

Der Name Der Rose (薔薇の名前)

Stefan Feld 作

Umberto Eco 薔薇の名前 (伊語原題: Il Nome della Rosa) より

2~5 人 10 歳以上 75~90 分

西暦 1327 年の冬。北部アペニン山脈の人里離れた修道院。バスカヴィルのウィリアム—イギリスで学んだフランシスコ会の修道士—は、難しい使命を負って皇帝の特使として旅している。彼の使命は当時「清貧論争」と呼ばれた、フランシスコ会とアヴィニョン教皇庁のあいだの論争に決着を付ける会談を調停し、手配することにあつた。会談の時を待たずして、この修道院でのウィリアムの滞在には危険な試練が待ち受けていた。修道院で過ごす七昼夜にわたり、ウィリアムとその弟子アドソは、いくつかの怪奇な事件を目撃する。一人目の僧侶は豚の血に満ちた樽に溺れ、二人目の僧侶は、窓の外に落下し、三人目の僧侶は浴場に横たわって死んでいた。噂は修道院を駆け抜け、誰しも修道院長が何かを隠していると感じている。至る所で、敬虔な修道士達がせっせと証拠を覆い隠し、“確証”を消し去っている…。

ゲームの概要

ゲームの開始時、各プレイヤーは他のプレイヤーが見ることができないよう秘密裏に、証拠を隠蔽せんとする敬虔な修道士の役割が割り当てられます。ゲームの過程で、プレイヤーは彼ら修道士をできるだけ無実の方法で修道院を移動させます。

しばしば、彼ら修道士は、敬虔な人物としてのイメージを保つため、務めをこなす必要があります。彼ら修道士が、実際には務めがない建物の中で発見された場合は、疑惑が喚起されることとなります。

また、ウィリアムと彼の弟子アドソ自身が時には修道士に疑念を投じます…。

誰が最後に潔白な証明を持っているのでしょうか？誰が、彼ら修道士に対する最も小さな“確証”を持つことになるのでしょうか？誰が、この謎めいた修道士と不可解な秘密のエキサイティングなゲームに勝つのでしょうか？

セット内容

1 ゲームボード

8 プレイ駒

- ・“バスカヴィルのウィリアム”（茶色大きな駒 フード付き）
- ・“メルクのアドソ”（茶色小さな駒 フードなし）
- ・6 修道士（赤、青、白、灰、黒、橙）



2*6 マーカー（1 薄いものと1厚いものが6色分）

1 時間マーカー（ベージュ立方体）



カウンター：

- ・42 小正方形“仕事”タイル（裏面は日時計）
- ・5*6 中正方形色マーカータイル（裏面はAからE）
- ・3 大正方形“暴露”タイル
- ・14 イベントタイル



66 カード：

60 アクションカード（裏面は薔薇）

- ・28 建物
- ・24 修道士
- ・8 “ウィリアム/アドソ”



6 身分証明書（裏面は修道士）

- ・各色1枚（赤、青、白、灰、黒、橙）



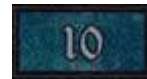
補足：プレイヤーが青と黒および白と灰、黒と灰で混乱するかもしれないことを注意してください。ゲームを始める前にカード表向きで皆に見せることをお勧めします。

ゲームの準備

- ・中央にゲームボードを置きます。建物の名前はラテン語で記載されています。
- ・14 枚のイベントタイルを裏向きのまま混ぜて、6 枚を取り出してゲームボードの脇に置きます。残りの 8 枚は表を見ないで箱に戻します。
- ・3 枚の“暴露”タイルを取って、イベントタイルの間に暴露タイルがイベントタイルの 1、3、5 枚目のあとに来るように置きます。



- ・6 個の薄円駒を青い “疑惑”トラックの 10 の位置に置きます。



- ・6 個の厚円駒を茶色い”確証”トラックの 5 の位置に置きます。



- ・ベージュの時間マーカーを日時計の青い位置 (0/24) に置きます。



- ・全ての 8 個のゲーム駒（ウィリアムとアドソを含む）をボード上の異なる建物に置きます。（ランダムで配置します）（プレイ人数に関わらず、常に全て 8 個の駒を置いてください）
- ・42 枚の仕事タイルを混ぜて、全ての建物に 2 枚ずつスペースに表向きで置きます。残りの 14 枚のタイルはゲームボードの脇に置いておきます。
- ・60 枚のアクションカードも混ぜて、裏向きのままゲームボードの脇に置いておきます。全てのプレイヤーは以下のものを受け取ります：
 - ・3 枚のアクションカード（他のプレイヤーには見せてはいけません）
 - ・裏面に同じ文字が書かれている、6 色の色マーカーを 1 セット（裏向きで置いておきます）。
 - ・1 枚の身分証明書（確実に、絶対に、他の誰にも内容を見せないでください！）（未使用の身分証明書を覗き見せずに箱に戻します！少なくとも 1 つはあるはずです！）

ゲームの手順

ゲームは 7 日目になったら終了します。1 ～ 6 日目には以下のように行います。:

