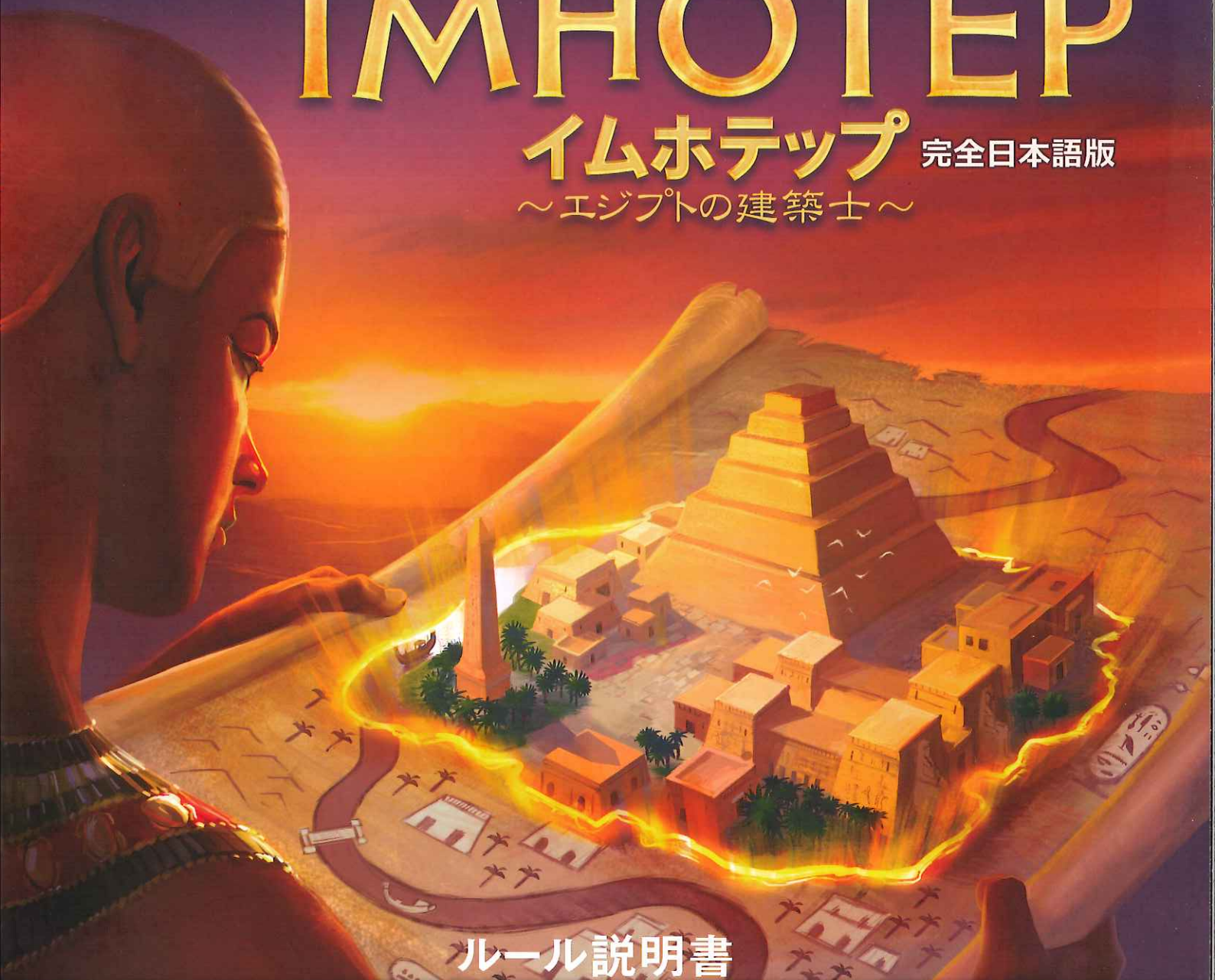


PHIL WALKER-HARDING 作

IMHOTEP

イムホテップ 完全日本語版 ～エジプトの建築士～



ルール説明書

■ 0. はじめに

イムホテップは古代エジプトにおいて最初にして最も有名な建築士であり、人類史上最初の博学者と言われている人物です。サッカラにあるエジプト最初のジェゼル王のピラミッドは彼の手による代表的な建築物であると言われています。

本ゲームにおいて、あなたがたは彼のピラミッドに匹敵する時代の象徴となるモニュメントを建築することになります。建築に必要な石材を切り出し、それぞれのモニュメントの建築現場に船で運ばなければなりません。問題なのは、船の行き先を決めるのはあなただけではないということです。あなただけでなく、ライバルたちもそれぞれ自分の建築計画を持っているので、自分の設計を優先するために、あなたの邪魔をするに違いありません。

成功するための鍵は、設計そのものというより、ライバルを出し抜く巧みな策略なのです。もちろん、そしてイムホテップの加護も必要でしょう。

■ 目次

■ 0. はじめに	1
■ 1. ゲームの目的	2
■ 2. ゲームコンポーネント	2
■ 3. ゲームの準備	3
■ 4. ゲームの流れ	4
■ 5. ゲームの終了	5
■ 6. 建築現場ボードの解説 (A面)	7
■ 7. 選択ルール: 建築現場ボードの解説 (B面)	9
■ 8. 選択ルール: ファラオの怒り	11
■ 9. 市場カードの解説	12

1. ゲームの目的

各プレイヤーは、エジプトの優れた建築士の1人として、石材を切り出し、いくつものモニュメントの建築現場に船で運んで得点を稼ぎます。その際、目立つ位置などの「いい場所」に自分の石材を配置したり、より早く完成させることなどで、より多くの得点を得ることができます。

ゲームは6ラウンド行われます。各ラウンド中、プレイヤーは手番中に、次の4種のアクションの中から1つだけを1回実行しなければなりません。

- 採石する (通常のアクション)
- 石材を船に載せる (通常のアクション)
- 船を建築現場に移動させる (通常のアクション)
- 青の市場カードをプレイする (特殊アクション)

船を建築現場に移動させると、石材は自動的に船から降ろされて、現場に積み上げられます。そしてそれが各プレイヤーの得点源となります。このときプレイヤーが獲得する点数はモニュメントの種類によって高かったり、低かったりします。また、得点が加算されるタイミングもバラバラで、即座だったり、ラウンド終了時だったり、ゲーム終了時だったりします。

