

# ケララ



2～5人用 8歳以上対象

## ゲームの背景

インドのケララ州の象祭りへようこそ！どこにでもカラフルに着飾った象がいます。すべてがカラフルで活気に満ちています。あなたは、祭りに参加し、できるだけ多くの象のシンボルをもった会場を作ろうとします。

ラウンドごとに、タイルを使って祭りの会場をつくっていきます。そして、象の駒の1つが新しいタイルに移動していきます。2つの象の駒は、どこに新しいタイルを置くことができるかを示しています。タイルは何層にも重ねることができます。しかし、あなたの対戦相手も、狙っています。あなたが欲しいタイルを取ってしまうかもしれないのです。

## ゲームについて

プレイヤーは、自分のカラータイルを使って自分の会場を作っていきます。最後には、連続した1つのエリアを目指します。そうでないと得点を失います。もちろん、使えなかった色も減点です。自分のエリアにいる象のシンボルについてボーナスポイントを得ます。タイルがなくなったらゲーム終了です。最も得点を取ったプレイヤーの勝利です。

## 内容物

スタートタイル 5枚—各色1枚ずつ

- ・表面に象1頭
- ・裏面はケララのロゴ



ゲームタイル 100枚  
(5色各20枚)



布袋 1枚



得点パッド 1冊



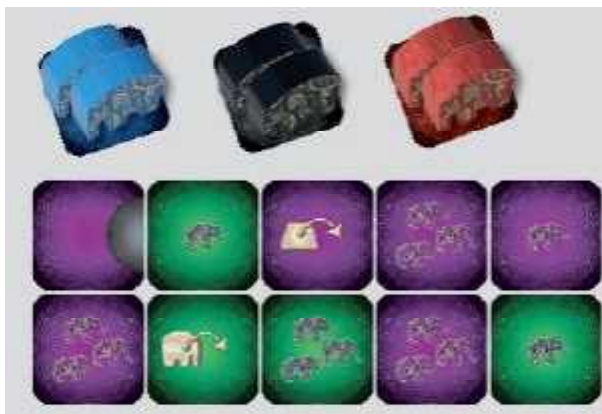
象の駒 10個（5色各2個）



さらに、筆記具が1本必要です。ゲームには含まれていません。

### ゲームの準備

- ・ 各プレイヤーは、自分の色の象の駒2体とスタートタイルを取ります。4人以下のプレーでは、使わない用具は箱にしまえます。
- ・ スタートタイルの象のシンボルの面を上にして手元に置きます。スタートタイルが自分の祭りの会場の開始地点です。
- ・ 2体の象の駒をスタートタイルに立てて置きます。
- ・ ゲームの人数に応じて、100枚のゲームタイルから必要な分を使います。使わないタイルは箱に戻します。
- ・ 2人プレイでは、20枚のタイルを取り除きます。削除するタイルは、プレイヤーの色以外のものにしなければなりません。
- ・ 3人プレイでは、10枚のタイルを取り除きます。削除するタイルは、プレイヤーの色以外のものにしなければなりません。
- ・ 4人プレイでは、4枚のタイルを取り除きます。削除するタイルは、プレイヤーの色以外のものにしなければなりません。
- ・ 5人プレイでは、全てのタイルを使います。



例：3人でプレイです。青と黒と赤のプレイヤーがいます。10枚のタイルを取り除きますが、青、黒、赤が入ってはいけません。

← 10枚のタイルを取り除きます

- ・ 使用するタイルを全て布袋に入れます。テーブルの中央に袋を置きます。
- ・ 得点パッドを脇に置きます。ゲーム終了時まで使いません。



## ゲームの進め方

ゲームは数回のラウンドで行われます。最も若いプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、袋を取ります。

スタートプレイヤーは、プレイ人数と同じ数のタイルを袋から引きます。もし5人プレイなら5枚のタイルを引きます。引いたタイルを、テーブルの中央に並べます。

スタートプレイヤーが、タイルを1枚選び、自分のスタートタイルに縦横に隣接するように置きます（斜めはだめです）。そして、2体の象の駒のうち1つをスタートタイルから新たに置いたタイルに動かします。これで手番は終了です。

次に時計回りに左隣のプレイヤーが、残りのタイルから1枚選びます。同様に、自分のスタートタイルに隣接するように並べ、象の駒を移動します。最後のプレイヤーが、最後のタイルを取って、象を移動するまで続けます。これでラウンドが終わります。

