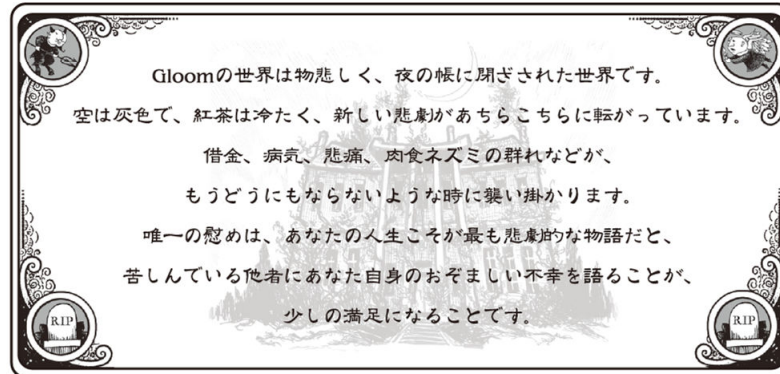


# Gloom 第2版

BY KEITH BAKER

プレイ人数：2～5人 プレイ時間：60分 対象年齢：13歳以上



## 内容物

- 説明書×1冊
- サマリーカード×2枚
- キャラクターカード×20枚
- 運命カード×57枚
- イベントカード×11枚
- 時ならぬ死カード×20枚

## ゲームの目的

プレイヤーは、社会に適応できず人間嫌いでもある風変わりな一族の運命を支配します。

ゲームの目的は、自分の一族のキャラクターが死亡するまで、できるだけ多くの悲劇を味わわせることです。同時に他の一族のキャラクターには、幸せで健康的で退屈な人生を送らせましょう。

## 勝利条件

- 誰かの一族のキャラクターが全員死亡したら、ただちにゲームを終了します。
- 各プレイヤーは自分の一族の不幸度を計算します。
- 一族の不幸度は、自分の一族の死亡しているキャラクターの不幸度の合計です。生きているキャラクターは計算しません。
- キャラクターの不幸度を計算する場合、上から見えている不幸度だけを計算し、覆われているものは無視します。（計算方法の詳細は p.6 を参照）

**ゲーム終了時、一族の不幸度がもっとも高いプレイヤーが勝利します。**

## セットアップ

### ①一族の選択

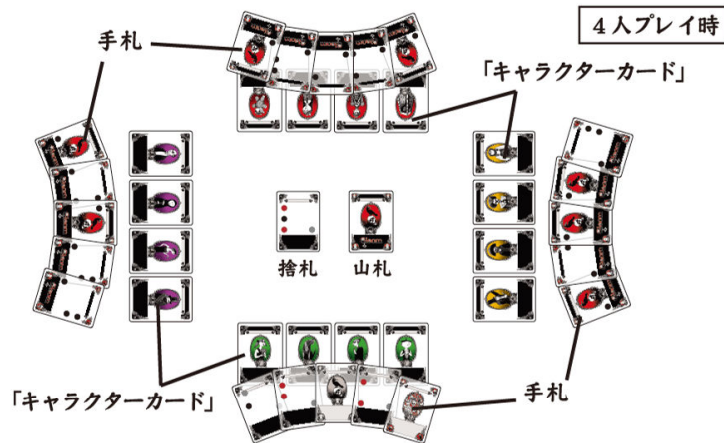
ゲームを始める前に「キャラクターカード」だけを抜き出します。  
それから各プレイヤーは一族をひとつ選択し、下図の家紋が同じ5枚の「キャラクターカード」を取ります。



自分の「キャラクターカード」を表向きにして、自分の前に一列に並べます。  
プレイヤーが選択しなかった一族はゲームでは使用せず、脇に除けておきます。  
4人ゲームでは、各プレイヤーは自分の一族から「キャラクターカード」を1枚選択し脇に除けます（これはゲームが長引くのを避けるためです）。  
5人ゲームでは、5人目のプレイヤーは除けられたキャラクターを一族とします。

