

## ゲーム道具

ここでは、クラブの成長に役立つ便利なツールを紹介しています。『ウォーハンマー40,000』と『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のコアルールは無料でダウンロードできるため、クラブメンバーはクラブ活動時間の内外を問わず、ゲームの知識を深めていくことができます。多くの指導者がゲームの専門知識を持っていません。そのため、クラブメンバーの自主的な学習能力を高めていくことは、クラブを盛り上げ魅力的な活動を続けるための素晴らしい方法です。



『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のコンテンツ：

アクティビティ・マガジン内で解説済みのフェイズに加え、追加のフェイズを解説する続編ミニゲームのルール。『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のターン構造を解説し、『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー・コアルール』の各ルール・セクションの参照先が記載されている、リファレンスシート。メンバーが『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のルールを学ぶ上で役立つ『プレイ方法』シート。『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』の多人数ゲームを運営するためのアドバイス。

『ウォーハンマー40,000』のコンテンツ：

アクティビティ・マガジン内で解説済みのフェイズに加え、追加のフェイズを解説する続編ミニゲームのルール。『ウォーハンマー40,000』のターン構造を解説し、『ウォーハンマー40,000コアルール』の各ルール・セクションの参照先が記載されている、リファレンスシート。メンバーが『ウォーハンマー40,000』のルールを学ぶ上で役立つ『プレイ方法』シート。『ウォーハンマー40,000』の多人数ゲームを運営するためのアドバイス。

### 大ヒント

ウォーハンマーのゲームは、30分で終わることもあれば、丸一日かかることもあります！セッションの時間内に終わるような、小規模なゲームをプレイするようにしましょう。

テーブルトップゲームは簡単には中断できませんし、なかなか終わらなければ参加者も苛立ってしまうかもしれません。

## コアルールを入手する

『ウォーハンマー40,000』と『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』の両方で無料で提供されているコアルールには、戦場でミニチュアを使って移動、射撃、突撃、戦闘を行う方法が記されています。コアルールは、ゲームをプレイする上での基本となるもので、クラブを始める際に最適です。

クラブの規模が大きくなってきたら、各ゲームのコアブックを入手するとよいでしょう。コアブックには、ゲームをさらに奥深くする追加のルールが掲載されています。

『ウォーハンマー40,000』と『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』の両方のルールは以下のウェブサイトでご覧いただけます：



Warhammer40000.com



AgeOfSigmar.com



『ウォーハンマー40,000』の良いところは、友人とゲームをする機会があることだろう。このテンポの早いスターターミッションは、入門編として完璧なゲームだ。そして君に、「移動フェイズ」を学ぶという挑戦を与えてくれる。

## データシート

データシートには、各ミニチュアごとの移動力が記載されている。各数値は記号で表示されるものもあれば、単語で表すものもある。このゲームでは、記号を使用する。

このミッションでは、丸で囲った数値に注目しよう。スペースマリーン・インターセッサとネクロン・ウォリアーのデータシートは、アライアンス・パックの「作る&塗る」ガイドシート、および本指導者ガイド後半に記載されている。

### アサルト・インターセッサ・スカッド

6" 4 3+ 2 6+ 2

射撃武器	18"	1	3+	4	-1	1
ヘヴィ・ボルトピストル [ピストル]						
白兵戦武器	4	3+	4	-1	1	
アスタルテス・チェーンソード						

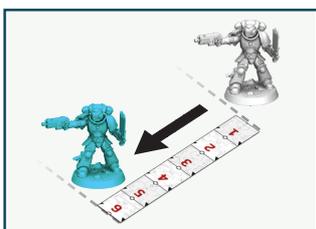
**データシートアビリティ:**  
このユニット内の兵が敵を対象に白兵戦攻撃を行なう場合、ウーンズロールの出目1をすべてリロールする。攻撃対象の敵ユニットが作戦目標マーカ―の確保範囲内にいる場合、代わりにウーンズロールを何個でもリロールできる。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、グレナード、帝国、タクティカス、アサルト・インターセッサ・スカッド

