FILIP NEDUK

アドレナリン：チームプレイDLC

ADRENALINE DLC

チームプレイ

この拡張セットにより、兵士によるチームを編成して、相手チームと対戦できるようになります。各チームに3体のキャラクターが居ることで、無数の新たなる戦術の可能性が開かれ、新たなゲームのシステム —— ダメージ・バッファ —— は、プレイヤーが目標を選択する際の戦略に深みを与えます。

プレイヤー2人から6人用

これは2チームによる対戦ゲームです。1チームあたりプレイヤー1～3人によるプレイが可能で、両チームのプレイヤー人数が同じでなくても構いません。各チームは必ずキャラクター3体を使用するため、常にキャラクター6体全員を使用することになります。

内容物

チームプレイの場合は、基本セット『アドレナリン』に含まれる内容物全てと、『チームプレイDLC　拡張セット』に含まれる内容物全てを使用します：

エコーのフィギュア

エコーのダメージ
トークン 20個

五角形の
プラスチック製スタンド 6個

キャラクター専用武器
12枚

エコーのプレイヤーボード

バッファ報酬タイル
3枚

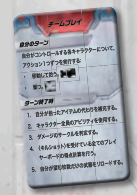
緑色スカル
5個

エコーの弾薬
（各色3個ずつのキューブ）

〈アドレナリン・ラッシュ〉
タイル 6枚

アビリティ・カード 6枚

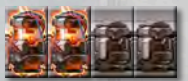
チームプレイ
早見表タイル
2枚


チームプレイ
早見表カード
1枚

ダメージ・バッファ
2枚

チームプレイ用スカルボード
1枚

マインドコントロール
トークン 5個


オーバーロード
トークン 4個

メインボードのセットアップ

1. プレイヤー全員を2チームに分ける。各チームはプレイヤー1〜3人で構成し、両チームの人数が異なってもよい。
2. “チーム・ブラック”は黒色のプラスチック製スタンドを使用し、テーブルの同じ側に座る。“チーム・ホワイト”はその反対側に座る。
3. ボードを通常と同じくセットアップする。プレイヤーの人数に関係無く、ボードをどの組み合わせで使用してもよい。
4. キルショット・トラックを隠すように〈チームプレイ用スカルボード〉を上に重ねて置き、その上に赤色スカル8個を配置する。
5. ダメージ・バッファをそれぞれのチームの近く、ボードの角 2箇所に配置する。
6. 各バッファに並べて、チームプレイ早見表タイルを1枚ずつ配置する。
7. バッファ報酬タイルのうち1枚をランダムに選び、それをスカルボード近くのボード角に置く。残りの2枚の報酬タイルは箱に戻す。
8. ランダムにどちらかをスタートチームに選ぶ。選ばれたチームはスタートプレイヤー・マーカーを受け取る。
9. 後述するルールに従い、各チームはキャラクターを選ぶ。

プレイヤーの人数に関係無く、各チームは必ずキャラクター3体を使用する。これは1対1でゲームする場合のセットアップ実例。

キャラクターのドラフト

キャラクターのアビリティ

チームプレイでは、『DLC　武器マニュアル』で説明しているアビリティとキャラクター専用武器を使用します。使用法は『DLC キャラクター・ルールブック』で説明しています。**キャラクター・ルールブックを先に読んで、基本ゲームでキャラクターのアビリティがどのように機能するかを知ってください。**このルールブックでは、キャラクターのアビリティと専用武器のルールに関して、チームプレイのルールが基本ルールと異なる場合にのみ説明します。

注意：この拡張セットで追加される「キャラクターのアビリティ」を使用せずに、チームプレイでゲームすることは理論的には可能です。ですがこれはお勧めできません。必ず新要素「アビリティ」を使用してください。これらは簡単に理解できて、なにより、ゲームの雰囲気に不可欠です ―― 各キャラクターはそれぞれ自分だけのやり方でチームに貢献をすることができます。

キャラクターを選択する

キャラクター6体を全て使用します。各キャラクターについて、2枚の専用武器のどちらか1枚をランダムに選んで公開します。（選ばれなかった武器は今回のゲームで使用しない）。各キャラクターごとにカード、フィギュア、専用武器をまとめ、プレイヤー全員が見やすいように置きます。

1. スタートチームがキャラクター1体を選ぶ。
2. 相手チームがキャラクター2体を選ぶ。
3. スタートチームがキャラクター2体を選ぶ。
4. 相手チームが残りのキャラクター1体を取る。

