

# THE LAST SPELL

THE BOARD GAME

ザ・ラスト・スペル：ボードゲーム




日中

ルールブック

# 目次

コンポーネント	4	2. ヒーローの配備	16
ゲームの目的	5	3. カタパルトの装填	16
ゲームモード	6	<b>その他のシナリオ</b>	17
キャンペーン	6	レイクブルク:日中	17
単独シナリオ	6	レイクブルクのセットアップ	17
ゲームの基本要素	6	プレイヤーエリアのセットアップ	18
資源	6	出現位置の偵察	18
装備品	6	腐りかけの鯨竜・	
隣接とエリアの概念	7	セトウシアの偵察	18
建造物	7	シナリオ制限	18
防衛設備	7	グレンヴァルト:日中	18
壁	7	グレンヴァルトのセットアップ	18
建物	7	プレイヤーエリアのセットアップ	19
日中	8	出現位置の偵察	19
セットアップ	8	腐敗したドライアドの偵察	19
ギルデンベルクのセットアップ	8	シナリオ制限	20
ヒーローのセットアップ	10	<b>建造物の説明</b>	20
荷重	11	防衛設備	20
シナリオ制限	11	バリスタ	20
日中	11	カタパルト	20
維持フェイズ	11	ワーブゲート	20
1. 霧の進行	11	見張り塔	20
2. 出現位置の偵察	12	壁	21
<u>墮落したハーピーの偵察</u>	13	木と石の防壁	21
3. 日中の生産	13	木と石の門	21
4. ヒーローのレベルアップ	13	建物	21
メインフェイズ	14	廃墟	22
建造物の建築およびアップグレード	14	生産建物	22
配置ルール	14	金鉱	22
建造物の修復	15	あさり屋の野営地	22
装備品の装備および解除	15	民家	22
装備品の購入および売却	15	装備品建物	22
廃墟あさり	15	店	22
予言者能力の実行	16	防具屋、鍛冶屋、	
日中終了フェイズ	16	弓師、魔法店	23
1. 回復	16	預言者	23



「それ」は起きてしまった。

現世界における魔術学派間の権力争いは狂気ともいえるレベルに達し、ついに禁忌の領域に踏み込んだ。誰がやったかは、我々は正確には覚えていない。しかし、影響は即座に、いたるところで感じられた。

楽し気に踊る、紫色の純粋な魔力の爆発は、明確に、抵抗の余地なく、生けるものの95%を消滅させた。

都市は崩壊し、どろどろの死体が散らばった。

空気も変わってしまった。狂った魔術師たちが引き起こした一連の爆発の末に残ったものは、飽和した濃霧だけだった。

当然ながら、いくら鮮やかで美しく見えたとしても、この霧がもたらすものは死だ。時には、死よりもひどい結果となった。

好奇心から、あるいは愚かさから、霧で汚染された地に住んでいた者たちは一様に、血に飢えた怪物となって現れたのだ。

この混乱を目の当たりにし、生存者は行動に移った。

生存者の多くは、狂気に身をゆだねる心地よさに屈し、お互いを非難し、殺しあった。

最後まで戦うと決めた者たちもいた。彼らは霧の薄い場所に自然と集まり、町を維持しようとした。

生存者たちは、この地獄のサイクルが自分たちの日々の営みとなったことをすぐに理解した。

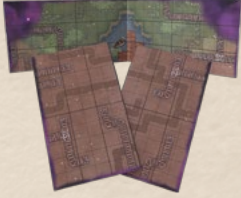
日中は平穏だった。生存者たちは組織化し、治癒し、役に立つものを探すこともできた。しかし、夜は…

霧は濃くなり、その中から、変異した怪物の大群が血と魔法を渴望して押し寄せてきた。

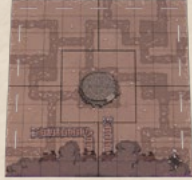
生存者たちはそいつらを撃退し、夜明けを迎えなければならない。何があっても立ち向かえ。やつらの破壊行為から壁を守れ。この壁はやつらがかつて守ったものだ。そして、あのいまましい魔術師さえも守らなければならない。

魔術師どもは言ったのだ。「策はある」と。

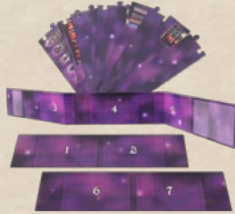
# コンポーネント



地形ボード×3  
(両面)



町ボード×1



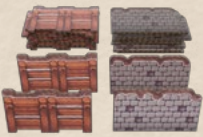
霧フレームボード×8  
霧タイル×3



店ボード×1



建物スタンド×14  
防具屋×1、鍛冶屋×1、  
弓師×1、魔法店×1、店×1、民家×4、  
金鉱×2、あさり屋の野営地×2、予言者×1



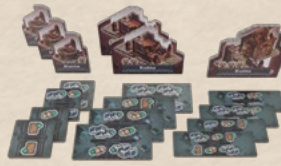
防壁セクションスタンド×22  
木の防壁×11  
石の防壁×11



門スタンド×4  
木の門×2  
石の門×2



ビーコン×1  
魔術師スタンド×4  
魔法陣スタンド×1



廃墟ベース×12  
廃墟スタンド×6



防衛設備×12  
バリスタ×4、カタバルト×2、  
ワープゲート×4、見張り塔×2



視線判定タイル×2



低い障害物×9



樹木スタンド×4



炎タイル×30  
単炎×18、  
双炎×12



ゴールドトークン×20



移動トークン×18



投擲トークン×4



ポーションタイル×8



マテリアルトークン×20\*  
\*キックスターター版は木製、  
一般販売版は紙製



アクショントークン×16\*  
\*キックスターター版は木製、  
一般販売版は紙製



ヒーローミニチュア×4



モンスターフィギュア×65\*  
クローアー×17、ランナー×10、アーチャー×10、  
アーマード×10、ウィングド×7、ブーマー×7、  
バルキー×3、アカースト×1  
\*キックスターター版はミニチュア、一般販売版はスタンド



バルキー用色付  
ミニチュアベース×3\*  
\*キックスターター版のみ



ヒーローカード×4  
(両面)



恩恵カード×42  
(7枚×6デッキ)



特性カード×6  
(両面)



防具カード×30  
キックスターター版のみ、  
エピック防具カード×3追加



スクロールカード×9



出現方向カード×5



武器カード×54  
キックスターター版のみ、  
エピック武器カード×3、  
ブランク武器カード×3追加



出現パターンカード×15



青いマナクリスタル×31\*  
\*キックスターター版はアクリル製クリスタル、  
一般販売版は紙製タイル



赤い負傷クリスタル×40\*  
\*キックスターター版はアクリル製クリスタル、  
一般販売版は紙製タイル



運命コイン×1



第一プレイヤートークン×1



防御ダイス×2種  
(青とオレンジ)



