

# ルミエル†プリエール

ある人の形をした者は、遠くで佇む娘を指して言った。

「1人では無理かもしれないが、2人いれば、あの娘をこちらへ誘導できるかもしれない」と。

そう言われた人間は考え込んだ。確かにその通りかも知れない。

しかし、彼女が人間である保証が全く無い——目の前の人の形をした者が人間である保証が無いように。

人間は娘を呼んでみた。果たして彼女は応じた、そして、目の前まで来て微笑んで、ゆっくりと、口を開いた。

「——こんばんは、そして、さようなら——」

## 【概要】

プレイ人数 3~4人 プレイ時間 30分~

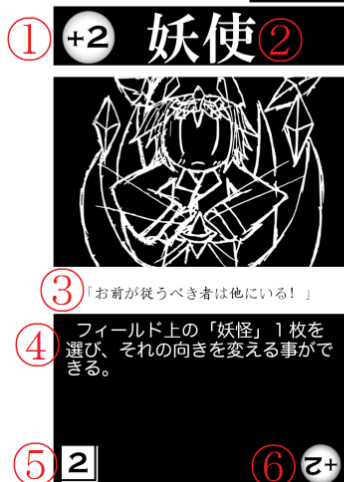
ルミエル†プリエールは3~4人のプレイヤーが4x4のフィールド上でカードを奪い、押し付けあうゲームです。プレイヤーはカードを手札から順番に置いていくことで相手のカードをはさみカードを獲得することで得点し、また相手に挟ませてマイナス点のカードを獲得させて失点させます。もっとも総得点の多いプレイヤーが勝者です。

## 【カード枚数とカードの見方】

枚数の左側はゲームの準備の際の1人当たりのデッキ内容、括弧内は内容物の総枚数です。

|     |            |     |             |
|-----|------------|-----|-------------|
| 常人  | : 5枚 (20枚) | 妖怪  | : 2枚 (8枚)   |
| 妖使  | : 2枚 (8枚)  | 異界人 | : 2枚 (8枚)   |
| 退魔士 | : 1枚 (4枚)  | 神父  | : 1枚 (4枚)   |
| 戦士  | : 1枚 (4枚)  | 奇術師 | : 1枚 (4枚)   |
| 魔術師 | : 1枚 (4枚)  | 幽霊  | : 1枚 (4枚)   |
| 境人  | : 1枚 (4枚)  | 吸血鬼 | : 1枚 (4枚)   |
|     |            | 合計  | : 19枚 (76枚) |

## カードの見方



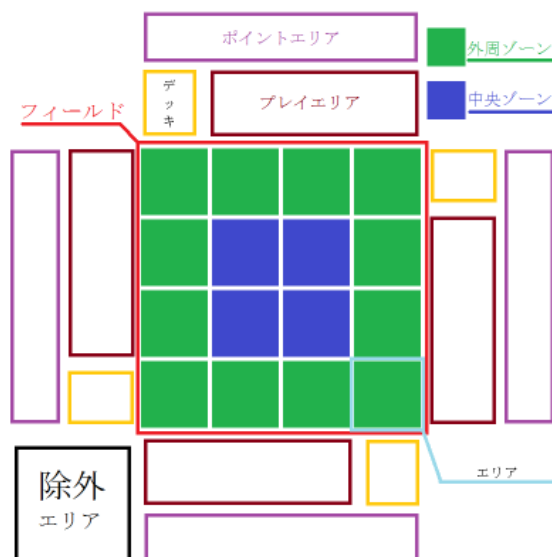
- ①得点  
カードを獲得した時に得られる得点を示しています。
- ②カード名  
カードの名前を表します。特定の名前のカードを参照する時には、ここを参照します。
- ③プレイヤー  
カードのイメージを表しています。ゲーム中は無意味です。
- ④効果  
カードの持つ効果を表しています。
- ⑤枚数  
そのカードが、一人の山札に何枚入っている物かを表します。
- ⑥得点  
①と同じです。

## 【場の説明】

このゲームは下図のような場で構成されます。図中緑と青で示された1つのマスエリア、そしてその集合をフィールドといいます。また、カードをエリアに置く前に一時的に置く場所をプレイエリア、獲得したポイント置く場所をポイントエリアと言います。これらは全てのプレイヤーに公開されている領域です。

