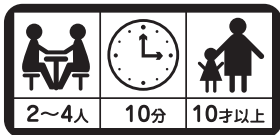


Lost Legacy

ロストレガシー

貧乏探偵と陰謀の城

ゲームデザイン：木血儀 隼一 & カナイセージ
 キャラクターデザイン：杉浦のぼる



《セット内容》

【基本セット：魅惑の宝珠】

・カード × 16 枚

【拡張セット：永遠の杯】

・カード × 16 枚

※本ゲームは【基本セット】と【拡張セット】の2つが収録されています。それぞれ異なるゲームを遊べます。

《カードの見方》



①カード名：

このカードの名前です。

②効果：

このカードを使用した時に発揮する特殊な処理です。「プレイ」とあるものはカードを出した時に発揮され、「トラッシュ」とあるものは捨て札に置かれた時に発揮します。捨て札に置かれている間は、そのまま効果が持続します。

③探索順：

探索を行なうスピードです。「失われた遺産」を探索するとき、この値が小さいプレイヤーから先に探索できます。

④レアリティ：

このゲームにおいて、同じカードが何枚入っているかを示します。

⑤エキスパンションシンボル：

セットのカテゴリを見分けることができます。基本セットは「探偵」が描かれて、拡張セットには「永遠の杯」が描かれています。



【基本セット：魅惑の宝珠】



【拡張セット：永遠の杯】

《ゲームの準備》

【基本セット 16 枚】か【拡張セット 16 枚】か、それらを混ぜた【セレクトカード 16 枚】かを選んで遊びます。セレクトカードについては後述いたします。はじめて遊ぶ場合は【基本セット 16 枚】で遊んで、ゲームに慣れることをお勧めいたします。

●場の準備

- ・カード 16 枚全てをウラ向きにしてまとめてシャッフルし、それを「山札」として各プレイヤーの中央に配置します。
- ・山札から各プレイヤーに 1 枚ずつ「手札」として配り、1 枚を「遺跡」として山札のそばにウラ向きで配置します。
- ※基本的に全ての情報は非公開となります。ただし、手札は所持者のみ確認できます。他のプレイヤーに見られないようにしましょう。
- ※効果などで遺跡が増える場合、横に並べるように置いてください。



- ・最も高価な遺産を持っているプレイヤーが最初のターンを行なうプレイヤーになります。もしくはじゃんけんで決めます。
- ・場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、プレイヤーが順番に「ターン」という一連の流れを、山札が無くなるまで繰り返して行ないます。

★ターンの流れ

ターンを行なうプレイヤーは下記の手順で処理を行ないます。

①ドロー：山札の上からカード 1 枚を引きます。これで手札が 2 枚になります。

②プレイ：手札 2 枚のうち、1 枚を残して、もう 1 枚を自分の手元にオモテ向きで出します。この出すことを「プレイ」と呼びます。

③エフェクト：プレイしたカードの効果を発揮します。可能な限り処理は行ないます。その後、自分の捨て札にします。

④エンド：ターンを終了として、左隣のプレイヤーにターンを譲ります。

★④エンドのタイミングに、山札のカードが無い場合、全ターンを終了し、次の「探索フェイズ」に進行します。

※ターン中に、プレイヤーがゲームから脱落する場合があります。その場合、そこでそのターンは終了となり、左隣のプレイヤーにターンを譲ります。

※探索フェイズになる前に（他のプレイヤーが脱落して）プレイヤーが 1 人のみになった場合、その時点でそのプレイヤーの勝利となります。

※ターン中、カードの効果の処理の結果、手札が 1 枚も無くなる場合があります。その場合、山札からカード 1 枚を引いてください。

★探索フェイズ★

ターンを終了した時点で山札が無い場合、探索フェイズになります。手札のカードの探索順が小さいプレイヤーから「探索」を行なえます。

※誰かが小さい探索順から掛け声をかけ、そのプレイヤーがいるかを確認していきましょう。探索順に対して誰も名乗りを上げなければ、その探索順のプレイヤーはいなかったとして次の数字へ、という形で確認すると良いでしょう。

★【重要】同じ探索順を持つプレイヤーが複数存在する場合、それらのプレイヤーは探索することができません。また×の場合、そもそも探索することができません。

【探索方法】

探索とはどこかのカード1枚を指定して確認することです。

- 誰かの手札（自分のでも可）
- 遺跡のカード
- 誰かの捨て札（自分のでも可）

のいずれか1枚を選び、そのカードを公開させます。それが《失われた遺産》だった場合、探索したプレイヤーの勝利となります。はずれた場合、次の探索順のプレイヤーが探索を行ないます。

※手札に《失われた遺産》を持っているプレイヤーは、探索フェイズで自分の手札を指定することで勝利となります。

※誰も《失われた遺産》を見つけれなかった場合、誰も発見できなかったとして、引き分けとなります。



本ゲームには通常の遊び方の他に、オプションルールが用意されています。それらを採用することで、いくつかの異なるプレイを体験することができます。

●セレクトカードシステム

【基本セット】と【拡張セット】を組み合わせることで遊ぶルールです。このルールを採用することで、遊ぶたびに違ったセットで遊ぶことができます。下記の手順に沿って遊ぶカード16枚を決定してください。

- 1) 探索順の①～⑤は1枚、⑥は2枚、⑦・⑧・×は3枚ずつ採用します。
- 2) 探索順ごとに【基本セット】のカードか【拡張セット】のカードかを選びます。
- 3) 選ばなかったカードは箱に戻して、今回は使用しません。

