

THE BOOK OF MORMON HEROES CARD GAME

取扱説明書

このカードゲームは『モルモン書—イエス・キリストについてのもう一つの証』(以下『モルモン書』)を参考にし、その登場人物をモチーフにしています(事実と異なる部分があるかもしれませんが、ご了承ください)。

セット内容

- ヒーローカード56枚**(裏面は金色)
 - ・〈A〉〈2〉～〈10〉〈J〉〈Q〉〈K〉各4枚 (スペード♠、ハート♥、ダイヤ♦、クラブ♣)
 - ・〈JOKER〉4枚
- イベントカード26枚**(裏面は赤色)
- 取扱説明書**(この説明書)
- EXカード22枚**(特典または別売)
 - ・追加のヒーローカード12枚
 - ・追加のイベントカード10枚
- 白紙カード12枚**(クラウドファンディング特典)
 - ・ヒーローカード用8枚(裏面は金色)
 - ・イベントカード用4枚(裏面は赤色)

ヒーローカード



- ① 数字: 〈A〉, 〈2〉～〈10〉, 〈J〉, 〈Q〉, 〈K〉, 〈JOKER〉
- ② スート: ♠, ♥, ♦, ♣
- ③ 『モルモン書』のヒーローのイラスト
- ④ 効果の名前: [大富豪]で使用
- ⑤ 効果の発動条件: シングルなら1枚, ダブルなら同じ数字2枚1組, トリプルなら同じ数字3枚1組, クアトロなら同じ数字4枚1組, セットなら同じ数字2枚以上1組または階段(最強の数字のみ)で発動
- ⑥ 効果の難易度: プレイヤーの下記熟練度に応じて、採用する効果を決める目安
 - ★☆☆: 初心者向き(メジャー)
 - ★★☆: 中級者向き(ローカル)
 - ★★★: 上級者向き(マイナー/オリジナル)
- ⑦ 効果の説明: カードを場に出したときに発動する効果の内容
- ⑧ 聖句: ヒーローの名言や、武勇伝、生き様にまつわる聖句(『モルモン書』からの抜粋、一部省略あり)

イベントカード

[大富豪]で、〈JOKER〉を追加するなど、ルールを変更して遊びたいときに使います。その場合は、2ゲーム目以降、それぞれのゲームの開始時に使います(詳しい使い方については【大富豪(大貧民)の遊び方】の「ゲームの進め方」を参照)。



- ① イベント名
- ② 属性色: 赤, 黄, 緑, 青, 紫, 黒の6色
- ③ イベントの説明: カードが採用されたときに適用されるルール

遊び方(推奨プレイ人数3～6人) ※2人または7人以上でも遊ぶことができます。

- 大富豪(大貧民)
- ヒーローマッチ(神経衰弱)
- ヒーローキャッチ(かるた)
- その他のトランプのゲーム

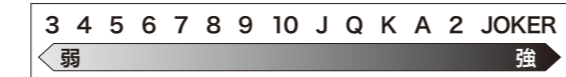
大富豪(大貧民)の遊び方

大富豪(大貧民)の勝ち負け

大富豪(大貧民)とは、配られたヒーローカードを1か所(場といいます)に順番に出していき、手札を出し切る(上がるといいます)までの順位を競うゲームです。

カードの出し方

- ゲームの始め方**: 原則として、〈♦3〉を持つプレイヤーが親になってゲームを始めます。
- カードの強さ**: 手番のプレイヤーは、前のプレイヤーが出したカードより強いカードを出します。カードの強さは、以下の通りです(平常時)。



- 1度に出すカードの枚数**: 親は、シングル(1枚)、ダブル(同じ数字2枚1組)、トリプル(同じ数字3枚1組)、革命(同じ数字4枚以上1組)のどれでも出すことができます。その後のプレイヤーは、親がかわるまでそれぞれの手番で1回だけ、ちょうど同じ枚数だけカードを出すことができます。
- 革命**: 次のカードが出たとき、その瞬間からゲーム終了まで、数字の強さの順番が逆になります。
 - ・同じ数字4枚以上のセット
 - ・連続する数字、かつ同じスートの4枚以上のセット(階段革命)

