

A GAME OF THRONES™

THE CARD GAME

SECOND EDITION



LEARN TO PLAY

ゲーム・オブ・スローンズ：カードゲーム
ゲーム入門

〈冬来たる〉

「ねえ、かわいい夏の坊ちゃん」ばあやは静かに言った。「怖さについて、何をご存じですか？ 恐怖は冬のもので、若さま。雪が三十メートルも積もり、氷の風が北から吹きまくる冬のね。恐怖は長い夜のもので、お日さまがいっぺんに何年間も顔を隠し、すべてが真っ暗な中で、子供たちは生まれて、生きて、死ぬのです。一方、大狼は飢えて痩せ細り、白い歩行者が森の中を歩いていくのです」

—— ジョージ・R・R・マーティン、「氷と炎の歌」、
岡部宏之訳(早川書房)

「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」へようこそ。これはジョージ・R・R・マーティンのベストセラー小説シリーズ「氷と炎の歌」をベースとした、政治と戦いと陰謀と裏切りのゲームです。第二版基本セットは、「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」の新人にも経験者にも等しい新たなスタートとなります。



ゲームの概要

「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」は、2人以上で行うゲームです。2人用のゲームではジャウストフォーマットでゲームを行い、3人以上のゲームではメレーフォーマットを使用します。

ゲーム中、各プレイヤーは影響力を争う八つの大勢力の一つとなり、鉄の玉座の支配とウェスタロスでの権力を目指します。各プレイヤーは、各ラウンドでプレイヤーの勢力の戦力をもたらずドローデッキと、長期的な戦略を展開し操る策略デッキの2つのデッキを使います。

ゲームの中で、プレイヤーは相手との軍事や陰謀や政治で接触しあい、これを誰か1人が勝利するまで続けます。最初に権力を15集めたプレイヤーがゲームに勝利します。

このルールブックの使い方

この「ゲーム入門」ルールブックは、「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」を新たなプレイヤーに説明するためのものです。新人プレイヤーはまずはジャウスト(2人戦)フォーマットでゲームの基礎を学ぶことをお勧めします——これはステップ数がより少なく、最初のゲームとしては理想です。3人以上のゲームではメレーフォーマットが必要で、これはこのルールブックの最後の項で解説します。ゲームの基本を把握したら、次はデッキを調整しオリジナルのデッキを作って、このゲームをより深く楽しみましょう。

ゲームの完全なルールは、「ルールリファレンス」(RR)で解説されています。カードのテキストの解釈、タイミングの重複の解決、フェイズ進行の詳細などのより細かい内容に関しては、こちらを参照してください。新人プレイヤーはまずは「ゲーム入門」でルールになれた上で、ゲーム中に必要になった場合にのみ「ルールリファレンス」で詳細を参照するといいでしょう。

ゲーム用具

ここでのゲームの用具の説明は、それぞれを区別するためのものです。カードの情報の詳細は、「ルールリファレンス」の P30~31 を参照してください。



勢力カード 8 枚
(両面印刷、背面が計略カード)



プレイヤーカード 192 枚



金貨トークン 30 個



影響カトークン 10 個
(両面印刷)



開始プレイヤートークン
1 個



権力カウンター 30 個



策略カード 28 枚



称号カード 6 枚

リビングカードゲーム

「ゲーム・オブ・スローンズ: カードゲーム」は、この基本セットの内容だけで、2~4 人で楽しむことのできるゲームです。追加の基本セットがあれば、最大 6 人までのプレイヤーが同時に楽しめます。さらに、「ゲーム・オブ・スローンズ: カードゲーム」はリビングカードゲーム (LCG) です。これは、定期的に発売されるカード 60 枚入りのチャプターパックと呼ばれる拡張セットや、デラックスボックス版の大型拡張により、ゲームの内容やその楽しみが拡張されていくことを意味します。トレーディングカードゲームとは異なり、すべての LCG の拡張の内容は固定で、ランダム性はありません。

入門用ジャウストゲームの準備

この入門ゲームの準備は、以下の指示に順に従ってください。(その他のフォーマットの準備に関するルールは、RRの「準備」の項目を見てください。)

1. **デッキの選択。**この入門ゲームはジャウスト(2人ゲーム)で、スタークの入門デッキとラニスターの入門デッキを使います。各プレイヤーは、以下に示されたデッキのうちの1つを選んでください。

スターク家:このプレイヤーのドローデッキの内容は以下の通りです: スタークのカードすべて(141-159、203A)、〈リトルフィンガー〉(28)、〈がらがら帷子〉の襲撃隊(30)、罌粟の汁(35)各1枚、〈王の道〉、〈薔薇の道〉各2枚。スタークのプレイヤーの戦略デッキの内容は以下の通りです: 召喚、鬼火の襲撃、崇高な理由、戦旗の召集、汚れた告発、ウェスタロスの平穩、信仰の支援。

