

CARTAGENA

カルタヘナ 新版

完全日本語版

Leo Colovini 作

8歳以上
2-5人
30分
45分

ルール説明書

このゲームは、1672年にカルタヘナの要塞で起きた大脱獄をテーマにしています。史実では、海賊たちは、海岸まで通じている地下通路を走っていったと伝えられています。そこで待っているスループ船に乗り込んだ彼らは、トルトゥーガ島を目指しました。そしてその島にある隠された通路を進んで、深いジャングルを越えた先にある、安全な入り江へとたどり着いたのです。

この有名な脱獄を扱ったゲームは、数年のうちにカリブの海賊たち（プレイヤーのことです）の間で有名になりました。すぐに彼らによって多くのバリエーションが考案されました（ゲーム自体も、基本セット以外に「帰還」「黄金島」「反乱」の3種類が作られました）。どのルールも海賊らしいアナーキーな味付けがされています。

この「カルタヘナ新版」は、かつてのゲームを現代のゲームとして刷新したものです。基本ゲームのルールに従えば、旧版の「カルタヘナ」のゲームをそのまま楽しめます。また、続くルールによってトルトゥーガ島を舞台にした、旧版の「カルタヘナ 帰還」も遊べます。さらに今回初登場の新ルールを加えれば、まったく新しいゲームプレイも楽しめるでしょう！

ゲームの内容物

- **ゲームボード 8枚**：両面に異なる絵が印刷されています。片面は地下通路で、もう片面は島のジャングルの道をあらわしています。それぞれの面には、6種類のシンボルが記されています。
- **カード 102枚**：それぞれのカードには、（ゲームボードに記された）6種類のシンボルのうち、1種類が記されています。各シンボルのカードは17枚ずつあります。それぞれのシンボルごと、2枚のカードは、背景が暗くなっています（下図参照。「無法者」ルールで使用します）。
- **船ボード 2枚**：片方は普通の絵ですが、もう片方は沈みかけた船の絵になっています。
- **牢獄ボード 1枚**
- **海賊の入り江ボード 1枚**
- **海賊コマ 30個**
- **宝箱トークン 8個**（「ブラック・マジック・ウーマン」ルールで使用します）

沈みかけた絵の船ボード

ゲームボード



102枚のカード



海賊の入り江ボード



30個の海賊コマ



牢獄ボード



船ボード



8個の宝箱トークン



基本ゲーム：脱獄

■ 1.ゲームの概要

プレイヤーはそれぞれ自分のコマとして、海賊コマ6個を受け取ります。それらのコマすべてを、スタート地点である牢獄ボードから、目標地点である船ボードまで移動させることが、ゲームの目的になります。1人のプレイヤーの6個のコマがすべて、船ボードに置かれた瞬間に船は出航し、ゲームはただちに終了します。

■ 2.ゲームの準備

8枚あるゲームボードのうち、6枚だけを使います。その6枚（の地下通路の面）をつなげて、1本の長い地下通路を作ります（以降、これを「トンネル」と呼びます）。

続いて、トンネルの片端に牢獄ボード（ここからスタートします）、もう片端に（普通の絵の）船ボード（ここが目標地点です）をつなげます。

1枚のゲームボードには6種類のシンボルが記されています。1つのシンボルを1マスとと考えてください。ゲーム中、海賊コマはこれらのシンボルの上を移動します。トンネル全体に記されたシンボルの数は36個（6枚のゲームボード×6）ですので、スタートからゴールまでの距離は、36マスあると思えばよいでしょう。

各プレイヤーは自分の担当色を1色選び、その色の海賊コマ6個をすべて受け取ります。受け取った6個のコマをすべて、牢獄ボードに置きます。

102枚のカードをひとまとめにしてシャッフルし、伏せて山札とします。その山札の上から、プレイヤー全員に、6枚ずつカードを伏せて配ります。配られたカードは各プレイヤーの手札となります。手札は自分だけ見て、他のプレイヤーには見せないでください。

