

年齢 12 歳以上 人数: 2 人 時間: 30-45 分 作者: Nuck Street & Martin Vaux

英語版ロード・オブ・ウォー
オーク VS ドワーフ
公認翻訳添付版

0 609728 277307

戦略と機知で勝利を目指すシミュレーション・カードゲーム

Lords of War は技能と大胆さとチャンスとのゲームで、戦術と裏切り、アクションと狡猾さで満ちています。更に独自の世界観の上に構築されており、物語と神話が www.lords-of-war.com で展開されています。

Lords of War は単なるゲームではありません。これはコミュニティ向けであり、社会やクラブ向けです。それ以上に、家族向けでもあります。だから、Lords of War ファミリーへようこそ。醜く血まみれで粗暴であり、君にぴったりだと思ふ。

これらの軍団がなぜ戦っているのか、デッキに収められている様々な指揮官や将軍に秘められている歴史を解明するためにも、映像ガイドやチュートリアルなどなど多くが見つかる我々のウェブサイトを見て欲しい。

いずれにせよ、君の戦闘に幸運あれーそして覚えていて欲しい、幸運は勇敢さを好む、と！

Martin Vaux & Nick Street
Black Box Games
翻訳: HOBBY BASE (森池 篤)

内容物

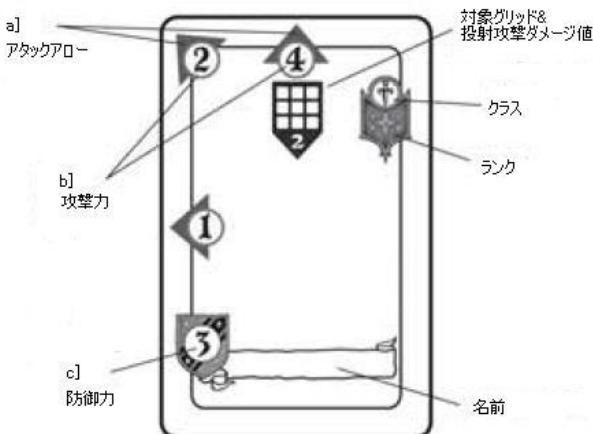
36枚のコアアーミーデッキ2個とバトルマット

コアルール

1) カード

ルール中で“ユニット”と称される各カードは、以下のダイアグラムに示されている多くの特徴を有しており、3種の主な特徴は以下のものです。

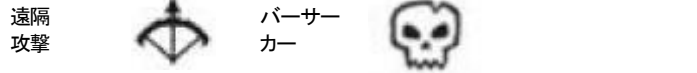
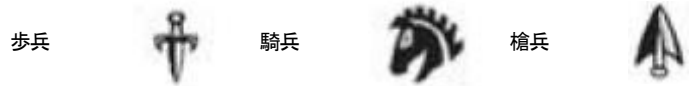
- a) アタックアロー — プレイ中のそのユニットが攻撃可能な方向を示します。アタックアローが指している方向へは、すべて同時に攻撃を行います。
- b) 攻撃力 — 示されている方向への攻撃力です。
- c) 防御力 — 除去されずに持ちこたえられる攻撃力の限界です。



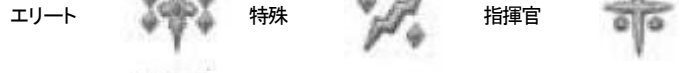
クラスとランク

各ユニットにはそのクラスとランクが明記されています。

クラス



ランク



ほとんどのユニットは戦場での戦闘に直接投入可能です。戦闘で接敵可能なユニットには、そのカードの縁に1個以上のアタックアローが記載されています。カードの縁にアタックアローが多いほど、そのユニットは同時に攻撃できる方向が多いので、配置可能な位置が多様に選択できます。数値が高いほど、一般的にそのユニットは戦闘に優れています。

クラスシンボルの()を有する遠隔攻撃ユニットは、()のようにカードに対象となるグリッドと投射ダメージ値が記載されています。

この種類のユニットは遠距離から敵を攻撃可能で、敵の攻撃にさらされずに効果的に遠隔攻撃を行えるように友軍のユニットの後ろにプレイすることが通常最適です。

すべての槍兵ユニット()と遠隔攻撃ユニット()は支援ユニットでもあります。支援ユニットは戦闘に直接投入する必要は無く、友軍ユニットに隣接するように配置することが可能です。支援ユニットは、敵ユニットが特定のスペースに配置することを妨害するように配置したり、友軍ユニットに隣接して配置することで、その友軍ユニットを特定の方向から攻撃されないようにすることが可能です。

