

■栄光ボード

- ・侵略側に栄光タイトル 10 個
- ・防御側の不名誉アクションのスペースに栄光タイトルを 1 個ずつ (計 4 個)

■ 2人プレイ準備

侵略者の準備
<ul style="list-style-type: none"> ・資源トークン 5 個を受け取る ・フェイズ 1、6 のフェイズカードとキャンプカード 1 枚ずつ ・赤い数字のフェイズカードを各フェイズ 2 枚ずつ引き、1 枚を選ぶ
防衛者の準備
<ul style="list-style-type: none"> ・初期配置スペースにユニットを全て配置する ・全ての城壁区画の城壁石材スペースに石材を 1 個ずつ配置する。 ・砂時計トークン 4 個を受け取る

■ 3人プレイ準備 (侵略者 2 人、防衛者 1 人)

侵略者の準備
<ul style="list-style-type: none"> ・資源トークン 3 個を受け取る ・フェイズ 1、6 のフェイズカードとキャンプカード 1 枚ずつ ・緑のフェイズカードを各フェイズ 3 枚ずつ引き、相談して 1 枚ずつを選ぶ
防衛者の準備
<ul style="list-style-type: none"> ・ 2 人プレイと同じ。

■ターン開始時の補給

人数	侵略者		防衛者	
	資源	ユニット	石材	砂時計
2 人	5 個	侵略者	1 個	2 個
3 人	各 5 個	侵略者	1 個	2 個
4 人	各 5 個	侵略者	1 個 (共有)	各 1 個

■侵略者 3～4 人用追加ルール

他の侵略者のアクションの使用／コスト：砂時計トークン 1
<ul style="list-style-type: none"> ・もう 1 人の侵略者のアクションを実行する。 ・アクションが使われた側は、このターンそのアクションを実行できない。
ユニットの譲渡／コスト：砂時計トークン 1
<ul style="list-style-type: none"> ・フェイズ 1：補給の際、もう 1 人の侵略者に 1 種類のユニットを 3 個まで渡すことができる。
ユニットの移動
<ul style="list-style-type: none"> ・侵略者は自分が担当している方角の前線にのみユニットを配置できる。 ・侵略者はどちらも、物見櫓にある破城槌にユニットを配置できる。
指令
<ul style="list-style-type: none"> ・極秘指令を実行する場合、2 人で相談することができる。 ・ 4 人プレイで極秘指令を実行する場合、どちらの防衛者が砂時計を受け取るかを侵略者側が指定できる。

■防衛者 4 人用ルール

砦の東西の選択
<ul style="list-style-type: none"> ・砦の東西の担当者を選ぶ。 ・防衛者が実行したアクションは、自分が担当する方角にある城壁区画にのみ影響を与える。 ・防衛者は自分が担当する方角の城壁上にあるユニットか英雄のみ操作することができる。 ・仲間の方角にユニット／英雄を派遣したい場合、一旦中庭に移動させなければならない。その後、仲間はそのユニット／英雄を自分の担当する方角に移動させることができる。 ・施設や中庭にあるユニットはどちらの防衛者も使用できる。
砂時計トークン
<ul style="list-style-type: none"> ・防衛者は自分が担当する方角の侵略者とのみ砂時計トークンをやりとりする。 ・砂時計トークンは共有できない。 ・各アクションは必ず 1 色の砂時計トークンで実行しなければならない。ある色の砂時計が 1 つでも置かれたら、もう 1 人はそのアクションに砂時計を配置できない。
迅速タイル
<ul style="list-style-type: none"> ・毎ターン、防衛者は迅速タイルを 1 枚持ち、コスト無しで使用できる。 ・このターン中使用できないアクションを示している仲間の砂時計トークン 1 個除去する。(もう 1 人の防衛者もこのターン中にそのアクションを使用できる)。 ・必要な駒類がない場合はアクションを実行できないことに注意。(例：1 枚しか無い「弓兵の祝福」タイルなど)

