

1 セレンゲティ (Serengeti)

2

3 Michael Schacht 作

4 3-5 人用 8 歳以上 所要時間約 30 分

5

6 ゲームの概要

7

8 商人達は、1 年に 1 回お客へ商品を提供するためにティンブクトゥ(西アフリカ  
のマリ共和国内のニジェール川沿いに位置する、砂漠の民トゥアレグ族の都市)の  
大きな市場で買い集めます。特に好まれるのは、Nuba(ヌバ族)、Massai(マサイ族  
)、Bantu(バンツー族)、Nandi(ナンディ族)、Tonga(トンガ族)、Samburu(サンブ  
ル族)の芸術的な彫刻です。市場が開き、それによって起こるすごい交渉によって  
お金はしきりに交換されます。

9 誰が最初の軍資金を元に部族の彫刻の中で最も価値のあるコレクションから富を  
得るのでしょうか?

10

11 ゲームの目的

12

13 部族の彫刻の中で最も価値のあるコレクションを獲得してください。

14

15 内容物

16

17 30 枚のカード

18 65 枚のチップ

19

20 ゲームの準備

21

22 カードを良く切り、プレイエリアに裏向きにして山札を作ります。

23 各プレイヤーは 10 チップ持ちます。

24 残りのチップはプレイエリア上に“銀行”を作り、そこへ置きます。

25 適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。

26

27 ゲームの開始

28

29 このゲームは、15 ラウンドプレイされます。

30 全てのラウンドは、以下の 2 つのフェイズに分かれます。

31 (A) カードを引く

32 (B) カードの競りを行う

33

34 \*\*\* (A) カードを引く \*\*\*

35 それぞれのラウンドでは、山札から引かれるカードは変わり(※後述します)ます  
。そして、その引いたカードを表向きにプレイエリアへ置きます。1 ラウンド目  
では 1 枚、2 ラウンド目では 2 枚、3 ラウンド目では 3 枚引きます。そして、  
次のラウンドからは、1 枚引きます。このパターンを繰り返します。

36

37 例) 1 - 2 - 3 - 1 - 2 - 3 - etc.

38

39 \*\*\* (B) カードの競りを行う \*\*\*

40 表向きにされたカードはまとめて["(A) カードを引く"を参照]競りにかけられま  
す。スタートプレイヤーが最初に値段を宣言します。時計回りでそれぞれのプレ  
イヤーは手番が回ってきたら、現状の値段より高い値段を宣言するか、このラウ  
ンドの競りを抜ける(パス)かを宣言します。1 人以外の全てのプレイヤーがパス  
を行うまで、このようにして競りを続けます。

41

42 残ったプレイヤーは競りに勝ったこととなり、手持ちのチップから入札額を支払

わなければなりません。その後、自分のプレイエリアに表向きにカードを置きます。

43 もし全く値段を宣言しないことを選択した場合(それは、自分の競りの手番が来たときに、即座にパスを宣言することです)は、そのプレイヤーは“銀行”から 2 チップ受け取ります。

44  
45 もし“銀行”に 2 チップが無い場合は、“銀行”に余っている分だけ(0 か 1 チップ)を受け取ります。

46  
47 どのプレイヤーも値段を宣言しなかった場合は、スタートプレイヤーが無料でカードを受け取ります。

48  
49 ※重要: 競り勝ったプレイヤーが宣言したチップを支払えない場合は、そのプレイヤーが集めたカードを自分で選んで 1 枚ゲームから除外します。そして、競りをやり直しますが、そのプレイヤーは参加できません。

50  
51 ※重要: ゲーム中、それぞれのプレイヤーは、自分のチップを隠して持ちます。

52  
53 誰がチップを得るのか

54  
55 2 つの事柄は、このターンのカードのために支払われたお金を誰が受け取るのかを決めます。

56  
57 - 競り勝ったプレイヤーが支払った入札額とプレイヤーが獲得済みのカードに書かれた数字です。

58  
59 競り勝ったプレイヤーのカード(このターン獲得したカードも含みます)は、支払先を決定するための考慮には決していません。つまり、競り勝ったプレイヤーは、自分の支払ったお金から 1 チップも得る事は決してありません。

60  
61 - 競り勝ったプレイヤーが支払った入札額とちょうど合致する数字の値のカードを持っているプレイヤーは、支払った入札額の一部を受け取る権利があります。

62  
63 - 競り勝ったプレイヤーが支払った入札額とちょうど合致する数字の値のカードを持つプレイヤーが 1 人しかいない場合は、競り勝ったプレイヤーは、その該当するプレイヤーへ入札額の全額を支払います。

64  
65 例) アンネは 7 チップの入札額で競りに勝ちました。バートは 7 の値のカードを持っています。(他のプレイヤーは誰も持っていません。) アンネは、バートへ 7 チップ支払います。

66  
67 - 2 人以上のプレイヤーが競り勝ったプレイヤーが支払った入札額とちょうど合致する数字の値のカードを持っている場合は、それらのプレイヤーが所持する合致するカードの枚数によって分配されます。合致したカードのそれぞれ価値は、[支払った入札額 / 合致したカードの枚数] になります。

