The Last Brave
遊び方説明書

プレイ人数	3~7人
プレイ時間	10分程度
対象年齢	10歳~

略称：ラスブレ

ストーリー

その世界はかつて、滅びの淵にあった。乱立した国家による終わりなき戦いは、人心を乱し、土地を疲弊させ、未来をすりつぶしていった。

しかし、そんな世界にも、ついに救いの手が差し伸べられる時が来た。「始まりの勇士」たる一人の英雄が、ありとあらゆる軍隊を打ち破り、すべての戦を終わらせたのだ。彼は言った。「どうせなら強いものだけで戦ったらいい」と。

それ以来、この世界では戦はなくなった。圧倒的な力の前では、軍隊など無意味で非効率的だったからだ。そして、新しい形での戦いが始まった。何らかの理由で国同士の諍いを収める場合、その国最強の勇士を代表として立て、その者たちの戦いによって決着をつけるのだ。ある時は都市、ある時は荒野、あるときは小さな島の中で、最後の一人になるまで。そして此度も、いずれ劣らぬ「最強」たちの宴が始まる。その強大な力を持って他の勇士を打ち破り、国家に覇権をもたらす「最後の勇士」たるは誰か？

ゲームの概要

プレイヤーは強大な力を持つ、国家最強の勇士の一角として、他のプレイヤーが扮する勇士をすべて打ち倒すことが目的となります。

各勇士には「職種」「属性」「武器」の3つの特性があり、それぞれに強大な力が設定されています。他の勇士から攻撃を受けるとダメージとしてそれらが公開され、自らの正体を他のプレイヤーにさらすことになりますが、逆に特性が公開されることでその勇士は強大な力の恩恵を受けることができるようになります。与えられた力を十全に活かし、最後の勇士となることができるでしょうか。

セット内容

ゲーム用カード 合計：28枚
- プレイヤーカード7枚
- 職種カード7枚
- 属性カード7枚
- 武器カード7枚

説明書 1枚

内容物について

このゲームには遊ぶために必要なものがすべて含まれています。

ゲーム用カード

プレイヤーカード

プレイヤーの分身たる勇士を示すカードです。裏面は基本の行動である「攻撃」の説明と、カードを公開して置く際の位置のガイドが記載されています。

表面には、その勇士の持つ「奥の手」と、「選択ルール：陣営戦」で使用する「所属／役職」が記載されています。

職種カード

❶名前：プレイヤーが属する国家の、職種の名前です。
❷特殊能力：そのカードが持つ特別な能力です。

属性カード

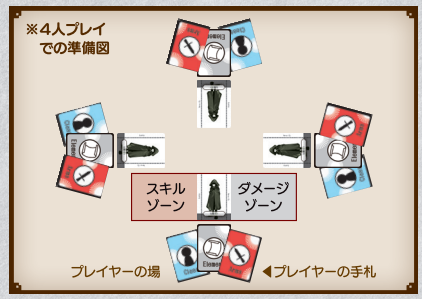
❶名前：プレイヤーが司る属性の名前です。
❷特殊能力：そのカードが持つ特別な能力です。

武器カード

❶名前：プレイヤーが扱う武器の名前です。
❷特殊能力：そのカードが持つ特別な能力です。

ゲームの準備

①プレイヤーカードをよくシャッフルし、裏向きで各プレイヤーに1枚ずつ配ります。それらは裏向きのまま自分の前に置いておき、カードを配置する際の目印とします（自分に配られたカードの表面は、いつでも確認してかまいません）。
②「職種」「属性」「武器」のカードをそれぞれよくシャッフルし、裏向きで各プレイヤーに1枚ずつ配ります。残ったカードはこのゲームでは使用しません。配られたカードは「手札」として、他のプレイヤーからその内容が見えないように持ってください。
③じゃんけんなど適当な手段で最初に行動するスタートプレイヤーを決めます。



以上でゲームの準備は完了です。

ゲームの進行

このゲームでは、「手番」という区切りでゲームが進行します。最初はスタートプレイヤーが行動し、次にその行動の対象となったプレイヤーが行動を行います。これをゲームの終了条件が満たされるまで繰り返します。

