

ヘイムスクリングラ

遊星からのフリーキック 寺島由人 作

2～4人用 所要時間90分

Kringla heimsins
「世界の環、そこには人間が住んでいる」

年代記はそんな言葉ではじまります。

オーディンはこの地に王朝を築きました。彼の末裔たちは各地を支配し、栄華を誇りました。探検と発見。戦争と略奪。遙か神代からの歴史が、年代記には綴られています。

あなたは祖先の領地を受け継いだ豪族の一人となり、領地の発展を目指します。

家人たちはあなたの指示を待っています。戦士たちはロングシップに揺られながら、ヴァルハラを夢んでいます。詩人たちは、謳うべき英雄の登場を望んでいます。彼らの期待に応えなければなりません。戦場に角笛を吹き鳴らしましょう。宴では惜しみなく振る舞いましょう。そうするたび、あなたの名声は高まるでしょう。

プレイヤーはヴァイキングの長となり、自分の領地の発展を目指します。

このゲームには非常に様々なカードが登場します。ゲーム開始前に、それらのカードを使って自分の「デッキ」を作ります。デッキには、ゲーム中にあなたの領地に登場するすべてのカードが含まれています。

最初は、あなた自身である「家長」しかいません。デッキから引いたカードをプレイすることで、あなたの領地に仲間たちが増えていきます。彼らをうまく働かせ、もっとも多くのVP（勝利点）を獲得したプレイヤーの勝利となります。





内容物

・マニュアル 1冊

・資源チット



食料20



木材20



鉱石20



魔力20



・行動トークン

約30個

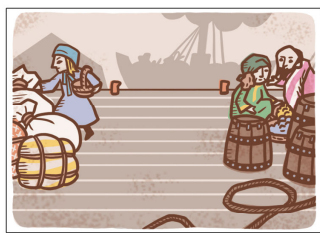


・VP（勝利点）チット

銀（1点）20枚 金（5点）20枚



- ・共通プレイスカード 10枚（上段左）
- ・スタートプレイヤーカード 1枚（上段中央）
- ・「家長」カード 4枚（上段右）
- ・交易場 1枚（右）



・領地カード 84枚

コモンカード 64枚（64種固定）

レアカード 20枚（全40種の中からランダム）

※レアカードは箱により内容が違います



デッキの準備

ゲーム開始前に各プレイヤーは、16枚（または20枚）以上の領地カードで構成される「デッキ」を用意します。

どのような方法で準備してもかまいませんが、いくつかの例を紹介します。
※ゲームのルールを把握した後で、もう一度この章を読んでください。



初めてのゲーム

初めてゲーム遊ぶ場合は、あらかじめ用意されたデッキで遊ぶことを推奨します。次の手順で各プレイヤーのデッキを用意してください。

領地カード左下に書かれている「A」から「D」のマークごとにカードを分けます（各16枚ずつ）。マークのないカードは使用しません。各プレイヤーは、それらのいずれかを受け取り自分のデッキとします。



シールド

領地カードをでたために20枚程度ずつ配ります。各プレイヤーは、配られたカードの中から16枚以上を選び自分のデッキとします。



ドラフト

領地カードをでたために20枚程度ずつ配ります。その後、下記の手順でカードを取っていきます。

- 1) 全員同時に配られたカードを（自分だけが）見る。その中から1枚をとり手元に伏せて置く。
- 2) 残りのカードを左隣のプレイヤーに渡す。
- 3) 全員が1枚選んだら、右隣のプレイヤーから渡されたカードをうけとり、同じ手順をくりかえす。