6ラウンド目が終了した時点でゲームが終わり、最終集計後に最も獲得得点の多いプレイヤーが勝者となります。

2. ゲームコンポーネント

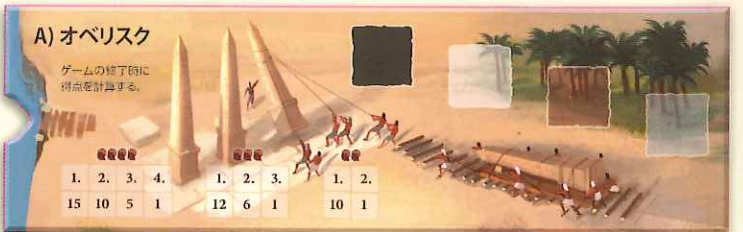
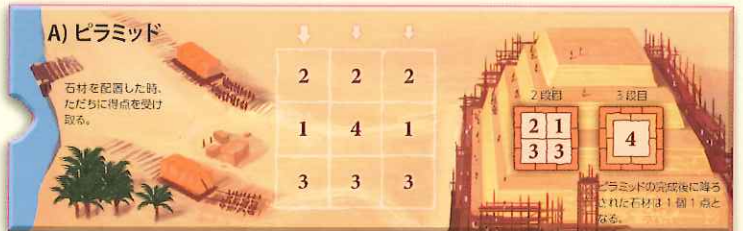
本ゲームには次の内容物が含まれています。

- **石材 (120 個)**
木製のキューブです。プレイヤーの担当色別になっていて、黒、白、茶、灰の4色が各30個ずつあります。
- **建築現場ボード (5 枚)**
プレイヤーが石材を運んで降ろすための場所を示すボードで、5種類 (5箇所) あります。
- **得点表示板 (1 枚)**
各プレイヤーの得点を表示するためのものです。各プレイヤーは、得点表示板にある得点表の上に自分の石材を1個ずつ配置して動かし、そのときの自分の獲得している得点を表示します。
- **船マーカー (8 隻)**
4種類のサイズがあります。石材をのせるためのマスが1~4箇所ずつあります。
- **石材置き場 (4 枚)**
それぞれ、石材を保管しておくマスが5マスあります。プレイヤー色に対応して黒、白、茶、灰が1枚ずつあります。
- **ラウンドカード (21 枚)**
- **市場カード (34 枚)**

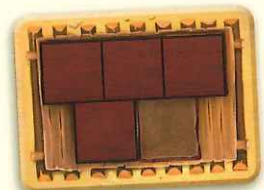
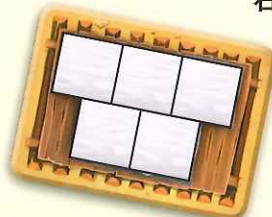
船マーカー



建築現場ボード

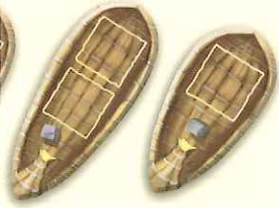


石材置き場



【ゲーム準備の例（4人プレイ時）】

ラウンドカードの山



市場カードの山



採石場

(採石前の全てのプレイヤーの石材をまとめておきます)

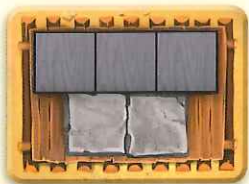


得点表示板

(マスは0から40までしかありません。プレイヤーの得点が40点を超えた場合は、そのことを記憶しつつ、石材をそのまま2週目に進ませてください)

最初の手番プレイヤー

(石材置き場上に担当色の石材を2個、初期配置します)



■ 3. ゲームの準備

ゲームの準備（セットアップ）は次の手順で行います。

- 5種の建築現場ボードを図のようにテーブルの中央に配置します。各建築現場ボードにはA面とB面があります。初めてプレイする場合は、すべてA面を使用してください。B面は選択ルール（9ページ参照）を採用する場合に使用します。
- 得点表示板を建築現場の右に配置します。ゲーム中、これを使って各プレイヤーの得点を記録します。
- 8枚の船マーカを建築現場ボードの上方にまとめておきます。
- カードを21枚のラウンドカードと34枚の市場カードに分けます。
- 市場カードをひとまとめにしてシャッフルし、伏せて「A」市場ボードの右に置き、山札（市場カードの山）とします。
- ラウンドカードを準備します。遊ぶ人数によって使用するラウンドカードが異なります。

2人の場合、ラウンドカード下部に頭のアイコンが2つ描かれている7枚のラウンドカードを使用します。



3人の場合、ラウンドカード下部に頭のアイコンが3つ描かれている7枚のラウンドカードを使用します。



4人の場合、ラウンドカード下部に頭のアイコンが4つ描かれている7枚のラウンドカードを使用します。



上記のように、プレイ人数に応じて必要な7枚のカードを選び出し、それを今回のゲームに使用します。残りの14枚のラウンドカードは使用しないので、箱にしまえます。その後、その7枚の中からランダムに1枚を選んで箱にしまえます。しまうカードの内容を誰も見てはいけません。残った6枚のラウンドカードをシャッフルし、伏せて船マーカの横に置き、山札（ラウンドカードの山）とします。

- 各プレイヤーは黒、白、茶、灰の中から自分の担当色を1色ずつ選び、その色の石材置き場を受け取ります。
- 3人以下で遊ぶ場合、誰も選ばなかった色の石材置き場と石材を全て箱にしまえます。
- 残りの石材を全て建築現場ボードの右にまとめておきます。そこを「採石場」と呼びます。
- 各プレイヤーは自分の色の石材1個を得点表示板の「0/40」のマスに配置し、重ねます。
- じゃんけんなどで最初の手番プレイヤーを決めます。

最初の手番プレイヤーは採石場から自分の色の石材を2個取り、自分の石材置き場の上に置きます。他のプレイヤーは、最初の手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りの順で、同様に3個（2番目の手番プレイヤー）、4個（3番目の手番プレイヤー）、5個（4番目の手番プレイヤー）の石材を自分の石材置き場に移します。

