

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

【対象人数】：2～5人 【対象年齢】：8歳以上 【プレイ時間】：40～80分 【和訳】：海長とオビ湾

コンポーネント

- **ゲームボード 2枚**

人数に対応した4枚のマップが、リバーシブルなゲームボード2枚に描かれています。



- **サマリーシート 6枚**

各プレイヤー用のものと、ゲームのリファレンス用のものがあります。

- **種族バナー 14枚**

カラーの面と、パワーダウンしたときのグレイアウトされた面があります。おまけとして、プレイヤーがオリジナルで内容を書き込むことの出来るブランクバナーが1枚含まれます。

アマゾネスのカラー面とグレイアウト面



- **スペシャル・パワー・バッジ 20枚**

おまけとして、プレイヤーがオリジナルで内容を書き込むことの出来るブランクバッジが1枚含まれます。



- **ゲームピース 各種**

トロールの隠れ家 10枚



要塞 6枚



キャンプ地 5枚



ヒーローズ 2枚



山岳 9枚



ホビットの丘 2枚



ドラゴン 1枚



- **ヴィクトリー・コイン 109枚**

10×30枚、5×24枚、3×20枚、1×35枚

- **特殊ダイス 1個**

- **ゲームターンマーカー 1枚**



- **ルールブック 1枚**



● 種族トークンと失われた種族トークン

アマゾネス 15枚



ドワーフ 8枚



エルフ 11枚



ゲール 10枚



ラットマン 13枚



スケルトン 20枚



ソーサラー 18枚



トリトン 11枚



巨人 11枚



ホビット 11枚



人間 10枚



オーク 10枚



トロール 10枚



ウィザード 10枚



失われた種族 18枚



ゲームの準備



最初にゲームを遊ぶときは、全てのパーツをボードから綺麗に抜き出してください。抜き出したパーツは種類ごとに揃えておくといいでしょう。いくつかのパーツは取り外し可能なトレイに収まるようになっています。その他はボックス中の容器に入れるようにしてください。詳しくは後述する収納方法を確認してください。

まず人数に応じたスモールワールドのマップを広げます。対応人数はボードの各面ターンラックの横に記載されています。

ゲームターンマーカーをターンラックの最初のマスに置きます。()
ターンラックはゲームの進行を計るのに使します。ゲームターンマーカーが8に達した時にゲームが終了します。(マップによって9もしくは

は10の場合もあります。)

種族トークンが収められた取り外し可能なトレイをゲームボードの近くに置きます。()

種族バナーをよく混ぜて、その中からランダムに5枚を抜き出し、表向き(カラーの面)にしてゲームボードの横に1列に並べてください。()

その列の横に、残りの種族バナーを表向きの山にして置いてください。()

スペシャル・パワー・バッジも同じようによく混ぜ、種族バナーの横に並べます。この時、バッジの丸く飛び出た部分が、バナーの丸窪んでいる部分に合わさるように置いてください。残ったバッジは表向きにしてバナーの山の左側に置きます。()

これでゲームボードの横には6セットの種族バナーとバッジが見えていることになります。(山の一番上に見えているセットを含めて。)

失われた種族トークンを、失われた種族マークのある地方に置きます。



()
これらの種族は衰退して長く忘れられた存在ではありますが、今でも地方に住んでいます。

山岳パーツを、山岳が描かれている地方に置きます。()

各プレイヤーは“1”のヴィクトリー・コインを5枚ずつ受け取ります。()

残りのコインは数字ごとに分けて、皆から届くようにゲームボードの横に並べておきます。

このコインはゲーム中に通貨として扱われるだけでなく、ゲーム終了時には勝者を決定するためにも用いられます。

ゲームの目的

スモールワールドはとても狭い世界です。しかし沢山の種族がそれぞれの土地で暮らしています。私たちの先祖は、私たちがこの世界を征服して帝国を築くことを夢見て、これらの土地を残してくれたのです。

まずは表向きになっている種族バナーとバッジのセットを選び、その種族の能力を利用して地方へ進出し、ヴィクトリー・コインを集めていきます。(それはしばしば、弱い隣人の犠牲の上に成り立ちますが…。)

種族トークンを配置し、隣接する地方を征圧することによって手番の終了時にヴィクトリー・コインを得ることができます。

しかし結局のところ、あなたが繁栄させた種族は必要以上に大きくなりすぎてしまうことでしょう。(そう、あなたが滅ぼした種族と同じように！)

