



ブラッドストーンズ

BLOODSTONES



Game designed by: Martin Wallace.

Artwork: Atticus McNaughton and Leith Walton.
Graphic design: Leith Walton and Hans Kleinenberg.

Gamefound Campaign Manager: Cassie Simpson.

Production Manager: Cassie Simpson.

Digital Animations: Iain Anderson.

Solo Rules: Stephen Hurn.

TTS Adaption: Cassie Simpson, Josh Beavers and Alexei Tristan Menardo.

Play-testers:

Kirstin Donaldson, Jerry Elsmore, Stephen Hurn, Steve Deng, Jason Kotzur, Louise McCully, Richard Durham, Matthew Thredgold, Sacha Richardson, Nikolah Wendt, Ella Ampongan, David Turczi, Nick Shaw, Amanda Milne, Stephen Croft, Stephen Davies, Rosemary Mackenzie, Colin Tudehope, Gabrielle Joyce, Nathan Wirth, Martin Irish and many other folks at various board game conventions.

Thanks to Daniel Flood, Sam Turner, Brenna Noonan, Dave Du and Julia Wallace.

The rules to the game 'Bloodstones' are © Martin Wallace 2020.

ファルへようこそ　とはいえ、友好的な歓迎は期待しないでください。住民が覚えている限り、ファルでは紛争が日常茶飯事でした。長い年月にわたって、共通点のない種族が当人たちにしか分からない理由で形成したいくつもの同盟は、互いのあいだに平和を見出すことができませんでした。

ドラゴンライダーとして知られる古代のエルフは、北方地域を徘徊する強大なドラゴンに乗る技術をはるか昔に習得しました。激怒したレッドドラゴンのプレスに耐えられる者はほとんどいません。リザードマンと連合したドラゴンライダーは、その乗騎を用いて敵に恐怖を植えつけてきました。

遠く離れた丘では、ヒルフォークと呼ばれるさまざまな部族が団結し、その土地への侵入者に抵抗しています。彼ら自身も少々の襲撃を行うことをいとわず、“略奪者”と呼ばれる彼らの襲撃部隊がヒースに覆われた湿原から降りてきて、平原の村々を占領することもあります。大きなヒル・ジャイアントもこの勢力の一員です。その腕力と岩を加工する技術によって、彼らは土地を守る多くの堅固な城を建設しています。

ファルは古い世界であり、多くの勢力がまだ完全には理解されていません。ネクロマンサーは、この地の伝承を学ぶことに最も多くの時間を費やしています。彼らは死者を蘇らせる能力を手に入れています。彼らは他の勢力から大きく誤解されており、邪悪の下僕として避けられています。そんな彼らにも、最高の仲間とは言えませんが、共に戦おうとする協力者がいます。ホーフエストの野蛮なゴブリンは、ネクロマンサーが作り出したアンデッドの軍隊と肩を並べて戦う準備を整えています。

これらの強大な勢力の中で地歩を保っているのが、高貴なホースロードです。彼らはジャイアント、ドラゴン、アンデッドとは何の関わりもありません。鎧を身に着けた彼らの騎士たちは勇敢に戦い、さっそうとした君主に率いられています。勤勉な勢力である彼らは敵よりも組織化されており、魔力や身体能力の不足を豊富な資源で補っています。

穏やかな海と通りやすい海峡でつながっている世界では、海賊行為はありふれたことです。ある海賊団は、他のいかなる勢力にも挑戦できるほど強大になりました。幼いころから斧を使った戦闘と航海の両方に熟達するように育てられた冒険好きなコルセアは、外洋で最も恐れられる勢力です。しかし、水上での技能は比類なきものですが、彼らは乗馬がまったくの不得手で、沿岸での交戦を好みます。

カオスホードは、数百年前の反乱で敗れたホースロードの一団の子孫です。彼らは東に逃亡し、それ以来グレートプレーンズに住んでいます。定住しないことを選んだカオスホードは戦わざるを得ない場合にのみ戦うことを好み、恐怖と威嚇を用いて地元の村人から貢物を引き出しています。最近、この雑多な馬の乗り手たちがカリスマ性のある新たなリーダーの旗の下に団結し、新たな領土の拡大をもくろんでいます。

ゲームの概要

「ブラッドストーンズ」は非対称の勢力を担当して戦う、2～6人用のファンタジーウォーゲームです。あなたは独自の特殊ユニットや能力を持つ1勢力を管理します。すべてのユニットと能力は独特な“タイル”システムに包含されています。



あなたの目的は村の建設、他プレイヤーの村の占領、戦闘での勝利によって勝利点を獲得することです。

あなたは袋の中に勢力タイルを入れ、そこからタイルを引いて“手札”とします。



タイルには複数の用途があります。マップ上に置いたタイルはユニットになります。手札にあるタイルは、他のユニットの設立、ユニットの移動、戦闘中の兵力の増加、村の建設、村の占領のために使うことができます。



自分の手番中、あなたは望みのアクションを任意の順番で何回でも実行することができます。アクションには「**ユニットの設立**」「**ユニットの移動**」「**戦闘**」の3種類があります。

ユニットを設立する場合、あなたは手札のタイルを捨て札にしてコストを支払います。



ユニットを移動させる場合、あなたは手札のタイルを捨て札にして、示されているピップ値を支払います。



戦闘する場合、あなたは戦闘タイルを引きます。あなたはそのうち1枚を手札の勢力タイルと交換して、その勢力タイルのピップ値を兵力として使うことができます。



すべてのアクションを完了したあと、あなたはピップ値を支払って村を建設することができます。

手番終了時、あなたは手札が6枚になるまでタイルを引きます。袋内のタイルが尽きた場合、あなたは自分の村から勝利点を得て、使用済みのタイルを袋に戻し、再び引けるようになります。

全プレイヤーが自分の村から既定の回数（2人ゲームでは3回、3人以上でのゲームでは2回）だけ勝利点を得たとき、ゲームは終了します。



内容物

このゲームには6つの勢力があり、各勢力は以下の内容物を持っています。



勢力タイル 36枚



村 20枚



城塞 1枚



勝利点
マーカー 1枚



再編成
マーカー 1枚



勢力情報カード 1枚

ネクロマンサーは追加のアンデッドタイル4枚を持っています。アンデッドタイルは他の勢力タイルとは別にしておきます。

カオスホードは勢力タイル36枚、勝利点マーカー1枚、再編成マーカー1枚を持っており、村と城塞を持っていません。

各勢力のユニットの完全な一覧は、その勢力の情報カード上と本書の32ページにあります。

その他の内容物：



戦闘タイル 8枚の
セット 2組



戦闘袋 2つ



勢力袋 6つ
(勢力タイル用)



小さい勢力袋 5つ
(勢力タイル以外の
タイル、マーカー用)



持ち運び用の
袋 1つ



マップ 6枚

タイルの解説

設立コスト (0~2)

ユニットを設立するためには、あなたはそのタイルの左側に示されているブロックの数に等しい枚数のタイルを手札から捨て札にしなければなりません。

例：このユニットを設立する場合、あなたは手札から他のタイルを1枚捨て札にしなければなりません。



ユニットの種類

あるタイルがマップ上に置かれたら、そのタイルは示されている種類のユニットと見なされます。

例：このタイルは剣士ユニットとなります。

ピップ値 (1~5)

あなたは移動、戦闘、村の建設/占領のために使えるピップ値としてタイルを支払うことができます("ピップ"とは"点"や"ダイスの目"という意味です)。

例：手札から捨て札にしたとき、このタイルは4ピップをもたらします。

コストが示されていないユニットは無料で(他のタイルを捨て札にすることなく)設立することができます。ユニットの種類が示されていないタイルはユニットとして設立できず、そのピップ値のためか、他のユニットを設立するために使うことしかできません。

マップの解説

勝利点トラック

再編成トラック

注意：スペース3は
2人ゲームでのみ使
います。

海洋エリア

山岳エリア

平原エリア

森林エリア

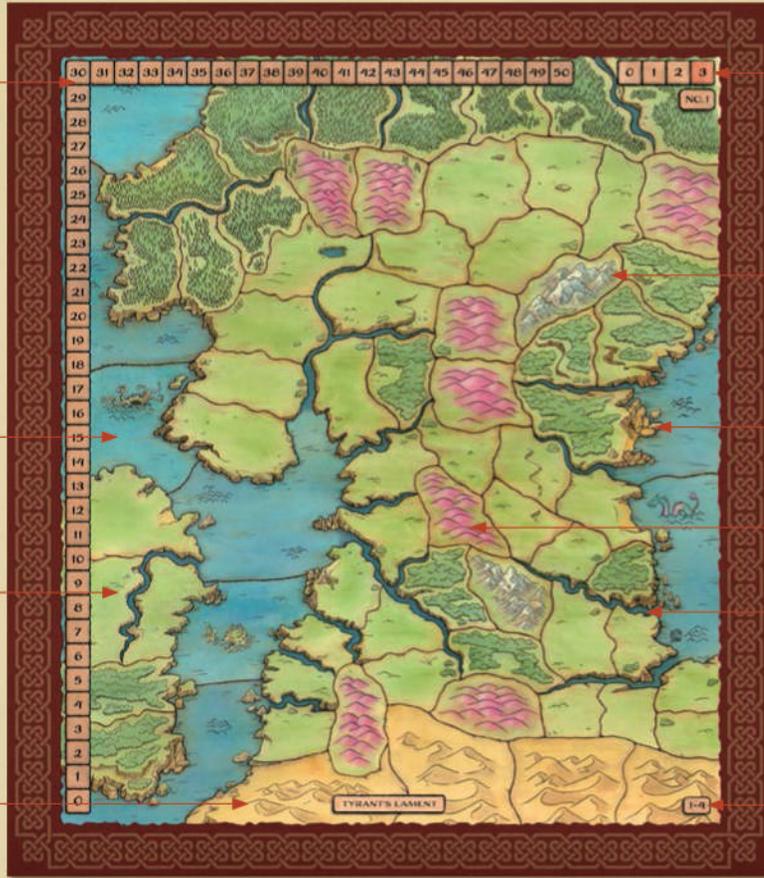
丘陵エリア

砂漠エリア

河川

河川は通常の境界線
として機能するこ
とに注意してくだ
さい。

このマップに適している
プレイヤー数



勢力情報カード

利用可能な
この種類の
タイルの枚数

戦闘修正

DRAGON RIDERS 20 1 1

<p>4 SKIRMISHERS +1 in forest.</p>	<p>4 SWORDS +1</p>	<p>4 SHIELD +1 when defending. Win ties when defending.</p>
<p>4 CAVALRY +1 in plains.</p>	<p>4 LIZARDMEN +1 when attacking. May remain in desert.</p>	<p>2 SIEGE ENGINE +2 against castle or citadel.</p>
<p>1 LEADER +1 Move one additional unit with leader for no additional cost.</p>	<p>5 SHIP +1 allows land units to cross sea areas.</p>	<p>4 CASTLE +3 when defending.</p>
<p>2 DRAGON +4 If a dragon is part of a successful attack then it's removed from the board and placed in the discard pile. A force with dragons is can withdraw (unless defending castles/citadel). No opposing force can withdraw from dragons. It costs one pip to move a dragon into any type of terrain, including mountains. Dragons can remain in desert, mountains, and sea areas.</p>	<p>2 </p>	<p>1 CITADEL +5 when defending.</p>

