

PEOPLE

ディストピア風食品生産ボードゲーム
2~4人用 10歳以上
Néstor Romeral Andrés

はじめに

ピープル(People)は、1973年の映画「ソイレント・グリーン」のオマージュです。本ルールブックを読む前にこの映画を観てください。以降にネタバレが含まれています。

観るのです。そう今すぐに。では続けましょう…

ピープルでは、プレイヤーは「人間由来」の食品を製造する認可済み食品会社を経営します。戦略的な場所に工場を建設し、自社の利益を最大化しましょう。また、当局に賄賂を渡してバリケードを設置させたり、暴動鎮圧部隊^{*1}を配備して地区間の大規模な強制退去を引き起こしたりすることもできます。

内容物

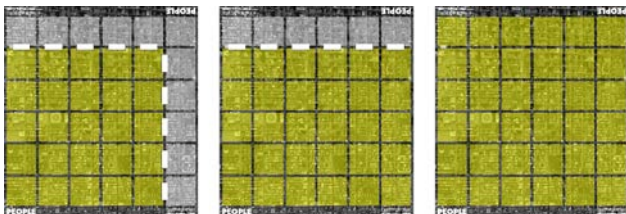
- 「15分都市^{*2}」を表したボード 1枚
- 人間駒 80個
- 工場駒 60個 (各色15個)
- 暴動鎮圧シールド駒 1個
- 暴動鎮圧ブルドーザー駒 1個
- バリケード駒 12個
- ビットコイントークン(オレンジ色のディスク) 40枚

ゲームの準備

ボードをテーブル中央に置き、ゲームで使用するエリアのサイズを決めます。

- **小:** 5×5マス (2人プレイ推奨)
- **中:** 5×6マス (3人プレイ推奨)
- **大:** 6×6マス (4人プレイ推奨)

各マスは**地区**を表します。ゲームエリアを区切るために、境界線にバリケード駒を置きます(下図参照)。ただし6×6マスの場合は不要です。バリケード駒は辺に沿うように置きます。



小

中

大

*1 どういうわけか、彼らはビットコインしか受け取りません。

*2 「スマートシティ」とも呼ばれます。

余ったいくつかのバリケード駒は使用しません。

ゲームエリアのサイズにかかわらず、各プレイヤーは以下に示された数だけ自分の色の工場駒を受け取ります。

プレイ人数	工場駒
2人	15個
3人	14個
4人	13個

各プレイヤーは**ビットコイントークン10枚**を受け取ってゲームを開始します。

ゲームエリア内の地区全体に人間駒72個をランダムに置きます。ただし、各地区に少なくとも1個は置かなければなりません。なお、残った人間駒8個は使用しません。

ゲームエリア内のいずれかの地区にランダムにブルドーザー駒を置きます。

シールド駒と余っているバリケード駒はボードの脇に置いておきます。

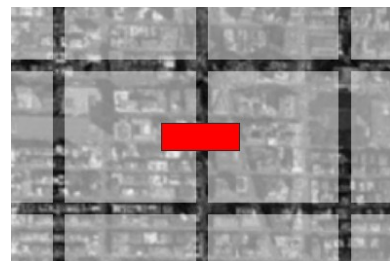
最近、他の人間(あるいはその一部)を食べた^{*3}プレイヤーがスタートプレイヤーとなり、時計回りの順に手番を行います。

遊び方

基本ルール: バリケード駒は全ての移動を妨げます。一方で工場駒は移動を妨げません。

手番では、以下の手順をこの順序で行います。

1. **工場駒1個の配置(可能なら):** バリケードや工場がない2つの地区間の1辺を選びます。その辺を直角に横断するように工場駒を1個置き、2つの地区をつなげます。もしルールに従って工場駒を置くことができない場合、**ゲームが終了します**。



正しい配置例

2. **(任意)** ビットコイントークン^{*4}を**1枚**支払うことで**当局に賄賂を渡し**、次ページの4つのアクションのうち**1つ**を実行することができます。これは**1手番につき1回のみ**、かつ未使用のビットコイントークンを所持している場合に限り実行することができます。

