



HEART of CROWN

〜ハートオブクラウン〜

ルールブック



目次 -contents-

物語	03p
ゲームの概要	03p
カードの説明	05p
カードタイプ	07p
シンボルと用語	08p
ルールサマリー	09p
ゲームの準備	10p
盤面図	12p
ターンの流れ	13p
プレイヤーの勝利条件	18p
防御カードの使用	20p
その他のルール	21p
FAQ	24p
個別カードFAQ	25p
推奨カードセット	30p

物語 -Story-

まだ剣と魔法が世界を支配していた荒々しい時代、大陸全土の統一を成し遂げ永い戦乱を終わらせた帝国がありました。しかし、その平和が盤石なものに成る前に、偉大だった皇帝は病に倒れてしまいます。自身の後継者を定めずに…。

このままでは、再び戦乱の世へ逆戻りとなりかねません！

あなたは、帝国の有力者の一人。素早く帝位を定め、大陸の統一と平和を盤石な物とせねばなりません。皇帝には男児こそいませんでしたが、幸いにも直系の二人の姫君を始めとする7人の有力な後継者候補がいます。さあ、意中の姫を皇帝へ即位させるために行動を起こしましょう！国中から支持を集め、対立するライバル候補たちを打ち破れるかは、あなたの手腕一つに掛かっているのです！



ゲームの概要 -Outline-

「ハートオブクラウン」はデッキ成長型カードゲームです。参加プレイヤーは、共通のデッキからスタートし、自分の戦略に応じたカードを集めてデッキを強化し、最終的な勝利——自分が擁立した姫を帝位につける事——を目指します。

プレイヤーのデッキはまず、「農村」カード7枚の僅かな領地と、頼りない配下である「見習い侍女」のカード3枚からスタートし

ます。プレイヤーは「農村」カードから得られる税収（コイン）を使って、自分の戦略にあったカードをマーケットから購入し、自分のデッキに組み込んでいきます。

お姫様を擁立！

プレイヤーの目標は、後継者候補として擁立した姫君を帝位へつける事です。まずは、「都市」や「大都市」など強い領地カードを集めて税収を増やし、そのコインを使って姫君（プリンセスカード）を選んで擁立を宣言します。

選べるプリンセスカードは5人+双子一組の6種類。姫君はそれぞれ特殊な能力でプレイヤーの勝利をサポートしてくれますが、擁立は早い者勝ちです。

自分の戦略にあった意中の姫君を誰よりも早く擁立しましょう。



継承点を集め戴冠式を目指せ!!



プレイヤーは、姫君を帝位に就けるため、有力者や国民の支持を表すポイント「継承点」を集めなければなりません。姫君を擁立した後、あなたの「直轄地」に継承点が20点以上集まったら、戴冠式を宣言する事が出来ます。戴冠式を宣言した次のターンに、あなたの「直轄地」にまだ20点以上の継承点が残っていて、なおかつライバルがまだ戴冠式を宣言できていない場合、あなたはゲームに勝利します！

カードの説明

カードは大別して、プリンセスカード（6種）・コモンカード（30種各5枚）・ベーシックカード（8種）・レアカード（2種）に分けられます。

●プリンセスカード



- ①カード名称：姫の名前で
- ②擁立コスト：この姫を擁立する時に必要なコストです。
- ③カードタイプ：この場合、プリンセスになります。
- ④姫のサポート能力：擁立後に得られる姫のサポート能力です。
- ⑤イメージイラスト

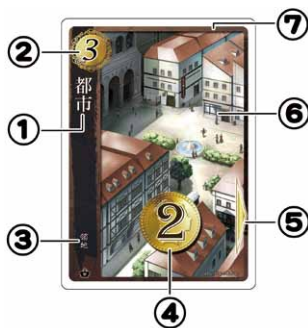
●コモンカード



- ①カード名称
- ②コスト：このカードをマーケットから購入する時に必要なコストです。
- ③カードタイプ：領地・行動・攻撃・防衛・継承権のいずれかを持ちます。
- ④能力：カードを使用すると得られる能力です。
- ⑤リンクシンボル：後述します。
- ⑥イメージイラスト
- ⑦カード枠：カードタイプに応じて色分けされます。

●ベーシックカード

ベーシックカードとは、「農村」「都市」「大都市」「見習い侍女」「宮廷侍女」「議員」「公爵」「呪い」の8種類のカードの事です。

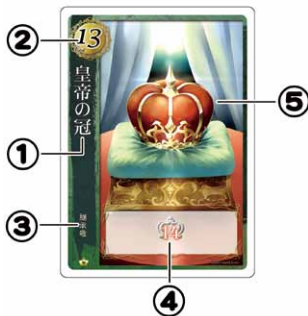


- ①カード名称
- ②コスト：このカードをマーケットから購入する時に必要なコストです。
- ③カードタイプ：領地・行動・攻撃・防衛・継承権・呪いのいずれかを持ちます。
- ④能力：カードを使用すると得られる能力です。
- ⑤リンクシンボル：後述します。
- ⑥イメージイラスト

⑦カード枠：カードタイプに応じて色分けされます。

●レアカード

レアカードとは、「帝都カリクマ」「皇帝の冠」の2種類のカードの事です。コモンカードや基本カードと違い、それぞれ1枚ずつしかありません。



- ①カード名称
- ②コスト：このカードをマーケットから購入する時に必要なコストです。
- ③カードタイプ
- ④能力：カードを使用すると得られる能力です。
- ⑤イメージイラスト

