

# それって アリ!?

## It HAPPENS..

2～5人用 Stefan Feld作

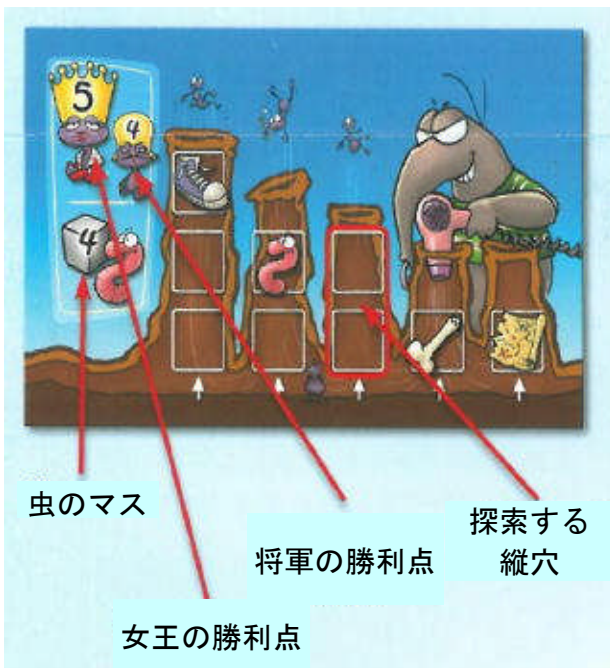
### ゲームの目的

冒険好きなアリクイ、アントンは食べ物を探しています。彼は生来好奇心が強く、出くわすシロアリの蟻塚に長い鼻を突き刺します。そのとき、シロアリや虫だけでなく、ちょっとしたガラクタも掘り出します。シロアリの女王と将軍は、最も勝利点の価値があるのでアントンが最も狙いたいものです。プレイヤーはアントンになります。最もうまくダイスを使い、ゲームに勝利するのはだれでしょうか？

### ゲーム・コンポーネント

#### ・12枚の蟻塚

—食料を集める5つの縦穴がある大きなカードです。各カードは、虫のスペースと優秀プレイヤーに与えられる勝利点（ベストプレイヤー：女王，次点プレイヤー：将軍）のスペースがあります。



#### ・虫のタイル

・・・24枚



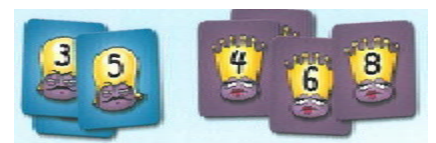
#### ・ガラクタタイル・・・32枚

—蟻塚でアリクイが見つかるさまざまな価値あるガラクタ。



#### ・勝利点タイル・・・24枚

—価値は2～9です。



#### ・ダイス・・・25個

—黄，赤，緑，青，白が各5個ずつ



## セットアップ

虫とお宝(ガラクタ), 勝利点タイルを種類ごとに分け, プレイエリアのそばに表向きにして置いておきます。蟻塚のボードをよく混ぜ, タイルの横に裏向きに重ねて置きます。

各プレイヤーは選んだ色のダイス5個とストックから2枚の虫タイルを持ちます。

最もお腹のすいた人がスタートプレイヤーとなります。



## ゲームの進め方

ゲームは4ラウンドで行います。

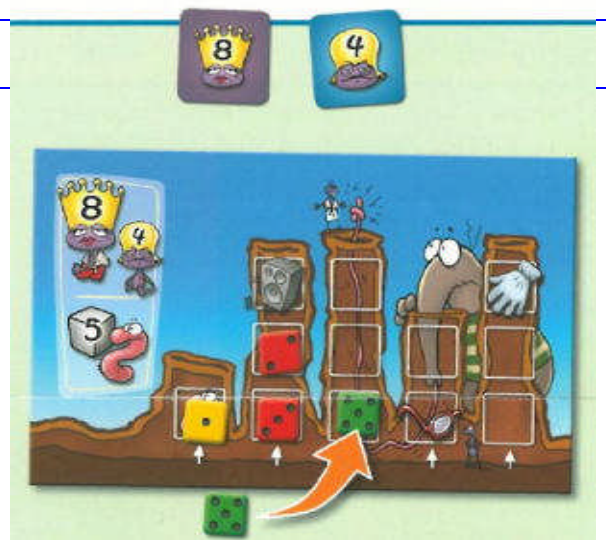
各ラウンドの最初に, 上から3枚の蟻塚が捲られ, プレイエリアの中央に表向きにして置きます。対応する勝利点タイルを各蟻塚の横に置きます。

