

Der Pate

ゴッドファーザー
2～4人用 12歳以上のゲーム

ゲームの背景と目的

Corleones, Tattaglias, Barzinis, Straccis—1940年代のニューヨークの4つのシチリアのファミリーは、影響力と権力、そして富を巡って闘ってきました。彼らは違法な賭博と密輸を取り仕切り、金を集め、賭元を管理し、貸し金ビジネスに活発でした。ゴッドファーザーとして、あなたは、自分のファミリーを裏で操るのです。あなたは、自分の資産だけでなくファミリーの信用や社会での影響力についても心配しなくてはなりません。それでも結局のところ、最も多くのお金を持つことが重要なのです。

補足：ゲームを始める前に、ルールを一度しっかり読んでください。すぐに理解できない質問の場合、詳細な説明はルールブックの最後にあります。

ゲームの内容物



アクションテーブル 4枚



ファミリーメンバーの駒
28個(4色各7個)



チップ 13枚
"ファミリーの友人"



灰色のチップ12枚
"信用"



赤色のチップ12枚
"影響"



車 1台



イベント・カード 10枚



サイコロ 4個
(黒, 白, 灰, 赤)



銀行紙幣 100枚(4種類各25枚)



発展マーカー 16個(4色各4個)



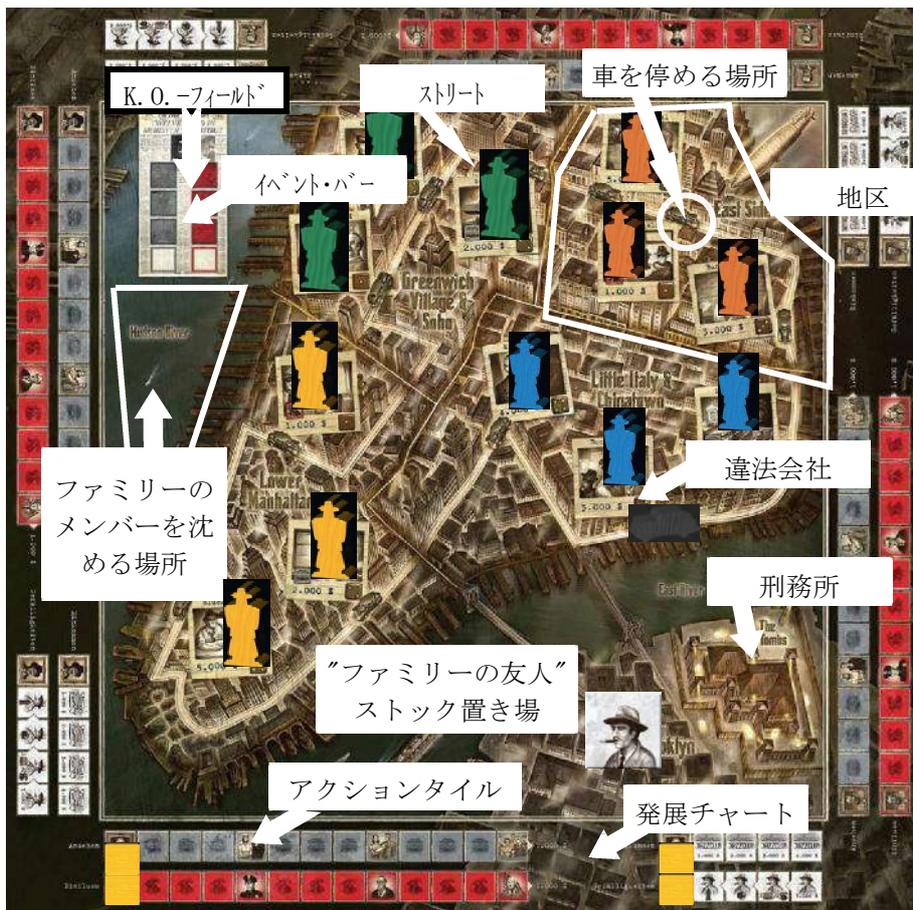
債務マーカー 20個(4色各5個)



イベントマーカー 2個(灰1, 赤1)