*3 爪の欠片や少量の体液程度で十分です。

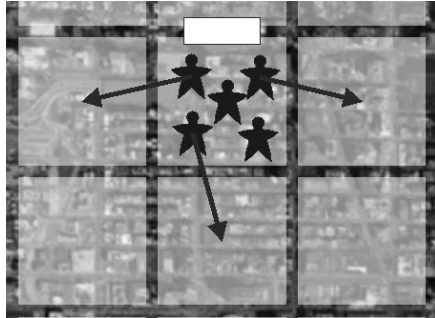
*4 トークンは箱に戻します。

警察の配備 (シールド)

人間駒がありブルドーザー駒がない任意の地区に、シールド駒を移動させます。

その地区から (斜めではなく縦横に) 隣接する各地区に、人間駒をそれぞれ**1個ずつ**移動させます。ただし、バリケード駒で妨げられている地区には移動させません。

隣接する地区に対して移動させる人間駒が足りない場合どの地区に移動させるかは手番プレイヤーが選びます。



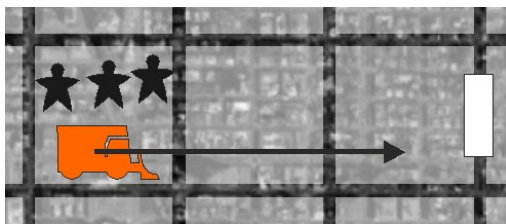
警察: 群衆を散らせ!

民衆の掃討 (ブルドーザー)

ブルドーザー駒がある地区*5から、人間駒を**最大5個**まで取ります。

ブルドーザー駒を1方向 (上下左右のいずれか) へ好きなだけ移動させ、移動中および移動先の各地区に**1個以上**の人間駒を落とします。

移動制限: ブルドーザー駒の移動先の地区に人間駒を落とせなくなるような移動はできません。また、ゲームエリア外に移動したり、バリケード駒を通過することもできません (工場駒は通過できます)。



ブルドーザーはこの地区の全ての人間3個を回収します。



そして、それらを道中に落としていき、バリケードで停止しました。

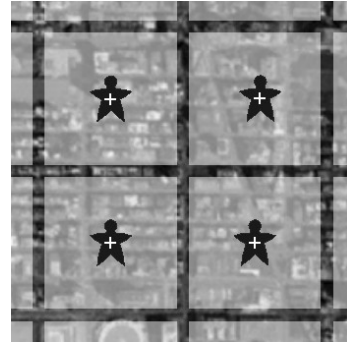
*5 ゲームデザイン上、ブルドーザー駒がある地区には必ず1個以上の人間駒があります。

バリケードの設置

工場が置かれていない任意の2地区間の辺に、未使用のバリケード駒1個を置きます。

さらなる人口流入

任意の2×2マスの各地区に人間駒を1個ずつ追加します。(ボードの脇に4個以上の人間駒がある場合のみ実行可能)



例

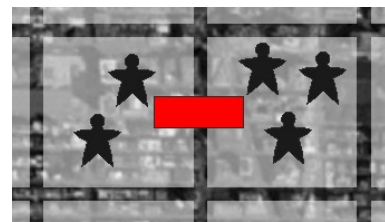
ゲーム終了

手番プレイヤーが工場駒を置くことができなければ直ちにゲームが終了します。

得点計算

工場は人間の死体を食品に加工します*6。片側から死体が投入され、もう片側からは食品が産出されます。つまり、工場の両側にいる人間の数が多いほど良いということです (原材料も顧客も増えるわけですから)。

各プレイヤーは、自分の各工場駒について両側の人間駒の数を掛けた値に等しい得点を獲得します。



例: この赤い工場の得点は $2 \times 3 = 6$ 点

自分の全ての工場の得点と未使用のビットコイントークンの枚数(1枚1点)を合計した値が自分の最終得点です。

最も得点の高いプレイヤーが勝利します。引き分けの場合はもう一度プレイしてください (引き分けになることは稀です)。

*6 そう、その食品は人間から作られているのです!