



# PIONEERS

## ゲームの用具



- ・ゲームボード1ー両面仕様：  
片面4人プレー用



もう片面2または3人プレー用

- ・馬車24



- ・最初の馬車  
(他の馬車より大きい)



- ・ファースト・プレーヤー・マーカー



- ・入植者タイル49ー各7枚ずつ  
永続効果のタイル



銀行家



商人

即時効果のタイル



バーキーパー



軍曹



金鉱掘り



農夫



ホテル

- ・カバータイル8



- ・金塊10  
6×3勝利点  
3×4勝利点  
1×5勝利点



- ・ドルコイン45  
17×1ドル  
18×2ドル



プレーヤー色で(青、緑、赤、黄)

- ・プレーヤーボード4 (各1)



- ・入植者80 (各20)



- ・道60 (各15)



- ・得点マーカー4 (各1)



- ・店タイル4 (各1)



- ・馬車トークン1



- ・ルールブック1

## ゲームの概要

ヨーロッパ各地から、新しい人生の始まりを夢見て、"ニューワールド"アメリカへ人々が集まります。東海岸を出発して、パイオニアたちは土地に入植しながら西海岸へ移動します。

"パイオニア"のゲームでは、プレイヤーはゲームボードに表示されている都市に入植者を配置し、地図上で馬車を使って輸送しようとしています。入植者たちは特定の職業を持ち、仕事が必要とされる都市でのみ入植することができます。馬車に乗っているすべての入植者がゲームボードに置かれた後、馬車を管理するプレイヤーはお金と勝利ポイントを獲得します。

さらに、都市間の道路を作り、自分だけの交通網を広げ、道路を利用する他のプレイヤーから金を稼ぐこともできます。ゲーム終了時に、各プレイヤーは、繋がった最大の交通網の入植者の数に応じて追加の勝利ポイントを獲得します。勝利ポイントの最も高いプレイヤーがゲームの勝者です！

# ゲームのセットアップ

1 ゲームボードを、プレイ人数に合わせた面を表にして、プレイエリアの中央に広げます。



2人だけでプレイするときは、カヴァータイルをゲームボードの一番端にある、イラストで示した8つの都市に重ねます。これらの都市は、そのゲームでは使いません。馬車コマがこれらのスペースに置かれたり、通り過ぎたりすることはありません。



**補足：** プレイヤー間で相談して、ランダムに都市にカヴァータイルを置くことも選べます。

2 プレイヤーの人数に応じて、次の入植者タイルを取り除きます。

- ・ 2人プレイ：各種類の入植者タイルを2枚ずつ取り除き、箱に戻します。
- ・ 3人プレイ：各種類の入植者タイルを2枚ずつ取り除き、箱に戻します。
- ・ 4人プレイ：どれも取り除きません。

ゲームで使う全てのタイルを一緒にして、裏向きにしてよく混ぜます。そして、ランダムに1枚ずつ都市のスペースに置いていきます。その後、全てのタイルを表向きにします。

いくつかの残ったタイルは、このゲームでは使いません。箱に戻します。

**補足：** 同じタイルが2枚スタートスペースに隣接する都市に置かれたら、1枚を使っていないタイルと交換します。(必要なら、この処理をその2スペースが別々のタイルになるまで続けます。)

**補足：** \$1や\$2のコインのイラストは、プレイヤーが得る金額を示しています。\$1や\$2が文字で書かれている場合は、支払う金額を示しています。



3 ランダムにファースト・プレイヤーを決め、ファースト・プレイヤーマーカーを取ります。

コインを種類別に分け、ボードのそばに置いて共通のサプライとします。金塊を裏向きにして混ぜ、同様にボードのそばに置きます。

駅馬車トークンをスタート・スペースに置きます。



スタート・スペース

4 4枚の最初の馬車（通常の馬車より大きい）を脇に置き、残りの馬車を裏向きで混ぜます。そして、ボードの横の指定の場所に重ねて置きます。以下のチャートに従って、何枚かの馬車を山札から取り除き、誰にも見えないようにして箱に戻します。

