

# フレデリクス Fredericus

> 予想トークン: 4個(4色)

> スタートカード: 1枚

> 配置カード: 88枚

怪鳥: 32枚(8種類×4枚)

制作: ダヴィンチ・ゲームズ

作: エリジオ・カツァート 画: ステファノ・デ・ファツィ

プレイ人数: フリードリヒ二世の鷹匠 2~4人

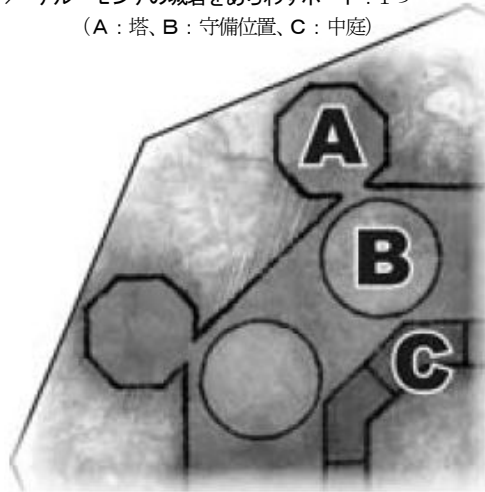
プレイ時間: 30~45分 対象年齢: 8歳以上

1246年、シチリア王国。皇帝フリードリヒ二世が、パレルモの宮廷で政務に忙殺されながらも、鷹狩りに関する本『De arte venandi cum avibus 鳥類を用いた狩りの技法について』を著述していたとき、「デル・モンテの城砦が摩訶不思議な生物によって攻撃を受けている」との報告が入った。そこで皇帝は、信頼できる鷹匠を遣わして「研究のため、それらを生け捕りにせよ」と命じた。鷹を最も賢く運用できる鷹匠こそが、書状の封印を解き、皇室御用達の鷹匠となることのできるのである!

## ■内容備品

> デル・モンテの城砦をあらわすボード: 1つ

(A: 塔, B: 守備位置, C: 中庭)



> 鷹匠カード: 4枚(4色)



> 密命カード: 24枚(怪鳥ごとに8種類×3枚)



> フレデリクス・カード: 1枚



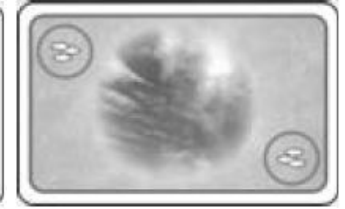
皇帝の封印: 8枚



森: 24枚



大空: 24枚

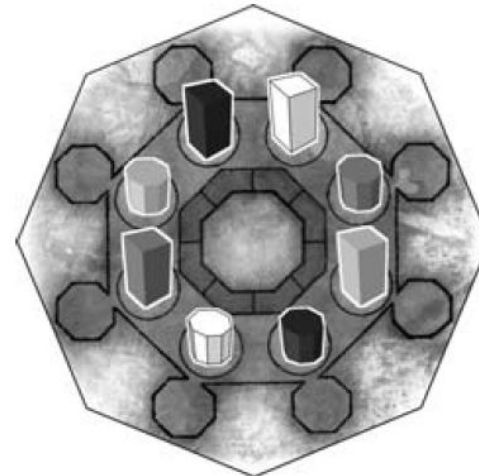


## ■ゲームの目的

自分の鷹を使って、フリードリヒ二世の求めに応じた怪鳥を捕獲します。

## ■ゲームの準備

各プレイヤーは色を選んで、対応するトークン、鷹、鷹匠カードを受け取ります。鷹匠カードは、自分の色を示すために各自の手前に置いておきます。2人プレイの場合、両プレイヤーは2個目のマーカーをとりず。使用しないトークン、鷹、鷹匠カードは、ゲームの箱に戻します。各自の鷹のペアを、図のように対向する守備位置に配置します。その順番は、どうでもかまいません。



