

フンボルトの大航海



若い男爵アレクサンダー・フォン・フンボルトが財産を相続すると、直ぐにプロイセン王国での仕事をやめます—それは贅沢な生活を送るためではなく、彼の偉大な夢、つまり”世界一周による科学的な探検”を達成するために。

1799年、彼と友人のエイム・ボンプランドは、個人のポケットマネーによる最大級の遠征に出かけました。5年間の旅で、無数の動植物の新種を発見し、数多くの文化的工芸品と貴重な宝石を持ち帰ります。科学的発見には、磁気赤道や海流などの自然現象が含まれ、最終的には”フンボルト海流”と名付けられます。

しかし、国民の好奇心は高まり続けています。さて、19世紀の有望な科学者として、フンボルトの道を旅するのはあなたの番です。アーティファクトを収集し、発見を世界中に広めながら、大陸を探索してください。おそらくあなたも、ナポレオンよりも有名であると称賛されたフンボルトの名声を達成することができます！

内容物



概要と目的

知識ディスクを引く一旅をして貨物タイルを集める一最も名声点を得た者が勝者

ゲーム中、各ラウンドで2個の知識ディスクを引き、旅の出発点を決定します。そこから、あなたはスタートサークルにあるすべての知識ディスクを手に取り、訪問する各場所に1枚ずつディスクを置きながらマンカラの要領で前進します。

途中でアイテムを収集し、それを船に配布して、旅の発見をできるだけ早く送信します。

また、役に立つ情報を収集するために使用できる知識（ディスク）を収集することにより、他のプレイヤーのターンから利益を得ることができます。

袋に知識ディスクがなくなると、ゲームは終了します。

それまでに最も名声ポイントを集めたプレイヤーが勝者です。

セットアップ

ゲームボードの準備

- 1 ゲームボードをテーブルの中央に置きます
- 2 プレイ人数に応じて、ボード上の各地域に知識ディスクを配付します。
 - ・ 4人プレイ：布袋に全てのディスクを入れます。各地域ごとに4個ずつディスクを引き、円内に置いていきます。
 - ・ 3人プレイ：布袋に全てのディスクを入れます。La Coruna , Angostura , Quito , Mexico cityには3個ずつ、残りの地域には4個ずつ配付します。
 - ・ 2人プレイ：各色1個のディスクを取り除き、残りのディスクを袋に入れます。Angostura , Quitoには5個ずつ、他の地域には4個ずつ配付します。



- 3 荷物タイルを色ごとによく混ぜ、それぞれ裏向きの山札にして対応するスペースに重ねます。そこから2枚ずつ取って山札の下に表向きにして配置します。
- 4 知人トークンをボード上のスペースにサプライとして表向きにして置きます。
- 5 船の種類（裏面の色）ごとに船カードを混ぜ、ボードのそばに4種類の船カードの山札（表向きにして）をつくります。

プレイヤーの準備

各プレイヤーは、色を選び、名声点マーカーを0に置きます。

各プレイヤーは、全ての船カードの山札から1枚ずつ引き、手元に表向きにして並べます。

船カードの2つに区切られています。

上の部分は、航海のための荷物タイルを集めます。下の部分は、船の荷物がいっぱいになって、出航するときに乗組員を得るための知識ディスクを集めます。



各プレイヤーは、遠征ボードを取ります。ここに乗組員を集めたり、一時的に荷物を保管したりします。ゲームの始めに、各プレイヤーは、知人トークンを表向きで集めるか、裏向きで集めるかを決め、ボードを対応する面にします。

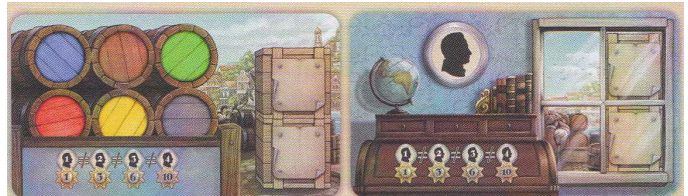
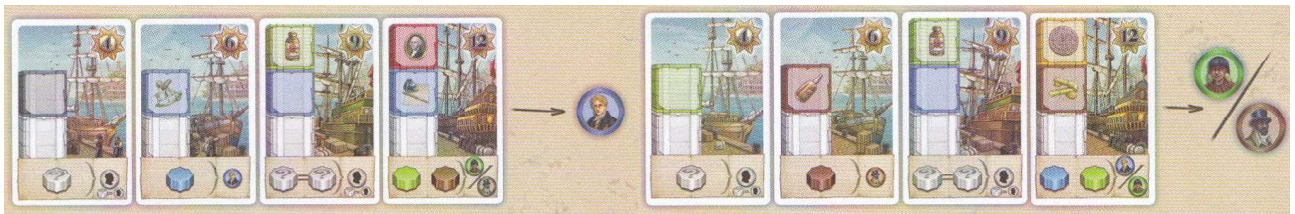