得点トラックの"0"スペース

プレイヤー人数	2	3	4
馬車の数	12	6	2

次に、馬車の山札から1枚ずつ表向きにして、ゲームボードの下の指定のスペースに左から順番に並べます。

4枚の最初の馬車を裏向きで混ぜ、ランダムに各プレイヤーに渡します。プレイヤーは、馬車を自分の手元に表向きにして置きます。使わない馬車は箱に戻します。

5 プレイヤーは自分の色を選び、その色のプレイヤー・ボード、ショップ・タイル、得点マーカー、入植者、道を取ります。さらに、サプライから2ドルずつ受け取ります。

プレイヤー・ボードは3つのセクションに分かれています：収入（セクション1）、購入（セクション2）、移動と入植（セクション3）

各プレイヤーは、ショップ・タイルを購入セクションの一番左のスペースに置きます

各プレイヤーは、入植者の1個をゲームボード上のスタート・スペースに置きます。そして、最初の馬車の各スペースにも1個ずつ置きます。残りの入植者と道は個人のサプライとしてプレイヤー・ボードのそばにまとめておきます。


各プレイヤーは、得点マーカーを得点トラックの"0"に置きます。


# ゲームプレイ

パイオニアは、ラウンドを繰り返してプレイします。ファースト・プレイヤーから始めて時計回りに進めます。プレイヤーは、各ラウンドで1手番を行います。少なくとも、1人のプレイヤーが全ての道と(または)山札の最後の馬車をディスプレイに並べるか、どちらかが最初におきたラウンドの最後でゲームは終了します。

## プレイヤーの手番の詳細

プレイヤーの手番は3フェイズで、以下の順に行います。

フェイズ1：  収入

フェイズ2：  購入

フェイズ3：  移動と入植

最初に、収入を得ます。そして、道や馬車を購入します。最後に、入植者タイルがある都市へ駅馬車トークンを移動させ、そこに適切な入植者を入植させ、タイルの特別アクションを行います。

その後、次のプレイヤーの手番となります。

### フェイズ1： 収入

共通のサプライからお金の収入を得ます。

収入の合計は、プレイヤー・ボードのセクション1：収入に記されています。

基本の収入は3 \$ です。

ゲーム中に銀行タイルを取ってあれば、収入セクションの空いたスペースに置きます。収入セクションに置かれた銀行タイル1枚ごとに1ドルを得ます。

プレイヤーは銀行は2枚までしか持ってません。

セクション1：収入

基本収入

銀行家タイル  
につき \$ 1

銀行家タイル  
につき \$ 1



Bill (緑) は、共通のサプライから \$ 4 得ます：基本の収入で \$ 3、既に持っている銀行タイルから \$ 1 です。

### フェイズ2： 購入

このフェイズで道や新しい馬車を購入できます。

プレイヤー・ボードのセクション2：購入に3つの購入アクションが記されています。



\$ 2 を支払って共通のサプライから道を1本購入し、直ちにゲームボード上に配置します

\$2



\$ 5 を支払って共通のサプライから道を2本購入し、直ちにゲームボード上に配置します

\$5



馬車のディスプレイの4枚から1枚を選び、そこに記されているコストを支払って購入します

\$1-4

ゲーム中に商人タイルを手に入れたら、プレイヤー・ボードの購入セクションの空いているスペースに置きます。手持ちの商人タイル1枚ごとに、手番の購入フェイズで追加のアクションを行うことができます。そのために、まだ空いている購入スペースに商人タイルを置いて、そのアクションを実行します。

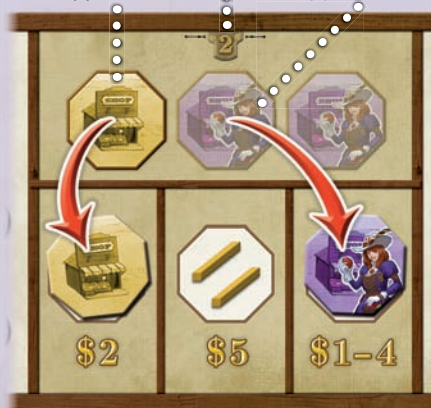
プレイヤーは商人タイルは2枚までしか持ってません。

**！補足：**タイルが置かれた購入アクションは、同じ手番では行うことはできません。

セクション2：購入

店タイル

商人タイル



Katie (黄) は、ショップタイルを道を1本購入するスペースに置きます。\$ 2 を支払いゲームボード上に道を1本配置します。さらに、彼女は馬車を1枚購入するために商人タイルを使い、ディスプレイから1枚馬車を購入して、指定の金額を支払い、自分の手元に置きます。

