

訳者注！！

もし、印刷される場合は、このページは抜いてください。

このゲームの原文ルールは、一文一文が長く、分かりづらいところが多く、どうもしっくりきいていません。自分の英語力では頼りなく、間違って解釈している部分もあると思います。

これで、一度プレイはしていますが、良いのか悪いのか・・・

是非、修正していただき、おかしいところをご指摘いただくか、正確な版を公開していただけると幸いです。

◎次のページに、自分なりに、簡単に流れをまとめてみました。

細かいところは、本文をあたってもらい、大まかなところを理解できると良いと思います。

# オリンポスの天空 プレイ・エイド

1 準備 星3つを受け取り、自分のボードに置く。円形マーカーを得点トラックの脇と、トーチトラックの3の上に載せる（初期のトーチは2ということ）。

2 初期配置 各プレイヤーは自分のボードから星2個を天空域に置く。  
・反時計回りに1個ずつ、2回。同じ軌道に自分の星は置けない。

3 ゲームは、5ラウンドで、各4フェイズ行う。

◎各ラウンドの流れ

○スタートプレイヤーは太陽トークンと月トークンを持つ。

○フェイズ1（午前）

・計画カードを決め、一斉に公開する。

・月トークンを持つプレイヤーから計画のアクションを行う。

・同じ計画カードがあったら、自分以外の人分、カトークンをストックに支払う。

・カトークンが足りないときは、テュケの慈悲により、名声点を使って与えてもらう。

・アクションをパスするかできないときは名声点を失う。

・全員がカードのアクションを行ったら、月トークンを左のプレイヤーへ渡し次へ

○フェイズ2（午後） …フェイズ1と同じ

