

スターウォーズ

帝国軍 vs. 反乱軍

帝国軍 戦略カード 5枚

イベント・カード 24枚

バランス・トークン 1個

影響カトークン 16個

ルールブック

(日本語訳)

ゲームの概要 (Game Overview)

内戦の終結は、銀河系に混沌と混乱をもたらしました。銀河帝国が反乱軍と彼らの望みを打ち砕こうと計画している間、反乱同盟軍は銀河に自由を取り戻そうと模索しています。

“スターウォーズ:帝国軍 vs. 反乱軍”では、二人のプレイヤーがこの対立のそれぞれの側を操作します。

各ゲーム・ラウンドでは、発生する重要なイベントの結果が、軍事的・政治的な戦いの集中心点となります。各プレイヤーは、この紛争でより優勢になるために、戦略を選択し、リソースを活用します。

優勢になることで、プレイヤーは、勝利ポイントを獲得し、銀河系内戦の勝利に一步近づきます。最初に勝利ポイントを7貯めたプレイヤーが、ゲームに勝利します。

内容物 (Components)

反乱軍 リソース・カード 24枚

帝国軍 リソース・カード 24枚

反乱軍 戦略カード 5枚

チュートリアル (Tutorial)

このチュートリアルでは、“スターウォーズ:帝国軍 vs. 反乱軍”のコアとなる手順について説明します。いくつかの内容物はこのチュートリアルでは使用しませんが、後ほどこのルールブックで解説します。

セットアップ (Setup)

イベント・カード“タトゥーインから脱出 (Escape From Tatooine)”を探し、双方のプレイヤーの間に表向きに置いて下さい。

片方のプレイヤーが反乱軍ファクションの全てのリソース・カードを取り、もう一方が、帝国軍ファクションの全てのリソース・カードを取ります。

各プレイヤーは、8枚のキャラクター・カード(グレイのリソース・カード)を探し、これらを箱に戻します。そして、残りのリソース・カードをシャッフルしてそれぞれのプレイ・エリアに伏せて置きます。

最後に、その他の全ての内容物を箱に戻します。

紛争 (The Struggle)

イベントで競い合う行動は、所謂“紛争”であり、これはゲームのコアとなる手順となります。

反乱軍側プレイヤーから開始し、プレイヤーは交互にターンを進めます。プレイヤーは、自らのターンに、カードのプレイ、パワーの使用、パスの何れかを選びます。

カードのプレイ (Play a Card)

プレイヤーは、自分のリソース・デッキの一番上のカードを引き、自分のプレイ・エリアに表向きに置きます。

パワーの使用 (Use a Power)

プレイヤーは、自分の表向きのリソース・カード（複数形）を、時計回りに90°回転することで疲弊（exhausts）させて、そのカードのパワーを解決（使用）します。一旦、リソース・カードが消費されると、そのパワーは再利用できません。

パス (Pass)

プレイヤーは、このターンに何も行いません。

両方のプレイヤーが連続してパスした場合（一人のプレイヤーがパスした直後に相手側のプレイヤーもパスした場合）、紛争は終了します。

イベント (The Event)

ゲームの目標は、プレイヤーがイベントに勝利することです。イベント・カードには、紛争のゴールと制約が示されています。

収容力 (Capacity)

各プレイヤーは、自分のプレイ・エリアの表向きのリソース・カードの枚数が、イベントの収容力（capacity）を超えてしまう場合、リソース・カードをプレイすることはできません。

目標値 (Objective Value)

紛争の終了後、各プレイヤーは、自分の全ての表向きのリソース・カードのリソース値を合計して総リソース値（total resource value）を計算します。

イベントの目標値（Objective Value）を超えない範囲で、最も高い総リソース値となったプレイヤーが、その紛争に勝利します。

待って！（Stop!）

プレイヤーは、この先を読む前に、まずチュートリアルの紛争をプレイしてみるべきです。

“スターウォーズ：帝国軍 vs. 反乱軍”の完全なルールは、この点（紛争のルール）を踏まえて記載されています。

完全なセットアップ (Complete Setup)

チュートリアルをプレイしていれば、プレイヤーは、紛争の解決の仕方の基本を理解しているはずで、今や準備が整いましたので、以下のステップに従ってフル・ゲームを始めましょう：