カードタイプ

カードは、「プリンセス」「領地」「行動」「攻撃」「防衛」「継承権」「呪い」の7種のメインタイプに分けられ、全てのカードは1つ以上のメインタイプを持ちます。「行動・防衛」など複数のメインタイプを持つカードもあります。

- プリンセスクード**：後継者候補である姫君たちを表す最重要のカードです。デッキには加えず特殊な扱いをします。
- 行動カード**：自分のターンに使用するカードです。
- 攻撃カード**：自分のターンに使用するカードです。必ず行動カードを兼ねます。
- 防衛カード**：相手プレイヤーの攻撃カードに対して手札から公開して使用するカードです。相手のターンに使用します。
- 領地カード**：自分のターンに使用するカードです。主に税収(コイン)を得る為に使用します。
- 継承権カード**：ゲームの勝利に必要な継承点を得る事が出来るカードです。後継者候補(姫)を擁立した後は、自分のターン中に手札から直轄地にセットする事が出来ます。
- 呪いカード**：呪いによる妨害などを表します。

また、カードによっては、メインタイプに加えてサブタイプを持つカードもあります。タイプ表記欄に括弧付けで表記されているのがカードのサブタイプです。サブタイプもメインタイプとルール上は同様に扱います。サブタイプには「侍女」「兵力」「魔法」などがあります。

例)「歩兵大隊」は、行動カードでもあり、攻撃カードでもあり、兵力カードでもあります。



シンボルと用語



継承点シンボル：このシンボルの数字は、カードの持つ継承点を表します。この場合「6継承点」と読みます。継承点を持つカードを自分の「直轄地」に継承点の合計が20点以上になるように集める事が、ゲームの目的になります。



コインシンボル：このシンボルの数字は、カードが生み出すコインを表します。この場合「3コイン」と読みます。このシンボルがカードの効果欄に書かれていた場合、そのカードをプレイする事で、指定された数字分のコインを得る事が出来ます。



ドロースンボル：このシンボルは、山札から指定の枚数のカードを引いて手札に加える効果を表します。引く枚数は、直後のカードテキスト及び、シンボル上の数字で表現されます。

場：あなたがプレイしたカードが置かれる場所を「場」と呼びます。
捨て札：あなたがカードの効果等により、カードを捨て札にする時、あなたの捨て札置き場にカードを表にして移します。捨て札置き場のカードは常に公開され、あなたも他のプレイヤーもいつでも自由に確認する事が出来ます。

また、捨て札置き場のカードの並び順はゲームに影響しません。どの順番でカードを並べても問題ありません。

追放と国外：あなたがカードの効果等により、カードを追放する時、「国外」にカードを移します。「国外」とはプレイヤー共通の追放されたカードを置く場所です。

獲得：あなたがカードの効果等により、カードを獲得した時、獲得したカードは自身の捨て札置き場に置きます。

直轄地：プレイヤーが、プリンセスカードを擁立したタイミングで、あなたのゲームエリアにつくる、継承点を持つカードを集める場所です。

対戦相手：自分以外のプレイヤーを指します。

デッキ：それぞれのプレイヤーが持つカードの組み合わせです。
購入：カードをマーケットから購入した場合、そのカードを獲得する事が出来ます。

ルールサマリー

- 1) ゲームの勝利条件は、姫（プリンセス）を擁立し、誰よりも早く戴冠式を行う事です。
- 2) 全てのプレイヤーは「農村」7枚、「見習い侍女」3枚のデッキからスタートします。デッキはシャッフルしてそれぞれの山札にします。
- 3) プレイヤーは、時計回りの順でターンを行います。
- 4) プレイヤーの手札は5枚です。ターンが終わる度に、使用したカードと残り手札を全て捨て札にし、山札から5枚補充します。山札が無くなった場合は、捨て札をシャッフルし、新たな山札にします。
- 5) あなた（ターンプレイヤー）は、コインを支払ってマーケットからカードを購入し、自分の捨て札に加え、デッキを強化する事が出来ます。
- 6) 姫を擁立するには、プリンセスカードの擁立コスト分のコインを支払います。
- 7) 擁立したプリンセスカードは、デッキには加えず、あなたの前に置きます。このプリンセスカードを置いた場所を直轄地と呼びます。また擁立したターンに使用した領地カードの内、コストの高い順に3枚までを直轄地に移動します。
- 8) あなたは、継承点を持つ継承権カードを手札から直轄地にセットする事で、継承点を計上する事が出来ます。
- 9) ゲームに勝利する為には、20点以上の継承点を、あなたの直轄地にセットし、戴冠式を宣言する必要があります。継承権カードをマーケットから購入して集めなければなりません。
- 10) 戴冠式宣言後、ターンが一周した時に、他に戴冠式を宣言したプレイヤーがいなければ、あなたの勝利です。
- 11) 他に戴冠式を宣言したプレイヤーが居た場合は延長戦です。

ゲームの準備

① 参加するプレイヤー（2～4人）で卓を開む

必ず時計回りの順でプレイします。席順は任意で決めて下さい。

② プリンセスカード置き場を作る

プリンセスカード置き場に6枚あるプリンセスカードを全て表にして並べます。



③ 呪いカード置き場を作る

呪いカード置き場に、「呪い」カードを、参加するプレイヤーの人数×4枚、表にして積みます。（プレイヤー2人なら8枚、3人なら12枚、4人なら16枚積みます。）

④ プレイヤーの初期デッキを作る

参加するプレイヤーそれぞれに、「農村」カードを7枚、「見習い侍女」カードを3枚配ります。この計10枚のカードが、プレイヤーの最初のデッキになります。プレイヤーは、デッキをシャッフルし、裏返しにして自分のゲームエリアに自分の「山札」として積みます。



