



●ゲーム概要

『ルーク&レイダース』は「城壁と侵略者」の名の通り、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の兵士を雇い、次々に押し寄せてくる魔界の軍勢を撃退していきます。

このゲームは協力型ゲームではありません。

プレイヤーは自分だけの戦場（個人ボード）を持ち、自分の判断で戦場をコントロールしていかなければなりません。

他の誰よりも早くモンスターの脅威を退けることが出来ればあなたの勝利です！

●ゲームデータ



●ゲーム時間の目安

1P	2P	3P	4P
60分	90分	120分	150分

①ゲーム開始時に各プレイヤーに配られるもの

個人ストック

アクションマーカー 5~6枚

キューブ15個くらい

「2」にキューブを置く

初期手札 (ユニットカード) 4枚

栄誉トークン 1枚

個人カード 1枚

個人ボード 1組

②初期配置

モンスターはボード左側の魔方陣から侵略してきます。プレイヤーは右側にユニットを配置して迎撃します。

- ・モンスター初期配置 ... 開始前に2体のモンスターを召喚します。召喚方法は後述。
- ・ユニット初期配置 ... 開始前に手札から1枚を選んで無料で配置します。
「ソーサラー★」か「シーフ★」を自陣前列に置くのが定石です。

ゴブリン (HP 3)

レム (HP 2)

ソーサラー★ (HP 2)

魔方陣 A, B, C

ボード列 6, 5, 4, 3, 2

③ どうやって迎撃するのか？

モンスターを迎撃するには、ユニットのアクションを使います。
アクションは「移動」→「スキル（攻撃）」の順番で行い、スキルを使用したらアクションマーカーを置いてユニットを行動済みにします。



