

2001 年宇宙の旅

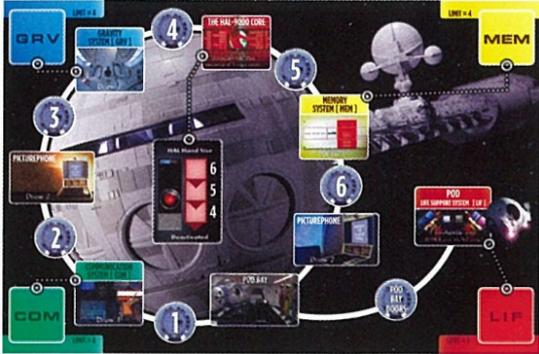
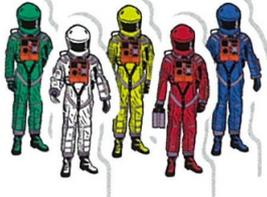
By Phil Worker-Harding

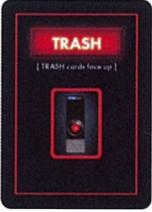
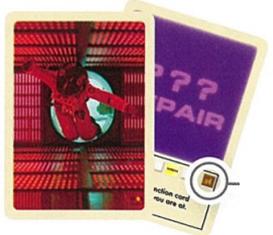
概要

あなたたち全員が重大な事態にあります。ディスカバリー号の木星への任務は失敗寸前で、さらなる故障を防ぐべくコンピューター HAL を停止されようという試みは計画通りにいきませんでした。HAL はいまま稼働中であり、今なお彼自身の新たな指令—この任務は重要であり人間に任せるには危険なので全員を殺さねばならない—を持っています。HAL は常にあなたたちを監視しており、あなたたちを阻止するためのすべてを行おうとします。乗員全員は団結して彼らの任務を終わらせようとする HAL と対決し、これを停止させなければなりません。HAL を倒すには機知と知性と先天的な人の能力が必要です。助けが来ません。生き延びて木星の任務を達成できるのは人類と機械のどちらでしょうか？

このゲームは「1人と多人数」戦であり、1人がならず者になった HAL を担当し、木星へのディスカバリー号の旅を終えようと試みます。HAL プレイヤーは、HAL カードを用いてさまざまなシステムを故障させます。3つのシステムを停止させるか、生命維持システムを停止させることができれば HAL の勝利です。他のプレイヤー全員は乗員を担当して HAL を切断しようとしています。それには HAL のコア内で一連のロジック・カードを使用します。HAL のコア内で3つのロジック・シーケンスを完成させれば人間側の勝利です。

コンポーネント

	1	Discovery Board ディスカバリー・ボード
	1	Monolith Standee モノリス駒
	5	Crewmember Board 乗員ボード
	5	Crewmember Standee 乗員駒
	4	System Tiles システムタイル
	7	Door Tiles ドア・タイル
	1	HAL Marker

		HAL マーカー
	1	HAL Screen HAL スクリーン
	1	HAL Trash Card HAL 破棄カード
	36	HAL cards HAL カード
	1	Crewmember DDT (Draw/Discard/TRASH) card 乗員 DDT (ドロー・捨て・破棄) カード
	36	Crewmember cards 乗員カード
		Crewmember LOGIC cards 乗員ロジックカード

セットアップ

一般セットアップ

1. ディスカバリー・ボードを中央に置きます。
2. ディスカバリー・ボード中央のHALトラック (HAL Track) の「6」の位置に、HAL マーカーを置きます。
3. システムタイルの4枚を、ディスカバリー・ボードの4隅の対応する場所に置きます。
4. ドアタイルの7枚を、ボードのそばに置きます。

