

Deck Defence

【一人用カードゲーム 5～10分】

◆ 概要

”Deck Defence”は、敵と味方の入り混じった一山のデッキを使う、一人用のカードゲームです。できるだけ少ない損害で、すべての敵を撃退しましょう。

◆ 内容物について

このゲームでは、属性（印）、ランク（値）、そして絵柄の描かれたカードを使います。

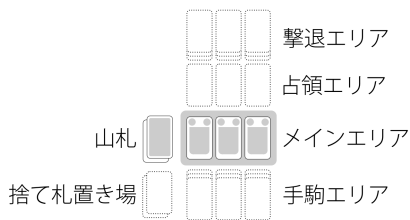
「剣」、「火」、「森」の3種類の属性それぞれについて、1から4までのランクを持つカードが存在します。すなわち、カードは全部で12種類あることになります。このゲームでは、同じ種類のカードを3枚ずつ使用するの、カードの合計枚数は36枚となります。



背景が明るいカードを味方カードと呼びます。ランクが1から3までのカードすべてが、味方カードとなっています。枚数は全部で27枚です。

背景が暗いカードを敵カードと呼びます。ランクが4のカードすべてが、敵カードとなっています。枚数は全部で9枚です。

◆ ゲームの準備



まずはすべてのカードを裏向きにしてよく混ぜ、向かって左側に置きます。これを山札と呼びます。

そのあと山札の上から3枚カードを引き、表向きで山札の右隣に並べていきます。この一列を「メインエリア」と呼びます。

メインエリアには随時山札からカードを補充し、3枚のカードが並んだ状態にします。

以下、その他のエリアについて説明します。

「手駒エリア」：メインエリアの下にあります。ここには使用可能な味方カードが置かれます。

「占領エリア」：メインエリアの上にあります。ここには敵カードを貯めておくことができます。

メインエリア、手駒エリア、占領エリアの3つのエリアには、カードを3枚まで並べて置くことができます。（手駒エリアには、更にカードを重ねて置くこともできます。）

「撃退エリア」：占領エリアのさらに上にあります。ここには撃退した敵カードを置きます。カードの置き方は、自由です。

以上すべてのエリアには、カードが表向きに置かれます。山札の手前のスペースは、捨て札置き場として使います。ここには使用した味方カードを裏向きで置いていきます。捨て札置き場にあるカードは確認してはいけません。

◆ 目的

このゲームの目的は、9枚の敵カードすべてを、撃退エリアに置くことです。

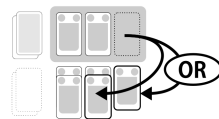
◆ ゲームの流れ

ゲームは、あなたがアクションを実行していくことで進行します。選ぶことができるアクションは、「召集」、「撃退」、「探索」、「牽制」の4種類です。

アクションが終わったとき、メインエリアに並んだカードが3枚未満となっていたら、山札の上からカードを引いて3枚になるよう表向きで補充します。このとき、山札がなければ補充は行いません。

各アクションの内容は、以下とおりです。

アクション A： 召集



このアクションでは、メインエリアにある味方カードを1枚選び、手駒エリアに置きます。

このとき選んだカードは空きスペースに置くか、あるいはすでに置かれたカードに重ねて置きます。

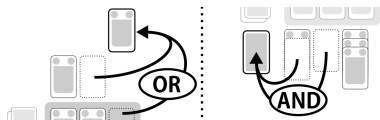
この際、カードを重ねて置く場合は、すぐ下に重なるカードと属性がランクの少なくとも一方が共通していなければいけません。

また、カードは3枚までしか重ねることができません。カードを重ねるときは、少しずつ手前にずらして置き、下

敷きになっているカードのランク、属性が見えるようにしてください。あなたはこれらの情報を、いつでも確認することができます。

※ 選んだカードを置くことのできる場所がない場合、このアクションを実行することはできません。

アクション B: 撃退



このアクションでは、メインエリアが占領エリアにある敵カードを 1 枚選び、撃退エリアに置きます。

この際、選んだ敵カードの内容に応じて、手駒エリアのカードを捨て札にしなければいけません。具体的には、手駒エリアにある一番上に重ねられたカードの中から、以下の条件を満たすように選んで捨て札にします。(アクション開始時に他のカードの下敷きとなっている味方カードは、このとき使用することはできません。)

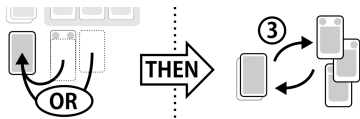
- 捨てるカードはすべて、選んだ敵カードと同じ属性でなければいけません。
- また、捨てるカードのランクの合計が、選んだ敵カードのランクよりも大きい値とならなければいけません。

敵カードのランクはすべて「4」なので、敵を撃退するには、同じ属性でランクの合計が **5** 以上となる組み合わせで、味方カードを捨てる必要があります。

撃退エリアに敵カードを置くときは、好きなように置いて構いません。見やすさのために属性別に並べ、少しずつずらしながら重ねていく置き方をおすすめします。

※ 選択した敵カードに対して、条件に合うように手駒エリアのカードを捨てられない場合、このアクションを実行することはできません。

アクション C: 探索

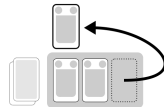


このアクションでは、まず手駒エリアにある一番上に重ねられたカードを 1 枚選び、捨て札置き場に置かなければいけません。

そののち、山札の上からカードを **3** 枚引いて内容を確認し、好きな順番に並び替えてから裏向きにして戻します。

※ このアクションを連続で実行することはできません。

アクション D: 牽制



このアクションでは、メインエリアにある敵カードを 1 枚選んで占領エリアに置きます。

※ 占領エリアが全て埋まっているとき、このアクションを実行することはできません。

◆ 終了条件、勝敗

すべて (9 枚) の敵カードを撃退エリアに置いたとき、あなたはゲームに勝利します。

実行可能なアクションがなくなったとき、あなたはゲームに敗北します。

また、あなたはいつでもゲームを投了することができます。

なお、山札が尽きても、実行できるアクションがあるならばゲームを続けることができます。占領エリアがすべて埋まった場合についても同様です。

◆ スコア

ゲームに勝利したとき、捨て札置き場以外の場所に置かれた味方カードのランクの合計が、今回のゲームのスコアとなります。山札が残っていたら、その中身も確認しましょう。砦の復興に必要な目標スコアは、**5** 点です。

◆ バリエーションルール

クラシックモード： 渋いプレイ感のゲームになります。

● 捨て札は表向きに重ねていきます。一番上の捨て札のみ、確認することができます。 ● また、「探索」アクションでは、カードを並べ替える代わりに、山札からカードを引いて、山札の近くに表向きで開示します。これは開示されたカードが 3 枚になるまで繰り返します。開示されたカードがすでに 3 枚ある場合は、「探索」アクションを行うことは出来ません。 ● 開示されたカードがある限り、メインエリアへのカードの補充は、開示されたカードの中から任意に選んだ 1 枚で行います。

空理計画 2018 はくし

createblankdevelop@gmail.com

<http://kuuri.net>