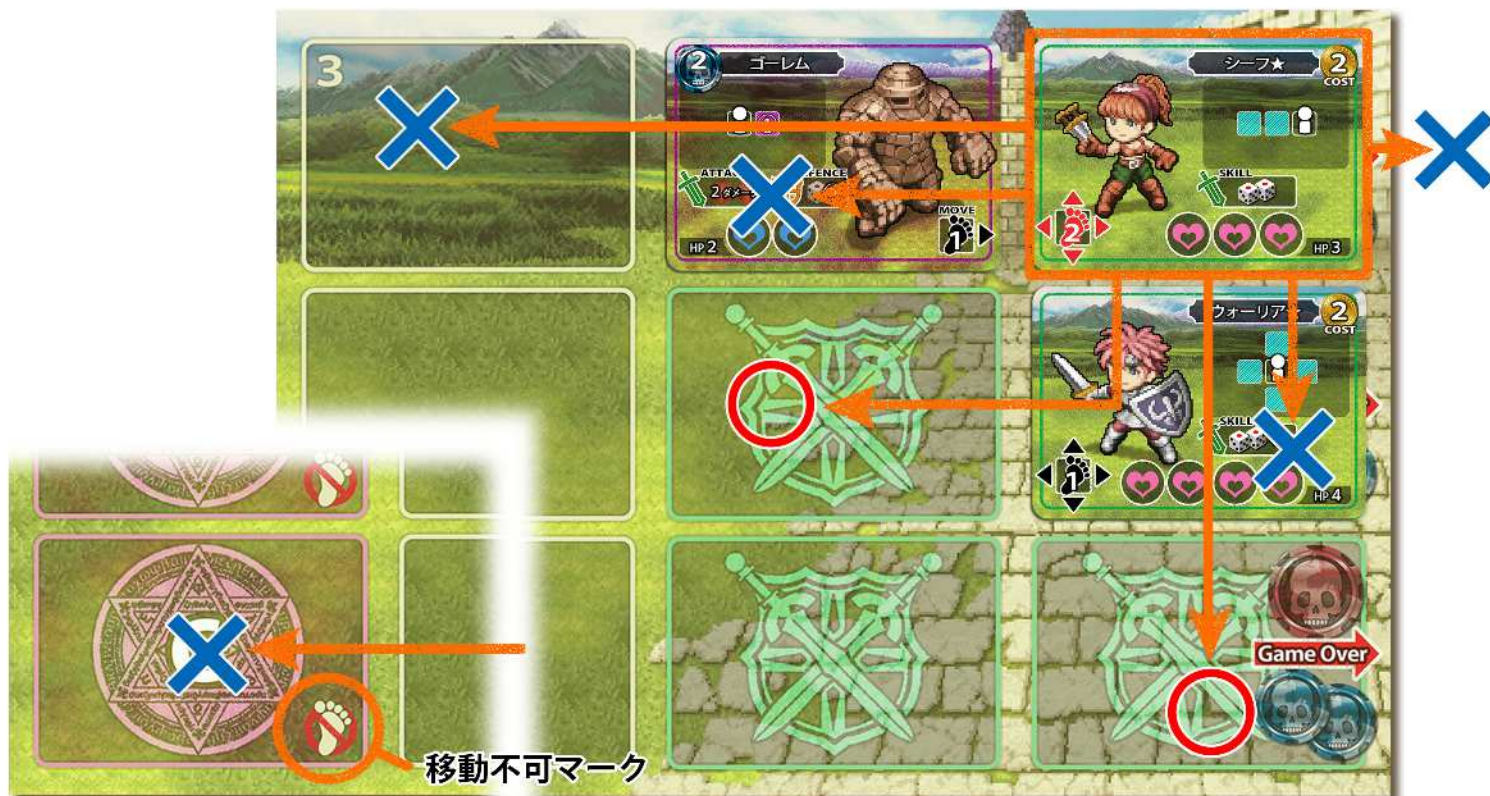
④ アクションー移動

ユニットは移動力の値と同じ数のマスを移動できます。

- 上下左右、好きな方向に動けます。また、複数マス移動する時は、途中で方向をかえることもできます。
- 味方ユニットと同じマスで移動を終えることはできませんが、通過することはできます。
- モンスターと同じマスで移動を終えることや、通過することはできません。
- 魔方陣のマスや、ボードの外に移動することはできません。