6枚の指揮官カードは軍のリーダーを表し、ランクシンボル()を有します。

これらの指揮官ユニットのうち4枚を失うことは全軍の崩壊を意味し、戦闘で直ちに敗北します。指揮官カードの1枚は軍の将軍で、ランクシンボル()を有しています。

2) セットアップ: コアゲーム

- 1) 最初に各プレイヤーがどの軍をプレイするかを決定します。
- 2) どちらがプレイヤー1になるかをコインスなどで決定します。
- 3) バトルマットを表向きにし、短辺が両プレイヤーに向くように、かつプレイヤー1にナンバー1が、プレイヤー2にナンバー2に向くようにします。
- 4) 各プレイヤーは自分の将軍カード(ランクシンボル())をアーミーデッキから抜き出し、そばに置きます。
- 5) 各プレイヤーは自分のアーミーデッキを伏せてシャッフルし、上から5枚を引いて自分の前に伏せて置きます。残りのアーミーデッキは伏せてそばに置きます。

6)プレイヤーは引いた5枚のカードと将軍カードを合わせて、6枚の“手札”として手に取ります。他のプレイヤーに手札の内容を見られたり、見せたりしないようにします。

勝利条件

最初に敵軍のカードの種類を問わず20枚を撃破するか、あるいは敵軍の指揮官カード4枚を撃破したプレイヤーが勝者になります。

3)チャレンジの布告

1)プレイヤー1が自分の6枚の手札から1枚を選択し、バトルマットの「1」のスペースに表向きに置きます。カードは相手に向けるのではなく、常に自分が読める向きに置きます。それから、プレイヤー1は自分のアーミーデッキの一番上の1枚を(相手に見せないように)引き、手札を6枚に戻します。

2)プレイヤー2が自分の6枚の手札から1枚を選択し、バトルマットの「2」のスペースに表向きに置きます。それから、プレイヤー2は自分のアーミーデッキの一番上の1枚を(相手に見せないように)引き、手札を6枚に戻します。

これで戦闘開始の準備ができました。

プレイヤー1から始めて、各プレイヤーは下記3フェイズからなるターンを交互に行います。

フェイズ1-配置:プレイヤーは自分の手札からユニットを1枚、接触ルールとその例外に従い、バトルマットにプレイします。

フェイズ2-撃破:戦闘や遠隔攻撃あるいはその両方により、撃破されるユニットがないかを確認します。

フェイズ3:増援

手札を6枚に戻します。

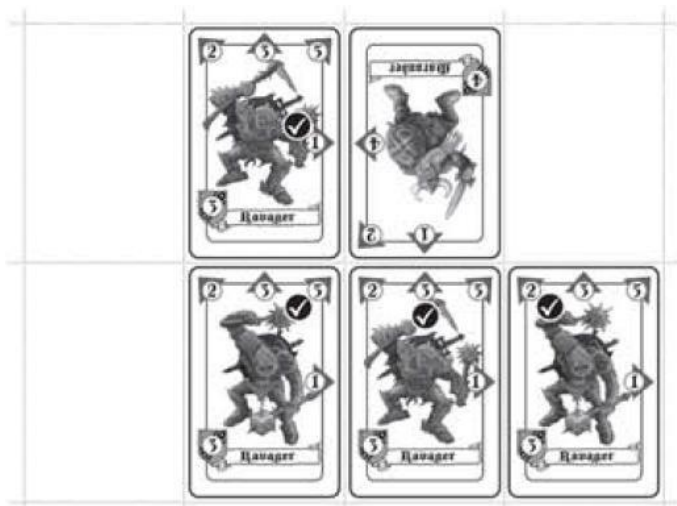
4)フェイズ1:配置

プレイヤーは自分の6枚の手札から1枚を選択し、バトルマットのどこであれ空白のスクエアに表向きに置きます。カードは相手に向けるのではなく、常に自分が読める向きに置きます。

