The cover art depicts two characters in a medieval setting. On the left, an older man with a long white beard and hair, wearing a green and gold tunic, holds a sword. On the right, a younger man with blue hair and a red tunic, wearing a dark, ornate armor, looks towards the older man. The background shows a stone building with intricate carvings and a warm, orange glow. The title 'Guilds of Cadwallon' is written in a large, blue, gothic-style font at the top.

Guilds of Cadwallon

A game by
Gaëtan Beaujannot and
Charles Chevallier

「カドワロンのギルド」
日本語ルール

Guilds of Cadwallon

侯爵がカドワロンの自由都市に名ばかりの権力を振っている中、交易や通商、さらには犯罪までも仕切る数多くのギルドによって都市の真の権力が支配されているのは、誰にも手を出せない秘密だった。組織同士の小競り合いはえてして悲惨で熾烈なものとなり、暴力的な対立を最小限に抑えるために、侯爵の政治的な才能や都市の民兵の武器が必要な事態となっている。

カドワロンでの裕福な家計の長の中の一人として、君は名声と影響を広め、王宮の背後の権力者とならねばならない。その目的を達成するには、都市の街路に君の手下を送り込み、強力なギルドの重要な面々を仲間に引き入れながら、ギルド同士を互いに争わせる必要がある。タイミングが合えば、君はその影響力で都市の政局を操り、競争相手に対して優位に立てるだろう。

手下を賢く使い、さらに甘言や陰謀を駆使することで、君の勝利への道は拓かれるであろう！

カドワロンのギルド

都市のギルドは、カドワロンで営まれている多くの産業を監視し支援するために結成されたものだ。各ギルドにはそれぞれ独自の法や伝統があり、組員に対する威信や権力を用心深く守り続けている。

金貸しギルド



両替商や質屋といったいかかわしいギルドは、同時に都市の地下組織を支配し、盗賊ギルドによって支配されていないあらゆる犯罪行為を制圧している。金貸しギルドは、侯爵や都市の貴族に対する秘密の犯行組織を結成している。

概要

君は都市の街路に自分の手下を送り込み、カドワロンのギルドのメンバーを操って自分の利益にしようとします。あなたが支配しているギルドのメンバーは、このゲームにおいて「ギルドポイント」と呼ばれるそのギルドに対するあなたの影響力をさらに拡大します。

ゲームの目的

ゲーム終了時に最も多くのギルドポイントを獲得しているプレイヤーがゲームに勝利します！

ゲーム用具リスト

- 手下フィギュア×24(4色)
- 確保トークン×24(4色)
- 地区カード×38
 - ギルドカード×16
 - 人物カード×4
 - 民兵カード×5
 - アクションカード×13
- 状況カード×12
- 契約カード×10
- 開始プレイヤーカード×1
- このルールブック

ゲーム用具の詳細

この項では、「カドワロンのギルド」で使用するゲーム用具の詳細を説明します。

手下フィギュア



このプラスチック製フィギュアは、プレイヤーの手下を表します。

確保トークン



地区カード

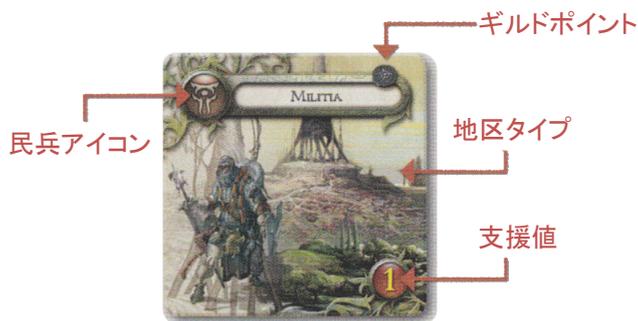
各地区カードには地区タイプがあり、これは背景のイラストで確認することができます。

ギルドカード



このカードは、将来有望な貴族の影響をうけることになるであろう、カドワロンの仕事を支配する様々なギルドのメンバーを表します。すべてのギルドカードには、ギルドのアイコンのうち1つ、黄色のギルドポイントシンボル、1～3の支援値が描かれています。

民兵カード



このカードはカドワロンの法の番人を意味し、対立するカドワロンのギルドを食い止めようとしています。民兵カードには、民兵アイコン、黒のペナルティポイントシンボル、1～2の支援値が描かれています。

