

やつらはプレザントヴィルを侵略した

エイリアン侵略ゲーム

1980 年 TSR ホビー (株)©

2 人プレイヤー用、12 才以上

穏やかな中西部の町プレザントビル、ミルニツェンコ夫人は、この町でなにか奇妙なことが起っていると確かに感じていた。彼女の親しい友人が、いつもは近づかない場所にいるのを見かけたし、礼儀正しく時間に正確な知り合いの店主が、一夜にして無表情で人見知りになっていた。陽気でキラキラ笑顔の新聞売りのカーミット ブラッツ少年でさえ、不機嫌そうな顔をしていた。少年が夫人に話しかけてきたときも、彼は覚めることのない夢に閉じ込められたような虚ろな目をしていた。ミルニツェンコ夫人の主婦友だちは、この奇妙な現象は、新型インフルエンザの流行が原因に違いないと恐れ、閉じ籠もっていた。しかし、彼女たちも、家族が週末を過すには、冷蔵庫を満タンにする必要があり、本日中にダウンタウンに行く必要があることも分かっていた。

夫人は、今日が始まりの日であることを知ることはなかった。今日は、未知の知的生命体が長い時間をかけて立案した人類征服計画の最初の日であった。

最後の計算が完了し、部隊が配置され、マスター戦略の詳細が全て報告され、計画が実行される。これからは、エイリアンの時間であり、プレザントビルの人々はこの惑星の将来を決める支配ゲームのチェスマンになろうとしている。まもなく侵略が始まる...

ミニゲーム「やつらはプレザントヴィルを侵略した」は、宇宙人による寄生侵略をテーマとした 2 人用ゲームである。1 人のプレイヤーがエイリアン プレイヤーとなり、エイリアンが寄生した人と寄生されてない人々を動かし、もう 1 人のプレイヤーは、人類プレイヤーとなり、エイリアンの侵略に気付いた人々を動かす。このゲームは 12 ゲームターンからなり、全てのターンで、さまざまな市民を表す駒が、プレザントビルの地図であるマップボード上を移動する。

エイリアン プレイヤーは、エイリアンがコントロールする市民の居場所を秘

匿し、疑いを持っていない市民に「寄生」し、人類プレイヤーとの最後の対決に向けて力を蓄えることになる。つまり、エイリアン プレイヤーは、「寄生」した市民で構成される大規模な軍隊を組織し、敵の排除と将来の作戦の拠点としてプレザントビルを占領することを企てている。

人類プレイヤーは、市民に町がエイリアンの脅威に直面していることを納得させ、エイリアンが「寄生」している市民と戦うことになる。人類プレイヤーは、慎重に行動し、エイリアンがコントロールする「寄生」体を倒す、そしてエイリアン指令部を発見する幸運が必要である。そしてエイリアンの副指令官を排除することが求められている。

市民表

サイの目 市民

1-1 市長(Mayor)

1-2 保安官(Sheriff)

1-3 配管工(Plumber)

1-4 弁護士(Lawyer)

1-5 ホテル オーナー(Hotel Owner)

1-6 裁判官(Judge)

2-1 機械修理店のオーナー(Rep. Shop Owner)

2-2 接客主任(Maitre d')

2-3 医師(Doctor)

2-4 学校教師(Teacher)

2-5 牧師(Minister)

2-6 銀行総裁(Bank Pres.)

3-1 獣医(Veterinarian)

3-2 バー&グリル オーナー(B&G Owner)

3-3 銀行出納係(Bank Teller)

6-× 1 回目のサイコロの目が 6 の場合、再度サイコロを振る。

サイの目 市民

3-4 ガススタンド店員(Station Atten.)

3-5 レジ係少女(Check-out Girl)

3-6 新聞売り少年(Paperboy)

4-1 メイド(Maid)

4-2 銀行警備員(Bank Guard)

4-3 町の酔っぱらい(Town Drunk)

4-4 仕立て屋(Tailor)

4-5 バーテンダー(Bartender)

4-6 戦争退役軍人(War Veteran)

5-1 ウェイトレス(Waitress)

5-2 スーパー店(Supermarket Manager)

5-3 消防署長(Fire Chief)

5-4 妻(Wife)

5-5 溶接工(Welder)

5-6 副保安官(Deputy Sheriff)

目標建物表

サイの目 建物

- 1-1 居酒屋(Tavern)
- 1-2 動物病院(Veterinarian's Office)
- 1-3 衣料品店(Clothing Store)
- 1-4 雑貨店(General Store)
- 1-5 ガソリンスタンド(Gas Pumps)
- 1-6 スーパーマーケット(Supermarket)
- 2-1 学校(School)
- 2-2 銀行(Bank)
- 2-3 医院(Doctor's Office)
- 2-4 対外戦争退役軍人会 (VFW)
- 2-5 バー&グリル(Bar & Grill)
- 2-6 機械・修理店(Machine & Repair Shop)
- 3-1 警察・消防署(Sheriff & Fire Dept.)
- 3-2 市庁舎(Town Hall)
- 3-3 ホテル&レストラン(Hotel & Restaurant)
- 6-× 1 回目のサイコロの目が 6 の場合、再度サイコロを振る。

サイの目 建物

- 3-4 教会 Church)
- 3-5 墓地(Graveyard)
- 3-6 家畜保管囲(Stock Pen)
- 4-1 駅(Train Station)
- 4-2 家 A(House A)
- 4-3 家 1(House 1)
- 4-4 家 2(House 2)
- 4-5 家 3(House 3)
- 4-6 家 4(House 4)
- 5-1 家 5(House 5)
- 5-2 家 6(House 6)
- 5-3 家 7(House 7)
- 5-4 家 8(House 8)
- 5-5 弁護士事務所(Lawyer's Office)
- 5-6 家 K(House K)

