

バザール

Bazaar



プレイ人数：
2～6人

対象年齢：
8歳以上

プレイ時間：
30～45分

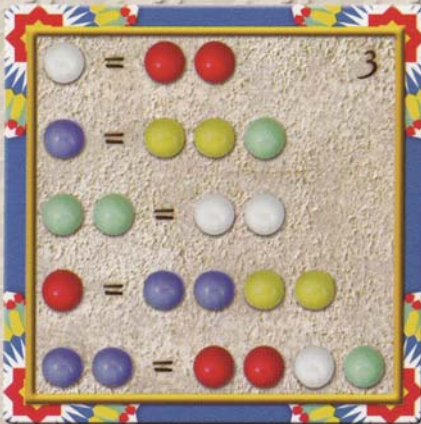
シド・サクソン作品

ゲームの目的

市場との取引をうまく重ね、良い組み合わせの石を手に入れて、バザールに並ぶ商品を買って求めましょう。商品の価値は、それを買った時に持っている石の数がどれだけ少ないかで決まります。取引における石の交換レートは市場にあらかじめ提示されています。2つの屋台の商品が売り切れたらバザールが閉まってゲーム終了、最も得点の高い人の勝ちです！

内容物

※得点の記録のため、紙と鉛筆が必要です。



・交換カード 10枚

| Gemstones Remaining | Point Value | | |
|---------------------|-------------|----|-----|
| | * | ** | *** |
| 3 or more | 1 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 5 |
| 1 | 3 | 5 | 8 |
| 0 | 5 | 8 | 12 |

・早見表 6枚



・特製サイコロ 1個



・石 100個 (5色各20)



・商品カード 45枚

準備

伏せて混ぜた 10 枚の交換カードのうちランダムに 2 枚を選んでめくり、この 2 枚を全員に見えるよう、テーブル中央に置きます(残りの 8 枚は使わないので箱にしまします)。この 2 枚の交換カードに書かれた合計 10 個の等式が、このゲーム中ずっと適用される、市場における石と石との交換レートを表します。プレイヤーは取引の際、この 10 個の等式のどれでも使用できます。続いて商品カードを 45 枚全て伏せてよく切ってから、5 枚の伏せたカードで構成される山札を 4 つ作り、それぞれの山札から一番上のカードだけめくって公開します。この 1 つ 1 つの山札がバザールの屋台を表します。残った 25 枚の商品は使いませんので箱に戻します。石は全てテーブルの脇、誰からも手が届く位置にまとめて置き、これを「銀行」として扱います。最年少のプレイヤーにサイコロを渡してください。このプレイヤーが最初に手番を行い、ゲームが始まります。以降はゲーム終了まで時計回りで手番を行っていきます。

ゲームの流れ

手番のプレイヤーは、「サイコロを振って石を 1 個受け取る」か「持っている石を市場で取引する」か、いずれかを行います。ただし、最初の手番では石を持っていないので、必ずサイコロを振るほうを選びます。サイコロを振るほうを選んだ場合、出た目の色の石を銀行から 1 個受け取ります。魔法のランプの目が出た場合は好きな色を選べます。

取引するほうを選んだ場合、2 枚の交換カードに書かれた 10 個の等式から 1 つ選び、式の左側に書かれた石を全て銀行に支払った上で右側に書かれた石を全て銀行から受け取るか、逆に右側に書かれた石を全て支払ってから左側に書かれた石を全て受け取るか、どちらか好きな方を行います。この取引は手番につき 1 回しか行えません。

自分が所有する石は全て、誰からも見えるように手元に置いておきます。

例：右図の交換カードを使ってゲームを行っているものとしましょう。あるプレイヤーは最初の手番、サイコロを振って赤い石を 1 個受け取りました。一巡して二度目の手番になると、この赤 1 個を取引で「白 2 個」あるいは「青緑黄白を各 1 個」のどちらかと交換できます。

注：後の手番で同じ等式をもう一度使うのは問題ありません。なんとすれば、白 2 個を払って赤 1 個を獲得しても構いません。



上限：手番の終了時点でプレイヤーが持っている石の数は最大で 10 個です。この制限は手番の途中には適用されないで、10 個を超えて石を獲得し、商品を購入して(後述)手番終了までに手持ちの石を 10 個以下に減らす、というような行為は問題ありません。手番の終わったプレイヤーが石を 11 個以上持っているのを見つけたら、その左隣のプレイヤーが好きな石を選んで銀行に戻すことで、10 個になるまで減らします。

