

ザンスボードゲーム

XANTH Boardgame

プロ・ログ

ザンスとマンダニアとの間には大きな隔たりがあるが、どういうわけか境界はつながっている。幾人かの読者の裏庭にはもつれ木が現れたり、いくつかの学校では人喰い鬼が体育教師になっていたりしている。魔法を信じない者は虹について考えてみる必要がある。虹に向かって歩くならその分だけ虹も後退する。もし一人がじっと立っていて、もう一人が虹に向かって歩くなら、虹は一人にはそこに留まって、もう一人には後退する。それは片方への一方通行の道のようなもので、もう片方には見えない。これは明らかに魔法だ。しかし全般的にマンダニアには魔法はほとんどない。そして魔法を鈍くさせている。

ではどうすれば人々はザンスに到着することができるのか？ 同じように偏りがある。向こうからここに来るのはザンスの住人にとっては簡単なことである。しかしこっちから向こうに行くのはほとんど不可能だ。偶然に一握りのマンダニア人がそのつもりがなくなったり着く。過去にこのような移動がザンスに多くの問題を引き起こした。彼らは歓迎されず、どのようにあちらにたどりつけるか知っている者は口をつぐんでいる。

しかし希望はある。ゲームでザンスに行ける。そしてここにそのゲームが。君の信念が強く、魔法のためのたくましい想像力と隠れた才能があればできる。次に続く指示に従いなさい。そうすれば向こうに着くだろう。これは直接行く方法よりいくぶん安全だ。なぜならドラゴンはマンダニア人がおいしくて楽にたいらげられることを直に発見するだろうから。与えられるわずかなもので満足しましょう。

ピアズ・アンソニー

内容物

ゲームボード 1枚

カード 160枚：俳優24枚、遭遇／イベントカード110枚、探索カード26枚
6色のトークン（黒、青、オレンジ、赤、白、黄）

12個の赤いサイコロ（ブラッド・マーカー）

12個の黒いカウンター（悪役）

サイコロ3個

ルールブック

始めに

ゲームには4つのバージョンがあります。「単純で簡単」「まあ単純で簡単だが長い」「モノラル」「ステレオ」。「単純で簡単」は3〜6人用の基本ゲームです。「まあ単純で簡単だが長い」は上級で長いゲームで負けかけたものにもチャンスがあるオプションゲームです。「モノラル」は友人がいない人のためのもので「単純で簡単」か「まあ単純で簡単だが長い」の勝利条件を選べます。「ステレオ」は2人で行うための「モノラル」修正版です。

ゲームボード

ボードにはフロリダ…ではなく、ザンスが描かれ、3つの地域に分けられている。内陸部（湖を含む）、Cエリア（海）、海岸（島を含む）。内陸部はCエリアへ道がつながっていない所です。海岸部はCエリアにつながるCエリア以外の地域です。これらはボード上の最も危険な地域で、全てのパーティーにとって危険です。これらの地域は2種類の道でつながっています。友好的な道と封鎖された道（do-not-enter と書かれています）。このシンボルはプレイヤーが反対方向にしか進めないことを示しています。

カード

カードには3種類あります。ほとんどが「遭遇／イベント（Encounter/Event）カード」です。これは自分のパーティーに助けを出したり、敵に嫌な混乱を引き起こすために使います。各カードには2つの選択肢がありますが、どちらか1つを選んで使います。物品以外のほとんどの「遭遇／イベントカード」は使い捨てです。カードには避けられないいやらしい大惨事カードが含まれています。

俳優カード（The Chair Actor Card）はザンスの住人や生き物で味方として登場します。各プレイヤーは最初に2枚の俳優カードを手に入れます。各俳優カードには困難を避ける為の知恵（Cunning）と知恵以外の手段の腕力（Strength）が示されています。俳優カードには個人の才能も書かれています。ザンスの住人はそれぞれ魔法を1つ持っています。最後に俳優カードには住んでいる場所が書かれています。探索に出かけていなければ、そこで出会うことができます。

