

■オールドタウン

●内容物

建物

18の建物だがマップ上には16のスペース。つまり2つ余る。

マーカー

各建物に5つマーカーがある。建物が配置可能な場所に置くためのもの。

スコア用ピース

プレイヤーの勝利点を記録するスコアトラック用ピース

ゲームボード

建物を建設可能な場所が記さされていて、大事なのは建物の入り口の向き。

カード

建物の場所の手がかりとなる。右上の黄色い数字は建設の可能性のある場所の数。

青い星マーク=建物 緑の丸マーク=自分の建物

The 4s(18枚):建設可能場所は4箇所あるカード。

この手がかりは”教会”のように常に特殊な建物に関係している。

(The 4sカードは建設可能場所が4箇所なため、最初にプレイされる)

The 8s(24枚):このカードは”マイ建物”の場所を表している。

プレイヤーは自分の前にある2つの建物から1つを選ぶ。

例えば「酒場(saloon)」と「銀行(bank)」をもっている場合、「酒場はメインSt. と墓場(cemetery)の間にある」か「銀行(bank)はメインSt. と墓場(cemetery)の間にある」がプレイできる。

The 8+8s(18枚):このカードは特殊建物と”マイ建物”の間を表している。

プレイヤーは自分の前にある2つの建物から1つを選ぶ。

例えば「ホテル」「病院」を持っている場合、「駅馬車事務所は線路の脇にあり、ホテルと向き合っている」か「駅馬車事務所は線路脇にあり病院と向き合っている」を選ぶことが可能(このカードはいくつもの建物を決定し強力であるが、ゲーム後半では矛盾が多くなる)

準備:

・ボードを広げ、脇に18の建物を置き、対応するマーカーを置く。

・手がかりカードを「4s」「8s」「8+8s」タイプに分けそれぞれシャッフル

【4人プレイ】各プレイヤーは「4s」と「8+8s」を2枚ずつ受け取る。

【3人プレイ】各プレイヤーは「4s」と「8+8s」を2枚ずつ受け取り、

残りの「4s」の山から3枚をとりだし、「8s」の山札の上に置く。

【2人プレイ】各プレイヤーは「4s」と「8+8s」を5枚ずつ受け取り、うち2枚ずつを手札とする。

残り3枚づつを一緒にして自分の前に裏向きで山札とする。

・使用しなかったカードは除外

・「8s」の山札を共通の山札とする。

・スタートプレイヤーからマーカーと一緒に建物を2枚ずつ受け取る。

ゲーム進行:

オープニングラウンド:

- 1: 手札から1枚のカードをプレイする。
建設可能な場所にマーカーを置き、情報に従ってボードからマーカーを取り除く。
プレイヤーはもう必要ないマーカーを全て受け取る。
自分の手番終了時に山札から1枚ドローする。(2人プレイの時は共通山札からか自分の山札からか選べる)
- 2: 既にプレイ不可能なカード2枚を捨て、ボード上のマーカーを1つ取り除ける。
もしこのアクションで1つ以上の建物が確定した場合、プレイヤーは必要なくなったマーカーを全て受け取る。
手番終了時に山札から2枚ドローする。
- 3: いかなるカードもプレイできない場合、1枚カードを引く。(手札が1枚増える)

手番終了し、時計周りに次の人に手番が移る。

※マーカーは5つなので6つ以上のマーカーが置かなければならないカードはプレイ不可能。

※1つの空き地におけるマーカーは3つまで。

※プレイ不可なカード:「新たに何も確定しないカード」「矛盾が生じるカード」

2ラウンド目以降:

自分の前の建物が2つより少ない場合、ターン開始時、直ちに2つになるまで補充する。

(ストックの残り建物がプレイヤー人数以下の場合には1つまでしか補充できない。)

あとはオープニングラウンドと同じ。

ゲーム終了:

町が完全に完成したら直ちに終了。

最も多くのポイントを稼いだプレイヤーが勝利。

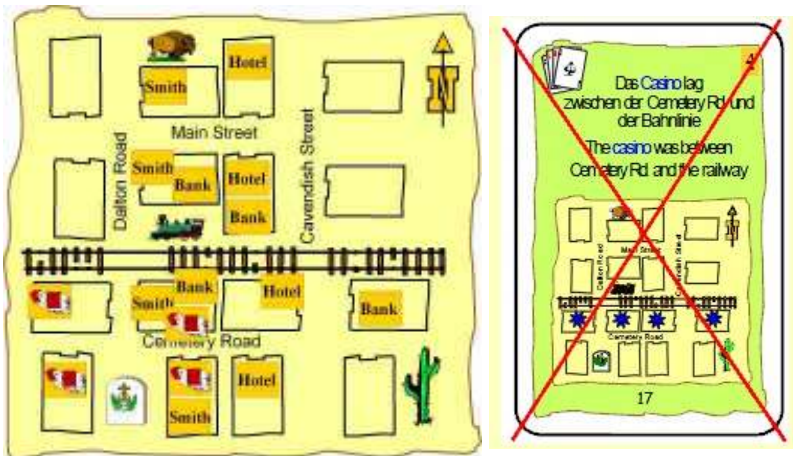
カードアクションの例題集



例1:

「教会は墓場が見える位置にある」をプレイ。教会が建つ可能性のあるのは4箇所。よって5番目のマーカーは必要無いのでプレイヤーが受け取る。

ターン終了時に未使用なマーカーは箱に戻し、ポイントを得る。



例2:

「カジノは墓場と鉄道の間にある」カードはプレイできない。何故なら駅の南の場所に4つのマーカーが置かれてしまうから。

例3:

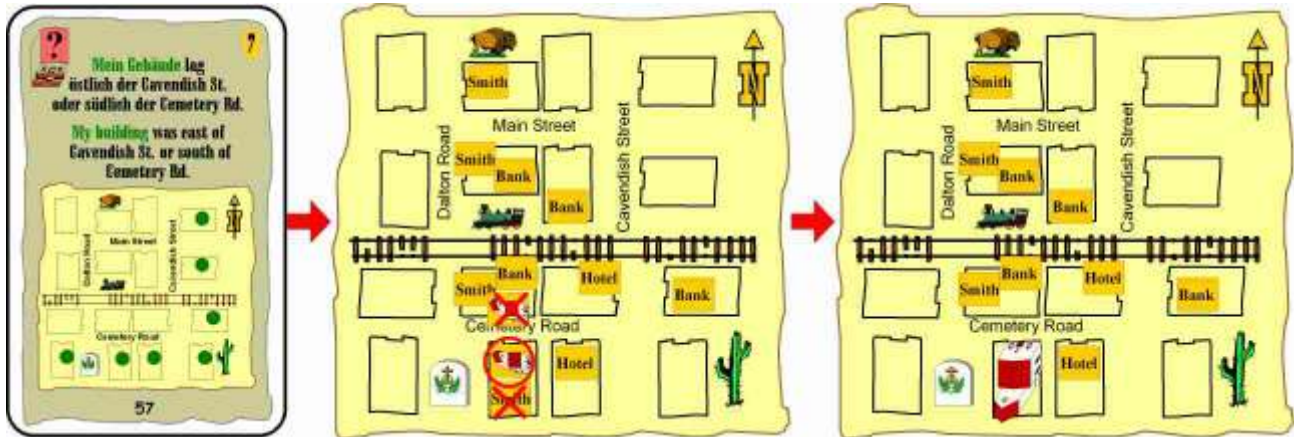


「8+8s」カード「教会は”マイ建物”の隣」カードをプレイする。プレイヤーの前には「保安官」「ホテル」があり、「ホテル」を選び(「教会はホテルの隣」となる)、可能性のある場所を絞り込んだ。元は4つの可能性があったが、ホテルの隣の2つの可能性だけになった。同時に線路より北側の「銀行」2のマーカーは取り除かれる。合計4つ取り除かれ4ポイント獲得する。

