

# 名もなき魔王

The Nameless Dark Lord

## Revised Edition

ルールブック Ver. 2.00

### ゲームについて

#### ■ゲームストーリー

あなたは現在（いま）、手狭な領土を収め、わずかな兵を持つだけの「名もなき魔王」のひとりです。

しかし、あなたが望み欲すれば、この世界のすべてをその手に収めることも夢ではありません。

屈強な兵を集め、豊かな土地を征服し、貴重な財宝を奪う。

かくしてあなたは、あなたと同じ野望を抱く、他の魔王たちと世界の覇権をかけた戦い（ゲーム）を始めることになるのです。

#### ■リバイズドエディション

このセットは2014年に発表した『名もなき魔王』の基本セットと拡張セットからカードを選び、テキスト効果やバランスを大きく見直した再編集版です。ルールの細かな所にも手を入れているので、以前のバージョンを遊んでいた方でも、このルールブックに一通り目を通してからお遊びください。

#### ■内容物

- ・ルールブック（本書） …… 1冊
- ・ゲームの進め方 …… 1枚
- ・カード …… 60枚



1枚

4枚



1枚

12枚

15枚

10枚

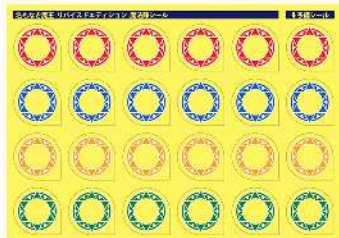
10枚

7枚

- ・ハーフスリーブ …… 20枚



- ・魔法陣シール …… 1シート



- ・コイン&トークン …… 30枚



20枚

4枚

5枚

1枚

### ゲームを遊ぶ前に

#### ■魔法陣スリーブを作る

ゲームを遊ぶ前に付属の魔法陣シールをハーフスリーブに貼り付けて、20枚の「魔法陣スリーブ」をつくる必要があります。

- ①ハーフスリーブを1枚取り出し「スケルトンソードマン」のカードを差し込みます。
- ②魔法陣シールを台紙から1枚はがし、スリーブの右下の角にあわせて貼ります。この時、シールの窓が「スケルトンソードマン」のパワーの値である「1」の数字が見える位置にくるように微調整してください。
- ③赤5枚、青5枚、黄5枚、緑5枚の合計20枚の魔法陣シールをハーフスリーブに貼り付けたら、「魔法陣スリーブ」は完成です（失敗した時のため、各色1枚ずつ予備のシールがあります）



\*ピンセットを使うと接着面をよこさずに貼り付けることができます。

#### ●カード保護用のスリーブを使う場合

このゲームは魔法陣スリーブという特殊なスリーブを使って遊ぶので、カードを保護用のスリーブに入れる場合、「T.C.G. ジャストスリーブ」という通常のものより、一回り小さいインナー用ソフトスリーブをご使用ください。

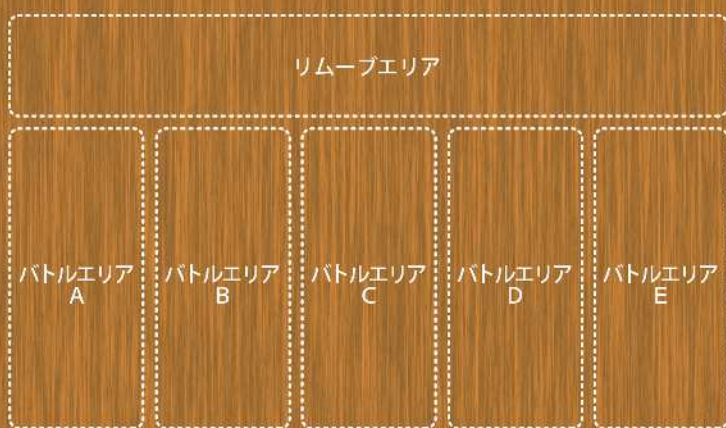
## テーブルレイアウト

次の頁からテーブルセッティングの方法を説明していきます。

(黄) 4Pエリア



ホームエリア (青)



ホームエリア (緑)



ホームエリア (赤)



## ゲーム開始前の準備

### ■ 3人で遊ぶ場合 (重要!)

3人で遊ぶ場合、カードの左上の盾マークの下に「4P」と書かれているカード (12枚) をすべて取り除いて、箱にしまってください。

4人で遊ぶ場合は、すべてのカードを使用します。



### ■ テーブルセッティング

カードは裏面のデザインでテーブルに置くものと、初期札として各プレイヤーに配るものに分けます。コイン、トークン、魔法陣スリーブはまとめてストックに置きます。

## ゲーム開始前の準備

[Start player]

[Throne of the Load]

[Initial hand]



これらのカードは、次のページで分配の方法を説明します。分配したカードは、各プレイヤーのホームエリアに置きます。ホームエリアは各プレイヤーの手元であり、個人が所有しているカードやコインを置いておく場所のことです。

[Assist card]

「ゴブリン ボマー」は表向きでストックに置きます。



[Assist card]

「寂れた農村」「寂れた漁村」は表向きでLevel 1の山札の下に差し込みます。「腐れた塔」は表向きでLevel 2の山札の下に差し込みます。



[Level 1]

