

Pirate Dice

Voyage on the Rolling Seas

パイレーツ・ダイス = ローリング海航海記 =

基本ルール

目的

パイレーツ・ダイスは冒険を愛する海賊2~4名のためのゲームです。失われた財宝を求め、ローリング海を競走します。誰よりも速く財宝のありかにたどり着き、勝利を収めましょう！

内容物

- ・船ダイス4色(4人分)各1個
- ・命令ダイス4色各5個
- ・両面のゲーム盤6枚(「始まりの浅瀬」「財宝の入江」各1枚含む)
- ・ついたて4枚(片面にルール早見表記載)
- ・プレイヤーマット4枚
- ・トークン計16枚(財宝トークン2枚、骸骨トークン8枚、金貨トークン6枚)(注1)
- ・財宝ダイス1個
- ・ルール



準備

各プレイヤーに配るもの：

- ・担当色の船ダイス1個。プレイヤーの現在位置、向き、残りヒットポイント(以下HP)を表します。
- ・担当色の命令ダイス5個。これを振ってプレイヤーマットに置くことで、船の移動に関する指示を出します。
- ・プレイヤーマット1枚。前項の通り、命令ダイスをここに置くことで、船の移動を指示します。
- ・ついたて1枚。これを使って他のプレイヤーに覗かれないようにします。船の修復中はこのついたてを倒しておきます。

(注1：金貨トークンは、後ほど出版予定の拡張で使うと思います)



テーブル中央に置くもの：

3枚のゲーム盤をL字形に配置します。3枚のうち2枚は「始まりの浅瀬」と「財宝の入江」を使います。残り1枚はランダムに選びます。このランダムに選んだ1枚で先程の2枚をL字に連結します。「財宝の入江」の「X」マスに、財宝トークンを置きます。

初期配置：

全員、自分の船ダイスを振り、出目を比較します。

出目の大きい順に、「始まりの浅瀬」に記されたA~Dの出発マスのうち空いている好きなマスを選び、そこに自分の船ダイスを置きます。

船ダイスを置く時は、四方のうち好きな方角を向け、6の面を上にして置きます。この「6」というのは、船のHPが6、満タンだということを示します(まあ、今のところは)。

ゲームの流れ

船の操舵

プレイヤーの船ダイスは、海上における各船の現在位置と向いている方角、残りHPを示します。5個の命令ダイスを使って、毎ターンこの船を動かすための命令を出していきます。命令ダイスに書かれたマークは船の移動の向き(前進、後退、旋回、ドリフト)を表します。詳細は巻末の早見表をご覧ください。各ターンは「ダイスを振って配置」「船の移動」「砲火」の3フェーズで構成されます。

フェーズ1：振って配置

全員、自分の命令ダイス5つを秘密裏に(ついたり隠して)振ります。この命令ダイスを自分のプレイヤーマット上、四つ用意された「号鐘欄」^{ベル}に置いていきます(注2)。各ベル欄には命令ダイスを1つだけ置けます。どのベル欄も、舵柱・錨柱・ロック柱の3柱で構成され、ダイスはこの3柱のいずれかに置かれることになります。命令ダイスを振り、**1つ以上のベル欄にダイスを配置した後**、まだ空いているベル欄があれば、余った命令ダイスを全て振りなおします。この「振って配置」を、自分のマット上のベル欄が4つ全て埋まるまで繰り返します。なお、いったんベル欄に配置したダイスは、もういじれません。

- 舵柱に置いた命令ダイスについては、その出目の命令を実行します。
- 錨柱に置いた命令ダイスについては、その出目の命令を無視し、何も実行しません。このベル欄については「パス」という扱いになります。
- ロック柱は、振った命令ダイスを直接置く場所ではありません。そうではなく、船がダメージを受けた時に、ベル欄の他の柱に置いていた命令ダイスを、同じ出目のままロック柱に移動します。