注:「8s」や「8+8s」カードは常に自分の前の”マイ建物”に関係しています。一旦、自分の建物をマップに配置してしまえば、もうそれは”マイ建物”ではありません。

もしマップ上のマーカーが1つしか残ってない場合は、疑いなく建物が決定します。マーカーを対応する建物に置き換えてください。

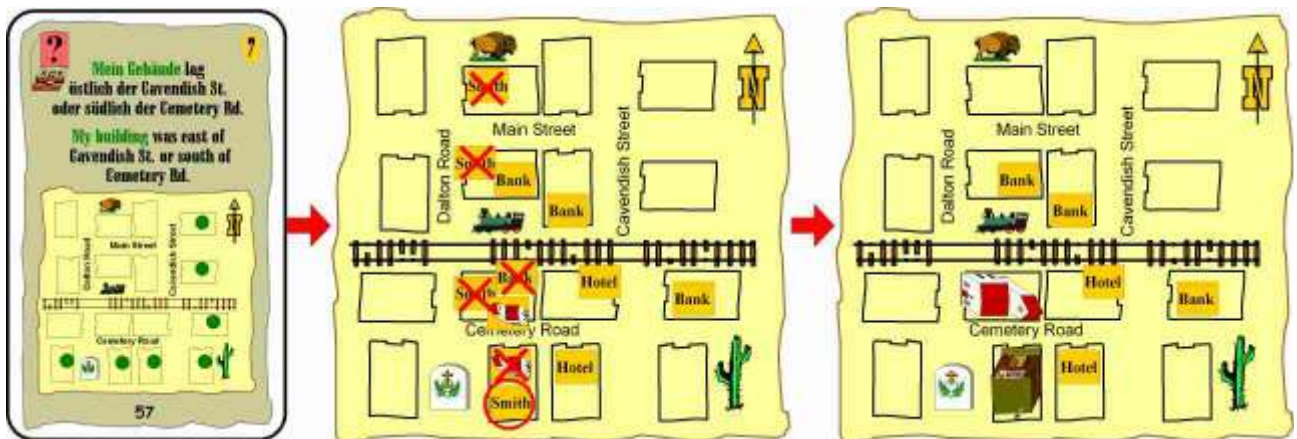
例4a



プレイヤーは「8+8s」のカード「マイ建物」はキャベンディッシュSt. の東か墓場の南」をプレイ。「教会」と「鍛冶屋」がプレイヤー前に置いてあるので「教会」を使用することに決めた。よって手がかりは「教会」はキャベンディッシュSt. の東か墓場の南」となる。「教会」の場所は南端に絞られる。

プレイヤーは線路側のマーカーを受け取る。現在、ボード上に教会マーカーは1つとなり、場所が決定する。マーカーを「教会」の建物に交換する。その前にプレイヤーは「鍛冶屋」マーカーを取り除かなければならない。なぜなら、「教会」の場所が決定したと同時に「鍛冶屋」の配置可能な場所も1つ除去されたからです。結果、このターンで「教会」のマーカー2つ、「鍛冶屋」マーカー1つを取り除いたため、3VP入手したことになります。

例4b



「鍛冶屋」を使うと決めた場合、「鍛冶屋」はキャベンディッシュSt. の東か、墓場の南」となり、さっきの場所は「鍛冶屋」の場所として決定し、同時に「教会」の場所も決定します。結果7VPをもたらします（鍛冶屋4VP, 教会2VP, 銀行1VP）。

どちらにしても「ホテル」は確定せず（例3参照）、なぜなら既に使ってしまったカードから手がかりは得られないからです。

注：既にプレイ済みのカードの情報は遡って適応しません。もはや意味がないのです。

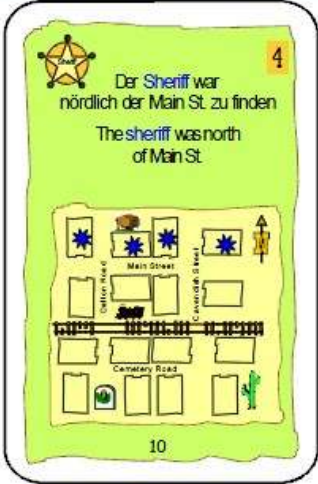
もはやプレイ不可能なカードを2枚捨て札とする

もはやプレイ不可能な手札を持っていた場合、自分のターンで2枚を捨て札にして、ボード上のマーカーを1つ取り除くことができる。プレイ不可能なカードとは、既に確定済みで意味のない場合と、矛盾が生じるカードである。

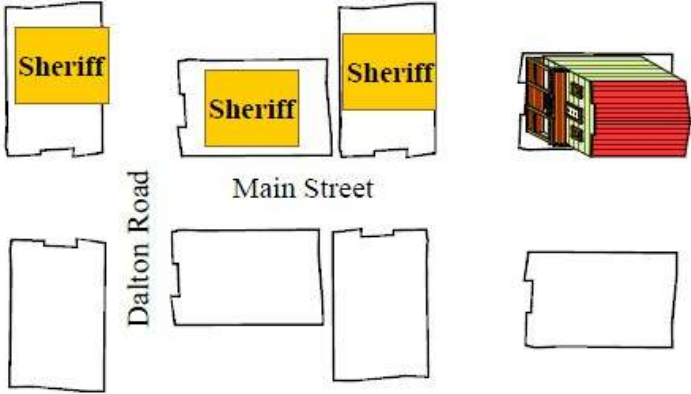
注：ボード上の状況（建物の数やタイプ、マーカーに対して）に変化を与えることの無いカードは「確定済み」カードと呼びます。

例5

Example 5



The situation on the board:




The card 'The sheriff was north of Main St.' is a confirmation card, as it provides no new information (it allows no markers to be removed nor a building to be placed).

