

MUSKETEERS

銃士

王妃の命を果たすべく、銃士たちは三つの貴重な宝石を求めます。しかし、枢機卿とその一党が銃士の任務を妨げんとし、両者はたびたび衝突します。

功ある銃士には褒賞の銀貨が与えられるでしょう。敗れた者は監獄へ送られ、手には何も残らないことでしょう。

簡単なルールで展開が早い、協力的な・それ以上に競争的な、カードゲームです。

構え
En Garde!



プレイ人数：2～4人
プレイ時間：20～40分
対象年齢：8歳以上



販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町 2-17-1 TMビル 2F
http://newgamesorder.com/

プレイ人数：2～4人 / 対象年齢：8歳以上 / プレイ時間：20～40分

あらまし

王妃の命を果たすべく、銃士たちは三つの貴重な宝石を求めます。

しかし、枢機卿とその一党が銃士の任務を妨げんとし、両者はたびたび衝突します。

功ある銃士には褒賞の銀貨が与えられるでしょう。敗れた者は監獄へ送られ、手には何も残らないことでしょう。

プレイヤーはおのの銃士として、ともに枢機卿の衛兵と戦います。

戦闘の各ラウンドのはじめに、各プレイヤーは手持ちのカードから三枚を報酬カード（このラウンドで獲得できるかもしれない銀貨）として選びます。続いて衛兵カードをめくりまします。プレイヤーが戦闘に勝利するにはそのカードの値以上を出さねばなりません。最も働きのあった銃士は宝石を賜ります（報酬カードに載せて、その価値を倍にします）。

しかしながら、もし銃士の一行が兵士に敗れたなら、そのうち特に役立たずだった一人は監獄へ送られます（監獄カードを報酬カード1枚の上に載せ、その価値をゼロにします）。

内容物



銃士カード 55



衛兵カード 15



監獄カード 3



宝石カード 3

加えて筆記具が要ります。

プレイの準備

まずプレイヤー数に応じて特定の**衛兵カード**を間引きます。

- ・2人—25,30,35,40の衛兵カードを除去
- ・3人—4,35,40を除去
- ・4人—4,5,7を除去

これらの衛兵カードはゲームで使用しませんので、しまっておきます。

残った**衛兵カード**を切り、伏せて山札にします。

山札の脇に**宝石カード**ならびに**監獄カード**を置きます。

全ての**銃士カード**を切り、各プレイヤーに**12枚**を伏せて配ります。

残りは次のラウンドまで不要となりますので、どけておきます。

各プレイヤーは自らの銃士カード12枚を見て、うち3枚を**報酬カード**として選び、これを手元に伏せ並べます。

この3枚の値が、プレイヤーがこのラウンドで獲得しうる銀貨の量です。

他の9枚は手札となり、枢機卿の兵との戦いに使われます。

ゲームの進行

まず、**一番上の衛兵カード**をめくりまします。この値がこの戦いで敵の戦力となります。

続いて**各プレイヤー**は手から**銃士カード**を1枚選び、伏せて出します。

これを**同時に**めくって、値の**和**をとります。

和が衛兵カードの値に**満たなければ**、銃士たちの**敗北**となります。

最も値の小さな（複数いる時はそのうち剣のマークの少ない方）銃士カードを出したプレイヤーは、**監獄カード**を場から取り、自

らの**報酬カード**どれかに重ねます。

和が衛兵カードの値に**届いている**ならば、銃士たちの**勝利**となります。

最大の（同値ならば剣アイコンの多い方）カードを出したプレイヤーは、**宝石カード**を場から取り、自らの**報酬カード**どれかに重ねます。このとき、宝石を取るかわりに手元の**監獄カード**を場に返すという選択肢もあります。

例：

18の衛兵カードが出ました。アトスは7の銃士カードを選び、ポルトスも7を、アラミスは5をプレイしました。この三枚の和は19で、



衛兵を打ち破りました。最大値のカードはアトスとポルトスの出したものですが、ポルトスの7には剣が3つ、アトスのものには2つ



なので、ポルトスが最大のカード アトス ポルトス アラミスを出したこととなり、宝石カードを報酬に加える権利を得ます。

アラミスの出したカードが3以下であったなら、和は18を下回り、銃士たちはこの戦いに敗れたことになります。このとき、敗北のさだめとして、最小のカードを出したアラミスが**監獄カード**を受け取ります。

特殊な事例

・受け取るべき**宝石 / 監獄カード**が場に残っていない場合、**仲間の銃士の一人**からこれを取ってきます。

・勝利時に**宝石 / 監獄カード**のついていない**報酬カード**がない場合、**宝石カード**を取ってはならず、**手元の監獄カード**を**1枚返す**よりありません。

・敗北時に**宝石 / 監獄カード**のついていない**報酬カード**がない場合、**監獄カード**を取ってはならず、かわりに**手元の宝石カード**を**1枚返す**ことになります。

戦闘の解決後、プレイされた銃士カードは捨て札になります。新たな衛兵カードをめくって次の戦闘に臨みます。

監獄にて

全ての報酬カードに監獄カードが被せられた



プレイヤーは、銃士カードのプレイは行いますが、そのカードは銃士の戦力として加算されなくなります。すなわち銃士たちは一人を欠いた状態で戦いに勝ち抜かねばなりません。ここで誰かがさらに監獄カードを受け取るようになったら、先ほどのプレイヤーは解放され、再び戦列に参加できます。

ゲームの終了

ラウンドはプレイヤーが**手札9枚**を使い切るもしくは一人が**3枚の宝石カード**を占有すると終了します。おのの**報酬カード**を公開します。公開した報酬カードは値にひとしい**銀貨**をもたらします。

報酬カードの上に載った**宝石カード**は、その下の報酬カードから得られる**銀貨の量を倍**にします。一方、報酬カードの上の**監獄カード**は、その下の報酬カードを**無価値**にします（銀貨を得られなくします）。

短めのゲームがよければ、1ラウンド行ってコインの最も多いプレイヤーの勝ちです。そうでなければ、各プレイヤーの得た銀貨を記録し、次のラウンドを始めます。

この長い方の（通常の）ゲームは、ラウンド終了時に通算で100銀貨に達したプレイヤーが出るまで続きます。銀貨を最も多く獲得したプレイヤーの勝利です。



販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町 2-17-1 TMビル 2F
http://www.newgamesorder.com/