

える★あらめいん

EL ALAMEIN

デッキ型カードゲーム える★あらめいん 説明書

■0. はじめに

1941年2月上旬。あなたは総統の命を帯び、敗走するイタリア軍救済のため、上官エルヴィン・ロンメル将軍とともに、灼熱の砂漠トリポリの飛行場に降り立った。将軍があなたに尋ねる。

「ところで君はもうロシア戦線を経験したかね？」

あなたが力強く「な」と彼は続ける。

「そうか、それならけっこう」

「わが新生アフリカ軍団はまだイタリア本土と地中海の上だ。しかるに、イギリス軍は目前に迫り、イタリア軍はここトリポリを目指して敗走中と聞いている。さて、君なら、まずどう手を打つね？」

このゲームは、第二次大戦におけるドイツ・アフリカ軍団の戦いをテーマとした2～5人用の**デッキ型カードゲーム**です。各プレイヤーは軍団長ロンメル将軍の副官のひとりという立場で、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攻め落としていきます。最終目標は在エジプト駐留イギリス軍の本拠地カイロの玄関口、そして最終防衛地アレクサンドリアです！ ゲーム終了時に、より多くの勝利ポイントを得ていたプレイヤーが勝利します。

果たしてあなたは砂漠という過酷な条件の下、イギリス軍の攻勢を食い止め、攻勢に転じ、そしてスエズにまで迫ることができるのでしょうか？

注意：本ゲームのルールの基本部分は「ばるば★ろっさ」と同じです。ただし、新たに英軍の反攻ルールが追加され、それに関連して、戦闘方法やその他のルールにも若干の変更が加えられたり、補足されている部分があります。このコラムと同様に本ルールの背景が灰色になっている部分が、主として「ばるば★ろっさ」のルールから変更・追加された部分です。

■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 | 362 枚 | (他に早見表カード 15 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、手番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**することができます。





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**やその他の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（戦闘中でも）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（獲得するとき）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、プレイヤーがそのカードをプレイしたときに自動的に受け取るポイントを示しています。

●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。プレイヤーは作戦フェイズ中に保有している戦闘ポイントを支払って**戦闘**を実行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。本ゲームでは、イタリア軍部隊についてドイツ軍部隊（ベースカラー：暗緑色）と区別するため、ベースカラーを茶色にしています。

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）

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19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、起動能力を使用する権利を受け取ります。こうして使用する権利のある起動能力は、作戦フェイズ中に自由にそれを起動させることができます。くわしくは19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的に戦闘ポイントが発生させるものはありません。また、ほとんどのカードが「使い捨て」（プレイ後や起動能力を使用する際に戦場に戻る）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）

●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、都市の守備隊や反攻軍などの敵軍や、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めくります。めくる枚数は目標となった都市カードに記されている守備隊の数と同じ枚数となります。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（その後にさらにまた、イベントカードの山から何枚か英軍増援の山に移します）。戦闘終了後、めくられたイベントカードは特に明記されていないかぎり、イベントの山の底に戻します。



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文字で記されています。イベントカードの中には、戦闘後にプレイヤーが獲得し、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、プレイ時の効果が黒文字で記されています。

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いたり、獲得後にプレイして配備できる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。

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す。プレイヤーは作戦フェイズ中に戦闘を行い、必要な量の戦闘ポイントを支払うと、その目標を陥落させたことになり、その目標カードを受け取ります。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。目標カードには「ボックス陣地」と都市カードがあります。「ボックス陣地」は得点源になります。都市カードそのものは得点源になりませんが、都市を陥落させたときはプレイヤーは勝利カードを山から受け取り、それが主要な得点源になります。



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)

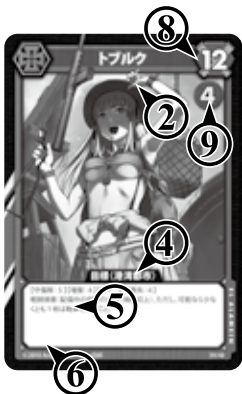
⑦勝利ポイント

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。

⑨都市番号

これは都市カードだけがもつデータです。ゲーム開始時には、都市カードの山のカードの並び順をこの番号順にします。番号が大きいほど、東に位置する (イギリス軍の本拠地のカイロに近い) ことを示しています。



都市カードのもつ【守備隊:X】、【増援:X】、【VP:X】、【喪失:X】などの略号については、14 ページ「●5-7 その他の略語・略号」を参照してください。

●3-7 勝利カード

都市を陥落させたプレイヤーは勝利カードを受け取ります。これはゲーム上、主要な得点源になります。プレイヤーは獲得した勝利カードをただちに配備します。受け取ったとき、効果を発揮するプレイルールをもつ勝利カードもあります。イギリス軍の反攻により、プレイヤーが都市カードを失ったときは、勝利カードを一定の枚数ランダムに失います（14 ページ「●5-7 その他の略語・略号」参照）。

