

	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・ボゥ 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  **3**
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  **4**
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 / シャア専用ザク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