GAW
Girl Army War

目次

基礎知識

・カードの種類 3
・GAカード 4
・装備カード 5
・建設カード 6
・戦術カード 7
・記号の種類 8

ゲームの流れ

・プレイに必要なもの 10
・デッキの構築 11
・配置 12
・マーカーの種類 13
・ゲームの流れ 14
・勝利条件 14
・ゲームの準備 15
・ターンの流れ 16
・ターン開始フェイズ 17
・配置フェイズ 18
・アクションフェイズ 19
・生産の流れ 20
・レベルアップの流れ 21
・攻撃の流れ 22
・ダメージの適用 23
・支援攻撃 24
・PPへの攻撃 25
・終了フェイズ 26
・GAの特殊能力の使用 27
・戦術カードの使用 28
・施設カードの使用 29
・装備カードの使用 30

第一章 基礎知識

GAW
Girl Army War

カードの種類

『少女兵器大戦』（以下 GAW）には、4 種類のカードタイプがあります。

◆GAカード（GIRL ARMS CARD）
緑色（軽装GA）　黒色（重装GA）　白色（空戦GA）
攻撃と防御を行える最も重要なカードです。固有のパラメーターを持ち、特殊な能力を備えるものもあります。軽装GAと重装GAの両方を合わせて「陸戦GA」と呼びます。



◆装備カード（EQUIPMENT CARD）
黄色
装備カードはGAカードの下に置くことで、GAの攻撃力や防御力を強化したり、特殊な能力を与えます。GAと装備を巧みに組み合わせることで、多彩な戦術を生み出せます。



◆施設カード（CONSTRUCTION CARD）
茶色
さまざまな建物を建設し、リソースやテクノロジーの使用効率を高め、GAが有利に戦えるように補助します。



◆戦術カード（TACTICAL CARD）
赤色
戦術カードは特殊な効果を持ち、GAに特殊な攻撃を行わせたり、敵の施設やテクノロジーを破壊します。一撃で大打撃を与える戦術カードを使えば、一気に劣勢を挽回できるでしょう。



GAカード



◎◎◎ ルールに関するお問い合せ：http://www.kokusaig.co.jp/GAW/inquiry/index.html ◎◎◎
Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

装備カード



●必要スペース
GAがこのカードを装備するのに使用するスペース

●名称
装備の名称

●テクノロジーとコスト
このカードを使用する時に必要なテクノロジー・レベルと支払うリソース・ポイント

●特殊能力欄
このカードの持つ特殊能力や使用に関するルール（P.30参照）

●カードの種類
装備カード

●カード番号

施設カード



●データリング
攻撃属性/HP/攻撃力/装甲など複数の数値をまとめたデータ

●名称
施設の名称

●テクノロジーとコスト
このカードを使用する時に必要なテクノロジー・レベルと支払うリソース・ポイント

●特殊能力欄
このカードの持つ特殊能力や使用に関するルール（P.29参照）

●カードの種類
施設カード

●カード番号

戦術カード



●属性
このカードの効果のタイプ

●名称
戦術の名称

●テクノロジーとコスト
このカードを使用する時に必要なテクノロジー・レベルと捨てる手札の枚数

●特殊能力欄
このカードの持つ特殊能力や使用に関するルール（P.28参照）

●カードの種類
戦術カード

●カード番号

記号の種類

●データリング●



●攻撃力
このカードの攻撃力。色は攻撃の属性を表します。複数の攻撃属性を持つGAもあります。

●HP
このカードのHP値。HP値が0になると、このカードは撃破されます。

●装甲
敵の攻撃または支援攻撃それぞれから、軽減できるダメージです。

●テクノロジーのレベルアップ
データリングの下にあるこれらの表示は、GAが成長することを示しています。プレイヤーのテクノロジーが左側のレベル表示以上なら、GAの能力が右側表記分だけ変動します。この例では、プレイヤーのテクノロジー・レベルが2以上に達すると、攻撃力が+1されます。

●必要記号（リソース）●



●必要テクノロジー
左側の数値は、必要なテクノロジー・レベルです。

●必要コスト
右側の丸い枠は、支払わなければならないリソース・ポイントです。
左の例では、カードを使う際、テクノロジー・レベルが3以上で、かつリソースを6ポイント支払わなければなりません（GA／装備／施設カードのコストはリソースです）。