⑤ ベーシックマーケットを作る

「都市」カードを30枚、「大都市」カードを20枚、「宮廷侍女」「議員」「公爵」カードを12枚ずつ、それぞれ表にして積みます。これをベーシックマーケットと呼びます。

⑥ サプライを作る

ゲームに使用するコモンカードを30種類の中から10種類任意に選びます。（いくつか推奨するカードの組み合わせを30ページ以降に書いておきますので参考にして下さい。）

選んだコモンカード10種をそれぞれ5枚、それにレアカード2種「帝都カリクマ」「皇帝の冠」をそれぞれ1枚加えてシャッフルし、裏返しにして積みます。これを「サプライ」と呼びます。

⑦ ランダムマーケットを補充する

サプライの上からカードを1枚ずつめくり、8種類のカードが並ぶまで表にして並べます。同じ種類のカードがめくれた場合、種類ごとにまとめて同じ場所に積みます。（これをスタックすると言います。）

この8種類のカードをランダムマーケットと呼びます。ベーシックマーケットとランダムマーケットを合わせてマーケットと総称します。

⑧ 最初のターンプレイヤーを決める

参加するプレイヤーの中から、一番最初に自分のターン（手番）を行う人を決めます。決め方は、サイコロでもじゃんけんでも自由です。ターンプレイヤーは、時計回りの順で交代して行きます。

⑨ 手札を取る

各プレイヤーは自分の山札の上から5枚のカードを引き、手札とします。これでゲームの準備は終了です。

対戦相手のゲームエリア

対戦相手の手札

対戦相手の捨て札

対戦相手の山札

マーケット

ランダムマーケット (8種)

ベーシックマーケット (5種)

サブライ

呪いカード置き場

プリンセスカード置き場

国外

直轄地

自分の山札

自分の手札

自分のゲームエリア

自分の捨て札

ターンの流れ

ターンプレイヤー（手番のプレイヤー）は、以下の順で自分のターンを行います。ターンは5つのフェイズに分かれます。

① メインフェイズ

プレイヤーは、手札から1枚の行動カード・領地カードを選んで使用する事が出来ます。プレイヤーは、自分のゲームエリアに、使用するカードを表にして晒します。この様にカードを使用する事をカードを「プレイ」すると表現します。プレイされたカードが置かれた場所の事を「場（プレイフィールド）」と表現します。カードをプレイすると、カードに書かれた効果が発生しますので、カードの効果欄に書かれている効果を上から順に解決していきます。（例えば、「農村」カードを使うとコインが1枚発生します。）効果の解決が全て終わると、カードのプレイは終了します。

もし、使用したカードが連結可能なカード（カードの右隅が下隅にリンクシンボル（矢印のマーク）があるカード）だった場合、続いて手札からカードをプレイする事が出来ます。追加でプレイするカードを、既に場に置かれたカードの連結可能位置に表にして晒し、同じようにカードの効果の解決をします。一つの連結可能位置に置けるカードは1枚のみです。

こうして、プレイヤーは手札が無くなるか、連結可能な位置がなくなるまで手札をプレイしていく事が出来ます。もうカードをプレイ出来ないか、したくない場合、プレイヤーはメインフェイズの終了を宣言します。

例) あなたは手札に2枚の「農村」カードと、2枚の「歩兵大隊」カード、1枚の「見習い侍女」カードを持っています。

あなたは、最初に「農村」カードを1枚使用します。「農村」カードの効果でコインが1枚発生します。「農村」カードは右側に連結可能なので、あなたはさらに手札を使用する事が出来ます。最終的にあなたは、最大で「農村」カード2枚と「歩兵大隊」カードを1枚使用する事が出来ます。「歩兵大隊」カードはリンクシンボルの無いカードなので、手札に

あるもう1枚の「歩兵大隊」をプレイする事は出来ません。
また「見習い侍女」カードは、行動カードでも領地カードでもないの
でプレイ出来ません。



メインフェイズに出来る特殊行動

あなたが既に後継者候補を擁立していて自分の「直轄地」を持っている場合、カードのプレイに加えて、以下の特殊行動を行う事が出来ます。

●**カードのキープ**：手札から**行動カード**を1枚取り「直轄地」の領地カードの上に置く。これを**カードをキープ**と言います。キープしたカードは、クлинаップフェイズに捨て札にならず、次のターン以降に回す事が出来ます。

行動カード以外のカードをキープする事は出来ません。

キープ出来る行動カードは1枚の領地カードの上に1枚のみで、キープするカードのコストが、キープするカードを置く領地カードのコスト以下でなければなりません。

●**カードのリコール**：キープした行動カードを手札に戻します。これをリコールと呼びます。

キープとリコールはあなたのメインフェイズ中ならばいつでも何回でも行う事が出来ますが、相手のターン中などには出来ません。

例) あなたは手札の「歩兵大隊 (コスト4)」を、直轄地の「大都市 (コスト6)」の上にキープする事は出来ますが、「都市 (コスト3)」 「農村 (コスト1)」の上にはキープする事は出来ません。



例) あなたは手札に2枚の「農村」カードと、2枚の「歩兵大隊」カード、1枚の「見習い侍女」カードを持っています。「歩兵大隊」カードは連結出来ないカードなので、このままではどちらか1枚しかプレイする事が出来ませんが、あなたは直轄地の「都市」カードの上に、2カ所のリンクシンボルを持つ「早馬」カードをキープしています。あなたは「早馬」カードをリコールし、先にプレイする事で、手札の「歩兵大隊」カードを2枚ともプレイする事が出来ます。



