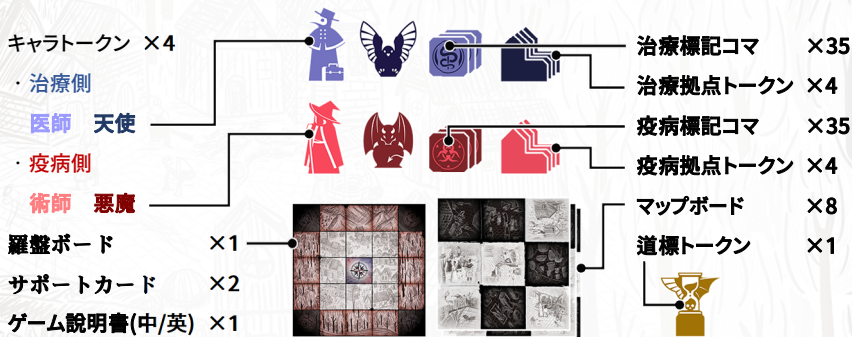


プレイ人数：2人

ゲーム時間：30分

推奨年齢：12才+

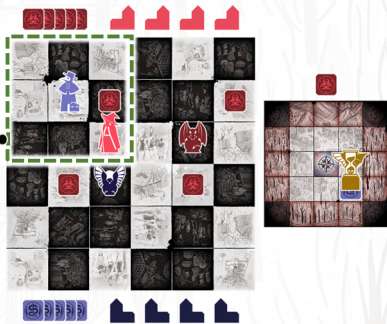
## ゲーム内容物



## ゲームセットアップ

初めてのゲームでしたら、例図を参考に設置してください

1. マップボードを4枚引き、ランダムな向きで2×2の四角マップを作ります。マップボードはそれぞれ一**エリア**として扱います。
2. 青色が**治療側**、赤色が**疫病側**です。プレイヤーはどちら側かを選び、その色のキャラ、標記コマと拠点トークンを全て取ります。
3. **疫病側**は4つの**エリア**にそれぞれ1マスを選び、疫病の標記コマを1枚置きます。合計4枚置きます。
4. **治療側**が先にキャラを置きます。順番にマップの空きマスを選び、自分のキャラを一名置きます。キャラは全員置きます。
  - a. 先に置くキャラはプレイヤーが決めます。
  - b. **医師**、**術師**が置けるのは白いマスだけ；**天使**、**悪魔**が置けるのは黒いマスだけとなります。
  - c. 既に標記コマもしくはキャラがいるマスにキャラを置く事は出来ません。
5. 羅盤ボードをマップの横に置きまず。**治療側**は羅盤の中央九マスから1マスを選び、治療の標記コマを1枚置きます。次に**道標トークン**を治療標記の上に載せます。その後疫病の標記コマを一枚羅盤の横に用意します。
6. 例図通りに置けばセットアップ完成です。**疫病側**のプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、ゲームを始めます。



## ゲームコンセプト

1. マップの白いマスは現世を表し、黒いマスは冥界を表しています。**二つの世界はお互いの存在を知りません**。そのため、**医師**と**術師**が移動できるのは現世だけ、**天使**と**悪魔**もまた冥界にだけ存在します。
2. **ゲームでは斜めマスを隣接しないマスとして扱い、移動も縦と横方向だけ出来ます**。

## ゲーム目的

プレイヤーは羅盤でキャラの移動方向を決めます。そして、通ったマスに標記コマを置きます。勝利条件は二種類あります：

1. プレイヤーが置いた標記コマが隣接し、**それがマップの両端**（上下または左右）を**繋げたとき**、勝利します。
2. プレイヤーは標記コマを重ねる事で**拠点**を建てます。もし全ての**エリア**に拠点が建てたとき、勝利します。

