

●テーブル配置



名もなき魔王

The Nameless Dark Lord

ルールブック Ver. 1.00

■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、世界の全てをその手に収めることも夢ではありません。

屈強な兵【ユニット】を集め、豊かな土地【テリトリー】を征服し、神秘の秘宝【アーティファクト】を奪い合う。

かくして・・・あなたは、あなたと同じ野望を抱く、他の「名もなき魔王」達と世界をかけた戦い（ゲーム）を始めることになるのです。

■内容物

- ・ルールブック（本書）…1冊
- ・カード…74枚



1枚 24枚 15枚 15枚 9枚 6枚 4枚

- ・ハーフスリーブ…20枚

- ・魔方陣シール…1シート



- ・コイン…36枚



12枚 24枚

- ・トークン…12枚



4枚 2枚 6枚

■魔方陣スリーブを作る

ゲームを遊ぶまえに、付属の魔方陣シールをハーフスリーブに貼り付けて、「魔方陣スリーブ」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魔方陣シールを1枚台紙からはがし、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POWERの値である（1）の数字が見える位置にくるよう微調整してください。
- ③赤5枚、青5枚、緑5枚、紫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、「魔方陣スリーブ」は完成です。（失敗した時のため、シールは各色1枚ずつの予備が用意されています）



*ピンセットを利用すると、接着面を汚さず貼りつけやすくなります。

ゲーム開始時の準備

■3人で遊ぶ場合

3人で遊ぶ場合、カード左上の盾マークの下に「4P」と書かれているカード(16枚)をすべて取り除いて、箱にしまってください。

4人で遊ぶ場合には、すべてのカードを使います。



■テーブル配置

カードを裏面のデザインでわけ、山札にしてテーブルに配置します。トークン、コイン、魔方陣スリーブはまとめてストックに置きます。



初期手札を配る

■スタートプレイヤーの決定

【Initial hand】のカードから《～の玉座》という名前のカードを取り出し、裏向きでシャッフルして各プレイヤーに1枚ずつ配ります。この時《赤の玉座》のカードを受け取ったプレイヤーは、同時に《START PLAYER》のカードも受け取ります。



《紫の玉座》カードは3人プレイ時には使用しません。

■初期手札を受け取る

各プレイヤーは【Initial hand】のカードから下記の5枚のカードを受け取り、先に受け取っている《～の玉座》とあわせて6枚のカードを自分の手元に表向きに置いてゲームを開始します。これら自分の所有するカードを置く場所を『ホームエリア』と呼びます。



ゲームの流れと勝利条件

■ゲームの流れ

ゲームは下記の〈準備フェイズ〉から〈終了フェイズ〉までを1ラウンドとして、1回のゲームで9ラウンド行います。各フェイズの説明は、後述するので、ここではゲーム全体の流れだけを把握してください。

〈準備フェイズ〉(P 6~8)

山札からカードを順番にめくって並べます。プレイヤーはこのラウンド、それらのカードを獲得するための戦いを繰り広げることになります。

〈配置フェイズ〉(P 9~14)

各プレイヤーは順番に、ほしいカードの上にある「バトルエリア」に自分の戦力を配置していきます。

『バトルエリア』の解決 (P15)

上記の〈配置フェイズ〉の結果を解決します。解決は「バトルエリア」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。

〈戦力計算フェイズ〉(P16)

誰がそのエリアに最も戦力を集中したかを判定します。戦力が最も高いプレイヤーが、そのエリアの勝利者になります。

〈支払いフェイズ〉(P17)

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って、カードを獲得します。

〈終了フェイズ〉(P20)

配置していた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できるようになります。

■ゲームの終了と勝利条件

【Level 3】の山札がなくなったら、そのラウンドの〈終了フェイズ〉まで処理を実行し、その後〈最終得点計算〉(P21)に移ります。そこでカードの勝利点を計算して、その合計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〉

