隣接するように配置する。
- ・新しいタイルの端の位置を、すでに配置されたタイルの端に合わせる（P7の図参照）
- ・次に、そのロケーションカードを地図タイルの横に置く。
- ・カードには、出現する敵と配置される設備の情報が書かれている。

3) ローカストの配置

- ・ロケーションカードに書かれたローカストを、全てのローカストホールに出現させる。
- ・カヴァーアイコンのあるローカストは空いているカヴァースペースに移動させる。
- ・ローカストの種類と数はカード下部を参照する。
- ・その後、カードに設備アビリティが書かれていない限り、ロケーションカードを捨て札にする。

4) ロケーションデッキにカードがなくなるまで1～3を繰り返す。

5) 最後に配置された地図タイルの出口にドアトークンを配置する。

※もしロケーションカードによって指示されたタイルが場に配置できない場合、ロケーションカードをデッキに戻してシャッフルし、再度ロケーションカードを引くこと。

■ロックされたドア

- ・ミッションセットアップシートには、特定のロケーションデッキがロックされていると記載されている場合がある。
- ・その場合、そのデッキの上にロックトークンを乗せる。
- ・ロックトークンが置かれている間、そのロケーションデッキは探索できない。
- ・ロックトークンは、ロケーションカードで発見する特定の設備とミッションカードによる指示によって除去される。

■レベルとステージの定義

- ・ゲーム開始時、最大3個のロケーションデッキが作成される。1つのデッキが1レベルを表す。
- ・プレイヤーはドアを探索することにより、次のレベルを探索できる。
- ・1枚のミッションカードが1ステージとなる。次のステージに移る前に、そのステージの全ての目的を完了しなければならない。
- ・プレイヤーが最終ステージのミッションカードをクリアすればゲームに勝利する、

■リアクションアビリティ

- ・指令カードの左上には、リアクションアビリティアイコンを持っている。
- ・プレイヤーは、指令カードを捨てることによって、そのカードに対応するリアクションアビリティを使用できる。

●ガード

- ・プレイヤーはローカスト活性ステップで、ローカストが移動か攻撃をする直前にこのアビリティを使用できる。
- ・その場合、プレイヤーはローカストの移動や攻撃を中断した上でそのローカストに対して攻撃を行える。
- ・たとえば、カヴァーを取っていたローカストが移動しようとした直前に使用すれば、ローカストはカヴァースペースから出た状態で移動が中断される。
- ・このアビリティを使用して、移動や攻撃を行おうとしていないローカストを攻撃することはできない（出現した瞬間のローカストを攻撃することもできない）
- ・この攻撃は通常のCOGの攻撃と同じ手順で解決するが、グレネードを使用することはできない。
- ・攻撃を解決した後、手番プレイヤーは通常どおりローカストの行動を処理する。
- ・このアビリティは、ローカスト起動ステップの間に1回しか使用できない（プレイヤー人数が何人でも、チーム全体で1回のみ）。
- ・複数のプレイヤーがこのアビリティを使用したいと宣言した場合、どのプレイヤーが使用するかは手番プレイヤーが決定する。

●回避

- ・COGが攻撃される場合、攻撃ダイスが振られる前にこの能力を使用することで、防御ダイスを2個追加できる。
- ・1回の攻撃に対して、各プレイヤーは1回ずつこの能力を使用できる。

●追跡

- ・自分のいるエリアにいる他のCOGが別のエリアに移動した時に使用する。
- ・手番プレイヤーが移動した後、自分のフィギュアを手番プレイヤーがいるエリアに移動させる。
- ・手番プレイヤーが複数回移動した場合でも、追跡したプレイヤーのフィギュアは手番プレイヤーが最終的に移動を終了したエリアに移動する。
- ・その後、追跡したプレイヤーはカヴァーを取ることができる（手番プレイヤーがカヴァーを取った後に、空いているカヴァースペースがあるのならば）。

■ランサーのチェーンソー

- ・ランサーの常在型能力は、同じエリアにいるローカストに対して特殊な攻撃を可能にする。
- ・この能力は、COGが攻撃が可能であり、かつ弾薬を消費しない。
- ・この能力を使用する場合、通常の攻撃ルールを無視する。
- ・プレイヤーは攻撃ダイスを4個振り、1個でもGear sマークが出れば目標のローカストは死ぬ。
- ・カヴァーを取っているCOGがこの能力を使用した場合、自動的にカヴァーが解除される。
- ・攻撃時に追加のダイスを振ることができるアビリティは、（マーカスの能力のように特記がない限り）この能力には影響しない。
- ・チェーンソー耐性アイコンを持つローカストにはこの能力は効果を発揮しない。

コンポーネントの限界

■トークン

- ・負傷マーカー以外のトークンは、他のもので代用しても構わない。
- ・負傷マーカーが足りなくなった場合、使用済みのマーカーをシャッフルし、新たな山を作成する。
それでも負傷マーカーが足りない場合、地図上に存在する裏向けの負傷マーカーを利用しなければならない。

