

この色の文章は補足説明です。末尾に派閥アイコンが付いたルールは、その派閥の専用ルールや能力によって変更が加えられることを示しています(下記の派閥のみ)。

猫野侯国:ٰ●、鷲巣王朝:▲、森林連合:魯、放浪部族:學、蜥蜴教団(拡張セット):♡、河民商団(拡張セット):◎

1. 最優先ルール

1.1 ルール間の矛盾

- 1.1.1 **ルール間の優先権**:カードのテキストが本書の記述と矛盾する場合、カードの記述が優先される。入門ルールブックの記述と本書の記述と矛盾する場合、本書の記述が優先される。一般ルールと派閥専用ルールが矛盾しない場合は両方に従い、矛盾する場合は派閥専用ルールを優先する。
- 1.1.2 **禁止の優先:**「~できない」は絶対的禁止を意味する。特に例外 として指定されていない限り、この記述が他のルールによって無 効化されることはない。
- 1.1.3 効果の同時発生: ゲーム内で複数の効果が同時に発生した場合、 特に指示がない限り、ターンを実行中のプレイヤーがその処理順 序を選択する。
- 1.1.4 **みなす**: あるものを別のものとみなす、と指示された場合、前者は後者のすべての特性を備える。例えば、特定の他プレイヤーとみなされたプレイヤーが蜂起(8.2.6)を発生させたら、その特定の他プレイヤーがカードを配置することになる。

1.2 公開情報と非公開情報

- 1.2.1 **手札**:プレイヤーが自分の手札の内容を公開、あるいは特定の他プレイヤーに開示できるのは特別に指示された場合のみである。ただし、手札の枚数は公開情報である。
- 1.2.2 **捨て札**: プレイヤーは捨て山の内容をいつでも確認できる。

1.3 情報交換と取引

- 1.3.1 **約束**:プレイヤー同士は、ゲームに関して自由に相談や取り決めができるが、その取り決めを守ることは強制されない。
- 1.3.2 **カード:**特にルールで指示された場合に限り、プレイヤー間でカードをやり取りできる。

1.4 プレイヤーと派閥

簡潔に表記するため、法典は派閥ではなくプレイヤーに対する指示として記されている。しかし、ゲーム中の効果(能力や継続効果)はプレイヤーではなく派閥に帰属する。自分ではない派閥の配置物を支配したプレイヤーは、特に指示されないかぎり、その派閥の専用ルールに従わねばならない。

1.5 ゲームの構造

各プレイヤーのターンは「鳥歌フェイズ」「昼光フェイズ」「夕闇フェイズ」 の3フェイズで構成される。この3フェイズが終了したら、ターンは時計回 りの順で次のプレイヤーに移る。ゲームは、いずれかのプレイヤーが勝 利するまで、この流れを継続する[3.1]。

2. 用語と概念

2.1 動物カード

各動物カードには動物種(鳥・キツネ・ウサギ・ネズミ)が設定されている。動物種は他のものにも設定されており、ルール中で「Aと一致するB」という指示(例えば「その広場と一致する動物カード」)は、「Aの動物種と一致する動物種のB」を意味する。ほとんどの動物カードには、さらに「クラフト」によって発動するクラフト能力が設定されている[4.1]。

手札の動物カードを公開してその効果を使用し、その後に捨て山に移すこと、あるいは公開した状態でどこかに配置することを、(カードを)プレイすると呼ぶ。

- 2.1.1 **ワイルドカード**:動物種のうち、鳥は任意の動物種のカードとみなすことができる。ある動物種のカード複数枚を消費する(獲得する、与える)といった場合にも、鳥カードを任意の動物種のカードとみなして代用できる。
 - 1 強制力のある効果: キツネ、ウサギ、あるいはネズミのカードを捨てる、あるいは与えることをルールによって強制された時、該当する動物種のカードがなく、鳥カードがあるなら、鳥カードをその動物種のカードとして捨てる、あるいは与えなければならない。該当する動物種のカードがある時でも鳥カードで代用してよい。
 - **逆の代用**:鳥カードを消費する、捨てる、受け取る、あるいは与えることを指示された場合、他の動物種のカードをこれに用いることはできない。
- 2.1.2 **カードを引く**:動物カードを**引く**ことを指示された場合、全プレイヤー共通の動物カードの山札の上からカードを引かなければならない。山札のカードがなくなったときには、ただちに捨て山にあるカードをシャッフルして新しい山札とする。
- 2.1.3 **捨てる、消費する**:動物カードを**捨てる**、あるいは**消費する**ことを指示された場合、そのカードは各プレイヤー共通の捨て山に移す(圧倒カードはこの例外となる [3.3])。 ◆
- 2.1.4 **カードの公開**:カードの公開を指示された場合、そのカードを自分の手元(2.6)に配置する。
- 2.1.5 **奇襲カード**: **奇襲カード**(カード名が《**奇襲!**》の動物カード)は、ネズミ・ウサギ・キツネ(の動物種)のカードに各1枚、鳥のカードに2枚の計5枚が存在する。奇襲カードはクラフト能力をもたないが、戦闘でヒットを与えるために使用できる [4.3.1]。また、その動物種のカードとして消費する(コストに充てる)、あるいは捨てることもできる。
- 2.1.6 **圧倒カード**: **圧倒カード**(カード名が《**圧倒**》の動物カード)は、動物種ごとに1枚、計4枚が存在する。 **圧**倒カードを、その動物種のカードとして消費する(コストに充てる)、あるいは捨てることはできるが、クラフト能力はもたない。 プレイヤーは圧倒カードによって勝利条件を不可逆的に変更することができる[3.3]。

2.2 広場と道

大森林のマップは、道によって接続されたいくつもの広場によって構成されている。

- 2.2.1 隣接:ある広場は、1本の道のみによって接続された他の広場と 隣接しているとみなす。
- 2.2.2 動物種:広場は、動物種ひとつ (ネズミ、ウサギ、あるいはキツネ) をもつ。

- 2.2.3 **建物枠:**各広場には、白い四角形で表される建物枠がいくつか存在する。建物タイルを配置する際には、空の建物枠(タイルの配置されていない建物枠)に配置しなければならない。空の建物枠がない広場には建物タイルを配置できない。
- 2.2.4 **遺跡タイル**: Rの記号をもった建物枠には、ゲームの準備時に遺跡タイルが配置される。遺跡タイルは放浪部族の探索アクションによってのみ取り除くことができる [9.5.3]。

2.3 河

マップには広場をつなぐ**河**が描かれている。河は道ではないが、特に指示された場合には河を道とみなすことができる。河は広場および樹林を分割しない。

2.4 樹林

マップ上で道と広場によって囲まれた各部分を樹林と呼ぶ。

2.4.1 **隣接:** 樹林は、それと道を横切ることなく接する広場、およびそれと1本の道のみによって分け隔てられている別の樹林と隣接しているとみなす。

2.5 所有物と配置物

プレイヤーは、ゲームの準備段階で自分の派閥ボードの裏面上部に記載されたゲームパーツを、**所有物**として与えられる。各所有物は、ゲームに用意されている個数に制限され、不足分を他のものによって代用することはできない。所有物の配置、獲得、あるいは除去を指示されたときに、その分を満たすだけのパーツが存在しない場合には、可能な限りその指示にしたがい、足りない分は無視する。

所有物のうち、マップに配置できる次のものを配置物と呼ぶ。

- 2.5.1 **兵士コマ**: 兵士コマを配置すると指示されたときは、自分の手元にある兵士コマを用いなければならない。自分の兵士コマが除去されたら、自分の手元に戻す(放浪者コマは兵士コマではないので除去されない)。
- 2.5.2 **建物タイル**:建物タイルを配置すると指示された場合、自分の派閥ボードに配置されているその種類の建物タイルのうち、もっとも左側の枠に置かれているタイルを用いなければならない。自分の建物タイルが除去されたら、自分の派閥ボードにあるその種類の建物タイルの配置枠のうち、もっとも右側にある空の枠に戻す。
- 2.5.3 **専用トークン**: 専用トークンには、ゲームの準備段階で派閥ボードに配置するものと、自分の手元に配置するものがある。専用トークンの配置や除去が指示された場合、前者に属する専用トークンなら建物タイルのルール [2.5.2] にしたがい、後者に属する専用トークンなら手元に戻す。なお、ゲームの途中で前者を配置するという指示があった際に、それが派閥ボードに存在せず、手元には存在するなら、手元のものを配置する ●
- 2.5.4 **アイテムタイル:**アイテムタイルを獲得すると指示された場合、マップ上部の**サプライ**から取り、それを自分の派閥ボードにある作成アイテムボックスに配置する。アイテムタイルを除去すると指示された場合、ゲームから取り除く。♥
- 2.5.5 **その他**:上記以外のパーツを使用することになったら、それに規定されているルールに従う(放浪者コマ、マーカーなど)。

2.6 手元

各プレイヤーの派閥ボードの周囲、およびそこに配置されたものを、そのプレイヤーの手元とみなす。手元に配置されたカードは手札ではなく、特に指示された場合にのみ、それらを消費 / 捨て札 / 使用できる。

2.7 敵

敵とは、自分の共闘軍[9.2.8]ではない他の各プレイヤーを指す。

2.8 支配プレイヤー

各広場は、そこに配置している兵士コマと建物タイルの合計数がもっとも大きいプレイヤーに**支配**される(そのプレイヤーを**支配プレイヤー**と呼ぶ)。専用トークンと放浪者コマは支配プレイヤーの判定に関与しない。合計数が最大のプレイヤーが複数存在する場合、その広場はどのプレイヤーにも支配されない(支配プレイヤーは存在しない)。▲♥○

3. ゲームの勝利

3.1 勝利条件

ゲーム中、VPが 30 点に達したプレイヤーが出現したら、その瞬間にそのプレイヤーがゲームの勝利者となる。複数のプレイヤーのVPが同時に 30 点以上となった場合、その中で自分のターンを実行しているプレイヤーが勝利者となる。

3.2 勝利ポイント (VP) の獲得

各派閥には独自の VP 獲得方法があるが、共通の獲得方法として次のものがある。なお、VP を獲得あるいは喪失した場合には、即座に得点表の得点マーカーを新しい点数のマスに移すことによって表さなければならない。

- 3.2.1 **配置物の除去**: 敵の建物タイルあるいは専用トークンを除去するたびに、プレイヤーは1VPを獲得する。
- 3.2.2 **クラフト**: クラフト能力によってアイテムタイルを獲得するたびに、プレイヤーはカードに記載された点数の VP を獲得する。

3.3 圧倒カード

圧倒カードとは、カード名が《圧倒》の動物カードで、ゲームには4枚が含まれている。それをプレイすることにより、プレイヤーは30VPを獲得することなくゲームに勝利することが可能となる。

- 3.3.1 **圧倒カードの発動:** 10 点以上の VP を獲得しているプレイヤーは、自分の昼光フェイズ中に、自分の手札の圧倒カード1枚を自分の手元に公開することができる。そうした場合、そのプレイヤーは自分の得点マーカーを得点表から取り除かねばならず、またそれ以上 VP を獲得することもできない。♥
 - 1 一般の圧倒カード:ネズミ・ウサギ・キツネのいずれかの 圧倒カードを公開しているプレイヤーは、自分の鳥歌フェ イズの開始時に、その動物種の広場を3ヶ所以上支配して いるなら、ただちにゲームに勝利する。
 - II **鳥の圧倒カード**:鳥の圧倒カードを公開しているプレイヤーは、自分の鳥歌フェイズの開始時に、マップの向かい合う角の隅に位置する2広場(左上と右下の両方、または左下と右上の両方)を支配しているなら、ただちにゲームに勝利する。
- 3.3.2 **公開された圧倒カード**: 公開された圧倒カードは手札にあるとはみなさず、またゲームから除去されることはない。すでに公開している圧倒カードを他の圧倒カードで置き換えることはできない。
- 3.3.3 コストとしての圧倒カード:圧倒カードは、その動物種の動物カードとしてコストのために消費できる。ただし、消費した圧倒カードは、捨て山ではなくゲーム盤の横に配置する(これは公開ではない)。
- 3.3.4 **圧倒カードの獲得:** [3.3.3] によってゲーム盤の横に圧倒カードが配置されている場合、プレイヤーは、自分の昼光フェイズ中に、その圧倒カードと一致する動物種の動物カード 1 枚を手札から消費することにより、その圧倒カードを手札に加えることができる。

