

スピアヘッド・ダブルス

スピアヘッドは、友人と楽しく『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』を遊ぶことができる展開の速い小規模戦闘ゲームである。でも、3人の友人が君とスピアヘッドのゲームを遊びたい場合はどうしたらいいのか？ 心配無用だ。以下のページには、スピアヘッド・ダブルスをプレイするために必要なルールが記されている。

ルールには、自分たちが所有しているスピアヘッドを用いて友人とチームを作り、2対2のチーム戦をアキュシーやグューラン、シャイシュで展開する方法が記載されている。

遊ぶためにはスピアヘッド・ゲームバックが2つ必要になる。『炎と翡翠』または『砂塵と骸』- また各プレイヤーはそれぞれスピアヘッド・アーミーを必要とする。

スピアヘッドが2倍に拡大！

スピアヘッド・ダブルスは……より規模の大きいスピアヘッドを簡単に遊ぶためのものだ！ 2人のプレイヤーがそれぞれ『炎と翡翠』『砂塵と骸』を持っていることがよくあるだろう。そして、各プレイヤーはスピアヘッド・アーミーを2つ用いて、これらのページに記述されているルールに従って対戦することも可能だ。スピアヘッド・ダブルスは、これまで集めてきた軍勢を卓上に展開させる素晴らしい機会になるはずだ。同じ陣営のスピアヘッド・アーミー、たとえばシティ・オブ・シグマーやオゴウル・モウトライブを2セット持っているならば、他に類を見ない世界観溢れる軍団を展開できるぞ！



バトルプラン

スピアヘッド・ダブルス

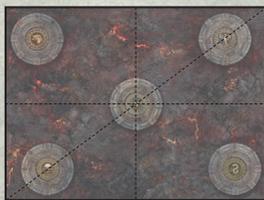


死闘の末に、二人の司令官は共通の敵を前に結束する。選択肢も無ければ、信頼はさらに薄い。だが彼らは名誉を勝ち取り、敵軍を討つために消耗した互いの戦力とともに歩を進める。

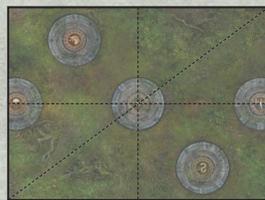
スピアヘッド・ダブルスでは友人と一緒に協力して、もう一方の2人1組のチームと対戦する。そして皆で、どのスピアヘッド・バトルバックを用いるのかを決めよう！『炎と翡翠』『砂塵と骸』決定後、次のルールに従って進めていく。

バトル開始前の手順

- 各プレイヤーは、指揮するスピアヘッド・アーミーを1つ選び、同じチームに所属するプレイヤーはそれぞれ異なるスピアヘッド・アーミーを選択しなければならない。
- 各チーム内でプレイヤーはそれぞれロールオフをし、自身のチーム内の大君主を決める。決定に関してチームで合意できない場合、大君主が最終的な決断をする。
- 各チームに所属するそれぞれのプレイヤーはダイスを1個ロールし、そのロール結果を合算する。合計の最も高いチームが勝利し、これはダブル・ロールオフと呼ばれる。ダブル・ロールオフの勝者が、どちらのチームが攻撃側チームであり、もう一方が防衛側チームであるのかを決定する。
- 攻撃側チームに所属する各プレイヤーは、自身のスピアヘッド・アーミーの連隊アビリティと強化を選択する。次に、防衛側チームのプレイヤーが同じように選択する。
- 防衛側チームは、プレイヤーたちが戦う舞台を選ぶことができる。『炎と翡翠』を用いる場合、アキューシーまたはグーランを選択する。

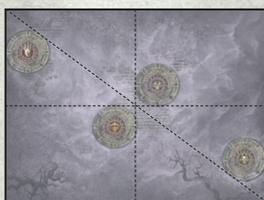


アキューシー

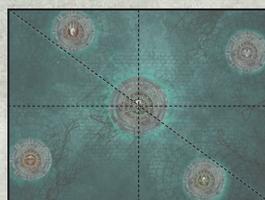


グーラン

『砂塵と骸』を用いる場合、オッシュアまたはドロラムを選択する。



オッシュア



ドロラム

防衛側チームは、領域マップ(3ページ)に示されるように選択された領域戦場を2個配置する。

- 防衛側チームは、初期配置マップ(3ページ)のいずれかを1つ選び、どの陣地がどのチームに属するのかを選択する。
- 『砂塵と骸』を用いるならば、防衛側チームは初期配置マップに示されるように神秘的特殊地形を配置する(示されている場合)。
- 『炎と翡翠』を用いる場合、防衛側チームは大型特殊地形を2個配置し、小型特殊地形を2個配置する。その後、攻撃側チームは同じように配置を行う。

