



■ 捨て札、除外されたカードに関する補足説明

捨てたカードは、捨て山に表を上にして積み重ねてください。ユニットカードはユニットカードの捨て山、イベントカードはイベントカードの捨て山に移します。除外されたカードは、内容を公開せずに箱にしまうなどして、プレイ中のカードと混ざらないようにします。

■ よくあるご質問と回答

- **質問：** イベントカード『それがボコだから！』は、2枚しか入っていませんが、「このカード3枚捨てられたときにゲームが終了する」と書かれています。不足ではないのですか？
- **回答：** イベントカード「それがボコだから！」は2枚で、テキストの「3枚捨てられたら」という記述も正しいものです。ゲームが進む中でイベントの山がなくなった場合は、捨てたカードを置く捨て山にあるイベントカードをきりなおしてイベントの山を作ります（後記 **■ 4. ゲームの終了と勝利** 参照）。そのため、イベントカードの中に1枚しかないカードでも、ゲーム中に複数回引かれることはあります。「それがボコだから！」は2枚ですが、ゲーム中に3回引かれてプレイされ、捨て山に置かれることがあります。
- **質問：** イベントカード『カール自走臼砲っす！』をプレイし、次の自分の手番が回ってきてカードの効果を処理する時に、撃破数を決めるダイスロールの目が低かったので、イベントカード『エリート指揮官』で振り直したいと思います。可能でしょうか。
- **回答：** 『カール自走臼砲っす！』の撃破数を決めるダイスロールを、『エリート指揮官』で振り直すことはできません。イベントカードは、「ほかのプレイヤーはそれに対抗して他のイベントカードをプレイすることができます」が、自分でプレイした『カール自走臼砲っす！』に対してプレイすることはできません。同時に、『カール自走臼砲っす！』の効果の処理は「手番の開始時」であり、『エリート指揮官』をプレイするタイミングの「自分の手番のメインフェイズ」ではないためです。

■ ルールに関する質問と回答

■ 3. ゲームの準備

- **質問：** ドラフトするとき、イベントカードも選ぶ対象ですか？
- **回答：** 対象です。配られたユニットカード5枚とイベントカード1枚の計6枚を対象に、ドラフトを行います。

す。ドラフトにより、1人のプレイヤーが2枚以上のイベントカードを受け取ってもかまいません。

- **質問：** ドラフトするとき、どのようにカードを選べばよいでしょうか？
- **回答：** 必須なのは、「火力 (AP)」が高い戦車です。機会があれば、まず切り札として火力 (AP) が5以上のユニットカードを選択するとよいでしょう（ただし、イベントカードの中にはユニットカードの強さとは無関係に撃破や除外をしたり奪う効果もあります）。
- **質問：** ドラフトをするとき、「即時使用強制」のイベントカード（「それがボコだから」）があったら、いつプレイするのですか？
- **回答：** ドラフトをするために配られたカードの中に即時使用強制のイベントカードがあった場合は、ドラフトを始める前に直ちにイベントカードの捨て山へ捨て、イベントの山からイベントカードを1枚引きなおします。
- **質問：** ドラフトをしようとして、「それがボコだから」があり捨て山へ捨てた場合、「3枚目のボコが捨てられた時」に数えるのですか？
- **回答：** 捨て山に捨てていますので、カードのテキストにあるように数えます。
- **質問：** ユニットカードを配置するとき、表にして置くのか、伏せるのか、どちらでしょうか？
- **回答：** 伏せて置きます。伏せて置かれたユニットカードは未確認ユニットです。未確認ユニットであっても、プレイヤーは自分の指揮下にあるユニットカードの表は、いつでも確認することができます。他のプレイヤーの指揮下にあつて伏せてあるユニットカードは、「偵察」やイベントカードの効果などで表にする（確認ユニットにする）必要があります（説明書「● 8-1 ユニットの確認状態」参照）。

■ 4. ゲームの終了と勝利

- **質問：** 「イベントの山」が枯渇したとき、ゲームは終了しないのですか？
- **回答：** プレイの進行中に「イベントの山」が枯渇した時には、捨て山にあるプレイされたイベントカードをシャッフルし、イベントの山を作りなおしてゲームを続行します。

