

JUSTINIAN™

ユスティニアヌス

2-4人用

Alessandro Saragosa & Leo Colovini (訳者: COQ)

<ゲーム概要>

精力的な皇帝として知られるユスティニアヌス I 世はビザンチン王国を527-565年の間治めていました。彼の大いなる野望は、ローマ帝国を征服することでした。そのため、彼は自身の周りを優れた従者、勇敢な軍人そして聡明な参事官で固めました。結果、彼は成功する事となりましたが、それには巨大な軍勢と資金を要しました。ヨーロッパの変貌と多過ぎる敵に囲まれ、彼の成功は長くは続かなかったのです。

それでも、彼の功績は違う形で遺っています。それは、コンスタンチノープルに建設された Hagia Sophia や中国との貿易ルートであるシルクロードの開拓などです。これら彼の功績の多くは、彼を取り巻く賢人達の助言の賜物であるとも言えるでしょう。

「ユスティニアヌス」では、あなたは秘密裏に皇帝の取り巻き達に影響を与え、自分のお気に入りの地位を高めます。与えた影響は、取り巻き達の力関係を変化させます。ゲーム中3回、ユスティニアヌスは重要な決定にアドバイスを求めます。その際、あなたは自分のお気に入りの地位に応じた得点を得ます。しかし、得点計算のタイミングを測る事は非常に難しいのです。そして、4色のカードのうち1色は得点にならないことがゲームをさらに悩ましくします。

あなたは自分のお気に入りの巧く影響を与える事ができるでしょうか？それとも、帝国の運命を他のプレイヤーに握られてしまうのでしょうか？

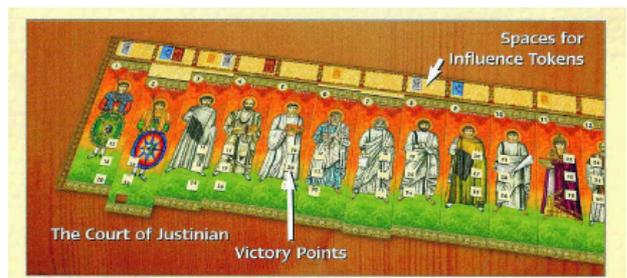
<コンポーネント>

- ・ ゲームボード 1
- ・ スコアボード兼フェイズボード 1
- ・ キャラクタータイル 12
- ・ キャラクターカード 48
- ・ 影響力トークン 22×4色
- ・ スコアマーカー 2 (記録用と100点以上表示用)×4色
- ・ ゲームフェイズトークン 1
- ・ つい立て 4
- ・ ルールブック 1

<ゲームボードについて>

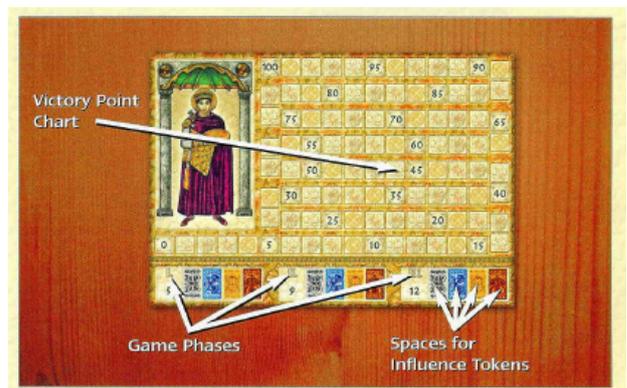
ゲームボードはユスティニアヌスの王宮を示しています。ボードの上に、キャラクタータイルを並べ、各キャラクターの地位を表します。プレイヤーは、影響力トークンを使用することによって、キャラクターの地位を変動させ、多くの得点が得られる様に

することができます。キャラクタータイルの窓から見える数字が、得点計算でそのキャラクターが与える得点です。ボード上部のマスは、それぞれのキャラクターに対する影響力トークンを配置する場所となります。