ラニスター家:このプレイヤーのドローデッキの内容は以下の通りです: ラニスターのカードすべて(84-102、200A)、〈リトルフィンガー〉(28)、〈がらがら帷子〉の襲撃隊(30)、罌粟の汁(35)各1枚、〈王の道〉、〈薔薇の道〉各2枚。ラニスターのプレイヤーの戦略デッキの内容は以下の通りです: 召喚、鬼火の襲撃、進軍命令、王狼たちの戦旗、玉座の影の力、徴税、乱鴉の饗宴。

この入門デッキは標準のデッキより枚数が少ないため、入門ゲームではデッキ切れでの終了が起こりやすいでしょう。そうなった場合、自分が支配するカード上の権力カウンター合計が多いプレイヤーが勝利します。これは標準のルールの例外です。

2. **開始プレイヤーの決定。**ゲームの準備の段階で、ランダムにいずれか一方のプレイヤーを**開始プレイヤー**に決めます。そのプレイヤーの前に、開始プレイヤートークンを置きます。
3. **勢力の配置。**各プレイヤーは、自分の勢力カード(200Aか203A)を、自分の勢力を示す物として自分のプレイエリアに表向きに置きます。
4. **国庫の作成。**すべての金貨トークンや権力トークンや影響力トークンを、まとめて各プレイヤーの手の届く場所に置きます。このエリアが**国庫**です。

5. **戦略デッキの作成。**各プレイヤーは(ステップ1で示された)7枚の戦略カードを、裏向きにして自分の勢力カードの隣に置きます。
6. **ドローデッキのシャッフル。**各プレイヤーは自分のドローデッキ(ステップ3や5で置かれた勢力カードや戦略カードを除く、自分のデッキのすべてのカード)をシャッフルします。
7. **初期手札を引く。**各プレイヤーは自分のドローデッキから7枚のカードを引きます。各プレイヤーは、この7枚のカードをデッキに戻してシャッフルし、新たに7枚のカードを引くことが1回だけ行えます。これを**マリガン**と言います。初期手札が適切でない場合——例えば人物がいないなど——は、マリガンをするをお勧めします。
8. **初期カードの配置。**各プレイヤーはプレイ順に(P6参照)初期カードとして、自分の手札の人物や場所や付与を、コスト合計が8以下になるように配置することができます。初期カードは各プレイヤーのプレイエリアに裏向きに置かれます。カードのコストは左上の隅に、金貨の画像に重ねて示されています。コストの下にはそのカードのタイプ(人物、場所、付与、イベント)が書かれています。

初期カードを配置する際、以下の制限に従う義務があります。

- ◆ カードのコストの合計が8以内であること。
 - ◆ “制限”のキーワードを持つカードは1枚までであること。
 - ◆ 配置するカードは人物や場所や付与のカードだけであること。
 - ◆ 配置する各付与は、次のステップでその付与が解決される際に、その所有者の支配下の適正な対象に付与することができること。付与は特にそのテキストに指定が無いかぎり、適正な人物につける義務があります。
9. **初期カードの公開。**すべてのプレイヤーは初期カードを表向きにします。付与すべき付与カードがある場合、各プレイヤーはプレイ順に自分の付与を付与します。
 10. **初期手札の補充。**各プレイヤーは、自分の手札が7枚になるまでカードを引きます。これでゲームを始める準備が整いました。

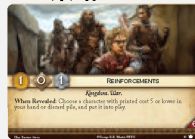
プレイエリアの例(ゲーム中盤)

場の人物



開始プレイヤー
トークン

公開状態の
戦略カード



勢力カード



ドロウデッキ



捨て札パイル



場の場所



金貨プール



戦略デッキ



死亡パイル



基本的な概念

この項では、このゲームを憶えるにあたって頭に入れておくべき基礎となる概念をいくつか紹介します。

大原則

カードのテキストがルール(このルールブックや「ルールリファレンス」)の文章と矛盾する場合、カードのテキストが優先します。

勝敗

このゲームの目的は権力を15集めることです。権力は、ウェスタロスの七王国にプレイヤーの勢力が与える影響力を意味しています。最初に自分が支配するカード上に合計で15(以上)の権力を集めたプレイヤーがゲームに勝利します。



権力15を集めると
勝利

ゲーム中に権力を得る方法はいくつかあります。権力の闘争に勝利する、闘争に無反攻で勝利する、統制に勝利する、権力を得るカードの能力を解決する等です。

即時敗北:カード切れ

あるプレイヤーのドローデッキにカードが残っていない場合、そのプレイヤーはただちにゲームに敗北します。

捨て札パイルと死亡パイル

「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」の重要な特徴の一つが、各プレイヤーの場を離れたカードを置く場所が、捨て札パイルと死亡パイルの2つあることです。人物が死亡したとき、それは所有者の死亡パイルに置かれます。カードが捨てられたり生け贄にされたりしたとき、それは所有者の捨て札パイルに置かれます。場を離れたカード上の付与カードは、所有者の手札に戻ります。

