

ザックンパック

訳者：COQ

3-6 人用、対象年齢 10 歳以上

このゲームは幾つかのラウンドを繰り返すことにより進んでいきます。各ラウンドは以下のフェーズで構成されています。

- ① 積荷受け取り
- ② トラック確保
- ③ 積荷積載
- ④ 得点計算

ゲームはいずれかのプレイヤーがポイントを全て使い切った時に終了します。

(内容物)

トラックカード 30

各トラックは荷台に白い床が描かれており、これがそのトラックの積載可能エリアを示しています。また、運転席に書かれた数字はそのトラックの高さを表しています。

得点マーカー 64 (1 x 16、2 x 12、5 x 10、10 x 20、50 x 6)

サイコロ 5 (5 色)

木製積荷駒 96 (1 x 30、2 x 24、3 x 18、4 x 12、5 x 12)

(ゲームの準備)

- トラックカードを裏向きにして良く混ぜ、山札とします。
- 山札の隣に積荷駒を置きます。
- 各プレイヤーに得点マーカーを 75 ポイント分配ります (50 x 1、10 x 2、5 x 1) 残りの得点マーカーは銀行として分けておきます。
- 最も若いプレイヤーからサイコロを 5 つ手に取り、ゲームを始めます。

(ゲームの進め方)

- ① 積荷を受け取る

各プレイヤーはサイコロを 5 つ振ります。各サイコロのでた目の数だけ同じ色の積荷駒を受け取ります。

例：プレイヤーは積荷白 3、積荷灰 2、積荷茶 3、積荷紫 1 を受け取ります。

- ② トラック確保

- 各プレイヤーはトラックカードを 3-4 人プレイの場合は 2 枚、5-6 人プレイの場合は 1 枚受け取り、裏向きのまま自分の前に伏せて置きます。このとき、矢印が自分を指して

いるように置きます。

- プレイヤー達は一斉に自分のトラックカードを皆に見えるように表向け、トラックの積載可能エリアの形状（白い床）確認と積める高さ（数字）を確認します。
- 各プレイヤーは**自分のカード以外**の表向けられたカードもしくは山札の一番上のカードの中から好きなカードを1枚取ります（誰の前にあるカードでもかまいません！）。
- 最後にトラックカードを取ったプレイヤーはそのカードを破棄し、山札の一番上のカードを取らなくてはなりません。
- 捨て札になっているトラックカードを取ることは出来ません。
- 使用しなかったカードは捨て札となります。

（積荷積載）

- 全てのプレイヤーは一斉に積荷駒をトラックに積み込みます。積み込み終わるのが最後になってしまったプレイヤーにも罰則はありません。
- 積荷は白い床にのみ積むことが出来ます。
- トラックに書かれた数字は、そのトラックは何段まで積荷を積めるかを表しています。
1：積荷を重ねることはできません
2：積荷を2段重ねることが出来ます。
- 積荷はトラックからはみ出してはいけません。また、積荷を重ねた場合、積荷の下に空洞があってはいけません。
- 積荷は縦にも横にも置けます。
- 全てのプレイヤーが積荷を積載し終わったら、得点計算に移ります。

（得点計算）

プレイヤーは以下のように得点を支払います。

トラックの空エリア

各プレイヤーは自分のトラックの空きエリアが積荷白（サイズが1x1の駒）何個分かを計算し、1個分のスペースごとに1点を銀行に支払います。

例：このトラックはさらに3つの積荷白を積むことができます。従って、プレイヤーは3点を銀行に支払います。

余った積荷

各プレイヤーはトラックに積み込めなかった積荷のサイズの倍の得点を銀行に支払います。

例：サイズ3の積荷が2つ残っているので、プレイヤーは $2 \times 2 \times 3 = 12$ 点を銀行に支払います。

しばしば、トラックの空エリア分と余った積荷分の両方の得点を支払うプレイヤーが出てきます。

例：このトラックはさらに5つの積荷白を積むことが出来ます。また、積荷紫（サイズ5）

を積み残してしまいました。この場合、プレイヤーは $5+5 \times 2=15$ 点を銀行に支払います。得点計算を終え、このラウンドで最も得点の支払いが少なかったプレイヤーは 10 点を銀行からもらいます。

例：4 人のプレイヤーがいて、各プレイヤーが 14、9、4、6 点を銀行に支払いました。4 点を支払ったプレイヤーは 10 点のボーナスを得ます（差し引き+6 点）。

得点計算が終わったら、次のラウンドが始まります。積荷駒を全ての山札の隣に戻し、新しいラウンドがスタートします。

山札が無くなった場合は、捨て札をシャッフルし、新たな山札とします。

（ゲームの終了）

プレイヤーのうち誰かの得点が 0 になったら、ゲームは直ちに終了します（ラウンド最後の 10 点ボーナスは誰にも与えられません）。この時、最も得点の多いプレイヤーが勝利です！（同点の場合、勝者は複数です）