これをくりかえすと、最終的にすべてのカードがプレイヤーに配られます。

こうして受けとったカードから、16枚以上のカードを選びデッキを作ります。

または、10枚ずつのドラフトを2回（2回目は逆回り）行ってもいいでしょう。

ランダムとドラフトでは、もしカードの枚数が充分にあるのなら、もっと多くの

カードを配ることもできます。その場合、デッキの枚数は16枚ではなく20枚以上とするといいでしょう。

何枚のカードを使いデッキ枚数を何枚以上とするかについては、ゲーム開始前に、参加するプレイヤーで話しあって適宜決めてください。



構築

プレイヤー全員がこのゲームを所有している場合は、この方法で遊ぶこともできます。

各プレイヤーは、事前に自分で選んだカードでデッキを作り、持ち寄ります（カードを配る必要も、ドラフトする必要ありません）。

構築デッキを作る場合は、下記の制限にしがいます。

- ・ 同じ名前のカードは、デッキの中に2枚までしか入れてはならない
- ・ デッキの枚数は20枚以上でなければならない（上限はない）



ゲームの準備



テーブル中央



ストック

資源チットを種類別に分け、すべてのプレイヤーの手が届く場所に出しておきます。これを「ストック」と呼びます。

行動トークンをストックに置きます。

VP（勝利点）チットを、プレイヤー人数に応じて下記の点数分ストックに置きます。銀は1点、金は5点です。残りのVPチットは最終ラウンドまで使用しません（箱にしまっておきます）。

・ 2人：40点 ・ 3人：60点 ・ 4人：80点

テーブルの中央に、共通プレイスカード10枚を並べます。枠の色が茶色の面を表向きにしてください。

「交易」の近くに「交易場」を置きます。交易場の上に、ストックから、食料、木材、鉱石、魔力、VPチット（銀）を各1個ずつ置きます。



プレイヤーの山札、捨て札置き場、領地



各プレイヤーは自分のデッキをよく混ぜ、山札として自分の前に置きます。

山札の近くに捨て札置き場を用意します。これはプレイヤー専用の捨て札置き場です。

各プレイヤーの前には「領地」と呼ばれる領域があります。ここには、プレイヤーがプレイしたカード（トレジャー以外）が表向きに置かれます。領地には合計6枚（「王」がいれば8枚）までのカードが置かれます。そのための場所を確保します。

各プレイヤーは「家長」カード1枚を受けとり、自分の領地に置きます（「家長」も枚数制限に含みます）。

最近船に乗ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。スタートプレイヤーは「スタートプレイヤー」カードを受けとり自分の領地の近くに表にして置きます。



最初の手札と資源

各プレイヤーは、山札の上から10枚を引きます。その後、その中から5枚を選び手札とします。残りのカードは、好きな順序で並べ山札の下に置きます。

手札を決めた後で、3番目のプレイヤーと4番目のプレイヤーは、好きな資源チットを1個選びサプライから獲得します。



ショートゲーム

時間があまりない場合は、短時間で終わるショートゲームを選ぶこともできます。

ショートゲームでは、各プレイヤーは最初の資源として食料、木材、鉱石、魔力を各2個ずつ持ちます。また、ストックに置くVPチットを通常ルールの半分にします。それ以外のルールはすべて通常のゲームと同じです。



カードの種類と見方

(このページと次のページは、以後のルールを読みながら参照してください)

ユニット



※カード種別に「プレイス」または「トレジャー」がないカードは、すべてユニットです。

ユニットカードは、手札からプレイすることでプレイヤーの領地に置かれます。

ユニットはあなたの領地に住む人々や家畜などを表し、さまざまなアクションを実行します。

①名前

カードの名前です。

②プレイコスト

カードを手札からプレイするために支払う資源です。

③カードタイプ

カードの種別です。

「ワーカー」「ソルジャー」など、種別により使い方が異なります。

④行動回数/回復コスト

行動回数(上段)は、このユニットが1ラウンドの間に行動できる回数です。

回復コスト(下段)は、このユニットの使用回数を回復するために必要な資源です。

⑤テキスト欄

カードが持つ能力です。

プレイス



プレイスカードは手札からプレイすることでプレイヤーの領地に置かれます。ユニットが実行するためのアクションを提供するものと、置かれているだけで自動的に効果があるものがあります。

