

THE SHIPWRECK ARCANA

沈みゆく世界に囚われたあなたたち……
 神秘のカードと少しの推理を使って、
 互いの運命を読み解き無事生還することができるだろうか？

THE SHIPWRECK ARCANAは2～5人用の協力型推理ゲームです。プレイヤーたちは占い師となり、迫り来る災厄を避けるために未来を読まなければなりません。勝つためには、7つの災厄が集まる前に7つの予想的中させなければなりません。

内容物

アルカナカード	20枚(A)	トークン袋	1つ(D)
時刻カード	1枚(B)	運命数トークン	21個(E)
得点/災厄マーカー	2個(C)	数字トークン	35個(F)



準備

- 時刻カードを場の左端に配置し、緑色の得点マーカーを0の位置に置きます。赤い災厄マーカーは難易度に合わせて以下の位置に置きます。
 - ▶簡単: 0
 - ▶通常: 2
 - ▶困難: 4
 - ▶破滅: 6
- アルカナカードをよく混ぜて表向きにして山札として配置します。山札の上から4枚のアルカナカードを取り、時刻カードの右側に並べます。
- 各プレイヤーに同色の数字トークン1組(1～7)を渡します。プレイヤーが4人以下だった場合は、余分な数字トークンを箱に戻します。
- 21個の運命数トークンすべてを袋に入れてよく混ぜます。袋を場の中央に置きます。
- スタートプレイヤーを選びます。以下手番は時計回りに進行します。

時刻カード

時刻カードはアルカナカードと異なり背景が黒く、常に表向きにしておきます。時刻カードは得点を示すもので、アルカナカードのように期間は記されていませんし、裏面に能力も記載されていません。時刻カードは消失することもなく、場から取り除かれることはないのです。時刻カードはアルカナカードとはみなされません。



5人プレイ、難易度: 簡単でのプレイの様子

アルカナカード

アルカナカードの表面には名前・イラスト・配置条件が書かれています。裏面には消失時の能力が記されています。

ゲーム中、アルカナカードの山札は常に表向きにして一番上のカードが見えるようにしておきます。時刻カードの横には常に4枚のアルカナカードを配置しておきます。

ゲーム中にアルカナカードは順次消失して場の中央から離れていきます。

表面

- ▶カード名(A)
- ▶配置条件名(B)
- ▶配置条件詳細(C)
- ▶持続期間(D)

裏面

- ▶能力アイコン(E)
- ▶能力名(F)
- ▶能力詳細(G)



運命数トークン

運命数トークンは黒地に金の数字が書かれています。それぞれのトークンには運命数がひとつ(1から7の数字)が記されています。数字の隣の点の数は、プレイ時にどれだけの時間を消費するかを示しています。

他のプレイヤーはあなたの持つ運命数を予想します。消費する時間は、その運命数がアルカナカードの消失(場から取り除かれる)を引き起こす力を示しています。

- ▶ 1～3の運命数トークンは1時間消費します
- ▶ 4～6の運命数トークンは2時間消費します
- ▶ 7の運命数トークンは3時間消費します

運命数トークンは袋から引きます。捨てられたり場から取り除かれた場合は袋に戻します。

数字トークン

各プレイヤーは1～7の連続した数字トークンを1組持っています。下の図のように表向きにして手元に並べておきます。



あなたの手番中に、他のプレイヤーはあなたの持っている運命数トークンを推測して、それに基づいてあなたの手元の数字トークンを裏返すように指示することがあります。あなたは、他のプレイヤーの指示がない限り数字トークン进行操作してはいけません。あなたの手元の数字トークンは、他のプレイヤーがあなたの持つ隠された運命数に関する情報を、次の手番まで記録しておくためのものです。手番終了時に数字トークンをリセットしてはいけません(他のプレイヤーが予想(Prediction)した場合は除きます)。

各プレイヤーの持つ数字トークンは、運命数トークンの色違いです。数字トークンに記されている時間を表す点に直接の意味はありませんが、その運命数がどれだけ時間を消費するかを思い出す役に立つでしょう。

消えゆく運命の力

アルカナカードが消えるとき(消失/Fading参照)には、このカードを裏向きにして場の中央に置いてください。それぞれのアルカナカードの裏面には一度だけプレイヤーが使える役に立つ効果が記されています。この「消えゆく運命の力」を使用した場合は、使用した効果が記されたアルカナカードを表向きにして山札の一番下に入れてください。