キャラクターを割り当てる

もしも君のチームがプレイヤー1人だけなら、全てのキャラクターを君が担当します。君のチームが3人の場合は、各プレイヤーがそれぞれ、チームのキャラクター1体を選んで取ります ―― 自分のチームのキャラクターを選ぶ段階で既に、誰がどのキャラクターでプレイするか決めているでしょう。

チームがプレイヤー2人の場合は、各プレイヤーがキャラクター1体を担当し、残ったキャラクター1体は両プレイヤーで共用します。

キャラクターのセットアップ

自分のチームのキャラクター3体について、それぞれプレイヤーボード1枚ずつが必要です。チームプレイでは、アクション・タイル（プレイヤーボード左端にセットする小さなタイル）は使用しません。

〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルは『DLCキャラクター・ルールブック』で説明しています。チームプレイの場合は、〈オーバーキル〉スペース下に1ポイントのアイコンが表記されている面を使用します。

自分のキャラクターのフィギュアを取って、自分のチームのプラスチック製スタンドを装着します。

チームプレイでは、各キャラクターのアビリティ・カードはターン開始時に、縦方向の位置にセットします。これは、アクションの準備が完了していることを示します。カードによっては『DLC　武器マニュアル』に説明しているとおり、セットアップの際にトークンを必要とする場合があります。

ヴァイオレットは
アクションの準備が
完了している。

各プレイヤーの弾薬

各プレイヤーはそれぞれ、自分の弾薬を持ちます。**プレイヤーは自分の持つ弾薬を、自分が操作するどのキャラクターのため消費しても構いません。**

プレイヤー1人のチーム：どれかキャラクター1体のボードを選んで自分の弾薬を置きます。これは3体のキャラクターのいずれに消費しても構いません。各色1個ずつのキューブを持ってゲームをスタートし、それからただちに自分のキャラクターの専用武器を拾うためのコストを支払います。もしも同じ色のキューブを複数必要とする場合は、支払いができなかった武器は〈弾薬切れ〉状態でゲームをスタートします。

プレイヤー2人のチーム：各プレイヤーは自分の弾薬を、それぞれ自分のキャラクターのボード上に置きます。各プレイヤーはこれを自分のキャラクターに、または、共用キャラクターを自分が操作する際に、使用して構いません。各色1個ずつのキューブを持ってゲームをスタートし、それからただちに自分のキャラクターの専用武器を拾うためのコストを支払います。チームのプレイヤーどちらか1人が、共用キャラクターの専用武器を拾うためのコストを支払わなければなりません。

プレイヤー3人のチーム：各プレイヤーは自分の弾薬を、それぞれ自分のキャラクターのボード上に置きます。各プレイヤーは基本ゲームと全く同様に、これを自分のキャラクターに消費します。各色 1個ずつのキューブを持ってゲームをスタートし、それからただちに自分のキャラクターの専用武器を拾うためのコストを支払います。

再確認：武器を拾うコストはリロード・コストに等しいですが、ただし、一番上に表記されているキューブ1個は支払う必要がありません。キャラクター専用武器の多くはコスト無しで拾うことができます。このコストがキューブ2個以上の専用武器はありません。

弾薬の上限

各プレイヤーが持てるキューブは各色3個ずつまでです。プレイヤー間でキューブを受け渡しはできません。

注意：もしも両チームのプレイヤー数に差がある場合、人数が少ないチームの弾薬の合計数の方が少なくなります。この不利は、キャラクターの誰かが拾った弾薬を、他のキャラクターに消費できる利点により補正されています。

出現ラウンド

スタートチームが最初のターンをプレイする前に、出現ラウンドが発生します。スタートチームの各プレイヤーはパワーアップ・カードを引いて、自分のキャラクターの出現ポイントを選択します。次に、対戦相手チームの各プレイヤーが同様に実行します。ゲームは最初から最後までずっと、常にフィギュア6体がボード上に居る状態でプレイします。

自分のチームが出現する時点で、チームのプレイヤー全員がパワーアップ・カードを引く必要があります：

» **プレイヤー1人のチームの場合、**プレイヤーはパワーアップ・カード4枚を引きます。次に、通常の出現場所のルールに従い、カード3枚を選んでキャラクター3体の出現ポイントを決定して、そのカードは捨て札とします。

