

アルハンブラダイス Almanbra The dice game

Dirk Henn 作

2~6人 8歳以上 所要時間: 60分

このゲームには2つの遊び方があります。ひとつは「基本ダイスゲーム」でありもうひとつは、「アルハンブラのアルカサババージョン」です。

基本ダイスゲームは「アルハンブラシリーズ」のゲームではありますが、このセットのみで遊べます。「アルカサババージョン」は「アルハンブラ」の基本セットと一緒にしてのみ遊ぶことができます。

訳注: アルカサバとはアルハンブラ宮殿内の最も古い要塞です。

基本ダイスゲーム

使用するセット内容

ゲームボード 1



白ダイス 8 黒ダイス 1



ダイスカップ 1

ボーナスチップ 26



スタートプレイヤーチップ



カリフタイトル 1



八角マーカ 30



建物マーカ 36



得点マーカ 6



目的

ダイスを3回まで振って、できるだけひとつの目が多くなるようにし、建物の建設を行い、得点を多く得ることが目的です。

準備

- ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 各プレイヤーはプレイ人数に応じて、色を決めて八角マーカを受け取ります。
 - 6または5人でプレイする場合3個ずつ
 - 4人でプレイする場合4個ずつ
 - 3または2人でプレイする場合5個ずつ
- 同色の建物マーカ6個と得点マーカも受け取ります。
- 白ダイス8個はダイスカップと一緒にしておきます。
- 得点マーカは、ゲームボードの外周にある得点トラックの「0」のところに置きます。
- ボーナスチップの中から裏が黒い6枚のチップを取り出し、裏向きにしてよく混ぜてから、山にして最終ラウンド用とします。残りのボーナスチップも裏にしてよく混ぜ、裏向きのまま5枚ずつの山を作ります。これは1~4ラウンドに使用します。
- スタートプレイヤーを決めます。このプレイヤーは、八角のカリブタイトルを持ちます。



2・3人でプレイする場合



進行

ゲームは5ラウンドにわたって行われます。それぞれのラウンドで各プレイヤーは八角マーカの数と同じ数の手番を行います。すべての手番が終了した時点で、それぞれの建物の種類について、八角マーカが上位に置かれているプレイヤーに特典があります。

1・3・5ラウンドが終了した時点で得点計算があり、得点表のA・B・Cが与えられます。

ボーナスチップを置く

- 各ラウンドの最初にボーナスチップを置きます。
- スタートプレイヤーが白ダイス1個を振り、出た目の列のボーナスチップのマスにスタートプレイヤーチップを置きます。
- ボーナスチップの山をひとつ取り、残りのボーナスチップのマスに1枚ずつ表にして置きます。
- 最終ラウンドでは、スタートプレイヤーチップは置きません。裏が黒いボーナスチップを1枚ずつ表にして置きます。



サイコロを振る

- ・ カリフタイルを持っているプレイヤーからはじめます。後は時計回りの順で進めます。
- ・ 手番になったプレイヤーは八角マーカ―をひとつゲームボードの置かなければなりません。そのためダイスを3回まで振ることができます。(2回まで振りなおす)
- ・ 最初は白ダイスを8個振ります。
- ・ 振りなおすときには、任意の数のダイスをよけて、残りを振りなおすことができます。
- ・ 一度よけたダイスを、次に振りなおすときに一緒にして振りなおすこともできます。
- ・ どの目が出ているダイスでも振りなおすことができます。
- ・ 手番の最後に、ダイス目に従って、いずれかひとつの建物について、八角マーカ―をゲームボード上に置きます。八角マーカ―は下記の手順にそって置きます。
 - 該当する建物の列に八角マーカ―を置くエリアに置きます。
 - 1~8の数字はその目が出ているダイスの数を表します。
 - 最初に振っただけで、振りなおしていない場合は、左側の列に置きます。
 - 1度しか振りなおしていない場合は、真ん中の列に置きます。
 - 2度振りなおした場合は、右側の列に置きます。
 - ひとつのマスにはひとつの八角マーカ―しか置けません。置く場所にすでに他のマーカ―が置かれていたら、空いているひとつ下のマスに置きます。
- ・ 一人のプレイヤーが同じ建物の列に複数の八角マーカ―を置くこともできます。
- ・ 八角マーカ―を置いたら手番終了です。左隣のプレイヤーの番になります。すべての八角マーカ―が置かれたら、ラウンドの終了です。ラウンドの結果をチェックします。

例：最初に8個の白ダイスを振り、出た目から3個の宮殿(赤)をよけ、残った5個を振りなおしました。そこで、また宮殿が2個あったので、これを除いた3個を振りなおしましたが、今度は宮殿の目は出ませんでした。2度目の振りなおしはしないほうがよかったかもしれません。同じ数なら、振りなおしが少ないほど有利だからです。

