

オリンポスの戦い

Fight for Olympus

Matthias Cramer 作

2 人用 12 歳以上 所要時間約 30 分

内容物

98 枚のカード:

- 60 枚の英雄[Hero]カード(各色に 15 枚), 24 枚の兵士[Soldier]カード(各色に 6 枚),
- 12 枚の装備品[Equipment]カード(各色に 3 枚), 2 枚のサマリーカード

1 枚のゲームボード

5 個のマーカー(4 色のマーカーと 1 つのカウンター)

20 個のダメージトークン

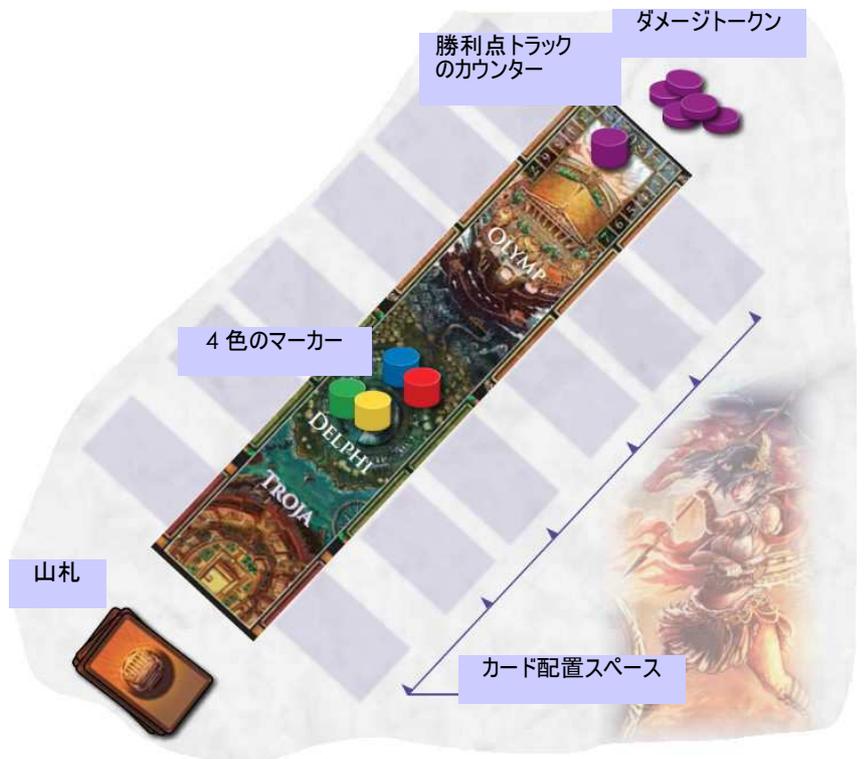
このルールブック内やカードに書かれた"特殊能力"では、ヒーロー[Hero]やヒロイン[Heroine]を男性の用語である"英雄(もしくは、Hero)"として扱っています。

セットアップ

ゲームボードを広げて、2 人の間に置きます。得点トラックの 0 の位置に紫のカウンターを置きます。4 色のマーカーをデルフォイの神託の上に置きます。ダメージトークンを近くに置きます。

山札から 20 枚のカードを取り除き、箱に戻します。20 枚の取り除いたカードは使用しません。残ったカードをよく混ぜて、裏向きにしてトロイのそばに山札として置きます。そして、そこから 6 枚ずつお互いに引き手札とします。

最後に、ランダムにスタートプレイヤーを決めます。



カードの説明

カードは次の 3 種類があります。英雄、兵士、装備品です。ユニットとして見なすのはプレイされた英雄と兵士です。各カードの種類は関係無く、同一のレイアウトとなっています。



英雄[Hero]

山札に英雄カードは各 1 枚だけ入っています。全ての英雄は特殊能力(次項の"特殊能力")で詳細を確認してください。)を持っています。

多色対応の英雄は、のアイコンで示されます。そのカードは 4 色全ての色を持つので、カードをプレイする際にどんな色としても(訳注: 支払コストとして)使用する事ができます。特定の色に影響を与える特殊能力は、常に多色対応の英雄に影響を与えます。

兵士[Soldier]

兵士はとても安い代わりにステータスが低く、普通は特殊能力を持ちません。各兵士カードは山札に 2 枚ずつ入っています。

装備品[Equipment]

装備品カードはステータスを高める為にユニットの下へ配置します。配置する事でその装備品はユニットと一緒にになり、装備品自身の色は失われます。

装備品付きのユニットは、高められた防御力(訳注: ユニットと装備品の合計値)に相手の攻撃が達した時だけ捨て札にできます。それが起こった時は、装備品も合わせて捨て札にします。

装備品付きのユニットが特殊能力によって現在の位置から変更になった時は、ユニットと一緒に装備品も移動します。装備品付きのユニットが手札に戻ってきた場合は、装備品は捨て札にします。

装備品の色は、他のカードのための支払コストとして使用する時だけ考える必要があります。一度プレイされたら、装備品カードは色を持たないものとして考えます。(例: 装備品の色は変更されませんし、装備品を割り付けた英雄やユニットへ色を付け加える事ありません。) ユニット自身の色は特殊能力を使用した時だけ考慮する必要があります。

特殊能力

全ての英雄といくつかの兵士やいくつかの装備品は、異なるタイミングで効果をもたらす特殊能力を持っています。:



このカードをプレイした時、1 度だけ有効です。

このカードが攻撃する時は毎回有効です。

効果は常に有効です。

特殊能力を使わなければならないか使う事ができるかどうかは、カードテキストに書かれています。特殊能力が何も効果を発揮しないとしてもカードをプレイする事はできます。いくつかの特殊能力はユニットではなく英雄や兵士に対してのみ対象になります。

回復: いくつかの特殊能力はユニットを"回復"する事を許可します。例えば、そのユニットのダメージトークン(次項の"攻撃する")を確認してください)を示された数だけ取り除く事ができます。

移動: 特殊能力は 1 枚以上のユニットを移動する事を許可します。これはいくつかの事柄を考慮しなくてはなりません。: ユニットは移動する時に陣営(訳注: わたしかあなた)を変更する事はできません。装備品付きのユニットは装備品も持ったまま移動します。2 枚のユニットが移動する場合は、そのユニット間での入れ替えを許可します。手札にあるカードは特殊能力の対象としての"ユニット"と考える事はできません。

プレイの手順

このゲームはターン制(手番制)です。各ターンでは、下に示される順番でプレイされる 3 つのフェイズで構成されます。:

1. 手札からカードをプレイする
2. 攻撃する
3. 新たなカードを引く

最初のターンでは、スタートプレイヤーはこれらのフェイズの 1 つをスキップしなくてはなりません。普通は、"攻撃する"をスキップするでしょう。しかし、その代わりに他のフェイズをスキップしても良いです。

1. 手札からカードをプレイする

手札から**何枚でも**連続でプレイ可能です。カードをプレイするためには、要求された色のカードを捨て札にしてコストを支払う必要があります。多色対応のカードはカードをプレイする時に好きな色のカードの 1 枚として支払う事ができます。カラーマーカー(次の“**デルフォイ**”を確認してください)を持っている場合は、その色のカードを支払う代わりにカラーマーカーで支払う事ができます。カラーマーカーで支払ったのであれば、そのマーカーをゲームボードに戻します。

カードの支払いを終わらせた後、それがユニットであるならばゲームボード上の自分の側の空きスペースにプレイしたカードを置きます。装備品であるならば、既にプレイ済みのユニットに付け加えなくてはなりません。このようにして数値を高めます。各ユニットは**最大** 1 枚の装備品を持つ事ができます。

オリンポス山に 3 つのスペース、デルフォイに 2 つのスペース、トロイに 1 つのスペースがあります。各スペースに最大 1 つのユニット(もしあるならば、追加で装備品 1 つ)を置けます。全てのスペースを占領したのであれば、これ以上ユニットをプレイする事はできません。

 アイコンを持った特殊能力のあるカードをプレイした場合は、他のカードをプレイする前に即座にその効果を適用しなくてはなりません。カード上のテキストに要求があれば、特殊能力を強制で適用しなくてはなりません。

2. 攻撃する

次に、プレイ済みのカードを持っている(以前のターンでプレイしたユニットも含む)のであれば全てのユニットを攻撃しなくてはなりません。ただし、**攻撃力が 1 以上**のユニットだけが攻撃できます。元々の攻撃力が 0 のユニットは、装備品や特殊能力で攻撃力が 1 以上になった時だけ攻撃ができます。(また、攻撃時の特殊能力もその条件が成立してから使用できます。)

攻撃を順番に実施してください。その順番とは、オリンポスのボードの端のスペースから開始して各スペースごとに順番に攻撃を実施していき、トロイのボードの端まで進めます。攻撃がどう処理されるかは向かい側に相手のユニット(これを単純に“相手のユニット”と呼びます)が存在するかどうかによって変わります。

相手のユニットが存在する場合:

相手のユニットへダメージを与えます。自分のユニットの攻撃力分だけ相手のユニットへダメージトークンを置きます。ダメージトークンはユニットに残ります。ダメージトークンの数がそのユニットの防御力に達した場合は、ユニットは敗北扱いとなりそのカードを捨て札にしなくてはなりません。

防御側は即座に反撃できません。いくつかの特殊能力は“敗北時”や“捨て札にされた時”のユニットを参照します: またいくつかの敗北したユニットは捨て札になりません!

相手のユニットが存在しない場合:



オリンポス(Olympus): 勝利点を 1 点受け取ります。例としては、自分の側に 1 点分勝利点トラックのカウンターを動かします。ボード上で“7”点まで勝利点が到達していたら、ゲームは終了し即座にその人が勝利します。



デルフォイ(Delphi): ゲームボード上のカラーマーカーを 1 つ受け取り、自分の手前に置きます。カラーマーカーはカードを支払う時に対応する色のカード 1 枚として扱う事ができます。ゲームボード上にカラーマーカーが存在しない場合は、相手にあるカラーマーカーを 1 つ選んで奪う事ができます。



トロイ(Troy): 山札からカードを 1 枚引きます。

いくつかの英雄は、攻撃したときに有効になる  アイコンで示された特殊能力を持っています。

恒久的な特殊能力は攻撃時に効果を持つものもあります。

他のユニットの攻撃を行う前に 1 つのユニットの攻撃を完全に終わらせなくてはなりません。エリアボーナスや攻撃時の特殊能力が有効になるのは 0 より大きい攻撃力を持つユニットだけであることを忘れないでください。

