

# Champions of Midgard

第8ラウンド終了後、最終得点を加えて、最も栄誉点の高いプレイヤーが勝利。

## 内容物について

戦士ダイスは有限。その他の内容物は無制限にあるものとして扱う。

各リーダーが持てる戦士ダイスは最大8個、Private Longship は1隻。その他の内容物は個人サプライにいくつでも持てる。

「～を得る」とは、一般サプライやボード上の内容物を、個人サプライに移すことを指す。

## ゲームの準備

ゲームボードをテーブルの中央に置く。

ラウンドマーカーをボード右上、ラウンドトラックの「1」に置く。

Market Stall タイルをシャッフルしてプレイ人数に応じた種類と枚数を置く。余ったタイルは全て箱の中に戻す。

- ・ 2人プレイ時 : Military 1枚と Economic 1枚
- ・ 3人プレイ時 : Military 1枚と Economic 2枚
- ・ 4人プレイ時 : Military 2枚と Economic 2枚

Small/Large Public Longship タイル2枚を港に置く。プレイ人数に応じた Private Longship タイルを Shipwright 横のゲームボード脇に置く。

各カードのデッキをシャッフルして所定の場所に置く。

食料コマ、木材コマ、コイン、Blame トークン、Favor トークン、3種類の戦士ダイス（剣／斧／槍使い）を全て一般サプライに置く。

最近、最も栄えある戦闘を行ったプレイヤーが、第1プレイヤーマーカーを受け取り、スタートプレイヤーになる。

スタートプレイヤーの右隣りから反時計回りの順で、リーダーボードを1枚ずつ選ぶ。（「リーダーの能力」を参照）

プレイヤー色マーカーを、自分のリーダーボードの上と、得点トラックの「0」マスに1枚ずつ置く。

各プレイヤーは以下のものを受け取る。

- ・ 自分の色の労働者5人
- ・ 食料コマと木材コマ各1個
- ・ コイン1枚
- ・ Favor トークン1枚
- ・ 剣使い（白）ダイス1個
- ・ (ランダムに) Destiny カード1枚 - ゲーム中は伏せて他のプレイヤーから内容を隠す。

各プレイヤーは労働者1人を一般サプライに置く。さらに3-4人プレイ時は、労働者1人を箱の中に戻して、個人サプライの労働者を3人にする。

## ラウンドの流れ

### 1. ラウンドの準備

Troll デッキのからカード1枚を Fight the Troll マスに、Draugr デッキ上からカード2枚を Fight the Draugr の各マスに、表向きで置く。

Rune デッキからカードを表向きで、空いている Rune マスに1枚ずつ置く。

Journey デッキからカードを伏せたまま、空いている Journey マスに1枚ずつ置く。（注意：左端の Journey マスは4人プレイ時のみ）

Monster デッキからカードを表向きで、空いている Monster マスに1枚ずつ置く。（注意：左端の Monster マスは4人プレイ時のみ）

Merchant Ship デッキからカード1枚を表向きにして以前のカードを重ねる。

Swordsmith、Hafter、Blacksmith に対応する戦士ダイスを1個ずつ置く。

Smokehouse に食料コマ1個を置く。

## 2. 労働者の配置

第1プレイヤーマーカーを持つプレイヤーから時計回りに手番を行う。手番には労働者を1人、ボード上の空きマスに配置して対応するアクションを行う。その後、左隣りのプレイヤーに手番が移る。全てのプレイヤーが労働者を置き切るまで、この流れを繰り返す。(「労働者を置く場所」を参照)

配置したマスのアクションを行えない／行いたくない場合、その労働者をリーダーボードに置き、食料コマ1個と Blame トークン1枚を得る。

## 3. 戦士の割り当て

Troll、Draugr、Longship に労働者を配置したプレイヤーは Troll、Draugr、Longship の上に戦士ダイスおよび食料コマを自由に割り振って置く。

(注意：剣／斧／槍使いを無効化する敵との戦闘ラウンドが始まる前に、該当の戦士ダイスは振ることなく一般サプライに戻す)

