

チャイナタウン Chinatown / Alea

Karsten Hartwig 作

3～5人用 12歳以上 所要時間 60～90分

1930年代中頃のニューヨーク。世界恐慌は去り、街は再び活況を呈しています。とりわけ都市中心部の南側4分の1をしめるチャイナタウンでは、新たな躍進を皆で体験していました。あちこちに商店や、事務所、レストランが雨後の竹の子のようにできていきます。そして、皆が儲かるように、としています。テーブルの上でも、手の下でも、皆が、皆の商売を助け合っているのです。

ゲームの目的

プレーヤーは、商売人となって、ニューヨークのチャイナタウンの区画で、できるだけ多くのお金を稼ぐことを目指します。そのためには、6ゲームラウンドの間にすべての種類の商店を作らなければなりません。重要なのは、洗濯屋であれ、特別料理を出すレストランであれ、アンティークショップであれ、縫製屋であれ、十分なドルをもたらしてくれるかどうかです。商店が大きくなればなるほど、また、完成が早ければ早いほど、収益の合計は大きくなります。

各プレーヤーは、たくさんの建物や商店を持ち、それをラウンドごとに広げていきます。そのためには、立派な商売人同士で交渉や交換を行っていかねばなりません。このときのモットーは「魚心あれば水心（訳注：どっちかというと「旅は道連れ世は情け」の方が近いか?）」です。建物、商店、お金をテーブル上で、できる限り多くのドルを獲得するという目的に向かって、やりとりしあうのです。

6ラウンド終了後に、もっとも多くのお金を持っているプレーヤーが勝者となります。

ゲームの用具

- ・ゲームボード 1
- ・マーカー（分） 150（5色各30）
- ・商売タイル 90
- ・カード 180
 - 建物カード 85、景気カード 9、お金カード 81、チャートカード 5
- ・スタートプレーヤータイル 1

ゲームの準備

- ・ゲームボードをテーブル中央に広げます。これは、3つの道路によって6つの区画に分けられた、85の建物のある、チャイナタウンを示しています。すべての建物には、「ハウスナンバー」が振られています。
- ・商売タイル（以下「タイル」とのみ表記します）は、最初にプレイする前に枠からはずします。これはよく混ぜて、いくつかの裏向きの山にして、ゲームボード脇に置いておきます。
- ・マーカーも、枠からはずし、色ごとに分けておきます。各プレイヤーは1色を選んでそのマーカーをすべて取り、自分の前に置いておきます。
- ・チャートカードの一方には、1ラウンドについて何枚のタイルと建物カードが配られるかが示されており、もう一方には、商店から得られる収入表が書かれています。各プレイヤーは、これを1枚ずつ持ちます。
- ・お金は、種類ごとに分け、ボード横に置いておき、これを「銀行」とします。
- ・各プレイヤーは、資本金として、5000ドルを受け取ります。
- ・建物カード（以下「カード」とのみ表記します）は、よく混ぜて、裏向きの山札にしてボード脇に置いておきます。
- ・景気カードもよく混ぜます。そして、これらのうち3枚のカードを、誰もその内容を見ずに抜き取り、ゲームから除外します（箱の中に戻します）。残りの6枚のカードは裏向きの山にしてゲームボード脇に置いておきます。
- ・スタートプレイヤータイルは、必要となったときに使います（フェイズ4）。

建築に関する一般原則

- ・このゲームには、90枚の商売タイルがあります。すべてのタイルには、以下のことが描いてあります。
 - a) 12ある商売のうちどの商売か。
 - b) その商売の「最大の大きさ」はいくらで、それによって最大の収益がいくらかわかります。
すべてのタイルは、それに書いてある数値よりも3多い枚数ずつあります。
 - 魚 薬局 衣料 （各6枚）
 - 洗濯 レストラン スポーツ用品 （各7枚）
 - アンティーク 花火 縫製 （各8枚）
 - 探偵 時計 ラジオ （各9枚）
- ・ゲームの進行に伴って、商売タイルは次々にゲームボードの建物の上に置かれていきます（一つの建物には、1枚のタイルしか置けません）。
- ・すべてのボード上に置かれている商売タイルは、独立して商売しており、収入をもたらします。ただし、ひとりのプレイヤーが隣り合った、複数のタイルで同じ商売を行っている場合は、そ

