

NINJA

Legend of the Scorpion Clan

A STRATEGY GAME OF HIDDEN MOVEMENT

BY FRÉDÉRIC MOYERSON
SET IN THE AWARD-WINNING WORLD OF
LEGEND OF THE FIVE RINGS



A GAME FOR
2-4 PLAYERS

暗く淀んだ影の中を滑るように、タチは慣れた動作で一見打ち捨てられた茶房に素早く入り込んだ。町のこの一角を住処とする魂の抜けたような屑どもは、己の不幸以外にほとんど気を払うことはないの、見つからないようにすることは実に容易いことだ。茶房自体も目立つものではなく、普通に周りの町の風景の中に溶け込んでいる。そこはずいぶんと前からぼろぼろの状態だったが、タチはこの日早くにこの茶房の名と仮面の紋を受け取っていた。仮面はよく知っているものだ。

屋敷の内側は、言ってみれば、外側よりもはるかに荒れ果てていた。しかしその中にあった卓の一つはまだ真新しく、灯籠に照らされたそこには手の込んだ作りの茶道具が据えてあった。卓に掛けているのは茶を飲んでいる男が一人。黒と赤の凝った仮面で顔の上半分を覆っている。それはタチが受け取った書面に描かれていたのと同じ仮面だ。その仮面は、常に同じ男が付けているわけではない。そもそも男と限ったわけでもない。どうでもいいことだ。その仮面をつけているのが自分にとって主であり、タチは疑問も持たずに従うだけだ。

「タチよ」 主が口を開いた。「いつもながら刻を違えぬの」

「御仕えする身にございます」

「見えざるがままにすべき物を見てしまった者がおっての」 主は嬉しげに茶をすすった。「是奴は今のところ、獅子家の客人としてこの町の屋敷におる。明日皇居に出向いて証拠の品を差し出す前に片付けねばならぬ」

「無論」 タチは直ちに答えた。「その者が事を話してしまった者も如何にかすべきでしょうか？」

「おらぬじゃろう」と主は言った。「奴は自己顕示の強い男での、誰かに話して、手柄を横取りされるような危険は冒さぬ」 主はくすりと笑った。「おかげで簡単な話じゃ」

「必ずや」とタチが答える。



見張りの仕事は退屈だという者がいるのはキョウツも知ってはいるが、穏やかな性格の若き侍にとってはむしろ都合だった。静かで落ち着いた見張り場のつましい雰囲気は、彼にとっては十分なものだった……それ故に、今宵の仕事はあまり嬉しくはない。

若き獅子家の一員は、自分が守るべき人物がまた



酒の徳利を空けるのを見て、無理に笑顔を作った。「上等であるのお！」と男は言った。「すばらしき飲待じゃ、のお！」

キョウツは深く頭を下げた。「お喜びとあれば、有難きこと」と彼は言った。「夜も遅うございます。茶などいかがでございましょう？」

男は見下すような表情を見せた。「茶だと？ そんな物はいらん。酒ならばまだよいが」

「もちろんでございます」彼はさらに何か言おうとしたが、それは部屋の戸口を柔らかく叩く音に遮られた。彼は注意深くそちらを見やった。客は笑むと何か言おうとしたが、キョウツは静かにするようしぐさを作った。いかなる理由があっても客を邪魔してはならないという命を、彼は破ったことになる。

戸口にいたのは茶娘だった。「ご所望の茶でございます」彼女は盆を差し出すと、柔らかな声で頭を下げた。彼女の声があったにもかかわらず、警戒心がキョウツの胸を掴んで離さなかった。その時、ごくかすかな衣擦れの音がした。

窓だ。

彼は刀を抜くと振り返り、瞬きする間に部屋を横切ったが、もちろん、そこには何も無い。あるのは風だけだ。

彼が守るべき客は、大きく目を見開いて床に倒れている。彼は自分の喉を掴み、そのわずかな血の滴が、針の穴にも満たない傷跡の存在を示していた。

ゲームの目的

忍者と密通者は、手を組んで2つの使命の場所を見つけてそれを達成し、夜が明ける前に生きて地図から脱出しなければならない。護衛は彼らを止めるのが目的である。

ゲーム用具

この箱には、ゲームをするのに必要なものが一通り揃っているが、一緒に遊ぶ仲間と筆記用具だけは各自用意のこと。

フィギュア

このゲームには 27 体のフィギュアが入っている。内訳は、刀を持った護衛 10 体、槍を持った護衛 10 体、大きな酒の徳利を持った酔った護衛 3 体、忍者 1 体、謀反人 1 体、灯籠 2 つである。灯籠は、警戒レベルとゲームターンを記録するのに使用する。その他のフィギュアは、今夜の仕事に臨んでいる獅子家の侍と蠍家の侵入者を表す。

カード

ゲームにはさらに 58 枚のカードが入っていて、それらは背面の模様で大きく 3 つのデッキに分けられている。獅子家の紋が描かれた 36 枚のカードは護衛用、赤の蠍家の紋が描かれた 12 枚のカードは忍者用、黒の蠍家の紋が描かれた 10 枚のカードは謀反人用である。



個別マップ

4冊の小型の地図は、プレイヤーが秘密の情報や移動を記録するために使用する。

個別スクリーン

4つの小型のスクリーンは、個別マップをほかから見えないようにするために使用する。



ゲームボード

ゲームボードは、今回の舞台となる城の地図を示している。脇にはターン記録トラックと警戒トラックが描かれている。

マップは黄色や青(堀)や灰色の石(壁)でゾーンに区切られている。ゾーンには以下のものが描かれていることがある。

堀



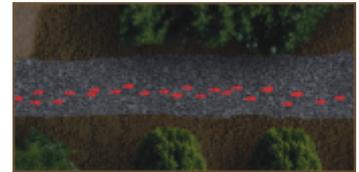
見張り場



番屋



巡回路



壁



使命の目的

厚紙製の6つの異なる使命の目的(A-Fの文字入り)は、プレイヤーが指名を秘密裏に決定するのに使用する。

準備

マップをプレイヤー間に広げる。向きはどちらでもかまわない。

灯籠を1個、警戒トラックの「無」のマスに置く。もう1個の灯籠は、ターン記録トラックの1ターン目に置く。

所属と使命

ゲームには2つの所属がある。侵入者(忍者と謀反人)と護衛である。どのプレイヤーがどちらの所属になるかを定める。3人ゲームの場合、忍者を1人のプレイヤーが、謀反人を別な1人のプレイヤーが担当する。4人ゲームの場合、護衛の所属が2人になる(1人が刀を持った護衛を担当し、もう1人が槍を持った護衛を担当する)。