ただし、革命が起こっても、〈JOKER〉が最強カードであることは変わりません。

- 階段**: 親は、同じスートで3枚以上の連続したカードを出すこともできます(〈♠3, ♠4, ♠5〉など、強いほど上になるように重ねて出します)。場に階段があるとき、次のプレイヤーは、それより強い同じ枚数の階段だけ出すことができます(平常時は〈♠3, ♠4, ♠5〉の次に〈♥4, ♥5, ♥6〉などが出せます)。
- 〈JOKER〉の使い方**: 〈JOKER〉は、次の場合に他の数字の代わりとして出すことができます(そのとき最強カードとしての効果はなくなります)。
 - ・同じ数字2枚以上のセット
 - ・階段
- パス**: カードを出せない場合、または戦略的に出たくない場合は、自分の手番を飛ばすことができます。パスは何回行ってもよいですが、1度パスを行うと親がかわるまでカードを出すことはできません。他のプレイヤーが全員パスして、場にあるカードを出したプレイヤーまで再び順番が回ってきたとき、場にあるカードは捨て場に流されて、最後にカードを出したプレイヤーが新しい親になります。
- 禁止上がり**: 原則として、次のカードを出して上がると禁止上がりになり、ペナルティとして次のゲームの階級が大貧民になります。
 - ・〈JOKER〉
 - ・通常時の〈2〉, 革命中の〈3〉
 - ・〈8〉

階級

- 階級**: ゲームが終わったとき、順位をもとに、次のように階級を決めます。ただし、1ゲーム目は全員が平民の状態から始まります。
 - ・3人のとき: 1位が大富豪, 2位が平民, 3位が大貧民
 - ・4人のとき: 1位が大富豪, 2位が富豪, 3位が貧民, 4位が大貧民
 - ・5人以上のとき: 1位から大富豪, 富豪, 最下位から大貧民, 貧民, 残りは平民
- 貧富のカード交換**: 2ゲーム目以降は階級に応じて、同時に、次のようにヒーローカードを交換します。
 - ・大富豪: 任意の2枚を大貧民が出す2枚と交換
 - ・富豪: 任意の1枚を貧民が出す1枚と交換
 - ・平民: 何もしない
 - ・貧民: 最強の1枚を富豪が出す1枚と交換
 - ・大貧民: 最強の2枚を大富豪が出す2枚と交換
- 席順**: 1ゲーム目の席は任意に選びます。2ゲーム目以降は、前のゲームの順位が高い順に時計回りに並びます。
- 都落ち**: 大富豪のプレイヤーは、そのゲームで1位になれないことが確定した瞬間に、そのゲームで最下位になります。そのプレイヤーはこのゲームを降りて、持っていた手札を捨て場に送ります。

ゲームの進め方

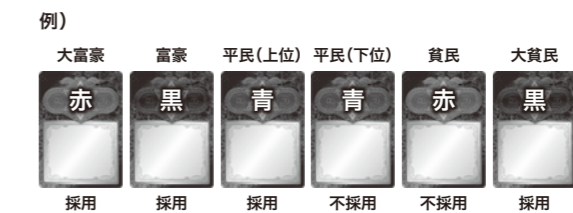
ゲームの進め方は、次の通りです。

- ① **ヒーローカードの配布**: ヒーローカードをよくシャッフルして、全プレイヤーに均等に配ります。〈JOKER〉は初め2枚入れて配ります(2ゲーム目以降、イベントカードによって、枚数が増減することがあります)。

- ② **イベントカードの配布(2ゲーム目以降)**: イベントカードをよくシャッフルして、全プレイヤーに2枚ずつ配ります。3ゲーム目以降は、前のゲームで使ったプレイヤーにだけ1枚ずつ配り、各プレイヤーが2枚持った状態にします。配布するイベントカードがなくなったら、捨て場にあるイベントカードをシャッフルして配ります。

