

# コンコード

2～5人 / 30分 / 8歳以上

## ゲームの概要

とある魔法学校の卒業試験。試験官から出された課題は、皆で協力して魔法を唱え、ミッションをクリアする事だった。

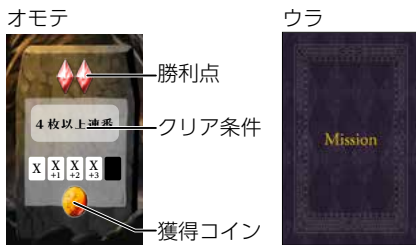
ただし、試験官は対抗呪文を唱える気もまんまん、油断をしたらすぐ打ち消されてしまいそうだ。何の呪文を唱えるか悟られてはならないので、相談はできない。沈黙の中で皆の心を合わせて様々なミッションに挑み、全員での卒業を目指そう！

## 内容物

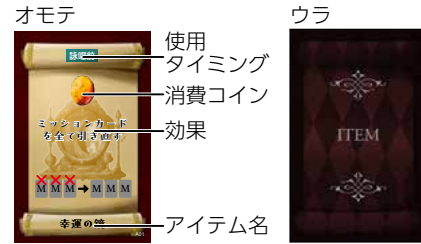
- スペルカード 60枚 (数字1～6 各10枚)



- ミッションカード 27枚



- アイテムカード 12枚



- ライフカード 4枚



- リーダーカード 1枚



- 2枚出しカード 2枚



- 説明書 2枚

## ゲームの準備

ここでは、プレイ人数3～5人の**通常ルール**での準備を説明します。2人でプレイする場合は**2人用ルール**に**通常ルール**との差が書かれていますので、合わせてお読みください。

1. ライフカードを全てオモテにし、一番下に残りライフ0、その上に残りライフ1、……と重ねていき、一番上に残りライフ3のカードを置きます。
2. スペルカードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、【スペルカードの山】としてまとめておきます。その右側に【捨て札置き場】を確保します。
3. 各プレイヤーは【スペルカードの山】から3枚ずつ引き、手札として持ちます。
4. 誰か1人が【スペルカードの山】から2枚引き、ウラ向きのままコインが見えるように重ねておきます。これを全プレイヤー共通の【金庫】と呼びます。
5. ミッションカードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、【ミッションカードの山】としてまとめておきます。その後、ミッションカードの山から3枚引いて、ミッションカードの山の右側に1枚ずつオモテにして並べ【ミッション列】とします。

6. 【ミッションカードの山】の下側にクリアしたミッションカードを並べる場所を確保します。これを【クリア済ミッション列】と呼びます。
7. アイテムカードを全てウラ向きにしてよく混ぜ、6枚を引いて1枚ずつ左から右にオモテにして並べます。これを【アイテム列】と呼びます。残りのアイテムカードは今回のゲームでは使用しませんので、箱に戻します。
8. 一番最近魔法を見たプレイヤー（現実でも物語でも構いません。）が最初のリーダーとなり、リーダーカードを受け取ります。
9. プレイ人数に応じて、2枚出しカードをプレイヤーに渡します。  
3人プレイ：リーダーとリーダーの右隣のプレイヤーに1枚ずつ渡します。  
4人プレイ：リーダーに1枚渡します。残りの1枚は今回のゲームでは使用しないので、箱に戻します。  
5人プレイ：2枚出しカードは今回のゲームでは使用しないので、箱に戻します。
10. 今回のゲームの難易度を決めます。難易度ごとに勝利に必要な勝利点が決まります。

## ゲームの準備の例 (4人プレイ時、自分が最初のリーダーだった場合)



普通：勝利点 15 点  
難しい：勝利点 20 点  
とても難しい：勝利点 25 点

以上で準備が整いました！

## ゲームの目的

コンコードは協力ゲームです。皆と争うことはせず、共通のゴールを達成するためにチームとなります。皆で協力してミッションを達成し、ゲームの準備で決めた難易度に応じた勝利点を獲得できれば全員の勝利です。ミッションを 3 回失敗し、残りライフが 0 になったら全員の敗北です。