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



■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）、勝利カードについては、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、そして勝利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）は都市番号の順番に重ね、表向きの山とします。このとき都市番号の小さいカードが上にくるようにしてください。
- 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。イベントの山と勝利カードの山は伏せて配置しますので、注意してください。装甲連隊の山には2種類のカードが含まれます。上5枚に「装甲連隊(Ⅲ)」、下5枚に「装甲連隊(Ⅳ)」のカードがくるようにしてください。

- 次に各プレイヤーが、「トラック輸送」の山から6枚と「イタリア軍歩兵連隊」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。
- 戦場に「トラック輸送」の山が残っていたら、それを箱にしまいます。「ばるば★ろっさ」と異なり、それ以外の山を箱にしまうことはありません。
- 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、最初の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、16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。

戦場(共通の場)の初期配置図



※注意：初期配置では、英軍増援の山にはカードは配置しません。

凡例



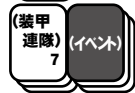
カードの表を上にして配置する山
(同じカードの山)



カードの裏を上にして配置する山



カード名(同じカードで作る場合)
カード番号



異なるカードでひとつの山を作る場合

■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

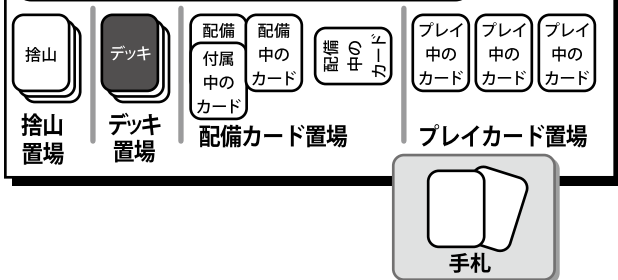
テーブルの中央部、各カードの山札が配置されている場所を**戦場**と呼びます。各プレイヤー共通の「場」となります。いっぽう、各プレイヤーの前の場所を、これに対して**戦区**と呼びます。そのプレイヤー専用の「場」となります。

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。

各プレイヤーはゲーム中、戦場に配置されている山のうち、伏せて配置されている「イベントの山」「勝利の山」「英軍増援の山」の各山の中にあるカードを確認することはできません。また、同様に、伏せて置かれている各プレイヤーのデッキの中にあるカードについても、ゲーム中、誰も確認することはできません。いっぽう、それ以外の山（表向きに配置されている）にあるカードの並び順については、いつでも誰でも確認してかまいません。

各プレイヤーの戦区（手番中の様子）



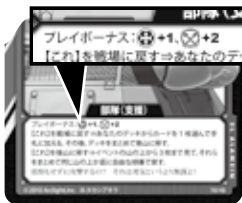
●5-2 カードのプレイ

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ーします。ただちにドローせず、少しでも他の行動を先にしてしまった場合、そのドローポイントは失われます。
- ・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。これを起動能力の使用といいます。
- ・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**はいつでも（手番中にも、そして英軍反攻ターン中にも）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1作戦ポイント（⊕+1）と2戦闘ポイント（⊗+2）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19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(勝利ポイントはこのぞく)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使用するためには、受け取ったら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いとドロワーできなくなります。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。こうしたとき、特に指示がなければ、基本的にその山札の底に戻してください。ただし、英軍反攻ターンにプレイヤーが失った都市カードだけは山の上に戻します。

●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

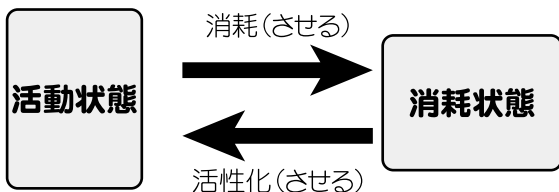
山札やデッキ、捨山にあるカードを除き、戦場や戦区に表にして置かれたカードには2つの状態があると考えます。ひとつが**活動状態**で、もうひとつが**消耗状態**です。特に明記されていない限り、戦場や戦区に置かれたカードは活動状態であるとみなします。

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



●5-7 その他の略語・略号

カードルール上、説明の簡略化のため、いくつかのカードのもつ能力や用語を次のように略語や略号などで表示しています。

〈戦闘〉

プレイヤーは、他のカードと異なり、この能力をもつカードを戦闘中（の指定されたタイミング）にプレイすることができます。迎撃（26～29ページの「●13-2」「●13-3」参照）も戦闘とみなすため、迎撃中にプレイすることもできます。

