

# ばるばるろっせ

## BARBAROSSA

### 説明書

## ■0. はじめに

このゲームは、第二次世界大戦のドイツ軍の対ソビエト侵攻作戦をテーマとした2～5人用の**デッキ型カードゲーム**です。各プレイヤーはドイツ軍の軍団長の立場で、まず8枚のカードを自分のデッキ（＝指揮下の基幹部隊）として受け取り、ゲームを開始します。ゲーム中、プレイヤーはこの自分専用の最初のデッキ8枚に、新たな部隊を増援として加えながら戦いをつづけ、作戦目標である敵の陣地や都市を次々に攻め落としていきます。最終目標はモスクワです！ ゲーム終了時に、より多くの目標を陥落させ、ソ連侵攻作戦（バルバロッサ作戦）に最も貢献したプレイヤーが勝利します。

## ■1. コンポーネント

このゲームには次のパーツが含まれています。

- カード 305枚（他に早見表カード10枚）
- 説明書 1冊（この冊子です）
- 箱 1個（カード入れとして使用できます）

## ■2. シンボル

便宜上、カードやルールに使用されているシンボルについて先に説明します。このゲームでは、ゲームの進行をスムーズにするため、次ページの6種類の**ポイント**が設定されています。

プレイヤーはゲーム中、これらのポイントをまるで貨幣のように受け取ったり、使用したりします。ただし、こうしたポイントは、互いに両替（交換）することはできません。プレイヤーが一度受け取ったポイントは、消費しない限り、ターン終了時までプレイヤーのもとに保有ポイントとして残ります（勝利ポイントを除く）。



なお、各シンボルには文中で使用する縮小版やモノクロ版もありますので、注意してください。たくさんあるようですが、ちょっとゲームを動かしてみればすぐに覚えられますので、心配せずルールを読み進めてください。



## シンボル一覧





### 1) 作戦ポイント (黒)

(縮小版:  モノクロ版: )

主としてプレイヤーが手札のカードをプレイするときに支払うプレイコストとして使います。





### 2) 補給ポイント (黄)

(縮小版:  モノクロ版: )

主としてプレイヤーが新たなカードを増援として獲得するときに支払う増援コストに充当して使います。





### 3) ドロー・ポイント (青)

(縮小版:  モノクロ版: )

このポイントを得たプレイヤーは、ただちにそれを支払って、そのポイント数に等しい枚数のカードをドローします。





### 4) 増援ポイント (緑)

(縮小版:  モノクロ版: )

プレイヤーは増援ポイントを1ポイント支払うごとに、増援として新たなカード1枚を獲得する権利を得ます。ただし、これはあくまで獲得するための権利であり、実際にカードを獲得するためには、これとは別に補給ポイントによって増援コストを支払う必要があります。





### 5) 戦闘ポイント (赤)

(縮小版:  モノクロ版: )

プレイヤーが戦闘を行うとき、目標カードを獲得するための支払いに充当します。



### 6) 勝利ポイント (黄)

(縮小版:  モノクロ版: )

プレイヤーはゲーム終了時、自分の保有するカード全てがもつ勝利ポイントの合計を点数として受け取ります。

## ■3. カード

このゲームに登場するカードにはいくつかのタイプがあり、それぞれ使い方が異なっています。カードのデータの見方と、おおよその使い方は次のとおりです。なお、各カード共通の項目が多いため、先に説明している項目（と同じ番号の項目）は後のカードでは、同じものとして説明を省略しています。

### ●3-1 補給カード

部隊自体や補給物資を最前線に運搬することを表すカードです。このカードをプレイしたとき、プレイヤーはプレイボーナスとして**補給ポイント**を受け取ります。プレイヤーはこうして受け取った補給ポイントをためておき、その手番の**再編成フェイズ**に新たなカードを**増援**として獲得するときの支払いに充当することができます。プレイヤーは、他のカードの指示により補給ポイントの支払いをすることもあります。補給カードは他のカードと異なり、手番中いつでもプレイすることができます。

#### ①プレイコスト

このカードを**プレイ**するために必要なコスト（作戦ポイント数）を示しています。本ゲームに含まれる補給カードのプレイコストは0ポイントです。

#### ②カード名

このカードのカードの名前です。

#### ③増援コスト

プレイヤーがこのカードを増援として自分のデッキに加えるときに支払いが必要となるコスト（補給ポイント数）を示しています。

#### ④カードタイプ

このカードのタイプを示しています。（）内は、サブタイプを示します。カードやルール上、これらのタイプやサブタイプでカードを指定することがあります。

#### ⑤カードルール（プレイルール）

カードの下部、白色のボックス内に記されているルールです。

このカードをプレイした時に発生する効果（黒文字）、あるいはこのカードを獲得した時などに適用される効果（赤文字）がここに記されています。**プレイボーナス**はプレイした時の効果の一部です。補給カードにはプレイボーナスのみ記されています。



## ●3-2 部隊カード

ゲームの中心であり、プレイヤーの戦力の中核となるカードです。多くの部隊カードは戦闘ポイントをプレイヤーにもたらしめます。プレイヤーは**戦闘**において保有している戦闘ポイントを使用することができます。部隊カードにはまた、プレイヤーにその他のポイントやメリットを及ぼすものもあります。



