ARKHAM RITUAL

10+ | 3~7 | 20MIN

あなた方はアーカム市で働くフリーのジャーナリストです。街のとある大学で夜な夜な怪しげな儀式が行われているという噂を聞き、その噂の真相を確かめるために正体を隠し大学へ潜入します。構内で地下室へと続く階段を見つけ、躊躇わずに階段を下っていきます。しかしこれが過ちの始まりでした。地下室は旧支配者たちを崇拝するための祠で、そこでは真の恐怖をはらむ恐ろしい儀式が行われていたのです！

地下室の明かりは非常に乏しく自分の持っている「もの」が何なのか、渡される「もの」が何かは見えません。かろうじて見える、他の崇拝者たちが持つ「もの」を頼りに生き残る方法を考えなくてはいけません！

果たして、正気を保ったまま儀式から抜け出すことはできるのでしょうか！？

1. ゲーム概要

「アーカムリチュアル」では自分の持っているカードを見ることができません。その代りに他のプレイヤーが持っているカードは常に見えます。他人のカードと場に捨ててあるカードを見て、自分のカードを推測しなくてはいけません。
本ゲームは複数のラウンド（というゲームの区切り）で構成されており、1ラウンドは複数のターン（プレイヤーの手番）で構成されています。プレイヤーの手番では親番プレイヤーが山札の一番上のカードを見て、子番プレイヤーにウラ向きで差し出します。カードを差し出された子番プレイヤーは、新しいカードを手に入れて元から持っていたカードをオモテ向きで場に捨てるか、新しいカードをウラ向きのまま他の子番プレイヤーに渡すかできます。親番プレイヤーがターンを終えたら、別のプレイヤーが親番になり、ラウンドを続けます。
ラウンドは終了条件が満たされるまで続けます。ラウンドが終了したらプレイヤーは全員手に持っていたカードのオモテを見て、他プレイヤーのカードと比較します。「狂気」カード（赤色のカード）を持っていたプレイヤーはそのカードの呪いにより正気度（サン値マーカー）を失います。「正気」カード（青色のカード）を持っていても、他のプレイヤーが同じ儀式道具を持っていたら、その道具は共鳴を起こし両者とも正気度を失います。正気度を保つには誰も持っていない「正気」カードを探し出さなくてはいけません。
ラウンドを続けていくとだんだんとプレイヤーの正気度が下がっていきます。一人以上のプレイヤーが全ての正気度を失い、狂気に取り込まれるとゲーム（儀式）終了です。正気度を保っていたプレイヤー全員は無事儀式から生還します。

2. 内容物

(1) 儀式道具カード　：　15枚
- 5種類：各種　「正気」カード（青）2枚
　　「狂気」カード（赤）1枚

(2) イベントカード　：　5枚
- 5種類：1枚ずつ。全て「正気」カード（青）。

(3) キャラクターカード　：　4枚
- 4種類：1枚ずつ。全て「正気」カード（青）。

(4) 旧支配者カード　：　4枚
- 4種類：1枚ずつ。全て「狂気」カード（赤）。

(5) サン値マーカー　：　計30個
- 1値マーカー：16個
- 3値マーカー：14個

(6) プレイシート　：　1枚

(7) プレイヤーエイド　：　7枚

(8) 破滅ボードとマーカー　：　各1枚

2-1. カード詳細

1. カード種類
カードの種類を示しています。
下記の4種類があります。

- 儀式道具カード
- イベントカード
- キャラクターカード
- 旧支配者カード

2. カード名称
このカードの名前です。

3. 狂気カードアイコン
「狂気」儀式道具カードには　アイコンがあります。

4. カードの色
「正気」カードは背景が青色です。
「狂気」カードは背景が赤色です。

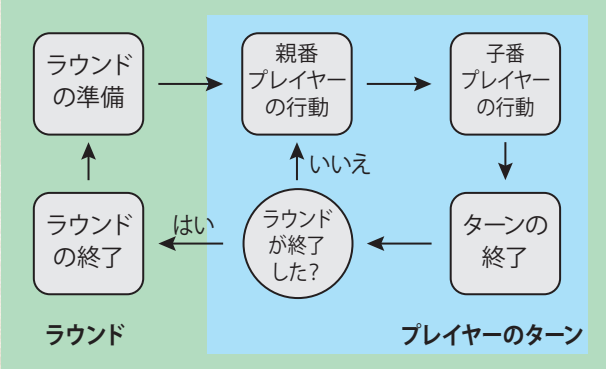
3. ゲームの準備

- 各プレイヤーは**サン値マーカーを7個**取り、自分の前に他プレイヤーから見えるように置きます。
- 全てのカードの中から **アイコンのついていない 22 枚のカード**を取り、山札とします。 アイコンのついているカードの使い方については 10 章を参照してください。
- 残りのカードおよびサン値マーカーは使いません。箱に戻してください。
- プレイシートを場の中央に敷きます。

