

ディヴィナーレ: 倫敦の霊媒師



ロンドン 1896年11月17日

通りは荒び道交う人もまばらで、家路を急ぐ人たちだけが早足で通り過ぎていく。しかし豪華なブルームズベリィ・ホテルのプライベートサロンの中だけは様子が全く違っていた。当時は一大オカルトブームの頃、50人もの有名な霊媒師たちが集い、最も優れた霊媒師の座をかけて、前代未聞のトーナメントを開いていた。最終決戦はもう間もなく始まる。そして、あなたはその決勝に勝ち残っている。最も優れた霊媒師として名を馳せ、優勝賞金1,000ポンドを手にするのは果たして誰か？

○ 内容物

- ・ ゲームボード4枚
- ・ カード36枚
- ・ 各プレイヤーにキャラクターカード1枚と予言トークン4枚
- ・ 青の得点トークン16枚(3点)
- ・ 黄の得点トークン44枚(1点)
- ・ 赤の得点トークン20枚(-1点)
- ・ アクションカード3枚

○ ゲームの目的

ディヴィナーレでは、プレイヤーは有名な霊媒師となり、他のプレイヤーの所持しているカードを霊視しなければなりません。毎ラウンド、プレイヤーは手相占い、水晶玉占い、紅茶占い、星占いの4つの占いをを用いてカードの内容の一部を占い、少しずつ情報を集めて、その予言を確固たるものとしていきます。正しい予言は勝利点につながりますが、間違ってしまうとペナルティを強いられます。規程のラウンド後、最も得点の高かったプレイヤーが勝者となる、推理力とはったりの技術が試されるゲームです！

※以下のルールは4人プレーでのものです。2人、3人プレーでは後のページで解説しています。

○ 準備

- ・ ボードをプレイエリアの中央に置きます。
- ・ 各プレイヤーはキャラクターカードと対応する4枚の予言トークンを持ちます。

- ・ 得点トークンは手が届くところに置きます。
- ・ 最も年配のプレイヤーが4人プレイ用のアクションカードを取り、スタートプレイヤーとなります。
- ・ ゲームが始まります。

○ ゲームのプレイ

ゲームは4ラウンドで行われます。各ラウンドの後、アクションカードを次のラウンドのスタートプレイヤーとなる時計回りで隣のプレイヤーに渡します。ゲーム中、各プレイヤー1度ずつスタートプレイヤーになります。

○ ラウンドの準備

各プレイヤーは、各ボードの中央に自分の予言トークンの1枚を置きます。全てのカードをよく混ぜ、6枚ずつ配ります。

重要:12枚の残ったカードは裏向きにしてそばに置きます。誰もカードの中身を確認してはいけません。新しいラウンドの始まりの時使ったカードと脇によけておいたカードの全てのカードを再びよく混ぜます。



○ ターンの概要

スタートプレイヤーが始めます。その後時計回りに進みます。自分の手番では、以下の2つのアクションを順番に行います。



1 カードのプレイ

手札からカードを1枚選び、対応するボードのそばに置きます。カードは各ボードの横でいつでも全てのプレイヤーが何枚プレイされたか確認できるように重ねていきます。

2 予言トークンの移動

今プレイしたカードに対応するボード上に置かれている自分の予言トークンを移動します。今ある場所に止めておきたい場合でも必ず移動しなくてはなりません。まだ予言トークンが置かれていない数字マス、または、ボードの中央—そこは複数のトークンを置くことができます—に戻すこともできます。



この移動はランダムではありません。あなたは、そのラウンドでそのボードにカードが何枚置かれるかを予言す

るのです。

助けになるのは、デッキは36枚のカードで構成されており、

- ・赤の手相占いカードが6枚
 - ・青の水晶占いカードが8枚
 - ・緑の紅茶占いカードが10枚
 - ・黄の星座占いカードが12枚
- になっていることです。

しかし注意してください。これら36枚の中から24枚だけが毎ラウンドプレイされるのです。もしかすると、赤カードが1枚も存在しない可能性だってあります。非常に稀ですが、あり得なくはないです。正しい選択をするかどうかは、プレイヤー次第なのです。

