

ラー Ra / Alea

Reiner Knizia 作

3～5人用 12歳以上 所要時間45～60分

あなた方の王家は、エジプトで2000年の歴史を築きます。できる限りたくさんの名誉と賞賛を獲得しなければなりません。

そのためには、多くのファラオを出し、ほかに類を見ないモニュメントを建設し、またナイルからの実りも必要になります。

しかし、自分たちの民衆や、文化をなおざりにしてはなりません。

そして、神に対する畏敬の念、とりわけ太陽神である“Ra”に対してのものが、あなた方の王家により名誉をもたらすでしょう。

ゲームの目的

このゲームは、古代エジプトの歴史を反映した、3つの時代に分けてプレイされます。

古代 ー第1時代（紀元前2665～2155年）

中古代ー第2時代（紀元前2160～1650年）

近代 ー第3時代（紀元前1555～1080年）

これらの時代の間、各プレイヤーは、文明を発展させます。そのためには、自分の持っている太陽チップを使って、できる限り多くの、また価値の高いタイルを落札して、さまざまな方法で名誉や賞賛を集めます。

各時代終了時には常に得点計算があって、それまでに集めた名誉ポイントを獲得します。獲得した名誉ポイントは石板で表され、これは過去の業績をあらわしたもので、一般にステーレンと呼ばれます。

第3時代終了時に、最も多くの名誉ポイントを獲得しているプレイヤーが勝者となります。

用具

- ・ゲームボード 1
- ・タイル 180
 - Ra 30、神 8、ファラオ 25+葬儀 2、 ナイル 25、洪水 12+日照り 2
 - 文明 5×5+暴動 4、金 5、モニュメント 5×8+地震 2
- ・ステーレン 48
 - 1ポイント×10、2ポイント×8、5ポイント×20、10ポイント×10
- ・太陽チップ 16
- ・Ra コマ 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。これには、2つのタイル配置用の列が書かれています。上部の10個あるマス ("Ra"列) と、下部の8個あるマス (プレイ列) です。加えて、得点計算時のポイント配分が2ヶ所書かれています。
- ・タイルは、最初にゲームをする前にシートからはずしてください。これらは裏向きにしてよく混ぜ、ゲームボードの脇に置きます。各プレイヤーの前には、獲得したタイルを配置できるだけのスペースが必要となります。
- ・ステーレンも、最初にゲームをする前にシートからはずします。各プレイヤーは5点のステーレンを受け取り、裏向きにして自分の前に置きます。残りのステーレンはゲームボード脇に表向きにしておきます。
- ・太陽チップは、3もしくは4人プレイのときには、2～13を、5人プレイのときには2～16を、下の表のように分けて、それぞれ山にします。

	3人	4人	5人
山1	13-8-5-2	13-6-2	16-7-2
山2	12-9-6-3	12-7-3	15-8-3
山3	11-10-7-4	11-8-4	14-9-4
山4		10-9-5	13-10-5
山5			12-11-6

- ・適当な方法で、どのプレイヤーがどの山を取るか決めます。各プレイヤーは、取った太陽チップを自分の前に表向きにして並べて置きます。
- ・1の太陽チップはゲームボード中央のマスの上に置きます。
- ・Ra コマは、ゲームボード脇に置きます。

ゲームの進行

- ・もっとも数値の大きい太陽チップを持っているプレイヤーから始めます。以降は時計回りの順で進行します。
- ・手番になったプレイヤーは、以下の3つの行動のうちから1つを選択して、実行しなければなりません。
 - ◇タイルを1枚めくる
 - ◇"Ra"を宣言する
 - ◇神タイルを使う

●タイルをめくる

- ・プレイヤーがタイルを1枚めくり、それが太陽神 Ra でなかった場合には、それをゲームボードの"プレイ列"に表向きにして置きます。そして、次のプレイヤーに手番が移ります。
- ・めくったタイルが、30枚ある Ra タイルのうちの1枚だった場合には、それを表向きにして"Ra 列"に置き、Ra コマを取って自分の前に置きます。その時点で、直ちに競りラウンドに移

