

NeedFire

3~4人用ゲーム

◆ どう彫るか、知っているか

隠された祭壇で繰り返される戦い、神々に捧げる炎の儀式。そこでは知恵と力が試され、勇ましい犠牲が求められる。炎を宿した戦士を率い、その布陣の強さを証しよう。それにしても娘らの、なんと血の気の多いことか！

◆ どう解くか、知っているか

ゲームに用いる用具は、以下の通り。

炎カード 26枚 ... 内容: 上段に生成要素が**1種類**

人間カード 26枚 ... 内容: 上段に生成要素が**1種類**、

下段に反応要素が**4種類**

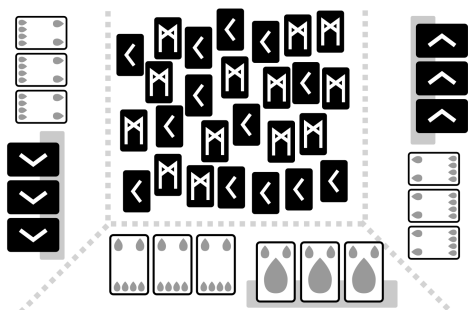


これらのカードには、番号、名前、キャプションも書かれている。

生成要素も反応要素も、共通の26種類の要素(24種類のルーン文字を伴う炎と2種類の空白記号を伴う炎)から選ばれる。要素は、黒の要素と白の要素、各々13種類ずつに分かれる。

任意の人間カードの生成要素と反応要素は、異なる色から選ばれる。任意の反応要素を持つ人間カードは4枚ある。生成要素の色が同じ任意の2枚の人間カードは、同じ種類の反応要素を1つだけ持つ。

◆ どう描くか、知っているか



ゲームを始めるにあたり、まず人間カードすべてを裏向きで混ぜて、各プレイヤーに裏向きのまま**3枚**ずつ配り、横一列に並べて表向きにする。このようにしてプレイヤーの手元に横並びに置かれた人間カードを「バトル

カード」と呼ぶ。バトルカードの並び順は入れ替えてはいけない。

炎カードすべてを裏向きで混ぜて、各プレイヤーに**3枚**ずつ手札として配る。

配らなかつたカードの中から人間カードと炎カードを**1枚**ずつ抜いて箱に戻したのち、残った分を共通の場に裏向きで、互いに重ならないように広げる。

バトルカードの中で番号が最も大きいものを持つプレイヤーがスタートプレイヤーとなる。

以上の準備が整ったら、ゲームを始める。

◆ どう試すか、知っているか

ゲームが始まったら、スタートプレイヤーから座順時計回りの順に手番を繰り返す。

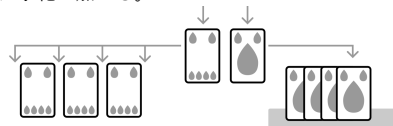
このゲームは、前半の「配置パート」と、後半の「戦闘パート」の2部構成である。各パートでは手番でできることが異なる。

戦闘パートで終了条件が満たされたら、ゲームを終えて順位の決定を行う。

◆ どう祈るか、知っているか

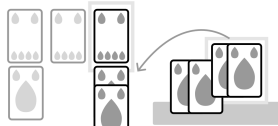
配置パートの手番では、手番のはじめに、あなたは場のカードを**3枚**裏向きのまま選んでめくり、自分だけ表面を確認する。場のカードは不用意に動かしてはいけない。場のカードに触れるのはこのときだけ、この枚数だけである。4人で遊ぶ場合、そのうちの**1枚**を選んで獲得し、**2枚**を場の好きな場所に戻す。3人で遊ぶ場合、そのうちの**2枚**を選んで獲得し、**1枚**を場の好きな場所に戻す。

獲得した人間カードはバトルカードの列の任意の位置に挿入するか、両端のいずれかに加える。獲得した炎カードは手札に加える。



そののち、あなたのバトルカードを**1枚**選んでよい。これをこの手番の「強化対象」と呼ぶ。

手番では、カードの獲得の後、手札を好きな枚数選んで強化対象の手前に表向きで置いてよい。



このようにして、バトルカードに対してつけられたカードを「パワーカード」と呼ぶ。このとき、すでに置かれたパワーカードの上に重ねてつけることもできる。パワー

カードは、それぞれの生成要素が見えるようにずらして重ねる。パワーカードの重ね順は重要ではない。

バトルカードの上限枚数は**6枚**。上限枚数を超えた場合、強化対象は必ず選ぶ。そのうち、任意の枚数のバトルカードを選んで強化対象のパワーカードにすることで、バトルカードの枚数を上限枚数以下にする。このとき、追加で任意の枚数の手札をつけることもできる。

