

Viral サマリー

● 目的

6 ラウンドで、ウィルスとして臓器に増殖することでウィルスポイント(VP)を集める。

● 準備

- 1-3. プレイヤーに、プレイヤーボード 1 枚、ゾーンカード 6 枚、初期変異カード(表右下にシンボル入り)を渡す。
4. プレイヤーはウィルストークンを指定個数(2-3 人:8 個、4 人:7 個、5 人:6 個)受け取り、シールド面を下にしてプレイヤーボードに置く。
5. 開始プレイヤーを決め、開始プレイヤーマーカーを渡す。時計回り順に優先トークン(木の円盤)を優先テーブルの上から順番に置く。
最後のプレイヤーから逆順に、各プレイヤーはいずれかの臓器に自分のウィルスを 1 個置き、これをすべての臓器にウィルスが置かれるまで繰り返す。その際、「各臓器にはウィルスは 1 個のみ」「可能な限り、同じゾーンに同じプレイヤーのウィルスは 2 個置かない」に従う。
6. プレイヤーは得点トークン(木の円盤)をウィルスポイントトラックの一番上に置く。
7. プレイヤーは研究チャートの自分の色の一番下に研究トークン(木の円盤)を置く。
8. 危機トークン(ドクロ)を危機エリアの対応するスペースに置く。
9. イベントカードをシャッフルしてランダムに 6 枚を選び、表向きにイベントエリアに置く。
10. ゾーンタイル(ひょうたん型)をランダムに 6 枚選び、各ゾーンに 1 個ずつ、白い面を表にして置く。
11. 変異カードをシャッフルし、裏向きの山札にしてボードの近くに置く。上から 3 枚を表向きに横に並べる。
12. ステップマーカーをボードのステップ 1 に置く。

● ゲームの基本

○ 危機

危機の置かれていない 1 つの臓器に指定個数のウィルス(2-3 人:3 個、4 人:4 個、5 人:5 個)が置かれたら、残りの危機トークンの中で一番番号の低いものをその臓器に置く。

○ 優先順位

ゲーム中、何らかの順位を決める場合に同点なら、優先テーブル上位が上。ゲーム終了時は、優先テーブル下位が上。

○ 得点と変異

プレイヤーが VP を得るたび、VPトラックの自分のトークンをその分動かす。カードと手のアイコンの位置に達したら、変異カードを 1 枚選んで手札に加える。加える変異カードは表向きのカードを 1 枚か、山札の一番上。表向きのカードを取ったら、ただちに山札から補充する:山札の一番上を取る場合、表の 3 枚を山札の一番下に置き、新たに 3 枚補充する。

○ ゾーンタイルの変更

いずれかのプレイヤーが 21VP に達したら、すべてのゾーンタイルを裏返す(青い面にする)。

○ ウィルスの除去

除去されたウィルスはプレイヤーボードに戻る。

● ゲーム進行

○ ステップ 1

- ◆ 開始プレイヤーマーカーを左に回す(第 1 ラウンドは行わない)。
- ◆ 各プレイヤーは同時に、ゾーンカード 1 枚と変異カード 1 枚を裏返して「1)」の場所に置く。全員が置いたら、全員のカードを公開し、開始プレイヤーから順に解決を行う。
- ◆ 全員の解決が終わったら、同様に 2 組目を「2)」において解決する。
- ◆ 変異カードを解決する場合、アイコンを任意の順番で実行する(後述)。青背景のアイコンは指定ゾーンでのみ実行可。斜線がある場合はどちらかのみ実行。
- ◆ 両方の解決が終わったら、砂時計アイコンの位置のカードを手札に回収し、その後今回使用したカードを砂時計の位置に置く。

○ ステップ 2: 研究

- ◆ ゾーン番号順に、そのゾーンを支配しているプレイヤーがいる場合、ゾーンタイルの VP を得て、そのプレイヤーの研究トークンをゾーンタイルの指定分上昇させる。
- ◆ ゾーンの支配: あるプレイヤーのウィルスがあるゾーンのすべての臓器に置かれている場合、そのゾーンを支配する。複数のプレイヤーがゾーンを支配する場合、ウィルス数最大のプレイヤーのみが支配する。同数の場合は優先テーブル順。