以下のルールは、侵入者と護衛をそれぞれ1人のプレイヤーが担当する前提で書かれている。3~4人ゲームの場合の違いは、枠囲みで示されている。

6枚の使命の目的をシャッフルする。忍者と謀反人のそれぞれ用に、使命を1枚ずつ引く。使命は護衛には見せない。

使命は城の中に配置されている。各侵入者は自分の使命の場所を見つけ、20 ターン目が終わるよりも前にマップから脱出しなければならない。

3-4人ゲーム:

侵入者は、互いの使命や選んだカードを確認してよい。



戦略の選択

次に、侵入者プレイヤーは 12 枚の忍者カードから 8枚を、10 枚の謀反人カードから7枚をそれぞれ選ぶ。これらのカードは忍者と謀反人のそれぞれの手札となる(両方を混ぜないこと)。選んだカードは護衛には見せない。

同様に、護衛プレイヤーは 36 枚のカードから 24 枚を選んで初期手札とする。残った 12 枚の護衛カードはシャッフルし、山札とする。

4人ゲーム: 2人の護衛は、護衛カードを均等に分け、それぞれを自分の持ち分とする。各護衛プレイヤーは 18 枚のカードから 12 枚を選んで自分の手札とし、残った6枚のカードをシャッフルして自分用の山札とする。手札と山札と捨て札置き場は、護衛プレイヤーごとに分けておくこと。

ゲームのヒント

どのカードを選んだらいいかわからない場合は、以下を利用するとよい。

- 護衛:** 目覚め×4
剣術×2
見回りの聞き耳×4
見回りの探索×4
衛兵の聞き耳×6
衛兵の探索×4
- 忍者:** 剣術×2
縄×2
秘密の抜け穴×1
影歩き×1
手裏剣×2
- 謀反人:** ただの猫だ×1
剣術×2
強い酒×2
縄×1
秘密の抜け穴×1

フィギュアの配置

護衛フィギュアのうち8体は、立ち番として見張り場のアイコン(●)のあるゾーンに置く。見張り場は全部で12ヶ所あるが護衛は8体なので、見張り場のうちいくつかは空くことになる。1つの見張り場には護衛は1体しか置けない。

次に、護衛2人による見回りを3組作る。見回りは、各巡回路のいずれかのゾーンに置く。見回りのフィギュアの向きは、巡回方向が明確にわかるように置くこと。(向きが関係するのは見回りだけで、それが赤い巡回路の上に置かれている場合のみである。)

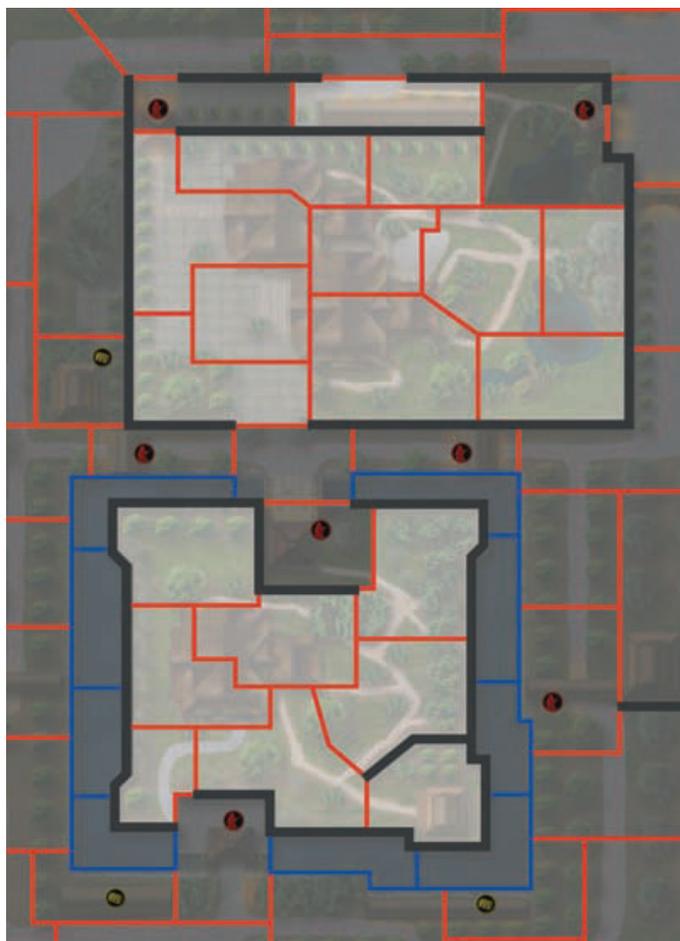
4人ゲーム: 準備の段階で、護衛のプレイヤーは槍を持った護衛と刀を持った護衛を同数使用する。見回りの護衛の武器は、その見回りをどのプレイヤーが担当し、どのプレイヤーのカードが使用できるかを示す。両方の武器がある場合、両方のプレイヤーがカードを使用できる。したがって、見回りの護衛は混ぜた方が有利になる。

忍者と謀反人のフィギュアはマップには置かない。手近な場所に置いておくこと。

護衛の個別マップへの記録

護衛プレイヤーは個別マップを1枚手元に置き、情報と使命の目的をそこに記録する。

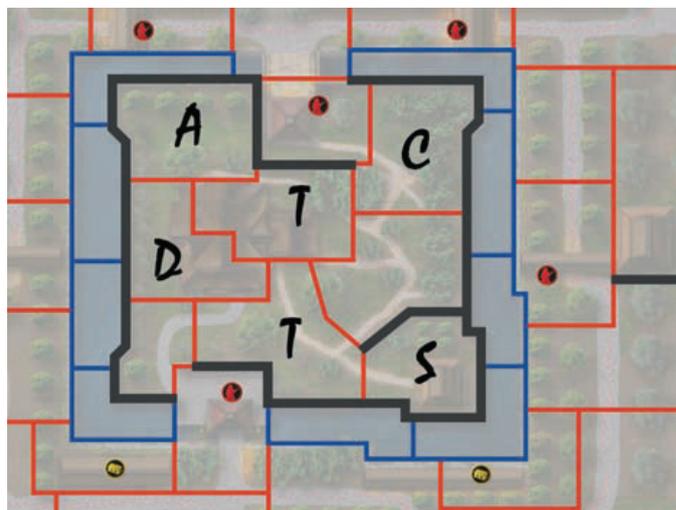
護衛プレイヤーは、寝ている護衛8人を、個別マップ上に「S」の文字で記録する。これは番屋のアイコン(●)のあるゾーンに書かなければいけない。番屋1箇所につき、寝ている護衛は最大2人まで記録できる。これはゲーム中に「目覚め」カードを使用することで起こすことができる。



