

The Walking Dead Board Game ルール

ゾンビ黙示録が到来し、人類の時代は終焉を迎えつつあった。生存者であるあなたは、物資や銃、移動手段、それに仲間を見つけなければならない。これは、誰が最初に物資を発見しキャンプまで戻って来られるかの競争だ。だが注意せよ！ もしも仲間の生存者がウォーカーに噛まれた場合、彼らはウォーカーとなって襲い掛かってくるだろう

■スタンダードシナリオ

■セットアップ: サバイバルモード

(異なるシナリオについては別項を参照)

～各プレイヤーはローリ、シェーン、グレン、アンドレア、デイルの中からキャラクターカードを選択し、対応するコマを取ってキャンプに置きます。

～各プレイヤーは仲間トークンを4つ手元に取り、仲間プールとします。そのうち2つを、キャラクターカードの上に置きます。

～各プレイヤーは探索カードからランダムで10枚取り、それぞれデッキを作ります。その後、5枚のカードをデッキから引きます。

～各コーナーに書かれている場所の横に対応した場所タイルを置きます。

～使用しないキャラクターカードやコマ、仲間トークン、探索カードは箱の中に戻しておきます。これらはゲームには使用しません。

■ゲームの目的

4ヶ所の場所タイルを集め、最初にキャンプに戻ってきたプレイヤーの勝利となります。

■ゲーム開始

各プレイヤーは生存者としてゲームを開します。しかし、全員がゲーム最後まで生き残れるわけではありません。もしも生き残れなかった場合、ウォーカーとなって家族や友人に襲い掛かります！

誰が最初に行動するか、ダイスを振って決めます。最も高い目を出した者が最初のプレイヤーとなり、そこから時計回りの順で行動します。

生存者ターンの進行は下記の通り。

- 1.ダイスを振り、出目だけマスを進む。
- 2.到着したマスの指示に従う。
- 3.1枚ずつ、遭遇カードを処理する。
- 4.ターンを終える。

■移動

ダイスを振り、その出目の数だけ、任意の方向に移動します。各ターン毎に進行方向を変えても構いません。到着したマスに指示があれば、その指示に従います。他のプレイヤー(人間、ウォーカー)と同じマスに止まっても構いません。

■マス

空白のマス: 多くのマスは空白ですが、そこは安全というわけではありません。空白のマスに止まった場合、遭遇カードを引きます。

「探索カードを引く」: この指示のあるマスに止まった場合、探索カードのデッキからカードを1枚引きます。その後、遭遇カードを引きます。



「Attack1」: このマスでは、ウォーカーに対して若干有利になります。(鉄条網の後ろにいる、または車の屋根の上にいるなど...) 遭遇カードを引きます。このマスでウォーカーと戦うことになった場合、もしも自分のターンでなかったとしても、攻撃ダイスの出目に+1できます。



「Attack2」: このマスでは、ウォーカーに対して非常に有利になります。(建物の屋根の上など...) 遭遇カードを引きます。このマスでウォーカーと戦うことになった場合、もしも自分のターンでなかったとしても、攻撃ダイスの出目に+2できます。

「遭遇なし」: 遭遇カードを引けません。ここはこの過酷な世界で、比較的安全な場所となります。しかし、ここでウォーカーが生存者を攻撃することは可能です。

「遭遇後に追加で1ターン得る」: 遭遇カードを引きます。その内容を処理した後、追加で1ターンを得て再行動できます。

「コーナースペース」(警察署、病理研究所、廃棄車置き場、デパート): このマスでは、それ以上進める場合でも、既にその場所のタイルを持っていたとしても、止まらなければなりません。遭遇カードを引き、処理します。その後、もう1枚遭遇カードを引き、処理します。2回の遭遇で生き残ることができた場合、その場所のタイルを獲得することができます。もしもそのタイルによって仲間や探索カードが獲得できる場合は、即座に1回だけ獲得します。

「キャンプ」:全ての生存者はここからゲームを開始します。もしも移動時にこのマスを通り過ぎる形になった場合、その代わりにここで止まって構いません。遭遇カードは引きません。もしも4ヶ所の場所タイルを集めてからここで止まったら、そのプレイヤーの勝利となります。

