

Gears of War the Board Game

Ver.1.2

■ターン進行

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) COG指令ステップ

通常アクションの実行（強制）

- ・指令カードを1枚プレイし、以下のアクションのどれか1つを実行する。
 - a)プレイしたカードに書かれたアクションを実行する。
 - b)2エリアまで移動する。
 - c)攻撃を1回行う。

特殊アクションの実行（任意）

- ・通常のアクションの前後に、手札を1枚捨てるごとに1回の特殊アクションを行える。
- ・特殊アクションは、**1手番にそれぞれ1回まで**行うことができる。
 - a)武器を拾う
 - b)設備の起動
 - c)COGの蘇生

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。
- ・**Y o uでない場合、条件に合う中でそのローカストにもっとも近いCOGを目標とする。**
- ・複数のローカストが起動する条件を満たしている場合、起動する順番は手番プレイヤーが決定する。
- ・ローカストの目標となり得るCOGが複数いる場合、手番プレイヤーが目標となるCOGを選択する。
- ・ローカストは戦闘不能になっているCOGを目標にできない。
- ・ローカストの行動は以下の種類がある。

イベント / Event

・場に出ているローカストのうち、条件に合うローカストが全てこの指示を実行する。

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

- ・この特徴を持つカードは、書かれている条件に従い一度だけ解決する。
- ・条件に合うフィギュアが複数いる場合、行動する順番は手番プレイヤーが選択すること。

■ローカストの行動

- 1) カードの条件に該当する全てのローカストが起動する。起動する順番は手番プレイヤーが決定する。
- 2) 条件アビリティに書かれた条件を満たすローカストがいる場合、そのローカストが起動する。条件に合うローカストがいない場合、Otherwise Abilityの条件を満たすローカストが起動する。Otherwise Abilityの条件を満たすローカストもない場合、新たなA Iカードを引く。

■ローカストの移動

- ・ローカストは行動ルールに従い、目標までの最短距離を移動する。
- ・カヴァーアイコンを持つローカストは、出現時と移動後に、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。

■指令カードのアクションの実行 / 詳細

- ・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。

■移動 / 詳細

- ・黒い線、青い線を越えて移動することはできない（壊れた壁は移動可能）。
- ・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。
- ・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。
- ・移動を行った後、**そのエリアに空いているカヴァースペースがあればそこに移動できる。**
- ・このカヴァースペースへの移動は移動力やアクションを消費しない。

■特殊アクションの実行 / 詳細

a)武器を拾う

- ・そのエリアに落ちている武器をスペシャルウェポンカードの中から探し、自分の武器に加える。
 - ・さらに、その武器の上に、描かれたアイコンの数だけ弾薬トークンを乗せる。
 - ・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から1枚を引く。
- ※該当する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追加する。
※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）。

b)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

c)COGの蘇生

- ・同じエリアにいる戦闘不能状態のCOGを蘇生する（即座に倒れているフィギュアを立たせる）。
- ・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。

※1つの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
（例：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）。
※ただし、複数のアクションが書かれているカードでアクションを実行した場合、1つ目のアクション→特殊アクション→2つ目のアクションという手順を踏むことはできる。

■勝利と敗北

- ・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、全ての特殊ルールに従ってゲームを開始する。
- ・“Proceed to the next stage,”とある場合、次のカードへ進む。
- ・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。

■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A1のルールに従って選択する。

2) 攻撃ダイスの数を決定する

- ・攻撃者は使用する武器を選択し、さらに通常攻撃か全火力攻撃かを選択する。
- ・選んだ武器と攻撃方法に対応する攻撃力の数だけ攻撃ダイスを用意する。
- ・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攻撃力の数となる。

3) 防御ダイスの数を決定する

- ・以下の合計が防御ダイスの数となる。
 - a) 防御者の防御力
 - b) カヴァーの効果：部分遮蔽+1 / 完全遮蔽+2（攻撃者と防御者が別のエリアにいる場合のみ）
 - c) 武器の射程を1エリア上回るごとに+1※A1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マークが出た場合、攻撃者の起動能力を解決する（起動能力については攻撃に使用した武器カードor A1カードを参照）

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。

■カヴァーによる防御ボーナス

- ・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、通過していなければ部分遮蔽となる。
- ・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。
- ・カヴァースペースに複数のアローがある場合、その中で最大の防御ボーナスを適用する。

■弾薬

- ・通常攻撃の場合、弾薬トークンを消費しない。
- ・全火力攻撃を行った場合、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一切の攻撃が行えない（通常攻撃も行えなえず、アビリティも使用できない）。
- ・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。