2度振りなおして、宮殿の目が5個あったので、「5」の右の列に八角マーカ―を置きます。

もしすでに、そこに他のマーカ―がある場合は、ひとつ下の4の左列に八角マーカ―を置きます。



ラウンドの終了


- ・ ゲームボードの左側の列(緑の庭園)からはじめ、八角マーカ―が一番上に置かれているプレイヤーを調べます。このプレイヤーは次の2つのうちひとつを選ぶことができます。
 - 建築ポイントを2点得る。
 - 建築ポイントを1点と、その列のボーナスチップを得る。


- ・ 八角マーカ―が上から2番目にあるプレイヤーが残りのひとつを得ることができます。
- ・ その建物の最初の建築ポイントを得る場合は、その建物の一番下のマスに建物マーカ―を置きます。その後は追加の得点分だけ、上に向かって進めます。
- ・ 建築ポイントは、まず1番目のプレイヤーが得てから2番のプレイヤーが得ます。
- ・ 建築マーカ―がすでに置かれているマスに置く場合は、すでに置かれているマーカ―の上に重ねて置きます。

注意：1位の2位のプレイヤーが同じプレイヤーになることがあります。この場合は両方のポイントおよびボーナスチップを得ることになります。


注意：八角マーカ―がひとつしか置かれていない場合には、2番目の権利は誰にも与えられません。まったく八角マーカ―が置かれていない場合には、誰にもこれらのポイントやチップは与えられません。
- ・ 建築ポイントおよびボーナスチップが分配されたら、その列の八角マーカ―をすべて取り除きます。
- ・ ボーナスチップが残った場合には、ゲームから取り除きます。スタートプレイヤーチップが残った場合には、ゲームボードの横に置きます。
- ・ 1・3・5ラウンドの終了時には、得点計算を行います。2・4ラウンドの終了時には、すぐ次のラウンドに移ります。


ボーナスチップとスタートプレイヤーチップ


 得点計算のたびに、このチップに書かれた得点を得ます。このチップはゲーム終了まで持ち続けます。


 建築ポイントを得る場合、代わりに他の建物の建築ポイントを得ることができます。このチップと一緒に得た建築ポイントでこの効果を使うことはできません。

効果を使ったら、このチップはゲームから取り除きます。

 すでに他の八角マーカ―が置かれているマスの置く場合、置かれている八角マーカ―を1マス分下げて、空いたマスに置くことができます。下げたマスにも他のマーカ―が置かれている場合には、それも1マス分下げます。このチップは使用后ゲームから取り除かれます。

 振ったダイス1回分をなかったことにします。無効を宣言し、このチップをゲームから取り除いた後、ダイスを振りなおすか、八角マーカ―をゲームボードに置くことができます。このチップは使用后ゲームから取り除かれます。

 最初にダイスを振った後に、このチップを使うことができます。黒ダイスを取り任意の目を上にして置くことができます。これは、よけられたダイスに加えられます。このチップは1回の手番に1枚しか使えません。使われたチップはゲームから取り除かれます。

 このチップを獲得したプレイヤーは、直ちに次にラウンドのスタートプレイヤーを決めます(自分自身になることも出来ます)。スタートプレイヤーになったプレイヤーはカリフタイルを受け取ります。誰もこのチップを獲得なかった場合には、前のラウンドのスタートプレイヤーが続けてスタートプレイヤーとなります。

得点計算

- 得点計算は建物ごとに行われます。
- 第1ラウンド終了後は、各建物の建物マーカーが一番上にあるプレイヤーに、得点表のAの得点が与えられます。
- 第3ラウンドが終了後には、Bの得点が一番上と2番目に建物マーカーがあるプレイヤーに与えられます。
- 最終ラウンドである、第5ラウンド終了後には、Cの得点が3番目までのプレイヤーに与えられます。
- 各得点計算ラウンドでは、ボーナスチップによる得点も加算されます。
- 得点は、得点マーカーを使って得点エリアに示します。
- 建築マーカーが同じマスに複数置かれることがあります。その場合は、下になっているマーカーほど優先となります。
- 1および3ラウンドの場合は、得点計算後次のラウンドに移ります。

例：第3ラウンド終了後(B)の得点計算です。青が5ポイントで一番上に建物マーカーを置いていますので、8点獲得します。得点マーカーを8マス進めます。オレンジと緑が同じ3ポイントに建物マーカーを置いています、オレンジのほうが下になっているので、優先です。1点獲得します。

