

メルカード(市場) ~ 偽造硬貨と真の栄光のゲーム ~

RÜDIGER DORN

MERCADO

A Game of Counterfeit Money and True Glory



2-4人のギャンブラー用
10歳以上対象

イントロダクションとゲームのゴール

あなた方は裕福な市民です。一人一人に、コインの袋があって、お金を持っています。ただし、一部の偽造硬貨も同じようにあなたの袋に入っています。さあ、あなた方は社会の名声と栄光を高めようと努力します。そして、そのために、商人が販売する様々な非常に高価な商品(金色のトロフィー、エレガントなレター・オープナー、美しい時計など)が並ぶ市場へ行く決断をします。もちろん、他のプレイヤーは、あなたの鼻先からこれらのアイテムをかすめ取っていくために競っています。そういうわけで、あなたは高価な商品だけでなく、特別なメリットが得られるように他のプレイヤーの心を曇らせる香りの悪いポーションのボトルにも投資します。さらに、市場監督者、両替商、そしてレアなジョーカーコインを使用する機会があります。これらにはそれぞれ特別な効果があります。

一度商品を購入すると、その商品の価値に応じて得点マーカーが進みます。一番速いプレイヤーがトラックのスタートスペースに到達したとき、そのラウンドを完了し、最も速くまで進んだプレイヤーが勝利します!

ゲーム内容物

商品タイル 36



高価な商品 24

香水 12

市場タイル 2



市場管理人 両替商

コイン袋 4



木製コイン 140



金貨 22 銀貨 22 銅貨 22 ターコイズ 22 黒 38 白 14
偽造硬貨 ジョーカー

プレイヤー・タイル 4



両面印刷(男性/女性)

ゲームボード 1



袋タグ 4(両面印刷)



特権 18



封緘 15



スタートスペース・トークン 1



得点マーカー 4



セットアップ

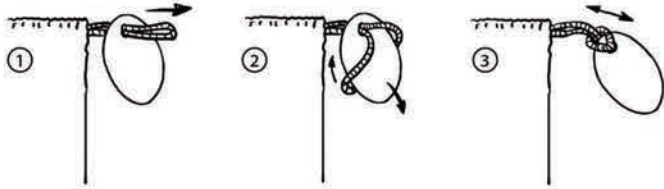
最初のゲームの前に、慎重にフレームからすべてのパーツを取り外します。

次のように、各コインバッグにバッグタグの1つを取り付けます。

袋のひもをタグの穴に通します。

ひもの輪をタグに通します。

最後に、ひもを締めてタグを固定します。



補足: ゴールド、シルバー、銅、ターコイズの木製コイン各2個ずつはゲームには使用しません。いずれかのコインが紛失または破損した場合、交換品として使います。

貴重な商品タイルと香水タイルは、裏向きにして分け、それぞれ山札をよく混ぜます。裏向きの山札を、ゲームボードの隣に置きます(次ページの図を参照)。

4枚の高価な商品タイルと2枚の香水タイルを捲り、テーブルの中央に置きます。2枚の市場タイルをそれらの隣に置きます。8枚全てのタイルは、それぞれの縁の色が同じ向きになるように配置します。タイルの間に十分なスペースを空け、プレイヤーが木製コインをそれぞれの面に置けるようにしてください(下の図を参照)。

各プレイヤーは、色(理想的には、そのプレイヤーに最も近いタイルの端に表示されている色)を選択し、その色のプレイヤータイルとスコアマーカートともに、その色のバッグタグがついたコインバッグを受け取ります。プレイヤーは、プレイヤータイルをどちらかの面を上にして(男性または女性)手元に配置します。

さらに、各プレイヤーは、封緘1枚を取り、自分のプレイヤータイルの近くに置きます。

各プレイヤーは、25枚のコインをコインバッグに入れます。金5枚、銀5枚、銅5枚、ターコイズ5枚、黒5枚。

3人以下のプレーでは、余ったコインバッグ、プレイヤータイル、得点マーカ、金、銀、銅、ターコイズコインは箱に戻します。これらは使いません。

プレイエリアのセットアップの例:



高価な商品4枚

香水2枚

市場タイル2枚

プレイエリアにAの面を表にしてゲームボードを置きます。ゲームボードの中央に、特権トークンを2つの裏向きの山札にしてストックとします。封緘もまとめてボード上に置きます。スタートスペーストークンは、得点トラックのマスに置きます。最初のゲームでは、偽造硬貨のシンボルがある(次のページのイラスト)トラックの右上のスペースを使います。その後のゲームでは、どこをスタートスペースにするかプレイヤー間で決めることができます。この結果、それぞれの試合でわずかに異なる得点状況が発生します。

補足:何回のゲームの後、ゲームボードのB面を使うことができます。ボーナスアクションに一層の変化があります。スタートプレイヤー・トークンの場所は、プレイヤーが決めます。

最も現金を持っている(リアルに)プレイヤーが、スタートプレイヤーになります。もしくは、最年長のプレイヤーがスタートになります。

全ての得点マーカをスタートスペーストークンの上に重ねます。スタートプレイヤーのマーカを一番上に、以下時計回り順で、各プレイヤーのマーカを下に重ねていきます。

最後に、白いジョーカーと残りの黒い(偽造硬貨)木製コインをゲームボードのそばにストックとして置きます。

ゲームボードは以下の様にセットアップします:



- ① "香水" の山札
- ② "高価な商品" の山札
- ③ スタートスペース・トークン
- ④ 特権トークン
- ⑤ 封緘
- ⑥ 白(ジョーカー)コインサプライ
- ⑦ 黒(偽造硬貨)コインサプライ
- ⑧ ゲームボードの面

商品と市場タイル

各商品タイルの左上のバナーに売値が木製コインで示されています。商品に応じて、価格は2つ、3つまたは4つのコインの組み合わせで表されています。



売値が複数の色のコインで示されていたら、支払いには任意の色のコインを使うことができます。このシンボルが、ここにあるように、1つのグループになっていたら、全て同じ色のコインを使わなくてはなりません(例:金3枚)



もし、コイン間が不等号(≠)で記されていたら、それぞれ違う色のコインを使わなくてはなりません。同じ色は使えません(例:金1, 銀1, 銅1)



高価な商品の右上にあるのは、勝利点です。商品を購入すると得ることができます。



勝利点の下には、いくつかの商品では、商品を購入した時に発動する追加の特別アクションが示されています。

これらは通常、買手にメリットをもたらす、他のプレイヤーにとっては欠点となります。しかし、時には、違ったことも....

タイルの詳細:



購入価格

勝利点

追加の効果

この高価な布を手に入れるためには、プレイヤーは金2個とターコイズコイン2個を支払う必要があります。購入が行われると、彼は4勝利点と1つの特典を受け取ります。



この貴重な水差しを獲得するには、プレイヤーは銀貨2個を支払う必要があります。このために、4勝利点を受け取るが、1個の黒(偽造)コインも取らなければならない。

高価な商品タイルと別に、いくつかの商品タイルには、芳しい香りの香水が描かれています。これらのタイルのほとんどは、勝利点はありませんが、プレイヤーに対する良い効果を持っています。

最後に、プレイエリアには2枚の特別なタイル、市場タイルがあります。これらのタイルは、市場で活動する、特別な利益を提供する人々を描いています。市場監督者と両替商です。プレイヤーはコインを支払ってサービスを利用することができます。ほとんどの商品タイルとは異なり、彼らはからは勝利点を獲得しません。

すべてのタイルは、タイルの縁が、プレイヤーの色に対応した色で塗られています。タイルにコインを配置するとき、各プレイヤーは常に縁の色がプレイヤーの色と一致するタイルの脇に配置します。このようにして、プレイヤーは各タイルにどのコインを提供したかを簡単に把握することができます。

