奴らの正体は誰も知らない。奴らがどこから来たのかは誰にもわからない。
奴らが攻撃してくる理由は不明。

我々にわかっているのはただ、奴らが今目の前に居て、対抗手段を見つける必要があり、残された時間は少ないという事だ。

アンダー・フォーリング・スカイはダイスマネジメントと難しい決断を要求されるソロプレイ専用ゲームです。
あなたが勝利するためには、エイリアンのマザーシップ（母艦）に基地を破壊される前に、
都市を防衛しつつ研究を完成させる必要があります。

セットアップ

このセットアップには、あなたが初めてプレイする際に使用する全てが含まれています。これらの内容物は全て、箱の上半分にパックされています。

キャンペーンをスタートする準備ができるまでは、キャンペーンの各章は箱に入れたままにしておきます。パッケージの図解はこのルールブックの最後に載っています。

白色ダイス 2個

灰色ダイス 3個

初めてプレイする際は
このダイスのみ使用する。

マザーシップ・タイル – このタイルを最上部に配置する。

紫宇宙船 5個 – 各降下位置に紫宇宙船を1個ずつ配置する。

白宇宙船 4個 – 白宇宙船はボード横にまとめて置く。これはプレイ中に追加の宇宙船として出撃させる場合がある。

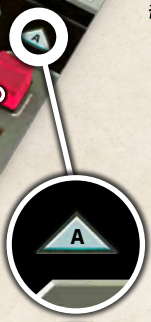
上空タイル 4枚 – 色の暗いタイルほど上側に、色が明るいほど地表に近くなる順で、上空タイルを図のとおり並べて配置する。

これは初心者用ゲームのセットアップだ。

代わりに通常の難易度でプレイする場合は、ランダムに上空タイル1枚をめくって裏面にする。

▽ 簡単な面　▼ 脅威度の高い面

都市タイル《ロズウェル》 – 初めてプレイする際の都市タイルは《ロズウェル》の青色の面を使用する。



基地タイル A – 'A'がこのように表記された面を使用する。このタイルを図のとおり配置する。

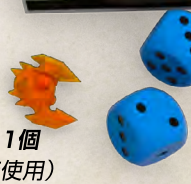
基地タイル B – 'B'がこのように表記された面を使用する。このタイルを下側に配置する。

これらのシンボルが《ロズウェル》に表記されたシンボルと一致するよう注意する。

都市タイル《ニューヨーク》

基地タイル C

都市タイル《ワシントンD.C.》



青色ダイス 2個

オレンジ宇宙船 1個
（キャンペーンで使用）

これらの内容物は初めてプレイする際には使用しません。説明は後述します。

ゲームをプレイする

あなたのゴールは、エイリアンが都市を破壊する前に、**研究マーカーを研究トラックの一番上に到達させる**ことです。ダメージ・マーカーがダメージ・トラックの一番下に到達するか、または、マザーシップがスカルの表記された段（横列）まで降下した場合は、あなたの敗北となります。

ゲームの各ラウンドは3つのフェイズで構成されます：

1. **ダイス・フェイズ：**ダイスを配置し、宇宙船を移動させる。
2. **部屋フェイズ：**選択した各部屋の効果を解決する。
3. **マザーシップ・フェイズ：**マザーシップの手番を解決する。

1 ダイス・フェイズ

1. **ダイス5個を全てまとめて振る。**（通常は灰色3個と白色2個）。
2. **各ダイスは基地の**、それぞれ別々の縦列に配置する。
   ダイス1個を配置するたびに：
   - ▶ **配置した縦列にある全ての宇宙船を**それぞれ、ダイスの出目と同じスペース数だけ降下させる。
   - ▶（あれば）**効果を発動させる**（次ページ参照）。
   - ▶ **白色ダイス**を配置した後、未配置のダイスを全てまとめて**振りなおす**。

白色ダイス2個を配置するので、振りなおしは2回行なう必要があります ―― ただし、白色ダイス1個を最後に配置するなら振りなおしは1回です。配置を終えた時点で、各縦列につきダイスが1個ずつ配置されているはずです。これらのダイスは部屋フェイズにおいて様々な効果を発生させます。

掘削マシン

掘削マシンは基地を一段ずつ下の段へと、曲がりくねった道を掘り進んで行きます。これにより基地は2種類の区域に分割されます。掘削マシンよりも後ろのスペースは全て**掘削済み**です。その他のスペースは全て未掘削です。

掘削マシンより前方にはダイスを1個しか配置できません。それ以外のダイスは全て掘削済みスペースに配置しなければなりません。部屋フェイズ中に掘削マシンを移動させる目的に限り、未掘削のスペースにダイス1個を配置できます。配置する前に、掘削マシンからそのスペースまでのスペース数を数えます： 出目がそのスペース数以上のダイスしか配置できません。

