

# ヴェネチア

Venedig

Klaus Jürgen Wrede 作

2 ~ 5 人用 10 歳以上 所要時間約 60 分

ヴェネチアは、フン族やランゴバルトから逃れて、イタリアを越えて逃げてきた人たちが沼地や数多くの島に隠れるために、建設されたものです。ヴェネチアの名前は、Veneter の民族から来ています。巧妙な交易によって、ヴェネチアは豊かになり、ルネッサンス時代には、政治的な中心地となりました。

このゲームでは、プレイヤーは建築家となります。教会や宮殿、橋、広場、家を作って、運河の街の建設に参加します。自分のゴンドラを、ヴェネチアの運河のもっとも先まで進めたプレイヤーが勝者となります。

## 用具

ゲームボード 1



建物カード 4 2



教会(Basilika) 5



宮殿(Palazzo) 6



広場(Campo) 6



橋(Ponte) 6



家(Casa) 1 9



最初にゲームをする前に、教会の丸屋根部分を土台に差し込みます。

## ゲームの準備

- ・ゲームボードをテーブルの中央に広げます。ボード上には、ヴェネチアの都市区画が描かれています。都市区画は、運河によっていくつかに分けられ、6 角形の建築マスから構成されます。
- ・一部の建築マスには、色付きの建物が描かれています。ここには、その色の建物を配置します。残りの建物は、色と種類で分け、ゲームボードの脇に置きます。
- ・建築家コマ 4 つは、ゲームボード右上の同色の建築家マスに置きます。
- ・建物カードをよく混ぜます。各プレイヤーに 3 枚ずつ配り手札として持ちます。残りのカードは、山札としてゲームボードの脇に置きます。
- ・沼地タイルは、金の描かれている方を下にしてよく混ぜ、すべての空いているマスに置きます。  
**注意:** 建物のあるマス、建築資材の描かれているマスには、沼地タイルは置きません。
- ・財宝タイルも、金の描かれている方を下にしてよく混ぜ、ゲームボードの脇に置いておきます。
- ・各プレイヤーは、ゴンドラを 1 つ選び、スタートマスに置きます。使用しないゴンドラは、箱の中に入れておきます。

## ゲームの手順

スタートプレイヤーを決め、以降は時計回りの順番で進めます。手番では、建物を建てたり、新たに建設ができる様に沼地を干拓したりすることができます。そうして、プレイヤーはポイントを獲得し、ゴンドラを動かします。最後に手札を補充します。

### プレイヤーの手番

プレイヤーは、下記の行動をこの順番で行います。

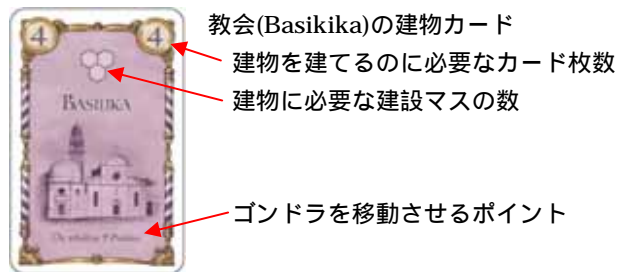
1. カードをプレイして、建物を建設する
2. 沼地タイルのあるマスを干拓する
3. カードを補充する

**注意:** アクションを行うことを忘れた場合、あとから行うことはできません。

### 1. カードをプレイして、建物を建設する。

- ・プレイヤーは、手札から任意の枚数、建物カードをプレイし、自分の前に並べます。異なる種類の建物をプレイすることもできます。カードをプレイしないこともできます。
- ・同じ種類のカードをプレイした場合、例えば Palazzo を 2 枚プレイした場合には、一列に並べて置きます。プレイしたカードのみ、建設することができます。

- ・カードの上側には、数字が書かれています。この数字が、建物を建設するのに何枚のカードが必要かを示しています。また、建物の形はさまざまで、必要とするマスの数も異なります。
- ・プレイヤーが建物カードをプレイしたあとで、必要な枚数の建物カードがプレイされれば、建物を建設します。
- ・建物の建設に参加したプレイヤーには、ゴンドラを移動させるためのポイントが与えられます。



