

狼禽戦線 詳細説明書

※ルールをしっかりと把握したい方のための説明書です。とりあえず遊びたい場合は「簡易説明書」をご覧ください。



【はじめに】説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、公式ページに公開しています。お手数ですが遊ばれる前に一度ご確認頂けますと幸いです。QRからアクセス→

目次	1. ストーリー	1	5. ラウンドの流れ	2	9. 次ラウンドの準備	6
	2. 内容物	1	6. 編成フェイズ	2	10. ゲームの終了	6
	3. ゲームの目的と流れ	1	7. 戦闘フェイズ	3	11. 特殊効果の説明	6
	4. ゲームの準備	2	8. ラウンド終了と点数計算	6	12. Q&A	8

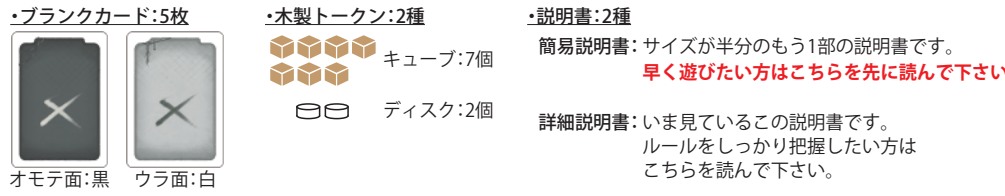
1. ストーリー

ここは地球によく似た惑星 見えない毒に満ちた星。見えない毒は多くの動物を殺し、ごくまれに福音を与えた。やがて福音を与えられた動物は知性を持つに至り、知性を持った動物達はお互いを食い合う代わりに「取引」で関係を結ぶようになった。彼らは都市国家を築き、また別の都市国家と対立しあっていた。

これはある強国同士の戦いの記録…

2. 内容物

カード各種:69枚 (うち1枚はイラストレーター紹介カードです) 木製トークン:9個 説明書:2種



3. ゲームの目的と流れ

ゲームは3ラウンド行われます。各ラウンド7回の戦闘でより多くの戦果(点数)獲得を目指します。

プレイヤーは各ラウンドの最初にそのラウンドに使用する陣形を決め、手札からカードを配置します。その後、ルールにしたがって戦闘を行い勝者はカードを獲得します。ラウンド終了時、獲得したカードに応じて戦果を獲得します。より多くの戦果を獲得できるように、カード配置や戦闘時のカード選択を行きましょう！

4. ゲームの準備

- ・戦力カードをカードウラ面の色で2つに分けます。(黒・白各22枚)
- ・各プレイヤーは黒・白どちらかのカードを受け取り、よく混ぜて自分の山札にします。
- ・1ラウンド目の先攻プレイヤー、後攻プレイヤーを決めて下さい。(じゃんけんなど)(先攻プレイヤーは目印として先攻プレイヤーカードを自分の前に置きます)
- ・各プレイヤーが使う陣形カードの種類を選びます。3種類(剣・盾・弓)のうち好きな1種(計6枚)を選んで下さい。(同じ種類を選んだ場合は後攻プレイヤー優先です)
- ・各プレイヤーはブランクカードを2枚手元に置きます。(弓の陣形を選んだプレイヤーは3枚)



5. ラウンドの流れ

各ラウンドは「編成 → 戦闘 → 点数計算」という3つのフェイズから構成されています。

- ・最初に各プレイヤーは自軍を編成します。 → 「6. 編成フェイズ」
- ・次にルールに従って戦闘を行います。使うカードを選び戦闘の勝敗を決めます。 → 「7. 戦闘フェイズ」
- ・戦闘に勝利したプレイヤーはその戦闘に使われたカードを両方獲得します。(獲得したカードが点数になります)
- ・7回の戦闘を終えたらそのラウンド中に獲得したカードの点数を合計します。 → 「8. 点数計算フェイズ」

【1ラウンド中に行うこと】
6. 編成 ⇒ 7. 戦闘(合計7回) ⇒ 8. 点数計算

これらを繰り返すことでゲームが進行していきます。

6. 編成フェイズ

このラウンドに使う陣形を選び、各マスに戦力カードや特殊効果マーカを配置していきます。陣形は縦3列・横3列の合計9マスで構成されており、1つのマスに配置できる戦力カードは1枚*です。
*特殊効果によって2枚置ける場合もあります

