

シャムの王



制作：ヒストゲーム
作：ペール・ジルバスター
プレイ人数：2~4人
対象年齢：12歳以上
プレイ時間：30~60分

ゲーム・ルール

シャム王国、1874年。チュラーロンコーン大^{プラ・マハ}王ラマ五世は、西洋の技術に対して広く門戸を開き、国家を近代化しようとしていました。しかしこの最初の改革は、上級貴族から、あからさまな抵抗を受けました。すぐさま王党派、シャム北部ラオス派、シャム南部マライ派の間で、深刻な権力闘争が勃発しました。

これら事件の結果シャムは、西洋の列強たる大英帝国とフランス植民地帝国の恰好の標的となったのです。

闘争を繰り広げる各派閥は、国家の自由を保つことと、派閥として異義を申し立てることのジレンマを明確に理解しており、事態はまったく綱渡りでした。シャムは、水面下で全面的に紛争を繰り広げながらも、対外的には政情が平安であるという体面を保ち続けなくてはならないのです。シャムの「統一は幸福をもたらす」というモットーが、有名無実となる危険が、限りなく迫っています。

1. ゲームの内容物

🐘 ゲームボード：1枚

🐘 党員コマ：54個(黄18、赤18、18青)

🐘 プレイカード1デッキ：

- ・ 行動カード：4セット(各セット8枚)；
- ・ プレイ概要カード：4枚

🐘 マーカー・シート：1枚



支配マーカー
ラーマ派：8個
(黄)



支配マーカー
ラオス派：8個
(赤)



支配マーカー
マライ派：8個
(青)



支配マーカー
大英帝国：4個



マハラチャ
大王
マーカー：4個



地域タイル：8枚

2. 基本コンセプト

🐘 『シャムの王』は、プレイヤー2~4人用のゲームです。2人もしくは3人プレイでは、それぞれが独立して互いに戦いあいます。4人ゲームでは、2人ずつのパートナーになり、仲間同士が対面に座ります。

🐘 プレイヤーは行動カードをプレイすることで、3つの派閥(ラーマ、ラオス、マライ)のいずれかに、シャムの支配権を握らせようとしてます。同時に、勝利する派閥に対して、自分の影響力を増すようにします。

🐘 ゲーム終了時、勝利した派閥に対して、最も大きな影響力を有していたプレイヤーが、勝者となります。

🐘 4人ゲームでは、勝利プレイヤーはパートナーと勝利を分かち合います。

🐘 でも気をつけて！ シャムは大英帝国の植民地になる可能性もあります。その場合、勝利条件は変わります。

🐘 2人なら30分、3人は45分、4人は60分程かかります。

3. ゲームの準備

🐘 2人プレイでは、各色の党員コマを2つずつ、ゲームから除去します。

🐘 各プレイヤーは、8枚からなる行動カードを、1セットずつ受け取ります。

🐘 各プレイヤーは、ランダムに1枚ずつプレイ概要カードを引きます。このカードの左上には、党員コマが2つ描かれています。各プレイヤーは、その党員コマを各自受け取り、自分の前に全員に見えるように置きます。**註**：概要カード4番は、4人プレイでのみ使用します；このカードを受け取ったら、左隣の人と同じ党員を確保します。

🐘 ゲームボードは、シャムおよびその8地域を表しています。3つの派閥には、各1つ**本拠地**地域が割り当てられています。各派閥の本拠地には、その派閥の色の党員コマ2個がボード上に既に描かれています。

🐘 各地域には、4つの党員コマが配置されます：

- ・ 各本拠地には、対応する色の党員コマ2つと、ランダムに選ばれた2つを置きます；
- ・ 他の地域には、ランダムに4つを置きます。

🐘 余った党員は、右下のシャムの紋章の上に、共用在庫としておきます。

🐘 8枚の地域タイルは「1」から「8」の数字のあるマスに、1つずつランダムに並べておきます。各タイルとも、地域名が見えるように、表にしておきます。

4. ゲーム進行

🐘 各ゲームは、8回の権力闘争から成り立っています。各権力闘争は、地域タイルの配列順に実行されていきます；最初の権力闘争は「1」のマス地域で；次は「2」のマス地域で；と続きます。

