

## ドローフェイス

山札から自分の機体（自機）の「回避値」と同じ枚数のカードを引き、手札とします。ゲーム中に山札が尽きた場合はすぐに捨札をシャッフルし、新しい山札を作ります。



## プロットングフェイス

各機体は 1 ラウンドに 2 つのアクションを行えます。また、手札にある各カードはそれぞれひとつのアクションに対応しています。たとえば「マシンガン」のカードなら「マシンガンを使って射撃攻撃を行う」というアクションになります。

プロットングフェイスでは、まずはこのラウンドに行いたいひとつめのアクションを手札から 1 枚選び、機体シートの「第 1 セグメント」と書かれた場所に伏せて置きます。続いてふたつめのアクションを手札から選び、「第 2 セグメント」と書かれた場所に伏せて起きます。この行為を「プロットする」と呼びます。



## アクションフェイス

アクションはセグメントごとに、移動>射撃>白兵>特殊の順番で処理されます。いちばん本作に慣れているプレイヤーが「第 1 ラウンド第 1 セグメント、種別：移動のカードをプロットした人〜?」「続いて第 1 セグメント、射撃の人〜?」といった形で呼びかけるようにしましょう。

対応する種別のカードを伏せていた人は呼びかけに応じ、それらのカードを一斉にオープンします（複数の種別を持つカードの場合、左側に書かれた種別のタイミンでオープンします）。アクションをキャンセルすることはできません。

※プロットやアクションの内容を味方と相談してはいけません。



### アクションフェイス／①移動タイミング

カードに示された移動力が大きい機体からアクションを処理します。移動力が同じだった場合はイニシアチブ値が大きい機体から処理します（これをイニシアチブ順と呼びます）。それも同じだった場合はチームチットに書かれた数字が大きい順に処理します。

基本的に 1 マスの移動に 1 移動力を消費します。移動カードに書かれた移動力を可能なかぎり使いきってください。

方向転換に移動力は使用せず、また移動後の向きも任意です。

斜め方向のマス同士は隣接していないものとして扱い、両者間の移動には 2 移動力を消費します。

特殊地形（森、水地、瓦礫、砂漠）への進入には余分に 1 の移動力が必要となります。たとえば森マスへ進入した場合、通常の移動力 1+ 追加の移動力 1 で、合計 2 の移動力が必要となります。森から森への移動でも同様に追加の移動力が必要となります。常に「次に進入するマスだけ」を見て必要な移動力を計算してください。

高度の異なる地形（+1 や +2 と書かれたマス）への進入には、余分に「変化した高度差」ぶんの移動力が必要となります。数字の書かれていないマスは高度 0 として扱います。たとえば高度 0 から高度 2 へ進入した場合、通常の移動力 1+ 追加の移動力 2 で、合計 3 の移動力が必要となります。2 から 0 への移動も同様です。

他機体の存在するマスには進入できません。

同じ移動タイミング中に一度進入したマス、あるいは自機が元も存在していたマスに再び進入してはいけません。

### アクションフェイス／②射撃タイミング

イニシアチブ順に処理します。

まずは射撃攻撃の対象を指定します。対象が自機の前方向（真横のライン含む）かつ武装ごとに定められた射程の範囲内に存在した場合、ダメージ欄に書かれたダメージをそのまま与えます。対象が射程の範囲外に存在した場合、射程の種類と、「射程からどれだけ離れているか」によってダメージが変化します。

射程が「②～③」といった表記の武装：対象が射程の範囲から 1 マス離れているごとにダメージが 1 減少します。

射程が「5～6」といった表記の武装：対象が射程の範囲から 1 マス離れているごとにダメージが 2 減少します。

射程が「1～2」といった表記の武装：対象が射程の範囲から離れている場合、ダメージを与られません。たとえば射程が「2」の武装は、対象が自機からちょうど 2 マス離れている場合にのみダメージを与られます。

複座型の機体は後方にも射撃攻撃を行えます。

自機と対象、それぞれのマスの中心線を結んだとき、間に「両方の機体（の現在位置）よりも高度の高い地形」が存在した場合、「射線が通っていない」ことになり、射撃攻撃を行えません。ただし「高度の高い地形」の「角（頂点）」は射線を遮りません。

森は射線を遮りません。

自機が高い位置に存在するため命中させやすくなる、といったことはありません。

対象が森に存在している場合、射撃ダメージのみ 1 点減少します。対象が水地に存在している場合、エネルギー兵器（名称に雷マークの入っている武装）のダメージが 1 点減少します。高度 -1 以下の水地に存在している場合はさらに 1 点減少します。射撃する側が高度 -1 以下の水地に存在している場合も 1 点減少します。これらは累積します。

射撃ダメージを受けた機体のプレイヤーは手札、補助カード、すでにプロットしているカード、山札の中から、受けたダメージの枚数ぶんカードを選び、破壊します。破壊とは通常、「カードを破壊札エリアに、表向きに重ねること」を意味します。

破壊するカードを山札から選ぶ際は必ず一番上のカードを選びます。事前にカードの内容を確認してはいけません。山札から破壊された「種別：装甲」のカードは効果を発揮せず、純粋に 1 枚のカードとして扱われます。

ダメージによって破壊されたカードの名称に爆弾マークが入っていた場合、誘爆が起きる可能性があります。それらのカードと同じ枚数ぶん山札からカードをめくり、名称に爆弾マークが入っていたものをすべて破壊してください。爆弾マークが入っていなかったものは捨札にしてください。この誘爆チェックの結果によってさらに誘爆が起きることはありません。

