

## Arena

作者：Stefan Feld

訳者：COQ

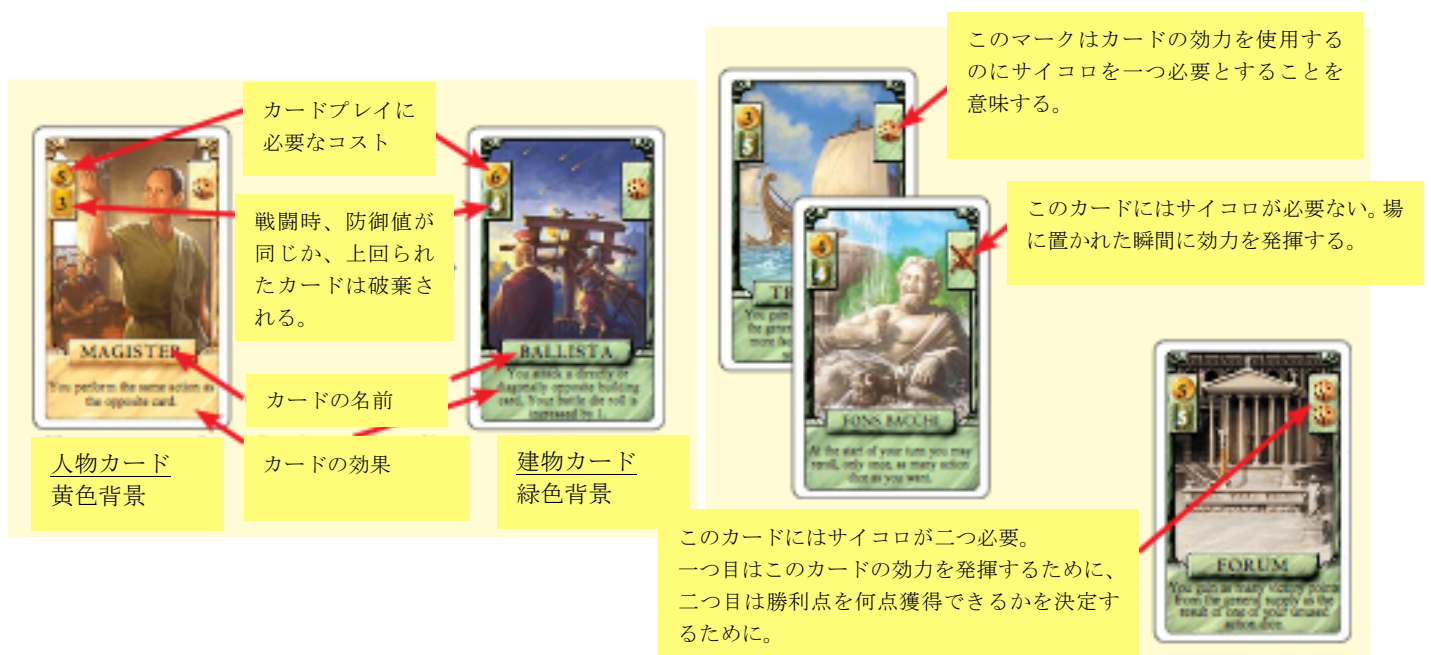
### <ゲームの目的>

ローマ革命は終わらない！このゲームで誰が一番の統治者なのか決めるのだ！勝利するために、闘技場やバリスタの力で勝負しても良いし、僧侶やガレー船で勝利点を稼いでも良い。人の建物をうまく利用した者が勝利するのだ。

(前作「ローマ」を混ぜて遊ぶ事もできます)

### <内容物>

- ・ カード 55枚 (人物カード26、建物カード29)
- ・ アイコンバー 1 (5つのパーツに分かれています。ゲームをする前に組み立てて下さい。バーにはサイコロの目と「賄賂」「お金」「カード」のアイコンが描かれています)
- ・ 勝利点タイル 36 (1点と2点)
- ・ お金 (単位はセステルティ、カードをプレイするのに使用します)
- ・ アクションサイコロ 3x2プレイヤー分 (カードの効力を使用したり、お金を獲得したり、カードをひいたりする時に使用します)
- ・ 白いサイコロ 1 (戦闘に使用します)
- ・ ルールブック 1