[Level 2]

[Level 3]

カードをレベルごとに裏向きでシャッフルした後、テーブル左側から1→2→3の順で並べます。

[魔法陣スリーブ]

[コイン]

[各種トークン]

これらが置かれた場所をストックと呼びます。ストックは、どのプレイヤーのものでもないアイテムを置いておく場所です。



ストック



テーブルの横に置いて必要な時に参照します。

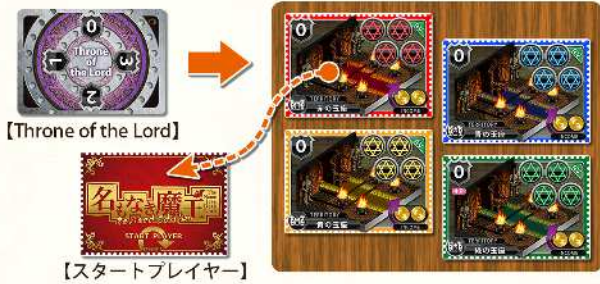
[Level 3カード一覧]  
Level 3のカードで勝利点を獲得できる条件が書かれた一覧です。

[ゲームの流れ]  
ゲーム進行のまとめです。各フェイズでやる事が書かれています。裏面は得点計算表なので、コピーして使います。

■スタートプレイヤーの決定

4枚（3人で遊ぶ時は3枚）の「Throne of the Lord（君主の玉座）」のカードを裏向きでシャッフルし、プレイヤーに1枚ずつ配ります。各プレイヤーはそのカードを表向きにして自分のホームエリア（P3-4参照）に置きます。

この時、「赤の玉座」を引いた人は「スタートプレイヤー」のカードを受け取り、最初に手番を行うプレイヤーとなります。



■初期カードを受け取る

各プレイヤーは【Initial hand】のカードから、「スケルトンソードマン」「ゴブリンソルジャー」「ウッドゴーレム」の3枚のカード1枚ずつを受け取り、自分のホームエリアに置きます。

さらに、スタートプレイヤーを1番手として、時計回りに3番手と4番手の席（3人で遊ぶ時は3番手だけ）に座っているプレイヤーはストックから、魔石トークンをひとつ受け取ります。



■ゲームの流れ

ゲームは下記の「①準備フェイズ」から「⑤終了フェイズ」までを1ラウンドとして、1回のゲームで7ラウンドを行います。各フェイズでやることの説明は次の頁からするので、ここでは全体の流れを把握してください。

①準備フェイズ（P9）

山札からカードをめくってテーブルに並べます。プレイヤーはこのラウンドの間、これらのカードを獲得するための戦い（競り）を繰り返します。

②配置フェイズ（P12）

メインのフェイズです。各プレイヤーは順番に、ほしいカードのバトルエリアにユニット（戦力）を投入していきます。

バトルエリアの解決

配置フェイズの結果を解決します。解決はエリアごとに「戦力計算フェイズ」→「支払いフェイズ」の順番で行います。

③戦力計算フェイズ（P19）

誰がそのエリアに最も戦力を投入したかを判定します。戦力が最も高かったプレイヤーが、そのエリアの勝利者となります。

④支払いフェイズ（P20）

勝利したプレイヤーは、そのエリアに投入した戦力に見合うだけのコストを支払わなければなりません。

⑤終了フェイズ（P23）

配置していたユニット（戦力）を手元に戻します。このラウンド、新たに獲得したカードは次のラウンドから使用することができるようになります。

■イベント処理（P24）

第3ラウンドの終了時（Level 1の山札がなくなったラウンドの最後）と、第5ラウンドの終了時（Level 2の山札がなくなったラウンドの最後）に領地（テリトリー）が獲得できなかったプレイヤーに、勝利点がマイナスのテリトリーカードを配ります。

■勝利条件

第7ラウンドが終了したら、最終得点計算（P25）に移ります。獲得したカードの勝利点をプレイヤーごとに合計して、点数が最も高かったプレイヤーがゲームの勝利者となります。

準備フェイズ

■準備フェイズ

準備フェイズでは、このラウンドに使用するリソース（資源）の補充を行います。次の4つの行動をa)からd)まで順番に行ってください。

a) 山札からターゲットカードを並べる。

山札の上から1枚ずつカードをめくり、「プレイヤー人数+1枚」のカード（4人で遊ぶ時は5枚、3人で遊ぶ時は4枚）をテーブルに並べます。

最初のラウンドは「Level 1」の山札から、なくなっていたら次のレベルの山札をめくり、これらのカードは「ターゲットカード」と呼ばれ、次の配置フェイズでプレイヤーによる獲得競争が繰り返されます。



b) コインを受け取る

各プレイヤーは自分のホームエリアにあるテリトリーカードの右下にある「INCOMEマーク」と同じ数のコインをストックから受け取り、自分のテリトリーカードの上に置きます。