- 1 : 一日の始まり = 次のイベントタイルを表向きにします (このタイルはこの一日の間に適用されます)。
- 2 : 日中 = 日時計上の時間マーカーが 1 周して青の位置 (0/24) に戻ってくるまで、アクションカードをプレイします。
- 3 : 一日の終わり = 日を終了させたプレイヤーはイベントタイルを取り、” 疑惑 ” ポイントから ” 確証 ” ポイントの変換が行われます。

最終日の 7 日目は疑惑ラウンドだけが行われます。

一日の始まり

次のイベントタイルを表向きにします。このタイルはこの一日の間に適用されます。

日中

(初日) スタートプレイヤーを無作為に選びます。

(二日目以降) 前日を終わらせたプレイヤーから始めます

(訳注: 日時計の時間マーカーは青い位置に戻さず、そのまま前日が終わった日時計の位置から始めるようです)。

その後は時計回りに手番を行います。

1. アクションカードを使用
2. 時間マーカーの移動
3. 修道士駒の移動
4. アクションの実行
5. カードを 1 枚引く

プレイヤーの手番には以下のことを行います。:

1) アクションカードを使用

手札の 3 枚の中から 1 枚を選んで使用して、捨て札置場としてアクションカード山札の脇に表向きに重ねておきます。

2) 時間マーカーの移動

カードに書かれている数字分だけ時間マーカーを前進させます (手持ちの時間チットを 1 枚返すごとに前進する時間を 1 時間減らすことができます。0 時間にすることはできません)。

3) 修道士駒の移動

8 個の修道士駒の中から 1 駒を、使用したアクションカードに従って移動させます。:

- ・修道士カードを使用した場合、カードに描かれた色の修道士を現在いる建物以外の好きな建物 1 箇所に移動させます。





・建物カードを使用した場合、カードに描かれた建物にこの建物にいない好きな修道士（ウィリアムとアドソも含む）を 1 駒移動させます（この建物にいる修道士には使用できません）。



・ウィリアム/アドソカードを使用した場合、ウィリアム（時間 5）もしくはアドソ（時間 0）を現在いる建物以外の好きな建物 1 箇所移动到させます。

4) アクションの実行

・修道士が移動した建物にその修道士の色の仕事タイルが少なくとも 1 個ある場合、彼にはしなければならない仕事があります（まったく疑わしくない行動です）。プレイヤーは修道士が移動した建物のその色の仕事タイル 1 個を手に入れて、“疑惑”トラック上のその色の修道士のマーカーをタイルの数字分だけ後退させます（ただし 0 は越えませんが）。



そして入手した仕事タイルを時計の面を表にして時間チットとして自分の前に置きます。仕事タイルが 2 個ある場合にはどちらか片方だけを取得できます（その建物の最後の仕事タイルを入手した場合には、新たに 2 枚の仕事タイルをボード脇に並べた中からとって建物に配置します）。

・修道士が移動した建物にその修道士の色の仕事タイルが 1 枚もない場合、彼は少し疑わしいです。“疑惑”トラック上のその色の修道士のマーカーを、建物にある仕事タイルの数字合計分だけ前進させます。（ただし 40 は越えませんが）プレイヤーは仕事タイルを手に入れることはできません。



・ウィリアムを 1 人以上の修道士が居る建物に移動させた場合、それら全ての修道士の“**確証**”トラック上の修道士マーカーを 3 前進させるか 3 後退させます。ウィリアムを動かしたプレイヤーは各修道士のマーカーを動かす方向を選べます。



・アドソを 1 人以上の修道士が居る建物に移動させた場合、それら全ての修道士の” 疑惑” トラック上の修道士マーカーを 5 前進させるか 5 後退させます。アドソを動かしたプレイヤーは各修道士のマーカーを動かす方向を選べます。



補足: ウィリアムかアドソを修道士が居ない建物に移動した場合には、何も起きません。

5) カードを 1 枚引く

アクションカードの山札上から 1 枚引いて手札に加えます。山札がない場合、捨て札置場をシャッフルして新たな山札にします。

一日の終わり

プレイヤー達は、ベージュの時間マーカーが日時計上の青い位置 (0/24) に乗るか通り過ぎるまで、時計回りの順に手番を行います。

一日を終了させたプレイヤーはイベントタイルを取り、” 疑惑” ポイントから” 確証” ポイントの変換が行われます。

A) ” 疑惑” ポイントが” 確証” ポイントに変換されます。修道士がより疑わしく振舞うほど、確証となって彼の前に立ちふさがります。

“疑惑” ポイントの最も高い修道士 > +5 “確証” ポイント
2 番目 > +4 “確証” ポイント
3 番目 > +3 “確証” ポイント
4 番目 > +2 “確証” ポイント
5 番目 > +1 “確証” ポイント
6 番目 > +0 “確証” ポイント

同順位の場合、全ての同順修道士が同じだけ前進します。次の順位に飛ばしたりしません!

