

# 酒に侍る

## & samurai

数人の侍が小さな飲み屋で、刀や女、名声について自慢し合っている。酒は止めどなく進み、日本の偉大な侍達のその乾きは、戦いの神：毘沙門の酒蔵を以てしても癒せない程だった。この場がどうなるかを知っている使用人達は、必至に逃げ場所を探す。ふいに、不気味な静寂が訪れた。テーブルには、わずか一杯の酒が残っているのみ。誰がこの酒を飲むのか？年配者か、それとも一番強靱な戦士か？1本の腕が杯にのびるまで、無限の時間が流れたかに感じられた。無礼な！こんな侮辱に耐えられるか！年配の侍は彼の剣に手をかけた…。その無礼な侍が、その杯を取ったのが自分の為だったのか、尊敬すべき誰かの為だったのかは判りようも無い。そんなことは関係なく、全ての侍達は己の刀を抜き、”酒え！”と叫んで戦いに突入した。

### 酒を上手に獲得し、飲むには？

「酒と侍」では、あなたは最後の一杯の酒の為にはなんでもする、荒々しく乾いた侍となります。勝者は、サドンデスラウンド終了時に最も酒を飲んだ侍です（ゲーム中の言葉を用いるなら、最も酒カウンターを集めたプレイヤーです）。しかし、注意してください。飲み過ぎはあなたの理性と剣技を鈍らせます。酒を飲むごとに、あなたの道具や武器、能力までもが侵されます。飲み過ぎで無防備になることには常に気をつけないてはならないのです。一方で、飲んだ酒を燃やすことによって命を守るボーナスを獲得することもできます。注意深く戦略をたて、酒の燃やし過ぎに注意しながら、升が空になりサドンデスラウンドが始まるまで生き残り、あなたが聡明な侍であることを示すのです。敵の攻撃に屈した侍達も、ゲーム中から脱落はしません。彼らは死に飢えた閻魔の霊となり、他の霊と結託して生きている侍の酒を奪おうとします。さあ杯を挙げる、刀もだ！

内容物	アイコン
1 説明書	攻撃
102 カード	射撃
(40 イベント、	防御
10 手下、	移動
40 武器/道具、	酒カウ
8 カウンター、	間合い
4 場所)	手札
8 サマリーカード	武器/道具
8 侍ボード	カード1枚
1 折り紙の升	除去、
8 座駒	キャンセル
28 間合い駒	体力
20 酒カウンター	侍1人
	その他の
	侍全員

### ゲームの準備

ゲームを始める前に、各プレイヤーはランダムに侍ボードを1枚受け取り、自分の前に（生きている面を上にして）配置します。次に、座駒を姿勢マーク（名前の横の丸い部分）にのせます。残りの侍ボードは箱にしまい、ゲームには使用しません。各プレイヤーは、「刀カード」を1枚受け取り、侍ボードの防御エリアに配置します（これは刀を装備していることを示します）。残りのカードを裏向きにして良くきり、各プレイヤーのボードに示された体力1につき1枚に4枚を加えた枚数を配ります。配られたカードの中身を見ないように、その中から4枚を手札とし、残りを伏せたまま体力を表すために侍ボードの左側に配置します。各侍の間に3つずつの間合い駒を置きます。

間合い駒は、隣のプレイヤーとの距離を示します。残りのカードは裏向きの山札としてテーブルの中央に配置します。その横に、プレイヤー1人あたり2.5個の酒カウンター（切り上げ）を入れた升を配置します（例：5人プレイでは、 $2.5 \times 5 = 12.5$ を切り上げて13個の酒カウンターを入れる）。年配のプレイヤーから手番を始めます。これよりゲームの終了まで、他のプレイヤーに尊敬の念を込め、名前の後に”さん”をつけて呼びましょう。