その後、最初のラウンドからゲームを開始します。

4. ゲームの流れ

ゲームは6ラウンドの間行います。各ラウンドとも次の手順で行います。

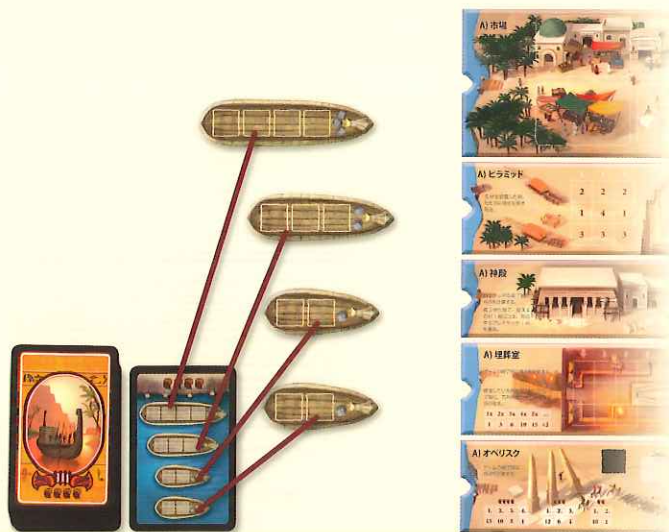
4-1 ラウンドの流れ

各ラウンドは下記の順番で行います。

1) 船の選定

ラウンドの開始時に、ラウンドカードの山の上から1枚めくって公開します。ラウンドカードにはこのラウンドで使用する4隻の船マーカーが描かれています。その絵に対応する4隻の船マーカーを建築現場ボードの左に移して並べます。各船マーカーには積載できる石材の数がマスで描かれており、それを超える個数は積めないで、注意してください。

(4個まで積める船が2隻、3個まで積める船が3隻、2個まで積める船が2隻で、1個しか積めない船が1隻あります)



例：上図のラウンドカードが公開された場合、4個積める船と3個積める船を1隻ずつと、2個積める船を2隻選んで、等間隔で建築現場ボードの左側に並べます。

2) 市場ボードの準備

市場カードの山札から4枚をめくり、市場ボードの上に並べます。

市場カードの山札が切れた場合、捨て札をよくシャッフルして、新しい山札を作りましょう。

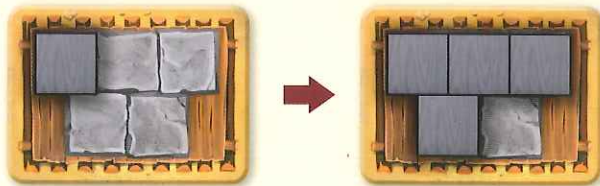


3) 各プレイヤーの手番

最初の手番プレイヤーから始め、各プレイヤーは時計回りの順で手番を行います。手番中プレイヤーは、次のアクション(a)~(d)のうちどれか1種を選んで1回だけ実行します。ラウンドが終わるまでそれを繰り返します。

(a) 採石する

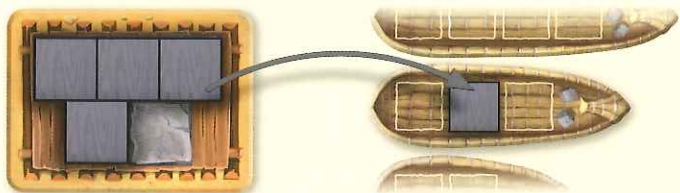
採石場から自分の色の石材を3個まで取り、自分の石材置き場の上に移します。



注：石材置き場には最大5個までの石材しか配置しておけません。例えば、石材置き場の上に3個の石材が存在する状態でこのアクションを実行すると、採石場から石材を2個しか移せません。また、もし採石場に自分の色の石材がなければ、それ以上は取ることができません。

(b) 石材を船に載せる

自分の石材置き場から石材を1個取り、まだ「出発していない船」の空いているマスに移します。このとき、空いているマスならどこに積んでもかまいません。



(c) 船を建築現場に移動させる

いずれかの建築現場ボードを選び、そこに船を移動させます。ただし、船を移動させるには、次の2つの条件を満たしていなければなりません。

<1> 最少積載量

積まれている石材の数が最少積載量に達していない船は、移動させることができません。それぞれの船の最少積載量は異なっていて、船首部分に描かれている灰色の石材のアイコン数がそれを示しています。

<2> 係留場

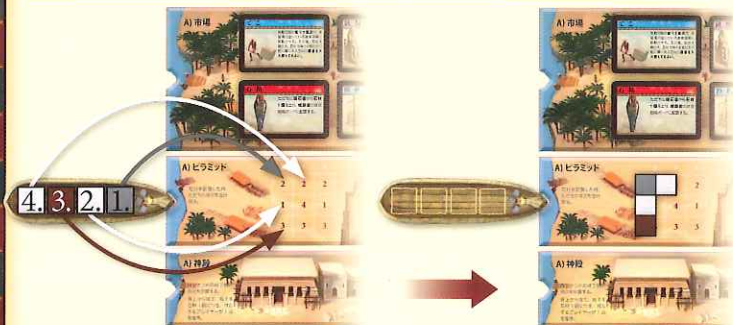
移動先の建築現場ボードの係留場が空いていなければなりません。各建設現場ボードの左側には「窪み」があります。これが係留場です。建設現場ボードに移動させた船は、そこに船首を差し込みます。こうした係留場は、各建設現場ボードに1つしかないため、各ラウンド中、各建設現場ボードに移動できる船は1隻だけになります。そこで、係留場が空いている建設現場ボードにのみ船を移動させることができます。

船が建設現場ボードに到着すると、船からすべての石材が降ろされ(空いているマスは無視します)、建設現場に積まれます。このとき、各石材は船首から船尾に向かって、1個ずつ順番に降ろされます。そしてそのたびに、その担当プレイヤーが建設現場ボードのどの位置に移すのかを選んで積みます。(場所を選ばないケースもあります)。

5つの建築現場ボードでは、それぞれの石材を積む順番に関するルールが異なり、また(得点の獲得などの)効果の適用タイミングも異なります。

市場とピラミッドの場合は、石材を積んだ瞬間に効果を適用します。神殿は各ラウンドの終了時に効果を適用します。オベリスクと埋葬室はゲームの終了時のみ効果を適用します。こうしたそれぞれの建築現場のルールの詳細は7ページにある「■7. 建築現場ボードの解説 (A面)」にくわしく記載されています。

重要: 船を移動させる際、プレイヤーは自分の石材を積んでいない船を選んでかまいません。先述の2つの条件さえ満たしていれば移動させることができます。船が建築現場に到着すると、全ての石材が降ろされ、ラウンドの終了時までその建築現場の係留所に留まり続けます。これは1ラウンド中に複数の船が同じ建築現場に移動することができないことを示すためです。



例: 石材を4個積める船がピラミッドの建築現場に移動しました。船首の石材から順に降ろし、ピラミッドの建築現場に移して積んでいきます。ピラミッドでは、石材を積むたびにプレイヤーは得点を獲得します。どの場所に積んだ石材が何点なのか、建築現場ボードに記されています。

(d) 青の市場カードをプレイする

青の市場カードを保有しているプレイヤーは、それをプレイ(使用)して何らかの恩恵を得ることができます。1回の手番中にプレイできる青の市場カードは1枚だけです。プレイするカードを指定して、その指示にしたがい、その後、そのカードを捨てます(市場カードの捨て札としてまとめておきます)。