建物	マス	カード	移動ポイント
Casa (家)	1	1	1ポイント
Palazzo (宮殿)	2	3	隣接する、空いているマス1つにつき1ポイント。空いているとは、沼地タイルが置かれているか、建物の置かれていないマス。
Campo (広場)	1	3	隣接する、埋まっているマス1つにつき1ポイント。埋まっているマスとは、沼地タイルが取り除かれ、かつ建物もしくは建物の一部が置かれているマス。
Basilika (教会)	3	4	7ポイント
Ponte (橋)	2	3	橋は、運河をまたいだ白点線上にのみ建設することができます。建設したら、つないだ区画のいずれか1つ(建設したプレイヤーが選ぶ)に置かれている、家(Casa)の数分のポイントになります。

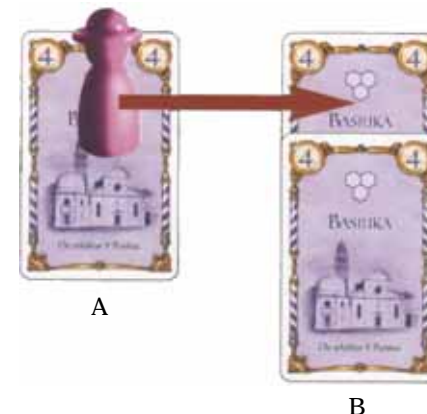
### ひとつの建物を複数のプレイヤーが建設する

- ・少なくとも1枚のカードをプレイすれば、他のプレイヤーの前に同じ種類の建物が置かれていない限り、建物の建設に必要な枚数に足りなくても、その建物の建設をはじめたこととなります。このプレイヤーは、自分がこの建物の建築主であることを示すため、直ちに同じ色の建築家コマを取ります。
- ・他のプレイヤーは、その建物のカードを最低1枚、もしくは、**建設に必要な残り枚数分まで**自分の前にプレイして、建設に参加することができます。

- ・この建物について、建築主になるためには、すでに建築主であるプレイヤーよりも多くの枚数のカードをプレイしなければなりません。より少ないか同じ枚数の場合には、建築家コマは移動しません。

**注意:** 建物の建築には、必要な枚数までしかプレイできません。つまり、例えば、誰かが Basilika を2枚プレイしているときに、建築主になろうとして Basilika のカードを3枚プレイすることはできないのです。2枚しかプレイできません。

**例:** B は Basilika のカードを2枚プレイしました。これで A よりも多くのカードをプレイしていることになり、建築家コマを獲得します。



### 単独での建設

- ・他のプレイヤーが建設に参加せず、単独で建物を建てる場合があります。これは、2つの場合があります。
  1. そのプレイヤーが少なくとも1枚のカードをプレイしていて、あとの手番で残りのカードを足した場合。例えば、ある手番で橋のカードを1枚プレイし、あとの手番で2枚追加してプレイした場合です。このとき、他のプレイヤーが同じ種類のカードをプレイしてはなりません。
  2. **1回の手番で必要な枚数のカードをすべてプレイした場合。**例えば Basilika のカードを4枚プレイした場合です。このとき、建築家コマを取ることにし、この建物についての建築主となります。建築家コマは、それまで持っていたプレイヤー、もしくはボード上に置いたままにしておきます。このようにして、他のプレイヤーがすでにプレイしている種類の建物についても、単独で建設することができます。他のプレイヤーのカード、建築家コマはそのままになります。

### 建物をボード上に置く

- ・手番に、建築するのに必要な枚数のカードをプレイしたら、建物を建設することができます。このとき、必要な枚数のカードが一人のプレイヤーの前にあるか、複数のプレイヤーの前にあるかは関係ありません。
- ・建設は空いているマスにのみ、行うことができます。これは、建物も沼地タイルもないマスのことを言います。建築資材の描かれているマスは、空いているマスです。  
**注意:** 建物を建設するためには、必要なマスが空いていなければなりません。建物を建てるのに必要な空きマスがない場合には、建物を建設することはできず、使用した建物カードはそのまま捨て札になります。

