

AFRICANA

(アフリカーナ)

作者：Michael Schacht
人数：2～4人の探検隊長
対象年齢：8歳以上

<内容物>

アフリカの地図が書かれたゲームボード 1枚

本 2つ



冒険カード 30枚
(白枠15枚、茶枠15枚)



探検カード 34枚
(裏面A、B、C)



案内人カード 10枚
(赤、緑、灰、橙、紫)



移動カード 60枚
(赤、緑、灰、橙、紫)



お金 40枚
(銀貨25枚、金貨15枚)



案内人カード



移動カード
の山



移動カード
の捨て札



銀行



会社カード 4枚
(白：イタリア、青：フランス、
黄：ドイツ、赤：イギリス)



会社マーカー 16個
(白、青、黄、赤)



探検家駒 4個
(白、青、黄、赤)



ジョーカーカード 4枚



ルールブック 1冊

<ゲーム概要>

19世紀末のアフリカで：強大な欧州の国々が、未開の地が多く残されている最後の秘境を探索しようとしています。

プレイヤー達は、アフリカの探査会社と契約して複数の探検を行います。移動経路を賢く使い、沢山の探検を成功させたプレイヤーだけが、価値ある文化遺物を調査するための高額な費用を出資することができるのです。

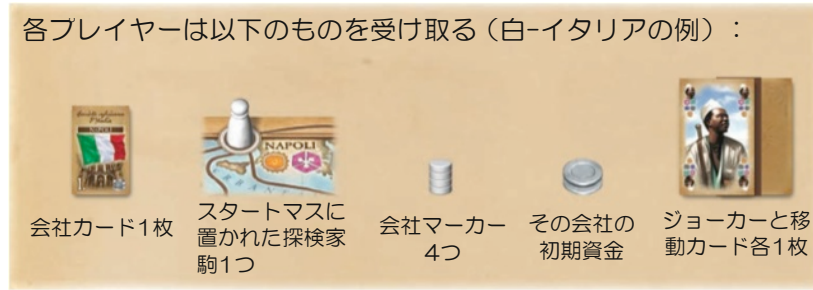
<ゲームの準備>

全てのプレイヤーの手が届く様に、テーブルの中央にゲームボードを配置します。ボード上の赤い赤道の線が、アフリカ大陸を北側と南側の2つに分けています。

アフリカの北側には茶色の地域が11あり、南側には白色の地域が11あります。この色分けは、対応する探検カードにも適用されています。これらの地域は移動経路と呼ばれる線で繋がっています。

ボード上の2つの目印の場所に本を1つずつ置きます - 1つは北側、もう1つは南側です。探検カードを枠線の色で2つに分け、それぞれを良くきります。白枠のカードを北側の本の上に置き、茶枠のカードを南側の本の上に置きます。

各プレイヤーは以下のものを受け取る（白-イタリアの例）：



会社カード1枚

スタートマスに置かれた探検家駒1つ

会社マーカー4つ

その会社の初期資金

ジョーカーと移動カード各1枚

探検カードを以下の様にしてアフリカの地図の下側に置きます：
背面のアルファベットに従って、A、B、Cに分け、それぞれを良くきります。

下記に従い、プレイヤー人数に応じてCの山札からカードの中身を見ないようにゲームから除外します：

- 4人プレイ：4枚
- 3人プレイ：7枚
- 2人プレイ：10枚

次に、3つの山札を合せ、1つの山札を作成します：最初にCの山札をゲームボードの左下のスペースに置き、その上にBを置き、最後にAの山札を重ねて置きます。その後、探検カードの山札の上から5枚を引き（全て背面Aのはずです）、5つの探検スペースに左から右に向かって並べます。各探検スペースには参加ボーナスがあり、上部にアイコンで描かれています。

案内人カードを表向きにゲームボードの隣に並べます。
移動カードを良くきり、裏向きの山札としてゲームボードの隣に置きます。
移動カードの山札の隣に、移動カードの捨て札置場のスペースを用意します。

