

金の砦

THE FORT OF GOLD

【一人用カードゲーム・20～30分・12歳以上】

『金の砦』は、呪術師となってマナの力を操り、これを利用して7つの宝物を獲得することを目指す一人用のゲームです。黄金に輝く宝物を掲げ、魔を退ける護りの砦を築き上げましょう。

1 内容物



霊力カード 34 枚（シンボルが上にかかれている）

宝物カード 10 枚（シンボルが下にかかれている）

◆内容が全く同じカードがなく、枚数が不足していないことを確認してください。

2 カードのみかた

名前 カードの種類を表す文字列

シンボル カードの持つゲーム上の内容を表す記号

略号 カードの持つシンボルの配置を示す記号

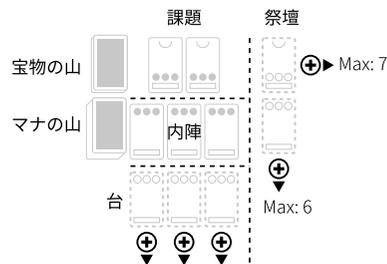
シンボルについて



- シンボルには赤、緑、青、および空シンボルの4種類がある。
- 霊力カードのシンボルは、マナが生ま出す事ができる力の種類と位置を表す。
- 宝物カードのシンボルは、宝物が輝きを生み出すのに必要な力の種類と位置を表す。

3 場の構成、名称

以下、「段」はカードの横方向の並びを、「列」はカードの縦方向の並びを指します。



マナの山 裏向きの霊力カードの山

宝物の山 裏向きの宝物カードの山

課題 表向きの宝物カード 2 枚が並んだ段

内陣 表向きの霊力カード 3 枚が並んだ段

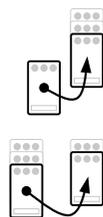
台 表向きの霊力カードが並んだ3つの列（ゲームの進行に応じて各列に並ぶ枚数は増減します。）

祭壇 表向きの宝物カードが並んだ段（ゲームの進行に応じて段に並ぶ枚数が増えていきます。）

祭壇の中の列 祭壇に置かれた宝物カードの下に、それに属するものとして形作られる霊力カードの列（霊力カードを6枚まで置くことができます。）

4 用語定義

A(カード)をB(列)につける Bに重ねて置かれたカードのうち一番上に重ねられたものに、Aをシンボルが見えるように下方向にずらして重ねる。もしまだ列にカードが置かれていなければ、最初一枚として置く。



A(列)からB(列)にトップを移す Aに重ねて置かれたカードのうち一番上に重ねられたものを取り、それをBにつける。

5 ゲームの準備

1. 霊力カードをすべて裏向きにして混ぜ、一つに重ねて山札にする。これがマナの山となる。
2. マナの山から3枚を公開し、内陣に並べる。
3. 宝物カードをすべて裏向きにして混ぜ、一つに重ねて山札にする。これが宝物の山となる。
4. 宝物の山から2枚を公開し、課題に並べる。

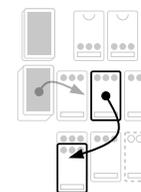
6 ゲーム全体の流れ

- ゲームは手番を繰り返すことで進行する。
- 合法手がなくなったら、ゲームに敗北する。
- 手番の終わりに宝物が祭壇に7枚並んだ状態になっていたら、ゲームに勝利する。

7 手番の処理

- 手番では、「マナを迎える」「宝物を得る」「宝物を回す」「予見する」の中から一つの行動を選んで実行する。
- すべての行動は、成功するとわかっている場合のみ実行できる。

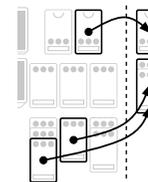
7.1 マナを迎える



◆この行動で、内陣から台にマナを移すことができます。内陣のマナは自動的に、無償で山札から補充されます。

1. 内陣のカードを一枚取り、それを台の中の任意の列につける。このさい、同じ名前のカードが既に含まれる列は対象にとれない。
2. これができるなら、この行動は成功する。さもなければ、失敗する。
3. 行動に成功したら、マナの山から一枚引いて表向きにし、内陣の空いたスペースに置く。マナの山が尽きていたら、これは行わない。

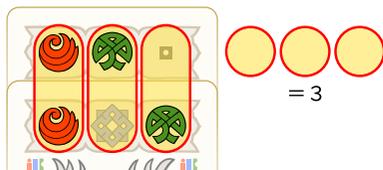
7.2 宝物を得る



◆この行動で、課題の宝物を祭壇に移し、獲得することができます。マナと違い、宝物を課題に補充するには別途有償の行動が必要です。

1. 課題のカードを一枚取り、それを祭壇の右端に並べる。もしまだ祭壇にカードが置かれていなければ、最初一枚として置く。
2. いま置いた宝物の列（この時点ではまだ要素がありません）に、台の中から任意に選んだ1つ以上の列のトップをつける。（つける順番は任意です。）
3. この結果、対象となった宝物が命の輝きを持つ（後述）なら、この行動は成功する。さもなければ、失敗する。

