

ENDLESS PATROL

導入

一人用ゲーム。
WWII 西部戦線。
プレイヤーは、パトロール中のアメリカ軍 GI の分隊をコントロールする。
ドイツ軍と戦う。

デッキ

2つの別々のデッキがある：
GI デッキとパトロールデッキ。
それらは別々の捨て札パイルを持つ。

勝利

完全にパトロールデッキを使い切ること。
分隊のメンバー全員が損耗すると、あなたは負ける。

分隊

あなたは 15 名の兵士を持つ。
兵士の経過を管理するためにトークンを使用する。

初期配置

GI デッキから配られる 4 枚のカードを手にする。

ターンの順番

各ターンは 4 つのフェイズを持つ：
補給フェイズ
接触フェイズ
射撃フェイズ
損耗フェイズ

補給フェイズ

GI デッキの一番上のカードを引いて、それをあなたの手元に置く。
最大の手札数 = 5 カード。
余分なカードは捨てる。
デッキが尽きたなら、捨て札を切ってそこから引くこと。

接触フェイズ

パトロールデッキの一番上のカードを反す。

射撃フェイズ

パトロールカードは数値または AT(対戦車)シンボル、あるいは両方を持っている。
AT シンボルのパトロールカードを撃破するためには、AT シンボルの GI カードをプレイする。
数値は弾薬ナンバーと呼ばれる。
それを撃破するには、弾薬ナンバーの合計がパトロールカードのナンバー以上になる枚数の GI カードをプレイする。
撃破されたパトロールカードと、それを撃破するためにプレイされた全ての GI カードは捨て札される。

損耗フェイズ

対戦でパトロールカードを撃破できなかった場合、あなたは損耗を 1 つ被る。
1 人の兵士が除外される(損耗)。
それが撃破されるまでパトロールカードはプレイに留まる(テーブル上で表を向けて)。
プレイ中の各パトロールカードは、それがプレイに留まる全てのターンで損耗を負わせる。

GIデッキのカードリスト

No.	カードの名称		注釈	
1	Portable Flamethrower M1	携帯火炎放射器 M1	3	AT
2	M3 Grease Gun	M3 グリースガン	3	-
3	Thompson Sub-machinegun	トンプソンサブマシンガン	4	-
4	Browning Automatic Rifle	ブローニングオートマチックライフル	4	-
5	Browning M1919 Machinegun	ブローニング M1919 機関銃	5	-
6	45 Colt automatic Pistol	45 口径コルト自動拳銃	1	-
7	M2 Carbine	M2 カービン	2	-
8	M2 60-mm Mortar	M2-60mm 迫撃砲	4	-
9	M1 Garand Rifles	M1 ガーランドライフル	3	-
10	M1903 Springfield Sniper Rifle	M1903 スプリングフィールド狙撃ライフル	4	-
11	Anti-tank Rifle Grenade M9A1	対戦車ライフル擲弾 M9A1	-	AT
12	M1 Bazooka	M1 バズーカ	-	AT
13	Grenade down the hatch	ハッチに手榴弾を落とす	-	AT
14	Satchel Charge	梱包爆薬	-	AT
15	Fragmentation Grenade	破砕手榴弾	3	AT
16	Radio Artillery Support	砲撃支援無線	-	AT
17	Radio Ground Support	地上支援無線	-	AT
18	Fire Section	火器小隊	3	-
19	Assault Section	突撃小隊	4	AT
20	Swarm Tank	戦車の大量	4	AT
21	Reconnaissance	偵察	-	L
22	Binoculars	双眼鏡	-	L
23	Tactics	戦術	-	L
24	Mission Briefing	任務状況説明	-	L
25	Smoke Grenades	煙幕手榴弾	-	D
26	Camouflage	カモフラージュ	-	D
27	Combat Engineer	戦闘工兵	-	D
28	Behind Cover	後方からの援護	-	D
29	Leadership	リーダーシップ	-	D
30	Medic	衛生兵	-	D

L = どちらかのデッキについて、次に続く 5 枚のカードを見ることができる。その後 1 枚の GI カードを引く。

D = たった今発生した損耗を回避するために捨て札する。その後 1 枚の GI カードを引く。

パトロールデッキのカードのリスト

No.	カードの名称		注釈	
1	Flammenwerfer Team	火炎放射器チーム	AT	2
2	Assault Pioneer Team	突撃工兵チーム	-	3
3	Concrete Emplacement	コンクリート陣地	AT	-
4	Panzergrenadiers	装甲擲弾兵	-	5
5	Machinegun Team	機関銃チーム	-	4
6	Machinegun Nest	機関銃陣地	AT	4
7	Pillbox	トーチカ	AT	-
8	House Clearing Infantry	屋内掃討中の歩兵	-	4
9	SS Troops	SS 部隊	-	5
10	Hitler Youth	ヒトラーユース	-	3
11	Stormtroopers	突撃兵	-	5
12	Luftwaffe Paratroopers	降下猟兵	-	5
13	Sniper	狙撃兵	-	2
14	AT Gun Team	対戦車砲チーム	AT	3
15	Wehrmacht Infantry	国防軍歩兵	-	4
16	Tank Killer Squad	戦車破壊分隊	-	4
17	Mortar Team	迫撃砲チーム	AT	3
18	Artillery Position	野砲陣地	AT	3
19	Nebelwerfer Unit	ネーベルベルファー部隊	AT	2
20	Flak Gun Position	高射砲陣地	AT	3
21	Ammo Dump	弾薬集積場	AT、N	2
22	Fuel Depot	燃料倉庫	AT、N	2
23	Truck Convoy	トラック輸送隊	AT、N	2
24	Airfield	飛行場	AT、N	2
25	Supply Halftracks	補給ハーフトラック	AT、N	2
26	Cargo Tractor	貨物トラクター	AT、N	2
27	Armored Car	装甲車	AT	-
28	Patrol Car	警備車両	AT	-
29	Panzerspahwagen	偵察装甲車	AT	-
30	Troop Carrier	兵員輸送車	AT	4
31	Volkswagen Kubel	キューベルワーゲン	AT	2
32	Hummel SPG	フンメル自走砲	AT	-
33	Panzer IV	IV 号戦車	AT	-
34	Junker Divebomber	ユンカース急降下爆撃機	AA、I	9
35	Me109 Strafing	Me109 の機銃掃射	AA、I	9