そうなったら、あなたは別の新しい種族を探す必要があります。

勝利の鍵は、いつ自分が操っている種族を衰退に追い込み、次にスモールワールドの覇権を握りうる有望な種族を選び出して、乗り換えるかということです。

ゲームの開始

最も耳の尖ったプレイヤーがスタートプレイヤーになり、最初の手番を行います。その後は時計回りに手番を交代します。全てのプレイヤーが手番を行ったらターンが終了し、次のゲームターンが始まります。スタートプレイヤーはゲームターンマーカーを1つ進めます。その後再びスタートプレイヤーから手番を行っていき、ゲームターンマーカーが最後のマスに到達したら、そのゲームターンで全てのプレイヤーが手番を終了次第、ゲームが終了します。

最終的に、最も多くのヴィクトリー・コインを所有しているプレイヤーが勝利します。

最初のターン

一番最初のターンでは、下記の3つを全てのプレイヤーが行います。

1. いずれか1つの種族バナーとバッジのセットを選ぶ。
2. いくつかの地方を征服する。
3. いくらかのヴィクトリーコインを獲得する。

1. いずれか1つの種族バナーとバッジのセットを選ぶ。

テーブルの上に見えている6つの種族バナーとバッジのセット(山の1番上にあるものを含む)から1セット選びます。

各セットのコスト(ヴィクトリーコインを消費します。)はその列のどこにあるかで決まります。

列の1段目にあるセットのコストは無料です。

それ以下の段にあるセットは、1段下がるごとに

1ずつコストが上がっていきます。(2段目は1、3段目は2、・・・)

コストは、プレイヤーが自分の選んだセットより上段にあるセットに1ずつコストを置くことで支払われます。

例:右の図では、あるプレイヤーが3段目のセットを選びました。この場合、それより上段にある2つのセットに1ずつ支払うことになります。



もしプレイヤーが選んだセットにヴィクトリーコインが置かれていたら(他のプレイヤーがそれより下段にあるセットを選んだことで置かれていることがあります。)、そのヴィクトリーコインを獲得することができます。

ただし、自分が選んだセットに対するコストはこの時獲得したヴィクトリーコインではなく、自分の手元にあったものから支払わなくてはなりません。

選んだ種族バナーとバッジのセットは表向きにして自分の前に置きます。さらに対応する種族トークンをバナーとバッジに書かれた数字の合計と同じ数だけ受け取ります。

特殊な条件(スケルトンやソーサラー)を除き、各種族トークンを担当できるのはゲーム中1人のプレイヤーのみになります。

また、ゲーム中にはバッジの特殊能力(もしくは種族能力)によって追加の種族トークンを得ることができる場合もあります。追加できる種族トークンの上限はそのトークンが尽きるまでです。例えば、ソーサラーがボード上に18トークン置かれている状態の時には、ソーサラートークンに予備が出来るまでソーサラーの能力を使用することはできません。(詳しくは種族トークンの説明を参照。)

例:あるプレイヤーは右の図のようなスケルトンのセットを選びました。この場合、2+6で8枚のスケルトントークンを受け取ります。



セットを選び終わったら、以降のプレイヤーのためにバナーとバッジのセットを補充します。

まず、セットが取り除かれて空いたスペースを、他のバナーとバッジのセットを上にならずにすることで隙間を埋めます。(この時、セットの上に乗っているコインも一緒に移動させてください。)その後、最も下にあるセットの山の一番上のセットを山から下ろし、5段目のセットにします。これにより、ボード横には常に6セットのバナーとバッジが見えていることとなります。(セットを最も下の山から取った場合は、自然と補充が行われることとなります。)

例:右の図では、あるプレイヤーが3段目のセットを選びました。この時、それより下のセットを1ずつ上にならし、最後に山の一番上のセットを5段目に置きました。



2. いくつかの地域を征服する。

プレイヤーの所有する種族トークンは、地域を征服するために使用します。征服することで、プレイヤーはヴィクトリーコインを獲得することができます。

初期の征服地域

最初に征服する地域は、ボード上の境界線に接している箇所ではなくはなりません。(ゲームボードの端、もしくは海に面している地域です。)

地域を征服する

地域を征服するには、状況に応じた条件を満たす必要があります。

まず、ベースとして2枚の種族トークンが必要です。さらに、“トロールの隠れ家”“山岳”“要塞”“キャンプ地”のピース1つにつき、追加で1枚の種族トークンが必要です。