1. イベント・デッキを作成する (Create Event Deck)：全てのイベント・カードをシャッフルして、双方のプレイヤーの手が届く場所に伏せて置いて下さい。
2. ファクションの選択 (Select Factions)：プレイヤーは、自分のファクション: 反乱軍 (Rebel) または帝国軍 (Imperial) を選択します。各プレイヤーは、自分のファクションのリソース・カードと戦略カードを集めます。(相手には見せません)
3. 戦略カードの準備 (Prepare Strategy Cards)：各プレイヤーは、自分のプレイ・エリアに戦略カードを伏せて置きます。
4. キャラクターの選択 (Choose Characters)：各プレイヤーは、相手に知られないように、自分のファクションのリソース・カードから、キャラクターを4枚選びます。そして、残ったキャラクター・リソース・カードを予備 (Reserve) (デッキ) として伏せて置きます。
5. リソース・デッキの作成 (Create Resource Decks)：各プレイヤーは、選んだキャラクター・リソース・カードを自分の他のリソース・カードと一緒にシャッフルして自分のリソース・デッキを作成し、自分のプレイ・エリアに伏せて置きます。

6. 影響力を得る (Gain Influence)：各プレイヤーは、二つの影響カトークンを取得して下さい。残った影響カトークンは全て、補給 (supply) として脇に置いて下さい。

7. バランス (均衡)・トークンをセットする (Set the Balance Token)：バランス・トークンの表側を任意に判定することについては、ゲームで後ほど使用されます。

さあ、これでプレイヤーは、最初のゲーム・ラウンドを開始する準備が整いました。

キャラクター・リソース・カードとは？ (What are Character Resource cards?)

キャラクターとは、カードの枠がグレイになっている、ユニークなリソース・カードです。

キャラクターのパワーは、他のリソース・カードに比べ、紛争においてより大きな効果を持ちます。しかしながら、疲弊 (exhausted) したキャラクターは、カードの左下角に記された、より低いリソース値しか持ちません。

セットアップ図 (Diagram of Setup)

未訳

ゲーム・ラウンド (Game Round)

各ラウンドは、以下の3つのフェーズから成ります:

1. 計画フェーズ (Planning Phase)
2. 紛争フェーズ (Struggle Phase)
3. 支配フェーズ (Dominance Phase)

各フェーズは、次のフェーズを始める前に、双方のプレイヤーが当該フェーズを完了する必要があります。以下のセクションでは、各フェーズの詳細を解説します。

支配フェーズの後、ラウンドは終了し、次のラウンドを新たに計画フェーズから始めます。プレイヤーは、どちらかのプレイヤーが7以上の勝利ポイントを得るまで、ラウンドのプレイを続けます。 (“ゲームの勝利 (Winning the Game)” を参照)

計画フェーズ (Planning Phase)

計画フェーズの間、プレイヤーは互いに競い合うイベントを発見し、そのイベントに対する戦略を選択します。計画フェーズは、以下の2つのステップから成ります:

1. イベントを明かす (Reveal Event)
2. 戦略の選択 (Choose Strategies)

イベントを明かす (Reveal Event)

イベント・デッキの一番上のカードを明かし、相互のプレイヤーの間に表向きに置きます。このカードが、このラウンドのイベントとな

ります。

たいていのイベントには、カードの右下角に効果 (effect) が示されています。プレイヤーは、計画フェーズの次のステップに進む前に、効果を読んで下さい。

戦略の選択 (Choose Strategies)

イベントを明かしたあと、各プレイヤーは、このラウンドの終わりに効果を生じる自分の戦略カードを1枚、相手に分からないように選びます。プレイヤーは、選んだ戦略カードを自分のプレイ・エリアに伏せて置き、使用しなかった残りの戦略カードを伏せて脇に置きます。各プレイヤーは、それまでに選択した戦略カードを(再度)選ぶことはできません。

紛争フェーズ (Struggle Phase)

紛争フェーズの間、プレイヤーは、イベントに勝利するために、自分のリソースや影響力を使い競い合います。プレイヤーは、ターンを交代で行い、以下に記述したオプションの一つを実行します。

バランス・トークンの表側が、どちらのプレイヤーが最初に行うかを指定します。

各プレイヤーのターンで、そのプレイヤーは以下のオプションから一つを選択します:

- **カードのプレイ (Play a Card)** 自分のリソース・デッキの一番上のカードを引き、自分のプレイ・エリアに表向きに置く。
- **パワーの使用 (Use a Power)** 自分の準備中 (ready) のリソースを一枚疲弊 (exhausting) させて、そのパワーを使用する。

・**影響力を費やす (Spend Influence)** 疲弊 (exhausted) したリソース・カードを準備中 (ready) にするために影響力を費やす。

・**パス (Pass)** このターンは何もしない。

もし、自分のプレイ・エリアに一枚もカードが無い場合、プレイヤーは、カードを一枚プレイしなければなりません。

カードのプレイ (Play a Card)

