



地球全土に混乱が広がっていった時代、民主主義のリーダー達は手を組み、地球防衛軍を創設した。この軍の一部は火星に送られ、まだ設立間もない火星コロニーの保安と支援を担った。やがて思想の違いが人類を分かち、民主的に選ばれた政府は自らをテランと呼ぶようになった。彼らは自身を人間性と故郷の星の理想において最高の希望であると信じ、生き残るのみでなく、さらなる繁栄を目指している。

初期建物と部隊

テランは砲塔(Turret)の建物とその上の部隊1つ、民間兵(Militia)の建物、労働者(Worker)部隊1つでゲームを開始する。

パワー

テランのパワーは、電力炉(Power Plant)カード、および基地マットの“上限解放”(Go To 11)ボックスに割り振られた労働者により生み出される。電力炉カードは、「太陽炉」(Solar Plant)、「原子炉」(Nuclear Plant)、「融合炉」(Fusion Plant)の3種類があり、それぞれ1パワー、3パワー、5パワーを生み出す。各建造ステップに、テランプレイヤーは生み出された1パワーにつきパワートークン1個を受け取り、これを望むように配置できる。

パワートークンは、建造中に建物やテクノロジーカードに割り当てられる。これは建造フェイズ毎に自由に割り振り直しているし、望むなら建物やテクノロジーに対しパワーを与えなくてもよい。生み出されるパワーよりも多くのパワーを必要とするようにカードを場に出してもよい。その場合、それらはその建造フェイズ中にはパワーは与えられない。パワーが与えられなかったテクノロジーカードはその特殊能力を発生せず、パワーが与えられなかった建物は新たな部隊を建造できない。

パワーの一部を使用せずに、後の建造フェイズに回すことはできない。それは使用しなければ失われる。パワートークンは、それが割り当てられた物であろうとそうでなかろうと、戦闘終了時にすべて取り除かれる。

上位の建物の中には、部隊の建造のためにパワーを必要とするものがある。パワーは建物の建造のためには必要としない——部隊のためのみである。カードにパワーを1つ割り当てることで、その建物は望む数の部隊を建造できる(もちろん、その建物カードに置かれたリソースカードによる上限はある)。その建物は、建造のためにパワーで“スイッチを入れる”と考えるとよい。

さらに、部隊は一度建造されたら、戦闘のためにはパワーを必要としない点に注意。パワーはリソースカードを部隊に変換するときのみ必要である。テクノロジーカードはこれとはまったく事なり、建造フェイズ毎に、使用するためにはパワーを与えなければならない。

テクノロジーカード

テクノロジーカードは、テランの能力を強化する物である。これには、個別の建物に割り当てられる部隊テクノロジー(Unit Technology)と、テラン軍全体に適用されるテクノロジー施設(Tech Facility)の2種類がある。

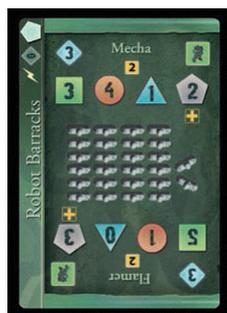
部隊テクノロジーカード

部隊テクノロジーカードは、部隊の特性のアップグレードを意味する。通常のプレイ中には、それらは手札から基地マットのテクノロジープールにプレイされる。建造フェイズの開始時に、プール内の部隊テクノロジーカードを建物につけ、そのカード上のすべての部隊に能力を与えることができる。テクノロジーがつけられる前と後のどちらに部隊が建造されたかは関係がない。カードのどちら側を使うかは、それを建物に割り当てるときに決める。プールに配置されたときではない。テクノロジーカードは割り振らなければいけない訳ではない——望むならそれをプールに残すこともできるし、対戦相手によるダメージを受けることもない。

建物1つに対し、テクノロジーカードは1つのみつけることができる(例外: 増強(Augmentation)が場においてパワーが与えられている場合、テクノロジーを2つ割り振れる)。分かりやすくす



