

BELLUM MAGIA

Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

イントロダクション

プレイヤーは悪の王となります。単純なゴブリンから恐ろしいドラゴンまで、多くのクリーチャーを雇用し、あなたの王国での役割に割り当てます。ある者は資源を集めて周辺地域を探索し、ある者は軍隊に加わって人間の王国や他のプレイヤーを攻撃します。宝箱を集めて、最も裕福で最も強力な悪の王になりましょう。



内容物

- ◆ 城ボード 5
- ◆ 場所カード 25
 - ◇ 酒場 1
 - ◇ 農場 7
 - ◇ 村 7
 - ◇ 街 10
- ◆ クリーチャーカード 76
 - ◇ ゴブリン 10
 - ◇ 邪悪なもの 46
 - ◇ 最凶なもの 20
- ◆ 宝箱トークン
 - ◇ 木の宝箱 20
 - ◇ 金属の宝箱 20
 - ◇ 金の宝箱 10
- ◆ ボーナストークン入れ 1
- ◆ ボーナストークン 45
 - ◇ 楯 20
 - ◇ 振り直し 17
 - ◇ 魔法の楯 8
- ◆ 資源トークン入れ 1
- ◆ 資源トークン 60
 - ◇ 食料 30
 - ◇ グリフ 20
 - ◇ 樽 10
- ◆ ダイス 1
- ◆ サマリー 4



ゲームの目的

全ての悪の王の中で、もっともお金持ちになることを目指します！

セットアップ

城とゴブリンの分配: プレイヤーは自分の城ボードを選びます。プレイヤーの意見が一致しない場合は、城ボードをまとめてシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ渡します。ゴブリンカードをシャッフルして、各プレイヤーに2枚ずつ渡します。残ったゴブリンカードは、このゲームでは使用しないので箱に戻します。プレイヤーは自分のゴブリンカードをそれぞれ配置します。

- ◆ 生産や探検の能力を高めたい場合は、自分の城の左側に
- ◆ 攻撃能力を向上させたい場合は、自分の城の右側に

配置します。

これらの改善は、カードをボードの下にスライドさせて行います。

この例では、プレイヤーは自分の城の左にゴブリンを1体、右にゴブリンを1体配置することにしました。しかし、もしあなたが望むなら、2匹のゴブリンを左に置いたり、右に置いたりすることもできます。



人間の王国:

人間の王国の建設は、プレイヤーの人数に応じて行われます。

- ◆ 2人プレイ: ランダムに農場カード3枚、村カード3枚、町カード10枚を取ります。
- ◆ 3人プレイ: ランダムに農場カード4枚、村カード4枚、町カード10枚を取ります。
- ◆ 4人プレイ: ランダムに農場カード6枚、村カード6枚、町カード10枚を取ります。
- ◆ 5人プレイ: 王国カードを全て取ります。

使わないカードは箱に戻します。

酒場のカードを表向きにしてテーブルの中央に置きます。

準備した王国のカードを種類ごとにシャッフルします。

これらのカードを裏向きで、町のカードを一番下に、村のカードを中央に、農場のカードを一番上になるように1つの山札にします。

この山を酒場カードの左に置きます。プレイヤーの数だけ王国カードをめくり、これらを酒場の右側に表向きにして並べます。

クリーチャーの山: 邪悪なクリーチャーと最凶のクリーチャーを別々にシャッフルして、それぞれの種類のカードを2つの山にして、人間の王国の上側に裏向きで置きます。

それぞれの山の最初のカード2枚を表向きにして、それぞれの山の下に並べて置きます。

宝箱: 各種類の宝箱トークン（木の宝箱、金属の宝箱、金の宝箱）を別々にシャッフルします。それぞれの種類の宝箱の山を作ります。宝箱の価値が見えないことを確認します。

トークン: 2つのトークンのサプライ（ボーナスと資源）を全プレイヤーの目の届くところに置きます。

Example of 4 players.





