

聖杯

サクセション

はじめに

王はもはや余命いくばくも無い。来るべき時に備え、2人の次王候補は各地で様々な勢力の支持を集めようとしていた。だがゆめゆめ油断めさるな。数多の声を味方につけようとも、聖杯を携えし者の前にはひれ伏すのみ……

「聖杯サクセション」は中世の王位継承争いをテーマにした2人用カードゲームです。

プレイヤーは有力な王位継承者の1人となり、玉座を狙い力を尽くします。多くの勢力の支持を得た者が、諸侯に承認され次なる王となります。

ただし、この時代のこの国において、伝説の聖杯は非常に尊いものです。散り散りになった聖杯を手中におさめることができれば、すぐさま玉座につくことができるでしょう。

内容物

領地カード × 45 枚

勢力カード × 26 枚

プラスカード × 7 枚

マイナスカード × 9 枚

聖杯カード × 3 枚

領地カード裏面

領地カード以外の内容物

- ・ 説明書（本紙）
- ・ 先手 / 後手チェッカー × 1 枚

- ・ サマリー × 2 枚



Player
2

Time
20min.

Age
10~

準備

- ①領地カード（以下カードと呼びます）45枚を裏向きでシャッフルし、表を見ないまま3枚を抜き、箱にしまいます（この3枚は今回のゲームでは使用しません）。
- ②残りの42枚のカードから各プレイヤーに裏向きで5枚ずつ配ります。相手プレイヤーにカード内容を見られないように持ち、これを手札とします。
- ③残ったカードは裏向きのままテーブルの中央に置き、山札とします。山札からカードを2枚めくり表向きにして山札の横に並べておきます。これを領地列と呼びます。
- ④各プレイヤーはサマリーを1枚ずつ受け取り、カラー面を上にして自分の前に置いておきます。
- ⑤最近王位を継承した人が最初の先手プレイヤーとなります。先手 / 後手チェッカーの白地（先手）側が先手プレイヤーに向くようにして、山札の脇に置いておきます。



ゲームの流れ

ゲームは最大4ラウンドに渡って行われます。各ラウンドは先手プレイヤーから始め、交互に手番を行います。各プレイヤーが6手番ずつ行ったら、先手と後手を交代し、次のラウンドとなります。

このゲームの目的は、王位を継ぐことです。以下のいずれかの方法で王位を狙ってください。

通常サクセション

4ラウンド終了後、各勢力カード、プラスカード / マイナスカードの合計得点で相手プレイヤーを上回る。

聖杯サクセション

聖杯カードを3枚すべて揃える。

いずれかのプレイヤーが**聖杯サクセション**を達成した場合、即座にそのプレイヤーの勝利となり、ゲームが終了します。そうでなければ4ラウンド終了後に得点計算を行う**通常サクセション**で勝者を決めます。

<各プレイヤーの手番>

手番には**カードを出す**か**カードを取る**か、いずれか1つを行います。

カードを出す

手札からカードを表向きで1枚出し、領地列の最後尾（山札から一番遠い場所）に並べます。

手札が無い場合**カードを出す**はできません。**カードを取る**を行ってください。

カードを取る

領地列の最後尾（山札から一番遠いカード）から**5枚のカード**を数えて、**まとめて**取ります。領地列に並んでいるカードが5枚未満の場合は、そのすべてを取ります（**0枚の時は取れません**）。

取ったカードは表向きのまま、自分の前に並べておきます。この際、各勢力カード、プラスカード/マイナスカードは見やすいようにまとめておいてください。前ラウンドまでに獲得していたカードがあれば、それらも一緒にまとめておきます。

カードを取るは各プレイヤー1ラウンドに1回しか行えません。既にそのラウンドで**カードを取る**を行っている場合、**カードを出す**を行ってください（このラウンドで**カードを取る**を行った目印として、自分の前のサマリーを裏返し、モノクロ面を上にしておくのもよいでしょう）。

