

ゲームの遊び方



ゲームの概要

このゲームは、すべてのカードに使い方のルールが書かれているため、プレイしながら簡単に遊び方を覚えることができます。プレイヤーの中に1人でも「フラックス」を遊んだことのある人がいれば、とりあえずプレイしてみればすぐにゲームを覚えることができます。全員が「フラックス」の初心者の場合、グループ内の誰かがこのルールを一通り読む必要がありますが、2~3回プレイすれば、誰でも簡単に遊び方を理解できるので心配しないでください!

ゲームの準備

テーブル中央に「基本ルール」カードを表向きに置きます。カードをシャッフルして、各プレイヤーにカードを3枚ずつ配ります。残りのカードは裏向きの山札として「基本ルール」カードの横に置きます。ゲームの開始時は、「ゴール」カードも「新ルール」カードも場に出していない状態です。

ゲームの始め方

基本ルール まず、テーブル中央に「基本ルール」カードを置いてください。

カードをシャッフルします。

各プレイヤーにカードを3枚ずつ配ります。

先手プレイヤーは誰?

先手プレイヤーの決め方はルールで定めていないので、みんなで決めてください!

ゲームのプレイ

「フラックス」は、カードをプレイするたびに状況が変化するゲームです。ゲームの開始時にはシンプルルールが2つあるだけですが、ゲームが進むに従って「新ルール」が加わり、徐々に複雑になっていきます。ゲームの開始時は「基本ルール」(カードを1枚引き、手札から1枚プレイする)に従ってプレイしますが、「新ルール」カードがプレイされたら、新しいルールに従ってください。プレイヤーの手番は着席の時計回り順に進みます。現在のルールで定められている枚数のカードを引き、カードをプレイして、誰かが現在の「ゴール」カードの条件を達成したらゲーム終了です。

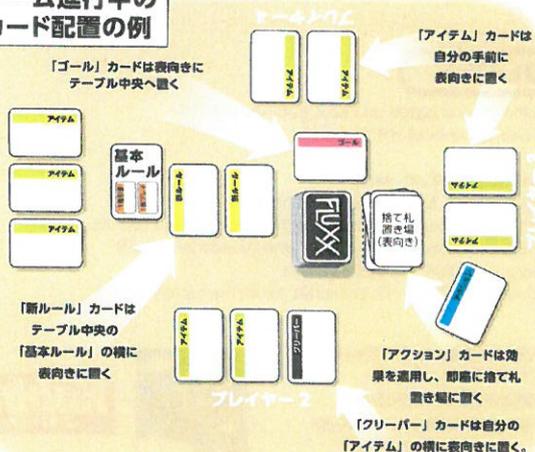
手番のしくみ

- 現在のルールで決められた枚数のカードを山札から引いて自分の手札に加える。
- 現在のルールで決められた枚数のカードを手札から順番にプレイする。
- 現在の手札の上限枚数(もしあれば)を超えている場合、上限枚数に合わせて余分なカードを捨て札にする。

「新ルール」や「アイテム」カードなどの効果が可能になる追加のアクションは、自分の手番中いつでも実行できます。

カードをプレイするときは、自分の手札から選んでプレイします。カードの効果がよくわからない場合は、プレイするカードに記載されている効果すべてをよく読んでみてください。

ゲーム進行中のカード配置の例



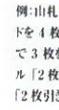
カードの種類



基本ルール: このカードは、ゲーム開始時点でのルールが書かれており、後のルールを組み立てる基本になります。この初期の基本ルールは、ゲームが進むうちに「新ルール」に上書きされますが、このカードは「新ルール」カードが出されてもテーブル上に残ります。「基本ルール」は、各ターンにカード1枚を引き、各ターンにカード1枚をプレイする(手札やアイテムの枚数制限なし)です。



新ルール: 「新ルール」カードをプレイするときは、「基本ルール」カードの近くに表向きに置きます。新たに置いた「新ルール」が既にプレイ中のルールと矛盾する場合は、古い「新ルール」を捨て札に置きます(「基本ルール」カードは残ります)。「新ルール」は即座に効果が適用され、すべてのプレイヤーが直ちに新ルールに従わなければなりません。これにより、手番中のプレイヤーがすぐに追加のカードを引いたり、プレイしたり、また、他のプレイヤーの手札や「アイテム」を捨て札に置かせることもあります。