② セカンドフェイズ

セカンドフェイズでは、以下の行動の内、1つを選んで行う事が出来ます。**複数と同じターンに行う事は出来ません。**

●**マーケットからカードを購入**：メインフェイズで得たコインを支払ってマーケットからカードを購入する事が出来ます。カードごとに設定されたコストに等しいコインを支払います。当然支払ったコインは無くなりますが、コインを支払える限り、何枚でもカードを購入する事が出来ます。

購入したカードは、マーケットから取りあなたの捨て札置き場に置きます。

例) あなたは、現在5枚のコインを持っています。あなたは、コスト3点の「都市」カードを1枚とコスト2点の「寄付」カード1枚をマーケットから購入する事にしました。購入した「都市」カードと「寄付」カードを1枚ずつ取り、自分の捨て札置き場に置きます。

●**手札の継承権カードを直轄地にセット**：あなたが既にプリンセスを擁立している場合、手札にある継承権カードをあなたの「直轄地」にセットする事が出来ます。セットした継承権カードは、捨て札には行かずに、以後直轄地で得点として計算されます。手札にある限り、何枚でも継承権カードをセットする事が出来ます。

例) あなたの手札に「公爵」カード1枚と「見習い侍女」カード1枚があります。あなたは、「公爵」カードをセットしたいので、このターンはカードの購入を諦めて、継承権カードのセットを選択します。あなたは、「公爵」カードをセットし、6点の継承点を獲得しました。「見習い侍女」の継承点は-2点なので、セットはしませんでした。

●**後継者候補の擁立**：あなたがまだプリンセスを擁立していない場合、メインフェイズに得たコインからプリンセスカードの擁立

コストに等しいコイン（6コイン）を支払う事でプリンセスを擁立する事が出来ます。

プリンセスカード置き場から、好きなプリンセスカードを1枚選び、自分のプレイエリアに表にして置きます。このプリンセスカードと、その横があなたの「直轄地」になります。この時、そのターンのメインフェイズでプレイした領地カードの内、コストの高い方から3枚までカードを直轄地に移動します。領地カード以外のカードは移動しません。

例) あなたはメインフェイズに「大都市」カードを1枚、「都市」カードを1枚、「農村」カードを2枚、「早馬」カードを1枚プレイし、合計7枚のコインを得ています。あなたはカードの購入ではなく、「南海の市姫クラムクラム」を擁立する事にしました。あなたは自分のゲームエリアに「直轄地」を作り、プリンセスカード置き場から、「南海の市姫クラムクラム」カードを取って「直轄地」に置きます。そしてメインフェイズに使用した領地カードの内、コストの高い方から3枚（「大都市」1枚・「都市」1枚・「農村」1枚）を「直轄地」に移動します。3枚までなのでもう1枚の「農村」は移動しません。また、行動カードである「早馬」も移動しません。



③ クリナップフェイズ

あなたは、このターンプレイして場に並べた全てのカードと、残った全ての手札を、あなたの捨て札置き場に移します。またこの時、得ていたコインも全て消滅します。使わなかったコインを次のターンに持ち越す事は出来ません。

直轄地に置かれたカードはそのままゲームエリアに残ります。

④ 手札補充フェイズ

あなたは自分の山札から新たに5枚のカードを引き、新しい手札にします。

この時、山札のカードが無くなってしまい、カードが5枚引けなかった場合、あなたの捨て札をシャッフルし、新たな山札として裏返しにして積んで、5枚になるまで手札の補充を続けます。

例) 手札補充フェイズにあなたが3枚のカードを山札から引いた所で、山札が無くなってしまいました。あなたは、自分の捨て札をシャッフルし、新しい山札にします。そして、その上から2枚のカードを引き、手札が5枚になるまで補充しました。

⑤ マーケット補充フェイズ

ランダムマーケットにあるカードが8種類より減っていた場合、このフェイズに、ゲーム開始時と同様、8種類になるまでサプライからカードを補充します。サプライがなくなった場合は、そのままゲームを続行します。

マーケット補充フェイズが終われば、そのプレイヤーのターンは終了です。時計回りの順で、次のプレイヤーにターンが移ります。以上を、ゲームの終了まで繰り返します。

プレイヤーの勝利条件

ターン中に、自分の直轄地にある全てのカード（プリンセスカード・領地カード等を含む）の継承点の合計が20点以上になった時、ターンプレイヤーは「戴冠式」を宣言する事が出来ます。「農村」などマイナスの継承点を持つカードが直轄地にある場合は、合計からマイナス継承点分、合計点数を減らす事に注意して下さい。「戴冠式」宣言後、ターンが一巡して宣言したプレイヤーにター

ンが戻った時に、そのプレイヤーの直轄地にある継承点の合計がまだ20点以上かつ、他に戴冠式を宣言した対戦相手が居なかった場合、そのプレイヤーがゲームに勝利します。ターンが一巡する間に「戴冠式」宣言したプレイヤーが複数出た場合、サドンデスルールによる延長戦を行います。

一巡する間に継承点の合計が20点を下回った場合は、戴冠式は解消され、ゲームはそのまま続行されます。

例) あなたは「第一皇女ルルナサイカ（継承点6点）」を擁立していて、直轄地に「農村（継承点-2点）」が1枚あり、「公爵（継承点6点）」1枚と「議員（継承点3点）」1枚をセットしています。あなたの継承点は合計13点です。あと7点で「戴冠式」を宣言できます。

