



Etariya

THE SEPTACHROMA
STONES OF GENESIS

説明書

プレイ人数:2人 | ゲーム時間:15分 | 年齢:10歳以上



コンポーネント



島ボード 1枚



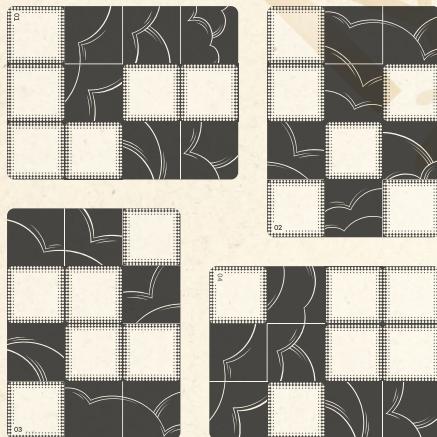
支配チップ 7枚
(7色、各色1枚)



神石 49個
(7色、各色7個)



布袋 1個



マップシート (大) 8枚



マップシート (小)
2枚



勢力チップ 18枚
(白黒各9枚)



加速チップ 4枚
(白黒各2枚)



得点チップ 7枚

ゲーム準備

- 1 プレイヤーは、任意の方法で光または闇いずれかの陣営を選択し、先手と後手に分かります。
 - なお、2枚のマップシート(小)を布袋に入れてランダムで1枚引き、引いた陣営の色を先手とするという方法を採用しても構いません。
この方法を採用した場合、布袋に残ったマップシート(小)は先手の決定後に取り出してください。



- 2 島ボードをテーブルの中央に置きます。ランダムにマップシート(大)を4枚取り出し、島ボード上で組み合わせて正方形を作ります。
 - 各シートには異なる分布があり、また裏返すことでさらに多様性を持たせることができます。
- 3 その後、**後手のプレイヤー**の陣営のマップシート(小)を島ボード上中央の空きマスに配置し、ゲームボードとします。先手のプレイヤーの陣営の色のマップシート(小)は使用しません。
- 4 **49個の神石**を布袋に入れてシャッフルします。
2人のプレイヤーがそれぞれ布袋から**3個ずつ**神石を引き、**自身の手元に並べます**。
- 5 7個の支配チップを脇に並べ、**ゲームを開始します**。

ゲームの流れ

先手のプレイヤーから手番を始めます。ゲームが終了するまで、2人のプレイヤーが順に手番を進行します。手番が回ってきたプレイヤーは、次の順序で手番を進行します。

1. 自身の手元に並んだ3個の神石を任意の順序で1個ずつゲームボードのマスに配置します。神石を配置する際は、次のルールに従ってください：

- 配置する神石がその色の**1個目の神石の場合**、ボードの**四隅のマスを除く**任意の空きマスに配置することができます。
- 配置する神石がその色の**1個目の神石ではない場合**、その色の神石に隣接する空きマスに配置します。



- ゲームボード上に、その色の神石に隣接する**空きマスがない場合**は、その色の任意の神石の上に重ねます。
- 神石は、プレイヤー自身の陣営のマスと相手の陣営のマス*のいずれにも*配置することができます。



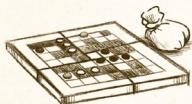
親切なフィン族の人々は私と師匠にたくさんの芸術品や本をくれたが、かさばるし重いので、今後の旅に影響が出ることを懸念し、そのほとんどをお断りした。彼らの文化の研究に役立つような本『是・非』、『私と物』、『神創論』の三冊だけを手に残した。

*ふだに価値があるのは、現地の特殊な素材で作った芸術品だ！
私が確保しておいた。金を分けてくれと言われても知らんぞ！*

しばらく経ってから気付いたが、光の位置が時間の経過によっても変わらない。常に同じように照らされている。

上記のとおり、光の位置が時間の経過によって変わらないため、フィン族は時間をドリップ方式で計っている。すなわち、時刻を示した容器に規則的に垂れ注ぐ液体を使っているのだ。液体は時刻にズレが生じないように特別に作られたものであり、水ではない。実際には何の液体なのか、族長の口から聞くことはできなかった。