I. 勝利条件

人類プレイヤーは、次の 2 つの方法のいずれかで勝利する。

- ・エイリアン指令部を見つけて、エイリアンの副指令官 (Zebu-Lon) を戦闘で除去する。または、
- ・ゲーム終了時に、総説得力の半分以上が人類コントロール下で活動している。
 (「死亡」、「拘束」されている、「ノックアウト」、または「気絶」している市民は、活動しているとはみなされない。そのような市民は無視される。)

人類プレイヤーがこれらの条件のいずれかを満たすことができない場合、エイリアン プレイヤーが勝利する！

ゲームの長さは完全な 12 ターンである。人類プレイヤーは、ターンが完了し

たらターンの終了を記録すること。

II. マップとカウンターの説明

マップボード：ゲームマップは、プレザントビル町の主要エリアを表している。移動目的から不規則な形の空間に分かれている。緑地は、緑地、路地、芝生などの市街地を表す。黄色、青、オレンジのスペースが主要な建物ある（同じ建物内に複数のスペースが存在する場合がある）。主要な建物は通常、壁（黒い線）で囲まれており、ドア（黒い箱）からのみ出入りすることができる。各主要な建物には、名前と、それを識別するための文字または番号が付いている。灰色のスペースは「大通り」で、いくつかは名前が付いている。茶色のスペースは線路と墓地である。

カウンター：ゲーム駒またはカウンターは、プレザントビルの重要な市民を表している。ただし、エイリアン副指令官と「拘束(Tide up)」マーカーは例外である。市民カウンターは 2 セットある。背面に*が付いているカウンターは、エイリアン プレイヤーが「寄生」した市民である。これらのマークの付いたカウンターは、エイリアン プレイヤーが通常の市民に「寄生」したときはいつでも、マークされていないカウンターの代わりとなる。このプロセスについては、後で詳しく説明する（「エイリアンの寄生と目撃」を参照）。

各カウンターには、その駒とその能力を識別するために使用する数字と文字がラベル付けされている。典型的な例を示す。

開始位置	<div><div>J</div><div>5</div><div>LAWYER</div><div>11</div><div>6</div></div>	移動力
説得力		戦闘力

この市民カウンターは弁護士(Lawyer)である。

開始位置: この文字は、ゲームの開始時にカウンターが配置されるマップ上の場所を示している。例えば、弁護士は弁護士事務所 J にいるところから始める。

移動力: この数値は、カウンターが通常 1 ターンで移動できるスペースの最大数である。したがって、弁護士は 1 ターンにつき最大 5 スペース移動できる。

説得力: この数値は、プレザントビルの居住者から見た、その市民の相対的な尊敬、個人的な魅力または、リーダーシップ能力を表している。説得力の大きい市民（牧師の 20 や銀行総裁の 19 など）は、他のすべての居住者から賞賛され信頼されている。逆に、説得力 3 の町の酔っぱらいは、説得力の最も小さい市民である。

戦闘力: この数字は、その市民の相対的な戦闘能力を表している。これは市民の年齢、強さ、勇気、および武器（ある場合）を反映している。保安官と副保安官（それぞれ 10 と 9 の戦闘係数）は、プレザントビルで最も大きな戦闘力を持つ市民であり、妻（戦闘力: 4）は最も弱い市民である。エイリアン生命体(Zebu-Lon)の戦闘力は 10 で、だいたい市民 2 人と同じである。

その他のカウンター: エイリアンの副指令官(Zebu-Lon)には移動力や説得力がないことに注意すること。エイリアンの副指令官を「説得」することはできない（会話と説得を参照）。

「拘束(TIED UP)」カウンターはマーカーとしてのみ使用され、ゲームの他の機能はない。

III. プレーの準備

このゲームをプレイするには、このパッケージで提供されるパーツと、少なくとも 2 個の 6 面サイコロ、紙と鉛筆、およびエイリアン プレイヤーの手元を隠すスクリーンがあると良い。ノートブックを手前に立てる、または TSR のレフェリースクリーンやモジュールマップは、この目的に適している。エイリアン プレイヤーは、このスクリーンの背後で、情報を記録したり、カウンターを隠すのである。

プレイ準備の最初のステップは、エイリアン プレイヤーがエイリアンの副指令官がどこから作戦を実行するかを密かに決めることである。この指令部 (HQ) は、家 4、家畜保管囲 (Stock Pen)、市庁舎 (Town Hall) など、建物を指定すること。エイリアン HQ として選択された建物に複数のスペースがある場合、エイリ

アン プレイヤーはその建物のどのスペースにエイリアン HQ を配置するのか決めなければならない。エイリアン プレイヤーは密かに、この情報を紙に記録すること。

次に、人類プレイヤーはサイコロを振り、以下の表に従って、どの市民カウンターが自分のコントロール下でゲームを開始するかを決定する。この情報は、将来、使用するために記録しておくこと。

人類プレイヤー開始時表

サイの目	市民
1	銀行総裁 (Bank President)
2	医師 (Doctor)
3	市長 (Mayor)
4	牧師 (Minister)
5	学校の先生 (School Teacher)
6	保安官 (Sheriff)

最後に、エイリアン プレイヤーは密かに市民表（表紙の内側を参照）でサイコロを 2 回振り、エイリアンのコントロール下でゲームを始める市民 1 人を決定する。注：エイリアン プレイヤーは、人類プレイヤーと同じキャラクターで始めることはできない。このような結果の場合、エイリアン プレイヤーが再度サイコロを振ること。また、この表を使用する場合は、6 の最初のサイコロを振り直しになることに注意すること。

