



By
Jason C. Hill

その夜、これまでにない闇がウッディンベイルに押し寄せる。生き残ることができるのは強い者だけだ。

ゲームコンテンツ

- ・フルカラールールブックレット 1部
- ・"Unique Items"カード 20枚
- ・"Survival Tactics"カード 20枚
- ・"Grave Weapon"カード 20枚
- ・拡張ヒーローカード 8枚
- ・拡張ゾンビカード 8枚
- ・シナリオカード 4枚
- ・カウンターカットシート 4枚
 - >>1マスのバリケードカウンター 14枚
 - >>2マスのバリケードカウンター 14枚
 - >>3マスのバリケードカウンター 2枚
 - >>グレイブウェポンマーカー 20枚
 - >>弾丸/アーマーマーカー 10枚
 - >>補給品/補強マーカー 25枚
 - >>下水道入り口マーカー 4枚
 - >>下水道内マーカー 2枚



新しいカウンター

"Grave Weapon" (グレイブウェポン)

今やゾンビは強力なグレイブウェポンを手に入れました。ゾンビがグレイブウェポンを入手したら、それに応じたカウンターをフィギュアの下に置き、グレイブウェポンを所持していることを示します。



"Barricade" (バリケード)

いくつかのシナリオでは、ヒーローは建物へのゾンビの侵入を防ぐためにバリケードを築くことができます。これらのマーカーは建物の外壁に設置し、そこにバリケードがあることを示します。

"Reinforcement" (補強)

ヒーローが設置したバリケードは、補強マーカーを置くことでさらに補強することが可能です。



"Supply" (補給品)



いくつかのシナリオで、ヒーローが生き残るための重要な要素としてこれらのマーカーが使用されます。

"Sewer" (下水道)

シナリオやカードによっては、ヒーローやゾンビはウッディンベイルの町にある下水道を近道として利用できるようになります。下水道マーカーは入り口2枚と内部1枚がセットになっており、入り口はボード上に、内部はボードの横に設置します。



"Ammo/Armor" (弾薬/アーマー)

新しいカードによって、ヒーローは弾薬やアーマーマーカーを得ることができます。



その場合、カードの指示に従ってこれらのカウンターをカードの上に置きます。

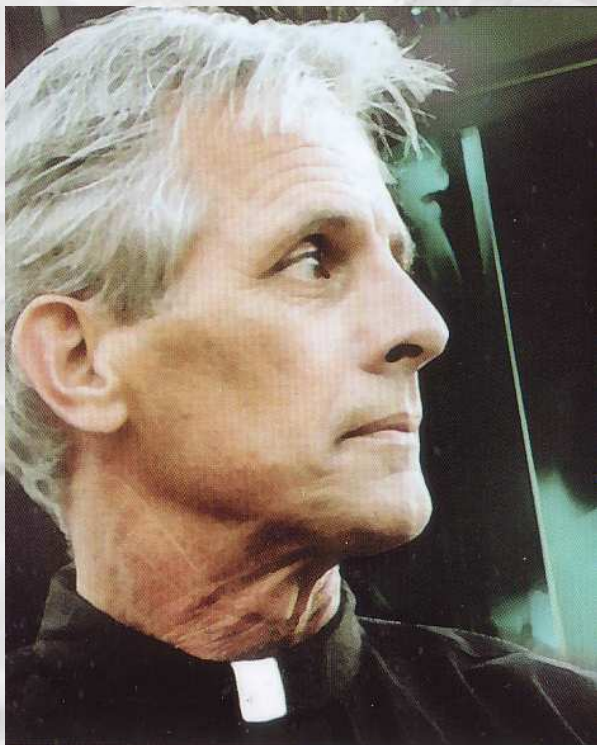


新しいカード

“Survival of the Fittest”では、ヒーローカード、ゾンビカード双方に新しいカードが追加されます。これらは既存のカードに追加するものと、新しいデッキを用いて要素を追加するものです。3つの新しいデッキは、よく切って通常のヒーローカード、ゾンビカードのデッキの横に置いておきます。これらはヒーローが使用するサバイバルデッキ(“Survival Tactics”“Unique Items”)及びゾンビが使用する“Grave Weapon”デッキとなります。これらのデッキは“Survival of the Fittest”の全ての新シナリオで使用しますが、既存のシナリオでも使用できます。その場合はバランスを取るために、全てのデッキを追加してください。

これらの新デッキに関する特殊ルールは、後述する“Survival Deck”“Grave Weapon”の項目で説明します。

重要! “Unique Items”と“Survival Deck”のカードはヒーローカードには含みません。また“Grave Weapon”のカードはゾンビカードには含みません。つまり、ヒーローカードやゾンビカードをキャンセルするカードではキャンセルすることはできません。



サバイバルデッキ

Unique Items(ユニークアイテム)

“Unique Items”はヒーローが町のあちこちで見つけることができる強力なアイテムです。これらのカードには、同じものは1つもありません。また、強力な武器だけではなく、各キャラクターの持ち物や、ウッディンベイルの謎を解き明かすことができるミステリアスな記録などがあります。

いくつかの“Unique Items”には“RECORDS”というキーワードを持っています。これらのカードには、テキスト欄の右上にA、B、Cといったアルファベットが記載されています。この文字はいくつかのシナリオで使用しますが、文字そのものに特別な効果はありません。

Survival Tactics(サバイバルタクティクス)