■ 5. ゲームの流れ（手番）

- **質問：** 「後方」とはなんですか？
- **回答：** 後方は、「タンクハンター第2版」に登場するルー



ルです。本エディションに収録されているユニットカード、イベントカードに、この仕組みを使用するカードはありません。混ぜて遊ぶ際には「**タンクハンター 第2版**」のルールブックを参照してください。

■ 6. 攻撃

- **質問:** 伏せているユニットカード（未確認ユニット）は攻撃ができないのですか？
- **回答:** 未確認ユニットは、そのままでは攻撃も偵察もできません。そのユニットを指揮しているプレイヤーは、攻撃する時点で攻撃を行おうとするユニットカードを表にし（「暴露」し）て、攻撃することができます。偵察を試みる場合も同じです（説明書「● 8-1 ユニットの確認状態」を参照）。
- **質問:** 伏せているユニットカード（未確認ユニット）は防御ができないのですか？
- **回答:** 未確認ユニットは、攻撃の目標にならず、防御そのものが発生しません（「● 8-1 ユニットの確認状態」を参照）。偵察の目標にはなりません。ただしイベントカードの中には、配置されているユニットカードの表、裏を問わず効果を適用するものもあります。
- **質問:** 「徹甲弾攻撃」とはなんですか？
- **回答:** ここは「攻撃」と読み替えてください。「徹甲弾攻撃」は、説明書■ 12. 選択ルール：回避と突撃に選択ルールとして説明があります。ゲームに慣れてきたら導入してみてください。

複数の火力（AP）の値を持つ ユニットカードでの攻撃について

- **質問:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードは強すぎませんか？
- **回答:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードで攻撃をする際には、その値ごとに攻撃ロールを1回ずつ行うことができます。そのため、複数の火力（AP）値をもつユニットカードは攻撃ロールを行える回数が多いため、相手ユニットカードを撃破する可能性も高く、強いのは事実です。一方で攻撃ロールを複数回行えば「補給切れ」になる危険性が増すというデメリットもあります。攻撃ロールのたびに補給切れの効果が発生するかどうかを判定するからです。（説明書「■ 8. 攻撃に関するその他のルール」の「● 8-3 補給切れ状態」参照）。
- **質問:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードは、

一回の攻撃を実行する中で、複数の目標を攻撃できるのですか？

- **回答:** 火力（AP）の値が複数あっても、複数のユニットカードを対象（防御ユニット）として攻撃ロールは行えません。対象はあくまで1つだけです。したがって攻撃ロールを何度振ろうとも、反撃を受ける機会は1回だけです（防御ユニット側が火力（AP）の値を複数もっているなら、1回の反撃においてその防御ユニットが攻撃ロールを複数行ってくることはあります）。
- **質問:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードが攻撃するときには、左の値から使うのですか？
- **回答:** どの火力（AP）値について攻撃ロールを行うかという順番は自由に決めてかまいません。攻撃ロールを行うたびに、それがどの火力（AP）値についてなのか、ということについては他のプレイヤーにもわかるよう明確にしながらダイスを振るようにしてください。
- **質問:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードが、ひとつ目の火力（AP）による攻撃ロールで対象を撃破したら、あとは攻撃ロールをしなくても良いのですか？
- **回答:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードが攻撃を行う場合、必ずしも全部の火力（AP）値について攻撃ロールを振らなくてはならないわけではありません。2回目以降の攻撃ロールを行うか、あるいは行わないかは、それまでの攻撃ロールの結果を見てから決めてかまいません。ただし、攻撃することを選択したら、少なくとも1回は振らなくてはならず、補給切れの判定も行います。
- **質問:** 火力（AP）の値が複数あるユニットカードで攻撃を行い、ひとつ目の火力（AP）の値で攻撃ロールを行ったところ補給値（AMMO）以上の目がでてしまいました。この時点で補給切れ状態となり、もうひとつの火力（AP）の値による攻撃はできなくなるのですか？
- **回答:** 補給切れの効果は、攻撃の終了時に発生するため、たとえば2つの火力（AP）をもつユニットカードが攻撃を行う場合、1回目の攻撃ロールで出目が補給値（AMMO）以上の場合であっても、2回目以降の攻撃ロールは通常どおり行うことができます。なぜなら攻撃はまだ終わっていないからです（説明書「■ 8. 攻撃に関するその他のルール」の「● 8-3 補給切れ状態」参照）。

