

# Aquaretto

for 2 to 5 players, aged 10 and up; length 45 minutes

アクアレット 2～5人用 10歳以上 45分

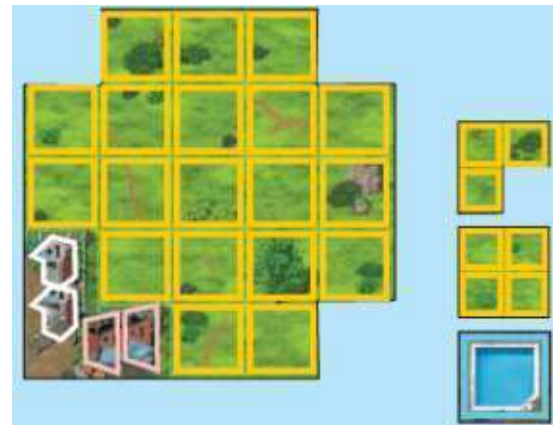
## ゲームの概要

各プレイヤーは水族館の経営者となります。できる限りたくさんのお客さんを誘致しようと、訪れる客のためにがんばります。みんなが来たいと思う水族館をつくるために、動物たちを集めなくてはなりません。プレイヤーの水族館が成功すれば、拡張することもできるでしょう。動物を入れる場所がいっぱいになると、余った動物は倉庫に入れなくてはいけなくなり、それはゲーム終了時に得点を失います。従業員をうまく使い、追加の得点を稼ぎましょう。最も得点を得たプレイヤーの勝ちです。

## 内容物



水族館は動物を置く19の場所があります(ボード上の四角で囲まれた場所)。さらに窓口が2カ所とえさやり場が2カ所あります。



小さい拡張ボードには、3つの場所があるものと、4つの場所がある物と余ったタイルを置く倉庫があります。

## 準備

- 3人プレイ…ゲームから2種類の動物全てを取り除きます。  
4人プレイ…ゲームから1種類の動物全てを取り除きます。  
5人プレイ…全てのタイルを使います。  
メモ：イルカとシャチとアザラシは取り除かないでください。  
メモ：2人プレイ用のルールは最後に記しています。
- 子どもタイルはテーブルの中央に置いておきます。子どもは両面とも○で囲まれています。  
残りのタイルを裏向きにしてよく混ぜます。  
15枚のタイルを数え、ゲームの終了時に使うので、裏向きの山にして置いておきます。円形ディスクを上に乗せ、覚えとします。  
残りのタイルをいくつかの山にします。ゲームでは、この山からタイルを引いていきます。
- プレイヤーの数と同じだけの運搬トラックをテーブルの中央に用意します。使わないトラックは箱に戻します。



各プレイヤーは、1コイン、1水族館ボード、1倉庫、2小拡張ボード、2大拡張ボードを持ち、自分の前に準備します

- プレイヤーは水族館ボードと倉庫ボードを持ち、自分の前に置きます。さらに、大小の拡張ボードも持ち、自分の前に裏向きにして置いておきます。使わないボードは箱に戻します。
- プレイヤーは1コイン持ち、自分の前に置きます。残りのコインはストック(銀行)として、テーブルに置いておきます。
- 従業員はストックとしてテーブルに置きます。
- 任意の方法でスタートプレイヤーを決めます。

## ゲームの進め方

ゲームは複数のラウンドに渡って行われます。プレイヤーのターンでは、以下の3つのアクションのうち、1つを必ず行わなくてはなりません。

- A タイルを1枚運搬トラックにのせる
- B 運搬トラックを取り、そのラウンドを終える
- C お金のアクションを行う

プレイは時計回りに順番に行います。全てのプレイヤーが運搬トラックを持ったら、そのラウンドは終了で、次が始まります。

### A タイルを1枚運搬トラックにのせる

プレイヤーはストックの山のいずれかから一番上のタイルを引きます。そして、表向きで、運搬トラック(他のプレイヤーに持って行かれていないもの)の空いている場所に置きます。これでターンの全てです。

運搬トラックには最大3枚のタイルを置くことができます。もし全ての運搬トラックに3枚ずつタイルがのっていたら、このアクションはできません。BかCのアクションを行います。