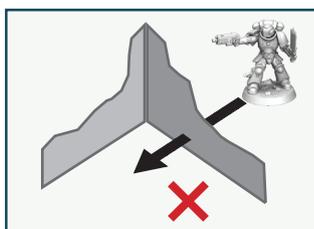
## 移動の手順



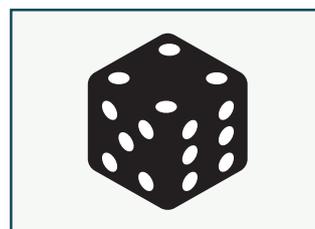
その兵のデータシートに書かれた【移動力】を確認しよう。



その兵は、【移動力】に書かれたmv数まで移動することができる。どこまで動けるかはルーラーで測る。

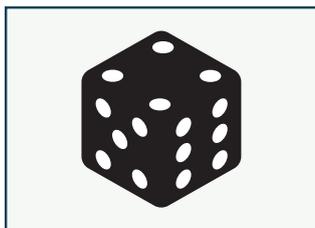


移動する際、その兵は情景モデルや他の兵を通り抜けることはできない。



ダイスを1個ロールしよう。出たダイスの目を、その兵の【移動力】に足そう(この値を使うのは、このターンの間だけだ)。

## セーヴィング



セーヴィングを行うには、ダイスを1個ロールし、その兵のデータシートを確認しよう。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】以上または同等の場合、攻撃は跳ね返される。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】より低いまたは同等場合は、その兵はダメージを受けることになる。



受けたダメージの数がデータシートの【負傷限界値】数と等しくなった場合、その兵は撃破され、ゲームから取り除かれる。

## ミッション:STC欠片の回収

技術の時代には、どんなものでも作ることができる神秘的な機械があったらしい。標準プレート生産(STC)と呼ばれる生産システムは、銀河系における古代人類が使用していた。数千年前に失われたこのシステムは、ほんの小さな欠片さえ非常に貴重な遺物とみなされる。

君のスペースマリーンユニットは、広大な砂漠の谷間にあるという、STCの欠片を探すために派遣された。センサーによると、遺物のすぐ近くまで来ているようだ。しかし、廃墟の壁にガウス兵器の光が見えるため、この砂漠には自分たちの他にも誰かいることがわかった。ネクロンがSTCの欠片を狙っているのだ。どうやら、このミッションは一筋縄ではいかないようだ…

このミッションをクリアするには、ネクロンの攻撃を回避しながら、STCの欠片を回収し、砂漠の脱出ポイントに到達すること。

### 必要なもの



プレイヤー1人につき  
スペースマリーン・インター センサー1体  
プレイヤー1人につき  
ネクロン・ウォリアー1体



ダイス1個以上



ルーラー1個以上



バトルマット



廃墟/バリケード



作戦目標マーカー

### 初期配置

以下の作戦目標マーカーを用意しよう：



欠片マーカー  
1個



空き地マーカー  
2個



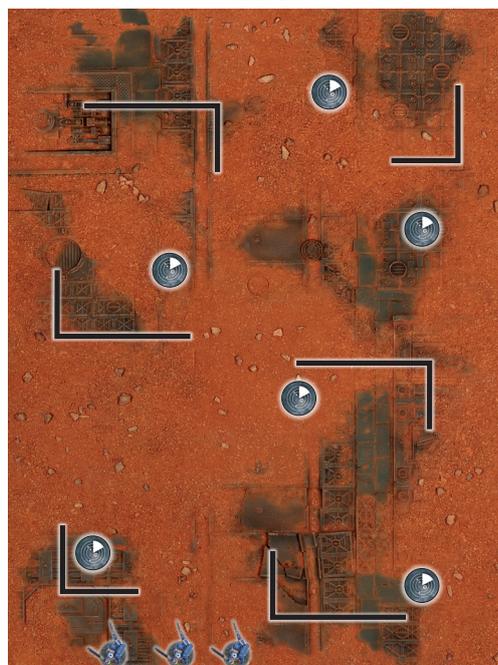
脱出ポイントマーカー  
1個



プレイヤー1人につき  
ネクロンポータルマーカー  
1個(最大6個)