「下水道」:生存者は下水道を通ることはできません。ウォーカーのみが、下水道を使用することができます。(“ウォーカーとしてのプレイ”参照)

「区域」:ボードは4つの区域に分かれ、色で示されています。それぞれのコーナースペースが各区域の中心となります。カードに「あなたの区域 (Your Region)」と書かれている場合、そのプレイヤーの生存者が現在いる区域のことを指します。下水道、キャンプはどの区域にも属しません。

「探索カードデッキ/捨て札」:探索カードのデッキは、ここに裏向きにしておきます。捨て札は表にして置きます。プレイヤーはいつでも捨て札を見ることができます。しかし、並べ替えることはできません。

「遭遇カードデッキ/捨て札」:遭遇カードのデッキは、ここに裏向きにしておきます。捨て札は表にして置きます。



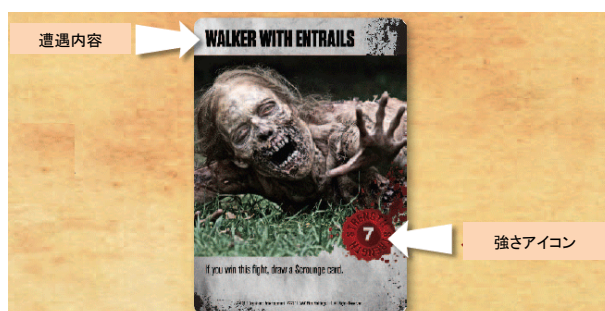
リックの移動ダイスは6でした。彼は「廃棄車置き場」で止まる(停止マークがある)か、キャンプの方に移動しキャンプで止まるか、通り過ぎてよりデパートに近づくように進むことが選択できます。



下水道にはウォーカーしか侵入できません。

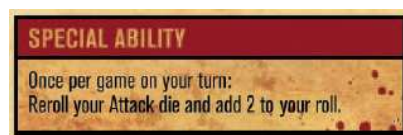
■遭遇

遭遇カードを引くように指示された場合、遭遇デッキの上からカードを引き、全員に見えるように表にします。もしもそのカードに「強さアイコン」が記されている場合、戦闘しなければなりません！ もしも遭遇デッキのカードが無くなった場合は捨て札を切り直してデッキを作り直します。



■キャラクターの特殊能力

各キャラクターカードには、それぞれのキャラクターの特殊能力が記載されています。この能力はゲーム中に1度しか使用することができません。賢く使ってください。また、能力は自分のターンにしか使用することとはできません。



(特殊能力:1ゲーム中に1回、あなたのターンで攻撃ダイスを振り直すことができ、さらに出目に2を足すことができる。)

■ターンの終了

ターンが終了したら、表にされた遭遇カードや探索カードを(特に指示がない限り)捨て札にし、時計回りに次のプレイヤーの手番となります。

■探索

■探索カード

各生存者は、「探索カード」を使用するまで手札に持つことができます。「探索カード」は自分のターンに何枚でも使用して構いません。ほとんどのカードは、自分のターンにしか使用できません。「任意の生存者」と記載されている「探索カード」は、他のプレイヤーのターンに使用することが可能です。

手札の「探索カード」は他のプレイヤーには見えないようにしますが、もし望むのであれば公開しても構いません。ほとんどの「探索カード」は**ダイスを振る前に**使用しなければなりません。ダイスを振った後に使用できるカードには、その旨が記載されています。戦闘時には、そのプレイヤーのターンでなくとも特に記載されていない限り「探索カード」を使用することができます。

■探索デッキ

ゾンビ黙示録の最中、物資は急激に失われていきました。ガソリンや弾薬はもうアトランタでは生産できませんし、他の地方でも同様です。各プレイヤーは、探索カードが配られた時に物資があまりにも少ないのに気がつくでしょう。デッキが無くなった場合、使用できる物資が底をついたこととなります。探索カードのデッキは切り直しません。探索カードを引くように指示されたものの、デッキにカードが残っていない場合は、もう何も獲得することはできません。なお「カードを捨て札からデッキに戻す」と指示される場合もありますが、この場合は例えデッキにカードが残っていても、切り直して新しいデッキを作ることができます。