パワーカードとなった人間カードは、それ以降は生成要素のみを参照する。またこのとき、パワーカードにするバトルカードについてパワーカードもすべて一緒につける。

バトルカードに対してつけられるパワーカードの内容、枚数に制約はない。バトルカードの反応要素を生成要素として持つカードをつければ攻撃力が上がるが、そのようなカードでなくてもパワーカードをつけるだけで耐久力が上がる。

手番が終わったら、手番プレイヤーの座順左隣のプレイヤーに手番が移る。

手番が終わった時点で場に残ったカードが**2枚**になっていたら、それらのカードは箱に戻し、次のプレイヤーの手番から戦闘パートの手番を行う。

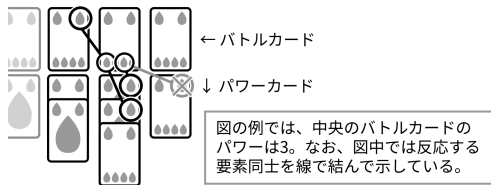
◆ どう殺すか、知っているか

戦闘パートの手番では、手番のはじめに、あなたは手札を1枚選んで場に表向きで出す。これをこの手番の「点火カード」と呼ぶ。手札がなければ、手番を飛ばされる。

人間カードAが、カードBの生成要素を反応要素として持つことを、カードAがカードBに「反応する」という。

全プレイヤーの持つバトルカードのうち、点火カードに反応するものを「参戦カード」と呼ぶ。参戦カードが1枚以下の場合、この手番は何もしないで終わる。さもなくば、各参戦カードのパワーを以下の合計で求める。

- 参戦カードについてパワーカードのうち、参戦カードが反応するカードの枚数
- 参戦カードの持ち主が持つバトルカードのうち、参戦カードの両隣に置かれていて、参戦カードが反応するカードの枚数



結果、パワーは0から6のいずれかの値となる。
参戦カードのうち最もパワーが大きいものが**1枚**だ

けあれば、それ以外のすべてを「負傷カード」と呼ぶ。さもなくば、参戦カードのすべてを負傷カードと呼ぶ。

【特例：逆転】参戦カードのうちパワーが**0**でないカードが**1枚**だけある場合、パワーが**0**でないもののみを負傷カードと呼ぶ。

負傷カードが明らかになったら、まずはあなたが、その後そこから座順時計回りの順に全員が一巡、各々が持つ全ての負傷カードについて任意の順番で、次のパラグラフで定義する「負傷処理」を行う。

負傷処理では、負傷カードについてパワーカードを1枚選んで手札に加える。もし負傷カードにパワーカードがついていなければ、負傷カードそのものを手札に加える。なお、取り除かれた負傷カードの両隣にあったバトルカードは、これ以降は隣りあうものとして扱う。カードを手札に加えたら、手札を1枚選んで裏向きで手元に置く。このように、戦闘パートで手元に置かれたカードを「捨札」と呼ぶ。

【特例：守護】負傷処理のはじめに、手札または裏向きの捨札から、負傷カードが反応する人間カードを1枚選んで表向きの捨札にしてもよい。これを行ったら、その負傷カードの負傷処理を即座に終える。

手番が終わったら、手番プレイヤーの座順左隣のプレイヤーに手番が移る。

◆ どう供えるか、知っているか

戦闘パートの手番の終了時点で以下のいずれかの条件が満たされていたら、ゲームが終わる。

- 誰かの捨札が**6枚**を超えている
- 全員が手札を持っていない

◆ どう生贄を捧げるか、知っているか

ゲームが終わったら、プレイヤーはバトルカードの枚数が多い順に高い順位を得る。上の決め方で同着になる場合、さらに捨札が少ない順に高い順位を得る。それでも決まらなければ、よりパワーの高いバトルカードをより多く持っている順に高い順位を得る。それでも決まらなければ、同着とする。

空理計画 2024 はくし X@kuuriplan
<https://kuuri.net> — info@kuuri.net
初出: コミティア 149
マニュアルバージョン: r2024081800
作品の詳細、最新のルール、質疑はこちら:
<https://kuuri.net/game/nf/>

参考文献: 『エッダ: 古代北欧歌謡集』 V.G. ネッケル [等] 編, 谷口幸男 訳 1973 『ルーンの教え: ルーン魔法、歴史、そして隠されたコード』 エドレッド・トーンソン 著, 吉田深保子 訳 2021