“Survival Tactics”はヒーローが夜を生き抜くための助けとなる強力なイベントカードのようなものです。これらのカードにはヒーローチームの誰か1人の助けになるものの他、チーム全体に効果を及ぼすものもあります。(ゾンビとの戦闘にボーナスを得る、追加でバリケードを構築できる、下水道を使用して移動できるようになる、など)

グレイブウェポン

“Grave Weapon”デッキを使用することで、ゾンビプレイヤーは個々のゾンビに危険な武器を持たせることができます。これらには伝統的な「古いピッチフォーク」「錆びた斧」のような武器の他、「むくんだ体」「血飛沫」などの肉体的な特長が含まれます。

新ルール

Double-Handed Items(両手用アイテム)

いくつかのヒーローカードのアイテムには、“Double-Handed”と記載されています。これらのアイテムは持ち運ぶ時、アイテム2つ分として計算します。また、そのアイテムが武器の場合、「遠距離武器」「近接武器」に関わらず武器2つ分として計算します。

Sacrifice(犠牲)

いくつかのゾンビカードにはテキスト欄に“Sacrifice”と記載されています。これらのカードはゾンビターン開始時にしか使用できません。また、カードを使用するときは灰色の部分に指示されているコストを支払う必要があります。「ボード上からゾンビを取り除く」というコストの場合は、ゾンビをゾンビプールに戻します。(これは殺害数にはカウントされません。)

下水道のルール

カードによって、ヒーローたちはウッディンベイルの地下にある下水道を使用できるようになります。下水道はボード上に配置される2つの入り口と、ボードの横に置く下水道内部を示す大きなマーカーで構築されます。下水道内部のマーカーは、入り口に隣接する大きな1マスとして扱います。全てのフィギュアは下水道の入り口から下水道内に入り、もう一つの入り口に抜けることができます。もしも望むのであれば、下水道の内部で移動を終了することもできます。下水道の内部は建物ではありません。(搜索したりバリケードを築いたりすることはできません。)また、下水道内部から下水道入り口のマス2つには射線が通っているものとし、その逆に下水道入り口のマスから下水道内部へも射線が通っているものとします。

ボード上に下水道が登場した場合、ヒーロー・ゾンビ双方とも下水道を使用できるようになります。

もしも下水道が2つ以上ゲーム中に登場した場合、シナリオに特別な記載がない限り、それぞれ別の下水道として扱います。下水道の入り口マーカーには区別するためにA、Bと記載されており、下水道Aと下水道Bは繋がっていません。

Stockpile Cards(ストックパイル)

新しいヒーローカードには、ランダムで選ばれた建物に「ストックパイル」の能力を追加するものがあります。これらはヒーローが搜索するときに使用できる“Pick Up:”の能力を、その建物にさらに追加するものです。この能力を使用した場合、ストックパイルが枯渇してカードが捨てられることがあります。この件に関してはカードに記載されています。

Combining Items(アイテムの結合)

サバイバルタクティクスの“Duct Tape”(ダクトテープ)のカードによって、任意の2つのアイテムを結合することができます。アイテムを結合する場合、アイテムカードを重ねて置き、結合されていることを示します。これらの2つのアイテムは、所持数制限を計算する際1つ分のアイテムとして計算されます。(もしもどちらかのアイテムが武器の場合は、武器1つ分として計算されます。)もしも結合されているアイテムのどちらかが捨て札になる場合、両方のアイテムが捨て札になります。しかし、何らかの理由(破壊、弾切れなど)で片方のアイテムを捨て札にしなければならなくなった時、D6を振り4以上を出せば捨てる必要はありません。

例として、ヒーローが“Duct Tape”を使用してチェーンソーとショットガンを結合したとします。その後、ショットガンが弾切れになった時、もしくはチェーンソーを使用してゾンビとの戦闘に負けた時、カードを捨てる前にD6を振り、4以上を出せば捨て札にしなくても構いません。また、この結合した武器は、所持数制限としては武器1つ分として計算します。

結合されたアイテムは、もしもヒーローがさらに“Duct Tape”のカードを入手した場合、さらに他のアイテムと結合することもできます。また、結合したアイテムによっては「特殊なケース」による追加ルールが適用されます。下記を参照してください。

Guns(銃) -

2つの「銃」アイテムを結合した場合、遠距離攻撃フェイズにそれぞれのアイテムを使って1回ずつ射撃することができます。その場合、目標は同じ目標でも違う目標でも構いません。

Old Betsy(老犬ベッツィー) -

「老犬ベッツィー」と他のアイテムを結合した場合、ベッツィーと同じマスにいるヒーローはベッツィーから結合されたアイテムを受け取ることができます。

また、ベッツィーと”Gasoline”(ガソリン)を結合した場合、ベッツィーを配置したマスにガスマーカーを置くことができます。さらに、ベッツィーと”Dynamite”(ダイナマイト)を結合し、ヒーローが点火用の「火」アイテムを所持していた場合は、ベッツィーを配置したマスで爆発させ、ゾンビを吹き飛ばすことができます。(この場合、ベッツィーはガスマーカーやダイナマイトの爆発の影響は受けません)

ベッツィーの能力を使用した場合、必ずカードは捨て札となります。(ダイスで捨て札を回避することはできません)

Double-Handed Items(両手用アイテム) -

“Double-Handed”(両手用)は、所持制限を越える前であれば他のアイテムと結合することができます。結合したアイテムは両手用のアイテムとして扱います。これは、2つの両手用アイテムを結合した場合でも同様です。(“Fence Post”+“Garden Sheers”など。)結合されたアイテムは1枚の両手用のアイテムカードとして扱います。

