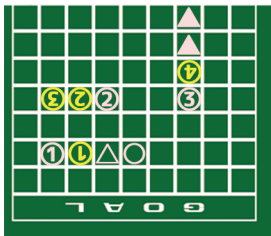


スキル詳細図解 2

キャリアカードに記されている記号の図解を以下に記します。

押しやり(a)

このキャリアカードに紐付されたコマは、ゴール権非保持コマをaのマス数だけこのコマの進行方向に押しやることができます。ただし押しやる方向に別のコマがある場合は押しやるできません。



例①：ラン2、押しやり（1）の場合

ピンク①はゴール権を保持しない敵コマ（黄①）を△へ押しやるができる。

○（ラン分の2マス先）へは押しやれない。

例②：ラン2、押しやり（1）の場合

ピンク②はゴール権を保持しない敵コマ（黄②）を押しやろうとしても、

別の敵コマ（黄③）に妨害されて押しやれない。

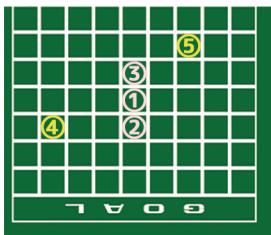
例③：ラン2、押しやり（1）の場合

ピンク③はゴール権を保持する敵コマ（黄色の④）を▲へ押しやるができる。

この場合通常のタックル扱いになりラン分のマス数押しやりが可能。

ターン免除(x,y)

このキャリアカードに紐付されたコマは、横xマス縦yマス分前後左右にあるマスに干渉する場合に限り、ターンを消費せず行動できます。特記ない場合は当該マスにある味方コマへのゴール権移動を指します。ただし1スレー中重複して使用することはできません。



例①：ラン3、ターン免除（0,1）の場合

ピンク①はスキルを使用しピンク②およびピンク③へのみターンを消費せずゴール権移動可。

後方のみの指定がある場合はピンク②へのみターンを消費せずゴール権移動可。

それ以外へのゴール権移動（黄④、黄⑤）はターン消費の対象となる。

〇〇支援(a)

このキャリアカードに紐付されたコマは、このコマの移動範囲内にある味方コマに対し〇〇をaの値だけ追加することができます。このスキルはフェイズ中1回、ゲーム中2回使用できます。ただしこのコマの移動範囲から味方コマが外れた時点でこのスキルは効力を失います。



例①：ラン2、ラン支援（1）の場合

ピンク①はスキルを使用しラン1の味方コマ（ピンク②）に1マス分のラン支援ができる。

その結果△への移動が可能でピンク②は新たに▲のマスへ移動可能になる。

ただしピンク①の移動範囲からピンク②が外れた時点でピンク②への支援は効力を失う。

（②の追加移動先が①の移動範囲外だった場合、そこへは移動できる）

また、ピンク①に移動範囲内にはない黄③へのラン支援はできない。

スキル詳細図解 3

キャリアカードに記されている記号の図解を以下に記します。

〇〇支援要求(a)

このキャリアカードに紐付されたコマは、このコマの移動範囲内に味方コマがある場合にaの値を自身に追加することができます。このスキルはフェイズ中1回、ゲーム中2回使用できます。ただしこのスキルにより支援された数値の使用は同フェイズ内1ターン限りです。



例①：ラン2、ラン支援要求(1)の場合

ピンク①はスキルを使用し味方コマ（ピンク②）から要求可能分（1マス）のラン支援を受けることができる。

その結果▲への移動が可能なピンク①は新たに▲のマスへ移動可能になる。

ただし支援を受けたフェイズが終了するかピンク①が▲の範囲に移動した時点でピンク②からの支援は効力を失う。

また、ピンク①の移動範囲内にない黄③からのラン支援は受けられない。

〇〇妨害(a)

このキャリアカードに紐付されたコマは、このコマに隣接する敵コマの〇〇をaの値だけ減らすことができます。このスキルはフェイズ中1回使用できます。ただしこのコマの移動範囲から敵コマが外れた時点でこのスキルは効力を失います。