■フィギュア

- ・ローカストを配置する際にそのローカストのフィギュアが足りない場合、他の種類のフィギュアを配置する。
- ・その場合、利用できる種類の中でもっとも強力な種類を出現させる（可能ならC、それが不可能ならB、次にA）。
- ・C～Aの全てのローカストが使用不可能な場合、ローカストは発生しない。

■エリア内の制限

- ・1つのエリアに入るフィギュアの数に制限はない。
- ・フィギュアが物理的にエリアに入りきらない場合、地図の外に配置する。

■カード

- ・カードがなくなったら捨て札をシャッフルして新たな山札を作成する。

■ダイス

- ・プレイヤーが振れるダイスの数に制限はない。
- ・ダイスが足りなくなった場合、出目を紙に記録してダイスを追加で振りなおすこと。

■情報の匿名性

- ・他プレイヤーの指定カードを見ることはできない。
- ・全てのプレイヤーは負傷マーカーの裏側、山札、捨て札を確認することはできない。
- ・プレイヤーは唯一、ミッションカードの内容を（表裏どちらでも）確認できる（ミッションカードの順番を変えない限り）。

【Emergence-出現-】

■ルール詳細

●ローカストの出現

- ・セットアップ時に、ローカストホールがミッションのスペシャルルールで封鎖される前に、全てのローカストホールからローカストが出現する。

●グレネードと封鎖

- ・ステージ1の目的はグレネードでローカストホールを封鎖することである。
- ・プレイヤーがグレネードを使い果たした場合、12Aの設備を起動させることでグレネードを獲得できる。
- ・この12Aの設備は起動させてもなくなる。

●ステージ2

- ・ステージ2ではローカストは出現しない。

【China Shop-チャイナショップ-】

■ルール詳細

●ローカストCの出現

- ・AIカードの指示によってローカストCが配置される場合、Droneを1体配置する。
- ・Droneのフィギュアを使い切っている場合はWretchを1体配置する。

●Berserkerの攻撃

- ・Berserkerが攻撃を行う場合、そのエリアにいる全てのフィギュアを目標とする。

●Berserkerの常在型能力

- ・COGが攻撃を行った時、Berserkerは攻撃を行ったCOGの方向へ1エリア移動する（たとえそれがチェーンソーの常在型能力だったとしても）。
- ・この移動は1ターンに複数回発生する。
- ・ただし、この移動によってBerserkerが攻撃を行うことはない。

●Berserkerのヘルス

- ・Berserkerは2度負傷することができる唯一の存在である。
- ・Berserkerが健康状態である場合、ドーンハンマー以外の攻撃では負傷を受けない。

【Belly of the Beast-獣の巣-】

人類はレブネイターを設置するために、ローカストの巣にCOG軍を送り込んだ……

■セットアップ

このミッションは、出口が2つあるのが特徴である。

最初のレベルをセットアップした後、最初に配置した地図タイルを、入口が2枚目の地図タイルの入口と接するように回転させる。

■2枚のドア

セットアップ時に、2枚のドアをマップに配置する。

1枚目のマップタイルの出口にドアトークンを置く。このドアはレベル3につながる。レベル3は他のドアから探索することはできない。

AIカードがマップの出口にローカストを出現させる場合、手番プレイヤーが一番近い出口に出現させる。

【Roadblocks-障害-】

■セットアップ

ステージ1の間、COGが出口を探索するたびに次のロケーションカードを1枚だけめくる。
ロケーションカードによる発生を行う代わりに、各プレイヤーは空きエリアに **Ticker** を1体発生させる。
空きエリアが1つもない場合、手番プレイヤーは任意のエリアに **Ticker** を1体発生させる。

■連鎖反応

Ticker が自分の攻撃かグレネードによる攻撃以外で殺された場合、同じエリアの全てのフィギュアに1負傷を与える。
(訳注：**Ticker** は1負傷で死亡するので、爆発が連鎖する)

【Scattered-分散-】

このミッションでは、COGは2つのチームに分かれて深いローカストホールを探索することになる。
このシナリオは2人以上専用のシナリオとなる。ソロプレイでは遊べない。

■セットアップ

レベル1とレベル2を、2つの別々な（つながっていない）マップとして準備する。その後、COGの半分をレベル2の入口に移動する。開始ローカストのフィギュアは、各マップのCOGの人数を基準に発生させる。

■指令カード

“Teamwork” and “DigIn” のような、他のCOGに影響を与える指令カードは、違うマップにいるCOGに対しても通常どおり使用できる。

■AIカード

ステージ1と2でAIカードを解決する場合、AIカードは手番プレイヤーと同じ地図上にいるローカストのみを対象とする。
例) 手番プレイヤーが「#13 Drones/各」のAIカードを引いた場合、手番プレイヤーのいる地図上にドローンがいなければ、AIカードを引きなおす。

