

ワールドモンガー

作:寺島由人 3~4人 45分

神の使命は、定命の者たちとその文明を正しく導くことです。とはいえ、神の仕事もボランティアではありません。

あなたは神の一柱となり、地上の文明に投資します。ゲームには4つの文明が登場します。文明の株券を購入し、文明が成長したら売ってお金を稼ぎましょう。文明を適切に導くことができれば、それはあなたの利益につながるのです。

内容物

- ・株券カード 120枚
(15文明×各8枚)
- ・文化カード 200枚
(20種×各8枚、「村人」 40枚)

内容物以外に用意するもの

- ・コイン 500点分程度
(ポーカーチップなど)
- ・スタートプレイヤーマーカー

🌀 箱を開けたら

箱を開けたら、ゲームを始める前に次の準備をします。

- ・株券カード(各8枚)と文化カード(各8枚と「村人」40枚)を種類別に分けます。

- ・株券カードを各1枚(全15枚)抜き出し、別の山札を作ります。これは株券とは区別し「ランダマイザ」と呼びます。



ゲームの準備



・各文明の山札

ランダムイザを裏向きにしてよく混ぜ、4枚を引きます。これが、今回のゲームに登場する4つの文明です。引いたランダムイザカードはテーブルの中央に図のように並べます。引かれなかったカードと、それらに対応する文明の株券カードはこのゲームでは使用しません。箱にしまっておきます。

ランダムイザカードには、その文明の初期山札の構成(15枚)が書かれています。書かれているとおりの構成で各文明の初期山札を作り、それぞれを裏向きにしてシャッフルします。こうして作った山札は図のように配置します。

・各文明のプレイエリア

文明の山札の右側に、文明のカードをプレイするための領域を用意します。これを文明のプレイエリアと呼びます。プレイエリアにはできるだけ広いスペースを用意してください。

・各文明の捨て札置き場

プレイエリアの右側に、文明の捨て札置き場を用意します。

各文明がカードを捨てる場合、この捨て札置き場に捨てられます。他の文明の捨て札と混ざらないように注意してください。

ゲーム中に文明の山札が足りなく

なったときは、すぐにその文明の捨て札置き場のカードをシャッフルして山札の下に加えます。

・サプライ(文化カード)

今回のゲームに登場する文化カードは、文明の初期山札に1回以上登場したもののだけです。それ以外の文化カードは使わないので、箱にしまっておきます。全部で6から8種類(ゲームにより異なります)のカードが登場します。

今回登場する文化カード(初期山札に入れた分を除く6～7枚)を種類別の山札にし、表向きにサプライに置きます。

「村人」カード(文明の初期山札に使

った残り16枚)も、表向きの山にしてサプライに置きます。

・銀行

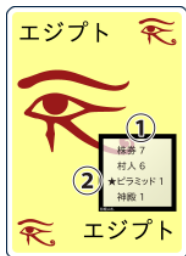
すべてのコインをテーブルのどこかに集めておきます。これを「銀行」と呼びます。ゲーム中、プレイヤーが獲得するコインはここからとり、支払ったコインはここに戻します。

・プレイヤー

各プレイヤーは、銀行から15コインを受け取ります。

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

🌀 カードの見方



株券カード

①：この文明の初期デッキの内容

②：(★印)特徴文化



文化カード

①：価値

②：配当アイコン

③：終了時価値

④：効果

※「村人」も文化カードの一種です

ゲームの進行

ゲームはラウンドをくりかえすことで進行します。各ラウンドは次の4つのフェイズで構成されます。

1. 文明フェイズ
2. 投資フェイズ
3. 発展フェイズ
4. クリナップフェイズ

文明フェイズと発展フェイズは、ゲームに登場している4つの文明が活動するフェイズです。文明は特定のプレイヤーのものではありませんが「経営権」を持つプレイヤーが代理で文明の行動を処理します。

○ 経営権

ある文明の株券をもっとも多く持っているプレイヤーは、その文明の「経営権」を持ちます。複数いる場合、それらのプレイヤーの中にスタートプレイヤー（スタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤー）がいればそのプレイヤー、いなければ、スタートプレイヤーから時計回りに数えてもっとも近いプレイヤーが経営権を持ちます。