手番の流れ

Ⅰ 攻撃力の算出

手番が来たプレイヤー（最初はスタートプレイヤー）は、まず自分の状態から、攻撃によって相手に与えるダメージを算出します。

通常の攻撃は「攻撃力1で(1回)攻撃する」という効果を持ちます。

手番プレイヤーが後述の「特殊能力」をもつカードを公開している場合、それらを好きなように使用して、攻撃の効果や回数、対象範囲などを強化することができます。ここで確定した攻撃力などは、以降何らかの効果でそれに寄与するカードが失われても変更されません。

Ⅱ 攻撃対象の選択

自分が攻撃する相手を決めます。このとき、その対象に選べるのは「自分を除いたうちで、持っている手札の枚数が最も多いプレイヤー」のいずれかとなります（ゲーム開始時は全員が手札を3枚持っているので、誰でも選択することができます。全員の手札が無くなった場合も、誰でも選択できるようになります。すでに公開されているカードの枚数や位置は、この選択には関係しません）。

Ⅲ 攻撃の適用

攻撃を受けたプレイヤーは、その攻撃力に応じたダメージ（攻撃力1なら1点）を受け、その処理を行います。1点のダメージを適用する方法は以下のようになります。

- 手札を1枚公開し、スキルゾーン（プレイヤーカードの左側）に置く
- スキルゾーンに公開されているカード1枚をダメージゾーン（プレイヤーカードの右側）に移動する

ダメージはどれだけ受けたとしても、かならず1点ずつ処理を行います。ダメージを処理するプレイヤーは、望むなら、ダメージとダメージの間で特殊能力を使用し、そのダメージを無効化したりしてもかまいません。

Ⅳ 手番の移動

すべてのダメージの処理が終了したら、手番は終了です。攻撃の対象となったプレイヤーが次の手番プレイヤーとなり、手番を行います。

プレイヤーの脱落

自分のすべてのカードがダメージゾーンに送られた状態でさらにダメージを適用した場合、その勇士は力尽き戦闘不能となります。そのプレイヤーはゲームから脱落し、以降手番は行いません。

次の手番プレイヤーは、プレイヤーを脱落させたプレイヤーの左隣のプレイヤーとなります。

珍しいケースですが、攻撃中に「反射」能力によるダメージで脱落した場合、たとえ攻撃回数が残っていたとしても残りの攻撃はキャンセルされます。

この場合、攻撃されていたプレイヤーが通常通り次の手番プレイヤーになります。

ゲームの終了

一人を除くすべてのプレイヤーがゲームから脱落した場合、その時点で残ったプレイヤーの勝利となります。その素晴らしい機知と技によって勝ち残った勇士の国家は、覇権を握り繁栄を約束されることでしょう！

選択ルール：陣営戦

プレイヤーカードの表面に記載されている「陣営」を使用することで、陣営戦（チーム戦）を楽しむことができます（プレイヤー4人以上）。「陣営」には以下の種別があります。

- 赤の陣営のリーダー・メンバー2名
- 青の陣営のリーダー・メンバー2名
- 灰の陣営のリーダー

陣営戦をプレイする場合、人数によって、以下のようにプレイヤーカードを取り除いてから配布してください。

- 4人：灰の陣営のリーダー、赤青の陣営のメンバー各1（ランダム）
- 5人：赤青の陣営のメンバー各1（ランダム）
- 6人：灰の陣営のリーダー

陣営戦には以下の2通りがあります。

- 殲滅戦：自分の陣営以外が全滅したら勝利
- リーダー戦：自分の陣営以外のリーダーをすべて脱落させたら勝利

各プレイヤーの陣営は、そのプレイヤーが奥の手を使用した際と、脱落した際に公開されます。いつ自分の陣営を明らかにし、味方と連携するかが非常に重要になるでしょう。

灰の陣営になったプレイヤーは一人で戦わなければなりませんが、その分少し強力な奥の手を持ちます。他の陣営の共倒れを狙いましょう。

選択ルール：連続した戦い

もっと長いゲームを行いたい場合、コインなどのマーカーを使用することで、連続したゲームを楽しむことができます。1回のゲームの勝者は1点を獲得し、同数のマーカーを受け取ります。2点を最初に獲得したプレイヤーが栄誉ある勝者となります。もしくは、時間に応じて勝利に必要な得点を多くしてもかまいません。

また、プレイヤーの担当する国家を固定してもかまいません。その場合、ゲーム間で「職種」は固定とし、他2種の特性を配り直します。そうすることで、様々な能力を持った国家の代表を競わせることになります。

さらに別な方法として、「一人の勇士を倒したら1点」「最後まで残ったら3点」のような得点方法を用いることもできます（この場合は累計6点で勝利）。その場合、最後まで残らずとも、素晴らしい奥義で勝者となることもできるでしょう。