忘れないでください、毎ターンカードをプレイしなくてはならず、対応する予言トークンを空いているスペースに移動しなくてはなりません。

○アクション・カード

各ラウンドの始めに、スタートプレイヤーは参加人数に対応したアクションカードを受け取ります。アクションカードにはゲーム中に適用される、特別なイベントが記されています。スタートプレイヤーは、通常のゲームの流れに戻る前に、イベントを処理しなければなりません。

もし各プレイヤーの手札が6枚ずつなら(ラウンド1の開始時など)、それぞれ3枚のカードを選んで右隣に渡します。ですから同時に、左隣のカードを3枚受け取るわけです。

左隣からの3枚を見る前に、まず右隣に自分のカードを3枚渡して下さい。

- ・全てのプレイヤーの手札が4枚になったら、それぞれ2枚のカードを渡さなくてはなりません。
- ・全てのプレイヤーの手札が2枚になったら、それぞれ1枚のカードを渡さなくてはなりません。

注意: 右隣に渡すカードは、どのカードが場に出されるかを、予言する助けになるだけではありません。場に出したくないカードを(右隣に押し付けることで)自分の手札から取り除くのにも使えます。予言トークンを動かしたくない場合に有効です。

○得点計算

(プレイヤー全員が、手札のカードを全て場に出して)ラウンドが終わったら、各ゲームボードの横に並んだカードの枚数を確認します。それぞれの分野で、最も優れた予言をしたプレイヤーが、勝利点を獲得します。

ボード横のカード枚数と、予言トークンを置いたマスの数字が同じなら「完璧な予言」ができた事になります。誤差が完璧な予言の左右のマス1つなら「惜しい予言」になり、それ以外は「間違い」になります。

中央の初期配置マスに予言トークンを置いていたプレイヤーは、そのゲームボードでの得失点がありません。

完璧な予言をしたプレイヤーは、青い勝利点トークンを1コ受け取ります。惜しい予言なら黄色い勝利点トークンを、間違いなら赤い勝利点トークンを、1コずつ受け取ります。

注意:

赤い勝利点トークンは失点です！できるだけ受け取らないようにしましょう。

ボーナス・スペース

ゲームボードのマスの中には、いくつかのボーナスマスがあります。シングル・ボーナス(Single Bonus)スペースと、ダブル・ボーナス(Double Bonus)スペースです。



「3/4」のマスがダブル・ボーナス、「5」のマスと「9/10」のマスもシングル・ボーナス。シングル・ボーナスのスペースで、完璧な予言／惜しい予言をしたら、黄色い勝利点トークンを1コ追加で受け取ります。ダブル・ボーナスのスペースでなら、黄色い勝利点トークンを2コ追加で受け取ります。もし間違った場合は、追加で受け取るのは(黄色ではなく)赤い勝利点トークンになります。

勝利点トークンの両替や相殺はいつでも可能です。黄色3コと青1コを交換したり、同じ数の黄色と赤を銀行に戻したりできます。受け取った勝利点トークンは裏向きにしておきます。

○次のラウンド

ラウンド4が終わっていないければ、アクションカードを左隣に渡し、スタートプレイヤーを交代します。そして新たなラウンドを始めます。

○ゲームの終了

4ラウンド目が終わったら、受け取った勝利点トークンを表向きにして合計点を計算します。最も勝利点を稼いだプレイヤーの勝利です。

3人用ルール

3人用のアクションカードを使うだけです。3ラウンドで行います。(最初の手札は8枚)

2人用ルール

2人用のアクションカードを使い、2ラウンドで行います。さらに以下の特殊なアクションを行います。(最初の手札は12枚)

ゲームの最初、手札を見た後、それぞれ2枚を選んで裏向きのまま自分の前に置いておきます。この処理の間、予言トークンを動かすことはありません。これらのカードはゲームの最後に明らかになるまでそのままです。

両プレイヤーが手札を全て場に出したゲームの終了時、それぞれが置いておいた2枚ずつのカードを表向けます。それらのカードを、対応するゲームボードの横に重ねます。その後、得点計算を行います。この処理の間、予言トークンを動かすことはありません。