スタートプレイヤーは、このゲームの所有者が選ぶか、ランダムに決めます。スタートプレイヤーはスタートカードを受け取り、ゲーム終了時まで保持します。

密命カードをシャッフルし、各人に1枚ずつ渡します。各プレイヤーはそれを、密かに確認します。3人プレイなら、さらに4枚の密命を公開して、捨てます。2人プレイなら8枚です。さらに4枚の密命を取り、それにフレデリクス・カードを混ぜてシャッフルし、裏のままテーブルに置きます。

残った密命カードを、その上に裏のまま載せ、それを**密命の山札**とします。スタートプレイヤーの右に座っているプレイヤーが、密命の山札の管理をします。

配置カードから、プレイ人数にしたがって以下のカードを抜きます。

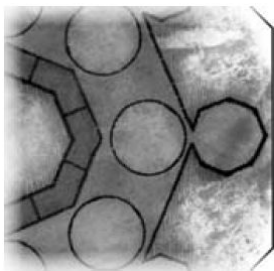
- ・4人: ナシ
- ・3人: 森3枚、大空3枚、封印2枚、怪鳥8枚(各種1枚)
- ・2人: 森6枚、大空6枚、封印4枚、怪鳥16枚(各種2枚)

残った配置カードをシャッフルし、それぞれの塔から次ページ上の図のように、均等枚数を並べます(4人なら11枚、3人なら9枚、2人なら7枚ずつ)。配置カードは丸いアイコンが見えるように、半分ほど重ねて並べます。

各プレイヤーは順番に、他のプレイヤーが鷹狩りに成功すると思う塔に、トークンを配置します。同じ塔にいくつのトークンがあってもかまいません。

## ■ゲーム

ゲームは、時計回りに手番がめぐります。手番プレイヤーは鷹狩りによって、怪鳥の捕獲と密命の獲得を試みます。スタートプレイヤーは最初2行動のみ、次のプレイヤーは3行動のみですが、**それ以降は全員、手番に4行動おこなわなくてはなりません。**可能な行動は以下の通り。

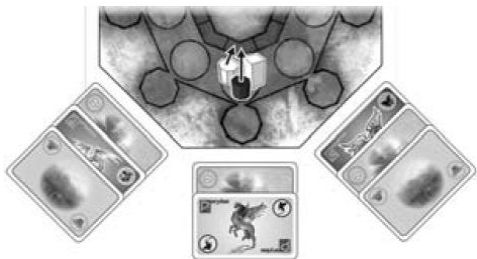


- 配置カードの並び一つの端の**カード1枚**を、隣の並びの端に**移動させる**。
- 自分の鷹の1つ**を、隣接する守備位置に**移動させる**。1つの守備位置に、複数の鷹がいてもかまいません。
- 他人の鷹に**フードをかぶせる**。

どの行動をどの順番におこなってもかまいません。同一手番に、同じ行動をしてもかまいません。1手番に3種類の行動の全てをする必要もありません。

### ◎他人の鷹にフードをかぶせる

すぐ左右のカード列の端が両方とも**森**なら、その間の守備位置にいる他人の鷹に、フードをかぶせることができます。その同じ守備位置にいるなら、**1行動**だけで、自分以外の全ての鷹にフードをかぶせることができます。対象の鷹を、守備位置に対応する**中庭**に移動させます。



これをおこなうのに、自分の鷹がその守備位置にいる必要はありません。また自分の鷹は、その場所においてもフードをかぶせません。特定のプレイヤーの鷹に対して、2羽ともフードをかぶせることはできません。既に1羽にフードがかぶせられているなら、そのプレイヤーのもう1羽の鷹にフードをかぶせることはできません(が、おなじ守備位置にいる他のプレイヤーの鷹にはかぶせることができます)。ひとりの鷹の両方が同じ守備位置にいる場合、どちらにするかは、フードをかぶせるプレイヤーが選択できます。フードをかぶせられた鷹は**移動も捕獲もおこなえません**。

