

エクィリブリオン-夢幻の境界 Equilibrion

Shadi Torbey 作

1~2 人用 8 歳以上 所要時間約 20 分

あなたは Equilibrion(夢の都市)の王です。代々、Incubi(悪く否定的な夢)と Sognae(幸せで肯定的な夢)とが対立的ではありましたが、補佐的な衛兵としてこの都市に住んでいました。あなたの本当に難しい仕事は、それらの夢の間の微妙な均衡を維持するか、確立する事です。都市の色々な地区に彼らを配置し、あるグループが他より強力にならないように彼らの力を利用してください。そして、混沌に注意してください。恐ろしげな実体は不一致と憎悪で増大します。

基本ゲーム: 夢の都市

勝利条件: ゲームに勝つためには、12 枚の都市カードを獲得しなければなりません。



内容物:

12 枚の都市カード

これらのカードは都市の色々な地区を表しています。そこにおいて、夢の間の均衡を維持するか、確立しなくてはなりません。都市カードを獲得するために、あなたは最初にこのカードの均衡を保つ必要があります。都市カードは両端の夢カードの力の合計値が 0 の時に均衡が保たれています。

それぞれの都市カードは 2 つのエLEMENTシンボルがあります。これらのシンボルはプレイする夢カードの対象となる都市カードについて示しています。シンボルは 4 つ(大地、水、火、大気)あります。



72 枚の夢カード

Incubi カード 32 枚と Sognae カード 32 枚

これらのカードは、夢の都市の住人を表しています。そして、住人はお互いのそばに調和して住むことを望んでいます。それぞれのカードは 1 つのエLEMENTシンボルとパワーアイコンが示されています。シンボル(大地、水、火、大気)は対象の都市カードを示しています。あなたは手札から夢カードをプレイする時に、その都市へ配置できます。パワーアイコンは都市の均衡が保たれているかどうかを証明するために用います。Incubi カードのパワーは-1~-3 になります。一方、Sognae カードのパワーは+1~+4 になります。ゲーム中、これらの夢カードを都市カードの両端へ配置するか、あなたの仕事を助ける効果を発生させるために捨て札にすることができます。



混沌カード 8 枚

これらの夢は不一致と戦争を好みます。そして、この都市であなたが均衡を確立する事を防ぐために全力を注ぐでしょう。これらのカードは 4 つのシンボルと +/-5 のパワーアイコンが示されています。混沌カードは夢カードです。ゲーム中、これらのカードも都市カードの隣にプレイします。ただし、常にパワーの強い側にプレイされる事となり、不均衡を増大させます。もしくは、悪い効果により均衡の保たれた都市から夢カードが捨てられる事もあります。または、夢カードの山札からカードを捨て札にします。



2 枚の対極カード

これらのカードは、2 人用プレイ時に使用します。都市カードに対して手札からどのタイプの夢カードをプレイできるかを明確にするためのカードです。

支配者: 1 人用ルール

A. ゲームの準備

都市カードを裏向きにしてよく混ぜて山札とし、最初の 4 枚を表に向けます。そして、テーブルの上に縦の柱になるように並べてそのカードを配置します。夢カードをよく混ぜて山札とし、表になっている 4 枚の都市カードそれぞれに対して、2 枚の夢カードを表にして配置します。Incubi カードは左側に、Sognae カードは右側に配置します。

もし混沌カードが 1 枚だけ表になった場合は、対応する側の方(Incubi カードがあるならネガティブ側、Sognae カードがあるならポジティブ側)へ混沌カードを配置します。

もし混沌カードが 2 枚とも表になった場合は、両方の混沌カードを都市の片側(あなたが選んで良い)へ配置します。このフェイズでは都市と夢のシンボルは関連しません。

そして、初期手札用に 4 枚の夢カードを引きます。もし混沌カードを引いた場合は、このカードをいずれかの都市のパワーの強い側へと配置し、夢カードを 1 枚引きます。あなたの手札が Incubi カードと Sognae カードで 4 枚になるまで続けます。



B. ゲームの流れ

1 ターンは、2 つのフェイズに分かれます。

フェイズ I:

- 夢カードを 1 枚プレイする

もしくは

- 夢カードを 1 枚捨てる

フェイズ II:

- 手札の補充

フェイズ I:

- 夢カードを 1 枚プレイする

手札の 4 枚の夢カードの中から 1 枚を選び、そのカードを都市カードへ配置します。その際に、あなたは以下のルールに従わなくてはなりません:

1) それぞれの都市カードは 2 種類のシンボルが示されています。夢カードに書かれているシンボルが少なくとも 1 つ合致する場合のみ、その都市カードへプレイができます。4 つのシンボルは、大地、水、火、大気です。