そしてさらに、征服したい地域に既に置かれている“失われた種族トークン”、または“他のプレイヤーの種族トークン”1枚につき、追加で1

枚の種族トークンが必要です。

海と湖は征服することができません。

例:下の図では、あるプレイヤーが海と面している地域を征服しようとしています。

この地域には“失われた種族”のトークンが1枚置かれていますので、ベースとなる種族トークン2枚と、追加で1枚の、合計3枚のトークンを出す必要があります。



地域を征服することができたら、その征服に使用した種族トークンを地域の中に収まるように配置します。これらの種族トークンはターンが終了し、“軍隊の再編成”(後述)が行われるまでそのままにしておかなければなりません。

重要: 地域を征服するときには、その種族やその他の特殊効果に関わらず、少なくとも1枚の種族トークンを手元に所有していなくてはなりません。

損失と撤退

もし新たに征服された地域に、以前から種族トークンを置いていたプレイヤーは、即座に種族トークンを取り除かなくてはなりません。

そして、

取り除いた内の種族トークン1枚が使用できなくなります。トレイに戻してください。

残りの種族トークンは手元に一旦戻し、現在手番を行っているプレイヤーの手番の最後に、“まだ自分の種族が征服している地域”に自由に配置します。

残った種族トークンが逃げる地域は、その種族の征服している地域であれば、撤退する地域から隣接している必要はありません。

もし同じ手番の最中に、征服している全ての地域が他プレイヤーに征服されるなどして、逃げ先となる地域が無かった場合は、残った種族トークンは手元に置いておきます。

これらの種族トークンは次の手番以降、初期

の征服地域 に従って新たな地域を征服することになります。

もし征服された地域が1枚の種族トークンで守られていた場合、この1枚はトレイに戻されてしまうので、手元には何も残りません。

征服された地域が“失われた種族”、もしくは“衰退した種族(後述)”に守られていた場合も同様に、種族トークンは全てトレイに戻されます。

補足: 征服するとき、あえて自分の操る“衰退した種族”が守る地域を選んでも構いません。これにより自分が操る種族トークンが失われますが、新たに操っている種族トークンにとってより利益になる場合もあります。

征服された地域にあった山岳は、征服された後も同じ場所で効力を発揮し続けます。

征服を続ける

手番中であれば、プレイヤーは手持ちの種族トークンが足りる限り、好きなだけ新たな地域に進出して征服をし続けることができます。

征服できる地域は、その種族(手持ちの種族)が既に征服している地域に隣接していなければなりません。(特殊効果による例外を除きます。)

例:下の図では、まず丘(図中左)を征服したスケルトンが、続いてエルフのいる畑を征服しようとしています。



最後の征服と軍隊の補強(ダイス)

新たな地域を征服するのに十分な種族トークンが手元に無くなったら、条件さえ揃えば最後の征服を試みることができます。

まず、手元に少なくとも1枚の種族トークンが必要です。この条件さえ満たせば、征服している地域に隣接する、“3以下で征服できる地域”に征服を試みることが出来ます。

条件にあった地域を選んだら、プレイヤーは特殊ダイス(補強ダイス)を振ります。ダイスを振る前に、征服する地域を宣言するのを忘れないでください。選ぶ地域は、最も防御力の弱い(征服し易い)地域である必要はありません。ダイスの出目と、手元に残った種族トークンを足した数が、その地域を征服するのに必要な数値を満たしたならば、プレイヤーはその地域を征服し、残っていた種族トークンを配置することができます。

もし征服できるだけの数に至らなかった場合は、既に自分の征服している地域から1つを選んで、残っている種族トークンを配置します。

以上で手番プレイヤーの征服は終了します。

例:下の図では、スケルトンが山岳のある地域に対して最後の征服を試みました。結果、補強ダイスの出目と合わせて4となり、征服に必要な3(ベース2 + 山岳1)を満たしました。



軍隊の配置を変更する

征服を終えたプレイヤーは、各地域に配置されている種族トークンを自由に移動させることができます。この時、移動元と移動先の地域が隣接、もしくは征服された地域で繋がっている必要はありません。ただし、征服した各地域について、少なくとも1枚の種族トークンは残しておくなくてはなりません。