表 (港)

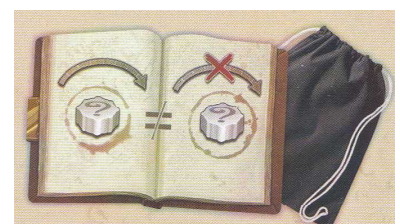
裏 (室内)

最も最近旅にでた人がスタートプレイヤーとなります。旅行記と袋を持ちます。これで、航海の準備が整いました。

- 1 各プレイヤーは、スタートプレイヤーから順番に、4枚のカードのうち1枚を対応する山札の表向きのカードと交換することができます。特定の色の箱を表示する船カードが3枚以上ある場合、カードを交換することをお勧めします。
- 2 各プレイヤーは、サプライから知人トークンを1枚得ます。船カード上に最も多くある色の知人を取ります。同数ならどちらかを選びます。
- 3 スタートプレイヤーから順番に、裏向きの山札から2枚の荷物タイルを取ります（同じ色でも違う色でも）。遠征ボードに表向きにして置きます。



ゲームは時計回りに続き、手番が終わったら旅行記と袋を左に回します。



ゲームの進行

アクティブなプレイヤーとは、その時の手番プレイヤーであり、すべての手番には常にアクティブなプレイヤーと他のプレイヤーが含まれます。

各手番には以下のステップを順に実行します

- ・一度に1個ずつ2個の知識ディスクを引く
- ・ルートを決める
- ・他のプレイヤーは、知識ディスクを取る
- ・荷物タイルを集める

アクティブなプレイヤーの流れ

- 1 手番の最初に、袋から1個のディスクを引く
- 2 そのディスクの色の地域から旅を始めるかどうかを決める。例えば、緑のディスクを引いたなら、3カ所の緑の地域の中から1つからスタートできます。
 - ・その色からスタートするなら、旅行記の左ページにそのディスクを置きます。そして2個目のディスクを引き、右側のページに置きます。
 - または、
 - ・その色から始めたくなければ、引いた石を右のページに置きます。そして2個目のディスクを引き、左のページに置きます。その色から始めなくてはなりません。



注意：旅行記には同じ色のディスクが2個置かれることはありません。そのため、2個目のディスクが同じいろだったら、一旦脇の置いておき、新たに引き直します。違う色になるまで引き、そのあと、脇に置いておいたディスクを袋に戻します。

