



人類の移民が火星の環境のテラフォームを開始したとき、意図せずに彼らは数百年前の環境を再構築してしまった。侵入者に知られることなく、赤い惑星の本来の居住者は長い眠りから目覚め始め、かつて己のものだったものを再び取り戻そうと戦いを仕掛けた。

ゼノスは形態変化の使い手だ。どの建物に部隊を作るかを決めるための時間に余裕があり、なおかつ部隊はタイプを変更できる——例えば、歩兵部隊が航空部隊に変われるのだ。ただし、彼らは進歩したテクノロジーを得る方法がない。

初期建物と部隊

ゼノスは幼体 (Larvae) 2つとドローン (Drone) の基地でゲームを開始する。

ゼノスの建造

ゼノスの建造手順は若干の修正を受ける。建物は通常通りに基地に配置されるが、部隊のためのリソースは建物には直接配置されない。代わりに、それは基地マットの女王 (Queen) のスペースに置かれ、卵 (Egg) となる。

建造中、各卵はそれぞれマット上の2つのスペースのいずれかに配置される。

幼体 (Larvae) は、部隊の建造に使用される。幼体は歩兵トークンで表される。卵1つは幼体1つと交換する。

遺伝子プール (Gene Pool) は、アップグレードや頭脳 (Brain) の購入に使用される。卵1つはパワートークン1つと交換する。

以下はゼノスの建造手順である。部隊に変換できる幼体と“新たな”幼体が混乱しないように、必ず手順に従うこと。

1. 今ある幼体を“新成体” (New Adult) スペースに移動する。
2. 卵を幼体かパワーに変換する。すべての卵はいずれか1つのスペースで使用しなければならない。女王のスペースに残すことはできない。

通常、1枚のリソースは1つの卵として数えるが、これは手負いの女王 (Wounded Queen) が場にあることで変わってくる (「女王の襲撃」 (Queen Strike) 参照)。

繁殖 (Breeder) の頭脳 (Brain) が発動中である場合、建造で使える卵が1個追加される。

例: 女王のスペースにはカードが3枚あり、前回の建造フェイズから繁殖 (Breeder) の頭脳が発動中である。君は卵を4つ持っていて、これを幼体と遺伝子プールのパワートークンとに分けることになる。君は卵2つを新たな幼体とし、もう2つをパワーにした。新たな幼体を2つ配置し、パワートークンを2個遺伝子プールに置く。その後、女王スペースのカードを捨てる。

ガーディアン (Guardian) の部隊を1つ建造するには、幼体が3つ必要である。

幼体1つはスキッター (Skitter) やチガー (Chigger) 2つと交換する。

NEW ADULT

LARVAE
May move up to four Larvae to the Drone card each Battle. Return to Larvae box after Battle.
At Start: 2 Larvae

EGGS

Final Defense:
During Emergency Defense Eggs go directly to New Adults without becoming Larvae. Ignore Wounded Queen.

GENE POOL
Play Special cards here.
Increase Power cost of by one for each card already attached to the building.
Pay 1 Power to advance two Larvae to the New Adult Box. (May be used as many times as desired.)

Construct Sequence:

1. Move existing Larvae into New Adult box.
2. Turn eggs into Larvae and Power.
3. Use Power to buy Gene Cards and move new Larvae to New Adult box.
4. Use New Adult tokens to build units on Buildings.
5. Return up to two New Adult tokens to the Larvae box. Excess tokens in New Adult box are eliminated.

Breed:
Instead of a normal turn, discard a card to do Construction.