金貨と銀貨をゲームボードの横に置き、銀行とします。
金貨1枚は銀貨5枚の価値を持ち、自由に両替することができます。

各プレイヤーは以下の国の探査会社うち1つを担当します：

番号	国	色	開始地点	初期資金
1.	イタリア	白	Napoli	2
2.	フランス	青	Cape Town	2
3.	ドイツ	黄	Lagos	3
4.	イギリス	赤	Jidda	4

スタートプレイヤーを決定し、そのプレイヤーに1番の会社カード：イタリアを渡します。それ以外のプレイヤーは、時計回りの順で、残りの会社カードを番号順に受け取ります。
各プレイヤーは国カードを自分の前に置き、自分の色の探検駒1つと会社マーカー4つを受け取ります。
各プレイヤーは、自分の探検家駒を自分の会社カードに示されたボード上の開始地域に置き（開始地域は、ボード上にも色で示されています）、適切な初期資金を受け取ります。
各プレイヤーは、ジョーカー1枚と、山札から引いた移動カードを1枚裏向きのまま受け取り、自分の手札とします（ゲーム中、手札は他人に見られない様に隠して持ちます）。

メモ：4人未満で遊ぶ時は、使用しない道具（会社カード、会社マーカー、探検家駒）を箱に戻します。

<ゲームプレイ>

手番はスタートプレイヤーから始め、時計回りの順に進行します。自分の手番では、以下の3つのアクションから1つを選択して実行しなくてはなりません。

- A) 移動カードを引く
- B) 冒険カードを購入する
- C) 探検家を移動する

手番の最後に手札の上限を確認し、必要なら探検カードを補充します。

各アクションの詳細：

A) 移動カードを引く

移動カードはアフリカ大陸の移動に用います。
各移動カードはそれぞれ5色のシンボルのうち1つを示しています。



”移動カードを引く”アクションを選択した場合は、山札から移動カードを2枚引いて手札に加えます。山札が無くなった場合は、捨て札を良くきり、裏向きにして新しい山札とします。

B) 冒険カードを購入する

冒険カードは、探検に有用な案内人カードもしくは価値のある文化遺物カードです。各冒険カードには、上部に目的地が記載されています。白樺の冒険カードは北側の本から購入でき、南の目的地が書かれています。茶樺の冒険カードは南側の本から購入でき、北の目的地が書かれています。



文化遺物の冒険を完了すると、カード下部に記載されたお金と勝利点が与えられます。各文化遺物のカードは4枚ずつです：南北の本に2枚ずつあります。ゲーム終了時、文化遺物から追加の勝利点も得ることができます。

案内人の冒険を完了すると、対応する案内人カードを得ることができます。各シンボルにつき2枚のカードがゲームに登場します：南北の本に1枚ずつです。ゲーム終了時、案内人の冒険カードはマイナス点となります。しかしゲーム中、案内人の活躍は、あなたの大きな助けとなるでしょう。



本から冒険カード1枚を購入するために必要な資金は銀貨5枚（金貨1枚）です。あなたの探検家駒が赤道以北に居る場合は、北側の本からしかカードを購入することができません。あなたの探検家駒が赤道以南に居る場合は、南側の本からしかカードを購入することができません。本の両側に置かれているカードの一番上のカードのみ購入することができます。特定のカードを探すために、本のページをめくることができます。最初の1ページ分は無料でめくることができます。以降1ページめくると、銀行に銀貨1枚を支払う必要があります。

そして、一番上のカードを購入する時に、銀貨5枚を銀行に支払い、カードを自分の前に置きます。望むならば、資金が続く限り何枚でもカードを購入することができます。一枚も購入しなくてもかまいません。ページをめくると、資金が続く限りどの方向にも好きなだけ行えます。ページをめくるとカードを購入することは任意の順で行えますが、実行前にどちらを行うのかを宣言しなくてはなりません。

メモ：冒険カードの表裏は同じ絵です。

C) 探検家の移動

移動

自分の探検家駒を今居る地域と移動経路で繋がる別の地域に移動することができます。そうするには、対応する移動カードを1枚プレイする必要があります。移動先の地域に書かれたシンボルが、プレイする必要のあるカードを示します。シンボルが2つ書かれている場合は、どちらのカードをプレイするのが選択することができます。