注意：建築ポイントには完全な同点ということはありません。したがって、得点をわけあうこともありません。



ゲームの終了

- 3度目の得点計算終了後、ゲームは終了します。
- 最も得点の多いプレイヤーが勝ちです。

アルカサバ

アルカサババージョンでは、アルハンブラの基本セットのように、各プレイヤーは自分のアルハンブラを建設します。ただし、タイルを手に入れるためにお金を支払うのではなく、ダイスで決めるのです。

アルハンブラの基本ルールのように、得点計算のときそれぞれの建物タイルの建設数により、得点が得られます。また、外壁の長さによっても得点を得ることができます。

使用するセット内容

ゲームボード 1



建物の種類ごとの列

建物タイルを置くエリア

ボーナスチップを置くマス

八角マーカーを置くエリア

得点トラック

スタートプレイヤーチップ 1



カリフタイル 1



八角マーカー 30



得点マーカー 6



追加建物タイル 1



アルハンブラ基本セットから加えるもの

建物タイル 54 (すべて)

布袋 1

スタートタイル(噴水が描かれているタイル) プレイ人数×1

予備エリア プレイ人数×1



補足：新しい追加建物タイルは、アルハンブラに加えて(そのまま加えるまたは、交換する)基本ルールで遊ぶこともできます。その場合「塔」の建物タイルとして扱われます。

準備

- ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 各プレイヤーは色を決めて得点マーカーひとつと、プレイ人数に応じた数の八角マーカーを受け取ります。
 - 6または5人でプレイする場合………3個ずつ
 - 4人でプレイする場合………4個ずつ
 - 3または2人でプレイする場合………5個ずつ
- アルハンブラ基本セットより、スタートタイトルと予備エリアを1枚ずつ受け取ります。
- 得点マーカーは得点トラックの「0」のところに置きます。
- スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは、カリフタイトルを受け取ります。
- アルハンブラ基本セットからの建物タイルは建物の種類ごとに分け、それぞれ裏向きにしてよく混ぜます。6種類それぞれから1枚ずつとって、裏向きのタイルの山を作ります。このようにして6枚のタイルの山を5つ作ります。
- 残った建物タイルは、追加建物タイルと一緒にして布袋の中に入れます。



進行

ゲームは5ラウンドにわたって行われます。それぞれのラウンドで、各プレイヤーは八角マーカーと同じ数の手番を行います。すべての手番が終了した時点で、それぞれの建物の種類について、八角マーカーを上位に置いているプレイヤーが、建物タイルを獲得します。そして自分のアルハンブラの建設に使います。

1・3・5ラウンド終了後に得点計算があります。このとき得られる得点は予備エリアに書かれた得点表に従います。

建物タイルとスタートプレイヤーチップの配置

- まず山にしている建物タイルの山をひとつ取り、それぞれのエリアに表にして建物タイルを置きます。
- 加えて、布袋の中から6枚の建物タイルを取り出し、それぞれ対応するエリアに表にして並べます。
- スタートプレイヤーが白ダイスを振り、出た建物のボーナスチップのマスにスタートプレイヤーチップを置きます。ただし、最終ラウンドではこれを行いません。



建物タイルが11枚(山から5枚、布袋の中から6枚)並べられています。ダイスの目によりアーケードにスタートプレイヤーチップが置かれます。

補足：5つのボーナスチップのマスは空いたままになります。

サイコロを振る

- スタートプレイヤーからはじめ、手番プレイヤーは3回までダイスを振ることができます。そして、基本ダイスルールにしたがい、八角マーカーをひとつ置きます。
- 時計回りの順で、次のプレイヤーの手番になります。これをすべての八角マーカーを配置するまで行います。

アルハンブラの改装

- 1回目または2回目にダイスを振った後、八角マーカーをゲームボードに置かないと決めたプレイヤーは、これを自分の予備エリアに置くことができます。これにより、アルハンブラ基本ルールの「アルハンブラの改装」を行うことができます。

注意：3回ダイスを振った(2回振りなおした)あとは、このアルハンブラの改装は行えません。

ラウンドの終了

- パピリオン(青の建物)からはじめて、建物ごとに順番に処理します。
- 一番上に八角マーカーが置かれているプレイヤーが、その列に置かれている建物タイルを1枚取り、直ちに自分のアルハンブラを建設するか、予備エリアに置くかします。アルハンブラの建設ルールはアルハンブラの基本ルールと同じです。
- この列にスタートプレイヤーチップが置かれていたら、建物タイルを取る代わりにこれを取り直ちに次のラウンドのスタートプレイヤーを決めることもできます。この場合は、スタートプレイヤーになったプレイヤーは直ちにカリフタイトルを受け取ります。
- その後、自分の八角マーカーを取り除きます。
- そこで、まだその列に建物タイルまたはスタートプレイヤーチップが残っていたら、その時点で一番上に八角マーカーが置かれているプレイヤーが同じ事を行います。
- これを、建物タイルおよびスタートプレイヤーチップがなくなるまで行います。
- 八角マーカーがなくなっても建物タイルが残っていた場合は、残った建物タイルはゲームから取り除かれます。

