

JOHN D CLAIR

# カスタルヒーローズ™ CUSTOM HEROES



Card  
Crafting  
System™



ENGLISH RULEBOOK

A game by John D. Clair,  
for 2 to 6 players, ages 14 and up.



AEG's Big In Japan line brings the best of Japanese game design and innovation to the world. Games including Unicornus Knights, Sakura Arms, Love Letter, Sail to India, and more have all come out in the line. However, now there is a twist!

*Custom Heroes* is a game that AEG has developed using our Card Crafting System™, but first brought to market at Game Market Tokyo 2017. While it does not feature a Japanese designer, it is definitely Big in Japan!

**Also look for Unicornus Knights!**



2



## ABOUT THE GAME DESIGNER

John is an urban board game nerd who frequently masquerades as a tough outdoorsman by backpacking over the Sierra Nevada mountains or bicycling across the United States. Enjoying the sunshine and great people, he lives in Los Angeles and designs board games all of the time and does data analytics some of the time. John invented the Card Crafting System™ that is used in *Custom Heroes* and first seen in *Mystic Vale* which was released in 2016. He has worked closely with AEG since he pitched them the original card crafting concept in 2014.

In his spare time he continues obsessively designing and playing board games. He is terrible at golf, passable at tennis, and used to be pretty good at baseball. Homeschooled as a youth he likes to think he appears normal in public and has somehow managed to get engaged to a wonderful woman, Csilla, who encourages his board game obsession and makes him happy.

## IN THE BOX

- ★ 60 Character Cards
- ★ 84 Card Advancements
- ★ 80 Card Sleeves
- ★ 76 Victory Point Tokens
- ★ 36 Power Tokens
- ★ 6 Player Screens
- ★ 1 Card Advancement Bag
- ★ 1 Rulebook

## CARD CRAFTING

*Custom Heroes* uses AEG's Card Crafting System™ which means that the cards will be modified and will change as the game goes along.

During the game players will have a private selection of Card Advancements behind their Personal Screen (see "Player Screens" on page 5). At any time, a player may take any of their Card Advancements and slide them into the sleeve of any cards in their hand (though do not forget power gem restrictions. See "Card Advancement Anatomy" on page 4).


Once sleeved, a Card Advancement may not be unsleeved, so these changes will last the entirety of the game, not just the round on which they are played. Since the game lasts several hands, and all players draw from the same deck, the deck is constantly evolving. This gives *Custom Heroes* incredible depth while still being easy to learn.

## IN THIS BOOK

About the Game Designer .....	2
In the Box .....	3
Card Crafting .....	3
Custom Heroes Objective .....	3
Basic Character Card Anatomy.....	4
Card Advancement Anatomy .....	4
Setup.....	5
Rules of Play.....	6
Card Advancement Clarifications.....	8
Credits.....	10

## CUSTOM HEROES OBJECTIVE

The enemies are at the gates! Unless our team of heroes can meet the challenge, the innocent will be overrun. There is little time left, grab whatever weapons you can find and head into the battle. Let's hope you find something good!

*Custom Heroes* is a new twist on a trick taking game enhanced with the power of card crafting. Outmaneuver your opponents over several hands by changing the cards as the game goes on. The first player to reach 10  (Victory Points) and then win a hand is the winner! This number (10) may be adjusted up or down for shorter or longer games, as desired.

Victory  
Point (VP)  
Token



Power  
Token



## BASIC CHARACTER CARD ANATOMY



### 1. Value

This is the card's value, before modifiers.

## CARD ADVANCEMENT ANATOMY





### 1. Reset

This resets the number printed on the card to a different value.



### 2. Modifier

This adjusts the card's value up or down. It permanently changes the value of the card. These modifiers, once sleeved, are not optional. For example, a 5 with a +1 on it must be played as a 6.

### 3. Special Ability

Some Advancements give the card a special ability when played (3A). To activate this special ability, you must spend  tokens as indicated on the card (3B). If the player chooses not to activate the special ability, they gain 1  token instead.

### 4. Category

Each Card Advancement has a power gem color: Blue  for right hand items, Red  for left hand items, Yellow  for buddies and ascended forms, or Green  for auras. A card may not have more than 1 of each gem (1 Blue, 1 Red, etc.)

# SETUP

Before your first game you will need to sleeve all 60 Basic Character Cards. There are extra sleeves included in case a sleeve tears or needs to be replaced for any reason.