■リアクションアビリティ

※指令カードを捨てることにより、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

- ・ローカスト起動ステップで、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、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。
例) ローカストがカヴァースペースから出た瞬間に移動を中断して攻撃、など。
- ・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。
例) 出現した瞬間のローカストを攻撃することはできない。
- ・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

- ・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。

追隨

- ・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、追隨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、追隨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）。

■武器の特殊能力

- ・武器にも常在能力と起動能力がある。
- ・起動能力は攻撃時に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。
- ・いつでも任意の武器を破棄できるが、武器を他人に渡すことはできない。

■ローカストの起動能力と常在能力

- ・エネミーカードの能力で、黒い線の上に書かれているのは**起動能力である（omenが出た時のみ発動する）**。
- ・黒い線の下に書かれているのは常在能力である。

■ローカストの負傷と死亡

負傷と回復
<ul style="list-style-type: none">・ローカストの状態は「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のっている）」の二種類しかない。・健康状態のローカストがヘルス未満の負傷を受けた場合、そのフィギュアのに負傷マーカーを置く。・負傷した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。・負傷状態のローカストがヘルス未満の負傷を受けた場合、なんの影響も受けない。・ローカストがヘルス以上のダメージを受けた場合、死亡する。・ローカストが回復した場合、負傷マーカーをストックに戻す。
死亡
<ul style="list-style-type: none">・死亡したローカストのフィギュアを地図タイルから除去する。・負傷状態のローカストが死亡した場合、配置していた負傷マーカーをその場で裏返す。・健康状態のローカストが死亡した場合、未使用の負傷マーカーを裏返しでそのエリアに置く。・負傷マーカーの裏側に武器アイコンが描かれている場合、落ちていた武器マーカーとして場に残る。・負傷マーカーが存在しない1部のローカストは、武器を落とさない。
Berserkerの特殊ルール
<ul style="list-style-type: none">・健康状態のBerserkerはドーンハンマーでしか負傷を与えることができない。・Berserkerが初めてダメージを受けた場合、負傷マーカーを5の面を上にして置く。・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。

■COGの負傷／戦闘不能／蘇生

負傷
<ul style="list-style-type: none">・COGはダメージを受けるたびに手札を1枚捨てなければならない。・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。
戦闘不能
<ul style="list-style-type: none">・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。・AIカードは戦闘不能のCOGをいないものとして行動する（従って、戦闘不能のCOGを攻撃することもない）。・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“YOU”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
<ul style="list-style-type: none">・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。・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。

■グレネードの特殊ルール

基本ルール
<ul style="list-style-type: none">・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。・そのエリアの全てのフィギュア（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（P24参照）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。
ローカストホールの封鎖
<ul style="list-style-type: none">・グレネードの起動能力は、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。

■ランサーのチェーンソー

<ul style="list-style-type: none">・ランサーの常在能力は、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omen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。
--

■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。
- ・COGは、指令ステップの間のいつでも、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、「地図タイルのセットアップ」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）。

■地図タイルのセットアップ

1) ロケーションカードを引く

- ・一番数字が小さいロケーションカードデッキから1枚引く。

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す。
- ・そのタイルの入り口を、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

- ・全てのローカストホールにローカストを配置する。
- ・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ロケーション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) 地図の完成

- ・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。
 - ・ロケーションデッキが尽きたら、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

- ・ミッションによっては、特定のロケーションデッキがロック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。
- ・ロックトークンが除去されるまで、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の効果やミッションカードによる指示によって除去される。

ミッションの詳細

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。

■対訳表

マニュアル サマリー カード訳

Order Card	指令カード	
Map Tile	地図タイル	
Emergence Hole	ローカストホール	
Sealed Token	封鎖トークン	
Wound Marker	負傷マーカー	
Dropped Weapon	落ちている武器	
Ammo Token	弾薬トークン	
Line-of-sight(LOS)	視線	視線
Elevation Change	高低差	
Equipment	設備	装備
Activation	起動	発動
Special Actions	特殊アクション	
Revive	蘇生	
For Each	各	
bleeding out	戦闘不能	失血
spawning	配置する	
Partial Cover	部分遮蔽	
Full Cover	完全遮蔽	
Defender	防御者	目標
attacker	攻撃者	
Range	射程距離	
Normal Attack	通常攻撃	
Overkill Attack	全火力攻撃	
Constant Abilities	常在能力	
Triggered Abilities	誘発型能力	

