

Abenteuer Menschheit

The Settlers of the Stone Age

原始の冒険者たち

プレイ人数:3~4人 推奨年齢:10歳以上 プレイ時間:約75分
ゲームデザイン:Klaus Teuber

— 内容物 —

ルールブック	1
要約カード	1
砂漠タイル	10
イベントチップ	18
人種チップ	32
妨害コマ	2
資源カード	80
特殊カード	10
探検者コマ	8
種族コマ	20
進歩マーカー	16
サイコロ	2
妨害コマスタンド	2

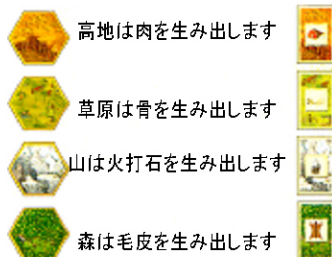
[ゲームの概要]

このゲームは、カタンシステムをもとにしてプレイされます。ダイスを振って、資源を獲得し、取引を行って、進歩を行います。新しく配置された集落それぞれについて、勝利点を獲得できます。同じく、技術を開発したり、探検者を新たなゾーンに進めることによって勝利点を得ることができます。最も早く勝利点を10点獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

「ゲームマップ」

ボードのマップは、世界を表しています。六角形のマスはそれぞれ、異なるタイプの地形を表しています。

カタンと同じように、各手番で2つのダイスが振られ、そしてその結果に従って、それぞれの地形は資源を生み出します。



[ゲームの準備]

各プレイヤーは、要約カードを1枚ずつ受け取ります。要約カードはそれぞれの資源のさまざまな使い道が書かれています。各プレイヤーはボード上で、自らの集落たちを進歩させていきます。進歩することによる利点は、後述されます。



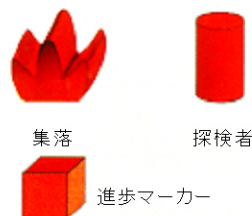
各プレイヤーは、1色のコマを全て受け取ります。内訳は以下の通りです。

- 探検者2つ。
- 集落5つ。
- 進歩マーカー4つ。

右の図に従って、各プレイヤーは自分の集落と探検者を配置します。集落をアフリカの黒い丸の場所に配置します。そして、その集落の1つの隣に、探検者を配置します。

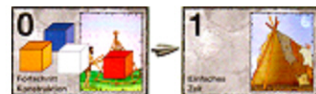
注意事項: プレイヤー人数が3人の時には、使用しない色の集落や探検者は配置しません。

注意事項: ゲームに慣れたプレイヤーは、ルールの最後で紹介される「配置のバリエーション」に従って配置を行うのも良いでしょう。



プレイヤーが確認できないように、イベントチップを裏向きにして良く混ぜておきます。

各プレイヤーは自分の進歩マーカーを、ゲームボードの縁にある進歩トラックの0の位置にそれぞれ1つずつ配置します。



要約カードには、以下のような情報が書かれています。



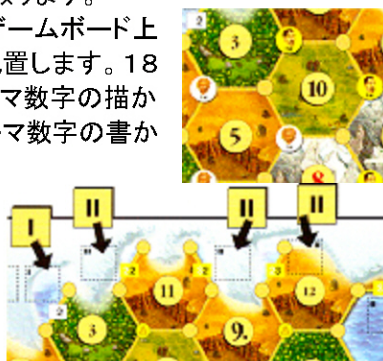
- 様々な行動のコスト (Entwicklungskosten / Development Costs)
- 進歩コスト (Fortschrittskosten / Advance a Progress Marker)
- 自分のマーカーが配置される能力の説明

資源カードはそれぞれの種類に分けて置き、各プレイヤーは毛皮カード1枚と骨カード1枚を受け取ります。



32枚の人種チップ (丸いマーカー) は、ゲームボード上でその色がつけられた場所に、表向きに配置します。18枚のイベントチップ (四角いマーカー) はローマ数字の描かれた面を上にして良く混ぜ、それぞれのローマ数字の書かれた場所に合わせて置きます。

ネアンデルタール人とサーベルタイガーマーカーは、それぞれプラスチックのホルダーに立て、次ページの図のようにボードに配置されます。



技術カード(Kunst/ART)は、それぞれの能力の5番目のスペースに置きます。



2枚の2勝利点カードと4枚の1勝利点カードは、ゲームボードの脇に置いておきます。



[遊び方]