プレイヤーは、自分のリソース・デッキの一番上のカードを引き、自分のプレイ・エリアに表向きに**準備中 (ready)** のとして置きます。プレイヤーがリソース・カードをプレイすることにより、自分のプレイ・エリアの表向きのリソース・カードの枚数が、イベントの収容力 (capacity) を超過してしまう場合には、リソース・カードをプレイすることはできません。

パワーの使用 (Use a Power)

プレイヤーは、準備中 (ready) のリソース・カードを時計回りに 90° 回転することで**疲弊 (exhausts)** させて、そのカードのパワーを解決します。プレイヤーは、疲弊したリソース・カードのパワーを使用することはできません。

影響力を費やす (Spend Influence)

プレイヤーは、自分の影響カトークン (influence tokens) のうち一つを補給 (supply) に戻して、疲弊した (exhausted) 自分のリソース・カードのうち一枚を正位置に戻し、準備中 (readies) にします。準備

中になったリソース・カードは、もはや疲弊していませんので、プレイヤーは後のターンでそのカードのパワーを使用することができます。

パス (Pass)

プレイヤーは、このターン何もしません。パスをしたプレイヤーは、後のターンで別のオプションを選ぶことができます。

双方のプレイヤーが連続してパスをした時点で、紛争フェーズは終了します。

支配フェーズ (Dominance Phase)

支配フェーズは、各ラウンドの結果を決定し、以下の3つのステップから成ります:

1. 戦略を明かす (Reveal Strategies)
2. 勝利の決定 (Determine Victory)
3. 整理 (Cleanup)

戦略を明かす (Reveal Strategies)

紛争フェーズが終了したあと、各プレイヤーは、各々の戦略カードを明かし、その効果を解決します。

もし、プレイヤーの総リソース値 (total resource value) がイベントの目標値 (objective value) を超過していた場合、そのプレイヤーの戦略カード (全て) の効果は解決できません。

勝利の決定 (Determine Victory)

イベントの目標値 (objective value) を超えない範囲で、最も高い総リソース値となっ

たプレイヤーが、そのイベントに勝利します。同点の場合は、バランス・トークンの表側が示すサイドのプレイヤーが、そのイベントに勝利します。

イベントに勝ったプレイヤーは、自分のプレイ・エリアに、(イベント・カードを)表向きに置きます。イベントには、イベント・カードに示された勝利ポイント (victory points) の数分の価値があります。

勝ったプレイヤーはまた、補給 (supply) から、イベントの影響力値 (influence value) と同数の影響カトークンを得ます。もし、イベントに効果 (effect) がある場合には、その効果をここで解決して下さい。

もし、双方のプレイヤーの総リソース値がイベントの目標値を超えている場合、どちらのプレイヤーもイベントに勝ちません。そのイベントは、伏せてイベント・デッキの一番下に置いて下さい。

整理 (Cleanup)

勝利を判定した後、双方のプレイヤーは、自分の全てのリソース・カードを集めてシャッフルし、そして、新しいリソース・デッキを作成して、自分のプレイ・エリアに伏せて置きます。

バランス・トークンを、総勝利ポイントの少ないファクションの側を表にセットします。もし、プレイヤーの総勝利ポイントが同値の場合は、このラウンドを失った側のファクションの側を表にセットします。

最後に、双方のプレイヤーは、自分の選んだ戦略カードを捨てて、自分のまだ使用していない戦略カードの脇に表向きに置きます。も

し、プレイヤーに未使用の戦略カードが一枚も残されていない場合、そのプレイヤーは、自分がこれまで選んだ全ての戦略カードを回収 (retrieves) し、伏せて置きます。回収した戦略カードは、後のラウンドで選ぶことができます。

ゲームの勝利 (Winning the Game)

もし、プレイヤーの総勝利ポイントが7かそれ以上になった場合、そのプレイヤーは直ちにそのゲームに勝利します。

よくある質問 (Frequently Asked Questions)

以下は、ゲームの間に湧き上がるよくある質問です。

Q. キャラクター・リソース・カードのパワーは、それ自身にも影響しますか?

A. キャラクター・リソース・カードのパワーは、そのカードのパワーに“別の (another)”リソース・カードと明記されていない限り、それ自身にも影響します。

Q. プレイヤーのリソース・デッキが無くなった場合どうなりますか?

A. プレイヤーのリソース・デッキが無くなった場合、プレイヤーは自分の捨て札の山をシャッフルして、新たなリソース・デッキを作ります。

Q. プレイヤーは、キャラクター・リソース・カードを、そのパワーを使用せず疲弊 (exhaust) させることはできますか？

A. プレイヤーがキャラクター・リソース・カードのパワーを使用した場合、プレイヤーは、そのカードのパワーを可能であれば解決しなければなりません。しかし、プレイヤーは、そのカードのパワーを解決できなかったとしても、キャラクター・リソース・カードを疲弊することが許されます。

