BLOOD & FORTUNE

RULES

Contact us via our website www.ex1st.com/games

EX1ST GAMES

Noble Champions:

Our Monarch's dying wish was to enthrone a worthy successor on the 3rd day of mourning. You have all been selected as sovereign leaders, however, only the wisest will be crowned. As for who... you must decide amongst yourselves. May the chosen one rule with the wrath and wisdom of 10,000 dragons. But beware, if a leader is not elected, this fragile Kingdom will erupt into civil war, and you will all lose your heads!
The time has come to claim Blood & Fortune.
For The Kingdom! For The Crown!

SUMMARY

Blood & Fortune is a tense, competitive card game of negotiation, deduction, and betrayal. You must offer influence in order to gain influence while trying to deduce who is winning and avoid helping them further. Giving too much influence too early, or withholding it too long, might cost you the game. More importantly, only the strongest and most recent alliances will triumph. Optional Role Cards and Special Actions provide variety, depth, and a touch of misfortune. Now, bring your friends close and your enemies closer to see who will prevail through Blood & Fortune!

GOAL

The player with the most influence over the course of 3 rounds wins the game.

COMPONENTS (Page 6)

2 Rulebooks (English and Japanese)
30 Influence Cards ❶
  3 Single Cards and 2 Double Cards per player
6 House Cards ❷
8 Score Cards ❸
  which include Special Actions
1 Ring Card ❹
15 Role Cards ❺
12 Role Reference Cards (E. and J.) ❻

GAME SETUP

Decide whether or not to use the **role cards** or **special actions** (or both). Each player randomly draws 1 **house card** and 1 **score card**. Place them (see ❼) on the table in front of you; this is your **player area**. Gather the 5 **influence cards** that match your house card to your hand. The player who most recently touched a sword becomes the **first player**, placing the **ring card** in their player area. From now on "In turn order" means "Starting with the first player and continuing clockwise."

SECRECY and NEGOTIATION

From now on you may make promises, break promises, and lie about any of the cards, at any time. Players are encouraged to talk freely, give advice to others, accuse others of helping the lead player, form alliances, etc. However, you may not show influence cards or role cards to any other player until the end of the round (except when offering cards).

ROLE CARDS

Players draw role cards at the beginning of each round and RESOLVE ROLES in order at the end of the round. You may OFFER ROLE CARDS to other players. Only some of the role cards are dealt each round. Someone will know which role card you have, and you will know which role card someone else has. At the beginning of each round:

1. Shuffle all the role cards and place the cards in a deck in the middle of the table.

2. In turn order, deal 2 role cards to each player.

3. After reading them, place 1 of the role cards face down in front of you **for others to take**, and return the other to the deck without revealing it.

4. In turn order, take 1 role card from any other player, and add it to your hand.

SPECIAL ACTIONS

Each score card has a different special action. You may use your special action **once per round** (a maximum of 3 times per game) and **at any time** during the OFFER INFLUENCE stage - but only **after you have received an influence card** in your player area. To use the special action, partially cover the score card with the influence card next to it. This will remind you that you have used your special action. Once your score exceeds 15 you must turn your score card over and may no longer use the special action.

PLAY

Each **round** of the game involves 4 stages. Starting with the first player, players will take **turns** to OFFER cards to one another. Then, all players RESOLVE their role cards. And finally, all players REVEAL and SCORE their influence.
The game ends after 3 rounds.

OFFER INFLUENCE

Offer any **2 cards** from your hand, face down, to another player.

The recipient, after looking at the cards, **selects 1 card** to keep and **returns the other** to your hand.

The recipient places the selected influence card face down **to the right of the cards** in their player area ❽.

Play continues clockwise, to the left, until all players have taken 3 turns.

If you only have 1 card in your hand, you must offer that card. If only 1 card is offered, it must be selected. If you have no cards in your hand, you miss a turn. The cards in your player area must always be ordered from left to right with newer cards placed on the right. You may look at any of your cards in your hand or your own player area, without revealing them, at any time.

After the last player has completed their 3rd turn, RESOLVE ROLES if in play, otherwise skip ahead to REVEAL INFLUENCE.