4. アクション

4.1 クラフトアクション

プレイヤーは、手札の動物カードをプレイしてそのカードのクラフト能力を使用するクラフトアクションを行うことにより、そのカードに定められた効果(即時効果あるいは継続効果)を得ることができる。一般にクラフト能力は、カード左下のコストを表すシンボルが描かれた木の板の絵と、その右のテキスト欄で表される(コストはカード右上にも記載されている)。なお、圧倒カードと奇襲カードにはクラフト能力がない。

- 4.1.1 **クラフトアクションのコスト**: クラフトアクションを行うプレイヤーは、それに使用するカードの左下にある各動物種シンボルと一致するクラフトツールを起動しなければならない。クラフトツールの動物種は、それが配置されている広場の動物種である。各クラフトツールは1ターン中に1回しか起動できない。三色に塗り分けられた五角形に「?」がついたシンボルは、それがどの種類の動物種のクラフトツールとも一致することを表す。 **●**●
- 4.1.2 **即時効果**: 即時効果のクラフト能力をもつカードでクラフトアクションを行った場合、それに記載された効果をただちに適用後、そのカードを捨てる。効果はテキスト欄にシンボルやテキスト(カード名を除く)で記述されている。アイテムタイルのシンボルがある場合には、それが示すアイテムタイル1個をサプライからとり、自分の派閥ボードの作成アイテムボックスに配置する。ただし、該当するアイテムタイルがサプライにないときには、そのカードによるクラフトアクションを行えない。 ▲ ♥
- 4.1.3 **継続効果:** 継続効果のクラフト能力をもつカードによってクラフトアクションを行った場合、そのカードを自分の手元に配置する。その効果は、カードで指定された条件が満たされているならいつでも使用できる。
- 4.1.4 **重複の禁止**: [4.1.3] によってすでに手元に配置してる動物カードと 同名の動物カードでクラフトアクションを行うことはできない。

4.2 移動

移動は、ひとつの広場に存在する自分の兵士コマの中から任意の個数(1個以上)のコマを選び、それらを隣接する広場[2.2.1]に移すことを言う。

- 4.2.1 **支配:**移動は、移動元の広場と移動先の広場の一方、あるいは両方を自分が支配 [2.8] していなければ行えない。 ♥●
- 4.2.2 **移動の制限**: ひとつのコマが1ターン中に移動できる回数に上限はない。複数回の移動を行う場合には、同じ兵士コマのグループを続けて移動させることも、別のグループを作ってそれを移動させることもできる。

4.3 戦闘

戦闘を行うときは、自分の兵士コマあるいは放浪者コマがある広場ひとつを戦場として選択し、宣言する。戦闘を行うプレイヤーは攻撃側プレイヤーとなる。攻撃側プレイヤーは、戦場に配置物をもつ別のプレイヤー1人を選択し、宣言する。そのプレイヤーは防御側プレイヤーとなる。

- 4.3.1 第1ステップ 防御側の奇襲: 防御側プレイヤーは、戦場と一致する奇襲カード1枚をプレイすることで奇襲を行うことができる(プレイしたカードは捨てる)。次項により奇襲が妨害されなかったら、防御側プレイヤーはただちに攻撃側プレイヤーに2ヒットを与える。この効果によって戦場から攻撃側の兵士コマすべてが除去されたら、ただちに戦闘は終了する。
 - ・ 奇襲の妨害:防御側プレイヤーが奇襲を行った場合、攻撃側プレイヤーは戦場と一致する奇襲カードをプレイすることで、奇襲の効果を打ち消すことができる(プレイしたカードは捨てる)。 奇襲が妨害されたときも、防御側プレイヤーがプレイした奇襲カードはそのまま捨てなければならない。

- 4.3.2 第2ステップ ヒットの決定: 攻撃側プレイヤーはダイス2個を振る。攻撃側プレイヤーは、防御側プレイヤーに対して大きな方の出目に等しい数のヒットを発生させる。防御側プレイヤーは、攻撃側プレイヤーに対して小さな方の出目に等しい数のヒットを発生させる。こうして発生させたヒットが適用されるのは第3ステップである。 ▮
 - 」 **出目によるヒットの上限**: 攻撃側・防御側のどちらも、ダイス の出目により発生したヒット数は、戦場に存在する自分の兵士 コマの数を越えることができない。兵士コマの数を越えるぶんは消滅する。 ♥
 - 追加ヒット: 攻撃側・防御側のどちらも、ダイスの出目によって発生したヒット数に上記の修正を加えた後、様々な能力や効果によって、ヒット数を増加させることができる(追加ヒット)。追加ヒットは戦場の兵士コマの数に影響を受けない。
 - 無防備状態:防御側プレイヤーが戦場に兵士コマをひとつも配置していない場合、攻撃側プレイヤーは1追加ヒットを発生させる。
- 4.3.3 第3ステップ ヒットの適用: 攻撃側・防御側の両方が、受けたヒットを同時に適用する。どちらも、受けた1ヒットにつき、戦場にある自分の配置物ひとつ(兵士コマ1個、建物タイル1枚、あるいは専用トークン1個)を除去しなければならない。どれを除去するかはそのプレイヤーが選択するが、建物タイルおよび専用トークンは、自分の兵士コマが残っている状態では選択できない。建物タイル1枚あるいは専用トークン1個を除去するたび、相手プレイヤーは1VPを獲得する。

5. ゲームの準備

5.1 通常ゲームの準備手順

- 5.1.1 第1ステップ 担当派閥と開始プレイヤーの決定:任意の方法により、各プレイヤーは自分が担当する派閥を決定する。望ましい派閥の組み合わせは、本法典の追補 A に記載されている。続いてテーブルにゲーム盤を広げ、開始プレイヤーと席順を適当な手段で決めてそのとおりに着席する。各プレイヤーは担当する派閥の派閥ボードと、その裏に記載されている所有物を受け取る。
- 5.1.2 **第2ステップ VP マーカーの配置:**各プレイヤーは自分の VP マーカーを、ゲーム盤下部の得点表の [0] のマスに配置する。
- 5.1.3 第3ステップ 手札を引く: すべての動物カードを集め (2人ゲームでは4枚の圧倒カードを取り除く)、裏返しでシャッフルして山札を作り、ゲーム盤の横に置く。そして各プレイヤーはそこから3枚ずつ引いて自分の手札にする。
- 5.1.4 **第4ステップ 遺跡タイルの配置:**マップ (ゲーム盤の中央) に 4か所ある、Rの記号がついた建物枠 [2.2.3] に、遺跡タイルを1 枚ずつ配置する。
- 5.1.5 **第5ステップ サプライの作成**:次のアイテムタイルを、サプライ (ゲーム盤上部にあるアイテムタイルの絵のついた枠のエリア) の対応する枠に配置する―― ② (ブーツ) 2枚、③ (袋) 2枚、② (クロスボウ) 1枚、③ (ハンマー) 1枚、② (剣) 2枚、 ③ (お茶) 2枚、 ③ (コイン) 2枚。
- 5.1.6 **第6ステップ その他の備品の準備:**派閥概要カードが必要なプレイヤーはそれを受け取る。ゲーム盤の横にダイス2個を用意する。
- 5.1.7 **第7ステップ 派閥ごとの準備:** 派閥ボード裏面にある準備の記号 (A、B、C……) の順で、各プレイヤーは1人ずつ、このルール ある**派閥固有の準備手順**と派閥ボードの**準備**にしたがって、ゲームの準備を行う。

6. 猫野侯国

6.1 概要

猫野侯国は現在この森林を占領中で、この地を産業と軍事力の発生源に変えようと企んでいる。侯国プレイヤーは、自分の派閥ボードにある建物タイル(工房、製材所、募兵所)をマップに配置するたびに VP を獲得する(獲得 VP の量は、同じ種類の建物タイルを配置するごとに増えていく)。ただし、この建設を進めるためには、強固かつ緊密な木材の流通システムを維持し、保護しなければならない。

6.2 派閥固有のルールと能力

- 6.2.1 **クラフトアクション**: 侯国プレイヤーは、昼光フェイズの最初に、 工房タイルをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 6.2.2 **城砦**:候国プレイヤー以外のプレイヤーは、城砦トークンが配置されている広場に配置物を配置できない(そこに移動させることは可能)。城砦トークンが除去されたら、ゲームから除外して箱にしまう。
- 6.2.3 野戦病院: 猫野侯国の兵士コマが1個または複数、ひとつの広場から除去されたとき、侯国プレイヤーはその広場と一致する動物カードを手札から1枚消費することにより、その兵士コマすべてを、城砦トークンがある広場に配置することができる。

6.3 派閥固有の準備手順

- 6.3.1 **第1ステップ 兵士コマと木材トークンの準備**: 兵士コマ 25 個と木 材トークン8枚を受け取り、手元に配置する。
- **6.3.2 第2ステップ 城砦トークンの配置:**マップの四隅にある広場のいずれかを選び、そこに城砦トークンを配置する。
- 6.3.3 **第3ステップ 駐留部隊の配置:** 城砦トークンを配置した広場と対 角の位置にあるマップの隅の広場を除いたすべての広場に、手元 の兵士コマを1個ずつ配置する。
- 6.3.4 第4ステップ 開始時建物の配置: 城砦トークンを配置した広場、 およびそれに隣接する広場にある空の建物枠に、製材所タイル1 枚・工房タイル1枚・募兵所タイル1枚を配置する。
- 6.3.5 **第5ステップ建物エリアを埋める**:残った建物タイル各5枚を、派閥ボードの建物エリアにあるそれぞれの段の枠に、右から順に配置する(左端の枠だけは空になる)。

6.4 鳥歌フェイズ

侯国プレイヤーは、製材所タイルがある各広場に、そこにある製材所 タイル1枚につき1枚の木材トークンを配置する。

6.5 昼光フェイズ

侯国プレイヤーは、このフェイズの最初に、手札にある動物カードと工房タイルの起動によって望むだけクラフトアクションを行うことができる。その後、次のアクションを任意の順、任意の組み合わせで3回まで行う。3回のアクションを終えた後、手札の鳥カード1枚を消費することで、追加のアクション1回を行える(1枚につき1回、回数の上限はない)。

- 6.5.1 戦闘アクション:戦闘1回を行う。
- 6.5.2 **行軍アクション**:移動を2回まで行う。
- 6.5.3 **募兵アクション**:マップに配置されている募兵所タイル1枚ごとに、それがある広場に兵士コマ1個を配置する。このアクションは1ターン中に1回しか行うことができない。
- 6.5.4 建設アクション:建物タイル1枚を配置する。
 - 1 **建設する建物の選択**:製材所・工房・募兵所のどのタイルを 建設するのか決め、派閥ボードの建物エリアの、該当する建 物タイルのうちいちばん左にあるものを取る。そのタイルが あった枠の上に、建設のコストとして必要な木材トークンの数 が記されている。
 - **建設する建物枠の選択と木材トークンの支払い**:自分が支配する広場にある空の建物枠を選び、それがある広場、およびそれがある広場と「道および自分が支配している広場」だけによって接続している、自分が支配している広場にある木材トークンの中から、コストの個数だけ選び出し、除去する。
 - **建物タイルの配置と得点**:選んだ建物タイルを選んだ建物枠に配置し、タイルを取ったときに派閥ボードの建物エリアから出現したVPシンボルで指定されるVPを獲得する。
- 6.5.5 **労働アクション**:マップに配置されている製材所タイル1枚を選び、それが存在する広場と一致する動物カード1枚を手札から消費して、その広場に木材トークン1枚を配置する。

6.6 夕闇フェイズ

侯国プレイヤーは、山札から(1+派閥ボード上に見えているカードアイコン・の数)に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

7. 鷲巣王朝

7.1 夕闇フェイズ

かつてこの大森林で繁栄を誇っていた鷲巣王朝は、その栄光の日々を取り戻すために森の広場への再定住を目論んでいる。王朝プレイヤーは、夕闇フェイズ中にマップ上に配置されている止まり木タイルの枚数によりVP を獲得する。この種族は自らの発する勅令 — 君主が指定する、増え続けるアクション — に縛られている。毎ターン、勅令として指定された全アクションを実行しなければならないのだ。それができないときには、内乱が発生してしまう。