例: 右図では、掘削マシンから5スペース前方の位置に ⚅ が配置されている。これはルール上問題無い。また、このスペースに ⚄ を配置してもよいが、しかし、⚅ を配置することはできない。

注意：掘削マシンを移動させるため配置するダイスも【縦列1列につきダイス1個のみ制限】ルールに従う必要があります。

敵宇宙船のアクション

ダイス1個を配置するたびに、その縦列にある全ての宇宙船がそれぞれ、出目と同じスペース数だけ降下しますが……

ただし、そのダイスが**《対空砲座》**に配置された場合は例外です。この部屋は上空を対空砲火で埋め尽くすため、敵宇宙船はより慎重な降下を強いられます ―― この縦列にある各宇宙船は**【出目−1】スペース**だけ降下します。もしもダイスが ⚀ ならば、宇宙船は全く降下せず、また、効果は発動しません。

その縦列にある全ての宇宙船が降下した後ただちに、移動先のスペースの効果を（有れば）発動させます。

降下途中で通過したスペースの効果は無視します。もしも縦列に複数の宇宙船がある場合は、その全てを同時に移動させてから、一番上から開始して下へと順に効果を解決していきます。

宇宙船を、矢印の方向に隣接するスペースへ移動させる。

例外：もしも移動先のスペースに既に宇宙船がある場合、この矢印アイコンは効果が無い。

マザーシップ・タイルを一段下の段へ移動させる。もしも移動先の段に宇宙船（どの色でも）がある場合は、マザーシップ上へ戻して後に再出撃させる。

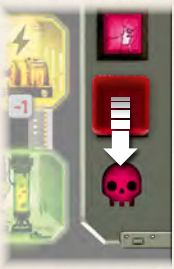
もしもマザーシップ・タイルがスカル・アイコンのある段に達したら、あなたは即座に敗北する。それ以外の場合、マザーシップのアクションのアイコン（ボード右端のアイコン）は無視する。

これは移動時に発動する効果ではない。このような爆発は、このスペースにある宇宙船が、次のフェイズにあなたの戦闘機によって撃墜される可能性があることを表す。

ダメージ

宇宙船が上空タイルの最下段よりも降下した場合、それは都市を攻撃し、基地がダメージを受けます。ダメージ・マーカーを1スペース下側へ移動します。

都市にダメージを与えた後、その宇宙船はマザーシップに凱旋し（=マザーシップ上に戻して）、ラウンド終了時に再出撃します。



もしもダメージ・マーカーがスカル・アイコン上に移動した場合、あなたはゲームに敗北します（9ページ参照）。

例:

何ラウンドかプレイした後、第二列に敵宇宙船2機があり、位置関係は図のとおり。

1. *仮にあなたはこの縦列に ⚀ を配置したとしよう。*
2. *両宇宙船が2スペースずつ降下。*
3. *上側の宇宙船の移動先は爆発スペースのため、後に撃墜される可能性がある。下側の宇宙船は効果を発動させて、ただちにマザーシップを一段降下させる。*

両方の宇宙船は同時に移動するため、移動終了までどちらの効果も解決しない点に注意。

紫宇宙船は都市のすぐ近くで移動を終了した。次のラウンド、ダイスがこれを2スペース以上移動させたなら、都市を攻撃して1ダメージを与えることになる。その後、宇宙船はマザーシップに戻り、そのラウンドの終了時に出撃する。

2 部屋フェイズ

このフェイズにおいて、配置した各ダイスの効果を解決します。効果が既に解決されたことを表すため、解決したダイスを取り除きます。ダイスはどの順番で解決しても構いません。

複数のスペースから成る部屋に配置されている場合を除いて、複数のダイス出目を合算することはできません。たとえあるダイスを使用しない選択をした場合でも、依然としてそのダイスは取り除く必要があります。

コスト

多くの部屋にはエネルギーコストが表記されています。例えば左図の部屋は、使用するために2エネルギーを支払う必要があります。エネルギーの支払いは、エネルギー・トラック上のエネルギー・マーカーを移動させて表示します。支払いを望まないか、または支払えない場合は、効果を発生せずダイスを取り除きます。

部屋のパワー

部屋のパワーは、ダイスの出目に（もしも有れば）その部屋の修正値を加減した数値となります。

例: 上図の部屋のパワーは 3 − 1 = 2。

部屋の修正値は、ダイス・フェイズにおける敵宇宙船の移動には影響しない点に注意。

複数のスペースから成る部屋

もしもひとつの部屋に複数のスペースがある場合は、その全てのスペースにダイスを配置しない限り使用できません。部屋のパワーは、部屋のダイス全ての出目の合計値に、修正値を加減した数値です。

