

追加ルール集

熟練者向けの追加ルール10選です。

ルールによっては他のルールと組み合わせて遊べるものもあります。

トレイター

変更点：

準備として、各自の手札8枚のうち、1枚を選んで捨て札とします。お互い、残りの7枚を相手に渡し、その7枚を使って、通常ルール通り対決を繰り返します。

ポイント：

「残された7枚でどのように戦略を立てるか」という力が試されます。

ルーザー

変更点：

通常ルール通りに対決を繰り返し、「相手の勝ち数を4にする」か、「自分の王子に対して相手が姫を出す」を達成できれば勝利です。

ポイント：

相手を勝たせることができれば勝利、という変則的なルールです。お互いに負けようとしている中で、上手く相手を翻弄する技が試されます。

フォーチュン

変更点：

準備として、各自の手札8枚をそれぞれよく混ぜて裏向きの山を作ります。

このルールでは、対決で使うカードを手札から選ぶのではなく、それぞれの裏向きの山から毎回1枚ずつめくりまします。

「密偵」がめくられたら、相手と自分の次にめくられるカードを確認した上で、自分の残りのカードを混ぜ直します。お互いが同時に「密偵」をめくった場合は、この能力は無効になります。

ポイント：

山札めくりの運で勝負するルールです。カードの効能で逆転勝利が発生することもあり、最後まで先の読めないドラマティックな展開が楽しめます。

スリーカード

変更点：

準備として、各自の手札8枚をそれぞれよく混ぜて裏向きの山を作り、そこから3枚引きます。

このルールでは、カードを選ぶ時に、毎回手元のカード3枚から1枚選びます。対決が終わるたび、また新たに山から1枚補充して、その3枚から次の対決に使うカードを選んで…と繰り返し、先に4回対決を制するか、王子を姫で討ち取れたら勝ちです。

ポイント：

手元にある3枚からしか対決に使うカードを選べないという縛りがあることによって、通常のルールとはまた違った考えがいが生まれます。毎回、相手が何を引いたのか、表情をよく観察してみるのも有用かもしれません。

ドラフト

変更点：

準備として、赤と青合わせて16枚のカードを全てよく混ぜて、裏向きの山札を作ります。

お互いに4枚ずつカードを引いて、1枚を確保しては残

りを相手に渡す、を繰り返し、4枚確保できたら、またお互いに4枚引いて、同じようにカードの選抜を繰り返します。

こうして手元に確保した8枚を使って、通常通り対決を行います。

ポイント：

通常ルールとは異なり、カードの選び方によっては同じ役職を2枚持つことができるルールです。数字の強弱、能力の組み合わせを考慮して慎重にカードを選べるかが勝負の鍵を握るでしょう。

ランダムディーラー

変更点：

準備として、赤と青合わせて16枚のカードを全てよく混ぜて、お互いに8枚ずつ配ります。こうして配られた8枚を使って、通常ルール通り対決を繰り返します。

ポイント：

はじめにどのカードが配られたかによって戦略の組み立て方が大きく変わります。相手の持っているであろうカードの内訳を元に狙いを読み取ることが重要です。

インペイシェンス

変更点：

対決勝ち数が4ではなく、3に達したらゲームに勝利します。王子に対して姫を出してゲームに勝利でもゲームは終了します。

ポイント：

決着が着くまでが短くなるため、1つ1つの対決に重みが増し、よりシビアな戦いが楽しめます。

ナンバーズ：ジェスター/ミニスター

変更点：

ジェスター・ミニスター
道化か大臣どちらかの能力、もしくは両方の能力のみを使って、通常通りゲームを進めます。道化/大臣以外のカード能力は参照せず、数字の強さだけで勝敗判定をします。

ポイント：

対決を引き分けにする道化、勝ち数を+1する大臣、これらの能力のみを使うことでシンプルで奥深い駆け引きが楽しめます。

プリンセス・アタック

変更点：

準備として、赤の王子と青の姫を交換します。じゃんけんで勝利したほうが、好きな色の陣営を選び、通常ルール通りゲームを進めます。

ポイント：

赤陣営は王子0枚、姫2枚、青陣営は王子2枚、姫0枚というアンバランスなカード構成でゲームが進みます。数値としては、7の王子が多くある青陣営のほうが有利に見えますが、これは諸刃の剣で、姫に破られる可能性がより高くなってもいるのです。

トゥルー・キング

変更点：

毎回好きなルールを選択してゲームを繰り返し、先に2回勝利をおさめた方が勝者となります。

ただし、ルーザールール以外の対決の中でどちらかが王子に対して姫を出すことで勝利をおさめたら、その瞬間、今までの勝敗は関係なく、姫を出した方がゲームに勝利します。

ポイント：

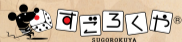
何度もゲームを繰り返し、真の勝者を決めるルールです。1度でも王子に対して姫を出されてしまったらゲームに敗北してしまうという緊張感が勝負を盛り上げます。

クレジット



ゲームデザイン：カナイセイジ イラスト：杉浦のぼる

編集・製造・販売：株式会社すごろくや



東京都中野区東中野 1-51-3
sugorokuya.jp



お問い合わせ

※ここに掲載されている追加ルールに関しては、すごろくやではお問合せにお答えできないこともございます。ご了承ください。