

# 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。

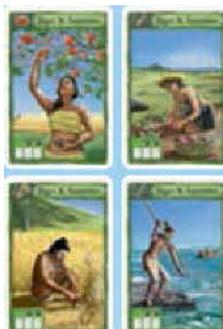


**重要：** 捧げ物カードは、ゲームの最後にカードの種類によって最終的な価値が決まります。（もっともたくさん捧げられたカードが最も価値があり、次に多いのが次の価値があり、・・・とだんだん価値は小さくなっていきます。→ゲームの終了を参照）もし、ゲーム中に特定のカードをたくさん集めると、そのカードが最もたくさん捧げたくなるかもしれません。しかし、慎重に！ゲームの終了時の得点計算時にそれらのカードを持つ枚数が少なくなってしまうかもしれません。このように、プレイヤーはちょうどよいバランスを考え、どの種類のカードが捧げられるかに注意を払わなくてはなりません。

**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。

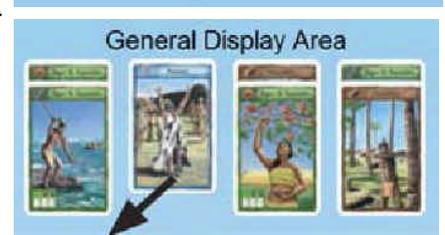


カードの補充の例2：

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。

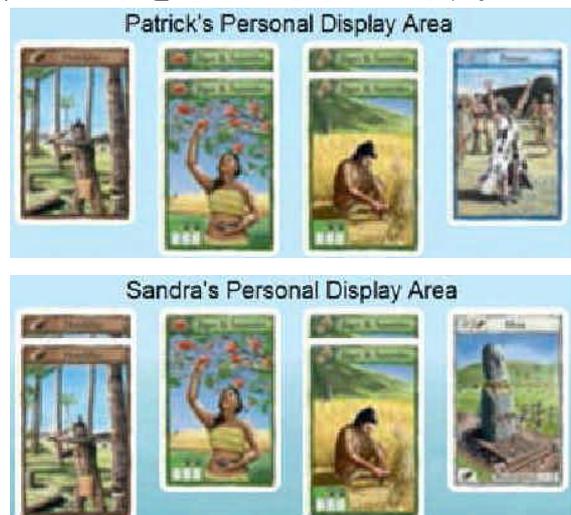
**ボーナス：**その種類の猟師&採集民カードを2枚以上で、単独で最もたくさん持っていれば、その種類の捧げ物カードを1枚追加でもらえます。

**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、山札が完全になら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トル = 〇点

○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)

