



セレンゲティ

3～5人用 8歳以上 30分

概要

1年に1回、商人たちはTimbuktuの大きな市場に集まります。特に熱望されているのがNuba, Massari, Bantu, Nandi, Tonga, Samburu族たちの芸術的な彫刻です。市場が開くと、激しい交渉とお金のやりとりが行われます。だれが、最も価値ある彫刻のコレクションに資本を投じることができるのでしょうか。

目的

最も価値ある種族の彫刻のコレクションを獲得すること。

内容物

カード30枚、チップ65枚、ルール1枚

準備

カードをよく混ぜ、裏向きの山札にしてゲームエリアの中央に置きます。各プレイヤーは10枚のチップを受け取ります。残りは銀行としてストックします。スタートプレイヤーを決めます。

ゲームの方法

ゲームは、15ラウンドで行われ、各ラウンドは2フェイズから成ります。

A) カードを引く

B) カードを競る

A) カードを引く

各ラウンド決まった数のカードを山札から引き、中央に表向きに

して置きます。

最初のラウンドは1枚，第2ラウンドは2枚，第3ラウンドは3枚，そして次は再び1枚，以下同じように続けます。つまり，1枚－2枚－3枚－1枚－2枚－3枚－・・・。

B) カードを競る

場のカードがすぐに競売にかけられます。スタートプレーヤが最初の入札をします。そして時計回りに入札額をあげるか，パスするかをします。一人を除いて全員がパスするまで続けます。

最後まで残ったプレーヤがそのカードを落札し，自分のチップを支払わなくてはなりません。落札したカードは自分の前に表向きにして置きます。もし，全くこの組の競りに参加しなかった場合は（最初の入札時に降りる），銀行からチップ2枚を受け取ります。もし銀行にチップが2枚なければ，1枚もしくは全くもらえません。

誰も入札額をつけないければ，スタートプレーヤが無料で受け取ります。

重要：もし落札者が支払いができない場合は，手持ちのカードから1枚捨て，このラウンドは競りに参加できません。

重要：ゲーム中，各プレーヤは自分のチップを隠しておきます。

誰がお金をもらえるのか？

そのカードの支払いになるお金がどこへ行くのかについては次の2つで決まります。落札者のビッドの合計額とそれ以前にプレーヤが獲得しているカードの数値です。お金がどこに支払われるかについて，そのときの落札者のカードは関係ありません。落札者が自分のビッドで支払いを受けることはありません。

－もし，他のプレーヤが落札金額と一致する数値のカードを持っていると，落札者からお金を受け取ることができます。

－もし一人だけが，落札金額と同じ数値のカードを持っていれば，全ての金額を受け取ります。

例：Anneは7チップでカードを落札しました。Burt(他にはいない)は、7がついたカードを場に持っています。AnneはBurtに7チップを払います。

—もし、複数のプレイヤーが落札金額と一致する数値のカードを持っていたら、それらのプレイヤーの間で金額を分配します。落札額をその数値のカードの枚数で割ります。

例：Richは9チップで組を落札しました。AnneとBurtとChrisが9のカードを1枚ずつ持っています。Richは3人に3チップずつ支払います。

Chrisは6で落札しました。Anneは6のカードを2枚、Richは6のカードを1枚持っています。ChrisはAnneに4チップ、Richに2チップ支払います。

—だれも一致するカードを持っていない場合、全員で分配します。これはゲームの最初のころ、あまりカードを持っていないときに起こりやすいことです。

例：Anneは5チップで落札しました。だれも5のカードを持っていません。他の全員に金額を分配します。

2 桁の入札

2桁以上の金額で入札がされたら、1の位の数字で支払先を決めます。14で落札されたら、4のカード、10で落札されたら0のカードなどです。

例：Chrisは12チップで落札しました。Burtだけが2のカードを持っています。ChrisはBurtに12枚のチップを支払います。

余り

落札額が常に均等に分けられるわけではありません。そのような場合は、均等に分配をして、残りは銀行に支払います。

例：Anneは13チップで落札し、BurtとChrisが3のカードを1枚ずつ持っています。BurtとChrisは6チップずつ受け取り、残

りのチップ1枚は銀行に支払います。

入札の制限

プレイヤーは、自分の前に置かれている獲得したカードの数値と同じ金額では入札できません！二桁の場合も1の位が同じ場合はできません。もし間違えて入札してしまったら、銀行にチップ1枚支払わなくてはなりません。すぐに間違いを修正してもです！誤った入札は無効になり、新たな入札またはパスしなくてはなりません。

例：Anneは4と6のカードを持っています。彼女は4, 6, 14, 16の入札はできません。

次のラウンド

今の競りの落札者が次のスタートプレイヤーです。ラウンドの2つのフェイズ(カードを引くと競り)を行います。

ゲームの終了

最後の組(山札の最後)の競りが終わったらゲーム終了です。得点を計算します。

各プレイヤーは自分が集めた各色のカードの枚数で得点します。

- － 1色のカードで1枚 = 1点
- － 同じ色のカードで2枚 = 3点
- － 同じ色のカードで3枚 = 6点
- － 同じ色のカードで4枚 = 10点
- － 同じ色のカードで5枚 = 15点
- － 最もチップをたくさん持っているプレイヤーは3点。二人以上が同数で最多なら、それぞれに3点。

最も得点の高いプレイヤーの勝ちです。同点の場合、よりカードの枚数が多い方が勝ちです。それでも同じ場合、チップが多い方が勝ちです。