

ヴァイキング Wikinger

Michael Kiesling 作

2 ~ 4 人用 10 歳以上 所要時間約 60 分

プレイヤーは大陸から島を発見していくヴァイキングの部族のリーダーとなります。職人や貴族が島に植民します。彼らは、近づいてくる敵の船を避け、名声と金を獲得するために戦士を置きます。6 ラウンド後、最も成功したヴァイキングの部族が明らかになります。

用具

ゲームボード 1 (回転盤つき)



プレイヤーマーカー 8



お金 45

(「10」コイン × 10、
「5」コイン × 15、
「1」コイン × 20)



スタートプレイヤーマーカー 1



袋 1



スタートタイル 4



タイル 76 (島タイル 62、船タイル 14) スタートタイルを含む



特殊タイル 25 上級バージョンでのみ使用します。



ゲームの準備

・各プレイヤーは、以下のものを持ちます。

- L 形ボード (自分の大陸)。それはあなたの場の出発点となります。
- コマ 2 つ。このうち 1 つは、スコアマーカーとして使用され、スコアトラックの 10 のスペースに置かれます。もう一方は、あなたのプレイヤー色を示すためにあなたの大陸ボードの先端に置かれます。
- スタートタイル 1 つ。ホイールから最初にタイルを買って置くとき、スタートタイルを大陸ボードの下側の 5 つの列の 1 つの右に置きます。(4 人未満でプレイする場合、ゲームに残っているスタートタイルを取り除きます)。
- お金。2 人プレイの場合 30、3 人プレイの場合 25、4 人プレイの場合 20



・回転盤付きのゲームボードをテーブルの中央に広げます。これには、タイルおよびスペシャルタイルを置くためのエリアがあります。また、提供されているアイテムを示す回転盤と勝利ポイントを記録するスコアトラックもかかれています。

・残っている 72 枚のタイルを良く混ぜます。そして、それぞれ 12 枚のタイル山を 6 つ作ります。これらの 6 つの山は裏向きにしてゲームボード示されている場所に置きます。



1 2 3 4 5 6
6 つのタイル山を置く場所 (得点計算アイコン付き)

・残っているお金は銀行となります。

・78 個すべてのコマは袋に入れて、よく混ぜます。

・最も若いプレイヤーからはじめます。このプレイヤーは、ヴァイキング船を持ってスタートプレイヤーであることを示します。

ゲームの進行

・ゲームは 6 ラウンドで行われます。各ラウンド 6 つの山のうち 1 つが使用されます。これは、左から右へ順番に進んでいきます。

・各ラウンドの開始時には、提供されるものを並べます (12 枚のタイルと 12 個のコマ)。

・スタートプレイヤーは、矢印に最も近いタイルの山を取って、回転盤となりの 12 のマスに 1 枚ずつ表向きにしてタイルを置きます。

- ・タイルは以下のように置かれます。

- 最初にめくられた島のタイルは、「0」のところに置きます。以降の島のタイルは、順に価格を上げて(1、2、3...)といったところに置きます。



矢印の次にあるタイル山を置きます。

- 最初にめくられたヴァイキング船のタイルは、11のところに置きます。以降のヴァイキング船のタイルは、順に価格を下げて(10、9、8...)といったところに置きます。



コマとタイルを置くときの順番

- ・そのラウンドのスタートプレイヤーは、袋からコマを12個引いて、色ごとに分けます。
- ・1つのマスに1個ずつ、0から表の順に置いていきます。
- ・1色のコマすべてが置かれたら、次の色のコマが置かれます。置いていく色の順は、最初に青の漁師、次に、黄の金細工職人、そして緑の斥候、その次が赤の貴族であり、そして黒の戦士と最後に灰の船員です。
- ・ある色のコマが1つも引かれなければ、その色は飛ばされます。

- ・プレイヤーは、順番にセット(コマ1つとタイル1枚)を購入し、それを自分の場に置きます。最終的に12セット購入され、ラウンドが終了します。そして、得点計算が行われます。

- 1、3、5ラウンド目は小規模な得点計算です。
- 2、4、6ラウンド目は主要な得点計算です。
- また、6ラウンド目の後に、最終得点計算があります。



セットの購入(タイルとコマ)

