

北アメリカ テクノロジーシート

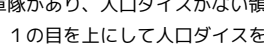
12 6 FP	11 6 FP	10 5 FP	9 5 FP	8 5 FP	7 4 FP	6 4 FP	5 4 FP	4 3 FP	3 3 FP	2 2 FP	1 2 FP
------------	------------	------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

医療技術の革新

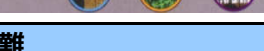
危機管理 なし / 1 FP
1ターン、アウトブレイク以外のイベントカードを1枚無視する。アウトブレイク発生時、ダイスが振られる前に1FPを支払い、アウトブレイクが発生する領域を選ぶことができる（人口がある領域を選択する）。



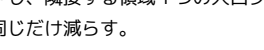
赤十字 1 FP
軍隊があり、人口ダイスがいない領域1つに、1の目を上にして人口ダイスを置く。



避難 1 FP
領域を1つ選ぶ。その領域の人口を1か2増やし、隣接する領域1つの人口ダイスの目を同じだけ減らす。



予防接種 1 FP
ゾンビ増殖時に使用。1回使用する度に自分の領域が隣接する領域で人口のゾンビ化が1減る。



軍事技術の進歩

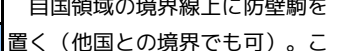
機動化 なし
全ての軍隊が無料で1回ずつ移動可能（空輸も可能）。



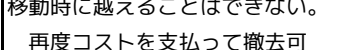
防御移動戦術 なし
防御時、要塞化していない軍隊の戦力が1から2に増加。



防壁 1FP&3RC
自国領域の境界線上に防壁駒を置く（他国との境界でも可）。この境界は軍隊、ゾンビ駒、人口の移動時に越えることはできない。再度コストを支払って撤去可



市民の囮 1FP
ゾンビ駒移動時に使用。自国領域に隣接する領域にいるゾンビ駒1つを非アクティブにする。

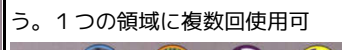


物理学と化学

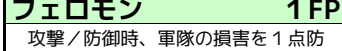
資源開発 1FP&1RC
資源マークがない領域1つに、資源カウンターを1つ配置する。



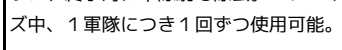
音技術 1 FP
ゾンビ移動時に使用。自国領域1つの人口を1多いものとして扱う。1つの領域に複数回使用可



フェロモン 1 FP
攻撃/防御時、軍隊の損害を1点防ぐ。ゾンビを破壊できなかった場合、ラウンド終了時に軍隊駒も除去。1フェイズ中、1軍隊につき1回ずつ使用可能。



技術集中 なし
アクションフェイズ中に1回、テクノロジー開発のダイス目に+2。



ターン シークエンス

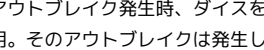
- 資源フェイズ**
・資源カードを引く
- FP決定フェイズ**
・FP駒を得る
- イベントフェイズ**
・イベントを3枚適用する
- ゾンビフェイズ**
 - 増殖
 - 移動
 - 戦闘
- アクションフェイズ**
 - リサイクルと配給**
・カード1枚につき1FP
 - 軍隊の招集**
・軍隊1つにつき1FPと
 - 移動と戦闘**
・通常移動（2領域）：1FP
・空輸：2FP
 - 要塞化**
・軍隊1つにつき1FP
 - テクノロジーの開発と使用**
・テクノロジー表参照
- 維持フェイズ**
 - ゾンビ駒を表にする
 - 突然変異マーカーの移動
 - 隔離コマの除去
 - スタートプレイヤーの移動

第1段階

第2段階

第3段階

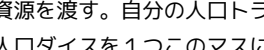
MV1スクリーニング 1FP&1RC
アウトブレイク発生時、ダイスを降る前に使用。そのアウトブレイクは発生しない。



国際援助 1FP&1RC
他プレイヤーにコストとして支払った資源を渡す。自分の人口トラックから人口ダイスを1つこのマスに置く。



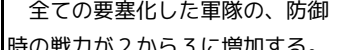
隔離 1FP&1RC
イベントカードを引く前に使用。自分の領域に隔離カウンター1つ、維持フェイズまで配置する。その間、ゾンビ駒はこの領域で増殖・アウトブレイクせず、この領域に対して移動できない（この領域から他の領域に移動は可能）。



治療 1FP&1RC
自分の領域または隣接する領域1ヶ所にあるゾンビ駒を、2つまで人口に戻す。人口ダイスの目が6の場合、ゾンビ駒を2個除去するだけで人口は増えない。人口ダイスが置かれていない領域を治療した場合、人口トラックからダイスを取り、1か2の目を上にしてその領域に配置する。



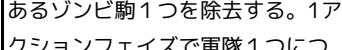
強化要塞 なし
全ての要塞化した軍隊の、防御時の戦力が2から3に増加する。



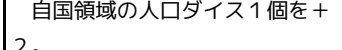
爆撃 1FP&1RC
軍隊がある領域から2領域までにあるゾンビ駒1つを除去する。1アクションフェイズで軍隊1つにつき2回まで使用可能。



対ゾンビ特殊部隊 1 FP
使用する毎に軍隊1つの攻撃力が1から3に増加。アクションフェイズの最後まで有効。1アクションフェイズで軍隊1つにつき1回まで使用可能。



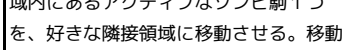
基盤再建 1 FP
自国領域の人口ダイス1個を+2。



脳食料 1 FP
ゾンビ移動フェイズに使用。自分の領域内にあるアクティブなゾンビ駒1つを、好きな隣接領域に移動させる。移動したゾンビは非アクティブとなる。



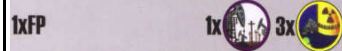
資源の精製 なし
資源フェイズに使用。任意の資源カードを2枚得る。



核弾頭 (1~3) FP&1RC
軍隊に隣接する領域（爆撃の開発時には2領域先まで）を選び、全てのゾンビ、軍隊、人口を除去する。自国の人口・軍隊が除去された場合、追加で1FPを支払う。他国の人口・軍隊が除去された場合、追加で2FP支払う。追加FPが支払えない場合、このアクションは行えない。



共食い 1FP&1RC
自分の領域全てに適用。領域にゾンビ駒が5個以上置かれている場合、ゾンビ駒を4個まで減少させる。



Outbreak Generator

ROLL THE TWELVE SIDED DIE AND FIND THE REGION LISTED BELOW.

- U.S. SOUTH
- WEST COAST
- NORTHEAST COAST
- RUST BELT
- FRENCH CANADA
- BRITISH COLUMBIA
- U.S. MIDWEST
- U.S. MOUNTAIN WEST
- CANADIAN MIDWEST
- HAWAII
- ALASKA
- NORTHWEST TERRITORIES

※第1段階のテクノロジーを3つ以上開発すれば第2段階のテクノロジーを開発できる。
 ※第2段階のテクノロジーを2つ以上開発すれば第3段階のテクノロジーを開発できる。
 ※特記がない限り、人口ダイスの目は6を越えることはない。
 ※特記がない限り、人口を増やす効果で人口ダイスが置かれていない領域にダイスを配置することはできない。