最初のラウンドは「～の玉座」しか持っていないため、使用できるコインは2枚だけです。



第2ラウンド以降、ここでは前のラウンドで使用したコインをテリトリーカードの上に戻して再び使える状態にします。この時、新たなテリトリーカードを獲得していたなら、増えた「INCOMEマーク」と同じ数のコインをストックから受け取り、同様にテリトリーカードの上に置きます。コインは最大5枚まで使えるようになります。

準備フェイズ

c) 魔法陣スリーブを受け取る

各プレイヤーは自分のホームエリアにあるテリトリーカードの右上にある「魔法陣マーク」と同じ数だけ、自分の色の「魔法陣スリーブ」をストックから受け取り、ホームエリアに置きます。

最初のラウンドは「～の玉座」しか持っていないため、獲得できる魔法陣スリーブの数は4枚です。



魔法陣スリーブの数は、Level 2の「見張り塔」または「寂れた塔」のカードを入手することで最大5枚に増やすことができます。

●テリトリーカード

テリトリーカードはあなたが持っている領地を表しています。テリトリーの主な機能は、ユニット（P13）を働かせるために必要なコインを産出する「INCOME（収入）マーク」と、運用できるユニットの数を決める「魔法陣マーク」があります。



同名のテリトリーカードは2枚目を獲得することはできません。例えば「見張り塔」を1枚所有している状態で、2枚目の「見張り塔」にユニットを配置しても獲得の優先権（P19）を得ることができなくなります。

d) 魔法陣スリーブをユニットカードに装着する。

各プレイヤーはこのラウンドで使用するユニットカードを選んで、魔法陣スリーブを装着させます。このタイミングでスリーブを装着させなかったユニットカードは、このラウンドでは配置することができません。



最初のラウンドはユニットカードを3枚しか持っていないため、使用できるユニットの数は3体だけです。

余ったスリーブは手元に置いたままにしてください。第2ラウンド以降、ユニットカードの数が増えていたら、そのユニットカードに装着させることができるようになります。

何のユニットカードに装着させたかは公開情報です。カードを選ぶのは全プレイヤー同時に行いますが、もし、他のプレイヤーが何を使うかを見てから、自分の使うユニットを決めたいという場合、手番の早いほうが先に決定しなければなりません。

■準備フェイズの終了

a) ~ d) までの処理がすんだら準備フェイズを終了し、次の配置フェイズへと移ります。

■手番の順番

配置フェイズはこのゲームのメインとなるフェイズで、各プレイヤーがターゲットカードを獲得するためのアクションを順番に行います。

プレイヤーは自分の手番で、次の2種類のアクションのうちひとつを選んで実行することができますが、配置できるユニットが残っているうちは「a) ユニートを配置する」を選ぶことになると思います。

- a) ユニートを1体、バトルエリアに配置する (P13)
- b) パスを宣言して、このラウンドの手番を放棄する (P17)

手番はスタートプレイヤーから、時計回りに順番に行い、全員が「b) パスを宣言する」を選ぶまでループします。

全員がパスを選択したなら、次のバトルエリアの解決 (P18) に移ります。



配置フェイズ

配置フェイズ

a) ユニートを1体、バトルエリアに配置する

ユニートを1体、欲しいターゲットカードのバトルエリアに配置します。ターゲットカードを獲得する権利を得られるかできるかどうかは、あなたがバトルエリアに配置したユニットのパワーの合計で決まります。

●ユニットカード

ユニットカードは、あなたの軍の兵士をあらわしています。ユニットカードの主な機能は、ターゲットカードを獲得する優先順を決定する「パワー」と、そのユニットを働かせるために必要な「維持コスト」です。

**勝利点**

- ユニート スケルトン
- ユニート ゴブリン
- ユニート ゴレム

**ユニットマーク**

**維持コスト**

**カードタイプ**

**RVマーク**

リバースドエディションのカードのマークです。

**アビリティ**

詳細はP15

**カード名**

**パワー**

**AUTORUN** 詳細はP16

■配置のやり方

手番でユニートを配置することを選んだら、あなたのホームエリアにある魔法陣スリーブをつけているユニットの中から1体を選んで、欲しいターゲットカードの上のバトルエリアに置きます (準備フェイズで魔法陣スリーブをつけなかったユニットを配置することはできません)

この配置をする段階で、維持コストを支払う必要はありません。これはユニットを置くという行為が、オークションで言うところのビッド (入札) にあたり、実際に競り勝った時だけ支払いが発生するためです。

配置する時、先にバトルエリアに置かれているユニットがあったなら、そのユニットの上半分に、カードを重ねて置きます。ユニットが置かれた順番は重要になるので、常にそれが確認できる状態で置いてください。



ひとつのバトルエリアに置けるユニットの数は5体までです。すでに5体のユニットが置かれているバトルエリアに、新たなユニットを配置することはできません。これは、一時的に6体目のユニットを配置してアビリティの解決した後、5体になっていれば大丈夫というものではないことに注意してください。

■アビリティ (特殊能力)

