

RULEBOOK

**LAST
NIGHT
ON EARTH™**
THE ZOMBIE GAME

**FLYING FROG
PRODUCTIONS™**

A Zombie Horror Board Game
for 2-6 Players, Ages 12 and up

【日本語版ルールブック】 Ver.1.2 (Translated by Zom-P)

LAST NIGHT ON EARTH

The Zombie Game

By
Jason C. Hill

退屈な田舎町ウッディンベイルに夜が来た。しかしその夜は濃い霧とともに、町に恐怖をもたらした。平和だった町は人肉を求めてさまよう甦った死者たちによって蹂躪されたのだ。

残されたのは一握りのおよそヒーローらしくない生存者たち。彼らは生き残るために力を合わせることになる。

この終わらない夜、死ぬことよりも酷いのは、ヤツらに感染すること……。

ゲームの概要

『Last Night on Earth』は脳みそを食うゾンビと小さな町のヒーローたち、そしてホラー映画のアクションを題材にした展開の速いゲームです。プレイヤーはそれぞれヒーロー役、ゾンビ役に分かれてプレイします。ヒーローは生き残るために狡猾さと創意工夫(と、わずかな運)を使って夜を過ごします。そして仲間と協力することで、ゾンビの群れを食い止めたり、群れから逃げたりすることができるのです。

生き残るために戦うプレイヤーたちがいる一方で、腐敗と生者への飢えに支配されているプレイヤーもいます。ゾンビプレイヤーはまるで疫病のように町に広がるゾンビを操ることができます。そして、ヒーローに恐怖を与えたり、ヒーローの間に不和の種を蒔いたりすることができるのです。死んでしまったヒーローはゾンビとして復活し、かつての友人を恐怖に陥れることでしょう。

ホラー映画でおなじみの典型的なヒーローたち、そして血に飢えたゾンビたち。ゲームの各シナリオは、ヒーローが目的を達成するために行動したり、はたまた単に夜を生き残ったりという、まるで映画のようなプロットでデザインされています。

さあ、ポップコーンを置いて、ショットガンを手に取りましょう。脳みそを隠して。ゾンビたちがやってきます。この夜をあなたにとって「地球最後の夜」とするために！

ゲームプレイの概略

各ゲームラウンドは「ゾンビターン」と「ヒーローターン」の2つのターンに分かれています。ゾンビターンでは、ゾンビプレイヤーがゾンビの移動、戦闘や新しいゾンビの配置などを行います。ヒーローターンでは、それぞれのヒーローが任意の順番で移動アクション(移動もしくは建物内での搜索)、戦闘を行います。ゲームはシナリオごとに決められた条件を達成するか、サントラックマーカがトラックの最後の位置まで移動した時に終了します。

対象年齢について

『Last Night on Earth』にはホラー映画的な画像と若干マイルドなアダルト表現(ほとんど冗談のようなものですが)が含まれています。そのため、このゲームの対象年齢は12歳から100歳とさせていただきます。(もしもあなたが100歳以上であるならば、おそらくあなたはすでにゾンビ化しています。その場合、不公平なほどのアドバンテージがあるので……)ご注意ください。

ゲームコンテンツ

- ・フルカラールールブック 1部
- ・町の中央部のゲームボード 1つ
- ・L字型の町の外周部のゲームボード 6つ
- ・ヒーローフィギュア(灰色) 8体
- ・ゾンビフィギュア(緑色7体・茶色7体) 計14体
- ・ヒーローカード(基本ゲーム用) 40枚
- ・ゾンビカード(基本ゲーム用) 40枚
- ・ヒーローカード(上級ゲーム用) 20枚
- ・ゾンビカード(上級ゲーム用) 20枚
- ・リファレンス用カード 6枚
- ・ヒーローキャラクターシート 8枚
- ・シナリオカード 5枚
- ・フルカラーの各種マーカーのシート 2枚
- ・ダイス 16個
- ・オリジナルサウンドトラックCD 1枚

プレイヤー

『Last Night on Earth』は2～6人のプレイヤーで遊ぶことができます(最低、1人のヒーロープレイヤーと1人のゾンビプレイヤーが必要となります)。総プレイヤー数とヒーロー側、ゾンビ側のプレイヤー数の割り当てについては、下記のチャートを参照してください。

| | |
|-----------|-----------------------------------------------|
| プレイヤー数 2人 | ゾンビプレイヤー1人 ヒーロープレイヤー1人 (ヒーローキャラクター4人) |
| プレイヤー数 3人 | ゾンビプレイヤー1人 ヒーロープレイヤー2人 (ヒーローキャラクター2人ずつ) |
| プレイヤー数 4人 | ゾンビプレイヤー2人 ヒーロープレイヤー2人 (ヒーローキャラクター2人ずつ) |
| プレイヤー数 5人 | ゾンビプレイヤー1人 ヒーロープレイヤー4人 (ヒーローキャラクター1人ずつ) |
| プレイヤー数 6人 | ゾンビプレイヤー2人 ヒーロープレイヤー4人 (ヒーローキャラクター1人ずつ) |

ヒーロープレイヤー数が何人であっても、使用するヒーローキャラクターは常に4人となります。

ゲームコンポーネント

ダイス

このゲームには16個の普通の6面体ダイスが入っています。プレイヤー間で適当に分けてください。また、カードでしばしば「D6」「D3」と指示されることがありますが、「D6」は普通にダイスを振った出目のことです。「D3」の場合は下記のチャートに従って出目を算出してください。

| D6の出目 | 結果 |
|-------|----|
| 1 - 2 | 1 |
| 3 - 4 | 2 |
| 5 - 6 | 3 |

負傷マーカー

この赤いマーカーはゲーム中にヒーローが負った負傷をカウントするためのものです。このマーカーはヒーローが負傷した際に、ヒーローキャラクターシートの上に置きます。



サントラックマーカー

サントラックマーカーはゲーム開始時にサントラックの上に置き、毎ターン1マスずつトラック上を動かすことで、現在何ターン目か(そして残り何ターンあるのか)を示します。



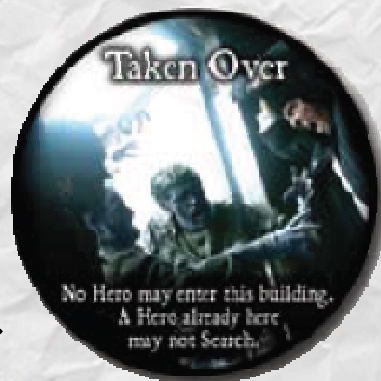
新たなゾンビピット

時折、新しいゾンビが登場する発生地点(ゾンビピット)が追加されることがあります。この追加は主にカードの効果によって引き起こされます。



『占領』

時々、建物がゾンビによって占領され、ヒーローが侵入できなくなることがあります。この効果は主にカードによって引き起こされます。この効果が発生した場合、建物上にこのマーカーを置きます。



ヒーローは『占領』された建物には入ることができず、内部で搜索することもできません。

『停電』

ゾンビが電力を遮断した場合(ゾンビがどこかに引っかかるとか、電線を噛み千切るとか)、困ったことになります。そうなった場合は、この停電マーカーを建物の上に置いてください。



ヒーローが『停電』した建物に入った場合、そこで移動を中断します。その建物内では1マスずつしか移動できません。

ガスマーカー(上級ゲームのみ)

ガスマーカーは上級ゲームでのみ使用するため、後で説明します。



老犬ベッツィー(上級ゲームのみ)



老犬ベッツィーは上級ゲームでのみ使用します。ヒーローカード「老犬ベッツィー」を参照してください。

トラック(上級ゲームのみ)

トラックマーカーは上級ゲームでのシナリオ「トラックで脱出せよ」でのみ使用します。

ゾンビヒーローマーカー(上級ゲームのみ)

上級ゲームでは、殺されたヒーローがゾンビヒーローとなる場合があります。その場合、このマーカーをフィギュアの下に置いて、そのヒーローが今や飢えたゾンビであることを示します。



