

# GLOW

グロウ ~エト/ケ~

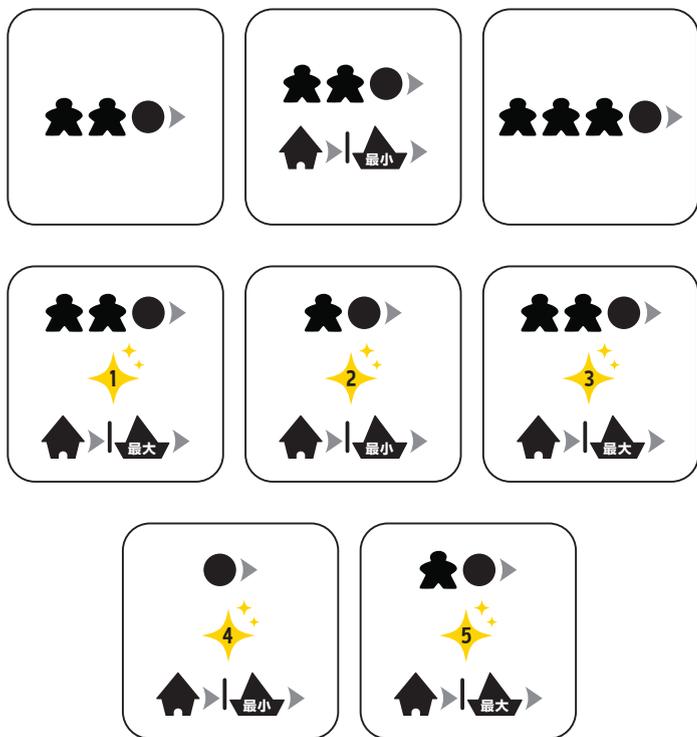


## ゲームの目的

あなたは自動相手プレイヤー《トム》よりも多くの“光のカケラ”を集める必要があります。

## 内容物

- トム用タイル 8枚 (5ページの画像をプリントして作成する)



## ゲームの準備

通常のゲームプレイと同様に準備しますが、ただし、以下に説明する点が異なります。

### 2 トムのための準備

あなたが選ばなかった冒険者に対応するダイス (大) から、**色が違う**2個を取る。

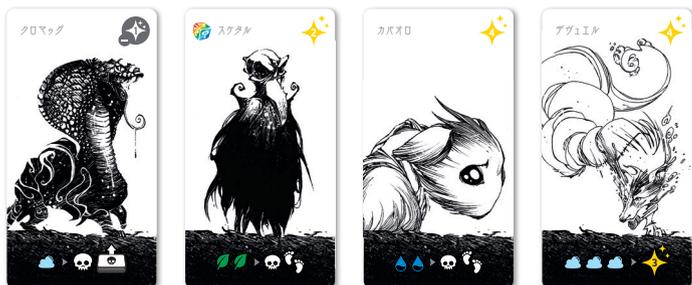
**重要:**両方のダイスに、特殊なシンボルが表記されたダイスを選ぶことはできない (つまり、黄色/紫色の組合せだけは禁止)。

トム用ダイス2個のうち1色を選ぶ;これが今回のゲームでのトムの色となる。その色の得点トークンを、得点トラックの '10' のスペースに、パーティー・トークンを '0' のスペースに、それぞれ配置する。対応する冒険者は取らなくてよい。

“影の領域”を旅する場合には、トムのキャンプ・トークンを、あなたのキャンプと一緒に旅ボード上のスタート位置に配置する。“闇の群島”を旅する場合には、トムの船トークン4個をあなたの船と一緒にボード中央にある島に配置する。

トム用ダイス2個を振り、出目によって出会いトラック上に配置する。もしも黄色または紫色ダイスの出目が特殊なシンボルだった場合は、そのダイスはこのターン中は脇に除けておき、その効果を適用する:トムの得点トークンを3スペース前進させるか、または、トムは足跡2つを獲得する。

