

先にガイドブックの
2-5ページを読むこと。

THE ザ・キー KEY

イントロダクション

守衛は彼女を上から下まで見回すと、合い言葉を口にした。

「象は五回いなく。」

チームは数秒先でその声を聞いている。君はそれを素早く
解読し、正しい回答をエージェントのイヤピースに送り込んだ。
彼女は微笑む。「狐の毛皮はボロボロよ。」

守衛はうなずくとドアの鍵を開いた。

概要

あなたは、「**イニシアティブ**」と呼ばれる秘密組織の暗号解読
班になります。ゲーム中、あなたは協力して、**イニシアティブ** ための
キーワードや暗号を解読します。暗号を解読できた場合、全員が勝利します。

Γ ρ γ π ο ρ

準備

- 1 **プレイヤー色の選択**:各プレイヤーは人物カードを1枚選び、対応するスタン
ドを確保します。プレイヤーが4人未満の場合、各プレイヤーは人物を1人
のみ使用し、使用しないカードは箱に戻します。



- 2 **ミッションとゲームボードの準備**:最初のゲームでは、「ミッション1」(数
字の1が左上に書かれたミッションカード)を使用します。そのミッシ
ョンカードを確保し、**反対面を見ないように裏向きに**(下図のように)テー
ブルに置きます。ゲームボードを、カードに指定された面が表になるよう
に置いてください。



- 3 **手がかりトークンのシャッフル**:茶色の手がかりトークンをすべて裏向き
にして混ぜ合わせます。他の色つきの手がかりトークンは、当面は箱に戻
しておいてください。



- 4 **手がかり、設備、スタンドの配置**:手がかりトークンを裏向きに(表を見ず
に)、ゲームボード上にミッションカードで指定された数ずつ、各部屋に重
ねて置きます。さらに、カードの上側に指定された設備トークンを、ボード
上の指定位置に置きます。その後、各プレイヤーはスタンドを入口の設備
トークンのある部屋に置きます。



- 5 **ミッションコンソールの準備**:ミッションコンソールのすべてのタブを下げ
ます。その後、コンソールをテーブルに置き、ミッションカードの裏を見な
いまま、それを下図のようにコンソールに差し込みます。その後、ミッシ
ョンコンソールを立てて、ゲームボードの脇に置きます。



- 6 **アクションカードの準備**:4枚の(茶色の)
アクションカードをゲームボードの脇に並
べます。「捨て札パイル」カードをその隣
に置き、その上に時間(⌚)カードを4枚置
きます。



- 7 **リソースデッキの準備**:残り36枚のリソースカードをシャッフルし、リソース
の山札とします。それを裏向きに、全員の手の届く場所に置いてください。
各プレイヤーは山札からカードを**4枚ずつ**引き、自分の手札とします。



8. 秘密カードやその他のミッションカードは
箱に戻しておくこと。

人物カードの見た目は
若干異なる場合があります。

ゲーム進行

準備ができたなら、自主的に宣言したいいずれかのプレイヤーが最初のターンを開始します。手札のカードの値が低いプレイヤーから始めるのがいいでしょう。ターン中、プレイヤーは以下のステップを行います。

1. アクションを1回か2回実行する。
2. 手札のカードが4枚になるまで、リソースの山札からカードを引く。

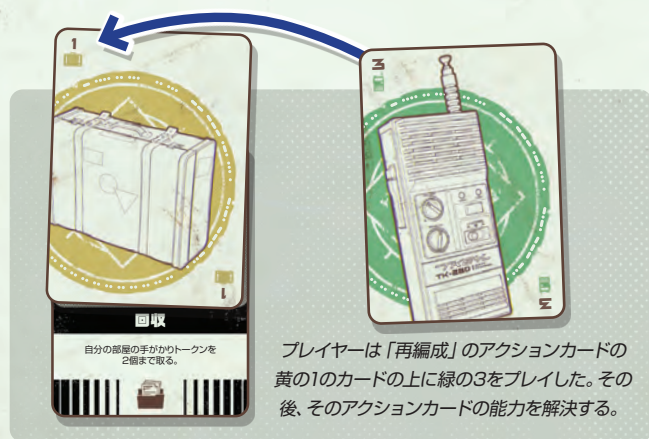
その後、左隣のプレイヤーのターンになり、同様のステップを実行します。これをゲームに勝利するか敗北するまで続けます。

アクションの実行

ゲームに勝利するには、ボード上を移動して手がかりトークンを集める必要があります。手がかりトークンを十分確保できたら、勝利のためのミッションカードの解読を試みることができます(後述)。

ターン中、プレイヤーはアクションを1回か2回実行します。アクションを実行する場合、4枚あるアクションカードのいずれかに、手札のリソースカードを1枚プレイしてください。その後、そのアクションカードの能力を解決します。通常、ターン中には**1回のアクション**を(その能力が何の効果も無いとしても)実行する義務があります(詳細は後述)。