カウンターは、「通常の」市民と「寄生」された市民（背面に*が付いている）の 2 つのグループに分けられる。エイリアン プレイヤーは、マークされたカウンターを、エイリアン 副指令官カウンターと一緒にスクリーンの後ろに置く。その後、通常の市民を地図上に配置する。各市民カウンターの開始位置は、カウンターの左上隅に印刷されている。人類プレイヤーは、すべての市民をマップに配置し、カウンターの文字または数字をマップの文字または数字と一致させること。建物に複数のスペースがある場合、人類プレイヤーが市民カウンターを置くスペースを選択する。ただし、各スペースに配置できる市民カウンターは 1 個だけである。

すべての市民カウンターが配置されたら、人類プレイヤーはボードに背を向ける（または少しの間部屋を出る）必要がある。次に、エイリアン プレイヤーは、先に決定したエイリアンがコントロールする市民の通常カウンターを、エイリアンのコントロール下でゲームを開始する市民のカウンターと置き換える。エイリアン プレイヤーは、通常の市民カウンターを他のカウンターと一緒にスクリーンの後ろに隠すこと。

IV. プレイの手順

各ターンの間、次の一連の手順に従う。各ゲームターンは、フェイズと呼ばれるいくつかのステップに分かれている。

1. ランダム移動フェイズ
2. エイリアン プレイヤー移動フェイズ
3. 人類プレイヤー移動フェイズ
4. 会話と説得フェイズ
5. 戦闘フェイズ
6. エイリアンの寄生と目撃フェイズ

各フェイズでのアクションは、以下のルールで完全に説明してある。各ゲームターンのプレイ手順は、ゲームが終了するまで（12 ターン）、または1人のプレイヤーが勝利するまで繰り返す。手順に示されている以外の行動はできない。全ての行動とフェイズの完了すると1ターンが終了したことになる。

V. 「コントロール」

このゲームでは、どちらかのプレイヤーによって「コントロール」されているカウンターと「コントロールされていない」カウンターを区別することが非常に重要である。各プレイヤーは、「コントロール」している市民1人からゲームを開始する。他のすべての市民は「コントロールされていない」カウンターとして始まる。つまり、エイリアンまたは人類プレイヤーのどちらのコントロール下にもないカウンターである。

エイリアン コントロール：これらのカウンターはエイリアン プレイヤーに

よって移動させられ、コントロールされていない市民に「寄生」する（バイオメカニカルデバイスを埋め込む、「エイリアンの寄生と目撃」を参照）ことや、人類がコントロールしている市民カウンターを攻撃することができる。

人類コントロール：人類プレイヤーはこれらのカウンターを移動させるか、「会話」、「説得」、「尋問」、または「戦闘」に使用できる（適切なセクションを参照）。人類コントロールの市民カウンターは、コントロールされていない市民を「説得」するか、エイリアンがコントロールする市民カウンターからインフラントを取り除くことによって獲得できる。

コントロールされていない市民カウンター：これらはどちらのプレイヤーもコントロールしていない市民カウンターである。それらはランダム移動フェイズとエイリアン移動フェイズに限り移動する。さらに、そのような市民カウンターは「懐疑的」または「心配」である可能性が高い。

「懐疑的」な市民とは、人類プレイヤーが「説得力」を行使して失敗した人々である。人類プレイヤーが再度、「説得」に挑戦した場合、「説得」するのが難しくなっている。

「心配」している市民は、エイリアンの「寄生」を「目撃」した人である。それらはエイリアンの移動フェイズでは移動できず、エイリアンプレイヤーは「寄生」の前に「戦闘」で攻撃しなければならない。「心配」の市民は、人類プレイヤーにとって「説得」するのが容易になっている。

VI. 移動

移動は各市民カウンターの移動力に応じて行われます。移動力が 5 のカウンターは、最大で移動フェイズごとに 5 スペース（開始スペースを数えず、5 スペース以下）まで移動できる（例外：ランダム移動を参照）。市民カウンターは、移動力より少なく移動したり、移動しなくても良い。未使用の移動力は、蓄積されたり他の市民カウンターに受け渡しすることはできない。

スタック：各プレイヤーは、自分のコントロール下の市民カウンターを 3 個まで「スタック」できる。又、1 つのスペースに最大 3 個のコントロールされていない市民カウンターを配置することもできる。したがって、1 つのスペースは

最大 9 個の市民カウンターが入ることができる。3 個はエイリアンコントロール、3 個は人類コントロール、3 個はコントロールされてない市民のカウンターである。

プレイヤーは、1 つのスペースに、意図的に自分のコントロールする市民カウンターを 3 個を超えてスタックすることはできない。スタック制限を超えた場合（例えば、「説得」の試みが成功した場合。会話と説得を参照）、コントロールプレイヤーは、最初の移動機会に、カウンターを移動させて、スタックに含まれる自分がコントロールしているカウンターを 3 個以下にするようにしなければならない。

スタックに追加、またはスタックから移動して出るのにかかるコストはない。スタック内の市民カウンターは、単独、またはスタックとして移動できる。市民カウンターがスタックとして移動する場合、そのグループの移動力はスタック内で最も遅い市民カウンターの移動力になる。

ドア：市民カウンターは壁（黒い線の境界）を通過できない。市民カウンターが建物に出入りするには、ドア（地図上の小さな黒いボックス）を通過しなければならない。ドアを通過する際の追加の移動コストはない。周囲に壁のない特別なエリア（墓地、家畜保管囲 (Stock Pen)、ガソリンスタンド (Gas Pumps)）は、自由に入出できる。

