

BARRAGE

ルールブック

ナイルの情勢 拡張

この拡張は、「レーフワール計画」を使うかどうかを問わず、2~4人ゲームで使うことができます。

1924年7月8日 カイロ

ジョゼフ・フォンテーヌは遠く離れた砂丘から、ナイル川の揺らめく川面を眺めていた。

オアシスのヤシの木が影を投げかけているにもかかわらず、暑さは耐えがたいほどで、扇子は何の役にも立たなかった。

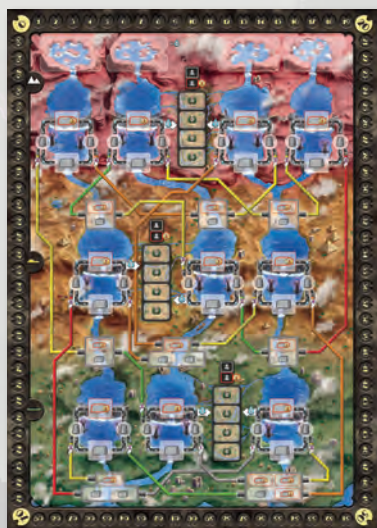
さらに、蚊が元気いっばいに彼を刺していた。彼の祖父はエジプトのことを魅惑的な場所だと言い、ナポレオンの軍事作戦に関する物語を話してくれたが、ジョゼフはすべての話は誇張されていたと思った。

ムッシュ・フォンテーヌが探し求めていたのは栄光でも冒険でもなく、金だった。グラスの中で氷がカチャリと音を立て、彼を過去へ、この馬鹿げた旅が始まったときへと誘った。

エネルギー危機のため、企業は山中を掘り返して穴を開け、川の流れを修正して新たな流れを作ること余儀なくされた。ダムが建設され、耕作地はどんどん減っていった。人々は電球を光らせるための電力を手に入れたが、腹を満たす食料はなかった。湖や河川近くの土地の購入競争が始まったのはそのときだった。そして人類が何千年にも渡って耕作してきたナイル川沿岸以外に、購入すべき最高の場所があるだろうか？

突然、ジョゼフはテーブルに手を打ちつけ、その手のひらを見て、つぶれた蚊を確認した。ムッシュ・フォンテーヌは競合相手のことを考え、ほくそ笑んだ。

内容物



新たなマップ1枚



新たな民間契約タイル
3枚



灌漑タイル 24枚
山岳8枚、丘陵8枚、平原8枚



ボーナスタイル
1枚



目的タイル
1枚



源流タイル
8枚



灌漑得点計算タイル
5枚



新たな私有建物(揚水場)
1枚



新たな外注仕事タイル
3枚



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

Made in China



小さい部品が含まれています。
3歳以下のお子様には絶対に
与えないでください。
また、保管にも注意してください。



ver1.01

CC293B0722



4 560450 501473

「ナイルの情勢」は「バラージ」の拡張で、プレイするには基本ゲームが必要です。この拡張と「レーフワートル計画」拡張を組み合わせることもできます。

この拡張にはナイルエリアを舞台としたマップが同梱されており、これは新たなメカニズムである“灌漑”をもたらします。

ナイルマップには2つの新たな要素 —— ナイル川自身と灌漑エリアが含まれています。

ナイル川には、通常の源流より多くの水をもたらす特別な源流から水が流れてきます。このため、ナイル川が横切る盆地はより多くの水を得ます。一方で、ナイル川流域で利用できる導管の力は、同じエリアにある他の盆地より小さくなっています。

灌漑エリアは、それぞれ2つの盆地のあいだにある3つ（山岳、丘陵、平原ごとに1つ）の特別ゾーンです。各灌漑エリアは、その右と左にある盆地と直接つながっています。プレイヤーはマップ上に示されているアクションスペースを使い、つながっている盆地にある自分のダムから水を移動させ、利用可能な灌漑タイルを得ることによって灌漑エリアに関わることができます。灌漑タイルはプレイヤーに灌漑点と、手番中のメインアクションと組み合わせることができる1回限りの追加アクションをもたらします。