HAL セットアップ

5. プレイヤー1人をHAL担当に選び、そのプレイヤーの前にHALスクリーンを立てます。
6. HALカードをシャッフルして、裏向きの山としてHALスクリーンそばの全員が見える所に置きます。
7. HAL破棄カードを、HALスクリーンそばの全員が見える所に置きます。
8. HALプレイヤーはHALカードを6枚（これはHALマーカーで示された枚数です）引き手札とします。
9. HALプレイヤーは3枚を選んでHALスクリーンの前に表に置きます。HALプレイヤーは常に3枚を締め去ればなりません。これらは手札の一部ですが、全員に見えます。

乗員セットアップ

10. 他のプレイヤー全員は乗員です。好きな色の乗員を選び、その乗員に対応する乗員ボードを自分の前に置き、乗員駒をボードの「POD BAY」に置きます。

注意：必ず誰か1人がデビット・ボーマンを選ぶ必要があります。

11. ランダムに乗員の誰が最初に行動するかを決めます。そのプレイヤーの所にモノリス駒を取ります。

- 12.乗員 DDT カードを、乗員プレイヤーの全員の手が届きやすい所に置きます。
- 13.乗員カードをシャッフルして山札として、乗員 DDT カードの隣に置きます。
- 14.乗員プレイヤー全員がカードを 2 枚ずつ引き手札にします。手札は他のプレイヤーに見えないように持ちます。



プレイ

HALが何をしたのか乗員全員が認識する前に、HALは一連の準備プロトコルを起動します。これはHALがゲームでの乗員の人数に応じた回数のターンの連続して行います。それから乗員がHALの企てを認識して、彼ら自身の生命とディスカバリー号を守るため行動します。以後は乗員は時計回りに1人ずつ自分のターン行動を行い、各乗員のターンの後でHALが1ターンの行動を行います。これを乗員かHALのどちらかが勝利するまで続けます。

注意：ゲームを通して、乗員同士がお互いの手札を見せ合ってははいけません。カードの内容や、自分がやろうとしていることなどについては自由に話せますが、それは常にHALに聞こえるように行ってください！ 乗員同士が、HALが理解できない方法での何らかの意思疎通を行ってははいけません。これはひそひそ話や身振り手振りやゲーム外での何かを使う方法を含みます。

HALのターン

ゲームの開始時に、HALが乗員の人数に応じたターン数の行動を連続して行います。

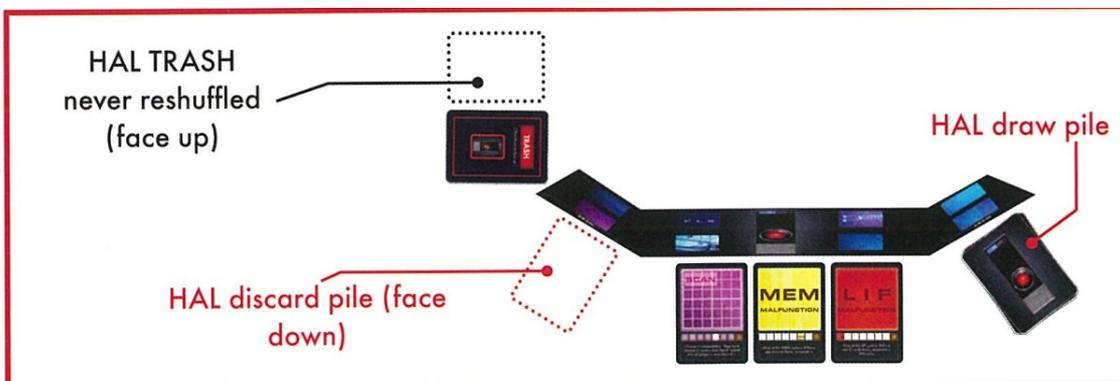
乗員 2 人	4 ターン
乗員 3 人	3 ターン
乗員 4 人	2 ターン

ゲームの開始後は、各乗員のターンが終わったらHALの1ターンを行います。

難易度：ゲームの難易度を上げたい場合には、上記の乗員の人数に応じた開始時のHALのターン数を1増やします。ゲームの難易度を下げたい場合には、上記の乗員の人数に応じた開始時のHALのターン数を1減らします。

