

スモールワールド オブ
Small WORLD
ウォークラフト
Philippe Keyaerts
WARCRAFT

ルールブック

アゼロスに新たな夜明けが訪れる。これまでと同じような一日、そしてこの先も変わらない一日だ。『ワールド・オブ・ウォークラフト』の支配を争う無慈悲な戦いの一日だ。この『スモールワールド』の地は全員にとって狭すぎるだけではない。それはアライアンスとホードという二つの陣営の終わりなき紛争が行われる場所なのだ。さあ、夜明けだ。戦いの最前線へ乗り込む時だ。



DAYS OF
WONDER

ゲームの内容物

◆ ゲームボード 6枚 (両面印刷、サイズ別:大型2枚、中型2枚、小型2枚)

◆ 『World of Warcraft』の種族のパナー 16枚。アクティブ状態はカラーで、衰退時はグレーで表示されています。



オークのアクティブ面と衰退面

◆ 特殊パワーバッジ 20枚



◆ サマリーシート 5枚 (各プレイヤー1枚ずつ)。

◆ 下記のゲームパーツ



◆ 勝利コイン 110枚:



◆ 種族トークン 179枚、マーロックトークン 15枚



◆ 増援部隊ダイス 1個



◆ ラウンド表示表 1枚、ラウンドマーカー 1枚

◆ チーム戦ルールシート 1枚

◆ このルールブック

3人ゲームのセットアップ



ゲームのセットアップ

このゲームを初めてプレイする場合、すべてのゲームパーツを台紙から切り離してください。それを種類別に分けて、それぞれを指定された収納場所にしまってください。特定の種類のゲームパーツは、ゲームの箱に入っている取り外し式収納トレイに収納できます。それ以外のゲームパーツは、ゲームボックスのトレイに収納できます。トークン類の収納方法については、10ページの付録1の図を参照してください。



プレイヤー数に応じて、ランダムにゲームボードを選びます。

◆5人ゲーム：大型2枚+中型1枚+小型2枚。

◆4人ゲーム：大型1枚+中型2枚+小型1枚。

◆3人ゲーム：大型1枚+中型1枚+小型1枚。

◆2人ゲーム：大型1枚+中型1枚。

ボードのサイズは、地域の一つに「S」「M」「L」のいずれかのアイコンで示されています。それをテーブルの中央に、互いに若干のスペースを空けて配置します。各ボードは島を意味します。並べ方はゲームには特に影響しません。

S

小型

M

中型

L

大型

✖ ラウンド表示表をボードの脇に置き、最初のスペースにラウンドマーカーを配置します①。この表示表で、ゲームの進行状況を管理します。ラウンドマーカーが表示表の最後のスペースにあるラウンド(プレイヤー数によって異なります。5人ゲーム：8ラウンド、4人ゲーム：9ラウンド、2-3人ゲーム：10ラウンド)が終了すると、ゲームは終了となります。

✖ 取り外し式収納トレイ(すべての種族トークンが入った状態の物)を取り出し、蓋を開けてマップの横に配置します②。

✖ すべての種族バナーをシャッフルして、そこからランダムに5枚を引き、表向き(カラー側を上)にしてマップの横に並べます③。残りの種族バナーは、表向きの1つの山にして、並べた種族バナーの一番下に配置します④。特殊パワーバッジを、種族バナーと同じ要領でシャッフルして、並べてある種族バナー5枚の横にランダムに1枚ずつ、曲線をあわせるように配置します。残りのバッジは1つの山にして、種族バナーの山の左側に配置します⑤。これで、テーブル上には、山になっているものも含めて全部で6つの種族バナーと特殊パワーバッジの組み合わせがあることになります。

✖ マップ上のマーロックのシンボルがある地域に、マーロックトークンを1枚ずつ配置します⑥。マーロックは原始的な種族で、アゼロス全域にわたって生息し、ゲームの開始時にはいくつかの地域に存在しています。『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』では、マーロックは衰退している種族として扱います。



✖ マップの山の表示されている地域に、山岳地帯トークンを1枚ずつ配置します⑦。



✖ アーティファクトと伝説の地マーカーを合わせてシャッフルします。そこからランダムにプレイヤー数と同じ枚数を選び、各ボードに1枚ずつ、「S」「M」「L」のアイコンのある地域に裏向きに配置します⑧。

✖ 各プレイヤーに「1」の勝利コインを5枚ずつ配ります⑨。残りの勝利コイン(「3」、「5」、「10」を含めて)は、ゲームボード横のプレイヤー全員の手が届く場所に、勝利の隠し場所として蓄えておきます。このコインは、ゲーム中には通貨として使用し、ゲーム終了時の勝者決定の手助けをします⑩。

重要なお知らせ

もしも、あなたが既にスモールワールドをプレイしたことがある場合には、このアゼロスの世界も似たように見えるでしょう。『World of Warcraft』の世界で戦う種族は元のゲームとは異なるように見えるかもしれませんが、ゲームのシステムはほとんど同じです。

新しいルールや、異なっているルールには、このアイコンが表記されています。



ゲームの目的

アゼロスは広大で威厳のある世界です。しかし、他と土地を分かち合うことに不満を持ち、常に領土を拡大しようとしている種族にとっては、十分な広さがあるわけではありません。そこに加えて、ほとんどの種族が互いに終わりのない戦いを繰り返す陣営に所属していることで、物事はさらにややこしい事態になっています。一方、陣営に属さない種族は、この古からの不和を逆手にとって、自分たちが手に入れ繁栄させるための地を手に入れようとしています。

