

GRIMOIRE グリモワール

version 1.0
©2010 ONE DRAW

ルールマニュアル



■ストーリー

魔導書、それは魔力秘めたる古の書物
冒険者、それは宝を求め遺跡や洞窟を探索する者
冒険者は魔導書を携え新たな時代を切り開く

ゲーム内容

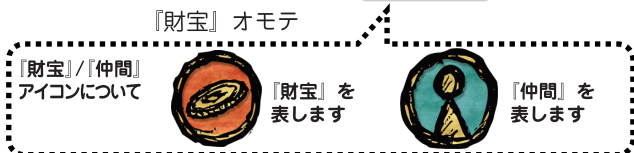
あなたは宝を求める冒険者です。魔導書を片手に他の冒険者と競い合い、金銀財宝や冒険仲間を集めるのが目的です。最終的に、最も勝利点を獲得したプレイヤーの勝利となります。

セット内容

ブック4冊 / クエストカード58枚 / アイテムカード18枚 / ブックマーカー4枚 / VPチップ23枚 / MPマーカー1枚
順番トークン4枚 / プレイシート1枚 / ルールマニュアル2枚（日本語/英語 各1枚）

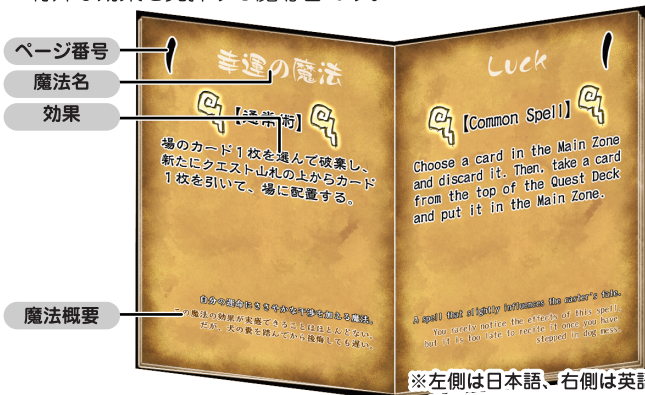
●クエストカード

冒険を行い、集めるカードです。
『財宝』と『仲間』の2種類があります。
※『財宝』は黄色、『仲間』は茶色のカードになっています。



●ブック

特殊な効果を発揮する魔導書です。



●アイテムカード

特殊な効果により集められるカードです。



●ブックマーカー



●VPチップ



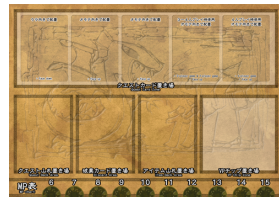
●MPマーカー



●順番トークン



●プレイシート



ゲームの準備

①ブックの配布

全プレイヤーにブック1冊とブックマーカー1枚ずつを配ってください。
※プレイヤーが2人や3人の場合、余ったブックなどは、箱にしまっておきましょう。

②プレイエリアの準備

プレイシートを広げ、必要なものを下記、図①のように配置します。

■アイテム山札置き場

アイテムカードの山札を配置する場所です。全てのアイテムカードをウラ向きにしてまとめてシャッフルし、置きます。これをアイテム山札と呼びます。

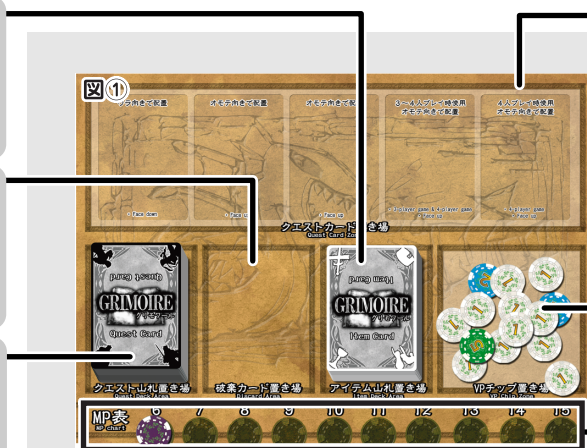
■破棄カード置き場

破棄されるクエストカードを配置する場所です。破棄されたカードは、オモテ向きにして置いてください。ここに置かれるカードを破棄カードと呼びます。

■クエスト山札置き場

クエストカードの山札を配置する場所です。全てのクエストカードをウラ向きにしてまとめてシャッフルし、置きます。これをクエスト山札と呼びます。

※クエスト山札が無くなった場合、全ての破棄カードをウラ向きにしてシャッフルし、新たに配置してください。



※クエストカード置き場とVPチップ置き場をあわせて場と呼びます。

■クエストカード置き場

ゲーム中、みんなで取り合うクエストカードを配置する場所です。

■VPチップ置き場

VPチップを配置する場所です。①②⑤のVPチップを全てまとめて置いておきます。VPを得る場合、ここから自分の手元に置いてください。

※VPチップは必要に応じて両替をして構いません。
※ゲーム中にVPチップが足りなくなった場合、コインなどで代用してください。

■MP表

ゲーム中、現在のMPを表します。この値は全員が共有します。最初は6の部分にMPマーカーを配置してください。

■手元

自分の得たクエストカード、アイテムカード、VPチップを配置する場所です。『財宝』とアイテムカードは、他のプレイヤーに見えないようにウラ向きに配置してください。

③初期順番トークンの配布

初期の順番トークンを配布します。プレイヤーが2人の場合①②、3人の場合①②③、4人の場合すべての順番トークンを使用します。
じゃんけんなどの方法で勝った順に、好きな順番トークンを受け取ります。

