

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

# DEWAN

デワン  
ゲームルール



新たな一日が始まったが、資源は尽きつつある。  
確実に生き延びるために、我らは野営地を撤収し、  
周辺地域を探索することにした。

川の曲がり角であろうと山奥であろうと、  
我らは不足している資源を探し求める。  
森や砂漠を旅しながら、我らは体を温め、  
道を照らす貴重な火を守り抜く。

近隣の部族からの圧力がますます強まる中、  
我らは毅然と立ち向かい、自らの物語を紡いでいく。



## ゲームの目的

『デワン』で勝利するために、あなたは最も多く得点することを目指して他のプレイヤーと競い合います。そのために、あなたは野営地を設置して地形と資源を最大限に活用し、物語タイル上に示されている条件を満たそうとします。その途中で、あなたはベリーを集めたり火の扱いを習得したりして追加点を得ます。



① シナリオタイル をプレイエリアの近くに置きます。

② 各プレイヤーに初期タイル をランダムに1枚ずつ割り当ててゲームマップを作ります。そのあと、プレイヤー数に等しい枚数の中立タイル をランダムに取ります。初期タイルと中立タイルを(それぞれランダムな向きで)シナリオタイル の裏面に示されているように置きます。

③ ゲームマップ上の各 シンボル上にベリートークンを2枚ずつ置きます。

④ 各プレイヤーは1色を選び、その色の部族ボード1枚と野営地9個を取って、部族ボード上にある指定のスペースに野営地のうち8個を置きます。そのあと、9個目の野営地を自分の初期タイルの中央に置いて初期野営地とします。



## 内容物

領域タイル 10枚:  
 ② 初期 4枚  
 ② 中立 6枚  
 部族ボード 4枚  
 野営地 36個(色ごとに9個)  
 シナリオタイル 1枚

ベリートークン 15枚  
 地形カード 55枚  
 物語タイル 24枚  
 デワントークン 1枚  
 得点記録用紙 1冊

下記の内容物は追加シナリオで使います(10ページ参照)。  
 最初のゲームでは箱に残しておいてください。

シナリオタイル 4枚

火山領域タイル 1枚

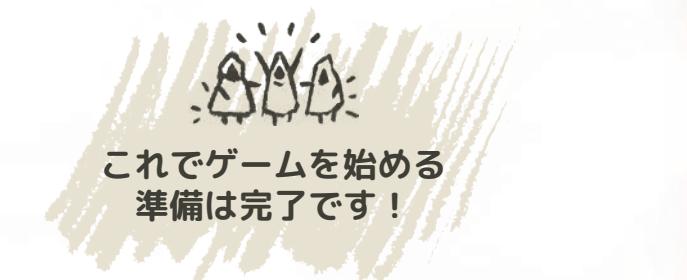
豪雨領域タイル 1枚

溶岩マーカー 8枚

水域マーカー 8枚

イベントタイル 1枚

魚トークン 20枚





ゲームは数ラウンドからなります。各ラウンド中、デワントークンを持っているプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは1手番をプレイします。各プレイヤーが1手番をプレイしたとき、そのラウンドは完了し、その後新たなラウンドが始まります。

自分の手番中、プレイヤーは以下の2アクションのうち1つを実行しなければなりません。

カードを2枚得る

または

野営地を1つ設営する

## カードを2枚得る

ディスプレイから、隣接している地形カード2枚を選んで手札に加えます。山からカードを引くことはできません。手札は何枚でも持つことができます。

山に近い方から順に、今得たカードの代わりを山から引いてディスプレイに補充します。

**注意:** カードを補充しなければならないときに山が尽きている場合、捨て札置き場にあるすべてのカードを裏向きにしてよく混ぜ、新たな山を作ります。



自分の手番中、**チャーリー**は隣接している2枚の地形カードを得て手札に加えました。その後、**チャーリー**は山からカードを1枚ずつ引き、ディスプレイに補充しました。



## 野営地を1つ設営する

出発地点として、ゲームマップ上にある自分の色の野営地1個を選びます。その後、目的地として空きスペース(野営地がないスペース)を1つ選びます。水域スペースを目的地にすることはできません。

次に、通過する各スペース(出発地点と目的地を含みます)に対応している種類の地形カードを手札から表向きで1枚ずつ捨て札にします。1枚のカードに2種類の地形が示されている場合、あるスペースを通過して捨て札にするときにどちらかの地形を選びます。このとき、プレイヤーは以下のルールに従います。