ロック柱に置かれた命令ダイスについては、舵柱と同様、その出目の命令を実行します。ロック柱については後述します。

命令ダイスは5つありますが、ベル欄は4つしかありません。従って、置き終わった後、命令ダイスは1個余ることになります。

例：サムは命令ダイス5個を振ると、全部「左旋回」でした(注3)。サムはどうしても左に旋回しなくなかったので、1個だけ第2ベル欄の錨柱に置いて(錨柱に置いたので左旋回命令は無視されます)、残り4つを振りなおします。今度はまともな目が出たので、第1ベル欄と第3ベル欄に配置します。残りのダイスは良くなかったので、ここで残り2個を振りなおし、1つ選んで最後の命令を第4ベル欄に置きます。

全員がフェーズ1を終えるまで待ちます。全員終わったら、フェーズ2に移ります。

フェーズ2：船の移動

全員が各自のプレイヤーマットに命令ダイス4つを置いたら、その命令を全員に公開し、実行に移します。まずは第1ベル欄について処理を行います。各自、1ベルに置いた命令ダイスの目の左上隅に書かれた数字を宣言します(この数字は優先順位を表しています)。命令の実行は、この数字の大きい順に行います。命令の詳細については、巻末の早見表をご覧ください。

1ベルの命令を、数字が大きい順に全員実行したら、2ベルの処理に移ります。以下、3ベル、4ベルと、同様に命令実行を処理していきます。



(注2: マリンベルは海で時報のために使われます。通常はベル8回、4時間で当直時間一回分となりますが、「ドッグ・ウォッチ」と呼ばれる時間帯の当直は、ベル4回、2時間で交代となります。パイレーツ・ダイスでは、この「ドッグ・ウォッチ」1回分を1ターンとしています。)

(注3: これ、海軍用語で「ヨット」って言います。ご存知? 【訳注: これは海軍用語ではなく、ダイスゲーム「ヤッツィー」の元になったゲーム「ヨット」から来ています】)

障害物と押し出し

船は島や岩礁や盤の端(これらをまとめて「障害物」と呼びます)を通過できません。また、他の船を通過することもできません。障害物と干渉した場合、その船はそこで止まります。他の船と干渉した場合、相手側の船が押し出されます。押し出す側の船が移動を完遂するか、あるいは押し出される側の船が障害物と干渉してそれ以上押し出せなくなるまで、この押し出しは続きます。

地形効果：渦と風

ベル 1 回分の命令を全員が実施し終わるたびに、地形効果が発動します。まず、渦のマスに乗っている船をすべて、渦に示された矢印の方向に 90 度回転させます。次に、風のマスにいる船を全て、風下に 1 マス動かします。この際、他の船の押し出しも起こり得ます。

フェーズ 3：砲火

4 ベルの処理を全員終えたら、全ての船が同時に、左舷と右舷の両方から、砲撃を行います(注 4)。砲弾は、島または盤の端に当たるか、または誰かの船に当たるまで、まっすぐ飛んでいきます。船が砲弾に当たったら、その船はダメージを 1 点受けます。

追加砲撃



命令ダイスの中にも、左図の右上隅にあるような砲火のマークがついたものがあります。これは命令を実施した後、追加で砲撃を行えることを意味しています。この命令ダイスにより動いた後、この船は直ちに、通常の砲撃と同様のルールで左舷と右舷から各 1 発の「追加砲撃」を行います。

突撃

砲撃以外にも、ダメージを入れる方法があります。他の船に高速で衝突した場合(つまり、「2 歩移動」または「3 歩移動」の命令ダイスにより他の船に衝突した場合)です。この場合、衝突された船は押し出されるのみならず、(突撃してきた船の移動終了時に)1 点のダメージを受けます。