### ①プレイコスト

### ②カード名

### ③増援コスト

### ④カードタイプ

### ⑤カードルール

#### (プレイルール)

カードの下部、白色のボックス内に記されているルールです。

このカードをプレイした時に発生する効果、あるいはこのカードを獲得した時に適用される効果がここに記されています。**プレイ**

**ボーナス**はプレイした時の効果の一部です。獲得した時の効果については、わかりやすいように赤文字で記されています。

なお、プレイしたときの効果として、**起動能力**が記されている場合があります。くわしくは17ページ「■9. 起動能力」を参照してください。

### ⑥カードルール (配備ルール)

カードによっては配備ルールが記されているものもあります。配備ルールは黄色のボックス内に記されています。白色のボックスに記されているプレイルールとは混同しないようにしてください。こうした配備ルールの存在するカードは、プレイヤーが**配備**できるカードであることを示しています。

プレイヤーは手番中、自分が配備しているカードの配備ルールとして記されている効果を受けたり、起動能力を受け取ります。起動能力が記されている場合は、それを起動させることができます。くわしくは17ページ「■9. 起動能力」を参照してください。

### ⑦勝利ポイント

カードによっては勝利ポイントが記されているものがあります。ゲーム終了時、こうしたカードを保有している（デッキ、捨山、手札、配備中のカードのいずれかに含まれている）なら、プレイヤーはここに記された分の勝利ポイントを得点として受け取ります。



### ●3-3 作戦カード

プレイの手助けをするカードです。使い方は部隊カードと同じですが、作戦カードには直接戦闘ポイントを発生させるものがありません。また、ほとんどのカードが「使い捨て」（プレイ後に戦場に戻る）になるところも、多くの部隊カードとは異なっています。

- ①プレイコスト
- ②カード名
- ③増援コスト
- ④カードタイプ
- ⑤カードルール  
(プレイルール)



iii. 戸橋ことみ



### ●3-4 配備カード

配備カードは、プレイヤーが獲得する部隊以外の施設や指揮官を表すカードです。配備カードはいずれも、プレイ後に自動的に配備されます。その他の点では、部隊カードと同じように使われます（部隊カードの中にも、プレイ後に自動的に配備されるものがあります）。



- ①プレイコスト
- ②カード名
- ③増援コスト
- ④カードタイプ
- ⑤カードルール  
(プレイルール)
- ⑥カードルール(配備ルール)
- ⑦勝利ポイント



### ●3-5 イベントカード

イベントカードは、特別な出来事を表すカードです。いずれかのプレイヤーが都市を目標として戦闘宣言したとき、イベントカードを山から1枚めくります。めくられたイベントカードの防御力修正値はすべて、目標の都市の防御力に加えます。プレイヤーが戦闘に勝利して都市を獲得した場合、めくられたイベントカードもそのプレイヤーが受け取り、それらカードのカードルール（獲得時の効果）を適用します。



#### ①プレイコスト

#### ②カード名

#### ④カードタイプ

#### ⑤カードルール（プレイルール）

イベントカードには、必ずめくられた時の効果や獲得時の効果が赤字で記されています。イベントカードの中には、獲得したプレイヤーの捨山に置き、のちにプレイヤーが手札からプレイできるものもあります。そうしたカードには、プレイ時の効果が記されています。

#### ⑥カードルール（配備ルール）

イベントカードの中にはまた、獲得したプレイヤーがいずれかのプレイヤーの戦区に置くタイプのものもあります。こうしたカードには、置かれたときに発生する効果も配備ルールとして黒文字で記されています。

#### ⑦勝利ポイント

#### ⑧防御力修正値

イベントカードがめくられている間、この防御力修正値が、都市カードの山の一番上のカードの防御力に加えられます。



### ●3-6 目標カード

プレイヤーの攻略目標を示すカードで、ゲーム終了時の主な得点源になるカードです。プレイヤーは戦闘を行って、必要な量の戦闘ポイントを支払うと、目標カードを受け取ることができます。これを**戦闘**と呼びます。プレイヤーは獲得した目標カードをただちに配備します。



②カード名

④カードタイプ

⑤カードルール

(プレイルール)

⑥カードルール (配備ルール)

⑦勝利ポイント

⑧防御力

プレイヤーが戦闘により、このカードを獲得するために必要なコスト (戦闘ポイント数) を示しています。

## ■4. ゲームの準備

ゲームの準備は次のとおり行います。

- まず、全カードをカード名ごとに分けます。ただし、配備カード、イベントカード、都市カード (目標カード) については、それぞれそのタイプごとにひとまとめにしておきます。
- 配備カードとイベントカードをそれぞれよくシャッフルします。都市カード (目標カード) の中から「モスクワ」カードを抜き出し、よくシャッフルします。
- 次に、それらの各カードの山をテーブルの中心部に次ページの図のように並べます。これらのカードの山を配置した場所を**戦場**と呼びます。そして、こうして戦場に配置されたカードの山を、それぞれ**山札**または「配備の山」などのように呼びます。
- 都市カードの山の底に、「モスクワ」カードを差し入れます。
- 補給カード、部隊カード、作戦カード、配備カードの各山札の一番上のカードを取り、それをひとまとめにしてシャッフルして、中からランダムに1枚を選び出します。選んだカードとそれに対応する山札を箱にしまえます。選ばれなかったカードはそれぞれの山に戻します。このとき配備カードは山の底に戻してください。
- これで戦場の準備ができました。