デッキ(山札)を置くデッキ置き場(図中デッキ)、そしてゲームから取り除く、除外する等の効果によりカードが置かれる場所を除外エリアと言います。これらの場はどのプレイヤーもゲーム中見ることは出来ません。

最後に、図には記載されていませんが手札があります。これは手札を所持するプレイヤー以外は見ることが出来ません。



## 【カードの向き】

このゲームでは場におかれたカードの所有権をカードの向きで判断します。自分から見てカードの名称が横向きや上下逆さまに見えないカードが自分のカードです。セットフェイズでカードを置く場合など、特に指示のない場合には自分のカードとしてのみカードを置くことができます。また、カードの向きを変更する等の効果でどのプレイヤーも所有権を持たないような向き(斜めなど)にカードの向きを置くことはできません。必ず90度刻みでカードを置いてください。3人プレイの場合は4つの向きのうち1つの向きを使用しないものとして同様に処理してください。

## 【プレイの準備】

それぞれのプレイヤーに【カード枚数】左側の枚数ずつのカードを配り、デッキとします。デッキから常人を1枚ずつ抜き取り、表向きで自分の前に置いてください。その後残った18枚のカードをシャッフルし、デッキエリアに置きます。それぞれのプレイヤーはデッキから6枚引き、手札とします。

手札を確認したのち手札のカードを1枚公開することで任意の枚数の公開されていない手札のカードを山札に戻し、シャッフルして戻した分だけ枚引き直すことができます。これは何度でも行うことができます。

全員が引き直しをしない選択をしたらじゃんけんで1番手のプレイヤーを決めます。時計回りに自分の前に置かれた常人を任意のエリアに置きます。

## 【ターン進行】

以降は以下に示すターンの進行を手番プレイヤーごとに行います。フローチャート「ターンシーケンス」を参照してください。順番は準備の際決めたものと同一とします。

## 【スタートフェイズ】

### ターンの開始を確認するフェイズ

終了条件を確認し、それを満たしていない場合は次のフェイズに進みます。

## 【リムーブフェイズ】

### 特殊処理を行うフェイズ

以下の条件を同時に満たしている場合特殊処理を行います。

1. フィールドの全てのエリアに1枚以上カードが配置されている。
  2. フィールドにあるカードの中でその上に配置することができる効果を持つカードが存在しない。
- この場合ターンプレイヤーはフィールド上の一番上の任意のカードを1枚選び自身の得点エリアに置きます。条件を満たさなくなった場合は即座に次のフェイズに移ります。

## 【エフェクトフェイズ】

### カードの効果を処理するフェイズ

ターンプレイヤーは手札からエリアに配置したいカードを1枚選び、プレイエリアに置きます。プレイエリアに置かれたカードの効果を使用するか選択し、使用する場合は効果を解決します。特に記述の無い場合、エリアの最も上にあるカードのみを対象に取るこ

とができます。解決し終わるもしくは使用しない場合には次のフェイズに移ります。

## 【セットフェイズ】

### カードをエリアに置くフェイズ

ターンプレイヤーはプレイエリアに置かれたカードを1枚選びカードが無いエリアに置きます。重ねることが出来るという効果を持つカードについては既にカードがあるエリアでも無視して置くことができます。カードを置いたら次のフェイズに移ります。

## 【ゲットフェイズ】

### カードを獲得するフェイズ

カードの獲得はこのフェイズで**同時に**処理します。挟んだカードの持ち主がはさまれたカードを獲得します。また、挟むカードは両方とも1番上のカードでなければなりません。カードの獲得はターンプレイヤー以外でも以下の条件を満たした全てのプレイヤーに対し処理されます。

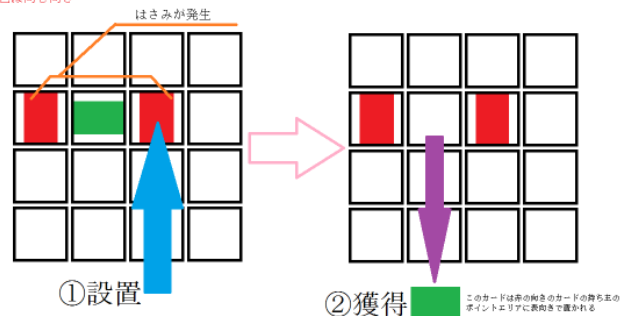
同じ向きの2枚のカードで、それらと異なる向きのカード1枚を縦横斜めいずれかの方向に挟むことで、挟まれたカードを獲得出来ます。2枚のカードを挟んでも獲得することは出来ません。また、同じ向きのカードを3つ並べても真ん中のカードを獲得することは出来ません。また、挟む側のカードのうち最低1枚が**アクティブなカード**である必要があります。