- ③ **イベントカードの選択(2ゲーム目以降)**: 全プレイヤーは、イベントカードを見て、使うかどうかを決めます。使う場合は1枚を伏せて出し、使わない場合は使わないことを宣言します。

- ④ **イベントカードの適用(2ゲーム目以降)**: 出されたイベントカードを同時に表向きにして、前のゲームで上位のプレイヤーから順にその効果を適用します。ただし、同じ属性色のカードがあれば、その色のカードを出した最も上位のプレイヤーのカードのみを採用します。ただし、属性色が黒のカードは、何枚あっても、すべてのカードを採用します。また、効果の適用のタイミングは、カードの説明に従います。



採用するカードは全プレイヤーに見えるように置いておきます。採用するイベントカードが装備カードの場合は、手札に加えてヒーローカードと一緒に出して使います。採用されなかったカードは捨て場に送ります。

- ⑤ **貧富のカード交換(2ゲーム目以降)**: 階級に応じて、貧富のカード交換を行います(「階級」を参照)。

- ⑥ **ゲームの開始**: まず、〈♦3〉を持つプレイヤーが親になり、〈♦3〉のシングルまたはセットを出してゲームを始めます。次に、時計回りに手番を交代します。手番のプレイヤーは、前のプレイヤーが出したカードより強いカードを、場のカードに重ねて出します。場にカードを出したら、すぐに効果を適用します。カードを出せない場合、または戦略的に出たくない場合は、パスを宣言します。パスを宣言したら、場が流れるまで、カードは出せなくなります。他のプレイヤーが全員パスして、場にあるカードを出したプレイヤーまで再び順番が回ってきたとき、場が終了になります(カードの効果によって場が終了となることもあります)。このとき、場にあったカードを捨て場に送ります(場が流れるといえます)。

- ⑦ **新しい場の開始**: 場が流れた後、最後にカードを出したプレイヤー(最後にカードを出したプレイヤーが上がったときは、その次のプレイヤー)が新しい親になります。その親は、シングルまたはセットで任意の強さのカードを出して、新しい場を始めます。

- ⑧ **ゲームの終了**: この手順を繰り返して手札を出し切ったら、そのプレイヤーは上がりになります。さらに、残りのプレイヤーでこの手順を繰り返して最後の1人になったら、1ゲーム終了になります。ゲームが終了したら、採用したイベントカードは使用・不使用にかかわらず、捨て場に送ります。

- ⑨ **階級の決定**: 上がった順によって、次のゲームの階級が決まります。

※はじめにゲーム数を決め、各ゲームで階級ごとに得点をつけて、合計点で最終順位を競って遊ぶこともできます。例えば、5人以上の場合、各ゲームで、大富豪になったとき+2点、富豪になったとき+1点、平民になったとき0点、貧民になったとき-1点、大貧民になったとき-2点と得点をつけます。ゲーム数の目安は5ゲームです。

Q&A

革命・階段について

- Q. 革命が起きた場において、革命返しは場にある数字よりも強い数字で起こせますか。それとも弱い数字で起こせますか。
- A. 革命のカードが場に出た時点で革命が起こるので、それより強いカードで革命返しが起こせます。例えば、平常時に〈A〉で革命が起きたとき、〈K〉以下のカードで革命返しが起こせます。
- Q. 階段の後には、どの数字の階段を出すことができますか。
- A. 連続する数字の中で一番強い数字が、場にある階段よりも強ければ、その階段を出すことができます。例えば、平常時に〈3, 4, 5〉の階段には〈4, 5, 6〉の階段を出すことができます。
- Q. 階段ではどのカードの効果が適用されますか。
- A. 一番上のカードの効果が適用されます。例えば、〈7, 8, 9〉の階段では〈8〉の効果は適用されません。