3. パワーを使用して遺伝子(Gene)カードを購入して建物につけたり、頭脳(Brain)を購入したりする。
また、パワーを使って新たな幼体を新成体(New Adults)スペースに移動することもできる。これにより取り除いたパワートークン1つにつき、幼体2つを新成体スペースに移動する。
4. ‘新成体’トークンを使って成体(建物上の部隊)を建造する。
5. 未使用の新成体を、最大2つまで幼体スペースに戻す。それ以外の未使用の新成体は除去する。
6. ドローン(Drone)のカード上に最大4体までの幼体を配置する。

この手順は、ゼノスのマット上にも書かれている。

以上の通り、卵が部隊になるには通常2回の建造フェイズを要する。最初に卵は幼体になり、次の建造フェイズで幼体が(新成体スペース経由で)部隊になるのである。建物上の部隊を成体(Adult)と呼ぶ。ただし、パワートークンを1つ使うごとに、“緊急”で卵2つを直接新成体ボックスに移動できる点には注意。

ゼノスの建物には、部隊を建造するための青いダイヤのシンボルの代わりに、緑の楕円のシンボルが描かれている。緑の楕円のシンボルの中の数字は、その部隊を建造するために取り除く新成体スペースの幼体の数である。建物に部隊を建造するのに使えるのは、新成体スペースの幼体のみである。

カードの中には、1部隊を建造するのに1/2の幼体が必要とするものがある。このような場合、幼体トークン1つを部隊トークン2つに置き換える。また、これらの軍団は、カードに書かれている通り、通常の4部隊制限の代わりに6部隊まで軍団に置ける。

基地マット上に置ける幼体の数には制限はない。ただし、ドローンのカード上に置ける幼体は4つまでである。

パワートークンは遺伝子プール(Gene Pool)から頭脳(Brain)や遺伝子(Gene)や女王の襲撃(Queen Strike)等のカードを購入するのに使用する。これらのカードは、購入したらそれを利用するのに追加のパワーは必要としない。未使用のパワートークンは遺伝子プールに残り、後の建造フェイズで使用できる。

遺伝子プールに残ったパワートークンは戦闘後もそこに残り、後の建造フェイズで使うことができる。

緊急防衛

緊急防衛を行う際、ゼノスは卵を直接新成体に進めることができる。これにより、ゼノスは単なるドローン(Drone)のみでなく、より強力な基地防衛の部隊を有することができるようになる。さらにこの場合、基地マット上手負いの女王(Wounded Queen)カードがある場合でも、卵のコストはリソース1つになる。

頭脳カード

頭脳(Brain)カードは、ゼノスに特殊能力を与える。それらはまず遺伝子プールにプレイされ、建造中にパワーで購入される。その後、その頭脳を遺伝子プールから移動し、基地に配置する。

同時に発動状態にできる頭脳は1つだけである。すでに基地に頭脳がある状態で新たな頭脳を遺伝子プールから出す場合、古い頭脳は捨てる。

繁殖(Breeder)の頭脳は、購入した建造フェイズにはボナスの卵を生み出さない点に注意。他の頭脳カードはただちに適用される。

頭適用さ ガーディアン(Guardian)の部隊を1つ建造するには、幼体が3つ必要である。
遺伝 **脳は襲撃においてれる。**
子カード

遺伝子(Gene)カードは、建物カードにつけることで、その部隊を強化する。遺伝子カードを場に出すためには、まずそれを通常のカードのプレイとして、基地マット上の遺伝子プール(Gene Pool)に配置する。建造中にそれはカードに書かれているコスト分のパワーで購入され、いずれかの建物に割り当てられる。その建物にすでに割り当てられている遺伝子カード1枚につき、このコストはパワートークン1個分上がる。1回の建造フェイズ中に同一の建物用に複数の能力を購入した場合でも、この追加コストは支払わなければならない(言い換えれば、カードは1枚ずつ購入し割り当てる)。

遺伝子カードの中には、コストが0のものもある。これらが建物の最初のカードとしてつけられた場合、単に遺伝子プールからその建物に、パワートークンを消費せずに移動する。

追加コストを支払いたくない場合、建物にすでにつけられている遺伝子カードを望むだけ捨ててよい。

どちらの能力を選ぶかは、購入の時点で決めることができる。ただし、一度建物に割り当てられたら、その選択は変更できない。

建物に割り当てられた遺伝子カードは、他の建物に移動できない。

能力は、その建物カードにすでに置かれている部隊にも、新たに建造された部隊にも、同様に適用される。同じ種類の建物が複数ある場合でも、能力はあくまでつけられている建物カードの部隊しか強化しない。

