



うしろとら
ロストスピーア
解説書

ゲーム1 概召～獣の槍破壊のこと～編

獣の槍が何者かに奪われた。伝承者候補のみなさんたちは、暗躍する霧雄や斗和子たちの妨害をかきつつ、他の誰よりも早く獣の槍の行方を探したのだ。

ゲームの目的

このゲームでは、何者かに奪われた《獣の槍》がどこにあるのかを探るのが目的になります。《斗和子》や《引狭 霧雄》などの妨害をかいくぐりつつ、《蒼月 潮》や《とら》たちの力を借りて、他のプレイヤーよりも早く《獣の槍》を探し出しましょう。

プレイ人数:3~4人 プレイ時間:約5~10分

ゲームの勝利条件

- 探索フェイズで誰よりも早く《獣の槍》のある場所を指摘することができれば、そのプレイヤーが**勝利**します。
- 特殊な勝利条件:《蒼月 潮》が捨て札にあるプレイヤーは、探索フェイズが始まったときに手札に《獣の槍》があれば、**勝利**します。
- 特殊な勝利条件:探索フェイズで誰も《獣の槍》の場所を指摘できなかった時、《斗和子》が手札のプレイヤーが**勝利**します。

ゲーム用カード



カードの見方

- ① カード名**: このカードの名前です。
- ② 効果テキスト**: このカードを使用した時に発揮する特殊な処理です。
「プレイ:」は、手札からカードを出した時に発揮される効果です。
「※」は、それぞれのカードが持つ特殊なルールです。
- ③ 探索順**: 探索フェイズで行動を行うスピードです。手札のカードのこの数字がより小さいプレイヤーから先に、このフェイズで行動を行えます。
- ④ レアリティ**: このゲームにおいて、同じ探索順のカードが何枚入っているかをあらわします。

このゲームで使うカード



このゲームで使うカードは、
ウラ面が青色（←）のものです。

ゲーム開始時の準備



- カード 16 枚すべてをウラ向きにしてまとめてシャッフルし、それを「山札」としてに配置します。
- 山札から各プレイヤーに 1 枚ずつ「手札」として配り、1 枚を「境界」として山札のそばにウラ向きで配置します。
- 最近、獣の槍を見つけたプレイヤーか、ジャンケンなどの方法で無作為に決めたプレイヤーが、最初のターンを行なうプレイヤー（スタートプレイヤー）になります。

ゲームの流れ

ゲームは、スタートプレイヤーから順番に「ターン」という一連の流れを、山札が無くなるまで繰り返して行います。

※手札のカードを使って様々な効果を解決し、《獣の槍》の場所を推測したり、探索順の小さいカードを確保したりするのが、主な目的になります。

★ターンの流れ★

ターンを行なうプレイヤーは下記の手順で処理を行ないます。

①

ドロウ：山札の上からカード1枚を引きます。
これで手札が2枚になります。

②

プレイ：手札2枚のうち、1枚を残して、もう1枚を自分の手元（プレイエリア）にオモテ向きで出します。この出すことを「プレイ」と呼びます。

③

エフェクト：プレイしたカードの効果を発揮します。可能な限り処理は行ないます。その後、自分の捨て札に置きます。

④

エンド：ターンを終了として、左隣のプレイヤーにターンを譲ります。

※④エンドのタイミングに、山札のカードが無い場合、全ターンを終了し、次の「探索フェイズ」に進みます。

●「休み」について

この効果をうけたプレイヤーは、指示されたターンでは、何もせずにターンを終えます（カードを引く事はできず、カードのプレイもできません）。

※探索フェイズでは、休みになりません。

★探索フェイズ★

探索フェイズは、実際に探索を行い、《獣の槍》を探し当てるフェイズです。手札のカードの探索順が小さいプレイヤーから「探索」を行えます。

※誰かが小さい探索順から掛け声をかけ、そのプレイヤーがいるかを確認していきましょう。探索順に対して誰も名乗りを挙げなければ、その探索順のプレイヤーはいなかったとして次の数字へ、という形で確認すると良いでしょう。

