

カルカソンヌ 2 原始の営み

Carvassonne -Die Jäger und Sammler-

Klaus-Jürgen Wrede 作

2 ~ 5 人用 8 歳以上 所要時間 30 ~ 45 分

今、巨大な城塞があるカルカソンヌ都市の地域には、数千年も前から、人々が住んでいました。人々は動物を狩り、木の実を取り、魚を獲って日々の生活の糧にしていました。その頃の生活は、現在になっても不思議な壁画や、太古の遺跡などからうかがい知ることができます。

ゲームの用具

地形タイル 79

(うち 1 枚は火山の描かれたスタートタイル)



スタートタイル

1つの川



3つに分かれた川



水源のある川



2つの水源のある川



魚のいる湖

2つに分けられている



森

川と2匹の魚のいる湖

3つに分けられている



草原



金塊



森



野生動物(3種類:種類の違いにゲーム上の意味はありません)



マンモス



サーベルタイガ

—

ボーナススタイル 12



種族コマ 30 (5色)



得点ボード 1



小屋 10 (5色)



得点タイル 5



マーカー(緑) 10



ゲームの目的

プレイヤーは、手番のたびに地形タイルを置いていきます。草原、森、川が形成され、その上に種族や小屋を置くことにより、得点を得ることができます。ゲームの途中でも、ゲーム終了時にも得点を得ることができますので、最終得点計算のあとでのみ勝者が決まります。

ゲームの準備

- ・火山の描かれたスタートタイルを表向きにしてテーブルの中央に置きます。
- ・残り 78 枚の地形タイルはよく混ぜ、裏向きの山にしてテーブル上のプレイヤーの手の届く位置に置いておきます。
- ・ボーナススタイル 12 枚もよく混ぜて裏向きで 1 つの山にして、脇に置いておきます。
- ・得点ボードは、テーブルの隅に置き、得点タイル 5 枚はその脇に置きます。
- ・各プレイヤーは同じ色の種族コマ 6 つと小屋 2 つを持ち、種族コマ 1 つを得点ボードの 0 のマスに置きます。残り 5 つの種族コマと 2 つの小屋は各プレイヤーの前にストックとして置いておきます。
- ・最も若いプレイヤーが、誰からゲームを始めるかを決めます。

ゲームの手順

- ・時計回りの順番で進行します。
- ・手番になったら、以下のアクションを**書かれているとおりの順番**で行います。
 1. 山から地形タイルを 1 枚引き (**ボーナススタイルの山からではなく**)、適合するように**置かなければなりません。**
 2. 自分のストックから種族コマ 1 つもしくは小屋 1 つを今配置したタイルに置くことができます。
 3. タイルの配置によって、**森もしくは川が完成したら、その得点計算を行います。**

地形タイルの配置

- ・手番の最初のアクションとして裏向きの地形タイルを1枚引かなければなりません。
- ・それを全てのプレイヤーに対して公開し(「助言」ができるように)、表向きにして置きます。このとき、次の点に気をつけなければなりません。
 - 新たなタイル(下の例では赤枠のタイル)は、少なくとも1辺が1つもしくは複数のすでに配置されているタイルに接するように置かなければなりません。角と角のみが接するように置くのはできません。
 - 全ての草原、川、森がつづくようにしなければなりません。
 - たいへん珍しいことですが、どうやってもうまくつながらなくて、タイルを置くことができない場合があります。このときには、そのタイルをゲームから取り除き、そのプレイヤーが新たにもう一枚タイルを引いて、それを配置します。



川と、2つの草原が続いていて、森が続いています。左側では森が、下側では草原が続いています。このようには置くことはできません。

種族コマもしくは、小屋を配置する

- ・タイルを配置したプレイヤーは、種族コマ1つもしくは小屋1つを置くことができます。
- ・このとき、以下の点に注意しなければなりません。
 - 種族コマ1つもしくは小屋1つだけ置くことができます。
 - 種族コマもしくは小屋は、自分のストックから置かなければなりません。
 - 種族コマもしくは小屋は、今自分が置いたタイルの上にのみ置くことができます。
 - タイルのどの部分に種族コマを置くか、決めなければなりません。
- ・種族コマは森、川、または草原に置きます。



森に配置する

川の上に配置する

草原に配置する

- ・草原に置いた場合、コマを立てておくのではなく、草原の上にねかせて置きます。

- ・小屋は、川もしくは湖の上に置きます。



川もしくは湖の上に

- ・新たに置いたタイルとつながっている森、川、もしくは草原上に他の種族コマ(自分のものを含む)があってはなりません。このとき、他の種族コマがどのくらい離れているかは関係ありません。