混乱の呪文：キャプテンが混乱の呪文を持っている場合、それを使って他のプレイヤーを混乱させ、再度ダイスを振って自分に有利になるようにすることができます。キャプテンだけが混乱の呪文を使用することができます。混乱の呪文を使用するには、振り直しトークンを裏向きにしなければなりません。混乱の呪文はそのターンは無効になりますが、そのプレイヤーが次のキャプテンである日に再び使用することができます。プレイヤーは目の前のストックに複数の混乱の呪文を持つことができ、プレイヤーが望めば同じ日にすべての混乱の呪文を使用することができます。



酒を奢る：どのプレイヤーも、樽トークン1枚を使って酒を奢ることができ、キャプテンに再度ダイスを振らせることができます。樽は、トークン置き場に戻されます。1日に奢ることができる回数に制限はありません。

例えば、この部隊選択フェイズの開始時にダイスを振って2が出た場合、すべての悪の王のこの1日のアクティブな部隊は2行目の部隊となります（行は城の左側から右側に向かっていきます）。



2) 資源を集める

各悪の王は、自分の城のアクティブな部隊が集めた食料とグリフをサプライから受け取ります。これらは自分の城の前に置かれます。プレイヤーの城の前のスペースは、資源や宝箱が置かれるストックです。すべてのプレイヤーは、他のプレイヤーの資源を見ることができ、他のプレイヤーが持っている宝箱の数を簡単に数えることができなければなりません（ただし、その価値はわかりません）。

3) 偵察隊を呼び戻す

各プレイヤーは、自分の城のアクティブな部隊が持ち帰った宝物カードを数えます（左側）。最も多くの宝物カードを持っているプレイヤーは、直ちに金属の宝箱を獲得し、対応する山札取って、自分の城の前に置きます。宝物カードを多く持っているプレイヤー同士が同点の場合、関係する各プレイヤーは金属の宝箱の代わりに木の宝箱を1つ獲得します。誰も宝物のカードを持っていない場合は、このステップを飛ばします。

補足：宝箱を得たら、密かに価値を確認することができますが、誰にも見られないように裏向きにして保持します。

4) 攻撃

手番順（キャプテンから時計回り）に従って、各プレイヤーは以下から選んで1回の攻撃を行うことができます。

- ◆人間の王国への攻撃
- ◆他のプレイヤーの城への攻撃

人間の王国への攻撃：

それぞれの場所は、一定の攻撃から守るだけの防御力があります。これはカードの盾に書かれた数字で示されています。表示されている場所を攻撃するためには、（城の右側にいる）活動中の部隊が、その場所のカードの盾に表示されている数と同じ数以上の剣を持っていないければなりません。例えば、右のカードの場所を攻撃するには、アクティブな部隊は少なくとも3本の剣が必要です。ある場所が攻撃されると、攻撃したプレイヤーは、その場所のカードの下部に表示されている戦利品を回収します。サプライから対応する資源や宝箱を取り、自分の城の前に置きます。カードは捨て札にします。



注意：

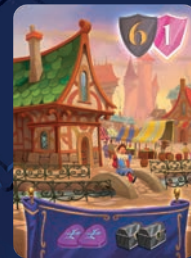
- ◆場所カードとは異なり、酒場は決して捨て札にはなりません。酒場はゲーム中ずっと置かれたままで、その戦利品は各プレイヤーがターンごとに略奪することができます。
- ◆獲得できる宝箱は、対応する宝箱のストックからランダムに選ばれます。獲得できる宝箱は、自分の城の前に置かれてから、その宝箱の価値を確認することができます。
- ◆プレイヤーは2枚を超える樽を持つことはできません。それ以上は受け取りを断らなくてはなりません。



魔法の盾と剣：特定の場所は魔法の盾で守られています。この種の楯は、特定のクリーチャーでしか手に入らない魔法の剣でのみ倒すことができます。通常の剣と同様、魔法の盾で守られている場所を攻撃するには、カードに描かれている数と同数以上の魔法の剣をアクティブな部隊が持っていないければなりません。魔法の剣は、通常の剣の代わりに使うこともできます。

補足：2種類の楯がある場所を攻撃するには、カードに示されているだけの必要十分な魔法の剣と通常の剣が必要です。

例：この場所を攻撃するには、プレイヤーは以下のものを持っていないければなりません。魔法の剣1本と、通常または魔法の剣6本（通常の剣の方は、2種類の剣を組み合わせてもかまいません）。