残った山札はテーブルの上に置き、ゲーム中に必要が生じたときは、その上からカードを引いて手札に加えます。

最後に、他の使わない内容物（残った海賊コマ等）をゲームの箱に戻します。

■ 3.ゲームの流れ

最初にプレイするプレイヤーを適当な方法で決めます（「親」と呼びます）。親が自分の手番を行ったら、時計回りの順番で、他のプレイヤーが自分の手番を行ってゆきます。これを、ゲームの終了条件が満たされるまで続けます。

プレイヤーは自分の手番中に、1～3回のアクションが行えます。1回のアクションとして選択できる行動は、次の2種類のどちらかとなります。

● A) 手札からカードを1枚プレイし、自分の海賊コマ1個を前進させる（次ページの例：A、C、F）

手札からカードを1枚プレイし、前進させたい自分の海賊コマを1個選びます（スタート地点である牢獄ボードにあるコマでも、トンネル内にあるコマでも、どれでもかまいません）。そのコマを、プレイしたカードに記されたシンボルのうち、他のコマが置かれていない次のシンボルの上まで前進させます。

もしも船ボードまでの間に、カードに記されたシンボルがなかったり、またはシンボルがあっても他のコマが置かれている場合は、そのコマを船ボードまで動かしてください！

なお、手札からプレイしたカードは、捨て札置き場に移します。山札の横に、捨て札置き場の場所を作ってください。

● B) 自分の海賊コマ1個を後退させ、1～2枚のカードを山札から引く（次ページの例：B、D、E）

後退させたい自分の海賊コマを1個選びます。そのコマより後ろで、最も近い、1～2個のコマが置かれたシンボルの上まで動かします。このときシンボルの種類は関係ありません。またこのとき、3個のコマが置かれたシンボルは無視します（飛び越します）。

移動後、すでにそのシンボルに置かれていたコマ（1～2個）の数だけ、山札の上からカードを引いて、自分の手札に加えます。

例えば、自分の海賊コマを2個のコマが置かれていたシンボルまで後退させた場合、山札の上からカードを2枚引きます。

このアクションを行った後、前進アクションを行いたい場合は、ここで引いたカードをすぐにプレイすることができます。

また、船ボードに置いてあるコマを後退させることもできます（次ページの例：E）。

手番が回ってきたプレイヤーの手札がない場合、その手番をまるまるスキップして、そのかわりにカードを1枚、山札の上からひくことができます。ただし、この手番中にはアクションを1回も行ってもはいけません（手札がないプレイヤーでも後退アクションはできません）。

海賊コマを前進させる場合、どの海賊をどういう順番で前進させてもかまいません。例えば3アクションをすべて前進アクションに使い、同じ海賊コマを3回連続前進させてもかまいません。

■ 4.ゲームの終了

最初に自分の海賊コマ6個すべてを（同時に）船ボードに置いたプレイヤーが、ゲームに勝利します。ここで船は出港し、残された海賊たちは自分の運命と直面することになるのです……。

クレジット

Author: Leo Colovini
Illustrations: Massimiliano Longo
© 2017 studiogiochi

発売元：株式会社アークライト

（日本語版独占販売権）

〒101-0052
東京都千代田区神田小川町1-1 山基ビル 6F
電話：03-5283-9955

e-mail: b-game@arclight.co.jp

（ルールに関するお問い合わせはこちらまでメールをお願いします。電話でのご質問にはお答えできません）

<http://www.arclight.co.jp/ag/>

（最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報は上記URLまたはQRコードにてご確認ください）

翻訳・編集：工藤雅之
DTPワーク：すぎきあきら



©2017 Arclight, Inc.

例1

緑のプレイヤーは、ラム酒のシンボルのカード (A) をプレイし、数字7のシンボルにいるコマを、数字21のシンボルまで前進させました。途中の数字11と数字15のシンボルにはコマが置かれていたので、それらを飛び越して進めたのです。次のアクションで、今、数字21に前進させたコマを、数字19のシンボルまで後退させました。ここには元々コマが2個置かれているので、これで山札からカードを2枚引けます (B)。3つ目のアクションでは、フックのシンボルのカード (C) をプレイし、牢獄ボードにいるコマを、数字28のシンボルまで移動させます (1、9、14、24のシンボルにはコマが置かれているので、飛び越します)。

これで緑のプレイヤーの手番は終了ですが、注意すべきことは、このプレイの結果、トンネル内のすべてのフックのシンボルの上にはコマが置かれてしまった、ということです。つまり、次にフックのシンボルのカードをプレイしたプレイヤーは、自分の海賊コマを、(牢獄からであっても) 一気にゴールである船ボードまで前進させることができるのです!