OFFER ROLE CARDS

You may offer role cards when offering cards. Either 1 or 2 of the cards you offer may be a role card, but **you must always offer 2 cards** when possible. As explained below, offering a role card doesn't mean you will miss out on gaining influence. When a role card is **selected**:

1. The receiving player adds the selected role card **to their hand**.
2. If 2 cards were offered, the second card is returned as normal.
3. In return, the receiving player must then give any 1 **influence card** from their hand to the offering player. If the receiving player has no influence cards no card is given. The offering player must place it, face down, to the right of the cards **in their player area**.

RESOLVE ROLES

The first player calls out the role cards in ascending order, starting with 1. When your card is called out, place it in front of you face up, read the card aloud, and **resolve it before calling out the next card**. If no player has that role card in hand, call out the next role card. Whenever a role card conflicts with the rules, the card takes precedence. After all the role cards in play have been resolved, REVEAL INFLUENCE.

REVEAL INFLUENCE

Discard any remaining influence cards in your hand. Then, **without changing the order of the cards**, reveal all the influence cards in your player area by turning them face up. **Discard all double influence cards** from your player area **except for the one received most recently**, the one furthest to the right ❾. Then, SCORE INFLUENCE.

SCORE INFLUENCE

Your total influence for this round is based on the face up cards remaining in play. Single cards are worth 1 influence and double cards are worth 2. Add the influence on **your cards** in the player areas of all other players **AND** the influence on **all the cards in your own player area**.

The player with the highest round score wins this round. If 2 or more players are tied for highest round score, **the player with the ring card** wins the round. If none of the tied players have the ring card, the player **closest** to the player with the ring card in turn order wins the round.

Add your round score to your score cards.

This score card marks 18 points.

NEW ROUND SETUP

After the 1st and 2nd round, **gather the 5 influence cards that match your house card** to your hand. When playing with role cards, **gather all the role cards and deal ROLE CARDS**. The winner of the last round must take the ring card and becomes the first player for the new round.

WINNING

After 3 rounds have been played, the game ends. The player with the highest total influence accumulated over the course of the game wins. If at the end of the game there is a tie for the highest total score, no player wins.

COMPONENTS

Score cards with this mark ✿ require role cards to be in play.

 ✿というマークのついたスコアカードは、役割カードを使ってプレイする必要があります。

OFFER INFLUENCE ❽

REVEAL INFLUENCE ❾ SCORE INFLUENCE

勇者達よ！王が遺言をのこして逝去された。「喪に服して3日目にふさわしい後継者を選び王位につけよ」と。そこで、優れたリーダーであるそなた達が候補として選ばれた。ただし、王座を手に入れるのはただ1人。誰が選ばれるかはそなた達次第…。選ばれし者は、1万頭の怒れるドラゴンの力と知恵をかりて王国を統治するであろう。ただし、心せよ。リーダーが選ばれない場合、脆弱な王国は崩壊し、内戦が勃発する。そしてそなた達は全員、斬首の刑となる！運命を決するときが来た。王国の未来は、そなた達の手の中にある！

概要

『Blood＆Fortune』は、交渉、推論、裏切りなどにより同盟を結んだり競い合ったりする、手に汗握るカードゲームです。自分が影響力を得るためには、他者に影響力を持たせる必要があります。そして、誰が一歩ぬきんでているかを推論し、その人がより有利にならないよう知恵をめぐらせます。他者に影響力を持たせるのが早すぎたり、影響力をいつまでも出ししぶっていたりすると、ゲームに勝てなくなることも。何より、強い協力関係を最後に結べたプレーヤーが勝利します。オプションの役割カードやスペシャルアクションを投入すると、多様性や深み、ちょっとした不運などの要素が加わります。昨日の敵は今日の友となるか。『Blood＆Fortune』で勝利を収めるのは誰だ!?

