

INDIANA JONES

Card Game 2nd Edition

Indiana Jones is a copyrighted property. This is an unauthorised, unofficial game produced merely for the entertainment of fans and is non-profit making. This game is completely FREE for you to download, print and play.



(和訳ルール)

指示とゲームルール

あなたは、この“プリントアンドプレイ”ゲームを製作するため、ゲームカードの PDF ファイルを必要とします。始めるにあたって説明の通りにコンポーネントのページを印刷してください(各ページには、それを何回印刷しなければならないかについての注釈があります)。各ページは、印刷した後に“カード背面”がなければなりません。灰色の線に沿ってカードを切り離してください。最終的にあなたはカードのデッキを持つ必要があります。

あなたがゲーム中に素早く参照できるように、これらのルールも印刷することをお勧めします。

目的

インディジョーンズの刺激的な世界によろこ。デッキの中には幾つかの秘宝(Artefact)カードがあります。目的は単純です。最後のカードが引かれた時点で、秘宝の価値が最も高いプレイヤーがゲームに勝ちます。プレイヤーは価値ある秘宝を集める(そして守る)だけでなく、他のプレイヤーが持っているカードの数を減らす、アタックカードを使う必要があります。即ち、プレイヤーが持っている秘宝を明らかにするためです。

ゲームのセットアップ

全てのゲームカードを一緒にシャッフルしてください。そして各プレイヤーに 5 枚のカードを配って下さい(表を下にして)。残ったカードを表を下にしてスタックし、形成されたドロースタックをテーブルの中央に置いてください。直ちに誰が最初に行うのか決めてください。これで、あなたは始めることができます。

ゲームの終了

最後のカードが引かれた時点でゲームは直ちに終わります。この時点で全てのプレイヤーは、残った全てが秘宝カードになるまで、自身の手から捨て札します。その後、これらは全てのプレイヤーに公開されます。プレイヤーは、全ての秘宝カードの価値ポイントを合計します; 最も高い価値ポイントを持つプレイヤーが勝者です。

プレイヤーのターン

自身のターンに関して、プレイヤーは以下の 1 つを実行することができます;

ドロースタックからカードを 1 枚ドロースする

あるいは

自身の手からカードを 1 枚プレイする

プレイヤーが、上記の行動の 1 つをすると、直ちにプレイは左側のプレイヤーに移ります。

全てのカードをプレイする方法についての説明は、下記を参照してください。

富と栄光(Fortune and Glory)カードの下にカードを保持していた如何なるプレイヤーでも、その秘宝カードの価値ポイントを自身の合計に含めなければなりません。

ゲームカード

秘宝カード(Artefacts)

あなたは、秘宝カードを“プレイ”できません。それらは、ゲーム終了時か、それらが強奪されるまで、あなたの手適切に留まります。これらのカードは、様々な価値ポイント(5 から 40 ポイントまで)を持ちます。自身の手にもっと高い価値の秘宝カードを持つプレイヤーは、ゲーム終了時に勝者となります。

あなたは、手から秘宝カードを**決して捨て札**することはできません。但し、それらは強奪されます(下記参照)。カードを捨て札するよう指示されたとき、あなたは秘宝でない如何なるカードをも捨て札しなければなりません; あなたは、手にある如何なる秘宝でも守らなければなりません。これは、どのプレイヤーが秘宝を持つかを知るために良い方法です。

例 - プレイヤー A は、プレイヤー B に対して 4 枚のカードを捨てるように指示されたカードをプレイします。プレイヤー B は、自身の手にもっと以下のカードを持っています; アクションポイント(Action Point)カード 1 枚、“聖杯(Holy Grail)”秘宝カード、そして強奪(Steal)カードが 2 枚。

プレイヤー B は、アクションポイントカード、強奪カード 2 枚を捨て札しましたが、もう 1 枚のカードを捨て札しなければなりません。持っている全てが秘宝(捨て札出来ない)なので、彼は最早捨て札できない旨をプレイヤー A に伝えます。

プレイヤー A は、プレイヤー B が秘宝カードを 1 枚持っているに違いないことを、今知りました。彼は後のターンに秘宝を得るため、強奪カードを使うと決めます。

秘宝カードを異なる方法で利用できる、1枚のカード(富と栄光カード)があります。これはルールの後半で説明されます。



強奪カード (Steal)

