

戦車道入門書 ゲームルール

プレイの準備

「ぱんつあーふぉー!」は二人で試合を行います。
各試合は「シナリオ」という形でまとめられています。シナリオには劇中における大洗女子とその対戦校との試合を再現した「各校試合」のほか「練習試合」「全国大会」そして「演習」があります(右はシナリオの記述の例です)。

まず、プレイするシナリオを決め、そのシナリオに書かれている内容に従って「コマ(戦車やキャラクター)」をマップ上に配置します。戦車は前方が「ヘクス(六角形のマス)」のいずれかの辺を向くように配置します(図 参照)。戦車は、ヘクスごとに1両しか置けません。

次に「シナリオカード」を除く78枚のカードをよく切り、それぞれのプレイヤーに「初期手札(ゲーム開始時に持っている手札)」として規定枚数分(シナリオにより異なる)を配ります。そして残ったカードは裏向けて山札にします。もし最初に配られたカードの中に「強制カード」と書かれたカードがあった場合はそれを取り除き、取り除いたのと同じ枚数分のカードを山札から引きます。さらに「強制カード」があった場合には再び取り除き、手札が「強制カード」なしで5枚になるまで引き直します。その後、「強制カード」を山札に戻して切り直します。
シナリオによっては初期手札が指定されていたり、「シナリオカード」を使用する場合があります。これらについては、各シナリオの指示に従ってください。

最後に、6面体ダイス(サイコロのこと)を2個用意してください(手に入らない場合は、スマートフォン用アプリで「ダイス」を検索してみましょう)。定規も用意しておくとう便利です(紐でも代用できます)。

用語の説明

◆ターン

将棋の「1手」にあたるもので、手番とも言います。ゲームはプレイヤーAのターンとプレイヤーBのターンを交互に繰り返して行ないます。1ターンはいくつかの「フェイズ」によって構成されています。

◆フェイズ

それぞれのプレイヤー・ターンは、「ドロー・フェイズ」「アクション・フェイズ」「イベント・フェイズ」「エンド・フェイズ」の4つのフェイズから構成されています。それぞれのプレイヤーは自分の手番のときに各フェイズを順番に実行し、それが終了すると相手の手番になります。

◆ゲームのコマ

ゲームのコマには、戦車などが印刷された「戦車」と、戦車の搭乗者やチームを表す「キャラクター」、そしてその他の情報を表す「マーカー」があります。

◆カード

戦車を動かしたり攻撃させたりするために使うカードが96枚用意されています。これらはその用途によって「アクション」「イベント」「リアクション」「強制」「シナリオ」カードの5種類に分かれます。ルール中、単にカードと呼称する場合は、これらのカード全てを指します。

◆マップ

市街地などの地形が印刷されている地図のことです。

模擬戦です!

マップ: 大洗町マップ

試合形式: 殲滅戦

配置: Aチームが先に配置

先攻: Bチーム

Aチーム

戦車: キャラクター

IV号F2型 [PzIV F] x 1: 西住みほ(表)

III号突撃砲F型 [Stg III] x 1: 武部沙織(表)

配置

全車: ヘクス 0806 から2ヘクス以内に自由配置

初期手札

なし(山札より5枚)

Bチーム

戦車: キャラクター

M4 x 1: 秋山優花里(表)

Firefly x 1: 五十鈴華(表)

配置

全車: ヘクス 1011 より2ヘクス以内に自由配置

初期手札

なし(山札より5枚)

◆ヘクス

マップ上に印刷されている六角形のマスのことを「ヘクス」と呼び、移動や攻撃のときの基準として使用します。また、ヘクスの「辺」のことを「ヘクスサイド」と呼びます(したがって、1ヘクスは6ヘクスサイドで構成されています)。

◆山札

未使用のカードの集まりを山札といいます。山札は1つでなければなりません。面を揃えて、裏面を上にして置きます。

◆手札

自分の手持ちのカードのことを「手札」と言います。手札の内容は相手プレイヤーにわからないようにしてください。自分のプレイヤー・ターンの終了時には5枚までしか手札を持ってません。

◆捨て札

アクション・フェイズやイベント・フェイズでカードを使用した場合や、エンド・フェイズに手札の上限を超えていた場合に手札を減らすことを「捨て札にする」と言います。捨て札になったカードは、表向きにして1箇所にまとめて置いておきます。

◆リシャッフル

山札を切り直すことを言います。山札がまだ残っているときに切り直す場合、原則捨て札と混ぜて切り直します。

◆無作為/ランダムに選ぶ

対象に任意の数字を振るなどして、ダイスで決めることです。「強制カード」の「履帯損傷」も参照してください。

コマの種類

◆戦車

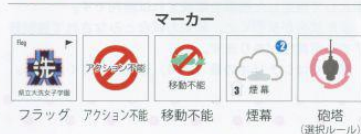
「戦車」の中には、イラストが戦車でないもの(突撃砲など)も含まれていますが、ルール上では戦車と呼称します(ただしそれらについては、特別なルールが用意されています)。

◆キャラクター

「キャラクター」には、〈西住みほ〉のように個人を表すものと、〈カメさんチーム〉のように搭乗者全員を表すものがあります。指定のある場合を除き、キャラクターのコマは、1両に1個しか置けません(例外: あんこうチームは全員を重ねて置けます。またシナリオにより、複数人を搭乗させることがあります)。

◆マーカー

フラッグ車を表す「フラッグマーカー」や「煙幕」などがあります。必要に応じて使用します。



カードの種類

◆アクションカード

「アタック・カード」は右上に射撃中の戦車のアイコンがあります。相手校戦車に対する「射撃」に使用します。

「ムーブ・カード」は右上に走行中の戦車のアイコンがあります。自校戦車を「移動」させるために使用します。

両方のアイコンが印刷されているカードは「アタック&ムーブ・カード」です。移動と射撃の両方ができたり、移動と射撃のどちらかを選んで実行することができます。

戦車だけが印刷されているカードは、アクションカードではありますが、アタック・カードでもムーブ・カードでもありません。

◆イベントカード

イベントカードは右上に双眼鏡と咽喉マイクのアイコンが印刷されています。

自分のプレイを有利にしたり、相手に不利なイベントを発生させるカードです。

◆リアクションカード

リアクションカードは右上に照準機のアイコンが印刷されています。

相手のアクションに対抗するためのカードで、相手のターン中のみ使用できます。1枚のアクションカードに対して1枚だけ使用できます。

◆強制カード

強制カードは右上に爆発のアイコンが印刷されています。山札から引いてきたらすぐに使用しなければならぬカードで、説明文が赤色の文字になっています。ただし、ドロー・フェイズ以外で引いた場合(イベントカード「士気の鼓舞」で引いた場合など)は無効で、そのまま捨て札になります。

また、試合終了の判定に使用されることもあります。

◆シナリオカード

特定のシナリオでのみ使用されるカードです。このカードは、名称欄のデザインが異なっています。シナリオごとに使用方法などが記述されています。



アクションカードの例



イベントカードの例



リアクションカードの例



強制カードの例



シナリオカードの例

ゲームの手順

ゲームは以下の手順に従って進行します。

ゲームの流れ

プレイヤーAのターン

ドロー・フェイズ

アクション・フェイズ

イベント・フェイズ

エンド・フェイズ

プレイヤーBのターン

ドロー・フェイズ

アクション・フェイズ

イベント・フェイズ

エンド・フェイズ

プレイヤーAのターン

繰り返す

1. ドロー・フェイズ

山札からカードを1枚引きます。

2. アクション・フェイズ

手札のアクションカードを使ってアクションを実行します。アクションを実行したくないときはパスすることもできます。アクションを実行する場合にはまずカードを出し、その後でどの戦車がアクションを行うかを相手に宣言します。アクションカードは1プレイヤー・ターンに1枚だけ使用することができます(例外: 戦術能力)。

3. イベント・フェイズ

手札のイベントカードを使用することができます。持っていない場合や使用したくない場合はパスします。イベントカードは1プレイヤー・ターンに1枚だけ使用することができます。