特殊能力について

このゲームでは、プレイヤー扮する勇士はその特性に応じた様々な特殊能力を持ちます。手札を公開し、特性のカードをスキルゾーンやダメージゾーンに配置することで、それらの能力が使用できるようになります。それらを使いこなさずして、勝利はあり得ないでしょう。

特殊能力

特殊能力は職種や属性、武器に応じた「大技」です。使用することによってダメージを一時的に増加させたり、攻撃に特別な効果を上乗せしたり、相手からのダメージを完全に防いだりすることができます。

一部特殊能力は、発動に際して何らかのコストが必要になる場合があります。コストは能力の頭に「〇〇：」の形で記載されています。

使用コスト

〈使用〉：そのカードを横向きにします。一度カードが横向きになった場合、何らかの効果でそれが縦向きに戻るまで、その能力を使用することはできません。

〈喪失〉：そのカードを裏向きにします。そのカードの能力はすべて失われます。カードが消耗して横向きになっていても、喪失の能力は使用できます。

特殊能力は基本的にキーワードによって示されています。

〈防御〉：あなたが受けているダメージを0にします。

〈反射〉：あなたが受けているダメージを、即座に攻撃者に適用します。このダメージに対して「反射」を発動することはできません。

〈攻撃力＋1〉：その手番の間、自分の（すべての）攻撃のダメージが1上昇します（複数ある場合重複）。

〈攻撃回数＋1〉：その手番の間、攻撃を行う際、追加で1回の攻撃を行います（複数ある場合重複）。

〈〇〇無効攻撃〉：その手番に行う攻撃に対して、対象は指定された「防御」「反射」を発動することはできません。

〈瞬速〉：その手番の攻撃を行ったのち、再度自分の手番になります。

〈拡散〉：その手番に行う攻撃は、「自分を除いたうちで、持っている手札の枚数が最も多いプレイヤー」全員に時計回りの順で適用され、また「反射」を適用することができません。最後に攻撃されたプレイヤーが次の手番プレイヤーとなります。

〈封印〉：いずれかのプレイヤーの場にあるカードを1枚選び、それを裏向きにします。

〈消耗回復〉：いずれかのプレイヤーの場にある横向きのカードを1枚選び、縦向きに戻します。

〈復活〉：いずれかのプレイヤーの場にあるこれ以外のカードを1枚選び、それをそのプレイヤーの手札に戻します。

常時能力

特殊能力のうち、青字で書かれた、発動コストを持たないものは常時効果を発揮しています。

効果は基本的に通常の特殊能力と同じで、それらと重複します。

〈軽減〇〉：自分への攻撃によるダメージを、適用前に〇点減らします（複数ある場合重複・ダメージの適用中にこの能力を公開しても、そのダメージを減らすことはできません）。

重要 常時能力は、そのカードが裏向きになった場合には即座に失われます。

奥の手

各プレイヤーには、ランダムに配られたプレイヤーカードによって与えられる切り札的能力、「奥の手」があります。それらは公開時に1回だけ、特殊能力と同様に解決されます。プレイヤーカードを裏返し、その使用を宣言してください。

攻撃と特殊能力使用の例

「火」（属性／常時攻撃力＋1）「拳」（武器／常時攻撃回数＋1）を公開しているプレイヤーAが、手札3枚・無傷のプレイヤーBに攻撃を試みます。Bを一撃で仕留めるべく、Aはすべての効果を惜しみなく使用することにしました。

まず、「火」のもつ特殊能力「喪失：攻撃力＋2・防御無効攻撃」を発動します。「火」のカードは裏向きとなり、その常時能力「攻撃力＋1」は失われてしまいますが、代わりにこの手番に限り攻撃力が＋2され、かつ「防御」によってダメージを無効化することができなくなります。さらに、「拳」の特殊能力「使用：攻撃力＋1」も発動します。「拳」カードは横向きとなりますが、常時能力「攻撃回数＋1」はいまだ有効です。

AはBを対象に指定し、その奥義を解き放ちました。「ダメージ4」（通常1＋炎喪失2＋拳使用1）「攻撃回数2回」（通常1＋拳常時1）「防御無効」という、街一つくらいなら消し炭に変えてしまうような攻撃がBを襲います！

