

「リーサルチェックメイト」説明書

0、イントロダクション

これはいわば、魔術師のチェス。

手の中のカードを用い、盤上の駒を移動させ、攻撃させ、互いの命を削りあう。好機には一気に攻めるのもよいですが、仕留めきれず反撃されぬようご注意ください。注意といえば、この遊戯に用いる盤は回転いたしますので、お忘れなきように。

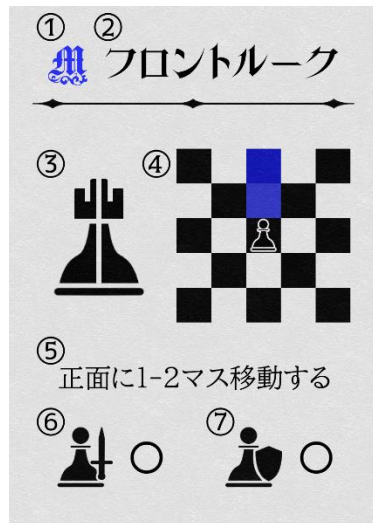
1、ゲーム概要

本作は、カードの効果で3×4の盤上の駒を動かし戦う、チェス風のゲームです。カードには、大きく分けて攻撃用カードと移動用カードの2種類があります。これらを用いて相手の駒を攻撃し、また相手からの攻撃を回避します。先に3回攻撃を成功させ、相手の体力を削り切ったプレイヤーの勝利です。

2、内容物

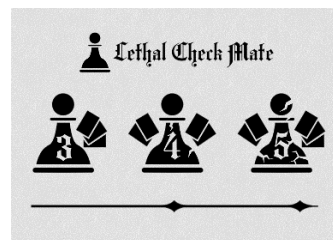
このゲームでは、カード、駒、盤の3つをコンポーネントとして使います。

2-1 カード



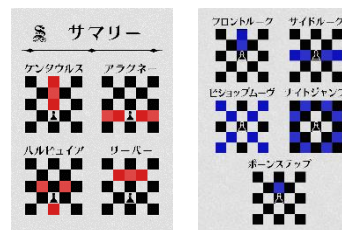
チェスカード(白黒各9種類、1枚ずつ)
駒に移動や攻撃をさせるためのカードです。

- ① カードの種類を表します。Aは攻撃(ARMS)、Mは移動(MOVE)用のカードです。
- ② カードの名前です。
- ③ カードのイメージアイコンです。
- ④ 移動または攻撃できる範囲を表します。
- ⑤ 効果を表すテキストです。
- ⑥ アタックフェイズ(後述)に使用できるなら○、使用できないなら×が書かれています。
- ⑦ エスケープフェイズ(後述)に使用可能なら○、使用できないなら×が書かれています。



体力カード(白黒各1枚)

現在の体力と手札の上限を表すカードです。最初は左端のポーンのイラストの上に駒を置き、ダメージを受ける度に右にずらしてください。



サマリー(白黒各1枚)

チェスカードの攻撃、移動範囲の一覧です。ゲーム中は手元に置き、好きな時に参照してください。

2-2 駒

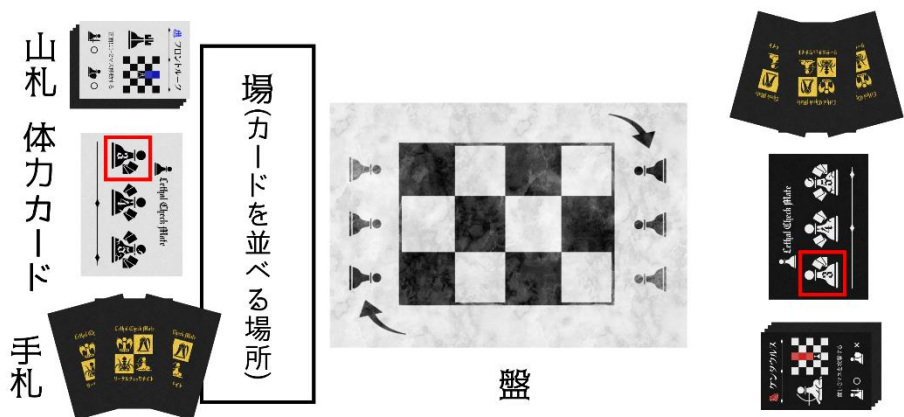
このゲームには、ポーンとその他1種(ランダム)のチェスの駒が入っています。ポーンは盤の上で、そうでない駒は体力カードの上でお使いください。

