

モイタラ (ミューテラー)

作者 : Marcel-André Casasola Merkle

訳者 : COQ

<内容物>

2 船長カード (値 0 / 1 および 2 / 3)

1 2 島カード

2 船カード (商人、海賊)

3 7 商品カード (4 × ルビー、5 × 塩、6 × ワイン、7 × 布、8 × 小麦、6 × 闘争、1 × 海賊)

5 アクションカード (反逆者、見習い、甲板長、商人、積荷係)

2 目的地カード (船長用、反逆者用、各 1)

4 サマリーカード

2 アウトラインカード (ゲーム概要 0 / 1 および 2 / 3)

1 ゲームのルール

<役割>

船長 : "KAPITÄN"

反逆者 : "MEUTERER"

見習い : "SCHIFFSJUNGE"

甲板長 : "MAAT"

商人 : "HÄNDLER"

積荷係 : "LADEMEISTER"

<ゲームの背景>

海上の反乱だ！乗組員達は、彼らの商品を売り払い、勝利点を獲得するために船に乗り込みました。商人は最も効率よく商売をすることができ、積荷係は新しい商品を積み込むことができます。反逆者は、商売で儲けようとは思っていません。見習いと協力して船長を陥れようと画策します。一方、船長は、甲板長の助けを願いながら、船の統制をとろうとします。

<勝利するには>

各プレイヤーは、自分の商品を出来るだけ効率的に売り払い、勝利点を獲得して勝利を目指します。

<ゲームの準備>

- ・ ペンと紙を用意します。
- ・ アウトラインカードをルールの隣に準備し、サマリーカードを各プレイヤーに1枚ずつ配ります。
- ・ 基本ゲームでは、海賊カードと商品カード（海賊）は使用しません。これらのカードは箱の中にしまっておきます。（海賊ルールは、海賊カードの裏面に記されています。）
- ・ このルールブックは2つのパートより構成されます。ゲームのルールと、重要なルールを補足するプレイ例です。

<基本ルール：ゲームの準備には太字の項を実行していきます>

- ・ **最初に、カードを整理します。**

船長カード（アウトラインカード1参照）は現在のキャプテンを示し、このラウンドで船長に協力した甲板長に何点の勝利点を支払うかを示します。

- ・ **くじで船長を決め、船長は船長カードを2枚とも受け取ります。**

島カード（アウトライン2参照）を並べ、ゲームボードを作成します。各島カードには、それぞれの島でどの商品を売る事が出来るかが書かれています。さらに、商品マークの隣には、勝利点の表が書かれています。また、右下の船マークに書かれた数字は、船長や反逆者が船を操って到達した時に得られる勝利点を表しています。各島カードは表と裏があり、明るい絵の活性状態と暗い絵の不活性状態があります。活性化状態の島でのみ、商売をすることができます。

- ・ **島カードをよくきり、円形に並べます（アウトライン3参照）。**
- ・ **HOCHLANDのみを活性状態（明るい絵）にし、それ以外全ての島カードを不活性状態（暗い絵）にします。ゲーム開始時、船はHOCHLANDから出港します。**

船カードは、現在船が停泊している島を表すカードです。この島は、「停泊中の島」と呼ばれます。

- ・ 船カードを **HOCHLAND** に置きます (アウトライン 3 参照)。
 - 商品カードは重要です。勝利点はこのカードを売却して稼ぐのですから。6 枚の闘争カードは反乱が起った時に効果を発揮します。
- ・ 商品カードをよくきり、島の輪の隣に山札として配置します。
- ・ 各プレイヤーは 5 枚ずつの商品カードを山札からとります。
 - アクションカード (アウトライン 1 参照) は各プレイヤーに、様々な能力を持つキャラクターの役割を与えます (サマリーカード参照)。ただし船長の役割は既に決まっているため、アクションカードを選ぶことはできません。
 - 反逆者：反逆者は、反乱を起こします。反乱が成功すれば、次のラウンドの船長となります。
 - 見習い：見習いは、反乱の際に反逆者と協力します。反乱が成功すれば、2 勝利点を得ます。
 - 甲板長：甲板長は 1 点の追加闘争ポイントを持ち、船長を助けます。船長がその地位を保ったなら (たとえ、反乱が起きなくても)、甲板長は 1 勝利点と、船長が提示した (船長カードで提示する) 勝利点を得ます。
 - 商人：商人は、商品を売却する際に同点のプレイヤーが居た場合でも、各島の勝利点表の最高得点を得る事ができます。
 - 積荷係：積荷係は追加で 3 枚の商品カードをひき、8 枚となった商品カードから好きな 5 枚を選んで手札とすることができます。
- ・ アクションカードは、島の輪の真ん中に置きます。
 - 目的地カードは、船長と反逆者の目的地を示します。
- ・ 目的地カードは島の輪の隣に置いておきます。

