

RAPA NUI

ラパ・ヌイ

2～4人用 10歳以上対象

内容物

スタートカード 16枚(プレイヤー色4枚ずつ)

ラパ・ヌイカード 50枚：モアイ9枚，司祭9枚，木こり12枚，猟師&採集民12枚

手順カード 4枚

捧げ物カード 100枚(4種類各25枚)

勝利点タイル 30枚(1点20枚，5点6枚，10点4枚)

木タイル 36枚(1木24枚，5木4枚，10木4枚，20木4枚)

捧げ物の石 1枚

ゲームの概要

プレイヤーは，自分の種族の頭となります。各ラウンド，村に新しい人々を呼んできたり(木こり，司祭，猟師&採集民)，石の石像(モアイ)を造ったりします。各ラウンドの終了時，特定のカードによって得点を得ます。これを，ゲーム中に木，勝利点タイル，または捧げ物カードを獲得して進めます。勝者は，モアイや司祭，さらに，最も価値のある捧げ物カードによって最も勝利点を獲得した者です。ゲーム中，捧げ物ラウンドがおこなれるときは常に，いろいろな捧げ物カードの価値に影響を与えます。



ゲームの準備

- 各プレイヤーは色を決めて、4枚のスタートカード(木こり1枚、猟師&採集民3枚)と手順カードを持ちます。
- 木こりカードは自分の前に置きます。ここがプレイヤーのプレイエリアで、ゲーム中追加のカードはここに足されます。3枚の猟師&採集民カードは手札として持ちます。
- 3人以下でプレーする場合は、余ったスタートカードは箱に戻して使いません。
- 50枚のラパヌイカードをよく混ぜ、裏向きの山札とします。
- 共通のディスプレイ・エリアを準備します。
裏向きの山札から16枚のカードを1枚ずつめくり、4枚ずつの4列のディスプレイをつくります。(前ページ参照)
- 100枚の捧げ物カードを種類ごと(魚、木の実、サツマイモ、小麦)に分け、表向きの山札のストックをつくります。
- 各プレイヤーは、捧げ物カードを1種類ずつ取ります。
- 取った捧げ物カードは自分の前に裏向きにして置きます。これはいつでも確認することができます。
- 近くに木のタイルと勝利点タイルのストックを用意します。
- 捧げ物の石は、中央ディスプレイのそばに置きます。
- スタートプレイヤーを決めます。
- 各プレイヤーは初期の資本として、特定の額の木のタイルを持ちます。
スタートプレイヤーは、2木分、時計回りに次のプレイヤーは3木分、次が4木分、4番目のプレイヤーは5木分です。



ゲームプレイ

スタートプレイヤーから、時計回りに自分のアクションを行います。手番は、3つのステップで進めます。

プレイヤーは自分の手番を完遂します

- 1 捧げ物カードを取ります。(任意)
- 2 手札からカードを自分のプレイエリアに出します。
- 3 共通のディスプレイエリアにカードを追加し、得点計算をします。

手番の詳細：

1 捧げ物カードを取ります。(任意)

手番のプレイヤーは、4枚の表向きの捧げ物カードの列から1枚を取ることができます。このコストは通常5木分ですが、種類が一致する獵師&採集民カードを持っていれば、1枚につき1木ずつ低くなります。ただしゼロより下にはなりません。

例：

サンドラの手番です。彼女は7木、木こり1枚、獵師&採集民の”木の実”1枚と獵師&採集民の”小麦”2枚を持っています。今、1枚の捧げ物カードを取ることになりました。木の実のカードはコスト5-1(自分の前に獵師&採集民”木の実”カードがあるから)で4木です。小麦のカードはコスト5-2(2枚の獵師&採集民”小麦”カードで)で3木です。魚とサツマイモは該当の獵師&採集民カードがないので、コスト5です。しかし、一枚も捧げ物カードを取らないでおくこともできます。