例: 上図の部屋のパワーは4となる: 1 + 6 − 3 = 4。

複数のスペースから成る部屋に空きスペースが1つでも残っている場合、効果は発生せずダイスは全て取り除きます。

掘削済みの各部屋の効果

対空砲座は前のフェイズに説明がある。この部屋は部屋フェイズでは何も効果を発生させず、単にダイスは取り除かれる。

掘削済み**トンネル**は何も効果が無い。単にダイスを取り除く。

電源室は、他の効果を発生するのに必要なエネルギーを生み出す。**この部屋のパワーと同じ数をエネルギーに加算する**。もしもこれでマーカーがトラック外にはみ出す場合は、エネルギーは最大値でストップする。

戦闘機格納庫により1機以上の敵宇宙船を撃墜する。**【この部屋のパワー以下の数値が表記されている全ての爆発スペース】に配置されている全ての敵宇宙船を破壊する**。破壊された紫宇宙船はマザーシップに戻り再出撃を待つ。白宇宙船はボードから取り除かれる。

研究室によりあなたは研究トラックを進めることができ、それはゲームに勝利する手段でもある。**研究トラック上のマーカーを、スペース1つ以上先まで移動させる；（通過点含め）移動先のスペースの数値の合計値が、この部屋のパワー以下でなければならない**。例えば、次のスペース‘2’を通過してさらに‘3’までマーカーを移動させるためには、パワー‘5’以上の部屋が必要だ。

例 – 宇宙船を撃墜する

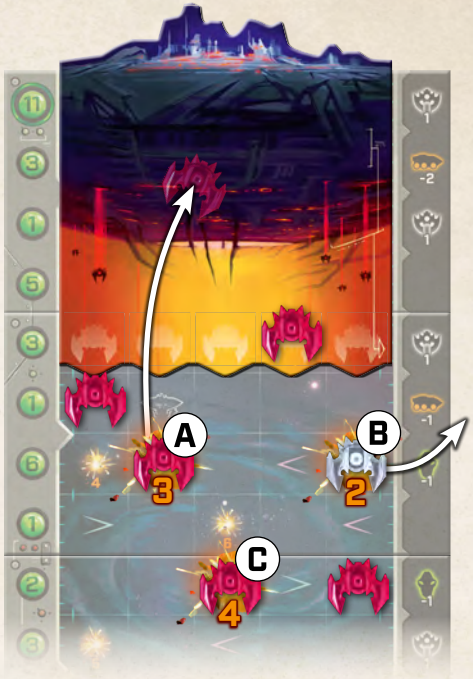
ダイス・フェイズにおいて、あなたは慎重にダイスを配置した結果、右図のとおり敵宇宙船3機を爆発スペースに移動させることができた。

そして部屋フェイズとなり、あなたはパワー'3'の《戦闘機格納庫》を解決するチャンスを得た。

宇宙船Aは撃墜される。これは紫宇宙船のため、マザーシップに戻されて再出撃を待つ。

宇宙船Bは撃墜される。これは白宇宙船のため、ボードから取り除かれる。

宇宙船Cは撃墜されない。この爆発スペースの数値は'4'だが、効果のパワーは'3'しか無いからだ。



例 – 研究する

図のとおりあなたは《研究室》にダイス2個を配置した。部屋のひとつはパワー'2'で、もう片方はパワー'3'だ(出目は ⚀ だが、部屋の修正値が −1 のため)。

研究マーカーは図の位置にあり、そこから上にコスト'1'、'3'、'1'のスペースが順に並んでいる。ダイスを使用して、マーカーをこのスペース3つ一気に進めることができるだろうか?

答えは「無理」だ。スペース3つのコストの合計は 1 + 3 + 1 = 5だが、2つの部屋は個別に解決する必要がある。仮にパワー'2'の部屋を先に解決すると、1スペースしか進められない。次にパワー'3'の部屋によってコスト'3'のスペースまで進められるが、ここで終了だ。

逆に仮にパワー'3'の部屋を先に解決しても、1スペースしか進められない。そしてこの段階でパワー'2'の部屋の効果は使用できなくなる。コストのエネルギー3を支払うことができる限りは、両方の部屋を使用するべきだ。

コストの合計が5のため、パワー'5'の部屋ならマーカーをスペース3つ一気に進めることができる。

掘削して基地を拡張する

ダイス・フェイズ中に、未掘削のスペースにダイス最大1個を配置できます。部屋フェイズ中に、このダイスを採掘マシンを移動させることに使用できます。**採掘マシンを移動させる場合はエネルギー1を支払います。**ダイスを取り除き、そのスペースへ掘削マシンを移動させます。この時点で掘削マシンよりも後ろのスペースは掘削済みとなりました。

再確認しよう: あなたは掘削マシンを何スペース移動させましたか? それはダイスの出目以下のはずです。もしもそうでない場合、それはダイス・フェイズにおいてルールに違反して配置したということです (4ページ参照) 。