🐘 各プレイヤーは、手番を実行します。プレイ概要カードの最も小さい数字を引いた人が、そのゲームの最初のスタートプレイヤーとなり、以下手番は、スタートプレイヤーから順に、ボードの周りを時計回りに移動します。手番プレイヤーは、行動カード**1枚**をプレイする(セクション5参照)か、パスします。

🐘 一度パスしたプレイヤーも、手番がまた巡って来れば、再びゲームに戻ってきてかまいません。行動カードのプレイを、強制されることはありません(毎ラウンド、パスしてもかまいません)。また手札が残っている限り、パスを強要されることもありません。

🐘 全プレイヤーが続けてパスしたら、対象の地域に対する権力闘争は終了し、どの派閥が支配権を握ったかを確認します(セクション6参照)

🐘 1つの権力闘争が終了したら、次の権力闘争のスタートプレイヤーは、最後にパスしたプレイヤーからみて、時計回りで隣の人になります。

	アルフレッド	ベンジャミン	チャールズ
1.	パス	パス	行動
2.	パス	行動	パス
3.	パス	パス=終了	

例：上の例は、権力闘争の一般的な例を表にしたものです。3人が連続でパスしたあと、この権力闘争は終了し、その地域を誰が支配するのか確認します。ベンジャミンが最後にパスしたので、次の権力闘争のスタートプレイヤーはチャールズになります。

5. 行動

🐘 行動カードをプレイすることにしたら、手札から**1枚**出して、既に前の出したカードがあれば、その上に重ねます。したがって出したカードの内容は、常に最後の1枚しか公開されないこととなります。

🐘 プレイした行動カードは、**必ず**実行されなくてはなりません。**例外**：部分的、もしくは完全に実行不能なカードのプレイは、許可されています。そのような場合、そのカードの行動は、可能な限り実行します。

🐘 プレイされた行動カードは、いかなる地域にも、影響を与える可能性があることに、注意してください。既に権力闘争が終了して、特定の派閥もしくは大英帝国の支配下にある地域に対しては、党員を送ることでできません。

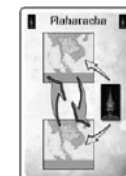
🐘 行動実行後、そのプレイヤーは好きな地域1つから好きな党員コマ1つを**必ず**確保します。それを自分の前に置き、以降その党員の属す派閥に対する影響力を強めます。行動が実行できなかった場合でも(部分的であれ完全であれ)、党員の確保はしなくてはなりません。

🐘 一度プレイされた行動カードは、決して手元には**戻りません**。つまり各プレイヤーは、1ゲーム中に最大でも8回しか行動ができないこととなります。

🐘 **重要**：そのゲームで最後の行動カードは、それを実行することによって自分(もしくはパートナー)が勝利する場合に限り、プレイを許されます。

例：3人ゲームで、1枚以外全ての行動カードが実行されました。この最後の(つまり24枚目の)行動カードは、アルフレッドが握っています。このカードは、プレイしても彼が勝てない場合、プレイすることはできません。

🐘 以下が、各行動の詳細です：



Maharacha 大王：公開中の2枚の地域タイルを交換し、権力闘争の順番を変更します。該当のタイルの片方にマハラチャ・マーカー1つを置きます。**註**：既にマハラチャ・マーカーの置かれているタイルは、交換できません。



Khon Thai 自由の民：在庫から**各色**1つずつの党員コマを取り、各地域に配置します(**註**：在庫にない色の党員のコマは、配置できません)。同じ地域でも、別々の地域でもかまいません。この行動カードは、各セットに2枚ずつ入っています。

1 vs. 1：2つの地域の間で、党員コマを1つずつ交換します。対応する地域は隣接している必要はありません。同じ色の党員同士を交換してもかまいません。



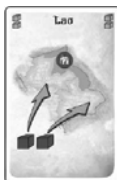
2 vs. 1：片方の地域の党員コマ2つと、隣接する別の地域の党員コマ1つを、交換します。同じ色の党員同士を、交換してもかまいません。