② 出発地点が自分の**初期野営地**である場合、捨て札にする1枚目のカードはどの種類でもかまいません。出発地点が自分の初期野営地ではない場合、1枚目のカードは選んだ野営地の地形に対応していなければなりません。

**A** **チャーリー**は出発地点のために任意の種類のカードを1枚捨て札にして、その後(次に通過するスペースは山岳スペースなので)山岳カードを1枚捨て札にしました。

② 水域ゾーンの通過: 水域カードを1枚だけ捨て札にして、プレイヤーは1つの水域ゾーン内で水域スペースをいくつでも通過することができます。

**B** **チャーリー**は水域カードを1枚捨て札にして、この水域ゾーン内にある両方のスペースを通過しました。

② 他プレイヤーの野営地があるスペースを通過した場合、そのスペースを通過するために使ったカードを捨て札にする代わりに、その野営地のプレイヤーに渡します。相手はそのカードを手札に加えます(他プレイヤーの初期野営地を通過した場合、相手に任意のカードを1枚渡さなければなりません)。

**C** **ビリー**の野営地を通過したので、**チャーリー**は**ビリー**に悪地カードを1枚渡しました。最後に、**チャーリー**は悪地カードを1枚捨て札にして、目的地に野営地を置きました。

必要なすべての地形カードを捨て札にした(または他プレイヤーに渡した)あと、プレイヤーは自分の部族ボードにある左端の野営地を目的地に置きます。





## 野営地を置いたあとの効果

- ② 野営地を置いたゾーンに最低1枚のベリーがある場合、それらのベリーのうち1枚を得て部族ボードの左側に置きます。

**注意:**あとで同じゾーン内に別の野営地を置いた場合、プレイヤーはもう1枚のベリーを得ることができます。

- ❸ 以下のようにして、野営地を取った部族ボード上のスペースに示されている効果を適用します。



## A 効果はありません。

- B** 2、4、6個目の野営地を置いたとき、プレイヤーはディスプレイにある物語タイル5枚のうち1枚を得ます。どれも欲しくない場合、山の一番上のタイルを公開して得ることができます。いずれの場合も、そのタイルを部族ボード上にある左端の空きスペースに置きます。ディスプレイにある5枚のうち1枚を得た場合、即座に山の一番上のタイルを引いてディスプレイに補充します。
  - C** 3、5、7個目の野営地を置いたとき、プレイヤーは手札の地形カードを部族ボードの下側(取った野営地に対応しているスロット)に1枚差しこみ、地形が1種類見えるようにすることができます(選んだ地形にシンボルが示されていることもあります)。手札のカードが1枚もないか、この効果を適用しないことにした場合、対応するスロットは空いたままになります。
  - D** 誰かが最後の野営地を置いたとき、ゲームは終了に向かいます(8ページ参照)。得点計算中、そのプレイヤーは追加の1炎を得ます。

チャーリーは部族ボードから左端の野営地を取って目的地に置きました。

まだベリーが1枚ある悪地ゾーンに野営地を置いたので、  
チャーリーはこのトークンを得ました。

チャーリーは3つ目のスペースにある野営地をゲームマップ上に置きました。その後、チャーリーは手札のカードを1枚選び、この野営地のスペースの下側に差し込みました。



## 物語タイル

物語タイルはゲーム中に得点を得る主な手段です。物語タイルから得点を得る(そしてゲーム終了時の潜在的な炎を集める)ために、プレイヤーはそのタイルに示されている地形と資源の条件を満たさなければなりません。

各物語タイルの条件は個別に確認します。各野営地と、部族ボードの下側に差しこんだカードは、複数の物語タイルの条件を満たすために使うことができます。

**注意:**物語タイトルの条件において、初期野営地は数に含みません。



- ② 物語タイルに  か  か  か  が複数示されている場合、その数だけ、その種類の地形の別々のゾーンに、野営地を置いていなければなりません。
  - ③ 物語タイルに  が複数示されている場合、その数の別々の水域ゾーンに隣接している野営地を置いていなければなりません（1つの野営地が複数の水域ゾーンに隣接することもあり得ます）。
  - ④ 物語タイルに  か  か  が複数示されている場合、そのいなければなりません。

