

カフナ

2人専用

対象年齢：10歳以上

作者：Gunter Cornett

訳者：COQ

<ゲーム概要>

カフナの島の魔法の使い手である2人の僧侶のうち、どちらが優れているかを争います。彼らは、12の無人島を勝負の場に選び、島と島の間には橋を架ける魔法を使用して互いの魔力を競い合います。橋は、島を支配する力を持っています。十分な数の橋を架けることが出来れば、島を支配することが出来るのです。魔法の応酬で島の所有権が行き来し、その勝敗の行方は神のみぞ知ります。最後に勝利するのは誰でしょうか。

<ゲームの勝敗>

3ラウンドに渡り、島の奪い合いを行います。3ラウンドの点数の合計が勝敗を決します。

<内容物>

点線で繋がれた12の島が描かれたゲームボード 1

魔法の橋駒 50 (黒/白各25)

カフナの石駒 20 (黒/白各10)

カード 24 (各島2)

<ゲームの準備>

- ・ゲームボードを対戦する二人の間に置きます。
- ・各プレイヤーは対応する色の魔法の橋駒とカフナの石駒を受け取ります。
- ・どちらか1人のプレイヤーがディーラーとなり、カード24枚をよくきり、3枚ずつ裏向きに配ります (これがスタート時の手札となります)。
- ・次に、ディーラーはゲームボードの横に3枚のカードを表向けてならべ、残りのカードを裏向きに伏せて山札とします。

- ・ ディーラーでないプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。
- ・ 以後、プレイヤーは交互に手番を行って行きます。

<ゲームの進行>

手番中、プレイヤーは**0～5枚**のカードを使用する事が出来ます。カードのプレイを終えたら、カードを1枚手札に**補充**することができます。手札の上限は5枚です。

(カードのプレイ)

- ・ プレイするカードを表向きに場に出し、魔法の橋駒を配置します。配置できるのは、カードに示された島と隣の島を繋ぐ点線の上です。
- ・ 何枚かのカードをプレイしたい場合は1枚ずつプレイしていきます(相手の橋を排除する場合を除く：後述)
- ・ 使用されたカードは表向きに捨て札としてまとめておきます。
- ・ カードをプレイせずに捨て札に(何枚でも)することができます。この場合、相手に見られない様に、捨て札置き場の一番下に入れます。
- ・ 手番でカードをプレイしない事も選択できます。

(島の支配：カフナの石駒の配置)

- ・ 島に繋がる点線の過半数に魔法の橋を架ける事ができると、その島を支配したことになり、カフナの石駒を配置する事が出来ます。(ヒント：カードにはその島にいくつの橋を架ける事ができるかが書かれています)
- ・ 島を支配したプレイヤーは、その島に架けられた対戦相手の橋を全て取り除きます。これにより、他の島の支配が失効してしまったり、その島からカフナの石駒を取り除きます。取り除いた駒は全て元の持ち主に返します。

(相手の橋を排除する)

- ・ 2枚のカードをペアでプレイすることにより、相手の橋を排除することができます。この時、カードは排除したい橋が繋いでいる2つの島のいずれかのものである必要があります。(例：「HUNA」と「ELAI」を繋ぐ橋を排除するには、HUNA 2枚、HUNA/ELAI 1枚ずつ、ELAI 2枚のいずれかのペアが必要です) 排除された橋は元の持ち主に返します。
- ・ こうすることで、HUNA と ELAI の間に新たに橋を架けることができるよ

うになります。

(カードの補充)

- ・ 望むカードのプレイを全て終えたら(0～5枚のカードをプレイする事が出来ます)、カードを1枚手札に補充することができます。この時、ボードの隣に表向けられた3枚のカードから補充しても、山札の一番上のカードから補充してもかまいません。表向けられたカードから補充した場合には、山札から1枚を表向け、表向けられたカードが3枚となるようにします。
- ・ もしもカードを補充しないという選択をした場合には、対戦相手は次の手番で必ずカードを補充しなくてはなりません。
- ・ 手番は、カードの補充を行うか、カードを補充しないという宣言をする事で終了します。