No.	カードの名称		注釈	
36	Minefield	地雷原	I	-
37	Shelling	砲撃	I	-
38	Panther Tank	パンサー戦車	AT	-
39	Tiger Tank	タイガー戦車	AT	-
40	Marder Tank Killer	マーダー戦車駆逐車	AT	-
41	Reservists	予備役兵	-	2
42	Occupied Farmhouse	占領された農家	AT	4
43	Bunker	バンカー	AT	-

AA = AT 付きの GI カードは、このカードに対しては使用できない。

I = このカードは 1 回だけ攻撃を行い、それから捨て札される。

N = このカードは損耗を負わせない。あなたがそれを撃破するなら、GI デッキから 2 枚のカードを引ける。

FAQ

1) 射撃フェイズ中にパトロールカードに対してGIカードをプレイするということは、弾薬#の合計がパトロールの弾薬#以上になる十分なGIカードをプレイするという意味なのか？

--はい

2) そして、パトロールカードを撃破できず、それがプレイに留まっているままで、更に次のターンの手順で追加のパトロールカードは引けるのか？

--はい

3) ATと弾薬#を両方備えた働きのカードは、どうすればいいのか？

--弾薬#あるいはAT能力を使用する。

より多くのFAQ

1. ゲームを始める前に、GIカードデッキとパトロールカードデッキをシャッフルして、表側を下に向けて両方のデッキを置かなければならないのか？

--はい

2. カードが引かれた場合、どのようにして"地雷原"あるいは"砲撃"のパトロールカードを撃破するのか。また、それらは自動的に1つの損耗を負わせられるのか？

--それらを撃破することはできない。損耗は避けることができない。

3. ATシンボルおよび弾薬ナンバーを備えた如何なるパトロールカードを撃破するためには、ATシンボルおよび十分な弾薬ナンバーの両方を備えたGIカードか、十分な弾薬ナンバーおよび1つのATシンボルを備えた異なるGIカードの任意の組み合わせをプレイしなければならないのか？

--1枚のATカードあるいは十分な弾薬の、どちらかででも消し去ることができる。

4. "N"シンボル("トラック輸送隊")でパトロールカードを撃破したなら、次の補給フェイズに3枚のカードを引くことができる(通常通りの1カードにプラスして、パトロールカードを撃破したために2枚)。

--はい

5. GIデッキが補給フェイズに尽きたなら、GIカードデッキの捨て札パイルをシャッフルし、表側を下にしてそれを置かなければならないのか？

--はい

6. 常に補給フェイズでは"L"シンボルか"D"シンボル("戦術"、"衛生兵")のGIカードをプレイをしなければならないのか？

--あなたは、いつでもそれらをプレイすることができる。

7. パトロールカード"弾薬集積場"、"燃料倉庫"、"トラック輸送隊"、"飛行場"、"補給ハーフトラック"、"貨物トラクター"の"N"シンボルの前の数字は、弾薬ナンバー、あるいはGIカードデッキから引くことができるカードの数の何れを表しているのか？

--引かれるカード

8. "L"シンボルでGIカードをプレイするなら、GIカードデッキとパトロールカードデッキの両方で、次に続く5枚のカードを見てもいいのか？

--1つのデッキまたは他方(あなたの選んだ方)。つまり両方ではない。

9. "L"シンボルでGIカードをプレイした後に、GIカードデッキで次に続く5枚のカードを見ることができるが、何れかの好みのカードを取り出せるようにして伏せてデッキに戻すのか、あるいは見た後に元々の順番を保持したままで伏せてデッキに戻して、常に一番上のカードを引くのか？

--カードの最初の順序を保持すること。

10. パトロールデッキの次に続く5枚のカードを見た後で何れかの好みの順番で伏せて戻すことができるのか、"L"シンボルのGIカードをプレイしパトロールカードデッキを見ようと決めたか、あるいは見てから元々の順番でカードを保持してデッキに伏せて戻して置かなければならないのか？

--カードの最初の順序を保持すること。

11. 常にGIカードデッキの一番上のカードを引かなければならないのか、あるいは補給フェイズでデッキから好みのものか、または"D"シンボルでGIカードをプレイする順番でGIカードを引いてもいいのか？

--常に一番上のカードから