DOMINA
GAMES
LATRIA
OPUS
GAME MANUAL
©Fueisha Inc. / Domina Games 2014, 2025 FCG-LT030A

古代バビロニアでは占星術が隆盛を極めていた
星々の動きは神の意志を映し出し
地上の運命を左右すると信じられていたのだ

ある日、月が太陽を覆い隠した
日蝕は支配者に対する神の怒りを意味する

恐るべき災いの予兆に恐怖した王と側近たちは
偉大な星々の動きを読み解く者こそが
神の代行者たる王に相応しいと宣言した

ゲームの目的 …… 04
カードの種類 …… 04
ボードとタイルの種類 …… 04
ゲームの準備 …… 05
ゲームの流れ …… 06
得点計算 …… 08
拡張ルール …… 09
細則 …… 11
勝利点分布 …… 11

内容物

説明書（本書）1冊

カード 99 枚

ボード 4 枚

タイル 7 枚

●本品に関するご質問は下記のメールアドレスよりご連絡下さい。
サポート専用アドレス：support@fueisha.co.jp

●本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。
ホームページ：https://www.dominagames.com/

ゲームの前に

ゲームの目的

占星術を用いて、偉大な星々の力を見定めましょう。正しい占いを行うことで、人々の支持を得る事が出来ます。しかし、蝕の力に囚われてしまえば逆に支持を失ってしまいます。最も多くの支持を集め、バビロニアの王となった人がゲームの勝者となります。

カードの種類

60枚の占星術カードと、39枚の天体カードがあります。

占星術カード

星の動向を占うためのカードです。太陽、月、北極星、ラトリアの4種類がそれぞれ15枚ずつあります。カード左上に書かれている「1」から「15」の数字が術の力を表します。一部のカードはその直下と下部に勝利点が書かれています。

天体カード

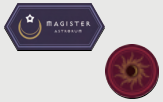
占いの対象となる偉大な星々です。太陽、月、北極星の3種類がそれぞれ13枚ずつあります。カード下部に勝利点、または効果が書かれています。一部のカードは左上に赤いシンボルが記されています。カード裏面には含まれる勝利点の比率が書かれています。

ボードとタイルの種類

4枚のボードと、7枚のタイルがあります。**「LATRIA」と書かれたボードは拡張ルールでのみ使用します。**

ボード

星々の状態を表します。太陽、月、北極星、ラトリアの4種類がそれぞれ1枚ずつあります



タイル（マーカー）

特定のタイミングで受け取るタイルです。六角形の親マーカーが1枚、円形の蝕マーカーが6枚あります。

ゲームの準備

1

3人プレイ、または4人プレイの場合は占星術カードの中からプレイ人数に応じてカードを取り除きます。取り除くカードは以下の通りです。

3人プレイの場合
カード右下にアイコンのある全カード
（4種類全ての1〜3、及び13〜15）

4人プレイの場合
カード右下に「5」と書かれたアイコンのあるカードのみ
（4種類全ての1、14、15）

2

占星術カードを裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤーに均等に配りきります。6人プレイの場合は10枚、それ以外の場合は12枚ずつ配ります。

3

3種類の天体カードを各種類ごとに裏向きにして全てシャッフルし、3つの山札にします。その後、太陽、月、北極星のボードを「ECLIPSE」と書かれた赤い面を下にして並べ、その下部に対応する天体カードの山札を置きます。以後、太陽、月、北極星の全て、またはいずれかを指す場合、「天体」と呼称します。

4

プレイ人数分の蝕マーカーを山札の脇に置きます。

5

最も占星術に自信のある人が最初のプレイヤー（親）となります。そのプレイヤーの前に親マーカーを置き、準備完了です。

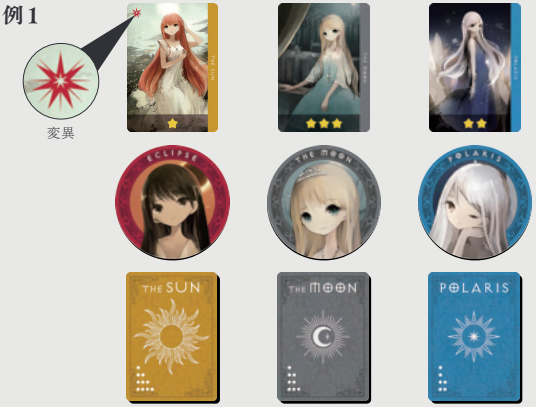
ゲームの始まり

ゲームの流れ

ゲームは複数のラウンドからなり、以下の1〜6で1つのラウンドです。（最終ラウンドは5まで）
1ラウンドでは必ず1枚の手札を使用します。残りの手札が1枚になるまでラウンドを繰り返します。

1 各天体カードの山札から1番上のカードを表向きで場に出し、ボードの上部に置きます。**既に同じ天体のカードが置かれている場合には下の勝利点が見えるようにして、その上に重ねて置きます。**場に出たカードの左上に「変異」のシンボルがついていた時は、対応するボードを裏返します。ボードの「ECLIPSE」と書かれた赤い面が表になっている場合、その天体は「蝕」という状態です。※北極星だけは「変異」が無いため、「蝕」になりません。

