

NORIA

ノーリア

ソロプレイモード

ノーリアの洞窟の奥深くに、不可解なシンボルで覆われた太古の機械が発見されました。科学者たちはそれを作動させたいと強く望んでいます。彼らは、これらの機械が4つの偉大なプロジェクトにおいて都市の助けになれると信じています。時には、この太古の機械は人間よりも有能であるとさえ——でも、さすがにそれは信じられませんよね？




ソロプレイモードでの変更点を確認する前に、基本ゲームのルールブックを読んでください。

ゲームの目的 - どうすればソロプレイモードで勝てるのか？

ソロプレイモードでは、プレイヤーは自動化された相手プレイヤー（以後、「ボット」と呼称）と対戦します。ゲーム終了時に、ボットよりも多くの勝利ポイントを獲得している場合には、プレイヤーが勝利します。ただし、ボットと対戦する一方で、プレイヤーはできる限り多くの勝利ポイント獲得も目指します。

セットアップ - ソロプレイモードでの変更点は？

「上級ルール」に従ってゲームをセットアップしますが、以下の点が異なります：

- ソロプレイモードでは16ラウンドをプレイする。ラウンド・マーカをラウンド・トラック上に配置する。
- 自分の色を選んで、自分の分のゲーム内容物を取る。
- ボットの色を選ぶ。ボットの分として必要な内容物は工場と代理人のみ。
- ディスクを各タイプ4枚ずつ、市場に配置する。エネルギー、菌糸体、黒曜石の各ディスクは、市場の無料のスペースに配置する。都市、航行、工具、ボーナスの各ディスクを、それ以外のスペースにランダムに配置する。
- 空島を裏向きにしてシャッフル、5枚を引いて表向きで1つの円形に配置する。次の順番で飛空船を空島に配置していく：表記された資源の飛空船を、 および  のスペースに1個ずつ、 のスペースに2個ずつ配置する。空島の1つにボット=大使をランダムに配置する。「移動の制限」が適用される。
- ランダムに選んだコース1つのレベル1に、ボット=代理人の1個を配置する。
- 上級ルールに従うか、または、初めてソロプレイする際には下図の推奨ボット=ホイールに従って、英字ディスクをセットしボット=ホイールを構築する。**全ての**英字ディスクは、通常（暗色）面を表でスタートする。
- プレイヤーは上級ルールに従って、自分のホイールを構築する。
- プレイヤーはコースの1つを選び、そのレベル1に自分の代理人1個を配置する。
- プレイヤーは資源1個を**取らず**、また、知識1個も**取らない**。



ゲームの流れ - 英字ディスクは何に使用するのか？

プレイヤーがスタートプレイヤーとなり、それに続いて、ボットのターンをプレイします。ソロプレイでは16ラウンドをプレイします。自分のターンにプレイヤーは、一番下のラウンド・マーカを1個をラウンド・トラック上から取り除き、それをボット=ホイールの中央に置きます。

ボットのターン開始時に、ボット=ホイール上からラウンド・マーカを取り除き、その3つのリングをそれぞれ、時計回り方向に1スペースだけ回転させます。この移動によりボット=ホイールの無効半円から有効半円に入った各ディスクを、アルファベット順に起動して、そのアクションを使用します。英字ディスクには通常面と強化面があります。プレイヤーがもしも強化面のディスクを起動した場合は、そのアクションを2回使用します。ボット=ホイールにおいては、起動した強化面のディスク**全て**について、アクションを2回使用します。もしも有効半円に入ったディスクが1枚も無い場合には、このターンにはボットのアクションは全く使用しません。

ボットのアクションに関しては、次ページで詳しく説明します。

得点計算 - プレイヤーのハイスコアは何点？

16ラウンド終了後、プレイヤーとボットの勝利ポイントを計算します。ルールブック「最終得点計算」の項目に記載された手順を使用します。プレイヤーのVPがボットよりも大きい場合は、プレイヤーが勝者となります。

より高い難易度でプレイするために追加のボット構築2種を用意しました。この表記を解釈する方法は次の項目で説明します。

ボット2: 2C-1B2E-1A 3D 4F | ボット3: 1E-2F 3A-1C 3B 6D

表記方法 - ボットの状態をどうやって相手に伝えるか？

表記方法では、各アクション・ディスクについて以下の略号を使用します。

B o n u s = B | E n e r g y = E | M y c e l i u m = M | O b s i d i a n = O | J o u r n e y = J | C i t y = C | T o o l = T

もしもあなたが自分のセットアップを誰かと共用したい場合には、自分のスタート時の配置を記述してください。

市場

市場におけるディスクの略号と、その価格を続けて記述します。

例: J1、C2、T3、B4

空島

円形に配置した中央一番上の空島からスタートして時計回り順に、プレイに使用する5枚の各空島の番号を記述していきます。ボット=大使のスタート位置である空島を表示するために、その空島の番号の横に(x)と記載します。

例: 7、4(x)、2、8、9



ボット=ホイール

ボット=ホイールのセットアップについて、小リングから開始して、次に中リング、大リングの順番に、ホイール上におけるディスクの位置と略号を記述していきます。さらに、セットアップの際にボット=代理人を配置したコースを記載します。

例:1A -1E2B - 3C 4F 5D - 精錬コース

プレイヤーのホイール

ボット=ホイールに関して前述したのと同様に、ディスクの位置とタイプを記載します。前ページの略号を使用します。さらに、セットアップの際に自分の代理人を配置したコースを記載します。