スタートプレイヤーは、袋を左隣のプレイヤーに渡します。このプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーになります。



例：5人プレイです。袋から5枚のタイルを引き、並べました。



例：青のプレイヤーは、象のシンボルが3つ付いている黒のタイルを選びました。そして、スタートタイルの

横に隣接するように配置し、象の駒をその上に移動しました。

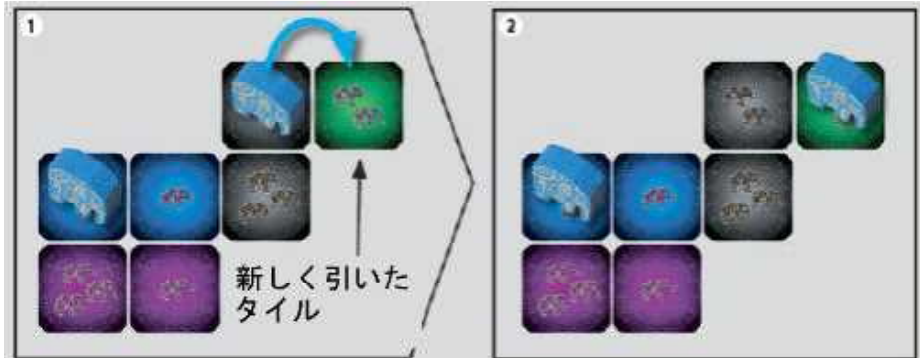
### 次のラウンド：

袋を持ったプレイヤーが、プレイ人数分のタイルを引き、同じように並べます。引いたタイルは、象の駒が乗っているタイルの隣に置きます。そして象の駒を置いたタイルの上に移動します。続くプレイヤーも同じように進めます。

## ルールの詳細

### 配置ルール：

手番には、テーブルから1枚のタイルを選んで取ります。タイルは、象の駒が置かれている2枚のタイルのどちらかに、縦横に隣接するように並べます。そして、象の駒を今置いたタイルの上に移動させます。



例：後の手番で、青のプレイヤーは、2つの象のシンボルがついたタイルを引きました。

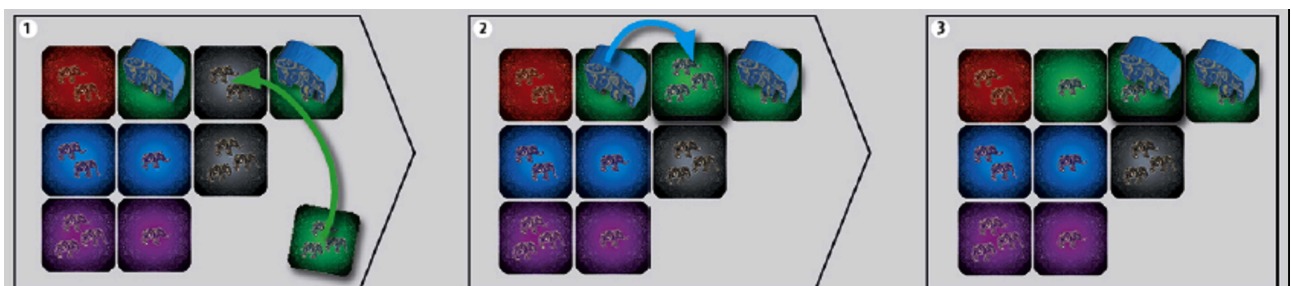
そして、象の駒があるタイルの1つに隣接して配置しました。

その後、その象の駒を新しく置いたタイルに移動させました。

### タイルを重ねる：

既に置いたあるタイルに重ねることができます。積み重ねるタイルは、依然として象の駒に隣接してはならず、象の駒は、新たに置いたタイルに移動しなくてはなりません。

**補足：**1枚のタイルには、1頭の象の駒のみ置くことができます。ゲームのスタート時のみ例外で、スタートタイルには2頭が置かれます。重ねたタイルは、2つのエリアを接続して、1つのエリアとなり、その色の大きなエリアを作ることができる可能性があります。



