

ドルイド DRUIDS

霧の深い夜、フタークのドルイドたちは不思議な魔法のお守りを作っています。宝石の原石に魔法のルーン文字を刻みつつ……。 「ドルイド」は 10 才以上、2~4 人用の陰謀うずまくカードゲームです。

ゲームの用具 COMPONENTS:

召使カード：24 (赤・青・黒・緑 4 セット×6 枚 (1~6))

プレイヤーコマ：4 (赤・青・黒・緑)

スコアカード：6

秘法の場所カード：12 (6ヶ所×2)

宝石カード：54 (6種類×9枚 (1~9))

ルールブック

ゲームの準備 GAME SET UP

各自好きな色を選んで、その色の「召使カード」と「プレイヤーコマ」を取ります。「スコアカード」を縦一列に並べ、その下側に全てのプレイヤーコマを置きます。

「秘法の場所カード」を切り、そのうち 6 枚を表にして並べます。「宝石カード」を切って全員に 4 枚ずつ配り、残りは山札とします。

各自、召使カードを表を見ないで 3 枚取ります。最も年長の人 (長老ドルイド) から始め、時計回りに進めます。

ゲームの進行 HOW TO PLAY

手番の人は手札から 2 枚を裏向きにして出します。召使カードは秘法の場所カードの下側に並べ、宝石カードは上側に山にしておきます。2 枚とも同じ秘法の場所カードのところにおいても、1 枚ずつ別々のところにおいてもかまいません。カードは召使 1 枚と宝石 1 枚、または宝石を 2 枚という組み合わせで出すことができますが、召使 2 枚という組み合わせは出せません。

その後で宝石カードを 1 枚、裏向きにして捨て札にすることができます。

これで手番は終了で、手札を 7 枚になるまで補充します。このとき宝石カードの山札から補充しても、自分の召使カードから補充してもかまいません。つまり手札は宝石と召使が混じることとなります。

同じように時計回りにゲームを進めます。

点数計算 SCORING

点数計算の請求 Claiming The Score

手番の最初、カードを出す前に秘法の場所を 1ヶ所選び、点数計算を請求することができます。ただしその秘法の場所はすでにカードが 3 枚以上出ている、かつそのうち 1 枚は召使でなければなりません。

点数計算が請求されたら、その秘法の場所の宝石カードを全て表にします。秘法の場所カードに指示された宝石と同じ種類の宝石カード（例えば秘法の場所が黒い宝石なら黒い宝石）は全てルーンのお守りになり、その数字を合計します。それ以外の宝石は捨て札になります。

得点の分配 Dealing Points

このルーンのお守りの合計点数がそれぞれのドルイドに配られます。1点につきスコアカードで1マスになります（プレイヤーコマをその分だけ進めます）。

一番早い召使（数の少ない方）から、その数字だけルーンのお守り（例えば2の召使なら2点）を得点します。ほかの召使も数字の小さい順に、前の召使が取った残りの合計点数から得点していきます。引き分け（召使が同じ数字）の場合は、先に出された方から得点します。召使の数字だけ点数が残っていなければあるだけです。このようにしてルーンのお守りの点数は全て分配されます。

途中でルーンのお守りがなくなってしまうたら、残った召使は何ももらえません。でも……

…最後の人は全部 ...The Last Takes It All.

最後の召使に、その数字を上回るルーンのお守りの点数が残っていた場合、それは全て最後の召使の得点になります。最後になるのはとてもいいこともあれば、とても悪いこともあるのです。

新しい秘法の場所 New Mystic Location

点数計算が終わったら、請求された秘法の場所は新しいカードと交換になります（カードが残っている限り）。それから手番の人が「ゲームの進行」の通りに手番を行います。

ゲームの終了 END OF THE GAME

最後から2番目の秘法の場所が請求されたら、ゲーム終了となります。最も点数の高い人（スコアカードで最も進んでいる人）が勝者です。

もしスコアカードの一番先まで進んだら、一番下のスコアカードを取ってその先に付け足します。そのとき、一番下のスコアカードにまだほかの人のプレイヤーコマがあったら、その時点でゲームは終了となり、トップの人が勝者となります。