前述のとおり、各プレイヤーは時計回りの順で手番を実行してゆきます。そして手番中に(a)~(d)のいずれかのアクションを実行しなければなりません。そして4隻すべての船が建設現場ボードに移動し、そこから石材が降ろされたなら、そこで1つのラウンドが終了します。

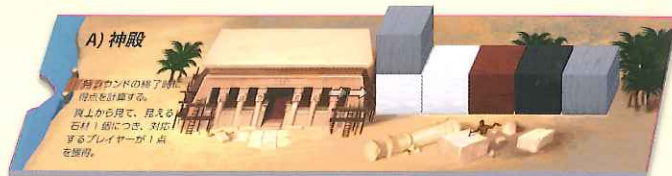
注意: 船4隻に対して建築現場は5つあります。そのため、各ラウンドとも、必ずいずれか1つの建築現場には船が到着しないこととなります。

● 4-2 ラウンドの終了と得点集計

すべての船がいずれかの建築現場に係留していれば、ラウンドが直ちに終了します。

ここで神殿の得点計算を行います。上から見た時に見える石材1個につき1ポイントを得ます。

つまり、ある石材の上に他の石材が積まれたら、下の石材の得点が0になります。



例: 神殿の得点は各ラウンドの終了時に集計します。この例では、灰プレイヤーは2点を獲得します。白、茶、黒のプレイヤーはそれぞれ1ポイントずつを獲得します。

● 4-3 次のラウンドの準備

ラウンド終了時の得点集計が終わったら、次のラウンドの準備を次のように行い、それから次のラウンドを開始します。6ラウンドが終了した場合は、ゲームが終わりますので、次のラウンドの準備を行う代わりにゲーム終了時の得点集計を行って、勝者を決めます。

<次のラウンドの準備>

- 建築現場に係留している船マーカーをボードの上部に戻します。
- 市場ボード上に残っている市場カードを全て捨てます。
- プレイヤーの石材置き場と建築現場にある石材はそのまま残ります。ここから次のラウンドを開始します。
- 次のラウンドカードの山の上から1枚めくって公開し、そこに描かれた4隻の船を建築現場ボードの左側に並べます。
- 市場カードの山の上から4枚をめくり、市場ボードの上に並べて公開します。
- 次のラウンドの最初の手番プレイヤーは、前のラウンドの最後の手番プレイヤー(4隻目の船を移動させたプレイヤー)の左隣のプレイヤーになります。そのプレイヤーがラウンド最初の手番を行います。

■ 5. ゲームの終了

6ラウンド目が終わると、ゲームが終了します。

ゲーム終了後、得点の最終集計を次のように行います。

- まず、埋葬室から得点計算を行います。詳しい得点計算方法については7ページ目の「A) 埋葬室」を参照してください。
- 次はオベリスクの得点計算をします。オベリスクの詳しい得点計算方法は7ページ目の「A) オベリスク」を参照してください。
- それからプレイヤーがゲーム終了時に保有しているカードに関して得点集計を行います。青の市場カード、緑の市場カード、および紫の市場カード(偶像)が得点の対象となります。詳しい得点計算方法については12ページ目の「■9. 市場カードの解説」を参照してください。

全ての得点計算の終了後に得点が一番高いプレイヤーが勝者となります。もし複数人が同じ得点で終了した場合、石材置き場により多くの石材を残しているプレイヤーが勝者となります。

石材置き場上の石材の数も同じである場合、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

■ 原語版クレジット

作者について:



フィル・ウォーカーハーディングは、幼い頃からボードゲームで遊んだり考案するのが好きな子供でした。彼は広い年齢層のさまざまなプレイヤーがいっしょに遊べるゲームを特に好み、神学や古代エジプトの謎から古典的なハリウッド映画まで多岐にわたる分野でゲームを作り続けています。本ゲーム『イムホテップ』のプロトタイプである「エジプトの建築士」は2010年のイタリアゲーム賞「プレミオ・アルキメデー」で2位受賞を果たしています。現在彼はオーストラリアのシドニーに妻のメレディスと暮らしています。

premio
ARCHIMEDE
dedicato ad Alex Randolph

イラスト:ミゲル・コインブラ

グラフィック:ミカエラ・キーンレ

編集者:ラルフ・ケルフルト

Phil Walker-Harding und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.

Ein besonderer Dank geht an Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morphew, Nick Barnett, Kerrynd und Andrew Young, Josh und Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüdtkke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels und Markus Potthast.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692384



6. 建築現場ボードの解説 (A面)

● A) 市場

市場の建築現場ボードに降ろされた石材 1 個につき、その石材に対応するプレイヤーはただちに市場に残っている市場カードを 1 枚選び、それを受け取ります。各市場カードの種類の詳しい解説は 12 ページの「■ 9. 市場カードの解説」を参照してください。カードを受け取ったのち、市場に降ろした石材は採石場に戻します。



受け取った市場カードはそのプレイヤーの保有カードとなります。必ず自分の前に表向きで並べてください。

ただし、赤の市場カードを手に入れた場合には、その効果を即座に適用して、そのカードを捨てます。

青の市場カードを受け取った場合、プレイヤーはそれを次の手番からプレイすることができるようになります。

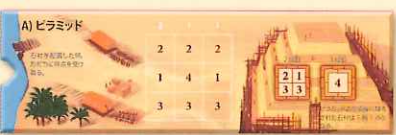
紫の偶像カードと緑の装飾カードは、どちらもプレイすることはできませんが、ゲーム終了時にはプレイヤーに得点をもたらします。



例: 石材を 4 個積んでいる船が市場に移動しました。白プレイヤーの石材が船首にあるため、白プレイヤーがまず市場にあるカードを 1 枚選んで受け取ります。彼女は「出航」カードを取りました。次に茶プレイヤーは紫の偶像カードを受け取り、最後に灰プレイヤーは「てこ」カードを取りました。船に石材を積んでいたプレイヤー全員がカードを取りましたので、船に積まれている石材を全て採石場に戻します。

● A) ピラミッド

ピラミッドでは、石材を積む順番がしっかり決まっています。ピラミッドの建築現場ボードに降ろされた各石材は、ただちに次の空いているマスに配置されます。そして配置した場所に対応する得点がプレイヤーに与えられます。