- ・スタートプレイヤーから始め、各プレイヤーは、手番ごとに1セットを購入し、その価格を支払わなければなりません。
- ・選んだセットに面する円形ボードに示されている価格を支払います。獲得したセットは、自分の場に置きます。
- ・12個すべてのスペースからコマがなくなるまで、(例えば、4人プレイならば、各プレイヤー3セット購入します)時計回りの順番でプレイしていきます。

- ・「0」のところにあるセットは、そのコマが、回転盤上のその色の最後のコマである場合にのみ、取ることができます。
- ・これ以外は、どのセットでも購入することができます。(最初の提示の例を見てください: 例えば、プレイヤーは8の戦士や1の漁師を買うことができます)。

前のページの初期配置から「0」を購入するときの例

0のところに置かれている漁師を購入するためには、まず、1と2の隣にある漁師が購入されていなければなりません。

- ・プレイヤーにお金がなく0以外のどのセットも購入できなければ、上記のルールを無視して、0を引き取ります。
- ・プレイヤーはいつでも、1:1の比率で勝利ポイントをお金と交換することができます。ただちにスコアトラックからポイントを引きます。
- ・スコアトラックの上で0以下にすることができません。すなわち、勝利ポイント(または金)を借金することはできません。
- ・「0」を取ることを避けるため、ポイントを金と交換しなければならないわけではありません。

回転盤をまわす

- ・「0」のセットを取ったら、その時点で最安値のセットが「0」になるまでホイールを回転させます。これにより、まだボード上にあるすべてのセットの値段が下がります。



回転盤をまわす例

図1左:「0」のとなりにある、最後の漁師が取られ、「0」のとなりには何もなくなりました。

図2右:「0」がコマとタイルのあるところにくるように回転盤をまわします。



タイルとコマの配置

プレイヤーの場

- ・大陸はプレイヤーがタイルを配置する場の出発点です。
- ・これには、列(上からヴァイキング船、戦士、貴族、斥候、金細工職人、漁師のための)があります。一つの列には、いくつでもタイルを置くことができます。

タイルの配置

- ・手番ごとに1セットを購入していきます。それは、直ちに自分の場に置きます。
- ・ヴァイキング船を取った場合には、一番上の列に置かなければなりません。取った3隻目までのヴァイキング船ははじめの3マスに埋めなければなりません。順番は任意です。以降の船は、すでに置かれている他の船につながるように置かなければなりません。
- ・島のタイルを取った場合には、以下のルールに従って、他の5列の適当な位置に置かなければなりません。
 - タイルの少なくとも一辺が別の島のタイルかL字ボードに隣接するように置かなければなりません。
 - 島のタイルはどの辺が上で、どれが下かが明確になっています。回転させて置くことはできません。(例えば、島を始める左側のタイルを、島を終わらせる右側のタイルとして使うことはできません)。
 - タイルは、陸と陸がつながるように、海と海がつながるように置かなければなりません。
 - これらのルールに従ってタイルを置くことができない場合、それらのタイルはゲームから取り除かれ、コマは大陸ボードの左上隅、船員の絵の横に置かれます。



注意：また、最初の船か島のタイルを場に置くとき、同時にスタートタイルも置きます。

配置の例

この状況の場合、 このマスに船のタイルを置くことができます。また、 このマスに島タイルを置くことができます。



島タイルを反対向きにしておくことはできません。

海で島を中断することはできません。



コマの配置

- ・島のタイルを購入し、購入したコマと対応する列にタイルを置いた場合、直ちに、そのタイル(例えば、金細工職人の列に金細工職人)にコマを置きます。その列の他のタイルに置くことはできません。
- ・一度コマが置かれたら、ゲームの終わりまでその島タイルの上に置かれます。コマを島タイルに置きたくないなら、代わりに大陸の船員のイラストの隣に置くことができます。
- ・島のタイルを同時に購入したコマと対応しない列に置く場合、コマは大陸の船員のイラストの隣に置かれます。
- ・コマと対応する列にタイルを置くことが可能な場合であっても、それを強制されることはありません。

