



ゲームマニュアルVer1.1  
ゲームデザイン: 円卓P  
イラスト: パチ



## ストーリー

……しかし、それはオークの仕掛けた周到な罠だった！

## 概要

姫騎士逃ゲテ〜は、姫騎士1人とオーク陣営3人に分かれて争う非対称なドラフトカードゲームです。ドラフトで得たアクションカードを使い、オークは姫騎士を捕まえることを目指し、逆に姫騎士はオークから逃げ切ることを目指します。オークは数では優位ですが、直接的な相談ができません。カードのやりとりで協力を果たし、うまく姫騎士を捕まえましょう。逆に姫騎士は、わずか1枚の手札でオークの包囲網を切り抜ける深い読みとひらめきが求められます。読み合いを制して自陣営を勝利に導きましょう！

## セット内容

●キャラカード:8枚 ●アクションカード:9枚 ●カード一覧:3枚



●説明書(本書):1枚

## 勝利条件

- ◆ラウンド終了時に「姫騎士」が牢屋にいない場合、姫騎士プレイヤーが単独で勝利します。
- ◆ラウンド終了時に「姫騎士」が牢屋にいる場合、姫騎士プレイヤーを除くオークプレイヤー全員が勝利します。

## アクションカードの見方

- ① 行動順  
アクションカードが解決される順番です。数字の小さいものから解決されます。
- ② 名前  
アクションカードの名前です。
- ③ カード効果  
解決される効果です。

## ゲームの準備

●姫騎士プレイヤーの決定  
最近何かの媒体で姫騎士を見たプレイヤーが、姫騎士プレイヤーになります。もしくは適当な方法で姫騎士プレイヤーを決めます。それ以外のプレイヤーは全員オーク陣営のプレイヤーになります。



●キャラカードの配置  
キャラカードを全てよく混ぜて、円周状にランダムに表向きに配置します。キャラカードの配置された円周状のスペースを以後「回廊」と呼びます。また、キャラカードの中央のスペースを「牢屋」と呼びます。牢屋の定員は無制限です。



●アクションカードの配布  
アクションカードを全てよく混ぜて、各プレイヤーに裏向きで2枚ずつ配ります。余った1枚は姫騎士プレイヤーの右脇に表向きにして置きます。このカードを「公開カード」と呼びます。

姫騎士の右脇に置かれたカードを公開カードと呼びます。

## ゲームの流れ

ゲームの大まかな流れは以下のようになります。

### 1.ドラフト

アクションカード1枚を左隣のプレイヤーに渡します。これを2回繰り返します。

### 2.姫騎士チャレンジ

姫騎士プレイヤーは姫騎士チャレンジの行使を決めます。

### 3.使用アクションカードの選択

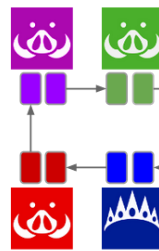
使用する手札を1枚選びます。

### 4.アクションカードの解決

アクションカードの行動順に沿って効果を解決します。

### 5.勝敗判定

姫騎士が牢屋にいるかどうかで勝敗を判定します。



### 1.ドラフト

全プレイヤーは手札から任意に1枚を選んで同時に左隣のプレイヤーに渡します。この時、姫騎士プレイヤーは「公開カード」を新たな手札として得ます。姫騎士の右隣のプレイヤーの出したカードは表にして新たな「公開カード」になります。

オーク姫騎士間は公開カードを介してドラフトします。

これを2回繰り返します。

## 2.姫騎士チャレンジ

姫騎士プレイヤーは、もう1度ドラフトをするか否かを選べます。これを姫騎士チャレンジと呼びます。姫騎士チャレンジの権利は1度限りです。

姫騎士チャレンジを選択した場合、「1.ドラフト」の手順と同様に全員が1度だけ手札1枚を左隣のプレイヤーに渡します。



### 3.使用アクションカードの選択

各プレイヤーは「4.アクションカードの解決」で使用するアクションカードを1枚だけ選びます。使わないアクションカードは裏向きのまま箱に戻してください。各自手札1枚を残し、「公開カード」も含めた計5枚で勝負します。