- バトルマットにバリケードを配置する。脱出ポイントマーカーは後で使うために端に置いておく。
- 残りのマーカーは裏向きにしてシャッフルする。各プレイヤーは、順番にマーカーを裏向きにして、マットの端から3mv以上、他のマーカーから6mv以上離れた場所に置く。ゲーム中、プレイヤーはこれらのマーカーを調査し、欠片を探すことができる。
- プレイヤーは、スペースマリートをバトルマットの同じ辺に触れるように配置する。

配置例

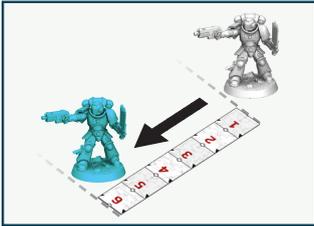


### 勝利条件

欠片を持ったスペースマリーンが捕獲されることなく、安全に脱出マーカーに到達しなければならない。

## ミッションルール

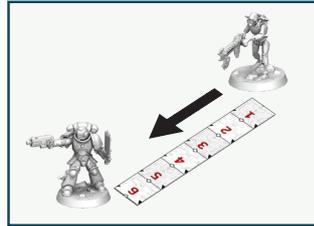
ゲームはバトルラウンドに分かれている。各バトルラウンドでは、一番若いプレイヤーが先にアクションを行い、その後時計回りにプレイを進めていく。



バトルラウンドでは、各プレイヤーはスペースマリーン・インターセッターを、通常移動アクションか全力移動で移動させる。



スペースマリーンが通常移動アクションを行った場合、「欠片の探索」アクション(下記参照)を行うことができる。全力移動した場合、このアクションを行うことはできない。



戦場にネクロン・ウォリアーがいる場合、ネクロンの「護衛プロトコル」に従って移動を行う。



すべてのプレイヤーが自分のスペースマリーンを移動させ、すべてのネクロン・ウォリアーが移動したら、新しいバトルラウンドを開始する。

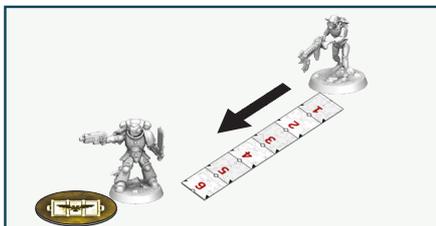
## アクション:欠片の探索

スペースマリーン・インターセッターのベースが未探索の作戦目標マーカーに触れている場合、ダイスを1個ロールする。出目が3以上の場合、そのマーカーをひっくり返す。

マーカーの内容	結果
空き地	何も起こらない。
ネクロンポータル	マーカー上にネクロンウォリアーミニチュアを配置する。 君は攻撃を受ける。
欠片	このスペースマリーンがSTCの欠片を発見。 欠片を見つけたプレイヤーにマーカーを渡す。

欠片を見つけたら、脱出マーカーを、欠片を見つけた場所から最も遠いマーカーの隣に置く。また、残っている未探索のマーカーをすぐに裏返し、ネクロンポータルマーカーが出た場合はネクロン・ウォリアーを配置しなければならない。

## ネクロン「護衛プロトコル」



ネクロン・ウォリアーを1体選び、欠片を持っているスペースマリーンか、欠片がまだ発見されていない場合は最も近いスペースマリーンに向かって、そのネクロン・ウォリアーの最大【移動力】と同じmv数を移動させる。