2-3 盤

箱の底側です。3×4の盤面が上になるようテーブルに置いてお使いください。

3、ゲームの準備

チェスカードを色ごとに分け、裏向きにしてよくシャッフルしてください。これを裏向きのまま積んで山札とし、各プレイヤーはその上から3枚を引いて自分だけが表面が見えるよう手札として持ってください。チェスカードと同じ色の体力カードとサマリーを、プレイヤーの手元に置いてください。体力カードの「3」と書かれたポーンのイラストの上に、カウンター駒を置いてください。各プレイヤーに対して3マスの辺が横向きになるよう、盤を置いてください。



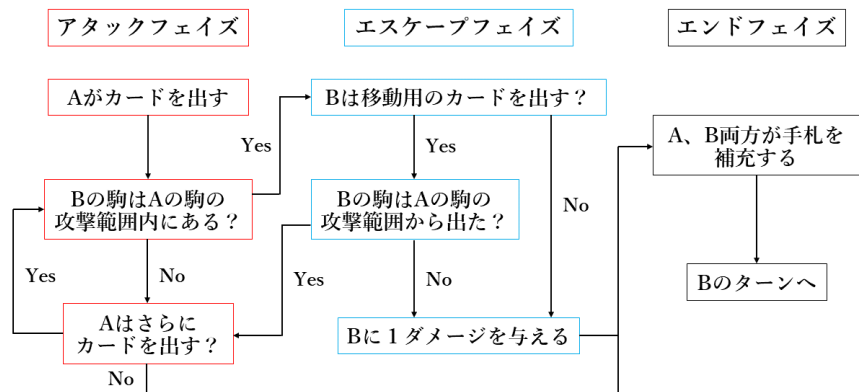
準備の図。赤い枠の部分に、カウンターとして使う駒を載せてください。

4、ゲームの開始

各プレイヤーは自分の山札の一番上をめくり、公開してください。
 なんらかの方法で先攻と後攻を決めてください。先攻のプレイヤーは、盤上の好きなマスに自分の駒を乗せてください。その後、後攻のプレイヤーは好きなマス(先攻のプレイヤーの駒があるマス以外)に自分の駒を乗せてください。
 ここまでを終えたら、先攻のプレイヤーのターン(手番)を始めてください。

5、ターンの流れ

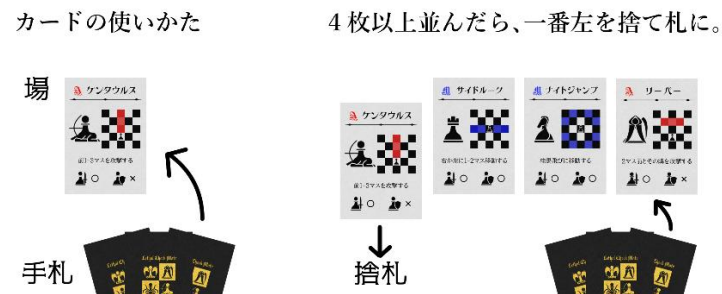
各ターンは3つのフェイズに分けられ、次のように進行します。



プレイヤーA、Bの2人がプレイしている時の、Aのターンのフローチャート

5-1、アタックフェイズ

ターンプレイヤー(手番のプレイヤー)が、相手を攻撃するフェイズです。
 手札からカードを表向きに自分の場に出すと、それを使うことができます。
 場に出されたカードは、3枚まで場に残ります。既に自分の場にカードがある場合、場にあるカードの一番右にカードを出してください。その結果自分の場のカードが4枚になったときは、一番左のカードを場から除き、表向きのまま捨て札としてください。



※カードの効果

カードには、移動用のカードと攻撃用のカードがあります。

①移動用のカード(左上の文字が青いMのカード)

そのカードを場に出した直後、カードに記載された範囲のどこかに盤上の自分の駒を移動させてください。

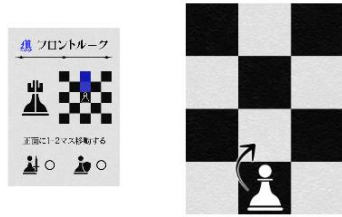
ただし、移動先のマスに相手の駒がある場合や移動先が盤の外の場合は、そこに移動することができません。

カードを出した場合は、必ずカードに書かれた範囲のどこかに駒を移動させてください。移動できない場合は、カードを出すことはできません。

②攻撃用のカード(左上の文字が赤いAのカード)

