

『ハダラ』 1人ゲーム用ルール

このルールを採用すると、『ハダラ』を1人で遊ぶことができます。さて、ダミープレイヤーのダミーくんを倒せるでしょうか？ 1人ゲームで遊ぶには、下記のルール変更を適用します。ここで触れていない部分については、基本ゲームのルールにしたがいます。

ゲーム盤は使用しないため、ゲームの箱にしまいます。ゲームの準備時の変更点は次のとおりです。

文明カード：

- 時代Ⅰの文明カードを色ごとに5つに分けてシャッフルし、各色2枚ずつ引いて、それぞれ場の中央に積みます。これらを「フェイズAの山」と呼びます。
- さらに時代Ⅰの文明カードを各色2枚ずつ（計10枚）引き、それらをひとまとめにしてシャッフルし、場の中央に積みます。この山には、背面の色が異なるカードが混ざることになります。これを「フェイズBの山」と呼びます。
- 残った時代Ⅰの文明カードを箱にしまいます。



植民地タイル：

- 植民地タイル25枚を、通常のルールにしたがって5つの山に分けます。
- それぞれの山をシャッフルし、2枚ずつ抜き出して、それぞれ場の中央に積みます。
- 残った植民地タイルを箱にしまいます。



その他の内容物：

- あなたの前に個人ボードを2枚並べます。1枚はあなた用、もう1枚はダミーくん用です。
- 準備カード5枚をシャッフルし、あなた用に1枚、ダミーくん用に1枚引きます。どちらの面（AまたはB）を使用するかを決めます。その面の内容にしたがって、両者の個人ボード上で初期国力を設定し、あなたは共通在庫からコインを受け取ります。ダミーくんはゲーム中にコインを獲得せず、またコインを支払う必要もありません。
- ボーナストークン8個（各色2個）を裏向き(1)でシャッフルし、ダミーくんの個人ボードのそばにまとめて置きます。あなた用のボーナストークン8枚を、あなたの個人ボードのそばに置きます。



注意：ゲーム中、ダミーくんもカードを獲得することになるため、ダミーくんの個人ボード下側に十分なスペースを確保しておいてください。

ゲームの流れと各時代の進行

どの時代でも、あなたが親になります（準備カードの優先番号は無視します）。

フェイズA：

紋章ダイアルを設定する代わりに、フェイズAの山から1色を選び、その2枚を手に取ります。そのうち1枚を文明の捨て山に捨てる代わりに、ダミーくんの個人ボード下側の、対応する色の列に配置します。ダミーくんはコインを支払わず、そのカードに記されている発展値のぶんだけ、国力を増やします。

もう1枚のカードは通常どおり、あなたが購入するか売却するかを選びます。

この手順を、5つのフェイズAの山すべてに対して繰り返し行います。

収入：

ダミーくんはコインを獲得しません。

入植：

あなたは基本ゲームのルールにしたがいます。

ダミーくんが植民地タイルの獲得条件を満たしているなら、ダミーくんは其中で獲得条件の値が最も高い 1 枚を獲得し、併合を行います。すなわちその植民地を裏返し、裏面に記された発展値のぶんだけ、ダミーくんの国力を増やします。

彫像：

あなたは基本ゲームのルールにしたがいます。

ダミーくんが胸像の配置条件を満たしているなら、ダミーは其中で配置条件の値が最も高い胸像 1 個に対し、彫像を行います。すなわち裏向きのボーナストークンからランダムに 1 枚を選び、表向きにして、対象のトークン配置マスに配置します。それから示されているぶんだけ、ダミーくんの国力を増やします。

フェイズ B：

文明の捨て山からカードを受け取る代わりに、フェイズ B の山の上から 2 枚を引きます。この山には 5 色のカードが混ざっており、ここで引く 2 枚の色は基本的に異なります。

注意：フェイズ B の山のカードの並びは、いつでも確認することができます。

フェイズ A と同様、引いた 2 枚のうち 1 枚はダミーくんの個人ボード下側の、対応する色の列に配置します。もう 1 枚のカードは購入するか売却するかを選びます。

食料供給：

ダミーくんは食料供給を行いません。そのためダミーくんの国力表の食料供給の値が、配置済カードの枚数以上かどうかという判定は行いません。

銀のメダルの購入／金のメダルの購入

ダミーくんが獲得する銀と金のメダルについては、3 ページの「難易度」を参照してください。

ダミーくんが銀のメダルを獲得したら、ただちに裏向きのボーナストークンからランダムに 1 個を選び、表向きにして、ダミーくんの個人ボードの銀のメダルマスに配置します。ダミーくんは銀のメダルを 3 個以上獲得する場合があります。そのときには、銀のメダルマスのそばに置いてください。

ダミーくんのボーナストークンが 9 個以上必要になったら、ゲームの箱から使用していないボーナストークン 8 個（各色 2 個）を取り出し、裏向きにしてダミーくんの個人ボードのそばにまとめて置きます。

新たな時代：

時代 II と III でも、時代 I と同様の準備をします。またゲームの進行も同様です。使用する文明カードが、時代 II と III のものになるだけです。

ゲームの終了と勝利点計算

通常どおり、時代 III のフェイズ B 終了時にゲームは終わります。あなたとダミーくんの勝利点を計算し、より勝利点を獲得している方の勝利です。

紫のカードの効果と難易度については、3 ページを参照してください。



© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München



発売元：株式会社アークライト
〒101-0052
東京都千代田区神田小川町 1-2
風雲堂ビル 2F
©2020 Arclight, Inc.



紫のカード

次の紫のカードは、ダミーくんが獲得しても通常どおり効果を適用します：



ボーナストークン 1 個をランダムに引いてここに配置し、対応するダミーくんの国力を増やします。

これ以外の紫のカードについては、ダミーくんが獲得しても効果はありません。あなたにとって有利にはたらくということです！

難易度

上級者はレベル 1 を飛ばして、レベル 2 から初めてもよいでしょう。

ダミーくんは次の内容物を受け取ったり、準備カードを受け取らなかったりします。

レベル 1：ゲーム開始時：銀のメダル 1 個  (収入)

レベル 2：ゲーム開始時：銀のメダル 1 個  (収入)、銀のメダル 1 個  (食料供給)、準備カードを受け取らない

レベル 3：ゲーム開始時：ランダムに銀のメダル 2 個  

レベル 4：ゲーム開始時：ランダムに銀のメダル 1 個 、時代Ⅰの終了時：ランダムに銀のメダル 1 個 

レベル 5：ゲーム開始時：ランダムに銀のメダル 3 個   、準備カードを受け取らない

レベル 6：各時代の終了時：ランダムに銀のメダル 1 個 

レベル 7：ゲーム開始時：各色のメダル 1 個ずつ    

レベル 8：ゲーム開始時：金のメダル 1 個 、銀のメダル 1 個  (食料供給)

レベル 9：ゲーム開始時：金のメダル 1 個 、時代Ⅱの終了時：ランダムに銀のメダル 2 個  

レベル 10：ゲーム開始時：金のメダル 2 個  、準備カードを受け取らない

レベル 11：ゲーム開始時：金のメダル 2 個  、時代Ⅰの終了時：ランダムに銀のメダル 2 個  

神レベル：ゲーム開始時：金のメダル 2 個  、各時代の終了時：ランダムに銀のメダル 1 個 