4. エンド・フェイズ

手札の枚数を確認し、5枚以上持っている場合は手札が5枚になるように捨て札します。

この1から4までを「プレイヤー・ターン」といい、ゲームはお互いのプレイヤーが交互にプレイヤー・ターンを実行することで進行します。後で説明する「リアクションカード」を除いて、自分のプレイヤー・ターン中は自分だけが行動できます。

例: 大流女子を担当するプレイヤーが自分のプレイヤー・ターンを終了した後、ブラッド高橋を担当するプレイヤーが自分のプレイヤー・ターンを実行します。

ドロー・フェイズ

自分のプレイヤー・ターンの最初に必ず山札からカードを1枚引きます。山札からカードを1枚引くことによって一時的に6枚になっても構いません。

アクション・フェイズ

アクション・フェイズではアクションカードを使用することによって移動(ムーブ)または射撃(アタック)、あるいは移動と射撃の両方を行うことができます。

1ターンに使用できるアクションカードは1枚のみです(例外: 戦術能力)。

移動と攻撃については、各章を参照してください。

例: ムーブ・カード1枚とアタック・カード1枚を同時に出すことはできません。

アクション不能となっている場合、該当するプレイヤーまたは戦車は、移動や射撃ができません。

移動不能となっている場合、該当する戦車に対してはムーブ・カードを使用できません。

イベント・フェイズ

アクション・フェイズの終了後、手札に「イベントカード」があり、もしそのカードの使用を望むならば使用しても構いません。ただし、1ターンに使用できるイベントカードは1枚のみです。

〈士気の鼓舞〉

このカードを使用した場合、ただちに山札からカードを3枚引きます。この結果、もし手札枚数の上限を超えた場合は、続くエンド・フェイズで手札枚数を調整しなければなりません。

「士気の鼓舞」カードによって引かれた3枚の中に、強制カードが含まれていた場合、カードの内容は無視され、捨て札になります(引き直しません)。ただし、強制終了の判定は行われます(シナリオの章参照)。

〈修理/整備〉

このカードを使用した場合、「修理」または「整備」のどちらかを実行することができます。

「修理」を選んだ場合には、これ以前に「移動不能」になっていた戦車1両を復活させることができます。「移動不能」マーカーを該当する戦車から取り除きます。

「整備」を選択した場合、その時点における捨て札の中から、どれか1枚(強制カードを除く)を選んで手札に加えることができます。

〈回復〉

このカードを使用した場合、マップから取り除かれたり、表から裏になったキャラクターを復活させることができます。

マップ上にいるキャラクターを復活させる場合は、裏面から表面に戻します。

また、ゲームから取り除かれているコマを復活させる場合は、表裏の両面があるコマは裏面で、表面しかないコマは表面で復活します。復活したコマは任意の戦車に搭乗させます(もともと乗っていた戦車でなくても可)。

シナリオ「演習」では「回復」カードは使用しません。試合の開始前に山札から除外して、別の場所に保管しておいてください。

エンド・フェイズ

現在の手札枚数を確認します。もし6枚以上持っているなら、手札が5枚になるように余分なカードを捨ててください。

手札の枚数確認が終了したらターンは終了します。相手プレイヤーに自校ターンが終了したことを宣言して、相手プレイヤーのターンに移ります。

ゲームの終了と勝利条件

ゲームの終了(勝利)条件は、選択しているシナリオで規定されている「試合形式」によって異なります。

形式が「殲滅戦」の場合は、相手校の戦車を全て撃破すると勝利。「フラッグ戦」の場合は、相手がフラッグ車として指定した戦車を撃破すれば勝利です。

また試合が長引くと、無気力試合とみなされて強制終了する可能性があります。

詳しくはシナリオの章(P14)を参照してください。

移動

ムーブ・カードを使用することによって戦車1両または複数の戦車を移動させることができます。

また「移動/射撃」のカードで移動を選択して戦車を動かすこともできます。

「躍進射」「行進間射撃」など、移動後に射撃できるカードもあります。

移動力

各戦車の移動力は戦車ユニットに記載されています。戦車に記載された移動力は、その戦車が1回の移動で消費することのできる移動力を示しています(図2参照)。

各戦車は原則として1移動力を消費することで1ヘクス前進することができます。ただし、地形によっては余計に移動力が必要となることがあります。

そのような地形(丘など)は、追加が必要となる移動力やその他の特性などがシナリオに記載されています。

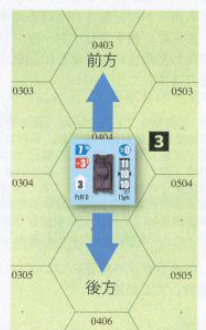
1回の移動で移動力全てを使い切る必要はありませんが、残った移動力を他の戦車に譲渡したり、次のターンに持ち越すことはできません。

例: ティーガー1の移動力は3なので、「移動」カードを使用すれば3ヘクス前進することができます。仮に2ヘクスしか移動しなかった場合、余った1移動力分は使ったものとみなされません。

移動方向

戦車は常にヘクスの辺に向けて配置します。

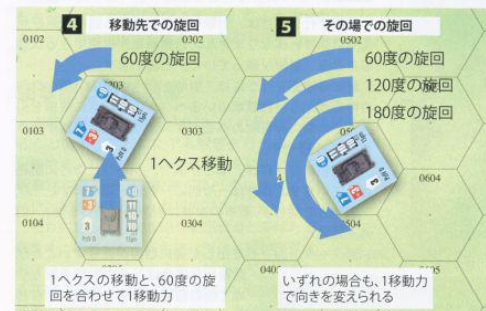
戦車は常に前方または後方の1ヘクスにのみ移動可能です(図3参照)。



旋回

戦車は移動力を消費して進入した先のヘクスで、コストなしで1辺分(60度)旋回できます。(図4参照)。しかし2辺分(120度)以上旋回する場合は、1移動力を消費しなければなりません。

また、移動せずに旋回だけの場合は、旋回する角度にかかわらず1移動力を消費します(図5参照)。



言い換えるなら、旋回する場合は、移動後に60度回転する場合を除き、1移動力が必要になります。

進入禁止

戦車は進入不可とされているヘクスや、他の戦車がいるヘクスに入ることはできません。また、移動中に他の戦車のいるヘクスを通過することもできません。通常、マップに描かれている地形のうち「森林」は進入禁止です。その他の特別な地形はシナリオに記載されています。

後進

戦車は向きを変えずに後方へ移動することができます。このような移動を「後進」と呼びます。

後進を行う場合、2移動力を消費します。つまり、前進に比べて倍の移動力が必要(図6参照)。

後進を行ったとき、移動先のヘクスで旋回する場合は前進時と同じコストを消費します。すなわち、60度までは移動力の消費は必要なく、120度以上旋回する場合は追加で1移動力を必要とします。

移動力ボーナス

「全速前進」などのカードによって一時的に移動力が増加することがあります。また、キャラクターの能力によって増加することもあります(「キャラクター」の章を参照)。これらの移動ボーナスは、全て累積します。

例: 移動力3のIV号戦車に対して、大流女子プレイヤーは「全速前進」を使用し、さらに冷泉の「移動ボーナス2」も使用しました。この結果、このターンの移動でIV号戦車は7移動力分の移動が可能になります。



射撃

アタック・カードを1枚使用することによって、いずれかの戦車1両が射撃を1回行うことができます。中には、「一斉射撃」や「援護射撃」など、複数の戦車が射撃を行えるカードもあります。

射線

射撃を行う場合は、射撃を行う戦車から目標戦車が見えていなければなりません。目標戦車が視認できる状態のことを「射線が通っている」と言います。射線の確認を行うには、射撃を行う戦車のいるヘクスの中心点から目標戦車のいるヘクスの中心点に直線を引き、その間に障害物のあるヘクスがなければ射線が通ります(図7参照)。

障害物には「森林」などがあり、シナリオごとに記述されています。森林は一般的に、射線を遮ります。敵味方を問わず、戦車の存在は射線を妨害しません(例外: 残骸)。

アタック・カードを出した後に射線が通らないことが発覚した場合は、その射撃を取りやめて他の目標に対する射撃に切り替えても構いません。また、他の目標が存在しない場合には、射撃そのものを取りやめても構いません(ただし、その場合はアタック・カードを持っていることが相手にバレてしまいます)。