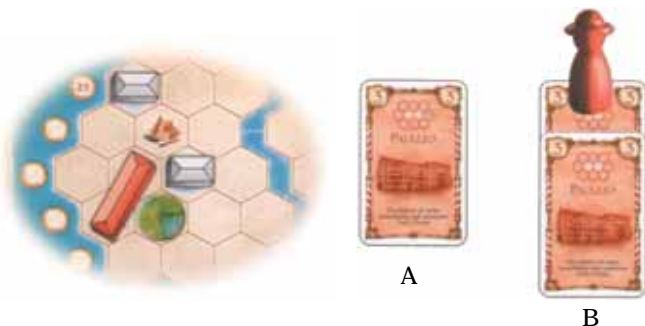
- ・単独で建設した場合、建設した建物をゲームボードの脇から取り、任意の建設可能なマスに置きます。
- ・複数のプレイヤーが参加して建設した場合、建築家コマを持っているプレイヤーがどこに建設するかを決めます。建築主は、建設した建物をゲームボードの脇から取り、任意の建設可能なマスに置きます。

**注意：**一部の建物は、複数のマスを必要とします。

### 移動ポイントの分配

- ・建設に参加したプレイヤーが一人だけの場合には、そのプレイヤーがその建物のポイントをそのまま受け取ります。例えば Basilika を建設すれば、7ポイントです。
- ・複数のプレイヤーが建設に参加していれば、このとき1枚でもカードをプレイしたプレイヤーすべてにポイントが与えられます。建築主は、建物のポイントをそのまま受け取り、それ以外のすべてのプレイヤーは、その半分（端数切り捨て）を受け取ります。

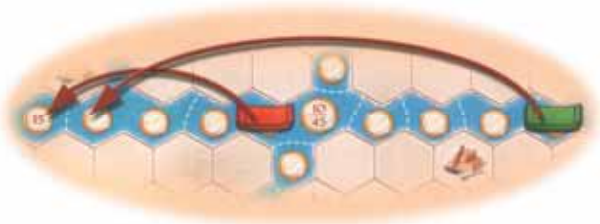
例：AとBがPalazzoを建設しました。Palazzoは6マスに囲まれており、そのうち5マスが空きマスです。建築主のBが5ポイント、Aは2ポイントになります。



### ゴンドラの移動

- ・分配されるポイントが決まったら、建築に参加したプレイヤーはゴンドラをスタートからゴールに向かって移動させます。
- ・まず、建築主のプレイヤーから獲得したポイント分だけゴンドラを移動させ、以降は時計回りの順番でゴンドラを動かします。
- ・単独で建物を建てた場合には、もちろんそのプレイヤーだけがゴンドラを移動させます。
- ・このとき、1つのマスにはゴンドラは1つしか置かれないうことに注意してください。また、ゴンドラの置かれているマスは、飛ばして数えないことにも注意してください。

例：緑はゴンドラを7ポイント分前進させます。このとき、赤のゴンドラのあるマスは数えられません。そのあと、赤はゴンドラを3マス分前進させ、緑を抜きます。



### 忘れてはいけないいくつかのルール

- ・ゴンドラが移動したあと、いま建設された建物の建築家コマはゲームボードの対応する建築家マスに戻されます（プレイヤーが単独で、建築家コマを取らずに建設した場合を除く）。そして、使用したカードは捨て札になります。
- ・手番になったら、複数の建物を続けて建設し、ゴンドラを進めることもできます。このとき、どの順番で建設するかは、手番プレイヤーが決めます。1回の手番で同じ建物を複数建設することはめったにないでしょう。あっても、一回は単独で、もう一回は他のプレイヤーと一緒にすることになるでしょう。
- ・家(Casa)は特別です。これには建築家コマがありません。建物カードをプレイしたら、直ちに捨て札となり、建物を建てて、ゴンドラを進めます。続けて家をいくつも作ってもかまいません。