7.2 派閥固有のルールと能力

- 7.2.1 **クラフトアクション**: 王朝プレイヤーは、昼光フェイズの最初に、 止まり木タイルをクラフトツールとして起動することでクラフトア クションを行える。
- 7.2.2 **森の王者**: 広場の支配者を判定する際、兵士コマと建物タイル の合計数が同点1位であっても、王朝プレイヤーは支配プレイヤー となる。ただし、これによって兵士コマのない広場の支配プレイヤーになることはない。
- 7.2.3 **商業軽視:**王朝プレイヤーは、クラフトアクションでアイテムタイルを獲得したとき、そのカードに指定されているVPに関係なく、常に1VPを獲得する。

7.3 派閥固有の準備手順

- 7.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**: 兵士コマ 20 個を受け取り、手元 に配置する。
- 7.3.2 第2ステップ止まり木と兵士コマの配置: 城砦トークンがある広場と対角の位置にあるマップの隅の広場に、止まり木トークン1枚と兵士コマ6個を配置する。猫野侯国が参加していないゲームでは、マップの四隅にある広場のいずれかを選び、そこにこれらを配置する。
- 7.3.3 **第3ステップ 君主カードの選択**: 君主カードの中から任意のカード 1枚を選び、それを派閥ボードの君主カードボックスに表にして配置する。残りの君主カードは、表にして手元に配置する。
- 7.3.4 第4ステップ 忠臣カードの配置: 忠臣カード2枚を、派閥ボード 上部の勅令エリアの列のうち、君主カードボックスに配置した君主 カード(左上部)で指定されている列に配置する(カードの下部 をボードの下に差し込む)。
- 7.3.5 **第5ステップ 止まり木エリアを埋める**:残った止まり木タイル6枚 を、派閥ボードの止まり木エリアにある枠に、右から順に配置する (左端の枠は空になる)。

7.4 鳥歌フェイズ

王朝プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 7.4.1 緊急命令: 手札がないなら、山札から動物カード1枚を引く。
- 7.4.2 **勅令追加**: 手札の動物カード1枚あるいは2枚を、勅令エリアのいずれかの列に追加で配置する(カードの下部を、ボードの下、あるいはそれまでに配置されているカードの下に差し込む)。2枚を追加する際には、2枚をどの列に追加してもよいが、鳥カード2枚を追加することはできない。ひとつの列に配置できるカードの枚数に制限はない。こうして勅令エリアに配置されたカードを**勅令カード**と呼ぶ。
- 7.4.3 止まり木確保:マップ上に止まり木タイルがないなら、もっとも配置物の少ない広場のうちのひとつに、止まり木タイル1枚と兵士コマ3個を配置する(これらをすべて配置できない広場は選べない)。

7.5 昼光フェイズ

王朝プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 7.5.1 **クラフトアクション**: 手札にある動物カードと止まり木タイルの起動によって望むだけクラフトアクションを行う。
- 7.5.2 **勅令の実行**: 勅令で指定されるアクションを、左端の列から順に 実行する。各列ごとに、そこに配置されている勅令カード1枚につ きアクション1回を、次の項にしたがって行わねばならないが、列 の中でどの勅令カードから実行するかは王朝プレイヤーが任意に 決める。もし完全に実行できないアクションが出現したら、ただち に内乱[7.7]が発生する。
 - 募兵アクション:止まり木タイルが配置されており、かつ勅令 カードと一致する広場ひとつに自分の兵士コマ1個を配置する。
 - **移動アクション**: 勅令カードと一致する広場ひとつから、自分の兵士コマを1個以上移動させる。
 - **戦闘アクション**: 勅令カードと一致する広場を戦場として、戦闘を1回実行する。

7.6 夕闇フェイズ

王朝プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 7.6.1 **VP獲得:**派閥ボードの止まり木工リアで、もっとも右に位置する空の枠に記されているVPシンボルで示されたVPを獲得する。
- 7.6.2 **手札調整:** 王朝プレイヤーは、山札から(1+派閥ボード上に出現しているカードアイコンの数)に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

7.7 内乱

王朝プレイヤーは、勅令エリアで実行しなければならないアクション [7.5.2] を実行できなかった場合、その理由に関わらず、ただちに次の手順にしたがって**内乱**を発生させなければならない。

- 7.7.1 **第1ステップ 恥辱:** 勅令カードにある鳥カード (忠臣カードを含む) の枚数に等しいVPを失う。
- 7.7.2 **第2ステップ追放:** 勅令カードのうち、忠臣カードを除いた全カードを捨てる。
- 7.7.3 **第3ステップ 失脚**: 君主ボックスに配置されている君主カードを 裏返して派閥ボードの横に移し、表向きの君主カードの中から1枚 を選んで君主ボックスに配置する。そして、この新しい君主カー ドの記載にしたがって忠臣カードの配置を変更する。
 - 1 新世代: すべての君主カードが裏返しになった状態で新しい 君主カードを選択しなければならなくなったら、すべての君主 カードを表に返してから選択する。
- 7.7.4 **第4ステップ 休止**: 昼光フェイズを終了し、夕闇フェイズ<mark>を開始</mark> する。

7.8 君主カード詳細

鷲巣王朝がもつ4枚の君主カードは次のとおり。

- 7.8.1 建設者: 忠臣カードは募兵と移動の列に配置する。 クラフトアクションを行うとき、派閥固有ルール「商業軽視」 [7.2.3] を無視する。
- 7.8.2 **カリスマ**: 忠臣カードは募兵と戦闘の列に配置する。募兵アクションでは兵士コマを1個ではなく2個配置しなければならない。

- 7.8.3 **司令官**: 忠臣カードは移動と戦闘の列に配置する。攻撃側プレイヤーとして戦闘を行う場合、1追加ヒットを得る。
- 7.8.4 独裁者: 忠臣カードは移動と建設の列に配置する。戦闘で、敵の 建物タイルあるいは敵の専用トークンを1個以上除去したら、1V Pを獲得する。

8. 森林連合

8.1 概要

森林に住んでいる多くの抑圧された動物たちの支持を得るために、森林連合は活動している。連合プレイヤーは、支持トークンをマップに配置するたびに VP を獲得できるだろう。配置している支持トークンが増えれば、配置のたびに獲得する VP も増加する。ただし、支持トークンを配置するには支援者(派閥ボードに配置されたカード)が必要である。また支援者は、暴力的な反乱を行うにも必要で、反乱によって連合プレイヤーは拠点を設立し、そこで訓練された指揮官によって、森林連合は柔軟な作戦行動が可能となるのだ。

8.2 派閥固有のルールと能力

- 8.2.1 **クラフトアクション**:連合プレイヤーは、昼光フェイズ中に、支持トークンをクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 8.2.2 **ゲリラ戦**:連合プレイヤーが防御側プレイヤーとして戦闘に参加 した場合、大きい方のダイスの出目に等しいヒットを与え、攻撃 側プレイヤーは小さい方のダイスの目に等しいヒットを与える。
- 8.2.3 **支援者ボックス**:連合プレイヤーは、派閥ボードの支援者ボックスに配置したカード(支援者カード)を、各種アクションのために消費する。支援者カードはその動物種だけが意味をもち、カード名やテキストは無視する。また、手札としては数えない。支援者カードは支援者ボックスに裏返しで配置されるが、連合プレイヤーはその内容をいつでも確認できる。
 - 支援者ボックスの上限:連合プレイヤーがマップ上に拠点タイルを配置していない状態では、支援者ボックスに配置できる支援者カードは5枚までである。支援者ボックスの上限を超えて支援者カードを得ることになった場合、そのカードは捨てなければならない。マップ上に1枚でも拠点タイルが配置されていれば、支援者ボックスの上限はなくなる。
- 8.2.4 拠点タイルの除去:拠点タイルが除去されるたび、連合プレイヤーはそのタイルと一致する支援者カード(鳥カードを含む)すべてを捨てる。さらに、指揮官ボックスに配置されている兵士コマの半分(端数切り上げ)を除去する。マップ上の拠点タイルをすべて失ったとき、(先述の支援者カード廃棄後に)5枚を超えるカードが支援者ボックスに残っているなら、その中から選んで捨てることで5枚に減らさなければならない。
- 8.2.5 支持トークン: 連合プレイヤーには支持トークン 10 枚が与えられる。
 - ・ **配置の上限:** ひとつの広場に配置できる支持トークンは、1枚だけである。
 - 用語の定義: 支持トークンが配置されている広場を支持広場、 支持トークンが配置されていない広場を非支持広場と呼ぶ。
- 8.2.6 **蜂起**:他のプレイヤーが指示トークンを除去するか、あるいは支持広場に兵士コマを移動させた場合、そのプレイヤーはその広場と一致する動物カード(鳥カードも含む)1枚を自分の手札から(連合プレイヤーの派閥ボードにある)支援者ボックスに配置しなければならない。該当するカードが手札にない(そして鳥カードもない)場合には、そのプレイヤーはそれを証明するために連合プレイヤーに手札を公開なければならず、連合プレイヤーは手札を確認したあとに山札の上からカード1枚を取って支援者ボックスに配置する。

8.3 派閥固有の準備手順

- 8.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**: 兵士コマ 10 個を受け取り、手元 に配置する。
- 8.3.2 第2ステップ 拠点タイルの配置:3枚の拠点タイルを受け取り、 派閥ボードの拠点表にある対応する枠に配置する。
- 8.3.3 **第3ステップ 支持エリアを埋める:** 支持トークン 10 個を受け取り、 派閥ボードの支持エリアにある枠に配置する。
- 8.3.4 第4ステップ 支援者獲得:山札の上から3枚を取り、それらを派閥ボードの支援者ボックスに裏にして配置する。

8.4 鳥歌フェイズ

連合プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 8.4.1 **反乱**:次の手順で敵の配置物の除去と拠点タイル・兵士コマの配置を行う。反乱は望む回数だけ実行してよい。
 - I 広場の選択:派閥ボードにある拠点タイルと一致する支持広場ひとつを選択する(拠点タイルがマップ上にある動物種の広場は選べない)。
 - **支援者カードの支払い**:選択した広場と一致する支援者カード 2枚を支払う。
 - III 効果の適用:選択した広場にある敵の配置物をすべて除去する。その後、その広場に、それと一致する拠点タイルと、「マップ上にある、それと一致する支持広場の総数」に等しい兵士コマを配置する。最後に、指揮官ボックスに兵士コマ1個を配置する。こうして配置された兵士コマは指揮官となる。除去した敵の建物タイル1枚、および専用トークン1個ごとに1VPを獲得することを忘れないように。
- 8.4.2 **支持拡大**:次の手順で支持トークン1個を配置する。支持拡大は 望む回数だけ実行してよい。
 - 広場の選択: 支持広場に隣接する非支持広場ひとつを選ぶ。支持広場が存在しない場合には任意の広場を選択する。
 - **支援者カードの支払い**:選択した広場と一致する支援者カードを支払う。支払う枚数は、支持エリアの上部にある数字で定められる。
 - a **戒厳令下**:対象の広場に、他プレイヤーの兵士コマが3個 以上ある場合、一致する支援者カードを追加でさらに1枚 支払わなければならない。
 - **効果の適用**:支持エリアにある支持トークンのうちもっとも左にある1個をとり、選択した広場に配置する。そして、トークンの下から出現したVPシンボルで示されたVPを獲得する。

8.5 昼光フェイズ

連合プレイヤーは、次のアクションを任意の順、任意の回数だけ行える。

- 8.5.1 **クラフトアクション**: 手札にある動物カードと支持トークンの起動によってクラフトアクション1回を行う。
- 8.5.2 動員アクション: 手札のカード1枚を支援者ボックスに配置する。
- 8.5.3 **訓練アクション**:配置されている拠点タイルと一致する手札1枚を 消費することで、指揮官ボックスに手元の兵士コマ1個を配置する。 こうして配置された兵士コマは指揮官となる。