護衛は図のエリアに情報を配置できる。

護衛プレイヤーは、マップ上の見張り場アイコン(●)の無いゾーンに、以下の情報を記録する。これらの情報はそれぞれ別々のゾーンに配置しなければならない。1つのゾーンに、種類にかかわらず複数の情報を配置してはいけない。(これらの記号の意味は、P11「使命のための探索」で解説されている。)

- 使命の目的6箇所(記号A~F)。2つの城のそれぞれに3つずつ配置。
- 罨2箇所(記号T)。城の内側に配置しなければならない。両方を同じ城に配置してもよい。
- 隠れ衛兵2箇所(記号H)。城の内側に配置しなければならない。両方を同じ城に配置してもよい。



侵入者の個別マップへの記録

侵入者プレイヤーは個別マップを1枚手元に置き、移動を記録する。

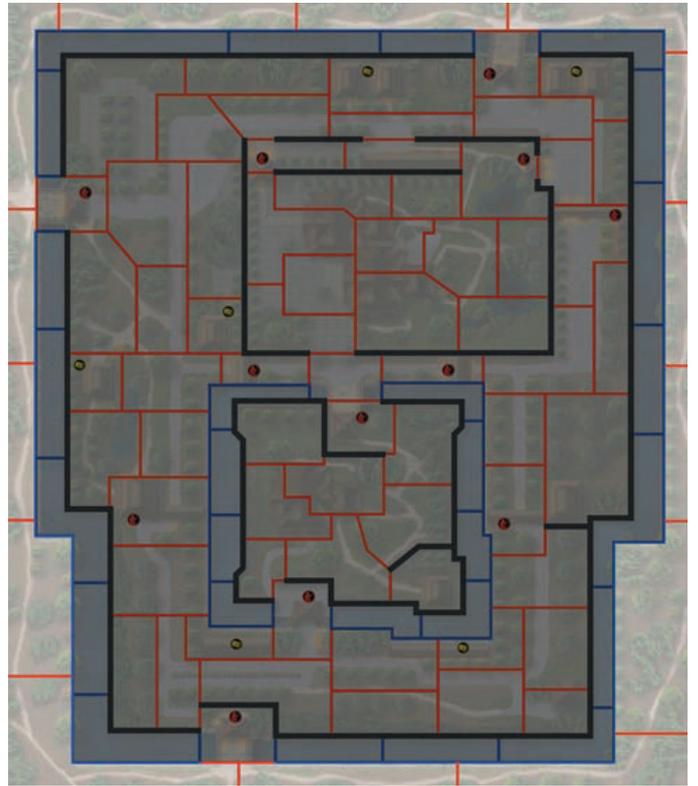
侵入者プレイヤーは、忍者の開始位置を秘密裏に決定する。場所はマップの端でなければならない。個別マップの忍者の位置に「0」と記入する。

侵入者プレイヤーは、謀反人の開始位置を秘密裏に決定する。場所は外堀よりも内側でなければならず、城の中、堀の中、護衛のいるゾーン、2つの城に直接はさまれているゾーンは選べない。個別マップの謀反人の位置に「0」と記入する。

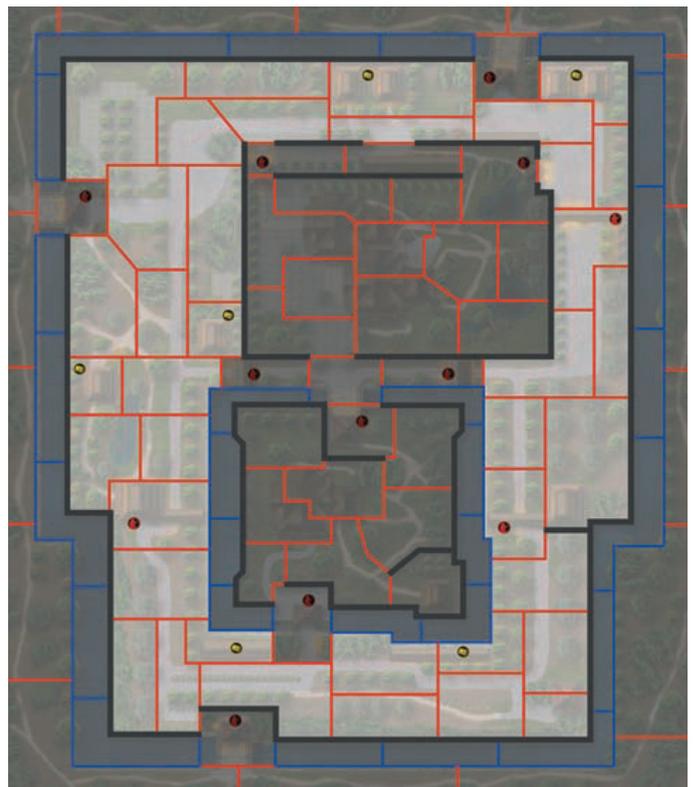
注: 1人のプレイヤーが侵入者を両方とも使っている場合、それらを区別しなければならない。インクの色を変えるか、番号の脇にNやT等の記号を書くこと。

最後に、侵入者プレイヤーは秘密の抜け穴の場所を選ぶ。これを利用することで、マップ上を非常に素早く移動することができる。抜け穴には入り口が2つあり、これは堀ゾーン以外の任意のゾーンに配置できる。それぞれの入り口を記号Xで記録する。望むなら同じゾーンに両方の入り口を配置してもかまわないが、そうすることのメリットはまったくない。