例:以下の図では、スケルトンが軍隊の再編成を行いました。(ここまでの例の図を参考してください。畑のスケルトンが1枚、山岳に移動しています。)この時、スケルトンは1枚の種族トークンが追加されています。これはスケルトンの特殊能力(この手番中に征服した空だった地域2つにつき、追加で1枚の種族トークンを加える)によるものです。この追加の1枚は、山岳のある地域に配置されています。



3. ヴィクトリーコインを獲得する。

ここまで手番でできる行動は終わりになります。手番のプレイヤーは、自分の操っている種族トークンが征服している地域の数だけ、ヴィクトリーコインを受け取ることができます。またさらに、種族の能力やパワーバッジの効果によって追加のヴィクトリーコインを受け取ることができる場合もあります。

例:下の図では、スケルトンが3つの地域を征服しているので、3ヴィクトリーコインを受け取ります。さらに、スケルトンとセットになっていた“商人”のパワーバッジ効果(征服している地域1つにつき、1ヴィクトリーコインを得る。)により、追加で地域毎に1ずつ、合計3ヴィクトリーコインを受け取ります。これにより、合計6ヴィクトリーコインを獲得しました。



ゲームが進んでいくと、プレイヤーが現在操っている種族以外にも担当する種族がボード上に存在することがありえます。これらは以前そのプレイヤーが衰退させた種族(後述)です。これらの衰退させた種族も、征服している1つの地域につき1ヴィクトリーコインをプレイヤーに与えてくれます。これらの種族は特別な記載が無い限り、追加のヴィクトリーコインを得ることができる種族の能力やパワーバッジ効果を発揮することはできません。

獲得したヴィクトリーコインは手元に積み重ねておきます。どれだけのヴィクトリーコインが手元にあるかは、他のプレイヤーにはわからないように隠しておきます。これらの合計点が明ら

かになるのはゲームが終了したときです。

ヴィクトリーコインの両替はいつでも自由に行うことができます。

例:下の図で、丘にいるトリンは“丘(Hill)”の特殊能力(手番の終了時、征服している丘1つにつき1ヴィクトリーコインを得る)を発揮できる状況にあります。また、同じプレイヤーが以前衰退させた種族であるスケルトンからもヴィクトリーコインを得ることができます。ただし、スケルトンは衰退した種族であるので、先ほどの例のように“商人”の特殊効果を受けることができません。結果として、図に示されているように合計6ヴィクトリーコインを獲得することになります。



以降のターン

2 順目以降のターンも同様に、時計回りの順番で手番を進めていきます。スタートプレイヤーはターンが変わる毎にゲームターンマーカーを1つ進めてください。

2 順目以降、手番で行えることは大きく分けて2つです。1つはここまで説明したとおり、征服する地域を拡大することです。もう1つは新しい種族を操るために現在操っている種族を衰退させることです。

どちらにせよ、手番の最後にヴィクトリーコインを(可能であれば既に説明したとおり)受け取ります。

同じ種族で征服地域を拡大する場合。

軍隊の再編成

操っている種族がその時点で征服している全ての地域から、種族トークンを手元に戻します。ただしこのとき、各地域に1枚の種族トークンを残しておかなければなりません。

征服地域を拡大する

“最初の地域を征服する”以外のルールは最初のターンと違いはありません。“最初の地域を征服する”ルールが当てはまるのは、ボード上にその種族トークンが1枚も置かれていないときに限ります。

地域を手放す

地域を拡大するには手元にある種族トークンを使う必要があります。もしそれ以上の種族トークンが欲しい場合は、その時点で征服している地域のいくつかを手放し(置いてある種族トークンを取り除き)、その種族トークンを手元に戻すことができます。こうした場合、手放した地域からはもちろんヴィクトリーコインを得ることはできません。もしプレイヤーが征服していた地域の全てを手放した場合は、次の征服では“最初の地域を征服する”ルールに従わなければなりません。

種族を衰退させる。

プレイヤーは自分がその時点で操っている種族に対して、拡大しすぎたか、もしくはこれ以上外的を防ぎきるだけの力がないと思ったら、その種族を衰退させることができます。こうすることで、次の手番ではテーブル上に残っている新しい種族バナーとバッジのセットを選んで、再び新しい種族で征服を始めることができます。

そうする場合、まずその時点で操っていた種族バナーを裏返し、グレイアウトされた面を上にして、誰からでも見えるようにします。セットになっていたスペシャルパワーバッジは捨てます。これ以降、この種族がスペシャルパワーバッジの効果を得ることはできません。ただし、“スピリット(Spilit)”のように特別に効果を発揮するものもあります。