その他のカウンター(上級ゲームのみ)

その他にも多数のカウンターが付属しています。これらはメインゲームでは使用しませんが、ハウスルールや自作シナリオ、今後登場する公式シナリオで使用できます。



フィギュア

8つのヒーローフィギュア(灰色)は、それぞれキャラクターに対応しています。

ゾンビフィギュアは14体あります。(緑色7体、茶色7体)

ゾンビプレイヤーが1人の場合、全てのゾンビを1つのゾンビプールに入れますが、2人の場合はそれぞれ7体ずつ分けてゾンビプールに入れてください。



Last Night on Earth サウンドトラック

『Last Night on Earth』には、プレイ中に聞くサウンドトラックCDが付属しています。これは特にゲームに影響を及ぼすものではありませんが、雰囲気作りに役立つでしょう。

カードタイプ

このゲームでは2つのデッキ「ヒーローカード」「ゾンビカード」を使用します。基本ゲームではそれぞれ40枚ずつ、上級ゲームではそれぞれに20枚ずつ加え、60枚ずつのデッキとなります。今のところは上級ゲーム用のカードは抜いておいてください。(後ほど、上級ゲームで使用します)

ヒーローカード

ヒーローカードにはゲーム中に発見したアイテムや武器、相手を驚かすためのイベントカードなどがあります。



アイテム(緑枠、もしくは灰色枠(武器))のカードは、発見したら表にして見つけたヒーローの上に置きます。詳細は後ほど説明します。

イベント(金枠)のカードは、プレイヤーの手札としてゾンビには見せないように持ちます。このカードはどのヒーローに対してでも使用することができ、ヒーローを悲惨な運命から救うことができます。

ゾンビカード

ゾンビカードの使い方は、ヒーローカードの使い方とは少し異なります。ゾンビプレイヤーは手札を持ち、ヒーローに対してそれを使用します。

ゾンビカードは毎ラウンド、ゾンビターンの開始時に引きます。ゾンビカードにはゾンビイベント（木柩）の一種類しかありません。これらにはヒーローを攻撃したり、苦しめたり、恐怖に陥れたりと様々な効果があります。



ヒーローキャラクターシート

ヒーローにはそれぞれ、能力や情報がかかれたキャラクターシートがあります。



Play Immediately（即座に使用する）

いくつかのカードには“Play Immediately”と書かれています。このカードは引いたらすぐに使わなくてはなりません。もしも同時に複数の“Play Immediately”のカードを引いた場合は、プレイヤーが使用する順番を決めることができます。（全てを処理した後、ターンの次のステップに進みます）

Remains in Play（場に残る）

いくつかのカードには“Remains in Play”と書かれています。このカードをプレイした場合、表にして場に置き、何らかの効果で捨て札となるまでずっと効果を発揮し続けます。

シナリオカード

このゲームには5つの異なったシナリオがあり、シナリオカードにそれぞれの重要な情報や目的が書かれています。



ゲームボード

ゲームボードには町の中央部のボードと外周部のL字型ボードの2種類があります。

町の中央部

町の中央部のボードは、常に場の中央に存在します。マス目が大きいため、素早く移動することが可能です。マス目のサイズが違っただけで、その他のボードの小さなマスと全く同じ扱いとなります。

中央部ボードの裏は領主邸のボードとなっています。この領主邸のボードは、上級ルールのシナリオ“Defend the Manor House”でのみ使用します。

外周部

外周部には6枚のL字型ボードがあります。これらは町を取り囲む様々な建物が配置されています。ゲーム開始時に、これらのボードから4枚をランダムに選び、中央部のボードを正方形に囲むように配置します。

マス目

ボードはマス目で区切られており、ヒーローやゾンビはそのマスを移動します。マス目には屋外のマスと、建物の壁に囲まれた屋内のマスがあります。

1つのマスに入ることができるヒーロー／ゾンビの数に制限はありません。

前述したとおり、町の中央部のマスは外周部のマスよりも大きくなっています。これらのマス目は全く同じものとして扱います。中央部のマス目を移動すれば、ボードを横切る時により素早く移動できるでしょう。

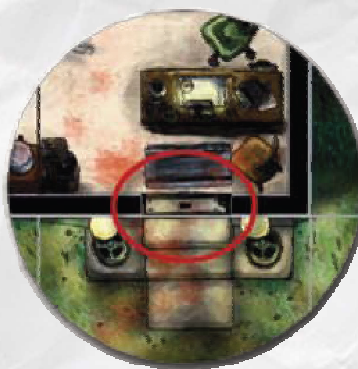
壁

屋内と屋外の境目は、マス目が壁で区切られています。壁はヒーローの移動を妨げ、また遠距離武器の射線も妨げます。(後述)



ドア

ドアは壁上に描かれており、ヒーローはドアを通り抜けることで壁を越えることが可能となります。ヒーローはドアを斜めに通り抜けることはできません。



ゾンビピット

外周部ボードに描かれた赤い×印は、ゾンビの発生地点(ゾンビピット)を表します。ここからボード上にゾンビが登場するため、普通はヒーローは近づきたがりません。(既にゾンビ化していれば別ですが…)



ゾンビピットは外周部のボードそれぞれに1つずつ存在します。

特殊なエリア／建物

いくつかの建物やエリアには、特殊なルールがあります。それらはボード上に記載されています。

Pick Up: (ピックアップ)

ヒーローは建物内を探索してカードを引くことができますが、建物によってはその代わりに捨て札から特定のカードを捨ってくる必要があります。捨ることができるカードは建物上に“Pick Up:”として記載されています。

例として、ポリスステーションには「Pick Up: Pump Shotgun」と記載されています。この場合、ヒーローは通常通り探索してデッキからカードを1枚引くか、捨て札に「Pump Shotgun」があればそれを捨てることができます。

重要！ Pick Up: の能力は、指定されているカードが捨て札になければ使用することはできません。(デッキの山札の中から選んで引くことはできません)

基本ゲーム

最初のゲームは基本ゲームでプレイすることをお勧めします。基本ゲームはこのゲームの基本的なルールに焦点を当てており、初めてのプレイヤーにとっては良い導入になりますし、経験者にとっては早い展開が楽しめます。

上級ゲーム用のカード(ヒーローカード、ゾンビカードそれぞれ20枚ずつ。右下に拡張ゲーム用のアイコンがついているもの)をデッキから抜き出しておきます。それらのカードは上級ゲームでのみ使用します。

シナリオ

基本ゲームでは、“Die Zombies, Die!”のシナリオのみを使用します。シナリオカードを表にして、場のヒーロープレイヤーの近くに置き、全員が見ることができるようにします。

このシナリオのヒーローの目的は、15ターン以内に15体のゾンビを殺すことです。ゾンビプレイヤーはそれを阻止するか、ヒーローを2人殺せば勝利となります。シナリオカード上に数字が書いてあるので、赤い輪のマークを倒したゾンビの数に合わせて置いてください。

セットアップ

ゲームボードの作成

場に町中央部のボードを置き、その周りにランダムで4枚引いたL字型のボードを裏向きに配置します。配置し終わったら表にし、次のページにあるようにセットアップします。サントラックをボードの近く、全員が確認できる場所におきます。

カードデッキの準備

ゾンビカード、ヒーローカードをよくシャッフルし、それぞれ山札にしてプレイヤーの近くに置きます。

必ずゲームごとにシャッフルしてください。



ヒーローキャラクターの決定

『ヒーロープレイヤーはランダムに4枚のキャラクターシートを選んで、チームを作ります。キャラクターシートは全員に見えるよう場に表にして置き、それぞれのフィギュアを箱から取り出します。』

各ヒーローのフィギュアを、シートに記載されているスタート地点に配置します。建物内のどのマスに置いても構いません。(プレイヤーが選ぶ)