移動力



⑤アクションスキル

ユニットが持つ攻撃や回復などの能力をスキルと呼びます。

戦士や魔法使いのスキルは敵にダメージを与え、神官のスキルは傷を癒します。

カードには、そのスキルを使用できる範囲である「射程」と「効果」が描かれています。

「シーフ★」のスキルは、剣のマークなので、攻撃スキルになります。



「射程」

効果の対象にできる範囲を示しています。

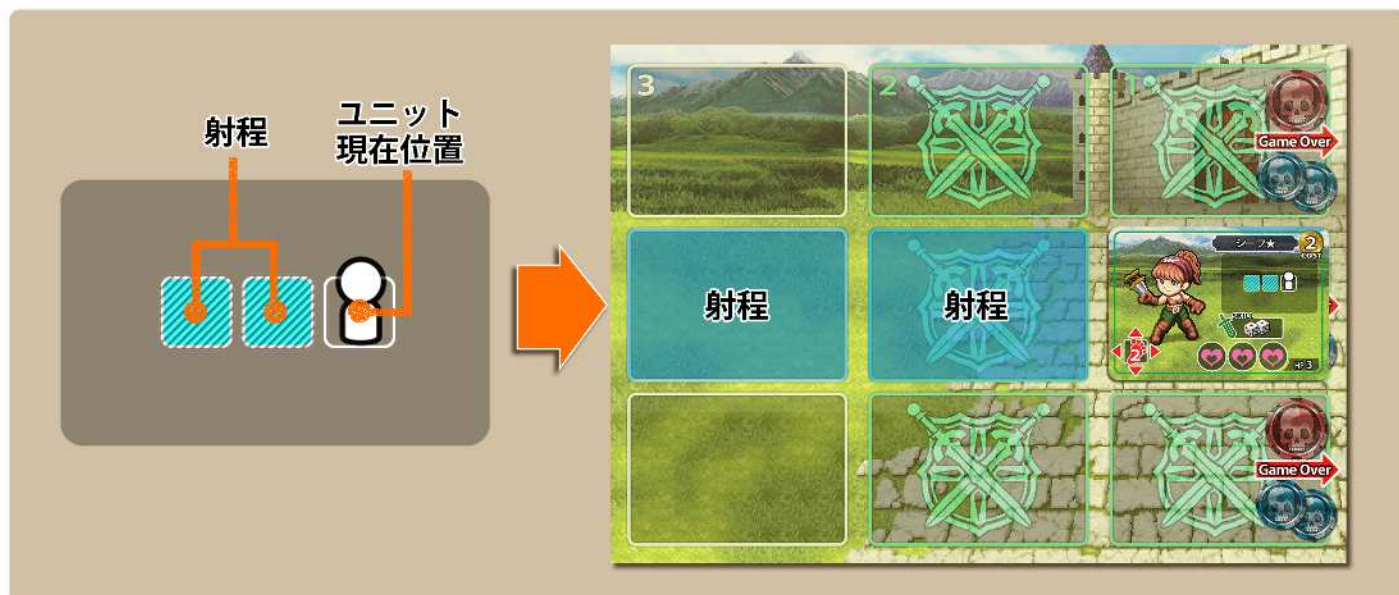
「効果」

攻撃や回復などスキルを使った時に得られる効果です。

⑥アクションスキルー射程

「シーフ★」の射程を実際のボードに反映させると下記のようになります。

「シーフ★」のスキル効果は攻撃なので、青いマスにどちらかにモンスターがいれば、攻撃を行うことができます。

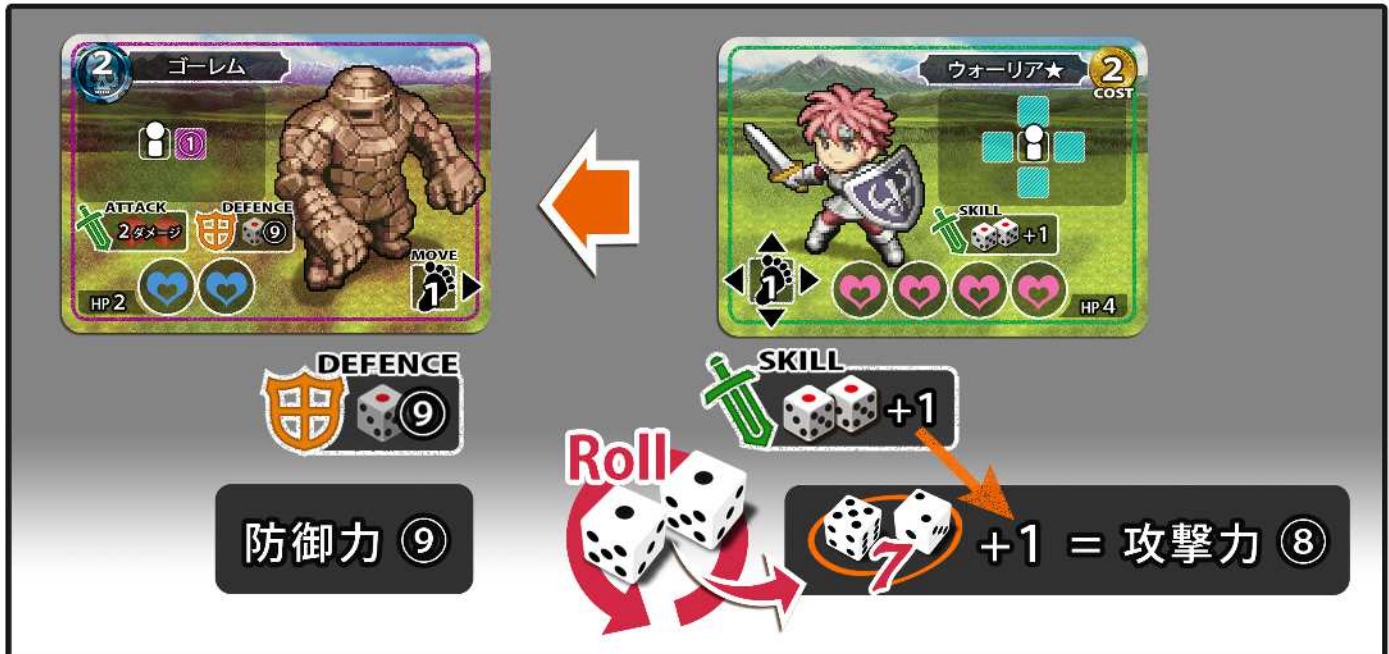


⑦アクションスキルー効果

スキルの効果を目的別に分けると、攻撃、回復、特殊の3種類があります。
ここでは「ウォーリア★」を例にダイスを使った攻撃スキルの処理を説明します。

攻撃する対象を決めたら、ダイスを2個同時に振り、その出目を合計します。
ダイスの横に「+?」とあるものは、出目の合計にその修正値を加えたものが「攻撃力」になります。

例えば、出目の合計が7だった場合、修正値の1を足して、攻撃力は⑧になります。



次に敵の防御力を参照します。

ゴーレムの防御力は⑨なので、攻撃力⑧では、ゴーレムの装甲を貫けませんでした。
「防御力>攻撃力」の時は1ダメージを与えます。

ダメージと同じ数のキューブビーズを対象に乗せて、ダメージを記録します。



もし「防御力≤攻撃力」だった場合は、1回の攻撃で2ダメージを与えることができます。

ゴーレムのHPは2なので、その時は一撃でゴーレムを倒したことになります。
倒したモンスターカードは裏向きで手元に置き、栄誉マーク（後述）として使用できます。

⑧クリティカルとファンブル

ダイスを振ってダメージを決める攻撃の時、⑫のゾロ目と①のゾロ目の時は、特殊処理になります。⑫のゾロ目の時はクリティカルで3ダメージを与え、①のゾロ目の時は、ファンブルでダメージは0になります。

⑨アクションスキルー効果（その他）

・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1～2体を選んで対象にします。

「効果」

「ソードマスター」は1ダメージで2回攻撃します。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します。

・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（キューブビーズ）を取り除くことです。



「射程」

6×3マス、つまり（「クレリック」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」は1回のスキルの使用で、HP1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点ずつ回復したり、1つの対象のHPを3点回復したりできます。