「ナイルの情勢」を使って「バラージ」をプレイする場合、プレイヤーは基本ゲームのルールに加えて、このルールブック中で説明されている追加ルールと修正を使わなければなりません。

全体の準備

以下の修正を適用して、基本ゲームの準備のためのルールをすべて使います。

- ① 基本ゲームの通常マップの代わりに、新たなナイルマップを使います。
- ② 基本ゲームの源流タイルの代わりに、この拡張の源流タイルを使います。
- ③ 新たな民間契約タイル3枚を対応する山に加えてよく混ぜます。
- ④ 新たなボーナスタイルを基本ゲームのものに加え、ランダムに5枚引いて使います。残りのタイルは箱に戻します。
- ⑤ 新たな目的タイルを基本ゲームのものに加え、ランダムに1枚引いて使います。残りのタイルは箱に戻します。

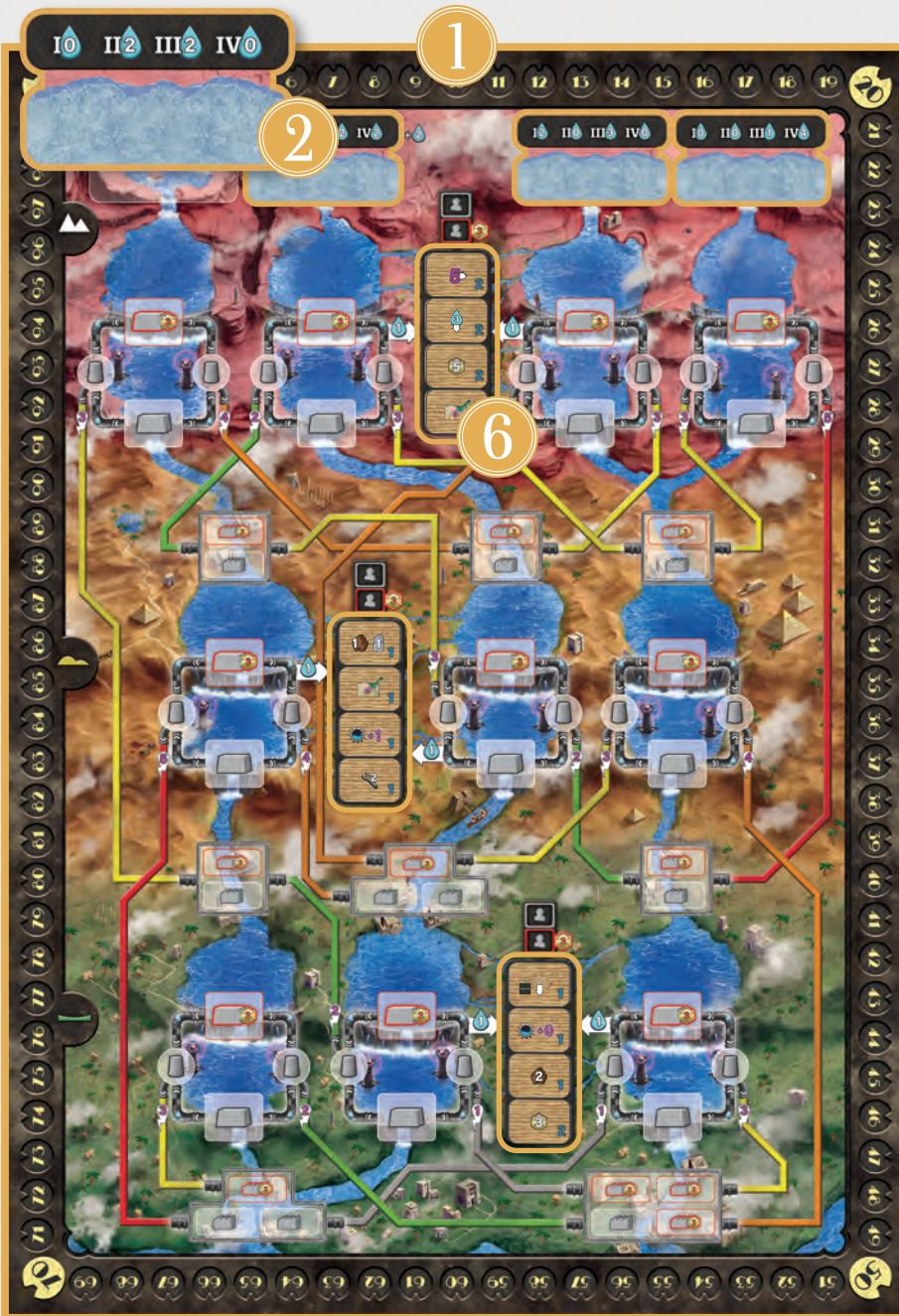
基本ゲームの準備に加えて以下の準備を行います。

- ⑥ 灌漑タイルをエリア（山岳、丘陵、平原）ごとに分けて個別によく混ぜ、表向きのタイル2枚からなる山を4つずつ作り、対応する灌漑エリアに置きます。
- ⑦ ボーナスタイル5枚の上側に、灌漑得点計算タイル5枚をラウンド番号（タイルの裏面に示されています）順に並べて置きます。

「レーフワートル計画」を使ってプレイする場合、以下の準備を行います。

- ⑧ 新たな私有建物タイルを「レーフワートル計画」のものに加え、ランダムに5枚引いて使います。
- ⑨ 新たな外注仕事タイルを「レーフワートル計画」のものに加え、裏面のアルファベット別に分けて個別によく混ぜます。各山からタイルを1枚引いて箱に戻します（こうすることで、ゲームごとに登場する外注仕事タイルが変わることになります）。





追加ルール

