



遊星からのフリーキック 寺島由人



偉大な（またはそうでない）王の時代も、永遠ではありませんでした。突如強大な敵が現れ、平和だった国は荒らされました。騎士たちは懸命に戦いましたが、押しとどめることができませんでした。そしてついに、敵は王の城に侵入しました。王は自ら剣をとり立ち向かいますが、あえなく倒れてしまいます。平和だった王国は、侵略されたのでした。

あれから、十数年。国はすっかり、新たな支配者のものとなっていました。あなたは、山奥の村でひっそりと暮らす少年です。何度も見る夢がありました。人々の叫び声、踏み荒らされた畑、炎に包まれた城。

ある日、父親から告げられます。自分はじつは、あなたの父ではない。あなたこそが、あのとき倒れた偉大な王の子なのだ。そういうと、父だと思っていた男はあなたに傅きました。あなたは戸惑いながらも、自分の運命を理解したのでした……。

あなたは、失われた王国の再建を目指す王子です。

国には、あなたの目的に協力的な人物が多くいます。彼らを集め、奪われた王国を再建しましょう。

各ラウンドは2つのフェイズに分かれます。最初の「ドラフトフェイズ」では、王国にいる様々な人物を集めます。次の「プレイフェイズ」では、集めた仲間たちの力を借り、様々なアクションをおこないます。

ゲーム終了時、もっとも多くの勝利点を獲得していたプレイヤーがゲームに勝利し、偉大な王「アーキング」となります。



内容物

- ・王国カード(裏が白) 72枚
財宝(黄)24枚 開拓地(緑)24枚 建物(青)24枚
- ・仲間カード(裏が黒) 40枚
- ・村カード 6枚 ・スタートカード 12枚
- ・リファレンスカード 6枚



ゲームの準備

村カード6枚を裏向きにしてよく混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。その後各プレイヤーは、受けとった村カードに書かれているスタートカード(2枚ずつ)をうけとります。

うけとった村カードとスタートカードは、各自の前に、表向き・縦に置きます。余った村カードおよびスタートカードは、このゲームでは使用しません。箱にしまっておきます。

王国カード72枚を裏向きにしてよく混ぜ、山札を作ります。王国カードの山札はテーブルに置きます。また、山札の横に、捨て札置き場を確保します。王国カードの山札の上から5枚をめくり、表向きにテーブルの中央に並べます。

仲間カードの中から「賢者」を抜き出します。残りの仲間カードを裏向きにしてよく混ぜ、仲間カードの山札を作ります。

仲間カードの山札から「プレイヤー人数×5-1」枚のカードを裏向きのまま引きます。ここに「賢者」を加え、裏向きのままよく混ぜてから、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。

(つまり、各プレイヤーに5枚ずつの仲間カードを配り、その中のどこかに必ず「賢者」が入っています。「賢者」はすべてのゲームに必ず登場します)

残った仲間カードの山札は、裏向きのままテーブルに置きます。また、山札の横に、捨て札置き場を確保します。

これでゲームの準備は完了です。

●より安定したゲームを希望する場合

上記の基本的な準備方法では、仲間カードが大きく偏る場合があります。はじめでのゲーム、またはより安定したゲームを希望する場合「賢者」に加

え下記のカードが仲間カードに含まれるように準備してもいいでしょう。

- ・木こり、石工、金鉱掘り、探検家、開拓者、建築家、パーバリアン、貴族、学者、行商を各1枚ずつ

この場合でも、各プレイヤーに配られる仲間カードが必ず5枚ずつになるように枚数を調整します。

あるいは、プレイヤー全員の合意があれば、さらに別の方法で初期の仲間カードを調整してもいいでしょう。



ゲームの流れ

ゲームは、ラウンドをくりかえすことで進行します。

ラウンドは、下記の3つのフェイズをこの順に処理します。

(1)ドラフトフェイズ

(2)プレイフェイズ

(3)ラウンド終了フェイズ

ドラフトフェイズはすべてのプレイヤーが同時にプレイします。プレイフェイズは、ドラフトフェイズで「賢者」をとったプレイヤーから、時計回りに1回ずつ手番をおこないます。



(1)ドラフトフェイズ

次のプレイフェイズで使用する5枚の仲間カードを選ぶフェイズです。

各プレイヤーは、自分が持っている仲間カードの中から1枚を選び、自分の前に伏せます。そして、残りを左どりのプレイヤーに渡します。

全員がカードを選んだら、右どりのプレイヤーから渡された仲間カードをうけとり、同じ手順をくりかえします。

この手順を5回くりかえします。最終的に、各プレイヤーの前には5枚の仲間カードが伏せられた状態になります。

各プレイヤーは、自分の前に伏せた5枚の仲間カードをとり手札にします。

※カードを選択している間は、全員がカードを選び終えるまで、次のカード(右隣のプレイヤーから渡されたカード)を見ることができません。



(2)プレイフェイズ

ドラフトフェイズで選んだ5枚の仲間カードをプレイし、自分の王国を発展させるフェイズです。

「賢者」を持っているプレイヤーは「賢者」をプレイし手番を開始します。「賢者」は必ず最初にプレイしなければなりません。これを拒否することはできません(「賢者」も食糧を消費します)。

手番には、手札から仲間カードをプレイできます。仲間カードは「食糧」

を1個消費します(手番プレイヤーが持つ食糧アイコンの数までプレイできます)。

ゲーム開始時に持っている村カードには、食糧アイコンが3個描かれています。これは、仲間カードを3枚まで使用できることを表します。建物カード「畑」や財宝カード、仲間カードなどの効果で増えることもあります。