Q. リソース・カードのパワーが、プレイヤーに別のリソース・カードをプレイすることを許す場合、そうすることで表向きのリソース・カードの枚数がイベントの収容力 (capacity) を超える場合であってもプレイすることはできますか？

A. いいえ。プレイヤーは、イベントの収容力を超えて自分のプレイ・エリアの表向きのリソース・カードの枚数を超えるようなリソース・カードのプレイはできません。

Q. プレイヤーは、自分のデッキにどのようにキャラクター・リソース・カードを加えるのでしょうか？

A. プレイヤーが自分のデッキにキャラクター・リソース・カードを加える場合、プレイヤーは、自分の予備 (reserve) から密かにキャラクター・リソース・カードを一枚選び、リソース・デッキに加えてシャッフルします。

Q. もし、“パルパティン皇帝 (Emperor Palpatine)”か“R2-D2とC-3PO(R2-D2 and C-3PO)”リソース・カードのパワーが、

プレイヤーの最後の未使用の戦略 (カード) をディスカードした場合はどうなりますか？

A. プレイヤーの全ての戦略カードがディスカードされた場合は、そのプレイヤーは直ちに全ての自分の戦略カードを回収 (retrieves) します。一旦回収したら、通常通り戦略カードを選ぶことができます。

Q. プレイヤーは、自分の戦略カードの効果を解決しないことを選ぶことはできますか？

A. いいえ。プレイヤーは双方とも、可能であれば戦略カードの効果を解決しなければなりません。

Q. 双方のプレイヤーが“欺瞞 (Deception)”戦略カードをプレイした場合どうなりますか？

A. もし、双方のプレイヤーが“欺瞞 (Deception)”戦略カードをプレイした場合、どちらの戦略カードの効果も解決しません。

Q. プレイヤーは、“潜入 (Infiltration)”戦略カードの効果を使って選ばれた戦略カードを見ることはできますか？

A. はい。プレイヤーは、たとえ対戦相手が“潜入 (Infiltration)”戦略カードの効果を使って選んだ戦略カードであっても、いつでも自分の戦略カードを見ることができます。

Q. 双方のプレイヤーが、“潜入 (Infiltration)” 戦略カードを選んだ場合どうなりますか？

A. もし、双方のプレイヤーが“潜入 (Infiltration)” 戦略カードを選んだ場合、双方のプレイヤーは、同時に対戦相手の戦略カードを選びます。

双方の戦略カードが選ばれた後、プレイヤー達は、それぞれの戦略カードを見ます。

Q. プレイヤーは、いくつ影響カトークンを持てますか？

A. プレイヤーが持つことのできる影響カトークンの数に制限はありません。もし、影響カトークンの数が不足した場合は、紙にメモするか、他のゲームのピースで代替して下さい。

Q. もし、プレイヤーが、自分が持つ以上の影響力カードを捨てなければならない場合、どうなりますか？

A. もし、プレイヤーが、自分が持つ以上の影響力カードを捨てなければならない場合、代わりに自分の全ての影響カトークンを捨てて下さい。

クレジット (Credits)

Original Game Design: Sebastien Gigaudaut, David Rakoto

Additional Game Design: Nikki Valens

Proofreading: Chris Meyer

Graphic Design: Evan Simonet

Managing Art Director: Andrew Navaro

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Production Manager: Eric Knight

Lead Game Producer: Steven Kimball

Executive Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Craig Atkins, Samuel Bailey,

Brian Casey, Mark Charlsworth, Jason

Glawe, Joe Hamell, David Johnson,

Josh Jupp, Doug Ruff, Lovey the Snake,

Audra Stangel, Chad Reverman,

Nathan Wilkinson

Special thanks to our beta testers.

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 9 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

早見表 (Quick Reference)

各ラウンド (round) は, 3つのフェーズ (phases) から成ります。

計画フェーズ (Planning Phase)

1. イベントを明かす (Reveal Event)
2. 戦略の選択 (Choose Strategies)

紛争フェーズ (Struggle Phase)

プレイヤーは各ターンに, 以下のオプションのうち一つを行う:

- カードのプレイ (Play a Card)
- パワーの使用 (Use a Power)
- 影響力を費やす (Spend Influence)
- パス (Pass)

支配フェーズ (Dominance Phase)

1. 戦略を明かす (Reveal Strategies)
2. 勝利の決定 (Determine Victory)
3. 整理 (Cleanup)

2015/03/14 日本訳 初版