チャーリーは同じ森林ゾーンに野営地を2個置いており、同じ水域ゾーンに隣接しています。

チャーリーは1  と1  しか持っていない。また、チャーリーは1  も持っています。



1つのアイコンに自分の野営地が何個隣接しているかを問わず、各アイコンはその種類の条件を1つしか満たしません。



アリックスは1  と1  を持っており、ビリーは  と1  と1  を持っています。  
どちらも同じ  を使って条件を満たすことができます。  
チャーリーは1  と1  と2  と1  を持っています。



- ② 部族ボードの下側に差し込まれている各地形カードは、対応している種類の地形のゾーン1つと見なされます。そのカード上にシンボルがある場合、対応する種類の資源1つとも見なされます。

部族ボードの下側に差しこんだカードによって、  
チャーリーは1  と1  と1  と1  を持っています。



## 手番の終了

部族ボード上で、すべての条件を満たしている各物語タイルを上側にずらして達成済みであることを示します。

その後、今達成した物語タイル1枚ごとに、山から地形カードを1枚引きます。  
その後、左隣のプレイヤーの手番となります。

手番終了時、チャーリーは異なる2つの  ゾーンに野営地を設置しており、  
部族ボードの下側に  カードを1枚差しこんでいました。



また、チャーリーは1  に隣接している野営地と、部族ボードの下側に差しこんだカード上の1  を持っていました。

チャーリーは左端の物語タイルの条件(2  と3  )をすべて満たしているので、  
このタイルを上側にずらし、地形カードを1枚引きました。これでチャーリーの手番は終了です。





## ゲームの終了



誰か1人が最後の野営地を置いたラウンドの終了時、ゲームは終了します。現在のラウンドを完了させて全プレイヤーの手番数が等しくなるようにし、そのあと得点記録用紙を使って各プレイヤーの得点を集計します。条件を満たしていない物語タイルは即座に捨て札にします。

シナリオタイルの得点計算は以下のように機能します。



達成した自分の各物語タイルに示されている得点を得ます。



達成した物語タイルと、部族ボードの下側に差しこんだカードから得た炎(および、部族ボード上で空いた野営地スペースに示されているように、自分の最後の野営地を置いたプレイヤーは追加の1炎)1つごとに1点を得ます。加えて、最も多くの炎を持っているプレイヤーは追加の4点を得ます。そのようなプレイヤーが複数いる場合、その全員が4点を得ます。



ゲームマップ上で、自分の野営地が2つ以上つながっているグループ1つごとに4点を得ます。



ゲーム中に得たベリートークン1枚ごとに2点を得て、部族ボードの下側に差しこんだ地形カード上で見えている星シンボル1つごとに2点を得ます。

最も多くの得点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。同点の場合、その中で最も多くの地形カードを手札に残しているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。



チャーリーは達成した物語タイルを3枚持っていますが、4枚目は条件を満たしていなかったので、無視して捨て札にします。チャーリーは達成したタイルから  $5+7+4=16$  点を得ました。



また、チャーリーはゲーム中にベリートークンを3枚集め、部族ボードの下側に差しこんだ地形カードのうち1枚に星シンボルが1つあります。これら4つのベリートークンから、チャーリーは8点を得ました。





チャーリーはゲームマップ上で  
自分の野営地が2つ以上つなが  
っている野営地グループを2つ  
作ったので、これらから8点  
(1グループごとに4点)を得ました。



の合計は3つ(物語タイルから1つ、部族ボードの  
下側に差しこんだカードから1つ、最後の野営地を  
置いたことから1つ)です。アリックスの方が多くの  
を持っていたので、チャーリーは3点だけ得て、  
4点 火ボーナスはアリックスが得ました。

ビリー	アリックス	チャーリー
17	19	16
1 1 8 10	6 4 16 4	3 8 8 8
36	49	35



チャーリーの合計得点は  
 $16+3+8+8=35$ 点でした。

シナリオ固有の  
得点計算  
(12ページ参照)

# チームフレイシナリオ

シナリオタイル  をプレイエリアの近くに置きます。チームゲームのルールは4人プレイでの基本ゲームと同じです。プレイヤーは2人1組のチームを作り、チームメイト同士は向かい合って座って、各チームが交互に手番をプレイするようにします。1人のプレイヤーが最後の野営地を置いたら、現在のラウンドを最後までプレイし、その後ゲームは終了します。その後、各チームの得点を集計します。



