

クレムリノロジー・ゲーム進行サマリー

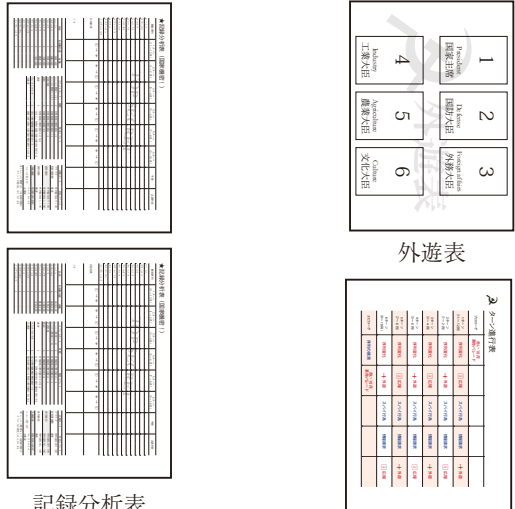
本紙はプレイマニュアル附属のゲーム進行サマリーです。ゲーム概要、ゲームの流れについての簡易マニュアルでもあります。

ゲームの目的 (→ p.2)

「クレムリノロジー」はソ連から発表される情報を手がかりに、国家幹部の序列を推測するゲームです。ソ連の内部では様々なイベントが起きており、国家幹部の序列もめまぐるしく変化していきます。参加人数は3～5人で、うち1人がクレムリン広報官（ゲームマスター、ゲームの勝敗には関わりません）になり、残りは西側の情報分析官になります。本ゲームは西側の情報分析官同士でどれだけ序列を当てられるかを競います。

ゲームの準備 (→ p.2)

★西側




記録分析表

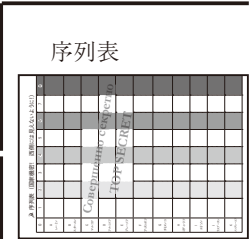
外遊表

ターン進行表

イベントカードの山札



▲東側



序列表

クレムリンの壁 (Kremlin Wall)：これを建てて序列表を隠します。これでも隠せなければゲームパッケージなども利用します。

- 上図の様にコンポーネントを卓上にセットします。ソ連の最重要国家機密である「序列表」が西側プレイヤーにさえ見えなければ、セット配置に多少の変更があっても構いません。
- ターン進行表には、ターン用のキューブマーカー（一つのみ色違いのもの）を配置します。
- 記録分析表の配布は各西側プレイヤーに1枚配布します。
- 党员カード（裏に Party Member と書かれたカード）、広報カード（裏に Press Release と書かれたカード）、機密情報カード（メモ帳）はクレムリン広報官の手元に置きます。
- イベントカード（裏に Event と書かれたカード）は、よく切った上で裏返した状態で、全員に見えるように山札として置きます。

序列表の準備と読み方 (→ p.2 ~ p.4)

「序列表」は、各党员がどれ位の勲功値を有するかを一覧するものです。下図の様に「序列表」を置き、「序列固定盤」(6×8個の円が空いたボード)を2枚置きます。勲功値マーカーのキューブを序列表にセットします。

▲ 序列表 (国家機密! 西側には見えないように!)

0	1	2	3	4	5	6	7	8
A	【序列固定盤 1 枚目】 左端を序列表の太線に合せる 上端を序列表の数字のマスの下に合せる							
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								
I								
J								
K								
チリメンコ								
ゴディメソフ								
エリツン								
ラスプーチン								
メチレーネフ								