例 – 掘削する

あなたは掘削マシンを移動させるため ⚃ を配置した。今回は5スペースしか移動しないため、⚄ を配置しても同じ結果が得られる。部屋フェイズ中に、このダイスを取り除きエネルギー1を支払うことで、ダイスがあったスペースへと掘削マシンを前進させる。

3 マザーシップ・フェイズ

マザーシップ・フェイズは3つのステップで構成されます：

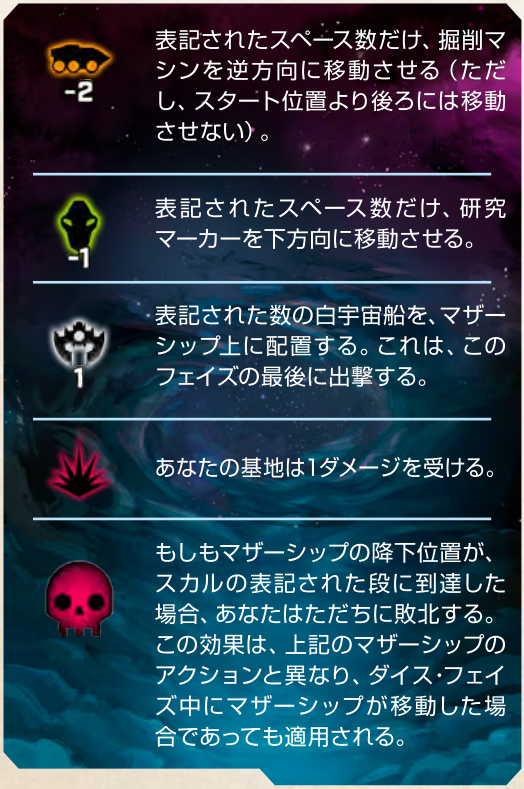
1. マザーシップを移動させる。
2. マザーシップのアクションを解決する。
3. 宇宙船を出撃させる。

マザーシップを移動させる

このステップにおいて、マザーシップを一段下の段へと移動させます。もしも移動先の段に宇宙船がある場合は、それを取りマザーシップ上（マザーシップ・タイルの色が暗い上半分）に置きます。この宇宙船は、このフェイズのステップ3で再出撃します。

マザーシップのアクションを解決する

次に、降下位置の段に表記されたアクションを実行します。



例:

ダイス・フェイズ中に《対空砲座》に ⊡ が配置されたため、宇宙船1機が降下位置に留まっている。部屋フェイズ中に、紫宇宙船1機が撃墜されマザーシップ上に配置された。

そして現在はマザーシップ・フェイズだ。

マザーシップが一段下へ移動する。その段に宇宙船1機があるため、それはマザーシップ上に戻されて再出撃を待つ。

マザーシップのアクションにより、白宇宙船1機が追加され出撃待ちとなる。

宇宙船を出撃させる

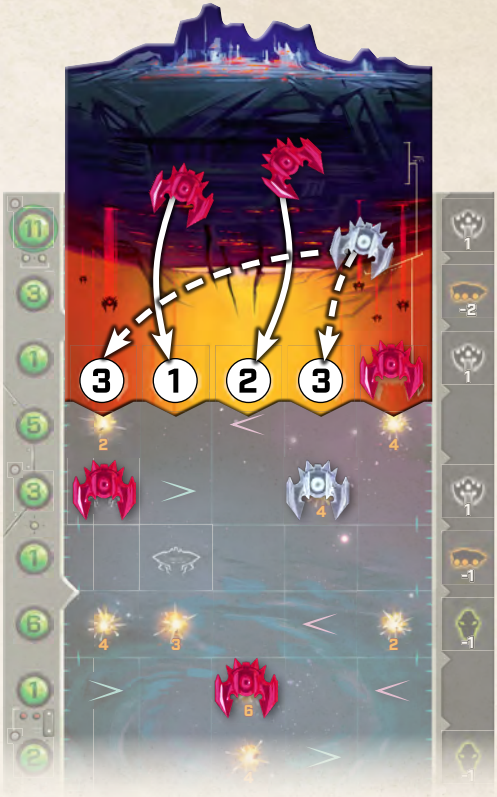
ラウンド中にマザーシップ上に宇宙船が配置される場合があります。この時点でその宇宙船を降下位置に出撃させる必要があります。降下位置が全て埋まらない限り、それらを**全て出撃させます**。

- ▶ 紫宇宙船が出撃し、その後で白宇宙船が出撃する。
- ▶ まず最初に、宇宙船が1機も配置されていない縦列の降下位置を選択する。
- ▶ 全縦列に宇宙船があるなら、各縦列で【最も高い位置に配置されている宇宙船から、降下位置までの距離】が最も遠い列の降下位置を最初に、以後遠い順に選択する。