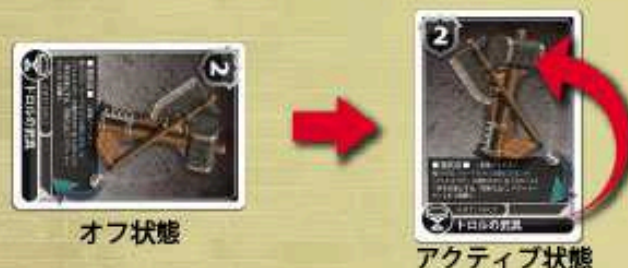
■〈準備フェイズ〉とは

〈準備フェイズ〉では、ゲームで使用するリソース(資源)の補充を行います。後述する4つの行動を①から④まで、順番に行ってください。

①カードをアクティブ状態に戻す

直前のラウンドで起動型アビリティ(P12)を使用したカードは、オフ状態になっているため、このタイミングでアクティブ状態に戻します。

*1~2ラウンドの〈準備フェイズ〉では、この行動を行う必要はありません。



②山札からターゲットカードを並べる

最初のラウンドは【Level 1】の山札からカードを1枚ずつめくってテーブルに並べます。これを(プレイヤー人数+1枚)のカードが並ぶまで続けます。

これらのカードは「ターゲット(標的)カード」と呼ばれ、このラウンド、プレイヤー間で獲得競争をするカードとなります。現在のレベルの山札がなくなったら、次のレベルの山札をめくります。



*ターゲットカードA→ターゲットカードB→ターゲットカードC…と山札に近い場所から順番にならべていきます。

〈準備フェイズ〉

③ 魔方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】カードの右上にかかれた「魔方陣マーク」の数を数えます。その数と同じになるようにストックから、自分の《玉座》と同じ色の「魔方陣スリーブ」を受け取ります。「魔方陣スリーブ」は、運用できる【ユニット】の数に関係しているため、とても重要なものです。



2ラウンド目以降、新たな【テリトリー】を獲得して「魔方陣マーク」の数が増えた場合、追加で「魔方陣スリーブ」を受け取ります。ただし、ひとりのプレイヤーが使える「魔方陣スリーブ」の数は最大5枚までです。

*何らかの理由で魔方陣マークの数が減ってしまった場合、魔方陣スリーブは魔方陣の数と同じになるまで、ストックへと返却します。

●【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、運用できる【ユニット】の数を決める「魔方陣マーク」と、コストの支払いなどで必要となるコインの獲得数を決める「INCOME (収入)」があります。



〈準備フェイズ〉

④ 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】カードの右下にかかれた「INCOME マーク」と同じ種類、同じ枚数のコインをストックから受け取ります。



初期手札にある3枚の【テリトリー】のうち2枚の《山砦》に「INCOME マーク」があり、それぞれ銀貨が1枚ずつかかかれているため、1ラウンド目に各プレイヤーが受け取るコインは銀貨2枚になります。

《玉座》も【テリトリー】カードですが、《玉座》の右下にかかれているのは、「EXCHANGE (両替) マーク」なので、このカードからはコインを得ることはできません。

●EXCHANGE (両替) マーク

「EXCHANGE マーク」からはコインが得られませんが、かわりにマークにかかれたレート (相場) で、いつでも何回でもコインの種類を交換することができます。《玉座》は下記の2種類の交換パターンをもっています。