ユニークカード

カード名の隣に描かれている♠のシンボルは、そのカードがユニークであることを示しています。あるプレイヤーが同時に場に出せる同一のユニークであるカードは、最大で1枚までです。余分なユニークのカードは影武者として使用できます。(ルールリファレンス P7「影武者」参照。)

“プレイ順に”

この文書の中で、プレイヤーがゲームの手順を解決したり実行したりする際に、“プレイ順に”という表現が用いられます。プレイヤーが何かを“プレイ順に”行うよう指示された場合、開始プレイヤーが最初に実行し、その他の各プレイヤーが1人ずつ、テーブルの時計回り順に実行します。

直立と突膝

カードは直立状態(縦向き)で場に出ます。闘争を宣言する場合や、特定のカードの能力を使うために、多くのカードは突膝する必要があります。その場合、カードを90度回します(横向き)。突膝状態は、そのカードが使用済みであることを意味し、そのカードは(ゲームのステップ他カードの能力により)直立状態になるまで再び突膝することができません。



直立



突膝



フェイズ進行

「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」は一連のラウンドで実行されます。ラウンド中、プレイヤーは策略を公開し、(カードや金貨などの)資源を獲得し、群勢を動員して場に出し、互いに闘争を開始し、次のラウンドに向けて再編成を行います。各ラウンドは、以下の7つのフェイズに別れています。

1. 策略
2. 補充
3. 動員
4. 闘争
5. 統制
6. 直立
7. 税金

各フェイズの詳細は後述します。

フェイズ 1: 策略

策略フェイズは2つのステップに別れています。

1. 策略カードの選択
2. 策略カードの公開

ステップ 1 - 策略カードの選択:各プレイヤーは自分の策略デッキのすべてのカードを見て、そこから次のステップで公開するカードを1枚選びます。この選択は、策略カードからそのカードを抜き出し、裏向きにテーブルに置くことで示します。選んだ策略カードの内容は、この時点では公開しません。

ステップ 2 - 策略カードの公開:各プレイヤーは、ステップ1で選んだ策略カードを同時に公開します。

合計イニシアチブ値が一番高いプレイヤーが**イニシアチブ**を獲得します(困み参照)。同点の場合、その中で権力が最も低いプレイヤーが上です。権力も同点の場合、その中の誰か1人をランダムに選びます。

イニシアチブに勝利したプレイヤーは、このラウンドの**開始プレイヤー**を選びます。そのプレイヤーの前に、開始プレイヤートークンを置きます。開始プレイヤーは、これラウンドのこれ以降のフェイズで最初に行動します。

策略カードの中には“公開時”の能力テキストを持つ物があります。“公開時”能力は、開始プレイヤーを選んだ後に解決します。複数の計略カードに“公開時”能力がある場合、開始プレイヤーはそれらの能力を解決する順番を決定します。

策略カードは何を行うのか？

策略カードは、このラウンドの以降に影響を与える長期的な戦略を意味します。



1つ目の値(4)はこの計略がもたらす金貨の数で、これはカードを動員して場に出すのに使用します。2つ目の値(9)はイニシアチブで、これはどのプレイヤーがイニシアチブを得るかを決めるのに使用します。3つ目の値(1)は要求値で、自分の闘争がどれだけ効果的であるかを決定します。右下にある予備値(6)は手札上限で、これはラウンドの終了時にチェックします。ほとんどの策略カードには能力があり、その策略カードを公開したときに解決するか、そのカードが公開されて場にある間有効になります。

策略カードの状態

策略カードの状態は、策略デッキ内、公開状態、使用済みパイル内のいずれかです。プレイヤーが策略カードを公開した場合、それは策略デッキを離れ、公開状態になり、これまでに公開された策略カードの上に置かれます。あるプレイヤーの現在公開されている策略カードの下に重なっているすべての策略カードは、そのプレイヤーの使用済みパイルにあるとみなします。

プレイヤーが策略デッキ内の最後のカードを公開した場合、公開されたすべての策略カードが効果を発揮した直後に、そのプレイヤーの使用済みパイルに置かれているすべてのカードは策略デッキに戻されます。公開したばかりの策略カードは公開されたままで、策略デッキに戻らない点に注意してください。

フェイズ 2: 補充

各プレイヤーは同時に自分のドローデッキから 2 枚のカードを引きます。

フェイズ 3: 動員

動員フェイズ中、各プレイヤーは(プレイ順に)手番プレイヤーになります。手番プレイヤーは、人物や場所や付与を自分の手札から動員する(場に出す)機会を得ます。

プレイヤーが動員フェイズ中に手番プレイヤーになったとき、そのプレイヤーは自分の公開している策略カードの金貨値に、その値に影響を与える(通常は手番プレイヤーが支配するカードにある)有効な金貨修正の合計値を加え、その値に等しい金貨トークンを国庫から取って自分の金貨プールに加えます。