重要:アクションカードにプレイするリソースカードは、そのアクションカード上の一番上に置かれているリソースカードの値よりも**高い値**である必要があります。カードのスイート(色)は関係がありませんが、後のミッションではスイートが意味を持つ場合があります。



プレイヤーは「再編成」のアクションカードの黄の1のカードの上に緑の3をプレイした。その後、そのアクションカードの能力を解決する。

戦略的ヒント:リソースカードをどこにプレイするかは、ゲームの成否を決める重要なポイントです。アクションカードに値の大きいリソースカードをプレイしてしまうと、そのアクションにさらにカードをプレイすることが難しくなります。最終的には「再編成」アクションを実行してリソースカードを捨てる必要が出てくるでしょう。「再編成」アクションでは自身のカードを**捨てられない点**に注意してください。

特殊アクション

アクションとして、自分の人物カードの特殊アクションを使用できます。その場合、手札のカードを2枚捨てる必要があります(表向きに捨て札パイルに置いてください)。その後、自分の人物カードの能力を解決します。



特殊アクション
アイコン

望むなら、自分の2回のアクションの両方で特殊アクションを実行できます。その場合、結果として手札を4枚捨てることになります。

会話

各自の手札のリソースカードは**自分のみ**が見ることができます。手札のカードの内容を相談してもかまいませんが、その実際の値が分かるような情報を**話すことはできません**。例えば、「大きめのカードが3枚ある」ことは話せますが、「12が1枚ある」ことは**話せません**。

移動

「移動」アクションを実行することで、部屋の移動が3回まで行えます。1回の移動では、自分の人物を現在の部屋から(通路で繋がった)隣の部屋に動かすことができます(下図参照)。



壁と通路

各部屋は壁や通路で囲まれています。準備中、ゲームボード上の一部の通路に壁トークンを置く、あるいは一部の壁に通路トークンを置く指示があることがあります。



ボードに印刷されているものやトークンを含め、壁を通過することはできません。

壁トークン

近隣

一部の能力は「近隣」にある何かを参照します。何か「近隣」にあるとは、**その部屋自身**かその隣の部屋にあることを意味します。

手がかりの公開

部屋の手がかりトークンの情報を得るには、「諜報」アクションが最も簡単な手段で、それにより移動の方針を決めることができます。「諜報」により、**任意の部屋**にある手がかりトークンを、**1個ずつ**順に2個まで公開できます。両方の手がかりは同一の部屋にある必要がありますが、人物がその部屋にいる必要はありません。

手がかりトークンを公開する場合、その部屋の一番上の手がかりトークンを取り、それを表向きにし、裏向きのトークンの隣に置きます。ミッションカードに無い記号が公開された場合、(ボード上がちらかるのを防ぐために)ゲームボードから取り除いてかまいません。



プレイヤーは手がかりトークンを1個公開した。諜報アクションを実行する場合、その後にその部屋の2個目の手がかりトークンを公開できる。

君たちにはサプライズを準備しているが、**秘密カードは指示があるまで読まないこと。**

手がかりの回収

ミッションカードを解読して勝利するためには、ボード上のトークンを回収する必要があります。「回収」アクションカードにより、**自分がいる部屋**にある手がかりトークンを、**1個ずつ**順に2個まで取ることができます。

自分が現在いる部屋に記号（黒のシンボル）が描かれた表向きの手がかりトークンがある場合にかぎり、その手がかりトークンを取ることができます。そのトークンをゲームボードから取り除き、その記号に対応するミッションコンソールのタブをすべて上に倒します。



記号のトークンを回収したら、記号の記号の下すべてのタブを開ける。

回収の際、表向きのトークンの代わりに、**自分のいる部屋の一番上**の裏向きのトークンを取ることができます。そのトークンを公開してください（表向きにしてその部屋に置く）。それが記号であれば、ただちに前述の通りに取ることができます。

一部の記号は、その下に  や  が描かれています。このアイコンは効果はありませんが、後のミッションで参照されることがあります。

戦略的ヒント：ミッションカードに特定の記号が複数ある場合、その記号はすべて同じ文字や数を意味します。

罠

一部の手がかりトークンは記号ではなく罠です。罠はそれぞれマイナスの効果があります。

背景が茶色の罠は公開された部屋に残ります。背景が黄色の罠は公開時にただちに効果を発生させ、その後ゲームボードから取り除きます。



監視カメラ：その部屋に置きます。プレイヤーのターンの終了時、そのプレイヤーの部屋にある監視カメラ1つにつき、（プレイヤーがカードを引く前に）リソースの山札の一番上のカードを1枚捨てます。



ガス：公開時、その部屋にいる各プレイヤーは、（可能なら）手札のカードを1枚ランダムに選んで捨てます。その分のカードの補充は、通常のルールに従い自分のターンの終了まで行われません。このトークンは捨てます。



