

### ③メインパート

・各プレイヤーは自分の職業カードを確認します。

・王様は1から順に読み上げていきます。自分の順番になったプレイヤーは名乗りを挙げて職業カードを公開し、下記の行動を順に行います。

- 1) 職業カードの効果を発揮する
- 2) 市場の建物カード1枚を購入する

※職業カードの効果については最後の方で紹介しています。

#### ●建物カードについて

- ・市場には、一般2枚、上級2枚、褒章1枚、の計5枚のカードが表示になっています。このどれかを購入することができます。
- ・持っている資材を価格だけ減らして購入します。購入したら自分の手元に配置して下さい。
- ・購入できる建物カードは1行動に1枚までです。複数枚購入することはできません。
- ・手元には、3か所にカードを配置できます。購入した建物カードが4枚目以降の場合、どれか1か所に重ねてください。効果はそれぞれ最も上のカードが有効となります。ゲーム終了時にVPを計算する時には、下に重ねられているものも全て計算します。
- ・市場のカードが減ったら、即座に可能な限り補充します。

### ④エンドパート

・職業カードを全てまとめます。外して未公開だったカードなどは、公開することなくまとめて下さい。

・このパートの終りはラウンドの終了を意味します。ゲームの終了条件を満たしていない場合、次のラウンドを①スタートパートから始めます。

#### ■ゲームの終了

市場の建物カードの種類が2つ無くなった時(一般、上級、褒章の3種中2つ)、そのラウンドが終わるまで行います。

・効果で得られるVPと、建物カードのVPを合計したものを各プレイヤーで比べます。最もVPを持っているプレイヤーの勝利です。

※合計VPが同じプレイヤーが複数いる場合、まず王様が優先的に勝利となります。家来同士が同じ場合、その二人が勝利となります。

#### ●職業カードの効果について

①**死神**：王がどの職業カードを持っているかを予想して下さい。予想が当たったか外れたかは予想の時点では回答しません。当たっていた場合、その職業の順番になっても名乗りを挙げずに進行します。王が《死神》の効果を使う場合、基本的には何も起きません。

②**小悪魔**：王がどの職業カードを持っているかを予想して下さい。予想が当たったか外れたかは予想の時点では回答しません。当たっていた場合、その職業の順番になっても名乗りを挙げた時、その効果を《小悪魔》の予想で当てたプレイヤーが処理を行います。王が《小悪魔》の効果を使う場合、基本的には何も起きません。

③**鍛冶屋**：1兵力を増やしてください。

④**錬金術師**：1金を増やしてください。

⑤**將軍**：両隣とそれぞれどちらが兵力を多く持っているかを比べます。勝った人数に応じて1VPを増やします。同じ場合は基本的に何も起きません。

⑥**象**：1VPを増やしてください。

※金、兵力、VPには、特に上限はありません。

#### ●王様へのアドバイス

このゲーム、いくつかの定石的な動きがあります。まずは定石を理解し、それを巧みに利用して家来たちを絶対しましょう。

・中央に伏せるカードは王様は絶対に手に入りません。自分にとって必要のないカードを置きましょう。

①《死神》と⑥《象》を手に入れましょう。《王宮》は1か6を公開した時に3金を得られる効果です。王様としては1か6を手に入ればよいわけですが、それがなかなか難しいです。たとえば1と6を他のプレイヤーに渡した場合、まず王様と交換はしてくれません。そういったことを踏まえて、どうやって1と6を手に入れるか……よく考えてみましょう。

・1《死神》と2《小悪魔》を最初に王様自身に配るのはかなりリスクです。誰かに交換されてしまった場合、その交換されたカードの内容は家来が最初に確認しているためバリエーションが豊富に狙い撃ちされるリスクというものを考えておきましょう。

他にも様々な行動により、家来を疑心暗鬼にさせる方法がたくさんあります。ぜひ、何度も挑戦してみてください。

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)

制作：ワンドロー

ゲームデザイン：木皿儀 準一

グラフィックデザイン：長谷川 登雄

マニュアルデザイン：小宮山 佳太

制作補佐：笠輪 弘樹/黒子 メロ

スペシャルサンクス：操られ人形館

黄の建物、赤の建物、青の建物

#### 職業一覧

①**死神**：王の職業を予想する。当ればその手番は無くなる。

②**小悪魔**：王の職業を予想する。当ればその効果を奪う。

③**鍛冶屋**：1兵力を得る。

④**錬金術師**：1金を得る。

⑤**將軍**：両隣と「兵力比べ」をする。勝利数1につき1VPを得る。

⑥**象**：1VPを得る。