

アーティファクトギア (Artifact Gear) ルール説明書

「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)

- ・ **主人公カード:** 5 枚 (剣士 / 魔法剣士 / 僧侶 / 召喚士 / 魔法使い)
- ・ **ギア&敵カード:** 20 枚 (ランク E~B)
- ・ **ラスボスカード:** 1 枚 (ランク A、オモテ: 邪悪なドラゴン / ウラ: 怒りの邪悪なドラゴン)
- ・ **成功カード・失敗カード:** 36 枚 (上:成功カード / 下:失敗カード)
- ・ **アーティファクトギアカード:** 1 枚 (パーティ共有武器)
- ・ **説明カード:** 1 枚 (説明書の URL と QR コード)

3. ゲームの準備

1. **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 1 枚選び、自分の前に置きます。
2. **敵の準備:** ギア&敵カード 20 枚をよく切り、そこから **裏向きのまま 10 枚** を引いて「**敵デッキ**」とします (残りの 10 枚は箱にしまえます)。その後、敵デッキの上から 3 枚を表にして「出現中の敵」として「**場**」に出します。
3. **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。
4. **スキルの準備:** 成功カード・失敗カード (36 枚) を上下をランダムにしたりしてよく切り、**裏向き**のまま「**スキルデッキ**」として中央に置きます。

4. 道中の試練（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。

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。

手番の流れ

1. **ターゲットの選択と攻撃宣言** 場にいる 3 体の敵から 1 体を選び、「武器（剣のマーク）」か「魔法（杖のマーク）」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）** ここで手札にある「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 回のみ使用できます（成功カード・失敗カードで回復できることもあります）。
使い捨てスキルや特技を使用した場合は、使用したことがわかるように **そのカードを横向き** にします。
3. **戦闘判定（サイコロを振る！）** 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ます。
そのサイコロの絵柄が出目になります（本物のサイコロを使っても構いません）。
サイコロの出目を使って、以下の合計値を計算します。

[あなたの主人公ステータス] + [アーティファクトギアの効果]

+ [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]

この合計値が、選んだザコ敵の「攻撃宣言したときの武器か魔法の値」以上であれば【勝利】、未満であれば【敗北】となります。

横になっている使い捨てスキルを捨て札にします。

4. 戦闘の結果

・【勝利】した場合

1. 討伐した敵が持っていた「ギア」をアーティファクトギア（最大 3 つ）に装備できます。すでに 3 つ装備している場合は、パーティ内で相談し、不要なギア 1 つと入れ替えます（外したギアは捨て札へ）。
2. スキルデッキからカードを 1 枚引き、「成功カード」を自分から見て上に向けて手札として自分の前に置きます。

・【敗北】した場合

1. スキルデッキからカードを 1 枚引き、「失敗カード」を自分から見て上に向けて手札として自分の前に置きます。

2.失敗カードに書かれた敗北時の効果（**撤退**して戦った敵カードを捨て札にするか、または場に残して**再戦可能**するか）に従います。

5. **場の補充** 場のザコ敵が減っていたら、常に3体になるように敵デッキからオモテにして場に補充して、次の人の手番へ移ります。

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！

ラスボスである邪悪なドラゴンの強さは**唯一のランクA**です。ボス戦はオモテ・ウラの2連戦となります。

第1戦：邪悪なドラゴン（オモテ）

1. **リソース集約**: 第1戦開始時、全員の手札にある成功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。
2. **代表者の選出**: パーティで相談をして1名を「**代表アタッカー**」として選びます。
3. **総力戦**:
4. **攻撃宣言** 「武器（剣のマーク）」か「魔法（杖のマーク）」どちらで攻撃するかを宣言します。
5. **スキル・特技の使用（任意）** ここで共有プールにある**使い捨てスキル**や、使用可能であれば代表アタッカーの**特技**が使用できます。
使い捨てスキルや特技の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決めても構いません。
使い捨てスキルや特技を使用した場合は、使用したことがわかるように**そのカードを横向き**にします。
6. **戦闘判定（サイコロを振る！）** 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てサイコロの絵柄の出目を確認します。
サイコロの出目を使って、以下の合計値を計算します。

[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]

4. **結果** この合計値が、ラスボスの「攻撃宣言したときの武器か魔法の値」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。
届かなければ敗北です（後述の「**敗北ペナルティ**」へ）。
横になっている使い捨てスキルを捨て札にします。

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。

1. **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。
2. **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！

💀 敗北ペナルティと再挑戦

ラスボス戦（オモテ・ウラ問わず）でラスボスの「攻撃宣言したときの武器か魔法の値」に届かず敗北した場合、パーティ全体へのペナルティとして、**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、それまでに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「攻撃宣言したときの武器か魔法の値」に届かず**敗北が確定した瞬間に割り込んで発動できません**。使用すれば召喚士のカードを横向きにしてください。
- **プレイ人数について** シミュレーションした結果、実は**人数が少ないほどゲームクリア率が下がる**ようです。