ゲームボード 1枚

以下のようにゲームボードをセットアップします：



ゲームの準備

- 初めてのゲームの前に、全てのパーツを注意深く、枠から外します。
- ゲームボードをテーブルの中央に置きます。内側のエリアは、4つのファミリーが支配している12の違法な会社があるマンハッタンの南部を表しています。左上の部分は二つのイベントマーカーを置くK.O. Foeldです。その下は、ファミリーのメンバーを沈めるハドソン川になります。右下はファミリーのメンバーが捕まった時の牢獄”The Tombs”になります。会社は道路で結ばれています。各会社の前は、ギャングの車が止まることができる専用スペースがあります。1つの区域に3つの会社があります。4つの区域が境界線で区切られています。
- ボードの各サイドに4つの発展チャートがあります。各プレイヤーは自分が座った場所の前の発展チャートを使います。これはゲーム中に、ファミリーの”信用””影響””富””友好”をどのように発展させているのかを示しています。
- 各プレイヤーは自分の色の7人のファミリーメンバーと5つの丸い債務マーカー、4つの発展マーカーを取ります。
- 発展チャート上の自分のゴッドファーザーの上にマーカーを置きます。
- 各プレイヤーは、灰色のアクションチップ”信用”を一つずつ3つと、赤色のアクションチップ”影響”を一つずつ3つを持ち、自分の発展チャートの該当する場に置きます。
- 各プレイヤーは自分のゴッドファーザーが描かれたダイステーブルを持ち（発展チャートと同一のもの）、自分の前に置きます。
- 最年長のプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。その右に座っているプレイヤーがギャングの車を任意の車フィールドに置きます。そして、都市の地区を選んで、自分のファミリーメンバーを、この地区の会社それぞれに置きます。自分の会社を管理することになります。他のプレイヤーも時計と反対回りに同様にします。その結果スタートプレイヤーは、残りの都市の地区を得ることになります。4人以下のプレーの場合、選ばれなかった地区は、残りの色の中立的なファミリーメンバーで埋めておきます。

補足：初めてのゲームでは、図のようにセットアップするとよいでしょう。緑がスタートプレイヤーです。

○ 10枚のイベントカードをよく混ぜ、3枚を裏向きのまま箱に戻します。残りの7枚のカードをスタートプレイヤーのそばに裏向きの山にして置きます。

補足：“面倒な”驚きを避けるために、最初のプレイヤーは、最初の試合前に10のイベントカードの内容を読んだ方が良いでしょう。全てのプレイヤーがイベントを知っていた方が良いでしょう。

○ ボード上のブルックリンに、13枚の”ファミリーの友人”チップを山にして置きます。

○ お金を種類別にそろえ、銀行としてスタートプレイヤーのそばに置きます。スタートプレイヤーは、銀行に気を配り、各プレイヤーに15,000ドルの資本金を提供します。

○ 灰色と赤色のマーカーストーンはイベントチャートのスタート位置に置きます。

○ スタートプレイヤーは、4つのダイスを受け取り、ゲームが始まります。

ゲームの概要

ゲームはプレイヤーが違法なビジネスで金を稼ぎながら7ラウンドを行います。他のファミリーのビジネスは、彼らの意志に反して奪い取ることができます。あなたのファミリーのビジネスは、通常収入を得ることもできます。最もお金を稼いだプレイヤーが勝利です。

しかし、ゲーム終了時に、脱落している可能性もあります。なぜなら、お金が全てではないからです。ゲーム中、ファミリーにとって何がより重要かが明らかになります。それは、社会における信用度か影響力です。灰色か赤のマーカーは、イベントカードに従ってイベントチャート上を前方に動いていきます。ある色の4つのイベントカードが明らかになるとすぐ、どの発展チャートが「K.O. フィールド」と定義されるかは明らかになります。各プレイヤーは、このチャート上で最後のフィールドに達していません。ゲーム終了までに、この目標を達成しないプレイヤーは、お金を数える必要はありません。彼は7回目のラウンドの後、脱落します。

ゲームの進め方

1. スタートプレイヤーは、銀行からお金を与えます（全てのプレイヤーに）。
2. スタートプレイヤーは、一番上のイベントカードを公開します。このイベントカードは、全てのプレイヤーに有効です。
3. 全てのプレイヤーはダイスのアクションを実行します（順番に次々と）。

1. 収入

各プレイヤーは発展チャートの「収入」をチェックし、自分のファミリーのビジネスがいくら得られるのか調べます。（ジャズクラブ、パン屋、洗濯屋、パスタ店であるところのファミリー次第です）。スタートプレイヤーは、各自のマーカーが現在置かれているところの金額を銀行から支払います。ゲームの最初には、お金は支払われません。ゲーム中に、1000ドルから4000ドルになります。