重要: 既にプレイ済みの夢カードに書かれたシンボルは無視をしてください。都市カードに書かれているシンボルのみを意識してください。

2) Incubi カードは都市カードの左側にプレイされなければいけませんし、Sognae カードは都市カードの右側にプレイされなくてはなりません。

3) 都市カードの片側には 3 枚以上の夢カードを配置できません。

- 夢カードを 1 枚捨てる

あなたは、以下の 2 つの効果の内 1 つを選びます。

交換

2 枚のプレイ済みの夢カードを入れ替えることができます。あなたはシンボルのルールにとらわれることはありませんが、都市カードの異なる側(訳注: Incubi と Sognae の入れ替えは不可)の夢カードを 2 枚交換はできません。



交換の例

均衡の確立

完全に均衡の確立できている都市カードを獲得してください。

初めに、それぞれの表向きの都市カードを確認します。もし左側のカード(Incubi カードと、もしあるなら混沌カード)全てのパワーアイコンの合計値と右側のカード(Sognae カードと、もしあるなら混沌カード)の合計値が 0 になるなら、あなたの勝利カード置き場の前にその都市カードを置いてください。そして、その都市カードに配置されていた両側の全ての夢カードは捨て札となります。

もし全体として都市カードの均衡が保たれていないが、都市カードへプレイされたいいくつかの夢カードの合計値が 0 であるならば、あなたはこれらの夢カードを捨て札にできます。あなたは都市カードを獲得する事ができず、その都市カードはそこに置かれたままとなります。



特別な例:

もし都市カードの両端へ全く夢カードがプレイされていないければ、均衡が保たれていると考える事はできないので、その都市カードを獲得する事はできません。



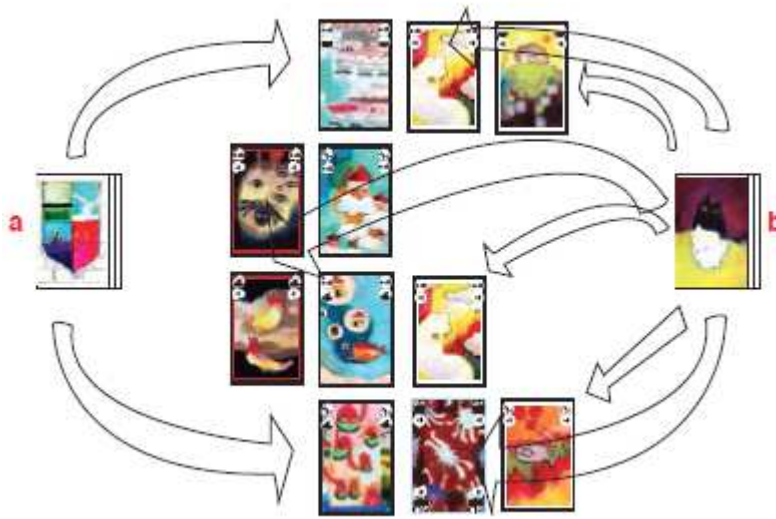
特別な例:

完全な均衡が確立できている。あなたが 4 つ全ての都市カードを同時に獲得できたなら、あなたはボーナスとして追加で 1 枚の都市カードを獲得することができます。都市カードの山札から 1 枚を引き、それをあなたの勝利カード置き場の前にその都市カードを置いてください。

都市カードを獲得した場合、それぞれの獲得された都市カードの置かれていた場所へ新しい都市カードを(以下に示す“a”の様に)置きます。そして、ゲームの開始時に準備したような手続きを行います。

夢カードが両端に置かれていない表に向けた新しい都市カードそれぞれに対して、夢カードの山札から 2 枚カードを引いて都市カードの適切な側に(以下に示す“b”の様に)配置します。シンボルは、無視します。

テーブルの上にある全ての両端が空の都市カードに対して 2 枚の夢カードを引くことを忘れないようにしてください。獲得された都市カードと置き換えるために都市カードが引かれた場合か、都市カードに配置する夢カードが無い場合は気にしないでください。



フェイズ II:

・手札の補充

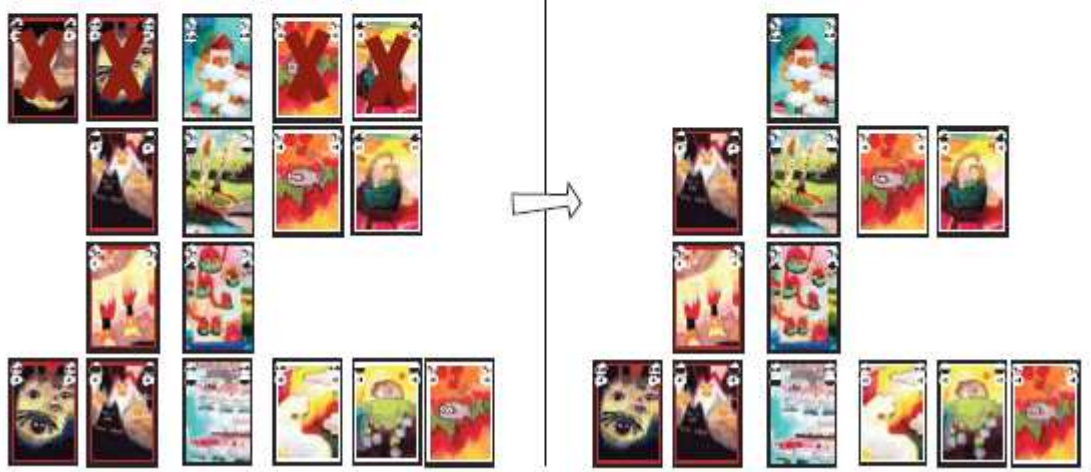
手札が 4 枚よりも少ない場合、夢カードの山札から 1 枚ずつカードを引きます。

- Incubi カードか Sognae カードを引いた場合は、手札に加えます。
- 混沌カードを引いた場合は、あなたは以下に示す 3 つの罰の内 1 つを選ばなくてはなりません。

1. いずれかの都市カードのパワーの強い側に混沌カードを配置する。
2. この混沌カードを捨て札にします。そして、いずれかの獲得されていない均衡の確立できている都市(訳注: 都市の両端の夢カードの力の合計値が 0)の両側の全ての夢カードを捨て札にします。
3. この混沌カードを捨て札にします。そして、夢カードの山札から 4 枚のカードを表にします。それら 4 枚の内 Incubi カードと Sognae カードは捨て札にします。混沌カードが 4 枚のカードに含まれていたならば、それは別にして引いた混沌カードごとに 3 つの罰の内 1 つを選択しなくてはなりません。



混沌カードを引きました。
都市カードへとプレイする事を決めた場合、2行目と3行目はプレイできますが4行目はプレイできません。片側が3枚の最大数となっているためです。



獲得されていない都市の両側の全ての夢カードを捨て札にすることにしました。

混沌カードを別にした(訳注:効果の解決を行った)後、夢カードの山札から夢カードを引いてください。手札が4枚あるならば、このターンは終了です。ゲーム終了まで、次のターンを進めてください。

C. ゲームの終了

勝利: 全ての都市カードを獲得する事

敗北: フェイズ II で夢カードの山札が尽きた状態で、夢カードを引かなくてはならない時

2人の指導者達: 2人用ルール

2人のプレイヤーで都市の均衡を保つよう協力してプレイします。1人用ルールと以下の点を除けば同じルールになります。

A. ゲームの準備

それぞれのプレイヤーは4枚の夢カードと1枚の対極カードを受け取ります。この対極カードは自分の前に表向きに置きます。Sognaeの対極カードを持っているプレイヤーから開始します。

B. ゲームの流れ

- 夢カードを1枚プレイする

プレイヤーは自分の対極カードと合致する夢カードのみプレイができます。すなわち、Incubiの対極カードを持っているプレイヤーは手札にあるSognaeカードを一切プレイできず、Incubiカードのみがプレイ可能です。逆も一緒のルールになります。

- 夢カードを1枚捨てる

プレイヤーは対極カードに関係無く効果を発生させるために、全てのカードの中から1枚捨て札にできます。そのプレイヤーは、その時対極カードは関係無くなり、都市カードの両側に対して効果を働かせる(訳注: 交換のルールについて、書かれていると思われる。交換の基本のルールに則る)事ができます。

プレイヤーがカードを捨てる場合、以下の3つの選択が行えます。 **交換、均衡の確立、対極カードの入れ替え**

対極カードの入れ替え

あなたのパートナーと対極カードの交換を行います。

拡張ゲーム: 力の書

この拡張では、新たな可能性をあなたに授ける素晴らしい遺品である悪名高い力の書を使う事ができます。書物の内容は謎めいていますが、どの程度こっそり見るかはあなた次第です...注意してください! 力というものは常にハイリスクです。

内容物:

8枚の力の書カード

以下の追加ルール以外は、基本ルールと同じです。



A. ゲームの準備

力の書カードを良く混ぜます。内容を見ずにランダムに2枚のカードをゲームから取り除きます。そして、あなたが見たいだけ力の書カードを表に向けます。1枚ずつ表に向けてください。あなたは追加で力の書カードを表に向けるかを決めてください。表に向けられなかった力の書カードはゲームから取り除きます。表向きになった全ての力の書カードはテーブルの上に残します。それぞれの表向きになった力の書カードの影響はゲーム中ずっと有効です。そして、表向きになった力の書カードの影響のため、あなたは(訳注: 表向きになった力の書カードごとに)2枚の夢カードを表向きにする必要があります。表向きになった Sognae カードと Incubi カードは捨てて、表向きになった全ての混沌カードは再度山札に混ぜて山札を作り直します。