★【重要】同じ探索順を持つプレイヤーが複数存在する場合、それらのプレイヤーは探索することができません。

★【重要】探索順が「×」の場合、探索することができません。

【探索方法】

探索とは「どこかのカード1枚を指定して確認する」ことです。

●誰かの手札（自分のでも可）

●結界のカード

のいずれか1枚を選び、そのカードを公開させます。

※結界が2枚以上ある場合は、そのうちの1枚を選びます。

公開したカードが《獣の槍》だった場合、探索したプレイヤーがゲームに勝利となります。はずれた場合、公開したカードをウラ向きに戻し、次の探索順のプレイヤーが探索を行いません。

※手札に《獣の槍》を持っているプレイヤーは、探索フェイズの自分の順番で、自分の手札を指定することで勝利となります。

プレイヤー全員が誰も《獣の槍》を見つけれなかった場合、誰も発見できずに密かに破壊されてしまい、プレイヤーは全員敗北し、白面の者が勝利します。

注意事項

- ※捨て札は、各プレイヤー毎に分かれて存在します。
- ※ウラ向きのカード（山札、結界、他のプレイヤーの手札）の内容は見るできません。手札のオモテ面は所持者のみ確認できます。他のプレイヤーに見られないようにしましょう。
- ※手札は、いつでも好きなように混ぜて構いません。
- ※手札が2枚以上あるとき、いつでも好きな順番で入れ替えることができます。手札から結界に置くカードなどを選ぶとき、それが元々持っていた手札かどうかを伝える必要はありません。
- ※ゲーム中は自由に話し合っても大丈夫です。話す内容は、嘘をついても構いません。
- ※カードの効果に対しては、嘘をついてはいけません（探索順「3」のカードが手札のときに、「手札の探索順が「1～5」のプレイヤーは手を挙げる」効果を使われたら、必ず手を挙げる必要があります）。
- ※カードの効果などで「結界」が増える場合、横に並べるように置いてください。順番を勝手に変えてはいけません。

ワンポイントアドバイス

- 3《関守 日輪》について
 - これが捨て札にあるプレイヤーも、《斗和子》の「※」の能力を使ってゲームに勝利できます。
- 4《秋葉 流》について
 - 交換する結界は、このカードをプレイしたプレイヤーが選びます。
 - 交換する結界は、ウラ向きのまま選びます。選んだ結界のオモテ面は見るできません。
- 8《エレザールの鎌》について
 - 手札に加える結界は、ウラ向きのまま選びます。
- X《斗和子》について
 - 一回休みになっている間も、他カードの効果をうけます。
- X《九印》について
 - 公開した手札は、その後そのプレイヤーの手札に戻します。手札にある間はウラ向きになります。
- X《引狭 霧雄》について
 - 交換する結界は、手を挙げたプレイヤーが選びます。

ゲーム2 最終局面編

ついに白面の者と結界に追い詰めた。だが、白面の手下があなたちの行く手を阻む。仲間たちと共に手下を倒し、白面の者に最後の一撃を食らわせろ！

ゲームの目的

このゲームでは、いよいよ結界に追い詰めた《白面の者》と決戦が繰り広げられます。様々な仲間の力を借りて、結界の中に残る様々な強敵を倒していきましょう。そして、毒霧の中に消えた《白面の者》を、他のプレイヤーよりも先に獣の槍の一撃で倒した人が、このゲームの勝者です。

プレイ人数:3~4人 プレイ時間:約5~15分

ゲームの勝利条件

- 決戦フェイズで誰よりも早く《獣の槍》で《白面の者》を撃破したプレイヤーが**勝利**します。
※ 槍の一撃は、ゲーム中に敵を撃破した数を表す「撃破エリアにあるカード」と同じ回数だけ行います。ゲーム中に1度も敵を倒していないプレイヤーは、槍の一撃を行えません。
- 特殊な勝利条件：決戦フェイズで誰も《白面の者》を撃破できなかったとき、《婢妖》が手札のプレイヤーが**勝利**します。

