

The Expansion

ケルト追加ボード

New Ways New Aims

訳者：COQ
2-4人用, 10歳以上

(ゲームの目的)

この追加セットはケルトの世界に新たな次元をもたらします。全ての駒は勝利を目指し、様々な道へ進みます。ゲーム終了時、奥に進んだ駒ほど、多くの得点をもたらします。さらに、プレイヤーは様々な色の幸福の石を集めることとなります。2種類以上の幸福の石を集めたプレイヤーには、ゲーム終了時にボーナス得点が与えられます。ボーナス得点は、1種類の幸福の石を沢山集めたプレイヤーにも与えられるでしょう。最も得点の多いプレイヤーが勝利します！

(ゲーム内容物)

追加ゲームボード 1

- ボーナスタイル (裏面灰色) 合計 22
 - クローバータイル 5
 - 5色の幸福の石タイル 5
 - 得点タイル2点 5
 - 得点タイル3点 2
 - カードタイル 5
- 5色の幸福の石タイル (裏面緑色：各色 x 5) 25

ケルトの基本ゲームからは、カード、プレイヤー駒とクローバー大 (誰がどの色を担当しているか示すための駒) を使用します。ケルトの基本ゲームを経験してから、追加ボードをプレイすることをオススメします。

(ゲームの準備)

- 最初にゲームを始める前に、タイルを丁寧に台紙からはずします。
- 裏面が灰色のボナスタイル 22 個を伏せて良く混ぜ、ゲームボード上の小さな灰色の目印の描かれたマスに1つずつ置きます。全て置いた後、マーカーを表向けます。
- 裏面緑色の幸福の石タイルを色ごとにわけ、表向きに重ねて山にし、ストックとします。
- 基本ゲームと同じように、各プレイヤーはプレイヤー駒とクローバー大、手札 8 枚を受け取ります。

注意：2人プレイでは、30枚のカードを無作為にゲームから取り除き、箱の中に裏向きにしてしまっておきます。

(追加ゲームボード)

基本ゲームとは違い、石の道は一本道ではありません。スタート地点からは4本の道が伸びており、分かれ道によって、その4つの道いずれも全ての色の終点に繋がっています。石の隣に書かれた数字は、基本ゲームと同じようにゲーム終了時の得点を表しています。最初の2つの石はマイナス得点で3つ目はゼロ点です。4つ目の石から得点がプラスになります。最後の3つの石（得点7、6、10）をエンドゾーンと呼びます。エンドゾーンに合計5つの駒が侵入すると、ゲームは直ちに終了します。

(ゲームの進め方)

- 基本ゲームと同じように、ゲーム中プレイヤーの手札は絶えず8枚です。
- 基本ゲームと同じように、各プレイヤーは数字が増える方向、もしくは減る方向に、最大5列のカードをプレイしていきます。
- プレイヤー駒を次のマスに進める際、プレイヤーは次のマスの色のカードをプレイする必要があります。
- 特別マス（灰色の石）に移動する場合、プレイヤーは好きなカードを一枚、プレイすることが出来ます。
- 同じマスに複数の駒がいてもかまいません。同じプレイヤーの駒についても同様です。
- プレイヤー駒を戻る方向に移動させることは出来ません。

注意：基本ゲームと異なり、終点に到達した駒に対してさらにカードをプレイし、別の駒を進めることは出来ません。

(ボーナススタイル)

ボーナススタイルの置かれたマスに駒を進めたプレイヤーは対応するボーナスを得ることが出来ます。この場合、ボーナススタイルはマスに配置したままにします。

得点タイル：プレイヤーは得点タイルに書かれた得点を直ちに得ます。（プレイヤー駒大の得点2倍は適用されません）

クローバータイル：好きなプレイヤー駒を一つ進めることが出来ます。これによって進めた駒がさらにボーナススタイルのあるマスに進んだ場合、同じようにボーナススタイルの効果を適用します。

カードタイル：プレイヤーは自分のプレイしたカードの列の一番上にあるカードの任意の1枚もしくは手札の任意の1枚を捨て札にすることが出来ます。

幸福の石タイル：プレイヤーは幸福の石ストックから対応する色の幸福の石タイルを一つ獲得し、自分の前に裏向きにして置きます。もしも、ストックに対応する幸福の石が無い場合、何も得ることは出来ません。

注意：幸福の石タイルは自分の分のみ、いつでも確認することが出来ます。

(カードを補充する)

手番終了時、手札が 8 枚になるようにカードを補充します。もしも、2 枚のカードを手番で使用していた場合、2 枚のカードを補充します。

注意：基本ゲームと同様に、自分が捨てたカードを同じ手番でとることは出来ません。

駒の移動例：

I：シュワルツは赤の 3 をプレイし、黒い駒を一つ進めて 3 得点（得点タイルによる）を得ました。

II：次の手番で、緑の 2 をプレイし、特別マスへ駒を進めました。

III：青の 10 をプレイし、ピンクの幸福の石を得ました。

IV：次の手番で、彼は青の 3 をプレイし、カードタイルがある石に駒を進めました。彼は、たった今プレイした青の 3 を捨て札にすることを選択し、自分の列に青カードをプレイしやすい状況にしました。

（ゲームの終了）

基本ゲームと同じように、5 つ目の駒がエンドゾーンに侵入した時、もしくは山札が無くなった時、ゲームは直ちに終了します。ゲーム終了を決めた駒がボーナススタイルのあるマスに進んでいたとしても、タイルの効果は適用されません。

（得点計算）

全ての駒はマスの横に書いてある得点を得ます。プレイヤー駒大は、得点が 2 倍となります。スタート地点にいる駒は 0 点です。

幸福の石の得点計算は以下の通りです：

- まず、表に従い、色の種類に応じた得点を得ます。
- 次に、同じ色の石を 3 つ以上持っている場合、10 点を得ます。
- 各得点の集計はゲーム中獲得した全ての石を使用して行います。

最も得点の多いプレイヤーが勝利します。同点の場合は複数の勝者が存在します。

例：4 色の幸福の石を持っているので、6 点が与えられます。また、青の石を 3 つ持っているので、10 点が与えられます。