上記のルールを適用してなお複数の選択肢がある場合は、あなたが選択します。もしも5つの降下位置が全て埋まった場合は、まだ出撃前の宇宙船は次ラウンドまでマザーシップ上に留まります。

例:

1. *宇宙船の無い縦列が1列ある。紫宇宙船が先に出撃するため、ここに紫宇宙船を配置する。*
2. *降下位置3つがまだ空いている。その縦列いずれにも宇宙船があるため、各縦列の【最も高い位置に配置されている宇宙船】の位置を比較する。中央の縦列にある宇宙船の位置が最も低い(=降下位置から遠い)ため、2機目の紫宇宙船はこの列に配置する必要がある。*
3. *白宇宙船も出撃する必要がある。残りの降下位置から各縦列の【最も高い位置に配置されている宇宙船】までの距離は等しいため、あなたがどちらかを選択してよい。*



白宇宙船

- ▶ 白宇宙船は、紫宇宙船の後で出撃する。
- ▶ 白宇宙船が都市を攻撃した場合は、マザーシップ上に戻される。
- ▶ しかし、白宇宙船が撃墜された場合は、ボードから取り除かれる。
- ▶ もしも全ての白宇宙船がボード上にある場合、さらに追加する効果は無視する。

ゲームの終了

勝利する

研究マーカーが研究トラックの一番上に到達した場合、あなたはただちに勝利します。

注意: 基地の下半分にある【複数のスペースから成る《研究室》】を使用することが、'11'表記のスペースに進められる唯一の手段です。

敗北する

マザーシップがスカルの表記された段まで降下した場合、あなたはただちに敗北します。

また、基地が上限までダメージを受けた場合も、あなたはただちに敗北します。

ここまで読んだらいったんストップし、まずは最初のゲームをプレイしてみましょう。

完全版ゲーム

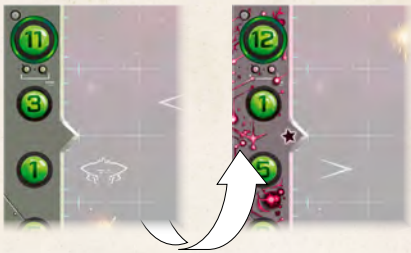
『アンダー・フォーリング・スカイ』の初めてのプレイ、おめでとう！ それでは、いくつか新たな要素に注目しましょう。キャンペーンの開始前でも、様々な「都市」はゲームに変化を与えます。上空タイルをめくって裏返し、難易度を上げることもできます。さらに「ロボット」はあなたに、基地をより効率的に運営する新たなテクニックを与えます。

脅威度レベル

各〈上空タイル〉は両面印刷です。片方の面は反対側よりも脅威度が高くなっています。

〈脅威度の高い面〉が表になっている上空タイルの枚数が、そのゲームの**脅威度レベル**となります。2ページ/3ページのセットアップは、脅威度レベル0の初心者向けゲーム用のものです。普通の難易度は脅威度レベル1です。ゲームにより慣れたなら、もっと高いレベル（最高でレベル4）にチャレンジしてみましょう。

▽ *簡単な面*　▼ *脅威度の高い面*



セットアップの際に、脅威度レベルを選択する必要があります。さらに、それと同じ枚数の上空タイルをランダムに選んで裏返し、脅威度の高い面を表にしなければなりません。

都市

たとえキャンペーンの開始前でも、様々な都市を防衛する選択ができます。《ロズウェル》を除き、各都市はそれぞれゲーム中のルールを修正する特別なアビリティを持っています。

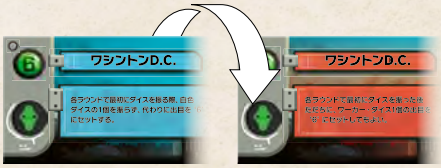
この基地はエネルギー・レベル'3'でスタートする。

この都市では、上側タイル'B'および下側タイル'C'を使用する。

各都市はそれぞれ、特定のペアの基地タイルと併せて使用します。基地が異なれば、ダメージ・トラックとエネルギー・トラックも変わります。

破壊された都市

各都市は両面印刷です。〈破壊されていない（青色の）面〉でスタートしますが、そのゲームに敗北した場合には、都市タイルをめくって裏返し〈破壊された面〉でゲーム2回目に挑戦できます。地球人は逆境に強いため〈破壊された面〉のアビリティは元の面より強力です。



注意：ゲーム2回目をセットアップする際に、脅威度レベルに応じて裏返す上空タイルは、再びランダムに選びなおすこと。

ロボット

ロボット1体は青色ダイス1個で表され、これは灰色および白色ダイスが全て解決された後であっても基地に留まります。ロボット・ダイス（青色ダイス）は決して振ることも、ダイス・フェイズに配置することもありません。ロボットは配備された場所にそのまま留まり、部屋フェイズに自分の作業を行ないます。