例:1J -1T 3O -1C 3M 4E - 殖民コース

スタート時の状態は4行に要約することができます。

市場: J1、C2、T3、B4

空島: 7、4(x)、2、8、9

ボット:1A -1E2B - 3C 4F 5D - 精錬コース

プレイヤー:1J -1T 3O -1C 3M 4E - 殖民コース



ニュースレター - これで全部ですか？

公式サイト www.noria.cloud でニュースレターに登録して、ノーリアの世界に起こるニュースを逃さず受け取ろう！

ボットのアクション

A

このディスクは、現在のラウンド数に基づいて、2つの異なるアクションを使用します。このディスクのアクションはラウンド11から変更されます。



ラウンド1-10:アクション - 飛空船:大使を移動させて飛空船1個を取ります

ボット=大使を時計回り方向に空島1枚だけ移動させて、そこで最も数が少ない資源タイプの飛空船1個を取り、それを箱に戻します。同数の場合には、空島の右側にある飛空船を取って箱に戻します。もしもその空島に飛空船が残っていない場合には、このアクションはキャンセルされます。



ラウンド11-16:アクション - エネルギー増大:中リングと大リングを回転させます

ボット=ホイールの中リングと大リングをそれぞれ、時計回り方向にちょうど1スペース分だけ回転させます。ボットのターン開始時に有効半円に入っていた各ディスクに加えて、エネルギー増大によりボット=ホイールの有効半円に入った各ディスクを起動します。ディスクはアルファベット順に起動させます。たとえディスク'A'が強化面の場合でも、リングは1スペース分だけ回転させます。

B

アクション - 工場:大使を移動させて、工場1個を建造します

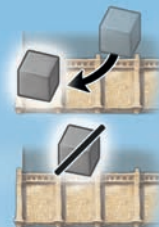


ボット=大使を時計回り方向に空島1枚だけ移動させて、ボット=工場1個を配置します。ボット=工場は常に、倉庫2個を産出する空きスペースに最初に配置します。条件が等しい場合には、可能な限り最も右側の空きスペースを選択します。もしも空きスペースが残っていない場合や、ボットの工場が**全て**配置済みの場合には、このアクションはキャンセルされます。

C

アクション - ボット=陰謀:政治家を移動させて、また、取り除きます

ボット=代理人が最も高レベルに配置されているコースをチェックします。それから、そのコースに対応する議会場の下段に、政治家1個を移動させます。次に、プレイヤーの代理人が最も高レベルに配置されているコースをチェックします。それから、そのコースに対応する議会場の上段から、政治家1個を取り除きます。同レベルが複数の場合は、右端の議会場を選択します。このアクションの2つの効果は同じコースに適用される場合も有り得ます。



ボット=代理人のうち1個が配置されているコースに付いた議会場に、有る政治家を移動させられない場合には、「専門化」議会場にある政治家1個を移動させます。

プレイヤーの代理人のうち1個が配置されているコースに付いた議会場に、有る政治家を取り除けない場合には、「分散化」議会場から政治家1個を取り除きます。

D

アクション - 投資:最も価値の高いコース上にある代理人を移動させます

最も価値の高い(得られる勝利ポイントが大きい)コース上にあつて、まだレベル9に到達していない、ボット=代理人1個を1レベル上昇移動させます。同価値が複数の場合は、右端のコースを選択します。もしも、該当のコースにボット=代理人配置されていない場合には、洞窟からボット=代理人1個を、そのコースのレベル1に移動させます。



E

アクション - 追従:プレイヤーと同じコース上の代理人を移動させます

プレイヤーの代理人が最も高レベルに配置されているコース上にある、ボット=代理人を1レベル上昇移動させます。同レベルが複数の場合は、右端のコースを選択します。もしもボット=代理人既にレベル9に到達している場合には、プレイヤーの代理人2番目に高レベルに配置されているコースを選択します。もしも、該当のコースにボット=代理人配置されていない場合には、洞窟からボット=代理人1個を、そのコースのレベル1に移動させます。もしも、条件に合う、プレイヤーの代理人1個が配置されたコースが無い場合には、このアクションはキャンセルされます。



F

アクション - 強化:ディスクを強化します



通常面(暗色)をめぐって強化面(明色)を表にすることで、ディスク1枚を強化します。次のラウンドに回転して有効半円に入ってくる位置にある、通常面ディスク1枚を強化します。もしも、次のラウンドに有効半円に入ってくるディスクが2枚以上ある場合には、その中で最も高い段のリング上のディスク1枚を強化します。次のラウンドに条件に合致するディスクが無い場合には、それ以降のラウンドの移動により最も早く、前述の条件に合致するであろうディスクを強化します。もしも**全て**の英字ディスクが既に強化面になっている場合には、このアクションはキャンセルされます。

小リングに関する代用アクション

ボット=ホイールの小リング上に配置されたディスクのアクションがキャンセルされた場合には、その代わりに、投資アクションを使用します。もしも、キャンセルされたアクションのディスクが強化面だった場合には、投資アクションを2回使用します。〈エネルギー増大〉アクションは絶対にキャンセルされません。

クレジット

Autorin: Sophia Wagner
Illustration: Michael Menzel
Grafik: atelier198
Entwicklung & Realisation: Roman Rybiczka
Julian Steindorfer



©2017
Edition Spielwiese
Kopernikusstr.24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de



日本語版ルール製作: 榎ホビージャパン
翻訳: 上館浩章