

# 宝石の煌き Splendor

Marc André 作

2~4人用 8歳以上 所要時間約30分

煌き! あなたは、ルネッサンス時代のお金持ちの商人となります。あなたは、鉱山や輸送方法や原石の宝石を美しい宝石に変えることが出来る職人を獲得するために持ちうる資財を使います。

## 内容物

### 40枚のトークン

7枚の(緑)エメラルドトークン、7枚の(白)ダイヤモンドトークン、7枚の(青)サファイアトークン、7枚の(黒)オニキストークン、7枚の(赤)ルビートークン、5枚の(黄)ゴールドジョーカートークン

### 90枚の発展カード

40枚のレベル1(背面緑○)カード、30枚のレベル2(背面黄○○)カード、20枚のレベル3(背面青で○○○)カード

### 10枚の貴族タイトル

## ゲームの準備

発展カードを別々の山札に分けてよく混ぜます。テーブルの中央へ下から上に順番(○: ○○: ○○○)にレベルが増えるように並べて、縦の列を作ります。そして、全てのレベルから4枚カードを表にします。

貴族タイトルをよく混ぜて、プレイ人数+1分(例として、4人プレイならば5枚のタイトル)だけ表にします。残った貴族タイトルはゲーム中使用しないので、ゲームから除外します。

最後に、各プレイヤーの手の届く位置に6種類の異なったのトークンを山積みにして(色毎に分けてください)並べます。

## 2人か3人でのゲームについて

### 2人プレイ

全ての宝石の色毎に3枚のトークンを取り除き(結果として4枚残る)ます。ゴールドジョーカートークンは操作しません。貴族タイトルを3枚表にします。

### 3人プレイ

全ての宝石の色毎に2枚のトークンを取り除き(結果として5枚残る)ます。ゴールドジョーカートークンは操作しません。貴族タイトルを4枚表にします。

その他は、何も変更点はありません。



## ゲーム概要

ゲーム中、プレイヤーは宝石トークンとゴールドトークンを取っていきます。これらのトークンで、発展カードを購入します。発展カードは、名声ポイントやボーナスを生み出します。ボーナスは、それ以降の発展カードのコストを下げて購入することをプレイヤーに許可します。十分なボーナスがあれば、即座に貴族の訪問を受ける事(それは名声ポイントを生み出します)ができます。あるプレイヤーが15名声ポイントに到達したらまもなく、現在のターンは終了します。そして、最も高い名声ポイントを持つ人が勝者となります。

## 詳細ルール

### 発展カード

名声ポイントを得るために、プレイヤーは発展カードを購入しなければなりません。これらのカードは、テーブルの中央に見えています。そしてゲーム中全てのプレイヤーが購入できます。手札の発展カードは、ゲームを通して確保できるカードになります。手札の発展カードは、確保しているそのプレイヤーだけが購入できます。

例:

このカードを購入するプレイヤーは4名声ポイントを得ます。このカードを持つことは、1つの青ボーナスを得る事ができます。このカードを購入するために、プレイヤーは3つの青トークン、3つの黒トークン、6つの白トークンを支払う必要があります。



### 貴族タイトル

貴族タイトルは、テーブルの中央に見えています。プレイヤーの手番終了時、プレイヤーが必要な枚数のボーナス(ボーナスだけで成立しなければなりません)を持っているならば、自動的に貴族の訪問を受けます。プレイヤーは貴族の訪問を拒否することはできません。貴族の訪問は、アクションとは考えません。全ての貴族タイトルは3名声ポイントを生み出します。しかし、各手番につき1枚のみ獲得する事ができます。

例:

この貴族タイトルを獲得したプレイヤーは、3名声ポイントを得ます。プレイヤーは、十分な発展カードとなる青ボーナス3と緑ボーナス3と白ボーナス3を持っているならば、そのプレイヤーは自動的に貴族の訪問を受けます。



## ゲームの手順

最も若いプレイヤーから始めます。手番は時計回りに進めます。手番が来たら、プレイヤーは以下の4つのアクションの内1つだけを実行することを選択してはなりません。

- 異なる色の宝石トークンを3つ獲得する。
- 同じ色の宝石トークンを2つ獲得する。  
このアクションは、選択した色のトークンが少なくとも4つが残っている時だけ可能で、条件を満たしているならばプレイヤーは選択した色のトークンを2つ取ります。
- 発展カード1枚とゴールドトークン(ジョーカー)を1つ受け取る。
- テーブルの中央の表向きになっている発展カードか、以前に確保された発展カードを購入する。