- 3 ダイス (大) 5個を予備プールにまとめて置くが、ただし、黒色ダイス (小) は使用しないので箱に戻す。
- 5 呪文トークンを箱に戻す;今回のゲームでは使用しない。
- 6 以下のカード14枚をゲームから取り除いて箱に戻す。



それから、仲間カードのデッキ2つ（裏面AとB）をそれぞれ個別にシャッフル、別々の山札としてボード横に置く。

8枚のトム用タイルをシャッフル、ボード横に裏向きで積んで山札とする。山札の上からタイル5枚を、出会いトラックの各スペースの上側（カードを配置する場所の、トラックをはさんだ反対側）に、1枚ずつ表向きで配置する。

デッキAの上から仲間カードを、出会いトラックのスペースの前に、左から右へ1枚ずつ順に配置するが、ただし、トムのダイス（大）が配置されているスペースの前には配置せずスキップする（おおむねカード3枚が、場合によって4枚が配置される）。

- 7 あなたが常にスタートプレイヤーとなるため、スタートプレイヤー・トークンは不要。また、この時点では誰もリロール・トークンを受け取らない。

## ゲームをプレイする

各ラウンドは、通常のゲームプレイと同様にプレイしますが、ただし、以下に説明する点が異なります。

### 早朝 - 仲間を集める

あなたが仲間1体とダイス（小）/足跡トークンを取る時点で、同時に、そのスペースをはさんでカードのちょうど反対側に配置されているタイルも取ります。そして下記に従い、タイルに表記されているアクションを実行します。

 タイルに表記されたミープル（人型）の数と同じスペース数だけ、トムのパーティー・トークンを前進させる。次に、得点トラック上のパーティー・トークンが有るスペースに表記されている数と同じスペース数だけ、トムの得点トークンを前進させる。

**例:** トムのパーティー・トークンは得点トラック上の数字 '4' のスペースに、得点トークンは数字 '17' に、それぞれ配置されている。タイルの表記に従い、トムのパーティー・トークンを2スペース前進させて、数字 '6' のスペースへ移動した。次に、得点トークンを6スペース前進させて、数字 '23' のスペースへ移動する。



表記された“光のカケラ”の数だけ、トムの得点トークンを前進させる。

### 「“影の領域”での旅」の場合、



トムのキャンプ・トークンを、“光のカケラ”の数が次に大きい村へと移動させる。欠片‘3’の村から‘5’の村へ、その次は‘8’の村へと、以下順々に移動させていく。

### 「“闇の群島”での旅」の場合、

トムの船のうちひとつを、航路に沿って移動させる：



▶ タイルに“最大”表記がある場合は、数字が最も大きい航路を移動する。



▶ タイルに“最小”表記がある場合は、数字が最も小さい航路を移動する。

船は常に、中央の島から遠ざかるように移動させなければならない。

**重要：**中央の島から右へ進む、数字‘1/2’の航路は通行禁止とする。

**例：**中央の島からの場合、もしもタイルに“最大”表記があるなら、トムの船のうちひとつを数字‘4’の表記がある航路に沿って隣の島へと移動させる。もしもタイルに“最小”表記があるなら、数字‘1/2’の表記がある左下の航路に沿って移動させる。

### どの船を移動させるか選択する：

中央の島から遠ざかるように、まだ移動できる全ての船についてチェックします。既に中央の島から可能な限り最も遠くまで到達した船は、もうそれ以上移動させることはできません。

まず中央の島にある船を最優先で移動させます。もしも中央の島に船が無い場合は、中央の島に最も近い島にある船を移動させます。もしも優先権が同じ条件の船が複数ある場合には、その中からあなたが選択します。

トムのタイルは実行後、タイル山札の横に捨て札として、次に、山札から新たなタイル1枚を代わりに配置します。常にタイル5枚が表向きに配置されている必要があります。

**重要：**もしも山札に引けるタイルが無くなったら、捨て札のタイル4枚をシャッフル、新たな山札を作成する。さらに、デッキAの残りの仲間カードを箱に戻す。次から仲間カードはデッキBから引く。

もしも既にデッキがBだった場合は、デッキBの残りの仲間カードを箱に戻し、そして、現在のラウンドが、このゲームの最終ラウンドとなる。

出会いトラックに残った仲間は墓所へ送られます。**トムのダイス(大) 2個が配置されているスペースについて以下を実行します：**(有れば)足跡トークンを全て取り除きます。ダイス(大小どちらも)を振りなおし、出目に従って出会いトラック上に再配置します。

