

# Dogs of Warルール日本語抄訳

2015.04.17 HAL99

第3版

## 1.ゲームの目的

4年（ラウンド）終了時に最も多くのVPを稼いでいる事

## 2.セットアップ

- ・ボードをテーブルの中央に置く
  - ・戦術カードと家影響力カードをシャッフルする
  - ・プレイヤーは、スクリーン1つ、5金、戦術カード2枚、家影響力カード1枚を受け取る。
  - ・スタートプレイヤーをランダムに決定し、スタートプレイヤーマーカーを渡す
  - ・1年目の場所にラウンドトークンを配置する
  - ・兵士カードを種類別に分けて山札にしておく
  - ・各家のハウスビクトリートークンを-1の場所に配置する
  - ・各戦場の戦闘トラック（以後：バトルトラック）の0の位置にトークンを置く
- ※ボードのセットアップはP.11の図参照

## 3.プレイシーケンス

1年は以下のシーケンスでプレイする

1. 戦闘準備フェイズ
2. 召集フェイズ
3. アクションフェイズ
4. 戦闘結果フェイズ

### 1. 戦闘準備フェイズ

以下の順番で戦闘準備フェイズを行う

1. 年をひとつ進める(1年目は行わない)
2. ボーナスリワードトークンを全て混ぜて各戦場に1つずつ置いて表にする。残った3つは次年まで箱に戻す。**1～3ラウンド目は銀の面を上、4ラウンド目は金の面を上にする（上面の報酬が貰える）**
3. 戦闘カードを全て混ぜて各戦場に2つずつおいて表返す。余った2枚は箱に戻す
4. ハウスカードを混ぜて各戦場に2枚ずつおいて表返す。
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、自分が持ち続けるか、誰かに渡すか選ぶ。

※3人プレイ時は配置するハウスカードを6→4に減らす（2戦場になる）

## 2. 召集フェイズ

・年によって以下のキャプテンを受け取る（キャプテンは翌年に持ち越し出来ない）前年のボーナスリワードで追加をとってればその分も追加で受け取る。

1年目：3体 2, 3年目：4体 4年目：5体

- ・3金を得る。前の年の余りに加える。
- ・スタートプレイヤーから時計回りに兵士カードを任意の枚数購入する。兵士カードは翌年に持ち越し出来る。カードが枯渇している場合、その種類の兵士を購入することは出来ない。支払うお金はバンクに支払う。

歩兵：1金、砲兵：2金、騎兵：3金、戦争マシン：4金

- ・プレイヤーはキャプテン以外の全てのカードやお金などを常にスクリーンの裏に隠す。

## 3. アクションフェイズ

スタートプレイヤーから開始して時計回りに手番を解決する。手番では、以下のいずれかを選択する

a)キャプテン配置

b)パス

### a)キャプテン配置

1. 戦術カードを1枚使う（任意）。効果適用後、カードを捨て札にする。
2. 兵士カードを1枚使って任意の戦場でサポートしたい家の兵士エリアにカードをプレイする（必須）。
3. 兵士カードを置いた家の戦場カードの任意の空きマスに自分のキャプテンを1つ置く。（必須）
4. プレイした兵士の強さに等しい数だけバトルトラックでビクトリートラックを+側に動かす（必須）。使用した戦術カードによってはバトルトラックを変更しない場合もあるので注意
5. キャプテンを置いた戦場カードのマスに指定されていた報酬を得る（使用した戦術カードによってはもらえない場合もあるので注意）

**キャプテンを配置する時には、以下の制限がある。**

- ・1つの戦場では片方の家の側にしかキャプテンを配置することが出来ない（例外：戦闘カードによりプレイ出来る場合もある）
- ・戦場カードのマスによっては、配置する兵士に制限がある。騎士+の場所には騎士か戦闘マシンしかおけない（マスのアイコンを確認）
- ・戦闘カードに空きマスが無い場合は、キャプテンも兵士カードも配置出来ない。
- ・兵士カードをプレイ出来ない場合は、キャプテンの配置は出来ない

### 報酬を得る

戦闘カードのマスには以下の種類の報酬がかかっている。

- ・指定勝利点を得る。
- ・各該当マークの兵士カード1枚を受け取る。
- ・指定金額のお金を得る。
- ・戦術カードを指定枚数受け取る
- ・指定数のキャプテンを受け取る（受け取った年に使う）
- ・対象の家の影響トークンを指定数得る

## バトルトラックの調整

キャプテンを配置したら、プレイした兵士カードに従って、キャプテンを配置した戦場のバトルトラックを修正します。修正はキャプテンをプレイした家の側にプレイした兵士カードに指定されている数だけバトルトラックの駒を移動させます

歩兵：1、砲兵：3、騎兵：5、戦争マシン：7  
(15より上には進められない)

このバトルトラックの数字がどちらにプラスになっているかで戦闘の勝者が決定されます。

## b)パス

パスをした場合、手元に残っているキャプテンがあれば、全てストックに戻します（キャプテンは使い切りが義務ではありません）。

その年で初めてパスしたプレイヤーであれば、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。一度パスをするとその年は以後パスしかできません。

手元に残ったお金・兵士カードは翌年に持ち越せます。

## アクションフェイズの終了

全てのプレイヤーがパスを行うとアクションフェイズが終了します。

## 4. 戦闘結果フェイズ

アクションフェイズが終わったら戦闘は終了です。

- ・バトルトラック上の駒がある側の家が勝利します。反対の家は敗北です。もし中央にあったなら、双方とも敗北となります。
- ・勝った家のハウスビクトリートークンを1スペース進めます。
- ・バトルトラック上の駒が15のマスにあれば大勝利として、ハウスビクトリートークンを2スペース進めます。負けた家は敗北としてハウスビクトリートークンを1戻します。
- ・勝利側の家にキャプテンを置いていた全プレイヤーは、置いていたキャプテン数に関わらず、負けた家に配置されているキャプテン数に等しい勝利点を得ます。
- ・勝利側の家に最も多くキャプテンを置いていたプレイヤーは、対象戦場に置かれているボーナスリワードトークンに指定されている報酬を受け取ります（**1～3ラウンドは銀面、4ラウンド目は金面を貰う**）。同数の場合は多数者全員が報酬を受け取ります。
- ・プレイされたキャプテンをストックに戻します。兵士カードは、捨て札にします。
- ・家カード、戦闘カード、ボーナスリワードトークンを撤去し、バトルトラックの駒を中央に戻します

## 5. ゲーム終了と勝者

4年目の戦闘結果フェイズが終わったらゲームは終了です。以下を合計し最も合計が多いプレイヤーが勝者となります。

- ・プレイ中に得た勝利点
- ・ゲーム中に手に入れた家影響力トークン(盾)とスタート時にもらった家影響力カード(家影響力トークン2個分)の勝利点
  - ・家影響力トークン1個の勝利点は、ハウスビクトリートラック上の家ビクトリートークンが置かれた場所に書かれた数字分です。
- ・お金は2金で1点勝利点
- ・兵士カードと戦術カードは1枚1勝利点

以 上

版数：

2015.01.27 初版

2015.02.16 第2版 ボーナスイワードトークンの貰う内容に誤りがあったものを修正

2015.04.17 第3版 誤字脱字を複数箇所修正