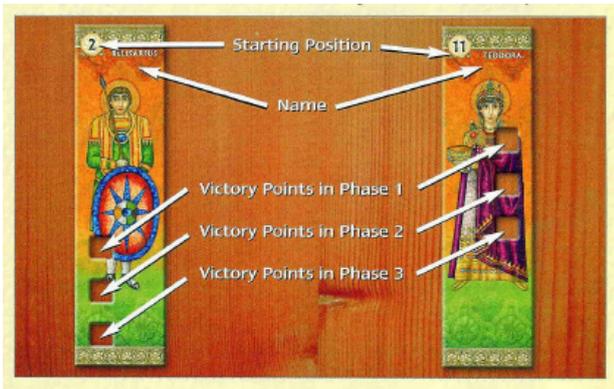
<スコアボード兼フェイズボードについて>

ゲームは3つのフェイズに渡って行われます。各フェイズの終わりには、得点計算が行われます。現在のフェイズはゲームフェイズトークンによって示されます。ゲーム中、影響力トークンをこのボードにプレイすることにより、得点計算を開始することができるようになります。ゲーム中に得た得点は、このボードの得点チャートに記録します。



<キャラクタータイルについて>

キャラクタータイルはゲームボード上に1列に並べて使用します。各タイルには3つの窓があり、そこから見える数字が各得点計算でそのキャラクターから得られる得点です。王宮での地位が増すにつれ (キャラクタータイルが右に移動するにつれ) 高得点が表示されるようになっていきます。逆に、そのキャラクターの王宮での地位が下がると (キャラクタータイルが左に移動すると)、得られる得点は低くなっていきます。3つの窓はそれぞれ上から順番に、1~3ラウンドの得点計算に使用します。



<キャラクターカードについて>

「ユスティニアヌス」では48枚のカードを使用します。カードには、王宮の取り巻き達が描かれています。ゲームの開始時に、各プレイヤーには4色全てのカードが配られます。ゲーム中、あなたはこのカードに書かれた人物の地位を高めることに邁進するのです。



<影響力トークンについて>

ゲーム開始時、各プレイヤーは22個の影響力トークンを受け取ります。影響力トークンには1~3の数字が黒か赤の文字で書かれています。(内訳：1×5個、2×4個、3×2個(各色)) 黒字はプラスを表し、赤字はマイナスを表します。ゲーム中、影響力トークンを使用して取り巻きに影響を与えたり、得点計算を始めたりできます。



<スコアマーカについて>

スコアマーカを使用して、ゲーム中獲得した得点を記録します。100点以上を獲得した時は、「100」のマーカを自分の前に表示します。200点を超えた場合には、「100」を裏返して使用します。



<ゲームフェイズトークンについて>

スコアボード兼フェイズボードに配置し、現在のフェイズを表示します。

<つい立て>

自分の影響力トークンを他のプレイヤーに見られないようについ立ての裏に隠します。

<ゲームの準備>

- ・ テーブルの中央にゲームボードとスコアボード兼フェイズボードを配置します。
- ・ キャラクタータイトル2枚をゲームボードに番号順に配置します(1が一番左、12が一番右になるように)。
- ・ 各プレイヤーは自分の色の影響力トークンを1セット(22個)とつい立てとスコアマーカを受け取り、スコアマーカを0点に配置します。100点以上を表示するためのマーカは得点ボードの隣に置いておきます。
- ・ 自分の英極力トークンを自分のつい立ての前に裏向きに配置して良く混ぜ、ランダムに10個を自分のつい立ての裏へ置いて自分だけが内容を確認します。残りの12個のトークンはつい立ての前に裏向きのまま置いておきます。
- ・ キャラクターカードを色ごとの山にして良く混ぜ、各プレイヤーに各色2枚ずつ(合計8枚)配ります。残りのカードはゲームボードの横に4つの山札として並べておきます。(重要：2人プレイの場合は、各色2枚ずつではなく、各色3枚ずつのキャラクターカードを配ります。)
- ・ ゲームフェイズトークンを「I」のマスを配置します。
- ・ スタートプレイヤーをランダムに決定します。