1. Give each player a Player Screen.

## PLAYER SCREENS

Some players find it easier to play with their Card Advancements in their hands, some prefer not. For those players, we have included Player Screens to hide your Card Advancements behind.

In addition to hiding their cards, players may use the Placing Reference table on the back of the Player Screen to assist in scoring.

2. Take the Basic Character Cards (the non-plastic cards) out of the box. For each player in the game, take 1 full set of Basic Character Cards (values 1-10). This makes up the main deck. The rest of the character cards won't be needed and can be left in the box.


For example, you would use 50 Basic Character Cards in a 5 player game with 1 set of 1-10 value character cards left in the box.




3. Give each player an *ASCENDED FORM* and *KODORA* Card Advancement to begin the game. Put any remaining *ASCENDED FORM* and *KODORA* Card Advancements back in the box.










## POWER TOKENS



Card Advancements with special abilities, such as *ASCENDED FORMS* and *KODORA* may be played as normal without activating their special abilities. Doing so gains the player a  token.  tokens may be used in two ways:

- ★ Special abilities cost  tokens to activate.
- ★ At the start of your turn you may trade in 4  tokens for 1 .

Players begin the game with 1 , 2  tokens, and 1 random advancement behind their screen. A player may never have more than 6  tokens; at the start of your turn, if you have more than 6  tokens you must trade in 4  for 1  or discard  tokens until you have only 6.

Take all of the remaining Card Advancements out of the box, shuffle them, then put them in the Card Advancement bag in a place where all players can reach.

## TWO-PLAYER SETUP


Two-player games follow the same set up order but with the following differences:

- ★ Use 3 full sets of 1-10 value character cards instead of just 2 sets.
- ★ Each player begins the game with 2 additional random Card Advancements.

# RULES OF PLAY

*Custom Heroes* plays over a series of hands. Each hand has an Upkeep Phase, a Main Phase, and a Scoring Phase, in that order.

## UPKEEP PHASE



In the Upkeep Phase, the deck is dealt out evenly to each player. Also players may declare if they wish to use 1 or more Kodora effects (See "Kodora" on page 9). Note, you won't have enough  to play a *KODORA* in the first Upkeep.

## MAIN PHASE

The Main Phase is where most of the action happens. This phase occurs over a series of rounds in which players take turns playing cards or passing. Each round has a winner who then begins the next round. Continue playing rounds until only 1 player has cards left in his hand, at which point the Main Phase is over.

In each round, players will, one at a time, play cards in a communal pile. If this is the first hand of the game, the player who most recently dressed up in costume starts the first round. The player who begins the round may play a set of cards with the same number value. After the round has begun, when it is a player's opportunity to play, they may play cards from their hand or pass, with the following rules applying:

- ★ The number of cards played must be the same until the round is over (e.g. if the first play is 3 cards with a value of 1, all other plays in that round must be exactly 3 cards).

- ★ The cards played must all be the same value (e.g. all 3s or all 7s, not some 3s and some 7s).
- ★ The value of the cards must be equal to or greater than the top of the pile (e.g. if the pile shows four 5s, the next play must be a four-of-a-kind and have value of 5 or greater).
- ★ If a player plays cards with value equal to the top of the pile, then the player to their left skips their turn once (they may not play cards until their next opportunity to play).
- ★ Special abilities cost  tokens to activate, as noted on the card. If a player plays a card with a special ability but chooses to not activate the special ability, that player gains a  token.
- ★ You may always pass, even if you otherwise could play cards. If you pass you may still play cards later in the same round.

## TWO-PLAYER



In a two-player game, the value of the cards played must be greater than the value on top of the pile; they may not be equal to. This means there is no skipping in a two-player game.

After a player plays or passes, the opportunity to play or pass goes to the next player clockwise. Turns continue around the table until all players consecutively pass (or are skipped) and the turn returns to the last player to have played cards. That player "wins" the round. Clear the pile from the middle of the table and the player who won will be the starting player for the next round. If the player who won is now out of cards, the player to his or her left starts the next round instead.
















## PASSING



Players are not obligated to play; they may pass even if they could play. Before choosing to play cards, players may wish to evaluate if passing is in their best strategic interest, holding the cards for a future turn. Players who pass may still play cards later if the opportunity arises.



## SCORING PHASE

If you are the first player to play your last card and you have 10 or more  at the moment you play your last card, you win the game. If you have less than 10 , score as normal as detailed below.

When a player plays the last card in their hand, they check the Placing Reference table on the back of the Player Screens and gain the reward associated with their placement.



