

作戦指令書

「剣歌大戦」は古代竜 vs 全人類連合の戦争「火竜大戦」をテーマにしたワーカープレイスメント（変形アクションポイント）のボードゲームです。

プレイヤーは各国から選抜された現地指揮官。枯渇しつつあるマナで配下を運用します。時には協力して絶対的な脅威である火竜に対抗し、

時にはライバルのアクション権利を喰らい、
自国を発展させる3つの要素「戦功」「竜の部位」「英雄」を手に入れましょう！

■ クラスアクション

ターン開始時に「マナトークン」を2個ずつ与えられます。
これを1個ずつクラスに配置し、1ターンで2回クラスアクションを実行できます。



① Amazons

進軍しやすくする等、
火竜に対して優位な状況を作り出します。
※進軍成功で「竜の部位（勝利点）」を一つ獲得



② Choir

自軍をサポートし、戦線を維持します。
※獲得ユニット、選択アクションを安定運用

③ (火竜)

火竜の行動です。押し寄せる軍勢をなぎ払い、
自身を強化して対抗してきます。
※各自、獲得済みDアクションカードを処理



④ Soldier

身体を張って時間を稼ぎ、
チャンスを生み出します。
※メイジと対、「詠唱トークン」獲得



⑤ Mage

砲台として火竜に打撃を与え、
戦線を押し上げます。
※「詠唱トークン」を戦功である
「竜の血（勝利点）」に変換

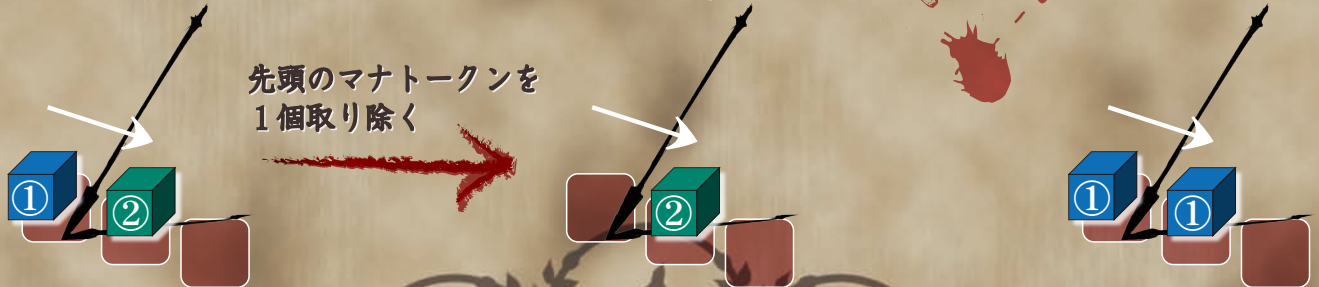
※アクションは上記クラス順で実行されます

※同じアクションを2回でも、
異なるアクション2つを組合せてもOK

■協力と争奪

アクションにはランクがあり、ランク1より2のほうが効果が高くなっています。クラスごと、置いた順番にアクション処理し、自分のトークンを1個取り除きます。処理する際、【そのクラスに置かれているマナトークンの数】に等しいランクまでのアクションを選択・実行できます。

ライバルが置いてくると予想される場所にあらかじめトークンを置いておけば、コストはそのままにリターンが大きくなります。



先頭のマナトークンを
1個取り除く

マナトークンが2個あるので、先頭の
①プレイヤーはランク2でも1でも
好きな方のアクション実行できる

マナトークン残り1個になったので、
②プレイヤーはランク1アクション
のみ実行できる

一人で2個置くことも可能

■ユニットカード

アクションを実行せず、【そのクラスに置かれたマナトークンの数】と同じ枚数のユニットカードを獲得でき、置かれていたトークンは全て取り除かれます。



2枚獲得

マナトークンを
すべて取り除く

マナトークンが2個あるので、先頭の
①プレイヤーは2枚のユニットカード
「アマゾネス」を獲得できる

マナトークンは無くなり、
②プレイヤーはアクションできない

ユニットカード3枚と交換で
強力な支援効果が残る
「英雄（勝利点）」を獲得

※ユニットカードを獲得すると、

このターンはそれ以上アクションできません

※ユニットカードをゲームボードに置いて「進軍」し、
「火竜の部位（勝利点）」を獲得できます



45-60分



2-4人



15歳以上

剣歌大戦 ver.1.00 ©Aquaria,cobin 2011

twitter.com/unnominal <http://cobin.peewee.jp/aquaria/>