## トークンの選択

プレイヤーは手番終了時に 10 枚以上トークン(ジョーカーも含みます)を持つことができません。もしそれが発生したならば、10 枚になるまでトークンを場に返却します。プレイヤーは獲得したトークンを全てか何枚かを場に返却できます。(訳注: 調べた所、既に所有しているトークンでも今取ったトークンでも自由な組み合わせで捨てて OK なようです。) プレイヤーに所有されているトークンは全て他のプレイヤーにいつでも見えるようにしなくてはなりません。

## 発展カードの確保

カードを確保する時は、プレイヤーはテーブルの中央の表向きになっている発展カードを引くか、(あなたが運に賭けるならば)3つの山札(O: OO: OOO)の内1つを選択しその一番上の発展カードを他のプレイヤーに見せることなく引くだけです。受け取った発展カードは手札として持ちます。それは捨て札にすることが出来ません。各プレイヤーは手札として発展カードを 3 枚を越えて持つこと(訳注:3 枚までは OK です)はできません。そして、そのカードをどうにかする方法は購入する事(下記参照)によってのみとなります。発展カードを確保する事は、ゴールドトークン(ジョーカー)を受け取る唯一の方法です。ゴールドトークンが場に無くなってしまったなら、ゴールドトークンは 1 枚も取れず発展カードだけを確保します。

## 発展カードの購入

発展カードの購入する時は、プレイヤーはカードに記載された数のトークンを支払わなくてはなりません。ジョーカートークンは全ての色と差し替える事ができます。支払ったトークン(ジョーカーも含みます)はテーブルの中央へ戻します。プレイヤーはテーブルの中央の表向きになっている発展カードか、以前に確保した発展カードを 1 枚だけを購入できます。全てのプレイヤーは購入した発展カードを色ごとに種類に分けて別の列として並べます。そして、ボーナスと名声ポイントが見えるようにして垂直にずらします。それぞれの発展カードによって与えられるボーナスと名声ポイントは、いつでも全てのプレイヤーに見えるようにしなくてはなりません。



### 重要:

テーブルの中央の発展カードが確保されるか購入される時は、すぐに同じレベルの発展カードを山札から 1 枚表向きにしなくてはなりません。ゲーム中いつでも、それぞれのレベルにつき 4 枚のカードが表向きになっていなくてはなりません。(対象のレベルの山札が尽きていない限りです。対象の山札が尽きた場合は、空きスペースはそのままにしておきます。)

## ボーナス

以前のターンで購入した発展カードのボーナスは、新しい発展カードを購入する際に割引きの効果を所持するプレイヤーに与えます。書かれている色のボーナスは、その色の宝石トークンと同じです。例えば、あるプレイヤーが青ボーナス 2 を持っているときに、コストが青トークン 2 と緑トークン 1 の発展カードを購入したいのであれば、そのプレイヤーは緑トークン 1 だけを支払えば良い事になります。十分なだけの発展カード(つまり、それらのボーナス)を持っているならば、いかなるトークンを支払う事無しに発展カードの購入ができます。

## 貴族

手番終了時に、それぞれのプレイヤーは貴族の訪問を受ける事ができるかを確認するため順番にそれぞれの貴族タイルのチェックを行います。プレイヤーは貴族タイルに示された種類と枚数を(それぞれ最小数以上)持っているならば、そのプレイヤーは訪問を受ける事ができます。プレイヤーは貴族の訪問を拒否することはできません。貴族の訪問は、アクションとは考えません。手番終了時に 2 枚以上の貴族の訪問を受ける事ができるだけの十分なボーナスを持っているならば、そのプレイヤーは訪問を受ける貴族を 1 枚選択しなくてはなりません。獲得した貴族タイルは、対象のプレイヤーの前に表向きに置きます。

## ゲームの終了

あるプレイヤーが 15 名声ポイントに達したら、それぞれのプレイヤーが同じ手番だけプレイするようにして現在のラウンドを終了してください。その後、最も高い名声ポイント(獲得した貴族タイルを忘れないでください)を持つ人が勝者となります。同率が発生した時は、発展カードの購入枚数が少ないプレイヤーの勝利です。