

1 ゴールド 日本語訳

2

3 2-3人用 所要時間 20分

4

5 金! 金! 見渡す限り金だけ。金色のロバを持つ事はもちろん良い事です。しかし、
6 気をつけてください。言う事をきかない動物は、家とあなたを食べてしまうか
7 もしれません。

6

7

8 ***** 内容物 *****

9 - 6色の60枚のカード(緑、青、紫、赤、オレンジ、ピンク)

10 全ての色は-2点のロバが3枚あります。3, 3, 4, 5, 6, 7, 8の7枚の金のカードがあり
11 ます。

11 - ルールブック

12

13

14 ***** 概要 *****

15 プレイヤーは金のカードを集めてできるだけ沢山の勝利点を得ようとしています。ロ
16 バカードは、グリム童話の金のロバのようにあなたに沢山の金を与える事ができ
17 ます。しかし、ロバを追い払わなければ言う事をきかない動物で困り果ててしま
18 い、得点がマイナスされてしまいます。

16

17

18 ***** 準備 *****

19 2人用ゲームの場合は、山札から各色ごとにロバカードを1枚ずつ抜いてください
20 。抜いたカードは箱に戻します。これらの抜いたカードはゲームで使用しません

20 各プレイヤーに違う色でロバカードを1枚配ります。配られたロバカードが簡単に
21 確認できるように、テーブルの自分の前に置きます。ゲーム開始の自分の場札は
22 このように準備します。

21

22 ●重要●

23 ゲーム中、全てのカードは手札として持つ事はできません。代わりに、色ごとに
24 分けて、それらのカードはテーブルのプレイヤーの前に並べます。

24

25 残りの山札をよく混ぜます。そして、テーブルの中央に伏せて(訳注:裏面が上にな
26 るように)山札として置きます。次に、山札の上から2枚カードを引いて、その
27 引いたカードを中身を見る事なしにゲームから除外します。

26 最後に、5枚のカードを山札から引いて表向きに公開してテーブルの中央に並べま
27 す。これらのカードは売り出し中のカードとなります。

27

28

29 ***** ゲームのプレイ *****

30 時計回りの順でゲームを進めます。手番が来たら、プレイヤーは2つの選択肢から
31 1つを選択し、実行しなくてはなりません。

31

32 A) カードを1枚取る

33 プレイヤーは売り出し中のカードの中から最も価値の低いカードを1枚取り、自分
34 の場に加えます。低い価値のカードが複数ある場合は、プレイヤーが望むカード
35 をその中から選択し1枚取ります。

34

35 ☆例☆

36 売り出し中のカードは、赤色のロバ、緑色のロバ、緑の4、青の8があります。ベ
37 ルントはカードを1枚取りたいと考えました。彼は最も低い価値のカードを1枚取
38 る事ができます。彼は赤と緑のロバカード(両方とも-2の価値)のどちらかを選択

しなくてはなりません。彼は緑のロバのカードを選び、自分の場に加えました。

37

38 B) カードを1枚交換する

39 このアクションは、次の通りに実行できる時にだけ選択する事ができます。

40

41 ●オプション1:

42 プレイヤーは自分の場から金のカードを1枚取り、それを売り出し中のカードに加えます。見返りとして、売り出し中のカードの中から自分の出したカードより価値の低い金のカードを取って、自分の場に加えます。

43

44 ☆例☆

45 売り出し中のカードは、赤色のロバ、緑の4、青の8があります。ダークは、カードを1枚交換したいと考えました。彼は青の6を売り出し中のカードに加えて、見返りとして緑の4を受け取りました。彼はロバカードや青の8のカードを取る事はできないのです。

46

47 ●オプション2:

48 プレイヤーは自分の場からロバカードを1枚取り、それを売り出し中のカードに加えます。見返りとして、売り出し中のカードの中から望んだ金のカードを取って、自分の場に加えます。

49

50 ☆例☆

51 売り出し中のカードは、赤色のロバ、青の6、青の8があります。クラウドは、カードを1枚交換したいと考えました。彼は緑のロバを売り出し中のカードに加えて、見返りとして青の8を受け取りました。彼は青の6のカードを取る事もできました、しかし赤のロバのカードを取る事はできないのです。

52

53 ●重要●

54 ロバカードは、アクションA(カードを1枚取る)で売り出し中の場からのみ取る事ができます。プレイヤーは、アクションB(カードを1枚交換する)でロバカードを見返りとして要求することはできないのです。

55

56 3の価値の金のカードは、アクションB(カードを1枚交換する)を実行する事はできません。これらのカードは、正しく交換可能な低い価値の金のカードが存在しないためです。

57

58

59 ***** セットでの得点 *****

60 アクションの実行後に自分の場に同色で3枚のカードがある場合は、それを得点化しなくてはなりません。ボーナスとして相手の場からカードを1枚取って、自分の場に加えます。

61

62 ●注意●

63 プレイヤーは自分の場に既にある色のカードを取る事はできません。

64

65 ●重要●

66 得点化したセットのカードの色も取る事ができません。

67

68 どのプレイヤーを対象としても正しくカードを取る事ができない場合は、ボーナスのカードを受け取る事はできません。

69 その後、自分の場に得点化したカードセットを裏向きにしてスコア用の山札としてまとめておきます。スコア用の山札のカードは安全で、他のプレイヤーに取られる事はありません。