ネクロン・ウォリアーのベースがスペースマリーンに触れた場合、動きを止めて捕獲を試みる。攻撃されているスペースマリーンのプレイヤーは、セーヴィングを行う。

## アサルト・インターセプター・スカッド

6"	4	3+	2	6+	2
----	---	----	---	----	---



射撃武器	射撃	射撃範囲	射撃回数	射撃ダメージ	射撃回避	射撃特殊
ヘヴィ・ボルトピストル[ピストル]	18"	1	3+	4	-1	1
白兵戦武器	白兵戦	白兵戦範囲	白兵戦回数	白兵戦ダメージ	白兵戦回避	白兵戦特殊
アスタルテス・チェーンソード	4	3+	4	-1	1	

### データシートアビリティ:

このユニット内の兵が敵を対象に白兵戦攻撃を行なう場合、ウーンズロールの出目1をすべてリロールする。攻撃対象の敵ユニットが作戦目標マーカールの確保範囲内にいる場合、代わりにウーンズロールを何個でもリロールできる。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、グレナード、帝国、タクティカス、アサルト・インターセプター・スカッド



## ネクロン・ウォリアー

5"	4	4+	1	7+	2
----	---	----	---	----	---



射撃武器	射撃	射撃範囲	射撃回数	射撃ダメージ	射撃回避	射撃特殊
ガウスフレイヤー[会心ヒット、ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	4	0	1
白兵戦武器	白兵戦	白兵戦範囲	白兵戦回数	白兵戦ダメージ	白兵戦回避	白兵戦特殊
クローズコンバットウェポン	1	4+	4	0	1	

### データシートアビリティ:

このユニットの機体再生プロトコルが発動した際に、【負傷限界】の回復ポイント数を決定するダイスをリロールできる。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、ネクロン・ウォリアー





## リファレンス・シート



### ページ番号

このシートのページ番号は、以下のウェブサイトにある無料の『ウォーハンマー40,000: コアルール』のページ番号と一致しています:

[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/](http://WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/)

### 基本ルール

基本原則	4	距離の測定	7
ユニットの隊形	6	視認の判定	8
接敵範囲	7	ダイス (D6、D3、リロール)	9
データシート	37	策略	41

### バトルラウンド

<b>1: 指揮フェイズ</b> 11 指揮ポイント - 11 戦闘ショック - 11 初期兵数/半壊状態 - 12	<b>5: 突撃フェイズ</b> 29 ユニットの突撃 - 29 特殊地形を超えた突撃 - 30 飛行可能な兵の突撃 - 30												
<b>2: 移動フェイズ</b> 13 ユニットの移動ステップ - 13 増援ステップ - 16 特殊地形を超える移動 - 15 飛行 - 15 兵員輸送 - 17 航空機 - 53	<b>6: 白兵戦フェイズ</b> 32 先手ステップ - 32 接敵移動 - 33 白兵戦攻撃の実行 - 33 再編移動 - 35												
<b>4: 射撃フェイズ</b> 19 武器アビリティ - 25 攻撃の実行 - 21 ブラスト武器 - 26 巨砲は眠らず - 20 スペシャルセーブ値 - 22	<b>ウーンズロール</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】</th> <th>D6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】の2倍(以上)</td> <td>2+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】より大きい</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】と同等</td> <td>4+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】より小さい</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)</td> <td>6+</td> </tr> </tbody> </table>	攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】	D6	【攻撃力】が【耐久力】の2倍(以上)	2+	【攻撃力】が【耐久力】より大きい	3+	【攻撃力】が【耐久力】と同等	4+	【攻撃力】が【耐久力】より小さい	5+	【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)	6+
攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】	D6												
【攻撃力】が【耐久力】の2倍(以上)	2+												
【攻撃力】が【耐久力】より大きい	3+												
【攻撃力】が【耐久力】と同等	4+												
【攻撃力】が【耐久力】より小さい	5+												
【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)	6+												