8.6 夕闇フェイズ

連合プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 8.6.1 **作戦行動**: 指揮官ボックスにある兵士コマの数まで、次のアクションを任意の順で任意の回数だけ実行する。
 - 移動アクション:移動1回を行う。
 - 戦闘アクション:戦闘1回を行う。
 - **募兵アクション**:拠点タイルの配置された広場ひとつに兵士コマ1個を配置する。
 - IV 組織アクション: 非支持広場にある自分の兵士コマ1個を除去することで、支持エリアにある支持トークンのうちもっとも左にある1個をとり、その広場に配置する。そして、トークンの下から出現したVPシンボルで示されたVPを獲得する。
- 8.6.2 **手札調整**: 山札から(1+派閥ボード上に出現しているカードアイコンの数)に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

9. 放浪部族

9.1 概要

放浪部族は、自身の目的に合うよう各派閥と友好関係や敵対関係を結びながら、今回の戦争に各方面で関与することになる。部族プレイヤーは、友好派閥には手札を与えて援助を行うことで、そして敵対プレイヤーの兵力を戦闘で除去することで VP を獲得する。また、森の住人たちを助けるクエストを解決することでもVPを獲得する。効率的に動き回り活動するためには、遺跡の探索や他派閥への援助によってアイテムタイルを増やさなければならない。

9.2 派閥固有のルールと能力

- 9.2.1 **クラフトアクション**:部族プレイヤーは、昼光フェイズ中に、圏 (ハンマータイル) の使用をクラフトツールの起動とみなしてクラフトアクションを行える。ただし、部族プレイヤーが所有している圏は、動物種が放浪者コマがある広場と一致するとみなされる。 クラフトアクションにより獲得したアイテムタイルは、表向きでかばんエリアに配置する。
- 9.2.2 **孤独な放浪者**:放浪者コマは兵士コマではない(したがって部族プレイヤーは広場の支配プレイヤーにはなれず、他プレイヤーの支配を妨げることもできない)。放浪者コマはマップから取り除かれることがない。
 - 放浪者コマが除去されることになった場合:ある広場に存在する敵のすべての配置物を取り除く効果(森林連合の蜂起、動物カード《ネズミたちの助力》、鴉鳥結社の陰謀カード《爆破計画》など)を敵プレイヤーが放浪者コマのある広場に対して使用した場合、放浪者コマを取り除く代わりに、部族プレイヤーは自分のアイテム3個を損傷状態にする。
- 9.2.3 身軽:放浪者コマは、誰が支配していようと任意の広場から隣接する任意の広場へと移動できる[4.2.1]。
- 9.2.4 **無防備状態**:戦闘において、損傷状態ではない剣タイルを所有していない部族プレイヤーは無防備状態 [4.3.2.III] とみなされる。
- 9.2.5 **アイテムタイル**: 部族プレイヤーの能力は獲得したアイテムタイルに依存する。部族プレイヤーが所有するアイテムタイルは派閥ボード上に配置されるが、表向きか裏向きかによって未使用状態(表向き)か使用済み状態(裏向き)に分かれる。さらに、損傷アイテムボックスに配置されているものは損傷状態、それ以外に配置されている者は非損傷状態とみなされる。部族プレイヤーは、未使用状態のアイテムタイルを使用状態にする(使用する)ことにより、アクションを実行できる。
 - フェイズ解説欄の配置枠:部族プレイヤーは、■、■、および ■のアイテムタイルを獲得したら、表向きにして派閥ボード上のフェイズ解説欄にある配置枠の枠1枚ずつ配置できる。 各配置枠には、アイテムタイルの枠が3個ずつ存在する。
 - **かばんエリア**: 部族プレイヤーは、
 ■、
 区、
 区、
 区、
 、
 のアイテムタイルを獲得したら、
 表向きにして派閥ボード
 上のかばんエリアに配置する。
 - **アイテムタイルの移動**: 部族プレイヤーは、表向きの **②**、 **②**、 および **③** のアイテムタイルを、配置枠とかばんエリアの間で自由に移動することができる。
- 9.2.6 **ダイスによるヒットの上限**:戦闘において、部族プレイヤーが与えるダイスの出目によるヒット数の上限は、兵士コマの数 [4.3.2.l] ではなく、かばんエリアにある非損傷状態の ② の枚数で定められる。

- 9.2.7 **受けたヒットの適用:** ヒットを受けた [4.3.3] 部族プレイヤーは、 非損傷状態のアイテムタイルをその数だけ損傷アイテムボックス に移さなければならない。非損傷状態のアイテムタイルがなく なったら、それ以上のヒットは無視する。
- 9.2.8 **圧倒カードおよび共闘軍**:プレイヤー人数が4人以上のゲームでは、部族プレイヤーは圧倒カードを公開することによって、その時点でVPがもっとも少ない他プレイヤー(同点の場合はその中から部族プレイヤーが選択、すでに圧倒カードを公開しているプレイヤーは VP が適用されないので対象外)と共**関軍**を結成することができる。結成したら、部族プレイヤーは自分の得点マーカーを得点表から共闘相手のプレイヤーの派閥ボードに移す(以降はVPを得ることができなくなる)。これにより、共闘相手のプレイヤーがゲームに勝利したとき、部族プレイヤーもゲームに勝利する。
- 9.2.9 派閥関係:放浪部族の派閥ボードには、無関心~同盟の4マスと 敵対ボックスで構成された派閥関係エリアがある。ここには他プレイヤーの派閥の関係マーカーを配置する(別の放浪部族を担 当する他プレイヤーは除く)。
 - リ 関係の強化:部族プレイヤーは、支援アクションを実行する ことによって敵対関係でない派閥プレイヤーとの関係を、強化 (同盟のマスに向けて関係マーカーを進める)ことができる。
 - a 強化のコスト:「同一ターン中に、現在その派閥の関係マーカーがあるマスの右辺にある数字と同じ回数だけ支援アクションを実行すること」がそのコストである。なお、関係が強化された時点で、そのターン中に支援アクションを実行した回数は0にリセットされる。
 - b **強化の効果**: 部族プレイヤーは、強化した相手の派閥の 関係マーカーをひとつ右のマスに移動し、そのマスの上に VPシンボルで示されたVPを獲得する。
 - 同盟状態:関係マーカーが同盟のマスに到達したプレイヤーは同盟プレイヤー(同盟派閥とも表記する)となる。これは、そのプレイヤーの兵士が放浪者を信用した状態を表している。
 - a **同盟プレイヤーへの援助アクション**: 部族プレイヤーは、 同盟プレイヤーへの援助アクションを行うたびに2VPを獲 得する。
 - b 同盟プレイヤーとの同時移動:部族プレイヤーが自分の昼光フェイズ中に放浪者コマの移動を行う際には、移動元の広場に存在する同盟プレイヤー1人の兵士コマを任意の数だけ、移動先の広場へと移動させることができる。
 - c 同盟プレイヤーとの同時攻撃:部族プレイヤーが戦闘を行うとき、その戦場に存在する同盟プレイヤー1人の全兵士コマを、自分のものとみなして戦闘を解決することができる(その戦闘の防御側プレイヤーとして戦闘に参加するプレイヤーは対象外)。このとき、ダイスによるヒット数の上限は、それらの兵士コマの個数と、派閥ボードにある非損傷状態の「アの数の合計となる。
 - d 同盟プレイヤーへのヒット適用:部族プレイヤーは、同盟プレイヤーとの同時攻撃を行ったとき、受けたヒットを同盟プレイヤーの兵士コマの除去で満たすことができる。このルールによる兵士コマの除去は、[9.2.9.III]で定められた敵対状態への変化の条件を満たさない。ただし、1回の戦闘において、部族プレイヤーが自分のアイテムタイルの損傷として満たしたヒット数よりも多くのヒット数を、同盟プレイヤーの兵士コマの除去として満たした場合、その同盟プレイヤーは敵対プレイヤー [9.2.9.III]に変化する。

- **敵対状態:**もし部族プレイヤーが、敵対プレイヤーではない派閥の兵士コマを除去したら、その派閥の関係マーカーをただちに敵対ボックスに移す。こうして敵対ボックスに関係マーカーが移された派閥は、**敵対プレイヤー**(**敵対派閥**とも表記する)となる。
 - a 悪名獲得:部族プレイヤーは、自分のターン中に敵対プレイヤーの配置物ひとつを戦闘で除去したとき、1VPを獲得する(これは敵の建物タイルと専用トークンを除去することで得られるVPに加えて獲得する)。それによって敵対状態への変化を引き起こした兵士コマの除去自体は、その時点では相手が敵対プレイヤーではないためにこのルールの対象にはならない。
 - b 敵対プレイヤーのいる広場: 敵対プレイヤーの兵士コマが1個でも存在する広場に放浪者コマを移動させるときには、追加で 1個を使用しなければならない(複数の敵対プレイヤーが兵士コマを配置している場合でも追加は1個)。
 - c **敵対プレイヤーへの援助アクション**: 敵対プレイヤーへの 援助アクションを行っても、そのプレイヤーの関係マーカー は敵対ボックスから他には移せない。ただし、援助アクショ ンによって敵対プレイヤーからアイテムを獲得することは できる。
 - d **敵対プレイヤーとの共闘軍**: 敵対プレイヤーと共闘軍 [9.2.8] を結成することができる。そうした場合、そのプレイヤーの関係マーカーは無関心のマスに移す。

9.3 派閥固有の準備手順

- 9.3.1 **第1ステップ キャラクターカードの選択:** 3枚のキャラクターカードの中から1枚を選び、それを派閥ボードのキャラクターカードボックスに表にして配置する。
- 9.3.2 **第2ステップ 放浪者コマの配置:** 放浪者コマを任意の樹林に配置する。
- 9.3.3 第3ステップ クエストカードの準備: クエストカードをひとまとめに してシャッフルし、クエストカードの山札を作って自分の手元に置 く。その山札の上からカード3枚を取り、それらを近くに公開する。
- 9.3.4 **第4ステップ 遺跡アイテムタイルの配置:**マップから4枚の遺跡タイルを取り、それらを4枚の遺跡アイテムタイル (Rの記号が付いた **3** (Rのアイテムタイル) の上に1枚ずつ載せる。こうしてできたタイルの山4個を、マップのRの記号がついた建物枠にランダムに戻す。
- 9.3.5 **第5ステップ 開始時アイテムタイルの獲得:**開始時アイテムタイル (Sの記号が付いたアイテムタイル) のうち、配置したキャラクターカードに記載されている4枚をとり、 ①、 ②、 および ③ は配置枠に、それ以外はかばんエリアに表にして配置する。 キャラクターカード に記載されていない開始時アイテムタイルは箱にしまう。
- 9.3.6 **第6ステップ 関係マーカーの配置:**他プレイヤーの派閥の関係マーカーを、派閥関係エリアの無関心のマスに配置する。

9.4 鳥歌フェイズ

部族プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

9.4.1 **回復:**このステップ開始時に派閥ボード上で表向きになっている **②** タイル1個につき、裏向きのタイル2枚を表に返す。その後、 裏向きのタイル3枚までを表に返す。 9.4.2 **潜入:** 放浪者コマを、現在の場所からそこに隣接する広場あるいは樹林に移動してよい。これには ② タイルを使用しない(敵対プレイヤーの支配する広場 [9.2.9.IIIb] であっても)。また、この移動は広場からの移動を禁止するすべての効果(例えば鴉烏結社の陰謀カード《**妨害計画**》)を無視する。

9.5 昼光フェイズ

部族プレイヤーは、コストとしてアイテムタイルを使用することにより、 次のアクションを任意の順で任意の回数だけ実行できる。配置枠にある ・ あるいは ・ た場合には、かばんエリアに移すこと。