上記の準備が終了したらゲームを開始します。

ゲームの流れ

ゲームは以下の手順で進行していきます。

★ラウンド開始

①セットフェイズ

プレイエリアの準備をするフェイズです。

②ブックフェイズ

ブックを使用して順番を決めるフェイズです。

③クエストフェイズ

順番通りにブックの効果を使ったり、クエストカードを得たりするフェイズです。

★ラウンド終了

※①～③をあわせてラウンドと呼びます。

ゲームの終了条件

いずれかのプレイヤーの、『財宝』か『仲間』のどちらかが10枚以上になったら、そのラウンドを最後まで行いゲーム終了です。
獲得したカードとチップのVPを合計し、最も合計VPが多いプレイヤーの勝利となります。

ゲームの流れ (詳細)

①セットフェイズ

プレイエリアの準備をするフェイズです。プレイヤーのうち1人が担当するといいでしょ。

1. MPカウント

MP表のMPマーカーを1段階アップします。

- ※第1ラウンドには行きません。
- ※MP表の値が15の場合、それ以上アップしません。

2. クエストカード配置

クエスト山札の上からプレイ人数+1枚を引き、最初の1枚をウラ向きのまま、残りをオモテ向きで場に配置します。

②ブックフェイズ (全プレイヤーで同時に行います)

ブックを使用して順番を決めるフェイズです。順番は次のクエストフェイズで重要になります。

1. ブックマーカーセット

全プレイヤーは自分が指定するブックのページにブックマーカーを秘密裏にはさみます。MP表の値と同じページ番号まで指定できます。

2. ページ公開

全プレイヤーはブックを開き、指定したページを公開します。

3. 順番決定

以下のルールで順番を決定します。

A ⇒ 同じページを指定したプレイヤーがいない

B ⇒ 同じページを指定したプレイヤーがいる

まず最初に、**Aプレイヤー**の中でページ番号の低いプレイヤーから順に、低い順番トークンを受け取ります。続いて**Bプレイヤー**の中で、前回のラウンドの順番トークンが高かったプレイヤーから順に、低い順番トークンを受け取ります。

※【時間術】のページを開いているプレイヤーがいる場合、その処理をこのタイミングで行います。

③クエストフェイズ (各プレイヤー毎に行います)

行動を行うフェイズです。順番トークンが①のプレイヤーから順に行動を行います。

行動開始

1. ブック効果

先ほどの『ブックフェイズ』で指定したページの効果を発揮します。
※それぞれの効果のルール補足については4Pをご確認ください。

2. クエストカード獲得

場に配置されているクエストカード1枚を得ます。

※得たクエストカードが『仲間』ならオモテ向きで、『財宝』ならウラ向きで手元に置いてください。
※場にウラ向きに配置されていたクエストカードを得る場合、まず自分だけ見て、『仲間』なら公開し、『財宝』なら非公開で手元に置いてください。

次の順番のプレイヤーが行動

順番トークンが①のプレイヤーから順に行動を行い、全プレイヤーの行動が終了したら、場に残ったクエストカードを破棄カード置き場に配置します。

これでラウンド終了です。次のラウンドを最初の『セットフェイズ』から始めます。
ゲームの終了条件を満たすまで、この流れを繰り返してください。

ゲームの終了条件

以下の条件を誰かが1つでも満たした場合、そのラウンドを最後まで行いゲーム終了です。

クエストカード『財宝』を10枚集めた / クエストカード『仲間』を10枚集めた

※1度でも終了条件を満たした場合、その後何があってもそのラウンドでゲームは終了します。
※クエスト山札と破棄カードが全てなくなった場合、例外的に、その時点でゲーム終了となります。

全プレイヤーは『VP計算』を行います。

VP計算

以下のVPを合計してください。

クエストカードのVP

アイテムカードのVP

VPチップ

全プレイヤーの中で最も合計VPの多いプレイヤーの勝利となります。
最も合計VPの多いプレイヤーが複数いる場合、ゲームデザイナーのHayato Kisaragiが勝者となります。

アイテムカードについて

アイテムカードは、ブックの「⑦創造の魔法」や、それに関連した効果を使用した時のみ引くことができるカードで、ウラ向きで手元に置いておきます。
また、ゲーム中にアイテム山札が無くなった場合、それ以降は引けません。

「ガラクタ品」について

ゲームの終了時、全プレイヤーの中でアイテムカード「ガラクタ品」を最も持っているプレイヤーは、合計VPを+5します。
最も持っているプレイヤーが複数いる場合、それらのプレイヤーはそれぞれ合計VPを+5します。