■仲間プール

ゲーム開始時に、仲間トークンを取って仲間プールをとします。もしも仲間を獲得した場合、仲間プールからトークンを取り出して使います。もしもプールにトークンがない場合、もう仲間は加わりません。仲間トークンはゾンビに噛まれたり、殺されたりした場合、ゲームから取り除かれます。(プールには戻りません。)カードに「仲間をプールに戻す」という指示がある場合は、ゲームからは取り除かれませんが、持てる仲間の数に上限はありません。

■遭遇

■戦闘遭遇

強さアイコンのついた遭遇カードを引いた場合、戦わなければならないかもしれません。より有利に戦うために、探索カードを使用することができます。ただし、カードの使用はダイスを振る前に行う必要があります。ダイスの目を増やすためのカードは、何枚でも使用することができます。その後、ダイスを振ってボーナス値を追加します。(マスによって追加されるボーナスを忘れないこと。)もしも合計値が遭遇カードの強さアイコンの数値以上であれば、戦闘に勝利できます。もしも届かなかったとしても、まだチャンスがあります。**もしもダイス目が6の場合は、自動的に勝利となるのです！**

遭遇カードの中には、勝った場合の報酬や負けた場合のペナルティ、もしくはその両方が記載されている場合があります。**強さアイコンのついた遭遇カードに負けた場合、カードで特別に支持されていない限り、噛まれたことになります。**噛まれるたびに、仲間を1人失います。この仲間はプールに戻るのではなく、ゲームから取り除かれます。もしも噛まれた時に仲間がいない場合、キャラクターは死亡します。

■戦闘以外の遭遇

遭遇カードの中には戦闘を行わないものもあります。おそらく、誰もいない道を横切るとか、荒らされていない店を見つけたとか、仲間と口論をしているとかかもしれません。そういったカードを引いた場合、指示に従ってから捨て札にします。

■死んでしまった・・・

キャラクターが死んでしまった場合、手札にあった探索カードをすべてデッキに戻し、切り直します。コマを死んだ時にいた場所に横倒しにしておきます。そこがウォーカーとして蘇る場所となります。

次にそのプレイヤーのターンが来たら、コマをボード上から取り除いて、代わりにウォーカーのコマを置き、ゾンビチームのバッジを取ります。そのプレイヤーは今後、ウォーカープレイヤーとして行動することになります。ウォーカーデッキを良く切り、近くに置きます。今後はそのデッキからカードを引くこととなります。各ウォーカープレイヤーの手札の上限は4枚となります。



■ゾンビチーム vs 生存者チーム

2人目の生存者が死に、ウォーカーになった時、ゲームはチーム対戦へとシフトします。

ウォーカーになるのは、最初に死んだ2人の生存者です。それらのプレイヤーはゾンビチームとなり、今後は協力して生き残っている生存者を殺すことが目的となります。もしそれが達成できれば、ゾンビチームの勝利となります！

ウォーカープレイヤーが2人になった時から、残る生存者は生存者チームとなります。サバイバーチームのバッジを取ってください。その後は、生存者が死んでもウォーカーになりませんが、手札は探索デッキに戻し、シャッフルし直してください。生存者チームのメンバーがゲームの目的を達成した場合、生存者チームの勝利となります。生存者チームの生存者が死んだとしても、そのプレイヤーは生存者チームの一員であり、チームが目的を達成した場合は勝利者となる権利を得ます。

生存者チームはお互いに助け合うことができます。生存者ターンの最後に、仲間の生存者にカードを1枚渡すことができます。

■ウォーカーとしてのプレイ

ウォーカープレイヤーのターン進行は下記の通り。

- 1.ダイスを振り、出た目の数までマスを移動する。
(出目以下のマスで止まってもよい)
- 2.カードを1枚使用する。
- 3.ターンを終了する。
 - a.もしも望むなら、1枚だけ手札を捨てること
 - b.ウォーカーデッキから、手札が4枚になるようにカードを補充する。