●射線が通る場合 図8

- ①射線が障害物ヘクスを通らず、射線が通る(何もないヘクスと戦車越し)
- ②障害物ヘクスサイド越しに射線が伸びる場合
- ③障害物ヘクスの頂点を通る場合
- ④離れている障害物ヘクスサイドを通る場合

●射線が通らない場合 図9

- ⑤障害物ヘクスに射線がかかっている場合
- ⑥隣接する障害物ヘクスサイドを通る場合

命中判定

目標戦車までの射線が確認できたから、実際に射撃を行います。射撃は2段階にわかれていて、まず目標戦車に命中したかどうかの「命中判定」を行い、次に命中していた場合は目標戦車を破壊できたかどうかを判定するために「撃破判定」を行います。

命中判定を行うために、目標戦車のいるヘクスまでの距離(射撃距離)を数えます。その際、射撃を行う戦車のいるヘクスは数えず、目標戦車のいるヘクスは数えます(図10参照)。

射撃距離が、射撃する戦車の射撃範囲以下なら目標に対して射撃を行うことができます。

例: IV号D型の射撃範囲は7です。このため8ヘクス以上離れた所にいる戦車に対しては射撃することはできません。

射撃距離がわかったらダイスを2個振り、その射撃距離ヘクス数以上の目を出せば命中します。

例: 7ヘクス離れた所にいる戦車に対して射撃した場合、7以上の目を出せば命中したことになります。

命中した場合は引き続き撃破判定を行います。外れた場合は射撃はこれで終了となり、イベント・フェイズに移ります。

命中修正

命中判定の際、いくつかの修正があります。命中修正には以下のものがあります。

- 目標のサイズ修正
- カード修正
- キャラクター修正

サイズ修正は、目標となる戦車のサイズを確認します。戦車ユニットの左上に0以外の数値が記載されていた場合は、その数値をダイスに加工します。つまり、-1および-2の場合はダイスの結果からその数値分マイナスされ、当りづらくなります。反対に、+1の場合はダイスの結果に1足されるので当りやすくなります。

このサイズ修正は目標の大きさを表したものです。小さく、車高の低い戦車は当りづらく、車体が大きい戦車はそれだけ命中しやすくなっているわけです。

カードによる命中修正には「照準射撃」や「行進間射撃」などがあります。

使用したカードにプラスまたはマイナスの命中修正が記載されている場合には、その修正分をダイスに加工します。

「行進間射撃」や「隊長!」などの移動後に射撃できるカードを使用する場合、たとえ移動・旋回を行わなくてもカードに記載されている命中修正が適用されます。

さらに、相手プレイヤーが「リアクションカード」を使用した場合には、そこに記載されている修正値も加工されます。

例: 大洗女子プレイヤーは「躍進射撃」のカードを使用して、移動後に射撃を行いました。目標はディーガーIIです。まず、サイズ修正によって+1の修正がつきます。しかし、カードの修正値が-2あるので、差し引き-1の修正となりました。目標までの距離は7ヘクスあります。このとき、ダイスを2個振って8以上を出せば命中したことになります。なぜなら、本来であれば7以上で命中になりますが、-1の修正があるのでダイスの結果から1が引かれてしまうからです。

キャラクター修正については「キャラクター」の章を参照してください。

遠距離射撃

射撃範囲が13以上ある戦車が、13ヘクス以上離れた目標を射撃する場合は、命中修正を加えた結果が射撃距離数以上となれば命中となります。命中修正を持つカードを使用しておらず、キャラクターの命中修正値も使わなければ、射撃は自動的に失敗となります。

例: 射撃範囲15のIS-2が、14ヘクス離れた目標に対して射撃を行います。このとき、ブラウダ高校プレイヤーは「照準射撃②」のカードを使用しました。そのため、ダイスの結果が12なら命中となります。ダイスの結果は11でした。通常はこれで外れとなりますが、ここでメソナの命中修正値「+1」を使用します。その結果、命中判定は「11+2+1=14」となり、目標に命中しました。

撃破判定

目標戦車への命中が確定したら、続いて撃破判定を行います。ダイスを2個振り、射撃を行った戦車の攻撃力を足します。

その結果が目標戦車の装甲値以上であれば「戦闘続行不能=撃破」となります。

ただし、撃破判定には以下に挙げる修正があります。

- カード修正
- 距離修正 1ヘクス……………+2
2ヘクス……………+1
3ヘクス以上……………なし
- キャラクター修正

これらの修正は全て累積します。

例: 攻撃力3のIV号D型がT34/76を正面から射撃します。ダイスを2個振り、結果は10でした。T34/76の正面装甲値は14です。IV号D型の最終的な攻撃値は(3+10)で13となり、正面装甲値を下回っているため撃破はできませんでした。

距離による修正は、射撃を行うユニットから目標ヘクスまでの1ヘクス(つまり隣接ヘクス)の場合に+2の修正となります。また、2ヘクス離れた場合には+1の修正となります。

例: 先の例の場合、IV号D型がT34/76の隣接ヘクスまたは2ヘクスの距離から射撃をしていたら、プラスの距離修正によって撃破できていました。

撃破された戦車はただちにマップから取り除きます(例外: 選択ルール「残骸」)。

射界

通常、戦車は前面の装甲が最も厚く、側面や背面の装甲はそれよりも薄くなっていました。このことを再現するために、射撃を受けた箇所に応じた装甲値を使用します。

重要

もしこのルールを面倒に感じた場合は、側面装甲値のみを使用してください。

目標となった戦車がどの装甲値を使用するかは、射撃を行った戦車が目標に対してどこから射撃するかによ

て異なります。

目標の前方射界から射撃を行った場合、前面装甲値を使用します。

同様に、目標の側方射界、後方射界から射撃を行った場合は、それぞれ側面装甲値、背面装甲値を使用します。

各射界は図11を参照してください。

図12の例では、IV号戦車が後方射界にいるT34に射撃を行っていますが、IV号戦車はT34の側方射界にいないため、側面装甲値を使用して撃破判定を行います。

突撃砲と駆逐戦車

通常、戦車には砲塔があり、これを360度回転させることによってどこでも射撃を行うことが可能です。したがって、試合中에서도砲塔のある戦車は射撃範囲内で射線が通っていればどこでも射撃を行うことが可能です。

これに対して、突撃砲や駆逐戦車と呼ばれる戦車には砲塔がなく、主砲は車体に直接固定されていました。こうすることによって、通常なら搭載できないような大口径の主砲を搭載することができたのです。しかし、重武装と引き換えに、主砲を固定化したことによって射撃できる範囲が限定されています。

これを再現するために、突撃砲や駆逐戦車は前方にしか射撃を行えません(図13参照)。このような戦車は、戦車イラストの前面に扇状の「射界制限」マークが記載されています。

もし前方以外に射撃を行う場合には、まずムーブ・カードによって車体の向きそのものを変える必要があります。

また、「躍進射」などの移動後に射撃できるカードを使って旋回した後、射撃を行うことも可能です(ただし、この場合でも命中修正は適用されます)。

複数砲戦車

本作にはM3LeeやB1bisのように、複数の砲を持つ戦車も登場します。これらの戦車は射界が制限された主砲を車体に据え付け、それに加えて小口径の副砲を砲塔部分に持っています。

これを再現するために、このような戦車の攻撃力と射撃範囲はX/Yのように記載されています。Xは主砲、Yは副砲の値を表しています。

前述のように主砲は固定されているので、前方にしか射撃を行うことができません。これに対して副砲は全周囲に射撃することができます。

複数砲戦車が射撃を行うときには、主砲か副砲のどちらかしか射撃を行うことができません。1枚のアタック・カードで主砲と副砲の攻撃力を合算して射撃することはできません。また、1枚のアタック・カードで主砲と副砲の両方を射撃することもできません。

複数砲戦車が射撃を行うときには、命中判定のダイスを振る前に、主砲と副砲のどちらで射撃を行うのか宣言しなければなりません。もし宣言せずに射撃をした場合は、副砲で射撃したものとみなします。