MEMO:「公開カード」には2つの働きがあります。1つは姫騎士プレイヤーの次の手札の予告です。また、最後に「公開カード」になったアクションカードは「4.アクションカードの解決」でオーク側の手札として必ず使用されます。

## 4.アクションカードの解決

ドラフトを終えた時点でアクションカードの解決に移ります。

### 4-1.アクションカードの公開

司会役(姫騎士プレイヤーがいいでしょう)が「行動順1番のカードを持っている人は公開してください」と声をかけ、該当する行動順のアクションカードを持っている人は手札を公開します。同じ行動順のアクションカードを複数名が持っていた場合は、「4-2.アクションカードの処理」の前に、それらを全て公開してください。

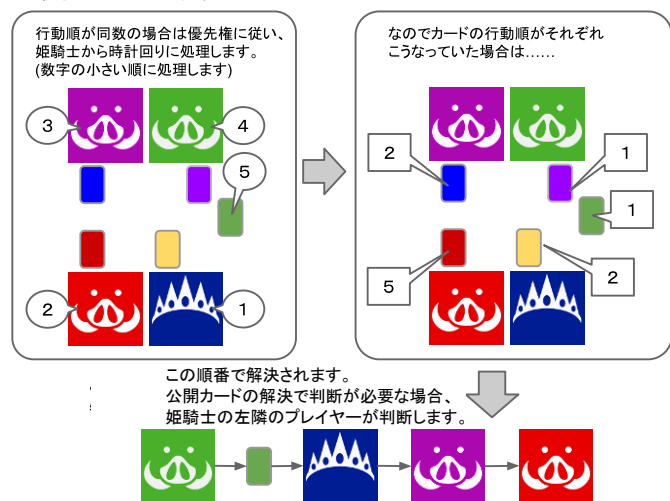
### 4-2.アクションカードの処理

公開されたアクションカードの効果を解決します。選択が必要な効果は公開したプレイヤーが任意に判断します。

「公開カード」の解決で選択が必要な場合は、姫騎士プレイヤーの左隣のプレイヤーが任意に判断します。

なお、対象を選べないアクションカードは効果を発揮しません。また、効果によってキャラカードが牢屋に送られた場合、空いたスペースは詰められます。キャラカードは常に両隣2枚のキャラカードと接していることとなります。

同じ行動順のカードが複数枚ある場合、優先権に従って解決します。姫騎士プレイヤーが最優先、次いで姫騎士プレイヤーから時計回りの順番に優先権があります。「公開カード」の優先権は最後になります。



### 4-3.次のアクションカードの公開

司会役は1から5までの数字を読み上げ、全てのアクションカードが解決されるまで、4-1.と4-2.を繰り返します。

## 5.勝敗判定

アクションカードの解決が終わったら勝敗判定に移行します。

◆「姫騎士」が牢屋にいない場合、姫騎士プレイヤーが単独で勝利します。

◆「姫騎士」が牢屋にいる場合、姫騎士プレイヤーを除くオークプレイヤー全員が勝利します。

### オークの相談に関する制限及び推奨事項

このゲームは、協力して作戦を組み立てるオーク陣営に対して、その作戦を一手で打破する姫騎士の駆け引きのゲームです。オーク側が相談できると姫騎士には勝ち目がないので、オーク陣営の相談に関しては以下の制限を設けます。オーク社会は脳筋なのでハウレンソウ(報告・連絡・相談)が軽視されているのです……

- ・手札のアクションカードの内訳を公開してはなりません。
- ・アクションカードの解決時に他のプレイヤーの判断に対して口出ししてはなりません。例え正解がわかっていたとしても。
- ・その他符丁などの禁止。また、発言内容がセーフアウトか微妙なものに関しては姫騎士プレイヤーが判断してやめさせることができます。(姫騎士ジャッジ)