<ゲームの進め方>

「ユスティニアヌス」の1ゲームは3フェイズによって構成されます。各フェイズの最後に、4色のキャラクターカードのうち1色が得点計算で得点を与えます。各フェイズは、1~数回のターンで構成されます。各ターンのプレイヤーの手番では、影響力トークンをゲームボードもしくはフェイズボードに配置することができます。

・ ターンについて

スタートプレイヤーから始め、時計回りに全員が手番を行っていきます。手番では、影響力トークンを裏向き(数字が見えない様)にしてゲームボードの好きなマスもしくはフェイズボードの現在プレイされているフェイズの場所に置くことができます。

もしも、影響力トークンを置きたくない(置けない)場合、パスをしなければなりません。パスしたら、ただちに自分のつい立ての前に置かれた影響力トークン2つを自分のつい立ての内側に表向け、次のターン以降使用することができます。パスしたプレイヤーはこのターンに手番を行うことはできなくなります。これを全員がパスして影響力トークンを2つ獲得するまで続けます。

注意：

- 1) ゲームボードのマスには、合計3つ(色に

関係無く)までしか影響力トークンを置く事ができません。

2) 自分以外の全員がパスしたら、ゲームボードには好きなだけ(ただし注意1)は有効)影響力トークンを置くことができますが、フェイズボードにはあと1つしか置く事ができません。

3) パスをしたプレイヤーは次のターンになるまで手番を行うことができなくなります。

重要: ゲームボードもしくはフェイズボードにプレイした自分の影響力トークンの数字は、いつでも確認することができます。

全員がパスをしたら、ゲームボードに配置された影響力トークンを全て表向け、該当するキャラクタータイトルの上に配置します。

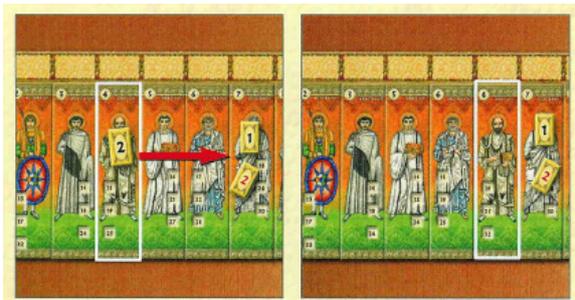
これでキャラクターの地位を変動させる準備ができたこととなります。このターンで最後にパスをしたプレイヤーが、キャラクターカードの移動を左から行うか、右から行うか決定します。

各キャラクタータイトルに配置された影響力トークンの値を黒字はプラス、赤字はマイナスとして合計します。この合計値がプラスならば、そのキャラクタータイトルをプラス分だけ右に移動します。合計値がマイナスならば、そのキャラクタータイトルをマイナス分だけ左に移動します。キャラクターが移動する際、その他のキャラクターは隙間を埋めるようにずれていきます。キャラクターが右に移動するほど、そのキャラクターが得点計算時に与える得点が多くなります。

移動を終えたキャラクタータイトルに置かれていた影響力トークンは、移動後にゲームから取り除きます。

例:

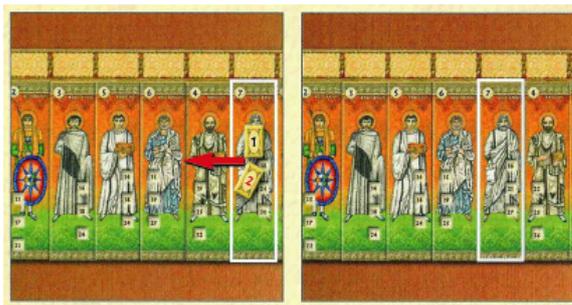
- 1) キャラクターの移動は左から右に向かって行う事にしました。
- 2) 4番の「Basilius」には黒字の2のトークンが置かれているので、このキャラクターを2つ右にずらし、6と7の間に移動させます。