ゴール: 「ゴール」カードをプレイするときは、テーブル中央に表向きに置き、すでに「ゴール」カードが置かれていた場合は、古い「ゴール」カードを捨て札に置きます。ゲームは「ゴール」カードがない状態で始まるため、「ゴール」カードがプレイされるまで誰も勝つことができません。「ゴール」はプレイヤー全員に適用され、現在の「ゴール」の条件を満たしたプレイヤーが、(他のプレイヤーの手番中でも) その時点で勝者となります。



アイテム: 「アイテム」カードをプレイするときは、自分の手前に表向きに置きます。ほとんどの「ゴール」の勝利条件は、特定の組み合わせの「アイテム」が自分の手前に置いてあることなので、「アイテム」をプレイすることは重要です。



アクション: 「アクション」カードをプレイするときは、プレイするアクションカードを捨て札に置いて、カードに書いてある指示を実行します。「アクション」をプレイすることで、ゲームが混沌とする場合がありますが、効果はその時だけなので、解決後は影響しません。1枚の「アクション」カードの指示に従うことすべてが1つの「プレイ」として扱うため、「アクション」の効果で複数枚のカードをプレイしても1つの「プレイ」になります。



クリーパー: プレイヤーの勝利を手助けする「アイテム」とは違い、「クリーパー」は勝利の邪魔をするあまり喜ばしくないカードです。「クリーパー」は「アイテム」同様自分の手前に表向きに置きます。「アイテム」は自分がプレイすると決めるまで手札に残しておくことができますが、「クリーパー」は自動的にプレイするカードです。プレイヤーは「クリーパー」を山札から引いたら、直ちに自分の手前に表向きに置かなければなりません。これは「プレイ」としては数えませんが、一度に複数枚の「クリーパー」を引くこともあり得ます。山札から「クリーパー」を引いた場合、引いた「クリーパー」カードと同じ枚数のカードを山札から引いて手札に加えます。「アクション」の効果で「クリーパー」を引いたときも同様です。



アンゴール: 「アンゴール」カードは「ゴール」カードと同様に扱いますが、プレイヤーの勝利条件になる代わりに、「アンゴール」の条件を満たされると、プレイヤー全員の負けになって、ゲームが終了します。



サプライズ: 「サプライズ」カードは、いつでも(他のプレイヤーの手番中でも)プレイすることができます。「サプライズ」カードには、自分の手番中の効果と、他のプレイヤーの手番中の効果の2種類の効果があります。「サプライズ」カードは、他の「サプライズ」の効果は無効にするために使用することもできます。



メタルール: 「メタルール」カードは、通常の「新ルール」カードと同様にゲームのルールを変更するカードですが、ゲーム開始時から適用され、誰かが勝利するまで効果が残り続けます。「メタルール」カードは、プレイヤー全員が使うことに同意したときのみ、ゲームで使用してください。



ゲームの勝敗 ゲームは誰かが現在の「ゴール」の条件を満たすまで続けます。「ゴール」の勝利条件を満たした時点で、誰の手番に関係なく、そのプレイヤーが勝者です!



注意事項 山札のカードがなくなったら、捨て札のカードをシャッフルして新たな山札を作り、ゲームを続けます。



捨て札について 手札を捨て札にすることは、カードのプレイではありません。カードをプレイするときは、そのカードに指示されていることを可能な限り実行しなければなりません。プレイヤーは、単に不要なカードを捨て札にすることはできません。捨て札は、手札の制限枚数を超えた時のみ実行可能です(これにより、誰かを勝たせようとするカードを強制的にプレイせざるを得ない状況もあります)。



ゲームの途中でも、山札から手札の3枚を引くことで、誰でも飛び入り参加が可能です。

アイコン



探査者: このアイコンは、「人が知るべきではない秘密」を追い求めるキャラクターの「アイテム」に表示されています。



災厄: このアイコンが表示されている「クリーパー」と「アイテム」を「災厄」カードと呼びます。中にはこのアイコンが2つまたは3つ表示されているものがあり、表示されている数がそのまま災厄点になります。災厄点は合計して、点数を比べる状況になる場合があります。災厄点は個人ごとに点数を合計する場合と、プレイヤー全員の個人点数を合計する場合があります。



厄除け: このアイコンは、「災厄」の効果を鎮める効果があります。「災厄」を合計するときに、「厄除け」の数分マイナスします。



憑りつきクリーパー: このアイコンは、プレイ中の自分の「アイテム」にくっつけてプレイするカードに表示されています。その「アイテム」に「クリーパー」が憑いていることがわかるように置いてください。