ランダム移動：ランダム移動は、各ターンの開始時に 4 回チェックする（したがって、任意のターンで最大 4 個の市民カウンターがランダムに移動する）。エイリアン プレイヤーは、1 回のチェックごとにサイコロを 2 回振り、市民表を参照して移動する市民を決定する。続けて人類プレイヤーがサイコロを 2 回振り、目標建物表を調べて、市民カウンターの移動先となる建物を決定する。ランダム移動は、その 1 ターンの間だけに適用され、次のターンには持ち越されない。

サイコロを振ってランダムに移動するように指定された市民は、移動力の 2 倍で目的の建物に向かって、最短の経路で移動する。市民カウンターが建物に

入る場合、最初に入ったスペースで停止する。それ以外の場合、市民カウンターは通常の移動力の 2 倍で移動し、停止する。目標の建物まで複数の異なる経路が利用可能で、建物までの距離がすべて同じ場合は、サイコロなどを振りランダムに、どの経路を選択するか決定する。

コントロールされていない市民は、ランダム移動をしなければならない。プレイヤーは、必要に応じて、自分がコントロールする市民カウンターがランダム移動することを拒否できる。もちろん、エイリアン プレイヤーが、ゲームの早い段階でこれを行うと、エイリアンがコントロールする市民カウンターが明らかになることを覚えておいた方が良い。したがって、エイリアン プレイヤーは、自分のコントロール下にある市民もランダム移動させて、人類プレイヤーにエイリアン コントロール下にある市民を推理させ続けるようにできる。

市民は、1 ターンにランダム移動を 2 回することはできない。同じ市民が 2 回出た場合、その出目は無視されるが、それでも 4 回のランダム移動の 1 回としてカウントされる。また、「拘束」されている、「ノックアウト」されている、または「死亡」した市民もランダム移動することはできないが、4 回のランダム移動の 1 回と数えられる。市民がすでに目標の建物内にいる場合、カウンターは移動せず、4 回のランダム移動の 1 回と数えられる。

目標建物表（表紙の内側を参照）は、市民表と同様に、最初に出た目が 6 の場合、再度振り直すこと。

エイリアン プレイヤーの移動:エイリアン プレイヤーは、このフェイズ中に最大 5 個の市民カウンターを移動させることができる。ただし、これらの市民は、人類プレイヤーによってコントロールされていない、「心配」されていない、「拘束」されていない、「ノックアウト」していない、そして「気絶」していない市民カウンターに限られる。実際のエイリアン プレイヤーは、エイリアンがコントロールする、「懐疑的」、または完全にコントロールされない市民カウンターを 5 個まで移動させることになる。このような市民カウンターは、ランダム移動した後でも、エイリアン プレイヤーの移動フェイズに移動できる。このルールにより、エイリアン プレイヤーは人類プレイヤーにエイリアンがコント

ロールしている市民カウンターとそうでない市民カウンターの違いを推理させ続けることができる。もちろん、エイリアン プレイヤーは市民カウンターを移動させなくても良い。人類のコントロールする市民を含む市民カウンターはエイリアンプレイヤーの移動に影響を与えない。

人類プレイヤーの移動：移動フェイズ中に、人類プレイヤーは、人類プレイヤーによってコントロールされている任意の市民を移動させることができる。人類プレイヤーは、コントロールされていない市民、エイリアンがコントロールしている市民、または「拘束」されている、「ノックアウト」されている、または「気絶」している市民を移動させることはできない。

エイリアンがコントロールする市民カウンター1 個は、そのスペース内の人類がコントロールする市民カウンター1 個の移動を妨害できる。人類がコントロールする市民カウンターのスタックが、1 個以上のエイリアンがコントロールする市民カウンターを含むスペースから移動フェイズを開始する場合、エイリアンがコントロールする各市民カウンターは、それぞれ 1 個の人類がコントロールする市民カウンターを強制的にそのスペースに残すことができる。

VII. 会話と説得（人類プレイヤーのみ）

「会話」：「会話」とは、市民がエイリアンのコントロール下にあるかどうかを人類プレイヤーが発見する方法である。このフェイズでは、人類がコントロールする各市民カウンターは、疑わしい 1 個の市民カウンターと「会話」できる（そして、その人が機械的または不自然に行動していないかを調べることができる）。「会話」するには、会話する 2 個の市民カウンターが同じスペースにいないといけない。「会話」は、どの市民カウンターと「会話」するかを、人類プレイヤーがエイリアン プレイヤーに伝え、そしてサイコロを 2 個振る。サイコロの目の合計が 9 以上（後で与える修正を含む）なら、人類プレイヤーは「会話」した市民カウンターを裏返し、エイリアンがコントロールしているかを確認できる。

そのスペースに人類コントロールされた市民カウンターが 2 個以上ある場合、人類プレイヤーは 1 ターンに複数回「会話」できる。ただし、人類コントロー

ルされた市民カウンターはそれぞれ 1 回しか「会話」を試みれない。

会話試行の修正値

疑わしい市民の影響力 サイコロへの追加

1～6	0
7～10	+1
11～15	+2
16～20	+3

「説得」： 人類プレイヤーは、このフェイズ中に、コントロールされていない市民カウンターの「説得」を試みれる。「説得」の試みは、プレゼントビルを侵略するエイリアンの陰謀があることを、他の市民に説明することである。これは人類プレイヤーが追加の市民をコントロールする方法である。エイリアンがコントロールする市民カウンターは他の市民カウンターを「説得」することはできない。