PLACE	6 		5 		4 		3 		2 	
										
1 <sup>st</sup>	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2 <sup>nd</sup>	4	1	1	3	1	2	3	1	2	2
3 <sup>rd</sup>	3	1	2	2	1	2	1	2	2	3
4 <sup>th</sup>	2	2	2	1	2	2	*-1	2	3	
5 <sup>th</sup>	1	2	3	*-1	2	3				
6 <sup>th</sup>	*-1	3	3							

\*Reset to 9  if you have 10+ 

Continue the above process until all placings have been determined. If you got last place, and after scoring you have 10 or more , you reset to exactly 9 total .

If no one has won the game, collect all of the cards, shuffle them together, and begin a new hand. The player in last place this hand becomes starting player of the next hand.

## SCORING EXAMPLE

If you are the 3<sup>rd</sup> player to play your last card, you get the rewards for 3<sup>rd</sup> place as listed on the reference table. If, for example, you got 3<sup>rd</sup> in a 4-player game, you would get 1 , 2 , and draw 2 card advancements and put them behind your screen.

## CHAMPIONSHIP 7<sup>TH</sup> HAND

At the end of the 6th hand, if no player has yet won the game, there is final championship hand. If the player who won the 6th hand also happens to be the player with the most points (not tied), that player immediately wins the game. Otherwise, the player who won the 6th hand, and the player who has the most points will face off in a 1 vs. 1 final hand. All other players are eliminated. If multiple players are tied for the most points, all the tied players advanced to the final hand (which will then have more than 2 players).

### In a 2-player game

Play a final hand like a regular 2 player hand. The winner of this hand wins the game regardless of points.

### In a game with 3 or more players


Shuffle all the cards and then deal 10 to each player who advanced to the 7th hand (any extra cards should be returned to the box face down). As always, the player who did worst in the 6th hand leads the first round. Play the hand like a regular multi-player hand (even if there are only 2 players). The winner of the hand wins the game regardless of points.

# CARD ADVANCEMENT CLARIFICATIONS

As a reminder, when you gain a Card Advancement place it behind your screen. At any time, you may sleeve any of your advancements onto any card in your hand so long as you don't put 2 advancements with the same power gem color on a single card. Once sleeved on a card, that advancement will stay on that card for the remainder of the game.



## ASCENDED FORMS

Ascended forms are powerful Card Advancements with which players begin the game. Activating an ascended form requires 2  tokens (instead of 1). If you activate an ascended form, it must be played as a single card and the numerical value does not matter. The ascended form's special ability automatically beats any previous play, regardless of the number value or quantity of cards played.

### Example

An ascended form will beat a previous play of four 8s. After an ascended form is used, play continues around the table as normal, though only another ascended form may beat a previously played ascended form (which would cause the next player to be skipped as normal).




## BURNY

When this special ability is activated, it counts as if the player is playing two copies of the card, instead of one. This means that a player may play a set of cards that would otherwise have one too few cards in it.



## EDGE

If this card is played by itself, you may not use this special ability (you still gain the  however). If played as part of a set with other cards, you may activate this special ability.

When activated, this card becomes “wild” (this means it has a value equal to whatever the other cards in the set are). For example, if two 5s and a *EDGE* are played, that would count as three 5s.







## CHARMY

After a player activates this special ability, the direction of the pile changes. If the values were ascending, they start descending, and vice versa. This effect lasts for the rest of the round. For example, after a **CHARMY** is played, to beat a pair of 4s, you would need to play a pair of 4s or **lower**.

**Note:** You can always play equal value, except in a two-player game. This does not change that two player restriction.











## SPECTOR

This special ability does not give the player an immediate benefit. Instead, if the player wins this round, they gain an extra , immediately. This could possibly give a player their 10<sup>th</sup> , allowing them to win the game if they also get 1<sup>st</sup> place that hand.



## KODORA

**KODORA** is a Card Advancement with which players begin the game. You may choose to sleeve a **KODORA** during the upkeep phase. Moreover, you may only play a **KODORA** during the upkeep phase and only if you have at least 2  (once the main phase has begun, cards with **KODORA** on them may only be played for their number value which will still provide a  token). When players wish to use it during the Upkeep Phase, they play it in front of them and leave it there during the main phase. This means that the player will have one less card in their hand that hand.