ダメージとロック

受けたダメージの分だけ、船の HP を減らします。船ダイスを回して、現在の残り HP を表示してください。残り HP が 5 あれば、船は問題なく巡航できます。とりあえずは、ですが HP が 4 まで減ったら、4 ベルのところに置いた命令ダイスが「ロック」されます。ロックされたダイスは、同じベル欄の「ロック枠」のところに(出目を変えないまま)移します。これにより、この 4 ベルではロック枠にあるダイスの命令が「常に」実施されることとなります。仮にそれが錨枠に置かれていたダイスだったとしてもです。ロックされたダイスは、ターンが変わってもこれを拾って振ってはならず、動かすことも目を変えることもできなくなります(ただし、後で説明する酒樽の対象になった場合は例外です)。後述の方法で船を修復するまで、このダイスはロックされたままです。HP が 3 まで減ると、4 ベルに加えて 3 ベルのダイスもロックされます。HP が 2 になったら 2 ベルのダイスもロックされ、HP が 1 になったら 4 つ全てのベル欄のダイスがロックされます。

沈没

HP が 0 以下になったら、船は沈没となります。直ちに船をゲーム盤から取り除いてください。とはいえご心配なく、予備の船もちゃんとあります。次のターンの開始直前に、自分の船を、沈んだ地点のタイルより 1 枚手前に位置するタイルの好きな空きマスに置きます(「財宝の入江」のタイル上で沈没したなら、L 字連結部分のタイル上にある空きマスを選びます。L 字連結部分のタイル上で沈んだなら「始まりの浅瀬」上にある空きマスから復帰地点を選びます)。始まりの浅瀬で沈んだ場合は、A~D のスタート地点のうち空いているマスを 1 つ選び、そこを復帰地点とします。復帰した船の HP は 6 ではなく 5 で始めます(注 5)。

帆を降ろして船を修復

船がダメージを受けすぎていて、このまま荒波に晒し続けたくないというのであれば、フェーズ 3 終了時に帆を降ろすことができます。ダイスを手に取る前に「帆を降ろしてこのターンは船を直す」ことを宣言し、ついたてを倒してプレイヤーマットに被せます。こうすると、船は次のターン、何の命令も実行せず、砲撃も行いません。他の船に押し出されたり砲撃を受けたり、地形効果を受けたりするという点では通常と変わりません。船が 1 ターンの間生き残ったら、ターンの終わりに HP を 3 点分回復します。

(注 4：ここで「どかーん！」と叫ぶ、という無料の拡張ルールが)

(注 5：結局のところ、これは二番手の船なので。)



いんちき

命令ダイスには特殊な命令が2種類あります。「酒樽」と「錨」です。この2つは「いんちき命令」と呼びます。いんちき命令は他人の邪魔をするためのものです。これをプレイヤーマット上に置く時は、出目の上部に書かれた矢印を誰か1人に向けてすることで、誰の邪魔をするか示さなければいけません。

錨：

99 ▲



指定した相手に対応するベル欄に置いた命令ダイスを無効にします(例えば、このいんちき命令を2ベル欄に置いたら、指定した相手の2ベルの命令ダイスが、まるで錨柱に置いたのと同じように無効化されます)。従って、もし指定した相手が左旋回の後前方突撃を考えていたとすると、左旋回が無効化され、ただたんに前方突撃だけ行うというような結果になります。

酒樽：

95 ▲



酒樽の効果はもう少し野蛮です。指定した相手に対応するベル欄に置いた命令ダイスについて、振りなおしを命じることができます。そのダイスがロックされていたとしても関係ありません。そして振りなおされた結果が、良かれ悪しかれ、強制的に適用されます(注6)。

いんちきから身を守る

数々のろくでもないいんちきに狙われているのであれば(注7)、自分の身をいんちきから守る方法も知っておきたいでしょう。ダイスを振って酒樽や錨の目が出たのであれば、その矢印を相手ではなく自分に向けましょう。これにより、置いた先のベルにおいて行われる全てのいんちきから自分の身を守ることができます。さらに、この防御効果はターンの間ずっと発揮されるので、置いたところより後のベルにおいても、いんちきから身を守れます。それに加えて、これを行うと直ちにHPを1点回復できるのです。

財宝の獲得

いずれかのベルの終了時点で、財宝トークンが置かれたマスに船を置いているプレイヤーがいたら、そのプレイヤーが財宝を獲得し、ゲームに勝利します。

もっと遊びたいということであれば、次に説明する上級ゲーム「財宝の帰還」をどうぞ。財宝を発見するだけでなく、これを始まりの浅瀬まで持ち帰らなければいけなくなります。

