

| | 誤 | 正 |
|--|---|---|
| ルールブック 2-2-3.訓練 | 特技がパワーアップ | 特殊技能がパワーアップ |
| フェイズ3ストーリーパネル (エリア08) フェイズ5 (エリア03) フェイズ5 (エリア16) フェイズ6 (エリア15) | ダメージトークン | ダメージカウンター |
| フェイズ4 ストーリーパネルJ (エリア09) | 機械：4 | 【探索ミッション】 機械：4 |
| ストーリーパネルA (フェイズ4予告) ストーリーパネルA (フェイズ5予告) ストーリーパネルA (フェイズ6予告) | 中から1人選ぶ(アムロは必須)。 | 中から1人選び、開始準備を行う(アムロは必須)。 |
| フェイズ5 戦闘イベントカード02 | ジオン軍メカニックカード04 | ジオン軍メカニックカード03 |
| フェイズ6 ストーリーパネルP (戦闘配置につけ！①) | ガウ：48 | ガウ：49 |
| フェイズ6 戦闘イベントカード03 | 47、50、51のマスにドップを配置する。 3回移動し、攻撃は行わない。 その後、このカードを箱にしまう。 | 3回移動し、攻撃は行わない。 47、50、51のマスにドップを配置する。 その後、このカードを箱にしまう。 |



キャラクターシートから外したダメージカウンターと勲章トークン以外のものは何かに使用しますか？

ゲーム中では使用しませんので、捨ててください。

場の準備の際にストーリーパネルの裏面を見てもいいですか？

ストーリーパネルの裏面は指示があるまで見ないでください。

【探索ミッション】や【探索】のダイス目標値に「どれでも」と書かれている際、特殊技能を使わず6面を振っても大丈夫ですか？

特殊技能を使わず6面ダイスを振ってもかまいません。

アイテムカードの「スペアパーツ」はいつ使用できますか？

ダイスを振る前に使用できます。ダイスを振った後にダイス目をプラスすることはできません。

戦闘中に訓練をすることはできますか？

メカニックカードのAPに切り替わるので、戦闘中に訓練することはできません。

「味方ユニット」にはホワイトベースが含まれますか？

はい。ホワイトベースはキャラクターが搭乗していない場合も味方ユニットに含まれます。

使用できるタイミングが書いていない場合、キャラクターのレベル能力はいつ使用できますか？

特に記載がない場合、レベルアップした時に1回使用できます。

以下のレベル能力が該当します。

フェイズ1 カイ・シデン Lv.3 アイテム山を見て、好きなカード1枚を手に入れる。その後、アイテム山をシャッフルする。

フェイズ3 カイ・シデン Lv.2 アイテム山から1枚引く。

フェイズ5 フラウ・ボウ Lv.3 ホワイトベースメーターを1戻す。

フェイズ1のストーリーパネルG（エリア06）で「全員の出た目の合計が25を超える」とはラウンドをまたいでも大丈夫ですか？

全員の出た目の合計25は、ラウンドをまたがず、1ラウンドの中で超えてください。

フェイズ3のストーリーパネルR（戦闘配置につけ！①）で「ホワイトベースに搭乗したキャラクターは自身のHP分ホワイトベースメーターを戻し、それを自身のHPとする。」とはどういうことですか？

ラウンド開始時や、ホワイトベースに搭乗しているプレイヤーがダメージを受けた時、ホワイトベースメーターを進めてください。

「大気圏突入カプセル」も攻撃されますか？

いいえ、攻撃されません。


GUNDAM THE GAME

—機動戦士ガンダム・ガンダム大地に立つ—

PHASE 04
STORY PANEL 10


AREA
09

SITUATION
いつ戦闘が起こっても良いように、
度重なる戦闘シミュレーションを行
い精度を上げるのだ。





TITLE
戦闘シミュレーション

このエリアでは、
訓練の消費 AP が 1 減る。

探索 


どれでも : 3
成功したら、アイテム山から1枚引く。

探索ミッション 

機械  : 4
成功したら、ストーリーパネル K を開く。

TITLE
フェイズ4予告

SITUATION
大気圏突入間際、シャアの追撃を
受けたアムロの乗るガンダムは、
ホワイトベースに帰投することが叶
わず、地球の重力に引かれ、猛ス
ピードで地表へと落下を始めた。




