

目次

拡張セット2に関して

- | | | | | | |
|-----------------|-----|---|----------------|-----|----|
| ●最初に | ... | 1 | ●ウルフ | ... | 6 |
| ●このルールブックについて | ... | 1 | ●マンドラゴラ | ... | 7 |
| ●ルールブックの略称 | ... | 1 | ・マンドラゴラの移動例 | ... | 8 |
| ●拡張セットで遊ぶ時の注意 | ... | 1 | ●インプ | ... | 9 |
| ●クレジット | ... | 1 | ●ギガース | ... | 9 |
| ●モンスター召喚の選択ルール | ... | 2 | ●テンタクルス | ... | 10 |
| ・拡張2のモンスターで遊ぶ | ... | 2 | ・テンタクルスの攻撃例 | ... | 10 |
| ・ランダム召喚で遊ぶ | ... | 2 | ●イビルアイ | ... | 11 |
| ・好きなモンスターで遊ぶ | ... | 2 | ・イビルアイの攻撃例と移動例 | ... | 12 |
| ●セッティング | ... | 3 | | | |
| ・モンスターカード(白枠) | ... | 3 | バランス調整 | | |
| ・モンスターカード(黒枠) | ... | 4 | ●バランス調整の選択ルール | ... | 13 |
| | | | ・勲章トークンの乱数調整 | ... | 13 |
| | | | ・モンスターに侵入された時 | ... | 14 |
| | | | ・城内に侵入されたペナルティ | ... | 14 |
| モンスターの解説 | | | | | |
| ●ゾンビ | ... | 5 | | | |

Rook & Raiders

ルークアンドレイダーズ

拡張2ルールB Ver. 1.00

養竹屋
GAMES

B

最初に

このルールブックは基本セットと拡張セットを混ぜて遊ぶ時、追加や変更となるルールが書かれています。そのため、まだ基本セットのルールを読んでいない場合、まずそちらからお読みください。

このルールブックについて

このルールブックには、主に「拡張カードセット2」で追加されたモンスタースに関するルールがまとめられています。

ユニットに関する追加ルールは「拡張2ルールA」をお読みください。

ルールブックの略称

文章中には参照するルールブックのページが略称で記されていることがあります。

- ・(基ル-P??) → 基本ルールブック
- ・(拡2A-P??) → 拡張2ルールA
- ・(拡2B-P??) → 拡張2ルールB

拡張セットで遊ぶ時の注意

拡張セットのモンスターは基本セットのモンスターに比べ、規則的にやや複雑な処理を必要とします。

慣れてない人と遊ぶ時は、基本セットのモンスターだけで遊ぶことをお勧めします。

クレジット (敬称略)

ゲームデザイン	養竹屋
グラフィック	養竹屋
テストプレイ	Holly、Hiro、Will、 メンチ、養竹屋
カード印刷	株式会社 萬印堂
発行日	2020年11月
発行人	養竹屋GAMES
	http://www.minotakeya.biz



モンスター召喚の選択ルール

拡張セット2でモンスターの種類が増えたことにより、基本セットのモンスターと混ぜて遊ぶなどのいくつかの遊び方ができるようになります。

① 拡張2のモンスターで遊ぶ

基本セットのモンスターのかわりに、拡張セット2のモンスターだけを使って遊ぶことができます。

その場合、基本セットのモンスターをすべて箱に戻し、かわりに拡張セット2のモンスターを使って基本ルールブックP4のルール通りにセッティングして遊びます。

② ランダム召喚で遊ぶ

基本セットと拡張セット2のモンスターをすべて混ぜ、その中からランダムに選んだモンスターで召喚用の山札を構成します。

この時、拡張セット1があればそのモンスターも混ぜて使用することができます。

山札から何が召喚されるか分からなくなることで、ゲームはさらにエキサイティングなものになるでしょう。

セッティングのやり方が変わるため、その方法を次のページから説明します。

③ 好きなモンスターで遊ぶ

すべてのモンスターから、戦いたいモンスターを選んで、召喚用の山札を構成します。セッティングのやり方は、上のランダム召喚の時と同様、次のページから説明します。

セッティング・モンスターカード（白枠）

使用するセットの「白枠のモンスターカード」をすべて合わせて、裏面の「レベルの数字」と表面の「脅威ポイントの色」の違いで5つ山札に分けます。



前頁の「②ランダム召喚で遊ぶ」の場合、それぞれの山札をシャッフルしてから、その山札が下記の枚数になるようにカードを裏向きのまま抜いて箱に戻します。

「③好きなモンスターで遊ぶ」場合は、表面を見て使いたいモンスターを下記の枚数になるように選んで、残りのカードは箱に戻します。



次に「レベルの数字」で3つの束にまとめ、よくシャッフルした後、1→2→3の順番で重ねてひとつの山札にしてテーブルの中央エリアに置きます。



5枚

4枚

3枚



12枚

セッティング・モンスターカード（黒枠）

*1人で遊ぶ時はモンスター（黒枠）のカードを使わないので、このセッティングは省略して下さい。

モンスターカードの黒枠のものは、基本セットの時と同様に同じ名前のカードごとに山にして、表向きでテーブルの中央エリアに並べます。カードの種類が増えたことで、テーブルに並べて置けなくなった時は、重ねて置いても問題ありません。