別記ない限り、戦闘修正は攻撃と防御の両方に適用されます。特定の地形での戦闘にのみ適用される修正や、攻撃時／防御時にのみ適用される修正もあります。

ゲームの準備

プレイ人数に対応しているマップを1枚選びます。各マップには適しているプレイ人数の範囲が示されています。

戦闘タイルのセットは2組あり、各セットを同じ色の戦闘袋に入れます。各セットは2、2、3、3、4、4、5、5ピップのタイルからなります。そのあと、戦闘袋のうち1つから、各プレイヤーはタイルを2枚引きます。その合計値が最も大きいプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。同値の場合、それらのプレイヤーはこの手順を繰り返します。スタートプレイヤーが決まったら、すべてのタイルを袋に戻します。



スタートプレイヤーから手番順（時計回り順）に、各プレイヤーは勢力を1つ選び、対応するタイル類と勢力情報カードを取ります。

2人ゲームではコルセアを使わないことを推奨します。カオスホードは4人以上でプレイするときのみ使うべきです。

各プレイヤーは自分の勢力袋に勢力タイルを入れて9枚引き、自分だけが表面を見ることができるよう立てて手元に置きます。これらのタイルを“手札”と呼びます。



ネクロマンサーはアンデッドタイル4枚を脇に置き、袋に入れないことに注意してください。



各プレイヤーは自分の村を脇に置いてプールとします。



最後番手プレイヤーから手番順の逆順に、各プレイヤーはマップ上の平原か森林か丘陵エリアに城塞を置きます。あなたの城塞と他の各プレイヤーの城塞とのあいだには、2つ以上の空いている陸地エリアがなければなりません。



自分の城塞を置いた直後に、あなたは手札からタイルを選んで同じエリアに置くことができます。あなたはそれらのユニットの設立コストとして支払うことができる“設立ポイント”を5ポイント得ます。利用可能なタイルのほぼすべてにはユニットの種類が示されています。そのユニットの設立コストは、その左側にある0～2つのブロックシンボルの数で表されています。タイルに設立コストが示されていない場合、城塞を置いたエリアにそのタイルを無料で置くことができます。このため、手札に応じて、あなたは最大で9枚すべての初期タイルを置くことができます。

城塞が1つ以上の海洋エリアに隣接している場合、あなたはそれらの海洋エリアで船を建造することもできます。

カオスホードが登場している場合、そのプレイヤーは常に（手番順に関係なく）、他のすべての勢力が城塞とユニットを置いたあとで自分のユニットを置きます。カオスホードは城塞を持っていないので、5設立ポイント分のユニットを置く初期エリアを1つ選びます。このエリアと他の各プレイヤーの城塞とのあいだには、2つ以上の空いている陸地エリアがなければなりません。カオスホードは初期エリアに隣接させて船を建設することもできますが、陸上ユニットを海洋／山岳／砂漠エリアに置くことはできません。

手番順を決めます。

勢力を選びます。

コルセアは3人以上でのゲームでのみ使うべきで、カオスホードは4人以上でのゲームでのみ使うべきです。

タイルを9枚引いて初期手札とします。

手番順の逆順で城塞を置きます。

他の各城塞から2エリア以上離れなければなりません。

海洋／山岳／砂漠エリアに城塞を置くことはできません。

初期ユニットのために5“設立ポイント”を支払い、城塞と同じエリア（船の場合は隣接している海洋エリア）に置きます。

カオスホードは最後に置きます。初期ユニットを置くエリアを1つ選びます。

例：ヒルフォークは右図の6
ユニットをゲーム開始時に置
くことにしました。



初期ユニットを置いたあと、あなたは手札が上限枚数（通常は6枚）になるまで勢力袋からタイルを引いて補充します。手札に6枚以上のタイルが残っている場合、あなたはそれらを保持し、追加のタイルを引きません。

いったんマップ上に置かれたタイルはユニットとなります。

各プレイヤーは勝利点トラックのスペース0に勝利点マーカーを（“+50 勝利点”面を裏向きにして）置きます。

カオスホードは10勝利点を持ってゲームを始めます。



各プレイヤーは再編成トラックのスペース0に再編成マーカーを置きます。



重要：城塞は通常の勢力タイルではありませんが、ルールにおいてはユニットと見なされます。“ユニット”という単語が出てきたとき、それには城塞も含まれます。村はユニットとは見なされません。

特定の時点で袋内のタイルの枚数が重要になることがあるので、あなたは残りのタイルの枚数を自由に数えることができます。また、残りのタイルの枚数を教えるようにと他プレイヤーに要求することもできます。

ユニットと村の数には限りがあります。いったん置いたユニット／村を自発的に取り除くことはできません。

これで「ブラッドストーンズ」を始める準備は完了です。

通常、手札の上限枚数はタイル6枚です。

勝利点マーカーは両面仕様になっているので、50勝利点を超えたときにも記録を続けることができます。

カオスホードは10勝利点を持ってゲームを始めます。

城塞はユニットです。

村はユニットではありません。

ユニットと村の数には限りがあります。

勢力

勢力能力はその勢力のすべてのユニットに適用されます。特殊ユニットは独自の特殊能力を持っています。

ドラゴンライダー

勢力能力：なし

特殊ユニット：ドラゴンユニット 2 体。ドラゴンは戦闘中に +4 を得ます。ドラゴンからはどのユニットも撤退できません。ドラゴンがいる軍隊は常に（撤退できる場所がある限り）戦闘から撤退することができます。成功した攻撃に加わっていたすべてのドラゴンはマップから取り除かれ、捨て札置き場に置かれます。防御時や占領時には、こうしてドラゴンを取り除くことはありません。ドラゴンは通常の移動コストを支払わず、代わりに移動した 1 エリアごとに 1 ピップを支払います。ドラゴンは海洋／山岳／砂漠エリアへと移動することができ、望むならそのエリアにとどまることができます。



+4

ドラゴンは成功した攻撃のあとで捨て札になります。移動コストはどの地形に入るときでも 1 ピップになります。常に撤退できます。ドラゴンからはどのユニットも撤退できません。

ホースロード

勢力能力：手札上限がタイル 6 枚ではなく 7 枚になります。

特殊ユニット：特殊ユニットはありませんが、リーダーが 2 体います。リーダーは追加コストなしで他のリーダーを共に移動させることができるということに注意してください。そのとき、2 体目のリーダーは追加コストなしで別のユニット 1 体を移動させることができます。つまり、あなたはユニット 1 体分の移動コストを支払うだけで、リーダー 2 体と別のユニット 1 体を移動させることができます。



手札上限がタイル 7 枚になります。
リーダーが 2 体います。

ヒルフォーク

勢力能力：丘陵への移動コストは 2 ピップになります。また、3 ピップで山岳へと移動することができます。

特殊ユニット：ジャイアントユニット 2 体。ジャイアントは戦闘中に +2 を得ます。1 体以上のジャイアントが戦闘に参加している場合、あなたはその軍隊のユニット数に関係なく、戦闘タイルを 4 枚引きます。また、ヒルフォークは他の勢力より安く建設できる城を 6 つ持っています。



+2

ジャイアントがいる戦闘では常に戦闘タイルを 4 枚引きます。城を安く建設できます。丘陵への移動コストが安く、山岳へ移動することができます。

ネクロマンサー

勢力能力：なし

特殊ユニット：ネクロマンサーユニット 4 体。これらのうち 1 体以上が、勝利した戦闘に参加していた場合、取り除かれた敵ユニット 1 体ごとにアンデッドユニット 1 体をそのエリアに置くことができます（4 体まで）。アンデッドユニットは独自の移動フェイズを持っており、そのフェイズ中に移動コストを支払うことなく 2 エリアまで移動することができます。これによって山岳エリアに移動することもできます（海洋へ移動することはできません）。



ネクロマンサーは取り除かれたすべての敵ユニットを（まだあれば）アンデッドに置き換えることができます。手番ごとに 1 回、アンデッドは無料で 2 エリアまで移動することができます。

カオスホード

勢力能力：カオスホードは村も城塞も持ちません。ゲームの準備中、手番順に関係なく常に、彼らは他のすべてのプレイヤーが城塞と初期ユニットを置いたあとで初期ユニットを置きます。彼らはマップ上の1エリアを選んで、5設立ポイント分のユニットを置きます（他のすべてのルールには従わなければなりません）。彼らは初期エリアに隣接している海洋エリアで船を建造することもできます。彼らは10勝利点を持ってゲームを始めます。ゲーム中、カオスホードはすでに自分のユニットがあるエリアでユニットを設立することができます。彼らは自分のユニットがあるエリアに隣接させて船を建設したり、自分の船に隣接させてユニットを設立したりすることもできます（ただし、新たなユニットを置くエリアに敵ユニットがない場合に限りです）。彼らはメインアクションフェイズ中に村を占領することができます。これは1アクションであり、コストとしてタイルを1枚だけ支払うことができます。このアクションは手番ごとに1回だけ実行することができます。彼らは村の占領フェイズを持ちません。ゲーム終了時、彼らは占領した村1つごとに2勝利点を得ます。

すべてのユニットがマップから取り除かれた場合、次にカオスホードが手番プレイヤーになったとき、彼らは通常の設定コストを支払って、山岳を除く任意の空きエリアに1ユニットを置くことができます。そのあと、彼らは通常通りに手番を続けます。何らかの理由でマップ上に空きエリアがない場合、カオスホードはゲームから脱落します。

