

CARDS OF WAR 日本語ルール

イントロダクション

プレイヤーは、第二次世界大戦の最高指導者の役割を果たします。

カード

カードデッキには、使用範囲のある52枚のカードがあります。カードの下部に最大3種類のアビリティのマークがあります。全てのカードの左側に少なくとも一つのアビリティと右側にカードの価値が記載されています。大部分のカードには、アビリティと価値に特殊能力があります。カードには偵察能力により、空軍、海軍、陸軍、情報の4種類に分かれます。各ゲームのはじめに、プレイヤーに8枚のカードを配ります。

特殊能力

撃破能力は、目標タイプを赤字で記載されています。各戦闘でのトップカードのみが撃破されます。Raderカードは、全てのグループに属し、全ての撃破能力の対象となります。カードは、同一戦闘に参加しているカードを対象にプレイされます。目標カードはすぐに捨て札されます。増援能力は、アスタリスクで記載されていて、すぐに追加カード1枚を引き、手札から任意のカードをプレイできます(基本的に2ターンを持つこととなります)。追加カードの特殊能力は、通常通りプレイできます。偵察能力は、眼のアイコンが記載されています。カードがプレイされた時、相手プレイヤーは手札を公開しなければなりません。

例: 空軍2枚、海軍2枚、陸軍3枚、情報1枚

プレイングラウンド

引き札のデッキと捨て札のパイルがあります。プレイは一連のラウンドからなります。引いたカードを見て、前のラウンドの勝者の先攻で始まります。ラウンド中、プレイヤーは一度に1枚のみ配置できます。カードは、三つの戦闘パイルのいずれか一つに表にして配置されます。ラウンドは三つ戦闘が解決されるまで、続きます。カード配置後、プレイヤーは手札の上限8枚になる様、1枚カードを補充します。カードの山札が無くなったら、捨て札をシャッフルして、新しいデッキとします。

戦闘の勝者

戦闘で最初に15ポイントに達したプレイヤーが勝者となります。敗者の全カードを捨て札して、勝者のカードを伏せて置きます。

ラウンドの勝者

ラウンドの終了時、三つの戦闘の内二つに勝利したプレイヤーが、ラウンドの勝者となります。もし複数ラウンドプレイする場合、プレイヤーの手札はそのまま、戦闘の勝利で伏せたカードを捨て札にします。この時点では、捨て札パイルはシャッフルされません。

ゲームの勝者

ショートゲーム: 1ラウンドのみプレイ

ノーマルゲーム: 3ラウンドプレイ。2ラウンド先取で勝利

ロングゲーム: 一方のプレイヤーが3ラウンド以上勝ち越すまで、プレイ

オプションルール

選択増援能力: 増援能力で、山札から補充するか、捨て札のトップカードを補充するか選択できます。捨て札から補充する場合、山札から1枚捨て札に直行します。

戦術的優位: ラウンドで3つの戦闘に勝利した場合、勝者は次のラウンドで9枚の手札でプレイできます。

戦略的枯渇: ロングゲームをプレイする場合、戦術的優位では無く、敗者の手札上限が永久に1枚減少することとします。

連携配置: ある複数のカードが手札にある場合、連続する複数の戦闘に配置できます。

例: Paratroopを中央の戦闘に配置するとともに、Gliderを左側の戦闘に配置することができます。

ペアーは、ParatrooperとGliders、MarinesとAmphib、Fightersとbomber

2DECK VERSION

各プレイヤーは、自前の山札デッキと捨て札パイルを持ちます。

プレイテスター オダケイスケ、ホリバワタル、Peter Schtze、DavidSchutze、TristanWhiting

日本語翻訳 浅野竜二