

# DTYS

## ソロプレイルール

このソロプレイゲームは、以下のルールを除いて  
2人プレイゲームとまったく同じようにプレイします。

### ゲームの準備

- 自分以外の2色のプレイヤーマーカーを得点トラックのスペース23に置きます（さらに難しいゲームにしたい場合はスペース22に置きます）。これらのマーカーはタイマーと呼ばれます。
- 各色の資源駒を1個ずつ取り、得点トラックのスペース21、19、17、15に置きます（タイマーをスペース22に置いた場合はスペース20、18、16、14に置きます）。商店にある資源駒の数を確認し、より少ない種類の資源駒をより前のスペースに置きます（右例参照）。
- 各色の資源駒を1個ずつ取り、公開契約の近くに置きます。契約カードを2枚公開したあと、それらを左から右へと名声点の昇順に並べ、スペース21にある資源駒と同じ色の資源駒を左側のカード上に置き、スペース19にある資源駒と同じ色の資源駒を右側のカード上に置きます。

例：左側の契約カードは2名声点、右側の契約カードは3名声点の価値を持っています。右図の例では、左側のカード上に技術1個、右側のカード上に植物1個を置かなければなりません。

### ゲームの進行

- 手番終了時、プレイヤーは任意のタイマー1個を得点トラックのスペース0に向かって1スペース移動させます。
  - タイマーのうち1個が資源駒のあるスペースに移動した場合、プレイヤーは以下の処理を行わなければなりません。
    - 資源を売却した場合と同じルールに従って、この資源駒を商店に置きます（プレイヤーはクレジットも名声点も得ません）。
    - 同じ色の資源駒が置かれている契約カードを捨て札にし（資源駒はストックに戻します）、新たな契約カードを1枚引いて公開します。まだ得点トラック上に資源駒が残っている場合、その順番に従って、即座に新たな契約カード上に資源駒を1個置きます。
- 例：技術があるスペースにタイマーのうち1個が到達した場合、プレイヤーはこの資源駒を商店に置き、同じ色の資源駒が置かれている契約カードを捨て札にしなければなりません。そのあと、新たに公開された契約カード上に金属を1個置きます。

#### 注意：

- 資源駒が置かれている公開契約を履行した場合、その資源駒をストックに戻し、新たな契約カードを1枚引いて公開します。まだ得点トラック上に資源駒が残っている場合、その順番に従って、即座に新たな契約カード上に資源駒を1個置きます。ストックに戻した資源駒と同じ色の資源駒があるスペースにタイマーが到達した場合、どの契約カードも捨て札にしません。
- スパイによって、プレイヤーは1クレジットを支払って個人契約を得るか、任意のタイマー1個を得点トラック上で1スペース移動させることができます。スパイを改良した場合、プレイヤーはもうこれらの効果のいずれかを使うために1クレジットを支払う必要はありません。

### ゲームの終了

名声点を獲得して、自分の得点マーカーがタイマーのうち1個に最初に到達（または通過）したとき（特に各契約を履行したあと）、または手番終了時にタイマーのうち1個が自分の得点マーカーに最初に到達したとき、そのタイマーをゲームから除外します。これ以降、プレイヤーは残っているタイマーしか移動させることができません。残っているタイマーによってこれらの状況のいずれかが発生したとき、ゲームは即座に終了します。自分の得点をコロニーのリーダー掲示板で参照してください。



#### 例

商店に燃料2個、金属1個、植物1個がある場合、プレイヤーは得点トラックのスペース21に技術1個、スペース19に植物（または金属）1個、スペース17に金属（または植物）1個、スペース15に燃料1個を置かなければなりません。

### コロニーのリーダー掲示板

- 16名声点以下：新人：勉強不足だ！
- 17～18名声点：中堅  
まだ実力を示す必要がある！
- 19～20名声点：熟練者：尊敬に値する！
- 21名声点以上：専門家：誰もが称賛する！

#### 例

ポーリンは12名声点を持っており、2個目のタイマーがスペース14にあります（1個目のタイマーはすでに除外されています）。ポーリンは2つの契約のうち1つを履行することができます —— 1つ目は3名声点、2つ目は5名声点をもたらします。ポーリンは2つ目の契約を履行することにし、名声点を17点にしました。得点トラック上で得点マーカーがタイマーを通過したので、ゲームは即座に終了します（このため、ポーリンはもう1つの契約を履行することはできません）。