

シェイクスピア：バックステージ

Shakespeare: Backstage

Hervé Rigal 作

1～4 人用 13 歳以上 所要時間約 90 分

内容物

50 枚のカード:

- 9 枚の人物カード(役者), 5 枚の目的カード, 4 枚の劇場カード, 32 枚の舞台裏カード

舞台裏カードはゲームを複雑にします。プレイヤーは、新しい人物カードや目的カードを選び、シェイクスピアの通常のゲームプレイする事もできます。

その場合は全ての役者カードを混ぜて、その中から 9 枚捨てます。(捨てたカードは箱に戻します) 残った役者カードと他の人物カードを混ぜて、それを山札とします。(訳注: 基本セットの入れ替え対象は役者カードなのを注意してください。)

バックステージのセットアップ

1. 各プレイヤーは、**1 枚の劇場カード**を引きます。そして、個人ボードのそばに置きます。
2. 基本セットの目的カードと**新しい 5 枚の目的カード**を混ぜます。
3. **9 枚の新しい役者カード**を基本ゲームの役者カードに混ぜます。そして、9 枚のカードをその(役者のみの)山札からランダムに抜き、メインボードの隣に表向きにして山札として置きます。(その 9 枚の表向きの山札を貴族デッキと呼びます) 残ったの役者カードと他の人物カードを混ぜて、それを裏向きのまま通常の人物用の山札とします。
4. 32 枚の舞台裏カードを混ぜて、舞台裏カードの山札を作ります。舞台裏カードは人物カードと同じ方法で公開されます。(ゲームの準備の段階や整理フェイズでは 1 と 2 人用では 4 枚公開、3 人用では 5 枚公開、4 人用では 6 枚公開します。使われなかったカードは専用の捨て札置き場に置き、山札が足りなくなったら捨て札を再利用し新たな山札を作ります。)

新たなルール

フェイズ 1(入札): プレイヤーは通常通り入札を行います。その後未使用の円柱駒は**舞台裏カードの山札の上**に置きます。ソロゲームでは、円柱駒を発動と舞台裏カードの間を自由に割り振る事ができます。

フェイズ 2(雇用と発動): 手番が回ってきたら、雇用や人物の活性化の代わりに、舞台裏カードを使用する事ができます。舞台裏カードを使用するならば、(円柱駒が置かれていない)利用可能な舞台裏カードの上に舞台裏カードの山札の上に置かれている自分の円柱駒をカードに書かれた必要なコストの分だけ移動します。1 日の間、このアクションは何回でも利用可能です。(訳注: 分かりにくいですが未使用の舞台裏カードのみ利用できます。)

雇用カード: 舞台裏カードを使用するために、プレイヤーは雇用カードを円柱駒 1 つ分として置く事ができます。舞台裏カードにある残りの円柱駒と組み合わせて、使用する事も可能です。

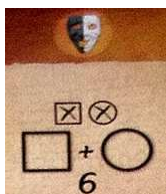
目的カード



所有している助手カード 1 枚につき 1 名声点を得ます。(この要素は、基本セットのように振る舞います。)



: この目的カードは、**3. 雰囲気フェイズの開始時**にプレイできます。これらのカードは即座に効果を発揮し、捨て札にします。



プレイヤーは、捨てたタイルから衣装と舞台装置タイルを 6 以下の組み合わせで獲得することができます。(ただし、黄色は含めてはならない)



プレイヤーは即座に雰囲気マーカーを 3 前進させます。



プレイヤーは、捨てタイルから衣装か舞台装置の黄色タイルを1枚得ます。



プレイヤーは即座に3つ全ての舞台トラックをそれぞれ1ずつ前進させます。

新たな役者の効果



他の全てのプレイヤーは、自分が選んだ舞台トラックを1後退させます。

(訳注: 効果を受けたプレイヤーが舞台トラックを選択できます。

明記はありませんが、順番が問題になる場合はイニシアチブトラックの遅いプレイヤーから解決するものと思われます。)

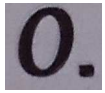


プレイヤーは目的カードを3枚引き、その中から1枚手札に加えます。残りのカードは目的カードの山札の一番下に加えます。

(Prospero と同時に使う場合は、3枚の代わりに6枚引きます。)



プレイヤーは"+3"トークンを得ます。



この役者を持っているプレイヤーはイニシアチブトラックの順番とは無関係に自動で一日の最初に1アクションを実行します。

その後は、通常通りイニシアチブトラックに従います。



他の全てのプレイヤーは1コイン失います。



使用したプレイヤーは雰囲気マーカーを1後退させます。

特記事項:

2ヵ所しか枠がない衣装: 役者の中にはリハーサル効果を持たない衣装を持つ者がいます。その役者の衣装が完成した(2ヵ所のみで構成された衣装、通常通り得点計算を行います)時は、追加の羽ペンを1つ追加して発動します。(Shylock, Mercutio, Hermione 訳注: 効果が2倍になります) もしくは、雰囲気のマインスの効果が無くなります。(Richard III)

ノート: 2ヵ所のみで構成された衣装は、目的カードの中にある衣装の完成としては数える事はできません。(訳注: 完成した衣装を4つ持っているなら1名声点、5つもっているなら2名声点となる目的カード)

プロモカード Prospero: 衣装を着た1人の役者のリハーサル効果を2倍にする。

舞台裏カード



建築家: 劇場カードのもっとも下段の利用可能なスペースにその日に利用可能な1つの舞台装置を置く事ができます。

(舞台装置の色に対応した円柱駒をこのカードの上に置きます。) 配置した舞台装置の効果を受け取る事ができます。

また、既に配置済みの舞台装置の効果も合わせて受け取る事ができます。ろうそくが書かれているスペースに舞台装置

を配置した場合は、即座に1名声点を得ます。



例: このターンで、赤のプレイヤーは桃色の舞台装置(2つの円柱駒)を劇場カードの2段目の高さに配置しました。そして、1コイン(桃色の舞台装置の効果)と他のプレイヤーの雰囲気マーカーを1後退させました。(紫色の舞台装置の効果)



帽子職人: 1人の役者(1つの円柱駒)か2人の役者(3つの円柱駒)に帽子を配置する事ができます。

帽子はその日に利用可能な(黄色でない)任意の衣装1つとして、役者のもともと左側の衣装スペースの上部に(空きスペースが無かったとしても)配置します。(訳注: カードに書かれている絵を参考にしてください)

ゲーム終了時、各列ごとに帽子の値と下部の衣装の値を合計して丁度6であれば、所有者に1名声点をもたらします。

ノート: 帽子の価値は衣装の価値として数える事はできません。左から右へ衣装スペースを満たす必要はありません。

また、2カ所しか衣装のない役者でも帽子を持つ事はできます。



代役: 1コインの価値の役者(1つの円柱駒)か、3コインの価値の役者(2つの円柱駒)か、5コインの価値の役者(3つの円柱駒)を即座に発動します。その役者は利用可能な空欄状態でなくても良いです。このアクションはイニシアチブトラックの上

にディスクが置かれていないなら、自分のディスクを配置する事も許可します。ただし、Shakespeare(劇作家)と

Falstaff(フォールスタフ)はこの方法で発動する事はできません。



宮内長官: 2コインを受け取り貴族デッキの一番上の

役者を1人雇用します。(1つの円柱駒) もしくは、

2コインを受け取り貴族デッキの中から好きな役者を

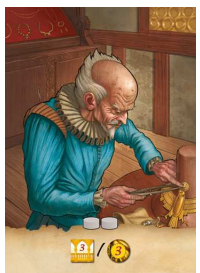
1枚雇用します。(2つの円柱駒) こうして雇用した

役者をエキストラとして配置する事はできません。



演出家: 次の休息フェイズでは通常より1つ

少ない数の休息トークンを配置することができます。(1つの円柱駒)



宝石職人: その日に利用可能な衣装か舞台装置

の黄色タイルを1枚得ます。(2つの円柱駒)



バーテンダー: 雰囲気マーカーを1前進させ

ます。(1つの円柱駒) もしくは、3前進させ

ます。(2つの円柱駒)



クリストファー・マーロウ: 自分が選んだ舞台トラックを

1前進させます。(1つの円柱駒) もしくは、3つ全ての

舞台トラックをそれぞれ1ずつ前進させます。

(3つの円柱駒)



商人: その日に利用可能な衣装か舞台装置

を1つ取ります。(獲得した衣装に従ってこの

カードの上に必要な数の円柱駒を移動します。

衣装か舞台装置のどちらが取れるかは、商人

カードによって異なります。)



せりふ付け役: このせりふ付け役を雇用する事ができ

ます。(1つの円柱駒) このカードは発動できません。

リハーサルの間、各舞台トラック上でペナルティを受け

るたびに1コイン払えばペナルティを回避できます。



古着屋: この古着屋を雇用する事ができ

ます。(1つの円柱駒) このカードは発動でき

ません。古着屋は個人ボードの1つとして組み

込まれている Handymen(よろず屋)または

3コインの Costume Mistresses(衣装係)

または 3コインの Set Dressers(大道具係)

に捨てタイル置き場にある衣装や舞台装置

を獲得する能力を付与します。

(補足として、通常的能力も合わせて使えます)

ノート: せりふ付け役と古着屋は役者ではない人物カードの目的カードで数をカウントする事ができます。(訳注: 役者以外の人物カードを3枚持っている場合1名声点、4枚持っているなら2名声点となる目的カード)