人類プレイヤーは、人類がコントロールする市民カウンターと同じスペースにいる他の市民カウンターの「説得」を試みることができる。人類がコントロールする各市民カウンターは、1 ターンに他の 1 個の市民カウンターに対して「説得」を試みれます。市民カウンターを「説得」するには、人類プレイヤーは人類がコントロールする市民カウンターの説得力を説得相手の市民の説得力と比較する。この比較は、可能な最も単純な比として示される（説得結果表を参照）。たとえば、大臣（説得力： 20）がスーパーマーケットマネージャー（説得力： 10）に影響を与えようとする場合、説得力の比率は 20 対 10、2 対 1 に簡略化される。すべての端数は切り捨てられるため、20 対 11 比率は 2 対 1 ではなく 3 対 2 に減少する。

人類コントロールの市民カウンターのスタックが同じエリアの市民カウンターを「説得」しようとする場合、人類がコントロールする市民カウンターのすべての説得力を一緒に加算する。たとえば、戦争退役軍人（説得力： 12）と仕立て屋（説得力： 9）は一緒に積み重ねられており、新聞売り少年（説得力： 9）を説得しようとしている。最終的な比は 12 + 9、つまり 21 対 9 で、2 対 1 の比

に減少します。人類がコントロールする 1 個の市民カウンターと同じスペースに複数のコントロールされていない市民カウンターがある場合、人類プレイヤーはそのうちの 1 個に対してのみ「説得」を試みることができる。そのスペースに複数の人類がコントロールする市民カウンターがある場合、人類がコントロールする各市民カウンターは、異なるコントロールされていない市民カウンターの「説得」を試みることができる。

計算して説得力の比を得たなら、人類プレイヤーはサイコロを 2 個振り（修正をプラスまたはマイナスして）、説得結果表を調べる。最終結果を決定するために、最終的な数値の行と適切な説得力比の列から記号が示めされる。すべての「説得」の試みは、この方法で 1 つずつ解決される。

説得結果表								
2D	説得力の比率							
Roll	1-3 以下	1-2	2-3	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1 以上
2	N	N	N	N	N	N	N	N
3	N	N	N	N	N	N	N	C
4	N	N	N	N	N	N	C	C
5	N	N	N	N	N	C	C	C
6	N	N	N	N	C	C	C	C
7	N	N	N	C	C	C	C	C
8	N	N	C	C	C	C	C	C
9	N	C	C	C	C	C	C	C
10	C	C	C	C	C	C	C	C
11	C	C	C	C	C	C	C	C
12	C	C	C	C	C	C	C	C

影響なし(N)：市民である彼／彼女は、エイリアンの侵略に関する説明を信じませんでした。現在、その市民はエイリアンの侵略について、非常に「懐疑的」です（この事実は人類プレイヤーによって紙に記載されるべきである）。再び、その市民カウンターの説得を試みた場合、人類プレイヤーは説得結果表のサイコロの目から 1 を引かなければならない。このペナルティは累積されません。

納得(C)：市民カウンターは人類のコントロール下に入る。その市民カウンターはその後、移動して人類コントロールの駒として機能する。人類プレイヤー

ーは、常に自分のコントロール下にある市民カウンターが分かるように、カウンターの名前を記録しておくこと。

説得結果表のサイの目に与える修正

市民は「懐疑的」 -1

市民は「心配」 +1

説得する市民は証拠として「インプラント」を持っている +1

(参照: エイリアンの寄生と観察、および戦闘後の活動、インプラントの除去)

エイリアンがコントロールする市民: 当然、エイリアンのコントロール下にある市民は人類プレイヤーの「説得」を受けない。人類プレイヤーが、エイリアンのコントロール下にある市民カウンターを、エイリアンのコントロール下にあることを知らずに、「説得」し、納得の結果が出る場合がある。その場合、エイリアン プレイヤーは市民カウンターがエイリアンのコントロール下にあることを明らかにしなければならないが、「説得」の試みは自動的に失敗する。(無効果が出た場合、エイリアン プレイヤーは市民カウンターがエイリアンのコントロール下にあることを明らかにすべきではない)。そのターンに「説得」の試みがなされたエイリアンがコントロールする市民カウンターが関与する戦闘は、エイリアン プレイヤーが有利になるように、戦闘結果表で1列シフトさせて解決する(戦闘を参照)。この影響は、人類プレイヤーが戦闘前にエイリアン コントロールの市民カウンターの正体を発見したかどうかに関係なく発生する。例えば、通常+ 1-3 列で解決されるエイリアンの攻撃は、代わりに+4~6 列にシフトします。人類プレイヤーが+ 4-6 列に攻撃を加えた場合、それは+ 1-3 列に減少します(エイリアン プレイヤーのために1列をシフトする)。

VIII. 戦闘

両方のプレイヤーは、このターンのフェイズ中に発生した、すべての戦闘はこのフェイズに解決する(「説得」の試みが行われたエイリアンがコントロールする市民カウンターとの戦闘を含む)。

戦闘に関する一般的なルール: 戦闘は、同じスペースを共有する市民カウンター間でのみ発生する。隣接するスペースの市民カウンターを攻撃することは

できない。

すべての戦闘は自発的である。どちらのプレイヤーも戦闘を開始することを強制されない。したがって、戦闘は少なくとも 1 人のプレイヤーが望んだときにのみ発生する。

必要があれば、どちらのプレイヤーでも戦闘を開始できる。各スペースの戦闘は、個別に解決する。あるエリアでの戦闘が別のエリアでの戦闘に影響を与えることは無い。各カウンターは、1 ターンに 1 回だけ、戦闘ができる。

