



# クイックスタートルール

## 2~8人用 対戦ルール

**Fortune and Glory®**, **The Cliffhanger Game** は、冒険と悪役と危険と絶体絶命な状況に彩られたB級アクション映画を舞台にした、ハイテンポなゲームである。プレイヤーはトレジャーハンターとなり、世界中を旅して古代の財宝を探しながら、その使命の中で遭遇する様々な危機や敵を回避し、究極の富と名声を目指すのだ！

このクイックスタートルールはあくまでゲーム進行の基本だけであり、何らかの疑問が生じたら(確実に出ると思われるが)、個々の解答に関してはルールブックを参照する必要がある。また、これは基本ゲームであり、面白いが少々複雑な部分の多くが外されている。

このゲームでは、2種類のリソースを使用する。富を意味する財産(金のコイン)と、名声を意味する名声(透き通った青のコイン)である。財産は財宝を獲得し売却することで得られ、ゲームの勝利のために用いられる。名声は敵を撃退し危機を突破することで得られ、道具や仲間を購入したり、回復のために使用されたりする。

**目的:** 誰よりも早く、ゲームラウンドの終了時に、財産 15 を所持している状態で自分の本拠都市にいること。

### ヒーローミニチュアの対応図



# 準備



- 1) デッキから以下のカードを抜き、脇に置く(これらのカードは使用しない)。

**財宝 (Artifact)**—「…鉱山 (The Mine)」  
「…都市 (The City)」 「…谷 (The Valley)」 「…神殿 (The Temple)」  
「…洞窟 (The Caverns)」 「…墳墓 (The Tomb)」  
**イベント (Event)**—「失われた神殿 (Lost Temple)」  
**都市 (City)**—「街でのトラブル (Trouble in Town)」  
**危機 (Danger)**—「悪の工作員 (Agents of Evil)」  
**敵 (Enemy)**—「ギャングのリーダー (Mob Leader)」  
**ナチの敵 (Nazi Enemy)**—「ナチの司令官 (Commander)」  
**敵/敵イベント (Villain/Villain Events)**—  
**すべて**

- 2) すべてのデッキを十分にシャッフルする。

- 3) ゲームボードと各デッキを上図の通りに並べる。
- 4) 各プレイヤーはランダムにヒーローを1人引き、そのフィギュアをボード上の本拠都市 (Start City) に置く。
- 5) 残りのカウンターとフィギュアとダイスをまとめておく。
- 6) 財宝 (Artifact) カード1枚とアドベンチャー (Adventure) カード1枚を引き、それらを表向きに(重ねて)ボードの一番上に置く。その後、ロケーション (Location) カードを1枚引き、その財宝がどこにあるかを定める。同色の色つきの髑髏マーカーを、1個を財宝カードの上に、もう1個をボード上の今引いたランダムなロケーションに置く。
- 7) ステップ6を、ボード上に合計で4つの財宝が置かれるまで繰り返す。
- 8) 準備完了!

## ゲームラウンド

各ゲームラウンドは、4つのフェイズからなる。

- 1) イニシアチブフェイズ
- 2) 移動フェイズ
- 3) アドベンチャーフェイズ
- 4) 終了フェイズ

### イニシアチブフェイズ

各プレイヤーはダイスを1個ふる。最も大きな目のプレイヤーは、**開始プレイヤー**トークンを手元に置く(同点はふり直す)。1が出たプレイヤーは、イベント(Event)カードを無料で1枚引く。

「発動(Activate)」(=1ターンに1回使用できる)能力を持つカードは、再び準備状態になる。

### 移動フェイズ

**開始プレイヤー**から順に、各プレイヤーはダイスを1個ふり、ボード上をそのスペース数以内で移動する。スペースは「陸(Land)」「都市(City)」「海(Sea)」の3種類ある。陸と都市のスペースに入るには移動力が1必要で、海のスペースに入るための移動力コストは、そのスペースに書かれている。ヒーローは他のヒーローの入るスペースに入ったりそこを通過したりしてよい。できるかぎり、ボード上の財宝のあるスペースを目指すといいだろう。

移動のダイスで1が出たプレイヤーは、イベント(Event)カードを無料で1枚引く。アドベンチャーフェイズに進む前に、すべてのヒーローが移動フェイズに移動する点に注意。

### アドベンチャーフェイズ

アドベンチャーフェイズでは、**開始プレイヤー**から順に、各ヒーローは自分の入るスペースに応じて何が起る。

**都市スペース** — 都市(City)カードを1枚引く。そこに「秘密」アイコン(右図参照)が書かれている場合、それは他のプレイヤーに見せない。それ以外の場合、そのカードに書かれていることを読み上げて実行する。



秘密アイコン



**陸/海スペース** — 君の入るスペースに財宝が無い場合、ダイスを1個ふる。4~6の場合、イベン

ト(Event)カードを1枚引く。2~3の場合、何も起らない。1の場合、敵(Enemy)カードを1枚引き、それが君に攻撃する。

**財宝のあるスペース** — 君の入るスペースに財宝がある場合、君はその財宝を獲得するためにアドベンチャーに望んでよい。

### 終了フェイズ

終了フェイズに、新たな財宝(財宝とアドベンチャーの組み合わせとランダムロケーション)を引いて、回収された分を置き直す。ゲームラウンドの終了時には、ボード上には常に4つの財宝があるようにすること。