各チームは両プレイヤーの物語タイルの得点を合計します。



各チームは両プレイヤーの  シンボルを合計し、1つごとに1点を得ます。より多くの  を持っているチームは追加の4点を得ます。  の合計が同数の場合、両チームが4点を得ます。



各チームは、野営地が2つ以上つながっており、各チームメイトの野営地を最低1つは含んでいるグループ1つごとに4点を得ます。



各チームは各チームメイトが持っているベリー1つずつのペア1組ごとに4点を得ます。

合計得点がより多いチームがゲームに勝利します。同点の場合、手札に残っている地形カードの合計がより多いチームが勝利します。これも同数の場合、両チームが勝利を分かち合います。

## 追加シナリオ

『デワン』には3つの追加シナリオがあります。別記ない限り、これらのシナリオをプレイするときも通常ゲームルールに従います。シナリオ固有のルールは常に、通常ゲームルールより優先されます。

プレイヤーは基本ゲームのシナリオタイルの代わりに、各追加シナリオ用のタイルをプレイエリアの近くに置きます。このタイルの裏面には、そのシナリオの準備方法のガイドラインが示されています。各シナリオには以下のルールが適用されます。

## カードの山の作成

ゲーム開始時、カードディスプレイを準備したあと、何枚かのカードをランダムに選んでカードの山を作ります。山のカードの枚数はプレイ人数によって決まります。

- ② 2人ゲーム: 6枚
- ③ 3人ゲーム: 8枚
- ④ 4人ゲーム: 10枚

この山をイベントタイルの上に置きます。残りのカードをサプライとして、カードの山の横に置きます。

## イベントの発生

各シナリオでは特定のイベントが発生します。「カードを2枚得る」アクションを実行したとき、プレイヤーはカードの山からカードを引いてディスプレイに補充します。

カードの山から最後のカードを引いたとき、イベントが即座に発生し、そのプレイヤーが解決します。

その後、前述した枚数のカードをサプライから取って新たなカードの山を作ります。

## 物語タイルの利益

物語タイル1枚の条件を満たすたびに、プレイヤーは(カードの山ではなく)サプライの一番上のカードを1枚得ます。

**注意:**カードを引く必要があるときにサプライが空の場合、捨て札を混ぜ直して裏向きにして置き、新たなサプライを作ります。

## 内容物による制限

イベントによって、もう残っていないマーカーを置いたりトークンを得たりする必要がある場合、イベントのその部分は無視します。



3人ゲーム中、**ビリー**は「カードを2枚得る」アクションを実行し、山の最後のカード2枚をディスプレイに補充しました。**ビリー**はこのイベントを解決し、その後サプライからカードを8枚取って新たな山を作りました。

## 豪雨



通常通りにゲームを準備しますが、シナリオタイルの裏面に示されている位置に豪雨領域タイルを置かなければなりません。ゲームマップの近くに水域マーカーを置きます。物語タイルの山を作る前に、水域  シンボル付きの物語タイル5枚を取り除きます。



イベントが発生するたびに、手番プレイヤーは既存の水域スペースに隣接していて空いている非水域スペース1つに水域マーカーを置きます。以降このスペースは水域スペースと見なされます。これによって1つのゾーンが2つに分かれた場合、より大きい方のゾーンに、元のゾーンにあったすべてのベリーを移動させます。両方のゾーンが同じ大きさの場合、2つのゾーンにベリーを均等に分配し、余ったベリー1つは（もしあれば）2つのゾーンのうち1つにランダムに置きます。



達成した物語タイルと  シンボルから通常通りに得点を得ます。



自分の野営地が1つ以上ある森林ゾーンや山岳ゾーン1つごとに3点を得ます。



ゲーム中に得た1  と1  シンボルのペア1組ごとに4点を得ます。



ビリーはイベントを発生させたので、水域マーカーを置かなければなりません。上図では適切な6スペースが強調されています。これらのスペースは空いていて、水域ではなく、水域スペース（以前に置かれた水域マーカーを含みます）に隣接しています。

