

ナッチョ騒動 The Nacho Incident

<http://plaza.rakuten.co.jp/joyfulhyper/diary/20050904/>

概要

「ナッチョ騒動」は、ご禁制のメキシコ料理をカナダに密輸する業者のゲームです。プレイヤーは4つの地方(Province)のカナダの酒場(Cantina)に適した食材を届けることで金を稼ぎます。

各ターン、プレイヤーは同時に自分の密輸業者(Smuggler)カードを公開します。もっとも高い数字のプレイヤーから行動します。先に動くほど行動の選択肢の幅は増えますが、カナダ騎馬警官(Mounty)の目を惹きます。彼らは店を潰そうとするでしょう。

ゲーム終了時に、もっとも多くの金を稼いでいたプレイヤーが勝利します。

準備

(パッケージにより薄緑かオレンジ色の)8個揃いのキューブがあります。これはスコア記録用トークンであり、全員に2個ずつ配ります。

スコア記録用カードを2枚ずつ配ります。これらで10の位と1の位を表現してスコアを記録します。最初は10ゴールドを持ちます。スコアが100を超えた場合の用意はないので、単純にそれを記憶しておいてください。

残りの32個のキューブ(8種各4枚)を袋に入れます。

図のように地方カードをそれぞれの山札にし、1枚をめくります。

全員に各地方ごとに1枚ずつ、計4枚の酒場カードを配ります。酒場カードは各プレイヤーの手前に置きます。場の地方カードの並び順と合わせておくと楽です。

各プレイヤーは、袋から2個のキューブを取ってそれを自分の前に置きます。これがプレイヤーの倉庫です。テーブルの色によっては、スペアの白いカードの上にキューブを置くと見易いかもかもしれません。

密輸業者カードをシャッフルし、8枚ずつ配ります。残りの密輸業者は山札にします。

オプションルール:各プレイヤーは不要な密輸業者カードを捨て、8枚になるまで再補充できます

4色3枚ずつの騎馬警官カードを裏向きにシャッフルして4枚ずつ3つの山札にします。それぞれの山に何枚残っているかを全員に見えるように並べます。3つの山札のうちのひとつの山の前にターン終了(End of Round)カードを置き、その山の一番上の騎馬警官カードを表にします。これは最初のラウンドの「現在の山」を示します。

宝石(おはじき)を、ポケットの中にもっとも面白いものを入れていたプレイヤーの前に置いて、ゲームを開始します。

プレイ

ステップ1:密輸業者を選ぶ

全員が密輸業者カードを1枚選び、同時に裏向きに出します。

密輸業者カードには、地方の旗、数字、その者を雇うためのゴールドが記載されています。

旗はその密輸業者が行ける密輸先を示します。密輸業者はその旗の地方かその隣の地方に行けます。テーブルの上の地方カードの並びに注意してください。QuebecとAlbertの密輸業者は2つの地方に、OntarioとSaskatchの密輸業者は3つの地方に行けます。

1から9の数字は密輸業者の格を示します。数字が高い業者ほど早く動けますが金がかかり、また騎馬警官に目をつけられ易くなります。数字が低い業者は遅いですが安く、景観にも普通は無視されます。

ステップ2:ステップ3~4の行動順を決める

密輸業者を表にします。密輸業者の数字が高いプレイヤーから、ステップ3から4を先に行います。2番目以降についても数字順に行います。

同数だった場合には誰が宝石を持っているかに着目します。同数プレイヤーの間の優先順位は宝石を持つプレイヤーから時計回りに近い順に行われます。

|最初のプレイヤーへの重要ルール:表になっている騎馬警官は1番プレイヤーの所に行きます。騎馬警官は旗の色が一致している地方の酒場につきます。|

ステップ3:密輸

地方カードに記載されている食材と数字が、その地方で求められている食材と価格です。たとえば「Salsa 7」とあれば、それは赤いサルサのキューブを最初{最初に}届けたプレイヤーがその金額を得ます。誰かがその食材を届けたら、その市場は埋まり以後そこでサルサは持ち込めません。

プレイヤーは選んだ密輸業者を使用し、その密輸業者が行ける地方に、倉庫の食材1個を運ぶことができます。空いている地方カードの食材を置くことができれば、その金額を所持金に加えます。

重要:最初のプレイヤーに限り、密輸業者を用いて他人の倉庫の食材1個を配達して報酬を得ることができます。これはその地域への配達が可能である必要があり、さらにプレイヤーは自分の倉庫のすべての食材をそのプレイヤーにあげなければなりません。

