

# 《連合軍》

このルールは、4人プレイ用です。2人対2人のチーム戦になります。

チーム毎に戦場、待機列、墓地が1つずつあります。

プレイヤー毎に手札、山札、王国があります。

このルールでは、現在ターンを行っているプレイヤーをアクティブプレイヤー、次にターンを行うプレイヤーをアクションプレイヤーと呼びます。

## セットアップ

各プレイヤー、「リーダー」カード1枚と「兵士」カード10枚の、合計11枚のデッキを作り、最初の手札となる「兵士」カード2枚と「リーダー」カードを裏向きにし、テーブルの上に置きます。

4人のプレイヤー全員の準備ができたら、各プレイヤーが使用する「リーダー」カードを表にします。適当な方法で、どちらのチームが先攻か後攻かを決めます。

先攻となったチームは、どちらのプレイヤーが先にターンを行つかを決めます。

後攻のチームは、相手チームのどちらのプレイヤーが先にターンを行つかを聞いた後、どちらのプレイヤーが先にターンを行つかを決めます。

ゲームは、先攻チームの1人目のプレイヤー(A)、

後攻チームの1人目のプレイヤー(B)、

先攻チームの2人目のプレイヤー(C)、

後攻チームの2人目のプレイヤー(D)の順に

ターンを行い、進めていきます。

行動順が決まつたら、各プレイヤー最初の手札となるカードを手札に加え、先ず、先攻チームの1人目のプレイヤー(A)が、自分の手札からカードを1枚、自分のチームの戦場の前列の任意のマスに置きます。

それを見て、

後攻チームの1人目のプレイヤー(B)が、自分の手札からカードを1枚、

自分のチームの戦場の前列の任意のマスに置きます。

続いて、先攻チームの2人目のプレイヤー(C)が、

自分の手札からカードを1枚、自分のチームの待機列に置きます。

それを見て、後攻チームの2人目のプレイヤー(D)が、

自分の手札からカードを1枚、自分のチームの待機列に置きます。

そして、A→B→C→Dの順に、自分の王国にカードを1枚置きます。



## 特別ルール

このルールでは、基本ルールに加え、以下のルールを追加します。

- ・アクティブプレイヤーは、ターン中、自分のチームの戦場、待機列、墓地にあるカードを、全て自分のものとして使用する事ができる。
- ・アクティブプレイヤーのアタックや後方支援に対する《ブロック》や《ネゲート》の後方支援は、アクションプレイヤーのみ使用する事ができる。
- ・「建国」勝利は、自分の王国と対峙しているプレイヤーの王国のみを比較し、判定する。(例) AはBとのみKPを競い、CはDとのみKPを競う。
- ・「陽動作戦」を行う際は、アクティブプレイヤーが対峙しているプレイヤーの王国( Aの場合B、Bの場合A、Cの場合D、Dの場合C )からカードを選ぶ。その王国に2枚カードがない場合、足りない分を相手チームの待機列から選ぶ。アクティブプレイヤーが対峙する王国と相手チームの待機列に2枚以上カードがない場合、アクティブプレイヤーのチームが「滅亡」勝利となる。
- ・「終戦」の際、お互いのチームが獲得しているKPの合計で勝敗を判定する。獲得KPが同じ場合、お互いのチームの王国のカードの合計枚数で勝敗を判定する。王国のカードの合計枚数が同じ場合、お互いのチームの墓地にあるカードの枚数で勝敗を判定する。それも同じ場合、引き分けとなる。
- ・相手「リーダー」カードを1枚でも破壊、または捕獲した場合、相手「リーダー」カードを破壊、または捕獲したプレイヤーのチームがゲームに勝利する。
- ・1人のプレイヤーが王国で4KP獲得した場合、そのプレイヤーのチームがゲームに勝利する。