最も若いプレイヤーが、最初に手番を行います。自分の手番になったプレイヤーは、以下の行動を行います。

1. ダイスを振って、全てのプレイヤーに適用する。
2. 取引
3. 開発と探検者の移動

以上を順番に実行し終えたら、次のプレイヤーの手番になります。

1. ダイスを振る

通常のカタンのルールと同じようにダイスを振り、その目のマスに配置されている集落があるプレイヤーは全員、そのマスに対応した資源を獲得します。

2. 取引

通常のカタンのルールと同じように、他のプレイヤーとの取引、また銀行へ3枚の同じ資源を支払い、好きな資源を1枚獲得できます。

3. 開発と探検者の移動

各プレイヤーは、世界中に自分の集落を分散させます。

- a) 探検者の登場
- b) 探検者の移動
- c) 探検者を集落に変える
- d) 建物の進歩

a) 探検者の登場

銀行に毛皮1枚と肉1枚を支払って新しい探検者を作成し、自分の集落マークの隣にある交差点(マスの角)に配置します。

重要: 探検者は、資源を獲得できません。集落のみが資源を得ることができます。

b) 探検者の移動

探検者を移動させるために、肉を1枚銀行に支払います。これによって、あなたは自分の探検者を交差点2つ分移動させることができます。プレイヤーが発展カードの「食料(Nahrung/Food Progress)」を持っていれば、より多くの交差点を移動させることができます。

プレイヤーが2枚以上の肉を支払ったら、1枚ごとに移動させる探検者を選びなおすこともできるし、同じ探検者を移動させることもできます。移動は、以下のルールに従います。

- 探検者は1つ以上の探検者か集落を通過することができます。ただし、移動は必ず他に集落や探検者が置かれていない交差点で終わらなくてはなりません。
- 移動のたびに、方向を変えても構いません。

c) 探検者を集落に変える

人種チップがある交差点に探検者が置かれていると、その探検者を集落に変えることができます。この場合、銀行に毛皮、骨、火打石をそれぞれ1枚支払わなくてはなりません。そして、以下の手順に従ってください。

- 探検者を手元に戻します。
 - 人種チップを手元に獲得します(勝利点1点分です)
 - その交差点に集落を配置します。
- この集落からも通常通り、資源を獲得することができます。

注意事項: 集落は、探検者を変えることでのみ新たに配置できます。探検者を人種チップの上に移動させただけでは、人種チップを獲得することはできません。

あなたの集落マーカーが既に5つ全て配置されている状態で、探検者を集落に変える場合、アフリカに配置されている自分の集落マーカーを1つ取り、配置します。アフリカにも既に集落マーカーがなくなったら、既に配置されている集落マーカーのうちの好きなものを配置し直します。

d) 進歩

進歩させる能力には「食料(Nahrung/Food Progress)」、「狩り(Jagd&Kampf/Hunting)」、「建築(Konstruktion/Construction)」、「装飾(Kleidung/Clothing)」があります。

プレイヤーがこれらの進歩を望むならば、要約チャートの進歩コスト(Fortschrittskosten/Advance a Progress Marker)で示された次のレベルに進むための原材料を支払い、マーカーを動かします。進歩トラックのマーカーの位置によって、利点を得ることができます。

注意事項: それぞれの能力の5番目は特別で、技術カードを得ることができます。誰かが能力を5番目まで進歩させた場合、他のプレイヤーはその能力を4番目までしか進歩させることができなくなります。

装飾(Kleidung/Clothing)と建築(Konstruktion/Construction)

探検者がコンディションボックスのあるルートを移動するために、これらの進歩が重要です。(ルールは後述)コンディションボックスのある交差点を通過するには、これらの能力が数値分(装飾は白、建築は黒)必要です。

食料(Nahrung/Food Progress)

この能力を進歩させると、探検者の移動のために支払った肉1枚につき、交差点1つ分多く移動することができます。基本的には、探検者は肉1枚で交差点2つ分移動できますが、食料が進歩するたびに、移動できる交差点の数が1つずつ増えます。

狩り(Jagd&Kampf/Hunting)

この能力を進歩させても、特別な利点はありません。進歩させるたびに、プレイヤーはアフリカ・ユーラシアのネアンデルタール人、もしくはオーストラリア・アメリカの肉食動物を移動させます。以降のルールをさらに読んでください。

[特殊なルール]

ネアンデルタール人とサーベルタイガー

ネアンデルタール人とサーベルタイガーが置かれたマスは妨害されます。これらが置かれたマスからは資源が生産されません。これらは、どんなに離れたマスにも移動できます。ただし、ネアンデルタール人はアフリカとユーラシアに、サーベルタイガーはアメリカとオーストラリアにしか移動できません。

(編集者注:妨害コマがあるマスの周囲の道を探検者が通ることができなくなる、というオプションルールを提案します。このルールは、どういうわけかドイツ語版の英訳ルールだけに存在しますが、ゲームのテーマとテストプレイの結果をふまえ、採用しても差し支えないかと思います)