『砂塵と骸』を用いるならば、防衛側チームは特殊地形グループA(大型壁、小型柵)と特殊地形グループB(小型壁、大型柵)の両方を配置する。次に攻撃側チームは同じように配置を行う。

これらの配置されるすべての特殊地形は、自軍側陣地内に全体が入るように、かつ他のあらゆる特殊地形から6mvより遠く離れており、なおかつ長辺の戦場端および敵軍側陣地から3mvより遠く離れた位置に配置されなければならない。作戦目標の上に特殊地形を配置することはできない(全体が入るようにあれ、一部でも入るようにあれ、配置できない)。

初期配置

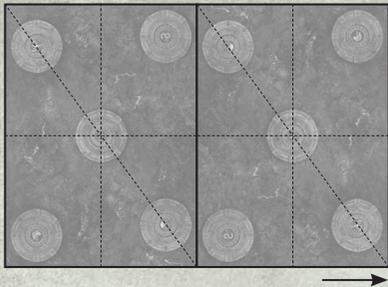
コアルールに記載されているようにアーミーを初期配置しない。代わりに、まず攻撃側チームの1人のプレイヤーがアーミー内のユニットをすべて配置する。その後、防衛側チームの1人のプレイヤーが配置を行い、次に攻撃側チームのもう一方のプレイヤー、そして最後に防衛側チームのもう一方のプレイヤーがユニットを配置する。各ユニットは自軍側陣地内に全体が入るように、かつ敵軍側陣地から6mvより遠く離れた位置に配置する必要がある。

