

王への請願

Um Krone und Kragen

Tom Lehmann 作

2～5人用 10歳以上 所要時間約45分

プレイヤーは、王宮の請願者となります。自分の願いをかなえるため、たくさんの説得活動を通じて、影響力の強い王宮の廷臣達を確保していかなければなりません。下女から、国王夫妻までです。彼らは、すべてあなたが説得できた場合に、味方となってくれる可能性があります。

このゲームでは、説得力をダイスであらわします。各プレイヤーは、ダイス3つからはじめます。手番になったら、ダイスを振って、少なくとも1つのダイスを残して残りを振り直し...、とすべてのダイスが確定するまで続けます。その結果が条件を満たしていれば、特定のキャラクターカードを獲得し、新たなダイスや、特殊な効果を手に入れます。最初に同じ目7つを振ったプレイヤーが、国王夫妻を説得したことになり、(きっと)最終的な勝者となります。

用具

- キャラクターカード 60
- スタートプレイヤーマーカー 1
- ダイス 12
- チャートカード 5



ゲームの準備

- 5人プレイの場合のみ、すべてのキャラクターカードを使用します。より少ない人数でプレイする場合には、下の表に従って、同じ種類のカードを、この枚数分だけ使います。つまり、2人でプレイする場合には、職人(Handwerker)2枚、農夫(Bauer)2枚...、となります。
- 道化師(Hofnarren)はプレイヤー人数分だけ使用します。

カードの裏側	2人	3人	4人
	2	2	3
	1	2	3
/	1	2	2
	1	1	1

- カードは、表向きにして列状にテーブルの中央に並べます。列の中の順番は、特に意味を持ちません。同じ種類のカードは、重ねておきます(次ページ図参照)。
- 裏が のカードは、ダイス3つで獲得することができ、裏が2のカードは、ダイス4つを使って...、となります。
- 最も最近城に行ったプレイヤーからはじめます。ダイスを3つとスタートプレイヤーマーカーを持ちます。



獲得の条件 特殊効果

ゲームの手順

- スタートプレイヤーから、手番の行動を行います。以降は時計回りの順番で進めます。
- 手番になったら、3つのダイスを振ります。今振ったダイスを「アクティブなダイス」と呼びます。プレイヤーは、アクティブなダイスから少なくとも1つを確保しなければならず、残りのダイスは振り直すことができます。振り直したダイスから、また少なくとも1つを確保し...、と続けていきます。これを、ダイスを振り直さなくなるまで、すなわち、すべてのダイスを確保するまで続けます。
- 手番の終了時、確保したダイスが**ダイスの結果**となります。この結果によりプレイヤーはキャラクターカードを獲得し、自分の前に表向きにして置いておきます。
- 手番にキャラクターカードは**1枚しか確保できず、まだ自分の持っていないものしか取ることができません**(道化師(Hoffnarr)/ペテン師(Schalatan)は例外です。「キャラクターカードの説明」の項を参照してください)。キャラクターカードの獲得するためには、ダイスの結果が、カードの「条件」にかかっている条件を満たしていなければなりません。

例: スザンヌのダイスの結果は、 でした。彼女は、この結果により、いくつかの可能性がります。取ることができるのは、1つは農夫(Bauer) (条件: ダイス2つの目が同じ) で、もう1つが職人(Handwerker) (条件: ダイス目の合計が15以上)、もう一つが衛兵(Wschmann) (条件: ダイス3つの目が同じ) です。彼女は、衛兵をとり、自分の前に表向きにして置きます。

- プレイヤーの前に置かれているキャラクターカードは、手番の前あるいは、手番の間の任意のタイミングで使い、振ったダイス目を改善したり、新たなダイスを受け取ったりすることができます。
- すべてのキャラクターカードは、1回の手番につき1回しか使用できません。確認のために、その手番で使用したカードは、寝かせるとよいでしょう。

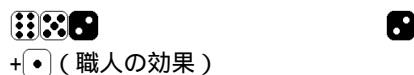
- すべての特殊効果には、**基本となるルール**があります。それは、**アクティブなダイス**にのみ適用できる、ということです。一度確保したダイスは、決して数字を変えることはできません。

キャラクターカードの特殊効果の例

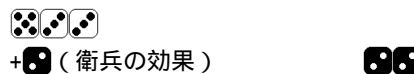
キャラクターカードの特集効果は新たなダイスか、その時点でアクティブなダイスに適用することができます。以下の例で、使用例を示します（分かりやすくするために、3枚のキャラクターカードもしくはチャートシートを手元に置いてご覧ください）。
スザンヌは、職人、衛兵、天文学者のキャラクターカードを持っています。