重要：他者の「1vs.1」に続けて、自分も「1vs.1」をプレイして「差し戻す」(同じ地域同士で逆方向に同じ党員を交換する)のは禁止です。自分の「1vs.1」で、前と同じ方向の交換をするのはかまいません。間に別の行動カードがプレイされれば、差し戻してもかまいません；同じ原則は「2vs.1」カード同士にも適用されます。



Rama ラーマ:在庫からラーマ派の党员コマを1つ取り、一緒に同じ地域もしくは別々の地域に配置します。その地域は、ラーマ派の本拠地もしくは既にラーマ派の支配下にある地域に対して、隣接してはなりません。そのときラーマ派の本拠地は、他の派閥や大英帝国によって支配されてはいけません。

Lao ラオス & Malai マライ:ラーマをラオスもしくはマライと読み替える以外、ラーマ・カードと一緒にです。



6. 権力闘争の解決

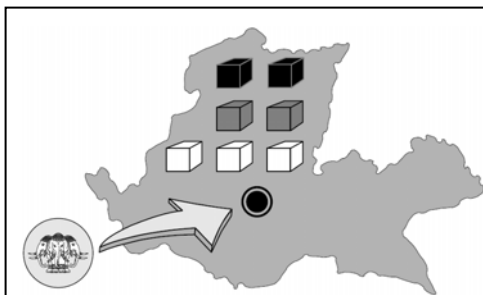
全プレイヤーが連続してパスしたら、対象地域がどの派閥の支配下になったのか、確認します。

対象地域とは、公開タイルがあるなかで最も数字の小さい(一番上の)数字マスに対応する地域のことで、

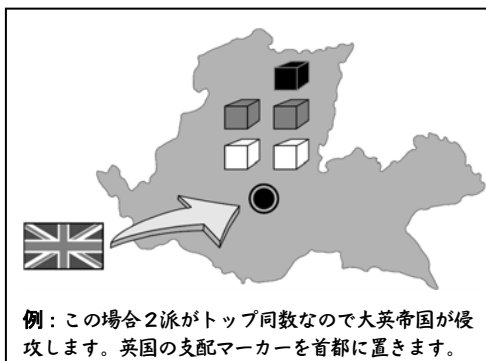
最多党员の派閥がその地域の支配権を握ります。その派閥の支配マーカーを、その地域の首都に置きます。

その地域で最も多くの党员がいる派閥が複数なら、侵攻してきた大英帝国が支配権を握ります。その地域にどの派閥の党员も居なかった場合も、同じです。大英帝国支配マーカーを1つ、その地域に配置します。

どちらにしても、その地域の全党員は、共通の在庫に戻します。その後で、対応する地域タイルを裏にして、その権力闘争は終了します。



例:他の色よりラーマ派(白)の党员が多い地域です。そこで、彼らがこの地域の支配権を獲得します。ラーマ派の支配マーカーを、首都に配置します。



例:この場合2派がトップ同数なので大英帝国が侵攻します。英国の支配マーカーを首都に置きます。

7. ゲームの勝利

どの派閥がシャムを治めたか?

英国が4つの地域を支配した瞬間ゲームは終了します。シャムは大英帝国の植民地になったと見なされます。

註:英国によるシャムの占領は、極めて希な事態です。

シャムが大英帝国の植民地にならなかった場合、ゲームは8回の権力闘争の解決後に終了します。この場合シャムは、最も多くの地域を支配している派閥が統治します。トップが同数の場合、該当する派閥の中で、より後に地域を支配した派閥が勝者となります。



例:図の支配マーカーは、どの順番にどの派閥が、各地域の支配権を獲得したかを表しています。一目瞭然ですが、ラオス派(灰)とラーマ派(白)が、それぞれ3地域を獲得しています。2者のうち、ラーマ派のほうがより後に地域を支配しているため、ラーマ派がシャムを統治します。



例:9回目の権力闘争が終了した時点で、大英帝国が4つの地域の支配権を獲得しました。シャムは大英帝国の植民地として、ゲームを終了します。

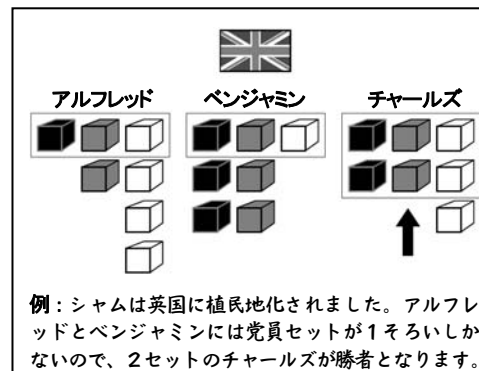


誰が勝利プレイヤーか?

