



RULEBOOK

ニュー・セイラム 日本語ルールブック



17世紀末、マサチューセッツ州セイラム。

魔女が清教徒のふりをして住人の善良な心を墮落させていく様を目の当たりにしたあなた達は、セイラムを離れて信頼できる仲間だけで誠実さと慈悲の心に基づいた新たな町を作ることを決意しました。リーダーとなる保安官を選び、その下で仕事の助けとなる建物を建てましょう。どのような建物を建ててどのように行動するかには気をつけてください。“絶望”はこの新しい町にセイラムから魔女を呼び込むでしょう。



目的

プレイヤーは建物カードをドラフトして選び、それを建てることによって、建物カードにキャラクターカードで指定されたシンボルが記されていればその分の得点を、また建物カードのセットを完成させればさらにボーナスの得点を獲得します。町に溜まった絶望ポイントが一定値を超えていれば魔女チームが、下回っていれば清教徒チームの勝ちとなり、勝ったチームに所属するプレイヤーのうち最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。

内容物

建物カード 144枚



キャラクターカード 10枚



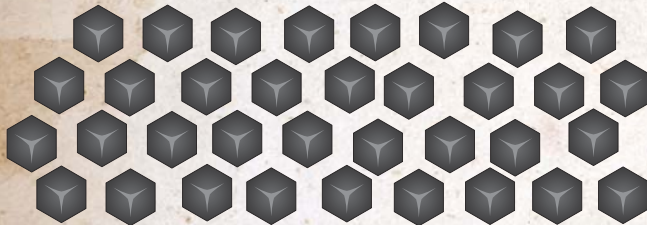
イベントカード 23枚



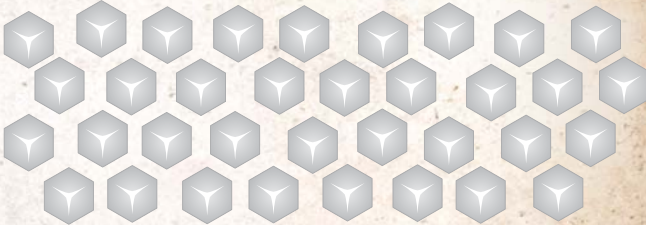
ラウンドカード 5枚



絶望トークン 35個



希望トークン 35個



バッジ 8個



治安官マーカー 1個



シンボル



絶望

魔女と清教徒のどちらのチームが勝利したかは、絶望トークンの数で決まります。絶望には上限はありません。トークンが足りなくなったら他のもので代用してください。



希望

ニュー・セイラムでイベントを行う際には希望が必要となります。希望シンボルが建物カードに記されていた場合はその建物が希望を算出することを意味します。希望シンボルがイベントカードに記されていた場合はそのイベントを行うために必要な希望の消費量を表しています。希望に上限はありません。トークンが足りなくなったら他のもので代用してください。



絶望の除去

いずれかのプレイヤーがこのシンボルが記された建物カード／イベントカードをプレイした場合、記されているシンボルの数と同じ数の絶望トークンを既に建てられている建物カードから取り除きます。この処理は直ちに行わなくてはなりません。曾於時点で絶望トークンが置かれた建物がなかった場合は何も起こりません。



建物セット

建物カードの左右にはこれらのシンボルが記されています。これはそのカードの左右にセットとなる別の建物があることを示しています。完成した建物セットには一組の半円のシンボルと一組の三角形のシンボルが揃っています。



イベントの移譲

このシンボルが記されたイベントカードは、使用後にイベントカードの山札の下に棄てられるのではなく、他のプレイヤーに移譲されます。



終了時セットボーナス

このシンボルが記された建物カードのセットを完成させた場合、ゲーム終了時（勝敗を決める前）に絶望が増加／減少します。絶望が増加／減少するのはセットが完成したときではなく、5ラウンドが終了した後です。

建物の種類

建物は以下の6種類に分かれています。特に名称を気にする必要はありません。



娯楽 ENTERTAINMENT



商業 COMMERCE



金融 FINANCE



教育 EDUCATION



生死 DEATH



司法 JUSTICE

準備

キャラクターカード

キャラクターカードを魔女と清教徒に分けます。下のテーブルを見て、魔女と清教徒のキャラクターカードそれぞれの枚数をプレイヤーの人数にあわせて決めます。

決められた数の枚数のキャラクターカードを魔女と清教徒それぞれランダムに選んで混ぜてひとつの山札にします。

このキャラクターカードの山札から各プレイヤーに1枚ずつ配ります。

プレイヤーに配られなかったキャラクターカードはすべてゲームから取り除きます。プレイヤーはこれらのカードを見てはいけません。

 プレイヤー人数	 WITCH CHARACTER CARDS 魔女	 清教徒 PURITAN CHARACTER CARDS
3	2	4
4	2	4
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	3	6