探索カード（Quest Cards）は各プレイヤーに勝利条件を与えます。

「単純で簡単」ゲーム

マンダニアにはザンスで行われた多くの探索や英雄の物語が届いています。「単純で簡単」ゲームでは各プレイヤーは英雄を一人使い、他の人より早く探索を終わらせようとします。

じゅんぴお座り

（お母さんに背筋を伸ばしなさいと言われたでしょう）

まず俳優カードと探索カードをカードから分けます。谷ドラゴン（Gap Dragon）を抜き出して横に置きます。

俳優カードをシャッフルして各プレイヤーに3枚ずつ配ります。各プレイヤーは苦しみつつも1枚を捨て、残りの2枚で主役と同行者を決めます。捨てられたものも含め、残った俳優カードをシャッフルし直し、プレイヤー人数の枚数を「遭遇／イベントカード」に混ぜます。残りは楽屋デッキとして横に置きます。

各プレイヤーに探索カードを1枚ずつ配ります。各自それを確認した後、主役カードの下に伏せて置きます。各プレイヤーは自分の探索カードの出発地域に自分のトークンを置きます。「遭遇／イベントカード」（俳優カードが何枚か入っている）をシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。大惨事カードが入っていたら、新しいカードと交換して下さい。ゲームは第1プレイヤーから反時計回りに進みます。

ターン

各プレイヤーの手番は「始まり」と2つの「中間」「終わり」で成り立っています。

始まり

プレイヤーはまず「遭遇／イベントカード」を1枚引きます。大惨事カードならすぐにそれをプレイし、そうでなければ手札に加えます。そして自分か相手の行動に影響を与えるカードをプレイします。カードのプレイは大惨事カード以外は任意です。

中間その1（移動）

このフェイズでプレイヤーは自分のトークンを道に沿って地域から地域に移動します。移動には3種類あります。歩行、C移動、ハエ（飛行）です。歩行の時、俳優達は2つ移動できます。速く移動できる才能を持つ者はもっと移動できます。パーティーは其中最も遅い人の速さにあわせて歩きます。あるカードは歩行を速くします。それはパーティー全員を速くします。内陸と海岸の移動は島と湖を含めて歩いているものとします。海岸からCエリアへ、その逆も同じく歩いているものとします。

Cエリアから他のCエリアまで移動するときはC移動と呼ばれ、どれだけ移動できるかサイコロを振ります。2つのサイコロの大きいほうから小さいほうの目を引いた数だけ移動できます。ゾロ目の時は移動できません。あるカード（急ぎ草（Bullrushes）、風のカプセル（Wind Capsule））は速くC移動ができます。これらのカードを使用したときは3個のサイコロを振って最も大きい目から最も小さい目を引きます。C移動と歩行は同時に行えません。

あるカード（飛行木（Plane Tree）、魔法のじゅうたん（Magic Carpet））はパーティーを飛ばすことができ、道を無視してあらゆる隣の地域へ移動することができます。飛行したパーティーはCエリアを通過できますが、Cエリアで移動を終えてはなりません。

探索を終える地域に到着したプレイヤーは直ちに発表し、相手に阻止する最後のチャンスを与えます。

もしプレイヤーが移動しないことにしたら、ターンの「終わり」まで進みます。

中間その2（遭遇）

移動の後、遭遇フェイズになります。この時に他のプレイヤーは手番プレイヤーを妨害できます。他のプレイヤーは戦略を立てたり、はったりをかけることができます。各プレイヤーは自分の手から悩み抜いた末に1枚カードを自分の前に伏せて出すことができます。プレイヤーは出されたカードの中から1枚を選んで、自分のパーティーが遭遇するものを決めます。敵同士が共謀したり、自分の手札を出したくないとき等の理由により、敵プレイヤーはカードを出さなくてもかまいません。プレイヤーは出された中から1枚のカードを選びます。