もしもスタート地点がボード上にない場合、中央部の真ん中のマスからスタートとなります。その場合ボーナスとして、ヒーローカードを1枚デッキから引くことができます。そのカードがアイテムだった場合はキャラクターシートの近くに表にして置きます。イベントカードの場合は通常通り、プレイヤーの手札となります。

ゾンビプールの作成

ゾンビプレイヤーが1人の場合は、14体のゾンビ(緑・茶色)全部をボードの横に置きます。これをゾンビプールといいます。ゲーム中、ゾンビは軟体でも使用できますが、ボード上に一度に登場させられるゾンビは14体までとなります。

ゾンビがボード上から取り除かれた場合、そのゾンビはゾンビプールに戻されます。

ゾンビプレイヤーが2人の場合、それぞれ7体ずつのゾンビプールを持つことになります。1人は緑のゾンビ7体、もう1人は茶色のゾンビ7体です。プレイヤーは他のプレイヤーのゾンビプールを使うことができません。(自分の色のゾンビしか使用することはできません)

ゾンビの初期配置

ゾンビプレイヤーはゲーム開始時に2D6体のゾンビをボード上に配置します。(ゾンビプレイヤーが2人の場合はそれぞれ1D6体ずつ配置します。)出目の数だけゾンビプールからゾンビを取り出し、ボード上のゾンビピット(外周ボードにある赤い×印)に配置します。

ゾンビを配置する時は、各ゾンビピットにできる限り均等になるように配置しなければなりません。同じゾンビピットに2体目のゾンビを配置する際は、全てのゾンビピットに少なくとも1体のゾンビを配置した後でなければいけません。ゾンビプレイヤーが2人の場合、この制限はそれぞれの色のゾンビに対してのみ適用されます。(全てのゾンビピットにゾンビが置かれていなくとも、それぞれのプレイヤーが1ヶ所に1体ずつのゾンビを置くことが可能となります)

カウンターとダイスの準備

全ての負傷マーカーやその他のカウンターは、全員が手に取れるようボードの近くにまとめて置いておきます。ダイスは適当にプレイヤーが分配します。



さあ、これでゲームの準備ができました！



ゲームラウンド

各ゲームラウンドは、ゾンビターンとヒーローターンの2つのターンに分かれます。ゾンビターンではゾンビプレイヤーがゾンビを使って移動や攻撃を行ったり、可能であれば新たなゾンビを発生させたりします。ヒーローターンでは、任意の順番で各ヒーローがそれぞれアクションを行います。ゲームはシナリオに書かれた目的が達成されるか、サントラックマーカーがトラックの最後(地平線)に達した時に終了します。

ゲームラウンド

- I) ゾンビターン
- II) ヒーローターン

ゾンビターン

各ゾンビターンでは6つのステップを順番に処理していきます。

- 1) サントラックマーカーを動かす
- 2) 新しいゾンビカードを引く
- 3) 新しいゾンビの発生チェック
- 4) ゾンビの移動
- 5) 戦闘
- 6) 新しいゾンビの配置

1) サントラックマーカーを動かす

ゲームの最初のターンでは、サントラックマーカーを動かす代わりに、トラックのシナリオに書かれたターン数と同じ場所にマーカーを置きます。

例として、“Die Zombie, Die !”のシナリオには制限ターンが15と書かれています。ですので、サントラックマーカーをトラックの15の場所に置きます。

その後は、毎ゾンビターンの開始時にサントラックマーカーを1つずつ動かし、カウントダウンします。この時、これ以上動かすことができなくなった場合(1にマーカーがある場合)、そこでゲームが終了となります。これは陽が沈み、ゾンビが町を覆い尽くしてしまったことを表します。(一部のシナリオでは、夜明けまでヒーローが生き延びたことを表します)

2) 新しいゾンビカードを引く

ゾンビプレイヤーはゾンビカードの手札を4枚まで持つことができます。(ゾンビプレイヤーが2人の場合は2枚ずつ。)毎ゾンビターン開始時、ゾンビプレイヤーは手札を上限枚数になるまで引きます。手札はヒーロープレイヤーには見せないようにしますが、ゾンビプレイヤーが2人の場合、それぞれ見せ合って戦略を練ることができます。

新しいカードを引く前に、ゾンビプレイヤーは1枚まで手札を選んで捨てることができます。

3) 新しいゾンビの発生チェック

このターンに新しいゾンビが発生するかどうかチェックするために、2D6を振ってその合計値を見ます。

もしも合計値が現在ボード上にいるゾンビの数よりも大きい場合、ターンの最後に新しいゾンビが発生します。

ゾンビプレイヤーが2人の場合、2D6を振る代わりにそれぞれ1D6を振り、そのプレイヤーが支配しているゾンビの数と比べます。

このチェックは“Play Immediately”(即座に使用する)カードを使用した後に行います。それらのカードの効果でゾンビがボード上に追加された場合、追加後のゾンビの数が判定基準となります。



4) ゾンビの移動

手札を補充し、新しいゾンビの発生チェックを行ったら、いよいよゾンビたちが脳みそを目掛けて行動を開始します。

ゾンビはボード上を任意の方向に1マス移動することができます。(上下左右、斜め含む。) ヒーローとは違い、ゾンビは壁を無視して移動することが可能です。(窓から侵入するか、床を突き破って出てくるのかもしれませんが)

Zombie Hunger (ゾンビの飢え)

ゾンビの移動に関する唯一の制限は、ゾンビが人肉に対し抑えきれない渴望を持っているということです。ゾンビはヒーローがいるマスから移動することはできません。また、隣接しているマスにヒーローがいる場合、そちらに移動しなければなりません。(別々のマスにいる2人のヒーローに隣接している場合、どちらに行くかはゾンビプレイヤーが選ぶことができます。)

時折、カードの効果などでゾンビが2マス以上移動できることがあります。(“Shamble”など) その場合でも、Zombie Hungerによる移動制限は適用されます。(ヒーローに隣接するマスに移動した後、さらに移動できる場合はヒーローのいるマスに移動しなければなりません)

全てのゾンビが移動を終了したら、戦闘が始まります。

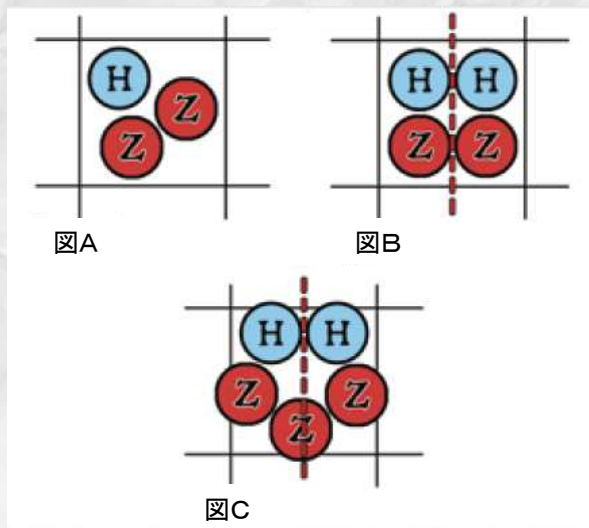
5) 戦闘

1体以上のゾンビがヒーローのいるマスにいる場合、戦闘しなければなりません。(戦闘の処理方法は後述します)

ゾンビ1体がいるマスに複数のヒーローがいる場合、どのヒーローが戦闘するかはヒーロープレイヤーが選択できます。

同じマスにゾンビ、ヒーローそれぞれが複数いる場合、まず均等になるように割り振ります。余った分については誰が戦闘するか、ヒーロープレイヤーが選択できます。

どの順番で戦闘を処理するかはヒーロープレイヤーが決めることができます。



図Aでは、ヒーローは2体のゾンビと同じマスに居るため、それぞれのゾンビと闘わなければなりません。図Bでは、同じマスにゾンビとヒーローが2体ずついます。この場合、それぞれのヒーローがゾンビ1体と戦闘します。図Cでは、ヒーロー2人に対し、ゾンビが3体います。この場合、ヒーローはまず1体ずつのゾンビと戦い、残る1体のゾンビとはどちらかのヒーローが戦闘することになります。(どちらのヒーローが2体目のゾンビと戦闘するかは、ヒーロープレイヤーが選択します。)