上の数字のマスは勲功値を示す

欄外を9点目の勲功値のマスと見なします

党员名	初期勲功値
レーミン	7
スタールン	6
マルコフ	5
フルシノフ	4
ブレエノフ	3
アジロポフ	2
残りの党员	1

【序列固定盤 2 枚目】

左端を序列表の太線に合せる
上端を固定盤 1 枚目の下端に合せる

序列固定盤がなくともゲームはプレイ可能です。しかし、マーカーの位置関係がずれないようにするための重要なものなので、セットすることをお勧めします

- 右は序列表の簡易図です。序列は勲功値の大小で決まります。党员の中で、最大の勲功値の者は序列1位で国家主席となります。勲功値が2番目の者は序列2位で国防大臣……6番目の者は序列6位で文化大臣です。
- 序列6番目の者までは「国家幹部」、それより下の者は「一般党员 (幹部候補)」です。ただし、勲功値が同じ場合はアルファベット順に序列が決まります。
- 勲功値が変化すると幹部の序列も変化することがあります。本ゲームではこれを「序列変化」と呼びます。

	勲功値	0	1	2	3	4	5	6
A	レーミン							■
B	スタールン					■		
C	マルコフ						■	
D	フルシノフ							■
E	ブレエノフ				■			
F	アジロポフ			■				
G	チリメンコ	■						

序列	役職	党员
1位	国家主席	レーミン
2位	国防大臣	マルコフ
3位	外務大臣	フルシノフ
4位	工業大臣	スタールン
5位	農業大臣	ブレエノフ
6位	文化大臣	アジロポフ
7位	-	チリメンコ

ゲームの流れ (→ p.4)

6ターンから成り各ターンは5個のフェーズで構成されます。「**広報フェーズ**」と「**外遊フェーズ**」の順番は**ターンごとに入れ替わり**ます。

プロローグ	赤い10月革命パレード (ゲーム説明、ルール説明)				
1ターン (11～12月)	序列変化	① 広報	スパイ行為	情報請求	+ 外遊
2ターン (1～2月)	序列変化	+ 外遊	スパイ行為	情報請求	① 広報
3ターン (3～4月)	序列変化	① 広報	スパイ行為	情報請求	+ 外遊
4ターン (5～6月)	序列変化	+ 外遊	スパイ行為	情報請求	① 広報
5ターン (7～8月)	序列変化	① 広報	スパイ行為	情報請求	+ 外遊
6ターン (9～10月)	序列変化	+ 外遊	スパイ行為	情報請求	① 広報
エピローグ	序列推測	赤い10月革命パレード (結果発表)			

② 序列変化フェーズ (→ p.5)

このフェーズは**クレムリン広報官のみが行動**します。

- ①西側プレイヤーから見えないようにダイスを1回振り、**イベントが降りかかる対象幹部を決めます**。ダイスの出目が幹部の序列に対応します。
- ②続いて**イベントカード山札を引き**ます。カードの内容は西側に見せないように、また山札に戻しません。
- ③引いたカードに応じて**対象幹部に以下のイベントが発生**します。

イベントカード名	勲功値マーカー
レーニン勲章 (+2)	右に2マス動かす
レーニン勲章 (+1)	右に1マス動かす
計画失敗	左に2マス動かす
粛清	強制的に0のマスに移動させる。国家主席の場合、取り除く(死亡)
病死	取り除く
ベレストロイカ	幹部以外のマーカーを右に3マス動かす。 最終ターン時(6ターン目)にこのカードが出た場合は無効 として、もう一度イベントカードを引く
大粛清	国家主席を除いた国家幹部のマーカーを0のマスに移動させる。 最終ターン時(6ターン目)にこのカードが出た場合は無効 として、もう一度イベントカードを引く

※勲功値は0～9の範囲を取ります。

③ 広報フェーズ (→ p.6)

クレムリン広報官は、「**序列変化フェーズ**」で発生したイベントに応じた広報カードを外遊表の横に出します。広報できるカードが複数枚ある場合でも、**出せるカードは1枚のみ**でどれを出すかは**広報官の一存**です。