- ・主要な得点計算の時、船員によって、大陸の島にコマを置くことができます。
- ・ヴァイキング船を取った場合、コマは大陸の船員のイラストの横に置かなければなりません。
- ・取ったコマが船員の場合には、常に大陸の船員のイラストの横に置かれます。
- ・島のタイル1枚には1つのコマしか置くことができません。
- ・コマは、対応する色の列にのみ置くことができます。
- ・タイルやコマを他のプレイヤーに渡して、そのプレイヤーの場に置くことができません。
- ・自分の大陸にはいくつでもコマを置くことができます。



①：島タイルを貴族の列に置き、斥候のコマは大陸に置きます。

②：島タイルを金細工職人の列に置き、そこにコマを置きます。

得点計算

- ・回転盤の周りのすべてのスペースからコマがなくなったら、小規模な得点計算が主要な得点計算が発生します。
- ・島のタイルの上に置かれているコマについてのみ、得点かお金が分配されます。
- ・島が完成しているかどうかは関係ありません。
- ・どの得点計算が発生するかは、直前のあいっている得点計算のマークで示されます。



小規模な得点計算

- ・第1、第3、および第5ラウンドの後に、小規模な得点計算があります。
- ・島のタイルにある金細工職人1つあたりお金3つを獲得します。
- ・ヴァイキング船によって金細工職人が侵略されていれば、(主要な得点計算を参照)、お金は与えられません。



主要な得点計算

- ・第2、第4、および第6ラウンドの後に、主要な得点計算があります。
- ・スタートプレイヤーから順番にすべてのアクションと得点の処理を行います。
- ・各プレイヤーは直ちにスコアトラックで獲得した得点を表示します。
- ・コマは上から下に向かって処理していきます。



1. 船員(灰色のコマ): 大陸にまだ置かれているコマは、主要な得点計算の最初にのみ島に配置することができます。船員を1つ使うことにより、1色のコマすべてか、各色のコマ1つずつかを空いている島に置くことができます。このとき、コマを配置する時のすべての規則に従う必要があります。いくつでも船員を使用することができます。大陸から島にコマを移動させることができるだけで、すでに島に置かれているコマを動かすことはできません。そして、コマを移動させるために使った船員を捨てます。



3回目の主要な得点計算(すなわち、第6ラウンドの後)では、島のタイルを埋めるためにコマを移動させることができる場合には、可能な限り船員を使用しなければなりません。



船員の例

以下のコマが大陸に置かれている場合、船員1つを使って、いずれかの組み合わせを移動させることができます。

- ・漁師(青)3つ
- ・金細工職人(黄)1つ
- ・斥候(緑)2つ
- ・3色各1つずつ(漁師、金細工職人、斥候)

2. ヲイキング船: ヲイキング船は、垂直方向にその下にあるコマを侵略します。船の帆の色に一致する列まで、侵略をします。バンキング船によって侵略されたコマはお金も勝利ポイントも獲得しません。得点計算をわかりやすくするために、侵略されたコマは横に寝かせます。



3. 戦士(黒いコマ): 戦士がヴォイキング船すぐ下のタイルの上に置かれていれば、そのヴォイキング船からの侵略を防ぎます。そして、プレイヤーは船に書かれている勝利ポイントか金貨を得ます。



例: 緑の帆の船は、斥候のコマの列までを侵略します。戦士はヴォイキング船からの侵略を防ぎます。



4. 貴族(赤いコマ): 島のタイルに置かれている貴族1つにつき2勝利ポイントを獲得します。ヴォイキング船が貴族を侵略していれば、勝利ポイントを獲得できません。



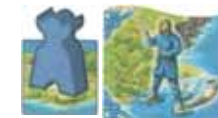
5. 斥候(緑のコマ): 島のタイルに置かれている斥候1つにつき1勝利ポイントを獲得します。また、斥候の真下にある金細工職人および漁師について、それぞれ1勝利ポイントを獲得します。ヴォイキング船により斥候が侵略されている場合には、金細工職人や漁師による勝利ポイントも、たとえそれらが侵略されていない場合でも、獲得できません。



6. 金細工職人(黄色のコマ): 島のタイルにある金細工職人1つにつきお金を3つ獲得します。ヴォイキング船により金細工職人が侵略されている場合には、お金を獲得できません。