### ②手札を引く

「キャラクターカード」以外をシャッフルして場の中央に裏向きで置き、山札とします。各プレイヤーは山札から5枚ずつ引いて最初の手札とします。  
ゲーム中にカードを捨札にする場合、山札の隣に表向きにして置きます。  
山札が尽きたら、捨札の山を再シャッフルして新しい山札とします。



これで自分の一族を拷問にかける準備が整いました！  
その日もっとも不運なプレイヤーから、時計回りにゲームを進行します。  
全員が同じくらい不運な一日を過ごしているなら、このゲームの持ち主からターンを開始します。

## ターンの進行

自分のターンになったら、ファーストプレイフェイズとセカンドプレイフェイズを行い、それから現時点の手札制限になるまで山札からカードを引いて補充します。

### ①ファーストプレイフェイズ

行動をひとつ選択

- 自分の手札から1枚プレイする
  - ▶運命カード
  - ▶イベントカード
  - ▶時ならぬ死カード
- 手札をすべて捨札にする
- パス



※ファーストプレイフェイズで手札をすべて捨札にすると、セカンドプレイフェイズでプレイできる手札はなくなります！

### ②セカンドプレイフェイズ

行動をひとつ選択

- 自分の手札から1枚プレイする
  - ▶運命カード
  - ▶イベントカード
- 手札をすべて捨札にする
- パス



※セカンドプレイフェイズでは「時ならぬ死カード」をプレイすることができません。

### ③ドロウフェイズ

- ・現時点での手札制限（初期5枚）までカードを引いて、手札を補充する

※カードの効果によって修正されていない限り、手札制限は5枚です。  
※このとき手札が手札制限を超えていても、カードを捨てる必要はありません。

ドロウフェイズが終わったら、左隣のプレイヤーがターンを開始します。

### ●フリープレイ

「運命カード」や「イベントカード」の効果で、フリープレイとして追加でカードをプレイできることがあります。これは通常のプレイには含まれません。  
フリープレイとして「時ならぬ死カード」をプレイすることができる場合、ファーストプレイフェイズとセカンドプレイフェイズのどちらであってもプレイすることができます。

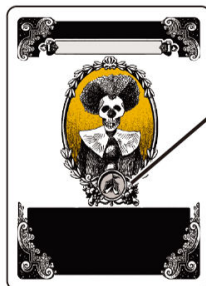
## カード

Gloomには「キャラクターカード」「運命カード」「イベントカード」「時ならぬ死カード」の4種類のカードがあります。

カードはプレイされた順番に解決されます。

このゲームの基本として、実際に上から見えている要素のみが効果を発揮するというルールがあります。見えなくなった効果や修正は無視します。

### キャラクターカード

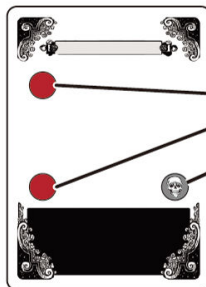


●カードの中央に肖像画と家紋が描かれています。



- 「キャラクターカード」には物語アイコンや効果、不幸度は記載されていません。
- あなたが紡ぐ悲劇の物語の基礎として、キャラクターは不幸度ゼロでゲームを開始します。

### 運命カード



●「運命カード」には常に不幸度の修正が記載されており、物語アイコンが記載されているものも多くあります。

不幸度の修正 (詳細→p.6)

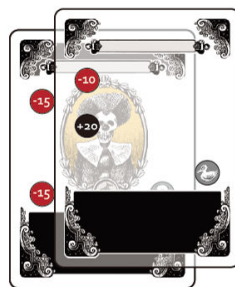
物語アイコン (詳細→p.6)

- 明記されていない限り、生きているキャラクターにしかプレイすることができません。
- 自分の一族のキャラクターだけではなく、他の一族のキャラクターに対してもプレイできます。

