ニイドファイヤ NeedFire

【2〜4 人用ゲーム 60 分 12 歳以上】

火が焚かれ、戦いが始まる。力に飢えた娘たちが武器を取り、血で血を洗う剣戟を演じる。戦士の魂を摘み取られ、英雄の館《ヴァルハラ》は満たされなければならない。

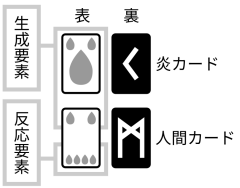
◆　概要

手札と場の炎カードを交換し、場の人間カードを獲得し、5 枚の人間カードと 5 枚の炎カードからなる、より高得点のセットを作ることを目指す。

◆　用具

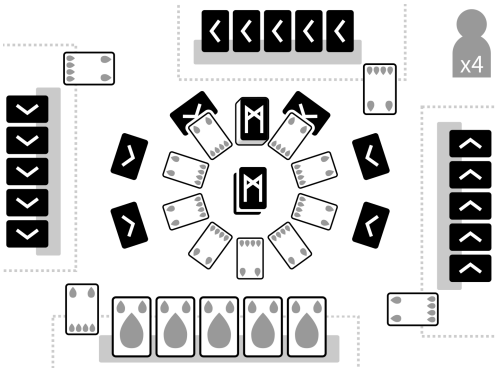
説明書 (本書) 1 部, **解説シート** 1 部

炎カード　26 枚
　上段に 1 種類の**生成要素**
人間カード　26 枚
　上段に 1 種類の**生成要素**
　下段に 4 種類の**反応要素**



要素は、13 種類の黒の要素と 13 種類の白の要素からなる 26 種類がある。詳細は解説シートを参照。

◆　準備



人間カードすべてを裏向きで混ぜて束にする。束からカードを引いてテーブル中央に表向きに **9 枚**、輪になるように並べる。このとき、最初と最後のカードの間にカード 1 枚分の隙間を作る。このように表向きでテーブル中央に並べられた人間カードを「戦士」と呼ぶ。

【4 人か 3 人なら、そののち人間カードの束から **1 枚ずつ**、各プレイヤーの手元に表向きで配る。】

そして、人間カードの束から、【4 人なら **2 枚**/ 3 人なら **4 枚**/ 2 人なら **2 枚**】を輪の中心に裏向きで積み重ねて置く。輪の中心に裏向きで積まれた人間カードを「追放者」と呼ぶ。以上が終わったら、人間カードの束は山札として、輪の隙間に置く。

炎カードすべてを裏向きで混ぜて、各自に **5 枚ずつ**手札として配る。そののち、**山札の両隣**の戦士の下に、炎カードを 1 枚ずつ、裏向きで差し込む。こうしてカードの下に差し込まれた裏向きの炎カードを「火種」と呼ぶ。火種は、ゲームが終わるまで裏向きのままにして、誰も表面を確認しない。そして、残った炎カードすべてを、戦士の輪の外に裏向きで置く。これを「篝火」と呼ぶ。

◆　遊び方

適当に最初の手番プレイヤーを決める。手番プレイヤーが手番を行う。そののち、手番プレイヤーの座順左隣のプレイヤーが次の手番プレイヤーになる。ゲームの終了条件を満たしたら、ゲームを終えて得点計算を行う。

◆　手番でやること

手番では、〈1. 篝火の公開〉→〈2. 戦士の補充〉→〈3. 手札の交換〉→〈4. 戦士の獲得〉を順番に行う。

〈1. 篝火の公開〉では、【4 人か 3 人なら、もし裏向きの篝火があればその中の 1 枚を裏向きのまま選んで/ 2 人なら、裏向きの篝火 **3 枚**の内容を確認して、2 枚を好きな場所に裏向きで戻したのち、残りの 1 枚を】表向きにする。

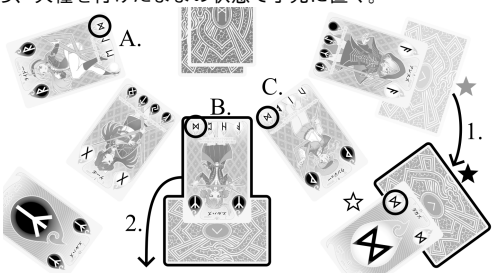
〈2. 戦士の補充〉では、【4 人なら **1 枚**/ 3 人なら **2 枚**/ 2 人なら **3 枚**】を山札から引いて、その中から **1 枚**を選んで戦士の輪の空いた場所に表向きで置き、**残りを追放者にする**。ゲームの最初の手番では、戦士の輪に空きがないため、この手順は飛ばす。また、山札が尽きたあとも、この手順は飛ばす。【4 人なら、追放者が増えることはない。/ 3 人か 2 人なら、この手順で追放者が増える。】

〈3. 手札の交換〉では、手番プレイヤーは**火種のついていない**篝火と手札とを 1 枚交換する。裏向きの篝火と手札を交換する場合、手放した手札も裏向きで出す。この交換は、必ず行う。