④まで実行したら〈準備フェイズ〉を終了し、次の〈配置フェイズ〉へと移ります。

〈配置フェイズ〉

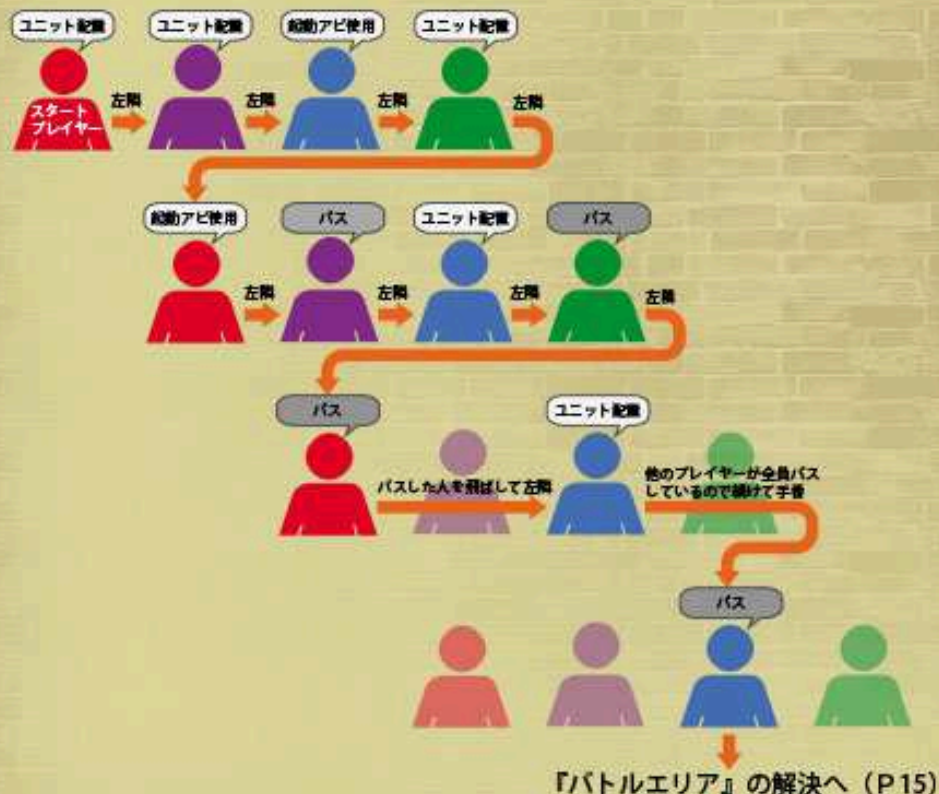
■〈配置フェイズ〉とは

〈配置フェイズ〉では、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1回ずつ行っていきます。

1回の手番で行えるのは、下記の3種類のアクションのうちいずれかひとつだけです。

- ①【ユニット】カードを1枚、『バトルエリア』に配置する (P10)
- ②カードの起動型アビリティをひとつ使用する (P12)
- ③パスを宣言して、このラウンドの手番を放棄する (P14)

《START PLAYER》カードをもっているプレイヤーが最初の手番プレイヤーとなり、時計回りにアクションを実行していきます。プレイヤー全員が「③パスを宣言する」を選んだら、『バトルエリア』の解決に移ります。



〈配置フェイズ〉

①【ユニット】カードを1枚、『バトルエリア』に配置する

「ターゲットカード」を獲得できるかどうかは、『バトルエリア』に配置した【ユニット】のパワー値の合計で決まります。

このため、【ユニット】カードを配置するという行動は〈配置フェイズ〉において最も基本的なアクションとなります。

●【ユニット】カード

【ユニット】カードは、あなたが持っている兵隊を表しています。【ユニット】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「パワーの値」と、【ユニット】を戦線に維持するための「維持コスト」があります。また多くの【ユニット】は固有のアビリティ（特殊能力）を持っていて、それらを使いこなすことで、ゲームを有利に進めることができるようになります。



ここからは、実際に【ユニット】カードをバトルエリアに配置する手順を説明していきます。

まず、自分の『ホームエリア』にある【ユニット】カード1枚を選びます。このとき、配置する【ユニット】カードはアクティブ状態のものを選ばなくてはなりません。



〈配置フェイズ〉

次に配置したい【ユニット】カードを選んだら、そのカードに「魔方陣スリーブ」をはかせます。「魔方陣スリーブ」があなたの「ホームエリア」に残っていない場合、このアクションは選択できません。



獲得したい「ターゲットカード」に対応した『バトルエリア』に「魔方陣スリーブ」をつけた【ユニット】を配置します。

*配置の時、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にはじめて支払いが発生することになるからです。

配置する時、先に『バトルエリア』に置かれた【ユニット】がある場合、その【ユニット】の上半分に、カードを重ねて置いてください。【ユニット】の置かれた順番は重要なので、常にそれが確認できる状態にしなければなりません。



ひとつの『バトルエリア』に置ける【ユニット】の数は最大5体です。すでに5体の【ユニット】がおかれている『バトルエリア』には、新たに【ユニット】を配置することはできません。

〈配置フェイズ〉

②カードの起動型アビリティをひとつ使用する

カードのアビリティ（特殊能力）の中には、起動することでゲームを有利に進めることができるサポート能力を持つものがあります。

それらのアビリティは「起動型アビリティ」と呼ばれ、アビリティの内容のところに共通して「カードをオフ状態にする。⇒」という青色のテキストを持ちます。

多くの【アーティファクト】カードと、一部の【ユニット】カードのがこの能力を保有しています。



起動型アビリティを持つ
【アーティファクト】の一例

起動型アビリティを持つ
【ユニット】の一例

●【アーティファクト】カード

【アーティファクト】カードは、あなたが持っている魔法のアイテムを表しています。【アーティファクト】は、個々が有するユニーク（独特）なアビリティの他にも、高めに設定された勝利点が魅力となっています。