6) 新しいゾンビの配置

全ての戦闘が終了した後、新しいゾンビを配置します。(新しいゾンビの発生チェックに失敗している場合、このステップは飛ばします。)

D6(ゾンビプレイヤーが2人の場合はそれぞれD3)を振ります。出目の数だけ、ゾンビプールからゾンビを取り出し、ゾンビピットに配置します。セットアップ時に説明したように、新しいゾンビを配置する際は必ずボード上のゾンビピットになるべく均等になるように配置するということに留意してください。



ヒーローターン

ヒーローターンでは、任意の順番で各ヒーローが行動します。ただし、行動は1人ずつ行います。1人のヒーローが行動を開始した場合、すべてのステップを終了するまで次のヒーローは行動できません。各ヒーローは下記のステップに従って行動します。

- 1) 移動アクション
- 2) アイテムの交換
- 3) 遠距離攻撃
- 4) ゾンビとの戦闘

1) 移動アクション (移動 または 検索)

ヒーローの移動アクションでは、ボード上の移動、または建物内での検索を行うことができます。

移動 -

移動する場合、ヒーロープレイヤーはD6を振り、出目のマス数だけヒーローを移動させることができます。(出目以下のマス数で移動を中断してもかまいません)

ヒーローはダイスの出目を見てから、移動するか検索するかを決めることができます。

ヒーローに向きはなく、縦・横・斜めを組み合わせて自由に移動することができます。ヒーローの移動を妨げるのはただ2つ、ゾンビと壁です。

もしもヒーローが1体以上のゾンビのいるマスに入った時、ヒーローの移動はそこで中断されます。大抵の場合、ヒーローはそのターン戦闘を行うこととなります。

ゾンビのいるマスから移動をスタートする分には問題ありません。

ゾンビとは違い、ヒーローは壁を通り抜けることはできません。ただし、ドアを通過することで壁の内外を行き来することはできます。

ヒーローはドアを斜めに横切ることはできません。ドアを通過する時はまっすぐ入る必要があります。

検索 -

移動する代わりに、既に建物内にいるヒーローは検索を行うことができます。検索した場合、ヒーローはヒーローカードを1枚、デッキの上から引きます。もしそのカードがイベントカードの場合、使用するまで対戦相手に見せないようにして手札として所持します。もしもアイテムカードの場合、それを発見したヒーローのキャラクターシートの横に表にして置いておきます。

イベントカードは対象のヒーローを限定しません。プレイヤーが、それを使用する適切なタイミングまで保持しておきます。(いくつかのカードには“Play Immediately”と書かれていますが、それらのカードは現在行動を行っているヒーローを対象とします)

2) アイテムの交換

移動アクションを終えた後、ヒーローは同じマスにいるほかのヒーローとアイテムを交換することができます。アイテムはいくつ交換しても構いません。

同じマスにいるヒーローであれば、ターン内に何人とも自由にアイテムを受け渡すことが可能です。

3) 遠距離攻撃

ヒーローが「Range:」(遠距離)と書かれたアイテムを持っている場合、そのうち1つを使って遠距離攻撃を行うことができます。

「Range:」に記載された数字が射程となります。射程内のマス目にいる目標を選び、カードの記載に従って成否を判定します。(目標への距離はそこまでの最短のマス目数となります)

遠距離攻撃をする際、ヒーローから目標へ視線(Line of Sight)が通っている必要があります。他のフィギュアは視線を妨げませんが、壁(ドアを含む)は視線を妨げます。(13ページを参照して下さい。)ただし、ヒーローが壁に隣接している場合は、その壁は視線を通します。(その場合、壁に窓があり、そこを通して遠距離攻撃ができるものと考えてください。)

ヒーローは自分と同じマスにいる敵を遠距離攻撃の目標とすることができます。

ヒーローはアイテム交換・搜索などによって、そのターンに入手したばかりの遠距離攻撃用アイテムを使用することができます。(ただし、同じターンに、そのアイテムを使用したヒーローがいる場合は使用できません)

「Range:」の記載があるアイテムを複数持っていたとしても、ヒーローは1ターンに1回しか遠距離攻撃をすることはできません。

遠距離攻撃が成功した場合、アイテムカードにある記載に従って、目標に対し「Hit」なのか「Killed」なのかを見ます。

- Hit - 目標は負傷1を受けます。
(通常のゾンビはボードから除去されます。)
- Killed - 目標の残りのヘルスボックス全てを負傷マーカで埋めます。
(これは目標が複数のヘルスボックスを持っている場合のみの処理となります。)



4) ゾンビとの戦闘

各ヒーローはターンの最後に、同じマスにいる全てのゾンビと戦闘しなければなりません。

(戦闘の処理方法については後述します。)

ゾンビターンとは違い、ゾンビのいるマスで行動を終えたヒーローはそこにいるゾンビ全てと戦闘をしなければなりません。(ゾンビのいるマスから移動しなかったヒーローも)



アイテム

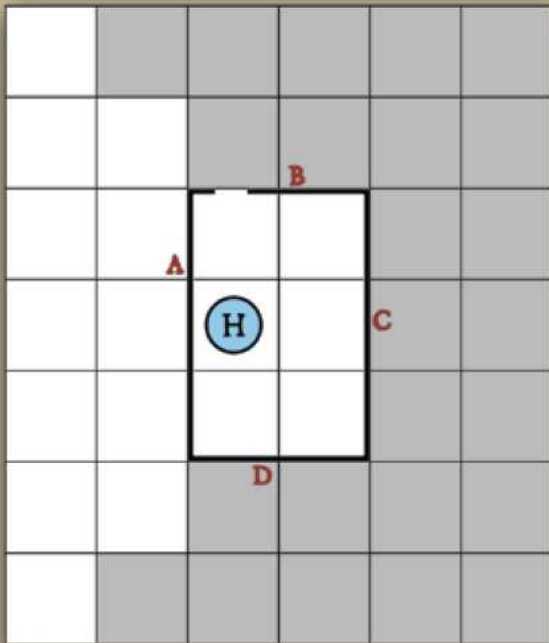
アイテムはヒーローカードのデッキから引くことができ、様々な武器やゾンビとの戦闘に使用することができる道具となります。

ヒーローが(主に搜索によって)アイテムを発見した時は、キャラクターシートの横にカードを表にして置きます。そのカードは公開情報となり、全てのプレイヤーが確認することができます。

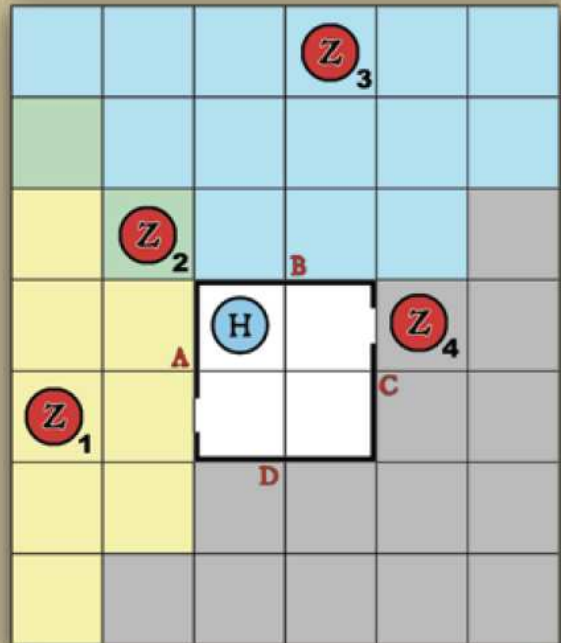
ヒーローは1人につき4つまでのアイテムを持つことができます。うち、武器は2つまでです。
("Hand Weapon(近接武器)" "Ranged Weapon(遠距離武器)" 合わせて)