■マップからのフィギュアの除去

最終ステージでフィギュアを除去する場合、負傷マーカーも一緒に除去する（フィギュアは武器を落とさない）。

【Hive-巣穴-】

■Kantusの蘇生

AIカード#33は、Kantusが落ちている武器マーカーを表返し、その上にローカストフィギュアを配置する効果を持つ。
対応するフィギュアが全てマップ上に配置されている場合、新たなフィギュアは発生しないが、落ちている武器マーカーは除去される。

■Kantusの回復

AIカード#32は負傷したローカストを移動させ、回復させる（そのフィギュアの下にある負傷マーカーを除去する）効果を持つ。
ただし、Kantusは自身の負傷は回復できない。

■マップからのフィギュアの除去

最終ステージでフィギュアを除去する場合、負傷マーカーも一緒に除去する（フィギュアは武器を落とさない）。

【Horde Mode-ホードモード-】

■難易度選択

セットアップ時に、難易度を選択する。

難易度にかかわらず、マップは常に1つのレベルしか持たない（ホードモードでは探索を行うことはない）。

■弾薬とグレネード

弾薬とグレネードのロケーションカードは使用しても除去されず、その場で裏返しになる。

そのステージを完了したら、裏返されたロケーションカードは全て表向けられる。

■ウェーブ

このミッションでは、ステージが終了するたびに、ミッションカードの指示に従ってA Iデッキを変更しなければならない。

A Iデッキの作成方法は通常のセットアップと同じルールを用いる。

■ローカストの配置

ほとんどのミッション・カードは、ローカストを「できるだけ均等に」配置するようにプレイヤーに命じる。

全てのエリアに1体ずつローカストが配置されている場合のみ、1つのエリアに2体目のローカストを配置できる。

同様に、全てのエリアに2体ずつローカストが配置されている場合のみ、1つのエリアに3体目のローカストを配置できる。

Breakdown

Map Tile Breakdown

1：入口

- ・ 最初に配置された地図タイルでない限り、ほかの地図タイルの出口と接していなければならない。
- ・ 入り口は矢印で示されている。

2：エリア

- ・ 地図タイルは複数のエリアに分割されている。エリア内にフィギュアがいくつ存在してもかまわない。

3：カヴァースペース

- ・ この円で描かれたスペースは(部分的な壁、家具、瓦礫などのような)的の砲火から身を守る場所を表す。
- ・ 各カヴァースペースは、1体のフィギュアにだけ猶予を与える。
- ・ このカヴァースペースは、追加の防御ダイスを与える。

4：カヴァーアロー

カヴァーアローは、射線が通っているかどうかを判定するために使用する。

5：壁

壁を通して移動・射撃は行えない。

6：高度差

青いラインは高度差があることを表す。青いラインは通過して移動できないが、射線は遮らない。

7：ローカストホール

AIカードに従ってローカストが出現する。

8：タイル名

ロケーションマップのタイル名と対応している。

9：装備

武器や弾薬がそのエリアにあることを示す。プレイヤーは、オーダーステップの間にその装備をアクティブにすることができる。どの装備が配置されているかはロケーションカードに記されている。詳細は10P参照。

10：出口

次の地図タイルの入り口に接しているか、ドアトークンが置かれることになる。

Order Card Breakdown

1：リアクションアビリティ・アイコン

指令カードは、あるイベントへのリアクションとして捨てることができる。

このアイコンは、この指令カードが回避、追隨、ガードのどれに使用できるかを示している。P24参照。

2：カード名

3：アクション

複数のアクションが書かれている場合、その1部もしくは全てを実行できる。

ただし、上から順に実行しなければならない。また、1つのアクションのうち1部だけを実行することはできない。

4：プレイヤー制限

2+とあるカードはソロゲームでは使用できない。ソロゲームの場合、そのカードを箱に戻し、もう1枚引くこと。

Locust AI Card Breakdown

1 : カードの特性

2 : 条件能力

書かれた条件が満たされる場合、この効果が発動する。

3 : その他の能力

条件能力が実行できない場合、ここに書かれた効果が発動する。

それも実行できない場合、このカードを捨て札にして新たなカードを引く。

4 : カードナンバー

Enemy Card Breakdown

1 : 名前

この名称はAIカードで指示される名前と対応しており、フィギュアのタイプを識別するのに使用する。

2 : 防御力 :

このエネミーが戦闘時に振る防御ダイスの数。

3 : ヘルス :

このフィギュアを殺すのに必要な負傷の数。

4 : 誘発型能力

攻撃判定時に **omen** が出るたびにこの能力の効果を適用する。

5 : 常在型能力

この能力は常にアクティブで、適用できる間は常に適用し続ける。

6 : チェーンソー耐性

このアイコンを持つフィギュアに対しては、チェーンソーの常在能力は効果を発揮しない。

7 : 攻撃力

このエネミーが攻撃する際に振る攻撃ダイスの数。

8 : カヴァーアイコン

このアイコンを持つフィギュアは、フィギュアの配置時と移動を行った際に、(可能であれば) 必ずカヴァーを取る。