**再確認：**もしも黄色ダイス(大)または紫色ダイス(大)の特殊シンボルが出た場合は、ダイスは脇に除けておき、その効果を適用する。もしも紫色ダイス(小)で“足跡”シンボルが出た場合は、他の目が出るまで振りなおす。

以下の各ステップは通常どおりプレイします(トムは参加しません)：

**午前** - ダイスを振り、リロールする

**真昼** - カードを解決する

**午後** - 旅を続ける

## 夕方 - ラウンドの終了とリセット

2. 現在のデッキの上から仲間カードを引き、それを、**トムのダイス(大)が配置されていない各スペースの前に、左から右へ1枚ずつ順に配置します。**ダイスが無い各スペースに足跡トークンを1個ずつ配置します。



山札のタイルが2回目に無くなり、もう新たなトム用タイルが配置できなくなった時点か、または、次ラウンドの準備をするための仲間カードがもうデッキBに無くなった時点で、ゲームは終了します。現在のラウンドを終了してから、最終得点を計算します。

あなたは、通常のゲームルールに従って自分の得点を計算します。

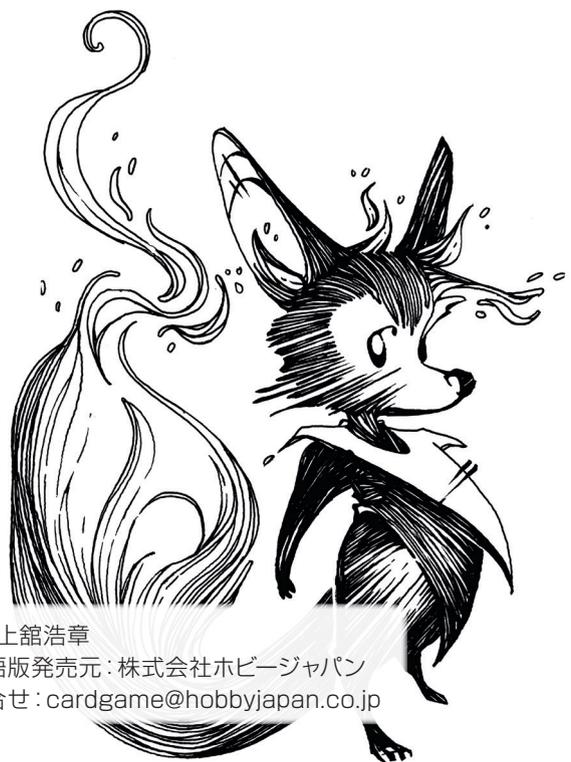


## トムの得点を計算する：

「**影の領域**」での旅」の場合は（この時点に限り）、もしもトムがゲーム中に足跡トークンを獲得していたなら、彼はそれを使用することで自分のキャンプを、「光のカケラ」の数字が現在地の次に大きな村へと、移動させることができます。そうするためには、彼は移動先の村に表記された数の足跡を消費する必要があります。

**例：**トムは「光のカケラ」表記が「12」の村でゲームを終了した。彼はゲーム中に足跡3つを獲得している。彼はそれを消費して、次の「光のカケラ」表記が「15」の村へと移動する。（この移動には足跡2つが必要）。

最後に、トムは自分のキャンプが配置されている村に表記された「光のカケラ」の数（**「影の領域」**での旅）だけ、または、自分の船が配置されている島に表記された「光のカケラ」の合計数（**「闇の群島」**での旅）だけ、得点トラックを前進させます。一番最後に、彼は所持する足跡1個につき「光のカケラ」1個を得点します。



翻訳：上館浩章

日本語版発売元：株式会社ホビージャパン

お問合せ：cardgame@hobbyjapan.co.jp