行します。

- ・タイルは、すべて、左から右へと空いている場所に置いていきます。Ra 列に関しては、3人でプレイする場合には最初の2マスを、4人でプレイする場合には最初の1マスをあけておきます。

●Ra を宣言する

- ・タイルをめくる代わりに、プレイヤーは Ra を宣言することができます。この場合、そのプレイヤーは、Ra コマを自分の前に置いて、直ちに競りラウンドに移行します。

注：手番のプレイヤーしか、Ra を宣言することはできません。

●競りラウンド

- ・すべての競りは、同じ方法で行われます。
- ・最初のプレイヤーは、Ra コマを持っているプレイヤーの左隣のプレイヤーになります。このプレイヤーは、自分の持っている太陽チップのうち1枚の数値をいうか、もしくはパスすることができます。そして、さらに左隣のプレイヤーに手番が移り、このプレイヤーは、自分の持っている太陽チップの数値で、すでに宣言されているよりも大きい数値をいうか、パスすることができます。このようにして、最終的に Ra コマを持っているプレイヤーの宣言が終了して、競りラウンドが終了します。
- ・もっとも高い数値を宣言したプレイヤーがプレイ列に置かれている、すべてのタイルを獲得し、自分の前に表向きにして、定められた置き方で置きます。そして、ボード中央に置かれている太陽チップを取り、自分の前に裏向きにして置きます。裏向きの太陽チップは、次の時代になるまで、使うことはできません。そして、自分が宣言した数値の太陽チップを表向きにしてゲームボード中央に置きます。

注：Ra タイルは、時代の終了時までゲームボード状に置かれ続けます。

- ・競りラウンドは、プレイ列に1枚もタイルがない場合でも起こり得ます。その場合は、太陽チップの交換のみが行われます。
- ・競りラウンドになるのは、"Ra"を宣言した場合と、Ra タイルをめくった場合と、もう一つ可能性があります。それは、プレイ列に8枚のタイルが置かれ、すべて埋まった場合です。この状態で手番が回ってきたプレイヤーは、タイルを引くことはできません。神タイルを使うか(後述)、もしくは Ra コマを取って、競りラウンドを開始するかのいずれかになります。

競りラウンドにおけるパスにあたっては、以下のような三つの状況があります。

◇"Ra"の宣言があった場合。

"Ra"を宣言したプレイヤーは、自分以外のすべてのプレイヤーがパスした場合、必ず太陽チップの宣言をしなければなりません。他のプレイヤーが一人でも宣言していた場合には、"Ra"のプレイヤーもパスをすることができます。

◇Ra タイルをめくった場合。

この場合は全員がパスをすることができます (Ra のプレーヤーも)。このときプレイ列のタイルはそのままになります。

◇プレイ列が埋まった場合。

このときも、全員がパスをすることができます。この場合、プレイ列に置かれた8枚のタイルはすべてゲームから除外されます。

注: ゲームから除外されたタイルは裏向きにして脇に置かれ、再使用されることはありません。箱の中に戻しておくといよいでしょう。

- ・ 競りラウンドの後は、誰が落札したかに関わらず、Ra コマを持っているプレーヤーの左隣のプレーヤーから手番を再開します。

●配置

各プレーヤーは、自分の太陽チップ及び獲得したタイルを5列に並べます。タイルは常に表向きにします。(ドイツ語ルール4ページ目の図参照)