共通プレイスカードもプレイスカードです。最初からテーブル中央にあり全員が使えます(早い者勝ちです)。

⑥使用回数

1ラウンド中にこのカードのアクションを使用できる回数です。

使用回数のないプレイスはアクションを持ちません(置かれているだけでなんらかの効果があります)。

トレジャー



トレジャーは使い捨てのカードです。使用した直後にテキスト欄の効果を解決し、捨て札になります。



ゲームに登場するアイコン

カードのコストや効果の一部はアイコンで示されています。これらのアイコンは以降の説明で頻出します。



資源



左から、食料、木材、鉱石、魔力を表します。

プレイコスト、アクションのコスト、回復コストとしてこれらのアイコンが示される場合は、対応する資源チットを手元からストックに支払います。

カードの効果で「獲得する」と書かれていた場合は、対応する資源チットをストックから獲得し手元に置きます。



任意の資源



カードのプレイコスト、アクションのコスト、回復コストとして登場します。

このコストは、下記のいずれかの方法で支払うことができます。

- ・任意の資源1個
- ・手札を1枚捨てる



VP（勝利点）



ゲームの目的であるVP（勝利点）を表します。カードの効果などで「獲得する」と書かれていたら、数字の点数分の勝利点チットをストックから獲得し手元に置きます。銀色は1点、金色は5点です。



ワーカー



プレイスカードのアクションのコストに登場します。ワーカーが実行するアクションであることを表します。

ワーカーの上の行動トークン1個をこのカードの上に移動することでこのアクションを実行できます。



ソルジャー



「遠征」アクションのコストに登場します。ソルジャーが実行するアクションであることを表します。

ソルジャーの上の行動トークン1個をこのカードの上に移動することで、遠征アクションを実行できます。



消耗



ユニットカード自身が、プレイスを使わずに実行できるアクションを表します。

このカードの上から行動トークン1個をストックに戻すことでこのアクションを実行できます。



ゲームの手順

ゲームはラウンドをくりかえして進行します。各ラウンドでは下記のフェイズをこの順に行います。

- 1)回復フェイズ
- 2)ドローフェイズ
- 3)アクションフェイズ
- 4)ラウンド終了フェイズ



1)回復フェイズ

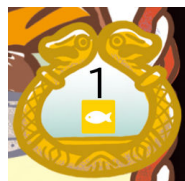
すべてのプレイスカード（共通プレイスカードと、各プレイヤーの領地にあるカードタイプ「プレイス」を持つカード）から行動トークンをすべて取り除きます。

各プレイヤーは、自分の領地のユニットカード（プレイス以外のカード）に行動回数分までの行動トークンを置くことができます。行動トークンを置くためには、そのカードに書かれている回復コストを支払う必要があります。

ユニットカードに行動トークンを置くことを「回復する」と呼びます。

行動回数が2以上のカードの場合は、回復コストを1回支払えば最大まで回復します。回復コストが書かれていないカードは、無料で回復することができます。

一部のカードの回復コストを支払えない、または支払いたくない場合、回復しないことができます。



2)ドローフェイズ

※ 1ラウンド目はこのフェイズを飛ばします。

各プレイヤーはカードを1枚引きます（自分の山札の上からカードを1枚引き、手札に加えます）。

手札の枚数は7枚が上限です。カードを引いた結果手札が8枚以上になった場合は、すぐに7枚になるまでカードを捨てなければなりません。捨てたカードは自分の捨て札置き場に置きます。このルールは、ゲーム中つねに適用されます。



3)アクションフェイズ

このフェイズでは、各プレイヤーが順番にターン（プレイヤーの手番）をおこないます。

スタートプレイヤー（スタートプレイヤーカードを持っているプレイヤー）のターンからはじめます。終わったら次は左どなりのプレイヤーのターンとなり、時計回りにターンが進行します。

ターンには、アクションを1回実行するか、パスをします。

一度パスをしたプレイヤーのターンは以後飛ばします。すべてのプレイヤーがパスをしたら、アクションフェイズ終了です。



行動するユニットの選択

アクションは、自分の領地にあるいずれかのユニットカードが行います。

まず自分の領地から、行動するユニットカード（プレイス以外のカード）1枚を選びます。行動するためには「行動可能」である必要があります。行動トークンが1個以上乗っているユニットカードのことを「行動可能な」ユニットカードと呼びます。