この例の電力炉はパワーを生み出す。



「ロボット兵舎」(Robot Barracks)は、望む数の機械兵(Mecha)を建造するために、1パワーが必要である。



部隊テクノロジーの戦術センサー(Tac Sensors)は、発動のために2パワーが必要である。



機械兵に割り当てられた戦術センサー。この時点で、機械化兵の部隊は2偵察ポイントを持つ。

るために、部隊テクノロジーは建物カードの下に敷き、一番上が見えるようにすること。

部隊テクノロジーカードは基地防衛にも割り当てられるが、砲塔(Turret)には割り当てられない(カードに書かれている)。

一度割り当てられた部隊テクノロジーカードは、他に割り当て直すことはできない(例外:サイバネティック(Cybernetic)テクノロジー施設)。

部隊テクノロジーにパワーが割り振られたら、そのカードが置かれている部隊すべてが能力を得る。注:同名の建物が複数出ている場合、テクノロジーはそれが置かれている建物の部隊トークンにのみ適用される。

テクノロジー施設

テクノロジー施設(Tech Facility)は、テランに特定の建物と結びつけられていない特殊能力を与える。これは、望む側が上向きになるように、直接基地にプレイされる。

戦闘中にその能力を使用するためには、パワーコストを支払わなければならない。

テクノロジー施設は空き建物とみなされる。

テクノロジー施設の解説

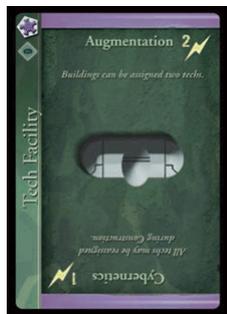
スクリーニング(Screening) — この軍団に対するヒットを代わりに受ける軍団は、その攻撃部隊が通常はその軍団にダメージを与えられないものであっても、そのヒットを代わりに受けられる。

増強(Augmentation) — 建造ステップ中に増強にパワーが与えられていたら、2つめの部隊テクノロジーを建物に割り当てることができる。増強が出ているがパワーが与えられていない場合、すでに2つの部隊テクノロジーが割り当てられている建物は、その内1つのみを使用できる。この選択は、各建造ステップごとに変更してよい。

連射(Rapid Fire) — ヒットに成功した各部隊は、同じ目標軍団に対して追加の攻撃を1回行える。これはただちに実行される。この追加攻撃によってさらに追加攻撃が発生することは無い。(例:連射を持ったロケット兵(Rocket)4つが装甲部隊を攻撃する。命中値は‘3’である。ダイスを4つふり、結果は1、2、3、6だった。ヒットが3つあったので、テランプレイヤーはさらに3回ダイスをふり、結果は1、4、5で、さらに1ヒットを与えた。その結果、目標は4ヒット受ける。)

電力強化(Power Boost) — このテクノロジーは電力炉カードにつけられ、そのパワーを2つ増やす。この能力を発動するのにパワーは不要である。

縮小光線(Shrink Ray) — 縮小光線を機能させるためには、ドロップシップ(Drop Ship)の部隊トークンが最低1つ必要である。



増強(Augmentation)のテクノロジー施設は、発動に2パワーを要する。

偵察

カードを基地にプレイしたり、攻撃カードをプレイしたりするのに加え、テランには特殊な‘偵察’(Recon)を行う選択肢がある。テランは通常のプレイの代わりに、手札からカードを1枚捨てて、偵察を宣言できる。対戦相手はスクリーンを取り除き、テランプレイヤーはそのプレイヤーが何を建てているのかを見ることができる。実際に建造が行われるわけではない。

多人数戦の場合、テランは各プレイヤーのスクリーンの背後を見ることができる(テラン以外は他のプレイヤーのものを見られない)。この場合、単にテランプレイヤーがテーブルを一回りするようになるとよい。

労働者

労働者(Worker)はテランの特殊なタイプの部隊で、様々な恩恵をもたらす。

建造フェイズ中、基地マットの労働者(Worker)の場所に置かれたリソース2つにつき、労働者を1つ建造する。これはマットの労働者エリアに歩兵トークンを置くことで表す。

労働者はテクノロジーカードの恩恵を受けることはない。

建造フェイズ中、各労働者はマットの右側の4つある特殊能力スペースの1つに割り振ることができる。建造したばかりの労働者も、これらのスペースに配置してよい。

各スペースには、労働者は最大4つまでしか置けない。

4つの能力は以下の通り:

超過労働(Overtime):ここに配置した労働者2つにつき、部隊建造用のリソースを追加で1つ得る。この能力は、建造フェイズ中のいつでも適用できる(このリソースでさらに労働者を建造し、それをこのスペースに配置してもよい)。

上限解放(Go To 11):ここに配置した労働者1つにつき、追加の1パワーを得る。

弾薬投入(Ammo Dump):ここに配置した労働者1つにつき、ふり直しを2回得る(詳細はふり直しに関するルールを参照)。

民間兵(Militia):労働者が武器を取り、基地の防御を行う。ここに置かれた各労働者は「民間兵」(Militia)のカードに移動され、1-1-1-1の基地防衛部隊になる。これらは通常の基地防衛部隊と完全に同様に機能するが、テクノロジーの恩恵は受けられず、側面不可の属性を持つ。民間兵として行動している労働者が志望した場合、それは通常の戦闘部隊と同様に除去される。労働者は、テランが国境地帯を防御することを選んだ場合でも、民間兵に割り振ることができる。ただし、民間兵が戦闘に参加できるのは、通常の基地防衛部隊と同様に、攻撃側が基地を攻撃している場合のみである。

戦闘終了後、すべての労働者は労働者スペースに戻され、次の建造フェイズには自由に割り振りなおせる(例外:戦闘で死亡した民間兵は取り除かれたままである)。

緊急防衛のリソースは労働者の購入に使用でき、ただちに民間兵に変換できる。ただし、民間兵の建物の上の部隊が3つ以下である場合に限る。

ドロップシップ

建造フェイズの最後にプレイヤーが保有しているドロップシップ(Drop Ship)部隊トークン1つにつき、軍団1つが深攻能力を持っているものとして扱うことができる。選ぶ軍団は、各戦闘で変更できる。

戦術核

戦術核(Tactical Nuke)は、「防衛プラットフォーム」(Defense Platform)を建造した時点で発射可能になる。

プレイヤーが攻撃する時、戦術核を敵の建物1つに向けて発射してよい。防御時には発射できない。それは建造と戦線の形成の間に発射される。

この場合、目標となった建物と、その上に置かれている部隊やつけられている能力は、すべて破壊される。襲撃時には、発射は部隊の選択前に行われる。また、破壊されない建物に対して発射することもできる。その場合建物は破壊されないがその上の部隊はすべて破壊される。

戦術核の能力を使うためには、「防衛プラットフォーム」に1パワーが割り当てられている必要がある。

戦術核が発射されたら、その「防衛プラットフォーム」は捨てられる(したがって、「防衛プラットフォーム」カード1枚につき1回のみ発射が可能である)。



ヒントと戦術

テランには大きな効果をもたらすアドバンテージがいくつかあり、それを使って相手に一撃を与えることができる。

第一に、テランにはゲーム中で間違いなく一番の恐怖となる建物がある——戦術核(Tactical Nuke)だ。襲撃とは異なり、それは部隊の置かれている建物を排除できるのだ。相手が能力や高い部隊を有する特定の建物に重点的に投資している場合、戦術核は一撃で戦線を開き、他の部隊で敵を圧倒することができるだろう。

ただし、戦術核は建設にカード4枚(戦術核カード+リソース3つ)が必要なことを忘れずに。1リソースの部隊が1つ2つ乗っているような普通の建物を吹き飛ばせば、実際は損をしていることになる。その一方で、戦術核を発射しないことを選べば、他に君がそれを持っていることが知られてしまい、発射される前に排除すべく君に対する襲撃や深攻作戦が行われることになるだろう。戦術核は君が攻撃側のときのみ発射が可能なので、ガードが下がっている状態にならないように注意を。

また、君は部隊の種類が広い。どんな方向に進むにせよ、テランにはそのために部隊が揃っている。君の「基地防衛」の部隊も素晴らしいし、デススフィア(Death Sphere)はあらゆる攻撃部隊に対して効果的に君を守ってくれるだろう。



さらに、君は最初から基地防衛部隊を2つ持っている——砲塔(Turret)と民間兵(Militia)だ。これにより、君は敵より多くの軍団を持ち、敵の側面攻撃を防ぐことができるだろう。

