

# Dogs of War早見表

2015.03.27 第5版  
By The Game Gallery

## 初期受取アイテムとラウンド収入

- ・ ゲーム開始時：5金、戦術カード2枚、家影響カード1枚、スクリーン1つ
- ・ 毎年(ラウンド)：3金 - 1年目も受け取るので1年目は実質8金スタート

## 毎年(ラウンド) 毎に受け取るキャプテン数

1年目	2年目	3年目	4年目
3体	4体	4体	5体

## 戦術カード一覧

カード名	効果	報酬	戦闘トラック
Betrayal	既に支援しているのと反対側の陣営にキャプテンを配置する	○	○
Heroism	戦闘トラックを+3進める	×	○
Mustering	兵士カードを1枚コストを支払って直ちに購入する	○	○
Raid	3金を得る	×	○
Opportunism	報酬を2倍もらう	○ (2倍)	×
Sortie	戦闘に負けてる側にプレイする場合、戦闘トラックを+2進める	○	○
Temporise	今ターンを休み、何もしない。次ターンから通常プレイできる。	×	×
Upgrade	手札の兵士カードを1枚捨て、+1金高い兵士カードを直ちにプレイする。	○	○

## 最終決算

種別	VP
プレイ中に受け取ったVP	額面のままのVP
盾	1盾がボード上のハウスピクトリートラックの位置に書かれているVP (初期状態なら-1の点に注意)
家影響カード	カードに書かれている種類の盾2個分としてVPを計算
兵士カード、戦術カード	1枚 = 1 VP
お金	1金 = 0.5VP(端数切り捨て)

## プレイシーケンス

プレイは4年（ラウンド）行う。1年は以下のシーケンスでプレイする

### 戦闘準備フェイズ

1. 年マーカーを進める（1年目はパス）
2. ボーナスリワード（報酬）トークンを混ぜて3つの戦場に各1個配置し、あまりは箱に一端戻す。1～3ラウンドは銀の面、4ラウンド目は金の面を上にする
3. 戦闘カードを各戦場に2枚ずつ配置。あまりは箱に一端戻す
4. ハウスカードを各戦場に2枚ずつ配置
5. スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーは、自分がそのまま持つか任意のプレイヤーに渡すかを選択する

### 招集フェイズ

1. 年ごとに指定された数のキャプテンを受け取る（表面参照）。前年にキャプテンの報酬があれば、それを追加で受け取る。キャプテンは翌年に持ち越し不可
2. 3金を受け取る。お金は翌年に持ち越し出来る。
3. スタートプレイヤーから時計回りに兵士カードを購入する。購入チャンスは各自1回で任意の枚数と組み合わせで購入できる（枯渇したカードは買えない）。兵士カードは翌年に持ち越しできる。

### アクションフェイズ

1. スタートプレイヤーから時計回りにアクションを行う。アクションは以下の2種
  - ・キャプテン配置
    - a) 戦術カード1枚を使う（任意）
    - b) 兵士カード1枚を使いキャプテンを1個配置する
    - c) キャプテンを配置した事による報酬や戦闘トラックの処理を行う
  - ・パス
    - a) 残ったキャプテンがあればストックに戻す
    - b) 初パスのプレイヤーであれば、スタートマーカーを受け取る
    - c) 全員がパスするまでパスしか出来ない

### 戦闘結果フェイズ

1. 各戦場毎にバトルトラックを確認して、勝者を決める（同点は両方敗北）
2. 勝者の家は、ハウスピクトリートークンを1マス進める
  - 2.1. 大勝利(15点差)の場合は、勝者側は2マス進め、敗者側は1マス戻す
  - 2.2. 勝者側を支援していたプレイヤー達はVPを受け取る
  - 2.3. 勝者側で最多プレイヤー（同数可）はボーナスリワード(報酬)を受け取る
3. ハウスカード、戦闘カード、ボーナスリワードトークンをボードから取り除く。各戦場の戦闘トラックを0の位置に戻す