» **プレイヤー2人のチームの場合、**プレイヤーのどちらか1人はパワーアップ・カード2枚を、もう1人は3枚を引きます。パワーアップ・カード2枚を引いたプレイヤーは、自分のキャラクター1体の出現ポイントを選択します。次に、3枚引いたプレイヤーが、残りのキャラクター2体の出現ポイントを選択します。各プレイヤーはそれぞれ残したパワーアップ・カード1枚ずつを取ります。

» **プレイヤー3人のチームの場合、**各プレイヤーはパワーアップ・カード2枚を引いて、自分のキャラクターの出現ポイントを選択し、そのカード1枚は捨て札とします。

プレイヤーは出現ポイントを選択する際にチームメイトと相談したり、手札のパワーアップ・カードを公開しても構いません。

双方のチームが出現を完了したら、通常どおりプレイを開始します。

チームのターン

プレイヤーはチーム単位でターンをプレイします。チームの各キャラクターはそれぞれ**アクション1回**を実行します。

アクション

通常のアクションは以下のいずれかです：

» **1スペース移動してから、そのスペースに配置されているアイテムを拾う。**

» **相手を撃つ。**

基本ゲームの〈走り回る〉アクションはチームプレイでは使用しません。なぜなら、1回しかないキャラクターのアクションを、より効率的な方法で使用するためです。通常のアクション1回の代わりに、キャラクターは以下のいずれかを行うこともできます：

» **開放済みの〈アドレナリン・アクション〉1回を使用する。**

» **アドレナリン・ラッシュのコストを支払い、〈アドレナリン・アクション〉1回を使用する。**

〈アドレナリン・アクション〉自体は基本ゲームと全く同じです。アドレナリン・ラッシュについては『DLC キャラクター・ルールブック』で説明しています。

チームの各キャラクターは、どの順番で行動しても構いません。

キャラクターがアクションを実行したら、そのカードを倒して横方向の位置にします。これにより、キャラクター3体が全てアクションを実行完了したなら、その特殊アビリティを使用する準備ができたことを表します。

操作するキャラクター

プレイヤー1人のチームの場合は、そのプレイヤーがキャラクター3体全てを操作し、その全てを決定します。

プレイヤー2人のチームの場合は、各プレイヤーはキャラクター1体を操作し、そのキャラクターのパワーアップをプレイします。さらに、共用のキャラクター1体を操作しパワーアップをプレイする場合があります。毎ターンの開始時に両プレイヤーは、そのターン終了までの間、どちらのプレイヤーが共用のキャラクター1体を操作しパワーアップをプレイするかを決定します。

プレイヤー3人のチームの場合は、各プレイヤーがキャラクター1体を操作し、そのキャラクターのパワーアップ・カードを持ち、そのキャラクターの行動を全て決定します。

武器

おい、ヴァイオレット！
そのショットガンをこっちに渡せるか？

アリーナ内に配置されている武器は、通常どおり拾うことが可能です。キャラクターがアリーナ武器（＝専用武器でない武器）を拾った場合には、それをプレイヤーの手札に加えます。この武器は、そのプレイヤーが操作するどのキャラクターにも使用できます。そのため、プレイヤー1人または2人のチームでは、アリーナで拾った装填済みの武器をキャラクター間で共用することが可能です。（プレイヤー3人のチームの場合は、複数のキャラクターを操作するプレイヤーが1人もいないため、キャラクター間で装填済みの武器を共用することはできません。）

同じチームのプレイヤーは〈弾薬切れ〉状態のアリーナ武器を共用します。武器を使用した場合は、それをテーブルに置きます。チームのターン終了時に、同じチームのプレイヤーは誰でも、これをリロードして（そして自分の手札に加えて）構いません。

もちろん、このショットガンを廊下に投げて、ドア2つ向こうの、その先の角を曲がらせることもできるわよ。アクション映画のヒーローみたいにね！

セットアップの項目で説明したとおり、各プレイヤーは自分自身の弾薬のプールを持っています。武器を撃つコストおよびリロード・コストはプレイヤーが支払います —— キャラクターやチームメイトが支払うことはありません。

また、各キャラクターはキャラクター専用武器1つを持ってスタートします。この武器はそのキャラクターしか使用できません。また、そのキャラクターを操作するプレイヤー、または、そのキャラクターを共用するプレイヤーしかリロードできません。

