

アサラ

セットアップ・シートの解説

① ボードには、いろいろな種類の市場が描かれています。図のように、それらを組み合わせてください。最初に、0～100の名声点トラックがつながるように、十字の形に5つのボードを組み合わせます。次に、4つの三角形のボードを隅に配置します。

4つの三角形のボードのうち、井戸が描かれているボードは、井戸がある方を表にします。他の2つの三角形のボードは建物が描かれていることを確認します。

(井戸があるボードの裏側は上級ルールで使用。後述)

② 形が完成したら、100枚の小さなタイル(塔の各部分)を分類して4つの山を作ります。(15枚の裏が赤い色のタイル”輝く窓”は、箱に戻します。これらは上級ルールでのみ使用します。)

4つの山をそれぞれよく混ぜ、対応するフィールドに置きます。

③ 各市場にあるタイルを置くスペースの分だけ、山の上から取り、表にして並べます。

④ 各プレイヤーは4個の石のうち、1個自分の色を選んで名声点トラックの0のところに置きます。

⑤ 年カウンターを、年トラックの1年目のところに置きます。

⑥ 各プレイヤーは、4つのついたてから自分の色を1つ取ります。

52個のAsariコインは、価格ごとに分けてストックとします。

(1 Asari 25枚、5 Asari 16枚、10 Asari 11枚)

最も最近塔に登った人がスタートプレイヤーになります。彼はカリフの支援を受け、20 Asariを得ます。そして、時計回りに次のプレイヤーは1 Asariずつ増やした金額を受け取ります。(21, 22, 23 Asariとなります)

コインはついたての後ろに置いて見えないようにします。

⑦ 45枚のカードは、5つの異なる色になっており、それぞれ買い手の色を示しています。45枚のカードを全てをよく混ぜます。

各プレイヤーは、次のように買い手カードを受け取ります：

- ・ 2人プレー… 9枚ずつ
- ・ 3人プレー… 8枚ずつ
- ・ 4人プレー… 7枚ずつ

手札のカードは他の人に分からないように保持します。残りの買い手カードは、ストックとして山にしておきます。

⑧ 上級ルールでは、井戸のある2つの三角形のボードを裏返して建物のある方を使います。そして、対応するフィールドに15枚の”輝く窓”のタイルを山にして置きます。



エキサイティング・ボードゲーム 2～4人用 9歳以上

作者：Michael Kiesling , Wolfgang Kramer

イラスト：Franz Vohwinkel

デザイン：DE Ravensburger , KniffDesign(instructions)

編集：Andr  Maaack

RavensburgerR Spiele No.26 5305

プレイヤーのみなさんへ

すべての必要なゲームの構成が書かれている同封のシートの通りにセッティングをして始めます。アサラの上級ルールもプレイできますが、最初の何ゲーム化は標準の構成で行うことをお勧めします。

ようこそ、放浪の旅へ！

ASARA (1000の塔の土地) は、あなたにその門を開けます。大胆に歩き続けてください。白いアラバスタ(雪花石膏)の壁がある宮殿や黄金のドームが頂上に乗っている塔がそびえる都市の、不思議な世界に気づくでしょう。これらの壮大な都市の至る所で、様々な建築プロジェクトによって巨大なクレーンが空に手を伸ばしています。目のくらむような高さで重い物を運ぶ不思議な飛行機械を、遠くから見るができます。国を美しくする競争のためのカリフの要請は、その国境をはるかに超えて聞かれています。そして、今、あなたは、ライバルの建築家に対抗して、自分の技能を發揮しようとするのです。

ゲームの概要

プレイヤーは、金持ちの建築王ティマニス、ミラー、レイアード、ファライエルとなります。そして各々、カリフたちの中での信望を高めようとします。プレイヤーは、だれが4年間で最も高く、最も壮大で、最も大きい塔を数多く作ることができるかを競い合います。このために、必要な資材を購入するために市場に買い手を派遣します。プレイヤーは、塔の異なる部分(基礎、胴体、窓、先端)を市場の各エリアで購入します。