アクティブなカードであるためには、以下に示す条件のうち1つ以上が当てはまらなければなりません。

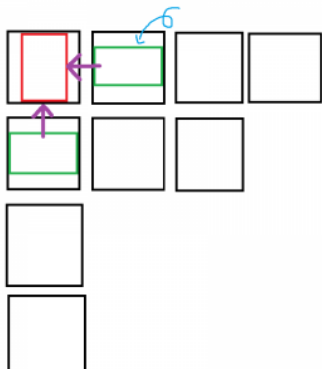
1. このターンに置かれたカードである。
2. このターンに移動したカードである。
3. このターンに向きが変わったカードである。

これらのうち**1つでも**当てはまればアクティブなカードとしてカードの獲得が確定します。また、1回転した場合は3. に当てはまるとみなします。

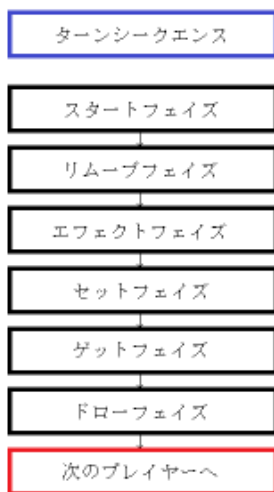
※同色は同じ向き



カードの獲得が全て確定した時点でそれぞれのプレイヤーは獲得するカードをポイントエリアに置きます。カードの獲得は強制であり、獲得しないことを選ぶことは出来ません。

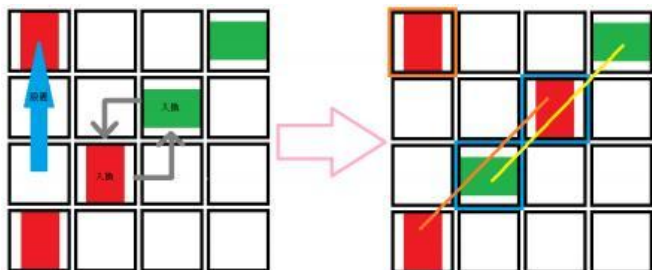


また、四隅の場合には左の図のような場合にカードを挟んだとみなします。それ以外については通常の獲得と同様です。



また、少し複雑な例をいくつか紹介します。

1つ目は挟みあいです。何らかのカードの効果によってカードが入れ替えられた場合には、図のような挟みあいが生じます。この場合は、中央にある2枚のカードがそれぞれのプレイヤーに獲得されます。



2つ目としてカードが複数枚重ねられている場合があります。この場合には、カードが複数枚あるエリアを挟んだ場合には一番上のカードのみを獲得します。

最後に、1つのエリアを同時に複数のプレイヤーが挟んだ場合には挟まれたカードを除外エリアに置きます。

このフェイズは全てのプレイヤーにカードの獲得についての確認を取った段階でフェイズを終了します。次のフェイズに移った場合、何らかの理由で間違いに気付いても巻き戻し処理を行うことが出来ません。

### 【ドローフェイズ】

カードを1枚引くフェイズ

ターンプレイヤーはデッキの一番上のカードを1枚自分の手札に加えます。デッキにカードが無い場合はカードを引く必要はありません。

カードを1枚引いたら次の手番のプレイヤーのスタートフェイズに移ります。

### 【終了条件】

以下に示す条件を[スタートフェイズ]に1つ以上満たすときゲームは終了します。

1. 全員の手札が5枚以下になる。
2. 誰か1人の手札が0枚になる。

### 【得点計算】

ゲームの終了条件を満たした場合得点計算を行います。

自身のポイントエリアにあるカードの得点を全て合計し、最も得点の多いプレイヤーが勝者となります。得点と同じプレイヤーが複数居た場合、最も1番手に近いプレイヤーが勝者となります。