2. イベントカードをめくる

スタートプレイヤーは、一番上のイベントカードを捲り、ゴッドファーザーの映画からの引用文を読んで、その下の指示に従います：

- 1)  カードに描かれているXの色に従い、灰色か赤のどちらかのイベントマーカーをイベントチャートの前方へ1マス分進めます。何回かのラウンド後、同じ色のカードが4枚捲られたら、その色のマーカーは、K.O. フィールド（X字の黒い四角）に置かれます。

このアクションは、イベントチャートの信用（灰色）か影響（赤）のどちらかがK.O. フィールドになるのかを決定します。この移動があると、イベントマーカーはどこにも移動しません。

- 2)  ここでギャングの車が、カードの数字（1から5まで）によって時計回りに動きます。車は道路上の全てのカーフィールドに置くことができます。ギャングの車がある地区のうちのどこかにある限り、その地区の3つの店舗は特別に保護されています。それらは、空き屋にすることも、所有者の変更もできません！空きの店舗が取られることはありません。

- 3) 最後に、カードのテキストを読み、続けます。どの指示従うのかプレイヤーが選ぶことができる場合は、スタートプレイヤーが最初に決定し、他のプレイヤーがその後順番に一人ずつ決めます。その後、カードを箱に戻します。

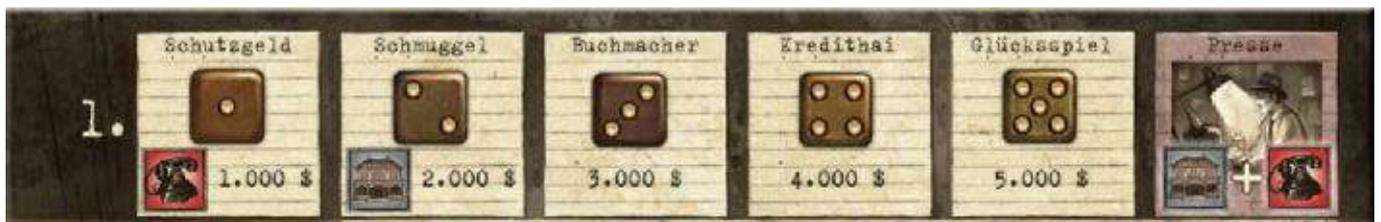
補足：2枚のイベントカードは、ラウンドの最初に行うイベントではありません。忘れないように、ターンの終わりまでボード上に表向きにしておきます。

3. ダイスアクション

- ダイスアクションは、ゲームの中心です。ここでプレイヤーは、自分のファミリーの命運を左右できるチャンスがあります。
 - スタートプレイヤーが、最初に自分のアクションテーブルで全てのアクションを行います。4つのアクションラインそれぞれを一つ一つ順番に、一つずつダイスを置きます。
 - 4個全てのダイスを振ります。そこから1つをとり、アクションテーブルの1列目に置きます。そして、他の3個を再び振り、一つを取って2列目に置きます。残った2つのダイスを再び振り、1個を3列目に置きます。4つめのダイスはもう振らないで4列目に置きます。どちらをどちらに置いても構いません。
 - その後は、スタートプレイヤーの隣から時計回りに同様にすべてのダイスを振り、何を1列目に置くか決め、残りも同じように進めます。
 - ラウンドの最後のプレイヤーが自分のターンを行ったら、再びスタートプレイヤーのターンとなり、銀行から収入を得ます。そして、次のイベントカードを捲り・・・と続きます。
- 補足：1列目だけは、ダイスの色ではなく、ダイスの目のみが重要です。2列目と3列目はダイスの色も目も重要です。4列目は色だけが重要です。

ダイステーブル

ダイスをどの列に置くのか、ある色のダイスは後から置くことができなくなってしまうので、常にうまくいくように十分考えなくてはなりません。



1列目は、違法なビジネスからの収入を決定します。そのために、振ったダイスから一つを取り、5つの収入マスの一つに置きます。ダイスの目が収入と一致します。ボード上のダイスの目と同じ全てのビジネスに、記されている金額の合計額が入ります。” Schutzgeld” (みかじめ料)と” Schmuggel” (密輸)については、プレイヤーは影響力か信用度のどちらかの発展チャートの一つ動かすことができます。

