

SCYTHE-大鎌戦役- ルールサマリー

基本ルール

■用語

領地と本拠地
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームボード上のヘックスを領地と呼び、同一勢力のユニットは1つの領地にくつでも配置可能。 ・本拠地は領地ではなく、ユニット・建造物を配置することはない
支配
以下のどちらかの条件を満たすと領地を支配しているとみなす。 ①領地に自分のユニット（キャラクター、ワーカー、メック）が1体以上ある場合 ②領地に自分の建造物があり、他のプレイヤーのユニットが存在しない場合
資源
<ul style="list-style-type: none"> ・食料・木材・金属・原油を資源と呼ぶ。資源の総量に上限はない。 ・資源を必要とする場合、自分の領地にある資源であればどこからでも何個でも消費することができる（複数の領地から資源を消費することも可能）

■ユニットの種別と可能な行動

ユニット種別	キャラクター	メック	ワーカー
可能な行動			
資源の運搬	○	○	○
戦闘への参加	○	○	×
遭遇	○	×	×
ファクトリーカードの獲得	○	×	×
ワーカーの運搬	×	○	×
資源の生産	×	×	○
ワーカーの雇用	×	×	○
メックの配備	×	×	○
建造物の建設	×	×	○

■手番の流れ

①アクショントークンの移動
<ul style="list-style-type: none"> ・アクションエリアを1つ選び、アクショントークンをそのエリアに置く。 ・この際、前回選んだエリアは選択できない。
②上段アクションの実行（任意）
<ul style="list-style-type: none"> ・選んだエリアの上段アクションを行う。
③下段アクションの実行（任意）
<ul style="list-style-type: none"> ・選んだエリアの下段アクションを行う。

※プレイヤーマットの赤マス＝コスト、緑マス＝利益。利益の一部だけを獲得することも可能。
 ※下段アクションを行う際、両隣のプレイヤーが補充兵の継続ボーナスを確認できるよう、はっきりと宣言すること。
 ※手番プレイヤーが下段アクションの処理に進んだら、次のプレイヤーが手番を始めても構わない。

■ゲームの終了と得点計算

<ul style="list-style-type: none"> ・誰かがボード上に星トークンを6個配置した時点で、即座にゲームが終了する。 ・下段アクションを行うことで6つ目の星トークンを配置する場合、その主要な利益、コイン、補充兵の継続ボーナスは星トークンを配置する前に獲得する。 ・対戦相手の手番中に、補充兵の継続ボーナスによって6つ目の星トークンを置く場合、手番プレイヤーがアクションを行った後に、時計回りで処理される。

■星トークンの配置

※以下の条件で星トークンを配置することができる。

① 6つの改善すべてを行う	⑥ 達成した目的1つを公開する
② 4機のメックすべてを配備する	⑦ 戦闘に勝利する（2回まで）
③ 4種の建造物すべてを建設する	⑧ 民心18を達成する
④ 4体の補充兵すべてを徴兵する	⑨ 戦力16を達成する
⑤ 8体のワーカーすべてをボード上に配置する	

■得点計算

※以下のそれぞれの項目について、コインを追加で獲得する。

※民心トラックを参照して獲得するコインを決定すること。

配置した星トークン
<ul style="list-style-type: none"> ・勝利トラックに配置した星トークンそれぞれについてコインを獲得する。
支配している領地
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム終了時に支配している領地それぞれについてコインを獲得する。 ・本拠地は領地ではないことに注意。 ・得点計算時、ファクトリーは領地3つ分として扱う。
所有している資源トークン（2個）
<ul style="list-style-type: none"> ・支配領地にある資源トークン2個ごとにコインを獲得する（端数切捨）。
建造物ボーナススタイル
<ul style="list-style-type: none"> ・建造物ボーナススタイルの条件に沿ってコインを獲得する。 ・支配していない領地にある建造物も適用されることに注意。

【得点例】
 ・民心10の場合、星トークン＝\$4、領地＝\$3、資源＝2個につき\$2の価値を持つ。
 ・民心10で資源13個を所有している場合、コイン12枚を獲得する（ $13 \div 2 = 6 \times 2$ ）。