さらに、KOされたヒーローはここで復活する。

## 財宝アドベンチャー



財産値

クイックスタートゲームでは無視

危機値

各財宝には、財産値(金のコインのアイコン)と危機値(赤の部族の盾のアイコン)がある。ヒーローが財宝を回収するためには、危機値と同じ数の危機を突破しなければならない(複数のターンにまたがることもできる)。現状では、財宝/アドベンチャーカードの他のアイコンは無視する。

各危機は、1つずつ突破しなければならない。危機デッキの一番下から危機カードを1枚引く(カードの絵の下のキーワード枠に「**絶体絶命(Cliffhanger)**」ではなく「**危機(Danger)**」とあることを確認すること)。危機は常にデッキの一番上に捨てる。各危機には、名声値と1つ以上のチェックが書かれている。チェックの間に「または(or)」と書かれている場合、君はどちらか一方を選ぶ。そこに「および(and)」と書かれている場合、両方のチェックを行わなければならない。「戦闘(Fight)」の選択肢を選んだ場合、直接戦闘に移る。

## チェックと絶体絶命

チェックを行う場合、チェックに対応した君のヒーローのスキル(俊敏(Agility)、知識(Lore)、等)の値に等しい個数のダイスをふる。これはアドベンチャーダイスと呼ばれる。チェックの脇に書かれている数字は、成功のためにダイスで出す必要がある値である(4+=4~6、5+=5~6、等)。

成功の目の出たダイス1個につき、危機の上に成功マーカーを1個置く。チェックをクリアするためには、そこに書かれている✕の数と同数の成功を出す必要がある。ダイスをふるたび、そこに最低1個の成功があるかぎり、ダイスを再びふることができる。

チェックをクリアした場合、その危機は突破され、君は「一時中断」(ターンを終了し、ここまで突破した分の名声を獲得し、完全に回復する)か「強行」(ここまでで得られた分の名声を賭け、そのまま次の危機に直行する)を選ぶことができる。

必要な分の成功を出せなければ、チェックは失敗である。君のターンはただちに終了し、君は危機を裏返して**絶体絶命**(Cliffhanger)の面を表にする。次のターン、君はそこから離れることはできず、アドベンチャーフェイズに君は**絶体絶命**を突破しなければならない。

絶体絶命のチェックが失敗した場合、君のヒーローはKOされ、本拠都市に戻される(さらに、道具や仲間や名声や財産を、合わせてダイス1個分失う)。絶体絶命チェックの間(そして**絶体絶命**チェックにかぎり)、君は“必死”になることができ、自分のヒーローが負傷を受けることで、その点数と1対1の個数の追加のアドベンチャーダイスをふることができる。絶体絶命チェックをクリアした場合、君は通常通りに「一時中断」か「強行」を選べる。

## 財宝の売却とアイテムの購入

君がアドベンチャーフェイズ中に都市にいる場合、(都市カードを引いた後で)君は持っている財宝を売ってよい。財宝を捨て、そこに書かれている財産値を得る。また、君は**道具**(Gear)や**仲間**(Ally)を各**名声5**で購入できる。これは表向きに君のキャラクターシートの脇に置かれる。また、**一般アイテム**(Common Item)をカードの上隅に書かれているコストで購入することもできる。一般アイテムには捨て札パイルが無い点に注意。このカードは、単に山札に戻されるだけである。都市に入る間、君は名声1につき負傷1を回復できる

## 敵との戦闘

敵と戦闘する場合、君は一連の戦闘ラウンドを実行する。各ラウンドでは、君は戦闘(Combat)スキルと同数の**戦闘ダイス**をふる。敵も同様に、君に対して同時に**戦闘ダイス**をふる。4~6が出たダイスはヒットである。ヒーローは、負傷値(Wounds)の枠の隣に**防御力**(Defense)が書かれている。君が攻撃を受けるたび、君は自分の防御力に等しい数のヒットを無視できる(通常は、ヒーローの防御力は1、敵の防御力は0である)。防御力を越えた分の1ヒットにつき、負傷マーカーを1個キャラクターの上に置く。ヒーローが自分の負傷値と同じ数の負傷を受けている場合、そのヒーローはKOされ、本拠都市に戻される(さらに、道具や仲間や名声や財産を、合わせてダイス1個分失う)。

敵が負傷値と同じ数の負傷を受けたら、その敵は撃退される。ただちにその敵に書かれている値の名声を受け取る。

危機から直接戦闘に行った場合、君は危機カードに書かれている名声の代わりに、敵カードに書かれている名声を受け取る点に注意。

## イベントカード

イベントカードは、そこに書かれている通りにプレイする。「**ただちにプレイ**(Play Immediately)」と書かれているイベントは、引いたらすぐにプレイしなければならない。

## 重要事項

- ヒーローは最大で**道具**(Gear)を**3つ**および**仲間**(Ally)を**3人**までしか持てない(メインゲームでは、**一般アイテム**(Common Item)はすべて道具である)。
- ヒーローは他のヒーローを**直接攻撃**できない。
- **ランダム都市**はロケーション(Location)カードの一番下に書かれている。
- スペースに**敵のフィギュア**(ナチの兵士/ギャングの一味)がある場合、ヒーローはそこで移動を止め、ただちに攻撃を受ける。ナチのフィギュアは**ナチの兵士**(Nazi Soldiers)を、ギャングのフィギュアは**ギャング団**(Mobsters)を意味する。