### 侍ボード

最後の酒の為に戦う、勇敢な侍達！

各侍ボードの情報：

- 特殊能力の説明
- 体力（開始時の体力）
- 負傷エリア（ダメージを受けた場合、ポイント分の体力カードを90度傾けて置く）



- 防御エリア（装備中の武器を配置する）
  - 姿勢マーク（ゲーム開始時、座っていることを示す座駒を置く）
- 侍には、2つの姿勢（座っているか立っているか）があります。ゲーム開始時、全ての侍は座っており、それを示す座駒が置かれています。最初の移動をした時に座駒を除去し、以後ゲーム終了まで立った状態となります。居合道のアクションを行った場合にも座駒は除去されます。ボードの裏面は閻魔の霊となった状態を表しています。侍が死亡した場合は、こちらの面を表にします。（訳者注：移動と居合道以外のアクションでは姿勢の変化は起りません。）

### 手番の進行

各手番は、以下の4つのフェイズで構成されます：

1. カードのプレイ
2. 手下の移動と攻撃
3. カード2枚の補充
4. 装備

### フェイズ1. カードのプレイ

このフェイズでは2枚までのカードをプレイすることができます。状況により、カードの4つのアクションボックスもしくは、カードテキストのうちどれかを適用できます。プレイしたカードの何れかの効果を適用したら、そのカードのその他の効果は発動しません。

### <カード>

カードには、アクションボックスとカードテキストの2種類の情報が書かれています。カードの裏面には3種類の模様が書かれており（迷惑、短気、眠気）、これらは閻魔の霊となった時に意味を持ちます。

### <アクションボックス>

各カードには、4つのアクションボックスが書かれています。

各数字の意味は以下の通りです：

- 攻撃
- 防御
- 移動
- 酒の獲得



### <カードテキスト>

カードテキストには4種類の属性があります：

1. **イベントカード**：カードの効果が書かれている
2. **武器/道具カード**：武器カードにはその武器のイラストと、攻撃力/防御力/間合いが書かれている。道具カードには、道具の効果と、それが永続カードか、使い切りカードかが書かれている。
3. **手下カード**：侍の手下。手下自身の攻撃力/防御力/間合い/移動力が書かれている。
4. **カウンターカード**：敵のターン中に、効果を適用することが出来るカード。手番でのカードプレイ枚数にカウントされない。

### <アクションの実行>

手番でのカードプレイ時、選択したアクションボックスに記された数字によって、4種類のアクションを行うことができます。プレイしたカードは捨て札となります。アクションには以下の4つがあります：

**攻撃**：数字は攻撃力を示します。もしも装備品がなければ、ダメージを与えるためには間合いが1である必要があり、攻撃力はアクションボックスに表示された数字そのものとなります。武器を使用する場合は、攻撃力はアクションボックスに表示された値と武器の攻撃力の合計値です。攻撃が命中した場合、1攻撃力につき1体力を奪います。（訳者注：攻撃に使用する武器は装備している必要はありません。）

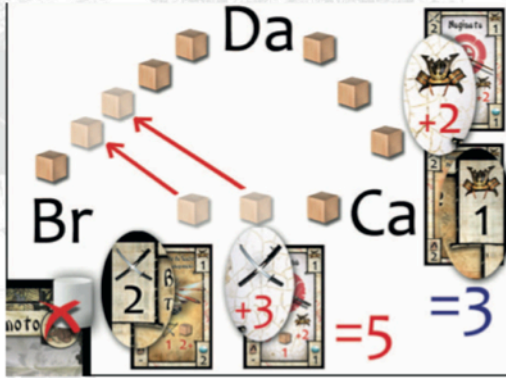
**移動**：アクションボックスの数字は、左右に移動できる間合いの最大数を示します。実際に移動する歩数を決めたら、間合い駒を移動方向から反対側に移動させます（片方の敵に近づく、もう一方からは離れることになるのです）。



注意：他の侍との間合いを1以下にすることは出来ません。また、他の侍の位置を越えて移動することもできません。侍は道を譲らないのです。最初に移動のアクションを実行した時には、自分の座駒を除去します。一度立ち上がると、以後座することはできません。

