弱者の剣

じゃくしゃのつるぎ

遊び方説明書

2~6人　20分　7才~

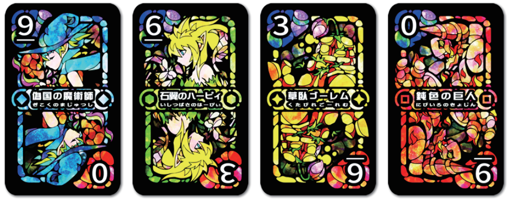
弱者の剣について

太陽がもっとぺかぺかと輝いていた、いつか昔の話。永い間、争いを続けている６つの王国がありました。あなたは、その争いの渦中にいる１人の王様。呪われた「弱者の剣」の一振りで強きを弱きへと覆し、どの王国よりも早く、この争いから抜け出しましょう！

ゲームの勝利条件

手札を０枚にしたプレイヤーは勝利点を獲得できます。
３回ラウンドを繰り返し、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利となります。

カード説明



「キャラクターカード」（５０枚、全１０種）

手札となるカードで、青の数字、赤の数字、カードの色の３つの要素を持つ。青の数字と赤の数字の大きさは反比例しており、合計は必ず９となる。

「弱者の剣」（６枚、全１種）

必ず１枚ずつ配られ手札となるカードで、このゲームのテーマに大きく関わる。青の数字、赤の数字ともに１であるが、全ての色を持つ他、特殊な効果がある。

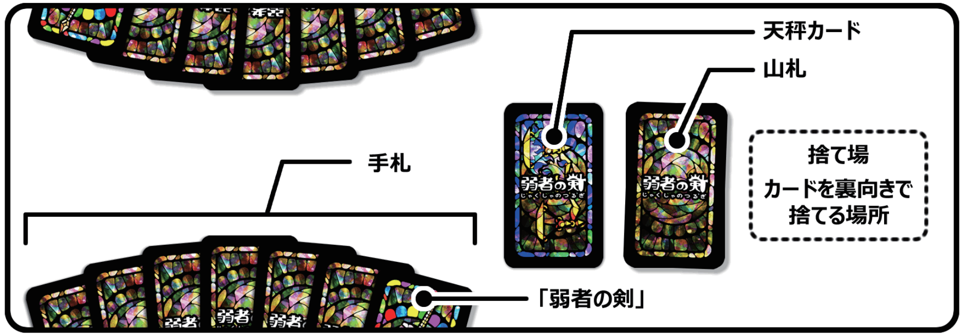
「天秤カード」（１枚、全１種）

場の有効となる数字の色を決定する。「青」の時はカードの青の数字が、「赤」時はカードの赤の数字が有効となる。「弱者の剣」の効果により「青」と「赤」がひっくり返る。

カードの見方（キャラクターカード、弱者の剣）

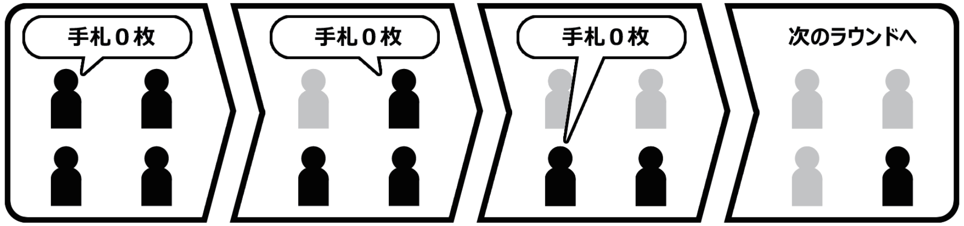
１・ゲームの準備

（１）各プレイヤーに、「弱者の剣」を１枚ずつ配ります。※余った「弱者の剣」は使わないのでしまいます。
（２）「天秤カード」を青の表示にしてテーブルに置きます。
（３）キャラクターカード全てを、裏向きのままよく切ってテーブルに置きます。これを「山札」と呼びます。
（４）各プレイヤーに、山札から６枚ずつ、カードを裏向きのまま配ります。
　※この６枚のキャラクターカードと、１枚の「弱者の剣」の、合計７枚が開始時の「手札」となります。



２・ゲームの流れ

プレイヤーは自分の手札を０枚にすることを目標とし、手番を順番に回しながらゲームを進めます。
手札を０枚にしたプレイヤーは勝利点を獲得し、その回のゲーム（ラウンド）から抜けます。
ラウンドはプレイヤーが最後の１人になるまで続き、最後の１人になったら、次のラウンドへと移ります。
これを３回繰り返し、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利となります。