プレイヤーは、『World of Warcraft』の種族と特殊パワーのコンビネーションを選んで、種族の特徴やスキルを使用し、ときには弱いものを犠牲にして、周囲の地域を征服して勝利コインを集めなければなりません。いくつかの地域に部隊（種族トークン）を配置し、接している土地を征服することで、自分のターンの終了時に自分が占領している地域毎に勝利コインを獲得できます。やがては、自分の種族は（自分が踏み潰してきた者達のように！）増えすぎてしまい、自分の文明を捨てて、他を探る必要が出てきます。自分の帝国を衰退させ、新たなものに乗り換える時が、『World of Warcraft』の地を新たに支配する勝利への鍵になるのです！

ゲームの開始

最近ビデオゲームをプレイしたプレイヤーが先手プレイヤーになり、自分の第1ターンをプレイします。その後、各プレイヤーのターンは時計回り順に進行します。プレイヤー全員が1回ずつターンをプレイすると、次のラウンドが始まります。

先手プレイヤーは、ラウンド表示表のラウンドマーカーを1スペース進め、自分の新しいターンを実行し、その後他のプレイヤーも順番にターンを実行します。

ラウンドマーカーがラウンド表示表の最後のスペースへ到達すると、プレイヤー全員が1回ずつ最後のターンをプレイし、ゲームは終了になります。勝利コインを最も多く集めたプレイヤーがゲームの勝利者となります。

1. 第1ターン

ゲームの第1ターンは、各プレイヤーは以下を実行します。

1. 種族と特殊パワーの組み合わせを1つ選ぶ
2. 地域を征服する
3. 勝利コインを獲得する。

1. 種族と特殊パワーの組み合わせを1つ選ぶ。

プレイヤーは、テーブル上に見えている6つの種族と特殊パワーの組み合わせ（列の一番下の種族と特殊パワーの山の一番上の組み合わせも含む）の中から1つを選びます。

列内の位置によって組み合わせのコストは異なります。1つ目の組み合わせ（列の一番上にあるもの）は、コストはかかりません。他の組み合わせは、列が下になるにしたがって勝利コイン1ずつコストが増えていきます。

各組み合わせのコストは、選んだ組み合わせより上の位置にある組み合わせの上に、勝利コイン1ずつ置く形で支払います。



プレイヤーがすでに勝利コインが置いてある組み合わせ（前のプレイヤーが組み合わせを獲得するときに勝利コインを置いたもの）を選ぶ場合、置いてある勝利コインごと手に入れることができますが、その組み合わせのコストは支払わなければなりません。

プレイヤーは自分が選んだ組み合わせを表向きにして自分の手前に置き、種族バナーに表示されている数値と特殊パワーバッジに表示されている数値の合計枚数分のその種族のトークンを、取り外し式収納トレイから取り出します。

（フォーセイクンのように）特に説明がないかぎり、ゲーム全体を通じてプレイヤーが配備できるこの種族トークンは、この枚数だけになります。

その一方で、伝説の地や種族パワーによって、ゲーム中に収納トレイから追加の種族トークンを得る場合でも、物理的に使用可能な上限枚数を超えて獲得することはできません。そのため、すでにボード上に20枚のフォーセイクントークンがあるプレイヤーは、トークンのうち何枚かが再び使用可能になるまで、フォーセイクンのパワーを使用することができません。



最後に、選択して抜けた列の中の組み合わせを補充します。補充方法は、下から上へ空いた部分へ組み合わせを（勝利コインが乗っている場合はそのまま）1つずつずらし、山の上の新しい組み合わせを公開します。この結果、テーブル上には常に6つの組み合わせが見えることとなります。種族バナーや特殊パワーバッジの山が切れたら、捨てたタイルをシャッフルして新たな山を作ります。



種族と特殊パワーの組み合わせの補充の例

2. 地域を征服する

プレイヤーの種族トークンは、マップ上の地域を征服し、その占領した地域から勝利コインを獲得するために使用します。

▶ 最初の征服

プレイヤーは任意の島から始めることができますが、最初はその島のいずれかの**進入地域**（錨アイコンで示された地域）1つを征服しなければなりません。進入地域を征服する場合はプレイヤーは海を旅してその地域に3枚以上の種族トークンを配備する必要があります（後述）。

▶ 地域の征服

地域を征服するためには、プレイヤーは以下の配備が可能でなければなりません。

- ◆ 種族トークン2枚
- ◆ そこにあるウィスプの壁・岩・山岳地帯それぞれ1枚につき、種族トークン+1枚
- ◆ その地域が進入地域で、すでに同じ種族が占領している地域と隣接していない場合、**旅コスト**として種族トークン+1枚（これは遠くの地から海を越えて旅することの難しさを意味します）
- ◆ その地域にすでにあるマーロックや他の種族のトークンそれぞれ1枚につき、種族トークン+1枚

海や湖は通常は征服できませんが、それが可能な場合（ナーガ等）、種族トークンは2枚必要で、そこを支配しているプレイヤーには通常の勝利コイン1枚が与えられます。

地域を征服したら、プレイヤーはこの地域の征服に使用した種族トークンを、マップ上の境界線の内側へ置かなければなりません。この

トークンは、ターン終了時にプレイヤーが自分の部隊を再編するまでそのまま残します（6ページの部隊の再配備を参照）。



ボードに入るためには、最初にいずれかの**進入地域**を征服しなければならない。マーロックが占領している**畑の進入地域**から上陸する場合、プレイヤーは大事な種族トークンを4枚使用しなければならない。

重要事項：種族や特殊パワーの効果に関係なく、プレイヤーは新たな征服を始めるためには、常に1枚以上の種族トークンを所持している必要があります。

▶ 敵の損害と撤退

征服される前にその地域が他のプレイヤーに占領されていた場合、そのプレイヤーは即座にその地域にある自分の種族トークンすべてを自分の手元に戻さなければなりません。そして、以下のことを実行します。