発生したイベント	広報できるカード
「レーニン勲章の受賞」もしくは「計画失敗」による序列変化があった	「領空侵犯」もしくは「ブラウダ新政策掲載」
「レーニン勲章の受賞」もしくは「計画失敗」があったが、序列変化がなかった	「領空侵犯」もしくは「批判演説」
「粛清」が発生した	「批判演説」もしくは「ブラウダ新政策掲載」
「幹部」が病死した	「半旗掲揚」ただし、国家主席が病死した場合のみ、国家主席のカードも出す。
「ベレストロイカ」もしくは「大粛清」があった	「ソユーズ打上げ」

★スパイ行為フェーズ (→ p.7)

- ①各西側プレイヤーは**A～Cの行動のうち一つ**を選びます。
 - (A) スパイをする
 - (B) スパイをしない
 - (C) 防諜する
- ②**スパイをするプレイヤーを決定**します。スパイをできるプレイヤーは**2人まで**。ただし、西側プレイヤーが2人の場合、スパイをできるのは1人のみです。
※保有する機密情報カードの枚数が少ない者を優先します。枚数が同一の場合、じゃんけんやダイスの出目等で決めます
- ③スパイを送り込むプレイヤーとクレムリン広報官とが、**同時にダイスを振ります**。以下の表に従って情報を西側に渡してください。**スパイは各プレイヤーが一人づつ行います**。

広報官の出目	クレムリン広報官の行動
偶数	プレイヤーの出目に 対応する序列の幹部名を、機密情報カードに記して相手に渡す
奇数	公表されてない死亡した(病死、粛清された)幹部名を機密情報カードに書いて渡す。死亡者情報を渡すのは死亡した順。 一度渡した情報は二度と渡さない 死亡した幹部が居ない、全ての死亡者情報を渡している場合は、偶数のときと同じ処理

★情報請求フェーズ (→ p.8)

- ①他国のスパイ情報を請求したい**西側プレイヤーを1人**決めます。決め方はスパイ行為フェーズと同様ですが、**機密情報カードがないプレイヤーに請求権はありません**。
- ②情報請求権を得たプレイヤーは**任意のプレイヤーを指名**します。ただし、防諜中のプレイヤーへの指名はできません。
- ③情報請求プレイヤーと指名されたプレイヤーとで、**お互いにダイスを1回振ります**。出た目が大きいほうが勝ちです。**負けたプレイヤーは機密情報カードを勝った側に渡します**。同じ目が出た場合は**お互いの機密情報カードを交換**します。
※自身が保有している最新のターンの情報カードを渡します
※最新のターンの情報カードが複数枚ある場合、ババ抜きと同じ要領で相手に渡します

④ 外遊フェーズ (→ p.6)

- ①クレムリン広報官は、**ダイスを2回振って外遊に出る国家幹部を決めます**。幹部の決め方は序列変化フェーズと同じ。**外遊は必ず2人出します**。出目が重複したときは別の目が出るまで振ります。
- ②外遊に出る**党員カードを外遊表に置**きます。

- 以上のフェーズを6回繰り返します。「**広報**」と「**外遊**」は**ターンごとに入れ替わる**ことに注意!
- 広報カード、外遊に出た党員カードは**そのターン終了まで西側に見せたまま**にします。
- 次のターンに移る前に、**西側プレイヤーに情報整理の時間(数十秒程度)**を取らせると良いでしょう。

★エピローグ・序列推測 (→ p.10)

- 西側プレイヤーは、クレムリン広報官の合図とともに**序列推測を開始**します。
- 第何位の序列に誰が居るかを推測**します。一般党員の序列を推測する必要はありません。また、各幹部の勲功値を推測する必要はありません。
- 序列の推測時間は2分間**(クレムリン広報官が時間を測る)。**2分を経過しても解答できないプレイヤーは失格**とします。

⑤ エピローグ・結果発表 (→ p.10)

- クレムリン広報官は全幹部カードを序列通りに外遊表**に配置。
- 西側プレイヤーは、**各序列における幹部の推測が合っていること**に1点が入ります。**最も得点が高い西側プレイヤーが優勝**です。