

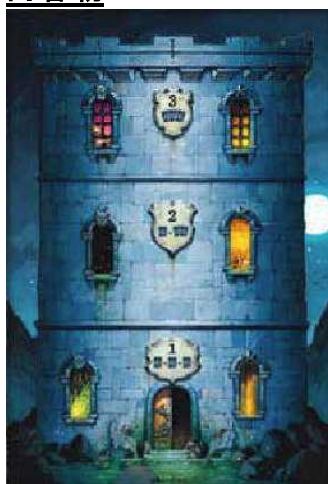


## シャキーン！

### 概要

栄光と黄金，そして伝説となっている力の指輪を求めて，あなたは，冒険者たちを導きます。そして，4つの砦の探検を成功させるのです。常に，各砦は違った危険や財宝を含む3つのレベルがあります。プレイ人数によらず，ゲームは常に4ラウンドで行われます。各ラウンドで，くまなく砦の探検をします。それぞれのフロアでは，モンスターが財宝を守っています。それを得るために，各プレイヤーは，魔法使い，戦士，ドワーフから成るチームを結成します。最も弱いチームは，ゲームの終了時にペナルティとなるモンスターカードを取らなくてはなりません。そして，最も強いチームが財宝を勝ち取るのです。隅々まで砦が探検されたら，次の砦に移ります。各プレイヤーは，右のプレイヤーが前のラウンドで使ったカードを使用します。ラウンド最後には，全てのプレイヤーが全く同じカードを使うことになるのです。

### 内容物



砦 1



仮想プレイヤー用ボード



24 金貨



魔法使い12 戦士12 ドワーフ12 工芸品4



モンスター14 財宝14

40 冒険カード

28 砦カード

## セットアップ



4人プレーでは、2枚の仮想プレイヤーボードは箱にしまい、使いません。

3人プレーでは、4人目の仮想プレイヤーとして1枚使います。

2人プレーでは、それぞれの隣に1枚ずつ置いて使います。



3人プレー



2人プレー

**1** テーブルの中央に砦を置きます。

**2** 金貨のストックを用意し、3枚、2枚、1枚のセットを作ります。2人プレーでは、2枚組を1セットのみ準備します。

**3** モンスターカードを混ぜ、2枚をいゲームから取り除き、表を見ないで箱に戻します。残りのカードを裏向きの山札にして砦の左横に置きます。最初の3枚を取り、3枚のフロアーに表向きに置きます。3枚の窓の上

**4** 財宝カードも同様にして、砦の右側に置きます。

**5** 魔法使いカードを混ぜ、3枚ずつ配ります。仮想プレイヤーにも忘れずに。

**6** 戦士カードを混ぜ、3枚ずつ配ります。

**7** ドワーフカードを混ぜ、3枚ずつ配ります。

**8** さらに工芸品カードを1枚受け取ります。これで手札は10枚です。これらは隠して持ちます。

**覚え：** 2人や3人でのプレーでは、仮想のプレイヤーにも、同じようにカードを配ります。

全てのカードは、他から見えないように隠して持ちます。仮想プレイヤーのカードも分からないようにします。モンスターと財宝のみ見えています。

## ゲームの進め方

最初の砦へのアタックを始めます。フロアからフロアへ、3枚のカードによるチームを編成します。一つのチームは、必ず違う種類のカードで組まなくてはなりません。種類とは、カードの背景の色の違いです。



これらはOK

これはだめ！

### 最初のフロア(一番低い階)



- 全員密かに1枚カードを選びます。
- 全員が選んだら、一斉にカードをオープンします。
- 全員が3枚のカードを自分の前にオープンするまで、同じ方法で繰り返します。
- チームの強さを比べます。

### 2番目のフロア



- 全員密かに1枚カードを選びます。
- 全員が選んだら、一斉にカードをオープンします。
- 次に、全員が一度に2枚のカードを選びます。
- 選んだ2枚のカードを一斉にオープンします。
- チームの強さを比べます。

### 3番目のフロア(一番上の階)



- 全員一度に3枚のカードを選びます。
- 選んだ3枚を一斉にオープンします。
- チームの強さを比べます。

## チームの強さ

チームの強さを決めるのは、カードの数値の合計です。



この場合、強さは12です。

## カメレオンと工芸品



カメレオンの魔法使いは、相手チームの最も強い魔法使いの強さをコピーします。この時誰も、2～5の魔法使いをプレイしていなかったら、カメレオン魔法使いの強さはゼロです。



工芸品は、常にチームの中では最も弱いキャラクターと一緒に使われ、その力を2倍にします。場合によっては、カメレオン魔法使いの力を倍にすることもあり得るのです。

### 4人プレーでのチームの強さの計算例

Pascale



強さ 9 : 単純に合計  $3+4+2$

Groc



強さ 13 : カメレオンが最も強い魔法使いの強さをコピーする (Lineの魔法使い)

