



# 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



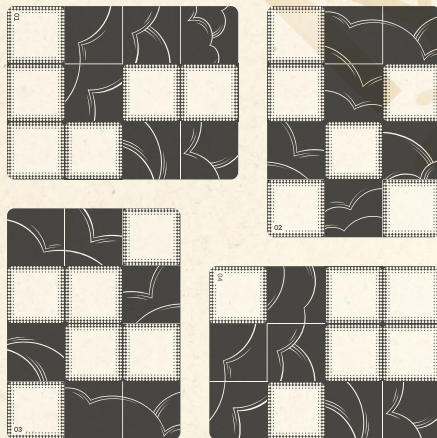
支配チップ 7枚  
(7色、各色1枚)



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

フ、Y、地点：エタリヤ 記録者：サスカル

昼夜が分かっていないため、ドリッパーの目盛24個分の時間を1日とする  
ニードルトの記録と重複する部分については、必要な場合を除き、省略した

## Day 01

船が破損し、食糧も不足していたため、師匠と共に陸地を探している  
と、海流によって風がなく穏やかな奇妙な海域へと運ばれた。  
そのまま船を漕いでいくと、なんとエタリヤにたどり着いた。

ニードルトの記録と同様、エタリヤには光の  
エリアと闇のエリアがあり、遠くからでも見れ  
ば分かる。

環境も記録どおりで、険しい岩壁に囲まれて  
いる。道具がなければ登ることはできない。

私たちは、人によって手が増えられた痕跡のある  
岩壁を見つけた。先に来た探検家が手を加えたの  
だろうか、それともエタリヤの住民だろうか、ともかく登攀用具を使って  
無事に島に上陸することができた。

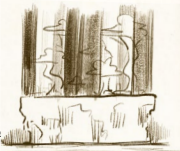
島に入ると、光のエリアと闇のエリア  
がまるで切り分けられたように明確に  
並んでいるのが見えた。

空には太陽と月が出ているが、光は  
太陽から発せられたものではない。

光のエリアの樹木は非常に背が高いが、  
成長が速過ぎるために非常に細い。  
闇のエリアはその反対で、植物はほとんど  
同じ高さにそびえており、細部に違いが  
認められるのみだ。

この点もニードルトの記録と一致して  
いる。両エリアは不規則に切り替わる  
のが、中途半端に伸びた植物が一部  
に見られる。これは、この植物の生  
えている場所が途中で闇のエリアに  
変化したためだろう。

樹木に加え生物も、光のエリア  
では非常に大きい。闇のエリアが  
その反対なのも同様だ。



はつきりとした  
境界線



記録と同様に、  
生物は多くないため、  
たまに出現すると  
非常に目立つ。

大き過ぎて、容観を記録することが  
できなかつた

光の  
エリア  
で発見した未知の  
巨大生物が  
落とされた毛髪

生物の種類は他の大陸とほとんど同じだが、一部の特徴や  
体が他の大陸とは異なる。例えば、キリンはさらに首が長い。  
また、角が短いサイやレイヨウなどを見かけた。数が少なく、  
競争が必要ないのがその理由だろう。長過ぎて滑稽な動物もいた

以上の違いに加え、光のエリアの生物は体型や四肢が特に長く、  
大きい。また、体毛は非常に少ない。その体には光でしみができ  
ている。闇のエリアの生物はその真逆である。

岩壁の足元に、部族の集落らしき場所があった。その部族の  
住むエリアは、この大陸の中でも比較的高い場所に位置する。

師匠と共に平原に入り、彼らの居住環境を観察しよう  
と思ったが、じつくりと観察を始める前に、2人の精霊の  
ような住民に捕まってしまった。一人は背が高く、もう  
一人は背が低い。体型に極端な差があった。はるか  
遠く離れていたのに、木の枝をたつた1本踏みつけ  
ただけで見つかってしまった。

私たちが捕らえたのは、エタリヤの七部族の一つ、  
「フィン族」だった。驚くべきことに言葉が通じた。  
しかも、言葉遣いが非常に洗練されていて  
美しい。

フィン族の言葉はノイラントの共通語と  
同じである。詳しい原因は調査が待たれる。

美しく着飾った族長「アレシヤ」が  
私たちにあいさつをした。彼女の話では、  
フィン族は七部族の中でも最も外部の  
人間に友好的である。そのため、私たちが  
を解放し、さらに食事まで振る舞って  
くれた。