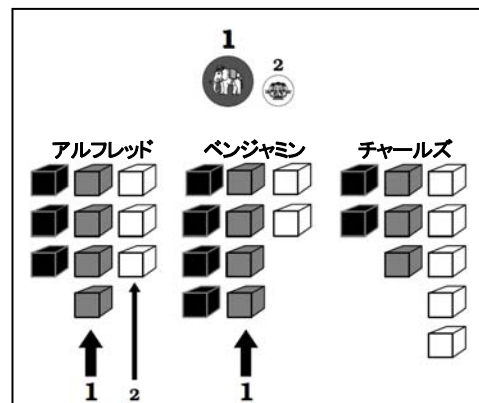
シャムが大英帝国の植民地になっていた場合、党员セット(各派閥の党员駒赤青黄1個ずつ)をより多くの保持しているプレイヤーが勝者となります。それがトップ同数の場合、そのなかでより最後に行動カードをプレイしたプレイヤーが、勝者となります。

註:4人プレイでは、勝利条件は微妙に異なります。セクション8を参照のこと。

シャムが大英帝国の植民地ではない場合、勝利した派閥の党员駒を、手元にもっとも多く保持していたプレイヤーが勝者となります。それがトップ同数の場合、そのなかで第2位の派閥をもっとも多く保持しているプレイヤーが、勝者となります。それでも勝敗が決まらない場合、そのなかでより最後に行動カードをプレイしたプレイヤーが、敗者となります。



例:シャムは英国に植民地化されました。アルフレッドとベンジャミンには党员セットが1そろいしかないので、2セットのチャールズが勝者となります。



例:ラオス派がシャムを統治し、ラーマ派が第2位でした。アルフレッドとベンジャミンがラオス派で、同数トップでした。第2位のラーマ派の党员がより多いアルフレッドが、勝者となります。

8. 4人プレイヤー・ゲーム

4人ゲームでは、2人ずつのパートナーになり、仲間同士が対面に座ります。(仲間同士であっても)プレイヤー間の交渉は禁じられます。互いに手札を公開することも禁止です。各自が別個に、党员を獲得します。

勝利プレイヤーは、基本ルールと同様に決定します。勝利プレイヤーのパートナーも、一緒に勝者となります。

例外:シャムが大英帝国によって植民地化されていた場合、党员駒はチームメイトのもの合わせて、党员セットを数えます。それがトップ同数の場合、そのなかでより最後に行動カードをプレイしたプレイヤーと、そのパートナーが勝者となります。

例:4人ゲームで、シャムは大英帝国の植民地になりました。アルフレッドとアリスの党员は、合わせて青が7、赤が3、黄が6でした。よって党员セットは3になります。ベンジャミンとベルタには、4つの党员セットがあったため、こちらのほうが勝ちました。

例:ラーマ派がシャムを統治しました。黄の党员ですが、アルフレッドは4、アリスは3、ベンジャミンは5、ベルタは1です。ベンジャミンが勝者なので、ベルタも一緒に勝者となります。

シャムの王国

シャム(Siam)とは、諸外国からの呼称にすぎません。タイ語の古称は自由の城塔国家(Muan-Thai)です。ラーマ5世の統治下、シャム人民は自由の民と呼ばれました。

シャムの国家の起源は、13世紀のスコータイ(Sukhothai)王朝にあります。1350年、スコータイは無血で、アユタヤ(Ayutthaya)王朝に併合されます。アユタヤ朝は、400年以上にわたって、東南アジアを支配し続けました。1767年、ビルマはアユタヤの栄えある王都を徹底的に破壊し、同時に王朝そのものをも倒しました。