2 手札からカードをプレイします。

手番には手札からカードをプレイし、自分のプレイ・エリアに並べます。手札にあるカードによって、どのカードをプレイするか決めなくてはなりません。



木こり1枚

カードをプレイするコスト：なし

効果：このカードのプレイによる効果はありません。



司祭1枚

カードをプレイするコスト：なし

効果：このカードのプレイによる効果はありません。



モアイ1枚

カードをプレイするコスト：7木

効果：1 自分のエリアにある各モアイは、ゲーム終了時に4勝利点になります。

2 捧げ物ラウンド



モアイを1枚出すと、捧げ物ラウンドになります。スタートプレイヤーの左隣から始めて、各プレイヤーは、捧げ物の石の上に、集めた捧げ物カードの1枚を置かなくてははいけません(もし持っていれば)。手番のプレイヤーは最後にカードを裏向きにして置きます。そのため、他のプレイヤーは何を捧げたか分かりません。さらに、手番のプレイヤーは捧げ物の山札から1枚取り、同様に捧げ物の石に置きます。

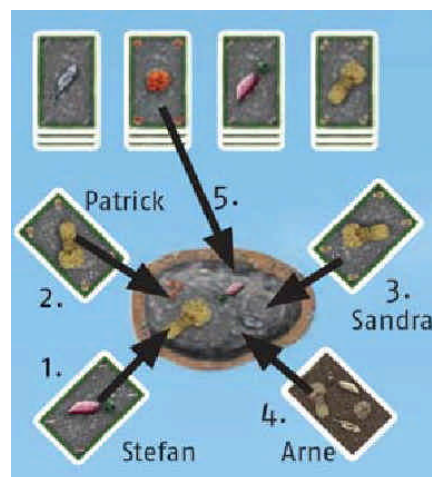


重要： 捧げ物カードは、ゲームの最後にカードの種類によって最終的な価値が決まります。（もっともたくさん捧げられたカードが最も価値があり、次に多いのが次の価値があり、・・・とだんだん価値は小さくなっていきます。→ゲームの終了を参照）もし、ゲーム中に特定のカードをたくさん集めると、そのカードが最もたくさん捧げたくなるかもしれません。しかし、慎重に！ゲームの終了時の得点計算時にそれらのカードを持つ枚数が少なくなってしまうかもしれません。このように、プレイヤーはちょうどよいバランスを考え、どの種類のカードが捧げられるかに注意を払わなくてはなりません。

補足： 捧げ物の石に裏向きに置かれたカードはゲーム終了までそのままです。

例：

アンはモアイ 1 枚をプレイし、捧げ物ラウンドが始まります。左隣のステファンから始め、サツマイモ 1 枚、パトリックは小麦 1 枚、サンドラも小麦 1 枚捧げました。アンは 1 枚裏向きに置き、4 種類の山札から木の実を選んでこれも置きました。



特定の種類の獵師&採集民カード 1～3 枚

(魚, 木の実, サツマイモ, 小麦)

カードをプレイするコスト：0～2 木(特別ルール参照)

効果：カードをプレイした効果はありません。

特別ルール：2 枚以上の獵師&採集民カードがプレイできますが、全て同じ種類でないといけません。

コスト：1 枚ならなし, 2 枚なら 1 木, 3 枚なら 2 木



例：

ステファンのターンです。彼は 2 枚の獵師&採集民カード”魚”を手札から自分のエリアにプレイします。一度に 2 枚プレイしたので、そのコストは 1 木です。すでにプレイしてある”魚”のカードは関係ありません。

参考： 自分のエリアに並べるとき、カードの名前が分かるように少しずつ重ねて置きます。これはプレイエリアを節約して、全体がわかりやすくなります。

補足： 同じ種類の獵師&採集民カードをプレイする以外は、1 種類のカードを 1 枚だけしかプレイできません。1 枚の木こりか 1 枚の司祭、または 1 枚のモアイ、もしくは 1～3 枚の同じ種類の獵師&採集民です。

特別な状況： ゲーム中手札が 3 枚ともモアイになっても、払うべき木のコストが足りない場合があります。そのときはカードをプレイする代わりに、モアイの 1 枚を箱に戻してゲームから除外します。

3 ストックからカードを補充し得点を計算します

手番のプレイヤーは、手札が3枚になるように補充します。ストックにある4つの列の中の好きな列から、一番上のカードを引きます。2枚以上引く場合は、また好きな列の一番上のカードを引きます。

