

シーブランド

シーブランド：陽当たりのよい緑の草原が広がり、青々とした森と立派な山々が聳える島です。その島の平和で幸せな人々は、ふわふわの白い羊たちの群れとともに島を移動すること以外何も望んでいません。全ては順調です。だれかがいくつかの柵をつくらうという名案を持ち出すまでは。

今羊飼いたちは、最もよい場所を求めて争わなくてはなりません。羊たちを連れて移動し、他の羊飼いの群れに入らないようにしなくてはなりません。

さらには風変わりな黒羊が現れます。珍しい黒いウールは市場でかなりの価格で売れることはまちがいありません。あなたは、最高の土地に最高の群れを持ち、最も裕福な羊飼いになることができるでしょうか。

ゲームの内容物

ゲームボード 1

ゲームボードはシーブランドを表しています。Sheepsburgを囲む18の地域に分かれています。6つの地形のタイプがあり、それぞれの地形には3つの地域があります。地域は道路で区切られています。道路それぞれは番号がついています。



地形タイル 30

それぞれ地形の種類に0から4の数字のついた5つの地形タイルがあります。この数字はタイルの価格を示しています。



初期の地形タイル 6



コイン 60枚

(色々な価値のディナール)



柵 20枚

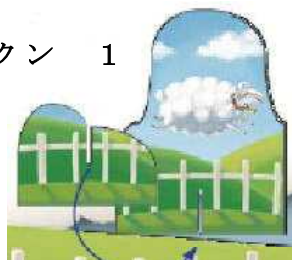


最終の柵 12枚



スタートプレイヤートークン 1

(2片を組み立てます)



羊駒 18

黒羊 1

羊飼い 6 (4色で)

ダイス 1



ゲームのセットアップ

- ・ゲームボードを開きテーブルの中央に置きます。
- ・羊を18の地域それぞれに1匹ずつ置きます(Sheepsburgは除く)
- ・黒羊をSheepsburgに置きます。
- ・初期の地形タイル6枚を混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。使わないタイルは箱に戻します。ゲーム終了時まで全ての地形タイルは秘密です。自分のタイルはいつでも確認できます。
- ・他の地形タイルは種類ごとに分け、ゲームボードの横に表向きの6つのストックにして置きます。それぞれのストックは、0が一番上、4が一番下になるように積みます。
- ・コインと柵はボードのそばに置きます。最終の柵は他のものとは分けておいておきます(これらは最終フェイズで使います)。
- ・各プレイヤーは色を選び、その色の羊飼いを取ります。全員に20ディナールずつ配ります。(2人用の特別ルールは最後にのせてあります。)
- ・最も最近ヒツジと遊んだプレイヤーがファースト・プレーヤで、ファースト・プレーヤ・トークンを取ります。ファースト・プレーヤから始めて時計回りに、各プレイヤーは自分の羊飼いを任意の空いている道の番号のマスに置きます。



さあ、これでゲームの準備ができました！

ゲームの進め方

シーブランドはターン制で進みます。ファーストプレイヤーから始まり、時計回りにつづけます。手番の最初に、ブラックシープが移動するかどうかを、ダイスを振り確認しなくてはなりません。そして、以下から選んだ3つのアクションをしなくてはなりません。

- a) 自分の羊飼いを移動する
- b) ヒツジを1匹移動する
- c) 地形タイルを1枚購入する

それぞれのアクションを組み合わせる選ぶことができます。少なくとも1回は自分の羊飼いを移動しなくてはならないことを除いて、好きな順序で行うことができます。同じアクションを2回行うこともできますが、そうしたいなら、2度目のそのアクションをする前に羊飼いを移動しなくてはなりません。

できること： ・ 3回羊飼いを移動する。

- ・ ヒツジを1匹移動、地形タイルを1枚購入、そして羊飼いの移動
- ・ 地形タイルを1枚購入、羊飼いの移動、そして再び地形タイルを1枚購入
- ・ 2回羊飼いを移動し、地形タイルを1枚購入

できないこと： ・ 2枚地形タイルを買ってから羊飼いを移動する。

- ・ ヒツジを1匹移動、地形タイルを1枚購入、再びヒツジを1匹移動
- ・ 羊飼いを移動した後、ヒツジを2匹移動

羊飼いの移動

他の羊飼いや柵がない，空いている道の任意のマスに羊飼いを移動することができます。もし隣接したマスに移動する(道で直接繋がっている)場合は，無料で移動できます。好きなマスに移動する場合は，1ディナール払わなくてはなりません。

羊飼いを移動するとき，羊飼いがもといたマスに柵を置かなくてはなりません。通常の柵が全て置かれるまでは，最終の柵を置くことはできません。最終の柵は，ゲームの最終フェイズでのみ使用されます。



羊の移動

自分の羊飼いに隣接した2つの地域の一方からもう一方へ，1匹の羊(ブラックシープを含む)を移動することができます。このアクションを選んだときは常に羊1匹だけ移動できます。



地形タイル購入

羊飼いに隣接した2つの地域のどちらかと一致する地形タイルを1枚購入することができます。地形タイルを購入するときは，該当のタイルの山札の一番上のタイルを取らなくてはなりません。そして，タイルに示された金額を支払います。そのタイルは自分の前に裏向きにして置き，他のプレイヤーには分からないようにしておきます。

重要：タイルを購入するのは，ボード上の特定の地域を購入することではありません。そうではなく，その地形に投資をすることなのです。ゲームの終了時に各タイルから得る収入は，その地形すべてにいる羊の数と等しくなります。(ボード上の草原に羊が4匹いて，草原のタイルを3枚持っていれば，タイル1枚につき4点)



ブラック・シープ

ブラック・シープは，Sheepsburgの町からスタートします。他の通常の羊と同じように，羊の移動アクションで移動しますが，自分のいる場所から逃げていくのです。手番では，ダイスを振らなくてはなりません。ダイスの目がブラック・シープがいる場所に隣接した道のマスの値と同じであれば，その道の向こう側にブラック・シープを移動しなくてはなりません。

道のマスにダイスの目と同じ数字がなければ，ブラック・シープは動きません。また，その場所が柵や他の羊で埋まっていれば動きません。



ゲームの終了時，ブラック・シープは，最終得点を計算するとき，羊2匹分で数えます。

ゲームの終了

ボード上に通常の柵が全て置かれたら、最終フェイズが始まります。ゲームはファースト・プレイヤーの右隣のプレイヤーの手番が終わるまで続けます(全てのプレイヤーが同じ手番数を行うこととなります)。最終フェイズで柵を置く必要がある場合は、最終の柵を使います。

最終プレイヤーが手番を終えたら、得点計算をします。ゲーム終了時の各地形タイル1枚の価値はその地形タイルにいる全ての羊の合計数となります(ブラック・シープは2匹として数えます)。得点分のディナールを受け取ります。最もお金を持っているプレイヤーの勝利です。同点の場合は、羊のように大きな声で鳴けた方が勝利です。

補足：地形タイルの価格は最終得点には関係ありません。全てのタイルは等しく扱います。

例：2枚の牧草地タイルと1枚の山タイルを持っています。牧草地には全部で3匹の羊が、山には4匹の羊がいます。得点は10点(3 + 3 + 4)です。

2人プレイヤー用の特別ルール

次の3つの点を除いて同じルールで行います。

- ・各プレイヤーは30ディナール持って始めます。
- ・各プレイヤーは2個の羊飼いを使います(赤と青の羊飼いだけ)
- ・手番には、羊飼いの一人は移動しなくてはならず、その羊飼いを使ったことに関わる合計3アクションを行います。