その後、手番プレイヤーは自分の手札の人物や場所や付与カードを、そのカードの金貨コスト(カードの左上に表記)を支払って動員し、自分のプレイエリアに置きます。金貨コストの支払いは、指定された数の金貨トークンを、自分の金貨プールから国庫に戻すことで行います。

カードは以下に従って場に出します:

- ❖ 人物カードは、プレイエリアの前の列に直立状態で置いて場に出します。
- ❖ 場所カードは、プレイエリアの後の列に直立状態で置いて場に出します。
- ❖ 付与カードは、他のカードに直立状態で付与して(重ねて)場に出します。付与カードは基本的には人物 1 人に付与されますが、付与の中には他のタイプのカードに付与されて場に出るものもあります。

手番プレイヤーは、これ以上動員しないことを選ぶか、これ以上のカードを動員できなくなるまで、人物や場所や付与カードを自分の手札から動員し続けることができます。所有する金貨の一部を消費せずに残すこともできます。このラウンド中、カードの能力のために金貨を支払う必要があるかもしれないからです。ただし、ラウンド中にプレイヤーの手札から人物や場所や付与のカードを動員することができるのはこの時点だけです。

イベントカード

人物や場所や付与カードは、動員フェイズ中に動員されて場に出ます。一方イベントカードは、ゲームラウンド中の様々な時点でプレイヤーの手札から直接プレイされません。あるイベントカードがどの時点でプレイできるかは、イベントカードのテキストで判断できます。




手番プレイヤーがカードの動員を終えたことを宣言した、他の各プレイヤーは(プレイ順に)手番プレイヤーとなり、動員の機会を得ます。




フェイズ 4: 闘争

闘争フェイズ中、各プレイヤーは(プレイ順に)手番プレイヤーとなり、手番プレイヤーは相手に対して闘争を開始する機会を得ます。

このゲームでは、闘争には3つのタイプがあります。各タイプの開始は解決には同様のルールが適用されますが、そこから発生する結果は異なります。

 **軍事の闘争:** ⚔の闘争の目的は、相手の人物を殺害することです。

 **陰謀の闘争:** 👁の闘争の目的は、相手の手札からカードを捨てることです。

 **権力の闘争:** 👑の闘争の目的は、相手の勢力から自分の勢力へ権力を移動することです。

このフェイズ中、手番プレイヤーは各タイプの闘争を、任意の順番で1回ずつ開始することができます。プレイヤーが相手に対して闘争を開始したら、そのプレイヤーは**攻撃プレイヤー**であり、その相手は**防御プレイヤー**です。

手番プレイヤーがすべてのタイプの闘争を解決した後、または闘争を開始する権利をパスした後、(プレイ順に)次のプレイヤーが手番プレイヤーとなり、これをすべてのプレイヤーが手番プレイヤーとなって闘争を行う機会を得るまで続けます。

闘争の開始と解決

闘争を開始し解決するには、以下のステップを順に実行してください:

1. 攻撃プレイヤーは、闘争タイプと相手と攻撃側を宣言します。
2. 防御プレイヤーは、防御側を宣言します。
3. 戦力を比較し、闘争の勝者を決定します。

各ステップの詳細は以下のようになります。

ステップ 1 - 闘争タイプと相手と攻撃側の宣言: 闘争を開始するためには、手番プレイヤーは以下を行います:

- ✦ 開始する闘争のタイプを宣言します。
- ✦ 開始する闘争がどの相手に対するものなのかを宣言します。

✦ どの(自分の支配下の)人物が攻撃側であるかを宣言し、それらの人物を突膝します。

ある人物を攻撃側として宣言するためには、それに開始する闘争のタイプに対応する闘争アイコンがあり、なおかつ直立状態である必要があります。闘争を開始するためには、最低でも1人の人物を攻撃側として宣言しなければなりません。

ステップ 2 - 防御側の宣言: 防御プレイヤーは、この時点で自分が支配する人物を防御側として宣言することができます。

ある人物を防御側として宣言するためには、それに現在行われている闘争のタイプに対応する闘争アイコンがあり、なおかつ直立状態である必要があります。この時点で、防御側として宣言された各人物を突膝します。



サーセイ・ラニスターには 👁 と 👑 の闘争アイコンがあるので、それらの闘争の攻撃側や防御側として宣言できる。闘争に参戦中である間、彼女はその支配者の側に4戦力を与える。

ステップ 3 - 戦力の比較と闘争の勝者の決定:各攻撃側の人物の戦力と、攻撃プレイヤーの有効な修正をすべて合計します。この値が、合計攻撃戦力です。次に、各防御側の人物の戦力と、防御プレイヤーの有効な修正をすべて合計します。この値が、合計防御戦力です。

合計戦力が高い方のプレイヤーが、この闘争に勝利します。(注: 同点の場合、攻撃プレイヤーが闘争に勝利します。) このステップ(戦力の比較)が実行された時点で、このプレイヤーの合計戦力が 1 以上になっていない場合、またはこのプレイヤーの側に参戦している人物がいない場合、この闘争ではどちらのプレイヤーも勝利も敗北もしません。