例：ゲームの続きです。

青は象のシンボルが3つついたタイルを取りました。彼は、既に置いてあるタイルの上に重ねて配置しました。そして、今置いたタイルの上に象の駒を移動させました。

## パス :



ゲーム中、各プレイヤーは、2回パスをすることができます。パスをする時は、テーブルからタイルを取る必要はありません。象の駒の1つをタイルの上に横に寝かせます。既に2体の象の駒を寝かせているときは、もうパスはできません。パスをした場合、タイルがラウンドの最後までテーブルに残ります。残ったタイルはラウンドの最後に箱に戻します。

**重要 :** 象が横になった後も、象はタイルからタイルへ移動できます。

## タイルについて :

### 1, 2, 3 個の象のシンボルがついているタイル

象のシンボルがついているタイルは、ゲームの終了時に、象のシンボルの数だけ-1, 2, 3点-得点となります。



## スペシャルタイル : 色の弓タイル



これらのタイルは、縁が弓の形になっていて別の色になっています。ゲームの終了時に、このタイルが縁の弓の色と同じ色の別のタイルと隣接していると、5点を得ます。そうでなくても、失点にはなりません。



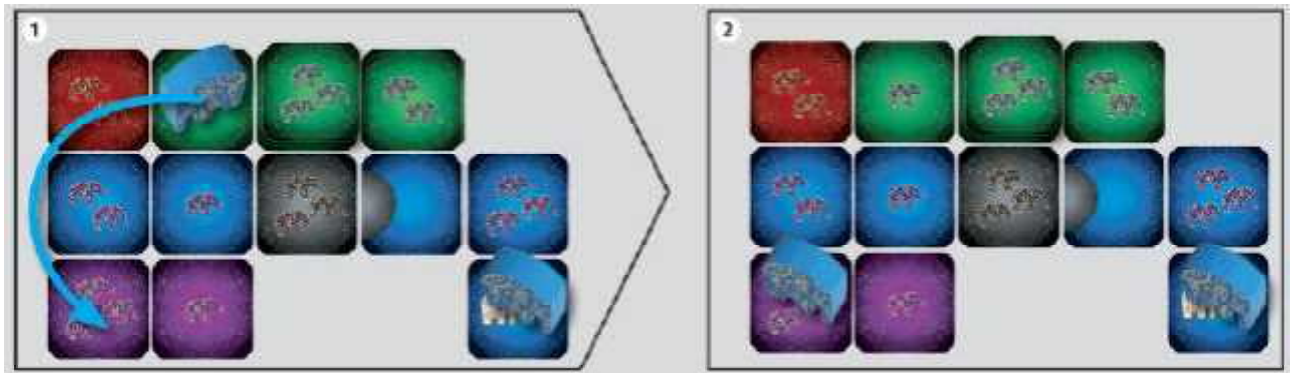
例 : 黒の弓の形に縁取りされたタイルが黒のタイルに隣接しています。ゲーム終了時に、この弓があるタイルは5点になります。