Dynamite with Dynamite(ダイナマイト2つ) -

2つの”Dynamite”(ダイナマイト)を結合した場合、とても不安定なものになります。これには良い点と悪い点があります。ヒーローは、この結合されたダイナマイトをまとめて遠距離攻撃フェイズに投擲することができます。(ダイスで捨て札を回避することはできません。)この時、衝撃だけで爆発するため、ヒーローは点火用の「火」アイテムを必要としません。そして、通常よりも大きな爆発を引き起こします。目標のマスにいるフィギュアは自動的に即死(Killed)します。また、隣接するマスのフィギュアはそれぞれD6を振り、2以上で負傷1を負います。

この結合したダイナマイトを所持しているヒーローが戦闘に負けた時、または結合したダイナマイトを投擲しようとした時は、D6を振ります。出目が1の場合、ダイナマイトはそのヒーローのいるマスで即座に爆発します。そのマスを目標として投擲した時と同様に処理してください。

シナリオ特殊ルール

“Survival of the Fittest”の新シナリオでは、シナリオ特殊ルールを使用します。適用されるルールはシナリオの目的欄に、赤字で記載されています。。このルール記載の導入によって、よりわかりやすく、またプレイヤーが独自のシナリオを作りやすくなっています。

Survival Decks

(サバイバルデッキ)

“Survival Deck”はゲーム中にヒーローが”Unique Items””Survival Tactics”のカードを引くことができるようになるルールです。

ヒーローの移動力が5以上の時に、建物内で捜索し通常のヒーローカードを引く代わりに、サバイバルデッキからカードを引くことができます。

“Unique Items”と”Survival Tactics”のどちらのカードを引くことができるかは、建物に割り振られているランダム選出用のナンバーで決まります。

・(1,2,3)もしくは(1,2)の場合、“Unique Items”を引くことができます。

・(4,5,6)もしくは(5,6)の場合、“Survival Tactics”を引くことができます。

・(3,4)の場合、“Unique Items””Survival Tactics”のどちらか任意のほうを引くことができます。



これらの対象ナンバーは、カードの裏に記載されており、ゲーム中に参照しやすくなっています。

ヒーローは移動力を決めるダイスの目に関わらず、通常のヒーローカードをデッキから引くことができます。

(移動ダイスを振ってから、そのターンにどう行動するか計画を立てるのがいいでしょう。)

基本的に、これらのカードを引くためには移動ダイスの出目が5か6の時となりますが、決してそれだけではありません。例えばビリーの能力は毎ターン移動力が+1されるものなので、それだけサバイバルデッキからカードを引くチャンスが多くなります。逆に、何らかの効果でヒーローの移動力が-1されている場合、それだけこれらのカードを引くチャンスが少なくなってしまうます。

Manor Deck(10)

●●

(マナーデッキ)

このルールは、“Manor House”(領主邸)ボードを使用するときのみ使用できます。ゲーム開始時に、ヒーローカードの上から10枚を裏にしたまま引き、“Manor House”の近くにマナーデッキとして置いておきます。このカードが残っている場合、ヒーローは“Manor House”内で検索をすることが可能です。“Manor House”内で検索した時、通常のデッキからではなくマナーデッキからカードを引きます。

マナーデッキから捨て札になる時は、通常のヒーローカードの捨て札にカードを捨てます。また、“Just What I Needed”のように)デッキからカードを引いたり、捨て札からデッキにカードを戻したりする効果は、マナーデッキを対象にはできません。

ヒーローがサバイバルデッキを使用している場合、マナーハウス内でも移動力が5以上あればサバイバルデッキからカードを引くことができます。(ただし、検索前にマナーデッキに1枚以上カードが残っている時に限ります。)“Manor House”にはランダム選択用のナンバーは設定されていませんので、ヒーローは“Unique Items”“Survival Tactics”のうち、任意のカードを引くことが可能です。

Hero Card Pool(X)

Xの半分

(ヒーローカードプール)

ゲーム開始時に、ヒーローはヒーローカードデッキからX枚のカードを引くことができます。ヒーローはそれらのカードを見て、自由に分配することができます。(均等に分ける必要はありません。)

このルールを使用する場合、ドットコストはXの半分となるので、Xは偶数にしてください。(Hero Card Pool(4)の場合、ドットコストは2となります。)

もしもシナリオ検索アイテムを引いた時は、デッキに戻してシャッフルし、引きなおしてください。

Number Counters

N/A

(ナンバーカウンター)

シナリオで“Number Counter”のルールを使用する場合、1～6までの数字の書かれたカウンターを裏にしたまま良く混ぜて、ランダムで選択された6つの建物に配置します。(1つの建物に1枚まで。)これらのカウンターは建物に置かれており、特定のマスに置かれているものではありません。カウンターの置かれた建物は“Taken Over”(占領)の対象にはなりません。(ダイスで対象となった場合、再度ダイスを振り直します。)

ヒーローは建物内での検索の代わりに、カウンターを表にすることができます。カウンターの効果については個々のシナリオの記載を参照してください。

Hero Starting Cards(1)

●●

(ヒーローはゲーム開始時にカードを1枚引く)

“Growing Hunger”エキスパンションの“Hero Starting Cards(X)”と置き換えます。

ゲーム開始時、全てのヒーローは通常のゲーム開始時に引けるカードに加えてさらに1枚ずつカードを引くことができます。このルールはゲームの途中で登場するヒーローにも適用されます。

このルールで引くカードは、ヒーローカードデッキの上から引きます。つまり、ジェイクの“Resourceful”の能力などを使用することが可能です。しかし検索ではないので、建物の“Pick Up:”の能力を使用したり、サバイバルデッキからカードを引いたりすることはできません。