ウォーハンマー40,000の完全版ルールを学ぶ準備ができたかい？

メモを取りながらゲームをプレイすると、ルールを覚えやすい。下のシートをプリントして、各フェイズで起こったことをボックスに記入しながらゲームを覚えよう。

このシートは、アプリ、オンライン、またはハードカバーのコアルールと組み合わせて使用できるようデザインされている。

**デタッチメント・アビリティ:**

**強化**

**策略:**

**戦闘/初期配置前:**

**1: 指揮フェイズ**

**2: 移動フェイズ**

## 4:射撃フェイズ

## 5:突撃フェイズ

## 6:白兵戦フェイズ

## メモ

### ウーンズロール

攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】	D6
【攻撃力】が【耐久力】の2倍(以上)	2+
【攻撃力】が【耐久力】より大きい	3+
【攻撃力】が【耐久力】と同等	4+
【攻撃力】が【耐久力】より小さい	5+
【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)	6+

ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマーの世界に飛び込んで、英雄と悪役が繰り広げる幻想的な物語を楽しもう。視界が悪く戦術的な沼地でのミッションは、このゲームを一度もプレイしたことがない君には完璧な入門編となる。そして君に、「移動フェイズ」を学ぶという挑戦を与える。

## ウォースクロール

ウォースクロールには、各ミニチュアごとの移動力が記載されている。各数値は記号で表示されるものもあれば、単語で表すものもある。このゲームでは、記号を使用する。

このミッションでは、丸で囲った数値に注目しよう。ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクターとクルールボウイ・ガットリッパのウォースクロールは、アライアンス・パックの「作る&塗る」ガイドシート、および本指導者ガイド後半に記載されている。

移動力  
5"

体力 2    3+ 防御力

1 確保力

### ウォースクロール：ストームキャスト・エターナル ヴィンディクター

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ストームスピア	2	3+	3+	1	1	対突撃(+1貫通値)

**任意の接近戦フェイズ**

**盾の壁を構えよ:** 勇猛なる戦士ヴィンディクターは、敵軍の勢いを打ち砕く盾の壁である。

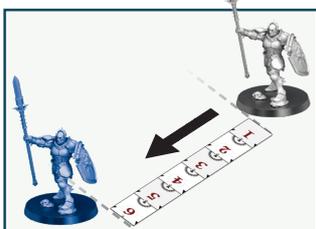
効果: このユニットがこのターン中に突撃しておらず、かつこのターン中に突撃を実行している敵ユニットと近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、そのターン中、このユニットは『先手効果』を得る。

キーワード      歩兵、秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

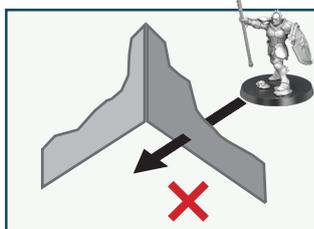
## 移動の手順



その兵のウォースクロールに書かれた【移動力】を確認しよう。

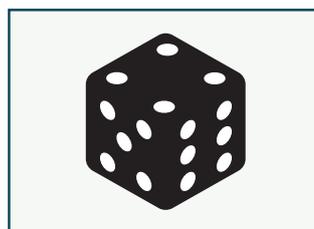


その兵は、【移動力】に書かれたmv数まで移動することができる。どこまで動けるかはルーラーで測る。



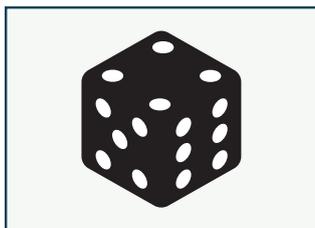
移動する際、その兵は情景モデルや他の兵を通り抜けることはできない。

## 全力移動の手順



ダイスを1個ロールしよう。出たダイスの目を、その兵の【移動力】に足そう(この値を使うのは、このターンの間だけだ)。

## セーヴィング



セーヴィングを行うには、ダイスを1個ロールし、その兵のウォースクロールを確認しよう。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】以上または同等の場合、攻撃は跳ね返される。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】より低いまたは同等場合は、その兵は傷を負うことになる。



