

ALBERTO MILLAN'S

# PHRAAYA

RULEBOOK



# Phraya

タイ・バンコクのチャオプラヤ川で、100年以上の歴史を持つ水上市場を舞台に、商人たちが自分の船で屋台から屋台へ移動します。

プラヤは、商品売買と配達のマカニズムを持つ”ワーカームーブメント”ゲームです。プレイヤーは、水上市場（当時の経済活動の中心地）で商売をし、最安値を目指し、寺院で供物をし、仏陀の寵愛を受け、あるいは王のはしけに近づいて..



## ※ 1. COMPONENTS ※

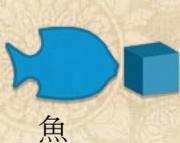
- ① 4 x メインボードのパーツ（固定用クリップ4個付き）
- ② 1 x トラックボード
- ③ 25 x 市場カード
- ④ 1 x 商人
- ⑤ 1 x 王宮のはしけ
- ⑥ 36 x 商品  
9 x 肉、9 x 果物 9 x 野菜 9 x 魚
- ⑦ 4 x 市場キューブ（商品と同色）
- ⑧ 8 x 漕ぎ手タイル
- ⑨ 20 x 食堂注文タイル
- ⑩ 18 x 籠タイル
- ⑪ 28 x 花トークン
- ⑫ 16 x 王の恩賞トークン
- ⑬ 42 x コイン（価値10, 5, 1）
- ⑭ 1 x 得点パッド
- ⑮ 1 x 布袋



4人プレー用の各色で

- ⑰ 1 x 個人ボード
- ⑱ 5 x 基本カード
- ⑲ 1 x 船
- ⑳ 7 x 屋台
- ㉑ 15 x ディスク

## RESOURCES IN PHRAYA



## ※ 2. GOAL OF THE GAME ※

プレイヤーは交互に手番を行い、最終的に3つの条件のうち2つ（王室への貢ぎ物が完了する、仏陀が正しく崇拝される、市場の覇権が達成される）が満たされるまでプレイします。この場合、ゲームは直ちに終了し、その後、勝利点を数えて勝者を決定します。

### ※ 3. SET UP ※

- A** 4つのメインボードパーツを正方形になるように組み立て、クリップで固定します。接続する辺を内側にして正方形になるようにすれば、好きなように並べてもかまいません。組み立てたら、王宮のはしけを中央の水上交差点に設置します。**B**
- C** トラックボードをメインボードの隣に、市場のカードが置けるぐらい間を空けて置きます。
- D** 市場価格チャートの各列の3番目（薄く影付き）のマスに対応する市場キューブを置き、印のあるスペース（\*付き）に商人駒を置きます。**E**
- F** 漕ぎ手タイルを対応するスペースに山札にし、王宮の恩賞トークンも山札します。**G**
- H** プレーヤーに個人ボードと対応する用具（船1、カード5、屋台7、ディスク15）を渡します。3人プレイでは、屋台を1つ箱に戻します。4人プレイでは、屋台を2つ戻します。）
- I** 最近パッタイ（タイ料理）を食べたプレーヤーがファーストプレーヤーになります。彼に8コイン渡し、その後は順に1コインずつ多く渡します（2番目は9、3番目は10・・・）。
- J** 市場カード25枚をよく混ぜ山札を作り、トラックボードの隣の指定のスペースに置きます。そして、山札からカードを1枚ずつ引いて、山札の隣の印のあるスペースに並べます。**K**
- L** 籠タイルをよく混ぜ、メインボード上の各籠屋台に1つつつランダムに置き（価格が見えるように表向きで）、残りは布袋に入れます。
- M** 食堂注文タイルを番号ごと（1～4）に分け、それぞれを混ぜて裏向きの山札にしてボードの横に置きます。2人プレイでは、各山札から1枚のタイルを取り除きます。メインボードの4つの食堂屋台のに、最初の山札（番号1）からタイルを引いて表向きで配置します。**N**
- O** 手番順に、自分の船をメインボードの外側に繋がる水路部分に置きます。次に、手番の逆順で、自分の屋台のうち1つを、空いている商品屋台（屋台のシルエットが描かれているもの）の上に置きます。**P**