〈4. 戦士の獲得〉では、まず点火カードを選んで火種を移し、そののち獲得する戦士を選ぶ。以下、詳細を順を追って説明する。

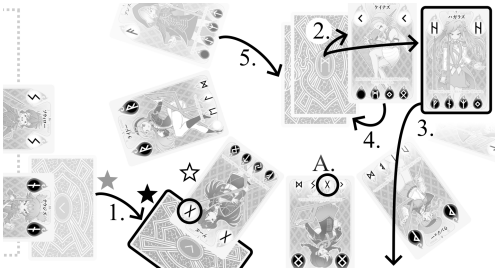
あるカードの持つ生成要素に一致する要素を別のカードが反応要素として持つとき、後者は前者に「反応する」という。手番プレイヤーは、**テーブル上に表向きで置かれた、火種のついていないすべてのカード**の中から 1 枚を選び、「点火カード」とする。そののち、火種のうち任意の 1 枚を引き抜いて、点火カードの下に差し込む。

点火カードに反応する戦士が **2** 枚以上あれば、その中から **1** 枚を選んで獲得する。獲得したカードは、自身の手元に表向きで置く。**獲得した戦士に火種がついていたら、火種を付けたままの状態で手元に置く。**



▲ 例: 1.) ☆の篝火を点火カードに選んで、★の火種を☆の下に移した。この結果、A,B,C の戦士が反応した。2.) その中から B の戦士を選び、それについている火種と一緒に獲得した。

点火カードに反応する戦士が **1** 枚**以下**の場合、追放者の束の**上から 2** 枚の内容を確認してそのどちらかを獲得し、もう片方を再度追放者にしたのち、戦士を輪の中から **1** 枚を選んで追放者にする。



▲ 例: 1.) ☆の人間カードを点火カードに選んで、★の火種を☆の下に移した。この結果、A の戦士のみが反応した。2.) 追放者の束の上から 2 枚を確認し、3.) その中の 1 枚を選んで獲得し、4.) もう 1 枚を追放者にし、5.) さらに戦士を 1 枚選んで追放者にした。

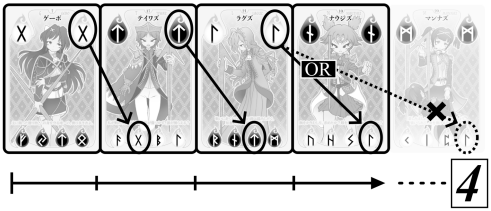
◆ ゲームの終了条件

全てのプレイヤーの手元に **5** 枚の人間カードが置かれたら、ゲームが終了する。

◆ 得点計算

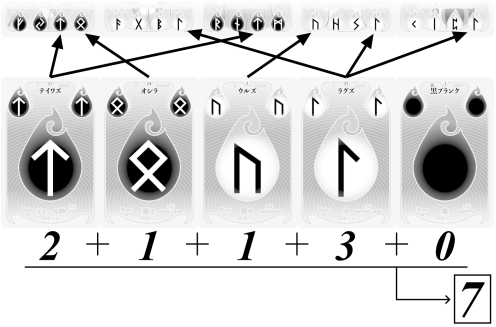
得点の算出にあたり、各自の統率力と加護を求める。

各自、手元の**人間カード**の中から 1 枚選び、反応させることができるカードがなくなるまで繰り返し、**直前に選んだカードに反応する**カードを選ぶ。なお、ここで**一度反応したカードは、もう反応することができなくなる。**選ばれたカードの枚数を「統率力」とする。



▲ 図の例の場合、ゲーボ→テイワズ→ラグズと選び、次にナウジズかマンナズのどちらかを選べる。ただし、どちらを選んだとしても、もはや直近反応したカードに反応するカードがないため、それ以上カードを選ぶことができない。

各自、手札を手元に公開する。**自身の手元に火種があるプレイヤーは、それも公開して手元の炎カードに加える。**手元の炎カードが 5 枚を超えたプレイヤーは、超えた分の枚数の炎カードを任意に選んで脇によけ、得点計算から外す。手元の**炎カード**の一枚一枚について、そのカードに反応する自身の手元の人間カードの枚数を調べ、その合計を「加護」とする。同じ人間カードが複数の炎カードに反応する場合があるが、その分だけ重複して加護を増やす。



統率力に加護を掛けた値を、各自の得点とする。

▲ 図の例の場合、統率力が 4、加護が 7 であるため、$4 \times 7 = 28$ 点。

得点が最も高いプレイヤーが勝利する。同着の場合、勝利を分かち合う。

空理計画 2024 はくし X@kuuriplan
https://www.kuuri.net — info@kuuri.net
初出: ゲームマーケット 2024 秋
マニュアルバージョン: r2024111500
作品の詳細、最新のルール、質疑はこちら:
https://www.kuuri.net/game/nf/

参考文献: 『エッダ : 古代北欧歌謡集』 V.G. ネッケル [等] 編, 谷口幸男 訳 1973 『ルーンの教え : ルーンの魔法、歴史、そして隠されたコード』 エドレッド・トーソン 著, 吉田深保子 訳 2021