攻撃プレイヤーがいずれかのタイプの闘争に勝利し、合計防御戦力が 0 である場合(注: 防御側の人物がいない場合、そのプレイヤーの基本防御戦力は 0 です)、攻撃プレイヤーは自分の勢力にボーナスで権力 1 を得ます。これは**無反攻**ボーナスと呼ばれ、その闘争に勝利した他のすべての効果に追加して発生します。

防御プレイヤーが闘争に勝利した場合、無反攻ボーナスも要求効果も発生しません。

攻撃プレイヤーが闘争に勝利した場合、解決する闘争のタイプによって、以下の要求効果のうち 1 つが発生します:

↓ 軍事の闘争: 防御プレイヤーは自分が支配している人物を、攻撃プレイヤーの公開状態の戦略カードの要求値に等しい数だけ選び、それらの人物を殺害します。(選ぶ人物は、その闘争に参戦していなかった人物でもかまいません。) 殺害された人物は所有者の**死亡パイル**に置かれます。(場を離れたカード上の各付与カードは、所有者の手札に戻ります。)

👁 陰謀の闘争: 防御プレイヤーは自分の手札のカードを、攻撃プレイヤーの公開状態の戦略カードの要求値に等しい数だけランダムに選んで捨てます。(これは実際には、手札をシャッフルして裏向きに広げ、相手がそこから選んだカードを捨てることで実行するといでしょう。)

👑 権力の闘争: 防御プレイヤーは自分の勢力カード上の権力カウンターを、攻撃プレイヤーの公開状態の戦略カードの要求値に等しい数だけ取り除き、それらを攻撃プレイヤーの勢力カード上に移動します。

フェイズ 5: 統制

各プレイヤーは同時に、自分の直立状態の人物の戦力を合計し、それに自分の金貨プールに残っている金貨 1 につき 1 を加えます。この合計が最も多いプレイヤーがこのラウンドの統制に勝利し、自分の勢力に権力 1 を得ます。複数のプレイヤーの合計が最高で同点の場合、どのプレイヤーも統制に勝利しません。

フェイズ 6: 直立

各プレイヤーは同時に、場の突膝状態のカードを直立します。

フェイズ 7: 税金

税金フェイズは 2 つのステップに別れています。

1. 未消費の金貨を戻す。
2. 予備のチェックをする。

ステップ 1 - 未消費の金貨の返却: 各プレイヤーは同時に、自分の金貨プールにある未消費の金貨を国庫に戻します。

ステップ 2 - 予備のチェック: 各プレイヤーはプレイ順に、自分の現在の手札のサイズ(そのプレイヤーの手札にあるカードの枚数)を、自分の公開状態の戦略カードの右下に書かれている**予備値**と比較します。手札のサイズが予備値よりも大きい場合、そのプレイヤーは手札のサイズが予備値に等しくなるように、手札を選んで捨てる必要があります。

税金フェイズの終了は、ゲームラウンドの終了でもありません。ゲームは次のゲームラウンドの戦略フェイズに進み、これをいずれかのプレイヤーがゲームに勝利するまで続けます。

次は？

これで、「ゲーム・オブ・スローンズ: カードゲーム」の基本は理解できたことと思います。入門ゲームをプレイした後は、別な構築済み入門デッキを試してみるもよし、メレーフォーマットの対戦をするもよし、自分の独自のデッキを組むもよしです。これらのルールに関しては、P12~15 を参照してください。アイコンやキーワードの早見表は、このガイドの裏表紙に書かれています。また、ゲームのより詳しい情報に関しては、「ルールリファレンス」の中に書かれています。

プレイエリアの例(ゲーム中盤)

闘争フェイズが始まった。開始プレイヤーはジョアンで、ラニスター家をプレイしている。彼女はスターク家のプレイヤーであるジェフよりも先に、自分の各闘争を開始する権利がある。

1. ジョアンは👁️の闘争から開始することにし、サーセイ・ラニスターを攻撃側として選び、彼女を突膝した。彼女は〈一寸刻み〉やタイウィン・ラニスターを攻撃側に追加することもできたが、彼らは別な闘争のために残しておくことにした。
2. ジェフの直立状態の人物で👁️アイコンを持つのはキャトリン・スターク1人である。キャトリンを防御側に宣言することもできるが、そうしても闘争に勝利するための戦力には届かないので、彼は防御側を宣言しないことにした。

ジョアンの攻撃戦力は4で、ジェフには防御側がないので、ジョアンがこの闘争の勝者だ！ 闘争が無反攻だったので、彼女は権力1を得て、それを自分の勢力カードに置く。

要求効果として、ジェフの手札のカードをランダムに2枚捨てる。1枚は公開状態の戦略カードの表記要求値1によるもので、もう1枚はサーセイの能力により要求値が1上がったことによるものである。