## スペシャルタイル : 象駒の移動タイル



このタイルを祭り会場に追加し、象をこの上に移動したら、直ちに自分の象駒のどちらかを任意のタイルに移動できます。

**補足 :** このタイルの象の絵は、ゲーム終了時の得点にはなりません。

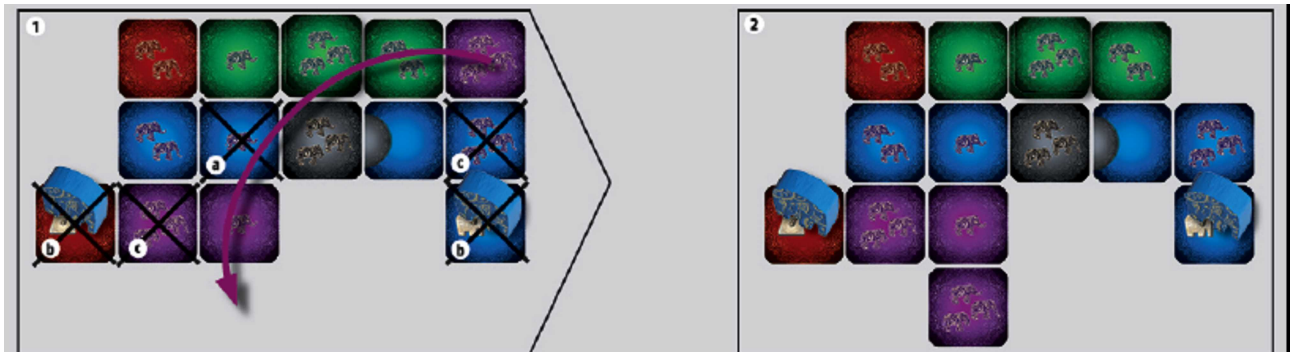


例：青は、象駒の移動タイルを取り、自分の場に配置し象駒を移動しました。さらに、象駒1個を移動することができます。

### スペシャルタイル：タイルの移動タイル



このタイルを祭り会場に追加し、象をこの上に移動したら、直ちに1枚のタイル（もしくはタイルの山1つ）を祭り会場の空いている場所に移動することができます。四方を囲まれているタイルは移動できません。（タイルを移動して穴あきができてはいけません。）また、移動するタイルに象が乗ってはいけません。さらに、祭り会場が2つに分断されるようなタイルは移動できません。タイルの移動後も、全てのタイルは依然として縦横に繋がってはいけません。



例：青は、タイルの移動タイルを取り、自分の場に配置し象駒を移動しました。さらに、任意のタイル1枚を別の場所に移動することができます。ただし、この場合、×のついたタイルは移動できません。Ⓐは、四方を囲まれている、Ⓑは象駒が乗っている、Ⓒは、このタイルを取ると会場が2つに分断されてしまう。

## ゲームの終了

布袋が空ですか？ゲームが終了し、最終得点計算を行います。得点計算がしやすいように、カテゴリ別にスコアパッドに得点を記録し、その後全てを合計します。

### 得点計算：

各自のプレイフィールドが得点されます。最初に2体の象の駒を祭り会場から取り除いて、脇の置きます。立っている象は、立てたまま、寝ている象は寝かせたままにして置かなくてはなりません。

各色の連続したエリアを1つずつチェックします。もし、その色のエリアが2つ以上あるなら、1つのエリアだけ残して、他のエリアのその色のタイルは全て裏返します。どのエリアを残すかは選ぶことができます。