禁止上がりについて

- Q. 禁止上がりと都落ちが同時に発生した場合、階級はどのように決まりますか。
- A. 禁止上がりをした人が最も低い階級になります。
- Q. 禁止上がりをした人が複数いた場合、階級はどのように決まりますか。
- A. 禁止上がりをした順に、低い順に階級が決まっていきます。禁止上がりを先にした人が、より低い階級になります。
- Q. 〈JOKER〉と他の数字をペアで出して上がると禁止上がりになりますか。
- A. 〈JOKER〉と禁止上がりでないカードをセットで出して上がっても、禁止上がりになります。
- Q. 禁止上がりのカードを混ぜた階段で上がることはできますか。
- A. 〈JOKER〉を含まず、最強のカードが禁止上がりでなければ、禁止上がりのカードを混ぜた階段で上がることはできます。例えば、平常時であれば〈7, 8, 9〉、〈8, 9, 10〉のような階段で、革命時であれば〈2, A, K〉のような階段で上がることはできます。

〈JOKER〉について

- Q. 〈JOKER〉を出した後に〈JOKER〉を出すことはできますか。
- A. できません。
- Q. 〈JOKER〉を他の数字とダブルやトリプルで出すとき、その数字のカードの効果は〈JOKER〉にコピーされますか。

A. 〈JOKER〉には他のカードの効果はコピーされません。

その他のヒーローカードの効果について

- Q. 〈JOKER〉の次にヒーローカードの効果《比類なき預言》で〈♠3〉が出された後、場が流れる前に〈JOKER〉を出すことはできますか。
- A. できません。
- Q. 〈5〉が複数枚出され、プレイヤーの人数がそれより少ないとき、《神の加護》の効果で自分はスキップされますか。
- A. スキップされます。

イベントカードの効果について

- Q. 「このゲームは、このカードを出した人が最初の親になって始める。」というイベントカードの効果が重複した場合、最初の親は誰になりますか。
- A. 内容が重複する部分については、より階級が高いプレイヤーのカードで効果が発動します。内容が重複しない部分については、採用されたイベントカードそれぞれで効果が発動します。
- Q. イベントカード《バホーランの復権》を使って、〈J〉の効果《自由の旗(Jバック)》を打ち消すことができますか。
- A. できません。
- Q. イベントカード《レマン人の呪い》の発動中に、〈JOKER〉は〈♥, ♦〉の代わりに使えますか。
- A. 使えます。
- Q. イベントカード《レマン人の奇襲》の発動中に、〈JOKER〉は偶数の代わりに使えますか。
- A. 使えます。
- Q. イベントカード《部族統治》の発動中、〈8〉が場に出されたとき、〈4〉を2枚を出して《論破》の効果で〈8〉の効果《隠密特攻(8切り)》を打ち消し、場を流すことはできますか。
- A. 〈部族統治〉が発動中でも、スートに関係なく〈4〉を2枚出せば、《論破》の効果で《隠密特攻(8切り)》の効果を打ち消して場を流すことができます。

- Q. イベントカード《3日間の暗闇》の発動中、革命が起きたとき、どの数字のカードが出せますか。
- A. 〈3日間の暗闇〉の発動中は、革命が起こっても、〈J, Q, K, A, 2, JOKER〉以外のカードしか出せません。革命中は〈3〉が最強になります。
- Q. イベントカード《3日間の暗闇》で、親になった人が何もカードを出せない場合、誰の番になりますか。
- A. 親であっても、カードを出せないプレイヤーはパスとなり、次の番のプレイヤーがカードを出します。
- Q. イベントカード《ヤレドの兄弟の光る石》をヒーローカードに装備して出すとき、そのカードの効果は〈ヤレドの兄弟の光る石〉にコピーされますか。
- A. 〈ヤレドの兄弟の光る石〉にはヒーローカードの効果はコピーされません。例えば、〈5〉のシングルに装備し出すと、〈5〉のダブルになりますが、その効果《神の加護(5飛び)》で手番が飛ばされるプレイヤーは1人だけです。

