

目次

ゲームの概要

●ルーク&レイダースとは	・・・ 1
●ゲーム時間の目安	・・・ 1
■クレジット	・・・ 1

内容物

●内容物一覧	・・・ 2
--------	-------

テーブル (全体図)

●中央エリア	・・・ 3
●個人エリア	・・・ 3
●個人ストックについて	・・・ 3

セッティング

①ミニユーロカード	・・・ 4
②モンスターカード (白枠)	・・・ 4
③モンスターカード (黒枠)	・・・ 4
④ユニットカード (白枠)	・・・ 4
⑤レベルアップカード (黒枠)	・・・ 5
⑥アクションマーカー	・・・ 5
⑦栄誉トークン	・・・ 5
⑧5金トークン	・・・ 5
⑨召喚チップ	・・・ 5
⑩勲章トークン	・・・ 5
⑪キューブピース	・・・ 6
⑫個人ボードと個人カード	・・・ 6
⑬名刺サイズカード	・・・ 6

ゲーム開始時にすること

●スタートプレイヤーの決定	・・・ 7
●初期モンスターの召喚	・・・ 7
●初期ユニットの配置	・・・ 7

ゲーム進行

●ラウンドとは	・・・ 8
●メインフェイズ	・・・ 8
●エネミーフェイズ	・・・ 9
●エンドフェイズ	・・・ 9

コマンドカード「進撃」「奇襲」

●進撃	・・・ 10
●奇襲	・・・ 10
●アクションとは	・・・ 10
■アクションの相互チェック	・・・ 10

ユニットの移動

●ユニットの移動ルール	・・・ 11
-------------	--------

ユニットのスキル

●スキルの射程	・・・ 11
●スキル効果の種類	・・・ 12
●攻撃スキル (ダイス)	・・・ 12
■攻撃スキルの処理例	・・・ 12

●攻撃スキル (長射程)	・・・ 13
●攻撃スキル (割り振り)	・・・ 13
●攻撃スキル (範囲)	・・・ 13
●回復スキル	・・・ 14
●特殊スキル	・・・ 14

コマンドカード「休息」「報酬」

●休息	・・・ 15
●報酬	・・・ 15

コマンドカード「募兵」

●募兵	・・・ 16
-----	--------

エネミーフェイズ

●エネミーフェイズ	・・・ 17
-----------	--------

エネミーフェイズ「侵略」

●侵略	・・・ 17
●モンスターが行動する順番	・・・ 17
●モンスターの行動	・・・ 18

モンスターの移動

●モンスターの移動ルール	・・・ 18
●プレイヤーが脱落した時	・・・ 19

モンスターの攻撃

●モンスターの攻撃ルール	・・・ 19
●ユニットが気絶した時	・・・ 20
●モンスターのボーナス移動	・・・ 20

エネミーフェイズ「召喚」

●召喚	・・・ 21
●隣接召喚	・・・ 22
●待機列	・・・ 22

エンドフェイズ「終了処理」

●ラウンド終了処理	・・・ 23
-----------	--------

恩恵

●恩恵	・・・ 24
●栄誉マーク	・・・ 24
●レベルアップ	・・・ 24
●意思の力	・・・ 25
●全力移動	・・・ 25

ゲームの勝利条件 (1人)

●勝利条件 (1人)	・・・ 25
●オプションルール (1人用)	・・・ 25

ゲームの勝利条件 (2人~4人)

●勲章トークン	・・・ 26
●勝利条件 (2人~4人)	・・・ 26
●脅威ポイント	・・・ 26
●同着時の処理	・・・ 26

Rook & Raiders

ルークアンドレイダース

ルールブック Ver. 1.02

蓑竹屋
GAMES

ゲームの概要

●ルーク&レイダースとは

ルーク&レイダースとは「城壁と侵略者」の名のとおり、キャッスルディフェンスをテーマとしたボードゲームです。プレイヤーは自分の城を守るため、兵士を雇い、次々に押し寄せる魔界の軍勢を撃退しなければなりません。

⚠ このゲームは協力型ゲームではありません！

各プレイヤーは自分だけの戦場（個人ボード）を持ち、その戦場におけるモンスターの脅威ポイントの合計を誰が一番早く下げられるかを競うゲームです。

モンスターはランダムで戦場に召喚されますが、何がどこに召喚されたかは全プレイヤーに共有されます。

戦場の条件が同じのため、ライバルに差をつけるためには、より効率的に敵を倒さなければなりません。

戦闘はタクティカルバトルです。ユニットを移動させて、射程内の敵を指定して攻撃します。ダメージをダイスで決めるので、運も重要な要素になります。



敵の行動は簡単なアルゴリズム（条件分岐）によって決定されます。敵の行動を先読みして、どの敵を優先して倒すべきかを考えるパズル的な要素があります。



●ゲーム時間の目安

1P	2P	3P	4P
60分	90分	120分	150分

■クレジット（敬称略）

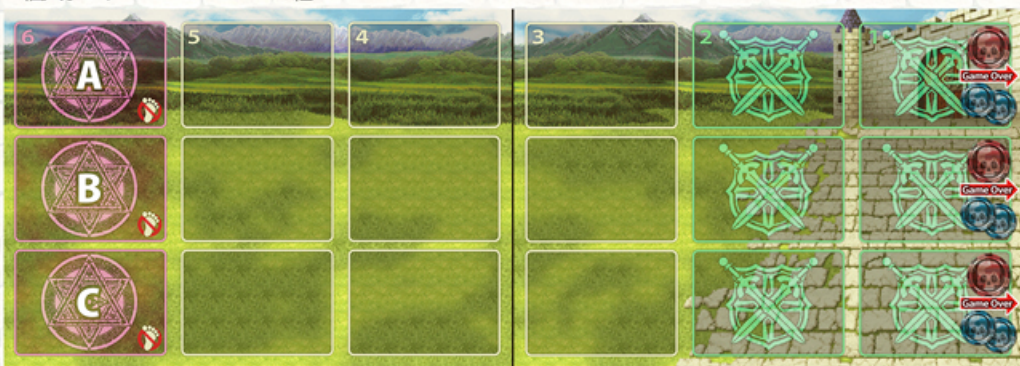
ゲームデザイン 蓑竹屋
グラフィックデザイン 蓑竹屋
テストプレイ Holly, Hiro, Will, メンチ、蓑竹屋
カード印刷 株式会社 萬印堂
発行日 初版 2016年12月
第2刷 2020年11月
発行人 蓑竹屋 GAMES
<http://minotakeya.biz/>



