

LAND 6

DESIGNED BY SANTIAGO EXIMENO

VERSION 1.1 (21/07/14)

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/161849/land-6>

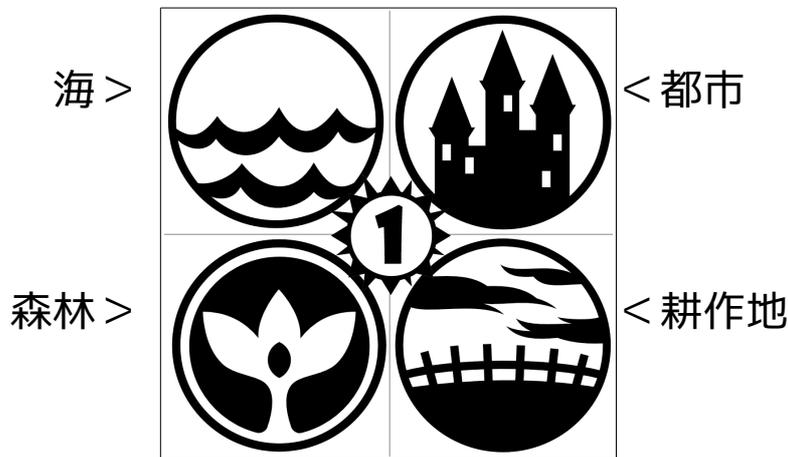
Translation by Kota Nakayama (03/09/14)

LAND 6 は15分程度で終わる一人用ゲームです。

あなたはLand 6と呼ばれる世界でキューブ王との戦いと続けるダイス王です。キューブ王を倒すためには敵の都市を自軍で落とさなければなりません……わずか6個のダイスとともにこれを為さねばならないのです！

内容物

- ・6枚のタイル：Land 6の世界を構成します。各タイルは4つのマスー都市、海、森林、耕作地—に区切られています。タイルには1～6の番号がふられています。



- ・6個の軍隊ダイス：ダイス王のために働く兵隊です。
- ・1個のアクションダイス：軍隊ダイスと異なる色が望ましいでしょう。戦闘及びキューブ王の行動で使用します。
- ・6個の軍隊キューブ：キューブ王のために働く兵隊です。

ゲームの目的

ゲームの目的はLand 6を征服することです。そのためには軍隊の一部でキューブ王の支配する都市を占領しなければなりません。異なるアクションを使うことで、キューブ王による侵攻を防ぐためにあなたの軍隊を活動させることができます。

自分の都市を失う、あるいはキューブ王がすべての土地を支配すれば負けとなります。その前にあなたがキューブ王の都市を占領すれば勝利となります。

ゲームの準備

下の図を参考に、6枚のタイルでゲームボードを作成します。タイルから1番と6番のタイルを抜き、表向きに並べます。このとき、2枚のタイルの都市マスが必ず対角線上の端にくるようにします（この2つの都市は常に最も離れていることになります）。

残り4枚のタイルをよく混ぜ、先ほどの2枚のタイルの間に表向きに並べ、ゲームボードにします。

1番のタイルの都市マスに初期戦力としてダイスを6の目で1個置きます。
今回プレイする難易度（変更点は後述）を決めます。初めてプレイする場合、イージーモードを選択することをおすすめします。

キューブ及びアクションダイスは6番のタイル脇に、配置していない軍隊ダイスは1番のタイル脇に置いておきます。

これで準備は完了です！

初期配置例



ゲームの進行

ゲームは以下の2つのステップで構成されるターンを区切りとして進行します。

1. ダイス王の行動
2. キューブ王の行動

ダイス王の行動

あなたはダイス王として6つの軍隊ダイスを用います。最初のアクションでは都市のダイスを使用して徴兵をすることになります。以降のターンではキューブ王の都市を占領するために新たな徴兵や軍隊に移動を行うことになります。