「③好きなモンスターで遊ぶ」場合は召喚用の山札にいったモンスターカードだけを並べればよいでしょう。

モンスターの解説

次の頁からはモンスター特有のルールをそれぞれのモンスターごとに解説していきます。



一部のモンスターは重ねた状態で置いています。

ゾンビ

レベル1モンスター



●攻撃

「ゾンビ」の攻撃はダメージに加え「パラライズ(麻痺)」という追加効果をもっています。これはダメージに加えて、対象に追加でアクションマーカー1枚を置くというものです。



この攻撃により、ひとつのユニットに複数のアクションマーカーが置かれた状況になることがあります。

マーカーの3枚目が置かれたユニットは、完全に動けなくなったという扱いで、HPが残っていても気絶(基ル-P20)になります。このマーカーは「休息」のコマンドカードや「終了処理」の疲労回復の効果で取り除くことができます。

この時、それぞれのユニットから何枚のマーカーを取り除くかは自由ですが、マーカーがすべて取り除かれていないユニットに次のアクションをさせることはできません。



基本セットの「バード」のスキル(基ル-P14)は、対象に乗っているマーカーの数にかかわらず、対象にスキルを使わせることが可能です。

ウルフ

レベル1モンスター



●攻撃

「ウルフ」のダメージの与え方は、射程内にあるユニットの数で変化します。

① 射程内のユニットが1体だけの時は、そのユニットに「1ダメージを2回」与えます。



② 射程内のユニットが2体の時は、2体それぞれに「1ダメージ」を与えます。



③ 射程内の対象が3体の時は、攻撃の優先順位に従い①と②のマスユニット2体にそれぞれに「1ダメージ」を与えます。



攻撃の優先順位

マンドラゴラ

レベル1モンスター

レベル2モンスター



●リアクション

「マンドラゴラ」の能力は「反撃」です。この能力はこのモンスターがユニットから攻撃されるたび、受けたダメージと同じ点数のダメージをそのユニットにも返すというものです。

反撃はどの位置から攻撃してきたユニットに対しても、必ず実行されます。

ただしユニットからの攻撃で、このモンスターが倒されてしまった時だけは、その攻撃に対する反撃を行いません（重要）

「マンドラゴラ」のHPは3なので、2ダメージまでのダメージを反撃で返します。

クリティカルで一度に3点のダメージを受けた時や、すでに1点のダメージを負っている状態でさらに2ダメージを受けた時などは、反撃されることはありません。

「ソードマスター」のスキル(基ル-P13)で、すでに1点のダメージを受けている「マンドラゴラ」に2回攻撃した場合、1回目の攻撃の時は反撃で1ダメージを受けますが、2回目の攻撃で倒せるので2回目の分の反撃は受けません。



*反撃のダメージでユニットを倒してもボーナス移動(基ル-P20)は発生しません。

●移動力

「マンドラゴラ」は射程を持たないモンスターのため、「侵略」の時の行動は必ず移動になります。

また「マンドラゴラ」の移動力は「1+」です。移動力が「数字+」となっているモンスターは、移動の時にプレイヤーユニッ

トを一時的にモンスターであると見なして移動を処理します。

そのため進路をユニットでふさいで移動を妨害することができません。

また、これは移動の能力なので、召喚時にユニットを追い越して召喚されることはありません。

マンドラゴラの移動例

1) 「マンドラゴラ」はユニットによって移動を妨害されません。移動先にユニットがいる場合、追い越します。



2) モンスターもユニットも追い越すため、城の前に集まっていると、一気に城内に侵入されます。



インプ

レベル2モンスター



●移動力

「インプ」の移動力は「2+」です。これは「マンドラゴラ(拡2B-P7)」と同じく、移動の時にプレイヤーユニットをモンスターであると見なして移動を処理します。そのため「インプ」が2歩進む時はユニットを飛び越えて移動することができます。