もしもシナリオ検索アイテムを引いた時は、デッキに戻してシャッフルし、引きなおしてください。

Hero Starting Cards(2)

●●●●

(ヒーローはゲーム開始時にカードを2枚引く)

“Hero Starting Cards(1)”と同じです。ただし、ヒーローそれぞれが引けるカードが2枚ずつになります。



(バリケード)

“Barricades”のルールにより、ヒーローはゾンビの侵入を妨げるために、建物の外壁にバリケードを築いたり、それを補強したりできるようになります。

バリケードの構築 -

建物の中にいるヒーローの移動力が4以上の時、ヒーローは通常の移動アクションの代わりに「バリケードの構築」「バリケードの補強」をすることができます。バリケードを構築する際は、ヒーローに隣接している外壁を選び、その壁全体に対してバリケードマーカーを設置します。バリケードはヒーローの移動には何の影響も与えません。(ドアのある壁に設置されたバリケードが、さらに補強されている場合(後述)を除く。)また、バリケードはヒーローの射線にも何の影響も与えません。(通常の壁と同じ扱いとなります。)

一旦バリケードが構築されると、そのゲームの間はバリケードが取り外されることはありません。

“Manor House”(領主邸)のコーナー壁にはバリケードを設置することはできません。建物内の壁(“Freezer”や“Morgue”など)には、壁のどちらからでもバリケードを築くことが可能です。(どちらから築いても効果に代わりはありません。)これはゾンビの侵攻を遅らせるのにいい方法です。

バリケードの補強 -

バリケードが既に設置されている壁に隣接しているヒーローは、移動力が4以上の場合、通常の移動アクションの代わりにバリケードに補強マーカーを置くことができます。1か所のバリケードには補強マーカーを3つまで置くことができます。ヒーローが補強マーカーの置かれているバリケードを通る時は、まず補強マーカー1つにつき移動力を1消費して、補強マーカーを取り外さなければなりません。

自己犠牲によるバリケードの設置/補強 -

ヒーローは移動アクションを終えた後、負傷1を負うことで、隣接した壁へのバリケードの設置、補強をすることができます。これは1人のヒーローが最後の負傷を負うまで何度でも行うことが可能です。(最後の力を振り絞ってバリケードを設置したことを示します。)

この方法を使えば、ヒーローは速やかに建物の防御を固めることが可能となります。この戦略は“YOUTH”で体力を回復できる“Student”属性のヒーローと相性がいいでしょう。

バリケードによるゾンビの移動への影響 -

ゾンビがバリケードを乗り越えて移動しようとする場合は、まずD6を振ります。(斜めからの移動、“Zombie Hunger”による移動の場合も含みます。)

D6の結果が4以上の場合、ゾンビはバリケードを乗り越えて移動することができます。もしも3以下の場合、ゾンビはバリケードを乗り越えられず、そのマスで移動を終了しなければなりません。もしもバリケードに補強マーカーが置かれており、D6の結果が4以上の場合、乗り越えて移動する代わりに補強マーカーを1つ取り除きます。

もしもゾンビが、どちらの壁にもバリケードが設置されている状態の建物の角から斜めに侵入しようとした場合、D6で4以上を出せば通常通り移動できます。どちらかの壁に補強マーカーが置かれている場合は、補強マーカーを1つ取り除きます。(両方に置かれている場合は、取り除くマーカーはゾンビ側が選べます。)

建物の中から外に出る時も、ゾンビはバリケードを乗り越えるためにはダイスを振らなければなりません。

ヒーローがゾンビを操作する場合(“Fire Extinguisher”(消火器)などを使用した場合は、例外的にバリケードを無視できます。ゾンビが通常の移動以外の特殊なシーケンスで移動する場合(“Relentless Advance”(容赦なき侵攻)や“Smell of Brain”(脳みその臭い)などを使用した場合は、バリケードを通り抜けるために判定をしなければなりません。

“完全にバリケードで覆われた”建物 -

ボードの縁を除く全ての外壁にバリケードが設置された建物は、「完全にバリケードで覆われた建物」になります。(建物内の壁は関係ありません。)この建物は“Taken Over”(占領)の対象にはならず、新しいゾンビ発生地点が配置されることもありません。(建物のランダム選択で選ばれた場合、ダイスを振り直します。)

Townsfolk Allies(X)

XX

(生存者との共闘)

いくつかのシナリオには、生存者が登場します。これらのシナリオでは“Townsfolk”(町の住人)マーカーを使用します。(マーカーにはキャラクターが書かれていますが、能力差はありません。マーカーは自由に選んで構いません。)これらのマーカーと“Townsfolk”イベントカードには関連性はありません。シナリオ上で特に指定がない限り、“Townsfolk”マーカーはそれぞれランダムで選出された建物に配置されます。(ゾンビの発生地点がある建物は選出された場合は、ダイスを振りなおしてください。)

ヒーローターンの戦闘中以外の任意のタイミングで、生存者は下記の行動を取ることができます。

- ・同じか隣接するマスにいるゾンビを攻撃する。(D6を振り、5か6を出せば負傷1を負わせることができる。)

- ・隣接する壁にバリケードを築くか、補強マーカーを置く。(D6を振り、5か6で成功する。)