「拘束」されてない、「ノックアウト」されてない、「気絶」していない、エイリアンまたは人類がコントロールする市民カウンターのみが戦闘フェイズに、戦闘を開始できる。コントロールされていない市民は、攻撃されない限り戦闘には参加しない。人類プレイヤーがエイリアンがコントロールしていると考えて、1 個以上のコントロールされていない市民カウンターを攻撃した場合、エイリアン プレイヤーはコントロールされてない市民カウンターを明らかにすること。その戦闘の結果は、コントロールされていない市民の数に関係なく、人類プレイヤーに対して自動的にアタッカー勝利となる。敗北した人類コントロールの各市民は、敗北の影響をサイコロを振って決めなければならない（人類損失表を参照）。エイリアン プレイヤーは、エイリアンの「寄生」を「目撃」した市民を除いて、コントロールされていない市民を攻撃できない（「エイリアンの寄生と目撃」参照）。

戦闘手順：プレイヤーは、戦闘に参加している市民カウンターの合計戦闘力を互いに比較する。その戦闘で大きな戦闘力を持つプレイヤーは、ゲーム全体の状況に関係なく、常に「アタッカー」と呼ばれる。他方のプレイヤーはその戦闘では「ディフェンダー」と呼ばれる。戦闘力が同点の場合、戦闘結果表の 0 の列を開き、プレイヤーはそれぞれサイコロを 1 個振り、大きなサイの目を最も振ったプレイヤーが「アタッカー」となり、振ったサイコロの日から、戦闘結果を求める。それ以外の場合、「アタッカー」の戦闘力から「ディフェンダー」の戦闘力を引き差を求める「アタッカー」が 2 個のサイコロを振り、プレイヤーは戦闘結果表を参照する。戦闘力差により、戦闘結果表のどの列を使用して

戦闘を解決するかを決定する。 戦闘力+2 の差は +1～+3 列で解決する。サイコロの目の行とで交差する所に書かれている戦闘結果を、すぐに関係する市民カウンターに適用する。

たとえば、エイリアン プレイヤーは、溶接工（人類にコントロールされている）と同じスペースに妻（エイリアンコントロール下）を持っている。戦闘フェイズ中に、エイリアン プレイヤーは溶接工と戦闘することにしました。溶接工の戦闘力は7で、妻の戦闘力は4なので、人類プレイヤーに有利な+3 の戦闘力差がある。妻が戦闘を開始したにもかかわらず、溶接機が「アタッカー」であることに注意すること。

いずれかのプレイヤーが 1 つのスペースで複数の市民をコントロールしている場合、各プレイヤーのすべての戦闘力を合計して比較する。たとえば、あるスペースにおいて、エイリアン プレイヤーが弁護士（戦闘力：6）と町の酔っ払い（戦闘力：8）を、人類プレイヤーが銀行警備員（戦闘力：8）と消防署長（戦闘力：8）をコントロールしている。戦闘は次のように計算される、6+8 対 8+8、または 14 対 16、人類プレイヤーの+2 差。 1 人のプレイヤーにつき最大 3 個の市民カウンターが戦闘に参加できる。「説得」に成功し、人類プレイヤーが一時的にスタックオーバーした場合、人類プレイヤーは、戦う 3 個の市民カウンターを選択できる。

戦闘結果表

2D	戦闘力差				
Roll	±0	+1 ~ +3	+4 ~ +6	+7 ~ +9	+10 以上
2	D	AF	DF	D	A
3	D	A	D	D	AF
4	D	D	AF	A	A
5	D	D	A	DF	A
6	DF	AF	A	A	A
7	AF	A	A	A	A
8	DF	DF	D	A	A
9	A	A	DF	A	DF
10	A	D	A	D	A
11	A	A	D	AF	D
12	A	DF	A	A	D

戦闘結果の説明：

アタッカー逃亡 (AF)、ディフェンダー逃亡 (DF)： 攻撃側または防御側の各市民カウンターは逃げなければならない。ランダム移動として扱う。 目標建物表で、各市民カウンターの逃亡先建物を決定する。 市民カウンターがすでに建物内にいる場合は、別の対象の建物が決定されるまで再度サイコロを振る。 エイリアン 副指令官カウンターは逃げるできない。 代わりに敗北したと見なされる（以下を参照）。

アタッカー勝利 (A)、ディフェンダー勝利 (D)： プレーヤーは適切な損失表を参照すること。 エイリアン プレイヤーのカウンターが敗北した場合はエイリアン損失表、人類プレイヤーの市民カウンターが敗北した場合は人類側損失表を参照する。 敗北した方の市民カウンターごとにサイコロを振り、その結果はすぐに適用する。これらの表とその結果の説明を以下に示す。 注意：人類プレイヤーが戦闘でエイリアン 副指令官を倒すことに成功した場合、ゲームは自動的に人類プレイヤーの勝利で終了する。

エイリアン損失表

サイの目 (2D) 結果

- | | |
|------|--|
| 2～4 | 殺された！市民カウンターをボードから取り除く。 |
| 5～6 | ノックアウト。市民カウンターを裏返えす。次のターンの戦闘フェイズが終了するまでは「ノックアウト」のままである。市民カウンターは意識が回復するまで「尋問」されないが、「拘束」される可能性はある。人類プレイヤーが「インプラントの除去」を試みる可能性もある。 |
| 7～12 | 降伏。市民カウンターは「尋問」されたり、「拘束」される可能性がある。人類プレイヤーが「インプラントの除去」を試みる可能性もある。 |

人類損失表

サイの目 (2D)	結果
2～4	殺された！市民カウンターをボードから取り除く。
5～6	ノックアウト。市民カウンターを裏返えす。完全な 1 ターンの間、「ノックアウト」のままとなる。「ノックアウト」の市民カウンターは、エイリアン プレイヤーが「寄生」することや、動かすことはできない。次のターンの戦闘フェイズの後、カウンターは裏返されるが、引き続き「気絶」とされ（下記参照）、完全な 1 ターンの間、「気絶」した市民カウンターとして扱われる。
7～12	気絶。人類プレイヤーは、カウンターを任意の方向に 1 スペース後退させるなければならない。次のターンの戦闘フェイズが終了するまで、どちらのプレイヤーも市民カウンターを移動させれないが、必要に応じてランダムに移動する。「気絶」した市民カウンターは、人類プレイヤーの「説得」を受けないが、エイリアン プレイヤーは「寄生」することが可能である。次のターンの戦闘フェイズ後、エイリアン プレイヤーによって「寄生」されておらず、人類プレイヤーによって最初からコントロールされていた場合、市民カウンターは人類プレイヤーの完全コントロール下に戻る。