HALの各ターンでは、HALは手札から1枚のカードをプレイします。これはHALが隠し持っているものでも、手前で乗員に公開しているものでも構いません。プレイした後のカードは、ディスカバリー盤のそばに置かれるか、HALの捨て札(Discard)の山に置か

れるか、HALの破棄（Trash）の山に置かれるかです。捨て札の山には裏向きで置かれ、中を確認することはできません。破棄の山はHAL破棄カードの横に表向きで積み、これは全員の公開情報になります。



HALのアクション



故障カードをプレイ（PLAY A MULFUNCTION CARD）：

HALのプレイヤーは手札から1枚の故障カードをプレイして、それをディスクバリー盤の該当するシステムの横に置きます。HALの手札は、隠しているものと公開しているものの双方であることを忘れないでください。あるシステムの横に4枚以上の故障カードが置かれた場合には、そのシステムは停止します。そのシステム・タイルを裏返して黒い面にします。これによる黒い面の内容は乗員の全員にただちに適用されます。故障カードは乗員により修理されるまで、引き続き盤上に置かれ続けます。



注意：LIF（生命維持システム）に限り、停止するには7枚の故障カードが必要です。

故障の例：

HALが4枚目のCOM（通信システム）の故障カードをプレイしました。COMのLIMIT（限界）値は4なので、これでCOMは停止します。COMシステム・タイルを裏返します。これで故障カードを最低1枚修理（取り除く）しない限り乗員はテレビ電話（PICTUREPHONE）のマスでは、カードが1枚しか引けません。



ドア閉鎖カードをプレイ（PLAY A DOOR CARD）：

HALのプレイヤーは手札（公開か非公開のどちらか）からドア閉鎖カードを1枚プレイし、それをHALの破棄カードの山に表で置きます。盤上の対応するドアの上にドア・タイルを置きます。ドア・タイルは赤い面を表にして置きます。これはそのドアが閉じられ乗員が通れなくなることを意味します。



対象カードをプレイ（PLAY A TARGET CARD）：

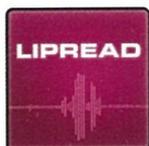
HALのプレイヤーは手札（公開か非公開のどちらか）から対象カードを1枚プレイして、それをHALの破棄カードの山に表で置きます。HALのプレイヤーは、乗員カードを特定する内容（たとえば「GRV修理」や「ロジックカード7番」）を宣言したうえ乗員1名を選びます。その乗員プレイヤーがそのカードを手札に持っていた場合には、それを公開し乗員カードの捨て札の山に裏向きに置きます。そのカードを2枚以上手札にもっていても1枚しか公開する必要はありません。



スキャン・カードをプレイ（PLAY A SCAN CARD）：

HALのプレイヤーは手札（公開か非公開のどちらか）から対象カードを1枚プレイして、それをHALの破棄カードの山に表で置きます。HALのプ

レイヤーは乗員 1 名を選びます。そのプレイヤーは手札から自分が選んだカード 1 枚を捨てなければなりません。何を捨てたかを（HAL を含めた）全員に公開してから、そのカードを乗員カードの捨て札の山に裏向きに置きます。



読唇術カードをプレイ（LIPREAD CARD）：

読唇術カードが HAL の前の公開中カードとして置かれている場合には、それは常に効果を発揮しています。効果を発揮している間は、乗員プレイヤー全員は互いに喋ったり、何かの方法で意思疎通を行ったり、カードを与えたりすることなどはできません。この効果は、乗員の誰かが「キャンセル」カードをプレイして読唇術カードを捨てさせるまで続きます。

HAL はカードを 1 枚プレイした後で、山札から 1 枚の HAL カードを引いて手札に加えま
す。HAL スクリーンの前の公開領域からカードをプレイした場合には、手札のうちからど
の 1 枚を公開領域に置くかを選んで置きます。