プレイのヒント: 地区カードの黄色のギルドポイントは、プレイヤーの得点にプラスされます。民兵カードの黒のペナルティポイントはプレイヤーの得点にマイナスされます。

人物カード



このカードは、カドワロンの重要人物を意味しています。彼らはギルドには縛られていませんが、しばしば自分の現在の目的に最も役に立つギルドを手助けします。人物カードにはギルドポイントも支援値もありません。

アクションカード

各アクションカードには、プレイヤーがそのアクションカードをプレイすることで実行できる行動が描かれています。アクションカードは、すべて2ギルドポイントで支援値が2です。



状況カード



このカードは「状況カード」選択ルール(P18参照)採用時にのみ使用され、ゲームのルールを少しだけ変更します。

契約カード



このカードは「契約カード」選択ルール(P19参照)採用時にのみ使用され、ゲームのルールを少しだけ変更します。

準備

「カドワロンのギルド」の準備は、以下の手順に従ってください。

1. 地区デッキの準備

- 状況カードの選択ルールを使用しない場合、状況カードをボックスに戻してください(P18「状況カード」参照)。
- 開始プレイヤーカードを脇に置きます。
- ランダムに6枚のアクションカードを選び、ボックスに戻します。
- 残った32枚の地区カードをシャッフルし、裏向きにおいてやマフだとします。

2. 手下フィギュアの準備

各プレイヤーは自分の色を選び、その色の手下フィギュアを自分の手元に置きます。

3. 開始プレイヤーの選択

最も若いプレイヤーが開始プレイヤーカードを受け取ります。そのプレイヤーが、最初のゲームラウンドの最初のターンを実行します。



剣ギルド



最初はカドワロンの都市の礎を作った雇われ人に過ぎなかったこのギルドは、現在はすべての傭兵を監視する立場にある。この都市内で武器を売る権利を所有しているのは、剣ギルドのメンバーの作業場のみだ。

ゲームラウンド

「カドワロンのギルド」は一連のラウンドで進められます。各ラウンドは3つのフェイズに別れています。

1. 公開フェイズ
2. 派遣フェイズ
3. 支配フェイズ

これらのフェイズはこの順番に実行されます。あるフェイズが完全に終わってからでなければ、次のフェイズには進みません。

公開フェイズ

このフェイズ中、開始プレイヤーは山札から地区カードを公開し、テーブル上に9枚のカードを並べます。

ゲームの代書のラウンドでは、山札から9枚のカードを公開し、それらを3列3段に並べます。9枚のカードはすべて表向きです。カードとカードの間は手下フィギュアを置けるだけの間を開けてください。この12箇所の間を“街路”と呼び、手下フィギュアはここにプレイされます。



金細工士ギルド



カドワロンでは「金細工」は「商人」と同義だ。金細工師ギルドは、最初は貴金属を交易する人々によって結成されたが、現在では自分で作った物でない商材を販売する者すべてを支配している。

ゲームが進むと、いくつかの地区カードはそのまま残って次のラウンドに持ち越されます。第2ラウンド以降は、開始プレイヤーは3列すべてを埋まる枚数のカードのみを表向きに置いてください。

9枚の地区カードが置かれたら、公開フェイズは終了します。

派遣フェイズ

このフェイズでは、プレイヤーは順番に手下フィギュアを配置しアクションカードを使用します。開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは以下のステップ順に従って自分のターンを実行します。

1. 手下フィギュアを1体配置する(強制)。
2. アクションカードを1枚プレイする(任意)。

このプレイヤーが以上のステップを終了したら、ターンは左隣のプレイヤーに移動します。

これを、12箇所の街路すべてが手下で埋まるか、すべての手下が配置されるまで続けます。以上で派遣フェイズが終わります。

注:プレイヤーはゲーム開始時にはアクションカードを持っていないので、ゲームの最初のラウンドではアクションカードはプレイできません。

街路

手下は常に街路(2枚の地区カードの間の空間)に置かれます。各街路には手下フィギュアは1体しか置けず、すでに埋まっている街路には新たに手下は置けません。手下が街路と街路の間の交差点に置かれることはありません。

