

ヒストリカルシミュレーションカードゲーム

# 十字軍

デウス・ロ・ウォルト!  
— 神はそれを欲したまう

Version 3.00 (anno Domini 2008/6)



十字軍のコンスタンティノープル占領

このゲームには暴力的・非人道的表現が含まれています

1095年、クレルモン公会議。雄弁の聞こえ高かった教皇ウルバヌス2世は、練りに練った言葉で、聖地を失ったキリスト教徒の悲惨と、トルコ人の脅威を説き、同胞相闘うキリスト教徒の罪をいましめ、さらに火のような言葉で、異教徒への聖戦——「十字軍」——と殉教の栄光を称えた。感動した聴衆は立ち上がって口々に叫んだ。

「神はそれを欲したまう！ (Deus lo volt !)」

と。

## はじめに.

『十字軍——神はそれを欲したまう』は、史上有名な「十字軍」を多人数で再現するヒストリカルシミュレーションカードゲームです。プレイ時間は20～60分程度、プレイヤーは4～7人程度がちょうど良いでしょう。また、史上、十字軍と呼ばれた活動には種々のものがありますが、正式なものとされた8回の十字軍とその周辺、およびアルビジョア十字軍を扱っています。

## ゲームの目的と概要.

プレイヤーは十字軍を率いる諸侯のうちの一人名となり、聖地エルサレムを奪還する事を目指します。聖地エルサレムの奪還や、異教徒を討ち滅ぼし、懲らしめるのは十字軍諸侯の共通の目的です。しかし諸侯（プレイヤー）はたがいに仲が悪く、利害も衝突しているため、名声や戦利品、聖遺物などをできるだけ多く自分一人のものにしようとするでしょう。

ゲーム上最大の目的は、1000マイル進んだ先にあるエルサレムを陥落させる事です。エルサレムを陥落させる事によって得られる戦果ポイントはゲーム中最高の400ptであり、多くの

場合、エルサレムを落とし（てエルサレム王国を得）たプレイヤーがゲームの勝者となるでしょう。

しかし、エルサレムまでには多くの敵や都市が出てきます。敵や都市が目の前に出された時には、それを撃破、陥落させなければ、前に進むことはできません。ですが同時に、敵や都市を撃破、陥落させれば、多くの場合戦果を得ることができます。敵や都市はプレイヤーによって出されます。他のプレイヤーを邪魔するために、他のプレイヤーの前に置いても良いですし、自分が撃破して戦果を得るために、自分の前に置いても構いません。

あまり協調がとれているとは言えない十字軍諸侯（プレイヤー達）ですが、名目上の目標は同一ですから、敵や都市に対して共同攻撃を行います。あるプレイヤーが敵／都市に対して攻撃を行う時には、そのプレイヤーと同じだけの距離を進んでいるプレイヤーは戦士カードを提供して、共同攻撃を行うことができます。どれだけ戦士カードを出すかについて、共同攻撃を行うプレイヤー間で相談することもあるでしょう。共同攻撃を行って敵／都市を撃破できれば、戦果カードを得られます。その際、自軍の戦士カードが活躍すればただで、どの戦果を取るかについて、優先権が得られます。

戦果には、都市を撃破して得られる十字軍諸国家や、敵を倒した名声、貴重な聖遺物、交渉で得られた権利などがあります。あるいは異教徒を殺戮する事も、神の意にかなう事でしょう。

十字軍（ゲーム）の終了は次の様な時に起こります。

1. エルサレムが陥落した時
2. 「十字軍解散」のカードによって
3. 「ヤッフア条約」が結ばれて

ゲーム終了の時、それまでに得られた戦果ポイントを効果カードで増減させて、最終的な戦果ポイントを集計します。そのポイントが一番高かったプレイヤーが、ゲームの勝者であり、十字軍諸侯の中で最大の名声と実利を得た人物であった、という事になります。