- **重要**：収入のマスは、常に、目の数と同じであるすべてのビジネスに効果があります。例えば、もし、2の目のマスにダイスを置いた場合、ボード上の管理されている3つの密輸ビジネスそれぞれに2000\$が入ります（他のプレイヤーも）。そして、さらに発展チャートの”信用度” マーカーをそのビジネス1個につき1マス動かします。
- 自分のファミリーで複数のビジネスを持っている場合、それぞれのビジネスからダイスの目に応じた収入を得ます。誰の所有でもないビジネスには収入はありません。2人または3人のゲームにおける中立のファミリーが持つビジネスについては支払いはありません。



プレスのマス：もしダイスを振ったときにいくつかの目が”操り人形”の目になった場合、それらのうち一つを”プレス”のマスに置くことができます。直ちに、発展チャートの”信用度”と”影響力”の両方のマーカーを1マス進めます。この場合、収入のマスにダイスを置くことはできません。



○重要：プレイヤーは、自分に有利にならなくて、他のプレイヤーを利するだけの時でも、必ずダイスを置かなくてはなりません。



2列目と3列目は、それぞれ5つのアクションができるマスがあります。各列の4つのアクションのマスへは、そのマスと同じ色のダイスのみ置くことができます。ダイスの目の数が、どれぐらいそのアクションの効果があるか、また、どのビジネスに効果があるかを決定します。

2つの”プレス”のマスは、1列目と同様に”操り人形”の目を置くことができます。ダイスの色は関係ありません。



Ansehen (信用度) / Einfluss (影響力)：自分の灰色か赤色の発展チャートのマーカーをダイスの目の数だけ進めることができます。



Besuch (訪問)：黒ダイスの目の数だけ、時計回りにギャングの車が移動します。このアクションでは、その地区の保護をするのではなく：

○空いているビジネスの前に止まった場合、自分のファミリーを一人ストックからこのビジネスに置くことができます。

○他のプレイヤーが所有するビジネスか(2, 3人プレイでの中立ビジネス)の前に止まった場合、そこは空き店舗となります。ファミリーのメンバーは持ち主の手元に戻ります。(中立の駒は箱に戻します。)

○自分の所有するビジネスの前に止まった場合は、何も起きません。



Wettmanipulation (八百長)：白いダイスの目の数だけ、1につき1000\$を銀行から得ます。



Versammlung der Paten (ゴッドファーザーとの面会)：他のプレイヤーから受け取った全ての債務マーカーを、元の持ち主に返します。その代わりに、返されたプレイヤーは、灰色の目一つにつき1000\$を、債務マーカー毎に支払わなくてはなりません。



FBI-Razzia (FBIの急襲)：赤の目の数に該当する、所有されている全てのビジネス(自分のものも含め)が空き家になります。影響を受けたファミリーのメンバーは、刑務所行きとなります。例えば、”5”の目の場合、賭博場が影響を受けます。



Geschäftsübernahme (乗っ取り)：プレイヤーはビジネスを1つ乗っ取ることができます。置かれた黒の目の数に該当する他のファミリーの所有するものです。

○そのビジネスを所有するファミリーのメンバーはハドソン川に沈みます。(駒をハドソン川に置きます。)



○新しい所有者は、前の所有者に自分の債務マーカを一つ与えなくてははいけません。

○プレイヤーはストックから自分のファミリーメンバをそこに置きます。

重要：このアクションでは空きのビジネスを取ることはできません。プレイヤーが債務マーカを持っていなかったりストックにメンバーがない場合は、乗っ取りはできません。2人または3人プレーでは、中立のファミリーが所有していたビジネスでは、債務マーカは銀行に渡します。

補足：イベントカードの1枚はすべてのプレイヤーが乗っ取りをできます。このアクションは同じルールに従って行われます。



Freund der Familie(ファミリーの友人)： プレイヤーは、白の目の数分、目一つにつき1000\$を銀行へ支払い、”ファミリーの友人”チップ1枚を得ます。

重要：3列目では、もし、ここにダイスを置いた場合、自分に有利にならなくても、”面会” ”FBI” ”友人”のアクションは行わなくてははいけません。反対に、”乗っ取り”は、自由意志で行います。