### 金の分配

- ・建設に参加したプレイヤーのゴンドラが、いま建物が建設された区画に隣接する運河にある場合、追加のボーナスとして金が渡されます。これには、単独で建設したか複数で建設したかは関係ありません。
  - ・建築主のプレイヤーは、最初に財宝タイルを1枚取り、以降は参加したプレイヤーで時計回りの順番に取ります。橋を建設した場合、結んでいる両方の区画のいずれかに隣接していればよいのです。
  - ・建設に参加したら、以下の順番で処理されます。
    1. 建築主がどの区画に建設するかを決める。
    2. 建設に参加し、このときに建設された区画に隣接する運河にゴンドラがあるすべてのプレイヤーは、財宝タイルを1枚引いて、自分の前に置きます。
    3. ゴンドラを前進させます。
  - ・財宝タイルの裏には、3～6までの数字が書かれています。財宝は沼地タイルの裏に書かれている数字とあわせて、移動ポイントに変換することができます（「2. 沼地を干拓する」参照）。数字は他のプレイヤーに見せない様に持ちます。
  - ・財宝タイルのストックがなくなった場合には、財宝を受け取ることはできません。
- 注意：**「10/45」のマスは、隣接する4つの区画すべての隣接マスとみなします。57から60までとスタートマスは、どの区画にも隣接していないものとします。それ以外のマスは、1つもしくは2つの区画と隣接しています。



### 建設アクションの終了

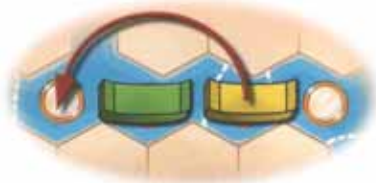
- ・建設アクションの終了後、プレイヤーの前には、最大2種類までしかカードを置いておくことはできません。つまり2種類の建物にしか建設に参加することはできないのです。
- ・3種類以上のカードをプレイしていた場合には、超過している分の建物カードを選んで、捨て札にしなければなりません。

## 2. 沼地を干拓する

- ・建設アクションのあと、新たな建設のマスを作らなければなりません。これは、1枚もしくは2枚の沼地タイルをボード上から取り除くことです。この行動も行わなくてもかまいません。
- ・このようにして空いたマスには、建物を建設することができます（取り除いたプレイヤーがすぐ建設することはできません。なぜなら建設のアクションは終わっているからです）。
- ・取り除いた沼地タイルは、プレイヤーの前に置いておきます。裏側には、0から2の数字が書かれています。この数字は、他のプレイヤーに見られないように置いておきます。



- ・手番プレイヤーには、**手番のいつでも**、集めた金を移動ポイントに交換することができます。お金5つで1移動ポイントになります。また、ゲーム終了時には、すべてのプレイヤーが手持ちの金を移動ポイントに変えます。



**注意：**財宝タイルと沼地タイルの金はあわせて使うことができます。使用后、沼地タイルはゲームから取り除かれ、財宝タイルは再びストックに戻され、よく混ぜます。お釣りはなく、端数は失われます。

## 3. カードの補充

- ・干拓のあとは、カードを補充します。このとき、2つの方法があり、どちらか1つを選びます。
  1. 表向きになっているカードプールから1枚を引くか、裏向きの山のいちばん上のカードを引く。
  2. まず手札から1枚を山札の隣のカードプールに置き、そして、カードプールと山札から、あわせて3枚を補充する。**カードプールに置くカードは、そのときプールにない種類のカードでなければなりません。**プールと山札の両方から補充する場合、まずはプールから取らなければなりません。この手番で捨てたカードを再び補充することはできません。
- ・プレイヤーは、手札には5枚までしかカードを持ってません。したがって、2つ目の補充方法は、カード枚数が上限を越えない場合にのみ、可能になります。
- ・カードを補充したら、手番終了となります。
- ・時計回りで次のプレイヤーの手番となり、1～3の行動を行います。
- ・山札がなくなったら、捨て札のカードをよく混ぜて、新たな山札をつくります。  
**注意：**手番が終了したとき、カードプールに4種類のカードが置かれている場合には、それらのカードはすべて直ちに捨て札となります。