必要なカードをプレイできるならば、1手番に望むだけのスペースを移動してかまいません。移動しなくてもかまいません。

移動カードの代わりに、ジョーカーをプレイすることもできます。ジョーカーは、任意の移動カード1枚の代わりに出来ます。ゲーム中、案内人カードを手に入れていれば、それを対応するシンボルの移動カードの代わりにして使用できます。このアクション中、使用したカードはテーブルの上に置いたままにして置き、移動終了時に移動カードを全て表向きに捨て札とします。ジョーカーと案内人カードは手札に戻ります。



重要：ジョーカーと案内人カードを全て手札に戻すことを忘れないで下さい！もしもこれらを捨て札にしてしまった場合、気付いた時点でいつでもカードを元の持ち主に返せます。

複数の探検家駒が1つのマスに入ることができます。対応するカードをプレイできるなら、いかなる方向に進むことも戻ることも可能です。

移動カードの交換

銀貨5枚を銀行に支払うことによって、移動カードと案内人カードの色を変更することができます。そうした場合、これらを任意の移動カードとして使用できます。資金が続くならば、何枚交換してもかまいません。

(訳者注：実際にカードを交換するものではありません。従って、案内人カードは手札に戻ってきます)

探検への参加



現在探検カードのスペースに表向きに置かれている探検に、参加することができます。各カードの上部には探検開始地点が書かれており、その下には目的地が書かれています。探検完了の報酬（お金と勝利点）は、カードの下部に記載されています。

移動の開始時もしくは途中で、探検カードに書かれた開始地点に自分の駒が居れば、その探検に参加することができます。これを示すため、自分の会社マーカーを参加する探検カードの上に置きます。

重要：同じ開始地点の探検カードが複数ある場合、同時に全ての探検に参加することができます。

各探検カードに参加できるのは1人1回までです。同じ探検カードに複数の色の会社マーカーを置くことができます（重ねて置いておくとも良いでしょう）。会社マーカーは4つしかないので、5枚の探検カードのうち4枚までしか参加できません。一度置いた会社マーカーを移動させることはできません。



それぞれの探検カードの参加ボーナスとして、お金か移動カードの絵がボード上に書かれています。探検に参加したプレイヤーは直ちに対応するボーナスを得ます。手に入れたお金や移動カードは直ちに使用することができます。

探検の完了

移動中いつでも、あなたの探検家駒が、現在あなたが参加している探検の目的地に到達した場合、その探検を完了することができます。

重要：同じ目的地の探検に複数参加している場合、それらの探検を同時に完了することができます。

報償として、カードに示されている枚数の銀貨を直ちに銀行から獲得します。さらに、達成した探検カードをとり、自分の会社カードの下に置きます。このカードに書かれた勝利点は、ゲーム終了時に集計されます。同じ探検に参加していた他のプレイヤーは何も得ません。カードにのっていた会社マーカーを持ち主に返却します。これらのマーカーは再度使用可能です。



冒険の完了

冒険は、適切な冒険カードを持っているプレイヤーによってのみ完了されます。自分の前に置いた冒険カードに記されている目的地に自分の探検家駒が到達した時、あなたはその冒険を完了することができます。

重要：同一の目的地が記された複数の冒険カードを所有している場合、それらの冒険を同時に完了することができます。

もしも冒険カードに文化遺物が描かれていたなら、直ちにそのカードの下部に示された枚数の銀貨を銀行から得ます。さらに、その冒険カードをとり、自分の会社カードの下に置きます。このカードに書かれた勝利点は、ゲーム終了時に集計されます。文化遺物のカードは、ゲーム終了時にさらなる得点を与える場合もあります。もしも冒険カードに案内人が描かれていたなら、直ちにそのカードに示されたシンボルの案内人カードをストックからとり、手札に加えます。最後に、その冒険カードをとり、自分の会社カードの下に置きます。このカードはゲーム終了時にマイナス得点となります。手に入れた案内人カードは、この手番から移動に使用することができます。

重要：移動中、複数の探検に同時に参加すること、複数の探検を同時に完了すること、そして複数の冒険を同時に完了することが可能です。いずれのマスでも、好きな順番でこれらを完了することができます。