- ◆ **自分の種族トークン1枚をゲームから取り除き、収納トレイにしまいます。**
- ◆ **残りの自分の種族トークンをそのまま手元に保持し、現在のプレイヤーのターンの最後のアクションで、自分の種族が占領している他の地域（もしあれば）で再配備します。**

種族トークンが残っている地域での再配備は、必ずしも撤退してきた地域に隣接している必要はありません。このターンにあるプレイヤーが支配している地域すべてが攻撃され、手元の種族トークンは残っていてもボード上の種族トークンが1枚もなくなった場合、自分の次のターンに最初の征服をすることで再配備が可能になります。

トークン1枚のみが守っている地域が奪われた場合、守っていたトークンは捨てます。これは通常は、守っているトークンがマーロックであるか、衰退している種族に属するトークンである場合に適用されます（8ページの**衰退させる**を参照）。

注意：プレイヤーは自分の所有する衰退トークンが支配する地域を征服することを選択できます。これによりトークンは失いますが、自分の新たなアクティブの種族トークンが占領するためのより有益な進軍手段を得ることができます。

山岳地帯は動かすことができず、その場所に残って新たな征服時に防御力になります。

🏆 > 征服を続ける

アクティブプレイヤーは、必要な枚数の種族トークンが残っていれば、この征服の手順を自分のターン中に好きな回数だけ繰り返して複数の新たな地域の征服をすることができます。

新たに征服する地域は、自分の種族と特殊パワーの組み合わせで許可されていないかぎり、以下を満たす必要があります。

- ◆ 自分のアクティブな種族トークンがすでに占領している地域に隣接している（境界線を共有している）

または

- ◆ ボード上の任意の進入地域。この場合、その進入地域が現在の自分の地域と隣接していない場合、(旅コストとして) トークンが+1枚必要となります。



フォーセイクの団は、畑の地域の征服に成功した後、隣接するコボルドたちの丘へ進軍する。

> 最後の征服の試みと増援部隊ダイス

プレイヤーは、自分のターンの最後の征服の試みをしているときに、他の地域を完全に征服するために残りの種族トークンが足りなくなることがあります。このプレイヤーは、未使用の部族トークンを1枚以上所持していれば、征服するために不足しているトークン数が3枚以下の地域を選択して、自分のターンの最後の征服を試みることができます。征服しようとする地域を選択したら、プレイヤーは増援部隊ダイスを1回ふります。最後に征服の対象となる地域は、必ずダイスをふる前に選択しなければならぬことに注意してください。その地域は、征服可能な地域の中で一番弱い地域を選択する必要はなく、ダイスの目が良ければ征服可能な地域であれば選択できます。

ダイスの目の値と残っていた種族トークンの枚数の合計が、その地域を征服するために必要な種族トークンの枚数に達していれば、プレイヤーは残りの種族トークンをその地域に配備します。達していない場合、残りのトークンは自分がすでに支配している地域の1つに配備します。どちらの場合でも解決後に、このプレイヤーターンの征服は即座に修了します。



戦力不足にもかかわらず、幸運な増援部隊ダイスの目のおかげで、フォーセイクのプレイヤーはこのターンの最後の征服で山岳地帯をなんとか支配できた。

> 部隊の再配備

自分のターンの征服を終えたプレイヤーは、ボード上の自分の種族トークンを自由に再配備できます。再配備の方法は、自分の種族が支配している地域間（隣接している必要はありません）で、自分の種族トークンを移動させます。ただし、自分が支配している地域それぞれには、必ず1枚以上の種族トークンを残さなければなりません。



プレイヤーは、自分の地域内でフォーセイクの部隊を再配備した。この再配備には、フォーセイク種族の能力（このターン中に、マーロックトークン1枚とコボルドトークンを失わせ、その1枚につき勝利コイン1を支払うことで最大2枚まで追加のトークンを受け取れるが、フォーセイクのプレイヤーは1枚のみ受け取ることにした）による追加のフォーセイクトークン1枚も含まれている。

3. 勝利コインを獲得する

🏆 これですターンは終了し、ターンプレイヤーはマップ上の自分の種族トークンが支配している地域1つにつき勝利コイン1ずつを勝利の隠し場所から獲得します。また、プレイヤーは自分の種族や特殊パワーや伝説の地やアーティファクトの能力により追加の勝利コインを獲得することもあります。



🏆 アライアンスとホードの陣営ボーナス

ほとんどの種族は、遠い昔から争いを続けている2つの陣営であるアライアンスかホードのいずれかに属しています。ある陣営の種族がもう一方の陣営の種族を攻撃した場合、**陣営ボーナス**が与えられます。プレイヤーは、敵対する陣営に属する種族を1つ撃退するたびに、ターン終了時に勝利コイン1を獲得します。

◆ 1つの種族の地域を複数征服しても、特に指示がある場合を除き（バトルグラウンド等。14ページを参照）、獲得できるのは勝利コイン1のみです。

◆ アクティブな種族と衰退している種族は、同じプレイヤーに属していても別な種族として数えます。



一部の種族はアライアンスにもホードにも属していません。この種族は中立です。この種族がアライアンスやホードの種族の地域を征服してもボーナス勝利コインは獲得できません。中立種族の地域をアライアンスやホードの種族が征服した場合も同様です。



ナーガは中立種族の一例です。



フォーセイクンを衰退させた後、プレイヤーはホードに属する考古学者のブラッドエルフで戻ってきた。

彼らは最初にドワーフのいる進入地域を征服し、さらにヒューマンが支配する隣接する地域を2つ征服した。

ターン終了時、このプレイヤーは陣営ボーナスとして勝利コイン2を獲得する。これは征服した地域にいたアライアンスの種族1つにつき勝利コイン1である（ドワーフで1、ヒューマンで1）。