ピラミッドに石材を配置する際は、まず左の列から配置してゆきます。そして同じ列の中では、必ず上方から下方にむかって配置していきます。

左の列が完成すると、中央の列、右の列と順に配置していきます。そして 9 個の石材が配置され、1 段目 (3x3 の石) が完成したら、今度は 2 段目に配置していきます。この 2 段目は 2x2 の 4 個の石材だけで完成となります。最後の 3 段目には 1 個の石材しか置けません。これで 1 つのピラミッドが完成します。

石材を配置する際に、そのマスに記されている数字が得点とな

ります。2 段目と 3 段目の得点はピラミッドの建築現場ボードの右側に記されています。

ピラミッドが完成した後は、それ以上石材をピラミッドに積むことはできません。完成後に運ばれた (降ろされた) 石材はピラミッドの建築現場ボード上の右側にまとめておいてください。それらは 1 個 1 点になります。



例: この図は完成した 3 段のピラミッドの一例を表しています。

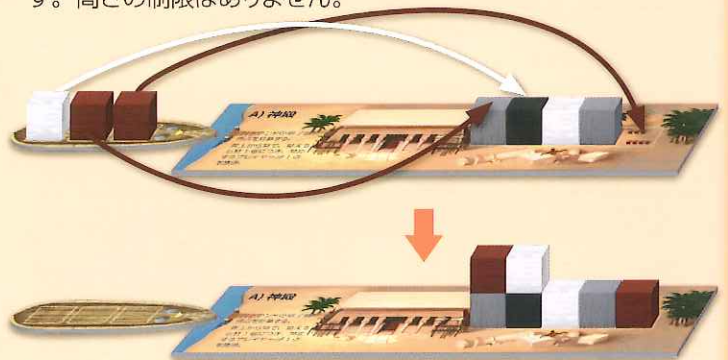
● A) 神殿

神殿においても、石材を積む順番は厳密に決まっています。神殿の建築現場ボードに降ろされた石材はただちに次の空いているマスに配置します。そして、各ラウンドの終了時に、「真上から見たときに見える自分の石材 1 個につき 1 点」をプレイヤーにもたらします。



石材を配置する際は、1 段目が完成するまで、左から右に向かって 5 マスに順に石材を配置していきます。ただし 2 人で遊んでいる場合は一番右のマスを使用せず、4 マスのみ使用します。

1 段目が完成したら、2 段目に石材を配置します。2 段目も 1 段目と同じく、左から右に向かって (1 段目の石材の上に) 石材を配置していきます。3 段目以降も同じ方法で石材を積んでいきます。高さの制限はありません。



例: 石材 3 個を積んだ船が神殿の建築現場ボードに到着しました。船首にある茶色の石材を 1 段目の最後のマスに配置します。次の茶色の石材は 1 段目の一番左の石材の上に配置し、最後の白の石材はその右側に配置します。

● A) 埋葬室

埋葬室においても、石材を積む順番は厳密に決まっています。建築現場ボードに降ろされた石材はただちに次の空いているマスに配置します。ただし、得点の計算はゲームの終了時にだけ行われます。



石材を配置する際は、左の列から順に配置していきます。そして同じ列の中では、必ず上方から下方にむかって配置していきます。左の列が完成すると、次はその右の列に配置していきます。

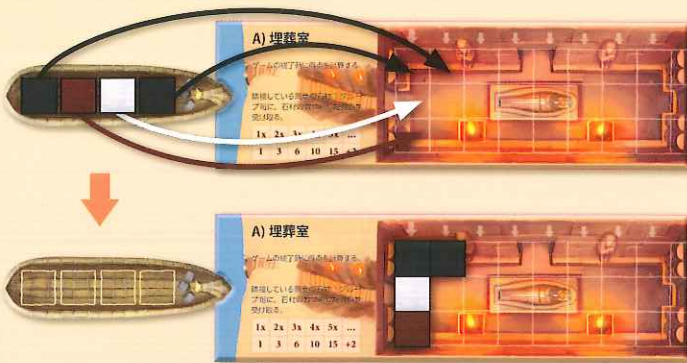
埋葬室に配置できる石材の数に上限はありません。もしボード上のマス目が足りない場合には、その右側にもずっとマスがあるものと考えて列を作ってください。そこに配置された石材もすべて埋葬室の上にあるものと考えます。

ゲームの終了時の得点集計では、「隣接している同じ色の石材のグループ」を1つのエリアとみなし、各エリアごとに、そこに含まれる石材の数に応じた得点を受け取ります。なお、このとき隣接は上下左右の4方向のみとみなし、斜めは隣接とみなしません。

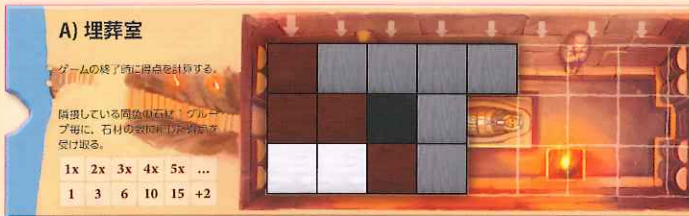
各エリアの石材の数：	1x	2x	3x	4x	5x	...
その得点：	1	3	6	10	15	+2