遺伝子カードは、チガー(Chiggers)やスキッター(Skitters)には割り当てられない(カードにも書かれている)。

遺伝子プールにあるカードは、襲撃の結果や戦術核(Tactical Nuke)等の敵の効果の目標にならない。



遺伝子カードの例

進化カード

進化 (Evolve) カードは、建物が生み出す部隊のタイプを変更する。例えば、ある建物が通常は歩兵部隊を生み出す場合、それを航空や装甲の部隊に変更することができる。

各進化カードには、どのタイプの部隊が変更されるかが書かれている。進化カードを建物にプレイする場合、それが生み出す部隊のタイプに一致する物しかプレイできない。

進化カードが建物に配置されたら、そこにすでに存在している部隊トークンを新しいタイプで置き換える。

進化カードは、建造中に捨てることができる。そうした場合、部隊トークンをその建物が通常生産するタイプのトークンに戻す。同じ建物に複数の進化カードをつけることは可能だが、それが“連鎖”している場合に限る。例えば、最初のカードが歩兵部隊を航空部隊に変更し、2枚目のカードが航空部隊を装甲部隊に変更する等の場合である。

航空部隊をそれ以外に進化させた場合、それは(掘削 (Tunneling) を持っていないかぎり) 深攻 () を失う。

女王の襲撃カード

女王の襲撃 (Queen Strike) カードは、女王が巣から出て戦闘に参加することを表す。女王は非常に強力な部隊だが、敗れた場合にはゼノスが新たな部隊を生産する能力が低くなってしまふ。

女王の襲撃カードは他の遺伝子カードと同様に遺伝子プールに置かれ、コストはパワートークン3個である。パワートークンのコストが支払われたら、女王の襲撃カードを遺伝子プールから基地へと移動する。それは現在の戦闘で使用しなければならない。

女王の襲撃カードを戦闘に配置したとき、その上に航空部隊トークンを1個置く。女王の襲撃はあらゆる点で通常の軍団と同様に扱うが、戦術核 (Tactical Nuke) 等の戦闘ラウンド前の効果を受けない。女王の部隊は、通常の戦闘ラウンドでのみ効果を受ける。それは建物につけるわけではない。

特殊能力: 女王は、特に頑強 () の部隊を撃退することに優れている。女王が頑強を持つ軍団に1ヒットを与える場合、それは代わりに2ヒットに数える。

戦闘で女王のトークンが除去されたら、女王の襲撃カードを、手負いの女王 (Wounded Queen) の側を上にしてプレイマットに置く。ゲームの残りの間、卵を生産するには、リソースが1つではなく2つ必要になる。

重要: 戦闘での緊急防衛時には、基地マット上に手負いの女王があっても、卵のコストは常にリソース1つである。

ドローン

幼体 (Larvae) トークンを、最大4体までドローン (Drone) のカード上に置いて基地防衛部隊にすることができる。ただし、幼体を戦闘に参加させず、後の建造フェイズに使えるようにした方が得になるかもしれない。

戦闘の結果が出た後、生き残ったドローンの舞台トークンは、幼体スペースに戻される。

繁殖

ゼノスのプレイヤーは、通常のターンを行う代わりに、カ

ードを1枚捨てて繁殖ターンを実行することができる。繁殖ターンには、ゼノスのプレイヤーは戦闘を行わずに通常の建造が行える。ゼノスのスクリーンを取り除き、通常の建造ステップをすべて実行する。他のプレイヤーは建造を行わない。

これは、カード1枚を消費して、卵を素早く新成体にする有益な方法である。



ヒントと戦術

ゼノスは隠密型の勢力で、戦術的な状況に応じて非常にフレキシブルに対応する能力を数多く持っている。

第一に、すべてのリソースは建物に直接置くのではなく女王にプレイされるので、難しい決断を建造の時点まで遅らせることができる。これは攻撃時には非常に強力である。相手は先に建造しなくてはならず、何を建造するかを決定する前にそれを見ることができるのである。

また、進化 (Evolve) カードがあることで、建物の舞台のタイプを変更することができる——既存の舞台すらも変更できるのだ。これにより、ゼノスと戦うことは、本当の意味での“当て推量”になってしまう。ある戦闘で君が強力な歩兵軍団を見せたので、相手は対歩兵の建造をしたとしよう。しかし、君は次の戦闘で部隊を装甲に変えてしまうことで、相手の行動にフラストレーションを与えることができる。

