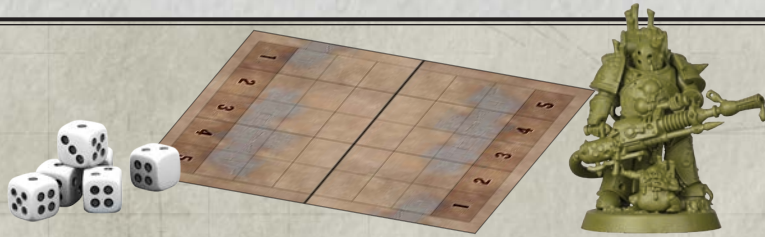


# SPACE MARINE HEROES

## バトルゲーム

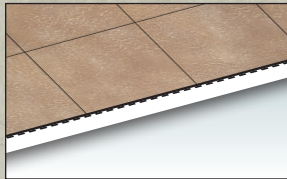
スペースマリーン・ヒーローズ・バトルゲームを始めるには、六面ダイス6個と戦場、スペースマリーン・ヒーローズ10人を準備しよう。



### 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](http://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：



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、両プレイヤーのアー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。

### アーミー

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！お互いの選んだスペースマリーン・ヒーローズは敵同士となる。

最後のスペースマリーン・ヒーローを選んだプレイヤーから順番に、交互にスペースマリーン・ヒーローを配置しよう。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・ヒーロー初期配置することができる。

### 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入し、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（3ページ目を参照）。

### 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、先に自分のアー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

先行ターンに戻る。

## 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。

<b>ラッキー・シックス:</b> 出目6のダイス1個が出た場合。	
<b>ダブル・シックス:</b> 出目6のダイス2個が出た場合。	
<b>スリー・オヴ・ア・カインド:</b> 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。	
<b>ストレート:</b> 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。	

バトルロールに上記のスコアロールが含まれていない場合、プレイヤーは「消耗」する(右参照)。それ以外の場合、スコアリング・ロールを1個以上脇へ置き、「幸運をつかめ!」でバトルロールの作成を続行するか(「幸運をつかめ!」参照)、または代わりにバトルアクションを行うかを決定すること(「バトルアクション」参照)。ちなみに、スコアリング・ロールの表示は最低1個でよい。スコアリング・ロールすべてを集計して表示する必要はないのだ。複数のスコアリング・ロールを獲得した場合、それらをいくつ手元にキープしておくかは君の自由だ。

## 幸運をつかめ!

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だけに留めておき、自分で選んだダイスの出目と組み合わせてスコアリング・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)するかが決まるまでは、新たなロールを続けることができる。



## 消耗

バトルロールを行うときにまったくスコアリング・ロールを獲得できなかった場合、「消耗」状態となる。「消耗」すると、保存されているすべてのスコアリング・ロールが失われ、ターンが終了し、対戦相手のターンが開始される。

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。斜めや横のスロット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スロットへは進入できない。

### 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スロット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、初期配置スロットにいる間は攻撃アクションを行えない。

### パワーアーマー・バトルアクション

以下のバトルアクションはパワーアーマーを装備したスペースマリーン・ヒーロー（プレーグマリーン含む）全員が選択可能だ。



**ラッキー・シックス：**君のスペースマリーン・ヒーロー1体を1スロット移動させる、または同じ縦列で隣接したスロット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：**ラッキー・シックスで可能なアクションを連続して2回行う。

**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3種類のアクションをさせる。

**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1スロット前進させる。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1スロット前進させる。

### プレーグマリーン・スペシャルルール

**疫病感染：**プレーグマリーンがパワーアーマー・バトルアクション：ラッキー・シックスまたはウォーギア・バトルアクション  を使用して敵のスペースマリーン・ヒーローを攻撃する場合、攻撃されたスペースマリーン・ヒーローは、攻撃が実行された後にウォーギア・バトルアクション  を受ける。

**肥大化：**プレーグマリーンがパワーアーマー・バトルアクション：スリー・オヴ・ア・カインドを使用する場合、そのプレーグマリーンが移動できるは3スロットではなく2スロットのみとなる。



モースラグ



スカボス



“不潔なるもの”パストゥス



コレラス



クロッティカス



プレーグチャンピオン

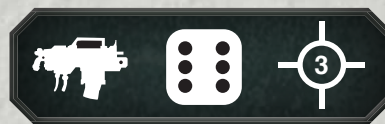


“忌まわしきもの”ガングラス



## 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。



ウォーギア・シンボル

スコアリング・ロール

射程距離

## アクション



**カット・ダウン**：射程距離内のスロットを1個選択せよ。そ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初期配置スロットまで退却すること。



**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。



**ブラスト**：射程距離内のスロットを1個選択せよ。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。



**スタン**：射程距離内のスロットを1個選択せよ、そのスロット内の敵スペースマリン・ヒーローはスタン状態となる。スタン状態となったスペースマリン・ヒーローを横に倒してそのスロットに置き、スタン状態であることを示せ。スタン状態のスペースマリン・ヒーローは移動、攻撃ができない。プレイヤーがバトルアクションを行う際、ラッキー・シックスのスコアリング・ロール1個を使ってスタン状態の自軍スペースマリン・ヒーロー1人をスタン状態から回復させ、通常通り立たせることができる。



**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



ラッキー・シックス



ダブルシックス



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