

Flag Emblem



チーム名：
作品タイトル「Flag Emblem」



ターゲット

カードゲームや、チェス・将棋といったコマを動かす系の戦略ゲームが好きな人

プレイ人数

2人

ゲームの目的

将棋のように交互にコマを動かして、相手のコマを取り合い、自分のコマで敵の「フラッグ」を取ろう！



ゲームクリア・勝利条件

1. 敵陣にある敵旗を取る
2. 敵のコマを全て倒す
3. 敵が降参する

ゲームオーバー条件

1. 自陣にある自旗を取られる
2. 自分のコマを全て倒される
3. 降参する



開発進捗

ルール・デザインはできているので、後は印刷のみ

備考・注意点

ルールは一度プレイすれば理解できます。ご要望がありましたら、ゲーグルスライドにて、オンライン上でプレイすることができます。



操作説明

ゲーグルスライドの操作説明です。

コマの移動: クリック & ドラッグ

コマの削除: delete

元に戻す: ctrl+z



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

リーフハット

①プランナー/デザイナー

②ゲームデザイン、バランス調整、イラスト



Flag Emblemとは？

一言でまとめるなら、、、
「デッキ構築ができるチェス」



デッキを作り、
能力のあるコマを駆使し、
敵旗を奪い取りに行く
2人用頭脳対戦ボードゲーム



ゲーム性

デッキ構築



個性的な能力のある4種類の
コマの中から10コマ選び、
自分だけのデッキを作れ!

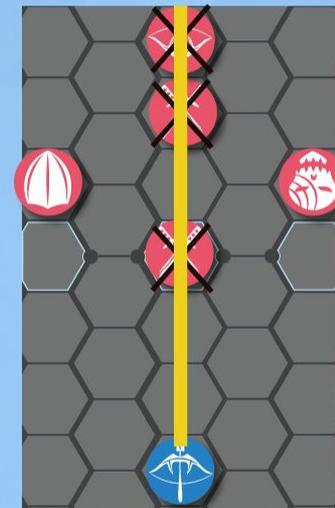
初期配置編成



相手の布陣を先読みし、
10コマで有利な配置を作れ!

移動・攻撃・スキル発動

ファイナルアロー



アーチャー2マナスキル

チェスのようにコマを動かし、
一発逆転の攻撃とスキルを繰り出せ!
そして、一手でも早く相手の旗を奪え!



コマ紹介

それぞれのコマには、**移動**・**攻撃範囲**・**攻撃力**・**防御力**・**スキル**がある!

ファイター



全てのコマを倒す
オールラウンダー!

タンク



どのコマよりも守りが固い
鉄壁の守護者!

アーチャー



遠距離から狙い撃つ
強力スナイパー!