## 戦場（共通の場）の初期配置図



### 凡例



カードの表を上にして配置する山



カードの裏を上にして配置する山

- 次に各プレイヤーが、「非機械化輸送」の山から6枚と「擲弾兵連隊」の山から2枚、合計8枚のカードを受け取り、よくシャッフルして自分の前に伏せて積みます。これがそのプレイヤーの**デッキ**となります。プレイヤーはゲーム中、デッキからカードを引いて手札に加えます。また、使い終わったカードは自分のデッキのすぐ脇に表にして捨てます。その場所を**捨山**と呼びます。
- 各プレイヤーは、自分のデッキの上からカード4枚を引いてこれを最初の手札とします。自分のデッキの上からカードを引いて手札に加えることを**ドロウ**すると言います。
- プレイヤー間でじゃんけんを行い、最初プレイヤーを決めます。これでゲームの準備ができました。ゲームを開始し、13ページ「■6. ゲームの流れ」の手順にしたがって進めてください。手番はプレイヤー間を時計回りにめぐります。

## ■5. 場の様子と用語

ゲームの流れを説明する前に、ここで場の様子と基本的な用語について説明しておきます。

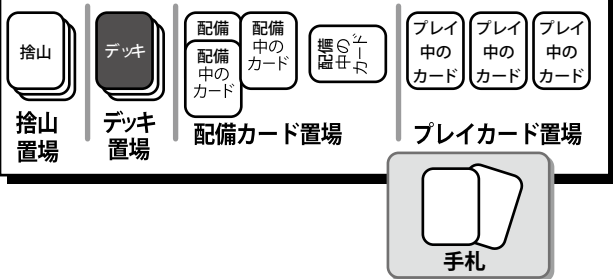
### ●5-1 戦場と戦区

テーブルの中央部、各カードの山札が配置されている場所を**戦場**と呼びます。各プレイヤー共通の「場」となります。いっぽう、各プレイヤーの前の場所を、これに対して**戦区**と呼びます。そのプレイヤー専用の「場」となります。

戦区には、そのプレイヤーのデッキと捨山を置く場所があるほか、プレイしたカードを一時的に配置しておく**プレイカード置場**と、配備したカードを置きっぱなしにしておく**配備カード置場**があります。下図を参照してください。

各プレイヤーは、カードを戦区に配置するとき、プレイカード置場に置くのか、配備カード置場に置くのか、誰からもわかるようにしておいてください。

#### 各プレイヤーの戦区（手番中の様子）



## ●5-2 カードのプレイ

プレイヤーが必要なプレイコスト（作戦ポイント）を支払って、手札をプレイカード置場に出すことをカードを**プレイする**といいます。カードがプレイされた時は次のように処理を行います。

### 《カードプレイの処理》

- ・プレイするカードのプレイに必要なプレイコストを、保有する作戦ポイントで支払います。
- ・そのカードを手札から選んでプレイカード置場に配置します。
- ・手番プレイヤーはカードに記載されている**プレイボーナス**を受け取ります。
- ・プレイボーナスにドロワーポイントが含まれていたなら、ただちにそれを支払ってドロウします。
- ・プレイルールとして記されている効果（黒字部分）を適用します。
- ・プレイルールに**起動能力**が記されている場合は、手番プレイヤーは、**作戦フェイズ**中いつでも、必要なコストを別途支払って、その能力を起動し、効果を適用することができます。
- ・カードをプレイできるのは作戦フェイズ中のみ（ただし戦闘中は不可）です。ただし補給カードは手番中いつでもプレイすることができます。

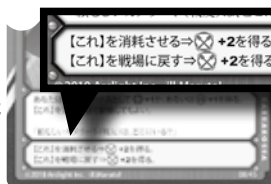
### プレイボーナスの例

プレイルールの欄に「プレイボーナス：」とある場合、「：」の右側に記されているシンボルがプレイボーナスを示します。図の例では、このカードをプレイしたプレイヤーは、ただちに2作戦ポイント $\oplus$ と2戦闘ポイント $\otimes$ を受け取ります。



### 起動能力の例

起動能力は、図のように、矢印の入った文章で記載されているので、他の効果と区別することができます。くわしくは17ページ「■9. 起動能力」を参照してください。



同じフェイズ中に2枚以上のカードをプレイする場合、各カードのプレイは完全に別々に行います。あるカードの処理が終わる前に別のカードをプレイすることはできません。

プレイされたカードは、特に指示のない限り、同じ手番の終了フェイズまでプレイカード置場に残り、そこで捨山に移されます。

プレイヤーは、プレイコストの一部だけを支払うことはできません。

## 重要!

プレイヤーが受け取った各種ポイント(勝利ポイントのはぞく)は、いったん全てプレイヤーの「架空の財布」の中に入り、保有ポイントとなります。プレイヤーは、それらのポイントを必要に応じて支払いに充てることができます。ただし、ドロワーポイントだけは、支払いのタイミングを自由に決めることができません。ドロワーポイントを受け取ったプレイヤーは、ただちに最優先でそれを支払って、ポイント数と同じ枚数をドロワーしなければなりません。プレイヤーが少しでも他の行動を実行してしまうと、受け取ったドロワーポイントは失われてしまいます。