生存者は自分自身で移動することはできません。また、搜索したり、アイテムや武器を使用したりすることもできません。生存者と同じマスにゾンビがいて、ヒーローがいない場合、ゾンビターンの戦闘フェイズでゾンビが生存者を攻撃します。その場合、D6を振り、5か6を出せば生存者は殺されます。(ボードから取り除かれます。ただし、カードによって負傷を無効化することは可能です。これは戦闘には含みません。(戦闘キャンセルはできません。))

ヒーローが生存者のいるマスに入った時、生存者を同行させることができます。(1人のヒーローは一度に1人までしか同行させることができません。)生存者はヒーローに同行している状態でも、ヒーローターンの任意のタイミングでゾンビへの攻撃やバリケードの設置、補強をすることができます。(ヒーローの移動中でも可能です。)

ヒーローは移動中、いつでも生存者を拾ったり、その場に置いたりすることが可能です。もしも生存者を同行させているヒーローが殺された場合、生存者はそのマスに取り残されます。その場合、他のヒーローはそのマスに行けばその生存者を拾うことが可能です。同行している生存者はヒーローのアイテム所持制限にはカウントされません。

生存者は複数人登場させることができます。Xは登場させる生存者の数となります。このルールにおけるドットコストは、生存者ごとに2ドットとなります。

Heroes Replenish

●●

(ヒーローの補完)

ヒーローが殺された時(またはゾンビヒーローになった時)、ヒーロープレイヤーは即座に新しいヒーローを引き、ボードに登場させることができます。(ヒーローの登場については基本セットルールブックの19ページを参照)シナリオで指定されていない限り、ヒーローを4人殺した時点でゾンビ側の勝利になることに注意。また、ヒーロープレイヤーがヒーローを1人しかコントロールしていなかった場合は、殺されたヒーローはゾンビヒーローとなることに注意。



Always Zombie Heroes ●●

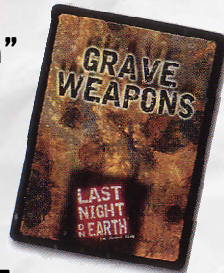
(常にゾンビヒーローとなる)

このルールが適用される場合、ヒーローが殺されると自動的にゾンビヒーローとなります。ゾンビヒーローになった場合、そのゾンビヒーローは次のゾンビターン開始時まではいかなる方法でも殺されたり、負傷を負ったりはしない。

Grave Weapons ●●●

(グレイブウェポン)

ゾンビプレイヤーが新たなゾンビを登場させる時、2体の新しいゾンビを配置する代わりに、“Grave Weapon”カードを1枚引いて、ボード上のゾンビ1体に持たせることができます。これは可能であれば何回でも行うことができます。



この効果は、「新しいゾンビの登場」フェイズでのゾンビの登場時にのみ使用することができます。カードの効果などで「ゾンビを配置する」時に使用することはできません。

ゾンビにグレイブウェポンを持たせる場合、まずグレイブウェポンデッキからカードを引き、その後対象となるゾンビをボード上から選びます。この時、「ヒーローと同じマスか隣接するマスにいないゾンビ」(もしくは「ゾンビ発生地点の上にいるゾンビ」)が対象となります。選択したゾンビのフィギュアの下に、グレイブウェポンマーカーを置いてください。なお、そのターンに登場したばかりのゾンビにもグレイブウェポンを持たせることができます。グレイブウェポンカードは表にして、場に置いてください。

グレイブデッドやゾンビヒーローを含む全てのゾンビに、グレイブウェポンを持たせることができます。しかし、**1体のゾンビには1つのグレイブウェポンしか持たせることはできません。**

ゾンビプレイヤーは同時に8枚までしかボード上のゾンビにグレイブウェポンを持たせることはできません。(ゾンビプレイヤーが2人の場合は4枚ずつまで)

既にグレイブウェポンを持っているゾンビには、他のグレイブウェポンを持たせることはできません。グレイブウェポンは特殊ルール“Zombie Auto Spawn”(後述)と組み合わせるととても強力です。

その場合、毎ターン登場するゾンビの数を決めるためにダイスを振ることになりますが、もしもゾンビプールにゾンビが残っていても、その分をグレイブウェポンに割り振ることができます。(ボード上に8枚までであれば持たせることができます。)

Lights Out(X)

X

(停電(X))

ゲーム開始時、ヒーローの配置をする前に、ランダムで停電している建物を選択します。選択された建物に“Lights Out”(停電)マーカーを置きます。このマーカーは“Remains in Play”のゾンビカードと同様にキャンセルすることができます。マーカーはキャンセルされない限り、ゲーム中ずっと残ります。

このルールのドットコストは、停電させる建物1つにつきドットコスト1となります。

Lights Out - Choice(X)

XX

(停電(選択)(X))

“Lights Out(X)”と同じですが、停電させる建物はランダムで選ぶ代わりにゾンビプレイヤーが選択します。つまり、ランダム選択において“Zombies Choice”が出た時と同じように扱います。

このルールのドットコストは、停電させる建物1つにつきドットコスト2となります。

Taken Over(X)

XX

(占領(X))

ゲーム開始時、ヒーローの配置をする前に、ランダムでゾンビに占領されている建物を選択します。選択された建物に“Taken Over”(占領)マーカーを置きます。(ゾンビカード“My God They’ve Taken the...”による占領とは違い、占領された建物内にゾンビは配置しません。)このマーカーは“Remains in Play”のゾンビカードと同様にキャンセルすることができます。マーカーはキャンセルされない限り、ゲーム中ずっと残ります。

ヒーローのスタート地点が占領されている建物の場合、スタート地点がボード上にないものとして扱います。

このルールのドットコストは、停電させる建物1つにつきドットコスト2となります。

Taken Over – Choice(X) XXX

(占領(選択)(X))