そのカードが場にある間、常にカードに書かれた範囲を攻撃し続けます。
自分がカードを場に出した後、カードに書かれた範囲のどこかに相手の駒があるならば、相手の駒を攻撃します。ターン開始時、カードを出す前から相手の駒が自分の攻撃範囲内にあったとしても、攻撃はしません。
 攻撃範囲内に相手の駒が無くても、そのカードを出すことができます。

移動用カード



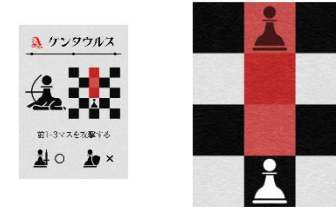
カードを出したとき、カードに書かれた範囲の中の好きな1マスに移動できます。

攻撃用カード



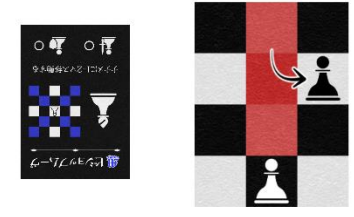
カードが場にある間、カードを出した後に書かれている範囲全てのマスに攻撃します。

アタックフェイズ



相手の駒が自分の攻撃範囲に入ったら、相手のエスケープフェイズに移行します。

エスケープフェイズ



攻撃されたプレイヤーは、移動用のカードを1枚だけ使うことができます。

カードを出した後、相手の駒を攻撃できなかった場合、およびエスケープフェイズで相手が攻撃を回避した場合は、さらにカードを場に出すことができます。手札が無くなったまたは出したいカードが無くなった場合は、エンドフェイズに移行することができます。ただし、ターンプレイヤーは各ターンで必ず1枚以上のカードを出してください。(そのターンにまだカードを出しておらず、かつ手札に出せるカードが無い場合、手札を相手に公開した後エンドフェイズに移行してください。)

5-2、エスケープフェイズ

ターンプレイヤーが相手の駒を攻撃したら、相手のエスケープフェイズに移行します。エスケープフェイズは、この攻撃を回避するフェイズです。攻撃されたプレイヤーは、手札から移動用のカードを1枚だけ出すことができます。攻撃用のカードを出すことはできません。

移動用のカードを出し、攻撃されている範囲の外に駒を移動させた場合は、またターンプレイヤーのアタックフェイズに戻ってください。

攻撃されたプレイヤーがカードを出さなかった場合や、移動後も攻撃範囲から出ることができなかった場合、攻撃されたプレイヤーはダメージを受けます(「ダメージ処理」参照)。その後、アタックフェイズに戻らず、エンドフェイズを始めてください。(さらに追撃することはできません。)

※ダメージ処理

ダメージを受けたプレイヤーの体力カードに載せている駒を、一つ右のポーンのイラストに移動させてください。駒が右端のイラストに載っていたプレイヤーがダメージを受けた場合、そのプレイヤーは敗北します。

5-3、エンドフェイズ

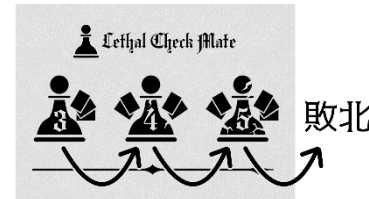
手札を補充するためのフェイズです。

両プレイヤーは、自分の体力カードの上の駒の位置を確認してください。その駒の置かれているイラストに書かれている数字よりも手札の枚数が少ないプレイヤーは、自分の山札の上からカードを引いてその枚数にまで手札を補充してください。山札が足りずに必要な枚数のカードが引けない場合は、山札を全て引いた後自分の捨て札をよく切り、新たな山札として裏向きに積んでから足りなかった分を引いてください。

例、ターンプレイヤーが2枚カードを使い、相手にダメージを与えた時
ターンプレイヤー：ダメージを受けていないため、使った分(2枚)

山札からカードを引いて手札に加えます。

相手：ダメージを受けて手札の上限枚数が変わったので、それに合わせて手札を補充します。



この2つまたは3つのフェイズが終わったら、相手のターンを始めてください。

ターンを繰り返し、相手の体力を削り切った(体力マーカーが右端のイラストの上に乗っているプレイヤーにダメージを与えた、つまり3回ダメージを与えた)プレイヤーが、このゲームの勝者です。