力の書カード

それぞれのカードはあなたがゲームを中に使う事ができる特別な力があります。

フェイズIの手札から夢カードを捨てるタイミングならいつでも、基本ゲームの効果(**交換、均衡の確立、対極カードの入れ替え**)の内1つを発生させる代わりに表向きとなった力の書カードの効果を使う事ができます。

空飛ぶ Incubi の書

ある都市カードにある Incubi カードを別の都市へ移動できます。この移動は都市の左側である必要があります。シンボルは無視します。あなたは左側にすでに3枚の夢カードが置かれている都市へ Incubi カードを移動することはできません。混沌カードは移動できません。



空飛ぶ Sognae の書

ある都市カードにある Sognae カードを別の都市へ移動できます。この移動は都市の左側である必要があります。シンボルは無視します。あなたは左側にすでに3枚の夢カードが置かれている都市へ Sognae カードを移動することはできません。混沌カードは移動できません。



見えざる Incubi の書

既にプレイ済みの Incubi カードを1枚捨て札にできます。混沌カードは捨て札にできません。



見えざる Sognae の書

既にプレイ済みの Sognae カードを1枚捨て札にできます。混沌カードは捨て札にできません。



広場愛好の書

空の都市カード(つまり、テーブル上にあり両側に1枚も夢カードが置かれていない都市カードです)を獲得します。そして、その指定した都市カードの置かれていた場所へ都市カードの山札の一番上の都市カード(山札が残っているなら)を配置します。その後、(通常通り均衡の確立の後行う様に)2枚の夢カードをテーブル上の空の都市カードへ配置します。



悦ばしい均衡の書

基本ゲームのルール通りに均衡の確立を行ってください。もし完全な均衡(テーブル上の4つの都市カード全てで均衡が保たれている)であるならば、山札が残っているならさらに追加で1枚ボーナスカードを受け取ります。(つまり、あなたは2枚の都市カードをボーナスで受け取ります)



予言の書

夢カードの山札から2枚のカードを見て、あなたが選んだ順で山札に戻します。

注意: “予言の書”が2枚あるなら、効果は累計されるため、夢カードの山札から4枚のカードを見ることができます。

重要: 2枚の力の書カードが累計される唯一のケースです。



バリエント: より高い代償

ゲームの難易度を上げたい場合、このバリエントルールを適用することをお勧めします。表向きになった力の書カードの影響のため、あなたは(訳注: 表向きになった力の書カードごとに)2枚ではなく、3枚[もっと難しくする場合は4枚]の夢カードを表向きにする必要があります。

2人プレイ時は、力の書カードは両方のプレイヤーで利用可能です。プレイヤーは、自分の持つ対極カードに関係無くどんな効果も利用できます。例えば、Incubiの対極カードを持つプレイヤーが、“見えざる Sognaeの書”の力を使って Sognaeカードを捨て札にできます。

拡張ゲーム: 正方形の建造物と高次元なるもの

この拡張では、夢の中の夢である高次元なるものを発見します。それは、良くもあり悪くもあります。あなたは全ての夢が集まる都市のかけらである正方形の建造物も管理しなくてはなりません。



内容物:

4枚の正方形の建造物カード、8枚の高次元カード(2枚の火、2枚の水、2枚の大地、2枚の大気)

A. ゲームの準備

都市カードの山札へ4枚の正方形の建造物カードを混ぜます。夢カードの山札に8枚の高次元カードを混ぜます。

正方形の建造物

これらのカードは都市カードとして考えます。そのカードは、4つの全てのシンボルが書かれています。この意味は、そのカードへ全ての夢カードがプレイ可能なことを示しています。ゲームに勝利するには、基本ゲームの12枚に加えて、これらの4枚のカードを追加で獲得する必要があります。

高次元なるもの

これらは夢カードとして考えます。高次元カードは、Incubiカードであり Sognaeカードです。手札から高次元カードを都市カードへプレイする場合、Incubiカードであるか Sognaeカードであるかを決めてください。そして、適切な側に配置します。山札から直接都市カードへプレイされる時(ゲーム開始時や均衡の確立)はいつでも、他の表向きになったカードに従います。例えば、高次元カードと Incubiカードが表になった場合、Incubiカードと同じ側に高次元カードは置かれます。

特別な例:

混沌カードと一緒に高次元カードが表になった場合、2枚のカードは同じ側に置く必要があります。あなたは、どちら側に置くかを決めてください。

2人プレイ時は、プレイヤーは自分の対極カード側だけに高次元カードをプレイ可能です。