**KODORA** is a risky ability. Players gamble 2  that they will win the hand. If they get any place other than first they lose the 2  they gambled. However, if they get 1<sup>st</sup> place, they keep their bet and gain 2 bonus  that hand! These 2 bonus  are gained BEFORE checking if the 1<sup>st</sup> place finisher that hand has enough  to win the game. Thus, if a player gains  from **KODORA**, it is possible that they may also immediately win, rather than having to wait another round, as normal.



# CREDITS

## Game Design

John D. Clair

## Development

Bryan Reese

## Project Lead

Todd Rowland

## Artwork

Caravan Studio

## Playtesters

Csilla Balogh  
Katalin Balogh  
Eva Balogh  
Steve Behnke  
Nicolas Bongiu  
John Borders  
Chris Buckley  
Chris Buskirk  
David Camillieri  
Davey Chacon

## Art Direction

Todd Rowland

## Graphic Design

Matt Paquette

## Rules and Writing

Bryan Reese

## Translation

Ken Rose

Ryan Scott Dancey  
Ernie Enriquez  
Will Gordon  
Sean Growley  
Mara Kenyon  
Ben Lesel  
Jim Lewis  
Eric Martinez  
Sam Nazarian

## Layout

Matt Paquette

## Editing

Nicolas Bongiu  
Todd Rowland

## Production Manager

Dave Lepore

Brinjolfur Owens  
Troy Perez  
Bryan Reese  
Jordan Rhodes  
Todd Rowland  
David Wood  
Mark Wootton  
Yan Yan  
John Zinser



## QUESTIONS?

Contact [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)  
[www.alderac.com/custom-heroes](http://www.alderac.com/custom-heroes)

© 2017 Alderac Entertainment Group.  
Big in Japan, Custom Heroes and all related marks  
are <sup>TM</sup> and © Alderac Entertainment Group, Inc.  
555 N El Camino Real #A393,  
San Clemente, CA 92672 USA.  
All rights reserved.

Printed in China.

## WARNING:

Choking Hazard! Not for use by  
children under 3 years of age.

ゲームデザイナー  
John D. Clair

開発  
Bryan Reese

プロシエクトリダー  
Todd Rowland

アートワーク  
Caravan Studio

イラストレイ  
Csilla Balogh

Katalin Balogh  
Eva Balogh

Steve Behnke  
Nicolas Bongiu

John Borders  
Chris Buckley

Chris Buskirk  
David Camilleri

Davey Chacon

アートディレクション  
Todd Rowland

グラフィック設計  
Matt Paquette

校正  
Matt Paquette

Nicolas Bongiu  
Todd Rowland

プロダクションマネージャー  
Dave Lepore

翻訳  
Ken Rose (PHASE6)

ルール及びテクニクス  
Bryan Reese

Ryan Scott Dancey

Ernie Enriquez  
Will Gordon

Sean Growley  
Mara Kenyon

Ben Lesel  
Jim Lewis

Eric Martinez  
Sam Nazarian

Brinjofur Owens

Troy Perez  
Bryan Reese

Jordan Rhodes  
Todd Rowland

David Wood  
Mark Wootton

John Zinser  
Yan Yan

お問い合わせは  
customer-service@alderac.com

www.alderac.com/custom-heroes

© 2017 Alderac Entertainment Group.  
Big in Japan, Custom Heroes and all related marks  
are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc.

555 N El Camino Real #A393,  
San Clemente, CA 92672 USA.

無断転用禁止

印刷：中国

注意：飲み込まないでください。

3歳未満のお子様の手が届かないところにおいてください。





チャームイ

この特殊能力がいずれかのプレイヤーによって発動された場合、カード価値の大小が逆転します。今まで束の1番上にあるカード以下

の価値のカードをプレイしていたとこれを、反対にそれ以下の価値のカードをプレイしなければならなりません(チャームイがもうすでに使われるなどして反対になっている

れば、さらにその反対つまり通常通り)。注意：2プレイヤー時を除き、束の1番上にあるカードと同

価値のカードはプレイすることが出来ます。2プレイヤー時はこの特殊能力を発動しても同価値禁止の原則は変わりません。

スベクター

この特殊能力は即座に効果を発揮しません。その代わり、もしこの特殊能力を発動したプレイヤーがそのラウンドに勝てば、即座に1点を獲得します。もし10点を獲得することでプレイヤーが合計10点に達したならば、そのラウンドの勝者となることによりゲームに勝つことも出来ます。