このカードは、もう1人のプレイヤーからカードを奪うために、あなたのターンに於いてプレイされます。あなたに選ばれたプレイヤーは、自身のカードを扇形に広げなければなりません(あなたは、表側を見ることはできません)。その後、あなたはカードの1枚を獲り、それをあなた自身の手に加えます。このカードは、その後には捨て札されます。

例 - 先のターンのイベントの後、プレイヤーAは、プレイヤーBが自身の手に少なくとも1枚の秘宝カードを持っていることを知りました。そのターン以降、プレイヤーBは、もう2枚のカードを引いていて、今現在自身の手に3枚のカードを持っています。プレイヤーAは、プレイヤーBに対して強奪カードをプレイします。強奪カードは捨て札デッキに置かれます。その後、プレイヤーBは自身のカードを扇形に広げて、プレイヤーAは1枚を獲り、秘宝であることを願います。それがアクションポイントカードであったとき、プレイヤーAは自身の手に強奪したカードを置いて失望します。彼は秘宝カードを強奪することができませんでした。しかし、幸運にも彼は次のターンに再び試みることができる、もう1枚の強奪カードを持っていました。

アクションポイントカード (Action Point)

アクションポイントカードは、1、2または3の値があって、幾つかの異なる種類のカードを打ち消すものです。プレイヤーが一定数のアクションポイントをプレイしなければならないとカードに述べられているとき、それらのアクションポイントは幾つかのアクションポイントカードで埋め合わせることができます。パートナー(Partner)カードを、それらアクションポイント値のために使うこともできます; この場合、カードはアクションポイントカードと同じ方法で扱われます。使われた場合、アクションポイントカードか、あるいはそれらのアクションポイントのために使われるパートナーカードは捨て札されます。あなたが、実際に必要とされるより多くのアクションポイントを受け取る何枚かのアクションポイントカードをプレイするならば、超過したポイントは失われて何れにしろ持ち越されることはありません。

例1 - プレイヤーAは、アドベンチャー(Adventure)カードをプレイします。そして、プレイヤーBを、そのカードの“目標”に選びます。このカードは、目標プレイヤーが3アクションポイントをプレイしなければならないか、他の全てのプレイヤーが、彼からカードを強奪することを可能にすると述べています。プレイヤーBは、2の値を持つアクションポイントカードを1枚、別に1の値を持つアクションポイントカードを1枚持っています。このアドベンチャーカードを打ち消すために、彼は組み合わせた3の値と共に、これらを一緒にプレイします。アドベンチャーカードと、使われた2枚のアクションポイントカードは全て捨て札されます。

例2 - プレイヤーBは、アタック(Attack)カードをプレイします。そして、プレイヤーAを、そのカードの“目標”として選びます。このカードは、目標プレイヤーが5枚のカード(秘宝ではない)を捨て札しなければならないか、プレイした各アクションポイント毎に失うカードの数は1枚ずつ減ります。プレイヤーAは、2枚のアクションポイントカードを持っています。両方とも2の値を持っています。アクションポイントの合計は4なので、捨て札しなければならないカードの数を1枚まで減らせます。自身の手をチェックしたところ、プレイヤーAは自身の手の中に“マリオンレイヴンウッド(Marion Ravenwood)”パートナーに気づきます; このカードは4アクションポイントとして使用することができます。彼は、合計6アクションポイントのために、パートナーカード(4アクションポイント値)と、別にアクションポイントカード(2の値)をプレイすることに決めます。これは、彼がカードを失う必要がなくなるということを意味します。アタックカード、パートナーカード、そしてアクションポイントカードは全て捨て札されます。

アドベンチャーカード (Adventure)

このカードは、もう一人のプレイヤーに対して、あなたのターンに於いてプレイされます。あなたが、このカードをプレイする相手として選んだプレイヤーは“目標”プレイヤーになります。アドベンチャーカードは、目標プレイヤーが幾つか

のアクションポイント(カード上に記載)をプレイすれば、取り消すことができます。でなければ、その後カード上に記載された効果が発生します。アドベンチャーカードは、アクションポイントによって取り消されるか、または目標プレイヤーが記載された効果を受け取るかどうかにかかわらず、使用後は常に捨て札されます。アドベンチャーカードを取り消すために使用された、どんなアクションポイントカードも捨て札されます。

