

RITUAL

リチュアル



我々は『古き神々』の復活を願い、その封印を解く『儀式』を執り行う為に集った。最も儀式に貢献した者は『古き神々』復活の暁に多大な褒美を受け取る事が出来るだろう。この暗黒の儀式では他の術者を出し抜く事で、『古き神々』の復活に貢献できるのだ。
その為には他の術者の心の内を読み、どの様な行いをするのか良く観察して『儀式』を進めなくてはならない。

ゲームの概要

プレイヤーは1枚ずつ手札の『詠唱カード』を出すことで儀式を進めます。プレイヤー全員が『祭壇』にある呪文と同じ種類の呪文を出した場合、全員が『詠唱ポイント』を得ることが出来るのです。

しかし、この暗黒の儀式では他のプレイヤーを出し抜く邪悪な行いをしなくてはなりません。他の術者を出し抜く事で『古き神々』は褒美を与えます。その為にはあえて皆と違う呪文を詠唱するのです。

違った呪文を詠唱し、それが少数派であった場合には『詠唱ポイント』を受け取る事が出来ます。他のプレイヤーがどんな呪文を詠唱するのか心を覗き、適切な呪文を詠唱しましょう。

セット内容

■詠唱カード：30枚



■呪文マーカー：15個



『呪文』の種類は『赤・緑・黄』の3色で表されます。

■祭壇：1個



■狂気マーカー：16個



■スタートプレイヤーマーカー：1個



■貢献マーカー：33個



■サマリーカード：5枚



ゲームの目的と終了

5ラウンドからなる『儀式』を3回行うとゲームは終了し、最終的に『貢献マーカー』に書かれた貢献ポイントを最も多く所持しているプレイヤーの勝利です。

1回目の儀式

ラウンド1
ラウンド2
ラウンド3
ラウンド4
ラウンド5

2回目の儀式

ラウンド1
ラウンド2
ラウンド3
ラウンド4
ラウンド5

3回目の儀式

ラウンド1
ラウンド2
ラウンド3
ラウンド4
ラウンド5

ゲーム終了

各ラウンドで『詠唱ポイント』を取得し、通常1回の『儀式』が終わった際に最も多くの『詠唱ポイント』を所持しているプレイヤーと次に多くの所持しているプレイヤーがその順位に応じた『貢献マーカー』を受け取る事が出来ます。(取得方法は後述)

4人プレイの場合



『貢献マーカー』取得

3人プレイの場合



『貢献マーカー』取得

2人プレイの場合



『貢献マーカー』取得

ゲームの準備

①テーブルの中央に『祭壇』を置きます。『祭壇』はゲーム中に『呪文マーカー』を置くために使います。『呪文マーカー』を全て良く混ぜて裏向きで『祭壇』の周りに置きます。その他のマーカー類は横にまとめて置いておきます。

②次に、『詠唱カード』を良く混ぜて、6枚1組の裏向きの手札をプレイヤー人数分作ります。この手札はまだ配らずに各カードの裏の『詠唱ポイント』が見える様に置いておきます。余ったカードが有る場合は初めの『儀式』では使用しないので、除けておきます。

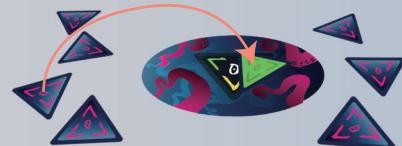


③ダイスロールなどの方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

④このゲームはスタートプレイヤーから時計回り順でラウンドを進めます。一番最後となったプレイヤーからスタートプレイヤーに向かって順番に②で作った手札の組を『詠唱カード』の裏面に書かれた『詠唱ポイント』を参考に選び取ります。最後にスタートプレイヤーが残った手札の組を取ります。受け取ったら、各々手札のカードの表面を確認しましょう。その後、サマリーカードを1枚ずつ受け取ったら準備完了です。

ラウンドの進め方

①スタートプレイヤーは『祭壇』の周りに置いてある裏向きの『呪文マーカー』を1つ取り、表向きで『祭壇』の上に置きます。『祭壇』に置かれた『呪文』がこのラウンドで詠唱すべき『呪文』となります。



②スタートプレイヤーから時計回りの順番で手札から好きな『詠唱カード』1枚を出します。この時、カードに書かれた好きな方の『呪文』を『祭壇』に向けて裏向きで出します。出したカードの『祭壇』を向いている方の『呪文』を詠唱した事になります。
※『祭壇』にある呪文と同じ種類の呪文を必ずしも唱える必要はありません。優れた術者は後述の『詠唱結果』にある様に『邪悪な行い』によって他プレイヤーに『詠唱ポイント』を取らせないのです。



※たとえば、『詠唱ポイント』1の『赤の呪文』と『詠唱ポイント』3の『緑の呪文』が書かれた『詠唱カード』を出す場合、『詠唱ポイント』1の『赤の呪文』が書かれた方を『祭壇』に向けて出したらば、『詠唱ポイント』1の『赤の呪文』を唱えた事になります。