内容物

●内容物一覧

- ・ルールブック（本書） … 1冊
- ・個人ボード … 4組



- ・モンスターカード（白枠） … 12枚
（Lv.1：5枚、Lv.2：4枚、Lv.3：3枚）
- ・モンスターカード（黒枠） … 36枚



- ・アクションマーカー … 20枚
- ・荣誉トークン … 8枚
- ・5金トークン … 4枚



- ・召喚チップ … 7枚
（A：2枚、B：2枚、C：2枚、予備1）



- ・ユニットカード（白枠） … 34枚
- ・レベルアップカード（黒枠） … 16枚



- ・勳章トークン … 9枚
（-1：3枚、-2：2枚、-3：2枚、-4：1枚、予備1）



- ・ダイス … 2個
- ・キューブピース … 60個
- ・ポーン … 1個

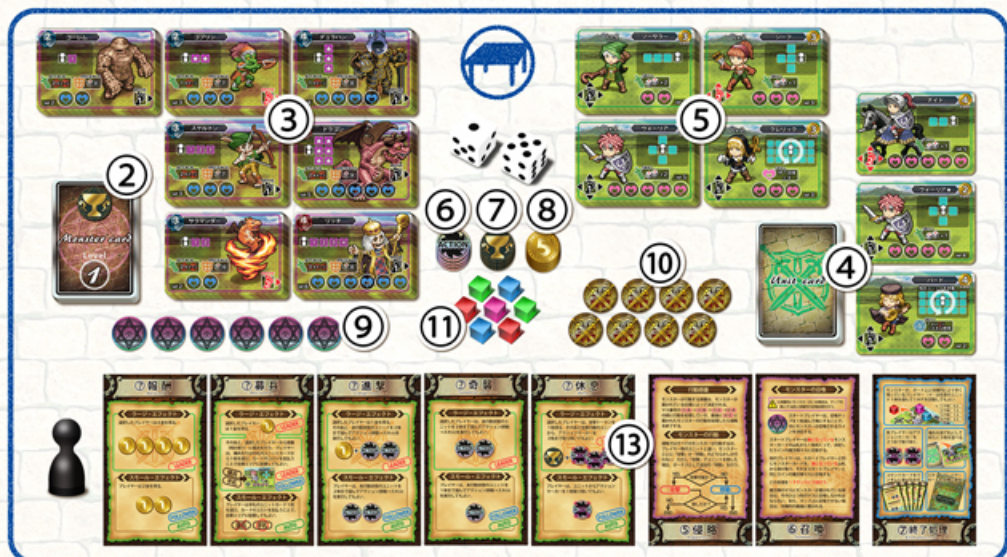


- ・コマンドカード（5種類） … 5枚
- ・⑤⑥⑦番カード（3種類） … 3枚
- ・個人カード … 4枚
- ・スタートプレイヤーカード … 1枚

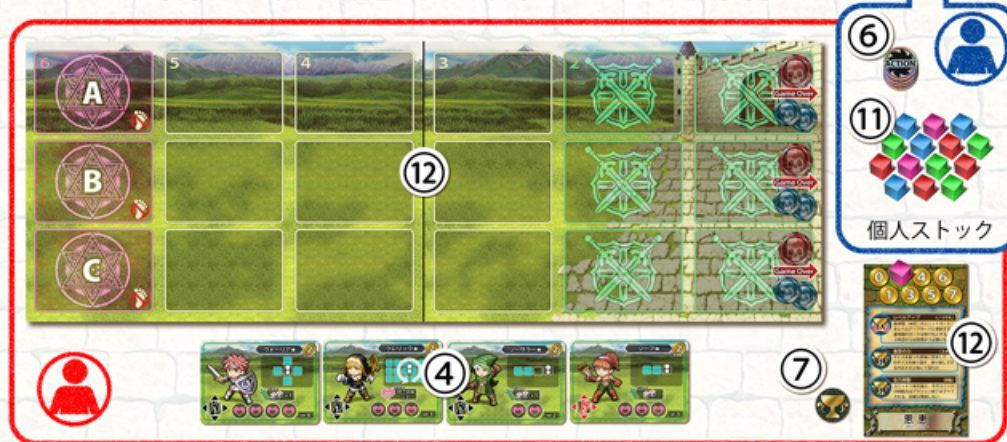


テーブル (全体図)

- 中央エリア
テーブルの中央に置いてプレイヤー全員で共有するものです。



- 個人エリア
各プレイヤーの手元に置いて個人で管理するものです。プレイヤーの人数分用意されます。



- 個人ストックについて
本書を読み進めると、共有ストックと個人ストックという言葉が出てきます。本ゲームではストックという言葉に「誰のものでもないアイテムを保管しておく場所」という意味で使っていますが、誰のものでもないのに個人(の)ストックというのは、少し違和感を覚えるかもしれません。これは、出し入れの頻度の高いアイテムをその都度、共有ストックに戻すのは面倒なので、個人のエリアに仮置きしている場所を個人ストックと呼んでいると理解してください。
そのため、個人ストック内のアイテムは足りなくなったら、共有ストックや他プレイヤーの個人ストックから借りて使うことができます。個人ストックには、アクションマーカーとキューブピースの2種類のみ保管することができます。

セッティング

- ①ミニユーロカード
最初にミニユーロサイズのカードを裏面の絵柄で4つに分けます。



- ②モンスターカード (白枠)
モンスターカードで白い枠のカードは、裏面の数字(レベル)でさらに3つの束に分けます。レベルごとのカードの束を裏向きでシャッフルした後、(上) 1→2→3 (下)の順番で重ね、ひとつの山札にしてテーブルの中央エリアに置きます。



- ③モンスターカード (黒枠)
モンスターカードで黒い枠のカードは、表面にして同じ名前のカードごとに7つの山に分け、テーブルの中央エリアに置きます。



- ④ユニットカード (白枠)
ユニットカードで白い枠のカードは、表面にして「ウォーリア★」「クレリック★」「ソーサラー★」「シーフ★」の4枚のカードを抜き出し、その4枚を初期手札として各プレイヤーに配ります。
残ったカードはすべて(配らなかった★印のカードがあればそれも)まとめて裏向きでシャッフルした後、山札にしてテーブルの中央エリアに置きます。
その後で、山札の上から3枚をめくって表でテーブルに並べ、傭兵(P16)とします。



⑨レベルアップカード (黒枠)

レベルアップカードは、表面にして同じ名前のカードごとに4つの山に分け、テーブルの中央エリアに置きます。レベルアップカードは獲得方法が違うだけで、それ以外ではユニットカードと同様に扱います。



⑩アクションマーカー

アクションマーカーは、各プレイヤーに個人ストックとして5~6枚配ります。残りはテーブルの中央エリアに共有ストックとして重ねておきます。



⑦栄誉トークン

栄誉トークンは、各プレイヤーが初期所有物として1枚獲得します。残りはテーブルの中央エリアに共有ストックとして重ねておきます。



⑤5金トークン

5金トークンは、テーブルの中央エリアに共有ストックとして重ねておきます。



⑨召喚チップ

表面にABCと描かれた6枚を裏向きでよく混ぜ、重ねずにテーブルの中央エリアに置きます。(表面が白い召喚チップは予備です。チップを紛失した時にペンで文字を書き込んで使ってください)



⑩勲章トークン

表面に-1~-4と描かれた8枚を裏向きでよく混ぜ、重ねずにテーブルの中央エリアに置きます。(表面が白い勲章トークンは予備です。トークンを紛失した時にペンで文字を書き込んで使ってください)



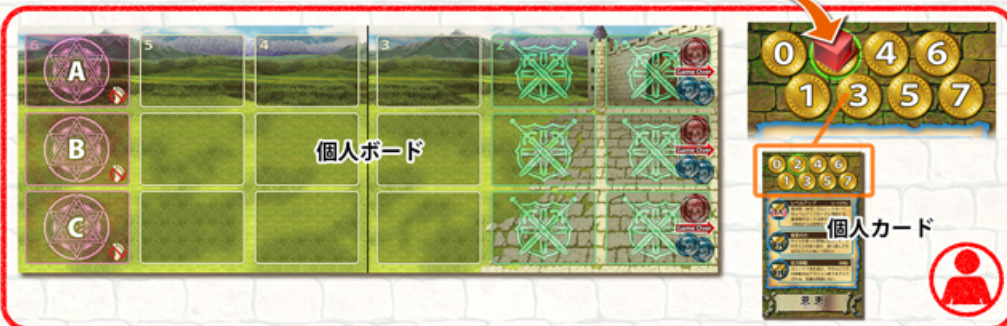
⑪キューブピース

キューブピースは、各プレイヤーに個人ストックとして15個程度配ります。残りはテーブルの中央エリアに共有ストックとしてまとめておきます。キューブピースの色はゲームには関係しません。



