

スモールワールド

Philippe Keyaerts

T. Alex Davis

# SMALL WORLD

## スカイアイランド

3-6人用、対象年齢8歳以上、プレイ時間40-80分

**素**敵な春の朝、鳥たちは歌い、花々は咲き誇り、巨人たちは新たな刺青を入れ、残りの小さな世界の住人たちは来たるべき日の征服に備えていた。突如森林や山岳地帯の上空を巨大な影が覆い、地上は不気味な沈黙に包まれた。偶然にもウィザードたちが再び羊たちの群れを飛ばしたのだろうか？

スモールワールドの上空に、太陽が昇ると同時にスカイアイランドの島々が浮かび上がり、すべての目は地平線へ向けられた。この新たな土地の出現は、不足していた土地に余裕が生まれ、新たな富を得るチャンスとなる！ 数時間中に、最も意欲的な種族たちが巨大な魔法の豆の木や天国への階段を使ってスカイアイランドへ上っていった。残念なことに、この天空の地にも新たな種族が存在し、彼らも眼下の新たな土地を征服しようと構えていた。こうしてスカイアイランドを巡る戦いが始まった……

### 内容物



- 両面印刷のゲームボード1枚(2島と3島)
- ファンタジー世界の種族バナー7枚
- 特殊パワーバッジ7枚
- 種族トークン98枚
- 飛行船/焦土地域トークン5枚
- 貿易協定トークン5枚
- 変身した龍人トークン3枚
- 稲妻トークン2枚
- 大砲トークン2枚
- スカイアイランドへのアクセス地点トークン2枚(天国への階段と魔法の豆の木)
- 「終了」トークン1枚
- サマリーシート1枚



### スカイアイランドを使ったゲームの準備

スモールワールド:スカイアイランドを使ってゲームをプレイするときは、この拡張のゲームボード(スカイアイランドのボード)のどちらか1面を選び、基本ゲームのゲームボード(地上のボード)は実際のプレイ人数より1人少ない人数に対応したボードを選び、2つのボードを並べて配置します。

例えば4人でプレイする場合、基本ゲームの3人用のボードを使用し、スカイアイランドのボードは好きな面を選んで使用します。

2枚のアクセス地点トークンは地上ボードの2つの地域をランダムに選び、そこに配置します(境界の地域を避け、2つ以上の空いている地域に隣接している地域に配置することをお勧め)。アクセス地点のある2つの地域は、スカイアイランドの対応するシンボル(天国への階段と豆の木)のある地域と隣接しているとみなします。

めします。

4人または5人でプレイする場合、ゲームボードの対応人数が変わっているためゲームボード上のターン表示表が1スペース多いことを忘れないように、ターン表示表の最後のスペースに「終了」トークンを配置します。3人または6人でプレイする場合は、ゲームボードのターン表示表のターン数でゲームを終了します。

### 特別なルール

新たな種族は(種族の能力や特殊パワーで言及していないかぎり)スカイアイランドから征服を開始することはできません。スカイアイランドの地域は、豆の木や階段を通るか、特殊能力によってのみ征服が可能となります。

**注意:** 飛行能力を持つ種族は、2度目の征服からスカイアイランドの地域へアクセス可能です。「ハープリング」は最初に征服した地上の地域に2枚ある穴ぐらト

ークンの1枚を配置しなければなりません。この地域にアクセス地点がある場合、2回目の征服でスカイアイランドの同じアクセス地点がある地域を征服できます。その2つの地域に通常どおり穴ぐらトークンを配置します。

あなたのターンの開始時に、あなたの種族の1つ(アクティブでも衰退していても)がスカイアイランドの島1つのすべての地域(湖を除く)を支配している場合、島1つにつき追加の勝利コイン1を獲得します。

**例:** あなたたちは島3つのスカイアイランドのボードを使用し、あなたのターン終了時となった。あなたの特殊部隊のラットマンは、スカイアイランドの最も小さな島の2つの地域を支配しているため、追加の勝利コイン1を得る。あなたの衰退しているトロールはスカイアイランドの地域3つの島の3つすべてを支配しているため、さらに追加の勝利コイン1を獲得する。しかしスカイアイランドの4地域ある島は、3地域はあなたのラットマンが、残り1地域はあなたのトロールが支配しているため、あなたはこの島では追加の勝利コインは得られない。あなたはこのターン、ラットマンが支配する地域で5コイン、トロールが支配する地域で4コイン、追加が2コインで、合計勝利コイン11を獲得する。