特殊ユニット：カオスホードは特殊ユニットを持っていませんが、彼らの騎兵の設立コストは他の勢力より安く、彼らには2人のリーダーがいます。

注意：カオスホードを2/3人ゲームで使うことは推奨されません。

コルセア

勢力能力：ドラゴンに攻撃された場合を除いて、コルセアは常に（攻撃側に騎兵が何体いるかに関係なく）、海洋にある船を経由して撤退することができます。コルセアが自分の船のうち1隻に隣接している陸地エリアを攻撃したとき、防御側は1体以上の騎兵かドラゴンがいる場合のみ撤退することができます。コルセアは海戦で+1を得ます。戦闘を解決するとき、コルセアは交換するタイルを常に最後に選びます。さらに、コルセアがタイルを交換するかどうかを決める前に、敵は自分の戦闘タイル（および交換した勢力タイル）を公開しなければなりません。これにはコルセアが攻撃側である戦闘も含まれます。戦闘に勝利したとき、コルセアは追加の1勝利点を得ます。

特殊ユニット：コルセアは特殊ユニットを持っていません。コルセアには騎兵がいないことにも注意してください。

注意：コルセアを2人ゲームで使うことは推奨されません。



常に最後に準備します。10勝利点を持ってゲームを始めます。

すでに自分のユニットがあるところでユニットを設立します。

自分のメインアクションフェイズ中に村を占領します。

占領した村1つごとに2勝利点を得ます。



相手にドラゴンがいる場合を除いて、常に海洋を経由して撤退することができます。

コルセアが自分の船に接している陸地を攻撃しているとき、防御側は1体以上の騎兵かドラゴンがいないと撤退できません。

海戦中に+1を得ます。

戦闘での勝利によって+1勝利点を得ます。

ゲームの進行

スタートプレイヤーから時計回り順に1手ずつプレイしていきます。自分が手番プレイヤーになったとき、あなたは以下のフェイズをこの順番で実行します。

村の占領（カオスホードを除く）

アンデッドの移動（ネクロマンサーのみ）

メインアクション

村の建設（カオスホードを除く）

タイルの獲得

自分の袋からすでにすべてのタイルを引いているのに、手札上限に達するためにさらなるタイルを引く必要があるとき、あなたは捨て札にしたすべてのタイルを袋に戻して引き続けます。このとき、あなたはマップ上にある自分の村1つごとに1勝利点を得ます。これを再編成と呼びます。



あなたは再編成トラック上で自分の再編成マーカを1スペース進めて、捨て札にしたタイルを再編成したことを記録します。



そのあと、次の（左隣の）プレイヤーの手番となります。このようにして、ゲーム終了条件が満たされるまでゲームのプレイを続けます。

2人ゲームの場合、両プレイヤーが最低3回ずつタイルを再編成することがゲームの終了条件です。3人以上でプレイしている場合、すべてのプレイヤーが最低2回ずつタイルを再編成することがゲームの終了条件です。

タイルの破棄に関する注意

ゲーム中、あなたは様々な理由で手札のタイルを捨て札にすることを要求されます。それらのすべてのタイルは自分の捨て札置き場に置きます。これらのタイルは表向きで置き、必要な場合に他プレイヤーから見えるようにしておきます。戦闘中に取り除かれたユニットも（勝利したプレイヤーが獲得する城塞を除いて）捨て札置き場に置きます。

フェイズ1：村の占領

カオスホードはこのフェイズを実行せず、省略します。

このフェイズ中、あなたはピップ値を支払って、自分のユニットが1体以上あるエリアにある他プレイヤーの村を占領することができます（めったにないことですが、そのエリアに他の勢力のユニットがあっても占領することができます）。ゲーム終了時、あなたは占領した村1つごとに1勝利点を得ます。

あなたはこのフェイズ中にタイルを1枚だけ支払うことができるので、手番ごとに最大5つの村を占領することができます。



捨て札にしたタイルを再編成しなければならないとき、あなたは勝利点を得ます。

2人ゲームでは、それぞれが3回再編成したあと、ゲームは終了します。

3人以上でのゲームでは、それぞれが2回再編成したあと、ゲームは終了します。

ゲーム終了時、占領した村1つごとに1勝利点を得ます。

村の占領フェイズ中、あなたはタイルを1枚だけ支払うことができます。

あなたは自分のユニットが1体以上あるエリアにある任意の村を占領することができます。平原／森林エリアで村を占領するためのコストは1ピップです。丘陵エリアで村を占領するためのコストは2ピップです。あなたは占領した村を取り、ゲーム終了まで手元に残しておきます（自分の村に置き換えたりはしません）。これは公開情報です。

例：ドラゴンライダーのユニットが、敵の村がある3つのエリアにあります。平原エリアの村2つと森林エリアの村1つをすべて占領するためのコストは3ピップです。丘陵エリアの村も占領するには追加で2ピップ（合計5ピップ）必要になります。



カオスホードはこのフェイズではなく、手番ごとに1回だけ、メインアクションフェイズ中に1アクションとして村を占領することができます（そのエリアに他の勢力のユニットがあっても、戦闘を解決する前に占領することもできます）。依然として、カオスホードはこのアクションのためにタイルを1枚だけ支払うことができます。ゲーム終了時、カオスホードは占領した村1つごとに2勝利点を得ます。

フェイズ2：アンデッドの移動

このフェイズはネクロマンサー特有のものです。



このフェイズ中、ネクロマンサーはアンデッドユニットの一部または全部を移動させることができます。アンデッドユニットは移動のためにピップ値を使わず、それぞれ陸地エリア（地形を問わず、山岳を含みます）2つまで移動することができます。アンデッドユニットはペナルティーを受けずに砂漠にとどまることもできます。

後述する通常ルールに従って、アンデッドは海洋にある船を經由して移動することもできます。しかし、独力で海洋エリアへと移動することはできません。

同じエリアから出発した各アンデッドは異なるエリアへと移動することができ、必ずしも1グループとして移動する必要はありません。

アンデッドはこのフェイズ中にもみ移動させることができ、次のメインアクションフェイズ中に「ユニットの移動」アクションで移動させることはできません（戦闘中に撤退／退却させることはできます）。アンデッドは敵ユニットがいるエリアに入ったときに移動をやめなければならない、敵ユニットがいるエリアを離れることはできません。

フェイズ3：メインアクション

このフェイズ中、あなたはメインアクションを好きなだけ実行することができます。実行できるアクションは以下の3つです。

- ユニットの設立
- ユニットの移動
- 戦闘

あなたは各アクションを任意の順番で何回でも実行することができるので、たとえばユニットを1体設立し、移動させ、戦闘を1回行って、そのあと別のユニットを設立するといったこともできます。このフェイズを完了する前に、あなたはすべての戦闘を解決しなければなりません。つまり、このフェイズを終わらせるためには、他のいずれかのプレイヤーのユニットがあるエリアに自分のユニットがあってははいけません。

村の占領コストは、その村の建設コストと同じです。

カオスホードはこのフェイズ中に村を占領しません。彼らは手番ごとに1回だけ、メインアクションフェイズ中に1アクションとして村を占領することができます。ゲーム終了時、彼らは占領した村1つごとに2勝利点を得ます。

すべてのアンデッドは2エリアまで無料で移動することができます。

あなたは望みのアクションを任意の順番でいくつでも、それぞれ何回でも実行することができます。

このフェイズを終了する前に、あなたはすべての戦闘を解決しなければなりません。

アクション：ユニットの設立

このアクションを実行するとき、あなたは自分の村か城塞があるエリアに手札のタイルを1枚置きます。あなたはそのユニットの設立コストを支払わなければなりません。

ユニットの設立コストは、そのタイルの左側にある0～2つのブロックで示されています。このコストを支払うために、あなたはブロックの数に等しい枚数のタイルを手札から捨て札にしなければなりません。このために使った各タイルは、そのユニットの種類、ピップ値、設立コストに関係なく、すべて単なるタイル1枚と見なされます。



散兵のように、設立コストを持たないユニットもあります。このようなユニットは、ルールに従ってユニットを設立することができる任意のエリアに無料で置くことができます。



船を建造する場合、自分の城塞か村に隣接している海洋エリアに置きます。あなたは1体以上の敵ユニットがある海洋エリアで船を建造することもできます。そうした場合、このフェイズ中の任意の時点で、あなたはそれらのユニットによる戦闘を解決しなければなりません。



タイルは表向きで置き、他プレイヤーにも何のユニットが分かるようにします。

スタック制限はなく、あなたは1エリア内に何体でもユニットを置くことができます。城を含めて、あなたは1エリア内に同じ種類のユニットを複数置くこともできます。

これまでのルールに従っている限り、あなたは1体以上の敵ユニットがあるエリアで自分のユニットを設立することもできます。これは船の建造にも適用されます。そうしたエリアは“会敵中”となり、いずれ戦闘を行わなければならないようになりますが、戦闘はその手番中の任意のタイミングで解決することができるので、あなたはその会敵中のエリア内でさらなるユニットを設立することもできます。

敵ユニットがあるエリアで城を建設することもできますが、その手番中にいずれはその敵を攻撃しなければならず、その場合に防御修正を得ることはできないので、これはたいていは無益な行動となることに注意してください。



例：ホースロードは城を建設することにしました。タイル上の2つのブロックで示されているように、そのコストはタイル2枚です。ホースロードは船と散兵を捨て札にすることにしました。捨て札にした2枚のタイルの価値は、城の建設コストには無関係だということに注意してください。

そのあと、ホースロードは船を建造することにしました。そのコストはタイル1枚で、今回は盾兵を捨て札にしました。ホースロードは城塞に隣接している海洋エリア（偶然にも、ホースロードの村のうち1つにも隣接しています）に置きました。



あなたは自分の城塞か村があるエリアにのみユニットを置くことができます。

手札から他のタイルを捨て札にして、そのユニットの設立コストを支払います。捨て札にしたタイル上に示されているものには意味はありません。

建設コストを持たないユニットは、単にマップ上に置くことができます。

スタック上限はありません。

敵のユニットがあるエリアに自分の村がある場合、そこでユニットを設立することができます。

アクション：ユニットの移動

このアクションを実行するとき、あなたは移動させるユニットを1体以上選び、手札の1枚以上のタイルのピップ値を使って移動コストを支払います。

移動させることにした各ユニットは、そのユニットが移動して入ったエリア1つごとに1以上のピップ値を必要とします。ユニットを移動させるためのコストは、各ユニットが移動して入った各エリアの移動コストを合計して計算します。

