



シーランド

エキサイティングな戦い
2人～4人の職人で、9歳以上

By: Günter Burkhardt and Wolfgang Kramer

Illustrations: Franz Vohwinkel

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (playing instructions)

Editorial work: Philipp Sprick

Ravensburger® Games No. 26 527 5

ゲームの目的

.....

黄金の時代のシーランド：プレイヤーは、17世紀の壮大な計画の一部を担う裕福なオランダの商人となります。*

立派な風車によって、堤防が築かれた広大な土地を埋め立てし、キャベツ・菜種・チューリップを栽培し、シーランド（とその商人たち）の富を増やしていきます。このために、プレイヤーは、シーランドの市場で風車の建設計画書を購入し、大地に風車を建てます。または、種子を購入し、風車の回りに畑をつくりません。風車が完全に囲まれると、収穫ができます。収穫したポイントは風車の持ち主の功績です。ゲーム終了後、最もポイントの高いプレイヤーが勝ちます。

* ”長官と記録”の説明の最後のページにゲームの歴史的背景が記されています。

親愛なるプレイヤーのみなさん！

ここでの遊び方は、初めてプレイする人のために全て基本のルールで記しています。早く簡単に”シーランド”を知るために、最初はこのバージョンでプレイしてください。より多くの要素を使った上級のゲームでは、”長官と記録”を参照してください。もちろん、熟練者や上級者は、すぐに全てのルールで行ってもかまいません。さあ、同封のセットアップシートのようにゲームを準備しましょう。



遊 び 方

最後のページで、ゲーム中に例外的なことがあった場合の”こんな場合はどうする？”の説明があります。ゲームの前に読む必要はありません。必要に応じて参照してください。

最も最近オランダに行ったことがあるプレイヤーから始めます。始めに、スタート村の6個の風車のイラストの1つに自分の風車1つを置きます。時計回りに、他のすべてのプレイヤーは同様にします。各マスには1つの風車だけ置くことができます。各プレイヤーが1つの風車を置くとすぐに、ゲームは始めることができます。

スタートプレイヤーから、順番に3つのアクションを行います：

- 1 購入 (=市場から TILE を取る)
- 2 埋め立て (=ボード上に TILE を置く)
- 3 収穫 (=得点を得ることもある)

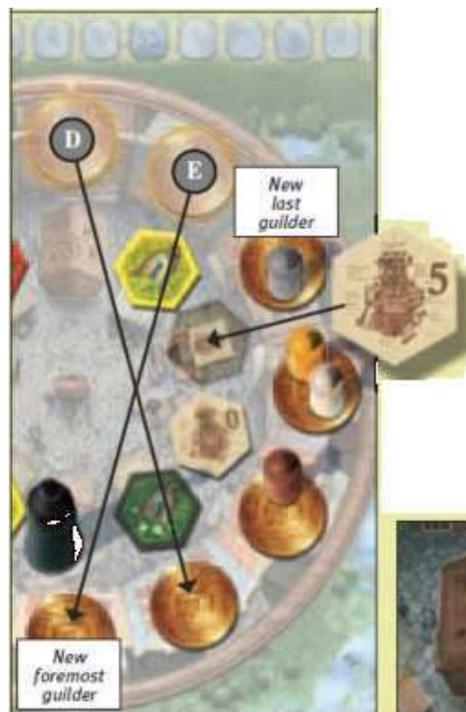
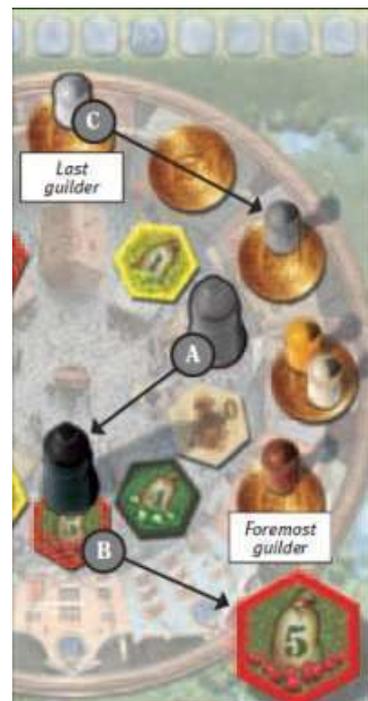
そして、次のプレイヤーのターンとなり同様にします。

