

# 無敵要塞 グランキャノン

## 1. 概要

時代は中世ヨーロッパ。血みどろの戦いを続ける欧州列強の前に突如として謎の近代兵器「グランキャノン」が現れた。仕組みはわからないが圧倒的な殲滅力を持つ巨大兵器を前にして、各国の覇権争いは「グランキャノン」の奪い合いへと形を変えていくのであった。

無敵要塞グランキャノンは1対多の駆け引きを繰り返しながらポイントを稼ぐカードゲームです。ひとたび最強の武器グランキャノンを手に入れば敵を一掃して大量得点することができ、グランキャノンを持たないプレイヤーは盾を構えてグランキャノンの奪還を狙います。ゲームのキモはキャノン発射と盾をかまえるタイミングです。

## 2. コンポーネント

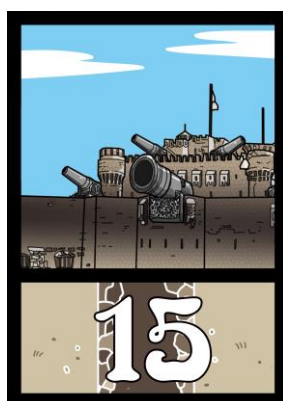
移動/チャージカード	—	60枚（各色12枚×5色）
特殊能力カード	—	5枚
移動ゲージ	—	6枚
チャージゲージ	—	4枚
駒	—	10個（各色2個×5色）
スコアボード	—	1枚（箱裏面）
予備カード（盾）	—	5枚（各色1枚×5色）



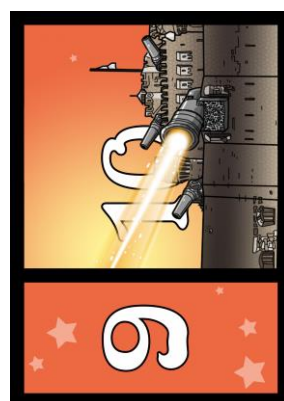
移動/チャージカード



特殊能力カード



移動ゲージ



チャージゲージ

## 3. ルール

### 3. 1 ゲームの準備

#### ①カードの配布

各プレイヤーの色を決めてその色の駒と移動カード12枚、特殊能力カード1枚を配ります。各自の移動カード0～5の数字が2枚ずつと特殊カード1枚を含む13枚をよく切って各自の山札とします。

#### ②ボードの配置

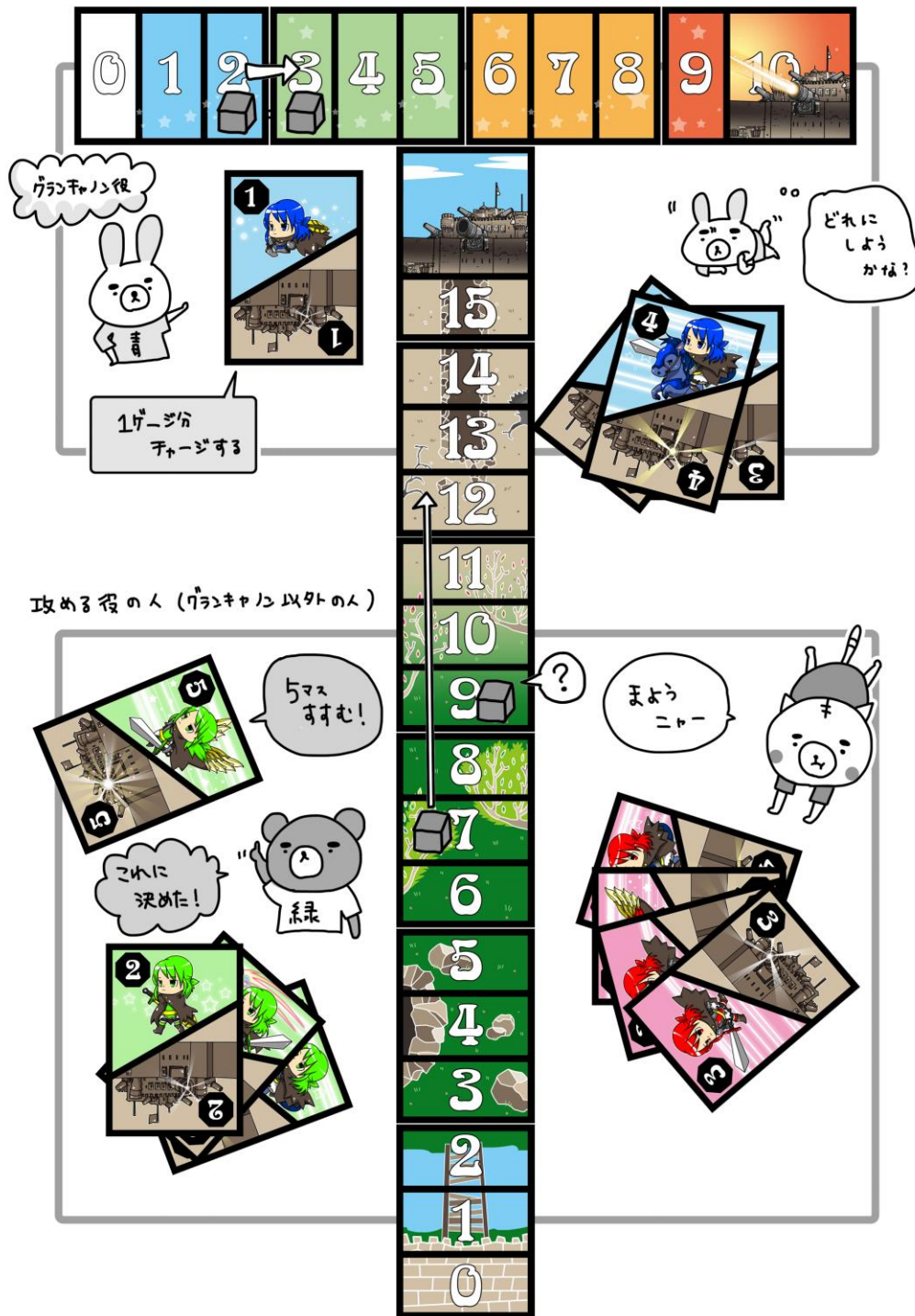
グランキャノンへの移動距離を示すボードとグランキャノンのチャージエネルギーを示すボードを作ります。移動ゲージを0から順にならべ、最後に要塞の絵が来るようにして配置します。チャージゲージも0から順に並べ、発射の絵が最後に来るようにして配置します。