例①：ラン2、ラン妨害(1)の場合

ピンク①はスキルを使用しラン2の敵コマ（黄②）に1マス分のラン妨害ができる。

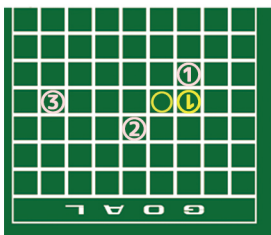
その結果▲への移動が可能な黄②は▲のマスまでしか移動できなくなる。

ただしピンク①の移動範囲から黄②が外れた時点で黄②への妨害は効力を失う。

また、ピンク①に移動範囲内にない黄③へのラン妨害はできない。

パス保留

このキャリアカードに紐付されたコマがゴール権非保持の場合、ゴール権保持コマはこのコマへのゴール権移動をスレーを跨いで保留できます。スキル発動と同時にゴール権保持コマは裏返します。スキル発動はスレーの最終ターンに限り、保留したゴール権移動は次回スレーの第一ターンで確定します。ゴール権移動先はこのコマでなくともいいですが、ゴール権移動自体はインターセフトできる上、確定ターンは移動元によるターン消費として扱います。



例①：ラン2、パス保留の場合

ゴール権を保持する味方コマ（ピンク②）がスレー内2ターン目でピンク①にゴール権を移動できる状況において、ピンク①はピンク②に対し1ターンを使用しピンク①に対するピンク②のゴール権移動を保留することができる。

その場合はスキル宣言後ピンク②を色文字側（非保持）に裏返すのみでスレーを終了する。

次スレー時、ピンク②は1ターン使用しピンク①とピンク③のどちらにゴール権を移動するか選択できる。

また敵コマ（黄①）は、自らのスレー中にゴール権移動コース上（黄〇）に移動しており、

なおかつオフェンスがピンク②からピンク①へのパスを選択した場合にインターセフトができる。

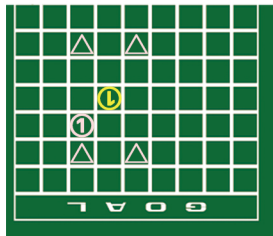
ただしスキル発動中のスレー中はゴール権保持コマが存在しないためタックルができない。

スキル詳細図解 4

キャリアーカードに記されている記号の図解を以下に記します。

パス封印(x,y)

このキャリアーカードに紐付されたコマは、相手のゴール権保持コマがこのコマの移動範囲内にある場合、横xマス縦yマスへのゴール権移動を封じることができます。このスキルはスレー終了まで継続します。

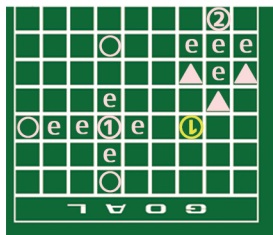


例①：ラン2、パス封印 (1,2) の場合

ピンク①がスキルを使用した場合、ゴール権を保持する相手コマ（黄①）は△の位置にあるゴール権非保持コマへゴール権を移動できない。

飛越(a,b,c)

このキャリアーカードに紐付されたコマは、行き先がaのゾーンである場合cという行動ないしは条件下である場合に限り、敵味方関係なく間のコマを飛び越して移動することができます。移動距離は本来のランの値に準じます。bに通常と書いてある場合は飛び越せるコマはひとつのみで、特殊と書いてある場合は複数のコマを飛び越すことができます。



例①：ラン3、飛越（ディフェンスゾーン,通常,タックル）の場合

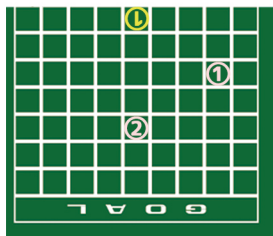
ピンク①はスキルを使用しゴール権保持相手コマ（黄①）にタックルを仕掛けられる。その際途中のコマ（e）は相手味方関係なく飛び越すことができる。ゴール権を保持した相手コマのない場所、ディフェンスゾーンでない場所および間にコマが2つ以上ある場所（○）へは移動できない。

例②：ラン3、飛越（全ゾーン,特殊,後退）の場合

ピンク②はスキルを使用し▲の範囲内へ移動可。その際途中のコマ（e）は相手味方関係なく飛び越すことができる。

キャスリング(x,y)

このキャリアーカードに紐付されたコマは、フェイズの開始時に横xマス縦yマス移動した先にある味方コマと位置を交換することができます。交換はスキル使用側の1ターン抜いで、オフェンス側の場合最初のゴール権移動直後に使用可能です。また、使用できるのはゲーム中2回までとします。



