MESOS

メソス

数千年前、人類にとって新たな時代が始まりました。
苦労して定住の地を得た流浪の狩人や採集者たちが小さな集団となり、
社会的役割を分化し、最初の入植地を設立し、重大な変革を始めたのです。
学者はこの時代を中石器時代と呼んでおり、このゲームではこれらの人々をテーマとしています。
部族の長となり、部族民に任せる仕事を慎重に選び、専門化した建物を建設し、
来たるべき事態に賢明に備えて、あなたの部族を勝利に導きましょう！



手番順タイル
2枚



提示タイル
7枚



部族カード 94枚
（人物84枚、イベント10枚
時代Ⅰ-Ⅱ-Ⅲに分かれている）



最終イベントカード
2枚



建物カード 21枚
（時代Ⅰ：6枚、時代Ⅱ：7枚、
時代Ⅲ：8枚）



サマリーカード
5枚



食料トークン 48枚
（1食料トークン33枚、
5食料トークン15枚）



名声点トークン 75枚
（1/-1 25枚、3/-3 10枚、5/-5 10枚、
10/-10 10枚、20/-20 20枚）



トーテム駒
5個

ゲームの概要

「**メソス**」では、プレイヤーは古代の部族の長となります。あなたの使命は部族民を増やし、食料を確保し、建物を建設し、発生したイベントに対処して、部族を成長させることです。

各ラウンド中、プレイヤーは提示トラック上にトーテム駒を置かなければなりません。そのあと、提示トラック上でのトーテム駒の順番(左から右)に従って、プレイヤーは人物／建物カードを得て部族に追加します。各カードは特定の効果を持っており、ゲーム中やゲーム終了時に名声点をもたらすことがあります。

ゲーム終了時、最も多くの名声点を部族にもたらしたプレイヤーが勝者となります。

ゲームの準備

1. 対応していないプレイ人数(3+、4+、5)が裏面に示されているすべての**提示タイル**を箱に戻します。そのあと、各提示タイルに示されているアルファベットの昇順に、左から右へと並べて置いて提示トラックを作ります。

2. プレイ人数に等しい数のスペースが一面に示されている**手番順タイル**を取り、その面を表向きにして提示トラックの左側に置きます。残りの手番順タイルを箱に戻します。

3. 対応していないプレイ人数が右下に示されているすべての**部族カード**を箱に戻します。そのあと、部族カードを裏面(時代Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ)ごとに分けて個別によく混ぜます。最後に、一番下に裏向きの**最終イベントカード**2枚を任意の順番で置き、その上に時代Ⅲの山、そのあと時代Ⅱの山、最後に時代Ⅰの山を裏向きで重ねて置いて部族デックを作ります。この部族デックを手番順タイルの横に置きます。

4. 部族デックからプレイ人数+1枚のカードを引き、提示トラックの下側に表向きで置いて**下段**とします。イベントカードを引いた場合、そのカードを提示トラックの上側(上段)に置き、下段のカードが必要な枚数になるまで引き続けます。

5. 部族デックからプレイ人数+4枚のカードを引き、提示トラックの上側に表向きで置いて**上段**とします。すでに上段にイベントカードがある場合、上段のカードが必要な枚数になるまで追加のカードを引きます。

6. **建物カード**を裏面(時代Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ)ごとに分けて個別によく混ぜます。そのあと、プレイ人数に応じて、各時代のカードを下表に示されている枚数だけ(表面を見ずに)引き、裏向きの3つのデックを作ります。

プレイ人数	時代 Ⅰ	時代 Ⅱ	時代 Ⅲ
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5



5人ゲームの準備の例

使わない建物カードを箱に戻します。そのあと、以下の準備を行います。

6a 時代Ⅰの建物カードを、上段にある部族カードの右側に表向きで置きます。

6b 時代ⅡとⅢのデックをプレイエリアの横に裏向きで置きます。これらはゲーム中に登場します。

7 **食料トークン**と**名声点トークン**をテーブル上に置いて全体サプライとします。

8 各プレイヤーは1色を選び、その色の**トーテム駒**を取ります。また、**サマリーカード**を1枚取ります。

9 手番順タイル上にトーテム駒をランダムな順番で置きます。これはラウンド1での手番順になります。

10 最後に、プレイ人数に関係なく、スタートプレイヤーは食料トークン2枚、2番手と3番手プレイヤーは食料トークン3枚、4番手と5番手プレイヤーは食料トークン4枚を得ます。