1. 太陽と神
2. ファラオ
3. ナイルと洪水
4. 文明と金
5. モニュメント

1つの種類のタイルはすべて並べておくようにします。文明とモニュメントは、種類ごとに重ねておくといよいでしょう。

●災害

- ・ プレーヤーが獲得したタイルの中に、災害タイル(枠が黒くなっています)があった場合、獲得したタイルを取ったタイルに加えて、その後ただちに災害が「適用」され、その種類のタイルを2枚、自分の獲得しているタイルから捨てなければなりません。
- ・ 対応する種類のタイルを1枚しか持っていない場合には、そのタイルを捨てます。対応する種類のタイルを1枚も持っていない場合には、災害は適用されず、なにも捨てる必要はありません。災害タイルは適用後捨てます。
- ・ 1回で複数の災害タイルを獲得した場合には、それらすべてを適用しなければなりません。
- ・ 対応する種類のどのタイルを捨てるかは、捨てるプレーヤーが自由に決めます。ただし、日照りの災害タイルだけは、まず、洪水のタイルを先に捨てなければなりません。洪水のタイルが1枚もなくなった時点で、ナイルのタイルを捨てます。
(ドイツ語ルールブック5ページ目上の図参照)

葬儀→ファラオ

日照り→洪水、その後ナイル

暴動→文明（自由選択）

地震→モニュメント（自由選択）

●神タイルを使う

- ・神タイルを獲得したら、太陽チップの脇に置いておきます。
- ・手番で、タイルを引いたり Ra を宣言したりする代わりに、第3の行動として、1枚もしくは複数の神タイルをゲームから除外することによって、それと同じ枚数のタイルをゲームボードから取って自分のストックに加えることができます。ただし、Ra のタイルと神タイルを取ることはできません。
- ・タイルが取り去られることによって空いたマスは、それ以降のプレイヤーが引いたタイルで埋めていきます。

注：使用された神タイルは、プレイ列に戻されるのではありません。ゲームから除外されるのです。

- ・神タイルを使うのは、手番の行動です。従って、これを行うには、少なくとも1つは太陽チップが表になっていなければなりません（「時代」の項参照）。

●時代

- ・プレイヤーが、自分の太陽チップをすべて使ったら、その時代の間は手番がとばされます。すなわち、なにもすることができません。
- ・このようにして、より少ない人数で続けていきます。最後のプレイヤーが、最後の太陽チップを使い、プレイ列のタイルがすべて取られたら、その時代は終了となります。Ra 列にある Ra タイルはすべて取り除かれます。
- ・また、時代はゲームボード上の Ra 列がすべて埋まっても終わりになり、この場合は、もう競りラウンドを行うことなく、直ちにプレイ列と Ra 列のすべてのタイルはゲームから除外されます。ゲームボード上には、太陽チップしか置かれていない状態になります。ゲームボード上に置かれている太陽チップは、取り去られることはありません。

参考：3人プレイ時は8枚、4人プレイ時は9枚、5人プレイ時は10枚の Ra タイルが置かれた時点でゲーム終了となります。

- ・時代の終了時には、得点計算があります（後述）。
 - ・その後で、裏向きになっているすべての太陽チップを表にします。そして次の時代も前の時代の開始時と同じ枚数の太陽チップを使うこととなります。ただし（おそらく）その数値は変わっているでしょう。もっとも大きい数値の太陽チップを持っているプレイヤーから始めます。
- ヒント：**競りラウンドの時には、次のラウンドにどの太陽チップでのぞむかということも考えるべきでしょう。

得点計算

- ・各時代の終了時には、得点計算があります。名誉ポイントはステーレンで表示され、すべての獲得、もしくは失ったポイントはこれのやりとりによって示されます。
- ・もし、自分の持っている以上のポイントを失ってしまう場合には、次の時代は0点で迎えることになります。マイナス点になることはありません。
- ・プレイヤーは、自分のポイントを隠し持っていることができます。

◇神

- ・使用しなかった神タイルは、1枚につき2ポイントが与えられ、得点計算の後にゲームから除外されます。

◇ファラオ

- ・各時代の後で、もっとも多くのファラオタイルを持っているプレイヤーは5ポイントを獲得し、もっとも少ないプレイヤーは2ポイントを失います。
- ・複数のプレイヤーが同数で最大もしくは最小だった場合には、それらのプレイヤーすべてが5ポイント獲得、もしくは2ポイントを失います。万一、すべてのプレイヤーのファラオタイルの数が同数だった場合は、得点のやりとりはありません。
- ・ファラオタイルは、決算の後もプレイヤーの前に置かれ続けます。