例外：ゲームの後半、袋の中に同じ色のディスクしか入っていない場合、その色から始めるしかありません。

- 3 旅行記の左ページに置いた色の地域から一カ所を選び、そこにある全てのディスクを手に取ります。

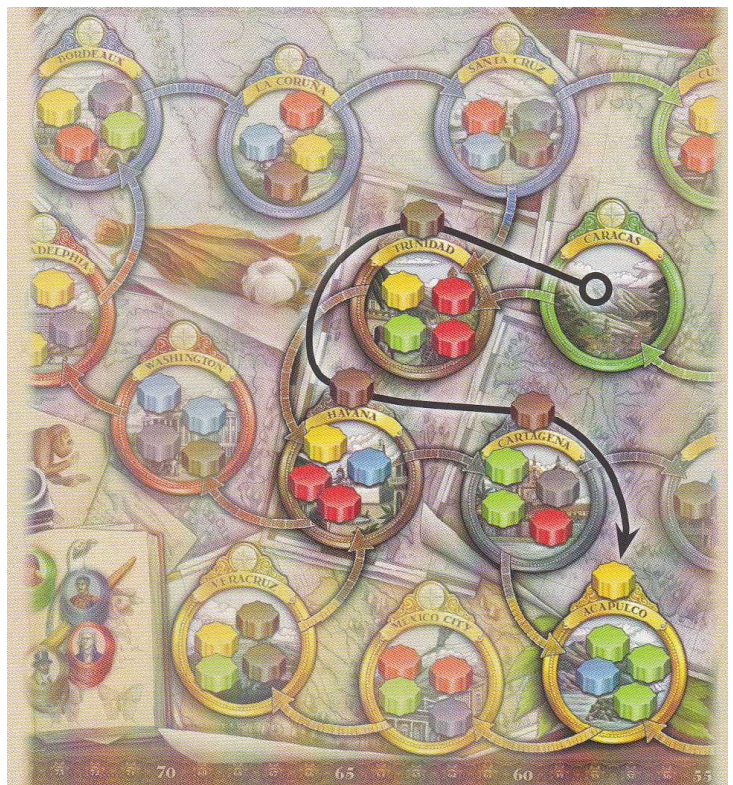
注意：手番終了まで旅行記のディスクはそのままです。

- 4 ディスクを取った地域から矢印に従って進めます。次の地域では、その地域の色に合うようにディスクを取りコンパス上に置いていきます。

そして次の地域へと同じように進めます。手持ちのディスクがなくなるまで続けます。これがあなたの旅のルートです。

注意：場合によっては同じ地域に再び訪れることもあります。その場合は、2個目のディスクをコンパスに置きます。

矢印の方向にのみ進めますが、ただし、同じ手番でQuitoとAngosturaの間を行き来することはできません。



- 5 他のプレイヤーはあなたのルートを確認します。そして、あなたのルートからディスクを拾うことができます（他のプレイヤーの手番参照）。

- 6 ルートをたどり、置いたディスクがその地域の色と合っているかを確認していきます。

- もしディスクの色が違っていたら何も得られません。ディスクをコンパスから円の中に入れます。

もしくは

- ディスクの色が一致していたら、その色の荷物タイルを取ることができます。表向きの2枚の荷物タイルから選ぶか、山札から引きます。タイルの空いたスペースは直ぐに補充します。そしてディスクを円の中に入れます。

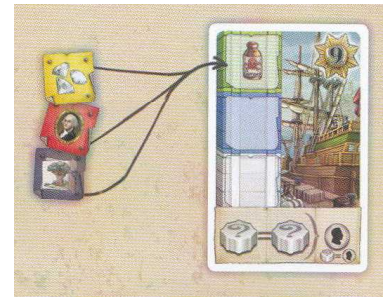
注意：とても残念なことに、ある色の全ての荷物タイルがプレイヤーのカード上に配付されている場合、その色のタイルは取れません。一時的に品切れということです。



この手番で集めた荷物タイルは遠征ボードのそばに置いておきます。

- 7 ここで荷物タイルをできる限り、船に配付します。手番にいっぱいになった船カードからは得点できます（14ページ参照）。2枚までの荷物タイルを後の手番のために遠征ボードの保管できます。それ以外のタイルは捨て札にします。

オプション：カードの1スペースを埋めるのに、任意の3枚のタイルを使うことができます。カードを全て埋めるまで、そのスペースに3枚のタイルを重ねて置きます。



- 8 手番の最後に、旅行記からディスクを取って、旅を出発した地域に置きます。通常、このスペースは空っぽになっているはずです。

手番中の他のプレイヤー

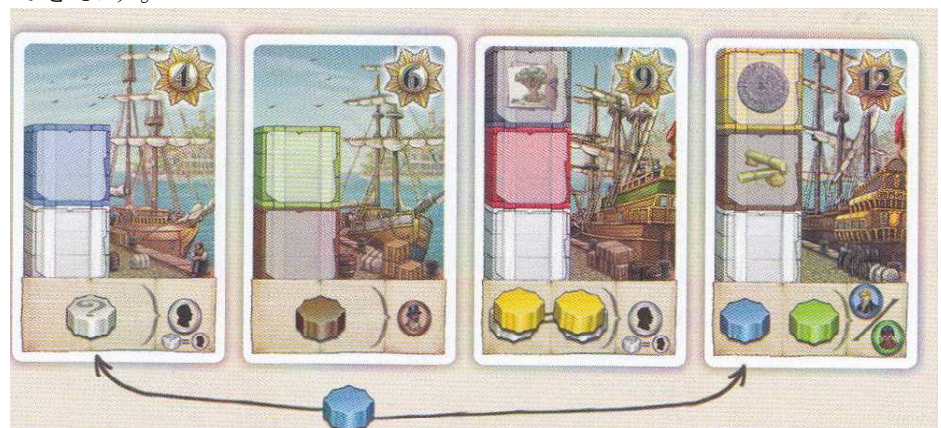
- 1 他のプレイヤーはアクティブプレイヤーが選んだルートを確認します。アクティブなプレイヤーがディスクを配付したら、他のプレイヤーは、左隣のプレイヤーから始めて、訪れた地域（但し少なくとも4個以上のディスクがある地域）の1カ所から1個のディスクを取ることができます。コンパス上のディスクは数には含めず、取ることもできません。手番プレイヤーのルート上のディスクが4個に満たない場合は、何人か、もしくは全員、ディスクを取れません。