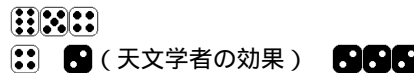
最初のダイス：でした。彼女はを確保し、職人の効果で1のダイスを取ってアクティブなダイスに加え、振り直します。



2回目のダイス：でした。彼女は、衛兵の効果でのダイスを取ってアクティブなダイスに加え、それを確保します。



残りのダイスを振って、**3回目のダイス**はでした。ここで、彼女は天文学者の効果を使い、をに変えて確保します。



4回目のダイスは、でした。を確保しました。



5回目のダイスを振るとでした。彼女は(仕方なく)これを確保します。ダイスの結果はです。



この結果で、スザンヌは狩人(Jäger)(ダイス4つの目が同じ)を獲得し、他の3枚のカードのとなり表向きにして置いておきます。



- キャラクターカードの条件と効果は、個々に「キャラクターカードの説明」の項に記載してあります。

- 手番が終わったら、すべてのキャラクターカードを再び縦向きにし、次のラウンドで使用できるようにします。
- すべてのプレイヤーがラウンドの手番を行ったら（すなわち、再びスタートプレイヤーに手番が回ってくる直前に）スタートプレイヤーマーカーを時計と反対周りに次のプレイヤーに渡し、そのプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなって、ラウンドを開始します。つまり、前のラウンドで最後に手番を行ったプレイヤーが、次のラウンドでは最初に手番を行うわけで、2回連続で手番を行います。
- スタートプレイヤーの手番が終了したら、通常通り、左隣のプレイヤーの手番となって、またラウンドをスタートプレイヤーの手前まで続け、そしてスタートプレイヤーを時計と反対周りに移動させ...と続いていきます。
- キャラクターカードがなくなったら（売り切れたら）もうそのカードを獲得することはできません。

ゲームの終了

- 誰かが、同じ目を7つ確保したら、国王のカードを取って、ゲームの終了を宣言することができます（もしくは、他のキャラクターカードを取って、そのまま続けることにもかまいません）。そうすることにした場合、このプレイヤーは、国王および王妃のカードをとりまします。
- そのラウンドは最後まで通常通りにプレイします。ただし、他のプレイヤーは、国王を取ることはできません。そのあとで最終ラウンドとなります。これは、通常通りその前のラウンドのスタートプレイヤーの右隣のプレイヤーからはじめます。ただし、王妃を持っているプレイヤーは飛ばされます。このプレイヤーは、最後になります。
- 最終ラウンドでは、すべてのプレイヤーが最も高いダイス目を出すことを目指します（出した目は、よく覚えておくか、あるいは記録しておいてください）。
- このとき、同じ目がたくさんあればあるほど強いのです。が7個よりも8個の方が強くなります。
- 同じ数の場合には、もちろんダイス目の大きい方が強くなります。まったく同じ強さの場合には、より先に振った方が強くなります。最も強い目のプレイヤーが、**国王のカード**を取りまします。王妃のカードは取りましません。
- 王妃のカードを持っているプレイヤーには（追加のダイス1つと、最後にダイスを振ること以外に）大きな特典があります。最も強い目と同じでも、国王を奪い返し、ゲームに勝利することができるのです。できなければ、そのとき国王を持っているプレイヤーの勝ちとなります。

例：A、B、C、Dの4人がプレイしています(このような順番で座っています)。Bが \odot を7つ確保でき、国王夫妻を取りました。Aはこのラウンドの手番をすでに行っており、CとDが手番を行って、このラウンドを最後まで行います。

そして、最終ラウンドを開始します。Dは \odot を8つ確保でき、その時点ではもっともつよいめとなります。Aは7つしかダイスを持ってないのでこれに到達することができず、残念ながら勝利することができません。Cは \odot を8つ確保でき、一度は国王を取りました。しかし、Bettinaが王妃を使って、 \odot を8つ確保できてゲームに勝利しました。

戦略のヒント

ほとんどの戦略は、タイミングです。手番のどの時点でどのカードを使うか、ということです。たとえば職人や衛兵を最初にダイスを振る前に使うのは、ほとんど意味がありません。

ダイスを追加するキャラクターカードを獲得することが重要です。さもないと同じ目を7つ振る機会が得られません。もちろん8つ、9つと同じ目を振ればさらによいのです。

キャラクターカードの説明

道化師(Hoffnarr)



条件：ダイスの結果の目の合計が0以上であること。つまり、道化師はどんな目でも獲得することができます。

効果：今振ったアクティブなダイスを1つ、振り直すことができます。

ペテン師(Scharlatan)



条件：ダイスの結果の目の合計が0以上であることと、道化師を持っていること。

効果：手番の開始時に、追加のダイスを1つ加ななければなりません。

ペテン師は、道化師の代わりに獲得します。つまり、道化師のカードを裏返すことにより、ペテン師を獲得したことになります。他のキャラクターカードと異なり、自分の道化師がすべて裏返っていれば、さらに道化師を獲得することができます。