4. ゲームの流れ

本ゲームは複数のラウンドで構成され、一つのラウンドは複数のターンで構成されます。ターン終了時、現ラウンドが終了しているか確認し、終了していない場合は現ラウンドを続行し次のプレイヤーがターンを行います。

ラウンド終了時、プレイヤーは手に持っているカードを比較してサン値マーカーを失うかどうか判断します。そして、一人以上のプレイヤーがサン値マーカーを全て失うまでラウンドを繰り返します。



5. ラウンドの準備

各ラウンドが始まる前にそのラウンドの準備を行います。

- 22 枚のカードを良く混ぜ、各プレイヤーに **1 枚ウラ向き**で配ります。残りのカードは山札としてプレイヤーの手の届くところに置きます。
- 各プレイヤーは配られたカードを**他の人だけがオモテを見えるように**手に持ちます。（つまり自分が手に持っているカードは見えないということです）

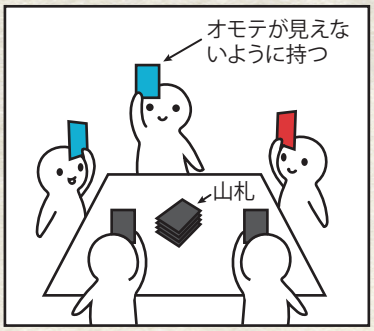


図 1.　ラウンドの準備

ラウンド中、自分が手に持っているカードのオモテは絶対に見てはいけません！

5-1. 親番プレイヤーの決め方

これが本ゲーム最初のラウンドの場合：

- ゲームのルールを一番よく理解しているプレイヤーが最初の親番になります。全員がルールを同じくらい理解している場合はじゃんけんなど適当な方法で決めてください。

2 回目以降のラウンドの場合：

- プレイヤー全員の中で**持っているサン値マーカーの数が一番少ないプレイヤー**が親番になります。複数人いる場合は前ラウンドの最後の親番から見て時計回りに一番近いプレイヤーが親番になります。

親番プレイヤーは山札を自分の前に置き、新しいラウンドの始まりを宣言します。

6. プレイヤーのターン

一つのラウンドは複数のターンで構成されます。一つのターンは親番プレイヤーの手番から始まり、子番プレイヤーに手番が回ります。ターン終了時、次の親番プレイヤーが決まりラウンド終了条件（詳細は 6-3. ターンの終了処理を参照）のいずれかが満たされるまでターンを繰り返し行います。

6-1. 親番プレイヤーの手番

1) 親番プレイヤーはターンの開始を宣言します。親番以外のプレイヤーは全員**空いている一つの手**をテーブルの上に置きます。（手を置いたプレイヤーを**子番プレイヤー**と呼びます）

2) 親番プレイヤーは山札の一番上のカードを引き、**自分だけがオモテを見ます**。（子番プレイヤーは見てはいけません）

3) 親番プレイヤーは引いたカードを子番プレイヤーに**ウラ向きで**差し出します。

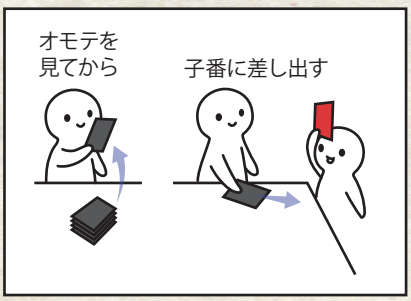


図 2.　親番プレイヤーの手番

親番プレイヤーは引いたカードを必ずいずれかの子番プレイヤーに差し出します。自分の手札にしてはいけません！

6-2. 子番プレイヤーの手番

カードを差し出された子番プレイヤーは：

- まず、**置いてある手をテーブルから放します**。
- そして、差し出されたカードを見ないで：

  a) カードを受け取る（6-2-1. を参照）　又は

  b) カードを他の子番プレイヤーに回す（6-2-2. を参照）

のどちらかを選択し、実行します。

6-2-1. カードを受け取る

カードを受け取ることを選択した場合は：

1) 自分の手持ちのカードを**オモテ向き**でテーブルに捨てます。捨てたカードが「儀式道具カード」の場合はプレイシートのカードの絵が描かれている位置に置きます。それ以外の場合はプレイシートの脇に他のプレイヤーから見えるように並べます。