注意：船カードにディスクを置くスペースがないと取れません。

- 2 他のプレイヤーは、船カードの下の部分の適切なスペースに直ちにディスクを配置します。

ディスクは同じ色のスペースか白いスペース（ワイルド）に置くことができます。もし、船カード上に適切なスペースが残っていなかったら、ボード上からディスクを取ることはできません。

例：Bethはボードから青いディスクを取ります。船カードにはまだいくつか空いたスペースが残っています。最初のカードの白のワイルドスペースか4枚目の青いスペースに置くことができます。



船カード

船カードがいっぱいになったら、集めた荷物タイルから名声点（右上）を得ます。さらに、下の部分も埋まっていたら、知人トークンも得られます。

船カードは次のようになっています：

上部では、次のように埋めなくてはなりません：

- ・船を出航させるために、手番に集めなくてはならないタイルはこうなっています：



- ・ 出航した船カードの右上に記されている数字が勝利ポイントです。



手番に荷物で埋めたら（全て2または3スペースあり）、船が出航し、直ちにその得点を得点トラックで記録します。もし、下の部分も埋めていたら、知人トークンも得ます。カードから荷物タイルを取り除き、ゲームボードの横に色ごとで捨て札にします。船カードを同じ種類のカードで捨て札にします。

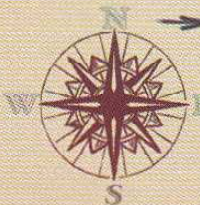
最後に、対応する山札から新しい船カードを引きます。これで手元に各種類の船カードが再び置かれます。遠征ボードに未使用の荷物タイルが残っていても、まだカードの上に移してはいけません。次の手番の終わりにのみできます。