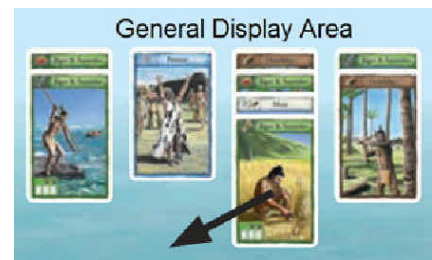
重要：もし補充の時に、ある列のカードがなくなったら、直ちにその列に4枚のカードを並べます。

得点計算

手番が終わったら、得点計算はカードを補充したとき、最後に上になったカードによって行われます。これはディスプレイエリアの列を補充するのに置かれた4番目のカードのときもあります。

カードの補充の例1：

ステファンは、カードを1枚プレイし、ディスプレイエリアから1枚補充しました。狩師&採集民カードの”小麦”を手札に加えました。



ステファンは再び手札が3枚になり、今一番上になったカードは、得点計算に使われ、この場合はモアイです。



カードの補充の例2：

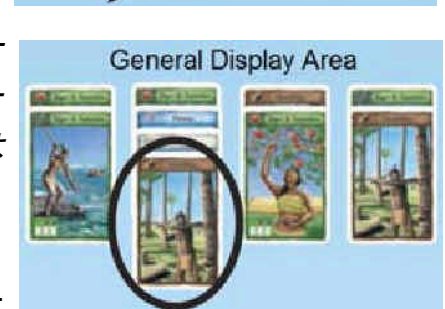
パトリックは、2枚のカードをプレイして、ディスプレイエリアから1枚カードを補充しました。モアイを選び、手札に加えます。



さらに、ディスプレイエリアから2枚目のカードを補充し、手札は3枚になります。司祭を取って手札に加えます。



一列が空きになったので、山札から直ぐに4枚のカードを補充します。パトリックの手札は3枚になり、今一番上になったカードが得点計算に使われます。ここでは木こりです。



列の上になった得点計算のカードは全てのプレイヤーに行われます。

木こり



各プレイヤーは、プレイエリアにある木こりのカード1枚につき1木を得ます。
ボーナス：2枚以上で単独で数が最も多ければ、追加で1木を得ます。

例：木こりが得点計算です。ステファンは自分
1人だけプレイエリアに木こりを2枚持
ていました。3木(カード2枚の2木とボー
ナスの1木)を得ます。他のプレイヤーは木
こりを1枚ずつ持っていたので、1木ずつも
らいます。



Stefan's Personal Display



司祭

各プレイヤーは、プレイエリアにある司祭のカード1枚につき1点を得ます。
ボーナス：2枚以上で単独で最多なら、追加で1勝利点得ます。



例：司祭の得点計算です。パトリッ
クだけが自分のプレイエリアに司
祭を置いており、他にはいません。
よってパトリックが1勝利点を得
ますが、2枚以上はないのでボー
ナス点はありません。他のプレー
ヤーに勝利点はありませぬ。

Patrick's Personal Display Area



モアイ

各プレイヤーは、1勝利点か1木をプレイエリアにあるモアイのカード1枚に
つきもらえます。



ボーナス：2枚以上で単独で最多なら、追加で1勝利点か1木を得ます。

重要：勝利点か木かどちらを得るかを決めなくてははいけません。多くのモア
イを持っていても、両方を混ぜて獲得することはできません。

例：

モアイの得点計算です。サンドラはプレイエ
リアに1枚のモアイがあり、アーンは2枚あり
ます。サンドラは1勝利点か1木の欲しい方を
決めます。アーンは、3勝利点か3木のどち
らかを決めます。(2枚以上で単独で最多だから)

Sandra's Personal Display Area



Arne's Personal Display Area



猟師&採集民



各プレイヤーは、得点計算になるカードと同じカードについてプレイエリアに1枚以上あれば、同じ種類の捧げ物カードをストックから1枚だけ受け取ります。得点計算を起こしたプレイヤーが最初で、後はターン順に続けます。



補足：他のカードと違い、捧げ物カードはプレイエリアにあるカードの数によって増えません。何枚あっても、捧げ物カードは1枚だけもらえます。しかし、より多くの猟師&採集民カードを持つほど、さらに捧げ物カードを得るのが簡単になります。(1の捧げ物カードを取るの項目を見てください)さらに、追加でボーナスを得ることができます。

