

# Love Letter to Lady Luck

ラブレター・トゥ・レディ・ラック

## ■0. ストーリー

城内の姫や淑女たちに宛てて恋文が数多く送られてきていることは、すぐに王の知るところとなりました。

このまま多数の恋文によって城内に混乱がもたらされるのは好ましくないと考えた王は、恋文の差出人である若者たちの熱意を汲んで、次のような提案をしました。

彼らに一時的に城内に入る許可と、城内の淑女たちと会って話をする時間を与えること。そして、淑女たちから最も支持を集めた者に、恒久的な入城の許可を与え、意中の淑女に本格的にアプローチする機会を設けること。

大きなチャンスを掴んだ若者たち。城内の「幸運の女神たち」をうまく味方につけ、見事自らの目的を果たすことはできるのでしょうか。

## ■1. ゲームの概要

プレイヤーは城内の淑女たちの信頼を集め、自分の恋が実るよう協力してもらふことになります。

このゲームの基本は「競り」です。一時的に城内に立ち入ることを許されたあなたは、あなたの交渉力や体力といった総合的な行動力を示す「アクション・ポイント」を用いて、様々な身分の淑女に働きかけ、彼女たちの信頼を獲得しようと試みます。

他のプレイヤーよりも多くのアクション・ポイントを使い、彼女たちの信頼を得る（カードを競り落とす）ことができた場合、あなたは彼女たちに直接力を貸してくれるよう頼むか、自分を支持してもらうかを選ぶことができます。力を借りる場合、彼女たちはその特性を生かして様々なメリットをもたらしてくれます。一方、支持してもらうことはそのままゲームの勝利条件である勝利点となります。

身が高く、城内に強い影響力を持つ者は、皆の人氣が集まります。そのため、信頼を得るにはより大きな行動力（アクション・ポイント）を使用しなければなりません。

限られたリソースを活かして、「幸運の女神たち」から多くの支持を集めたものには、素敵な未来が約束されることでしょう。

## ■2. 使用する内容物

本ゲームでは、『LULL』用のカード32枚（カード番号＝LL01～LL32）と、共用のチップを使用します。カードは、それぞれ城内にいる淑女を表しています。共用のチップは、各プレイヤーが使用する努力、すなわち、アクション・ポイントの量を示すために使用します。その顔面だけを使用しますので、色は無視してください。



①カード名

②頭文字：そのカードの名称（英語名）の頭文字を示したもので、カードの識別を助けるためのものです。

③能力：そのカードを「協力者」としたときに使用できる効果です。

④勝利点：そのカードを「得点」としていたプレイヤーは、ゲーム終了時にこの★の数だけ勝利点を獲得します。カードの★の色は3色ありますが、いずれも1個が1点に相当します。

⑤枚数表記：同じカード名のカードが何枚存在するかを人型のアイコンの数で示しています。

⑥カード番号

### ■ 3. ゲームの準備

① 32枚のカードをひとまとめにしてよくシャッフルし、伏せてテーブル中央に積みみます。これが「山札」になります。

※ 3人プレイの場合、ここで山札の上から8枚を取り、内容を見ないようにして、箱にしまいませう。

② アクション・ポイント（共用チップ）をテーブル上にひとまとめにして置きます。これを「ストック」と呼びます。

③ 各プレイヤーはストックから10点分のアクション・ポイントを受け取ります。

④ 山札の上からプレイヤー人数と同じ枚数のカードを取り、場に横一列に並べます。このとき、1枚だけは伏せたままにし、残りは表を向けて公開します。このカードの列を「城内」と呼びます。

⑤ 最後に、じゃんけんなどで親（最初のプレイヤー）を決めます。

### ■ 4. ゲームの手順

本ゲームはラウンドと呼ばれる一連の手順を繰り返す行うことで進めます。各ラウンドはまた、次のとおり、「行動フェイズ」と「協力者フェイズ」の2つのフェイズに分かれていて、それらを順番に実行します。

#### ● 行動フェイズ

プレイヤーたちが手持ちのアクション・ポイントによって競りを行い、城内の淑女たちのカードを1枚ずつ獲得するフェイズです。競りは、次の手順で行います。

① まず親が競りを開始します。親は城内に並べられている淑女のカードから1枚を選びます。そのカードが今回の競りの対象になります。親は、そのカードにどれほどのアクション・ポイント（行動力）を使うか宣言します。このとき、「0ポイント」を宣言してもかまいませんが、自分の手持ちのアクション・ポイントの量を上回るポイント数を宣言することはできません。