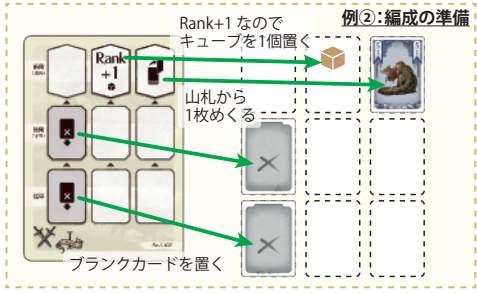
6-1. 編成の準備

- ① 山札から手札が7枚になるようにカードを引きます
 - ② 現在のラウンド数に応じた陣形カードを選びます。
- 1ラウンド目の場合 マークの2枚から1枚を選びます
2ラウンド目の場合 3ラウンド目の場合
- 選んだ陣形カードは両プレイヤー同時に公開します。

- ③ 陣形カードには数種類のアイコンが記載されています。
- ②で選んだカードの内容に合わせて準備を行って下さい。

- A. ブランクカード
ブランクカードを置く
- B. 山札からカード公開
山札から1枚カードをめくって置く

- C. 特殊効果マーカ (効果の内容は後で説明します)
- Rank +1 Rank +2 プラス数字分 キューブを置く Wild ディスクを1個置く
-



6-2. 戦力カードの配置 (前衛・後衛)

陣形は3種類の横の列(前衛・後衛・援軍)に分かれています。(右図を参照) ます最初に **前衛と後衛の列に戦力カードを配置** します。手札からカードを **ウラ向きに1枚ずつ** 空いているマスに配置して下さい。



6-3. 戦力カードの公開 (前衛・後衛)

両プレイヤーが前衛と後衛にカードをウラ向きに配置し終えたことを確認した後、6-2.で置いた **前衛と後衛の戦力カードをオモテ向きにして公開** します。

6-4. 戦力カードの配置 (援軍)

次に **援軍の列に戦力カードを配置** します。手札からカードを **ウラ向きに1枚ずつ** 空いているマスに配置して下さい。これらのカードはウラ向きのままで公開しないことに注意して下さい。手札が1枚残りますが問題ありません。次のラウンドに使うので相手プレイヤーに見えないよう脇に避けておいて下さい。
【補足】 自分が配置したカードの内容はいつでも確認することができます。(ウラ向きのカード内容を確認OKということです)

例③: 戦力カードの配置



7-3. 勝敗判定とカードの獲得

選ばれた2枚のカードの強さを比較します。以下2つの条件を満たしているカードが戦闘に勝利します。

- ① 攻めで選ばれたカードと同じ色 (種族)
- ② 数字 (ランク) がより大きい

【特殊条件】 各種族の「数字0」のカードは「数字12」のカードに勝利 します

・戦闘に勝利したプレイヤーは **その戦闘で選ばれたカードを2枚とも獲得** します。(自分が選んだカードも含む)
 ・両プレイヤーとも同じ種族、同じ数字を選んだ場合引き分けです。各プレイヤー自分が選んだカードのみを獲得します。
 ・獲得したカードはウラ向きにして脇に避けておいてください。このとき山札と混じらないよう注意して下さい。ウラ向きにしたカードの内容は、戦闘フェイズの間確認出来ません。(自分が獲得したカードであってもダメです)

④ ゲームのヒント

龍城戦という戦略が確立されていないこの世界では「攻めるは易く、守るは難し」なのです
 「① 攻めで選ばれたカードと同じ色」の方が強いので、**戦闘は攻めプレイヤーが圧倒的に有利** です。低ランクの戦力でうまく相手の高ランクの戦力に勝利できるよう、ラウンド全体を見通した戦略をたてましょう。時にはその後の展開を良くするために敢えて負けるカードを選ぶ、といった戦略も重要です。

7-4. 次の戦闘の準備

・次の戦闘では、**攻めプレイヤーと守りプレイヤーを交代** します。(戦闘の勝敗とは関係なく、必ず交代することに注意して下さい)
 ・今回の戦闘でカードを選んだことで、陣形に空きマスが出来ているはずですが、**空きマスの後方にカードがある場合、前衛側に向かってカードを移動** させます。後方にカードが無い場合は空きマスのままです。
【補足①】 ブランクカードは移動しません。陣形カードに記載されている位置で固定です。
【補足②】 後衛にブランクカードがある場合、援軍のカードは後衛を飛ばして前衛に移動します。
 ・援軍エリアからカードが移動した場合、カードをオモテ向きにして公開します。