## ゲームの内容。

ゲームは 170 枚のカードよりなります。一般カード 140 枚の裏面には「Deus lo volt !」、premia カード 30 枚の裏面には「premia (戦果・報償)」と印刷されています。またその他に、6 面体サイコロが最低 10 個程度必要です。

premia カードは premia カードだけで一つの山にして、一般カードの山とは区別して下さい。また、一般カードの中でも「エルサレム」カードはプレイ中、山の中に入れられる事はありません。常に中央に、表にして置いておいて下さい。「エルサレム」カードは常に、1000 マイル目に存在する目標として扱います。

一般カードは、距離カード、敵カード、都市カード、戦士カード、オープンの効果カード、ホールドの効果カードの 6 種類に分かれます。

距離カードは前進するために出されるカード、戦士カードは敵／都市を撃破するために出されるカードであり、効用は単純です。ただし、戦士カードは一度の行動時に同時に何枚出しても構いません。同時に複数枚出す事ができるのは、戦士カードだけです。ただし、「聖槍」(ホールドの効果カード)は戦士カードの特性をも持つと見なし、同時に出す事ができます。また、戦士カードは常に使い捨てです。

敵カードと都市カードは、プレイヤーの前進を邪魔し、戦士カードによって撃破されると上下逆にして戦果ポイントを表示する様になっている、という点でほぼ同じですが、「アサシン派」「イスラームの内紛」は敵カードに対してのみ、「転進」「ギリシア火」は都市カードに対してのみなど、区別される必要がありますので注意して下さい。

オープンとホールドの効果カードは、なんらかの効果をもたらすカードです。オープンの効果カードは、ゲームの開始時の持ち札にする事はできず、またゲーム中に引かれた時にはすぐに表にして、解決するなり、効用を表すなりします。効用が持続する効果カードは、表にして置いておきます。効用が持続しない効果カードは解決したらすぐに捨て札にします。また、オ

ープンの効果カードの解決／表示は行動に数えられません。ホールドの効果カードは、手持ち札となります。基本的に自分の手番の時に使い、行動に数えます。ただし、「フランク人の医師」は非手番の時に使用されるカードです。また、「聖槍」は戦士カードの特性をも持つと見なし、戦士カードと同時に出すことができます。

都市カードを逆にした状態の戦果の中には、「十字軍国家」と呼ばれるものがあります。具体的には、「アンティオキア公領」「トリポリ伯領」「エデッサ伯領」「キプロス王国」「エルサレム王国」「ラテン帝国」です。サラーフ・アッディーンやバイバルス 1 世などは、これらの十字軍国家を破壊する事があります。ただし、「ラテン帝国」はサラーフ・アッディーンらによっては破壊されず、「ニカイア帝国」というホールドの効果カードによってのみ破壊されますので、ご注意下さい。

戦果ポイントは、敵／都市／アルビジョア派を撃破した後、カードを上下逆にした時の緑色の数値 (pt) と、premia カードの緑色の数値 (pt) の双方によって表されます。前者は緑字で「戦果」、後者には黒字で「戦果」と印字してあります。ゲーム中、この双方のカードを指して「戦果カード」と呼び、「戦果カードを失う (払う)」と指示された場合には基本的に双方の全「戦果カード」が対象となります。

20pt	戦果
80pt	十字軍国家 戦果
30pt	戦果
10pt	戦果
住民を奴隷として売った代価	

## ゲームルール.

### ゲームの準備：

「エルサレム」カードを表にして真ん中に置き、1000 マイル目に存在する共通の目標であることを宣言します。一般カードの山、premiaカードの山を良く切って、裏向けにして別々の場所に置きます。

誰か一人のプレイヤーが、一般カードを時計回りに1枚ずつ、全員が5枚のカードを持つように配っていきます。この時、オープンの効果カードは手札にできません。必ず捨て札にして、それ以外のカードで5枚になるまでカードを引きます。捨て札にされたオープンの効果カードは、再度山に混ぜて良く切ります。これで準備完了です。

### ゲームの手順：

手札は5枚まで持つことができます。一時的に6枚以上の手札を持つことがあっても、自分の手番が終わる時には必ず5枚以下にして下さい。

ゲームは誰か一人から時計回りに順番に進めます。手番プレイヤーはまず、一般カードの山からカードを1枚引きます。引いたカードがオープンの効果カードだったならば、それをまず解決（あるいは自分の前に付けて表示）します。オープンの効果カードの解決は行動には数えませんが、ただし、「ペラギウス枢機卿」に伴う攻撃は行動に数えます。