**居合道：**侍は居合術（俊敏な動きで刀を抜きながら芸術的に攻撃する術）の達人です。座っている状態からなら、1度のアクションで移動攻撃をすることができます。そうするには、座駒を取り除き、カードをブレイします。使用するのはアクションボックスの攻撃数字のみです。居合術を用いることによって、無償で2歩まで間合いを詰めることができます。その後で、通常のルールで攻撃を実行します。

**酒を飲む：**「酒だ！」と叫び、中央の升からアクションボックスに示された数だけ酒カウンターを取ります。乾杯！



BrunoとCarlの間合いは3です。彼は居合術を使用することにしました。アクションボックスの攻撃値が2のカードをブレイし、座駒を除去してCarlの方向に2歩間合いを詰めます。そして、装備している刀を使用して5の攻撃（アクションボックスの攻撃値2＋武器の攻撃値3）を繰り出します。Carlは薙刀を装備しています。彼は、アクションボックスの防御値が1のカードをブレイし、3の防御（アクションボックスの防御値1＋武器の防御値2）を行います。Carlは2ダメージ（攻撃力5－防御力3）を受け、自分の体力を示すカードを2枚負傷エリアに移動させ、90度傾けて置きます。

**相手の手番中、** 攻撃を受けた場合には、防御の為にカードを1枚、自分の手札からブレイすることができます。これにより、ブレイしたカードの防御値分を相手の攻撃値からひくことができます。また、**装備している武器の防御値**の分も相手の攻撃力からひくことができます。

（重要：射撃の攻撃値からは装備品による防御値を差し引くことができません！）

<カードテキスト>

手番中、ブレイしたカードのテキストを適用することができます。

#### イベント

自分の手番で、カードブレイ時にテキストの内容を適用する。

#### 武器と道具

武器もしくは道具カードを自分の前に表向きに配置します：これらは、場に残ります。除去されるのは、イベントカードによる効果によってのみです。配置できる武器／道具カードの枚数に上限はありません。ただし、同じ名前の武器や道具を1人のプレイヤーが複数配置することはできません。

#### 武器

各武器カードには、攻撃値と防御値、間合いが書かれています。間合いは、間合い駒の数で示されており、武器の効果を利用するのに必要な距離です。「+」が間合いアイコンの後に書かれている場合は、最低必要な間合いを示しています。攻撃時には、武器の攻撃値を攻撃の為にブレイしたカードのアクションボックスの攻撃値に足して、攻撃力とします。防御時には、装備している武器の防御値を防御の為にブレイしたカードのアクションボックスの防御値に足して、防御力とします。装備品は、射撃に対する防御には適用できません。

（記者注：防御に使用する場合、間合いは無視できると思われる。）

Davidは5歩の間合いにいるBrunoを攻撃しようとしています。武器カード「弓」を装備しており、（間合いが5歩離れており、弓の射程は4以

上なので攻撃可能です）アクションボックスの攻撃値が2のカードで攻撃を宣言しました。Brunoは刀を装備していましたが、射撃による攻撃のため、Brunoは刀を防御に使用することができません。Brunoはアクションボックスの防御値が2のカードをブレイして防御を行い、1ダメージ（アクションボックスの攻撃値2＋武器の攻撃値1－アクションボックスの防御値2）を受けました。Brunoは自分の体力を示すカードを1枚、負傷エリアに移動し、90度傾けます。

#### 道具

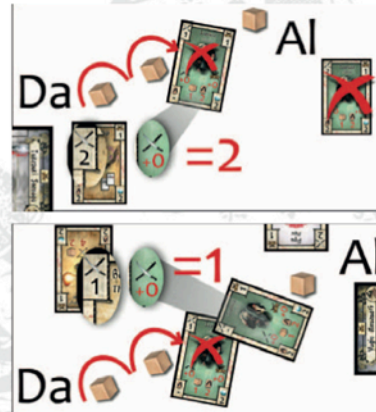
道具カードには、その効力と永続カードか、使い切りカードのどちらなのかが書かれています。永続カードの効果は、そのカードが除去されない限り、ゲーム終了まで効果を発揮し続けます。使い切りのカードは、自分の手番中にコストを支払って効果の発動を宣言した時のみ効果が発揮されます（コストは“=”で示されます）。