5個以上の石材が隣接しているエリアがあった場合、6個目以降の石材については1個につき2点の加算となります。

重要：各プレイヤーの全てのエリアの得点を加算します。最大のエリアだけではないので注意しましょう。



例：石材4個を積んだ船が埋葬室の建築現場ボードに到着しました。船首にある石材から順番に降ろし、埋葬室の左の列から順に配置していきます。



例：4人ゲームが終了し、その際に埋葬室の建築ボードが上図のような状態でした。

白プレイヤーは2個の石材からなる1つのエリアがあるため、3点を得ます。

黒プレイヤーは1個の石材の1つのエリアしかなかったため、1点を得ます。

茶プレイヤーは3個の石材からなるエリア1つと、1個の石材のエリアが1つあるため、合計6点を得ます。

灰プレイヤーは6個の石材からなるエリアが1つあるため、 $15+2=17$ 点を得ます。

● A) オベリスク

オベリスクの建築現場ボードに降ろされた石材はただちに対応する色のマスの上に積み重ねます。ただ



し、得点の計算はゲームの終了時にだけ行います。ゲームの終了時に、より高いオベリスクを建築したプレイヤーが得点を得ます。

2人ゲームの場合：

1番高いオベリスクを建築したプレイヤーが10点、2番めに高いオベリスクを建築したプレイヤーが1点を得ます。

1.	2.
10	1

3人ゲームの場合：

1番高いオベリスクを建築したプレイヤーが12点、2番めに高いオベリスクを建築したプレイヤーが6点、3番めに高いオベリスクを建築したプレイヤーが1点を得ます。

1.	2.	3.
12	6	1

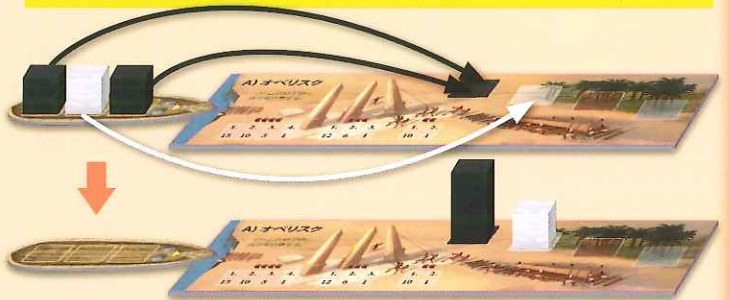
4人ゲームの場合：

1番高いオベリスクを建築したプレイヤーが15点、2番めに高いオベリスクを建築したプレイヤーが10点、3番めに高いオベリスクを建築したプレイヤーが5点、4番めに高いオベリスクを建築したプレイヤーが1点を得ます。

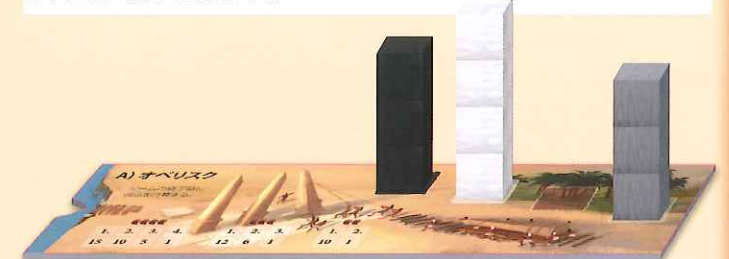
1.	2.	3.	4.
15	10	5	1

重要

- オベリスクの建設による得点を獲得するためには、1個以上の石材を配置していなければなりません。
- 複数のプレイヤーのオベリスクの高さが同じ場合、それらのプレイヤーの順位の得点を合計し、均等に分割します。ただし1点未満の端数は切り捨てます。



例：石材3個を積む船がオベリスクの建築現場ボードに到着しました。それぞれのプレイヤーは自分の石材を自分の担当色のマスの上に積み上げます。



例：4人ゲームが終了しました。黒と灰プレイヤーのオベリスクの高さが3で、白プレイヤーのオベリスクの高さが4で、茶プレイヤーはオベリスクを建築していませんでした。

白プレイヤーはオベリスクが一番高いので15ポイントを得ました。

次に高いオベリスクは高さ3の黒と灰プレイヤーの2人です。そこで2番目と3番目の得点を合計して2分割します。黒と灰プレイヤーはそれぞれ7ポイントを得ました ($(10+5)/2=7.5$ 端数切捨てで7ポイント)。

茶プレイヤーはオベリスクの建築をしていなかったため、オベリスクの建築による得点はありせん。

7. 選択ルール：建築現場ボードの解説（B面）

全ての建築現場ボードのA面の裏はB面になっていて、そちらを選ぶことで、より深いゲームを楽しむようになっています。

ゲームにまだ慣れていないうちはA面のみでプレイすることをおすすめします。ゲームに慣れてきたら、B面を使用してプレイすると、ちょっと違ったプレイ感が味わえるでしょう。一部の建築現場ボードだけについてB面を使用してもかまいません。お好みに応じてA面、B面を使い分けるとよいでしょう。

● B) 市場

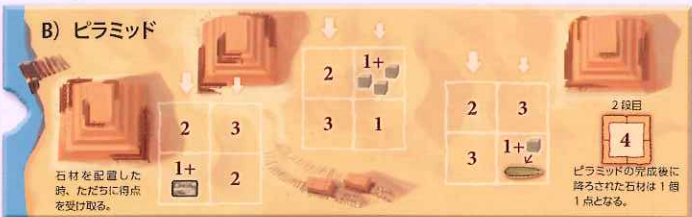


市場の建築現場ボードのB面はA面とほぼ同じです。異なる点としては、右下の市場カードを置くスペースについては、カードを表向きで1枚置くかわりに、伏せたまま2枚配置します。

市場の建築現場ボードに石材を降ろしたプレイヤーは、このスペースにある市場カードを選んで受け取ってもかまいません。そうする場合、伏せてある2枚のカードを両方見て、片方だけを選んで受け取り、もう片方を捨ててください。



● B) ピラミッド

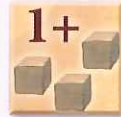


ピラミッドの建築現場ボードのB面はA面とはだいぶ異なります。石材を降ろす際に、プレイヤーは、その石材を3つあるピラミッドのどれに配置するかを選ぶことができます。ただし、ピラミッドは選ぶことができますが、どのピラミッドを選んだとしても、積み順番はあらかじめ決まっています。

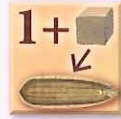
一部のピラミッドのマスに石材を配置した場合、得点に加え、次のようにボーナスを得ることができます。



ボーナス1: 1点を受け取ったうえで、市場カードの山の一番上のカードを引いて受け取ります。

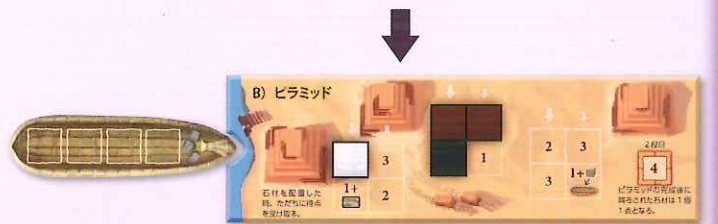
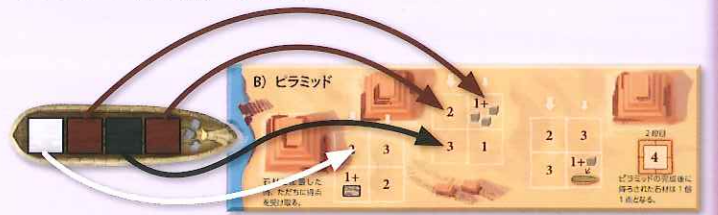


ボーナス2: 1点を受け取ったうえで、ただちに採石場から石材3個までを取って自分の石材置き場に移すことができます。



ボーナス3: 1点を受け取ったうえで、自分の石材置き場にある石材1個を任意の（まだ移動していない）船の空いているマスに積み込むことができます。

ピラミッドに石材を配置する際は、各ピラミッドともA面と同様のルールで行います。左上から1列ずつ配置します。ただし、いずれのピラミッドも1段目は4個、2段目は1個しか配置することはできません。ピラミッドがすべて完成したのちに降ろされた石材は、A面の時と同様に、ボード上の右側にまとめておきます。それらは1個1点になります。



