

Strategem

strategemは二人用のカードゲームです。兵士を集め、兵器を揃え、モンスターを召喚し、自分のHPが0になる前に相手のHPを0にしてください
複雑に絡み合うお互いの思惑の読み合いをお楽しみください

内容物 72 枚

戦利品カード 54枚

裏が緑に剣のカードです

表の左上右下に数字が書いてあります

街フェイズで獲得し、獲得すると戦況が有利になります

兵士カード・モンスターカード・兵器カードとそのどれでもない使い捨ての物があります

砦カード 赤・青各色1枚ずつ

裏が絵のカードです

プレイヤーカードの前に置きます

目標カード 3枚 (拠点・加護・風向)

裏が絵のカードです

確保する事によって状況を有利にする事が出来ます

家来カード 赤・青各色9枚ずつ

裏が緑に剣のカードです

表に数字で0から2までの数値が書かれています

表に幻影、使い魔、家臣と書いてあります

幻影カードは色が違います

プレイヤーカード 各色1枚ずつ

裏が絵のカードです

砦カードを重ねます

説明書 この紙です

これとは別に紙と鉛筆が必要です。又サイコロがあるとゲームの進行が楽になります。

ゲームの準備

プレイヤー2人は向かい合って座ります。

プレイヤー双方自分の色を決め

・自分の色の砦カード、家来カード、プレイヤーカード

・紙と鉛筆

を受け取ります。

戦利品カード54枚を全てを良く切り、一つの山札にしてください

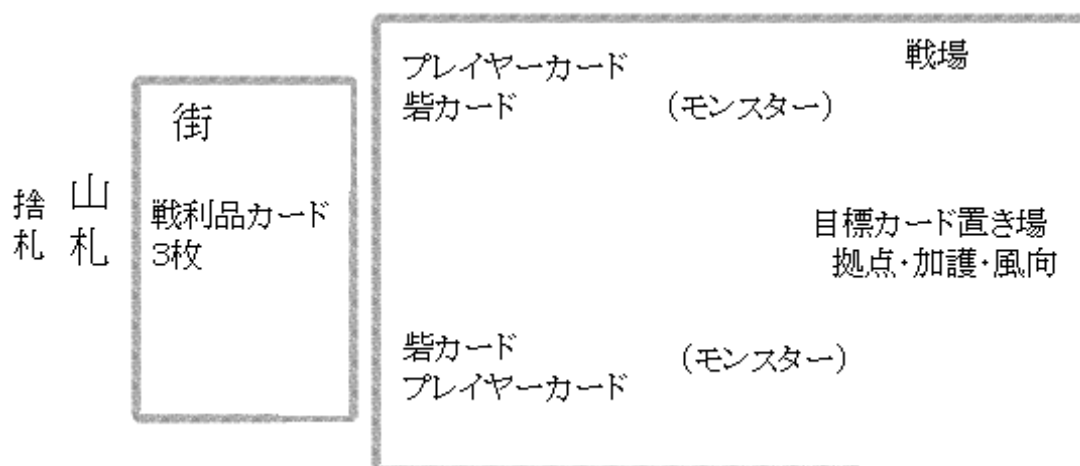
ゲーム中、カードを次のページの図のようになるように配置してください

家来カードは手札にします

街では自分の家来カードを使い、戦利品を集めます

戦場では自分の兵士カードや家来カードを使ってプレイヤーやモンスターに攻撃したり、

目標カードを奪う事が出来ます



※これら以外に手札の兵器カード置き場があります

お互いに自分の紙に自分のHP 25と相手のHP 25を記録して下さい
若いプレイヤーは拠点カード：風向きを受け取ります

ゲームの進行

ゲームは以下の通りに進行します

- ①ターンの始め インシアチブカードの配置 戦利品カードの公開
- ②街フェイズ① 3つの戦利品への家来カードの配置
- ③街フェイズ② 街フェイズ①で配置したカードの公開
- ④戦場フェイズ① プレイヤーカード、モンスターカード、拠点カードへのカードの配置
- ⑤戦場フェイズ② 戦場フェイズ①で配置したカードの公開 ダメージ計算
- ⑥モンスターの行動 モンスターの攻撃、特殊能力の行使
- ⑦ターンの終了 戦利品、拠点の獲得、兵士カードと家来カードの回収
- ①に戻る