振り直しトークン×4



墮落したハーピーフィギュア×1\*  
\*キックスターター版はミニチュア、  
一般販売版はスタンド



アレリオンフィギュア×3\*  
\*キックスターター版はミニチュア、  
一般販売版はスタンド



墮落したハーピーモ  
ンスターカード×1



アレリオンモン  
スターカード×1



セトウシア頭部フィギュア×1\*  
セトウシア尾部フィギュア×1\*  
\*キックスターター版はミニチュア、  
一般販売版はスタンド



セトウシア出現パ  
ターンカード×4



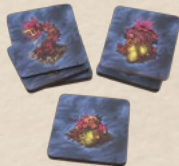
セトウシア頭部モン  
スターカード  
(両面)



セトウシア尾部モン  
スターカード  
(両面)



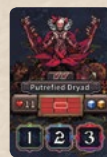
腐敗したドライアドフィギュア\*  
\*キックスターター版はミニチュア、  
一般販売版はスタンド



孵化場タイル×3  
種子砲タイル×3



モノリススタンド×5



腐敗したドライアドモン  
スターカード×1



リファレンスシート×4



ステータス記録用紙



ヒーローチェスト×4\*  
\*キックスターター版は小箱、  
一般販売版はプラスチック小袋



共有財産チェスト×1\*  
\*キックスターター版は小箱、  
一般販売版はプラスチック小袋



都市クエストカード×6



日中ルールブック×1  
夜間ルールブック×1

# ゲームの目的

ザ・ラスト・スペルは、双子の女神、フロイデとシャーデンによって支配されるダークファンタジー世界を舞台とした協力型ゲームです。

ゲームは、日中／夜間のサイクルで行われます。

プレイヤーは、日中に経済基盤、防衛設備、ヒーローの強化を行い、夜間は町を敵から守ります。

このルールブックでは、ゲームの日中のみを扱います。

# ゲームモード

このゲームは、**単独**でも、**キャンペーン**(連続シナリオ)としてもプレイできる、3つのシナリオがあります。

各シナリオでは日中／夜間を3サイクル行い、シナリオごとに固有の地形ボードと特殊ルールを使用します。

このゲームにはセーブモードがあり、第二夜と第三夜終了時に使用することを推奨しています。

第二夜終了時に、プレイヤーは双神の目的(都市クエスト)のうち少なくとも一方を解決していなければならず、第三夜は、シナリオボスを倒さなければなりません。

3つのシナリオは順番に、**ギルデンベルク**、**レイクブルク**、**グレンヴァルト**の町を舞台とします。

## ◆ キャンペーン ◆

このモードでは、プレイヤーは第一シナリオからプレイをはじめ、そのシナリオを完了すると、次のシナリオに移行します。

ヒーローの成長は、ゲームセッションの最後に、ステータス記録用紙やヒーローチェストに記録されます。ゲーム状態はヒーロー、装備、アイテム、リソースとともに、それぞれのチェストに保存され、後で再開できます(夜間のルールブック16ページの「ゲームの保存」参照)。

## ◆ 単独シナリオ ◆

このモードでは、プレイヤーは任意のシナリオをプレイできます。前のシナリオをプレイする必要はありません。

プレイヤーがこのモードをプレイする際は、各ヒーローの初期装備は特性カードに示されています(10ページ「初期特性」参照)。


**重要:**初めてこのゲームをプレイする場合は、キャンペーンモードのプレイを推奨します!

# ゲームの基本要素


## 資源

日中の間は、3種の資源を使用します。


### ゴールド

ゴールド  (紙製トークン)は、武器、防具、スクロール、ポーションの購入や建物、一部防衛設備の建築、アップグレードに使用します。


### マテリアル

マテリアル  (木製キューブ)は、壁や、多くの防衛設備の建築に使用します。

### 労働者

労働者  (カウンターなし)は、廃墟からゴールドやマテリアルをあさるために使用する人的資源です。

## 装備品

装備品  とは、ヒーローが夜間に装備したり使用したりできるさまざまなアイテムの総称です。

	近接武器、遠隔武器、魔法武器
	防具
	ポーション
	スクロール



## ◆ 壁 ◆

壁は、町の防衛建造物の一種で、敵の軍勢の侵攻を遅らせます。壁には、以下があります。



木の防壁と石の防壁

木の門と石の門

メモ:ゴールド、マテリアル、装備品アイコンの隣に アイコンが描かれている場合、そのアイテムは収入であり、共有財産置き場 に追加されます。

一方、 が描かれていない場合は、その資源や装備品はコストであることを示します。

## ◆ 建物 ◆

建物には以下の4種類があります。

- **廃墟**: 資源や装備品をあさることができます。1マス、2マス、3マスの3種類のサイズの廃墟があります。



- **生産建物**: 金鉱、あさり屋の野营地、民家。町の経済基盤である資源を生産します。



- **装備品建物**: 店、魔法店、防具店、鍛冶屋、弓師。より高度な装備品を提供します。



- **予言者(特殊な建物)**: 紫の霧とモンスターの襲撃を操ることができます。



## 隣接とエリア の概念

ルールブックを読み進めると、「隣接」や「エリア」というキーワードが頻出することに気づくでしょう。

隣接とは、物体が別の物体と、縦、あるいは横で隣り合っていることを指します。

斜めは隣接とはみなしません。ゲームボード上のそれぞれの物体は、各自の**エリア**を持ちます。

それぞれの物体のエリアは、その物体が占めるマスを取り囲む(縦、横の隣接に加え、斜めを含む) マスからなる「環状部」です。



## 建造物

### ◆ 防衛設備 ◆

防衛設備は、敵の軍勢を蹴散らすヒーローを支援する建造物です。

防衛設備には、以下があります。



見張り塔

バリスタ

カタパルト

ワープゲート

- **予言者(特殊な建物)**: 紫の霧とモンスターの襲撃を操ることができます。

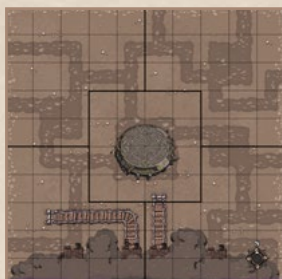


# セットアップ

最初のシナリオはギルデンベルクです。その他のシナリオ(レイクブルクとグレンヴァルト)については、「日中」の章の末尾で説明します(16ページの「レイクブルクのセットアップ」と、18ページの「グレンヴァルトのセットアップ」参照)。

## ◆ ギルデンベルクのセットアップ ◆

1. 町ボードを、Aの面を上にしてテーブルの中央に置きます。




2. 地形ボード3枚すべてを、画像のようにAの面を上にして置き、ギルデンベルク(中央の正方形ボード)とその周辺(それ以外のボード)のマップを作ります。







マップを、8枚の霧フレームボードで囲み、固定します。

3. 低い障害物を、地形ボードに描かれたとおりに配置します。



4. ゲームボードの隣に店ボードを置きます。共有財産置き場  は店ボードの右側にあります。その後、画像の通りに3枚の霧タイルを、霧フレームボードの上に配置します。