３・ラウンドの開始

ラウンドを開始する前に、山札の一番上のカードを、天秤カードの隣に表にして置きます。ここを「場」と呼びます。

最初のラウンドは、「最近剣を振った人」を開始プレイヤーとして始めます。
※２回目以降のラウンドは、前回のラウンドで最後に残ったプレイヤーを開始プレイヤーとします。
手番は、開始プレイヤーから時計回りに順番に進めます。

４・手番での行動

手番がきたプレイヤーは、以下の（A）か（B）のどちらかの行動を選択した後、左側（時計回り）のプレイヤーに手番を譲ります。

（A）手札からカードを場に出す

手札からカードを場に出します。出せるカードは（１）と（２）の両方の条件を満たしているものです。
カードを場に出す時は、場に出ているカードの上に重ねて出します。

（１）天秤と同じ色の数字が、場の同じ色の数字より大きいカード
（２）場に出ているカードの枚数と同じ、あるいはそれよりも多い枚数のカード

※出すカードは、同じ色のカードであれば５枚まで、複数枚同時に出すことができます。
複数枚出す場合は、数字の値を合計して計算し、それが場の合計より上回っていれば出すことができます。

例）天秤が青色の時に「草臥ゴーレム」（青３）が２枚場に出ていた場合、青６として計算します。
この時手番のプレイヤーは、２枚以上の同じ色のカードを、合計が青７以上になる様に出さなくてはいけません。

（B）パスをし、山札からカードを１枚引く

パスと宣言し、山札からカードを１枚引き、手札に加えます。
これにより手札が１１枚になった場合、手札から好きなカードを１枚捨てて１０枚にします。
山札がない場合は、カードを引かずパスのみとなります。

パスの一巡

場にカードが出されてから、出したプレイヤー以外全員がパスをして手番が一巡した場合、場のカードを全て捨て場に置きます。
これにより、場のカードは「なし」の状態となり、好きなカードを出すことができるようになります。
出したプレイヤーが既にラウンドから抜けていた場合、最初にパスをしたプレイヤーの手番からこの状態となります。

「弱者の剣」の色と特殊効果

「弱者の剣」は全ての色を持つため、どのカードとも同時に出すことができます。
また、その他にも特殊な効果があり、出されることで天秤カードの「青」と「赤」（裏表）をひっくり返します。
※必ずひっくり返さなくてはいけません。
これにより、次の手番のプレイヤーから、有効となる数字の色が変化します。

５・手札０枚と勝利点の獲得

手札が０枚になったら、そのラウンドから抜けて勝利点を獲得します。
獲得できる勝利点は、そのラウンドに残っているプレイヤーの数となります。
例）５人で遊んでおり、最初にラウンドから抜けた場合、４点の勝利点を獲得します。
２人がラウンドに残っていた場合、先に抜けた方が１点の勝利点を獲得します。

６・次のラウンドの開始と勝敗の決定

ラウンドに残ったプレイヤーが１人になった場合、その回のラウンドを終了し「１・ゲームの準備」へと戻り、準備を終えてから次のラウンドを開始します。
次のラウンドの開始プレイヤーは、直前のラウンドで最後に残ったプレイヤーです。
３回ラウンドを繰り返し、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利となります。
最も多く勝利点を獲得したプレイヤーが複数人いた場合、３回目のラウンドで早く抜けた方の勝利となります。

Q&A

Q：「弱者の剣」は単体で出しても良いの？
A：単体で出してもかまいません。

Q：「弱者の剣」を使えば、色の違うカードでも同時に出せるの？
A：「弱者の剣」にその様な効果はなく、一度に出せるカードは同じ色である必要があり、最大５枚までとなります。

Q：場の状態が「なし」の時、カードを出さずにパスを選択しても良いの？
A：パスを選択してもかまいません。その場合、場の状態は「なし」のまま継続されます。

Q：ラウンドで最後に残ったプレイヤーは、勝利点を獲得できないの？
A：残念ながら勝利点を獲得できません。

その他のQ&Aは、下の帯にあるURL、及びQRコードのリンク先に随時更新予定です。

制作：Polygonotes
ゲームデザイン：中島チスミー
イラスト：中島チスミー
Q&A：http://polygonotes.com/products/sown
不具合等の連絡先：chismy@polygonotes.com