

~ Updated at 5 August 2022 ~

# トワイライトラヴィーン

隠されたる星導の秘宝



Kradia Series #03

Version 2.0 5/8/2022

1. 【イグナカード】の“能力発動時に【魔カトークン】を支払いが必要”のルールが**廃止**する
2. **休憩フェイズ**に手に入れる【魔カトークン】は二枚から**一枚**に変更する。



Q & A

HP: [kradia-project.com/kp003-jp](http://kradia-project.com/kp003-jp)

# INDEX

## ゲームルール

ゲーム紹介	P. 4
ゲームセット	P. 6
ゲーム進行	P. 8
得点方法とルール	P. 11
得点早見表	P. 15
カード詳細	P. 16

## 設定資料

冒険者紹介	P. 23
プロローグ	P. 32
イグナ研究	P. 33
秘境資料	P. 34
お宝一覧	P. 36
カード表	P. 42
冒険者スキル表	P. 44

## ★ ゲーム紹介

新感覚なカード構成ゲーム。

プレイヤーは冒険者として、イグナ達と一緒に秘境の中で激しいトレジャーハントを繰り広げます！

一晩という短い時間で、他の相手よりも早く、より多くのお宝セットを集め、ひっそりと秘境の至宝を街まで持ち帰って、一攫千金のチャンスを手に入れましょう！

## ★ ゲーム目的

ルールに示された様々な組み合わせを元に、一セット3枚の形でカードを集めて、点数を獲得します。

プレイヤーは他の相手が出したカードを奪ったり、または自身の引きでセットを作り、

出来るだけ自分のデッキで最強な勝負セットを作りましょう。

そして、特定なセットを集めた時ボーナスが発生するので、大胆かつ慎重に計画するのが得策です。

## ★ カードを奪う時のオススメ掛け声

【GET！】

【ゲットだぜ！】

GET!



## ★ 勝利条件

### クイックモード

ゲームを1回行い、累計点数が一番高い者が勝ちます。

### 基本モード

回数に制限はなく、累計点数が先に29になったプレイヤーが勝ちます。(もし一人以上のプレイヤーの点数が29より高い場合、点数が一番高い者が勝ちます)

### フリーモード

プレイヤー達で自由に勝利条件を決めます、例えば回数や勝利条件など。  
遊ぶ時は紙とペンを準備して、得点記録を行います。

## ★ 各ゲームの終了条件

プレイヤーの誰かが4セット目の【有効カードセット】を公開した時、今のゲームはすぐ終わります。

全プレイヤーは【お助けカード】またはルールブックの計算方法に従い、今のゲームの得点を計算します、そして【ランキング】にあるプレイヤー自身の【プレイヤートークン】を移動して、結果を示します。

HINT: もしプレイヤーが4セット目を公開している時、他のプレイヤーが"STOP!"でその行動を中止し、公開が失敗するので、ゲームは続行しません。

## ★ セットアップ

- ① 【秘境カード】を取り出して、カードの内容に応じて山札を【お宝カード】と【イグナカード】の二つに分けて、裏面を上にして置きます。



- ② 【冒険者カード】を取り出して、混ぜたら裏面を上にして、横に置きます。



- ③ プレイヤーの人数に合わせて、それぞれ同じ色の【プレイヤートークン】を二つ配ります、一つはプレイヤーの前、もう一つは【ランキング】の“0”のところに置きます。



Hint: もし二つ以上の【プレイヤートークン】が同じ場所に止まった場合、重ね置きをおすすめします。

- ④ 得点セットと他のカードの能力を参照出来るように、各プレイヤーに【お助けカード】を1枚配ります。



- ⑤ ゲームモードを決めた後、ジャンケンで順番を決めます。

### セットアップ



ランキング



イグナカード  
の山札



お宝カード  
の山札



魔力  
トークン

## ★ ゲームセット(ゲームが始まる時)

- ① 各プレイヤーにランダムで冒険者カードを一枚配ります、プレイヤーは自分の冒険者だけを確認出来ます；カードを伏せて、自分の前に置きます。
- ② 参加人数に合わせて【秘境カード】をランダムに配ります：各プレイヤーは【お宝カード】4枚と【イグナカード】1枚を手札として配られます、公開しません。
- ③ プレイヤー人数に合わせて、一人2枚の【魔カトークン】を配ります。
- ④ 残った【お宝カード】と【イグナカード】を山札として二つに分け、裏面を上置き、全員が障れる場所に置きます。
- ⑤ ゲームスタート。