- 3) 7番の「Giulianus」には赤字の2と黒字の1のトークンが置かれており、合計値は-1です。従って、このキャラクターを1つ左に移動させます。

重要: キャラクターの移動を左から行うか、右から行うかは非常に重要です。どちらから行うかによって、キャラクターの移動は大きな影響

を受けます。上記の例で、もしも移動を右から左に向けて行っていれば、結果は以下の様になるのです。



このターンで最後にパスをしたプレイヤーが次のターンのスタートプレイヤーとなります。もしも、得点計算が起らなければ(条件は後述)、次のターンが始まります。

・ 得点計算の開始について

(得点計算が始まる条件)

ターン中、プレイヤーは影響力トークンをフェイズボードに置くことができます。ターンが終了した時、各プレイヤーは得点計算の始まりを宣言することができます。各フェイズには、得点計算を始めるための最低影響力が設定されています。(フェイズ1: 5点、フェイズ2: 9点、フェイズ3: 12点)

重要: フェイズボードに配置された影響力トークンの値を計算する場合は、数字の色を無視します。(例: 黒字の2と赤字の3が配置されていた場合の合計は5点です)

ターンが終了した時(キャラクターの移動終了後)、得点計算の始まりを宣言できます。

- 最後にパスをしたプレイヤーから、得点計算を始めるかどうかの宣言を行います(宣言するには、自分の影響力マーカーの合計が、上記の最低影響力を満たしてはなりません)。
- 最後にパスをしたプレイヤーが得点計算の開始を宣言しなかった場合は、時計回りに各プレイヤーに宣言するかどうかを確認していきます。

もし、得点計算の開始が宣言された場合:

- 宣言したプレイヤーの影響力トークンを表向けます。この合計値が最低影響力以上であれば、得点計算が開始されます。
- フェイズボード上の全ての影響力トークンを表向けます。
- 影響力トークンの合計値の最も大きいプレイヤー(トークンの数でなく、合計値です。赤字黒字関係なく足すことに注意してください。)がこのフェイズの得点計算で得点を獲得するキャラクターカードの色を決める事が出来ます。
- もしも、影響力トークンの合計値が同じプレイヤーが複数いた場合には、最後にパスをしたプレイヤーから時計回りに近

いプレイヤーが色を決めます。

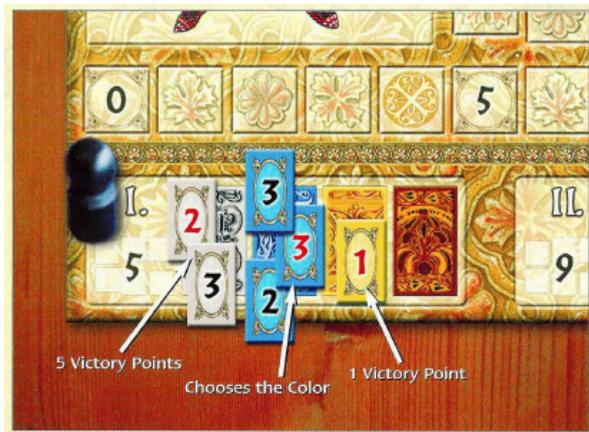
- 色を決めるプレイヤー以外のプレイヤー全員は、フェイズボードに配置されていた自分の影響力トークンの合計値だけ得点を得ます。
- こうして、手札のキャラクターカードのうち、どの色がこのフェイズで得点となるのかを決定します。

自分の影響力トークンの合計値が最低影響力を満たしていない場合には、得点計算の開始を宣言できません。もしも、最低得依拠力を満たしていないのに宣言をしてしまった場合には、得点計算は開始されず、表向けたトークンを再び裏向けてゲームを再開します。

