

†やとぎる†

プレイ人数：2人～4人

†カードリスト

名称	戦力	勝利点	能力
道化師	1	-7	—
旅人	1	0	—
影武者	1	1	他の『陣地』に出ている任意のカードと入れ替わる。(所有権も入れ替わります。)まだ能力を使っていないカードであれば、その能力も使えます。
政治屋	1	1	(終戦時)『政治屋』が置かれている『領土』の戦力2以下の勝利点を倍にする。
暗殺者	2	1	任意のカードの戦力と能力を、この戦闘(ラウンド)の間無効化する。 《この能力は、計略フェイズの最初に処理される。》
忍者	2	0	(合戦後)『領土』に『忍者』が置かれているプレイヤーは、終戦まで手札を公開してプレイする。
謀略師	2	1	対象のカードを手札に戻す。
革命家	2	1	(合戦時)数字の強弱を逆転する。
盗賊	2	1	(終戦時)『領土』に『盗賊』が置かれているプレイヤーは、他の『領土』から1枚カードを、自分の『領土』に移す事ができます。
騎士	3	1	(合戦後)手札に戻る事ができます。《この能力は『決戦』では使われない。》
傭兵	3	1	(合戦後)手札に戻る事ができます。《この能力は『決戦』では使われない。》
戦士	3	1	(合戦後)手札に戻る事ができます。《この能力は『決戦』では使われない。》
侍	3	1	(合戦後)手札に戻る事ができます。《この能力は『決戦』では使われない。》
獵兵	3	1	(合戦時)すべての『陣地』に出ている戦力4以上のカード毎に『獵兵』の戦力+1。
劍聖	4	1	(合戦時)戦力の合算ではなく個々の戦力を比べる。任意のカードの戦力に+4。
將軍	4	2	(合戦時)任意の『陣地』の3以下の戦力に+2。
軍神	4	2	他の『陣地』に出ている戦力3の能力を、この戦闘(ラウンド)の間無効化する。
霸王	4	3	他の『陣地』に出ている戦力2以下の能力を、この戦闘(ラウンド)の間無効化する。
巨槍兵	5	1	—
巨盾兵	5	1	—

†場の説明

『手札』…各プレイヤーが手に持つ札。

『陣地』…各プレイヤーの手元、戦闘に使われるカードを出す場。

『領土』…各プレイヤーの手元、戦闘後総取りしたカードを置いておく場。

†準備

- ・親プレイヤーを決め、カードを裏向きでシャフルします。

†雇用

変形ドラフト式手札構築。

- ・各プレイヤーに3枚ずつ配る。
- ・各プレイヤーは1枚選び手札とする。残りの2枚を左隣のプレイヤーに渡す。(手札計1枚。)
- ・各プレイヤーに新たに1枚ずつ配る。
- ・各プレイヤーは1枚選び手札とする。残りの2枚を左隣のプレイヤーに渡す。(手札計2枚。)
- ・各プレイヤーに新たに1枚ずつ配る。
- ・各プレイヤーは1枚選び手札とする。残りの2枚を左隣のプレイヤーに渡す。(手札計3枚。)
- ・渡された2枚の内、1枚を手札とする。残りの1枚を左隣のプレイヤーに渡す。(手札計4枚。)
- ・渡された1枚を手札とする。(手札は計5枚となります。)

†戦争

『会戦』→『主戦』→『決戦』と、3回の戦闘（ラウンド）が行われます。

各戦闘（ラウンド）は、『出陣』、『計略』、『合戦』の各フェイズで構成されます。

†出陣フェイズ

- ・各プレイヤーは手札から2枚選び、同時に『陣地』に出す。(1枚しかない場合は、1枚だけ出す。)

†計略フェイズ

- ・親プレイヤーの左隣りから時計回りに、カードの『能力』を処理していきます。

※各カードの能力は、戦闘（ラウンド）につき1回しか使えません。(剣聖は2種類の能力を1回ずつ使えます。)

†合戦フェイズ

- ・『陣地』にある戦力の合算がいちばん高いプレイヤーが、各『陣地』に出ているカードを総取りします。
- ・いちばん高いプレイヤーが複数いる場合は、後手プレイヤーが総取りします。
- ・総取りしたカードは、プレイヤーの『領土』に置きます。
- ・総取りしたプレイヤーが、次の戦闘（ラウンド）の親プレイヤーになります。

†終戦

- ・『領土』にあるカードの勝利点の合計が、一番高いプレイヤーの勝利です。