Cと書かれた妨害カードはCエリアと海岸部で使うことができます。他の妨害カードは海岸と内陸部で使うことができます。多くの妨害カードがプレイできるので海岸が危険だとわかるでしょう。飛行できる生き物（ハエのアイコンが書かれているもの）は地域に関わらずパーティーを攻撃できます。

具体的に地域が書かれている妨害カードでも他の地域でプレイすることができます。しかし指定された地域では他の妨害カードより優先されます。他のプレイヤーが出すカードを選んでいる時に、該当する地域の妨害カードを持っているプレイヤーは表に向けて出すことができます。この時、手番プレイヤーに選択権はありません。他のプレイヤーは出すカードを選ばなくてよくなるかもしれませんが。もし複数のプレイヤーから該当地域の妨害が出されたら、手番プレイヤーは出された順番にそれらに対処しなくてはなりません。

プレイヤーが危険に出会って最初にする事はそれを避けようとすることです。危険には3種類あります。パーティーの誰かを危険の難易度と知恵で戦わせなければなりません。

指名危険 (Designated Hazard) では手番プレイヤーは危険と向き合う人物を自分のパーティーの中から好きな人物を選べます。

グループ危険 (Group Hazard) ではパーティーの誰かが成功したらパーティー全体が危険を避けれます。1回成功すれば十分です。

個別危険 (Individual Hazard) では全員が危険に対処しなければなりません。

危険度数の数は危険を避ける為に振らなくてはならないサイコロの数です。出た目は合計しません。各サイコロの目が俳優の知恵以下でなければなりません。たとえば危険：2に直面している知恵：3の俳優は2つのサイコロを振ります。全てが3以下の時に危険を避けることができます。パーティーが危険を避けることに成功したら手番は「終わり」まで進みます。人生は気楽に行きたいものです。

もしパーティー、又はパーティーの誰かが危険を避けそこなったら、結果を経験しなければなりません。いくつかの危険は手番を1ターン以上休ませることがあります。その手番はすぐさま終わり、休む手番は移動も遭遇もできません。しかし他のプレイヤーにカードをプレイしたり、手番にカードを引く事はできます。

他の多くの危険はパーティーを傷つけます。いくつかの危険、特に植物は1ラウンドの戦闘のようにパーティーに傷を負わせます。このタイプの危険は生き物に対して税金攻撃 (A Tax) とされます。生き物の危険を避けそこなったら戦闘になります。

コンパクト戦闘（好戦的な飛行哺乳類）

戦闘は全ての生物が負けるか、俳優が全員負けるか、あるいはパーティーが逃げ出すまで続きます。まず必要な数の悪役カウンターを取り出します。攻撃されているプレイヤーは自分の俳優に悪役カウンターを割り当てます。俳優は自分の腕力の数だけ生き物と対峙することができますが、攻撃できるのはその中の1匹だけです。残った俳優は自分が選択する生き物を攻撃することができます。割り当てられない生き物は少しの間無視します。この割当はラウンドの始めに変える事ができます。ラウンドは俳優の攻撃の後、対峙している生き物の攻撃が続きます。俳優の攻撃の結果は生き物の攻撃の前に適用されます。生き物の反撃の時、カードを出したプレイヤーは俳優に割り当てられていない生き物を好きな俳優に割り当てます。

各攻撃のためにサイコロを1つ振ります。腕力値以下の目を出したら傷を1つ負わせたことになり、これを表す為にブラッドマーカーを1つ与えます。生き物が腕力値以上の傷を負ったら、倒されます。俳優が自分の腕力値以上の傷を負ったら気絶します。気絶した俳優は戦ったり、才能を使うことはできません。気絶した俳優はパーティーの歩くスピードを遅くして、1つしか移動できなくなります。いくつかの生物は俳優を石化させる能力を持っています。これ

は気絶させるのと同じ効力があります。

もしパーティー全員が気絶あるいは石化してしまったら楽屋デッキの底にプレイヤーの俳優カードを入れ、手札の「遭遇／イベントカード」を全て捨て札にします。一回休んだ後、プレイヤーは楽屋デッキから2枚引き、山札から5枚引いて新しい探索カードでスタートし直します。