China Shop

■ルール詳細

●ローカストCの出現

- ・A1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、ドーンハンマーの攻撃以外では負傷を受けない。

■ターン進行

1) 回復ステップ	
・手札の上限（通常6枚）を超えない範囲で、2枚までカードを引く。	
2) COG指令ステップ	
【通常アクションの実行（強制）】 ・指令カードを1枚捨て、いずれか1つを行う。 a)カードに書かれたアクションを（上から順に）実行する。 b)2エリアまで移動する。 c)攻撃を1回行う。	【特殊アクションの実行（任意）】 ・指令カードを1枚捨てることに1回行える。 ・通常アクションの前後に、 1手番にそれぞれ1回まで 行える。 a)武器を拾う b)設備の起動 c)COGの蘇生
3) ローカスト発動ステップ	
・A Iデッキを1枚引き、それに従う。	

■リアクションアビリティ

※指令カードを捨てることにより、そのカードに書かれたアイコンに対応する効果を使用できる。

 ガード	・ローカスト発動ステップの間に、 COG全体で1回だけ 使用可能。 ・移動や攻撃を行おうとしたローカストに対して、その行動に割り込んで攻撃を行う（グレネード使用不可）。
 回避	・攻撃ダイスが振られる前に、防御ダイスを2個追加する。 ・1回の攻撃につき1回まで使用可能。
 追従	・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。 ・追従したCOGの移動後、自分のフィギュアをそのエリアに移動させる（可能であればカヴァーを取れる）。

■攻撃

攻撃ダイスの数
・武器と攻撃方法（通常攻撃or全火力攻撃）によって決定する。
防御ダイスの数
a)防御者の防御力
b)カヴァーの効果：部分遮蔽+1 / 完全遮蔽+2
c)武器の射程を1エリア上回るごとに+1
誘発型能力
・omenマークが出た場合、武器の誘発型能力を適用する

※全火力攻撃は弾薬トークンを1つ消費する。

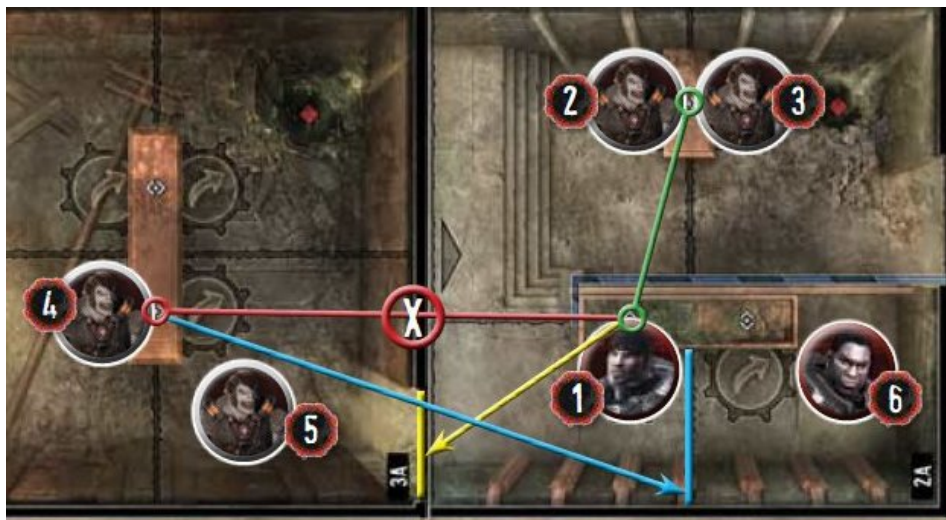
※攻撃者と防御者が同じエリアにいる場合、カヴァーの効果を受けられない。

■カヴァーの適用例



※カヴァーアローから伸ばした赤いラインと射線が交わっていれば完全遮蔽。交わっていなければ部分遮蔽。

■射線解釈の例



※カヴァーを取っていないフィギュアは、そのフィギュアがいるエリアのどこから射線を伸ばしても構わない。

※カヴァーを取っているフィギュアは、必ずカヴァー・アローから射線を伸ばす。

- ① → ② 部分遮蔽
- ② → ① 完全遮蔽
- ① ↔ ③ 互いに完全遮蔽
- ① ↔ ④ 互いに攻撃不可
- ① → ⑤ 遮蔽なし
- ⑤ → ① 部分遮蔽
- ④ → ⑥ 遮蔽なし
- ⑥ → ④ 完全遮蔽