Line



工芸品が最弱キャラクターを倍にするので強さ 10 :  $4+(3 \times 2)$

Vincent



カメレオンが4, 工芸品でその力が倍になって, 合計 14

### モンスターと財宝



各フロアではモンスターが財宝を守っています。チームの強さが決まったら、2枚のカードは以下のように扱います。



○最も弱いチームはモンスターカードを受け取ります。その強さはモンスターによって異なります。このゴーレムなら-3点分。



○最も強いチームは財宝カードを受け取ります。この財宝なら4点分。

各フロアで受け取ったモンスターや財宝は、自分の前に裏向きの山札にして集めておきます。

## 埋蔵金



3つのフロアを全て探索し終わったら、全員手札に1枚残っているはずですが。これは、あちこちに落ちている金貨をそっと拾っていくのが得意な、チームの最後の仲間です。ただしもちろんあなたのチーム1つだけではありません。

全員で最後のカードの強さを比べます。最も大きいカードのプレイヤーが3枚、2番目が2枚、3番目が1枚の金貨を受け取ります。

2人プレーでは、最大のカードのプレイヤーが2枚もらうだけです。埋蔵金の山は1つしかありません。

各フロアのモンスターカードと財宝カードがプレイヤーに渡ったら、裏向きの山にして自分のチームのカードを集めておきます。埋蔵金が配られたところで、10枚のカードを全て集めて一つの山札にします。

## 同点の場合

時に、2人以上で同点の場合があります。以下のルールに従ってください。



最も強い魔法使いを持っているチームが、より最強です。



強さが同じ魔法使い同士なら、杖を持っている方が勝ちです。



こうした場合、カメレオンの魔法使いは常に0として扱います。



それでも同点の場合は、戦士と同様に比べ、強い方が勝ちです。



戦士が同じ場合は、斧を持っている方を勝ちとします。



希れですが、ここまで同じ場合は、ドワーフの強さで比べます。



ここでも同じ場合、斧を持っている方が強く、素手で戦っているのが一番弱くなります。



この比較は埋蔵金の分配でも同様です。このときは、カメレオン魔法使いも工芸品も全く価値はありません。

## 次の砦

- 4 個目の砦を探索するまで、新たなモンスターと財宝カードを加えて、新たな砦の準備をします。
- そして、全員 10 枚の探検カードを左隣のプレイヤーに渡します。2・3 人プレーでは、仮想プレイヤーも隣に数えます。
- それまでの通り進めます。

## ゲームの終了と得点計算

4 個目の砦を探索して、最後の埋蔵金が分配されたら得点を数えます。

### 1) 埋蔵金

1 枚につき 1 点です。



### 2) 財宝カード



4 枚の宝箱

カードに記されている黄金の数だけ 2 ~ 5 点です。



2 枚の呪われた宝箱

カードに記されたドクロの数 (1・2) だけマイナス点です。



6 枚の力のリング

持っている枚数の二乗が得点です。1 枚なら 1 点、3 枚なら 9 点など。



1 枚のトロフィー

持っているモンスターカード 1 枚毎に 2 点入ります。2 人プレーでは 1 点ずつです。



1 枚のエリクサー

手持ちのモンスターカードのうち任意の 1 枚をペナルティから取り除きます。

### 3) モンスターカード



8 種類のモンスター

それぞれ記されているドクロの数だけマイナス点です。



6 枚の妖怪

リングと同じように数えます。ただしマイナス点です。3 枚なら -9 点、4 枚なら -16 点など。

### 3人プレーでの得点計算例



最も得点を取ったプレイヤーの勝ちです。  
 同点の場合、モンスターカードの少ない方が勝ちです。  
 それでも同じなら勝利を分かち合しましょう。

## 忘れやすい事柄

- もしチームの組み合わせを間違えて、同じ色のカードを2枚とか入れてしまったら、他のプレイヤーがカードをオープンしてある場合には、直ちにペナルティが課せられます。まず間違えたカードを正しいカードに交換し、チームによる強さの数字は関係なしに、そのフロアで高い方のモンスターカードか呪われた財宝カードを取ります。
- 呪われた財宝カードはマイナス点です。しかし、フロアで最も強いチームがそれを取らなくてはならないのです。
- エリクサーで、モンスターカードをないことにしたら、トロフィーの得点にも含まれません。
- 埋蔵金を取り合う際には、カメレオン魔法使いと工芸品は何の価値もないので、最後にそれが残っていることは、埋蔵金は絶対に取りれないということです。
- 時としてマイナス点でゲームが終わることもあります。冒険は非常に厳しい人生だということです・・・。

**成功を祈る！**