例) プレイヤーA・B・Cの三人でプレイしています。プレイヤーAが継承点を24点集めて戴冠式を宣言しました。その右隣のプレイヤーBも継承点を20点集め、続けて戴冠式を宣言しました。プレイヤーCは12点しか継承点が集まらず戴冠式を宣言出来ませんでした。この場合、プレイヤーAの手番に戻った時点で、プレイヤーA・Bのみで延長戦に突入します。

延長戦

戴冠式を宣言したプレイヤーが複数出た場合、サドンデスルールによる延長戦に突入します。延長戦に突入した時点で戴冠式を宣言していなかったプレイヤーはゲームから脱落し、以降ターンをスキップします。（脱落したプレイヤーは攻撃カードの対象にはなりません。）延長戦では、直轄地に30点以上の継承点を集めたプレイヤーが即座にゲームに勝利します。

延長戦突入以後に、直轄地の継承点が20点を下回った場合はそのままゲームを続行します。

判定決着

ベーシックマーケットから「公爵」カードが無くなった場合は、

即座にゲームは終了し、その時点で最も多くの継承点を直轄地に集めていたプレイヤーがゲームに勝利します。同点だった場合、引き分けになります。

防衛カードの使用

各プレイヤーは、手札及び、直轄地に防衛カードがある場合、対戦相手が攻撃カードをプレイした際、対応して防衛カードを使用する事が出来ます。防衛カードは、あなたがその対戦相手の攻撃カードの効果を解決する前に使用を宣言しなければなりません。

防衛カードを使用する場合、対戦相手に防衛カードを表にして見せる事で、カードの効果欄に「防衛時にカードを公開する：」と書かれた部分の効果を即座に得る事が出来ます。防衛カードの効果の解決は、攻撃カードの効果の解決より先に行います。防衛カードを使用しても、防衛カードを捨て札にする必要はありません。また、カードを公開してもカードが置かれた領域は移動しません。手札のカードは手札のまま、直轄地にキープされたカードはキープされたままです。

複数枚の防衛カードが手札か直轄地にある場合、その全ての防衛カードを使用し、効果を得る事が出来ます。

また防衛カードの効果欄に「防衛時にカードを公開する：」以下に書かれた効果は、防衛時のみ発揮される効果です。行動カードとして使った場合はその効果は発生しません。

例) あなたの対戦相手が攻撃カード「歩兵大隊」を使用したので、あなたは手札にある防衛カード「城壁」を使用します。あなたは対戦相手の兵力カードの効果によって手札を捨てさせられたり、山札を公開させられたりする時に、その枚数を1枚減らす事が出来ます。あなたは「歩兵部隊」の効果によって手札を捨てさせられる事はありません。

例) あなたの対戦相手が攻撃カード「近衛騎士団」を使用したので、あなたは手札に2枚あった防衛カード「城壁」を使用します。あなたは対戦相手の兵力カードの効果によって手札を捨てさせられたり、山札を公開させ

られたりする時に、その枚数を2枚減らす事が出来ます。あなたは「近衛騎士団」の効果によって山札の上から公開させられるカードを3枚から2枚減らして、1枚のみにする事が出来ます。

その他のルール

● プリンセスカードの効果について

プリンセスカードの効果は、そのプリンセスを擁立した時から効果を発揮します。

プリンセスカードの効果には、擁立時に一回のみの効果を発揮するもの、擁立している間、常に効果を発揮しているもの、自分のメインフェイズに「起動」を宣言する事で効果を発揮するものの3種類があります。詳しくはカードのテキスト及びFAQを参照して下さい。

● 起動型能力とは

効果欄に起動型の能力が表記されているカードがあります。起動型能力は、そのカードが直轄地にある時、あなたのメインフェイズ中のみ「起動」を宣言する事が出来ます。

起動型能力はカードの効果欄に「(起動条件)：(効果)」という形で表記されている能力の事です。



例) あなたは「大方博雅の姫ベルガモット」を擁立しています。あなたのメインフェイズに「大方博雅の姫ベルガモット」の起動型能力『手札から「呪い」以外のカードを1枚捨てる：捨て札から行動カードを1枚選んで手札に加える。この能力はあなたのメインフェイズ中に1回のみ使用出来る。』の使用を宣言し、手札から「見習い侍女」カードを1枚捨て、捨て札にあった「錬金術師」カードを手札に加えます。

●特殊起動型能力について

例外的に、手札からプレイせずに、手札から直接起動する事で効果を得る事が出来るカードがあります。これらのカードは、あなたのメインフェイズ中に、リンクシンボルとは無関係に使用できる事が出来ます。

今のところ、この効果を持つカードは「呪詛の魔女」1枚だけです。

●山札の補充と捨て札について

各プレイヤーは、自分の山札からカードを引く事が出来なくなった時に、自分の捨て札をシャッフルして新しく山札にします。行動カードの効果などにより、山札のカードを参照する場合も、必要な枚数のカードが山札になれば捨て札をシャッフルし新しい山札として山札の一番下に置きます。

もし、捨て札がなく山札を補充出来なくなった場合は、そのままゲームを続行します。

例)「星詠みの魔女」の効果により、山札の上から3枚のカードを見ます。しかし、山札が残り2枚しかありませんでした。あなたは、捨て札をシャッフルし、今ある山札の下に加え、元々あった2枚のカードと、新しくシャッフルした山札の一番上のカードを見る事になりました。