## 4. 戦闘の解決

a. Hunting Grounds に労働者を配置したプレイヤーは、残った(戦士の割り当てフェイズに、どこにも割り当てなかった)戦士ダイスを全て振る。ヒット数に等しい個数の食料コマを得る(最大6個)。

b. Troll との戦闘を解決する。

・ラウンド中に Troll が死ななかった場合、全てのプレイヤーは Blame トークンを1枚ずつ得る。

・ラウンド中に Troll を倒した場合、Troll を倒したプレイヤーは Blame トークン1枚を(持っていれば)一般サプライに戻す。~~他のプレイヤーは Blame トークンを1枚ずつ得る。~~さらに他のプレイヤー1人を選び、一般サプライから Blame トークン1枚を渡す。ラウンド中に誰も Troll を倒さなかったら、全プレイヤーは一般サプライから Blame トークン1枚ずつ受け取る。

c. 左側の Draugr との戦闘を解決した後、右側の Draugr との戦闘を解決する。

d. 左端の Distant Shore から始めて、右端の Distant Shore へ向かって、以下の順に処理する。

・Journey カードを表向けて効果进行处理する。(「Journey カードの効果」を参照)

・戦士ダイスに食糧を供給する(注意：位置により供給比率が異なる)。食糧が不足した戦士ダイス、余った食料コマを全て一般サプライに戻す。

・Monster との戦闘を解決する。

## 戦闘の詳細

戦闘は以下のいずれかを満たすと終了する。

a. 敵が致命傷を受ける(敵の防御力以上のダメージを与える)。

b. 全ての戦士ダイスが倒される(一般サプライに戻る)。

以下の順に処理して戦闘ラウンドを解決する。

a. 戦士ダイスを全て振って攻撃する。

b. (選択) Favor トークン1枚を支払って、戦士ダイスを何個でも、一度にまとめて振り直す。支払える限り、何度でも振り直して良い。

c. 「1ヒット」の出目1つ毎にダメージトークン1個を、「2ヒット」の出目1つ毎にダメージトークン2個を、敵カードの上に乗せる。

d. 敵の攻撃力に等しい個数の戦士ダイスを一般サプライに戻す。「盾」の出目1つ毎に、その戦闘ラウンドでの敵の攻撃力が1減る(最低0)。

e. 敵に致命傷(敵に防御力以上のダメージ)を与えたかを確認する。

・致命傷を与えた - その敵カードを伏せて受け取り、記された報酬を得る。生き残った戦士ダイスを全て個人サプライに戻す。

・致命傷ではなかった - 生き残った戦士ダイスを使って、新しい戦闘ラウンドを始める。

・戦士ダイスが全滅した - 敗北。その敵カードに乗っているダメージトークンを全て一般サプライに戻す。報酬なし。

(注意：「致命傷を与えた」と「戦士ダイスが全滅した」を同時に満たした場合は「致命傷を与えた」の処理を優先する)

## 5. クリナップ

- a. 自分の労働者を全て個人サブライに戻す。
- b. **Public Longship** をボード上の置き場に、**Private Longship** をリーダーボードの横に戻す。
- c. 表向きの **Journey** カードを全て、ボード右下の捨て札置き場へ移す。
- d. 倒されなかった **Troll** カードと **Draugr** カードを全て、ボード右下の捨て札置き場へ移す。
- e. 倒されなかった **Monster** カードの上に、コインを1枚ずつ乗せる。

第8ラウンドの終わりにゲーム終了、最終得点へ。

そうでなければラウンドマーカーを進めて新しいラウンドを始める。

## ゲーム終了と最終得点

以下の項目を得失点する。

1. **Destiny** カード・カードに書かれた条件を満たしているのが、自分だけなら大きい方の栄光点。引き分けなら（自分だけが）小さい方の栄光点。
2. 敵のセット・敵カード（**Troll** は含まない）で「赤・青・黄が1組」ある毎に+5栄光点。
3. **Rune** カード・効果を使ったか否かを問わず、**Rune** カードに記された栄光点。
4. **Private Longship**・建造した **Private Longship** に記された栄光点。
5. **Favor** トークン・**Favor** トークン1枚につき+2栄光点。
6. コイン・3コインにつき+1栄光点。
7. **Blame** トークン・**Blame** トークンの枚数に応じて以下の失点。
  - ・1枚・-1栄光点
  - ・2枚・-3栄光点
  - ・3枚・-6栄光点
  - ・4枚・-10栄光点
  - ・5枚・-15栄光点
  - ・6枚以上・-21栄光点

最も栄光点が高いプレイヤーの勝利。

同点の場合は、倒した敵カード（**Troll** を含む）が多いプレイヤーの勝利。

それも同じなら勝利を分かち合う。