



ルール動画は  
こちら(英語)!

# FOR A CROWN

## フォー・ア・クラウン

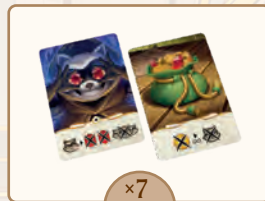
思い出せる限りずっと戦争を続けてきたあなたの一族は、  
今こそ一つの王国を樹立するべきときだと確信しています。しかし、最初の王冠を戴くのは誰でしょうか？  
競争は厳しいでしょうが、玉座を得るために必要なことをする準備はできていますか？

4ラウンドにわたって、傭兵を雇い、敵に仮面の無法者たちを送りこみ、  
影響力を高め、あるいは少々の魔法を使って敵のルビーを失わせ、  
この生き残り戦の最後に王冠を手にしましょう！

### 内容物



傭兵カード  
×55



イベントカード  
×7



カードスリーブ\*  
×32



宝箱  
×7



ボード  
×1



雇用コストタイル  
×6



肖像  
×5



家宝タイル  
×5



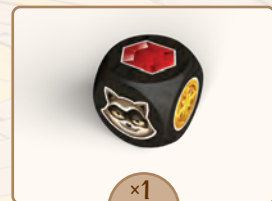
ルビートークン  
×60



コイントークン  
×30



仮面の無法者トークン  
×25



魔法ダイス  
×1

\*破損に備えて、各カードスリーブの予備が同梱されています。



すべての種類の色覚多様性に対応するために、  
このゲームの各プレイヤー用内容物には対応  
する一族の紋章がついています。



# ゲームの準備

## 各プレイヤー

- 1 一族の紋章を1つ選び、対応する宝箱とカードスリーブ5枚を取って手元に置きます。
- 2 一族の家宝とルビー10枚を取り、宝箱の中に入れます。ゲーム中、宝箱の中身は秘密にしておきます。

## 全プレイヤー (テーブルの中央)

- 3 トークン整理用の宝箱に仮面の無法者トークン、コイントークン、ルビートークンを入れて置き、リザーブとします。
- 4 ボードを置き、はめ込みトラック内に1、3、5雇用コストタイトルを差しこみます。0雇用コストタイトルを近くに置きます。
- 5 ボードの上側に王家の広場を作ります。
  - ◆ 傭兵カードをレベル(1、2、3、4、5)ごとに5つのデッキに分けます。
  - ◆ レベル1: カードを効果ごとに分け、表向き3つの山を作って♠の上側に置きます。
  - ◆ レベル2、3、4、5: 各デッキを個別によく混ぜ、それぞれ♠、♣、♦、♥の上側に裏向きで置きます。そのあと、各デッキからカードを2枚表向きにし、デッキの下側に置きます。
- 6 初期イベントカード2枚(★)を取り、裏向きの共有デッキを作ります。
- 7 他のイベントカードをよく混ぜ、裏向きの山を作ります。

最初のゲームの前に、イベントカード7枚を中立カードスリーブ(表面に一族の紋章がないもの)に入れ、以降のゲームのために入れたままにしておいてください。



イベントカード



カードレベル



初期イベント



共有デッキ



- 8 登場しているすべての一族の肖像駒を取り、ランダムな順番で廊下に置きます。  
 ★スペースから置き始めて、そのすぐ左のスペースへと他の駒を置いていきます。



### 影響力

廊下は各プレイヤーの影響力を表しています。一番右に肖像駒があるプレイヤーが、最も影響力のあるプレイヤーです。一番左に肖像駒があるプレイヤーが、最も影響力がないプレイヤーです。

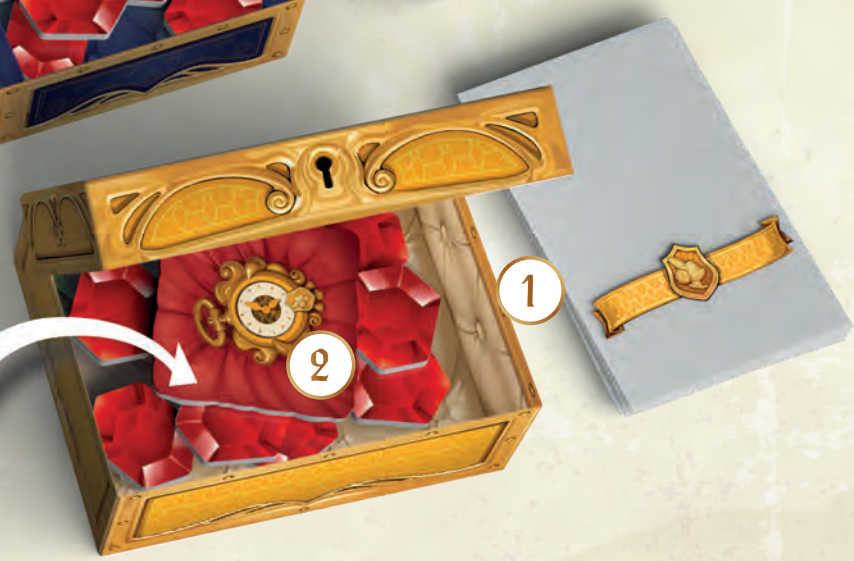
- 9 各プレイヤーは下表を参照し、自分の影響力に応じた数のコインをリザーブから得て宝箱に入れます。