⑫個人ボードと個人カード

各プレイヤーは個人ボード1組と個人カード1枚を受け取ります。余ったボードとカードは、ゲームに使わないので箱に戻してください。手元の個人ストックから適当な色のキューブピースをひとつ取り、個人カードの上段にある金貨マークの「2」と書かれた場所に置いてください。これは、初期資金として2金持っていることを表しています。



⑬名刺サイズカード

残っている9枚の名刺サイズのカードは「コマンドカード」と「それ以外」で分けます。

5枚のコマンドカードは裏向きでシャッフルしたあと、中央エリアの左から右に、重ならないように表面で並べていきます。その後、コマンドカードに続けて⑤⑥⑦番カードを番号順に表面で並べます。

5枚のコマンドカードの後に⑥番ではなく、⑤番のカードがくることに違和感を覚える人がいるかもしれませんが、その理由は後で説明するので、ここでは気にしないでください。

また、スタートプレイヤーカードについては次の頁で説明します。



ゲーム開始時にすること

●スタートプレイヤーの決定

ジャンケンなど適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。そのプレイヤーは、スタートプレイヤーカードを受け取って手元におきます。



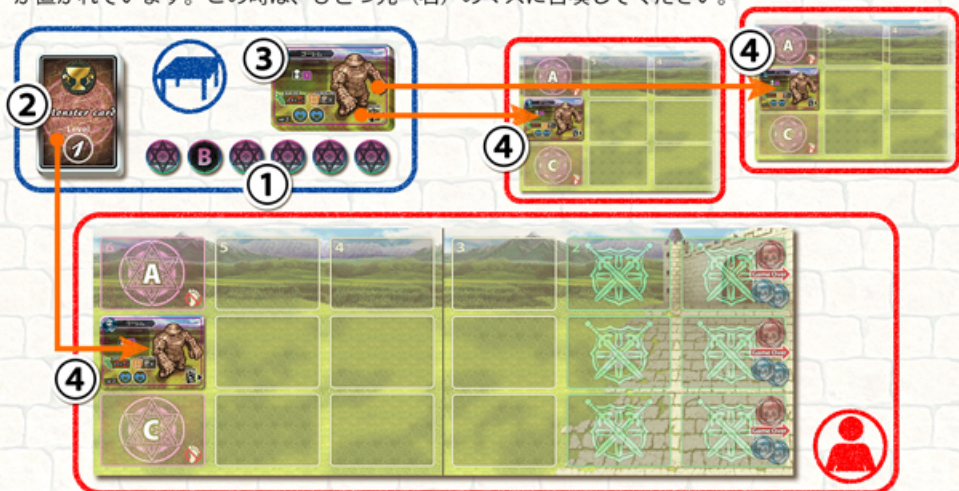
●初期モンスターの召喚

第0ラウンドの処理として、モンスターの召喚(P21)を2回行います。

- ①スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーは、中央エリアの召喚チップを1枚めくって表にします。
- ②続いて同プレイヤーはモンスターカード(白枠)の山札の上から1枚めくって受け取ります。
- ③他のプレイヤーは、表になっているモンスターカード(黒枠)の山札から、②でめくられたモンスターと同じカードを受け取ります。
- ④プレイヤーは全員、モンスターカードを個人ボードの①の召喚チップで指定されたアルファベットの魔法陣マスに召喚します。

上記の①～④の手続きを2回繰り返して、2体のモンスターをボードに召喚します。

* 2回目にめくられた召喚チップが1回目と同じアルファベットだった場合、そこにはすでにモンスターが置かれています。この時は、ひとつ先(右)のマスに召喚してください。



●初期ユニットの配置

プレイヤーはそれぞれ、手札のユニットカードから1枚を選んで、自軍エリア(6マス)の任意の場所に配置します。ゲーム中にユニットを配置するときはコスト(金貨)が必要になりますが、この初期配置ではユニットを配置するためのコストは必要ありません。

「シーフ★」か「ソーサラー★」を自軍エリアの前列に配置すれば、1アクションで魔方陣のマスに攻撃が届くので、そのどちらかを配置するのが定石となります。



ゲーム進行

●ラウンドとは

ゲームは〈メインフェイズ〉〈エネミーフェイズ〉〈エンドフェイズ〉の3つのフェイズ(段階)をひとつのラウンドとして、このラウンドを繰り返すことで進行していきます。処理の順番は、テーブルの中央エリアに並べられた名刺サイズのカードで管理していきます。



●メインフェイズ

ゲームが始まると、まずメインフェイズとなります。メインフェイズでは、このラウンドのスタートプレイヤーから順番(時計回り)に、各プレイヤーが1回ずつ手番を行います。

手番のプレイヤーはランダムに並べられたコマンドカードの中から、任意の1枚を選び実行を宣言します。この時、選ばれたカードは並び順をコマンドカードの先頭にもってきて、コマンド実行中であることがわかるようにポーンを置いておきます。



並べ替えた後、直ちにコマンドカードに書かれた効果を処理します。

コマンドカードの効果をプレイヤー全員が実行しますが、カードには効果が2つ書かれていて、基本的には選んだプレイヤー(LEADER)がラージ・エフェクト、それ以外のプレイヤー(FOLLOWER)はスモール・エフェクトを実行します。



最初に選ばれたコマンドカードの処理を全員が終了したら、次に左隣のプレイヤーが手番を行います。

次のプレイヤーも好きなコマンドカードを1枚選び実行を宣言しますが、このラウンドですでに実行されたコマンドカードを選ぶことはできません。

選んだコマンドカードの並び順をポーンの置かれているコマンドカードの次(右)に持ってきて、コマンド実行中であることがわかるようにポーンを右に移動させて、効果を処理します。



この手順を全員が1回ずつ手番を行うまで繰り返します。つまり、プレイヤーが1人の時は1枚、4人の時は4枚のコマンドカードがプレイヤーの選択によって実行されます。

全員が手番を終えたら、次は選択されなかったコマンドカードを左から順番に自動(AUTO)で実行していきます。AUTOで実行されるコマンドカードの効果は、全員がスモール・エフェクトになります。

ただし、最後に置かれているコマンドカードはこのラウンドは実行されません(重要)つまりメインフェイズで実行されるコマンドは必ず4つになります。プレイヤーが4人の時は選択されなかったカードは1枚だけなので、誰も選ばなかったその1枚が実行されないこととなります。



●エネミーフェイズ

メインフェイズで4枚目のコマンドカードの処理が終わったら、エネミーフェイズに移ります。

エネミーフェイズでは、プレイヤーが何かを選択する必要はなく、モンスターサイドの処理を決めた手順にしたがって実行することになります。詳しい処理は各カードの頁を参照してください。

「侵略」(P17) … モンスターの移動や攻撃を簡単なアルゴリズム(条件分岐)にしたがって実行します。

「召喚」(P21) … 新たなモンスターを2体、各プレイヤーのボードに召喚します。

●エンドフェイズ

リソースの回復と次のラウンドを始めるための準備をします。詳しい処理の内容は「終了処理」(P23)を参照してください。

5つの処理があるので、ポーンを動かしながら進行を確認するとよいかもしれません。



コマンドカード「進撃」「奇襲」

●進撃

ユニット2体にアクションを実行させるコマンドです。コマンドカードを選択したプレイヤーだけ、コマンド選択時に1金を受け取ります。金貨を入手した時の処理は「報酬」(P15)を参照してください。

