

GUNBUSTER 太陽系絶対防衛戦

1. はじめに

西暦 2032 年 8 月、人類は数億からなる宇宙怪獣群の太陽系襲来という未曾有の危機を迎えていた。オオタ中佐は、先の火星沖会戦の損傷で廃艦処分となった戦艦エクセリオンをブラックホール爆弾として敵宇宙怪獣群にぶつける起死回生の作戦を提案、護衛として完成したばかりのガンバスターを起用した。全人類の未来を背負い2隻のバスターマシンが富士宇宙基地から発進する。

このゲームはOVA「トップをねらえ！」第5巻における地球帝国宇宙軍と宇宙怪獣との戦いを再現した戦術級ウォーゲームです。地球軍はガンバスターで護衛してエクセリオンを怪獣群中心部に到達させることを、宇宙怪獣プレイヤーはエクセリオンの破壊を目指します。


2. 備品と用語

このゲームセットにはカウンターシート1枚、マップ1枚、補助シート1枚、ルール2枚(4p.)が付属します。それ以外に、6面体ダイス1個と不透明なカップを2個使いますので各自ご用意ください。

2-1 カウンター

ユニットシートに片面 44 個の駒が印刷してあります。はじめてプレイする場合はカウンターと定規を使って切り離してください。

2-1-1 戦闘ユニット:地球帝国宇宙軍の艦船(青)およびマシン兵器(グレー)1隻もしくは宇宙怪獣(オレンジ)1~数万匹を表します。

ユニット名	巡洋艦怪獣	射程
攻撃力	4	2
搭載力	①	イラト
防御力	4	移動力
		3

攻撃力:敵を攻撃する

能力の相対的な評価

射程:攻撃の届く範囲

搭載力:搭載できる兵隊怪獣のユニット数

防御力:敵の攻撃を防御する能力の相対的な評価

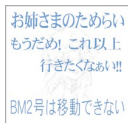
移動力:1フェイズに移動することができる範囲

2-2 マーカー・チット

2-2-1 必殺技チット:戦闘ユニットと同じ様式でガンバスターの必殺技とその効果値が記載されています。



2-2-2 イベントチット:一般ルールで再現しえない突発的な状況の再現に用います。



2-2-3 耐久力マーカー:地球側の強靱なユニットの耐久力を記録します。



2-2-4 艦内侵入マーカー:エクセリオン艦内に侵入した兵隊怪獣数の記録に用います。

2-4 マップ

2-4-1 A4 サイズのマップは太陽系第十三番惑星雷王星軌道付近の宇宙空間を表しています。移動や戦闘はマップを覆っているヘクス(六角形のマス目)を基準にして行います。

2-4-2 「怪」と書かれたヘクス 0401を中心に半径2ヘクスの範囲は怪獣群の中心部です。

2-4-3 雷王星軌道はゲームに影響を与えません。

2-4-4 記録トラックは耐久力マーカーや艦内侵入マーカーを置いて各種数値の記録に使います。

2-5 補助シート

2-5-1 攻撃範囲表は特殊攻撃のおよぶ範囲の確認の参考にしてください。

2-5-2 予備プールにはゲーム開始時には使用しないガンバスター、コーチチット、母艦怪獣、はさみうち怪獣を保管しておきます。

2-5-3 兵隊プールには未使用の兵隊怪獣を保管しておきます。戦闘や艦内侵入で除去した兵隊怪獣はここに戻します。

2-5-4 除去プールには戦闘で除去された大型怪獣ユニットを保管します。

2-5-5 使用済みプールには消費した必殺技とイベントチットを保管しておきます。

2-6 用語

マシン兵器:地球側の人型戦闘兵器の総称。

バスターマシン:対宇宙怪獣の切り札として建造された超光速万能大型変形合体マシン兵器。1号と2号が合体してガンバスターとなる。現状では1機分しか完成していない。

宇宙怪獣:銀河中心核いて座A*(エースター)から来寇する人類の仇敵。生身で星の海を渡り、恒星に産卵して繁殖する。巨大なものは1000kmにも達する。ルール上、単に怪獣という場合、すべての宇宙怪獣ユニットを含みます。

兵隊怪獣:地球側のマシン兵器に相当する小型怪獣。

大型怪獣:地球側の宇宙艦に相当する怪獣の総称。ゲームでは兵隊怪獣以外のすべての怪獣。

3. ゲームの準備

3-1 地球帝国軍(以後、地球)と宇宙怪獣(以後、怪獣)を担当するプレイヤーを決めます。

3-2 以下のユニットを指定されたヘクスに、耐久力マーカーを記録トラックに配置します。必殺技チット6枚とリコチットを地球用カップに入れます。ガンバスターとコーチチットは予備プールに置きます。