7. 漁師(青のコマ): これらは最終得点計算にのみ関係する食物を供給するものです。主要な得点計算では、斥候に関する得点に関係するだけです。



主要な得点計算の例

ヴォイキング船を防御していることにより3勝利ポイントを獲得します。

ヴォイキング線を防御していることによりお金3を獲得します。

ヴォイキング船に侵略されているので、貴による勝利ポイントは獲得しません。

貴族による2勝利ポイントを獲得します。

斥候による1勝利ポイントを獲得します。

ヴォイキング船に侵略されているので斥候とその下の2つのコマによる勝利ポイントは獲得しません。

斥候による1勝利ポイント、その下にある金細工職人の1ポイントを獲得します。

金細工職人によりお金3を獲得します。

金細工職人によりお金3を獲得します。

漁師は最終得点計算でのみ考慮されます。

このプレイヤーは、主要な得点計算では8勝利ポイントとお金9を獲得します。

次のラウンド

- ・得点計算の後に、スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。このスタートプレイヤーは、回転盤の周囲に新たな提示を並べ、次のラウンドを始めます。

最終得点計算

- ・ 12個のタイルの山すべてを使いきって、3回目の主要な得点計算の後で、最終得点計算を行います。以下のように処理していきます。
- ・ ヲァイキングの乗船：戦士によって防御できなかった、すべてのヴァイキング船に関して、船に示されている勝利ポイントかお金を失います。お金を支払うとき、手元のお金がない場合には、支払うことができないお金1つにつき1勝利ポイントを失います。



例：この緑の船を防御できなかった場合には、最終得点計算でお金5を失い、この青の船を防御できなかった場合には、3勝利ポイントを失います。

- ・ お金：お金5ごとに1勝利ポイントを得ます。余ったお金はそのまま持っておきます。
- ・ 船員：最も多く船員が残っているプレイヤーは10勝利ポイントを獲得します。同点の場合には、それら全てのプレイヤーが10ポイントを獲得します。
- 注意：**第6ラウンド後の主要な得点計算では、各プレイヤーは、大陸から島のタイルへ、自分の残っているコマができるだけ多く移動することができるように、船員を使用しなければなりません。
- ・ 完成した島：プレイヤーの場で完成した島を最も多くもっているプレイヤーは7勝利ポイントを獲得します。同点の場合には、それらすべてのプレイヤーが7ポイントを獲得します。完成した島とは始まりのタイルと終わりタイル、そしてその間にあるいくつかのタイルから構成されます。



例：完成した島3つ

- ・ 最長の島：自分の場に最も長い島をもっているプレイヤーは5勝利ポイントを獲得します。島を形成しているタイルの枚数を数えます。同点の場合には、それらすべてのプレイヤーが5ポイントを獲得します。



例：タイル6枚の島

- ・ 供給過剰・不足：各プレイヤーは自分の島と大陸にあるすべてのコマ（船員も含む）の数を合計します。すべてのコマに、食料がいきわたる必要があります。島にあるすべての侵略されていない漁師について、自分と他の4つのコマに食料を供給します（コマ5つ分）。自分の配置しているコマよりもたくさんの食料を供給させることができるなら、食料が供給できるコマ1つ分について、2勝利ポイントを獲得します（過剰になった分）。食べさせることができない（不足分の）コマ1つについて1勝利ポイントを失います。大陸にいる獵師とヴァイキング船に侵略されている漁師は食料を供給しませんが、それらも、食料を与える必要があります。

例：プレイヤーAはコマを23個置いており、島タイルの上に置かれている漁師は5つでした。25個のコマに食糧を供給することができます。したがって、さらに食糧を供給できる、コマ2つ分について4勝利ポイントを獲得します。

プレイヤーBはコマを23個置いており、島タイルの上に置かれている漁師は3つでした。食料が不足するコマ8つ分について、8勝利ポイントをマイナスします。

ゲームの終了

- ・ ゲームは最終得点計算の後に終了します。
- ・ 勝者は最も多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーとなります。
- ・ 同点の場合には、勝者はその中で最も多くのお金をもっているプレイヤーになります。それも同点の場合には、引き分けになります。