青は、草原にのみ置くことができます。この森には、すでにコマが置かれています。赤は、種族コマを森もしくは川に置くことができます。草原に置く場合には、小さい草原(赤い矢印)にのみ置くことができます。大きな草原には、すでにコマがいます。

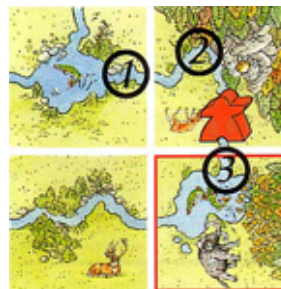
- ・ただし、つながった1つのエリア(森、川、草原)に複数のコマがいることはあり得ます。これがどのようにして起こりうるかは、後述します。
- ・プレイヤーが種族コマや小屋を置ききってしまったら、タイルを配置するだけになります。でも、怒らないでください。種族コマは回収することができます(「手元に種族コマを回収する」の項参照)。小屋はゲーム終了まで置かれたままになります。
- ・これでプレイヤーの手番は終了で、時計回りの順番で次のプレイヤーの手番となります。

例外: タイルを配置することによって、川もしくは森を完成させた場合、次のプレイヤーの手番を始める前に得点計算を行います。草原が完成しても、特に何も起こりません。

完成した川と森の得点計算

完成した川

- ・川は、湖もしくは水源によって挟まれるか、円周状になったときに完成となります。
- ・これらの境界の間の川の長さは、どれだけであってもかまいません。
- ・完成した川に単独でコマを置いているプレイヤーは、川の区間についてそれぞれ1ポイントを獲得します。



- ・川が1つもしくは2つの湖によって挟まれている場合、その湖にいる魚1匹について1ポイントも獲得します。

赤は6ポイントを獲得します。

完成した川は3つの区間(1、2、3)からなっています。各区間について1ポイントです。1の区間の湖に魚が1匹、3の区間の湖に魚が2匹います。これによりさらに3ポイントを獲得します。



赤は3ポイント獲得します。(2区間と魚1匹)
 青が、自分の森を拡大するためにこのタイルを置いたとしても、川が完成してそこにコマを置いている赤が得点を獲得します。

注意：川を完成させたプレイヤーは、たいていの場合、そこに釣り師があって得点を獲得します。ただし必ずしもそうであるとは限りません。それは、後者の例のように、完成させた川にすでに他のプレイヤーの釣り師が置かれている場合です。



獲得した得点は得点ボードに記録していきます。スタートのマスまで到達したら、そのプレイヤーは、得点タイルを取って50の方を表にして全てのプレイヤーに見えるように自分の前に置いておきます。これにより、そのプレイヤーがすでに得点ボードを1周していることを示します。このプレイヤーがもう一度スタートマスまで戻ってきたら、100の方を表にします。少人数でプレイしている場合には、誰かが150点に到達することもあり得ます。そのときには、もう一枚得点タイルを取って、その50の方を表にしておきます。

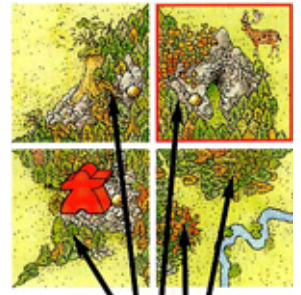
完成した森とボーナススタイル

- ・森は、完全に草原に囲まれ(つまり、もう森をつなげて置くことのできるあいていない辺がない)間に穴がない場合、完成したことになります。完成した森の大きさはどのようであってもかまいません。
- ・完成した森に単独でコマを置いているプレイヤーは、森の部分1つについて2ポイントを獲得します。
- ・得点計算のあと、森の中に金塊があるかどうかを確認します。赤は4ポイント獲得します。もしあった場合には、森を完成させたプレイヤーはボーナススタイルの山からタイルを1枚引きます。
- ・このプレイヤーは、そのタイルをルールに従って任意の場所に置き、さらに望むならばそのタイルに種族コマもしくは小屋を置くことができます。このアクションによって、また得点計算が発生する状況になった場合には、直ちにそれを解決します。
- ・しかし、ここで新たに完成した森に金塊があったとしても、新たにボーナススタイルをめくることはしません(タイルの連鎖は起こらないということです)。
- ・ボーナススタイルの山がなくなってしまった場合には、ボーナススタイルをめくることはしません。