プレイヤー2人のチームの場合、共用のキャラクターの専用武器は、それをリロードした方のプレイヤー（＝手札に加えたプレイヤー）しか使用できません。共用キャラクターをもう1人のチームメイトが操作している間、そのプレイヤー

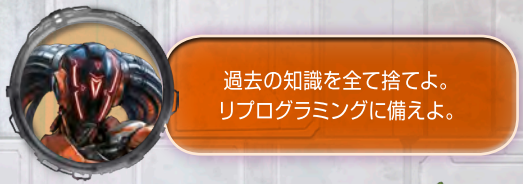
は装填済みの専用武器を使用することができません。いったん専用武器が弾薬切れの状態となったら、ターン終了時にチームのどちらのプレイヤーもこれをリロードすることが可能です。

武器の上限

各プレイヤーは、装填済みの武器を最大3枚までしか持つことができません。（ただし、キャラクター専用武器はこれに数えない）。もしも上限まで持ったプレイヤーが新たな武器を拾う際には、自分が持つ装填済みのアリーナ武器1枚をそのスペースに配置する（ドロップする）必要があります。もしも上限まで持ったプレイヤーが武器をリロードする際には、自分が持つ装填済みのアリーナ武器1枚を〈弾薬切れ〉にしてテーブルに置かなければなりません。

ダメージ

チームプレイの場合には、全く異なるダメージ処理をします。



ダメージ・トークン

チームプレイでは、ダメージ・トークンを逆の表示方法で使用します。**トークンの色は、ダメージを受ける側のキャラクターの色を表します。**例えば、緑色トークンは《スプロッグ》が受けたダメージを表します。

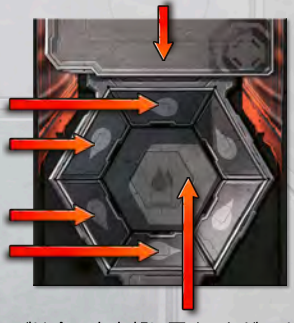
自分のチームの色のトークンを、自分側のダメージ・バッファの近くに置いておきます。

ダメージ・バッファ

プレイヤーは、相手チームのボード上に直接にダメージを与えません。その代わりに、ダメージは相手チームのダメージ・バッファ（ダメージのサークル）上に与えられます。例えば、もしもプレイヤーが《スプロッグ》に3ダメージを与えた場合には、緑色トークン3個を相手チームのダメージ・バッファ上に置くように、相手チームに要求します。

マークはここに置かれる。同色のマークは最大3個までしか置けない。

ダメージはこの6つのスペースに 1個ずつ置く。ターン終了時に、ここが全て埋まっていたら、バッファをフラッシュする。



6個を超えた分のダメージは全て中央部に置くことができる。バッファに置けるダメージの個数に上限は無い。

自分のチームのターン終了時までは、ダメージは相手チームのバッファ上に置かれたままになります。ターン終了時にダメージはいっぺんに相手キャラクターのボードに送られますが、ただし、これはバッファ上に最低でもダメージ6個が置かれている場合に限られます。そうでなければ、ダメージはバッファ上に残り、以後のターンを待つことになります。詳細は「ターン終了時」のセクションで後述します。

原則として、武器およびパワーアップによって与えられた、全てのマークとダメージは、ダメージ・バッファを通して与えられます。唯一の例外は《スプロッグ》の特殊アビリティであり、これは『DLC 武器マニュアル』で説明しています。

バッファに置かれたマーク

ダメージがバッファ上に置かれた時点で、それまでのアクションにより同じ色のマークが既にバッファ上に置かれているかチェックします。もしも置かれている場合は、それらのマークもダメージに変換されます。

通常どおり、もしもプレイヤーが同じアクションでマークとダメージの両方を与える場合には、まずダメージを先に解決します。マークは、後のアクションまで効果が発生しません。

パワーアップ

各プレイヤーはそれぞれ自分の手札としてパワーアップ・カードを持ち、それを自分が操作するキャラクターのためだけに（効果、弾薬、リスポーン、のいずれかの目的で）プレイできます。各プレイヤーが持てるパワーアップは、通常どおり最大3枚までです。

プレイヤー1人のチームの場合は、プレイヤーはパワーアップをどのキャラクターのためにプレイすることも可能です。

プレイヤー2人のチームの場合は、共用キャラクターを操作しているプレイヤーだけが、そのキャラクターのためにパワーアップをプレイすることができます。しかしながら、どちらのプレイヤーが操作しているかに関わらず、どちらのプレイヤーも共用キャラクターのためにパワーアップをプレイできる場合が有ります。具体的には：