○フェイズ3（夕方） …フェイズ1と同じ

○フェイズ4（夜）

・得点計算をする。

・トーチのたりない星は裏返し、得点計算に関係しない。

・太陽トークンを左のプレイヤーへ。そのプレイヤーが月トークンも持つ。

◎次のラウンドが始まる。

◎5ラウンドの最後だけ、余ったカトークンを名声点に交換できる。

4 勝敗 名声点の多いプレイヤーの勝ち

5 計画カード

◎ヘパイトスの鍛冶 星を得て、自分のボードに置く

◎ヘルメスの使い 星を天空域に配置してカトークンを得る。

◎エーテルのトーチ 星を輝かせ、得点計算の対象とする。

◎ゼピュロスの息 星の位置の移動（交換）を行い名声点を得る。

6 夜の得点計算

◎各天空域に自分の星があれば1名声点ずつ。

◎各軌道上での星の数により名声点を得る。

◎自分の星の組み合わせ（星座）により名声点を得る。

# MIKE COMPTON THE HEAVENS OF OLYMPUS

## オリンポスの天空

3 - 5 人用

10歳以上対象

60 - 90分

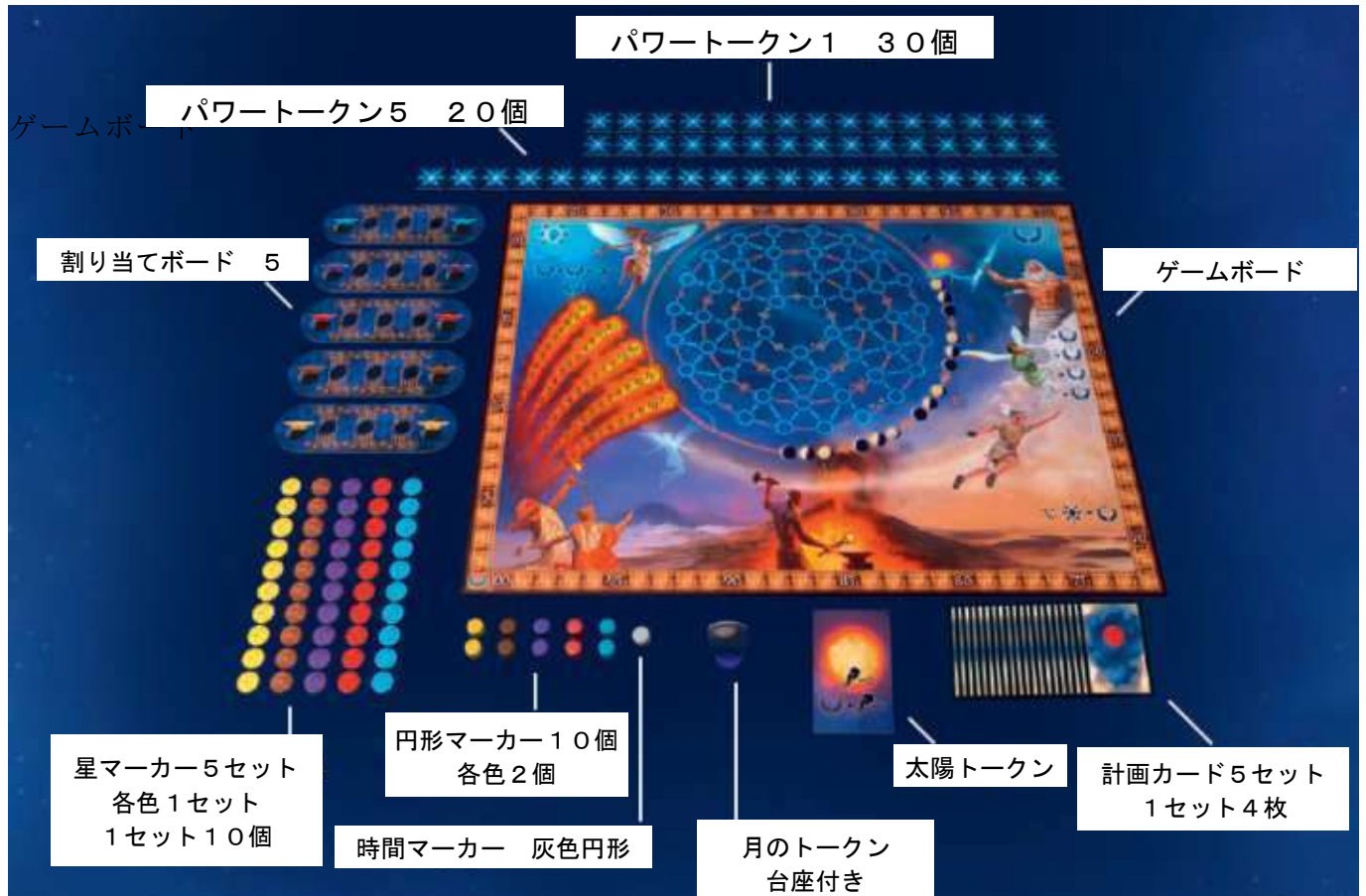
### テーマ

ゼウスー最も偉大な神は、高くそびえるオリンポス山の頂上から眺めるための世界を築こうと決意しました。そのために、彼は自分のために働く何人かの名も知らぬ神々の助けを得て、この仕事を5日で終わらせました。ゼウスは、この世界を築くのに最も力を発揮した神には報酬として、より偉大な神としての地位を与え、オリンポスの山に入ることを許可する決定をしました。各プレイヤーは、これらの神々となり、オリンポスの天空を築きあげるのを助けます。

