

アトランティス Atlantis

Leo Colovini 作

2 ~ 4 人用 10 歳以上 所要時間約 30 分

ギリシャの哲学者プラトンによれば、11000 年前に伝説の島国アトランティスがあったと言います。伝説では、アトランティスの主たる島はあっという間に沈み、住人たちは島から必死にできるだけ早く逃げ出そうとしました。アトランティスから本土に続く道は、道タイルが置かれており、移動カードをプレイすることで、その上をプレイヤーのコマが進んでいきます。タイルとカードには、さまざまなアイテムが書かれており、それらは大陸へとつながる道の途中で獲得していきます。

カードをうまく使って貴重なタイルを他のプレイヤーよりも多く集め、また、大陸に自分のコマをゴールさせ、多くの得点を集めることをめざします。

用具

道タイル 84 (1ポイント~7ポイント) 裏の色が2種類



海タイル 24



橋 4



コマ 12 (4色各3)



移動カード 105

7アイテム各15枚



スタートタイル (アトランティス)

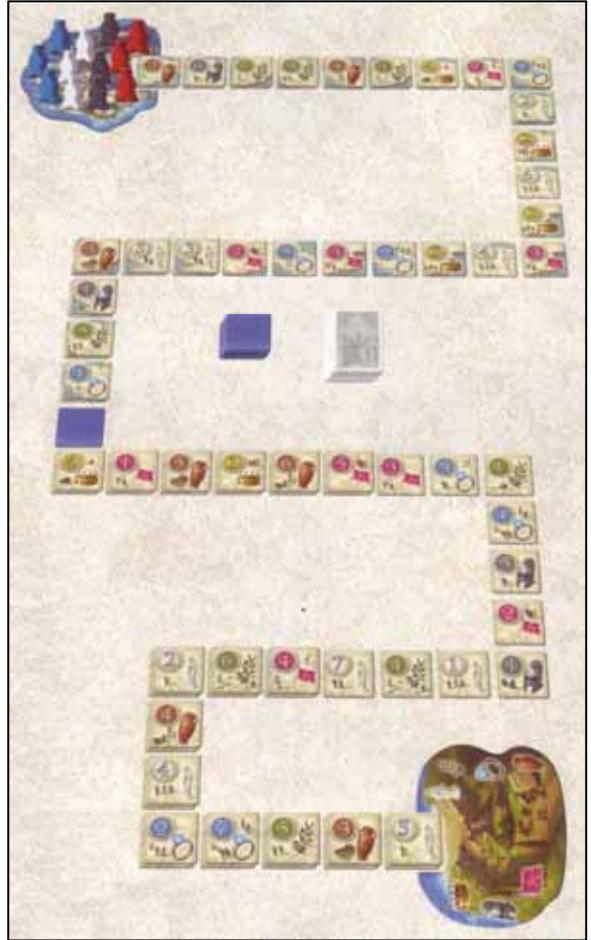


ゴールタイル (大陸)



ゲームの準備

- ・スタートタイルをテーブルの端に置きます。
- ・道タイルを裏の色(A/B)で分け、それぞれ裏向きにしてよく混ぜます。スタートタイルから、裏にAと書かれているタイルを、ランダムに表向きにして並べていきます。
 - 最初の10マスはタイル2枚を重ねて
 - 次の10マスはタイル1枚だけで
 - そのあとの6マスはタイル2枚を重ねて
- ・裏がAのタイルを全て置き終わったら、次には海タイルを1枚置きます。
- ・そのあと、裏がBのタイルを並べていきます。
 - 最初の6マスはタイル2枚を重ねて
 - 次の10マスはタイル1枚だけで
 - そのあとの10マスはタイル2枚を重ねて
- ・最後にゴールタイルをへこんでいる部分を最後のタイルにあわせて置きます。
- ・コースをどのように曲げるかは、全く自由で、テーブルの大きさにあわせて並べてください。重要なのは、1本のコースになっていることです。
- ・各プレイヤーは1色を選んでその色のコマ3つをスタートタイルに置きます。さらに各プレイヤー1つずつ橋を持ちます。
- ・移動カードをよく混ぜます。もっとも若いプレイヤーがスタートプレイヤーになります。スタートプレイヤーは、カードを4枚持ち、次のプレイヤーは5枚、その次は6枚...、というように持ちます。残った海タイルと移動カードはテーブルの中央に山にして置きます。