5. 防具 、近接武器 、遠隔武器 、魔法武器  のレベル1(カードの裏に緑の円形のアイコンが描かれています)のデッキを作ります。手順7の画像のように、これらのデッキを表向きに、店ボードの対応する場所に配置します。(参考:レベル2には青の円形、レベル3には赤の円形のアイコンが描かれています)

6. 手順7の画像のように、ポーションタイルを店ボードに配置します。

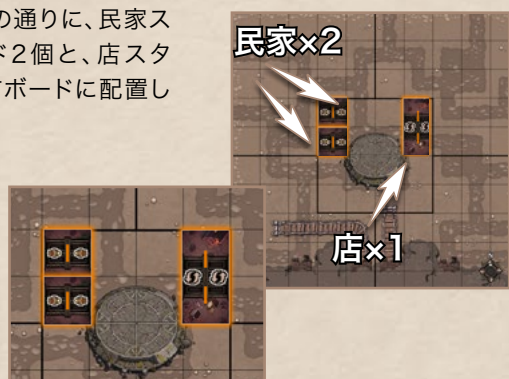
7. スクロールデッキを店ボードに表向きに配置します。



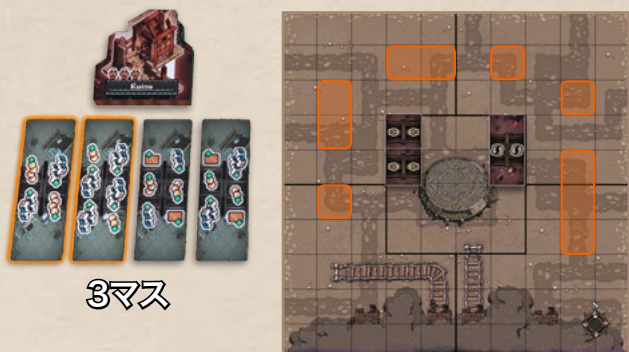
8. 魔法陣スタンドと4個の魔術師スタンドを組み合わせて、町の中心のくぼみに配置します。



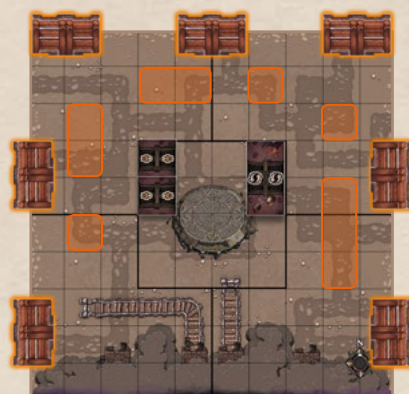
9. 画像の通りに、民家スタンド2個と、店スタンド1個を町ボードに配置します。



10. 無作為に、1マスの廃墟ベースを3枚、2マスの廃墟ベースを2枚、3マスの廃墟ベースを1枚を取り、それぞれに適切な廃墟スタンドを組み合わせて、画像の通りに町ボードに配置します。

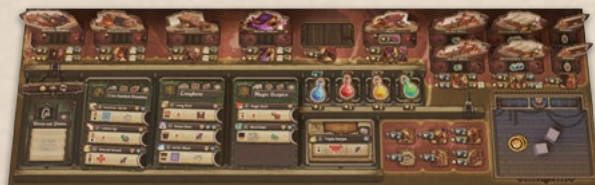


11. 木の防壁のスタンド7個を、画像の通りに町ボードの適切な切れ込みに配置します。



12. ゴールド2個とマテリアル2個を共有財産置き場に置きます。

13. 画像の通りに、まだ使われていない建物を店ボードに配置します。



14. ゲームボード上の恐慌トラックの各マスに、双炎タイルで埋めます。



15. 運命コインとすべての防御ダイスを、ゲームボードの隣に置きます。

16. シャーデンとフロイデの都市クエストカードをそれぞれシャッフルして、2つの山とします。それぞれの山から、1枚のカードを無作為に取り、フレームボード上のモンスター能力表の隣に配置します。残ったカードはゲームボックスに戻します。



## ◆ ヒーローのセットアップ ◆

各プレイヤーは、ヒーローを1人選択し、そのヒーローカードと対応するフィギュアを取ります。カードはレベル1の面を上にして置きます。

ヒーローカードは、表面がレベル1、裏面がレベル2の両面になっています。ヒーローがレベルアップした際は、そのカードを裏返して、レベル2の面を上にします。

これらのカードには、**移動ポイント**(MP)、**ヒットポイント**(HP)、**マナポイント**(MC)といった、ヒーローの主要な特徴が書かれています。

### マナクリスタルと移動トークン

プレイヤーは、ヒーローカードに書かれた数のマナクリスタルを取ります。同様に、ヒーローカードに書かれた数値が書いてある移動トークンを取り、数字が書かれた面を上にして手元に置きます。