- ・質問：火力（AP）の値が複数あるユニットカードで攻撃を行い、ひとつ目の火力（AP）の値でも、ふたつ目の値でも失敗し、さらに両方で補給値（AMMO）以上の目がでてしまいました。攻撃としては1回の実行なので補給切れ状態となり、補給切れマーカーは1つ乗せればいいですか？
- ・回答：ひとつでOKです。攻撃（反撃）の結果によって、1つのユニットカードに一度に補給切れマーカーが2個以上乗ることはありません。一度補給切れ状態になったユニットカードは、攻撃も偵察も実行できなくなりますので、プレイヤーの行動によって、その指揮下のユニットが2個目の補給切れマーカーを乗せられるということも通常はありません（次のイベントカード「弾切れです！」を、あえて自分にプレイしない限り）。本エディションにおいて、補給切れマーカーが1つのユニットカードに2個以上乗る（そして除去される）のは、補給切れ状態のユニットカードがイベントカード「弾切れです！」の効果を受けたケースに限られます。

実際にプレイされてみれば、火力（AP）の値が複数あるからといって、極端に強いわけではなく、それよりもむしろ、各ユニットの個別の火力（AP）の値や防御力の値の高さそのものが、いかに戦車戦ではモノをいうのが、きっとおわかりになるでしょう。これらの値が低い戦車が高い戦車に打ち勝つことは至難の業なのです（強いダイス運かイベントカードに期待するしかありません）。

■ 8. 攻撃に関するその他のルール

- ・質問：「戦列」とはなんですか？
- ・回答：「戦列」とは、ユニットカードを配置する前線と後方を合わせて言う用語です。本エディションでは後方は扱わないので前線と読み替えて遊んでください。詳しくは「タンクハンター第2版」のルールブックを参照してください。
- ・質問：補給切れマーカーが足りないときはどうすればいいですか？
- ・回答：補給切れが起きなくなるわけではないので、補給切れしたユニットカードが、参加しているプレイヤーの間で互いにわかるようにプレイしてください。キャラクターの顔が描かれたカウンターや、なにかしらの代用品を使うことをお勧めします。

■ 9. 偵察

- ・質問：「制圧状態」とはなんですか？
- ・回答：「制圧状態」は、「タンクハンター第2版」に登場するルールです。本エディションに収録されているユニットカード、イベントカードに、この仕組みを使用するカードはありません。混ぜて遊ぶ際には「タンクハンター第2版」のルールブックを参照してください。
- ・質問：「偵察」に失敗したときに出目が補給値（AMMO）以上であったら、攻撃したユニットカードは補給切れになりますか？
- ・回答：いいえ、偵察ロールでは補給切れにはなりません。補給切れの判定を見るのは「攻撃ロール」です（説明書「■ 8. 攻撃に関するその他のルール」の「● 8-3 補給切れ状態」参照）。
- ・質問：偵察の失敗に対して行う「反撃」は、偵察に失敗しているから伏せた（未確認ユニットの）ままで行うのですか？
- ・回答：いいえ、「攻撃を実施可能なユニット」でなければならないため、反撃を試みるプレイヤーは指揮下の反撃を行うユニットカードを表に（暴露）する必要があります。

■ 10. 待機とイベントカード

- 一部のイベントカードの効果の詳細を掲載します。
- 一般に、あるプレイヤーがイベントカードをプレイしたら、ほかのプレイヤーはそれに対抗して他のイベントカードをプレイすることができます。それに伴って発生しそうな使い方について補足します。