プレイヤーのターン中、そのプレイヤーは自分の手下フィギュア1体を空いている街路に置く義務があります。パスはできません。

例:赤プレイヤーは自分の手下を剣ギルドのメンバーと「タロット魔道士(Tarot Mages)」のアクションカードの間に置いた。実際はその上の剣ギルドと建築士ギルドの間に置きたかったが、各街路には手下は1体しか置けないため、そこに置くことはできない。



アクションカード

プレイヤーは、手下フィギュアを置いた後に手札のアクションカードを1枚プレイできます。アクションカードは、地区カードの交換や埋まっている街路への手下の配置等、特殊な行動を行う事のできるカードです。

アクションカードをプレイする場合、そのプレイヤーはそれを表向きに自分の前に出し、カードの指示に従います。そのアクションカードは表向きのままテーブルに残ります。各アクションカードは1回しか使用できませんが、使用後もそのカードのギルドポイントは獲得できます。

例:青のプレイヤーは「新たな市場(New Market)」のアクションカードをプレイした。これは同一の地区タイプを持つ地区カード2枚を交換するものである。そのプレイヤーは民兵(Militia)カードと建築士ギルドを交換し、その後に「新たな市場」カードを表向きに自分の前に置いた。



注:アクションカードで2枚の地区カードを交換した場合、その2枚の地区カードのみが移動します。それ以外の地区カードやすべての手下フィギュアは元あった場所に残ります。

支配フェイズ

このフェイズ中、プレイヤーは場の各地区の支配を誰が得たかを決定します。ある地区カードの支配は、その隣に最も多くの支援があるプレイヤーが勝ち取ります。そのプレイヤーは、そのラウンドにそこを勝ち取ったことを示すために、そこに自分の確保トークンを置いてください。すべてのカードの支配を確認した後、各プレイヤーは自分が支配を得たカードを取り、表向きに自分の前に置きます(空間を節約するために重ねても構いません)。プレイヤーがアクションカードを獲得した場合、そのカードは自分の手札に加え、後のターンにプレイするまで保持します。



ある地域カードの隣の最も多い支援が複数のプレイヤー間で同点の場合、そのカードは誰も獲得しません。それは次のラウンドまでそのままの位置に残ります。

支援の計算

各手下は、それがいる街路に隣接する両方の地区に、そのプレイヤーの支配のための支援を与えます。手下が生み出す支援の値は、その手下がいる街路を挟んで反対側の地区カードに書かれている支援値に等しい値です。つまり、ある手下はそれが隣接する2つの区画に、それぞれ異なる値の支援を生み出す可能性があると言うことです。

注:人物カードは支援値を持たず、街路を挟んで反対側の地区カードに手下が生み出す支援は0です。

例:黄色の手下は金貸しギルドと剣ギルドの両方に対して支援を生み出す。金貸しギルドの地区に対して生み出す支援は、街路を挟んで反対側の支援値が3なので3である。一方で、剣ギルドの地区に対して生み出す支援は1しかない。



ラウンドの終了

9枚の地区カードを誰が獲得するかを決定した後、各プレイヤーは自分の手下フィギュアをすべて手元に戻します。開始プレイヤーは開始プレイヤーカードを自分の左隣に渡してください。新たな開始プレイヤーは、次のラウンドの最初のターンを実行します。

その後、次のラウンドの公開フェイズを実行します。

建築士ギルド



腕のたつ建築士や彫刻家や金属細工士で構成されたこのギルドは、建築の通商に関する秘密を注意深く守っている。建築士ギルドはその秘密主義により、技術上の謎へと挑む技師達の本拠となっている。

ゲームの勝利

空いた3列をすべて埋めるだけの地区カードが残っていない場合、ゲームはただちに終了します。

ゲームが終了したら、すべてのプレイヤーは自分のギルドポイントを集計します(「終了時の得点」参照)。

カドワロンに最も多くの影響を与えている(=最も多くのギルドポイントを獲得した)プレイヤーがゲームに勝利します。同点の場合、獲得したカードの異なるギルド紋章の種類が最も多いプレイヤーが勝利します。

