

内容物

- ・部隊カード :60枚 (各色 1~10の数字カードが1枚ずつ6セット)
- ・戦術カード :10枚 (追加ルールで使用します)
- ・フラッグ :9個 (木製の赤い駒)

ゲームの準備



フラッグを2人の間に図のように並べます。部隊カードをよく混ぜてから各プレイヤーに7枚ずつ配ります。残ったカードは裏向きにして山札として置いておきます。戦術カードを利用する場合は、戦術カードを部隊カードとは別にしてよく混ぜ、裏向きにして置いておきます。

ゲームの目的と終了

プレイヤーは強力なフォーメーションを組み、フラッグの反対側にある相手のフォーメーションに勝利することを目指します。勝利することによってフラッグを獲得でき、フラッグを合計5つを獲得するか、連続した3つのフラッグを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームの流れ

カードを配らなかったプレイヤーがスタートプレイヤーです。自分の手番では、手札から任意の部隊カードまたは戦術カード1枚を選択し、表向きにして自分のエリア(フラッグを境に自分側)の任意のフラッグに配置します。そして、部隊カードが戦術カードの山札からカード1枚を引き、手札を7枚に戻して相手の手番となります。山札がなくなった場合、カードを補充することなくゲームを続けます。

部隊カードとフラッグの獲得

自分の手番中、カードを補充する前に1個または複数のフラッグを獲得できます。部隊カードは各フラッグの前に最大3枚まで配置できます。より強いフォーメーションを完成させたプレイヤーがフラッグを獲得できます。カードが出された順番はフォーメーションに関係しません。フォーメーションの強さは以下の通りです。



フラッグに両プレイヤーが部隊カードを3枚ずつ配置した場合、より強いプレイヤーがフラッグを獲得できます。同じフォーメーション同士の場合は数字の合計が大きい方がフラッグを獲得できます。数字の合計も同じ場合は引き分けとなり、先にフォーメーションを完成させたプレイヤーがフラッグを獲得できます。

相手のフォーメーションが完成する前に、場に出されているカードのみで自分のフォーメーションが負ける可能性がないことや、相手プレイヤーがどのように部隊カードを配置しても引き分けになることを証明できる場合、そのフラッグを獲得できます。まだ場に出されていない部隊カードや戦術カードを証明に使うことはできません。

獲得したフラッグは自分の部隊カードの後ろに置きます。すでフラッグが獲得された場所に部隊カード、戦術カードを配置することはできません。また、すでフラッグが獲得された場所にある部隊カード、戦術カードを取り除いたり、移動させることはできません。

勝利判定の例

ゲーム中の4つのフラッグを仮定して説明します。

相手が赤の10を配置したとしても、フォーメーションも数字の合計値も同じになります。引き分けになることを証明できるため、先にフォーメーションを完成させたプレイヤーがフラッグを獲得できます。

同じフォーメーション同士の場合は合計値が大きい方がフラッグを獲得できます。

フラッグ-----● ● ● ●

他の場所で9のカードがすべて使われているため、負ける可能性がないことを証明でき、フラッグを獲得できます。

両プレイヤーがフォーメーションを完成させている場合、より強いフォーメーションを完成させたプレイヤーがフラッグを獲得できます。

▲ 戦術カード（追加ルール）

戦術カードを使用する場合は戦術カードをよく混ぜ、部隊カードの山札とは別にして裏向きに置いておきます。

戦術カードは士気高揚戦術、気象戦術、謀略戦術の3つのカテゴリに分けられ、フォーメーションに様々な影響を与えます。戦術カードは各カードに指定された場所に出すことで影響を与えることができます。

戦術カードは好きなだけ手札に持つことができますが、相手が使用した戦術カードよりも1枚以上多く出すことはできません。自分が相手よりも先に戦術カードを使用した場合、相手も戦術カードを使用するまで自分は戦術カードを使用することはできません。手札が全て戦術カードの場合、相手プレイヤーが戦術カードを使用するまで手番をパスしなければいけません。

士気高揚戦術カード

士気高揚戦術カードは部隊カードと同様に、自分のエリアの任意のフラッグの前に配置します。



Alexander, Darius (リーダーカード)

このカードはワイルドカードとなり、フラッグを獲得する際に好きな色と数字を選びます。各プレイヤーはリーダーカードを1枚しか使用できません。もし2枚目のリーダーカードを引いた場合、そのカードは使用できないカードとしてゲーム終了まで手札に残ります。



Companion Cavalry (援軍騎兵)

フラッグを獲得をする際に、好きな色の8のカードとして使用します。



Shield Bearers (盾)

フラッグの獲得をする際に、1,2,3のうち、好きな数字と色を選びます。

気象戦術カード

気象戦術カードは、任意のフラッグに隣接するように配置します、配置された気象戦術カードはゲーム終了まで取り除けません。



Fog (霧)

霧カードが配置されたフラッグは、完成したフォーメーションに関係なく、両プレイヤーが3枚ずつ配置したカードの合計値が多いプレイヤーによって獲得されます。



Mud (泥濘)

泥濘カードが配置されたフラッグは、4枚のカードでフォーメーションを作ります。より強いフォーメーションは、4枚のカードを同じ色や連番にする必要があります。

謀略戦術カード

謀略戦術カードは、自分のエリアの山札付近に配置します。配置されたカードは表向きにして置いておき、どの戦術カードが使われたかどうかを明らかにしておきます。



Scout (偵察)

部隊・戦術カードの山札から好きな組み合わせで3枚のカードを手札に加え、手札から任意の2枚のカードを選び、それぞれ対応する山札の一番上に裏向きにして戻します。偵察カードを使用したターンでは手札がすでに7枚になっているので、手札の補充はスキップされます。



Deserter (脱走)

まだ獲得されていないフラッグに配置されている相手の部隊カード、または配置された士気高揚戦術カードの中から任意の1枚を選び、そのカードをゲームから取り除くことができます。取り除いたカードは表向きで置いておき、何のカードであったかを明らかにしておきます。



Redeploy (配置転換)

まだ獲得されていないフラッグに配置されている自分の部隊カード、または配置された士気高揚戦術カードの中から任意の1枚を選び、そのカードを他のまだ獲得されていないフラッグの自分の場所へ移すが、ゲームから取り除くことができます。取り除いたカードは表向きで置いておき、何のカードであったかを明らかにしておきます。



Traitor (裏切り)

まだ獲得されていないフラッグに配置されている相手の部隊カード1枚を選び、そのカードをまだ獲得されていないフラッグの自分の場所へ配置することができます。

▲ アドバンスルール

ラウンド制の追加

もし連続してゲームを行う場合、はじめにラウンド数を決めます。勝ったプレイヤーは5ポイント、負けたプレイヤーはその時点で獲得していたフラッグの分だけポイントを得ます。次のゲームは勝ったプレイヤーから開始です。より多くの勝利点を得たプレイヤーの勝利となります。

フラッグの獲得のタイミングの変更

ゲームに慣れてきたら、フラッグの獲得のタイミングを各プレイヤーの手番の開始時に行うルールに変更することもできます。フラッグの獲得が通常よりも遅くなり、戦術カードを利用しやすく、利用するタイミングがより重要となります。