### ●5-3 捨山に移す

プレイヤーのカードはゲーム中、いろいろな理由で捨山に移されることがあります。こうしたカードは、特に明記されていない限り、自分の捨山に表にして移します。捨山にあるカードに順番は関係ありません。

各プレイヤーは、捨山に限らず、ゲーム中に、表の状態で戦場や戦区に置かれている(積まれている)あらゆるカードの内容や順番をいつでも確認することができます。ただし、順番を変えてはいけません。たとえば、配備カードの山や都市カードの山の並び順は、いつでも誰でも見てかまいません。

### ●5-4 戦場に戻す

ゲーム中、カードの指示で、何らかのカードを**戦場に戻す**ように指示されることがあります。こうしたカードは、戦場の対応する山札に戻します。このときは、その山札の底に戻してください。

### ●5-5 箱にしまう

ゲーム中、カードの指示で、何らかのカードを**箱にしまう**ように指示されることがあります。この指示があったら、ただちにゲームのパッケージ箱などに該当カードをしまってください。ひとたび箱にしまったカードは、二度とそのゲームには登場しません。



## ●5-6 カードの状態

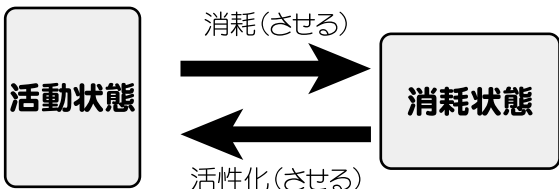
山札やデッキ、捨山にあるカードを除き、戦場や戦区に表にして置かれたカードには2つの状態があると考えます。ひとつが**活動状態**で、もうひとつが**消耗状態**です。特に明記されていない限り、戦場や戦区に置かれたカードは活動状態であるとみなします。

活動状態のカードは**縦に並べ**、消耗状態のカードは**斜めや横にして**、その状態を表してください。

活動状態のカードを消耗状態にすることを**消耗させる**と言います。逆に消耗状態のカードを活動状態に戻すことを**活性化させる**と言います。

後述しますが、消耗状態のカードは、特に明記されていない限り、そのプレイヤーの手番の開始フェイズに自動的に活性化します。

### 活動状態と消耗状態



## ■6. ゲームの流れ

ゲームの準備が終わったら、最初のプレイヤーからゲームを開始します。まずこのプレイヤーが自分の手番を行い、その後時計回りの順で各プレイヤーが1回ずつ手番を実行していきます。これをゲームが終了するまで続けてください。

各プレイヤーは、4つのフェイズを順番に実行してゆきます。そのフェイズと概要は次のとおりです。

各フェイズはさらに細かい手順にわかれています。これらも特に明記されていない限り、順番に行います。手順の詳細は次の章以降を読んでください。


## 《各手番の手順》

### 1) 開始フェイズ


自分が配備中のカードで消耗状態のものをすべて活性化させます。

### 2) 作戦フェイズ

作戦フェイズの下記 (b) (c) の順番は自由です。複数の手札のプレイの間に戦闘を実行することもできます。

- (a) 1作戦ポイント  を受け取ります。
- (b) プレイコストを支払える範囲で手札を望むだけプレイします。
- (c) 戦闘を1回だけ実行することができます。

### 3) 再編成フェイズ

- (a) 1増援ポイント  を受け取ります。
- (b) 1増援ポイントを支払うごとに、1枚のカードを増援として獲得する権利があります。ただし獲得する際、1枚ごとに必要な増援コストを保有する補給ポイントで支払わなければなりません。支払い可能な範囲でそれらを支払い、戦場の山札からカードを獲得することができます。

### 4) 終了フェイズ

- (a) プレイカード置場にあるカードを全てと、手札を捨山に移します。ただし、手札は1枚だけ残しておくことができます。
- (b) 4枚ドローします。
- (c) 保有している (未消費の) 各種ポイントが消滅します。





## ■7. 各フェイズの詳細

### ●7-1 開始フェイズ


開始フェイズには、手番プレイヤーが配備している消耗状態のカードを必ず活性化させます。プレイヤーは開始フェイズ中に補給カードをプレイすることはできますが、特にカードで指示されない限り、このフェイズ中には、それ以外のことは一切できません。それが終わると自動的に作戦フェイズとなります。

### ●7-2 作戦フェイズ

手番プレイヤーは、このフェイズ中にのみ、手札をプレイすることができます。プレイ方法は11ページ「●5-2 カードのプレイ」を参照してください。

プレイヤーは作戦フェイズ開始時に1作戦ポイントを自動的に受け取りますので、通常、それを使用してプレイコストが1作戦ポイントの手札を1枚プレイすることができます。ただし、プレイコストが2作戦ポイント以上のカードもありますので、そうしたカードは1作戦ポイントではプレイできません。