ゲームの流れは基本ゲームと同じですが、以下の修正を適用します。

収入と源流フェイズ



第1ラウンド開始時、左から2枚目の源流タイルには0+2個の水駒を置きます。

現在のラウンドのために示されている数の水駒を源流タイル上に置いたあと、ナイル川の上流に対応している源流タイル(左から2番目の源流タイル)上に追加の水駒を2個置きます。

アクションフェイズ

新たなアクション: 灌漑

マップ上には新たなアクションスペースが6つ(各灌漑エリアごとに2つ)あります。プレイヤーはこれらのアクションスペースを使って灌漑アクションを実行することができます。灌漑アクションを実行するとき、プレイヤーは以下のステップに従わなければなりません。

- 1 灌漑したい灌漑エリアの利用可能なアクションスペースに技術者駒を1個置きます。赤枠のアクションスペースに技術者駒を置いた場合、追加で3クレジットを支払わなければなりません。
- 2 選んだ灌漑エリアにつながっている盆地にある自分のダムから水駒を1個取り除き、ストックに戻します。選んだ灌漑エリアにつながっている盆地に、最低1個の水駒がある自分のダムがない場合、このアクションを実行することはできません(注意:このアクションを実行するために中立ダムを使うことはできません)。
- 3 灌漑したエリアから見えている灌漑タイルのうち1枚を選んで取り、表向きで個人サプライに置きます。利用可能な灌漑タイルが1枚も残っていない灌漑エリアでこのアクションを実行することはできません。



アレックス(赤)は灌漑アクションを実行しました。アレックスはこの灌漑アクションスペースに技術者駒を1個置き、左側の盆地にある自分のダムから水駒を1個取り除いて、黄枠で示されている灌漑タイルを選んで得ました。