#### 手下

全ての侍達には手下がいます。手下カードを、自分の侍ボードの左右どちら側か、攻撃したい相手の居る方向にブレイします。自分の手番の手下フェイズに、手下は最大2歩の間合いを一方方向に向かって、敵との間合いが1歩になるまで詰めます（置いた直後の手下フェイズで、手下と自分の間の間合い駒は2つになります）。敵との間合いが1歩になったら、手下は直ちに攻撃を行います。攻撃時は、山札の一番上のカードを表向け、そのカードのアクションボックスの攻撃値を手下の攻撃力とします。手下が攻撃を受けた場合には、山札の一番上のカードを表向け、そのカードのアクションボックスの防御値を手下の防御力とします。手下は主人の侍達のような百戦錬磨ではないので、体力はたったの1しかありません。

手下は敵の移動を制限しますが、射撃は制限しません。自分の手下の後ろから移動する場合は、手下カードを進行方向に押すことができます。手下カードは、侍ボードの真横に置き、手下カードをブレイした直後のような配置となります。手下達は、いつでも主人の盾となります：主人である侍がダメージを受ける時、手札から手下カードを捨てることによっていかなるダメージも消去することができます。

注意：射撃は、侍にも手下にも行うことが出来ます。



2枚目のカードとして、Davidは手下をブレイしてカードブレイのフェイズを終了しました。手下フェイズで、彼は手下をAlbertに向けて2歩動かし、手下とAlbertとの間合いを1にして攻撃します。Davidが山札の一番上のカードを1枚表向けたところ、アクションボックスの攻撃値は2でした。手下の攻撃力は2となります（手下自身の初期攻撃値は0です）。Albertは手札から手下カードをブレイし、ダメージを受けません。Albertの手番となり、彼は手下カードをDavid側にブレイし、道具カード“キセル”を自分の前に配置してカードブレイフェイズを終了しました。Albertの手下フェイズでは、彼の手下は移動する必要が無く（既に敵の手下との間合いは1）、直ちに攻撃を行います。Albertが山札の一番上のカードを1枚表向けたところ、そのカードのアクションボックス攻撃値は1でした。その後、Davidが山札の一番上のカードを1枚表向けたところ、そのカードのアクションボックス防御値は0でした。従って、Davidの手下は1ダメージを受け、捨て札となります。

敵の手番中はカウンターカードをブレイすることができます：

#### カウンターカード

カードテキストの効果を使用し、その後捨て札とします。素早い反射（Fast reflexes）は特に重要です。何枚ものカウンターカードが同時にブレイされた時は、最初に提示されたものから順番に解決していきます。もしも、ブレイされた順番が不明の場合は、手番のプレイヤーから時計回りに解決していきます。



AlbertとBrunoの間合いは1で、Albertは座っています。彼は、居合道を使用することなく攻撃をすることができます。しかし、前回の手番で野太刀（攻撃に利用するには間合いが2必要）を装備していました。Albertは居合道で攻撃することを決めました。彼はプレイしたカードのアクションボックス攻撃値1を利用します。座駒を除去し、敵から1歩退いて（間合い駒を右側から左側：Brunoの居る方向に1つ移動させます）Brunoを野太刀で攻撃します。攻撃力は6（アクションボックスの攻撃値1＋野太刀の攻撃力5）です。Brunoは手札に2枚のカウンターカードを持っています。つまずき（Falter）と残影（Blurred vision）です。Brunoが残影を使用した場合は、Albertは移動することができますが、攻撃をすることができません。つまずきを使用した場合は、Albertは移動することができなくなりますが、間合い1に居続けることになるので、刀などで攻撃されるかもしれません。Albertが刀を持っていなければ、彼の移動も攻撃も制限することができます。どちらを選択した場合も、Albertの座駒は除去され、彼は二度と居合道を使用することができなくなります。Brunoは状況に応じて、最良の選択を考えなければなりません。