リアクション

相手プレイヤーのアクションに対してとる行動を「リアクション」と呼びます。

リアクションカードを使用する場合には、リアクションカードに書かれているタイミングでその使用を宣言します。

例：「緊急停止」カードは相手プレイヤーが命中判定のダイスを振る前に使用を宣言しなければなりません。もし相手プレイヤーが命中判定のダイスを振ってしまったら、その後で「緊急停止」カードを出すことはできません。

リアクションカードは相手プレイヤーの1アクションに対して1枚のみ使用できます。

移動後に射撃できるカード（「躍進射」など）に対してリアクションカードを使用する場合は、そのカードの効果全体を1アクションと見なして、1枚だけリアクションカードを使用できます。

例：大洗女子プレイヤーは「隊長！」を使用しました。これに対して黒森峰プレイヤーは大洗女子プレイヤーが射撃を行う前に「臨機射撃」を出し、射撃を行いました。しかし、黒森峰プレイヤーの射撃は外れ、このため大洗女子プレイヤーは改めて射撃を実施します（「隊長！」の効果）。このとき、黒森峰プレイヤーはこの射撃に対して「緊急停止」や「視界不良」や「跳弾」を使用することはできません。なぜなら既にリアクションカードを1枚使用してしまったからです。

相手プレイヤーのリアクションカードに対してリアクションカードを使用することは原則禁止です（例外：「盗聴」カード）。

例：黒森峰プレイヤーは「躍進射2」を使用しました。これに対して大洗女子プレイヤーは黒森峰プレイヤーが射撃を行う前に「臨機射撃」を出して射撃を行います。黒森峰プレイヤーは「緊急停止」や「跳弾」のカードを持っていたとしても、大洗女子プレイヤーのリアクションに対して使用することはできません。

相手校が連携移動などで複数の戦車を移動させたときにリアクションカードによって射撃を行う場合（臨機射撃など）は、目標とする戦車の移動が終わったタイミングで使用を宣言します。その場合の目標は、直前に移動を終えた戦車になります。

全ての戦車が移動を終えてから、前に移動を終えた戦車を目標とすることはできません。

つまり、全ての移動を確認してから好きな目標を選ぶ、ということではできません。

「跳弾」

「跳弾」は「名手」を無効にすることはできません。なぜなら「名手」は命中判定自体を行わないためです。

「盗聴」

このカードは、例外的にリアクションカードに対してリアクションできます。

強制カード

ドロウ・フェイズで山札からカードを引いたときに、「強制カード」が出た場合はただちにカードに書かれている内容に従わなくてはなりません。

ドロウ・フェイズ以外で強制カードを引いた場合には、強制カードの内容を無視します（単に捨て札にします）。ただし、強制カードを引いたことにはなるので、強制カードを引いた場合に生じるルールがあれば、それに従います（「無気力試合」やシナリオ特別ルールなど）。



〈絶体絶命です！〉

このカードを引いたプレイヤーは、そのターン中にアクション（移動・戦闘）を行うことはできませんが、イベントカードを使用することはできます。



〈履帯損傷〉

このカードは「戦車を無作為に選ぶ」ように規定されています。この場合はマップ上にある戦車に仮の番号をつけて、ダイスを1つ振ってどの戦車になるかを決定します。たとえば、マップ上に自校戦車が4両存在するならば、それぞれの戦車に対して1から4までの番号をつけ、ダイスを1つ振ります。1から4の目が出たら、その番号がつけられている戦車が目標となります。5または6の目が出た場合は1から4の目が出るまで振り直します。

キャラクター

本ゲームにおいて、戦車と同様、あるいはそれ以上に重要な存在がキャラクターです。各キャラクターには「能力値」が設定されています。一部を除き、能力値は戦車のパラメーターに対応しています。記載されている場所と、その能力の効果については下記のとおりです。

1 命中判定時のダイス目を修正

1 撃破判定時のダイス目を修正

1 1回の移動につき、移動力を増加

1 射撃されたときに、命中判定時のダイス目を修正

1 射撃されたときに、撃破判定時のダイス目を修正

上記の能力は基本的に、そのキャラクターの乗車している戦車に対してのみ有効です。キャラクターがどの戦車に乗車しているかを明らかにするため、戦車の上または下にキャラクターを重ねて置いてください。

「能力値」を使用するタイミングは、その能力が使えるときであればいつでも構いません。たとえば、命中判定や撃破判定に能力値を使う場合には、ダイスの結果を見てから能力の使用を宣言できます。

例：IV号戦車が距離6の目標を射撃しました。振ったダイスの目は「5」で外れです。しかし大洗女子プレイヤーはここで五十鈴の能力（射撃範囲の場所に+2）の使用を宣言しました。この結果、ダイスの目は+2されて最終的に「7」となり、目標に命中となります。

能力値を使用したキャラクターのコマは、マップから取り除きます。これは試合会場から去ったわけではなく、疲労したことを表します。したがって、カードなどによって再び使用できるようになることもあります。

表面と裏面がある場合、どちらの面で試合を開始するかはシナリオに記載されています。表面で試合を開始したキャラクターは、いずれかの能力を使用したら裏面にします。そしてもう一度なんらかの能力を使用したら、マップから取り除きます。

シナリオによって、マップ上にならキャラクターが登場することがあります。それまでマップ外に置かれているキャラクターの能力を使用することはできません。

また下記の能力は、自校のイベント・フェイズ中に使用できます。

A 〈戦術能力〉

各校の隊長の多くは「戦術能力」を持っています。戦術能力の使用を宣言することで、もう1枚アクションカードを使用することができます。ただし、戦術能力は1ターンに1回しか使用できません（西住姉妹は表裏それぞれに戦術能力がありますが、1ターンに使用できるのは1回のみです）。

P 〈回復能力〉

武部沙織やカチューシャの持つ「回復能力」を使用することで、イベントカードの「回復」と同様に、取り除かれたり裏面になったりしているキャラクターを復活できます（イベント・フェイズの〈回復〉を参照）。

2 〈副官能力〉

イベントカードの「士気の鼓舞」と同様に、ただちに山札から数字（能力値）と等しい枚数のカードを引けます（イベント・フェイズの〈士気の鼓舞〉を参照）。

選択ルール

以下のルールは、ゲームが少し複雑になりますが、よりリアリティを増すためのものです。全てのシナリオで使うことができますが、採用するかどうかはプレイヤー同士で試合前に協議して決定してください。

残骸

戦車が撃破された場合、その戦車を裏返してそのままマップに残します。以後、残骸戦車のあるヘクスは移動と射撃を妨害します。

残骸戦車のあるヘクスに戦車は進入できます。しかし進入する場合は、追加で1移動力が必要です。移動力が足りない場合、残骸のあるヘクスには進入できません。

例：残骸戦車のある平地ヘクスに前進で入る場合には、合計で2移動力が必要です。

残骸戦車のあるヘクスを射撃が通過するとき、命中修正-1となります（複数の残骸戦車ヘクスを通過しても、命中修正は-1です）。残骸戦車のあるヘクスに対する射撃には命中修正はありません。修正はあくまで通過した場合のみです。

「修理/整備」カードを使用して、任意の残骸戦車をマップ上から取り除くことができます。

砲塔の旋回

このルールを採用する場合、砲塔を持つ戦車が前方射界外に対して射撃を行うときには砲塔を旋回させなければなりません。

砲塔を持つ戦車には全て「砲塔旋回能力」が与えられています（装甲値の下に「C」マークとともに記載）。この砲塔旋回能力が「1」ならば1度に1頂点分（60度）、「2」ならば1度に2頂点分（120度）まで、砲塔（だけ）を旋回させることができます。

砲塔を旋回させたら、その向きに合致するように砲塔マーカーを載せます。以後、射撃に関しては、砲塔マーカーの向きを前方射界として行います（図⑧参照）。

砲塔を旋回するには、以下の方法があります。
(1) ムーブ・カードを使用し、移動後に砲塔を旋回
(2) ムーブ・カードを使用し、移動後に砲塔を旋回
(3) アタック・カードで砲塔を旋回させ、射撃する