ビルマの占領に対するレジスタンスは、ターク国守のタークシン(Paya Tak Taksin)によって組織化されました。1776年、チェンマイが再占領されました。タークシンはクメール帝国を占領しましたが、そのすぐ後で冷酷な専制君主となりました。その結果、彼は暗殺され、有能な部下であったプレーヤー・チャクリー(Phraya Chakri)が、ラーマ一世として権力を握りました(これが、現在までタイを統治するチャクリー王朝の始まりです)。

シャムを植民地化しようとする最初の試みは、アユタヤ王朝の頃から始まっていました:1664年、通商の独占条約を求めるオランダが、武力で威嚇をおこないました。

1685年には、フランスがシヤムを、強制的にキリスト教国に変えようと試みました。1687年、シヤムはイギリス東インド会社に対して宣戦布告し、西洋との全ての接触を絶ちました。西洋との対話を復活させたのは、130年後の**ラーマ二世**で、さまざまな通商条約が調印されました。**ラーマ四世**と**ラーマ五世**の統治下では、植民化への危機は日増しに高まっていきました。賢明なこの2人の王の指導力こそが、シヤムの自由を守ったのです。

第一次世界大戦では、シヤムは連合国に参加しました。この同盟を実現するにあたって、国旗のデザインが変更されました。新しい国旗(現在も使用されている)には、英国およびフランスと、同じ色(赤・白・青)が使用されているのです。

1939年、シヤムは公式にタイ王国(Thailand)と名称を変えました。その2年後、日本はシヤムに日泰攻守同盟条約を押しつけ、軍を進駐させました。

ラーマ五世(チュラーロンコーン大王)

1868	摂政の後見の元、チュラーロンコーン(Chulalongkorn)、15歳で政権を掌握
1869	シヤム最初の舗装道路
1871	チュラーロンコーン、ラーマ五世として即位
同年	王前での平伏の廃止、奴隷解放の開始
1874	ランナー(Lan Na)王朝に、高等弁務官を派遣
同年	ラーマ五世、改革推進、上級貴族、特権喪失を恐る
1875	上級貴族の公然たる抵抗、国家存亡の危機をもたらす；ラーマ五世、改革を一時停止
1882	シヤムで最初の鉄道；バンコク(Bangkok)とアユタヤを結ぶ(80キロメートル)
1888	各地の王を廃し、中央集権国家に
1892	新規に省庁を設置(官僚制の開始)
1893	フランス、ルアン・プラバーン(Luang Prabang 現ラオス)を占領；チャオプラヤー川に砲艦が整列し、後にパクナム事変と呼ばれる
1896	シヤム最初の病院の開設
1898	北部鉄道の敷設；バンコクとチェンマイ(Chiang Mai)もしくはランナー)間で開始
1900	シヤム最初の映画の撮影
1905	奴隷解放の完了
1907	ラーマ五世、二度目の西洋視察

1909 シヤムは、クランタン(Kelatan)、ブルリス(Perlis)、トレンガヌ(Terengganu)、クダ(Kedah)の各州を英国に割譲(現マレーシア)。その見返りとして、シヤムは中立緩衝国家とみなされる。シヤムの独立の保証。

1910 10月23日、ラーマ五世、バンコクにて崩御。

デザイナーズ・ノート

かつてダグラス・アダムズは「ものごとは、起こるべくして起こるのだ」と著しました。『**シヤムの王**』のデザインにおいても、それは真実でした。それは抵抗しえないものなのだ、分かったのです。

全ては、現在タイ王国と呼ばれているシヤムに私がいた、2003年に始まりました。私は1年以上、そこで教師として働いており、タイの歴史についてもっと学びたくなったのです。しかしそれは簡単ではありません。勤務先のインターナショナル・スクールでは、タイやアジアの歴史ではなく、西洋史しか教えていなかったのです。ですから読むべき本もなく、質問すべき教師もいませんでした。それでも自力で集めることができた情報は、私を熱狂させたのです。特にシヤムが植民地化から逃れたという事実に、興味をそられました。20世紀初頭までに、シヤム以外の東南アジアは全て植民地になっていました。シヤムの人たちは、どうやってこの偉業をなしたのでしょうか？