ロボットを配備する

ロボット製造室でロボットを組み立てる。部屋の効果：青色ダイス1個を取り、出目をこの部屋のパワーと同じ数にセットする。（もしもパワーが6より大きい場合は、青色ダイスを ⚅ にセットする。）次に、ただちにこの新たなロボットを、掘削済みの部屋の空きスペースに配備する。

新たに配備されるロボットは**消耗状態**であり、それはロボットをこのラウンドには使用できないことを意味します。ダイスを45°回転させて、ロボットが消耗状態であることを表示します。

ロボット・ダイスの上限は2個です。ただし、いつでもロボットをボードから取り除いて構いません。例えば、ロボットを取り除き、それを新たなロボットとして配備しなおすのは可能です。

ロボットを配備しても、それで敵宇宙船は移動させない点に注意すること。

ダイス・フェイズ中のワーカー・ダイス

今後、ダイス・フェイズ中にあなたが配置する**灰色および白色**ダイスは、**ワーカー・ダイス**という名称で呼ばれます。

ダイス・フェイズ中、依然として各縦列にワーカー・ダイスを1個ずつ配置する必要があります。

ただしその際、原則としロボット・ダイスは無視します。さらに、望むならロボット・ダイスを取り除き、そのスペースにワーカー・ダイスを配置することもできます。

部屋フェイズ中のロボット・ダイス

部屋フェイズ中に、前ラウンドからあるロボットは部屋の効果を発生させるために使用します。ロボット・ダイスはワーカー・ダイスと全く同様に機能しますが、ただし、以下の点が異なります：

- ロボット・ダイスは解決した後、ボード上に残しておく。
- ロボット・ダイスを使用した場合、**その出目を1だけ減少させる**（もしも既に ⚀ だった場合は、ボードから取り除く）。次にロボットを回転させることで、それが消耗状態であり、このフェイズ中はもう使用できないことを表示する。

部屋フェイズの終了時に、全ての消耗状態のダイスを回転させ、向きを通常の、消耗していない状態に戻します。

特殊なケースについて

- もしも《ロボット製造室》にロボット・ダイスを配備して使用した場合は、そのダイス自体を取って、今配備するロボットとして使用してよい。
- 《対空砲座》にロボットを配備することはできるが、ただしそれは何の働きもしない。
- マザーシップのアクションが掘削マシンを逆方向に移動させた場合、ロボットが生き埋めとなる可能性がある。未掘削の部屋にあるロボットは全て取り除く。
- 複数のスペースから成る部屋について、消耗状態のロボットは空きスペースと同様に扱う —— この部屋を使用することはできない。

単発のゲーム

これであなたは、『アンダー・フォーリング・スカイ』の基本ゲームをプレイする方法をマスターしました。都市を選択、脅威度レベルを設定して、エイリアンに滅ぼされる前に勝利を目指しましょう！ キャンペーンはまだ丸ごと箱に収まったままですが、それでも、ダイスの出目により毎回のゲームは変化し、新たな展開を体験できます。

自分が最高に楽しめるレベルが見つかるまで、様々な脅威度レベルを試してみましょう。キャンペーンは、自分の好みの脅威度レベルがよく判っているプレイヤーを想定して、デザインされています。

ROSWELL
GASOLINE
GAS
GAS

キャンペーン

『アンダー・フォーリング・スカイ』は、全4章のキャンペーンとしてプレイすることも可能です。キャンペーンは約10回のゲームで終了します。 ***キャンペーンは何度でも繰り返しプレイ可能で、*** *そのたびに新たな組合せが見つかるでしょう。*

4つの章は、プレイが進むにつれ段階的に公開され、先のストーリーが明かされるようデザインされています。そのため各章ごとに別のパックに分けられ、順番に収納されています。

キャンペーン・ノートブックと第一章を箱から取り出し、キャンペーンをスタートしましょう。

各章のイントロダクション

各パックの一番上は各章のイントロダクションで、その片面には一場面が、反対側には新たな情報が載っています。内容をよく確認したら次に、ファーストバトルを選択します。

バトルを選択する

各章のパックを開封すると、チャレンジするシナリオ、あなたを助けるキャラクター、新たな都市いくつかが含まれています。

このうち2つの都市が攻撃を受けています。**現在の章からランダムにシナリオ、都市、キャラクターそれぞれ1枚ずつを選んでまとめ、それを2セット分作成します。**

残りのシナリオ、都市、キャラクターは全て、とりあえず箱に戻しておきます。これは章の後半で再び使用します。

ランダムに作成された2つのセットは、エイリアンが同時に行なっている2つの攻撃を表します。**2つのセットからどちらかひとつを選択します。**

選択した方が、あなたが戦うバトルです。もう片方のシナリオは自動的に敗北します。その都市は壊滅しました。キャラクターの運命は……まあ言ってしまえば、そのセットに含まれる3つの内容物はキャンペーンから取り除かれます。（取り除いた内容物はまとめてプラ製バッグに入れておきます。ゴミ箱に捨てないで！ キャンペーンは繰り返しプレイ可能です！）。