HAL カードの山札が尽きてからカードを引く必要が出た場合には、捨て札の HAL カード
をシャッフルして新たな山札にして引きます。破棄カードはシャッフルに加えません。

テレビ電話 (PICTUREPHONE) か、ポッドベイか、ポッドに移動できますが、3番ドアが閉じられているので GRV (重カシステム) には移動できません。

授与 (GIVE) :

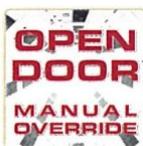
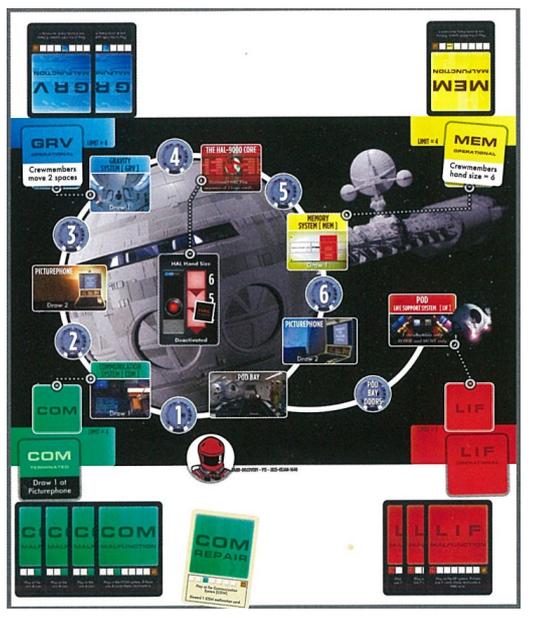
同じ場所に乗員駒が居る他の乗員に対して、手札のカード 1 枚をあげられます。その乗員は、他のプレイヤーに見せることなくそれを手札に加えられます。



修理 (REPAIR) :

乗員駒が居る場所に対応したシステムを、任意の枚数の修理カードを使用して修理できます。修理カード 1 枚につき、そのシステムの横に置いてある故障カード 1 枚を取り除いて、それを HAL の捨て札の山に裏向きで重ねます。乗員によっては、1 枚の修理カードで 2 枚の故障カードを取り除ける特殊能力を持つものもいます。「???' の修理カードは任意のシステムの修理を行えますが、1 回に 1 枚の故障カードしか取り除けません。プレイした修理カードは乗員の捨て札の山に裏向きに重ねます。修理カードをプレイしたあとで、GRV (重カシステム) ・MEM (メモリーシステム) ・COM (通信システム) の故障カードが 3 枚以下になった場合は、そのシステムは機能を取り戻します。システムタイルをひっくり返して白い面にします。これによる効果はただちに乗員全員に適用されます。

修理の例：HALはCOMに4枚の故障カードをプレイし、COMのシステム・タイルを裏返しにしました。これで全員がテレビ電話（PICTUREPHONE）のスペースでは引けるカードが2枚でなく1枚になります。デイブは現在COMシステムのスペースに居り、COM修理カードをプレイします。これによりCOMの故障カードは1枚取り除かれ、COMのシステム・タイルは表に戻り、全員がテレビ電話のスペースでカードを再び2枚引けるようになります。



ドア開放（OPEN DOOR）：

手札から「OPEN DOOR」カードを1枚プレイし、それを表向きに乗員の破棄カードの山に置きます。赤のドア・タイルを白へと表返します。これはドアを手で開けたことを意味します。これによりそのドアを通れるようになり、また再び閉じることはできなくなります。これを実行するためには、閉じたドアに隣接するスペースに居る必要があります。



キャンセル（CANCEL）：

手札から「CANCEL」カードを1枚プレイし、それを裏向きに乗員の破棄カードの山に置きます。HALスクリーンの前に公開されている3枚のHALカードの1枚を選んで、それを裏向きにしてHALの捨て札の山に置きます。このカードをプレイするためには、その乗員が「POD BAY」か「HAL 9000 CORE」のスペースに居る必要があります。