2) 差し出されたカードを**オモテを見ないまま**他の人から見えるように手に持ちます。

3) 捨てたカードが「イベントカード」の場合はその効果を発動します。（詳しくは 10-2. イベントカードを参照）

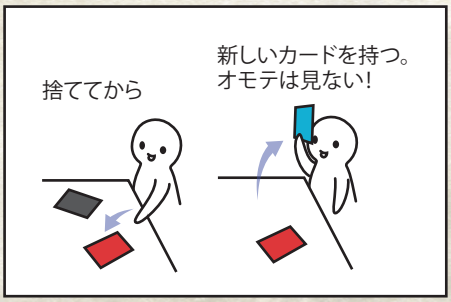


図 3.　カードを受け取る

カードを差し出したり手に持つときに、カードのオモテを見ないように注意！

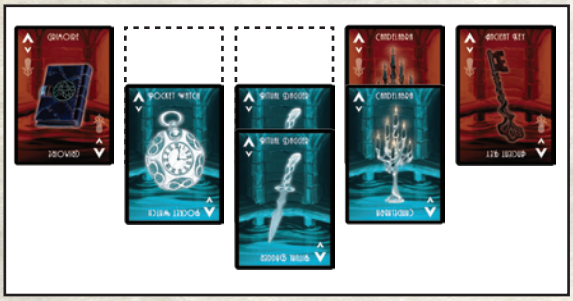


図 4.　捨てたカードはプレイシートに並べる

6-2-2. カードを他の子番プレイヤーに回す

- カードを受け取りたくない場合は他の子番プレイヤーのうち、まだ**テーブルに手を置いているプレイヤー**を選びカードの**オモテを見ないまま**差し出します。
- 全ての子番プレイヤーがカードを受け取らない場合（つまりカードを回したいのに**テーブルに手を置いているプレイヤーが居ない**場合）カード効果を発動させず捨ててラウンドを終了します。（6-3. ラウンド終了条件を参照）

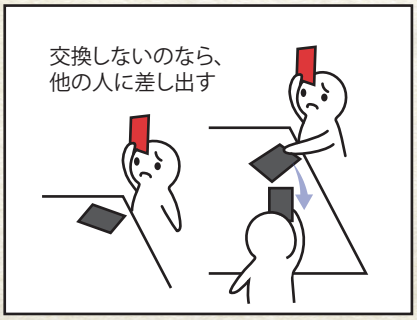


図 5.　他の子番プレイヤーに回す

6-3. ターン終了

ターン終了時、次のターンを始める前にラウンドが終了する条件を満たしているかどうかを確認します。

ラウンド終了条件

1) 全てのプレイヤーがカードを受け取らなかった（6-2-2. を参照）

2) 捨てたカードによる特殊効果が発動した（10-2. を参照）

3) 山札にカードが残っていない

以上いずれかの条件を満たしているならラウンドを終了し、7 章のラウンド終了に進んでください。

条件を満たしていないなら次のラウンドに進みます。

- 親番プレイヤーは**まだ手をテーブルに置いているプレイヤーのうち時計回りで一番近いプレイヤー**に山札を渡します。すべてのプレイヤーが手を置いていない場合は左隣のプレイヤーに山札を渡します。
- 山札を渡されたプレイヤーが**次ラウンドの親番プレイヤー**になります。
- 新しい親番プレイヤーはラウンドの終了を宣言します。**すべてのプレイヤーはテーブルから手を放し**ます。
- 6-1. 親番プレイヤーの手番に戻り新しいターンを始めます。

例1 ：新しい親番プレイヤーの決め方

プレイヤー A が現親番プレイヤーでターンが終了しました。このとき B はテーブルに手を置いていませんでしたが C はテーブルに手を置いていました。よって A は C に山札を渡し、C が次のターンの親番プレイヤーになります。