ゲームの手順

スタートプレイヤーから、時計回りの順番で手番の行動を行います。
手番になったら、以下の行動をこの順番で行います。

1. 自分のコマを1つ選ぶ

自分の3つのコマから今回移動させるコマ1つを選びます。このとき、すでにゴールしていることを選ぶことはできません。

2. カードをプレイし、コマを前進させる

手札からカードを1枚プレイします。プレイされたカードは捨て札になり、捨て札の山にまとめて置かれます。山札のカードがなくなったら、捨て札のカードをよく混ぜて新たな山札にします。

そして、選択したコマをゴールの方向に向かって、一番近い、同じアイテムの描かれているタイル（同色）の上まで進めます。そのタイルに他のコマが置かれていなければ、移動したコマはそのタイルの上にとどまります。他のコマが置かれている場合、手番プレイヤーは、もう一枚カードをプレイして移動したコマをさらに移動させなければなりません。コマは、次の、追加してプレイされたカードと同じアイテムの描かれたタイルまで進みます。そのタイルにもすでにコマがいる場合、さらにカードをプレイしなければなりません。



したがって、移動が終わったとき、1つのタイルの上に複数のコマが置かれていることはありません。

注意：このように連続して移動することは、移動先のタイルにコマがある場合のみ、可能になります。

手番でどのコマも移動させることができない場合には、手札のカードを他のプレイヤーに見せ、山からカードを2枚引きます。これで手番終了になります。もしくは、カードを購入することもできます（カードの購入参照）。

3. 道タイルの獲得

移動させたコマから、スタートタイルの方向に最も近い、空いている（コマが置かれていない）道タイルを取り、自分の前に表向きにして置きます。タイルが2枚置かれているマスの場合には、上のタイルを取ります。タイルがなくなって穴ができたなら、そこに海のタイルを置きます。

4. 山札からカードを引く

カードを使った枚数にかかわらず、山札からカードを1枚引いて手札に加えます。

例 1

Conny (黒) は赤の「旗」のカードをプレイし、Bのコマを1の旗のタイルに進めます。そして、緑のオリーブの4のタイルを取って自分の前に置きます。

Sven (赤) は緑の「オリーブ」のカード

をプレイし、Aのコマを次のオリーブ(3)のタイルに進めます。灰の兜と茶の壺のタイルにはコマが置かれているので、彼は赤の旗(4)のタイルを取ります。

Phillip (青) は灰の兜のカードしか持っていません。兜のカードをプレイし、Aのコマを(黒)のコマの置かれているタイルまで進めます。そしてさらに兜のカードをプレイし、Aのコマを次の兜(5)のタイルまで進めます。そして青の指輪(7)のタイルを取りました。彼は2枚のカードをプレイしましたが、1枚しかカードを引けません。



カードを購入する

手番の最初に、カードを「購入」することができます。持っている道タイルを捨て、箱の中に戻します(ゲームから除外)。そして、タイルに書かれている数字の半分(端数切り捨て)のカードを山札から引きます。たとえば「5」のタイルであれば2枚引きます。

道の途中の穴

ゲーム開始時には、コースの中央に穴が1つあり、ゲームが進むにつれ、プレイヤーがタイルを取っていくことで、穴が増えていきます(穴には海タイルを置きます)。

これらの穴は、2つの方法で越えることができます。

A) 橋なしでの通過

穴(複数枚の海タイルが連続している部分も含む)を越える時には、得点を支払わなければならないなりません。支払わなければならない得点は、穴の両端のタイルのうち、点数の少ない方の得点になります。得点の支払いは、それまでに集めている道タイル(「5」と書かれているタイルなら5ポイント分の支払いに使えます)と手札(1枚につき1ポイント)を使うことができます。ちょうどで支払えない場合には、より高いポイントを支払いますが、おつりは返ってきません。