- 9.5.1 移動アクション: ② 1枚を使用し、放浪者コマを1回移動させる。 移動先が、敵対プレイヤーの兵士コマが存在する広場であるなら、 追加で ② 1枚を使用しなければならない。 同盟プレイヤーの兵士 コマを連れて移動することができる [9.2.9.llb]。 このアクションでは樹林に移動できず、樹林にある放浪者コマは、そこに隣接する広場にのみ移動できる。
- 9.5.2 **戦闘アクション**: **1** 1枚を使用し、放浪者コマで戦闘1回を行う。 防御側プレイヤーとの派閥関係を調整すること。
- 9.5.3 探索アクション: ② 1枚を使用し、放浪者コマの存在する広場にある遺跡タイルの下に配置されたアイテムタイル1枚を公開し、それを派閥ボードのかばんエリアあるいは対応する配置枠に、表にして配置する。その後、1VPを獲得する。それにより遺跡タイルの下にアイテムがなくなったら、その遺跡タイルを除去する([9.8.1] も参照のこと)。
- 9.5.4 **援助アクション**:任意のアイテム1枚を使用し、放浪者コマの存在する広場と一致する手札の動物カード1枚を、その広場に配置物がある他のプレイヤー1人(敵対プレイヤーを含む)に与える。その後、そのプレイヤーの作成アイテムボックスにアイテムがあるなら、その中から1枚を選んで自分のカバンエリアあるいは対応する配置枠の枠に、表にして配置する。相手プレイヤーとの派閥関係を調整すること。
- 9.5.5 クエストアクション: 公開されているクエストカードから(上辺に記されているその動物種が)放浪者コマの存在する広場と一致するカード1枚を選び、そのカードに記されているアイテムタイル2枚を使用することで、そのクエストカードを解決する。その後、そのカードを手元に配置し、報酬として、いま解決したクエストカードと一致する解決済みのクエストカードの枚数(いま解決したカードも数える)と同じだけのVPを獲得するか、もしくは山札からカード2枚を引く。
- 9.5.6 **狙撃アクション**: 図 1枚を使用し、放浪者コマの存在する広場に配置されている兵士コマ1個を除去する。あるいは、そこに兵士コマを配置していないプレイヤーがそこに配置している建物タイル1枚または専用トークン1個を除去する。相手プレイヤーとの派閥関係を調整すること。
- 9.5.7 **修理アクション**: **図** 1枚を使用し、損傷状態のアイテムタイル1 枚をかばんエリア、あるいは対応する配置枠(表向きの **個**)、**図**、 **個** の場合)に配置する。このとき、タイルの表裏は変化しない。
- 9.5.8 クラフトアクション: 手札のカード1枚によって、クラフトアクション1回を行う。コストとなるクラフトツールの起動は、圏を使用することで支払うが、このとき、部族プレイヤーが所有するすべての圏は、動物種が放浪者コマの存在する広場の動物種であるとみなされる。コストのシンボルが複数の場合には、その数だけの圏を使用しなければならない。獲得したアイテムタイルは、かばんエリアあるいは対応する配置枠に、表にして配置する。

9.5.9 特別アクション: キャラクターカードボックスに配置されているキャラクターカードに記載されているアクションを実行する。コストはアの使用である。

9.6 夕闇フェイズ

部族プレイヤーは、次の4ステップをこの順で実行する。

- 9.6.1 **夜の休息**:放浪者コマが樹林に存在するなら、損傷アイテムボックスにあるすべてのアイテムタイルを、かばんエリアあるいは対応する配置枠に移し、表面にする)。
- 9.6.3 **手札調整 2**: 手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで 手札を5枚にする。
- 9.6.4 **アイテム上限の確認**:部族プレイヤーが所有可能なアイテムタイルの枚数は、6枚+配置枠に配置されている **3**1枚につき2枚である。かばんエリア(損傷アイテムボックス含む)に配置しているアイテムタイルの枚数がこれより多い場合、上限枚数になるまでアイテムタイルを選択して捨てなければならない。捨てたタイルはゲームから除外し、箱にしまう。

9.7 部族プレイヤーが 2 人のゲーム

『ルート拡張: さざめく河のけだもの軍記』を使用すると、次のルールを用いて2プレイヤーが別の放浪部族をそれぞれ担当するゲームが可能になる。

- 9.7.1 遺跡へのアイテム追加:この基本セットと拡張セット両方の遺跡アイテムタイルを使用し、ゲームの準備段階で各遺跡タイルの下に2枚の遺跡アイテムタイルを配置する。部族プレイヤーが2枚のアイテムタイルが積まれている遺跡を探索した場合、両方のアイテムタイルを確認し、どちらか1枚だけを選択して獲得する(探索アクションを2回行えば1名が両方のアイテムタイルを獲得できる)。ただし、すでに自分の派閥ボードに配置されている遺跡アイテムタイルと同じ種類の遺跡アイテムタイルを遺跡から獲得することはできない。遺跡で探索アクションを行ったのに遺跡アイテムタイルを獲得しなかった場合にはそのVPも獲得できず、また、そのために使用した 図は使用済みのままになる。
- 9.7.2 **ゲームの準備の実行順:**2人の部族プレイヤーは、どちらが先に 派閥固有の準備手順を実行するのかをランダムに決定する。
- 9.7.3 **クエストカード**: クエストカードの山札と公開されるクエストカードは、部族プレイヤー2人で共有する。

以下の2章は『ルート拡張: さざめく河のけだもの軍記』 に登場する派閥に関するルールです。

10. 蜥蜴教団

10.1 概要

蜥蜴教団は、大森林の見捨てられた生物たちを世話しつつ、強い意志力によって敵を圧倒しようと考えている。教団が支配した広場は庭園が建設可能となり、そこに住む者たちに、口やクチバシから発せられる言葉によってその福音を広めている。

信者の心をつかむ力が強くなればなるほど、儀式の実行で得る VP は 多きくなる。

一般の派閥がその行動のために手札を消費するのに対して、教団プレイヤーの行動は主にカードを公開するだけで実行されるために、手札は信者(動物種)が理想的な組み合わせとなるようゆっくりと入れ替わっていくことになる。VP獲得のために消費された場合を除き、公開されたカードは消費されずに夕闇フェイズ中に手札に戻るのである。この手札の遅い変化は移動や戦闘を困難なものとするので、そういった行動は教団の兵士が戦闘で倒れることで得られる神官によって行われる。

10.2 派閥固有のルールと能力

- 10.2.1 **クラフトアクション**: 教団プレイヤーは、夕闇フェイズ中に、追放 民種族 [10.3.3][10.4.1] に一致する広場にある庭園タイルをク ラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 10.2.2 **鳥類蔑みの令**: 教団の儀式においては、鳥カードはワイルドカードとはみなされない。
- 10.2.3 **復讐者:**教団プレイヤーが防御側プレイヤーとして戦闘に参加し、 兵士コマを除去された場合、それを手元に戻さず、代わりに派閥 ボードの神官ボックスに配置する。
- 10.2.4 **巡礼:**教団プレイヤーは、庭園タイルのある広場の支配プレイヤー となる。このルールは鷲巣王朝の「森の王者」ルール [7.2.2] よりも優先される。
- 10.2.5 **棄教への恐怖:** 庭園タイルが除去されるたび、教団プレイヤーは 手札1枚をランダムに捨てなければならない。
- 10.2.6 **死せる魂の集い**:各プレイヤーは、消費した、あるいは捨てた手札を、捨て山ではなく教団プレイヤーの派閥ボードの**死せる魂の集い**に表向きにして積む(圧倒カードも含む)。各プレイヤーは、死せる魂の集いにあるカードをいつでも確認できる。

10.3 派閥固有の準備手順

- 10.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備:** 兵士コマ 25 個を取り、手元に配置する。
- 10.3.2 第2ステップ 兵士コマの配置:すでに配置されている猫野侯国の 城砦トークンあるいは鷲巣王朝の止まり木タイルがある広場と対 角の位置にあるマップの隅の広場に、兵士コマ4個と、その広場 と一致する庭園タイル1枚を配置する。猫野侯国と鷲巣王朝の両方が参加するゲームでは、残った隅の広場のどちらか一方に配置 すること。続いて、その広場と隣接する各広場に兵士コマを1個 ずつ配置する。
- 10.3.3 第3ステップ 追放民種族の決定:追放民エリアにある動物種の枠からひとつを選んで、追放民マーカーを、「追放」の面を上にして配置する。その種族を追放民種族と呼ぶ。
- 10.3.4 **第4ステップ 庭園エリアを埋める**:残った 14枚の庭園タイルを、 派閥ボードの庭園エリアの対応する枠に、右から順に配置する。

10.4 鳥歌フェイズ

教団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 10.4.1 **追放民の調整**: 死せる魂の集いにあるカードを確認する。その中でもっとも多い種族(鳥を除く)ひとつが、新しい追放民種族となる。それまでの追放民種族と別の種族が新しい追放民となった場合、追放民エリアのその種族の枠に、追放民マーカーを「追放」の面を上にして配置する。もしそれまでの追放民種族がそのまま新しい追放民種族となった場合、その枠に配置されている追放民マーカーを裏返し、「嫌悪」の面にする。死せる魂の集いのカードでもっとも多い種族がひとつではない、あるいはカードがない場合には、追放民マーカーは現在の枠に残るが、このときマーカーが「嫌悪」の面でなかったら「嫌悪」の面にする。
- 10.4.2 死せる魂の集いの除去:死せる魂の集いにある全カードを共通の捨て山に移す。このとき、圧倒カードがあるなら、通常どおりゲーム盤の横に配置する(3.3.3)。
- 10.4.3 **秘儀の実行**:神官(派閥ボードの神官ボックスにある兵士コマ)を消費する(手元に戻す)ことにより、次に挙げる秘儀を、任意の順で、追放民種族と一致する広場で実行する。もし追放民マーカーが嫌悪の面なら、秘儀を実行するためのコスト(消費する神官の個数)は1だけ少なくなる。なお、改宗あるいは聖域化の秘儀を実行できるのは、それらの秘儀が完全に実行できる場合のみである(配置できない場合には実行できない)。
 - □ 聖戦:神官2個を消費することで、追放民種族と一致する広場ひとつで戦闘を行う。あるいは、追放民種族と一致する広場から最低でも1個の兵士コマを移動し、望むならその移動先の広場で戦闘を行う。
 - ・ 改宗:神官2個を消費することで、追放民種族と一致する広場から敵の兵士コマ1個を取り除き、かわりに手元の兵士コマ1個をそこに配置する。
 - **聖域化**:神官3個を消費することで、追放民種族と一致する 広場から敵の建物タイル1枚を取り除き、かわりに一致する庭 園タイル1枚をその建物枠に配置する。

10.5 昼光フェイズ

教団プレイヤーは、手札からカードを公開して自分の手元に配置することにより、次の儀式を実行する。儀式は公開したカード1枚につき1回、任意の順で任意の回数だけ実行できる(こうして公開したカードは、昼光フェイズが終了するまで他の目的に使用できない)。

- 10.5.1 建設:公開したカードと一致する、自分が支配する広場に、それと一致する庭園タイル1枚を配置する。
- 10.5.2 **募兵:** 公開したカードと一致する広場に、手元から兵士コマ1個を 配置する。
- 10.5.3 **得点:**公開したカードを消費(死せる魂の集いに移す)することで、それと一致する庭園エリアの空の枠のうちもっとも右側の枠の上にある VP シンボルで示されている VP を獲得する。これは1ターン中に各動物種ごとに1回しか実行できない。
- 10.5.4 **犠牲:** 兵士コマ1個を神官ボックスに配置する。これを行うためには、鳥カードを公開しなければならない。

10.6 夕闇フェイズ

教団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 10.6.1 **公開したカードの回収**: 昼光フェイズに公開して自分の手元に配置した全カードを手札に戻す。
- 10.6.2 **クラフトアクション**: 追放民種族と一致する庭園タイルを発動する ことによりクラフトアクションを行う。
- 10.6.3 手札調整:王朝プレイヤーは、山札から(1+派閥ボード上に見えているカードアイコンの数)に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

11. 河民商団

11.1 概要

湖の岸辺にある大森林が全面戦争に突入したとの報せが届くと、河民商団はただちに現地に役員を派遣して業務を開始した。他派閥と取引を続けるうち、商団は権益をさらに強化するため河に沿って交易所を設置することを目論みはじめた。河民商団にとって、交易所を建設することがVP獲得の主要な手段であるが、富の蓄積もまた重要な手段となる。ただ、富は集めれば集めるほど狙われやすくなるだろう。商団プレイヤーは危険な森の奥へと慎重に事業の拡大を図らなければならない。