② その後、各プレイヤーは時計周りの順で、直前のプレイヤーが宣言したポイント数を上回るポイント数を宣言するか、またはパスをします。ひとたびパスをしたプレイヤーは脱落し、その競りにおいては、もう宣言を行うことはできなくなります。

③ ある宣言に対し、他のプレイヤーが全員パスしたとき、その競りは終了します。そしてその宣言を行っていたプレイヤーが落札したことになります。落札プレイヤーは、手持ちのアクション・ポイントを、自分の宣言した数に等しいだけストックに対して支払います。そして、対象の淑女カードを城内から受け取ります。

④ 落札プレイヤーは、受け取ったカードを「協力者」とするか、「得点」とするかを決めます。「協力者」とすることを選んだ場合、そのカードを表にして、縦向きで自分の前に配置します。「得点」にすることを選んだ場合には、そのカードを伏せて自分の前に配置します。

⑤ 城内にカードが残っているなら、(1)に戻り、続けて次の競りを行います。直前の落札プレイヤーの隣のプレイヤーが今度は親になり、次の競りを開始します。ただし、すでにカードを落札しているプレイヤーは、このフェイズ中にはもう競りに参加できません。それらのプレイヤーは飛ばしてください。

⑥ こうして全員が城内のカードを1枚ずつ落札するまで、競りを行ってください。そしてこの行動フェイズは終了し、協力者フェイズに進みます。なお、最後に残ったプレイヤーは、競りの参加者が自分だけなので、0ポイントでカードを競り落とすことができることに注意してください。

#### ※ 裏向きのカードの獲得について

城内のカードのうち1枚は伏せられています。このカードが競りの対象となった場合は、伏せた状態のまま競りを行います。誰も競りの最中にカードの内容を確認することはできません。こうしたカードを落札したプレイヤーは、自分だけそのカードの内容を確認し、「協力者」とするか「得点」とするか、選択を行ってください。そして「得点」にすることを選んだ場合、他のプレイヤーにそのカードの内容を見せる必要はありません。

#### ● 協力者フェイズ

各プレイヤーが順に、自分の協力者のもつ能力を使用して、様々な効果を生じさせるフェイズです。次の手順で行います。

① ゲームの準備の時と同様に、山札の上からプレイヤー数と同じ数のカードを取り、そのうち1枚を伏せたまま、残りを表向きで横一列に並べて城内とします。これらは次のラウンドの行動フェイズに競りの対象になります。

② 直前の行動フェイズにおいて最後に落札したプレイヤーから、時計回りの順で、手番を行います。各手番には次の(a)(b)のうち、どちらかを実行します。

(a) 自分の協力者1枚の能力を使用する。

自分の協力者を1枚選んで、そのカードの能力として記されている効果を適用します。「行動>」に続けて記されている指示にしたがってください。そしてただちに、そのカードを横向きにします。横向きになったカードは「行動済み」であることを示し、そのフェイズ中にはもう能力を使用することはできません。

(b) パスをする（使用できる、もしくは使用したい協力者がいない場合）。

パスをした場合、自分の協力者カードのうち、横向きになっていないものを全て横向きにします。ひとたびパスをしたプレイヤーには、そのフェイズ中もう手番は回りません。

③全員がパスするまで、プレイヤーは順に手番を繰り返します。全員がパスをしたら、このフェイズは終了します。

#### ※カードの表裏を入れ替える効果について

「魔術師」の能力は、選んだカードが未行動（縦向き）でも行動済み（横向き）でも効果を発揮します。この効果で裏向きになったカードは自動的に縦向きとなります。

「貴族」の能力で裏向きのカードを表にする場合、そのカードは縦向き（未行動）で表になります。そのカードを持つプレイヤーは、既にパスをしていない限り、表にしたカードの能力を自分の手番中に使うことができます（つまり、「魔術師」「貴族」の能力をあわせて使うことで、協力者1枚を未行動に戻すことができるのです）。

#### ※能力の再利用について

「將軍」の能力や上記の組み合わせで協力者のカードを未行動の状態に戻したとしても、それを持つプレイヤーが既にパスをしていた場合には、（そのプレイヤーにはもう手番が回りませんので）もうその能力を改めて使うことはできません。