〈ユニーク〉

プレイヤーは、この能力をもつカードを1手番中に1回（1枚）しかプレイすることはできません。

【守備隊：X】

プレイヤーが都市を目標として戦闘宣言を行ったとき、Xとして記されている数字分だけイベントカードをめくります。これを守備隊と呼びます。各守備隊のもつプレイルール（赤字部分）は、めくられた順にすぐに効果を発揮します。また、各守備隊のもつ防御力修正

値は、目標となっている都市カードの防御力に加えられます。ただし、プレイヤーが戦闘ポイントを支払う前に破壊された守備隊の防御力修正値（消耗状態のもの）は加えません（25 ページ「● 12 - 3 戦闘と敵軍の破壊」参照）。

【増援：X】

プレイヤーが都市を目標として戦闘宣言を行ったとき、Xとして記されている数字分だけイベントカードをイベントの山から取り、英軍増援の山の上に移します。守備隊をめくり終わってから移してください。移す時、誰もカードの内容を確認してはいけません。

【VP：X】

プレイヤーは、都市を陥落させた（都市を目標とする戦闘に勝利した）とき、勝利カードを山から受け取って配備します。このとき受け取る枚数は、Xとして記されている数字と同じ枚数となります。

【喪失：X】

英軍反攻ターン中、プレイヤーは迎撃に失敗（敗北）して、配備する都市カードを失うことがあります。失ったときは、その直後に配備中の勝利カードをランダムに失わなくてはなりません。これを都市の喪失と呼びます。このとき失う勝利カードの枚数は、Xとして記されている数字と同じ枚数となります。失った都市カードと勝利カードは戦場に戻します。もし、自分が配備している枚数よりも多くの勝利カードを失うことになった場合は、あるだけ失うだけにかまいません。それ以降は無効となります。なお、付属中（下記）の勝利カードについては、都市の喪失によって失うことはありません。

戦闘損害：～

プレイヤーが都市を目標として戦闘を行ったとき、戦闘の勝敗にかかわらず、戦闘後に「戦闘損害：」のあとに記された分だけ、自分が配備している部隊カードを選んで捨山に移さなければなりません。

付属する

ゲーム中、プレイヤーはあるカードを他の配備中のカードに「付属させる」ことができる場合があります。そうした場合、そのカードを対象となった配備中のカードの上に半分重ねて配置してください。こうしてひとたび「付属した」カードは、他のカードの上に勝手に移すことはできません。対象のカードが捨山や戦場や手札に移されるときや、箱にしまわれるときは、そのカードに付属中のカードは箱にしまいます。

【これ】

カードルール上、そのカード自身を示す略号として【これ】と記しています。

■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。都市を目標として戦闘を行うと、プレイヤーの手番と手番の間に、「英軍反攻ターン」という特別な手順が発生することがあります。また英軍反攻ターン中には、複数のプレイヤーが「迎撃」という特別な手番を行うことがあります。

各プレイヤーは、自分の手番中に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

自分が装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 (⊕+1) 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 (●+1) 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枚ドロウします。
- (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12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 (⊕+1) 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 (⊕+1) 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 (⊕+2) 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 (⊕+1) 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 (⊕+0) 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24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ることがなくなったり、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(●+1)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21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枚ドローして、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「アレクサンドリア」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。また、ある作戦フェイズの終了時に勝利カードの山が枯渇していたときは、その瞬間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確認します。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の勝利となります。もし、複数のプレイヤーが首位だったときは、その中で、いちばん都市番号の大き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。

■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、および自分が迎撃中である間に限り、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。

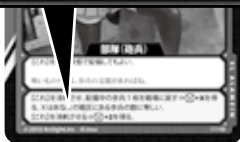
後述のとおり、起動能力は、プレイヤーが効果を発生させるかどうかを選ぶことができます。いっぽう、カードルールのうち、起動能力でない効果は、自動的に発生しますので、注意してください。

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、そのカード自身を消耗させる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消耗させることができ、そうした場合、ただちに2戦闘ポイント(⊗+2)を受け取ります。

【これ】を消耗させ、配備中の歩兵1枚を戦場に誘
る。Xはあなたの戦区にある歩兵の数に等しい。
【これ】を消耗させる⇒⊗+2を得る。



プレイヤーは、起動コストを支払って効果を発生させるか、支払わずに発生させないで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、目標カードや勝利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。

なお、勝利カードの中にある「練度アップ!」カードは、受け取ったプレイヤーが、ただちにそれを他の勝利カードと同様にそのまま配備するか、配備中の部隊カードに付属させる（15 ページ「●5-7 その他の略語・略号」参照）かを選ぶことができます。このとき付属させなかったら、あとで付属させることはもうできません。

