

クランス CLANS

Leo Colovini 作

2 ~ 4 人用 10 歳以上 所要時間約 30 分

原始時代のある土地に、5つの種族が安住の地を求めていました。他の者と一緒に小屋を建てます。こうして、村が作られます。

しかし、平和的な様相とは裏腹に、単純な規則の下で、非常に戦略的な種族間での支配権をめぐる競争に発展したのでした。

各プレイヤーは、ゲームを通じて、自分の種族にできるだけ目立たないようにポイントを取ります。毎手順で、少なくとも1つ自分の色の小屋が入っていれば、自分の色のポイントが加えられます。さらに、手番で村を形成したプレイヤーには、ボーナスチップ (= 1追加ポイント) が与えられます。多くの村を作り、多くの村に自分の色をできるだけ入れることが有利になります。小屋が多ければ多いほど、村はより価値が高くなります。

ただし、気をつけてください。当該エポックの不適當な地形にある村は、ポイントを得ることができず、もし戦闘になれば、村から単独の小屋がなくなってしまうことがあります。

ゲームの用具

ゲームボード 1

・さまざまな地形の**60のエリア**に分割されています。山岳(灰)、森(深緑)、ステップ(黄)、草原(薄緑)。川と湖によって、エリアはさらに12の地区に分割されます(この「地区」は、最初的小屋の配置にのみ意味があります)。

・また、ゲームボード上には、**エポックチャート**が描かれています。これは ~ のエポックに分割されており、それぞれ有利な地形と、生存に不適當な地形とが書かれています。

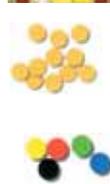
・エポックチャートの周囲には、**得点チャート**があり、これを使って、各プレイヤーの得点を種族の色を公開することなく記録していきます。

小屋 60(5種族(色)各12個)

ボーナスチップ(黄色) 12

種族タイル 5(5種族(色))

得点マーカー 5(各種族(色))



補足：一部のゲームでは、5つ目の種族の色が黒ではなくて白になっています。

ゲームの準備

- ・60あるエリアに1つずつ小屋を配置していきます。均等に配分されるように、各色の小屋を1つずつ含む、5つの小屋のグループを12個作り、各グループを地域に1つずつ置いていきます。そのあと、各地域の5つの小屋をエリアに分配していきます。
- ・ポイントマーカー5つすべては、ポイントチャートのスタート地点に置きます。
- ・各プレイヤーは裏向きで種族タイルを1枚引き、ゲーム終了まで他プレイヤーにわからないようにもっておきます。あまりのタイルは表を見ずに箱の中に戻しておきます。
- ・12枚のボーナスチップは、エポックチャートの対応する場所に並べておきます。

ゲームの手順

1. スタート

- ・スタートプレイヤーを決め、以降は時計回りの順番で進行します。

2. 手番

- ・ゲームを通じて、手番でできることは1つだけです。あるエリアにある小屋すべてを、そこから任意の隣接するエリアに移動させます。ただし、移動先のエリアが空きエリアであってはなりません。
- ・このようにして、空白のエリアが増え、他のエリアにある小屋とグループを形成するエリアが増えていきます。
- ・1つのグループに7つもしくはそれ以上の小屋があれば、もう**それ以上移動させることはできません**。隣接するエリアの小屋が移動してくることはあり得ます。
- ・川を越えて移動することはできますが、湖を越えて移動することはできません。
- ・珍しいことですが、隣接するエリアにそれぞれ7つ以上の小屋からなるグループがある場合には、小さい方のグループから大きい方のグループへと移動させなければなりません。両方のグループが同じ数の場合には、どちらのグループへも移動させることができます。



例1：手番

- ・ **このグループ**がいるエリアからは、合計4つの移動先エリアがあります。しかしこのうち2つにしか移動できません。その他のエリアは小屋がなく空白エリアだからです。
- ・ **このグループ**は7つ以上の小屋があるので、移動することはできません。