メモ: 全てのストックのタイルを使ってしまったら、円形ディスクを置いたストックの山からタイルを引きます。

### B 運搬トラックを取り、そのラウンドを終える

任意の運搬トラックを取り、自分のエリアにトラックとそこのタイルを置きます。そして、直ちに、自分の水族館にトラックに乗っていたタイルを配置します。

メモ: 少なくとも1枚はタイルが乗っているトラックを取らなくてはなりません。

トラックを取ったあとは、このターンにはもう何もできません。次のラウンドになると再びターンを行うことができます。取ったトラックは、自分のエリアにラウンド中は置いておきます。誰がトラックを取ったか直ぐに分かるようにし、このラウンドにもう参加できないことをはっきりさせておきます。水族館にタイルを配置するルールは以下の通りです。

#### ●動物タイル

水族館に空きのスペースがあれば、そこに動物タイルを置き、新しい水槽を始めるか、既存の水槽の拡大をします。もしくは、倉庫に動物タイルを置くことができます。水槽は、すべて同じ動物の種類で隣り合ったタイルによって構成されます。各水槽には1種類の動物しか置けません。

#### →新たな水槽をつくる

もし、どこにも動物タイルを置けない場合は、新しい水槽を始めます。

新しい水槽をつくるには、水族館の開いている場所にタイルを置きます。このとき、他の水槽から少なくとも1マス分の場所を空けなくてはなりません(タイルと隣接しない)。

メモ: 角でのみ接する2枚のタイルは、隣接とはみなしません。

**重要**: 水族館につくることのできる水槽の数には限りがあります。始めは3つの水槽のみつくることができます。なので、水族館には最大3つの違った種類の動物を入れることができます。水族館に追加する拡張ボードの大きさについては、1種類の動物を追加できる追加の水槽を持つことができます。

拡張ボードの追加については、Cのお金のアクションを参照してください。



クラウスは3頭のイルカがいる水槽を持っていて、シャチの水槽をつくらうとします。シャチの水槽は×のマークの場所には置けません。最低1マスは離れていなくてはならないからです。

## →既存の水槽の拡張

もし、ある種類の動物がいる水槽を置いている場合、新しく置く動物のタイルは、同じ動物で、横か縦に繋がるように置かなくてはなりません。そうすることによって水槽が拡大します。水槽を拡大するとき、他の種類の動物の水槽と最低1マスは空けるという基本のルールも守ってください。

水槽を3, 6, 9, 12個のタイルに拡張したとき、それぞれの場合に1コインをボーナスとして獲得します。水槽を5, 10個のタイルに拡張したときは、それぞれの場合に従業員コマ1個獲得します。



これらのタイルは隣接していません。

コインと従業員のボーナスについては、”特別な場合”の章でも説明をしています。

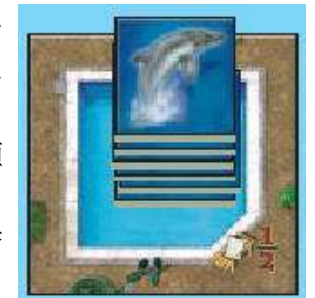
## →倉庫にタイルを置く

もし水族館内にタイルを置けなかったり、置きたくない場合は、倉庫に置かなくてはなりません。もし、すでに倉庫に1枚以上のタイルがあっても、その上に置き、倉庫にストックの山をつくっていきます。

倉庫には、違った種類の動物何枚でも、山にして重ねていきます。動物の種類の制限は倉庫には適用されません。

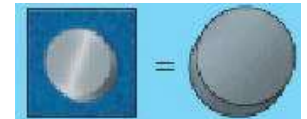
自分の倉庫のタイルはいつでも確認することができます。倉庫のタイルの順番は絶対に変更してはいけません。

メモ：もし、望むなら、水族館に空きスペースがある場合でさえ、倉庫にタイルを置けます。



## ●コインタイル

プレイヤーは他のコインと一緒にコインタイルも使います。コインタイルはコインと同じ物で、なんらコインと違いはありません。



## C お金のアクションを実行する

お金を払うことによって、以下のアクションのうち1つを実行することができます。

お金は次のように必要です。

I 移動	1 コイン
II タイルの購入または廃棄	2 コイン
III 水族館の拡張	1 または2 コイン

これらのアクションをするには、後のルールに従います。

メモ：1度のターンで、1回のアクションのみできます。水族館の広範囲な拡張をするには、いくつかのターンに渡ってお金のアクションをしなくてはなりません。

### I 移動

移動には1コイン必要です。銀行(ストック)に支払います。

自分の倉庫の最も上にある動物タイルを水族館に移動したり、従業員一人を移動したりできます。

### II タイルの購入や廃棄

2コインで、他のプレイヤーからタイルを買ったり、自分の倉庫の一番上のタイルを廃棄することができます。

#### →購入

他のプレイヤーの倉庫にある一番上のタイルを取り、自分の水族館に置きます。そして、1コインをそのプレイヤーに支払い、1コインを銀行に払います。

メモ：他のプレイヤーは購入を拒否することはできません。

#### →廃棄

自分の倉庫の一番上のタイルを廃棄し、箱に戻します。そして、2コインを銀行に支払います。

### III 水族館の拡張



大きい拡張ボードのコストは2コインです。銀行に支払います。そして、水族館に大きい拡張ボード(4つの場所がある)をつなげます。2枚の大きい拡張ボードを使うことによって2種類の動物を水族館に追加することができます。