得点計算が発生しなければ、同じフェイズの次のターンが始まることになります。

得点計算について

得点計算が開始されたら、フェイズボードに置かれた影響力トークンを全て表向けます。このフェイズの得点計算で得点となるキャラクターカードの色を決定するプレイヤー以外のプレイヤーは、フェイズボードに置いた自分の影響力トークンの合計値と同じだけの得点を得ます。その後、トークンをゲームから除外します。



例：

フェイズ1の終わりに、プレイヤーAは5（黒3赤2）点、プレイヤーBは8（黒3赤3、2）点、プレイヤーCは1（赤1）点、プレイヤーDは0点を配置していました。プレイヤーBが色を決定し、プレイヤーAは5点、プレイヤーCは1点を獲得します。

得点する色を決定したら、各プレイヤーは自分の手札にある決定された色のカードを2枚表向けます。各自、そのカードに対応するキャラクターから得点を獲得します。（2人プレイでは、3枚のカードを表向けます）

全てのキャラクタータイルは3つの窓を持っています。窓から見えている数字が、そのキャラクターから獲得できる得点です。3つの窓は、上から順番にフェイズ1～3の得点となります。

例：フェイズ2の終わり、青のカードが得点対象となり、プレイヤーAは7番目の地位にいる「2：Belisarius」と9番目の地位にいる「10：Niceforus」を持っています。Belisariusは32点、Niceforusは25点となり、プレイヤーAは合計57点を獲得します。



ヒント：元々いた地位より右に移動すると、勝利点は高くなります。逆に、元々いた地位より左に移動すると、勝利点は低くなります。

フェイズ終了時には、フェイズボードに置かれた影響力トークンの得点（得点計算を開始したプレイヤー以外）と、キャラクターカード2枚による得点が加算されます。得点は、スコアボードに記録します。総得点が100点や200点に達したら、該当するマーカーを使用して目印として下さい。

得点計算に使用されたカードはゲームから取り除かれます。

重要：一度使用された影響力トークンはゲームから取り除かれ、二度と登場することはありません。もしも自分の影響力トークンを全て使用してしまったら、ゲームに影響を与える事はできなくなってしまいます。もし、プレイヤー全員の影響力トークンが3フェイズ目終了する前に枯渇してしまい、誰も得点計算を開始できなかったら、以下のようにして最後の得点計算を開始します。フェイズボードに配置した影響力トークンの合計値が最も多いプレイヤーが最後の得点計算のカード色を選択します（同点の場合は、最後にパスをしたプレイヤーに近いプレイヤーが選択します）。

まれに、全プレイヤーが1フェイズもしくは2フェイズに全ての影響力トークンを使用してしまう場合があります。この時は、ゲームが1もしくは2フェイズで終了します。

キャラクターカードの交換

各フェイズの得点計算の直後、次のフェイズが始まるまでの間に、各プレイヤーはキャラクターカードを1枚交換する事が出来ます。最後にパスをしたプレイヤーから始め、1枚のカードを同じ色の山札の一番下にいれ、上から1枚を

ひきます。

ヒント：自分の手札のキャラクターの地位を上げるのが難しいと思うなら、キャラクターカードの交換で元々地位の高いキャラクターを獲得することができるかもしれません。ここで交換されたカードは山札の一番下に入るので、ゲームの終盤で再び登場するかもしれません。

- **ゲームの勝者**

最後の得点計算が終了したら、ゲームは終了します。この時点で得点の最も多いプレイヤーが勝利します。

重要：ゲーム終了時には4色のキャラクターカードのうち3色が得点計算に使用されていることに注意してください。

- **2人用特別ルール**

「ユスティニアヌス」の2人用プレイをする場合、各プレイヤーは各色3枚ずつのキャラクターカードをうけとってゲームを始めます。得点計算では各プレイヤー3枚ずつのキャラクターから得点を得ます。