

空島の商人

Merchants of Sky Islands

■プレイ人数:2~4人 ■プレイ時間:45分 ■対象年齢:10歳以上

海一面の惑星「アクエリアス」に、無数の「空島」が宙に浮いていました。人々は反重力エネルギーを生み出す飛行石を使い、空島と空島の間で交易をしていました。このゲームはそんな空島における大交易時代のお話です。

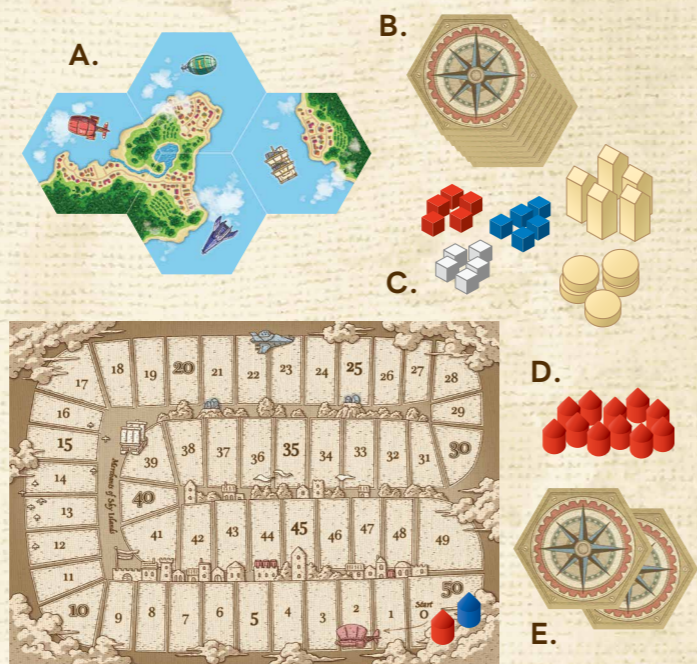
プレイヤーは空に浮かぶ空島の商人となり、空島の発展に寄与していきます。商館を建て、より多くの島で商権をとったプレイヤーの勝ちです。

ゲーム内容物

- 初期空島タイル / 1枚
- 空島タイル / 40枚
- 商館コマ / 48個(12個×4色)
- 塔コマ / 12個
- 港コマ / 12個
- 資源キューブ / 60個(20個×3色)
赤 / ワイン 白 / 帆布 青 / 飛行石
- 得点ボード / 1枚
- サマリーカード / 4枚

ゲームの準備

- A. 初期空島タイルを表向きにテーブル中央に配置します。
- B. すべての空島タイルを裏向きにしてよく混ぜてから重ね、空島タイルの山を作ります(複数の山に分けてもかまいません)。空島タイルの山を全員から手が届く場所に置きます。そこから今回のゲームで使わない空島タイルを、プレイヤーの人数に応じて箱にしまいます。
4人:40枚全部を使います。
3人:ランダムに10枚選んで箱にしまいます(30枚使います)。
2人:ランダムに20枚選んで箱にしまいます(20枚使います)。
- C. 塔コマ、港コマ、資源キューブを種類ごとにまとめて、全員から手が届く場所に置きます。これをサプライと呼びます。また、得点ボードをテーブル上に置きます。
- D. 各プレイヤーは自分の担当する色を1色決め、その色の商館コマをすべて受け取ります。そのうち1つの商館コマを、得点ボードの0点のマスのに置きます。
- E. 各プレイヤーは初期手札として、山札から空島タイルを2枚ずつ引きます。手札は互いに表面を見せないようにしてください。
- F. 最近、空を見上げたプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。



ゲームの流れ

このゲームでは、手番プレイヤーが以下の①~⑥を順番に行い、そのあと手番が左隣のプレイヤーに移ります。全員が10回ずつ手番を行ったらゲームは終了し、最終得点計算を行います。

①入荷

(※最初の手番では、入荷に必要な「港付き商館」がないためこのステップを飛ばします) 手番プレイヤーは、自分が空島に配置しているすべての「港付き商館」から資源キューブおよび勝利点を1つずつ得ます。得られる資源や勝利点は、それぞれの港付き商館が配置されている空島タイルに描かれている飛行船と同色のものです。

重要:資源がサプライにない場合は、その資源を得ることができません。

緑の飛行船からは勝利点を得ます。勝利点を1点得るたびに、得点ボードの白色のコマを1マス進めてください。

②空島タイルの配置

手番プレイヤーは手札の空島タイルのうち1枚を選び、既存の空島タイル(初期空島タイルを含みます)と1辺以上で接するようにして配置しなければなりません。このとき、以下の配置ルールをすべて守らなければなりません。

【空島の配置ルール】

- 空島タイルの頂点どうしが合うように配置しなければなりません(例えば辺を半分だけずらして配置することはできません)。
- 既存の空島タイルの上に他の空島タイルを重ねるように配置することはできません。
- 接するすべての辺で、タイルに描かれた島と島が、あるいは空と空が接するように配置しなければなりません(空と島が接するように配置することはできません)。
- 空島どうしを隣接させた結果、その内側にタイルが配置されていない空洞ができてかまいません。