背の高い精霊は光のエリアで、  
背の低い精霊は闇のエリアで生活  
している。闇のエリアは陽光の反  
射がないため、そのエリアの住民は  
両目が正常に使用できないようだった。  
そのため、その他の感覚器官が非常に  
敏感になっている。私たちが発見され  
たのもそれが理由だろう。



フィン族の族長  
アレシヤ



首が長く、身長が高い  
なんと師匠よりも  
背が高い

族長だけが、希少な  
生物の毛皮で作られた  
装飾品を身に付ける  
ことを許される

## 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**。

族長の話では、フィン族は光のエリアを「豊饒区」、闇のエリアを「祝福区」と呼んでいるらしい。それぞれ、違う神に守られたエリアという意味だ。

部族の集落に足を踏み入れると、耳に心地よい歌声と楽器の音が聞こえてきた。族長いわく、フィン属の娯楽のほとんどが芸術に關係があるそうだ。フィン族が歌い、演奏する楽曲は、私が今までに聞いた中で最も素晴らしい楽曲だった。

族長と私たちの会話の中に時々奇妙な言葉が混ざることがあった。一文字一文字は聞き取れても、それを族長が一つの言葉として発すると、よく聞き取れない。族長はすぐに言葉を足して補うが、どこかごちなかつた。族長が他の部族の人と話すときは、ほぼすべてのフレーズでこのような状況が発生するようだった。フィン族にしか聞き取れない言葉があるようだ。

語が長いよりも聞き取れない方が厄介だ。  
情報を集めることができないからね！



集落の中心にはフィン族の紋章が彫られた、「光」を象徴する石柱があった。また、集落の周囲には、紋章が描かれた旗が立てられ、信じられないほど美しい人型の彫刻が並べられている。石柱の周囲には机とイスが並んでいる。石柱の近くには公共施設と屋台がある。芸術品や本を売る屋台が最も多く見られる。

よく見ると、紋章が描かれた旗は、非常にしっかりとデザインされている。形も特別にデザインされた装飾線も美しい。

彫刻は、何年も費やして作られたような完成度だ。族長は、一番大きな人型の彫刻は彼らの思う「神」をイメージしていると言っていたが、私には、顔立ちの整った長髪の男性に見えた。

ふ当なのかな？  
誰かの性別に關しては、推測をするべきではありません。

部族の住民の休憩室から、激しい議論が聞こえてきた。族長が、先ほど言及した娯楽のもう一つがダイアベートなのだと言った。彼らはよく自分自身、神、動物、植物などを常に探究している。しかし、私には聞いてもよく分からなかった。

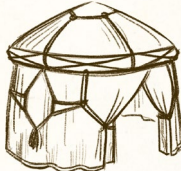


フィン族の人数は約236人。部族ごとの人数に大きな差はない。族長の話では、神の思召しだ。

集落は石柱を中心として広がっている。そのため、全体としてはアーチ形に点在しているように見える。



建物は、布と木材を組み合わせた円錐型である。光のエリアの建物は、強い日光を防ぐため、屋根に丈夫な遮光性の布を使っている。一方、屋根以外は（光を通しやすい、通風性の）薄い布を使っている。



闇のエリアの建物は、光を通さない厚い布をほぼ一律に使っている。蚊や生物の侵入を防ぐためだとか、外気温が低いためだとか言われている。材料はどうあれ、同じような構造の建物であれば、彼らは「ドーム」と呼んでいる。

ドームで使用する布には、旗と同じように、特別にデザインされた装飾線が描かれている。シンプルだが美しい。精緻に描かれた芸術的な紋章は、ドームの内部に刺繍されている。

石柱は光沢のある細長い円柱状である。現地の発展状況に鑑みると、島民にこの柱を作る技術はない。村長の言うように、この柱は神が創りしものようだ。石柱の高さは目測でおよそドーム6個から7個分だ。

族長によれば、石柱は光のエリアにのみ出現する。また、石柱の周囲の土地は非常に肥沃である。そのため、住民は食糧庫に保管されている種をここに植える。食糧は主にこうして手に入る。

師匠と一緒に屋台を訪問して分かったことだが、エタリヤの取引は物々交換だ。基本的には、特殊な鉱物、調理されたおいしい料理、希少な植物の種子、職人が作った装飾品、衣服、武器、芸術品などを交換に用いる。しかしながら、独特なのが、物質ではない芸術品、例えば音楽1曲や短い旋律でも、相手が気に入らさえすれば交換に用いることができるようだ。

