

ARCADE

REINFORCEMENTS – THE INTERCEPTOR

An expansion for **ARCADE** by Néstor Romeral Andrés

はじめに

課題: タンクはパワフルで頑丈だが、遅い。さらに、障害物を避けながらゾーンを進むには難がある。

解決策: 新たにインターセプターを投入せよ。

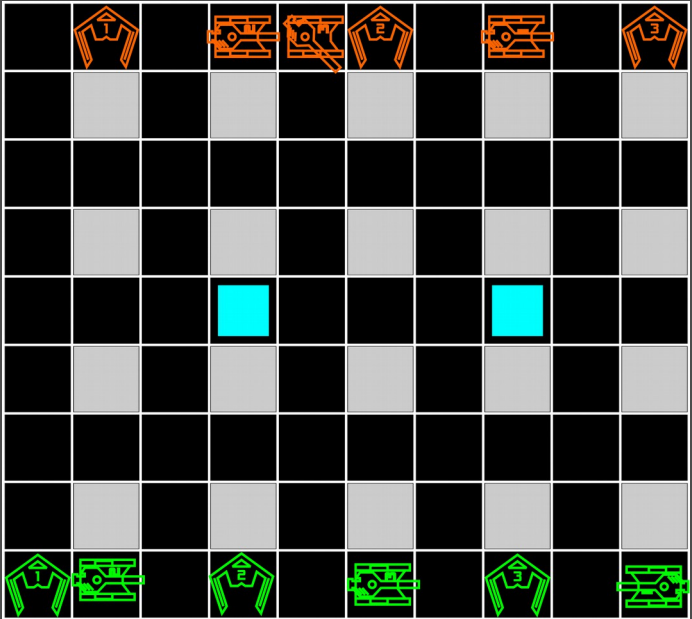
マテリアル

- 地形タイル 3×5 2枚
- 地形タイル 1×5 1枚
- 壁タイル 4枚 (白い正方形のアクリル・ブロック)
- エナジープール・カード 2枚
- ダメージ地形カード 20枚
- インターセプター 3体 (グリーン)
- インターセプター 3体 (オレンジ)
- ターゲット・トークン(グリーン・インターセプター)3個
- ターゲット・トークン(オレンジ・インターセプター)3個
- ライフカード(グリーン・インターセプター)3枚
- ライフカード(オレンジ・インターセプター)3枚
- 黒いディスク 6個

セットアップ

インターセプターは新しいタイプのユニットで、タンクの上をホバリングできる。タンクよりも速いが、頑丈さや攻撃力ではタンクに劣る。ナイフのように鋭く、タンクをらくらくと切り裂くことができる。

セットアップ・フェーズでは、ゾーンの地形、各軍がコントロールするタンクとインターセプターの数、そしてそれらの配置を両者で決定しろ。



初期配置例 (テラン・パックの地形タイルを使用)

プレイヤーはそれぞれ、自分のライフカードと、それと同数の黒いディスクを持つ。

各自、自分の前にタンクとインターセプターのライフカードを並べて置け。順番は各プレイヤーが好きなように決めていい。(たとえばタンク1、タンク2、インターセプター1、タンク3、インターセプター2、インターセプター3、という具合だ。) タンク・ライフカードの⑥とインターセプター・ライフカードの③の上に黒いディスクを置け。

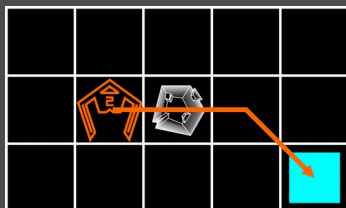
4つ目のディスクは、アクティベーション・ディスクとして1枚目のライフカードの直ぐ下に置いておけ。

次のインターセプター・ルールを適用し、戦いに臨め。

インターセプター・ルール

インターセプターを移動する

インターセプターは、タンクと同じように移動するが、移動ポイントは6ではなくて8だ。インターセプターは、ゾーンの外や穴の空いた場所には移動できないが、グラウンド・ユニット、エネルギープール、破壊された地形の上を移動できる。また、その上にとどまることも可能だ。同じマスの上には二体以上のインターセプターは同時にとどまることはできないが、タンクといっしょにとどまることはできる。壁の上も移動できない。壁はものすごく高いからだ。



オレンジ・インターセプターは2マス右に(4ポイント)、1マス斜め右に(3ポイント)移動し、合計7移動ポイントを消費した。

インターセプターのキャノン砲を撃つ

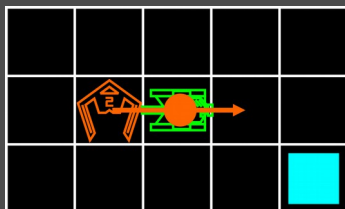
インターセプターは、タンクと同じようにキャノン砲を撃つことができるが、敵に与えられるダメージは最大で3ポイントだ(振られたダイスの最少の目が4以上であってもダメージは3)。

スライスする

インターセプターは、タンクや将来リリースされる新ユニットを含むその他のグラウンド・ユニットに特殊な攻撃を仕掛けることができる。グラウン

ド・ユニットの上にホバリングしてバターのようにそいつを切り裂くのだ。スライス攻撃は 4 ポイントの移動ポイントを消費する。攻撃後、移動ポイントが未だ残っていれば、そのまま続けて移動できる。スライス攻撃を受けたグラウンド・ユニットは 3 ポイントのダメージを受ける。

(注: 「スライス」攻撃は、リリース当初「スマッシュ」攻撃と呼んでいたのと同じものだ。)



オレンジ・インターセプターは、1 マス右へ(2 ポイント)、グリーン・タンクをスライスし(4 ポイント)、さらに 1 マス右へ(2 ポイント)移動して、合計 8 ポイントを消費した。グリーン・タンクは 3 ポイントのダメージを受けた。

その他のルール

インターセプターについても、全てのアドバンス・ルールが適用される。

インターセプターがタンクの上にホバリングしている状態で攻撃を受けた場合、通常のルールが適用される。もしも攻撃が外れ、コラテラル・ダメージがそのマスで発生する場合は、インターセプターではなく、その下にいるタンクがダメージを受ける。

インターセプターはタンクと同じく、エナジープールによって回復する。エナジープールの上にホバリングしている場合も、同様に回復する。

エア・ユニットもグラウンド・ユニットと同じようにエア・ユニット同士で戦闘する。

Art and design by Néstor Romeral Andrés
Rules and rulebook © 2014 Néstor Romeral Andrés
Revisions by Nathan Morse
Special thanks to Pedro Romeral Andrés for playtesting
Translation by Tchié Tokoro