しかし、Bには秘策がありました。攻撃1回目・4ダメージの1ダメージ目の処理で、Bは「盾」のカードを公開します。そして即座にその特殊能力「使用：反射」を発動し、適用前の3ダメージをAに跳ね返します！　Aの2回目の攻撃を適用する前に、Aはまず自らの放った奥義にさらされてしまいます！

しかし、ここでプレイヤーAが1ダメージ目に公開したのは、防御力に定評のある「騎士」（職種）でした。反射によるダメージにはそれ以外の特性はないので、公開した騎士カードの「使用：防御」を発動し、残り2ダメージを無効化します。

Aが無事だったため、2回目の攻撃がBを襲います。まともに受けてしまえばほぼほぼ戦闘不能といっても過言ではありません。やむなく、Bは「盾」の切り札、「喪失：反射」能力を発動し、再びその攻撃をAに跳ね返します。

もちろんAもこの攻撃を受けるわけにはいきません。Aも「騎士」の切り札、「喪失：防御」を発動し、この反射攻撃をなんとかしのぎます。

Aの奥義は不発に終わり、AとBはお互いに大きく消耗しました。次はBの手番ですが、切り札の「盾」能力をすべて失ったBの隙を他のプレイヤーがうかがっています。Bは慎重に攻撃対象を選ぶ必要があるでしょう。

よりゲームを楽しむために

このゲームの面白さは、プレイヤーが自分の勇士に愛着を持てるかによって大きく変化します。想像力を活かし、自分の勇士がどのように活躍をするのかを思い描いてください。例えば職種が「戦士」で「火」属性、武器が「拳」であるなら、彼（彼女）は拳に炎をまとわせて、格闘で戦う勇士であることでしょう。その特殊能力を使用すれば、きっと炎を全身にまとわせ、恐るべき連打で相手を粉砕する必殺技を放つに違いありません。

自分の思い描いた理想の勇士が、最高の必殺技で相手を打ち破ることは、このゲームにおいて最も刺激的な体験となるでしょう。カードをただの数値として見るのではなく、想像を膨らませる助けとしていただければ幸いです。

補足

- 攻撃力＋1や軽減1などの常時能力を発動させないことはできますか。

  できません。必ず発動します。

- 自分が最も手札が多い唯一のプレイヤーである場合、「拡散」を使用した攻撃は誰に適用されますか。

  自分を除いたうちで、最も手札が多いプレイヤー全員に適用されます。例えば、あなたが手札1枚で他のプレイヤー全員が0枚だとすれば、他のプレイヤー全員に適用されます。

- 攻撃を受けた時に「復活」で攻撃者の常時能力を持つカードを手札に戻させた場合、攻撃力などは減少しますか。

  攻撃を受けたプレイヤーが何らかの能力を使用できる時には、ダメージ・回数・無効攻撃の内容はすでに確定しているので、変更はありません。

- 常時：防御無効攻撃を持った状態で相手の攻撃を反射した場合、防御無効攻撃の効果は適用されますか。

  されません。反射で相手に適用されるのはダメージのみです。

- 封印や復活の効果でプレイヤーカードを対象とすることはできますか。

  できません。そのような効果の対象となるのは3種の特性カードのみです。

- 攻撃回数が増えているとき、それらを別々のプレイヤーに割り振ることはできますか。

  できません。それらはすべて同じプレイヤーを対象とします。

- 2回攻撃を受けたとき、1回目の攻撃の1ダメージ目で軽減1を持つカードを公開しました。これによって、ダメージを減らすことはできますか。

  1回目の攻撃は、既に軽減するタイミングを過ぎているので軽減できませんが、2回目の攻撃については軽減を適用することができます。

- 軽減をもつプレイヤーのみが残り、お互いにダメージを与えることができなくなりました。この場合どうすればよいですか。

  そのような場合、勝者無しの引き分けとなります。

DELiGHT WORKS Inc.

発売元	ディライトワークス株式会社
住所	〒153-0042 東京都目黒区青葉台三丁目6番28号
お問合せ電話番号	03-5656-9377
お問合せ住所	〒108-0023 東京都港区芝浦3-14-8 芝浦ワンハンドレッドビル2F
電話受付時間	月曜日～金曜日（祝日、夏季・冬季休業日を除く）10時～18時 ※電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
プロデュース	ディライトワークス
ゲームデザイン	カナイセイジ（カナイ製作所）
イラスト・デザインワーク	杉浦のぼる
編集・DTPワーク	ディライトワークス