カードと配備の例

プレイボーナス：+2

【これ】を配備してもよい。

友軍のモノより敵戦車の修理のほうが多いのよね、ま、いっか。

あなたが勝利した戦場の終了時、【これ】を戦場に戻す⇒破壊されている敵軍の戦車を2枚まで選んで獲得する。

【これ】は迎撃時に反攻軍に割り当てなくてもよい。



「自動車化整備中隊」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2ドローポイント（+2）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、プレイヤーは記された起動能力を起動することができるようになります。

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（+1）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（+1）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（+1）をすでに受け取っていたなら、合計2増援ポイント（+2）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（+1）と、2補給ポイント（+2）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（イベントの山、英軍増援の山）と目標カード、および勝利カードは、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

目標カードと勝利カードは、プレイヤーが戦闘に勝利した結果、受け取ることができるものです。イベントカードの一部にもそうしたカードがあります。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、受け取った時、そのまま配備されます。一方、プレイヤーが受け取ったイベントカードにプレイコストが記されている場合は、それを捨山に移し、あとで手札からプレイすることができます。プレイヤーが受け取らなかったイベントカードは、イベントの山の底にランダムに戻します。

なお、プレイヤーは迎撃時に公開されたイベントカードを受け取ることは一切できません。

目標カード
プレイ不能



イベントカード
プレイ不能



勝利カード
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。

● 12-1 戦闘の手順

- 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、「ボックス陣地」あるいは都市の山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めくります。めくる数は、目標となっている都市の「守備隊：」の後に記された数と同じです。そしてめくられたイベントカードに記されたプレイールール（赤字部分）を、めくった順に適用します。
- 4) 次に、目標が都市の場合、「増援：」の後に記された数と同じ枚数だけ、イベントの山の上からカードを英軍増援の山の上に移します。このとき、移すカードの内容を誰も確認してはいけません。
- 5) ここでプレイヤーは、自分の戦区にある（配備中のカードやプレイ中の）カードの起動能力を望むだけ起動することができます。もしプレイできるカードが手札にあれば、プレイすることもできます。**戦闘宣言をしてしまったら、戦闘が終了するまでの間、通常は手札をプレイすることはできません。**（例外：補給カードと〈戦闘〉能力をもつカード）。ここで破壊されたイベントカードは、消耗状態にして、そのことを表してください。
- 6) 目標が都市カードの場合、めくられているイベントカードのうち、破壊されていないものについて、それらの防御力修正値を目標の都市カードの防御力に加えて、目標の**合計防御力**を算出します。ただし「ボックス陣地」の場合はイベントカードはめくりませんので、目標カードの防御力をそのまま使用します。
- 7) 目標カードの合計防御力に等しいだけの戦闘ポイントを支払います。
- 8) 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を受け取って配備し、そのプレイルールの赤字部分を適用します。

まず配備中の部隊の中から、目標の都市カードの「戦闘損害：」のあとに記されている部隊を選んで捨山に移し、それから【VP：X】としてに記されている枚数ぶん、勝利の山の上からカードを受け取って配備してください。

その後、めくられていたイベントカードのプレイルールの赤字部分にプレイヤーが獲得したり受け取ったりするように明記されている場合は、それを適用します。

《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。

また、プレイヤーは配備中の部隊の中から、「戦闘損害：」のあとに記されている部隊を選んで捨山に移します。

9) ここでもプレイヤーは、配備中のカードやプレイ中のカードの起動能力を望むだけ起動することができます。もしプレイできるカードが手札にあれば、プレイすることもできます。

10) その後、めくられていたイベントカードが残っていたら、それらをすべて伏せ、イベントの山の底に戻します（複数のときは順番は自由）。

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**というふうにご覧ください。

●12-2 イベントの山と英軍増援の山の枯渇

イベントの山が枯渇し、守備隊の数ぶんだけイベントカードがめくれないときは、代わりに英軍増援の山の上から不足分をめくります。イベントの山が枯渇しているときはまた、それ以上、イベントの山から英軍増援の山にはカードを移しません。

●12-3 戦闘と敵軍の破壊

プレイヤーが戦闘に勝利したとき、そのときめくられていたイベントカードは、全て破壊されたものとみなします。いっぽう、戦闘に敗北したときは、破壊されなかったものとみなします。ただし、上記5)の手順で、プレイヤーが使用した起動能力やプレイしたカードの効果によって破壊されたイベントカードはのぞきます（それらはもちろん破壊されたものとみなします）。破壊されたイベントカードは、破壊されていないものと区別するため、（取り除かれるまでの間）消耗状態にしてください。

