

■ タンクハンター第2版シリーズ 改訂ルール (2016/2/1 発表)

タンクハンターの一部のルールにつき、下記のとおり、改訂を行います。この改訂は、ver3.1以前のルールに対して適用されます。

● 5-1 開始フェイズ

<改訂前>

- (a) 未確認ユニット (●8-2参照) を2ユニット選び、その位置 (並び) を入れ替えることができます。ただしこの方法で前線のユニットと後方のユニットを入れ替えてはいけません。
- (b) 後方のユニットを1ユニット選んで前線に移すことができます。
- (c) 手札を3枚捨てることにより、指揮下のユニットの補給切れ、または制圧の状態を解除することができます (●10-4参照)。

<改訂後>

- (a) 指揮下の未確認ユニット (●8-2参照) のうち、補給切れ状態 (●8-5参照) でも制圧状態 (●8-4参照) でもないものを望むだけ選んで取り、それらの位置 (並び) を自由に入れ替えて配置し直すことができます。ただしこの方法で前線のユニットと後方のユニットを入れ替えてはいけません。
- (b) 後方のユニットのうち補給切れ状態 (●8-5参照) でも制圧状態 (●8-4参照) でもないものを1ユニット選んで前線に移すことができます。
- (c) 手札を3枚捨てることにより、指揮下のユニット1枚の補給切れ、または制圧の状態を解除することができます (●10-4参照)。

● 8-4 制圧状態 (★)

<改訂前>

ユニットのうち、**GUN** や **INF** が榴弾攻撃を受けた場合に限り、その攻撃が成功すると標的となったユニットは、撃破されるのではなく、「制圧状態」となります。制圧状態となったユニットの上には、ただちにブルから制圧マーカーを1個とってのせてください。制圧状態にあるユニットは一切の攻撃や反撃を行うことができません。偵察を実行することもできません。ただし、その他の能力は失いません。

<改訂後>

ユニットのうち、**GUN** や **INF** が榴弾攻撃を受けた場合に限り、その攻撃が成功すると標的となったユニットは、撃破されるのではなく、「制圧状態」となります。制圧状態となったユニットの上には、ただちにブルから制圧マーカーを1個とってのせてください。制圧状態にあるユニットは一切の攻撃や反撃を行うことができません。偵察や回避を実行することもできません。また、プレイヤーの意思で後方から前線に移すこともできません。ただし、他のルールでとくに明記されていない限り、その他の能力は失いません。

● 8-5 補給切れ状態 (3段落目)

<改訂前>

補給切れ状態にあるユニットは一切の攻撃や反撃を行うことができません。偵察 (「■9. 偵察」参照) を実行することもできません。また、プレイヤーの意思で補給切れ状態のユニットを後方から前線に移すこともできません (自動的に移る場合、イベントの効果や他のユニットの能力によって移る場合を除く)。

<改訂後>

補給切れ状態にあるユニットは一切の攻撃や反撃、および回避を行うことができません。偵察 (「■9. 偵察」参照) を実行することもできません。また、プレイヤーの意思で補給切れ状態のユニットを後方から前線に移すこともできません (自動的に移る場合、イベントの効果や他のユニットの能力によって移る場合を除く)。

■ 9. 偵察 5) 反撃アクション

<改訂前>

偵察が失敗した場合、対象となったプレイヤーは、まるで攻撃アクションとして攻撃を受けた時のように反撃アクションを1回だけ実行することができます。反撃を行う場合、前線にある指揮下のユニットのうち攻撃を実施可能なユニットをどれでも1枚選んで行うことができます。ただし、下記のアイコンをもつ (無砲塔の) **AFV** は、反撃を行うユニットとして指定することはできません。

<改訂後>

偵察が失敗した場合、対象となったプレイヤーは、まるで攻撃アクションとして攻撃を受けた時のように反撃アクションを1回だけ実行することができます。反撃を行う場合、前線にある指揮下のユニットのうち攻撃を実施可能なユニットをどれでも1枚選んで行うことができます。ただし、下記のアイコンをもつ (無砲塔の) **AFV** は、自身が暴露された場合にしか反撃を実行するユニットとして指定することはできません。

● 10-2 イベントカードのプレイ (2段落目)

<改訂前>

また、カードの効果で特に指示されている場合を除き、ひとたび攻撃ロールが振られてしまったら、その結果判定がなされるまでの間、誰もイベントカードをプレイすることはできません。結果判定後には再びプレイできるようになり、それによって攻撃ロールの振り直しが発生したり、結果がくつがえることもあり得ます (例:「増加装甲」「特殊砲弾」「エリート指揮官」「ダミー」)。