1 購 入

市場では、ギルドマスターが一回りします。

自分のターンでプレイヤーは、時計回り方向に少なくとも1つのマスを進ませなければなりません。ギルドマスターが止まるマスによって、プレイヤーは種子(市場の露店の場合)か、風車建設画(ワークショップの場合)の TILE を受けとります。そして、プレイヤーは TILE の代金を支払わなければなりません。ギルドマスターが、より遠くに動かされれば動くほど、TILE は、より高価です。ギルドマスターの直前のマスの TILE は無料です。

しかし、ギルドマスターが移動する各マス(倉庫を含んでいる)のために、プレイヤーは時計回りの方向に1ギルダーずつ、トレード・ハウス・サークル上を商人を動かさなければなりません。商人は最も前のギルダーを越えて動くことはありません。自分の財産は、このマスに来ると一時的になくなることとなります。



例:購入↑

Gregory(灰色)は、ギルドマスターを2マス移動しました。(A)そして価値5のチューリップの TILE を取りました。(B)支払いとして、彼は自分の商人を2ギルダー分進めます。

上記の例で、Gregory(灰色)のターンではなく、Bill(茶色)のターンの時、茶の商人がすでに最も前のギルダーにいるので、彼は価値0の風車設計書を取るしかありません。つまり、彼はギルドマスターを移動させるためのお金を持っていないということです。

再配置：

すべての商人が一番後ろのギルダーを通り過ぎるとすぐに、それは最も前のギルダーの前に置かれます。

補充：

支払後、ストックから一番上の景観 TILE を(市場の場合)、または、一番上の風車 TILE を(設計所の場合)、ギルドマスターが動く前にいた空いた場所に置きます。

倉庫：

もし、プレイヤーがギルドマスターを倉庫に移動したら、このターンでは TILE を得ることはできません。(そしてアクション2・3を飛ばします)

彼は、スコアトラックの3ポイントを減らすことによって、所得の一部を寄付することになります。その代わりに、3ギルダー分自分の商人を後ろに戻すことができます。

例:↑

一番後ろの商人の後に、何も置かれていないギルダーがあるので、ギルダーの並びの最前列にこれらが置かれます。(DとE)そして、すべての商人は自分のためのお金をよりたくさん持つこととなります。

2 埋め立て

プレイヤーは、市場で買ったタイルをひっくり返します。それにより、作物の畑（作物タイル）または完成した風車（風車タイル）を見ることができます。プレイヤーは、以下の通りにタイルをボードに置きます：

作物タイル

作物タイルは、プレイヤーの風車に隣接するゲームボードのどんな空のマスにでも置かれます。風車の回りの土地は、畑を作るために埋め立てられていきます。

風車タイル

風車タイルは、開発されたマス（作物タイル、風車タイル、農場（下記参照））に隣接するゲームボード上のどんな空のマスにでも置かれます。プレイヤーは、ボードに今置いた風車タイルの上に、自分の風車一つを建設することができます。それは、自分の風車となります。または、風車タイルが空きのままで、誰の所有でもないこととなります。



島タイルをひっくり返す

もし、プレイヤーの自身の風車が1つあるいは複数の裏向きの島タイルに接しているならば、島タイルはすぐにひっくり返されます。島は、すでに水に浮かんでいて、このように簡単に開発されるのです。

