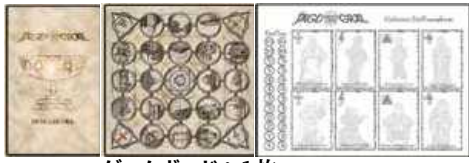
何世紀ものあいだ、エージェントたちは、この日を待っていた。聖杯が現れるのを。準備は万端だ。いにしえよりの計画に従い、それはしかるべき場所へと、もたらされるであろう。だが他のエージェントもまた、あなたと同じ目的を有しているのではないか？　信じられる相手は、どこにいる？

アサシン派、聖堂騎士団、薔薇十字会、そしてイルミナティが、聖杯狩りに乗り出した。ゲームボード上の駒たちは、誰のものでもなく、全員がすべてを動かすことができる。ゲームのあいだ中、各プレイヤーは駒の支配権を奪い返すために、密かに影響力を及ぼし合う。このゲームの勝者は、聖杯を本部に持ち帰った者ではなく、その聖杯の保持者を支配しているものだ。言い換えるなら、その者に最も高い影響力を及ぼしていると判明したプレイヤーである……

各プレイヤーは時計回りに、ゲームボード上で駒の1つを動かすか、秘密裏に影響力を注ぎこむ。相手の動きに不賛成なら、意義を申し立て、やめさせることができる。その駒に対する、より強い影響力を公示しさえすれば。さらに不快な駒は、正体を暴露して、ゲームから除去したまえ。とはいえそのためには、暴露を実行する駒に対して支配権を確立していなくてはならない。そしてゲーム中に使用できる影響力には、限りがあるのである。

■Ⅰ．内容物 Game Material

ルール冊子：1冊　影響力記録パッド：1冊



ゲームボード：1枚

暗殺教団（アサシン）：2名

マンスール・アル＝ハッラージュ Mansur Al-Hallaj
ハッサン・アル＝ムルク Hassan Al-Mulk

聖堂騎士団（テンプラー）：2名

Jaques de Barruel バリュエルのジャック
Alberto Castellano カスティーリャのアルベルト

薔薇十字会（ローゼンクロイツ）：2名

同志マレフィキウス Frater Maleficius
同志ヴァレンティウス Frater Valentius

聖杯：1つ

光明会（イルミナティ）：2名

Adam zu Riechlingen ライヒリンゲンのアダム
Johann von Fiore フィオーレのヨーハン

■Ⅱ．ゲームの準備 Game Preparation

最初にゲームをプレイする前に、ゲーム用の駒を枠から慎重に外し、それぞれ下図のように組み合わせます。

この各秘密結社に所属する8人のエージェント（キャラクター）を、ゲームボード隅の対応する各本部へと配置します。

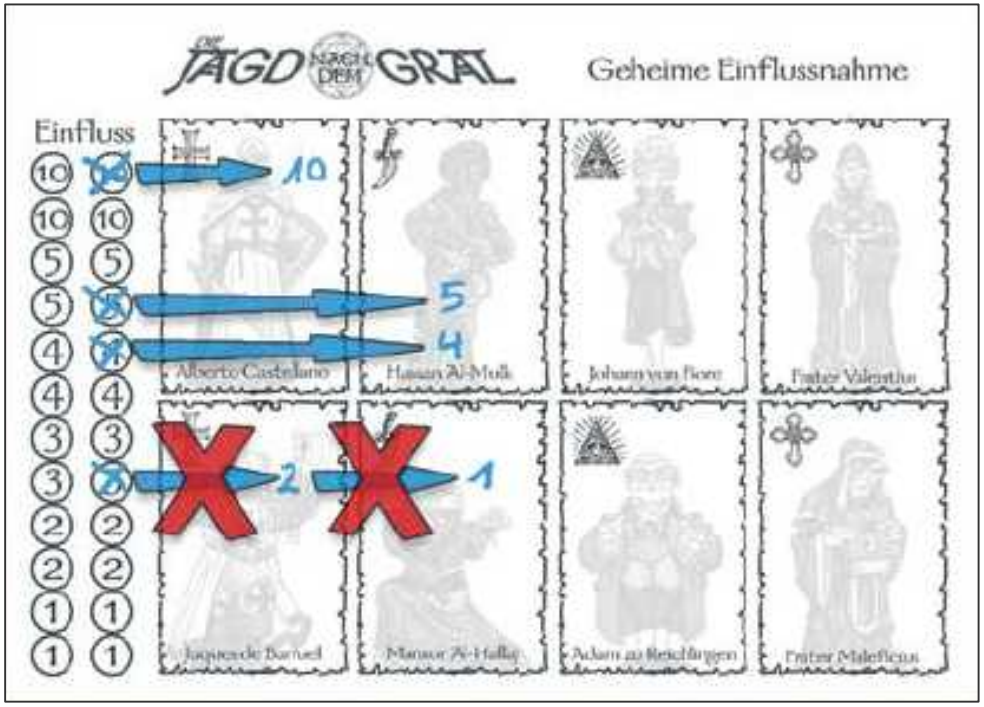
アサシンは短刀のシンボル、聖堂騎士団は赤十字、薔薇十字会は黄金の十字架、そしてイルミナティは緑の三角のコーナーに置きます。聖杯はゲームボード中央です。