### 目的

ゲームの目的は、最も名声点を得ることです。名声点は、各ラウンドの終わりとき特定のアクションを達成したラウンド中に得られます。

### 内容物



## ゲームボード

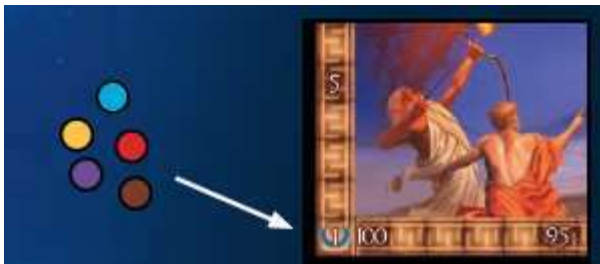
ゲームボードは、以下のような構成になっています。

- 1 エーテルのトーチトラック
- 2 ヘパイトスの鍛冶
- 3 名声点トラック
- 4 オリンポスの天空
- 5 力の山（ストック）
- 6 時間トラック

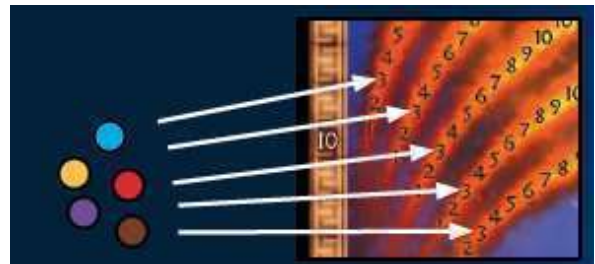


## セットアップ

各プレイヤーは、円形マーカーの1つをスコアトラックの横に置きます。これはプレイヤーの得点を表していきます。

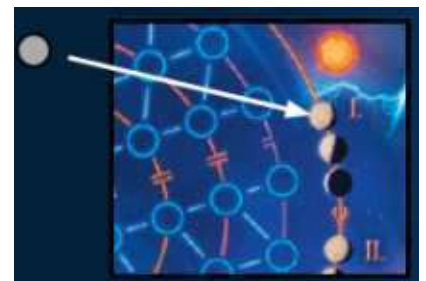


もう一つの円形マーカーをエーテルのトーチトラック3のところへそれぞれ置きます。これはプレイヤーの”トーチマーカー”です。

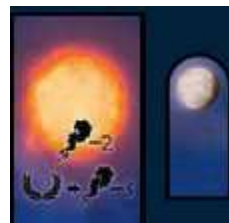


各プレイヤーは、自分の色の割り当てボードと力を受け取ります。最初にもつ力はプレイヤーの人数によります。3人プレーでは、最初は16の力があります。4人では18の力、5人では20の力を持ちます。さらに、計画カードのセットと自分の色の星マーカー3つも受け取ります。そして、自分の割り当てボード上の3つのスペースに1こずつ星マーカーを置きます。各星マーカーは両面になっており、片方は全面カラーで、もう片方は黒く塗られています。星マーカーは全面カラーの方を表にしておきます。残りの星マーカーは、ヘパイトスの鍛冶の場所に色別にして分けて置いておきます。