●必要記号（手札）●



●必要テクノロジー
左側の数値は、必要なテクノロジー・レベルです。

●必要コスト
右側の四角い枠は、捨てなければならない手札の枚数です。
左の例では、カードを使う際には、テクノロジー・レベルが0以上で、且つ1枚の手札を捨てなければなりません（戦術カードのコストは手札を捨てることです）。

◎◎◎ ルールに関するお問い合せ：http://www.kokusaig.co.jp/GAW/inquiry/index.html ◎◎◎
Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

第二章 ゲームの流れ

GAW Girl Arms War

プレイに必要なもの

A. プレイヤー
GAW は 2 人以上 * で遊びます。

B. デッキ
ルールに従い、共通デッキまたはオリジナルデッキを準備します。
（デッキの作り方については P.11「デッキの構築」を参照）

C. プレイスペース
カード類を広げて遊べる場所が必要です。
（カード類の並べ方については、P.12「配置」を参照）

D. マーカー
ゲーム中にプレイヤーの各情報を表示するのに用います。テクノロジー、PP（プレイヤー・パラメーター）、リソース、行動ポイントの４種類のマーカーがあります。行動ポイントを除く他のマーカーは、プレイヤーごとに1セット必要です。もしマーカーが足りなければ、筆記用具でプレイ中の情報を記録してください。本商品には、2セットのマーカーが含まれています。
（マーカーについての詳細はP.13「マーカーの種類」を参照）

* 3人以上でプレイする時はバトルロイヤル、またはチーム戦になります。どちらの場合も、基本ルールをベースにプレイしてください。

デッキの構築

山札（デッキ）のつくり方の違いにより、2種類のバリエーションを楽しめます。どちらをプレイするか、ゲームを始める前に決めてください。

A. 共通デッキ
1組のデッキから、全プレイヤーがカードを引く対戦方式です。本商品に含まれているカードは最初から2人で遊ぶように構成されています。より多人数で遊んだり、またゲームに意外性をもたらしたりするには、2セット以上のカードでデッキを作ります。

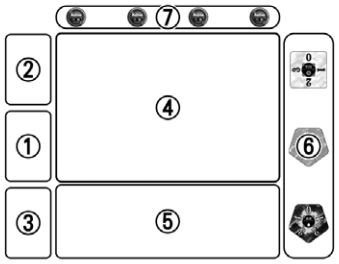
●デッキ構築の方法
・カードの枚数に上限はありません（プレイ人数×30枚以上推奨）。
・同じカードは４枚まで入れられます。

B. オリジナルデッキ
プレイヤーそれぞれが自分専用のデッキを持ち寄り、対戦する方式です。デッキは、GAWの好きなカードを組み合わせて作ります。個性あるGAを使いこなし、最強のデッキを作りましょう！　この対戦方式は、プレイヤーが個々にGAWを持っている時にお勧めです。

●デッキ構築の方法
・カードの枚数は50枚。
・同じカードは４枚まで入れられます。

配置

GAWはゲーム盤を使いません。ただし、カードやマーカーの置く場所は以下の図のように決まっています。



①デッキ置き場
カードの裏面が上になるように、デッキを置きます。ゲーム中、勝手にカードの順序を入れ替えたり表面を見たりすることはできません。
②生産ライン
生産中またはスタンバイしているカードを、表面を上にして置きます。生産ライン上のカードは攻撃を受けることがなく、置けるカードの枚数にも制限はありません。生産ラインのカードは配置フェイズ（P.18参照）に好きな順番で前線または後方に出すことができます。
③捨て札置き場
コストとして捨てられたカードや撃破されたカード、使用済みのカードを、表面を上にして置きます。
④前線
後方と共に"場"と呼びます。GAカードを6枚まで置くことができます。
⑤後方
施設カードを3枚まで置くことができます。同じ名前の施設カードを複数置くことはできません。
⑥プレイヤー・パラメーター
上から、PP、テクノロジー、リソースの順でマーカーを置きます。
⑦行動ポイント
行動ポイント・マーカーを4個置きます。対戦相手と共同で使います。

Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

マーカーの種類



テクノロジー （Technology）
プレイヤーの科学技術のレベルを示すマーカーです。ゲーム開始時は0、上限は3です。



PP（Player Parameters）
プレイヤーの生命力を示すマーカーです。ゲーム開始時は10、上限も10です。ゲーム中、10を超えた時は無視します。数字が0になったプレイヤーは敗北します。



リソース（Resources）
プレイヤーが持っているリソース・ポイントを示すマーカーです。ゲーム開始時は4、上限は9です。ゲーム中、9を超えた時は無視します。



行動ポイント（Action）
プレイヤーが何回アクションできるかを示すマーカーで、4個1組です。片面は青色、片面は赤色で、両方のプレイヤーが使用します。

マーカーの使用方法
PP、テクノロジー、リソースのマーカーは、数値の変動に応じて裏返したり回転させたりします。表面の上部前向きに表示されている数字が現在の数値です。
行動ポイント・マーカーはアクション（P.19参照）を行うたびに裏返します。4個のマーカー全てが裏返されたら自分の手番は終了し、相手の手番になります。

ゲームの流れ

ゲームは、プレイヤーが交互に攻撃側と防御側を受け持つことで進行します。1ターン中、一方のプレイヤーが攻撃側になっている場合、他方が防御側を担当します。進行中のターンは、攻撃側プレイヤーのターンで、攻撃側が進行します。



勝利条件

いずれかのプレイヤーが下のどちらかの条件を達成すると、ゲームは終了します。条件を達成したプレイヤーの勝利です。
A. 敵のPPを0にした時
B. ターンを終了した敵のデッキにカードがない時

●共通デッキを使用している時、Bのルールは無視します。デッキのカードが無くなったら捨て札をシャッフルして新しいデッキを作ります。

ゲームの準備

以下のルールに従ってゲームの準備をします。

A. ジャンケン
ジャンケンで勝ったプレイヤーは、自分が先攻になるか、後攻になるかを決めることができます。行動ポイント・マーカーは、青色の面を上にして置きます。青色が先攻、赤色が後攻の色となります。

B. シャッフル
自分のデッキをシャッフルした後、対戦相手にもシャッフルしてもらいます。完了後、そのデッキを自分のデッキ置き場に置きます。

C. PP の設定
互いの PP の点数を 10 にします。

D. テクノロジー・レベルの設定
互いのテクノロジー・レベルを 0 にします。

E. リソースの設定
互いのリソース・ポイントを 4 にします。

F. カードを 5 枚引く
デッキから 5 枚引いて手札にします。その中にレベル 0 の GA カードがなければ、以下の手順を行います。

1. 手札を相手に見せ、脇に除けて、新たにカードを 5 枚引きます。
2. 手札にレベル 0 の GA カードがなければ、1 の手順を繰り返します。
3. 手札にレベル 0 の GA カードがあったら、脇に除けたカードをデッキに戻してもう一度「手順 B. シャッフル」を行います。

●共通デッキを使用している時
手順 B、F のデッキとデッキ置き場は共通のものを使用します。そして、先攻から交互に 5 枚カードを引きます。

ターンの流れ



◎◎◎ ルールに関するお問い合せ：http://www.kokusaig.co.jp/GAW/inquiry/index.html ◎◎◎
Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

ターン開始フェイズ

ターン開始フェイズでは各種の補充をもらえます。以下の手順で実行してください。

1. **手札の補充：**デッキの上から2枚引いて手札にします。
共有デッキのルールを使用している時、デッキのカードが無くなったら、捨て札置き場のカードをシャッフルし直して新しいデッキを作ります。
2..**リソースの補充：**リソースを2ポイント獲得します。マーカーを回転させ、最新の所持ポイントを表示します。
3..**回復：**自分の全ての行動不能状態のカードを、左回りに90度回転します。
●**バランス調整：**先攻プレイヤーは第1ターン、ターン開始フェイズをスキップします。手札とリソースの補充はありません。

カードの状態

カードの置く角度によって行動力の有無を表します。



●**行動可能状態：**カードの特殊能力を使用したり、反撃できます。
カードをまっすぐ置いていると、行動可能です。
●**行動不能状態：**反撃できず、特殊能力も使えません。
・横向き（右回り90度回転）だと、行動できず、回復に1ターン必要
・逆さ向き（180度回転）だと、行動できず、回復に2ターン必要
注：カードの回転は180度までで、270度や360度にはなりません。