■ 13. 英軍反攻ターン

本ゲームでは、「ばるば★ろっさ」と異なり、プレイヤーが敵を攻撃するだけではなく、敵であるイギリス軍がプレイヤーに対して反撃する手順を含んでいます。これを表すのが、「英軍反攻ターン」です。

● 13-1 英軍反攻ターンの開始と終了

プレイヤーが手番中に都市を目標として戦闘を行うと、英軍反攻ターンが実行される可能性が生まれます。

プレイヤーが都市を目標として戦闘宣言を行い、イベントカードをめくっている最中に「イギリス軍の反攻」カードがめくられた場合に英軍反攻ターンが実行されることとなります。また、英軍反攻ターンが一度も実行されていない段階で「エルアラメイン」カードが陥落した場合にも、英軍反攻ターンが実行されることとなります。

英軍反攻ターンは、2人のプレイヤーの手番の間に実行されます。英軍反攻ターンが実行されることが決まった場合、その手番の終了後、次のプレイヤーが手番を行う前に実行してください。

英軍反攻ターンは次項のルールにしたがって実行します。

英軍反攻ターン開始後、反攻軍（後述）が全て破壊されたとき、または迎撃対象プレイヤーが存在しなくなったとき、英軍反攻ターンは終了することが決まります。

英軍反攻ターンが終了したら、次のプレイヤーの手番から通常どおりゲームを再開します。

注意:英軍反攻ターンが実行されることが決まった場合でも、手番中のプレイヤーは、通常どおり終了フェイズまで実行してください。

● 13-2 英軍反攻ターンの手順

英軍反攻ターンの手順は次のとおりです。

- 1) 英軍増援の山にあるイベントカードを全て公開します。それらのカードを「反攻軍」と呼びます。反攻軍に含まれる各カードについては、カードに記載されたデータの内容は、そのカードタイプ（およびサブタイプ）をのぞいて、全て無視します。もし反攻軍の中に英軍反攻カードが含まれていたとしても、何もおきません（他の反攻軍カードと同様に扱います）。
- 2) プレイヤーの中で、迎撃の対象者とその順位を確認します。迎撃の対象者と順位は次のように決まります。
 - (a) 英軍反攻ターンの実行が決まったときの手番プレイヤーは、迎撃対象プレイヤーであり、迎撃順位1位となります。

(b) その他のプレイヤーで、都市を1枚以上配備しているプレイヤーは、迎撃対象プレイヤーとなります。その順位は、2位以降となります。その中の順位は、より大きな都市番号をもつ都市を配備している順番となります。

(c) 迎撃順位1位のプレイヤーを除き、都市カードを配備していないプレイヤーは、迎撃の対象プレイヤーとはなりません。

3) 迎撃順位が決まったら、その順番で、プレイヤーは反攻軍に対してそれぞれ迎撃を1回ずつ実行します。その手順は次の項を参照してください。

4) ひとりが迎撃を終えるたびに、英軍の反攻が続行されるか、終了するかを次のように判定します。

(a) もし、反攻軍のカードが全て破壊されたなら、迎撃は勝利となり、そこで英軍の反攻は終了します。

(b) もし、迎撃対象プレイヤーがもう残っていなかったら、そこで英軍の反攻は終了します。

(c) 上記 (a) (b) のいずれでもなければ、英軍反攻ターンを続行します (次の順位のプレイヤーが迎撃を行います)。

5) 判定の結果、英軍の反攻が終了した場合、戦場に残っている反攻軍カードを全て**イベントの山の底**にランダムに戻します。そして次のプレイヤーが手番を開始してください。

6) 英軍の反攻が続行となったら、次のプレイヤーが迎撃を行います。

●13-3 迎撃の手順

各迎撃は、次の手順で実行します。なお、迎撃の途中で破壊された反攻軍カードは、それとわかるようにカードを消耗させていただきます。なおルール上、**迎撃も戦闘である**とみなします。

1) 準備ステップ

迎撃プレイヤーはまず、自分の戦区にあるカードの持つ起動能力を望むだけ起動させることができます。また、配備中のカードが発揮している効果の中に、ここでその効果を適用することに意味のある効果があれば、それを適用することができます。また、もし迎撃中にプレイできるカードが手札にあれば、それをプレイすることもできます。そしてそれらの起動や適用、プレイの順番は、自由に選ぶことができます。それが終了したら、プレイヤーは「割り当て宣言」を行い、次のステップに進みます。割り当て宣言を行ってしまったら、もはや起動や適用、手札のプレイは行うことができません。