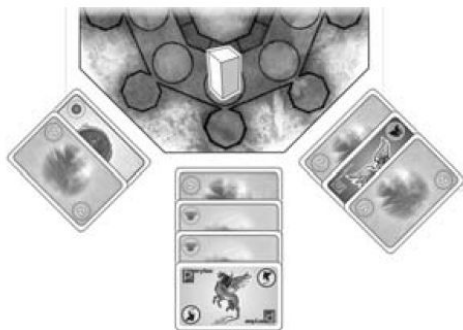
手番に自分の鷹を使って怪鳥を捕獲し、密命を獲得するには、以下の2つの方法があります(これらは行動には数えられません)。

- 怪鳥1羽または2羽を捕獲する
- 皇帝よりの封印を解く

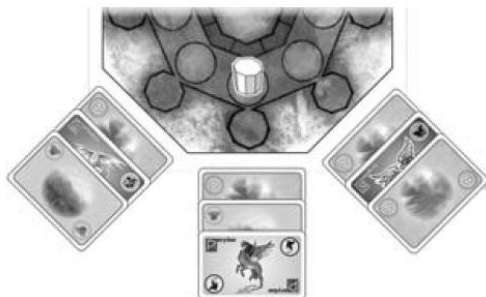
### a) 怪鳥1羽または2羽を捕獲する

手番では最大、**鷹1羽につき怪鳥1羽**を捕獲できます。捕獲した怪鳥は、自分の前に表にして置いておきます。

・**上空での狩り：ハヤブサ**(背の高いコマ)のいる守備位置のカード列の端に怪鳥がいて、そのすぐ左右のカード列の端の両方が**大空**なら、その怪鳥を捕獲します。



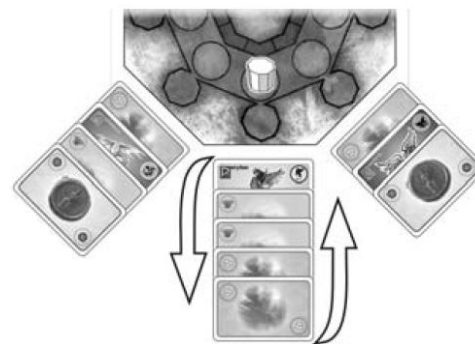
・**低空での狩り：オオタカ**(背の低いコマ)のいる守備位置のカード列の端に怪鳥がいて、すぐ左右のカード列の端の一方が**森**もう一方が**大空**なら、その怪鳥を捕獲します。



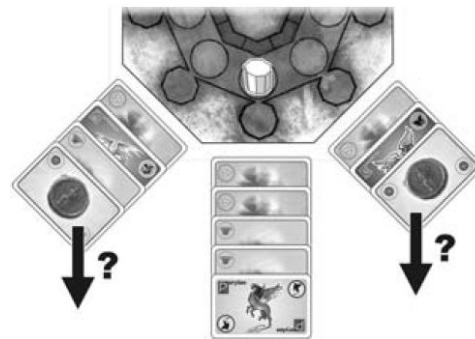
鷹が怪鳥を捕獲したカード列に対応する塔にトークンを置いていた**他の**プレイヤーは、捕獲者の隣から時計回りに、山札から**密命**を1枚ずつ受け取り、その**トークン**を城砦から**取り除き**、各自の手元に置きます(このときフレデリクス・カードを引いたら、そこで引くのを止めます。これはつまり、それ以降に引くことになっていたプレイヤーは密命を受け取れないということです)。

### b) 皇帝の封印を解く

自分の**鷹がいる**場所から見て、すぐ左右のカード列の端の両方が**皇帝の封印**なら、それらのうち1つを開封できます。まず鷹の場所に対応したカード列を取り、順番を逆に入れ替えます。塔に一番近いカードが端となり、次のカードが端から2番目になるなどするわけです(図参照)。



それから封印を解いたので、**密命の山札の上から1枚カードを獲得**し、**どちらかの封印カードを捨て札**にし(自分で選択)、**追加の2行動**も獲得します。