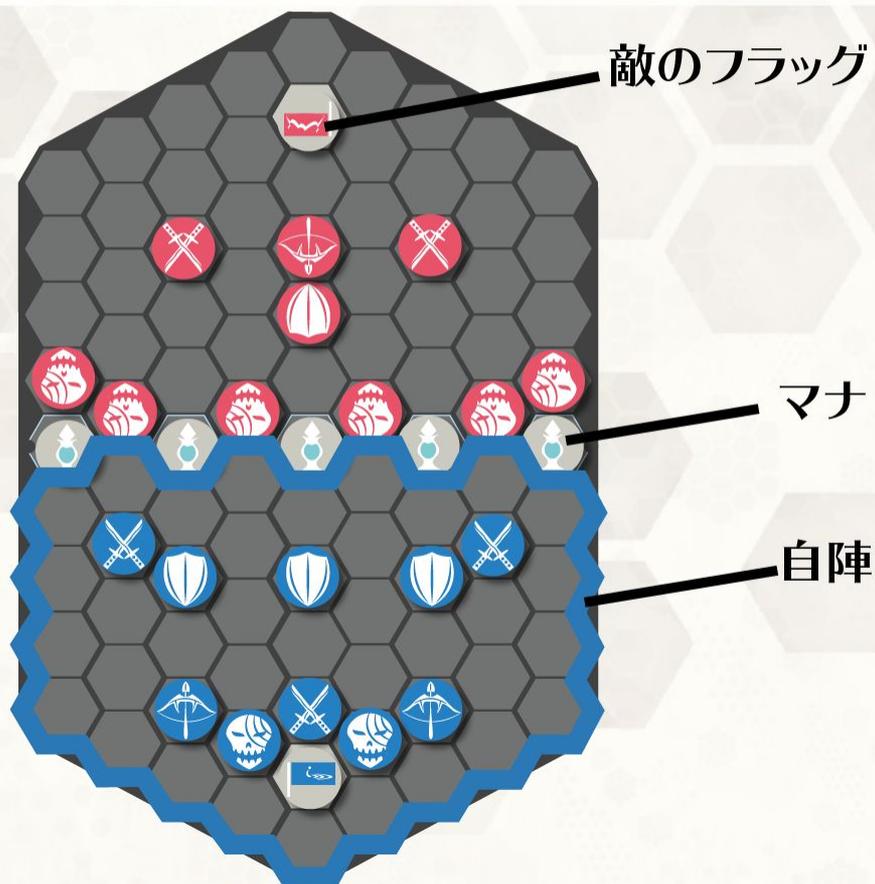
アサシン



自由に盤面を動き回る
俊敏な刺客!



基本ルール



ゲームの目的

- ・将棋のように交互にコマを動かして、相手のコマを取り合おう!
- ・自分のコマで敵の「フラッグ」を取ろう!

デッキ構築と初期配置編成

- ・4種類のコマの中から10コマ選択!
- ・自陣内の好きな場所にコマを配置!



基本ルール

コマの攻撃

コマにはそれぞれ**攻撃力**と**防御力**がある。

攻撃したコマの攻撃力が、攻撃されたコマの防御力以上なら倒せる!



攻：2
防：1





基本ルール

コマの移動範囲・攻撃範囲・スキル

コマにはそれぞれ**移動範囲**と**攻撃範囲**がある。
また、マナを消費することでスキルを発動!!



移動範囲 2マス以内
攻撃範囲 1マス以内

スキル

進足 (1 マナ) :

移動後もう1マス移動できる

連撃剣 (2 マナ) :

攻撃時、2回攻撃できる



移動範囲 2マス以内
攻撃範囲 1マス以内

スキル

クリエイトマナ (1 マナ) :

敵を倒すと2マナ手に入れる

イモータルシールド (2 マナ) :

次のターンまで自身への
攻撃を無効にする



移動範囲 2マス以内
攻撃範囲 3マス以内

スキル

ブリンクステップ (1 マナ) :

攻撃後1マス移動できる

ファイナルアロー (2 マナ) :

攻撃時、指定方向の敵全てに
攻撃 (AP 3) する



移動範囲 6マス以内
攻撃範囲 1マス以内

スキル

一撃離脱 (1 マナ) :

攻撃後、元居たマスに
戻ることができる

一撃必殺 (2 マナ) :

攻撃時、絶対敵を倒せる



ゲームのポイント

敵コマを殲滅し、敵旗を奪い取れ!

勝利の鍵を握るのは、**デッキ構築**と**プレイ中の駆け引き**だ!!!

デッキ構築

- ・ 攻めに徹する?守りに徹する?
- ・ 全部アサシンの超攻撃的デッキ!
- ・ 左右対称のバランスデッキ!
- ・ 右側は攻めの布陣、左側は守りの布陣!

プレイ中の駆け引き

- ・ マナを取る?それとも敵コマを倒す?
- ・ 旗を狙う?それとも敵コマを倒す?
- ・ どの敵コマから倒すべき?
- ・ どのタイミングでスキル発動する?



ちなみに、こんな気持ちになります

- ・ん～～、どんな風に攻めてやろう（ニヤニヤ）
- ・あー！あそこをこうしてたら――
- ・もう一回、もう一回しよ！！



負けたらもう一戦、勝ってももう一戦したくなる。それが、、、

「**Flag Emblem**」



Flag Emblem紹介映像



<https://www.youtube.com/watch?v=aYTz7cu-uvE>



クラウドファンディング

ゲームマーケット 2022 冬大阪に向けて、クラウドファンディングを実施しています。

カードゲーム×将棋！！頭脳対戦ボードゲーム「FlagEmblem」プロジェクト

leafhat ゲーム・サービス開発



¥ 現在の支援総額

83,300円

39%

目標金額は210,000円

支援者数

14人

募集終了まで残り

21日



プロジェクトを支援する

<https://camp-fire.jp/projects/view/501318>



付録 (ルールブック)

製品物内容



2つ折りA4ボード1枚



コマ1種類 12個ずつ (計96個)



旗コマ1種類 2個ずつ (計4個)



manaコマ 12個

どんなゲーム?

