

Age of Summoners

大召喚時代 デザイン 北条 投了 (芸無工房)
ディベロップ N 2

“その日”を境に、異界より精霊・妖魔のたぐいを呼び寄せる“召喚術”は、おおいなる技術革新を迎えていた。せいぜい貴族の娯楽に余興をそえる程度にすぎなかった召喚師たちは、一夜にして幾百の魔獣を従役する大賢者へと登りつめた。名譽と栄光、黄金や愛から見放された私の研究室にも、ようやく一条の希望一魔導書の欠け端がもたらされようとしている。光あふるる信仰の一大衆士を築くも、悪魔どもを従えてソロモン王の再来となるも、全てはこの紙片の活用したい。ただひとつの愚念は—世界に同じ野心を持つ者が多すぎるということだ！

Age of Summonersは、「精霊の召喚」をテーマにしたカードゲームです。プレイヤーは召喚師として様々なカード(=精霊)を登場させ、勝利の礎となる得点を稼ぎます。このゲームでは、召喚のための触媒も、行動を起こす源も、全ては手札に集約されています。1枚のカードに、アクション、魔力、精霊と3通りの顔が存在するのです。さらに、アクションは自分ひとりだけで完結する訳ではありません。他プレイヤーから送られたカードと自らのカード、2枚の組み合わせをよく考え、効率の良い行動を設計してください。

・手札として持っている：ルールやカードテキスト上では、単に「カード」と表現する場合があります。「カードを引く/得る」という効果を実行する際には、山札から引いて自分の手札に加えてください。

・各プレイヤーの前の場に横向きに重なって置かれている：左上のシンボルを、精霊を呼び出すために使用する資源として扱います。この状態を「魔力」と呼び、特殊能力は無視されます。「魔力として置く」と指示された場合、魔力置き場に横向きとなるように重ねて配置します。※また、裏のまま魔力置き場に横向きに置かれている状態を「賢者の石」と呼びます。これは5種の魔力のいずれかとして扱ってもよい万能の形態です。



1. 内容物
・カード：110枚 (各4枚、ただし下部の記号 AS025 ~ 030は各2枚)
・勝利点チップ (ローマ数字のもの)：42枚 (1点：24枚、5点：12枚、10点：6枚)
・信仰チップ (アラビア数字のもの)：18枚 (1ポイント：9枚、3ポイント：6枚、5ポイント：3枚)
・プレイサマリー：5枚 (1枚は予備)
・ルールブック：本書

2. カードの見方
先述の通り、カードには3通りの状態があります。
・各プレイヤーの前の場に縦向きに出ている：各プレイヤーに属する「精霊」です。様々な能力を持ちます。精霊を場に出すことを「呼び出す」と表現します。



3. ゲームの準備
・プレイヤーは車座にすわり、中央にカード、チップ類を置きます。勝利点と信仰のチップは分けておく遊びやすいでしょう。ゲーム中「勝利点を得る」「信仰を得る」という効果を実行する際は、ここから取り出します。カード110枚をよくシャッフルし、裏向きの山を作ります。これを「山札」と呼びます。各プレイヤーにサマリー1枚、信仰チップ1ポイント、山札から手札を6枚ずつ配ります。手札の内容は自分だけが見られるようにします。各プレイヤーに初期魔力を配ります。山札からそれぞれの前の「魔力置き場」に、2枚のカードを順番に公開し、横向きにして置きます。最近、天体望遠鏡をのぞいた人がスタートプレイヤーになります。いない場合は適当な方法で決定してください。以降、時計回りに「手番」を進行します。



4. 手番のシーケンス
各プレイヤーの手番は、以下の3フェーズを順番に実行することから成り立ちます。

1. コマンドナンバー決定フェーズ
まず手番プレイヤーは手札から1枚を公開します。そのカードを魔力置き場の先端(右端)にあるカードの右に重ねて置きます。この状態を「魔力」と呼び、特殊能力は無視されます。「魔力として置く」と指示された場合、魔力置き場に横向きとなるように重ねて配置します。この2枚のカードのナンバーを合算します。こうして得られた値を「コマンドナンバー」と呼称します(※次頁参照)。