ヒーローが所持しているアイテム数が上限を超えた場合(もしくは所持武器が2つを超えた場合)、上限数まで即座にアイテムを捨てる必要があります。もしも同じマスに他のヒーローがいる場合、捨てる前にアイテムを交換することもできます。

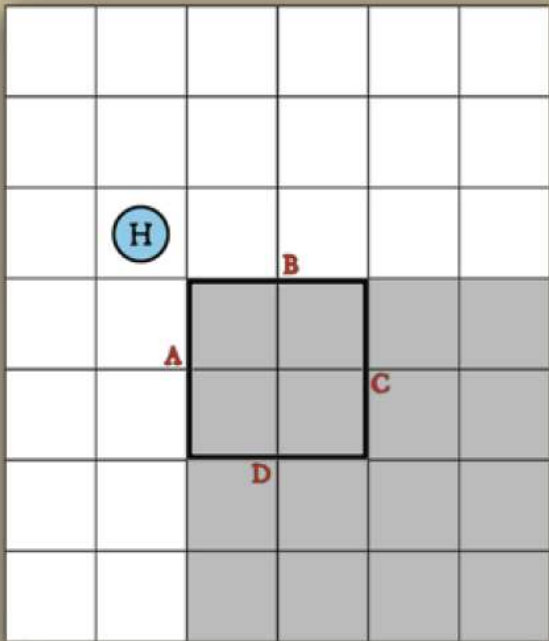
遠距離攻撃の射線(Line of Sight)



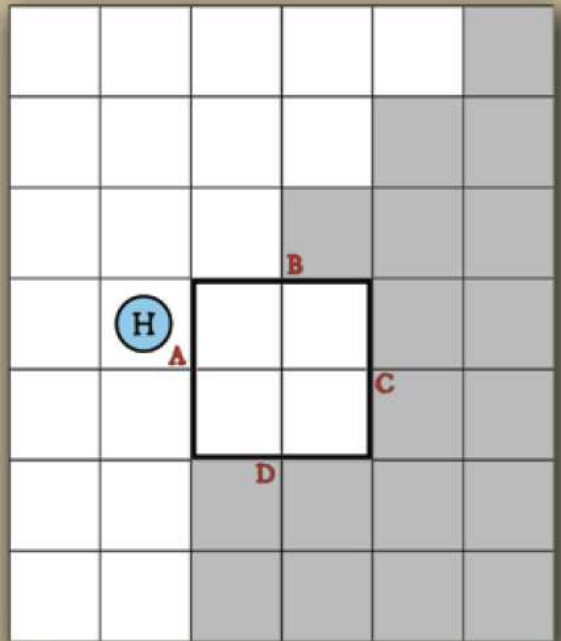
ヒーローに隣接している壁は射線を通します。
隣接していない壁は射線を通しません。
ドアは射線を通しません。



建物の中にいるヒーローからは、隣接する壁を通してゾンビ1、2、3への射線が通っています。しかし、ゾンビ4へは(例えドアがあっても)射線が通っていません。



ヒーローは建物の角には上辺、左辺とも隣接していないため、射線は通りません。



このヒーローは壁に隣接しているので、建物の中まで射線が通っています。



戦闘

ここでいう「戦闘」は、近接戦闘による敵との戦闘を示します。(遠距離攻撃は含みません)

戦闘が必要？

前述したように、ヒーローとゾンビが同じマスで行動を終えたとき、戦闘が発生します。戦闘はゾンビターン、ヒーローターンの双方で発生します。(つまり、自分の次のターンが回ってくるまでに2回戦闘が発生することも有り得ます。)

ヒーローターンに、ヒーローがゾンビのいるマスで行動を終了した場合、そのマスにいる全てのゾンビと戦闘する必要があります。これは大変危険なことです。ヒーローは複数のゾンビがいるマスに入らないようにした方がいいでしょう。

ゾンビターンでは、ルールが若干異なります。ヒーローとゾンビが同じマスに複数いる場合、それぞれ戦闘相手を均等に割り振ることになります。割り振れなかった分は、誰が追加で戦闘を行うかヒーロープレイヤーが選択します。

戦闘

戦闘では、双方のプレイヤーが指定された数のダイスを振ります。これを戦闘ダイスと称します。戦闘ダイスを振った結果、より高い目を出した方が勝者となります。(合計値ではなく、振ったダイスの中で一番高い目を比べる)

- ー ヒーローは戦闘ダイスを2つ振る
- ー ゾンビは戦闘ダイスを1つ振る
- ー 同値の場合はゾンビの勝利となる

カードや特殊能力の使用

多くのカードやキャラクターの特殊能力は戦闘中に使用することができ、戦闘ダイスの追加や振り直しなどの効果を得ることができます。

特に指示がない場合は、戦闘ダイスを振った後にその結果を操作するためにカードや特殊能力を使用することができます。

ゾンビの戦闘カード(“Fight:”)

ゾンビカードのうち、ゲームテキストに“Fight:”(戦闘)と書かれているカードは、戦闘中に使用することで戦闘にゾンビに有利なボーナスを得ることができます。しかしゾンビは愚かなため、一度に二つのことを考えることができません。つまり…

ゾンビは1回の戦闘につき1枚までしか“Fight:”のカードを使用することができません。

ヒーローの戦闘カード(“Combat Bonus:”)

カードに“Combat Bonus:”(戦闘ボーナス:)の記載のある多くのヒーローカード(通常は武器カード)は、戦闘中に使用することでヒーローに有利な効果を得ることができます。

特に指示がない限り、1枚の“Combat Bonus:”のカードは1戦闘につき1回しか使用することができません。(ただし、別の“Combat Bonus:”のカードを使用することはできます。)

戦闘の解決

それ以上どのプレイヤーもカードや特殊能力を使わない場合、戦闘はそこで終了となります。

カードや特殊能力の効果を加味した上で、双方のプレイヤーの戦闘ダイスの最終値が確定したら、次の記載に従って戦闘結果を処理します。

ーもしもゾンビが勝った場合(ゾンビ側の戦闘ダイスの最高値がヒーロー側よりも高いか、同値だった場合)、ヒーローは負傷1を負います。

ーもしもヒーロー側の戦闘ダイスの値の方が高かった場合、ゾンビは攻撃を回避します。戦闘終了後も、ヒーロー、ゾンビ両方がそのマスに残り、どちらも負傷しません。

ーもしもヒーロー側の戦闘ダイスの値の方が高く、さらに戦闘ダイスの中にゾロ目がある場合、ゾンビは負傷1を老います。(ボードから取り除かれます。)

戦闘ダイスの数が多いので、ヒーローがゾンビの攻撃をかわすことは難しいことはありません。しかし、武器なしでゾンビを殺すのは非常に困難です。

ヒーローの負傷と回復

ヒーローが負傷した時、負傷マーカーを1つ、キャラクターシートの空いているヘルスボックスに置きます。全てのヘルスボックスが埋められた時、ヒーローは殺され、ボード上から取り除かれます。

死んだヒーローの全てのアイテムを即座に捨て札にします。手札のイベントカードは捨てる必要はありません。

ヒーローの負傷が何らかの効果で回復する場合、負傷マーカーをシートから取り除きます。「全快する」効果の場合は、全ての負傷マーカーを取り除きます。



戦闘のサンプル

ビリーが1体のゾンビと戦闘します。ビリーの戦闘ダイスは3と5。対するゾンビの戦闘ダイスは4でした。他にカードや特殊能力を使用しない限り、ゾンビはビリーの攻撃をかわし、双方負傷することなく戦闘が終了します。



左の戦闘の時、ビリーは“Combat Bonus:”の記載がある「野球のバット」を使用し、ゾンビを殺すことにチャレンジしました。追加で振った戦闘ダイスの目は3。成功です！戦闘ダイスの最高値がゾンビ側よりも高く、さらに3のゾロ目が成立するため、ゾンビに負傷1を与え、ゾンビを倒すことに成功しました。

