

CENTURY

センチュリー：イースタンワンダース

完全日本語版

2～4人／30～45分／8歳以上

ルール説明書

何百年も前、有望なスパイス交易はあらたな局面を迎えた。交易によって栄えた国々はさらなるスパイスを手に入れるための新たな交易ルートを開拓せざるを得なくなった。そして次々に異国の海に乗り出していった。それにより、新たな島々が発見され、そこで彼らは最も貴重なスパイスに出会うこととなった。そうしたスパイスはこれらの島でしか手に入れることができず、その価値は同じ重さの金にも匹敵したのだ。この発見はさらなる探検、競争を呼び、そして戦争へとつながっていく。この時代を「大航海時代」と呼ぶ。この時代に商人として身を置き、探検を行い、発見と繁栄を目指そう。栄光と利潤が極東で君を待っている！

1. ゲームの準備

本ゲームは、「センチュリーシリーズ」の第1作『センチュリー：スパイスロード』の続編にあたる第2作です。本ゲームは単体で遊べる商品であり、そのルールが本説明書に記載されています。また第1作と組み合わせて遊ぶこともできます。その場合は、こちらのルールで一度遊んだあとで、もう一方の「大航海時代ルール」の説明書にしたがって遊んでください。



2. ゲームの流れ

ゲームは、「ラウンド」と呼ばれる手順を繰り返すことで進んでゆきます。各ラウンド中、各プレイヤーは親から時計回りの順で1回ずつ手番を実行します。

手番プレイヤーは、まず船コマを移動させることができ、その後、アクションを1回実行することができます。

3. 船の移動とアクション

手番プレイヤーはまず、自分の船コマを隣のマスに1マス（島1タイル分）移動させることができます（下図A）。この移動にはコストはかかりません）。

手番プレイヤーが望むなら、移動を続行し、2マス以上移動させてもかまいません。ただし2マス目以降の移動については、1マス移動するごとに（下図C）、移動を開始する島タイルの上にコストとして保有する任意のキューブを1個とって配置しなければなりません（下図B）。こうしてキューブを支払い続

けることができる限り、手番プレイヤーは船コマを何マスでも移動させることができます。

移動を終了した時、もしその市場タイルに他のプレイヤーの船コマが存在するのなら、手番プレイヤーはそうした各プレイヤーに保有するキューブを1個ずつ支払わなければなりません。この支払いが完全に充足できない場合、手番プレイヤーはそのタイル上で船の移動を終了させることはできません。

その後、移動を終了した島タイルの上に（誰かが移動の際に配置した）キューブが配置されているなら、手番プレイヤーはそうしたキューブを全て受け取ることができます。ただし、他プレイヤーへの支払いがある場合はそちらを先に実行しなければならず、配置されているキューブの受け取りはその後になりますので注意してください。

移動が終了した（あるいは移動をしないことを決めた）のち、手番プレイヤーは、次のアクションのうち1つを1回実行することができます。各アクションの詳細内容は続くルールを参照してください。それが終わると、次のプレイヤーの手番となります。

- ◆ A) 市場アクション（船コマが市場タイル上にあるとき）
- ◆ B) 港アクション（船コマが閉鎖されていない港タイル上にあるとき）
- ◆ C) 収穫アクション（どこでも）

■ 4. 市場アクション (アクションA) と取引所の開設

船コマが市場タイル上にあり (右図 A)、なおかつその上にまだ自分の取引所コマが存在しないなら、そこに取引所を開設することができます。その場合、自分のプレイヤーボードから取引所コマを 1 個取り、その市場タイルの上に移動してください (右図 B)。こうした取引所の開設にはコストがかかる場合があります。そのコストは、開設する市場タイルの上すでに存在する他プレイヤーの取引所と同じ数のキューブになります。保有するキューブの中から市場に支払う



てください。つまり、まだ誰も取引所を開設していないタイル上に取引所を開設するとき、コストはかかりません (ただし、2 人ゲームの時は相手の取引所のあるタイルに自分の取引所を開設するにはコストとしてキューブ 2 個を支払わなければなりません)。取引所を開設するとき、まずコストを支払い、それからプレイヤーボード、市場タイルのタイプ (右図 C) に対応するアイコンが表示されている「段」のマスに残っている取引所コマのうち一番左のものを取って市場タイルの上に移動しなければなりません。このとき空いたマスに数字が現れたら、それはゲーム終了時の勝利点となります。こうして (取引所を開設するために) プレイヤーボードから取引所コマをゲーム盤に移した結果、縦一列のマスが空欄になったなら (右図 D)、手番プレイヤーはボーナススタイルを 1 枚獲得します。ゲーム盤のわきに残っているボーナススタイルの山をどれでもひとつ選び、その上から 1 枚選んで受け取って、自分の前に移します。各ボーナススタイルは、保有プレイヤーに次の効果を与えます。