II. アクション/召喚フェーズ
コマンドナンバーが定まった後、プレイヤーには2つの選択肢があります。

A: コマンドナンバーとは関係なく、「召喚」を行なう
このゲームの最も基本的な動作です。様々な行動を強化する存在である精霊を場に出します。その方法は5. 召喚についてで後述します。
B: コマンドナンバーに従ったアクションを実行する
決定したコマンドナンバーに対応する行動を行ないます。全部で7種あり、数字が振られています。例えばコマンドナンバーが5のときは、⑤錬金術を実行します。それぞれのアクションについては、6. アクションについてを参照してください(付属のサマリーにも書かれています)。



III. 補充・アシストフェーズ
メインの動作が終わった後、プレイヤーには手札の補充があります。これは少し変わった手法をとります。

まず山札からカードを2枚引き、自分だけが確認します。このうち1枚を選んで手札に加えます。その後、残ったもう1枚のカードは横向きにして、右隣のプレイヤーの魔力置き場の右端に配置します。

※右隣のプレイヤーは次の手番でこのカードと自分の手札のナンバーを合算することになります。これは言い換えれば、どのプレイヤーも直後に手番を行なったプレイヤーから魔力を1枚供給され、同時にアクションの制限を受けるということでもあります。

この行為を「アシスト」と呼称します。



5. 召喚について
召喚は、どのようなコマンドナンバーでも行なうことが可能です。

まず手札から精霊を1枚場に置きます。このときに描かれている「必要コスト」を魔力置き場の魔力から支払い、捨て札にしてください。

・賢者の石は、どの魔力として支払っても構いません。
・もちろん、支払えない精霊は呼び出せません。
・⑦は、「任意の魔力1枚」という意味です。
精霊は、一回の召喚で一体しか呼び出せません。以降、呼び出された精霊はテキスト欄の能力を発揮します。

召喚の例：
賢者の石を⑦のかわりに焔火(赤)の魔力を⑦として支払っている

※精霊は魔力置き場の手前にならべて置きます(6頁参照)。召喚のあとは、魔力置き場を左に詰めて整理させるとよいでしょう。

5. 召喚について
召喚は、どのようなコマンドナンバーでも行なうことが可能です。まず手札から精霊を1枚場に置きます。このときに描かれている「必要コスト」を魔力置き場の魔力から支払い、捨て札にしてください。

・賢者の石は、どの魔力として支払っても構いません。
・もちろん、支払えない精霊は呼び出せません。
・⑦は、「任意の魔力1枚」という意味です。
精霊は、一回の召喚で一体しか呼び出せません。以降、呼び出された精霊はテキスト欄の能力を発揮します。

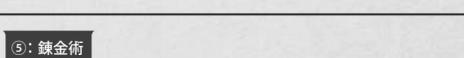


6. アクションについて

②あるいは③: 征服
魔物たちのなかで特に血を好むものを指して、自らの領土を勝ち得ます。また、彼らは他人から形ある物を盗み奪うことも忘れません。自分の場に出ている精霊に描かれた斧アイコンと剣アイコンを数え、その合計数に等しい勝利点チップを獲得します(斧と剣はそれぞれ黒と赤の精霊に描かれています)。その後他のプレイヤーひとりから、勝利点1点を奪います。誰も持っていない場合は、中央から獲得します。



④: 研究
あらゆる物の形質を備えた賢者の石。これを前にして、学術的喜びを感じない者はありません。無論、実験材料の多寡が成果にも影響します。まず、自分の魔力置き場にある「賢者の石」の枚数を数えます。その枚数に等しい勝利点チップを得ます。その後、魔力置き場の魔力のうち任意の1枚を裏返し、賢者の石にします。※順番が重要です。魔力を裏返すのは得点を獲得した後です。



⑦: 祝祭
祭壇を築き、超自然なものへの感謝の意を執り行います。天界、魔界、いずれかの流儀に合致するものならば、豊かな恵みが与えられるでしょう。まず信仰1を獲得します。その後山札からカードを2枚公開し、そのうち1枚を魔力として置き、もう1枚を捨てます。ただし、このとき自分より信仰の値が低いプレイヤーがひとりでもいれば、2枚とも魔力として置きます。※順番に注意。先に信仰が上がれば、それから他者と比較します。

