

## クローストロフォビア プレイエイド

### 1) イニシアチブフェイズ : 戦士側

- ・活動可能な戦士の数だけダイスを振り、各ダイスの目を戦士のボードに充てる。
- ・救済者(リディーマー)は加護(特殊能力)を持っていてダイスの目で使用可能になる。
- ・負傷したラインのダイス目を選んだ場合、通常の行動はとれず防御力は3になり装備からも、なんら効果を得られない。(瀕死状態)カードの治癒能力で回復できる。

### 2) アクションフェイズ : 戦士側

- ・「移動→戦闘」か「戦闘→移動」かどちらの順からアクションしてもよい。

### 3) 脅威フェイズ : 悪魔側

- ・3個のダイスを振り運命の盤に配置する(複数可能)。赤字の項目はゲーム中1回だけ使用可
- ・トログロ: 1TP、悪魔: 5TPでマップに登場させられる。登場可能なタイルの条件は以下↓
  - 未探索の通路に繋がっている
  - 人間側戦士がいない
  - 通路のサイズ制限内
- ・イベントカードの手札上限はなし。

### 4) アクションフェイズ : 悪魔側

- ・探索ができない点を除いて人間側と同じ。

---

## ◆アクション内容

### 移動

- ・1タイルに存在できるユニットはそれぞれの陣営で3体まで。
- ・戦士は敵のいるタイルからは敵と同数以上の味方がいない限り離脱することができない。

### 探索

- ・1移動力を使って未開発の通路の先を探索し新たなタイルを配置できる。
- ・行き止まり: 新たに置くタイルが未探索タイルに繋がらない場合、新たに引きなおす。

### 戦闘

- ・戦闘を仕掛ける側が目標を決める。同じタイルにいる複数のトログロは一つとして数える。
- ・攻撃力数分ダイスを振る。敵防御値以上の目が出たダイスがヒットダイスとなる。
- ・トログロは1ヒットで1体殺せる。悪魔は負傷トークンを置き、体力以上になったら死ぬ。
- ・人間戦士はヒット数に等しい数のピンを挿す。全てのラインに刺さったら死亡。
- ・アクションダイス目のラインにダメージ適用しても直に瀕死にならない。次のイニシアチブの時。
- ・武器によっては隣のタイルを攻撃できる遠距離武器がある。