

# ラー

○ 原題: RA

○ 作者: Reiner Knizia (ライナー・クニツィア)

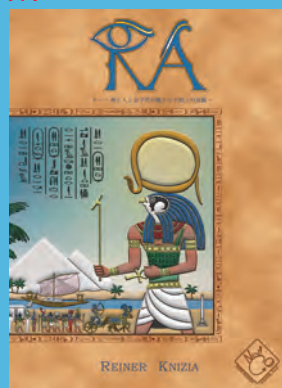
モダンアートと並ぶ、巨匠ライナー・クニツィアの代表作です。古代エジプトの文明を表したタイルを上手く集め、3 ラウンドの内により多くの点を得たプレイヤーが勝者となります。

ラウンドの開始時には、タイルを得る為のお金にあたる「太陽駒」が各自に同じ枚数(2~3人で遊ぶ際は4枚、4~5人は3枚)与えられます。各自の手番には、基本として布袋からタイルを1枚引き、盤上に並べていきます。

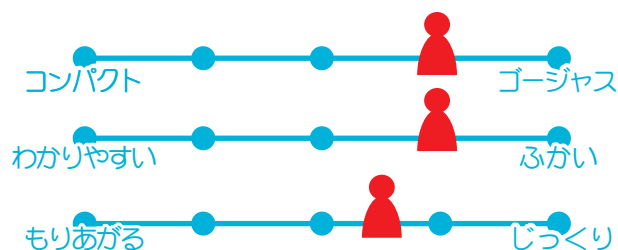
誰かが「ラー」のタイルを引くか、もしくはタイルを引かずに自主的に「ラー」を宣言したら、盤上に並べられた全てのタイルを誰が得るのかを決める、競りの勝負が始まります。各自、自分の太陽駒から1枚選んで出すか、パスをするかします。一周した後、最も値の大きな太陽駒を出したプレイヤーが、その駒を消費して盤上の全タイルを得ます。手持ちの太陽駒を全て使ったプレイヤーは、次のラウンドが始まるまで手番を飛ばされます。太陽駒を温存すれば、ライバルが減ってから大量のタイルを獲得するチャンスが生まれますが、1 ラウンドに引かれたラータイルが既定の枚数に達するとラウンドが即座に終了する為(!)、この作戦は諸刃の剣です。勝負のかけ所と引き際の見極めが肝心です。

タイルには、他のプレイヤーよりたくさん持っている5点得られ、ラウンドを超えて持ち越す「ファラオ」や、持ち越せませんが1枚3点になる「金貨」、消費して他のタイルと交換できる「神」、1枚も取れないとラウンド終了時-5点を受けてしまう「文明」、種類や枚数を揃えると終了時にのみ大量点をもたらす「モニュメント」など多岐に渡ります。太陽駒は額面も重要ですが、それ以上に太陽駒1枚1枚が「購入するための回数券」とも言えます。数字の小さい太陽駒も、上手く使えば役に立ちます。他のプレイヤーの狙いやラウンドの終了スピードを考慮しながら、上手く金額を見積もって、効率的にタイルを手に入れましょう。ドイツボードゲームの本領と言える傑作です。

BOX size M



←158mm→



これぞドイツの



ボードゲーム。

詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/ra>

それまで全然欲しくないタイルたちだったのにあるタイルが並べられた瞬間、急に欲しくなったり、逆に絶対いらぬタイルたちになったりと競りの対象の価値が目まぐるしく上下するゲームです。また、「ラー」のタイルを引いてしまい、望まないタイミングで競りになってしまったり悲鳴を上げたり、運良く自分の都合の良いタイルの並びで競りができたりと古代エジプト 1500 年の歴史に翻弄されまくります。全ては太陽神ラーの栄光の為にがんばってください(笑)。