#### ③駒の配置

各自の駒を移動ゲージのスタート（0）マスとスコアボードのスタートマスに配置します。

#### ④手札の準備

各プレイヤーは自分の山札から4枚の移動カードを取り手札とします。



### 3. 2 ゲームの進め方

「無敵要塞グランキャノン」はいずれかのプレイヤーが要塞マスまでたどり着くか、全プレイヤーがグランキャノンによって全滅するまでを1ラウンドとして、ラウンドを繰り返しながら合計得点を競うゲームです。1つのラウンドはグランキャノンを持つ「キャノンホルダー（以下CH）」とそれ以外の「ノンホルダー（以下NH）」に分かれてゲームを進めます。ラウンドは以下のステップを繰り返して進めていきます。

#### ステップ1：移動・チャージカードの決定

CHはグランキャノンのチャージ量を、NHは移動量をカードで提示します。

各プレイヤーは手札のなかから次に進む移動量（CHはチャージ量）を示す移動カードを決定し、裏向きにして提示します。掛け声とともに全プレイヤーが同時にカードを表にして移動量を決定します。

### ステップ2：グランキャノンの発射

チャージゲージが10に達していた場合、その時に盾を構えていないNHは倒されてしまいます。

CHが提示したカードのチャージ量に応じてチャージゲージの駒を進めます。ゲージが10に達していた場合、この時盾を構えていないNHの駒を移動ゲージから取り除き、その駒が止まっているマスに書かれている数字が得点としてCHのプレイヤーに加点されます。また、駒を取り除かれたNHプレイヤーはその時提示していた移動カードを山札から除外します（除外されたカードはゲーム中2度と使われません）。キャノンが発射された場合、CHのチャージゲージは提示した数字に関係なく0に戻ります。キャノンの発射によって全NHプレイヤーの駒が取り除かれた場合、このラウンドはCHプレイヤーの勝利となります。

グランキャノンによって倒されてしまったNHプレイヤーは、1枚だけカードを補充し、それ以降ラウンドまで移動カードの提示やカードの補充を行いません。

### ステップ3：ノンホルダー（NH）達の移動

生き残っているNHは提示した移動量駒を進めます。要塞にたどり着くことができればラウンドの勝者となります。

駒を進める順序は要塞に近い順となります。同マスに存在していて順序が問題となる場合（特殊能力を使う場合）は、どちらが先に動くかをCHが指定することができます。駒を進めた結果、移動ゲージが15に達していた場合、到達したプレイヤーがこのラウンドの勝者となります。ただし、同ラウンドに複数のプレイヤーが15に達した場合は該当プレイヤーのみの延長戦となります。延長戦では、該当プレイヤーのみ移動カードの補充と提示を繰り返し、最も大きな数字を提示したプレイヤーが勝者となります。