### ●ラウンドの終了

協力者フェイズが終了したら、1ラウンド終了です。そのまま次のラウンドに移行します。

ラウンド終了時に、全ての行動済みの協力者を元（縦向き）に戻してください。

次のラウンドでは、直前の協力者フェイズにおいて最初にパスをしたプレイヤーが親になります。

## ■5. ゲームの終了

第8ラウンド目の協力者フェイズ（この時点で各プレイヤーの手元にカードが合計8枚ある状態になります）が終了したところでゲームは終了します。ゲームが終了したのち、各プレイヤーは次の（a）（b）を合計し、自分の勝利点を計算します。

(a) 自分の得点（裏向き）となっている各カードに記載されている勝利点（★）の合計数

(b) ゲーム終了時に手持ちとして残っているアクション・ポイントを3で割った数（端数切り捨て）

そして合計の勝利点が最も高かったプレイヤーが「みごと淑女たちの支持を集めて入場許可を得た」ことになり、ゲームの勝利者となります。

合計の勝利点が最大のプレイヤーが複数いた場合は、その中で、得点としていたカードの中に、単体でもっとも★の数の多いカードを持っていたほうのプレイヤーが勝者になります。

それも同じ場合は、その中で得点にしたカードの枚数が多いほうが勝者です。それも同じ場合は引き分けとなります。



## ■ 6. カードの能力一覧と解説

### ●姫 勝利点5 (2枚)

**行動** この効果が1ラウンド中に2回使用されたなら、あなたはゲームに勝利する。

**解説**：影響力が大きいのももちろん、鶴の一声でゲームを終わらせる強力無比な能力を持っています。ただし、そのためには貴族や将軍といった協力者の存在が不可欠です。特殊能力使用による勝利を目指すか、素直に大きな勝利点を獲得するのか、状況を見てよく考えなくてはなりません。

### ●貴族 勝利点4 (2枚)

**行動** プレイヤー1人(あなたでもよい)を指定する。そのプレイヤーは、得点を持っているなら、そのうち1枚を選んで表(協力者)にする。

**解説**：相手のカードを表向きにして勝利点を減らしたり、自分のカードを表向きにして突然能力を使ったりといった攻守に優れた能力を持っています。

### ●将軍 勝利点4 (2枚)

**行動** 行動済みの協力者があるなら、そのうち1枚を指定してもよい。指定された協力者を未行動にする。

**解説**：このカードが自分の協力者になれば、姫の能力による勝利を最もシンプルに狙うことができます。そうでなくても、自分の協力者のうち好きな1枚を再利用できるのは非常に有用です。

### ●魔術師 勝利点3 (4枚)

**行動** あなたの協力者1枚を選んで裏向きにしてもよい。ただし、このカード自身を選ぶことはできない。

**解説**：協力者を勝利点へと変換できる能力は他にありません。これを早い段階で獲得できれば、多くの協力者を利用しながら、最終的に勝利点も伸ばしていくことができます。

### ●神官 勝利点3 (4枚)

**行動** あなたは2アクション・ポイントを得る。

**解説**：大きくポイントを回復できる効果は非常に強力です。ただし、騎士の能力の対象にもなりやすいので過信は禁物です。

### ●騎士 勝利点2 (4枚)

**行動** いずれかの協力者1枚を指定してもよい。その協力者は行動済みになる。

**解説**：このゲームにおいて最も重要な能力の一つです。姫と将軍のコンボなどに対応できるのはこのカードしかありません。このカードが使用できるようになる順番も非常に重要なので、これを持ったからカードの獲得順にも気を配る必要があります。

### ●占い師 勝利点2 (4枚)

**行動** 城内の裏向きのカードの内容をひそかに確認してもよい。

**解説**：裏向きのカードの情報を知ることは、行動フェイズにおいて非常に有利です。騎士などと組み合わせて自分だけが情報を得られる状況を作ることができれば、強力なカードを少ないポイントで獲得できるチャンスが生まれます。

### ●侍女 勝利点1 (10枚)

**行動** あなたは1アクション・ポイントを得る。

**解説**：効果が小さいため、非常に少ないポイントで獲得できるカードです。とはいえ、侮ってはいけません。ポイント回復能力なしで、最後まで戦い抜くのは非常に難しいです。何枚か集めて、ポイント獲得基盤を作っておけば、後半になって有利に戦うことができるでしょう。