建物カードデック







提示トラック





下段



全体サプライ



ゲームの進行

プレイヤーは部族デックが尽きるまで、**10ラウンド**にわたって「メソス」をプレイします。各ラウンド中、プレイヤーは以下の2フェイズをこの順番で実行しなければなりません。

1 提示トラック上にトーテム駒を置く

手番順タイル上のトーテム駒の順番(上から下)に従って、各プレイヤーは**自分のトーテム駒を利用可能な提示タイル**(つまり、まだ他のトーテム駒が置かれていないタイル)**に置きます。**



提示タイルの説明:

トーテム駒を置くためのスペース

実行しなければならないアクション(通常は、獲得できるカードの枚数と、カードを獲得できる段)

提示トラック上でのタイルの位置を示す文字



左図の例では、プレイヤーは提示トラック上に赤、紫、黄、白、青の順でトーテム駒を置くことになります。

下図のようにトーテム駒を置いたあと、プレイヤーは左から右の順でアクションを解決します。

- 黄は食料トークンを3枚得て、トーテム駒を手番順トラックの最初のスペースに移動させ、追加の食料トークンを3枚得ました。
- 赤は下段から人物/建物カードを1枚得て、トーテム駒を手番順トラックの2スペース目に移動させ、食料トークンを1枚得ました。
- 紫は上段から人物/建物カードを1枚得ました。
- 青は任意の順番で、下段と上段から人物/建物カードを1枚ずつ得ました。
- 白は任意の順番で、上段から人物/建物カードを2枚得て、下段から人物/建物カードを1枚得ました。そのあとトーテム駒を手番順トラックの最後のスペースに移動させ、食料トークンを1枚支払いました(食料トークンがなかった場合、2名声点を支払いました)。



2 アクションを解決する

提示トラック上のトーテム駒の並び順(左から右)に従って、各プレイヤーは自分がトーテム駒を置いた**提示タイル上に示されているアクションを解決します。**

食料トークンを3枚もたらすタイルA(5人ゲームでのみ登場します)を除く、他のすべてのタイルによって、プレイヤーはそのタイルに示されているように上段/下段から人物/建物カードを選んで得ることができます。

どちらの段であっても、プレイヤーはイベントカードを得ることはできません。

提示タイルが複数のカードを(同じまたは異なる段から)もたらす場合、それらを**任意の順番で**得ることができます。

自分の手番中、カードを得られるはずの段に獲得できるカードがない場合、プレイヤーは何も得ません。しかし、獲得できるカードがある場合、プレイヤーはそれらのカードを**得なければなりません。**

提示タイル上のアクションを解決したあと、プレイヤーは**自分のトーテム駒を手番順タイル上に戻し**、空いている一番上のスペースに置きます。トーテム駒を置いたスペースが食料ボーナスをもたらす場合、示されている数の食料トークンを即座に得ます。最後のスペースに置いたプレイヤーは、食料トークンを(持っているなら)1枚支払わなければなりません。食料トークンを1枚も持っていない場合に限り、そのプレイヤーは2名声点を失います。手番順タイル上のトーテム駒の並び順が、次ラウンドの手番順になります。

食料と名声点

特定の数の食料を得たときには常に、その数の**食料トークンを全体サプライから取って**個人サプライに置きます。食料を支払う必要があるときには常に、支払う数の食料トークンを個人サプライから取って全体サプライに戻します。

名声点を得たときには常に、その数の**名声点トークンを全体サプライから取って**個人サプライに置きます。名声点を失ったときには常に、その数の名声点トークンを個人サプライから取って全体サプライに戻します。名声点が0点未満になった場合、名声点トークンの裏面を使います。

人物カードの獲得

人物カードを得た場合、そのカードを自分の手元にある同じ色のカードの列内に置いて右上にあるアイコンだけが見えるようにし、**自分の部族に追加します。**



注意:人物カードを部族に追加するのにコストはかかりません。しかし、「食料供給」イベント中、プレイヤーは部族民すべてに与えられるだけの食料を持っていなければならず、さもなければ名声点を失います(6ページ「イベントの説明」参照)。