6、特殊ルール1 ポーンステップ

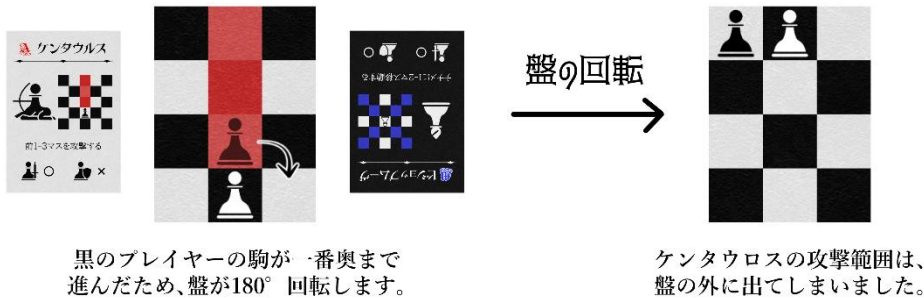
既に自分の場にカードがあり、手札から移動用カード「ポーンステップ」を場に出す時、その「ポーンステップ」を自分の場のカードと交換しながら場に出し、使用する(自分の駒を前に1マス進ませる)ことができます。

例、手札の「ポーンステップ」を自分の場の一番左のカードと交換して出す時場の一番左にあったカードは手札に戻し、そこに「ポーンステップ」を出してください。その後、自分の駒を前に1マス移動させてください。

7、特殊ルール2、盤の回転

どちらかのプレイヤーがカードを出し、それが移動用カードなら移動し終えた時点でカードを出したプレイヤーの駒が一番奥の列(最も相手プレイヤーに近い列)にある場合、盤を180°回転させてください(回転させないといけません)。この回転の結果、もう片方のプレイヤーの駒が一番奥の列に移動したとしても、さらにカードを出す(そしてその列に留まる)まで盤は回転しません。

手前に白のプレイヤー、奥に黒のプレイヤーがいる場合

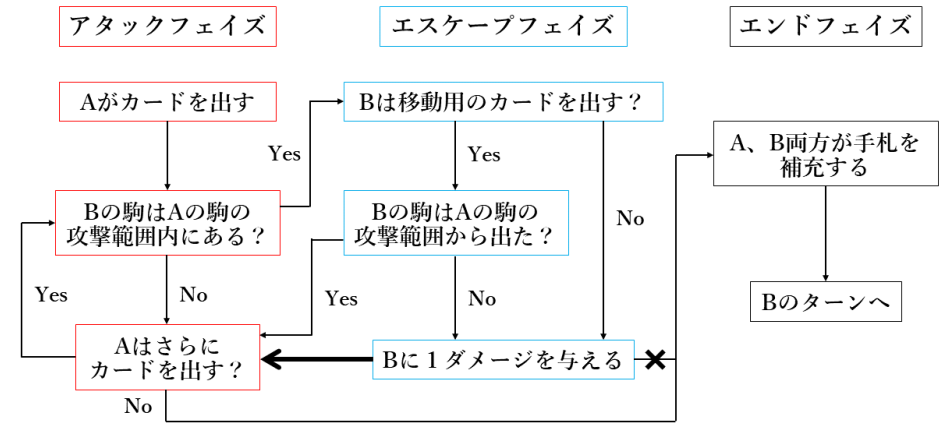


8、特殊ルール3 リーサル

ターンプレイヤーは、自分のアタックフェイズ中に「リーサル」と宣言し、自分に1つダメージを与えることができます。

この宣言を行ったターンのみ、ダメージを与えた後もアタックフェイズに戻り、さらにカードを出すことができます。追撃で相手の体力を削り切りましょう。

この宣言は、自分の体力マーカーが右端のイラストに載っていても行うことができます。この場合、そのターンに相手の体力を削り切れなければ、リーサルを宣言したプレイヤーの敗北、削り切れればそのプレイヤーの勝利とします。



「リーサル」を宣言すれば、ダメージを与えた後もカードを出すことができます。

9、Q&A

各カードについてなどのQ&Aは、以下のQRコードからご覧ください。



読み取れない場合、お手数ですが、ゲームマーケットの公式ページ(<http://gamemarket.jp/>)やブラウザにて、「リーサルチェックメイト Q&A」などと検索していただくようお願い申し上げます。

クレジット

制作(デザイン): 符亀

(イラスト): Crocodile

内容物の不備やご質問がございましたら、hugame.work@gmail.com、もしくはtwitterアカウント(@Hu_games)までご連絡いただくようお願いいたします。