その文明の株券を誰も持っていない場合、経営権は誰も持ちません。

経営権を持つプレイヤーは、その文明が行う決定のすべてを代わりに行います。

1.文明フェイズ

テーブルで一番上に置かれている文明から順番に、各文明の文明ターンを1回ずつ行います。各文明の文明ターンは、その文明の経営権を持つプレイヤーが処理します。

まず、文明の山札の上から5枚をこの文明のプレイエリアに並べます。



この文明の経営権を持つプレイヤーは、プレイエリアに並んでいるカードの[文明フェイズ]と書かれた効果

[文明フェイズ] 山札の
見る。そのうち1枚をつ
し、残りを捨てる。

を任意の順序で処理します。

各カードは1回ずつ使用することができます。使用したカードを少し傾けるなどして、使用したことがわかるようにします。一度使用したカードを「使用済み」、まだ使っていないカードを「未使用」と呼びます。



カードは何枚でも使用することができます。また、使用したくないカードは未使用のまま文明のターンを終えることができます。

(テーブルの広さが足りない場合は、左端が見えるようにカードを重ねるといいでしょう)

○配当

文明フェイズ終了時、プレイエリアに配当アイコンを持つカードがあれば、配当が発生します。



各プレイヤーは、自分が持っているその文明の株券1枚につき1コインを受け取ります。配当アイコンを持つカードが2枚以上あっても、配当金額は変わりません。

一つの文明のターンが終わったら、次の文明に移ります。すべての文明が1回ずつ文明のターンを終えたら、次のフェイズに移ります。

2.投資フェイズ

スタートプレイヤーから順に、時計回りに1回ずつ投資ターンを行います。

投資ターンでは、次の3つの行動のうち一つだけを行うことができます。

- A) 株券の購入
- B) 株券の売却
- C) パス

A) 株券の購入

いずれかの文明のプレイエリアにある株券カード1枚を選び購入します。購入価格は、その文明のプレイエリアにあるカードの価値の合計+基本価値2コインです。



(基本価値2コインを忘れないために、山札のカードの裏面に価値アイコンが書かれています。山札がなくても基本価値2コインは常に加えます)

購入価格分のコインを銀行に支払い、購入した株券を自分の前に表向きに置きます。

例)



この例の場合、エジプトの購入価格は9コインです。

B) 株券の売却

手元の株券1種類を好きな枚数売却し、コインを獲得します。株券1枚あたりの売却価格は、その文明のプレイエリアにあるカードの価値の合計+基本価値2コインです(購入と同じ)。



売却した株券は、その文明の捨て札置き場に置きます。売却額の合計分のコインを銀行から獲得します。

C) パス

なにもせずに手番を終了します。

3.発展フェイズ

テーブルで一番上に置かれている文明から順番に、各文明の発展ターンを1回ずつ行います。

その文明の経営権を持つプレイヤーは、サプライから好きなカード1枚を選びその文明の捨て札置き場に置きます。

経営権を持つプレイヤーがいない場合、その文明の特徴文化（株券に書かれている★マーク）が自動的に選ばれます。

プレイヤーが望まないとしても、



必ずカードを加えなければなりません。忘れずにすべての文明を処理するようにしてください。

4. クリナップフェイズ

各文明のプレイエリアのカードをすべて、それぞれの文明の捨て札置き場に置きます。

スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに回し、次のラウンドを始めます。



🌀 最後のラウンドと ゲーム終了

2種類のカード（「村人」も含む）がサプライからなくなったら、そのラウンドの次のラウンドが最後のラウンドです。

最後のラウンドが終わったら、各文明の捨て札とプレイエリアのカードをすべて山札に加え、文明の終了時価値を計算します。各文明の終了時価値は、山札にあるすべてのカードの終了時価値の合計です（通常の売却と違い、基本価値2コインを足しません）。