注意：キャンセルの後で、HALプレイヤーは山札からHALカードを1枚引いて手札に加えます。それから手札から1枚選んで、HALスクリーンの前のキャンセルによって空いた所に表向きに置きます。



回復 (RECOVER) :

手札から「RECOVER」カードを1枚プレイし、それを裏向きに乗員の破棄カードの山に置きます。乗員の捨て札の山を自分だけで見て、その中の1枚のカードを選んで手札に加えます（回復カードは選ばません）。何を回収したかは他のプレイヤーにも見せません。このカードをプレイするには、乗員プレイヤーが「テレビ電話 (PICTUREPHONE)」のスペースに居る必要があります。



切断 (DISCONNECT) :

手札から3枚の連続した数字のロジック・カードをプレイします（たとえば3と4と5）。注意：数値は一周しませんので、12のあとに1は連続しません。使用した3枚のロジック・カードを表向きにして乗員の破棄カードの山に置きます。HAL マーカーを1個下げます。HALプレイヤーはただちに手札から1枚選んで捨てます（公開のものでも、非公開のものでも可能）。HAL マーカーの位置が示すように、HALの手札の上限数は残りのゲームを通して1減ります。このアクションは、乗員プレイヤーが「HALのコア」スペースで行う必要があります。

重要：3枚の連続したロジック・カードをプレイする際に、特に2回目を行う際には、3回目をプレイすることができるよう3枚連続したカードの組を残すように選ぶ必要があります。

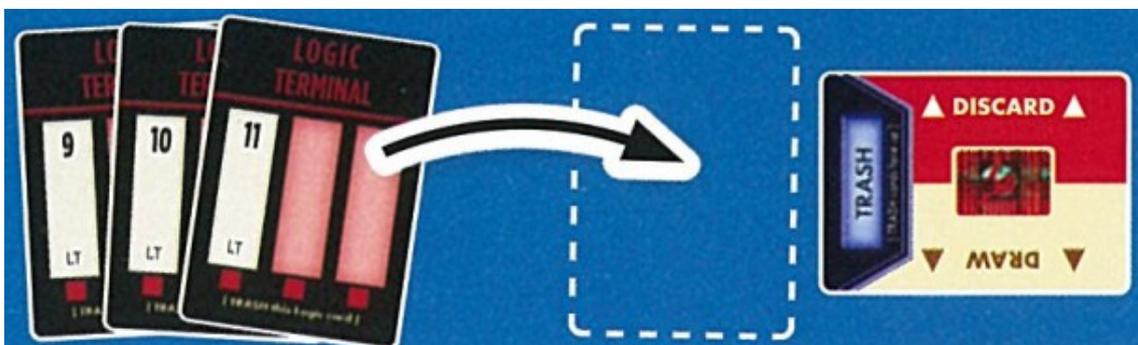
注意：HALプレイヤーが公開のカードを捨てた場合には、手札の非公開カードから1枚を選んで、それを公開領域に表にして置きます。



切断の例：デイクはHALのコアの中に居てロジック・カードの9・10・11をプレイしました。この3枚は乗員の破棄カードに表にして置きます。

HAL マーカーを6から5に下げます。

HALプレイヤーはただちに手札の1枚を（公開か非公開のものを）選んで捨て札に置きます。公開されていた手札を捨てた場合には、非公開の手札から1枚を選んで公開の手札の所に置きます。