メモ：プレイヤーは、拡張ボードでさらなる水槽を始める必要はありません。



小さい拡張ボードのコストは1コインです。銀行に支払います。そして、水族館に小さい拡張ボード(3つの場所がある)をつなげます。これでは、新たな水槽を追加することはできません。

拡張ボードは、元の水族館ボードか、すでに追加した拡張ボードに隣接して置きます。これで水族館の一部となります。拡張ボードは、水族館の縦・横少なくとも1マス分接してはいけません。



### ラウンドの終了

各プレイヤーが運搬トラックを取ったら、そのラウンドは終わりです。

テーブルの中央に空になったトラックを戻し、新しいラウンドが始まります。最後に運搬トラックを取ったプレイヤーが新しいラウンドのスタートプレイヤーになります。

メモ：一人を除く全てのプレイヤーが運搬トラックを取ったら、残ったプレイヤーは、最後のトラックを取るまで、続けてターンを行うことができます。

### 特別な場合：

#### 子ども達

それぞれの動物について2枚の受精できるメスとオスのがいます。オスとメスのマークがついています。この受精できるペアが**同じ水槽**に入ると、**直ちに**子どもが生まれます。プレイヤーは、ストックから適切な子どものタイルを取り、水槽に入れます。子どものタイルは、その動物の普通のタイルと同じように数えられます。もし、水槽に追加できないときは、倉庫に置きます。プレイヤーは、子どもを取らないでおくことを選ぶことはできません。



補足：受精できるペアは、水槽に同時に入れる必要はありません。

受精できるオスとメスは、それぞれ**1度しか**子どもを生まません。例えば、すでに子どもを生んだペアがいる水槽へ3枚目の受精できる動物が入っても、子どもはできません。けれども、その水槽に4枚目の受精できるペアになる動物が入ったら、新たに子どもが生まれます。

補足：受精できるペアは、水槽の中でのみ、子どもを生みます。運搬トラックや倉庫ではできません。

### 水槽を拡張するボーナス

水槽を拡張するときは、ボーナスを得ることができます。

→プレイヤーが3枚目、6枚目、9枚目、12枚目のタイルを自分の水族館の水槽に追加したら、直ちに1コインを銀行から受け取ります。

補足：もし1枚以上の子どものタイルを持っていても、水槽には12枚のタイルまでしか持つことはできません。

→5枚目と10枚目のタイルを追加したら、直ちに従業員1人をストックから得ます。

プレイヤーは、従業員を直ちに4つの可能なエリアの1つで使わなくてははいけません。ゲーム終了時、従業員によって特別な得点を得ることができます。



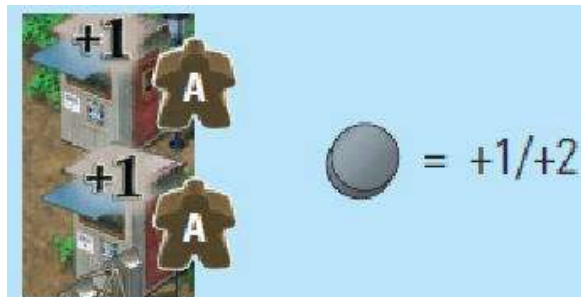
同時に何枚かのタイルを追加しても、ボーナスを受け取ります。例えば、同時に3枚目、4枚目のタイルを追加すると、1コイン得ます。さらに5枚目のタイルも追加すると、従業員も得ます。

### A 入場券売り場係 (Cashier)

水族館の左下側にある、入場券売り場の開いている場所に従業員をおきます。最大2人の売り場係を持つことができます。

売り場係により、ゲーム終了時に持っているコインを得点にすることができます。1コインにつき、1点を得ます。もし、2人の売り場係がいれば、1コインにつき、2点を得ます。

補足：ポイントのためには、コインのやりとりをしないで、保持しておきます。



### B 飼育係 (Keeper)

水族館の左下側にある、えさやり場の空いている場所に従業員をおきます。最大2人の飼育係を持つことができます。

飼育係により、ゲーム終了時に、水族館内の魚のマークのついているタイルに応じて得点を得ます。魚のマークのタイル1枚につき、1点得ます。2人の飼育係を持っていれば、魚マークにつき、2点得ます。