このゲームで使うカード



このゲームで使うカードは、ウラ面が緑色（←）のものです。



また「上級敵カード」は、基本的なゲームでは使用しません。

上級敵カードは、撃破テキストの背景に“白面の者”が描かれています。

カードの見方

味方カード



標準敵カード



獣の槍カード



① **カード名**：このカードの名前です。

② **効果テキスト**：このカードを使用したときに発揮する特殊な処理です。「プレイ：」は、手札からカードを出したときに発揮される効果です。「※」は、それぞれのカードが持つ特殊なルールです。

③ **探索順**：決戦フェイズで行動を行うスピードです。手札のカードのこの数字がより小さいプレイヤーから先に、このフェイズで行動を行えます。

④ **レアリティ**：このゲームにおいて、同じ探索順のカードが何枚入っているかをあらわします。

⑤ **戦闘力**：バトルするときに必要な値です。「★」のマークの数が多いほど、戦闘力が高い事をあらわします。戦闘力が記されていないカードもあります。

⑥ **撃破テキスト**：このカードが持つ特殊能力などが書かれています。「撃破：」は、このカードが撃破されたときに発揮される効果です。「※：」は、それぞれのカードが持つ特殊なルールです。

ゲーム開始時の準備



- 味方カード 16 枚すべてをウラ向きにしてまとめてシャッフルし、それを「山札」として配置します。
- 標準敵カード 8 枚をウラ向きにまとめ、山札から 1 枚を加えて 9 枚にします。それらのカードをシャッフルします。その後、9 枚をウラ向きのまま、重ならないように並べます。これらはすべて「結界」になります。
- 山札から各プレイヤーに 1 枚ずつ「手札」として配ります。
- 《獣の槍》カードを山札のそばに置きます。
- 最近、獣の槍を見つけたプレイヤーか、ジャンケンなどの方法で無作為に決めたプレイヤーが、最初のターンを行なうプレイヤー（スタートプレイヤー）になります。

上級ルール

このゲームでは、上級敵カードを使って遊ぶことができます。上級敵カードを使うときは、標準敵カードと入れ替えます。このとき、《白面の者》は、必ず使うカードに含むようにします。

※使う敵カードは、全プレイヤーの同意で決めてもいいです。《白面の者》を除いた標準敵・上級敵カードをまとめてシャッフルし、そのうち 7 枚をランダムで選んでもいいです。ゲームで使わなかった敵カードは、オモテ向きでゲームとは関係ない場所（箱の中など）に置いてください。

※ゲームに使っていない敵カードは公開情報です。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーから順番に「ターン」という一連の流れを、山札が無くなるまで繰り返して行ないます。

※味方カードを使って結界にいる敵を倒したり、《白面の者》のいる場所を探すのが主な目的になります。

★ターンの流れ★

ターンを行なうプレイヤーは下記の手順で処理を行ないます。

①

ドロウ：山札の上からカード1枚を引きます。
これで手札が2枚になります。

②

プレイ：手札2枚のうち、1枚を残して、もう1枚を自分の手元（プレイエリア）にオモテ向きで出します。この出すことを「プレイ」と呼びます。

③

エフェクト：プレイしたカードの効果を発揮します。可能な限り処理は行ないます。その後、自分の捨て札に置きます。

④

エンド：ターンを終了として、左隣のプレイヤーにターンを譲ります。

※④エンドのタイミングに、山札のカードが無い場合、全ターンを終了し、次の「決戦フェイズ」に進みます。

●「休み」について

この効果をうけたプレイヤーは、指示されたターンでは、何もせずにターンを終えます（カードを引く事はできず、カードのプレイもできません）。

※決戦フェイズでは、休みになりません。

★決戦フェイズ★

決戦フェイズでは、《獣の槍》で結界にいる《白面の者》の撃破を目指します。手札のカードの探索順が小さいプレイヤーから【槍の一撃】を行ないます。

※誰かが小さい探索順から掛け声をかけ、そのプレイヤーがいるかを確認していきましょう。探索順に対して誰も名乗りを挙げなければ、その探索順のプレイヤーはいなかったとして次の数字へ、という形で確認すると良いでしょう。

