

MARGINAL OPERATION REAL マージナル・オペレーション[R]

購入品リスト

装備の名前	人脈	物資	資金	未使用	装備の名前	人脈	物資	資金	未使用
子供兵標準装備	1	1	1	<input type="text"/>	地雷敷設装備	1	2	1	<input type="text"/>
間に合わせの装備	2	0	0	<input type="text"/>	対戦車ロケット	1	3	1	<input type="text"/>
迫撃砲	1	2	2	<input type="text"/>	重機関銃	0	3	3	<input type="text"/>
夜戦装備	0	0	3	<input type="text"/>	対空ミサイル	0	0	3	<input type="text"/>
偵察装備	0	2	1	<input type="text"/>	補給装備	3	0	0	<input type="text"/>
狙撃装備	0	3	2	<input type="text"/>	建築装備	3	0	0	<input type="text"/>

特殊な購入品の名前	効果（装備更新以外は所持する全ての編成に永続）	人脈	物資	資金	所持
強襲白兵戦術	夜戦部隊の戦力を +1 する	3	0	0	<input type="checkbox"/>
偵察の重視	パトロール部隊の戦力を +1 する	3	0	0	<input type="checkbox"/>
誘引戦術の研究	「ゲリラ部隊」が名前に付く編成の戦力を +2 する	3	0	0	<input type="checkbox"/>
集団戦術の研究	「子供兵」が名前に付く編成の戦力を +2 する	3	0	0	<input type="checkbox"/>
装備更新	間に合わせの装備 1 つを子供兵標準装備に変更する	0	1	1	-

編成リスト

子供兵軽部隊

※間に合わせの装備 か 子供兵標準装備 を合計5つ

間に合わせの装備	子供兵標準装備
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

戦力 2

子供兵部隊

子供兵標準装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	迫撃砲	<input type="checkbox"/>	所持数
---------	---	-----	--------------------------	-----

戦力 4

精鋭子供兵部隊

子供兵標準装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	迫撃砲	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	夜戦装備	<input type="checkbox"/>	所持数
---------	---	-----	---	------	--------------------------	-----

戦力 7

ゲリラ部隊

※偵察装備 か 狙撃装備 を合計3つ 地雷敷設装備 を3つ

偵察装備	狙撃装備	地雷敷設装備	所持
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

戦力 6

精鋭ゲリラ部隊

狙撃装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	地雷敷設装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	対戦車ロケット	<input type="checkbox"/>	夜戦装備	<input type="checkbox"/>	所持数
------	--	--------	--	---------	--------------------------	------	--------------------------	-----

戦力 9

重機関銃部隊

重機関銃	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	補給装備	<input type="checkbox"/>	所持数
------	---	------	--------------------------	-----

戦力 4

対空威嚇部隊

対空ミサイル	<input type="checkbox"/>	重機関銃	<input type="checkbox"/>	所持数
--------	--------------------------	------	--------------------------	-----

戦力 2

基地の修復

※ 8 ターン目でのみ使用できる

建築装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数
------	---	-----

戦力 4

対空攻撃部隊

※ 10 ターン目でのみ使用できる

対空ミサイル	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数
--------	--	-----

戦力 8

パトロール部隊

偵察装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数	<input type="text"/>
------	---	-----	----------------------

戦力 1

補給部隊

補給装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数	<input type="text"/>
------	---	-----	----------------------

戦力 1

狙撃部隊

狙撃装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数	<input type="text"/>
------	---	-----	----------------------

戦力 2

夜戦部隊

夜戦装備	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数	<input type="text"/>
------	---	-----	----------------------

戦力 2

砲撃支援部隊

迫撃砲	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数	<input type="text"/>
-----	---	-----	----------------------

戦力 3

対装甲部隊

対戦車ロケット	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	所持数	<input type="text"/>
---------	---	-----	----------------------

戦力 3

プレイヤー

ゲームの流れ

- 3つのダイス1〜3の出目に人脈・資金・物資をそれぞれ6ずつ振り分ける。
- 代表者1名がダイスを振り、振り分け表に従ってリソースを得る。
- 得たリソースを使用して装備を購入する。余ったリソースは廃棄される。
- 購入した装備を組み合わせて編成を行う。編成は毎ターン解体と再編成ができる。
- 規定ターン数に戦闘を行う。編成戦力が敵戦力と同じか、上回ることによってその敵に応じたVPを得る。
- ターン終了。2に戻る。
- 12ターン終了時の合計VPがスコアとなる。

ダイス 1

ダイス 2

ダイス 3

<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

※ダイス3は7ターン目から使用する

敵データ

ターン 6

敵偵察部隊	戦力 6	VP 3
敵歩兵部隊	戦力 9	VP 4
敵狙撃部隊	戦力 12	VP 5

このターンの獲得 VP

ターン 8

先制砲撃	戦力 9	VP 4
敵攻撃部隊	戦力 12	VP 5
敵装甲部隊	戦力 15	VP 6

このターンの獲得 VP

ターン 10

敵輸送ヘリ	戦力 12	VP 5
敵攻撃ヘリ	戦力 15	VP 6
敵爆撃機	戦力 18	VP 7

このターンの獲得 VP

ターン 12

敵補給部隊	戦力 15	VP 6
敵装甲車部隊	戦力 18	VP 7
敵大規模部隊	戦力 21	VP 8

このターンの獲得 VP

最終合計 VP