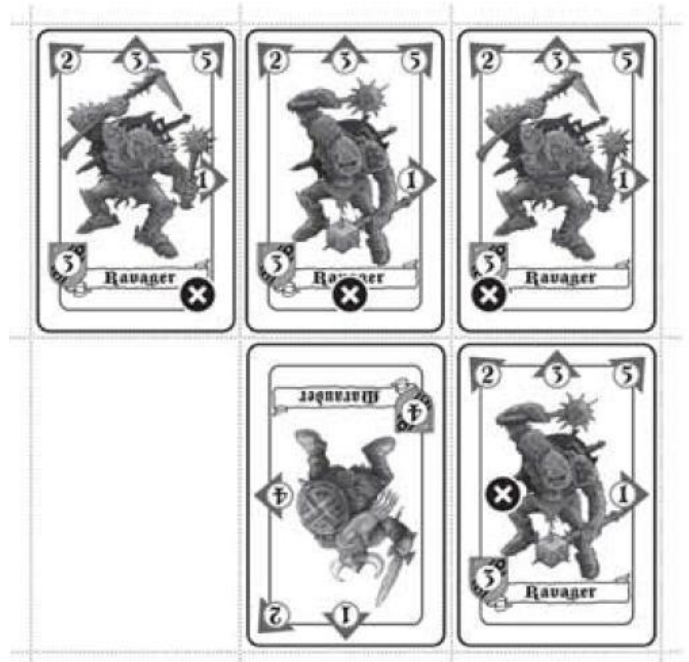
ユニットは、バトルマットに配置されているいずれかの敵軍ユニットに、少なくとも1個のアタックアローが向くように、角ないし辺が接するスクエアに配置しなければなりません。これを“接触ルール”と称します。

注意:敵軍ユニットと接触するように配置するユニットは、バトルマットにすでに配置されている友軍のユニットと接するように配置する必要はありません。

配置の例:ドワーフプレイヤーはバトルマットに“Dwarf Marauder”を配置し、オークプレイヤーのターンになります。オークプレイヤーは“Orc Ravager”をプレイすることを選択します。接触ルールに従って配置しなければならないので、以下の位置から選択して配置することが可能です。



以下に示すように、“Orc Ravager”を“Dwarf Marauder”の背後や右隣の置くことは、“Dwarf Marauder”にアタックアローが向いておらず、接触ルールに従っていないため、配置することはできません。



接触ルールには以下の2種の例外が存在します。

a) 支援ユニットの配置。支援ユニット(槍兵と遠隔攻撃ユニット)は接触ルールに従って通常通りに配置することもできますが、バトルマット上の友軍ユニットに接するように配置することも可能です。友軍ユニットに接するように配置した場合、そのユニットのアタックアローが友軍ユニットに向いている必要も、友軍ユニットのアタックアローがそのユニットに向いている必要もありません。

注意:支援ユニットは接している友軍ユニットに攻撃力や防御力についていかなるボーナスももたらすことはありません。

b) 何かの理由により、プレイヤーのターン開始時にバトルマット上に敵軍ユニットが存在しない場合、プレイヤーは自分の手札からどれでもユニット1枚を選択し、バトルマット上の友軍ユニットに接するように配置することができます。

プレイヤーのターン開始時にバトルマット上にユニットがまったく存在しない場合、プレイヤーはバトルマット上のどのスクエアであってもカード1枚を配置することができます。

注意:接触ルールとその例外に従った結果として、自分のターンにカードを配置することが不可能な場合、プレイヤーは自分の手札からどれでもカード1枚を選択し、バトルマット上の敵軍ユニットに接するように配置しなければならないので、その後(証明のために)自分の手札を相手プレイヤーに見せなければなりません。

5)フェイズ2:撃破

プレイヤーがバトルマット上にカードを1枚配置すれば、戦闘や遠隔攻撃、あるいはその両方によって撃破されるユニットがあるかどうかを確認します。

戦闘は同時処理で行い、同一ターンでバトルマット上のすべてのユニットがそのアタックアローが指しているすべての方向に攻撃を行います。これは、誰のターンであるかを問わず、バトルマット上の両プレイヤーのすべてのユニットが戦闘していることを意味し、いずれのユニットであれ撃破される結果に成り得ます。よって、新しいユニットがバトルフィールド上に配置された時、遠隔攻撃を含むバトルマット上のすべてのユニットの攻撃力と防御力について、撃破されるユニットがあるかどうか確認します。

