

## アクションフェイズ／③白兵タイミング

白兵タイミングにアクションを行う機体はすべて、最初に、イニシアチブ順に向きを変えることができます。

この際、特定の補助武装を搭載している機体は移動も行えます。この移動を「白兵移動」と呼びます。以降は、ダメージの処理以外は射撃と同じです。

白兵ダメージを受けた機体のプレイヤーは山札から受けたダメージの枚数ぶんカードをめくり、破壊してください。これを「白兵ダメージ」と呼びます。山札も捨札も尽きていた場合は射撃攻撃を受けた際と同様に、手札、補助カード、プロットされたカードから破壊するカードを選んでください。



## アクションフェイズ／④特殊タイミング



**種別：突撃>機雷>照準>その他>装甲**の順番で処理します。いずれもイニシアチブ順に処理します。

・**突撃をプロットしていた場合**：自機を正面方向へ、移動値ぶん移動力ができるだけ使いきるように移動させます。この際、地形や一部補助カードの効果を受けます。進路上に他の機体が存在した場合、その手前のマスで止まります。この移動を「突撃移動」と呼びます。移動後、正面に隣接している機体に自機の「突撃ダメージ」を与えます。さらに、自機に対象の「被突撃ダメージ」を与えます。このダメージは「白兵ダメージ」として処理します。

・**第1セグメントに照準をプロットしていた場合**：自機の方向を変更することができます。また第2セグメントの射撃ダメージが+1され、さらに、本来は対象が選ぶ「破壊するカード」を射撃攻撃をした側が選べるようになります(対象は手札をオープンします)。「種別：装甲」のカードを選ぶ場合は他のカードよりも先に選ばねばならず、またそれらの装甲は効果を発揮します。

・**装甲をプロットしていた場合**：この特殊タイミングだけでなく、ダメージを受けた任意のタイミングでオープンし、その効果を発揮できます。第1セグメントの欄にプロットしていた装甲カードの効果を第2セグメントに適用しても、あるいはその逆を行ってもかまいません。照準&射撃された場合、先に「自分がプロットしておいた装甲」の使用を宣言できます。

・**機雷、その他をプロットしていた場合**：各カードの説明を参照してください。

## クリンナップフェイズ

残った手札とプロットしていたカードをすべて捨札エリアに、表向きに重ねます。

※各タイミングとフェイズの最後に「機体が戦闘不能になっていないかどうか」の確認を行います。

「まだ破壊札エリアに置かれていないカードの合計枚数(補助カード含む)が3枚以下になっている」あるいは「他機体にダメージを与えられるカード(突撃、機雷含む)がなくなっている」機体は戦闘不能と判断され、マップ上から機体コマが取り除かれます。

チームの半数「以上」の機体が戦闘不能になった場合、そのチームは敗北となります。

# EMBRYO MACHINE BOARDGAME

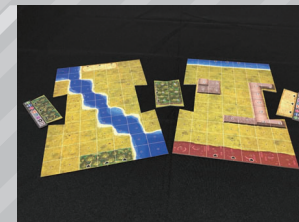
## 特別付録： クイックスタート・ルールブック

とりあえずこれだけ読めばプレイできる、という内容をまとめました。ルールの詳細や疑問点については同梱の正規ルールブックをご参照ください。  
※写真は基本セットの物になります。

## 戦場マップの準備

マップとジョイントパーツを適当に組みあわせましょう。

4人プレイまではマップボード1枚を、それよりも多い人数の場合は2枚以上を使用すると良いでしょう。



## チームの決定

1対1(2人プレイ)または2対2(4人プレイ)、3対3(6人プレイ)のチーム戦がおすすめです。異なる2色のチームチットをランダムに配って陣営を決定すると良いでしょう。チットに書かれた数字は、とりあえずは無視してかまいません。



## 機体の選択

本作には9種類のサンプル機体が用意されています。機体シートを一通り見て、その中から自分が使う機体を適当に選びましょう。その後、対応する機体デッキ(右下に各機体の略号が入ったカード20枚程度)と機体コマを受けとります。



※最初は名前に「改」と書かれていない機体だけで遊ぶことをお勧めします。



## 機体デッキの準備

機体デッキに含まれるカードのうち、右下に◆マーク「だけ」が入ったカードはすべて取り除き、脇に置いておきます。これは「改」のデータで遊ぶときにのみ使用します。

機体デッキから背景がグレー「のみ」のカードを抜きだし、機体シート左上の補助エリアに、表向きに並べます。これらはいつでも使用でき、また使用しても捨札になりません。たいてい2枚一組となっており、1枚でも破壊されると効果を失います。

残りのカードをシャッフルし、機体シート右下の山札エリアに、裏向きに重ねます。



## 機体の配置

◆マークの描かれたマスに、同じチームの機体同士が隣接するように配置します。これにて準備完了！以降は実際のプレイの流れとなります。