まとめ

- ・完成した森にコマを置いているプレイヤーは、得点を獲得します。
- ・金塊のある森を完成させたプレイヤーは、ボーナススタイルを引きます。右の例で、赤が森を完成させた場合、得点をもろうのも、ボーナススタイルを引くのも赤です。青が森を完成させた場合は、得点をもろうのは赤で、ボーナススタイルを引くのは青です。
- ・ボーナススタイルは、ゲームエリアのどの位置にも置くことができます。
- ・完成させた森の中にいくつ金塊があっても引くボーナススタイルは1枚だけです。
- ・森の中に金塊が1つもなければ、ボーナススタイルは引きません。
- ・ボーナススタイルについては最後に説明があります。

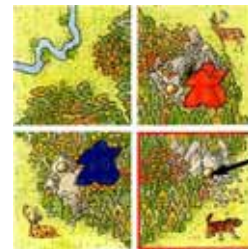


森の部分1つにつき2ポイント。赤は10ポイントを獲得します。

この完成した森には金塊があります。従ってボーナススタイルを1枚引きます。

完成した森もしくは川に複数の種族コマがあったら

- ・タイルの配置の仕方によっては、1つの森もしくは川に複数の種族コマが置かれることがあります。
- ・完成した森もしくは川の得点計算のとき、まずは他のどのプレイヤーよりも多くの種族コマを置いているプレイヤーがいるかどうかを調べます。いれば、そのプレイヤーが単独で得点を獲得します。
- ・複数のプレイヤーが民族コマの数が同数で最大の場合には、それら全てのプレイヤーに全得点が与えられます。



新たに置かれたタイルにより、分かれていた森がつながりました。これにより、複数のコマが同じ森にいることになります。

赤と青が両方とも10ポイントを獲得します。



この森では赤の方が多数で、単独で12ポイントを獲得します。

注意：同じエリアに複数のコマがいることは前述の「新たに置いたタイルとつながっている森、川、もしくは草原上に他の種族コマ(自分自身のものを含む)があってはなりません。」というルールに反するものではありません。このルールは、新たに配置するコマのみ適用されるものです。ここ例は、すでにコマの置かれているエリアをつなげた場合です。

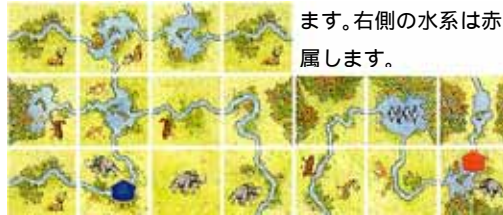
手元に種族コマを回収する

- 川もしくは森を完成させて、得点計算を行ったあと、**その時のみ**、配置されていた種族コマを手元に回収します。
- 回収したプレイヤーは、次の手番からそれらを再使用することができます。
- アクションの順番によって、1回の手番で種族コマを配置して、それで得点を得て、再び手元に戻すことができます。
 - 新たに配置したタイルで森もしくは川を完成させる。
 - 完成させた森もしくは川にコマを配置する。
 - 完成した森もしくは川の得点計算をする。
 - 配置した種族コマを回収する。
- ボーナススタイルを配置することができる場合には、そのとき回収した種族コマを直ちに配置することもできます。



小屋

- 小屋は、川もしくは湖の上に置かなければなりません。
- 小屋は、**水系全体を支配**します。
- 水系とは、つながっている川全体のことをいい湖によってブロックされません。源流、もしくはゲームエリアの端が終端となります。
- 小屋は、ゲームの終了時にのみ得点計算されます。
- 配置時の注意**：水系全体の中に、自分のであれ、他人のであれ他の小屋があってはなりません（種族コマの配置のときと同じルール）。一度配置したら、小屋は改修することができません。
- 注意**：小屋と川に置かれた種族コマは「妨害」し合いません。



左側的水系は青に属します。右側の水系は赤に属します。



青は小屋を置くことができます。

赤は種族コマを置くことができます。

草原

- 草原は途中で得点計算されません。
- 一度草原に配置した種族コマは回収することができません。このことを示すため、獵師は寝かせて草原の上に置きます。これにより、ゲームの間に回収することのできる森や川に配置された種族コマとの違いを明らかにすることができます。
- 草原に配置された種族コマは、ゲーム終了時にはじめて得点をもたらしませす（最終得点計算参照）。