衰退させた種族が征服している地域については、まず1枚を残して全てのトークンをトレイに戻します。そして残した1枚のトークンを裏返しにして、衰退した種族であることがわかるようにします。

各プレイヤーがボード上に配置しておける衰退した種族は1種類までです。もし以前に衰退させた種族の種族トークンがボード上に残っている場合は、新しい種族を衰退させるときに、残っている以前の種族トークンを即座にボード上から取り除き、トレイに戻さなければなりません。

ん。

こうしてボード上からトークンがなくなった種族は、種族バナーをボードの横に置いてある種族バナーとパワーバッジの山の一番下に戻します。もし山がない場合は、セットの列の一番下に配置します。

例:下の図では、トリトンが衰退させられようとしています。こうすることで、以前に衰退させられていたスケルトンは全ての種族トークンを回収し、種族バナーをボード横のバナーの山に戻します。



種族を衰退させたプレイヤーは、衰退した種族からもヴィクトリーコインを獲得することはできませんが、特別な記載が無い限り、種族の特殊能力やパワーバッジの効果は発揮されません。

種族を衰退させた次の手番になったら、このプレイヤーは新たな種族とバッジのセットをボードの横に並んでいる中から選ぶことができます。セットを選ぶときのルールは“最初のターン”と同じです。

種族を衰退させて、新しい種族を操るということの最も大きな利点は、その双方の種族からヴィクトリーコインを得ることができるということです。

非常にまれなことですが、もし新しい種族を選ぶときに、スペシャルパワーバッジがない種族バナーが出てきた場合は、それまでに捨てられているスペシャルパワーバッジをよく混ぜ、新たな山にしてセットを作ります。

ゲームの終了

ゲームターンマーカーが最後のマスに到達したら、最後のターンになります。全てのプレイヤーが最後のターンを終えたら、自分のヴィクトリーコインの合計値を調べます。

ヴィクトリーコインの合計値が最も大きいプレイヤーが勝利します。同点の場合、ボード上に最も多くの種族トークン(衰退した種族も含む)を配置しているプレイヤーが勝利します。

Copyright (c) Days of Wonder, Inc

本ルールは Days of Wonder 社による正式な公開許可を得ていますが、訳文としての公式な承認を得ているものではありません。

種族の紹介

このリストではスモールワールドに登場する14の種族の特殊能力について詳しく説明します。種族のイラストの左下に書かれている数字は、その種族を選択したときに得られるトークンの基本枚数です。



アマゾネス

アマゾネスは手番中に限り(征服するときに限り)、トークンを4枚多く使用することができます。つまり、パワーバッジによる追加トークンとは別に、手番中は10枚のアマゾネストーンを持つこととなります。アマゾネスは“軍隊の配置を変更する”のタイミングで、4枚のトークンをボード上から取り除かなければなりません。この時、できる限り征服している地域に1枚はトークンを残すようにしてください。次の手番の“軍隊の再編成”では再びこれら4枚のトークンを使用することができるようになります。



ドワーフ

手番の終了時に征服している地域に鉱山がある場合、鉱山1つにつき1ヴィクトリーコインを獲得できます。この効果はドワーフが衰退した種族となっても持続します。



エルフ

他のプレイヤーに征服されたとき、“トークンを1枚トレイに戻し、残りのトークンを他の地域に逃がす”代わりに、1枚もトークンを失わずに手元に戻すことができます。これらのトークンは次の手番の“軍隊の配置を変更する”のときに再配置することができます。(上記の通り原文にありますが、実際に再配置するのは敵プレイヤーの手番の最後だと思われます。)



グール

グールを衰退させるとき、各地域に1枚を残すのではなく、全てのトークンを

残すことができます。さらに他の種族と違い、衰退した種族となった後でも、他の地域を征服することができます。

ただし衰退した後のグールの征服は、手番の最初に行わなければなりません。(現在使用している種族の前に行わなければならない。)

もし望むのであれば、自分が現在使用している種族がいる地域さえ、征服をすることができます。つまり、グールを衰退させた後は2つの種族を操るイメージです。



巨人

巨人は山岳のある地域から征服を行う場合、征服先がどのような地域であっても必要なトークンを1枚少なくすることが出来ます。ただし、征服に当たって最低1枚の種族トークンは必ず必要になります。