多くのユニットカードは固有のアビリティ (特殊能力) を持っていて、それらの能力を使いこなさずに、ゲームに勝利するのは難しいでしょう。

ユニットのアビリティには大きく分けて2つの種類があります。「配置する時、発動する能力」と「配置した後、何かの条件で発動する能力」です。

○配置する時、発動する能力

配置フェイズでユニットを配置する時、同時にアビリティの効果を解決します。配置した後はアビリティのないユニットと同じように扱われます。



●追加効果タイプ

配置フェイズに発動する能力で、文章が「～してもよい」で締められています。

この効果を適用しないことも選択できますが、プラスになる効果が多いので、なるべく適用したほうがよいでしょう。

「ゴブリンデリバリー」は配置した時、味方のユニットのパワーを+1することができます。



●配置条件タイプ

配置フェイズに発動する能力で、文章が「～しなければならない」で締められています。

この効果は必ず解決しなければならず、解決できない時は、このユニットを配置することができません。

「スカルドラゴン」を配置するためには、味方1体をリムーブエリアに移動させなければなりません。パワー4のユニットはその代償に見合う働きをしてください。

\*リムーブエリアとは？

○配置した後、何かの条件で発動する能力

配置した時は何の効果もありませんが、配置した後に条件により効果が発動するタイプの能力を自動実行型 (AUTORUN) の能力と呼びます。パワーの横の「AUTORUN」のところに実行されるフェイズ (Phase) が書かれています。



●時限実行タイプ

ゲームが進行すると、自動で実行される能力です。そのユニットを置いたプレイヤーでも、この能力の発動を止めることはできません。

「クレイゴレム」の能力は「配置フェイズの終了時」というタイミングに、「そのエリアの5番目に置かれているユニットをリムーブエリアに移動させる」というものです。

AUTORUNの「②E2」の表記の詳細に関してはP27を参照してください。



●条件実行タイプ

文章に効果を発動する条件が書いてあり、その条件を満たした時や、その条件と同じ状況になった時、効果を発揮します。

「スケルトンカースドマン」の能力は、「配置されたエリアでターゲットカードを獲得」という条件を満たすことで、「カーストークンをひとつづつをいずれかのプレイヤーに渡す」という効果を発揮します。

●リムーブエリア

カードの「リムーブエリアに移動する」と書かれたアビリティによって、ユニットがリムーブエリアに移動させられることがあります。この時、ユニットは魔法陣スリーブをつけたままリムーブエリア (P3-4) に横向きで置かれ、このラウンドの終了時まで無力化された状態になります。

配置フェイズ

●トークン

アビリティには、対象にトークンを置くという効果を持つものがあります。各種トークンの効果は次の通りです。



【パワートークン】

このトークンが置かれている間、このユニットはパワーが+1されます。

【カーストークン】

このトークンはプレイヤーのホームエリアに置かれます。所有しているプレイヤーは、最終得点計算でこのトークンの数だけ勝利点がマイナスされます。

【魔石トークン】

このトークンは1度だけ、コインのかわりとして使うことができます。普通のコインと違い、一度使うとストックに戻され、自動で補充されることはありません。

b) パスを宣言して、このラウンドの手番を放棄する。

手番で、配置可能なユニットがない場合、または、配置可能なユニットがいても配置したくない場合、パスを宣言します。

配置可能なユニットがホームエリアに残っている場合は、それらのユニットを横向きにしてパスを宣言した証とします。

以降、パスを宣言したプレイヤーの手番は飛ばされ、この配置フェイズ中は、いっさいのアクションを行うことができなくなります。



プレイヤー全員がパスを行った場合、次のバトルエリアの解決へ進みます。

バトルエリアの解決

■バトルエリアの解決

ここでは配置フェイズの結果を計算する「戦力計算フェイズ」と、コインを支払ってターゲットカードを獲得する「支払いフェイズ」を行います。

この「戦力計算フェイズ」→「支払いフェイズ」の処理は、バトルエリアごとに行います。

バトルエリアはAから順番にA→B→C→…と処理していき、すべてのバトルエリアの処理が終わったら、終了フェイズへと移ります。



■戦力計算フェイズの処理

戦力計算フェイズでは、バトルエリアに配置されたユニットのパワーをプレイヤーごとに合計し、その合計が高いプレイヤーから順番にターゲットカードの獲得の優先権を得ることができます。

ひとつのバトルエリアに「ユニットのパワーの合計が同じプレイヤー」が複数いた場合、そのプレイヤーの中で、エリアに先にユニットを配置していたプレイヤーの方が優先順位が高くなります。



**●戦力計算の例**  
左図のように並んだバトルエリアを例に説明してみると、ユニットのパワーの合計は以下のようになります。

- ・赤のユニットのパワーの合計…2
- ・黄のユニットのパワーの合計…2
- ・緑のユニットのパワーの合計…1

赤と黄のパワーの合計が2で引き分けていますが、2人のうち赤のユニットの方が先に置かれているため、このバトルエリアのターゲットカードの獲得の優先順位は、赤→黄→緑の順となります。

青のプレイヤーは、このバトルエリアにユニットを配置していないため、獲得の権利を得ることはできません（獲得の権利はユニットを配置してさえいれば、パワーの合計が0でも、得ることができます）