○ ステップ 3: イベント

- ◆ イベントカードの指示を実行し、そのカードを捨てる。

○ ステップ 4: 抗体反応

- ◆ 臓器に危機トークンが置かれている場合、番号順に解決する。
- ◆ その臓器に最も多くウィルスを置いているプレイヤーは 2VP、それ以外のウィルスを置いているプレイヤーは 1VP を得る。同点は優先テーブル順。その後、その臓器のすべてのウィルスを除去する。

○ ステップ 5: 治療

- ◆ いずれかのプレイヤーの研究トークンが一番上に来ている場合、そのプレイヤーはボード上のすべてのウィルスを除去し、研究トークンを一番下に下げる。

○ ステップ 6: ラウンド終了

- ◆ 優先テーブルのトークンを、現在の VP 順に並べ替える。同点ならそのプレイヤー間での現在の上下を維持する。
- ◆ その後、捕獲されたウィルスを解放する(後述)。
- ◆ 6 ラウンド終了ならゲーム終了へ。そうでなければ次のラウンドへ。

● アクション

- ◆ 防御(盾): ウィルスを1つ、盾の面を表にする。盾のウィルスが除去される場合、代わりに盾のない面を表にする。
- ◆ 移動(矢印): 自分のウィルスを1つ、他の臓器に移動する。移動は「隣接する臓器(黄色の胆管でつながっているものを含む)」か「血管の流れ(矢印)に沿った先」のいずれかにのみ行う。
- ◆ 感染(稲妻): プレイヤーボードのウィルスを1つ、任意の臓器に(シールドのない面を表にして)置く。プレイヤーボードにウィルスが残っていない場合、いずれかの臓器にあるウィルスを移動してよい(シールドがある場合シールドは無くなる)。
- ◆ 攻撃(剣): 自分のウィルスのある臓器の他のプレイヤーのウィルスを1つ除去する。
- ◆ 磁力(磁石): 「自分のウィルスのいる臓器から1移動分離れている任意のウィルス1つを、自分の臓器に移動させる」または「自分のウィルスのいる臓器にいる他の任意のウィルス1つを、1移動分離れている他の臓器に移動させる」。どちらの場合も移動のルールには従う。
- ◆ 捕獲(ぐにゃぐにゃ): 臓器にいるウィルスを1つ選び、その臓器にいる他のウィルスをそのウィルスの下に置く。下に置かれているウィルスは存在しない扱いになる。捕獲したウィルスが移動したら、下のウィルスも移動する。捕獲したウィルスが除去されたら、下のウィルスは解放されてその臓器に置かれる(それらは除去されない)。捕獲されたウィルスはステップ6ですべて解放される。解放された結果危機になった場合、危機トークンを置く。
あるウィルスが、ウィルスを捕獲している他のウィルスを捕獲した場合、捕獲状態を維持したままそのウィルスを捕獲する。
- ◆ 危機(髑髏): いずれかの臓器に最も番号の低い危機トークンを置く。その臓器のウィルス数は無視する。

● ゲーム終了

6ラウンド終了したら、「得点トラックのVP」+「自分のウィルスがいるゾーン1つにつき1VP」+「変異カードのVP(二重螺旋内の数値)」を合計し、最も大きいプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で優先テーブルが最も低いプレイヤーが勝利。

● 選択ルール: 変異カードドラフト

ゲームの準備のステップ11を、以下の手順に置き換える。

- ◆ 変異カードをすべてシャッフルする。
- ◆ 各プレイヤーに変異カードを4枚ずつ配る。残りは箱に片付ける。
- ◆ 各プレイヤーは秘密裏に1枚変異カードを選んで手元に残し、残りを左隣に渡す。右から受けとったカードから再び1枚選んで左に渡し、これをあと2回繰り返す。
- ◆ 各プレイヤーは自分のカードを任意の順番で重ねて自分のデッキとし、プレイヤーボードの砂時計の反対側に表向きに置く。他のプレイヤーのデッキを見てよい。
- ◆ 変異カードを獲得する場合、自分のデッキの一番上から得る。