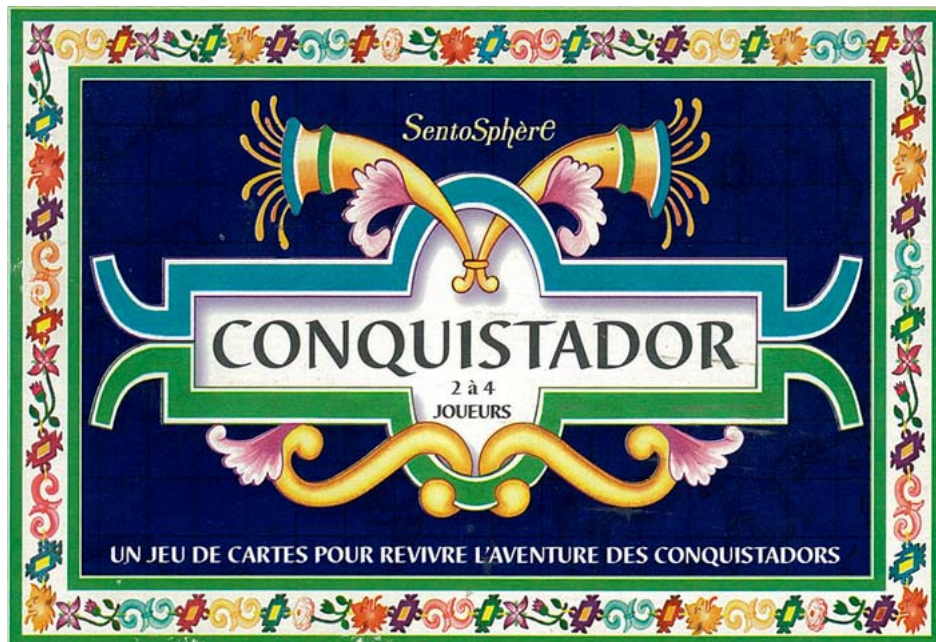


Conquistador

2001, France



各プレイヤーは17世紀のイギリス、スペイン、ポルトガル、フランス、オランダ、イタリアのいずれかの国家の“コンキスタドール”になります。

ゲームの目的は、できるだけたくさんの領土(諸島)を獲得し、他国の“コンキスタドール”と戦いながら、島々を植民地として発展させることです。

【プレイ人数】

2、3、4人

【ゲームコンポーネント】

6面ダイス × 1

107枚のカードは次の種類があります。

15枚の「領土カード」は島をあらわし、それぞれ1~3の等級がつけられています。

54枚の「開拓カード」には次の種類があります。

1. 「資源」: 水、果物、動物、香料を発見することから植民地経営ははじまります。
2. 「移民」: 植民地を開発するためには人口が必要です。
3. 「都市」: 移民は都市を作ります。
4. 「軍」: 侵略者から島を守ります。
5. 「貿易」: 領土の繁栄に欠かせません。
6. 「領主」: 領土を管轄する貴族です。

8枚の「反乱カード」。

30枚の「戦闘カード」。攻撃と防御に使います。

【ルール】

1. 準備

各プレイヤーは、グレード1の「領土カード」一枚と、グレード2の「領土カード」一枚を受け取ります。これらのカードは表にして自分の前に置きます。

残りのすべてのカードはよくシャッフルして、山札としてテーブルの中央に置きます。各プレイヤーはこのカードの山から7枚をランダムに引き、他のプレイヤーに見えないように手札として持ちます。ランダムに第一プレイヤーを決定し、そのプレイヤーから時計回りでゲームは進行します。

各プレイヤーは、自分の順番がまわってきた時、山札からカードを一枚引きます。そして次のいずれかを行います。

- 「領土カード」を置くか、領土を開発する。
- 領土を攻撃する。
- いずれかもできない場合、手札の中から一枚捨てる。

このようにして、各プレイヤーが持つ手札の枚数は、山札がなくなるまで、常に7枚となります。

2. カードの使い方 「領土カード」



戦略的重要度に応じて1～3のグレードがつけられています。

「領土カード」を使う時は、表面にしてテーブルの上に置きます。

表面にして置いた「領土カード」は「開拓カード」によって開発することができます。

一枚の「領土カード」に置ける「開拓カード」の枚数は最大6枚までです。

「領土カード」に置かれた「開拓カード」の価値は、「領土カード」のグレードを掛けた数になります。

例:

グレード3の「領土カード」に置かれたすべての「開拓カード」の価値はゲーム終了時の計算の時に3倍になります。

ゲームの終わりに、各プレイヤーの「領土カード」と「開拓カード」の値が計算されます。(「勝利ポイントの計算」を参照してください)

「開拓カード」



このカードには1～6の数字が印刷されています。この数字はカードの並べ順です。「開拓カード」は、「領土カード」の上に表向きに重ねて使用します。「領土カード」がテーブルの上に単独で置かれている場合(すなわち、その「領土カード」の上に「開拓カード」が一枚も置かれていない場合)、1～6のどの数字の「開拓カード」でも置くことができます。すでに、いずれかの「開発」カードが「領土カード」の上に置かれている場合、そこに置くことのできるカードは、一番数の大きい「開拓カード」の数字より大きい数字の「開拓カード」でなければなりません。「開拓カード」は、それぞれの数字がよく見えるように「領土カード」の上に重ねて置きます。

例:

ある「領土カード」の上に3の「開拓カード」が置かれています。ここに新たに置くことのできる「開拓カード」は4、5、6のいずれかです。

もし3の「開拓カード」の後に5の「開拓カード」を置いた場合、次に置けるカードは6の「開拓カード」のみとなります。(5の「開拓カード」の後に4の「開拓カード」を置くことはできません。)

6の「開拓カード」が置かれた後は、いかなる「開拓カード」も置くことができません。

既に置かれた「開拓カード」の配置を最適化するには、「戦闘カード」を使います。(次の説明を読んでください)

「戦闘カード」



このカードには1～5の攻撃力があります。

「戦闘カード」には次の三通りの使い方があります。

- 他のプレイヤーの領土を攻撃したり、自分の領土を防衛する。
- 自分の「開拓カード」を再配置する。
- 「反乱カード」を無効化する。

「反乱カード」によってブロックされている領土を攻撃することはできません。

他のプレイヤーの領土を攻撃するには、次の手順で行います。

1. 自分の番で山札から一枚カードを引いた後に、攻撃する「領土カード」の上に自分の「戦闘カード」を裏返しにして置き、ダイスを一個振ります。
2. 攻撃を受けたプレイヤーは、戦うか戦わないかを選択します。戦わない場合、攻撃を受けた領土は自動的に攻撃側の所有になります。
3. 戦う場合、防御側プレイヤーは自分の手札の中から「戦闘カード」を一枚選び、攻撃を受けた領土に裏面にして置き、ダイスを一個振ります。
4. 両プレイヤーともに、自分の「戦闘カード」の数字と、自分で振ったダイスの目を合計した数が戦力です。より大きな数字の側が勝ちとなります。同じ数の場合、防御側の勝ちとなります。
5. 攻撃側が勝った場合、ダイスをもう一回振り、ダイスの目と同数の防御側「開拓カード」を除去します。
6. 戦闘に使用した双方の「戦闘カード」は破棄され、防御側プレイヤーは山札からカードを一枚引き、自分の手札が合計7枚になるようにします。

例:

4枚の「開拓カード」が置かれた領土が攻撃を受け、攻撃側が勝利しました。攻撃側のダイスの目が3である場合、3枚の「開拓カード」が除去されます。この領土を攻撃側の所有にするためには4以上のダイスの目が出ている必要があります。

※防御側が「戦闘カード」を持っていない場合、防御側は手札のすべてを攻撃側プレイヤーに見せなければなりません。防御側はダイスを一個振り、出た目が防御側の防御力のすべてです。その他は通常の戦闘ルールに従います。