(複数の)敵軍ユニットの接触や遠隔攻撃による合計攻撃力がそのユニットの防御力を上回った場合に、そのユニットは撃破されます。

(合計)攻撃力が敵軍ユニットの防御力以下だった場合、何の影響も及ぼさず、そのユニットはバトルマット上に留まります。

撃破されたユニットは、可能なすべての戦闘の結果確認が終了するまで、除去されません。敵軍の撃破されたユニットは、対戦相手によってバトルマットの脇

のディスクカードパイル(捨て札の山)に表向きに置かれ、勝利に必要な撃破されたユニット数として記録されます。

注意: 友軍ユニットが互いにダメージを与えることは、接触していたとしても絶対にありません。

1対1の戦闘例:

オークプレイヤーは”Orc Deathbringer”(OD)を”Dwarf Marauder”(DM)と”Dwarf Slugger”(DS)に接触するように配置しました。

1) 接触している”Orc Deathbringer”は攻撃力5であり、”Dwarf Marauder”の防御力4を上回っているため撃破します。

2) 接触している”Orc Deathbringer”は攻撃力3であり、”Dwarf Slugger”の防御力3を上回っていないので撃破することはできません。

3) ”Orc Deathbringer”は防御力2であり、接触している”Dwarf Marauder”の攻撃力は1しかないので撃破されません。

4) ”Dwarf Marauder”はバトルマットから除去され、対戦相手のディスクカードパイルに置かれます。



2対1の戦闘例:

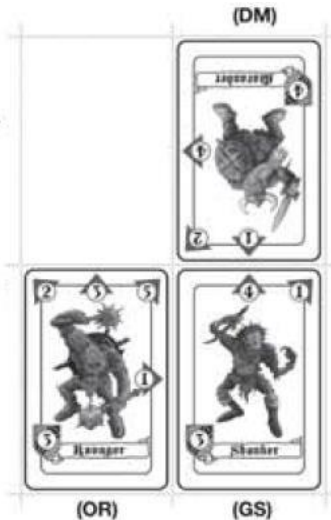
オークプレイヤーは”Orc Ravager”(OR)を”Dwarf Marauder”(DM)に接触するように配置しました。

1) ”Orc Ravager”と”Goblin Shanker”(GS)が協力して”Dwarf Marauder”を撃破します。接触している”Goblin Shanker”の攻撃力は4で、接触している”Orc Ravager”の攻撃力は5です。合計攻撃力9は”Dwarf Marauder”の防御力4を上回っています。

2) ”Orc Ravager”は防御力3であり、接触している”Dwarf Marauder”の攻撃力は2なので撃破されません。

3) ”Goblin Shanker”は防御力3であり、接触している”Dwarf Marauder”の攻撃力は1なので撃破されません。

4) ”Dwarf Marauder”はバトルマットから除去され、対戦相手のディスクカードパイルに置かれます。



起こりうる撃破の状況:

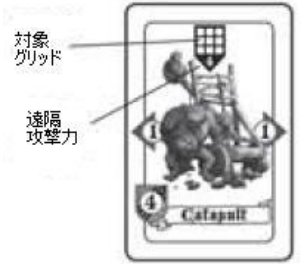
バトルマットへのユニットの配置により、以下の状況を複数満たす場合がありますが、いずれもルールの許されています。

- i) 配置されたユニット単独ないしバトルマット上に配置済みの友軍ユニットとの共同による複数の敵軍ユニットの同時撃破。
- ii) 配置されたユニットと何枚であれ敵軍ユニットの同時撃破。これは自殺行為として知られています。
- iii) 配置されたユニットがただちに撃破され、敵軍ユニットには撃破なし。

敵軍の将軍を撃破したプレイヤーは、手札を6枚に回復させた後で、直ちにもう1ターンを行います。敵将軍の殺害は通常のターン進行が中断される唯一の手段です。敵味方の将軍が同時に撃破された場合、いずれのプレイヤーも追加のターンを得ることはありません。

6) 遠隔攻撃が関係する撃破

”Orc Catapult”(右図)のような、すべての遠隔攻撃ユニットには対象グリッドと遠隔攻撃力が記載されています。



カードに記載されている対象グリッドは、配置された時にバトルマット上のどのスクエアが攻撃対象になるかを示しています。”Orc Catapult”(カードC)は、その対象グリッドによって、図1の灰色のスクエアに示されている正面9スクエアのうちいずれかひとつに遠隔攻撃を行うことが可能です。