上級ゲーム「財宝の帰還」

この上級ゲームは、もう少しプレイ時間の長いほうがお好みの方々に向けて、新たな挑戦を用意するものです。

注意：ゲーム時間が長くなります。特に4人ゲームでは。

上級ゲームの勝利条件

財宝を抱えたまま、始まりの浅瀬に書かれた「X」のマス(AとBの間にあるマス)に戻れば、勝利となります(もちろん、財宝は1人分しかありません。誰かが先に財宝を取ったのなら、これを奪わなければいけません)。または、他のプレイヤー全員の船を沈め、1人だけ生き残れば、それも勝ちとなります。

沈没

「3ストライク=アウト」

1回沈没するごとに、そのことを示すため、ストックから骸骨トークンを受け取って手元に置きます。3回沈没したら失格、ゲームから退場となります。

財宝を持って沈没した場合

財宝を抱えたプレイヤーが沈没した場合、その船が沈没したマスに財宝トークンを置きます。

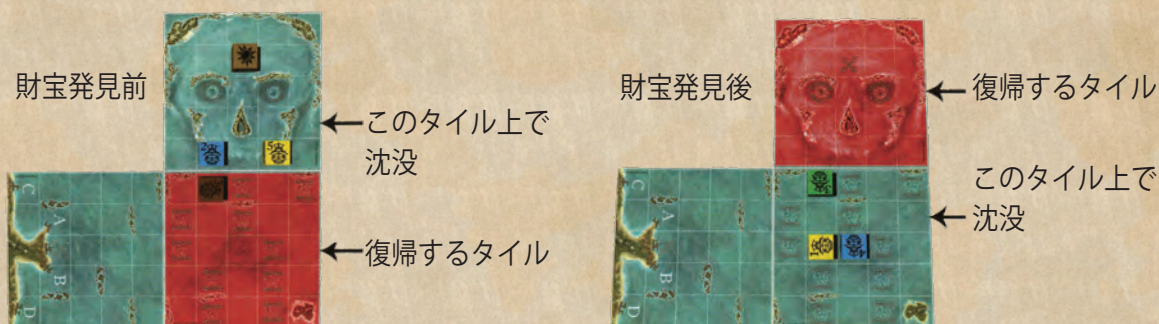


(注6：ここでの教訓は、飲んだら漕ぐな、ということです)

(注7：まあ、狙われるだけのことをしたんでしょけど)

復帰地点

まだ財宝が発見されていない状態で沈没した場合は、基本ルールと同様、沈んだタイルよりも 1 枚分「始まりの浅瀬」に近いタイルから任意の空きマスを選び、復帰地点とします。ですが、誰かが財宝を取った後であれば、沈没した際の復帰地点は、沈んだタイルよりも「始まりの浅瀬」から 1 枚分遠いタイルにおける任意の空きマスとなります。



財宝

財宝を取る

いずれかのベルの終了時点で、財宝トークンが置かれたマスに船を置いているプレイヤーは、財宝を獲得し、証としてその財宝トークンを取って手元に置きます。

財宝ダイスの獲得と使用

ターンの終了時、財宝トークンの所有者に財宝ダイスを渡します。財宝ダイスを持っているプレイヤーは、第 1 フェーズにおいて、この財宝ダイスを命令ダイスと一緒に振り、命令ダイスと同様に使用します (財宝ダイスはどの目も優先順位ゼロとして扱います)。

財宝ダイスの特殊な目

この財宝は呪われた財宝であり、そもそも引き揚げられたいと思っていただけではなさそうです。通常の命令ダイスは移動の役に立ちますが、この財宝ダイスの命令はそうでもありません。