3. 次に、ジョアンは⚔️の闘争を開始し、〈一寸刻み〉を攻撃側に宣言した(彼を突膝する)。彼女はタイウィン・ラニスターを攻撃側に追加することもできたが、そうしないことを選んだ。
4. ジェフは北部の前衛部隊で防御した(それを突膝する)。

ジョアンの攻撃戦力は2で、ジェフの防御戦力は4である。ジェフが防御プレイヤーとして闘争に勝利したので、要求効果は発生しない。

5. ここでジョアンはタイウィン・ラニスターで👑の闘争を開始できるが、これはジェフの闘争に対する防御に残しておくことにし、パスをした。今度はジェフが手番プレイヤーになり、闘争を開始できる。



メレーのルール

3～6 人ゲーム——あるいはメレーゲーム——は、ジャウストと同じ基本的なラウンド構成に従います。この基本的な構成に加え、ゲームにはさらに称号カードが追加されます。

称号カード

6 枚の称号カードは、それぞれキングズ・ランディングの小評議会の役職を表しています。メレーゲームの各ラウンド中、各プレイヤーはこれらの役割のうち 1 つを担い、これによりプレイヤー間に同盟や対立関係が発生します。また各称号には、所有者がこのゲームラウンド中受ける独自のボーナスがあります。

メレーゲームの準備の段階で、6 枚の称号カード(番号 206～211)を、国庫の近くの称号プールに置き、各自の手の届くようにしておきます。

メレーゲームで称号カードを使うことで、基本構成の戦略フェイズと税金フェイズに、後述する 3 つ目のステップが追加されます。

メレー戦略フェイズ

メレーゲームでは、戦略フェイズは 3 つのステップに別れています。

1. 戦略カードの選択
2. 戦略カードの公開
3. 称号の選択

ステップ 1 と 2 は、ジャウストゲームと同じルールに従います。P7 を参照してください。

メレー戦略フェイズ ステップ 3 称号の選択: 称号を裏向きにシャッフルし、このフェイズ分としてランダムに 1 枚を取り除いて、国庫の近くに裏向きに置きます。(3 人ゲームでは、ランダムに 2 枚の称号を取り除きます。6 人ゲームでは称号は取り除きません。)

プレイ順に、各プレイヤーは残りのプールから称号を秘密裏に 1 枚選び、その称号を自分の勢力カードの近くに裏向きに置きます。各プレイヤーが称号を選んだら、すべてのプレイヤーは選んだカードを同時に表向きにし、称号を公開します。選ばれなかった称号カードは裏向きに称号プールに戻します。これはこのラウンドは使用しません。

メレー税金フェイズ

メレーゲームでは、税金フェイズは 3 つのステップに別れています。

1. 未消費の金貨を戻す。
2. 予備のチェックをする。
3. 称号を戻す。

ステップ 1 と 2 は、ジャウストゲームと同じルールに従います。P10 を参照してください。

メレー税金フェイズ ステップ 3 称号の返却: 各プレイヤーは同時に、裏向きに自分の称号を称号プールに戻します。

称号能力

以下は称号カードに関連する、用語やシンボルや制限や効果の詳細です。

支援

あるプレイヤーの称号が別な称号を支援している場合、そのプレイヤーは自分が支援する称号を持つプレイヤーに対して闘争を開始できません。

敵対

あるプレイヤーの称号が別な称号と敵対している場合、そのプレイヤーは自分と敵対する称号を持つプレイヤーに対する闘争に勝利することで報酬を得ます。プレイヤーが自分と敵対する称号を持つ相手との闘争に(攻撃プレイヤーとしてでも防御プレイヤーとしてでも)勝利した後、自分の勢力に追加の権力 1 を得ます。各ラウンド、プレイヤーは敵対する相手 1 人につき、その相手に対する闘争で勝利したことによりこの権力を 1 回しか得ることはできません。

摂政

この称号の所有者は、統制の勝者を決定する際に、所有者の戦力合計に 2 を加えます。またこの称号には、各ラウンド 1 回、闘争の対象を変更することのできる能力があります。いずれかのプレイヤーが攻撃側として対象を宣言した後、摂政はこの称号を使って、そのプレイヤーにその攻撃の新たな対象を選ぶことを強制できます。

摂政の称号には、他の称号との“支援”も“敵対”もない点に注意してください。

〈王の手〉

この称号は、その所有者が支配する人物が参戦中の ♔ の闘争の、所有者の戦力合計に1を加えます。

この称号の所有者は、闘争フェイズ中に追加で1回 ♔ の闘争を開始できます。ただし、このフェイズにすでに ♔ の闘争を開始した相手に対して、再びその闘争を開始することはできません。(言い換えれば、追加の闘争は異なる相手に開始する必要があります。)