ストロングホールド／侵略者の書

■ターン進行

フェイズ1：補給
<ul style="list-style-type: none">・袋からユニットを14個（3・4人時は10個）を引く。・資源駒を5個受け取る。・[追加の資源]ユニット1を除去し、兵力と同じ個数の資源駒を得、砂時計を1個防衛者に渡す。 （1ターン1回、任意）
フェイズ2：兵器
<ul style="list-style-type: none">・必要なコスト（資源駒とユニット駒）を割り振り、兵器を完成させる。
フェイズ3：装備
<ul style="list-style-type: none">・必要なコスト（資源駒とユニット駒）を割り振り、装備を完成させる。・各城壁区画には、異なる種類の装備タイルを2個まで配置できる。
フェイズ4：訓練
<ul style="list-style-type: none">・必要なコスト（資源駒とユニット駒）を割り振り、訓練を完成させる。・各塁壁には、異なる種類の訓練タイルを2個まで配置できる（例外：砲手、破壊工作）。
フェイズ5：儀式
<ul style="list-style-type: none">・全ての儀式タイルはターン終了時にストックに戻される。・儀式に割り当てられたゴブリンは栄光ボードの血の儀式スペースに置かれる。
フェイズ6：移動
<ul style="list-style-type: none">・ここで、残ったユニットを全てキャンプの上に置く。
移動
<ul style="list-style-type: none">・侵略者は「小規模移動」と「大規模移動」を任意の順番で1回ずつ行える。・移動の手順は「移動ルール」を参照。
キャンプの維持
<ul style="list-style-type: none">・キャンプの維持費を支払う。「キャンプの維持費」を参照。
指令
<ul style="list-style-type: none">・侵略者は「公開指令」か「極秘指令」を選択できる。

※侵略者が1つフェイズを終了するごとに、防衛者はそのフェイズで得た砂時計を使用してアクションを行う。

※防衛者がそのフェイズで得た砂時計は、次のフェイズまでに使いきらなければならない。

■フェイズの破棄

<ul style="list-style-type: none">・ターン開始時、侵略者はフェイズカードを裏返すことができる。・以降、そのフェイズカードの通常のアクションは行えなくなる。 代わりに、裏に描かれたアクションを行えるようになる。・1度裏返したカードを再び表返すことはできない。

■基礎知識

<ul style="list-style-type: none">・駒は有限。ストックにない駒は獲得できない。・特記がない限り、ボードの各スペースにはタイルやユニットを1個しか置けない。・ユニットやタイルは砦の東西を行き来することはできない。・ユニットの兵力は□=1、■=2、■=3。・ボード上に同時に配置できる投射兵器は4個まで。・「隣接する区画」とは、小道で繋がっている区画を表す。
--

■フェイズカード

<ul style="list-style-type: none">・侵略者はフェイズカードに書かれたアクションの中から任意のアクションを行う。・各アクションは1ターンに1回しか行えない。・アクションを行うたびに、カードに書かれたコスト（ユニット、資源駒）をカードの上に置く。・このコストはフェイズ終了時にストックに戻される。
・防衛者はアクションに割り当てられたユニット1個につき、砂時計トークンを1個得る。

■ターンの終了

<ul style="list-style-type: none">・ターン終了時に効果を失うすべてのタイル（儀式、指令、精密射撃、大聖堂タイル）を除去。・侵略者はフェイズカード上の全ユニットを除去（キャンプのユニットのみ残すこと）。・防衛者は使用不可能なアクションを示している砂時計トークン（英雄の特殊アクション含む）除去。 ※部分的に購入されたアクションを示している砂時計トークンは残すこと。・ゲームが終了していなければ、侵略者は防衛者に1栄光点を渡す。・第6ターン以降、各ターン終了時に儀仗兵が移動していなければ防衛者はストックから1栄光点を得る。