移動コストは手札から捨て札にしたタイルのピップ値で支払います。余ったピップ値は失われますが、あなたは1枚以上のタイルのピップ値を組み合わせ、複数のユニットを移動させるためのコストを支払うことができます。たとえば総移動コストが8ピップで、合計9ピップとなる3枚のタイルを捨て札にした場合、余った1ピップは（その手番中に他のアクションを実行したあとで再び移動アクションを実行するつもりだとしても）失われます。あるエリアへとユニットを移動させるためのコストは勢力ごとに異なることがあり、自分の勢力情報カードに示されています。以下はヒルフォーク以外のすべての勢力のコストです。



1体以上の敵ユニットがいるエリアへと自ユニットを移動させることはできますが、敵ユニットがいるエリアから自ユニットを離脱させることはできません。つまり、他プレイヤーのユニットがいるエリアにユニットを移動させたり、そのようなエリアでユニットを設立したりした場合、それらのユニットは戦闘に専念します。敵の軍隊を倒した場合、それらのユニットは移動できるようになります。

村はユニットの移動を妨げません。あなたは敵の村だけがあるエリアを自由に入出入りすることができます。

城と城塞を移動させることはできません。

船は隣接している海洋エリアにのみ移動することができます。

河川は境界線と同様に機能し、移動を妨げないことに注意してください。

船を経由しての移動

あなたは自分の船を使って、海洋を横切って他のユニットを移動させることができます。ユニットは途切れなくつながっている船沿いに無料で移動することができますが、あなたは依然として、最後のエリアへと移動するためのコストを支払わなければなりません。船とドラゴンだけは海洋エリア内にとどまることができ、他のすべてのユニットは陸地エリアで移動を終えなければなりません。移動できるすべてのユニット（ドラゴンとアンデッドを含みます）は船による経路を使うことができます。船は船による経路を使って移動することはできません。



あなたは1体以上のユニットを好きなだけ何エリアでも移動させることができます。移動コストをピップ値で支払います。

あなたは移動コストを支払うために1枚以上のタイルを捨て札にすることができます。

敵ユニットはあなたの移動を止めます。

敵の村はあなたの移動を止めません。

城と城塞は移動できません。

河川は境界線であり、移動を妨げません。

あなたは自分の船のつながり沿いに移動することができます。あなたは最終的な移動先のエリアに入るための移動コストだけを支払います。

あなたは他プレイヤーのユニットがある海洋エリア（つまり自分の船と敵の船／ドラゴンが会敵中のエリア）を通過して移動することはできません。

リーダーと移動

リーダーユニットは、移動時に他のユニット1体を無料で一緒に移動させることができます。ホースロードとカオスホードにはリーダーが2体いることに注意してください。1体目のリーダーが2体目のリーダーを無料で移動させ、同時に2体目のリーダーが別のユニットを無料で移動させることもできます。こうして、あなたは1ユニット分の移動コストで3ユニットのスタックを移動させることができます。



リーダーは追加のコストなしで1ユニットを連れていくことができます。

ドラゴンの移動

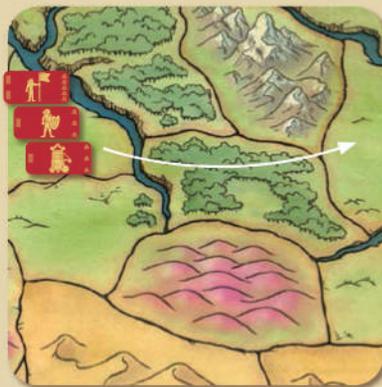
ドラゴンは1ピップを支払って任意の隣接エリア（海洋と山岳エリアを含みます）へと移動することができます。ドラゴンでも、敵ユニットがいるエリアから移動することはできません。



ドラゴンは1エリアごとに1ピップだけ支払って移動します。

移動の例

ドラゴンライダーは右図に示されている3ユニットを合計2エリア移動させました。通常、この移動のための総コストは9ピップになりますが、リーダーは他の1ユニットを追加のコストなしで連れていけることに注意してください。このため、森林エリアへの移動に4ピップ、そのあと平原エリアへの移動に2ピップの合計6ピップですみます。



ドラゴンライダーは城と騎兵を捨て札にして、この移動のためのコストを支払いました。余った1ピップは失われます。

右図の例では、ドラゴンライダーの剣士ユニットは1ピップで矢印のように移動することができます。



アクション：戦闘

このアクションを実行するとき、あなたは自分のユニットと1体以上の敵ユニットの両方を含む1エリアを選びます。陸戦と海戦で同じルールを使います（海戦に参加できるのは船とドラゴンだけです）。攻撃側と防御側はそれぞれ、戦闘タイルが入った袋を1つ取り出します。戦闘は常に1対1で行われるので、攻撃側以外の勢力が複数いるエリアで戦闘を行う場合、どの順番で各勢力と戦闘するかを攻撃側が決めます。

戦闘を解決するため、以下の5ステップを実行します。

1. **防御側**：あなたは(可能ならば)撤退することができます。撤退した場合、以下のステップ2～5を省略します。特に、攻撃側は戦闘に勝利したことによる勝利点を得ません。
2. **攻撃側と防御側**：戦闘タイルを引き出します。
3. **攻撃側、そのあと防御側**：戦闘タイルのうち1枚（そして1枚だけ）を手札のタイル1枚に交換することができます。
4. **攻撃側と防御側**：ピップ値が最も大きい3枚のタイルを公開し、合計値を計算して兵力とします。自分のユニットによるすべての戦闘修正を加えます。
5. **攻撃側と防御側**：兵力が高い方のプレイヤーがプレイヤーが戦闘に勝利します。同値の場合、戦闘タイルの代わりに使った勢力タイルを捨て札にして、もう一度戦闘を行います。

勝者はその戦闘に参加した敵ユニットの数に等しい勝利点を得ます。

敗者は任意の1ユニットを取り除き、残りのユニットを退却させます。

以下はこれらの5ステップのさらに詳しい説明です。

ステップ1：防御側は、自分の軍隊にいる騎兵の数が攻撃側の騎兵以上である場合に限って撤退することができます。撤退の詳細については18ページを参照してください。



防御側の軍隊に城か城塞が含まれている場合、防御側のすべてのユニットはとどまって戦わなければなりません（つまり、ユニットの一部を部分的に撤退させることはできません）。

ドラゴンライダーは、自軍隊に1体以上のドラゴンがいれば（城か城塞を防衛している場合を除いて）撤退することができます。攻撃側の軍隊に1体以上のドラゴンがいる場合、防御側は決して撤退できません。



攻撃側が撤退することはできません。

ステップ2：戦闘に関わっている両プレイヤーは自分の戦闘袋から戦闘タイルを引き出します。その戦闘に、より多くのユニットを参加させているプレイヤーはタイルを4枚引き出します。もう1人のプレイヤーはタイルを3枚引き出します。両プレイヤーのユニット数が同じ場合、それぞれ戦闘タイルを3枚ずつ引き出します。あなたは自分のタイルを見ますが、敵には秘密にしておきます。

例：この戦闘にドラゴンライダーは3ユニット、ネクロマンサーは2ユニットを参加させています。ドラゴンライダーは戦闘タイルを4枚引き、ネクロマンサーは3枚引き出します。



防御側は撤退することができません。

戦闘タイルを引き出します。

戦闘タイルを1枚交換することができます。

タイルを公開します。上位の3枚だけを考慮します。

戦闘修正を加えます。

勝者は勝利点を得ます。

敗者は1ユニットを捨て札にして退却します。

攻撃側以上の騎兵がいる場合、防御側は撤退することができません。

ドラゴンがいる軍隊は常に撤退することができます。

ドラゴンがいる軍隊から撤退することはできません。

ユニット数が多いプレイヤーは戦闘タイルを4枚引き、少ないプレイヤーは3枚引き出します。

ジャイアントを戦闘に参加させている場合、ヒルフォークは常にタイルを4枚引きます。このため、両プレイヤーがタイルを4枚引くこともあります。



ステップ3: 攻撃側から先に、戦闘に関わっている各プレイヤーは自分の戦闘タイルのうち1枚を手札の勢力タイル1枚に交換することができます。そのタイルの兵力は、そのタイルのピップ値に等しくなります。戦闘タイルを2枚以上交換することはできません。コルセアが戦闘に関わっている場合、この手順は変更され、コルセアの戦闘相手が先に（攻撃側か防御側かを問わず）タイルを交換するかどうかを決めなければなりません。そのあと、コルセアがタイルを交換するかどうかを決める前に、戦闘相手は自分のタイルのうち3枚を公開します。

ステップ4: ここで両プレイヤーは（コルセアが関わっていない限り）自分のタイルのうちピップ値が大きい3枚を公開します。残りのタイルのピップ値は最終合計には加えないので、ピップ値の合計は最大で14（タイルのうち1枚を交換した場合は15）になります。そのあと、プレイヤーはこの合計に、戦闘に参加させているユニットによる戦闘修正を加えて兵力とします（勢力情報カード参照）。これらの修正は攻撃側か防御側かによって、また戦闘しているエリアの地形によって変わることがあります。

これらの修正は戦闘に参加している各ユニットごとに計算するので、たとえば剣士ユニットが2体いる場合、合計に+2（ユニット1体ごとに+1）します。



ステップ5: 兵力が高い方のプレイヤーが勝者となります。各プレイヤーはすべての戦闘タイルを自分の戦闘袋に戻し、戦闘タイルと交換するために使った勢力タイルを捨て札にします。



戦闘が引き分けに終わったとき、防御側に1体以上の盾兵がいる場合、防御側が勝利します。いない場合、両プレイヤーはすべての戦闘タイルを自分の戦闘袋に戻し、ステップ2から再び戦わなければなりません（つまり、防御側は撤退することはできません）。交換するために使った勢力タイルは捨て札にするので、この“再戦闘”中に再び使うことはできません。



勝者は敵軍のユニット数（敗者が死傷者を出す前）に等しい値の勝利点を得て、その分だけ勝利点トラック上で自分の勝利点マーカーを進めます。城塞も1ユニットとして数えます。勝利点マーカーが勝利点トラックの終端に到達した場合、裏返して+50勝利点面を表向きにし、勝利点トラックの最初のスペースに戻して記録を続けます。戦闘に勝利したとき、コルセアは追加の1勝利点を得ます。

敗者は任意のユニットを1体取り除いて捨て札置き場に置き、死傷者としなければなりません（勝者の軍隊にネクロマンサーがいる場合、このユニットをアンデッドにすることができます）。そのあと、敗者は残りのすべてのユニットを退却させなければなりません。村は今ある場所に残り、戦闘による影響を受けません。