コドラ



コドラはゲーム開始時にプレイヤーが受け取る強化カードです。アツキアツキ時点でカードのドライブに挿して強化に使うことも出来ます。なお特殊能力の発動は、アツキアツキのみが可能です。またその発動には1点以上所有している必要もあります(メソノエイズ開始後は、コドラを持っているカードは基本キヤクターカードなら扱いは変わりません)。コドラをアツキアツキエイズに発動した場合、プレイヤーはそのカードを自分の前に置きそのままメソノエイズへ進行します。つまり、そのラウンド中手札を1枚減らしておくことが出来ます。

コドラはアツキも大きい特殊能力です。プレイヤーはそのラウンド勝利することによって1点または2点贈れることとなります。もし1位以外の順位へと1回初めに贈れた1点または2点は帰ってきません。しかしチャンスと勝つことが出来ればその報酬だけでなく贈れた1点も戻ってきます。コドラにより事前に支払った1点は、1位プレイヤーの勝利判定(10点以上持っているかどうかのチェック)の前に行います。もし返すより10点に到達すれば通常のように後ラウンド待たずともゲームに即座に勝利することが出来ます。

## 強化カード詳細

念のため、強化カードを得たときはスクリューの後ろに置くようにしてしま  
う。ゲーム中自由なタイミングで強化カードを自カードのスリーブに挿し  
（同じカラーは1枚まで！）そのカードに様々な変化をもたらすことが出来ま  
す。一度カードのスリーブに挿された強化カードは、ゲーム中取り除くこ  
とが出来ません。



## 覚醒

覚醒はゲーム開始時にプレイヤーが受け取る強力な強化カードです。覚  
醒の発動には1個ではなく2個の $\blacklozenge$ が必要になります。この特殊能力  
を発動した場合、そのカード価値に関係なくプレイ出来るようになります  
そのかわり他のカードとセットが出来ません。覚醒の特殊能力を発動させ  
たカードはどのような価値または枚数のカードの上にもプレイ出来ます

## 例

覚醒を発動させたカード1枚を前の手番にプレイされた価値8のカー  
ド4枚セットの上にプレイすることが出来ます。覚醒をいずれかの  
プレイヤーが発動した後もラウンドは通常通り続きますがその上に  
プレイできるのは同じく覚醒を発動させたカードのみです（その場  
合は次のプレイヤーが通常通りスキップされます）。

## エッジ



この特殊能力を発動する場合、プレイされているカードが1枚の代  
わりに2枚であるかのように扱いま  
す。つまりこの特殊能力を発動す  
れば、カードを複数枚必要とされ  
ている状況でも要求されている枚  
数より1枚少なくカードをプレイす  
ることが出来ます。

## バーニイ



この特殊能力を持つカードを単体  
でプレイする場合、能力を発動す  
ることは出来ません（特殊能力を  
発動しないことにより $\blacklozenge$ を受け取  
ることは出来ます）。他のカードと  
セットでプレイした場合、この特殊  
能力を発動することが出来ます。  
発動した場合、このカードは「ク  
イールド」となり1緒にプレイした他  
のカードと同じ価値を持ちます。  
たとえば、価値5のカード2枚と  
エッジを持つカードをプレイした場  
合、それらを価値5のカード3枚  
として扱います。

## 手番のパス

プレイヤーはカードをプレイできる状況であつても手番をパスすることが出来ます。カードをプレイする前に、プレイヤーは手番をパスするかどうかが、カードをこの先の手番のため温存しておいた方がよいかじっくり考えるといひでしょう。手番をパスしたとしても以後再び手番が回つてきたときにはカードをプレイすることが出来ます。

## スコア計算

そのラウンド他のどのプレイヤーよりも先に手札から最後のカードをプレイしたプレイヤーは、そのとき既に10点以上を所有していた場合、ゲームの勝者となります。10点未満の場合は、以下の手順でスコア計算を行つて下さい。

手札よりも最後のカードをプレイしたプレイヤーは、即座にプレイヤースコアの裏の順位表を確認し自分の順位に対応する報酬を受け取ります。

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位
1位	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2位	4	1	3	1	2	3	1	2	1	2
3位	3	1	2	1	2	1	2	1	2	3
4位	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
5位	1	2	3	3	1	2	3	3	1	2
6位	1	2	3	3	1	2	3	3	1	2

10点以上所持している場合9点になるように戻して下さい。

以上の手順をすべてのプレイヤーの順位が確定するまで続けてください。もし末位のプレイヤーがスコア計算の後10点以上を所有している場合、その値を9点に設定し直します。