〈配置フェイズ〉

起動型アビリティを使うには、そのカードがあなたの「ホームエリア」にあり、なおかつアクティブ状態でなければなりません。
また、起動型アビリティを使用すると、カードは必ずオフ状態になるため、ひとつのカードのアビリティは1ラウンドに1回しか使用できません。

*起動型アビリティを使うのが、【ユニット】カードであっても、配置とは違って、その【ユニット】に「魔方陣スリーブ」をはかせる必要はありません。

起動型アビリティの使用はアクションなので、この行動を選びアビリティの効果の解決をしたら、手番は次のプレイヤーに移ります。

●《トロールの武具》使用例

《トロールの武具》は、〈配置フェイズ〉に「を支払ってカードをオフ状態にする。⇒」という起動条件を満たすことで「対象に[パワートークン]を1個置く。」という効果を得る【アーティファクト】です。
また、起動型アビリティは適正な対象がない場合は、使うことができません。



*起動コストの支払いの時、あなたが望むなら《～の玉座》などのカードがもつEXCHANGE能力を自由に活用することができます。

〈配置フェイズ〉

③パスを宣言して、このラウンドの手番を放棄する

手番がまわってきて、アクションが行えない場合、なんらかの理由でアクションを行いたくない場合、あなたはパスを宣言することができます。

ただし、一度パスを宣言したプレイヤーは、そのラウンド中はもう手番を行うことはできません(手番を飛ばされます)

プレイヤー全員がパスを宣言したならば、次の『バトルエリア』の解決に移ります。

●[トークン]

カードのアビリティには、対象に[トークン]を置くという効果をもつものがあります。[トークン]は3種類あり、それぞれ異なる効果をもっているため、下記の説明を参照してください。



[パワートークン]

この[トークン]が置かれている間、【ユニット】のパワーの値は+1されています。この[トークン]の効果は累積するので、ひとつの【ユニット】に2個のつていれば+2になります。



[チャージトークン]

この[トークン]が置かれている【ユニット】は〈支払いフェイズ〉で維持コストを支払う必要がなくなります。加えて〈支払いフェイズ〉維持コストを増減するアビリティの効果を受けなくなります。



[カーストークン]

この[トークン]を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。

■『バトルエリア』の解決とは

『バトルエリア』の解決では、〈配置フェイズ〉の結果の計算と「ターゲットカード」の獲得を行います。

『バトルエリア』の解決は、まず最初に『バトルエリアA』の〈戦力計算フェイズ〉→〈支払フェイズ〉というように『バトルエリア』ごとにフェイズ処理を行います。

『バトルエリアA』を解決したら、次に『バトルエリアB』、『バトルエリアC』…という順番で処理を進めていき、すべての『バトルエリア』を解決したら〈終了フェイズ〉(P20)へと移ります。



■〈戦力計算フェイズ〉とは

〈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】のパワー値の合計をプレイヤーごとに計算します。その合計の値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】のパワーの値の合計が同じプレイヤーが複数いた場合には、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。

右の『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】のパワーの値の合計…4
- ・緑の【ユニット】のパワーの値の合計…1
- ・紫の【ユニット】のパワーの値の合計…4

赤と紫がパワーの値の合計が4で、引き分けていますが、2人のうち紫のプレイヤーの【ユニット】が先に置かれているため、この『バトルエリア』の獲得の優先権は、紫→赤→緑のプレイヤーの順番となります。

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。

優先権をもつプレイヤーが、ターゲットカードの獲得を望み、なおかつ支払い能力がある場合、〈支払フェイズ〉へと進みます。

もしも、【ユニット】を置いていたすべてのプレイヤーが獲得を望まなかった場合や、いずれのプレイヤーも『バトルエリア』に【ユニット】を配置していなかった場合、その「ターゲットカード」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、裏表紙参照)