●奇襲

ユニット1体にアクションを実行させるコマンドです。コマンドを選択したプレイヤーだけ、ユニット2体にアクションを実行させることができます。

●アクションとは

アクションとは、ユニットを移動させたりスキルを使ったりする行為のことです。ユニットには固有のスキルがあり、それを使うことで、モンスターにダメージを与えたり、ダメージを負ったユニットのHPを回復することができます。

①個人ストックから、コマンドのアクション数と同じ数のアクションマーカーを手にとります。個人ストックのアクションマーカーが足りない場合、共有ストックからマーカーが余っている他プレイヤーから借りてください。

②未行動状態のユニットを1体選びます。未行動状態のユニットとは、アクションマーカーが置かれていないユニットのことです。



③アクションを実行します。アクションは、必ず(移動→スキル)の順番で行ってください。移動はしなくてもかまいませんが、スキルを使用すると、自動的に移動を放棄したことになります。

④スキルを実行し終わったユニットにアクションマーカーを1枚置くことで、そのユニットは行動済み状態となります。

⑤アクションさせたいユニットがない場合は、アクションしないことを選んでもかまいません。

その時、余ったアクションマーカーはすべて個人ストックに戻します。余ったアクションマーカーを保留しておいて、別のタイミングで使用することはできません。

■アクションの相互チェック

このゲームのコマンドの処理は「順番に」という記述がなければ、全プレイヤーが同時に処理を進めても問題がないようになっています。

しかし「進撃」や「奇襲」といった、ユニットにアクションをさせるコマンドは、処理が複雑なので慣れるまではプレイヤー同士でペアを作って、交代で処理をチェックしたほうがよいかもしれません。

行動を決めたプレイヤーが先に自分のユニットのアクションを実行します。その間、ペアになったプレイヤーは、アクションの処理に間違いがないかを確認してあげるといった感じです。

処理が終わったなら交代して、見ていた側のプレイヤーがユニットのアクションを実行します。

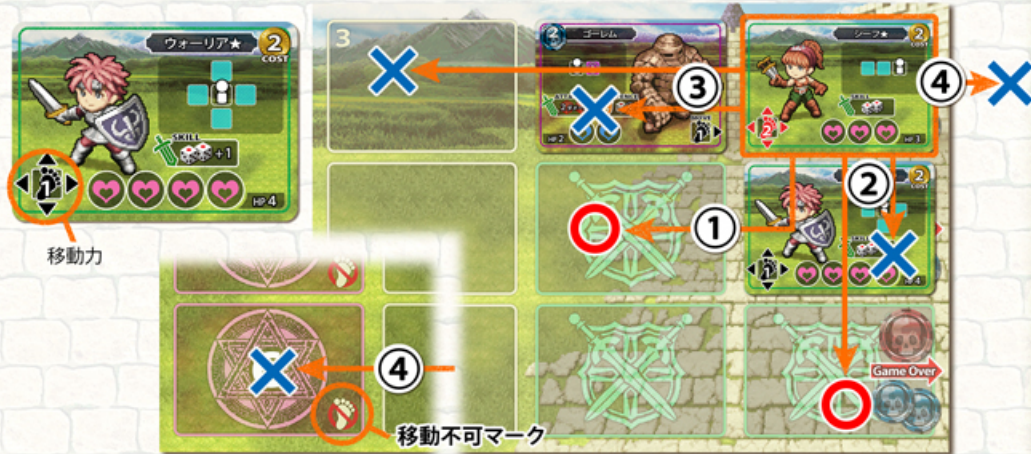


ユニットの移動

●ユニットの移動ルール

ユニットカードの左下には移動力が書かれています。ユニットは1回のアクションで、移動力に書かれた数字までのマス移動できます。移動はスキルを使用する前にしか行えません。この時、ユニットがダメージを受けているなら、上の上のっているキューブピースごと移動を行います。

- ①プレイヤーのユニットは前後左右どの方向にも移動できます。複数のマス移動する場合、下に1歩→左に1歩というように途中で方向をかえることもできます。
- ②味方のユニットのいるマスで移動を終えることはできません。複数のマス移動できるユニットの場合、ユニットのいるマスを通り抜けることができますが、1歩しか移動できないユニットが味方のユニットがいるマスを通り抜けるためには、恩恵の全力移動(P25)を使用する必要があります。
- ③モンスターがいるマスで移動を終えることも、通過することもできません。
- ④ボード左端の魔方陣のマスには進入することができません。また、ボードの外にできるように移動することもできません。



ユニットのスキル

ユニットのスキルは「射程」と「効果」という2つの要素で構成されています。



●スキルの射程

射程には、ユニットの現在位置から対象にとれる範囲（青色のマス）がアイコンで描かれています。アイコンを実際のマップ上に対応させると右図のような位置関係になります。

「シーフ★」のスキルの効果は攻撃なので、青色のマスにモンスターがいれば攻撃をすることができます。この時、ユニットを90°回転させて、上下にいるモンスターを攻撃するといった使い方はできません。



●スキル効果の種類

スキルには、大きく分けると「攻撃」「回復」「特殊」の3つの種類があります。

- ・「攻撃」はモンスターにダメージを与えるスキルです。
- ・「回復」は味方のユニットからダメージ（キューブピース）を取り除きます。
- ・「特殊」はそのどちらでもないものです。

●攻撃スキル（ダイス）

「攻撃」のスキルを持つユニットには、ダイスを使ってダメージを決定するものが多くあります。ここでは、その攻撃の手順を説明していきます。



「射程」
青色のマスにいるモンスターを1体選んで攻撃できます。「ウォーリア★」の場合、上下左右に隣接したマスに攻撃できます。

「効果」
剣（つるぎ）のマークは敵にダメージを与えるためのスキルです。効果にダイスが描かれたものは、何ダメージ与えられるかをダイスを使って決めます。

- ①ユニットの射程内にいる、攻撃したいモンスター1体を対象に選んで、スキルの使用を宣言します。
 - ②ダイスを2個振って、その出目を合計します。修正値がある場合、その数字を出目に足した値を「攻撃力」とします。
 - ③モンスターの「防御力」を参照します。「攻撃力」が「防御力」以上なら2ダメージ、「防御力」未満なら1ダメージを与えます。
 - ④ダメージを与えた時は、ダメージと同じ数のキューブピースをモンスターカードの上におきます。カードに乗っているキューブピースの合計が、モンスターのHPの値以上になったら、モンスターは倒されて、ボードから取り除かれます。
- *倒されたモンスターカードは裏向きにして、プレイヤーの手元に置きます。これは榮譽マークとして「恩恵」(P24)を使用するためのコストとして使えるようになります。
- ⑤ダイスを振った時の出目が6ゾロか1ゾロだった時は特殊処理になります。出目が6のゾロ目だった時はクリティカルで防御に関係なく3ダメージを与えます。出目が1のゾロ目だった時はファンブルでダメージは0になります。



■攻撃スキルの処理例

- ①例として「ウォーリア★」で隣接している「ゴーレム」を攻撃してみます。

- ②ダイスを2個振り、ダイスの出目の合計は7でした。「ウォーリア★」の攻撃修正値は+1なので、7+1で今回の攻撃力は8になります。

- ③「ゴーレム」の防御力は9なので、攻撃力8では装甲を貫通できず、小ダメージを与えただけでした。個人ストックからキューブピースを1個とりだし、モンスターカードの上に乗せます。これはモンスターが現在、1ダメージを受けている状態であることを表しています。