ブラッドエルフの特殊パワーはアクティブ状態にあり、ブラッドエルフは魔法の地域1つを支配しているため、ボーナス勝利コイン1を獲得した。同じプレイヤーの葉草学者のフォーセイケンのパワーは、フォーセイケンが衰退させられたためアクティブではない。そのプレイヤーはフォーセイケンが支配している地域1つにつき勝利コイン1を獲得するが、ボーナス勝利コインは獲得できない。

▶ 衰退した種族による得点

ゲームが進むにつれて、プレイヤーはマップ上に他の種族のトークンを持つことになるでしょう。これらのトークンは、自分が衰退させた初期の種族の末裔です（後述の衰退させるを参照）。

衰退したトークンが支配している地域も、ターン終了時にそれぞれ勝利コイン1ずつもたらします。種族や特殊パワーの効果で特に明記されていないかぎり、その種族バナーや特殊パワーによるボーナス勝利コインを得ることはできません。

プレイヤーは自分が獲得した勝利コインを一緒にの山にして保持し、常に他のプレイヤーから合計数がわからないようにします。最終得点は、ゲームが終了するまで明らかにしません。プレイヤーは、必要があればいつでも自分のコインを勝利の隠し場所で両替することができます。

2. その後のラウンド

その後のラウンドでは、先手プレイヤーが表示標のターンマーカーを1スペース移動して、時計回り順にゲームを進めます。各プレイヤーは自分のターンに、以下のうちいずれかを実行しなければなりません。

- ◆ 新たな征服をして自分の種族の範囲を拡大する。

または

- ◆ 自分の種族を衰退させ、新たな種族を選択する。

この後、プレイヤーは再度勝利コインを獲得します（7ページの勝利コインを獲得するを参照）。

新たな征服による拡大

▶ 部隊の用意

プレイヤーは、自分が支配する地域それぞれに種族トークン1枚ずつを残して、それ以外すべての自分のアクティブな種族トークンをマップから自分の手元に戻し、新たな地域の征服に使用します。

▶ 征服

新たな地域の征服に関するルールは、5ページの地域の征服と同じです。ただし、最初の征服に関するルールは、新たな種族がマップに加わる時のみ適用します。

▶ 地域の放棄

新たな地域の征服には、手元に戻った種族トークンしか使用できません。それ以上の数の種族トークンを解放したい場合、いくつか（またはすべての）地域に種族トークンをまったく残さないことを選択できます。しかしこの場合、このような放棄された地域は、支配されている地域とはみなされず、勝利コインも獲得できません。プレイヤーが支配していた地域すべてを放棄することを選択した場合、次の征服は最初の征服（5ページの最初の征服を参照）と同じルールを適用しなければなりません。

衰退させる

プレイヤーが、自分のアクティブな種族が拡大しすぎて、効率よく拡大させる勢いがなくなった、または近隣からの脅威が増えて防戦一方になると感じた場合、その種族を衰退させて、自分の次のターンの開始時にテーブル上の選択可能な種族と特殊パワーの組み合わせを新たに選択することができます。

この具体的なやり方は、まずプレイヤーは自分の現在の種族バナーを裏返しにして、すべてのプレイヤーにグレーの衰退面が見えるようにします。特殊パワーバッジは、特に指示（守備隊や湿地済みのパワー等）がないかぎり効果がなくなるため捨て札にします。

また、その種族トークンは、支配している地域に各1枚ずつ裏返しにして残し、それ以外すべてをマップから取り除いて収納トレイに戻します。

注意：状況によって（トーレンの種族パワーや、「威圧的な」の特殊パワーの使用後など）、複数の衰退した種族のトークンが1つの地域にいたり、その地域の防御を強化する場合があります。そのような地域が征服された場合、すべての衰退しているトークンは捨てられます。

各プレイヤーは、マップ上には衰退した種族は常に1種類ずつしか配置できません。あるプレイヤーが新たに種族を衰退させたときに、先に衰退させた種族のトークンがまだボード上に残っている場合、新たな衰退種族のトークンを裏返す前に、古い衰退種族のトークンは即座にマップから取り除いて収納トレイに戻します。

マップから消失した種族の種族バナーは、テーブル上の種族バナーの山の一番下か、種族バナーの列に一番下の空いているスペース（もしあれば）に置きます。また、衰退した種族の最後の地域が征服されて、最後の種族トークンがマップから取り除かれても同様です。



プレイヤーはブラッドエルフを衰退させることした。
そのプレイヤーはボード上に衰退した葉草学者の
フォーセイコンの種族が残っているが、残念ながら時間切れだ！
彼らの末裔はマップから消え、種族バナーは
種族バナーの山の一番下に置いた。

種族を衰退させたプレイヤーは、このターンは征服をすることはできず、勝利コインを受け取った後、ターンを即座に終了します！ このプレイヤーは、新たに衰退させられたトークンが支配する地域1つにつき勝利コイン1を獲得できますが、特に明記されていないかぎり、衰退した種族バナーや捨て札にした特殊パワーによるボーナス勝利コインを得ることはできません。

このプレイヤーは、次のターンに選択可能なテーブルの列の中から新たな種族と特殊パワーの組み合わせを1つ選択します。その後、最初

のターンのルールに従ってゲームを進めます。異なる点は、自分のターンの勝利コインの獲得フェイズに、新たな種族が支配する地域だけでなく、衰退した種族が支配している地域からも勝利コインを獲得できるという点です。