遠隔攻撃力は、選択した1枚の敵軍ユニットに対して、毎回遠隔攻撃ユニットが与えるダメージです。上図の”Orc Catapult”は遠隔攻撃により④点のダメージを与えます。

下図の”Dwarf Axethrower”は後方への遠隔攻撃を行うユニットです。この”Dwarf Axethrower”(カードA)は、記載されている対象グリッドによれば、バトルマット上に配置されている時、図2の灰色のスクエアに示されている後方6スクエアのうちいずれかひとつに遠隔攻撃を行うことが可能です。”Dwarf Axethrower”は遠隔攻撃により③点のダメージを与えます。

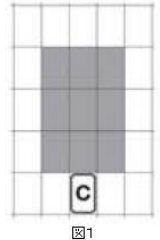


図1

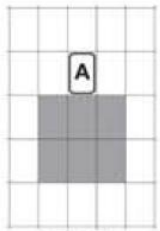


図2

遠隔攻撃の戦闘例:

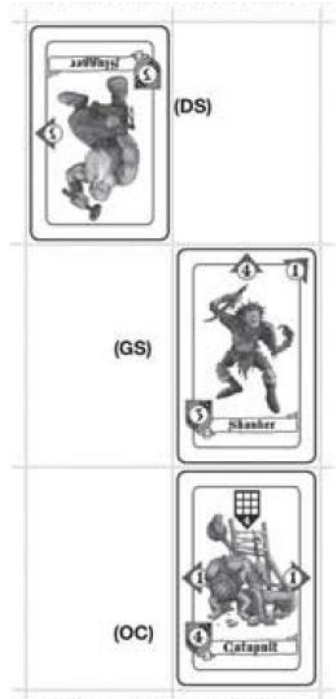
オークプレイヤーは”Orc Catapult”(OC) (支援ユニット)を自分の”Goblin Shanker”(GS)に接するよう配置しました。

1) ”Goblin Shanker”(GS)は”Dwarf Slugger”(DS)に接触していないので、攻撃することができません。

2) ”Dwarf Slugger”は”Goblin Shanker”に接触していないので、攻撃することができません。

3) ”Orc Catapult”は、”Dwarf Slugger”の防御力3を上回る遠隔攻撃力4で”Dwarf Slugger”を攻撃し、撃破します。

4) ”Dwarf Slugger”はバトルマットから除去され、対戦相手のディスクカードパイルに置かれます。



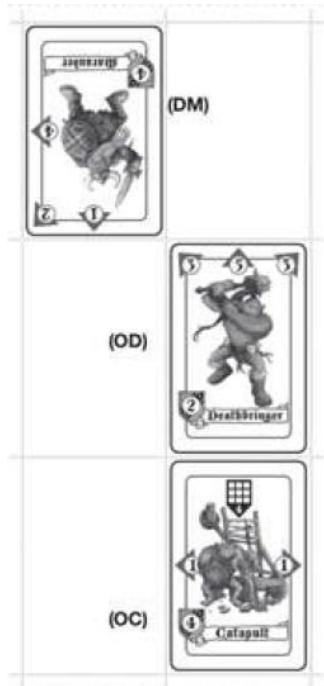
遠隔攻撃が絡む戦闘例:

オークプレイヤーは "Orc Catapult" (OC) (支援ユニット)を自分のオークの "Orc Deathbringer" (OD) に接するように配置しました。

1) "Orc Deathbringer" と "Orc Catapult" は協力して、"Dwarf Marauder" を撃破します。"Orc Deathbringer" は敵と攻撃力3で接敵していて、"Orc Catapult" は遠隔攻撃力4で射撃します。この合計攻撃力7は "Dwarf Marauder" の防御力4を上回っています。

2) "Dwarf Marauder" は "Orc Deathbringer" と接敵していないので、攻撃することができません。

3) "Dwarf Marauder" はバトルマットから除去され、対戦相手のディスカードパイルに置かれます。



起こりうる遠隔攻撃の状況:

遠隔攻撃を有するユニットは、バトルマット上に配置されたターンを含め、バトルマット上にいる間は指揮しているプレイヤーのターン毎に1回遠隔攻撃を行うことができます。

遠隔攻撃ユニットは、射撃を行う対象の敵との間にいかなるユニットがあっても射撃することができ、射線が通っている必要はありません。

遠隔攻撃ユニットは、敵軍ユニットに"接敵"されている場合(すなわち接している敵軍ユニットの攻撃アローが向いている場合)は射撃を行うことができません。

遠隔攻撃ユニットは、自身の攻撃アローが"接敵"している敵軍ユニットに向いていて、かつその敵軍ユニットの攻撃アローが自身に向いていない場合は射撃を行うことができます。

遠隔攻撃ユニットは、1回に対象グリッド内にある1枚の敵軍ユニット(遠隔攻撃ユニットのプレイヤーが対象を決定します)しか射撃を行うことはできませんが、複数の遠隔攻撃ユニットが同じターンに同一の敵軍ユニットに射撃を行うことは可能です。

7) フェイズ3: 増援

バトルマットに選択したユニットを配置し、撃破されるユニットがあるかどうか確認した後で、プレイヤーは自分のターンを終了し、手札を6枚になるまで補充します。

手札を6枚になるまで補充するために、プレイヤーは自分のアーミーデッキの一番上から手札に補充するか(内容はプレイヤーしか知りません)、バトルマットのユニットを1枚"再召集"するか、選択することができます。

バトルマットのユニットを1枚"再召集"するためには、以下の条件を満たす必要があります。

- 1) 敵軍ユニットに接敵されてはいけません(隣接する敵軍ユニットの攻撃アローがこのユニットに向いてはいけません)。
- 2) このターンに配置されたユニットであってはいけません。
- 3) 敵軍ユニットの撃破に関係したユニットであってはいけません(遠隔攻撃ユニットも含まれます)。

上記3種の条件の対象でないユニットであれば、戦場から撤退してプレイヤーの手札の補充とすることができます。

8) 飽くなき戦闘:

プレイヤー1が3フェイズからなるターンを終了したら、プレイヤー2が下記手順に従ってターンを行います。

フェイズ1-配置: プレイヤーは自分の手札からユニットを1枚、接敵ルールとその例外に従い、バトルマットにプレイします。

フェイズ2-撃破: 戦闘や遠隔攻撃あるいはその両方により、撃破されるユニットがないかを確認します。

フェイズ3: 増援: 手札を6枚に戻します。

プレイヤーはいずれかがゲームに勝利するまで、上記3フェイズからなるターンを交互に繰り返します。

上記ルールの完全なチュートリアルビデオ(英語版)はwww.lords-of-war.comにあります。

戦術のヒント

遠隔攻撃ユニットは他の友軍ユニットの背後に配置することで、戦闘から安全になり、射程を生かすことができます。

弱いユニットは、簡単に撃破されてしまうため、そのままただ配置しないようにしましょう。敵軍の"強い"ユニットの攻撃アローのない死角から接敵するように配置しましょう。これにより、その敵軍ユニットは再召集することができなくなり、また撃破されやすくなります。

弱いユニットは、敵軍の"強い"ユニットに止めを刺すためにも使用できます。たとえそれが自殺行為であったとしても、弱いユニットの喪失で指揮ユニットなどの強いユニットを撃破できるのであれば価値があります。

更なる展開

A) 制限なき戦闘:

ゲームは通常通り進行しますが、バトルマットによる境界を無視します。あるいはバトルマットをまったく利用せずにプレイします。この方法でプレイすることにより、経験を積んだプレイヤーに新しい機会とチャレンジを与えます。

B) ゲーム時間の制限:

ゲームの所要時間を伸縮させるために、両プレイヤーが合意してユニットや指揮官ユニットの撃破の勝利条件を変更します。

C) 自軍のカスタマイズ:

各コアアーミーデッキは各ランク毎に以下の枚数で構成されています。

| | | | | | |
|------------|---|-----------|---|------------|---|
| 指揮官 6枚 |  | 特殊 4枚 |  | エリート 4枚 |  |
| ベテラン 6枚 |  | 正規兵 8枚 |  | 徴兵 8枚 |  |