・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。



「射程」

「クレリック」と同じですが、「バード」のスキルの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。

⑩コマンドカード

ユニットにアクションさせるためには、コマンドカードを使用します。
 コマンドカードは毎ラウンド、テーブル中央にランダムに並べられます。

手番プレイヤーは、未実行のコマンドカードを1枚選んで使用を宣言します。
 カードの効果は全員が実行しますが、選んだ人だけは効果にボーナスがあります。



実行するコマンドを（未実行カードの）一番左に移動して、実行済みであることが分かるようにポーンを置きます。
 実行していないコマンドは、右に詰めていきます。



全員が1枚ずつコマンドを実行したら、残りは（4枚目まで）自動で実行します。
 ただし、この時、5枚目のコマンドは実行しません（重要）

⑪コマンドカード説明



「進撃」「奇襲」
ユニットにアクションさせます。



「休息」
ユニットを未行動状態に戻します。



「報酬」
金貨を獲得します。



「募兵」
ユニットカードを1枚、自軍エリアに配置します。

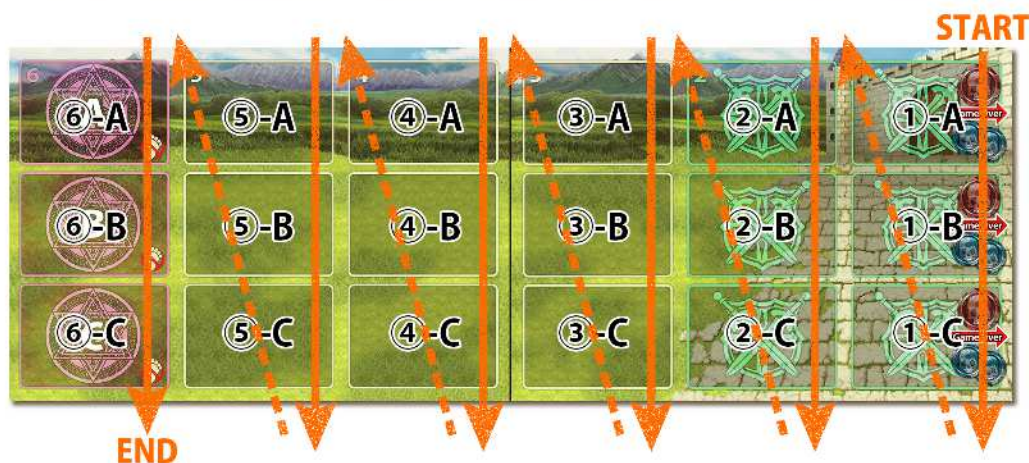


誰かがコマンドを選んだ時 →
選んだプレイヤーから順番に、手札が傭兵から募兵を行います。
コマンドが自動実行された時 →
手札から募兵を行います (傭兵からは募兵できません)

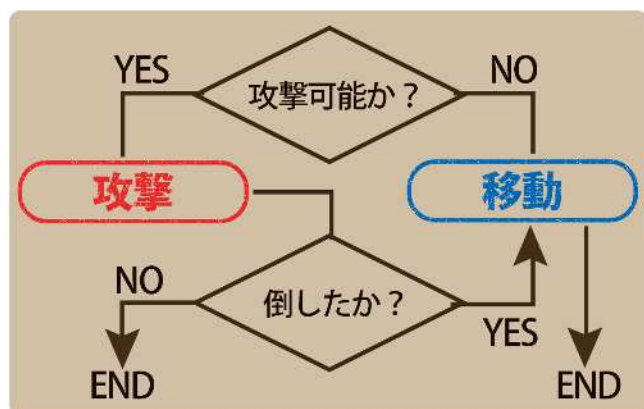
⑫ エネミーフェイズー侵略

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。
エネミーフェイズは「侵略」→「召喚」の順番で処理します。

侵略では、ボード上のすべてのモンスターが行動します。行動の順番はモンスターが置かれているマスで判断し、右上から左下に向かって1体ずつ解決していきます。



モンスターの行動は「移動」か「攻撃」のどちらかを実行します。
どちらを行うかは簡単な条件分岐で処理します。



簡単に言えば、その場所から攻撃できれば「攻撃」、攻撃できないなら「移動」です。

■アクションの相互チェック

ユニットにアクションさせたり、モンスターが行動するとき、プレイヤー全員が同時に処理しても問題ないのですが、慣れないうちは隣のプレイヤーに見てもらった方がよいでしょう。

