

## ロストシティ・ボードゲーム

【プレイ人数】2～4人 【プレイ時間】30～60分 【対象年齢】10歳以上

【ルールデザイン】ライナー・クニツィア 【和訳】海長とオビ湾

プレイヤーは4人の探検家と1人と調査員のグループを駆使して、“失われた都”を目指します。しかしこの険しい道のりを制覇するためには描かれたマスの上を9歩進む必要があります。

手番ではカードを1枚出すことによって、探検家もしくは調査員を一步進めることができます。どの進路を進めるかはカードの色によって決まります。

また、カードは出来る限り小さい数字から出すことを心がけなくてはなりません。なぜなら、同じ冒険かをもう一度動かすためには、前に出した同じ色のカードより、数字が同じか大きいものでなくてはならないからです。

同じ進路(道)に同じプレイヤーの駒が2つ以上あってはいけません。1つの進路に向かわせることが出来る駒の数は必ず1つです。ただし、全ての駒を進めていく必要はありません。スタートせずに最後まで残っている駒があってもよいのです。

探検家と調査員の探索は、マイナスポイントのマスから始まり出来る限り遠いところを目指します。進めば進むほど、得られるポイントがだんだん良くなってきます。ゲーム終了時に、これらのポイントを最も多く獲得したプレイヤーが勝利します。また、探検家達が道を進める中で得ることの出来る彫像はプレイヤーに得点をもたらす、勝利へと近づけてくれます。

調査員は探検家よりも優秀なメンバーです。ゲーム終了時、調査員の獲得するポイントは通常の2倍になります。できるかぎり、調査員を遠くまで進めることを目指しましょう。

### コンポーネント

ゲームボード 1枚

カード 110枚

(0～10までが2枚ずつ×5色)

イベントタイル 25枚

(彫像×9、1進む×9、ポイント×7)

探検家駒(小さい駒) 16個(4色)

調査員駒(大きい駒) 4個(4色)

ポイントチップ 64個

彫像チップ 27個

### ゲームの準備

ゲームボードをテーブルの中央に置き、その近くにポイントチップと彫像チップを置きます。各プレイヤーは自分の色を選び、同じ色の探検家と調査員をとり、自分の前に置いておきます。

25枚のイベントタイルを伏せて良く混ぜ、ランダムにゲームボード上のマークがある箇所に配置します。配置し終わったら、これらのイベントタイルを全て表にします。

カードは全てよく混ぜ、各プレイヤーに伏せたまま8枚ずつ配ります。残ったカードは山札と

してゲームボードの近くに置きます。

### 2人プレイの場合

カードを配る前に110枚の中からランダムに30枚のカードを取り除き、中身を見ないようにして箱の中にしまってください。

### ゲームの基本的な流れ

このゲームでは大きく3回の探検が行なわれます。各探検が終了するごとに、プレイヤーは自分の駒の到達点に合わせたポイントを獲得します。

3回目の探検が終了したら、プレイヤーはそれまでに集めていた彫像に応じてポイントを獲得します。(到達点とは別。)

スタートプレイヤーは適当な方法で決めてください。

### 探検の概要

手番はスタートプレイヤーから始めて時計回りに進めていき、以下の2つのフェイズで構成されています。

#### 【1.カードをプレイする】

まだ同じ色のカードが自分の場に出ていない場合、そのカードを場に出すことで対応する道

へ探索を始めることができます。  
既に同じ色のカードが自分の場に出されている場合、新たなカードはその上に重ねて出します。  
もしくは、カードを表向きにして捨てることができます。

## 【2.カードを補充する】

2つの選択肢があります。1つは全体の山札から補充することです。もう1つは表向きになっている捨て札の山から補充することです。

## ゲームの進行

### 【1.カードをプレイする】

手札からカードを1枚選び、以下の行動の中からいずれかを行ないます。

#### 新しい探索を始める

プレイヤーは自分の手札から何色のカードを出すか決め、その中で最も数字の小さいものを表向きにして自分の場(前)に出します。カードは自分の場以外に出すことはできません。

カードを出したら、対応する色の進路の1マス目(-20)に自分の駒(探検家 or 調査員)から1つを選び、置きます。これは、この遺跡の探索について得られるポイントが、現在-20ポイントであることを示しています。

#### 重要！

調査員はゲーム終了時にポイントを2倍にします。これは得点がプラスでもマイナスでも同様です。

#### メモ

1つの進路へ進ませることが出来る駒は各プレイヤーにつき1つだけです。探検家か調査員かは関係ありません。

#### 開始済みの探索を進める

可能であれば、既に開始されている探索を続け、駒を進ませることが出来ます。

プレイヤーは自分の手札から進めたい探索と同じ色のカードを選び、自分の場に置かれた同じ色のカードの上に重ねて出します。

この時重ねて出すカードは、それまでに置かれていた同じ色のカードの数字と同じか、それより大きい数字でなければなりません。

以上の条件を満たしてカードを出すことが出

来たら、対応する駒を1歩前進させることができます。

#### メモ

駒がイベントタイルのあるマスに入った場合については後述します。( イベントタイル)