ゲームの目的

3ラウンドのうちに影響力をもっとも多く集めた人が、ゲームの勝者になります。

セット内容（ページ６）

ルールブック・・・・・2冊（英語・日本語）
影響カード・・・・・・30枚 ❶
　各プレーヤーにシングルカード3枚とダブルカード2枚
ハウスカード・・・・・6枚 ❷
スコアカード・・・・・8枚 ❸
　（スペシャルアクションを含む）
リングカード・・・・・1枚 ❹
役割カード・・・・・・15枚 ❺
役割カード参照表・・・12枚（英語・日本語）❻

ゲームの準備

役割カードや**スペシャルアクション**を使用するかどうかを決めます。それぞれ、**ハウスカード**1枚と**スコアカード**1枚をランダムに引きます。この2枚のカードを❼のように重ねて、テーブルの上の自分の正面に置きます。これがあなたの**プレイエリア**です。自分のハウスカードと同じ色の**影響カード**を5枚集めて、手札にします。剣に一番最近ふれたプレーヤーが**親**（スタートプレーヤー）になります。親は**リングカード**を自分のプレイエリアに置きます。「一番最近剣にふれる」というのは親の決めかたの1つで、刀・包丁・ナイフなどに最近ふれた人が自己申告します。ジャンケンなどで決めてもかまいません。ここで「順番どおり」とは「親から始めて、時計回り（左回り）」という意味です。

交渉を楽しむ・カードは秘密に

この後は必要に応じて、約束をする、約束をやぶる、カードについてうそをつくなどしながら、ゲームを進めていきます。プレーヤー同士で自由に会話をしてください。他者にアドバイスをしたり、一番勝ちそうな人を助けたプレーヤーに文句を言ったり、同盟を結んだり、どんなことを話しても構いません。ただし、ラウンドの最後まで、他のプレーヤーに影響カードや役割カードを見せてはいけません（カードを提示する場合をのぞく）。

役割カード

プレーヤーは、各ラウンドの最初に役割カードを引き、ラウンドの最後に、カードの順番どおりにカードを解消します。役割カードは他のプレーヤーに引かせることができます。ラウンドごとにすべての役割カードを使用するわけではありません。あなたの手にあるカードがわかる人もいれば、あなたにも、あるカードの持ち主がわかります。各ラウンドの最初に、以下のようにカードを準備します。

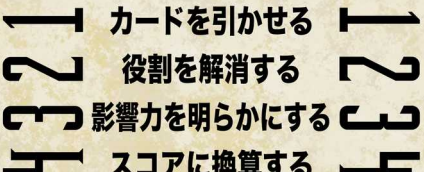
1. すべての役割カードをシャッフルし、テーブルの中央に山にして置きます。
2. 順番どおりに各プレーヤーに2枚ずつ役割カードを配ります。
3. 配られたカードを見たら、そのうち1枚を自分の前に裏返しにして置いて、他のプレーヤーが取れるようにします。もう1枚は、表を見せないようにしたまま山に戻します。
4. 順番どおりに各プレーヤーは自分以外の役割カードを1枚取り、手札に加えます。

スペシャルアクション

スコアカードには、それぞれ別のスペシャルアクションがあります。スペシャルアクションは、**ラウンドごとに1回**（1ゲームで最大3回）、カードを引かせる段階で自分のプレイエリアに**影響カードを獲得したあと**なら、**いつでも**使用できます。スペシャルアクションを使用するには、スコアカードの隣にある影響カードで、スコアカードの一部を覆います。これで、スペシャルアクションを使用したことがわかります。スコアが15を超えたら、カードを裏返します。その後はスペシャルアクションを使うことができません。スコアカードには、役割カードの使用が必要なものもあります。役割カードを使わない場合は、配る前にそのようなスコアカードを取り除きます。

プレイ

ゲームの各**ラウンド**には4つの段階があります。親から始めて、それぞれ**順番**がきたら、他のプレーヤーに自分の手札からカードを**引かせます**。次に、プレーヤー全員で、役割カードを**解消します**。最後に、プレーヤー全員が自分の獲得した影響力を**明らかにし、スコアに換算します**。**3ラウンドをプレイしたら、ゲームは終了です**。



カードを引かせる

カードを引かせる相手を選び、自分の手札からどれでも**2枚**を、裏返しにして提示します。受け取るプレーヤーは、カードを見たうえで、**1枚を選び**、提示した人に**もう1枚を返します**。カードを受け取った人は、選んだ影響カードを裏返しにして、自分のプレイエリアにある**カードの右側**に置きます❽。順番どおりに進み、すべてのプレーヤーが3回ずつプレイします。