3人の種族コマは、全て川もしくはプレイエリアで分割された単独の草原にいます。



新たなタイルを配置することにより、草原がつながりました。これら3つの獵師は全て同じ草原にすることになります。

注意：このタイルを置いたプレイヤーは、獵師を配置することはできません。なぜならつながっている草原のにすでに獵師が置かれているからです。

ゲームの終了

- 最後の地形タイル（ボーナススタイルではない）が置かれた手番の終了時に、ゲーム終了となります。以下の処理をします。
 - 完成していない森、川に置かれている民族コマを全てボード上から回収します。完成しなかった森、川は得点になりません。
 - 川の上の小屋と草原の上の種族コマはそのままにしておきます。
- 最終得点計算に移ります。

最終得点計算

小屋の得点計算

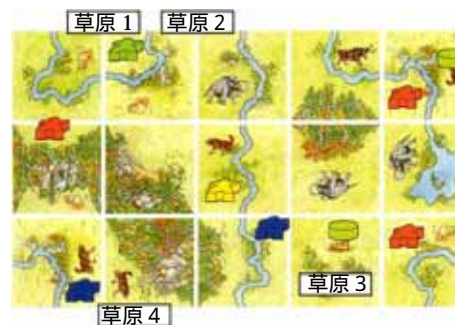
- ・1つの水系に単独で小屋を置いているプレイヤーは、その水系内の魚1匹について1ポイントを獲得します。
- ・複数のプレイヤーが同じ水系内に最大数の小屋を置いている場合には、それら全てのプレイヤーが満額の得点を獲得します。
- ・1人のプレイヤーだけが最も多くの小屋を置いている場合は、そのプレイヤーが単独で得点を獲得します。
- ・小屋の得点計算のときには、その水系が完成しているかどうかは関係ありません。このようにして、全ての小屋について得点計算を行います。



青は5ポイントを獲得します

草原の獵師の得点計算

- ・草原に単独で種族コマを置いているプレイヤーは、以下の特典を獲得します。
 - 全ての野生動物、マンモス、オーロクス(ボーナススタイルのみ)について、2ポイントを獲得します。
 - **サーベルタイガー(トラ)**がいると、生存競争が起こります。これは、野生動物のみを狩り、マンモス、オーロクスは関係ありません。**トラ1匹について、野生動物1つ分ポイントが少なくなります。得点計算をしやすくするために、緑のマーカーで、トラと野生動物とをペアにして覆っていくとよいでしょう。残りの野生動物とマンモス、オーロクスを一緒にして数えます。**
 - たとえ1つの草原の中に野生動物よりも多くのトラがいたとしても、マイナスポイントにはなりません。
- ・1つの森の中に複数のプレイヤーが最多の獵師を置いていたとしたら、それら全てのプレイヤーが満額の得点を獲得します。
- ・1人のプレイヤーが最多の獵師を置いていたら、そのプレイヤーだけが得点を獲得します。
- ・得点計算時、草原が囲まれている(完成している)かどうかは関係ありません。
- ・このようにして、1つ1つ草原の得点計算を行っていきます。1つの草原の得点計算が終わったら、マーカーを回収して次の草原の得点計算に移ります。



- 草原1**:野生動物1。緑が2ポイントを獲得します。
- 草原2**:野生動物1、マンモス1、トラ1。黄と赤がそれぞれマンモスの2ポイントずつを獲得します。野生動物はトラと相殺です。
- 草原3**:野生動物2、マンモス2、オーロクス1、トラ1。赤が最も多くの獵師を置いています。単独で8ポイント(マンモス2=4点、オーロクス1=2ポイント、野生動物1=2ポイント)を獲得します。
- 草原4**:トラ2、野生動物1。青は得点を獲得しません。マイナス点にもなりません。

- ・最も得点の高いプレイヤーの勝ちとなります。

ボーナススタイルの説明

ボーナススタイルは、通常の配置のルールに従って置かれます。さらに、以下の特殊な効果があります。



炎はその草原の**全ての**トラを追い払います。たとえ、そのタイルに獵師が置かれていなくてもです。この草原では全ての野生動物が得点されます。



完成した森にある群生キノコ1つにつき、その森の得点に2ポイントのボーナスが与えられます。



オーロクスは、獵師の得点計算のときに2ポイントになります。



このタイルを置き、礼拝所の隣の草原にコマを配置した場合、**そのプレイヤーのみがこの草原の得点を獲得します**。同じ草原上の他のプレイヤーコマは、いくつ置かれているかにかかわらず、得点を獲得しません。

注意: コマを配置するときには、通常通り、その草原に他のコマがいてはなりません。

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
shop@möbius-games.co.jp <http://www.möbius-games.co.jp/>