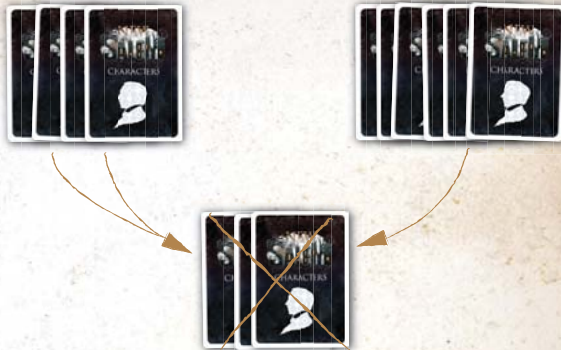
準備

キャラクターカード (6人プレイ時の例)

キャラクターカードを魔女と清教徒に分ける。



魔女カード2枚と清教徒カード5枚をランダムに選ぶ。
残りの魔女カード2枚と清教徒カード1枚を取り除く。



選んだ魔女カード2枚と清教徒カード5枚をあわせてよく混ぜてからプレイヤーに1枚ずつ配る。



余ったキャラクターカードはゲームから取り除きます。

初めて遊ぶ方へ (魔女の戦術ガイド)

もし初めてこのゲームを遊ぶ方が魔女になった場合は、以下のガイドを参考にしてください。

- 序盤から絶望を貯めないように。裁判にかけられてしまいます。
- 中盤以降は正体がばれることを恐れすぎないように。絶望を貯めるチャンスです。
- 絶望を生み出す建物を立てるのは魔女だけではありません。疑われた時には「他に良いカードがなかった」「自分の得点が高くなるカードを選んだだけ」と弁解できます。
- 他人を責めるのも手です。誰かを責めることで注意をあなた自身からそらすことができます。他人に疑惑の目を向けさせて、場合によっては清教徒を裁判にかけられることもできるでしょう。

準備

建物カードとイベントカード

建物カードとイベントカードの右下には数字が記されています。この数字はそのカードを使用するプレイヤーの最少人数を表しています。

プレイヤー人数よりも大きな数字が記されている建物／イベントカードは取り除き、ゲームでは使用しません。

残った建物カードをよく混ぜて裏向きにして建物カードの山札とします。

イベントカードの中から「浄化 (Cleansing)」と「裁判 (Trial)」カードを取り出し、テーブルの中央に表向きにして並べます。

残ったイベントカードをよく混ぜて裏向きにして山札とします。

ラウンドカード

テーブルの中央にラウンドカードを表向きにしてラウンド1 (一番上) からラウンド5 (一番下) まで順番に並べて積み上げ、プレイヤー善意から見えるようにします。

バッジ

プレイヤーの人数と同じ数のバッジを取り、テーブルの上にまとめておきます。残ったバッジは箱に戻してゲームには使用しません。

治安官

5

誤解から責められた／訴えられたことがある人 (一番最近あった人) を最初の治安官として、治安官マーカーとバッジひとつを渡します。以降の保安官とは異なり、最初の治安官は希望トークンを受け取りません。

準備

建物カードとイベントカード (6人プレイ時の例)



ラウンドカード・バッジ・治安官マーカー (6人プレイ時の例)



ゲームプレイ

ゲームは5ラウンドからなり、それぞれのラウンドでは以下の4つのフェイズを順に行います。

1. 建物カードのドラフト
 - A. ディール
 - B. ドラフト
 - C. ディスカード
2. イベントカードを引く
3. イベントの開始
4. ラウンドの終了