- ④もし、攻撃力が9以上だったなら、攻撃力が防御力以上なので個人ストックからキューブピースを2個乗せます。キューブピースの数が「ゴーレム」のHP以上になったため「ゴーレム」は倒され、ボードから取り除かれます。この時、モンスターカードは裏向きでプレイヤーの手元におかれます。のっていたキューブピースは個人ストックに戻してください。

●攻撃スキル（長射程）

前方に長い射程範囲を持つユニットの場合、青色のマスにいるモンスター1体を選んで攻撃します。



「射程」

青色のマスにいるモンスターを1体選んで攻撃します。この時、対象との間に別のモンスターや味方ユニットを挟んでいても、奥のモンスターを対象にすることができます。ただし、白いマスにいる敵を攻撃することはできません。

「効果」

剣（つるぎ）のマークは敵にダメージを与えるためのスキルです。ダイスを使った攻撃方法は前頁の「ウォーリア★」を参照してください。



●攻撃スキル（割り振り）

射程内のモンスターに固定ダメージを割り振るタイプの攻撃です。この時、ダイスは振りません。何回ダメージを与えられるかは「効果」のところに「×？」と記述されています。



「射程」

青色のマスにいるモンスターを1～2体選んで対象にできます。

「効果」

「ソードマスター」は1ダメージで2回攻撃することができます。これは2つの対象に1ダメージずつ振り分けて与えるか、1つの対象に2ダメージを集中して与えるかを選択することができます。

●攻撃スキル（範囲）

青色のマスに★印があるものは範囲攻撃となります。この時、対象は選ばず、範囲内にいるモンスターすべてに対して攻撃をします。



「射程」

青色のマスに★印があるものは範囲攻撃です。

「効果」

範囲内にいるすべてのモンスターに1ダメージづつ与えます。この時、範囲内に味方ユニットがいてもダメージは与えません。



●回復スキル

ハートのマークはHPを回復するためのスキルです。

HP回復とはカードに置かれているダメージ（キューブピース）を取り除くことです。そのため、このスキルはダメージを受けていないユニットに使用しても意味がありません。

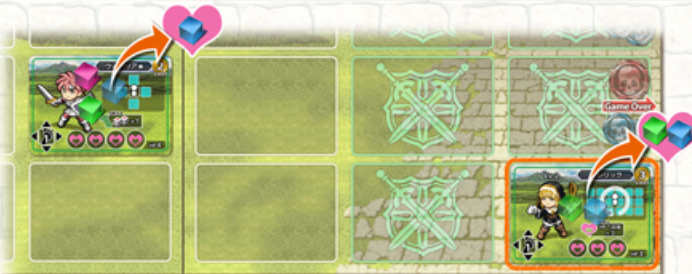


「射程」

6×3マス、つまり（「クレリック（Lv.2）」自身を含む）ボードの上のどこにいるユニットでも対象にすることができます。

「効果」

「クレリック（Lv.2）」は1回のスキルの使用で、HP 1回復を3回行うことができます。これは3つの対象のHPを1点ずつ回復することもでき、1つの対象のHPを3点回復することもできます。もちろん2つの対象を1点と2点に分けて回復することもできます。



●特殊スキル

五芒星のマークは攻撃や回復以外の特殊な効果を持つスキルです。「バード」だけがこのカテゴリのスキルを持っています。



「射程」

6×3マス、つまりボードの上のどこにいるユニットでも対象にできます。ただし、対象は味方ユニットに限ります。

「効果」

最初に対象（味方）に1ダメージを与えます。これは魔法の歌で対象の肉体を強制的に操るためです。対象がこのダメージで気絶してしまう場合、次の効果は発揮されません。

対象にスキルを使用させることができます（移動はできません）この時、対象が未行動状態であっても、対象が行動済みになることはありません。反対に対象が行動済み状態であってもスキルを使わせることができます。

「バード」が未行動状態の「ウォーリア★」を対象にスキルを使用します。この時、対象の「ウォーリア★」は「バード」のスキルで1ダメージを受けます。



対象になった「ウォーリア★」は未行動状態のまま1回だけ自身のスキルを使用することができます。最後に「バード」だけが行動済みになります。

コマンドカード「休憩」

●休憩

行動済みのユニットからアクションマーカーを取り除いて、未行動状態に戻すコマンドです。

ラウンド最後の「終了処理」(P23)で、取り除けるアクションマーカーは2つだけなので、「進撃」+「奇襲」で3アクション以上していると、行動済み状態のユニットがどんどん増えていきます。

そのため、このコマンドを実行して、ユニットを未行動状態に戻すことが必要になります。

コマンドを選択したプレイヤーは、最初に共有ストックから栄誉トークンを1枚受け取って手元におきます。栄誉トークンは「恩恵」(P24)の効果を得る時に使用します。



そのあとで、各プレイヤーはボードの行動済みのユニットを選んで、指定された枚数のアクションマーカーを取り除き、個人ストックに戻します。



コマンドカード「報酬」

●報酬

2金を得るコマンドです。コマンドを選択したプレイヤーだけは、2金ではなく4金を受け取ります。

金貨は次頁の「募兵」でユニットをボードに配置する時、必要になります。

プレイヤーの所持金は、個人カードの金貨の部分にキューブピースを置くことで管理します。

金貨を入手した時は、キューブピースを増えた分だけ進めてください。逆に支払った場合は、キューブピースの数字を戻します。



所持金が7金を超える場合には、共有ストックから5金トークンを受け取ります。5金トークンは金貨5枚分として扱い、キューブピースは所持金から5金を減らした数字に移動させてください。



コマンドカード「募兵」

●募兵

ユニットカードをボードに配置するためのコマンドです。

コマンドを選択したプレイヤーは、コマンド選択時(募兵を行う前)に1金を受け取ります。

募兵では自軍エリアの空いているマスに、ユニットカードを未行動状態で配置します。1回のコマンドで配置できるのは1体だけです。

この時、プレイヤーはユニットカード右上に書かれたコストの数字と同じだけの金貨を支払わなければなりません。

所持金が足りなくてコストが支払えない時や自軍エリアに空いているマスがない時は、ユニットを配置することはできません。

*ボード上に同名のユニットが2体以上存在しても問題ありません。同じ技能を持つ別のキャラがいるという認識です。



●手札から募兵する
手札とはプレイヤーの手元にあるボードに配置していないユニットカードのことです。便宜上、手札と表現していますが公開情報なので、隠す必要はありません。

初期手札として「ウォーリア★」「クレリック★」「ソーサラー★」「シーフ★」の4枚が配られています。

モンスターに倒されたユニットは手札に戻るため、後半には傭兵だったユニットやレベルアップしたユニットを手札から配置することもあります。

●傭兵から募兵する
ユニットカード(白枠)の山札から3枚めくられてテーブルに並べられているのが傭兵です。募兵のコマンドの時、この傭兵の中から1枚を選んで配置することもできます。

この時、ユニットを選ぶのは早い者勝ちになるので、コマンドを選んだプレイヤーから順番(時計回り)に処理していきます。傭兵をボードに配置せず、直接手札にいれることはできません。