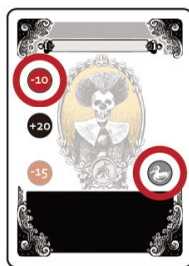
●一人のキャラクターに対して、複数枚の「運命カード」をプレイすることができます。覆われて見えなくなった不幸度や物語アイコン、テキストは一切の効果を失います。



プレイした「運命カード」  
を上重ねる

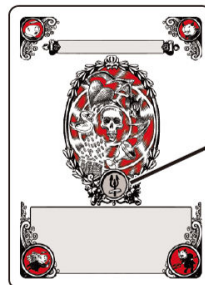


さらにプレイして重ねる



覆われた修正は効果を失う  
(-15は-10になり、  
物語アイコンは変更)

### イベントカード

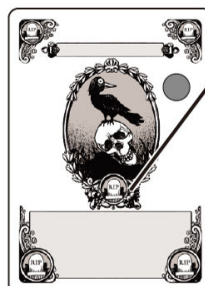


●カードの中央にすべての物語アイコンを含むイメージと以下のアイコンが描かれています。



●イベントカードは1回限りで、手札からプレイして効果を処理したら、ただちに捨札にします。

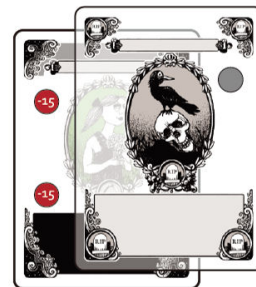
### 時ならぬ死カード



●カードの中央にカラスと髑髏のイメージと、左記のアイコンが描かれています。

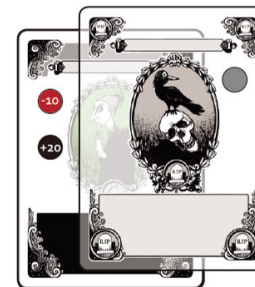
●「時ならぬ死カード」は、無価値な生者を価値ある死者に変えることができます。

●「時ならぬ死カード」がプレイできるのは(たとえカード自体にマイナス修正の不幸度が記載されていても)現在の不幸度がマイナスになっているキャラクターだけです。哀れな者だけが死ぬことができます！



不幸度-30

→不幸度がマイナスなのでプレイ可能



不幸度+10

→不幸度がプラスなのでプレイ不可

●他のプレイヤーのターン中に(あるいはフリープレイとして)死亡させる効果のカードもあります。

ファーストプレイフェイズ以外で「時ならぬ死カード」をプレイすることができるのは、それらの効果をもつカードのみです。

●「時ならぬ死カード」がプレイされたキャラクターは、その上にあるすべてのカードと共に脇に除けておきます。

死亡しているキャラクターに追加の「運命カード」をプレイすることはできません。ごく少数の「イベントカード」が、死亡しているキャラクターに効果を及ぼします。

それぞれのカードは、下記の要素を1個以上含んでいます。

## 不幸度

カードの左側にある数字で、上・中・下段の3箇所にあります。  
キャラクターの不幸度は、これら3段の見えている修正をすべて足した値です。  
一族の不幸度は、死んでいるキャラクターの不幸度の合計です。生きているキャラクターの不幸度は計算しません。  
値がマイナスであるほど、不幸度は高くなります。



一族の不幸度 (死んでいるキャラクターの不幸度の合計) — 60

## 物語アイコン

物語アイコンは、カードの右側に印刷されています。物語アイコン自体に効果はありませんが、他のカードの効果を発動するトリガーになります。

- 野獣  
危険な獣の存在を示します。
- 空白  
下にある物語アイコンを隠し、その物語アイコンを無効にします。
- 食器  
宴や毒、食べ物に関するイベントになります。
- 死  
病気や超自然的恐怖(亡霊、呪いなど)に関連しています。
- 金銭  
金銭に関係しています。
- アヒル  
時にはジョークで傷つくときもあります。陰気な水鳥には注意。
- ロマンス  
善悪いずれであれ関係性を表します。
- 無  
下にある物語アイコンがまだ有効であることを意味します。