右上に威信アイコン♥が描かれている仲間カードは、食糧に加え「威信」を1個支払うことでプレイできます。「威信」は、建物カード「教会」財宝カード「聖杯」などから得られます。

右上に「木」🌳「石」🪨「金」💰のアイコンが描かれている仲間カードもあります。これらは(食糧1個に加え)該当する資源を開拓地などから支払うことで使用できます。

仲間カードは1枚ずつプレイします。1枚の効果をすべて解決してから、次の仲間カードをプレイするようにします。

仲間カードに加え、自分の前に置かれている王国カードの効果を使用することができます。

●財宝カードと開拓地カード

手番中任意のタイミングで使用できます。縦に置かれているものだけを使用できます。使用したら、そのカードを横にします。横になったカードは、他のカードの効果で縦になるまで使用することができません。

●建物カード

建物カードは、使用しても横になりません。効果と使用タイミングが各カードに書かれているので、それにしてください。

カードに描かれたアイコンなどの意味は後述します。

手番プレイヤーが手番終了を宣言したら、手番終了です。左どりのプレイヤーの手番となります。

すべてのプレイヤーが1回ずつ手番をおこなったら、ラウンド終了フェイズに進みます。



(3)ラウンド終了フェイズ


各プレイヤーは、自分が持っている5枚の仲間カードをまとめ、裏向きにして左どりのプレイヤーに渡します。

ここで渡された5枚の仲間カードが、次のラウンドのドラフトフェイズの初期手札になります。



ゲーム終了

ラウンド終了時、自分の前に置いた王国カードの枚数が14枚かそれ以上(村、スタートカード含む)になっているプレイヤーがいれば、その時点でゲーム終了です。

各プレイヤーは、自分の前に置かれている王国カードの勝利点(左下に書かれている  アイコン上の数字)をすべて合計します。

王国カードの中には、特別な方法で勝利点を計算するカードもあります。各カードの指示にしてください。

もっとも多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。

もしも複数のプレイヤーが該当する場合、それらすべてのプレイヤーの勝利となります。



カードの効果

カードの様々な効果は、アイコンと文章で示されています。以下に、カードに書かれているアイコンや言葉の意味を解説します。

「獲得する」

指示されたカードを場から選び、自分の前に、表向き・縦に置きます。

獲得したカードや建物カードに「獲得したとき」の効果があれば、それを解決します。

「捨てる」

指定されたカードを、捨て札置き場に表向きに置きます。

捨て札置き場は、仲間カードと王国カードを別にします。

捨て札置き場のカードは、プレイヤーが望むならいつでも確認することができます。

食糧



このアイコンの数まで、仲間カードをプレイできます。

威信



左上にこのアイコンが描かれている仲間カードを使用するために必要です。

王国カードを引く



王国カードの山札から1枚をめくり、表向きに場に追加します。わかりやすいように、種類別に並べるといいでしょう。山札が足りない場合は、捨て札を混ぜて山札を作りなおします。

資源



建設や仲間カードの使用などに使用する資源です。左から、木、石、金です。

スラッシュ(/)で区切られているもの(財宝カード「宝箱」など)は、任意の資源を選んで使用できることを表します。

生産



それぞれ、示されたアイコンがあるあなたの開拓地カードすべてを縦にします。(1枚ではなくすべてです)



あなたの任意の開拓地カード1枚を選び、縦にします。

探検



場から、財宝カード1枚を選び獲得します。

すでに持っているカードを選ぶことはできません。同じ名前の財宝カードを2枚持つことはできません。

開拓



場から、開拓地カード1枚を選び獲得します。

開拓地カードは、すでに持っているカードでも獲得することができます。

建設



場から建物カード1枚を選び、建設コストを支払い獲得します。

すでに持っているカードを選ぶことはできません。同じ名前の建物カードを2枚持つことはできません。

建設コストは、それぞれの建物カードの右下に描かれている資源アイコンです。

1回の建設で、1枚の開拓地カードや財宝カードを2回使うことはできません。(例:「森」を横にし木を発生させた後「木こり」で森を起こし「建築家」で、1枚の「森」から木を2個使うというようなことはできません)

勝利点



財宝カードや建物カードの左下にあります。このアイコンの上に書かれている数字が、ゲームの目的である勝利点です。



細かいルールや注意点

・財宝カードと建物カードは、1人のプレイヤーが同じ名前のカードを2枚持つことができません。この制限は、獲得の方法に関わりません。開拓地カードにはこの制限はありません。

・王国カードの山札または仲間カードの山札が足りない場合は、すぐに捨て札を裏向きにしてよく混ぜ、新たな山札を作ります。

・建物カード「工房」の効果は、手番プレイヤーが生産アイコンの効果を使用するたびに発動します。例えば「工房」を持っているプレイヤーが「大商人」を使用した場合、3回発動します(「木こり」などを使用した場合は1回)。

・建物カード「大学」の効果は、手番プレイヤーが王国カードを1枚獲得するたびに発動します。これには「大学」自身を獲得したときも含まれます。

・仲間カード「王女」の効果は、指定した仲間カードのコストをもう1度支払う必要はありません。

・その他このゲームに関する各種情報は、下記サイトをご覧ください。

<http://ter.ath.cx/>

アークキング

2011年6月12日 初版

遊星からのフリーキック <http://ter.ath.cx/>

ゲームデザイン：寺島由人 イラスト：森木ノ子

印刷：(株)萬印堂