7. 戦闘フェイズ

自分の陣形に配置した戦力カードを選び 戦闘を行います。戦闘の勝者は選ばれたカードを獲得 します。カードの選び方にはルールがあるので、相手の動きや後の展開を予想し、より多くの戦果獲得を目指しましょう。

- ・各ラウンド7回の戦闘を行います。
- ・各プレイヤーは「攻め」と「守り」に分かれ、1回の戦闘ごとに自分の陣形から戦力カードを1枚選びます。
- ・1回目の戦闘では「4. ゲームの準備」で決めた先攻プレイヤーが「攻め」、後攻プレイヤーが「守り」を行います。
- ・攻めプレイヤーと守りプレイヤーは戦闘1回ごとに交代します。
- ・戦闘の勝者はその戦闘で選ばれたカードを2枚とも獲得します。

① 「戦闘フェイズ」のルールは文章だけでは分かりにくいので、まずはざっと読んでから次ページの例と合わせて理解して下さい



例④: カード選択

7-1. カード選択 (攻め)

- ・前衛のカードから好きなカードを1枚を選びます。
- ・前衛にカードが無い場合、後衛のカードから1枚選びます。

7-2. カード選択 (守り)

- ・後衛のカードから1枚を選びますが、**攻めプレイヤーと違い条件があります。**

【条件】 攻めで選ばれたカードと同じ色 (種族) のカードが後衛にある場合、同じ色のカードを優先して選ばなくてはならない (同じ色のカードがない場合は、違う色のカードを選ぶことができます)

- ・後衛にカードが無い場合、前衛のカードから1枚選びます。(この場合も通常通り、攻めで選ばれたカードと同じ色のカードを優先して選ぶ必要があります)

例⑤: 7-1. カード選択 (攻め) で前衛にカードが無い場合



例⑥: 7-2. カード選択 (守り) で後衛にカードが無い場合



例⑦: 7-2. カード選択 (守り) の例



例⑧: 「7-3. 勝敗判定とカードの獲得」の事例 4 種

勝敗判定の例①: 攻め・守りが同じ色
⇒ 数字が大きいカードの勝利

プレイヤー(A): 攻め プレイヤー(B): 守り



攻め「赤3」 守り「赤8」
同じ色なので数字の大きさが大きい方「赤8」が勝利
⇒ プレイヤー(B)が「赤3」「赤8」を獲得

勝敗判定の例②: 攻め・守りが違う色
⇒ 攻め側の勝利

プレイヤー(A): 攻め プレイヤー(B): 守り



攻め「赤3」 守り「青8」
違う色なので攻め側「赤3」が勝利
⇒ プレイヤー(A)が「赤3」「青8」を獲得

勝敗判定の例③: 攻め・守りが同じ色で数字が
同じ場合 ⇒ 引き分け

プレイヤー(A): 攻め プレイヤー(B): 守り



攻め「赤8」 守り「赤8」 同じ色なので数字が
大きい方が勝利だが数字も同じなので引き分け
⇒ 各プレイヤー自分が選んだカードを獲得
プレイヤー(A)・プレイヤー(B) 自分が選んだ「赤8」を獲得

勝敗判定の例④: 0 と 12 が同時に選ばれている
⇒ 0 の勝利 (色が違っていても OK)

プレイヤー(A): 攻め プレイヤー(B): 守り

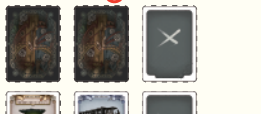


0 は数字としては一番小さいが、
特殊条件として 12 に勝利することができる
⇒ プレイヤー(B)が「赤0」「青12」を獲得

例⑨: 「7. 戦闘」におけるカードの動き

【7-1. カード選択(攻め)】

プレイヤー(A): 攻め



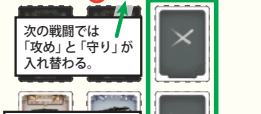
攻め側のプレイヤーは前衛からカードを選択
ここでは「赤6」を選択した。

【7-3. 勝敗判定とカードの獲得】

攻めで選ばれたのは「赤」なので
赤のカードで数字が大きいカードを
選んだプレイヤーの勝利。
この場合、赤8を選んだ
プレイヤー(B)が勝利し、
この戦闘で選ばれたカード2枚を
両方獲得する。