■戦力計算フェイズの終了

優先順位の高いプレイヤーから順に、ターゲットカードを獲得するかどうかの宣言を行います。優先権のあるプレイヤーが、ターゲットカードの獲得を望み、なおかつコストの支払い可能である場合、支払いフェイズへ進みます。優先権を得たプレイヤーが、そのターゲットカードの獲得を望まなかったり、コストの支払いができない場合、優先権は次に優先順位の高かったプレイヤーへと移ります。

もし、ユニットを置いていたすべてのプレイヤーがターゲットカードの獲得を望まなかったり、支払いができない状態だった場合、そのカードはトラッシュエリアに置かれます（トラッシュエリアの場所はP4を参照）

■支払いフェイズの処理

支払いフェイズでは、優先権を得てターゲットカードの獲得を望んだプレイヤーだけが、維持コストの支払いを行います。

獲得の優先権が回ってこなかったり、ターゲットカードの獲得を望まなかったプレイヤーは、この維持コストを支払う必要はありません。

ターゲットカードの獲得を望んだプレイヤーは、そのバトルエリアに配置していた、自分のユニットの維持コストの合計と同じ数のコインを支払います。



■支払いの方法

支払いはテリトリーのカードの上に置かれるコインを「カードの外」に移動させて、支払ったことが分かるようにしてください。コインは次のラウンドの準備フェイズでまた使える状態に戻るため、都度ストックに戻す必要はありません。

魔石トークンを持っていれば、支払いの時コイン1枚分として支払うことができます。魔石トークンは使い捨てなのでストックに戻してください。



■支払いフェイズの終了

いずれかのプレイヤーがターゲットカードを獲得するか、誰もターゲットカードの獲得を望まず、カードがトラッシュエリアに置かれたら、次のバトルエリアの解決に移ります。

最後のバトルエリアの解決が終わったら、終了フェイズへと移ります。

リプレイ

■バトルエリアの解決の例

P18の図は、とあるゲームの第1ラウンド、そのバトルエリアの状況を再現したものです。各プレイヤーは持っているコインの2枚だけを使えるものとして、このバトルエリアの解決を順番に追ってみます（魔石トークンを持っているプレイヤーは第1ラウンドから3枚分のコインが使えるのですが、ここでは説明の都合上、魔石トークンは使用しません）

**バトルエリア A**

**○バトルエリアAの処理**  
戦力計算フェイズで各プレイヤーの「ユニットのパワーの合計」を計算します。青のプレイヤーと黄のプレイヤーの合計が1で引き分けですが、青のプレイヤーのユニットが先におかれているので、獲得の優先権は、青→黄の順になります。

赤と緑のプレイヤーは、このバトルエリアにユニットを置いていないので、ここでの獲得の権利はありません。

青のプレイヤーが「ターゲットカードA」の獲得を望んだため、支払いフェイズに移り、青のプレイヤーは、置いていたユニットの維持コストの合計であるコイン1枚をテリトリーカードの外に支払って「ターゲットカードA」を手に入れました。

**バトルエリア B**

**○バトルエリアBの処理**  
このバトルエリアでは、赤のプレイヤーが獲得の優先権をもっています。しかし、赤のプレイヤーはしばらく考えた後、「ターゲットカードB」を獲得しないことになりました。そのため獲得の優先権は緑のプレイヤーに移ります。緑のプレイヤーは「ターゲットカードB」を獲得することを望み、コイン1枚を支払いました。

もし、緑のプレイヤーも獲得することを望まなかったなら、「ターゲットカードB」はトラッシュエリアに置かれてしまったでしょう。

**バトルエリア C**

**○バトルエリアCの処理**  
このバトルエリアには、黄のプレイヤーしかユニットを置いていないので、黄のプレイヤーにしか獲得の権利がありません。

この場合、黄のプレイヤーは、どちらか1体だけ維持すればよさそうですが、支払いはバトルエリアに置いたすべてのユニットに対して行わなければなりません。このケースでは、黄のプレイヤーは2枚のコインを支払いました。

これは、オークションにおいて2000円で入札した品物を、他の入札者が現れなかったからといって、1000円で落札できるわけではないのと同じ理屈となります。

**バトルエリア D**

**○バトルエリアDの処理**  
このバトルエリアでは、ユニットのパワーの合計が2で赤のプレイヤーが、獲得の優先権を得ました。赤のプレイヤーは「ターゲットカードD」を獲得することを望み、コインを2枚支払いました。

もし、赤のプレイヤーがバトルエリアBで、ターゲットカードを獲得していたなら、使用できるコインは1枚しか残っていないので、この「ターゲットカードD」の獲得をあきらめなければなりませんでした。

その場合、青のプレイヤーが2枚目のターゲットカードを獲得することになり、今回は違うゲーム展開になります。

リプレイ

**バトルエリア E**

**○バトルエリアEの処理**  
このバトルエリアでは、緑のプレイヤーに獲得の優先権があります。緑のプレイヤーはコインを1枚支払い、このラウンド最後のターゲットカードを獲得しました。これで緑のプレイヤーは、バトルエリアBに続き2枚目のターゲットカードを獲得したことになります。