戦闘後の活動（人類プレイヤーのみ）：人類プレイヤーは、エイリアンがコントロールする市民カウンターに対する戦闘に勝利した後、以下のアクションを 1 つ、または全て実行することができる。これらのアクションは人類プレイヤー側の純粋に自発的なアクションだが、人類プレイヤーの勝利のチャンスにとって重要な場合がある。敗北したエイリアンがコントロールする市民カウンターに与えられた実際の戦闘結果によっては、一部のアクションが常に可能であるとは限らない（例：「死亡」または「ノックアウト」された市民カウンターへの尋問）。エイリアン損失表は、特定の状況で実行できるアクションを指定している。

「拘束」：人類がコントロールする市民カウンターは、常に「ノックアウト」

または「降伏」したエイリアンがコントロールする市民カウンターを「拘束」することができる。「拘束」されたエイリアン コントロール下の市民カウンターの上に「拘束」マーカーを置いて、その状態を示すこと。スタッキングでは、「拘束」された市民は無視される。「拘束」された市民は解放されるまで、移動、攻撃、また攻撃を受けることもできない。ターン終了時に友好的な市民カウンターがそのスペースにいて「拘束」された市民カウンターを解放したい場合、「拘束」された市民は解放される。

「尋問」：意識のある、敗北した、エイリアンのコントロール下にある市民カウンターは、人類のコントロール下にある市民カウンターから「尋問」される場合がある。取り調べは、人類プレイヤーがマップボード上の 4 つのスペースを選択し、これらのスペースのいずれかに、エイリアンの指令部があるかどうかを尋ねることで構成される。人類プレイヤーが正しいスペースを推測した場合、エイリアン プレイヤーはイエスと答えなければならない。1 回の「尋問」では、4 ヶ所のスペースしか尋ねることができない。また、エイリアンがコントロールする各市民カウンターは、一度しか尋問を受けない。エイリアン指令部の場所が明らかになった場合、ボードのそのスペースにエイリアン副指令官カウンターを置くこと。

「インプラントの除去」：市民は、犠牲者の首の後ろに取り付けられたバイオロジカル インプラントによってエイリアンに「寄生」される。このインプラントが取り付けられている限り、その市民カウンターはエイリアン プレイヤーのコントロール下に留まる。人類プレイヤーは、「気絶」/「降伏」したエイリアン コントロールの市民から、インプラントを取り除くことができる。それにより、その市民カウンターに対するエイリアン プレイヤーのコントロールから解放できる。人類コントロール下の市民カウンター1 個とエイリアン コントロール下にある市民カウンターを 1 個選び、インプラントの除去を試みる。人類プレイヤーはサイコロを 2 個振り、インプラント除去表（表紙の内側を参照）を調べ、結果を知ることができる。インプラントの除去に成功すると、被害者はすぐに人類プレイヤーのコントロール下に入る。マークされていない市民カウンターがボード上に出るように市民カウンターを交換すること。インプラントが無傷で取り外された場合は、証拠としてどの市民が持ち運ぶかを紙に記載す

ること。そのような証拠は、インプラントを運ぶ市民が別の市民を「説得」しているときに、説得結果表のサイの目に+1できる。「尋問」は、エイリアンコントロール下の市民カウンターにしかできないため、インプラントの除去を試みる前に「尋問」しておくことが賢明である。インプラントを取り外すと、電気ショックが発生し、エイリアン指令部のすべての記憶が被害者から消える。これは、インプラントの回路に組み込まれている独自の安全装置である。

インプラント除去表

サイの目 (2D): 結果

- 2～3: インプラントが爆発！インプラントを取り除こうとしていた市民と犠牲者(インプラントを取り外しを受けていた市民)は殺されたため、ゲームから取り除かれる。
- 4～6: インプラントがキツ過ぎ。このターン、インプラントを取り除くことはできないが、次のターンの戦闘後のアクティビティフェイズに再度除去を試みることができる。
- 7～10: インプラントの取り外しに成功。しかし、それはすぐに崩壊し、証拠として使用することはできない。
- 11～12: インプラントはそのまま取り外された！エイリアン「寄生」の証拠が得られた。

IX. エイリアンの寄生と目撃

エイリアン プレイヤーは、このフェイズ中に、コントロールされていない市民を「寄生」することができる。これは秘密裏に処理されるので、人類プレイヤーは、どの市民カウンターをエイリアンがコントロールしているかを常に知れるわけではない。

「寄生」：このフェイズの開始時に、エイリアン プレイヤーは同じスペースにある、人類プレイヤーによってコントロールされていない市民カウンター2個のグループをマップから取り出せる。エイリアン プレイヤーは、これらの市民カウンターを人類プレイヤーから見られない様に、スクリーンの背後に持って行くこと。2個の市民カウンターの内、1個がエイリアン コントロールで、もう1個がコントロールされていない市民の場合、エイリアン プレイヤーは、コン

トロールされていない市民カウンターを、エイリアンコントロールの重複したカウンターに置き換えることができる。取り出された市民カウンターがどちらもエイリアンのコントロール下でない場合、エイリアン プレイヤーはそれらを交換する真似をすることができる。その後、エイリアン プレイヤーは市民カウンターをマップボード上の元のスペースに戻す。