ホビット

ホビットは最初の征服をするときに、ボードの境界線に面している(海に面しているか、ボードの端に面している)地域を選ぶ必要がありません。さらに、最初に征服した2つの地域にはそれぞれにホビットの丘を置いてください。ホビットの丘がある地域は他の種族による征服を受けません。ホビットの丘が取り除かれるのは、ホビットが衰退した種族となるときか、もしくはプレイヤーがホビットの丘がある地域を手放すことにしたときだけです。



人間

手番の終了時に征服している畑の地域がある場合、畑の地域1つにつき1ヴィクトリーコインを獲得できます。



オーク

手番の終了時、この手番中に征服した空でない地域1つにつき1ヴィクトリーコインを獲得することができます。



ラットマン

特殊能力は一切ありません。その代わりにトークンの基本枚数が非常に多いです。



スケルトン

“軍隊の配置を変更する”のとき、この手番中に征服した空でなかった地域2つにつき1枚の種族トークン

を獲得することができます。獲得した種族トークンは征服している地域のどこかに配置してください。トレイにスケルトントークンが残っていないときは、追加のトークンを獲得することができません。



ソーサラー

1回の手番で各相手プレイヤーに1回ずつ、ソーサラーは特殊な征服を行うことができます。相手プレイヤー

が現在操っている種族が征服している地域を1つ選び、配置されているトークンを全て取り除き、ソーサラートークンをトレイから取り出してその地域に配置します。もしトレイにソーサラートークンが1枚も残っていない場合は、この特殊能力を使用することはできません。ソーサラーがこの能力で取り除く相手プレイヤーの種族トークンは、その地域に配置されている唯一の(1枚の)種族トークンでなければなりません。(トロールの巣、山岳などがあっても種族トークンが1枚であれば可能です。)

ソーサラーがこの能力で征服することができる地域は、ソーサラーが征服している地域に隣接している地域に限ります。

取り除かれた相手プレイヤーの種族トークンはトレイに戻されます。



トリトン

トリトンが沿岸の地域(海か湖に面している地域)を征服する場合、通常より1枚少ないトークンで征服

を行うことができます。ただし、征服に当たって最低1枚のトークンは必ず必要になります。



トロール

トロールが征服した全ての地域に“トロールの巣”を配置してください。トロールの巣はこの地域の防

御力(征服に必要なトークンの数)を1増やす効果があります。トロールの巣は、トロールが衰退するか、もしくはプレイヤーがトロールの巣がある地域を手放す、もしくは他のプレイヤーに征服されるかしたときに取り除かれます。



ウィザード

手番の終了時に征服している地域にマジックシンボルがある



場合、マジックシンボル1つにつき1ヴィクトリーコインを獲得できます。

パワーバッジの紹介

このリストではスモールワールドに登場するスペシャルパワーバッジとその効果を説明します。スペシャルパワーバッジの効果は説明に明記されない限り、衰退した種族には効果を発揮しません。

パワーバッジの左下に書かれている数字は、そのパワーバッジを選択したときに追加で得られる種族トークンの枚数です。



錬金術師

このパワーバッジとセットになっている種族が衰退していなければ、手番の終了時に追加で2 ヴィクトリーコイン

を得ることができます。



バーサーカー

征服を行うとき、最後の征服でなくとも軍隊の補強ダイスを振ることが出来ます。まず補強ダイスをふり、その後

征服する地域を宣言し、必要なだけの種族トークンを使用します。もし必要なだけの種族トークンがなければ、それで征服は終了です。また通常通り、最低1枚の種族トークンが手元がない場合は征服ができません。



露營

“軍隊の配置を変更する”のタイミングで、キャンプ地を自分の征服している地域に配置してください。配置できるキャンプ地は5個までです。1つの地域に複数のキャンプ地を置くことも可能です。配置されたキャンプ地は防御の際に種族トークン1枚分としてカウントされます。(種族トークンとして扱われるので、ソーサラーの能力から配置されている種族トークンを守ることができます。)

キャンプ地は毎手番に場所を変更することができます。また、キャンプ地は攻撃を受けている間は消えることはありません。ただし、セットになっている種族が衰退した場合は、即座に取り除かれ、使用できなくなります。