戦略のヒント

- ・ お金は非常に貴重なものです。各ラウンドのための十分な金を持つよう注意してください。これについて、金細工職人が重要になります。より早く島に置ければ置けるほど、定期収入が迅速に得られるようになります。
- ・ 回転盤で、最初非常に高価な状態で始められるセットは、いずれ安くなります。そのセットが、ホイールが回転してより安くなるまで、待ってください。
- ・ 他方では、自分の場に適合するセットが高価なスペースにあるとき、それを得るためにより多くのお金を費やす価値がある場合があります。
- ・ 本当に価値がある場合には、金の代わりに勝利ポイントを使用してでも、セットを買うようにしましょう。
- ・ ヲァイキング船を回避する必要があるときであっても、戦士を買うようにしましょう。状況は急速に変化することがあります、そして、あなたは予定外のヴァイキング船を取らなければならないかもしれません。
- ・ 最初のヴァイキング船を3つのスペースの一番右に置き、また最初の島のタイルが左から2つの枠に置くようにします。船を右に置くのは、最初に置かれる島タイルが、ヴァイキング船に侵略されないことを意味します。
- ・ 大陸の船員と一緒に残っているコマは、2ラウンドに1回のみ（主要な得点計算のとき）移動させることができます。
- ・ 配下に食べさせるのに漁師が必要であることを忘れないでください。これはゲームの終わりに必要なだけですが、重要な役割を果たします。
- ・ ゲームの途中では、最終得点のことを忘れがちです。しかし、獲得されるポイントがあるとき、あなたがさまざまなカテゴリでどう得点を得るかをチェックする価値があります。

ボードと回転盤の組み立て

型紙から回転盤と下側のディスクを取り外してください。大きいプラスチック支えを一番下に置きます。その上にボードがきて、次に下側のディスク、回転盤と差し込んでいきます。そして、もう片方のプラスチック支え(平らな部分が小さいほう)を上からはめ込みます。箱にしまうときに、回転盤をはずす必要はありません。



上級ルール

- ・数回このゲームをプレイすると、よりゲームプレイや得点計算に慣れてきます。このヴァージョンではゲームをより戦略的にして、変化を加えます。
- ・上級ルールは、コマが最初に提示される方法、および船員のルールが異なります。また、特別なタイルが使用されます。他のすべてのルールは同じままです。

提示を決めるためのオークション

- ・スタートプレイヤー(ゲームの開始時は最も若いプレイヤー)は袋からコマを13個引きます。まず、色ごとにそれらを分けますが、回転盤の周りに置くことはしません。そして、スタートプレイヤーの役割がオークションにかけられます。

オークション

- ・オークションには、お金しか使用することができません。お金が足りない場合には、いつでも、1:1の比率で勝利ポイントをお金と交換することができます。
- ・現在のスタートプレイヤーは最初の価格を宣言するかパスするかをします。順番に、他のプレイヤーは現在の価格を上げることができます。価格を上げたくないか、上げられない場合には、パスとなり、オークションから脱落します。最も高く入札したプレイヤーが、オークションを落札し、合計を銀行に支払います。だれも値をつけないなら、スタートプレイヤーが支払をせずに、落札します。オークションの落札者はスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを持ちます。
- ・彼は引かれたコマ13個のうち1つを選んで、箱の中に戻します。それはゲームから除外されます。これにより、ホイールの周りに置かれる12個のコマが置かれています。
- ・ルールに従って、スタートプレイヤーは最初に12個のタイルをホイールの周りに置きます(島タイルは低い数値のところに、ヴァイキング船は高い数値のところに)。
- ・コマは1色を選んでそのすべてを、11から降順に回転盤のまわりに置きます。時計回りで次のプレイヤーに交代します。残っている色から1色を選んで、その色のコマを最も高い空きスペースから順に、回転盤の周りに置きます。同様に、すべての数字が置かれるまで順番に行います。

- ・すべてのコマが置かれたら、スタートプレイヤーが、回転盤からセットを購入して、新しいラウンドを始めます。基本的ルールと同様に、続けていきます。

注意: また、提示を決めるためのオークションなしで上級ヴァージョンをプレイすることができます。

スタートプレイヤーは13個のうち船員のコマを箱に戻しました。その後、漁師のコマを選び、金細工職人を選び、11と10に置きます。左隣のプレイヤーは漁師を選んで9~6に置きました。