■移動ルール

<ul style="list-style-type: none">・移動は以下の手順で行う。<ol style="list-style-type: none">1) 塁壁のユニットが隣接する城壁区画に移動2) 前線のユニットが隣接する塁壁に移動3) キャンプのユニットが任意の前線／物見櫓に移動・城壁区画では、侵略者用スペースにユニットを置くこと。・前線は10個、塁壁には7個までしかユニットを置けない。・攻城塔、対壕を利用した移動も通常通り移動ユニット数に数える。・物見櫓には破城槌部品1つにつき2個までのユニットを配置できる。
【小規模移動】 コスト：砂時計3個 効果：任意の塁壁と前線から合計5ユニットまで移動可能 キャンプから任意の前線と物見櫓に合計5ユニットまで移動可能
【大規模移動】 コスト：砂時計5個 効果：任意の塁壁と前線から合計7ユニットまで移動可能 キャンプから任意の前線と物見櫓に合計7ユニットまで移動可能

■キャンプの維持費

ユニット数	コスト
3個以下	なし
7個以下	砂時計1個
11個以下	砂時計3個
12個以上	砂時計6個

※3人・4人プレイのコストはキャンプカードを参照。

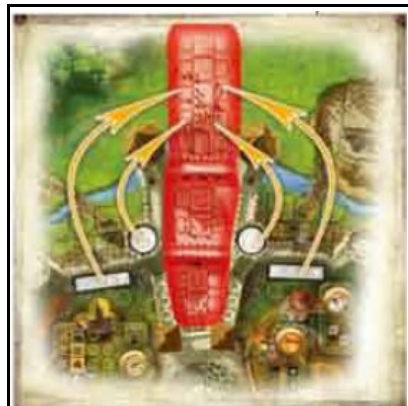
I. 遠距離攻撃

ステージ1：大砲（防衛者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・防衛者は各大砲の目標（物見櫓／前線／塁壁）を指定する。 ・デッキを1枚引き、指定されたユニットを1個除去する。 ・全ての大砲を処理した後、デッキをシャッフルする。 ※物見櫓への射撃攻撃が可能な範囲は下図参照。	
ステージ2：攻城兵器の攻撃（侵略者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・防衛者は攻城兵器の目標（城壁区間）を指定する。 ・対応するデッキを1枚引き、効果を判定する。 砲撃失敗：カードを捨て札にする（ストックに戻す）。 砲撃命中：カードをデッキに戻しシャッフルする。 ※遠距離攻撃で除去された防衛者ユニットは全てストックに戻されることに注意（病院ではない）	
ステージ3：弓兵の射撃（防衛者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・侵略側ユニットが1個もない城壁区画の弓兵と、塔の弓兵のみ射撃を行える。 塔の弓兵……その塔の正面にある塁壁か、隣接する塔の正面にある塁壁を射撃可能 城壁区画の弓兵……隣接する塁壁を射撃可能 ・物見櫓は隣接する塔か城壁区画からのみ射撃できる(下図参照)。 ・弓兵の兵力の合計と同じだけの兵力の侵略者側ユニットを除去する。 ・除去ユニットは侵略者が選ぶ。兵力値に端数が出る場合、全て切り捨てられる。 ただし、侵略者側はできる限り多くのダメージを割り振らなければならない。 【例：ゴブリン（兵力1）とオーク（兵力2）がいる区画に兵力2の弓兵が射撃した場合、必ずオークを除去しなければならない】 	
ステージ4：ゴブリンの射撃（侵略者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・訓練タイル「弓兵部隊」がある塁壁のゴブリンは、隣接する城壁区画か、正面の塔を射撃可能。 ・射撃を行ったゴブリン1個ごとに弓兵が1個除去される。 ※ゴブリンは「侵略者ユニットが存在する城壁区間」「物見櫓に隣接している塔」へは射撃できない。	

■兵力の比較

侵略者	
ユニット	兵力値の合計
旗印タイル	+ 1
祭壇タイル	+ 1
防衛者	
ユニット	兵力値の合計
城壁資材（石材か木材）	1個ごとに+ 1
将校マーカーと共にあるユニット	1個ごとに+ 1
将校の「演説」による砂時計トークン	1個ごとに+ 1
勇士マーカー	+ 2