各部分は、5つの異なる素材(茶、緑、赤、黒、白)を使っています。一部には金の装飾も付いています。各部分は価格が違いますが、プレイヤーにもたらす名声の価値も違います。ゲームの終了時に最も名声点の高い人が勝利者です。

ゲームの方法

シートに記載されているとおりにゲームのコンポーネントを配ります。最初のプレイヤーから初め、2つのアクションを行います。

- 1 買い手を送る (=カードをプレイする)
- 2 行動を決定する (例えば：塔の部分を選び、購入する)

時計回りに左側のプレイヤーに続き、同様に2つのアクションを行います。

1 買い手を送る

自分のターンで、各プレイヤーは手札から買い手のカードの1枚を表向きにして、市場エリアの空いている場所に置きます。

配置のルールは次の通り：

- まだ他の買い手がだれもないエリアの時は、新たな買い手はどの色でも置くことができます。(例1)
- 一人以上の買い手がすでにいるエリアでは、新たな買い手は他と同じ色でなくてはいけません。すなわち、常に同じ色でプレイされなくてはならないのです。
- もし、どうしてもそのエリアに買い手を置きたいと思ったときは、必至な色をプレイする必要はありませんが、その代わりに2枚の買い手のカードを裏向きにして置かなくてはなりません。(例2)
- 常にボードの全てのエリアで先例にそろえなくてはなりません。(すなわち、銀行、建築現場、市場など)

例1：ティナは6枚の買い手カードを持っています。彼女は胴体を買いたいと思っています。そのエリアにはまだ誰も買い手がいないので、自由に選びます。手札の一枚を市場の胴体エリアにある4つのスペースのうち一つに置きます。



例2：ウォルフガングも6枚の買い手カードを持っていますが、市場のこのエリアではすでに青の買い手があります。同じ種類を続けるために、青のカードを置かねばなりません。青いカードを持っていないならば、手札から2枚の買いカードを選び、その場所に裏向きにして置きます。



2 行動の決定

プレイヤーは買い手を置いたエリアに応じていくつかの行動を決定します。

できる行動は次の通り：

○塔の部分を購入する

プレイヤーが購入することができる塔の部分の4つの市場があります。基礎、胴体、窓、

先端です。

もし、塔の部分を購入する行動を選んだら、この市場で表向きになっている塔の部分のどれか1つを取ります。そして、ついたての後ろに隠しておきます。そして、銀行に必要な数のAsariを払います。

同じ色の塔の部分は同じコストです。例えば、赤の基礎のコストは赤の胴体のコストと同じです。各色の価格はボードに記されており、ついたての内の右側にもあります。金の装飾がある塔の部分のコストは、装飾のない塔の部分と全く同じです。

注意：全体をよく見通して支払いができるか、状況を確認することが大切！

例：ティナは胴体の部分がほしいと思いました。彼女は青のカードを出し(A)、黒の部分を取り、自分のついたての内側に置きました(B)。これで銀行に6 Asariを支払いました(C)。



○塔を建てる

建築現場を使って塔を建てます。建築現場では、コスト1から7 Asariかかる7つの区画があります。建築現場の区画に買い手カードを置いたら、新しい塔を建てるか、または既存の塔に追加することによって、その区画のコストと一致している塔の部分の数を使わなければなりません。そして、銀行に適切なAsaraiをコストとして支払います。

ルールについては以下の通り：

- 1 各塔は一色でのみ構成されます。
- 2 各塔は基礎一つのみと先端一つのみで構成され、いくつかの胴体と窓を持ちます。
- 3 自分のターンでは、同時にいくつかの塔を建てることができます。これらは新しくても追加でも、同じ色でも違う色でもかまいません。
- 4 完成された塔に加えることもできます。(すなわち、いくつかの胴体や窓を)
- 5 同じ色の塔同士で部分を取り替えるとはできません。
- 6 ターンの終了時、自分のついたての前に完成した塔を公にすることができます。すなわち、最小で基礎と先端を持っているものです。