“Taken Over(X)”と同じですが、占領されている建物はランダムで選ぶ代わりにゾンビプレイヤーが選択します。つまり、ランダム選択において“Zombies Choice”が出た時と同じように扱います。

このルールのドットコストは、占領される建物1つにつきドットコスト3となります。

Zombie Auto Spawn ●●●●

(ゾンビの自動発生)

ゾンビの発生チェックをする必要なく、ゾンビターンの最後の「新しいゾンビの登場」フェイズに必ず新しいゾンビが登場します。



新しいオプションルール

これらのオプションルールは、プレイヤー全員の許可を得ることができれば、自由にゲームに適用することができます。

シナリオ検索アイテムとスタート時のカード

ゲーム開始時に、ヒーローが既にそのシナリオで必要なシナリオ検索アイテムを所持している場合があります。それは非常にラッキーなことで、ゲームがすぐに終わってしまうかもしれません。そこでオプションルールとして、ヒーローがゲーム開始時にシナリオ検索アイテムや“Just What I Needed”などのデッキからシナリオ検索アイテムを拾うことができるカードを引いた場合、デッキに戻して再度引き直しをするようにしてもいいでしょう。

何も残らない

ヒーローが爆発物によって殺された場合、ゾンビヒーローにならないというルールにしても構いません。(単に爆発によってカケラも残らない状態になったということです。)

グレイブウェポンとサバイバルデッキをシナリオに導入する

“Grave Weapon”と“Survival Deck”は、セットで導入することでバランスが取れているルールです。そのため、既存のシナリオに導入する際はセットで使用してください。

“Heroes Replenish”(ヒーローの補完)と“Always Zombie Heroes”(常にゾンビヒーローになる)のシナリオへの導入

“Heroes Replenish”と“Always Zombie Heroes”は、セットで導入することでバランスが取れているルールです。そのため、既存のシナリオに導入する際はセットで使用してください。

既存シナリオへの特殊ルールの適用

各特殊ルールには「ドットコスト」が設定されています。ルール名の横にある●の数が多いほど、よりゲーム内容も劇的に変化します。特殊ルールを追加する際は、ヒーロー側、ゾンビ側にそれぞれ追加されるドットコスト数が同じになるようにすると、バランスが取れるようになっています。

またプレイヤー全員の同意はあるのであれば、ゲーム開始時にドットコストが同じになるようにヒーロー側、ゾンビ側が導入する特殊ルールを選択することで、既存のシナリオや自作シナリオをもっと楽しむことも可能です。

(例:ヒーロー側はドットコスト4つ分の追加特殊ルールを選択した場合、その後ゾンビ側が同じくドットコスト4つ分になるように追加特殊ルールを選択します。)ヒーロー側はヒーローの特殊ルール(タイトルバーが緑のルール)から、ゾンビ側はゾンビの特殊ルール(タイトルバーが藍色のルール)から選択します。

いくつかの特殊ルールには、タイトルに(X)と描かれています。これらは適用した数がXとなります。

(X=そのルールが適用された回数。)また、コスト欄に'X'とある場合、Xがドットコストのベースとなります。(例:Light Out(X)の場合、停電させる場所が2ヶ所の時はX=2となり、ドットコストも2となります。)また、コスト欄に複数Xが書かれている場合は、ドットコストはXの倍数となります。(例:Taken Over(X)の場合、占領する場所が2ヶ所の場合はX=2となり、ドットコストはXXなので4となります。)

新シナリオについて

Supply Run

“Supply Run”のシナリオでは、ヒーローは通常のスタート地点の代わりに“Manor House”からゲームを開始します。ただし、ボーナスのヒーローカードを得ることはできません。ゲーム開始時、“Manor House”はバリケードで覆われた状態となります。これは、全ての外壁にバリケードマーカーが置かれている状態です。全プレイヤーがバリケードに覆われた“Manor House”内からのスタートとなりますが、ドアを通れば自由に内外を行き来できます。なお、ゲーム開始時にはバリケード上に補強マーカーは置かれていません。

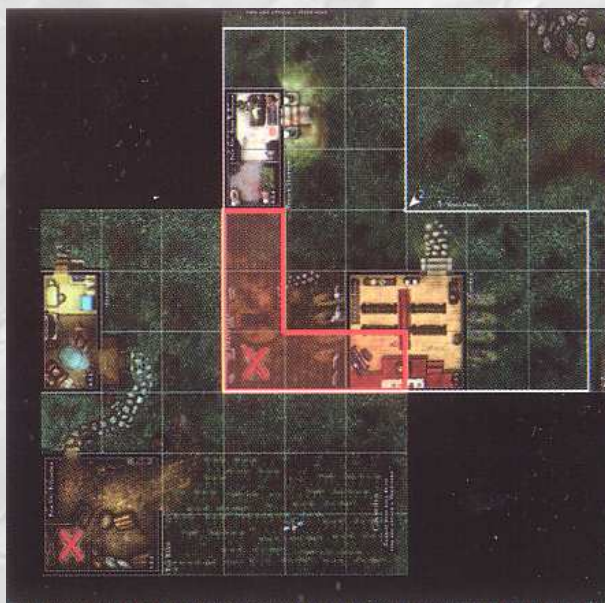
ナンバーカウンターを表にしたヒーローは、アイテム交換フェイズで建物から補給品マーカーを拾うことができます。補給品マーカーはヒーローのアイテムの所持数制限には含まれません。ヒーローがゲームの途中から参加する場合、通常通りランダムで選ばれた建物から登場するか、カードを1枚引いて“Manor House”からの登場となります。