4人ゲーム: 秘密の抜け穴の場所について侵入者二人の同意が得られない場合、各自が1つずつ配置すること。



忍者は図示されたマップの端に配置できる。



謀反人は明るく示されたいずれかのゾーンから開始できる。



ゲームの進行

ルールを読みながら、ゲームを手順どおりに進めてみることをお勧めする。少なくとも、ゲーム用具は一通り並べておいたほうがいいだろう。

概要

各ターン、護衛は見回りや他の護衛を移動し、聞き耳を立てたり探索したりしながら侵入者を探す。侵入者プレイヤーは秘密裏に忍者や謀反人をマップ上で移動させ、敵の目を逃れながら、使命の目的を探す。各プレイヤーはカードの特殊効果を使用できる。

重要事項

警戒レベル

ゲームの開始時は、すべてが静かで、護衛は曲者がいることにまったく気づいていない。しかし、状況はあっという間に変わりえる。

警戒レベルは、無、低、中、高の4段階ある。警戒レベルは、ターン中のいつでも、護衛が怪しげに思った時点で上昇する。毎ターンの開始時、警戒レベルはだんだん下がっていく。護衛は影や動物のせいだと関心を失っていき、仲間がどこに消えたのかを不思議に思うだけになるのである。

警戒が発生したら、警戒トラック上のマーカーを指示通りに移動する。警戒レベルが「高」よりも上になることはない。

秘密移動

ゲームのほとんどの時点で、忍者や謀反人はマップに現れない。彼らがどこにいるかを見つけるのは護衛の役目なのである。



護衛、衛兵、見張り

以下のルールでは、「護衛」という場合、それは護衛フィギュアを意味する。それが何をしているかは関係がない。

「衛兵」は単独の護衛を意味する。衛兵は固定である。彼らはカードの効果無しに移動することはなく、フィギュアの向きはゲームに影響しない。「衛兵の探索」カードを使って、見回りの中の護衛1人を移動させることができる。

「見回り」はマップ上を一緒に移動する複数の護衛を意味する。ほとんどの場合において、彼らはマップに示された巡回路に沿って移動する。見回りの護衛は、同じ方向を向けておくこと。見回りが巡回路上にいる場合、その見回りは巡回路上を移動する方向に常に向けておくこと。

見回りが衛兵と同じゾーンでターンを終えることもありえる。この場合、その衛兵を見回りに合流させてもよいし、その衛兵をその場にとどめてもよい。見回りに合流する場合、向きを他に合わせる。合流しない場合、判別できるように分けておくこと(違う方向を向ける等するとよい)。

見回りが巡回路を外れることもありえる。この場合、見回りの向きは意味がなくなる。

あるゾーンに複数の衛兵がいる場合、護衛プレイヤーは望むならそれらで見回りを組んでもよい。

ターン進行

各ゲームターンは以下のように進行する。

- **警戒フェイズ**: 護衛プレイヤーは、現在の警戒レベルに従ってカードを引き、その後に警戒レベルを1下げる。望むなら、護衛プレイヤーは引いたカードをすぐ使ってよい。
- **護衛カードフェイズ**: 護衛プレイヤーは、カードを使って特殊効果を実行できる。
- **護衛見回りフェイズ**: 護衛プレイヤーは見回りを移動させる。
- **侵入者フェイズ**: 侵入者プレイヤーは秘密裏の移動を行い、望むならカードを使用し、使命の目的を探索する。

あるフェイズに進むのは、その前のフェイズが完全に終了した後である。

警戒フェイズ

まず、マーカーを次のターンに進める(記注:1ターン目を除く)。前のターンに使用した護衛カードを山札に加えてシャッフルする(不小数を記録するための「剣術」カードを除く)。

護衛プレイヤーは、手札を裏向きにテーブル上に置く。その後、そのプレイヤーは現在の警戒レベルで示された枚数(高=3枚、中=2枚、低=1枚、無=0枚)のカードを引く。護衛プレイヤーは一時的に、この新しく引いたカードをそれまでの手札と分けておくこと。

4人ゲーム:護衛プレイヤーは、互いのカードや山札が混ざらないように常に注意すること。前のターンのカードをシャッフルする際、各プレイヤーは自分のカードを自分の山札に加えてシャッフルする。警戒によりカードを引く場合、護衛プレイヤーは引く枚数を互いにどう分割するかを合意すること。

カードを引いた後、警戒レベルを1下げる。

最後に、護衛プレイヤーは今引いたばかりのカードを望む枚数使うことができる。ただし、衛兵1人または見回り1つに対し、カードは1枚しか使えない。ある護衛(衛兵か見回り内の1人かにかかわらず)にカードが使用されたら、このターンはそれに対してさらにカードを使用することはできない。(例外:「剣術」カード。P12「侵入者に対する攻撃」参照。)

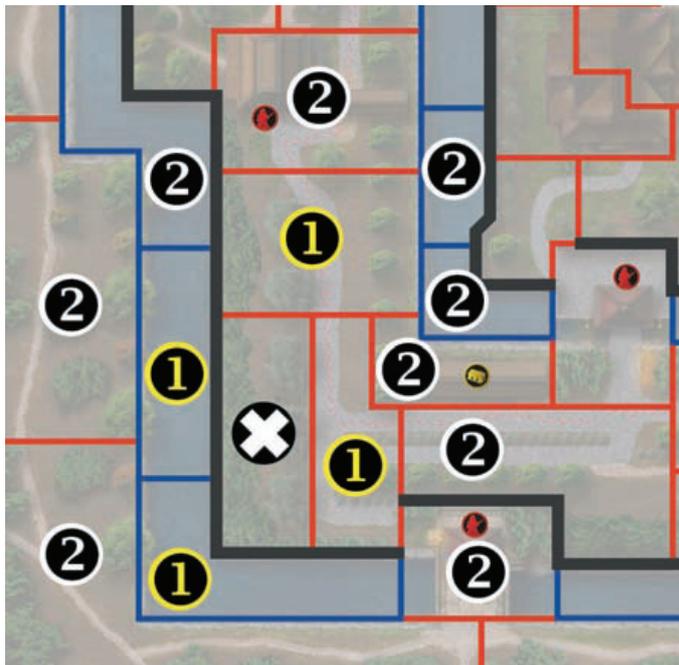
終了したら、プレイしなかったカードをそれまでの手札に加える。



聞き耳カード

護衛プレイヤーは、「衛兵の聞き耳」や「見回りの聞き耳」カードを使って、侵入者を見つけようとするができる。それに対し侵入者プレイヤーは、その衛兵や見回りが何か聞いたかをチェックする。