各プレイヤーとも、影響シートを1枚ずつ受け取ります。主催者が全員にペンとついたてを手渡し、その陰に各人が影響シートを隠すことができるのが、理想です（ついたてと、追加の影響シートは、www.argentum-verlag.de からダウンロードできます）。しかし使用しないときに裏返しておけば、誰にも記入内容を見られることはないので、ついたてなしでも、ゲームは充分機能します。

このゲームには、あなた自身の分身となる駒はありません。また特定の秘密結社を演じるわけでもありません。そのかわり、ボード上の全ての駒を自在に操りつつ、自分が操っていると信じた駒が、本当にそうなのかどうか、見極めていくのです！

■III. 影響力の割り振り Assigning Influence Points

ゲーム中に使用できる影響力は合計 100 点で、それは1～10の単位として、既に影響シートに書かれています。影響力をつぎこんで特定のエージェントを支配したいなら、選んだ単位の上に×を記入し、対応する数字を対応するキャラクターの欄に記入します。自分がしてることを、他のプレイヤーに悟られないようにしてください！　左側の単位に×を書くごとに、キャラクター1人の絵の欄に、必ず対応する数字を書かなくてはなりません。各単位を、分割して使用してはなりません（たとえば3に×を記入したなら、1人に2影響力、別の1人に1影響力というふうにはできません）。さらに一旦割り振った影響力は、戻したり、キャラクター間で移動させたりすることはできません！



■IV. ゲームの目的 Object of the Game

聖杯を対応する本部に運んできたエージェントの支配者が、ゲームに勝利します。これは、そのエージェント駒と聖杯を、実際に本部に移動させたプレイヤーである必要はありません。そのキャラクターに対して（影響シートを公開して）さらに多くの影響力を保持する人がいれば、その人が勝利します！　つまり、誰がどのエージェントを支配しているのかを把握することこそが、勝利への道なのです。

■V．2～3人ゲーム Game for two & three players

最初に、2～3人プレイのルールを解説します。4人以上のゲームも極めて似ているのですが、その違いは第6章で詳述します。

ゲーム開始時、各プレイヤーはさまざまなキャラクターに対して、すきなだけの影響力を割り振ることができます。全てを最初に割り振るか、それとも僅かにするか（あるいは全く割り振らないか）、そして1人に集中させるか多くのキャラクターに分散させるかは、完全に各プレイヤーに任されています。

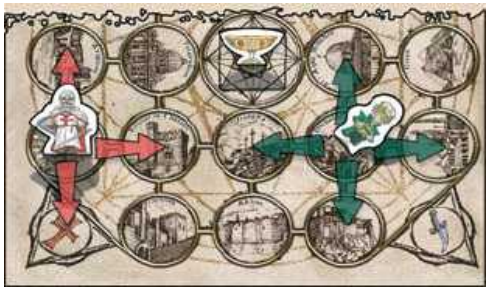
もっともミステリアスな外見のプレイヤーが、スタートプレイヤーとなってゲームを始めます。そこから各プレイヤーは、時計回りに順に手番をこなします。手番では、駒を1つ動かすか、影響力を割り振るかします。