農夫(Bauer)



条件：ダイスの結果に同じ目が2つあること。

効果：手番の開始時に、追加のダイスを1つ加えなければなりません。

下女(Dienstmagd)



条件：ダイスの結果のすべてのダイス目が奇数であること。

効果：アクティブなダイスの目1つに、1もしくは2もしくは3を加え、その目に変えることができます。ただし、7以上にすることはできません。

哲学者(Philosoph)



条件：ダイスの結果のすべてのダイス目が偶数であること。

効果：アクティブなダイスの目1つから、任意の数を引いて、その分他のアクティブなダイスの目に加えます。このとき、ダイス目が0以下、および7以上にすることはできません。

例：Frankは哲学者を持っています。彼は \odot を振りました。これを使って、 \odot から2を引き、 \odot に2を足します。この結果 \odot となりました。

職人(Handwerker)



条件：ダイスの結果のダイス目の合計が15以上。

効果：ストックからダイスを1つ取り、 \odot の目にしてアクティブなダイスに加えます。

衛兵(Wachmann)



条件：ダイスの結果に同じ目が3つあること。

効果：ストックからダイスを1つ取り、 \odot の目にしてアクティブなダイスに加えます。

狩人(Jäger)



条件：ダイスの結果に同じ目が4つあること。

効果：ストックからダイスを1つ取り、 \odot の目にしてアクティブなダイスに加えます。

天文学者(Astronom)



条件：ダイスの結果に同じ目2つが2組あること。同じ目4つでもかまいません。

効果：アクティブなダイス1つを、すでに確保しているダイス目に変えることができます。

例：天文学者を持っており、を2つ確保しています。彼はを振り、これを天文学者を使ってに変えました。

商人(Händler)



条件：ダイスの結果のダイス目の合計が20以上。

効果：アクティブなダイスを好きな数だけ振り直すことができます。このとき振らなかったダイスも、次にダイスを振るまでアクティブなダイスとして扱います。

女官(Hofdame)



条件：ダイスの結果に、同じ目3つと、同じ目2つがあること。同じ目5つでもかまいません。

効果：任意の数のアクティブなダイスの目に1を加えることができます。ただし、7以上にすることはできません。

質屋(Pfandleiher)



条件：ダイスの結果のダイス目の合計が30以上。

効果：ストックからダイスを1つ取り、の目にしてアクティブなダイスに加えます。

騎士(Ritter)



条件：ダイスの結果に、同じ目が5つあること。

効果：ストックからダイスを1つ取り、の目にしてアクティブなダイスに加えます。

魔術師(Zauberer)



条件：ダイスの結果に、ダイス5個分のストレートがあること。すなわち、1から5の目が、2から6の目があること。

効果：アクティブなダイス1つを、任意の目に変えることができます。

錬金術師(Alchemist)



条件：ダイスの結果に、ダイス6個分のストレートがあること。すなわち、1から6の目があること。

効果：アクティブなダイス3つの目を変えることができます。このとき、0以下もしくは7以上にすることはできません。3つのダイス目の合計が、前と後で同じでなければなりません。

例：を振り、錬金術師を使います。彼は、2つのから1ずつを引き、2に加えます。これでになります。

他の例：を振りました。から3を引いて、に1を足し、に2を足します。これでとなります。錬金術師を、哲学者と同じように使ってもかまいません。

司教(Bischof)



条件：ダイスの結果に、同じ目2つが3組あること。同じ目4つと同じ目2つでも、同じ目6つでもかまいません。

効果：ストックからダイスを1つ取り、の目にしてアクティブなダイスに加えます。

貴族(Edelmann)



条件：ダイスの結果に、同じ目3つが2組あること。同じ目6つでもかまいません。

効果：任意の数のアクティブなダイスの目にちょうど2を加えることができます。ただし、7以上にすることはできません。

領主(Feldherr)



条件：ダイスの結果に同じ目が6つあること。

効果：手番の開始時に、追加のダイスを2つ加えなければなりません。

ルール問い合わせ先

王妃(Königin)



条件：最初に国王を獲得したプレイヤーが、王妃も取ります。

効果：ストックから追加のダイスを1つ取って、任意の目でアクティブなダイスに加えます。

国王(König)



条件：ダイスの結果に同じ目が7つあること。

効果：最初に国王の寵愛を得たプレイヤーが、国王と王妃を取ります。ゲームの終了を宣言したことになります。

Möbius

メビウス ゲームズ

〒112-0004 東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階

Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956

e-mail:shop@mobius-games.co.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>