護衛が物音を聞いたかどうかは、侵入者の位置と、その侵入者が前のターンにどれだけ移動したかが関係してくる。例えば、前のターンに侵入者が1ゾーン移動していた場合、聞き耳を行う護衛がその侵入者から1ゾーン以内であれば、物音を聞くことになる。侵入者が3ゾーン移動していた場合、護衛がその侵入者の物音を聞くには、その侵入者から3ゾーン以内であればいいことになる。物音は壁や堀を越える。あくまで距離のみが問題となるのである。



忍者は現在Xにいる。彼が前のターンに1ゾーン移動していた場合、①の書かれたゾーンにいる衛兵は物音を聞くことができる。彼が前のターンに2ゾーン移動していた場合、②の書かれたゾーンにいる衛兵も物音を聞くことができる。

謀反人は「ただの猫だ」カードを使って、その護衛が何も聞かなかったことにすることができる。このカードは、謀反人が実際に聞かれる範囲内にいなくても使用できるし、忍者を守る目的で使用することもできる。

護衛が侵入者の物音を聞いたら、侵入者はそのことを伝える。聞こえたのがどちらの侵入者の物音かは教えなくてよし、その侵入者が実際にどこにいるかも教えなくてよい。

護衛が侵入者の物音を聞いたら、警戒レベルを1上げる。その後、物音を聞いた護衛(衛兵または見回り全体)は、侵入者を探索するために2ゾーンまで移動できる。この移動の際、見回りを分割することはできない。

護衛が侵入者と同じゾーンに入った場合、その侵入者は発見される。P12「発見」参照。

探索カード

護衛プレイヤーは「衛兵の探索」や「見回りの探索」や「目覚め」カードを使って、侵入者の居場所を調べることができる。これは、物音が聞こえたり、侵入者が使命のための探索を行ったなど、何らかの状況証拠が出たときに行うのが望ましい。

4人ゲーム:各護衛プレイヤーは、自身の衛兵か、自身のフィギュアのある見回りのみを移動できる。

護衛は2ゾーンまで移動できる(1つ目のゾーンで侵入者を発見した場合、そこで止まる)。

各護衛は、1ターンに1回しか移動できない。護衛は壁を越えられない。護衛が堀に入ったら、そこでただちに移動を終了する。

見回りにカードを使用した場合、見回りは巡回路を外れてよい。見回りはあくまでグループとして移動しなければならない。

複数の個別の護衛フィギュアを合流させて、あらたな見張りを組んでもよい。見回りが赤の巡回路上にいる場合、全員を巡回路の移動方向に向けなければならない。

同様に、「衛兵の探索」カードを使うことで、見回りの中の個別の衛兵を分離させることもできる。

護衛カードフェイズ

護衛プレイヤーは手札を確保する。そのプレイヤーは、手札のカードを2枚まで使用できる。

4人ゲーム:護衛プレイヤーは、どちらが何枚のカードを使うかについて合意しなければならない(合計2枚まで)。合意できない場合、各護衛プレイヤーは手札のカードを1枚まで使用できる。

護衛プレイヤーは、望む順番でカードを使用できる。ただし、衛兵1人または見回り1つに対し、1ターンにカードは1枚しか使えない。

護衛は警戒のために注力することもできる。護衛プレイヤーが警戒フェイズにカードを使用せず、護衛カードフェイズにカードを使用しないことを選んだ場合、そのプレイヤーは衛兵1人か見張り1つに、カードを使用せずに聞き耳をさせることができる。これは、そのプレイヤーがそのカードを使用したかのように扱う。したがって、物音を聞いた場合、警戒レベルは上がり、その衛兵ないし護衛は移動ができる。

護衛プレイヤーがこれを選択した場合、このターン、そのプレイヤーは「剣術」以外のカードを使用できない。

護衛見回りフェイズ

カードのプレイをすべて終了した後、護衛プレイヤーは赤の巡回路上にいるすべての見回りを移動させる。

巡回路上の見張りは、その線に従って移動を行う。ただし、その見張りの中にこのターンすでに移動を行ったフィギュアがある場合、その見張りはこのフェイズは移動しない。

見張りは常に、巡回路に沿って2ゾーン移動する。巡回路上にいない見張りは、このフェイズ中は移動しない。

巡回路が二股に分かれているゾーンから移動する見張りは、そのうち好きな方を選んで移動を行う。見張りをその方向に向けること。向きを逆にすることはできる、来た道を引き返すこともできない。



侵入者フェイズ

忍者と謀反人は、このフェイズで秘密の移動を行う。

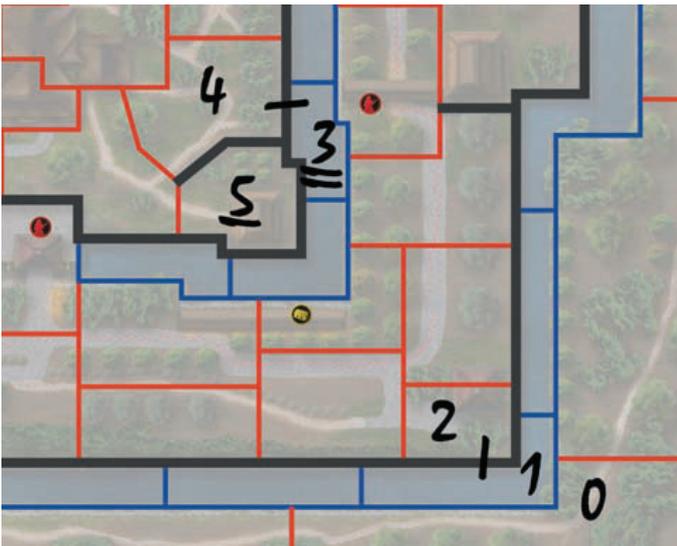
護衛プレイヤーとは異なり、侵入者プレイヤーはターンのいつでもカードを使用でき、1ターンに望む枚数のカードを使用できる。ただし、各カードは1回しか使えない。侵入者プレイヤーは護衛プレイヤーと異なりカードを引くことができないのである。