## 相談のルール

このゲームではほとんどのことが相談できません。全てのプレイヤーは自分の手札を他人に見せたりしてはいけません。自分の手札の数字を言ったり、示唆したりするようなこともできません。このミッションなら大丈夫といった、他プレイヤーに意思を示すような相談もできません。唯一許されているのがアイテムの使用の提案です。詳細は[アイテムの使用](#)を参照してください。

## 通常ルール

ここでは、プレイ人数 3～5 人の通常ルールを説明します。2 人でプレイする場合は 2 人用ルールに通常ルールとの差分が書かれていますので、合わせてお読みください。

## ゲームの流れ

このゲームはゲーム終了まで数ラウンド行います。各ラウンドは以下のフェイズに分かれています。

### I. ミッション決定フェイズ

### II. 詠唱フェイズ

### III. 準備フェイズ

これらを順番に実行し、1 ラウンドが終了します。また、I. ミッション決定フェイズや II. 詠唱フェイズでは、アイテムの使用が可能です。アイテムの使用のルールについては[アイテムの使用](#)を参照してください。

各フェイズの詳細を順番に説明します。

### I. ミッション決定フェイズ

1. 各プレイヤーは自分の手札を見ながら、【ミッション列】にあるミッションカードのうちどのミッションならば解決できそうか、自分の中で決め、「OK」と言います。

2. 全員が「OK」といったら、リーダーは「せーの！」といい、その言葉に合わせて、(リーダーを含めた)各プレイヤーは【ミッション列】にあるミッションカード 1 枚を指します。

3. リーダーはその様子を見て、どのミッションを今回の攻略対象とするか、【ミッション列】から、ミッションカードを 1 枚選びます。選んだミッションカードは攻略対象として少し上側にずらし、全員に分かるようにしてください。

### II. 詠唱フェイズ

1. 各プレイヤーは自分の手札から今回ミッションの解決のためにスペルカードを決められた枚数選び、テーブルに伏せて置きます。決められた枚数とは、以下の通りです。  
- 2 枚出しカードを持つプレイヤーは 2 枚  
- それ以外のプレイヤーは 1 枚

2. 全員が選択したスペルカードをテーブルに伏せたら、一斉に公開します。公開されたスペルカード 5 枚を【場札】と呼びます。

3. 【場札】5 枚が攻略対象のミッションカードのクリア条件を満たしているかどうかを確認します。クリア条件を満たしている場合、**A. ミッション成功**へ進みます。クリア条件を満たしていない場合、**B. ミッション失敗**へ進みます。

### A. ミッション成功

A.1. 攻略対象のミッションカードを【クリア済ミッション列】に移動させて並べます。

A.2. 全ての【場札】をオモテ向きのまま【捨て札置き場】に置きます。

A.3. 攻略対象のミッションカードに獲得コインが書かれていた場合、【捨て札置き場】にあるスペルカードを獲得コインと同じ枚数引き、ウラにして【金庫】に並べます。

A.4. 【クリア済ミッション列】に並べられたミッションカードの勝利点を合計し、**ゲームの準備**で決めた難易度の勝利点に到達しているか確認します。

普通：勝利点 15 点  
難しい：勝利点 20 点  
とても難しい：勝利点 25 点  
到達していた場合、全員ゲームに勝利します！**ゲームの終了**へ進みます。そうでない場合、**III. 準備フェイズ**へ進みます。

### B. ミッション失敗

B.1. 攻略対象のミッションカードをウラ向きにして【ミッションカードの山】の一番下に入れます。

B.2. 1 ライフを失います。その証として一番上のライフカードを 1 枚箱にしまえます。ライフカードが最後の 1 枚(つまり残りライフ 0)の場合、ゲームに敗北します。**ゲームの終了**へ進みます。