「保安官事務所」はメインSt. の北」は「確定済み」カードです。なぜなら新しい情報を提供することはないからです。（マーカーを取り除くことも、建物を建てることもできない）

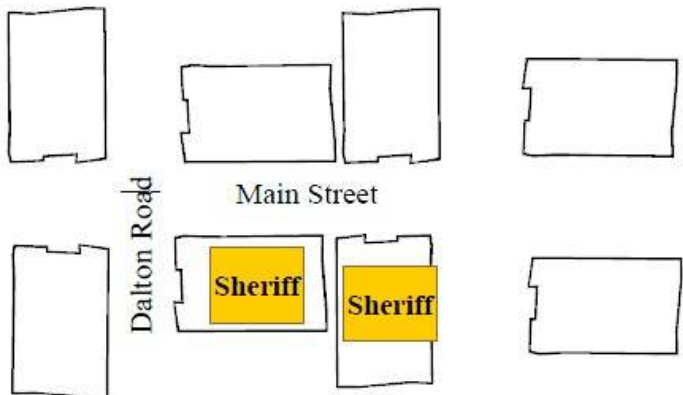
注：情報がボード上の建物やマーカーの状況に矛盾を生じるカードは「矛盾カード」と呼ばれます。

例6

Example 6



The situation on the board:



In this example, the card 'The sheriff was north of Main St.' is a contradictory card, as the only markers for the sheriff are south of Main St. and so this card is in contradiction to the situation on the board.

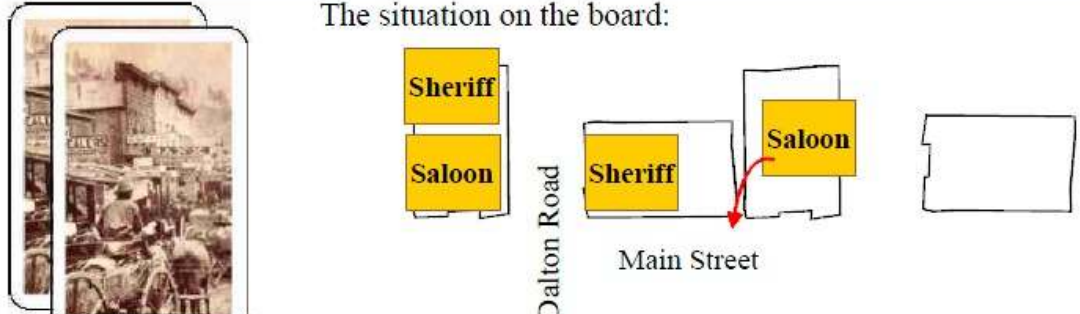
この例では、「保安官事務所」はメインSt. の北」カードは「矛盾カード」です。なぜなら「保安官事務所」マーカーはメインSt. の南側のみにあるため、このボード状況では矛盾するからです。

注:「8s」や「8+8s」カードでは一時的に使用不可能になることがあります。これは「確定済み」や「矛盾」カードではありません。自分の前においた”マイ建物”やボード脇においてある、身建設の残り建物全ての関係性において使用不可能な場合に「確定済み」や「矛盾」カードとなります。

例7

Example 7

The situation on the board:



The active player discards two contradictory and/or confirmation cards. He takes the saloon marker from the right-hand space so that there is only one saloon marker remaining. Therefore he places the saloon building on the right-hand space. In doing this he also removes a sheriff marker which leaves only one sheriff marker remaining on the board. This leads to the sheriff building also being placed. The turn is now ended.