船員

- ・船員は、主要な得点計算のとき、コマ1つ分のみ大陸から島へ移動させることができます。

特殊タイル

特殊タイルの配置

- ・25枚の特殊タイルをよく混ぜて、2つの裏向きの山を作り、ゲームボード上のタイル置き場におきます。
- ・スタートプレイヤーは第一ラウンド、最初の提示を始める前にこの山から4枚のタイルをめくり、表向きにしてタイル置き場に並べます。



特殊タイルの獲得

- ・その時点で最も高いタイルを購入したプレイヤーは、表向きになっている4枚の特殊タイルのうち1枚を獲得することができます。
- ・獲得した特殊タイルはその効果に従い、自分の大陸の隣か上に置きます。
- ・「0」のところのセットを取った場合には、どんな場合でも特殊タイルを獲得しません。
- ・1ラウンドにつき、表向きにされている4枚しか特殊タイルは分配されません。
- ・空いているマスは、次のラウンドの開始時に埋められます。
- ・特殊タイルの書かれている人物には、最終計算のときに漁師によって食糧を供給する必要はありません。



この時点で最も高いセットを購入したので、特殊タイルを1枚獲得できます。

特殊タイルの効果

直ちに処理



このプレイヤーはコイン 5 個分を獲得します。そのあと、このタイルはゲームから取り除かれます。(1 枚)

小規模・主要な得点計算とき



このタイルは、大陸の金細工職人のところの左隣に置きます。このプレイヤーは、島タイルに置かれている、ヴァイキング船に侵略されていない金細工職人それぞれについてコイン 1 つを追加で獲得します。(2 枚)



このタイルは、大陸の金細工職人のところの左隣に置きます。このプレイヤーは、島タイルに置かれている、ヴァイキング船に侵略されていない金細工職人それぞれについてコイン 2 つを追加で獲得します。(1 枚)

主要な得点計算のとき



ボートがある場合には、船員は一色のすべてのコマか、各色のコマ 1 つずつを空いている島タイルに置くことができます(通常ルールの移動と同じ)。使用後、ボートのタイルと船員とを一緒にして、ゲームから取り除きます。(6 枚)



このタイルは、大陸の貴族のところの左隣に置きます。このプレイヤーは、島タイルに置かれている、ヴァイキング船に侵略されていない貴族それぞれについて 1 勝利ポイントを追加で獲得します。(3 枚)



このタイルは、大陸の斥候のところの左隣に置きます。このプレイヤーは、島タイルに置かれている、ヴァイキング船に侵略されていない斥候それぞれについて 1 勝利ポイントを追加で獲得します。(1 枚)



このタイルは、大陸の漁師のところの左隣に置きます。このプレイヤーは、島タイルに置かれている、ヴァイキング船に侵略されていない漁師それぞれについて 1 勝利ポイントを追加で獲得します。(1 枚)

最終得点計算のとき



このタイルは、大陸の船員のところの左隣に置きます。これは、コマをタイルに移動させるために使うことはできません。ゲーム終了時の最多の船員を決めるときに、このタイル 1 枚を船員 1 つとして数えます。(4 枚)



このタイルは、大陸の漁師のところの左隣に置きます。ゲーム終了時、通常の得点(+2/-1)でなくて、超過分の食料ひとつにつき+3ポイントになります。不足分の食料については、そのまま-1ポイントになります。(1 枚)



このタイルは、大陸の上側に置きます。ゲーム終了時、手持ちの 3 コインについて、1 勝利ポイントとなります(5 コインではなくて)。(1 枚)



プレイヤーは、直ちに同じ建物が描かれている通常の島タイルと、この特殊タイルとを交換します(交換されたタイルはゲームから取り除かれます)。対応するタイルがない場合には、特殊タイルはとりあえず脇に置いておきます。あとから一致するタイルを取ったときに、直ちにそのタイルと交換します。

ゲーム終了時、特殊タイルおよびその縦、横、斜めに接するタイル上に置かれているコマ 1 つについて、1 勝利ポイントを獲得します(最大 9 ポイント)。ただし、特殊タイルがヴァイキング船によって侵略されている場合は、得点になりません。(各 1 枚)

ルール問い合わせ先

 **Möbius**

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@mobi-us-games.co.jp <http://www.mobi-us-games.co.jp/>