

Artifact Gear

# アーティファクトギア

「運命は、その手の中で『反転』する！」

重なり合うアーティファクトギア、共有されるリソース。

スキルを使って、絶望を成功へ書き換える。

# 1. ゲームの目的

プレイヤーはそれぞれ異なる職業を持つ冒険者となり、パーティを組んで「邪悪なドラゴン」の討伐を目指す協力型 RPG 風カードゲームです。

道中に現れる敵を倒して強力な「ギア」を集め、パーティを強化しましょう。

本ゲームの特徴は、パーティ共有の武器である「アーティファクトギア」と、戦闘によって手に入れられる「成功カード」と「失敗カード」を使い分ける独特のリソースシステムです。

仲間のためにカードを温存し、待ち受ける邪悪なドラゴンの試練を打ち破ってください！

- ▶ プレイ人数：2～4人
- ▶ プレイ時間：20～40分
- ▶ 対象年齢：12歳以上



## 2. 内容物（全64枚）



### 内容物の確認：

主人公カード (5枚)

ギア&敵カード (20枚)

アーティファクトギアカード (1枚)

ラスボスカード (1枚)

成功・失敗カード (36枚)

説明カード (1枚)

計64枚。

剣士



【乾坤一擲(けんこんいつてき)】  
攻撃前に宣言すると、  
の出目が1なら5に、  
それ以外なら10になる。

4 0

リッチ ランクB

13 15



ギアのバフ効果  
-1 +4

アーティファクトギア



邪悪なドラゴン ランクA

17 17



代表者1名を選び、代表者のステータスに  
全プレイヤーの成功カード・失敗カードの  
装備スキルを追加する。  
勝利すると全員成功カード1枚獲得。

【装備スキル】 □

(なし)

【使い捨てスキル】

【リベンジ】  
捨て札のギア&敵カードを  
1枚選び次の対戦相手にする。

【1/キスユスキル】

(なし)

【1/キスユスキル】

成功カード

失敗カード





アーティファクトギア  
説明カード



説明書は、このQRコードからどうぞ。  
<https://artifact-gear.pjt-cassiora.workers.dev>

## 2. 内容物（全64枚）と 3. 準備

---

-  **主人公キャラの決定**：各プレイヤーは主人公カードをランダムに選び、自分の前に置きます。
-  **敵の準備**：ギア&敵カード 20枚をよく切り、裏向きのまま 10枚を引いて「敵デッキ」とします。  
上から 3枚を表にして「出現中の敵」として「場」に出します。
-  **ボスの準備**：ボスカードを「オモテ（邪悪なドラゴン）」を上にして、敵デッキの一番下に配置します。
-  **スキルの準備**：成功・失敗カード（36枚）の上下をランダムにしてよく切り、裏向きのみで「スキルデッキ」として中央に置きます。

---

## 4. ザコ敵戦フェーズ

敵は、強さによってランクが決まっていますので戦うときの参考にしてください。

ランク B (強い) ~ E (弱い)

プレイヤーで話し合い(または、じゃんけんなど)をして時計回りに  
順番に手番を行います。

## 4. ザコ敵戦フェーズ:手番の流れ

敵デッキを含めた 10 体すべての処理が終わるまで手番を繰り返します。

### ▶ ① ターゲット選択と攻撃宣言：

場にいる 3 体の敵から 1 体を選び、「武器（剣のアイコン）」か「魔法（杖のアイコン）」のどちらで攻撃するかを宣言します。

### ▶ ② スキル・特技の使用（任意）：

手札にある「使い捨てスキル」や、職業固有の「特技」を使用できます。パーティで相談して決めても構いません。

※特技は各プレイヤー 1 回のみ使用可能。

（成功カード・失敗カードで回復できることもあります）

使用したカードは横向きにします。

ゴーレム      ランクC  
⚔️ 13      ⚡️ 10



⚙️ ギアのバフ効果  
⚔️ +3      ⚡️ -1

## 4. ザコ敵戦フェーズ: 戦闘判定(サイコロ)と戦闘結果

### ③ 戦闘判定

スキルデッキから1枚引き、  
上下のどちらかを決めてからオモテを向け、  
右上のサイコロの絵柄の出目を確認します。  
(本物のサイコロを使っても構いません)

[ プレイヤーの主人公ステータス ]  
+ [ アーティファクトギアのバフ効果 ]  
+ [ 装備スキルのバフ効果 ]  
+ [ サイコロの出目 ]  
+ [ 使い捨てスキルの効果 ]