手札をプレイすることで、手番プレイヤーは新たな作戦ポイントをプレイボーナスとして受け取る場合があります。そのため、プレイヤーは保有する作戦ポイントがなくなるまで、手札を何枚でもプレイしてかまいません。

プレイコストが「0」作戦ポイントとなっているカードをプレイする場合は、コストを支払う必要はありません。しかし、プレイコストそのものが表示されていないカードはプレイすること自体ができません（本ゲームでは、そうしたカードがデッキに入ることはありません）。

プレイヤーはゲーム中、さまざまなポイントを受け取る可能性があります。それらは勝利ポイントをのぞき、すべて「プレイヤーの持つ架空の財布」にいったんはいるものと考えてください。そしてそこからさまざまな支払いに充当することができます。支払いに充てたポイントはただちに消滅します。

プレイヤーは作戦フェイズ中、必要な**起動コスト**を支払えば、配備中のカードやプレイ中のカードのもつ起動能力をいつでも何回でも起動させることができます。


プレイヤーはまた、このフェイズ中に戦闘を1回だけ実行することができます。そのやり方は20ページ「**■ 12. 戦闘**」を参照してください。

戦闘（1回だけ可能）、手札のプレイ（複数回可能）、起動能力の起動（複数回可能）の各行動について、その順番は手番プレイヤーの自由で、どのように組み合わせてもかまいません。

手番プレイヤーは、プレイしたカードをすぐに配備できる場合があります。配備する場合、配備を宣言して、そのカードをプレイカード置場から配備カード置場に移します。

### ●7-3 再編成フェイズ

手番プレイヤーは、作戦フェイズにできなくなったり、したいことがなくなったら、再編成フェイズに移行することを宣言しなければなりません。

このフェイズの最初に、手番プレイヤーは1増援ポイントを自動的に受け取ります。

再編成フェイズには、もはや戦闘や、手札のプレイ（補給カードをのぞく）や、起動能力の起動は、一切できなくなります。特にカードで指示されない限り、再編成フェイズにプレイヤーが自主的にできることは、補給カードのプレイと**増援**（山札のカードを獲得すること）だけです。

増援は、保有する増援ポイントと補給ポイントの範囲で実行することができます。増援の詳細については 19 ページ「■ 11. 増援」を参照してください。

## ●7-4 終了フェイズ

手番プレイヤーが再編成フェイズに獲得したいカードがなくなったり、受け取れなくなったなら、終了フェイズに移行することを宣言しなくてはなりません。

そして、プレイカード置場にあるカードを全てと、手札を捨山に移します。

このとき、手札は1枚だけ選んで残しておくことができます。配備カード置場のカードはそのまま残りますので、間違えて捨てないように注意してください。

その後、4枚ドロウして、手札に加えます。これを**手札の補充**といいます。なお、プレイヤーの手札の枚数に上限はありません。

この手札の補充の直後、手番プレイヤーの保有している未使用の各種ポイントはすべて消滅します。次の手番に持ち越すことはできません。


そして次のプレイヤーの手番となります。

## ■ 8. ゲームの終了と勝利

### ●8-1 ゲームの終了

ゲーム中、誰かが「モスクワ」カードを獲得したなら、その作戦フェイズの終了時にゲームは終了します。

### ●8-2 得点計算と勝利者

ゲームが終わったら、各プレイヤーは自分の保有するカード全て、つまりデッキ、捨山、手札、戦区にあるその他のカードをすべて一まとめにします。それから、それらのカードのもつ勝利ポイントを合計します。そして合計が最も多かったプレイヤーがゲームの勝利者となります。もし、複数のプレイヤーが首位だったときは、その中で、いちばん勝利ポイントの高い都市カードを保有していたプレイヤーの勝利となります。それも同点なら、さらにその中で都市カードの枚数を一番多く保有していたプレイヤーの勝利となります。それでも差がつかないときは、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

## ■9. 起動能力

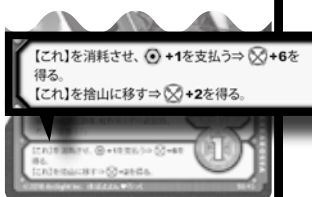
前述のとおり、カードのプレイルールや配備ルールの中に、起動能力が含まれていることがあります。起動能力は、文面の中に矢印(⇒)を含むので、他のカード能力と容易に区別することができます。プレイヤーは、手番の作戦フェイズ中にものみ、自分の戦区にあるカードの起動能力を起動させることができます。

後述のとおり、起動能力は、プレイヤーが効果が発生させるかどうかを選ぶことができます。いっぽう、カードルールのうち、起動能力でない効果は、自動的に発生しますので、注意してください。

起動能力の文面のうち、矢印の左側に記載されている内容が**起動コストの支払い**になります。いっぽう、矢印の右側に記された内容が、起動コストを支払った時に発生する効果を示しています。

### 起動能力の例

この2番目の起動能力は、そのカード自身を捨山に移すことが起動コストとして記されています。手番プレイヤーは、作戦フェイズ中いつでもこのカードを捨山に移すことができ、そうした場合、ただちに2戦闘ポイント~~⊗~~を受け取ります。