バトルの長さ

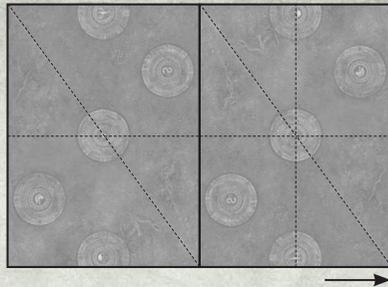
第4バトルラウンド終了後に、このバトルは終了する。

炎と翡翠領域マップ

アキュシー

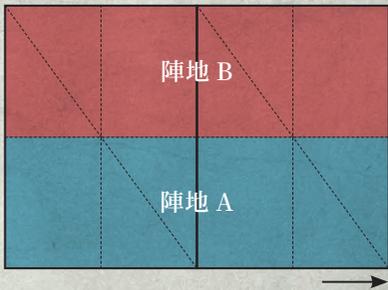


グーラン

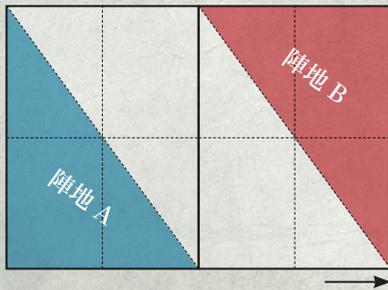


炎と翡翠初期配置マップ

初期配置オプション 1

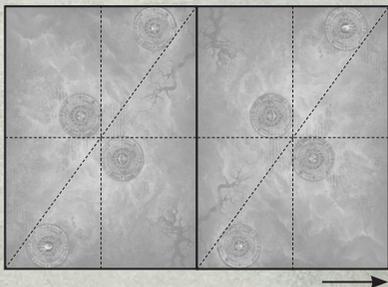


初期配置オプション 2

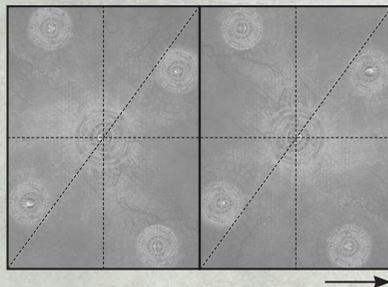


砂塵と骸領域マップ

オッシア

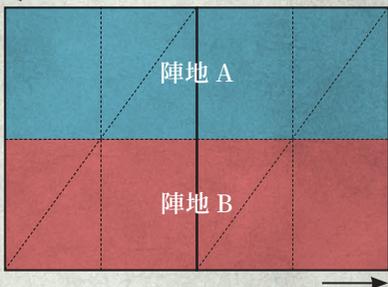


ドロラム

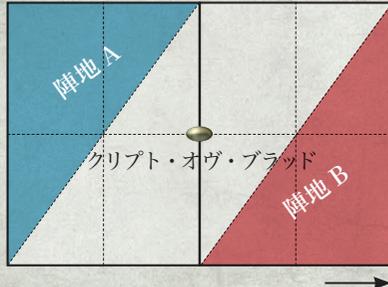


砂塵と骸初期配置マップ

初期配置オプション 1



初期配置オプション 2



スペシャルルール

ダブルス戦

スピアヘッドのダブルス戦には、下記のルールが使用される：

- 自分のチームに所属するもう一方のプレイヤーによって操作されているユニットは、味方ユニットである。ただし、自身のスピアヘッド・アーミーのルールで味方ユニットに効果を与えるようなものは、自身のスピアヘッド・アーミーの味方ユニットのみを対象としたり、効果をもたらすことになる。
- 対戦相手のチームに所属するスピアヘッド・アーミーのユニットは、敵ユニットである。
- 戦術目標で名称付きの作戦目標を確保しなければならない場合（たとえば、神竜の祭壇の確保）、チームはその戦術目標を達成するために、その名称が付いた両方の作戦目標を確保する必要がある。
- 戦術目標で特殊地形を確保しなければならない場合（たとえば、敵軍陣地内の大型特殊地形）、チームはその戦術目標を達成するために、それらの特殊地形を両方も確保する必要がある。
- ルールで「プレイヤー間でロールオフ」するように記されている場合、代わりにダブル・ロールオフを用いる。
- 交互にユニットを選択して『**近接攻撃**』アビリティを使用するとき、1つのチームがチーム内のスピアヘッド・アーミーの1つからユニットを1個選択する。次に、もう一方のチームがそのチーム内のスピアヘッド・アーミーの1つからユニットを1個選択する。これを交互に実行する。

スピアヘッド・デッキの準備

1人のプレイヤーが使用しているスピアヘッド・バトルパックと一致する**特殊状況デッキ**を手に取り、カードをシャッフルした後、選択された領域マップの戦場の横に伏せた状態で置いておく（別の特殊状況デッキは使用しない）。

その後、各チームは使用しているスピアヘッド・バトルパックと一致する**戦術目標デッキ**を1個手に取りシャッフルして、バトル中に自分が手に取りやすい位置に伏せた状態で置いておく。

バトルラウンド開始時の手順

第1バトルラウンドであれば、**攻撃側**がどちらのプレイヤーが先攻側であるのかを決定する。第2バトルラウンド以降は、プレイヤーが**先制ロール**を実行する（コアルール、12.0）。

1. アンダードッグを決定する（コアルール、12.0）。
2. 特殊状況カードを引く（反対側参照）
3. 戦術目標カードを引く（反対側参照）。
4. タイミングが『**バトルラウンドの開始時**』であるアビリティを使用する。

特殊状況カード

各バトルラウンド開始時に特殊状況カードを1枚引く。引いたカードに記載されているルールを適用する。

戦術目標カード

第1バトルラウンド開始時、各チームは共有して使用する**3枚の戦術目標カード**を引き、これをチームの手札にする。

以降の各バトルラウンド開始時、各チームは自分の手札が3枚になるまで戦術目標カードを引く。カードを引く前に、チームは手札にある戦術目標カードを好きな枚数**破棄**してもよい。破棄されたカードは表向きの状態で破棄される。チームに属するプレイヤーは協力して、チームの戦術目標を達成するために貢献できる。

先制権奪取

直前のバトルラウンドで後攻であったチームが先制ロールに勝利し、現在のバトルラウンドを**先攻**することを決めた場合、これを**先制権奪取**と呼ぶ。先制権奪取をしたチームは、自軍側がアンダードッグであり、かつチーム間の勝利ポイントの差が5ポイント以上でない限り、そのプレイヤーはそのバトルラウンドにおいて戦術目標カードを引くことはない。

勝利ポイント

プレイヤーは各自軍側ターンの終了時に下記の条件を満たしている場合、勝利ポイントを獲得する：

- 自軍側が作戦目標を**2個以上**確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を**4個以上**確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側が作戦目標を**対戦相手のチームよりも多く**確保している場合、1勝利ポイントを獲得する。
- 自軍側のチームがこのターン中に達成した**戦術目標1個につき**、1勝利ポイントを獲得する。

勝利条件

バトル終了時に**最も多くの勝利ポイント**を獲得しているチームが勝者となる。チームの獲得している勝利ポイントが同点である場合、このバトルは**引き分け**となる。