ゲームプレイ

手番プレイヤーが、アクティブプレイヤーです。手番の開始時に、あなたは1つの特権をプレイし、その指示に従うことができます。そして、次のアクションのうち1つを実行します。

A) コインバッグからコインを引き出し、商品および/または市場タイルの脇に購入希望として配置します、

または、

B) プレイヤータイルからすべてのコインをコインバッグに戻します。

アクションA) コインを引いて配置する

コインバッグから3枚のコインを引き、手元に置きます。

補足:もし袋に3枚のコインがなければ、代わりにアクションBを行わなければなりません。



封緘を1枚サプライに戻すことで、コインバッグから追加の2枚のコインを引くことができます。これは手番に1回だけです。この手番でそれ以上の封緘を使うことはできません。



もし黒いコインを引いてしまったら運が悪い！これらは購入資金としては使えず、プレイヤータイルの上に置かなくてはなりません。(市場のどの商人も偽造硬貨を確実に見破ることがきるので！)これらのコインは一時的にゲームから外れています。後の手番で、アクションB)を選択すると、すべての偽造硬貨は他のコインと一緒にコインバッグに戻されます。

すべての(偽造されていない)引き出されたコインは、商品や市場タイル(複数可)の隣に購入のためとして置くことができます。可能なら、少なくとも1枚のコインを置かなくてはなりません。あなたが置くことができない、または配置しないことを選択した他のコインは、コインバッグに戻されます(プレイヤータイルには戻されません)。

コインの配置

購入のためにコインを置くときには、プレイヤーの色と一致するタイルの脇に常に置かれます。いつ誰がどのタイルにコインをどれだけの提供したかを、すべてのプレイヤーが見ることができなくてはなりません。各タイルが必要とするコインのみが、その脇に置かれます。

タイルが複数のコインを購入価格として表示している場合は、どの色のコインでも置くことができます。購入価格に「不等号」記号()が含まれていない場合は、そこに置くコインはすべて同じ色でなければなりません。**重要:**色の選択は、あなたにのみ適用されます。同じタイルにコインを置くプレイヤー間では、あなたと同じ色のコインでも、違う色のコインでも構いません。



例:
赤のプレイヤーは、このタイルに3枚の銀貨を置きます。
青のプレイヤーは、2枚の金貨を置き、緑のプレイヤーは、2枚の銀貨を置きます。



白いコインはジョーカーです。それらは任意の色のコインとして使用することができます。**注意:**香水の中には、白いコインを個別に要求するものもあります。

市場の管理人は、常に、一番初めに、そのタイルの完全な購入価格を提供しているプレイヤーに商品を販売します。1つまたは複数のタイル(商品および/または市場)が同じ手番の間に完全に支払われた場合、それは手番終了時に評価されます。

ヒント:他のプレイヤーによって配置されているオファーに注意を払う必要があります。また、そのアイテムを購入しようとする価値があるかどうか、またアイテムを購入するチャンスがあるかどうかをよく考えましょう。

プレイヤーのターン中に複数のタイルの購入価格が満たされた場合、そのプレイヤーはそれらを実評価する順序を決定します。

ターン終了時にタイルが完全に支払われなかった場合、そのプレイヤーのターンは終了し、時計回りの順序で次のプレイヤーの手番となります。

商品タイルを評価する

プレイヤーのターン終了時に、1つ以上のタイルが完全に支払われた場合、それらは直ぐに評価されます。

重要:タイルの評価は、必要なコインの全量がタイルのある一辺に置かれた場合にのみ行われます。タイルの反対側の他のプレイヤーが提示するコインは無関係です。

購入プレイヤーは、タイルに表示されている勝利点を受け取り、スコアトラックをその得点の数だけ時計回りに移動させます。



最も高価な商品タイルは2~7の勝利点の価値があります。



このシンボルを持つタイルは、得点トラック上のプレイヤーの得点マーカーの相対的な位置に基づいて、勝利点が与えられます。1位のプレイヤーは1ポイントを受け取ります。4位のプレイヤーは4ポイントを得ます。複数のマーカーが同じスペース上にある場合、一番上のマーカーがより前方にあるとみなされ、したがって、より少ないポイントを受け取るようになります。