プレイヤーは、起動コストを支払って効果が発生させるか、支払わずに発生させないているかを選ぶことができます。**消耗状態**のカードの起動能力を利用することもできます。また、可能ならひとつの起動能力を同じフェイズ中に2回以上起動させることもできます。

起動能力の中には、あるカードを消耗させることを起動コストとして指定している場合があります。プレイヤーは、意図的に消耗状態にあるカードをさらに消耗させることはできません。何らかの理由でそうなったときは、何も起きません。また同様に、活動状態のカードを活性化しても何も起こりません。

プレイヤーは作戦フェイズ中に複数のカードのプレイ、複数の起動能力の起動を実行することができます。しかもその順番は望むままに行うことができます。しかし、これらのカードのプレイと起動能力の起動は、それぞれ独立して実行しなければなりません。たとえば、あるカードのプレイの処理が終わる前に別のカードをプレイしたり、起動能力を起動させたりすることはできません。

起動能力のコストの支払いは、実際に能力の効果を適用する前に行わなくてはなりません。また、プレイヤーは、起動コストの一部だけを支払うことはできません。

## ■ 10. 配備

プレイヤーは、配備カードをプレイしたときや、目標カードを獲得したとき、ただちにそれを配備します。部隊カードの中にもプレイしたときに自動的に配備されたり、プレイヤーが配備できるものがあります。

**配備**は、カードを配備カード置場に配置することで実行します。

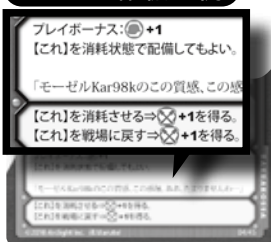
こうしてひとたび配備されたカードは、カードの指示によらない限り、そこに留まります。プレイ中のカードのように、終了フェイズに捨てたりしません。

配備されたカードは以後、配備ルールとして記されたルールを発揮し続けます。配備ルールとして起動能力が記されている場合、プレイヤーはその能力を各手番の作戦フェイズ中に起動することができます。

配備中のカードは、カードルールのうち、プレイルールのほうは完全に無視してください。

プレイ中のカードはプレイルールを、配備中のカードは配備ルールを参照すると覚えてください。

### カードと配備の例



「擲弾兵連隊」をプレイしたプレイヤーは、ただちにプレイボーナスとして1増援ポイント(●)を受け取ります。プレイヤーは、このカードを同じ作戦フェイズ中に配備することができます。しかし、配備しなければ、このカード自体、それ以上、何の効果も発揮しません。

いっぽう、このカードを配備すると(宣言してください)、今度はこのカードの配備ルールが適用され、プレイヤーは2つの起動能力を起動することができるようになります。

ただし、このカードは、配備した時に消耗状態になりますので、このままだと、同じ作戦フェイズには一番目の起動能力は起動できません。なぜなら起動コストを支払えないからです(消耗状態のカードをさらに消耗させるということができないからです)。



けれども、2番目の起動能力は配備後ただちに起動できますので、このカードを戦場に戻して1戦闘ポイントを得ることができます。



プレイヤーが配備しておけるカードの枚数に制限はありません。

## ■ 11. 増援

### ● 11-1 増援と増援ポイント

手番プレイヤーは、再編成フェイズに増援を行って、カードを獲得することができます。増援とはいわば補給ポイントでカードを買う行為です。しかし、獲得できる枚数には制限があります。

1増援ポイントの支払いにより、プレイヤーは増援を1回行うことができます。1回に1枚のカードを獲得することができます。手番プレイヤーは再編成フェイズに1増援ポイントを必ず受け取りますので、手番プレイヤーは1手番中に増援を少なくとも1回（1枚分）は実行することができます。



もし、作戦フェイズ中にあるカードのプレイボーナスによって1増援ポイントをすでに受け取っていたなら、合計2増援ポイントを保有していますので、増援を2回まで行うことができます。

手番プレイヤーは、増援ポイントと補給ポイントが許すかぎり、1手番中に何回でも増援を行うことができます。

### ● 11-2 増援コストの支払い

増援によって新たなカードを獲得するには、増援ポイントの支払いだけでは不十分です。増援ポイントの支払いは、増援の回数を保障するだけです。

あるカードを実際に獲得するには、そのカードに記されている増援コストを補給ポイントによって別途支払わなければならないのです。

たとえば、増援によって「トラック輸送」カード1枚を獲得しようとする場合、プレイヤーは、1増援ポイントと、3補給ポイントを支払わなければならないわけです。

### ● 11-3 獲得可能なカード

増援として獲得するカードは、補給カード、部隊カード、作戦カード、配備カードのいずれかになります。イベントカードと目標カードは、ここで増援コストと引き換えに獲得することはできませんので注意してください。