## 購入アクションの詳細



### 道の購入と配置

選んだアクションのコストをサプライに支払い、共通のサプライから道を取って、ゲームボード上に配置します。道は2つの都市を繋ぐ、まだ道が置かれていない、任意の路線上に置くことができます。路線には、一本の道だけを置くことができます。（例外：軍曹タイルによる特別アクションを除く）



### ディスプレイから馬車の購入

ディスプレイの4枚の馬車の中から1枚を選びます。馬車の上に記されているコストをサプライに支払い、自分の手元に置きます。そして、その馬車の上のスペースそれぞれに、個人サプライから入植者を置いていきます。

**！補足：**もし、馬車に置くだけの入植者を十分に持っていないければ、そのような馬車を購入することはできません。

**！重要：**プレイヤーがターンの開始時に空の馬車しか持っていない場合、最初の購入アクションを使用して馬車をディスプレイから購入しなくてはなりません。

馬車を購入後、ディスプレイを補充します。空いた場所を右から左へ馬車を移していき、4番目のスペースを空けます。馬車の山札の一番上の馬車を表向きにして、そこに置きます。



Annie (赤) は、2本道を引くために \$ 5 支払います。1本は駅馬車から直接繋がる路線に置き、もう1本は後で役に立つであろうと考えたスペースに置きます。



Jim (青) は、\$ 2 を支払い、ディスプレイの2番目の馬車を購入します。馬車を手元に置き、馬車の空いているスペースに1個ずつ入植者を置きます。



そして、ディスプレイを補充します。

プレイヤーは購入アクションを放棄して、“フェーズ3：移動と入植”に進むことができます（空の馬車しか持ってなければ、馬車を購入する必要があります）。

## フェーズ3： 移動と入植

### a) 駅馬車トークンの移動

プレイヤーは、つながった路線に沿って、駅馬車トークンを移動しなくてはなりません。ある都市から、自分の馬車にある入植者と一致する入植者タイルがある都市へ繋がる都市へと移動します。ある都市から別の都市へ移動するたびに \$ 1 のコストがかかります。

- もし、その路線に道がなければ、コストは共通のサプライに支払います。
- もし、その路線に、他のプレイヤーの道があれば、そのプレイヤーにコストを支払います。
- もし、その路線に、自分の道があれば、コストは必要ありません。無料です。



Katie (黄) は、駅馬車を3回移動します。最初の路線には道がありません。彼女はサプライに \$ 1 を支払います。2回目の移動では、Annie (赤) に \$ 1 支払います。そして3回目の移動では、自分の道が置いてあるので無料です。

## ! 重要な移動のルール:

- ・ 駅馬車トークンは、入植者タイルがある都市に到達したら移動を終了しなければなりません。そうしたタイルがある都市を通過することはできません
- ・ 手元の馬車の中の入植者と一致する入植者タイルがある都市に到達できる場合は、必ずその都市に移動しなくてはなりません。もしそのような都市がない場合、または移動のために十分なお金を払うことができない場合、プレイヤーは駅馬車トークンを移動させることができず、この手番はパスしなければなりません。
- ・ 手番のプレイヤーが駅馬車トークンを移動するには、入植者タイルがない都市では決して移動を終了することはできません。

## b) 都市への入植者の入植

プレイヤーは、入植者のタイルがある都市に移動することによって、駅馬車トークンの移動を終了させます。入植者タイルは、プレイヤーの馬車1つの対応するスペース(タイルと同じイラスト)の入植者と置き換えられます。