例 - プレイヤーAは、アドベンチャーカードをプレイします。そして、プレイヤーBを、そのカードの“目標”に選びます。このカードは、目標プレイヤーが5アクションポイントをプレイしなければならないか、カードをプレイしたプレイヤーと自身のカードの全手を交換しなければならないと述べています。プレイヤーBは、3の値を持つ1枚のアクションポイントカードだけを持っています。しかし、それは十分ではないので、彼はプレイヤーAの手にあるカード(彼は2枚持っています)と、全ての彼のカード(彼は何枚かの秘宝を含めて5枚持っています)を交換しなければなりません。

アタックカード°(Attack)

このカードは、もう一人のプレイヤーに対して、あなたのターンに於いてプレイされます。あなたが、このカードをプレイする相手として選んだプレイヤーは“目標”プレイヤーになります。そして、アタックカード上に記載されたカードの数を失わなければなりません。

目標プレイヤーが支払った各アクションポイント毎に、失われるカードの数は1枚ずつ減ります。

目標プレイヤーが、カードを捨て札して、秘宝だけを残すしかない場合、残りのカードは捨て札できない旨を伝えなければなりません(秘宝を所有していることを、他のプレイヤーに明かします)。

プレイされた全てのアクションポイントと、そのアタックカード自体は常に捨て札されます。

パートナーカード°(Partner)

あなたのターンに於いて、このカードをプレイすれば、捨て札デッキからカードを受け取り、あなたの手に入れることができます。異なるパートナーカードがあれば、あなたが捨て札デッキから多くのカードを多様に受け取ることを可能にします。他のプレイヤーに、これらのカードを見せる必要はありません。これをプレイした後、パートナーカードは捨て札してください。

もう一つの、パートナーカードの使用は、それらのアクションポイント値(カード上に記載)についてです。あなたが、この方法でパートナーカードを使用すれば、それは捨て札されます。

裏切り者カード°(Traitor)

もう一人のプレイヤーが、自身のパートナーカードを1枚使用すると宣言した場合(どのような理由でも)、あなたは中断して、パートナーカードを取り消すために、このカードをプレイできます。パートナーカードと、あなたの裏切り者カードは両方とも捨て札されます。

洗脳カード°(Brainwashed)

あなたが選んだプレイヤーのカードと、あなたの手にあるものを全て交換するために、あなたのターンに於いて、このカードをプレイします。その後、このカードは捨て札されます。あなたの手にあるカードを交換する場合、秘宝は交換に含まれます(富と栄光カードの下にあるものは除く)。その後、洗脳カードは捨て札されます。

このカードを打ち消すことができる唯一のカードは、ヒーローの帰還(Heroic Return)カードです。

ヒーローの帰還カード°(Heroic Return)

このカードの唯一の目的は、あなたに対してなされた洗脳カードを打ち消すことです。その後、ヒーローの帰還カードは捨て札されます。

富と栄光カード°(Fortune and Glory)

このカードは、あなたの前に表を上にして置きます。あなたのターンに於いてプレイします。その後、その下にあなたの秘宝カードを表を下にして1枚置きます。どの秘宝が置かれたか、他のプレイヤーに示す必要はありません。

この秘宝はゲーム終了時まで、富と栄光カードの下に残ります;それは、常に強奪、交換することができません(洗脳カードによっても)。ゲーム終了時、富と栄光カードを捨て札し、その下にある秘宝カードを加えます。あなたの他のカードと共に得点とすることができます。

手に秘宝を持っていないければ、このカードをプレイすべきではありません;常に1枚の秘宝だけを、このカード下に置くことができます。それはカードをプレイするターンで行わなければなりません。

1. 秘宝カードの説明

		
<p>価値ポイント 30</p>	<p>価値ポイント 10</p>	<p>価値ポイント 30</p>

2. 強奪カードの説明


<p>何れかのプレイヤーから カードを1枚ランダムに獲る</p>

3. アクションポイントカードの説明

		
<p>アクションポイント 1</p>	<p>アクションポイント 2</p>	<p>アクションポイント 3</p>

4. アドベンチャーカードの説明

		
<p>目標プレイヤーは3アクションポイントをプレイしなければならない または 全ての他のプレイヤーが彼からカードを強奪することを可能にする</p>	<p>目標プレイヤーは5アクションポイントをプレイしなければならない または 彼はカードを全て捨て札する (如何なる秘宝も除く)</p>	<p>目標プレイヤーは4アクションポイントをプレイしなければならない または 彼はカードを全てあなたに与える</p>
		