例：プレイヤーAからDが、それぞれ3-2-2-3でファラオを持っていたとします。もっとも多く持っているプレイヤーAとDがそれぞれ5ポイントを獲得し、BとCがそれぞれ2ポイントを失います。

◇ナイル

- ・各時代の後で、プレイヤーは、持っているナイルと洪水のタイルの枚数だけポイントを獲得します。ただし、少なくとも1枚は、洪水のタイルを持っていなければなりません。つまり、洪水タイルが無ければナイルタイルを何枚持っていたとしても得点になりません。
- ・そして、すべての洪水タイルをゲームから除外します。ナイルのタイルはプレイヤーの前に置いたままにしておきます。

◇文明

- ・各時代の後、まず、文明のタイルを1枚も持っていないプレイヤーは5ポイントを失います。3種類の異なる文明タイルを持っていれば5点、4種類なら10点、5種類なら15点が与えられます。
- ・そして、すべての文明タイルはゲームから除外されます。

文明タイル（ドイツ語ルール7ページ目上の図参照）

芸術・農業・宗教・天文学・文字

例：あるプレイヤーは、天文学を3枚、農業を2枚、文字を2枚持っていました。彼は3種類の文明タイルを持っているので5点を獲得します（天文学と農業と文字を1枚ずつ持っていて同じです）。同じ文明タイルを複数枚持っていてもポイントにはなりません。

◇金

- ・金のタイルは、1枚につき3ポイントが与えられます。
- ・得点計算後、ゲームから除外されます。

◇モニュメント

- ・モニュメントは、第3時代終了後、1度だけ得点計算されます。
- ・これらは、ゲーム終了時までプレイヤーの前に置かれ続けます。
- ・1～6種類の異なったモニュメントを持っていれば、1～6点を獲得し、7種類あれば10点、8種類あれば15点になります。
- ・加えて、同じモニュメントを3つもっていれば、ボーナスとして5点、4つもっていれば10点、5つもっていれば15点が与えられます。

モニュメント（ドイツ語ルール7ページ目下の方の図参照）

砦・オベリスク・宮殿・ピラミッド・スフィンクス・石像・段状ピラミッド・神殿

例：あるプレイヤーはピラミッドを4つ、神殿を3つ、砦を2つ、スフィンクスを1つもっていました。これにより19点（4種類で4点、4枚のピラミッドで10点、3枚の神殿で5点）を獲得します。2枚の砦と1枚のスフィンクスは、ボーナスポイントにはなりません。

◇太陽チップ

- ・太陽チップも、モニュメントと同様に第3時代の終了時のみ、得点計算されます。
- ・各プレイヤーは、自分の持っている太陽チップの数値を合計します（表向きであろうと裏向きであろうと）。その数値のもっとも高いプレイヤーが5ポイントを獲得し、もっとも少ないプレイヤーが5ポイントを失います。
- ・複数のプレイヤーが同点でもっとも数値が高い、もしくは低い場合は、それらのすべてのプレイヤーが5点を獲得もしくは失います。万一、すべてのプレイヤーの合計地が同じ場合には、誰も得点を獲得したり失ったりしません。

例：プレイヤーDの太陽チップの数値の合計は、17-25-21-17でした。

これにより、プレイヤーBが5ポイントを獲得し、プレイヤーAとDは5ポイントを失います。

ゲームの終了

第3時代の得点計算が終了したら、ゲーム終了です。ステーレンで与えられた名誉ポイントを数えます。これのもっとも大きいプレーヤーの勝利となります。同点の場合には、より数値の大きい太陽チップを持っているプレーヤーの勝ちとなります。

ルール問い合わせ先

メビウス ゲームズ

〒102 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/>