◎5.1 影響力の割り振り

駒を動かさない代わりに、手番の最初に影響力を割り振ることを宣言してもかまいません。既に影響力をつぎこんだキャラクターに更に割り振っても、まだ割り振っていない新規のキャラクターにつぎこんでもかまいません。複数のキャラクターに割り振ってもかまいません（とはいえ第3章で解説したように、各単位の影響力を、複数のキャラクターに分割することはできません）。あるいは、つぎこむ振りをして、まるで影響力を割り振らなくてもかまいません。

◎5.2 駒の移動

1つの駒を隣のマスに移動させます。まずエージェント1人を指定し、そのエージェントがどうするか宣言します（これを以降、手番エージェントと呼びます）。今居るか移動した先のマスに聖杯があれば、その手番エージェントは聖杯を所有してもかまいません（そのエージェント駒のすぐ近くに聖杯駒を置いて、それを表します）。聖杯は移動の前後で、所有しても、放棄しても、持ち続けてもかまいません。唯一できないのは、他のエージェントの所有する聖杯を奪うことです。



影響力を全くつぎこんでいない駒であっても、動かそうとすることはできます。誰も反対者がいなければ、その移動は実行されます。その移動に反対したい場合、反対者はその手番エージェントに対する影響力を、公開しなくてはなりません（全部を一気に公開する必要はありません。たとえば5の影響力があったら、最初は1とか2と言ってもかまいません）。それでもその移動を強行したい場合、手番プレイヤーは少なくとも今公開されたのと同数の影響力を公開しなくてはなりません。そうした場合、反対者（もしくは他のプレイヤー）は、さらに多くの影響力を公開して、それを拒否できます。これを、あなたか反対プレイヤーが、もうそれ以上、より多くの影響力を公開しなくなるまで続けます。つまり手番エージェントに対して、全てのプレイヤーの影響力が公開されたか、誰かがもはや公開を望まなくなったかのどちらかです（公開すればするほど、あなたの残り影響力は減少します）。公開しても、影響力は失われません。そのとき、単に周知の事実になるだけです。

手番プレイヤーが成功すれば、移動は実行されます。そうでなければ、同じ駒に他の動きをさせるか、他の駒に別の動きをさせます。当初の移動が拒否されたからといって、この手番の行動を、影響力の割り振りに変えることはできません！　ただ、全ての可能な移動（それが望まないものであっても）が、誰かによって拒否された場合に限り、影響力の割り振りに変えることができます。

手番エージェントの移動に対して、影響力は拒否するためにしか行使できません。その移動の支援には使えないのです。その移動を宣言した手番プレイヤーのみが、移動を賭けて、自分の影響力を行使できるのです。

もちろん、異なったプレイヤーからの影響力は、加算されません。たとえば、プレイヤーCが宣言した移動を、プレイヤーAもプレイヤーBも拒否したいとします。プレイヤーAが影響力を5だけ公開し、プレイヤーBが 12 であったなら、プレイヤーCは自分の影響力を12だけ公開すればいいのです。

ゲーム終了まで、各プレイヤーは自分の影響シートを公開してはいけません。各プレイヤーが各エージェントに対してどれだけの影響力を公開したか、記憶（もしくは記録）しておくことは、よいアイディアです。注意深く使っていれば、1ゲーム終了時には、あなたは影響シートの使い方をマスターしていることでしょう。もっと工夫するならば、全プレイヤーに違う色の鉛筆を渡し、互いに要求されたら相手に貸し与えます。すなわち影響力を公開したら、自分の色鉛筆を前に置き、みんながそれで記入できるようにします。

◎5.3 エージェント１人の正体を暴く

移動宣言の際「手番エージェントが他のエージェントの正体を暴く」ということも宣言できます（同じ秘密結社に属する相手でもかまいません）。手番エージェントと、正体を暴かれようとしているエージェントは、同じマスにいなくてはなりません。通常どおり、他のプレイヤーはそれを拒否できますが、その場合も、正体を暴かれようとしているエージェントに対してではなく、手番エージェントに対する影響力を公開しなくてはなりません！　移動が終わったらただちに、正体を暴かれたエージェントは、ゲームボード上から除外され、全プレイヤーとも、そのエージェントにつぎこんでいた影響力の全てを公開します。もし正体を暴かれたエージェントが聖杯を持っていたら、聖杯はその場所に留まります。