Q. イベントカード《レマン人の奇襲》と《ヤレドの兄弟の光る石》が同時に発動したとき、〈ヤレドの兄弟の光る石〉が装備されたカードはどの強さになりますか。

A. 例えば、〈3〉に装備されると〈4〉に、〈J〉に装備されると〈Q〉になります。

ヒーローマッチ(神経衰弱)の遊び方

- 1 ヒーローカード(〈JOKER〉含む)をすべて、裏向きにした状態で、プレイエリアにばらまきます。
- 2 最初のプレイヤーを決めます。
- 3 プレイヤーはプレイエリアにあるカード2枚をめくり、数字が同じであれば、その2枚を取って、もう2枚をめくることができます。2枚の数字が同じでなければ、裏返しに戻して、その左隣のプレイヤーと手番を交代します。
【攻略ポイント】そろわなかった場合、めくられたカードの数字を覚えておくくと有利になります。
- 4 手順③を、プレイエリアにカードがなくなるまで繰り返します。
- 5 各プレイヤーが手持ちのカードを数えます。一番多くのカードを取ったプレイヤーの勝利です。

ヒーローキャッチ(かるた)の遊び方

- 1 ヒーローカードを取り札(♠, ♣), 読み札(♥, ♦)に分けて、取り札をプレイエリアに表向きにばらまきます。
- 2 1人はホスト(読み手)になり、残りの人はプレイヤーになります。
- 3 ホストは読み札のカードをシャッフルし、それを手元に持っておきます。
- 4 ホストは手元からカード1枚を取り、そこに書かれている聖句を読み上げます。プレイヤーは同じ聖句が書かれている取り札のカードを探し、見つけたらそのカードを取ります。
2人のプレイヤーが同時にカードを取りそうになった場合、先にカードに触れたプレイヤーがそのカードを取ります。
- 5 手順④を、プレイエリアにカードがなくなるまで繰り返します。
- 6 各プレイヤーが手持ちのカードを数えます。一番多くのカードを取ったプレイヤーの勝利です。

ヒーローカードの参照聖句一覧

〈♠3, ♥3〉	エテル12:3
〈♠3, ♣3〉	エテル15:34
〈♠4, ♥4〉	ヤコブ2:21
〈♠4, ♣4〉	ヤコブ7:26
〈♠5, ♥5〉	ヒラマン13:4
〈♠5, ♣5〉	ヒラマン16:2
〈♠6, ♥6〉	アルマ56:19
〈♠6, ♣6〉	アルマ62:51
〈♠7, ♥7〉	アルマ26:12
〈♠7, ♣7〉	アルマ26:30
〈♠8, ♥8〉	アルマ51:34
〈♠8, ♣8〉	アルマ62:37
〈♠9, ♥9〉	アルマ32:21

〈♠9, ♣9〉	アルマ37:35
〈♠10, ♥10〉	モーサヤ17:19
〈♠10, ♣10〉	モーサヤ17:9
〈♠J, ♥J〉	アルマ46:20
〈♠J, ♣J〉	アルマ48:17
〈♠Q, ♥Q〉	アルマ19:16
〈♠Q, ♣Q〉	アルマ19:17
〈♠K, ♥K〉	モーサヤ2:17
〈♠K, ♣K〉	モーサヤ3:19
〈♠A, ♥A〉	3ニーファイ5:18
〈♠A, ♣A〉	モロナイ7:44
〈♠A-ex, ♥A-ex〉	1ニーファイ 2:15
〈♠A-ex, ♣A-ex〉	1ニーファイ8:15
〈♠2, ♥2〉	1ニーファイ3:7
〈♠2, ♣2〉	2ニーファイ32:3
〈♠2-ex, ♥2-ex〉	ヒラマン10:17
〈♠2-ex, ♣2-ex〉	ヒラマン10:5
〈JOKER 青〉	モロナイ10:5
〈JOKER ピンク〉	モロナイ10:34
〈JOKER-ex 群青〉	3ニーファイ 28:7
〈JOKER-ex 紫〉	3ニーファイ 28:39



THE BOOK OF MORMON HEROES CARD GAME 製作委員会

最新の取扱説明書は、
下記WEBサイトからご覧いただけます。
<https://www.team-arise.org/bom-heroes>