どのプレイヤーもまだゲームに勝利していない場合、すべてのカードを集め、新たなハンドを配ります。末位のプレイヤーが次のラウンドの開始プレイヤーとなります。

## 決勝ハンド

6ハンド目終了時点でまだゲームの勝者が確定していない場合、決勝ハンドを行います。もし6ハンド目の勝利プレイヤーが他のどのプレイヤーよりも多く点数を所有している場合、そのプレイヤーが即座にゲームの勝者となります。そうでなければ、6ハンド目の勝利プレイヤー及びその時点で最も点数の多いプレイヤーが1対1で決勝ハンドを行います。残りのプレイヤーは参加しません。もし複数のプレイヤーが並んで最も多くの点数を所有している場合、それらプレイヤー全てが決勝ハンドに進出します（その場合に限ってプレイヤーが3人以上決勝ハンドに参加します）

## 2人プレイの場合

決勝ハンドを通常の2人プレイにおけるハンドと同様に行つて下さい。このハンドの勝者が点数に関係なくゲームの勝者となります。

## 3人以上のプレイヤーが決勝ハンドに進出した場合

すべてのカードをシャッフルし、決勝ハンド目に進出した手すべてのプレイヤーにカードを10枚配つて下さい（残ったカードは全て裏向きにして箱に戻して下さい）。他のハンド同様、6ハンド目で最も順位の低かつたプレイヤーが第1ラウンドの開始プレイヤーになります。決勝ハンドは通常の3人以上参加するハンド（2人しか進出していないくても）同様に行つて下さい。このハンドの勝者が点数に関係なくゲームの勝者となります。

## スコア計算例

3番目に全てのカードをプレイ終えた場合、順位表に記されている「3位」の報酬を受け取ります。例えば、4人プレイ時に3位となった場合、1点と2個を受け取り、強化カードを2枚引いてプレイヤースコアの裏においてください。

カヌムローヌはハンド制のゲームです。ハンドごとにツッキークエイズ、マイソフエイズ、そしてスコアエイズ(の順番)で構成されるターンを行います。

### ツッキークエイズ

ツッキークエイズではツッキを各プレイヤーに均等に配ります。また、プレイヤーはコラ(9ペーシ参照)の特殊能力発動を宣言することも出来ます。なお、ゲーム開始後初めてのツッキークエイズでは、コラの特殊能力を発動するための十分なツッキをプレイヤーは持っていません。

### マイソフエイズ

カヌムローヌにおけるゲームプレイの大半はマイソフエイズで行います。このクエイズはそれぞれのプレイヤーがカードを引いたりパスしたりする複数のクランプで構成されています。各クランプの勝者が次のクランプの開始プレイヤーとなります。手札にカードが残っているプレイヤーが1人だけになるまで(この時点でマイソフエイズ終了です)新たなクランプを実施し続けます。

各クランプにおいてプレイヤーは順番にカードを共有の束にプレイ続けます。ゲームにおける最初のハンドでは、一番最近衣装をしたプレイヤーがクランプの開始プレイヤーになります。クランプの開始プレイヤーは同じ価値を持つカードを複数枚プレイすることが出来ます。クランプ中、プレイヤーは自分の番が来たら、手札よりカードを使うか自分の番をパスするか選択します。その際以下のルールを守らなければなりません。

- ★ クランプ終了時まで、1度にプレイされるカードの枚数は同じでなければなりません(例:開始プレイヤーが初めに価値1のカードを3枚プレイした場合、そのクランプ中どのプレイヤーもカードをプレイする時同様に3枚プレイしなければなりません)。

★ 同時にカードをプレイする時、その価値は全て等しければなりません(例:3ならば全て3、7ならば全て7。3と7のカードが混じっているのは不可)。

★ プレイするカードの価値は現在束の1番上にあるカードの価値以上でなければなりません(例:束の1番上に1度にプレイされた価値5のカード4枚がある場合、4枚の5以上の共通価値を持つカードをプレイしなければなりません)。

★ もしプレイヤーが束の1番上にあるカードと等しい価値のカードをプレイした場合、その次のプレイヤーは手番が1度スキップされる(そのさらに次の手番が回ってくるまでカードをプレイすることが出来ません)。

★ 特殊能力の発動にはカードに記載されているように支払う必要がある。もしプレイヤーが特殊能力を持つカードをプレイした場合、そのプレイヤーは1個を受け取る。

★ プレイヤーはカードをプレイできる状況であっても手番をパスすることを選んでもよい。もし1度パスをしたも同クランプで再び手番が回ってきたときはカードをプレイすることが出来る。