## ※ 4. THE TURN ※

スタートプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは手番を1回行い、次のプレイヤーの番となります。このようにして、ゲーム終了の条件が整うまで、順次手番が行われます。

自分の手番では、次の3つのフェイズをこの順番で行わなくてはなりません：



### 1. PLAY CARD:

カードを1枚プレイし、その効果を解決します。



### 2. MOVEMENT:

船を移動させます。



### 3. ACTIONS:

隣接する屋台と取り引きをします



#### 4.1 カードを1枚プレイする

ゲーム開始時に、自分の色の基本カード5枚を持ち、手札とします。毎ターン、カードを1枚選んでプレイし、その効果を解決しなくてはなりません。あるものは市場価格を修正することができます、あるいは王宮のほしげを動かすことができ、またあるものは様々な利点を与えることができます。プレイするカードは、常に手札の中から選ぶことができます（ただし、ブロックされている場合は除きます。4.2 移動を参照）。

カードに描かれている効果は必ず実行しなければなりません。カードが解決されたら、個人ボードの近くの捨て山に置いてください。捨て山にあるカードをプレイすることはできず、手札にあるカードのみをプレイすることができます。



このカードをプレイしたら、捨て札（このカードを含む）を数枚にこのカード（このカードを含む）を1枚戻し、戻したカード1枚につきコインを1枚獲得します。その代わりに、その手番の他の2ステップを実行しても実行しません（つまり、移動アクションも実行しません）。さらに、最初のスロットにあるカードを山札の一番下に戻すことができます。その場合、カードを左にスライドさせ、新しいカードを引き出します。

ゲーム中、市場カードと呼ばれる新しいカードを獲得することがあります。それらを直接手札に入れ、次の手番でプレイできるようにします。



#### 4.2 移動

このフェーズでは、自分の船を少なくとも1から船の漕ぎ手の数（ゲーム開始時は2人）までの水路区間まで移動させなくてはなりません。



移動量が十分であれば、他のプレイヤーの船を追い越すことができますが、同じ水路区間にとどまることはできません。同じ水路区間に同時にいられるのは1隻だけです。

移動の際には、以下のルールに留意してください：

船は水路区間から水路区間へ移動します。水路区間とは、2つの水路の交差点の間の空間のことです。



王宮のほしげは、その交差点を通るすべての移動をブロックします。

少なくとも1つの水路区間を移動しなければなりません。もしブロックされた状態で手番を開始した場合（アクセスできる唯一の交差点に王宮のほしげがある）、王宮のほしげを移動させるカードをプレイし、あなたも移動できるようにしなければなりません。

進んだ水路を後戻りすることはできません。一方の交差点から水路区間に入った場合、もう一方の交差点から水路区間を出なくてはなりません。



メインボードの外には動けません。外部とつながる水路区間は、ゲーム的には袋小路となります。



### 4.3 アクション

このフェイズでは、自分の船の左右にある屋台と取り引きすることができます。また、王宮のはしけが隣接する交差点にある場合は、その交差点とも取り引きすることができます。取り引きするときは、以下のルールに注意して

ください：

1手番に各屋台と2回以上取り引きすることはできませんつまり、例えば、寺院で2回以上の供養をしたり、2個以上の籠を買ったり、2個以上の市場の屋台を獲得したり、2回以上の食堂の注文を届けたりすることはできません。