【7-4. 次の戦闘の準備】

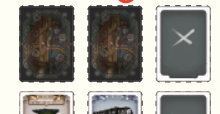
プレイヤー(A): 守り



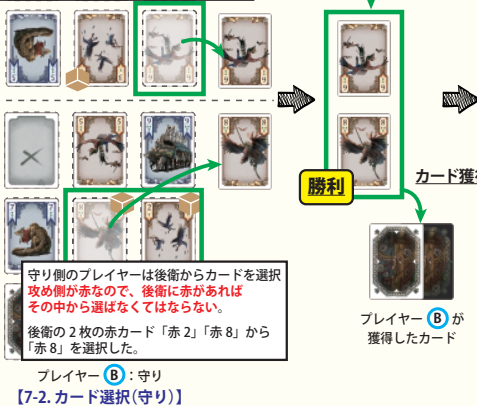
前衛が空きマスだが、
後衛、援軍ともに
カードが配置されて
いないので
空きマスのまま
次の戦闘に移行する

【7-4. 次の戦闘の準備】のつづき

プレイヤー(A): 守り



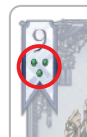
前に移動させた
カードをオモテ向き
にし次の戦闘に移行



8. ラウンドの終了と点数計算

7回の戦闘を終えたらこのラウンドの点数計算を行います。

- 獲得したカードについている戦果(数字の下にある緑丸の数)を合計したものが点数となります。
- 合計点をメモして次のラウンドの準備に移行してください。
- 点数計算を終えたカードはウラ向きにして脇に避けて下さい。



数字9の場合は
緑丸が3つなので
「戦果3」

【数字ごとの戦果一覧】

数字	戦果
0	0
1, 2, 3, 4	1
5, 6, 7	2
8, 9, 12	3

【補足①】 お互いの合計点はいつでも確認可能です

【補足②】 点数計算を終えたカードの内容は次ラウンド以降のプレイヤーも確認出来ません

9. 次ラウンドの準備

- 先攻プレイヤーを交代します。このラウンド後攻だったプレイヤーに先攻プレイヤーカードを渡します。
- 次ラウンドに移行し、「6. 編成フェイズ」に戻って同じようにラウンドを進行します。「6-4. 戦力カードの配置(援軍)」で1枚余っていた手札が次ラウンドの手札となることに注意して下さい。(2ラウンド目以降、ラウンド開始時に手札が1枚あるので「6-1. 編成の準備」で山札から引くカードは6枚になります)
- このラウンドで使ったカードはこの後のゲームでは使いません。山札と混ぜないように注意して下さい。

【補足】 各ラウンド開始時の山札枚数 ⇒ 1ラウンド目: 22枚 2ラウンド目: 14枚 3ラウンド目: 7枚
3ラウンド目のカード配置が終了した時点で、山札はなくなっている(0枚)のが正しい状態です。

10. ゲームの終了

- 3ラウンドが終了した時点でゲーム終了となります。合計点数(戦果)が高いプレイヤーの勝利です。
- 同点だった場合は、1ラウンド目に後攻だったプレイヤーの勝利です。

※より公平なゲームを求める場合は、2ゲームを行い合計点で勝敗を決めてください。
その場合1ゲーム目最初のラウンドの後攻プレイヤーを2ゲーム目最初のラウンドの先攻プレイヤーとします。
(2ゲームの合計点が同点の場合は引き分けです。お互いを譲り合ひましょう)

11. 特殊効果の説明

特殊効果はカードではなく配置されたマスに依存しています。カードが移動しても、効果はカードと一緒に移動しません
特殊効果を持つマスの効果はカードが使われても無くなりません。後ろのマスからカードが移動してくれば
そのマスにあるカードを選ぶ度に特殊効果を使用することが出来ます。

◆ Rank+1 ⇒ キューブを1個置く
このマスに配置されているカードを選んだ場合、勝敗判定の際に数字が+1される

◆ Rank+2 ⇒ キューブを2個置く
このマスに配置されているカードを選んだ場合、勝敗判定の際に数字が+2される

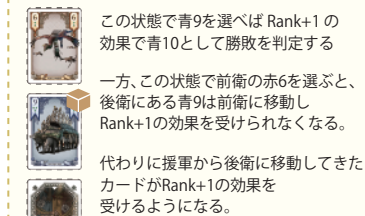
【補足】 Rank+1, Rank+2の効果により「0」や「12」の数字が変化しても特殊条件は適用されます。
例えば「青12」が+2され「青14」となっても、「赤0」のカードと勝敗判定した場合「赤0」が勝利します。