Search for the Truth

“Search for the Truth”のシナリオでは、ヒーローは“Unique Items”の中から2つの“RECORDS”のキーワードを持つアイテムを探し出す必要があります。それらのアイテムには、テキストの右上にA~Cの文字が書かれています。最初にそれらのアイテムを入手した時、即座にシナリオカードを見て、ヒーローの目的を確認します。2回目に入手した時はシナリオカードの記載から、最終目的地を決定します。

最終目的地となる場所に“Taken Over”(占領)マーカーが置かれている場合は、即座にそれを取り除きます。最終目的地は占領の対象にはなりません。

ボード上に最終目的地がない場合は、即座にD6を振り、中央ボードの建物のランダム選択の数値を参照して、その先の角に最終目的地があるL字型ボードを追加します。(Hero/Zombie Choiceも適用されます。)下図を参考にしてください。



ボードの境目の5マス(上図の赤いマス)に、外のボードへの通り道が存在しない場合は、配置場所を決めるダイスを振り直します。必ず1ヶ所以上、ヒーローが外部のボードに移動できる通り道がなければいけません。

Hunker Down

“Hunker Down”のシナリオでは、ヒーローは目的のために少なくとも2つの建物をバリケードで覆われた状態にする必要があります。ただし、補強マーカーが置かれている必要はありません。目標達成までのターン数をカウントするために、基本セットの赤い円のマーカーを使用してください。

Rescue Mission

“Rescue Mission”のシナリオでは、4つの“Townfolk”マーカーをランダムで選択された建物の任意のスペースに配置します。全てを同じマスに置いても、全部別のマスに置いても構いません。“Townfolk”が配置された建物は、バリケードで完全に覆われているだけでなく、完全に補強されています。つまり、バリケード上すべてに3つずつ補強マーカーが置かれている状態から開始します。ヒーローのセーフハウスはバリケードで完全に覆われた状態から始まります。(こちらには補強マーカーは置かれていません。)これらの建物をランダムで選択する際、内部にゾンビの発生地点がある建物が選択された場合は、ダイスを振り直します。(“Morgue”や“Hospital”のように、建物内部の内壁の中に発生地点がある場合を含む。)

ゲームの途中で新しいヒーローが登場する時は、ランダムで選択された建物からか、カードを1枚引いて中央ボードの中央からのスタートとなります。(中央ボードにはゾンビの発生地点が3つ追加されているので、中央からのスタートは少し危険なものとなります。)

FAQ・ルールの明確化

Q.“Gasoline”(ガソリン)と他のアイテムを結合した時、ガスマーカーを置くことでガソリンを捨てる場合、D6で4以上を振ればガソリンのカードは捨てなくてもいいのか？もしも捨てなくてもいい場合、ガスマーカーは残るのか？

A.はい。捨てるかどうかはダイスを振って決め、ダイスの結果に関わらず、ガスマーカーは残ります。同様に、“Dynamite”(ダイナマイト)と“Signal Flare”(照明弾)を結合した場合、通常は使用した後捨て札になりますが、結合してあれば効果が発揮された後捨て札にしないで済むチャンスがあります。

Q.グレイブウェポンの“Explosive”(爆発物)カードは、場に出したそのターンに使用できるか？また、このカードが“Rotten Bodies”(腐った体)に与える影響は？

A.いいえ。登場したターンには使用できません。また、もしも「このターンはいかなる方法でも殺されない」状態の時、爆発物を持ったゾンビが爆発した場合、爆発物を持ったゾンビは取り除かれますが、その他のゾンビは何の影響も受けません。

Q.“Barricades”の特殊ルールが適用されていないシナリオで、“Survival Tactics”の“Barricades the Windows”のカードは使用できるのか？

A.はい。ヒーローは新しいバリケードや補強マーカーの設置はできませんが、カードによってであればバリケードや補強マーカーを使用することができます。

Q.“Unique Items”の“Johnny’s Jacket”に負傷マーカーが置かれている状態で、他のヒーローとアイテムを交換した場合どうなるか？

A.負傷マーカーはアイテムと一緒に移動します。この負傷マーカーは、ヒーローの負傷と同様に治すことができます。

Q.ガンショップの“Pick Up:”の能力を使用して、“Unique Items”の「銃」アイテムを拾うことはできるか？

A.いいえ。“Pick Up:”の対象はヒーローカードであり、“Unique Items”や“Survival Tactics”のカードは対象になりません。

Q.隣接している2つの建物が共有している壁に、それぞれの側からバリケードを築いたらどうなるか？ゾンビがそこを越える時はチェックが2回必要になるのか？

A.いいえ。壁を越える際には1度チェックするだけで構いません。ただし、両側からバリケードを築くことで、それぞれに3つずつ、合計6つの補強マーカーが置かれることはあります。