バスターマシン1号 0310 耐久力5
バスターマシン2号 0510 耐久力5
エクセリヤン 0409 耐久力10

3-3 母艦怪獣とはさみうち怪獣の2枚を予備プール、兵隊怪獣12枚を兵隊プールに置きます。残りの大型怪獣12枚(巡洋艦5、重巡1、砲台3、上陸艇3)とお姉さまチットを怪獣カップに入れます。

3-4 自分のカップの中はいつでも確認できます。相手のカップの中は見えてはいけません。

4. 進行手順

ゲームはターンの繰り返して進行します。ゲームは6ターン以内に終了しますが、ルール上ターン数を記録する必要はありません。各ターンの手順は以下の通りです。

1. **増援フェイズ**:各プレイヤーは自分用のカップからユニットを引き、種類によって手元に置かか、マップ上に配置します。
2. **宇宙怪獣移動フェイズ**:怪獣プレイヤーは自分のユニットを移動させます。
3. **宇宙怪獣戦闘フェイズ**:怪獣プレイヤーは自分のユニットを使い戦闘を解決します。
4. **地球帝国行動フェイズ**:地球プレイヤーは自分のユニットの移動と戦闘を解決します。

5. 増援

5-1 必殺技の補充

5-1-1 地球プレイヤーは地球用カップからチットを2枚引きます。チットは使用するまで伏せておきます。カップから全てのチットを引いた場合、それ以上チットを引くことはできません。

【選択ルール】地球側が不利に感じられる場合は、必殺技を6枚すべて使い切ったら全部カップに戻します。

5-2 宇宙怪獣の増援

宇宙怪獣は億単位の集団でしたが、すべてが同時に襲いかかってきたわけではないため、エクセリヤンとバスターマシンに攻撃を指向している集団だけがユニットとして登場しているものと表現しています。

5-2-1 怪獣プレイヤーは増援フェイズのはじめに、盤上にある怪獣ユニットを取り除いて除去プール(兵隊怪獣は兵隊プール)に置くことができます。

5-2-2 怪獣プレイヤーは怪獣用カップから増援として5ユニット引いて配置します。お姉さまチットを引いた場合、それを公開し、予備プールにある母艦とはさみうち

怪獣を怪獣カップに、コーチチットを地球カップに入れます。

5-2-3 カップに必要な数の怪獣が残っていない場合、除去プールに置いてあるユニットを全てカップに戻してから引くことができます。それでも不足する分の増援は失われます。

5-2-4 増援ユニットは怪獣群中心部(2-4-2)内に他の大型怪獣とスタックしない状態で配置します。配置するヘクスがない場合は0401にスタックして配置します。配置した怪獣ユニットに搭載力があるなら、兵隊プールから搭載力と同じ数の兵隊怪獣を取り出し、搭載状態(6-4-1)で配置することができます。

6. 移動

6-1 移動の基本

6-1-1 移動フェイズもしくは行動フェイズに自分のユニットのうち望むものを、それぞれの移動力の範囲で移動させることができます(例外6-3)。移動はユニット毎に解決しなければならず、他のユニットの移動を始めたならそれ以前に動かしていたユニットの移動は完了したものとみなします。

6-1-2 ユニットはヘクスを辿って移動します。隣接するヘクスに入るごとに1移動力を消費します。このゲームには、ユニットの向きは概念はなく、どの方向へでも移動できます。

6-2 他のユニットと移動

6-2-1 1ヘクスに入ることでできるユニット数に制限はありません。味方ユニットの存在は移動には一切影響しません。

6-2-2 移動中に敵ユニットのいるヘクスに入った場合、そこで移動を終了しなければなりません。ただし、地球側ユニットはそのヘクスで戦闘を実施して同じヘクスにいる敵ユニットを全て除去することができれば移動を継続することができます。

6-2-3 敵と同じヘクスで移動を開始したユニットは任意にそのヘクスを離れることができます。直接、他の敵のいるヘクスに移動することもできますが、そのヘクスで6-2-2の制限を受けます。

6-3 無人艦エクセリヤン

エクセリヤンは各地球行動フェイズに怪獣中心部に近づくように最短距離で前進しなければなりません。地球プレイヤーは任意にエクセリヤンの移動を中止したり、移動方向を選んだりすることはできません。