まず、アクションを行うダイスを1つ選択します。ダイスのいるマスに応じて行うアクションは異なりますが、1ターンに以下のいずれか1つだけが行えます。

- ・徴兵：都市のダイス1つの目を1減らすことで行います。脇にあるダイス1つをダイスが置かれている都市マスに隣接する、ダイスの置かれていないマスに配置します。この時、配置されるダイスの目は「6 - (ボード上のキューブの数)」になります。
例：ボード上にキューブが2個置かれていた場合、配置するダイスの目は4 (6 - 2) になります
- ・進軍：都市のダイス1つの目を1減らすことで行います。目を減らさなかったダイスの一つを隣接する(斜めは不可)ダイスの置かれていないマスに移動します。移動後、2つ以上の都市にダイスが置かれていた場合、進軍を行ったダイスの目を1減らします。
- ・増強：耕作地のダイス1つの目を1減らすことで行います。ボード上の耕作地にいないすべてのダイスの目を1増やします(最大6)。
- ・戦闘：森林のダイス1つの目を1減らすことで行います。アクションダイスを振り、出目に応じた結果に従います。

ダイス目	結果
5～6	ボード上のキューブを1つ取り除く 追加で1アクション行う
4	ボード上のキューブを1つ取り除く
2～3	特になし
1	森林のダイス1つの目を1減らす

戦闘により取り除かれた軍隊キューブは脇に置き、キューブ王の行動で再びボードに置かれます。

ダイス目が0になった軍隊ダイスはボードから取り除かれますが、徴兵を行うことで再びボードに配置できます。

キューブ王の行動

キューブ王の行動は、あなたはイベントダイスを1回振り、その目に対応したタイルに対して行われます。

- ・キューブが置かれていなければ、該当タイルにキューブを置きます。
訳注：タイルの番号の脇などに置くのが邪魔にならずよいでしょう
- ・キューブが置かれていた場合、そのタイルにダイスが置かれているか確認します。
 - *ダイスが置かれていた場合、該当タイルに置かれているすべてのダイスの目を1減らします。
 - *ダイスが置かれていない場合、すべての都市のダイスの目を1減らします。

もし、キューブ王がすべての軍隊をボードに配置すれば、ゲームは終了します。

キューブ王が行動すれば、次のターンに移り再びダイス王の行動となります。

海アクション

海に置かれているダイス1つの目を1減らすことによって、いずれかのダイスを振り直すことができます。このアクションはいつでも、好きなときに、ダイスを振った直後に使用できます（戦闘時、キューブ王の行動時、果ては徴兵時でも）。あるいは、ボードに配置されているダイス（都市に置かれた1の目のダイスをより良い目に変えることもできます）んに対しても使用できます。

振り直しによって得られた値は最終的な値となり、元の目に戻すことはできません。

ゲームの終了

ゲームは以下の状況が発生した時に終了します。

- ・キューブ王の軍隊キューブが全てボードに配置された場合、あなたは敗北します。
- ・ボード上の都市に軍隊ダイスがひとつも置かれていない場合、あなたは敗北します。
- ・6番のタイルの都市マスに3以上の目のダイスを配置し、なおかつ6番のタイルに軍隊キューブが置かれていない場合、あなたは勝利します（2以下の目のダイスを6番の都市においても問題ありません。あとで増強により目を増やせばいいわけです）。

このゲームにおける得点は「都市に置かれたダイス目の合計」に「都市に置かれたダイスの数」をかけたものになります。得点により以下の称号が得られます

- * 0～19 : ダイスの赤子
- * 20～49 : ダイスの戦士
- * 50～79 : ダイスの熟練者
- * 80～99 : ダイスの王
- * 100～ : ダイスの神

難易度の調整

ゲーム難易度は以下のとおりです。

- ・イージー：開始時に6の目の軍隊を1つ所有しています。
ルール通り6番のタイルの都市に3以上の目のダイスを置くことが目的です。
- ・ノーマル：イージールールに加えて、6番のタイルに軍隊キューブを置いて開始します。
- ・ハード : ノーマルのルールに加えて、ボード上に軍隊キューブがない場合、増強しか行えませんが

VERSION 1.1 (21/07/14)

Designed by Santiago Eximeno.

Tested by Wkr, Morten Monrad Pedersen, Luke Phillips, Aleksandar Saranac,
Manuel del Olmo, Mario Lopez Menes and Santiago Eximeno.

Special thanks to Morten Monrad Pedersen.

Icons made by Lorc.

URL: <http://game-icons.net>

Dice made by RussoGraffix.

URL: <http://russograffix.blogspot.com.es/2012/02/free-bsp-vectors-dice-cc-by.html>

日本語訳 : Kota Nakayama