移動

侵入者は3ゾーンまで移動できる。ただし、すばやく移動すれば、それだけ護衛の聞き耳にかかりやすくなる(P8「聞き耳カード」参照)。

- 0=静止
- 1=忍び足
- 2=徒歩
- 3=駆け足

忍者や謀反人は秘密裏に移動する。ゲームボード上にフィギュアを置く代わりに、侵入者プレイヤーは個別マップの各ゾーンにターン番号を記録していく。徒歩または駆け足の場合、下線または二重下線を到着ゾーンの数字に書き加える。



忍者は堀や壁を超え、堀から堀へと移動し、壁を登り、城を探索していく。

侵入者は護衛のいるゾーンに移動できる。ただし、そのゾーンのすべての護衛を殺さないかぎり、そこで姿を現さなければならない。護衛のいるゾーンに入っても、そこで止まる必要はない。この処理に関しては「発見」(P12)を参照。

侵入者が堀に入った場合、ただちにそこで移動を終了する。

侵入者は「縄」カードを使うことで壁を乗り越えることができる。縄を使った場所は、個別マップに2つのゾーン間をつなぐ壁を越える線で記録する。侵入者が縄で壁を超えた場合、その壁の直後のゾーンで移動を終了しなければならない。後の時点で、どちらの侵入者もこの縄を再び利用し、同じ2つのゾーンをどちらからどちらに向かってでも移動することができる。



忍者はマップに記録された縄で壁を越えることができる。



使命の探索

使命を完了するには、侵入者はその使命の目的のあるゾーンを見つけなければならない。これはゾーンを探索することで行う。

侵入者は、現在のターンで入ったまたは出たゾーンを探索できる。これにより、護衛プレイヤーは侵入者の居場所を把握することができる。侵入者は、移動を完全に終えた後で探索を宣言する。侵入者プレイヤーは、1ターンに合計でゾーン2つまで探索ができる。

侵入者は、このターンに通過したゾーンであれば、護衛がいるゾーンを探索してもよい。通常、この場合は侵入者が発見されているはずなので、きわめて危険な状況である。

ゾーンを探索する場合、侵入者は探索を宣言し、ゲームボード上の探索するゾーンを指定する。探索ゾーンの宣言の順番は、侵入者が移動した順番に従わなくてもよい。宣言の仕方を変えることによって、護衛プレイヤーに勘違いさせることができるかもしれない。ただし、どちらの侵入者が探索を行うのかは宣言する必要がある。

侵入者が探索するゾーンをすべて宣言した後、護衛プレイヤーはそのゾーンに何が隠されていたかを伝える。これは、使命の目的、罠、隠れ衛兵、無しのいずれかになる。

使命の目的が発見されたら、護衛プレイヤーはその使命のコード(A~F)を伝える。これがその侵入者の使命の目的と同じものであれば、護衛プレイヤーにその使命の目的を公開する。その使命は達成されたことになる。それぞれの侵入者は、もう一方の侵入者の氏名を達成することができない。侵入者が使命を達成するには、たとえその使命の場所が(もう一方の侵入者が発見したことによる等で)判明している場合でも、そのゾーンで探索を行って使命の目的を公開しなければならない。



ゲームのヒント

侵入者側は、それぞれの個別地図に、見つけた使命の目的をアルファベット(A~F)で、それ以外の探索したゾーンを点(・)で記録するとよい。

侵入者が罠を発見したら、警戒レベルを1上げる。侵入者が不注意で同じ罠を再び探索してしまう可能性もあるので、その罠は消さないこと。

隠れ衛兵が発見されたら、侵入者は「剣術」か「手裏剣」カードを使用してそれを無力化することができる。その衛兵が殺されなかった場合、そのゾーンに新たな護衛フィギュアを1体配置する。警戒レベルを高に上げる。その衛兵の生死にかかわらず、護衛の個別マップ上の対応する“H”の文字を消しておくこと。

4人ゲーム: 隠れ衛兵が発見されたとき、護衛プレイヤーはどちらの未使用フィギュアを置き、結果としてどちらがその護衛を支配するかを決定する。

マップの脱出

マップを脱出するには1ゾーン分の移動が必要である(ボードの周囲を囲んだ“マップ外”ゾーンがあると考えるとよい)。侵入者は一度マップから脱出したら戻ってこられない。護衛のプレイヤーに、侵入者が脱出したこと、およびそれがどちらの侵入者であるかを告げる事。

その侵入者の負傷を記録するために使用されていた「剣術」カードを、護衛プレイヤーの捨て札置き場に置く。

4人ゲーム: 護衛プレイヤーは、この「剣術」カードをどちらの捨て札置き場に何枚置くかを決めることができる。



発見

護衛がいずれかの侵入者と同じゾーンに入ったとき、侵入者プレイヤーはただちにそのことを宣言し、対応するフィギュアをゲームボード上に配置しなければならない。その護衛は移動を終え、ただちにその侵入者を攻撃できる。警戒レベルを高に移動する。

いずれかの侵入者が護衛のいるゾーンに入った場合、その侵入者は「影歩き」を使って見つからずにそこを見つからずに通過するか、他のカードを使ってそのゾーンのすべての護衛を殺すか無力化することができる。そうしない場合、その侵入者のフィギュアをボード上に配置し、警戒レベルを高に移動する。

発見された侵入者が護衛のいないゾーンに移動するか、自分のいるゾーンのすべての護衛を排除するかした場合、その侵入者はただちに再び隠れ、プレイヤーはそのフィギュアをゲームから取り除く。警戒レベルは調整しない。



戦闘

攻撃は、護衛が侵入者のいるゾーンに入るかそこでターンを開始した場合、あるいはその逆の場合に発生しえる。現在の手番プレイヤーが攻撃側になる。

護衛に対する攻撃

攻撃側が侵入者である場合、「剣術」カードを1枚捨てることで、護衛を1人排除できる。警戒レベルを、カードの指示に従って1～2段階上げる。侵入者側の「剣術」カードの枚数は限られているので、戦闘に巻き込まれ過ぎないように気をつける必要がある。

侵入者は、護衛のいるゾーンに入ったからといって、すべての護衛を殺す必要があるわけではない。ただしそうしない、あるいはできない場合、警戒レベルを高に上げること。

侵入者に対する攻撃

攻撃側が護衛である場合、護衛プレイヤーは最大でそのゾーンにいる護衛の数まで「剣術」カードを使用できる。これは、護衛見回りフェイズに行うことも可能である。

「剣術」カードは、護衛1人につきカード1枚の制限に含まれない。「衛兵の見張り」のある護衛に対して使用していずれかの侵入者のいるゾーンに入り、その侵入者に対して「剣術」を使用して攻撃を行うことは完全に適正である。ただし、各護衛は、1ターンに1回しか攻撃できない。

