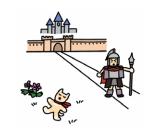
Game E Mo

ススメ Vol.186

パズルのように道をつなげて美しい風景を作っていく、ロングセラーのゲームを 2種類ご紹介します。



by TTM

『道をつなげての巻』

カルカソンヌ 21

地形タイル 72枚 得点ボード 1枚

拡張ルール用

川タイル 12枚

修道院長コマ 5ヶ

¥3,500 メビウスゲームズ(日本)



古代ローマ帝国の城塞都市カルカソンヌの美しい風景を、地形タイルをつなげて作り上げていきます。家来のコマを上手く配置して地形を占有し、より高いポイントの獲得を目指します。2001年ドイツ年間ゲーム大賞を受賞。世界中で長く楽しまれています。

準備

- ・地形タイルの内、スタートタイル 1 枚をテーブルの 中央に置く。
- ・他のタイルはよく混ぜ、裏向きにいくつかの山札にする。
- ・プレーヤーは各自のコマ8個のうち1個を得点ボード のゼロの位置に置く。

ゲームの流れ

- ・自分の手番、山札からタイルを1枚引き、場のタイル に地形が上手くつながるように配置する。
- ・いま置いたタイル上の占有したい地形に、自分のコマ を置くか置かないかを選択する。
- ・タイル配置により、コマが置いてある道路・都市・ 修道院が完成した場合、得点計算し、得点ボードの コマを動かす。完成した地形のコマは手元に戻る。
- ・順番をくり返し、山札がなくなれば終了。
- ・未完成のタイルや草原エリアの点数を加算し、一番 得点の高い人が勝ち。

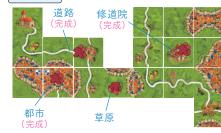
・人数:2~5人 ・対象:7歳位から

· 時間:35 分位



- ・道路・都市・修道院・草原のどこを占有するか選び、その地形の上にコマを置く。
- ・同じ地形がつながる別タイルに他のコマ が置いてある所は選べない。

地形の占有



得点計算

40ヶ(5色×8ヶ)

	自分が占有した地形の得点	回収	得点 効果
道路	タイル枚数 x 1 ポイント	早い	低い
都市	(タイル枚数 + 紋章個数) x 2 ポイント 未完成時は x 1 ポイント	中	中~
修道院	(修道院 + 周囲のタイル枚数) x 1 ポイント	遅い	高め
草原	ゲーム終了時にのみ加点 草原に面した"完成した都市"の数×3ポイント	不可	中~

- ・他の人との共同構築や妨害があり、数に限りがあるコマをどこに 置くかの見極めやかけ引きが重要。
- ・比較的簡単なルールながら形成が移り変わる、運要素とじっくり 考える戦略的要素とのバランスが良い。2人プレイでも楽しめる。
- ・慣れるまでは、ルールの簡略化がおすすめ。 (草原にはコマを置かない、未完成部分の得点計算をしない など)

2991-9-L contact

コンタクトゲーム

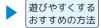
¥2,750 ラベンスバーガー社(ドイツ)

道路や線路、川の描いてあるカードを上手くつながるように並べていくゲーム。乗り物や人などの細やかな描写がとても美しい。勝負ゲームだけでなく、1人であるいは皆で協力して風景をつくる遊びにしても楽しい。1990年初版のラベンスバーガー社の名作。

説明書ルール

- ・カードを 10 枚ずつ配り、各自、表向けに並べ手札とする。残りのカードは裏向きでいくつかの山札に積む。
- ・場に1枚のスタートカードを置く。
- ・自分の手番、手札から 1 枚選び、場のカードに絵柄が上手くつながるように並べる。山札から 1 枚補充し、手番交代。
- ・出せるカードがない時は、山札から 1 枚とり、そのカードも出せない場合 には手番交代。
- ・山札がなくなり、誰も出せるカードがなくなったらゲーム終了。
- ・手札が一番少なくなった人が勝ち。

説明書ルールでは木や建物、乗り物、人などの絵柄の上下方向を 揃える必要があり、なかなか出せるカードが手に入らない場合も ある。終了までの時間がかかり気持ちがとぎれることも。



- ・山札を表向きに積む、探しやすく広げる。
- ・最初の手札の枚数を増やす。
- ・絵柄の上下方向が揃わなくても良し ・立体交差も良し など