注意1：オープンの効果カードの中には、手番プレイヤーの前に敵・都市カードが置かれていなければ、全く効果を持たず無視することになるものが複数あります。具体的には「ペラギウス枢機卿」「ヴェネツィア海軍の勝利」「プレスター・ジョン」です。

注意2：効果カード（オープン、ホールドとも）の効力は、「全プレイヤー」「すべての～」と書かれていない限りは、カードを引いた手番プレイヤーか、あるいはそのカードを付けられたプレイヤーに対してのみ及びます。

手番には、1つだけ行動を行えます。行動には以下の様なものがあります。

- ・距離カードを1枚自分の前に出して進む
- ・敵／都市カードを誰か（自分も可）の前に1枚つける
- ・ホールドの効果カードを1枚出して効果を発動する
- ・戦士カードを（複数枚）出して、敵／都市／アルビジョア派を撃破しようとする
- ・パスする

一度の手番で、2つの行動を行う事はできません。例えば、距離カードを2枚出したり、ホールドの効果カードを1枚出した後で敵／都市を攻撃する、などの事はできないわけです（特に「隠修士フルク・ド・ヌイイ」の使用後に敵／都市を攻撃する事ができない事に注意して下さい）。ただし、「現地人の治療」カードはこの制限の例外となります（戦闘後、戦士カードを捨て札の山に置く時に出してよい）。

なお、

- ・カードを（複数枚）捨てる

は、行動には数えませんが、

### 距離カードに関するルール：

距離カードは、前に出した距離カードの上に、少し下にずらして置き、どの順番で出したかわかるようにしておいて下さい（一番上の1枚、あるいは2枚の距離カードを取り去らなければならないことがあります）。

300	距離
100	距離
200 マイル	距離

目の前に敵／都市カードが付けられていたら、距離カードは全く出す事ができません。一度出した距離カードを自分の意志で取り去る（戻る）ことはできません。また、エルサレムへの到達は、ちょうど 1000 マイルでなければなりません。1100 マイル以上進む様な距離カードの出し方はできません。

## 敵／都市カードに関するルール：

敵／都市カードは、どのプレイヤー（自分も含む）の前にも付ける事ができますが、すでに敵／都市カードが置かれているプレイヤーに付ける事はできません（ただし「アルビジョア十字軍」カードの存在は影響ありません）。また、1000 マイル進んでエルサレムに到達しているプレイヤーは、「エルサレム」カードが前に付けられていると見なし、敵／都市カードを付ける事はできません。これは、1000 マイル進んでいるプレイヤーが複数人いたとしても全員同じですし、「コンスタンティノープル」や「ザラ」などの距離を戻させる都市カードも付けられません。

## 戦士カードに関するルール：

戦士カードを使用する際には、複数枚を同時に出して使用できます。それに加えて、「聖槍」カード、および共同攻撃（後述）に参加する他のプレイヤーの戦士カードも使用できます。戦士カードに青色で「 $x D + y$ 」とあるのは、 $x$  個の 6 面体サイコロを振って、それに  $y$  を足したものがその戦士の強さだという事です。

手番時に攻撃できるのは、自分の目の前に付けられた敵／都市カード、およびオープンの効果カードの「アルビジョア十字軍」だけです。赤色で書いてある敵／都市／アルビジョア派の強さと、サイコロを振って出した戦士カードの強さを比べ、数値が同じか上回ったら撃破です。撃破できても撃破できなくても、すべての戦士カードは捨て札になります（「聖槍」は残りません）。撃破できなかった場合、敵／都市／アル

ビジョア派のカードは残ります。強さは変わりません。

## 敵／都市等を撃破した時の戦果：

敵／都市／アルビジョア派を撃破できたら、そのカードを上下逆にして、得られた戦果ポイントを表示します。自分の前に、他のプレイヤーに見える様に置いて下さい。中には 0 pt の戦果もありますが、効果カードによって意味のある場合がありますので、捨てずに置いておいて下さい。