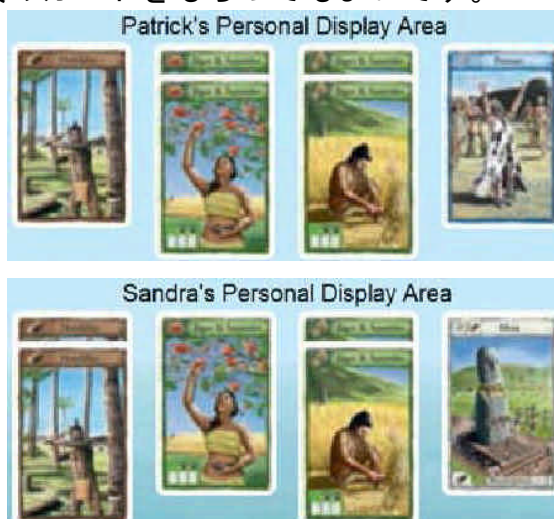
ボーナス：その種類の猟師&採集民カードを2枚以上で、単独で最もたくさん持っていれば、その種類の捧げ物カードを1枚追加でもらえます。

特別な状況：捧げ物カードの1つがなくなってしまう、その種類のカードをまだもらっていない場合は、代わりに違う種類のカードをもらってもよいです。

例：

猟師&採集民カードの”小麦”の得点計算です。パトリックとサンドラはともに、2枚ずつ小麦のカードを持っています。他にはだれも持っていない。ともに1枚以上の”小麦”があるのでストックから”小麦”の捧げ物カードを1枚ずつ受け取ります。けれどもボーナスはありません。

どちらも単独で1位の枚数ではないからです。



重要：ターンの終わりには、ただ1種類のカードのみ得点計算されます。それは、最後に一番上に来たカードです。

得点計算後、次のプレイヤーが自分のターンを完遂します(ステップ1-3)。

ゲームの終了

ゲームは、ストックのどこかの列にカードの補充ができなくなり、山札が完全になくなったらすぐに終了となります。

補足：このとき最後に上になったカードは得点の対象になりません。

最終得点計算になります。各プレイヤーは自分の勝利点を計算します。

○ゲーム中に集めた得点タイル = ○点

○自分のエリアにあるモアイカード1枚ごとに = 4点

○木5枚ごとに = 1点

○集めた捧げ物カードごとに = 0~3点

捧げ物カードの得点は、次のように決まります。捧げ物の石にあるカードを種類ごと

に分け、それぞれの枚数を数えます。最もたくさんあるカードが3点、次に多いカードが2点、次が1点で、一番少ないカードは0点です。

同じ場合は、両方とも同じ得点です。

○2種類が同じ場合—得点は3, 2, 1点で割り当てられます。

○3種類が同じ場合、または2種類ずつ同じ場合—3点と2点が割り当てられます。○全て同じ場合—全てに3点が与えられます。

補足：捧げ物の石にあるカードが、各プレイヤーが持っているそれぞれの捧げ物カードの得点を決定するのです。自分のエリアのカードを数え得点を出します。

特別な状況：誰もモアイカードをプレイせず、1枚も捧げ物の石にカードがないことが起こったら、全ての捧げ物カードの得点は0点です！

最も勝利点を稼いだプレイヤーが勝利です。同点の場合、プレイエリアに多くのモアイカードを持っている方です。それも同じ場合、より木を持っている方です。さらに同じ場合は勝利を分かち合います。

例：

ゲームが終わり、次のカードが捧げ物の石にありました。小麦4枚、果実4枚、魚2枚、サツマイモ1枚。小麦と果実がともに最も多いので、各3点、魚は2点、サツマイモは1点となります。



サンドラは、小麦2枚、果実1枚、魚3枚、サツマイモ1枚持っています。合計で16点です(3点×2枚, 3点×1枚, 2点×3枚, 1点×1枚)



ステファンは、小麦はなし、果実1枚、魚5枚、サツマイモ2枚持っています。合計で15点です。(3点×0枚, 3点×1枚, 2点×5枚, 1点×2枚)

