

## 「Freedom」サマリー

### 0 準備

影響ポイント(1~10)を10人のキャラクターに割り振る。  
帝国軍キャラクターにも可。  
山札から帝国軍精鋭部隊、帝国軍親衛部隊、反乱軍エリート部隊、帝国騎士を除く全帝国キャラクターを除く。

### 1 プレイ手順

#### (1) 手札補充

(6枚+支配惑星の経済価値)に補充。

#### (2) 部隊編成フェイズ

全プレイヤー同時に部隊編成を行う。

#### (3) カードプロット

キャラクターカード、帝国軍カードを望むだけプロットする。  
それ以外のカードを捨て札としてプロットする。  
プロットカードは使用せずに捨て札としても良い。

#### (4) 手番プレイヤー決定

政治力の小さい順に手番プレイヤーとなる。  
政治力のより大きいプレイヤーは任意の順番に割り込める。  
この時、プロットカードを任意に公開できる。

#### (5) 手番プレイ

##### (5.1) 移動

ターン開始時に辺境惑星3つ以上が反乱すると中央惑星に移動できる。  
中央惑星2つ以上が反乱すると帝都に移動できる。

手番プレイヤーのキャラクターと部隊、プロットした帝国キャラクター、帝国軍部隊を任意の惑星に移動させることができる。

反乱軍部隊が帝国支配惑星に移動する場合、その部隊の(戦力+指揮能力)が帝国軍守備部隊の戦力を越えていなければならない。

##### (5.2) 任務決定

各キャラクターに任務を与える(与えなくても良い)。

##### (5.3) 任務妨害

非手番プレイヤーが任務を与えられたキャラクターを攻撃する。  
手札から帝国キャラクター、モンスターカードを出して行う。目標とするキャラクターを指名して個人戦闘を解決する。  
指揮官は妨害フェイズに攻撃されることはない。

##### (5.4) 任務実行

任務を実行する。

##### (5.5) 対応移動

非手番プレイヤーは所有する反乱軍部隊を1部隊だけ、移動させることができる。ただし、帝国軍部隊(守備隊除く)が同じ惑星上にいる部隊は移動できない。

##### (5.6) 部隊戦闘

反乱軍部隊(ゲリラ除く)と帝国軍部隊(守備隊除く)が存在する惑星は戦闘を解決しなければならない。

反乱軍ゲリラ部隊は戦闘に参加しなくても良い。

反乱軍部隊の方が戦力で優勢な場合には部隊毎に所有プレイヤーの任意で戦闘に参加しないことができる。

##### (5.7) 惑星支配確認

惑星の支配を確認する。

**反乱軍支配**：帝国軍部隊、守備部隊が全くいない場合。

惑星は反乱状態となる。手番プレイヤーの支配下となる。

**帝国軍占領**：反乱状態惑星に帝国軍部隊のみが存在する場合。

ただし、反乱軍ゲリラ部隊は帝国軍の占領を阻止できない。

惑星の所有権は失われる。

**帝国軍支配**：反乱軍支配に未だなかったことのない惑星。

#### (6) 最終兵器開発

最終兵器完成マーカーを1つ増やす。10個で完成。

### 2 勝利条件

**ゲーム終了時の政治力。**

キャラクターの政治力(指揮官は部隊戦力を政治力に代用にできる)。惑星の政治影響度。

### 3 ゲームの終了

帝都陥落時(即時)。影響ポイント公開 勝利判定。

最終兵器完成時。プレイヤー全員敗北。

### 4 任務

#### (1) 反乱任務

一つの惑星上で任務に参加したキャラクターの政治力合計からダイス1つの出目を引く(帝都のみはダイス2つ)。結果が成果となる。

成果の数だけ守備部隊戦力を減らす。

又は、成果2につき1ダメージを帝国軍部隊に与える。部隊戦闘時までこのダメージは残る。

#### (2) 部隊指揮

キャラクターカードと部隊カードを重ねて指揮下にあることを示す。

1部隊しか指揮できない。

指揮能力0のキャラクターは部隊を指揮することができない。

#### (3) 破壊工作

戦闘力、指揮能力、政治力の合計以下をダイス2個で出すと成功。

最終兵器完成マーカーを一つ減らす。

複数のキャラクターで協力できる。

帝都でのみ実行可能。この任務を行ったキャラクターは捨て札となる。

#### (4) 護衛任務

同一惑星上の他のキャラクター1人を護衛する。

護衛されているキャラクターが任務妨害で攻撃されたとき、護衛キャラクターはダイスを振る。戦闘力以下が出れば、敵を捨て札とする。戦闘力を越える目の場合は、敵が帝国キャラクターなら護衛されているキャラクターと個人戦闘を行う。敵がモンスターなら護衛キャラクターと攻撃する。

#### (5) ゲリラ結成

指揮能力または、政治力以下を1d6で出すと成功、手札のゲリラ部隊をその惑星に出現させることができる。この任務を行ったキャラクターは結成したゲリラの指揮官となることができる。

### 5 守備部隊

守備部隊は1戦力で惑星カードには、部隊数が記されている。

守備部隊は反乱軍部隊に攻撃されないこと部隊戦闘に参加することはできない。

指揮を受けることはできない。

守備部隊は失われたら復活しない。

守備部隊は惑星防衛システムを運用している。惑星に出入りする反乱軍部隊は守備部隊戦力を越える(戦力+指揮能力)がなければならない。

### 6 部隊編成

**昇格**：手札の1戦力上の部隊と交換。交換された部隊は捨て札。

他のプレイヤーの部隊に対して行うことができる。

**統合**：同一惑星上の部隊を統合して手札の同一戦力の部隊と交換する。統合された部隊は捨て札。

**創設**：戦力分の手札を捨て札にして、手札の部隊を反乱軍支配惑星に出す。

**増強**：手札の部隊を場の部隊と戦力差枚数の手札を捨て札にして交換。昇格以外は既にその戦力の部隊を誰かが編成していた場合のみ行える。(ゲーム中一度編成されていれば良い)

### 7 イベント・アイテムカード

プロット不要。使い捨て。

### 8 戦闘

#### (1) 個人戦闘

必ず1対1で戦う。互いにダイス1個を振り、戦闘力以下を出す。

両者成功、両者失敗は引き分け。そうでなければ失敗した側は捨て札。

#### (2) 部隊戦闘

部隊戦力の合計にダイス1つの出目を足す。その結果の大きい方が勝利。結果の差が戦果となる。同数は両軍損害なし。

敗北側はまず1部隊が捨て札となる。

戦果からその戦力を引きまだ戦果が残っているならば、その戦果までの戦力を捨て札とする。越える場合には損害を出す必要はない。

#### (3) 指揮官の効果

部隊戦力に指揮能力を加えることができる。

### 9 帝国軍駐留部隊

惑星上に反乱軍部隊がない惑星には駐留部隊を残して、それ以外の帝国軍部隊を捨て札とする。

帝都：パトロール部隊は捨て札とするが、それ以外の部隊は全て残す。

帝都以外：パトロール部隊1つのみを残し、他は全て捨て札とする。

パトロール部隊が無い場合には、手番プレイヤーの選択した

1部隊のみを残す。