

カルタヘナ Cartagena

Leo Colovini 作

2~5人 8歳以上 プレー時間：30~45分

このゲームは、1672年に難攻不落の要塞都市カルタヘナから30人の海賊が脱獄したことにちなんでいます。この、カリブの海賊たちから英雄視された脱獄ゲームには2つのバージョンがあります。ひとつは、手軽なジャマイカバージョンです。より戦略的に遊びたい方には、トルチュ島バージョンがあります。しかし、この2つのバージョンの違いは、単にカードを公開しているかどうかです。

各プレイヤーは、自分のグループの6人の海賊すべてを、海岸線につながる脱獄用トンネルを通して脱獄させることを目指します。最初に6人すべての海賊を海岸線に出し、待機している船に乗せて脱獄させた人が勝ちです。

セット内容

- ゲームボード 6
両面印刷されており、鍵、ピン、ガイコツ、短剣、三角帽、銃の6つのアイテムがそれぞれ違った順で描かれています。
- 船ボード 1
- カード 103
6種のアイテム各17枚と矢印カード1枚
- 海賊コマ 30 5色各6個
- 説明用カラー図 1



ゲームの準備

- 6枚のゲームボードをつなげたひとつのトンネルとなるように、適当に並べます。これにより36個のアイテムがランダムに並ぶことになります。
- 各プレイヤーは色を決めて6個の海賊コマを受け取ります。
- 各プレイヤーの海賊コマはトンネルの一方の端にまとめて置きます。もう一方の端には船ボードを置きます。
- カードの中から矢印カードを抜き出します。このカードは戦略性が高いトルチュバージョンでのみ使用します。
- 残りのカードをよく混ぜて、各プレイヤーに6枚ずつ配ります。
- この先はバージョンにより違います。

ジャマイカバージョン(手軽に遊べる)：カードは伏せて配り、他のプレイヤーに見せないようにします。また、残ったカードは伏せて山にしカードの補充用に使います。

トルチュバージョン(戦略性が高い)：配られたカードはすべて表にして、自分の前に並べます。また、残ったカードから12枚順番にめくり、表にしてめくった順に並べます。そしてその順番を示すために、この列の下に矢印カードを置きます。ここに並べら

れたカードは補充用です。矢印で示された順にカードを補充します。このカードの列が無くなったなら、新たに12枚のカードをめくり同様に補充用カードの列を作ります。

ゲームの進行

- ゲームは最も海賊らしい人からはじめ、時計回りの順に進めます。
- 手番(自分の番)になったら、1~3回コマを移動させます。コマの移動には次の2種類あります。

手札を使ってコマを前進させる

コマを後退させて手札を1又は2枚補充する

- 上記2種類の移動をどの組み合わせで使ってもかまいませんし、どの順番で行ってもかまいません。ただし、一回の手番では少なくとも1回はコマを移動させなければなりません。(最大3回)

コマの移動

手札を使ってコマを前進させる

- 手札からカードを一枚捨て札にし、ひとつの自分の海賊コマを選んで(すでにトンネルの中に居ても、まだトンネル前で待機していてもかまいません)、前方の最初にある、空いている捨て札したカードと同じアイテムが描かれたマスまで進めます。

例(カラーの図参照)：黄色の手番です。彼は骸骨カードを捨て札にし、にいる自分の海賊コマを②③に進めます。途中の および の骸骨のマスには、コマが居ますので飛ばされます。

- もし、前方に空いている同じアイテムが描かれたますが、ない場合には船にそのコマを置きます。(脱出成功！)

コマを後退させて手札を1または2枚補充する

- 自分の海賊コマひとつを選び、最初の、1個または2個のコマ(自分のでも、他のプレイヤーのものでもかまいません)が居るマスまで後退させます。
- この後退の時には途中の空きマスや、3個コマがいるマスは無視されます。

注意：決してひとつのマスの4個以上のコマが居てはいけません。

- もし、コマが1個いるマスまで戻ったら、手札を1枚補充します。
- もし、コマが2個いるマスまで戻ったら、手札を2枚補充します。

例(カラーの図参照)：赤は にいるコマを に戻しました。そこには2個のコマがいますので、手札を2枚補充します。

- ・決して、コマが1個または2個いるマスを超えて後退することはできません。
- ・ジャマイカバージョンでは、補充用の山の上からカードを補充します。トルチュバージョンでは並べられた補充用カードの列から順に補充します。
- ・補充用のカードがなくなった場合には、捨て札をまとめてよく混ぜて新たな補充用カードの山とします。

ゲームの終了

- ・最初に6個すべての海賊コマを船に乗せたプレイヤーが勝ちです。

プレーの例(カラーの図参照)

- ・この図はトルチュバージョンを示しています。
 - ・ここで青の手番です。3つのアクションの使い方によって展開は大きく変わります。ここでは3種類の手番を解説することによって、展開の違いを見ていただきます。
- A. 青は4枚の短剣カードを持っています。彼はこのうち3枚を使って一気に前進しようと考えました。まず一枚目の短剣カードを捨てて、まだトンネルに入っていない青のコマを に進めます。次に2枚目の短剣カードを捨てて にいるコマのうちひとつを に進めます(にはすでにコマがいますので飛ばされます)。最後にもう一枚の短剣カード使って に残っているコマを 24 に進めます。
- 同じ種類のカードを使って一気に進めるのはよい手のように思えます。また、この場合他のプレイヤーは誰も短剣カードを持っていないので、そんなに悪い手ではないように思えます。しかし、補充用カードの列の2番目と3番目が短剣カードです。他のプレイヤーはこの短剣カードを補充してすぐ使えば、 を含めて連続する4つの短剣のマスにコマがいることになり、一気に進むチャンスとなります。
- B. 青はカードの進むよりカードの補充をめざします。まず、 の青のコマを に後退させ1枚カードを補充します。次に のコマを に戻します。そこには赤が2個いますのでカードを2枚補充します。最後のアクションとして、 のコマを に戻します。ここには1つ目のアクションで戻した青のコマと緑のコマがいますので、カードを2枚補充します。
- カードの補充は今後進むためには必要です。しかし、彼の6個の海賊コマは他のプレイヤーに比べかなり遅れてしまいました。
- C. A,B に比べバランスが取れており、この盤面で最適と思われる方法です。まずピンカードを使って にある青の海賊コマを一気に船まで進めます(途中のピンのマスにはすべてコマがあります)。次に のコマを に戻します。ここには赤のコマが2個残っていますので、

手札を2枚補充します。ひと増す後退させてだけで2枚補充できるのは、高効率です。また、このピンのマスを空けることにより、他のプレイヤーが同様に一気に船に進むチャンスをなくします。3つ目の移動として、短剣カードを使ってまだ出発点にいるコマを に進めます。

ルール問い合わせ先

 **Möbius**

メビウス ゲームズ

〒102 東京都千代田区九段南 3-8-13

TEL 03-3238-9538 FAX 03-3238-9545

e-mail:mobius.nose@nifty.ne.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>