受けたダメージの数がデータシートの【負傷限界値】数と等しくなった場合、その兵は撃破され、ゲームから取り除かれる。

## バトルプラン: ストームボルトの解放



何世紀も前、シグマーは最高の宝物を、悪人の手に渡らないように、封印されたストームボルトに隠した。しかし、この領域に起こった地震の影響により、ガウルの沼地からストームボルトが発見された。想像を絶する古代の宝物があるという噂は、ストームキャスト・エターナルの関心を引いた。だが、この沼地に潜むクルールボウイズはこれを阻止しようと企んでいるのだ。

君のユニット、ストームキャスト・エターナルは、このストームボルトを開放するために派遣された。巨大な建造物は広大な迷路の奥深くに封印されており、戦士たちは隠された一連の圧力板を踏まなければならない。しかし、沼地の暗闇には血に飢えたガットリッパが潜んでいるので、慎重に進む必要がある。

このミッションをクリアするには、4つの圧力板を見つけ、ストームボルトを開放してその中に入ること。

### 必要なもの



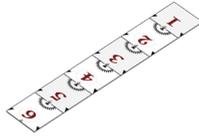
プレイヤー1人につき  
ストームキャスト・エターナル  
1体



プレイヤー1人につき  
クルールボウイズ・ガット  
リッパ1体



ダイス1個以上



ルーラー1個以上



バトルマット



廃墟/バリケード



作戦目標マーカー

### 初期配置

以下の作戦目標マーカーを用意しよう：

配置例

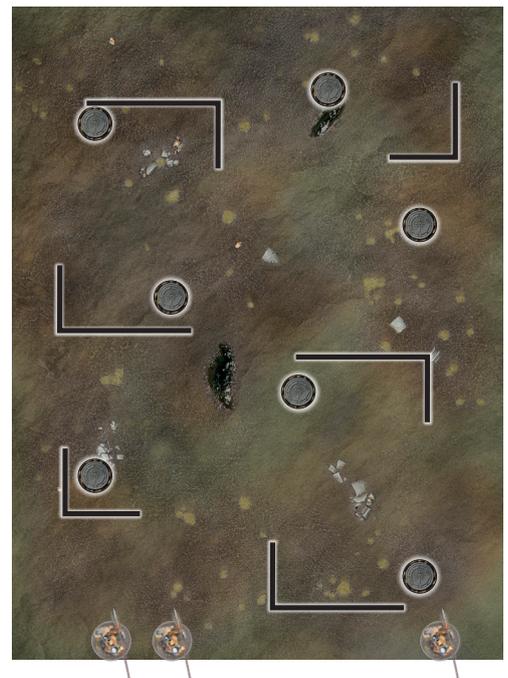


圧力板マーカー  
4個



プレイヤー1人につきクルールボウイズ  
奇襲マーカー1個(最大6個)

1. バトルマットにバリケードを配置する。
2. マーカーは裏向きにしてシャッフルする。各プレイヤーは、順番にマーカーを裏向きにして、マットの端から3mv以上、他のマーカーから6mv以上離れた場所に置く。ゲーム中、プレイヤーはこれらのマーカーを調査し、圧力板を探すことができる。
3. プレイヤーは、ストームキャスト・エターナルをバトルマットの同じ辺に触れるように配置する。(いずれの辺でも可) 反対側の端が、ストームボルトの入口となる。



### 勝利条件

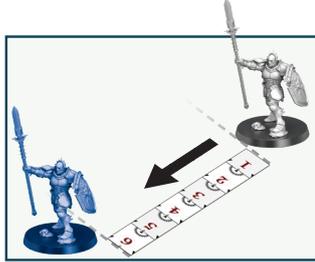
ヴィンディクターは4つの圧力板を全て起動し、入り口(ヴィンディクター初期配置の反対側)からストームボルトに入らなければならない。