PHASE 04
STORY PANEL 01
INTRODUCTION

■ **ガルマ出撃す**

各プレイヤーは、「アムロ」「リュウ」「ハヤト」
「カイ」「セイラ」の中から 1 人を選び、
開始準備を行う(アムロは必須)。
その後、ストーリーパネル B と C を開き、
このストーリーパネルを箱にしまう。

TITLE
フェイズ5予告

SITUATION
大気圏突入直後、ガルマの猛攻を
凌いだホワイトベースは、未だジ
オン軍の勢力圏内に足止めされて
いた。状況打開の為、地球連邦軍
本部と連絡を取る方法を模索する。



PHASE 05
STORY PANEL 01
INTRODUCTION

■ **コア・ファイター脱出せよ**

■ **戦場は荒野**

各プレイヤーは、「アムロ」「カイ」「ハヤト」
「フラウ」「リュウ」の中から 1 人を選び、
開始準備を行う(アムロは必須)。
その後、ストーリーパネル B を開き、
このストーリーパネルを箱にしまう。

このフェイズでは、勲章トークンを獲得するた
び、エリア 01 の位置に置く。

ACTION for ZEON

ジオン軍の増援!!

ジオン軍メカニックカード 03 を開き、
16、23、30 のマスに
行動済みのザクIIを配置する。
移動し、通常攻撃を行う。

【対象】HP の高いユニット優先。

その後、このカードを箱にしまう。

02
PHASE 05
BATTLE EVENT 02

GUNDAM THE GAME

— 機動戦士ガンダム・ガンダム大地に立つ —

TITLE
フェイズ6予告


SITUATION
アムロ達はグレートキャニオンで勝利したものの、物資は枯渇しており戦況は厳しい。度重なる戦闘により、搭乗員は疲弊し、内部から不満の声が出始めた。

PHASE 06
STORY PANEL 01
INTRODUCTION

- 翔べ! ガンダム
- ガルマ散る

各プレイヤーは、「アムロ」「カイ」「ハヤト」「フラウ」「ブライト」の中から1人を選び、開始準備を行う(アムロは必須)。その後、ストーリーパネルBを開き、このストーリーパネルを箱にしまう。

このフェイズでは、勲章トークンを獲得するたび、エリア01の上に置く。



TITLE
戦闘配置につけ!①

PHASE 06
STORY PANEL 16
COMBAT ARRANGEMENT

戦闘の準備

- i. ストーリーパネルV～dを開き、右図のように『戦闘エリア』として並べる。
- ii. キャラクターのコマを箱にしまい、所定の位置にメカニックのコマを配置する。
ガンダム：25 / ガンキャノン：26 /
ガンタンク：6 / コア・ファイターA：9 /
ホワイトベース：12
さらにホワイトベースメーターを7戻し、ホワイトベースのHPとする。
- iii. ジオン軍メカニックカード01～04を開き、所定の位置にコマを配置する。
ザクII：40、41 / シヤア専用ザクII：50 /
ドップ：35、36、45、46 / ガウ：49

配置し終わったらこのストーリーパネルを箱にしまい、ストーリーパネルQを開く。

| | | |
|---|---|---|
| V | W | X |
| Y | Z | a |
| b | c | d |

ACTION for ZEON
ドップが増援!

3回移動し、攻撃は行わない。
47、50、51のマスにドップを配置する。
その後、このカードを箱にしまう。

03

PHASE 06
BATTLE EVENT 03