入植者タイルがホテルの場合、馬車にある任意の入植者をその都市に置くことができます。



Annie (赤) は、軍曹タイルがある都市へ駅馬車を移動させます。そのタイルを取り、対応する入植者をその都市に置きます。

## c) 特別アクション



都市から取った入植者タイルは、特定の特別なアクションを手番プレイヤーに与えます。特別アクションには、常時アクションと即時アクションの2種類があります。



常時特別アクション:



**銀行家:** タイルをプレイヤー・ボードの収入セクションの空いているスペースに置きます。プレイヤーは、収入フェイズ中に、持っている銀行家タイル1枚につき\$1を得ます。プレイヤーは、2枚までしか銀行家タイルをもつことはできないので、それ以上のタイルを手に入れた場合は、単に箱に戻します。



**商人:** タイルをプレイヤー・ボードの購入セクションの空いているスペースに置きます。プレイヤーは、購入フェイズ中に、持っている商人タイル1枚ごとに1回、追加のアクションを行うことができます。プレイヤーは、2枚までしか商人タイルをもつことはできないので、それ以上のタイルを手に入れた場合は、単に箱に戻します。



即時特別アクション:

これらのアクションは、タイルを取ったら直ちに実行します。その後、そのタイルを箱に戻します。



**軍曹:** プレイヤーは、道を1本個人サプライからとり、無料で建設することができます。

a) 空いている路線に建設することができます。

b) 既に他のプレイヤーによって建設されている道が1本ある路線に、もう1本建設することができます。

もし駅馬車を移動するとき、2本の道がある路線を通ったら、\$2(道1本ごとに\$1)を支払わなくてはなりません。もちろん、そのうち1本が自分の道なら、その移動は無料です。



**! 重要:** 1つの路線に置ける最大の道は2本までです!



**パーキーパー：**プレイヤーは、任意の手元の馬車から個人サプライに、任意の入植者1個を戻すことができます。もしこのとき、馬車が空だったら、このアクションは失われます。



Jim (青) は、パーキーパータイルのある都市に駅馬車を移動します。タイルを取ってその都市にパーキーパーの入植者を置きます。そして、直ちにパーキーパーのアクションを行い、銀行家の入植者を取って個人サプライに戻します。



**金鉱掘り：**プレイヤーは、共通のサプライから金塊を1個取ります。他のプレイヤーに分らないように、裏の価値を確認します。そして自分の手元に裏向きにして置きます。



Katie (黄) は、農夫タイルのある都市へ移動します。その都市へ、自分の馬車から合計3個の農夫入植者を置きます。



**農夫：**プレイヤーは、直ちにその街にあと2個まで入植者を置くことができます。これらの追加の入植者は、手持ちの馬車の「農夫」スペースから持ってこなくてはなりません。最大3個の農夫の入植者をその都市に置くことができます。



**ホテル：**プレイヤーは、共通のサプライから\$3を得ます。



**！重要：**ホテルタイルがある都市へ移動することで、プレイヤーはその都市に任意の入植者を置くことができます。しかし、その入植者の特別アクションを行うことはできません。



Annie (赤) は、ホテルへ駅馬車を移動し、軍曹を入植させることにします。そして、\$3を得ます

### 空になった馬車

プレイヤーの馬車の一つが完全に空になったら、その馬車に記されている勝利点を得て、得点トラックを進めます。さらに、馬車を裏向きにして、直ちにサプライから\$1を得ます。



Katie (黄) は、一度の手番で2枚の馬車を空にしました。彼女は7点と4点を得ます

そして、2枚の馬車を裏向きにしてそれぞれから\$1計\$2を得ます

### d)他のプレイヤーの入植者を招待する

最後に、1人のプレイヤーだけ、その都市に入植した手番プレイヤーに加わることができます。手番のプレイヤーは、一度だけ、他のプレイヤーを招待します。左隣のプレイヤーから時計回りに順にその都市の入植に加わるかどうかを確認します。同意した最初のプレイヤーが手番プレイヤーに\$2を支払わなくてはなりません。そして、その都市に、手元の馬車から入植者を取って置きます。入植者は手番プレイヤーが取ったタイルと合っていないではありません。一度1人のプレイヤーが同意したら、もう他のプレイヤーにはその機会はありません。他のプレイヤーがだれも参加したくない、またはそうすることができない可能性もあります。参加したプレイヤーは、都市にあったタイルの特別なアクションはできません。