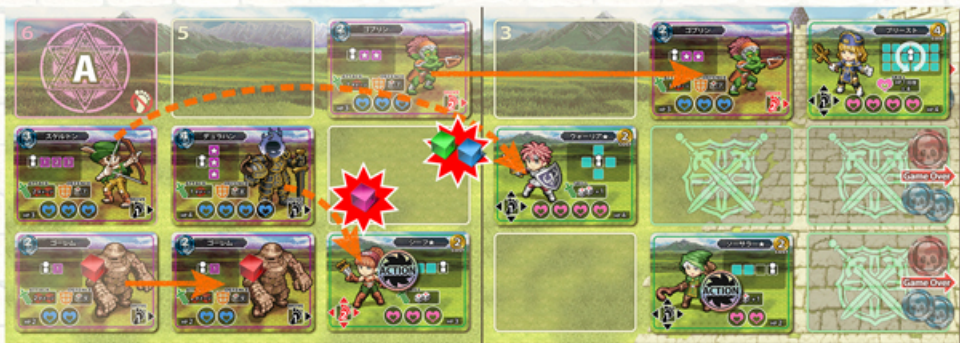
ただし、募兵のコマンドが自動実行(AUTO)された時だけは、誰も傭兵から配置することができません。



エネミーフェイス

●エネミーフェイス

メインフェイスで4つのコマンドカードの処理が終わったら、エネミーフェイスに移ります。エネミーフェイスは「⑤侵略」→「⑥召喚」の順番で処理されます。



上は「侵略」時のボードのイメージです。それぞれのmonsterがアルゴリズム（条件分岐）に従って動いています。

- ①射程内にユニットがないので「ゴブリン」が2歩移動します。
- ②「デュラハン」が射程内にいる「シーフ★」に1ダメージを与えます。
- ③「スケルトン」が射程内にいる「ウォーリア★」に2ダメージを与えます。
- ④射程内にユニットがないので「ゴーレム」が1歩移動します。

全monsterが行動を終えたら、新たに2体のmonsterが左の魔方陣から召喚されます。

エネミーフェイス「侵略」

●侵略

ボード上のmonsterの移動や攻撃を簡単なアルゴリズム（条件分岐）にしたがって実行します。

侵略の処理にかかる時間はひとり1～2分程度です。この時もユニットのアクションの時と同様、処理に見落としがないかを誰か他のプレイヤーに見てもらおうとよいでしょう。

●monsterが行動する順番

monsterが行動する順番は、monsterカードが置かれている位置によって決定されます。

マス番号の①-A → ①-B → ①-C → ②-A の順にmonsterが置かれているかをチェックします。

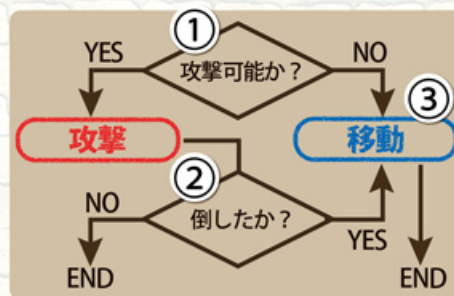
置かれていれば、そのmonsterがどんな行動をするのかをアルゴリズム（条件分岐）で決定し、行動を実行していきます。⑥-Cに置かれたmonsterの行動を処理したら侵略は終了します。



●monsterの行動

侵略では、ボード上のすべてのmonsterが行動します。しかし、プレイヤーユニットのアクションが（移動→攻撃）を1セットにしていたのと違い、それぞれのmonsterは「攻撃」か「移動」のどちらかを選んで実行します。個々のmonsterがどちらの行動を行うかは次のアルゴリズムで決定されます。

- ①先ずmonsterの射程範囲を参照します。範囲内に1体以上のユニットがいる場合、monsterは「攻撃」を行います。
- ②その「攻撃」によって、ユニットを倒した場合はボーナス行動として「移動」を1回行います。倒せなかった場合は、そのmonsterの行動は終了します。
- ③射程範囲内にユニットがない場合は、移動力の最大まで「移動」して行動を終了します。



monsterの移動

●monsterの移動ルール

monsterはカード右下の移動力に書かれた数字まで、マスを移動できます。monsterがダメージを受けている場合は、上の上のつってキューブピースごと移動を行います。



- ①monsterは右方向にしか移動しません。複数のマスを移動できるmonsterは、常に移動できる最大まで移動します。



- ②monsterの移動先に別のmonsterがいる場合、追い越してその前のマスまで移動します。移動先に連続でmonsterが並んでいる場合、置けるまで追い越し続けます。



- ③移動先にプレイヤーのユニットがいる場合は、重なることも追い越すこともできません。この時は、可能だけ前に移動します。もし前方のマスがすべて埋まっていて、移動できるマスがない場合は行動をキャンセルします。



④ モンスターはボードの一番右のマスを通ることができます。その状態は、モンスターが城内に侵入したことを表しています。



この時、モンスターカードの左上の脅威ポイント（觸體マーク）の「色」を見ます。

城内に侵入したのが「赤」のモンスターであったなら、そのプレイヤーは直ちにゲームから脱落します。

「青」のモンスターでまだ1体目であった場合、そのモンスターカードは表向きのまま手元に置いてください。このカードは勝利条件の脅威ポイントの計算(P26)に関係します。

通過したのが2体目の「青」のモンスターだった時、そのプレイヤーは直ちにゲームから脱落します。



●プレイヤーが脱落した時

ゲーム途中でプレイヤーが脱落した時は、残ったプレイヤー人数に対応したルールでゲームを継続します。4人が3人になったら3人ルールで。3人が2人になったら2人ルールで。ただし、2人が1人になったら、その時は残ったプレイヤーの勝利です。人数によってルールが変更されるのは下記の箇所です。

- ・「終了処理」の援護(P23)
プレイヤー人数によって援護が受けられる人数が変わります。

脱落したプレイヤーは手番を行わず、他プレイヤーのユニットのアクションやモンスターの侵略などの時、処理に間違いがないかをチェックする係に回ってください。

モンスターの攻撃

●モンスターの攻撃ルール

モンスターはそれぞれ、射程と攻撃ダメージの値を持っています。モンスターの攻撃には大きく2つのパターンがあります。

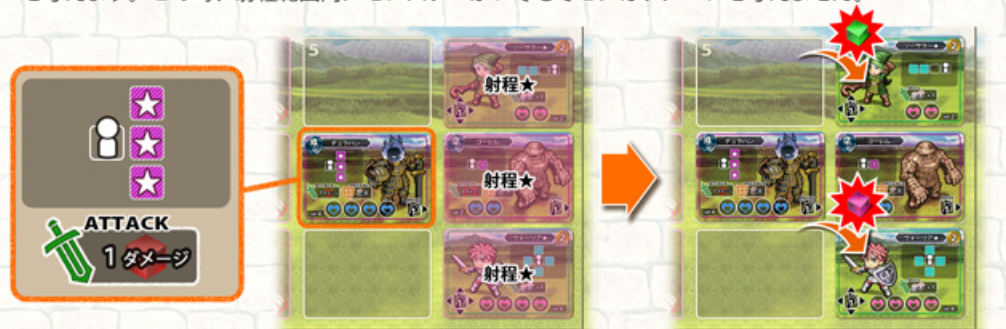
① 射程に数字が描かれている場合、射程範囲内にいるプレイヤーユニット1体に対してダメージを与えます。

この時、射程範囲内に複数のユニットがいる場合、最も若い数字が書かれたマスにいるユニットにだけ攻撃を実行します。



上の状態では「スケルトン」の射程範囲に1体のモンスターと2体のユニットがありますが、射程②のマスの「ウォーリア★」にだけ攻撃します。

② 射程に★印が描かれている場合、射程範囲内にいるすべてのプレイヤーユニットに対して攻撃ダメージを与えます。この時、射程範囲内にモンスターがいてもそこにはダメージを与えません。



上の状態では「デュラハン」の射程範囲に1体のモンスターと2体のユニットがいます。この時は「ウォーリア★」と「ソーサラー★」の2体に1ダメージずつ与えます。

●ユニットが気絶した時

モンスターの攻撃によってユニットがダメージを受けた時、受けたダメージと同じ数のキューブピースをカードの上のせます。これはユニットが負傷している状態であることを表しています。