プレイヤーは「確定済み」や「矛盾」カードを2枚捨て札にし、右側スペースの「酒場」マーカーを取り除きます。それによって1枚のみ、「酒場」マーカーが残ります。よって左側に「酒場」の建物を置きます。そのアクションによって、「保安官事務所」マーカーを取り除くことが出来、「保安官事務所」マーカーも残りが1つになります。「保安官事務所」の建物も確定し、ターンを終了します。

注:1つのマーカーを取り除くことで1つ以上の建物の位置が確定した場合、プレイヤーはボードから取り除いた全てのマーカーを受け取ります。

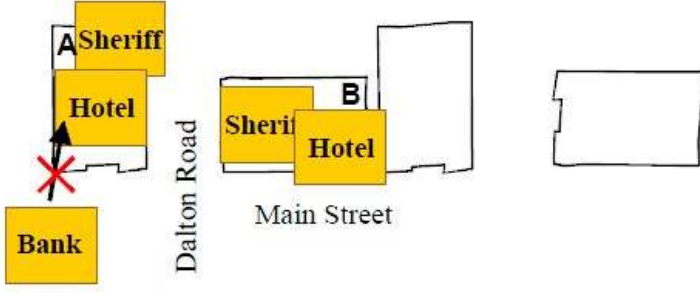
特殊なゲーム状況:

プレイヤーは下記シチュエーションのボードに注意:

- ・2種類の同じ建物マーカーが置かれている2つの空きスペースがあり、他のスペースにマーカーが1つもない場合、その2つのスペースには3種類目以降のマーカーを置くことはできません。なぜなら、2つの建物スペースは既にその2つのどちらかになることが確定しているからです。(3つ目の建物が入る余地がない)

例8

Example 8



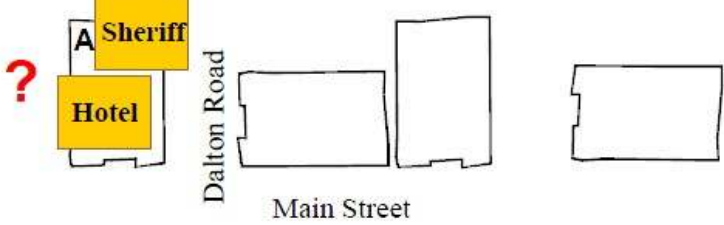
In the illustration, if the sheriff is at space A then the hotel must be at space B or vice versa. A third building marker can therefore not be placed here.

上図。「保安官事務所 (sheriff)」はAで「ホテル (Hotel)」がB、もしくはその逆の場合、3番目の建物「銀行 (bank)」の入る余地はない。

- ・1つのスペースに2つのマーカーがあり、他の場所に1つもマーカーがありません。プレイヤーが2つのうち1つの建物の場所として確定させるカードをプレイするまでマーカーをそこに残り続けます。(他の建物はゲームから取り除かれます)

例9

Example 9



Sheriff markers and hotel markers remain only on a single space. It is obviously not possible for two buildings to stand on one space. This situation can happen if the players have not noticed that the location of one or more buildings had already been confirmed.

「保安官事務所 (sheriff)」マーカーと「ホテル (Hotel)」マーカーが1つのみのスペースに残っています。1つのスペースに2つの建物が建つことは明らかに不可能です。このような状況は、プレイヤーが1つ以上の建物が既に確定された事に気がついていないことから起こります。

2人、もしくは4人用の上級ルール

通常ルールに加え以下のルール変更がある:

- プレイヤーが0、ないし1か2枚のカードを手札からプレイし、ターン終わりに新しいカード1枚をドローする(2人ゲームでは、共通山札か自分の山札からかを選ぶ)。

・建物をボード上に置くことができる時:

- >この建物の所有者はボーナス3点を得る。
- >誰も所有者がない場合はボーナスは無し。

- ・プレイヤーは手札に7枚以上のカードを持ってはいけない。
- ・4人プレイヤーはパートナーシップでプレイされる。
 - ＞6番目の建物を配置した後、誰が誰とパートナーになるかを決定します；
すなわち1つめのペアは得点がトップと最後のプレイヤー、もう一方のペアは得点が2番目と3番目のプレイヤー。2つ以上のプレイヤーが同点の場合、プレイヤーがみな異なるスコアになるまでプレイは続く。
 - ＞パートナープレイヤーのスコアは合計され、1つのスコアピースで記録される。

例10



6つの建物がボード上に配置された後、得点トップのプレイヤーは得点最後のプレイヤーとスコアを合算し、1つの得点ピースで記録する。

同様に2番目と3番目の順位のプレイヤーのスコアを合算する。

■ソリティア(1人プレイ)

つづく