各プレイヤーは、持っている株券すべてを、各文明の終了時価値で売

却します。

すべての株券を売却した後、持っているコインが一番多いプレイヤーの勝利です。複数のプレイヤーが該当する場合、それらのプレイヤー全員の勝利となります。



文化カードの用語

文化カードの効果で使われる用語を解説します。

・山札/プレイエリア/捨て札

文化カードの効果にこれらの言葉が登場した場合、特に指示がない限り、この文明の山札/プレイエリア/捨て札を指します。

・カードを引く

その文明の山札の上からカードを引き、プレイエリアに表向きに置きます。

引いたカードは、その文明フェイズ中にすぐに使うことができます。

- ・ **プレイエリアに出す**

指定されたカードをプレイエリアに表向きに置きます。

置いたカードは、その文明フェイズ中にすぐに使うことができます。

- ・ **カードを捨てる**

指定されたカードを、その文明の捨て札置き場に置きます。

- ・ **カードを廃棄する**

指定されたカードを、ゲームから取り除きます。廃棄されたカードは、このゲーム中はもう使用しません。

- ・ **未使用/使用済み**

この文明フェイズ中に1度使用したカードを「使用済み」と呼びます。

使用したカードは横に傾けるなど、未使用と使用済みが区別できるようにしてください。

文明フェイズの効果を持たないカード(株券カード含む)は常に未使用状態です。

- ・ **カードを獲得する**

サプライからカードを獲得し、この文明の捨て札置き場に置きます。

- ・ **山札の上に置く**

指定されたカードを、その文明の山札の上に裏向きに置きます。

細かいルール

- ・カードを引く、山札のカードを見るなどの効果の解決時に山札の枚数が足りなければ、すぐに捨て札のカードをシャッフルして山札の下に置きます。このルールはゲーム中のすべての場面で適用されます。

- ・カードを使用したら、その効果は書かれている順で可能な限り解決します。処理できない効果は飛ばし、一部だけ処理できる場合はできるだけ解決します。

（例：カードを2枚引こうとしたが山札が1枚しかない(捨て札もない)場合、1枚だけ引きます）

- ・各文明の山札の表側を見てはいけません。ただし枚数だけはいつでも確認することができます。

- ・各文明の捨て札置き場のカードは表向きに置かれますが、一番上のカード以外は確認することができません。厳密にプレイする場合、下のカードが見えないようにきれいに重ねて置きます。

- ・各プレイヤーが持っている株券の枚数は公開情報です。見やすいように並べて置きます。

- ・各プレイヤーが持っているコインの枚数は公開情報です。訊かれたら正直に答えてください。

オプションルール

3～4人で遊ぶことを推奨しますが、2人または5人以上で遊ぶこともできます。

- ・ **2人用ゲーム**

2人で遊ぶ場合は、登場する文明を3個にします。

- ・ **5～6人用ゲーム**

登場する文明を5個にします。

シナリオ

文明をランダムに選ぶ代わりに、次のシナリオなどを使ってもいいでしょう。

- ・ **最初のゲーム**

エジプト ギリシャ フン カルタゴ

- ・ **アレクサンドロス戦記**

マケドニア エジプト ペルシャ
インド

- ・ **オーパーツ**

バビロニア ナスカ マヤ ケルト

- ・ **東方世界**

漢 インド フン 大和

アドバイス

- ・株券を安く買い高く売りましょう。それこそがこのゲームの目的です。所有している文明に愛着が湧いたとしても、売ることをためらってはいけません。

- ・手持ちのコインが不足し株券を買えないことは損失につながります。株券を売ったり配当を利用したりすることで、できるだけ運用資金が尽きないようにしましょう。

- ・株券が買われるほど、その文明の株価は上がりやすくなります。他のプレイヤーが買った文明に注意し、

時には自分も同じ文明を買うことで、さらに株価が上がりやすくなります。

- ・ゲーム終了のタイミングに注意してください。株券は1種類ずつしか売れません。株券を売り損ねることがないようにしましょう。

- ・ゲーム終了時価値は通常、それほど大きなものではありません。ただし、登場している文明によってはゲームを大きく左右する強さになります。エジプトやナスカなどが登場したときは注意したほうがいいかもしれません。

ワールドモンガー

2014年11月16日 初版発行

遊星からのフリーキック

<http://ter.ath.cx/>

ゲームデザイン：寺島由人

イラスト：Vanillabi

印刷：株式会社ポプルス



サマリー

1. 文明フェイズ

- ・文明の活動
- ・配当

2. 投資フェイズ

- A) 株券の購入
- B) 株券の売却
- C) パス

3. 発展フェイズ

4. クリナップフェイズ

・最後のラウンドとゲーム終了

サプライから2種類のカードがなくなったら、その次のラウンドが最終ラウンド