法相

この称号は、補充フェイズにその所有者が引くカードの枚数を1増やします。

この称号の所有者は、予備に+1の修正を受けます。

船舶相

この称号は、その所有者が支配する人物が参戦中の ⚓ の闘争の、所有者の戦力合計に1を加えます。

⚓ の闘争中、この称号の所有者は、自分と敵対する相手への攻撃中、自分の公開状態の戦略カードの要求値に1を加えます。

密告者の長

この称号は、その所有者が支配する人物が参戦中の 👁 の闘争の、所有者の戦力合計に1を加えます。

この称号の所有者は、そのプレイヤーが攻撃側として 👁 の闘争に勝利するたび、任意の数の相手に要求効果を解決することができます。(要求効果は、この称号の所有者が選んだ各対戦相手に対し、効果すべてが解決されます。)この能力は、要求効果をどう扱うかによりのみ適用されます。闘争はあくまで防御プレイヤーに対して勝利(そして防御プレイヤーが敗北)したものと扱われます。

蔵相

この称号の所有者は、金貨に+2の修正を受けます。



デッキ構築

「ゲーム・オブ・スローンズ:カードゲーム」は、このセットだけで繰り返し遊べるようになっています。ゲームの基本を把握したら、今度はオリジナルのデッキを組むことでより深くゲームを楽しみましょう。デッキ構築ルールはこのページで解説します。

なぜ自分のデッキを作るのか？

デッキ構築とは、プレイヤーが自分のデッキを調整して、相手に対して独自の戦略やアイデアで挑むための手順です。こうすることで、プレイヤーは新たな方法でゲームを楽しむことができます。入門デッキ用の戦略に合わせて自分のプレイングを修正していく代わりに、自分の望むように機能するデッキを各プレイヤーが構築するのです。調整デッキは新たな可能性を開き、プレイヤーがよりゲームに深く踏み込むことができるようにします。プレイヤーがオリジナルデッキを構築することは、単にゲームに参加することではありません。ゲームプレイを自ら形作ることを意味するのです。

独自のデッキ構築

以下は認定トーナメントにおけるデッキ構築ルールです。構築の選択肢を増やすためには、2 セット目の基本セットや、新たなカードを増やしてくれる拡張セットを入手するといいでしょ。

- ✦ プレイヤーは勢力カードをちょうど 1 枚選ぶ義務があります。
- ✦ プレイヤーは計略カードを 1 枚選ぶか、計略カードを使わないことを選べます。
- ✦ プレイヤーの策略デッキのカードは 7 枚ちょうどである義務があります。策略デッキの策略カードのうち 1 種類までは、(カード名で)同一の 2 枚目のカードを入れることができます。それ以外の策略カードは、策略デッキ内にはそれぞれ 1 枚ずつしか入れることができません。
- ✦ プレイヤーのドローデッキは 60 枚以上のカードが必要で、(カード名で)同一カードは最大で 3 枚ずつまで入れることができます。
- ✦ プレイヤーのデッキの最大枚数には制限がありません。
- ✦ 特に能力による許可(“戦旗”の計略等)が無い限り、プレイヤーのデッキや策略デッキには、中立のカードか、自分の勢力カードの所属と一致する所属のカードしか入れることはできません。

忠誠度

忠誠度は、勢力外のカードを使う際のデッキ構築を制限するためのものです。カードの勢力の盾の下に羊皮紙の巻物が描かれている場合、そのカードは忠誠です。忠誠のカードをデッキに入れるためには、そのカードの所属がデッキの勢力カードの所属と一致する必要があります。特定のカードの能力(基本セットの“戦旗”の計略等)により、プレイヤーは勢力外の忠誠でないカードをデッキに入れることができます。



バラシオン家、
忠誠



バラシオン家、
非忠誠

構築済みデッキ

基本セットの“構築済み”デッキを使うことで、2~4 人までのプレイヤーが特にデッキを構築することなく、セット 1 つだけでゲームを楽しむことができます。このデッキはあくまで基本セット 1 つだけでゲームを楽しむためのものなので、デッキ構築における忠誠ルールは無視してください。

昔ながらの風習(スターク/グレイジョイ)

デッキの内容は以下の通り:

- ◆ スタークの勢力カード (203A)
- ◆ スタークのカードすべて (141-159)
- ◆ グレイジョイのカードすべて (65-83)
- ◆ 以下の中立カードを各 1 枚ずつ:〈薔薇の道〉、〈王の道〉、〈手〉の封、〈リトルフィンガー〉、〈がらがら帷子〉の襲撃隊、ヴァリス、罌粟の汁
- ◆ 以下の策略カード: 召喚、冬の狂風、信仰の支援、制海権、再編、押収、ウェスタロスの平穏

〈壁〉にて(〈冥夜の守人〉/バラシオン)

デッキの内容は以下の通り:

- ◆ 〈冥夜の守人〉の勢力カード (202A)
- ◆ 〈冥夜の守人〉のカードすべて (122-140)

- ◆ バラシオンのカードすべて (46-64)
- ◆ 以下の中立カードを各1枚ずつ:〈薔薇の道〉、〈王の道〉、〈がらがら帷子〉の襲撃隊、焼き払い、野人の集団、鉄の玉座、シリオの訓練、上からの要求
- ◆ 以下の策略カード: 鬼火の襲撃、建築命令、〈壁〉への進軍、進軍命令、要塞拠点、汚れた告発、馬上槍試合

