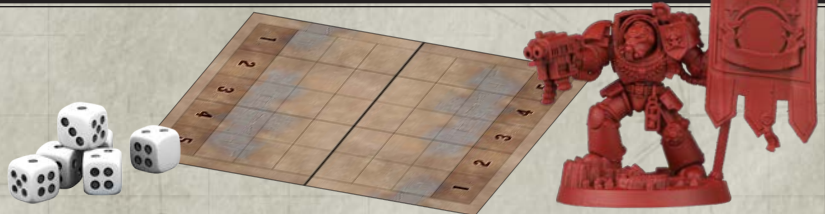


# SPACE MARINE HEROES

## バトルゲーム

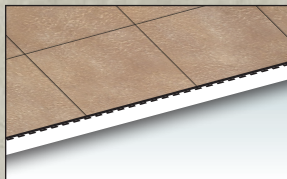
スペースマリーン・ヒーローズ・バトルゲームを始めるには、六面ダイス6個と戦場、スペースマリーン・ヒーローズ2アミーを準備しよう。



### 戦場

スペースマリーン・ヒーローズ・バトルゲームを始めるには、彼らが戦うための戦場を準備しよう。戦場作りはいたってシンプルだ。spacemarineheroes.com から戦場のデータをダウンロードし、2枚印刷してくれればいい。

ダウンロードされた戦場を表すボードには、一方の端に沿って破線が付いている(右図参照)。印刷した2枚の戦場の端をきれいにカットしよう。



二人のプレイヤーはお互いが1枚ずつ自分の前に戦場を置き、手前とは逆の戦場の端を合わせて一つの戦場を完成させよう。出来上がった戦場は以下の通りだ。



戦場はグリッドで構成され、中心から各プレイヤーの側に二等分されている。五つの列があり、各列に一人ずつ、両プレイヤーのアミーであるスペースマリーン・ヒーローズのモデルを配置しよう。

### アミー

両プレイヤーは自分のコレクションの中からスペースマリーン・ヒーローズを5人選ぶこと。選ぶべきスペースマリーン・ヒーローズに制限はない。コレクションのどれを使用してもOKだ!

最新のコレクションから順番にスペースマリーン・ヒーローを選んでゆこう。プレイヤーはそれぞれ戦場の端の番号スロット1個につき1体、スペースマリーン・ヒーローを置くことができる。

### 勝利条件

勝利条件を満たすのは、自分のターンの最後に自分のスペースマリーン・ヒーローが3体以上、対戦相手の陣地の半分以上に進出し、なおかつ対戦相手よりも高い得点を上げることだ(得点に関しては下記参照)。先にその条件を満たしたプレイヤーが勝者となる。

### 得点

得点の処理は、スペースマリーン・ヒーローがスタート地点のスロットから何スロット進んだかの合計数を計算すること。その合計が得点となる。得点の増減を記録しておこう。スペースマリーン・ヒーローはゲーム中に進んだり退いたりするからだ。

### 三本勝負

プレイヤーは、合意の上で三本勝負を行ってもいい。各ゲームの得点を記録しておき、三本目のゲームの後に総合得点数を計算しよう。その結果、最高得点を出したプレイヤーが勝者となる。



## ゲームの進め方

スペースマリーン・ヒーローズ・バトルゲームはいくつかの連続したターンで構成される。各プレイヤーのうち、先に自分のアミーを配置し終わったプレイヤーから先攻となる。各プレイヤーは自分のターンに1回以上バトルロールを行い、1回以上のバトルアクションを行うことができる。



### 先攻ターン

1. バトルロール
2. バトルアクション

### 後攻ターン

1. バトルロール
2. バトルアクション

先攻ターンに戻る

## 1. バトルロール

バトルロールでは、6個のダイスすべてをロールすること。以下のスコアリング・ロール(出目による得点)のいずれか、もしくはいくつかを獲得しよう。

ラッキー・シックス: 出目6のダイス1個が出た場合。	
ダブル・シックス: 出目6のダイス2個が出た場合。	
スリー・オヴ・ア・カインド: 出目1~5までのいずれかのうち、同じ出目が3個出た場合。例:出目1が3個、など。	
ストレート: 出目1~5までのいずれかの番号のうち、続き番号の出目が3個以上出た場合。例:出目1、出目2、出目3が出た場合など。ちなみに、ストレートの発生条件を、続き番号のダイス4個以上として、難易度を変えてもよい。例:出目1、出目2、出目3、出目4が出た場合など。	