### アクショントークン

各プレイヤーは、プレイヤー数により決められた数のアクショントークンを取ります。

プレイヤー数	アクショントークン数
2	7
3	4
4	3

### 先天的ヒーロー能力

ヒーローカード下部にはヒーローがつかえる能力を示す3つのアイコンが描かれています。



**パンチ**(対モンスター近接攻撃)



**障害物跳躍**  
(低い障害物や壁を飛び越える)



**防御力上昇**  
(ヒーローに与えられた1ダメージを軽減する)

これらの能力のコストは「夜間」ルールブックで説明されます(夜間ルールブック15ページの「ヒーローフェイズ」参照)。

各ヒーローは自身の特性と装備品を持ちます。下記の手順に従ってください。

### 初期特性

すべての特性カード(両面)をシャッフルし、無作為に1枚ずつ、各プレイヤーに配ります。

その後、各プレイヤーはどちらの面でプレイするかを選択します。

特性カードは、カード上部(A)に書かれた有益な能力1つと制限1つを与えます。

さらに、プレイヤーは以下を獲得します。

- (B)に書かれた初期恩恵カード
- (E)に書かれたスクロールカードまたはポーション



加えて、開始シナリオ(I, II, III)に応じて、プレイヤーは以下を獲得します。

- (C)で指定されたタイプおよびレベルの武器カード1枚を選択する
- (D)に書かれた防具カード0~1枚



**メモ:** 単独シナリオモードをプレイする場合は、ヒーローは追加でいくつかの恩恵カードを獲得します(レイクブルクは18ページ、グレンヴァルトは19ページの「プレイヤーエリアセットアップ」を参照)。

恩恵カードは永続的に持っている能力を示し、使う時期と効果を記述しています。カテゴリごとに並べられており、それぞれ4つのレベルに分けられています。

各ヒーローは、特性カードに書かれたレベル1の恩恵を獲得します。

**メモ:** 恩恵カードや特性カードから獲得したスキルは、通常のルールを上書きし、制限を追加したり取り除いたりします。

### 初期装備の武器と防具

各プレイヤーは、特性カードに書かれた武器カード、防具カード、その他の装備品カードを受け取ります。

プレイヤーは、指定されたカードをそれぞれのデッキから取り、ヒーローカードの隣に表向きに置きます。

初期特性カードを解決したら、防具、近接武器、遠隔武器、魔法武器のレベル1(全ての緑のカード)をそれぞれシャッフルし、店ボードに表向きに配置します。

### トレード

全ヒーローが初期の武器と防具を受け取ったなら、プレイヤーはこれらを他プレイヤーとトレードすることができます。

(別段の記述がない限り) ヒーローが装備できるものの数は荷重ルールにより制限されます。

いらぬものは共有財産置き場に置くことができます。

## 荷重

ヒーローは、以下のものを装備できます。

- 最大1個ずつの下部鎧、上部鎧、盾
- 最大1個のスクロール
- 最大1個のポーション
- 最大2個の片手武器(👊)、または最大1個の両手武器(👊👊)

## ◆ シナリオ制限 ◆

ギルデンベルクのシナリオでは、プレイヤーはどの建造物でも建築できますが、アップグレードは壁しか行えません。  
セットアップが終わった後は、下のような配置になっているはずです。



最後に呪文を唱えた人が第一プレイヤーであり、第一プレイヤートークンを取ります。プレイの順番は時計回りに進みます。

## 日中

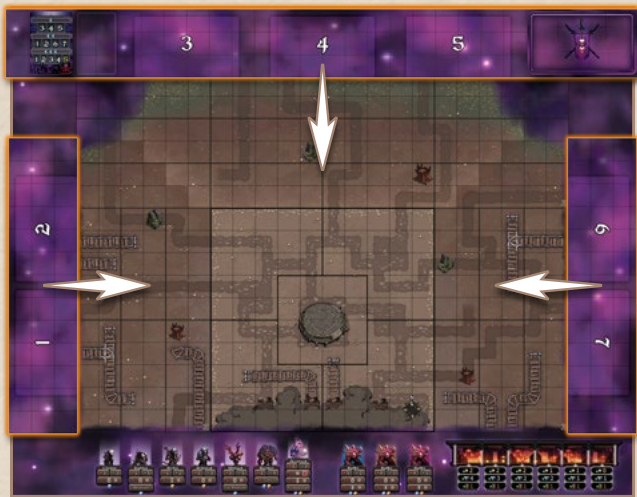
## 維持フェイズ

日中の最初には、以下のステップを順番に実行してください。

1. 霧の進行
2. 出現位置の偵察
3. 日中の生産(1日目は行わない)
4. ヒーローのレベルアップ

### ◆ 1. 霧の進行 ◆

それぞれの霧タイルを、マップの内側方向に1マス移動します。



出現方向  
デッキ



その後、「ボスの偵察」を行ったかどうかにかかわらず、出現パターンデッキから出現パターンカードを2枚ずつ、霧タイトル上の、公開された出現方向カードが示す出現位置番号に配置します。各場所に配置された2枚のカードを「出現パイル」と呼びます。

例:この例では、公開された出現方向カードは以下の情報を示します。



1日目の日中では、プレイヤーは出現方向カードの1番上の段の記述に従い、霧タイトル上の3、4、5が書かれた場所に、それぞれ2枚の出現パターンカードを配置します。

## ◆ 2. 出現位置の偵察 ◆

出現方向カードをシャッフルして、出現方向デッキを作ります。その後、出現パターンカードの1~10(1b~5bは使いません)をシャッフルして、出現パターンデッキを作ります。残ったカードはゲームボックスに戻します。

その結果、このシナリオで使われる、10枚のカードからなる出現パターンデッキができているはずですが。

**メモ:**ゲームを1回プレイした後なら、ゲームに変化を加えるために、基本の1~5のカードの代わりに1b~5bのカードを使うこともできます。

その後、両方のデッキを上霧タイトル上の適切な場所に配置します。出現方向デッキは表向きに配置します。



最初の出現方向カードを引き、指定の場所に配置します。出現方向カードは、夜間にモンスターが出現する方向を決定します。



**メモ:**予言者が、「種別予知」能力を持っている場合、すべての出現パターンカードは表向きに配置されず(23ページの予言者建物を参照)。

## ボスの偵察

ボスの偵察は、出現位置の偵察ステップの中の小ステップであり、シナリオの3日目にのみ行います。

各シナリオには、シナリオ固有のボスと特殊なルールがあります。各シナリオのセットアップに書かれた「ボスの偵察」セクションを参照してください。

- シナリオI  
ギルデンベルク「墮落したハーピーの偵察」
- シナリオII  
レイクブルク「腐りかけの鯨竜・セトウシアの偵察」  
(18ページ)
- シナリオIII  
グレンヴァルト「腐敗したドライアドの偵察」  
(19ページ)



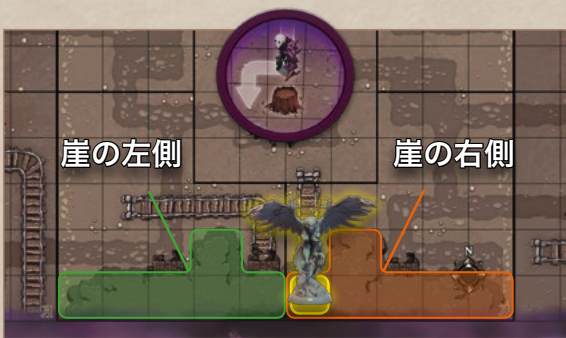
## 墮落したハーピーの偵察

第1シナリオであるギルデンベルクのボスは、**墮落したハーピー**です。  
墮落したハーピーは**アレリオン**3体を従えており、一部の**出現パターンカード**に描かれています。