## <ゲームの準備>

- ・ アイコンバーを組み立て、テーブル中央に置きます。
- ・ 各プレイヤーは 10 勝利点と同じ色のアクションサイコロ 3 個を受け取ります。
- ・ 全てのお金と残りの勝利点、戦闘用サイコロを脇に置いておきます。
- ・ カードをよくまぜ、プレイヤーに 5 枚ずつ配ります。プレイヤーは自分のカードを見て、そのうち 2 枚を裏向きにして相手に渡し、交換します。残りのカードは裏向きにして山札とします。(ゲーム中発生した全ての捨て札は捨て札置き場にまとめます)
- ・ 若いプレイヤーから始めます。自分の手札全てを自分の側のアイコンバーに表向けてプレイします。カードはアイコンバーの「サイコロの目」と「賄路」の前にプレイすることができます。各アイコンの前にプレイ出来るカードは各自 1 枚だけです。
- ・ 次に、もう一人のプレイヤーが同じように手札をプレイします。

ヒント：もしも、“Arena”をプレイするのが初めてで、前作“Roma”のプレイ経験も無い場合は、次の初心者用ルールを適用すると良いでしょう。：アイコンバー「賄路」の部分の裏返し、ゲームで使用しません。また、ゲームの準備で配るカードを 5 枚から 4 枚に変更します。

## <ゲームの進め方>

スタートプレイヤーから始め、交互に手番を行います。

手番には 3 つのフェイズがあります。

フェイズ 1：空き地の評価

フェイズ 2：アクションサイコロを振る

フェイズ 3：アクションを行う



## フェイズ1：空き地の評価

手番の最初に、自分のアイコンバーにカードをプレイされていない部分があれば、一カ所につき自分の勝利点を1失います。失った勝利点はサプライにもどします。  
ヒント：「お金」と「カード」のアイコンの前は空き地と見なされません。ここにカードがプレイされることはないからです。



## フェイズ2：アクションサイコロを振る

3つのアクションサイコロを全て振ります。この時、全てのサイコロの目が同じだったら、もう一度サイコロを振り直すことができます。

ヒント：サイコロの目は全て違うほうが有利となります。

## フェイズ3：アクションを行う

プレイヤーは4種類のアクションを行う事ができます。

- ・ カードをプレイする  
サイコロは必要としません。カードコストの分、お金を支払う必要があります。
- ・ お金を得る。
- ・ カードを引く。
- ・ カードの効果を適用する。

これら3つのアクションにはサイコロの目が必要です。

プレイヤーはフェイズ2で振ったサイコロの目をこの手番で行いたい各アクションに割り振ることができます。一つの目につき一つのアクションに割り振ります。1つの目を複数のアクションに分けて割り振ることはできません。

ヒント：各手番で「賄賂」のアイコンに割り振る事のできるサイコロは一つだけです。その他のアイコンに複数のサイコロが割り振られた場合、それらのアクションは複数回行われる事になります。

（手番の例）Stefan のターン。空き地が二つあるので、2勝利点を失います。アクションサイコロを振ると、目は“3”、“4”、“6”でした。彼は以下のアクションを選択しました。

- ① “3” でカードを引く。3枚のカードを引き「食堂」カードを手札として、残りの2枚のカードを捨て札としました。
- ② “6” でお金を得る。サプライから6セステルティを得ました。
- ③ たった今引いた「食堂」カードをプレイする。7セステルティを支払って、4の目の

アイコンに「食堂」をプレイしました。(サイコロの目は消費しません)

④ “4” を使用し、「食堂」の効力を適用。彼はサプライから2勝利点を獲得しました。

(相手の側には2枚の人物カードがプレイされていたためです)



以下に各アクションの詳細を説明します。

カードをプレイする：

カードは手札からだし、自分の側のアイコンの前にプレイします。既にカードが置かれているアイコンの前にプレイする場合は、既に置かれているカードを捨て札としてから、カードをプレイします。