11.2 派閥固有のルールと能力

- 11.2.1 **クラフトアクション**: 商団プレイヤーは昼光フェイズ中に、資産を 委託することをクラフトツールの起動とみなしてクラフトアクション を行える [11.5.3] (クラフトツール専用のパーツはない)。
- 11.2.2 水練の達人: 商団プレイヤーは河を道とみなすことができる。さらに、河に沿って移動することにより、移動元あるいは移動先の広場の支配権を無視して移動できる。道による通常の移動も行える。
- 11.2.3 **売出し中**: 商団プレイヤーは手札を派閥ボードの上辺側に公開してプレイしなければならない。他プレイヤーが商団プレイヤーの手札からランダムにカード1枚を得ることになった場合には、手札をすべて裏返してシャッフルしてそこから引き、また表にして配置すること。
- 11.2.4 資産:商団プレイヤーは、多くのアクション実行に際して資産(資産ボックスに配置した兵士コマ)の消費が必要となる。
- 11.2.5 **交易所トークン**: 商団プレイヤーは、交易所トークンを配置する たびにVPを獲得する。
 - 交易途絶:交易所トークンが除去されるたび、商団プレイヤーは派閥ボード上の資産ボックスにある資産の半分(端数切り上げ)を除去する(手元に戻す)。除去された交易所トークンはゲームから取り除かれる。
- 11.2.6 業務提供:他派閥のプレイヤーは、自分の鳥歌フェイズの開始時に、商団プレイヤーから業務の提供を受ける(購入する)ことができる。
 - コスト:提供を受けるプレイヤー(購入者)は、自分の手元の兵士コマを、商団プレイヤーの派閥ボードの業務エリアで業務マーカーによって示されるコストぶん、商団プレイヤーの派閥ボードの支払いボックスに配置する。
 - **業務の回数:**他派閥のプレイヤーが各自のターン中に業務提供を受けられる回数は、「1回+交易所トークンがあり、かつ自分の配置物が存在する広場ひとつにつき1回」までである。
 - III 放浪部族の支払い:部族プレイヤーは、自分のアイテムタイルを使用する(裏にする)ことで業務提供のコストに充てなければならない(アイテムタイル1枚=兵士コマ1個分)。部族プレイヤーに業務を提供した商団プレイヤーは、こうして支払われたコストぶん、自分の兵士コマを支払いボックスに配置する。
- 11.2.7 業務:河民商団が提供する業務は、次の3種類である。
 - 手札:購入者は、商団プレイヤーの手札の中から1枚を選んで、 自分の手札に加える。上記の業務の回数の上限以内であれば、この業務は何回でも購入できる。
 - 河船:購入者は、そのターンの終了時まで、河を道とみなす。

- III **傭兵**: 購入者は、そのターンの昼光フェイズ中と夕闇フェイズ中、支配の判定と戦闘において、河民商団の兵士コマを自分の兵士コマとみなすことができる。ただし、それらの兵士コマを移動させることはできず、河民商団との戦闘にも使用できない。また圧倒カードの勝利条件達成のためにも使用できない。そして、戦闘で受けたヒットを適用する場合を除いて、その兵士コマを除去することもできない。
 - a **ヒットの適用**: 傭兵の購入者は、戦闘で受けたヒットを自分の兵士コマと河民商団の兵士コマに等しく割り振らなければならない。端数は、割り振れる自分の兵士コマがあるならそれに割り振らなければならない。割り振れる自分の兵士コマも傭兵の兵士コマもないなら、戦闘の発生した広場にある自分の建物またはトークンに割り振らなければならない。
 - b 放浪部族の傭兵:部族プレイヤーは傭兵を購入できない。

11.3 派閥固有の準備手順

- 11.3.1 **第1ステップ 兵士コマの準備**: 兵士コマ 15 個を受け取り、手元に置く。
- 11.3.2 **第2ステップ 兵士コマの配置**: 手元の兵士コマ4個を、河の流れる広場のいずれか(複数可)に配置する。
- 11.3.3 **第3ステップ 交易所エリアを埋める**: 交易所トークン9個を、派閥ボードの交易所エリアにある対応する枠に1枚ずつ配置する。
- 11.3.4 **第4ステップ 初期資産の獲得:**手元の兵士コマ3個を、派閥ボードの支払いボックスに配置する。
- 11.3.5 **第5ステップ 初期価格の設定:**業務マーカーを、派閥ボードの各業務スペースのひとつに1個ずつ配置する。

11.4 鳥歌フェイズ

商団プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 11.4.1 **商業保護**:支払いボックスに配置された兵士コマがないなら、手元の兵士コマ2個をそこに配置する。
- 11.4.2 配当受け取り:マップ上にひとつでも交易所トークンが配置されているなら、資産(資産ボックスに配置された兵士コマ)2個につき1VPを獲得する。支払いボックスと委託ボックスの兵士コマは数えない。
- 11.4.3 資産回収:自分の派閥ボード上に配置されているすべての兵士コマを資産ボックスに移す。

11.5 昼光フェイズ

商団プレイヤーは、資産を委託または消費することで、次のアクションを任意の順で任意の回数だけ実行できる。資産の委託は、資産ボックスの兵士コマを委託ボックスに移すことを表し、資産の消費は資産ボックスの兵士コマをその派閥のプレイヤーの手元に戻すことを表す。

- 11.5.1 **移動アクション**: 資産1個を委託することで移動1回を行う。
- 11.5.2 **戦闘アクション**: 資産1個を委託することで戦闘1回を行う。
- 11.5.3 **クラフトアクション**: 資産を委託することで、それをクラフトツール の起動とみなしてクラフトアクション1回を行う。このとき、委託 に用いる兵士コマは、委託ボックスに移すのではなく、交易所エ リアの空いた枠に移さなければならない。そして、その枠のシン ボルがクラフトツールの動物種とみなされる。
 - ・輸出:クラフトアクションで、カードに記載されているクラフト 能力の効果を発動せずにカードを捨て、その代わりに手元の 兵士コマ1個を支払いボックスに配置してもよい。

- 11.5.4 **手札アクション**: 資産1個を委託することで、山札からカード1枚を引く。
- 11.5.5 募兵アクション:資産1個を消費することで、河のある任意の広場に手元の兵士コマ1個を配置する。
- 11.5.6 守備隊&交易所設立アクション:資産2個を消費することで、交易所トークンと兵士コマ1個を配置する。
 - ! **設立する広場の選択**: 交易所トークンの配置されていない広場(支配プレイヤーの制限はない) ひとつを選ぶ。
 - **資産の消費**: 資産2個を支払う。ただし、支払いに充てる資産は、選択した広場を支配するプレイヤーの兵士コマでなければならない。
 - **交易所と戦士の配置、VP獲得**:選択した広場と一致する交易所トークン1枚と手元の兵士コマ1個を、そこに配置する。 そして、交易所トークンを取った枠に記されているVPシンボルで示されるVPを獲得する。

11.6 夕闇フェイズ

商団プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 11.6.1 **手札調整:** 手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。
- 11.6.2 業務提供コストの調整:業務エリアにある3個の業務マーカーを、同じ段に属する別の枠に移してもよい。.

12. 地底公領

12.1 概要

地底公領は、森に棲む他の生物たちに対し、公領に臣従すればもっと いい暮らしができるということを知らしめたく思っている。

森の前線に拠点を作ることにより、公領は臣下を登用してこの大義に参加させ、勝利点の獲得や資源の活用を図ることができる。だが、注意せよ。 運悪く国の権威を失墜させる事態が発生すれば、臣下は職を追われることになるのだ。

12.2 派閥固有のルールと能力

- 12.2.1 **クラフトアクション**: 公領プレイヤーは、夕<mark>闇フェ</mark>イズ中に、堡塁 や市場をクラフトツールとして起動することでクラフトアクションを 行える。
- 12.2.2 **巣穴**: 巣穴は巣穴ボードで表され、トンネルトークンがあるすべての広場と隣接する広場とみなす。公領プレイヤーだけが巣穴に所有物を配置でき、また所有物を巣穴へと移動させることができる。公領プレイヤーは、常に巣穴を支配しているとみなす(たとえそこに所有物がなくても)。
- 12.2.3 失敗の代償:公領の建物が除去されるたび、その数に関係なく、公領プレイヤーは手札からカード1枚をランダムに捨てなければならない。さらに、登用されている臣下カードのうち、もっとも階級が高いもの(大貴族、貴族、下級貴族の順)1枚を未登用臣下カードボックスに戻し、それに載っていた冠コマをゲームから除去しなければならない。なお、もっとも高い階級の臣下カードが複数ある場合には、公領プレイヤーがそのうちから戻すカードを任意に選択する。
- 12.2.4 **トンネル**: 公領プレイヤーにはトンネルトークン3個が与えられる。 公領プレイヤーにトンネルトークンを配置する機会が与えられたときに、3個すべてがマップ上に配置されていたなら、配置する前に、 マップ上に配置されているトンネルトークンから1個を任意に選んで手元に戻すことができる。

12.3 派閥固有の準備手順

- 12.3.1 **第1ステップ 兵士コマとトンネルトークンの準備**: 兵士コマ 20 個とトンネルトークン 3 個を受け取り、手元に配置する。
- 12.3.2 **第2ステップ 巣穴の準備:**マップのそばに巣穴タイルを配置する。
- 12.3.3 第3ステップ 地表の準備: 城砦トークン、止まり木タイル、庭園タイルが存在せず、それらがある広場と対角の位置にあるマップの隅の広場に、兵士コマ2個とトンネルトークン1個を配置する。猫野侯国が参加していないゲームでは、マップの四隅にある広場のいずれかを選び、そこにこれらを配置する。その後、それらを配置した広場に隣接する広場に、それぞれ兵士コマ2個を配置する。
- 12.3.4 **第4ステップ 建物エリアの準備:** 堡塁タイル3枚と市場タイル3枚を受け取り、それらを派閥ボードの建物エリアの一致する枠に配置する。
- 12.3.5 **第5ステップ 臣下カードの準備**: 臣下カード9枚を受け取り、それらを表のまま派閥ボードの未登用臣下カードボックスに積む。
- 12.3.6 **第 6 ステップ 冠コマの準備**: 冠コマ9個を受け取り、それらを派閥ボードの VP シンボルのある枠に 1 個ずつ配置する。

12.4 鳥歌フェイズ

巣穴に、(1+派閥ボードに出現している兵士アイコンの数) に等しい 数の兵士トークンを配置する。

12.5 昼光フェイズ

公領プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 12.5.1 **閣議:**公領プレイヤーは、次のアクションを任意の順、任意の組み合わせで2回まで行う。
 - **建設アクション**: 手札 1 枚を公開し、それと一致する自分の 支配する広場に市場タイル 1 枚あるいは堡塁タイル 1 枚を 配置する。
 - 募兵アクション:巣穴に兵士コマ1個を配置する。
 - 移動アクション:移動1回を行う。
 - Ⅳ 戦闘アクション:戦闘 1 回を行う。
 - マ 穴掘りアクション:カード1枚を消費し、それと一致する、トンネルトークンのない広場ひとつを選んでそこにトンネルトークン1個を配置する。その後、その広場に巣穴から4個までの兵士を移動させてもよい(すでにすべてのトンネルトークンがマップ上に配置されている場合、このアクションの最初に任意のトンネルトークン1個を取り除いて手元に戻すことができる)。
- 12.5.2 **議会:**公領プレイヤーは、登用されている各臣下カードのアクションを1回ずつ、任意の順で実行してもよい。
 - エグラ親方(下級貴族): カード 1 枚を公開し、自分が支配 する広場に建物タイル 1 枚を配置する(カードと広場が一致 しなくてもよい)。
 - □ モグラ隊長 (下級貴族):戦闘1回を行う。