アクションの選択

次に、選んだユニットが実行するアクションを選びます。アクションには、プレイスカードのアクションと消費能力の2種類があります。

・プレイスカードのアクション

テーブル中央に並べられた共通プレイスカードか、または自分の領地にあるプレイスカードのアクションです。他のプレイヤーの領地にあるプレイスカードは選ぶことができません。

これらのアクションを実行する場合、行動するユニットの上から行動トークンを1個とり、実行したいプレイスカードの上に移動します。

すでに使用回数分の行動トークンが乗っているプレイスカードは指定できません。

使用回数がないプレイスカードはアクションを持ちません（置かれているだけで



なんらかの効果があります)。

行動するユニットカードのカードタイプにより、実行できるアクションが異なります。

- ・コストに  があるアクションはワーカーだけが実行できます。
- ・コストに  があるアクション(遠征)はソルジャーだけが実行できます。

ワーカーでもソルジャーでもないユニットは、プレイスカードのアクションを実行できません(そうしたユニットは、なにか別の用途を持っています)。

・消耗能力

行動するカード自身が持っている能力です。消耗能力は、コストに消耗アイコン  があります。

消耗能力を実行する場合、そのカードの上から行動トークン1個をストックに戻します。

ユニットカードから行動トークンをストックに戻すことを「消耗させる」と呼びます。

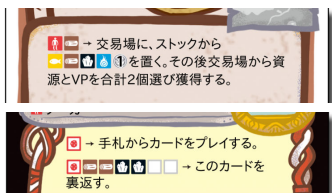


アクションの解決

アクションを指定したら、コストを支払い効果を解決します。

矢印(→)の左がコスト、右がそのコストを支払うことで得られる効果です。こうした記述一組が1つのアクションです。

1枚のカードに複数のアクションが書かれている場合は、それらのうち1つだけを選びます。



1. コストの支払い

コストはアイコンで示されています。

アクションを指定したら、必ず最初にコストを支払う必要があります。コストを支払うことができないアクションは選ぶことができません。

(コストを支払ったとき初めて「アクションを実行した」と見なします)

コストのアイコンについては、8ページを参照してください。

2. 効果の解決

効果はアイコンと文章で示されています。書かれている指示にしたがってください。

サポート

「サポート」キーワード能力を持つカードは、他のカードが実行するアクションと一緒に参加できます（「サポート（アクション名）」のように、サポートできるアクションが指定されています）。