■物見櫓への攻撃可能範囲



※物見櫓に隣接する塔にある大砲か、隣接する城壁区画にある弓兵のみ攻撃可能。

II. 白兵戦

ステージ1：大釜（防衛者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・防衛者が各大釜の効果を摘要する。 	
ステージ2：ポール（防衛者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・防衛者はポール1つごとに、隣接する城壁区画に対して1枚のカードを命中判定デッキから引く。 ・侵略者は対象の城壁区間から、カードに示されているユニットのうち最も弱いユニット1個を除去する。 ・全てのポールの処理が終わった後、命中判定デッキをシャッフルする。 	
ステージ3：指令（侵略者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・侵略者は極秘指令タイルをすべて公開し、全ての指令タイルの効果を摘要する。 	
ステージ4：白兵戦	
<ul style="list-style-type: none"> ・各城壁区画ごとにユニットの兵力を比較する。兵力値合計の差を「優勢値」と呼ぶ。 ・敗者は優勢値に等しい兵力分のユニットをその区画から除去する。 ・優勢値は常に、敗者に不利なように切り上げる。 例：優勢値が1で敗者が兵力3のユニットしかいない場合、兵力3が1個除去される。 	
ステージ5：病院（防衛者）	
<ul style="list-style-type: none"> ・防衛者は病院から中庭にユニット2個を移動させる。 ・病院にある残りのユニットはストックに戻す。 	

III. 物見櫓（侵略者）

<ul style="list-style-type: none"> ・侵略者が破城槌を建造している場合、ここで効果を摘要する。 ・ユニットを2個割り当てた破城槌1部品につき、門の耐久力が1減少。
--

■砦の突破

<ul style="list-style-type: none"> ・以下の条件を満たした場合、ターン終了時にゲームが終了する。 <ol style="list-style-type: none"> a)ある城壁区画での侵略者の優勢値が防衛者の総兵力より大きかった場合 b)物見櫓にある第三門の耐久力が0になった場合

■除去されたユニットに関する注意

<ul style="list-style-type: none"> ・除去された侵略者のユニットは、常にストックに置かれる（袋には戻らない）。 ・遠距離攻撃で除去された防衛者ユニットは全てストックに置かれる（病院ではない）。 ・白兵戦で除去された防衛者ユニットは全て病院に置かれる。

■ターン終了時のタイルの除去

<ul style="list-style-type: none"> ・儀式、指令、神秘の光、弓兵の祝福はターン終了時に除去する。 ・装備、訓練タイルはゲーム終了時までボードに残る。

ストロングホールド／防衛者のアクション

施設	アクション	効果
鍛冶工場	大砲	[大砲攻撃エリア]のうち1箇所を攻撃
	トロール用大釜	城壁区画のトロール1個を除去
	オーク用大釜	城壁区画のオーク1個を除去
	ゴブリン用大釜	城壁区画のゴブリンを 全て 除去
工房	ボール	塔に隣接する城壁区画1カ所を攻撃。 カードで示されたうち最弱ユニットを1個除去
	踏み台	この上に防衛側ユニットを1体追加で配置できる。
	正門強化材	門の耐久力を1回復（耐久力は最大6点）
	城壁強化材	その城壁区画の防衛側兵力+1
斥候本部	攻城塔爆破	攻城塔にある任意のユニットを1個除去
	ゴブリン用罠	その小道を通過して移動したゴブリンを 全て 除去
	トロール用罠	その小道を通過して移動したトロールを1個除去
	兵器破損	カタパルトかバリスタのデッキに砲撃失敗カードを1枚加えシャッフルする
大聖堂	神秘の光	タイルを配置した城壁区画は戦闘処理を行わない。 実行したターンのみ有効
	弓兵の祝福	砦の東西のいずれかに配置。そのターン、弓兵はその方角の任意の塁壁を攻撃可能。
	指令の混乱	任意の指令タイルを1枚除去。 裏向きの指令は裏向きのまま除去すること。
	塔の狙撃兵	任意の侵略側ユニット1個を除去。4人プレイ時は自分が担当している方角にのみ効果がある。
兵舎	訓練： 弓兵を兵士に	兵舎から兵士を1個除去し、兵士1個を緑スペースに配置する。
	訓練： 兵士を古参兵に	兵舎から兵士を1個除去し、古参兵1個を赤スペースに配置する。
見張り塔	破壊作業員の探知	見張り塔の防御側ユニットを1個除去し、砦内の破壊作業員を1個除去する。