配置フェイズ

配置フェイズに、プレイヤーは生産ラインにあるカードを場（前線または後方）に出すことができます。また装備カードを使用することができます。

A. 配置

1. 場には出しても出さなくても良い
生産ラインにあるカードを、場に出さずに置いておくこともできます。生産ラインに置けるカード枚数に制限はありません。

2. カードを場に出せるのは配置フェイズだけ
生産ラインにあるカードは基本的に配置フェイズで場に出します。場に出さなかったカードは次のターンの配置フェイズで、再び場に出すかどうかを決められます。

3. 行動可能状態で場に出る
生産ラインにあるカードは行動可能状態で場に出るので、配置されたターンに攻撃することができます（例外：「ドーラ」は行動不能状態で前線に置かれます）。

●撤退●
もし、前線または後方のカードが上限（前線：6枚、後方：3枚）に達していて、新たなカードを場に出したい時は、すでに場に出ているカードを任意に捨て札にします。

B. 装備カードの使用
コストを支払って、自分の場に出ているGAに装備させることができます（P.30参照）。

アクションフェイズ

1ターンに使える行動ポイントは4ポイントで、アクションを実行するごとに1ポイント支払います。実行できるアクションは以下の通りです。

A. 生産
コストを払って、GA／施設カードをプレイヤー自身の生産ラインに置きます。

B. レベルアップ
コストを払って、プレイヤー自身のテクノロジー・レベルをアップします。

C. 攻撃
防御側プレイヤーのGA、施設、あるいはPPを目標に指定し、場に出ている自分のGAで攻撃します。

●プレイヤーは上記3種類のアクションの実行順を任意に決められます。
例：1.攻撃　2.生産　3.攻撃　4.生産
例：1.生産　2.レベルアップ　3.攻撃　4.レベルアップ

D. 休息
アクションフェイズ中、プレイヤーは休息を宣言して、アクションフェイズを終了することができます。使用しなかった1行動ポイントにつきリソース1ポイントを終了フェイズに獲得できます。

●休息を宣言した後、他のアクションは実行できません。
例：1.レベルアップ　2.休息　3.休息　4.休息（○　ターン終了時に、3ポイントのリソースを獲得）
例：1.休息　2.休息　3.休息　4.レベルアップ（×　休息後に他のアクションは実行できない）

E. 能力の使用
行動ポイントがコストとして必要なGAの特殊能力（特殊能力欄にコストとして行動ポイントの表示があります。P.27参照）は、アクションフェイズ中にのみ使えます。

生産の流れ

生産の手順は以下の通りです。

1. 宣言
他のプレイヤーに生産の実行を宣言し、行動ポイント・マーカーを1枚裏返します。

2. 生産ラインに入れる
生産したいカードを表面を上にして生産ラインに置きます。以下のどちらかを実行します。
A. GAカードを1枚、生産ラインに置く
B. 施設カードを1枚、生産ラインに置く

3. テクノロジー・レベルのチェックとコストの支払い
生産ラインに置く時、プレイヤーのテクノロジー・レベルがカードの必要テクノロジー以上あるかどうかを確認します。またリソース・マーカーを回転させて、生産に必要なリソース・ポイントを支払います。

●テクノロジー・レベルのチェックはカードを生産ラインに入れる時だけ行います。生産ラインから場（前線、後方）に出る時にはチェックしません。
●GA／装備／施設カードは場になければその特殊能力を使用できません。

◎◎◎ ルールに関するお問い合せ：http://www.kokusaig.co.jp/GAW/inquiry/index.html ◎◎◎
Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

レベルアップの流れ

レベルアップの手順は以下の通りです。

1. 宣言
他のプレイヤーにレベルアップの実行を宣言し、行動ポイント・マーカーを1枚裏返します。

2. コストの支払い
テクノロジー・レベルをアップするためには、以下の3つのコストを支払います。

A..現在のテクノロジー・レベルと同じ必要テクノロジーを持つ、行動可能状態のGAカードを1枚、右回りに90度回転させます（前線にこれに該当するGAカードを出していない時は、レベルアップを行えません）。
B. リソースを1ポイント支払います。
C. 手札を1枚（何でも構いません）、表面にして捨て札にします。