ただし、砲塔を旋回させたターンに射撃を行なった場合（上記の3）は命中修正-2が適用されます。

砲塔マーカーは、車体前方を向いた時に取り除くことができます。

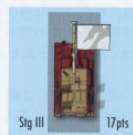
もし試合中に砲塔マーカーが足りなくなった場合は、別のマーカーなどで代用してください。

通り抜け

市街戦マップで戦いが膠着してしまう場合などに、両者が合意すればこのルールを採用することができます。
+1 移動力を消費することで他の戦車が存在するヘクスを通過できるようになります。

ただし、通過はできますが、同じヘクスに留まることはできません。もし通過するのに必要な移動力が足りない場合は、そのような移動はできません。

この選択ルールを採用する場合は、砲塔旋回のルールも同時に採用することを推奨します。



例：残骸戦車のある平地ヘクスに前進で入る場合には、合計で2移動力が必要です。



例：砲塔マーカーがない状態で、右側方射界の目標に射撃を行います。砲塔マーカーを60度右回して配置し、「2」の命中修正を適用して射撃を解決しました。
次の自校ターンにおいて、右側方射界の目標を再び射撃する場合は、命中に不利な修正はありません。しかし、車体前方の目標を射撃する場合、「2」の命中修正が適用されます（図⑨の状況）。

聖グロリアーナ女学院 vs 大洗女子学園



マップ：大洗町マップ

試合形式：殲滅戦

配置：聖グロリアーナ側に先に配置

先攻：聖グロリアーナ側

先 大洗女子学園

初期戦力

戦車

IV 号 D 型 [PzIV D] × 1

八九式中戦車 [Type89] × 1

III 号突撃砲 F 型・風林火山 [Stg III] × 1

キャラクター

あんこうチーム [西住みほ (表) / 武部、五十鈴、秋山、冷泉 (全て裏)]

同一車両に乗車

アヒルさんチーム (裏)

カバさんチーム (裏)

配置

全戦車：ヘクス 0206 (大洗リゾートアウトレット) より 2 ヘクス以内に自由配置

初期手札

修理 / 整備 1 枚

残り 4 枚は山札より引く

シナリオカード

埋伏の計

※表にして置いておきます (手札とは別です)。使用する場合は、その旨を宣言して、カードに記載されている効果を適用します。捨て札となった時点でゲームから取り除きます (以後、この試合では使用しません)。

増援

戦力

金びか 38 (t) [38t] × 1

キャラクター

カメさんチーム (裏)



聖グロリアーナ女学院

初期戦力

戦車

チャーチル Mk.VII [Churchill] × 1

マチルダ II [Matilda II] × 4

キャラクター

ダーズリン / オレンジベコ 任意の同一戦車に乗車

配置

全戦車：ヘクス列 XX16 より東 (大洗磯前神社側) の任意のヘクスに配置

初期手札

全車移動 1 枚

残り 4 枚は山札より引く

増援

なし



シナリオ特別ルール

市街地マップ

大洗町マップでは、白いヘクスサイドを越えて移動したり射撃したりすることはできません。

例：ヘクス 0716 とヘクス 0817 の間は移動できず、射撃も通りません。

大洗町マップには赤色のヘクスがあります (例：ヘクス 0610)。このヘクスには、大洗女子の戦車のみ進入可能です (地元民のみが知っている裏道です)。

この裏道にいる戦車は隣接ヘクスに対してのみ射撃可能です。同様に、道路ヘクスから裏道への射撃も、その裏道に隣接しているヘクスからのみ可能です。

各校試合

2人用 90分 難易度 ★★

戦車道を履修することになった大洗女子学園の21名は、模擬戦の後、強豪である聖グロリアーナ女学院との親善試合に挑んだ。

しかし、未熟さを露呈した大洗女子学園側は、さしたる戦果も得ぬうちに1両を放棄、さらに1両が戦線を離脱してしまう。不利を悟った西住みほは“もっとこそそ作戦”を発動し、戦場を大洗市街に移した。

(シリーズ第4話)

例：ヘクス 0505 からヘクス 0605 へは射撃可能ですが、ヘクス 0704 には射撃できません。ヘクス 0903 からヘクス 0804 へは射撃可能ですが、ヘクス 0704 には射撃できません。

増援の登場

シナリオ専用カードの「増援」を山札に加えます。

このカードが引かれた場合、大洗女子に「金びか 38 (t)」が増援として登場します。

登場ヘクスは敵戦車のいないマップ端のマップ外に通じている道路ヘクスならどこでも構いません。登場する際には「カメさんチーム」(裏) を乗車させます。

増援をいずれかのヘクスに配置後、その戦車をただちに通常移動力の範囲で移動させることができます。



選択ルール

大洗女子で勝つのが難しいと思われる場合、以下の選択ルールを採用できます。

1 年生、逃亡せず

この選択ルールは、大洗市街での戦闘に入る前に逃げ出してしまったウサギさんチームが、逃げ出さずに戦っていたら……という仮想設定です。

山札から「増援」カードが引かれたとき、「金びか 38 (t)」と同時に「ピンクの M3 リー」[M3 Lee] も登場させます。その際、「ウサギさんチーム」(裏) を乗車させます。登場方法は「金びか 38 (t)」と同じですが、必ずしも同じヘクスから登場しなくても構いません。

フラッグ戦

両者が合意すれば、試合形式をフラッグ戦に変更できます。

サンダース大学付属高校 vs 大洗女子学園



マップ：サンダース vs 大洗女子マップ

試合形式：フラッグ戦

配置：サンダース側に先に配置

先攻：サンダース側

先 大洗女子学園

初期戦力

戦車

IV 号 D 型 [PzIV D] × 1

38 (t) [38t] × 1

八九式中戦車 [Type89] × 1

III 号突撃砲 F 型 [Stg III] × 1

M3 リー [M3 Lee] × 1

キャラクター

あんこうチーム [西住みほ (表) / 武部、五十鈴、秋山、冷泉 (全て裏)]

同一車両に乗車

カメさんチーム (裏)

アヒルさんチーム (裏)

カバさんチーム (裏)

ウサギさんチーム (裏)

配置

八九式中戦車：ヘクス 0803

その他の戦車：上記以外の大洗女子学園の校章が印刷されているヘクス (0813 ~ 1413) に自由配置

フラッグ・マーカ：任意の戦車をフラッグ車に選んで配置 (劇中では 38 (t))

初期手札

臨機射撃 × 1

移動 / 射撃 × 1

残り 3 枚は山札から引く

シナリオカード

おびき出し

※表にして置いておきます (手札とは別です)。使

用する場合は、その旨を宣言して、カードに記載されている効果を適用します。捨て札となった時点でゲームから取り除きます (以後、この試合では使用しません)。



サンダース大学付属高校

初期戦力

戦車

M4A1 × 1

M4 (75) [M4] × 8

シャーマン・ファイアフライ [Firefly] × 1

キャラクター

グレイ

ナオミ

配置

M4A1：ヘクス 0701

その他の戦車：上記以外のサンダースの校章が印刷されているヘクスに自由配置

フラッグ・マーカ：M4A1 に配置

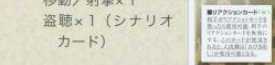
初期手札

全車移動 × 1

移動 × 2

移動 / 射撃 × 1

盗聴 × 1 (シナリオカード)



シナリオ特別ルール

フェアプレイ

手札を配り終えた後、ゲーム開始前にシナリオカードの「フェアプレイ」を山札に加えます。

このカードが引かれたとき、(どちらのプレイヤーが引いたとしても) その時点における大洗女子側の車両数と同数になるよ

うにサンダース側の戦車を取り除きます。こうして取り除かれた戦車は、以後この試合では使用しません。どの戦車を取り除くかはサンダース側プレイヤーが選択します。

「フェアプレイ」は捨て札となった時点で、ゲームから取り除きます。

丘

平地から丘への進入には「2 移動力」必要です。

丘から丘、丘から平地への移動は「1 移動力」です。

丘は森林と同様に、射線を妨害します。したがって、丘の上にいる戦車に対しては射撃可能ですが、丘ヘクスを通過して向こう側にいる戦車を射撃することはできません。

ただし丘の上にいる戦車は、他の丘の上にいる戦車に射線を通すことができます。



選択ルール

後継射撃

平地ヘクスから丘ヘクスにいる戦車に対して射撃を行う場合、命中修正 -1 が適用されます。

これは丘の後継線を利用して車体の一部を隠していることを表しています。



アンツィオ高校 vs 大洗女子学園



マップ：汎用（地形のないもの）
試合形式：フラッグ戦
配置：大洗女子側が先に配置
先攻：アンツィオ側

マップの準備

アンツィオ戦シナリオは、「演習」シナリオと同様に汎用マップを使ってマップを準備します。森林、丘については、下記を参考に何枚か目印を置いてください（メダルなど）。



大洗女子学園

初期戦力

戦車
IV号F2型 [PzIV F] × 1
38 (t) [38t] × 1
八九式中戦車 [Type89] × 1
III号突撃砲F型 [Stg III] × 1
M3 リー [M3 Lee] × 1
ルノーB1 bis [B1 bis] × 1