### プレイヤーのセットアップ



冒険者カード

手札



魔カトークン



プレイヤートークン



お助けカード

## ★ ゲーム進行

ゲームは基本プレイヤーが順番にカードを出す事がメインとなります。プレイヤーが決めた順番でゲームを進みます、各プレイヤーが自分の手番になった時に行こなう行動は以下の通りになります。

### STEP 1 - 発掘 \*必須

【秘境カード】から【お宝カード】と【イグナカード】を一枚ずつ引き、手札に入れます。

- 手札が2枚かそれ以下である場合、【お宝カード】と【イグナカード】を二枚ずつ引きます。
- もし手札が8枚かそれ以上である場合、このステップを飛ばします。



### STEP 2 - 鑑定 \*どちらかを選びます (A/B)

- A** 手札から【お宝カード】を一枚場面に出します。
- B** 【お宝カード】を出す代わりに、3枚の【魔カトークン】を使います。もし資源に3枚の【魔カトークン】がない時、この項目が選べられません。

### STEP 3 - 派遣 \*選択的

以上の判定を行った後、プレイヤーは以下の行動を回数と順番関係なく行えます。

- ◆ 手札から【イグナカード】を一枚出して、その効果を発動します。
- ◆ 自分の手札で出来た有効カードセットを公開します。

【イグナカード】は能力発動時に【魔カトークン】を支払う必要があります(GOST)。

**Updated\*** 能力発動時に“【魔カトークン】を支払いが必要”のルールが廃止する。



## STEP 4 - 休憩 / 手番終了

最後に、以上の行動を全て終わったら、プレイヤーは自分の手番が終わることを宣言します。

### ◆ 休憩:

もしプレイヤーは自分の手番で【お宝カード】を出し、手番終了を告げるまでに他の行動をしなかった場合（[派遣フェイズ]以外の【キャラスキル】を使う事は含まず）、【魔カトークン】を一枚手に入れます。

- 各プレイヤーが所有できる【魔カトークン】の上限は8枚です。



MAX. 8

HINT: 出した【お宝カード】と【イグナカード】を別々で置く事で、一回のゲームが終わった時整理しやすいのでお勧めします。



【イグナカード】の  
捨て札エリア



【お宝カード】の  
捨て札エリア

HINT: もしゲームの進行中、山札の【お宝カード】か【イグナカード】がなくなった時、捨て札の【お宝カード】と【イグナカード】を分けて、シャッフルした後山札として使います。



# ★ フローチャート

手番開始

 発掘

【お宝カード】と【イグナカード】  
を一枚ずつ引き

 2- :  +1  
 8+ :  ×

 鑑定

【お宝カード】  
一枚を出す

 -1

3枚の【魔カトークン】  
を使います

 -3

他のプレイヤーが  
“ゲット”成功した

 休憩

【魔カトークン】  
を一枚手  
に入れます

Updated\*

 MAX. 8

 +1

 派遣

- イグナカードを発動  
- 出来た有効カードセット  
を公開

 

 冒険者スキル

手番終了

- 発動する時優先実行  
- 詳しくは裏表紙を参照

## ★ 得点方法

ゲームで一番大事なものは、プレイヤーが様々な【有効カードセット】を公開し、点数を稼ぐことです。

主な得点方法は二つに分かれます：

【有効カードセット】と【デッキボーナス】

公開されたカードに有効セットを多く所有していれば、点数を多く稼げます。公開されたカードセットの得点はゲーム終了時にで計算します。

## ★ 【有効カードセット】の公開ルール

プレイヤーが【有効カードセット】を公開する方法が二つあります

### (一) 他人の手番の時にカードを奪い、完成したセットを公開します

自分以外のプレイヤーが【鑑定】のステップで出した【お宝カード】が、今自分の手札にある二枚のカードと有効カードセットが出来る時、そのカードを奪う事で、有効セットを公開する事が出来ます。

そのカードで有効セットを作りたい者はすぐに大声で“GET！”を叫ぶ事でこのカードを奪います。先に声を出した人がカードを手に入れます。奪うことが出来たら、そのセットはカードを奪った人の前に公開します。

そして そのカードを出したプレイヤーは強制的に【休憩】を行い、手番が終わり、次のプレイヤーに手番が回ります。

もし大声で“GET！”を叫び、けど、実際に出来るセットがない時…ペナルティはありません。その場合、“GET！”を叫んだ2人目のプレイヤーがこのカードを手に入れます。