このキューブは回復スキルの効果などで取り除かれられない限り、カードの上のつままです。カードの上のキューブの合計がユニットのHPの値以上になったら、ユニットは気絶してボードから取り除かれます。上につまっていたアクションマーカーやキューブは個人ストックに戻され、ユニットカードは手札に戻ります。これは傭兵として雇ったユニットや、レベルアップしたユニット(P24)でも同様です。これらのユニットを再びボードに配置する時は「募兵」(P16)のルールに従ってください。

●モンスターのボーナス移動

モンスターはその攻撃によってユニットを1体以上気絶させた時、ボーナスとして移動を1回行うことができます。この時、範囲攻撃で複数倒していた場合でもボーナス移動は1回だけです。

この方法での移動は攻撃の直後に行い、通常の移動ルールに従って実行します。この時、射程範囲内に別の対象がいる場合でも追加で攻撃を行うことはありません。必ず移動を行ってください。

① 「ゴレム」の攻撃で2ダメージを負っている「ウォーリア★」は、次の「スケルトン」の攻撃によって、ダメージの合計が4になり気絶します。



② この時、「ウォーリア★」を気絶させた「スケルトン」はボーナス移動を行います。



③ 「スケルトン」の移動力は1ですが、味方のモンスターを追い越すため、「ウォーリア★」がいた位置まで移動して「スケルトン」の行動を終了します。



エネミーフェイズ「召喚」

●召喚

ここでは新たに2体のモンスターカードをボードに召喚します。

召喚の方法はゲーム開始前に行った第0ラウンド(P7)の召喚と同じ手順でおこないます。

モンスターは毎ラウンド2体ずつ召喚され、モンスターカード(白枠)の山札がなくなったら、以降は山札からの召喚を行いません。

ただし、モンスターの待機列(次頁参照)のあるプレイヤーは、山札がなくなってもこのタイミングで待機列からの召喚を行います。

- ① **スタートプレイヤー**は、裏向きの召喚チップの中から1枚を選んで表にします。この時、すべての召喚チップが表になっていたら、6枚すべてを裏向きにしてシャッフルしてください。



- ② **スタートプレイヤー**は、次にモンスターカード(白枠)の山札の上から1枚をめくり表にして受け取ります。



- ③ **スタートプレイヤー以外**は、それぞれ②で引かれたモンスターと同じ種類のカードを表になっているモンスターカード(黒枠)の山札から1枚ずつ受け取ります。



- ④ 各プレイヤーは受け取ったモンスターカードをそれぞれの個人ボードに召喚します。召喚する場所は、全員が①の召喚チップで指定された魔法陣のマスになります。



上記の①～④の手続きを2回繰り返して、1ラウンドに2体のモンスターを全員のボードに召喚します。

モンスターの召喚

*待機列にモンスターがいる場合は、チップを裏にする前に待機列の召喚処理を行う。

スタートプレイヤーは、召喚チップを1枚選んで表にすることで、次にモンスターが召喚されるラインを決定する。

スタートプレイヤーは、裏になっているモンスターカードの山札から1枚めくって、決定したラインの魔法陣マスに召喚する。

他のプレイヤーは、スタートプレイヤーと同じモンスターカードを、裏になっている山札から受け取り、それをスタートプレイヤーと同じラインの魔法陣マスに召喚する。

この手順を1ラウンドに2回行う。

魔法陣のマスにモンスターが置かれている場合は、そのひとつ先のマスに召喚しなければならない。また、マップ上に召喚できない場合は、待機列の最後に置かれる。

⑥ 召喚

- Summons -

●隣接召喚

前のラウンドに召喚したモンスターが移動していない…同ラウンドに2体のモンスターが同じ魔法陣に召喚された…などの理由で、召喚した魔法陣にすでにモンスターが置かれている場合、モンスターはひとつ先(右)のマスに隣接召喚されます。この処理はプレイヤーごとにボードの配置で変わります。

あるプレイヤーのボードでは、前のラウンドに召喚した「スケルトン」がその場所から攻撃したため、魔法陣の上に乗ったままです。このプレイヤーの次の召喚では…



- A** Aに召喚された「デュラハン」は、ひとつ先のマスに隣接召喚されます。



モンスターが並んでいる状況では、隣接召喚はさらに先(右)のマスで行われます。



●待機列

稀な状況ではありますが、隣接召喚できる場所がない場合、ボードの外にそのラインに対応した待機列が作られます。待機列は召喚された順に右から左に並べられます。

- AA** ユニットが前にいて隣接召喚ができないため、「デュラハン」→「ドラゴン」の順番でラインAの待機列が作られます。



待機列があるプレイヤーは、次ラウンド以降、召喚を実行する前に待機列のモンスターをボード上に召喚できるかどうかのチェックを行います。召喚できるマスがある場合、待機列の右から順番に可能なだけの召喚を行ったあとで、そのラウンドの召喚に移ります。

- ① 次の侵略で「スケルトン」が「ウォーリア★」を倒してボーナス移動で1マス進みました。



- ② 次の召喚ではまず「デュラハン」→「ドラゴン」を召喚した後、そのラウンドの召喚を行います。



エンドフェイズ「終了処理」

●ラウンド終了処理

ここでは主にリソースの回復と、次のラウンドの準備を行います。

終了処理では5つの処理を行います。プレイヤーの人数によっては不必要な処理があるので、プレイヤー人数によって処理を省略してください。

①援護（1P×）

プレイヤーはそれぞれ、自分のボードの上と待機列にいるモンスターの数を数えて、数が多い順に「劣勢さ」を順位付けします。「劣勢さ」の順位の高いプレイヤーは、ユニット1体を選んで1HPを回復させることができます。

援護は劣勢プレイヤーに対する救済措置です。プレイヤーが1人の時は、誰も援護を受けることができないので省略してください。

ボード上と待機列にモンスターが、より多く残っているプレイヤー（*）は任意のユニット1体を選んで1HPを回復してもよい。

1P時	0人
2P時	1人
3P時	1人
4P時	2人

援護を受けられるプレイヤーの数は、プレイヤーが2～3人の時は1人だけ、プレイヤーの数が4人の時は2人までです。

プレイヤーが2～3人で1位が2人以上いる時、またはプレイヤーの数が4人で、2位が2人以上いる時など、同じ順位のプレイヤーがいることで、援護の規定人数を超えてしまう場合は、その順位のプレイヤー全員が援護を受けることができなくなります。

例：プレイヤーが4人の時、それぞれ残りのモンスターの数が4枚、3枚、3枚、2枚だった場合、モンスターが4枚のプレイヤーだけが援護の効果を受けることができます。

②疲労回復

それぞれのプレイヤーは行動済み状態のユニットを2体まで選んでアクションマーカーを取り除き、未行動状態に戻すことができます。

取り除いたアクションマーカーはそれぞれの個人ストックに戻してください。



③傭兵のリセット

現在、傭兵として並んでいるユニットカードをすべて捨て札にして、ユニットカード（白枠）の山札の上から3枚をめくって並べなおします。

捨て札にしたカードは表向きで山札の近くに重ねておきます。山札がなくなった場合、捨て札をシャッフルして新たな山札にしてください。



④コマンドカードのリセット（4P×）

5枚のコマンドカードを集め裏向きでシャッフルします。その後、左から順番に表向きでテーブルに並べ直します。

プレイヤーが4人の時は、コマンドカードの並び順がゲームに影響しないので、この処理は省略してください。



⑤スタートプレイヤーの交代（1P×）

最後にスタートプレイヤーカードを左隣のプレイヤーに渡し、このラウンドが終了します。

プレイヤーが1人の時は、渡す相手がないので、この処理は省略してください。



⑦終了処理

End processing

恩恵

●恩恵

恩恵とは、栄誉マークのあるトークンやカードを消費することで、ゲームに有利な効果を得ることができるというものです。

恩恵には「レベルアップ」「意思の力」「全力移動」の3つの種類があり、それぞれの効果は個人カードに書かれています。

●栄誉マーク

恩恵の効果を得るためには栄誉マークが必要ですが、栄誉マークは次の2つの方法で入手することができます。

- ・モンスターを倒す。
→裏になったモンスターカードは栄誉マーク1枚として使用することができます。
- ・「休息」のコマンドを選ぶ
→コマンド選択時に栄誉トークンを1枚獲得できます。