 - IV 旅団長(貴族):移動を2回まで行う。あるいは、戦闘を2回まで行う。
 - ∨ **銀行家(貴族)**:同じ種類のカードを任意の枚数だけ捨て、 それに等しい VP を得る(1 枚でも可能)。
 - VI 市長(貴族): 登用中の貴族、あるいは下級貴族のもつアクションひとつを実行する。
 - VII **ドロ公(大貴族):** すべてのトンネルがマップ上に配置されて いるなら2VP を得る。
 - VⅢ **チリ殿(大貴族):** マップ上にある市場タイル 1 枚につき1 VP を得る。
 - X イシ卿 (大貴族):マップ上にある堡塁タイル 1 枚につき1VP を得る。
- 12.5.3 **登用:**公領プレイヤーは、次の手順に従って臣下カード1枚を登 用してもよい。
 - □ **臣下の選択**: 未登用ボックスにある臣下カード1枚を選ぶ。このとき、派閥ボードのその臣下カードの階級(下級貴族、貴族、大貴族)と一致する枠に、冠コマが1個以上存在していなければならない。
 - 事札の公開:選択した臣下カードにの左上にシンボルで記されている枚数だけ、手札のカードを公開しなければならない。このとき、公開できるカード1枚につき、それと一致する広場に自分の配置物が最低でも1個は存在していなければならず、しかも広場ひとつはカード1枚にのみ対応する(ウサギのカード2枚を公開するには、ウサギの広場がふたつ以上必要)。
 - III 登用と得点:選んだ臣下カードを派閥ボードの上辺に配置する。派閥ボードのその臣下カードの階級と一致する枠から冠コマ1個を取り、その臣下カードに載せる。そして、冠コマを取ったときに出現した VP シンボルで指定される VP を獲得する。

12.6 夕闇フェイズ

公領プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 12.6.1 **公開したカードの廃棄と回収**: このターン中に公開したカードのうち、鳥カードをすべて捨てる。その後、残ったカードをすべて自分の手札に戻す。
- 12.6.2 **クラフトアクション**: マップに配置されている堡塁と市場をクラフト ツールとして起動することでクラフトアクションを行える (クラフト アクションに関しては堡塁と市場は同一とみなす)。
- 12.6.3 **手札調整:** 山札から(1+派閥ボード上に出現しているカードアイコンの数)に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

13. 黑鳥結社

13.1 概要

黒烏結社は、陰謀を遂行することで森林を服従させようと企んでおり、 陰謀を公開するたびに VP を獲得する。そのとき、すでに公開している 陰謀が多いほど獲得する VP は多くなる。だが、欺瞞がなにより重要だ。 陰謀の全容が露見してしまうと、結社の弱点が露見してしまうのだ。それ を防ぐためには、慎重に募兵を進めつつ、陰謀を公開するタイミングを 常にうかがわねばならない。

13.2 派閥固有のルールと能力

- 13.2.1 **クラフトアクション**: 結社プレイヤーは、鳥歌フェイズ中に、陰謀トークンを(裏表に関係なく)クラフトツールとして起動することでクラフトアクションを行える。
- 13.2.2 **陰謀トークン**: 結社プレイヤーは、陰謀トークン8個 (4種類×2個) を所有する。
 - トークンの裏表:結社プレイヤーの手元にある陰謀トークンはすべて裏返す(羽根の絵のある裏面が上)。マップ上に配置された陰謀トークンは、表(陰謀の種類を表す絵の面)に返されることもある。結社プレイヤーは、裏返しの陰謀トークンの表面をいつでも密かに確認してよい。
 - **配置上限:**ひとつの広場には陰謀トークンを1個しか配置できない。
- 13.2.3 身軽:結社プレイヤーは、誰が支配していようと任意の広場から、 隣接する任意の広場へと兵士コマを移動できる。
- 13.2.4 **暴露:**各対戦相手は、それぞれ自身のターンの夕闇フェイズ中(ただしカードを引く前)に、裏返しの陰謀トークンがある広場に自分の配置物があるなら、そのような広場それぞれについて、その広場と一致するカードを手札から結社プレイヤーに見せ、罠トークンの種類を宣言することにより、その罠トークンの暴露を試みることができる。暴露が試みられたら、結社プレイヤーはその宣言と罠トークンの種類が一致するかどうかを密かに判定する。一致していなければ「違う」と答え、ターンプレイヤーが見せたカードを自分の手札に加える。一致していれば、その罠トークンは効果を発動することなく捨てられる(暴露したプレイヤーは 3.2.1 によって通常どおり1VP を獲得する)。
- 13.2.5 潜伏工作員:裏返しの陰謀トークンがある広場での戦闘で、結社プレイヤーが防御側になった場合、1追加ヒットを得る(無防備状態であっても)。

13.3 派閥固有の準備手順

- 13.3.1 **第1ステップ 兵士コマと陰謀トークンの準備**: 兵士コマ 15 個と 陰謀トークン8個を受け取り、手元に配置する(陰謀トークンは裏 返す)。
- 13.3.2 **第2ステップ 兵士コマの配置:** 動物種それぞれにつき、それと一致する任意の広場ひとつに、兵士コマ 1 個を配置する(合計3個)。

13.4 鳥歌フェイズ

結社プレイヤーは、次の3ステップをこの順で実行する。

- 13.4.1 **クラフトアクション**: 手札にある動物カードと、陰謀トークン (表裏に関係なく) の起動によって望むだけクラフトアクションを行う。
- 13.4.2 **陰謀の公開**:任意の回数だけ、結社の兵士コマが存在する広場にある裏返しの陰謀トークンを表に返すことができる。表に返すたびに、マップ上で表になっている陰謀トークン (いま表に返した陰謀トークンも数える) 1個に付き1VP を獲得し、それが爆破計画あるいは強奪計画なら、その効果を適用する。
- 13.4.3 募兵: 手札の任意のカード1枚を消費することにより、マップ上の一致する各広場に兵士コマを1個ずつ配置する(1ターン中に1回のみ)。鳥カードを消費した場合には、動物種ひとつを選んでそれと一致する各広場に配置する。

13.5 昼光フェイズ

結社プレイヤーは、次のアクションを任意の順で3回まで実行できる。

- 13.5.1 移動アクション:移動1回を行う。
- 13.5.2 **陰謀アクション:**(1+このターン中に配置した他の陰謀トークンの数)に等しい数の兵士コマを、陰謀トークンの配置されていない広場ひとつから取り除くことによって、その広場に陰謀トークン1個を裏返しで配置する。
- 13.5.3 戦闘アクション:戦闘 1 回を行う。
- 13.5.4 **策略アクション**:マップ上の2個の陰謀トークンを入れ替える。このとき、2個のトークンはどちらも表向きか、あるいはどちらも裏向きでなければならない。

13.6 夕闇フェイズ

結社プレイヤーは、次の2ステップをこの順で実行する。

- 13.6.1 策動: この夕闇フェイズ中に手札調整でカードを引かないことにより、その代わりに昼光フェイズで実行可能なアクションひとつを1 回だけ実行する。
- 13.6.2 手札調整:山札から(1+マップ上に表向きになっている強奪計画の陰謀トークンの数)に等しい枚数のカードを引く。その後、手札が6枚以上なら、任意に選択して捨てることで手札を5枚にする。

13.7 陰謀トークン

- 13.7.1 爆破計画: この陰謀トークンが公開されたら、その広場に存在するすべての敵の配置物を取り除き、その後この陰謀トークンを取り除く。
- 13.7.2 **妨害計画:**敵の配置物は、この陰謀トークンが公開されている広場には配置できず、またその広場から移動させることもできない。
- 13.7.3 **強奪計画:**この陰謀トークンが公開されたら、結社プレイヤーはその広場に配置物を1個でも配置している各プレイヤーからランダムに手札を1枚ずつ奪う。結社プレイヤーは、夕闇フェイズの手札調整で、マップ上で公開されているこの陰謀トークン1個に付き1枚、追加でカードを引く。
- 13.7.4 **襲撃計画:**この陰謀トークンが(裏表に関係なく)取り除かれたら、 結社プレイヤーはこれが配置されていた広場に隣接している各広 場に兵士コマを1個ずつ配置する。ただし、暴露によって取り除かれた場合は、この効果は発動しない。

追補

A. 派閥の組み合わせ

『ルート』をプレイするとき、派閥の組み合わせ方は数百通り存在するが、面白いゲームを演出するため、次の簡単な派閥選択方法を紹介する。

各派閥には、リーチと呼ぶマップ上での勢力拡大能力を表す値が与えられる。ゲームの登場させる派閥の望ましい組み合わせを作るためには、登場する全派閥のリーチの合計が次の表で定まる値以上になるように、派閥を選択する。ただし、野心的なプレイヤーグループなら、プレイヤーの人数に関わらず合計 17 リーチ以上の組み合わせであれば問題なくゲームが行えるだろう。

望ましい組み合わせに必要な合計リーチ						
プレイヤー数	2	3	4	5	6	
合計リーチ	17以上	18以上	21以上	25 以上	28以上	

各派閥のリーチの値					
猫野侯国	10				
地下公領	8				
鷺巣王朝	7				
放浪部族(1人目)	5				
河民商団	5				
森林連合	3				
黒烏結社	3				
放浪部族(2人目)	2				
蜥蜴教団	2				

B. 内容物一覧

B.1 『ルート レギュラー版 ~はるけき森の どうぶつ戦記~』 基本セット

- B.1.1 **ドキュメント類:**練習シート1枚、内容物一覧1枚、入門ルールブック1冊、レギュラー版ルールブック1冊。
- B.1.2 トークン/タイル/マーカー類:建物タイル 28 枚(止まり木7枚、製材所6枚、募兵所6枚、工房6枚、拠点3枚)、トークン 19 個(支持 10 個、木材 8 個、城砦1個)、動物種マーカー 12 個(ウサギ4個、キツネ4個、ネズミ4個)、遺跡タイル4個、VPマーカー4個、関係マーカー3個、アイテムタイル 23 枚(ブーツ4枚、剣4枚、袋4枚、ハンマー3枚、お茶3枚、コイン2枚、クロスボウ2枚、たいまつ1枚)。
- B.1.3 コマ類:兵士コマ 55 個 (侯国 25 個、王朝 20 個、連合 10 個)、 放浪者コマ1個。
- B.1.4 **カード類:**動物カード54枚、派閥概要カード16枚、君主カード4枚、 忠臣カード2枚、キャラクターカード3枚、クエストカード15枚、 練習カード4枚。
- B.1.5 **その他:**マップ1枚(秋マップと冬マップ)、ダイス2個、派閥ボード4枚(侯国、王朝、連合、部族)

B.2 『ルート レギュラー版 拡張: さざめく 河のけだもの軍記』

- B.2.1 **ドキュメント類:**内容物一覧1枚、入門ルールブック1冊、レギュラー版拡張ルールブック1冊。
- B.2.2 トークン/タイル/マーカー類:建物タイル15枚(庭園15枚)、トークン9個(交易所9個)、VPマーカー3個、追放民マーカー1個、関係マーカー9個、アイテムタイル11枚(ブーツ3枚、剣3枚、袋1枚、ハンマー1枚、たいまつ1枚、コイン1枚、クロスボウ1枚)、拡張用ブランクマーカー(未使用マーカー)17枚
- B.2.3 コマ類:兵士コマ 40 個(教団 25 個、商団 15 個)、放浪者コマ1個。
- B.2.4 **カード類:** スパイカード4枚、派閥概要カード2枚、キャラクターカード3枚。
- **B.2.5 その他:**派閥ボード4枚(第2の部族、メカ野侯国、商団、教団)、 業務マーカー、カード立て4本。

B.3 『ルート レギュラー版 拡張: そびえる 山のいきもの乱記』

- B.3.1 **ドキュメント類:**内容物一覧1枚、入門ルールブック1冊、レギュラー 版拡張ルールブック1冊。
- B.3.2 トークン/タイル/マーカー類:建物タイル6枚(市場3枚、堡塁3枚)、トークン19個(陰謀8個、予備の陰謀8個、トンネル3個)、VPマーカー2個、関係マーカー4個、封鎖路マーカー6枚
- B.3.3 コマ類:兵士コマ 35 個(公領 20 個、結社 15 個)、渡し舟コマ1個、 矢倉コマ1個、冠コマ9個。
- B.3.4 カード類: 臣下カード9枚、派閥概要カード2枚。
- B.3.5 **その他:**マップ1枚 (山岳マップと湖マップ)、ダイス2個、派閥ボード2枚 (公領、結社)、巣穴ボード1枚。

B.4 CLOCKWORK EXPANSION (未訳)