もし、必要なポイントを持っていない場合には、そのような移動を行うことはできません。一回の移動で複数の穴を越えることができます。この場合、通過に必要なポイントは

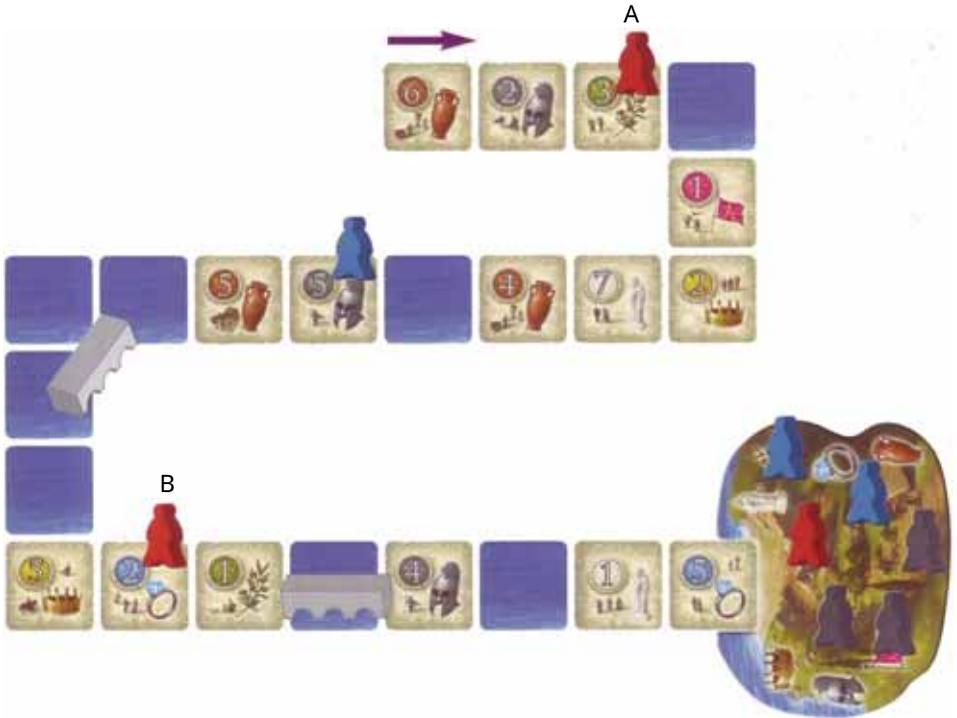
選択したコマと、ゴールとの間にはないアイテムのカードをプレイした場合、そのコマはゴールまで進みます。まず、移動の効果としてコースの最後の空いているタイルを取ります。

重要：自分のコマを1つゴールに移動させたら、そのあとは、手番の最後に補充するカードは2枚（1枚ではなく）になります。2つゴールさせたら、手番ごとに3枚ずつ引きます。3つ目をゴールさせたら、手番の終了時に4枚のカードを引いて、直ちにゲーム終了になります。

ゲームの終了

誰かがゲームを終わらせたら、残りのプレイヤーは、コース上に残っている自分のコマを直ちにゴールさせなければなりません。このとき、手札のカードをプレイする必要はありません。海タイルを越えるのに必要なコストを獲得したタイルや手札のカードで支払います。タイルと手札が必要なポイントに足りない場合には、足りない分がマイナス点になります。このとき、新たに橋を配置することはできません。未配置の橋は得点にはなりません。

そうして、各プレイヤーは獲得した得点を合計します。手札のカードは1枚につき1ポイントで、タイルは書かれている数字が得点となります。もっとも得点の高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合には、引き分けです。



例3

Conny (黒) は最初に自分のコマを3つゴールさせました。彼女は、5の青い指輪のタイルを獲得し山札から4枚のカードを引いてゲームを終了させます。ゴールタイルを白の1のタイルのとなりにずらします。

Sven (赤) はあと2つのコマをゴールさせなければなりません。このとき、手札のカードをプレイする必要はありません。海タイルを越えるのに必要なコストは、

コマA : $1 + 4 + 1 = 6$ ポイント

コマB : 1 ポイント

両方のコマの合計ポイントの7ポイントを支払いますが、タイルもカードも受け取れません。

Philipp (青) は1つコマをゴールさせなければなりません。もちろん、手札のカードをプレイする必要はありません。彼はカードを1枚で1ポイントを支払い、タイルもカードをもらえません。

ルール問い合わせ先



メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5 階 Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956
e-mail:shop@möbius-games.co.jp URL <http://www.möbius-games.co.jp/>