補足：北極熊とペンギンと亀とワニとカバにのみ魚マークがついています。これらの動物の種類毎に6枚のタイルにマークがついています。



### C 調教師 (Trainer)

水族館の開いている場所どこにでも、従業員をおきます。

従業員がいる場所は、空きの場所とは考えません。自分が選択すればいくつでも調教師を持つことができます。調教師によって、ゲーム終了時に、イルカ、シャチ、アシカについて、調教師と縦、横、斜めに接していることによって得点を得ます。調教師と接するタイル毎に、1点得ます。いくつかの調教師と接していたら、各調教師毎に得点します。

 2つのイルカ、シャチ、アシカのタイルには稲妻のマークがついています。これらのタイルでは、調教師による得点はもらえません。



### D マネージャ (Manager)

倉庫のボードの右下に従業員をおきます。1人だけ持つことができます。

ゲーム終了時、マネージャーは、倉庫にあるタイルのマイナスポイントを半分にしてくれます。



### 従業員の移動

もし、お金のアクションで従業員を移動したくなったら、同じエリアか別のエリアに移動させることができます。例えば、マネージャーを調教師にしたければ、倉庫から従業員を水族館の開いた場所に移動させます。そこからまた別の場所に移動させることもできます。

調教師ポイントの例:

左の調教師は3点(2点は上のシャチ2頭, 1点は左のイルカ), 右の調教師は5点(シャチで4点, イルカで1点)

上の左の2頭のシャチと左のイルカは, 両方の調教師に点が入りません。

稲妻のマークがあるイルカは得点にはなりません。

一番下のオスのイルカは, 調教師と接していないので得点はありません。

## ゲームの終了

木の円形ディスクのストックの最初のタイルを引いたら、このラウンドを行って終了となります。各プレイヤーがこのラウンドで運搬トラックを取ったら、ゲーム終了で最終得点計算を行います。

補足：他の全てのストックのタイルがなくなったときに、木のディスクにあるストックからタイルを取ることができます。

## 得点

各プレイヤーは水族館のプラスマイナスの得点を算出し、合計します。

- 水族館内のすべての動物タイルは、1枚1点。
- ここに、売り場係と、飼育係と調教師による追加の得点を足します。
- 倉庫にある別々の動物の種類毎に、2点マイナスになります。マネージャーがいれば、1点のマイナスになります。

例えば、クラウドは、倉庫に3枚の亀のタイルを持っていて、マネージャーはいません。それで-2点になります。

最も得点が高いプレイヤーが優勝です。

同点の場合、最もコインを持っている人が勝ちです。それも同じ場合は勝利を分かち合しましょう。

## 戦略的ヒント

倉庫に積まれたタイルは、ズーロレットの小屋のように多くのマイナス点を喰らいます。トラックを取るが遅いプレイヤーは、普通たぐさんのタイルを手に入れます。けれども、これでは欲しくないタイルもたびたび手に入れてしまいます。

プレイヤーはいかに水槽を大きくするか、そしてどれだけの動物を入れることができるのかをしっかりと考えて、タイルを置いていきましょう。プレイヤーは自分のスペースを有効に使う方法を考えないと、成功に導くことは叶わないのです。

各動物のタイルはゲーム終了時にたった1ポイントの価値しかありません。ですから、より多くの追加得点を獲得できる従業員はとりわけ重要です。

## 2人用のルール

以下の変更点を除いては通常のルールに従います。

- 3種類の動物とその子どもたちのタイルを取り除きます。
- テーブルには3台の運搬トラックを置きます。

そして、取り除いた動物のタイル3枚を使って、1台のトラックには荷台1カ所を、もう一台のトラックは荷台の2カ所を、そのタイルを裏向きにして乗せ、場所を封鎖します。

各ターンでは、各プレイヤーは、最低1枚は表向きのタイルが乗っているトラックを1台のみ取ることができます。

補足：トラックを取ったら、表向きのタイルだけ取ります。裏向きのタイルは最後までそのままです。

両プレイヤーがトラックを取ったら、ラウンドは終わり、残されたトラックの表向きのタイルはゲームから取り除きます。

## ズーロレットとアクアレットによるヴァリエント（2～5人）

補足：このヴァリエントはズーロレットとアクアレットの両方の経験のあるプレイヤーが行うのが良いでしょう。



アクアレットとズーロレットの基本のセットを使います。

準備は次のように：

- プレイヤー人数に応じたトラックを置きます（2人用では3台置きます）
- 各プレイヤー2コインを持ちます。

その他の全ての準備は、双方のゲームのルールに準じます。つまり、各プレイヤーは、動物園ボード、動物園拡張ボードと水族館ボード、倉庫と4枚の拡張ボードを持ちます。

5人より少ない人数でのプレイでは、双方のゲームから指定された数の動物を除きます。2つのゲームのタイルを別々によく混ぜ、それらを別々の山にします。また、ゲーム終了用に15枚ずつの2つの山をつくりまます。15枚のズーロレットのタイルと15枚のアクアレットのタイルです。