B.3. 全ての【場札】をオモテ向きのまま【捨て札置き場】に置きます。

B.4. 【捨て札置き場】にあるスペルカードを 2 枚引き、ウラにして【金庫】に並べます。

B.5. **III. 準備フェイズ**へ進みます。

### III. 準備フェイズ

1. 各プレイヤーはライフカードが示す手札枚数になるまで、【スペルカードの山】からスペルカードを引いて手札を補充します。  
※【スペルカードの山】が尽きた場合、【捨て札置き場】のスペルカードをウラ向きにしてよく混ぜ、たばねて再び【スペルカードの山】とします。

2. 【ミッションカードの山】からミッションカードを 1 枚引いて【ミッション列】に並べます。

3. リーダーカードと(あれば)2 枚出しカードを左隣のプレイヤーに渡します。

4. 次のラウンドの **I. ミッション決定フェイズ**へ進みます。

## アイテムの使用

コインを支払うことによりアイテムカードを使用することができます。コインを支払うというのは【金庫】から必要枚数のスペルカードをオモテ向きにして【捨て札置き場】に捨てることを言います。【アイテム列】のうち左 3 枚のアイテムカードのみ使用可能です。右 3 枚のアイテムカードは使用できません。



また、アイテムカードには使用タイミングがあります。使用タイミングは次の 2 種類です。

●詠唱前：**I. ミッション決定フェイズ**～**II. 詠唱フェイズ**でのスペルカードを伏せる前  
●詠唱後：**II. 詠唱フェイズ**でのスペルカード公開後

アイテムカードに書かれた使用タイミングに合わないタイミングでのアイテムカードの使用はできません。

アイテムカードを使用する場合、以下の手順を順番に行います。

1. 【アイテム列】の左 3 枚のうちアイテムカード 1 枚を選びます。ただし、支払うコイン分のスペルカードが【金庫】にない場合は、そのアイテムカードを選ぶことができません。アイテムカードには使用タイミングが設定されています。それ以外のタイミングでは使用できません。
2. 選んだアイテムカードに書かれた消費コイン分のコインを支払います。具体的には、【金庫】にあるスペルカードを、選んだアイテムカードに書かれた消費コインと同じ枚数オモテにして【捨て札置き場】に移動させます。
3. 選んだアイテムカードの効果を 1 回使用します。
4. 選んだアイテムカードを【アイテム列】の一番右に移動させます。その後、【アイテム列】の空いたスペースを詰めます。

また、アイテムの使用とは別に 1 コインを支払うことで、アイテムカード 1 枚を使用せずに【アイテム列】の一番右に移動させることができます。※これはどうしても【アイテム列】右 3 列にあるアイテムカードを使用したい場合に、左に 1 枚分ずらすために行います。

アイテムの使用は 1 ラウンドに何回でも行えます。ただし、そのたびに必要なコインを支払う必要があるのを忘れないでください。アイテムを使用するかどうかについて、プレイヤーの間で意見が分かれた場合、リーダーがアイテムを使用するかどうかを決めます。