### ステップ4：手札の補充

各自使ったカードは表向きで捨て札とし、新たなカードを1枚各自の山札から補充します。

山札がなくなっていた場合は捨て札をシャッフルして新たな山札とします。

### ラウンド終了後

ラウンドの勝者が決まると、勝利したプレイヤーは5点を獲得し、次ラウンドのCHとなります。CHはチャージゲージの0マスに駒を配置し、その他のNHは移動ゲージの0マスに駒を配置します。ラウンドが変わっても各プレイヤーの手札・山札・捨て札はそのまま引き継がれ、新たに手札を引きなおすことはしません。

## 3. 3 最初のラウンドについて

最初のラウンドは前ラウンドの勝者がいないため全プレイヤーがNHとなります。「ステップ2：グランキャノンの発射」を除いてゲームを進め、最初に要塞にたどり着いたプレイヤーが次ラウンドのCHとなります。

## 3. 4 特殊能力

各プレイヤーの山札に1枚だけ「特殊能力カード」が含まれています。

この特殊能力カードは盾/0カードとして使うこともできますが、チャージ/移動ゲージの駒を進めるタイミングで特殊能力の使用を選択することができます。ただし、特殊能力を使用できるのは盾としての機能を発動していない時（グランキャノンが発射されていない時）で、特殊能力を使うとこのカードは山札から除外されます（除外されたカードはゲーム中2度と使われません）。使用する特殊能力は以下の3つから選ぶことができます。

### 特殊能力1：6マス移動

NCプレイヤーは6マス移動することができます。

### 特殊能力2：剣で攻撃しながら4マス移動

NCプレイヤーは4マス移動して、その途中（1～4マス目）に止まっていたNCプレイヤーを剣で攻撃します。攻撃されたプレイヤーにはグランキャノンで撃たれた場合と同様の処理を行われ、盾を構えていなかった場合は倒されてしまいます。倒されたプレイヤーに各々に対して ①駒を移動ゲージから取り除く ②提示していた移動カードを山札から除外する ③止まっていたマスの数字が倒したプレイヤーに加点される の3つの処理を行います。

### 特殊能力3：9までチャージ

CHプレイヤーはチャージゲージを9まで進めることができます。

※特殊能力の使用は全員がカードの表面を提示して、自分の移動順が回ってきてから判断して構いません。特殊能力を使用しない場合、このカードは盾/Oのカードとして扱います。

### 3. 5 ゲームの勝敗

グランキャノンを奪い合ってラウンドを繰り返す、いずれかのプレイヤーの得点が50を超えたらそのプレイヤーの勝利となりゲーム終了です。目標得点を適宜調節して、プレイ時間を調整することもできます。

## 5. FAQ

Q. グランキャノンによってプレイヤーが全滅してしまった場合、キャノンホルダーは変わらず次のラウンドへ進むのですが？

A. その通りです。全滅させ続ければずっとグランキャノンを握り続けることができます。また全滅させる度にラウンド勝利ボーナスの5点を得ることができます。

Q. グランキャノン発射のタイミングとNHの要塞への到達が同時だった場合どうなるのですか？

A. グランキャノンの発射判定が先に行われます。たとえ要塞にたどり着けたとしても盾を構えていないので倒されてしまいます。

Q. 動きたくない時、チャージしたくない時はカードを出さなくても良いですか？

A. 各プレイヤーは毎ターン何かのカードを出さなくてはなりません。

Q. ラウンドが変わったら手札は引き直しですか？

A. ラウンドが変わっても手札はそのままです。良いカードを使いきってCHになるとうまくチャージできないので工夫が必要です。

Q. 同ラウンドに複数のプレイヤーが15に達した場合というのはどういった状況ですか？

A. 全NHの移動処理を終えた結果、複数のプレイヤーが15のマスのマスに達していた場合、同時到着として延長戦となります。移動する前にいたマスや提示した移動量には関係なく延長戦となります。

Q. キャノンの攻撃によって山札からカードが除外されていくと、いつか盾カードだけになってしまいませんか？

A. 50点先取でプレイしている限りほとんどあり得ないかとは思いますが、ゲームが進まなくなってしまった場合はプレイヤー全員の合意の上で引き分けとしてください。

## 連絡先

ルールの疑問やその他の質問はPURPURINまでどうぞ。



【HP】 <http://yoshiwo.purpurin.net/>

【Mail】 [kazuwo@purpurin.net](mailto:kazuwo@purpurin.net)