人物の説明：人物カードには以下の6種類があります。



発明家

ゲーム終了時、発明家は「部族内の発明家の数×持っている発明アイコンの種類数」に等しい名声点をもたらします。

発明アイコンは10種類あります。





採集者

「食料供給」イベント中（6ページ「イベントの説明」参照）、採集者は支払わなければならない食料トークンの数を3枚減らします。

注意：いかなる状況でも、採集者から食料を得ることはありません。



シャーマン

シャーマンは1～3つの ☆ アイコンを持っています。「シャーマンの儀式」イベント中、このアイコンが最も多いプレイヤーは名声点を得て、最も少ないプレイヤーは名声点を失います（6ページ「イベントの説明」参照）。



建築者

ゲーム中、各建築者はプレイヤーが得たすべての建物カードの食料コストを、その建築者カードの右上に示されている数だけ減らします。

ゲーム終了時、プレイヤーは各建築者カードの左下に示されている名声点を得ます。



芸術家

「洞窟壁画」イベント中、プレイヤーは部族内の芸術家の数に応じて名声点を獲得／喪失します（6ページ「イベントの説明」参照）。

ゲーム終了時、プレイヤーは部族内の芸術家2枚ごとに10名声点を得ます。



狩人

アイコンがない狩人を部族に追加したとき、プレイヤーは何も得ません。 アイコンがある狩人を部族に追加するたびに、プレイヤーは部族内の各狩人（ の有無は問いません）ごとに食料トークン1枚を即座に得ます。

「狩り」イベント中、プレイヤーは部族内の狩人の数に応じた食料トークンと名声点を得ます（6ページ「イベントの説明」参照）。

建物カードの獲得

建物カードを得るとき、プレイヤーはそのカードの左上に示されている**食料コストを支払わなければなりません。**そのあと、その建物を自分の部族に追加します。必要な食料を持っていない場合、その建物を得ることはできません。建物カードの詳細については8ページ「別表」を参照してください。

忘れやすいルール：部族内の各建築者は建物のコストを減らします。複数の建築者を持っている場合、すべてのカードのすべての値引きを合計しますが、コストが0未満になることはありません。

建物カードの説明：



ラウンドの終了

全プレイヤーが手番を完了したあと、以下のステップをこの順番で実行します。

1 イベントを解決する

下段にイベントカードがある場合、**それらのイベントを解決します。**

それらの中に「食料供給」イベントがある場合、それを最後に解決します。

めったにないことですが、同じラウンド中に同じ種類のイベント2枚を解決しなければならない場合、時代順に解決します。

各時代には「狩り」「シャーマンの儀式」「洞窟壁画」「食料供給」の4枚のイベントカードがあります。同じイベントは時代ごとに値が大きくなっていきます。イベントカードの詳細については6ページ「イベントの説明」を参照してください。

忘れやすいルール：イベントカードを得て部族に追加することはできません。

イベントの説明：イベントカードには以下の4種類があります。



食料供給

部族内の人物カード1枚ごとに、食料トークンを1枚支払います（建物カードは数えません）。持っているすべての食料を支払ったあと、一部（またはすべて）の人物に食料を供給できない場合、供給できなかった人物カード1枚ごとに、そのイベントカードに示されている名声点を失います（左図の例では、食料を供給できなかった人物1枚ごとに2名声点を失います）。

食料の支払いを避けるために、自発的に名声点を失うことはできません（たとえば人物カード2枚と食料トークン1枚を持っている場合、食料トークン1枚を支払わなければならず、そのあと2名声点を失います。4名声点を失って食料トークンを残しておくことはできません）。

いずれの場合も（すべての人物に供給できる食料を持っていなかった場合でさえ）、プレイヤーはすべての人物カードを持ち続けます。

忘れやすいルール：各採集者は食料トークン3枚の値引きをもたらします。

複数のイベントを解決する場合、「食料供給」を最後に解決します。



狩り

部族内の狩人1枚ごとに食料トークン1枚と、イベントカードに示されている名声点を得ます（左図の例では、プレイヤーは狩人1枚ごとに食料トークン1枚と2名声点を得ます）。



