

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

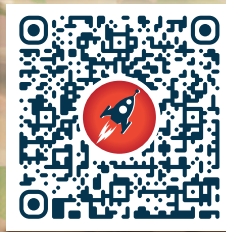
DEWAN

デワコ 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、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、プレイ人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。

資源		地形の種類	
アーティファクト			
顔料		悪地	
水晶		山岳	
その他		砂漠	
ベリー		森林	
火		水域	
得点			

内容物

領域タイル 10枚:

⑧ 初期 4枚

⑨ 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

溶岩マーカー 8枚

火山領域タイル 1枚

水域マーカー 8枚

豪雨領域タイル 1枚

イベントタイル 1枚

魚トークン 20枚

⑤ 物語タイルをよく混ぜて5枚引き、ゲームマップの横に表向きで1列に並べて置いてディスプレイとします。残りの物語タイルを裏向きの山にしてディスプレイの左側に置きます。

⑥ すべての地形カードをよく混ぜ、各プレイヤーに裏向きで2枚ずつ配ります。そのあと、6枚引いてゲームマップの横に表向きで1列に並べて置き、ディスプレイとします。残りの地形カードを裏向きの山にしてディスプレイの左側に置きます。

⑦ 最後に、スタートプレイヤーをランダムに選んでデワントークンを渡します。

スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーは、ディスプレイにある物語タイル5枚のうち1枚を選んで得ます。どのタイルも欲しくない場合、代わりに山の一番上のタイルを得ることもできます。いずれの場合も、得たタイルを自分の部族ボード上にある左端のスペースに表向きで置いて下にずらし、上側にある⊗が見えるようにします。ディスプレイからタイルを得た場合、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。

そのあと、全プレイヤーが物語タイルを1枚ずつ得るまで、他のプレイヤーも反時計回り順で同様にして物語タイルを1枚選びます。

これでゲームを始める
準備は完了です！



ゲームの進行

ゲームは数ラウンドからなります。各ラウンド中、デフ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、そのあと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。そのあと、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。そのあと、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。

① 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、そのあと(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。

③ 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上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。

② 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🔥を得ます。

ゾーン

1つのゾーンは、同じ種類の地形のスペース1つかそれ以上のつながりからなります。



上図の例で、強調されているスペースは2つの個別の山岳ゾーンを示しています。

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。そのあと、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こみました。



物語タイトル

物語タイトルはゲーム中に得点を得る主な手段です。物語タイトルから得点を得る（そしてゲーム終了時の潜在的な 🔥 を集める）ために、プレイヤーはそのタイト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。

各物語タイト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、複数の物語タイト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。

① 物語タイトルに 🔥 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。

② 物語タイトルに 🌊 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）。

③ 物語タイトルに 🍷 か 🍷 か 🍷 が複数示されている場合、その数だけ、その資源の別々のアイコンに隣接させて、野営地を置いていなければなりません。

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。



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。



アリックスは1 🏠 と1 🍷 を持っており、ビリーは1 🔥 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。



④ 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。

そのあと、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。
そのあと、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トルの条件(2  と3 ) をすべて満たしているの
で、このタイトルを上側にずらし、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（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）1つごとに1点を得ます。加えて、最も多くの 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点を獲得、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 シンボル1つごとに2点を獲得。

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ため、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 シンボルが1つあります。これら4つのベリから、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	64	3
8	16	8
10	4	8
36	49	35

シナリオ固有の
得点計算
(12ページ参照)



チャーリーの合計得点は
 $16 + 3 + 8 + 8 = 35$ 点でした。



チームプレイシナリオ



シナリオタイル①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、そのあとゲームは終了します。そのあと、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。



サプライ カードの山 カードディスプレイ

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。

そのあと、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。



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、そのあと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。

物語タイルの利益

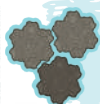
物語タイル1枚の条件を満たすたびに、プレイヤーは(カードの山ではなく)サプライの一番上のカードを1枚得ます。


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。

豪雨




通常通りにゲームを準備しますが、シナリオタイト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。物語タイトルの山を作る前に、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。



ベ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、シナリオタイト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ト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。

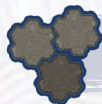


ゲーム中に得た1  と1  シンボルのペア1組ごとに3点を得ます。



ベ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。ベリーは火山に隣接していることから1  を得ます。

湖上の村



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。そのあと、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が発生させたプレイヤーから手番順に取ります。



達成した物語タイト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で、物語タイトル上の水域条件や、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魚トークンシンボルのペア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枚捨て札に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。

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

お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp 日本語翻訳: 永峯浩

Dewan is published by Asmodee Group - SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol

Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - France

© 2026 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Get the latest news about Dewan and SPACE Cowboys at www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR), and [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).