7が振られたとき

ダイスを振った結果が7だったとき、資源は生産されません。その代わりに、以下の行動を行います。

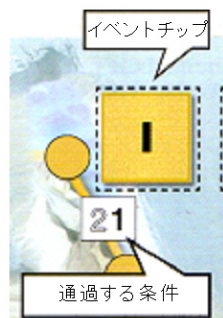
1. 手札の枚数が8枚以上であるプレイヤーは、手札を半分(端数切り捨て)銀行に戻さなくてはなりません。
2. ネアンデルタール人をアフリカ、もしくはユーラシアにある他のマスへと移動させます(肉食動物を移動させてはいけません)。そのマスに隣接して集落を置いているプレイヤーのうち1人を選び、そのプレイヤーの手札からランダムに1枚の資源を受け取ります。

その後で、通常通り取引や開発を行うことができます。

コンディションボックス

ゲームボードには、2つの数値の書かれた四角がいくつか描かれています。あなたがルートに沿って移動したら、イベントチップを獲得できます。そのルートを通るためには、十分に進歩していなくてはなりません。白い数字の分だけ装飾 (Kleidung / Clothing) が進歩しておかねばならず、黒い数字の分だけ建築 (Konstruktion / Construction) が進歩していなくてはなりません。

必要な数値分進歩をしていれば、探検者をそのコンディションボックスの上を移動させることができます。最初にイベントチップの場所に探検者を移動させたプレイヤーが、そのイベントチップを獲得します。



[イベントチップ]

プレイヤーがイベントチップを獲得したら、直ちにそれを公開します。イベントチップには3種類の効果があります。

1. 妨害コマ

このチップが公開されたら、ネアンデルタール人 (アフリカかユーラシア) かサーベルタイガー (オーストラリアかアメリカ) を移動させます。移動させたら、このマスに隣接して集落を置いているプレイヤーのうち1人を選び、そのプレイヤーの手札からランダムに1枚の資源を受け取ります。



2. 荒廃

あなたがこれらのカウンターの中の1つを引いたら、あなたが引いたカウンターと同じ絵柄のマ스에、砂漠タイルを配置します。

重要: 砂漠タイルを置くことができるのはアフリカだけです。砂漠が配置されたマスからは、以後のゲーム中はずっと資源が生産されません。



3. 適応

このチップを獲得したプレイヤーは、同じ色の適応 (Anpassung / Adaptation) カードを1枚受け取り、自分の前に配置します。このカードは、勝利点1点分の価値があります。



[2勝利点カード]

1. 探査(Erkundung/Exploration)

プレイヤーがイベントチップを獲得したとき、これはそのプレイヤーの前に置かれます。あなたがイベントチップを2枚獲得したら、あなたは探査カード(Erkundung/Exploration)を獲得します。他のプレイヤーがあなたよりも多くのイベントチップを獲得したら、このカードはそのプレイヤーのものになります。



2. 広域分布(Verbreitung/Expansion)

このカードは、最初に全種類の人種チップをそれぞれ1枚ずつ獲得したプレイヤーが獲得します。このカードは、ゲームの終了時まで、そのプレイヤーが持ったままです。

2番目にこの条件を満たしたプレイヤーは、使用されていない人種チップを自分の前に置き、これによって1点の勝利点を獲得できます。



[ゲームの終了]

最初に勝利点が10点以上になったプレイヤーが、ゲーム勝利します。勝利点は、人種チップ1枚につき1点、及びカードの数値によって獲得できます。



[配置のバリエーション]

1. 全プレイヤーはダイスを1度ずつ振ります。その結果が最も高いプレイヤーがスタートプレイヤーになります。スタートプレイヤーは、自分の集落を1つ、アフリカにある黒い丸に配置します。その後、各プレイヤーは時計回りに1つずつ、アフリカにある黒い丸に集落を配置します。
2. 全プレイヤーが1つずつ集落を配置したら、最後に集落を配置したプレイヤーから反時計回りに、アフリカにある黒い丸に集落を1つずつ配置します。
3. 全プレイヤーが2つ目の集落を配置したら、最後に2つ目の集落を配置したプレイヤーから時計回りに、アフリカにある黒い丸に集落を1つずつ配置します。

各プレイヤーは皮を1枚と骨を1枚持って、ゲームを始めます。この配置では、全プレイヤーとも探検者コマを配置していない状態でゲームが始まります。

ルール問い合わせ
プレイスペース広島

TEL&FAX 082・247・2766
Mail: shop@ps-hiroshima.com