68  
69 例) リッチは、9 チップの入札額で競りに勝ちました。アンネとバートとクリスは、それぞれ 9 の値のカードを 1 枚持っています。リッチはアンネとバートとクリスへ 3 チップずつ支払います。[ 1 枚あたり  $9/3 = 3$  になります]

70  
71 例) クリスは、6 チップの入札額で競りに勝ちました。アンネは 6 の値のカードを 2 枚、リッチは 6 の価値のカードを 1 枚持っています。クリスは、アンネへ 4 チップ、リッチへ 2 チップ支払います。[ 1 枚あたり  $6/3 = 2$  になります。]

72

73 | - 誰も競り勝ったプレイヤーが支払った入札額とちょうど合致する数字の値のカードを持っていない場合は、全てのプレイヤー(訳注:競り勝ったプレイヤーは除く)間で均等に分け合います。これは、プレイヤーがまだ数枚しか獲得していないゲームの序盤によく起こります。

74 |  
75 | 例) アンネは 5 チップの入札額で競りに勝ちました。誰も 5 の値のカードを持っていませんでした。アンネは、支払った額を自分以外のプレイヤーへ均等に分けます。

## 76 | 77 | 2 桁の支払い

78 |  
79 | 2 桁の入札があったときに支払ったお金をどう分配するかを決定する時は "1 桁目" だけを考慮します。例えば、入札額が 14 の場合は、カードの値は 4 が合致しますし、入札額が 10 の場合は、カードの値は 0 が合致します。

80 |  
81 | 例) クリスは、12 チップの入札額で競りに勝ちました。バートだけが、2 の値のカードを 1 枚持っていました。クリスは、バートへ 12 チップ支払います。

## 82 | 83 | 端数

84 |  
85 | 入札額がいつもきれいに分配できるとは限りません。そのような場合は、出来る限り等しく分配を行い、余ったチップは "銀行" に置きます。

86 | 例) アンネは、13 チップの入札額で競りに勝ち、バートとクリスは 3 の値のカードをそれぞれ 1 枚持っていました。バートとクリスは、それぞれ 6 チップ受け取ります。余った 1 チップは "銀行" へ置きます。

## 87 | 88 | 競りの制限

89 |  
90 | 競りについては、重要な制限事項があります。それは、自分の獲得したカードに記載された数値に対応するチップ枚数を競りのときに宣言できないということです! 2 桁の入札額の場合は、1 桁目が制限されます。

91 | もし、間違えてしまった場合にはたとえすぐに訂正したとしても、罰として 1 チップをポットに支払 (コインがあれば) わなければなりません。その金額は無効になり、別の金額をつけるか、パスをしなければなりません。

92 |  
93 | 例) アンネは、4 と 6 の値のカードをそれぞれ 1 枚持っていました。従って、彼女は 4 と 6 と 14 と 16 の入札額を宣言できません。

## 94 | 95 | 次のラウンド

96 |  
97 | 現在のラウンドの競りで勝ったプレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。ラウンド毎に2つのフェイズ[ (A) カードを引く、(B) カードの競りを行う] を繰り返します。

## 98 | 99 | ゲームの終了

100 |  
101 | 最後の競りが終了した(山札は無くなります)ラウンドの後、ゲームは終了し、得点計算を行います。各プレイヤーは、所有する色毎に得点計算を行います。

102 | 得点表:

103 | ・ 同色カード 1 枚 → 1 ポイント

104 | ・ 同色カード 2 枚 → 3 ポイント

105 | ・ 同色カード 3 枚 → 6 ポイント

106 | ・ 同色カード 4 枚 → 10 ポイント

107 | ・ 同色カード 5 枚 → 15 ポイント

108 | ・ ゲーム終了時、最も多くのチップを持っているプレイヤーは 3 ポイント。複

数人いる場合は、それぞれ 3 ポイント。

- 109 ・最も多くのポイントを得たプレイヤーが勝者です。同率の場合は、同率プレイヤーの間で最も多くのカードを所有しているプレイヤーが勝者です。それでも同率の場合は、その同率プレイヤー間で最も多くのチップをもっているプレイヤーが勝者です。

110

111

112 オリジナルゲーム (Don)

113

114 ・ゲームの準備時に所有チップが 12 枚。また、“銀行” は存在しない。

115 ・初回パスでも、2 チップ受け取ることはない。

116 ・チップの受け取り時、対応する値のカードを複数人持っていた場合、最も多くのカードを所有しているプレイヤーがチップを全て得る。

117 ・端数の処理で余ったチップは“ポット”に置く。“ポット”は、次回の配分時に加える。

118 ・得点計算時最も多くのチップを持っているプレイヤーは 2 ポイントを得る。

119 ・手順外での競売が行える。手持ちチップが足りない場合は、自分の手番が来た時に、ラウンドの最初[(A) カードを引く より前] に自分の街区カードを 1 枚、競売にかけることができる。

120 ・同率が発生した場合、その中でカードの数値の合計が多いプレイヤーの勝者となる。