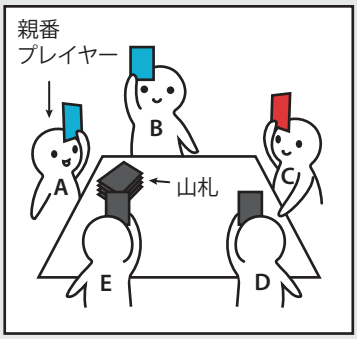


図 6.　親番プレイヤーの決め方

7. ラウンドの終了

ラウンド終了時、プレイヤーは全員手に持っているカードのオモテを見ます。そして他のプレイヤーが持っていたカードと比べてラウンドの生存者を決めます。生存者は正気度を失いませんが、生存に失敗したプレイヤーは正気度を失い一歩狂気に近づきます。

7-1. 生存者の判定

下記の条件を満たしたプレイヤーはラウンドの生存者です。

a) **「正気」（青）カード**を持っている　―且つ―
b) 他のプレイヤーと**同じ「儀式道具カード」**を**持っていない**

つまり、下記の条件を満たしたプレイヤーは**生存者ではありません**。

a) **「狂気」（赤）カード**を持っている　―又は―
b) 他のプレイヤーが同じ「儀式道具カード」を**持っている**

例2：ラウンドの終了時の判定

各プレイヤーは下記のカードを持っていました。

Player A　Player B　Player C　Player D　Player E

D と E は「狂気」カードを持っていたため、生存者ではありません（サン値を失います）。B は「正気」カードを持っていますが、E が同じ「儀式道具カード」を持っています。よって、B も生存者ではありません。A と C はどちらも「正気」カードを持っていて、なおかつ他のプレイヤーが持っていないカードなので両方ともこのラウンドの生存者です。

7-2. 例外処理：狂信者

いずれかのプレイヤーが「狂信者」カード（10-3. を参照）をラウンド終了時に持っていた場合は**7-1. 生存者の判定で説明した条件が下記のように変わります。**

下記の条件を満たしたプレイヤーはラウンドの生存者です。

a) **「狂気」（赤）カード**を持っている　―且つ―
b) 他のプレイヤーと**同じ「儀式道具カード」**を**持っていない**

つまり、下記の条件を満たしたプレイヤーは**生存者ではありません**。

a) **「正気」（青）カード**を持っている　―又は―
b) 他のプレイヤーが同じ「儀式道具カード」を**持っている**

「狂信者」カードそのものは「正気」（青）カードのため、このカードの持ち主は必ずラウンドの生存に失敗します！

例 3：「狂信者」の効果

各プレイヤーは下記のカードを持っていました。

Player A　Player B　Player C　Player D　Player E

C が「狂信者」カードを持っていたため、このラウンドでは「正気」（青）カードを持っているプレイヤーは生存に失敗します。A、B、と C は「正気」カードを持っているので生存者ではありません。E は「狂気」カードを持っていますが、B が同じ「儀式道具カード」を持っているため生存者ではありません。D は「狂気」カードを持っていて、なおかつ他のプレイヤーが持っていないカードなのでこのラウンド唯一の生存者です。

7-3. サン値マーカーを失う

ラウンドの生存に失敗したプレイヤーはそれぞれ正気度を失い、狂気に一歩近づきます。

- 生存に失敗したプレイヤーは**生存に失敗したプレイヤーの人数分**サン値マーカーを失います。失ったマーカーは中央に捨ててください。

例4：サン値マーカーを失う

例3では生存者は D 一人だけでした。4人のプレイヤーが生存に失敗したため、その4人（A、B、C、と E）はそれぞれサン値マーカーを4個ずつ（4 点分ずつ）失います。

8. ゲームの終了

いずれかのプレイヤーがサン値マーカーを全て失うまでラウンドを繰り返します。プレイヤー全員がサン値マーカーを持っている場合は 5. ラウンドの準備に戻り新しいラウンドを始めてください。

サン値マーカーを全て失ったプレイヤーが一人以上いる場合はゲーム終了です。

- サン値マーカーを全て失ったプレイヤーは全員正気を失い「儀式」に取り込まれて、ゲームに敗北します！
- サン値マーカーを一つでも持っているプレイヤーは全員無事「儀式」から生還し、ゲームに勝利します！

追加ルール

全員勝利では物足りない場合は下記のルールで遊んでください。

- ゲーム終了時、サン値マーカーを一番多く持っていたプレイヤーが真の勝利者です。複数のプレイヤーがサン値マーカーを一番多く持っていた場合は、該当者全員が勝利者です！