### 幸運をつかめ!

最低一種類のスコアリング・ロールによって得点を獲得した場合、そのスコアを一箇所に集計して表示しておこう。そしてさらに得点を獲得すべくバトルロールを行うか、あるいはバトルアクションを行うかを決めよう。ちなみに、スコアリング・ロールの得点をすべてを集計して一箇所に表示する必要はない。複数のスコアリング・ロールを獲得した場合、得点をいくつか手元にキープしておくかは君の自由だ。

### 追加のバトルロール

もしもう一度バトルロールを行うことに決めたら、スコアリング・ロール以外のダイスだけを選んで再びロールしよう。その際、スコア以外のダイスすべてをロールする必要はない。いくつかはそのままの出目に留めておき、自分で選んだダイスの出目と組み合わせることでスコアリング・ロールを完成させることもできる。例:得点とならなかった4個のダイスのうち、2個が出目1だった。それ以外の2個をロールして、いずれか1個でも出目1となることを狙って(つまり、出目1のスリー・オヴ・ア・カインドを狙って)2個ロールすることが可能だ。

この新たなロールでラッキー・シックス、ダブル・シックス、スリー・オヴ・ア・カインド、ストレートが獲得できた場合、新たなスコアをそのまま留めておいた上で、さらにスコアとならなかったダイスのロールを試みることも、あるいはバトルアクションを行うこともできる。バトルアクションを行うか、「消耗」(下図参照)するかを決めるまでは新たなロールを続けることができる。



### 消耗

バトルロールで、まったくスコアリング・ロールが獲得できなかった(得点が得られなかった)プレイヤーは「消耗」状態となる。そうならなかった場合は、獲得したスコアリング・ロール(いくつでも可)を脇へ置き「幸運をつかめ!」で述べた通り、バトルロールを実行するか(「幸運をつかめ!」参照)、あるいはバトルアクション(後述)を実行するかどうかを決定しよう。その際、スコアリング・ロールの少なくとも一つをキープしておく必要があることに注意。スコアリング・ロールが複数ある場合は、それらをすべてキープしておく必要はない。

### 総力戦!

6個のダイスすべてをスコアリング・ロールに使い切った(例えば、ロールしたくてもはや1個もロール可能なダイスがない時など!)君はいよいよ総力戦に臨む!もし「総力戦」を行うならば、君のスペースマリーン・ヒーローたちはただちにバトルアクションを行い、君はダイスを相手に渡す代わりにもう1ターン、プレイを続行するのだ!



## 2. バトルアクション

バトルアクションを行うと決めたら、君のスペースマリーン・ヒーロー（1体以上）はアクションが可能となり、君のターンの終了後、今度は相手のターンとなる（君自身は「総力戦」の宣言を行う必要はない）。

キープしておかれた各スコアリング・ロールは、各1個のバトルアクションを可能にする。スペースマリーン・ヒーローたちが可能なアクションは、利用可能なスコアリング・ロール、スペースマリーン・ヒーローが着用するアーマー、および装備している武器、ウォーギアによって異なる（下記、右図参照）。大部分のバトルアクションは、自軍のスペースマリーン・ヒーローに移動、攻撃、あるいはその両方を可能にする。

### 移動

バトルアクションの多くは、スペースマリーン・ヒーロー（1体以上）の移動に費やされる。スペースマリーン・ヒーローが移動を行う場合、対戦相手の陣地に向かって自分が位置する縦列を前進する。スペースマリーン・ヒーローは縦列の移動を維持すること。斜めや横の-slotへの移動はできない。さらに、対戦相手のスペースマリーンがいるslotへは進入できない。

### 攻撃

バトルアクションの多くはまた、対戦相手のスペースマリーンを攻撃するためにも費やされる。スペースマリーン・ヒーローは同じ縦列以外に移動できない。退却する際に斜めや横のslotには移動できないのだ。スペースマリーン・ヒーローが自軍の陣地にいる場合、攻撃は効果を及ぼさない。

