

ゾンビ・ステート ルールサマリー Ver.1.0

■手番の流れ

資源フェイズ

・人口ダイスがあり、資源マークがある領域から資源を1つずつ産出する。

FP決定フェイズ

・人口トラック上でダイスが置かれていないマスのうち、1番左のマスに表示されただけのFPを得る。

ランダムイベントフェイズ / 最初のターンには行わない

・ランダムイベントカードを3枚引く。

・カードの効果は1枚ずつ、スタートPLから順に適用していく。引いたカードを解決してから次のカードを引くこと。

ゾンビフェイズ

・増殖→移動→戦闘の順で処理する。

・全PLが増殖の処理を行った後、移動の処理→戦闘…と処理を行う。

アクションフェイズ

・5種類のアクションを、FPが続く限り自由に何度でも実行出来る。

・スタートPLが全てのアクションを終えた後、次のPLがアクションを行う。

維持フェイズ

A ゾンビのアクティブ化

・全てのゾンビをアクティブにする。

B 突然変異

1. 各プレイヤーの突然変異マークを1上昇させる。

2. 第2段階のテクノロジーの開発に初めて成功した場合、そのプレイヤーのマークを1余分に動かす。

3. 第3段階のテクノロジーの開発に初めて成功した場合、そのプレイヤーのマークを2余分に動かす。

4. アウトブレイクマス（赤）、突然変異マス（黄）、空気感染マス（青）に停止・通過した場合、その処理を行う。

C 隔離カウンターの除去

・ボード上の隔離カウンターを除去する。

D スタートプレイヤーの移動

・左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーカードとD12を渡す。

■突然変異マーク

アウトブレイク（赤）

・スタートプレイヤーがD12を振る。

・アウトブレイクマスに停止・通過したプレイヤーはその出目でアウトブレイクを発生させる

・アウトブレイク表を参照し、対応する領域に人口がある場合はゾンビを表向きに1体配置する。

・人口ダイスがない領域だった場合、ダイスを振り直す。

・3回ダイスを振っても人口ダイスのある領域がでなかった場合、アウトブレイクは発生しない。

突然変異マス（黄）

・誰かのプレイヤーが初めてここを通過したときのみ処理を行う。

・アウトブレイクカードを3枚、ランダムイベントカードの山札に入れシャッフルする。

・1度効果を発揮した突然変異マスは、以降効果を発揮しない。

空気感染マス（青）

・そのターン終了時にゲームが終了する。

■ゾンビフェイズ詳細

1) ゾンビの増殖

- ・全ての領域で、アクティブなゾンビ1個につき、同じ領域の人口を1減少させ、ゾンビコマを1個追加する。
- ・元のゾンビと追加したゾンビを両方とも非アクティブにする。
- ・この手順を人口がゼロになるかアクティブなゾンビがいなくなるまで続ける。
- ・人口が0になった場合、そのダイスを除去し、人口トラックに置く。

2) ゾンビの移動

- ・領域を1つ指定し、アクティブなゾンビを3個、隣接する最も人口が多い領域に移動させる。
- ・まだアクティブなゾンビがいる場合、アクティブなゾンビを2個、隣接する2番目に人口が多い領域に移動させる。
- ・さらにアクティブなゾンビがいる場合、アクティブなゾンビを1個、隣接する3番目に人口が多い領域に移動させる。
- ・以降、アクティブなゾンビがいなくなるまで、1個ずつ、4番目・5番目…に人口の多い領域に移動させる。
- ・海路で繋がっている領域は隣接しているとみなす。
- ・移動したゾンビは非アクティブにする。
- ・候補が複数ある場合は軍隊が多い領域、それも複数あるならダイスで決定する。

※人口ダイスがある全ての隣接領域にゾンビを移動させてもまだアクティブなゾンビが残る場合、再度人口が最も多い領域から、ゾンビを1個ずつ移動させていく。

3) ゾンビの戦闘/防衛テクノロジーのみ使用可能

- ・ゾンビと軍隊の駒が同じ領域にいる場合、戦闘が発生する。
- ・ゾンビと軍隊はお互いに損害を与え合う。
- ・軍隊とゾンビは戦力1を持ち、相手に戦力分のダメージを与え、戦力分のダメージを受けると破壊される。
- ・**要塞化した軍隊がダメージを受け、破壊されなかった場合、要塞化が解除される。**
- ・プレイヤーは被害が最小限になるように、自由にゾンビからのダメージを軍隊に割り振ることができる。

■アクション詳細

A リサイクルと配給

- ・任意の資源カードを1枚、1FPで獲得する。
- ※任意の資源3枚を捨てることにより、任意の資源1枚を獲得できる。

B 軍隊の招集

- ・コストを支払い、軍隊を獲得し自国の領域に配置する。コストはボード参照。
- ・**ゾンビ駒がある領域、人口ダイスがない領域には配置できない。**
- ・**ボード上の軍隊が、1ターンで得るFPの数より少ない時のみこのアクションを行える。**

C 移動と戦闘

- ・プレイヤーは好きな順番で移動→戦闘を処理することができる。
- ・「ある領域に別々の領域から軍隊を1体ずつ派遣し、2軍隊でゾンビを攻撃する」ということも可能。

移動

- ・1FP支払うごとに自国内を2領域分移動可能。途中でゾンビ駒に遭遇した場合、そこで移動が終了する。
- ・2FPを支払うごとに空輸を行える。自国の領域内の任意の場所に移動できる。

戦闘/攻撃テクノロジーのみ使用可能

- ・「ゾンビとの戦闘」と同じ手順で戦闘を処理する。
- ・戦闘に勝利した軍隊は、破壊されない限り移動→戦闘を何度も行える。
- ・ただし、**同じフェイズ内のダメージは蓄積されていく。**
- ・複数の軍隊が同じ戦闘に参加した場合、ダメージを自由に割り振れる（複数の軍隊を「同時に」同じ領域に移動させることができる）。

D 要塞化

- ・1FP支払うごとに軍隊1個を要塞化できる。軍隊駒を横にして示すこと。
- ・軍隊の戦力が2に増加する。

E テクノロジーの開発と使用

テクノロジーの開発

- ・1FPとテクノロジーシートに示された資源を支払い、テクノロジーを開発できる。
 - ・D12+修正が、7以上になれば開発成功。
 - ・失敗した場合、そのテクノロジーにリサーチカウンターを配置する。
 - ・成功した場合、成功カウンターを置く。
 - ・失敗したテクノロジーを再度開発する場合、再度同じコストを支払う必要がある。
- ※第1段階を3つ開発すれば第2段階を、第2段階を2つ開発すれば第3段階を開発できる。
- ※この前提条件は分野ごとでないことに注意（医療の第1段階3つを開発すれば、他分野の第2段階を開発できる）。

【修正値】

- ・リサーチカウンター一つにつき+3
- ・他のプレイヤーが同じテクノロジーを開発している場合、1人につき+1
- ・追加で1FP支払うごとに+2（ダイスを振る前に宣言）

テクノロジーの使用

- ・基本敵のコストを支払い続けられる限り何回でも使用できる。
- ・コストにRCとある場合、任意の資源カードを捨札にする。