時間マーカーは最初の日の朝の位置に置いておきます。



スタートプレイヤーを適当に決め、”太陽”トークンと”月”トークンを受け取ります。



月トークンは台座をつけてまっすぐに立てておきます。



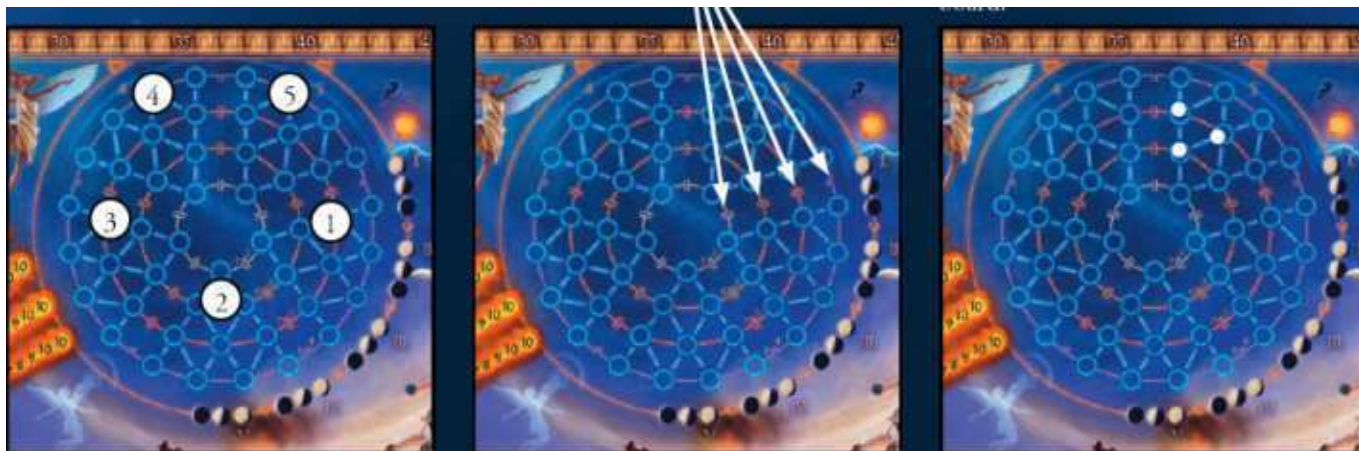


## オリンポスの天空

オリンポスの天空は、二本線の区切りによって5つの天空域に分けられます。

4つの”軌道”（灰色、オレンジ、赤、紫）も天空にあります。

ゲームを通してプレイヤーは、星スペースに星を置きます。例にある白く光っている場所のように。



天空域

軌道

場所

## プレイヤーの人数

下の3つの天空域（1，2，3）は、常に使います。上の2つの天空域4と5は、プレイヤーの人数に合わせて使い、もし4人なら上の左の天空域を使います。

5人なら全ての天空域を使います。



補足：プレイヤーは、ゲーム中にこれらの天空域が必要ないのなら、忘れないように、使わない天空域をカバーするために、ボード上に1つ以上の使用しないの計画カードを置くこともできます。

## 最初の日の前の夜

最初の日の前の夜、全てのプレイヤーは、別々にそして秘密に（ゼウスは知っていますが）、競争でさい先の良いスタートをとるためのアクションを行います。スタートプレイヤーの右のプレイヤーから始め、反時計回りに進めます。各プレイヤーが、ゲームボードの天空セクションに自分の割り当てボードから星の1つを置きます。これを2廻り行います。けれども、1つ目の星を置けば、プレイヤーの全てが、さい先の良いスタートを切るためにだれが同じアイデアを持っているかが分かります。プレイヤーは、同じ軌道に自分の2番目の星を置くことは認められないことを確認します。よって、だれも2つの星を、最初の日の前のこの夜の間（複数のプレイヤーが同じ軌道に星を持っていることはありますが）、同じ軌道に置くことはありません。どんな力の点もひそかに行った最初の2つの星を置くことでは得られません。各プレイヤーが2個の星を置き、初日が始まります。

補足：最初の日が始まる前に太陽トークンが進んだり、トーチが暗くなることはありません（詳細は後で）。このとき太陽トークンを持っていた人が、初日の始めもそのままスタートプレイヤーになります。

## ゲームの流れ

### ラウンドとフェイズ

ゲームは5ラウンド（5日）にわたって行います。各日は、3回の計画フェイズに分けられます。午前、午後、夕方です。各計画フェイズは以下のように行います。

- 1 だれもが、プレイする”計画”カードを密かに選びます。
- 2 全員が計画を選んだら、”月”を持っている人がプレイヤー全員が何を選んだのか明らかにする時であることを示し—その時点で、そのフェイズにどんな計画をしているかが同時に明らかになります。
- 3 ”月”を持っている人が始め、時計回りに進めます。各プレイヤーは起こりうる競争のコスト（詳細は後で）を最初に支払うために1ターンを使います。そして、自分の計画のアクションをするかパスをするかします。もし、フェイズで選んだ可能な計画のアクションをする代わりにパスをしたら、パスを選んだのか、選んだ計画がただでできなかったのかによらず、そのプレイヤーは得点トラックの1名声点を失います。競争のコストは、フェイズに選んだアクションの実行をしない場合でも支払います。

全員が一回りターンを終え、その日の”夕方”が完了していなければ、”月”は時計回りに左のプレイヤーの方へ1つ場所を移動させます。同時に、タイムマーカーはタイムトラック上を前に進みます。



もし、”夕方”のアクションラウンドの完了であれば、”夜”のフェイズが始まり、ここで得点が入ります（得点は後のセクションでも入ります）。得点を入れた後、”太陽”トークンは、時計回りに左のプレイヤーへ直ちに移動します。”太陽”トークンを持っているプレイヤーが”月”も持ちます。このとき、”太陽”トークンを持ったプレイヤーは、各プレイヤーのトーチトラックを減らすことを確認します（詳細は後で）。時間マーカーはそのとき、時間トラックの次の日の”午前”の場所に置かれ、次の日が始まります。もし五日目の終わりになったら、最後の得点計算となります。

