

Nocturion サマリー

● 目的

帝国の貴族としてクエストを達成して威信を稼ぐ。

● 準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置く。ボードは4つの地域に分かれ、対応するダイスの目が描かれていて、それぞれ3つの地所がある。中央は首都で進行を管理する。
2. 年トラッカー(黒キューブ)を暦(ボード中央)の1のスペースに置く。
3. 場所タイル(正方形)12枚をシャッフルし、各地所(ボードの正方形枠)に1枚ずつ表向きに置く。
4. 各場所是对应する資源(右上)を産出する。その資源トークンをタイル上に置く。
5. ギルドマスタートークン(ハンマー)を木工所(Lumber Mill)タイルに置く。
6. 聖杯トークン(カップ)を修道院(Monastery)タイルに置く。
7. 資源トークン(弓兵/騎士/魔術師/金/鉄/木)と威信トークン(星に数字)は種類別に分けてボードの脇にまとめておく。これがサプライ。
8. 季節トラッカー(両矢印)とダイスをサプライに置く。
9. クエストカード(巻物)をレベル(ローマ数字)別に分け、それぞれをシャッフルして図の指定の場所に置く。
10. それぞれのクエストデッキからクエストカードを3枚引き、表向きにデッキの脇に並べる。
11. 呪いカード(髑髏)をシャッフルし、裏向きに図の位置に置く。
12. 獣カード(爪)をシャッフルし、裏向きに図の位置に置く。
13. ランダムに開始プレイヤーを決め、権威の王冠(王冠)トークンを渡す。
14. 開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは自分の貴族の家系のプレイヤーボードを選ぶ。
15. 各プレイヤーは自分の家計に対応する伝来品(兜と剣)カードと消耗トークン(砂時計)5個を確保する。これらはプレイヤーボードの脇に置き、宝庫とする。
16. 各プレイヤーは獣カードを3枚引いて手札とする。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。各ラウンドは「獲得」「アクション」「リフレッシュ」の3つのフェイズからなる。

○ 獲得フェイズ

開始プレイヤーはプレイヤー数と同じ個数のダイスを準備し、さらに特殊能力によるダイスを追加する。その後、開始プレイヤーはそのダイスを全てふり、全員に見えるようにまとめる(プールと呼ぶ)。

開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーはプールのダイスを1個取り、目を変えないように自分の宝庫に置く。

全員が1個目を取ったのち、2個目を取る効果のあるプレイヤーは開始プレイヤーから時計回りに2個目を取っていく。すでに自分の宝庫にダイスが2個あるプレイヤーが3個目を取る場合、代わりに任意の資源を1つ取る。

○ アクションフェイズ

開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは「ダイスの保持」「伝来品の装備」「場所の起動」「能力の起動」「クエストの達成」のアクションを任意の順番で任意の回数実行できる。あるプレイヤーが全てのアクションを終えたら次のプレイヤーの手番になる。ただし、宝庫にダイスを3個以上残して手番を終える事はできない。ダイスをどこにも使えない場合、ダイス1個を捨てる事で任意の資源を1つ得て、季節トラックを暦の上で対応する資源スポットまで進める。

▶ ダイスの保持

ダイス1個を次のラウンド用に保持してよい。その場合、そのダイスを宝庫からプレイヤーボードの紋章の上に移動する。

各自が保持できるダイスは1個のみ。2個目を保持する指示がある場合、代わりに任意の資源を1つ得る。

▶ 伝来品の装備

伝来品(兜、鎧、具足)は、カード下部のアイコンの資源を支払って装備できる。装備したらプレイヤーボードの対応する位置に置く。装備することによって以下を行う。

- ◆ そのカードの左上の威信を得る。
- ◆ プレイヤーボードの家系能力が使えるようになる。装備している伝来品の数によって使える能力の上限が変わる。砂時計マークの能力はラウンド1回(使用後に消耗マークを置く)。
- ◆ クエストを実行するためには、そのレベル以上の枚数の伝来品の装備が必要。

▶ 場所の起動

ダイスが置かれていない場所1つを起動できる。その際、コストとして自分の宝庫のダイスのうち、そのタイルのある区画に描かれているいずれかのダイス1個を置く必要がある。その後、以下のステップに従って解決する。

1. これがゲームで最初の起動の場合、季節トラックを冬(雪の結晶)の列の、そのタイルに表記された資源と同じ資源の場所に置く(x2が外側、荷車が内側)。それ以降の場合、季節トラックを時計回りに次の、その資源に対応したスペースまで進める。
2. 荷車が指している先の地域のタイルのうち、資源が置かれていないタイルに資源を1つずつ補充する。
3. 起動した場所に資源があれば得る。その後、x2がその地域を指しているなら、サプライから追加でその資源を1つ得る。
4. 場所能力を解決する(任意)