ただし、1回のアクションで同時に行う限り、商品屋台で同じ種類の商品を好きなだけ買ったり売ったりすることはできません

屋台の順番は自由で、屋台で手に入れた商品やコインを使って、他の屋台（または王宮のはしけ）と取り引きすることもできます。



ここでは、2つの屋台と王宮のはしけと交流することができます。例えば、野菜を買って、肉と一緒にレストランに届け、稼いだコインで王様にお供えすることができます。

7.0市場屋台を見て、それぞれの魅力を感じてみてください。

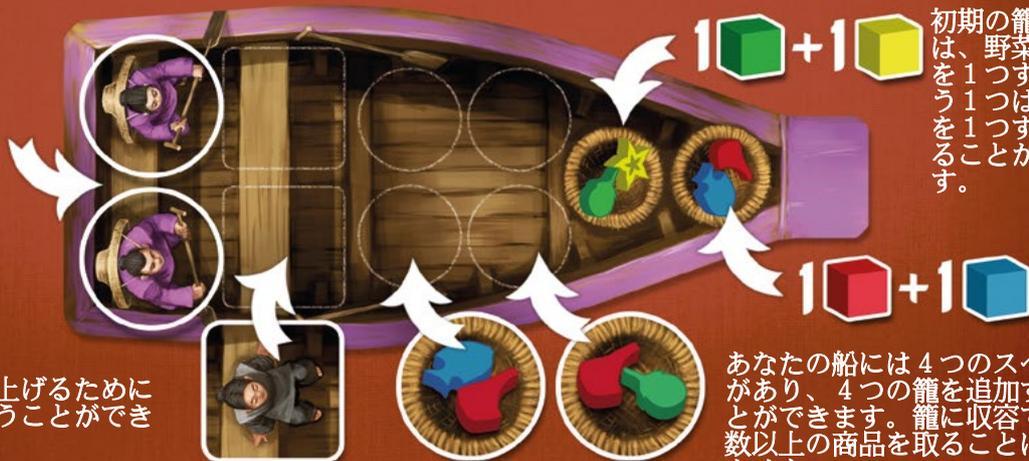
## ※ 5. THE BOAT ※

ゲーム開始時には、自分の船を表す個人ボードが用意され、初期状態では2人の漕ぎ手がいて、ゲーム中にさらに2人を雇うスペースがあります。

漕ぎ手の数によって、移動できる水路の区画の数が決まります。したがって、漕ぎ手を増やすまでは、移動できる区間は1つか2つに限られます（移動しなければならず、同じ区間に留まることはできません）。

あなたの船には、2つの籠があり、さらに4つの籠を追加するスペースがあります。各籠には2つの商品（籠に表示されている商品が1つずつ）を入れることができます。商品を買うときは、同じ手番に売ったり売ったりする場合でも、籠に収容できる数より多く持って行くことはできません。より多くの商品を運びたい場合は、新しい籠を購入しなければなりません。

ゲーム開始時、ボートの漕ぎ手は2人なので、1水路区間または2水路区間を動かすことができます。



初期の籠の1つは、野菜と肉を1つずつ入れることができます。

しかし、移動力を上げるためにさらに漕ぎ手を雇うことができます。

あなたの船には4つのスペースがあり、4つの籠を追加することができます。籠に収容できる数以上の商品を取ることはできません。

## ※ 6. THE MERCHANT ※

商人は、水上市場にとっては異質ですが、非常に重要な存在です。なぜなら、彼の大規模な売買の決定が、ローカル市場におけるさまざまな商品の価格を変動させるからです。

価格相場表は、4つの商品（野菜、果物、魚、肉）の現在の価格を示しています。表示されている価格は、プレイヤーがその商品を手に入れるために支払わなければならない金額と、それを売るときに受け取る金額の両方を示しています。

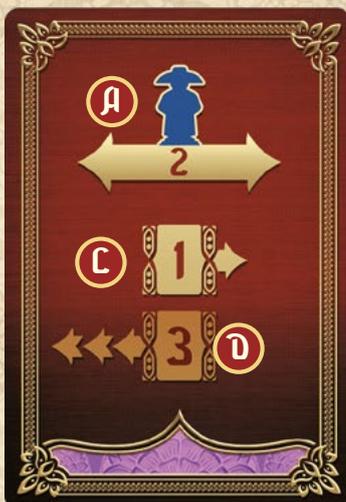


カードによっては、その価格を変更することができるものもあります。その場合、まず、カードに書かれている値に従って商人を移動させなければなりません。移動の方向はどちらでもかまいませんが、指定されたスペース数だけ移動させる必要があります。カードが複数の移動の選択肢を与えている場合（1～2スペースなど）だけ、どの移動を行うか選択することができます。