スカイアイランドの雲の架け橋でつながっている2つの地域は、征服する目的においては互いに隣接しているとみなします。

スカイアイランドのゲームボードの湖の地域は、地上の湖の地域と同じルールに従います。したがって、「航海する」種族は征服可能で、「トリトン」の能力や「水辺の」特殊パワーの影響を受けます。その一方で、ボードに描かれている川と滝は単なる装飾で、ゲームプレイには影響しません。

**何が君たちを待ち受けているのか？**  
私は今まさにアマゾネスたちが飛行船に乗って出陣するのを見た。そして君は彼女たちからどの程度の戦果を上げるかをわかっている。この新たな地から利益を得たいのであれば、急いだ方がいいぞ！

DAYS OF WONDER



## エスカルゴ



あなたのターン開始時にあなたのエスカルゴが支配する地域1つにつき勝利コイン1を獲得する(これはターン終了時ではない。したがって最初のターンは獲得できない)。あなたの特殊パワーによって得られる勝利コインはこのルールに影響せず、あなたのターン終了時に得ることができる。

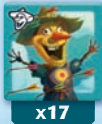


x17

## 案山子



案山子は典型的な犠牲者である。あるプレイヤーがアクティブな案山子が支配する地域を征服するたび、そのプレイヤーは銀行から勝利コイン1を追加で得る。

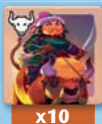


x17

## カーン



カーンはアクティブであるかぎり、自分たちが支配する丘または農場の地域1つにつき、追加の勝利コイン1を獲得する。しかし、それ以外の地域で獲得できる勝利コインは1少なくなる。1つの地域で獲得できる勝利コインは0未満にはならない。



x10

## スカベンジャー

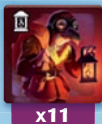


スカベンジャーが衰退している地域を征服するとき、通常取り除かれる種族トークンはそこに留まり、その地域の防御値に加える。

その地域がスカベンジャーに征服されていても、衰退している種族の所有者は自分のターンの終了時に勝利コインを得る(これはスカベンジャーのプレイヤーが所有する衰退している種族トークンにも適用され、そのプレイヤーはこれらの地域で2度勝利コインを獲得することができる)。

その衰退している種族トークンは、その地域が他の種族に征服されたときや、スカベンジャーが衰退したときに取り除かれる。

注意: 衰退している種族トークンは、それを所有するプレイヤーのアクティブな種族が衰退したときにも通常通り取り除かれることを忘れないように。



x11

## 嵐の巨人

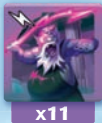


嵐の巨人は、スカイアイランドで最初の征服が可能である。各ターンの開始時、あなたは稲妻トークンを2枚受け取る。稲妻トークン1枚を使うことで、防御側のトークンの枚数に関係なく種族トークン1枚で山岳地帯の地域を征服することを可能にする。

(design by T. Alex Davis)



x2



x11

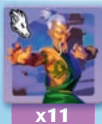
## 龍人



毎ターン、龍人は自分の種族トークン3枚までをドラゴンに変身できる(変身済みの龍人トークンは取り除く)。変身後のドラゴンは、基本セットの「ドラゴン使いの」の特殊パワーと同じパワーを持つ。あなたの次のターンの開始時、ドラゴントークンはゲームボードから取り除かれ、他の龍人が変身する時に再度使用できる。



x3



x11

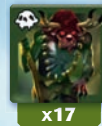
## ウェンディゴ



各ターンに一度、ウェンディゴはボード上のいずれか(地上またはスカイアイランド)の森林の地域1つを選択できる。この地域にある種族トークンはすべて取り除き、ウェンディゴは収納トレイから(可能であれば)自分の種族トークン1枚を追加で獲得する。