アクションをサポートする場合、そのカードを1消費させます（カードの上から行動トークン1個をストックに戻します）。

共通プレイスカード

共通プレイスカードは「神託」などの効果で裏向きになることがあります。裏面になっている場合、効果が少し変わります。



・探検

ワーカーが実行し、コストとして木材1個を支払います。

交易場に、ストックから食糧、木材、鉱石、魔力、1VPを置きます。その後、交易場から資源とVPを好きな組み合わせで合計2個選び獲得します。

裏面の場合、追加で1VPを獲得します。



・交易

ワーカーが実行します。以下を2回まで（0～2回）実行します。

「手札を1枚捨てる。そうした場合、交易場から資源1個または1VPを獲得する」

裏面の場合、2回までの制限がなくなり、任意の回数効果を実行できます。



・漁場、森

ワーカーが実行します。それぞれ、示されている資源を2個獲得します。

裏面の場合、使用回数が2になります。



・鉱山、整地

ワーカーが実行します。それぞれ、示されている資源を2個獲得します。

裏面の場合、追加で1VPを獲得します。



・遠征

表面では使用できません。

ソルジャーが実行し、コストとして鉱石1個を支払います。遠征の処理については、14ページ「遠征」を参照してください。



・祝宴

ワーカーが実行し、コストとして食糧、木材、鉱石、魔力を各1個支払います。

4VPを獲得します。

裏面の場合、4VPではなく5VPを獲得します。



・議会

ワーカーが実行します。

スタートプレイヤーカードを獲得し、裏面にして自分の領地の近くに置きます。

ただし、スタートプレイヤーカードがすでに裏面になっている場合は獲得できません。

この方法でスタートプレイヤーが移動した場合、1VPを獲得します。

裏面の場合、1VPではなく2VPを獲得します。



・神託

ワーカーが実行します。

カードを1枚引きます。さらに共通プレイスカード1枚を選び、裏向きにします。すでに裏向きになっている共通プレイスカードを裏向きにする（表面に戻す）こともできます。

加えて、そのカードの上にストックから行動トークンを1個置くことができます。

裏面の場合、カードを1枚ではなく2枚引きます。

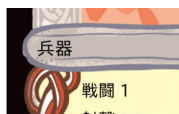
遠征

カードの効果に「遠征を実行する」と書かれている場合（共通プレイスカード「遠征」など）、次の手順で遠征を解決します。

・遠征部隊の編成

遠征を実行したソルジャー自身に加え、さらに任意の枚数の「戦闘」キーワード能力を持つユニットカードで遠征部隊を編成します。遠征部隊に参加するカードはすべて行動可能でなければなりません。遠征部隊に参加したカードはそれぞれ1消耗させます。

（「戦闘」を持つカードなら何枚でも参加できますが、遠征を実行するために必ず1枚以上のソルジャーが必要ということに注意してください）



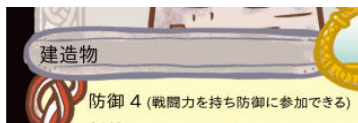
遠征部隊の編成が終わったら、他の各プレイヤーとの戦闘を1回ずつ解決していきます。攻撃プレイヤー（ターンプレイヤー）の左どなりのプレイヤーから、時計回りに順番に防御していきます。

・防御部隊の編成

順番が回ってきた防御プレイヤーは、防御部隊を編成します。方法は遠征部隊の編成と同じです（1枚以上のソルジャーと、任意の枚数の「戦闘」を持つカード）。すべて行動可能でなければなりません。遠征と違い、防御では消耗しません。