ゲームのアイデアは誕生しました。プレイヤーは異なる派閥であり、シヤムの覇権を争いながら、同時に大英帝国の侵攻を許さないように全員で目を光らせる、というのはどうでしょう？ シヤムでは決して明確な内戦は起きませんでしたから、政治的なエリア制圧ゲームが、ベスト・フィットしているようです。上級貴族に対する影響力をめぐる抗争が、よいでしょう。最初のアイデアでは、権力闘争が一度でも同点で終了すると、大英帝国の侵略が成功するというものでした。英国が勝つと、全プレイヤーが敗北するのです。あらゆる犠牲を払ってでも公然たる紛争を避けようとする、派閥間の注意深い行動が、このメカニズムにシミュレートされています。王国に内戦の危機が迫ると、大英帝国が介入してきます。内戦は権力の空白から生じる——これはわたしには、論理的に思えました。残念なこと、この初期デザインはうまく動かず、さほどオリジナリティもありませんでした。そこでわたしは、いったん棚上げにすることにしました。

ヨーロッパに帰還し、ベルリンへ移動すると、わたしは何人かのゲームデザイナーと接触をもちました。プライベートなセッションで、私たちは互いにプロトタイプをプレイし合っただけです。そのセッションの何回目か(他のゲームをプレイしている最中)に、問題を解決するアイデアを得ました：各プレイヤーはボード上に自分のコマを有せず、どの派閥が勝利するのか予想するのです——ちよう

ど現在のこのルールのように。それから私は、シヤムを8つの地域に分割し、対応する8つの行動を導入することにしました。当初マライ、ラオス、ラーマは、それぞれ別個の特殊行動でした。とはいえ、これを「ラーマ Rama」「マライ Malai」「ラオス Lao」というカードに単純化するほうが、よりエレガントです。8つの地域(それぞれ別個の権力闘争)と、8つの行動ですから、この8つの行動で、充分ゲームが終了するようにすべきだと決心しました。これによって「混沌」の度合は低下し、ゲームはより分析可能になったのです。この第2世代の最初のプロトタイプは、基本的小お手元のゲームと、非常に似通ったものでした。とはいえ4人プレイは、当初パートナー・ゲームではありませんでした。4人ゲームには、1つの致命的な問題がありました。派閥が3つしかないのに、プレイヤーが4人もいるので、ゲームが同点で終わることがあまりにも多いのです。そして各プレイヤーには、ゲームの全体を通じて、支配権を確立するのに充分なだけの力がないのです。私はパートナー・ゲームのファンでしたから、現在の4人ルールを導入したのは論理的な帰結であり、またゲームを進化させることになりました(ところで：パートナー・ゲームを、会話ありで楽しんでいるプレイヤーもいます。このバリエーション、私は好きではないのですが、そうしたいというのであれば、自由に試してみてください。それでも、秘密のもしくは暗号化された情報は禁止で、全てのコミュニケーションは全員が理解できるように公開でおこなわなくてはなりません。手札に何のカードが残っているのか、話すのはかまいませんが、見せてはいけません)。このゲームに対する最後の一磨きは、リヒャルト・ストゥーベンフォルの助力によってなされました：デザインのいくつかの尖った部分が滑らかになり、境界線はより19世紀のシヤムに合致するように調整され、このゲームはより歴史的に正確なタイトルになりました。

選択された3つの派閥は、最初の着想から変わっていません：シヤム南部には、イスラム教の領域であるクダがありました。現在でもタイ王国の南部では、イスラム教徒と仏教徒の間で、多くの摩擦があります。したがって、この派閥の選択は必然的です。次の派閥として、最初はビルマを考えましたが、この期間ビルマの影響力は全くありませんでした。さらにはビルマとの抗争は、常に外部からの武力によるもので、政治ゲームの本質には、しっくりきませんでした。結局その部分は今のように、当時はシヤムの一部だったラオスになりました；ラオスの人々は、その件について常に幸せだったとは言い難いのです。そんなわけで、私はラオスを選択しました(ところで、最終的なゲームボードは、正しくラオ族の故郷を示しています。試作ヴァージョンでは、ラオ族の本拠地は西すぎました。最初のプロトタイプでは、各派閥にそれぞれ2つの本拠地が当てがわれていたせいです。ゲームのプレイにより変化をつけるために、後に本拠地は1つずつに変更されました)。3番目の派閥は、やはり明白です：歴史的には最も重要な王党派、つまりはラーマ派です。デザインの初