村の中心を通ると、住民たちが色とりどりの駒を使ってゲームをしていた。ゲーム盤は白と黒に分かれている。

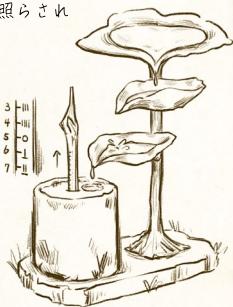


あとで住民に遊び方を教えてもらう

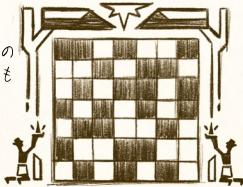
族長は私たちを、大昔の壁画が描かれた遺跡に連れてきてくれた。古代人がこの大陸の光のエリアと闇のエリアを描いたものらしい。

見たところ、人々が遊んでいたゲームの盤に似ている。ただ分布が違うだけだ。

チェック柄のお菓子を思い出し、おいしいお菓子が食べなくなった



これは、神が光のエリアと闇のエリアを分配する様子を模したゲーム「創世の神石」だと族長が教えてくれた。七色の駒は七つの部族を表す。各部族に伝わる創世伝説に大きな違いはないため、このゲームはエタリヤで流行しているらしい。

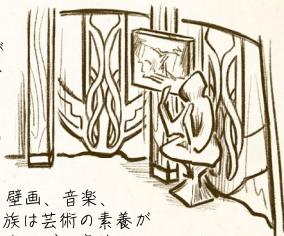


フィン族の歴史はあまり多く残されていない。歴史に関連する壁画も少ない（芸術的なものがほとんど）。族長いわく、それはフィン族の性格によるものだ。しかしながら、あまり記録が残されていないのはどの部族も同じだ。この点は、他の部族を訪ねたときに確認する必要がある。

ドリッパーの目盛が22時を指す頃には、結構な疲れを感じていた。族長の厚意で、私と師匠は訪問客のために用意されたドームに泊まった。

フィン族の人々の生活習慣はほとんど同じようである（おそらくほかの部族も同様だろう）、私と師匠がドームに入ると、程なく外が静まり返った。

ドームの中には、布に紋章の刺繍が施されているほか、あちこちに奇妙な形の彫刻品が置かれていたり、たくさんの絵画が掛けられたりしている。単純な風景画もあれば、抽象的な絵もある。



服装、旗、ドームの装飾、絵画、壁画、音楽、彫刻品などから判断するに、フィン族は芸術の素養が深い。しかし、外在的な条件を考慮すれば、意外なことではない。おそらく、七部族すべて同様だろう。



寝る前に『神創論』をバラバラと読んでみると、大まかには、作者自身と他者の目を通じて、神はどのようにこの世界を創ったのか、そしてなぜこの世界を創ったのかを、彼らが神に創られた目的を織り交ぜながら探究していた。

最も興味深かった点は、「創世の神石」に関連する物語だ。伝説によれば、創世の神には「エールラー」と「ルージェナー」の二柱がいた。もともとこの二柱の神は世間に興味がなかったが、誰が最も面白い世界を創れるかで他の神と勝負していた時、ひょんなことから人間と接触し、人間の作ったゲーム「二色碁」を遊んだ。

二柱の神は大いに驚き、各々の駒の置き方によって面白い世界を創ることに決めた。なぜ七色なのかについては、数字の7が生命力の発生と消滅を意味するからであると推測されている。

|| ← *フィン族の文字の7
2人がびざを突き合わせて対局しているように見えないだろうか*

2. 神石を配置したことにより、ある色の神石が一方の陣営のマ스에 4 個になった場合、その陣営のプレイヤーがただちにその色の支配権を得ます。その色の支配チップを受け取り、手元に置きます。

- 同色の神石の上に重ねられた神石は、同一のマス内に配置されているとみなします。
- その支配チップは自分の陣営を表にします



3. 布袋から神石を 3 個引き、自身の手元に並べます。手番が次のプレイヤーに移ります。
- 布袋の中の神石が 3 個未満になった場合、布袋の中にある分のみを引きます。ゲームの最後のターンでは、プレイヤーは神石を 1 個のみ配置することができます。(通常、このようなことが起こる前にゲームが終了するでしょう。)

ゲーム終了

一方のプレイヤーが支配チップを 4 枚獲得すると、ゲームがその時点で終了し、そのプレイヤーの勝利となります。

光と闇の力が激突し、勝者が決定した。しかし、今はその勝利は一時的なものにすぎない。彼らは別の周期で再び出会い、永遠の闘いを続けることになるだろう。

今後、他の部族を訪ねることがあれば、部族ごとの神話を検証してみよう。似通っていたり、あるいは完全に一致していたりするだろうか。

ドームは遮蔽性能が高く、通風性に優れていた。私と師匠はすぐに眠りに落ちた。

Day 02

族長アレイシャの許可を得て、本日、私と師匠は集落の外側の闇のエリア（常闇、祝福区）を探索することになった。

闇のエリアに足を踏み入れると、明らかに気温が急下降するのを感じ、視界が奪われた。幸い、フィン族の設置したたいまつがあったため、極度の不快感を覚えることはなかった。