『バトルエリア』



*図はアビリティによるパワーの増加がない例題になっています。

■〈支払いフェイズ〉とは

〈支払いフェイズ〉では、直前の〈戦力計算フェイズ〉で獲得の優先権を得て、「ターゲットカード」の獲得を望んだプレイヤーだけが【ユニット】の維持コストの支払いを行います。

一方、優先権を獲得できなかった、もしくは「ターゲットカード」の獲得を望まなかったプレイヤーは、その「バトルエリア」に配置していた【ユニット】の維持コストを支払う必要はありません。

*ただし「バトルエリア」に配置された【ユニット】のアビリティで〈支払いフェイズ〉に機能すると書かれたものがあれば、それらは誰が優先権を得たかに関わらずすべて解決されます。

「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、すべての【ユニット】の維持コストの合計と同じ種類、同じ数のコインをすべてストックに支払います。
この時、《～の玉座》などのカードがもつ EXCHANGE 能力は、自由に活用することができます。



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、「ターゲットカード」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。

■リプレイ

P15の図は、とあるゲームの第1ラウンドの「バトルエリア」の状況を再現したものです。各プレイヤーが持っているコインはそれぞれ銀貨2枚で、この「バトルエリア」の解決を順番に追ってみましょう。

○『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】のパワー値の合計」を数えます。赤のプレイヤーと紫のプレイヤーの合計が1で引き分けですが、赤のプレイヤーの【ユニット】が先におかれているので、獲得の優先権は、赤→紫の順になります。

*青、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、獲得の優先権は得られません。

赤のプレイヤーが「ターゲットカードA」の獲得を望んだので〈支払いフェイズ〉に移り、赤のプレイヤーは、自分が置いている【ユニット】の維持コストの合計である銀貨1枚をストックに支払って「ターゲットカードA」を入手しました。

『バトルエリアA』



○『バトルエリアB』の処理

この「バトルエリア」の場合は緑のプレイヤーが獲得の優先権をもっています。

しかし、緑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しました。そのため獲得の優先権は紫のプレイヤーに移ります。紫のプレイヤーは「ターゲットカードB」を獲得することを望み、銀貨1枚をストックに支払いました。

もし、紫のプレイヤーも獲得することを望まなかった場合は、「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B』



○『バトルエリアC』の処理

この『バトルエリア』には、青のプレイヤーしか【ユニット】を置いていないので、青のプレイヤーにしか獲得の優先権がありません。

この場合、青のプレイヤーは、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。このため青のプレイヤーは2枚の銀貨をストックに支払って「ターゲットカードC」を獲得しました。

*これは、オークションにおいて2000円で入札したものの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C』



○『バトルエリアD』の処理

この『バトルエリア』は、ほぼ『バトルエリアA』と同じ状況ですが、置かれている【ユニット】の順番が逆になっています。

このため、獲得の優先順位は紫→赤の順になります。

紫のプレイヤーは「ターゲットカードD」を獲得することを望み、残っていた銀貨1枚をストックに支払いました。

これで紫のプレイヤーは「ターゲットカードB」に続き2枚目のカードを獲得したことになります。

『バトルエリアD』



○『バトルエリアE』の処理

この『バトルエリア』は、緑のプレイヤーが「ユニット」のパワー値の合計が2で、獲得の優先権を得ました。

緑のプレイヤーは「ターゲットカードE」を獲得することを望み、手元にある銀貨2枚を支払いました。

*もしも、緑のプレイヤーが『バトルエリアB』で「ターゲットカードB」を獲得していたなら、手元には銀貨が1枚しか残っていないので、ここでの獲得をあきらめなければなりません。その場合、赤のプレイヤーが2枚目のカードを獲得することになり、その時はちがったゲーム展開になっていたでしょう。

『バトルエリアE』



■〈終了フェイズ〉とは

〈終了フェイズ〉では、このラウンドで配置したカードの回収などの行動を①から④まで順番に行います。④まで処理がすんだら、次のラウンドに移りますが、すべての山札がなくなっている場合は〈最終得点計算〉へ移ります。

①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』に配置していた自軍の【ユニット】カードをすべてあなたの『ホームエリア』に戻します。また、アビリティによって『リムーブエリア』に置かれている【ユニット】カードがあれば、このタイミングで『ホームエリア』に戻します。