注意

迎撃においては、通常の戦闘とは異なり、特にカードに明記されていない限り、プレイヤーの保有する戦闘ポイントは意味を持ちません。そのため、たとえば、迎撃中に部隊カードの起動能力を起動させて戦闘ポイントを得たとしても、意味がありません。プレイヤーが迎撃中に得た各種ポイントがあった場合、それらはその迎撃の終了とともに消滅します。

注意

迎撃においては、補給カードを除き、カードをプレイすることはできません。ただし、〈戦闘〉能力を持つカードは、迎撃中にプレイすることができます（例：「ロンメルたん」）。

2) 割り当てステップ

迎撃プレイヤーは、自分が配備している部隊のうち、1以上の「迎撃値」をもつものを、反攻軍の各カードに割り当てなければなりません。ただし、この段階ですでに破壊されている反攻軍カードには割り当てません。

なお、割り当てを行うときは、可能な限りなるべく多くの反攻軍カードを破壊するように、部隊カードを割り当てなければなりません。消耗状態の部隊カードも割り当てることができます。

割り当てが終了したら、迎撃プレイヤーは「割り当て終了宣言」を行い、次のステップに進みます。「割り当て終了宣言」を行ったら、もはやその組み合わせを変更することはできません。

各部隊カードは、それがもつ迎撃値に等しい数の反攻軍カードに割り当てることができます。たとえば、「迎撃値=2」の部隊1枚は、反攻軍カード2枚までに割り当てることができます。いっぽう迎撃値が0以下の部隊はふつう、反攻軍カードに割り当てることができません。

各部隊の割り当てのときの迎撃値、および適用されるルールは次のとおりです。

● **イタリア軍の歩兵部隊：迎撃値=0 (*)**

● **ドイツ軍の戦車部隊：迎撃値=2**

● **その他の部隊：迎撃値=1 (**)**

* ただし迎撃中のプレイヤーは、割り当てステップ中に次のどちらかの方法で迎撃値=0のイタリア軍歩兵部隊を割り当てに参加させることができます（迎撃1回につき、どちらか一方しか選ばません）。

● 自分が配備している迎撃値=0のイタリア軍歩兵部隊全てを、たった1枚の反攻軍にまとめて割り当てることができます。

● 配備中の迎撃値=0のイタリア軍歩兵部隊に配備中の「ボックス陣地」を1対1で望むだけ付属させます。こうして「ボックス陣地」が付属したイタリア軍歩兵部隊は迎撃値+1を得ます。その結果、迎撃値が1以上になったイタリア軍歩兵部隊は、他の部隊カードと同様、割り当てに参加させなければならなくなります。

** プレイヤーが獲得して配備しているイギリス軍の戦車を含みます。

3) 迎撃ステップ

組み合わせられた各カードを次のように処理します。処理し終えたら、次のステップに進みます。

反攻軍カード：部隊カードを割り当てられた反攻軍カードは全て破壊されます。破壊されたカードは消耗状態にして、破壊されたことを表してください。

部隊カード：反攻軍カードに割り当てた部隊カードは、全て捨山に移します。

4) 迎撃処理ステップ

迎撃プレイヤーは、もし可能なら、ここで「1) 準備ステップ」と同様に起動能力の起動、効果の適用、手札のプレイを行うことができます。それが終わったら、結果適用ステップに進みます。

5) 結果適用ステップ

ここでもし、反抗軍が全て破壊されていたら、迎撃成功（勝利）、そうでなければ失敗（敗北）です。迎撃に敗北したなら、迎撃プレイヤーはここで、配備している都市カードのうち、都市番号が一番大きなものを都市の山の上に戻します。そして、保有している勝利カードをランダムに山の底に戻します。このとき戻す枚数は、失った都市カードに【喪失：X】として示されています。

勝利した場合には何もおきません。

これでプレイヤーひとり分の迎撃が終わりました。「● 13-24)」にしたがって迎撃の続行/終了を判定してください。

■ 14. その他のルール

● 14-1 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り、デッキの中のカードを見たり、デッキの中からカードを選び出すことになった瞬間に、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ものではありません。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することも、デッキの再構築をすることもできません。

● 14-2 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。



illustr: 戸橋ことみ

■ 15. プレイの例

この章では、戦闘と英軍反攻ターンのプレイの例を紹介します。参考にしてください。プレイヤーの手番(ドイツ軍手番)のプレイ例は、「ばるば★ろっさ」の説明書を参照してください。

● 15-1 戦闘

プレイヤーB君は、手番の作戦フェイズに1作戦ポイント(⊕+1)を受け取り、それを消費して「自動車化狙撃兵連隊」をプレイして配備しました。それから、都市「フォート・カプツォ」(防御力=6)を目標に戦闘宣言をしました。彼はいま、その「自動車化狙撃兵連隊」のほかに、増援コストが7補給ポイント(⊙+7)の「装甲連隊」1枚、「イタリア軍歩兵連隊」3枚、「イタリア軍戦車連隊」3枚、「88mm重高射砲中隊」1枚と「自動車化整備中隊」1枚を配備していて、いずれも活動状態です。