この森林の地域を支配していたプレイヤーは、取り除かれた種族トークンを自分の手元に戻し、その中から1枚を通常通り取り除き、ウェンディゴのターンの終了時に残りを再配備する。エルブはウェンディゴのパワーの影響を受ける。選択した森林の地域に入り種族が衰退している場合、単純にそのトークンは取り除かれる。

空いている森林は通常通り征服できる。



x17

## 金細工師の



金細工師の種族は、アクティブであるかぎり自分が支配する鉱山の地域1つにつき追加の勝利コイン2を獲得する。しかし、それ以外の地域で獲得できる勝利コインは1少なくなる。1つの地域で獲得できる勝利コインは0未満にはならない。

## 飛行船に乗った



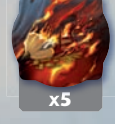
あなたの飛行船トークンは、各ターン最大5回までの特別な征服に使用できる。飛行船に乗った征服を実行するため、あなたはゲームボード上のいずれかの地域(地上、スカイアイランドのいずれかの地域)を1つ選び、増援部隊ダイスをふる。

ダイスの目の数は種族トークンの数とみなす。あなたの手持ちの種族トークンの枚数が、その地域の防御値を超えていない場合(常に征服した地域には1枚以上の種族トークンを置く必要がある)、あなたのターンは終了となり、残ったトークンを再配備する。

ダイスの目が0の場合、飛行船は墜落し、典型的な征服と同様にその地域にいる防御側の種族トークン1枚を取り除き、残りを手元に戻す。飛行船に乗ったプレイヤーも、種族トークン1枚を取り除かなければならず、その地域を支配することはできない。代わりに焦土トークンをその地域に配置する。その地域はあなたの次のターンの開始時まで征服されず、種族のパワーや特殊パワーの効果を受けない。焦土トークンは、あなたの次のターンの開始時に、すべてゲームボードから取り除く。注意: 飛行船に乗った征服を実行するためには、あなたの手元に1枚以上の種族トークンが残っていないなければならない。



x5



x5

## 空挺の



空挺のパワーが選択されたターン中、通常よりも2枚少ない枚数で征服ができる。ただし最低でも1枚以上の種族トークンを必要とする。

## 値切り屋



あなたは貿易協定トークン5枚を受け取る。あなたのターン中、貿易協定トークンを他のプレイヤーへ自由に配布できる。あなたは自分が所有する勝利コイン数を超える枚数の貿易協定を配布できない。貿易協定を結んだプレイヤーが、あなたの値切り屋の種族の地域のいずれかを征服する場合、そのプレイヤーは持っている貿易協定トークン1枚につき勝利点コイン1をあなたに払わなければならない。

その一方で、貿易協定を結んだプレイヤーがあなたの値切り屋の種族の地域を征服しない場合、あなたはそのプレイヤーが所持する貿易協定トークン1枚につき勝利点コイン1をそのプレイヤーへ払わなければならない。貿易協定トークンを受け取ったプレイヤーは、自分のターンの終了時にそのトークンをあなたへ戻さなければならない。



x5

## 砲手の



あなたの最初のターンの終了時、砲手の種族が支配する地域2つに、大砲トークンを1枚ずつ休止面上に配置する。後のターン中に、それぞれの大砲は撃つ(「発射」面を上にする)か、あなたの砲手が支配する他の地域へ移動するかのいずれかが実行できる。

大砲がある地域は征服されず、種族のパワーや特殊パワーの効果を受けない。「発射」面を上にした大砲は、隣接する地域を通常より2枚少ない種族トークンで征服できる。2つの大砲の効果は累積するが、征服するためには最低でも1枚以上の種族トークンを必要とする。



x2



x2

## 探検する (design by T. Alex Davis)



あなたの各ターンの終了時、あなたはボーナスの勝利コインを、地上かスカイアイランドのいずれかで支配している地域が少ない方の地域数と同じ数獲得する。

注意: 探検する特殊パワーは、スカイアイランドのボードを使用していない場合は使用できない。

## 恐喝する



他のプレイヤーが新たな種族を選択するたび、そのプレイヤーを選択する際にスキップしたコンボの数と同じ数の勝利コインを、あなたは銀行から受け取る。あなたの恐喝する種族が衰退するとき、あなたのつぎの種族はどの列にあっていてもコストを払わずに選択できる。