プレイヤーが自分のターンで行うのは, 1個のダイスを振り, 3つの蟻塚の1つの空いたスペースに置くことです。出た目を上にして縦穴の枠に置きます。

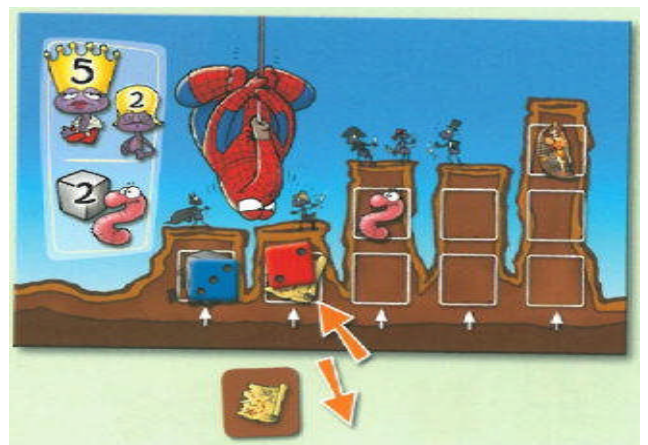
### ダイスを置くときのルール

- 各スペースには1個しかダイスを置くことはできません。
- ある蟻塚での最初のダイスは, 最も左の空いている縦穴に置かなくてはなりません。
- ダイスは, 縦穴の最も下のスペースに置かなくてはなりません。
- 各プレイヤーは各蟻塚の1カ所の縦穴にのみダイスを置くことができます。他のプレイヤーは, 他人が置いた縦穴にはダイスを置けません。

もし, ダイスをアイテムや虫が描かれた場所に置いたら, ストックから該当のアイテムや虫のタイルを取ります。手に入れたタイルは表向きで自分の前に置いておきます。これらのタイルはゲーム終了時の勝利点になります。



例: 緑のターンです。自分のダイスを置かなくてははいけません。各スペースには1個のダイスしか置けないので, すでに置いてある場所には置けません。他のプレイヤーが取っているので, 最初の2本の縦穴にも置けません。最も左の空いた縦穴に置くので, 3番目の縦穴の最も下に置かなくてはなりません。



虫のタイルは、自分のターンの間での特別アクションを行うために使うことができます。そのためには、虫タイルの1枚をストックに戻します。

### 2つの特別アクションがあります

- ・ダイスを振り直します。望むなら何回でもできますが、その都度虫タイルを1枚戻さなくてははいけません。もし別の虫タイルを使わないとか、使えない場合は、最後に振ったダイスの目に従わなくてはなりません。
- ・パスをすることができます。

自分のターンが終わったら、時計回りに次のプレイヤーがアクションを行います。

全てのダイスが置かれるか、だれもルールに従ってダイスを置くことができなくなったらラウンド終了です。各蟻塚を、それぞれ得点計算します。

補足：あるプレイヤーがルールどおりにダイスを置けなくなったら、このターンの残りのアクションは飛ばされます。

### 蟻塚の得点計算

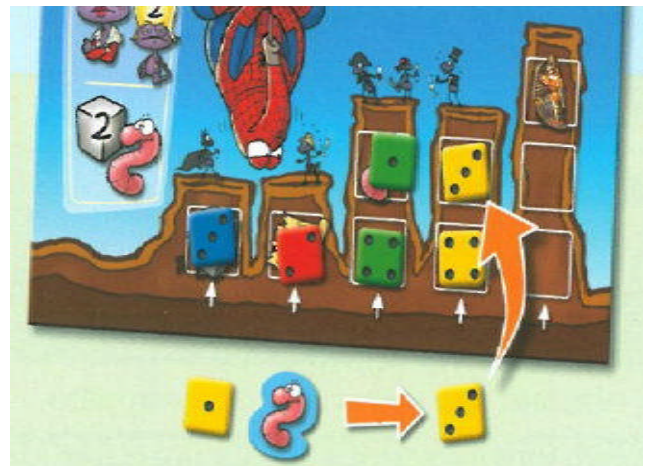
1つの縦穴にあるダイスの合計値が一番高いプレイヤーは、ベスト・プレイヤーとして女王の勝利点タイルを得ます。