70

71 ☆例☆

72 クラウスは、アクションの後3枚の赤のカードをセットとしました。自分の場には青1枚、緑1枚があります。赤、青、緑以外であれば、彼は相手からカードを取ることができます。そして3枚の赤のカードセットを裏向きでスコア用の山札としてまとめおきます。

73

74

75 ***** 売り出し中のカードが無い場合 *****

76 売り出し中の最後のカードが取られた時、通常通りアクションを実行します。その後、5枚の新しいカードを山札から表向きにしてテーブルの中央に並べます。これらのカードは新たな売り出し中のカードとなります。そして次のプレイヤーの手番となります。

77

78

79 ***** 色ごとの得点 *****

80 山札から最後の5枚のカードが表向きになった時、“最終ラウンド”が開始されます。売り出し中の最後のカードが取られるまで通常通り進めます。プレイヤーの手番が終了した後、プレイヤーの場にあるそれぞれの色の得点を計算します。各色ごとにプレイヤーは自分の場にあるカードの数値を合計して、比較します。各色の得点は別々に計算します。ある色で最も高い値を持つプレイヤーは、スコア用の山札にその中で最も高い数値のカード1枚を加えます。それ以外のその色のカード(他のプレイヤーも含みます)は、捨て札にします。同率の場合は、同率のプレイヤーそれぞれがスコア用の山札にその中で最も高い数値のカード1枚を加えます。いずれのプレイヤーもある特定の色の金のカードを持っていない場合は、その色の得点計算を行いません。また、プレイヤーが所持しているロバのカードは全て捨て札にします。再取得点計算は色ごとの得点計算の後に行われます。

81

82 ☆例☆

83 プレイヤー同士でまず手持ちの赤のカードを比較します。クラウスは6、ダークは8と-2、ベルントは赤のカードを持っていません。クラウスとダークは、お互いに合計値が6です。彼らはそれぞれ自分のスコア用の山札に最も高い価値の赤のカードを1枚加えます。クラウスは赤の6、ダークは8、ベルントはなしです。

84 次にプレイヤー同士で手持ちの緑のカードを比較します。クラウスはロバ、ダークとベルントは緑のカードを持っていません。つまりどのプレイヤーも緑の金のカードを持っていませんので、この色は得点計算を行いません。クラウスのロバのカードは捨て札にします。

85 プレイヤーは残りの色の得点計算を行います。

86

87

88 ***** 最終得点 *****

89 各プレイヤーは、スコア用の山札にある全てのカードの値を合計して勝利点を計算します。最も勝利点の高いプレイヤーが勝ちです。同率が発生した場合は、そのプレイヤー間でスコア用の山札にあるカードの枚数が多いプレイヤーが勝ちです。それでもまだ同率の場合は、共に勝利を分かち合います。

90

91

92 ***** 戦略のヒント *****

93 良いタイミングで売り出し中のカードを取る事は大きなアドバンテージがあります。売り出し中のカードが補充された直後に手番が回ってくるプレイヤーは、一番品揃えが良い状態でプレイできます。自分の場に様々な色の2枚のカードセットを持っているならば、そのプレイヤーは3枚セットを完成する事ができます。

94

95 カードの交換は、売り出し中のカードがいつ補充されるかをコントロールする事ができます。交換の上手いプレイヤーは、良い手番になるように調整を行う事ができます。相手が拒否できない売り出し中の場(訳注:相手にとって嫌な場)を作る事は時々その価値があります。

96
97 ロバは使用権がありますが、いつでも有用ではないです。有用な例としては、最も高い価値の金のカードを受け取るためには非常に有用に使う事はできます。

98
99 自分の場にロバを持つ事は、常に良い手番になるように調整をするためアクションB(カードを1枚交換する)を使う選択肢を持っている事を意味します。

100
101 時々ロバは相手のプレイヤーに押しつける事ができます。アクションの後に売り出し中の場にロバのみがあるときは、次のプレイヤーはアクションA(カードを1枚取る)を選択する事しかできません。

102
103 ロバは可能ならば避けなくてはなりません、セットを完成する事に使う事ができます。自分のスコア用の山札にあまりに多くのマイナスカードを持っている事は望ましい事ではないです。

104
105 他のプレイヤーの最終的な得点とゲームのプランを注意深く見続ける事は重要です。ボーナスカードを取る機会がある時は、どのプレイヤーのカードをトルカを慎重に考えなければなりません。

106
107 色ごとの得点計算は重要な得点源となります。どの色が自分の得点の可能性となるかについて確認し続ける必要があります、その確認内容に従ってプレイを行わなければなりません。

108
109 ***** バリエントルール *****

110 ○ゴールド プロモショナル スコアリング カード

111 <http://www.boardgamegeek.com/boardgameexpansion/111168/gold-promotional-scoring-card>

112 ゲームの準備が終わったら、スタートプレイヤーの右隣りが1つ選びます。

113 通常の得点計算に加え、選んだルールを追加するのです。

114 1. ロバカード最多のプレイヤーは勝利点の多寡に関わらず、ゲームに敗北します。最多のプレイヤーが複数いたら、その全員が敗北します。

115 2. 赤のセットは、書かれている数値に関係なく、1組15勝利点になります。

116 3. 3コインのカードは、9勝利点として扱います。