イベントカードの使用とタイミング

イベントカード(ヒーローカード、ゾンビカード)の使用タイミングはかなり明確に規定されています。“Play Immediately”の記載があるカードは、引いたら即座に使わなければなりません。また、いくつかのカードには“play at the start of a turn (ターン開始時に使用)”という記載があります。

“start of the turn(ターン開始時)”

「ターン開始時」とは、下記のように定義されます。

“ゾンビが最初の移動を開始する前、もしくは最初のヒーローが移動アクションを取る前”

ゾンビターンでは、サントラックマーカの移動、ゾンビカードを引く、新しいゾンビの発生チェック(ステップ1～3)までがターン開始時に位置づけられます。ゾンビの移動(ステップ4)で、最初のゾンビが移動するまでが「ターン開始時」です。

ヒーローターンでは、最初のヒーローが移動アクション(移動、もしくは搜索)を取った瞬間、「ターン開始時」が終了します。

カードや特殊能力の使用

特に指示がない限り、カードはダイスや戦闘の結果を変えるために使用することができます。

例として、ヒーローが戦闘ダイスを振った後にそのままでは戦闘に負けてしまう時、“Combat Bonus:”表記のある武器カードを使用することで戦闘をキャンセルしたり、戦闘ダイスを追加したりすることができます。

戦闘は全てのプレイヤーはカードや特殊能力を使用しないと決定するまで解決されません。

ただし、カードによってダイスを振り、結果が出た後で、その効果をキャンセルしたりダイスを振りなおしたりすることはできません。

いくつかのカードや特殊能力には、“except during a fight(戦闘中を除きいつでも使用可能)”と記載されています。これは、戦闘ダイスを振ってから戦闘が解決するまでの間を示しています。2体の異なるゾンビと戦闘する際、その戦闘の間であれば使用することが可能です。

カードや戦闘のキャンセル

カードの効果を別のカードや特殊能力でキャンセルした場合、そのカードは効果を失い捨て札となります。

“Remains in Play(場に残る)”カードをキャンセルした場合、そのカードによってボード上に置かれたマーカーなども除去します。

前述したように、すでにダイスを振って(もしくは振りなおして)効果が決定されているカードをキャンセルすることはできません。

カードによって戦闘をキャンセルした場合、その戦闘はそこで即座に終了し、何の効果も発生しません。(勝敗を決めずに終わります。)



建物のランダム選出

しばしば、ダイスを振って建物をランダムで選ぶ必要があります。そうなった場合、ダイスを振って中央部ボードの四隅にある数字を参照してください。最初のダイスの出目で、どのL字型ボードの建物を選ぶかを決めます。(ただし、この時出目が1だった場合はヒーロー側が自由に建物を選ぶことができ、6だった場合はゾンビ側が自由に建物を選ぶことができます。)

どのL字型ボードから建物を選ぶか決まったら、再度ダイスを振ります。ボード上の各建物の隅には数字が記載されています。(1-2、4-5-6など)二回目のダイスの出目で、どの建物が選択されるかが決定されます。なお、ヒーロー側、ゾンビ側が建物を自由に選ぶ場合は、このナンバーのついた建物から選択します。

もしも何らかの理由で選択された建物が対象にならない場合、同じL字型ボード上で、再度ダイスを振り直しで選択しなおします。もしもそのL字型ボードで対象にできる建物が存在しない場合は、最初からダイスを振りなおします。

ゲームの勝利

ヒーロー側、ゾンビ側のどちらかがシナリオカードに書かれた目標を達成した時、その時点で勝者が決まり、ゲームが終了します。(さあ、握手をして、ジグを踊り、“G.G”、“In your Face!”と叫ぶなり何なりご自由に！)

シナリオカードの目標を達成する以外にも、(特に指示がなければ)下記の条件でゾンビ側は勝利できます。

- ー 4人のヒーローを殺す。(上級ゲームでは、ゾンビヒーロー化したヒーローも含む)
- ー ゾンビカードによって、ヒーローカードのデッキから最後のカードが捨て札になる。(もしくはデッキにカードが残っていない状態で、デッキからカードを捨てるゾンビカードが使用される)

カードの不足

もしもゾンビカードのデッキから山札がなくなった場合、捨て札をリシャッフルして新たなデッキを構築します。

しかし、ヒーローカードのデッキから山札がなくなった場合、ヒーローたちの運が尽きたこととなります。デッキはリシャッフルされず、ヒーローたちは手持ちのカードだけで何とかしなければなりません。さらに、その状態でゾンビカードによってデッキから捨て札を強いられた場合、その時点でヒーローたちの敗北となります。

さあ、これで基本ルールを使用した最初のゲームの準備ができました。



上級ゲーム

上級ゲームでは、ゲームのセットアップに少し変更があります。

ゲームのセットアップ

上級カード

ゲーム開始前に、ゾンビカード、ヒーローカード双方に20枚ずつ上級カードを追加します。(使用するカードは60枚となります。)上級カードには、カードの右下にシンボルマークがついています。

ランダムシナリオ

基本ゲームとは違い、上級ゲームでは様々なシナリオで遊ぶことができます。

ゾンビプレイヤー、ヒーロープレイヤーを決めた後、ヒーロープレイヤーはシナリオカードからランダムで1枚引き、今回のゲームで使用するシナリオを決めます。(全員の同意があるのなら、自由にシナリオを選んで構いません。)

それぞれのシナリオには異なったテーマ、目的、特殊ルール、ターン制限があります。シナリオによってゲーム展開はドラマティックに変わることでしょう。

ヒーローチームの構築

ヒーロープレイヤーは、ランダムにヒーローを選択する代わりに、自分のプレイスタイルに合ったヒーローを選択することもできます。

爆発物

上級ゲームでは、“Explosive(爆発物)”というタイプのアイテムが登場します。「ダイナマイト」と「ガソリン」です。これらはとても強力ですが、使用するのに他のカードが必要となります。(ライターやトーチなどの「火」。)いくつかのシナリオでは、爆発物を活用する必要があるでしょう。

ダイナマイト

ダイナマイトは、ゾンビの一群を一気に吹き飛ばすことができる、とても効果的な遠距離攻撃アイテムです。唯一の欠点は、火をつけるためのアイテムが必要ということです。

ガソリン

ガソリンはチェーンソーや古いトラックに給油もできる、使い道の多いアイテムです。ガソリンを使用するとボード上にガスマーカーを置くことができ、引火させて爆発させることができます。ガスマーカーに関するルールは下記の通りです。

ガスマーカー

ガスマーカーは、遠距離攻撃によって引火させることができます。(命中判定はゾンビに対するものと同じです。)または、「火」のキーワードのついたアイテムを投げつける(捨て札にする)ことでも引火可能です。その場合、射程は2とし、D6で3以上で命中します。

引火した場合、そのマスにいるゾンビやヒーローは即座に殺されます(Killed)。また、隣接したマスにいるゾンビやヒーローは、D6を振り3以上で殺されます。その後、ガスマーカーをボードから取り除きます。

サントラック - ブラックゾーン

サントラックの上部(14以上)の黒いゾーンは、ブラックゾーンと呼ばれます。

もしもヒーローがゲームの早いうち、このブラックゾーンにサントラックマーカーがある時点で殺された場合、自動的にゾンビヒーローとなってしまいます。(詳細はゾンビヒーローの項目を参照してください)



操るヒーローが死んでしまった場合、ヒーロープレイヤーは使用していないヒーローのキャラクターシートから1枚引き、即座に新たなヒーローをボード上に登場させます。（“新ヒーローの登場”を参照してください。）

最後のヒーローの死亡

プレイヤーが操る最後のヒーローが殺され、もう他に操作するヒーローがない時、ゾンビプレイヤーはそのヒーローをゾンビ化し、ゾンビヒーローとして操ることができます。（詳細は“ゾンビヒーロー”を参照してください。）

