

国のために 悪魔と契約したら えらいことになった!!

バリエーションルール vol. 2

● ゲーム設定

「悪魔」の存在が信じられている異世界のある国で、各党の党首が集まり、次のリーダーを決める「選挙戦」が行われる事となった。

「選挙戦」は、党首自ら、己の「財力」「武力」「知力」を誇示して、4週間に渡り、誰が最も次のリーダーに相応しいか、国民の信を問う戦いである。

時には、禁じられた「悪魔の力」を使う「覚悟」も必要となるかもしれない。

はたして、国民の支持を最も集め、次のリーダーになる党首は誰なのか…

● ゲームの概要

【ゲームの目的】

プレイヤーは1政党の党首となり、己の力と悪魔の力を使い、公約を達成して、国民から多くの支持を集め、国のリーダーになる事を目指す

【ゲームの勝利条】

ゲーム終了後、民心ポイントが一番多いプレイヤーが勝者となる

【ゲームの終了条件】

選挙戦ウィークを4回繰り返す。または、脱落者が発生する

【ゲームの脱落条件】

生命の石が無くなる

● 内容物

【プレイカード】



僧侶カード
5枚



悪魔カード
(1→13)
各枚



能力カード
(1→13)
3色各1枚

【契約カード】



悪魔の契約
5枚



使用
禁止
7枚

【ゲームトークン】



45個
(3色各15個)

ゲームトークンは、ゲーム中「生命の石」「民心の石(1点)」「民心の石(3点)」として使用しますが、どの色を、何の石で使うかはプレイヤーの裁量で決める

● ゲームの準備

1. 生命の石を3つずつ配る
2. 悪魔の契約カードと僧侶カードを1枚ずつ配る
3. 悪魔カード13枚をシャッフルして「悪魔デッキ」とする
4. 能力カード39枚をシャッフルして「能力デッキ」とする
5. 任意の方法で親を決める



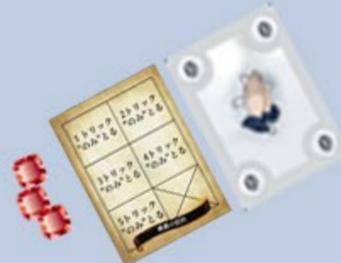
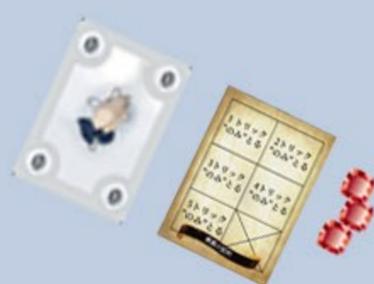
民心の石
置き場



能力デッキ



悪魔デッキ



● 選挙戦ウィークの大まかな流れ

1. カードを配る
 2. 契約アクション
 3. 悪魔カードの獲得
 4. 選挙戦を7ラウンド行う
 5. 清算
 6. 次のウィークの準備
- ※「1」～「6」を1ウィークとして4回繰り返す。
7. ゲーム勝者判定

● プレイカードについて

【リードとリードカラー】

- ・ラウンドの最初にカードを出す人の事を「リード」と呼び、リードが出したカードの色を「リードカラー」と呼ぶ
- ・リード以降のプレイヤーがカードを出すとき、手札にリードカラーのカードを持っている場合、そのカードを出さなければいけない。(マストフォロー・ルール)

【悪魔カード・僧侶カード】

- ・リードカラーにならない。
- ・マストフォローの対象とならない

【僧侶カード】

- ・選挙戦フェーズで使用する以外に、清算フェーズで使用する事で、引き取った悪魔カードを1枚浄化できる。
- ・使われたらゲームから除外される

【プレイカードの強さ】

- ・プレイカードは、色によって強さが異なり、「黒色=リードカラー>白」となっている
- ・同じ色の場合、数字が大きい方が強くなる
- ・同じ強さの場合、先出しの方が強い

● 契約カードについて

【悪魔の契約カード】

- ・生命の石をマス内に置く事で契約出来る
- ・1つの契約につき悪魔カードを1枚得る
- ・契約を失敗した場合、生命の石を失う
- ・1～3ウィークは、脱落のリスクがある契約は出来ない