ただし「マンドラゴラ」と違い「インプ」は通常の射程を持つので、射程内にユニッ

トがいる場合は攻撃を優先します。

●攻撃

「インプ」は前方ではなく、後方に射程を持つ珍しいモンスターです。「2+」の移動力でユニットの後ろに回り込み、背後から仕掛けることができます。

この攻撃でユニットが倒されると、ボーナス移動(基ル-P20)が発生し、城内に侵入される確率が高くなります。

ギガース

レベル2モンスター



●攻撃

「ギガース」はレベル2のボスです。「ギガース」の攻撃は射程内にいるすべてのユニットに2ダメージを与えます。

テンタクルス

レベル3モンスター



●攻撃

「テンタクルス」の攻撃はダメージに加え「引き寄せ」という追加効果をもっていま

す。これは攻撃したユニットを強制的に1マス左に移動させるというものです。マスが空いていないなどの理由で、対象のユニットが引き寄せによる移動ができない場合、与えるダメージは2ダメージ(基本の1ダメージ+1ダメージ)になります。

テンタクルスの攻撃例

1) ユニットが左に1マス移動できる場合、そのユニットに「1ダメージ」を与え、次に「引き寄せ」の効果を解決します。



2) ユニットが左に1マス移動できない場合、そのユニットに「2ダメージ」を与えます。



イビルアイ

レベル3モンスター



●攻撃

「イビルアイ」はレベル3のボスです。「イビルアイ」の攻撃は射程内のユニット1体に3ダメージを与えるというものです。



射程内に複数のユニットがいる場合、攻撃の優先順位が高いマスにいる1体に対して攻撃します。

●防御力

「イビルアイ」は受けるダメージを-1点します。

そのため、攻撃力⑧未満の攻撃では一切ダメージを与えることができません。攻撃力⑧以上の攻撃でもダメージは1点しか通ら

ず、クリティカルなダメージも3点から2点になります。

この能力により「ウィザード(基ル-P13)」や「ソードマスター(基ル-P13)」の1ダメージを与えるスキルでは「イビルアイ」にダメージを与えることができません。

●移動力

「イビルアイ」の移動力は可変式で、このカードに置かれている「キューブピースの数+1」が移動力になります。

最初は「移動力1」ですが、2ダメージを受けている状態では「移動力3」になります。

移動力に「+」の文字が入っていますが、これは加算の意味なので「マンドラゴラ(拵2B-P7)」のような、移動の時にプレイヤーユニットを一時的にモンスターであると見なしして移動する能力はありません。

イビルアイの攻撃例と移動例

- 1) 侵略で「イビルアイ」の射程には2体のユニットがいますが、攻撃の優先順位に従い「ソーサラー★」に3ダメージを与えます。

「ソーサラー★」がこの攻撃で気絶するため「イビルアイ」は続けてボーナス移動(基ル-P20)を行います。



- 2) 「イビルアイ」は現在2ダメージを受けているため、「イビルアイ」の移動力は「2+1」で「3」です。

ボーナス移動で3マス移動して城内に侵入するため、残念ながらこのプレイヤーは脱落してしまいます。



バランス調整のための選択ルール

ここでは、基本ルールのバランス調整のための選択ルールを2つ用意しました。

ルールブックを読んだり、実際に遊んだりして、次の点が気になった方はここで紹介する選択ルールのどちらか、もしくは両方を採用してください。

①ボスを倒した時に得られる勳章トークンの乱数の影響が大きすぎるのでは？

(基本ルールブックP26)

②城内にモンスターの侵入を許したプレイヤーにはペナルティがあるべきでは？

(基本ルールブックP19)

この選択ルールは2～4人で遊ぶときに関係するものです。1人で遊ぶときには影響しないので読み飛ばしてください。

①勳章トークンの乱数調整

ボスモンスターを倒した時、「-1」から「-4」までの勳章トークンの中から、ランダムに1枚を獲得することができますが、この乱数の影響が大きすぎると感じる場合、セッティングの段階で「-4」の勳章トークンを抜いて箱に戻し、残りの7枚を使ってゲームを開始して下さい。

また、ゲーム中に勳章トークンがなくなった場合、新たに勳章トークンを獲得するプレイヤーは「-1の勳章トークンを獲得した」ものとしてメモなどで代用してください。



②モンスターに侵入された時

2～4人で遊ぶ時、脅威ポイントの色が「青」のモンスターは1体までなら城内に侵入されても、そのプレイヤーはゲームから脱落しません。

これはゲームに慣れていないプレイヤーが、早々にゲームから脱落しないための救済を目的としたルールでした。

しかし、ゲームに慣れたプレイヤーがこのルールを積極的に利用してしまうと、攻略の難易度を少なからず下げることができてしまいます。

この行為があまり好ましくないと考える場合、次の選択ルールを採用してください。

*この選択ルールを採用する場合、ゲーム開始前に参加者に承諾を得てください。

●城内に侵入されたペナルティ

脅威ポイントの色が「青」のモンスターが城内に侵入した時、そのモンスターの脅威ポイントは+2されます。



「インプ」が城内に侵入した場合、脅威ポイントは本来の3ではなく、+2された5のモンスター扱いになります。

勝利宣言するためには、全体の脅威ポイントを8点以下にしなければならないため、他のところで脅威ポイントを3点まで下げなければならなくなります。