<ゲームの進行 (サマリーカード 2 参照) >

ゲームは幾つかのラウンドで構成されます。さらに、各ラウンドは、フェーズに分けられます。主なフェーズは、商品カードの提示と反乱です。

フェーズ 1：報酬の決定

- ・ 船長は、このラウンドで自分を助けてくれる甲板長に、何点の勝利点を支払うか決定します。
- ・ キャプテンカードを用い、報酬を明示します。

フェーズ2：商品カードの提示

商品カードの提示は活性状態の島でのみ行う事ができます。

(注意：闘争カードも商品カードの1種ですが、売る事はできません)

ルビー、塩、ワイン、布、麦はそれぞれの商品マークが書かれている島でのみ、売る事ができます。ただし、「？」マークの島では、全ての商品を売る事が出来ます。

- 最も多い枚数の商品カードを提示したプレイヤーのみが勝利点を得る事が出来ます。最多枚数のプレイヤーが複数居た場合は、勝利点を分けることとなります(島の勝利点表、左からⅠ＝単独、Ⅱ＝2人、Ⅲ＝3人の場合の勝利点)。1つの島で、各プレイヤーが売る事の出来る商品は1種類だけです。
- 商品カードの提示は船長より始め、時計回りに以下のAとBどちらかのルールに従って行います。

A) 商品カードの提示をする場合。

提示する商品カードを1枚自分の前に表向けて置きます。売る事の出来ないカードを提示してもかまいません(闘争カードを提示することもできます)。

重要：そうしたいなら、手持ちのカードが無くなるまで商品カードを提示することができます。カードが無くなったらB)を選択することになります。闘争カードは商品の売買に関係ありませんが、商品カードの提示の際、他の商品カードと同じように提示することができます。

B) 商品カードの提示をパスし、アクションカードを選択。

これ以上商品カードの提示をしなくても良いと思ったら、手札を自分の前に伏せて置き、何枚のカードが伏せてあるのか、他のプレイヤーに見えるようにします。

こうすることで、このラウンドでは、もう商品カードの提示をすることができなくなります。

もしも、パスしたのが船長だったなら、このラウンドでの目的地が決定することになります。船長は直ちに、停泊中の島から伏せたカード枚数分時計回りに進んだ島に目的地カードを置きます。もしも、伏せたカードが無い場合、目的地カードは、停泊中の島に置かれます。

パスしたのが船長では無い場合、アクションカードから1枚を選びます。

島の輪の中心に置いてあるカードの中から好きな1枚を選び、自分の前に伏せて置きます。残りのアクションカードが、島の輪の中心に戻します。

全てのプレイヤーがパスすると、商品カードの提示は終了します。

フェーズ3：アクションカード公開

- ・ 全員がアクションカードの公開を行います。
- ・ 反逆者が居た場合、反逆者のプレイヤーは反逆者の目的地カードで目的地を示します。(反逆者の目的地は、停泊中の島から、反逆者のプレイヤーが伏せて置いたカードの枚数分だけ時計回りに移動した先です。伏せているカードが無い場合、目的地は停泊中の島になります)

ヒント：船長と反逆者の目的地は同じでもかまいません。

フェーズ4：反乱

ヒント：反逆者プレイヤーが居た時のみこのフェーズが存在します。

- ・ 船長から時計回りの順番で、反乱に関わるプレイヤー（商人と荷物係以外の追うプレイヤー）は闘争カードをプレイすることができます。
- ・ 船長と甲板長は、闘争カードを船長の前にプレイします。
- ・ 反逆者と見習いは、闘争カードを反逆者の前にプレイします。
- ・ 商人と荷物係は闘争カードをプレイすることができません。彼らが商品カード提示の時に提示した闘争カードも、無視されます。(反乱に関わるプレイヤーが商品カードの提示でプレイしたカードはカウントされません)
- ・ 公開した闘争カードの多いサイドが勝利します。(甲板長のボーナス闘争ポイント1点を加算するのを忘れないで下さい) 同点の場合は、反逆者が勝利します。

フェーズ5：勝利点の分配

- ・ 勝利点を紙に記録します。

反乱が失敗、もしくは発生しなかった場合。

- ・ 船長は、反逆者の目的地カードを島から取り除きます。

- ・ 船長は、船長の目的地カードが示す勝利点を獲得します (船アイコンの点数)。
- ・ 甲板長は1勝利点を得ます。さらに、船長の勝利点から、船長が提示した報酬分の勝利点を甲板長に移動します。(船長がマイナス点になる場合もあります)
- ・ 見習いと反逆者は何も得ません。