注意：マーロックは常に、どのプレイヤーにも属していない衰退している種族とみなされます。



考古学者のブラッドエルフにも衰退させられるときが来た。
彼らのトークンは現在支配している地域それぞれに
裏返しにされて残る1枚ずつを除き、すべてが取り除かれる。
彼らの種族バナーは裏返しにされ、
特殊パワーバッジは捨て札となる。

テーブル上の新たな種族バナーと特殊パワーバッジの組み合わせの山の特殊パワーバッジが足りなくなるというめったにない事態が発生した場合は、これまでに捨て札になった特殊パワーバッジをシャッフルして山札に加えます。

ゲームの終了

ラウンドマーカーが、ラウンド表示表の最後のスペースに達し、プレイヤー全員が最後のターンを実行したら、各プレイヤーが所持する勝利コインを公開し、コイン数を計算します。獲得した勝利コイン数が最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合、ゲームボード上に残っている種族トークン（アクティブなものや衰退したものの合計数）が多い方を勝者とします。



付則

I. 収納トレイの利用法

『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』の箱の中にはたくさんのゲームパーツの台紙が入っているため、すべてのトークン類やコインを切り離してしまうと、プラスチックの収納トレイの一番上の部分と箱のふたの間に、大きな空間ができてしまいます。箱を立てた状態でゲームを保管したい場合、ゲームボードとその下に収納したトークン類すべてが箱の中で動き回り、バラバラになってしまう恐れがあります。

これを防ぐために、以下の1回で済む作業をお勧めします。すべてのゲームパーツを台紙から切り離したら、残った台紙を捨てずに、テーブルの上に重ねておきます。その後、ゲームの箱の底に収納してある

プラスチックの収納トレイを引き抜きます。このトレイは薄いプラスチック製なので、壊れないように注意して引き抜いてください。次に、ゲームパーツを抜き去った台紙を空になった箱の底に重ねて収納し、その上にプラスチック製の収納トレイを乗せて収納します。これで箱が底上げされ、収納トレイとふたの間の空間が埋まります。こうすれば、ゲームパーツが箱の中で動き回る心配をせずに、箱を垂直に立ててゲームを保管することができます。

下の図は、様々なゲームのトークン類、マーカー類、コイン類をどこに収納したらよいかを示しています。取り外し式収納トレイは、種族トークンを種類別に分けて収納します。このトレイは、様々な種族トークンの配置に便利のように、いくつかの大きさのスペースを用意しています（マロックのトークンはメインの収納トレイにしまってください）。その他のコイン類、トークン類、マーカー類は、箱のメインの収納トレイの、指定された場所に収納します。ゲームボード、サマリーシート、ルールブックは、このトレイの上に重ねて収納します。



II. 『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』の種族と特殊パワー

『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』には、16種類の種族と、20種類の特殊パワーがあります。

各種族には、固有の種族バナーと、どの特殊パワーバッジとの組み合わせでも配備するのに十分な枚数の種族トークンがあります。

各特殊パワーバッジには、組み合わせた種族の利益となる独自の能力があります。

種族トークンは、その種族がアクティブな状態のときはカラー面を表にしてマップへ配置し、その種族が衰退するとカラー面を裏向きにします。

特別な指示がない限り、アクティブな種族バナーの能力と、それと組み合わせた特殊パワーバッジの能力は累積し、その種族が衰退すると能力は適用しません。

空いていない地域とは、1枚以上のマロックまたは種族トークン（アクティブ時、衰退時のどちらでも）が置いてある地域のことを指します。山岳地帯マーカーやアーティファクトや伝説の地トークンが置かれていて、マロックも種族トークンも置かれていない地域は、空いている地域とみなします。

種族



ブラッドエルフ

ブラッドエルフは魔法を渴望しています。彼らは自分のターン終了時に占領している魔法の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



増援部隊ダイスをふって、そこを征服するためのコストをその分下げることができます。その空襲が可能な最後の征服の場合、増援部隊ダイスを2回ふることになります。1回はノームの能力により、1回は通常の最後の征服の試みによるものです。



ドラナイ

各相手プレイヤーのターン中、ドラナイは聖なる光を求めることができます。そのターンで（征服や他のパワーにより）捨てるトークンのうち1枚目はプレイヤーの手元に残り、通常どおりに再配備されます。以降の損害は通常どおりに捨てられます。



ゴブリン

ゴブリンのターンの終了時、ゴブリンが占領している地域に隣接する地域のうち、相手のアクティブな種族のいる望む数の地域に爆弾を置けます。



最初にゴブリンの種族を選んだとき、爆弾トークン12枚を裏向きにシャッフルして重ねて爆弾の山にします。爆弾を隣接する相手の地域に置く場合、爆弾の山の一番上のトークンを裏向きのまま（内容を見ずに）置きます。ただし、各地域には爆弾は1枚しか置けません



ドワーフ

ドワーフが山岳地帯の地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を2枚少なくすることができます（最低1枚は必要）。



あなたの次のターンの開始時、爆弾トークンのある地域をまだいずれかの相手が占領している場合（この時点でその種族が衰退していても）、その爆弾トークンを公開します。爆発の場合、それは成功した征服（相手は種族トークンを1枚失い、他は通常どおり再配備のために回収する）とみなしますが、その地域は空いた状態になります。不発は効果無しです。いずれの場合も、その爆弾トークンは箱に捨てます。

あなたの次のターンの前にその地域が空きになった場合、その爆弾トークンは爆弾の山の上に、内容を見ないまま戻します。



イセリアル

イセリアルはアーティファクトの収集家です。自分の各ターン中に1回、自分が支配している地域に隣接する地域のアーティファクト1つを自分の地域に移動することで盗む（ただしそのアーティファクトのパワーを使用してもよい）か、または、伝説の地がある地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を2枚少なくすることができます（最低1枚は必要）。