このシンボルが付いている香水タイルは、ランダムな数の勝利点を与えます。これらのタイルの1つが評価されたら、購入プレイヤーは高価な商品たいるの山札から一番上のタイルを捲り、そこに表示されているポイントの勝利点を受け取ります。捲ったタイルは、捨て札置き場に置かれます。



購入したプレイヤー以外のプレイヤーが評価済みのタイルにコインを置いていた場合、コインを2番目に多く置いていたプレイヤーは、補充として1枚の封緘を受け取ります。(複数のプレイヤーが同数で2番目に多い場合、それぞれに1枚の封緘が与えられます)。

勝利点に加えて、購入プレイヤーには幸運があるかもしれませんし、追加のボーナスとして貴重な白(ジョーカー)コインを商品タイルから受け取ることができるかもしれません。しかし、プレイヤーは、代わりに不運な黒(偽造)コインを強制的に受け取らなくてはならないこともあります…。

評価された商品タイルに表示される他の残りの効果が、最後に解決されます。これらの効果については7ページで詳しく説明しています。

タイルが評価された後、購入プレイヤーは購入に使用されたすべてのコインをプレイヤータイルに配置します。これらは、後のターンにプレイヤーがアクションBを選択したときのみ再度使用できます。ジョーカーは一度しか使用できないため、購入価格の一部として白(ジョーカー)コインが使用された場合、プレイヤータイルではなく、共通のサプライに戻されます。

他のプレイヤーはすべて自分のコインを受け取り、すべてのコイン(ジョーカーを含む)をコインバッグに戻して、どの後の手番で使うことができます。

商品タイルを購入するとすぐに、売り手は市場から消え、店は閉じます。しかし、すぐに新しい売り手が現れ、新しいブースを開いて販売するために新しい商品を提供するので、スペースは長く空いていません。

最後に、評価された商品タイルは、プレイエリアから除去され、捨て札置き場に表向きに置かれます。空いた市場のスペースはそれぞれの山札から商品タイルで補充されます。

注:山札が空になったら、捨て札をシャッフルして新しい山札をつくります。

忘れないで:

商品タイルを評価した後、購入プレイヤーは常に使用済みのコインをプレイヤータイルに配置し、ジョーカーコインはサプライに戻します。

他のプレイヤーのコインはコインバッグに戻します。

市場タイルの評価

市場タイルは、プレイヤーが特別なサービスを利用できる人物を表しています。商品タイルの場合と同様に、プレイヤーはこれらのサービスを利用するために必要なコインの全額を支払う必要があります。



市場監視者:市場監督者のサービスの購入価格は3種類のコインです。購入するプレイヤーは、サプライから1枚の特権トークンを受け取ります。



両替商:両替商のサービスの購入価格は同じ色のコイン3枚です。購入するプレイヤーは、サプライから1枚の白(ジョーカー)コインを受け取ります。プレイヤーはすぐにこのジョーカーコインを市場にある別のタイルに置かなくてはなりません。これにより、別のタイルの評価が起きることがあります。

商品タイルと同様に、購入したプレイヤーのコインは、使用済みの市場タイルからプレイヤータイルに置きます。

使用済み市場タイルに置かれた他のプレイヤーのコインは、そのままこのタイルに残ります。市場タイルに置かれたコインが2番目のプレイヤーへの封緘は与えられません。

重要:市場タイルは決してプレイエリアから除かれませんが、彼らはゲームを通して利用可能なままであり、完全な購入価格を支払う任意のプレイヤーによって複数回使用することができます。

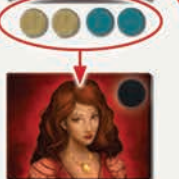
手番の例:



コインは青のコインバッグに戻す



コインは赤プレイヤーのタイルに置く



コインは黄色のコインバッグに戻す。さらに封緘1枚を受け取る。

赤は4勝利点と特権1枚を受け取る

赤の手番です。彼女はこのターン、特権は使わないことにしました。

彼女はアクションAを行うことに決め、コインバッグからコイン3枚を引きます：金貨1枚、ターコイズ1枚、黒(偽造)コイン1枚。彼女はプレイヤータイルに偽造コインを置き、他の2個のコインを高価な商品の"布"タイルに置きます。彼女はすでに以前の手番で1枚の金貨と1枚のターコイズコインを置いてあります。これらに追加したコインで、彼女は今購入価格を満たしています。彼女はまず4勝利点を獲得し、それに応じて得点マーカーを得点トラック上で移動させます。さらに、彼女はサプライから1枚の特権を受け取ります。彼女は購入に使用した4枚のコインをプレイヤータイルに置きます。黄は、タイルの脇に2番目に多くのコインを置いている(赤に次いで)ので、彼はサプライから封緘1枚を受け取ります。彼は自分のコインバッグに3枚のコインを戻します。青は封緘を受け取ることはありませんが、コイン1枚をコインバッグに戻します。

ゲームボード

ゲームボード上では、プレイヤーは得点リングの周りのスペースに沿って自分の得点マーカーを時計回りに動かします。プレイヤーは獲得したポイントを失うことはありません。他のプレイヤーのマーカーがおいてあるスペースも、移動するマスとして数えます。

プレイヤーが特別なアイコンを表示している空いているスペースで動きを終えると、プレイヤーは関連するアクションを実行します(7ページを参照)。

プレイヤーの移動が1つ以上の他のプレイヤーのマーカーによって占められているスペースで終了した場合、マーカーは上に重ねて置きます。すでに誰かのマーカーが置いてあるスペースのアクションは実行されません。

例:



赤は4勝利点を獲得し、得点トラック上で、黄が占めているスペースも数に入れて、得点マーカーを4スペースを動かします。彼女は偽造コインを1枚サプライに戻すことができるアイコンを示すスペース上で止まります。



赤が3勝利点を獲得した場合、この例のように、得点トラック上で3つの追加スペースを移動できるアイコンが表示されたスペース上で移動を終了します。



前の例で、赤が黄色がすでに置いてあるスペースで移動を終わった場合、黄色のマーカーの上に自分のマーカーを重ねますが、追加の3勝利点は得られません。

重要:特権を使用する際に特別なアイコンを表示している空いているスペースにプレイヤーの得点マーカーが移動した場合、プレイヤーはそのアクションを実行するかどうかを選ぶことができます。

アクションB):コインをコインバッグに戻す

アクションA)を選択する代わりに、プレイヤーはプレイヤータイルのすべてのコインをコインバッグに戻すことができます。

このアクションを実行するには、プレイヤータイルに少なくとも1コイン以上が必要です。

プレイヤーがコインをコインバッグに戻すのが早ければ早いほど、次の手番で手持ちのコインを引き出す可能性が高まります。

しかし、このアクションを取ると、プレイヤーがまとめておいた偽造硬貨もコインバッグにもどされてしまいます。

アイコンの説明



プレイヤーはサプライから白(ジョーカー)コインを1枚取って、コインバッグに入れます。



プレイヤーはサプライから黒(偽造)コイン1枚取って、コインバッグに入れます。



プレイヤーは、自分のコイン袋から黒(偽造)コイン1枚をサプライに戻します。**注:**プレイヤーが偽造硬貨を袋に入れていない場合、プレイヤータイルから1枚を返します。もしそこにもないなら、何も起きません。



プレイヤーはサプライから特権を1枚受け取り、それを見て、裏向きにして手元に置きます。特権は、プレイヤーが得点トラック上で1から3の勝利点を獲得することができます。1または2勝利点を持つ特権には、多くの場合、追加の効果もあります。