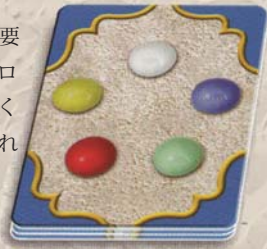
商品カードの購入

商品カードに書かれた5つの石は、その商品を購入するのに必要な石の組み合わせを表しています。手番のプレイヤーは、サイコロを振るか取引するかした後の時点で(必ずどちらかを先に行ってください)、山札からめくられている4枚の商品カードのうちいずれかを購入できるだけの石が手元にあるならば、書かれた5つの石を銀行に支払うことでその商品カードを1枚購入できます。1回の手番で購入できる商品カードは1枚までです。

商品カードを購入したら、直ちに得点の記録を行います(得点の項を参照)。得点は紙と鉛筆を使って記録します。購入した商品カードは手元に置いておきます。

商品が購入された山札については、新たに一番上のカードをめくって公開します。

注:商品カードの購入は義務ではありません。商品カードを購入できるだけの石を持っていても、購入を後に回して先に取引で自分の石を減らし、そうすることで稼げる点数を増やす(詳しくは得点の項をご覧ください)、といった作戦も可能です。ただその場合、先に誰かにお目当ての商品カードを買われてしまうリスクもあります。



得点

商品カードを購入すると、点数を獲得できます。得点の高低は、購入した商品カードが星付きか星なしか、そして購入直後の時点で購入者が手元に石をいくつ残しているかによって決まります。右にあるのが、この関係を示した表です(早見表にも同じものが記してあります)。購入したのが星無しのカードなら表の左列、星付きのカードなら表の中央の列(「★」の列)を見ます。

例えば、あるプレイヤーが星無しの商品カードを購入し、その時点で手元に石を3つ残しているのだとすれば、得られるのは1点だけです。手元に石を全く余らせていないなら、5点獲得できます。星付きのカードは高得点となっており、手元に石を3つ以上残していた場合でも2点獲得できます。

重要: いずれか1つの山札の商品カード5枚がすべて購入されてしまった場合、残りの山札の商品カードは全て星が1つ多いものとみなされるようになります。つまり、星無しのカードは「星付き★」、星付きのカードは「星2つ★★」として扱われます。

| 石の残り | 得点 | | |
|------|----|---|----|
| | | ★ | ★★ |
| 3個以上 | 1 | 2 | 3 |
| 2個 | 2 | 3 | 5 |
| 1個 | 3 | 5 | 8 |
| 0個 | 5 | 8 | 12 |

ゲームの終了

4つあった山札のうち2つの山が全て売り切れたら、その時点で市場は閉じられ、ゲーム終了となります。総得点の最も高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合、購入した商品カードの枚数が「少ない」ほうを優位とします。それも同じなら、勝利を分かち合います。



2枚購入

ゲーム開始時にプレイヤー全員の合意があれば、1回の手番で2枚まで商品カードを購入できるようにしても構いません。2枚購入を実際に行う場合、購入する1枚につき対応する石5個を払うので、都合10個の石が必要になります。得点の計算は、2枚両方のカードを購入した後、手元に残った石の数を見て行います。最初の1枚を購入した時点で1つ目の山札が売り切れた場合、2枚目の商品カードは星が1つ多いものとして扱います。最初の1枚を購入した時点で2つ目の山札が売り切れた場合、そこでゲーム終了、2枚目は購入できません。

1人遊び

1人で遊ぶのも有益で面白いものです。交換カード2枚を選び、商品カードを1枚めくります。手元に石を余らせずにこの商品カードを購入できるまで、手番(つまりサイコロを振るか取引するか)を繰り返します。お望みなら、目的達成までに何手番かかったかも記録すると良いでしょう。

タイマー

ゲームの進行が遅すぎようなら、砂時計やタイマーを使って60秒の時間制限を手番に設けても構いません。



ゲームデザイン：Sid Sackson

制作：Rick Soued

グラフィック：Pixel Production Inc.



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームズオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町3-10-6 イチカフビル2F
E-mail: info@newgamesorder.com
URL: <http://newgamesorder.com>