戦闘宣言後、彼はまず守備隊として、イベントの山から3枚めくって順番に戦場に公開します。それらは「イギリス軍戦車旅団(防御力修正値=4)」「イギリス軍の反攻」「イギリス軍砲兵連隊」でした。「イギリス軍の反攻」と「イギリス軍砲兵連隊」は赤字のプレイルールをもっているため、ここでその効果が発揮されます。まず、「イギリス軍の反攻」を箱にしまい、代わりにイベントの山から1枚めくりました。それは「イギリス軍歩兵旅団」でした。そしてB君のこの手番の終了後に英軍反攻ターンが実行されることが確定します。英軍増援の山にはこのとき3枚のカードがあったので、イベントの山からカードをさらに英軍増援の山に移すことはしませんでした。次に、「イギリス軍砲兵連隊」の効果を解決します。B君は配備中の「イタリア軍歩兵連隊」1枚を選んで捨山に移しました。

その後、B君は「フォート・カプツォ」の英軍増援として、イベントの山から2枚のカードを伏せたまま英軍増援の山の上に移します。

ここでB君は自分の戦区にあるカードの起動能力を自由に使用したり、もし戦闘中にプレイ可能なカードが手札にあればそれをプレイすることができます。彼は、「88mm重高射砲中隊」の起動能力を使用してそれを戦場に返し、「イギリス軍戦車旅団」を破壊しました。「イギリス軍戦車旅団」は破壊されたことを示すため、消耗状態にします。ここで、「フォート・カプツォ」の合計防御力は13戦闘ポイント(⊗+13)になりました。「イギリス軍戦車旅団」が破壊されていなければ17戦闘ポイント)。

次にB君は、「トラック輸送」をプレイして1補給ポイント(☉+1)を受け取り、それを消費して「装甲連隊」の起動能力を使用し、4戦闘ポイント(⊗+4)を得ました。そしてさらに「イタリア軍歩兵連隊」と「イタリア軍戦車連隊」の起動能力を使用して全て消耗させ、8戦闘ポイント(⊗+8)(合計12戦闘ポイント)を受け取りました。「フォート・カプツォ」陥落にはまだ1戦闘ポイント(⊗+1)不足しています。そこで彼はさらに先ほどプレイした「自動車化狙撃兵連隊」の2番目の起動能力を使用して「イタリア軍歩兵連隊」1枚を捨山に移し、1戦闘ポイント(⊗+1)を得ました。これで合計13戦闘ポイント(⊗+13)保有できましたので、それを全て支払って「フォート・カプツォ」を陥落させました。

戦闘に勝利したので、「イギリス軍砲兵連隊」「イギリス軍歩兵連隊」は破壊されました。そして彼は「フォート・カプツォ」を受け取って、配備します。

ここで彼は戦闘損害を適用しなければなりません。そこで残っていた「イタリア軍戦車連隊」1枚を捨山に移しました。その後、B君は都市カードと勝利カードを受け取って配備します。勝利の山から4枚引いたところ、「敵将を捕捉!(☉+4)」2枚と「敵軍撃破!(☉+3)」「練度アップ!(☉+1)」でした。「練度アップ!」カードは、受け取った直後に、配備中の部隊に付属させることができます。B君はそれを「自動車化狙撃兵連隊」に付属させました。

この後、彼はまた起動能力やプレイ可能な手札をプレイする機会があります。そこで彼は、「自動車化整備中隊」の起動能力を使用し、それを戦場に戻して、破壊した「イギリス軍戦車旅団」を獲得し、捨山に移しました。このカードはあとで手札からプレイすることができます。

戦闘の終わりに、彼は残っているイベントカード「イギリス軍砲兵連隊」「イギリス軍歩兵連隊」をイベントの山の底に戻します。これで戦闘が終わりました。

彼がまだ配備している「イタリア軍歩兵連隊」2枚は、自身の配備ルールのため、ターン終了時に消耗状態のままなら、捨山に移されることになります。いっぽう「イタリア軍戦車連隊」(2枚)のほうは、ターン終了時に消耗状態のままであっても、戦場に戻されることはありません。なぜなら、戦闘のときにめくられた敵軍戦車(イギリス軍戦車旅団)は「88mm重高射砲中隊」の起動能力によって破壊されたため、その効果により、この「イタリア軍戦車連隊」は敵戦車を含む戦闘には参加していないことになっていたからです。