補足：一日（午前、午後、夕方）には常に3つの計画フェイズがあります。4、5人プレイでは、自分の前に月を置いた計画フェイズを始めるチャンスが必ずしも全員に与えられるわけではありません。

### 計画と競争コスト

各計画フェイズで、プレイヤーは自分の4枚の計画カードから計画を選びます。どの計画でも選ぶことができますし、いくつかのフェイズに渡って同じ計画を選ぶこともできます。けれども、あるプランが選択できても、ゲーム内の特定の状況のために、その計画のアクションを実行することができないこともあることに注意してください。もし、計画のアクションが実行できない場合、パスすることと同じで、プレイヤーは得点トラックの1名声点を失います。

各計画は、援助をするいろいろな神への魅力に影響を与えるため、もし、何人かのプレイヤーが、与えられたフェイズで同じ計画を選んだら、その計画に関係する神は、自分の時間の要求に対応するために困難かつ迅速に仕事をしなければならないからです。それで、各計画では、

アクションを実行する前に、そのフェイズに同じ計画を選んだ他のプレイヤーと同じことをするために、神への競争コストとして、1人あたり力の山に1の力を支払わなくてはなりません(自分自身は含みません)。例えば、3人がそのフェイズにヘパイトスの鍛冶を選んだら、自分のターンを始める前に、同じ計画を選んだ2人のプレイヤーとのコストとして、力の山へ2の力を支払わなくてはなりません。

競争コストは力の山に支払い、もし、競争コストが十分であれば、アクションを行う前に支払います。さらに、もしプレイヤーがパスをしたときでも、必要な競争コストを支払い、まだ、同じ計画を選んだ他のプレイヤーの競争コストにカウントされます。もし、その計画を選んだのが1人なら、競争コストはいりません。

### ” テュケの慈悲 ”

自分のターンで直ぐに支払うことができる額よりも、多くの力を必要とする時のみ、力を授けてもらうようにテュケに頼むことができます。しかしながら、テュケへ頼むコストは、自分の名声点になります。これをするとき、得点トラックを戻し、名声点を与えた分だけの力を得ることができます。フェイズに入るターンの開始時に、得点トラックがトップかトップで同点でない時は、1名声点を授ける毎に2の力を得ます。けれども、個々のターンの開始時に、得点トラックがトップかトップで同点の場合では、テュケの慈悲は減り、1名声点につき1の力のみ得られます。プレイヤーは名声点を減らし(ゼロ以下)ます。この場合、” 100 ” をゼロとして扱い、どれだけマイナス点になるのかを分かるように使います。また、もし、1名声点で2パワーを得たら、支払いの後に1の力が特別に残っていることもあります。自分の計画のアクションを実行する前に競争コストを支払わなくてはならないので、力がなくて、自分の計画のために力を受けることにするなら、テュケの慈悲を最初に競争コストとして支払い、その後力を得ることができるアクションをする流れになることに注意してください。



### 計画：ヘパイトスの鍛冶

この計画では、プレイヤーは自分の星を創り出すためにヘパイトスに支払いをします。コストは計画カードに示しています。

フェイズで1星を購入するには1の力を支払います。2星を購入するなら3の力を払い、3星なら6の力を支払います。適切な競争コストは計画を実行する前に支払うことを思い出してください。一度、星を獲得するために支払いをしたら、自分の色の星マーカーをヘパイトスの鍛冶の横のストックから適切な数とり、自分の割り当てボードに置きます。

割り当てボードには星を置くための3つのスペースがあります。星1つだけが、いつでも場所を占有します。新たに得た星は直ちにボードの空いている場所に置かれます。もし、ボード上に適切な場所がなければ、置く場所がない星を得るために支払いをすることはできません。