- ★【重要】同じ探索順を持つプレイヤーが複数存在する場合、それらのプレイヤーは【槍の一撃】を行えません。
- ★【重要】探索順が「×」の場合、【槍の一撃】を行えません。
- ★【重要】自分の撃破エリアにカードが1枚も無いプレイヤーは【槍の一撃】を行えません。

【槍の一撃】の流れ

【槍の一撃】は“《獣の槍》カードを手札に加え、すぐにプレイする”ことです。自分の順番になったら、これを「自分の順番になったときに、自分の撃破エリアに置かれていたカードの枚数と同じ回数」だけ行うことができます。

※撃破エリアにあるカードのオモテ向き・ウラ向きは関係なく、置かれているカードの枚数だけを数えます。

この【槍の一撃】で《白面の者》を撃破したプレイヤーが、ゲームに勝利します。【槍の一撃】で確認した防御側カードが「味方カード」だった場合、そのプレイヤーの【槍の一撃】は（まだ回数が残っていても）その時点で終了します。

※決戦フェイズ中に撃破された敵カードの「撃破：」は発揮されません。「※」は有効です。

※決戦フェイズ中に撃破エリアに置かれたカードが増えても、【槍の一撃】をできる回数は増えません。

誰も《白面の者》を倒せなかった場合、プレイヤーは全員敗北し、白面の者が勝利します。

※このとき、手札が《婢妖》のプレイヤーは「※」に書かれているルールで勝利します。複数のプレイヤーの手札に《婢妖》がある場合、その全員が勝利します。

“バトルする”のルール

プレイしたカードの効果に「結界 1 枚とバトルする」と書かれている場合、そのカードと、あなたの選んだ結界 1 枚とで戦闘を行います。

このとき、「プレイした味方カードを「攻撃側」「選んだ結界を「防御側」とします。あなたは防御側のオモテ面を確認します（他プレイヤーには公開しません）。防御側が「味方カード」だったら「味方カードを救出」（後述）を行います。防御側が「敵カード」だったら「攻撃側の戦闘力アイコンの数」と「防御側の戦闘力アイコンの数」を比べます。戦闘力アイコンの数が攻撃側の方が多い、もしくは同じ場合、防御側を“撃破”します。そうで無い場合は、“撃破”できません。

※カードの効果でアイコンの数を比べず、防御側カードを直接撃破することもあります。



このアイコンの数を比べます。

撃破した場合

- ① 攻撃側に「バトルに勝ったら～」の効果テキストがあったら、その効果を解決します。
- ② 防御側に「撃破：」の撃破テキストがあったら、その効果を解決します。
※「撃破：」の効果は、あなたが不利になるものでも必ず解決します。
- ③ 撃破されたカードをあなたの「撃破エリア」に、それと交戦中のカードをあなたの捨て札に置きます。
- ④ 攻撃側がプレイエリアにあれば、それをあなたの捨て札に置きます。

撃破できなかった場合

攻撃側を結界の防御側カードの上にオモテ向きで置き、「交戦中」にします。

※「交戦中」について……バトルの結果により、結界の上にカードが置かれることがあります。そのカードは、その結界と交戦中になっている事をあらわします。

- カードの効果などで「交戦中にする」とある場合、カードを指示された結界の上に置き、交戦中にしてください。
- 交戦中になっているカードの内容は公開情報です。

この2枚は、
一番下にあるカードと
「交戦中」の状態です。



●戦闘力アイコンについて

「★」…………… これが多いほど戦闘力が高い事をあらわします。

「？」…………… 戦闘力の数の比較では撃破できません。
撃破できる条件は、そのカードに書かれています。

「∞」…………… 戦闘力「∞」のカードでのみ撃破することができます。

「+支援」……… バトルの間、防御側と交戦中のカード1枚につき、
このカードの戦闘力アイコンが「★」増えます。

※例) カード2枚が交戦中になっている結界へ、戦闘力「★+支援」のカードでバトルを行った場合、このバトル中、そのカードの戦闘力は「★★★」としてアイコンの数比を行います。