二番目に合計点が高いプレイヤーは、將軍の得点タイルを得ます。

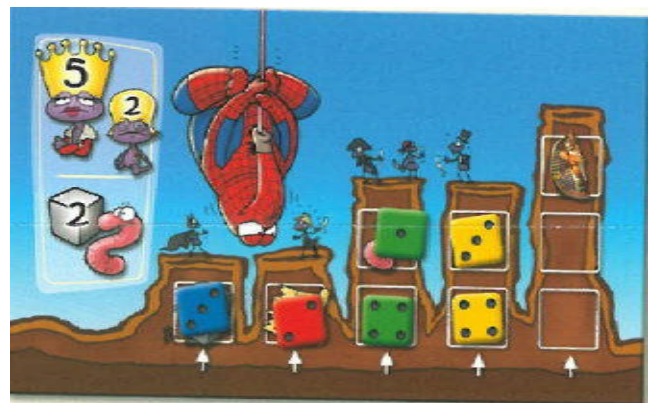
同点の場合、得点計算にかかるダイスが最も左側にあるプレイヤーに勝利点タイルが与えられます。勝利点タイルは、自分の前に伏せて置いておきます。

もし、合計の値が虫スペースの値と一致したら、虫タイルを1枚獲得します。

全ての3枚の蟻塚の得点計算が終わったら、ダイスを戻します。この蟻塚はゲームから除外され、次の3枚がめくられます。時計回りに次のプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。そして、次のラウンドを始めます。



例：黄は”1”を振った。これでは、縦穴の合計値が最も高くないので、虫タイルを1枚捨て、振り直すことにした。今度は”3”が出て、その縦穴に置いた。



### 例：蟻塚の得点計算

青は、何も得ることができません！

赤は、虫のスペースの値と一致しているので、ストックから虫タイル1枚もらいます。

緑は、合計が2番目なので、將軍タイル2点もらいます。

黄は、合計がトップなので、女王タイル5点もらいます。

## ゲームの終了

4ラウンドでゲームは終わりです。最終得点計算は以下のようにします。

### 各プレイヤーは自分の勝利点を数えます

- ・各アイテムを2個以上持っていれば、アイテムの種類ごとに・・・5点
- ・虫のタイルは1枚ごとに・・・1点
- ・各勝利点タイルは記載されている点数  
さらに、最もたくさんの種類のアイテムを持っているプレイヤーは・・・10点  
アイテムの種類が同数で1位の場合は全員に10点ずつ与えられます。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが最優秀アリクイとして優勝です。

同点の場合は、最も女王タイルを持っているプレイヤーが勝ちます。それも同じ場合は、最も将軍タイルを持っているプレイヤーです。それも同じなら、最も虫タイルを持っているプレイヤーです。



地図2, スニーカー2:

各種類で5点ずつ:	$2 \times 5 =$	10点
骨1, めがね1, スピーカー1		0点
得点なし		0点
虫タイル3枚	$3 \times 1 =$	3点
女王タイル	$9 + 5 + 4 =$	18点
将軍タイル		3点
合計		34点

他にだれも5種類より多くのアイテムを持っていないければ、アイテムの種類が多いことによる勝利点10点も加算されます。

## 2人用ルール

2人用では、以下のルールを変更します:

3番目の色を決めます。そして、それぞれ3番目の色のダイスを2個持ちます。この色は、第3のプレイヤーとなります。これで合計7個のダイスを持ちます。

2色のダイスを持っている間、振って置くダイスをどちらにするか、決めることができます。ダイスを置くルールは変更ありません。

第3の色については、虫タイルは使えません。勝利点は仮想のプレイヤーにも通常通り与えられ、最終得点計算もします。となると、ゲームに勝つことさえあります!