**注意:** スペースマリーン・ヒーローは自軍の陣地にいる間、攻撃アクションを行えない。



### ターミネーターアーマー・バトルアクション

以下のバトルアクションはターミネーターアーマーを装備したスペースマリーン・ヒーロー（カードの左上に上記のターミネーター・シンボルが表示されている）全員が選択可能だ。さらに、ターミネーターアーマー装備のスペースマリーンが攻撃を受けた場合、ダイスを1個ロールせよ。出目4以上だった場合、彼らは退却せず、現在のslotにとどまることができる。

**ラッキー・シックス:** 同じ縦列で隣接したslotにいる敵スペースマリーン・ヒーロー1体に攻撃を行う。

**ダブル・シックス:** 君のスペースマリーン・ヒーロー1体を1slot移動させる。

**スリー・オヴ・ア・カインド:** スリー・オヴ・ア・カインドのスコアリング・ロールの数字と同じ縦列にいる君のスペースマリーン・ヒーロー1体に連続して2slot移動させる。

**ストレート:** ストレートのスコアリング・ロールの数字と同じ縦列にいる君の各スペースマリーン・ヒーロー1体を1slot前進させる。例えばストレート3、4、5のスコアならば3、4、5番の縦列にいるスペースマリーン・ヒーローをそれぞれ1slot前進させる。



**BROTHER-CAPTAIN DONATO**

ブラザーキャプテン ドナート



**BROTHER EBELLIUS**

ブラザー・エディリウス



**BROTHER-SERGEANT VICTORNO**

ブラザー・サージェント ヴィクトリノ



**BROTHER SANYCTUS**

ブラザー・サニクトゥス



**BROTHER MAEKLUS**

ブラザー・マエクルス



**BROTHER PHAELLO**

ブラザー・ファエロ



**BROTHER DARRAGO**

ブラザー・ドラゴ





## ウォーギア・シンボル

各スペースマリンヒーローはウォーギアを装備している。彼らが装備しているウォーギアは、そのシンボルがカードに表示され、スペシャルルールを発動させるか、ウォーギア・バトルアクションを行うことができる。スペシャルルールの発動には、スコアリング・ロールは不要。ウォーギア・バトルアクションはスコアリング・ロールを必要とし、射程距離も決まっている。ウォーギア・バトルアクションを行うには、適切なスコアリング・ロールが必要だ。



アクション      スコアリング・  
ロール      射程距離

### アクション



**ブラスト:** 射程距離内のスロットを選択せよ。そのスロット内の敵スペースマリン・ヒーローと隣接するスロット(対角線上も含む)内のあらゆるスペースマリン・ヒーローを攻撃する。



**カット・ダウン:** 射程距離内のスロットを1個選択せよ。このスロット内の敵スペースマリン・ヒーローを攻撃せよ。攻撃を受けたスペースマリン・ヒーローは1スロット退却する代わりにスタート地点のスロットまで退却すること。



**優先指示:** このスペースマリン・ヒーローが移動する際、通常通り自分が移動するか、自軍の別のスペースマリン・ヒーローを自分の代わりに移動させるか選択可能。



**インスパイア:** このスペースマリン・ヒーローによってもたらされたスコアは常に2倍の得点としてカウントされる。例: このスペースマリン・ヒーローが3スロット移動した場合、スコアは通常の3ではなく6となる。



**サイズ:** 射程距離内のスロットを1個選択せよ。このスロット内、もしくはこのスロットと同じ横列内にいるスペースマリン・ヒーローを攻撃せよ。



**シールド:** ダイス1個をロールし、出目4以上ではなく出目3以上でこのスペースマリン・ヒーローは退却せず、現在のスロットに留まることができる。



**シュート:** 射程距離内のスロットを1個選択せよ。このスロット内にいるスペースマリン・ヒーローを攻撃せよ。

### スコアリング・ロール



出目6×1個



出目6×2



ストレート、もしくはスリー・  
オヴ・ア・カインド

### 射程距離



白兵戦: 同じ縦列の隣接するスロット。



短距離: 同じ縦列のスロット。



中距離: 同じ縦列、及び隣接する縦列。



長距離: 全スロット。





1

2

3

4

5