新たなボーナスアクション: 灌漑タイルの発動

手番ごとに1回、メインアクションに加えて、プレイヤーは自分の灌漑タイルのうち1枚を発動させてボーナスアクションを得ることができます。プレイヤーは通常のメインアクションの前かあとで(途中では不可)灌漑タイルを発動させることができます。プレイヤーは発動させた灌漑タイルを裏返し、対応する効果を解決します。裏向きの灌漑タイルを再び発動させることはできません。プレイヤーは灌漑タイルを手番ごとに1枚だけ発動させることができます。



この灌漑タイルを裏返すことで、プレイヤーは対応するアクション(建設ホイールを1区画分だけ回転させます)を実行することができます。

灌漑タイルには大きく分けて8種類の効果があります。

 平原タイル	 丘陵タイル	 山岳タイル
 <p>掘削機駒を2個得る。</p>	 <p>掘削機駒1個とコンクリートミキサー駒1個を得る。</p>	 <p>コンクリートミキサー駒を2個得る。</p>
 <p>3クレジットを得る。</p>	 <p>4クレジットを得る。</p>	 <p>5クレジットを得る。</p>
 <p>1枚以上の源流タイルに、水駒を合計で2個置く。これらの水駒は即座に流れる。</p>	 <p>1枚以上の源流タイルに、水駒を合計で2個置く。これらの水駒は即座に流れる。</p>	 <p>1枚以上の源流タイルに、水駒を合計で3個置く。これらの水駒は即座に流れる。</p>
 <p>建設ホイールを1区画分だけ回転させる。</p>	 <p>建設ホイールを2区画分だけ回転させる。</p>	 <p>建設ホイールを2区画分だけ回転させる。</p>
 <p>自分の個人サプライにある、4エネルギー（以下）を必要とする表向きの契約1枚を履行する。この利益を得るためにエネルギーを生産する必要はない。</p>	 <p>自分の個人サプライにある、6エネルギー（以下）を必要とする表向きの契約1枚を履行する。この利益を得るためにエネルギーを生産する必要はない。</p>	 <p>自分の個人サプライにある、8エネルギー（以下）を必要とする表向きの契約1枚を履行する。この利益を得るためにエネルギーを生産する必要はない。</p>
 <p>生産アクションを1回実行する。</p>	 <p>+1ボーナス付きの生産アクションを1回実行する。</p>	 <p>+2ボーナス付きの生産アクションを1回実行する。</p>
 <p>技術者駒を置かずに建設アクションを1回実行する。平原エリアに置くための建造物だけを建設することができる。</p>	 <p>技術者駒を置かずに建設アクションを1回実行する。平原か丘陵エリアに置くための建造物だけを建設することができる。</p>	 <p>技術者駒を置かずに建設アクションを1回実行する。平原か丘陵か山岳エリアに置くための建造物だけを建設することができる。</p>
 <p>エネルギートラック上で自分のエネルギーマーカーを3スペース進める。このエネルギーによって契約を履行することはできない。</p>	 <p>エネルギートラック上で自分のエネルギーマーカーを4スペース進める。このエネルギーによって契約を履行することはできない。</p>	 <p>エネルギートラック上で自分のエネルギーマーカーを5スペース進める。このエネルギーによって契約を履行することはできない。</p>

得点計算フェイズ

基本ルールにおける得点計算フェイズのあと、灌漑の得点計算を行います。

各プレイヤーは自分がこれまでに獲得したすべての灌漑タイル(その灌漑タイルを発動させたかどうかは問いません)と灌漑得点計算タイル上に示されている灌漑点を合計します。



灌漑点が最も多いプレイヤーは、現在のラウンドに対応している灌漑得点計算タイルを得て、「3VP+3つの灌漑エリアで現在見えているVPの合計」を得ます。同点の場合、その全員が2位のVPを得て、対応する灌漑得点計算タイルを捨て札にします。