「寄生」の例。このフェイズの開始時に、エイリアン プレイヤーは、ボード上に複数の市民カウンターがある 3 つのスペースを見つけた。ただし、1 つのスペースは、市民カウンターの内の 1 個が人類コントロール下にあるため、エイリアン プレイヤーはそれらを取り出すことはできなかった。別のスペースには、エイリアンがコントロールしている配管工と、コントロールされていないメイドがいた。エイリアン プレイヤーはこれらのカウンターを取り出し、スクリーンの後ろに置いた。彼は通常のメイド カウンターを脇に置き、マークされたエイリアンがコントロールするメイド カウンターと交換した。そして配管工とメイドの両方を元の場所に戻した。メイドが現在エイリアンのコントロール下にあることを彼の記録用紙代に秘密裏に書き、「寄生」が完了した。最後のスペースには、レジ係少女と新聞売り少年がいた。どちらもコントロールされていないため、「寄生」はできないが、エイリアン プレイヤーは、それらを取り出し、スクリーンの後ろで駒をシャッフルし、人類プレイヤーを誤解させようとした。その後、レジ係少女と新聞売り少年を元の場所に戻した。

「寄生」の制限：「寄生」はボード上の任意のスペースで発生する可能性がある。取り出す 2 個の市民カウンターの内の 1 個は、既にエイリアンがコントロールしているか、「寄生」できない状態であることが必要である。エイリアンがコントロールする 1 人の市民カウンターは、ターンごとに 1 人の市民に「寄生」できる。同じスペースにエイリアンがコントロールする複数の市民カウンターがあり、複数のコントロールされてない市民カウンターがある場合、エイリアンがコントロールする各市民カウンターは、コントロールされてない市民カウンターにそれぞれ「寄生」できる。ただし、エイリアンの「寄生」を「目撃」した市民は、「寄生」の対象にはならない。これらの詳細は、次のセクションで説明する。

「目撃」：エイリアンの「寄生」が発生した場合、実際のエイリアンの「寄生」を近くの市民が目撃する可能性がある。エイリアン プレイヤーが「寄生」のために市民カウンターをマップボードから取り除くと、市民は常に「寄生」に気づく、つまり「寄生」を「目撃」する可能性がある。目撃表（表紙内を参照）は、市民の正確な位置に応じて、サイコロを 1 個振り、市民が「目撃」に成功するために必要な数が示してある。

「目撃」の影響：「目撃」に成功した場合、人類プレイヤーは目撃された市民カウンターの 1 個を裏返し、エイリアンのコントロール下にあるかどうか確認できる。エイリアンがコントロールするカウンターが発見され、「目撃」した市民が現在コントロールされていない場合、その市民カウンターの名前を、エイリアンの「寄生」を「目撃」したという事実を記録すること。その市民カウンターは、まだコントロールされていないが、「心配」状態になる。「心配」な市民を「説得」する人類プレイヤーは、説得結果表のサイの目に+1 の修正が得られる（というのも、その市民は、すでに面白いビジネスを目撃したため、ある程度、疑っているためである）。

加えて、その時点から、その市民は「寄生」されることを「心配」し、エイリアン プレイヤーに動かされたり「寄生」されない様にしている。エイリアン プレイヤーは、再び、その市民カウンターを移動させたり、「寄生」する前に、この市民カウンターを戦闘で攻撃して倒さなければならない。エイリアン プレイヤーが「心配」のある市民への攻撃で敗北した場合、その結果は、関係するエイリアンがコントロールする市民カウンターの自動逃走になる。

目撃の制限：「目撃」は 3 スペース以上離れた場所で行うことはできない。目撃する市民カウンターと目撃対象の市民カウンターは、角や、建物、壁に遮られることなく直線の「視線」で結ばなければならない。他の市民は目この「視線」を遮断しない。しかし、この「視線」は角や壁で遮られる。市民はドアや建物の壁を通過して、または角の周りでは「目撃」する機会は発生しない。各市民は、1 ターンに 1 回だけ「目撃」を試みれる。「寄生」のため、マップボードから取り除かれた市民カウンターは、「目撃」できない場合がある。

エイリアンにコントロールされた市民は、エイリアンの「寄生」を「目撃」

しない。人類プレイヤーが未発見のエイリアン コントロール下にある市民で「目撃」を試みて成功した場合、その市民カウンターが、エイリアン コントロール下にあるため、その市民は何も「目撃」しなかったことを、人類プレイヤーに伝えなければならない！

目撃表

取り出した市民の場所	「目撃」する市民の場所	「目撃」に必要な数(1D)
建物内	建物外	「目撃」不可
建物内	同一スペース	1～4
建物内	1 スペース離れている	1～3
建物内	2 スペース離れている	1～2
屋外	同一スペース	1～4
屋外	1 スペース離れている	1～3
屋外	2 スペース離れている	1～2
屋外	3 スペース離れている	1

Game design: Michael Price

Development: Kevin Hendryx

Editing: Jon Pickens, Pat Price

Play testing and contributing Assistance: David Cook, Allen Hammack, Harold Johnson, Tom Moldvay, Brian Pitzer, Pat Price, Paul Reiche III, and Evan Robinson

Art: Erol Otus, Jeff Dee, David S. LaForce, Jim Roslof, and Bill Willingham

Translation: Kazuhiro Ueda

THEY'VE INVADED PLEASANTVILLE™ game

by Michael Price

@ 1981, TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved

THEY'VE INVADED PLEASANTVILLE is a trademark owned by TSR Hobbies, Inc.

TSR Hobbies, Inc

PO Box 756

Lake Geneva, WI 53147