例①：ラン2、キャスリング (3,2) の場合

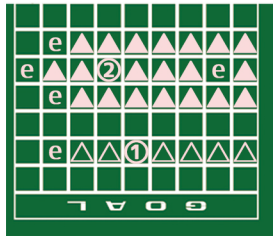
ピンク①はスキルを使用しピンク②と位置を交換できる。同座標にある相手コマ（黄①）とは交換できない。

スキル詳細図解 5

キャリアカードに記されている記号の図解を以下に記します。

マス数無制限(x,y)

このキャリアカードに紐付されたコマは、横xマス縦yマスの範囲内で好きな場所に移動できます。途中のコマを飛び越すことはできません。使用できるのはゲーム中1回までとします。



例①：ラン2、マス数無制限 (4,0) の場合

ピンク①はスキルを使用し△へ移動可。

その際別のコマ (e) を飛び越すことはできない。

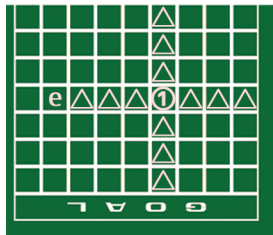
例②：ラン3、マス数無制限 (x,1) の場合

ピンク②はスキルを使用し▲へ移動可。

その際別のコマ (e) を飛び越すことはできない (飛び越さないルートがある場合は移動できる)

王不見王

このキャリアカードに紐付されたコマは、スキル使用を宣言することで相手のゴール権保持コマにこのコマとの直接対面を禁止することができます。相手がこれに違反した場合相手の反則負けとなりますが、フェイズ中1回までの使用に限り、なおかつフェイズ交代でスキル効果が失効します。



例①：ラン3、王不見王の場合

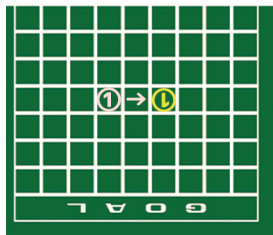
ピンク①がスキルを使用した際、相手コマは△へは移動できなくなる。

(別マスへの移動のための通過は可能)

間に別のコマ (e) がある場合は移動できる。

フェイズ強制交代(a)

このキャリアカードに紐付されたコマは、aという条件の元フェイズを強制的に交代することができます。使用できるのはゲーム中1回までとしますが、発動するまで何度でもトライできます。



例①：ラン2、フェイズ強制交代 (タックル成立時) の場合

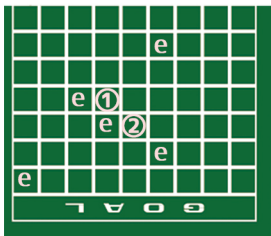
ピンク①はスキルを使用しゴール権保持相手コマ (黄①) にタックルを成立させることにより、強制的にフェイズを交代することができる。

スキル詳細図解 6

キャリアーカードに記されている記号の図解を以下に記します。

フィールドゴール

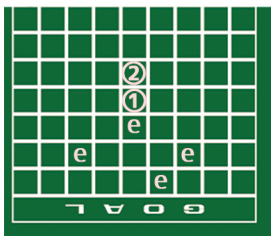
このキャリアーカードに紐付されたコマは、附則で指定された条件下においてスキル使用およびダイスにより3点獲得することができます。その際の得点追加判定方法はゴール後の2点追加判定に準拠します。



例①：ラン4、フィールドゴール、附則：オフェンスゾーンのみ・ゴール権保持時の場合
ピンク①がスキルを使用しダイス判定を行うことで3点獲得可。
その際相手のコマ (e) および味方のコマ②の位置は判定に影響を与えない。

セーフティ

このキャリアーカードに紐付されたコマは、附則で指定された条件下においてディフェンス時にスキル使用およびダイスにより2点獲得することができます。使用できるのはゲーム中3回までとします。



例①：ラン3、セーフティ、附則：オフェンスゾーン内有効の場合
ピンク①がスキルを使用しダイス判定を行うことで2点を獲得できる。
その際相手のコマ (e) および味方のコマ②の位置は判定に影響を与えない。

2点追加妨害(a)

このキャリアーカードに紐付されたコマがキャリアーエリアにある場合、aという条件の元ゴール後の追加得点を無効化することができます。aに入る条件は指示がない場合はダイスの目のことを指します。

ターンオーバー

このキャリアーカードに紐付されたコマは、インターセプト成功後のフェイズ交代でエンドを終了させないことができます。インターセプト後のスレーはターンオーバー直後から2回行うことができます。その際、このコマもスレー可能です。