報償として、自分のターンに使った塔の部分の数に応じて名声点を獲得します。

例外：

もしプレイヤーが建てたいときに、建築現場の望んだ区画がすでに占有されていたら、買い手を次に高い価格の空いた区画に配置できます。より高いコストを支払いますが、コストより少ない塔の部分を使うこととなります。使った塔の部分の数に応じてのみ、名声点を獲得します。

例：フィリップは自分のついたての後ろに4つの塔を持っています。建築現場の3のところに買い手カードを置き、3 Asariを支払って、建築を始めます。

2つの白い塔の部分は完成した塔となります。また今ある黒い塔に黒の窓をはめ込みます。計3名声点を得ます。彼は、まだ置くべき赤の塔は持っていないので、赤い胴体は使えません。



○特別の資金

もし、銀行の空いている場所に置いたら、銀行から相応なAsariを得ることができます。

資金を上げる別の方法は、銀行の横の色が塗られた建物を介してです。自分のターンで、この建物に裏向きにして任意の買い手カードを置くと、見返りとして5 Asariを得ます。



重要：

- それぞれの買い手のカードは、色つきの建物の上に重ねて置かれます。
- 全ての他のエリアと違って、この場所では、同じ種類のカードを続けなくても良い。

○賄 賂

もし買い手カードをスパイの家に置いたら、最初に必要な3か5 Asariを銀行に支払い、塔の部分の4つのうち一つを選びます。山札を探し、そこから塔の部分を取ることができます。全員に見えるように表向きにして示し、必要なAsariを銀行へ支払い、ついたての後ろに置きます。山はシャッフルし、再びボードに置きます。

注意：賄賂は、市場に置かれた塔の部分を買うことには使えません。

賄賂の例：フィリップはスパイの屋敷の3に買い手カードを置きます。彼は3 Asariを支払い、砲塔の山を選びます。黒い砲塔を選び、他のプレイヤーに見せ、さらに6 Asariを支払い自分のついたての後ろに置きます。



○カリフの支援

もしこの場所に買い手カードを置いたら、現在タイルを所有しているプレイヤーから、すぐに「カリフの支援」を受け取ります。それで、次の年のスタートプレーヤとなります。



1年の終わり

全てのプレイヤーが全ての買い手カードをボード上に置いたら1年の終わりです。同じ種類を続けることができなくて、2枚のカードを出しているようなら何人かはすでにすべての買い手を配置しているかもしれません。そうなら、全員が買い手を配置するまで手番は飛ばされます。

年末の決算（ついたて左側の表）

4年間のそれぞれ終了時に、決算が行われ、名声点が各プレイヤーに与えられます。得点をスコアトラックに記録します。

- 各塔は、色や高さに関わらず、それぞれ名声点1ポイント
- 各塔の金色の装飾で、それぞれ1ポイント
- カリフの支援で1ポイント

Tip：金色の装飾がある塔の部分は、毎年新たな名声点となるので、これを成功させるのはよいことです。

年間の決算後、新たな年の始まりです。

例：ウォルフガングは2つの塔、2つの金の装飾、カリフの支援を持っています。これで2+2+1=5点得ます。



新年の始まり

- ボードから全ての買い手カードを取り除きます。
 - 全ての買い手カードをシャッフルし、プレイヤーの数に応じて配布します。
 - 市場の開いている場所を各山の上から塔の部分で埋めます。もし使ってしまったら、すべての場所を埋めることはできないことになります。
 - 各プレイヤーに20Asariを配ります。ゲームの開始時のようなスライド制はありません。
 - ついたての後ろに置いている、前の年からのお金と使っていない塔の部分はそのままです。
 - 一年のカウンターをひとつ動かします。
 - カリフの支援を持っているプレイヤーから始めます。
- 4年間同様に進めます・