③同じ様に、全てのプレイヤーが時計回りの順番で手札から『詠唱カード』を1枚出したら、場に出した『詠唱カード』を全員で一斉に『祭壇』に向いている方向を変えずに表にします。



④『詠唱カード』を表にしたら後述の『詠唱結果』に則って『詠唱ポイント』やマーカーを受け取ります。

詠唱結果

ラウンドが終了したら下記4つの状況から合う詠唱結果を適用します。
※詠唱結果はサマリーカードでも確認できます。

『順調』

全てのプレイヤーが『祭壇』に有る種類の『呪文』を詠唱した場合：

全てのプレイヤーが自分が出した『詠唱カード』の『詠唱ポイント』を受け取る。

『全員で正しい呪文を詠唱し、儀式は『順調』に進んだ。術者たちは『古き神々』の封印を解く貢献をした。』

『邪悪な行い』

『祭壇』に無い種類の『呪文』を1人でも詠唱し、その人数の方が多い。

または、同数の場合：

『祭壇』に無い種類の『呪文』を詠唱したプレイヤーは『詠唱ポイント』を受け取り、『祭壇』に有る種類の『呪文』を詠唱したプレイヤーは『詠唱ポイント』を受け取れない。

『祭壇』に出された呪文以外を詠唱した術者が居た。その『邪悪な行い』は『古き神々』を喜ばせ貢献度の高い行いをした。』

『狂気の渦』

『祭壇』に無い種類の『呪文』を詠唱したプレイヤーの方が多い。

または、全てのプレイヤーが『祭壇』に無い種類の『呪文』を詠唱し、尚且つ複数の種類の『呪文』が詠唱された場合：

『祭壇』に無い種類の『呪文』を詠唱したプレイヤーは『狂気マーク』（マイナス点マーク）を受け取る。『祭壇』に有る種類の『呪文』を詠唱したプレイヤーは『詠唱ポイント』を受け取る。

※1度の『儀式』の中でマイナス点を累計5点以上取得したプレイヤーは『発狂状態』となり『儀式』から脱落し、次の『儀式』までゲームに参加する事が出来なくなります。

(例1)『祭壇』には『赤い呪文』が置かれていたが、5人中2人が『赤い呪文』を詠唱し、残りは『緑の呪文』を詠唱した。

(例2)『祭壇』には『赤い呪文』が置かれていたが、5人中1人が『緑の呪文』を詠唱し、残りは『黄の呪文』を詠唱した。

『術者の多数は祭壇に出された呪文以外を詠唱した。彼らは動搖し心を蝕み狂気状態となつた。狂気に陥った術者は呪文を間違えて詠唱してしまった為『古き神々』の機嫌を損ねた。『狂気の渦』の中で祭壇にある正しい呪文を詠唱する事が出来た術者はなんとか正しく呪文を詠唱する事で儀式を進めた。』

『無意識なる一致』

全てのプレイヤーが『祭壇』に無い種類の『呪文』を詠唱し、尚且つ詠唱した『呪文』の種類が全て同じだった場合：

全てのプレイヤーが自分が出した『詠唱カード』の『詠唱ポイント』を受け取る。

(例)『祭壇』には『赤い呪文』が置かれていたが、全員が『緑の呪文』を詠唱した。

『術者全員が祭壇にない呪文を唱えたが、彼らの『無意識なる一致』によって全員同じ呪文を詠唱した為に、術者達全員が『古き神々』の復活に貢献した。』

『詠唱カード』の置き方と『詠唱ポイント』の計算方法

ラウンドが終了したら、出した『詠唱カード』を以下の要領でプレイヤー各々でラウンド順に並べていきます。

①『詠唱ポイント』を取得した場合：

出した『詠唱カード』を表向きで『祭壇』に向けて出した方の『呪文』を上にして、手元にラウンド順に並べていきます。

②『詠唱ポイント』を取得できなかった場合：

出した『詠唱カード』を裏向きで『祭壇』に向けて出した方の『呪文』を上にして、手元にラウンド順に並べていきます。

③『狂気マーク』を取得した場合：

出した『詠唱カード』を表向きで『祭壇』に向けて出した方の『呪文』を上にして、手元にラウンドの順番に並べていきます。その後、このラウンドで出した『詠唱カード』の上に『狂気マーク』を置きます。

ラウンド1 ラウンド2 ラウンド3 ラウンド4 ラウンド5



『詠唱ポイント』の計算方法

各ラウンドで表向きで並べられた『詠唱カード』の上の向いている取得した『詠唱ポイント』を全て足し合わせ、『狂気マーク』が乗っている『詠唱カード』の上の向いている『詠唱ポイント』はマイナス点として引き、『儀式』で取得した『詠唱ポイント』を計算します。