灌漑点が2番目に多いすべてのプレイヤーは、3つの灌漑エリアで現在見えているVPの合計の半分(端数切り捨て)を得ます。



灌漑点が最も少ないプレイヤーは2VPを失います(最下位プレイヤーが複数いる場合、その全員が2VPずつ失います)。

全プレイヤーの灌漑点が同じ場合、誰もVPを得ず、対応する灌漑得点計算タイルを捨て札にします。

獲得した灌漑得点計算タイルは、以降のラウンドの灌漑点を減らします(第1、第2ラウンドの灌漑得点計算タイルは-1、第3、第4ラウンドの灌漑得点計算タイルは-2のペナルティーをもたらします)。

1



アレックス



スーザン



ジョン

サラ

第1ラウンド終了時、アレックスは合計3灌漑点となる灌漑タイル2枚、スーザンは2灌漑点の灌漑タイル1枚、ジョンは1灌漑点の灌漑タイル1枚を持っており、サラは1枚も持っていません。マップ上に空いている灌漑スペースはなかったので、マップ上で見えているVPはありません。アレックスは3VPを得て、ジョンとスーザンはVPを得ず、サラは2VPを失います。そのあと、アレックスは現在の灌漑得点計算タイルを取って裏返しました。以降の得点計算中、アレックスは合計灌漑点を1減らします。

2



アレックス



スーザン



ジョン



サラ



第2ラウンド終了時、アレックスは2灌漑点(灌漑タイルによる3点と、灌漑得点計算タイルによる-1点)、ジョンとサラは3灌漑点、スーザンは4灌漑点を持っています。

マップ上には空いている灌漑スペースが2つあり、合計2VPが見えているので、スーザンは5VP(3+2VP)、ジョンとサラは1VP(見えているVPの半分)を得て、アレックスは2VPを失います。

新たなタイトル

新たな契約

新たな契約は3枚(レベルごとに1枚)あります。



技術者駒を置かず、水駒も取り除かずに平原灌溉タイルを1枚得ます。または3VPを得ます。



技術者駒を置かず、水駒も取り除かずに平原灌溉タイルか丘陵灌溉タイルを1枚得ます。または5VPを得ます。



技術者駒を置かず、水駒も取り除かずに任意の灌溉タイルを1枚得ます。または7VPを得ます。

新たな外注仕事

新たな外注仕事は3枚(レベルごとに1枚)あります。



2個までの水駒を任意の源流タイル上(複数可)に置きます。これらの水駒は即座に流れていきます。各灌溉点の得点計算時、+2灌溉点の永続ボーナスを得ます。



使用済みの灌溉タイルを2枚まで表向きにし、エネルギートラック上で自分のエネルギーマーカーを4スペース進めます。



3VP+3つの灌溉エリアで現在見えているVPの合計を即座に得ます。

新たな私有建物



この建物の発動によって、プレイヤーは自分の任意のダムを使って灌溉アクションを1回実行することができます(通常アクションとして実行します。マップ上のアクションスペースに技術者駒を1個置く必要はありません)。選んだダムに十分な水駒がある場合、プレイヤーは同じダムから2個目の水駒を取り除いて2回目の灌溉アクションを実行し、2枚目の灌溉タイルを得ることができます。

新たな目的タイル



灌溉エリアにつながっている盆地で建設している、あなたのすべての基礎と上部。

新たなボーナススタイル



自分が獲得した灌溉タイル1枚ごとに2VPを得ます。



クレジット



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

ゲームデザイン: Tommaso Battista and Simone Luciani
イラストレーション: Roberto Grasso
序文の物語: Thomas Rinaldi
グラフィック/ルールブック編集: Arianna Santini
編集: Giuliano Acquati

日本語販売元: テンデイズゲームズ 〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F
tendaysgames.shop

日本語版制作スタッフ: 田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭



ルールの改訂や正誤情報、参照用ルールブックデータ、サマリー等を必要に応じてサポートページにて公開しております。
遊ぶ前や定期的なご確認をお願いいたします。
support.tendays.jp