このアイコンに注意してください。これは、今夜の襲撃に出現するアレリオンを示します。

運命コインを投げて、今夜ハーピーは**町の裏側の崖の左右どちら側**に出現するかを決定してください。

ハーピーは、常に**町の方向**を向いています。



## ◆ 3. 日中の生産 ◆

プレイヤーは、町に存在する生産建物から資源を獲得します。

### 建物の生産力

プレイヤーは、現在町に建てられている生産建物すべてについ

て、建物スタンドベースで示された資源を獲得します。  
獲得した資源は、共有財産置き場に置かれます。

**メモ:** プレイヤーは、資源をゲームボックスから獲得します。

**例:** この例では、建物の生産力は、マテリアル2個(あさり屋の野营地1か所から)と、4ゴールド(通常のコイン1か所と、アップグレードされたコイン1か所から)と、労働者4人(民家4か所から)です。



その後、店ボード上の各デッキの一番上のカードを、一番下に移動します。

## ◆ 4. ヒーローのレベルアップ ◆

もし、これが第1シナリオ(ギルデンベルク)の1日目であるなら、このステップは飛ばします。

もし、これが第2シナリオ(レイクブルク)の1日目であるなら、各プレイヤーはヒーローカードを裏返して、レベルIIとし、このステップを終えます。

上記以外であるなら、恩恵の獲得を行います。

### 恩恵の獲得

プレイヤーは、恩恵カードを選んで獲得します。ただし高いレベルの恩恵カードを選ぶには、それより1レベル低い恩恵カードを2枚以上持っていなければなりません。ヒーローが持てるレベルIVの恩恵カードは1枚までです。



**メモ:** キャンペーンモードの最後には、各ヒーローは累計で8枚の恩恵カードを持ちます。

# メインフェイズ

メインフェイズでは、プレイヤーは順番に以下のアクションのうち1つを実行します。その後、メインフェイズは終了します。

- 建造物の建築およびアップグレード
- 建造物の修復
- 装備品の装備および解除
- 装備品の購入および売却
- 廃墟あさり
- 建造物能力の実行

全プレイヤーがアクションを実行できなくなるか、実行しないことを選択するまで、プレイヤーは順番にアクションを実行します。

## ◆ 建造物の建築およびアップグレード ◆

プレイヤーは、共有財産置き場にあるゴールドやマテリアルを消費して建造物の建築やアップグレードを行えます。

建造物を建築したり、アップグレードしたりすると、建造物の即時効果を得ます。詳細は、20ページの建造物の説明か、店ボード上のアイコンを参照してください。

建造物の配置は、**配置ルール**に従わなければなりません。

## 配置ルール

**メモ:** 建造物のエリアとは、建造物を囲むマスのことです(7ページの「隣接とエリア」参照)。

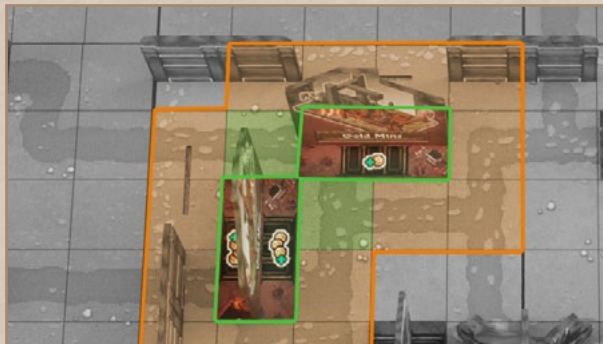
1. 建造物は、町の周辺の地形ボード上にはおけません。

2. 建物は、壁や防衛設備のエリア内に配置することができ、壁や防衛設備を建物のエリア内に配置することもできます。また、建物を魔法陣のエリア内に配置することもできます。



この画像では、民家と店は魔法陣のエリア(緑色部分)の中に建築されています。

3. 同じ種類の生産建物は、お互いのエリア内に配置することができます。



この画像では、2つの金鉱が、お互いのエリア(オレンジ色部分)内に建築されています。

4. 非生産建物は、他の建物のエリア内に配置することはできません。



この画像の場合、弓師は民家のエリア(オレンジ色部分)に建てることはできません。

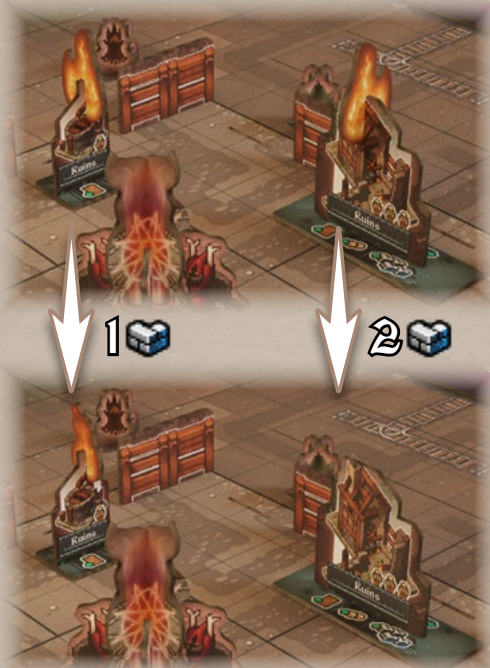
5. 壁は、町の外周にある、切れ込みにしか配置できません。



## ◆ 建造物の修復 ◆

プレイヤーは、1マテリアルを消費することで建造物の1ダメージを修復し、炎タイルを取り除くことができます。

例：プレイヤーは、2マテリアルを消費して、双炎タイル1個を取り除き、さらに1マテリアルを消費して、双炎タイル1個を単炎タイル1個に置き換えます。



## ◆ 装備品の装備および解除 ◆

プレイヤーは自由に、装備している装備品を解除して共有財産置き場に置くことができ、また、共有財産置き場の装備品を装備することができます。

## ◆ 装備品の購入および売却 ◆

プレイヤーは、装備品を店ボードから購入することができます。購入可能な装備品は近接武器、遠隔武器、魔法武器、防具の各デッキの1番上のカードのみで、ポーションやスクロールは店ボード上のすべてから選ぶことができます。

プレイヤーは必要なゴールドを、共有財産置き場から消費します。

プレイヤーは共有財産置き場にある装備品をいくつでも売却することができます。売却額は、売却する全装備品の初期コストの

合計を2で割った額で、端数は切り捨てます。得たゴールドは、共有財産置き場に置かれます。

## ◆ 廃墟あさり ◆

プレイヤーは、廃墟をあさることができます。廃墟をあさるためには、廃墟が占めるマスと同数の労働者が利用可能でなければなりません。

1人の労働者は、1マスの廃墟をあさることができます。2マスの廃墟には2人、3マスの廃墟には3人の労働者が必要です。廃墟を部分的にあさることはできません。

廃墟あさが終わったら、その廃墟を町から取り除き、その廃墟ベースに描かれた資源を獲得します。

獲得した資源は、共有財産置き場に置かれます。

例：町には民家が3軒あるため、労働者が3人利用可能です。

プレイヤーには、3つの選択肢があります。

- 2マスの廃墟×1と1マスの廃墟×1をあさる
- 3マスの廃墟×1をあさる
- 1マスの廃墟×3をあさる



1番目の例では、2人の労働者を廃墟1か所に割り当て、装備品1個と2ゴールドを獲得します。



2番目の例では、3人の労働者を廃墟1か所に割り当て、4ゴールドと4マテリアルを獲得します。



3番目の例では、3人の労働者を廃墟3か所に1人ずつ割り当て、装備品1枚、2ゴールド、1ゴールド、2マテリアルを獲得します。

## ◆ 予言者能力の実行 ◆

プレイヤーは、所定の資源を消費することにより、予言者能力を実行することができます。

予言者能力は、実行条件が満たされたときのみ実行することができます。

詳細は23ページ「予言者」を参照。

# 日中終了フェイズ

プレイヤーは、以下の手順を実行して、日中を終了します。

1. 回復
2. ヒーローの配備
3. カタパルトの装填

## ◆ 1. 回復 ◆

各プレイヤーは、すべてのマナポイント(MC)を回復します。加えて、負傷している場合は、ヒーローカードから負傷クリスタル(WC)を1つ取り除きます。各プレイヤーは、装備しているすべての防具を回復し(カードを縦向きにする)、ポーションを回復します(中身が満たされている面を上にする)。