「味方カードを救出」について

防御側が味方カードだったときは、そのカードを公開し、バトルを終了します。続けて、攻撃側を捨て札に置きます。そして、防御側をあなたの手札に加え、すぐにそれをプレイします。

※《婢妖》は味方カードなので、これを確認したら「味方カードを救出」して、すぐにプレイします。

※決戦フェイズ中に結界にある味方カードを確認した場合は、そのプレイヤーの槍の一撃はその時点で終了します。確認したカードの「プレイ:」は無効です。

注意事項

※捨て札は、各プレイヤー毎に分かれて存在します。

※ウラ向きのカード（山札、結界、他のプレイヤーの手札、撃破エリアにウラ向きで置かれているカード）の内容は見ることはできません。手札のおモテ面は所持者のみ確認できます。他のプレイヤーに見られないようにしましょう。

※手札は、いつでも好きなように混ぜて構いません。

※ゲーム中は自由に話し合っても大丈夫です。話す内容は、嘘をついても構いません。

※カードの効果に対しては、嘘についてはいけません（戦闘力「★★」のカードで戦闘力「★★」のカードとバトルしたとき、わざと戦闘力が足りなかったとして撃破しない、ということはありません）。

ワンポイントアドバイス

■ 4 《雷信&かがり》について

- ・交戦中カードが無い場合は「他の結界1枚と交戦中にしてもよい」の部分を無視します。
- ・交戦中カードを動かした結界とは違う結界とバトルすることができます。

■ 5 《蒼月 須磨子》

- ・結界が1枚しかないときは、その1枚だけを確認して、それと《蒼月 須磨子》を交戦中にします。
- ・【重要】決戦フェイズの時、このカードが捨て札にあって手札の探索順に修正が加わった結果、他プレイヤーの手札の探索順と同じになっていた場合、「同じ探索順を持つプレイヤーが複数存在する場合、それらのプレイヤーは【槍の一撃】を行えません」のルールに従って、そのすべてのプレイヤーが【槍の一撃】を行えなくなります。

■ 8 《井上 真由子》《鷹取 小夜&オマモリサマ》《中村 麻子》

- ・他プレイヤーの捨て札に「探索順1～7」のカードが無いときは、これをプレイしても何も起こりません。

■ 基本敵《ジエメイ(偽)》

- ・これと交戦中のカードが1枚以上ある状態でバトルを行う事ができれば、撃破することができます。

■ 基本敵《秋葉 流》

- ・手札に加えたカードを山札に置いてもいいです。

■ 上級敵《魂を吸われた潮》

- ・【重要】これをゲームに入れる場合は、ゲーム開始前に必ずこのカードがあることを全員に伝えてください。
- ・【重要】ゲームに入っているこのカードが撃破されていないとき、《獣の槍》（戦闘力∞）で《白面の者》（戦闘力∞）とバトルしても、《白面の者》は“撃破”はできません。

■ 上級敵《日本の要石》

- ・これを撃破して「《白面の者》が勝利」したときは、プレイヤー全員が敗北になります。このとき、手札が《婢妖》のプレイヤーは「※」のテキストによって、ゲームに勝利します。

「ロストレガシー」オリジナルゲームルールデザイン:木皿儀隼一(ワンドロー) & カナイセイジ

「うしおとらロストスピア」ゲームルールデザイン:鷹海和秀

ゲームルール監修:ワンドロー

グラフィックデザイン:石本由香(株式会社アイダックデザイン)

ゲームディベロップ:松永耕介、古関ヘル、ムービック

スペシャルサンクス:カナイセイジ、荒井由行、松本富之、こげこげ堂本舗、ENTER-NET、まどりや、ヤポンブランド、テストプレイにお付き合いいただいた皆様

(敬称略)