商人を移動すると、商人が現在いるスペースに、どの商品の価格を変更できるかが表示されます。カードに表示されている価格変更の1つを選択し、それを商品の1つに適用し、2番目の変更を他の商品に適用します。

選択した商品の価格を、カードに示されているスペースの数だけ市場価格チャートの右（増加）または左（減少）に移動することで、価格を増減します。

一部のカードでは変更が1つだけ許可されます。このような場合、一方の商品の価格を変更するだけで、もう一方の価格は変更されません。価格を右端のボックスより高くしたり、左端のボックスより低くしたりすることはできません。これを超える動きは無視されます。つまり、商品の価格を実際にはまったく動かさない方法（すでに最低価格にあるときに価格を下げるなど）を選択することもできるということです。



このカードをプレイすることで、商人を正確に2スペース移動し（A）、その後、魚と野菜の価格を変更しなくてはなりません（B）。この場合、魚（C）の価格を上げ（1スペース）、野菜（D）の価格を下げる（3スペース）ことにします。



## ※ 7. MARKET STALLS ※

各市場の屋台ではさまざまな取り引きの可能性が提供されますが、各手番の屋台ごとに取り引きできるのは1回だけであることに注意してください。



### 商品屋台

ここでは、指定された種類の商品を売ることができます。売るか買うかに応じて、その商品の価格市場チャートに示されている価格を支払うか、取引している商品の数を掛けた数のコインを受け取ります。1回のアクションで、輸送で

できる数の商品を購入したり、所有している数だけ販売したりすることができますが、同じ手番の同じ屋台で同時に売り買いしたり、異なるアクションで売り買いしたりすることはできません。



重要：別のプレイヤーが所有する屋台（屋台の駒がある）と取引する場合、そのプレイヤーはサプライから花トークンを1つ獲得します。



### 籠屋台

ここでは、屋台にある籠タイルを購入できます。表示された価格を支払い、籠を裏返し、個人ボードの空いているスペースの1つに置きます。この時点から、ボート内に追加の商品（籠タイルに表示されている商品）を2つ入れるスペースができます。籠袋から新しいタイルを補充します（タイルがなくなっていない限り、すべての籠屋台の上に常に利用可能な籠があるはず）



籠を買う代わりに、肉1個か魚1個を捨てることで、追加の漕ぎ手を雇うことができます。漕ぎ手タイルを1枚取り、個人ボードの空いている椅子に置きます。この時点から、毎手番、さらに1区画追加で移動することができます。



### 食堂屋台

これらの屋台には常に1枚の食堂注文タイルが表示されます。注文を満たすために、タイルに描かれている商品を配達する(サプライに戻す)ことができます。示された量のコインをすぐに獲得し、タイルをボードの近くに裏向きにしておくことで、ゲーム終了時に獲得したVPをカウントできます。注文タイルを、利用可能な最も小さい番号の山札からの新しいタイルを補充してください。



### 寺院屋台

ここでお供え物をするすることができます。船にあるものの中から商品を選択し、寺院チャートでその種類の商品の左端の空きスペースを探します。選択した商品とそのスペースに描かれている花の数をサプライに戻し、そこにあなたの色のディスクを置きます。ゲームの終了時に、行った供物の数と種類に応じてVPを獲得できます。



### 書記屋台

ここでは、トラックボードの横に示されている市場カードを購入できます。コストをコインまたは花で支払い、選んだカードを手札に加えます。カードを左にスライドさせて空のスペースを埋め、デッキから引いた表向きのカードで補充します。