自分のアーミーデッキをカスタマイズする場合、アーミーデッキから好きなだけカードを抜き、他のデッキから同じランクのカードを同じ枚数だけ入れ替えます。

例: オークプレイヤーが遠隔攻撃の強化を望んでいる場合、"Orc Ravager" (ベテランランク) 2枚を自分のアーミーデッキから抜き、"Orc Catapult" (ベテランランク) 2枚と入れ替えます。

このランク交換システムを使用する場合、好きなだけ入れ替えを行うことができます。

この方法で独自のアーミーデッキをデザインすることで、対戦相手に対する様々なコンビネーションを試すチャンスが生まれ、同時に独自のプレイスタイルを主張するアーミーを作り出すこともできます。

D) 傭兵軍のカスタマイズ:

種族1種だけでは満足できない? 同じランク交換システムを使用し、自分のアーミーデッキから好きなだけ抜き出して、他の種族のアーミーデッキから同じランクのカードと入れ替えてカスタマイズすることができます。

例: オークプレイヤーが自分の"Goblin Bow Pest"よりも優秀な遠隔攻撃を有するアーチャーを望んでいる場合、"Orc Warhog" (エリートランク) 2枚を自分のアーミーデッキから抜き、"Lizardman Quillshot" (エリートランク) 2枚と入れ替えます。

更なるアーミー編成のガイダンスはウェブにあります。

ウェブサイト(英語版)を訪れましょう:

- 3~6人の大規模戦闘用マルチプレイヤールール。
- 自分の戦術やヒントを書き記したりもらったり。
- 様々なオンラインチュートリアルを見る。
- 次回作のアーミーへの投票。
- フォーラムでの議論。
- 中級&上級ルールのダウンロード。

www.lords-of-war.com

ウェブサイト(日本語版)を訪れましょう:

- 最新の公認翻訳ルール。



中級ルール

中級ルールではコアルールに加えて、騎兵とバーサーカーに追加ルールを導入します。



騎兵:

中級ルールでは騎兵の働きがやや異なり、この追加ルールによって、戦闘への参加と離脱が流動的になり、有用性がより高まります。

コアルールに従って戦場に配置されますが、このプレイヤーのターンの増援フェイズ中に、この騎兵ユニットが槍兵ユニットに接敵していない限り、この騎兵ユニットを再召集することができます。

これは自分の騎兵ユニットが敵軍の槍兵ユニットに接敵している場合、それが敵軍の騎兵ユニットであっても、再召集可能であることを意味します。

注意: 配置されたターンに再召集することはできません。



バーサーカー:

騎兵と同様に、バーサーカーも中級ルールでは働きが異なります。この追加ルールによって、バーサーカーはより凶悪になり、かつ使用にリスクが伴うようになります。

バーサーカーユニットが敵軍カード1枚の撃破に成功し(ないし、敵軍カードの撃破に寄与し)、自身は敵軍カードに接敵されていない場合、このバーサーカーユニットは、その撃破されたカードが配置されていた位置へ移動します。

この移動は選択性ではなく強制で、撃破に成功したバーサーカーは必ず移動しなければなりません。

これを考慮に入れることで、バーサーカーは1ターンに複数の撃破を行えるようになりますが、不用意な行動で撃破されてしまうことにもなります。

チーム戦ルール (4人ないし6人)

4人ないし6人で2組のチーム戦を行う場合、下記の例外を除き、すべてのルールを使用します。

最初に、チーム戦ではバトルマットは使用できません。その代わりとなる広く平らなエリアを必要とします。また、人数が倍になれば、ゲームの所要時間も倍になることに注意しましょう！

次に、通常通りにゲームを開始し、プレイヤー1とプレイヤー2(それぞれが対戦相手)が、互いに1列1枚ずつ離れた場所に配置を行います。

これらの配置とは別に、プレイヤー3とプレイヤー4(それぞれが対戦相手)も、すでに配置されているカードから互いに1列1枚ずつ離れた場所に配置を行います。

整理すると、上記ではプレイヤー1とプレイヤー2がチームメイトになり、プレイヤー2とプレイヤー4がチームメイトになります。

6人でチーム戦を行う場合、プレイヤー5とプレイヤー6(それぞれが対戦相手)も、すでに配置されているカードから互いに1列1枚ずつ離れた場所に配置を行います。

それから通常の2人対戦と同様にゲームを行いますが、下記の相違点があります。

－ ターンの順番はチーム同士で交互となります。よって、プレイヤー1が先攻し、その対戦相手であるプレイヤー2が続けてターンを行います。プレイヤー3がターンを行ったら、プレイヤー4のターンとなり、以下同様となります。