アクションの場合なら、やることが決まったプレイヤーが先にアクションを実行して、その間、処理に間違いがないかを隣のプレイヤーに見てもらおう感じです。

モンスターの行動も、ひとりだと処理を見落とすことがあるので、処理している間、他の人に見てもらおう感じになります。

⑬ エネミーフェイズー侵略ー移動

モンスターの射程を参照して、攻撃できるユニットが範囲内にいなければ、モンスターは移動を行います。

モンスターは右方向にしか移動せず、移動するときは移動力の最大まで移動します。



移動先にモンスターがいる場合、そのモンスターを追い越して、ひとつ右のマスまで移動します。モンスターが並んでいる場合、移動できるまで追い越し続けます。



移動先にプレイヤーのユニットがいる場合、ユニットを追い越すことはできません。この時は移動できるところまで移動します。移動できない場合、行動はキャンセルされます。



⑭ エネミーフェイズー侵略ー攻撃

モンスターの射程を参照して、攻撃できるユニットが1体以上いる場合、モンスターは攻撃を行います。

攻撃には単体攻撃と範囲攻撃の2種類があります。

・単体攻撃

単体攻撃のモンスターは射程に数字が書かれていて、射程に複数の対象がいる場合は、若い数字のマスにいる1体を優先して攻撃します。

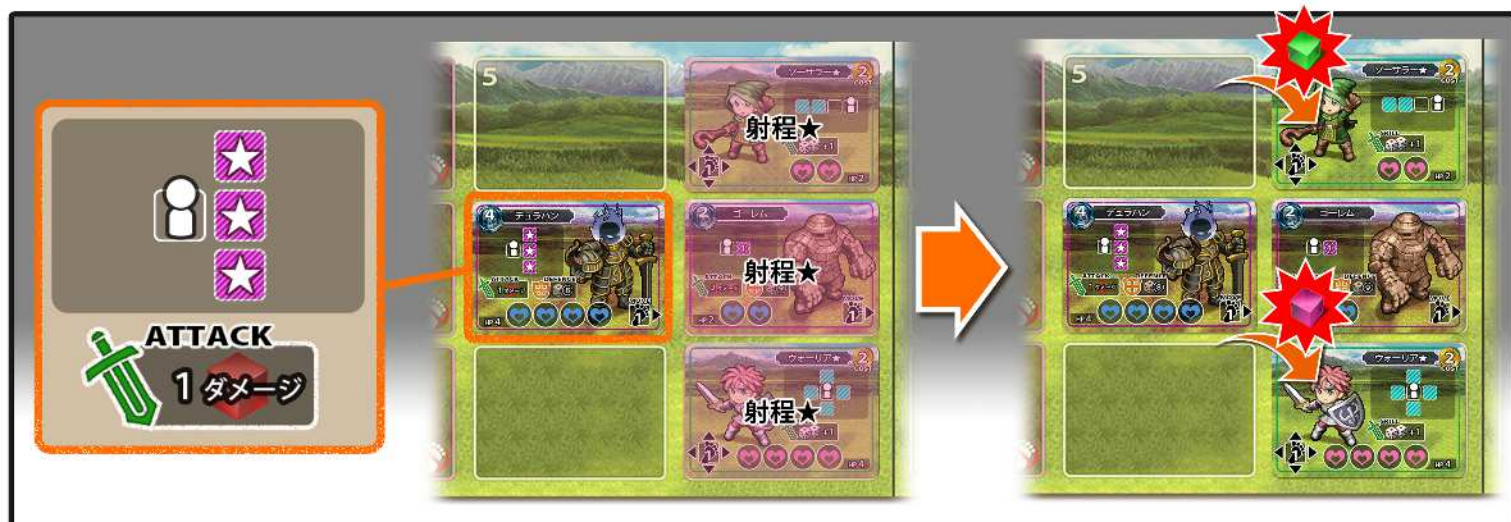
モンスターの攻撃はダイスを振らず、固定ダメージを与えます。



・範囲攻撃

範囲攻撃のモンスターは射程に★印が描かれていて、射程に複数の対象がいる場合は、そのすべてに対して攻撃します。

ただし、範囲攻撃で味方のモンスターにダメージを与えることはありません。



モンスターが「攻撃」によって、対象のユニットを気絶させた場合、モンスターはボーナス行動として、「移動」を1回行います。

⑮ ユニットの気絶

モンスターの攻撃によって、キューブビーズの数がユニットのHPを上回った場合、そのユニットは気絶します。

気絶したユニットカードは手札に戻り、再びボードに配置する時は「募兵」のコマンドの手順に従います。

⑩ エネミーフェイズー召喚

モンスターの侵略の処理を終了したら、ボードに新たなモンスターを2体召喚します。

- ・スタートプレイヤーは、裏向きの召喚チップを1枚表にします。



- ・次にスタートプレイヤーは、裏向きのモンスターカードの山札の上から1枚めくって、表にして受け取ります。
他のプレイヤーは、スタートプレイヤーが引いたモンスターと同じモンスターを表向きの山札から1枚めくって受け取ります。