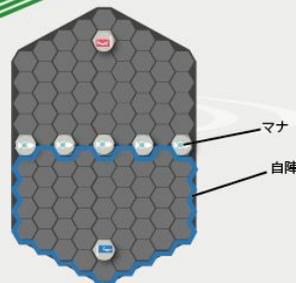
将棋やチェスのように、ボードに置かれてある自分のコマを動かして、敵のコマを取り合うゲームです。最後に自分のコマで敵陣地の旗を取ると勝利。ただし、次のような特徴があります。

- ・デッキ構築
4種類のコマから、10コマ選ぶことができる。
- ・初期配置編成
自陣に好きなようにコマを配置することができる。
- ・スキル発動
コマには専用のスキルがあり、manaを消費することで一発逆転のスキルを発動することができます。

1試合も短く、気軽にプレイすることができます。絶妙なバランス調整で初期配置次第でいろんな試合展開になります。どうぞお楽しみください。

ゲームの準備・内容物の名称

- ・画像と同じようにmanaと旗を配置する
- ・赤コマと青コマにわけ



ゲームの流れ

準備フェーズ

1. ボードの中央に箱を置いて、相手から自陣を見えないようにする
2. 4種類のコマの中から10コマ選び、自陣に配置する
3. 先後攻を決める

プレイフェーズ

自分のターンにできることは、**移動・スキル発動・攻撃**。

移動→スキル発動→攻撃の順に行う。(それぞれ1ターン1回まで)

移動したコマだけが、スキル発動と攻撃ができる。(0マス移動も可)

勝利条件

下記のどれかの条件を満たしたプレイヤーがゲームの勝者です

1. 敵旗を取る (敵旗と同じマスにコマを動かす)
2. 敵コマを全て倒す
3. 敵が降参する

基本ルール

- ・攻撃時、自コマのAPが敵コマのDP以上なら倒せる。
(倒したコマはボードから除外)
- ・manaはコマが同じマスに止まったら取れる。(通過しただけでは取れない)
- ・スキルは、manaを消費することで発動できる。(消費したmanaはボードから除外)

その他のルール

- ・コマは復活しない。
- ・コマ同士 (manaと敵旗以外) が重なることは不可能。移動時も不可能。
- ・アーチャーの攻撃は敵コマを飛び越えることができる。
- ・ボード中央のmanaは、一度とるとなくなる。

よくある質問

- ・Q. 移動していないコマは攻撃できますか?
→ A. できません。攻撃は1ターンに1回です。
- ・Q. manaはプレイヤー所有ですか? コマ所有ですか?
→ A. プレイヤー所有です。好きなコマにmanaを使用できます。
- ・Q. アサシンは初期配置によっては、最初のターンで旗を取れますか?
→ A. 取れます。気を付けましょう。

プレイ中の例

移動→攻撃



1. アーチャーが1マス移動。
2. アーチャーの攻撃範囲は3マス以内。アーチャーのAPは3、ファイターのDPは3でファイターを倒す。

移動→manaの獲得 & スキル発動 (ファイナルアロー)



1. アーチャーが2マス移動。
2. コマがmanaと同じマスになったのでmanaを取れる。
3. manaを2つ消費する。指定方向 (前一直線) にいる敵全てにAP3の攻撃をし、ファイターとアサシンを倒す。



付録

ファイター



スキル

進足 (1 マナ) :
移動後もう1マス移動できる

移動範囲 2マス以内
攻撃範囲 1マス以内
AP(攻撃力) 4
DP(防御力) 3

連撃剣 (2 マナ) :
攻撃時、2回攻撃できる

タンク



スキル

クリエイトマナ (1 マナ) :
敵を倒すと2マナ手に入れる

移動範囲 2マス以内
攻撃範囲 1マス以内
AP(攻撃力) 1
DP(防御力) 4

イモータルシールド (2 マナ) :
次のターンまで自身への攻撃を無効にする
(一撃必殺は防げない)

アーチャー



スキル

ブリンクステップ (1 マナ) :
攻撃後1マス移動できる

移動範囲 2マス以内
攻撃範囲 3マス以内
AP(攻撃力) 3
DP(防御力) 1

ファイナルアロー (2 マナ) :
攻撃時、指定方向 (6方向の内1つ) の敵全てに
攻撃 (AP 3) する

アサシン



スキル

一撃離脱 (1 マナ) :
攻撃後、元居たマスに戻ることができる

移動範囲 6マス以内
攻撃範囲 1マス以内
AP(攻撃力) 2
DP(防御力) 1

一撃必殺 (2 マナ) :
攻撃時、絶対敵を倒せる