・・・前述の例では、Gregoryの新しい風車の上にある島はひっくり返されます。・・・

ひっくり返された島タイルは、開墾地か農場です。

●開墾地：キャベツ、菜種、チューリップは、他の開墾地タイルと同様です。

●プレイヤーは、ひっくり返された各農場につき、直ちに1スタイバーを得ます。

プレイヤーは、追加のターン（購入－埋め立て－収穫）を行うために、自分のターンの後すぐにか、または、後のターンで自分のスタイバーを使うことができます。（それはゲームから取り除かれます）各プレイヤーは、そのラウンドでは1枚のスタイバーのみ使えます。

補足：タイル上の総督の絵は、基本ゲームでは関係ありません。

3 収 穫

どれかの風車が完全に囲まれるとすぐに、収穫です。(ゲームボードの縁の風車は、六角形のマスに隣接しているすべてが埋まっていれば、囲まれたことになります。)

風車の生産高は、風車タイルとすべての隣接する作物タイルの価値で成り立ちます。

- 生産高を計算するとき、どのプレイヤーが置いたタイルかは関係ありません。
- 重要：隣接する風車タイル（風車駒のあるなしに関係なく）と農場タイルはポイントを与えません。
- いくつかの風車に隣接した作物は、各風車の収穫それぞれで扱うことができます。

作物ボーナス：

もし風車が3種類すべて（キャベツ、菜種、チューリップ）の作物と接していたら、ボーナスとして5点獲得します。

モノカルチャー：

もし風車が一種類のみ（作物は何でも）の作物タイルでのみしか回りになかったら、収穫による得点はありません！

プレイヤーは収穫で獲得した得点分、スコアトラックのマーカーを移動させます。そして、風車を手元に戻し、次の時に再び利用できます。

ゲームの終了

.....

風車が作物のスタックを使ってしまうとゲームの終了

はすぐです。市場か設計場の空きマスが埋められなくなり空いたままになります。ギルドマスターは空きのマス飛び越えていきます。この場合、飛び越すタイルや倉庫の分、プレイヤーは、トレーディング・ハウス・サークルのギルダールを前方に、自分の商人を動かさなくてはなりません。

もしプレイヤーが空きのマスにギルドマスターを移動したら（倉庫はのぞく）、一選んだ場合かそうせざるを得ない場合ゲームは終了です。収穫はありません。ボードに残っている風車は得点を獲得しません。

最も得点をとったプレイヤーが勝利です。同点の場合、同時優勝です。



例: 収穫

Olivia(オレンジ)は、価値2のキャベツ畑で自分の風車を囲みました。(A)彼女は、風車で3点と隣接する作物から13点(=2+4+3+0+4)と作物ボーナス5点=21点獲得します。同時に、彼女はGregory(灰色)の風車を囲みました。彼は1点も獲得できません。なぜなら彼の風車は一種類の作物しか隣接していないからです(=モノカルチャー) 両プレイヤーは風車を手元に戻します。

Nancy(白色)は、あとから風車タイルを置き、そこに風車を建設しました。(B)彼女はBill(茶色)の風車を囲みました。彼は、4点(風車)+4点(作物)=8点得ます。Billは風車を戻します。

こんな場合は・・・？
希な状況に対する回答

1. 購入

Q: ギルドマスターを倉庫に移動したが、スコアに得点がない。

A: 失点はありません。しかし、ギルダール分はいっさい得ることはできません。

2. 埋め立て

Q: ボードに作物タイルを置きたいがボード上に自分の風車がない。

A: 開発されたエリアに隣接する空いたマスに置いてよいです。

Q: 風車タイルを置き、風車を建てたい。でも、風車が残っていない。

A: ボード上に風車が再配置できるようになるまで、風車は建てられません。風車タイルは空きのままです。

Q: 島タイルの横に作物タイルを置いたら？

A: 何もおきません。建設した風車のみが、島タイルをひっくり返すことができます。

3. 収穫

Q: いくつかの風車が同時に囲まれると？

A: 風車は、通常通り計算する。:

最初にそのターンのプレイヤーの風車、それから時計回りの順に他のプレイヤーへ

Q: 回りを囲まれるように、風車タイルと風車を置いたら

A: 直ちに収穫して風車を戻します。

Q: 得点マーカーが一周したら

A: 自分のポイントタイルを100を表向きにして続け、二周したら200を表にして続けます。

長官と記録

準備の大概

長官と記録によるバリエーションは、基本的なゲームと同じルールに従いますが、2つの新しい要素で拡張されています：

長官によって、シーランドの評価が影響してきます。高い収益を得るために、これまでより一層収穫の記録に注意することが大切です。

これらの遊び方の後は、より多くの戦術を含むバリエーションでも遊べます。すべての要素をいろいろ組み合わせることができます。

長官と記録をプレイするには、ゲームボードの同じ面を使います。基本のゲームと同じように準備します。各プレイヤーは、2枚の自分の色の記録用マーカーも持ちます。市場の真ん中に、7人の長官駒を置きます。

収穫の記録

いつ？アクション3－収穫

1ゲームにつき2回、各プレイヤーは、記録マーカーのうちの1つを使って、スコアトラックに自分の収穫を記録することができます。こうして、ゲーム終了後ボーナス点を受ける機会があります。

初めに、風車の生産高が計算され、得点マーカーが記録されていきます。

それから、プレイヤー（得点マーカーの位置に関係なく）は自分の風車で得た（増加）点と（適用できるならば、景色ボーナスと共に）一致する得点しているトラックの数の上に、記録マーカーを置くことができます。記録マーカーがすでに対応するマスにあるならば、彼は次の空いている低い数の上に彼のものを置かなければなりません。

スコアトラック上の記録マーカーはゲーム中置き場所が変わることはありません。

ゲーム終了時、第4位までの収穫記録にボーナス点が与えられます。

1位 20点 2位 15点 3位 10点 4位 5点

それぞれのプレイヤーは、それに応じてスコアトラックに、得点マーカーを動かします。

プレイヤーが2つともで得点を得ることもあります。

例：収穫記録

Bill(茶色)は、価値5の菜種を置き、自分の風車が囲まれました。(A)彼は29点獲得します。彼は自分の記録マーカーを使うことにします。(B)29と28は、すでに置かれているので、27にマーカーを置かなくてはなりません。



長官

いつ?アクション2ー埋め立て

埋め立ての時、長官が描かれている一つ以上の島タイルがひっくり返されたら、プレイヤーはすぐに市場から1人の長官をとって、風車の横に置きます。長官は、この土地の収穫までこのマスに残ります。長官は、この収穫によって、市場の予想収益に達したかどうかをチェックします。プレイヤーは、風車で得た生産高を、トレーディング・ハウス・サークルの最も前にあるギルダーのところで示される金文字の数と比較します。

街の予想より、産出高が同じか、高いならば、長官は満足しています。プレイヤーはさらに5点をボーナスとして得て、得点マーカーを動かします。プレイヤーも長官を迎えて、自分の前に置きます。

例：長官

価値3の菜種を置き、Olivia(オレンジ)は風車を囲みました。(A)30点獲得です。そこに長官がいるので、生産高を街の予想額と比較します。最も前にあるギルダーの街の予想額は28 (B)生産高30は、予想額28より上回っています。Oliviaは5点をボーナスとして得、長官と風車を自分の前に置きます。



もし、生産額が予想額を下回ったとき、プレイヤーの収穫はうまくいきません。収穫後、5点マイナスになります。長官は直ちに最も近い風車、(他の長官がまだいない)に移動します。(また、これは同じプレイヤーの別の風車であるかもしれません。)もちろん、彼は開発されたマスを越えていくだけです。

例(上記)：

Olivia(オレンジ)は、上記の例での価値3の菜種の代わりに、価値0の菜種で風車を囲みました。この結果、彼女は27点獲得します。街の予想額28点には足りません。彼女は5点失います。風車を戻します。長官は最も近い風車に移動します。価値2のオレンジの風車が2マスのみ離れています。灰色の風車は3マス離れています。