●複数の効果の解決

カードのテキスト欄に複数の効果が書かれている場合、上から順に効果を解決していきます。

複数のプレイヤーに同時に効果を与えるカードの解決は、ターンプレイヤーから時計回りに解決します。

例) 4人のプレイヤーでゲームをしています。あなたは「呪詛の魔女」のカードを使用しました。あなたの左隣のプレイヤーから、順に効果を解決していきます。もし途中で呪いカード置き場から「呪い」カードが無くなった場合、以降のプレイヤーが「呪い」カードを得る事はありません。

●カウンター

カードの効果により、カウンターを使用する事が要求される場合があります。カウンターとは数を記録する為のトークンの事です。カウンターは、数を数える事が出来るものならば、何を使用してもかまいません。硬貨やおはじきを用意して使用すると良いでしょう。(パッケージには含まれていません。別途用意する必要があります。)

●継承権カウンターについて

「+1継承権カウンター」がカードの上に置かれた場合、そのカウンターも継承点の合計に加ええます。

●カードの公開について

カードの公開が指示された場合、公開したカードはその領域が移動するまで公開したまま(表にしたまま)その場に置きます。

領域の移動とは、山札→手札などを指します。


また、カードを公開して山札に置く事が指示される場合があります。これはカードを表向きのまま山札に置くという事です。

●効果の不発について

カードの効果を解決する際、状況的に効果が解決不能な場合、その効果は解決せずに、そのままゲームを続行します。

例) あなたは「錬金術師」をプレイします。しかし、山札にカードが1枚しか無く、捨て札にはカードが1枚もありません。あなたは、最後の1枚のカードを山札から手札に加えて効果の解決を終了します。

●カードの効果欄に書かれた支払いコスト

カードの効果欄に「を支払う」という風に、コインを支払う事が指定されているカードがあります。これらのカードの効果を得るためには、指定された枚数のコインを即座に支払う必要があります。支払ったコインはもちろんその場で消滅します。また支

払いに必要なコインは、支払いが必要なカードをプレイする前にあらかじめ得ている必要があります。指定されたコインを支払えなかった場合、カードの効果はそこで消滅します。

例) あなたの手札に「都市開発」1枚と「農村」2枚があります。あなたは、まず「農村」を1枚プレイして、1コインを得ます。その後「都市開発」をプレイし、1コインを支払い、手札にもう1枚残っていた「農村」を追放しマーケットから「都市」を手札に加えしました。

● カードの獲得とは

カードの効果などによって、カードを「獲得」する事があります。獲得したカードは、指定された場所から、プレイヤーの捨て札に移動します。カードの購入もまた「獲得」として扱います。

● カードの追放とは

カードの効果などによって、カードを「追放」する事があります。追放したカードは、指定された場所から、「国外」に移動します。「国外」とは、全プレイヤー共通の追放されたカード置き場です。

● 「呪い」カードの獲得とは

カードの効果などによって、「呪い」カードの獲得が指示された場合、呪い置き場にある「呪い」カードを指定の枚数獲得します。

● 基本ルールと矛盾するカードの効果について

基本ルールと矛盾する効果を持つカードがあります。その場合、カードの効果が優先されます。

FAQ

Q. 直轄地をプリンセスカード擁立前に作る事は出来ますか？

A. 出来ません。

Q. プリンセスカード擁立時以外に、場や手札から直轄地へ領地カードを移す事は出来ますか？

A. 出来ません。ただし、「帝都カリクマ」と「皇室領」は継承権タイプも持ちますので、セカンドフェイズに継承権カードとして直轄地へセットする事が出来ます。こうしてセットした、「帝都カリクマ」と「皇室領」の上に行動カードをキープする事も可能です。