例2

赤のプレイヤーは、数字11にある自分のコマを、数字9まで後退させ、カードを2枚引きます (D)。次に、すでに船ボードに乗せているコマを数字36まで後退させ、カードを1枚引きます (E)。最後に、ランタンのシンボルのカード (F) をプレイし、数字13にある自分のコマを、船ボードまで前進させます。



選択ルール

ここで紹介する選択ルールを、基本ゲームに加えて遊んでみてはいかがでしょうか。ゲームのプレイ時間や難易度などが変わるはずですが、いくつかのルールは組み合わせることもできます。いずれにせよ、ゲームを遊ぶ前に、全プレイヤーで話し合い、どのルールを選択するかを決めてください。

より短い／長いゲーム

どのルールを使う場合でも、ゲームに使用するゲームボードの枚数を何枚にするかによって、ゲームのプレイ時間が変わってきます。このゲームを遊ぶ場合は5～6枚が推奨となりますが、より短いプレイを望む場合は4枚でもいいでしょう。逆に、7～8枚の場合はより長いゲームが楽しめます。また、通常の6枚のかわりに、5枚で遊ぶこともできます。

トルトゥーガ島にて

基本ゲーム終了後の物語を体験しましょう。ゲームボードをジャングル面に返し、右図のようにボードをつなげます。片端に海賊の入り江ボード、もう片端に（沈みかけた）船ボードをつなげます。その船ボードから海賊たちはスタートし、海賊の入り江ボードを目指します。



脱獄のすべての物語

最初から最後まで、すべての物語を一気に体験してみましょう。まず、3～5枚のゲームボードを地下通路の面にして、トンネルを作ります（こちらを「カルタヘナ」と呼びます）。そして残りのゲームボードを3枚以上使い、ジャングルの面にして、トルトゥーガ島を作ります。トンネルの両端に牢獄ボードと船ボードをつけます。トルトゥーガ島の片端に海賊の入り江ボードをつけます（右図参照）。プレイヤーの海賊コマをすべて、牢獄ボードに置きます。海賊コマは船ボードを目指し、（続く特別ルールにより）カルタヘナからトルトゥーガ島に渡り、海賊の入り江ボードを目指します。

右図はトンネル、トルトゥーガ島それぞれに3枚ずつ、ゲームボードを使用していますが、もちろんこれ以上の枚数を使用して遊ぶこともできます。

次に、この選択ルールで使用する特別ルールを説明します。

●船の移動ルール

- ◆ 選択できる3つめのアクションとして、新たに「船の移動」アクションが追加されます。このアクションでは、手札を使用せずに、船を移動させることができます。ただし、「船長」（後述）はフリーアクションとしてこれを行えます。
- ◆ 船ボードがカルタヘナ側にある場合、その上に海賊コマが1個でも置かれていたら、「船の移動」アクションを実行することによって、その船をトルトゥーガ島側に移動させることができます。
- ◆ 船ボードがトルトゥーガ島側にある場合、カルタヘナに1個以上自分のコマがあるプレイヤーは、「船の移動」アクションを実行することによって、その船をカルタヘナ側に移動させることができます。
- ◆ 船ボードには、同じ色のコマは最大で3個までしか置けません。
- ◆ トルトゥーガ島側にある船ボードに置かれたコマは、その所有者が自分の手番で前進アクションを行うことにより、通常どおり、ジャングル面のボードを前進できます。
- ◆ 船ボードがトルトゥーガ島からカルタヘナ側へ戻された場合、船ボードに置かれたコマはそのまま、カルタヘナ側に戻ります。
- ◆ 「船長」特別ルール：プレイヤーの手番開始時に、そのプレイヤーのコマが一番多く（トップと同数の場合も「一番多く」とみなします）、船ボードに置かれている場合は、そのプレイヤーは「船長」と呼ばれ、この手番の3つのアクションを行う前に、フリーアクションとして船ボードを移動させることができます。
- ◆ 上記ルールに従っている限り、プレイヤーは手番中に1回以上船を移動させることができます。