<手番の終了>

選択したアクションを終えたら、手番終了です。次のプレイヤーの手番が始まる前に、以下のことを確認する必要があります。

カード上限の確認

手番の最後に手札が5枚を超えていたら、余分なカードを選択して捨てなければなりません。捨てるカードは移動カードの捨て札置場に置きます。

メモ：案内人カードとジョーカーも捨てることが可能ですが、推奨されません。もしもそうする場合、捨てるカードはゲームから除外します。

手番の最後に3枚を超える未達成の冒険カードを自分の前に置いていたら、余分なカードを選択して捨てなければなりません。捨てられたカードはゲームから除外します。

重要：カードの上限は、手番の最後にのみ確認します。手番中は、5枚を超える手札や、3枚を超える冒険カードを持つことができます。

探検カードの補充

手番の最後に、オープンになっている探検カードが5枚より少なければ、山札から探検カードを補充します。空いているスペースを左から順に埋めていきます。

次の手番のプレイヤーは、左隣のプレイヤーです。

<ゲームの終了>

探検カードの山札が枯渇し、オープンになっている探検カードのスペースを埋めることができなくなったら、ゲーム終了の引き金が引かれます。現在のラウンドを最後まで行い、全てのプレイヤーの総手番数が同じ数になるようにします。ゲームはスタートプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番の後終了します。

<得点計算>

会社カードの下に置いたカードの得点

各プレイヤーは、自分の会社カードの下に置いたカードの得点を獲得します：

- 各探検カードに書かれた勝利点
- 各文化遺物の描かれた冒険カードに書かれた勝利点

追加勝利点（ゲームボードに得点サマリーが記載されています）

各プレイヤーは自分の会社カードの下に置いていた文化遺物カードのコレクションに応じて以下の得点を得ます。

- 同じ文化遺物2枚ごとに6勝利点
- 同じ文化遺物3枚ごとに12勝利点
- 異なる文化遺物2枚ごとに2勝利点
- 異なる文化遺物4枚ごとに10勝利点

重要：各文化遺物カードを複数のコレクションに数えることはできません。

その後で、プレイヤーは、自分の会社カードの下に置いた案内人の描かれた冒険カードによる減点を確認します。

- 案内人カードが2枚の場合マイナス5勝利点
- 案内人カードが3枚以上の場合マイナス10勝利点

さらに、その他の勝利点を集計します：

- 銀貨10枚（金貨2枚）につき1勝利点
- 手札にある移動カード2枚につき1勝利点（ジョーカーと案内人カードは含みません）。
- 未達成の文化遺物の冒険カード1枚につき1勝利点

メモ：未達成の案内人の冒険カードは得点になりませんが、減点にもなりません。

最多得点のプレイヤーが勝者です！もしも同点の場合、その中で最もお金を持っているプレイヤーが勝利します。それも同点の場合、複数の勝者がいることとなります。

<戦略上のヒント>

- 自分の会社カードの下に置いたカードはいつでも見ることができます。
- お金のトークンは無限です。もしも足りなくなった場合、何かで代用してください。
- 冒険カードが欲しい時は、ページをめくって欲しいカードを探すのに十分なお金を所持していることを確認してください。
- 効果的にアクションを実行することが重要です。お金を豊富に持っているなら、例えば、一度の手番で2枚や3枚の冒険カードを購入することができます。
- 案内人カードによる減点は一見邪魔に思えますが、彼らは移動を格段に楽にするため、投資を非常に有用なものとすることができます。
- 他のプレイヤーがページをめくっている時に注意を払うことは重要です。そうすることにより、あなたの欲しいカードが本のどのあたりにあるのか知ることができるのですから。
- 他のプレイヤーの大量の追加得点を防ぐ為に、特定の文化遺物のカードを購入してしまうことは、とても有用であることがあります。
- 移動カードや案内人カードの色を変更することはとても高価です。本当に必要な時にのみ行うべきです。
- 手番の最初にまだ参加していない探検カードの開始地点に自分の探検家駒がある場合、移動のアクションを選択することにより、移動すること無く、直ちにその探検に参加することができます。