### (二) 自分の手番で公開します

自分の手番の【派遣】のステップで、手札に有効カードセットが出来ている時、直接に公開できます。

公開に成功したセットだけゲーム終了時に点数を計算できます、公開されたカードセットはプレイヤー自身の近くに置きます。

## 公開された有効カードセットの配置



それぞれの  
公開デッキ

一つの有効カードセット  
(縦に並べる)

## お宝カードの種類

【お宝カード】には3つのシリーズがあり、各シリーズは違う絵柄の7種類Ⅰ～Ⅵの番号と万能のカードで出来ます。その中、番号ⅠとⅥのカードの裏には【原型】と呼ばれる特殊カードがあります。

	天象水晶 シリーズ	幻境素材 シリーズ	神権模様 シリーズ				
普通							
原型							
	1	2	3	4	5	6	万能
番号	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	∞

## ★【有効カードセット】の種類

プレイヤーが作れる有効カードセットは3種類、現段階では他の組み合わせは有効になりません。

**同源連結** 同じシリーズの中からカード番号が順番に繋がってる3枚のカードで出来たセット

e.g.    /   

**同源共鳴** 同じシリーズの中からカード番号が同じのカード3枚で出来たセット

e.g.    /   

**異源共鳴** それぞれ違うシリーズで、番号が同じ3枚のカードで出来たセット

e.g.    /   

## ★ デッキBONUS

プレイヤーが有効カードセットを完成し、公開に成功した後、そのセットはプレイヤーの公開デッキとして扱います。特定のカードセットを集めることで、最終計算の時ボーナスがもらえます、詳しい条件は以下のとおりです。

**源流統合** 公開されたデッキにある全てのセットが同じシリーズでまとめてます

e.g.    +    +   

**同質統合** 公開されたデッキにある全てのセットが同じ番号構成でまとめてます

e.g.    +    +   

**響和** 公開されたデッキにある全てのセットが I と VI の番号でまとめてます

e.g.    +    +   

## ★ デッキBONUS

**原型** 有効カードセットに特殊カードが入る時、一枚ごと+1点

e.g.  / 

**名無し** 一回のゲームでキャラスキルを使ってません+2点

**星導の秘宝** 特殊勝利条件、ゲームモードを無視して直接勝ちます。  
一つのシリーズにある特定のカードセットを4セット  
完成する、数字の繋ぎ方は以下の通りにします：

1 2 3 + 2 3 4 + 3 4 5 + 4 5 6

(公開された順序なし)

e.g.  +  +  
 + 

## ★ 次のゲームの準備

プレイヤーの誰かが【有効カードセット】を4つ公開する事に成功し、得点計算が終わった後、全てのカード(冒険者カード含め)を全部戻して、シャッフルします、【魔カトークン】も全部返します。

【プレイヤートークン】はプレイヤーが持ち、そして【ゲームセット】の通り配置を行います。

次のゲームに入るとき、得点が一番低かったプレイヤーが最初に動きます、同点の場合ジャンケンで決めます。



## ★ 得点早見表

有効カードセット		POINT			
		1set	2set	3set	4set
	<b>同源連結</b> 同じシリーズで3枚の番号が繋が ってるセット eg. 1 2 3	1	3	5	7
	<b>同源共鳴</b> 同じシリーズで番号が同じ3枚の セット eg. 1 1 1	2	5	9	14
	<b>異源共鳴</b> それぞれ違うシリーズで番号が同じ 3枚のセット eg. 1 1 1	2	4	7	11
デッキBONUS		POINT			
		1set	2set	3set	4set
	<b>源流統合</b> 全セットは一つのシリーズで まとめてます	--	2	4	6
	<b>同質統合</b> 番号構成が同じセットだけで まとめてます	--	2	5	9
$I/VI$	<b>響和</b> 番号が I と VI だけで構成される セットでまとめてます	--	3	6	9
	<b>星導の秘宝</b> 特殊勝利条件 完成123+234+345+456	<b>ゲーム勝利</b>			
	<b>原型</b> 一枚ごと <b>+1</b>		<b>名無し</b> スキルを使ってません <b>+2</b>		

例：プレイヤーAが4セット目の【有効カードセット】を公開した時、今のゲームはすぐ終わりとなり得点を計算します。







同源共鳴2セット (5点)
異源共鳴2セット (4点)

同質統合 - 4セット全てが111でまとめてます (9点)