もし、10こ全ての星マーカーを分配ボード上やゲームボード上に置いて(自分のストックにも



う星がない) なら, それ以上の星を得るための支払いはできません。

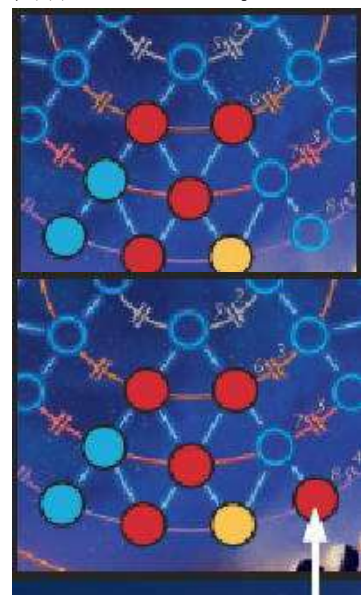
補足: 各プレイヤーの割り当てボードや獲得した星がいくつあるかは, 公開情報で, 隠しません。けれども, どれぐらいの力を持っているのか, テュケの慈悲をもらう必要があるのかは隠しておけます。この場合に, 必要なパワーを得るためにテュケの慈悲を得る必要があるときは持っている力を示します。

### 計画: "ヘルメスの使い"

この計画では, プレイヤーは, 星1つ (どのターンでも1つ) を自分の割り当てボードから天空に置くためにヘルメス (配送の神としてのゼウスの使い) を使います。この中で, ヘルメスは, ゼウスにどの場所に置かれたのかを報告し, 星が置かれた場所に応じて, ゼウスはプレイヤーに力を与えてくれます。プレイヤーに力を授けるにあたって, ゼウスは置かれた星が, 天空における星の多様性や広がりによってどれぐらい貢献したのかを基礎にして, 与える力を決定します。この多様性は天空の天空域の中で決定されます。プレイヤーが天空域に星を置いたら, 自分の星 (自分の星を置いた後の) によって占有されていない天空域の場所を数えます。そして, 合計を2でわり, 切り上げます。ゼウスは置いた星による力によって報酬を与えます (もし, 力の山を使い果たしている場合, 何か他の方法で力が得られるようにしておきます)。自分の星によってふさがらないとされる場所の数は, 空いた場所やその天空域で他のプレイヤーの星に占有されている場所の組み合わせになります。その天空域にある星が, 今星を置いたプレイヤーのものだけであれば, その天空域の空いている場所が, どれだけの力を受けられるかを計算する場所となります。他の天空域の星と場所は, 関係ありません。



例えば, このシナリオでは, 黄はこの天空域に自分の星を置きます。他のプレイヤーで6つの星と空いている場所が3つあり, 全部で9つの場所が自分で占有していない場所です。それで, ゼウスは黄に  $9 \div 2$  の5パワーを与えます。

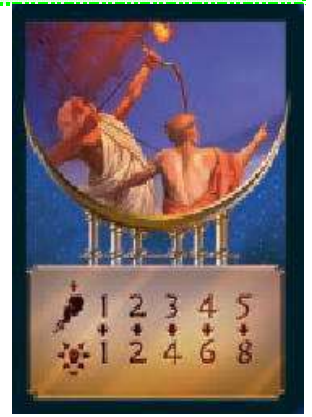


この例では, 赤は, 矢印の場所に星を置きます。他のプレイヤーの3つの星と空いている2つの場所で, 合計自分の星で占有されていない場所は5つです。それで, ゼウスは赤に  $5 \div 2$  で3パワーを与えます。



## 計画：エーテルのトーチ

この計画では、エーテル（ギリシャの光の神）に自分の星を輝かせるようさせることができます。一日を通して、星は見えるだけの十分な明るさを持っています。しかし、夜の間は、エーテルのトーチの恩恵なくしては、輝かせることができませんし、得点もありません。各プレイヤーはトーチトラック上に記された分のトーチを持ちます。トーチトラック上にあるマーカーの下の欄の数字（マーカーの場所ではなく）が、夜のためにそのプレイヤーのために“輝かせる”ことができる数で、それがプレイヤーが得点を得ることができる星の最大数となります。



この例では、赤は夜の間輝く6つの星を持つことを意味します：

トーチトラックの下部に記された数は、夜の間輝くことができる星の最大数です。もし、ボード上に数に示されたトーチと同じかそれより少ない数の星をもっているなら、全ての星を夜の間輝かせることができます。