他のプレイヤーの城を攻撃：プレイヤーは、場所を攻撃する代わりに、他のプレイヤーの城を攻撃することができます。この場合のルールは、場所を攻撃する場合と同じです。各プレイヤーの城は、一定数の攻撃者から守ることができます。これは、城ボードに印刷されている楯と、城に追加されている楯トークンの合計に対応します。攻撃側のプレイヤーは、この合計数以上の剣を持っていないと攻撃できません。

魔法の剣と通常の剣のルールはこれまで通り適用されます。

ただし、攻撃側が戦利品を獲得するためには、アクティブな部隊に盗賊が含まれていなければなりません(城の右側にいます)。各盗賊は、攻撃を受けているプレイヤーから任意の種類の宝箱を1個盗むことができます。プレイヤーのアクティブな部隊の中に複数の盗賊がいる場合、一度に複数の宝箱を盗むことができます。盗賊がいない場合は、相手の城を攻撃することはできません。

他のプレイヤーから宝箱を盗む場合、盗まれた宝箱は価値を確認せずに攻撃側の城の前に置かなければなりません。奪った宝箱は、価値を確認せずに攻撃側の城の前に置いておき、自分の城に置いてから価値を確認します。

例：あなたのアクティブな部隊はライン2です。あなたは2の防御力がある他のプレイヤーの城を攻撃することにしました。あなたの2本の剣が盾を倒し、攻撃は成功しました。あなたの盗賊のおかげで、相手プレイヤーから宝箱を1つ盗むことができました。

攻撃フェイズの終了時に、1人または複数のプレイヤーが10個以上の宝箱を持っている場合、ゲームは直ちに終了します(ゲームの終了を参照)。

重要：

プレイヤーが1つ以上の宝箱を盗まれるたびに、1を示す楕円トークンを獲得し、自分の城の総防御レベルに加えることになります。複数の宝箱を盗まれても、獲得できる楕円トークンは1つなので注意が必要です。

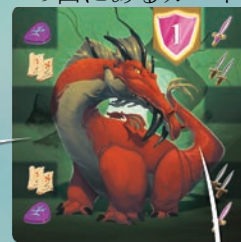


5) クリーチャーの雇用

各プレイヤーは、食料とグリフを使ってクリーチャーを雇用することができます。クリーチャーを雇用するためのコストを支払うことができる限り、1ターンに雇用できるクリーチャーの数に制限はありません。クリーチャーを採用するためのコストは、クリーチャーによって異なり、2つのクリーチャーの山にあるカードの裏に記載されています。

◆邪悪なクリーチャーを1体雇用するには、食料を2個消費します。

◆最凶のクリーチャーを1体雇用するには、グリフ1個+食料4個またはグリフ3個が必要です。



クリーチャーを雇用するには、コストの資源をサプライに戻し、消費した資源に対応する2体のクリーチャーのうち、表向きの1体を雇用します。クリーチャーが雇用されたら、すぐに対応する山から新しいクリーチャーを表向きにして補充します。プレイヤーは、新たに雇用したクリーチャーを、自分の城にすでに存在するカードの下のスペースにカードをスライドさせて、自分の城の左または右に配置します。



また、特定のクリーチャーは、雇用されるとボーナストークンを獲得します。これらのボーナストークンは、クリーチャーのイラストの上に示しています。ボーナストークンを持つクリーチャーが雇用された場合、対応するトークンをサプライから取り城ボードに置きます。



これらのボーナストークン(楕円)は、城の防御力を上げたり、混乱の呪文(キャプテンがダイスを振りなおすことができる)を持っていたりします。ボーナストークンは永久的なもので、失うことはありません。

6) ターンの終了

捨てられた王国カードを次の山のカードと交換します。プレイヤーの数と同じ数の場所カードが表示されていなければなりません。また、酒場カードも常に置かれていなければなりません。キャプテンはダイスを左隣のプレイヤーに渡し、そのプレイヤーが新しいキャプテンとなります。新しいターンが始まります。

ゲームの終了

攻撃フェイズ終了後、プレイヤーが持っている宝箱の数が10個以上の場合、ゲームは終了します。プレイヤーは自分の宝物の価値を合計し、最も裕福なプレイヤーがゲームに勝利します。同点の場合は、より多くの宝箱を持っているプレイヤーの勝利となります。さらに同点の場合は勝利を分かち合います。