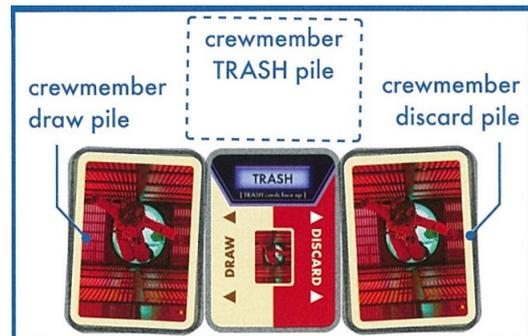


カードを引く（DRAW CARDS）：

最後のアクションとして、乗員の山札からカードを引けます。乗員の居る場所により何枚カードを引けるかが決まります。引いたカードは手札に加えられ、他のプレイヤーが見ることはできません。

注意：COM（通信システム）が停止した場合には、テレビ電話（PICTUREPHONE）のスペースで引けるカードは2枚でなく1枚になります。POD BAY、POD、HAL 9000 COREのスペースでは、カードは引けません。

乗員がプレイしたカードは、捨て札（DISCARD）か破棄（TRASH）のどちらかに重ねられます。捨て札は裏向きに重ねられ、中を見ることはできません。破棄したカードは表向きに重ねられ、全員がいつでも内容を確認できます。



ポッド (POD)

PODのスペースに居る乗員は「移動」か「修理」のどちらかのアクションしか行えません。これはPODに誰かが居る際にPOD BAYのドアが閉鎖された場合には、他の誰かがドアの開放を行わねばならないことを意味します。

注意：PODのスペースには、一度に1人の乗員しか入れません。

訳注：LIF（生命維持システム）の修理はPODからしか行えません。

手札の上限数 (HAND SIZE)

乗員プレイヤーの手札の上限数の初期値は6です。これを超えてしまった場合には、ただちに6枚になるまで選んで手札を捨てる必要があります。捨てたカードは他のプレイヤーには公開しません。



注意：MEM（メモリー・システム）が停止すると乗員の手札の上限数は4になります。乗員の誰かが5枚以上のカードを手札に持っている際にMEMが停止した場合には、ただちに手札が4枚になるまでカードを捨てる必要があります。複数のプレイヤーが手札を捨てる場合の順番は、モノリス駒のあるプレイヤーから始めて時計回りの順です。誰かが捨てたカードを他プレイヤーが見ることはできません。

乗員カードの山札が尽きてから誰かがカードを引く必要が出た場合には、捨て札の乗員カードをシャッフルして新たな山札にして引きます。破棄カードはシャッフルに加えません。

乗員プレイヤーのターンが終わった場合には、そのプレイヤーの前にあるモノリス駒を時計回りで次のプレイヤーに回して、次の乗員プレイヤーの開始プレイヤーを示します（HALプレイヤーにはモノリス駒を渡しません）。それから、HALのターンに入ります。

訳者注：ゲームは「HAL→乗員1→HAL→乗員2…」という風に進行します。
「乗員のターン」（P.10）で記したように、各乗員のターンでは、乗員プレイヤーの「全員」が最初に移動して、アクションを行い、最後にカードを引きます。この点はメーカーに確認しましたし、英文でも「they」とあるので間違いのないようです。
従って「いまどの乗員のターン」かを示すモノリスにはそれほどルール上の意味があるようには見えませんが、これは「誰からプレイを開始するか」の目安にはなるでしょう。

乗員の特殊能力

	<p>DR. DAVE BOMAN ボーマン博士</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ターンのときに、ボーマンは同じ場所にいる他の乗員から1枚カードを貰えます。 ・LIF 修理カード1枚で2つLIFを修理できます。
	<p>DR. FRANK POOLE プール博士</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・手札上限数は7です。MEMシステムが停止した場合には、手札上限は5になります。 ・MEM 修理カード1枚で2つMEMを修理できます。
	<p>DR. CHARLES HUNTER ハンター博士</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ターンに1回、移動において閉鎖されたドアを通れます。これはドア1-6に対しては可能で、閉鎖されたPOD BEY ドアは通れません。 ・GRV 修理カード1枚で2つGRVを修理できます。
	<p>DR. VICTOR KAMINSKI カミンスキー博士</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ターン終了時に、POD BAYかTHE FAL 9000 COREに居た場合には、カードを1枚引けます。 ・COM 修理カード1枚で、2つのCOMを修理できます。
	<p>DR. PETER WHITEHEAD ホワイトヘッド博士</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・HALはScanをプレイする際に、この乗員を選べません。HALは他の乗員を選ぶ必要があります。 ・任意の修理カード1枚で、任意のシステムの修理を行えます。1ターンに複数のカードを使用して、複数のシステムの修理も行えます。