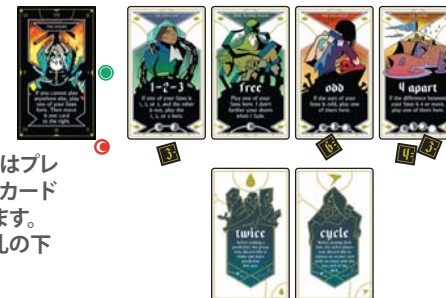
消えゆく運命の力にはそれぞれ、いつどのように使用するか、使用した場合何がおこるのが記載されています。一部の力は手番プレイヤーにしか使うことができません。一部の力は手番プレイヤー以外のプレイヤーたちにしか使うことができません。1つの手番で使用できる消えゆく運命の力は1つだけです。消えゆく運命の力を使用した手番で予想をしなくても構いません。

手番プレイヤーが
使用できる消えゆ
く運命の力



予想する側の
プレイヤーが
使用できる消
えゆく運命の
力

消えゆく運命の力の中には、手番プレイヤーに質問する効果を持つものがあります。手番プレイヤーはこうした質問に対して「はい」か「いいえ」でのみ答えることができます。ゲーム全体で使用できる消えゆく運命の力の数に上限はありません。また、消えゆく力は誰か特定のプレイヤーのものではありません。



消失したアルカナカードはプレイエリア中央のアルカナカードの列の下に並べておきます。捨て札にする時には山札の下に入れます。

プレイヤーの手番

手番プレイヤーは以下の順に各ステップを処理します。

1. 補充

- ▶ 手元の運命数トークンが2つになるように、トークン袋から運命数トークンを補充します。手元の運命数トークンを他のプレイヤーに見せてはいけません。また、トークン袋にある他のトークンを見てはいけません。
- ▶ ゲーム中には、手元に運命数トークン1つを持った状態で手番を開始することもあります。この場合は運命数トークンを1つ補充します。

2. プレイ

- ▶ 手元の運命数トークンの内の1つを、場の中央にあるカード5枚(アルカナカード4枚+時刻カード1枚)のいずれかの上に置いてください。運命数トークンをカードに置く場合は、そのカードに記された配置条件を満たしている必要があります。複数のカードの配置条件を満たしている場合は、その中から一つを選んでください(他のカードの配置条件は無視します)。
- ▶ 手元の運命数トークンの1つが以前の手番から引き継いだものであった場合も、プレイした運命数トークンが以前から持っていたものかこの手番で補充したものは秘密にしておかなければなりません。

3. 予想(任意)

- ▶ 手番プレイヤー以外のプレイヤーは、手番プレイヤーが手元に残した運命数トークンに記されている数を1回予想することができます。
- ▶ 予想は1つの数値を示す文章でなければなりません。例:「あなたの手にある運命数は4ですね」
- ▶ 予想をしないことに決めた場合、手番プレイヤーは手元の運命数トークンを伏せたままにし、数字トークンもそのままにして、消失ステップへと進みます。
- ▶ 予想をした場合は解決ステップに進みます。
- ▶ 予想は手番プレイヤー以外のプレイヤー全員の意見が一致したひとつの予想でなければなりません。
- ▶ 予想するプレイヤーたちは自由に相談することができます。予想するプレイヤーたちは、予想の過程を記録するために、手番プレイヤーに指示して数字トークンの一部を裏返すこともできます。

4. 解決

- ▶ 予想しなかった場合はこのステップを飛ばします。
- ▶ 予想が正しかった場合、あなたはこの運命から解放され、プレイヤーたちは1点を獲得します(緑の得点マーカーを1段階進めます)
- ▶ 予想が間違っていた場合、災いが拡大します(赤い災厄マーカーを1段階進めます)
- ▶ 予想が正しかった場合でも間違った場合でも、手番プレイヤーは手持ちの運命数トークンをトークン袋に戻し、手元の数字トークンをもとに戻します。

5. 消失

- ▶ 手番の終了時には、場に置かれているアルカナカードが消失するかどうかをそれぞれチェックします(右の**消失**を参照)

コミュニケーション

プレイヤーは全員、自分の手持ちの運命数トークンについての情報をもらさないうようにしなければなりません。手番プレイヤーは予想に回答するとき以外には話さないことを推奨します。

消失

アルカナカードは、そこに置かれた運命数トークンの時間(運命数トークンの右側に記された点の数)の合計が持続時間(アルカナカードの下に記された月マークの数)以上になった場合に消失します。消失以下の手順で処理します。

1. 消失するアルカナカードに置かれている運命数トークンをすべてトークン袋に戻します。
2. 消失するアルカナカードを裏返してカードの列の下に移します。
3. 災厄トークンを2段階進めます。ただしこの手番中に正しく予想がなされていた場合は、災厄トークンが進むことはありません。
4. 山札の上から新たなアルカナカードを引いて列を補充します。