シナリオ

各シナリオには、その特定のバトルのための特別ルールが記載されています。コミックは、それが何に関するバトルなのかのイメージをあなたに伝えます。

もしも望むなら、コミックの面だけを見て自分が戦うバトルを選択しても構いません。これだともう一方のシナリオのルールは知らないで済むため、結果として、将来的にキャンペーンを再度プレイする際のサプライズ要素が残せます。

キャラクター

各キャラクターはゲームごとに1回だけ使用できる特別なアビリティを持っています。アビリティの使用後はゲーム中に再び使用しないように、キャラクターを横に倒して表示します。

最初はこの面を使用する　　*アップグレード面*

そのキャラクターが初めて登場した章においては、青色の面を使用します。アップグレード面はその後の章でプレイに登場します。

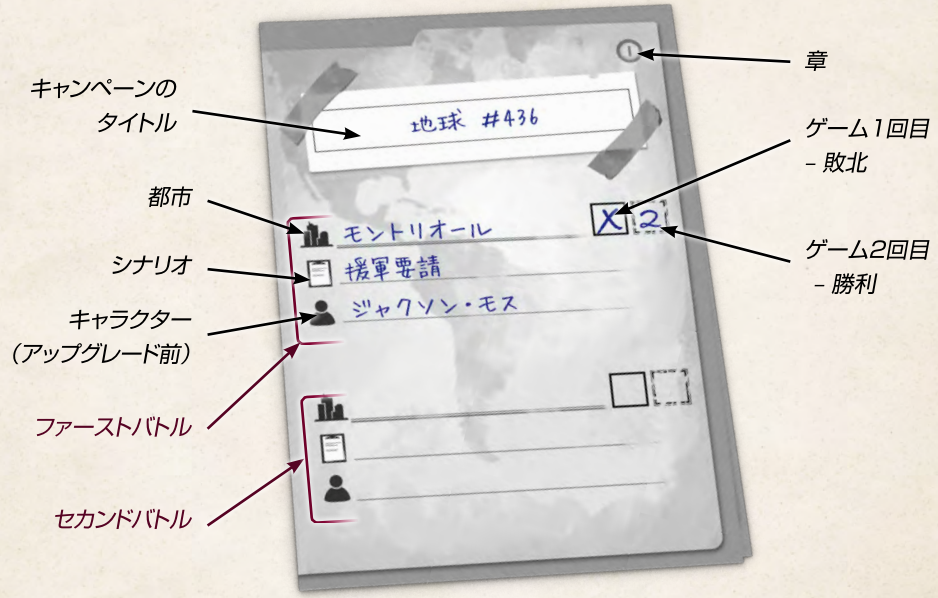
キャンペーンをスタートする

キャンペーンの最初に、得点表からシートを1枚取って折り、キャンペーン・ノートブックを作成します。**キャンペーンのタイトル**を考えて決め、それを図のとおり1ページ目の上部に書き込みます。

前ページの説明に従いランダムに2つのセットを作成、そのうちひとつをあなたの**ファーストバトル**として選択します。その**都市** 、**シナリオ** 、**キャラクター** を記入します。

ゲームを1回プレイします。そのゲーム1回目の結果をボックス ☐ 内に記入します。敗北した場合は図のとおり結果を ✕ と記入します。勝利した場合は脅威度レベル ―― 〈脅威度の高い面〉の上空タイルの枚数 ―― を記入します。

破線のボックス ⬚ はゲーム1回目に敗北した場合に使用するものです。その場合は都市の"破壊された面"を使用しゲーム2回目をプレイします。脅威度レベルに応じて、改めて上空タイルをランダムに裏返します。同じシナリオとキャラクターを使用します（キャラクターのアビリティはゲームごとに1回ずつ使用できる）。このゲームの結果（勝利/敗北）を記入します。



ここで、この章の残りの内容物からさらに、ランダムに2つのセットを作成します。セットのひとつを**セカンドバトル**として選択します。前回と同様に戦い、結果を記入します。

内容物を取り除くか、それとも残しておくか

特定の状況では、内容物の一部がキャンペーンから（永続的に）取り除かれます：

- ▶ 2つのセットからひとつを選択した後、もう一方に含まれる内容物を取り除く。
- ▶ バトルの完了後（ゲームが1回/2回、勝利/敗北に関わらず）、そのシナリオを取り除く。
- ▶ もしも同じ都市でのゲームに2回敗北した場合は、その都市を取り除く。