●セレクトカードサンプル

「セレクトカードシステム」によるカードセットの組み換えのサンプルを紹介します。（宝=魅惑の宝珠、杯=永遠の杯）

【酒濃りの名探偵】セット

「魅惑の宝珠」のキャラクターがメインのセットです。

①と⑤の使いどころが重要です。

①女王（杯）/②殺人鬼（宝）/③怪盗（宝）/④探偵（宝）/⑤永遠の杯（杯）/⑥諜報（杯）/⑦密使（杯）/⑧暗殺者（杯）/×手がかり（宝）

【魅せられた王宮】セット

「永遠の杯」のキャラクターがメインのセットです。

×の効果が勝負を分けるでしょう。

①無口な少女（宝）/②大臣（杯）/③枢機卿（杯）/④男爵（杯）/⑤魅惑の宝珠（宝）/⑥警備員（宝）/⑦知覚（宝）/⑧ミスリード（宝）/×審議（杯）

※過去の『ロストレガシー』に収録されているカードと組み合わせることも可能です。様々な組み合わせを試してみてください。

●オールジャムシステム（6人プレイが可能）

・【基本セット】と【拡張セット】を全て混ぜて遊ぶルールです。

・⑥《失われた遺産》のみはどちらか1枚だけにしてください。

・総枚数が通常のほぼ倍になりますので、2～4人で遊ぶこのゲームにおいて、さらに2人多い6人で遊ぶことができます。また、2～4人で遊ぶ場合でも、このオプションルールを採用しても構いません。



『魅惑の宝珠』編 =====

●【×1枚以下】【×2枚以上】について

【×1枚以下】【×2枚以上】と記載されているカードは、全体の捨て札の状況を参照して効果が適用されます。たとえば、全プレイヤーの捨て札の×のカードが0、1枚の場合、【×1枚以下】の効果が発揮されます。逆に、全プレイヤーの捨て札の×のカードが2枚以上の場合、【×2枚以上】の効果が発揮されます。この×を数える際、ウラ向きのカードが×だったとしても、数には数えません。

●「手札を予想」について

②《殺人鬼》、④《探偵》、⑥《警備員》は他のプレイヤーの手札を予想して、予想と手札が一致していたらそのプレイヤーを脱落させる効果です。これはあくまで予想するだけです。その手札の内容を見ることはありません。予想されたプレイヤーは紳士的に、予想が一致したか外れたかを答えてください。

●「手がかり」について

×（手がかり）は遺跡を見るカードで見つけられた時に「このカードを自分の捨て札に置く。」されます。たとえば、「永遠の杯」に収録されている《男爵》で遺跡から加えたカードが《手がかり》だったとしても、その場合は「遺跡を見てこのカードを見つけた時」には当てはまらず（手札になっているので）《手がかり》の効果は発揮されません。

《知覚》を使用して遺跡のカードを見た段階で《手がかり》だった場合、まず《手がかり》を自分の捨て札に置きます。その後、《知覚》の処理は継続しますので、手札1枚を遺跡に置きます。結果的に、手札が無くなってしまいます。効果の結果により手札が無くなってしまったプレイヤーは山札から1枚を引いてください。

『永遠の杯』編 =====

●「ウラ向きでプレイ」について

カードをウラ向きにプレイする場合、ウラ向きにプレイされたカードは、効果などは一切なくなります。

●【直前：探索順】について

【直前：探索順】と記載されているカードは、そこで指定されている数字のカードが直前に出された場合、ウラ向きでプレイしなければなりません。

たとえば⑥《諜報》は【直前：探索順①～⑥】です。直前に④《男爵》がプレイされた場合、⑥《諜報》をプレイしたいのであれば、ウラ向きでプレイしなければなりません。直前に⑦《密使》がプレイされた場合、⑥《諜報》はオモテ向きでプレイします。

×《審議》や、ウラ向きでプレイされたカードは探索順が無いので、他のカードの【直前：探索順】の対象にはなりません。

●×《審議》について

×《審議》を使用したら、他の全プレイヤーに質問を行います。①か⑤を選び、ゲーム中に見たかどうかを聞きます。全プレイヤーには共通した質問をし、質問されたプレイヤーは同時に正直に答えてください。この「見た」というのは、手札に持った場合はもちろん、効果などで他のプレイヤーの手札や、遺跡のカードを見た時に確認した場合も含まれます。

手札に【隠蔽】のカード（①《女王》、③《枢機卿》、④《男爵》）を持っている場合、そのプレイヤーは事実と異なる回答をしても構いません。

ルールとカードの記述が矛盾する場合、カードの記述を優先します。

有限会社ワンドロー

〒352-0001

埼玉県新座市東北2-34-15

ホワイトハイツ川崎303

その他、ルールで不明な点がございましたら

クレジットのメールアドレスまでお問い合わせ

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

メールアドレス: mail@one-draw.jp

制作: ワンドロー

ゲームデザイン: 木皿儀 隼一 & カナイセイジ

「魅惑の宝珠」カードデザイン: 林 尚志 (OKAZU brand)

イラスト: 杉浦のぼる

グラフィックデザイン: 小宮山 佳太

制作補佐: 笠輪 弘樹 & 財前 メロ

翻訳: シモン・林川、カナイセイジ & Ken Komazaki

