

# 金砦

## THE FORT OF GOLD

第2版

【1人用カードゲーム・20～30分・12歳以上】

### ◆概要

このゲームでは、あなたは砦に雇われた魔術師となり、この地に予言された災厄に備えるための呪術を行います。霊力を操って、次々と持ち込まれる宝物に神秘的力を宿し、砦の霊的防御を完成させるのです。しかし気をつけて！無駄のない作業は評価に繋がりますが、それにどれだけ時間をかけられるのかわかりません！

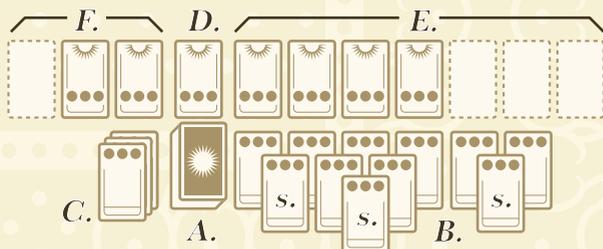
### ◆内容物

このゲームでは、キャラクターの描かれた「**霊力カード**」34枚と、アイテムの描かれた「**宝物カード**」10枚の、計44枚のカードを使います。



霊力カード 宝物カード

全てのカードには、表の面に「**シンボル**」(A.)、「**シンボルの略号**」(B.)、「**名前**」(C.)が記載されています。ゲーム中は、シンボルを参照します。



シンボルには、「**力のシンボル**」、「**命のシンボル**」、「**知恵のシンボル**」、加えて「**空シンボル**」の4種類があります。

### ◆準備

すべてのカードを裏向きにしてよく混ぜ、重ねて山札にします。  
これ以降、カードの置き方は下の「**配置図**」を参照してください。

### ◆ゲームの進行

準備が終わったら、勝敗が決するまで手番を繰り返します。

### ◆手番の処理

手番では、まず山札から1枚カードを引きます。

- 引いたカードが**霊力カード**なら、場に「**配置**」し、**場札**にします。
- 引いたカードが**宝物カード**なら、それを山札の奥のスペースに置き、**目標**にします。

そのうち、目標があれば、任意に「**目標の解決**」を行い、場札を消費して目標を**祭具**にできます。

「**配置**」及び「**目標の解決**」については、後の章で説明します。

すでに目標があるときに宝物カードを引いたら、**強制的に「目標の解決」が行われます**。そのうち、いま引いた宝物カードを目標にします。

以上が終わったら、**勝敗判定**を行います。その結果、まだ勝敗が決していなければ、次の手番に移ります。

### 配置図

ゲーム中の典型的な様子を左に示します。

テーブルの上には、**山札**(A.)、**場札**(B.)、**捨札**(C.)、**目標**(D.)、**祭具**(E.)、**損失**(F.)が置かれます。

また、**s.**は「**目標の解決**」を行ったとき使用されるカードを示します。

## ◆「配置」

手番で引いたカードを、山札の右側の場に置きます。場に置いたカードは、**場札**と呼びます。

場にカードがなければ、はじめの1枚として置きます。すでに場にカードがあれば、以下の2つの置き方から1つを選ぶことができます。

### 1: 横に伸ばす



カードを場の1段目の列の**右端**に置きます。(場の1段目には、場札が左詰めで横1列に並びます。)

また、場の1段目には**7枚**までカードを並べることができます。

### 2: 縦に積む



カードを、同じ段で隣り合う2枚の場札に重なるように置きます。(これを行うには、少なくとも、1段目に2枚の場札が置かれている必要があります。つまり、はじめの2手番はこの置き方を選べないことになります。)

カードを重ねるときは少し下にずらし、**奥から手前へ積んでいきます**。(一番奥が1段目、その下が2段目…というように数えます。)2段目以降は、1段目のように左詰めで置く必要はありません。また、場札は何段積んでも構いません。

## ◆「目標の解決」

まず、場札の中で、**上にカードが重ねられていないものすべて**を手元に集めます。

ここで、場の1段目に空きができたなら、場札の塊ごと左詰めに詰めます。

そののち、手元の靈力カードの持つシンボルを見ます。

- **力、命、知恵**のすべての種類で、その個数の合計が目標のカードの**同種のシンボルの個数以上**となっていたら、目標を右側の列に移し、**祭具**にします。

- さもなくば、目標を左側の列に移し、**損失**にします。

**強制的にこの行動を行った場合でも、目標を祭具にできます。同様に、任意にこの行動を行った場合でも、目標を損失にできます。**

以上が終わったら、使用した靈力カードを**全て**山札の左側に移し、捨札にします。

### 目標の解決の例



前ページ「配置図」の**S**の場札3枚が、図のような内容であったとします。ここでは、「**力・知恵・命**」、「**知恵・力**」、「**命・力**」の3枚の靈力カードが解決に使われます。目標は、「**力・知恵・知恵**」の宝物カードです。今回の場合、靈力カードのシンボルの総数は**力1つ以上、知恵2つ以上**の条件を満たすので、目標の宝物カードを祭具にすることができます。一方、「**命・力**」の靈力カードがなくても、宝物カードの要求するシンボルを種類、個数ともに全て生み出すことができますが、このカードも他と一緒に解決に使用され、捨てられます。

## ◆勝敗判定

祭具が**7枚以上**であれば、ゲームに勝ちます。

損失が**3枚以上**であれば、ゲームに負けます。

ゲームに勝った場合、場札と山札の合計枚数が得点になります。目標点は、5点です。目標点を達成したら、自己ベストの更新を目指しましょう！

●開発・出版: 空理計画 ●イラスト・グラフィックデザイン・ルールデザイン: はくし ●初版初出: ゲームマーケット 2019 春 第2版初出: ゲームマーケット 2019 秋  
2019 空理計画 — kuurinet@gmail.com  
作品ページ: kuuri.net/game/FoG/  
Manual ver 2.0