## 効果

多くのカードには、以下のカテゴリに分類されるゲーム的效果が与えられています。



### 即時効果

手札からプレイされたとき発動します。  
後になって他のキャラクターに移動された場合には、効果は発動しません。  
例：『カードを1枚引く』



### 反応効果

自分のターンではなく、他のプレイヤーのターン中のプレイに反応してプレイすることができる唯一のカードです。  
例：『プレイされようとしている1枚のイベントカードをキャンセルし、捨札にする』



### 持続効果

プレイされたとき発動し、テキストが見えている間は効果を発揮し続けます。  
この効果をもつカードが別のキャラクターに移動されたら、そのテキストが見えている間は、新しいキャラクターに効果を発揮します。  
例：『あなたの手札制限は1枚増える』

カードの効果は、常にプレイされたキャラクターを対象とし、そのキャラクターを操るプレイヤーによって処理されます。

明記されていない限り、カードをプレイしたプレイヤーが処理するわけではありません。

例えば、プレイヤーAが『カードを2枚引く』という即時効果のカードをプレイヤーBのキャラクターにプレイした場合、プレイヤーAではなくプレイヤーBがカードを2枚引くことになります。

『あなた』や『あなたの』と記載されている場合は、効果の対象になるキャラクターを操っているプレイヤーを指します。

## 初心者向けプレイ

ゲームを単純にするために、カードの効果すべてを無視します。

カードの効果はこのゲームの戦略を左右し、より強力なカードほどマイナスの効果をもっています。

簡単にGloomの基本を学びたいのなら、あえてカードの効果は無視することは良い方法でしょう。

## 戦略

- ゲームは誰かの一族が全員死亡すれば終了します。しかし、自分の生きているキャラクターの不幸福はプラスにもマイナスにもなりません。あなたが優勢にゲームを進めているなら、ゲームを終了させるために他のプレイヤーのキャラクターを死亡させることはアドバンテージになるでしょう。同様に、他のプレイヤーが操る不幸福の低いキャラクター（-5など）を死亡させれば、そのプレイヤーはより不幸福の高い「運命カード」をそのキャラクターにプレイすることができなくなります。
- ゲームの序盤に、プラス修正の「運命カード」を自分のキャラクターにプレイしてカードの効果を受けることは良い戦略です。例えば『街の人気者だった』を自分のキャラクターにプレイすると+15の修正を受けますが、自分の手札制限を1枚増やすことができます。
- 自分のターンでカードを捨札にすることは、必要なカードが手札にない時に有効でしょう。ただしファーストプレイフェイズで捨札にした場合、セカンドプレイフェイズでプレイするカードがなくなることに注意してください。

### ストーリーテリング

Gloomの魅力の半分は、ゲーム中に紡がれる物語にあります。  
プレイしたカードによる影響で、キャラクターに  
どのような悲劇がもたらされたのかを想像してみましょう。

例えば「ヘレナ・スロガー教授」に『列車に閉じ込められた』をプレイします。  
なぜ彼女が列車に乗っていたのか？ どうやって閉じ込められたのか？  
後で他のプレイヤーから『素晴らしい結婚をした』をプレイされた場合、  
どうやって閉じ込められている間に結婚相手と出会ったのか？

これらの疑問に正解はありませんし、これらの悲劇を  
どれだけ深めるかはプレイヤーの自由です。  
カードをプレイした時に、キャラクターの物語として説明すれば  
ゲームはさらに魅力的になるでしょう！

翻訳：森池 篤    編集：稲田 結生  
(株式会社ホビーベース イエローサブマリン)

**HOBBY BASE**  
株式会社ホビーベース イエローサブマリン  
〒331-0823  
埼玉県さいたま市北区日進町3-725-3  
E-mail: kikaku@yellowsubmarine.co.jp

**ATLAS  
GAMES**  
www.atlas-games.com

©2004-2014 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Gloom is a trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.