【ひとつなぎの島、閉じた島】

複数の空島タイルに描かれた島の部分がつながったものを『ひとつなぎの島』と呼びます。また、他のどのタイルともつながっていない島も『ひとつなぎの島』とみなします。

ひとつなぎの島は、④b.塔の建築の条件や、最終得点計算に関わってきます。さらに、ひとつなぎの島の周囲がすべて空で囲まれたものを『閉じた島』と呼びます。周囲がすべて空で囲まれているなら、内側にタイルが配置されていない空洞があっても『閉じた島』とみなします。閉じた島は、最終得点計算に関わってきます。



【手札の廃棄】

ごくまれに、手札のすべてのタイルが既存の空島タイルのどこにも接するように配置できない場合があります。このときに限り手番プレイヤーは、すべての手札を他のプレイヤーに公開し、配置できないことを確認した後で、手札のうち1枚を選んで「廃棄」します。手番プレイヤーはこの手番では空島タイルを配置しません。

③資源の獲得

手番プレイヤーは、先ほど配置したタイルの飛行船から同色の資源(緑なら勝利点)を1つ得ます。さらに、配置したタイルと辺で接しているすべてのタイルの飛行船からの資源(または勝利点)も1つずつ得ます。

【初期空島タイル】

初期空島タイルはゲーム中ずっと、4枚の空島タイルが連結したものとみなされます。そのため、辺で接していない箇所は飛行船の資源(または勝利点)を得ることはできません。

【廃棄時の獲得資源】

先ほど手札を「廃棄」している場合、廃棄したタイルの飛行船の資源(または勝利点)のみを1つ得ます。その後、廃棄したタイルを箱にしまいます。



図のように空島タイルを配置した場合、配置したタイルの飛行船から赤の資源1つを得て、さらに辺で接したタイルの飛行船から白の資源1つと、1勝利点を得ます。

④建設

手番プレイヤーは持っている資源を使い、空島に建物を建設することができます。プレイヤーは建物の建設により、より多くの資源や勝利点を得ることでしょう。建物は「商館」「塔」「港」の3種類あり、どの建物を建設するにも、赤、白、青の3種類の資源を1つずつサプライに支払わなければなりません。

重要:建物の建設は(資源が十分にあるなら)1回の手番中に何回でも行うことができます。同じ建物を複数建設してもかまいません。

④a.商館の建設

自分の手元にある商館コマ1個を、以下のルールを満たす任意の空島タイルの島の部分に配置します。手元に商館コマが残っていない場合、商館を建設することはできません。

【商館の配置ルール】

- 商館コマの配置先は、この手番中に新たに配置したタイル以外を選んでかまいません。商館は、初期空島タイル、既に他プレイヤーが商館を建築したひとつなぎの島の別の空島タイル、閉じた島の空島タイルなどにも配置することもできます。
- 各タイルの島に配置できる商館コマは、原則として1つだけです。ただし既に商館コマが配置されたタイルであっても、そのタイル上に空で分断された複数の島が描かれている場合に限り、そのタイルのまだ商館コマを配置されていないほうの島に商館コマを1個配置することができます。



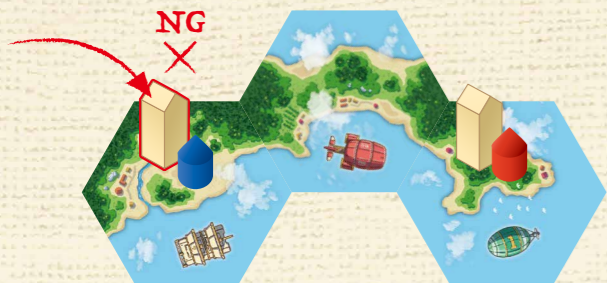
④b.塔の建設

サプライから塔コマを1個得て、以下のルールを満たす既存の自分の商館の横に付けて配置します(このような商館を「塔付き商館」と呼びます)。もしサプライに塔コマが無い場合は、塔を建設することはできません。

【塔の配置ルール】

- 既に「塔付き商館」がある『ひとつなぎの島』に、新たに塔を配置することはできません。
- 重要:このルールは塔を配置する瞬間にのみ適用されます。異なる2つの『ひとつなぎの島』にそれぞれ塔付き商館がある場合、後から新たな空島タイルを配置することで、それらの『ひとつなぎの島』をより大きな『ひとつなぎの島』にすることができます。**

『ひとつなぎの島』に2つの塔を建てることはできません。



異なる2つの『ひとつなぎの島』にそれぞれ塔付き商館がある場合、後から新たな空島タイルを配置することで、『ひとつなぎの島』に2つの塔が存在するようになることは可能です。



塔コマを配置したら即座に、塔を配置した『ひとつなぎの島』にある**すべてのプレイヤーの商館コマ**の数を数え、その数に等しい勝利点を得ます。

このとき港コマ、塔コマは数えません。

「塔付き商館」自身を数え忘れないよう注意してください。



④c. 港の建設

サプライから港コマを1個得て、**既存の自分の商館の下に付けて**配置します(このような商館を「港付き商館」と呼びます)。もしサプライに港コマが無い場合は、港を建設することはできません。