### 管理屋台

ここで新しい屋台を手に入れることができます。ボード上の任意の場所に空の商品屋台(屋台のシルエットが上にあるもの)を選択し、10コインを支払い、そこに自分の屋台を1つ置きます。これにより、ゲーム中に花トークンを獲得でき、ゲーム終了時に各種の花トークンの数に応じてVPが得られます。



## 7.1 自分の屋台

ゲームの開始時に、各プレイヤーは1つの屋台(自分の色の屋台駒が付いているもの)を所有しますが、管理屋台を通じて毎回10コインを支払うことで、新しい屋台を取得できます。商品屋台は、その上に屋台のシルエットがあるもののみ選択可能です。

屋台を所有すると、次のような利点があります。

王宮のはしけがあなたの屋台に隣接する交差点に移動すると、王の祝福が得られます。



あなたの屋台の1つで他のプレイヤーが取り引きすることに花トークンを1枚得ます。



ゲーム終了時に、各種の屋台をいくつ持っているかに応じてVPを得ます。手持ちの最後の屋台を置いたら、3つのゲーム終了条件の一つが発動します。



## ❀ 8. THE ROYAL BARGE ❀

王は、祝福を扱う壮大なはしけで市場を航行し、供物を受け取り、お返しに恩恵を与えるのが好きです。

王宮のはしけの駒は中央の交差点からゲームを開始し、移動すると交差点から交差点へと移動します。王宮のはしけは、プレイヤーがそのことを示すカードをプレイしたときのみ移動します。

商人と同様に、はしけはカード (A) に示されている正確な数の交差点を移動しなくてはならず、同じ移動で同じ水路区間を2回移動することはできません。プレイヤーの船ははしけの動きを妨げません。移動が完了すると、国王は自分がいる交差点に隣接する4つの水路区間にあるすべての屋台の所有者に祝福を与えます (B)。通常、この祝福は1つの花トークンの形をとります (王宮のはしけを動かすすべての基本カードと同様) が、カード自体に示されているように、一部の市場カードは異なる祝福を与えます。王は、誰がその屋台を所有しているか、誰がカードをプレイしたかに関係なく、各屋台に祝福を与えます。つまり、複数のプレイヤーが同時に祝福を得ることができ、一部のプレイヤーは複数の祝福を得ることができます。



### 8.1 王への捧げ物

王宮のはしけに隣接する水路区間で移動を終了する場合は、2つの屋台との取り引きに加えて、国王に捧げ物をすることもできます。王宮のチャートの空いているスペースを選択し、表示されたコスト (コイン、花、商品のいずれか) を支払い、自分の色のディスクを置きます。そうすることで、王の祝福トークンも獲得できます。



王の祝福トークンは、それを捨てることで：

- 1 花トークンを支払うことなく、寺院への供物ができます。お供えする商品は必要です。
- 2 屋台から商品を購入する際、1個を無料で購入できます。2個以上購入する場合、さらに祝福トークンを捨てるか、お金を払うかは選べます。
- 3 籠の購入や漕ぎ手の雇用を無料で行うことができます。

王に供物を捧げるのは単なる手番中のアクションなので、屋台との取り引きの前、後、またはその間に行うことができます。

## AN EXAMPLE TURN

The purple player starts her turn with 6 coins, 2 fish and 1 meat. (1).

She wants to fulfill a restaurant's order, but she is short of resources to deliver any of the 2 she can reach (2) (the third is blocked by the white boat (3)). She lacks a fruit for the first and 2 vegetables for the second.

She has an idea, though, so for this turn she chooses to play this card (\*)

First, she executes the effects on the card. She chooses to move the merchant 1 space to the right (A), and then increases the price of the fish by 2 spaces (up to value 8) (B), so she can speculate with the fishes she has later on, and decreases the price of the vegetables by 2 spaces, (up to value 4) (C), which will be very useful this turn. Finally, she gets 2 coins (D) to add to the 6 she already has, for a total of 8.





Then, it is turn to move. She decides to move 2 to reach the restaurant with the order she's aiming at (4).