反乱が成功した場合。

- ・ 反逆者は、船長の目的地カードを島から取り除きます。
- ・ 反逆者は、反逆者の目的地カードが示す勝利点を獲得します (船アイコンの点数)。
- ・ 反逆者は、船長カードをとり、次のラウンドの船長となります。
- ・ 見習いは2勝利点を得ます。
- ・ 甲板長と船長は何も得ません。

商品売却による勝利点。

- ・ 活性化した島それぞれについて、勝利点を計算します。(最大2つの島が活性化状態になります)
- ・ 対象の商品を最も沢山売却したプレイヤーに勝利点が入ります (アウトライン2参照)
- ・ それぞれの島の勝利点チャートを参照して点数を計算します。最も沢山商品を売却したプレイヤーが1人の場合、Iに示された勝利点を獲得します。2人の場合、それぞれがIIの勝利点を獲得します。3人の場合、それぞれがIIIの勝利点を獲得します。4人の場合は誰にも勝利点は入りません。

ヒント：もしも、複数の島で売却出来る商品を提示していた場合、好きな島で売却することができます。この場合、船長から順番に時計回りでどの島でどの商品を売却するか宣言していきます。ただし、各プレイヤーは1つの島で1種類の商品しか売却する事ができません。(例：4つの麦を提示していたあなたは、2つをAFFENINSELで、残りの2つをHOCHLANDで売却する事ができます。)

重要：HOCHLANDとPIRATENNESTでは、売却対象の商品が?になっています。これらの島では、各プレイヤーが自分の好きな商品を1種類だけ売却対象とすることができます。闘争カードは売却できません。(提示する

ことはできません)

- ・ 商人は、同点の場合でも I の勝利点を得る事ができます。(可能ならば、2カ所の島でも)

フェーズ6：船の移動

- ・ 停泊中の島以外の島を全て不活性状態にします。
- ・ 船を次の目的地（船長が勝利した場合は船長の、反逆者が勝利した場合は反逆者の）へ移動させます。
- ・ 新しく停泊中の島となった島を活性状態にします。(これで、元の島と現在の島の2カ所が活性状態となります)

フェーズ7：目的地カードと商品カードの除去

- ・ 目的地カードを島の輪から取り除き、脇に置いておきます。
- ・ 表向けられている商品カード（闘争カードも含む）を捨て札とします。
- ・ 各プレイヤーは自分の伏せカードを全て回収し、再び手札とします。

フェーズ8：商品カードの補充

- ・ 商品カードを山札からひきます。山札が無くなった場合は、捨て札を良くきり、山札とします。
- ・ 商品カードの補充は船長から行い、全員の手札を5枚にします。
- ・ 積荷係を選んでいたプレイヤーは、さらに3枚を山札から引き、合計8枚の中から、好きな5枚を手札にします。残りの3枚は捨て札とし、捨て札の山の下に入れます。もしも、捨て札の山が無い場合は、下に入れる必要はありません。

フェーズ9：アクションカードの返却

- ・ すべてのアクションカードを島の輪の中に集め、裏向きに置きます。

フェーズ10：ラウンドの終了

- ・ ラウンドは終了し、再びフェーズ1から次のラウンドが始まります。

<ゲームの終了>

8ラウンドが終了したら(3人プレイ時では9ラウンド)ゲームは終了します。

勝者は最も勝利点を稼いだプレイヤーです。

<海賊ヴァリアントルール>

このヴァリアントルールでは、海賊カードと海賊船を加えてゲームを行います。海賊カードを商品カードの山札に混ぜ、海賊船を **PIRATENNEST** に置きます。

商品提示の際に、プレイヤーが海賊カードを提示したなら直ちに、海賊船が動き出します。海賊船は反時計回りに海賊カードを提示したプレイヤーの未提示の手札の枚数分だけ進みます。(海賊カードをプレイしても、パスしたことにはなりません。次の提示のチャンスはやってきます)

海賊船が商船と同じマスに着くか、すれ違った場合、全ての商品カードは盗まれてしまいます。それまでに提示されていた商品カードは、海賊カードと共に全て捨て札となります。この効果は既にパスを行っているプレイヤーにも及びます。この後、まだパスを行っていないプレイヤーの商品提示フェーズに戻ります。

商船が海賊船と同じマスに着くか、すれ違っても何も起きません。