■ウォーカープレイヤーの移動

ウォーカープレイヤーは、望むのであれば移動しなくても構いません。もしも移動する場合はダイスを振り、移動力を決めます。ウォーカーが移動する場合、ボード上に書かれたテキストやシンボルは無視します。もしも生存者のいるマスに入った場合、移動はそこで中断されます。ウォーカープレイヤーは遭遇カードを引きません。ウォーカーは移動の時、生存者が使用できない下水道を使用することができます。下水道は3マスの長さで、どちら側からでも出入りできます。



ウォーカープレイヤーは、下水道のどちらからでも出ることができます。もしもウォーカーの移動ダイスが5で、リックのいるマスへと向かう場合、リックのいるマスで移動を中断しなければなりません。リックは攻撃時にボーナスを得られるマスにいたため、ウォーカーに戦闘で勝つチャンスが増えるでしょう。

■カードの使用

移動が終了したら、手札から1枚カードを使用できます。もしも2人以上の生存者と同じマスにいる場合、攻撃やカードの対象をどの生存者にするか選ばなければなりません。望まないのであれば、攻撃やカードの使用をしなくても構いません。しかし、(殺されない限り)ターンの最後に手札は補充できるので、しない理由はないでしょう。

カードに書かれた強さの数値が大きいほど、生存者にとっては厳しい状況となります。数値は大きい方が良いでしょう。しかし、場合によってはカードに記載されている追加の効果の方が重要です。もしも生存者が多くの探索カードを持っている場合、小さな数値での攻撃を繰り返して手札を捨てさせた方が、長期的には効果があるかもしれません。これらの追加効果は即座に(生存者がカードをプレイできるより前に)発生します。

もしも生存者と同じマスにいない場合、追加移動のカードを使用することで、さらに移動することができます。この追加移動カードには、強さが書かれています。この追加移動によって生存者と同じマスに入ったとしても、追加でカードを使用することはできません。このカードに書かれた数値が、生存者への攻撃に使用されます。これらの移動ボーナスカードは、このターンに生存者と同じマスに入ることができなくても使用することは可能です。

いくつかのウォーカーカードは、そのプレイヤーのターン以外でも、同じマスに生存者がいない場合でも使用できます。(「忍び寄り(Sneak)」「Frenzy(狂乱)」「噛まれた！(Bitten)」)

「忍び寄り(Sneak)」は生存者が引いた遭遇カードをキャンセルし、そのカードを捨てさせることができます。これは、生存者にとって有利だったり、対処が容易だったりするカードを捨てさせるいい手段です。「忍び寄り」カードを使用した場合、あなたのウォーカーコマをその生存者のマスに移動させ、さらにもう1枚カードを使用できます。このカードはあなたのターンでなくとも使用することができます。

「Frenzy(狂乱)」のカードは生存者が引く遭遇カードの難度を上げます。「狂乱」は生存者が探索カードを使用するかどうかを決める前に使用されなければなりません。つまり、生存者の行動の前に使用することになります。もしも必要であれば、生存者がカードの使用を決める前に時間を待ってもらえるよう頼んでください。「狂乱」を使用したとしても、あなたのゲームコマは、生存者のマスには移動しません。このカードはあなた以外のターンに使用されます。

「Bitten(噛まれた！)」は、生存者の仲間を1つウォーカーにして、生存者に攻撃させます！もしも生存者が仲間を連れていない場合、その生存者にこのカードを使用することはできません。このカードはあなたのターンにしか使用できず、目標があなたと同じマスや同じ区域にいる場合も使用できません。

■戦闘結果

生存者だけがダイスを振ります。生存者の攻撃力と、ウォーカーの強さを比較します。もしもウォーカーの強さが生存者の攻撃力より低い場合、(カードに特殊な記載がない限り)生存者の攻撃は失敗し、噛まれます。

もしも生存者の攻撃力がウォーカーの強さ以上で、ウォーカーが生存者と同じマスにいる場合、ウォーカーは殺されます。ゲームコマをボード上から取り除き、手札を全て捨て札にし、(もしもそのウォーカーのターンの場合)ターンを即座に終了します。このターンの最後にカードの補充はできません。生存者は再び新鮮なウォーカーとなって戻ってくるため、ゲームのコマは手元に置いてください。次のそのプレイヤーのターンの開始時に、4つの下水道の真ん中にある再登場マスから1つを選択し、そこにコマを置きます。新しい手札としてカードを4枚引き、通常通りウォーカーのターンを始めてください。そのプレイヤーのウォーカーコマがボード上にない場合は、死んでしまっただけの手札がない時と同様に、どのようなウォーカーカードも使用することはできません。