## ◆ 2. ヒーローの配備 ◆

各プレイヤーは、自分のヒーローフィギュアを町かその周辺の空いているマスに配備します。見張り塔やワープゲートに配備することもできます。

ヒーローの配備では移動ポイントは消費しません。

## ◆ 3. カタパルトの装填 ◆

カタパルトの投擲トークンを最大の2個に戻します。

# 昼が終わり、 夜がやってくる。

# その他のシナリオ

第2シナリオ(レイクブルク)や第3シナリオ(グレンヴァルト)をプレイする際は、以下のルールに従ってください。

## レイクブルク: 目次

### ◆ レイクブルクのセットアップ ◆

ギルデンベルクの一般的なセットアップ(8ページ)に従いますが、以下の変更点があります。

1. 町ボードを、Bの面を上にしてテーブルの中央に置きます。

2. 上部地形ボードを、Bの面を上にして町の上側に置きます。左右の地形ボードをAの面を上にして、それぞれ町の左右に置きます。

その後、マップを、8枚の霧フレームボードで囲み、固定します。



3. 低い障害物を、地形ボードに描かれたとおりに配置します。

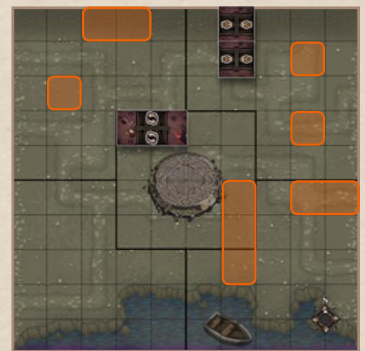


低い障害物

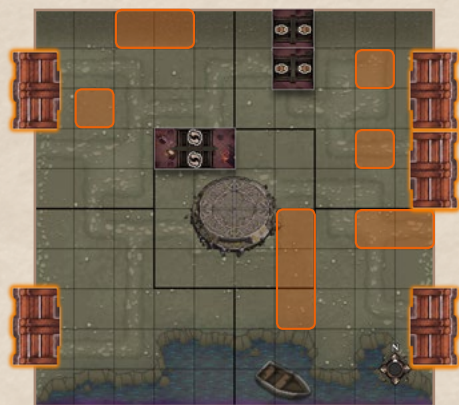
9. 画像の通りに、民家スタンド2個と、店スタンド1個を町ボードに配置します。



10. 無作為に、1マスの廃墟ベースを3枚、2マスの廃墟ベースを2枚、3マスの廃墟ベースを1枚を取り、それぞれに適切な廃墟スタンドを組み合わせて、画像の通りに町ボードに配置します。



11. 木の防壁のスタンド5個を、画像の通りに町ボードの適切な切れ込みに配置します。



12. キャンペーンモードをプレイ中で、ギルデンベルクのシナリオを完了した直後である場合、共有財産チェスト

(夜間ルールブックの17ページ「影のネットワーク」参照) に集めた資源と装備品を全て共有財産置き場に置きます。

レイクブルクから新規ゲームを始める場合は、4ゴールドと4マテリアルを共有財産置き場に置きます。

## ◆ プレイヤーエリアのセットアップ ◆

キャンペーンモードをプレイ中で、ギルデンベルクのシナリオを完了した直後である場合、各プレイヤーは、自分のヒーローをそのまま使いますが、装備品は1つだけしか残せません。残さなかった装備品は適切なデッキに戻し、必要に応じてシャッフルします。

レイクブルクから新規ゲームを始める場合は、恩恵カードを3枚獲得します。そのうち1枚は、初期特性カードに書かれたものです。獲得する恩恵カードは、レベル1が2枚、レベル2が1枚です。それ以外は、13ページの「恩恵の獲得」のルールに従ってください。その後、プレイヤーは、特性カードに書かれた装備品を獲得します。