**！重要：**手番プレイヤーがホテルタイルによって任意の入植者を置いた場合、参加するプレイヤーも同じ入植者を置かなくてはなりません。



Bill (緑) がホテルタイルのある都市に移動し、そこに銀行家の入植者を置きます。彼は他のプレイヤーと一緒に加わるかどうか尋ねます。Annie (赤) が最初ですが、銀行家の入植者は持っていません。Jim (青) が次ですが、お金がありません。最後にKatie (黄) です。彼女は加わることに決め、Billに\$2を渡します。そして、馬車から銀行家の入植者を取ってその都市に置きます。

手番の最後に、ショップタイルと、使った商人タイルを、プレイヤー・ボードの購入セクションにある指定のスペースに戻します。

そして、時計回りで次のプレイヤーが手番を行います。

# ゲームの終了と最終得点計算

ゲームは、少なくとも1人のプレイヤーが全ての道を建設する、そして(もしくは)馬車の山札の最後の1枚がめくられディスプレイに追加されるかした、どちらかが起きたそのラウンドを終えたら終了します。そのラウンドは、最後(スタートプレイヤーの右隣のプレイヤー)までプレイします。そして、最終得点計算をします。

最終得点計算では以下の勝利点を数えます。

- 1 馬車の空いているスペース—プレイヤーの手元にある表向きの馬車の空いているスペースはそれぞれ1勝利点です。



アニー(赤)  
2点得ます

- 2 金塊—金塊を表向きにしてその価値を見ます。そして、それらの数値の合計を勝利点に加えます。



彼女は金塊から合計  
9点得ます

## 3 最長路線ネットワーク

最も人口が多い(入植者コマが多い)路線ネットワークにある入植者1個につき2勝利点ずつ得ます。

道路ネットワークは、特定のプレイヤーに属する一連の道路によって連続して繋がった都市のグループです。ネットワークの各入植者がそのプレイヤーに所属する必要はありませんが、道路ネットワークを所有するプレイヤーが所有する入植者だけが得点を決めることとなります。接続されている各都市間で途切れることなく繋がっていれば、ネットワークには枝分かれしていても構いません。

**!重要:** プレイヤーの最大ネットワークは、最も多くの自分の入植者を含んでいるネットワークのことで、最も多くの道が繋がっているネットワークではありません。



アニー(赤)は、2つの路線のネットワークができています。6本の路線で8個の入植者があるので上の方が大きいです。彼女はその路線の入植者1個ごとに2点を得ます。合計16点です。

最も勝利点を獲得したプレイヤーがパイオニアの勝者です! 同点の場合、より多くのコインを持っているプレイヤーの勝利です。さらに同点の場合は、勝利を分け合います。



## ヒントとトリック

・他のプレイヤーに\$2を支払ってその都市に入植するのはとても効果的です。そのタイルの特別アクションができないにもかかわらずです。自分の馬車をより早く空にでき、お金と勝利点をもたらします。入植者を配置することが確実にできます。これは、そのタイプの入植者タイルがボード上に残っていない場合に特に便利です。それは、別の入植者をそのネットワークに直接に入れることを可能にします。

・ボード上に対応するタイルが残っていない種類の入植者が手元にある場合、それらの入植者を馬車から引き出す2つの方法があります: ホテルのタイルは、任意の入植者を置くことを可能にします。バーキーパーの特別アクションは、馬車から1個の入植者を個人サプライに戻すことを可能にします。

・道路ネットワークを拡張することで、プレイヤーに多くの利点をもたらされます。ゲームの終わりに勝利ポイントを与えること以外に、道路ネットワークは、ゲーム中に他のプレイヤーがそれを使用するときに金銭を、所有者がより少ないコストでより長い距離を移動できるようにすることができます。