3. レベルアップ
コストを支払った後、テクノロジー・マーカーを回転させて数値を1上げ、レベルアップを完了します。

●ADVICE●
初めてGAWをプレイする場合、攻撃よりも先にレベルアップを優先しましょう。レベルは0から始まりますが、これを1に上げるために必要なGAとリソース、手札は、ゲーム開始時にプレイヤーの手元に揃っています。レベルが上がるとGAや施設を場に出しやすくなるなど使えるカードが増えるので、ゲームの理解も早まります。

攻撃の流れ 目標の決定／GA、施設への攻撃

攻撃の手順は以下の通りです。

1. 目標の宣言
敵プレイヤーの場（前線、後方）にあるGA／施設カードの1枚、もしくはPPを目標として宣言します。行動ポイント・マーカーを1枚裏返します。
●GA／施設カードは行動力の有無にかかわらず目標になります。
●各GA／施設カードが目標になるのは、1ターン中に1回だけです。つまり1ターン中に2回以上、攻撃を行う時、必ず違う目標を狙わなければなりません。特記がない限り、特殊能力の目標になったカードを、同じターン中に目標に選べます。
●PPを目標として宣言できるのは、突破可能な状況（防御側に行動可能状態のGAがいない時）だけです（P.25「PPへの攻撃」参照）。

2. 通常攻撃
自分の場にある行動可能状態のGAカードを1枚選び、右回りに90度回転させます。

3. 防衛（この手順は防御側が行います。以下の防衛行動を選択できます）
A. 反撃
攻撃されたGAが行動可能状態なら、右回りに90度回転させて、攻撃したGAに反撃できます。
●反撃はしてもしなくてもかまいません。続く支援攻撃（P.24参照）に備えて、行動力を温存できます（支援攻撃に対して反撃できます）。
B. 特殊能力の発動
場に出ているGA（目標である必要はありません）の特殊能力を使うことができます。
●P.27「GAの特殊能力の使用」を参照

4. ダメージの適用（P.23参照）
攻撃／反撃によるダメージを適用します。攻撃と反撃は同時に行われたものとして、ダメージは同時に適用します。防御側の「特殊能力の発動」も同様です。適用後、HPが0以下になったGA／施設カードは捨て札置き場に置かれます。
●防御側のGA／施設カードが撃破されたら、攻撃は終了します。
●防御側のGA／施設カードが撃破されなかったら、攻撃側は支援攻撃（P.24参照）を行えます。

攻撃の流れ　ダメージの適用

攻撃の最後にダメージの適用を行います。適用の手順は以下の通りです。

1. ダメージの算出

A. 攻撃側の攻撃力と目標の色（属性）が同じ場合
攻撃側の攻撃力と同じ数のダメージを与えます。

B. 攻撃側の攻撃力と目標の色が違う場合
攻撃力に関係なく、与えるダメージは1です。

C. 目標に装甲値がある場合
ダメージ　－　目標の装甲値　＝　最終的なダメージ
ダメージが装甲値以下の時、最終的なダメージは1になります。

2. 目標へのダメージの適用
与えられた最終的なダメージを、目標のHPと比較します。
ダメージがHP以上なら、その目標は撃破されます。
ダメージがHP未満なら、その目標は場に残ります。

●防御側が反撃していたなら、反撃によって攻撃側にもダメージが与えられます。反撃も攻撃と同じ方法で解決します。ダメージは同時に適用します。

●FAQ●

Q..特殊能力「狙い撃ち」や「支援砲撃」などで敵GAを攻撃した場合、反撃を受けますか？
A..いいえ。反撃の対象になるのは、攻撃もしくは支援攻撃したGAのみです。

攻撃の流れ　支援攻撃

攻撃後、目標が場に残っているならば、支援攻撃によって、さらにダメージを与えることができます。

1. 支援攻撃
自分の場にある行動可能状態の GA カードを 1 枚選び、右回りに 90 度回転させ、目標に攻撃を行います。先の攻撃で目標に与えたダメージに、支援攻撃で与えたダメージを加算します。合計ダメージが目標の HP 以上になれば、目標を撃破します。