» 共用キャラクターが、自分から「見えている」状態の目標からのダメージを受けた時点で、どちらのプレイヤーも（ただし、どちらか1人が）それに反応して1枚以上の《応酬追尾グレネード》をプレイしてよい。

» 共用キャラクターが死亡して得点を処理した後、どちらのプレイヤーが、パワーアップ1枚を引いてから1枚を捨て札にすることで、出現ポイントを決定してもよい。（その際は、より多くパワーアップを手札に持っているプレイヤーが出現ポイントを選択するのが推奨）。

» 共用キャラクターの専用武器をリロードする際、どちらのプレイヤーも自分のパワーアップを使用して、そのコストの支払いを補助してよい。

プレイヤーはチームメイトと、お互いの手札のパワーアップ・カードについて相談したり、使用法についてアドバイスしても構いません。プレイヤーはこっそりと、または、堂々と相談しても構いません。

各パワーアップについては11ページで説明しています。

チームのターン終了時

チームのターン終了時にはいくつかの処理が発生します。チームのキャラクター全員が自分のアクションを完了したなら、以下のステップを番号順に実行していきます：

1. **ボードから取り除かれた全ての武器と弾薬タイルを補充する。**
2. **チームのキャラクター全員が、自分の〈ターン終了時アビリティ〉を使用する。**
3. **ダメージが6個以上置かれているなら、ダメージ・バッファをフラッシュする。**
4. **全てのキルショットを得点する。**
5. **リロード。**

キャラクターのアビリティ

各キャラクターは『DLC　武器マニュアル』で説明されている特殊アビリティ1つを持っています。チームのキャラクター3体のアビリティは、どの順番で使用しても構いません。

キャラクターがアビリティを使用したら、そのカードを倒して縦方向の位置にします。これにより、どのアビリティが使用済みなのかが分かります。

アビリティは、弾薬タイルを全て補充した後で、ダメージ・バッファをチェックする前に、使用する点に注意してください。キャラクターによっては、このタイミングが重要です。

スプロッグ：アビリティ“致死性猛毒”は強制です。毒トークンを持つキャラクターは全員、ダメージ・バッファを通さずにダメージ1を受けます。なぜこれが重要なのかは、次のセクションでわかるでしょう。

ダメージ・バッファをフラッシュする

ハハッ！“ダメージ・バッファをフラッシュする”だって。誰よこれ書いたの？

お前が何故笑うのか理解できない。この用語は論理的だ。

自分のチームのキャラクターが全員、それぞれの特殊アビリティを使用した後で、プレイヤーは相手チームのダメージ・バッファをチェックします。もしも外周のサークル部分のダメージ・トークンを置くスペースに、まだ空きが有る（つまり、置かれているダメージが6個未満の）状態なら、次に、何も発生しません。そこにダメージはそのまま残り、次の自分チームのターンにさらに追加できます。ターン終了時にダメージが6個以上の状態になるまでは、ダメージはバッファ上に蓄積されます。

もしもターン終了時に、ダメージ・バッファに最低6ダメージが有る状態なら、次に、全てのダメージを相手のキャラクター・ボード上へ移動させます。これを「ダメージ・バッファを“フラッシュする”」と呼称します。全てのダメージ・トークンを、相手チームのそれぞれ同じ色のボードに与えます。この時点では、ダメージ・バッファ上のマークは全てそのまま残り、後にダメージへと変換できます。

ダメージ・バッファの報酬

ダメージを与えることに加えて、チームはダメージ・バッファをフラッシュしたことによる報酬を獲得します：

ダメージ・バッファ報酬タイルには、自分チームのターン終了時に、相手チームのダメージ・バッファをフラッシュした場合に獲得できる報酬が指定されています。報酬はダメージ・バッファ上のダメージの色数により決定されます。マークは全て無視します。

セットアップの際に選ばれたタイルがゲーム終了まで適用されます。プレイヤーはこれを元にチームの戦術を計画することで、ターン終了時にダメージ・バッファが埋まっている報酬による優位を得ることができます。

自分のチームは表記された数の**ポイント**を得点する。

回復 – チームのプレイヤーボードのうち1枚において〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルを右側に 1スペースだけ移動させる。（ただし、タイルが右端スペースにある場合を除く）。