響和 - 4セット全てがIとVIの番号でまとめてます (9点)

原型2枚 (2点)

得点計算

**29点**

## ★ カード説明

### ◇ <お宝カード>

今回の暮光溪谷の秘境探索で、冒険者が見つけた様々なお宝です。しかし、お宝を持ち帰るのは過去の迷宮冒険のように簡単にはいきません。

歪空間に存在する全ての秘境お宝は、その存在を構築する概念の因子が極めて不安定なので、無理に持ち帰ると水の泡となってしまいます。それを現実で実体化させるには、他の同じ特質を持つお宝で補強しなければなりません。同調に成功してこそ、持ち帰ったお宝を実体化させる事が出来ます。

そしてゲームの中、プレイヤーの全ての得点は【お宝カード】のセットを集めることで手に入れます。ともかく頑張って集めましょう！

【お宝カード】には3つのシリーズがあり、各シリーズは違う絵柄の7種類のカードで出来ています。

一つのシリーズの中では6枚のカードにⅠ～Ⅵの番号がつけられています；そして7枚目のカードは**万能カード**です、同じシリーズのⅠ～Ⅵのカードとして、有効カードセットを作る事が出来ます。

その中、番号ⅠとⅥのカードの裏には【**原型**】と呼ばれる特殊カードがあり、プレイヤーがボーナスを手に入れるチャンスになります。

お宝の三つのシリーズ名はそれぞれ：

天象水晶シリーズ



幻境素材シリーズ



神権模様シリーズ



【普通】 【原型】





## ★ カード説明

### 🐾 <イグナカード>

冒険者が探検する時に欠かせない仲間、そして、今回皆さんを秘境の宴に誘った主でもあります。

ゲームの中で、プレイヤーは【発掘】のステップで秘境に住まう様々なイグナ達と出会い、親切的な彼らに依頼する事で、お宝探しも楽になります。

【イグナカード】は効果によって以下の三つのカテゴリーに分けられます：

<資源獲得> 出した時、直接対応する資源を手に入れます。

<略奪行為> 出した時、相手の資源を奪えます。

<妨害行動> 出した時、相手の行動を邪魔するか失敗させます。



## < 資源獲得 >



### お宝発見! (Treasure Get)

【秘境カード】の山札からお宝カードを二枚引きます



### 郵便配達! (Transporter)

プレイヤーを一人指名し、お宝カードを一枚伏せたまま相手と交換します



### 結晶回収! (Mana Get)

【魔カトークン】を二枚手に入れます

## < 略奪行為 >



### 待ち伏せ! (Ambush)

プレイヤーを一人指名し、その手札からランダムで1枚の【秘境カード】を引き、自分の手札に入れます



### 貪欲な泥棒! (Maze Thief)

プレイヤーを一人指名し、その手札からランダムで2枚の【秘境カード】を引き、自分の手札に入れます



### 奪う! (Robbery)

プレイヤーを一人指名し、こっそりその手札を見た後、中から【秘境カード】を1枚選び、直接自分の手札に入れます



### 海賊団集結! (Outlaw Assembly)

プレイヤーを一人指名し、相手が公開している【有効カードセット】を一セット自分の公開デッキに入れます

HINT: <選び>は使った人が相手の手札を直接見れます

HINT: <引き>は使った人が相手の手札が見れません

## <妨害行動>



### 異議あり! (Objection)

他のプレイヤーが自分に【略奪行為】カテゴリーのイグナカードor【異議あり!】のイグナカードを使うとき、すぐに【異議あり!】のイグナカードを出して、そのカードの効果を打ち消します。同時に相手も【異議あり!】を出して、その【異議あり!】を打ち消す事が出来ます、どちらかが【異議あり!】を出さなくなるまで続きます。全ての判定が終われば、手番のプレイヤーがそのまま派遣のステップを進められます。

e.g.



プレイヤーAが自分に【略奪行為】カテゴリーのイグナカードを発動する



自分が【異議あり!】を出して、そのカードの効果を打ち消します



プレイヤーAも【異議あり!】を出して、その【異議あり!】を打ち消す事が出来ます



自分が【異議あり!】を出さなくなる、プレイヤーA出した【略奪行為】カードが発動成功



### 転移 (DIVERT)

他のプレイヤーが自分に【略奪行為】カテゴリーのイグナカードを使い、または【転移】のイグナカードでターゲットを自分に移した時、【転移】のイグナカードを出す事で、ターゲットを“自分とカードを出したプレイヤー以外”のプレイヤーに移す事が出来ます。新しくターゲットとなったプレイヤーも【転移】を出して、更にターゲットを変える事が出来ます、それは最後にターゲットとなったプレイヤーが【転移】を出さない時まで続きます。

HINT: もし複数回の転移を経て、【略奪行為】カテゴリーのイグナカードのターゲットが出したプレイヤー自身となり、そのプレイヤーが【転移】のイグナカードを出さない時、出した【略奪行為】カテゴリーのイグナカードは無効となります。

e.g.