2. 支援攻撃の継続
支援攻撃は 1 回に限りません。ダメージ適用後、目標が撃破されていなければ、以下のいずれかの条件を満たすまで、支援攻撃を継続できます。

A. 目標になっている GA カード／施設カードを撃破した
B. 攻撃側が行動可能状態の GA を使い切った
C. 攻撃側が支援攻撃の継続を打ち切った（攻撃を中止した）

●支援攻撃によって加えられたダメージは、目標が撃破されるかターンが終了するまで累積します。

●FAQ●

Q..リーストなどの「攻撃目標を指定した後に使用可能」とある特殊能力は、具体的にはどのタイミングで使用できるのですか？
A..自分のターンの攻撃アクションで、目標を宣言してからその攻撃が終了するまでの間です。

Q..リーストやエフィリー、シャーマン・フゥの特殊能力を使いながら、同時に通常攻撃を行うことはできますか？
A..通常はできません（一方を行った時点で行動不能状態になるためです）。しかし、装備カードの効果で行動可能状態に戻せば可能です。

Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

攻撃の流れ PPへの攻撃

以下の条件を満たせば、防御側のPPにダメージを与えることができます。

1. 突破の条件
攻撃時、防御側の場に行動可能状態のGAがないならば、PPを目標にできます。つまり、阻止するGAがいないので、PPを攻撃できるわけです。

●施設はPPへの攻撃に対して影響を及ぼしません。

2. ダメージの適用
突破の条件を満たしたGAが1以上の攻撃力を持つ場合、PPに自動的に1ダメージを与えます（攻撃力の大小は影響しません）。

●GAを攻撃した際、目標GAのHPを超過するダメージを与えたとしても、PPに影響を及ぼすことはありません。

●FAQ●

Q..要塞が行動可能状態の時、陸戦GAはPPにダメージを与えられないということですが、ドーラの特殊能力でPPにダメージを与えることは可能ですか。
A..可能です。要塞は突破を妨げるのであって、特殊能力は妨げません。

Q..要塞を攻撃した陸戦GAはHP－2になるということは、HP2以下のカードは捨て札になるということですか？
A..その通りです。HP3以上のGAは、要塞そのものに攻撃力がないので撃破されませんが、ターン終了までHPは減少します。

終了フェイズ

行動ポイントを使い切るかプレイヤーが休息を選択すると、終了フェイズになります。以下の手順で進めてください。

1. ターン終了時に発動する効果の適用
ターン終了時に発動する効果がある場合、この段階で適用します。

2. ダメージが0になる
場にあるカードに与えられたダメージは0になり、HPは全て最大値に回復します。

3. 手札の枚数の確認
手札が10枚を超える場合は、超過分のカードを捨て札にします。

4. 資源の獲得
使用しなかった行動ポイント1につき、休息によりリソースを1ポイント獲得します。マーカーの表示を変更します。

以上の手順を終えるとターン終了です。攻撃側と防御側を交代し、新しいターンを開始します。

GAの特殊能力の使用

GAは戦闘以外でも、カード上の特殊能力を使うことができます。

・雷神の槌・ 1 行動 90°

特殊能力欄：左は特殊能力の名称、右はこの特殊能力のタイプと使用時に支払うコストです。特殊能力は攻撃側、防御側にかかわらず使用できます。ただし、カードに〈条件〉が記載されていれば、その条件下でしか使えません。

90° 180° **A. 行動力消費型能力**
能力を使用するためにカードの回転が必要です。二つの表示は、このときにカードを回転させなければならない角度を示しています。

宣言 **B. 宣言型能力**
特殊能力を使用する時、対戦相手に宣言しなければなりません。通常このタイプの特殊能力は、使用できるタイミングが決まっていたり、コストの消費を伴います。

常駐 **C. 常駐型能力**
カードを回転させたり宣言する必要なく、効果は常に発揮されます。宣言タイプの特殊能力と異なり、使用不使用を選択することはできません。

GA カードを回転させる以外に、以下のコストの支払いが必要な場合があります。

1 **a. 手札を捨て札にする**
この記号のある特殊能力を使用する時、表示されている数字と同じ枚数の手札を捨て札にしなければなりません。捨て札にするカードの種類に制限はありません