ゴブリンが衰退したとき、以前のターンに置いた爆弾トークンはすべて公開し、その効果を通常どおりに適用します。爆弾の山のトークンがなくなったら、ゴブリンはそれ以上爆弾をボードに置けません。



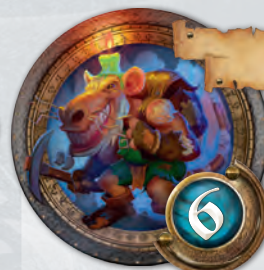
ヒューマン

ヒューマンはホードでないプレイヤーに戦略的地域を指示します。ヒューマンの各ターンの終了時に、アライアンスでない地域2つまでに（必要ならボード上から回収して）軍事目標トークンを置きます。ホードでないプレイヤー（ヒューマン自身を含む）が軍事目的トークンのある地域の征服に成功した場合、そのプレイヤーはボーナス勝利コイン2を獲得し、そのトークンをヒューマンのプレイヤーに戻し、その地域を征服したプレイヤーがヒューマンでないならヒューマン自身もボーナス勝利コイン2を獲得します。ホードのプレイヤーが軍事目的トークンのある地域の征服に成功した場合は何も起こらず、トークンもそのままその地域に残ります。



フォーセイケン

フォーセイケンには敵の死体を自分たちの部隊に引き入れることができます。彼らがいずれかの種族トークン（アクティブでも衰退でも）を1つ失わせるたび、勝利コイン1を支払って追加のフォーセイケンの種族トークンを1つ得ることができます。追加のトークンはこのターンの最後の征服の後、再配備ステップの前に受け取ります（次のターンまでは征服には使用できません）。



コボルド

地底に住むコボルドは、洞窟から突如出現します。彼らは任意の大洞窟の地域を、隣接しているかのように攻撃できます。コボルドは最初の征服の際に大洞窟の地域を侵入地域のように使用でき、そうした場合は旅コストとしての種族トークン+1枚を支払いません。



ノーム

ノームは飛行マシンのおかげで、自分の各ターン中に1回、ボード上の任意の地域1つに空襲を仕掛けることができます。ノームはその地域を隣接しているかのように扱うことができます。さらに、その地域が選ばれた後、その空襲の前に





ナーガ



ナーガは他の種族と異なり、海中での生活に慣れているため、海や湖の地域を征服できます。彼らは最初の征服として海や湖の地域を征服でき（種族トークンが2枚必要）、そこから拡大することができます。ナーガを衰退させる場合、海や湖にそのまま残ります。

あるいはなんらかの理由で種族トークンを除去させる場合、その前に彼らは勝利コイン2をパンダレンに支払う義務があります。この勝利コイン2は、その相手がそのターンにパンダレンを複数回攻撃する場合でも、1回のみ支払います。パンダレンは自身の各ターンの開始時に、調和トークンをすべて回収します。



トーレン



彼らは大型で手強い戦士で、種族トークン2枚未満では地域を支配（あるいは征服）しません。ただし、征服された場合はトークン1枚を失います。トーレンのトークンはどの状況でも単独では存在できません。これには部隊の用意フェイズを含みます。なんらかの理由で種族トークンが1個のみ残る場合、トーレンのプレイヤーはすでに自分が支配するいずれかの地域にそのトークンを再配備しなければなりません。衰退させる場合、トーレンは各地域にトークンを（1枚残す代わりに）2枚残します。



トロール



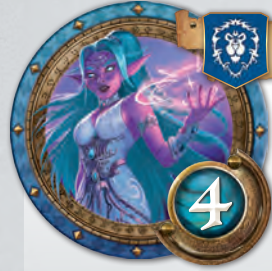
狡猾な戦士として知られるトロールは、任意の空いていない地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができます（最低1枚は必要）。



ウォーゲン



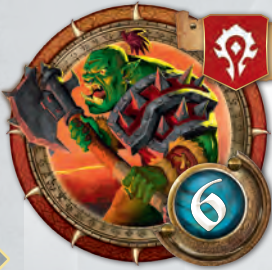
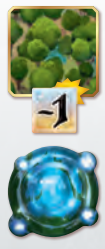
ウォーゲンの各ターンの開始時、彼らは人の姿をとる（ただちにボーナス勝利コイン2を得る）か、ウォーゲンの姿をとる（勝利コイン1を支払う。このターンのすべての征服は、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができる。ただし最低1枚は必要）かを選ぶ義務があります。



ナイトエルフ



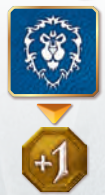
ナイトエルフが森林の地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができます（最低1枚は必要）。ナイトエルフが森林を征服するたび、そこにウィスピの壁を1枚置きます。ウィスピの壁は防御の際にトークン1枚に数え、衰退の際もそのまま残りますが、その地域が征服されたり空いたりした場合には取り除きます。



オーク



オークは生まれつきの征服者です。アライアンスが支配する地域を1つ征服するたび、ボーナス勝利コイン1を獲得します。このパワーは通常の陣営ボーナスと累積します。



パンダレン



パンダレンの各ターンの終了時、彼らはこのターンに自分が攻撃しなかったアクティブな種族を担当する各プレイヤーに調和トークンを1個渡します（第1ターンの場合、種族をまだ選んでいないプレイヤーにも渡します）。調和トークンを持っているプレイヤーがパンダレンを攻撃する（征服を試みる、



特殊パワー

下記の特殊パワーの説明において、特殊パワーは組み合わせられた種族にのみ適用されます。特別に指示されない限り、これは通常、あなたが先に衰退させた種族のトークンは含みません。