■ターンの終了

ターン終了時に、カードを1枚捨てることができます。その後、手札が4枚になるまで補充します。もしもウォーカーデッキが無くなった場合は、捨て札を切り直して新しいデッキを作ってください。

■1人用ルール

1人用ルールでの目的は、可能な限り長く生き延びて、4つの場所タイル全てをキャンプへと持ち帰ることです。ルールに変更はありません。ただ、使用しないのでウォーカーデッキを横に置く必要はありません。もしもあなたの生存者が死んだ場合、ゲームオーバーとなります。成功したら、別のキャラクターでも挑戦してみてください。6人全員で勝利することができますか？

■4人用シナリオ:チームゲーム

このシナリオでは、プレイヤーは開始時に2人ずつ、生存者チームとゾンビチームに分かれます。最初から生存者vsゾンビのゲームとなるわけです！セットアップとゲームの目的についてはスタンダードシナリオと若干変更がありますが、その他のルールは同じです。

■セットアップ

- ～各生存者プレイヤーはキャラクターと対応するコマを選び、キャンプに置く。
- ～各ウォーカープレイヤーはウォーカーコマを選び、4つの下水道の再登場マスのうち1つを選択して置きます。
- ～各プレイヤーはチームバッジを取ります。
- ～16個の仲間トークンを全て仲間プールに入れます。その後、各生存者に4つずつ仲間トークンを配ります。
- ～28枚の探索カードを良く切り、探索デッキを作ります。各生存者はその後、7枚ずつ探索カードを引きます。
- ～場所タイルを対応するコーナーに配置します。
- ～使用しないキャラクターカード、ゲームコマ、探索カードを箱に戻します。これらはゲームに使用しません。

■シナリオの目的

生存者チーム: 2人で協力し、各場所タイルを少なくとも1枚ずつ集め、キャンプに持ち帰ることが目的です。それぞれの生存者がそれぞれの場所タイルを集める必要はありません。4つ目の場所タイルが集まったら、それをキャンプへと持ち帰れば生存者チームの勝利となります。もしも生存者が死んだ場合、その生存者が持っていた場所タイルはもう残った生存者に渡します。

ゾンビチーム: 生存者を両方とも殺せば勝利となります！生存者はウォーカーにはなりません。最初からウォーカーとしてゲームを開始したプレイヤーのみが、勝利を分かち合えるのです。

■ゲーム開始

生存者チームが先に行動します。生存者2人がダイスを振り、高い目を出した方から時計回りでゲームが進行します。

FAQ

Q: 生存者がウォーカーのいるマスに止まったらどうなりますか？

A: 何も起きません。しかし、ウォーカーは生存者を襲うために移動する必要がなくなります。

Q: ウォーカープレイヤーは、コーナースペースやキャンプに入れますか？

A: はい。

Q: 遭遇カードを引く前に、探索カードをプレイすることはできますか？

A: いいえ。

Q: 戦闘時に攻撃ボーナスだけでウォーカーの強さを上回っている場合、どうなりますか？

A: 「ショットガン(Shotgun)」を使用する場合、例え勝利していてもダイスで1が出たら発動する効果があります。

Q: 遭遇カードの「ドアにウォーカーがいる(Walkers at the door)」に対して、「斧(Axe)」を使用してダイス目を増強することができますか？

A: いいえ。

Q: 「野球のバット(Baseball Bat)」を使用した後、さらに「斧(Axe)」を使用して勝利した場合、バットは手札に戻りますか？

A: いいえ。

Q: 戦闘で2枚の「クロスボウ(Crossbow)」を使用した後、ダイスで6を振った場合、両方とも手札に戻りますか？

A: はい。

Q: 自分のターン以外で、「致命的ではない負傷(Non-Lethal Wound)」を他の生存者に使用することはできますか？ また、そういったケースは発生し得ますか？