ボーナススタイルの効果一覧

- 移動時、コストを支払わずに 1 マス追加で移動することができます。
- ゲーム終了後、このタイルは記されている数字に等しい勝利点として数える。
- 取引所を開設したとき、保有するキューブ 1 個を 1 段階アップグレードできる。ゲーム終了時このタイルは勝利点 2 点として数える。
- 収穫アクションを行ったとき、赤キューブを 1 個追加で獲得する。ゲーム終了時このタイルは勝利点 1 点として数える。
- このタイルを追加の船倉 3 マス分として扱う。



キューブの価値とアップグレードの順

取引所の開設を行ったかどうかにかかわらず、手番プレイヤーはここで、自分の船コマの存在する市場タイルに自分の取引所があるなら、市場アクションを実行することができます。その場合、市場タイルの上部に記されたアイコンにしたがって、市場との間で保有キューブを交換します。矢印の上に記されたキューブ (右図 A) を保有するキューブの中から市場に支払い、その後で矢印の下に記されたキューブ (右図 B) を市場から受け取ります。これが 1 回の取引となります。手番プレイヤーは十分なキューブを保有しているなら、1 回の市場アクション中に 2 回以上の取引を行ってもかまいません。

例: 雅之くんは、黄キューブを 9 個保有していて、上図の市場タイル上で市場アクションを実行しました。彼は取引を 1 ~ 3 回まで実行できます。その回数に応じて、黄キューブを 3 個、6 個、または 9 個市場に支払い、茶キューブを 1 個、2 個、または 3 個受け取ることができます。

■ 5. 港アクション (アクションB)

船コマが港タイルにあるなら、港アクションを実行することができます。その場合、その港タイルの上にある勝利点タイルを参照します。そして、そこに記されているだけのキューブを市場に支払います。支払うことができたなら、その勝利点タイルを受け取ります。勝利点タイルに記されている数字が、ゲーム終了後に勝利点となります。プレイヤーは受け取った勝利点タイルを伏せて自分の前に移します。



その後、勝利点タイルを補充します。受け取った勝利点タイルの代わりに、勝利点の山の上から 1 枚とり、その港タイルの上に公開して配置してください。それが港閉鎖タイルだった場合、この港タイルは以後、閉鎖状態であるとみなします。閉鎖状態の港タイル上では誰も港アクションを実行することできません。

ひとたびゲーム盤上に港閉鎖タイルが登場したのちは、誰かが (閉鎖されていない港で) 港アクションを行った場合、港閉鎖タイルを直ちにその港に移します。そして、空いた港タイルの上に新しい勝利点タイルを補充してください。

■ 6. 収穫アクション (アクションC)

船コマがどこにあろうと、手番プレイヤーは収穫アクションを実行できます。実行した場合、市場から黄キューブを 2 個受け取ります。

■ 7. 船倉の上限

プレイヤーは、手番の終了時に保有するキューブを確認します。そしてもし、それが船倉のマスに収まりきれない場合、あふれた分のキューブを自由に選んで市場に戻し、ぴったり収まるようにしなければなりません。船倉の各マスにはキューブを 1 個だけ配置できます。各プレイヤーの船倉はゲーム開始時には 10 マスあります。ゲーム中、ボーナススタイルを受けとることによって、そのマス数は増えることがあります。

■ 8. ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが、4 枚目の勝利点タイルを受け取ったなら、そのラウンドの終了時にゲームは終わります。

ゲームが終わったら、各プレイヤーは自分の勝利点を集計し、発表します。各プレイヤーは次の各勝利点を獲得します。

- ◆ 保有する各勝利点タイルに記されている勝利点
- ◆ プレイヤーボードから取引所コマが取り去られることによって出現した勝利点
- ◆ ボーナスタイルに表示されている勝利点
- ◆ 船倉にあるキューブ 1 個につき 1 勝利点 (黄キューブをのぞく)

集計後の勝利点が最大のプレイヤーがゲームの勝利者となります。もし、同点首位のプレイヤーが存在するときは、その中で手番順がより後ろのプレイヤーの勝利となります。

ゲーム盤のカスタマイズ

本ゲームのプレイに慣れたプレイヤーは、島タイルを自由に並べてゲーム盤を作ってもかまいません。その場合、各島タイルが可能なかぎり他の 2 枚の島タイルに隣接するように配置することをお勧めします。



CREDITS

Game Designer: Emerson Matsuuchi
 Producer: Sophie Gravel
 Art Direction: Philippe Guérin
 Illustrations: Chris Quilliams & Atha Kanaani
 Graphic Designer: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
 Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
 Editing: Sophie Gravel
 Proofreading: Anh Tú Tran
 Communications: Mike Young
 Marketing: Martin Bouchard

Development by:



© 2018 Plan B Games Inc.
 No part of this product may be reproduced without specific permission.
 19 rue de la Coopérative,
 Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.
 Retain this information for your records.
 Made in China.

発売元: 株式会社アークライト
 〒101-0052
 東京都千代田区神田小川町 1-2
 風雲堂ビル 2F
e-mail: b-game@arclight.co.jp
 (ルールに関するお問い合わせはこちらまでメールでお願いします。電話でご質問にはお答えできません)
<http://www.arclight.co.jp/ag/>