毎回の戦闘ラウンドが始まる前にプレイヤーはパーティーを逃げさせることができます。敵のプレイヤーが最後に1回攻撃できます。そしてその妨害カードをプレイしたプレイヤーは基本的な移動のルールに従ってパーティーを好きな方向に1つ移動させます。

終わり

出された危険を越えることに成功又は失敗したら、危険カードは捨て札になり、手番は終了します。もし自分のパーティーが手札のアイテムに書かれた地域にいるなら、そのアイテムを自分の俳優に与えることができます。同じように手札にある俳優カードの住んでいる場所にいるなら、その俳優をパーティーに加えることができます。そのカードを自分のパーティーの横に置いて下さい。戦闘から逃げ出したときは、カードを割り当てることはできません。この時手札から任意の枚数のカードを捨てて、5枚になるまで補充できます。もし**大惨事**を引いたら、すぐにプレイします。

そして次のプレイヤーの手番になります。誰かが探索を終えるまでこれを繰り返します。

ブラッド・マーカーをはずす

プレイヤーは村又は城にいる時、移動も遭遇もせずに手番を休むことができます。すると気絶した俳優も含め、全ての俳優のブラッド・マーカーを全て外すことができます。そのプレイヤーは通常通り他のプレイヤーにカードをプレイすることができ、手札を補充できます。同じように俳優を回復させるアイテムや植物があります。

石化した俳優は2つの方法で元に戻ることができます。パーティーがマンダニアで手番を終えたら、石化したものは全て元に戻ります。もう一つの方法は魔法使いハンフリーのところへ連れていくことです。ハンフリーの城 (Humphrey's Castle) で各ターンの終了時にサイコロ2個を振ります。ゾロ目を振ったら、ハンフリーは治療法を見つけます。石化した俳優が元に戻っても、石化する前に持っていたブラッド・マーカーはそのまま残ります。

特別な地域

いくつかの地域はそこを通過したり移動を終えるパーティーに影響を与えます。そういう地域は赤く縁取られています。移動の後、通常の遭遇フェイズがあります。

風 (Air)、地 (Earth)、火 (Fire)、水 (Water) の領域はパーティーの移動を半分にします。**風の領域**は飛行で通過することができません。

無の領域 (The Void) は指名危険：2として扱います。パーティーは危険を乗り越えるまで出ることができません。俳優は各ターンに挑戦し直すことができます。しかし5ターン以内に成功しなければパーティーは消滅します。プレイヤーは2枚の俳優カードと新しい探索カードを1枚引いて始めからやり直さなければなりません。無の領域を脱出する他の方法は魔法の生き物か装置（穴あき牛 (Holey Cow)、ピギーバック (Piggy Back)、パチンコネコ (Catapult)）によって外に出ることです。

大裂け目 (Gap) に入るパーティーは谷ドラゴンに出会うことを覚悟しなければなりません。パーティーは谷ドラゴンに出会わないように大裂け目を飛んで横切ることができますが、悪いことが待っているでしょう。俳優達は谷ドラゴンをやり過ごした後に、通常の遭遇があります。これは他のパーティーには関係ありません。谷ドラゴンは誰かに負かされても新たに大裂け目に入ってきたパーティーを攻撃します。ドラゴンは新しいパーティーに対してブラッド・マーカーを持っていない状態で攻撃します。おっと誰もこのゲームが公平だとは言ってませんよ。

常緑草の大湿原 (Everglades) は指名危険：1として扱います。もし指名した俳優が知恵判定に失敗したら、そこで移動を終えなくてはなりません。そして次のターンまで脱出しようとする事ができません。チェム・セントールは常緑草の大湿原の効果に免疫があり、安全にパーティーを導くことができます。

