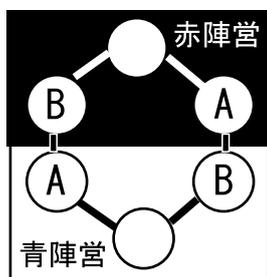


戦列歩兵 2人用

準備

6種のカードを1セットずつ持つ。
陣容ボードに戦闘チップをセットする。
(ジャンケンで負けた方の陣のA隊のマスに置く)
戦況ボードの真ん中のマスに進軍チップを置く。
イベント表をその横に置く。
場に士気トークン10個を置く。



ゲームの流れ

1. カードセット → 2. 結果処理 → 3. 進軍処理&イベント処理 → 4. カード回収
これを勝利条件を満たすまで繰り返す。

・1. カードセット

手札にある6枚のカードのうち3枚を選び互いに向かい合わせて横一列に並べる。

・2. 結果処理

並べられたカードを青軍から向いて左側から順に1枚ずつ一斉にオープンし、カードの効果を同時に処理していく。3枚とも処理し終わったら次の行程へ。

・3. 進軍処理&イベント処理

陣容ボードに戦闘チップが乗っている側の陣営を確認し、戦況ボードのその陣営側の方へ進軍チップを1マス進める。

この時、進軍チップがイベントマスに入った場合、進軍されている側の陣営のプレイヤーが相手の残りの手札3枚から1枚を引き、その数値に該当するイベント表の内容を処理する。
(イベントマス前後2種類に対し2種類のイベント表があるので注意)

・4. カード回収

カードセットやイベント処理で使われたカードを回収します。開始時と同じセットを再び手札に持ちます。

■勝利条件

- ・戦況ボード上の進軍チップが片方の一番奥のマスまで到達したら終了ゲームは押されきった方の陣営が負けとなります。
- ・場の士気トークンがすべて取られた時点で一旦終了。士気トークンを多く持っている方が優勢となり、再度ゲームを開始します。繰り返しプレイし、先に優勢を2度取った陣営がゲームの勝利者となります。

■カード6種

() 内はカードに書かれた数値。イベントで使用

- ・A前進(5)・・・ 戦闘チップを時計回りに1マス移動する
- ・B前進(3)・・・ 戦闘チップを反時計回りに1マス移動する
- ・騎兵突撃(1)・・・ 場から士気トークンを1つ取る
- ・両翼防戦(2)・・・ 相手が A前進 B前進 なら無効にする
- ・密集防戦(4)・・・ 相手が 騎兵突撃 なら無効にして相手から士気トークンを1つ奪う
- ・軍楽(3)・・・ 次に書かれたカードの効果効果が2倍になる。3枚目に配置しても効果無し

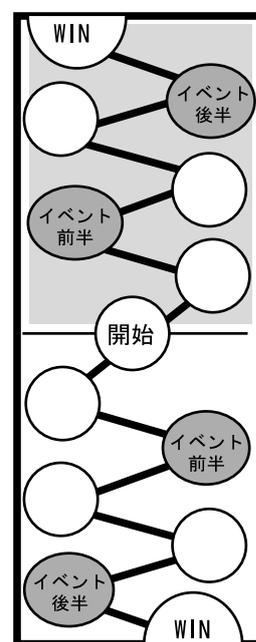
■イベント

前半

- 1:何も起きない
- 2:何も起きない
- 3:時計回りに戦闘チップを1マス進める
- 4:場から士気トークンを1つ取る
- 5:士気トークンを1つ奪う

後半

- 1:何も起きない
- 2:何も起きない
- 3:反時計回りに戦闘チップを1マス進める
- 4:士気トークンを1つ奪う
- 5:進軍チップを1マス押し戻す



戦況ボード



進軍チップ