影響力が最高	影響力が最低	他の全員
☀ × 3	☀ × 5	☀ × 4

- 10 最後に、魔法ダイスをリザーブの近くに置きます。



**例:**  
 あなたはラビット伯爵夫人です。あなたの肖像駒は廊下の右端にあるので、あなたは最も高い影響力を持っており、3コインを持ってゲームを始めます。



# ゲームの進行

プレイヤーは4ラウンドにわたってゲームをプレイします。各ラウンドは**雇用、公開、ラウンドの終了**の3フェイズからなります。

4ラウンドのあと、宝箱の中に**最も多くのルビー**を入れているプレイヤーがゲームに勝利します。

## 1. 雇用

影響力順(最も高いプレイヤーから最も低いプレイヤーの順)に、以下のステップに従って王家の広場から傭兵を雇用します。

- ① **雇用コストタイルがある列内の傭兵**を1枚選びます。プレイヤーは表向きのカードを得るか、デッキの一番上にある裏向きのカードを得ることができます。
- ② 選んだ傭兵の雇用コストを、宝箱内の**コインかルビー**(またはその両方)を使ってリザーブに支払います。プレイヤーは常に、**1コインの代わりにルビーを1枚**支払うことができます。
- ③ そのあと、今雇用した傭兵を自分のカードスリーブに入れます。今やこの傭兵はプレイヤーの一族の紋章を身につけています。このカードを裏向きで共有デッキ上に置きます。デッキの一番上のカードを選んだ場合、カードスリーブに入れて共有デッキ上に置く前に、そのカードを秘密裏に見ます。

全プレイヤーが傭兵を1枚雇用したあとで、王家の広場に傭兵を補充します。デッキが尽き、列に補充できるだけの十分なカードがない場合、これらのスペースを空いたままにしておきます。

**重要：最初のラウンドではこのフェイズを2回行います！**

### 例:

- ① ラウンド1中、あなたはコストが5コインの傭兵を雇うことにしました。



- ② あなたは5コインを持っていないので、この傭兵のために3コインとルビー2枚を支払い、リザーブに戻しました。



- ③ あなたは雇った傭兵カードをカードスリーブに入れ、裏向きで共有デッキ上に置きました。



## 2. 公開

共有デッキをよく混ぜ、一番上のカードを表向きにして、その効果を即座に適用します。共有デッキが尽きるまで、次のカードを1枚ずつ公開し、各効果を適用していきます。

- ◆ 傭兵が公開された場合、その傭兵を雇ったプレイヤーがその効果を適用しなければなりません。
- ◆ イベントが公開された場合、そのイベントの影響を受けた全プレイヤーがその効果を適用しなければなりません。

### 傭兵と魔法ダイスの効果



リザーブからルビーを1枚得て、自分の宝箱に入れます。



他プレイヤーを1人選びます。そのプレイヤーはリザーブから仮面の無法者トークンを1枚取って手元に置きます。



他プレイヤーを1人選びます。そのプレイヤーは自分の宝箱からルビーを1枚失い、リザーブに戻します。



魔法ダイスを振り、出た効果を適用します。



リザーブからコインを1枚得て、自分の宝箱に入れます。



任意の肖像駒を、任意の方向で空いている次のスペースに移動させます(下記の例参照)。

レベル1カードは「/」で分けられている2つの効果を持っています。ラウンドごとに、プレイヤーはこれらの効果のうちどちらを適用するかを選びます。

### 例:

- ① あなたの傭兵が公開されました。この傭兵は、廊下で肖像駒を2スペース移動させます。
- ② 最初の移動で、あなたはペンギン子爵の肖像駒を左に移動させました。
- ③ 2回目の移動で、あなたは自分の肖像駒を右に移動させて影響力を高めました。



## イベントの効果

### 強盗



自分の手元にある仮面の無法者が最も多いプレイヤー(たち)は、ルビーを2枚失ってリザーブに戻します。そのあと、それらのプレイヤーは持っている仮面の無法者をすべてリザーブに戻します。