カードをプレイする際は、カードに書かれているコストをサプライに支払わなければなりません。お金が足りない場合は、カードをプレイする事はできません。

お金を得る：

サイコロの目をお金のアイコンに適用することにより、サイコロの目の分だけサプライからお金を得る事ができます。

カードを引く：

サイコロの目をカードのアイコンに適用することにより、サイコロの目の分だけ山札からカードを引くことができます。引いたカードの中から、一枚を手札に残し、残りを捨て札置き場に表向きに捨てます。

山札が尽きた場合には、捨て札をよくきって山札とします。手札の枚数に上限はありません。

カードの効果を適用する：

サイコロを「目と同じ数字を示すアイコン」もしくは「賄賂のアイコン」に適用することによって、そのアイコンにプレイされているカードの効果を適用することができます。カードの効果を適用することによって、カードに書かれている効果が即座に適用されます。

「賄賂」のアイコンにプレイされているカードの効果を適用するためには、適用したア

クッションサイコロの目と同額のお金をサプライに支払わなければなりません。

もしも、同じ目のサイコロが複数ある場合には、その目を適用したアイコンにプレイされているカードの効果サイコロの数だけ適用することができます。(ただし、賄賂のアイコンに適用出来るサイコロは一つだけです)

### 戦闘：

いくつかのカードでは、相手への攻撃が可能です。戦闘が行われた場合、手番のプレイヤーは攻撃者となり、戦闘サイコロを一回振り、出た目を攻撃力とします。攻撃力が相手の防御力よりも大きいか、同じの場合、攻撃者が勝利して防御側のカードは捨て札となります。防御側が勝利した場合には何も起きません。

ヒント：戦闘時、場にプレイされている他のカードが攻撃力／防御力に影響を与える場合があります。このような全ての効果は累積します。

全てのアクションを終えたら、手番は相手側に移ります。



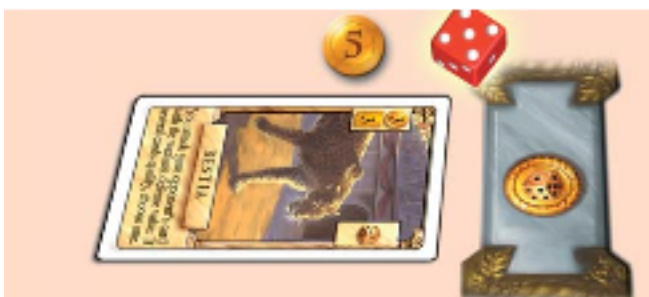
例：“ガレー船”をプレイするには3セステルティのコストがかかります。

アクションサイコロの“6”をお金のアイコンに適用すると、サプライから6セステルティを獲得します。

6 Sesteria from the general supply.



例：アクションサイコロの“4”をカードのアイコンに適用すると、山札から4枚のカードを引き、1枚を手札に残します。



例：アクションサイコロ“5”を「賄賂アイコン」に適用し、5セステルティを支払いました。“猛獣”の効果適用され、相手側にプレイされているカードのうち、最も防御力の弱いカードに攻撃を仕掛けます。

例：戦闘サイコロの目は“4”でした。相手の防御力は“3”なので、このカードは捨て札となります。



例：アクションサイコロ“3”をアイコンに適用し、“水路”のカードの効果適用しました。サプライの3勝利点をゲームから取り除きます。

### <ゲームの終了>

以下の条件を満たすと、ゲームは直ちに終了します。

- ・ プレイヤーのどちらかの勝利点が0以下になる。
- ・ サプライの勝利点ストックが無くなる。

この時点で、勝利点を多く持っているプレイヤーが勝利します。

ヒント：サプライの勝利点ストックが無くなったアクションでの足りない分の勝利点は、バーチャルにカウントして下さい。

### <ヴァリアントルール>

“Arena”と“Roma”を混ぜて遊ぶ場合。

1. 両方のカードを混ぜて、良くきります。
2. カードを二つにわけ、それぞれのプレイヤーが山札と捨て札置き場を用意します。
3. もしも、各プレイヤーが自分の“Arena”と“Roma”を用意できるならば、2セット使用してゲームを行います。