4列目は、4名の人物が並んでいて、目的に応じて1名を使うことができます。だれが使えるかは最後に残ったダイスの色で決まります。ダイスの目は関係ありません。



Consigliere(顧問)：ストックから自分のファミリーを置くことによって、空いているビジネスを所有することができます。

補足：顧問はファミリーの法律担当でありアドバイザーです。



Staatsanwältin(検察官)：刑務所にいる自分のファミリーのメンバー全員を出所させ手元に戻します。



Spitzel(スパイ)：任意のビジネスから他のプレイヤーのファミリーのメンバー1人を刑務所送りにします。



Bankier(銀行家)： ”Einkommen”(収入)または”Gefälligkeiten”(友好)のマス一つ分進めることができます。

注意：”Besuch(訪問)”のアクションを除いて、ギャングの車が止まっている都市の地区での所有者を変更することはできません。そこにある3つのビジネスは、FBI-Razzia(FBIの急襲)や Geschäftsübernahme(乗っ取り)、Consigliere(顧問)や Spitzel(スパイ)の使用の影響を受けません。この保護は、イベントカード上ではっきりと言及されている場合を除き、常に有効です。

発展チャート

- ボード上の自分のサイドには、自分のファミリーが”信用度””影響力””収入””友好”においてどれくらいのランクなのかが分かるように、プレイヤー毎に4つのチャートが記されています。マーカーを動かすときは、右の方へマスの数だけ進めます。
- ”信用度”と”影響力”のチャートには3つのアクションチップがあります。もし、マーカーがそのチップで止まるか通過したら、チップを取り、自分の前に置きます。それぞれのチップは一度だけのアクションとして、取って直ぐか、または後のターンで使うことができます。使ったら、箱に戻します。これらのアクションは次の通りです(チップの裏にも簡単に説明があります)。

”信用度”のチャート上のチップは、ファミリーの祝宴を表します：



”Hochzeit”(結婚)：プレイヤーは”ファミリーの友人”チップを1枚得ます。



”Enkel”(孫)：プレイヤーは一度だけ任意のダイスを振ります。目の数1につき、1000\$を銀行から得ます。”操り人形”の目が出たら何ももらえません。



”Runder Geburtstag des Paten”(ゴッドファーザーの偉大な誕生日)：プレイヤーは任意のチャートを選び、マーカーを1つ進めることができます。

”影響力”のチャート上のチップは、ゴッドファーザーに恩義を感じている人物を表します：



”Cop”(警官)：自分のダイス1個をもう一度振ります。



”Richter”(裁判官)：ダイスの振り直しをします。1列目で使う場合は4個、2列目なら3個、3列目なら2個のダイスを振ります。



”Senator”(上院議員)：プレイヤーは1カ所のみダイスの色に無関係に選べます。これは、マスの色とダイスの色と関係なく好きなアクションのマスにダイスを置くことができるものです。

補足：自分のターンの最中に、プレイヤーはいくつでもアクションチップを使うことができます。

重要：もしマーカーが”信用度”か”影響力”の最後のマスまで進んで、さらに前に進むことになる場合は、その都度特別に1000\$を銀行からもらいます。チャートを越えていくつ分進むかは関係ありません。

”収入”チャートは、新たなターンの始めに銀行からファミリーのビジネスのためにいくらもらえるかを表します。ゲームの最後に、マーカーがある位置の金額を再び得ます。



”友好”チャートは、”ファミリーの友人”を使うとどんな恩恵があるかを示しています。友好を使うには、1枚チップを返さなくてはなりません(ブルックリンへ戻します)。マーカーが置かれている位置か、それより前のマス(間のマスは全て効果があることを意味します)の友好を使うことができます。友好の使い方は次の通り：



”ファミリーの友人”は、ファミリーのメンバーになることです：自分のファミリーのメンバーを一人、ハドソン川から取り戻し、手元に置くことができます。



プレイヤーは、他のプレイヤー1人(又は2, 3人プレーの場合は銀行からも)から自分の債務マーカーを取り戻すことができます。他のプレイヤーへの補償はいりません。



プレイヤーは自分のマーカーを2マス進めることができます。”信用度”か”影響力”のどちらかです。



プレイヤーは銀行から5000\$を得ます。

重要：プレイヤーは、各ターンで、”ファミリーの友人”のチップを返せばいつでも”友好”を行うことができます。各ターン、一度に使えるのは最大2枚までです。

ゲームの終了

7ラウンド行ってゲームは終了です。プレイヤーの中で、K.O.フィールドの最後のマス(X)に置かれたマーカーの方の発展チャート(”信用度”か”影響力”)で最後のマスに達していないものは脱落となります。残ったプレイヤーで勝者が決まります。