## バトルプランのルール

ゲームはバトルラウンドに分かれている。各バトルラウンドでは、一番若いプレイヤーが先にアクションを行い、その後時計回りにプレイを進めていく。



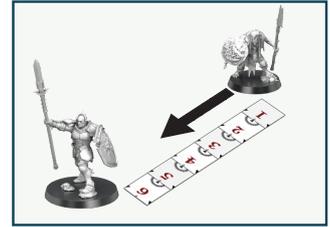
ストームキャスト・エターナルズ・ヴィンディクターを動かす前に、プレイヤーは未探索の作戦目標マーカーを1つ選んで裏返し、それがクルールボイズ・ガットリッパか圧力板のどちらであるかを確認する。ガットリッパである場合、そのマーカーをミニチュアと入れ替える。



その後、各プレイヤーはヴィンディクターを、通常移動アクションか全力移動で移動させる。

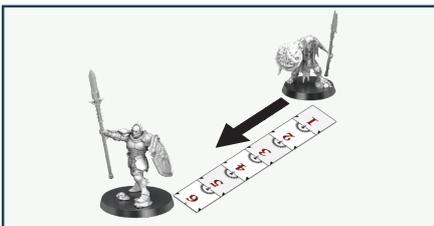


ヴィンディクターが通常移動アクションを行った場合、圧力板の上で移動を終了して起動させる。全力移動した場合、このアクションを行うことはできない。



戦場にガットリッパがいる場合、「クルールボイズの移動ルール」に従って移動を行う。その後、すぐに新しいバトルラウンドを開始する。

## クルールボイズの移動ルール



クルールボイズ・ガットリッパを1体選び、最も近いストームキャスト・エターナル・ヴィンディクターに向かって、そのガットリッパの最大【移動力】と同じmv数を移動させる。



ガットリッパのベースがヴィンディクターに触れた場合、動きを止めて捕獲を試みる。

攻撃されているヴィンディクターのプレイヤーは、セーヴィングを行う。

# ウォースクロール

## ウォースクロール: ストームキャスト・エターナル ヴァンディクター

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ストームスピア	2	3+	3+	1	1	対突撃(+1 貫通値)

### 任意の近接フェイズ

**盾の壁を構えよ:** 勇猛なる戦士ヴァンディクターは、敵軍の勢いを打ち砕く盾の壁である。  
効果: このユニットがこのターン中に突撃しておらず、かつこのターン中に突撃を実行している敵ユニットと近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、そのターン中、このユニットは『**先手効果**』を得る。



キーワード: 歩兵、秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

## ウォースクロール: クールボウイ ガットリッパ

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
邪悪なハッカ	2	4+	3+	-	1	クリティカル(致命的)

### 任意の近接フェイズ

**恐怖センジツ:** ガットリッパはあらゆる手口を使って、敵を狼狽させる。  
効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このフェイズ中、このユニットを対象とする攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。このアビリティは、**英雄**による攻撃には効果を発揮しない。



キーワード: 歩兵、破壊の大同盟、クールボウイ

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## リファレンス・シート



### ページ番号

このシートのページ番号は、以下のウェブサイトにある無料の『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマール コアルール』のページ番号と一致しています：

[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/](http://WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/)

#### ターンの開始

バトルラウンドの開始時 13

#### ヒーローフェイズ

指揮アビリティ 29

魔法 33

#### 移動フェイズ

ユニットの隊形 15

特殊地形 16

#### 遠隔フェイズ

遠隔フェイズのアビリティ 14

レンジアタック 17

#### 突撃フェイズ

突撃フェイズのアビリティ 14

#### 近接フェイズ

近接フェイズのアビリティ 14

メレーアタック 17

#### ターン終了

作戦目標 27

バトルラウンドの終了時 27

ダイス

5

距離の測定

5

キーワードとアビリティ

7

初期配置

11

#### 攻撃

攻撃手順 17

ダメージ手順 19

加護セーブ 19

スペシャルルール 23

#### 上級ルール

指揮アビリティ 29

特殊地形 31

魔法 33

アーミー編成 35

戦術目標 40



# プレイ方法学習シート



エイジ・オブ・シグマの完全版ルールを学ぶ準備ができたかい？

メモを取りながらゲームをプレイすると、ルールを覚えやすい。下のシートをプリントして、各フェーズで起こったことをボックスに記入しながらゲームを覚えよう。

このシートは、アプリ、オンライン、またはハードカバーのコアルールと組み合わせて使用できるようデザインされている。

アーミー:

戦闘陣形:

伝承:

強化:

ターン開始

ヒーローフェイズ

移動フェイズ

遠隔フェイズ

突撃フェイズ

近接フェイズ

ターン終了

メモ

## 多人数でゲームをプレイする際のヒント

ウォーハンマーのゲームは、通常2人でプレイします。チーム戦や巨人戦のルールもありますが、子供たちのグループで、1つの大規模なゲームをプレイしたい場合もあるでしょう。ミニチュアをたくさん持っていないとか、プレイ方法がわからないので誰かにリードしてもらいたいとか、クラブのスペースが限られているなど、いろいろな理由があるかもしれません。

クラブで多人数でゲームをプレイするためのいくつかの提案を以下に記載します。

### チームゲーム

多人数でゲームをプレイする最も簡単な方法は、参加者をチームに分けて行うことです。チームの数に制限はありませんが、ルールを覚えていないうちは、メンバーをランダムに2つのグループに分けることをお勧めします。コアルールのほとんどのミッションは2人で行うようにデザインされているためです。ウォーハンマーのルールに慣れてきたら、コアルールブックの内容を、必要に応じてより多くのグループに適応することができるようになるでしょう。

### ミニチュアの制限

各プレイヤーが持ち込めるミニチュア、つまり「ユニット」の数に制限を設けましょう。初めのうちは、キャラクター/リーダーとミニチュアのグループ1つが良いでしょう。あなたがルールに精通しているならば、ポイント/パワーレベルを使ってゲームに制限を設けることもできるでしょう。

### 時間の制限

ボックスに入っている教材は、1時間以内のゲームを想定しています。しかし、時には時間が足りなかったり、ゲームが長引いたりすることもあるでしょう。そのような場合には、自然とゲームを終了させることができるポイントを設定することが重要となります。

例えば、プレイするラウンド数をあらかじめ決めておいたり、互いにプレイできるターンの時間を制限することができるでしょう。

### ランダムにプレイ

2つ以上のグループでチームゲームを行う場合は、プレイの順番をランダムにして、次のチームにターンが移る前に各チームが自分のターンをすべてプレイできるようにするのが望ましいでしょう。そうすることで、何もしていない時間を最小限に抑えることができます。

大ヒント：各チームを表す異なる色のダイスを使用するか、チームの名前を紙に書いておきましょう。それらを袋に入れて、袋が空になるまで引いていき、全てのチームがターンを行えるようにしましょう。このランダムな要素が、ゲームをよりエキサイティングで予測不可能なものにします。

### リサイクル!

子供たちがミニチュアを数個しか持っていない場合、ゲームの序盤にそれらが除外され、その後ゲームが1時間以上も続いてしまうと、退屈でがっかりさせてしまうかもしれません。もしそのプレイヤーがゲームルールに関する質問に答えることができたり、キャラクターの敗北を独創的な方法で表現することができれば、そのユニットの復帰を認めることも検討してみてください。質問に正解できれば、ミニチュアをボードの端から再入場させることができます。この場合、終わりのないゲームになってしまうので、時間制限を設定することは重要です!

### 目標を設定する

ゲームに目的や物語の流れを設定することで、プレイヤーは飽きずに集中力を保つことができます。戦場や背景の一部にポイントを設定してみたり、全員で倒さなければならない大きなモンスターや戦車を用意してみたり、プレイエリアの各サイドでのレースを行うなど、様々な形が考えられるでしょう。目標設定の方法に制限はありません。