防御側は、戦闘中にタイルを交換していたとしても、戦闘終了時に代わりの勢力タイルを引いたりしないことに注意してください。このため、そのプレイヤーは手札の勢力タイルが通常より少ない状態で自分の手番を始めることになるでしょう。

防御側が城塞を取り除いた場合、その城塞を攻撃側に与えます。ゲーム終了時、プレイヤーは攻め落とした城塞から追加の5勝利点を得ます。

ジャイアントは常にタイルを4枚引きます。

タイルを1枚交換することができます。

コルセアはタイルを交換する前に相手のタイルを見ることができます。

ピップ値が大きい3枚のタイルだけを考慮に入れます。

引き分け時に防御側に盾兵がいる場合、防御側が勝利します。いない場合、もう一度戦闘を行います。

勝者は敵軍のユニット数に等しい値の勝利点を得ます。

コルセアは戦闘によって追加の1勝利点を得ます。

敗者は1ユニットを失って退却します。

村は影響を受けません。

戦闘修正に関する注釈

各勢力は、戦闘修正を得られるユニットを示している勢力情報カードを持っています。戦闘修正はユニット画像の右側に示されています。多くの修正は攻撃時と防御時の両方で適用されます。一部の修正は条件つきで、地形によったり、その勢力が攻撃側か防御側かによったりします。たとえば、散兵は森林にいる場合にのみ修正を得ます。



整理

戦闘を解決したあと、すべての戦闘タイルを対応する袋に戻したことを確認します。戦闘タイルと交換するために使った勢力タイルは捨て札にします。

撤退／退却に関するルール

戦闘前に撤退することにしたか、戦闘に敗北した結果として退却を強制された場合、以下のルールに従います。撤退／退却のために手札の勢力タイルを捨て札にしてピップ値を支払う必要はありません。

攻撃側に1体以上のドラゴンがいるか、戦闘中のエリアに自勢力の城か城塞がある場合、防御側は決して撤退できません。

そのどちらでもなく、攻撃側と同じかより多くの騎兵ユニットを戦闘に参加させている場合、防御側は戦闘前に撤退することができます（両陣営に騎兵がいない場合でも撤退できます）。海戦に騎兵が参加することはないので、防御側は常に（攻撃側にドラゴンがいる場合を除き、攻撃側がコルセアの場合でも）撤退することができます。防御側がドラゴンを戦闘に参加させている場合、攻撃側にどのユニットがいるかに関係なく、常に（戦闘中のエリアにドラゴンライダーの城か城塞がある場合を除いて）撤退することができます。

アクションフェイズ中にアンデッドを移動させることはできませんが、防御側となったアンデッドを撤退／退却させることは（他のルールに従っている限り）できます。ヒルフォークは山岳エリアに撤退／退却することもできます。

あなたは自分の駒（ユニットか村）が1つ以上ある隣接エリアか、空である隣接エリア1つに撤退／退却することができます。他プレイヤーの駒（村を含みます）しかないエリアに撤退／退却することはできません。あるエリアに自分の駒がありさえすれば、そのエリアで別の戦闘が発生することになるとしても（つまりそのエリアに他プレイヤーのユニットがあっても）、あなたはそのエリアへと撤退／退却することができます。

撤退／退却したすべてのユニットは同じエリアで移動を終えなければなりません。

地形の制限によって、あるエリアへと一部のユニットしか撤退／退却することができない場合、撤退／退却することができないすべてのユニットは取り除かれます（退却時、勝者側にネクロマンサーがいる場合、これらのユニットを可能な限りアンデッドにすることができます）。そうでない場合、すべてのユニットを一緒に撤退／退却させなければなりません。

通常、あなたのユニットは敵の村だけがあるエリアを通過して移動することができますが、撤退／退却するときにはそのようなエリアには入れないことに注意してください（すべての村人が熊手を持って小屋から飛び出し、士気喪失したあなたの軍隊を苦しめようと待ち構えているのだと想像してください）。

自分の村と、手番プレイヤー以外の敵ユニットだけがある地域へと撤退／退却することもできます。この場合、あなたとその相手プレイヤーのうち、次に手番プレイヤーとなる側が自分の手番中に相手を攻撃しなければなりません。攻撃側と見なされるのは手番プレイヤーだけです。

撤退は戦闘を始める前です。

退却は戦闘終了時です。

自分の色の何かがあるエリアか、空のエリアにのみ撤退／退却することができます。

すべてのユニットは同じエリアに撤退／退却しなければなりません。

敵の村だけがあるエリアに撤退／退却することはできません。

これまでのルールに従っている限り、あなたは攻撃を仕掛けてきた敵ユニットが元いたエリアへと撤退／退却することもできます。

自分の船が1隻以上ある海洋エリアに隣接している場合、海洋を経由して撤退／退却することもできます。これには通常の「船による経路」のルールが適用されます（適切に撤退／退却できるエリアに到達するまで、自分の船のつながり沿いに撤退／退却することができます）。会敵中の海洋エリアを通過して撤退／退却することはできません。

城と城塞は撤退／退却できず、城／城塞があるエリアからはどの防御側ユニットも撤退できません。防御側が敗北した場合、そのエリアにあるすべての城／城塞は取り除かれます（攻撃側にネクロマンサーがいる場合、取り除かれた城塞を得た上で、それらの城／城塞を可能な限りアンデッドにすることができます）。そのあと、生き残ったユニットは通常通りに退却することができます。取り除かれた城／城塞は死傷者と見なされます（それら以外に死傷者としてユニットを取り除く必要はありません）。

プレイヤーは、撤退／退却できる適切なエリアがある場合にのみ撤退／退却することができます。退却を強制されたとき、退却できる適切なエリアがない場合、その戦闘に参加したすべてのユニットを取り除きます（勝者側にネクロマンサーがいる場合、それらを可能な限りアンデッドにすることができます）。取り除いたユニットは捨て札置き場に置きます。

あるエリアから撤退／退却したあと、同じ手番での別の戦闘中にそのエリアへと撤退／退却することはできません。

例：ドラゴンライダーがホースロードを攻撃しています。戦闘は平原エリアで行われています。騎兵の数が攻撃側より少ないので、ホースロードは撤退できません。

ドラゴンライダーは4枚、ホースロードは3枚の戦闘タイルを引きました。



両陣営が引いた戦闘タイルは右図の通りです。

ドラゴンライダーは“3”戦闘タイルのうち1枚を5ピップの勢力タイルに交換することにしました。



ホースロードは“2”戦闘タイルを4ピップの船タイルに交換することにしました。



両陣営はこれらのタイルを公開しました。

修正を加える前のドラゴンライダーの兵力は12で（4 + 3 + 5）、ホースロードの兵力も12です（5 + 3 + 4）。



ドラゴンライダーは合計値に4を加え（騎兵による+1、リザードマン2体による+2、リーダーによる+1）、兵力を16にしました。



ホースロードは合計値に2を加え（剣士による+1、盾兵による+1）、兵力を14にしました。

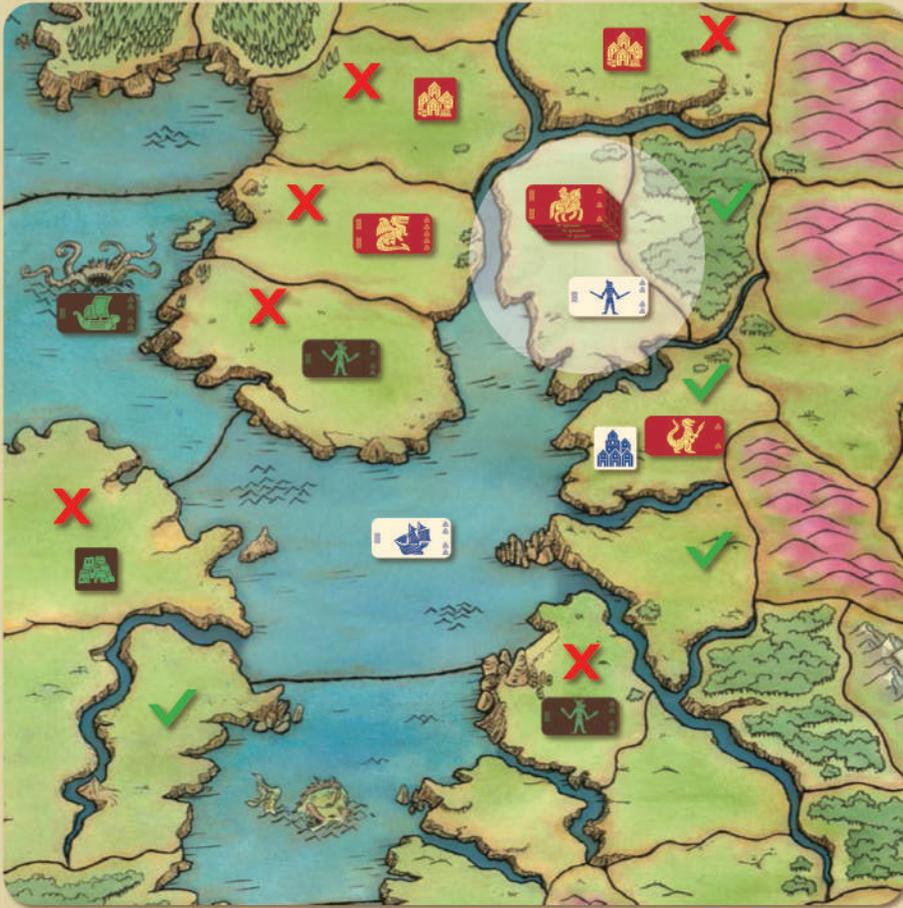


あなたは海洋経由で撤退／退却することができます。

城と城塞は撤退／退却できません。

ドラゴンライダーが戦闘に勝利し、2勝利点を得ました。ホースロードは盾兵を取り除くことにし、剣士を隣接エリアに退却させました。

剣士がルールに従って撤退できるのは、下図で緑のチェックマークがついているエリアになります。



フェイズ4：村の建設

このフェイズ中、あなたはマップ上に村を1つ以上置くことができます。

あなたはピップ値を支払って村を建設します。平原／森林エリアに村を建設するコストは1ピップ、丘陵エリアに村を建設するコストは2ピップです。

村の建設コスト

平原



森林



丘陵



平原：1ピップ

森林：1ピップ

丘陵：2ピップ

あなたはこのアクションでタイルを1枚だけ支払うことができます。このため、あなたが置くことができる村の数は手番ごとに最大で5つです。



あなたは自分の城塞があるエリアや、砂漠／山岳／海洋エリアに村を置くことはできません（ヒルフォークも山岳で村を建設することはできません）。

他プレイヤーの駒（ユニットか村）が1つ以上あるエリアで村を建設することはできません。村を建設できるのは空きエリアか、あなたの駒しかないエリアだけです。

あなたは以下のいずれかのエリアに村を置くことができます。

- a) あなたの既存の村に隣接しているエリア
- b) あなたの城塞に隣接しているエリア
- c) あなたの村か城塞につながっているユニットの連鎖に隣接しているエリア（それらのユニットが、敵の村があるエリアにあってもかまいません）
- d) あなたの既存の村が1つだけある平原エリア