ただし、上記の制限に入らない相談はこれを推奨します。キャラカードの配置から戦略を相談したり、姫騎士の手元に渡った公開カードの確認などは自由です。

## オーク陣営の戦い方のヒント

この項目ではオーク陣営の簡単な戦い方のヒントを挙げます。どうしても姫騎士に逃げられてしまう場合の参考にどうぞ。

- ・姫騎士を捕まえる手段は3つしかないそれは「挟み撃ち」「復讐」「数の暴力」の3枚です。オーク陣営はこれらのカードを積極的に回して情報の共有を図りましょう。
  - ・相談セーフの範囲は結構広い「自分の手札をバラす」「人に指図する」以外の相談はOKです。
  - ・初期配置を見て相談しよう
- キャラカードの並びからも方針を検討できます。「挟み撃ち」が決まるかどうか? 「復讐」と「数の暴力」ではどちらが有効か? 色々相談してみてください。ただし、姫騎士プレイヤーもそれを聞いていることをお忘れなく……

## 選択ルール

より公平に勝敗を決めるためにプレイヤー間で協議の上、4ラウンド制ルールを選択することができます。

- ・今回のラウンドの姫騎士プレイヤーの左隣のプレイヤーが次のラウンドの姫騎士プレイヤーになります。
- ・4ラウンドが終了した時点で自陣営を最も多く勝利に導いたプレイヤーが勝利します。勝利回数が同数の場合は、勝利を分かち合います。

## 個々のカードに関するFAQ

- Q.隣接する「ザコオーク」と「ナイト」がいない場合、「相打ち」はどう処理されますか?
- A.効果を発揮せず立ち消えになります。これは「相打ち」に必要な対象を取れないためです。
- Q.「変装」で牢屋にいる「姫騎士」と牢屋にいる「ナイト」を交換できますか?
- A.できません。「姫騎士」の所在は牢屋でも回廊でも構いませんが、「ナイト」は回廊のキャラカードを指定する必要があります。
- Q.「映し身」以前に解決されたアクションカードがない場合はどうなりますか?
- A.効果を発揮せず立ち消えになります。これは「映し身」のコピーの対象がないためです。
- Q.「復讐」で牢屋にいる「ザコオーク」の数が回廊にいるキャラカードの総数を上回った場合はどうなりますか?
- A.「ボスオーク」を含む全てのキャラカードが牢屋に送られます。勝敗判定は「姫騎士」の所在なので、オーク側が勝利します。
- Q.「数の暴力」は、「ボスオーク」も「ザコオーク」として数えますか?
- A.数えません。

## 謝辞

### 素材提供

Icons made by Lorc, <http://lorcblog.blogspot.com>  
「風のリュート」観月らん [http://sky.geocities.jp/lute\\_wind/](http://sky.geocities.jp/lute_wind/)  
スペシャルサンクス  
TakP、一発命中P、ジークリボンP、あひるホイップ、アル隊長、屈斜路湖P、アセルテジオP、全てのテストプレイヤーの方々

① 配置転換	回廊にいる任意の「ザコオーク」1体と「ボスオーク」の位置を交換する。
① 相打ち	回廊にいる任意の「ナイト」1体とその隣の「ザコオーク」1体を牢屋に送る。
② 奇襲	「姫騎士」の両隣どちらかのキャラカード1枚を牢屋に送る。
② 挟み撃ち	「姫騎士」の両隣に「ザコオーク」がいた場合、「姫騎士」を牢屋に送る。「姫騎士」の両隣に「ザコオーク」がいない場合、回廊にいる任意の「ザコオーク」1体を牢屋に送る。
③ 変装	「姫騎士」と回廊にいる任意の「ナイト」1体の位置を交換する。「姫騎士」が牢屋にいてもよい。
③ 映し身	直前に公開されたアクションカードの効果のコピーをする。必要な選択は「映し身」を出したプレイヤーが判断する。
④ 魅了	牢屋にいる「ザコオーク」1体を回廊にいる「姫騎士」の右隣に配置する。
⑤ 復讐	オーク陣営が「数の暴力」を未使用の場合に限り、以下の効果を解決する。「ボスオーク」の左隣のキャラカードX枚を牢屋に送る。Xは牢屋にいる「ザコオーク」の数に等しい。
⑤ 数の暴力	オーク陣営が「復讐」を未使用の場合に限り、以下の効果を解決する。「ザコオーク」が全て回廊にいたら「姫騎士」を牢屋に送る。