【注意！】 **カードを取る**を行った後も、手札がある限り手番は続きます。

<ラウンドの終了>

6手番ずつ行いラウンド終了となります（両プレイヤーとも既に**カードを取る**を行っており、手札も無くなっているはず）。

ラウンドが終了したら、山札からカードを各プレイヤーに裏向きで5枚ずつ配り、新たな手札とします。

領地列に残ったカードはそのまま次ラウンドに持ち越します。

山札の脇に置いた先手/後手チェッカーの向きを反転し、新たに白地（先手）側となったプレイヤーが先手となり、次のラウンドを開始します（サマリーのモノクロ面を上にしていた場合、カラー面が上になるよう戻しておきましょう）。

得点計算（通常サクセション）

4ラウンド終了後、得点計算となります。

各プレイヤーの獲得したカードについて得点を計算し、勝者を決定します。

<勢力カード>

勢力カードからは、以下の2種類の得点が発生します。

①勢力マジョリティ

5・6・7・8の各勢力カードは、それぞれ相手より多く獲得していたプレイヤーが、その数字分（**【勢力5】**ならば**5点**、**【勢力6】**ならば**6点**……以下同様）だけ得点します。

相手より少なかったプレイヤーはその数字の勢力マジョリティからの点は**0点**となります。

同枚数だった勢力カードについてはどちらも得点しません。

②勢力セットボーナス

5・6・7・8の4種類の勢力カードを1セット揃えるごとに、ボーナスとして**5点**を得ます。

勢力セットボーナスは勢力マジョリティの得点に関わらず獲得できます。

勢力カードの得点計算例

プレイヤーAが**【勢力5】**4枚、**【勢力6】**2枚、**【勢力7】**3枚、**【勢力8】**2枚を所持しています。

プレイヤーBが**【勢力5】**0枚、**【勢力6】**3枚、**【勢力7】**3枚、**【勢力8】**6枚を所持しています。

この場合、プレイヤーAは**【勢力5】**をより多く持っているため**5点**を得ます。

プレイヤーBは**【勢力6】**をより多く持っているため**6点**を得ます。また、**【勢力8】**をより多く持っているため**8点**を得ます。

【勢力7】は同枚数のため、どちらも得点しません。

また、プレイヤーAは4種類の勢力カードが2セットあるためセットボーナスとして**10点**を得ます。

プレイヤーBは**【勢力5】**が1枚も無いため、セットボーナスは得られません。

結果、勢力カードからはプレイヤーAが**15点**、プレイヤーBが**14点**を得ました。

<プラスカード/マイナスカード>

プラスカード/マイナスカードは、それぞれの数字分、得点/失点します。プラスカード/マイナスカードの合計分、勢力カードの得点に足し引きしてください。

<聖杯カード>

聖杯カードは得点計算においては**0点**として扱われます。

合計得点がより高いプレイヤーが勝者となり、次代の王として承認されます！

同点の場合、再戦をするとよいでしょう！

聖杯サクセション

このゲームでは、上記の通常の得点計算による勝利の他に、聖杯カードによる勝利があります。

聖杯カードは1～2枚持っていて意味をなさず、得点計算においても0点です。

ただし、3枚すべてを揃えることができたならば、王として承認されゲームに勝利します。

ゲーム中、いずれかのプレイヤーが聖杯カードを3枚獲得した場合、即座にゲームが終了し、そのプレイヤーの勝利となります。

クレジット

【TKNG-0009】 2016/12/11

ゲームデザイン：シمامラナオ、ドウゲンノブタケ

ディベロップ：大気圏内ゲームズ

イラスト：ツクダヒナミ

問い合わせ先：

<http://taikikennai.com>

info@taikikennai.com

Twitter:@taikikennaigame

Special Thanks

yowske、きいろさん、桜遊庵、ねいじまさん、エイトさん、やぎわさん、YACO、ワンモアゲーム！、あのボド、テストプレイヤーの皆様、FLOW CHART、ディアシュピール、リトルケイブ、アソビ Cafe、八王子 papaBeat……and you!