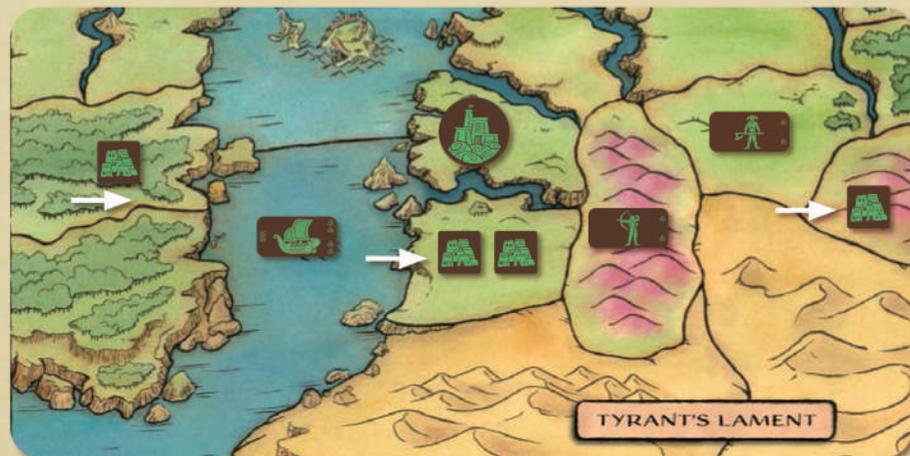


あなたはこのフェイズ中に置いた村に隣接させて村を建設することもできます。

あなたの船があなたの村か城塞に直接つながっているか、または他のユニットの連鎖を経由してつながっている場合、あなたはその船に隣接させて村を建設することもできます。

各平原エリアには村を2つまで置くことができます。

各森林／丘陵エリアには村を1つだけ置くことができます。



例：ヒルフォークはまだ村を建設しておらず、5ピップのタイルを支払うことにしました。ヒルフォークは城塞に隣接している平原で村を2つ建設し、船を経由して森林エリアで1つ建設しました。丘陵と平原にユニットがあるので、ヒルフォークはその先の丘陵エリアで村を建設することができます。これには2ピップかかります。

村の建設フェイズ中、あなたはタイルを1枚だけ支払うことができます。

城塞があるエリアに村を置くことはできません。

砂漠／山岳／海洋に村を置くことはできません。

城塞か村に隣接させて置くか、城塞／村につながっているユニットに隣接させて置きます。

平原には村を2つまで置くことができます。

森林／丘陵には村を1つだけ置くことができます。

フェイズ5：タイルの獲得

砂漠：ここであなたは、砂漠エリアに自分のユニットがあるかどうかを確認しなければなりません。ゴブリン、リザードマン、ドラゴン、アンデッドだけが砂漠エリアにとどまることができます。砂漠にある他のすべてのユニットを取り除き、捨て札置き場に置きます。こうすることを忘れて、あとで他プレイヤーに指摘された場合、その時点で取り除きます。

そのあと、あなたは自分の袋からタイルを引き、手札が6枚になるまで補充します。あなたがホースロードである場合、手札が7枚になるまで引きます。

再編成

タイルを引く必要があるときに袋が空の場合、あなたの捨て札のタイルをすべて袋に戻して引き続けます。そのあと、必要な回数の得点計算をすでに行っている場合を除いて、以下のようにして勝利点を得ます。これを“再編成”と呼びます。

マップ上にある自分の村1つごとに1勝利点を得ます。

その分だけ勝利点トラック上で自分の勝利点マーカーを進めます。勝利点マーカーが勝利点トラックの終端に到達した場合、裏返して+50勝利点面を表向きにし、勝利点トラックの最初のスペースに戻して記録を続けます。

あなたは再編成トラック上で自分の再編成マーカーを1スペース進めて、自分が再編成した回数を記録します。

2人ゲームでは、それぞれが最低3回再編成したあと、ゲームは終了します。

3人以上でのゲームでは、それぞれが最低2回再編成したあと、ゲームは終了します。

必要な回数の得点計算を行ったあとでさえ、プレイヤーはタイルを引いて手札に補充し続けるということに注意してください。ゲームが終了する前に、捨て札のタイルを再び袋に入れなければならないこともあり得ます。しかし、そうなった場合でも、あなたはもう得点計算を行いません。

この時点では、あなたは占領した村から勝利点を得ません。占領した村はゲーム終了時のみ勝利点をもたらします。

なんてことだ、全滅してしまった！

極めて稀なことですが、自分のすべての村と城塞を失った場合、あなたは任意の空きエリアで村を1つ建設することができます。そのあと、あなたは（フェイズ4中に）通常ルールに従って村を置くことができます。カオスホードには、全滅した場合に何が起こるかを決める独自のルールがあります（10ページ参照）。

まだ砂漠にいるユニットは死亡します。

手札が6枚になるまでタイルを引きます。

ホースロードは手札が7枚になるまでタイルを引きます。

タイルを再編成したとき、勝利点を得ます。

2人ゲームでは再編成3回、それ以外では再編成2回でゲーム終了となります。

規定の再編成回数に到達している場合、あなたはもう得点計算を行いません。

ゲームの終了

2人ゲームでは、それぞれが最低3回再編成したあと、ゲームは終了します。

3人以上でのゲームでは、それぞれが最低2回再編成したあと、ゲームは終了します。

ゲームを終了させたプレイヤーも、依然として自分のすべての村から勝利点を得ることに注意してください。

そのあと、ゲームを終了させたプレイヤーの左隣のプレイヤーから手番順に、残っているすべての戦闘を解決します。手番プレイヤーは自分が関わっているすべての戦闘を解決し、そのあと通常の手札上限まで手札を補充します。この過程では、他のアクションを実行することはできません。

そのあと、全プレイヤーは自分のユニットが1体以上あるエリアにあるすべての敵の村を占領します。このためにピップ値を支払う必要はなく、こうして占領できる村の数に上限はありません。

各プレイヤーは占領した村1つごとに1勝利点を得ます。カオスホードは占領した村1つごとに2勝利点を得ます。また、各プレイヤーは占領した城塞1つごとに5勝利点を得ます。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、その中でマップ上にある自分の占領されていない村が最も多いプレイヤーが勝者となります。これも同数の場合、その中で占領した村と城塞から最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝者となります。これも同点の場合、その全員が勝利を分かち合います。



2人：再編成各3回

3人以上：再編成各2回

すべての戦闘を解決します。

全プレイヤーは村を占領します。

占領した村は1勝利点をもたらします。

カオスホードは占領した村1つごとに2勝利点を得ます。

占領した城塞は5勝利点をもたらします。

勢力情報カード

ドラゴンライダー

20



1



1



4 散兵



森林で

+1



4 剣士



+1

4 盾兵



防御時に

+1

防御時に引き分けに勝利する。

4 騎兵



平原で

+1



4 リザードマン



攻撃時に

+1

砂漠にとどまることができる。

2 攻城兵器



城/城塞に対して

+2

1 リーダー



+1

リーダーと共に追加の1ユニットを無料で移動させる。

5 船



+1

陸上ユニットに海洋エリアを通過させることができる。

4 城



防御時に

+3

2 ドラゴン



+4

成功した攻撃にドラゴンが参加している場合、そのドラゴンをマップから取り除いて捨て札置き場に置く。ドラゴンを含む軍隊は(城/城塞を防衛している場合を除いて)常に撤退できる。敵はドラゴンから撤退できない。ドラゴンは任意の地形(山岳を含む)へと1ピップで移動できる。ドラゴンは砂漠/山岳/海洋エリアにとどまることができる。

2



1 城塞



防御時に

+5

ホースロード

20



1



1



4 散兵



森林で

+1



6 剣士



+1

4 盾兵



防御時に

+1

防御時に引き分けに勝利する。

6 騎兵



平原で

+1



2 攻城兵器



城/城塞に対して

+2

4 城



防御時に

+3

2 リーダー



+1

リーダーと共に追加の1ユニットを無料で移動させる。

5 船



+1

陸上ユニットに海洋エリアを通過させることができる。

3



特殊能力：

手札上限がタイトル7枚。

1 城塞



防御時に

+5

ネクロマンサー

20



1



1



4 散兵



森林で
+1



2 剣士



+1

2 盾兵



防御時に
+1

防御時に引き分けに勝利する。

4 騎兵



平原で
+1



8 ゴブリン



攻撃時に
+1

砂漠にとどまることができる。

2 攻城兵器



城/城塞に対して
+2

1 リーダー



+1

リーダーと共に追加の1ユニットを無料で移動させる。

5 船



+1

陸上ユニットに海洋エリアを通過させることができる。

4 城



防御時に
+3

4 ネクロマンサー



+1

勝利した戦闘に1体以上のネクロマンサーが参加している場合、取り除かれた敵ユニット1体ごとにアンデッドユニットを1体置くことができる。

4 アンデッド



+1

アンデッドの移動フェイズ中、アンデッドの一部または全部を2エリアまで移動させることができる。アンデッドはこのフェイズ中にしか移動できない。アンデッドは地形コストを無視する。アンデッドは山岳に入ることができ、砂漠にとどまることができる。アンデッドは船を使って海洋経路で移動することができる。