1. 建物カードのドラフト

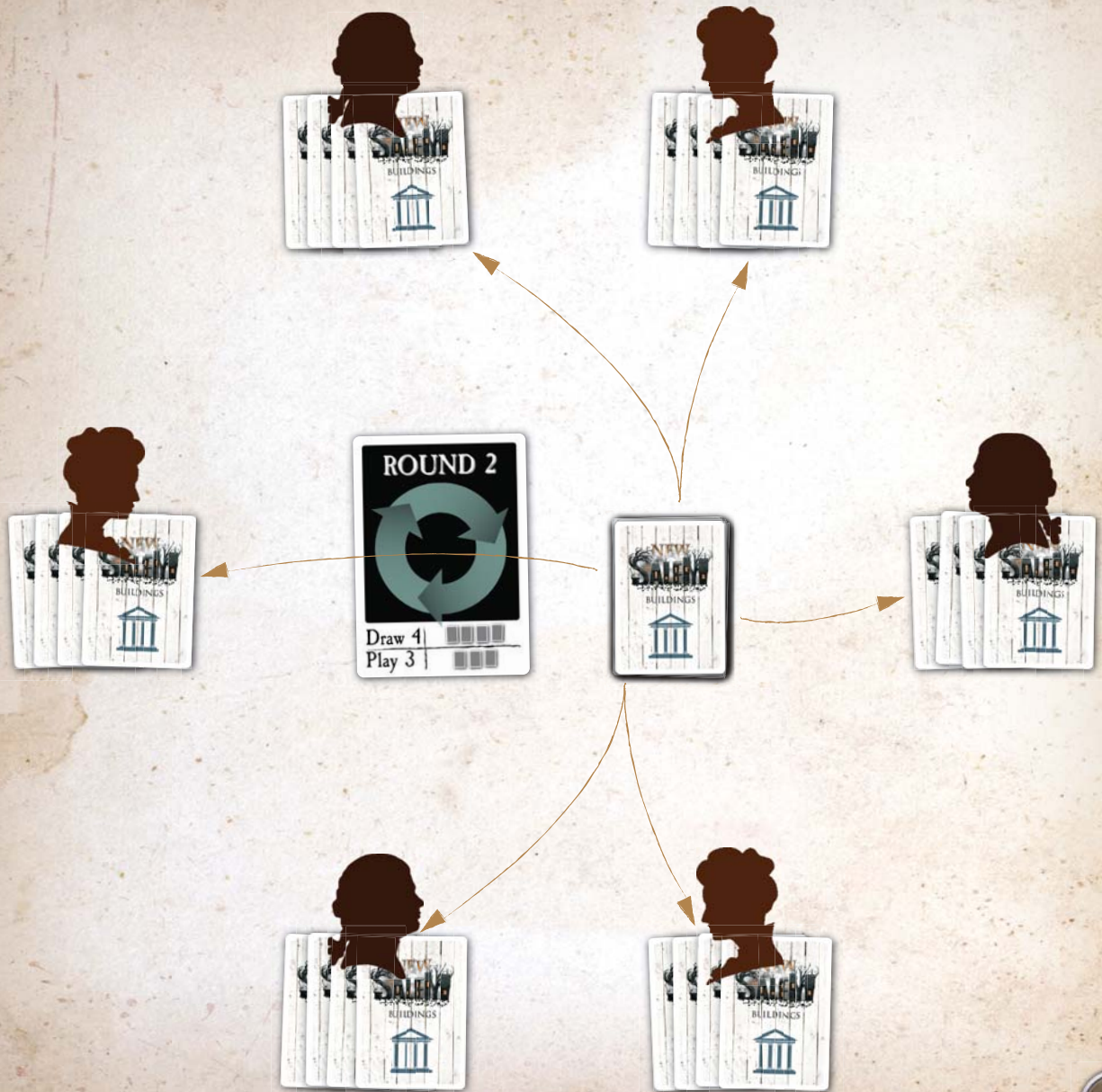
A. ディール

ラウンドカードにはそのラウンドで何枚の建物カードを配って、各プレイヤーが何枚の建物カードを建てるかが記されています。以下の表にその内容をまとめておきます。

 ラウンド	 配る枚数	 建てる枚数
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2

ゲームプレイ

ディールの例 (第2ラウンド)



ゲームプレイ

ゲームは5ラウンドからなり、それぞれのラウンドでは以下の4つのフェイズを順に行います。

1. 建物カードのドラフト
 - A. ディール
 - B. ドラフト
 - C. ディスカード
2. イベントカードを引く
3. イベントの開始
4. ラウンドの終了

1. 建物カードのドラフト

A. ドラフト

各プレイヤーは配られた建物カードから1枚を選んで、自分のキャラクターカードの上に裏向きに伏せて置きます。残ったカードは左隣のプレイヤーに渡してください。左隣のプレイヤーがまだカードを選び終わっていない場合は、そのプレイヤーとの間に置いて渡すのを待ってください。