2 マス後退：



2 マス後退します。2 マス前進の目と同様、これによっても突撃が発生します。

静止して追加砲撃：



「追加砲撃」マークだけが書かれた目です。移動は行わず、「追加砲撃」だけを行います。

財宝の奪取

船を沈めて財宝を奪う以外にも、財宝を持っている船に高速で突撃することにより財宝を盗むという手段があります。財宝を持っている船に突撃を仕掛けた場合は、相手の船にダメージを与えるのではなく、財宝を盗むという効果になります。同じターンの間、もしくは同じベルの間でも、突撃が複数回発生して財宝が次から次へと転々としていくということも起こり得るでしょう。ターン終了時に財宝トークンを持っていたプレイヤーが、次のターンに財宝ダイスを手にします。

注意：財宝ダイスがロックされているという状態で、その財宝ダイスを別のプレイヤーに渡すことになった場合、次のターンにそのベル欄をダイスで埋めるまでは、そのベル欄は空きになります。ダイスで埋めたら、直ちにそのダイスはロックされます。

財宝の獲得

始まりの浅瀬にある「X」のマス (A と B の間にあるマス) に、財宝を抱えたまま戻ったプレイヤーが勝者となります。



よくある質問

Q1) 酒樽の効果を受けて命令ダイスを振りなおさせられた結果、いんちき命令の目が出たら？

A1) それは幸運な。誰でも任意に指定して(自分を指定して防御に使っても構いません)、いんちき命令を実行できます。

Q2) 複数の船が同じターンに沈没したら、次のターン開始時のリスタート位置指定は誰から？

A2) 先に沈んだほうが先にリスタート位置を決めます。ただし、本当の同時に沈んだ場合(ターン終了時の砲火で同時に沈んだ場合など)は、プレイヤーマットに置いていない互いの命令ダイスを振って優先順位の高い方が先にリスタート位置を決めます。

Q3) 金貨トークンは何に使うの？ ルールには書いてないようだけでも。

A3) 拡張や変形ルールのためのものです。

Q4) 他の船が風に押されてこちらの船のいるマスに入り込んできて、そのせいでこちらの船は風(または渦)のマスまで押し出された、という場合、その効果は適用される？

A4) されません。地形効果はすべての船に対して完全に同じタイミングで発動するものなので、風の地形効果を適用しはじめるときのタイミングで風のマスにいなかった船は、風の影響を受けません。

Q5) 風のせいで複数の船が同じマスに同時に入る形になる、という場合、先にマスに入るのはどの船？

A5) プレイヤーマットに置いていない互いの命令ダイスを振って、優先順位の高い方が先に動きます。

Q6) 酒樽を自分の防御にあてた場合、この酒樽は、同じベルで他の誰かが振った錨の目によるいんちき命令の攻撃を防いでくれる？ 錨のほうが酒樽より優先順位は上のはずだけれど。

A6) 防げます。これは特殊例として扱います。

変形ゲーム「キャノンボール・レガッタ」

「始まりの浅瀬」ゲーム盤を表裏ひっくりかえすと、「キャノンボール・レガッタ」が現れます。キャノンボール・レガッタは、このパイレーツ・ダイスの別の遊び方です。誰よりも速く湾の周りを一周し、波止場の居酒屋に戻ってきましょう。酒代はビリの奴がもつんです。

勝利条件

近海を反時計回りに一周し、どこかのベルの終了時点で、スタートしたゲーム盤の「X」マスの上に船を帰還させたプレイヤーが勝者となります。

準備

「キャノンボール・レガッタ」のゲーム盤と、残りの適当なゲーム盤3枚を組み合わせ、2×2枚のマップを作ります。ゲームの進行は通常のルールと同じです。

クレジット

ゲームデザイン：Clint Herron、Sean Brown

アート&グラフィック：Herwin Wielink、Raymond Tan、Jake Staines、Sean Brown

キックスターターコミュニティ・マップコンテスト勝者：Bill Glasgow、Matthew L. Smith、C. R. Veatch

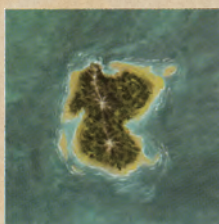
謝辞：Brandon Allen、Brian T. Carpenter、Brian Piggins、Charlie Mauck、BoardGamers of Michiana、the Print-and-Play and Werewolf communities on BoardGameGeek、このゲームに尽力していただいたすべてのキックスターターの皆さん