探索を進めることで、自分の駒が最後のマス(遺跡)へ到達させることができたなら、自分の他の駒の中から1つを選び、1歩前進させることができます。

#### カードを捨て札にする

プレイヤーは自分の手札からカードを1枚選び、捨て札にすることが出来ます。

捨て札にしたカードはゲームボードの脇に色別に分けられて、表向きにして置かれます。

最後に置かれたカードが一番上になるように置いてください。

#### メモ

ゲームを進める中で、各自で使えるカードと使えないカードが出てきますが、こうしたことに限らずカードを持ち続けることができます。

例えば、あるプレイヤーが赤4と赤7を場に出している状態で、赤3を山札から引いたとします。このプレイヤーはこのカードを使うことが出来ませんが、他のプレイヤーが使えなくなるまで捨てるのを待っていても良いのです。

## 【2.カードを補充する】

プレイヤーは手番の最後にカードを補充することができます。補充の方法は以下の2通りから選べます。

#### 山札から補充

全体の山札の一番上のカードから補充します。

#### 捨て札から補充

表向きになっている各色の捨て札の中から1色を選び、その一番上のカードから補充します。

これでプレイヤーの手札は8枚に戻り、時計回りに次のプレイヤーへ手番が移行します。

## イベントタイル

自分の駒を進めた先にイベントタイルがある場合は、タイルの効果を実行しなければなりません。

## 彫像タイル

このタイルを取り、自分の場に置きます。マスからイベントタイルが消えることになりません。

## ポイントタイル

タイルに書かれた数字と同じだけのポイントチップを受け取り、自分の場に伏せて置きます。ポイントチップはゲーム終了まで伏せて置いてください。

調査員はこのタイルのポイントを2倍にすることはできません。

ポイントタイル自体は表向きのままマスに残り、これ以降に来たプレイヤーについても同じ効果を発揮します。

### 1 進むタイル

既に探索を開始している自分の駒を選んで、1歩進ませることが出来ます。(探検家でも調査員でもかまいません)

このタイルの効果によって、自分の駒が新たにイベントタイルのあるマスに入った場合は、そのイベントタイルの効果を実行します。それ以降も同様です。

1歩進むタイル自体は表向きのままマスに残り、これ以降に来たプレイヤーについても同じ効果を発揮します。

例:

あるプレイヤーは今回の手番で茶色のカードの3枚目を出すことで探索の3マス目に駒を進めました。このマスには1歩進むタイルが置かれていたので、今進めたこの駒をもう1歩進めることにしました。

さらに次の手番でもう一度茶色のカードをプレイすることで、今度は15のポイントタイルがあるマスに入り、15ポイントチップを受け取りました。ルールブック裏面左下参照。

## 探検の終了と得点計算

### 探検の終了条件

どのプレイヤーの駒であるかに関係なく、5個以上の駒が橋(6マス目と7マス目の間)を超えたら、即座に探検が終了します。すべての遺跡について橋を超えられている必要はありません。もし駒を進めることで橋を超え、それが合計で

5個目の橋を超えた駒で合った場合は、そこにイベントタイルが置かれていたとしても、その効果は実行されません。

これ以外にも、山札の最後の1枚が引かれた場合も探検は即座に終了します。

探検が終了したら次は得点計算です。

### 得点計算

探検を進めている全ての駒が、プレイヤーに得点をもたらします。

各駒は置いてあるマスに書かれている数字と同じだけのポイントを獲得します。(探索の進捗により、マイナスの場合もありえます。)

駒が調査員の場合は、書かれている数字の2倍のポイントを獲得します。

獲得したポイントは、同じだけのポイントチップを受け取ることで記録します。獲得したポイントがマイナスで合った場合は、手持ちのポイントチップを支払うことで記録します。手持ちのポイントは0より小さくなることはありません。(ポイントの借金は無いのです。)

以上の得点を計算したら自分の駒を全て手元に戻してください。

さらにこの探検で手に入れた彫像タイルをボード上に戻し、同じ数の彫像チップを受け取ります。

### 次の探検の準備

得点計算の後、戻された彫像タイルを合わせ、25枚のイベントタイルを良く混ぜ、ゲーム開始時と同様にランダムでボードに配置し直します。

カードを全て回収し、良く混ぜ、これもゲーム開始時と同様に8枚ずつ伏せてプレイヤーに配ります。残ったカードは山札としてボードゲームの脇に置きます。

各プレイヤーがここまでの探検で手に入れたポイントチップと彫像チップは持ち続けてください。

直前の探検で最後の手番を行なったプレイヤーの左隣のプレイヤーをスタートプレイヤーとして、次の探検を始めます。

## ゲームの終了

3回目の探検の得点計算が終了すると、ゲームも終了になります。

各プレイヤーは手元にある彫像チップの数を数え、ボード上にある長い方の得点表を確認します。彫像チップの数に対応する場所に書かれている数字と同じだけのポイントチップを受け取ります。持っている彫像チップが5枚以下の場合、0~50のマイナスポイントになってしまいます。

彫像チップによる得点計算を終了した時点で、ポイントチップの合計値が最も高いプレイヤーが勝利します。

もし合計値が同数のプレイヤーがいた場合は、より彫像チップを多く持っていたプレイヤーが勝利します。

### 短時間ゲーム

より短時間でゲームを終了したい場合は、探検を1回のみとします。このとき、彫像チップの得点計算をボード上の短い方の得点表で計算してください。

### ヴァリエントゲーム

カードを出すときに、低い方から高い方へではなく、高い方から低い方へ向かうように出していくことを可能とします。

高い方へ向かうか、低い方へ向かうかは、同じ色のカードの2枚目を出した瞬間に確定します。これ以降、数字の向かう方向を変えることはできません。

数字の向かう方向は各遺跡によって違っててもかまいません。