### 手札制限

いかなる場合も、手札が4枚を超えたら、手札が4枚になるようにカードを捨てなければなりません。（訳者注：巴御前は開始直後にカードを捨てることになります。）

### フェイズ2．手下の移動と攻撃

上記のルールに従い、手下は自動的に移動し、攻撃を行います。

### フェイズ3．カード2枚の補充

山札から2枚ひきます。山札が枯渇した場合は、捨て札を切り直して新たな山札とします。

### フェイズ4．装備

手番の最後のフェイズでは、敵の手番中に装備する武器を選択することができます。選択した武器を侍ボードの防御エリアに配置します。敵の手番中、装備している武器が失われた場合には、直ちに自分の前に配置している別の武器を装備し直すことができます。酒力ウンターの置かれた武器は装備することはできませんが、使用することができません。

### 一般ルール

#### 魂を燃やせ！（Burning your soul）

いつでも、敵の手番中であろうとも、自分の体力カードから1枚以上のカードを手札に加えることができます。これを行えるのは1手番に1度のみです。カードをひく前に、何枚のカードを手札に加えるのか宣言します。こうして宣言した枚数ピッタリのカードを体力カードから手札に加えます。一度手札に加えたカードは、体力や負傷を表すカードに戻すことはできません。勝利のために魂を燃やすのです！ただし、最低1枚のカードは体力に残して下さい。

#### 酒を飲む

中央の升から酒力ウンターを取ったら、直ちにそれを自分のカードか侍ボードに置かなければなりません。一度置かれた酒力ウンターは移動させることが出来ず、取り去るには燃焼させる必要があります（下記参照）。

自分の武器や道具カードには、1つずつの酒力ウンターを置くことができます。酒は記憶に影響します：酒力ウンターがのっているカードの使い方を忘れてしまうため、酒力ウンターを取り除くまで、そのカードを使用することはできません。酒力ウンターは体力を示すカードの山の上にのせることもできます。酒は痛みを和らげます：体力を示すカードの山の上に酒力ウンターをのせた場合には、体力を1増加させる効果が発動します。ダメージを受ける場合、最初に酒力ウンターを取り除きます。ただし、酒力ウンターがのっている間は、魂を燃やして体力カードを手札に入れることができません。

最後に、酒力ウンターを侍ボードに置くことも出来ます。しかし、酒力ウンターがのっている間は、個人の特殊能力を使用することが出来ません。さらに、酒力ウンターが侍ボードにのっている間は、酔った話し方をする必要があります。

#### 酒を燃焼させる

酒力ウンターを1つ燃焼させることにより、臨時アクションを行うことができます：

- カードを1枚引く（自分の手番でも敵の手番でも可能）又は
- カードを1枚余計にプレイする（自分の手番中のみ、カード2枚のプレイ制限に対して）

燃焼されて取り除かれた酒力ウンターは、ゲームから取り除きます。酒力ウンターの置かれているカードが捨て札になった場合も、その酒力ウンターをゲームから取り除きます。注意：燃焼させた酒力ウンターがのっていたカードを、追加のカードプレイに用いることはできません。