他の内容物は後の章で使用するため残しておく必要があります：

- ▶ ある都市でのゲームに勝利したら、破壊から守ったことになる。後のため残しておく。
- ▶ バトルの完了後（ゲームが1回/2回、勝利/敗北に関わらず）キャラクターを残しておく。

取り除いた分と、残しておく分を区別して保存できるように、2つのバッグを使用します。

脅威度レベルを設定する

あなたが単発のゲームをプレイする際に楽しめる脅威度レベルで、キャンペーンをプレイするのをお勧めします。おそらく、勝利はできるけれど容易ではない、というレベルでしょう。キャンペーンは先へ進むほど困難になりますが、ただし途中で手助けも得られるため、最初から最後まで同じ脅威度レベルでプレイできるはずです。それでも、もしもあなたが途中でレベルを上下させて調整したいと感じるなら、もちろんそれは自由です。

単発のゲームをグレードアップする

キャンペーンに含まれている内容物は、単発のゲームをグレードアップして、あなただけのバトルを作成するのにも使用できます。

通常面/破壊された面のどちらかで都市を選ぶ。シナリオを選ぶかまたはシナリオ無しでプレイする。望むキャラクターをチームにしても、1人も使用しなくてもよい。キャラクターはアップグレード前/アップグレード後を混ぜてプレイしてもよい。基本の上空タイルと上級の上空タイルを自由に組み合わせ上空をセットアップする。次に難易度を設定する。

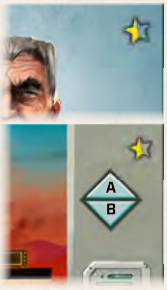
難易度

難易度は黒星マークと黄星マークで決定されます。

上空タイルの黒星マーク1個につき難易度に1★を加える。

シナリオを使用する場合は、同様に難易度に1★を加える。

黄星マークは黒星マークをキャンセルする。アップグレード後キャラクター1人につき難易度から1★を減らす。



破壊された都市およびアップグレード前キャラクターは、黄星マーク1/2個に相当する。

黒星マークの総数から黄星マークの総数を差し引きます。結果がゲームの難易度です。

黒星と黄星マークの数を全て合計したら、結果はゲームがどれ程の超大作かを表します。

より詳しい情報は当社サイト www.ufs-solo.game をどうぞ（英語）

デザイン：トマーシュ・ウフリージュ

Art Direction: Filip Murmak
Artwork: Kwanchai Moryia, Petr Boháček
Supporting Artists: Jakub Politzer, Dávid Jablonovský
Typesetting: František Horálek
3D Modeling: Radim Pech
Production: Vít Vodička
Rulebook Writer: Jason Holt
Project Management: Jan Zvoníček
Project Supervisor: Petr Murmak

Czech Games Edition

© Czech Games Edition, October 2020
www.CzechGames.com

日本語版発売元：株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
お問合せ：cardgame@hobbyjapan.co.jp
翻訳：上舘浩章

There is only one name on the box, but that isn't completely fair to all those people without whom the game wouldn't exist. I thank you all for your admirable commitment, for all the wise advice, for the experience and talent which you've put into this game and for the encouragement you've given me. Without you, this dream of mine would never come real.

Playtesters: Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Petr Murmak, Vlaada and Pavlík Chvátil, Monika Křivánková, Petr Čáslava, Tomáš Helmich, David Nedvídek, Jan Zvoníček, Michal Štach, Michaela Štachová, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatíček, Tonda and Petr Palička, Ladislav Pospěch, Kuba Kutil, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopřiva, Pavel Češka, Standa Kubeš, Olda Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Knápek, Petr Marek, and many other awesome players and friends, who played the game either alone or during many gaming events, physical or virtual. Especially, the virtual part wouldn't be possible without Lukáš Novotný. Special mention goes to all those enthusiastic print&play players, whose feedback helped me with the important first steps that allowed the original minimalist 9-card design to become something much more.

Special Thanks: Developing a game is a great task and in the first place, I thank my beloved Jani and my whole family for their patience and support during those busy times. Big thanks go to all the great people from CGE for taking me among them and providing me with this opportunity, with special thanks to Petr Murmak, who has found us a way any time we've got stuck. Big thanks to Vlaada for supporting the game from the very beginning and helping me to keep the right direction. Many thanks to Filip Murmak, Dávid Jablonovský and František Sedláček for sharing their experience and skills and helping me with the graphic issues. Jason Holt was my saviour when it came to words and stories. Without the big help with typesetting from František Horálek, we could have lost at the finishing line. The game would not be so well known without Paul Grogan, who has been demoing it tirelessly and passionately on all the big gaming events. Thanks to all those amazing people who made it happen.

待った！

箱に入っている物をいっぺんに全て取り出さないでください。
ゲームの下部に全4章のキャンペーンが別にパックされ入っています。
上から“スタート用の内容物”を取り出します。まだ“キャンペーン”は箱に残しておきます。