## 火山



通常通りにゲームを準備しますが、シナリオタイルの裏面に示されている位置に火山領域タイルを置かなければなりません。ゲームマップの近くに溶岩マーカーを置きます。



イベントが発生するたびに、手番プレイヤーは火山か溶岩マーカーに隣接していて空いている非水域スペース1つに溶岩マーカーを置きます。これによって1つのゾーンが2つに分かれた場合、より大きい方のゾーンに、元のゾーンにあったすべてのベリーを移動させます。両方のゾーンが同じ大きさの場合、2つのゾーンにベリーを均等に分配し、余ったベリー1つは（もしあれば）2つのゾーンのうち1つにランダムに置きます。

野営地を置くとき、溶岩マーカーを含むスペースや火山を通過することはできません。



達成した物語タイルと  シンボル（火山に隣接していることによる  を含みます）から通常通りに得点を得ます。



自分の野営地が1つ以上隣接している水域ゾーン1つごとに2点を得て、他プレイヤーの初期タイルの中央に隣接している自分の野営地1つごとに2点を得ます。



ゲーム中に得た1  と1  シンボルのペア1組ごとに3点を得ます。



ビリーはイベントを発生させたので、溶岩マーカーを置かなければなりません。上図では適切な4スペースが強調されています。これらのスペースは空いていて、水域ではなく、火山か他の溶岩マーカーに隣接しています。ビリーは火山に隣接していることから1  を得ます。





通常通りにゲームを準備します。ゲームマップの近くに魚トークンを置きます。



「野営地を1つ設置する」アクションを実行したとき、プレイヤーは水域スペース上に野営地を置くこともできます。そうする場合、ある水域ゾーン内の任意のスペースを目的地として指定します。捨て札にする最後のカードは水域カードでなければなりません。

各水域ゾーンには野営地を1個だけ置くことができ、以降そこは湖上の村となります。ある水域ゾーンが湖上の村になったら、もうその水域ゾーンに他の野営地を置くことはできなくなります。

プレイヤーは湖上の村を出発地点として使うことができます。そうする場合、捨て札にする最初のカードは水域カードでなければなりません。その後、プレイヤーは出発した水域ゾーンに隣接している任意のスペースに対応している地形カードを捨て札にして、そのスペースを通過することができます。

あなたの湖上の村がある水域ゾーンを他プレイヤーが通過した場合、そのプレイヤーは水域カードを(捨て札にする代わりに)あなたに1枚渡さなければなりません。

**重要:**湖上の村は、その村がある水域ゾーン自体に隣接しているとは見なされません。



イベントが発生するたびに、湖上の村を最低1つは持っている各プレイヤーは、手札から任意の種類の地形カードをちょうど1枚捨て札にすることができます。

そうした各プレイヤーは自分の湖上の村1つごとに魚トークンを1枚得ます。

魚トークンはイベントを発生させたプレイヤーから手番順に取ります。



達成した物語タイルと🔥シンボルから通常通りに得点を得ます。



各水域ゾーンごとに、そのゾーンに最も多くの野営地を隣接させているプレイヤーは6点を得ます。そのようなプレイヤーが複数いる場合、代わりにそれらの各プレイヤーは3点ずつ得ます。

湖上の村は、その村がある水域ゾーン自体に隣接しているとは見なされないので、物語タイル上の水域条件や、得点計算での野営地の隣接において数に含めません。



ゲーム中に得た1⭐と1💧シンボルのペア1組ごとに3点を得ます。



ゲーム中に得た魚トークン1枚ごとに3点を得ます。

デーナは水域ゾーン A と水域ゾーン B に湖上の村を設立しており、チャーリーは水域ゾーン C に設立しています。イベントが解決されるたびに、2人は任意の手札を1枚捨て札することができます。そうした場合、デーナは魚トークンを2枚得て、チャーリーは1枚得ます。



ゲーム終了時、各水域ゾーンについて以下のように得点計算します。

**-ゾーン A:** デーナはこのゾーンに隣接している野営地を4つ持っています(湖上の村は数えません)。ビリーは2つ、チャーリーは1つしか持っていないので、デーナが6点を得ます。

**-ゾーン B:** このゾーンに隣接している野営地を2つずつ持っているビリーとチャーリーが同数1位なので、2人とも3点ずつ得ます。

**-ゾーン C:** このゾーンに隣接している野営地を3つずつ持っているデーナとビリーが同数1位なので、2人とも3点ずつ得ます。