エージェント1人の正体を暴くには、10 影響力の支払いが必要で、その移動をおこなった手番プレイヤーが、手番エージェントに投入していた分から減らします。つまり移動に際して、他のエージェントの正体を暴くことを宣言するには、手番エージェントに少なくとも10の影響力をつぎこんでいなくてはならないのです。10 に満たないなら、この行動は不可能です！　もちろん影響力の支払いは、この試みが成功したときにのみ発生します。その移動が拒否されたときは、支払う必要はありません。

正体を暴くという行動は、移動を終了させます。つまり手番プレイヤーは、誰かの正体を暴いた後、手番エージェントを隣のマスに移動させることができないのです。しかし、もし正体を暴かれたエージェントが聖杯をそこに落としていったなら、それを拾うことができます。逆に先に移動を終わらせてから、移動先のエージェントの正体を暴くこともできます。その場合（移動と正体を暴くという）両方の行動を、最初に宣言しなくてはなりません。

影響力を消費する行動は、この正体を暴くことだけですが、時によい選択肢となります。正体を暴かれたエージェントにつぎこまれた影響力（自分がつぎこんだ 10 点を超えることを期待しましょう）は、全くの無駄になるからです。全プレイヤーとも、これによって失った影響力を宣言します。それを差し引くことによって、各人の他のエージェントに当てられる最大影響力を、算出できるのです。これはつまり、特定のエージェントに対する影響力を、あまり大量に公開すべきではない根拠となります。正体を暴くという行動の的になるだけですから……

◎5.4 ゲームの終了 End of the Game

エージェントが対応する本部に聖杯を持ち帰ったら、ゲームは即座に終了します。全プレイヤーとも、影響シートそのものを公開します。その聖杯の保持エージェントに対して、もっとも多くの影響力を割り振っていたプレイヤーが、ゲームに勝利します。複数のプレイヤーが該当者であったなら、そのエージェントを本部に移動させたプレイヤーが勝利します。割り振らなかった影響力は、勝利に対して何の影響も持ち得ません。

聖杯の保持エージェントを、他の秘密結社の本部に異動させることはできますが、それではゲームは終了しません。聖杯をそこに落とした場合、その秘密結社のエージェントによってそれが拾われた場合に限りゲームは終了し、そのエージェントに対する最大影響力保持者が勝利します。

■VI. 4人以上ゲーム Game for four & more players

このゲームを4人以上でプレイする場合、2つの変更点があります：影響力を割り振る際、その量はいくらであってもかまいませんが、1手番につき1エージェントにしかできないものとします。別のエージェントにも影響力を割り振りたい場合、同じ行動を次の手番でもしなくてはなりません。とはいえゲーム開始時には、何人のエージェントに対していくら割り振ってもかまいません。

次に、エージェント1人を隣のマスに移動させるか、他の誰かの正体を暴くかすることはできますが、同じ手番で両方することはできなくなります。これはつまり、手番エージェントと同じ場所に既にいる他のエージェントしか、正体を暴けないということです。今や各プレイヤーは、協力しなくてはならないのです。最初のプレイヤーが手番エージェントを配置につけ、次のプレイヤーが正体を暴くのです（10 影響力は、第2のプレイヤーが単独で支払わなくてはなりません。プレイヤー間で影響力を融通しあうことはできないのです）！

■VII. バリエーション："ザ・オリジナル" Variant : "The Original"

第6章で説明されたルールで4人ゲームをする際、特に適合するバリエーションで、各エージェントは固有の本部を持ちません。各プレイヤーとも、ボード上のすべてのエージェントを移動させることができますが、聖杯は本来あるべき場所に戻さなくてはなりません。つまり、どのエージェントを使ってでも、聖堂騎士団の本部に聖杯を運んできたプレイヤーが勝利します（聖堂騎士である必要はない）。その手番エージェントに、各自つぎこんでいた影響力は関係ありません。

■VIII. 例 Example

グレゴールは、のっぽの聖堂騎士アルベルト・カステヤーノ（Alberto Castellano）を、スペインのトルトサ城（Tortosa）から、イスラエルの城塞都市アッコ（Akkon）へと移動させると、宣言しました。マヌエルが拒否し、アルベルト・カステヤーノに対する影響力1を公表しました。グレゴールは移動を実行させたかったので、同じく「1」と宣言しました。そこでマヌエルは公表値を2に常勝させると、グレゴールもそうしました。そして……