<p>目標プレイヤーは3アクションポイントをプレイしなければならない または 彼は手のカードを全てのプレイヤーに明かす</p>	<p>目標プレイヤーは2アクションポイントをプレイしなければならない または 彼は手からカードを2枚捨て札する (秘宝は除く)</p>	<p>目標プレイヤーは1アクションポイントをプレイしなければならない または 彼は手からカードを1枚捨て札する (秘宝は除く)</p>
		
<p>目標プレイヤーは4アクションポイントをプレイしなければならない または 彼は選んだプレイヤーに全てのカードを与える</p>	<p>目標プレイヤーは5アクションポイントをプレイしなければならない または 彼とあなたの手のカード全てを交換する</p>	<p>目標プレイヤーは3アクションポイントをプレイしなければならない または 全ての他のプレイヤーが彼からカードを強奪することを可能にする</p>



目標プレイヤーは5アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼はカードを全て捨て札する
(如何なる秘宝も除く)



目標プレイヤーは4アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼はカードを全てあなたに与える



目標プレイヤーは3アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼は手のカードを全てのプレイヤーに明かす



目標プレイヤーは2アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼は手からカードを2枚捨て札する
(秘宝は除く)



目標プレイヤーは5アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼とあなたの手のカード全てを交換する



目標プレイヤーは4アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼は選んだプレイヤーに全てのカードを与える



目標プレイヤーは1アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼は手からカードを1枚捨て札する
(秘宝は除く)



目標プレイヤーは3アクションポイントをプレイしなければならない
または
全ての他のプレイヤーが彼からカードを強奪することを可能にする



目標プレイヤーは5アクションポイントをプレイしなければならない
または
彼はカードを全て捨て札する
(如何なる秘宝も除く)

		
<p>目標プレイヤーは4アクションポイントをプレイしなければならない または 彼はカードを全てあなたに与える</p>	<p>目標プレイヤーは3アクションポイントをプレイしなければならない または 彼は手のカードを全てのプレイヤーに明かす</p>	<p>(カードバック)</p>

5. アタックカードの説明

		
<p>目標プレイヤーはカードを4枚捨て札しなければならない(秘宝は除く)</p> <p>プレイした各アクションポイント毎に失うカードの数は1枚ずつ減る</p>	<p>目標プレイヤーはカードを5枚捨て札しなければならない(秘宝は除く)</p> <p>プレイした各アクションポイント毎に失うカードの数は1枚ずつ減る</p>	<p>目標プレイヤーはカードを3枚捨て札しなければならない(秘宝は除く)</p> <p>プレイした各アクションポイント毎に失うカードの数は1枚ずつ減る</p>

6. パートナーカードの説明

		
<p>捨て札デッキからカードを1枚得る または このカードは4アクションポイントとして使える</p>	<p>捨て札デッキからカードを1枚得る または このカードは3アクションポイントとして使える</p>	<p>捨て札デッキからカードを3枚得る または このカードは2アクションポイントとして使える</p>

7. 裏切り者カードの説明



何れかの他のプレイヤーがプレイした
パートナーカード1枚を打ち消す

8. 洗脳カードの説明



あなたの選んだプレイヤーの
手札と自身の手札を全て交換する

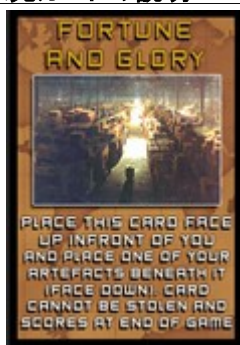
(“ヒーローの帰還”だけが、
このカードを打ち消せる)

9. ヒーローの帰還カードの説明



あなたに対してプレイされた”洗脳”
カードをこのカードを使うことにより
打ち消すことができる

10. 富と栄光カードの説明



このカードはあなたの前に表を上にして置かれ秘宝1枚を下に置く(表を下にして)、カードは強奪されずゲーム終了時に得点になる