表示された数の**弾薬とパワーアップ**が、チーム全体の報酬となる。この報酬をチーム内でどう分配するかを決定する必要がある。報酬を全てプレイヤー1人が受け取っても構わない。

これは、プレイヤーが色を自由に選択する弾薬キューブ1個を表す。

チーム・ホワイトのダメージ・バッファには9ダメージが置かれている。これは6個以上のため、チーム・ブラックのターン終了時にこのバッファはフラッシュされる。

マークはバッファに残る。ダメージはプレイヤーボード2枚に送られる。このページに記載されたダメージ・バッファ報酬タイルに従って、チーム・ブラックは2ポイントを得点して、さらに、キャラクター 1体が回復する。

キルショットの得点計算

キルショット

〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルの、キルショットのスペースにダメージ・トークンが配置された時点で、そのキャラクターは死亡します。

スプロッグ：たとえボードがダメージ・バッファから全くダメージを受けていない状態でも、《スプロッグ》の毒によりキルショットを受けた場合、キャラクターは死亡します。そのため、たとえバッファ内のトークンが全て同色の場合でも〈ダブル・キル〉を得点する可能性があります。

ボードの得点計算

ダメージ・バッファの判定後、ただちにキルショットを得点します。最初は、各ボードは8ポイントの価値があります。（今回は「**初弾命中**」**ポイント**および「与えたダメージが2番目に多い」ポイントは**無く**、また、トークンはキルショット・トラック上へ移動しない）。

ボードが最初に得点された時点で、スカルボード上からスカル1個をプレイヤーボード上へ移動し、'8'アイコンに重ねて配置します。結果、このボードは2回目に得点された時点では、6ポイントの価値しかありません。次に、スカル1個を'6'アイコンに重ねて配置、以後も同様に処理していきます。

オーバーキル

基本ゲームと同様に、各ボードはオーバーキルのスペースにダメージ・トークン1個を配置することができます。（オーバーキルを超えたダメージは無効となり失われる）。

チームプレイでは〈リベンジマーク〉も、〈キルショット・トラック〉もありません。その代わりに、オーバーキルを達成したチームは以下の報酬を獲得します：

オーバーキル・ポイント：　チームは1ポイントを得点する。

回復：キャラクター1体のボードで、〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルを右側に1スペースだけ移動させる。（もしも全員のボードのタイルが右端に有る場合は、この効果は得られない）。オーバーキルを受けたキャラクターのチームは、何の賠償も同情も受けられません。

ダブル・キル！　トリプル・キル！

チームがダメージ・バッファを注意深く管理することで、同じターンに複数の〈キルショット〉を与えることができるでしょう。

もしもチームが〈キルショット〉2つを与えた状態でターンを終了した場合には、〈ダブル・キル・ボーナス〉2ポイントを獲得します。

もしもチームが相手キャラクター3体の全員に〈キルショット〉を与えた状態でターンを終了した場合には、〈トリプル・キル・ボーナス〉4ポイントを獲得します。

リスポーン

死亡したキャラクターは**ただちにリスポーンして**、自分のターンに備えます。プレイヤー1人が操作しているキャラクターの場合は、そのプレイヤーがリスポーンしなければなりません。（通常どおり、パワーアップ1枚を引いて、次にパワーアップ1枚を捨て札として出現ポイントを選択する）。プレイヤー2人のチームにおける共用キャラクターの場合は、どちらのプレイヤーがリスポーンしても構いません。

リロード

最後にリロードをして、そのチームのターンは終了です。これは最後に発生するため、プレイヤーは、ダメージ・バッファをフラッシュした報酬で追加の弾薬を獲得すれば、それによる有利を得ることができます。

プレイヤーは、自分のチームの「弾薬切れ」状態の武器をどれでもリロードして構いません。ただし、キャラクター専用武器はそのキャラクターを操作するプレイヤーしかリロードできません。（プレイヤー2人のチームの場合は、どちらのプレイヤーも共用キャラクターの専用武器をリロードし、それを自分の手札に加えて構いません）。

プレイヤーは2枚以上の武器をリロードして構いませんが、ただし、手札には（キャラクター専用武器を除いて）武器を最大3枚までしか持つことができない点に注意してください。もしも手札上限まで持ったプレイヤーが武器をリロードする場合は、上限を超えないため武器　1枚を〈弾薬切れ〉にしなければなりません。