よくある質問

Q:すでにテーブル中央に「新ルール」が置いてあるときに自分の「新ルール」カードをプレイする場合、どうなりますか？古い「新ルール」と置き換えるのですか？それとも2枚とも共存するのですか？

A:新たにプレイする「新ルール」が矛盾するかどうかによって状況は変わります。「新ルール」同士の効果が矛盾しないかぎり、テーブルに置くことができる「新ルール」カードの枚数に上限はありません。新たにプレイする「新ルール」が、すでに置かれている「新ルール」と矛盾していない場合は、両方とも場に残ります。しかし、両方の効果が矛盾する場合（例えばカードを引く枚数など）は、新たにプレイするカードが新たなルールになり、古い「新ルール」は捨て札に置きます。

Q:「3枚引き」のように、「基本ルール」と矛盾する「新ルール」をプレイするとどうなりますか？

A:ゲームのルールは「基本ルール」ではなく「新ルール」を適用しますが、「基本ルール」は捨て札になります。混乱を避けるため、「基本ルール」の該当する矛盾するルールの部分に重ねて「新ルール」カードを置くこととよいでしょう。



Q:ルールで、手札から4枚プレイすることを要求されているとき、自分の手札が2枚しかない場合、どうしたらよいですか？

A:手札すべてをプレイしてください。ルール上まだカードをプレイできても、手札がなくなったらあなたの手番は終了です。

Q:現在のルールが「2枚プレイ」のとき、2枚目に「3枚プレイ」をプレイしてルールを変更しました。現在の手番に3枚目をプレイできますか？

A:すべてのルールは即座に適用されます。この時点ではルールは「3枚プレイ」に変わっているため、あなたは3枚目のカードをプレイする必要があります。

Q:「手札全部プレイ」をどう解釈したらよいでしょうか？自分の手札をプレイしたことで、手番中に自分の手札が増えた場合でも、「手札全部プレイ」がテーブル上にあるかぎり、新たに増えた手札も含めて、ターン終了時に手札が0枚になるまで手札をプレイしなければならないのでしょうか？

A:はい、そうです。

Q:「アイテム」をプレイしたいときに、自分の手前にすでに「アイテム」1枚が置かれている場合、古い「アイテム」を捨て札にしなければならないのでしょうか？

A:いいえ、「フラックス」のこのバージョンでは、「アイテム」の上限枚数を制限するルールはありません。

Q:自分の手番開始時に手札の上限枚数を制限するルールがありましたが、自分の手番中に他の「新ルール」や「アクション」カードの効果で手札制限のルールが捨て札になりました。また手札の上限枚数まで手札を捨て札にする必要がありますか？

A:いいえ、ルールは直ちに適用されるので、その「新ルール」が捨て札になった時からそのルールの効果はなくなります。

Q:手札の上限枚数のルールでは、「持っている手札枚数が制限枚数より少ない場合は、手札の制限枚数を守っているとみなす」と考えていいのでしょうか？

A:はい。手札の制限枚数は、引くことができる枚数を制限しているわけではなく、手番終了時に持つことができる上限枚数を表しています。

Q:手札の制限枚数のルールで手札を捨て札に置くと、選んで捨てることができますか？それともランダムですか？

A:選んで捨ててください。

Q:「クリーパー」を取り除くにはどのような方法がありますか？

A:いくつかの方法があります。「アクション」カードに、クリーパーを他のプレイヤーへ移動するものや、捨て札にするものがあります。クリーパーを取り除く特殊効果のある「アイテム」もあります。ルールや、ゲームの状況により、「クリーパー」が無意味になることや、有利に作用することもあります。

Q:「クリーパー」の中には、「アイテム」に憑けなければならないものがあります。そのような「クリーパー」を引いて、自分の手前に憑けるべき「アイテム」が置いていない場合どうしたらよいでしょうか？

A:「クリーパー」だけをあなたの手前に置き、「アイテム」をプレイしたときに、その「アイテム」に憑けてください。

Q:ゲーム開始時の手札に「クリーパー」があった場合、どうなりますか？

A:ゲームの最初の手番の開始前に、プレイヤーは全員自分の手札を確認し、「クリーパー」があった場合はその場で自分の手前に置き、手札3枚になるように引き直します。全員の手札が「クリーパー」以外のカード3枚になってからゲームを開始してください。