Q. プリンセス擁立後、さらにプリンセスを擁立する事は出来ますか？

A. 出来ません。1人のプレイヤーが2枚以上のプリンセスカードを擁立する事や、既に擁立したプリンセスカードを別のプリンセスカードと交換する事は出来ません。

Q. 「斥候」や「近衛騎士団」の効果で山札のカードを公開する時に、そのカードが既に公開されていた場合はどうなりますか？

A. 既に公開されているカードも改めて公開されます。カードの効果が不発になったり、既に公開されているカードを飛ばして処理する事はありません。

Q. 戴冠式を宣言する前に、直轄地に継承点が30点以上集まった場合どうなりますか？

A. 戴冠式宣言後、一巡するのを待たずに、即座にゲームに勝利します。

個別カードFAQ

● 双子の姫レイン & シオン

Q. 戴冠式を宣言したターンに、「双子の姫レイン & シオン」の能力で追加のターンを得ました。その追加のターンで即座にゲームに勝利する事が出来ますか？

A. 出来ません。戴冠式を宣言した後、ゲームに勝利する為には、ただあなたの次のターンが回ってくれば良いのではなく、全てのプレイヤーのターンが一巡する必要があります。

● 南海の市姫クラムクラム

Q. 「南海の市姫クラムクラム」の能力で購入コストが-1されるのは1ターンに何枚までですか？

A. 何枚でもです。あなたは6コインを支払って「都市」カードを1ターンに3枚買う事も出来ます。

● 大方博雅の姫ベルガモット

Q. 「大方博雅の姫ベルガモット」の能力は捨て札に行動カードがなかった場合はどうなりますか？

A. 手札から「呪い」以外のカードを捨て、能力を起動する事は出来ますが、

効果の対象となる捨て札の行動カードがないので、効果は不発となります。

● 第二皇女ラオリリ

Q. 「第二皇女ラオリリ」を擁立した時、マーケットに「宮廷侍女」が4枚しかありませんでした。「第二皇女ラオリリ」の能力で4枚の「宮廷侍女」を獲得できますか。

A. 出来ます。「第二皇女ラオリリ」は、擁立時に5枚までの任意の数の「宮廷侍女」をマーケットから獲得する事が出来ます。あえて獲得枚数を減らす事も自由です。もちろん、マーケットにない「宮廷侍女」を獲得する事は出来ません。

● 姫将軍フラマリア

Q. 「直轄地」へ行かなかった「農村」カードはどうなりますか？

A. 通常通り、クリンナップフェイズに捨て札になります。

● 農村・都市・大都市

Q. 擁立時に、プレイした「農村」などの領地カードを直轄地につけない事は選べますか？

A. 選べません。擁立時に直轄地に移動する領地カードは、そのターンプレイした領地カードの中から、コストが高い方から順に3枚まで強制的に移動します。

● 呪い

Q. 「呪い」カードをセカンドフェイズに購入する事は出来ますか？

A. 出来ません。呪いカード置き場はマーケットではありません。

● 斥候

Q. プレイヤーの山札の一番上にあるカードが既に公開されていた場合、斥候の効果でそのカードを捨て札にする事は出来ますか。

A. 出来ます。

● 城壁

Q. 防衛時に城壁を2枚以上公開した場合、効果は累積しますか？

A. 累積します。例えば城壁を2枚公開した場合、「近衛騎士団」の効果で公開される山札の枚数は3枚から1枚に減ります。結果として、捨て札になる山札は無くなります。

● 願いの泉

Q. 手札を0枚捨てる事を選ぶ事は出来ますか？

A. 出来ます。引く枚数も0枚として処理します。

● 召集令状

Q. 支払いコストとして0コインを支払う事は出来ますか。

A. 出来ます。

● 買収工作

Q. 買収工作の効果で対戦相手のカードを購入した時、セカンドフェイズ

に継承権カードを直轄地にセットする事は出来ますか？

A. 出来ません。買収工作は、「あなたがこのターン中にカードを購入する時～」に影響を与えるだけです。買収工作によって対戦相手のカードを購入する時も、あなたのセカンドフェイズに「マーケットからの購入」を選んで行う事になります。

Q. 「南海の市姫クラムクラム」を擁立している時、「買収工作」の効果で対戦相手のカードを購入するときに必要な購入コストも-1されますか？

A. -1されます。

● 補給部隊

Q. 補給部隊を2枚プレイして、互いの補給部隊の効果で、補給部隊を山札の上に戻す事は出来ますか？

A. 出来ません。「補給部隊」以外の行動カードとは、「補給部隊」以外の名前を持つ行動カードの事を意味します。

● 埋もれた財宝

Q. サブライにカードがなかった場合はどうなりますか？

A. 「埋もれた財宝」をプレイする事は出来ますが、効果は不発になります。

● 焼き畑農業

Q. 2枚の「焼き畑農業」をプレイした場合、1枚の「農村」から3コインを得る事が出来ますか？

A. 出来ません。「焼き畑農業」は、そのターンの間「農村」が2コインを生み出すようになる効果で、「農村」が生み出すコインを+1する効果ではありません。

Q. 「焼き畑農業」をプレイした時、呪いカード置き場に「呪い」カードが1枚もなかった場合はどうなりますか？

A. その時点で効果が不発になります。「焼き畑農業」の効果で「農村」から2コインを生み出す事は出来ません。

● 図書館

Q. 「皇室領」の様に継承権・領地といった継承権以外のタイプも持つカードを図書館の効果で山札の下に戻す事は出来ますか？

A. 出来ません。継承権をタイプに含むカードは戻せません。

● 魅了術の魔女

Q. 「魅了術の魔女」の効果で、複数枚のカードを捨て札にした場合、カードを複数獲得する事が出来ますか？

A. 出来ません。

Q. 「魅了術の魔女」の効果で捨て札にしたカードと同名のカードがマーケットに無かった場合、効果はどうなりますか？

A. 同名のカードを獲得する事は出来ません。

● シノビ

Q. 「シノビ」の効果で攻撃カードの効果を得た場合、対戦相手は防衛カードを使用する事が出来ますか？

A. 出来ます。

● 金貸し

Q. 借金カウンターが残っている状態で、カードの購入や「冒険者」などのカードの効果発動の為に支払いは出来ますか？

A. 出来ません。あなたがコインを得た場合、コインを得る代わりに、借金カウンターが減る事が優先されます。

● 呪詛の魔女

Q. 4人のプレイヤーでゲームしています。プレイヤー A が「呪詛の魔女」をプレイした時、「呪い」カードが残り2枚しかありませんでした。この場合、誰が「呪い」カードを得ますか？

A. カードの効果が複数のプレイヤーに及ぶ場合、効果は時計回りの順で解決します。A→B→C→Dの順でプレイしていた場合、プレイヤーAの「呪詛の魔女」の効果はB→C→Dの順で解決します。その過程で「呪い」カードが足りなくなった場合、以降「呪い」カードを山札の一番下に置く効果は不発になります。