例: 4個の石材を積んでいる船がピラミッドの建築現場ボードに到着しました。

茶プレイヤーが中央にあるピラミッドの1つ目のマスに自分の石材を配置しました。

黒プレイヤーは中央のピラミッドの2つ目のマスに自分の石材を配置し、茶プレイヤーが3つ目のマスに自分の石材を配置しました。

白プレイヤーは左のピラミッドの1つ目のマスに自分の石材を配置しました。

● B) 神殿



神殿に降ろされた石材の配置方法はA面と変わりありません。ただし、ラウンドの終了時にプレイヤーが受け取る点数が変わり、ボーナスを受け取る場合もあります。各ラウンドの終了時に真上から見て、自分の石材が見えるプレイヤーは、そのマスの横に記されている点数やボーナスを受け取ってください。



ボーナス1: 1点を受け取るか、または採石場から石材を2個まで取り、自分の石材置き場に移します。



ボーナス2: 2点を受け取ります。



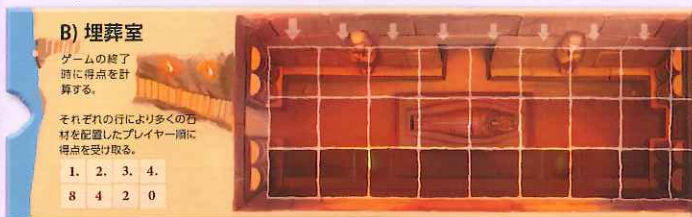
ボーナス3: 市場カードの山の一番上のカードを1枚引いて受け取ります。得点は受け取りません。



例: あるラウンドの終了時に、神殿の建築現場ボードは上の図のようになっていました。

灰プレイヤーは1点を得るか、または採石場から灰色の石材2個を自分の石材置き場に移すかを選ぶことができます。茶プレイヤーは2点を獲得し、白プレイヤーは1点を得るか、または採石場から白の石材2個を自分の石材置き場に移すかを選びます。その後、白プレイヤーは市場カードの山の一番上のカードを獲得します。最後に黒プレイヤーは1点を得るか、または採石場から黒の石材2個を自分の石材置き場に移すかを選ぶことができます。

● B) 埋葬室

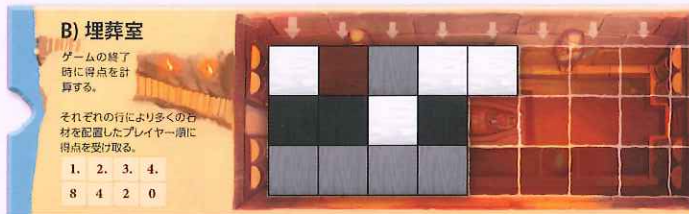


埋葬室に降ろされた石材の配置方法はA面と変わりませんが、ゲームの終了時の得点方法が変わります。

ゲームの終了後に、埋葬室の建築現場ボードに配置されている石材を見て、それぞれの「行」(横の列)に石材を配置している数の多い順にプレイヤーたちが得点を受け取ります。3行ありますが、行ごとに別々に確認し、それぞれ該当するプレイヤーが得点を受け取ります。順位とそれに対応する得点はボード左下の表を参照してください。

重要

- 行による得点を受け取るためには、その行に1個以上の石材を配置していなければなりません。
- 各石材は隣接している必要はありません。
- ある行に配置されてる複数のプレイヤーの石材の数が同じ場合、それらのプレイヤー間で、該当する順位の得点合計したものを均等に分割して受け取ります。ただし、1未満の端数は切り捨てます。



例: ゲームが終了し、その際に埋葬室の建築ボードが上の図のような状態でした。



上からの1行目には白プレイヤーが一番多くの石材(3個)を配置していたため、8点を得ます。

茶プレイヤーと灰プレイヤーはそれぞれ1個の石材を配置しているため、2位と3位の得点を合計したうえで均等割りし、それぞれが3点を得ます $((4+2)/2=3)$ 。

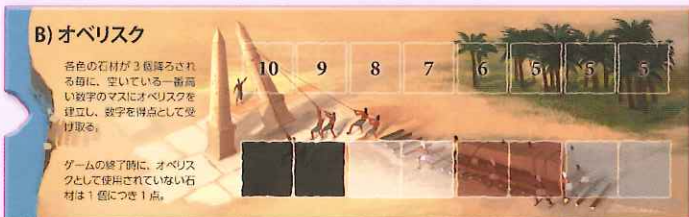


2行目には黒プレイヤーが一番多くの石材を配置していたため、8点を得ます。白プレイヤーは1個の石材しか配置していませんが、2位のため4点を得ます。茶プレイヤーと灰プレイヤーは石材を配置していないため、得点はありません。