## 2人プレイ

2人プレイの場合、束の1番上のカードより価値の大きいカードがプレイ出来ません。価値の等しいカードをプレイすることは出来ません。そのため2人プレイの場合手番がスキップされることはありません。

プレイヤー1人がカードをプレイもしくは手番のパスを宣言した後、時計回りに手番が進行し、次のプレイヤーがまたカードをプレイするかもしくはパスするかを選びます。手番はすべてのプレイヤーが手番をパスするかスキップされたどのプレイヤーもプレイしない1周するまで回り続けます。そのとき最後にカードをプレイしたプレイヤーがそのクランプの勝者となります。束を横にどかした後、勝者を開始プレイヤーとして次のクランプを開始します。勝者がもしも既にカードを持っていない場合、その左のプレイヤーが次のクランプの開始プレイヤーとなります。

## ゲームの準備

基本キヤラクターカード60枚すべてにスリープを付け、破損やその他交換が必要な場合に備えてください。

1. 各プレイヤーにプレイヤー・スリープを渡して、

### プレイヤー・スリープ

プレイヤーによって強化カードを手札に混ぜて持ちたい人もいればそうでない人もいます。手札に加えないプレイヤーは、プレイヤースクリーンを用いることで他プレイヤーに情報を開示することなく強化カードを手元に置いておくことが出来ます。

2. 箱からカードを取り出してください。参加するプレイヤー1人につき、基本キヤラクターカードを1セット（1～10までの価値を持つカードで1セット）用意してください。残りのキヤラクターカードはゲームで使いたしませんので箱の中に残してください。

例えば5人でゲームを遊ぶ場合は基本キヤラクターカード50枚を用意し1～10までの価値を持つカード1セットが箱に残ります。箱からカードを取り出してください。参加するプレイヤー1人につき、基本キヤラクターカードを1セット（1～10までの価値を持つカードで1セット）用意してください。残りのキヤラクターカードはゲームで使いたしませんので箱の中に残してください。例えば5人でゲームを遊ぶ場合は基本キヤラクターカード50枚を用意し1～10までの価値を持つカード1セットが箱に残ります。



### 2人プレイ

ゲームを2人でプレイする場合、準備の手順は以下の点を除いて通常と同様です。

★ 各プレイヤーは1から10までの価値のカードを2セットの代わりに3セット分受け取ります。

★ 各プレイヤーはゲーム開始時に追加で強化カード2枚を受け取ります。

### パワー・トークン



覚醒やコアのような特殊能力を持つ強化カードはその能力を発動せずにプレイすることも出来ます。その場合そのプレイヤーは1個得ます。2個は以下の2通りの用途に用いることが出来ます。

★ 2個を用いる特殊能力の発動

★ 4個を1点と交換（タリオン）は自由

プレイヤーは2点、2個、そしてトークンを受け取った強化カード（スクリーンの裏においてください）持った状態でゲームを開始します。プレイヤーは6個より多い数を持つことは出来ません。ターン開始時に6個以上持っている場合、2個の合計が6以下になるように4個をVP1点と交換するか、2個を捨ててください。残りの強化カードを箱より取り出し、スクリーンにしたのち強化カード袋に入れてすべてのプレイヤーの手の届く場所に置いてください。





### 1. 価値

その他増減と合わせてこのカードの価値を示します。



### 1. リセット

カードに記載されている価値をリセットし別の値に変えます。

3B

2

1



3B

3A

### 2. 増減値

カードの価値を増減します。ゲーム中、この値の分だけカードの価値がずっと変化したままになります。例えば、+1の強化カードが重ねられた価値5のカードは価値6のカードとしてプレイしなければなりません。

### 4. カラコリー

強化カードにはそれぞれ決められたパワーシームのカラーがあります。右手アイコンが青、左手アイコンが赤、ボディ及び覚醒が黄、そしてオーラが緑です。1枚のカードと同じカラーのシームを持つ強化カードを複数枚割当てることができる（例：青1枚、赤1枚 など）

## 強化カード図解

## カード図解

# 内容

## カード構築

- ★ カード60枚
- ★ 強化カード84枚
- ★ カードスリーブ80枚
- ★ 勝利点トークン76個
- ★ パクトークン36個
- ★ ヴィンヤースリーブ6個
- ★ 強化カード袋1つ
- ★ ノンソック