（消耗しないため、特別な事情がない限り、参加できるすべてのカードを防御部隊に参加させることになるでしょう）

「防御」キーワード能力を持つカードは、防御時のみ、戦闘を持つソルジャーのように扱います。付随する数字が戦闘力となります。



・戦闘判定

まず「戦闘に参加したとき」などの効果（キーワード能力「射撃」など）を解決します。

その後、攻撃側の戦闘力と防御側の戦闘力を比べます。戦闘に参加しているカードの戦闘力を合計し、より大きい方のプレイヤーの勝利です。

同点の場合は、防御側の勝利となります。

「戦闘に勝利したとき」などの効果（キーワード能力「略奪」など）があれば、ここで解決します。

攻撃プレイヤー以外の全員が1回ずつ防御したら、ターン終了です。各プレイヤーは、戦闘の結果に応じVPを受け取ります。

獲得するVPは、ゲームに参加しているプレイヤー人数とこのターンに戦闘に勝利

した回数で決まります。右の表にしたがいます。

ターン終了時の効果（キーワード能力「略奪」など）があればここで解決します。

（例：4人プレイ時、プレイヤーAが遠征を実行した結果、BとC

には勝利しDに敗北しました。この場合、プレイヤーAは2VP、プレイヤーDは1VPを獲得します）

プレイヤー人数	防御側	攻撃側		
		1勝	2勝	3勝
2人	3VP	3VP		
3人	1VP	2VP	3VP	
4人	1VP	1VP	2VP	3VP

カードのプレイ

「手札からカードをプレイする」と書かれたアクションを使うと、手札のカード1枚をあなたの領地に出したりトレジャーの効果を使ったりすることができます。

はじめから領地にいる「家長」は、消耗能力としてこの能力を持っています。

プレイできるカードタイプが指定されている場合はその指示に従います（「手札から家畜をプレイする」などのように書かれています）。

カードをプレイするときは、下記の手順にしたがいます。

1. コストの支払い

カードを使用するためには、プレイコスト（カード左上）に示されているコストを支払う必要があります。コストを支払えないカードはプレイできません。

コストのアイコンについては、8ページを参照してください。



2. 効果の解決

カード種別により解決方法が違います。

・トレジャー

トレジャーは、すぐに効果を発揮する代わりに1回しか使えないカードです。

トレジャーを使用したら、すぐに書かれている効果を解決します。その後、そのカードは捨て札にします（自分の捨札置き場に表向きに置きます）。

・トレジャー以外（ユニットまたはプレイス）

これらのカードを使用したら、そのカードを自分の領地に置きます。

その結果領地のカードの枚数が6枚（「王」がいる場合は8枚）を超えた場合、すでに領地に置かれているカードのうち1枚を選び捨てなければなりません。このルールは、ゲームを通じてつねに適用されます。

家長を裏返す

「家長」のもうひとつの消耗能力を使った場合、家長を裏返します。この能力を使うためには、コストとして木材2個、鉱石2個、任意の資源2個が必要です。

いまやあなたは一国の王です。

「王」が場にいる場合、領地の枚数の上限は6枚ではなく8枚になります。

家長を裏返した場合、その上に乗っていた行動トークンはそのまま残します。

スタートプレイヤーを獲得する

「スタートプレイヤーを獲得する」と書かれたアクション（共通プレイスカード「議会」など）を使ったら、スタートプレイヤーカードを獲得し、裏面にして自分の領地の近くに置きます。

ただし、スタートプレイヤーカードがすでに裏面になっている場合は獲得できません。

共通プレイスカードを裏返す

共通プレイスカード「神託」などの効果で共通プレイスカードを裏返した場合、その上に乗っていた行動トークンや資源チップはそのまま残します。

裏向きになっているカードをまた元に戻すこともできます。



4)ラウンド終了

スタートプレイヤーカードを裏向きで持っているプレイヤーがいれば、表向きにします。その場合、スタートプレイヤーは移動しません。

スタートプレイヤーカードが表向きの場合、左隣のプレイヤーに渡します。



ゲームの終了

ストックのVPチットがなくなったら、そのラウンドを最後までプレイしてゲーム終了です。そのラウンドは、箱から残りのVPチットを出してゲームを続けます。

最後のラウンドが終了したら、各プレイヤーは下記を合計しVPを計算します。

- ・ VPチットの得点
- ・ 家長がいる場合は、自分の領地のカード1枚につき1点
- ・ 王がいる場合は、自分の領地のカード1枚につき2点

もっとも多くのVPを獲得したプレイヤーの勝利です。

勝者が複数いる場合は、その中で資源チットをもっとも多く持っているプレイヤーの勝利です。それも同数の場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かちあいます。

2位以下の順位に意味はありませんが、30点以上のVPを獲得したプレイヤーは一定の成功を収めたといえるでしょう。



その他のルール

・同時処理の順番

回復フェイズやドロウフェイズなど、同時に処理する場合があります。このとき、順番が問題になる場合（いずれかのプレイヤーがそう主張した場合）は、その時点でのスタートプレイヤーから時計回りに処理します。

・山札

山札はプレイヤーに固有のものです。シャッフルされ、裏向きに積まれています。ルールやカードに指示されない限り、山札の中身を見ることはできません。

自分の山札の枚数は数えることができます。また、他のプレイヤーに山札の枚数を訊かれたら正直に答えなければなりません。

カードを引く、山札のカードを公開するなどの効果が発生したとき、山札のカードが足りなければ、捨て札のカードをシャッフルして山札の下に置きます（特に指示がない限り、捨て札のカードを山札に戻すのはこの場合のみです）。

・捨て札

ゲーム中、カードを「捨てる」と指示された場合、そのカードはそのプレイヤーの捨て札置き場に表向きに置かれます。領地から捨てる場合と手札から捨てる場合がありますが、どちらの場合も同じです。