### 【用語集について】

次のページに用語集をつけてあります。何かわからない単語がある場合や単語間の違いについて確認したい場合に使ってください。

電気通信大学 非電源ゲーム研究会

ゲームデザイン：七夜月満夜

ご意見・ご感想・質問等はこちらまで

E-mail : [hidenden@gmail.com](mailto:hidenden@gmail.com)

Webpage : <http://hidenden.com/>

Twitter : [hidenden\\_uec](https://twitter.com/hidenden_uec)

## 【用語集】

| 名称                 | 意味   |
|--------------------|--|
| エリア                | 自分の手札のカードを置く事ができる場所の事を指す。重ねて置くという記述がない場合は既にカードが置かれているエリアに新たにカードを置くことは出来ない。単にエリアと言った場合にはこれを指す。  |
| プレイエリア             | カードをフィールドに設置する前にカードを置く場所。原則として効果はここで使用する必要がある。   |
| ポイントエリア            | 得点として獲得したカードを表向きで置く場所。枚数の制限は無く、何枚でもカードを置ける。  |
| 除外エリア              | ゲームから除外されたカードを裏向きで置くエリア。このエリアには枚数の制限は無い。また、原則としてこの除外エリアにあるカードを見る事はできない。  |
| フィールド              | エリアが縦4エリア×横4エリア集まった領域をフィールドと言う。  |
| ゾーン                | いくつかのエリアをまとめた領域の事を指す。「外周ゾーン」と「中央ゾーン」の2つのゾーンがある。  |
| 外周ゾーン              | 4×4の正方形のフィールドのうち、外側に面している12個のエリアの事を指す。   |
| 中央ゾーン              | 外周ゾーンではない、中央の縦2×横2エリアの4エリアの事を指す。   |
| プレイヤー              | このゲームで遊んでいる人のこと。単にプレイヤーと言った場合は個人を指す。   |
| ターン                | このゲームはプレイヤーが順番にカードを置く、引くなどを行う。その1手番を指す。  |
| ターンプレイヤー           | 現在手番を行っているプレイヤーを指す。  |
| デッキ                | 山札の事。各プレイヤーが1つつデッキを持っており、原則としてターンプレイヤーのデッキを指す。   |
| 手札                 | 自分だけが見る事ができるカードの集まりの事を指す。  |
| 向き                 | フィールドに置かれたカードが誰の物であるかは、向きで判断する。自分から見て文字が横向きや上下逆さまに見えない向きに置いてあるカードが自分のカードであり、プレイエリアからカードを置くときには原則として自分のカードであることが分かるように置かなければならない。既にフィールドに置かれているカードの向きは原則としてエリアを移動させても変更してはならない。 |
| プラスのカード            | カードの得点が「+1」以上であるカード全てを指す。  |
| マイナスのカード           | カードの得点が「-1」以下であるカード全てを指す。  |
| 縦横1エリア             | 原則として、そのエリアに隣接したエリア(斜めを含まない)の事を言っているが、誤解を防ぐ為このように書いてある。  |
| 向きを変える             | このゲームにおいて向きは「そのカードが誰の所有物であるのか」を示している物である。すなわち、「向きを変える」事は「持ち主を変える」事を意味する。   |
| 「一番下」<br>「一番上」     | エリアにカードが1枚しか無い場合、そのカードは「一番下のカード」であり「一番上のカード」でもある。  |
| 除外する               | カードを裏向きにして、除外エリアに置く。除外されたカードは、原則として非公開情報となる。   |
| 移動する               | 特に断りが無い場合、必ずカード設置のルールに従って移動させる事。また、原則として移動によってカードの向きは変わらない。  |
| 「移動する」<br>「設置しなおす」 | 本質的に両者に違いは無いが、便宜上使い分けをしている。  |
| 置き直す               | 置き直すとして書いてある場合、置き直す対象のカードを、任意の向きにして置いてよい。  |
| 重ね置き               | 重ね置きは、1エリアにカードを2枚以上置く事を指し、既に置かれているカードの上に置くのか下に置くのかは問わない。   |
| アクティブなカード          | そのターンのうちに、設置した、移動した、向きが変わったカードの事を指す。   |
| 選ぶ                 | フィールド上のカードを選ぶ場合、原則としてエリアの「一番上」のカードしか選ぶ事はできない。  |
| 解決                 | 効果を実行することを指す。  |