一回の手番では、同じカード列の順番を、もう一度逆にする**ことはできません**。

## 短時間ゲーム・バリエーション

手番中、自分の鷹がいるカード列の端(城砦から遠い側)から3枚が全て**森**か全て**大空**になったら、それら3枚を列の先頭(城砦に近い側)に持ってこられます。これは1行動には数えず、1手番には1回しかおこなえません。

### ◎手番の終了

手番が終るとき、以下のことをしなくてはなりません：

・**自分の鷹**にフードがかぶせられているなら**解放**する。鷹のコマに対応する守備位置に戻します。



・**自分の予想トークン**を塔に**配置**する(既に塔にあるなら、そのまま置いておくか、他の塔に移動させるかできます)。3~4人プレイに限り、そこにまだ誰もトークンを置いていないなら、**城砦の中心**に置くこともできます。次の自分の手番の開始時まで、誰も怪鳥の捕獲をしなかったら、**1枚密命カード**を引いてそのトークンを取り除き、自分の手元に置きます。その前に誰かが捕獲に成功したら、城砦の中心のトークンは取り除かれ、対応するプレイヤーの手元に戻ります。



これらは、各自の手番の4行動には**含まれません**。さらに、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番が終るたび、密命の山札から1枚公開して、**捨て札**にします。

## ■ゲームの終了と勝利

誰かが：

**怪鳥を8羽捕獲した、またはフレデリクス・カードを引いた**

……なら、そう宣言します。以降、誰も密命カードを引くことはできなくなり、スタートプレイヤーの次の手番の直前でゲームは終了します(全プレイヤーとも、同じ回数の手番をこなします)。各プレイヤーは、得点を出します。

- 獲得した怪鳥および密命カード1枚につき：**1点**
- フレデリクス・カード：**2点**
- 怪鳥と密命が一致した1セットめは**1点**、2セットめは**2点**、3セットめは**3点**などと、追加ボーナスがある

もつとも得点の高いプレイヤーが勝利します。同点の場合、そのなかでより手番が後のプレイヤーが勝利します。次ページは計算の例です。



= 7

↓ 1                  ↓ 2                  ↓ 3



= 6

= 5



フレデリクス、すなわち両シチリア王にして神聖ローマ帝国皇帝たるシユワーベンのフリードリヒ二世は、イタリア史における最も偉大なる人物のひとりです。12世紀末から13世紀中葉までの統治期間のあいだに、十字軍を組織し、特定の宗派に寄らない最初の大学を設立し、シチリアに平和をもたらした、鷹狩りの基礎教本を著しました。息子たるドイツ王エンリコとの戦いに際して、プーリアとして知られる地に、デル・モンテの城砦を築きあげました。それは神秘的な象徴主義に満ちたもので、後に、0.01ユーロのイタリア貨幣の図案としても採用されました。これについてもっとお知りになりたいければ [www.stupormundi.it](http://www.stupormundi.it) を訪れてみてください。

= 2

20



撮影：シルヴァーノ・ツッレンティーノ



## ■デザイナーズ・ノート

すべての始まりは、デル・モンテ城の八角形にありました！ 八角柱の城の各角に八角柱の塔を擁する図面が、自分を魅了していたことに長いあいだ気づいていませんでした。その呪いは、それがゲームのための完璧なボードとなることに気づいた瞬間、現実と化したのです。仕事を終え(いやその前から)眠りに落ちるまでのあいだ、私は心の中のボードで、仮想のコマをあちこちへと動かしました。なんと創造的な時間だったでしょう。私は抽象的なゲームをつくらうとしました。それらはすべて、前世紀末に起こった出来事です！

コマは鷹匠となりました。私には抽象ゲームは難しすぎると悟られたからです。名もなきコマではなく、背景のある実際のコマが城の上を動く想像するほうが、私には容易でした。歴史に興味のあるプーリア人として、私が鷹匠を導入するのは自然の流れでした。鷹狩りを、芸術と科学の域にまで高めたのはフリードリヒ二世ですから、元より分かったがたい要素なのです。鷹狩りを扱った著書『De arte venandi cum avibus』で、フリードリヒは(リッネの500年前に)二命名法を発明していました！