それに付け加えて、（共同攻撃によるのでなく）単独で目標を撃破したのである場合、さらに premia カードを 1 枚得る事ができます。premia カードの山から 1 枚引き、すぐに表にして置いて下さい（上下逆にした敵／都市カードと共に、戦果ポイントが見える様にずらしつつ重ねて置きます）。

ただし「アルビジョア十字軍」「ブルガリア人」「キプロス」「コンスタンティノープル」「ザラ」は、（単独／共同攻撃に関わらず）撃破しても premia カードは得られませんので注意して下さい。

## 非手番時に行える行動：

ホールドの効果カードの「フランク人の医師」だけは、非手番時に使用するカードです。

その他に非手番時に行える行動は、“共同攻撃”だけです。共同攻撃のためには、自分と同じ距離を進んでいる他のプレイヤーが敵／都市へ攻撃をかけようとしている事が必要です。常に、誰が自分と同じ距離を進んでいるのか、チェックして下さい。

また、共同攻撃ルールは、「エルサレム」に対しても全く同じ様に適用されます。

## 共同攻撃のルール：

ある手番プレイヤーがそのプレイヤーの前に付けられた敵／都市カードに攻撃をかけようとする時、その手番プレイヤーと同じ距離を進んでいる非手番プレイヤーは全員、共同攻撃を行う権利を持ちます。

以下の様な事は行えません。

- ・手番プレイヤーが、(同じ距離を進んでいる) 非手番プレイヤーの前にある敵／都市カードに対して共同攻撃を行う
- ・非手番プレイヤーが、(同じ距離を進んでいる) 非手番プレイヤーの前にある敵／都市カードに対して共同攻撃を行う

共同攻撃を行おうとする非手番プレイヤーの前に敵／都市カードがあったとしても、共同攻撃はそれに関係なく行えます。また、手番プレイヤーが共同攻撃を快く思わなかったとしても、共同攻撃への非手番プレイヤーの参加を拒否する事はできません。

共同攻撃を行おうとする非手番プレイヤーは、1枚以上の戦士カードを手番プレイヤーに提供します(手番プレイヤーも、1枚以上の戦士カードを出します。手番プレイヤーが戦士カードを出さない様な共同攻撃は行えません。→ Q & A)。どの戦士カードを提供するか、あるいは提供される戦士カードの強さに従って手番プレイヤーがどれだけ戦士カードを使うか、プレイヤー間で交渉しても構いません(交渉は拒否しても構いません)。また交渉の結果や、出された戦士カードを見て、戦士カードを引っ込めたり違う戦士カードを出したりするなどの行為も全く自由です。

戦闘解決の際、どのプレイヤーの提供した軍がどれだけの強さを(サイコロを振った結果として)発揮したか、明確にしておいて下さい。最も大きい強さを発揮した軍のプレイヤーから順に、戦果を優先的に選ぶ権利を得ます(もし同じ強さになってしまった場合には、さらにサイコロを1個ずつ振り合い、その目の大きかっ

たプレイヤーを優先します)。

共同攻撃で勝利した結果得られる戦果は、

敵／都市カードの戦果(1枚) + premia カードの枚数 = 攻撃に参加した全プレイヤー数

です。

優先順位の高いプレイヤーから順に、敵／都市カードの戦果を取るか、premia カードを引いてそれを取るか、選びます。いったん選んだ戦果が気に入らないものであっても、選び直しはできません。続いて2番目の優先順位のプレイヤーが同様に戦果を得ますが、敵／都市カードが既に取られてしまっている場合には、premia カードを引くしか選択肢はありません。以下、全プレイヤーが戦果を得るまで同様の手順を行います。優先順位の最後のプレイヤーの時に敵／都市カードが残っていれば、必然的にそのプレイヤーは敵／都市カードを取ることになります。従って、共同攻撃に参加したプレイヤーはすべて1枚ずつ戦果を得ますし、敵／都市カードは必ずいずれかのプレイヤーの戦果となります。

例：

ヌール・アッディーン(戦力22)に対して、3人のプレイヤーが共同攻撃を行いました。プレイヤーAはテンプル騎士団(攻撃力3D)、プレイヤーBはシモン・ド・モンフォール(攻撃力3D+2)と「テュルコプル」(攻撃力3)、プレイヤーCは少年十字軍エティエンヌ(攻撃力1)で参加します。