－ 4人の場合、最初に敵軍カードを30枚ないし指揮官カードを7枚撃破したチームが勝利します。6人の場合、最初に敵軍カードを50枚ないし指揮官カードを9枚撃破したチームが勝利します。

－ 攻撃を行う場合、同じチームのカードの攻撃力が加算され、1枚のカードとして扱われます。

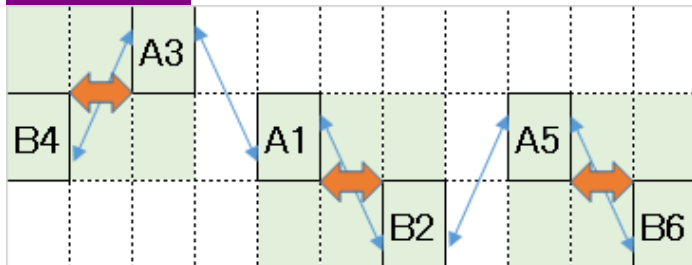
－ 支援ユニットは、接敵するように配置する代わりに、チームメイトのカードに接するように配置することが可能です。

－ チームメイトの遠隔攻撃ユニットは、チームメイトのターンにも1回ずつ沿革攻撃を行うことができます。

－ 同一種族でプレイしていない限り、再召集できるのはプレイヤー自身のカードだけで、チームメイトのカードを再召集することはできません。チームメイトの將軍を再召集することはできません。

－ チームメイト同士で攻撃しあうことはできません。

参考初期配置例:



3人対戦ルール

3人でゲームを行う場合、下記の例外を除き、すべてのルールを使用します。

3人対戦は、1人のプレイヤーが他の2人のチームと対戦すると考えることが最も理解が早いでしょう。

3人対戦の場合、どの2人がチームを組み、誰が単独でプレイするかを決定します。

2人対戦と同様にゲームを開始しますが、単独プレイヤーの手札は6枚ではなく、1枚多い7枚とします。

チームを組んだプレイヤーはそれぞれ3枚の手札を持ち、將軍ユニットは2人の中央におきます。それから、どちらが咲きにプレイするかを決定し、下記の手順でターンを進めます。

- 1) 単独プレイヤー
- 2) チームの先手プレイヤー
- 3) 単独プレイヤー
- 4) チームの後手プレイヤー
- 5) 以降繰り返し

それから通常の2人対戦と同様にゲームを行いますが、下記の相違点があります。

－ チームを組んだプレイヤーが將軍をプレイする場合、そのプレイヤーは増援フェイズで手札を補充したり、再召集することができません。

－ チームを組んだプレイヤーが將軍を再召集する場合、そのプレイヤーの手札に戻さなければなりません。

－ 最初に敵軍カードを20枚ないし指揮官カードを4枚撃破した方(単独プレイヤーないしチーム)が勝利します。

－ 攻撃を行う場合、同じチームのカードの攻撃力が加算され、1枚のカードとして扱われます。

－ 支援ユニットは、接敵するように配置する代わりに、チームメイトのカードに接するように配置することが可能です。

－ チームメイトの遠隔攻撃ユニットは、チームメイトのターンにも1回ずつ沿革攻撃を行うことができます。

－ チームメイトは互いのユニットを再召集することができます。

－ チームメイト同士で攻撃しあうことはできません。

Translated by Atsushi Moriike under agreement with Black Box Games.

Lords of Game Concept & Design: Nick Street & Martin Vaux
 Lord of Testing: Alan Williams
 Lord of Art & Graphic Design: Steve Cox

Copyright © 2012 Black Box Games Ltd & Steve Cox Illustrations Ltd
 All rights reserved.

This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the artist and publisher.

MMT-LW01 英語版ロード・オブ・ウォー:オーク VS ドワーフ
 公認翻訳ルール添付版

販売元: **HOBBY BASE.**
 株式会社ホビーベース イエローサブマリン
 〒331-0823 埼玉県さいたま市北区日進町 3-725-3
 消費者センター: TEL 048-666-0555
 (土日祝祭日を除く 受付時間 10時~16時
 Made in Great Britain