プレイヤーAが自分に【略奪行為】カテゴリーのイグナカードを発動する



自分が【転移】を出して、ターゲットをプレイヤーCに移した



プレイヤーCも【転移】を出して、ターゲットをプレイヤーAに移した



プレイヤーAが【転移】を出さなくなる、出した【略奪行為】カードは無効となります

HINT: 全ての判定が終われば、手番のプレイヤーがそのまま派遣のステップを続けられます。

## <妨害行動>



### STOP!

他のプレイヤーが【派遣】のステップの時**【略奪行為】**／**【資源獲得】**の**カテゴリ**のイグナカードを一枚発動する時、またはその手札から**【有効カードセット】**を公開しようとする時、すぐに**【STOP!】**を出して、その行動を阻止する事が出来ます。相手はその行動で出した／公開したカードを手札に戻し、その手番を終わります。

HINT: **【STOP!】**が止めるのは相手の一番新しい行動だけ、その**【派遣】**のステップで先に出来た行動を止める事が出来ません。

HINT: **【STOP!】**は他の**【妨害行動】**カテゴリのイグナカードで止める／打ち消す事が出来ません。

e.g.



プレイヤーAがプレイヤーCに**【略奪行為】**カテゴリのイグナカードを発動する



自分が**【STOP!】**を出して、その行動を阻止する



プレイヤーAはその行動で出したカードを手札に戻します



プレイヤーCが自分の手札に有効カードセットを公開します



自分が**【STOP!】**を出して、その行動を阻止する



プレイヤーCはその行動で公開したカードを手札に戻します



## ★ カード説明

### ✂ <冒険者カード>

今回のバージョンでは、それぞれ能力の違う7名の冒険者キャラが使えます。彼らの強い力を使う事で、劣勢逆転が出来る事もあります。ただし、一回のゲームで能力が使える回数は一回だけです。能力を使う時はタイミングを慎重に判断しましょう。

### † <冒険者スキル>

冒険者のスキルの発動条件と効果はそれぞれ違い、発動する時は自分の前に伏せていた**冒険者カード**を開きます。

全プレイヤーは一回のゲームで一度だけ冒険者スキルが使えます、開かれたカードではもうスキルが使えません。

スキルはゲーム全体の**最優先執行権**を持ちます、

もし二名以上の冒険者スキルが同時に発動された時、発動順番で処理します。



#### Suika/スイカ 【境界を超える者】

発動条件: 【異議あり!】と同じ

打ち消す事ができない【異議あり】を一回発動します。  
看板娘の威能です。



#### Matoreda/マルタリッド 【もののけフレンズ】

発動条件: 自分の手番の【派遣ステップ】の時

【秘境カード】の山札の上から2枚の【イグナカード】を取り、自分の手札に入れます。



### Thoro/ソーライ 【蒼穹剣墜】

発動条件: いつでも発動可能

プレイヤーを一人指名し、相手の手札から【秘境カード】を2枚引き、捨て札に入れます、同時に【魔カトークン】を1枚奪い、自分の資源に入れます。



### Luka/ルカ 【次元震動】

発動条件: 自分の手番の【派遣ステップ】の時

[全体] 全プレイヤーが手札から2枚のカードを伏せ、次のプレイヤーに渡します。



### Manod/マノ 【ご注文はお宝ですか?】

発動条件: いつでも発動可能

プレイヤー一人とその公開されたセットを指定し、相手と自分の公開された一セットの【有効カードセット】を強制交換します。



### Oakla/オキャラ 【滄海遺珠】

発動条件: 自分の手番の【派遣ステップ】の時

【お宝カード】の捨て札の上から2枚の【お宝カード】を取り、自分の手札に入れます。



### Kunne/クーニ 【影獣】

発動条件: 誰かが【冒険者スキル】を発動した時

すぐにその能力を一回無効化します。そして、そのプレイヤーと手札にある【秘境カード】を2枚伏せて交換します。