プレイヤーは自分自身のリロード・コストを、自分自身の弾薬やパワーアップで支払います。

ゲームオーバー

8回目の〈キルショット〉が得点され、8個目のスカルがスカルボード上から取り除かれた時点で、ゲーム終了の条件が達成されます。

もしも双方のチームが同じターン数をプレイしていたなら、ゲームはただちに終了します。そうでない場合 ── つまり、スタートプレイヤー・マーカーを持つチームが8回目の〈キルショット〉を得点した場合 ── には、相手チームがもう1ターンだけプレイします。**後手番でプレイしているチームが必ず、ゲームの最終ターンをプレイすることになります。**

残されたダメージの得点計算

ゲーム終了時に、プレイヤーは残りのダメージ全てからポイントを獲得します。この得点計算のステップを開始する前に、〈キルショット〉を受けた全てのボード上から、ダメージ・トークンが全て取り除かれたか確認してください。

ダメージ・バッファをクリアする

どちらか（または両方）のダメージ・バッファに、フラッシュされなかったダメージが残っている場合があります。

これらのトークンを、それぞれ対応するプレイヤーボード上に移動させます。（マークは無視する）。どちらのチームも、これによって、ダメージ・バッファをフラッシュした報酬は一切受け取れません。

必要ならば、このダメージを〈キルショット〉スペースや〈オーバーキル〉スペースに配置することができます。これを超過したダメージは無効となり捨てられます。チームはこの〈キルショット〉や〈オーバーキル〉によるポイントは一切獲得できません。

3個単位で数える

ゲーム終了時に相手チームの全てのプレイヤーボード上に残ったダメージ・トークンは、トークン3個につき1ポイントの価値があります。別の言い方をすれば、色に関係なく全てのトークンをひとつにまとめ、それを 3個ずつに分けて、端数は切り捨てます。最後にトークン1個か2個が残っても、それは何の価値もありません。

ゲームに勝利する

ポイントが多い方のチームが勝者となります。

もしも同点の場合は、ゲーム終了時に、残されたダメージからより多くのポイントを得点した方のチームが勝者となります。なぜなら、そのチームが戦術的により優位な状況でゲームが終了したからです。

チームプレイにおけるパワーアップ

照準スコープは、自分が操作するキャラクターが〈相手を撃つ〉アクションを使用してダメージを与える時点でのみ使用できます。ターン終了時に特殊アビリティによって与えるダメージには適用できません。ダメージ・バッファをフラッシュした際のダメージにも適用できません。

引力銃は、自分のチームのターン中、いずれかのキャラクターのアクションの前後どちらでも使用できます。これは相手フィギュアのみ目標とすることが可能であり、自分のチームのフィギュアを目標とすることはできません。

応酬追尾グレネードは、ダメージがダメージ・バッファに置かれた時点でプレイできますが、バッファがフラッシュされた時点ではプレイできません。これは自分が操作するキャラクターまたは共用するキャラクターが、相手からダメージを与えられた時点でプレイできます。ただし、ダメージを受けたキャラクターから、ダメージを与えてきた相手が「見えている」場合に限られます。

テレポーターは、自分が操作しているキャラクターのみテレポートさせることができます。現時点でチームメイトが操作しているキャラクターをテレポートさせることはできません。

チームプレイのルール早見表

セットアップ

1. プレイヤー全員を2チームに分け、ボードを挟んで反対側に座る。
2. 各ボードどちらかの面を選択してゲームボードを組み立てる。通常どおりゲームをセットアップする。
3. スカルボードとダメージ・バッファ2枚を追加する。
4. ダメージ・バッファ報酬タイル1枚を選択する。
5. 各キャラクターに、キャラクター専用武器をランダムに1枚割り当てる。

キャラクターのセットアップ

1. キャラクターを選択する。スタートチームが1体を選ぶ。相手チームが2体選ぶ。スタートチームが2体選ぶ。最後に相手チームが残りのキャラクター1体を取る。
2. 各プレイヤーは弾薬キューブを各色3個ずつ取り、ゲームで使用する弾薬ボックスに各色1個ずつ配置する。
3. 各〈キャラクター専用武器〉のコストは、そのキャラクターを操作できるプレイヤーが支払わなければならない。リロード・コストから一番上のキューブを除外した分だけ支払う。
   - **プレイヤー1人のチーム**の場合は、もしも同色のキューブ2個を支払う必要があるなら、コストを支払えない方の武器は〈弾薬切れ〉状態でゲームをスタートする。
4. 先手（スタート）チームが**出現ポイントを選択**し、次に、後手チームが選択する。
   - **プレイヤー1人**のチームの場合は、パワーアップ4枚を引いてキャラクター3体全員を出現させる。
   - **プレイヤー2人**のチームの場合は、プレイヤーの1人が3枚を引いて2体を出現させる;もう1人のプレイヤーが2枚を引いて自分のキャラクターだけを出現させる。
   - **プレイヤー3人**のチームの場合は、各プレイヤーがパワーアップ2枚を引いて自分のキャラクターだけを出現させる。