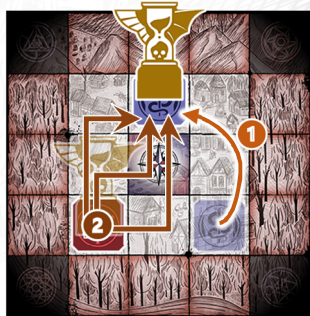
繋いだ線は防疫の封鎖ラインを示すか、  
または疫病が無限に拡散する事を示します。  
そして**拠点**は治療の皆か、または根絶できない疫病の温床を象徴します。

## ラウンド行動

プレイヤーは交代でラウンド行動をします。毎ラウンドには三つのフェーズがあります：  
羅盤フェーズ → キャラフェーズ → 標記フェーズ。

### 羅盤フェーズ

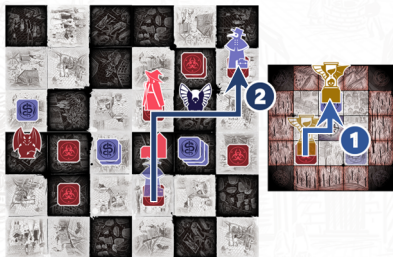
1. 羅盤ボードにある自分の標記コマを他のマスまで動かします ①。
  - a. 必ず標記を動かします。元の位置に残す事は出来ません。
  - b. 自分のキャラがたどり着けない位置に標記を置くことが出来ません（詳細はキャラフェーズへ）。
  - c. **疫病側**の最初のラウンドでは、羅盤の外に標記があります。疫病側のプレイヤーはその標記を選んだ空きマスに置きます。
2. **最短ルート**を選び、相手の標記から自分の標記まで**道標トークン**を動かします。もし最短ルートが複数あるとき、どれを選んでも大丈夫です。例図では3つのルートから選べられます ②。



## キャラフェーズ

二名のキャラから一名を選び、**道標の移動ルートのように動かします**。

- キャラは同じ世界のマスにだけ移動できます。違う世界のマスは全て無視します。
- キャラは必ず道標の移動ルートの通りに動きます。途中で止まることも、マップの外に行くことも出来ません。
- 同じ世界でも、敵**拠点**があるマスを通ることも止まることも出来ません。
- 同じ世界で他キャラがいるマスは通ることが出来ますが、止まることは出来ません。
- もし選んだルート通りに移動できないとき、羅盤フェーズの時点でその標記を置くことが出来ません。



### 移動例

治療側が選んだルートを①天使がその通りに動けないとき、動かせるのは医師だけとなります。

治療側は「↑→↑」のルートで医師を動かします②。間にある冥界のマス全て飛ばします。

注意：冥界の拠点は現世の移動の邪魔になりません。

## 標記フェーズ

キャラが通ったマスにある敵標記コマを外し、自分の標記コマを置きます。

- 標記コストは毎ラウンドで外せる敵標記や置ける自分の標記の合計枚数となります。治療側は**5枚**、疫病側は**4枚**です。
- 標記コマは起点のマスと通ったマスに置くこと出来ますが、**止まったマスに置けません**。違う世界のマスにも置けません。
- 標記コストを消費し、空きマスや既に自分の標記があるマスに標記を置くことが出来ます。一マスに重ねられる標記は6枚まで。6枚目の標記を置けたとき、ラウンド終了時それが**拠点**になります（詳細は拠点の説明へ）。
- 標記コストを消費し、敵標記を外すことが出来ます。外した標記は相手に返し、その後でまた使えるようになります。**敵標記があるマスに自分の標記を置くことが出来ません**。
- もし通ったマスに他のキャラがいるとき、そのマスに標記を置くことが出来ません。