マヌエル：「5！」
グレゴール：「オレもだ！」
マヌエル：「10！」
グレゴール：「オレもだ！」
マヌエル：「12！」

ここでグレゴールは考えこみました。実際にはカスティーリャのアルベルトに対して、より多くの影響力をつぎこんでいるのですが、それを公表しすぎるのは得策ではありません。そこでライヒリンゲンのアダム（Adam zu Riechlingen）を、マルタ島（Malta）から、チェコのプラハ（Prague）に移動させると宣言し直すと、誰の反対も受けませんでした。

次はインガスの手番で、彼女はマンスール・アル＝ハッラージュ（Mansur Al-Hallaj）を、シリアのマシャフ城（Masyaf）からアッコへ移動させ、カスティーリャのアルベルトの正体を暴くと宣言しました。マヌエルはマンスール・アル＝ハッラージュに対して、影響力を5有しているため、拒否してみることはできます。とはいえ、インガがマンスール・アル＝ハッラージュに対して 10 以上の影響力があることが明らかになったので（というのも、そうでなければ他のエージェントの正体を暴くことはできないため）、この拒否は無意味です。インガは5のマヌエルに対して、すぐさま 10 の宣言で主導権を奪い返すでしょう。かくてマンスール・アル＝ハッラージュはアッコへ移動し、カスティーリャのアルベルトはゲームから除去され、インガはマンスール・アル＝ハッラージュにつぎこんだ 10 影響力を、影響シートから消します。ここで、各自のアルベルト・カステヤーノに対する影響力を発表します。グレゴールは 15、マヌエルは既に公表してあるとおり 12、インガは0でした。この結果は、インガにとって悪くないものです。他の2人が彼女より多くの影響力を失い、しかもこの行動を拒否しなかったことから、グレゴールもマヌエルもマンスール・アル＝ハッラージュに対して、自分より多くの影響力を有していなかったことが発覚しました。

この例は、4人プレイ時には異なってきます。この場合クリスチャン（4人目のプレイヤー）とインガの両方が協力し、片方がマンスール・アル＝ハッラージュを移動させ、もう片方がアルベルト・カステヤーノの正体を暴くようにするわけです。とはいえクリスチャンはマンスール・アル＝ハッラージュに対して影響力をつぎこんでいないため、その移動を宣言しても、マヌエルは5の影響力でこれを拒否できます。

お問合せ先：
462-0058 名古屋市北区西志賀町4-15
ゲームストア・バネスト（担当：中野）
Tel/Fax: 052-910-0025
em@il: banesto@cside9.com
http://banesto.cside9.com
エラッタやその他の情報があります。ぜひご参照くださいませ。

！ゲーム全般での注意！
ゲームの内容物は、誤飲による窒息などの危険がありますので、3歳以下のお子様の手の届かないところでお楽しみくださいませ。

■場所：外周

Tortosa **トルトサ城**（スペイン）
Akkon **城塞都市アッコ**（イスラエル）
Masyaf **マシャフ城**（シリア）
Qum **ゴム**（イラン）
Gizeh **ギザ**（エジプト）
Toledo **トレド**（スペイン）
Stonehenge **ストーンヘンジ**（イングランド）
Ardennen **アルデンヌ**（ベルギー）
Wildenburg **ヴィルデンブルク**（ドイツ）
Malta **マルタ島**（マルタ共和国）
Avignon **アヴィニョン**（フランス）
Baghras **バグラス城**（トルコ）

■場所：内陣

Rennes le Chateau **レンヌ＝ル＝シャトー**（フランス）
Golgota **ゴルゴダの丘**（イスラエル）
Dschebel Ansarieh **アンサリエ山脈**（シリア）
Al-Aqsa Moschee **アル＝アクサ・モスク**（イスラエル）
Temple Church **テンプル教会**（イングランド）
Avalon **アヴァロン**（イングランド）
Prague **プラハ**（チェコ）
Petersdom **サン・ピエトロ大聖堂**（バチカン）