- B.4.1 ドキュメント類: ロボの法典1冊。
- B.4.2 マーカー:優先マーカー 12 個。
- B.4.3 **カード類:**難易度カード 12 枚、特徴カード 16 枚、放浪ボットカード 3枚。
- B.4.4 その他:派閥ボード4枚。

B.5 Exiles and Partisans Deck (未訳)

B.5.1 カード類:54枚。

B.6 VAGABOND PACK (未訳)

- B.6.1 **タイル**類:アイテムタイル3枚 (コイン1枚、ハンマー1枚、ブーツ1枚)。
- B.6.2 コマ類: 放浪者コマ7個。
- B.6.3 カード類:キャラクターカード3枚。

C. セットアップのバリアント

基本ルールのゲームの準備手順(5.1)の第1ステップ(5.0.0)の前に、次の各ステップをこの手順で実行する(各種拡張セットを使用する場合の準備ルールである)。

C.1 第 C1 ステップ:マップの選択

基本マップ (秋マップ) の代わりに、拡張マップ (冬マップ、あるいは拡張セットのマップ [B.3.5]) を使用するかどうか決める。使用する場合、動物種マーカー 12 個を取り出して裏返し、よく混ぜてからマップの各広場の横に 1 枚ずつ配置する(マップに広場の動物種が印刷されているなら、その上に配置する)。その後、選択したマップの準備変更のルールがD項(次項)にあるならそれに従う。

C.2 第 C2 ステップ:動物カードの選択

基本セットの動物カードの代わりに、Exiles and Partisans Deck の動物カード [B.5.1] を使用するかどうか決める。

C.3 第 C3 ステップ: ボットの選択

ロボの法典 [B.4.1] にしたがって、ボットを導入するかどうか決める。

D. 拡張マップ

D.1 冬マップ

D.1.1 **荒れ狂う冬の河:** ふたつの広場をつなぐ河は、道と同じように樹 林を分割する。

D.2 湖マップ

- D.2.1 **準備変更:**渡し舟コマを、マップの角であり湖にも接している広場 (南東端)に配置する。
- D.2.2 **湖:マップの中央**は湖である。湖は、湖沿岸にある各広場と、その他の全ての沿岸の広場を接続する河として扱う。
- D.2.3 **沿岸の広場:**湖と接する(樹林で隔てられていない)広場を沿岸 の広場と呼ぶ。
- D.2.4 **沿岸の樹林:**湖と接する樹林を沿岸の樹林と呼ぶ。沿岸の樹林は、 それぞれ両側の沿岸の樹林と隣接する(沿岸の広場ひとつによっ て隔てられている)。
- D.2.5 **渡し舟**:プレイヤーは、ターン中に1回のみ、渡し舟コマのある 沿岸の広場からの移動アクションを行う際に、他の沿岸の広場へと (通常の移動ルールにしたがって)移動できる。このとき、渡し 舟コマも一緒に移動させること。この移動後、そのプレイヤーは カードを山札から1枚引く。渡し舟コマは攻撃されず、取り除か れることもない。

D.3 山岳マップ

- D.3.1 **準備変更**:封鎖路マーカー6枚を、両側を直線で区切られて色が付けられた道に、1枚ずつその道を隠すように配置する。矢倉コマを、2本の矢倉の絵が描かれている中央の広場に配置する。
- D.3.2 **封鎖路:** 封鎖路マーカーで覆われた道は封鎖路である。封鎖路(だけ) で接続されている広場同士は、隣接しているとはみなさない。また、封鎖路は道と同様に樹林を分け隔てる(そのため放浪部族は封鎖路を横断して潜入できる)。
- D.3.3 **封鎖路の解除:** プレイヤーは、自分のターンの昼光フェイズ中に1回だけ、手札からカード1枚を消費することで封鎖路マーカー1枚をマップから取り除き、1VPを獲得できる(取り除いた封鎖路マーカーはゲームから除外する)。ただしこれを行うには、その封鎖路のいずれかの端となる広場に自分の配置物が最低でも1個、配置されていなければならない。
- D.3.4 **峠**: 矢倉コマのある広場は峠である。自分のターンの夕闇フェイズの終了時に峠を支配しているプレイヤーは、1VP を獲得する。
- D.3.5 **樹林**: 山岳マップにある、道と広場で囲まれたエリアは、木の絵が描かれているかどうかに関係なく、すべて樹林 (2.4) である。

E. 放浪部族キャラクターリファレンス

この章での君は、そのキャラクターカードを使用している部族プレイヤーを指す。

E.1 盗賊

E.1.1 初期アイテム: 🔊, 🗷, 🛣

E.1.2 特別アクション 盗み: 君は 🗷 1枚を使用することにより、放浪者コマと同じ広場にコマを配置しているプレイヤーの手札からランダムにカード1枚を獲得する。

E.2 修繕屋

E.2.1 初期アイテム: 4, 3, 6, 米

E.2.2 特別アクション 日常業務: 君は ☑ 1枚を使用することにより、 放浪者コマがある広場と一致する動物カード1枚を捨て山から探し 出して手札に加える(鳥カードは常に選択できる)。

E.3 森護り

E.3.1 初期アイテム: 🔊, 🗷, 🗷

E.3.2 特別アクション 隠れ家: 君は ☑ 1枚を使用することにより、アイテムタイルを3枚まで修理し、ただちに昼光フェイズを終えて夕闇フェイズを開始する。

E.4 さすらい人

E.4.1 初期アイテム: 🗐, 🗷, 🗷

E.4.2 特別アクション 焚き付け: 君は 1枚を使用することにより、放浪者コマがある広場で戦闘1回を発生させる。その戦闘の攻撃側と防御側プレイヤーが誰か、そしてどの配置物が除去されるかは君が決定する。これにより建物と専用トークンを取り除かれた場合、それによる VP は君が獲得する (3.2.1)。また、これにより敵対派閥 (9.2.9) の配置物が除去されたなら、君は悪名獲得 (9.2.9.III.a) による VP も獲得する。

E.5 仲裁者

E.5.1 初期アイテム: 🗷, 📝, 🗹

E.5.2 特別アクション 保護: 放浪者コマがある広場での戦闘では、ダイスを振る前に、防御側プレイヤーは君を戦闘に協力させるかどうか選択する。協力させるなら、君は1VPを獲得し、防御側の出目によるヒットの上限に対し、君の非損傷状態の図の数を加算する。なお、自分自身を協力させることはできない。

E.6 ならず者

E.6.1 初期アイテム: ▲, ▲, 承,

E.6.2 特別アクション 焦土:■1枚を使用し、それを放浪者コマがある広場に配置する。その広場に存在する敵の全配置物を取り除く。これ以降、その広場には、配置物を配置することも、そこに移動させることもできない。この時点で放浪者コマはその広場に留まるが、そこから移動したら戻ることはできない。

E.7 冒険者 [B.6.3]

E.7.1 初期アイテム: ▲, 🔊, 🗮

E.7.2 特別アクション 即興: クエストアクションを行うとき、ターン中に 1回だけ、任意の未使用のアイテム1枚を、任意の種類のアイテム1枚として使用することができる。なお、クエスト完了のために使用した後、それを損傷状態にしなければならない。

E.8 浪人 [B.6.3]

E.8.1 初期アイテム: 🔊, 🔊, 📝

E.8.2 特別アクション 一閃:戦闘中、ダイスを振った後で、 1枚を使用することにより、1追加ヒットを獲得する。

E.9 追立者 [B.6.3]

E.9.1 初期アイテム: 🗐, 🔊, 📝, 🗷

E.9.2 特別アクション ② 1枚を使用することにより、② を使用すること なく放浪者コマをマップ上の任意の広場(敵対プレイヤーの支配 広場を含めて)に移動させる。

法典の読み解き方

この法典を解釈するために以下の手引きが役に立つでしょう。

- Q1. あることを実行したい。ルールにはそれが実行できないとは書いていない。それなら実行できるか?
 - A1. アクションに関してなら、実行できると考えてください。
 - Q2. アクションには他プレイヤーの同意が必要なの?
 - A2. 同意が必要なアクションは存在しません。実行あるのみです。
- Q3. 何かを実行しないといけないような気がするけれど、ルールにはそれをやれとは書いていない。どうしよう?
 - A3. あなたの直感ではなく、ルールの語句にしたがってください。
- Q4. ルールで特定の用語やアクションが記されているけど、それとよく似た用語やアクションに対してもそのルールを適用していいの?

A4. いいえ! 似たような用語は含みません。例えば、「移動させる」と「配置する」は別の意味です。

法典に関する疑義があれば、次のウェブサイトで確認してください (英語です)。http://ledergames.com/root

早見表

クラフトアクション [4.1]

動物カード1枚をプレイし、その左下にあるコストと一致するクラフトツールを起動して、カードのクラフト能力を発動する。クラフトツールの動物種は、それが配置されている広場の動物種である(放浪部族はハンマーアイテムタイル)。ひとつのクラフトツールは1ターン中に1回しか起動できない。

即時効果のあるクラフト能力を発動したときは、その効果の適用後にカードを捨てる。即時効果の多くは、サプライのアイテムタイル1枚を獲得してVPを得るという効果となっている。その場合、指定されたアイテムタイルがサプライにないとクラフトアクションは行えない。

継続効果のあるクラフト能力を発動したときは、そのカードを自分の手元に配置する。プレイヤーは、こうして配置したカードに記されている効果を使用できる。すでに配置しているカードと同名のカードはクラフトアクションに使用できない。

移動 [4.2]

ひとつの広場に存在する自分の兵士コマの中から任意の数のコマを 選び、それらを隣接する別の広場に移す。移動を行うプレイヤーは、 移動元と移動先のどちらか、あるいは両方を支配していなければなら ない。それぞれのコマが1ターン中に移動する回数に制限はない。

戦闘 [4.3]

プレイヤーは、自分の兵士コマあるいは自分の放浪者コマがある 広場で戦闘を行うことができる。

第1ステップ: 防御側は奇襲カードをプレイできる。 プレイされたら、 攻撃側は奇襲カードでその効果をキャンセルできる。

第2ステップ:ダイス2個を振って、攻撃側は大きい方の出目、防御側は小さい方の出目を、ダイスの出目によるヒット数とする。ダイスの出目によるヒット数は、戦場に存在する自分の兵士コマの数が上限となる。その結果に追加ヒットを加算した数が、相手に与えるヒット数となる。防御側が戦場に兵士コマをもたないなら、攻撃側は1追加ヒットを得る。

第3ステップ:両プレイヤーが、与えられたヒットを同時に適用する。 与えられた1ヒットにつき、自分の配置物ひとつを除去する。最初に兵 士コマに適用し、その後に建物タイルや専用トークンに適用すること。

注意: 敵の建物タイルや専用トークンを除去するたびに1VPを得る。

準備 [5.1]

第1ステップ:派閥の割り当て後、開始プレイヤーを決めてランダムに着席する。各プレイヤーは派閥ボードと派閥の所有物を受け取る。

第2ステップ: 得点マーカーを得点表の0のマスに配置する。

第3ステップ:各プレイヤーはカード3枚を引いて手札にする。

第4ステップ: Rのついた4個の建物枠それぞれに遺跡タイルを配置する。

第5ステップ: サプライを作る。

第6ステップ:派閥概要カードを配り、ダイスを用意する。

第7ステップ:記号の順で派閥ボードに記された準備を行う。

コールはこのゲームを、遊び方を決して忘れさせてくれない弟と妹たちに捧げます。

カイルはこのゲームを、かわいい動物の絵を描いてとおねだりし続けてくれた子供たちに捧げます。



クレジット

デザイン: コール・ウェールレ

イラスト: カイル・フェリン

編集:ジョシュア・イエースレイ

基本コンセプト: パトリック・レーダー

ディベロップメント: Leder Games 社 St.Paul のスタッフ──パトリック・レーダー、コール・ウェールレ、ジェイク・トンディング、クレイトン・カプラ、ニック・ブラハマン、 そして勇敢なるジョシュア・

イエースレイ

グラフィックデザイン&レイアウト: コール・ウェールレ、カイル・フェ

リン、ニック・ブラハマン、ジェイミー・ウィレムス

校正:ケイト・アンラウ

『そびえる山のいきもの乱記』 クレジット

デザイン:パトリック・レーダー

ディベロップメント主任:ニック・ブラッヒマン