②『ホームエリア』にあるコインをストックに戻す。

このラウンド中に使用しなかったコインは、すべてストックへと戻されます。残ったコインを次のラウンドに持ち越すことはできません。

③《START PLAYER》カードを受け取る。

このラウンド、最も多くの「ターゲットカード」を獲得したプレイヤーは《START PLAYER》のカードを譲り受けます。

最も多くの「ターゲットカード」を獲得したプレイヤーが複数いる場合、その中で、このラウンドのスタートプレイヤーから左回りに一番近いプレイヤーに渡されます。このラウンドのスタートプレイヤーがそのなかのひとりだった場合、《START PLAYER》カードはそのままです。

④《ゴブリンボマー》のカードを受け取る。

このラウンド、「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がいる場合、そのプレイヤーはストックから《ゴブリンボマー》のカードを1枚受け取ることができます。

*ただし、現在《ゴブリンボマー》のカードを1枚所有している場合、2枚目の《ゴブリンボマー》は受け取れません。

《ゴブリンボマー》は、プレイヤー救済を目的として用意されているカードであり、使い捨てですが、高い能力をもっています。



〈最終得点計算〉

■〈最終得点計算〉とは

〈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）を合計して、点数の合計が最も高いプレイヤーが、今回のゲームの勝利者となります。

*同点のプレイヤーが複数いる場合、所有する【テリトリー】から得られる金貨の数を比べ、それが多いほうが勝利します。それも同じ場合、銀貨の数を比べます。それでも決着がつかない場合は、引き分けとなります。



標準的な勝利点マークです。
マイナス点の場合は、勝利点の合計が下がります。



勝利点が条件により変化します。条件はカードごとに異なり、アビリティのテキスト欄に条件の詳細がかかれています。



「基本勝利点+ボーナス勝利点」というもので、ボーナス勝利点の部分が条件により変化します。ボーナスの条件はカードごとに異なり、アビリティのテキスト欄に条件の詳細がかかれています。



a/b という表記の場合、通常の勝利点は a ですが、条件を満たすことで、勝利点が b になるというカードです。条件の詳細は、アビリティのテキスト欄にかかれています。



カードではありませんが、自分のホームエリアに【カーストークン】がある場合、その数だけ、勝利点がマイナスされます。

●クレジット（敬称略）

ゲームデザイン
グラフィック
テストプレイ
スペシャルサンクス
カード印刷
発行日
発行人

養竹屋
養竹屋
Holly, Hiro, Will, メンチ、養竹屋
元NDの会
株式会社 萬印堂
2014年5月
養竹屋GAMES
<http://www.minotakeya.biz/>



カードの補足説明（Level 1）



このアビリティの対象を決める時、【パワートークン】がのってれば、参照するパワーの値は【トークン】による修正を加えた後の値となりますが、同じパワーの値を修正するアビリティでも、適応されるフェイスが〈戦力計算フェイス〉となっている場合、〈配置フェイス〉では、まだ強化されていない点に注意です。

対象となった【ユニット】は魔方阵スリーブをつけたまま「リムーブエリア」（裏表紙参照）に横向きで置かれ、このラウンドの間は無力化されます。また対象に【トークン】がのっていた場合は、それらはすべてストックへと戻されます。

Level 1 対象がめけた「バトルエリア」の列は、順番に下に詰められます。

このカードは〈戦力計算フェイス〉の【ユニット】のパワーの値の合計が同じ場合、先置き優先（P16）というルールを無視して、この【ユニット】を置いたプレイヤーが優先的に獲得の権利を得るというものです。

ただし、2人のプレイヤーが同じ「バトルエリア」に、この【ユニット】を置いていて、さらに2人の【ユニット】のパワーの値の合計が同じだった場合は、通常のルールに従い、どちらのプレイヤーが先に「バトルエリア」に【ユニット】を配置しているかで、優先順位が決まります。

Level 1



手番で、何かしらのアクションを行う前か後に、「この【ユニット】を「バトルエリア」に配置する」という追加行動が行えます（この方法で、カードを配置する時にも、魔方阵スリーブは必要です）

1回の手番で「2枚の【ユニット】を配置する（同じエリアでも別々のエリアでも）」「起動型アビリティを使った直後に【ユニット】を配置する」といったトリッキーな行動が可能になります。