メモ: 1日目の維持フェイズで、ヒーローはレベルアップします。

## ◆ 出現位置の偵察 ◆

「出現位置の偵察」のルール(12ページ)に従ってください。

### ボスの偵察

レイクブルクの3日目である場合は、「セトウシアの偵察」を実行します。3日目でない場合は何も行いません。

## 腐りかけの鯨竜・ セトウシアの偵察

第2シナリオであるレイクブルクのボスはセトウシアです。

セトウシア出現パターンカードをシャッフルして、ゲームボードの隣に置きます。

重要: セトウシア出現パターンカードは、霧タイル上に置かないでください。

セトウシア

## ◆ シナリオ制限 ◆

レイクブルクのシナリオをプレイ中は、プレイヤーは、どの建造物も建築することができ、生産建物と壁のアップグレードができます。

プレイヤーは、町の北端に壁を建築することはできません。

# グレンヴァルト: 目申

## ◆ グレンヴァルトのセットアップ ◆

ギルデンベルクの一般的なセットアップ(8ページ)に従いますが、以下の変更点があります。

1. 町ボードを、Aの面を上にしてテーブルの中央に置きます。

2. 上部地形ボードを、Aの面を上にして町の上側に置きます。左右の地形ボードをBの面を上にして、それぞれ町の左右に置きます。

その後、マップを、8枚の霧フレームボードで囲み、固定します。

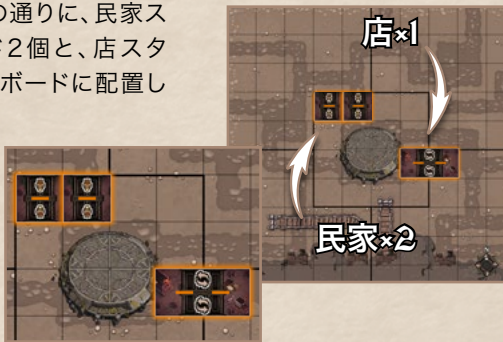
3. 低い障害物と樹木を、地形ボードに描かれたとおりに配置します。



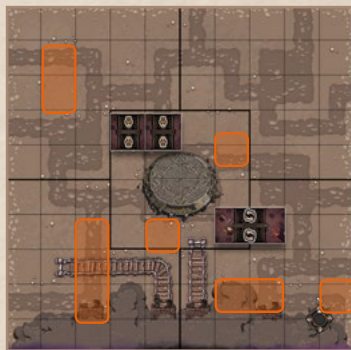
低い障害物

樹木スタンド

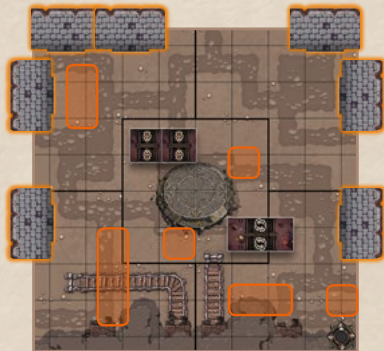
9. 画像の通りに、民家スタンド2個と、店スタンド1個を町ボードに配置します。



10. 無作為に、1マスの廃墟ベースを3枚、2マスの廃墟ベースを2枚、3マスの廃墟ベースを1枚を取り、それぞれに適切な廃墟スタンドを組み合わせて、画像の通りに町ボードに配置します。



11. 石の防壁のスタンド7個を、画像の通りに町ボードの適切な切れ込みに配置します。



12. キャンペーンモードをプレイ中で、レイクブルクのシナリオを完了した直後である場合、共有財産チェス

ト (夜間ルールブックの17ページ「影のネットワーク」参照) に集めた資源と装備品を全て共有財産置き場に置きます。グレンヴァルトから新規ゲームを始める場合は、6ゴールドと6マテリアルを共有財産置き場に置きます。

## ◆ プレイヤーエリアのセットアップ ◆

キャンペーンモードをプレイ中で、レイクブルクのシナリオを完了した直後である場合、各プレイヤーは、自分のヒーローをそのまま使いますが、装備品は2つまで、そのうち鎧(Armor)は0~1枚までしか残せません。グレンヴァルトから新規ゲームを始める場合は、恩恵カードを5枚獲得します。そのうち1枚は、初期特性カードに書かれたものです。

獲得する恩恵カードは、レベル1が2枚、レベル2が2枚、レベル3が1枚です。それ以外は、13ページの「恩恵の獲得」のルールに従ってください。その後、プレイヤーは、特性カードに書かれた装備品を獲得します。そして、ヒーローカードをレベル2の面に裏返して、レベルアップにより増加したマナクリスタルと移動トークンを獲得します。

メモ: 1日目の維持フェイズで、ヒーローはもう1枚、恩恵カードを獲得します。

## ◆ 出現位置の偵察 ◆

「出現位置の偵察」のルール(12ページ)に従いますが、以下の変更点があります。

### ボスの偵察

グレンヴァルトの3日目である場合は、「腐敗したドライアドの偵察」を実行します。3日目でない場合は何も行いません。

### 腐敗したドライアドの偵察

第3シナリオであるレイクブルクのボスは腐敗したドライアドです。出現方向カードを確認してください。



腐敗したドライアドは、出現方向カードで示された、霧タイル上の出現位置番号に出現します。

ドライアドは、常に町の方向を向いていることを覚えておいてください。



腐敗したドライアド

## ◆ シナリオ制限 ◆

グレンヴァルトのシナリオをプレイ中は、プレイヤーは、どの建造物も建築およびアップグレードが行えます。

# 建造物の説明

プレイヤーは、廃墟以外のすべての建造物を建築することができます。建築は、14ページの配置ルールに従って行います。

すべての建造物は、ダメージを受ける可能性があります。ダメージを受けた場合は、受けた1ダメージごとに、単炎タイル1個を建造物に乗せます。2ダメージを示す場合は、双炎タイルを使用してください。建造物が破壊された場合は、それをゲームボードから取り除きます。

**重要:** 店が破壊された場合は、店スタンドを町ボードから掘り除き、店ボード上の適切な場所に配置します。その時点で店ボード上にあったすべての装備品カードは裏返します。プレイヤーは店を再建築するまで、装備品を購入することは一切できません！

## ◆ 防衛設備 ◆

防衛設備は、敵の軍勢を蹴散らすヒーローを支援する建造物です。



### バリスタ

**建築コスト:** 2マテリアルを消費し、バリスタを、町の空いているマスに配置します。配置ルール(14ページ)に従って配置してください。

**能力:** バリスタは、ヒーローフェイズごとに1回、**現在セクター**あるいは**隣接セクター**の対象を射撃することができます。バリスタの射撃は装甲貫通と視認能力(夜間ルールブックの21ページ参照)を持ちます。

**ヒットポイント:** 1



### カタパルト

**建築コスト:** 3マテリアルを消費し、カタパルトを、町の空いているマスに配置します。配置ルール(14ページ)に従って配置してください。

**能力:** カタパルトは、**投擲トークン**を1個消費することで、**隣接セクター**あるいは**遠接セクター**を攻撃することができます。バリスタの投擲は回避不能と視認能力を持ちます。回避不能は直撃マス■のみに適用されます。

**ヒットポイント:** 1



### ワープゲート

**建築コスト:** 1マテリアルを消費し、ワープゲートを、町の空いているマスに配置します。配置ルール(14ページ)に従って配置してください。

ワープゲートは、ヒーローの移動の目的では空いているマスとみなされます。

**能力:** ワープゲートは、ヒーローが2移動ポイント👣と1マナポイント💧を消費することで、別のワープゲートにテレポートすることができます。

**ヒットポイント:** 1

ワープゲートにいたヒーローは、破壊によりダメージを受けることはなく、ワープゲートがあったマスに残ります。

**重要:** いかなる状況でも、ヒーローの恩恵によって、ワープゲートへのダメージを回避することはできません。



### 見張り塔

**建築コスト:** 1マテリアルを消費し、見張り塔を、町の空いているマスに配置します。配置ルール(14ページ)に従って配置してください。

**能力:** ヒーローは、2移動ポイント👣を消費して、見張り塔に昇ったり降りたりできます。見張り塔を飛び越えることはできません。

見張り塔の上にいるヒーローは、視認能力を得ます。つまり、射線は、いかなるゲーム要素によっても遮られません(夜間ルールブック7ページの「射線」、および同21ページの「武器能力」参照)。