港コマは、自分の任意の商館コマ(既に「港付き商館」であるものを除く)に付けることができます。

また、1つの商館コマを「港付き商館」かつ「塔付き商館」とすることができます。



⑤在庫処分

手番プレイヤーが望むだけの建設を終えたあとで、手元にある同じ色の資源3つをサプライに支払うことで、サプライから任意の色の資源1つを得ることができます(サプライにない色の資源や、1勝利点と交換することはできません)。この交換は望むなら複数回行うこともできます。

その後、手元の資源を数えます。4つ以上ある場合、**手元に残す資源を3つまで**選び、それ以外の資源をすべてサプライに戻さなければなりません。

⑥手札の補充

手番プレイヤーは山札から空島タイルを1枚引いて手札に加えます。9回目、10回目の手番では山が無くなっているため、手札を補充しません(10回目の手番のみ、手札は1枚となります)。

ゲームの終了・最終得点計算

すべてのプレイヤーが10回ずつ手番を行ったらゲームは終了します。このとき、空島タイルは山にも手札にも残っていないはず。ゲームが終了したら、それぞれの『ひとつなぎの島』について、どのプレイヤーが最も影響力を高めたかを比べます。『ひとつなぎの島』における影響力は、その島にある建物の種類と数により求められます。

■商館のみ、港付き商館・・・1個あたり1影響力

■塔付き商館・・・1個あたり2影響力

(港、塔の両方が付いた商館も、1個あたり2影響力と数えます)

影響力が単独1位のプレイヤーは、その『ひとつなぎの島』を構成する**タイルの枚数×1点**を得ます。

影響力が単独2位のプレイヤーは、1位のプレイヤーの半分(端数切り捨て)の勝利点を得ます。

影響力が3位以下のプレイヤーは勝利点を得られません。

影響力の確認が終わった『ひとつなぎの島』からは、すべての建物を取り除くとよいでしょう。

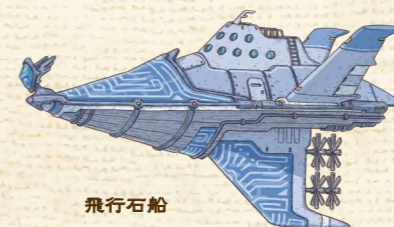


《例》

この『ひとつなぎの島』は**5枚**のタイルで構成されています。影響力は**黄が3**(塔付き商館1つ+商館1つ)、**赤が2**(商館2つ)、**青が1**(港付き商館1つ)です。

影響力が1位の**黄は5勝利点**を、2位の**赤は半分切捨ての2勝利点**を得ます。**青は3位**なので、この『ひとつなぎの島』からは勝利点を得られません。

『ひとつなぎの島』が『閉じた島』である場合、『ひとつなぎの島』を構成する**タイルの枚数を2倍**とみなして勝利点を計算します。このときも、影響力が3位以下のプレイヤーは勝利点を得られません。



《例》

この『ひとつなぎの島』は**6枚**のタイルで構成された『閉じた島』です(内側にタイルが配置されていない空洞がありますが、閉じた島とみなします)。影響力は先ほどの例と同様に**黄が3**、**赤が2**、**青が1**です。閉じた島なので、この島は**(6×2=)12枚**のタイルで構成されているとみなします。

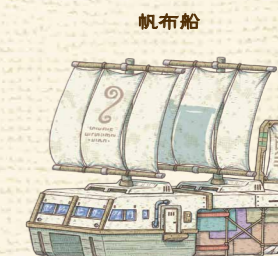
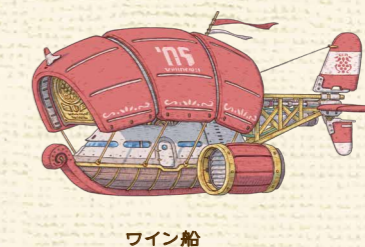
影響力が1位の**黄は12勝利点**を、2位の**赤は半分の6勝利点**を得ます。**青は3位**なので、この『閉じた島』からは勝利点を得られません。

◎1位のプレイヤーが複数人いた場合、それらのプレイヤーは全員、単独2位のときと同じ得点を得ます。このとき1位になれなかったプレイヤーは勝利点を得られません。

◎単独1位のプレイヤーの下に2位のプレイヤーが複数人いた場合、2位のプレイヤー全員は勝利点を得られません。

◎影響力が0であるプレイヤーは、順位によらず、その『ひとつなぎの島』から勝利点を得られません。

すべての『ひとつなぎの島』から得た勝利点と、ゲーム途中で得た勝利点の合計が最も多いプレイヤーが勝者となります。同点最多のプレイヤーが複数いる場合は、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。



Credit

ゲームデザイン: 佐藤 敏樹
アートワーク: たかみまこと
ルール校正/校閲: 西田 誠
製造/販売: さとーふぁみりあ
連絡先: toshikis227@gmail.com

英語翻訳: サイゴウ
スペシャルサンクス:
長谷川登鯉さん、Nikkiさん、佐藤英瑠、
テストプレイに参加くださったみなさん

©2024 Toshiaki Sato / Makoto Takami