訳注：なぜ5人目がキンボル博士ではないのでしょうか…。

ゲームの終了 (END OF THE GAME)

HALは3つのシステムを停止させるか、LIF（生命維持）システムを停止させればただちに勝利します。

乗員たちはロジック・カードのシーケンスの3つ目を完成させれば勝利します。



(付録) HALカードの翻訳

訳注：カードの右下の「X1」～「X8」の数字は「このセットの中にこの同じカードが何枚含まれているか、を示しています。

LIPREAD 読唇術	1枚	このカードが公開されている限り、乗員は互いに会話や意思疎通をしたり、カードを贈与できません。
SCAN スキャン	3枚	乗員1人を選びます。そのプレイヤーは手札から1枚を選んで、それを全員に公開したうえで捨てます。
TARGET 対象	2枚	乗員1人を選び、カード名を宣言します。そのプレイヤーがそのカードを持っていた場合には、その1枚を捨てます。
CLOSE DOOR ドア閉鎖	各1枚 総数7枚	カードに記された1～6の番号、またはPOD BAYに対応した盤上のドアを閉鎖します。プレイ後に破棄します。
MEM MALFUNCTION MEM故障	5枚	MEM（メモリー・システム）に使用します。4枚のカードをプレイできれば、MEMは停止します。
COM MALFUNCTION COM故障	5枚	COM（通信システム）に使用します。4枚のカードをプレイできれば、COMは停止します。
GRV MALFUNCTION GRV故障	5枚	GRV（重カシステム）に使用します。4枚のカードをプレイできれば、GRVは停止します。
LIF MALFUNCTION LIF故障	8枚	LIF（生命維持システム）に使用します。7枚のカードをプレイできれば、LIFは停止します。 HALの勝利です。

(付録) 乗員カードの翻訳

訳注：LOGIC TERMINAL カード以外のカードの右下の「X2」～「X4」の数字は「このセットの中にこの同じカードが何枚含まれているか、を示しています。

OPEN DOOR ドア開放	6 枚	乗員の居るスペースの隣の閉鎖されたドアを手動で開きます。プレイ後に破棄します。
MEM REPAIR MEM 修理	2 枚	MEM (メモリー・システム) で使用します。プレイされた MEM 故障カード 1 枚を破棄します。
COM REPAIR COM 修理	2 枚	COM (通信システム) で使用します。プレイされた COM 故障カード 1 枚を破棄します。
GRV REPAIR GRV 修理	2 枚	GRV (重力システム) で使用します。プレイされた GRV 故障カード 1 枚を破棄します。
LIF REPAIR LIF 修理	2 枚	LIF (生命維持システム) で使用します。プレイされた LIF 故障カード 1 枚を破棄します。
??? REPAIR ???修理	4 枚	現在いる場所の、任意のシステムの故障カード 1 枚を破棄します。
RECOVER 回復	2 枚	乗員の捨て札の山を見て、1 枚を手札に加えられます。テレビ電話 (PICTUREPHONE) でプレイ可能です。
CANCEL キャンセル	4 枚	POD BAYか HAL 9000 CORE でのみプレイ可能です。HAL の表になっているカード 1 枚を捨てさせます。
LOGIC TEMINAL ロジック・カード	12 種 1 枚ずつ	1～12 までのロジック・カードです。

Translated By kondohi

(禁無断転載)