護衛が1回攻撃した場合、侵入者は負傷を1受ける。その「剣術」カードを侵入者プレイヤーの前に置き、その侵入者がどれだけの負傷を受けているかを記録する（侵入者から見て、左側に忍者の受けた負傷を、右側に謀反人の受けた負傷を記録すること）。警戒レベルを高に上げる。

忍者は攻撃を3回受ける（自分に対して「剣術」カードが3回使用される）と死亡する。謀反人は攻撃を2回受けると死亡する。侵入者が死亡した場合、その侵入者の負傷を記録するために使用されていた「剣術」カードを、護衛プレイヤーの捨て札置き場に置く。

4人ゲーム: 護衛プレイヤーは、この「剣術」カードをどちらの捨て札置き場に何枚置くかを決めることができる。

侵入者の死

侵入者プレイヤーが 10 ターン目以前にいずれかのキャラクターを失った場合、そのプレイヤーは次のターンの開始時に新たに同じキャラクターでゲームを続ける(死んだ侵入者は巧妙なおとりだったとみなされる)。各侵入者は1ゲームにつき1回しか新たな命を受け取れない。

ゲームの開始時と同様に、新たな開始位置を決める。ターン番号は(0ではなく)実際のターン番号を使用すること。秘密の抜け穴は同じ場所に残る。侵入者は再び登場したターンから移動できる。

新たにカードを選択する。忍者の場合6枚、謀反人の場合5枚選ぶこと。この場合に、カードは全体の中から選びなおせる(最初に選ばなかったカードから選んでもよい)。

開始位置と開始手札を決めたら、死んだ侵入者の使命の目的を未使用の目的と混ぜる。新たなキャラクター用の使命を新たに引きなおすこと。その使命がどこにあるかはすでに知っているかもしれないが、その使命は実際にその侵入者がそのゾーンを探索しないかぎり達成されていないものとみなされる。

護衛プレイヤーは、自分の山札か捨て札置き場からカードを5枚選び、それを自分の手札に加える。さらに、そのプレイヤーは寝ている護衛を追加で3人得る。新たな寝ている護衛を個別マップに記入する。この場合でも、番屋1つにつき寝ている護衛は2人までしか入れない点に注意。ただし、寝ている護衛が起きてその場を離れた場合は、そこに新たな護衛を配置できる。

死んだ侵入者が残したすべてのロープや酔った護衛等はそのまま残る。

侵入者が 11 ターン以降に死亡した場合、新たな侵入者キャラクターは発生せず、護衛プレイヤーはボーナスを得ない。



護衛の人数

マップ上には護衛フィギュアは最大で 20 体までしか置けない。これには酔った護衛を含む。マップ上に護衛が 20 人いる場合、寝ている護衛は起きられない。

マップ上に護衛が 20 人いて、侵入者が隠れ衛兵を発動させてしまった場合、まずその侵入者は隠れ衛兵を殺す機会を得る。そうしない場合、護衛プレイヤーは護衛を1人選び(酔った護衛でもいい)、それをマップから取り除き、新たに登場した隠れ衛兵の護衛としてマップ上に置いてよい。護衛プレイヤーがそうしない場合でも、侵入者は発見され、警戒レベルも高くなる。



秘密の抜け穴

ゲームの開始時には、秘密の抜け穴の位置は忍者と謀反人のみが知っている。秘密の抜け穴には入り口が2つある。マップ上のそれ以外のゾーンにはつながっていない。

秘密の抜け穴は、1つのゾーンとみなされる。護衛と侵入者が同時に秘密の抜け穴にいる場合、その侵入者は発見されていることになる。

フィギュアが秘密の抜け穴にいることを示すため、侵入者プレイヤーは自分の個別マップ上に丸付きで数字を書く。

どのフィギュアも、1ターンで秘密の抜け穴を抜けることはできない。移動して秘密の抜け穴に入ったら、移動は終了する。

いずれかの護衛が秘密の抜け穴のあるゾーンと同じゾーンで移動を終えた場合、侵入者プレイヤーはその存在を公開しなければならない。それ以降、護衛も秘密の抜け道を使えるようになる。秘密の抜け穴を見つけても、警戒レベルは上がらない。

護衛が秘密の抜け穴の入り口のあるゾーンを止まらずに通過した場合、その護衛は何も見つけない。

ゲームのヒント

毎ターンの終了時、護衛のいたゾーンに点を書くとい。こうすることで、秘密の抜け穴のある場所を狭めることができる。

フィギュアを秘密の抜け穴に入らせようとする場合、「秘密の抜け穴」カードを裏返しにして自分の前に置き、そこにフィギュアを置く。各フィギュアは、秘密の抜け穴を使うには自分用のカードが必要である。忍者と謀反人は、もう一方の「秘密の抜け穴」カードを使えない。

4人ゲーム: 護衛プレイヤーは互いにもう一方の「秘密の抜け穴」カードを使う。

護衛が秘密の抜け穴に入った場合、侵入者プレイヤーは護衛のプレイヤーに対してもう一方の出口の場所を教えなくてよい。護衛プレイヤーは、偶然か、抜け穴からもう一方の出口に抜けた場合にのみ、それを発見できる。

次のターン、そのフィギュアは秘密の抜け穴のどちらの出口からも出ることができる(護衛が抜け道から出るには「衛兵の探索」か「見回りの探索」が必要な点に注意)。カード上からフィギュアを取り除く(護衛ならボード上に置く)。秘密の抜け穴から出ることは、1ゾーン分の移動に数える。

フィギュアが秘密の抜け穴から出たとき、その「秘密の抜け穴」カードはプレイヤーの前に表向きに残す。その秘密の抜け穴は新たなゾーンとみなす。秘密の抜け穴に入ったら、そこで止まらなければならない。

秘密の抜け穴の外にいる護衛は、秘密の抜け穴の中の侵入者の物音を聞くことはできない。護衛は秘密の抜け穴の中にいる間は聞き耳ができない。

護衛がはじめて秘密の抜け穴に入るためには、「秘密の抜け穴」カードがなければならない。そのカードを一度プレイしてしまえば、護衛は「衛兵の探索」カードをつかって、一人だけ秘密の抜け穴に入ることができる。護衛プレイヤーが「秘密の抜け穴」カードを2枚とも使用している場合、(合計で)2人の護衛が秘密の抜け道を使用でき、護衛プレイヤーは「見回りの探索」を使うことで、同時に2人の護衛を秘密のぬか何出入りさせることができる。