◆ Wild ⇒ ディスクを1個置く
このマスに配置されているカードは戦闘フェイズでカードを選択する際に好きな色(青or赤)として選べる。
「7-2. カード選択(守り)」時のカードを選ぶ際の条件である「攻めで選ばれたカードと同じ色のカードを選ばなくてはならない」を無視することが出来る。

◆ 2 Cards ⇒ 特殊効果マーカーは不要
このマスには2枚のカードを重ねて配置する。
前のマスが空いてカードを移動させる場合、
いずれか好きなカードを1枚選り前のマスに移動させる。

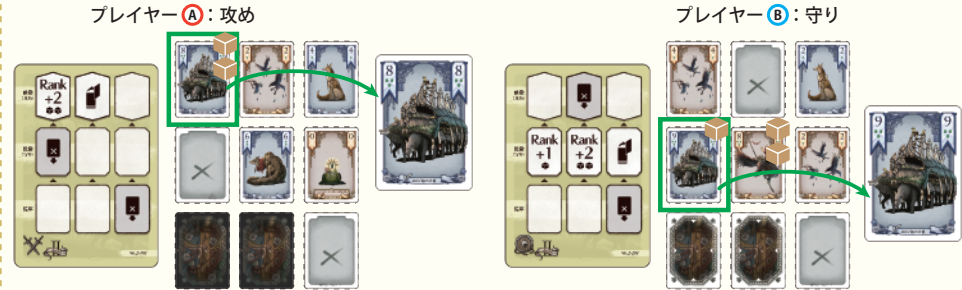
【補足】 自分が配置したカードの内容はいつでも確認することが出来ます

例⑩: 後衛マスに Rank+1 がある場合



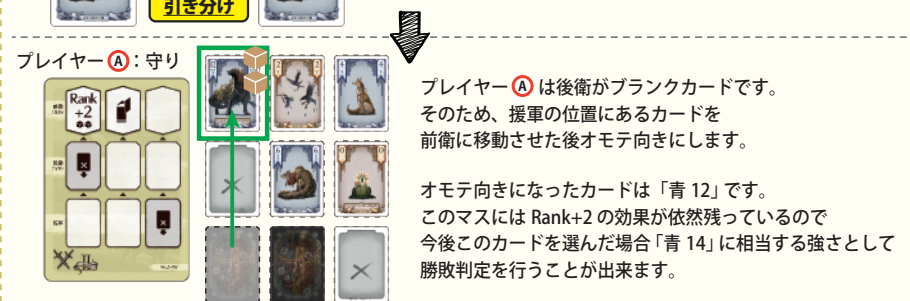
例①: 「11. 特殊効果の説明」に関する例

特殊効果の例①: 「Rank +1」「Rank +2」



プレイヤーA: 攻め プレイヤーB: 守り

攻め「青8」に「ランク+2」⇒ 青10に相当する強さ
 守り「青9」に「ランク+1」⇒ 青10に相当する強さ
 同じ色かつ数字(ランク)も同じなので引き分け



特殊効果の例②: 「Wild」「2 Cards」

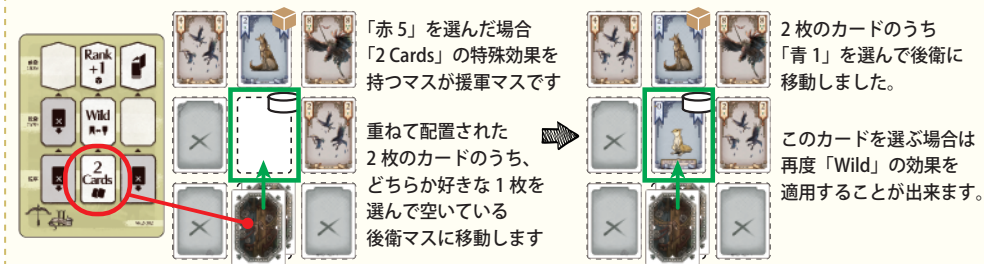


プレイヤーAは攻めのカードとして「青4」を選びました。(2)の場合プレイヤーBの後衛にあるのは「赤5」「赤2」です。青のカードがないので、どちらか好きなカードを選ぶことができます。