- ・イベントカード「カール自走臼砲っす！」の効果に対して
 - ・質問：効果を受けるプレイヤーは「デコイだ！」をプレイして、撃破を防げるのでしょうか？
 - ・回答：防げます。「カール自走臼砲っす！」の効果は「攻撃（イベント攻撃）」ですので、「デコイだ！」で打ち消すことができます。
 - ・質問：効果を受けるプレイヤーは「もくもく作戦」をプレイして、無効にできるのでしょうか？
 - ・回答：無効になるのではなく、まず「もくもく作戦」をプレイしたプレイヤーが「カール自走臼砲っす！」の対象にならなくなります。そのため「カール自走臼砲っす！」をプレイしているプレイヤーは、別のプレイヤーを新たな対象として選び直し、ダイスを振りま



す。

「カール自走臼砲っす！」をプレイしているプレイヤーを含め、対象を選び直すことができない状態になって初めて「カール自走臼砲っす！」の効果は無効（空振り）になります。

注意が必要なのは、対象として選ぶことができるプレイヤーが「カール自走臼砲っす！」をプレイしたプレイヤーだけになってしまった場合には、「自分自身」が効果の対象になってしまう点です。

- 質問：効果を受けるプレイヤーは「お前とこばかりうらやましい」をプレイして、対象プレイヤーを変更できるでしょうか。
- 回答：はい、変更することができます。

● イベントカード「それがボコだから」の効果を適応する時に

- 質問：出目 1,2 が出てから「デコイだ！」をプレイして、打ち消すことができますか？
- 回答：いいえ、打ち消せません。「デコイだ！」は、ユニットカードの除外を打ち消すことはできません。
- 質問：効果を受けるプレイヤーが「もくもく作戦」をプレイして、無効にできるでしょうか。
- 回答：いいえ、できません。「それがボコだから」はプレイヤーが対象を指定しているわけではないためです。またユニットカードを除外するため攻撃でもなく、攻撃に対応するイベントカードは効果がありません。
- 質問：効果を受けるプレイヤーが「お前とこばかりうらやましい」をプレイして、対象プレイヤーを変更できるでしょうか。
- 回答：いいえ、できません。前項と同様の理由です。

● カード：「戦車発見です！」の指定がされてから

- 質問：効果を受けるプレイヤーは「物資到着であります！」をプレイし、無効にできるでしょうか。
- 回答：まず、効果を受けるプレイヤーは「物資到着であります！」をプレイして補給切れ状態を解消することにより、「戦車発見です！」の効果に指定されたユニットカードを救うことができます。これに対し「戦車発見です！」をプレイしたプレイヤーは、（さらに別のプレイヤーの指揮下を含めて）指定できるユニットカードがほかがあれば、その中から指定しなおすことができます。指定できるユニットカードが存在しなくなった場合、初めて「戦車発見です！」の効果は無効になります。

- 質問：効果を受けるプレイヤーは「もくもく作戦」をプレイし、無効にできるでしょうか。
- 回答：効果を受けるプレイヤーは「もくもく作戦」をプレイして指揮下のユニットカードを未確認状態にすることにより、「戦車発見です！」の効果に指定されたユニットカードを救うことができます。以降の処理は前項と同様です。

- 質問：効果を受けるプレイヤーは「いいえ、一発で良いはずです！」をプレイし、無効にできるでしょうか。
- 回答：効果を受けるプレイヤーは、「いいえ、一発で良いはずです！」をプレイして指定されたユニットカードの補給切れ状態を一時的に解消にすることにより、「戦車発見です！」の効果に指定されたユニットカードを救うことができます。以降の処理は前項と同様です。