(例: 「+5、+4/+4、+3/+3、+2」)

B) 全ての” 疑惑” トラック上の修道士マーカーを 10 の位置に戻します (” 確証” トラック上は残します)。

C) 一日を終了させたプレイヤーはイベントタイルを手に入れて、自分の前に裏向きで置いておきます。これらのタイルはゲーム終了時に +2 ” 確証” ポイントになってしまいます。

暴露

1、3、5日の終了後に暴露が行われます。

全てのプレイヤーは自分の担当する修道士ではない色の正方形色タイルを1枚秘密裏に選びます。全てのプレイヤーが選択したら同時に表向きにします（残りのゲームの間、表向きのままにします）。

このようにして表向きにされた色タイル1枚につき、その色の修道士の”確証”トラック上の修道士マーカーを2前進させます。

そして次の日が始まります。

最終日

最終日の7日目は疑惑ラウンドだけが行われます。

A) 全てのプレイヤーは、他の全てのプレイヤーがそれぞれ担当する色を考えて選びます。まず、自分の前に表向きにしてある色タイルを対応する色の仕事タイルに置き換えます（これはただ自分自身がどの色ではないかを示し続けておくだけのものです）。

次に、他の全てのプレイヤーの前に、そのプレイヤーの身分証明書だとあなたが思う色タイルを1枚ずつ（色の面をふせて）置きます。

B) 全てのプレイヤーがこれらのタイルを置き終わったら、色タイルと身分証明書を表にします。身分証明書と合致している色タイル1枚ごとに、”確証”トラック上のその色の修道士マーカーを前進させなければなりません。

2人プレイヤーゲーム > +12 ”確証”ポイント

3人プレイヤーゲーム > +6 ”確証”ポイント

4人プレイヤーゲーム > +4 ”確証”ポイント

5人プレイヤーゲーム > +3 ”確証”ポイント

C) 各プレイヤーの前にあるイベントタイル1枚ごとに、確証トラック上の貴方の身分証明書の修道士マーカーを2前進させます

D) 箱の中の未使用の身分証明書を明らかにして、その色の修道士マーカーを”確証”トラックから取り除きます。

E) 最も”確証”トラックの値が低い（自分の担当色の修道士マーカーが一番低い値の）プレイヤーが勝者です。同じ順位の場合、最も少ないイベントタイルを持っているプレイヤーが勝者です。それでも同じ順位の場合、それらプレイヤー全員が勝者です。

補足：スコアリングマーカーが”確証”トラックの50スペースよりも遠くに移動させなければならない場合は、再び”確証”トラックの0から開始し、ゲーム終了時にその色のスコアに50を追加します。

イベントタイトル

VERDACHT: SUSPICIOUS : 疑惑

毎ターン終了時、“疑惑”ポイントが最も高い修道士は”確証”ポイント+1する（すべての修道士の”疑惑”ポイントが同じ場合、効果は発生しない）。

VERBOTEN: FORBIDDEN : 禁制

文書館に移動した修道士は”確証”ポイント+2する。

DICHT DRAN: CLOSE : 閉鎖

ウィリアムを移動させたプレイヤーは、“確証”ポイント+2を1人か2人の修道士に振り分ける。

VERFANGLICH: COMPROMISING : 不名誉

ウィリアムかアドソが増減させる”疑惑”ポイントや”確証”ポイントは、2倍になる。

DUBIOS: DUBIOUS : 疑い

全ての移動した修道士は”確証”ポイント+1する。

ERWICHT: CAUGHT : 捕らえた

1日の終了時に、“疑惑”ポイントから変換されて得る”確証”ポイントは2倍になる。

RATSELHAFT: PUZZLING : 困惑

修道士をウィリアムの居る場所に移動させたプレイヤーは、“確証”ポイント+2を1人か2人の修道士に振り分ける。

FLEIZIG: EFFORT : 尽力

アクションカードを使用した際に、2度効果を使用できる（時間マーカは1度分のみ移動する）。

UNGLAUBIG: FAITHLESS : 不貞

プレイヤーが修道士を聖堂に移動させたとき、他のプレイヤーは時間チットを1個失う（1個でも持っていれば）。

HEIKEL: TRICKY : 巧妙

毎ターン終了時、移動した修道士はアクションカードの時間数字分だけ”疑惑”ポイントを得る。

UNAUFALLIG: INVISIBLE : 不可視

他に誰も居ない建物に移動した修道士は” 確証” ポイント- 1 する。

FORSCHEND: QUESTIONING : 質問

修道士が他の修道士がいる建物へ移動したとき、それら全ての修道士の” 確証” ポイント + 1 する。

EILIG: HURRY : 急ぎ

誰も時間チットを使用することができない (入手することは出来る)。

MITTEILSAM: INFORMATIVE : 情報

ウィリアムがアドソと同じ建物に移動したとき(逆の場合も)、1 日終了時のように” 疑惑” ポイントが” 確証” ポイントに変換される (その後、各修道士の” 疑惑” ポイントを 1 0 に戻す) (すべての修道士の” 疑惑” ポイントが同じ場合、効果は発生しない)。