1 城塞



防御時に
+5

ヒルフォーク

20



1



1



4 散兵



森林で
+1



2 剣士



+1

4 盾兵



防御時に
+1

防御時に引き分けに勝利する。

4 騎兵



平原で
+1



4 略奪者



攻撃時に
+1

2 攻城兵器



城/城塞に対して
+2

1 リーダー



+1

リーダーと共に追加の1ユニットを無料で移動させる。

5 船



+1

陸上ユニットに海洋エリアを通過させることができる。

6 城



防御時に
+3

ヒルフォークの城は他の勢力より建設コストが安いことに注意

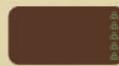
2 ジャイアント



+2

ジャイアントが戦闘に参加している場合、常にタイルを4枚引く。

2



1 城塞



防御時に
+5

カオスホード



10 騎兵



平原で
+1

20 大群



攻撃時に
+1

2 リーダー



+1
リーダーと共に追加の1ユニットを無料で移動させる。

2 船



+1
陸上ユニットに海洋エリアを通過させることができる。

2



特殊能力：

他のすべてのプレイヤーが城塞と初期ユニットを置いたあと、初期ユニットを置くエリアを選ぶ。あなたは10勝利点を持ってゲームを始める。

あなたは自分の他のユニットがあるエリアでユニットを設立する。船は陸上ユニットに隣接させて設立することができ、船に隣接させて陸上ユニットを設立することができる。

あなたは村の占領フェイズ中ではなく、自分のメインアクションフェイズ中に1アクションとして村を占領することができる。これは手番ごとに1回だけ実行することができ、タイルを1枚しか支払うことができない。

ゲーム終了時、占領した村1つごとに2勝利点を得る。

あなたの騎兵の設立コストは他の勢力より安い。

コルセア



4 散兵



森林で
+1

12 斧兵



+1

4 盾兵



防御時に
+1
防御時に引き分けに勝利する。

1 攻城兵器



城/城塞に対して
+2

2 城



防御時に
+3

1 リーダー



+1
リーダーと共に追加の1ユニットを無料で移動させる。

8 船



+1
陸上ユニットに海洋エリアを通過させることができる。

4



1 城塞



防御時に
+5

特殊能力：

海洋で戦闘するとき、あなたは+1を得る。防御時、あなたの陸上ユニットは（相手にドラゴンがいる場合を除いて）海洋にある船経由で撤退することができる。あなたの船に隣接している陸上エリアであなたが攻撃する場合、防御側は1体以上の騎兵（またはドラゴン）を参加させている場合に限り撤退することができる。あなたは相手がタイルを公開したあとで戦闘タイルを交換することができる。戦闘に勝利したとき、あなたは+1勝利点を得る。

戦略的ヒント

新たなゲームで用いるための正しい戦略を見つけることも楽しいことですが、初歩的なミスをいくつも犯したプレイヤーがいららすということもあり得ます。以下はすべきこととすべきでないことの概要と、いくつかの秘訣です。望むならばこれらを自由に無視してかまいません。

勢力のバランス:各勢力の有効性は、他の勢力が何であるかと、どのマップでプレイするかによって変わります。初心者プレイヤーには、その能力を最も理解しやすいドラゴンライダーかホースロードをお勧めします。プレイするのが最も難しい勢力はネクロマンサーです（ネクロマンサーの主要能力は、他プレイヤーがミスすることを当てにしています）。他の勢力で何回かプレイするまでは、カオスホードでプレイすることはお勧めしません。カオスホードはゲームの力学を劇的に変えるため、初心者は当面のあいだはカオスホードを避けるべきです。

城塞:城塞の配置は戦略の重要な部分です。敵から城塞を隠さなければならないと思わないでください。城塞は堅牢に守られている場所であり、防御の要となることがあります。マップ上で難所を見つけて、そこを利用してその地域を支配しましょう。ドラゴンライダーがいる場合、城塞と同じエリアに追加の城を建設することをお勧めします。ドラゴンは城塞を焼き払うのが得意です。

最初のユニットの設立:ほとんど常に、ゲーム開始時に5ポイント分の設立ポイントを使って最も高コストのユニットを設立することが最善です。

最初は村に集中すべし:これは戦争ゲームですが、できるだけ早く戦闘に突入しなければならないとは思わないでください。ゲームの前半では、あなたは自分の村をできるだけ多く建設することに集中すべきです。もちろん、自分の村を守る必要もあります。占領されないように守るのが容易なエリア以外には村を建設しないでください。あなたは最初の再編成の前に、自分の20の村をすべて建設することを目指すべきです。

攻撃部隊を持つべし:あなたは主力軍を1つ持ち、いくつもの方向に脅威を与えることができるように配置すべきです。あなたは侵略者の足を止めるために単一のユニットをマップ上に置くこともできますが、重労働は主力軍によって行うのです。

戦闘:攻撃時には、ほぼ間違いなく勝利できるようにすべきです。戦闘修正の優位が+1以下である場合、大きな危険を伴います。敗北の可能性が極めて低くなるように、可能ならば+3以上になるようにしましょう。引きが悪かった場合に備えて、5ピップタイルを手札に残しておくようにしましょう。

撤退/退却の経路:主力軍で敵の領土に進入する場合、常に安全な退却経路を確保しておきましょう。敵はすぐにユニットを設立してあなたに対抗することができるので、慎重に行動しましょう。

船:船での移動は非常に強力です。つながっている多数の海洋エリアを支配することは効果的な戦略であり、軍隊を迅速に移動させることができるようになります。あなたはゲームの序盤で、海洋を支配するつもりかどうかを決める必要があります。支配する場合、城塞を海洋エリアに隣接させて置き、できるだけ早く船を出航させるのが最善です。

地形の利用:概して、大半の戦闘は移動が容易な平原で発生します。しかし、丘陵エリアを支配することは、その周辺のエリアを支配する効果的な方法となり得ます。丘陵にある守りの堅い村によって、あなたはそこでユニットを設立し、周辺のエリアへと簡単に移動させることができます。砂漠には注意しましょう。ドラゴンライダーかネクロマンサーでない限り、砂漠を防御するのは困難です。

タイトルのテンポ：すべてのタイルをできるだけ早く引ききらなければならないとは思わないでください。全プレイヤーが村の得点計算を同じ回数だけ行ったときにゲームが終了するので、最後の手番プレイヤーとなることにはいくらかの利点があります。同時に、自分のタイルをより多く活用するために“急速燃焼”戦略を採用してもかまいません。

ゲームの終了：ゲーム終了時には全プレイヤーが村を占領できることに注意してください。あなたは自分の村を守りながら、できるだけ多くの村を占領できるように位置取りすべきですが、これは言うは易く行うは難しです。最後番手のプレイヤーになることが非常に強力なのは、最後の手番を終えたあとでは自分の村の守りに気を配る必要がないからです。

ドラゴンライダー：ドラゴンライダーである場合、あなたはさまざまな戦略を取ることができます。あなたは両方のドラゴンをできるだけ早くマップ上に置きたくなるでしょう。ドラゴンは攻撃時に非常に強力ですが、数で劣る場合には常に撤退/退却できるため、優れた防御ユニットでもあります。戦闘で勝利した場合には捨て札にしなければならないので、その戦闘が重要なものかどうかを確認しましょう。村の得点計算の直前にドラゴンを使って戦闘に勝利し、再編成後に素早くドラゴンを召喚できる(可能性を高める)ようにするのは一つの妙手です。ドラゴンの攻撃を防御するときには、単独のユニットを複数のつながっているエリアに置くのが最善です。戦闘終了時にはドラゴンも失われるので、ドラゴンが個々のユニットを攻撃することはあまりありません。



ホースロード：ホースロードは6勢力の中で最も機敏です。充分な数の騎兵を備えた主力軍に2人のリーダーを統合した場合、彼らは手ごわい相手になり得ます。ホースロードは敵軍隊の侵入などの状況にも迅速に対応することができます。あなたはマップ上の中央に陣取ることを恐れるべきではありません。あなたは非常に素早く軍隊の配置を入れ替えることができるので、近くにいる敵が多いほど有利になります。戦闘で勝利することは勝利点の優れた供給源であることを忘れないでください。



ヒルフォーク：ヒルフォークは他のどの勢力よりも多くの城を持っており、その建設コストも安い。ため、防御時に最大の力を発揮します。ある地域を支配し、その周囲に壁を作るのはいい戦略です。そのあと、あなたは守られている地域内で村を建設することができます。ただし、村をすべて建設するだけでは、ゲームに勝利するために充分ではありません。あなたは戦闘でも何回か勝利する必要があります。ヒルフォークとして、丘陵はあなたの友達です。丘陵を利用して敵を脅かし、脆弱な軍隊を急襲する機会を得ましょう。



ネクロマンサー：ネクロマンサーはプレイするのが最も難しい勢力です。その能力はアンデッドを登場させることができるかどうかにかかっています。あなたはネクロマンサーのうち1人を中心とした攻撃部隊を構築し、その軍隊を用いて弱い敵軍隊を狙い撃ちする必要があります。慎重な敵はそのような機会をあなたに与えないかもしれないので、悪知恵を働かなければならないかもしれません。あなたの村などの、敵にとって魅力的な標的を用意して、敵が食いついたときに急襲するのが有益な場合があります。あなたのタイルの中にはネクロマンサーユニットが4枚ありますが、そのうち1枚だけを設立するのが最善です。他のタイルは5ピップをもたらすためにタイルローテーション内に残しておくべきです。ネクロマンサーと対戦するときには、あなたは戦闘で負けないようにすることを第一に目指すべきです。つまり、あなたの軍隊が適切に配置されており、騎兵の支援が充分であることを確認しましょう。ネクロマンサーに対しては、城を建設することが常に最善であるとは限りません。



カオスホード：カオスホードは、現在のさまざまな勢力の中では最も異常な能力を持っています。すでにユニットがあるエリアでユニットを設立できる能力と、メインアクションフェイズ中に村を占領できる能力が組み合わさり、ゲームの力学が変化します。カオスホードでプレイする場合、最初はあまり多くのユニットを設立しないようにすべきです。あなたは小規模な軍隊（できれば騎兵ユニット）をマップのさまざまな部分に派遣し、敵がミスをするのを待つことができます。無防備な村はすべてあなたのものです。あなたは極めて迅速に軍隊を集結させ、最も強力な防御を除くすべてに穴を開けることができます。カオスホードの主な弱点は、簡単に包囲されて取り除かれてしまうということです。撤退／退却経路として機能する村がないため、あなたはそのような包囲から側面を守ることを考慮する必要があります。あなたがカオスホードではない場合、彼らは非常に恐るべき敵です。守りやすいところで村を慎重に建設し、カオスホードを包囲する機会を探しましょう。