戦闘員

隣接する地域を征服する場合、通常より1枚少ないトークンで征服を行うことができます。ただし、征服に当たって最低1枚の種族トークンは必ず必要になります。



外交官

手番の終了時、他のプレイヤー1人を選び、同盟国にします。ただし、この手番中にそのプレイヤーが現在操っている種族を攻撃していない場合に限ります。

同盟国に指名されたプレイヤーは、次の手番の間、この能力を持ったプレイヤーの現在操っている種族のいる地域を征服することができます。外交官は毎手番違うプレイヤーを同盟国に指名できます。ただしこの能力は衰退した勢力には通用しませんので、衰退したグループには効果を発揮しません。



ドラゴンマスター

手番中に1度だけ、地域の防御力(征服に必要なトークンの枚数)に関わらず、種族トークン1枚で地域を征服することができます。この方法で征服した地域にはドラゴントークンを置いてください。ドラゴントークンが置かれた地域は、このトークンが置かれている間、他の種族に征服されることはありません。ドラゴントークンは毎手番、この方法で征服した地域に移動できます。ドラゴントークンはセットになっている種族が衰退したときに取り除かれ、トレイに戻ります。



森

手番終了時に征服している森の地域1つにつき、追加で1 ヴィクトリーコインを獲得できます。



要塞

手番中に1度だけ、自分の征服している地域に要塞を1つ配置することができます。手番の終了時に要塞がある地域を征服していれば、追加で1 ヴィクトリーコ

インを獲得することができます。征服している種族が“衰退した種族”である場合は、当然この効果を得ることはできません。また、要塞がある地域はその防御力(征服に必要なトークンの枚数)が+1されます。

要塞はそれが置かれた地域を放棄するか、他の種族に征服されたときに取り除かれます。

要塞は1つの地域に1つまで、ボード全体では6つまで配置することができます。



英雄

手番の終了時に自分が征服している地域を2つ選び、英雄トークンを配置します(毎手番終了時に選びなおします)。英雄トークンが置かれた地域は、他種族からの征服を受けることはありません。英雄トークンはセットになっている種族が衰退したら即座に取り除かれます。



丘

手番終了時に征服している丘の地域1つにつき、追加で1ヴィクトリーコインを獲得できます。



商人

手番終了時に征服している地域1つにつき、追加で1ヴィクトリーコインを獲得できます。



騎馬作戦

丘、もしくは畑の地域を征服する場合、必要な種族トークンを1枚少なくすることができます。ただし征服のためには少なくとも1枚の種族トークンが必要です。



略奪

手番終了時、その手番中に新たに征服した空でなかった地域1つにつき、1ヴィクトリーコインを獲得すること

ができます。



海軍

通常では侵入できない海と湖を、空の征服可能な地域(ボード上に3箇所あります。)として扱うことができます。こうして征服した海や湖は、通常地域と同じように、手番終了時にヴィクトリーコインを獲得することができます。



亡き者の魂

このバッジとセットになっている種族を衰退させたとしても、これを通常の“衰退した種族”とはカウントしません。それまでに他の種族を衰退させていたとしてもそれらを取り除くことなく、2つ目の衰退した種族として配置することができます。つまり、このバッジとセットになった種族は衰退したとしても、他の種族から征服されない限りボード上から取り除かれることはありません。1人のプレイヤーが同時に2つの衰退した種族を持つことができるのです。もちろん、通常の衰退した種族と同様に手番終了時にはヴィクトリーコインをもたらしてくれます。(亡き者の魂以外の衰退した種族は1種類までであることに注意して下さい。)

不屈の精神

手番の終了時(得点計算のあと)、即座に現在操っている種族を衰退させることができます。つまり、種族を衰退させるのに1手番を消費する必要がありません。



沼地

手番終了時に征服している沼地の地域1つにつき、追加で1ヴィクトリーコインを獲得できます。



地下世界

洞窟のマークがある地域を征服する際に、必要な種族トークンを1枚少なく

することができます。

また、洞窟のマークがある地域からは、他の洞窟のマークがある地域を隣接しているものとみなすことができます。



財宝

最初の手番の最後に、ヴィクトリーコインを7枚獲得することができます



飛行能力

あなたが地域を征服するとき、征服する先の地域が海か湖でなければ、あなたの征服済の地域に隣接し

ていなくても構いません。

Copyright (c) Days of Wonder, Inc

本ルールは Days of Wonder 社による正式な公開許可を得ていますが、訳文としての公式な承認を得ているものではありません。