・スタートプレイヤー

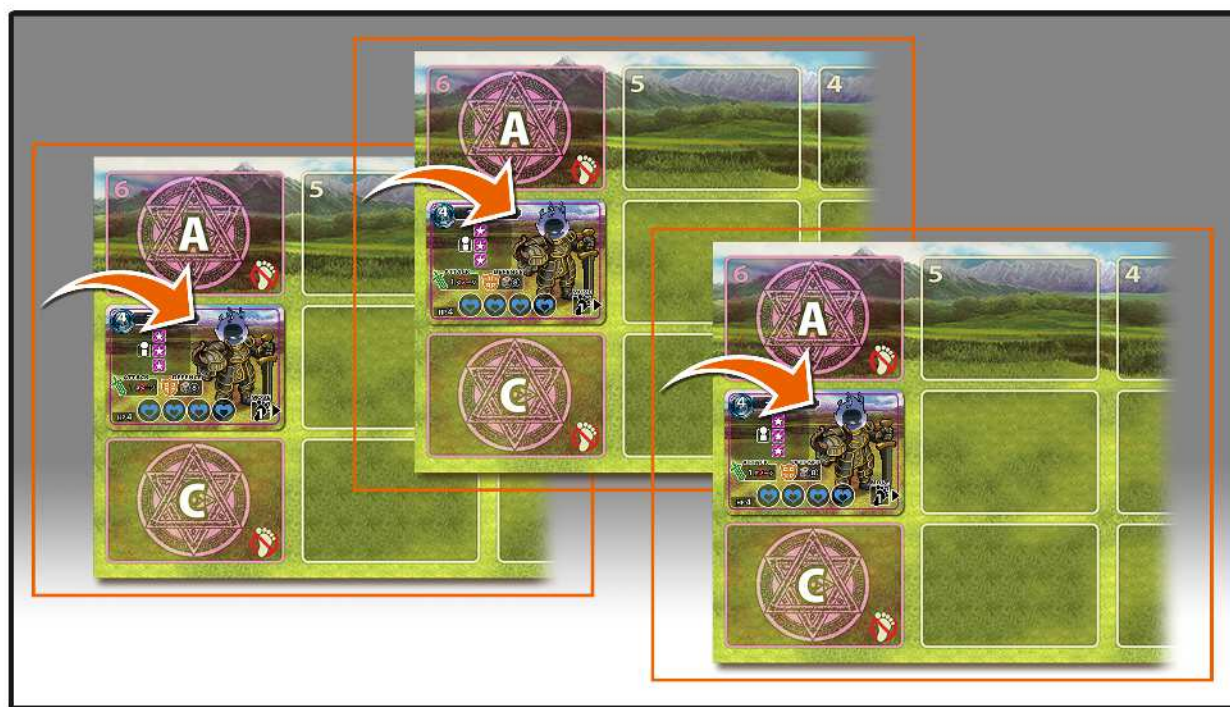


・スタートプレイヤー以外



- ・各プレイヤーは、自分のボードの魔方陣にモンスターカードを置きます。この時の魔方陣の場所は、最初に召喚チップをめくって決めたところです。

その魔方陣にすでにモンスターが置かれている場合は、ひとつ右のマスに隣接召喚します。隣接召喚もできない場合は、待機列(*)に置かれます。



- ・この手順を2回繰り返して、1ラウンドに2体のモンスターを召喚します。

*待機列は特殊な処理なので、ここでは説明しません。

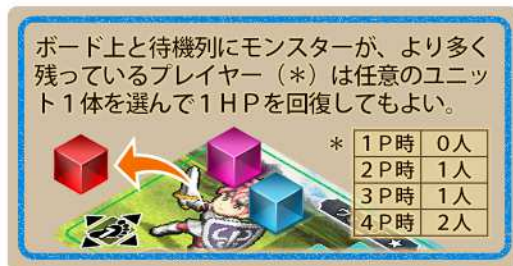
⑰エンドフェイズ

エンドフェイズでは、リソースの回復と次のラウンドの準備を行います。

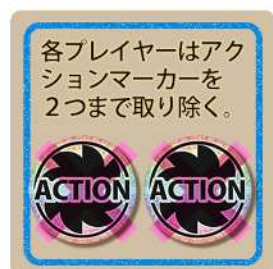
・援護

ボード上（&待機列）に残っているモンスターカードの枚数をプレイヤーごとに数えます。数が多いプレイヤーから順番をつけ、上から1～2位（*）のプレイヤーは、1HPを回復させることができます。

*援護を受けられる人数は、プレイヤー人数によって変わります。



・疲労回復 … 各プレイヤーはアクションマーカを2つまで取り除けます。



・傭兵のリセット … 傭兵をすべて捨て札にして、新たに3枚並べなおします。



・コマンドのリセット … コマンドカード5枚を裏向きでシャッフルして並べなおします。



・スタPカード … スタPカードを左隣のプレイヤーに渡して、次のラウンドに移ります。



⑱ 恩恵

恩恵とは、榮譽マークの描かれたカードやトークンを消費することで、個人カードに書かれた3つの効果を使うことができるというものです。

■ 恩恵マーク

恩恵マークは、「休息」のコマンドカードを選んだり、モンスターを倒すことで入手できます。



・ レベルアップ (コスト 2 → 3)

名前に★印がある基本職ユニットは、レベルアップで強化することができます。

レベルアップに必要なコストは、プレイヤーごとにレベルアップしているユニットが2体までは2ですが、3体目以降は3にあがります。