B君はその後、終了フェイズまでプレイを続けました。終了フェイズには、「イタリア軍歩兵連隊」が捨山に移されました。

●15-2 英軍の反攻

B君の手番が終わると、次のC君が手番を行う前に、英軍反攻ターンが実行されます。英軍増援の山にあるカード5枚全てをめぐって公開します。これが「反攻軍」となります。それらは「イギリス軍戦車旅団」2枚、「英軍の反攻」「砂嵐」「イギリス空軍」でした。しかし、これらカードの内容は無視します。参照するのはカードタイプだけです。そこで、ここでは何の効果も発生しません。

まず、優先順位1番のB君が迎撃を行わなければなりません。

彼がいま配備中の部隊は「装甲連隊」「自動車化狙撃兵連隊」（「練度アップ!」が付属）「イタリア軍戦車連隊」2枚の合計4枚で、いずれも消耗状態ですが、消耗状態か活動状態にかかわらず、彼は配備中の部隊をなるべく反攻軍の各カードに割り当てなければなりません。彼はできれば「装甲連隊」を温存したいと考え、反攻軍に「イタリア軍戦車連隊」2枚（反攻軍2枚に割り当て）と「自動車化狙撃兵連隊」（反攻軍3枚に割り当て）を割り当てました。

これで割り当ては終了しました。すべての反攻軍に部隊を割り当てられたので、迎撃は成功しました。なので、この迎撃が終了すれば、これ以上誰も迎撃を行わずに英軍反攻ターンが終了することが決まりました。

ちなみに、もし彼が「88mm重高射砲中隊」を配備したまま残していたなら、割り当てを行う前に反攻軍の中の戦車2枚を破壊することもできたでしょう（結果論にすぎませんが、その場合は「自動車化狙撃兵連隊」だけを割り当てればすんだこととなります。ただしその場合、「イタリア軍戦車連隊」のほうは2枚とも戦場に戻っていたでしょうが）。

こうして反攻軍は5枚ともすべて破壊され、消耗状態にしたのち、イベントの山の底に戻ります。反攻軍に含まれていた「イギリス軍の反攻」カードも同様に戻りますので注意してください。B君が反攻軍に割り当てた「イタリア軍戦車連隊」2枚と「自動車化狙撃兵連隊」は捨山に移されました。

そして英軍反攻ターンは終了し、C君が手番を開始します。

また仮の話になりますが、もし彼が「自動車化整備中隊」を配備したまま残していたとしたなら、破壊された反攻軍のうち、「イギリス軍戦車旅団」を2枚とも獲得することができたことでしょう。

なお、もし迎撃が失敗していた場合には、B君はおそらく配備したばかりの「フォート・カブツォ」と、配備中の勝利カードの中から2枚をランダムに失うこととなります。そして残った反攻軍に対して優先順位が2位のプレイヤーがいれば、そのプレイヤーが次に迎撃を行うこととなります。

■ 16. 「ばるば★ろっさ」と混ぜて遊ぶ

「ばるば★ろっさ」と本ゲーム「える★あらめいん」は、英軍の反攻ルール、都市と勝利カードに関するルール、およびそれに関連した戦闘ルールの一部をのぞき、かなりの部分が共通です。

そこで、プレイヤーが望むなら、補給カード、部隊カード、作戦カード、配備カードについては、カードや山を入れ替えたり、追加して遊ぶことが可能です。

両ゲームに充分なれたプレイヤーは、そうして遊んでも面白いでしょう。そうするかどうか、どのような組み合わせで遊ぶかについては、プレイヤー間で事前に話し合っけて決めてください。

また、次のいずれかのパターンで遊ぶことをお勧めいたします。

- A) 「ばるば★ろっさ」のルールにしたがい、補給カード、部隊カード、作戦カード、配備カードの一部を「える★あらめいん」と入れ替えたり、または追加して遊ぶ。
- B) 「える★あらめいん」のルールにしたがい、補給カード、部隊カード、作戦カード、配備カードの一部を「ばるば★ろっさ」と入れ替えたり、または追加して遊ぶ。

■ 17. 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/>



illust: 野上武志

EL ALAMEIN

35

クレジット (敬称略)

パッケージイラストレーション：野上武志

カードイラストレーション (50 音順)：

itou	柏餅よもぎ	一日郎
久坂宗次	重戦車工房	タカシアキラ
タカヤマトシアキ	天之有	戸橋ことみ
野上武志	藤沢孝	ぽよよん♥ろっく
まもウィリアムズ	Maruto!	

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

Arclight
Games

〒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/>

©2010 Arclight, Inc.

②

応募券

アークライト