以下のリストは、これら特殊パワーにより得られる恩恵についての詳細です；特殊パワーを種族バナーと組み合わせる時に追加で受け取る種族トークンの枚数は、特殊パワーバッジ上に丸で囲んだ数値で表記されています。



考古学者の

この学者の種族は古い物や奇妙な場所を研究するのが好きです。そのターン終了時に、支配しているアーティファクトや伝説の地1つにつきボーナス勝利コイン1を得ます。



バトルマスターの

このパワーを持つ種族は戦いで勝利を得ることを望みます。バトルマスターの種族が空いていない地域を1つ征服するたび、ボーナス勝利コイン1を受け取ります。



ビーストマスターの

獣を手名付ける能力は戦いにおいて非常に有用です。ビーストマスターの種族の各ターンの開始時、その種族は最初に自身のすべての獣トークンを捨てます。その後、その種族が丘の地域をいくつ支配しているかを数え、その数に等しい数の獣トークンを受け取ります。この獣トークンは、あらゆる状況において種族トークンと同様に扱い、征服やターン終了時の再配備に使用できます。獣トークンのある地域が征服された場合、損失分として獣トークンを1枚捨て、その他のトークンは通常どおりに再配備できます。





鍛冶屋の

この種族は強力な武器を鍛造できます。それはすべての地域を征服する際において、通常よりコストとしてのトークン数を1枚少なくすることができます(最低1枚は必要)。



勇者の

この種族は強力な勇者を1枚支配しています。自身のターン中に1回、勇者の種族は任意の隣接地域1つを、そこにいる敵トークンの枚数や防御の状況に関係なく、コスト無しで征服できます。その征服を行った場合、その地域に勇者トークンを置きます。防御の際に勇者は種族トークン1枚に数えます。他のプレイヤーが勇者のいる地域を征服した場合、勇者は人質になります。防御側の種族トークンを捨てることはしません。勇者の持ち主であるプレイヤーは、ただちに身代金として勝利コイン1をその相手に支払って勇者を回収しなければなりません。その後、そのプレイヤーは通常の種族トークンと同様に勇者を再配備し、自身の次のターンにまた使用することができます。



守りの堅い

守りの堅い種族のターン終了時、それは自分が支配する畑の地域のうち、そこに隣接する地域をより多く支配している(他のアクティブや衰退している種族よりも多くの地域を支配している)場所に監視塔トークンを1枚置き、より多く支配していない状態になっている畑の地域から監視塔トークンを取り除きます。監視塔トークンがある地域はすべてのパワーの影響を受けず、征服の試みを行うこともできません。



激怒した

種族トークンが2枚以上ある地域を1つ征服するたび、激怒した種族は防御側の種族トークンの数に等しい数のボーナス勝利トークンを受け取ります。



探検家の

探検家の種族は、それがいずれかの地域を支配しているゲームボード1つにつき、ボーナス勝利コイン1を受け取ります。



農家の

農家の種族は、自分のターン終了時に支配している畑の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



漁師の

漁師の種族は、自分のターン終了時に支配している、湖や海に隣接している地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



守備隊の

守備隊の種族は城塞の建築に長けていて、自分が占領している各地域1つに砦トークンを1枚置きます。砦のある地域は(追加の種族トークンが1枚あるかのよう)防御を1増やし、衰退の際も残ります。その地域が征服されるか空いた時点で、砦を捨てます。各地域には砦は1枚までしか置かず、全ボード上で合計で砦を10枚までしかおけません。



薬草学者の

薬草学者の種族は、自分のターン終了時に支配している丘の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



威圧的な

自身の各ターン中に3回、この人心操作に長けた種族は、自分に隣接しているいずれかの相手の地域の種族トークン1枚(アクティブでも衰退していても可)を、同じ種族が支配している任意の地域に移動できます(他に支配地域が無い場合は捨てる)。これは3つの別々な地域に行くこともでき、同じ地域に複数回行うこともできます。

- ◆マールロックは常に捨てます。
- ◆ウィスプの壁や砦は、種族トークンが動かされるより先に捨てられます(これはパワーの使用に数える)。
- ◆このパワーは、そのターンの最後の征服よりも前に使用する義務があります。



沼地棲みの

いずれかの相手が湿地棲みの種族の支配する沼の地域を征服する場合、湿地棲みの種族に勝利コイン1を支払う義務があります。このパワーは、衰退していてもアクティブです。



採掘家の

採掘家の種族は貴重な石を渴望していて、自分のターン終了時に支配している大洞窟の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



山岳育ちの

山岳育ちの種族は、自分のターン終了時に支配している山岳地帯の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



ポータルメイジの

自分の1ターン中に2回まで、このポータルの使い手は、2つの魔法の地域にあるすべてのトークン(山岳地帯と伝説の地トークンを除く)を交換することができます。



レンジャーの

森林を愛するレンジャーの種族は、自分のターン終了時に支配している森林の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。



船乗りの

この旅の達人は、いずれかのボードの隣接していない進入地域を征服するとき、追加コストの種族トークン+1枚を支払いません。



沼渡りの

沼渡りの種族は、自分のターン終了時に支配している沼の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を獲得します。

Ⅲ.アーティファクトと伝説の地

『スモールワールド・オブ・ウォークラフト』には、6個の“アーティファクト”と9個の“伝説の地”があります。すべての伝説の地やアーティファクトは、それぞれ固有のマークで区別されます。



アーティファクト

伝説の地

プレイヤーが裏向きのアーティファクトや伝説の地マーカーがある地域に入ったとき、それを公開します。公開されたマーカーは、ゲーム中表向きのままです。伝説の地やアーティファクトのある地域を占領しているプレイヤーは、ただちにその効果を使用できます。