**バトルエリア F**

**○バトルエリアFの処理**  
このバトルエリアでは、赤のプレイヤーが獲得の優先権を得ました。赤のプレイヤーは「ターゲットカードF」を獲得することを望み、コインを2枚支払いました。

もし、赤のプレイヤーがバトルエリアBで、ターゲットカードを獲得していたなら、使用できるコインは1枚しか残っていないので、この「ターゲットカードF」の獲得をあきらめなければなりませんでした。

その場合、青のプレイヤーが2枚目のターゲットカードを獲得することになり、今回は違うゲーム展開になります。

**バトルエリア G**

**○バトルエリアGの処理**  
このバトルエリアでは、黄のプレイヤーにしかユニットを置いていないので、黄のプレイヤーにしか獲得の権利がありません。

この場合、黄のプレイヤーは、どちらか1体だけ維持すればよさそうですが、支払いはバトルエリアに置いたすべてのユニットに対して行わなければなりません。このケースでは、黄のプレイヤーは2枚のコインを支払いました。

これは、オークションにおいて2000円で入札した品物を、他の入札者が現れなかったからといって、1000円で落札できるわけではないのと同じ理屈となります。

**バトルエリア H**

**○バトルエリアHの処理**  
このバトルエリアでは、ユニットのパワーの合計が2で赤のプレイヤーが、獲得の優先権を得ました。赤のプレイヤーは「ターゲットカードH」を獲得することを望み、コインを2枚支払いました。

もし、赤のプレイヤーがバトルエリアBで、ターゲットカードを獲得していたなら、使用できるコインは1枚しか残っていないので、この「ターゲットカードH」の獲得をあきらめなければなりませんでした。

その場合、青のプレイヤーが2枚目のターゲットカードを獲得することになり、今回は違うゲーム展開になります。

■終了フェイズ

終了フェイズでは、配置したユニットカードの回収などの行動を a) から c) まで順番に行います。c) まで処理がすんだら、次のラウンドに移りますが、すべての山札のカードがなくなっている場合は、最終得点計算へ移ります。

a) カードを1枚も獲得できなかった場合

このラウンドで、ターゲットカードを1枚も獲得できなかったプレイヤーは、ストックから自分の色の「ゴブリンボマー」のカードを受け取ります。

ただし「ゴブリンボマー」をすでに所有しているプレイヤーは、2枚目の「ゴブリンボマー」を受け取ることはできません。

所有している状態でなければ、何回でも受け取ることができます。



b) 所有するカードを全てホームエリアに戻す

バトルエリアに配置していたあなたのユニットをすべて、ホームエリアに戻します。また、リムーブエリアに置かれていたあなたのユニットがあれば、それらもこのタイミングでホームエリアに戻します。

この時、カードの上に置かれていたトークンがあれば、それはすべてストックに戻します。

c) スタートプレイヤー左隣に渡す

現在、スタートプレイヤーのカードを持つプレイヤーは、左隣の席のプレイヤーにスタートプレイヤーのカードを渡します。

カードを渡されたプレイヤーは、次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。



■イベント処理

第3ラウンドの終了フェイズの後 (Level 1の山札がなくなったラウンドの最後)、「農村」のカードが獲得できなかったプレイヤーは「寂れた農村」のカードを受け取ります。また、「漁村」のカードが獲得できなかったプレイヤーは「寂れた漁村」のカードを受け取ります。

第5ラウンドの終了フェイズの後 (Level 2の山札がなくなったラウンドの最後)、「見張り塔」のカードが獲得できなかったプレイヤーは「廃れた塔」のカードを受け取ります。

これは、テリトリーカードが獲得できなかったプレイヤーへの救済であるのと同時に、勝利点的にはペナルティとなります。



テリトリーカードがトラッシュエリアに置かれてしまい、複数のプレイヤーがテリトリーを獲得できないことが稀に起こります。この時は、いずれかのプレイヤーがトラッシュエリアからテリトリーカードを受け取ります。

トラッシュからカードを受け取ったプレイヤーは、得点計算表 (P25) の「カード (-)」のところにあるテリトリーカードの名前のところにチェックを入れてください。

トラッシュから受け取ったテリトリーカードは「寂れた～」や「廃れた～」と同じものとして扱います。そのカードの勝利点は「1」や「2」ではなく、「-3」として扱われ、アーティファクトの「巨石の遺跡 (P34)」を獲得することで、勝利点は「0」にかわります。

カード(-)	カード(+)
農村:漁村:塔	
漁村:農村:塔	

最終得点計算

■最終得点計算

最終得点計算では、各プレイヤーが所有する勝利点 (カード左上の点数ほか) を合計して、点数の合計が最も高いプレイヤーが、今回のゲームの勝者となり、2位以下のプレイヤーはすべて敗者となります。

勝利点の計算は「ゲームの流れ (別紙)」の裏にある「得点計算表」をコピーをとって使用してください。

※この表はコピーをとって使用してください。

PLAYER	呪い(-)	獲得したアーティファクト				玉座(+)	カード(-)	カード(+)	合計
		ART. 1	ART. 2	ART. 3	ART. 4				
RED	-4	1	5	1	4	0	-3	8	12
BLUE	-1	3	3			0	0	8	13
YELLOW		2	5			0	0	9	16
GREEN		4	0			1	0	8	13