■ 攻撃とイベントカード

● 攻撃の対象とするユニットカードを指定されてから

- 質問：攻撃を受けるプレイヤーは「増加装甲です！」をプレイして防御力（DEF）を上げられるでしょうか。
- 回答：はい、できます。
- 質問：攻撃を受けるプレイヤーは「もくもく作戦」をプレイし、攻撃を無効にできるでしょうか。
- 回答：「もくもく作戦」をプレイすることで攻撃対象のユニットカードを未確認状態にすることにより、攻撃対象ではなくすることができます。これに対し攻撃プレイヤーは、さらに別のプレイヤーの指揮下を含めて指定できるユニットカードが他にあれば、別のユニットカードを指定しなおすことができます。指定できるユニットカードが存在しなくなった場合は、攻撃そのものが無効（空振り）になります。

- 質問：攻撃を行うプレイヤーが、攻撃を受けるプレイヤーの左隣（あるいは右隣）にいる場合、攻撃を受けるプレイヤーは「お前とこばかりうらやましい」をプレイして、攻撃者であるプレイヤー自身（のユニットカード）を指定することができますでしょうか。
- 回答：はい、できます。ただし攻撃を行うユニットカードそのものを指定することはできません。指定できるユニットカードが存在しない場合は、攻撃そのものが無効（空振り）になります。



● **攻撃対象のユニットカードが指定され、攻撃ロールを振った後に**

- **質問**：攻撃を受けるプレイヤーは「増加装甲です！」をプレイして目標となったユニットカードの防御力(DEF)を上げられるでしょうか。
- **回答**：はい、できます。

- **質問**：攻撃を受けるプレイヤーは「もくもく作戦」をプレイし、攻撃を無効にできるでしょうか。
- **回答**：いいえ、できません。攻撃ロールを振ったあとには、攻撃対象は確定してしまっているため、もはや「もくもく作戦」をプレイしても対象を外すことはできません。

- **質問**：攻撃を行うプレイヤーが、攻撃を受けるプレイヤーの左隣(あるいは右隣)にいる場合、攻撃を受けるプレイヤーは「お前んとこばかりうらやましい」をプレイして、攻撃者であるプレイヤー自身(のユニットカード)を指定することができるでしょうか。
- **回答**：いいえ、できません。攻撃ロールを振ったのちでは、攻撃対象は確定してしまっているため、もはや「お前んとこばかりうらやましい」をプレイしても対象を変更することはできません。

● **ユニットカード：「援護します！」**

- **質問**：攻撃の際に「援護します！」を使用したとき、攻撃を受けるユニットカードは、攻撃が失敗するごとに反撃をすることができるのでしょうか。
- **回答**：はい、できます。

● **イベントカード：「ちゃんと届けたわよ」**

- **質問**：効果を適用する時、指揮下のユニットカードの数がプレイヤー全員で同じだったら、2枚を戦列に加えることができるのでしょうか。
- **回答**：いいえ、できません。指揮下のユニットカードが最も少ないプレイヤーが1人だけの時に限り、2枚を戦列に加えることができます。たとえば3名のプレイヤーで、それぞれの指揮下のユニットカードが3両、2両、2両という状態のとき、指揮下2両のプレイヤーの1人が「ちゃんと届けたわよ」をプレイした場合に戦列に加えることができるユニットカードは1両です。

● **イベントカード：「隠れてください！」**

- **質問**：「隠れてください！」は、テキストの効果の+1と、カードにある「+1」の表記と合わせて防御力

+2となるのですか？

- **回答**：いいえ、カードの能力は、書いてあるテキストにある通りのみです。カードの+1の記載は分かりやすくするためのものです。

Ver.2017/3/10

※『タンクハンター ガールズ&パンツァー エディション』を含むアナログゲーム、ボードゲーム商品に関してのお問合せ、ご質問などは、お手数おかけしますが電子メールでのご連絡をお願いいたします。

◆ 問い合わせ方法のご案内：

<http://hobbyjapan.co.jp/gamelist/huryou/>

◆ ホビージャパンカスタマーサービス：

cardgame@hobbyjapan.co.jp

©GIRLS und PANZER Film Projekt

©GIRLS und PANZER Project

©2014 Arclight, Inc./Atsuo Yoshizawa

©2016 HobbyJapan CO.,Ltd All Rights Reserved.

監修：吉澤淳郎 編集・DTP・Web：上田明 (HobbyJAPAN)