ヒーローを失ったヒーロープレイヤーは、残る未使用のキャラクターシートから1枚引き、そのキャラクターを新ヒーローとしてボード上に登場させます。

これはヒーロープレイヤーが4人で、それぞれがヒーローを1人ずつ担当している時に発生しやすい状況です。ヒーローを殺されても、ゲームから離脱することはありません。その代わりに、そのヒーローはゾンビ化して敵の支配下となり、新たなヒーローがゲームに登場するのです。

新ヒーローの登場

時折、ヒーロープレイヤーが新しいヒーローを引き、ゲームに登場させることがあります。（主に自分の操る最後のヒーローが死んだ時や、序盤に殺された時にそのような状況になります）

新しいヒーローも、ゲーム開始時からいるヒーロー同様に扱います。（特殊能力やシナリオのルールに従います）

このヒーローは指定された「スタート地点」からは登場しません。

その代わりに、ヒーローはランダムに選出された建物か、中央部ボードの中央のマスからスタートとなります。（領主邸を使用している場合は、邸内の任意の場所から）もしも中央部から（もしくは領主邸から）登場させる時は、ボーナスとしてヒーローカードを1枚引くことができます。

ゾンビヒーロー

ヒーローが殺された時、ゾンビヒーローとしてゾンビプレイヤーの支配下に置かれることがあります。その場合、ゾンビヒーローマーカーをヒーローのフィギュアの下に置きます。

ヒーローを殺したゾンビプレイヤーが、ゾンビヒーローを支配下に置きます。（ゾンビヒーローはボード上に置くことができるゾンビの総数に含みます）

ゾンビヒーローは通常のゾンビと同様に扱いますが、以下のルールが適用されます。

ーゾンビヒーローは移動時に1マス移動する代わりにD3マス移動します。

ーゾンビヒーローは生前のヒーローと同じ数のヘルスボックスを持ちます。ゾンビヒーローが負傷した場合、生前と同じように負傷マーカーをヘルスボックスに置きます。ヘルスボックスが全部埋まったら、ゾンビヒーローは殺され、ボード上から取り除かれます。（ゾンビヒーローはゾンビプールには置かれません）

ーゾンビヒーローには、生前の特殊能力はありません。また、いかなる場合でもヒーローとしてはカウントしません。

もしもゾンビヒーローに「Killed」の効果のあるカードを使用した場合は、残りのヘルスボックスをすべて負傷マーカーで埋めます。

領主邸(The Manor House)

領主邸は町の中央部ボードの裏側に印刷されており、“Defend the Manor House”のシナリオでのみ使用します。

領主邸は通常の建物と同様に扱いますが、以下の点で異なります。

ーヒーローは領主邸内では搜索することができません。

ー領主邸は建物のランダム選出で選出されることはありません。

ー町の中央部と同様に、ゲーム開始時にヒーローのスタート地点がない場合、領主邸の任意の場所からスタートします。その際、ボーナスとしてカードを1枚引けます。

コーナー壁

領主邸内のいくつかの壁は、通常の壁とは違う構造になっています。これをコーナー壁といいます。

コーナー壁はヒーローが斜めに移動することを妨げます。(中央の十字の壁も同様に斜めの移動を妨げます。)

コーナー壁は射線に影響を与えません。



その他のシナリオについて

“Die Zombie, Die !”

“Die Zombie, Die!”のシナリオでは、ヒーローは殺したゾンビの数をカウントする必要があります。そのために、赤い円形のマーカーを使用してください。



“Save the Townsfolk”

“Save the Townsfolk”のシナリオでは、ヒーローは「町の住民(Townsfolk)」のイベントカードを集めることとなります。発見した「町の住民」は、表にして全員に見える場所に置いておきます。「町の住民」は特定のヒーローに属するわけではなく、チーム全員で集めることとなります。



場に置かれた「町の住民」をキャンセルすることはできません。

場に置かれている「町の住民」カードは、捨て札にすることで通常の手札のように使用することができます。その場合、もちろん勝利条件である規定枚数としてカウントできなくなります。(しかし、他に選択がない場合もあるでしょう。)もしも「町の住民」カードを使用した場合、その効果がキャンセルされることもあります。

“Burn ‘em Out”

“Burn ‘em Out”のシナリオでは、ヒーローは爆発物を見つけ、ゾンビピットを吹き飛ばすゾンビピットを吹き飛ばす場合は、点火するための「火」キーワードのアイテムは不要です。

ヒーロープロフィール

保安官アンダーソン – 小さな町の保安官



退屈な町、ウッディンベイルの静かな通りをパトロールしていた時、ジャック・アンダーソンは過去を思い出していた。森に囲まれた田舎町で育った彼は、この地方に伝わる暗い歴史を知る数少ない一人だった。彼の妻は8年前に死亡し、男手一つで息子ビリーを育ててきた。彼は何事もなくこのまま平凡とした日々が続けばいいと願うのだった。少なくとも、あんな大惨事は起こらないようにと。

ベッキー – 看護婦



新しくできたウイドウクレスト医院の看護婦レベッカ・キングは、夜勤の日に静かなホールを歩いていた。静まり返った夜に、丘の上にある古い精神病院の閉ざされた窓から悲鳴が響き渡る。病院で働くためにウッディンベイルにやってきたものの、知り合いもできず、ベッキーは家族や友人と離れてこの町に来たことを後悔しているのだった。

ビリー – 保安官の息子



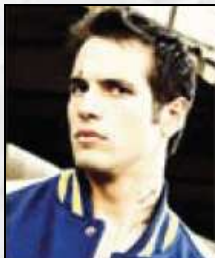
複雑な悩みを抱える青年、ビリー。彼は身に起きる悪いことの原因を全て父親に押し付けた。母親が死んだのも父親のせいだった。その事で保安官である父親を責めては困らせ、優越感を感じていた。高校では陸上部のエースであり、クラスの誰よりも足が速かった。そんな彼の走る姿を、ガールフレンドのサリーはいつも観覧席で微笑みながら見ていた。

サリー – 高校のアイドル



サリーは最近イヤな夢を見た。夢の中で彼女はアル中の継父と、年の離れた異父兄弟ジェブと一緒に暮らし、家庭内で常に体の危険を感じて暮らしていた。サリーは幼い頃、母と死に別れていた。そしてその頃から、彼女は高校を卒業し、この田舎町を出ることを夢見ていたのだった。

ジョニー – 高校のクォーターバック



ジョニー・ミラーのさわやかな笑顔には、誰もが親愛感を持つだろう。彼は高校のフットボール部でクォーターバックを務めている学園の人気者だった。しかし、そんな彼にも弱点はあった。ありとあらゆる科目で単位をとれず、校長ゴメスによって留年の危機にあるのだ。しかし、ジョニーは前向きに、それも好きなフットボールを続けて奨学金を得る絶好のチャンスだと考えていた。

ジェニー – 農家の娘



農家に生まれたジェニー・ステイは、幼い頃から干し草をすき、家畜に餌をやり、畑を耕して育った。天真爛漫、とは言え高校では他の生徒相手の喧嘩も絶えない。彼女は面倒な友人を作るよりも、農場で動物達と過ごす時間を大事にしているのだ。ジェニーは、父の呆れ顔にも気付かず、今日も農場の仕事に喜びを見出すのだった。

ジョセフ神父 – 聖職者



神父ジョセフ・マクギネスは人生の苦闘を切り抜けるべく、今日も祈りを捧げる。25年もの間、聖職者としてこの街を見守り続けた彼は、教義の元到人々を導くことが自分の使命であると感じていた。それは過去にこの街で起きたある事件がきっかけとなったのだが、当時その事件に遭遇した者たちは沈黙を守り、今ではその事件を知る者もほとんどいない。