カードの使用

プレイヤーは自分の手番でのみカードを使用できる。唯一の例外は「ただの猫だ」カードで、侵入者はこれを「衛兵の聞き耳」や「見回りの聞き耳」に対応してのみ使用できる。

侵入者は、あらゆるカードをブラフとして使用できる。例えば、壁の隣にいないターンに「縄」を使ってもよいし、聞き耳を行っている護衛のそばにいないのに「ただの猫だ」を使ってもよい。カードは失われるが、護衛が偽の情報にだまされたり恥をかかされたりすることを願おう。

移動困難地形

フィギュアは以下の条件に合致した場合、ただちに移動を終える。

- 堀ゾーンに入る。
- 秘密の抜け穴に入る。
- 縄を使って壁を越える。

ゲームの終了

ゲームはボード上からすべての侵入者がいなくなる(殺されるか奪取する)、または 20 ターン目が終了した時点で終わる。

侵入者は、勝利のためには両方の侵入者がそれぞれの使命を達成してマップから脱出しなければならない。侵入者が1人だけ使命の達成と脱出に成功した場合、ゲームは引き分けで終わる。それ以外の結果は、護衛の勝利である。

選択ルール

一匹狼: 2人ゲームの選択ルールとして、侵入者は忍者か謀反人のどちらかのみでゲームを行うことを選ぶ(両方ではない)。護衛プレイヤーは見回りを(3組ではなく)2組しか置かない。さらに護衛にとって難しくする場合、侵入者側のプレイヤーは忍者と謀反人の両方の開始手札を用意する。実際に使うのはどちらか一方のみだが、護衛プレイヤーは最初の1枚が使われるまでどちらがわからないのだ。侵入者は、使命を達成してマップから脱出した場合に勝利する。それ以外は護衛の勝ちである。

争いの地: 侵入者プレイヤーが2人いる場合、彼らは互いに協力しない。代わりに、各自は自分用の使命の目的を引く(あるいは使命の文字(A~F)を記録する。この場合、両方が同じ目的になる場合もありえる)。彼らは互いに情報を共有せず、相手側の縄を使用できず、それぞれが独自の秘密の抜け穴を有し、相手側のものは使用できない。



ゲームのヒント

護衛

護衛の場合、早いうちからリソースを浪費しないこと。侵入者が警戒レベルを上げてから探索を開始してもいいぐらいである。

侵入者が秘密の抜け穴に入ったら、フィギュアがカードに置かれるのでそのことが判明する。その時点で聞き耳をするのは無駄である。

できるだけ早く「目覚め」を使って護衛を起こしたくなる誘惑に駆られるだろうが、そうすると侵入者に場所がばれてしまう。我慢して、後で奇襲を仕掛けるほうがよい。

侵入者

ほとんどの侵入者カードはブラフで使用できる。大事なカードを1枚失うが、それにより護衛に幻を追わせることができる。

じっくり進めること。20ターンは思ったよりも長い。

警戒レベルがすでに高なら、それ以上は何をやっても追加のペナルティは無い。開いた場所を駆け抜け、護衛を殺し、何でもやろう！

ゲームバランス

プレイヤーのレベルに大きな差がある場合、不慣れな方のプレイヤーにとっては勝つのが不可能に見え、慣れたプレイヤーにとってはゲームが面白くない。以下はゲームのバランスを調整し、より面白くするための案である。

侵入者のカードの枚数を上下する。1～2枚だけでも大きくバランスは変わる。忍者のカードを3枚増やすと、ハリウッド式殺人機械が見られるだろう。

ミッションを達成した(侵入者が対応するゾーンに入った)場合に警戒レベルを上げる。

秘密の抜け穴が発見されたら警戒レベルを上げる。

護衛や見回りや寝ている護衛の数を増減する。

護衛が秘密の抜け穴と同様に縄を発見できるようにする。

護衛が秘密の抜け穴を発見できなくする。

Credits

Design: Frédéric Moyersoen

Development: Edward Bolme

Art Direction: Steve Argyle, Edward Bolme, Adrian Burton

Cover Art: Conceptopolis

Concept Art: Llyn Hunter

Sculpts: Kaleido Services

Graphic Design: Creative Instinct

Fiction: Shawn Carman

Rules & Editing: Edward Bolme

Production: Dave Lepore

Art: Conceptopolis (Assassinate the Daimyo, Kenjustu, Patrol Listen, Patrol Search, Rope, Sentry Listen, Sentry Search, Shuriken), Yutthapong Kaewsuk (Destroy the Supplies), MuYoung Kim (Shadow Walk), Jorge Matar (It Was a Cat, Murder the Honored Guest, Plant Incriminating Evidence, Poison the Well, Secret Passage), Florian Stitz (Awaken, Steal War Plans, Potent Sake)

Playtesting: Jeremy Carlson, Jason Crognale, Benj Davis, Rhiannon Davis, Dan Flannery, Flip Florey, Frank Forte, Jim Getz, Matt Hoyt, Sean Hurley, Luke Lancaster, Jaime Lawrence, Jack Lee, Naomi Lee, Keith Miller, Tammie Miller, Doruk Ozaydin, Amy Phillips, Chad Phillips, Jeff Quick, Joe Rapier, Bryan Reese, Melissa Reese, Brandon Snyder, Quentin Stephens, Karilynn Sweet, Tom Sweet, Don Walsh, Joseph Williams and also dedicated gamers from Red Dragon, Winning Movez, TSA, Outpost, Chaff, Spelgevaar and other Belgian game clubs.

Special Thanks: Nicolas Bongiu and the L5R team—past, present & future.

Copyright © Alderac Entertainment Group, Inc. Ninja: Legend of the Scorpion, Alderac Entertainment Group, Legend of the Five Rings, and all related marks and images are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Visit www.l5r.com/ninja and www.alderac.com

Questions? Email CustomerService@alderac.com

 Become a fan at www.facebook.com/alderac

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Alderac Entertainment Group のサイトに掲載されている PDF 文書を元に、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、Alderac Entertainment Group 社および他の団体には一切の責任がありません。