レベルアップを宣言して、ボード上にあるユニットカードと同名のレベルアップカードを入れ替えます。この時、乗っていたキューブビーズやアクションマーカは引き継がれます。



レベルアップのタイミングはいつでもかまいません。レベルアップで攻撃力修正値があがるユニットならダイスを振った後にレベルアップして、攻撃力を1あげることができます。



・ 意思の力 (コスト 1)

ダイスを振るスキルを使った時、ダイスの出目が気に入らなければ、意思の力を使うことを宣言して、**1回だけ**そのダイスを振りなおすことができます。

・ 全力移動 (コスト 1)

ユニットにアクションさせる時、全力移動を宣言すれば、そのアクションの間だけ移動力を+1できます。この時、コストを2はらって移動力を+2することはできません。

⑲ 勝利条件と敗北条件 (マルチプレイヤー)

■ 脅威ポイント

モンスターは、それぞれ脅威ポイントを持っています。このマークの数字や色は勝利条件や敗北条件に関係します。



・敗北条件

モンスターは移動によって、ボードの右端を通過することができます。
この状態は、モンスターの城内への侵入を許したことになります。
それが、脅威ポイントの色が赤のモンスターだった場合、そのプレイヤーは脱落します。
脅威ポイントの青のモンスターであっても、2体目が城内に侵入した時点で脱落します。



・勝利条件

脅威ポイントが赤のモンスターはボスクラスです。
それらを倒した時、プレイヤーは勳章トークンを裏向きのまま1枚選んで獲得します。
獲得したトークンは、他のプレイヤーに見えないよう数字を確認した後、手元に伏せておきます。勳章トークンは脅威ポイントを下げる効果を持っています。



「ボード上」「待機列」「城内」「勳章トークン (マイナス)」の脅威ポイントを合計して、値が8以下になったプレイヤーは、勝利宣言をします。

ただし、勝利宣言は裏向きのモンスターカードの山札が残っている時にはできません。

そのコマンド処理が終わった時点で勝利宣言をしたプレイヤーがひとりだったら、そのプレイヤーの勝利でゲームが終了します。

複数のプレイヤーが勝利宣言していた場合、所有している「榮譽マーク」→「金貨」の順で数を比べ、多いほうのプレイヤーの勝利となります。