プレイヤーはサプライから封緘1枚を取って、手元に置きます。



プレイヤーは、現在のターンを完了した後、直ちに、もう一度手番を実行することができます。アクションA)またはB)のいずれかを実行する前に、再び1枚の特権を使用することができます。アクションA)を選択した場合、再び封緘を使ってコインバッグから2枚のコインを引き出すことができます。



このタイルを評価すると、他のプレイヤーは封緘を受け取れません。さらに、他の各プレイヤーは自分の持つ特権を1枚捨てなければなりません。特権がない場合、何も起こりません。

タイルにアクティブプレイヤーと他のプレイヤーの両方に関連する効果が含まれている場合、それらは水平線で区切られています。

例:



アクティブなプレイヤーは、封緘1枚と特権1枚を受け取ります。他のプレイヤーは封緘を受け取れず、特権があれば1枚捨てなくてはなりません。



アクティブなプレイヤーはもう一度手番を実行します。他のプレイヤーはそれぞれ2枚の偽造コインを受け取って、コインバッグに入れなければなりません。さらに、他のプレイヤーは封緘を受け取れません。



このアイコンの下に表示されているシンボルは、他のプレイヤーだけに影響を与えます。

例:



他のプレイヤーは2枚の黒(偽造)コインをサプライから取って、コインバッグに入れなければなりません。



このタイルを評価すると、他のプレイヤーは封緘を受け取れません。

ゲームボードのB面にあるその他のアイコンの説明



他のプレイヤーは黒(偽造)コインを1枚サプライから取って、コイン袋に入れます。



他のプレイヤーはサプライから白(ジョーカー)コインを1枚取って、コインバッグに入れます。



注:常に、偽造硬貨、ジョーカー硬貨または封緘のサプライがタイルの効果を完全に実行するために足りない場合、その効果は発動されません。

ゲームの終了



プレイヤーの得点マーカーが得点トラックのスタートスペースに到達または通過すると、ゲームの終了条件が満たされます。現在のラウンドを完了させ、各プレイヤーは等しい手番数を得ます。

ラウンド終了時に、各プレイヤーは、スタートプレイヤーから順番に、使用されていない特権に表示されている勝利点と、未使用の封緘1枚ごとに1勝利点を受け取ります。特権に表示されている他のシンボルは、無視されます。

未使用の品物の追加勝利点が解決された後、得点トラック上で最も先行しているプレイヤーが勝者となります。2人以上のプレイヤーが最も多く得点を得ている場合、得点マーカーがスタックの一番上にあるプレイヤーが勝者です。

重要:この後、得点トラックのスタートスペースを超えてプレイヤーが到達したスペース上のシンボルの効果は無視されます。

ゲーム終了時の例



黄がスタートスペースを通過しました。最終ラウンドの終わりに、すべてのプレイヤーは、使用されていない封緘と特権について追加ポイントを獲得します。



黄は封緘が1つであるため、1点獲得します。(そのスペースに描かれたシンボル、"3点得る"は無視されます。)

青には2枚の特権があり、合計3勝利点あります。(特権のもう一つのシンボルは無視されます。)彼女はまた2枚の封緘を持っています。したがって、彼女は合計点分の追加スペースを進みます。その結果、彼女は黄と同じスペースに到達します、青のマーカーがスタックの上にあるので、彼女がゲームに勝利します!



The author and publisher wish to thank all of the test players and rules proofreaders.



The Author:

Rüdiger Dorn, born in 1969, lives with his wife and three children in southern Germany. The graduate business teacher has designed numerous children's, family and adult games, including the *Kenner Spiel des Jahres*-winning "Istanbul", and the *Spiel des Jahres*-nominated "Las Vegas" and "Karuba". "Mercado", his exciting new bag drafting game, is his latest game to be proudly published by Kosmos.

Editing: Wolfgang Lüdtker

Editorial Support: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Illustrations and Graphics: Fiore GmbH | www.ore-gmbh.de

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pzerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr. 692964

All rights reserved.

MADE IN GERMANY