仮面の王

ゲームデザイン：寺島由人
イラスト：ウルル
プレイ人数：５～８人
プレイ時間：30 分

遊星ゲームズ

内容物と用意するもの

・カード 48 枚　・リファレンスシート 8 枚
・マニュアル 1 枚

・内容物以外に、50 枚程度のコインまたは筆記用具が必要です。別途用意してください。

概要

あなたは英雄の一人となり、「光」「闇」「炎」のいずれかの陣営の一人として秘密の使命の達成を目指します。

最初、各プレイヤーの正体はわかりませんが、カードを使用するたびに少しずつ正体が判明していきます。仲間と協力し、敵を打ち倒しましょう。ゲームが終了したとき、自分の正体カードに書かれている目標を達成していれば勝利です。

ゲームの準備

リファレンスシート「英雄一覧」にしたがい、各英雄のデッキを用意します。各英雄の正体カード（カード右上に陣営アイコンがあるカード）１枚と、領地カード５枚の、計６枚ずつのデッキになります。

各デッキは裏向きの山札としてテーブルに置きます。このとき、どのデッキがどの陣営なのかがわかるようにしておきます。

プレイヤー人数に応じ、登場する英雄を用意します。各陣営の人数は、リファレンスシート「各陣営の人数」に従います。このとき、各陣営からどの英雄が登場するのかが誰にもわからないようにしてください。

登場しない英雄のデッキは使用しません。表を見ずに箱にしまっておきます。

各プレイヤーに、上で用意したデッキ（各６枚）を配ります。どのプレイヤーにどのデッキが配られたかがわからないようにしてください。

各プレイヤーは、配られた６枚のカードを裏向き（「？」の面）にしてシャッフルし、でたらめな順番で自分の前に１列に並べます。この列を「領地」と呼びます。並べた後、自分の領地の各カードの表面を確認しておきます。

各プレイヤーは３コインを受け取ります。残りのコインはストックとしてテーブルの中央に置いておきます。

これで準備完了です。スタートプレイヤーを決め、ゲームを開始します。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーの手番から始め、以後時計回りに手番を進行します。

手番

手番がきたプレイヤーは、自分の領地（自分の前に並んでいるカード）の中から、この手番に行動するカード１枚を選びます。

次に、選んだカードの場所に応じ、行動コストをコインで支払います。行動コストは、左端のカードは０、左から２番めのカードは１コイン、３番めのカードは２コイン……、と、右のカードほど高くなります。

行動コストを支払ったら、そのカードに書かれているアクション能力を解決します。

その後、行動したカードを列の右端に移動します。空いた場所は左に詰めます。

カード裏面「？」のアクション

カード裏面には能力が２種類あり、いずれかを選びます。

A) ２コインを受け取ります。

B) １コインと、さらに自分の領地の表向きになっているカード１枚につき１コインを支払い、このカードを表向きにします (つまり、１枚目は１コイン、２枚目は２コイン、……です)。

その後すぐに、表面のアクション能力を（必ず）解決します。

カード表面の能力

カードの能力はアイコンで示されます。

各能力は、対象を表すアイコン (矢印) と効果がセットになっています。

能力が複数行書かれている場合は、すべての能力を書かれている順に解決します。

■対象

自分を対象とする能力です。

両隣のいずれかのプレイヤー１人を選び対象とします。自分の領地に到達距離を増やすカード（アイコン）がある場合、さらに隣のプレイヤーを対象とすることができます。

自分または両隣 (または到達距離内) のいずれかのプレイヤー１人を選び対象とします。

■アクション効果

対象のプレイヤーは書かれている数字分のコインを獲得します。

対象のプレイヤーは書かれている数字分のコインを失います (ストックに支払います)。

対象のプレイヤーの領地の裏向きのカード１枚をあなたが選び、それの表面を見ます。

対象のプレイヤーの領地のカード１枚をあなたが選び、それを右端に移動します。

対象のプレイヤーは、自分の領地のカード１枚を選び捨てます。捨てたカードは表向きにします。
アイコンを持つカードを捨てることはできません。
この効果によりいずれかのプレイヤーの領地のカードが３枚以下になったら、即座にゲームを終了します。

対象のプレイヤーはこの手番の後に追加の手番を行います。この追加手番では、行動するカードの指定と効果の対象の選択をあなたが行います。
追加手番中に対象のプレイヤーがコインを支払う場合、代わりにあなたが支払います。コインを獲得する場合、代わりにあなたが獲得します。

あなたの領地に５枚以上のカードがあれば、即座にゲームを終了します。
このアイコンを持つカードは捨てることができません。

■アクション以外の効果

この能力は他のプレイヤーの手番中に使用します。その場合も通常どおり行動コストを支払い、このカードを右端に移動します。
対象のプレイヤーはこの手番中、の効果を受けません。

このアイコンを持つカードが領地にある間、到達距離を１増やします。

ゲームの終了

次のいずれかの条件を満たしたら、ゲーム終了です。

・いずれかのプレイヤーの領地のカードが３枚以下になった (滅亡)
・の効果（「王笏」「闇の王」）でゲームが終了した (戴冠)

各プレイヤーは自分の正体カードを明かします（裏向きだった場合、その正体カードは領地に加えません）。

光陣営と闇陣営の得点 (表向きのカードの枚数) をそれぞれ合計します。得点の合計が大きいほうの陣営は陣営勝利となります (プレイヤーの勝利とは別です)。同点の場合、いずれの陣営も陣営勝利になりません。

ここまで処理した後、自分の英雄の勝利条件 (リファレンスシート参照) を満たしているプレイヤーはゲームに勝利します。自分自身が滅亡していても、条件を満たしていれば勝利です。

細かいルール

・自分の領地の裏向きのカードは、いつでも内容を確認することができます。
・ゲーム中の会話に制限はありません。
・アクションを使用したら、その効果は可能な限り解決しなければなりません。

選択ルール

ゲームに慣れたら、次の選択ルールで遊ぶこともできます。

・ゲームの準備で自分の領地を作るとき、配られた６枚のカードをシャッフルせず、表面を見ながら好きな順番に並べます。