<改訂後>

イベントカードは、攻撃の最中にプレイすることもできます。ただし、カードの効果で特に指示されている場合を除き、ひとたび攻撃ロールが振られてしまったら、その結果が成功か失敗かの判定がなされるまでの間、誰もイベントカードをプレイすることはできません。しかし成功または失敗の結果を適用する前のタイミングには再びプレイできるようになり、それによって攻撃ロールの振り直しが発生したり、判定結果がやり直しになったり、くつがえることもあり得ます (例:「増加装甲」「特殊砲弾」「エリート指揮官」「ダミー」)。

また非手番にプレイ可能なイベントカードは、特に明記されていない限り、他プレイヤーが待機や偵察の宣言をしたのち、実際に山からイベントカードを引いたり、偵察ロールをする前にプレイすることもできます。

ただし、イベントカードのプレイとその効果の適用の間には別のイベントカードのプレイを差し挟むことはできません。イベントカードのプレイは1枚ごとに解決しなければならないのです。したがって、他プレイヤーがあるイベントカードをプレイした時は、あなたはその効果が実際に適用される前に、別のイベントカードをプレイすることはできません。効果が適用されたのちにプレイすることはできません。

● 11-9 水上移動能力★

<改訂前>

あなたのメインフェイズ開始時に、この能力をもつユニットが確認状態であり、なおかつ補給切れでないなら、あなたはそのユニットを消耗させる (●11-14参照) ことができます。

<改訂後>

あなたのメインフェイズ開始時に、この能力をもつユニットが前線にあって確認状態であり、なおかつ補給切れ状態でも制圧状態でもないなら、あなたはそのユニットを消耗させる (●11-14参照) ことができます。

● 11-14 カードの活動 / 消耗状態★★

<改訂前>

消耗状態のカードは、カードルールやカードの効果を一時的に失います (消耗している間は、それらの効果がないものとして扱います)。ただし、それ以外の能力を失うことはありません。したがって攻撃や反撃に参加することもできず、攻撃の対象ともなりません。

<改訂後>

消耗状態のカードは、カードルールやカードの効果を一時的に失います (消耗している間は、それらの効果がないものとして扱います)。

消耗状態のユニットは特殊能力も失うため、間接射撃や対空射撃、偵察、回避を実行することができません。ただし、例外として無砲塔とオーブントップの特殊能力は消耗している間も有効とみなします。

いっぽう、それ以外の能力を失うことはありません。したがって特殊能力を利用しない攻撃や反撃には参加することができます。

また、消耗状態のユニットも通常どおり、攻撃の対象にもなります。

● 12-1 回避 (4段落目)

<改訂前>

回避ロールを実行した場合、その結果にかかわらず、実行したユニットはその手番中、もはや一切の攻撃 (反撃アクションを含む) を行うことができなくなります。いっぽう、その手番中にすでに攻撃 (反撃アクションを含む) を実行してしまっているユニットは回避ロールを行うことができません。なお、蹂躞攻撃や肉薄攻撃、銃撃戦に対して回避ロールを行うことはできません。

<改訂後>

回避ロールを実行した場合、その結果にかかわらず、実行したユニットはその手番中、もはや一切の攻撃 (反撃アクションを含む) を行うことができなくなります。いっぽう、その手番中にすでに攻撃 (反撃アクションを含む) を実行してしまっているユニットは回避ロールを行うことができません。なお、蹂躞攻撃や肉薄攻撃、銃撃戦に対して回避を試みることはできません。補給切れ状態のユニットと、制圧状態のユニットは、一切の回避を試みることはできません。

ヒント

攻撃や反撃を「実行した」とは、「攻撃ロールをふった (そして結果を適用した)」という意味です。攻撃 (や反撃) の宣言を行っただけでは、まだ実行したことにはなりません。

● 13. 追加ルール: コマンダーカード (3段落目)

<改訂前>

プレイヤーはコマンダーカードを手札に加えることはできません。ゲーム中、ユニットの山からコマンダーを引いたプレイヤーは、それを戦列に加えたのち、ボーナスとしてただちにもう1枚ユニットの山から引いて、戦列に加えなければなりません。

<改訂後>

プレイヤーはコマンダーカードを手札に加えることはできません。ゲーム中、ユニットの山からコマンダーを引き、それを戦列に加えたプレイヤーは、ボーナスとしてただちにもう1枚ユニットの山から引いて、戦列に加えなければなりません。