- 全てのプレイヤーは、最後にもう一度自分のファミリーのビジネスからの収入を銀行から得ます。
- 自分が所有する各ビジネスについて3000\$を銀行から得ます。
- 刑務所にいる自分のファミリーメンバー、一人一人について1000\$ずつを銀行に支払い、自分の手元に戻します。
- 他のプレイヤーが持っている自分の債務マーカーの精算のために、1枚につき2000\$ずつをそのプレイヤーに支払わなくてはなりません。2, 3人プレーでの中立なファミリーによる銀行にある債務マーカーについては、銀行に2000\$ずつ支払います。
- 最もお金をたくさん持っているプレイヤーが勝者です。同額の場合は、K.Oフィールドに達していない方の発展チャートでより進んでいる方が勝ちです。さらに同じ場合は、ファミリーメンバーの多い(ビジネスと手元の)ほうが勝者です。それでも同じ場合は、ともに勝者とするかもう一度闘いましょう。

イベントカード 詳細



1 2 3 4 5

- 1 各プレイヤーは、2000\$を銀行へ支払い、“Gefälligkeiten”(友好)のマスを一つ上げる。
- 2 ギャングの車が止まっている場所のビジネスのメンバーは、ハドソン川に沈む。ギャングの車は、この場合は、守ってくれない。
- 3 各プレイヤーは、所有しているビジネス1件を放棄し、ファミリーを手元に戻します。代わりに銀行から4000\$を受け取ります。
- 4 各プレイヤーは、自分の債務マーカーをまだ持っているなら、1枚を左隣の人に与えます。
- 5 各プレイヤーは、このラウンドに” Presse” に置いたサイコロによって追加で2000\$を得ます。忘れないようにボード上にカードを置いておきます。



1 2 3 4 5

- 1 各プレイヤーは、自分のターンの始めに、“Geschäftsübernahme”(乗っ取り)を実行することができます。忘れないようにボード上にカードを置いておきます。
- 2 各プレイヤーは、ギャングの車がある地区で所有する一つ以上のビジネスがあれば”ファミリーの友人”一つを受け取ります。(ビジネス毎ではありません)
- 3 スタートプレイヤーは、ダイスを一つ振ります。ダイスの目と一致するビジネスを行っているファミリーのメンバーは、刑務所行きとなります。
- 4 各プレイヤーは次から選びます：刑務所のファミリーのメンバー1人につき2000\$の保釈金を支払い、手元に戻すか、彼らをハドソン川に沈めるか。
- 5 ”Glucksspiel”(賭博)を行っているファミリーのメンバーは、逮捕され刑務所行きとなる。

イベントカード・シール

	<p>各プレイヤーは、\$2000を銀行へ支払い、”友好”のマスを進める。</p>		<p>各プレイヤーは、自分のターンの始めに”乗っ取り”を1件実行できる。忘れないようにボード上にカードを置いておく。</p>
	<p>車が止まっている場所のビジネスのメンバーはハドソン川に沈む。車は、この場合守ってくれない。</p>		<p>各プレイヤーは、車がある地区で所有している一つ以上のビジネスがあれば、”ファミリーの友人”を1枚受け取る。(ビジネス毎ではない)</p>
	<p>各プレイヤーは、所有するビジネス1軒を放棄し、メンバーを手元に戻す。代わりに銀行から\$4000受け取る。</p>		<p>スタートプレイヤーはダイスを1個振る。ダイスの目と一致するファミリーのメンバーは刑務所送りとなる。</p>
	<p>各プレイヤーは、自分の債務マーカーをまだ持っているなら、1枚を左隣の人に与えなくてはいけない。</p>		<p>各プレイヤーは次から選択：刑務所のメンバー一人につき\$2000の保釈金を支払い手元に戻す。または、全員ハドソン川へ沈む。</p>
	<p>各プレイヤーは、このラウンドで”Press”に置いたダイスによって追加で\$2000を得る。忘れないようにボード上にカードを置いておく。</p>		<p>”Glücksspiel(賭博)”のビジネスを所有するファミリーのメンバーは、逮捕され刑務所へ行く。</p>