フィン族の中でも、闇のエリアに住むのは老人、犯罪者、そして奴隷だ。簡単にいえば、社会階層の低い者である。しかしながら、常闇に適応したり、純粋に常闇が好きだったりする者もいる。族長によれば、これは他のほとんどの部族も同様だという。

闇のエリアに住む人々が光のエリアに行くことはできるのかと族長に尋ねると、許可を得た場合や、村の見張りを担うなど仕事上の必要性がある場合に限られるという。その理由は、主にバランスを維持することらしい。

なぜバランスを保つ必要があるのだろうか。全員が光のエリアに住むわけにはいかないのだろうか。この点については、族長も長年そう考えられてきたということしか知らないようだった。この点も、時間があれば探究してみる価値がある。

闇のエリアは土地が非常に痩せているらしく、植物が極めて少ない。また、折れた木の根元が一面に広がっている。族長の話では、エリアが突然常闇に変わると、長年光を浴びてきた植物が適応できずに折れてしまうのだそうだ。

族長は、このエリアには植物を植えることがまずできないため、食糧の大部分は光のエリアから運ばれてくると言っていた。

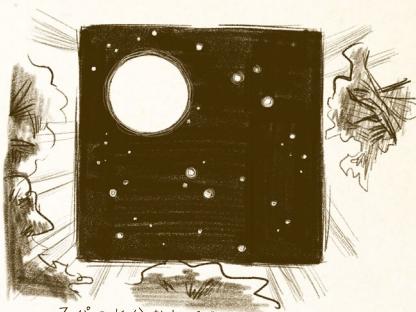
闇のエリアの建物は昨日記録したとおりである。

見ていられない



闇のエリアの人々は顔色が悪く、陰鬱な表情をしているが、彼らにとってのは正常なことなのだろう。

見上げると、たくさんの星が浮かんでいる。近くに光のエリアがあるため、同じ空に昼と夜の違いがあるように見える。境界をよく見てみると、切り分けられたような感じが独特だ。



スバツと分かれており、まるで窓から外を見ているようだ

常に星を観測することができるため、七部族では天体の研究が進んでいるらしい。星占いの技術や方法も豊富だそうだ。

族長は、クエラ族が天体研究の最先端を走っていると話していた。



闇のエリアは神への祈りや儀式が多岐に渡る。自らの階級に対する恐れからだろうか、それとも常闇の未知さゆえだろうか。よく呪文を唱えるような声が聞こえてきた。

闇のエリアでも歌や演奏は聞こえてきたが、悲しい曲調がほとんどで、音量も小さい。



食用として人気の品種らしい

闇のエリアには動物の死体もたくさんあった。樹木と同じで、常闇が突如到来したせいだろう。しかしながら、まだ生き残っている生き物もいる。ほとんどが昆虫や小型の動物で、見たことのない品種ばかりだ。

闇のエリアに来てまだそれほど時間は経っていないが、すぐに疲労を感じた。体が元の昼夜の規則に慣れているためだろうか。族長に闇のエリアに一晚泊まりたいと申し出ると、族長は初めは危険だからと却下したが、最後には許してくれた。そして、私たちのために見張りを用意してくれた。

拡張ルール

A. セット選択

この拡張ルールは、拡張「神石全開」と同時に採用することはできません。

1. ゲーム準備のステップ4で、49個の神石を布袋に入れてシャッフルした後、袋から神石を引き、**1組3個として合計3組**用意します。
 - この拡張を採用する場合は、ゲーム中にプレイヤーが神石を引くことはありません。



2. プレイヤーの手番が回ってきたら、**3組の神石からいずれか1組を選び**、その3個の神石を任意の順序で1個ずつゲームボードのマスに配置します。
 - 神石を配置する際は、元のルールに従ってください。
3. 神石を配置し終わったら、布袋から**神石を3個引き、新たな組として用意します**。こうして、場に3組の神石があるように保ちます。その後、手番が次のプレイヤーに移ります。
 - 布袋の中の神石が3個未満になった場合、布袋の中にある分のみを引きます。ゲームの最後の3ターンでは、プレイヤーは**神石3個未満の組**を選んで配置することができます。