期には、その重要性を繁榮させ、アユタヤ(Ayutthaya)が8番目の最後の権力闘争として決められていました。これもまた、ゲームをよりオープンにするために、順番を定めないことにしました。

直感や帰納が、歴史的事実を捕まえるのに役立つことは、面白い時事かもしれません。19世紀のシヤムの紋章を見つけたのは、最終的なグラフィック・レイアウトを済ませようとしていたときのことでした。そこにはまさしく、私が選んだ3つの派閥が描かれていました——それこそが、シヤムを構成する文化グループであるとの解説つきで。歴史的には、マライは青ではなくピンクだったので、そうしたかったのです。結局、色彩心理学と識別性を重視し、代わりに青が使用されました。この小さな不正確さに対して、許していただけると嬉しいのですが。

現在のタイ王国には40以上の地域がありますが、1874年当時は、もっと多くの地域に分割されていました。ゲームとしては、多くの地域を合併しなくてはなりませんでした。その選択にあたって、過去における重要性和、現在での知名度の両方を加味しました。

タイの人々は「^{マイ・ベン・ライ}問題ない！」の精神によって、極めて有名です。この言い回しは、人生の困難さに対して、非常にリラックスした態度を示すことを意味しています。『**シヤムの王**』をプレイする際にも、この種のリラックスした態度は、役に立つことでしょう。コツは、どの地域を諦め、どの地域を死守すべきかを見極めることにあります。全ての派閥でトップを取れるわけではないことを、忘れてはならないです。「Maharacha ^{マハラチャ}大王」のアクション・カードは、しばしば軽視されがちですが、実際には非常に強力なツールです。2つの権力闘争の順番を入れ替えることによって、自分にとって都合のいい権力闘争を先に持ってくることができます(ですから例えば、直後に「Rama ラーマ」カードを使うなども、よいプレイです)。さらに「Maharacha」カードは、あまりに多くの問題ある党員がいる地域(自分の望まない派閥が多すぎる)を“冷凍保存”するにも使用できます。党員の数が有限であることに注目してください。特に4人ゲームでは、これは勝利への鍵の1つとなります。

特定の派閥の党員コマを2つ余計に持っていれば、それに対する影響力は極めて安泰です。それ以上、その派閥の党員を集める必要は、ほとんどありません。よりよいのは、第2の派閥の党員を集めることです。ライバルにプレッシャーをかけることになりまし、同率一位の時に、勝ちを確実にしてくれます。もちろん、自分の行動をあまりに早く使いすぎないことは、常に賢い選択です。特に、自分にとって都合のいい派閥が勝ちそうな場合には、

この精神で：**マイ・ベン・ライ**！

ペール・ジルベスター、ベルリン

作：ペール・ジルベスター

カバー画：アンドレアス・テプファー

タイ文字フォント：アンドレアス・テプファー

その他グラフィック：リヒャルト・ストゥーベンフォル

歴史考証：ペール・ジルベスター&リヒャルト・ストゥーベンフォル

割付、本文、翻訳：リヒャルト・ストゥーベンフォル

英語校正：ポーエン・シモンズ

アート・アドバイザー：アンドレアス・テプファー&ビル
テ・ヴォルマイアー

和訳：健部伸明

テストプレイ：ベルント・アイゼンシュタイン、クリスチャン・ダウス、ドミニク・ゴー、ギュンター・コルネット、エルハルト・ポートナー、リア・ジルヴェスター、アンチェ・ヘルト、ジョルン・ヴィルホフト、フランツィスカ・ギルバート、アン・グロス、ジョセフ・グンデル、ミハエル・ベンケンドルフ、ラルフ・フィアレック、リヒャルト・ストゥーベンフォル、ステファン・ストゥーベンフォル。

——以上のかたがたに、感謝の意を捧げます！

© 2007. All rights by Peer Sylvester and histogame.
If you have rules questions or hints, contact us at:
<http://www.histogame.de>