To do so, she moves through the space the orange boat is in (she can go through as long as she doesn't stop in the same space as another boat).



Now she can interact with the stalls on her sides. Thanks to those 2 extra coins and the fact that she has lowered the price of the vegetables (now they cost 4) she buys 2 for 8 coins (5) (the black player gets a flower because he owns the stall).

She then delivers those 2 vegetables along with the meat she had to the restaurant to fulfill the order. (6). She immediately receives 13 coins and can keep the order tile to count the vp printed at the end of the game (7).

(remember that she was able to buy 2 vegetables because she had enough space for them in her boat (8)).

Lastly, because the King's Barge is in an adjacent crossing, she may give him an offering (E). She chooses to give 8 coins (the lowest possible option right now) to place one of her disks in the chosen space on the King's offering track (F) and get a Royal Favor, which she may use in future turns (G).

Now, she has made an offering of each type and this will earn her some VP, besides achieving the majority on the track (for now!).

After all this, her turn is over. She ends up with 5 coins, 1 King's Favor, 2 fishes (which are now more valuable) and a fulfilled restaurant order.



ゲームの終了条件には以下の3つの条件があります：

王への納税が完了：王のチャートのどこか1列が完成した。



仏陀の適切な崇拝：寺院チャートの最後（右端）セクション（つまり、最後の2つの列）に少なくとも1つのプレイヤーディスクがある。



市場の優位性の達成：1人のプレイヤーがすべての屋台ををメインボードに配置しました。



3つの条件のうち2つが満たされると直ぐにゲームは終了します。

その時点で、船の上のすべての商品（場所に関係なく）を売って、価格市場チャートに示されている現在の市場価格に相当するコインを獲得し、捨て札のカードを含む購入したカードをすべて手元に集めます。



次に、得点パッドを取り、各プレイヤーの欄に、それぞれのカテゴリーで得た得点を書き込みます：



残ったコインは5コインごとに1VP。



寺院チャートのお供えに応じたVP（商品によって2～5VP）。それから、3つのセクションごとの各プレイヤーの多数決を決めます。各セクションで最多のプレイヤーは、対応するVPを得ます。同数の場合は端数切り上げで割った点数。  
1つもディスクを置いていないセクションではペナルティがあります。



王のチャートに最もディスクを置いたプレイヤーは12VPを、2番目のプレイヤーは6VPを得ます。1位で同数の場合は、18VPをその人数で割ります。2番目の得点はありません。2番目のプレイヤーが同数の場合は6VPをその人数で割ります。どちらも端数は切り上げ。最後に、3つの列それぞれに置いてあるディスクのセットごとに8VPを得ます（コイン、花、商品の供物の組み合わせ）。



獲得した注文タイトルの裏側に示されてるVP。



VPを付与する自分が所有する市場カードを公開し、それぞれのカードで得られる利益を計算します。



各商品屋台ごとのマジョリティを計算します。ある種類で最多であれば、チャートの1位の得点、2番目なら2位の得点を得ます。1位で同数なら2位までの得点を足して分割（切り上げ）し、2位の得点はありません。2位が同数なら2位の得点を分割（端数切り上げ）します。



全ての勝利点を合計して勝利者を決めます。同点の場合、最も王の恩給を残しているプレイヤーが勝利します。さらに同点なら、花トークンの残りの多い方に、まだ同点ならもう1ゲームやって決めましょう！

## 10. ADVANCED OPTIONAL STARTING BOATS

プレイヤーに非対称のスタートをさせたい場合は、ボートを空の籠側に反転させます。次に、籠をシャッフルし、各プレイヤーに2枚をランダムに配ってボートに置きます。両方の籠タイルのコストを加して2で割ります（切り上げ）。最高値のプレイヤーと比較して、残りのプレイヤーはその差に等しい追加の初期コインを獲得します。