Carlの手番が始まり、彼は飯茶碗（Rice Bowl）の道具カードをプレイし、自分の前に置きます。次に、カードをプレイしてアクションボックスの酒を飲む数値（2でした）を適用し、中央の升から酒力ウンターを2つ取ります。1つを自分の体力カードの山に置き、もう1つを彼の刀に置きました。彼は、プレイしたばかりの飯茶碗を残し、必要になった時に使用したかったのです（酒力ウンターがのっていたら、飯茶碗の効果を発動させることはできません）。また、薙刀は後々他者を攻撃することに使用したいので、酒力ウンターをのせませんでした。さらに、個人の特殊能力を失ってしまうので、侍ボードにも酒力ウンターをのせませんでした。手番の最後に、彼は薙刀を装備し、侍ボードの防御エリアに置きます（刀には酒力ウンターがのっているので装備することができません）。Davidの手番が始まり、彼は大酒の犠牲（Drunken Purchas）をCarlの薙刀に対してプレイすることにしました。Carlは薙刀を捨て札とし、刀を装備します。DavidはCarlに攻撃を仕掛けます。Carlは刀にのった酒力ウンターを燃焼させ、カードを1枚ひいて刀を使用可能にします。これで、Carlは防御の為にプレイするカードのアクションボックスの防御値に、刀の防御値である2を加えることができます。

#### 体力と負傷

侍ボードの左側には、ゲーム開始時に配られたカードを利用した体力カードの山で体力を表します。右側は、負傷エリアとして利用し、ゲーム開始時は空です。ダメージを受ける度、体力カードの山からカードを負傷エリアに移し、時計回りに90度傾けて置きます。体力を回復させる場合には、負傷エリアからカードを体力カードの山に戻します。

#### 侍の死亡

体力カードの山にカードが無くなったら、あなたは死亡したことになり、閻魔の霊となります。所持していた全ての酒力ウンターをゲームから取り除き、手札を全て捨て札とします。自分の両側にある間合い駒のうち、数の大きい方の駒を全て除去します（例えば、左側に5個右側に1個の間合い駒があった場合、左側の5個全てを取り除きます）。これにより、他のプレイヤーの手下駒に影響があった場合には、その手下駒は主人の手札に戻ります。自分の負傷エリアにあるカードを全て取り、新たな手札とします。侍ボードを裏返します。

注意：もしも、生き残った侍が2人だけになった場合は、両者の間合いのうち、短い方だけを残します。以後、両者の移動は間合い駒の配置と除去によって表します。（訳者注：閻魔の霊は間合いからは除外されます。閻魔の霊になったプレイヤーの両側のプレイヤーが新たに隣り合うことになります。）

#### 閻魔の霊

閻魔：死を渴望する神も酒を熱望しています。侍達が貴重な酒を奪い合っている間、影で待ち伏せて死者の魂を手に入れ、奴隷にしようとするのです。日本の旨い酒を飲むだけの為にです。死亡すると、あなたは閻魔の霊となります。手札は、死亡時の負傷エリアのカードになります。カードは裏面を利用してプレイします。注意：霊は侍ではありません。カード／特殊能力の侍に対して発動するものは霊に対して影響を及ぼしません。

#### 霊とアクション

霊は武器も道具も使用することができません。また、移動することも出来ません。カードは裏面のみが意味を持ちます：霊達の目的は酒力ウンターを盗むことです。霊達のカードプレイには、中央の山札の一番上のカードと同じ図柄のカードのみを使用できるという制約があります。

霊となったプレイヤーの手番は、以下の様に進行します。

1. 酩酊の力を使用します。
  2. 山札からカードを1枚補充します。
  3. 侍を苦しめるか、酒を中央の升からとる。
- 攻撃されてもダメージは受けません。

#### 酩酊

自分の手番の開始時、中央の山札の一番上の裏面イラストの種類次第で酩酊の力を使用できます。





**迷惑**：間合い駒を1つ加えるか除去する。



**短気**：任意の侍の任意のカードの上にある酒力カウンターをその侍の別のカードの上に移動させる。



**眠気**：任意の侍の手札からカードを1枚ランダムにとり、別の侍に渡す。

酩酊の力を使用した後、山札から1枚カードを補充する。

- 升から酒を盗む

中央の升から酒力カウンターを1つ自分のボードに移します。

- 侍を苦しめる

酒力カウンターを盗む代わりに、任意の侍を攻撃することができます。そうするには、標的を宣言し、山札の一番上のカードと裏面のイラストが合致するカードを手札から好きなだけプレイします。プレイした枚数が、相手から盗む酒力カウンターの数となります（距離や武器は関係ありません、好きな侍を攻撃できます）。さらに、他の霊は同じ裏面イラストのカードを好きなだけプレイすることによって、これを助けることができます。盗まれる酒力カウンターの数に、カード1枚につき1つを追加します。標的にされた侍は、防御のルールに従って、これを防ぐことができます。防御しきれなかった分の酒力カウンターは霊によって盗まれます。