キャラクター

あんこうチーム [西住みほ、武部、

五十鈴、秋山、冷泉（全て表）] 同一車両に乗車

カメさんチーム（表）
アヒルさんチーム（表）
カバさんチーム（表）
ウサギさんチーム（表）

配置

全ての戦車：左図参照
フラッグ・マーカー：III号突撃砲F型に配置

初期手札

全車移動×1
残り4枚は山札から引く

シナリオカード

「バレー部復活」!

※イベントカードは表にして置いておきます（手札とは別です）。使用する場合は、その旨を宣言して、カードに記載されている効果を適用します。捨て札となった時点でゲームから取り除きます。

アンツィオ高校

初期戦力

戦車
100 編成ポイント以内で自由に編成（地色が黄色のアンツィオ高校用戦車から10両以内）

キャラクター

アンチョビ
ペパロニ

配置

全ての戦車：左図参照
フラッグ・マーカー：任意の戦車をフラッグ車に選んで配置（コミックでP40）

初期手札

全車移動×2
連機移動×1
残り2枚は山札から引く

シナリオカード

「異」

第二回戦の対戦校はアンツィオ高校に決まり、戦力不足を補うため、みほたちは学園艦を再搜索する。長砲身砲や新戦車を発見した大洗女子学園は、アンツィオ高校を見事に破り、三回戦進出を決めた。

（シリーズ第7話）

このシナリオは、プレイヤーが大洗女子学園またはアンツィオ高校の隊長の立場で、試合がどのようになるかを予想、研究するシナリオです。

シナリオ特別ルール

シナリオカード「異」

アンツィオ側の戦車が1両でも撃破されたら使用できます。

アンツィオ側がこのカードを使用した場合、大洗女子側はキャラクターの能力が使用できなくなります。

このカードの効果は次に強制カードが引かれるまで持続します。

シナリオカード自体の使い方は、大洗女子側と同じです。

丘と稜線射撃

平地から丘への進入には「2 移動力」が必要です。

丘から丘、丘から平地への移動は「1 移動力」です。

丘は森林と同様に、射線を妨害します。したがって、丘の上にいる戦車に対しては射撃可能ですが、丘ヘクスを通過して向こう側にいる戦車を射撃することはできません。

ただし丘の上にいる戦車は、他の丘の上にいる戦車に射線を通すことができます。

また平地ヘクスから丘ヘクスにいる戦車の射撃を行う場合、命中修正-1が適用されます。

選択ルール

チームの調整

大洗女子側は、秋山優花里をあんこうチームから外し、ルノーB1 bisに乗車させることができます。

アンツィオ側は、ペパロニの代わりにカルバッチョを使用できます。

自己犠牲

「バレー部復活!」の代わりにこのカードを使用することができます。

その場合、「アークイさんチーム」を「アヒルさんチーム」と読み替えます。



ブラウダ高校 vs 大洗女子学園



第三回戦の相手は、前回の全国大会の優勝校であるブラウダ高校だった。みほはより慎重に作戦を実行するつもりだったが、三回戦進出によって自分たちの戦い方に自信を深めたチームメイトの意見を聞き入れ、積極的な攻勢に出る。一方のブラウダ側は、みほたちの行動を偵察。罠を張って待ち構えた。

（シリーズ第8、9、10話）

マップ：ブラウダ VS 大洗女子マップ

試合形式：フラッグ戦
配置：ブラウダ側が先に配置
先攻：ブラウダ側

大洗女子学園

初期戦力

戦車
IV号F2型 [PzIV F] × 1
38 (t) [38t] × 1
八九式中戦車 [Type89] × 1
III号突撃砲F型 [Stg III] × 1
M3 リー [M3 Lee] × 1
ルノーB1 bis [B1 bis] × 1

キャラクター

あんこうチーム [西住みほ、武部、五十鈴、秋山、冷泉（全て表）] 同一車両に乗車

カメさんチーム（表）
アヒルさんチーム（表）
カバさんチーム（表）
ウサギさんチーム（表）
カモさんチーム

配置

全ての戦車：大洗女子学園の校章が印刷されているヘクス
フラッグ・マーカー：任意の戦車をフラッグ車に選んで配置（劇中では八九式中戦車）

初期手札

全速前進×1
残り4枚は山札から引く

シナリオカード

休戦協定

あんこう踊り

※2枚のイベントカードは表にして置いておきます（手札とは別です）。

使用する場合は、その旨を宣言して、カードに記載されている効果を適用します。

使用後はゲームから取り除きます。



ブラウダ高校

初期戦力

戦車
T-34/76 × 3
T-34/85 × 2

配置

全ての戦車：ブラウダ高校の校章が印刷されているヘクスに自由配置
フラッグ・マーカー：マップ上のT-34/76の1両をフラッグ車に指定して配置

初期手札

連機移動×1
偵察×1
残り3枚は山札から引く

増援

戦車

T-34/76 × 4
T-34/85 × 4
KV-2 × 1
IS-2 × 1

キャラクター

カチューシャ
ノンナ

シナリオ特別ルール

シナリオカードの追加

手札を配り終えた後、大洗女子側プレイヤーは、以下の5枚から3枚を選び、山札に加えシャッフルします。

雪の進軍

埋伏の計

精密射撃

ぱんつあーふぉー!

バレー部復活!

全てのシナリオカードは、捨て札となった時点でゲームから除外します。

ブラウダ側が引いた場合は使用できませんが、手札として持ち、捨て札にすることはできません。

ブラウダ高校の増援

初期配置されていないブラウダ側の残りの戦車は、ブラウダ側が移動カードを使用することに1両、ブラウダ高校の配置ヘクスに登場します（増援のために移動カードを使用するのではなく、すでにマップ上にある戦車を移動させた後で増援として登場する）。

増援として登場する戦車のうち、KV-2とIS-2は全てのT-34が登場した後に登場させることができます。

T-34/76とT-34/85の登場順、およびKV-2とIS-2の登場順はブラウダ側プレイヤーの任意です。

イベントカード「休戦協定」が使用された場合、残りの戦車を全て登場させてから再配置します。

休戦協定

大洗女子側のいずれかの戦車が、教会ヘクス（後述）から2ヘクス以内に入ったら使用可能。

マップ上にある全ての戦車を取り除きます（破壊戦車はそのまゝ）。

先に大洗女子側が教会ヘクスから2ヘクス以内に全ての味方戦車を配置します。

次にブラウダ側が、教会ヘクスから6ヘクス以上、9ヘクス以内に、全ての戦車が隣接しないように配置します。

現在の捨て札を山札と合わせてリシャッフルし、その後、両プレイヤーは手札が5枚になるように、足りない分だけ山札からカードを追加で引きます。

大洗女子側の先攻でゲームを再開します。

あんこう踊り

休戦協定カードが使用されたら使用可能。これ以降、大洗女子側全戦車は命中判定のダイス目に+1されます。

教会（ヘクス 1403）

進入不可で、射線を遮ります。

黒森峰女学園 vs 大洗女子学園 (連続シナリオ)



第1ステージ

マップ：黒森峰 vs 大洗女子 第1ステージ
試合形式：フラッグ戦
配置：大洗女子側が先に配置
先攻：大洗女子側

大洗女子学園

初期戦力

戦車
IV号H型 [PzIV H] × 1
ヘツァー [Hetzer] × 1
八九式中戦車 [Type89] × 1
III号突撃砲F型 [Stg III] × 1
M3 リー [M3 Lee] × 1
ルノーB1 bis [B1 bis] × 1
ポルシェティーガー [P Tiger] × 1
三式中戦車 [Type3] × 1

キャラクター

あんこうチーム [西住みほ、武部、五十鈴、秋山、冷泉 (全て表)] 同一車両に乗り

カメさんチーム (表)
アヒルさんチーム (表)
カバさんチーム (表)
ウサギさんチーム (表)
カモさんチーム
レオパッドさんチーム
アライグマさんチーム

配置

全戦車：大洗女子学園の校章が印刷されているヘクス
フラッグ・マーカー：IV号H型に配置

初期手札

全車移動×1
連携移動×2
移動×1
緊急停止×1

シナリオカード

自己犠牲
バレー部復活!