## ✿ END-GAME SCORING EXAMPLE ✿



 ゲームが終了したので、オレンジプレイヤーはすべての商品を現在の市場価格 (A) で自動的に販売します。彼女は14コインを受け取り、合計17枚になります (すでに3枚を持っています)。これで、3 VP (5 コインごとに1 VP) を獲得します。

 寺院チャートに進むと、まず、提供された商品の種類に応じて、各ディスクのVPをカウントします。肉が2つで10VP (5x2) (B)、果物が2つで6 VP (3x2) (C) を獲得し、野菜は1つで2 VPを獲得します (D)。



3枚の注文を達成しており12VPを得ます。



ゲーム終了ボーナス付きのカードを3枚持っています。最初の1枚で、王の供物チャート (H) のディスクごとに2 VP獲得します。4つ持っているので8 VPを与えます。2番目のカードは、再び5コインごとに1 VP を獲得し (I)、さらに3 VPを獲得します。



次にセクションごとの多数派を確認します。最初のセクションは3枚で多数派となり10VP (E)。2番目のセクションには2枚ディスクがありますが、白が3枚で1位なのでVPは (失点も含めて) ありません (F)。最後のセクションにはディスクを置けなかったので-2 VPの失点 (G) となり、合計で8 VPを得ます。



屋台の多数派に関しては、VPを獲得するのに十分な野菜や魚がありません。しかし、肉の屋台の過半数で2位に位置し、4 VP (J) を獲得しました。最後に、紫のプレイヤーと同じ数の果物屋台をボード上に持っています (K) が、3番目のカードが提供する果物屋台もボーナス (L) としてカウントし、1位となって12VPを獲得します。

ORANGE	
	3
	8
	10
	0
	6
	2
	9
	8
	12
	11
	0
	12
	0
	4
	85



王の供物チャートでは、4枚のディスクがあり、白プレイヤーと同数なので、18VP (1位と2位の得点) を割って9 VPずつ得ます。さらに各列にディスクがあり3枚セットが1つあるので8 VPも得ます。



最終得点は85 VPです。大変素晴らしい!

# ※ CARD ICONS REFERENCE ※



## 即時効果

対応するカードをプレイしたら、その効果は移動ステップに入る前に直ちに解決します。



商人を指定されたスペース数だけ移動させ、そのスペースにある商品の価格を、カードに記載された値段で増減させる。



花を1個  
得る



通常の移動ステップを解決する前に船を2スペース移動する



王宮のはしけを指示された数だけ移動させる。その後、王は隣接するすべての屋台の所有者に、示された祝福を与える。



2コイン  
得る



5コイン  
得る



商品を好きなだけ捨てて、その数だけコインを得る



花を好きなだけ捨てて、その数だけ3コインずつ得る



## 受動効果

これらの効果は、アクションフェイズ中に適切なタイプの屋台と取り引きした場合に発生します。



この手番、食堂の注文をこなすとき、表示されている商品を1個無視することができます



この手番に対応する商品を購入する場合、現在の価格に関係なく、最も低い市場価格を支払います。



この手番、神殿にお供え物をするとき、表示より支払う花を2個少なくすることができます。



この手番、市場の屋台を買うとき、10枚ではなく5枚のコインを支払います。



## ゲーム終了時ボーナス

このセクションが追加されたカードは、ゲーム終了時に固有の得点条件を付与することができます。



これらのカードは多数派やその他カードのボーナスに関して対応する屋台の1つとして数えることができます。



達成した食堂の注文ごとに2 VP



王の供物チャートにあるディスクごとに2 VP



寺院の供物チャートにあるディスクごとに2 VP



野菜の屋台ごとに3 VP



果物の屋台ごとに3 VP



魚の屋台ごとに3 VP



肉の屋台ごとに3 VP



全ての屋台ごとに2 VP



残っている花ごとに1 VP



残っている王の恩給ごとに4 VP



残っている5コインごとに1 VP



www.dmzgames.es

Designer ※ Alberto Millán

Art ※ Michael Menzel

Graphic Design ※ Dossom Studio

Development ※ Pau Carles & Javi Caparrós