※注：このルールは「カルタヘナII」のルールをもとにしています。



海賊モーガン

このルールは手札を補充する新しいルールであり、海賊モーガンに想を得たものであるため、彼の名を冠しています。モーガンは気前が良く、友人に親かな人物として、カリブ海で有名でした。基本ルールでは、手札を補充するためには、自分の海賊コマを1個、後退させなければなりません。しかし、一部のプレイヤーはもっと利他的なルールを好むようだったのです。そのルールがモーガンルール、「他のプレイヤーの海賊コマ1個を前進させ、1~2枚のカードを山札から引く」でした。

このルールを採用するとゲームが変わります。経験豊かなプレイヤーは、新しい戦略を立てなければならなくなるでしょう。

●ルールの詳細

このルールでは、プレイヤーはまず、他のプレイヤーの海賊コマ1個を選択します。そのコマを、そのコマより前で、最も近い、1~2個のコマが置かれたシンボルの上まで動かします。このとき、3個のコマが置かれたシンボルは無視します（飛び越します）。

移動後、すでにそのシンボルに置かれていたコマ（1~2個）の数だけ、山札の上からカードを引いて、自分の手札に加えます。例えば、自分の海賊コマを1個のコマが置かれていたシンボルまで前進させた場合、山札の上からカードを1枚引きます。

もしも前進させるコマと船ボード（または海賊の入り江ボード）までの間に海賊コマがなかった、またはあっても3個だった場合、そのコマは船ボード（または海賊の入り江ボード）まで前進してしまいます！ この場合は船ボード（または海賊の入り江ボード）にコマが何個置かれていようと、必ず山札の上から2枚引いてください。

ただしこの場合、前進させるコマと同色のコマが、すでに船ボードの上に3個あるならば、そのコマを船ボードに前進させることはできません。

プレイヤーは基本ルールと、このモーガンルールと、どちらを選んで遊んでもかまいません。例えばどちらかのルールだけでゲームを遊んだり、または両方のルールを同時に使ってゲームを遊んでもかまいません。

次の例は、「脱獄のすべての物語」で、モーガンルールのみを使用した場合の例です。

赤のプレイヤーは「船長」ですので、アクションを使わずに、船ボードをトルトゥーガ島に移動させました (a)。続いて彼は、船ボードの黄色の海賊コマを数字19へ前進させ、カードを2枚引きます (b)。2番目のアクションとして、彼は船ボードをカルタヘナに戻します (c)。最後のアクションで、フックのシンボルのカードをプレイし、数字7に置かれた自分の海賊コマを、船ボードまで前進させます (d)。



緑のプレイヤーは、ラム酒のシンボルのカードをプレイし、自分の海賊コマを牢獄ボードから船ボードまで、一気に前進させます（途中の数字6、12、16のシンボルの上には、コマが置かれているため）。次のアクションで、彼は数字36のシンボルの上に置かれた黄色の海賊コマを、海賊の入り江ボードまで前進させます。これでカードが2枚引けます (f)。最後のアクションで、数字7のシンボルに置かれた青色の海賊コマを、数字10のシンボルまで前進させます。これでさらに、2枚のカードが引けます (g)。

▲注意 (ちゅうい)

- お買い上げの皆様へ 必ずお読みください
- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
 - 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。
- 対象年齢：8歳以上

無法者

このルールでは、プレイヤーが手札として持てるカードの枚数は、7枚までとなります。しかし海賊たちは無法者として知られていて、ルールに縛られるのを好みません。ですので、プレイヤーはこの制限を無視して、手札を何枚も持っていて結構です……誰かが捕まるまでの間は!

誰かが背景が暗くなっているカードをプレイしたとき、そのプレイヤー以外のプレイヤーはみな、自分の手札が7枚を越えている場合、7枚になるように手札からカードを捨ててください。

このルールは、どの選択ルールとも共存できます。

※注：モーガンルールと一緒に遊ぶと面白いでしょう。



ブラック・マジック・ウーマン

このルールは最新のルールです。カリブ海のブラック・マジック・ウーマンは、ブードゥーの力をカードに宿らせることで、海賊たちを助けることにしました!