(1) 「赤5」を選び「Wild」の効果で「青5」として選択
 (2) 「赤2」を選ぶことも可能

「Wild」のマスにある「赤5」は「青5」としても選択できるので優先的に選ぶ必要があると考えることもできるがその必要はない。Wildは守りの際の条件「攻めと同じ色のカードを選択しなければならない」が適用されないため。

特殊効果の例②: 「Wild」「2 Cards」のつづき



12. Q&A

- 分かりにくい状況の補足説明です。ルールが分からなくなったら見て下さい。
- Q1: 「7. 戦闘フェイズ」でカードを選択する際、手札からも選べますか? ⇒ 「7-1. カード選択 (攻め)」 「7-2. カード選択 (守り)」
 A1: いいえ、選べません。陣形に配置されている前衛・後衛にあるオモテ向きのカードから条件に合うカードを選んでください。
- Q2: 「7-2. カード選択 (守り)」で前衛にあるカードからカードを選んでも戦闘には勝てますか?
 A2: はい、勝敗判定の条件さえ満たせば勝つことができます。勝敗判定はどの場所からカードを出したかに影響されません。
- Q3: 後衛がブランクカードで、前衛が空きマスとなった場合、援軍のカードは後衛、前衛どちらの移動しますか?
 A3: 前衛に移動します。ブランクカードは「6. 編成フェイズ」後もラウンド中はカードが移動や配置されることはありません。
- Q4: ランク12にRank+1、Rank+2の特殊効果を適用した場合、ランクは13、14になりますか?
 A4: はい、なりません。カードは12までしかありませんが、数字の最大値は12ではありません。
- Q5: Rank+1、Rank+2の特殊効果を適用したカードを獲得した場合、点数計算時に数字が増えた後の点数を獲得するのでしょうか?
 A5: いいえ、点数計算はあくまで獲得したカードに対して行います。例えば「青7」にRank+1が適用され、「青8」になったカードを獲得していてもカードに書いてある「緑丸の数 = 戦果」なので戦果2であることに変わりはありません。
- Q6: Wildのマスにあるカードの色は必ず変更しなくてははいませんか?
 A6: いいえ、プレイヤーは好きな色(青or赤)を選ぶことができます。例えばP7にある特殊効果の例②でWildのマスにある「赤5」を「赤5」のまま選ぶことも可能です。(この状況ではゲーム上何のメリットもないので、素直に青5にしたほうが無難ですが...)

終わりに / クレジット

本作は2021年秋に制作した「Jin-Kei Trick」という作品をリメイクしたものです。元はトランプで遊ぶゲームとして制作したものでしたがイラストを動物文明史研究会さまに、UI周りを長谷川登鯉さまに手掛けて頂き専用のコンポーネントを用意したことで魅力的かつ遊びやすいゲームに生まれ変わることが出来ました。この場を借りて御礼申し上げます。

そしていつもこのゲームプレイに関するお願いです。本作を遊ぶにあたって、ゲーム慣れしている方に一つだけお願いがあります。初めてプレイされる方に対して「この状況なら〇〇がベストだ!」と指示するようなことはなるべく避けて貰えると嬉しです。

ゲーム中に色々なことを「自分で」「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると、個人的には考えているからです。(もちろんゲームの遊び方は人それぞれなのですが...)

本作は他では余り見かけないシステムを持つ新規性の高いゲームになったと思いますので、色々な気付きや楽しさを味わえると思っています。それでは皆様の良きゲームライフを願って...

Good Luck and Have Fun!!

2022年4月23日 発行 (第1版) 【スペシャルサンクス】(敬称略)
 テストプレイに付き合ってくださったすべてのプレイヤー
 Sean, Ayako, Yupika, Hanibal, 無二得, Rustycan, Wangli, 脳筋、かゆかゆ

イラスト: 動物文明史研究会 グラフィックデザイン: 長谷川登鯉 ゲームデザイン: 福夕郎 発行: 梟老堂

説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、下記WEBサイトにてフォローしています。
 不明な点に関するご質問、その他ご意見・ご感想もお待ちしております!

Website: <http://fukuroudou.info> Twitter: @Fukuroudou_8