プレイヤーは、増援によってカードを獲得するとき、必ず対応する山札の一番上からカードを受け取らなければなりません。

手番プレイヤーは、こうして増援として獲得したカードを、そのカードに特に指示されていない限り、ただちに自分の捨山に移します。

## 注意

目標カードとイベントカードは戦闘によって獲得するものです。これらのうち多くには、プレイコスト（作戦ポイント）が記されていません。そうしたカードは、獲得した時、そのまま配備されます。一方プレイコストが記されているイベントカードは、捨山に移し、あとでプレイヤーが手札からプレイすることができます。

目標カード（プレイ不能）

イベントカード（プレイ不能）



イベントカード（プレイ可能）



## 12. 戦闘

手番プレイヤーは、作戦フェイズ中に戦闘を1回だけ実行することができます。

戦闘の実行手順は次のとおりです。

- (1) 戦闘を宣言します。配備中の部隊カードが1枚もないプレイヤーは、戦闘を宣言することができません。
- (2) 戦闘の目標を、目標カードの山札の中から1つ指定します。通常は、「高地」「陣地」あるいは都市の山札の一番上のカードのいずれか1つを指定します。
- (3) 目標が都市の場合、イベントカードの山からカードを1枚めくります。めくられたイベントカードの防御力修正値はすべて目標となったカードの防御力に加え、目標の**合計防御力**を算出します。「高地」「陣地」の場合は目標カードの防御力をそのまま使用します。

(4) 合計防御力に等しいだけの戦闘ポイントを支払います。もし保有ポイントだけで足りない場合は、配備中のカードやプレイ中のカードの起動能力をここで望むだけ起動して、保有戦闘ポイントを増やしてから支払ってもかまいません。ただし、**戦闘宣言をしたら、戦闘が終了するまでの間、手札をプレイすることはできません。**

(5) 支払額が合計防御力以上となったら、戦闘に勝利したことになります。そうでなければ、敗北したことになります。次のとおり結果を適用します。いずれの場合も、一度支払った戦闘ポイントは戻りません。

### 《戦闘に勝利した場合》

戦闘の目標となっていた目標カードのプレイルールの赤字部分を適用します。

その後、めくられていたイベントカードのプレイルールを適用します。

### 《戦闘に敗北した場合》

戦闘の目標となっていた目標カードを獲得することなく、そのプレイルールの赤字部分を適用します。

その後、めくられていたイベントカードを、すべて伏せてイベントの山の底に戻します（複数のときは順番は自由）。

(6) これで戦闘は終了です。

戦闘とは**補給ポイントのかわりに戦闘ポイントを消費して作戦フェイズ中に行う増援**というふうに考えてください。

## ■ 13. その他のルール

### ● 13-1 デッキの枯渇

ゲーム中にプレイヤーのデッキが枯渇することがよくあります。デッキが枯渇した状態で、さらにカードを引かなければならなくなった瞬間に、プレイヤーは捨山のカードをひとまとめにしてよくシャッフルし、それを新たなデッキとします。これを**デッキの再構築**と言います。再構築後に、引けなかった分のカードを引き続けます。

デッキの再構築は、デッキが枯渇した瞬間に行うではありません。注意してください。

なお、デッキも捨山も枯渇しているときは、もうそれ以上ドロースることはできません。

### ● 13-2 カードとルール


カードルールと、この説明書のルールがぶつかる場合があります。そうしたときは、常にカードのルールを優先してください。






## ■ 14. プレイの例


この章では、あるプレイヤーA君の1手番分のプレイの例を紹介します。参考にしてください。






### ● 14-1 開始フェイズ

プレイヤーA君の手番となりました。彼はいま、活動状態の「擲弾兵連隊」1枚と「陣地」1枚、そして消耗状態の「独立重戦車大隊」「装甲擲弾兵連隊」各1枚を配備しています。開始フェイズに、彼は「装甲擲弾兵連隊」を活性化しました。「独立重戦車大隊」は、その配備ルールにより、彼が何もしなければ活性化しませんが、彼はここで補給カード「列車輸送」をプレイして3補給ポイントを支払い、「独立重戦車大隊」も活性化させました。

### ● 14-2 作戦フェイズ

彼はまず、ルールにより、1作戦ポイントを受け取ります。そしてそれを消費して、手札から「装甲偵察大隊」をプレイし、プレイカード置場に配置しました。このカードのプレイボーナスとして、彼はここで2作戦ポイントと2戦闘ポイントを得ました。

次に彼はこのうち1作戦ポイントを消費して「突撃砲大隊」をプレイし、プレイカード置場に配置します。そしてそのプレイルールにしたがってそれを消耗状態にして配備カード置場に移しました。

それから彼は、残っている1作戦ポイントを消費し、今度は手札から「師団本部中隊」をプレイし、プレイカード置場に配置しました。そしてプレイボーナスとして1作戦ポイント、1ドロポイント、1増援ポイントを受け取ります。ドロポイントは受け取ったらただちに消費しなければならないため、彼は、ここで1ドロポイントを消費して1枚ドロしました。


彼はまた、「師団本部中隊」のプレイルールにより、このフェイズ中、手札にある歩兵や戦車をコストの支払いなく、望むだけ手札から直接配備することができるようになりました。そこで彼は、いまドロした「装甲擲弾兵連隊」を直接配備カード置場に出しました。