⑨あるいは⑩: 巡礼
旅立ちの刻は来ました！いよいよあなたの信仰が試されるのです。文明世界の神祇、御堂をことごとく踏破した暁には、聖王、行者の中の行者と讃えられていることでしょう。2つのうちからひとつを選びます。・信仰の値に等しい勝利点を獲得する
・カードを1枚引き、信仰1を得る



7. ゲームの終了
手番終了時に以下の条件のどちらかを満たしていれば、「終了宣言」を行なうことが出来ます。

A: 10以上の精霊を場に出している
B: 勝利点チップを30以上持っている
「終了宣言」の後、ゲームはもう一周続行されます。各プレイヤーが通常どおりひと手番ずつ行ない、宣言をしたプレイヤーが手番を行なった後、ゲーム終了となります。

各プレイヤーは以下の勝利点を合計します。
・獲得した勝利点チップ
・精霊の右下の得点アイコン
・一部の精霊の「ゲーム終了時」能力

最も得点の高いプレイヤーが勝利者です。あなたの素晴らしい挑戦は伝説となり、居並ぶしもべ達と共になが語り継がれることでしょう！
複数のプレイヤーが最高得点だった場合は、その中で終了宣言をしたプレイヤーから時計回りに近いプレイヤーの勝利です(つまり、終了宣言をしたプレイヤーは勝利者になれません)。

8. 細則/例外処理
・手札が無い状態で「手札からカードを出す」必要にせられた時(コマンドナンバーの決定や⑩異端審問の被害など)は、山札からカードを1枚引いて確認し、そのカードをもって充当します。
・山札が無くなった時は、捨て札をシャッフルして新たな山札とします。ごくごく稀に、捨て札すらも無い可能性があります。その時は各プレイヤーは手札、魔力をそれぞれ9枚になるように捨て札にしてください。
・終了宣言を行なうかどうかは、任意です。勝利できないと思ったならば、宣言しなくても構いません。
・勝利点チップは無限にあるものとします。尽きた時にはほかのものでも代用してください。
・所有するチップは公開情報です。また、適宜両替を行なってください。ゲームに慣れてくれば、右隣のプレイヤーがアシストフェーズに移ったあとは、もう自分の手番を始めてしまっても構いません。
・魔力置き場は、アシストされた魔力以外なら見やすいように適宜整理して構いません。
・捨て札のカードを確認してはいけません。
・魔力となっているカードの内容は、いつでも確認可能です(賢者の石は不可)。ただ、いちいち他人の魔力まで見てまわっているのはゲームの進行に支障をきたす恐れがあります。また、過度の口出し、長考も同様です。あなたは希代の賢人と称される大召喚師なのですから、節度と名譽を保って、この戦いに臨んでくださると信じています。

9. プレイの指針

・序盤～中盤は召喚が重要です。そのため最初のうちは⑤錬金術や⑦祝祭を行なって魔力を増やすのが良いでしょう。
・召喚を繰り返すと、手札が減少してきます。手札が3枚以下になると身動きがとり難くなるので早めの補充を心がけてください。
・ただし「ナイトメア」の能力によって、一時的に手札6枚、魔力7枚にさせられることがあります。持ちすぎたままでも良い訳ではありません。
・精霊の色とナンバーは一致しています。また、青は巡礼、黒は征服、といった様に各色ごとに得意分野があります。さらに、同じアイコンを重ねると大きなメリットを生みます。同色の精霊を揃えたとプレイしやすいかも知れません。
・ゲームも中盤を越えると、各プレイヤーの得意とするアクションが別れてきます。一般的に高いカードをアシストすれば征服が、低いカードでは巡礼が行いづらくなります。自分の戦略と他人の有利と天秤にかけられる必要もあるでしょう。
・逆に、左隣のプレイヤーの動きからどのようなカードがまわって来そうか予測できれば、戦いの筋道が立ちやすくなります。