シャーマンの儀式

部族内の★アイコンが最も多いプレイヤーは、イベントカードに示されている名声点を得ます。

部族内の★アイコンが最も少ないプレイヤーは、イベントカードに示されている名声点を失います。

同数の場合、その全員が示されている名声点を獲得／喪失します（例：左図の「シャーマンの儀式」の解決中、シモーネは★アイコンを4つ持っており、ロレンツォは3つ、アリアンナとジャダは2つずつ持っていました。シモーネは10名声点を得て、アリアンナとジャダは5名声点ずつ失います）。



洞窟壁画

このイベントで名声点を得るためには、プレイヤーはイベントカードに示されている数以上の芸術家を持っていなければなりません。

イベントカードの上段に示されている数の芸術家しか持っていない場合、プレイヤーは示されている名声点を失います（左図の例では、芸術家を0～1枚しか持っていないプレイヤーは3名声点を失います）。

一方、下段に示されている数の芸術家を持っている場合、プレイヤーは自分の芸術家1枚ごとに、イベントカードに示されている名声点を得ます（上図の例では、最低2枚の芸術家を持っている場合、プレイヤーは芸術家1枚ごとに2名声点を得ます）。

2 下段にあるすべての人物／イベントカードを捨て札にする

下段にある建物カードは今あるところに残しておきます。

3 上段に残っているすべての人物／イベントカードを下段に移動させる

上段にある建物カードは今あるところに残しておきます。

4 新たな上段を作る

部族デックから「プレイ人数＋**4枚**」に等しい枚数のカードを引き、提示トラックの上側に置いて新たな上段を作ります。

ラウンド終了時、右図のような状況になりました。最初に「シャーマンの儀式」を解決し、そのあと下段にあるすべてのカードを取り除いて、上段で点線に囲まれているカードを下段に移動させます（建物カードは残しておきます）。そのあと、新たなカード（プレイ人数+4枚）を引いて新たな上段を作ります。



新たな時代の開始

ラウンド終了時に新たな上段を作っているとき、次の時代の部族カードを公開した場合、すぐに新たな時代が始まります。プレイヤーは即座に以下のステップをこの順番で実行します。

1 下段にあるすべての建物カードを捨て札にする

これは時代Ⅲの開始時にのみ行います。

2 上段にあるすべての建物カードを下段に移動させ、部族カードの右側に置く

これは時代ⅡとⅢの開始時に行います。

3 今始まった時代の建物カードを、上段にある部族カードの右側に表向きで置く

これは時代ⅡとⅢの開始時に行います。

そのあと、通常通りに新たなラウンドを始めます。

ゲームの終了

ラウンド10の終了時、部族デックが尽きて新たな上段を作ることができなくなったとき、ゲームは終了します。このラウンドの終了時、**見えているすべてのイベント**（上段にあるイベントを含みます）**を解決します。**通常通り、「食料供給」イベントは最後に解決しなければなりません。

そのあと、ゲーム中に獲得した名声点に以下の名声点を加えます。



- 部族内の**建築者による名声点**
- 部族内の**芸術家2枚ごとに10名声点**
- 部族内の**発明家の数× カード上にある発明アイコンの種類数に等しい名声点**
- 部族内の**建物による名声点**（カード上に示されている名声点＋ゲーム終了時効果による名声点）

すべての名声点を合計したあと、最も多くの名声点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

同点の場合、その中で最も多くの食料を持っているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その全員で勝利を分かち合います。



ヤニブは上図のカードを持ってゲームを終了し、ゲーム中に19名声点を得ました。
ゲーム終了時、ヤニブは以下の名声点を得ます。
発明家：20名声点（発明家5枚×発明アイコン4種類）
建築者：4名声点（3名声点+1名声点）
建物１：8名声点+15名声点（3名声点×狩人5枚）
建物２：2名声点
ヤニブの最終得点は68名声点になりました。

熟練者向け選択ルール

この選択ルールは熟練プレイヤーか、すでにこのゲームに慣れていて、さらに歯ごたえのある経験を求めているプレイヤー向けにデザインされています。通常ルールに以下の変更を適用します。