物質のほか、依頼のようなものも、行為による交換を行う。

生物が少なく、環境が特殊なため、食用できる肉は極めて少ない。そのため、肉は非常に貴重で、どんな高価なものでも交換できる。

残念ながら、食べ物と私の口には合わないかった。

# 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。*



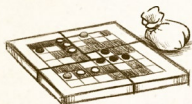
親切なフィン族の人々は私と師匠にたくさんの芸術品や本をくれたが、かさばるし重いので、今後の旅に影響が出ることを懸念し、そのほとんどをお断りした。彼らの文化の研究に役立つような本『是・非』、『私と物』、『神創論』の三冊だけを手に残した。

*本当に価値があるのは、現地の特殊な鉱物で作った芸術品だ！  
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。

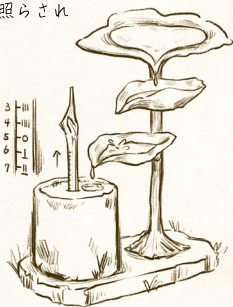


あとで住民に遊び方を教えてもらう

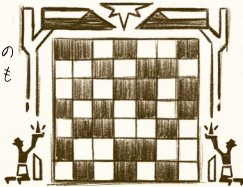
族長は私たちを、大昔の壁画が描かれた遺跡に連れてきてくれた。古代人がこの大陸の光のエリアと闇のエリアを描いたものらしい。

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。

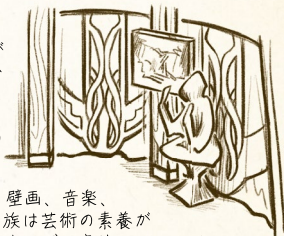


フィン族の歴史はあまり多く残されていない。歴史に関連する壁画も少ない（芸術的なものがほとんどだ）。族長いわく、それはフィン族の性格によるものだ。しかしながら、あまり記録が残されていないのはどの部族も同じだ。この点は、他の部族を訪ねたときに確認する必要がある。

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。

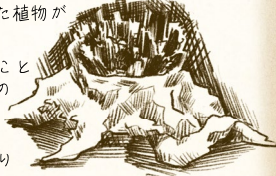
なぜバランスを保つ必要があるのだろうか。全員が光のエリアに住むわけにはいかないのだろうか。この点については、族長も長年そう考えられてきたということしか知らないようだった。この点も、時間があれば探究してみる価値がある。

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。

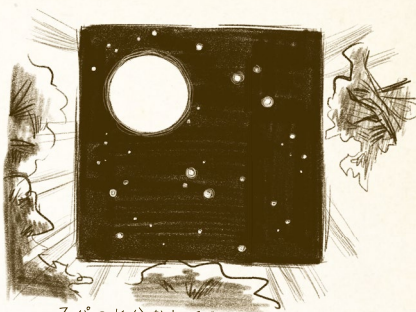
闇のエリアの建物は昨日記録したとおりである。

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。

闇のエリアの夜は、光のエリアの夜よりもずっと静かだった。聞こえるのはほとんどが昆虫の鳴き声だった。

師匠の提案で、私は七部族の記録を書き残し始めた。

*しかし、私はこれほど詳しくたくさん書けと言った覚えはないぞ*

## Day 03

滞在予定時間に限りがあるため、私たちはフィン族から修理用の道具と食糧をもらい、フィン族の集落を離れた。そして、他の六つの部族を訪問することにした。最も外部の者を嫌うカナン族は最後に訪ねるつもりだ。

師匠と私はこの旅の道中で記録を残し続ける。できるだけ多く疑問点を集め、重要なポイントを尋ねやすいようにするためだ。

私と師匠がフィン族の集落を離れようとした時、地面が突然激しく揺れ始め、長い地鳴りが聞こえてきた。そして、頭上の光が一瞬で消えた。私と師匠は、珍しい光のエリアと闇のエリアの転換の瞬間だったのだろうと予測した。

フィン族の族長は、前回エリアが変わったのは20年前だと言っていた。転換に規則性はないが、通常は10年おきで、時には100年空くこともあるそうだ。

フィン族の人々がエリアの転換から「神のゲーム」を想起するのも無理はない。

辺りが騒がしくなった。各部族が新しい石柱を探すため移動を開始したのだろう。

部族の移動を邪魔しないよう、私と師匠はまず船を修理することにした。

すべての疑問は次のページにまとめています

*お前の記録は相変わらずくどい。  
これからは全部読ませないでくれ*



## 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.