サイコロを振ってそれぞれが与えるダメージを決めます。プレイヤーAは4、5、5の目を出したので、与えるダメージは4+5+5で計14でした。プレイヤーBは1、1、2で、(1+1+2)+2+3の計9でした。プレイヤーCは固定ダメージ1のみです。3人のプレイヤーが与えたダメージを合計すると24で、ヌール・アッディーン(戦力22)の戦力以上ですから攻撃は成功です。

戦果の取り方は、最大ダメージを与えたプレ



プレイヤーAが最初に選ぶこととなります。ダメージの期待値から言えばプレイヤーBの方が上だったのですが、サイコロの目が悪かったので、プレイヤーAの方が優先順位が上になりました。プレイヤーAは「ヌール・アッディーン（戦果 40pt）」を得るか premia カードを引くか悩んだ末、premia カードを引きました。引いた premia カードは「聖母マリアの上履き（10pt）」でした。プレイヤーAは「ヌール・アッディーン」にすればよかったと後悔しましたが、選び直しはできません。

続いて2番目にダメージを多く与えたプレイヤーBが戦果を選べます。プレイヤーBは「ヌール・アッディーン（40pt）」を選ぶことにしました。敵／都市カードを戦果として選んだので、premia カードは引けません。最後にプレイヤーCですが、敵／都市カードは既にプレイヤーBが獲得してしまっているため、premia カードを引くしか選択肢はありません。プレイヤーCが premia カードを引くと、なんと「聖杯（200pt）」でした。他のプレイヤーは悔しがりましたが、致し方ありません。

## ゲームの終了：

ゲームは以下の時に終了します。

1. エルサレムが陥落した時
2. 800 / 600 マイル以上進んでいるプレイヤーがいる時に、あるいは3度目に「十字軍解散」カードが引かれた時
3. 700 マイル以上進んでいるプレイヤーが「ヤッファ条約」カードを出した時

それまでに得られた戦果ポイントを、効果カードの効果によって増減させて最終的な戦果ポイントを算出して下さい。そのポイントの最も高いプレイヤーが勝利者となります。

## Q & A.

Q 1. 共同攻撃の時、「テュルコプル」などの単独使用不可の戦士カードは出せますか？

A 1. 手番プレイヤーは、それらのカードを単独で出すことはできません。しかし、非手番プレイヤーは単独で出すことができます。

手番プレイヤーは、手番プレイヤーだけででも攻撃が成立する様な戦士カードの出し方をする必要があります。そうでなければ、非手番プレイヤーが共同攻撃を申し出るための条件さえ満たされない、と考えて下さい。ですから、手番プレイヤーは、単独使用不可でない戦士カードを最低1枚出す必要があります。それに付け加えて、単独使用不可の戦士カードを出すことは構いません。

一方で非手番プレイヤーは、手番プレイヤーが攻撃をかけるのに共同（協同）してそれに参加する、という形を取ります。手番プレイヤーは必ず、単独使用不可でない戦士カードを1枚以上出しているはずですから、それに付け加える、という形で、単独使用不可のカードだけを出す、という出し方が可能です。

しかし、非手番プレイヤーも「聖槍」だけを出す、という様な出し方はできません。「聖槍」は効果カードですから、それだけでは共同攻撃のための戦士を提供したとは見なしません。ただし、非手番プレイヤーは、単独使用不可の戦士カードと「聖槍」のセットで共同攻撃に参加することはできます。

Q 2. 効果カードの中に、「最強の戦士カードを」という言葉が良く出てきますが、どのカードが最強か分からない時はどうすればよいのでしょうか？

A 2. 戦士カードの数値にはそれぞれ確率上の期待値が存在しますが、計算が面倒なため、まず「サイコロを振る回数」を見て比べ、次に「プラスマイナス」を比べることで順位を決めて下さい。

サイコロを振る個数が多い戦士カードがまず優先されますから、「5D-5」は「4D+4」よりも優先して選ばれます。同様に「2D-4」は「1D+4」より優先して下さい。次にプラスマイナス値を見て比べます。マイナス値では当然、「2D-3」の方が「2D-4」より強いと見なして下さい。