ということで、すべてのカードは特別な力を秘めています。手番中、各プレイヤーは自分のカードを、次のどちらかの方法でプレイすることができます。

- ◆前進アクションで普通にプレイする (特殊効果はない)
- ◆「ブラック・マジック・ウーマン!」と叫んで、カードの特殊効果 (下記参照) を使う

注意! 「ブラック・マジック・ウーマン!」と叫ばない限り、特殊効果は発生しません。他のプレイヤーは、手番プレイヤーがそう叫んだかどうか、チェックしましょう。

また、この選択ルールでは、8個の宝箱トークンも使います。ゲームの準備の時、宝箱の絵の面にした宝箱トークンを、適当にまぜてシャッフルし、ゲームボードの宝箱シンボルが記された場所に、1個ずつ置いてください。



カードの特殊効果、および宝箱トークンの効果は次のとおりです。



銃: 他のプレイヤー1人を指名し、その手札を確認したのち、そこから1枚を選んで自分の手札に加えます。指名されたプレイヤーは、ただちに山札からカードを1枚引いて補充します。



ラム酒: 皆に酒をふるまいましょう! プレイヤーの人数+1枚のカードを山札から引いて確認し、そのうちの2枚を選んで自分の手札に加えます。残りのカードは、他のプレイヤーに1枚ずつ配ります。



ランタン: 山札から4枚のカードを引いて確認し、そのうちの1枚を選んで自分の手札に加えます。残りのカードは、任意の順番にして山札の上に戻します。



オウム: (前進アクションのときのみ使用可) 2枚のオウムカードを同時にプレイし、任意のシンボルを指定してください。そのシンボルのカードをプレイしたことになります。



フック: 前進アクションのために使うカードと一緒にプレイします。同じシンボルの上に置かれた海賊コマ2個を、一緒に前進させます (右図参照)。ただしこのアクションを行う場合、2回分のアクションが必要になります。もちろん、フックのカードを2枚プレイする (フックの次のシンボルへ前進するために1枚、特殊効果のために1枚) ことはできます。



宝箱: この特殊効果を使えば、自分の海賊コマが、宝箱トークンが置かれたシンボルにいる場合、その宝箱を開けることができます (トークンを裏返してください)。宝箱

トークンは8個ありますが、そのうちの6個の裏面には1~3の数字が記されています。こういった数字が出た場合、その数字だけ山札からカードを引いて、手札に加えます。残り2個のうちの1個の裏面には、なにも記されていず、この場合はハズレとなります (効果はありません)。最後の1個の裏面にはヘビの絵が描かれています。この絵が出た場合、そこにいる (宝箱を開いた) 自分の海賊コマを、最初の空いているラム酒のシンボルまで後退させてください。その海賊はラム酒で自分の恐怖を紛らわします! 基本ルールに従い、船ボード/牢獄ボードまでの間に、空いているラム酒のシンボルがない場合は、船ボード/牢獄ボードまでそのコマを戻します。また、ヘビの絵が出たときは、8個の宝箱トークンを集めてもう一度シャッフルし直し、ゲームボードに再配置します。

裏返した宝箱トークンは、ゲームボードから取り除いてください。

宝箱トークンは、ゲームボードに記された宝箱シンボルの上に1個ずつ置きます。ですので、もしもゲームボード全体に記された宝箱シンボルの数が8個未満だったら、その数までしか宝箱トークンは置かれませんが、この場合、ヘビの絵の宝箱トークンは、ゲームボードに置かれなくても構いません。



赤のプレイヤーは「ブラック・マジック・ウーマン!」と叫びました。そして手札のランタン (前進用) とフック (特殊効果用) のカードをプレイしました。そして数字19にいる自分の海賊コマ2個と一緒に前進させます。

数字27、31のランタンのシンボルには他のコマが置かれているため、一気に海賊の入り江まで前進できませんでした。



ヘビの絵