例1



例1では「変異」を持つ太陽のカードが場に置かれたため、太陽が「蝕」になりました。
「蝕」は再び「変異」を持つ同種のカードが場に置かれたときに解除されます。

2 親は手札の占星術カードを1枚選んで表向きで出します。ラトリアを出した場合は太陽、月、北極星のいずれか1つの名称を選んで宣言します。このラウンドでは親が出した手札と同じ天体、または宣言された天体が占星術の対象となります。

3 親以外のプレイヤー（子）は手札の占星術カードから親と同じ天体、またはラトリアを1枚選んで裏向きで自分の前に出します。出せるカードが無い場合は好きなカードを選んで出します。全員が出し終えたら同時に表向きにします。

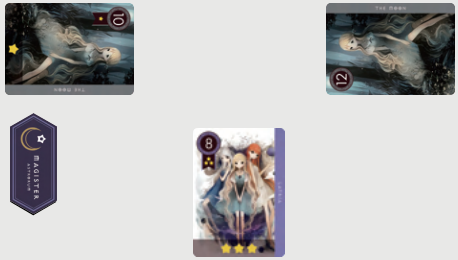
4 親を含めて最も大きな数字の占星術カードを出したプレイヤーは、場に置かれている占星術の対象となった天体カードを獲得します。**重なっているカードがあればその全てを獲得します。**最高値が同じだった場合は、親と同じ（または宣言された）天体、ラトリア、親と異なる天体、の順で優先されます。もし1人に定まらない場合は誰も獲得出来ません。

親が出した占星術カードより低い数字の占星術カードを出した子は、そのカードに勝利点か効果が付いている場合に限り、そのカード自身を獲得します。

いずれにおいても占星術の対象となった天体が「蝕」であった場合は蝕マーカーを受け取り、獲得したカードの上に置きます。以後、「蝕」の時に獲得したカードはこの蝕マーカーの下にまとめて置きます。蝕マーカーの下にある勝利点は得点計算時にマイナス点になります。

獲得したカードは自分の前に裏向きで置き、得点計算までは自分だけが確認できます。

例2



例2では親が月の占星術カードを出したため、このラウンドでは子は可能な限り月かラトリアの占星術カードを出す必要がありました。他の子が出した占星術カードはラトリアの8と、月の12でした。最も大きな数字である月の12を出したプレイヤーは場に置かれている月の天体カードを全て獲得します。親より小さい数字であり勝利点が付いているラトリアの8を出したプレイヤーは、出したラトリアの8自体を獲得します。親は何も得ることができませんでした。

5 獲得されなかった占星術カードは脇にまとめて置きます。これら使用済みの占星術カードは誰でもいつでも確認することができます。天体ごとに分けておくと見やすくなり便利です。

6 このラウンドで場の天体カードを獲得したプレイヤーが次の親となります。親マーカーを受け取り、次のラウンドを始めます。誰も場の天体カードを獲得できなかった場合は、このラウンドの親が続けて親となります。

手札の占星術カードが残り1枚になったラウンドが終了した時点でゲームは終了し、得点計算に進みます。最後の1枚はゲームで使用しません。

得点計算

各プレイヤーは以下の手順に従い、それぞれ得点計算を行います。カードの下に描かれた星の数が勝利点です。

1 蝕マーカーが置かれていないカードを各天体ごとに分けて、それぞれの勝利点を数えます。**「×2」や「×0」のカードは同種のカードの合計値にかけ算を行います。その後、それらの点数を合計します。**

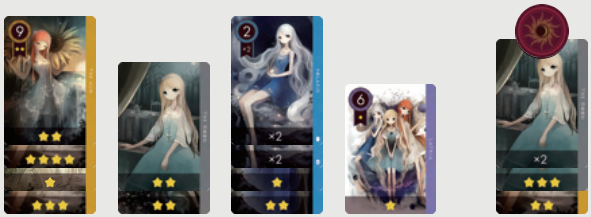
※「×2」や「×0」のカードが無い場合は全てまとめて計算しても構いません。

2 蝕マーカーが置かれていたカードの勝利点を数えます。蝕マーカーの下のカードは天体ごとに分けず、全てまとめて計算します。**「×2」や「×0」のカードは天体の種類を問わず、蝕マーカーの下のカード全ての合計値にかけ算を行います。**

3 1で計算された点数から、2で計算された勝利点を引いた値が最終的な勝利点です。0を下回る場合もあります。勝利点が最も高いプレイヤーが勝者です。同点の場合は蝕マーカーの下のカードの勝利点（失点）が少ない方が勝者となり、それも同じ場合は引き分けです。

北極星の天体カードに存在するこのカードを持っている場合は、得点計算開始時に自分の獲得したカードから任意の2枚を取り除きます。取り除いたカードは点数になりません。蝕マーカーの下のカードを選んでも構いません。所持しているカードがこのカード自体を含めて2枚以下の場合、全て取り除きます。このカード自体には勝利点はありません。