Level 1 さらに、このカードを2枚所持していれば、1回の手番に3枚の【ユニット】を配置することも可能です。

対象とするのは、自分の【ユニット】でも、他プレイヤーの【ユニット】でもかまいません。

【パワートークン】はストックからとって、対象の【ユニット】の上に置きます。すでに【パワートークン】が置かれている場合でも、さらに【トークン】を置くことができ、【トークン】の効果は重複します。



Level 1



このカードは、アクティブ状態ではなんの効果もありませんが、銀貨を1枚支払ってオフ状態にすることで、EXCHANGE能力が使えるようになり、カードがオフ状態の間は、EXCHANGE能力をいつでも何回でも能力を使うことができるようになります。

ただし、直前ラウンドでアビリティを使用していた場合、次の〈準備フェイス〉の最初ではオフ状態のままですが、コインの支給を受ける前に、アクティブ状態に戻ってしまうために、〈準備フェイス〉中にEXCHANGE能力を使って、銀貨を金貨にかえることはできません。

Level 1

カードの補足説明 (Level 1 ~ Level 2)



このカードはオフ状態にするだけでアビリティを起動できますが、すでにカードがない山札は対象にできません。ゆえに最終ラウンドはアビリティを起動することができません。

第8ラウンドで、カードを確認する場合、[Level 3]と[Level 3+]のカードが混在していますが、あなたがカードを確認した後、それらを[Level 3]と[Level 3+]に分けて戻す必要はありません。あなたの望む順番で山札に戻してください。

Level 1

アビリティの[パワートークン]をのせる効果は、このカードを「バトルエリア」に配置するタイミングでしか使えません。

また、そのタイミングで複数枚の金貨を支払うことで、[パワートークン]を何枚ものせることもできません。



Level 2



アビリティで参照する数は、自軍の【ユニット】であれば、種族がなんであってもかまいません。ただし、パワーの値が修正されるタイミングは〈戦力計算フェイズ〉になってからである点には注意してください。

Level 2

このカードは〈配置フェイズ〉の「バトルエリア」に配置できる【ユニット】は5体まで (P11) というルールを上書きします。

「バトルエリア」にこの【ユニット】を含めて3体の【ユニット】が置かれている状態の時、〈スケルトンアーチャー〉や〈スケルトンメイジ〉のアビリティで、「バトルエリア」の【ユニット】が2体以下になったならば、3体になるまで新たな【ユニット】を配置することは可能です。

Level 2



Level 2

コストの値とは維持コストの右にかかれた数字のことです。この値が3以上の【ユニット】を対象としてアビリティを起動することはできません。

[チャージトークン]をストックからとって、対象の【ユニット】の上に置きます。[チャージトークン]が置かれた【ユニット】は〈支払いフェイズ〉で維持コストの支払いが発生しません。このため、〈支払いフェイズ〉でコストの増減が発生するアビリティの効果を受けなくなります。

カードの補足説明 (Level 2 ~ Level 3)



このアビリティの対象は必ず2体必要です。対象となった【ユニット】に[トークン]が置かれていた場合は、【ユニット】と一緒に移動します。

Level 2

[カーストークン]はストックからとって、対象のプレイヤーの『ホームエリア』に置きます。一度[カーストークン]を受け取ったプレイヤーは、あとから金貨を支払って、[カーストークン]を取り除くことはできません。

実質的にはありますが、アビリティの「このカードの勝利点は」以下の部分は、〈最終得点計算〉で機能する能力になります。すべてのプレイヤーの『ホームエリア』にある[カーストークン]の数を合計し、それに+3点したものが、このカードの勝利点となります。



Level 2



《魔女の人形 (青)》はレベル3で登場するカードになります。

単体では凡庸な価値しかないカードですが、2枚揃うと高得点になるため、他のプレイヤーに《魔女の人形 (青)》を獲得されてしまった時、そのアビリティで、あなたの所有する大切なカードを対象にするをことをためらわせる効果はあるかもしれません。

Level 2

このカード自体も【ユニット-スケルトン】なので、このアビリティでパワーの値が+1されます (実質パワー4の【ユニット】です) 。

ただし、パワーの値が修正されるタイミングは〈戦力計算フェイズ〉になってからである点には注意してください。

またこのアビリティは【スケルトン】であれば、他プレイヤーが置いた【ユニット】であっても強化してしまいます。

Level 3



コストの値が2以上の【ユニット】の場合、たとえそれが自軍の【ユニット】であっても、(この【ユニット】以外は) 追加の支払いが必要な点に注意が必要です。

このアビリティの効果は、追加の支払いを要求するだけで、【ユニット】のコストの値を変化させるものではありません。

Level 3

カードの補足説明 (Level 3 ~ Level 3+)