れらをあわせてより大きな商店を形成していることになり、より大きな収入をもたらします（チャートカード参照）。

- ・異なったプレイヤーの、同じ商売のタイルは、常に別の商店であると見なされます。
- ・プレイヤーは、自分の商店をできるだけ早く「最大の大きさ（タイルに書かれた数字：3，4，5，6）」にすることを目指します。そうなった商店は「確定(fertig)」したとされて、「未確定(unfertig)」の商売よりも多くの収益をあげることができます（チャートカード参照）。
- ・商売が最大の大きさに達した／確定したとは、タイルに書かれた数字分だけのタが隣り合って置かれた場合のことを言います。
- ・タイルが隣り合っているとは、タイルの一边が完全に接していることを言います（斜めに接しているのは不可）。通りをはさんで並んでいるタイルは、接しているとはみなしません。

例：（ドイツ語ルール4ページを見てください）

①黄 サイズ1の商店1つ → 1000ドル

赤 サイズ1の商店2つ → 1000×2ドル

2つのレストランは2人の異なったプレイヤーのものなので、2つの異なった商店と見なします。

チャートカードの確定の1および2の欄に数値がないのは、1や2で確定する商売がないからです。逆に未確定の6の欄に数値がないのは、未確定の6がないからです。

②黄 サイズ1の商店2つ → 1000×2ドル

赤 サイズ1の商店1つとサイズ2の商店1つ → 1000+2000ドル

③黄 サイズ3の商店（未確定）1つ → 4000ドル

赤 ②と同じ

②の続きで、黄色のプレイヤーが22の建物に3枚目のレストランのタイルを置きました。

これで、黄色は2つのサイズ1の商店が、サイズ3の商店になりました。

④黄 サイズ4の商店（確定）1つ → 8000ドル

赤 ②と同じ

⑤黄 サイズ4の商店（確定）1つとサイズ1の商店2つ → 8000+1000×2ドル

赤 サイズ3の商店（確定）1つ → 5000ドル

サイズ1の建物2つでも、サイズ2の建物1つでも収益は変わりませんから、黄色はこのままではあまり得をしません。レストランの7枚目のタイルを隣接して（20か24の建物になります）置くことができれば、拡張によるメリットがあります。

⑥青 サイズ5の商店（確定） → 11000ドル

紫 サイズ2の商店、1の商店1つずつ → 2000+1000ドル

緑 サイズ1の商店1つ → 1000ドル

紫のプレイヤーは、確定したサイズ3の商店を持っていません（サイズ2とサイズ1の商店を1つずつ持っています）。異なった商売のタイルを並べておかない方がよいということです。

- ・プレイヤーが、小さいサイズの商店を、その途中に同じ商売のタイルを置くことによってくっつける（合併）ことができます（これが重要なのです）。③の例参照。
- ・ゲームの進行に伴って、すでに確定している商店に隣接して、さらに同じプレイヤーの同じ商売のタイルが置かれることがあります。この場合は、これらは別の商店とみなします。確定した商店をさらに大きくすることはできないのです。⑤の例参照。
- ・また、プレイヤーはいつでも追加のコストを支払うことなしに、「建てかえ」を行うことができます。しかしながら、すでに配置したタイルを移動させたりすることはできません。これは、収入をもたらしてきた商店の区分の方法を変えることです。

例：ドイツ語ルール5ページの⑦⑧参照

赤のプレイヤーは、前のラウンドで、確定したサイズ3および、サイズ1の魚屋を持っています。そして、このラウンドの交渉で、魚屋のタイル2枚と3と12の建物カードを手に入れました。

そこで、これらをプレイして「建てかえ」をすることで、確定したサイズ3の商店を2つ持つこととなります。

- ・このルールは、最大の大きさが3の商売についてのみ、意味があります（確定した商店が2つできるから）。これに対して、最大の大きさが4、5、6のサイズの商売は確定した商店が1つずつしかできません。