■勝者の決定

・最も多くのコインを持っているプレイヤーが勝利する。

・該当するプレイヤーが複数いた場合は以下の条件で決定する。

① ボード上のワーカー・メック・建造物の総数	④ 所有している資源トークンの総数
② 戦力	⑤ 支配している領地の総数
③ 民心	⑥ 配置した星トークンの総数

■ 戦闘

基本ルール
<ul style="list-style-type: none">手番プレイヤーのキャラクター／メックが対戦相手のキャラクター／メックと同じ領地にいる場合、移動アクションの処理を終えた後に戦闘が発生する。戦闘が複数の領地で同時に発生する場合、手番プレイヤー（攻撃側）が処理順番を決定する。戦闘に参加しないプレイヤーも、当事者にコインを渡して結果に干渉しようと試みることができる。戦闘時に使用できるメックの能力は、攻撃側→防御側の順に適用する。

戦闘の手順
① 戦力の投入 両者は同時に戦力ダイアルで投入する戦力を決定する（最大7点まで）。
② 戦闘カードの使用（選択） <ul style="list-style-type: none">戦闘に参加しているユニット1個につき1枚、戦闘カードを使用できる。戦闘中のみ、戦闘カードの枚数や手札の残り枚数は秘匿情報となる。
③ 戦力の公開 <ul style="list-style-type: none">両者は同時に戦力ダイアルと戦闘カードを公開する。ダイアル＋カードの合計が高いほうが戦闘に勝利する（同値の場合は攻撃側の勝利）。両者とも、戦力ダイアルで指定した分の戦力を消費し、使用したカードを表向きに捨て札とする。

勝者と敗者
勝者 <ul style="list-style-type: none">その領地とそこにある資源すべての支配権を獲得。勝利トラック上の戦闘のマスに星トークンを1つ配置する（最大2個まで）。勝者が攻撃側の場合、撤退した防御側のワーカーの数だけ民心を失う。その領地に遭遇トークンがあり、勝者のキャラクターが戦闘に参加していた場合、遭遇を実行する。
敗者 <ul style="list-style-type: none">その領地からすべてのユニットを本拠地へ移動させる。すべての資源は（ユニットが運んでいたものも含め）その領地に残す。敗者の総合戦力（ダイアル＋カード）の値が1以上だった場合、戦闘カードを1枚引くことができる。

※手番中に処理されていない戦闘がある状況で6個目の星トークンを配置した場合、残りの処理を行う前にゲームが終了し、戦闘に参加するはずだったユニットはすべて元の領地へと戻る。

■ 遭遇

基本ルール
<ul style="list-style-type: none">キャラクターが遭遇トークンが置かれている領地に移動した場合、その時点で移動は終了する。移動アクションがすべて終了し、戦闘も終わった時点で（下段アクションがある場合はその実行前に）、遭遇トークンを捨てて遭遇カードを1枚引く。選択肢を1つ選び効果を適用した後、カードを山札の一番下に、裏向きに戻す。
コストと利益 <ul style="list-style-type: none">コストが発生する選択肢は、コストが支払えない場合は選択できない。利益は指定以下の任意の量を獲得することができる。
獲得場所 <ul style="list-style-type: none">遭遇で獲得した資源やユニットなどはすべてその領地に配置される。

■ ファクトリーカード
ファクトリーカードの獲得 <ul style="list-style-type: none">移動アクション終了時（戦闘の処理終了後）に、キャラクターがファクトリーにゲーム中初めて侵入した場合に獲得可能。ボード上のファクトリーカードの内容をすべて確認し、その中から一枚を取って残りをボードに戻す。ファクトリーカードはプレイヤーマットの5番目のアクションエリアとして扱い、以降変更することはできない。
ファクトリーカードのアクション <ul style="list-style-type: none">ファクトリーカードは、他のアクションエリアと同様に扱う。ただし、補充兵の継続ボーナスや建造物のボーナスの効果は受けられない。
ファクトリーカードの移動アクション <ul style="list-style-type: none">下段に記された移動アクションは「1ユニットを2領地分移動させる」効果を持つことに注意。遭遇、戦闘、鉱山については通常の移動と同様に処理する。高速移動のメック能力が適用されている場合、このアクションでユニット1個を3領地分移動可能。

■ 目的カード
<ul style="list-style-type: none">上段／下段アクションを行う前か後に、条件を満たした目的カードを公開することができる。公開した場合、勝利トラックの目的の欄に星トークンを配置し、公開した目的カードともう1枚の目的カード（こちらは非公開のまま）の両方を目的カードの山札の一番下に置く。条件を満たしても公開しないことを選んでも構わない。

■ 買収と同盟
<ul style="list-style-type: none">プレイヤー間の交渉は自由だが、ルール上の強制力はない（裏切り自由）。この際、プレイヤー間でやり取りできるのはコインのみ。一度発生した戦闘を交渉で回避することはできないが、投入する戦力に関して交渉することは可能。