盗まれる酒力カウンターは、標的の侍が選択します。盗んだ酒力カウンターは、自分も含めどの霊のボードに置いてかまいません。複数の霊のボードにわけて置くこともできます。

- 霊への攻撃

酒力カウンターを失わせるために、侍は霊を攻撃することができます。侍は、武器の射程に関わらず、霊を攻撃することが出来ます。攻撃された場合、霊は中央の山札の一番上のカードと同じ裏面イラストのカードを1枚プレイすることによってこの攻撃を避けることができます。もしもカードをプレイしなかった場合は、自分の酒力カウンターをダメージ分だけゲームから除外します。霊が攻撃を受けた時、協力するために他の霊が自分の手札からカードを1枚プレイし、その霊を攻撃から守ることができます。

DavidはCarlに殺害されました。Davidは手札とプレイしていた武器／道具カードを全て捨て、負傷エリアのカードを新たな手札とします。彼の手番が始まり、彼は酩酊の力を使用します。中央の山札の一番上のカードの裏面は黄色「短気」であり、この力をCarlに向けて使用し、体力カードに置かれていた酒力カウンターを刀に移します。（訳者注：ここでDavidは山札から1枚カードを補充）次に、DavidはCarlを苦しめることにしました。現在の山札の一番上のカードの裏面はDavidの手札に2枚ある青色です。彼はその両方をプレイし、プレイしている脇差では防御することができないCarlを攻撃します（なぜなら、Carlは刀を装備しており、その刀には酒力カウンターが置かれてしまったからです）。既に霊となっていたBrunoは、Davidの攻撃を助けるため、青のカードを1枚プレイしました。Carlは自分を守るため、手札からカードをプレイし、アクションボックスの防御値2を使用しました。Davidは1個の酒力カウンターを奪うことに成功し、自分よりも手札の多いBrunoにこの酒力カウンターを渡しました（Brunoのほうが身を守れる可能性が高いと考えたのです）。次はAlbertの手番です。彼は、Brunoを刀で攻撃し、総攻撃力は4でした。しかし、Brunoは手札から青のカードを1枚だし、攻撃を無効化します。Albertはさらにもう一度、Brunoを総攻撃力3で攻撃します。Brunoはこれを防ぐことが出来ず（手札に青のカードが無い）、酒力カウンターを3つ失います。彼は2つしか酒力カウンターを持っていなかったため、それらをゲームから除外します。

## サドンデスラウンドとゲームの終了

最後の酒トークンが中央の升から取られたら、升を逆さにしてサドンデスラウンドを開始します。各プレイヤーは、他者を葬るための最後の1手番をプレイします。ターン中、いかなるタイミングでも升が逆さになった瞬間からサドンデスラウンドが始まります。全てのプレイヤーが1度ずつ手番を行ったら、生き残っている侍の中で、最も酒を飲んだ侍（最も酒力カウンターを持っている侍）が勝者となります。

切腹：サドンデスラウンドの終了時、最も酒力カウンターを持っている侍が2人以上居る場合、それ以外の侍は（不名誉と恥のため）切腹の儀を行い、自らの命を断ちます（訳者注：ゲームのバランス上、切腹したプレイヤーはゲームから脱落すると思われず）。