例3



例3では1の手順で太陽が10点、月が4点、北極星が12点（3×2×2）、ラトリアが1点で合計27点と計算できました。2の手順で蝕マーカーの下には10点（5×2）あることが分かりました。3の手順で27点から10点を引いた17点が最終的な勝利点となります。

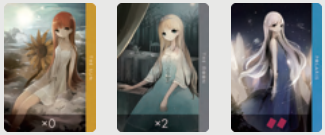
拡張ルール

1. シンプル

簡単なルールなので、年齢やゲームの熟練度を問わず気軽に楽しめます。

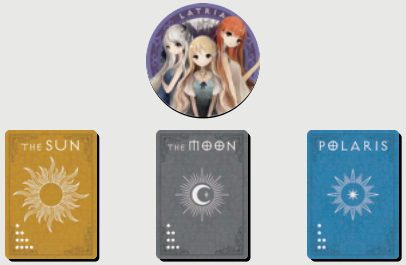
通常ルールからの変更点「使用する天体カード」

ゲームの準備の最初に、天体カードを全て見て以下の3枚を取り除きます。



通常ルールからの変更点「使用するボード」

ゲームの準備3では太陽、月、北極星のボードは置きません。代わりに3つの天体カードの山札の中央にラトリアのボードのみを「ECLIPSE」と書かれた面を下にして置きます。



通常ルールからの変更点「蝕」

天体の種類を問わず、場に「変異」を持つカードが置かれたらラトリアのボードを裏返し、全ての天体が一律に「蝕」になり、「蝕」の場合なら「蝕」が解除されます。また「蝕」の時は獲得するカードがマイナス点になるのではなく、占星術カードの数字の強弱が逆転します。**つまり低い数字のカードが強く、高い数字のカードが弱くなります。**

従って親より高い数字の占星術カードを出すと、それを獲得できます。同値の場合の優先順位は変わりません。1ラウンド中に2枚同時に「変異」を持つカードが置かれた場合、ボードは2回裏返るため、結果的に状態は変化しません。なおマイナス点がありませんので、蝕マーカーも使用しません。

2. スターイクリプス

通常のゲームと同じようにゲームの準備を行います。ゲーム開始時点で北極星のボードを裏返し、「ECLIPSE」の面を表にします。このゲーム中、北極星は蝕のままとなり、蝕状態が解除されることはありません。その他のルールは通常のゲームと同じです。苦しいゲームを楽しみたい方にお勧めです。

3. キャンペーン

プレイ人数に等しい回数のゲームを連続して行い、順位によるスコアで最終的な勝者を決定します。このルールではゲーム開始時の親は1回ずつ行います。各ゲームにおいて1位のプレイヤーはプレイ人数に等しいスコアを記録します。2位以下のプレイヤーは1点ずつ少ないスコアを記録します。但し、最下位のプレイヤーは－1点を記録します。勝利点が同じプレイヤーがいた場合、それらのプレイヤーは同じスコアを記録します。例えば4人プレイで2位の人が2人いた場合、1位の人は4点、2位の2人は3点、4位の人は－1点となります。最終的な合計スコアが最も高い人が勝利します。本格的な競技プレイをお楽しみください。

キャンペーンにおけるスコアの記録例

	第一回戦	第二回戦	第三回戦	第四回戦	合計
プレイヤー A	4	3	−1	−1	5
プレイヤー B	3	−1	4	3	9
プレイヤー C	3	2	3	4	12
プレイヤー D	−1	4	2	2	7

細則

■ 手札に親と同じ（または宣言された）天体、ラトリアのいずれの占星術カードも無い場合、好きなカードを出すことができます。この際、**親と同じ（または宣言された）天体の状態のみが参照されます。**例えば月が「蝕」の状態にあり、親が月の7を出したとします。それに対して子が北極星の2を出した場合、子が出した北極星の2は蝕マーカーの下に置かれます。

■ 太陽と月の天体カードからはそれぞれ最大で3回、「変異」を持つカードが場に置かれます。1回目で「蝕」になり、2回目で解除され、3回目で再び「蝕」になると、そのゲーム中はもうその天体の「蝕」は解除されません。

■ 場に出して獲得されなかった占星術カードはまとめて置き、以後誰でも参照できますが、獲得された占星術カードは獲得したプレイヤー本人しか確認できません。

勝利点分布

占星術カード

	1〜4	5	6	7	8	9	10	11〜15
太陽（The Sun）	-	-	★	★★	★★★	★★	★	-
月（The Moon）	-	-	★	★★	★★★	★★	★	-
北極星（Polaris）	×2	★★	★★	★★	★	★	★	-
ラトリア（Latria）	-	-	★	★★	★★★	★★	★	-

天体カード

太陽（The Sun）	★（変異／3枚）	★★（3枚）	★★★（3枚）	★★★★（3枚）	×0（1枚）
月（The Moon）	★（変異／3枚）	★★（6枚）	★★★（3枚）	-	×2（1枚）
北極星（Polaris）	★（6枚）	★★（6枚）	-	-	◆◆（1枚）

Credits Game Design: Y.Ohashi Illustration: QTONAGI Translation: Samuel Allen Graphic Design: Y.Ohashi
Promotion: M.Hirose Tester: T.Takahashi, T.Suzuki, Y.Kubota