『狂気マーク』と『発狂状態』

『狂気マーク』を受け取ったプレイヤーはラウンド中に出した『詠唱カード』の祭壇に向いている方の『詠唱ポイント』をマイナス点として『詠唱ポイント』の計算を行います。また、1回の『儀式』の間にマイナス点を累計5点以上取得したプレイヤーは『発狂状態』となります。そのプレイヤーは『儀式』から脱落し、次の『儀式』までゲームに参加する事が出来なくなります。

※全員が脱落した場合は『儀式』を中断して再度『儀式』をやり直します。

※『発狂状態』となり脱落したプレイヤーは『貢献マーク』をもらう事はできません。

次のラウンドの始め方

・スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマークを左隣のプレイヤーに渡し、左隣のプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

・前のラウンドで使用した『祭壇』の上にある『呪文マーク』は『祭壇』の周りに表のまま置きます。

以上が終わったら新たなスタートプレイヤーが次のラウンドをスタートします。

※5回ラウンドが終了するか、プレイヤーのどれかが『詠唱ポイント』を10点ぴったり取得したら『儀式』が終了し、『儀式結果』に基づき貢献マークを受け取ります。

儀式結果

『儀式』は下記の状況で終了し、各状況に合った儀式結果のどちらかを適用します。
※儀式結果はサマリーカードでも確認できます。

『熟達した詠唱』

プレイヤーの誰かが取得した『詠唱ポイント』が10点ぴったりになった場合：

①『儀式』は即座に終了します。

②『詠唱ポイント』を10点ぴったり取得したプレイヤーは『貢献マーク』3点を受け取る。

※複数のプレイヤーが10点ぴったり取得した場合、全員『貢献マーク』2点を受け取り、それ以外は受け取れない。

③10点ぴったり『詠唱ポイント』を取得したプレイヤーを除いて、その時点で『詠唱ポイント』を最も多く取得していたプレイヤーは『貢献マーク』1点を受け取る。

※複数人最も多く『詠唱ポイント』を取得していたプレイヤーが居た場合、全員『貢献マーク』1点を受け取る。

“秀でた術者による『熟達した詠唱』によって、儀式を手早く終わらせる事が出来た。”

『優秀な術者』

誰も10点ぴったり『詠唱ポイント』を取得せずに5ラウンドの『儀式』が終了した。もしくは、『儀式』に参加しているプレイヤーが1人になった場合：

①『儀式』の終了時に『詠唱ポイント』を最も多く取得していたプレイヤーは『貢献マーク』2点を受け取る。

※同率1位は全員『貢献マーク』2点を受け取り、2位以下は『貢献マーク』を受け取れない。

②その後に多く『詠唱ポイント』を取得していたプレイヤーは『貢献マーク』1点を受け取る。

※同率2位は全員『貢献マーク』1点を受け取る。

“優秀な術者”の貢献によって無事に儀式は終了し、『古き神々』の復活は近づいた”

次の儀式の始め方

2回目・3回目の『儀式』の最初のラウンドでは、前の『儀式』で最も取得した『詠唱ポイント』が高かったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

※同率1位であった場合、1位のプレイヤーの中で前の『儀式』の最後ラウンドで取得した『詠唱ポイント』が高かったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

前の儀式で使用した『詠唱カード』と手札に残った『詠唱カード』、配られなかった『詠唱カード』を全て混ぜ、ゲーム開始時と同じ様に6枚1組の手札をプレイヤー人数分新たに作ります。

最も手番が遅いプレイヤーからスタートプレイヤーに向かって順番に手札の組を取り、新たな『儀式』をはじめます。前の『儀式』で表になった『呪文マーク』は表の状態のままにして、残っている裏向きで置かれているマークを使用します

※前の『儀式』で取得した『詠唱ポイント』は儀式毎に無くなり0からのスタートとなります。

ゲームの終了

3回目の『儀式』が終了し『儀式』の結果を処理したら、ゲームの終了となります。その時点で、累計で最も多く『貢献マーク』の貢献ポイントを取得しているプレイヤーの勝利となります。仮に同点であった場合は最後の儀式で最も多く『詠唱ポイント』を獲得したプレイヤーの勝利です。それでも同点の場合は引き分けです。

“術者達は困難な邪悪な儀式を絶え、『古き神々』の復活を近づけた。その日はまもなくやっとくるだろう。”

ご注意（必ずお読みください）
誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。
変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。

リチュアルの更新情報・新製品情報等は
下記TACTICAL GAMES のWEBサイトから確認できます。
<http://tactical-games.net>

クリエジット
企画・制作：鈴木陽太 原案：笛篠成全

ゲームデザイン：鈴木陽太 押切隼

テスター：鈴木唯由 岡根優 江藤昇

@TacticalGamesJP

お問い合わせ：CS@tactical-games.net