

アッティカ Attika

Marcel-André Casasole Merkle 作

2 ~ 4 人用 10 歳以上 所要時間約 60 分

古代ギリシャ、ヨーロッパ文明の発祥の地。アテネ、スパルタ、コリント、テーベが互いにギリシャ半島での主導権と、聖地への道を争っていました。

あなたは、これらの都市国家に勝利をもたらすために選ばれたのです。ほんの小さな開拓地から始めて、都市を世界的な大都市に作り上げます。信託所や神殿、劇場、塔、そして道路を作っていきます。ライバルの妨害をし、豊かな土地を確保します。ただし、常に他のプレイヤーに目を光らせていれば、1 回の手番で、確信していた勝利を屈辱的な敗北に変えることができます。

びっくりするほど簡単なゲームシステムの中に、この建設戦略ゲームの魅力があります。

用具

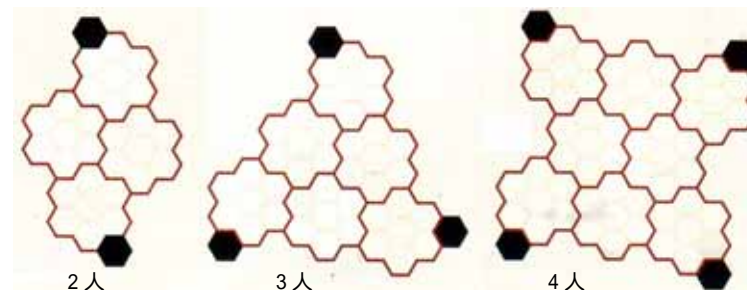
ゲームボードタイル 22	アンフォラ（壺） 15	建物 120
聖堂 4	配置ボード 4	地形カード 60

3 人プレイ時の初期配置の例



準備

- ・最初にゲームをする前に、ゲームボードタイル、建物、聖堂を注意深く枠から取り外します。2つの部品からなる聖堂を組み立てます（前ページの図参照）。
- ・ボードタイル 22 枚を混ぜ、裏向きの山にして、プレイエリアの隅に置きます。プレイヤー人数によって、ランダムにゲームボードタイルを 4、6、8 枚引き、ゲームボードとして以下のように並べます。



- ・プレイヤー人数によって、聖堂を 2、3、4 枚、ゲームボードタイル脇の黒いマークのところに置きます。
- ・アンフォラは手の届く位置に置いておきます。
- ・各プレイヤーはそれぞれ自分の色を選び、その色の配置ボードを自分の前に置きます。
- ・各プレイヤーは自分の色の建物タイル 30 枚を取ります。
補足：単純化のため、穀物畑、船、道路も含め、すべてのタイルを建物と呼ぶことにします。
- ・自分の建物タイルの中から、大きな建物（裏に黒いマーク）を 6 枚選び出し、よく混ぜて裏向きの山にして自分の配置ボードのとなり置きします。
- ・そして、残りの建物タイル 24 枚を裏にしてよく混ぜ、8 枚ずつ 3 つの山に分けます。この山も裏向きにして配置ボードのとなり置きします。
- ・そのあと、4 つの山から 1 枚ずつ一番上のタイルを引き、表にして配置ボードの対応するところに置きます。
- ・地形カード 60 枚はよく混ぜて裏向きの山札にし、プレイエリアの脇に置きます。
- ・スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは地形カードを 4 枚引き、手札として持ちます。その左隣のプレイヤーは地形カードを 5 枚、その次のプレイヤーは 6 枚（3・4 人プレイ時）、4 人目のプレイヤーは 7 枚（4 人プレイ時）引きます。

ゲームの概要

各プレイヤーは、都市国家を建設していきます。聖堂、劇場、神託所、船のある港、ブドウ畑とその経営者や多くの場所を、ギリシャ半島で見つけなければなりません。

素早くそれを行い、そのためには他のプレイヤーを妨害し、実りの多い場所を自分で確保することが重要です。

しかし、建設することは高くつきます。節約するためには、土地の天然資源を使い、また自分の建物を順序よく並べるために、建設の順番に注意することが重要です。

目的

最初に

ゲームボードに自分の建物30個全てを建設するか、任意の2つの聖堂を自分の建物で接続させたプレイヤーが勝者となります。

(図：2つの聖堂を自分の建物でつないだ、Thebaner (赤) が勝者です)