このアビリティは、パワーの値ではなくコストの値を参照する点に注意が必要です。つまり【パワートークン】などパワーの値を修正する効果では、この効果を回避することはできません。(ちなみに《ゴブリンボマー》はコストの値が0なので、このアビリティの効果を受けません)

このアビリティはコストの値が1であれば、だれが置いた【ユニット】であっても取り除いてしまいますが、このアビリティの効果が発揮されるのは《戦力計算フェイズ》になってからなので、《配置フェイズ》の間は、コストの値が1の【ユニット】でも、『バトルエリア』に置かれたままになります。

Level 3

《ゴブリンボマー》のカードが、いずれかのプレイヤーの『ホームエリア』にあるなら、それを対象にすることもできます。また意味があるかどうかを別にすれば《START PLAYER》のカードも対象にできます。

このカードのアビリティは「ターゲットカード」から獲得した時にしか起動しません。《トラッシュエリア》から回収したり、交換によって所有者となった側が能力を使うことはできません

Level 3



このカードを所持しているプレイヤーの【ユニット - ゴレム】は《支払いフェイズ》で《ウッド》無料、《クレイ》銀貨1枚、《ランバート》金貨と銀貨を各1枚、《アルティメット》金貨2枚で、維持できるようになります。

この効果は、支払いの一部を高代わりするもので、【ユニット】自体のコストの値を変化させるものではありません。つまり、同じ『バトルエリア』に《ゴブリンキング》が置かれている状況だと、コストの値が2である《クレイゴレム》は、このカードによって銀貨1枚の支払いを高代わりされたあと、追加の銀貨1枚を支払わなければなりません。

Level 3

【ユニット - スケルトン】の種類とは、《ソードマン》《アーチャー》《メイジ》《ロード》の4種類です。このうち何種類を《最終得点計算》の時点で所有しているかによって、このカードの勝利点は変化します。

Level 3+



【ユニット - ゴブリン】とは《ソルジャー》《フラグベアラー》《マーセナリー》《コマンドー》《キング》《ボマー》となります。《最終得点計算》の時点で所有しているそれら【ユニット - ゴブリン】の数(種類ではありません)を合計し、それに3点を加えたものが、このカードの勝利点となります。

Level 3+

カードの補足説明 (Level 3+ ~ Assist)



このカード自体も【アーティファクト】であるため、単体でも勝利点3点のカードになります。

Level 3+



【Level 1】の《山岳》、【Level 2】の《塔》の2種類のカードの勝利点をマイナス点から0点に変更します。これらのカードを多く所有しているプレイヤーほど、相対的に勝利点が高くなります。

Level 3+



このアビリティはカードを獲得したラウンドの《終了フェイズ》に起動するため、このラウンドに『トラッシュエリア』に置かれたカードでも回収することができます。ただし、第8ラウンドで、このカードを獲得した場合、第9ラウンドに『トラッシュエリア』に置かれるカードの回収することはできません。

Level 3+

《魔女の人形(青)》と同じラウンドに獲得された場合、このアビリティは《魔女の人形(青)》よりも先に解決されます。また、このカードのアビリティは「ターゲットカード」から獲得した時にしか起動しません。



このカード自体が【テリトリー】である点に注意してください。つまり勝利点8点の条件を満たすには、このカードを獲得する段階で、あなたの所有する【テリトリー】の数は他プレイヤーのそれより、2枚以上少ない状態であればなりません。

Level 3+



このアビリティは、《戦力計算フェイズ》で獲得の優先権を処理したあと《支払いフェイズ》のコストを支払う前にストックに戻るという、コスト0でパワー3の【ユニット】と同等の働きをするものです。

ただし、あなたが獲得の優先権を得られなかったとしても、その『バトルエリア』の《支払フェイズ》になれば、ストックに戻ってしまう点は注意が必要です。

Assist card

この【ユニット】がストックに戻る時、つけていた「魔方陣スリーブ」はあなたの『ホームエリア』に戻ります。