さらに特定の方向に進むのであれば、頭脳 (Brain) を導入すればよい。これにより戦力に一定の戦術を与えつつ、戦闘での強力な能力が確保できる。

また、コストが半分の部隊もいくつかある。これがあれば、素早く全力の状況に到達ができるだろう。部隊自体は脆弱だが、相手に取ってみれば、戦闘終了までにすべてを破壊するのは困難になる。

2枚ある掘削 (Tunneling) カードは、素早い深攻能力の確保を可能にする。

女王の襲撃 (Queen Strike) カードは、このゲーム最強の部隊——女王を戦闘に投入できる。ただし、女王が手負いになってしまった場合、卵のコストが倍になり、君の生産能力は厳しくなってしまうだろう。女王はゲーム終盤まで手元に確保し、相手を追い詰めて上で繰り出す KO パンチにするのがいいだろう。

一方で、ゼノスにもはっきりとした弱点がある。建造には2つのステップ——卵から幼体、幼体から成体——が必要だ。このため、あらかじめ計画をもって適切な軍団を保有しておくか、繁殖のターンを使って生産を加速する必要が出てくる。繁殖は話が簡単だが、そのためにはカード1枚が必要で、しかも相手に何を建造しているかを見られてしまう。新成体 (New Adults) は2つを残してすべて使ってしまう必要がある。ほとんどを部隊にしなければならない、後の攻撃側としての汎用性による優位をあらかじめなければならなくなる。建造の手順を管理することが、ゼノスのプレイをうまくやるための鍵になる。

さらに、攻撃レートをプラスするカードは、一方で他のレートを下げてしまう。選択は注意深くしなければならない。そして、あらゆるタイプに対する対応を持つておくこと。

攻撃的に、秘密裏に、巧妙に進め、火星を真の火星のものに取り戻すのだ！

以下は初期手札の例:

「**巣**」(Nest)と「**巣穴**」(Lair):基本となる2つの部隊——ソルジャー(Soldier)とローヴァー(Rover)を確保する作戦だ。特に、ローヴァーは偵察値が優秀である。

隊長(Head)と「**攻撃 - 標準**」(Attack - Standard):最初からいる2つの幼体からスキッター(Skitter)やチガー(Chigger)を4つ作成し、素早く国境地帯に攻撃を仕掛けることが可能になる。



建造後

割り当てられたリソース

建造の例:

ゼノスの建造の開始時に、基地マットには、女王(Queen)のスペースにリソースが4つ、幼体'(Larvae)が2体、超精神(Psychic)の頭脳(Brain)カードと進化(Evolve)カードが遺伝子プール(Gene Pool)に置かれている。基地にはスキッター(Skitter)とレイザー(Razor)の建物がある。

建造に置いて、まず2つの幼体を新成体(New Adult)ボックスに移動する。4つのリソースは4つの卵に変換される。

ゼノスはそのうち1つをパワートークンに変えて遺伝シールドに移すことにし、残り3つを幼体にする。



2つの新成体は、レイザー1つとスキッター2つの建造に使用した。望むなら、レイザーを2つ、あるいはスキッターを4つ建造することも可能である。

進化カードは、コストが0パワーで、レイザーには他の遺伝子カードがつけられていないので、タダでレイザーにつけることができる。これはスキッターにつける

ことはできない。「遺伝子」(Gene)カードは、部隊コストが1/2のカードにはつけられないからである。これにより、レイザーは装甲部隊になり、歩兵トークンは装甲トークンに置き換えられる。

パワートークン1個は超精神の頭脳を購入するのに使用され、そのカードを基地マットからテーブル上に移動し、発動中の頭脳であることを示す。

結果として、ゼノスは今後の建造フェイズや基地の防衛に使える幼体が3つ確保される(下図参照)。

パワートークン1個を超精神の頭脳に使用する代わりに、新たな幼体2つを直接新成体に進め、レイザーやスキッターをさらに建造することも可能だ。