9. 特殊カードの変更

本ゲームには 28 枚のカードが付属しますが、1 回のゲームで使うのは 22 枚だけです。ゲームを遊ぶ準備をしているときに（3. ゲームの準備を参照）アイコンのついているカードをいくつか選び、該当するカードと取り換えて 22 枚の山札を作ってください。どのカードを取り換えるかは次章を参考にしてください。

10. カード効果の詳細

いくつかのカードにはルールを変える特殊効果があります。

10-1. 儀式道具カード（山札に 15 枚）

儀式道具カードは 5 種類あり、1 種類につき「正気」（青）カードが 2 枚、「狂気」（赤）カードが 1 枚あります。儀式道具カードには特殊効果はありません。

「狂気」（赤）カードには アイコンがついています。

10-2. イベントカード（山札に 4 枚）

イベントカードは子番プレイヤーの手番時に捨てられたとき（6-2-1. カードを受け取るを参照）特殊効果が発動します。
イベントカードは全て「正気」（青）カードです。

エルダーサイン (Elder Sign)

このカードが捨てられたら直ちにラウンドを終了します。詳しくは 6-3. ターン終了のラウンド終了条件を参照してください。

ゲート (Gate)

このカードが捨てられたとき旧支配者カードを持っているプレイヤーがいたらその旧支配者カードの効果を発動します。（10-4. を参照）
誰も持っていなかったら何も起こりません。

2 つの「ゲート」カードはラウンド終了時の生存者の判定時に別のカードとして考えます。
（イラストも別物になっています）

どちらか1枚を山札に追加

魔法のオーブ (Magical Orb)

このカードを捨てたプレイヤーは山札の一番上のカードを見ます。そしてそのカードを山札の一番上にウラ向きに戻すか、ゲームから除外するかしてください。

輝くトラペゾヘドロン (Shining Trapezohedron)

このカードを捨てたプレイヤーは山札の一番上のカードを見ます。そしてそのカードが「正気」カードだったらサン値マーカーを1個獲得します（7 個が上限）。「狂気」カードだったらサン値マーカーを1個失います。これによりサン値マーカーが 0 個になったらゲーム終了です。

10-3. キャラクターカード（山札に 2 枚）

キャラクターカードはラウンド終了時にプレイヤーが手に持っていた場合効果を発動します。**旧支配者カードによってラウンドが終了した場合は効果を発動しません。**
キャラクターカードは全て「正気」（青）カードです。

どちらか1枚を山札に追加

捜査官 (Investigator)

このカードの持ち主がラウンド終了時に生存者であれば、サン値マーカーを 1 個獲得します（7 個が上限）。

臆病な学生 (Wary Student)

このカードの持ち主は生存者の判定時に必ず生存に失敗します。ただし、サン値マーカーは 1 個しか失いません。

どちらか1枚を山札に追加

狂信者 (Cultist)

ラウンド終了時にこのカードを持っているプレイヤーがいた場合は生存者の判定ルールを変更します（詳細は 7-2. 例外処理：狂信者を参照）。

狂った教授 (Mad Professor)

ラウンド終了時にこのカードを持っているプレイヤーがいた場合は規定の生存者判定ルールに加え（7-1. を参照）、儀式道具カードを持たないプレイヤーも生存に失敗します（このカードの持ち主も含む）。

10-4. 旧支配者カード（山札に 1 枚）

「ゲート」カードが捨てられたときにいずれかのプレイヤーが旧支配者カードを持っていたらラウンドを終了します。**規定の生存者の判定を行わずに旧支配者カードの効果を発動します。**
旧支配者カードは全て「狂気」（赤）カードです。

どれか1枚を山札に追加

クトゥルフ (Cthulhu)

このカードの持ち主以外のプレイヤーはサン値マーカーをプレイヤー人数より 1 少ない数だけ失います。（例：5 人プレイ時には 4 個）

ニャルラトホテップ (Nyarlathotep)

このカードの持ち主を除き、サン値マーカーを一番多く持っていたプレイヤー全員が生存に失敗し規定数のサン値マーカーを失います（7-3. を参照）。そしてこのカードの持ち主は、この効果で失われたサン値マーカー全員分と同数を獲得します（7 個が上限）。