Q:自分の手番以外にカードをプレイしたり、何らかの行動をするは可能ですか？

A:他のプレイヤーの手番時は、「サプライズ」カード（自分の手番以外に使用できる効果のカードのみ）以外はプレイすることができません。しかし、他のプレイヤーの手番中に何らかの決定をしなければならない時もあります。たとえば、他のプレイヤーが手札制限のルールをプレイし、自分の手札枚数が制限を超えている場合は、必要枚数を捨て札にしなければなりません。

Q:アクションカード「2枚引いて使う」をプレイしたときに、「ゴール」カード2枚を引き、そのうちの1枚が対戦相手の勝利条件を満たすカードでした。この2枚を、立て続けにプレイすることで、対戦相手に勝たせないことは可能ですか？

A:いいえ、「ゴール」カードは、プレイされたときはいつでも誰かが勝利条件を満たしているかどうかをチェックする機会があります。アクションの解決中でもそれはチェックされ、誰かが勝利条件を満たしていれば、そのプレイヤーの勝利です。

Q:「夢と前兆」の解決中に「クリーパー」カードを引いた場合、他のカードと同様に他のプレイヤーへ配ることは可能ですか？

A:いいえ、解決中でも「クリーパー」を引いた場合は自分の手前に置き、引き直しをして、「クリーパー」以外のカードを配らなければなりません。

Q:「アイテム」に表示されている特別な選択できる効果は、プレイとして数えますか？たとえば「ネクロノミコン」を使って「クリーパー」を移動することは、プレイとして数えますか？

A:いいえ、「アイテム」に表示されている選択できる効果は、プレイとして数えません。

Q:「サプライズ」の効果キャンセルするために別の「サプライズ」をプレイしたときに、連続して3枚目の「サプライズ」をプレイすることは可能ですか？

A:可能です。（もちろん、「サプライズ」を無効するために別の「サプライズ」をプレイすることは、自分の手番中であってもプレイとしては数えません。）

Q:誰かが「サプライズ」を使って私のプレイを無効にした場合、代わりにプレイを実行できますか？

A:できません。

Q:「サプライズ」カード「星辰正しからざるとき」に「他のプレイヤーは全員、手札のアクションカード1枚か、手札のカードをランダムに1枚かを捨て札にしなければならない」とありますが、これはどちらにするかプレイヤーが選べるのでしょうか？それとも「アクション」を持っていなければ「アクション」を、持っていない場合はランダムに捨て札をするのでしょうか？

A:「アクション」カード1枚を捨て札にするか、ランダムに1枚捨て札をするかはそのプレイヤーが選択できます。

Q:他のプレイヤーが「アイテム泥棒」をプレイして「アイテム」を盗む時に「運命のいたずら」をプレイして、その「アイテム」を自分のものにするすることができますか？

A:いいえ。他のプレイヤーは「アイテム」をプレイしているわけではなく、「アイテム」の所有者を変える「アクション」をプレイだけです。「星辰正しからざるとき」をプレイしてその「アクション」を止めることはできませんが、盗もうとした「アイテム」を獲得することはできません。「アイテム」は元の所有者のもとに残るだけです。

Q:「カルト教団員」と「秘密カルト教団員」のどちらが勝ちますか？誰かが「カルト教団員」を出している時に、他の誰かが「秘密カルト教団員」を持っていて、アンゴール「ダンウィッチの怪」の条件が満たされた場合、誰が勝ちますか？

A:「秘密カルト教団員」が勝利します。

Q:「夢想家」は「悪夢」を取り除くことができます。「夢想家」が「悪夢」に憑いている場合、どうなりますか？

A:「夢想家」は、自分自身に憑いている場合も含めて「悪夢」を取り除くことができます。



Q:インターネット上で、ルールの質問を受け付けていますか？

A:もちろんです。LooneyLabs.comに、最新版のFAQが掲載されています（英語）。

クレジット

Cthulhu Fluxx is based on Fluxx, published in 1997, and on the works of H.P. Lovecraft

GAME DESIGN: Keith Baker

ILLUSTRATIONS & PACKAGE DESIGN: Derek Ring

PLAYTESTERS: Andrew Looney, Kristin Looney, Alison Looney,

Josh Drobina, Davy Kramer-Smyth, the Wunderland Toast

Society, and countless other gamers

SPECIAL THANKS: To H.P. Lovecraft, for all the creepy stories

発売元 株式会社ホビージャパン
〒151-0053
東京都渋谷区代々木 2-15-8
cardgame@hobbyjapan.co.jp
http://hobbyjapan.co.jp/