### <カードサマリー>

(人物カード)

DECURIO (騎兵隊長)：対面もしくはその両隣の人物カードのうちいずれかに攻撃することができる。その際、戦闘用サイコロの目に”+1”する。

TUBA (ラッパ吹き)：プレイ後直ちに効力が適用される。戦闘用サイコロを1回振り直すことができる。

VENEFICUS (アル中)：対面の人物カードを捨て札とする。

ELEPHANTUS MILITARIS (象兵)：対面のカードの防御力が4以下の場合、捨て札とする。

MAECENAS (政治家)：自陣にプレイされている他のカードの効果を適用することができる。コストの必要なカードはコストを支払わなければならない。

MAGISTER (奇術師)：相手陣の人物／建物カードの効果を使用できる。

PICTOR (画家)：両プレイヤーは自陣にプレイされている建物カード1枚につき1勝利点を得る。

PHILOSOPHUS (哲学者)：相手のプレイヤーの次の手番で振るアクションサイコロを一つ減らす。

PRAEDATOR (盗賊)：自陣にプレイされている建物カードを一枚捨て札にすることにより、捨てたカードの防御力分の勝利点を得る。

EQUITATUS (騎兵隊)：相手陣にプレイされている“議事堂”カード全てを捨て札とする。

RESTAURATOR (修繕者)：捨て札から好きな建物カードを一枚手札に加えることができる。

MERCENARIUS (傭兵)：対面のカードを攻撃する事ができる。その際、3セステルティ支払

うごとに戦闘サイコロの目を増やす事ができる。

SPECULATOR（斥候）：相手の手札を見て、一枚自分の手札にすることができる。

TEMPLARIUS（僧侶）：戦闘用サイコロを振り、出た目の半分の（小数点以下は繰り上げ）勝利点をストックから得る。

BESTIA（猛獣）：相手陣の最も防御力の低いカードを攻撃する。複数枚ある場合は、好きなカードを選択できる。

（建物カード）

AQUAEDUCTUS（水路）：サプライの勝利点ストックから3点をゲームから取り除く。

ARENA（闘技場）：相手陣の数字のアイコンに配置されているカードの数字の若い方から順番に、勝利するまで戦闘をしかけていく。

FONS BACCHI（バッカス像）：好きなアクションサイコロを一回だけ振り直すことができる。サイコロは複数選んでも良い。

BALLISTA（バリスタ）：対面の建物カードか、その隣の建物カードのうちどれかに攻撃することができる。その際、攻撃用サイコロの目に+1する。

FORTUNA（幸運の女神像）：手札を全て捨て札とし、同じ枚数のカードを山札から引くことができる。

FORUM（議事堂）：まだ使用していないアクションダイス1つの目の分だけサプライから勝利点を得る。

TRIREMIS（ガレー船）：相手陣よりも沢山の人物カードをプレイしている場合、3勝利点をサプライから得る。

PORTUS（港）：自陣にプレイされている好きなカード1枚を手札と交換することができる。

CASTRA（城門）：山札の一番上のカードを1枚引き、自陣の空き地にプレイする。コストはかからない。

STATUA JOVIS（神の像）：10セステルティを支払うことにより、相手陣の好きなカードを1枚捨て札にできる。

CARRUS BOVINUS（牛車）：自分の勝利点が5未満の場合、勝利点をサプライから補充し、5点とする。

OFFERTORIUM（奉獻）：自陣のプレイされている人物カードを1枚捨て札にすることにより、防御力と同じ勝利点をサプライから得る。

ARIES（破城槌）：対面の建物カードを捨て札とする。

TABERNA（食堂）：相手陣にプレイされている人物カードの枚数だけ勝利点をサプライから得る。

VIA CASSIA（カッシア通り）：左右どちらかに隣り合ったカードの効力を適用できる。

TELONIUM（テント）：プレイした瞬間から効力を発揮する。「お金アイコン」を使用してお金を得る際、+2セステルティを得る。