

特質カード効果一覧

(効果は基本的に自分のみに作用する)



碇：バーストしても碇カード自身とその次のカード2枚まで受け取れる

大砲：大砲で取り除くカードは、捨て札ではなく、自分のバンクに受け取る

剣：自分のバンクにあるスートのカードでも奪う事が出来る

鍵と宝箱：捨て札から受け取るカードの枚数が3倍になる

クラーケン：他プレイヤーは2枚ではなく4枚追加が強制となる

フック：バンクから出すカードが1枚ではなく2枚強制となる

マーメイド：マーメイドを捲ると自動的にバンクに入る。クラーケンの処理中であっても即座にバンクに入る

他プレイヤーがバーストしたカードをバンクに受け取る。3人以上でプレイする場合は、ゲーム開始時に誰か一人を指名する



大砲：大砲を引いた他プレイヤーは、自分のバンクからカードを選択して捨て札にする

水晶：ドローパイルを3枚捲る（順番を変えてはならない）

剣：他プレイヤーは剣でカードを奪う時、必ずクラーケンを選択しなくてはならない。クラーケンが無い場合には効果が無効となる。

鍵と宝箱：カードを捨て札からではなく任意の他プレイヤー1人のバンクから奪う。枚数が不足している場合には、あるだけ奪う。

クラーケン：クラーケンを引いたら処理せず即座に自分のバンクに入れる

マーメイド：ゲーム終了時に自分の各マーメイドのポイントがそれぞれ+5

フック：フックに碇の効果が追加される。さらに、フックが取ってきたカードも保護される

地図：捨て札からランダムで3枚受け取るのではなく、中を見て任意の1枚を受け取る

大砲：指定したスートの一番上だけでなく、全てを捨て札にする

ルートカード効果一覧



碇：バーストしても、碇カードより前にプレイエリアに並べていたカードはバンクに受け取る（碇カードは受け取れない）



フック：自分のバンクから任意のスイートを1つ選択し、その一番上（最も大きな数字）のカードをプレイエリアに出し解決する。これは強制的な効果であり、出した結果バーストする場合でも出さなくてはならない。ただし、自分のバンクにカードが無い場合は無視される。



大砲：他プレイヤーのバンクにある任意のスイートを1つ選択し、そのスイートの一番上のカードを捨て札にする。他プレイヤーがだれもバンクにカードを持っていない場合、このカードは無視される。



剣：他プレイヤーのバンクにある任意のスイートを1つ選択し、そのスイートの一番上のカードをプレイエリアに出す。ただし、選択するスイートは自分のバンクに既に持っているスイートは選択出来ない（持ってないスイートを必ず選ぶ）。自分のバンクに10スイートある場合には、この効果は無視される。



マーメイド：特殊効果無し



鍵と宝箱：鍵と宝箱の両方が同時にプレイエリアに出ている状態で、プレイエリアのカードを自分のバンクに受け取れた際に発動する（バーストすると発動しない）。デiscardにあるカードをシャッフルして、プレイエリアから受け取ったカード枚数に等しいカードをランダムに受け取り自分のバンクに入れる（訳者：不足していた場合は受け取れるだけ受け取るので良いはず）



地図：デiscardにあるルートカードをシャッフルして3枚捲る。3枚のうち1枚を選択してプレイエリアに追加し解決する。残りのカードは捨て札置き場に戻す。もし捲るカードが不足している場合には、捲るだけ捲る。カードが無い場合には、無視される。



水晶：ドローパイルの一番上を捲る。もし水晶のカードがドローパイルの最後だった場合、この効果は無視する。



クラークン：このカードが捲られた後に、プレイエリアにカードが2枚追加されるまで、カードを引く事を止められない（次の1枚目を引いた後に、剣・地図・フックの効果でもう1枚追加された場合は、山札から強制的に捲るのは1枚で良い）。途中でバーストした場合は、通常通りそこで手番終了となる。またこのカードを引いた時点でバーストしても同じく手番終了となる。

Dead Man's Drawルール日本語抄訳

2015.02.28

コンポーネント

- * ルールブック 1冊
- * ルートカード 60枚 - ルートカードは10種類のスーツに分かれており、2-7の値を取る。ただし、マーメイドだけは、4-9の値を取る
- * 特質カード 17枚 - 特質カードには海賊と特質を表すアイコンが描かれている

セットアップ

1)捨て札
ルートカードから各スーツの一番小さいカード(マーメイドは4、他は2)を全て取り除き、それら10枚をよく混ぜ、それらを捨て札に置く。その時表面を下にして置いておく。その後もプレイ中に捨て札にカードを置く時には伏せて置く。プレイヤーはプレイ中に特殊能力を使わない限り捨て札の中身を見てはいけない。

2)ドローパイル

残ったルートカードを良く混ぜて山札にし、ドローパイルを作る。ドローパイルは捨て札と少し離れた場所に置く。ドローパイルと捨て札置き場の間の空間を「プレイエリア」と呼ぶ

3)特質カード

特質カードをシャッフルして各プレイヤーに2枚配る。各プレイヤーは2枚のうち1枚を選択して手元に残し、もう1枚は箱に戻す。全員が選択したら、残した特質カードを公開する。特質カードはゲームを通じて特殊効果を選択したプレイヤーに与える。

任意の順番でスタートプレイヤーを決める。以後は時計回りに手番を行う。

ゲームプレイ

カードを引く：

手番が来た来たプレイヤーはドローパイルの一番上のカードを捲り、プレイエリアに表向きに置く。

重要なルール：

カードがプレイエリアにおかれた場合（ドローパイルから捲る、捨て札から拾って置く、自分のバンクから出す）は、必ずそのカードの能力を発動しなくてはならない。例外として「鍵」と「宝箱」があるが、これは双方がそろわないと効果を発揮することが出来ない種類のカードである。

引き続ける：

カードを1枚捲った後は、そこでカードを退くのを止めるか、続けてもう1枚捲るかを選択する。捲った場合は、以前に捲ったカードの隣に並べる。これを捲るのを止めるか、既に捲って置いてあるカードと同じカードが出るまで続ける。

同じカードを引いた場合は、引いた瞬間にバーストとなり（引いたカードの効果は発揮されない）、それまでプレイエリアに置いていたカードと捲ったカードの両方を全て捨て札にする（一部のカードにより例外有り）。

引くのを止めた場合は、プレイエリアに置いてあるカードを全て取り自分のバンク（手元）にスーツ別に並べて置く。並べた際にスーツ毎に大きい数字が上に来て、下に行くほど小さい数字になるように並べる。そして左隣のプレイヤーに手番を移す。

ゲーム終了：

ドローパイルの最後のカードが捲られて処理が完了した時点でゲーム終了となる。プレイ終了時に各プレイヤーは自分のバンクに獲得しているルートカードの数字を合計する。ただし、同じスーツのカードは最も大きい数字のものしか合計の対象とならない。この合計が最も大きいプレイヤーが勝者となる。もし同点であった場合には、バンクに獲得していたルートカードの枚数が多い方が勝者となる。

以上