手札が1枚しかない場合は、そのカードを提示します。カードが1枚しか提示されなかった場合は、そのカードを取る以外に選択肢はありません。手札がない場合は、順番をパスします。プレイエリアのカードは、かならず左から右に向かって並べ、一番新しいカードが右側にくるようにします。自分のカード（手札とプレイエリアのカード）はいつでも見てかまいませんが、カードの内容は明かさないようにします。

最後のプレーヤーに3回目の順番が回ったら、役割カードを使用している場合は解消し、使用していない場合は影響力を明らかにします。

役割カードの提示

カードを引かせる際に、役割カードを提示することができます。提示する2枚のカードのうち1枚、または2枚ともに、役割カードを使用できます。ただし、可能な限りはかならず2枚のカードを提示します。以下に詳しく説明しますが、役割カードを引かせることで、自分が影響力を獲得するチャンスをのがすことにはなりません。役割カードを**選んだ場合**：

1. 受け取ったプレーヤーは、選んだ役割カード（1枚）を手札に加えます。
2. カードが2枚提示された場合は、通常どおり、もう1枚を返します。
3. 引き換えに、受け取ったプレーヤーは、カードの元の持ち主に自分の手札から影響カードを1枚渡します。受け取ったプレーヤーが影響カードを持っていない場合、カードは渡されません。役割カードの元の持ち主は、渡された影響カードを裏返しにして、自分のプレイエリアにあるカードの右側に置きます。

役割を解消する

親が、役割カードを1から順にコールします。自分の持っているカードがコールされたら、表向きにして自分の前に置き、カードの名前を読みあげ、**次のカードがコールされる前に解消します**。コールされた役割カードを誰も持っていない場合は、次の役割カードをコールします。役割カードとルールに矛盾がある場合は、つねにカードが優先します。プレイ中の役割カードがすべて解消されたら、各自の影響力を明らかにします。

影響力を明らかにする

手札に影響カードが残っていたら、捨てます。次に、プレイエリアにある影響カードをすべて、**順番を変えずに**、表向きにして内容を明かします。プレイエリアから、**ダブルの影響カードを、最後に受け取ったもの**（一番右にあるもの）**を残して、すべて捨てます❾**。そして、自分が獲得した影響力をスコアに換算します。

この場合のスコアは18点です。

スコアに換算する

現在のラウンドでの影響力は、表向きにされ、プレイに残ったカードに基づきます。シングルのカードは1ポイントの影響力、ダブルのカードは2ポイントです。他のプレーヤーのプレイエリアにある**自分のカード**のポイントと、**自分のプレイエリアに残ったすべてのカード**のポイントを**合計**します。

各ラウンドで最高得点を獲得したプレーヤーが、そのラウンドの勝者になります。ラウンドの最高得点が複数出た場合、**リングカードを持っているプレーヤー**がそのラウンドの勝者となります。同点のプレーヤーの誰もリングカードを持っていない場合は、プレイの順番でリングカードを持っているプレーヤーに**一番近い**人が、ラウンドの勝者となります。

各ラウンドのスコアを、スコアカードで合計していきます。

新しいラウンドの準備

第1、第2ラウンドが終わったら、**自分のハウスカードと同じ色の影響カードを5枚**集めて、手札にします。プレイに役割カードを使用する場合は、**役割カードを回収して配りなおします**。前回のラウンドの勝者は、リングカードを引いて、新しいラウンドの親になります。

勝敗

3ラウンドをプレイしたら、ゲームは終了です。ゲームを通して得た影響力ポイントの合計がもっとも多いプレーヤーが勝者となります。ゲームの終わりに合計スコアで同点1位が出た場合は、「勝者なし」となります。

By Charles Ward and the following Artists

Vicente Sivera Catalá, Bruno Cerkvenik, and Steven Tu.

Translation by Akeno Ashida.

If your game was damaged or incomplete when first opened
please contact us via **www.ex1st.com/games**.

開封時に破損があった場合や、セット内容がルールブックの記述と
一致しない場合は、**www.ex1st.com/games**までお問い合わせください。