ヨグ・ソトース (Yog-Sothoth)

このカードの持ち主とサン値マーカーの残りが一番少ないプレイヤーを除いて全員が全てのサン値マーカーを失います。ただし、サン値マーカーの残りが一番少ないプレイヤーが複数いる場合はこのカードの持ち主が 1 個を除き全てのサン値マーカーを失い、その他のプレイヤーはサン値マーカーを 1 個失います。

ハスター (Hastur)

儀式道具カードを持っていたプレイヤー全員が生存に失敗し、規定数のサン値マーカーを失います（7-3. を参照）。さらにそのプレイヤー達は「狂気」カードを持っていたプレイヤーの人数分サン値マーカーを失います（ハスターも数える）。

11. テーブルトーク

ゲーム中の会話は基本的には自由ですし、重要な要素でもあります。**ただし以下のことを話すのは禁止です。**

- プレイヤーが持っているカード名や色を直接伝える。
- ウラ向きのカードを見せたりそのカード名を伝える。

それ以外に制限はありません。だまし、だまされるのも本ゲームの醍醐味なので、仲間同士ワイワイ楽しんでください。

12.Q&A（よく聞かれる質問）

Q1: 親番プレイヤーは見たカードをそのまま自分の手札にできますか？

A1: いいえ、必ず子番プレイヤーに差し出してください。

Q2: 「エルダーサイン」を捨ててラウンドが終了しました。生存者の判定時、「エルダーサイン」を捨てたプレイヤーはどのカードを判定に使いますか？

A2: 「エルダーサイン」を捨てたときに渡されたカードです。

Q3: オモテを見てはいけないカードのオモテを誤ってみてしまいました。どうしたらいいですか？

A3: 見てしまったカードを山札の一番上に置き、山札をよく混ぜてください。そしてオモテを見ずに山札の一番上のカードを引きます。その後サン値マーカーを１個失います。今後、気を付けてください。

Q4: 「ゲート」を捨てて「クトゥルフ」を手に入れました。この場合も「クトゥルフ」の効果を発動しますか？

A4: はい、あなたの正体はクトゥルフの化身です！直ちにラウンドを終了し、カード効果を発動します。

Q5: サン値マーカーを７個以上手に入れてもいいですか？

A5: いいえ、７個が上限です。

13. ミニ拡張：破滅ボード

付属されている「破滅ボード」を使うことでプレイヤーが失うサン値マーカーの数が変わります。7-3. サン値マーカーを失うに書かれているルールを下記のルールと置き換えてください。

- ゲーム開始時、マーカーを破滅ボードの最初のマスに置きます。
- ラウンド終了時、生存に失敗したプレイヤーは**破滅ボードのマーカーのあるマスの数**だけサン値マーカーを失います。
- その後、次のラウンド開始前に破滅ボードのマーカーを１マス進めます。

14. 3・4 人用ルール

本ゲームは５人以上で遊ぶことを推奨していますが、3・4人でも楽しめます。

3 人で遊ぶ時は**ダミープレイヤーを２人**追加します。

4 人で遊ぶ時は**ダミープレイヤーを１人**追加します。

- 各ダミープレイヤーに 5. ラウンドの準備でカードを１枚オモテ向きに配ります。
- ダミープレイヤーは他のプレイヤーからカードを受け取りません。
- ダミープレイヤーは親番になりません。
- ダミープレイヤーはサン値マーカーを持っていません（サン値マーカーを比較するときダミープレイヤーを除く）。
- ラウンド終了時、生存者の判定ではダミープレイヤーの前に置かれているカードも判定に加えます。
- ダミープレイヤーはプレイヤー数を比較するときプレイヤーとして数えます（例：クトゥルフカードの効果）。

ゲームデザイナー：笠輪　弘樹

開発協力：イリクンデ、ジョン＝スミスの柩

イラストレーター：エミリー・リン

発行人：小林　大

スペシャルサンクス：Nathan Trimmer 、プレイテストに協力してくれた方々、そして Kickstarter のバッカーの皆様。

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMConnolly, Christian Gilbert - Weirdguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos “Cato” Fabri, Mickaël Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣 , Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos ‘K’ Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

説明書の訂正などウェブサイトでフォローしますので、お手数ですが遊ぶ前に一度ご覧ください。

NINJA STAR

http://www.ninjastargames.com

Yirlikumde

Copyright © 2017 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.