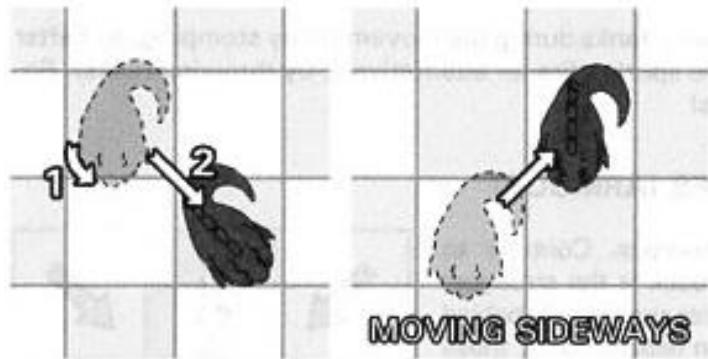


怪獣 (MONSTER : M)

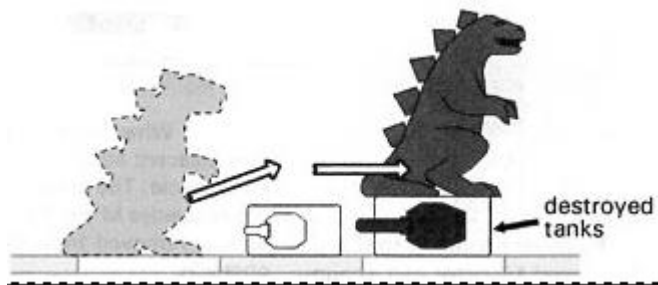
怪獣の駒については、タンクチェスの Kickstarter キャンペーン期間中のコメントにおいて、最初はジョークとして触れられました。しかしその興味を引くコメントによって、この駒は手に入れたそれぞれの人が独自に作った自分達のルールに従う特別なアドオンとして提示される事となりました。ただ今回、一部のバッカーの要求に応える為に私達はこの駒に関する“公式”ルールを提示することとしました。

移動

怪獣(M)の移動は非常にゆっくりとしたものです(最大2ステップ)。1ステップで出来ることは前進、あるいは45度旋回で後退は戦車駒と同じ要領です。また怪獣は今いるマスに隣接するマス(左右と前後斜め方向の6マス)へ1ステップで移動出来ます。ただし、この移動を行う場合は同ターン内で旋回出来ません(横への移動)。



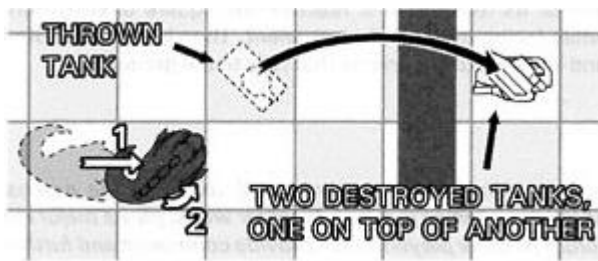
移動時に、Mは水面や低い障害物を通ることが出来ます。樹木があった場合には、これを蹴り倒したことになる樹木のマーカーを盤面から取り除きます(Mは1ターン中に2本まで樹木を蹴り倒す事が出来ます)。泥地を移動してもMの動作は遅くなりません。しかし、Mは高い障害物を乗り越えることは出来ません。超・超重戦車(UT)を除き破壊された戦車駒はMの移動に影響しません(Mは駒の上に立ったり、乗り越えたり出来ます)。



攻撃能力

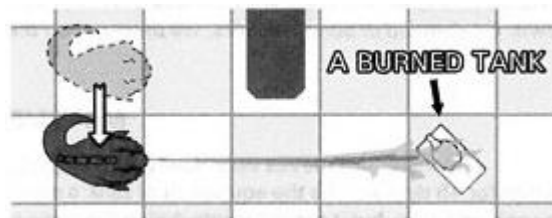
1. **踏み潰し** M の武器の一つは戦車を踏み潰して破壊することの出来る脚です。M はターン内の 2 ステップを前進にを使って 2 台までの戦車を踏み潰し破壊出来ます。破壊された駒は横倒しになり盤上に残ります (武装オフロードカー (AO) はこれに含まれず、完全に踏み潰され盤上から取り除かれます)。ただし超・超重戦車 (UT) は車高が高過ぎる為、M が踏み潰すことは出来ません。