捨て札置き場のカードは公開情報です。いつでも誰でも確認することができます。捨て札置き場の順番には意味がなく、並べ替えることもできます。

・手札

プレイヤーが手に持っているカードです。手札のカードは、そのプレイヤーだけが見ることができます。他のプレイヤーの手札を覗き見ることはできません。

手札の枚数は公開情報です。他のプレイヤーに訊かれたら正直に答えなければなりません。

手札の枚数の上限は7枚です。カードを引く、カードを手札に加えるなどの処理の結果7枚を超えた場合は、すぐに、7枚になるまで手札を捨てなければなりません。（※例えば6枚の状態から3枚のカードを引いて手札が9枚になった場合、すぐに2枚を選び捨てます）

・プレイヤーの領地

各プレイヤーの領地には6枚までのカードを配置することができます（「家長」を含む）。7枚目のカード配置した場合、すぐに、配置されているカードから1枚を選び捨てなければなりません。

ただし「家長」が裏返り「王」になっている場合、そのプレイヤーの領地の枚数制限は6枚ではなく8枚になります。

(※カードが場に出てから、枚数をチェックしオーバーした分を捨てます。7枚目のカードが場に出た結果「家長」が「王」になった場合は、捨てる必要はありません)

・ 家長と王

家長と王がプレイヤーの領地から離れることはありません(捨て札になったり、手札に戻ったりすることはありません)。また、そうした効果の対象として選ぶこともできません。

・ 資源チット

プレイヤーがどの資源チットを何個持っているかという情報は公開情報です。見えるようにテーブルに置きます。

ストックの資源チットは無限にあるものとして扱います。ゲーム中に不足したら、なにか他のもので代用してください。

・ 行動トークン

ストックの行動トークンは無限にあるものとして扱います。ゲーム中に不足したら、なにか他のもので代用してください。

・ VP(勝利点)

プレイヤーが持つVPは公開情報です。獲得したVPチットは見えるようにテーブルに置きます。

VPチットは無限にあるものとして扱います。最終ラウンドに不足したら、なにか他のもので代用してください。

・ 効果を解決できない場合

効果は、書かれている順番でできるだけ解決します。一部分を解決できない場合は、その効果を飛ばして解決できる部分をすべて解決します。

このルールは、アクション、トレジャー、戦闘時の能力などすべてに適用されます。

(例:「略奪」を持つカード2枚に攻撃され、資源を2個捨てることを求められましたが、資源を1個しか持っていませんでした。この場合は、資源を1個捨てます)

・ 投了

一人のプレイヤーのVPが極端に高くなり、もはや勝者が明らかな場合、プレイヤーはいつでもゲーム終了の提案をすることができます。

提案があった場合、すべてのプレイヤーが同意すれば、すぐにゲームを終了します。

(なんとかなる場合も多いでしょう。あまり安易にゲームを捨てないようにしてください。また、1位以外のプレイヤーのうち1人でも続行を希望している場合はゲームを続けてください)



用語とキーワード能力

このゲームに固有の用語について解説します。



主なカードタイプ

特に重要なカードタイプを説明します。これら以外にも多くのカードタイプがあります。

・ユニット

カードのうち「プレイス」でも「トレジャー」でもないものはすべてユニットです。ユニットはプレイすると領地に置かれ、行動回数を持ちアクションを実行できます。

・ワーカー

ユニットの1種です。ほとんどのプレイス（遠征以外）を利用できる重要なカードです。ほとんどのワーカーは、回復のために食料を必要とします。

・ソルジャー

ユニットの一種です。遠征を実行できるのはソルジャーだけです。

・プレイス

プレイスはアクションを実行できません。代わりに他のユニットが実行するアクションを提供するか、または領地に置かれているだけでなんらかの効果があります。テーブル中央にある共通プレイスカードもプレイスです。

・トレジャー

トレジャーはプレイしたらすぐに効果を発揮し、その後捨て札になります。

・象徴

象徴は高価ですが、とても強力なカードです。象徴をうまく活用できたかどうかで勝敗が決まることも多いでしょう。

アクションと行動トークンに関する用語

・ 行動可能

ユニットカードの上に行動トークンが1個以上乗っている状態のことです。

・ 回復する

ユニットカードにストックから行動トークンを乗せることです。「1回復する」は行動トークンを1個乗せることを意味します。

行動回数を超える個数の行動トークンを乗せることはできません。

・ 消耗させる

ユニットカードから行動トークンを取り除くことです。「1消耗させる」は行動トークンを1個取り除きストックに戻すことを意味します。

・ サポート(アクション名)