もくもく作戦 (または、おちくろ作戦) HS0077
生徒会魂
戦略大作戦
※表にして置いておきます (手札とは別です)。使用する場合は、その旨を宣言して、カードに記載されている効果を適用します。捨て札となった時点でゲームから取り除きます (以後、この試合では使用しません)。

黒森峰女学園

初期戦力

戦車
ティーガーI [Tiger I] × 1
ティーガーII [Tiger II] × 2
パンター [Panther] × 6
ヤークトパンター [Jagdpanther] × 1
ヤークトティーガー [Jagdtiger] × 1
ラング [Jagd PzIV] × 6
エレファント [Elefant] × 1

キャラクター

西住みほ
逸見エリカ

配置

マップ右下方の森ヘクス内。黒森峰女学園の校章が印刷されているヘクス
フラッグ・マーカー：ティーガーIに配置

初期手札

射撃×2
残り3枚は山札から引く。

シナリオ特別ルール

カードの調整

このシナリオでは「一斉射撃」のカードは使用しません。準備の際に、取り除いておいてください。

シナリオの構成

この試合には2枚のマップがあります。

各校試合

2人用 120分 難易度 ★★★

ブラウダ高校を破った大洗女子学園は、ついに決勝戦に進出する。相手は姉の西住みほが隊長を務める昨年の準優勝校黒森峰女学園。新たに2チームを加え、最後の練習を終えたメンバーはさまざまな思いを胸に試合に臨む。

(シリーズ第10、11、12話)

第1ステージでは丘陵マップを、第2ステージでは市街地マップを使用します。

試合は第1ステージから行われ、そこで決着が付かなかった場合は第2ステージを行うことになります。

第1ステージの終了条件

大洗女子側の戦車のみ、「玲萬言橋 (ヘクス1501)」に入ることによってマップ外へ脱出することができます (入った瞬間にマップから取り除きます)。大洗女子側の戦車2両がマップから脱出した時点で第1ステージは終了となります。

また、脱出が完了する前にどちらかのフラッグ車が撃破された場合は、通常どおり試合は終了となります。

西住流に逃げるという道はない

第1ステージにおいて、黒森峰側の全ての戦車は、大洗女子側のフラッグ車に近づくように移動しなければなりません。なお、フラッグ車が離脱した後は、この制限はなくなります。

もくもく作戦

このカードは、黒森峰側が1度でも射撃カードを使用した使用可能となります。このカードが使用されたら、大洗女子側の各戦車の上に煙幕マーカーを配置します。煙幕のあるヘクスへの射撃、および通過する射撃には-2の命中修正がかかります。

煙幕マーカーが配置されている間、その戦車の移動力は3になります。

煙幕マーカーは荒地ヘクスに進入または通過した戦車からは取り除かれます。

荒地

荒地ヘクスは、ヘクス全面が土色に塗られている部分です (一部だけが土色のところは荒地とみなしません)。荒地は平地ヘクスと同じ扱いです。ただし、このヘクスに入るともくもく作戦の煙幕マーカーは取り除かれます。

初期配置の森林

第1ステージにおける黒森峰側の初期配置ヘクスは森林のヘクスになっています。この森林ヘクスは登場時のみ配置・進入可能なヘクスで、いったん森林ヘクスから出た後は再び進入できません。



また、射撃が森林ヘクスを通過するような射撃はできません。森林ヘクスに対する射撃および森林ヘクスからの射撃については命中修正はありません。

丘陵 (207 高地)

第1ステージのマップ左上にある丘陵ヘクス群 (白い破線の六角形と▲が印刷されている4ヘクス) のことを「207 高地」と呼びます。

207 高地は、丘と同様に戦車が進入可能ですが、射撃は遮ります (高地を通過する射撃はできない)。高地にいる戦車に対しては射撃可能です。

207 高地にいる戦車への射撃では、下記の修正が与えられます。

- 命中修正-2
- 撃破修正-2

平地および荒地から207 高地への移動には2移動力が必要です。なお207 高地周辺の茶色いヘクスは全て荒地とみなします (例：ヘクス0405など)。

川と浅瀬

川ヘクスには進入できません。浅瀬ヘクスに進入するためには2移動力が必要です。川ヘクス、浅瀬ヘクスとも射撃を妨害しません。

第2ステージ

マップ：黒森峰 vs 大洗女子 第2ステージ
試合形式：フラッグ戦
配置：大洗女子側が先に配置
先攻：大洗女子側

大洗女子学園

初期戦力

戦車
第1ステージの残存戦車全て

キャラクター

第1ステージの残存戦車に乗りしているキャラクター (表裏の状態はそのまま継続)

配置

全ての戦車：ヘクス1019より進入 (特別ルール参照)
フラッグ・マーカー：第1ステージでの指定を引き継ぐ

初期手札

第1ステージの終了時の手札

黒森峰女学園

初期戦力

戦車
マウス [Maus] × 1
III号戦車 [PzIII J] × 1

配置

マウスはヘクス0417に配置。
III号戦車はマウスから3ヘクス以内の任意のヘクスに配置。

初期手札

第1ステージの終了時の手札
5枚に不足する分は山札から引く。

増援

戦車

第1ステージの残存戦車両は増援として登場 (特別ルール参照)

キャラクター

第1ステージの残存戦車に乗りしているキャラクター (表裏の状態はそのまま継続)

シナリオ特別ルール

第2ステージの開始

第2ステージの開始に先立ち、捨て札と山札およびシナリオカード「増援」を合わせて戦術カードをリシャッフルして新たな山札を作ります。

その際、第1ステージでの手札はそのまま手元に残しておきます。そして新たな山札から手札が5枚になるように不足分を引きします。強制カードおよび増援カードを引いた場合は脇に置いておき、両プレイヤーの手札が補充された後に山札に戻してリシャッフルします。

第2ステージの開始時、大洗女子側の残存戦車は全てヘクス1019より市街地マップに進入します。その際、各戦車は4移動力で移動を行ないます (この移動にカードは不要です)。

市街地マップ

白いヘクスサイドを越えて移動したり射撃したりすることはできません。

残骸

このシナリオでは、撃破された戦車は裏返されてそのままマップに残ります。選択ルールの「残骸」を参照。

マウスの移動制限

マウスが1ターンに2移動力以上を消



費すると「履帯損傷チェック」を行わなければならない。2移動力以上を消費した移動の終了時にダイスを1つ振り、6の目が出ると履帯が損傷して「移動不能」となります。この「移動不能」は通常どおり「修理」カードで回復可能です。

黒森峰女学園の増援

第2ステージにおいて、以下のいずれかの条件が達成された場合に黒森峰女学園の増援が登場します。

- 強制カードまたは増援カードが引かれた
- マウスが撃破された

上記のいずれかが達成された次のターン以降に、第1ステージで撃破されていない黒森峰女学園の全ての戦車はヘクス0108およびヘクス0109から登場可能になります。

ムーブ・カードを1枚使用することで、2カ所から1箇所ずつ登場し、使用したカードの内容に応じて移動することができます。その際、移動させるのは登場させた戦車でなくても構いません。

ただし、登場ヘクスに戦車がいる限り、そのヘクスから新たな増援を出すことはできません。また、最初に登場する戦車のうち、1両はフラッグ車ではなりません。

なお、「全車移動」のカードを使用した場合はすでにマップ上にある自校の戦車も移動させることができます。

戦略大作戦

目標戦車の背後に移動できない場合 (マップ端や他の戦車が存在するなど)、そのような戦車に対して戦略大作戦を使用することはできません。

HS0017

このカードが使用されたら、大洗女子側のフラッグ車をヘクス1402に、黒森峰側のフラッグ車をヘクス1006に配置します。また大洗女子側はフラッグ車以外の戦車1両をヘクス1007に配置します。以後、両校の戦車はヘクス1007に進入することはできません。また1007に配置された戦車は移動できず、フラッグ車に対して射撃できません。

なお大洗女子側は、ヘクス1007に配置する戦車がない場合は、このカードを使用することはできません。

全国大会です!