## ゲームの終了

- ・いずれか一種類の建物がすべて建設された場合、もしくは誰かのゴンドラが「60」のゴールマスに到達するか通過するかした場合、ゲーム終了となります。
- ・最後に建てられた建物に参加したプレイヤーは、ゴンドラを移動させます。それ以上建物を建てること、沼地を干拓すること、カードを補充することはできません。
- ・時計回りの順番で、手持ちの金を移動ポイントに変換します（5金 = 1移動ポイント）。これは、最後に手番だったプレイヤーの左隣のプレイヤーからはじめます。
- ・ゴンドラが「60」のマスを超えた場合、ゴンドラの柱を追加のポイントとしてそのまま数え続けます。
- ・そうして、ゴンドラがもっとも進んでいるプレイヤーの勝ちとなります。ゴンドラの柱の部分に進んだプレイヤーがいれば、その中でいちばん先に進んでいるプレイヤーの勝ちとなります。

## 2人プレイの特別ルール

- ・2人でプレイする場合には、仮想の3人目のプレイヤーを登場させます。
- ・このプレイヤーは、ゴンドラを持たず、手札も持ちません。このプレイヤーのカードは、他のカードとは別に、ボードの脇に並べていきます。
- ・いずれかのプレイヤーの手番には、手番の前もしくはあとで、山札からカードを1枚めくって、仮想プレイヤーの前に置きます。もし、仮想プレイヤーが3種類目の建物を置くことになったら、そのカードは直ちに捨て札となります。仮想プレイヤーも、2種類までしか建設に参加することはできないのです。
- ・仮想プレイヤーが建築主になる場合、その建物は、そのときの手番プレイヤーが配置します。
- ・これら以外は、仮想プレイヤーも他のプレイヤーと同様にルールが適用されます。

## 手番の例

Aの手番です。橋の建物カードを2枚プレイします。Bはすでに橋のカードを1枚プレイしています。彼はAに建築家コマを渡します。これで橋を建設するのに必要なカードがすべてプレイされました。しかし、まだ建設はしません。Aは家のカードを2枚プレイします。まずAが最初の家を建設します。すでに3つ家の置かれている区画に家を置きます。これは、自分のゴンドラがある運河に隣接する区画でしたので、財宝タイルを1枚獲得します。そして、ゴンドラを1マス分前進させ、家の建設カードを捨てます。次に2つ目の家を、同じ区画に建設します。ここでも財宝タイルを獲得します。ゴンドラを進めて、家のカードを捨てます。

そして、Aは建築主として、橋を建設します。これは、2つの区画をつなぐように白い点線上に2マスを使って建設します。一方の区画には、家が2つあり、もう一方の区画には家が5つあります。Aは家が5つある方の区画を指定し5ポイントを獲得し、ゴンドラを5マス分移動させることができます。このとき、ゴンドラはいずれの区画にも隣接しない運河にあるので、財宝タイルは獲得しません。このとき、ゴンドラがBのゴンドラのすぐ後ろまで移動したので、金を5ポイント分使って、さらに1マス前進します。これでBのひとつ前のマスまで移動します。

Bはプレイしていた橋のカードで、橋の建設に参加しています。彼は2ポイントを獲得します(5ポイントの半分、端数切り捨て)。ゴンドラを2マス進ませ、Aのゴンドラを再び越えます。

建設アクションの最後に、橋の建設カード3枚を捨て札にし、建設家コマをボード上に戻します。

Aは2つ目のアクションで沼タイルを2マスから取り除き、自分の前に置きます。最後にカードプールにPalazzoのカードを置き、プールから1枚と、山札から2枚を手札に補充します。これで手番は終わりです。

ルール問い合わせ先

 Möbius

メビウス ゲームズ

〒112-0004 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/>