

Conspiracy サマリー

● 目的

エージェントを操って自分の本拠地にブリーフケースを運ぶ。

● 準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置く。
2. ブリーフケース(カバン)をウィーン(Vienna)に置く。
3. エージェント(色付きコマ)をランダムにエージェントアイコンのある各都市(Belgrad、Berlin、Marseille、Paris、Rome、Warsaw)に1人ずつ置く。
4. ドクター・ソロモンのダイス(ダイス)を、ドクター・ソロモントラック(ボード下)のスペースのうち、4人ゲームなら20、2-3人ゲームなら15のスペースに置く。
5. 暗殺トークン(三角)はまとめておく。
6. 各プレイヤーは自分に一番近い本拠地(Algier、Athens、Glasgow、Moscow)に対応するプレイヤーシールドを受け取り、自分の前に立てる。
7. 各プレイヤーはランダムなプレイヤーボードを受け取ってシールドの背後に置き、ソヴリン金貨(黄色のディスク)30個を受け取って自分のリザーブ(Reserve)に置く。さらに制限(Restricted)マーカー1個をシールドの背後に置く。
8. 初期報酬カード(エージェントのシルエット)6枚をシャッフルし、各プレイヤーに一枚ずつ裏向きに配る。
9. 各プレイヤーは自分のリザーブから3ソヴリンを、プレイヤーボードの自分に配られた初期報酬カードのエージェントの上に移動する。その後、その他の任意のエージェント2人(ドクター・ソロモンを除く)に自分のリザーブから1ソヴリンずつを移動する。その後、すべての初期報酬カードを裏向きにまとめて箱にしまう。
10. 開始プレイヤーをランダムに選び、その右側にドクター・ソロモンのスタンドを置く。これはドクター・ソロモンの処理をする目印になる。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドでは各プレイヤーが順番にターンを実行する。各ターンでは、プレイヤーは「報酬を支払う」「エージェントの移動」「エージェントの暗殺」のいずれか1つを実行する。

○ 報酬を支払う

プレイヤーは報酬を支払いを行うことのみ(「報酬を支払います」)を宣言し、自分のリザーブのソヴリンを自分のボード上の任意のエージェント1人かドクター・ソロモンの上に移動させる。エージェントなら任意の額を移動できる。ドクター・ソロモンなら各ターン最大1ソヴリンまで。いずれの場合も0ソヴリンでもよい。報酬の支払い先や額は宣言しない。

一度エージェントやドクター・ソロモンに支払われた報酬は他に動かさない。

その後、ターンプレイヤーのシールドに制限マーカーがかかっている場合、そのマーカーを取り除いてシールドの背後におく。

○ エージェントの移動

プレイヤーはエージェントを1人指定し、それを線で繋がった他の都市か、列車アイコンのある都市であれば他の列車アイコンのある都市に移動させることを宣言する(「スパイグラスをチューリッヒに移動します」)。その際、移動元の都市にブリーフケースがあるなら、それをエージェントと一緒に移動先の都市に移動させてよい。1つの都市に入れるエージェントの数には上限はない。

実際の移動を行う前に、他のプレイヤーはチャレンジが行える(後述)。

エージェントが移動したら、そのエージェントの能力を追加で利用できる(しなくてもよい)。能力に対してはチャレンジできない。

- ◆ ビーコン(赤): 線でつながっている隣の都市のエージェント1人を自分の都市に移動させる。ブリーフケースは移動しない。
- ◆ スパイグラス(紫): 自分の都市にいる他のエージェント1人線でつながっている隣の都市に移動させる。ブリーフケースは移動しない。
- ◆ マジシャン(青): 自分の都市にあるブリーフケース線でつながっている隣の都市に移動させる。
- ◆ ルーレット(緑): 線でつながっている隣の都市のブリーフケースを自分の都市に移動させる。
- ◆ テンペスト(黄): 追加で2回まで移動する。列車を使ってもよい。ブリーフケースは移動しない。
- ◆ ヴァガボンド(橙): 列車アイコンの都市にいるなら他の列車アイコンの都市に移動する。ブリーフケースと一緒に移動させてよい。

○ エージェントの暗殺

プレイヤーは暗殺を行うエージェントと、同じ都市にいる暗殺のターゲットのエージェントを宣言する(「スパイグラスがテンペストを暗殺します」)。その際、暗殺を行うエージェントには自分が5ソヴリン以上の報酬を支払っている必要がある。暗殺されたエージェントはボードから取り除かれ、各プレイヤーは自分のプレイヤーボードのそのエージェントの上に暗殺トークンを置く(そのエージェントの報酬に支払われているソヴリンは移動しない)。その後、暗殺を行なったプレイヤーは、暗殺を行なったエージェントに支払った報酬から5ソヴリンを取り除く(ゲームから除外)。

実際の暗殺を行う前に、他のプレイヤーはチャレンジが行える(後述)。

● チャレンジ

あるプレイヤーが移動か暗殺を宣言したのち、そのプレイヤーの左隣から時計回り順に、各プレイヤーはチャレンジを宣言してその行動を妨害することができる(しなくてもよい)。チャレンジをする場合、チャレンジを行うプレイヤーは、その行動を行うエージェントに自分が支払っている報酬以下の金額を宣言する(暗殺の場合は5ソヴリン以上)。それに対し、ターンプレイヤーはその行動を行うエージェントに自分が支払っている報酬以下の金額で相手の宣言以上の金額を宣言するか、パスをする。この競り上げを交互に、どちらかがパスするまで続ける。

チャレンジした側が競りに勝った場合、宣言した行動は実行されず、ターンプレイヤーの手番が直ちに終了する。

ターンプレイヤーが競りに勝った場合、チャレンジしたプレイヤーは自分の制限マーカースールドにかける。このプレイヤーは自分の次の手番では報酬の支払いしか実行できない。

いずれかのプレイヤーがチャレンジに失敗した(またはチャレンジをしなかった)場合、左隣のプレイヤーがチャレンジする機会を得る。これを他の全員が1回ずつ機会を得るまで行う。

チャレンジの成功や失敗にかかわらず、エージェントに支払われている報酬は減らない。

● ドクター・ソロモン

開始プレイヤーの右隣のターンが終わったら、ドクター・ソロモンのダイスをトラック上で1スペース小さい数字に進める。すでにダイスがドクター・ソロモンのアイコン上にある場合は、代わりにダイスを振る。出た目がドクター・ソロモンのアイコンだった場合、ゲームは直ちに終了する。

● ゲームの終了と勝利

プレイヤーが自分のターン中に自分の本拠地にブリーフケースがある場合、そのプレイヤーが勝利する(エージェントはいなくてもよい)。

ドクター・ソロモンのダイスによりゲームが終わった場合、ドクター・ソロモンに最も多くの報酬を支払っているプレイヤーが勝利する。同額の場合、その中でリザーブに残っているソヴリンが多いプレイヤーが勝利する。それも同点なら引き分け。