カスラムレローズはAEGのカード構築システム(システム)を通してカード自体が再構築され変化していくシステム)を取り組んでいます。

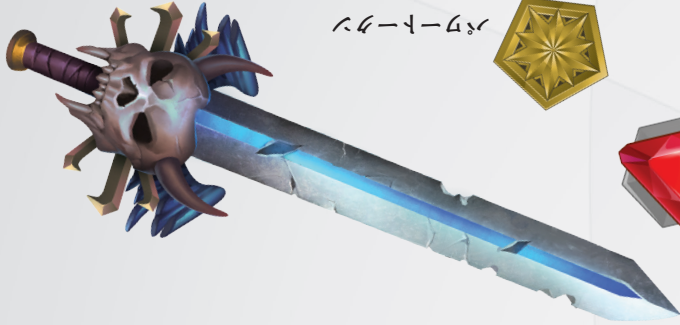
ゲームの間、全てのヴィンヤースクリーン(「P5「ヴィンヤースクリーン」を参照)の後ろに自分の強化カードを蓄えます。ゲーム中自由なタイミングで、ヴィンヤースクリーンに強化カードを手にあるカードスリーブに挿すことが出来ます(カラーに関する制限を踏まえてください)。

強化カードを一度割り振った場合、取り除くことは出来ず、カードに施された変化はゲーム終了時まで持続します。ゲームが複数ターンに及び、全ヴィンヤースクリーンからのカードを引くため、山札は常に進化し続けます。このことによりカスラムレローズはレベル自体が簡単ながらも非常に深みのあるゲームとなっています。

## 勝利点



パワートークン



## ゲームの目的

敵は門前まで来ている！おが勇者一行が奴らを迎え撃たない限り、罪なき者の血が流されてしまふ。一刻の猶予を争い武器を手に取っていで出陣！(武運あらんことを！カスラムレローズは多彩なカード効果により盛り上がる新しいタイプのトリックイクスプレッゲームです。ゲームの進行に合わせ様々なカードを用いることにより数ターン越しにも渡る作戦を立て他ヴィンヤースクリーンを出し抜きましょう。1番最初にを10点分集めたヴィンヤースクリーンの勝者です！より長いゲームもしくは短いゲームを楽しむためには目標の値を調節しましょう。

ゲームデザインのお話.....	2
内容.....	3
カード構築.....	3
ゲームの目的.....	3
カード図解.....	4
強化カード図解.....	4
ゲームの準備.....	5
ゲームのルール.....	6
強化カード詳細.....	8
クイズ.....	10

# 目次



「ウイコルヌの騎士たち」もお見逃しなく！

AEGのBig In Japanは、日本で生まれた最先端のゲームを世界に広めようという目的で作られたラウンドゲームを「ウイコルヌの騎士たち」、「桜降る代に決闘を」、「ラブラー」、そして「セイルトインフィア」など様々なゲームをあなたにお届けします。しかし、それだけではありません！

カヌヒエローアはAEG開発のカード構築システムを用いたゲームですが、初売りは何と東京ゲームショーの2017で行います。日本製ではないかもしれませんが、間違いなくBig In Japanです！



ゲームデザイン：ジョン・D・クリフ  
 プレイ人数：2~6人  
 対象年齢：14歳以上

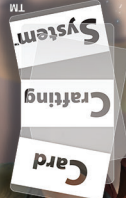
## ザ・クリフザナーのお話

「最先端」のボードゲームであるジョンは、シエラネバダ山脈をバックパッカーとして乗り越え、アメリカ合衆国を自転車ひとつで横断する生粋のアウトドア派。日を浴びることとして社交が大好きな彼は現在口サソレルスではゲームデザイナー、時にはデザイナー兼デザイナーです。その比率は想像にお任せします！に動かしながら書かれています。カヌヒエローアでも用いられているカード構築システム（初出は2016年発売のMystic Vale）は彼の発明。AEGとは2014年にカード構築システムの初期構想を売り込んでから仲です。休明も休むことなくボードゲームを遊んだり作ったりしています。スノーは、野球が元々得意で、チームはまあまあ、しかしコルヌは大のへたくそ。学校に行かず家庭で教育を受けた彼は、常に自分が目立っていないか気にする素振りを見せるものの、素晴らしいプレイヤーのセリフにもボードゲームへの熱中心を伝えています。





日本製品



# カスタムヒーローズ

CUSTOM HEROES

JOHN O CLAIR