操作するキャラクター

» **プレイヤー1人のチーム**の場合は、そのプレイヤーがキャラクター3体全てを操作する。

» **プレイヤー2人のチーム**の場合は、各プレイヤーはそれぞれキャラクター1体を操作し、さらに、2人で残りのキャラクター1体を共用する。共用キャラクターは:

- ターン中ずっと、「リロードする」直前まで、プレイヤー1人が操作する。
- 「リロードする」時点、および、相手チームのターン中は、どちらのプレイヤーが操作してもよい。

» **プレイヤー3人のチーム**の場合は、チームの各メンバーがそれぞれキャラクター 1体だけを操作する。

» プレイヤーは、現時点で自分が操作しているキャラクターのためだけにパワーアップを（効果、弾薬、リスポーン、のいずれかの目的で）プレイできる。

アクション

» 自分チームのターンに、各キャラクターはそれぞれアクション1回ずつを実行する。

» キャラクターはどの順番でアクションを実行してもよい。

» プレイヤーは自分が操作しているキャラクターのアクションしか実行できない。

武器を共用する

» プレイヤーが操作しているキャラクターは、そのプレイヤーの手札にある武器しか使用できない。

» 〈弾薬切れ〉状態の武器は、同じチームのプレイヤーは誰でもリロードしてよい。

» 各プレイヤーは手札に〈装填済み〉の武器を（キャラクター専用武器を除いて）最大3枚までしか持つことができない。（テーブルに置かれる）〈弾薬切れ〉の武器については枚数上限は無い。

» キャラクター専用武器は、そのキャラクターしか使用できない。

- **プレイヤー2人のチーム**の場合は、どちらのプレイヤーも共用キャラクターの専用武器をリロードしてよい。

チームのターン終了時

1. ボードから取り除かれた全ての武器と弾薬タイルを補充する。
2. チームのキャラクター全員がアビリティを使用できる。
3. ダメージが6個以上置かれているなら、相手チームのダメージ・バッファをフラッシュする。
4. 全てのキルショットを得点する。
5. リロード。

ダメージ・バッファ

» ダメージとマークは全て、ダメージ・バッファを通して与える。

- 《スプロッグ》の特殊アビリティは唯一の例外である。

» ターン終了時に、もしもバッファ上のダメージが6個以上なら、ダメージを全てプレイヤーボード上へ移動させる。

- ダメージを与えたチームは、バッファに置かれていたダメージが1色、2色、3色のいずれかに基づいて、報酬を獲得する。
- マークはバッファ上に残る。
- もしもバッファ上のダメージが6個未満なら、ダメージは全てバッファ上に残る。

キルショットの得点計算

6. 「初弾命中」ポイントは得点しない。
7. それがボードの最初の〈キルショット〉なら8ポイントを得点、2回目なら6ポイント、3回目なら4ポイント、以下同様。
8. 〈オーバーキル〉を与えたら1ポイントを得点し、さらに、キャラクター1体が回復する。
9. 〈ダブル・キル〉なら2ポイントを得点し、または、〈トリプル・キル〉なら4ポイントを得点する。
10. スカル1個をボード上へ移動させて、得点したポイント数と同じ数値を隠すように重ねて配置する。

ゲームの終了

1. 8個目のスカルが取り除かれた時点で、ゲーム終了の条件が達成される。ただし、双方のチームが同じターン数をプレイする。

2. 残されたダメージを得点する:
   a. 〈キルショット〉を得点したボードから全てのダメージを取り除いたか確認すること。
   b. もしもバッファ上にダメージが残っている場合は、それをボード上へ移動させるが、報酬は得られない。
   c. 残ったダメージ・トークン3個につき1ポイントを得点する。
3. ポイントが多い方のチームが勝者となる。
   a. 同点の場合は、残されたダメージからより多くのポイントを得点したチームが勝者となる。