終了時の得点

最終的なギルドポイントを計算するには、各プレイヤーは以下に従います。

地区カードを分類する:最初に、各プレイヤーは自分の地区カードを、左上のアイコン別に分類します。

人物カードをギルドに割り当てる:人物カードはギルドには属していません。彼らは基本的には“ワイルドカード”なのです。ゲーム終了時、プレイヤーは自分の人物カードを、自分の任意のギルドに割り当てます。ただし、そのギルドのカードの枚数が**4枚未満の場合**に限ります。各ギルドのカードの枚数は最大でも4枚です。



各ギルドポイントの計算:プレイヤーは、自分の各ギルド別にギルドポイントを集計します。あるギルドを集計する場合、最初にそのギルドの各カードのギルドポイントを合計します。その後、その合計にそのギルドのカードの枚数を掛けます(そのギルドに割り当てた人物カードも枚数に含まれます)。

ギルドの影響力の合計:プレイヤーは各ギルドのギルドポイントを合計し、自分の基本の得点とします。

アクションカードの追加:プレイヤーは自分が持っているアクションカード(使用済と未使用の両方)のギルドポイントを得点に加えます。アクションカードからのギルドポイントは、アクションカードの枚数による倍率を適用しません。



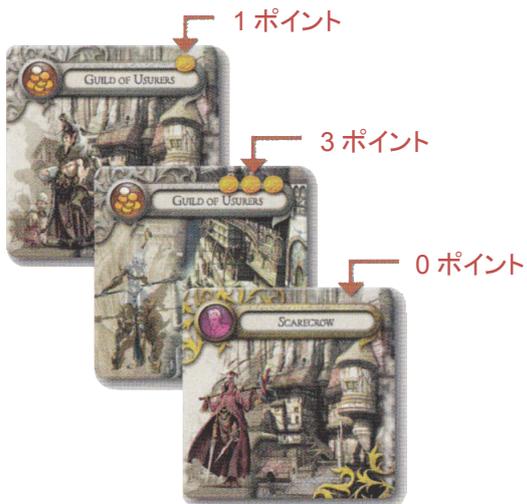
民兵ペナルティの減算:プレイヤーは自分の民兵(Militia)カードのペナルティポイントを合計し、それに自分の持っている民兵カードの枚数を掛けます。そのペナルティポイントを、自分の得点から引いてください。

得点の例: ゲーム終了時、赤のプレイヤーは以下のカードを持っている。



彼は人物カードを1枚持っている、これを金貸しギルドか金細工師ギルドに割り当てられる。彼はそれを、より多くのポイントの取れる金貸しギルドに割り当てた。

金貸しギルド: 12ポイント



4ギルドポイント(1+3+0) × カード3枚(ギルドカード2枚+人物カード1枚) = 12ポイント

金細工師ギルド: 2ポイント

2ギルドポイント(2) × カード1枚(ギルドカード1枚) = 2ポイント

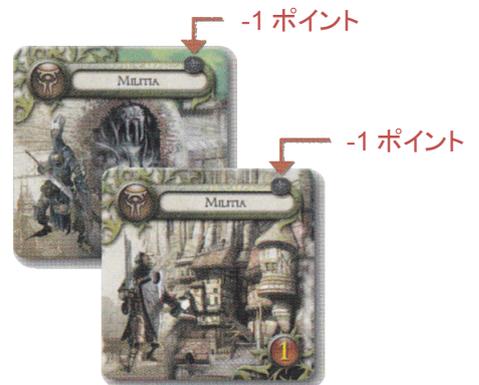


1枚だけ持っているアクションカードは2ギルドポイント



民兵: マイナス4ポイント

2ペナルティポイント(1+1) × カード2枚(民兵カード2枚) = -4ポイント



最終得点

12(金貸し)+2(金細工)+2(アクションカード)-4(民兵) = 12ポイント

選択ルール

この項目では、ゲームに幅広さを加えるいくつかの選択ルールを解説します。ゲームの開始前に、プレイヤーはどの選択ルールを採用するかを決めておいてください。

状況カード

状況カードは、プレイヤーの戦略に影響を与える都市の政策を表します。このカードはゲームの進行や得点計算に若干の変更を加え、それによりゲームに新たな戦略上の選択枝や悩みどころをもたらします。ゲームの開始前に、すべての状況カードをまとめてシャッフルし、一番上のカードを公開します。その公開された状況カードに書かれているのがルール変更の詳細で、これはゲーム全体を通して有効です。