6-4 兵隊怪獣

6-4-1 兵隊怪獣は大型怪獣(2-6)に搭載されてゲームに登場します。搭載されている間、母艦となっている大型怪獣ユニットの下に重ねておきます。この状態では移動にも戦闘にも影響を与えません。母艦となっている怪獣が除去されると、搭載されている兵隊怪獣も一緒

に除去されます。

6-4-2 兵隊怪獣は母艦となっている怪獣が移動を始める前か移動を完了した後で、母艦を出撃して自らの移動力で移動することができます。一度出撃した兵隊怪獣はマップ上から除去されるまで再び搭載状態になることはありません。

6-4-3 エクセリオンと同じヘクスへ移動した兵隊怪獣は艦内を破壊(7-5)するために内部へ侵入することができます。兵隊ユニットをマップから取り除き、記録トラックの艦内侵入マーカーを侵入した数だけ増やします。一度艦内へ侵入した兵隊がマップに戻ることはできません。

6-5 お姉さまの動揺と合体

太陽系絶対防衛戦当時、バスターマシン2号パイロットのアノ大尉は、病に冒されたオオタ中佐への恋情から精神的に不安定な状態でした。

6-5-1 増援フェイズにお姉さまチットが引かれるとバスターマシン2号は行動不能状態となります。行動不能状態の間、バスターマシン2号は移動力0、射程1となります。この能力の範囲内であれば、隣接する敵との戦闘は可能です。

6-4-2 地球プレイヤーは、お姉さまが行動不能になった次のターン以降の行動フェイズにリコチットを公開することでお姉さまの行動不能状態を解除し、ガンバスターに合体可能になります。

6-4-3 バスターマシン2ユニットが同じヘクスにいるとき、地球プレイヤーが宣言すれば合体は完了します。バスターマシン2ユニットを取り除き、同じヘクスにガンバスターを配置します。各バスターマシンがそのターンに移動や戦闘を行ったか否かに関係なく、ガンバスターは合体したターンにも移動と戦闘を行えます。

6-4-4 「史実」を反映して、この戦いでは、一度合体したガンバスターは分離できません。

【選択ルール】ガンバスターは地球帝国軍行動フェイズの最初に2隻のバスターマシンに分離することができます。分離はガンバスターの行動前に行わなければならないませんが、バスターマシンはそれぞれ行動させることができます。いずれかのバスターマシンの耐久力が0になっている場合、ガンバスターは分離できません。

7. 戦闘

7-1 戦闘の基本

7-1-1 宇宙怪獣戦闘フェイズまたは地球帝国軍行動フェイズにおいて、手番プレイヤーは攻撃ユニットと防御ユニットを指定して宣言することで戦闘を実施できます。戦闘は一回づつ宣言すればよく、すべての戦闘計画を解決前に定める必要はありません。

7-1-2 ユニットは自分の射程内にある敵ユニットを攻撃することができます。このとき、敵味方に関わらず他のユニットの存在は射程の確認に影響しません(例外7-3)。

7-1-3 怪獣ユニットはそれぞれが個別に攻撃すること

も、味方ユニットと攻撃力を合計して攻撃することもできます。

7-1-4 地球側ユニットは移動中の任意の時点で移動を中断し、戦闘を解決してから移動を再開することができます。このため、地球側は複数のユニットで戦闘力を合計して攻撃することはできません。

7-1-5 各ユニットは1ターンに1回だけ攻撃を実施できますが(例外7-2)、同じユニットを1ターンに複数回に分けて攻撃することはできません。

7-1-6 攻撃ユニットの攻撃力の合計と防御ユニットの防御力を簡単な比の形にして戦闘結果表に当てはめます。コラムにちょうどの比率がない場合、防御側に有利なように当てはめます。

例:攻撃力15、防御力4の場合、比は3.75:1で、3:1と5:1の間になるので、防御側に有利な3:1の欄を使用します。

7-1-7 手番プレイヤーがダイスを振り、戦闘結果表の戦力比と出目が交差する欄を確認し、以下の内容を適用します。

ー:効果なし

DE:防御側ユニット除去(例外7-1-8)。

7-1-8 バスターマシンとエクセリオンは耐久力があり、DEとなっても除去される代わりに、記録トラックの耐久力表示を1減らします。耐久力が0になったときそのユニットは除去されます。

7-2 ガンバスター

7-2-1 合体(6-4-3)したガンバスターはユニットに記載されている攻撃力20P、射程5の攻撃に加えて、1ターンに最大2枚まで必殺技チットを使用してチットに記載された攻撃もしくは防御を実施することができます。