病院

- ・白兵戦で除去された防衛側ユニットは全て病院に置かれる。
- ・ターン終了時、病院のユニットを2個、中庭に移動させる。
- ・残りのユニットはストックに戻される。
- ※射撃戦で除去されたユニットはストックに戻すこと。



儀仗兵詰め所

栄光ルールを参照。

■大砲攻撃エリア

- ・同じ方角にある前線
- ・大砲がある塔の正面にある塁壁
- ・正面の塁壁に隣接している塁壁
- ・大砲がある塔に隣接する城壁区画に建造されている攻城塔
- ・物見櫓（隣接している塔にある大砲のみ可）

■隣接エリア

- ・塔と、それに繋がっている城壁区画は隣接。
- ・塔の両側につながっている城壁区画は互いに隣接。
- ・施設はボード上のあらゆる場所と隣接。
- ・中庭はボード上のあらゆる場所と隣接。

■砦内の移動／コスト：1回につき砂時計トークン1個

ユニットと英雄の移動

- ・任意のユニットを隣接エリアの空きスペースに移動する。
- ・中庭にはユニットを何個でも配置可能。
- ・ユニットは1ターン中に複数回移動可能。
- ・英雄は城壁区画と中庭にのみ移動可能。

場所の入れ替え

- ・隣接エリアにいるユニット2個の位置を交換する。

■英雄

- ・英雄はユニットではない。1ターンに1回ずつ特殊アクションを行える（移動後に特殊アクションは行えない）。

将校

【常時効果】自分がいる城壁区画の**全ての**防衛側ユニットの兵力を+1

【アクション】消費した砂時計トークン1個ごとに、自分がいる城壁区画の兵力合計+1（最大+4）

勇士

【常時効果】自分がいる城壁区画の兵力合計+2

【アクション】自分がいる城壁区画の侵略側ユニット1個を除去（コスト：除去するユニットの兵力値）。

■栄光点／使用することにより栄光点-1

強制労働 ・工房専用の砂時計を4個得る。このターン中、この砂時計を使って同じアクションを2回実行可能。

必死の対策 ・任意の施設1つから、使用不能なアクションを示す砂時計を全て除去。

・そのターン中、その施設のアクションに必要な砂時計トークンは1個減る（最低1個）。

恥ずべき交渉 ・砂時計トークンを3個得る。

地下牢の解放 ・防衛者はストックから古参兵1個と兵士1個を取り、中庭に置く。

■物見櫓への攻撃可能範囲



※物見櫓に隣接する塔にある大砲が、隣接する城壁区画にある弓兵のみ攻撃可能。

■栄光点の授与（侵略者）

時間経過による栄光点の授与
・各ターン終了時、砦を突破していなければ防衛者に1点を渡す。
追加栄光点
砦の突破
<ul style="list-style-type: none"> ・砦を突破することによって3点。 ・最終ターン中に複数の城壁区画を突破した場合、追加の1カ所ごとに1点。 ・防衛側ユニットに割り当てられなかった優勢値が4以上ある城壁区画ごとに、1点。
門の破壊
<ul style="list-style-type: none"> ・各門を破壊することに1点。 ・第三門の破壊が最初の突破箇所である場合、さらに2点（&ゲーム終了）。

栄光的行為による獲得
<ul style="list-style-type: none"> ・栄光的行為を達成するたびに、侵略者は1点を得る。 ・各行為はゲーム中1回ずつ行える。
血の儀式
<ul style="list-style-type: none"> ・儀式で12個以上のゴブリンを生け贄にささげる。 ・条件を満たしたら、すべてのゴブリンをストックに戻す。
大攻勢
・侵略側ユニットを7カ所以上の城壁区画に置く。
城壁の崩壊
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中に2回、任意の城壁区画からすべての城壁資材を除去する。 ・最初に条件が満たされたら、その城壁区画に城壁崩壊タイルを置くこと。
トロールの攻撃
・トロール4個を1つの城壁区画に置く。