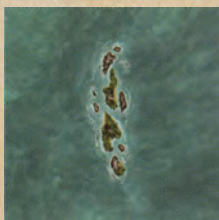
このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカワビル2F
E-mail: info@newgamesorder.jp
URL: http://newgamesorder.jp



ゲーム盤上のマーク



島は砲撃も船の移動も妨げます。



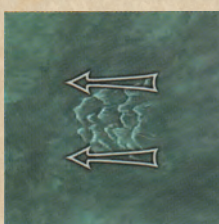
岩礁は船の跨ぎ移動を防ぎます (訳注: 進入不可) が、砲撃は防ぎません。



財宝が置かれているマス、またはゴール地点です。




この渦のマスで移動を終えた船は、フェーズの終わりに矢印の方向に 90 度回転します。
このマスに複数ベルの間留まった場合、1 ベルごとに 90 度回転します。





この風のマスで移動を終えた船は、フェーズの終わりに矢印の方向に 1 マス移動します。
これによって他の船を押し出す場合があります。


早見表


ダイスのマーク


 矢印の方向に 1, 2, 3 マス移動。


 同じマスに留まり、右 90 度旋回、左 90 度旋回、180 度旋回。

 向きを変えないまま、左に 1 マス移動、右に 1 マス移動。

 向きを変えないまま、1 マス後退。

99  矢印で指す形で対象者を 1 人選択。対象者は今回のベルの命令を実行できない。

95  矢印で指す形で対象者を 1 人選択。対象者は今回のベルの命令ダイスを振りなおす (対象のダイスがロックされていたとしても振りなおしは行う)。

 移動または旋回の後「追加砲撃」を行う。

プレイヤーマットに置いた命令ダイスによる命令は、基本的には全員同時に行っていきます。全員が 1 ベルの命令を実施したら続いて全員 2 ベルの命令に、という具合です。移動がかち合って、どちらが先か決めなければいけない場合に限り、ダイスの左上隅に書かれた優先順位の数字を見て、大きいほうを先に動かします。優先順位が同じだった場合は、プレイヤーマットに置いていない互いの命令ダイスを振って、出た目の優先順位の高い方が先に動きます (解決するまで何度でも振りなおします)。

ターンの流れ

フェーズ 1：ダイスを振り、命令を選ぶ。

- ロックされていない自分の命令ダイスを全て手に取り、振ります。(間違えてロックされたダイスをとらないよう、慎重に！)
- 振った命令ダイスから 1 個以上選び、自分のプレイヤーマット上、空いている舵か錨の枠に置きます。
- まだダイスを 4 つプレイヤーマットに置いていないならば、置いていないダイスを全て振りなおし、Bに戻ります。

舵の枠に置かれたダイスとロックされたダイスの命令は実施します。錨の枠に置いたダイスの命令は無視します。いったん置いたダイスは、このターンの間に変更できません。ロックされたダイスは船を修復するかいんちき命令で振りなおしになるまで変更されません。

フェーズ 2：選んだ命令を実行する。

(修復を行ったプレイヤーを除き) 全員、1 ベルに置いた命令ダイスの優先順位 (目の左上隅に書かれた数字) を宣言します。数字が高い順に、目の命令を実行していきます。1 ベルの命令処理が全員終わったら、地形効果を適用します。地形効果適用まで終わったら 1 ベルの処理は終了です。以下、同様に 2 ベルの処理を行い、3 ベル、4 ベルと進めていきます。

フェーズ 3：砲撃と修復

ターンの最後に、(修復を行った船を除き) どの船も左舷と右舷の両方から 1 発ずつ砲撃を行い、ダメージの処理を行います。

その後、このターンに「修復」を選んだ船は、HP を 3 回復します。

次のターンを修復に当てたいプレイヤーは、ここでその旨を宣言します。