ゲームの進行

1 ゲームは6ラウンドからなります。各ラウンドは、以下の順番で5つのフェイズを行います。

- フェイズ1 建物カードを配る
- フェイズ2 商売タイルを配る
- フェイズ3 交渉
- フェイズ4 商売タイルを配置する
- フェイズ5 収益を分配する

すべてのプレイヤーは、これらのフェイズで、行動は同時に行います。この意味で、スタートプレイヤーとか、席順とかは重要ではありません（例外：フェイズ4参照）

●フェイズ1：建物カードを配る

チャートカードには、プレイヤー人数、およびラウンド数によって、何枚のカードを配るかが書かれています。

配り方は、以下の通りです。

- 1.最初の、大きい方の数字が、各プレイヤーが山札から引くことのできるカードの枚数になります。（分子部分）
- 2.次の、小さい方の数字が、プレイヤーが手に持つておくことのできるカードの枚数を表します。（分母部分）すべてのプレイヤーは、手札のカードの中からどのカードを残しておくか決めなければなりません。
- 3.そして、捨てることにしたそれぞれ2枚のカードを裏向きにして山札の下に戻します。そして、山札を再びよく混ぜます。
- 4.すべてのプレイヤーが捨てることにしたカードを返した後で、全プレイヤーは手札を公開し、対応する建物に自分のマーカーを1つずつ置き、自分の所有であることを示します。
- 5.最後に、使われた建物カードをすべて集めてゲームから除外します（箱の中に戻すのがよいでしょう）。

例：4人でプレイしている、3ラウンド目だとします。(RUNDE:3 4 SPIELER 5/3)

各プレイヤーは5枚ずつカードを受け取り、この中から3枚を持つことができます。それぞれ2枚ずつ（山札の下に戻す）カードを選び、その後で残った3枚のカードを同時に公開し、対応する建物にマーカーを置いていきます。使用済みの12枚のカードはゲームから除外されます。

●フェイズ2：タイルを配る

各プレイヤーは、商売タイルを任意の山から引き、自分の前に表向きにして、すべてのプレイヤーから見えるように置きます。

引くタイルの枚数は、チャートカードの、第1ラウンドは、最初の、大きい方の数字（分子部分）。2～6ラウンドは、後の小さい方の数字（分母部分）を参照します。

例：3人プレイの場合は、最初のラウンドは7枚ずつ引き、それ以降の5ラウンドはそれぞれ4枚ずつ引きます。

●フェイズ3：交渉

すべてのプレイヤーは、任意の方法で、てんでばらばらに、やかましくまたは静かに、公開し

もしくは秘密に、互いに交渉しあいます。このとき、必ずしも商売どうし、建物どうし、お金どうしの交換である必要はなく、交換するものの内容と量は全く任意です。それ以前のラウンドで獲得していたタイルや建物も、配置されているいないに関わらず、いつでも、交換の対象とすることができます。

建物同士の交換（タイルがあるか否かに関わらず）が行われた場合には、そのマーカーを交換することになります。他の条件で建物を譲り渡した場合には、それまで置かれていたマーカーは取り除かれ、そのプレイヤーの手元に戻ります。

注：このフェイズがこのゲームのミソであって、毎ラウンド5から10分くらいの長さになります。

唯一禁じられているのが、すでにボード上に配置されているタイルを取り除いたり、他の建物に移動させたりすることです。

その建物の所有者が（何回も）変わることはあります（つまり、そこに置かれているマーカーが変わる）。言い換えると、タイルが一度ボード上に置かれたら、マーカーとは異なって、それはゲーム終了までそのまま残ると言うことです。

交渉の例：黄色のプレイヤーは、青のプレイヤーに、青のストックにあるレストランのタイル2枚を、すでにボード上に置かれている黄色の洗濯屋の建物2つに1000ドルを加えたものと交換することを持ちかけました。

青のプレイヤーは、合意することにして、黄色にレストランのタイル2枚を渡します。黄色は、青に1000ドルをわたし、洗濯屋の建物のマーカーを取って自分のストックに戻します。そこには、青のプレイヤーがマーカーを置きます。これで青は洗濯屋の所有者（むろんその建物の所有者でもあります）となります。ただし、そのタイルはそのままそこに置かれ続け、移動させたりすることはできません。