行動 **b. 行動ポイントを使用する**
行動ポイントをコストとして使用します。このタイプの特殊能力は主に攻撃に使われます。行動ポイントを使うため防御側は使用できません。

戦術カードの使用

戦術カードの使用にあたっては以下の要点があります。

A.使用時期
戦術カードは攻撃側／防御側にかかわらず、どのようなタイミングでも使用できます。ただしカードに条件が記載されているならば、それを満たさなければなりません。

B.使用条件
カードに記載されている必要テクノロジーを満たし、かつコストを支払わなければなりません。

●戦術カードは手札を捨てることでコストを支払います。

C.一時性
戦術カードの効果は一時的で、使用後は捨て札になります。

D.制限
コストの支払いさえ満たせば、1ターン中に使用できる枚数に制限はありません。ただし同名の戦術カードは、1ターン中に1回しか使用できません。

●FAQ●

Q..通常攻撃や特殊能力の目標になったカードを、同じターン中に特殊能力の目標にすることは可能ですか？
A.. 可能です。通常攻撃と違って、特殊能力では同じカードを何度も目標にできます。

Q..「航空優勢」カードは、敵が前線に行動可能なGAカードを置いている場合でも使えますか？
A.. 使えます。

Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。

施設カードの使用

施設カードの使用にあたっては以下の要点があります。

A. 使用時期
場にある施設の特殊能力は、攻撃側／防御側にかかわらず、どのようなタイミングでも使用できます。ただしカードに条件が記載されているならば、それを満たさなければなりません。

B. 使用条件
施設が行動可能状態ならば、カードの記述に従ってコストを支払います。

C. 持続性
特殊能力を使用した後も施設は場に残ります。そのため条件さえ満たせば、1枚の施設カードで何回でも特殊能力を使うことができます。

D. 制限
施設カードは3枚までしか場に出せず、また同名の施設を複数場に出すこともできません（生産ラインの中はこの限りではありません）。既に施設カードが3枚出ている状態で新たな施設カードを出したい時は、配置されている施設カードを捨て札にしなければなりません。そうすれば新しい施設カードを場に出せます。

●FAQ●

Q..リソース工場からリソース・ポイントを受け取るとカードを行動不能状態にしますが、次の自分のターン開始時には再び行動可能状態になります。つまりリソース工場が破壊されない限り、毎ターン、リソース・ポイントを受け取れるということですか？
A..その通りです。弾薬庫や兵站基地も同様です（弾薬庫はカードが180度回転するため、2ターンごとにカードを1枚引けます）。

装備カードの使用

装備カードの使用にあたっては以下の要点があります。

A. タイミング
配置フェイズ中にコストを支払うことで、自分の場に出ているGAに装備できます。装備カードはGAに装備されて、効果を発揮します。

B. 装備条件
装備の際、GAのスペースが、装備カードの必要スペース以上あるかチェックします。

C. 装備の破棄
GAに装備されたカードは移動させたり取り除いたりできません。したがってGAが撃破された場合、GAが装備しているカードは一緒に捨て札になります。

●もし装備カードの下に伏せて置いたカードがあれば、それらも装備の一部と見なします。GAに装備されているカードが捨て札になるならば、それらも捨て札になります。

D. 制限
場に出せる装備カードの枚数に制限はありません。ただし、1枚のGAカードは、同名の装備カードを複数装備できません。またGAに装備されたカードは任意に移動させたり取り除いたりできません。

●FAQ●

Q..装備の「対～攻撃力Xが与えられる」と「対～攻撃力＋X」の違いは何ですか？
A..前者は、GAが本来持っている攻撃力とは別に、表記の攻撃力が備わります。従って同じ属性のより高い攻撃力を持つGAに装備しても役に立ちません。
後者は、GAが持っている攻撃力を高めます。該当する属性の攻撃力を持っていないGAに装備しても効果はありません。

Copyright © 2010 ZECO/Friendly Land, ㈱国際通信社. All Right Reserved.
※このドキュメントの内容について、断り無く販売、配布、送信、改編、使用許諾するなどの行為を禁じます。