何ゲームか続けてゲームを行う場合、各ゲームの最初の段階で新たな状況カードを引いてください。

民兵



侯爵にのみ忠誠を誓う民兵は、この独特な自由都市の独立を守るだけでなく、城壁の内側の法と秩序を維持するために働いている。ギルド間の抗争が望まざるレベルになった場合、民兵は平和を取り戻すための喜ばしからぬ任務に臨むのだ。

特殊アクションカード

この選択ルールでは、各プレイヤーはゲームの開始時に秘密のアクションを1枚受け取ります。地区の山札から取り除かれた6枚のアクションカードをシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。このカードはプレイされるまで秘密のままです。この選択ルールを使用する場合、プレイヤーは秘密のアクションをゲームの第1ラウンドから使用できます。



契約カード

ゲームの前に、各プレイヤーに契約カードを1枚ずつ配ります。配られたカードは秘密にしておいてください。ゲーム終了時に、自分の契約カードの目標を達成しているプレイヤーは、最終得点にボーナスを受け取ります。



※ Kickstarter 版拡張ルール

バックナー ギルドの支援者



このカードは、対応するギルドにおける重要人物を意味しています。彼らは自分のギルドの目的とカドワロンにおける影響力のために日々戦っています。ギルドの支援者は 1 ギルドポイントで、支援値はありません。

プレイヤーは、自分が獲得した各ギルドの支援者のギルドポイントを加算します。また、そのギルドの支援者が所属する地区カードを 4 枚以上支配している場合、そのプレイヤーはさらに 5 ギルドポイントを獲得します。

大型ゲーム

「カドワロンのギルド」は、大型のボードや 4 人以上での対戦が可能です。この場合、2 セット目の地区カードが必要になります。4×4 や 5×5 のゲームボードで対戦する場合、以下のルールを適用します。

最初に、各プレイヤーにはボードのサイズとプレイヤー人数によって決まる数の手下トークンが渡されます(後述)。

地区デッキの準備の際、まずランダムに 12 枚のアクションカードを抜き、それらを脇に置いてアクションカードの山札とします。その後、残った 66 枚の地区カードをシャッフルして地区の山札とします。ラウンド中、空間が残っていないために手下を配置できなかったプレイヤーは、アクションカードの山札からランダムにカードを 1 枚引きます。

4×4 ゲームボード (2~8 人用)

- 2 人ゲーム: 手下トークン各 12 個
- 3 人ゲーム: 手下トークン各 8 個
- 4 人ゲーム: 手下トークン各 6 個
- 5 人ゲーム: 手下トークン各 5 個
- 6 人ゲーム: 手下トークン各 4 個
- 7 人ゲーム: 手下トークン各 4 個
- 8 人ゲーム: 手下トークン各 3 個

5×5 ゲームボード (2~8 人用)

- 2 人ゲーム: 手下トークン各 20 個
- 3 人ゲーム: 手下トークン各 14 個
- 4 人ゲーム: 手下トークン各 10 個
- 5 人ゲーム: 手下トークン各 8 個
- 6 人ゲーム: 手下トークン各 7 個
- 7 人ゲーム: 手下トークン各 6 個
- 8 人ゲーム: 手下トークン各 5 個

Legacy Games

Game Designer: Gaetan Beaujannot and Charles Chevallier

Executive Producer: David Preti

Cover Illustrator: Edouard Guiton and Miguel Coimbra

Graphic Design: Mathieu Harlaut

Illustrators: Paul Bonner, Gary Chalk, Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Edouard Guiton, Florent Madoux and Paolo Parente

Logo: Mathieu Harlaut

Translator: Fulvio Cattaneo

Editor: Christopher Bodan, Kevin Clark and William Niebling

Coolminiornot

Producer: Chern Ann Ng

Publisher: David Doust

© Guilds of Cadwallon Card Game, Coolminiornot Inc.

© Cadwallon, Cuanide, 2013

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、このゲームに同梱のルールブックを元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Legacy Game 社、CoolMiniOrNot 社および他の団体には一切の責任がありません。



Coolminiornot
1290 Old Alpharetta Road
Alpharetta, Georgia 30005, U.S.A.