10. 精霊の能力について
・能力を使用するかどうかは、任意です。ただし、弱く使うこと(カードを2枚引くところを1枚に留めるなど)は出来ません。
・同じ精霊を何体呼び出しても構いません。能力は累積します。
・能力の処理が重なった時は任意の順番(望むならば同時でも)で解決して構いません。

⑤: 錬金術
神学、自然科学、占星術—あまねく知識を総動員して、神秘の秘石を練り上げます。その過程で信仰心に目覚めるか、新たな野心をあなたのためか、あなたの心次第です。

2つのうちからひとつを選びます。
・カードを1枚引き、賢者の石を1枚得る
・信仰1を獲得し、賢者の石を1枚得る
※「賢者の石を得る」とは、山札から1枚を引き、裏向きのまま魔力置き場に置くことを指します。

※「信仰」はゲーム中たびたび参照されるパラメータです。重要ですが、軽視したからといって勝てないというものではありません。信仰はどのプレイヤーも10までしか所有できません。11以上を得るような効果は、ないものとして処理します。

⑥: 祈禱
たち込める乳香の煙の中で、精神を研ぎ澄まします。神や悪魔に助けを求めるのではなく、ただ内なる己を見つめ直しているのかも知れません。

2つのうちからひとつを選びます。
・カードを2枚引く
・任意の枚数手札を捨て、手札が5枚になるように山札から引く
※1枚も捨てなくても構いません(0枚捨てる、という扱い)。

⑧: 異端審問
大いなる中世の闇に抱かれ、不信心者を告発する弾劾裁判が開かれます。終末が近いこの世において、いかに召喚師とはいえ、悪魔崇拝の罪に抗うことは出来ないのです。

カードを3枚引きます。4人プレイ時のみ2枚引きます。手番プレイヤーよりも信仰の低いプレイヤーは、それぞれ手札からカード1枚を選んで手番プレイヤーに渡さねばなりません。

⑨あるいは⑩: 巡礼
旅立ちの刻は来ました！いよいよあなたの信仰が試されるのです。文明世界の神祇、御堂をことごとく踏破した暁には、聖王、行者の中の行者と讃えられていることでしょう。

2つのうちからひとつを選びます。
・信仰の値に等しい勝利点を獲得する
・カードを1枚引き、信仰1を得る
※勝利点を獲得しても、信仰を失うことはありません。



9. プレイの指針
・序盤～中盤は召喚が重要です。そのため最初のうちは⑤錬金術や⑦祝祭を行なって魔力を増やすのが良いでしょう。

・召喚を繰り返すと、手札が減少してきます。手札が3枚以下になると身動きがとり難くなるので早めの補充を心がけてください。
・ただし「ナイトメア」の能力によって、一時的に手札6枚、魔力7枚にさせられることがあります。持ちすぎたままでも良い訳ではありません。
・精霊の色とナンバーは一致しています。また、青は巡礼、黒は征服、といった様に各色ごとに得意分野があります。さらに、同じアイコンを重ねると大きなメリットを生みます。同色の精霊を揃えたとプレイしやすいかも知れません。
・ゲームも中盤を越えると、各プレイヤーの得意とするアクションが別れてきます。一般的に高いカードをアシストすれば征服が、低いカードでは巡礼が行いづらくなります。自分の戦略と他人の有利と天秤にかけられる必要もあるでしょう。
・逆に、左隣のプレイヤーの動きからどのようなカードがまわって来そうか予測できれば、戦いの筋道が立ちやすくなります。

10. 精霊の能力について
・能力を使用するかどうかは、任意です。ただし、弱く使うこと(カードを2枚引くところを1枚に留めるなど)は出来ません。
・同じ精霊を何体呼び出しても構いません。能力は累積します。
・能力の処理が重なった時は任意の順番(望むならば同時でも)で解決して構いません。

不明点や不足点がございましたら、下記のアドレスまでご連絡ください。
moreau_apparition@yahoo.co.jp
スペシャルサンクス：
2015.Chicken Dice Games.
ディスクバリーゲームズの皆様
http://cd.kyovo.org/