For up-to-date FAQ, check out: www.flyingfrogwiki.com

クレジット

Game Design - Jason C. Hill
Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill
Photography - Jack Scott Hill
Post Production Artwork - Jack Scott Hill, Jason C. Hill
Counter Illustration - Matthew Morgaine
Rules - Jason C. Hill
Playtesters - Mary Beth Magallanes, Austin Lamb, Liz Spain, Matt Spain, Joel Hills, Charles Cooper, Chris Kemnow, Joel Flamme, Matt Auen, Dex O'Hara, Alex Bocke, Tony Koford, Ben Mackey, Bob Stone, John Corpening, and many others.
Cast
Heroes:
Victor, Escaped Prisoner - Royden Lepp
Jade, HighSchool Outcast - Christine Bian
Stacy, Investigative Reporter - Casandra Townsend
Mr. Goddard, Chemistry Teacher - G. Kelly Toyama
Sally, HighSchool Sweetheart - Michelle Sanchez
Jake Cartwright, The Drifter - Matthew Morgaine
Rachelle, Detective Winters - Kakaolina Warren
Sam, Diner Cook - Phil Idrissi
Father Joseph - Michael Medved
Sheriff Anderson - Chris Brockett
Jenny, Farmer's Daughter - Christina Lyon
Amanda, Prom Queen - Danielle Barnum
Johnny, HighSchool Quarterback - Casey Chambers

Townfolk:

Jeb, Grease Monkey - Mark Brown
Lizzy, Shopkeeper - Rosa Hill
Doc Brody, Country Physician - Jack W. Hill Jr.

Zombies:

Chris Kemnow, Kelsey Martin, Mark Brown, Joel Hills, Ruth Thomas, Trevoli Handyside, Cameron Handyside, Bob Stone, Aaron Sutherland, Matt Auen, Michael Robles, Kate Magner, Tom 'Coony' Coonradt, Jason Hill, Mary Beth Magallanes.

Special Thanks -

Jack and Rosa Hill, Baxter, Chris Kemnow, Matthew Morgaine, Joel Flamme, Joel Hills, Dave Frank, Michelle Sanchez, Josef Fiala, Matt Spain, Liz Spain, Austin Lamb, Christine Bian, A Masquerade Costumes, BoardGameGeek.com, TheZombieGame.com, and all of the fans who have helped support the release of Last Night on Earth® and A Touch of Evil®.

Contact Info / Web Info
www.flyingfrog.net

Last Night on Earth®: Survival of the Fittest™ Copyright 2009 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved. First Edition 2009. Shot on location in Washington State. Manufactured in China. Conquest begins with Invasion.

FLYING FROG
PRODUCTIONS



WWW.FLYINGFROG.NET

新ルールサマリー

Sacrifice(犠牲) -

ゾンビターン開始時にのみ使用できる。使用するために書かれているコストが必要となる。

Survival Deck(Unique Items/Survival Tactics)

(サバイバルデッキ(ユニークアイテム/サバイバルタクティクス) -

移動力が5以上の時に検索で引くことができる特殊なカード。引けるカードは建物のランダムナンバーによる。

(1,2,3)と(1,2)の場合はUnique Items

(4,5,6)と(5,6)の場合はSurvival Tactics

(3,4)の場合はどちらか任意の方

Grave Weapon(グレイブウェポン) -

新しいゾンビ2体を配置する代わりに、カードを1枚引き、ボード上の「ヒーローと同じ、もしくは隣接しているマスにいない」または「ゾンビ発生地点上」のゾンビ1体に持たせることができる。1体のゾンビは1つのグレイブウェポンしか持てない。グレイブウェポンはボード上に最大8枚まで。

Barricades(バリケード) -

ヒーローが移動力が4以上のときに、移動アクションの代わりに隣接した壁にバリケードを築くか、補強マーカークを置くことができる。補強マーカークは1つのバリケードに3つまで置くことができる。ヒーローは移動アクション終了後に、負傷1を負うことでバリケードや補強マーカークの設置ができる。

ゾンビがバリケードを超える場合、まずD6を振って4以上を出す必要がある。失敗したら移動はできない。成功した場合、バリケードを乗り越えるか、補強マーカークが置かれている場合には補強マーカークを1つ取り除く。ヒーローがバリケードを通り抜けようとする時は、上に置かれている補強マーカークを1つにつき移動力1を消費して取り除く必要がある。

Sewer(下水道) -

下水道の入り口マーカークをボード上に、下水道内マーカークをボードの横に置く。下水道にはゾンビ、ヒーローともに入り口から出入りすることができる。

Combined Items(結合アイテム) -

持ち運ぶ時はアイテム1つ分としてカウントする。もしもどちらかが捨て札になる時は、両方とも捨て札にする。しかし、D6を振って4以上を出せば捨て札にしなくても良い。

— 2つの“Gun”(銃)アイテムを結合した時、射撃時に両方の武器を使うことができる。目標は同じでも別々でも良い。

— “Old Betsy”(老犬ベッツィー)はアイテムを他のヒーローに届けることができる。また配置されたマスでガスマーカークやダイナマイトを使うことができる。

— “Double-Handed”(両手用)のアイテムを結合した場合、1つの両手用アイテムとしてカウントする。

— 2つの“Dynamite”(ダイナマイト)を結合した時は、点火用の「火」アイテムは必要なくなる。目標のマスにいるフィギュアは即死し、隣接マスにいるフィギュアはD6で2以上で負傷を負う。また、所持しているヒーローが戦闘に負けた時やそれを投擲しようとした時、D6を振って1が出たらその場で爆発する。

新しい用語

Fully Barricaded(バリケードで覆われた建物) -

ボードの縁を除く建物の外壁全てにバリケードマーカークが置かれている状態。“Taken Over”(占領)の対象にならず、新しいゾンビ発生地点が置かれることもない。

Fully Reinforced(完全に補強された建物) -

バリケードで覆われた建物で、さらに全てのバリケード上に3つずつ補強マーカークが置かれている状態。

Double-Handed(両手用) -

両手用アイテムは所持数上限においてアイテム2つ分とカウントする。また、両手用の武器は、武器2つ分としてカウントする。