Q. 手札にある「呪詛の魔女」を追放する効果はいつ解決しますか？

A. あなたのメインフェイズ中です。この効果の使用はカードのプレイには含めない特殊起動型能力です。

● 御用商人

Q. 「御用商人」をプレイしたターンに、カードを2枚以上購入しました。その内、自分の山札の一番下に置けるカードは何枚ですか？

A. 何枚でも可能です。そのターン購入した任意のカードを山札の一番下に置く事が出来ます。もちろん、1枚も置かない事も出来ます。

● 魔法の護符

Q. 対戦相手が「歩兵大隊」や「近衛騎士団」などの兵力カードをプレイした場合「魔法の護符」を公開して効果を解決する事は出来ますか？

A. 出来ます。あらゆる攻撃カードに対してあらゆる防衛カードを使用する事が出来ます。手札から「魔法の護符」を公開した場合、公開した「魔法の護符」が山札の一番上に移動するので、手札の枚数が減り、一部の攻撃カードの効果の対象にならない事があります。

Q. 「魔法の護符」は呪いとしても扱うという事は、「冒険者」の効果で追放する事は出来ませんか？

A. 出来ません。もちろん「寄付」で追放する事は出来ます。

● 隠れ家

Q. 「隠れ家」を防衛カードとして使う時、「隠れ家」の効果で、公開した

「隠れ家」自体を山札の一番上に公開して移す事は出来ますか？

A. 出来ます。

Q. 「隠れ家」を行動カードとして使う時、「隠れ家」以外の効果で公開された山札の上のカードを手札に加える事が出来ますか？

A. 出来ます。例えば、「召集令状」「斥候」などで公開された山札の上のカードを手札に加える事が出来ます。

Q. 「隠れ家」を行動カードとして使う時、「図書館」の効果で山札の下に公開して置かれているカードを手札に加える事が出来ますか？

A. 出来ません。山札の上の公開されているカードとは、山札の上から連続して公開されているカード群の事を指します。間に、非公開のカードがあった場合、その下のカードには効果は及びません。

● 都市開発

Q. マーケットに「都市」カードがない時に、「都市開発」で、手札から「農村」カードを追放した場合どうなりますか？

A. 手札から「農村」を追放した後、効果が不発になり「都市」を手札に加える事は出来ません。「農村」カードは追放されます。（「都市」を追放した時にマーケットに「大都市」が無かった場合も同様です。）

● 皇室領

Q. 「皇室領」の起動能力を使用した場合、そのターンのセカンドフェイズでカード購入を選ぶ事は出来ますか？

A. 出来ます。「皇室領」の起動能力はメインフェイズに行きます。

● 冒険者

Q. 冒険者の効果でカードを獲得した時、セカンドフェイズで継承権カードを直轄地にセットする事は出来ますか？

A. 出来ます。カードの効果によるカードの獲得は、セカンドフェイズに行うマーケットからの購入ではありません。冒険者をプレイした時に即座に解決します。

推奨カードセット

●ファーストプレイ

「斥候・願いの泉・早馬・交易船・御用商人・補給部隊・図書館・都市開発・冒険者・錬金術師」

初めてプレイするには最適なセットです。

●入門用

「斥候・早馬・願いの泉・城壁・破城槌・交易船・都市開発・歩兵大隊・御用商人・錬金術師」

ゲームの基本的な動きが全て含まれています。

●入門用その2

「寄付・斥候・願いの泉・城壁・破城槌・焼き畑農業・都市開発・近衛騎士団・冒険者・錬金術師」

基本的な動きに加え、デッキ圧縮と呪いの要素を含みます。

●中級用

「斥候・寄付・魔法の護符・補給部隊・図書館・星詠みの魔女・追い立てられた魔獣・御用商人・皇室領・呪詛の魔女」

ゲームを理解出来た人向け。より高度なカードを導入しています。

●中級用その2

「早馬・願いの泉・買収工作・召集令状・交易船・隠れ家・シノビ・金貸し・歩兵大隊・嗜好きの公爵夫人」

さらに高度なカードが多く導入されます。ここまでプレイしたら、あとは自由なカードの組み合わせてプレイしてみるのも良いでしょう。

●ビッグビジネス

「願いの泉・斥候・買収工作・補給部隊・交易船・図書館・都市開発・銀行・金貸し・錬金術師」

大量のコインを集めましょう！

●大戦争

「斥候・早馬・城壁・破城槌・交易船・補給部隊・歩兵大隊・シノビ・隠れ家・近衛騎士団」

軍略が勝敗を分けます。攻撃だけでなく防御も重要です。

●冒険行

「寄付・願いの泉・埋もれた財宝・補給部隊・追い立てられた魔獣・星詠みの魔女・図書館・錬金術師・冒険者・皇室領」

何が埋もれているかをよく考えましょう。

●ワルブルギスの夜

「寄付・斥候・願いの泉・魔法の護符・魅了術の魔女・図書館・星詠みの魔女・追い立てられた魔獣・隠れ家・呪詛の魔女」

魔女達の饗宴。魔法の護符の用意を。

●宮廷政治

「願いの泉・買収工作・召集令状・魔法の護符・魅了術の魔女・星詠みの魔女・近衛騎士団・錬金術師・皇室領・嗜好きの公爵夫人」

宮廷内での噂話は、時に帝位の行方さえ左右します。

パッケージイラスト

高畑ゆき

カードイラスト

大出長介 / 高畑ゆき / ととねみぎ
葉庭 / 日向悠二 / medilore (五十音順・敬称略)

ゲームデザイン

ぎんこ

グラフィックデザイン

里村響

テストプレイ協力

雑札制作委員会

制作・著作

FLIPFLOPs





内容物

カード300枚

プリンセスカード（6種）各1枚

レアカード（2種）各1枚

コモンカード（30種）各5枚

ベーシック継承権カード（4種）各12枚

農村カード28枚

都市カード30枚

大都市カード20枚

呪いカード16枚

説明書（1冊・本冊子）