食材の配達が行えない、または行わない場合には、単にその配達先を宣言するにとどめ、配達による収入は得られません。

最後に密輸業者に報酬を支払います。これはカードに記された数字を、単純に所持金から引きます。支払いは密輸業者がどのような行動をしたかに関わらず発生します。

ステップ4: 酒場と追撃

次に、あなたが雇った密輸業者は、あなたがその密輸業者を送った地方に酒場を開きます。地方は、その密輸業者カードに印刷されている旗の地方とは異なる可能性があることには注意が必要です。酒場を開くには、単純に自分の前の対応した地方の酒場カードの上に密輸業者カードを重ねます。

さらにあなたは、このターン開始時またはそれより前のターンに配置された騎馬警官を動かします。

騎馬警官の少なくとも1名が密輸業者と一緒にいる場合:

騎馬警官1名は、その酒場に居るもっとも高いポイントの密輸業者を捕らえます。騎馬警官2人がともに密輸業者と一緒にいる場合には、どちらが動くかを選びます。その騎馬警官と密輸業者を捨て札にします。他のカードには影響を与えません。

騎馬警官2名がともに密輸業者と一緒にいない場合:

騎馬警官1名は密輸業者を探しに行きます。騎馬警官は、すべての地方のなかでもっとも高いポイントの密輸業者を捕らえます。どれを選ぶかを選択できます。その騎馬警官と密輸業者を捨て札にします。密輸業者が1人もいない場合には、どちらかの騎馬警官を捨てます。

プレイヤー1人がステップ3と4を行った後で、別のプレイヤーがステップ3と4を行います。全員がステップ3と4を終えたら、ステップ5に進みます。

ステップ5: ラウンド巻き直し

ある山の騎馬警官が全部出て「End of Round」カードが出た場合には、このステップを実行します。

ボーナスとペナルティ:

場に残っている酒場の密輸業者を、地方ごとに見ます。その地方であるプレイヤーが他プレイヤーよりも多くの密輸業者を維持していれば、その酒場カードに書いてあるボーナス・ポイントがスコアとして得られます。その後、そのプレイヤーのその地方のすべての酒場の密輸業者は引退します(捨て札にします)。同数だった場合にはボーナスは得られず、引退もありません。

そのプレイヤーの酒場に居る騎馬警官カードのおのおのに書かれたマイナスポイント(-3 か-4)をプレイヤーのスコアから引きます。※騎馬警官カードは除去されません。

終了判定:

すべての騎馬警官が出た場合には、ゲームはそこで終了します。終了時の計算に進みます。

宝石を動かし、手札を交換:

もっともスコアの低いプレイヤーに宝石を移動させます(移動しないかもしれません)。同点だった場合には、宝石を持つプレイヤーがどちらに移動させるかを選びます。

全員、手札の密輸業者カードのうち、いらぬものをすべて捨てたうえで、8枚になるまで手札を補充します。

密輸業者カードの山札が尽きた場合には、捨て札をシャッフルして新たな山札にします。

ステップ6:次ターンの準備

地方の更新:

食材4個が埋まった地方カードの食材キューブを袋に戻し、そのカードを山の一番下に送って一番上の地方カードをめくって新たな地方カードにします。

食材の補充:

宝石を持つプレイヤーから順に、食材を倉庫に補充します。

あなたは現在残っている任意の数の食材をメキシコの市場に売却できます。その場合、そのキューブを袋に戻して1個につき1ゴールドを得ます。

その後、自分の倉庫の食材が2個未満であれば、2個になるまで袋から引いて補充できます。

キューブの袋を隣の人に回し、全員が同じことを行います。

騎馬警官の補充:

現在の騎馬警官の山から、騎馬警官を1枚めくります。現在の山の騎馬警官カードがなければ、別の山から1枚めくり、その山の一番下に「End of Round」カードを置きます。

以上が終了したら、ステップ1に戻ります。

ゲーム終了

12ターンでゲームは終了します。もっとも金を稼いでいたプレイヤーが勝利します。

同数であった場合には、宝石に近いプレイヤーの勝利です。

オプションルール:密輸業者の引きなおし

ゲーム開始時に、最初の騎馬警官カードをめくる前に、全員、任意の枚数の手札の密輸業者カードを捨てて8枚になるまで引きなおせます。

オプションルール:ランダム騎馬警官

騎馬警官の登場の規則性を崩すため、騎馬警官カードのセットアップ方式を変更し、ランダムにシャッフルさせて騎馬警官を選択し、捨てた騎馬警官は山札に戻します。

※訳注:End of Round カードは配置せず、ボーナスはなしということか。

オプションルール:伏せ騎馬警官

ターン開始時に騎馬警官を表にしません。

※訳注:ステップ4で表にするのだろう。