ゲームのプレイは次の通りです。

### A 運搬トラックにタイルをのせる

トラックにタイルを置くのは以下の制約があります。

- 1) 各トラックには、ズーロレットのタイルかアクアレットのタイルかどちらか一方しかのせることができません。1つのトラックに最初のタイルを乗せると、そのトラックに乗せるタイルがどちらのものか決まります。
- 2) 各ラウンド、少なくとも1台はズーロレットのタイルかアクアレットのタイルになっていなくてはなりません。

例えば、すでにトラックに乗っているのがズーロレットのタイルなら、最後のトラックはアクアレットのタイルにしなくてはならないのです。

### B トラックを取り、ラウンドを終える

トラックを取るのは以下の制約があります。

重要：各ラウンドで、少なくとも1台にズーロレットのタイルがのり、少なくとも1台にアクアレットのタイルが乗るまでは、トラックを取ることはできません。

ズーロレットのタイルは動物園か小屋に、アクアレットのタイルは水槽か倉庫に置きます。タイルの置き方は通常のルールに従います。

全てのコインとコインのタイルは同じに扱います。コインを使うときは、どちらの物かは関係ありません。

### C お金のアクション

このアクションを選ぶときは、動物園か水族館のどちらかでのみ行うことができます。

## ゲームの終了

どちらかの木のディスクがある山のタイルを取ったら、このラウンドの最後に、この山の残りのタイルはゲームから取り除き、続きのラウンドは、一方のゲームのタイルのみで行います。

補足：そのため、タイルを置いたりトラックを取ったりするルールはここでは無視します。

もう一方の山の木のディスクがあるタイルを引いたら、そのラウンドは最後まで普通に行います。各プレイヤーがトラックを取り、ゲームが終了したら最終得点計算をします。

## 得点計算

水族館や倉庫の得点はアクアレットの通りにします。けれども、以下の例外があります。1人又は2人の売り場係がいたら、どちらのゲームで得たコインであるかは関係なく、持っている全てのコインについて得点を得ます。

動物園や小屋の得点はズーロレットの通りにします。けれども、以下の例外があります。水族館にマネージャーがいたら、小屋の動物の種類毎のマイナス点は1のみにします。

最も得点を得たプレイヤーの勝ちです。同点の場合は前記に準じます。

## FAQ (よくある質問)

Q : 自分以外の全員がトラックを取りました。自分はまだアクションができますか？

A : はい。望んでできる限り行えます。しかし、各ターンでは、3つのアクションが可能です。例えば何らかのお金のアクションをするか最後のトラックにタイルを引いてのせるか、乗せる場所がある限りですが。最後のトラックを取ったときにのみ、そのラウンドは終了します。

Q : 水族館の同じ種類の動物のためにいくつかの水槽を持てますか？

A : いいえ。

Q : 同じ水槽に違う動物を入れることができますか？

A : いいえ。

Q : お金のアクションの移動を使って、マネージャーを調教師に変えることができますか？

A : はい。

Q : イルカタイルの2カ所に接して調教師がいます。2点もらえますか？

A : はい。

Q : トラックを取った後でも、お金のアクションができますか？

A : いいえ。ゲームの最終ラウンドでもだめです。

## 得点計算の例

For 6 Dolphins, the player earns	6 points
For 6 Polar Bears, the player earns	6 points
For 5 Sea Lions, the player earns	5 points
For 2 Hippopotamuses the player earns	2 points
For the 4 Dolphins marked with (a) and the 2 Sea Lions, the player earns for trainer (A)	6 points
For the 2 Dolphins marked with (b) and the 2 Sea Lions, the player earns for trainer (B) (Sea Lion (c) cannot be trained)	4 points
For keeper (D) the tiles marked with (d)	5 points
As he does not have a cashier, he earns for coins	0 points
2 different animal types in the depot (e)	- 4 points
<b>Total:</b>	<b>= 30 points</b>