いかなる時でもHPが0になったプレイヤーはその時点でただちに敗北となります。同時に0になった場合、拠点カード：加護を持っているプレイヤーが勝利します。

ターン中色々なタイミングで兵士カードと家来カードを使用します。それらは一度使うとターンが終わるまで再び使う事ができません。

戦場フェイズ②において相手と同じ数値のカードで相手のカードを防御した場合、HPを1点回復します

① ターンの始め

戦利品カードを山札から3枚めくり、並べる

拠点を現在確保しているプレイヤーはインシアチブカードを配置する

② 街フェイズ①

3つの戦利品カードに家来カードを配置する

戦利品に記載された数値分最低でもおかないと取る事は出来ないの注意する事
カードは裏のまま枚数が分からないように配置する 次のようにする事

家来カードの束を作る。幻影カードを区切りとして使用する

戦利品 A、B、Cについて

Aで使用したい家来カード 幻影 Bで使用したい家来カード 幻影 Cで使用したい家来カード 幻影 使わない家来カード の順番で重ね裏側にして置く

③ 街フェイズ②

街フェイズ①で並べた家来カードの束の中身を公開する

お互いがどこにどれだけカードを使ったのかははっきり分かるように並べ直す

幻影カードと使わない家来カードを手札に戻す

④ 戦場フェイズ①

このフェイズでは戦場に兵士カードと残っている家来カードを配置する。1箇所に複数回カードを配置できる。相手のカードと混ざらないように注意

戦場フェイズ①開始時点で手札の多いほうが先手となる。枚数が同じ場合は拠点カード：風向きを持っているプレイヤーを選ぶ。

手番プレイヤーは次のうち一つを行う。行ったら相手の手番となる。

1. 自分（相手）の手札からカード1枚を上記のいずれかの場所に置く

2. パスする 相手が直前にパスしていた場合、戦場フェイズ①を終了する。

手札がないプレイヤーは常にパスを行う

このフェイズ中にカードを配置出来る場所は

・自分（相手）のキャラクターカード 自分（相手）のモンスターカード

ここでは戦闘が行われる

相手のキャラクターカードかモンスターカードにカードを配置する場合、攻撃となる

同じカードを攻撃する場合、カードを重ねるのではなくカードを横に並べていく事

自分のキャラクターカードかモンスターカードにカードを配置する場合、防御となる

相手が出した攻撃カードの向かいに出すか、次に出す攻撃カードの向かいの位置に配置できる

・拠点カード

ここではここに配置されたカードの数値の合計を競う

同じカードに配置する場合配置されているカードの枚数が分かるように横に並べて出すこと

⑤ 戦場フェイズ②

カードの表を全て公開する

公開後兵器カード：増援を使えるなら使う

その後砦カードを捨て札にするならここでする

砦カードを捨て札にする事によって、兵士からプレイヤーへのダメージを一回だけなかったことにする事が出来る

・自分（相手）のキャラクターカードと自分（相手）のモンスターカードについてダメージの計算が行われる

攻撃カードの数値－その向かいにある防御カードの数値の合計がダメージとなる

相手と同じ数値のカードで相手のカードを防御した場合、プレイヤーのHPを1点回復する

ダメージの分HPを減らし、それを記録する

これによってモンスターのHPが0になった場合それを捨て札にする

プレイヤーのHPが0になった場合相手は敗北する

⑥モンスターの行動

モンスターはその atk の数値分相手プレイヤーにダメージを与える
タイミングの指定のないモンスターの特殊能力はここで使う
全てのモンスターの攻撃と特殊能力の行使は同時に行われる

⑦ターン終了時

まず兵器カード：休息・待ち伏せ・訓練・投石器を使えるならこの順番で使う

それぞれの戦利品カードについて、おかれたカードの合計が大きい方が、カードに記載された最低数値を上回っているなら取る。数値が同じなら両方とも取らず捨て札になる
取ったカードはそれぞれ次の場所に移動する

- ・モンスターカードは戦場のプレイヤーカードの隣に並べる
- ・兵器カードは自分の前に見やすいように並べる
- ・兵士カードは手札に入れる

・戦利品カードのなかで特に兵器とも召喚とも兵士とも書いていないものは使い捨てのイベントカードなのでここで効果を発揮し捨て札にする。

それぞれの拠点カードについて、おかれたカードの合計が大きい方が取る、数値が同じなら現在の持ち主から動かない

兵士カードの中の使うと捨て札になる物を使っていた場合、それを捨てる

兵士カードと家来カードを全て回収し、①ターンの始めに戻る

Q & A

・使うと捨て札になる兵士カードを休息・待ち伏せ・訓練で公開した場合、捨て札になりますか

なりません

・兵士カードは街フェイズに使えますか？

使えません。わかりづらいなら兵士カードは戦場フェイズ①の始めに手札に入れ、街フェイズでは別にしておくといいでしょう。

・イニシアチブカードを配置できる場所はどこですか？

戦利品カード、プレイヤーカード、モンスター、拠点に配置できます

・ウィスプで公開されるカードはどのように決めますか

ウィスプの所有者が指定します