もし数値が同じカードが2枚あった場合には、どちらのカードを選んでも構いません。任意でか、あるいはランダムでカードを決定して下さい。

## 選択ルール：

### ■競技性重視の場合：

単純に不幸なだけのイベントカード（「溺死」「帰国」「疫病」）を使用しない（引いたらそれらのイベントを無視してカードを引き直す）。

### ■歴史性重視の場合：

戦士カードを使って攻撃し、戦士カードを捨て札にする時に次のように言うこと。「聖職のために異教徒と戦って倒れた者たちは、一切の罪を赦されて、天国が保証される。主よ、導きたまえ。アーメン」

## ヒストリカルノート。

「十字軍」——それは、膨張せんとする中世ヨーロッパの、輝かしき一大壮挙。教皇ウルバヌス2世の聖地奪還の勧説に突き動かされ、人々は遠きエルサレムへ向かう——。

正式な十字軍を待ちきれずに進発した民衆十字軍は無計画ゆえに食糧尽き、掠奪を行ってブルガリア人に全滅させられる。第1回十字軍はビザンツ皇帝アレクシウス1世にもてあまされ、諸侯は仲間割れ、分裂し、聖槍は疑われて神明裁判を受ける。神の加護を信じて野蛮な「タフル団」は棍棒でしゃにむに進み、十字軍戦士は落とした町々で異教徒を虐殺し、金銀財宝を奪い、住民を奴隷として売り払う。

エルサレム陥落の時、彼らは大虐殺、大掠奪の上で、くるぶしまで血の海につかりながら、あまりのよろこびにむせびつつ、主の墓に詣でた。

しかし十字軍諸国家は早くも危機に瀕する。聖ベルナルドは異教徒を殺戮すべき事を説き、第2回十字軍が進発。ドイツ皇帝コンラート3世は小アジアで全滅し、ルイ7世の王妃アリエノール・ダキテーヌはアンティオキア公レーモン・ド・ポワティエと浮気。さらにルノー・ド・シャティヨンの略奪三昧でサラフ・アッディーンババルの怒りは爆発、真の十字架とエルサレムは失われた。第3回十字軍では、ドイツ皇帝フリードリヒ1世赤髭王はいきなり溺死し、フランス王フィリップ2世尊厳王は勝手に帰国、イングランド王リチャード1世獅子心王リオンはサラフ・アッディーンから温情的外交成果を得て帰る途中、恨みを買ったオーストリア侯レオポルド5世の捕虜となる。第4回十字軍はヴェネツィア商人にそのかさされてキリスト教国の町ザラを落として教皇インノケンティウス3世に破門されるが、次に同じくキリスト教国・ビザンツ帝国の首都コンスタンティノープルを落とすと同教皇に賞賛された。一方で教皇インノケンティウス3世は、清貧を重んじ、聖職者が世俗的権力をふるうことを排斥するアルビジョア派異端への十字軍を命じる。それと時を同じくして、神に命じられた使命を自覚した少年少女たちが群れをなしてエルサレムへ向かおうとし、マルセイユ商人に騙されて奴隷に売られていった。フリードリヒ2世はエルサレムへ向かおうとせず、破門で脅されてようやく腰をあげるも、外交交渉によってエルサレムの所有権を得て教皇の意に適わない。教会の忠実な僕ルイ9世聖王はエジプトを制圧する事によって十字軍を成功させようとするが、1度目は捕虜となり、2度目は病魔に倒れ、最終的にマムルーク朝のバイバルス1世らによって、十字軍の成果はすべて失われたのであった。

デザイン：DSSSM（松浦 豊）

デヴェロッパ：刑事ボロンコ、月友、MATTHEW  
テストプレイ：忠武っ子、ina、ぎがんと、にしおか、かに、ハナテン、poka、どくとり、サクラ会、日置中学校、鶯川中学校、フリースクールフォロ、フリースクールみなもの皆さん

印刷・頒布：DSSSM

<http://cwaweb.bai.ne.jp/~dsssm/crusade/>