B. 神石全開

この拡張ルールは、拡張「セット選択」と同時に採用することはできません。

1. ゲーム準備のステップ4で、49個の神石を布袋に入れてシャッフルした後、ランダムで引いてゲームボードの周りに「C」の字型に並べ、神石列とします。
 - この拡張を採用する場合は、ゲーム中にプレイヤーが神石を引くことはありません。



2. プレイヤーの手番が回ってきたら、Cの字の両端のいずれかを選択し、その端から神石を3個受け取り、任意の順序で1個ずつゲームボードのマスに配置します。
 - 神石を配置する際は、元のルールに従ってください。



MY CAMPAIGN

C. 加速アクション

この拡張ルールは他の拡張ルールと採用することができます。

1. ゲーム準備時に、プレイヤーがさらに加速チップを 2 枚ずつ受け取ります。
2. プレイヤーの手番で、加速アクションの使用を宣言することができます。このアクションでは、加速チップを 1 枚捨て、布袋から神石を**追加で 1 個**引きます。



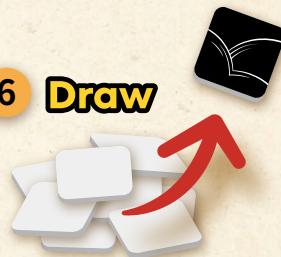
- 加速アクションを使用した手番では、神石を 4 個引いて配置することになります。
- 加速アクションは同一の手番で **1 回のみ**使用できます。
- この拡張を使用する場合、ゲームの最後のターンでは、両者の加速チップの使用状況により 1 ～ 4 個の神石を配置することになります。
- 「A. セット選択」の拡張と同時に採用する場合は、**まず神石の組を選択し**、その後に布袋から神石を 1 個引いてください。
- 「B. 神石全開」の拡張と同時に使用する場合は、神石列の**選択した一端から神石を 4 個受け取ります**。再度一端を選んで神石を 1 個選び取るわけではありません。

D. 勢力変動

1. **ゲーム準備**にステップ6を追加します。
ステップ6:勢力チップを裏向きでシャッフルし、両プレイヤーがそれぞれ1枚ずつ表にして自身の手元に置きます。
2. プレイヤーの手番では、神石に加え、自身の手元に置かれている勢力チップをゲームボードに**必ず配置**します。
勢力チップを配置する際は、次のルールに従ってください：

- 任意の神石に隣接する空きマスに配置します。
- 配置後にその空きマスの陣営の色が変化する必要があります。
- 以上のルールに適合する限り、別の勢力チップの上に配置しても構いません。
- プレイヤーの手番中に勢力チップを配置するタイミングは自由に決定できますが、スタートプレイヤーの最初の手番では、少なくとも神石を1個配置した後に限り勢力チップを配置できます。

6 Draw



例：



3. ゲームの流れのステップ3で、神石を引くほか、さらに勢力チップ1枚を表にして自分の手元に置きます。
 - 「加速アクション」の拡張と同時に使用する場合、加速チップを使用しても勢力チップを引くことはできません。

E. スコア変動

1. ゲーム準備のステップ5で、得点チップを裏向きでシャッフルし、各支配チップの上に1枚ずつ表向きでランダムに配置して、支配チップとの組を作ります。



2. プレイヤーが支配チップを獲得するとき、その支配チップと組になっている得点チップも一緒に受け取ります。
3. ゲーム終了の条件を、「一方の陣営が7点分の得点チップを獲得すると、ゲームがその時点で終了し、その陣営の勝利となります」と変更します。



$$4 + 2 + 2 > 7$$

April 19, 2023 日本語ルールブック v1.1

ゲーム名称	Etariya - Septachroma: The Stones of Genesis
出版	Distant Nova Creations
ゲームデザイン	Sky Huang
ゲーム編集	David Wang, Kongkong
世界観設計	SCINARRATIVE
パッケージイラスト	Jun Chiu
マップイラスト	Youkai Natori
アートワークデザイン	Pin-Hsuan Chiang
手稿挿絵	Pin-Hsuan Chiang
ルール翻訳	水谷 剛
手稿翻訳	水谷 剛

©2023 Distant Nova Creations <https://www.distantnova.com/>



Embark on a Remarkable
Voyage; adventure awaits
at every turn.