手順

スタートプレイヤーから始め、以降は時計回りに進行します。

手番の手順

手番プレイヤーは、以下のうちどちらかを選びます。

- 2つめくる
- 3つ建設する

めくる

- 自分の建物タイルの4つの山から1枚を引き、表を見ます。
- 建設コストを払うならば(建設ルール参照)、直ちにゲームボードにその建物を置きます。
- そうでなければ、配置ボードの対応するところに置かなければなりません。
- 「めくる」を選んだプレイヤーは、連続してこれ2回行うことができます。



建設する

- 自分の配置ボードにある建物タイルを1枚取り、建設コストを払ってゲームボードに置きます(建設ルール参照)。
- 「建設する」を選んだプレイヤーは、連続してこれを3回行うことができます。



「めくる」を2回、もしくは「建設する」を3回行ったあと、次のプレイヤーの手番になります。

注意：1回の手番で「めくる」「建設する」をあわせて行うことはできません。

地形カードを引く



- 手番には、「めくる」「建設する」のアクションの全部または一部を行わないことができます。行わなかった「めくる」もしくは「建設する」のアクション1回ごとに1枚、地形カードを山札から引き手札に加えます。
例：Spartanerは手番に「建設する」を選びました。最初に「要塞」を自分の配置ボードからゲームボードに置きます。さらに2回建設するかわりに、手番を終了させ、地形カードを2枚引きました。
- 手番で「めくる」「建設する」を全く行わなかった場合、地形カードを3枚引きます。
補足：地形カードを引くのは、必ず「めくる」か「建設する」を行ったあとです。すなわち地形カードを引いてから、ふたたび「めくる」や「建設する」を行うことはできません。地形カードは手札に何枚でも持つことができます。
- 地形カードの山がなくなった場合は捨て札の地形カードを直ちに混ぜ、新しい山札を作ります。

建設ルール

建設場所

- ゲームボードの空いているマスであれば、建設場所として、そこに地形マークが描かれているかどうかに関わらず、使用することができます。
- 聖堂やすでに建物が建設されたマスに建設することはできません。

建設コスト

- 各建物の建設コストはタイル自身と、配置ボードに示されています。

- ・建設コストから、建築場所およびそこに隣接する、空いているマスに描かれている地形マークすべての分を引きます。
- ・残りのコスト分手札から対応する地形カードで支払わなければなりません。使用したカードは表向きにして捨て札となります。
- ・対応するカード1枚を、任意のカード2枚で代用することができます。

例：要塞の建設コストは「丘」が1、「山」が3です。

図のスペースに「砦」を建設するなら、建設場所自身と隣接する別の山のマス

により、「山」2つ分コストが下がり、丘1枚と山1枚になります。

手札から「丘」を1、「山」を1だけ支払います。

「丘」1枚、「山」1枚の代わりに、「丘」1枚と、「森」と「湖」を1枚ずつ出すこともできます。森と湖で、山の代用になります。



重要な建設順序（無料の建設）

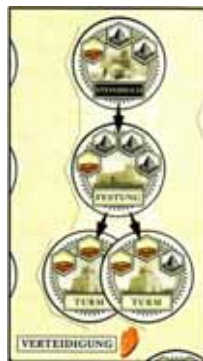
- ・重要な建設順序に適合すれば、建設の建設コストを全く無料にすることができます。
- ・配置ボードの矢印が重要な建設順序になります。

- 矢印の元にある自分の建物が、すでにゲームボードに配置されていなければなりません。
- その矢印の先にある建物を、上記の建物に隣接して建設すれば、無料で建設することができます。

例：は自分の「要塞 FESTUNG」に隣接して「塔 TURM」を建設しました。配置ボードには「要塞」から「塔」に向けて矢印が描かれているので、コストはかかりません。

- ・以下の場合、無料で建設することはできません。

- 矢印と反対：まず「塔」を建設し、その後に「要塞」を建設する。
- 建物を飛ばす：「採石場」を置き、その隣に「塔」を建設する。
- プレーヤー違い：他のプレーヤーの「要塞」のとなり「塔」を建設する。



道路の補足

- ・「道路 STRASSE」を建設するには、地形カードを5枚選び、建築するマスと、そこに隣接する空きスペースの地形マーク分だけ、コストを下げて支払います。

- ・重要な建設順序：すでに置かれている自分の道路に隣接して道路を建設するとき、コストは無料になります。

例：最初に図のところに道路を建設します。カードを選んで1枚支払います。（5枚から、「山」が2と「湖」が2を引く）その後、道路に隣接して2枚目の「道路」は無料で建設できます。