**リムーブエリア**  
この欄は最終ラウンドの終了フェイズに記入してください。この数字が「墓所の番人 (P34)」の得点となります。

**玉座**  
「ガーディアンゴーレム (P31)」によって獲得した勝利点を記入します。

**カーストークン**  
各プレイヤーのホームエリアにあるカーストークンのマイナス点を記入します。

**カード (マイナス)**  
「寂れた～」 「廃れた～」 のテリトリーを所有している時のマイナス点です。

**アーティファクト**  
獲得したアーティファクトの勝利点を計算して、個別に記入します。

**カード (プラス)**  
プラス点のカードの合計を記入します。

同点のプレイヤーが複数いる場合、その中に「赤の玉座」を所有しているプレイヤーいれば、そのプレイヤーが勝利します。いない場合、「赤の玉座」のプレイヤーから時計回りで最も近い位置にいるプレイヤーが勝利します。

アーティファクト

■アーティファクト

Level 3の山札は、すべてアーティファクトカードです。アーティファクトは条件を満たすことで、勝利点が変化するので、ゲームの開始前にその条件を共有しておくことで、情報の差を少なくすることができます。ゲーム中であればLevel 3カード一覧で、それらの条件を再確認することができます。



**アーティファクトカード**  
アーティファクトカードは、魔力を持つアイテムや貴重な財宝です。アーティファクトはバトルに使用することはできませんが、アビリティにかかれた条件を満たすことで、高い勝利点を得ることができます。

RVマーク  
リバイズドエディションのカードのマークです。

勝利点

アビリティ

カードタイプ

アーティファクトマーク

カード名

**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	盤上遊戯製作所 (BGM)
ルールブック印刷	株式会社グラフィック
発行日	2018年11月
発行人	養竹屋GAMES
	<a href="http://www.minotakeya.biz/">http://www.minotakeya.biz/</a>

新品でご購入されたものに不足・不良品がありましたら、こちらのメールアドレスまでご連絡ください。→ [info@minotakeya.biz](mailto:info@minotakeya.biz)



コインを支払ってユニット1体（敵味方は問わない）をリムーブエリアに移動させるのは、このユニットを配置するために必要な条件となります。

このため、まだ1体も置かれていないバトルエリアには、このユニットを配置することができません。

コインは能力を起動した時に支払いますが、パワー0のユニットをリムーブの対象にした場合は、コインを0枚支払ったとして、無償でリムーブエリアに移動させることができます。

ユニットをリムーブしたことで開いた場所は、順番に前に詰められ、最後尾にこのユニットが置かれます。



カーストークンはどのプレイヤーに渡してもかまいませんが、多くの場合（あなた以外の）最も勝利点を持っている（と思われる）プレイヤーに渡されるでしょう。

カーストークンは1回のゲームで最大5個までしか渡すことができません。あなたがこのカードで6回目勝利点を収めた時は、残念ながらこの効果は無視されます。



配置フェイズの最後とは、プレイヤー全員がパスを選択した直後になります。

AUTORUNの「②E2」は「②配置フェイズの最後（END）の2番目」の意味で、もし同じエリアに「②E1」のユニットがいたら、「②E1」から先に解決します。

この能力は、配置フェイズの最後に5体目のユニットが置かれていたら、そのユニットをリムーブエリアに移動するというもので、エリアに4体までしか置けなくなるというものではありません。



戦力計算のルールでは、パワーの合計が同じプレイヤーが複数いる場合、ユニットを置いている順番で、獲得の優先順位が決まります。

しかし、このカード能力はそのルールを無視して、このユニットを置いたプレイヤーの優先順位を1番にすることができます。

この効果はこのユニットのパワーが「1.5」あるものとして考えると分かりやすいかもしれません。

同じエリアに2体のフラグベアラーが置かれている場合、2人のプレイヤーの間で、先にユニットを置いているプレイヤーの方の優先順位が高くなります。



配置する時、同じバトルエリアの味方ユニットを無償で+1しますが、この効果でデリバリー自身を強化することはできない点には、注意が必要です。

「トークンを置いてよい」なのでトークンを置かないことを選択して、このユニットだけをエリアに配置することは可能です。

また、「ゴブリンスカウト (P30)」の能力で1ラウンドに2回置くことが可能だったとしても、この能力は1ラウンドに1回しか効果を発揮しません。



このカードを獲得したプレイヤーは、直ちにストックから魔石トークンをひとつ獲得します。獲得した魔石トークンは次のバトルエリアの支払いフェイズから使うことができます。

それ以外に能力はないため、獲得した後は、ただの2コスト、パワー2のユニットとして使役することになります。

魔石トークンの使用に関しては、P20を参照してください。



「～」で閉じられた文章はフレーバーテキストと呼ばれる、ゲームには直接関係のない文章です。

勝利点が0点になっているのは誤植ではありません。

シンプルながらも使い勝手のよいユニットなので、その調整のため、勝利点を低く設定しています。



ゲーム中、最大のパワーを持つユニットですが、その代償として、配置時に味方のユニット1体をリムーブエリアに移動させなくてはなりません。

このため、あなたのユニットが、まだ1体も置かれていないバトルエリアには、このユニットを配置することができません。



AUTORUNが「②E1」なので「クレイゴーレム (P20)」と同じエリアに置かれている場合は、このユニットの能力が先に解決されます。

ユニットをリムーブしたことで開いた場所は、順番に前に詰められます。

能力発動時点でユニットのパワーを参照するため、本来のパワーが1のユニットでも「ゴブリンデリバリー (P28)」の能力でパワートークンを置くことで、このアビリティを回避することができます。