消費した栄誉トークンは共有ストックに戻してください。モンスターカードは箱に戻してください。

●レベルアップ

栄誉マークを消費することで、ボード上にある基本職ユニット（名前に★印のあるユニットカード）をレベルアップさせることができます。この時、金貨の支払いは必要ありません。

レベルアップに必要な栄誉マークは、それぞれのプレイヤーごとに1～2体目のレベルアップなら2枚、3体目以降は3枚必要になります。

- ①ボード上にあるレベルアップさせたい基本職ユニットを指定して、そのユニットと同名（★なし）のレベルアップカードを山札（表向き）から獲得します。



山札にレベルアップカードがなくなった基本職ユニットはレベルアップすることができません。

- ②獲得したレベルアップカードをボード上の基本職ユニットと入れ替えます。この時、ボード上の位置や、カードの上ののっていたキューブピースとアクションマーカーは、そのまま引き継がれます。



入れ替えた基本職ユニットカードは、捨て札にします。

レベルアップの宣言はいつでもできます。これは処理に割り込んで使用することもできます。

攻撃力修正値が上がるユニットなら、ダイスを振った直後にレベルアップさせて、攻撃力を1あげることができます。



HPが増えるユニットなら、敵の攻撃に割り込んでレベルアップさせれば気絶を回避することもできます。



●意思の力

使用する時、榮譽マークを1枚消費します。
ユニットのスキルにはダイスを振ってダメージを算出するものがありますが、ダイスの結果が気に入らなければ、意思の力を使うことを宣言して、そのダイスを1回だけ振りなおすことができます。

振りなおしたダイスをさらにもう一回、意思の力で振りなおすことはできません。
振りなおしたなら、たとえ結果がファンブルになってしまったとしても必ず振りなおした後の結果に従わなければなりません。

●全力移動

使用する時、榮譽マークを1枚消費します。
ユニット1体を選んでアクションさせる時に宣言します。そのユニットは、そのアクションの間だけ移動力が+1されます。

移動力が1のユニットは移動力2に、移動力が2のユニットは移動力3になります。
この時、榮譽マーク2枚を消費して、移動力を+2することはできません。

ゲームの勝利条件 (1人)

●勝利条件 (1人)

プレイヤーが1人の時は、モンスターを全滅させたら勝利します。
ただし、プレイヤーが1人の時はモンスターが1体でも城内に侵入したらプレイヤーの敗北となります。
(この時は脅威ポイントの觸體マークの色が青のモンスターであっても敗北となります)

●オプションルール (1人用)

上記の勝利条件はゲームに慣れてくると、それほど困難な難易度ではありません。1人の時でも勝ったり負けたりしたほうが面白いと思う方は、下記のオプションルールを加えて遊んでください。

- ①ゲーム開始時に挑戦する難易度を決定します。
- ②ユニットカード (白枠) の山札から、難易度に応じて下記の枚数を捨て札にしてからゲームを開始します。

Easy ... 0枚
Normal ... 3枚
Hard ... 6枚

- ③ユニットカード (白枠) の山札がなくなった次のラウンドが最終ラウンドとなり、そのラウンドのメインフェイズでモンスターを全滅させられなかった時は敗北となります。



ゲームの勝利条件 (2人~4人)

●勲章トークン

プレイヤーが2人以上の時、ボスモンスター (脅威ポイントが「赤」のモンスター) を討伐したら、そのプレイヤーはテーブルの上の勲章トークンを裏向きのまま1枚選んで獲得します。

獲得した勲章トークンは、他の人に見せないように表の数字を確認し、その後、裏向きで手元に伏せておきます。

ひとりのプレイヤーは「ドラゴン」と「リッチ」を倒した時、それぞれ1枚ずつ、計2枚の勲章トークンを獲得することができます。

*プレイヤーが1人の時は、勝利条件が異なるので勲章トークンはいません。



勲章トークン (裏・表)

●勝利条件 (2人~4人)

モンスターカード (白枠) の山札がなくなっていることを条件として、ボードのモンスターの脅威ポイントの合計が8点以下になったプレイヤーは、自分の勲章トークンの数字を公開して勝利宣言します。
この時、ボスを倒している必要はありません。ボスが2体とも残っていても脅威ポイントが8点以下であれば勝利宣言できます。

そのコマンドの終了時まで、他のプレイヤーが勝利宣言をしなければ、最初に勝利宣言したプレイヤーの勝利でゲームが終了します。

●脅威ポイント

脅威ポイントとはモンスターカードの左上に書かれた数字です。
勝利宣言の時、脅威ポイントとして合計するのは、下記の3つのエリアにあるモンスターカードです。

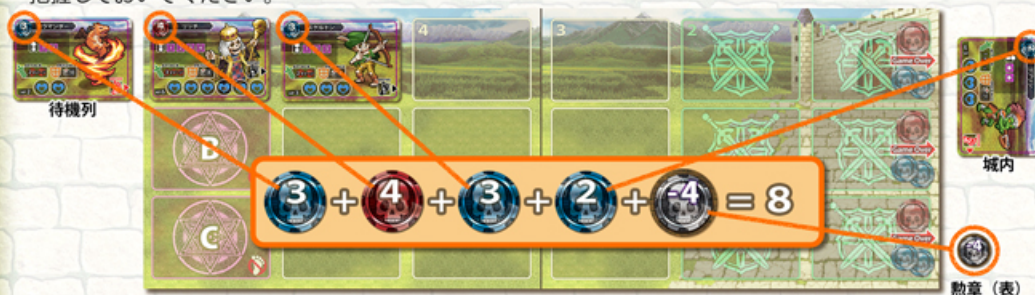


- ①ボード上のモンスターカードの脅威ポイントの合計
- ②待機列にあるモンスターカードの脅威ポイントの合計
- ③城内に侵入したモンスター脅威ポイント

その3つの合計に、獲得している勲章トークンの数字 (マイナス) の合計を加えます。

- ④勲章トークンの表の数字 (マイナス) の合計

勲章トークンの表の数字は自分しか把握していないので、8点以下になったかどうかは他のプレイヤーからは分かりません。条件を満たした場合に勝利宣言が必要になるので、自分の脅威ポイントの合計は常に把握しておいてください。



●同着時の処理

コマンドの終了時に複数のプレイヤーが勝利宣言していた場合、勝利宣言をしたプレイヤーの中で、残った榮譽マーク (カードとトークン) の数の合計が多いプレイヤーが勝利します。榮譽マークの数が同じ数の場合は、金貨が多いほうが勝利します。それも同じなら引き分けになります。

2位以下の順位はつけませんが、強いて順位付けするなら残っている脅威ポイントと比較して低いプレイヤーの勝利としてください。