この計画を選択したとき、プレイヤーはエーテルに自分のためにトーチを輝かせるための支払いをすることができます。そうするとき、自分のマーカーをこれらの金額と一致しただけの分トーチトラック上を直接上に移動します。



上の数字は、そのターンにトーチトラックを上に進める数字です。下の数字は、そのターンにトーチを動かしたい分、支払わなくてはならない力の数。例えば、このターン、4つ分トーチを上げたいなら、そのために6パワーを支払わなくてはなりません（これは、自分のターンの最初に払う競争コストとは別に追加で支払うものです）。最大進むことができるトーチトラックの数は5つです。

## 計画：ゼピュロスの息

この計画では、プレイヤーはゼピュロス（西風の神）に、その風を使って2つの星（1つは自分の星で、もう一つは他の星）を入れ替えることができます。このために、力の山に1の力を支払います（競争コストとは別に追加で）。この計画では、自分の星を空いている場所に移すことはできませんし、自分の2つの星を入れ替えることもできません。また、他のプレイヤーの2つの星を入れ替えることもできません。また、ゼピュロスの息を使って2つの星を入れ替えた後、そのフェイズの間には動かした2つの星をもう1度動かすことはしません。（もし必要なら、2つの星を入れ替えたプレイヤーは、そのフェイズに他のプレイヤーがゼピュロスの息を選択してたときに再び入れ替わることがないように、覚えとして単に黒枠の側へひっくり返すことができます。一度このフェイズ（朝、昼、夕）が終わったら、覚えとしてひっくり返された星を輝いている側にひっくり返して戻しておきます。



覚えとして単に黒枠の側へひっくり返すことができます。一度このフェイズ（朝、昼、夕）が終わったら、覚えとしてひっくり返された星を輝いている側にひっくり返して戻しておきます。

星の入れ替えは多様性を生み出すという理由で、ゼウスは、この計画を選択して、2つの星を入れ替えたなら、入れ替えをするプレイヤーに1名声点を与えます。名声点は入れ替えられたプレイヤーには与えられません。

星は天空域をまたいで入れ替えられますし、軌道を越えることもできますが、そのゲームで使われていない天空域の中へ移動することはありません。

## ”夜”

夜になると、照らし続けるトーチよりも天空に多くの星があると、夜の間照らすトーチと同じ数になるまで、どの星の輝きをなくすかを選択しなくてはなりません。この前の夕方フェイズに”月”を持っている人からターン順で始め、この必要条件を満たすためにそうしなければならないだけ、各々のプレイヤーは星を暗くする機会を持つことになります。星を暗くしなければならないとき、次のプレイヤーが行う前に、暗くしたい任意のまたは全ての星を選びます。輝いていない星は得点することに関しては考慮されません。

## ゼウスの恩寵—得点

いくつかのまた全ての適用できる暗黒化が起こった後、ゼウスは天を見つめ、見るものに従い名声点を与えます。ゼウスは4つの方法で得点を与えます。

### 天空域：

ゼウスは、そこに輝く星がある天空域ごとに、各プレイヤーに1名声点を与えます。

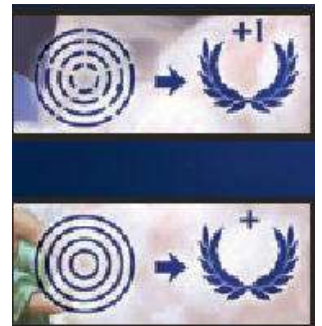
### 軌道：

次に、各軌道を見て、その軌道に最も多く輝く星を持っている人と2番目に星を持っている人に名声点を与えます。輝く星についてのみ、以下のルールで得点されます。全ての暗い星は関係ありません。

各軌道の得点は、このように：

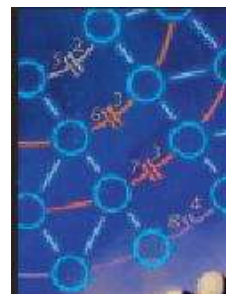
左側の数は、その軌道で最も照らされた星を持っているプレイヤーに与えられる名声点の数です。補足：これはすべての軌道を含みます。