すべてのプレイヤーが建物カードを選び終わったら、同時にカードを公開します。公開した（建てた）建物カードに記されているシンボルにしたがって、希望トークンや絶望トークンを加えたり、あるいは建物カードに乗っている絶望トークンを取り除いてください。

新たに渡された建物カードが2枚になるまでこの手順を繰り返します。

ゲームプレイ

ドラフトの例 (第2ラウンド)

プレイヤー1とプレイヤー2は共に3枚の建物カードを渡されました。プレイヤー1はその中から1枚を選んで、自分のキャラクターカードの上に裏向きにして置きました (A)。プレイヤー2はまだカードを選んでいる最中だったので、プレイヤー1は残ったカードをプレイヤー2との間に伏せて置いておきます (B)。プレイヤー1はその後、右隣から渡された2枚のカードを取ります (C)。



すべてのプレイヤーが建物カードを選んで残りのカードを左隣のプレイヤーに渡したら、全員同時に選んだカードを公開し、そのカードの指示に従って希望と絶望を増減します。



ゲームプレイ

ゲームは5ラウンドからなり、それぞれのラウンドでは以下の4つのフェイズを順に行います。

1. 建物カードのドラフト
 - A. ディール
 - B. ドラフト
 - C. ディスカード
2. イベントカードを引く
3. イベントの開始
4. ラウンドの終了

1. 建物カードのドラフト C. ディスカード

渡されたカードが2枚でそこから選ばなくなった場合、以下のいずれかを行います。

- ・ 2枚のうちの1枚を選んで残った1枚を捨て札にする
または
- ・ 2枚とも捨て札にして建物カードの山札の1番上のカードを取って建てる。

捨て札となった建物カードは、建物カードの山札の一番下に戻し、他のプレイヤーから見えないようにします。

すべてのプレイヤーがカードを決めたら、全員がカードを公開し、記されたシンボルに従って希望と絶望を増減します。これがこのラウンドで建てる建物カードの最後となります。

2. イベントカードを引く

イベントカードの山札の上から1枚引いて公開します。ゲーム開始時からテーブル上にある「浄化 (Cleansing)」と「裁判 (Trial)」カードに加えてイベントカードが各ラウンド1枚ずつ追加されていきます。

ゲームプレイ

ディスカードの例

2枚の建物カードから1枚を選ぶ状況になった場合

1枚を取ってもう1枚を捨てる



または

2枚とも捨てて山札の上から1枚を取る



イベントカードを引く例 (第2ラウンド)

ゲーム開始時からある「裁判 (Trial)」と「浄化 (Cleansing)」に加えて第1ラウンドと第2ラウンドに1枚ずつイベントカードが追加されます。



ゲームプレイ

ゲームは5ラウンドからなり、それぞれのラウンドでは以下の4つのフェイズを順に行います。

1. 建物カードのドラフト
 - A. ディール
 - B. ドラフト
 - C. ディスカード
2. イベントカードを引く
3. イベントの開始
4. ラウンドの終了

3. イベントの開始

希望の譲渡

治安官以外のプレイヤーは、このフェイズの好きなタイミングで自分の持つ希望トークンを好きなプレイヤーに譲り渡すことができます。1つ以上のイベントが終わってからでも構いません。

イベントの開始

治安官だけがイベントを開始することができます。イベントを開始する場合は、以下の手順を行ってください。

- 治安官自身の持つ建物からイベントを開始するために必要な数の希望トークンを取って場に戻します。
- イベントカードの文面を読み上げて実行します。カードの縁が赤枠で囲まれていないイベントカードは、実行後イベントカードの山札の一番下に戻します。ただしカードに他のプレイヤーに渡すよう記載がある場合はそちらに従ってください。その後、イベントカードの山札から新しいイベントカードを1枚引いて公開し、実行したイベントカードの代わりにテーブル中央に置きます。
- 次の治安官となるプレイヤーを決めます。バッジを持っているプレイヤー、および裁判中のプレイヤーは治安官になることができません。現在の治安官はバッジを持っていない、かつ裁判中ではないプレイヤーの中から1人選んで次の治安官を指名します。治安官マーカーを渡してください。
- 新たな治安官は場からバッジひとつを取り、また希望トークン1つを場から取って自分の持つ建物ひとつの上に置きます。プレイヤー全員がバッジを持っているか裁判中であるかのいずれかである場合（次の治安官になれるプレイヤーいない場合）、治安官以外のプレイヤーは全員持っているバッジを場に戻します。新しい治安官は更にイベントを開始することができます。イベントを開始しない場合はラウンドの終了となります。