閻魔の霊の勝利：霊となったプレイヤー達はチームでのみ勝利できます。サドンデスラウンドの終了時、霊となった全てのプレイヤーの持つ酒力カウンターの合計値が、生き残っている侍の最大酒力カウンター数を上回っていたら、閻魔の霊チームの勝利となります。注意：切腹ルールは霊にも適用されます。死しても、彼らのプライドは失われないのです（訳者注：これも、ゲームからの脱落を意味すると思われます）。

## 場所カード

日本は情緒溢れる場所です。侍達は、機会さえあればどこでも酒を嗜みます。裏かれた酒場で飲むことに飽きたなら、違う場所で戦うこともできます。ゲーム開始時に場所カードを提示して場所を指定して下さい。各場所では、様々なルール変更が適用されます。

## カード内容

侍達は寡黙であるので、カード効果は主にアイコンで示されています。混乱を避けるため、カード内容の詳細を記します。

### イベントカード

箸投げ (Throwing Chopsticks)：攻撃力1、間合い2以上の射撃を2回行います。違う侍に1回ずつでもかまいません。

灼熱の麺 (Burning Ramen)：攻撃力2、間合い3以上の射撃を1回行います。

悪臭 (Strategic Stench)：任意の場所に、間合い駒を2つ追加する。

おにぎり投げ (Riceballs in the face)：間合い4以上の侍1人にその侍任意の手札2枚を捨てさせる。

桜木 (Sakuragi)：カードを2枚ひく

大酒の犠牲 (Drunken Purchase)：いずれかの侍の任意の武器／道具カードを1枚捨て札とする。カードを選ぶのは手番のプレイヤー。

胃弱 (Weak Stomach)：任意の敵のカードから酒力カウンターを1つ取り除く。

やられたフリ (Fake Wounds)：2体力を回復する。

火吹き (Roar (Burp!))：酒力カウンターを1つ消費し、攻撃力4、間合い2の射撃を行う。

提灯消し (Turned-off Lanterns)：任意の場所から間合い駒2つを除去する。

### カウンターカード

つまずき (Falter)：敵の移動を防ぐ（居合道の移動も防ぐことができる）

残影 (Blurred vision)：敵の攻撃を防ぐ（居合道の攻撃も防ぐことができる）

### 武器／アイテムカード

キセル (Pipe)：酒力カウンターを1つ消費し、他の侍全てに1枚ずつカードを捨てさせる。

下駄 (Sandals)：移動時移動力+1

即席の鎧 (Makeshift armor)：防御力+1

酒樽 (Flagon)：酒力カウンターを1つ消費し、カードを2枚ひく。

飯茶碗 (Rice Bowl)：酒力カウンターを1つ消費し、2体力を回復する。

Always visit [www.albepavo.com](http://www.albepavo.com) for updates about Rules and more about our games!

Concept & Game Design: Matteo Santus

Artworks & Graphic design: Jocularis

Translation: Klaus Nehren Proofreader:

Rodolphe "Messire" Duhil IT support:

Thomas Busnè

Lead playtesters: Matteo Santus, Jocularis,

Achil-le Crosignani, Andrea "Liga" Ligabue

Playtesters: Roberto Petrillo, Matteo

"Yupa" Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio

Mortarino, Cristian Marazzina, Thomas

Busnè, Riccardo Ferri, Mas-similiano Scorta,

Tommaso Landi, Lorenzo Tucci Sorrentino,

Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Daniele

Piatti, Alessandro Bragalini, Claudio "Jo-

nes" Padovani, forum Tana dei Goblin,

forum In-ventori di Giochi, forum BGG,

Diego, Bruno, Bur-tu, Sabri e Simo, Davide

Scalabrino, Marco "Iz" Valtriani, Dario

Villa, Francesco "Kaiju" Pandini, Michela

"Mikò" Pandini, Irene Crosignani, Elena

Papazzio, Andrea Sacchi.



[www.albepavo.com](http://www.albepavo.com)

Dedicated to Gomez.

日本語訳：COQ

The Board Game Laboratory (<http://tbgl.p1.bindsite.jp/index.html>)