

マージナル・オペレーション [R]

MARGINAL
OPERATION
REAL

はじめに

このゲームは、マージナル・オペレーションを題材とした簡単なボードゲームです。

プレイヤーはOO(オペレーターズ・オペレーター) となって、子供兵部隊を編成して戦うことになります。

ゲームの目的

6、8、10、12 ターンで起こる戦闘の解決において、V P (勝利点) を得る。

一番累計V Pを得たものが優勝する。

一人で遊ぶ場合、累計 30V Pを得るのが目的になります。

ゲームの手順

- 01** 人脈、物資、資金の3要素をそれぞれ6ずつの数値で、6面ダイスの出目に自由に振り分けます。
これを振り分け表といいます。出目のリソースを0にしたり、全くなくすこともできます。

例) : 出目 1 人々 出目 2 人々 出目 3 人人物物 出目 4 金金物物 出目 5 金金物物 出目 6 金金
- 02** 1の作業を3回行います。3個のダイスにそれぞれ振り分け表1~3が設定されることになります。
- 03** プレイヤーの中で一番の年長者(あるいは代表者)がダイスを振ってください。
サイコロ1個を2回振り、各プレイヤーは各自が設定した振り分け表1と振り分け表2に従ってリソースをそれぞれ得ます。
7ターン目からはサイコロを一つ足してサイコロ1個を3回振り、振り分け表3を追加します。
- 04** 得たリソースで装備品リストから買い物を行います。
残念ながら余ったリソースは保存できず、毎ターン破棄されます。

また、この時特殊な購入品を購入することもできます。
特殊な購入品は一部を除いて、一度購入することで所持するすべての編成の効果を変動させ、その効果は永続です。
- 05** 購入物を記録して、組み合わせて編成を作ります。
編成は後述する解体を行うまでは残り続けます。

編成を作るのに使った購入物は他の編成に兼用して使うことはできませんが、一度役を解体して購入物に戻すことはできます。
この際に個数制限などはありません。いくつでも解体し、組みなおせます。前ターンに戦闘で使用した役も、解体できます。
- 06** 6、8、10、12 ターンにおいて、戦闘を行います。
敵のリストを見て編成の戦力と、敵の戦力を比較して、同じ(=)かそれ以上ならその敵に応じたV Pを得ることができます。
累計、記録してください。

敵部隊は各1部隊、こちらは複数の編成をまとめて1部隊にぶつけます。
戦力オーバー分はゲームに効果を表しませんが、編成をまとめる際に複数のまとまりにして、それぞれ別の敵と戦うことはできます。
戦闘時、同じ敵と複数回戦うことはできませんし、以前出現していた敵と戦うこともできません。
- 07** 8ターン目と10ターン目の戦闘では、特殊な編成を戦力に加える事ができます。
この特殊編成は他のターンでは戦力として計算されません。
- 08** これでターンは終わりです。3に戻ってください。
12ターンが終わっていたらゲームは終了です。V Pが一番高いプレイヤーが優勝します。