: 自分の宝庫の資源1つをサプライの任意の資源と交換する。

: ダイスを1個ふって保持する。すでに保持したダイスがあるなら任意の資源を1つ得る。

: 手札から獣を1体召喚するか、獣デッキから獣を1枚探す(後述)。

: 呪いカードを 1 枚引き、内容を読み上げて他のプレイヤーのプレイヤーボードに置く。

: 任意の獣カード 1 枚を消耗または活性する(他人のものでもよい)。

: ギルドマスタートークンを宝庫に置く。リフレッシュフェイズ中、ギルドマスタートークンのあるプレイヤーは権威の冠を得て、ギルドマスターを木工所に戻す。

: 呪いを 1 つ取り除く。呪いがない場合、聖杯トークンを宝庫に置く。聖杯を持っているプレイヤーは呪いを得ない。ラウンド終了時、聖杯を修道院に戻す。

▶ 能力の起動

プレイヤーボードの家系能力や獣の能力を起動し解決する。獣の能力を起動する場合、その獣に消耗トークンを置く。消耗状態の獣の能力は起動できない。

▲は任意のダイス 1 個の目を +1、▼は -1。1 つのダイスに複数の獣の効果を適用してよい。

獣の能力の中には条件により発動するものがある。

- ◆ 対応 (Reaction): 特定のアクションや場所タイルの実行に対応して発動。他のプレイヤーのターン中でもよい。
- ◆ 回収 (Gather): 任意のプレイヤーが特定の資源を得たときに発動。
- ◆ 召喚 (Summon): 自分の獣小屋に獣を召喚した際に発動してよい。
- ◆ 破棄 (Discard): いつでも発動できるが、その際に消費していないこの獣を獣小屋から捨てる。

▶ クエストの達成

並んでいるクエストのうち、装備している伝来品の数以下のレベルのものを 1 つ選び、以下を実行する。

1. クエストの達成に必要な資源(右)を支払う。
2. クエストカードの威信(左上)を得る。
3. クエストの報酬(下)を得てもよい。

 獣 1 体を資源をサプライに捨てずに獣小屋に召喚する。

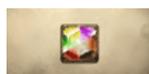
 任意の獣 2 体を消耗する(他人のものでもよい)。

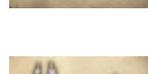
 自分の宝庫の資源 2 つにつき威信 1 を得る(端数切り捨て)。

 このクエストと資源シンボルが一致する自分の獣 1 体につき威信 1 を得る。

 伝来品 1 つを資源をサプライに捨てずに装備する。

 サプライからダイスを 1 つ取り、それをふって保持する。

 サプライから任意の資源 1 つを得る。

 活性状態の自分の獣 1 体を捨ててその威信を得る。

達成したクエストは捨てて、同じレベルのクエストをデッキから補充する。クエストデッキが切れたらそれ以上は補充しない。

○ 獣の召喚

獣の召喚を行う場合、手札から獣カードを1枚公開し、その獣の資源を宝庫から支払う。場所タイルの資源アイコンが召喚する獣の資源と一致する場合、その資源は支払わなくてよい。

召喚した獣はプレイヤーボードの空いている獣小屋(下)に置き、その獣の威信(左上)を得る。獣小屋には最大4体まで獣を置ける。埋まっている状態の獣小屋に召喚する場合、消費していない獣を1体捨てて空きを作る。

ポータルを起動した際、召喚する代わりに獣デッキの一番上から3枚のカードを見て1枚を選んで手札に加えてよい。残りのカードは山札の一番下に置く。

獣デッキが切れたら捨て札をシャッフルして新たなデッキにする。

○ 呪い

プレイヤーが受けた呪いは宝庫に置く。1人が最大で受ける呪い3枚まで。それ以上受ける場合は、受けるプレイヤーはすでに受けている呪いを1枚選んで捨てる。

呪いデッキが切れたら捨て札をシャッフルして新たなデッキにする。

▶ 血の渴望の呪い

血の渴望(Bloodthirst)の呪いは、受けている枚数が1/2/3枚で 威信が-1/-4/-7点。

○リフレッシュフェイズ

リフレッシュフェイズでは以下を実行する、

- ◆ 場所タイルのダイスをサプライに戻す。
- ◆ 6つを超える宝庫の資源を捨てる。
- ◆ 獣カードの手札が3枚になるように引くか捨てる。
- ◆ 聖杯を修道院に戻す。
- ◆ ギルドマスターを持っているプレイヤーは権威の冠を得る。だれもギルドマスターを持っていない場合、冠は時計回りに次のプレイヤーに渡す。
- ◆ ギルドマスターを木工所に戻す。
- ◆ 獣カードと家系能力の消耗トークンを取り除く。
- ◆ 保持ダイスを宝庫に移動する。
- ◆ 年トラッカーが最終年を過ぎている場合、ゲームは終了する。そうでない場合、次のラウンドに進む。

● 年トラッカーと季節トラッカー

季節トラッカーが時計回りに1周するごとに、年トラッカーを1つ先に進める。プレイヤー人数に応じた最終年で季節が一周したら、そのラウンドを最後までやってゲームが終了する。

● 勝敗

威信の合計点が高いプレイヤーが勝利。同点の場合、召喚している獣の威信合計が大きい方が勝利。それも同点の場合、宝庫の残り資源の少ない方が勝利。