**ヒットポイント:** 1。

見張り塔の上にいるヒーローは、破壊によりダメージを受けることなく、見張り塔があったマスに残ります。

## ◆ 壁 ◆



### 木と石の防壁

防壁は町の防御建造物であり、敵の軍勢の侵攻を遅くします。

プレイヤーは防壁を、町の境界付近にある、切れ込みがある場所にしか建築できません。

ヒーローは、防壁の向こう側に空いているマスがある場合にのみ、防壁を飛び

越えることができます。

#### 木の防壁

**建築コスト:** 2マテリアルを消費し、木の防壁を、適切な切れ込みに配置します。配置ルール(14ページ)に従って配置してください。

**ヒットポイント:** 3

#### 石の防壁

**建築コスト:** 2マテリアルを消費し、町にある木の防壁を1つ選び、それを石の防壁に置き換えます。ダメージ(炎タイル)は消えずに残ります。

**ヒットポイント:** 5

**メモ:** 石の防壁越しに敵の軍勢と対峙しているときは、射線のルールを適用することを忘れないでください(夜間ルールブック7ページ「射線」参照)。



### 木と石の門

木と石の門は、同種の防壁と似ており、挙動も似ています。

#### 木の門

**建築コスト:** 2マテリアルを消費し、木の門を、適切な切れ込みに配置します。配置ルール(14ページ)に従って配置してください。

**ヒットポイント:** 2

#### 石の門

**建築コスト:** 2マテリアルを消費し、町にある木の門を1つ選び、それを石の門に置き換えます。

ダメージ(炎タイル)は消えずに残ります。

**ヒットポイント:** 4

**メモ:** 門はヒーローの移動に関しては空いているマスとみなされます。

## ◆ 建物 ◆

プレイヤーは廃墟以外の建物を建築することができます。建築するためには、店ボードに記載された数の資源を消費し、建築時能力がある場合は実行します。



廃墟を含め、すべての建物はダメージを受けることがあります。

建物がダメージを受けた場合、受けた1ダメージごとに1個の単炎タイルを建物スタンドに乗せます。

2ダメージを示すために、双炎タイル1個を使用することもできます。

建物が占めるマスの数+1のダメージを受けた建物は破壊されます。

**例:** 民家は1マスを占めます。民家が2ダメージを受けた場合、それは破壊されます。



建物が破壊されたとき、その建物は店ボードに戻ります。それを再び建築するときは、過去のアップグレードは失われ、ベースから再建します。

## 廃墟



1マスの廃墟    2マスの廃墟    3マスの廃墟



廃墟をあさることで、町の経済は向上します(15ページ「廃墟あさり」参照)。

**メモ:** 廃墟あさりのアクションにより装備品を獲得する場合は、装備品デッキを1つ選んで、そのデッキの一番上のカードを獲得するか、任意のポーションを獲得します。



## 生産建物

### 金鉱



**建築コスト:** 2マテリアルを消費します。その後、1ゴールドを獲得します。

**アップグレードコスト:** 4マテリアルを消費し、金鉱ベースを上級の面に裏返します。その後、1ゴールドを獲得します。

**生産:** 日中の生産フェイズに、金鉱は、ベースで1ゴールドを、上級で3ゴールドを生産します。

**ヒットポイント:** 3

### あさり屋の野营地



**建築コスト:** 2ゴールドを消費します。その後、1マテリアルを獲得します。

**アップグレードコスト:** 3ゴールドを消費し、あさり屋の野营地ベースを上級の面に裏返します。その後、1マテリアルを獲得します。

**生産:** 日中の生産フェイズに、あさり屋の野营地は、ベースで2マテリアルを、上級で4マテリアルを生産します。

**ヒットポイント:** 3

### 民家



**建築コスト:** 3ゴールドを消費します。

**生産:** 民家は労働者を提供します。あさることができる廃墟の規模および数は、町の労働者数によって、あさることができる廃墟の規模および数が決まります(15ページ「廃墟あさり」参照)。

**ヒットポイント:** 2

## 装備品建物

### 店



店は、ヒーローが最新の装備品を入手できる唯一の場所です。

**建築コスト:** 2ゴールドを消費します。

**ヒットポイント:** 3

**能力:**

**更新** — 1ゴールドを消費し、近接武器、遠隔武器、魔法武器、防具のすべてのデッキで、一番上のカードを対応するデッキの一番下に移動します。



## 防具屋、鍛冶屋、 弓師、魔法店

これらの建物の建築コストとアップグレードコストは同じです。これらは、建築あるいはアップグレードされたとき、無料で対応する装備品を1つ獲得し、より高い階級の装備品が購入可能になります。



町に存在可能な防具屋、鍛冶屋、弓師、魔法店はそれぞれ1つまでです。

**建築コスト**: 3ゴールドを消費します。

建物に対応する装備品(防具、近接武器、遠隔武器、魔法武器)のレベルIIのカードをすべてシャッフルして新しいデッキとし、店にあったレベルIのデッキと置き換えます(店が破壊されている場合は裏向きにします)。その後、新しいデッキの1番上のカードを共有財産置き場に置きます。

防具屋が建築される例を以下に示します。



一番上の防具カードを共有財産置き場に置く

**アップグレードコスト**: 4ゴールドを消費します。

建物に対応する装備品(防具、近接武器、遠隔武器、魔法武器)のレベルIIIのカードをすべてシャッフルして新しいデッキとし、店にあったレベルIIのデッキと置き換えます(店が破壊されている場合は裏向きにします)。その後、新しいデッキの1番上のカードを共有財産置き場に置きます。

防具屋がアップグレードされる例を以下に示します。



ヒットポイント: 3

## 預言者:



**建築コスト**: 3ゴールドを消費します。その後、3枚の霧タイルを、それぞれ1マス後退させます。

ヒットポイント: 3

能力:

**霧の後退** - 2ゴールドを消費する: 霧タイル1枚を1マス後退させます(町の壁から6マスを超えて後退させることはできません)。

**アップグレードコスト**: 2ゴールドを消費し、預言者ベースを上級の面に裏返します。

**能力**: アップグレードしたら、預言者はベースの能力に加えて、2つの新能力を獲得します。

**出現予知** - 「出現位置の偵察」アクション(12ページ「出現位置の偵察」参照)で、出現パターンカードを表向きに配置します。

**出現誘導** - 2ゴールドを消費し、霧タイル上の任意の出現パイルを選び、表向きの出現パターンカード1枚を、そのパイルの一番下に移動します。

# THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



## Credits

A BOARD GAME BASED ON THE VIDEO GAME  
BY ISHTAR GAMES

**Game design:** Nestore Mangone, Alessandro Veracchi

**Editing:** Eleonora Teloni, Beatrice Pancalli, Jasmin  
Movahedian, Barbara Parutto

**Japanese translation:** Morio Takatori

**Rulebook "The Day" Design:** Alessio Paniccia

**Rulebook "The Night" Design:** Eleonora Teloni

**Art by Ishtar Games:** Jacques Dedeken, Manon Bertin,  
Adrien Feugère, Éloïse Zirotti

**3D Art:** Luca Cappellano, Michele Marchionni,  
Francesca Santucci

**Special Thanks:** 尽きない熱意と、貴重なフィードバックで私  
たちをサポートしてくれた、素晴らしいテスターの皆様に、最大  
の感謝をささげます。

 **TABUJA**  
GAMES

**ISHTAR**  
GAMES