A: はい、カードに「他の生存者」と書かれているため、使用は可能です。他人を助ける理由？ それは自分自身を助けることになるからです。もしも誰かがゲームの早い段階(例えば誰かが場所タイルを2つ集める前くらい)でウォーカーになってしまった場合、生存者の勝利はかなり難しくなります。ゲームの後半であなたと友達が生存者チームとして生き残っている場合、友達を助けることであなたが生き残る可能性が上がるかもしれません。

Q: 「めまいがする！(Giddy Up!)」のカードを使用する時、3マス全て移動しなければなりませんか？

A: はい。停止しなければならない場合以外、移動を続ける必要があります。

Q: 「拳銃(ハンドガン)」を所持していて、既にこのターンの戦闘に使用している場合、「ドアにウォーカーがいる(Walkers at the door)」のカードに対して使用することはできますか？

A: はい。

Q: ウォーカーが「Frenzy(狂乱)」を2枚使用した場合、その双方を無効化するためには「銃のカバー(Sack of Guns)」が2枚必要となりますか？

A: いいえ。「銃のカバー(Sack of Guns)」はこのターンの「Frenzy(狂乱)」の効果を(この先に使われるものまで含め)全て無効化します。

Q: もしも生存者が「噛まれた！(Bitten!)」のカードの強さを上回った場合、ウォーカープレイヤーは死にますか？

A: いいえ。ウォーカープレイヤーが生存者と同じマスにいないのと同様に処理します。

Q: ローリの特長能力を使用して、他の生存者をコーナースペースに移動させた場合、その生存者は次のターンに移動を拒否して遭遇カードを引くことはできますか？

A: いいえ。その生存者は移動してコーナースペースを出なければならず、次のターンに再び戻ることになりません。

Q: コーナースペースで引いた2枚目の遭遇カードが「三角関係(Love Triangle)」の場合、自分のキャラクターをキャンプに移動させても場所タイルを獲得することができますか？

A: いいえ。遭遇カードの処理が終わった後に、コーナースペースにいない限りなりません。

Q: 「個性のぶつかり合い(Personality Conflict)」で、もしも同行者がいない場合、同行者プールから同行者を選んで戻すだけで、同行者を失わなくても良いのですか？

A: はい。

Q: 戦闘に負け、遭遇カードで再度別の遭遇カードを引くように指示されました。その戦闘の際「ショットガン(Shotgun)」を使用し、出目が1だったさらににめ1枚遭遇カードを引くことになりました。この場合、別々の戦闘を2回行うことになるのですか？ それともまとめて1回の戦闘を行うのでしょうか？

A: まず、遭遇カードは2枚引かなければなりません。それらは別々のイベントとして扱い、1枚ずつ処理します。

Q: 「熱狂(Frenzy)」をウォーカーカードに使用することはできますか？

A: いいえ。使用できるのは遭遇カードのみとなります。

アイコン



この「攻撃アイコン」は、探索カードやボード上のマスに記載されています。
記載されている数だけ、生存者の戦闘力を決めるダイスにボーナスを得ることができます。



これらは「強さアイコン」で、遭遇カードやウォーカーカードに記載されています。
生存者が戦闘で勝つためには、この数値以上の戦闘力が必要となります。

生存者ターンの進行

1. ダイスを振り、その数のマスを移動する。
2. 移動したマスの指示に従う。
3. 1枚ずつ、遭遇カードを処理する。
4. ターンを終了する。

ウォーカーターンの進行

1. ダイスを振り、その数以下(任意)のマスを移動する。
2. (したければ)カードをプレイする。
3. ターンを終了する。
 - a. (望むのであれば)手札を1枚だけ捨てる。
 - b. 手札を4枚になるまで補充する。

サバイバルモードの目的

全4ヶ所の場所タイルを集め、最初にキャンプに戻ってきたプレイヤーが勝利となる。
誰も目的を達成できなかった場合、ウォーカーの勝利となる、

チームゲームの目的

生存者チーム: 2人で協力し、各場所のタイルをそれぞれ最低1枚ずつ集めてキャンプに戻る。
ゾンビチーム: 生存者を両方とも殺す。