## ゲームの終了

以下のいずれかになったらゲーム終了です。

A. 【クリア済ミッション列】に**ゲームの準備**で決めた難易度の勝利に必要な勝利点に到達している。

普通：勝利点 15 点

難しい：勝利点 20 点

とても難しい：勝利点 25 点

プレイヤー全員の勝利です。おめでとうございます！

B. ミッションを 3 回失敗し、ライフカードが最後の 1 枚（残りライフ 0）になった。  
プレイヤー全員の敗北です。

## 2 人用ルール

2 人用ルールは**通常ルール**と似ていますが、1 人 NPC（ノンプレイヤーキャラクター）が入ります。

まず、**ゲームの準備**で以下の手順に変更します。

9. 2 枚出しカードを 1 枚ずつプレイヤーに渡します。

次に、**ゲームの流れのⅡ. 詠唱フェイズ**を以下のように変更します。

1. 各プレイヤーは自分の手札から今回ミッションの解決のためにスペルカードを 2 枚選び、テーブルに伏せて置きます。

2. 全員が選択したスペルカードをテーブルに伏せたら、一斉に公開します。  
この時点で 4 枚のスペルカードが公開されています。

3. その後、残り 1 枚は NPC のスペルカードで決定します。状況に応じて以下の**A**か**B**を行います。

**A.** 成功の可能性がある。具体的には、残り 1 枚が「1」～「6」のいずれかの数字のスペルカードであれば、ミッションカードのクリア条件を満たす可能性がある場合

→リーダーは【スペルカードの山】から NPC 用のスペルカードを 1 枚ずつ引きます。最大でライフカードの示す手札枚数になるまで引くことができます。

今引いた 1 枚のスペルカードでミッションカードのクリア条件を満たす場合、**通常ルール**の

**A.** ミッション成功と同じ処理を行います。ライフカードの示す手札枚数になるまで引いたが、ミッションカードのクリア条件を満たさない場合、ミッション失敗です。**通常ルール**の**B. ミッション失敗**と同じ処理を行います。

**B.** 成功の可能性がない。具体的には、残り 1 枚が「1」～「6」のいずれかの数字のスペルカードであっても、ミッションカードのクリア条件を満たさない場合  
→ミッション失敗です。**通常ルール**の**B. ミッション失敗**と同じ処理を行います。

## スコアアタックモード

ゲームに慣れたら、スコアアタックモードにチャレンジしてみてください。

**通常ルール**や**2 人用ルール**と同じルールでプレイします。

ミッションを 3 回失敗した際に、勝利点が何点までいくかチャレンジしましょう！

全ミッションをクリアしてパーフェクトを狙ってみても良いでしょう！

## アイテム一覧

### 幸運の鏡



タイミング：詠唱前

コスト：1 コイン

効果：

ミッションカードを全て引き直す

解説：【ミッション列】に公開されたミッションカード 3 枚を全て【ミッションカードの山】の下に戻し、【ミッションカードの山】から新たにミッションカードを 3 枚引き【ミッション列】に並べます。

既に 1 度**I. ミッション決定フェイズ**で全員の指差しが行われている場合、再度全員の指差しを行っても良いです。

### 風の笛



タイミング：詠唱前

コスト：1 コイン

効果：

2 人がお互い同じ枚数手札を交換できる

解説：まず相談して、交換を行うプレイヤーを 2 人選びます。

選ばれたプレイヤーは何枚交換するかを 2 人で決めます。交換する枚数が決まったら、お互いに手札から交換するスペルカードを選び、自分の前にウラ向きに置きます。2 人とも置き終わったら、相手の置いたスペルカードを手札に加えます。

### 無限の袋



タイミング：詠唱前

コスト：1 コイン

効果：

1 人が手札を好きな枚数引き直す

解説：まず相談して、引き直すプレイヤーを 1 人選びます。

選ばれたプレイヤーは手札からスペルカードを好きな枚数捨てます。

その後、そのプレイヤーは今捨てた枚数と同じ枚数のスペルカードを【スペルカードの山】から引きます。

### 真実の水晶



タイミング：詠唱前

コスト：2 コイン

効果：

全員 1 回全ての手札を公開できる

解説：プレイヤー全員が自分の手札を他プレイヤーに見えるように公開します。その後、プレイヤー全員は公開したスペルカードを手札に戻します。

### 指揮の団扇



タイミング：詠唱前

コスト：2 コイン

効果：

時計回りに出すことができる

解説：**Ⅱ. 詠唱フェイズ**で各プレイヤーがスペルカードを一斉に選んで伏せてから公開する代わりに、時計回りに手元からスペルカードを選んで出すことができます。

どのプレイヤーから出し始めるかは、全員で相談して決めて構いませんが、リーダーが指名してください。

各プレイヤーは自分の番になったら、自分の出すべき枚数のスペルカードをいっぺんに出します。(2 枚出しカードを持っているならば通常 2 枚。そうでないならば通常 1 枚)