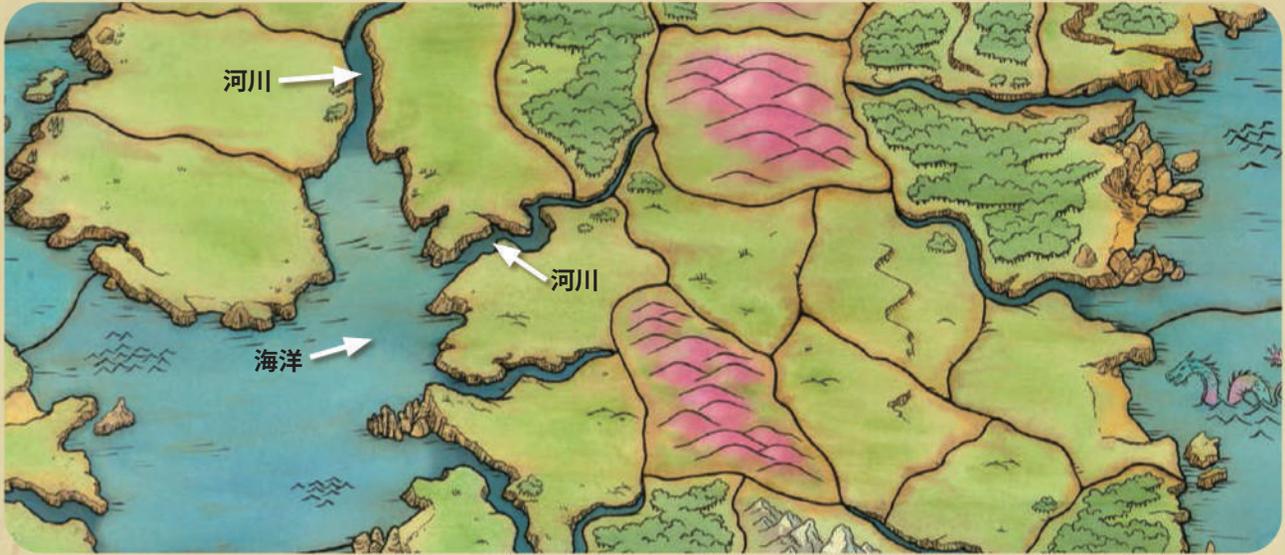
コルセア：言うまでもなく、海はあなたの友達です。あなたは他のどの勢力よりも多くの船を持っており、海戦で追加の戦闘修正を得ることができるので、あらゆる海洋エリアを支配することができます。海から遠く離れすぎると脆いので、あなたの帝国はこの強みを生かして構築すべきです。あなたには騎兵がおらず、船に隣接している場合にのみ簡単に撤退することができるので、内陸に進む場合には危険を覚悟しましょう。とはいえ、タイルを交換するかどうかを決める前に敵の戦闘タイルを見ることができる能力によって、あなたの盾兵ユニットは非常に強力になります。盾兵ユニットが1体以上いる軍隊で防御するとき、あなたは兵力を同値にするだけで戦闘に勝利することができます。あなたへの攻撃を敵に強制し、その戦闘を引き分けにできるかどうかを確認するという“数当て賭博”をすることに価値があることもあります。



マップに関する追加の説明

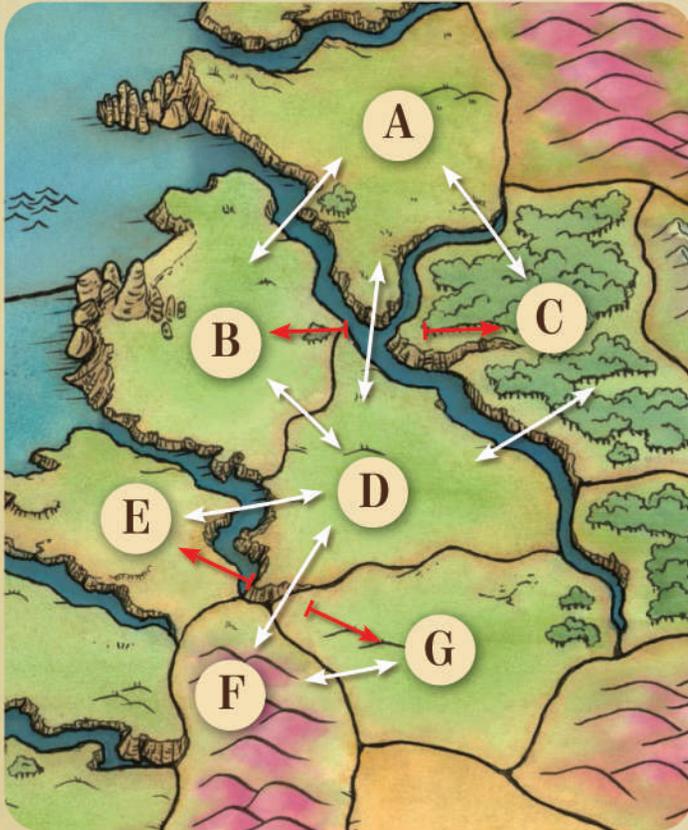
河川

河川は海洋エリアより暗い色になっていて見分けがつくことに注意してください。



隣接

マップ 1 上には、隣接ルールにおいて 100% 明確ではないエリアがいくつかあります。



A は B、C、D と隣接しています。

B は A、D、E と隣接しており、**C とは隣接していません。**

C は A、D と隣接しており、**B とは隣接していません。**

D は A、B、C、E、F、G と隣接しています。

E は B、D、F と隣接しており、**G とは隣接していません。**

F は E、D、G と隣接しています。

G は D、F と隣接しており、**E とは隣接していません。**

キューティーコーン選択ルール

私の力の及ばない出来事が原因で、「ブラッドストーンズ」にはネコが乗ったユニコーン（別名“キューティーコーン”）がいた方がいいと考えた誰かがいるようです。これらは選択ルールなので、猫やユニコーンが好きではない場合は無視してください。



平原で
+ 1



このゲームにはキューティーコーンタイルが1枚あります。これは通常のユニットと同じように扱われます。ゲーム開始時、このタイルをマップの横に置きます。このユニットはどのプレイヤーでも設立することができます。設立コストは2設立ポイントで、通常の配置ルールが適用されます。ゲーム開始時には手番順の逆順にユニットを置くので、最後番手プレイヤーが最初にキューティーコーンを設立する機会を得ることに注意してください。

あなたはキューティーコーンを自ユニットのうち1体として扱います。しかし、自勢力と同じ色ではないので、他プレイヤーのユニットがあるエリアにキューティーコーンが何らかの理由で単独に入った場合、たとえそのエリアにあなたの村がある場合でも、キューティーコーンはその他プレイヤーの支配下に入ります。**キューティーコーンを移動させるためにコストはかかりません！** キューティーコーンはあなたの他の1体以上のユニットと共に無料で移動します。

キューティーコーンは騎兵ユニットであり、騎兵ユニットに適用されるすべてのルールをキューティーコーンにも適用します。コルセアは、彼らの船に隣接している敵ユニットを攻撃するときに“概念上の”騎兵を1体持っています。攻撃を行っているコルセアの軍隊にキューティーコーンが含まれている場合、この概念上の騎兵に追加されるので、敵がこの戦闘から撤退するには2体以上の騎兵ユニットを参加させていなければなりません。

あなたが戦闘で敗北し、あなたが支配しているキューティーコーンがその戦闘に参加していた場合、相手プレイヤーはその戦闘での勝利によって追加の3勝利点を獲得し、キューティーコーンを自分の支配下に置きます。

ブラッドストーンズ プレイヤーエイド

ゲームの準備 (7 ページ)

- ・スタートプレイヤーをランダムに決める。
- ・自分の袋からタイルを9枚引く。
- ・手番順の逆順で城塞エリアを選ぶ。
- ・自分の城塞があるエリア（船の場合は隣接エリア）で5設立ポイントを使ってユニットを設置する。



ゲームの終了 (23 ページ)

- ・3人以上のゲームでは、全プレイヤーが2回ずつ再編成したあとでゲームは終了する。
- ・2人ゲームでは、両プレイヤーが3回ずつ再編成したあとでゲームは終了する。



戦闘 (16 ページ)

 騎兵の数が攻撃側以上である場合、防御側は撤退することができる。

- ・敵より多くのユニットを参加させている場合、戦闘タイルを4枚引く。そうでなければ3枚引く。
- ・攻撃側、そのあと防御側は戦闘タイルのうち1枚を手札のタイル1枚に交換することができる。



タイルを公開し、上位3枚のタイルの兵力を合計する。



ユニットの戦闘修正を適用する。

最終兵力が高い方が勝利する。引き分けの場合は再び戦闘を行う。

正規ユニット (勢力情報カード参照)

各勢力は、同一の強さと能力を持ち、同じ名前でも参照される正規ユニットのセットを持っている。

散兵	剣士	盾兵	攻城兵器	城	船	城塞
						
森林で +1	+1	防御時に +1	城か城塞に対して +2	防御時に +3	+1	防御時に +5
		防御時に引き分けで 勝利する。			陸上ユニットに海洋 エリアを移動させる ことができる。	

非正規ユニット (勢力情報カード参照)

すべて同様の能力（攻撃時に+1）を持っているが、異なる名前（ゴブリン（ネクロマンサー）、リザードマン（ドラゴンライダー）、大群（カオスホード）、略奪者（ヒルフォーク））で参照される非正規ユニットもある。ゴブリンとリザードマンは砂漠にとどまることができる。

ゴブリン	リザードマン	大群	略奪者
			
攻撃時に +1	攻撃時に +1	攻撃時に +1	攻撃時に +1
砂漠にとどま ることができる。	砂漠にとどま ることができる。		

特殊ユニット (9～10 ページ)

ドラゴン：移動コストはエリア1つごとに1ピップ（山岳と海洋を含む）。砂漠にとどまることができる。ドラゴンから撤退することはできない。城／城塞を守っている場合を除き、ドラゴンは常に撤退できる。戦闘で+4を得る。攻撃側として戦闘に勝利した場合、捨て札になる。

ジャイアント：常に戦闘タイルを4枚引く。戦闘で+2を得る。

ネクロマンサー：戦闘で+1を得る。戦闘で勝利したとき、敗者が取り除いたユニット1体ごとにアンデッドを1体置くことができる。



特殊能力 (10 ページ)

カオスホード：手番ごとに1回、メインアクションとして（依然としてタイルを1枚だけ使って）村を占領できる。すでに自ユニットがあるエリアでユニットを設置できる。10勝利点を持ってゲームを始める。

コルセア：船経路で撤退する場合、常に戦闘から撤退できる。コルセアが攻撃側で、自分の船に隣接している場合、防御側は1体以上の騎兵を参加させている場合のみ撤退できる。敵は常に、コルセアがタイルを交換するかどうかを決める前に戦闘タイルを公開する。海戦で+1を得る。戦闘での勝利によって+1勝利点を得る。