このルールは、劇中の「第63回 戦車道 全国高校生大会」のようない連の試合をテーマにしています。

プレイには時間がかかりますが、連続して勝ち抜いていくことでより大きな達成感を得ることができるでしょう。

ここではその方法として、「連続シナリオ」と「トーナメント」の二つの遊び方について説明します。

連続シナリオ

劇中の「第63回」の全国大会を再現する遊び方です。

基本的には2人プレイ用で、一方のプレイヤーが大洗女子学園を受け持ち、もう一方が他校全てを担当します。

概要

「各校試合」として用意されているうち、サンダース戦、アンツィオ戦、ブラウダ戦、黒森峰戦を順にプレイします。大洗女子学園を担当するプレイヤーはこれらの全てを勝ち抜いて、優勝しなければなりません。もしいずれかのシナリオで一度でも敗北したら、もう一方のプレイヤーの勝利となります。

各シナリオは基本的に通常どおりにプレイしますが、連続シナリオではいくつかの点で変更があります。

シナリオカード

第1回戦の前に、大洗女子学園のプレイヤーには全てのシナリオカードが与えられます(「喪」「増援」を除く)。

どの試合でどのシナリオカードを使うかはプレイヤーの任意です。ただし、カードに記載されている使用制限を満たしていない場合、そのカードは使用できません。

例:「生徒会議」は黒森峰戦の市街地マップでしか使用できません。なぜならマウスは他のシナリオでは登場しないからです。

大洗女子学園の戦車

大洗女子学園プレイヤーは、次のスケジュールに従って戦車を使用できます。

1回戦 サンダース戦
IV号D型
38(t)



M3 リー
III号突撃砲 F型
八九式中戦車

2回戦 アンツィオ戦

上記に加えてルノー B1 bis

※ただし、サンダース戦で自校戦車を過半数失っている場合は、3回戦の時点で受領する。

3回戦 ブラウダ戦

上記に加えてボルシェティガー

※ただし、アンツィオ戦で自校戦車を2両以上失っている場合は、4回戦の時点で受領する。

4回戦 黒森峰戦(決戦戦)

上記に加えて三式中戦車

※ただし、ブラウダ戦で自校戦車を過半数失っている場合は、受領できない。

戦車のアップグレード

大洗女子学園のIV号戦車は相手校の戦車を撃破することでアップグレードします。ある試合でIV号戦車の射撃により、1両でも敵戦車を撃破できたら、次の試合では1ランクアップします。

IV号戦車のアップグレード
D型→F2型→H型

一つのシナリオで複数の戦車を撃破したからといって、一度に2段階、アップグレードすることはありません。

同様に、38(t)も敵戦車を撃破したら、次の試合ではヘッツァーにランクアップします。

38(t)のアップグレード
38(t)→ヘッツァー

キャラクターの成長

大洗女子学園の各チーム、およびあんこうチームの各乗員は、全て裏面の状態で第1試合を開始します。

あんこうチーム以外の各チームは、初めて戦車を撃破した試合の次の試合以降、表面で試合を開始できます(どのチームが表面になったのかメモしておいてください)。

あんこうチームの各乗員は、搭乗した戦車が相手校の戦車を1両撃破することに、いずれか1名を次の試合以降、表面で開始できます(誰が表面になったのかメモしておいてください)。

カモさんチーム、アリクイさんチーム、レオポンさんチームの裏面は、地色が氷玉でなく、白地になっています。また名称以外に能力の記載がありません。本来、この面は裏面として使いますが、この連続シナリオにおいては、例外的に使用します。カモさんチームは3回戦から、アリクイさんチームとレオポンさんチームは4回戦から使用可能になります。したがって、カモさんチームは、3回戦で戦果を挙げてはじめて、4回戦で表面で使用できます。

4回戦から参加するアリクイさんチームとレオポンさんチームは、試合中に戦車を撃破した瞬間に表面になります。

選択ルール

仮想設定

大洗女子学園を担当するプレイヤーは、各試合ごとに規定されている出場チームの制限を無視することができます。

どの戦車にどのチームを搭乗させるかは、大洗女子学園プレイヤーの任意です。試合ごとに搭乗する戦車を変えても構いませんし、劇中と異なり、第1試合からアリクイさんチームを出しても構いません。

ただし、試合で規定されている戦車の数以上のチームを出場させることはできません。また、1両の戦車には1チームしか搭乗できません。

トーナメント

劇中の展開にこだわらず、ある程度自由に全国大会を再現する遊び方です。

2人から6人まで遊ぶことができ、それぞれが同じ立場で優勝を目指すことができます。

ただし優勝が決まるまでのプレイ時間は、連続シナリオよりかかる可能性があります。

概要

ゲームに参加するプレイヤーは、まず下記の6校から1校を選びます。

1. 大洗女子学園
2. 聖グロリアーナ女学院
3. サンダース大学付属高校
4. アンツィオ高校
5. ブラウダ高校
6. 黒森峰女学園

続いて下記の10校から1校を選びます。

7. 知波単学園
8. マジノ女学院
9. ポンブル高校
10. ヴァイキング水産高校
11. ヨーグルト学園
12. コアラの森学園
13. 青師団高校
14. 継続高校
15. ヴッフル学院
16. BC 自由学園

受け持つ学校の決め方は、参加者全員の相談で決めて構いません。じゃんけんなどで順に選んでも構いませんし、フラッグマーカーをカップなどに入れてくじ引きの要領で決めてもいでしょう。

次に右の写真を参考に、全16校用のトーナメント表を作ります。そして全16校のフラッグマーカーをカップなどに入れ、無作為に引いて各ブロックの左側から順に置いていきます。

こうしてトーナメント表が完成したら、順に試合を実施します。

大会の進行

各試合は、「演習」シナリオ形式です。試合を行うのがプレイヤーの受け持つ学校同士であれば、担当プレイヤー同士の対戦となります。その試合で勝ち残った側が、トーナメントの次の試合に進むことができます。

試合を行うのが両校とも自分の担当だった場合には、試合を行わずにどちらか一方を勝者としします。



一方の学校がいずれかのプレイヤーが担当する学校で、もう一方がプレイヤーのいない学校だった場合、試合は行わずにプレイヤーの担当校の不戦勝となります。

両校ともプレイヤーのいない学校だった場合、試合は行わず、サイコロなどで無作為に勝者を決定します。

こうして、試合を進め、自分の担当校が優勝したプレイヤーの勝利となります。

部隊の編成

トーナメントでは、自校の部隊は試合前に編成します(ただし40編成ポイント以上の戦車は除く)。

編成に使えるポイントと戦車の数は、何回戦によって違ってきます。

- 1回戦: 100pts (10両以内)
- 2回戦: 100pts (10両以内)
- 3回戦: 150pts (15両以内)
- 4回戦: 200pts (20両以内)

編成の際に使用できるのは、自校が所有する戦車のみです。戦車は、学校別に地色が色分けされています。

大洗女子学園: 水色
聖グロリアーナ女学院: 黄土色
サンダース大学付属高校: 黄緑色
アンツィオ高校: 黄色
ブラウダ高校: 赤色
黒森峰女学園: 黒色
上記以外の学校: 灰色

キャラクターの使用

参加者全員が望むなら、自校のキャラクターを2名まで参加させられます。

任意でも構いませんし、ランダムに選ぶ場合は「演習」シナリオを参考にしてください。