7-2-2 必殺技チットを使った攻撃は、通常の攻撃と同じようにガンバスターの移動中の任意の時点で、チットに記載された攻撃力と射程を用いて解決します。通常攻撃と必殺技攻撃を同じタイミングで行う必要はありません。

7-2-3 バスターシールドはガンバスターがいるヘクスに対する攻撃が宣言されたとき、ダイスが振られる前に使用します。その戦闘の間、防御ユニットの防御力は100とみなされます。同じヘクスにいれば、エクセリオンを防御するために使用することもできます。

7-2-4 ガンバスターは2機のバスターマシンの耐久力を引き継ぎます。損害を受けると、地球プレイヤーがどちらのバスターマシンの耐久力を減らすか選択します。ガンバスターは両方のバスターマシンの耐久力が0になったときに除去されます。

7-2-5 コーチチットはガンバスターが攻撃するとき、もしくは攻撃されるときに、ダイスを振る前に使用すれば出目に±2の修整を行えます。複数の敵ユニットに対する範囲攻撃の場合、ダイス修整を適用できるのはそのうち1ユニット分の判定だけです。コーチチットは必殺技ではなく、1ターン2枚の使用制限に含まれません。

7-3 怪獣の戦闘本能

怪獣は射程内に複数の敵ユニットが存在する場合、一番近いユニットを攻撃しなければなりません。同じ距離にある場合は怪獣プレイヤーが任意に目標を選択できます。

7-4 特殊攻撃

7-4-1 攻撃力や防御力の右にアルファベットが書いてある場合、戦闘に特別な影響を及ぼします。何も表示がない場合は、敵1ユニットを対象とした単体攻撃です。

7-4-2 単体攻撃ではないすべての攻撃は、対象となる攻撃範囲にいる敵ユニット全てを攻撃対象とします(攻撃範囲表参照)。複数のユニットに対する攻撃の場合でも、各ユニットに対して額面の攻撃力を用いて戦力比を算出します。攻撃範囲内に味方がいても、何の影響もありません。

7-4-3 特殊攻撃の説明

貫通(P): 最長射程ヘクスまで一直線に届く範囲にいる全てのユニットを攻撃します。

掃射(Sn): 一筆書きでなぞるように射程内の連続するヘクスを、Sのあとに続く数まで連続して攻撃できます(S3なら連続する3ヘクスが攻撃範囲)。攻撃するヘクスをすべて指定してから、戦闘を解決します。敵のいないヘクスをたどったり、同じヘクスを複数回指定してもかまいません。

範囲(R): 指定したヘクスとそれに隣接する6ヘクスが攻撃範囲です。

移動攻撃(K): 移動力を消費して、3ヘクス以内で直進します。新しいヘクスに移動するごとにそのヘクスにいる敵すべてを攻撃します。キック開始時にいたヘクスの敵は攻撃できません。

鏡面装甲(s): 射撃(射程が1以上あるすべての攻撃)では一切損害を受けません。

7-5 艦内破壊

7-5-1 怪獣戦闘フェイズの最後に、艦内侵入値(6-4-3)が1より大きい場合、エクセリオンに対する艦内破壊の判定を行います。

7-5-2 怪獣プレイヤーがダイスを振り、出目が艦内侵入値と同じか小さければ攻撃成功です。艦内侵入値を出目と同じだけ減らし、エクセリオンの耐久力を1減らします。艦内破壊の判定に失敗するか、侵入値が0になるまで、判定を繰り返します。

8. 勝利条件

エクセリオンが怪獣群中心部(2-4-2)に移動すれば地球帝国軍プレイヤーが勝利します。

それまでにエクセリオンを除去すればその瞬間に宇宙怪獣プレイヤーが勝利します。

保証と免責

不良品、ルール質問、感想などは奥付所もしくはe-mailアドレスへお願いします。

プレイに支障のある著しい汚れについては現品を送っていただければ同等新品と交換させていただきます。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

GunBuster 太陽系絶対防衛戦

制作: SOLGER

ゲームデザイン: AMI

プレイテスター: はるぜび、アルファリンク、photo

印刷: ip4600

初版: 2006年12月29日 (Ver.1.00)

改訂版: 2010年7月25日 (Ver.1.01)

参考文献:

「トップをねらえ！」(ガイナックス)

「トップをねらえ! 2」(ガイナックス)

「電脳学園3」(ガイナックス)

E-mail: ami@solger.sakura.ne.jp

HOME PAGE: http://solger.sakura.ne.jp

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