対象は魔法陣スリーブごと回収されます。そのため、この能力を使ったラウンドは、擬似的に1手番増えることとなります。

回収したユニットが置かれていた場所は順番に前に詰められ、最後尾にこのユニットが置かれます。また、この効果で回収するユニットにトークンが乗っていた場合、トークンはストックに戻されます。

一度回収したユニットは、次の手番以降、通常のルールに従って配置できます。そのカードが「このカードを配置するとき～」という効果を持っていると、再び解決しなければなりません。



このカードの効果は常時発動です。

つまり、このユニットが置かれたエリアでターゲットカードを獲得する権利を得た、あなた以外のすべてのプレイヤーに影響を与えます。

もし、そのプレイヤーがパワー2以上のユニットを2体配置していた場合、コインを2枚余計に支払えなければターゲットカードを獲得することができなくなります。



このユニットを配置する時、魔法陣スリーブをつける必要はありません（カードに印刷されています）

このユニットは使い捨てです。一度バトルエリアに配置してしまうと、そのターゲットカードを獲得できたかどうかを問わず、ストックへ戻ってしまいます。

このカードを所有している状態で、再びターゲットカードを1枚も獲得できないラウンドがあっても、2枚目のボマーは入手できないので注意が必要です（所有している状態であれば、何回でも入手できます）





このカードは「スケルトン カーズドマン (P27)」と違い、ストックからではなく、あなたのホームエリアにあるカーストーンを他のプレイヤーに渡します。  
あなたのホームエリアにカーストーンがない場合、勝利点を1点獲得することができます。  
勝利点の獲得を選んだ場合、あなたの玉座のカードを裏にします。玉座の裏は得点カウンターになっているので、現在の勝利点が上になるようにカードを回転させてください。  
裏返したことで、玉座本来の能力が失われることはありません。



このカードは、INCOME (収入) でコインが増えるほかに、魔法陣マークがついているので、獲得した次のラウンドから配置できるユニットの上限が1体増えます。  
このカードを獲得した次のラウンドの準備フェイズで、自分の色の5枚目の魔法陣スリーブをストックから獲得してください。



スケルトンのカードは次の5種類です。  
「ソードマン」  
「スピアマン」  
「カーズドマン」  
「ナイト」  
「(スケル) ドラゴン」  
このカードの勝利点は種類の数を参照するので、同名のカードを2枚所有していても+1点にしかありません。



ゴブリンのカードは次の6種類です。  
「ソルジャー」  
「フラグベアラー」  
「デリバリー」  
「スカウト」  
「キング」  
「ボマー」  
このカードの勝利点は種類の数を参照するので、同名のカードを2枚所有していても+1点にしかありません。



ゴーレムのカードは次の5種類です。  
「ウッド」  
「クレイ」  
「ジャンク」  
「ガーディアン」  
「アルティメット」  
このカードの勝利点は種類の数を参照するので、同名のカードを2枚所有していても+1点にしかありません。



アーティファクトの総数を数えます。  
このカード自体もアーティファクトなので、このカードを所有している時点で、最低1個のアーティファクトは持っていることになります。  
このカードの勝利点が参照するのは、種類ではなく数です。そのため、このカードのほかに「双子の魔女人形」を2枚持っていたとしたら、総数は3個になります。



各プレイヤーが所有するユニットカードの数を数えます。その数が一番少ないプレイヤーだったら4点、それ以外なら2点です。  
ユニットカードの数が一番少ないプレイヤーが複数いる場合、その中の誰がこのカードを獲得しても4点になります。



「〜」で閉じられた文章はプレーヤーテキストと呼ばれる、ゲームには直接関係のない文章です。  
単純に勝利点3点になるアーティファクトです。



最終ラウンドの終了フェイズで、リムーブエリアからユニットを各プレイヤーのホームエリアに戻す前に、その数を得点計算表 (P25) のコピーにメモしてください。  
最終ラウンドにユニットをリムーブエリアに送る能力を持つユニットがどれだけ活躍したかで、このカードの勝利点が決まります。



カーストーンの数には「スケルトン カーズドマン (P27)」の能力によって各プレイヤーに渡された数の合計です。  
一度、ストックからプレイヤーに渡されたカーストーンが、ストックに戻されることはありません。  
カーズドマンが活躍できなければ、このカードの点数は低くなりますが、トークンの数が0〜1個以下のときでも、このカードの勝利点は2点になります。



勝利点がマイナスのテリトリーカードは下記の3枚です。  
「寂れた農村」  
「寂れた漁村」  
「廃れた塔」  
このカードを獲得することで、この3枚の土地は0点のカードとして扱われるので、勝利点のマイナス分が相殺されます。