このアイコンがあるマーカーはアーティファクトです。アーティファクトは最後に使用した地域に残ります。



このアイコンがあるマーカーは伝説の地です。このマーカーは移動できません（久遠の聖泉マーカーを除きます。これは公開時に海か湖の地域に置く義務があります）。

アーティファクトや伝説の地マーカーのある地域が征服された場合、そのマーカーの持ち主は変更され、新たな所有者がただちに使用できます。アーティファクトがある地域の種族トークンがいなくなっても、そのアーティファクトはその地域に残ります。

注意：衰退させられた種族は、特に表記されていないかぎり、アーティファクトや伝説の地の恩恵を受けられません。



アーティファクト



アグラマーの神聖なる盾

所有者のターンの終了時、所有者は自分が支配するいずれかの地域にこの盾を置きます。この地域は、相手が盾の所有者に勝利コイン2を支払わないかぎり、すべてのパワーの影響を受けず、征服の試みを行うこともできません。



アラールの灰

所有者のターン1回、アラールの杯の所有者任意のボード上の任意の地域を征服できます。所有者はその地域が隣接しているものとして、通常の征服コストを支払う必要があります。



ドゥームハンマー

ドゥームハンマーの所有者のターン1回、そのプレイヤーは地域1つをトークン1個のみで征服できますが、先にドゥームハンマーの直前の所有者に勝利コイン2を支払う必要があります。直前の所有者がいない場合、この勝利コイン2は勝利の隠し場所に戻します。



フロストモーン

フロストモーンの所有者のターン1回、そのプレイヤーがいずれかの地域を征服する場合、通常よりコストとしてのトークン数を2枚少なくすることができます（最低1枚は必要）。



アゼロスの心

アゼロスの心の所有者のターンの終了時、そのプレイヤーは自分が支配するいずれかの地域にアゼロスの心を置きます。アゼロスの心に隣接する地域を1つ以上アクティブな種族で支配している各相手は、所有者に勝利コイン1を支払う義務があります。



伝説の地



バトルグラウンド

いずれかの種族がバトルグラウンドを占領している間、それは陣営ボーナスの恩恵を、種族1つにつき2回目まで受けることができます（敵対陣営の種族1つの地域を同じターンに2つ——あるいはそれ以上——征服した場合、ボーナス勝利コインを2得ることとなる）。

バトルグラウンドを占領している中立の種族は、そのターン中に一時的にアライアンスかホードのいずれかの味方となることを選び、その陣営ボーナスに加えて上記のバトルグラウンドのボーナスも受け取ることができます。そのターンの終了時、その種族は中立に戻ります。次のターンにもバトルグラウンドを支配していた場合、その中立の種族の所有者は再びいずれかの陣営を選びます。その前にどちらを選んだかは関係がありません。



ダークポータル

ダークポータルのある地域を支配している種族は、自分のターンの終了時にボーナス勝利コイン2を受け取ります。



カラザン

この伝説の地を支配している種族は、自分のターンの終了時に、カラザンのある地域の地形タイプと一致する、自分が支配している他の地域1つにつき、ボーナス勝利コイン1を受け取ります。



希望なる光の礼拝堂

希望なる光の礼拝堂を支配している種族は、攻撃を受けたときに種族トークンを失いません。

希望なる光の礼拝堂のある地域が他のプレイヤーによって征服された場合、それまでの所有者は最後の1回の恩恵を受け、この攻撃から種族トークンを手元に戻す際はそのうちの1枚を捨てることはありません。



集合石

集合石を支配している種族は、隣接していない侵入地域を征服するときに、種族トークン+1枚のコストを支払いません。



魂の回復者

再配備中、魂の回復者の場所を占領しているアクティブな種族はボーナスとして追加の種族トークンを1枚受け取ります（トレイの中に残っている場合に限る）。



久遠の聖泉

久遠の聖泉が公開されたとき、そのトークンを同じボードの海か湖の地域に移動します（海や湖が無い場合、新たな伝説の地トークンを1枚引きなおす）。ある種族が自身のターンの終了時に、聖泉に隣接している地域を他のどの種族よりも多く支配している場合、その種族はボーナス勝利コイン2を受け取ります。これは衰退種族であってもかまいません。同数の場合、誰もこのボーナスを得ません。

クレジット

ゲームデザイン

Philippe Keyaerts

イラスト

Miguel Coimbra

グラフィックデザイン: **Cyrille Daujean**

日本語翻訳: **進藤欣也、Hobby Japan**

「SebとAdrienへ、
スモールワールド・オブ・ウォークラフトをより良い場所にしてくれたことに感謝します」
— Philippe Keyaerts

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc.

“Blizzard, World of Warcraft, Blizzard Entertainmentのロゴは、米国およびその他の国における Blizzard Entertainment, Inc.の商標または登録商標です。”

公式ストア gear.blizzard.com をチェック!

その他すべての商標は、それぞれの所有者に帰属します。

日本語版発売元: 株式会社ホビージャパン 〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
カスタマーサポート: cardgame@hobbyjapan.co.jp



Days of Wonder Online

ボードゲームを登録しましょう

私たちは、私たちのゲームの多くのオンラインバージョンを配信している、Days of Wonder Onlineのコミュニティへあなたを招待します。

Days of Wonder Onlineのナンバーを使用するには、すでにお持ちのDays of Wonder Onlineのアカウントに追加するか、www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraftで新たなアカウントを作成し、ホームページの「**New Player Signup**」のボタンをクリックしてください。あとは指示に従ってください。あなたが他のDays of Wonderのゲームに興味があれば、私たちのホームページをご覧ください：

www.daysofwonder.com

アゼロスは進化を続ける、神話と魔法と無限の冒険の地です。最新の冒険はここから：

www.worldofwarcraft.com



DAYS OF
WONDER