### 集中の指輪



タイミング：詠唱前  
 コスト：2 コイン  
 効果：  
 出す枚数を相談して自由に決められる

解説：II. 詠唱フェイズで各プレイヤーがスペルカードを出す枚数を自由に選べます。ただし、全プレイヤー合わせて出す枚数が5枚になるようにしてください。

出す枚数が0枚のプレイヤーがいても良いですし、1人のプレイヤーが5枚出しても良いです。

### 不死鳥の涙



タイミング：詠唱後  
 コスト：4 コイン  
 効果：  
 失敗を1回防ぐ

解説：II. 詠唱フェイズでB. ミッション失敗になった際にライフを失うのを防ぎます。一番上のライフカードを1枚を箱に戻す行為はしなくてよくなります。これにより、1ライフを失うとゲームに敗北する状況を一時回避することもできます。ただし、1ライフを失うと行われる【金庫】にスペルカード2枚を並べることはできません。

### 変化の壺



タイミング：詠唱後  
 コスト：2 コイン  
 効果：  
 ミッションを変更する

解説：II. 詠唱フェイズでスペルカード公開後に攻略対象のミッションカードを変更します。

ミッションが失敗している際に、攻略対象のミッションカードを別のものに変更したら成功する際や、ミッションが成功しているが、他の攻略対象のミッションカードに変更すれば多くの勝利点をもらえたりする際に使用します。

### 精霊の竖琴



タイミング：詠唱後  
 コスト：2 コイン  
 効果：  
 山から3枚引いて場札に加えてうち5枚選ぶ

解説：II. 詠唱フェイズでスペルカード公開後に【スペルカードの山】からカードを3枚引き、プレイヤーが出した5枚のカードと合わせて【場札】を8枚とします。【場札】8枚のうち5枚を選んでクリア条件を満たしているか確認します。

### 火球の杖



タイミング：詠唱後  
 コスト：2 コイン  
 効果：  
 カード1枚の数字を±1変更する

解説：II. 詠唱フェイズでスペルカード公開後に【場札】5枚のうち1枚の数字を+1か-1します。1を0にしたり、6を7にすることもできます。ただし、6を1にしたり、1を6にすることはできません。

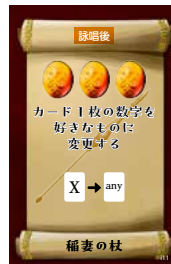
### 稲妻の杖



タイミング：詠唱後  
 コスト：3 コイン  
 効果：  
 カード1枚の数字を好きなものに変更する

解説：II. 詠唱フェイズでスペルカード公開後に【場札】5枚のうち1枚の数字を0~7のうち好きな数字に変更します。

### 盗賊の手袋



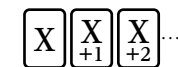
タイミング：詠唱後  
 コスト：2 コイン  
 効果：  
 1人が1回出し直しができる

解説：II. 詠唱フェイズでスペルカード公開後にプレイヤー1人が、今出したスペルカードを手札に戻し、同じ枚数のスペルカードを出し直します。別のスペルカードを出しても良いですし、今出したスペルカードを出しても良いです。

## ミッションカードのアイコン

$\Sigma$   
 スペルカード5枚の数字の合計  
 例：スペルカード5枚の数字が1,3,4,5,5の場合  
 $\Sigma = 18$

N/M  
 NかMのどちらか  
 例：2/5 2か5のどちらか



Xを起点とした連番  
 例：2,3,4,...

どの数字でも構わない

### アルファベット A・B・C・D

同じアルファベットであれば、同じ数字である必要がある  
 違うアルファベットであれば、違う必要がある  
 例：



A 3枚は同じ数字、B 2枚は同じ数字だがAとは違う数字でなければいけない



Aとは違う数字であればどの数字でも構わない

当web公開用マニュアルの、絵・文の無断転載、引用、複製などをお断りします。ご連絡はOKAZU (okazubrand@gmail.com)までお願いいたします。

制作：OKAZU brand (最新情報はこちらへ <http://okazubrand.seesaa.net/>)

ゲームデザイン：Hisashi Hayashi (OKAZU)

グラフィックデザイン：ryo@ じゃも マニュアルチェック：HAL99

テストプレイ：いつものメンバー&リゴレのみなさん&鶴見ボードゲームテストプレイ会のみなさん