3. エポック

- ・ゲームは5つのエポックを通じて行われます。最初の4エポックでは、村を建設するときに、4つの地形のうちの1つが特に**有利**になり（エポックチャートの左側の地形・第1エポックならば森）一方**不利**になる地形もあります（右側の、壊れた小屋が描かれている地形・第1エポックならば山岳）。それ以外の地形は中立です。第5エポックでは、すべての地形が有利な地形であるとみなされます。
- ・有利な地形で村を形成すると得点計算が行われ、さらにさらにボーナスポイントが追加されます。一方、不利な地形で村を作ると、得点計算もボーナスポイントも分配されません。
- ・各エポックでは、ボーナスステップがある分だけの村が建設されます（第1エポックならば4つ、第2エポックならば3つ...）。村を建設したプレイヤーは、一番上側のボーナスステップを受け取ります。
- ・あるエポックの最後のボーナスステップが取り除かれたら、次のエポックに移ります。次のエポックまで1つのボーナスステップしか残っていない状態で、1回の手番で2つの村を形成した場合、そのうち一方の村を次のエポックで形成された村とみなします。手番プレイヤーが、どの村がどのエポックに形成されたかを指定します。これは3つ以上の村が同時に形成された場合も同様です。
- ・12もしくは13番目以降の村が形成された最後の手番では、その手番のプレイヤーが、そのうちどれが12番目の村、すなわち得点計算される村であるかを指定します。

4. 村

- ・小屋のグループ（小屋1つのものも含む）は、手番終了時に周囲のエリア**すべてが空白**であったならば、村になります。
- ・村を形成すると、その手番を行ったプレイヤーは、エポックチャートの一番上のボーナスステップを1つ取り、自分の前に置きます。ボーナスステップは、ゲーム終了時に追加の勝利得点となります。
- ・村が形成されると、3種類の処理を行います。
 - 1.村を形成したプレイヤーは、一番上のボーナスステップを取り自分の前に置く。
 - 2.村の得点計算を行う。
 - 3.その村にある小屋の種族のポイントマーカーを、ポイントチャートに従って前進させる。そして次のプレイヤーの手番となります。



例2：村の形成

- ・ のエリアの小屋は、 のエリアの小屋が もしくは へ移動した場合、村となります。この場合、その周囲のエリア（●）がすべてが空白になるからです。

村の中での戦い

- ・複数の種族が一緒にいる場合、通常は平和に共存します。ただし、1つだけ例外があります。新たに形成された村の中に、**5つすべての色**がある場合、戦いとなり、その中に**1つしかない色**の小屋は、**得点計算の前に**取り除かれ、残った小屋についてしか得点は与えられません。

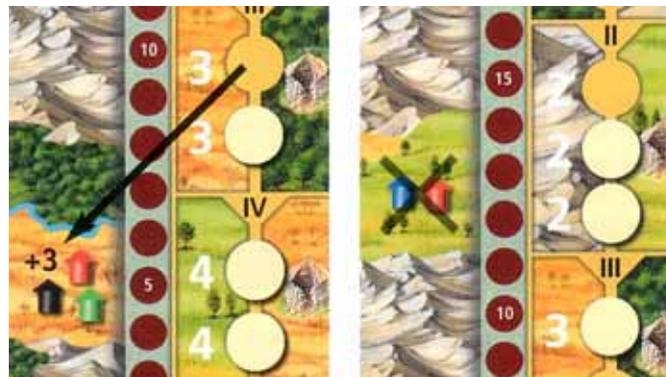


例3：村での戦い

- ・この9つの小屋の村はいま形成されました。すべての色があります。黒が4つ、赤が2つ、青が1つ、黄が1つ、緑が1つです。
- ・1つしかない、青・黄・緑の小屋は、**得点計算の前に**この村から取り除かれます。これらの色には、得点は与えられないのです。

5. 村の得点計算

- ・通常、村が形成されたときには、その中にあるすべての色の一族について、その村にある小屋の分の得点が与えられます。
- ・これは、村の中にその色の小屋がいくつあっても同じです。
- ・2つだけ例外があります。
 - 有利な地形で村が形成された場合、その村には、エポックチャートに示された分のボーナスポイントが与えられます。
 - 不利な地形で村が形成された場合、通常のポイントも、ボーナスポイントも与えられません。村を形成したプレイヤーが、ボーナスステップを獲得するだけです。



例4：有利な地形と不利な地形

- ・ステップは第3エポックで有利な地形でした。これにより、この村については3ボーナスポイントが与えられます。
- ・草原は第2エポックで不利な地形でした。この村については、誰にもポイントは与えられません。