注意：獲得した建物のタイルは直ちに建設または予備エリアに置く必要があります。このラウンドで獲得するほかの建物タイルを待つことはできません。

補足：スタートプレイヤーチップを誰も獲得できなかった場合には、同じプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

- 1・3・5ラウンド終了後には得点計算があります。2・4ラウンド終了後は、ただちに次のラウンドをはじめます。

例：青の八角マーカーが一番上にあります。2枚の建物タイルから選んで取り、直ちにアルハンブラの建設に使いました。黄色が残った建物タイルを取りアルハンブラの建設につかましました。赤は何も獲得できませんでした。



得点計算

- 獲得できる得点は、アルハンブラの基本ルールと同じです。予備エリアに書かれている得点表に基づき得点してください。
- 第1ラウンド終了後はA、第3ラウンド終了後はB、最終ラウンド終了後はCの得点を得ます。
- また、外壁の得点も加えます。



ゲームの終了

- 3回目の得点計算が終了後ゲームは終了します。
- 最高点を獲得しているプレイヤーの勝ちです。

二人用特別ルール

「基本ダイスゲーム」および「アルカサバ」を二人でプレイする場合は、もう一人ダミープレイヤー(架空のプレイヤー)を作ってプレイします。

基本ダイスゲーム

- ダミープレイヤーは、1色で5個の八角マーカ―と6個の建物マーカ―、1個の得点マーカ―を受け取ります。
- まずダミープレイヤーの八角マーカ―を配置します。このため白ダイス1個振り、出た建物の列に置きます。
 - 最初の八角マーカ―をダイスで出た建物の「2」の右のマスに置きます。
 - 2個目の八角マーカ―をその右隣の建物の「3」の右のマスに置きます。
 - 3個目の八角マーカ―をその右隣の建物の「4」の右のマスに置きます。
 - 4個目の八角マーカ―をその右隣の建物の「5」の右のマスに置きます。
 - 5個目の八角マーカ―をその右隣の建物の「6」の右のマスに置きます。補足：塔(紫の建物)に置いたら、次はパピリオン(青の建物)に置きます。
補足：ダミープレイヤーは八角マーカ―を5個しか持っていないので、1つの建物には、八角マーカ―は置かれません。
- ラウンド終了後、ダミープレイヤーも建築ポイントを獲得します。八角マーカ―が一番上にある場合には、必ず建築ポイントを2ポイント獲得します。ダミープレイヤーがスタートプレイヤーチップを獲得した場合には、スタートプレイヤーが交代します。ボーナスチップを獲得した場合は、得点を得るものだけ残して、あとはゲームから除きます。
- ダミープレイヤーも得点します。またボーナスチップによる加点もあります。

アルカサバ

- ダミープレイヤーは同じ色の八角マーカ―を5つと得点マーカ―を1つ持ちます。
- ダミープレイヤーの八角マーカ―は、袋の中から引く建物タイルに合わせて配置します。
 - 最初に置かれた建物タイルの列 2の右側のマス
 - 2番目に置かれた建物タイルの列 3の右側のマス
 - 3番目に置かれた建物タイルの列 4の右側のマス
 - 4番目に置かれた建物タイルの列 5の右側のマス
 - 5番目に置かれた建物タイルの列 6の右側のマス補足：ダミープレイヤーの八角マーカ―が、同じ建物の列に複数置かれることがあります。
- ダミープレイヤーが建物タイルを獲得する場合、下側の建物から取っていきます。これらのタイルは、ゲームボードの脇、よく見える位置に置いておきます。
- ダミープレイヤーは建物の数による得点だけを獲得します。

特殊なケース

- 同じ目が9つになった場合は、最初のダイス振りで同じ目が8つ出た場合と同様の扱いとします(ボーナスチップを使った場合のみ可能)。
- 八角マーカ―をダイスエリアのいちばん下のマスよりもさらに下に置かなければならなくなった場合(押し出されたり、すでに最初のマスに他のマーカ―が置かれていたりして)、この八角マーカ―は、そのラウンドの間ゲームから取り除かれます。このマーカ―で何も獲得することはできません。たとえ2位であったとしてもです。
- 誰かが12建物ポイント以上を獲得しても、建物マーカ―は、いちばん最後のマスに置かれ続けます。それ以上獲得した建物ポイントは無効になります。

ルール問い合わせ先



〒112-0004 東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階

Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956

e-mail:shop@möbius-games.co.jp URL http://www.möbius-games.co.jp/