交渉がなくなったら、このフェイズは終了です。

注：このゲームは、プレイヤー同士敵対的にプレイするよりも、友好的にプレイすることをおすすめします。このときのモットーは、「魚心あれば水心（訳注：やっぱり「旅は道連れ世は情け」だなあ）」で、すべてのプレイヤーが儲かるようにしましょう。直ちに実行できる約束は、必ず守らなければなりません。将来のラウンドの行動（たとえば、いつかレストランのタイルを引いたらあなたにあげますから、いまあなたの持っている11番の建物をくださいなど。）についても、交渉に含めることができますが、それを守らなければならない義務はありません。

●フェイズ4：タイルの配置

交渉のフェイズが終了したら、各プレイヤーは、自分のストックにある商売タイルを、自分の、

まだタイルの置かれていない建物に配置します。このとき、どの建物にどのタイルを配置するかは自由に決めることができます。

いくつのタイルを配置するかもプレイヤーの任意です。必ずしもすべて配置する必要はありません。つまり、1枚も配置しなくても、手元にあるタイルすべてを配置してもかまいません。

ヒント：フェイズ4に関しては、他のプレイヤーのタイル配置の具合によって、タイルを配置するかどうかが変わってくるということも考えられ、タイル配置の順番が重要になることも考えられます。

あなた方がそう考えるのであれば、ここでスタートプレイヤータイルを使って、誰からタイルを配置していくかはっきりさせることができます。スタートタイルは、ラウンドごとに次のプレイヤーに渡していきます。

●フェイズ5：収入の分配

フェイズ4がすべて終わり、すなわち、すべてのプレイヤーが望むだけのタイルを配置したら、まず景気カードの山の一番上のカードをめくります。その結果は下のいずれかになります。

a)特定のタイルにボーナス収入が入る ALLE... + 1.000\$

b)ボーナスなし KEINE EXTRA EINNAHMEN

a)の場合には、対応するタイプの商売のタイルをボード上に置いているプレイヤーは、そのタイル1枚について1000ドルを通常の収入に加えて獲得します。このとき、そのタイルが確定した商売になっているかどうかは関係ありません。その後、めくられた景気カードはゲームから除外されます。

たとえば、“Alle 3er+4er + 1000 \$”と書かれた景気カードがめくられた場合には、すべてのプレイヤーについて、3もしくは4と書かれているタイル1枚について、1000ドルのボーナスを受け取ります。（(4)の例で言うと黄色のプレイヤーは4000ドルを、赤のプレイヤーは3000ドルを受け取ります。(6)の例なら、紫が3000ドルを受け取ります）

その後で、チャートカードに従って、通常の収益が分配されます（「建築に関する一般原則」の項の最初に述べたとおりです）。プレイヤーの前に置かれているタイル、およびタイルの置かれていない建物からは収益はもたらされません。プレイヤーは、収益をすべて銀行からもらいます。獲得したお金は他プレイヤーから隠して持つべきです。また、これらはいつでも両替することができます。

ゲームの終了

6枚目の景気カードがめくられ、そのラウンドの収益が分配されたら、ゲーム終了です。もっとも所持金の多いプレイヤーの勝ちとなります。

ヴァリエーション

以下のようなヴァリエーションルールを採用すると、さらに交渉能力が求められます。

通りに接していない建物は、新しい商売タイルを置くことができません。

そのような建物は、すでにある商売を拡張する形でしかタイルを置くことができなくなります。ここでも、「建てかえルール」は適用されます。

例：ドイツ語ルール8ページ（裏表紙）の図参照

75, 76, 81の建物には、どのプレイヤーもどの商店でも置くことができます。77の建物には、黄色がアンティークを置くか、もしくは赤がレストランを置かしかできません。また、82の建物には、青のプレイヤーが縫製のタイルを置くことしかできません。

ゲーム進行チャート

- フェイズ1 建物カードを配る
- フェイズ2 商売タイルを配る
- フェイズ3 交渉
- フェイズ4 商売タイルを配置する
- フェイズ5 収益を分配する

ルール問い合わせ

メビウス ゲームズ

〒102-0074 東京都千代田区九段南 3-8-13

Tel/Fax 03-3238-9538

e-mail mobius.nose@nifty.ne.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>