開拓地

- ・同じプレーヤーの色でつながっている1つ、もしくは複数の建物のことを開拓地といいます。自分の色の建物と隣接していないところに新たに建設した場合、新しい開拓地を作ったことになります。

- ・新しい開拓地を作る場合、建物の建設コストに加えて開拓地コストを支払わなければなりません。そのプレーヤーのすでにゲームボード上にある開拓地1つにつき、地形カードを1枚追加で支払わなければなりません。

例：赤はすでに2つ開拓地を持っています。図のところに新しく「道路」を建設するならば、新たに開拓地を作ることになり、建設コストのほかに地形カードを2枚支払わなければなりません。

補足：別々の開拓地を、建物を建設してつなぐことは可能です（これにより、後の開拓地コストを下げることができます。聖堂をはさんだ開拓地同士は、同じ開拓地とはみなされません。



アンフォラ

- ・建物はそれぞれ7つの種類のグループのいずれかに属します（防衛・航海など）。
- ・同じグループの建物をすべてつなげて建設すると、アンフォラを獲得し、任意のタイミングでこれを使って手番を延長することができます。

グループ

- ・配置ボードには、それぞれ**グループごと**に建物が描かれています。例えば、「採石場 STENBRUCH」、「要塞 FESTUNG」、「塔 TURM」2つは「防衛」のグループを形成します。
- ・1つのグループの建物すべてをつながるように建設すれば、**アンフォラ**を1つ獲得し、それ以降使うことができます。
例:「採石場」を配置し、「防衛」グループのすべての建物をつなげました。アンフォラを1つもらい、自分の前に置きます。通常どおり手番を続けます。
- ・アンフォラのストックがなくなった場合はアンフォラの代わりに地形カードを1枚引いて、手札に加えます
つながった「防衛」グループ例:必ずしも重要な建設順序で置かれたのでなくてもかまいません。



手番の延長

- ・手持ちの**アンフォラ**を1つ、ストックに戻し、**1枚追加で「めくる」**(「めくる」を選んだ場合)か、**1枚多く建設する**(「建設する」を選んだ場合)ことができます。
- ・またアンフォラ1つで、**カードを1枚引く**こともできます。注意してください:地形カードを引いた後に「引く」「建設する」のアクションを行うことはできません。
例:「採石場」と「塔」をめくりました。ここでアンフォラを1つ使用して、もう1枚建物をめくります。そのあと、さらにもう1つアンフォラを使用して、地形カードを1枚引きます。
補足:プレイヤーは、1回の手番で、その手番でもらったアンフォラも含めて、任意の枚数のアンフォラを使うことができます。

ゲームボードの拡張

- ・あるプレイヤーが、4つの建物タイルの山のうち、いずれか1つの山の最後の1枚をめくったら、まず通常通り、そのタイルを、建設コストを支払ってゲームボードに置くか、または配置ボードに置きます。
- ・その後で、**直ちに**ゲームボードタイルの山からタイルを1枚引いてゲームボードに隣接するように配置します。
- ・ゲームボードタイルは自由に回転させることができます。
- ・すくなくとも1つの辺が**他のボードタイル、または聖堂に接する**ようにして配置しなければなりません。



- ・配置した結果、ゲームボードに空白のマスができてかまいません。
- ・すでにあるボードタイルの上に重ねて配置することはできません。
- ・新しく配置したボードタイルには、直ちに建物を建設することができます。
- ・ボードタイルがなくなった場合は、新しいボードタイルの配置をせずに手番を続けます。
(右図:新たに置かれたタイル)



ゲームの終了

- ・最初に、**ゲームボードに自分の建物30個全てを置く**か、または**2つの聖堂を連続する自分の建物でつないだ**プレイヤーが勝者となります。このプレイヤーの勝利となり、直ちにゲーム終了となります。

忘れないように。最初のゲームで忘れがちなこと

- ・対応する地形カード1枚の代わりに、任意のカード2枚を使用することができる(「建設コスト」参照)
- ・新しい開拓地をつくるには、開拓地コストが追加(「開拓地」参照)
- ・同じグループの建物をすべてつなげて建設したら、直ちにアンフォラを1つもらう(「グループ」参照)
- ・建物タイルの山の最後のタイルを引いたら、ボードタイルを配置しなければならない(「ボードの拡張」)

ルール問い合わせ先


メビウス ゲームズ

〒112-0004 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@mobius-games.co.jp URL <http://www.mobius-games.co.jp/>