東から西まで(ターガリエン/マーテル)

デッキの内容は以下の通り:

- ◆ ターガリエンの勢力カード (204A)
- ◆ ターガリエンのカードすべて (160-178)
- ◆ マーテルのカードすべて (103-121)
- ◆ 以下の中立カードを各1枚ずつ:〈薔薇の道〉、〈王の道〉、ヴァリス、焼き払い、野人の集団、罌粟の汁、貴族の血筋、斬殺
- ◆ 以下の策略カード: 召喚、乱鴉の饗宴、崇高な理由、玉座の影の力、剣嵐の大地、王狼たちの戦旗、銅貨の勘定

秘密と策謀 (ラニスター/タイレル)

デッキの内容は以下の通り:

- ◆ ラニスターの勢力カード (200A)
- ◆ ラニスターのカードすべて (84-102)
- ◆ タイレルのカードすべて (179-197)
- ◆ 以下の中立カードを各1枚ずつ:〈薔薇の道〉、〈王の道〉、〈手〉の裁き、護衛、上からの要求、小鳥、ライスの涙、〈リトルフィンガー〉
- ◆ 以下の策略カード: 鬼火の襲撃、徴税、戦旗の召集、七王国の玉座、晒し首、騙し討ち、援軍

この構築済みデッキを十分楽しんだら、ぜひ新たな勢力や中立カードや策略カードの組み合わせを試して、このゲームをより深く体験してみてください。

Credits

2nd Edition Game Design:Nate French with Michael Hurley

1st Edition Game Design:Eric M. Lang and Christian T. Petersen with Nate French

Rules:Nate French and Michael Hurley

Editing:Alexander Hynes, Patrick Brennan, and Kevin Tomczyk

Graphic Design:Mercedes Opheim with Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Samuel Shimota, Michael Silsby, Evan Simonet, and Monica Skupa

Graphic Design Manager:Brian Schomburg

Cover Art:Jacob Murray

Art Direction:Debra Freytag

Managing Art Director:Andy Christensen

Producer:Nate French

Production Management:Megan Duehn and Simone Elliott

LCG Manager:Chris Gerber

Executive Game Designer:Corey Konieczka

Executive Game Producer:Michael Hurley

Publisher:Christian T. Petersen

Special thanks to our inspiration, George R.R. Martin, and to all of our loyal fans!

For a full list of playtesting credits, see page 32 of the Rules Reference.



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin. The names, descriptions, and depictions applied to this game are derived from works by George R.R. Martin, and may not be used or reused without his permission. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

翻訳:進藤・"みらこー"・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games社のウェブサイトに掲載されているPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games社および他の団体には一切の責任がありません。

フェイス進行

1. 策略
2. 補充
3. 動員
4. 闘争
5. 統制
6. 直立
7. 税金

キーワード

キーワードは、カードに特別なルールを付加する属性です。

伏兵(X): 闘争フェイズ中に、プレイヤーアクションとして、伏兵コストを(金貨で)支払い、このカードを手札から場に出すことができます。伏兵コストは“(X)”で示されている数値です。

洞察: この人物が参戦中の闘争に勝利した後、あなたはカードを1枚引くことができます。

威嚇: 攻撃側にあなたが支配する威嚇を持つ人物が1人以上いる闘争に勝利した後、あなたは敗北した相手が支配する、その戦力が闘争に勝利した側の戦力以下の人物を1人選んで突膝させることができます。闘争1回につき、威嚇により突膝させることができる人物は最大1人までです。

制限: 各プレイヤーは、各ラウンドにおける制限のカードの動員ないしプレイは最大1枚までです。各プレイヤーは、準備の段階では制限のカードは1枚までしか配置できません。

付与不可: このカードは付与を持ってません。

略奪: あなたがこの人物が参戦している闘争に勝利した後、敗北した相手のデッキの一番上のカードを捨てるすることができます。



高名: この人物が参戦中の闘争に勝利した後、あなたはこの人物の上に権力1を得ることができます。



隠密: この人物が攻撃側として宣言された後、防御プレイヤーが支配する隠密を持たない人物を1人選ぶことができます。その人物は、この闘争で防御側として宣言することができません。



終端: (付与の用語。) 付与されたカードが場を離れた場合、この付与は所有者の手札に戻らず、場から捨てられます。

シンボルとアイコン

⊕ ユニークカード。

 軍事アイコンと軍事の闘争。
テキストでの表記: 

 陰謀アイコンと陰謀の闘争。
テキストでの表記: 

 権力アイコンと権力の闘争。
テキストでの表記: 



金貨修正



イニシアチブ修正



予備修正

勢力	忠誠	非忠誠	テキスト表記
スターク家			
ランスター家			
バラシオン家			
グレイジョイ家			
タイレル家			
マーテル家			
ターガリエン家			
〈冥夜の守人〉			