### 標記例（上の例図の青枠は医者を通ったマス）

治療側がマス①から疫病標記を1枚外し（残りコスト：4）、治療標記を1枚置き（残りコスト：3）、そしてマス②に治療標記を3枚置きました（残りコスト：0）。

注意：術師に占領されたマスまたは止まるマスに標記を置くことも外すことも出来ません。

## 拠点

ラウンド終了時、**6枚重ねた標記コマは拠点になります**。重ねた標記コマを全て手元に戻し、代わりに自分の拠点トークンを置きます。

- 敵の拠点があるマスを通ることも止まることも出来ません。自分の拠点なら、通ることも止まることも出来ます。
- 同じ世界にいる敵の拠点だけ通れなくなります。ですので、**医師**の移動は冥界の疫病拠点到止められません。
- 各**エリア**に建てる拠点は一つまで。つまり、各マップボードに出来る拠点は敵のも含めて最大二つまでとなります。
- 既に自分の拠点が**あるエリア**に二つ目の拠点が作れません。そのエリア内で重ねられる標記コマの上限は**5枚**となります。
- 自分の拠点が**あるマス**に標記コマを置くことが出来ません。

## 治療と疫病の違い

### 治療側 資源豊かな治療側は建設に有利

#### 1. 羅盤フェーズ

- ◆ 標記コマを置くとき、**羅盤中央の九マス**だけ置けます。
- ◆ 標記を中央の（時計の針がある）マスに置くとき、先に羅盤を（90°、180°、270°）回してから**道標トークンを動かすことが出来ます**。この方法で移動方向を調整できます。（例“↑→”は時計回りに90°変えたことで“→↓”に）
- ◆ **封鎖**：治療標記が真ん中のマスにあるとき、**疫病側の標記コマが置けるのは中央の九マス**だけになります。

#### 2. 標記フェーズ

- ◆ 各ラウンドの標記コストは**5枚**です。
- ◆ 標記コストを使うとき、疫病標記があるマスを通った場合、**先に疫病標記を外さなければなりません**。その後まだコストがあれば、通ったマスに治療標記を自由に置けます。
- ◆ もし通ったルートにある疫病標記が5枚以上ある場合、外す5枚の標記を自由に決めます。

### 疫病側 移動速度が早い疫病側は拡散に有利

#### 1. 羅盤フェーズ

- ◆ 標記コマを置くとき、**中央の九マスと外側の12マス**（四角含まず）に置けます。ただし羅盤を回すことは出来ません。
- ◆ **封鎖**：治療標記が真ん中のマスにあるとき、**疫病側の標記コマが置けるのは中央の九マス**だけになります。

#### 2. 標記フェーズ

- ◆ 各ラウンドの標記コストは**4枚**です。
- ◆ 標記コストを使うとき、**必ず標記コマを（可能な限り）通ったマスに均等に置きます**。



## 注意事項

1. セットアップのとき、**治療側**が標記コマを羅盤の真ん中に置いた場合、一ラウンド目で**封鎖**が起きます。
2. **疫病側**がコストを均等に使わなくて良い特例：
  - a. 通ったルートに他のキャラや自分の**拠点**があるとき、そのマスに標記コマを置けません。
  - b. もし標記を均等に置くことで標記の重ね上限を越えるとき、**超過分**の標記を他のマスに置きます。
3. **自分のラウンドで動けるキャラが居ない場合、そのラウンドをパスします。道標トークン**を自分の標記の上に置き、その後相手のラウンドになります。
4. 置ける標記の上限はありませんので、使い切った場合は他の物で代用します。
5. プレイヤーの間に経験の差があれば、セットアップのとき、**疫病側**が置ける標記コマの数を調整しても良いです。
6. **道標トークン**は移動ルートの確認に使えます。熟練プレイヤーは使わなくても大丈夫です。

## ゲームのヒント

1. **治療側**は疫病拡散を止めることをオススメします。戦線を伸ばすことで有利に立ち回れます。
2. **疫病側**は羅盤を活用した疫病拡散をオススメします。速戦即決が有利に働きます。

ゲームデザイン 陳致寛 林傑奇

アートデザイン Gayo 嘎又 黃于芩

日本語訳 林志雅

ゲーム出版 深顔色工作室

KELER