

Don't Turn Your Back

8ターン（3人時は9ターン）後、Candle 値が最も多いプレイヤーの勝ち。

【捨て札とカード補充】

特に指示がなければ、捨て札になったカードは表向けで、個人ボードの「Favor Discard (Face-Up)」マスに置く。

場札を捨て札にする場合は「Acquisition Discard (Face-Up)」に表向けで置く。

特に指示がなければ「カードを引く」とは、Favor デッキの一番上にあるカードを引いて手札に加えることを指す。

カードを引く時に Favor/Acquisition デッキがなければ、対応する捨て札をシャッフルして新しいデッキを作り、残りのカードを引く。

【District 13、High School、Encased での順位】

得点計算に関係する District 13 (13)、High School (HS)、Encased での順位は、それぞれに配置したカードの **Pain** 合計で決まる。Pain 合計が最多のプレイヤーが第1位、次に多いプレイヤーが第2位……と続く。基本的に、Pain 合計が同じ場合は順位も同じになる。ただし High School (HS) で Pain 合計が同じ場合は、より左のマ스에カードを置いているプレイヤーが上位になる。

【失点での注意】

失点を受けても Candle 駒は「Start」マスまでしか下がらない。つまり Candle 値は最低でも「0」であり、マイナスにはならない。

ゲームの準備

1. ゲームボードをテーブル中央に置く。
2. 「The First Admonishment」以外の Law カードをシャッフルする。伏せたままランダムに選んだ7枚（3人時は8枚）で Law デッキを作る。ゲームボード左下にある「Law」と書かれた District 13 の Law デッキ置場に置く。残りの Law カードは内容を見ずに箱へ戻す。「The First Admonishment」を表向けで Law デッキの一番上に置く。
3. 各プレイヤーは個人ボードを自分の前に置く。得点ボードの Start マスに各プレイヤーの Candle 駒を置く。
4. 各プレイヤーは色分けされた28枚のカードセット1組を受け取る。カードセットを、右上に「Start」と書かれたカード8枚の Favor デッキと、残り20枚の Acquisition デッキとに分ける。
5. 各プレイヤーは Acquisition デッキをシャッフルして、伏せたまま個人ボードの「Acquisition Deck」と書かれた Acquisition デッキ置場に置く。そこから6枚を表向きで個人ボードの右隣りに並べて「獲得可能な Acquisition カード置場（以下、場札）」とする。
6. 各プレイヤーは Favor デッキをシャッフルして、伏せたまま個人ボードの「Favor Deck」と書かれた Favor デッキ置場に置く。
7. 各プレイヤーは Favor デッキから、手札としてカード4枚を引く。
8. 最も長く起きているプレイヤーが「You Go First」カードを受け取ってスタートプレイヤーになる。

ターンの流れ

フェイズ1：カード配置

フェイズ2：カード獲得

フェイズ3：得失点

フェイズ4：一掃と補充

フェイズ1：カード配置

このフェイズは手札からカードを出す、数回のラウンドを繰り返す。

各ラウンドはスタートプレイヤーから時計回りに、手札のカードを1枚ずつ、ボードの空きマスに配置する。各カードは左下に記された地区にのみ配置できる。ただし、以下の制限に注意。

3人プレイ時：「4」と書かれたマスに配置できない。

2人プレイ時：「4」と「3-4」と書かれたマスに配置できない。

プレイ人数に関係なく、空きマスが全て埋まった地区には、もう誰もカードを配置できない。

Bizarre Bazaar (BB) に配置したカードは一部を除いて、即座に効果（テキスト部分）を適用する。

(訳注：Bizarre Bazaar 以外の地区に配置したカードは効果を適用しないので注意)

カードを置けない、または置きたくないプレイヤーはパスする。一度パスしたプレイヤーは、このターン中、もうカードを配置できない。全てのプレイヤーがパスするとフェイズ1が終了する。

フェイズ2：カード獲得

各プレイヤーは City Slumbering (CS) に残ったカードの Pain 合計を Cost として、自分の場札からカードを (Cost の範囲内で) 何枚でも獲得できる。Bizarre Bazaar (BB) に配置したカードの効果で Cost にボーナスが付く場合がある。

獲得したカードは個人ボードの「Favor Discard (Face-Up)」に表向けで置く。

カードを1枚獲得する毎に、Acquisition デッキからカード1枚を引いて、場札として表向けで補充する。

フェイズ3：得失点

まずは High School (HS) を、次に District 13 (13) を処理する。

High School (HS) に残ったカードの Pain 合計が最も多いプレイヤーは、その Pain 合計に等しい Candle を得点する。合計が同じ場合は、より左のマスにカードを置いているプレイヤーを、最多 Pain プレイヤーとする。

他のプレイヤーは全て、High School (HS) に残ったカードの枚数に等しい Candle を得点する。

最多 Pain プレイヤーのカードが High School (HS) に何枚あるかを数える。その枚数と同じだけ、High School (HS) の左端から捨て札にする。その後、High School (HS) に残ったカードを全て左端に詰める。

District 13 (13) では (Lawデッキの一番上にある) 現ターンのLawカードに従って、得点/失点/効果を処理する。

フェイズ4：一掃と補充

Wax Kingdom (WK) に配置したカードを全て伏せて「Encased」と書かれたカード置場に置く。

High School (HS)に残ったカードと、Encasedに伏せて置いてあるカード(それに Law カード)は、そのままにしておく。それ以外の、ゲームボード上にあるカードは全て捨て札にする。

この時点で手札が残っているプレイヤーは、何枚でも選んで捨て札にして良い。その後、各プレイヤーは手札が4枚になるようカードを引く。

第8ターン(3人時は第9ターン)の終わりでなければ、スタートプレイヤーを表す「You Go First」カードを左隣りに渡して次のターンを始める。

ゲーム終了と勝利

最後の Law カードを処理した、第8ターン(3人時は第9ターン)の終わりにゲームが終了する。

High School (HS)に残ったカードを全て捨て札にする。

各プレイヤーは「手札」「Favor デッキ」「Favor Discard (Face-Up)」のカードを全てまとめて個人デッキを作る。その中から右上に「Start」と書かれたカードを、全て抜き出して箱の中に戻す。

(訳注：「Acquisition デッキ、Acquisition Discard、場札」も最後の得点計算に関係ないので箱の中に戻すと良いだろう)

Wax Kingdom (WK)の「Encased」に伏せて置かれたカードを全て表向けにする。プレイヤー毎にカードを分けて、それぞれの Pain 値を合計する。

Pain 合計の高さで順位が決まり、以下を得点する。

第1位：個人デッキの Cost 合計 に等しい Candle

第2位：個人デッキの Pain 合計 に等しい Candle

第3位：個人デッキのカード1枚につき2 Candle

第4位：個人デッキのカード1枚につき1 Candle

(訳注：Encased に置いたカードが最終得点での順位を決め、残りのカードが得点源になるということ)

Pain 合計が同じ場合、該当プレイヤーたちはそれぞれ1つ下の順位になる。

例1：合計最多が2人いれば、どちらも第2位として得点する。次に合計の多いプレイヤーは第3位として得点する。

例2：合計最多が3人いれば、3人とも第2位として得点する。最後のプレイヤーは第4位として得点する。

Candle 値が最も多いプレイヤーの勝ち。同点の場合、個人デッキの Cost 合計 が、より高いプレイヤーの勝ち。