時刻カードはアルカナカードではないので消失することはありません。時刻カードに置かれた運命数トークンはその右隣のアルカナカードへと移動します。



ゲームの終了

得点トークンか災厄トークンが7のマスに辿り着いた時点でゲームは終了します。

- ▶ 緑の得点トークンが7のマスに辿り着いた場合、つまり7つの予想を的中させた場合、プレイヤーたちの勝利となります。
- ▶ 赤の災厄トークンが7のマスに辿り着いた場合、プレイヤーたちの敗北となります。

戦術

手番プレイヤーは、手持ちの運命数について最大限の情報が伝えられるように、運命数トークンをどこに置くべきか/どこに置くべきでないか考えてください。確信を持って予想ができるようになるべく可能性を狭めるようにプレイしましょう(1手番では十分ではないこともあります)

どのアルカナカードに配置できるかだけではなく、他のプレイヤーが「どこに置けなかった」と考えるかにも気を付けましょう。

例えば、Midnightのアルカナカード(手持ちの運命数トークンの数が異なる場合、数が小さい方のトークンをここに置く)の上に1の運命数トークンを置いた場合、それはあまり有益な情報ではありません(残った手持ちの運命数トークンは2~7のどれでもありうるのです)。だから他のプレイヤーは「このアルカナカード以外には運命数トークンを置くことができなかったのだろう」と推測するかもしれません。

このとき同時にDeepのアルカナカード(手持ちの運命数トークンの数の和が5以下だった場合、そのどちらかを置く)があった場合、他のプレイヤーは、運命数トークンの数の和が5より大きかった、と推測するでしょう。手持ちの運命数トークンが2~4だった場合、手番プレイヤーはDeepに運命数トークンを置いたでしょう(その方が手がかりが多くなるからです)。ということは、手持ちの運命数トークンは5か6か7と考えられます!

プレイヤーの増減

ゲームの途中でプレイヤーが増えたり減ったりしても構いません。

- ▶ プレイヤーがゲーム途中で参加する場合、そのプレイヤーに数字トークン1組を渡し、適当な席について手番順に加えます。
- ▶ プレイヤーがゲーム途中で堆積する場合、そのプレイヤーの持っている運命数トークンとトークン袋に戻し、数字トークンを取り除きます。

2人用挑戦モード

2人で遊ぶ際に、通常の難易度調節とは別に(あるいは併用して)難しき場合は、各プレイヤーが数字トークンを2組(AとB)持つようになしてください。手番は、プレイヤー1:A→プレイヤー2:A→プレイヤー1:B→プレイヤー2:Bというように進めます。AとBそれぞれについて別の運命数トークンを用意します。手番が増えることでアルカナカードの消失がより切迫した脅威となることでしょう。

FAQ

- ▶ Q:消えゆく運命の力で手番中に2回以上予想した場合、予想を間違える度に災厄が進むのですか?
- ▶ A:いいえ。正しい予想が含まれていれば、すべてが正解として扱われます。
- ▶ Q:運命数トークンをアルカナカードに配置した後で、間違っていたことに気づいた場合はどうしたら良いのでしょうか?
- ▶ A:間違えたことを他のプレイヤーに伝え、間違えて置いた運命数トークンはそのままにして、手元の運命数トークンをトークン袋に戻してください。その後、予想・解決ステップを省略して消失ステップに進みます。
- ▶ Q:もし自分の手持ちの運命数トークンが今の手番の予想に役立つ場合はどうしたら良いのでしょうか?(例えば、ありうる数値の運命数トークンの最後の1枚を手元に持っている場合)
- ▶ A:手持ちの運命数トークンを公開することによって予想の材料とすることができます。公開した運命数トークンはトークン袋に戻します。もし公開しない場合は、たとえ予想が間違った方向に進んだとしても、その数値を他のプレイヤーに伝えたりほめかしたりしてはいけません。
- ▶ Q:一部の消えゆく運命の力に書かれた「見えている運命数(visible fates)」とはなんのことですか?
- ▶ A:見えている運命数とは、その時点でアルカナカードに配置されて数字が見えている運命数トークンのことです。
- ▶ Q:予想を間違えたことによる災厄の進行とアルカナカードの消失による災厄の進行は累積しますか?
- ▶ A:はい。1手番における災厄の進行は、予想の間違いによる1に加えて消失したアルカナカード1枚につき2、となります。

CREDITS

Game design by Kevin Bishop

Art by Matthew Bishop

Rules version 1.0

© 2017 Meromorph Games



PLAYTESTERS

Jacqueline Bishop, Tonya Brenner, Dan Miller, Peter Plashko, Laetitia Sledz, AJ & Jessica Perez, Joe Farrell & Diane Kuhn, Benjamin Yamada, Sheri Paschen, Andrew Helton, Phil Gallagher, Shawn French, Harley Cox, Kerry Milan, Ned Bates, Adam Holt