下の部分では、次のように埋めます：

- ・下の部分は、他のプレイヤーの手番に集めたディスクが置かれます。船が出航すると知人トークンを得ることができます。

荷物タイルで船カードがいっぱいになったとき、下の部分もディスクで埋まっていたら知人トークンがボーナスでもらえます。

茶色のカード（南）

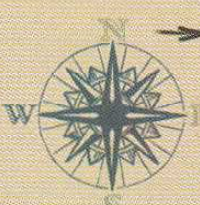


方法：任意のディスクを置きます。

航海ボーナス；サプライから決めた色のディスクの知人トークンを取り、遠征ボードに置きます。

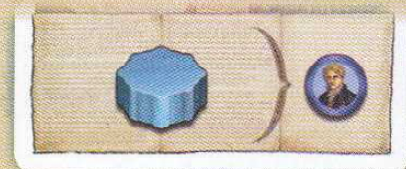


青のカード（西）



方法：記された色のディスクを置かなくてはなりません。

航海ボーナス；サプライからその色の知人トークンを取り、遠征ボードに置きます。

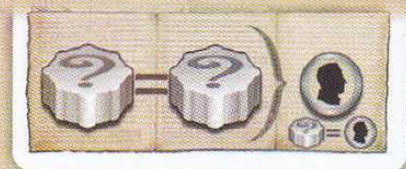


緑のカード（東）



方法；色を決め、その色のディスク2枚を置かなくてはなりません。

航海ボーナス；サプライからその色の知人トークンを取り、遠征ボードに置きます。



黄のカード（北）



方法：示された色の2枚のディスクを置かなくてはなりません。

航海ボーナス；2色のうちの1色を選び、その色の知人トークンをサプライから取り、遠征ボードに置きます。



東や北のカードがいっぱいになったとき、下の部分で1個しかディスクがなければ、知人トークンはもらえません。

手番に船カードをいっぱいにしたら、カード上からディスクを取って、旅行記に置きます（手番の最初に置いたところへ追加します）。

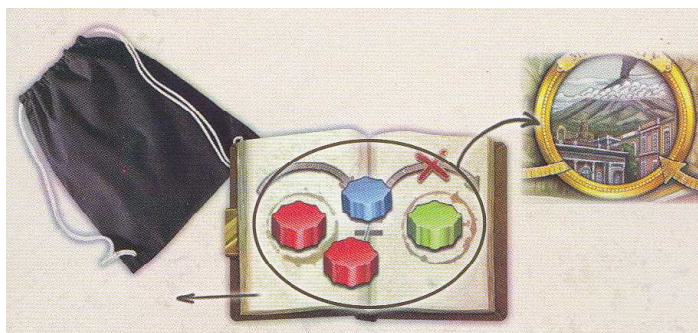
例：Richardは手番に2枚のカードを埋めました。SとNのカードです。

Sのカード上の荷物で直ちに4点を得ます。さらに赤のディスクで赤の知人を得ます。

Nのカード上の荷物で直ちに12点を得ます。下の部分では、青のディスクはありますが、茶のディスクは置いていません。達成できていないので知人は得られません。

赤と青のディスクを旅行記上に置き、荷物タイルとカードは捨て札置き場に置きます。

Richardは新たにSとNのカードを引き、旅行記上のディスクを、旅をスタートした地域に配置します。手番は終わり、旅行記と袋を左隣に回します。



補足：ゲーム中に船カードと荷物カードの山札が切れたら捨て札を混ぜ、新たな山札をつくります。

知人トークン



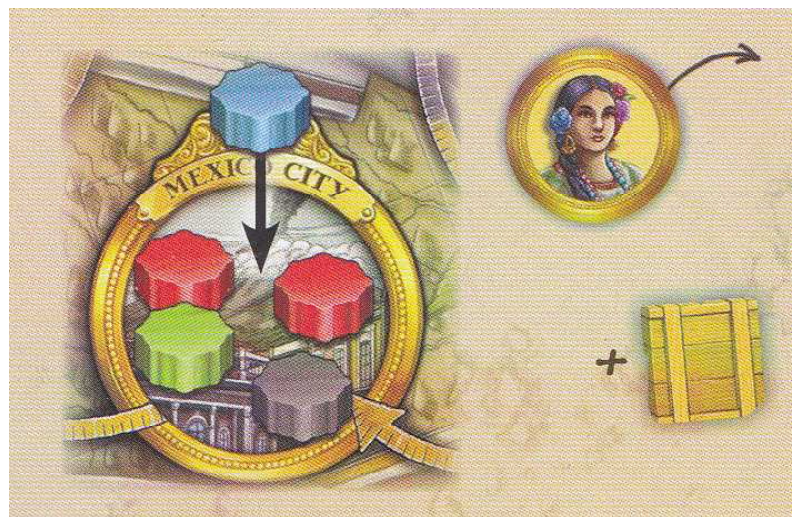
フンボルトの様に、可能な限り多くの人々と出会うようにしましょう。ゲーム中に知人トークンは次の2つの方法で使うことができます。

- a) ゲームの終了時に知人トークンのセットで名声点を得る
違う色の4種類までのセットで名声点を得ます。

種類	1	2	3	4
得点	1	3	6	10

- b) ゲーム中に、ルート上のディスクの色を変える

その他に、適切な色の知人トークン1枚を捨てることにより、ルートに置いたディスクの色をその地域の色とすることができます。例えば、黄の地域を訪れ、違う色のディスクを置いた場合、黄の知人トークンを捨てるとそれをジョーカーのように扱い、置いたディスクが一致する色のディスクでなくても、捨てた知人トークンがその色であればボーナスで荷物タイルをもらうことができます。



ゲームの終了

一人のプレイヤーが袋から最後の2個のディスクを取り出して手番を終了したらゲームも終了します。この手番中、他のプレイヤーは、依然としてボードからディスクを取ることができます。

それから最終得点計算をします。

最初に、船カードの下の部分で完成しているディスクに応じて知人トークンを得ます。ディスクは捨てます。残ったディスクや荷物タイルはまだそのままにしておきます。

知人トークンに限りはありません。最後に足りなくなったらディスクを代わりに使ってください。遠征ボードに使っていない荷物タイルが保管してあったら、カードに配置し可能なら得点を得ます。新たなカードは引きません。残ったディスクや荷物タイルはまだそのままにしておきます。

ここで、知人トークンのセットによる得点を加算し、得点トラックを進めます。最後に船や遠征ボードに残っている荷物タイルで得点を得ます。カードのシンボルと一致しているタイルは各2点、その他のタイルは各1点を得ます。

最も得点を得たプレイヤーの勝利です。同点の場合、荷物とディスクの数が最もたくさん残っているプレイヤーの勝利です。さらに同点なら勝利を分け合います。



ディスクを知人トークンに替えます
知人トークンのセットが4種類と3種類
で10点+6点=16点

保管してある荷物タイルを一番右のカードに載せると完成し、12点
残りの荷物タイルは、シンボルつきが1枚で2点、その他が2枚で2点
合計12点+4点=16点