合計値が、選んだ敵の「攻撃宣言した値」以上であれば【勝利】、未満であれば【敗北】となります。

### ④ 戦闘の結果

#### ▶ 勝利した場合:

討伐した敵のギアを装備(最大3つ。超過時は相談して入れ替え)。スキルデッキからカードを1枚引き、「成功カード」として上に向けて手札にします。

#### ▶ 敗北した場合:

スキルデッキからカードを1枚引き、「失敗カード」として上に向けて手札にします。  
失敗カードに書かれた効果(撤退か再戦可能)に従います。

※場のザコ敵が減ったら、常に3体になるよう補充します。

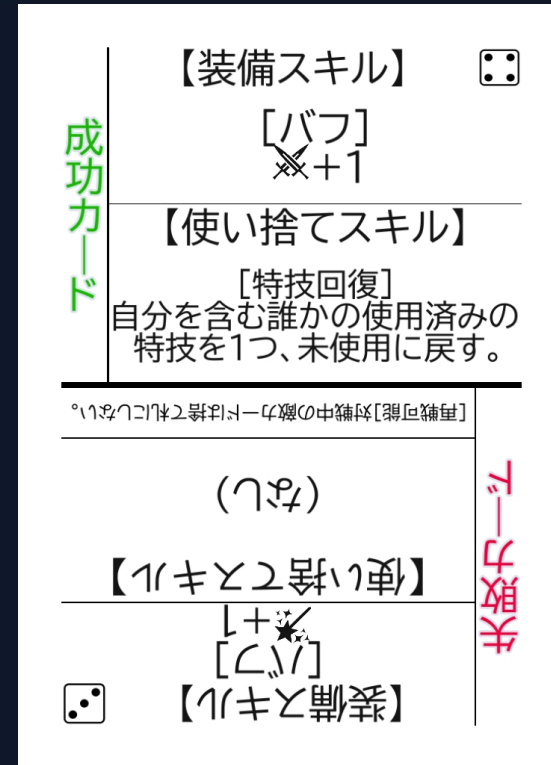
# 4. ザコ敵戦フェーズ:スキルが持つ「二つの顔」

本作の最大の特徴は、スキルデッキのカードが**上下反転**（**180度回転**）することで、全く異なる効果を発揮する点にあります。

山札からカードを引いた際、戦闘の結果に応じて手札への持ち方が決まります。

- ▶ **成功カード**：戦闘に勝利した際に獲得。強力なバフや役立つスキルをもたらします。
- ▶ **失敗カード**：戦闘に敗北した際に獲得。バフの効果が弱めだったり厄介なデバフもあつたりと、ちょっと物足りないスキルです。

仲間のために成功カードをどう温存し、失敗カードをどう活かすかが攻略の鍵です。



---

## 5. ラスボス決戦フェーズ

ザコ敵 10 体をすべて処理（討伐または撤退）すると、

いよいよ**邪悪なドラゴン**との決戦です！

**唯一のランク A**、オモテ・ウラの 2 連戦を生き残れ！

# 第1戦: 邪悪なドラゴン(オモテ)

## リソースの集約と総力戦

第1戦開始時、全員の手札にある成功カード・失敗カードをすべて集め、テーブル中央に並べて「共有プール」とします。パーティで相談し、1名を「代表アタッカー」として選びます。「武器(剣のマーク)」か「魔法(杖のマーク)」どちらで攻撃するか  
の攻撃宣言後、共有プールの使い捨てスキルや特技を使用  
できます。重ねがけが可能です(使い捨てスキルや特技の数に  
上限はありません)。パーティで相談してOKです!

- [ 代表アタッカーの主人公ステータス ]
- + [ アーティファクトギアの効果 ]
- + [ 共有プールの装備スキルの効果 ]
- + [ サイコロの出目 ]
- + [ 使い捨てスキルの効果 ]

合計値が目標以上なら撃破! スキルデッキから成功カード  
4枚を引いて共有プールに加え、第2戦へ進みます。



## 第2戦： 怒りの邪悪なドラゴン(ウラ)

オモテを倒すと、ドラゴンは激怒し真の姿を現します。ボスカードを裏返してください。

### スキル破壊 (怒りの咆哮)

第2戦の初回のみ発動します。共有プールを裏向きにしてシャッフルし、そこからランダムに「4枚」を没収(捨て札に)します！

残ったカードが最終決戦の新たな共有プールとなります。

### 最終決戦

第1戦と同様に改めて代表アタッカーを選び、残された共有プールの支援を受けて怒りの邪悪なドラゴンに戦いを挑みます。

勝利すれば**完全クリア (ゲーム勝利)**です！



# 敗北と再挑戦

---

# 4

枚の失敗カード強制追加

## 絶望からのリベンジ！

ラスボス戦（オモテ・ウラ問わず）で敗北した場合、パーティ全体へ、スキルデッキの上からカードを4枚引き、すべて「失敗カード」の状態のまま【共有プール】へ強制的に追加します。

その後、同じボスの形態に「再挑戦」します。再挑戦の回数を数えやすくするため、1回負けるごとにラスボスカードの向きを

「縦」→「横」→「逆さま」と変えて目印にしてください。各形態、最大2回まで再挑戦可能（合計3回挑戦可能）ですが、撃破できなければパーティは全滅（ゲームオーバー）となります。

# 独自のルールと注意点



## カードの上限とシャッフル

手札に上限はありません。スキルデッキが尽きたら、捨て札のカードの向きもバラバラにしてシャッフルし、新たなスキルデッキの山札としてください。



## 召喚士の特技 「精霊王召喚」

ゲーム中 1 回だけ、召喚士自身を含んで誰かの戦闘で、サイコロを振った後で敵の目標値に届かず**敗北が確定した瞬間に割り込んで発動**できます。



## プレイ人数について

1 万回のシミュレーションによる検証の結果、実は「**人数が少ないほどゲームクリア率が下がる（難易度が上がる）**」という設計になっています。  
覚悟して挑んでください！