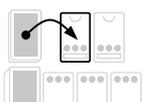
7.2.1 「命の輝きを持つ」



◆宝物と同じシンボルを同じ位置に、いずれかのマナが持っていることを要求します。最低限一つずつ対応するシンボルを持っていれば、判定に成功します。

- 対象の宝物カードに書かれた3つ全てのシンボルについて、その各々を対象に以下のように調べる。
 - － いま対象としているシンボルを要求シンボルとする。
 - － 対象の宝物カードの下に並んだ霊力カードの全てについて、要求シンボルと同じ位置に書かれたシンボルを全て調べる。
 - － そのなかに一つでも要求シンボルと同じシンボルがあるなら、条件に合致する。
 - － さもなくば、条件に合致しない。
- 対象となる3つのシンボル全てが条件に合致するなら、対象の宝物は命の輝きを持つ。

7.3 宝物を回す

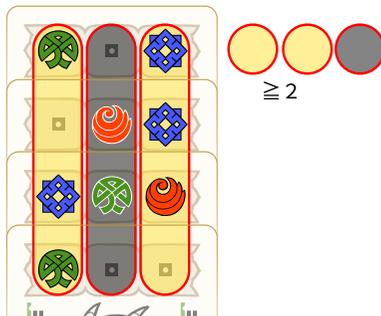


◆この行動で、課題に宝物を補充したり、入れ替えることができます。

1. 台の中の任意の列から祭壇の中の任意の列にトップを移す。このさい、すでに霊力カードが6枚置かれている列は移動先の対象にとれない。
2. この結果、対象となった宝物が力の輝きを持つ(後述)なら、行動に成功する。さもなくば、失敗する。
3. 行動に成功したら、次のことを行う。
 - 課題に2枚カードが置かれていたら、そのうち任意の1枚を裏向きにして宝物の山の一番下に戻す。

- 宝物の山から1枚カードを引き、表向きにして課題に加える。(上の処理をしたかどうかに関わらず、これを行います。)

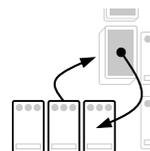
7.3.1 「力の輝きを持つ」



◆宝物と同じシンボルを同じ位置により多く持っていることを要求します。余計なシンボルはマイナス換算となります。3つの要求シンボルのうち条件に合致するシンボルの数についても、要求シンボルに対する霊力カードのシンボルのカウントについても、それが他よりも多数派であれば判定に成功します。

- 対象の宝物カードに書かれた3つ全てのシンボルについて、その各々を対象に以下のように調べる。
 - － いま対象としているシンボルを要求シンボルとする。
 - － 対象の宝物カードの下に並んだ霊力カードの全てについて、要求シンボルと同じ位置に書かれたシンボルを全て調べる。
 - － そのなかに含まれる「要求シンボルと同じシンボルの個数」が「それ以外のシンボルの個数」よりも多いなら、条件に合致する。このさい、空シンボルは個数に含めない。
 - － さもなくば、条件に合致しない。(同数の場合も、合致しません。)
- 対象となる3つのシンボルのうち2つ以上が条件に合致するなら、対象の宝物は力の輝きを持つ。

7.4 予見する



◆この行動で、マナの山の並び順を操作できます。

1. 台の中の任意の列から祭壇の中の任意の列にトップを移す。このさい、すでに霊力カードが6枚置かれている列は移動先の対象にとれない。
2. この結果、対象となった宝物が知の輝きを持つ(後述)なら、行動に成功する。さもなくば、失敗する。
3. 行動に成功したら、次のことを行う。
 - マナの山の最上から3枚を取り、その内容を見る。
 - 取ったカードのすべてに対し、任意の順番で「裏向きにしたうえで、マナの山の一番上か一番下に戻す」ことを行う。

7.4.1 「知の輝きを持つ」

◆宝物の列が上限枚数に達したら、判定に成功します。

- 対象の宝物に属する列の霊力カードが6枚であるなら(いま6枚目が置かれたのなら)、対象の宝物は知の輝きを持つ。

8 勝敗

- 手番の終了時に、祭壇に7つの宝物が並んでいたら、ゲームに勝利する。
- 手番の開始時に、取れる行動がない場合、ゲームに敗北する。
- ゲームに勝利したなら、マナの山の残り枚数を得点とする。5点以上を取ったなら、ゲームに完全に勝利する。
- 勝利が不可能と判明した場合、そこで敗北のうちにゲームを終えることができる。

補足

すでに力の輝きを持っている宝物にマナをつけて、繰り返し力の輝きを得ることができるか？

→ できる。

力の輝きを得るために新しく置いたカードには、要求シンボルが一つでも含まれなければいけないのか？

→ 結果的にルールに定められた条件を満たすのであれば、その必要はない。

いかなる行動にもつながらないようなやり方で、マナを宝物につけることができるか？

→ できない。

知の輝きを得るにあたって、宝物が力の輝きを失うことは許されるか？

→ 許される。

クレジット

●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 ●初出：ゲームマーケット2019春

©2019 空理計画 kuuri.net — kuurinet@gmail.com

Manual ver 1.0