ゲームの準備

ステップ6中、建物カードの3つのデックを作ったあと、すべての建物カードを表向きで並べて置きます。

6a. 時代Ⅰのカードを上段にある部族カードの右側に置きます。

6b. 時代ⅡとⅢのカードをプレイエリアの端に置きます。

こうして、プレイヤーは登場する建物カードについてゲーム開始時点で知り、より綿密に戦略を練ることができます。

新たな時代の開始

新たな時代の開始時、今始まった時代（ⅡかⅢ）の建物カードを通常通りに上段（部族カードの右側）に置きますが、これらはすでに表向きになっています。

別表 — 建物カードの説明



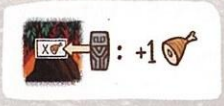
この建物を得た時点から、あなたは6種類の人物カードのセットを1組作るたびに食料トークンを5枚得ます。この建物を得た時点ですでにできているセットからは食料トークンを得ません。



「食料供給」イベント中、あなたは部族内の示されている種類の人物(芸術家／発明家／採集者)1枚ごとに、支払わなければならない食料トークンの総数を1枚減らします。



「シャーマンの儀式」イベント中、持っているアイコンが他のどのプレイヤーより少ない場合でも、あなたは名声点を失いません。



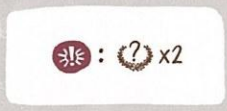
手番終了時(最終ラウンド中を含みます)、トーテム駒を手番順タイルに戻したときに食料ボーナスをもたらすスペースに置いた場合、あなたは即座に追加の食料トークンを1枚得ます。トーテム駒を最後のスペースに置いた場合、この建物は何の効果も持たず、あなたは通常通りに食料トークンを1枚支払います。



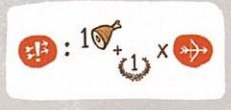
この建物を得た時点から、あなたは同一の(同じ発明アイコンを持つ)発明家のペアを1組作るたびに食料トークンを3枚得ます。この建物を得た時点ですでにできているペアからは食料トークンを得ません。



「シャーマンの儀式」イベント中、あなたの部族は追加で3つのアイコンを持っていると見なされます。



「シャーマンの儀式」イベント中、他の誰より多くのアイコンを持っている場合、あなたは示されている値の2倍の名声点を得ます。同数最多の場合でも、あなたは依然として2倍の名声点を得ます。



「狩り」イベント中、あなたは部族内の狩人1枚ごとに、追加の食料トークン1枚と1名声点を得ます。



ゲーム終了時、あなたは部族内の各建築者に示されている値の2倍の名声点を得ます。



「洞窟壁画」イベント中、あなたは部族内の芸術家1枚ごとに食料トークンを1枚得ます。



ゲーム終了時、あなたは部族内にある6種類の人物カードのセット1組ごとに6名声点を得ます。



ゲーム終了時、あなたは部族内の示されている種類の人物カード1枚ごとに、示されている値の名声点を得ます。



すべてのアクションが解決されたあと(すべてのトーテム駒が手番順タイルに戻ったあと)、ラウンドの終了フェイズの前に、あなたは上段から人物カードか建物カードを(必要ならばコストを支払って)1枚得ることができます。



ゲーム終了時、あなたは25名声点を得ます。

謝辞

デザイナーはGalit Kahana, Itai Kahana, Eran Kahana, Maayan Kahana, Yosefa Kahana, Arie Kahana, Sally Halon, Samantha Milani, Sara Luciani, Clara Romagnoliの途方もない助力と支援に特別な感謝を表明したいと思います。また、「メソス」をテストする手助けをしてくれたVital Pinchas, Yaakov Buchsbaum, Michael Pevzner, Isaac Eshkenazi, Natan Shtockhammer, Tamir Aloush, Yotam Harris, Simone Colombo, Pierpaolo Paoletti, Ido Traini, Claudio Ciccalè, Andrea Giuliani, Matteo Neri, Elisa Seri, Roberto Benedetti, Jonny J. Rojasと、他のすべての友人たちの支援と有益な忠告にも感謝したいと思います。

クレジット

ゲームデザイン：Yaniv Kahana,Simone Luciani
イラストレーション：Kerri Aitken
アートディレクション：Arianna Santini
グラフィック：Arianna Santini,Giada Lo Duca
ルール：Stefania Niccolini
編集：Giuliano Acquati

日本語版販売元：テンデイズゲームズ
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀 3-42-13 園田ビル 2F
tendaysgames.shop

日本語版制作スタッフ：田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭

Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano – Italy
www.craniocreations.it/en

GRAVITIX GAMES