逆探知：諜報アクションでこれを公開した場合、このトークンをアイコンが一致するアクションカードの上に置きます。**他のアクション**で公開した場合は、アクションカードには置かずに**単に捨てます**。

逆探知トークンがあるアクションカードには、**リソースカードはプレイできません**。このトークンは「再編成」アクションカードで捨てることができます。

罠は記号ではなく、回収できません。

アクションの実行中に罠を公開した場合、その罠の能力を（必要なら）解決した上で、アクションの続きを解決します。

ゲームの勝利

ゲームの目的は、ミッションカードの一番上に書かれた質問に答えることです。



ミッションカードの質問

任意の時点で、プレイヤーは全員で合意の上でミッションの解答を試みることができます。その場合、単に解答を宣言し、ミッションカードをミッションコンソールから取り出します。解答が完全に一致する場合、**あなたたちの勝利です!**

解答の文字や数字が1つでも間違っていた場合、**あなたたちは敗北します**。

勝敗にかかわらず、ゲームの終了後はキャンペーン記録表を参照し、次に何を行うかを確認すること。ミッションのやり直しは認められない。

一部のミッションには、「答」と書かれた灰色のエリアがあります。そのミッションでは、勝利のためにはその「答」の下に書かれた情報のみを当てれば十分です。答えは文字や数字や文章の可能性もあります。

いずれかのプレイヤーがミッションの解答に反対の場合、解答を試みることはできません。

戦略的ヒント：ミッションの解答のために、筆記用具を使用することを推奨します。また、ミッションコンソールはターンプレイヤーの前に置き、内容が確認できるようにするといいでしょう。

カード切れ

ミッションの解読に時間がかかりすぎると、ゲームに敗北します。

ゲーム開始時、捨て札パイルには時間カードが4枚置かれています。リソースの山札のカードが無くなった場合、捨て札パイルカードを裏返して「**危機的状況**」の面にします。その後、時間カードを含む捨て札パイル上のすべてのカードをシャッフルし、裏向きにして新たなリソースの山札とします。

カードを引く途中でこれが発生した場合、山札を作り直した上で、（望むなら）続きのカードを引いてください。

時間カード (Ⓢ) を引くたび、**ただちにそれを捨てます**。その上で、新たにカードを引きなおすことが選べます。危機的状況で捨て札の時間カードが**3枚以上**になった場合、**ゲームは敗北になります**。そうなった場合、答を当てる機会とは与えられません。

時間カードの中にはアイコンが2つある物があります。このカードは時間カード2枚分に数えます(下図)。



アイコン2つの時間カードが捨て札パイルにある。時間カードをもう1枚引いたら、プレイヤーはゲームに敗北する。

時間カードは捨て札パイルのなかですらして置き、アイコンが見えるようにすること(図参照)。

ターン終了時にカードを引くことは通常は**強制**ですが、危機的状況ではこれは(手札のカードが0枚であっても)**任意になります**。カードは1枚ずつ引き、任意の時点で止めることができます。

戦略的ヒント: 危機的状況では、必要でないかぎりカードは引かない方がいいでしょう。捨て札パイルに時間カードがあるならなおさらです。カードを1枚引いてしまったことで負ける可能性が出てきます。

危機的状況では、強制的にターンを飛ばされることがあります。通常、ターン中には最低1アクション(アクションカードか人物の特殊アクション)を(効果がなくても)実行する義務があります。ただし、**アクションをまったく実行できない場合、ターンは飛ばされます**。これは、手札にカードが無いか、手札のカードが1枚だけでアクションカードにプレイができない場合に起こります。パスを強制された場合、望むならカードを引き、次のプレイヤーのターンに進みます。

ルールが抜けているように見えるが、**落ち着くこと。すべてはやがて明らかになる。**

ターンの例

青のプレイヤーのターン。彼はこのターンに移動を行うべきかを判断するために、諜報アクションを実行することにした。

1. 諜報アクションカード上の一番上のカードは4なので、1や3はプレイできない。彼はその上に6をプレイすることにした。
2. 諜報アクションカードの能力を解決し、部屋を1つ選んでその手がかりトークンを1個ずつ、2個公開した。その後、そのトークンは表向きに部屋に置く。×の記号はミッションカードにないため、ゲームボードから取り除く。
3. 2つ目のアクションとして、彼は自分のいる部屋の裏向きの手がかりトークンを取ることにした。彼は1のカードを回収アクションカードにプレイした。
4. 彼のいる部屋の一層上の手がかりトークン(のみ)を公開する。この記号(㉿)はミッションカードにあるため、トークンを回収する。そのトークンをゲームボードから取り除き、ミッションコンソールの㉿の記号のタブをすべて上に倒す。

青のプレイヤーは2アクションを実行したので、リソースカードを2枚引いてターンを終える。次は左隣のプレイヤーのターンになる。