ジェイク・カートライト – 浮浪者



常にトラブルに巻き込まれる間の悪い男、ジェイク・カートライト。彼がこの町に流れ着いたのは今朝の事だった。汚れた顔にボロボロのコート。ジェイクがウッディンベイルに訪れたのは今回が初めてではなかった。彼の訪問は、災いの予兆を意味していた。とはいっても彼が災いの原因なのではない。災いが起こる頃にやってくる。そういう間の悪さを持った男なのだ。保安官アンダーソンは高校生の頃に彼の姿を見ていた。そして、もう二度と彼の姿を見たくないと願っていたのだった。

FAQ

Q.1ターンの間に、2人以上のヒーローが同じ遠距離武器を使用して射撃することはできますか？(例:ビリーはMeat CleaverとRevolverを持っており、ゾンビに射撃を行った。その後、サリーがビリーと同じマスに入り、ビリーに武器を手渡そうとした。しかしビリーはもう武器を2つ持っているので、Revolverをサリーに手渡した。このターンのサリーはそのRevolverを使ってゾンビを射撃することができるのか？)

A.できません。1枚の武器カードは1ターンに1回しか使うことができません。(遠距離武器、近接武器ともに)

Q.ゾンビカードによってヒーローカードをデッキから捨て札にする時、もうカードが残っていなかった場合はどうなりますか？

A.ヒーロー側の負けとなります。ゾンビカードによって最後の1枚が捨て札になったのと同様です。ヒーローがデッキの最後の1枚を引いた時は、その時点ではまだヒーローの負けにならないことに注意してください。

Q.ガソリンや老犬ベツシーを持っている状態で所持アイテムが4つの時、さらにアイテムを入手した。この時、即座にガソリンや老犬ベツシーを使用して、アイテムを捨てずに獲得することができますか？

A.できます。また、同じマスにいるヒーローにアイテムを手渡すことも可能です。

Q.“任意のゾンビカードを即座にキャンセルする”と書かれたヒーローカードは、何に対して使用できますか？

A.現在使われたばかりのゾンビカードや、Remains in Playで場に残っているカードに使用できます。

Q.ヒーローデッキが残り少なくなった時、残りの枚数をカウントすることはできますか？

A.できません。ゾンビ、ヒーロー双方とも、残りのデッキ枚数や捨て札の枚数を数えてはいけません。

Q.建物のランダム選出で“Hero's Choice”が出ました。ヒーローが選んだ建物に新たにゾンビピットが追加されることになりましたが、その場合建物のどこに追加されるのかは誰が決めるのですか？

A.ゾンビプレイヤーです。ヒーロープレイヤーが建物を選択したとしても、マーカーを置く場所を決めるのはゾンビプレイヤーとなります。

Q.ゾンビプレイヤーが2人いる場合、「あなたのゾンビ」が対象となるカードを他のプレイヤーのゾンビに使用することはできますか？

A.できません。あくまでも「あなたのゾンビ」が対象になります。特に指定がない場合は、どちらのプレイヤーのゾンビに対しても使用可能です。

Q.このターンの新しいゾンビが発生し、さらにゾンビカード“There's Too Many”を使用した場合、追加のゾンビも合わせて均等に配置するのですか？

A.ゾンビの配置はアクションごとに行います。ターン最後に新しいゾンビが発生するので1アクション、その後カードの効果でゾンビを追加するのはさらに別のアクションとなります。そのため、各アクションごとに均等配置をすれば良いということになります。

Look for up-to-date FAQ, additional material, and support on the Website at:

WWW.FLYINGFROG.NET

Credits

Game Design - Jason C. Hill

Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill

Music Composition - Mary Beth Magallanes

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork - Jack Scott Hill

Jason C. Hill

Game Board Illustration - Matthew Morgaine

Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork - James Ma

Miniature Sculpts - Gael Goumon

Playtesters -

James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, John Corpening, Gina Corpening, Matthew Dudley, Chris Kemnow, Lora Nelson, Christopher Shull, Aila Slisco, and countless others.

Cast

Heroes:

Johnny - Casey Chambers

Jenny - Christina Lyon

Billy - Christopher Graddon

Sally - Michelle Sanchez

Sheriff Anderson - Chris Brockett

Becky, The Nurse - Alysia Rae

Jake Cartwright,

The Drifter - Matthew Morgaine

Father Joseph - Michael Medved

Townsfolk:

Jeb, The Grease Monkey -

Mark Brown

Doc Brody - Jack W. Hill Jr.

Farmer Sty - Lance Dudley

Principal Gomez -

Philip G. Magallanes

Deputy Taylor -

David Berger

Mr. Hyde, The Shop Teacher -

Christopher J. Blohm

Zombies:

Mark Brown

Jennifer Coonradt

Tom 'Coony' Coonradt

John Corpening

Matthew Dudley

Jason C. Hill

Chris Kemnow

Gordon Ludlow

Mary Beth Magallanes

Lora Nelson

Aaron Sutherland

James Youngman

Jocelyn Anderson

Anna Anderson

Gabriel Anderson

Special Thanks -

Jack and Rosa Hill, Christopher Frye, Patrick Meehan, Scott Dodson, Josh Lytle, Dan Tibbles, Sunshine Jenny, Richard Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, The Corpening Family, John Doll, Matthew Dudley, Lora Nelson, Mark 'The Zombie' Brown, Chris 'Li Mei Chen' Kemnow, Brian 'Wake me for Adventure' Underhill, and everyone else whose support, advice, and inspiration has helped Flying Frog take flight after so many years.

Contact Info / Web Info

WWW.FLYINGFROG.NET

*Last Night on Earth, The
Zombie Game*™, Copyright
1999-2007 Flying Frog Productions,
LLC. All Right Reserved.

First Printing 2007. Shot on
location in Washington State.

Manufactured in China. The Martians are
Coming.



用語集

キャンセル - カードがキャンセルされると、そのカードは効果を発揮せずに捨て札にされます。“Remains in Play”のカードがキャン背すられた場合、そのカードによって置かれたマーカーなども除去されます。

『**戦闘中以外**』 - 戦闘の合間には使用できます。

攻撃をかわす - ヒーローが戦闘に勝利したものの、戦闘ダイスにソロ目がなかった場合は、ゾンビはそのまま残ります。

戦闘 - ヒーローとゾンビの1対1の近接戦闘のことです。

ヒーローカード - Combat Bonus: - 戦闘中に使用することで戦闘が有利になります。

Hit - 目標に負傷1を与えます。(通常は遠距離攻撃)

Killed - 残りのヘルスボックス全てを負傷マーカーで埋めます。通常のゾンビは除去されます。

ピックアップ - 一部の建物では、検索することでデッキからカードを引く代わりに、捨て札から指定されたカードを拾うことができます。

シナリオ検索アイテム - シナリオ上で勝利するために必要なカード、もしくはキーワードアイテム。

ターン開始時 - ゾンビターンでは最初のゾンビが移動を開始するまで。ヒーローターンでは最初の移動アクションが行われるまで。

日没/夜明け - サントラックマーカーによる残りターン数が0になること。

ブラックゾーン - サントラックの14以上の黒い部分。

負傷 - ヒーローのヘルスボックス上に負傷マーカーを置き、ダメージを表す。普通のゾンビは負傷1を与えるとボードから除去されます。

Zombie Hunger - ゾンビの移動時、ヒーローに隣接している場合はヒーローのいるマスに移動しなければなりません。

ゾンビカード - Fight: - 戦闘中に使用することでボーナスが得られます。1戦闘につき1枚しか使用できません。

ガスマーカー



ガスマーカーは、遠距離攻撃によって引火させることができます。(命中判定はゾンビに対するものと同じです。)または、「火」のキーワードのついたアイテムを投げつける(捨て札にする)ことでも引火

可能です。その場合、射程は2とし、D6で3以上で命中します。

引火した場合、そのマスにいるゾンビやヒーローは即座に殺されます(Killed)。また、隣接したマスにいるゾンビやヒーローは、D6を振り3以上で殺されます。その後、ガスマーカーをボードから取り除きます。

アイコン



上級ゲーム用カード



動物



爆発物



火



銃



応急処置



FLYING FROG
PRODUCTIONS™