### 贈賄



影響力の高い順に、各プレイヤーはコインかルビー(またはその両方)を好きなだけ支払って、自分が持っている同じ枚数の仮面の無法者をリザーブに戻すことができます。

### 魔法の支援



影響力が最も低いプレイヤーは魔法ダイスを振り、出た効果を適用します。

### 傭兵魔術師



影響力の高い順に、各プレイヤーは1コイン(またはルビー1枚)を支払うことができます。そうした場合魔法ダイスを振り、出た効果を即座に適用します。

### 醜聞



廊下にある肖像駒の位置に応じて、各プレイヤーはルビーを2/1/0枚失ってリザーブに戻します(下記の例参照)。

あなたは常にコインの代わりにルビーを支払うことができますが、その逆はできないので注意してください!



### 例:

- ① 《醜聞》イベントが公開されました。
- ② モンキー男爵とフラミンゴ公爵は廊下の左側ゾーンにいるので、それぞれルビーを2枚失いました。
- ③ ペンギン子爵は廊下の中央ゾーンにいるので、ルビーを1枚失いました。
- ④ クロコダイル公爵夫人とあなたは廊下の右側ゾーンにいるので、何も失いませんでした!



あなたが失うルビーの数

# 家宝

1枚以上のルビーをリザーブに戻さなければならないときに、自分の宝箱の中にルビーが1枚もない場合、2つの状況があり得ます。

## あなたがまだ家宝を持っている

家宝を売却することを他プレイヤーに伝え、売却したことを忘れないように、家宝タイルを手元に置きます(これを取り戻すことは決してできません)。

リザーブからルビーを10枚得て宝箱に入れます。通常通りにプレイを続け、必要なルビーを支払います。



## あなたがすでに家宝を売却している

ゲーム終了まで、あなたはゲームから離脱します。このことを他プレイヤーに伝え、自分の肖像駒を廊下から取り除き、手元にある仮面の無法者をリザーブに戻します。

他プレイヤーは現在のラウンドを完了させ、そのあとゲームは終了します。あなたの一族のカードが公開された場合、そのカードを無視します。

### 例:

- ① あなたはルビーを1枚支払わなければならないかもしれませんが、宝箱の中に1枚もありません。



- ② あなたは家宝を売却すると宣言し、宝箱にルビーを10枚入れました。



- ③ あなたは必要なルビーを支払い、宝箱の中にルビーを9枚持ってゲームを続けます。



### 3. ラウンドの終了

次ラウンドの準備をするために、以下の3ステップを実行します。

- ◆ このラウンド中にプレイされたすべてのカードを裏向きにし、新たな共有デッキとします。
- ◆ **新たなイベントカード**を1枚引き、表面を見ずに新たな共有デッキ上に置きます。
- ◆ ボード上のはめ込みトラック内に**0雇用コスト**のタイルを差しこみ、他のタイルを右にずらして、雇用コストを変更して新たな傭兵を雇用できるようにします。

ラウンド4の終了時にはこのフェイズを無視し、そのまま「ゲームの終了」の項に進みます。



## ゲームの終了

ラウンド4のあと、または誰かがゲームから離脱したとき、ゲームは終了します。

以下の順番で最後の利益/損失を適用します。

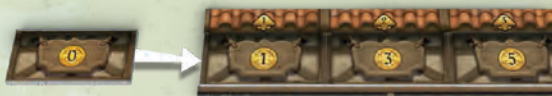
- ◆ **影響力が最も高いプレイヤー**はルビーを1枚得ます。
- ◆ **最も多くのコイン**を持っているプレイヤー(たち)はルビーを1枚得ます。
- ◆ 自分の手元にある**仮面の無法者**が**最も多い**プレイヤー(たち)はルビーを1枚失います。

最後に、自分の宝箱の中に残っているルビーの枚数を公開します。家宝はルビー10枚として数えます。

**最も多くのルビー**を持っているプレイヤーがゲームに勝利し、王国の最初の王冠を身につけます。同数の場合、その中で**影響力が最も高い**プレイヤーがゲームに勝利します。

#### 例:

- ① ラウンド1の終了時、**0雇用コスト**のタイルをトラック内に置きました。



- ② こうしてラウンド2での雇用コストを変更します。



ゲームデザイン: Maxime Rambourg

イラスト: Paul Mafayon

クレジットと謝辞: [www.rprod.com/en/for-a-crown/credits](http://www.rprod.com/en/for-a-crown/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA - Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

このゲームの内容物は個人的な娯楽のためにのみ使うことができます。