**例外：**自分のプレイヤー色（象の駒の色）なら2カ所のエリアを残せます！

取り除かなければならなかったタイル1枚ごとに-2点となります。積み重なっているタイルもそれぞれ-2点です。取り除いたタイルを箱に戻します。

タイルが取り除かれることによって、祭り会場はいくつかの部分に分かれますが、構いません。依然として全て得点計算の対象です。

各色で少なくとも1枚のタイルが祭り会場に残っているはずですが、もし、持っていない色があれば、それぞれ-5点です。

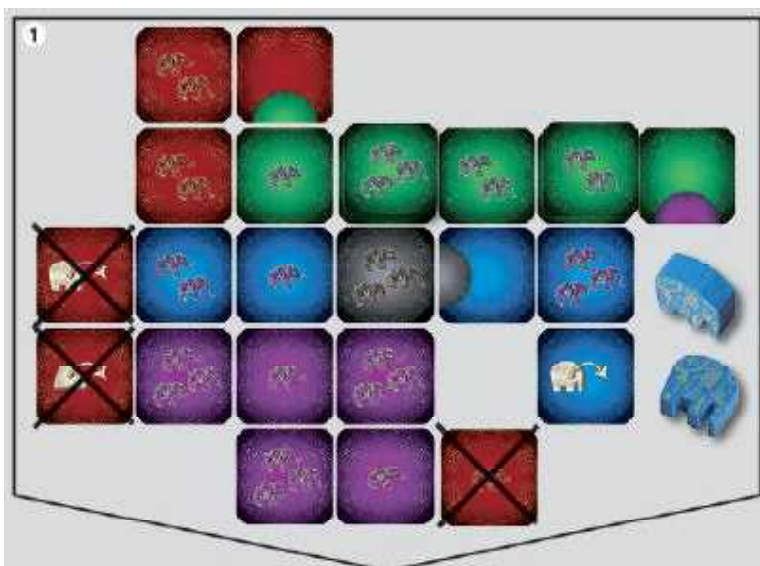
寝ていない象の駒（パスをしていない）は、それぞれ1点です。

縁の弓形の色が違うスペシャルタイルは、その色の別のタイルに隣接していたら5点を得ます。隣接していなくても失点はありません。

各色で、見えている象のタイルを数えます。象のシンボル1個ごとに1点を得ます。積み重なった下のタイルは得点になりません。

最も高い得点のプレイヤーの勝利です。同点の場合は勝利を分かち合います。

**補足：**時にはゲームの過程で、ある色のエリアが複数になってしまうことを防げないこともあります。しかし、必ずしもこれで敗北するということではありません！

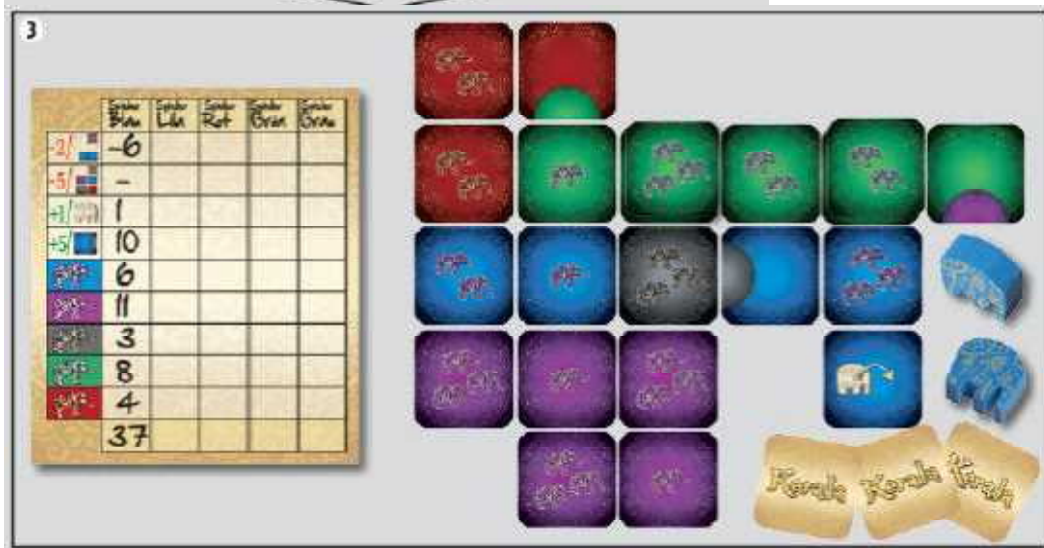
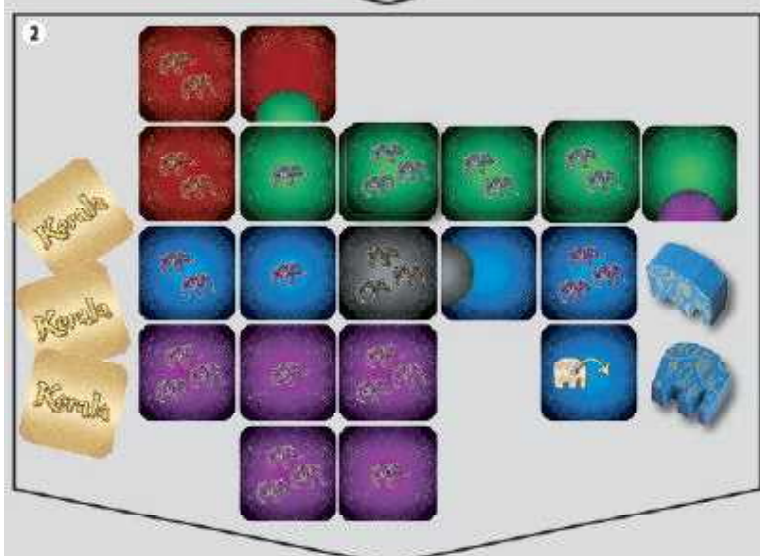


例：

青は、赤のエリアが3カ所あります。1カ所を除いて取り除かなくてはなりません。

もちろん、一番得点が低いところを取り除きます。左側と下の側のタイルを取り除きます。取り除いたタイルそれぞれについて-2点になります。

青のエリアも2カ所ありますが、自分の象駒の色と同じなので、2カ所を保持することができます。



例：青の得点計算です。3枚のタイルを取り除いたので-6点、5色のタイル全て置いているので5点のマイナスはありません。立っている象駒が一体あるので1点、弓形の色と同じタイルが2枚隣接しているので10点、5色のタイルに記されている象の数が、青6点、紫11点、黒3点、緑8点、赤4点で、合計37点です。