ゲームの終了

4年後にゲームは終わります。4年後の決算もすぐに行います。これは最終決算へ直ちにつながります。

最終決算（ついたて中央）

最終決算で、自分たちの塔の名声点が決まります。

- 各色の塔のうち、最も高い塔、2番目に高い塔を建てたプレイヤーを決めます（塔の部分の数について）そして、名声点を得ます。
- 茶：最も高い… 4点、2番目… 2点
緑：最も高い… 6点、2番目… 3点
赤：最も高い… 8点、2番目… 4点
黒：最も高い… 10点、2番目… 5点
白：最も高い… 12点、2番目… 6点



さらに以下のように得点が入ります：

- 全ての塔のうち、最も高い塔と、2番目の塔については8点と4点。
- 全てのプレイヤーのうち、最も多くの塔を建てたプレイヤーと、2番目のプレイヤーに12点と6点
- 所持金10Asariごとに1点

同点の場合は：

- 1位が同じ場合、名声点は1位と2位の得点を合計して与えられます。1位で高さが等しい塔の数で割り、各々の塔について得点されます。この場合、第2位の高さの塔には得点がありません。（6ページでは黒の塔の例）
- 第2位が同点の場合、第2位の得点を該当する塔で割って分配します。（6ページでは白い塔の例）
- 最多の塔：この場合、得点は塔の数で割るのではなく、同点の人数で割ります。（6ペ

ージでは左上の図の例)

※ルール6 ページに図入りで記載されているので参照のこと。割ったときの端数は切り上げになります。

金の装飾とカリフの支援は、最終的な決算においては、少しの点も得ません。最終決算の後、最も名声点が高いプレイヤーが勝ちです。同点の場合は、2人以上の勝者がいます。

上級ルールについて

2つの新しい要素：「買い手の雇用」と「輝く窓の部屋」の追加以外は、基本的なルールに従って行います。

セットアップシートの⑧のように、ゲームの準備をします。

○買い手の雇用

最初に表示されている金額を支払い、雇用のフィールドにカードを置きます。その後、デッキの上から2枚の買い手カードを得ます。



○輝く窓の部屋

買い手を輝く窓の部屋の空きフィールドに置く場合は次のようにします。
- 4 Asariを支払い、山の上から3枚の輝く窓を取ります。そして、密かにこれらのうち1枚を選び、自分のついたての中に置きます。



または、

- 10 Asariを支払い、山の上から5枚の輝く窓を取ります。そして、密かにこれらのうち2枚を選び、自分のついたての中に置きます。

どの場合でも、入手したタイルの色は、価格に関係がありません。使わない窓は適当な順にして山の下に裏向きにして戻します。

選んだ輝く窓の色は、重要です。塔の建設目的のために、輝く窓は、通常通り塔の部分の数として数えられます。しかし、それは同じ色の既存の閉じた窓の上に置くことができるもので、新たに塔の高さを増やすものではありません。従って、別の塔として数えられるのではなく、通常の通りの1名声点をプレイヤーに与えます。

毎年の終わりの決算で、プレイヤーは、金の装飾の場合のように、使用したそれぞれの輝く窓ごとに1名声点を得ます。金の装飾を輝く窓によって重ねた場合は、それは相殺されます。

最終的な決算で、輝く窓は、同じ条件の場合に勝者を決めます。同位の場合、最もたくさん輝く窓をもつプレイヤーは、順番上、上になります。それでも同位の場合は、通常通り分配されます。

このルールは、以下にあてはまります：

- －それぞれの色の塔の得点（関連した塔のなかで、輝く窓の数を数えます）
- －全体で最も高い塔の得点（関連した塔のなかで、輝く窓の数を数えます）
- －塔の数（すべてのプレイヤーの輝く窓の数を数えます）