ラウンド終了へ

治安官が持っている希望の数が、公開されているイベントカードの中でもっとも希望を多く必要とするイベントを開始するのに必要な数以上である場合、治安官はいずれかのイベントを開始しなくてはなりません（最も希望を多く必要とするイベントでなくても構いません）。持っている希望の数がこれよりも少ない場合は、可能なイベントを開始するかラウンドを終了するかを決めます。

ゲームプレイ イベントの開始の例

プレイヤー1が治安官で、プレイヤー2を裁判にかけたいと思っています。プレイヤー1は希望を3しか持っていないため裁判（Trial）のイベントを開始するのに必要な4に足りません。プレイヤー3は自分の持つ希望1つをプレイヤー1に譲渡します。



プレイヤー1はプレイヤー2に対して裁判のイベントを開始し、イベントカードをプレイヤー2に渡します。



プレイヤー1は治安官マーカーをプレイヤー3に渡し、プレイヤー3はバッジを取ります。これですべてのプレイヤーがバッジを持っているか裁判中になっているため、プレイヤー1は自分の持つバッジを場に戻します。



ゲームプレイ

ゲームは5ラウンドからなり、それぞれのラウンドでは以下の4つのフェイズを順に行います。

1. 建物カードのドラフト
 - A. ディール
 - B. ドラフト
 - C. ディスカード
2. イベントカードを引く
3. イベントの開始
4. ラウンドの終了

3. ラウンドの終了

治安官がイベントを開始しないと決めたらラウンドの終了となります。建物カードの山札をよく切り、ラウンドカードの一番上のカードを隣に伏せて置き、新たなラウンドカードを表示します。

第5ラウンドが終了した時点でゲームは終了です。

ゲームの終了

5ラウンド目が終わったら（治安官が新たにイベントを開始しないことを決めたら）ゲームは終了となります。

清教徒と魔女のどちらのチームが勝ったかは、絶望の総数によって決まります。さらに勝ったチームの誰が最終的に勝者となるかは、勝ったチームのプレイヤーそれぞれが建てた建物によって決まります。

以下の4つのステップに従って勝者を決めます。以降のページに各ステップの説明があります。

1. 裁判の解決
2. 建物セットの解決
3. 絶望の計上
4. 得点の計上

ゲームの終了

以下の4つのステップに従って勝者を決めます。

1. 裁判の解決
2. 建物セットの解決
3. 絶望の計上
4. 得点の計上

1. 裁判の解決

すべてのプレイヤーは自身のキャラクターカードを公開します。

- 裁判にかけている魔女1人につき、町の絶望トークンを2つ減らします。
- 裁判にかけていない魔女1人につき、町の絶望トークンを2つ増やします。
- 裁判にかけている清教徒1人につき、町の絶望トークンを2つ増やします。

2. 建物セットの解決

すべてのプレイヤー（裁判にかけているプレイヤーも含む）は以下の項目をチェックします。

- 完成した生死（Death）の建物3枚のセット1組につき、町の絶望トークンを3つ増やします。
- 完成した司法（Justice）の建物3枚のセット1組につき、町の絶望トークンを3つ減らします。

ゲームの終了 裁判の解決の例

プレイヤーの建物にある絶望トークンは全部で7個でした。プレイヤー1は魔女で裁判にかけられている(手元に裁判カードがある)ため、絶望トークンは2個減ります。プレイヤー2は魔女ですが裁判にかけられていないため、絶望トークンが2個増えます。プレイヤー3は清教徒で裁判にかけられているため、やはり絶望トークンが2個増えます。プレイヤー4は清教徒で裁判にかけられていないため、絶望トークンの増減はありません。



建物セットの解決の例

プレイヤー1は生死・司法のいずれの建物セットも完成していません。プレイヤー2は司法の建物セットを完成させているので、絶望トークン3つを減らします。プレイヤー3と4は生死の建物セットを完成させているので、それぞれ3個、計6個の絶望トークンを町にもたらしします。



ゲームの終了

以下の4つのステップに従って勝者を決めます。



1. 裁判の解決
2. 建物セットの解決
3. 絶望の計上
4. 得点の計上

3. 絶望の計上

ゲーム終了時に町にある絶望トークンの総数が一定の数以上だった場合、魔女側の勝ちとなり、魔女の中で最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。絶望トークンの総数が足らなかった場合は清教徒側の勝ちとなり、清教徒の中で最も得点の高いプレイヤーが勝者となります。

