

らのカードは通常通り獲得でき、空いた場所には即座に場デッキから補充します。

初期デッキは基本と一緒です。ただし、最初に③と③を持っている状態から始めます。

### 【怪獣コマ】※使っていない異なる色のコマを使用する。

クエスト《怪獣の寝床》にコマ1つを配置して、これを“怪獣コマ”と呼びます（怪獣コマは効果を受けたり、クエストのクリアの参照にはなりません）。また、ボード下部の“怪獣カウンター”の①にコマ1つを配置します。

怪獣コマは、開始フェイズに自分のデッキの一番上からカード2枚公開し、その2枚のうちどちらか1枚を選び、そのコストの値だけ時計回りに進ませます。そして、止まったクエストの「怪獣効果」が発揮するので、処理を行なってください。怪獣カウンターを進める効果以外の場合、現在の怪獣カウンターの値だけ処理を行ないます。たとえば怪獣カウンターが②の状態で《怪獣の餌場》に止まった場合、「ターンプレイヤーの②を場に戻させる」を2回行なうため、実質④を場に返さなければなりません。

怪獣コマが配置されている場所に、自分は新たにコマを配置できません。

### 【敗北条件】

- ①: 怪獣カウンターが8になった。
  - ②: 「自分の VP もしくは食料の資材チップ」が「場デッキ」がなくなった。
  - ③: 自分のデッキの総枚数(手札を含めて)が6枚以下になった。
- ※上記のいずれかを満たした時点で、敗北となります。

### 【勝利条件】

- ・場にある《勲章》と《黄金勲章》の山札がなくなった。
- ※敗北条件を満たさずに上記を満たした時点で、勝利となります。



## カードリスト

### ●勝利点カード

勲章 ×6      黄金勲章 ×6

### ●アクションカード

上陸 ×12 / 探索 ×9

#### 【財宝】

銅貨 ×30 / 銀貨 ×9 / 金貨 ×9

#### 【船員】

料理人 ×9 / 造船技師 ×9 / 荷物番 ×9 / 処刑人 ×9 /  
見張り ×9 / 密航者 ×9 / 鑑定士 ×9 / 航海士 ×9 /  
操舵手 ×9 / 人魚 ×9 / 探検家 ×9

#### 【道具】

水 ×9 / 肉 ×9 / 抵抗の魔法書 ×9 / 宝の地図 (偽物)  
×9 / 海賊銃 ×9 / 海賊7つ道具 ×9 / 万能の鍵 ×9

## サンプルセットリスト

### ●最初の冒険

#### ■島

始まりの冒険島

#### ■カード

抵抗の魔法書 / 料理人 / 造船技師 / 見張り /  
宝の地図 (偽物) / 万能の鍵 / 操舵手 / 探検家

### ●高コストの冒険

#### ■島

緑深き幻想島

#### ■カード

密航者 / 海賊7つ道具 / 鑑定士 / 操舵手 /  
万能の鍵 / 航海士 / 人魚 / 探検家

### ●手足の引っ張り合い

#### ■島

試練連なる英雄島

#### ■カード

宝の地図 (偽物) / 荷物番 / 処刑人 /  
海賊7つ道具 / 密航者 / 鑑定士 / 航海士 / 人魚

サンプルセットリストはあくまでサンプルです。同じカードセットでも島を変えるだけでゲーム性は変わりま  
ずし、島は同じでもカードを変えるでも同様です。いろ  
いろな化する盤面を楽しみ、何度も挑戦してください。

## デザイナーズノート

今回の作品を制作する上でまず始めに考えたのはボードでした。私自身は工作上、国内外のデッキ構築型ゲームをかなりプレイしてまして、そこにはないアイデアを融合させたかったのです。ということで、ボードを使うことから始め、そこにコマを配置する要素を組み込み、パターンをいくつも用意して、遊ぶときにはその中からひとつを選ぶようにしました。ほどなくして、ボードは島という設定になり、プレイヤーは海賊という設定になりました（ほかの理由もあるのですが、これはまた後日紹介します）。ほら、海賊というだけでテンションも上がるじゃないですか……！

デッキ構築型が日本とアメリカでは盛んにバリエーションが発売されている中、どう差別化をするかが問題でした。もともとTCGを遊び、作っていたりするのでバトルという要素は考えていたのですが、すでにその時点でさまざまな方法でバトルを再現する試作がなされていました。ある意味、デッキ構築型がバトルとの親和性の高さを証明しているように思えますが、この流れを受け、異なる方向性を模索していきます。

そこで浮かんだ案がボード、つまり盤面でした。デッキを作りつつ、ワーカープレイメントを行なう。デッキ構築は自己中心的にプレイ、ワーカープレイメント要素は他者を意識してプレイ。どちらも重要で、どちらを重視するかでゲーム展開が異なる……ほら、そう言われると面白そうじゃないですか？（笑）

要素を足すことに懸念点は多々ありつつも、そのあたりは引き算をしつつ調整していき制作しました。結果、やりこみ具合がグッと上がったと自負しております。

チップを使用するのは当初から予定に入っていました。これも既存のゲームとの差別化の1つのアイデアです。まずはVPとコインのチップを使用して、累計してコントロールできる要素を用意しました。それだけでも十分に機能していたのでほぼ完成の方向に進みます。しかし、テーマを決めるところで「使用するカードは雇用した人を動かせる」というイメージになり、「動かせる人には食事を与えよう」ということで、食料チップが追加されます。フードサプライよりも拘束は薄いのですが、フードマネジメントというイメージです。そして、別軸では“島”のアイデアがあったため、それらを鑑みてテーマは“海賊”に決まりました。結果的に世界観の再現とゲーム的な楽しみが増えたと思っています。

前述でも触れましたが、このゲーム、作っている時点では特にテーマは決まっていませんでした。基本的に、私がゲームを作るときはゲームの骨格から作り、そのあとにテーマを与えることで肉付けしていきます。いやあ、本当はSFがやりたかったのですが（島は惑星で、食料はエネルギー資源とか）、イラストが用意できない……ということで却下されました。そこらへんは、自分ではどうしようもできないのでした……残念。

- |             |                         |
|-------------|-------------------------|
| ■ゲームデザイン    | 木皿儀 隼一                  |
| ■キャラクターデザイン | 小宮山 佳太<br>ミナツ           |
| ■グラフィックデザイン | 小宮山 佳太                  |
| ■制作補佐       | 笠輪 弘樹<br>桐山 ムロ<br>近藤 美春 |
| ■翻訳         | Simon Lundström         |
| ■印刷協力       | 萬印堂                     |

## 有限会社ワンドロー

〒352-0001

埼玉県新座市東北2-34-15

ホワイトハイツ小峰 303

URL : <http://one-draw.jp/>

Email : [mail@one-draw.jp](mailto:mail@one-draw.jp)