「装甲擲弾兵連隊」はプレイボーナスを持っていますが、今回は「プレイした」わけではないので、このカードのプレイルールは適用されません。したがって、プレイボーナスも受け取ることはできません。いっぽうで、この「装甲擲弾兵連隊」は、配備カード置場に出す時、消耗状態にすることもありません（「装甲擲弾兵連隊」のプレイルールは適用されませんし、「師団本部中隊」のカードルール中にも、消耗状態で配備するとは書いてないためです）。





都市の山の一番上のカードは「ハリコフ」（防御力=10）です。彼は戦闘で簡単にそれを陥落させられると考え、都市の山を目標として選んで戦闘宣言をしました。



そこで、ただちにイベントカードの山の上から1枚めくったところ、「ソ連親衛戦車軍」（防御力修正=+6）でした。そこで、




「ハリコフ」の合計防御力は戦闘ポイント18となりました。




彼はいま、2戦闘ポイント（「装甲偵察大隊」のプレイボーナス）を保有していますので、あと16戦闘ポイントを支払わなければ敗北してしまいます。

彼はまず、配備中の「独立重戦車大隊」の起動能力により、そのカード自身を消耗させ、7戦闘ポイントを得ました。ついで同様に「装甲擲弾兵連隊」2枚と「擲弾兵連隊」を消耗させて5戦闘ポイントを受け取りました。これで彼の保有戦闘ポイントは合計14戦闘ポイントとなりました。「ハリコフ」の陥落にはあと4戦闘ポイントが必要です。

そこで彼は、「突撃砲大隊」の三番目の起動能力を利用して、「擲弾兵連隊」1枚を捨山に移して、2戦闘ポイントを受け取りました。またさらに、配備中の「陣地」の起動能力を使い、そのカード自身を戦場に戻して、「ハリコフ」の防御力を2戦闘ポイント分引き下げました。



これで彼の保有戦闘ポイントと「ハリコフ」の防御力がともに16戦闘ポイントとなり、彼は保有戦闘ポイントをすべて消費して「ハリコフ」を陥落させました。

彼は「ハリコフ」を目標として戦闘を行ったので、そのカードの指示により、配備中の戦車1枚（＝「独立重戦車大隊」）を捨山に移しました。そして戦闘に勝利したので、両カードの指示により、「ハリコフ」を配備し、「ソ連親衛戦車軍」は獲得し、捨山に移しました。

戦闘終了後、彼は最後の手札「トラック輸送」をプレイしました。この時点で、彼が保有しているポイントは、1作戦ポイント、1増援ポイント、2補給ポイントです。

彼はもうすることがないので、作戦フェイズを終了させます。

### ● 14-3 再編成フェイズ

彼はまず、自動的に1増援ポイントを受け取ります。そこで彼はこのフェイズに2補給ポイントまで消費して、戦場からカードを2枚まで獲得する（2回増援を行う）ことができます。

彼は、「非機械化輸送」と「野戦補充大隊」を1枚ずつ獲得し、捨山に移しました。これで、再編成フェイズにできることがなくなりましたので、彼は終了フェイズに移ります。

### ● 14-4 終了フェイズ

彼は、プレイカード置場に残っている「装甲偵察大隊」「師団本部中隊」「列車輸送」「トラック輸送」を捨山に移します。それから手札を更新します。しかし、彼はもう手札を残していません（ここで全て捨てるか、1枚残すことができます）。そこで、4枚ドロウして、次の手番に向けての手札をつくります。

これで、プレイヤーA君の手番は終了です。終了宣言をして次のプレイヤーに手番を渡しました。

## ■ 15. その他

下記のサイトに本ゲームのQ & Aが記載されています。迷ったときは参照してください。もし、Q & Aで解決されない疑問がある場合は、b-game@arclight.co.jp までお問い合わせください。電話での質問にはお答えできません。

<http://www.arclight.co.jp/br/>

## クレジット (敬称略)

パッケージイラストレーション：ぽよよん♥ろっく

カードイラストレーション (50音順)：

一日郎	久坂宗次	じじ
重戦車工房	タカシアキラ	天之有
戸橋ことみ	野上武志	隼優紀
速水螺旋人	藤沢孝	ぽよよん♥ろっく
まもウィリアムズ	Maruto !	みずきえいむ

ゲームデザイン：吉澤淳郎 (アークライト)

ディベロップメント・特別協力：鈴木銀一郎

ディレクション&アートディレクション：

吉澤淳郎 (アークライト)      草野彰宏 (アークライト)  
雫石和奈 (アークライト)

グラフィックデザイン：タケモトアツシ (t-DESIGN LAB.)

DTP：すぎきあきら (アークライト)

テストプレイ協力：

鈴木銀一郎  
R&Rステーション    ボードゲーム会の皆さん  
橋倉裕次 (アークライト)      飯島智秀 (アークライト)  
工藤雅之 (アークライト)      窪内直樹 (アークライト)

発売元：株式会社アークライト

**Arclight  
Games**

**Arclight**

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1 山甚ビル6F

電話：03-5283-9955    F A X：03-5283-9933

<http://www.arclight.co.jp/>

①

応募券

ぽよよん♥ろっく

BARBAROSSA

©2010 Arclight Inc.