もし絶望トークンの総数が一定の数以上あり、かつ魔女のプレイヤーが1人もいなかった場合は全プレイヤーの敗北となります。

魔女が勝つために必要な絶望トークンの総数はプレイヤー人数によって決まります。以下の表を参照してください。

 プレイヤー人数	3	4	5	6	7	8
 魔女が勝つために必要な 絶望の総数	6	8	10	12	14	16

4. 得点の計上

プレイヤーは以下の要素から得点を獲得することができます。

- ・プレイヤーが建てた建物のうち、自身のキャラクターカードに記されているシンボルと同じ種類の建物1つにつき1点
- ・プレイヤーが建てて完成した建物セット1組につき2点（種類は問いません）

ゲームの終了

絶望の計上の例

全体で絶望トークンが町に5つあります。プレイヤーが4人の場合、魔女が勝つためには8個以上の絶望トークンが必要ですから、清教徒側の勝ちとなります。プレイヤー1と2ではなくプレイヤー3か4が勝者となります。



得点の計上の例

プレイヤー3は2組の建物セットを完成させている（緑の商業と白の生死）ため、それぞれから2点ずつ計4点を獲得します。キャラクターカードには黄色の金融と緑の商業のシンボルが記されています。これと同じシンボルを持つ黄色の金融の建物1枚と緑の商業の建物3枚（完成した建物セットに含まれています）から1点ずつ、計4点を獲得します。プレイヤー3の得点は合計で8点となります。



プレイヤー4も2組の建物セットを完成させている（紫の教育と白の生死）ため、それぞれから2点ずつ計4点を獲得します。キャラクターカードには赤の娯楽と黄色の金融のシンボルが記されています。これと同じシンボルを持つ赤の娯楽の建物1枚と黄色の金融の建物2枚から1点ずつ、計3点を獲得します。プレイヤー3の得点は合計で7点となります。この結果、プレイヤー3が勝者となります。







ルール補足

以下に忘れがちなルールや間違いやすいルールを列挙します。参考にしてください。




- プレイヤーが希望／絶望トークンを受け取った場合、自分が建てた建物の上に置きます。
- 治安官が場にあるイベントの中でもっとも希望コストの高いイベントを開始できるだけの希望トークンを持っていた場合、かならずいづれかのイベントを開始しなければなりません。
- 治安官は希望トークンを譲り受けることはできますが、誰かに希望トークンを与えることはできません。
- 治安官が裁判にかけられた場合でも治安官を続けることができますが、それ以降再度治安官になることはできません。
- 建物カードの所有プレイヤーが変わった場合、その建物に置かれていた希望／絶望トークンも共に新たな所有プレイヤーのものとなります。
- 建物カードがゲームから取り除かれる場合、その建物に置かれていた希望／絶望トークンも同時にゲームから取り除かれます。
- 建物カード、イベントカードに捨て札の山はありません。使用したり捨てられたカードは対応する山札の下に戻します。
- 生死／司法の建物セットは、セットが完成した時ではなくゲーム終了時に絶望トークンを増減します。
- ゲーム中に会話しても構いません。キャラクターカードについて本当のことを言っても嘘を言っても構いませんが、イベントによって指定された場合を除き、キャラクターカードを他のプレイヤーに見せてはいけません。
- キャラクターカードや集めている建物などについて話しても構いません（本当のことでも嘘でも）が、カードのイラストやキャラクターの名前、職業、見た目などについて話してはいけません。

リファレンス

キャラクターカードと絶望トークン

 プレイヤー人数	3	4	5	6	7	8
 魔女 WITCH CHARACTER CARDS	2	2	2	2	3	3
 清教徒 PURITAN CHARACTER CARDS	4	4	4	5	6	6
 魔女が勝つために必要な 絶望の総数	6	8	10	12	14	16

建物カードのドラフト

 ラウンド	1	2	3	4	5
 配る枚数	3	4	5	4	3
 建てる枚数	2	3	4	3	2

フェイズ

ラウンド

1. 建物カードのドラフト
(ディール・ドラフト・ディスカード)
2. イベントカードを引く
3. イベントの開始
4. ラウンドの終了

ゲーム終了

1. 裁判の解決
2. 建物セットの解決
3. 絶望の計上
4. 得点の計上