ブックのルール補足

遊ぶ際に注意した方がよい点について説明します。

1. 幸運の魔法

●場にウラ向きで配置されたクエストカードを破棄した場合、新たにクエスト山札から配置されるクエストカードは、オモテを確認せずウラ向きのまま配置してください。

2. 静寂の魔法

3. 火球の魔法

4. 治癒の魔法

●ランダムに得る際は、破棄カードをまとめウラ向きでシャッフルしてから無作為に選んでください。

5. 加速の魔法

●クエストフェイズではなくブックフェイズで適用される特殊な効果です。クエストフェイズでは効果を適用しません。

6. 抵抗の魔法

7. 創造の魔法

●アイテムカードはこのページでなければ得られません。
●アイテムカードは引いたら他のプレイヤーに見せず、ウラ向きに手元に置きます。「幸運の靴」のみ特殊ですので、効果にしたがって処理を行ってください。

8. 雷撃の魔法

●2VPチップとありますが、1VPチップ2枚でも、2VPチップ1枚でも、構いません。

9. 魅了の魔法

●最も『仲間』を持っているプレイヤーが複数いれば、どちらを対象にするかは自分で選んでください。
●最も『仲間』を持っているプレイヤーが【防御術】を適用している場合、次に最も『仲間』を持っているプレイヤーが対象になります。

10. 精霊の魔法

●最もVPチップを持っていないプレイヤーが他にもいる場合でも、効果を適用できます。

11. 時間の魔法

●【時間術】はブックフェイズに適用し、【防御術】はクエストフェイズに適用してください。

12. 変身の魔法

●最もVPチップを持っているプレイヤーが複数いれば、どちらを対象にするかは自分で選んでください。
●最もVPチップを持っているプレイヤーが【防御術】を適用している場合、次に最もVPチップを持っているプレイヤーが対象になります。
●「小数点以下は切り上げる」というのは、例えば5VPチップを持っていてプレイヤーが対象であれば、その半分は2.5になるので、0.5は切り上げて3VPチップを奪う、という意味になります。

13. 流星の魔法

14. 支配の魔法

●最も『仲間』を持っているプレイヤーが複数いれば、どちらを対象にするかは自分で選んでください。
●最も『仲間』を持っているプレイヤーが【防御術】を適用している場合、次に最も『仲間』を持っているプレイヤーが対象になります。

15. 奇跡の魔法

●ランダムに得る際は、破棄カードをまとめウラ向きでシャッフルしてから無作為に選んでください。

アドバイス

場のクエストカードは何を選ぶ?

最終的に勝敗を決めるのはVPです。つまり、VPの高い「金貨」や「荒くれ者」を集めるのが良いでしょう。ただし、VPが低くても効果によってはそれ以上の恩恵を与えてくれる物もあります。例えば「盗賊」であれば、VPは1ですが、「全プレイヤーの中で最初に行動を行う時、場から1VPチップを得る。」という効果を発揮することで、見た目以上のVPを稼いでくれる可能性があります。
何度か選んで自分のプレイングに合ったクエストカードを集めると良いでしょう。

ブックフェイズのページは何を選ぶ?

ページ選択はこのゲームの肝です。場のクエストカードで欲しい物があればなるべく低い番号のページ、そうでなければ効果として発揮したいページを選ぶのが基本です。それに加えて、他のプレイヤーの動向、持っている『仲間』の効果などを考慮して色々考えてみてください。そして悩んでください。それがこのゲームにおける楽しい部分でもあります。

どうすればゲームに勝利できる?

重要なのは「王」「女王」「王子」「荒くれ者」といった一気にVPを増やすクエストカードを得ること。そして、それぞれに応じた戦い方をすることです。例えば、「王」であればVPチップ、「王子」であれば『仲間』を集めることでVPを増やせます。それが勝利への近道です。

ただ、その他にも、前述の作戦を邪魔したり、「商人」を使ってアイテムカードを独占したり、『財宝』の「金貨」を集めて確実にVPを増やしたり、といった作戦もあり得、様々な方法を取れるのがこのゲームの良いところでもあります。

つまり、勝利するためには答えなどありません。もし、あるというのであれば、それが一番の「魔法」だと私は思います。

カードリスト

●クエストカード『財宝』
銅貨 12枚
銀貨 10枚
金貨 7枚

●クエストカード『仲間』
密偵 3枚
傭兵 3枚
盗賊 3枚
弓使い 3枚
商人 3枚
修道女 2枚
荒くれ者 3枚
王子 3枚
女王 3枚
王 3枚

●アイテムカード
銅の剣 5枚
純銀の腕輪 2枚
黄金の杯 1枚
ガラクタ品 9枚
幸運の靴 1枚

●ブックマーカー
地/水/火/風 各1枚



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

■制作.....ワンドロー
■ゲームデザイン.....木血儀 隼一
■キャラクターデザイン.....近藤 周作
■パッケージデザイン.....Matthias Catrein
■グラフィックデザイン.....小宮山 佳太
■制作補佐.....川井 岳史
.....笠輪 弘樹
.....木戸 メロ
■翻訳.....近藤 美香
■設定協力.....カナイ セイジ
■印刷協力.....高印堂