ゲーム終了時に長官がいる風車は、それぞれ5点失います。そして、どのプレイヤーが最も多くの街の予想額を達成したかをチェックします。最もたくさん長官を得たプレイヤーは、10のボーナス点を受けます。同点の場合、すべて5点のボーナス点を受けて、それに応じて得点トラック動かします。

戦略的ゲーム

準備

緑色のスコアトラックと農場と作物が印刷されたサイドを表にしてゲームボードを開きます。

- ・長官を対応するシンボルがあるタイルに置きます。
- ・各農場にスタイバーを置きます。
- ・このバリエーションでは、島タイルは必要としません。

遊び方

- ・印刷されている作物と農場の横に置かれるタイルは、開発された地域とつながるようにしなくてはなりません。そうすることによってのみ、プレイヤーは印刷済みの作物や農場からより多くの土地を開発することができます。
- ・もし、風車がスタイバーのある農場の横に建てられたら、風車の所有者はすぐにスタイバーを受け取ります。
- ・もし、風車が長官のいる土地の横に建てられたら、長官は直ちに風車の隣に置かれます。

例：戦略的ゲームA

Olivia(オレンジ)は、価値4の風車タイルを購入し、開発された地域の隣に置くことができます。(緑色になっている場所)



例：戦略的ゲームB

それからBill(茶色)のターン、価値3の風車タイルを購入しました。開発された地域の隣にどこでも置くことができます。(緑色の部分)



こんな場合は・・・？
希な状況に対する回答

収穫の記録

Q:ゲーム終了時、3枚以下の記録マーカーしか得点トラックに置かれていなかったら？

A:相応のものだけ処理します。

長官

Q:成功や失敗した分の長官の期待を、収穫の記録に同時に反映するのは…

A:長官の期待によるボーナスおよび減点は、収穫の記録には反映されません。

Q:長官がモノカルチャーとなる0点の風車のところへ来た場合…

A:ここでは期待を満たしていないので、5点の減点となります。

Q:長官は最も近い風車へ動きたいのですが、風車がありません。

A:長官はゲームの箱の中へ帰ります。

Q:長官は最も近い風車へ動きたいのですが、同じ距離に2つかそれ以上の風車があります。

A:そのターンを行っているプレイヤーがどこへ動かすかを決めてください。

ゲームの歴史的背景

17世紀、オランダはヨーロッパの経済大国でした。彼らは多くの天然資源を所有していませんでしたが、すぐに世界貿易の中枢にのぼりつめました。その結果、市民は、文化的かつ社会的な富から多くの恩恵を得ました。商人の繁栄は、すぐにオランダの都市の代表的な住宅に反映されました。この期間を”黄金時代”と呼んでいます。有名なオランダの画家の仕事—とりわけ裕福な商人の家族の肖像画を描いて収入を稼いだレンブラントやフェルメールのような—は、まだこの時期が経済的繁栄にあったことを証明しています。

黄金時代の富で、都市の人口も、着実に増大していました。作物を育てる地域が不十分で、食料の需要の増加にもはや応ずることができなくなっていました。さらに、泥炭に覆われた地域や地盤沈下のために、オランダの大部分は水に覆われていました。高潮は海岸を脅かし、何度も猛烈な洪水を引き起こしていました。優秀な技術者たちが、海や湿原を広大な土地にする計画を考えました。裕福な商人の資金と革新的な工業技術が、この巨大な干拓プロジェクトを可能にしました。まず最初に、堤防を築き、内側と外側の海を分け、より多くの耕作地域を得るために、ポンプで水を排出しました。このとき、オランダの人々は、何千もの風車を建設し、土地を干拓するために役立てました。時には、水抜きされた地域は、最大海面下6メートルまで達していました。高低差を克服するために、干拓地の風車は、多くの場合、いくつかの列を作って滝のように接続するような高度な水路をつくるシステムが必要となりました。

排水に関連した堤防建設は、二つの目標を目指しました：新しい土地の獲得だけでなく、高潮からの保護を求めることも急増しました。

こうして、風車が国土の特徴となっていったのです。