加えて、君には追加のリソースを生み出したリ部隊のコストを下げたりする能力があり、重い部隊を展開する助けとなるだろう。オートメーション(Automation)能力は建物1つにつけてそのコストを1下げるし、「再補給」(Resupply)攻撃カードは建造中に使えるボーナスリソースを2つもたらしてくれる。また、追加の労働者を建造すれば、それらを超過労働のボックスに置き、ボーナスリソースを生み出すことも可能だ。労働者の作戦で行くなら、早めに建造した方がいい。建造に絡む時間が多くなれば、それだけ多くを確保できるからだ。ただし、防御を無視しないこと！

最後に、特殊な偵察(Recon)能力により、君は他のプレイヤーが何を建造しているかを見ることができる。この選択肢は、序盤や大規模の戦闘後に、プレイヤーが軍団を形成していく段階で使うのがベストだ。そのためにはリソース1つ分を消費するが、敵の建造に合わせた対抗策を建てる役に立ってくれる。

一方で、テランにははっきりした弱点もある。建物には能力は1つしかつけられず、それはサイバネティックが無いかがりそこに残り続ける。パワーの算出も他の勢力に比べて若干不利で、パワーの大部分を担う電力炉は襲撃的となり、基地防衛中に失われやすい。

航空戦力は素晴らしいが、ドロップシップを生産しないかぎりには他に深攻能力は存在しない。この選択肢はそれほど多い場面で使われるわけではないが、相手の建設した対空防衛を無視して重戦車が基地に襲いかかってくるのは、奇襲としてありうる作戦だろう。

以下は初期手札の例:

戦闘兵(Trooper)と戦車(Tank) :あらゆるタイプの部隊に対して有効な、基本的な初期展開。

戦闘機(Fighter)と爆撃機(Bomber) :これらのカードを並べ、若干の爆撃機と1~2機の戦闘機を建造し、相手に深攻作戦を仕掛ける。爆撃機は建物に対して壊滅的な被害を与えるし、そうすれば敵が基盤を復活させるまで、しばらく時間がかかることになるだろう。

デススフィア(Death Sphere)とオートメーション(Automation) :安価なデススフィアは強力な防衛部隊となり、基地に対する攻撃の心配なしにより強力な部隊の建造に向かえる。



建造の例:

基地マット上のリソースにより、労働者(Worker)が1つ追加で建造される。労働者のコストは2なので労働者スペースにはリソースが1つ残るが、これは後の建造のために残される。

「防衛プラットフォーム」(Defense Platform)の建物が、リソース3つで建造される。砲塔(Turret)の建物の上にはリソースが1つあり、これは建物部隊1つと置き換えられる。「兵舎」(Barracks)カードの上にはリソースが2つあり、これは歩兵部隊2つと置き換えられ、戦闘兵(Trooper)となる。原子炉(The Nuclear Plant)は以前の建造フェイズに建設された斧で、そのまま残っている。ここからパワートークンが3個生み

出される。1つは「構築工場」(Constructor)に配置し、リソース2つで迫撃砲(Artillery)部隊が生産される。別の1つは戦術核(Tactical Nuke)に置き、戦闘中に発射できるようにする。

テランは割り当て前の部隊テクノロジー(Unassigned Unit Technology)ボックスに、部隊テクノロジー(Unit Technology)カードを2枚置いている。彼は連射(Rapid Fire)のテクノロジー(スクリーニング(Screening)の逆側)を迫撃砲につけ、クラスター爆弾(Clusterbomb)を攻撃戦闘機(Strike Fighters)につけて、パワー投入時の歩兵攻撃レートが4に上がるようにした。「構築工場」(Constructor)と戦術核にパワーを与えた後、残っているパワートークンは1個しか無い。テランは新たなテクノロジーの両方にパワーを与えたかったので、彼らは労働者2つを上限解放(Go To 11)ボックスに置き、さらに2つのパワートークンを生み出し、合計3つにした。そのうち2つは連射カードに、1つはクラスター爆弾に配置された。スキャナー(Scanners)のテクノロジー施設にはパワーが与えられず、この戦闘では使用できない。空港(Airport)の攻撃戦闘機にはパワーは必要ない。今回の建造では新たに攻撃戦闘機を建造しないからだ。



リソースの割り当て

建造後