狂気地帯 (the Region of Madness) に入るパーティーは個別危険：1に直

面します。知恵判定に失敗した俳優は、一時的に正気でなくなり、2 ターンの間気絶したものと扱われます。

冥界 (Hell's Annex) に入った時、パーティーは放り出されます。どの道を通るかサイコロを振ります。チェム・セントールはHell's Annexの効果に免疫があります。

製噂所 (Rumor Mill) ではあらゆる種類の情報を耳にできます。ここで1ターンを過ごす度に、誰か一人の手札を見ることができます。

マンダニア (Mandania) に入る前には「死の石のシールド」を通り抜けるため、1 ターン待たなくてはなりません。ここでは魔法は全く働かず、マンダニア以外の「遭遇／イベントカード」は俳優にプレイすることができません。

ハンフリーの城 (Hamfrey's Castle) は入ることが難しい魔法の地です。ハンフリーの城に入るには隣接するどの地域からでもパーティーはグループ危難：3に対処しなくてはなりません。プレイヤーはいろんな道を使うことができますが、通常の移動でしか入ることができず、飛行して入ることはできません。

「まあ単純で簡単だが長い」ゲーム

いくつかの探索は他のものよりかなり困難です。ゲームが公平であるべきと考えるプレイヤーのために「まあ単純で簡単だが長い」で一人のプレイヤーが簡単な探索で楽勝する可能性を減らすオプション・ルールを作りました。まず勝利条件を2つ以上の探索を完了することに変えます。一つの探索を終えた後に新しい探索カードを引き、そのカードの出発地点に通常通りに移動して到着してから、新しい探索を始めます。一人のプレイヤーが簡単に探索を終えても、続けて簡単な探索をつかむことはめったにないでしょう。

これの面白いバリエーションは次の探索を与えるのがよき魔法使いハンフリーにすることです。探索を終えた後、ハンフリーの城に行き、そこで新しい探索カードを引いて、探索の出発地点に向かいます。

もう一つのオプションが準備の時に各プレイヤーに複数の探索カードを配ることです。プレイヤーは好きな順番に探索をこなすことができます。もし膨大な時間があるなら、最も公平な方法を試すことができます。このバリエーションはたくさんのザンスの小説のような勝利条件を与えます。勝つためには3つの探索を終えなくてはなりません。最初の探索を終えた後、次の探索のためにハンフリーの城に行かなくてはなりません。よき魔法使いハンフリーはプレイヤーに3つの難関を設けています。これは3つの連続した遭遇フェイズになっています。ハンフリーはその後、次の探索を与えます。プレイヤーは3つめと最後の探索を得るために同じ手順を踏みます。

モノラル・ゲーム

お友達がいらないという人にモノラルゲームはぴったりです。

じゅんび おすわり

(周りに人がいなくても、姿勢は良くしなさい)

「遭遇／イベントカード」に俳優カードを5枚だけ入れて混ぜます。探索カードから謎の探索 (Question Quest) と選択探索 (Chosen Quest) を抜きます。

プレイ

探索カードを1枚引きます。この探索を終えたら新しい探索カードを1枚引き、その出発地に行ってそこから続けます。俳優が気絶するか、デッキの探索を全て終えるまで続けます。

遭遇フェイズにカードを1枚ずつ引いて適用できる危難が出るかを3枚まで引いて確かめます。使用できる全てのイベントは敵によってプレイされたものとし、移動に影響を与えるものは次のターンに適用します。戦闘に影響するものは次の戦闘までの間効力を持ちます。

最後に危難を得たら、「単純で簡単」ゲームのように通常通り対面します。「単純で簡単」ゲームとの唯一の違いはパーティーの1人が気絶しているとき、最も近い村か城に連れていき、置いていくことです。

いくつかの探索ができるかが目標になります。8個は非常に良い、10個なら優秀、24個なら完璧です。

ステレオゲーム

ステレオゲームはもう一人の友人と行うか新婚旅行の時などに行う2人用のモノラルゲームです。準備とルールはモノラルゲームと同じです。終えた探索の数が多い方が勝ちです。