魔王城でカンパイ

4~6
30min
8~

製作：HLKT工房
ゲームデザイン：天空 薙
イラスト：ナカタ ヒサ（久遠堂）
アートワーク：studio Turbine
校閲：ボードゲーム天岩庵　天野 氷鏡
協力：株式会社 とらっしゅばすけっと

プロローグ

魔王軍結成の宴に出席する四天王。
魔王と四天王の初顔合わせの場である。
つつがなく始まった宴、ふと数えると一人多い出席者。
しかし、宴を止めるは無粋の極み。
侵入者を探し出すべく、相手の杯に酒を注ぎ、自分の杯を飲み干すのだ！
様々な思惑と酒が飛び交う正体隠匿ゲームがここに開宴！

内容物

お酒カード　6種 42枚

属性酒
4種類 各6枚
合計24枚

神酒
2種類 各9枚
合計18枚

キャラカード　12種類12枚

魔王
4枚

勇者
4枚

四天王
4枚

テーブルボード　1枚

個人ボード　6枚

キューブ　7個

ゲームの準備

1 ボードの準備

プレイヤーそれぞれに個人ボードとそれと同色のキューブを配ります。
各プレイヤーはテーブルボードの0のマスにキューブを置きます。
0～12のマスをまとめて以後飲酒トラックと呼びます。
また、残っているキューブを真ん中のローマ数字の書かれているマスのうち、プレイヤー人数に対応しているマスに置きます。
ここのⅣ～GAME ENDのマスをまとめて在庫カウンターと呼びます。
（6人→Ⅳ、5人→Ⅲ、4人→Ⅱ）

2 キャラカードの準備

各役職毎にキャラカードをシャッフルします。
プレイヤー人数に合わせ、下記の表の枚数をオモテ面が見えないように抜き出します。その後、抜き出したキャラカードをよくシャッフルし、それぞれのプレイヤーにオモテ面が見えないように1枚ずつ渡します。

陣営＼プレイヤー人数	4人	5人	6人
勇者	1	1	1
魔王	1	1	1
四天王	2	3	4

残ったカードは全てこのゲームでは使用しないため、こちらもオモテ面を見ないで箱にしまいます。

渡されたキャラカードは他のプレイヤーに見えないように確認します。
自分のキャラカードはゲーム中、いつでも確認できます。

キャラカードの見方

③ お酒カードの準備

ウラ面が神酒カードをよくシャッフルし、1つの山にします。
これを神酒の山と呼びます。

同様に、属性酒カードをよくシャッフルし、1つの山にします。
これを属性酒の山と呼びます。

ゲーム中、使用したカードは、
神酒、属性酒カード毎にまとめてそれぞれの山
と混ざらないように置いてください。
これをそれぞれ、神酒の捨て場、属性酒の捨て場と呼びます。

それぞれの山から神酒カードを1枚、属性酒カードを2枚の計3枚を各プレイヤーに配ります。プレイヤーは他のプレイヤーにオモテ面が見られないように配られたカードを持ちます。
これを以後、手札と呼びます。

④ スタートプレイヤーの決定

一番最近、酔いつぶれた人が最初のターンプレイヤーとなって、ゲームを開始します。

ゲームの流れ

ターンプレイヤーは以下の手順にしたがってターンを進行します。
このターンをいずれかのゲーム終了条件を満たすまで、繰り返します。

1 手札のカードを1枚選び、オモテ面を他のプレイヤーに見られないようにいずれかのプレイヤーに渡します。

前のターンにカードを渡されているプレイヤーには連続してカードを渡せません。連続してカードを渡されそうになったら「まだ、お酒が残ってますので」と断ると良いでしょう。

2 カードを渡されたプレイヤーは、オモテ面を他のプレイヤーに見られないように確認し、それぞれの捨て場に置きます。
その後、下記のように処理を行います。

神酒カードの場合

渡されたカードに書かれている、
自分の役職の数値分、
飲酒トラック上にある
自身のキューブを進める。

属性酒カードの場合

渡されたカードに書かれている、
自分の属性の数値分、
飲酒トラック上にある
自身のキューブを進める。

※０の時は進まないことを宣言します。

3 渡されたプレイヤーは、以下の条件を満たしていた場合、以下の処理を追加で行います。

おかわりする!

今回の移動で飲酒トラックの
３または６のマスで
停止または通過した

神酒の山から
1枚手札に加えます。

酔いつぶれた!

飲酒トラックの値が
耐肝値以上になった

即座にゲームを終了します。

4 ターンプレイヤーは属性酒カードを渡していた場合、属性酒の山からカードを1枚引きます。（神酒カードを渡していた場合、カードは引きません）

属性酒の山のカードがなくなった場合、属性酒の捨て場のカードをシャッフルして、新しい属性酒の山を作り、在庫カウンターを1減少させます。在庫カウンターが「GAME END」に置かれた時、即座にゲームは終了します。

5 左隣のプレイヤーがターンプレイヤーとし、次のターンを開始してください。

ゲームの終了

下記のゲーム終了条件のいずれかを満たした場合、ゲーム終了処理を行い、勝利条件の確認を行います。

ゲーム終了条件

・在庫カウンターが0になった
・プレイヤーの誰かが飲酒トラックの値が耐肝値以上となった

勝利条件

ゲーム終了条件を満たした時、下記の手順で勝者を決定してください。
①全員のキャラカードを公開する
②それぞれの下記の勝利条件の達成を確認する
③勝者を決定する
※複数のプレイヤーが同時勝利することがあります。

勇者	・ゲーム終了時に酔いつぶれていない
魔王	・勇者が酔いつぶれる
四天王	・勇者が酔いつぶれる ・四天王の中で飲酒量トラックの値が一番少ない

エピローグ

???「やつが酔いつぶれたようだな」
???「しかし、やつは四天王の中で最弱」
???「あ、それ私が言いたかったやつ!」
???「てか、あいつ勇者じゃなかったの!?」
???「あーどうだろうねー、まぁいいから飲もうぜ!」
???「はーい、次、二次会行く人ー!」

※この作品はフィクションと言うことになっています。
実在の人物や団体とは関係ない体でお願いします。

※お酒は20歳(ハタチ)になってから、適量を守り楽しく飲みましょう。