(ラウンドごとの得点計算)

- ・ 第1ラウンドと第2ラウンドに、最後のカードが補充に使用されたら(山札と表向けられたカードが全て枯渇したら)、ラウンドが終了します。各プレイヤーは自分の支配下にある島の数を数えます(ボード上に置かれたカフナの石駒の数)。得点は以下の様に与えられます。
 - 支配下の島の数が同数の場合 0点
 - 第1ラウンドで支配下の島の数で勝ったプレイヤー 1点
 - 第2ラウンドで支配下の島の数で勝ったプレイヤー 2点
- ・ 点数は、メモ帳等に記録しておきます。
- ・ 得点計算の後、カードを切り直し、3枚のカードを表向け、残りを山札として次のラウンドを開始します。手札と既に配置されている魔法の橋とカフナの石はそのままです。次のラウンドは、最後にカードを手札に補充したプレイヤーではないプレイヤーからスタートします。

(最終得点計算とゲームの終了)

- ・ 第3ラウンドに、最後のカードが補充に使用されたら(山札と表向けられたカードが全て枯渇したら)、各プレイヤーが最後に1回ずつ手札を補充しない手番を行った後にラウンドが終了します。各プレイヤーは自分の支配下にある島の数を数えます。得点は以下の様に与えられます。

- ▶ 第3ラウンドで支配下の島の数で勝ったプレイヤー 勝っている島の数と同数の得点
- 全ての得点を合計し、総得点で勝ったプレイヤーが勝利します。同点の場合は、第3ラウンドで得点をしたプレイヤーが勝利します。これも同点の場合は、ゲーム終了時に橋を沢山置いていたプレイヤーが勝利します。それでも同点の場合は、勝負は引き分けとなります。

(コールドゲーム)

- 第2ラウンドもしくは第3ラウンド中、自分の橋がボード上に1つも無くなってしまったプレイヤーは直ちに敗北します。

(ゲームプレイの例：2手番でどのように島の支配が変化するか)

白プレイヤーの手番：

白は、「BARI」をプレイし、BARIとDUDAの間に橋を架け、BARIの支配権を得て白のカフナの石駒をBARIに置きました。そして、白はBARIとALOAに架かっていた黒の橋を取り除きます。これにより、黒はALOAの支配権を失ったので、ALOAから黒のカフナの石駒を取り除きます。

次に、白は「ALOA」をプレイし、ALOAとBARIの間に橋を架けます。これで白はALOAの支配権を手に入れたので、ALOAに白のカフナの石駒を置きました。そして、白はALOAとHUNAに架かっていた黒の橋を取り除きます。これにより、黒はHUNAの支配権を失ったので、HUNAから黒のカフナの石駒を取り除きます。

黒プレイヤーの手番：

黒は「HUNA」を2枚プレイし、HUNAとELAIに架かった白の橋を取り除きました。

次に、黒は「ELAI」をプレイし、HUNAとELAIの間に橋を架けました。これで黒はHUNAとELAIの支配権を獲得したので、それぞれに黒のカフナの石駒を置きます。そして、HUNAとDUDA、DUDAとELAI、ELAIとBARIに架かった白の橋を取り除きます。これにより、白はDUDAの支配権を失ったので、DUDAから白のカフナの石駒を取り除きます。

<ヴァリエントルール>

もう少し戦略的なゲームを楽しみたい方は、以下のようなルールを使用してみてください。

- 橋を架ける両方の島が相手に支配された状態でなければ、プレイヤーはまだ橋の置かれていないところにしか橋を架けられない。
- 橋の排除を行った時、追加でカードをプレイしなくても排除した場所に自分の橋を架けられる。ただし、橋を架けた後も橋を架ける両方の島が相手に支配された状態でなければならない。