地域の境界はこの評価に影響を及ぼしません。



左の点の資格を得るために、プレイヤーは以下をしなくてはなりません。

- (1) 軌道上に最も多くの星を持つ（他のプレイヤーと同じではいけない）そして
- (2) 少なくともその軌道で輝く星数が、右側の数字よりも大きいか同じであること



例えば、外周の紫の軌道で、最も星を持っているプレイヤーは8名声点の資格を得るために、だれかと同数ではなく、その軌道にある自分の星の数が最低4であることです。

軌道の左側に示される数の得点を得る誰かがいるならば、右側の数は、左側の得点を得るための最低星数の条件に追加して、その軌道で2番目に最も多くの星を持っているプレイヤーに与えられる点数を意味します（同点なら全員が）。

軌道上に最も多くの星を持っているプレイヤーは、しかしながら、

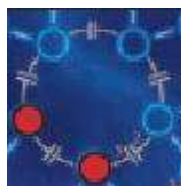
(1) 右の最低数を満たしていないか

(2) 他のプレイヤーと同数のどちらかなら

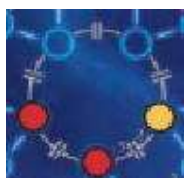
左の点は与えられません、代わりに右の数が名声点となり、最も多くの星を置いているプレイヤーに与えられます。(同点の場合も同様に各プレイヤーに)



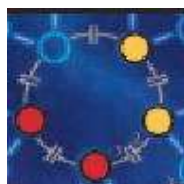
この例では、赤は計 2 名声点得ます。



この例では赤は、5 名声点得ます。



この例では、赤は 5 点、黄は 2 点得ます。



この例では赤も黄も 2 名声点ずつ得ます。

## 星座

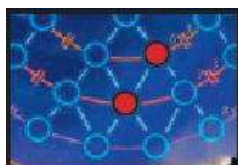
ゼウスはさらにプレイヤーが作った星座によっても名声点を与えます。

星座とは 2 つ以上の輝く星からなるグループで、星座線で結び付けられます。

補足：天空の 4 つの軌道を示す曲線は、星座の線としては使われません。星のスペースをつないだ青い線だけが、星座の線となります。



ゼウスは星座にある輝く星ごとに 1 名声点を与えます。



この例では、赤は星座として 2 名声点得ます。



この例では、赤は星座として 4 名声点得ます。



この例では、赤は星座による点はありません。なぜなら、星をつなぐ星座の線がないからです。

## 最良の星座

全ての星座の点を出した後、だれの星座よりもたくさんの星を持っている星座があると、ゼウスはボーナスとしてその星座をつくったプレイヤーに 2 名声点を授けます。しかし、同じ星座が複数の場合 (これは同じプレイヤーにあってもです)、ゼウスはボーナス名声点は与えません。

## ”太陽”トークンを進める

ゼウスの名声点の恩寵が終わったら、新しい日になり、全てのプレイヤーは、輝いていない星の面を裏返してフルカラーの面にします。”太陽”トークンは、今持っているプレイヤーの左隣のプレイヤーに移動します。

”太陽”トークンを受け取ったプレイヤーは、誰かが持っていた”月”トークンも受け取ります。

次の日が始める前に、”太陽”トークンを受け取った人は、全員のトーチトラックを”太陽”トークンのアイコンと同じだけ下げます。夜の間、星の輝きがトーチのエネルギーを使い果たしていくためです。もし、プレイヤーが最も勝っているか誰かと同位で最も勝っているなら、それらのトーチトラックは3スペース落とします。もし、先頭になれば、2スペース戻します。全てのプレイヤーが同じなら、全員のトーチトラックを3つ戻します。補足：トーチマーカーは、トーチトラックの一番下よりは下がりません。

5日目の終わりなら、各プレイヤーは残ったパワーをゼウスに戻します。このとき、3パワー返す毎に1名声点得ます。



## ゲームの勝利

5日目の得点フェイズを終わって最も名声点を稼いだプレイヤーが勝利です。2人以上で同点の場合、もっとも星の数が少ないプレイヤーの勝ちです。それでも同じ場合、トーチがより高くともっている人、更に同じ場合は、引き分けとします。