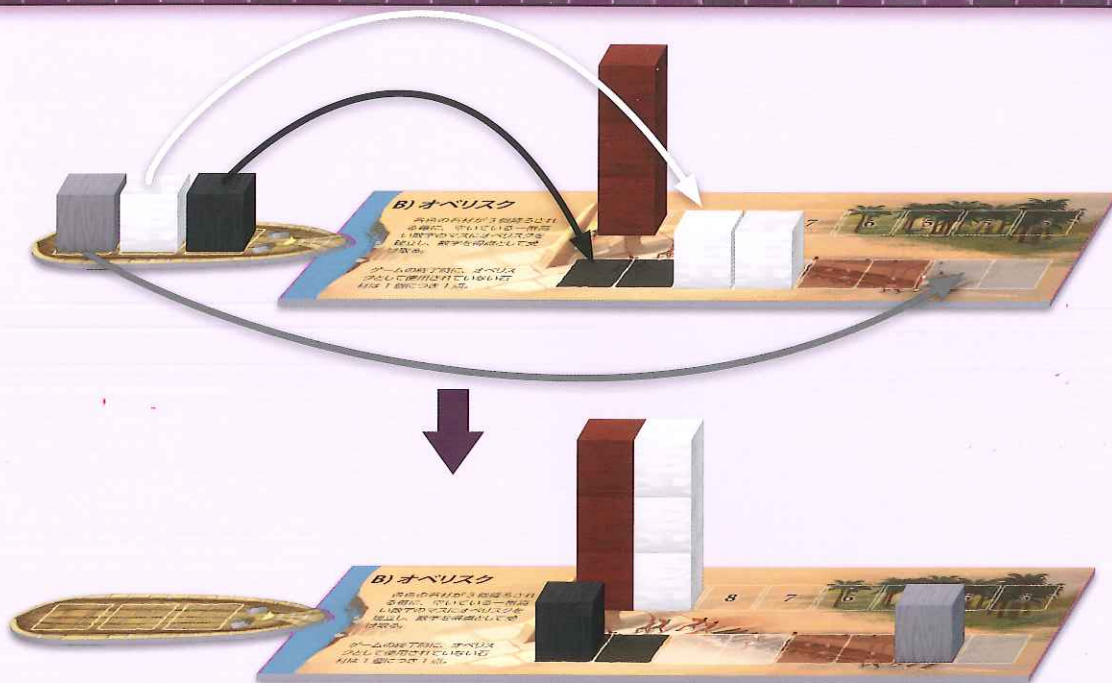


最後の行には灰プレイヤーが一番多くの石材を配置していたため、8点を得ます。他のプレイヤーは石材を1個も配置していないため、得点はありません。

● B) オベリスク



オベリスクのB面に降ろされた石材は、まずは建築現場ボードの下部にあるマスに色ごとに分けて、該当する色のマスに配置します。そして、いずれかの色の石材が3個に到達するたびに、その3個を使用してオベリスクを建立します。オベリスクを建立する場所は建築現場ボードの上部の10、9、8…と数字の記されているマス目の上になります。最初に建立するオベリスクは10のマスに配置してください。その後、順に右側のマスに建立していきます。そして建立したマスに記されている数字を得点として、プレイヤーは受け取ります。なお、ゲームの終了時に、オベリスクの建築に使われていない石材は1個につき1点となります。



例：石材 3 個を積む船がオベリスクの建築現場ボードに到着しました。まず黒プレイヤーが自分の石材をボードの下部のマスに移します。次に白プレイヤーも自分の石材をボードに移しますが、白の石材はすでに 2 個置かれているため、これが 3 個目になり、ただちにオベリスクを建立することになります。茶色オベリスクがすでに建立されているため、白のオベリスクはその右のマスに配置することになります。白のオベリスクは 9 のマスだったので、白プレイヤーはここで 9 点を獲得します。その後、灰プレイヤーは最後の石材をボードの下部に移します。

■ 8. 選択ルール：ファラオの怒り

ゲームに慣れ、より厳しい条件で遊びたい方は、次の選択ルールを採用して遊んでください。

ピラミッド、神殿、埋葬室、オベリスクのいずれかのモニュメントの建設にも携わっていないプレイヤーはファラオの怒りを受けます。ゲームの終了時に、自分の石材を 1 個も配置していないモニュメントが 1 個所でもあるプレイヤーは、合計得点から 5 点を差し引きます。



9. 市場カードの解説

この章では、市場カードの一覧および各カードの詳細を記載しています。新しい市場カードがめくられた時に参照するといいでしょう。

9-1 赤の市場カード



(エントランス、石棺、舗装された道、各2枚ずつ)

赤の市場カードを受け取ったプレイヤーは、ただちに採石場から自分の石材を1個取り、カードに指定された建築現場ボードに移して配置します。配置するときには、船から石材を降ろした時と同様に、それぞれの建築現場ボードで定められた置き方にしたがって、空いている次のマスに配置します。石材を配置したら、このカードを捨てます。

9-1 緑の市場カード



(ピラミッドの装飾、神殿の装飾、埋葬室の装飾、オベリスクの装飾、各2枚ずつ)

緑の市場カードを受け取ったプレイヤーは、そのカードを表向きに自分の前に公開しておきます。緑の市場カードを保有するプレイヤーは、ゲームの終了時に、カードに指定されている建築現場ボードに配置されている石材3個につき1点を受け取ります。このとき、自分の石材だけでなく、全員の石材を数えます。



例：ゲームの終了時に、埋葬室の建築現場ボードに石が13個配置されています。そこで、埋葬室の装飾カードを1枚保有しているプレイヤーは4点を得ます。

9-3 紫の市場カード



(偶像、10枚)

紫の市場カードを受け取ったプレイヤーは、そのカードを表向きに自分の前に公開しておきます。紫の市場カードを保有するプレイヤーは、ゲームの終了時に、保有する偶像カードの枚数を数え、その枚数に応じて得点を受け取ります。枚数と得点の関係はカードに記されています。5枚目以降の偶像カードは1枚につき一律2点加算となります。

例に応じて、あなたは次の得点を受け取る。

1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



例：あるプレイヤーはゲームの終了時に偶像カードを3枚保有していました。このプレイヤーは6点を獲得します。

9-4 青の市場カード

青の市場カードを受け取ったプレイヤーは、そのカードを表向きに自分の前に公開しておきます。プレイヤーは手番に、こうして保有している青の市場カード1枚をプレイしてその効果を適用することができます。1回の手番にプレイできるカード枚数は1枚だけです。また、青の市場カードをプレイした手番中には、プレイヤーはほかのアクションを行うことはできません。各カードをプレイしたときの効果は次のとおりです。

てこ (2枚)

まだ移動していない船のうち、移動可能なものを1隻選んで、係留場の空いているいずれかの建設現場ボードに移動させます。そして石材を降ろします。このとき、実際に石材を降ろす前に、あなたは船に積んである石材の順番を入れ替えることができます。すべての石材を降ろしたら、このカードを捨てます。

ゲーム終了時にこのカードを保有しているなら、1点を獲得します。

ハンマー (2枚)

採石場から自分の石材を3個まで受け取り、石材置き場に移します。そしてただちに、石材置き場から石材を1個取り、まだ移動していない任意の船の空いているマスに積みます。その後、このカードを捨てます。

ゲーム終了時にこのカードを保有しているなら、1点を獲得します。

出航 (3枚)

石材置き場にある石材1個をまだ移動していない任意の船の空いているマスに積みます。そしてただちに、その船を係留場の空いているいずれかの建築現場ボードに移動させ、石材を降ろします。その後、このカードを捨てます。積んだ後にも最少積載量に達しない船には積んではいけません。

ゲーム終了時にこのカードを保有しているなら、1点を獲得します。

のみ (3枚)

石材置き場にある石材2個を移動していない船に積み込みます。マスが空いているなら、1つの船に2個積んでも、別々の船に1個ずつ積んでもかまいません。その後、このカードを捨てます。

ゲーム終了時にこのカードを保有しているなら、1点を獲得します。

日本語版クレジット

株式会社アークライト

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-1 山麓ビル 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でお願
いします。電話での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、こちらで
ご確認ください)

翻訳：チェスター・リー

編集：吉澤淳郎

DTPワーク：すざきあきら

©2016 Arclight, Inc.

Arclight
Games