そういったわけで、このゲームの主役は鷹匠となり、行動を起こす番なのですが、よく考えるとそのほとんどは、実際には鷹がするのです！

わたしは自分を鷹になぞらえ、天空からデル・モンテ城を見下ろしました。その視点から、行動範囲を城の周辺にまで広げることを思いつきます。城のさまざまな場所から、鷹は鷹匠によって放たれ、周囲の縄張りを飛行し、獲物を探して捕えるのです。それがいい。でも獲物は？ 私は傷つきやすいタチなので、鷹に一般的な獲物(野ウサギや小鳥その他の無害な動物)を捕らえさせるには、忍びない気持ちになりました。何の説明もなしに、すぐさま“悪”だと理解できる生物が必要です。フリードリヒ二世の時代に想い描かれ、広く知られていた中世の動物学を考慮しましょう。なかでもバジリスク(basilisk)はサイズ、悪辣さ、そして何よりも重要なことに翼があるため、理想的な獲物でした。そこで私はバジリスクを、デル・モンテ城の“支配数”にきっちり適合させるために八色に分類しました。

善玉と悪玉がはっきりしましたから、次にバジリスクが破壊すべき“フィールド”を設定しなくてはなりません。二種類の鷹を導入することで、周囲の縄張りに対する方向性が打ち出されます。上空にはハヤブサ(上流階級のシロハヤブサ)、低空にはオオタカ(下層階級のハイタカ)を飛ばせます。移動にも幅ができ、ハヤブサは大空を、オオタカは森を狩り場とします。

この段階で城を取り巻く環境はそろいました。城の各面に対してカードを並べることで、それを表現することになります。鷹匠/鷹を城の上で動かし、周囲の環境を変え続けることが、ゲームでの行動としてふさわしいでしょう。

テーマを深めるため、ライバルの鷹をブロックできる可能性を導入します。フリードリヒ二世は、行動していない鷹にフードをかぶせて気を落ちつけさせるといふ、鷹狩りの技法を開発しています。これは、それまでヨーロッパでおこなわれていた痛々しい ciliare (猛禽類のまぶたを縫合する) という技法を、駆逐してしまいました。

このゲームを気に入ったダヴィンチ・ゲームズは、何度も激しいテストプレイにかけてくれました。テスト開始後まもなく、印刷会社とゲームの編集について話しているうち、もともと八色のバジリスクから、八種類の異なった怪鳥に変えるという非常に実り大きなアイデアの変更を、余儀なくされました。怪鳥の選択のほとんどは、ホルヘ・L・ボルヘスの『幻獣辞典』と、ギンシア/古代ローマの動物学的な古典に影響されたものです。こうしてバジリスク以外に最終的に選ばれたのが、ヴィーヴル(viverna)、ココトリス(cockatrix)、ヤクルス(jaculus)、ペリュトン(peryton)、ステインファルス(stinfalus)、ストリクス(strix)、アンフィスバエナ(anfisbena)です。選定の基準は明確でした。みな翼があるのです！

テストプレイは、2つのことを明白にしました。1つは「キングメーカー」効果として知られるもので、もうひとつはプレイヤー間のインターアクション不足です。そしてそのふたつとも、ダヴィンチとのコラボレーションで見事にクリアできたのです。すなわち密命の導入で最初の問題を、ライバルの獲物の捕獲を予想することで二番目の問題を、解決しました。

この2つを設定したおかげで、今の得点システムや列の並びを逆にすることで環境が変化し続ける要因が生じ、その結果『フレディクス』は、自分の足でしっかり立ちあがり、成功への最初の一步を踏み出すことができたのです。

——エリジオ・カツアート

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・バナスト  
Tel/Fax: 052-910-0025  
e-mail: banesto@cside9.com  
http://banesto.cside9.com



(エラッタやルール改正などのご案内がありますので、どうぞ参照くださいませ)