他のカードが()内に指定されたアクションを実行するとき、一緒に参加することができます。サポートした場合、このカードを1消耗させます。

サポート能力のみではアクションを実行できません。

(例:「ロバ」はカードタイプ「ワーカー」を持たないため、単体ではアクションを実行できません。しかし「サポート(漁場/森/鉱山/聖地)」を持っています。他のワーカーと一緒にアクションに参加することで、書かれている効果を発揮します。

「家長」を使い「漁場」を実行しました。このアクションを「ロバ」でサポートします。この場合、通常の「漁場」の効果により食料を2個獲得し、さらに「ロバ」の効果により食料を1個獲得します。結果、合計で3個の食料を獲得します。

「荷運び」は「サポート(漁場/森/鉱山/聖地)」を持っていますが、ワーカーでもあるため、自分自身でアクションを実行することもできます)

・ 「参加」

「このカードが〇〇に参加したとき」と書かれている場合、それは次のすべてを含みます。

- ・ そのカードが指定されたアクションを実行した
- ・ そのカードが指定されたアクションをサポートした
- ・ そのカードが遠征部隊や防御部隊に参加した(遠征/防御に参加した)

「このカードが〇〇に参加したとき」の効果は、指定された条件が満たされたときすぐに解決します。

(例:「行商人」が「交易」に参加した場合、すぐにカードを1枚引きます。その後「交易」の通常の効果を行います)

戦闘に関するキーワード能力

・ 戦闘

遠征や防御に参加することができる能力です。

付随する数字が、そのカードが持つ戦闘力となります(例:「戦闘 3」を持つカードは戦闘力3を持ちます)。

※戦闘能力があっても、カードタイプに「ソルジャー」がなければ遠征や防御を実行できないことに注意してください。

・ 防御

この能力を持っているカードは「戦闘」を持つソルジャーのように防御の実行と防御への参加ができます(遠征はできません)。

付随する数字が、そのカードが持つ戦闘力となります。

・ 射撃

この能力を持つカードが戦闘に参加したときに発動します。

戦闘の相手プレイヤーは、戦闘に参加している自分のユニットカード1枚を選びます。そのカードの戦闘力は、この戦闘中0になります(戦闘から外れるわけではありません)。

2個以上の射撃が発動する場合、射撃の対象はすべて別のカードでなければなりません(「魔法」を持つカードに割り振られ射撃が効果を及ぼさなかった場合でも)。

・ 魔法

この能力を持つカードが戦闘に参加したときに発動します。

魔法を持つカードの戦闘力がなんらかの効果で低下するとき、それを無効にします。

(例:「射撃」を受けた場合、射撃の対象として選ぶことはできますが、効果は適用されず戦闘力はそのままです)

・ 破壊

この能力を持つカードが攻撃側で戦闘に参加し、勝利したときに発動します(防御側では発動しません)。

戦闘終了時、相手プレイヤーは、自分の領地の行動可能なユニットカードを1枚選び1消耗させます。

・略奪

この能力を持つカードが攻撃側で戦闘に参加し、勝利したときに発動します（防御側では発動しません）。

戦闘終了時、相手プレイヤーは、自分が持つ資源1個を捨てます。ターン終了時、あなたは、このターンに略奪の効果で捨てられた資源のうち1個を選び獲得します。

ホームスクリーングラ

2013年11月4日

遊星からのフリーキック

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

発行者：寺島由人

ゲームデザイン：寺島由人

アート&グラフィックス：森木ノ子

印刷・製作：株式会社萬印堂



ルールに関するご質問は、twitterで @terrasima に訊くか、または下記メールアドレスにお願いします。

ter@h8.dion.ne.jp

ウェブサイト「遊星からのフリーキック」では、このゲームに関する情報を随時掲載していきます。

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