2. **戦車を投げ飛ばす** M のもう一つの武器は腕です。移動が終わった時に怪獣は目の前のマスにある戦車を持ち上げることが出来ます (動ける駒か破壊された駒かを問いません、ただし HT, HB, ST, UT を除きます)。持ち上げた戦車は正面あるいは左右斜め前方の三方向のいずれかの方向に投げ飛ばせます (投げられる距離: 2~3 マス)。投げ飛ばされた戦車は落ちた先のマスで破壊されます。投げ飛ばされた戦車が別の対戦相手の戦車のいるマスに落ちた場合は二つとも破壊されます。この時、破壊された二つの駒はそのマス上に重ねて置かれ、高い障害物となります。投げられた戦車はどの障害物上でも飛び越えていきます (迫撃砲や榴弾砲の砲弾と同様です)。



3. **尻尾による打撃** 移動終了後の同ターン中に、M は尻尾で真後ろに位置する戦車を打撃し破壊出来ます (ST, UT を除きます)。破壊された駒は横倒しにして盤上に残します (AO の場合は盤上から取り除きます)。

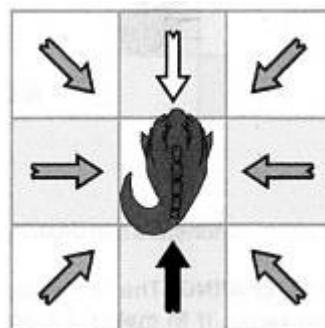
4. **火炎放射** 移動後の異なるタイプの武器として、M は前方と左右斜め前方の三方向の内いずれか一方向を選び火炎を放射できます。火炎の届く範囲は 2~4 マスで、戦車の装甲値を 0 にしてしまう程の高熱により火炎放射を受けた戦車は破壊されます (實際上、火炎の強さ自体は砲撃力 I の大砲と同程度です)。火炎は高い障害物 (UT や二つ重ねた戦車駒を含む) を除いた全ての障害物上に放射出来ます。



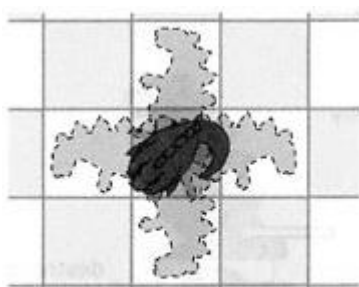
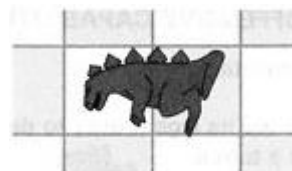
1 ターンの間、怪獣は敵戦車を踏み潰しながら移動し、移動後に尻尾で打ち払い、火炎放射し（あるいは戦車を投げ飛ばすことでも）破壊することができます。その為 1 ターン内で怪獣は理論上最大で 4 台まで戦車を破壊することが可能です！

鱗（装甲）

怪獣の鱗は装甲としての特性を持っています。戦車とは逆に、正面が最も弱く背面が一番強固です（装甲値 II-III-IV）。高身長のために、怪獣は動く戦車や破壊された戦車、樹木、垣根（M にとっては、それらは低い障害物です）に隠れることが出来ません。M は高層物（高い障害物、二つ重ねた破壊された戦車、UT）の陰にだけ隠れることが可能です。



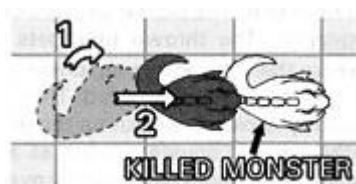
攻撃を受け退治された M は横倒しになり、隣接する二マス（斜めは除く）を占拠します。その場合、M の遺体は障害物となります。M を倒されたプレイヤーは M の倒れる向きを 4 方向から 1 つ選ぶことができます。M が戦車の上に倒れた場合、その戦車は M に破壊されます（戦車駒を盤上から取り除きます）。ただし M を高い障害物上に倒すことは出来ません。



Possible positions that a destroyed Monster can occupy

怪獣同士の戦い

怪獣が相手の怪獣を倒すことが出来る条件は、移動を終えた自分の怪獣が相手の怪獣の真後ろのマスに立ち、正面に相手の怪獣の背後を捉えた時に限られます。この時、怪獣は凶暴な力によって相手の怪獣を地面に打ち倒し退治します。



私達は、プレイヤーの皆さんがこの提案したルールをより完全なものにし、また怪獣が主役として活躍する障害物配置を設定してくれることを望んでいます。あなたのどのような意見でも **BGG forum** に提案出来ます。他のプレイヤー達はそれにコメントを付けたりさらに良い提案にしてくれるでしょう。