「開拓カード」の並べ替え

この目的で使用できる「戦闘カード」は**2戦力以上**である必要があります。並べ替えで使用した「戦闘カード」は使用後に破棄されます。

プレイヤーは「戦闘カード」を置いた自分の領土のすべての「開拓カード」を除去し、それらを他の自分の領土のいずれかに再配置します。この場合、カードを置く順番は数字の順番となります。(再配置先の「領土カード」にすでに何らかの「開拓カード」が存在する場合、再配置される「開拓カード」は空き番号に挿入することができます。)

再配置できなかった「開拓カード」は破棄されます。

「反乱カード」



このカードが置かれた領土には、新たな「開拓カード」を置くことができません。また、この領土を攻撃することもできません。

領土に置かれた「反乱カード」は、別な「反乱カード」を置くか、**3戦力以上**の「戦闘カード」を置くことで除去することができます。

3. 戦術

プレイヤーは複数の領土を同時に「反乱カード」でブロックし、他のプレイヤーからの攻撃を避けることができます。

他のプレイヤーの領土の「反乱カード」を除去することも可能です。

注意: ゲームの終わりに「反乱カード」が置かれている領土は、ボーナスポイントの対象になりません。

4. ゲームの終了

山札と手札のすべてがなくなるまでゲームは続きます。手札が3枚以下になったプレイヤーは、他のプレイヤーを攻撃したり、自分の領土をブロックすることができません。すべての手札がなくなったら、勝利ポイントを計算します。

5. 勝利ポイントの計算

A. 各「領土カード」ごとに

「領土カード」に置かれた「開拓カード」のポイントの合計を、その「領土カード」の数で掛けます。

B. ボーナス

「開拓カード」が次の連番である時、それぞれの領土においてボーナスが発生します。ただしゲーム終了時に「反乱カード」が置かれている領土では、このボーナスは発生しません。

1. その領土に1～6のすべての「開拓カード」がそろっている時、**15ポイント**。
2. 「1,2,3,4,5」もしくは「2,3,4,5,6」の5つの連番である時、**9ポイント**。
3. 「1,2,3,4」もしくは「2,3,4,5」などの4つの連番である時、**4ポイント**。

【アダプテーション】

2人プレイヤーの場合

「領土カード」は15枚のうち、12枚を使用します。プレイの前に、「開拓カード」から1～6を一枚ずつ除外します。

ゲーム開始時に、各プレイヤーはグレード1の「領土カード」一枚と、グレード2の「領土カード」一枚、グレード3の「領土カード」一枚を受け取ります。

4人プレイヤーの場合

2チームに分かれて対戦することができます。机に置かれた「領土カード」はチームで共有になります。いずれかのプレイヤーが敵対するチームの領土を攻撃する場合、もうひとりのプレイヤーは自分の手札から「戦闘カード」を出すことで、攻撃に参加することができます。この場合、使用される「戦闘カード」の枚数は合計二枚です。ダイスは一個しか振りません。

防御側チームは、攻撃側が一枚しか「戦闘カード」を出さなかった場合でも、二枚「戦闘カード」を出した場合でも、各防御側プレイヤーはそれぞれ一枚「戦闘カード」を出すことができます。この場合でも防御側プレイヤーはダイスを一個しか振りません。その他のルールは変更がありません。

【バリエーション】

1. 軍事展開

他のプレイヤーの領土を攻撃するには、自分の領土のいずれかに「軍カード(数字が4の「開拓カード」)」を少なくとも一枚持っている必要があります。他のプレイヤーからの攻撃を防御する場合、防御側は「軍カード」を自分の領土に持っている必要はありません。

2. ダイスを使わない戦闘

戦闘判定にダイスを用いず、双方の「戦闘カード」の数値のみで行います。防御側が「戦闘カード」を持っていない時、自動的に領土は攻撃側の所有となります。その他の戦闘に関するルールは変更しません。

3.軍事同盟

攻撃を受けたプレイヤーは、他のプレイヤー「戦闘カード」と自分のいずれかの「開拓カード」を交換することができます(他のプレイヤーが同意した場合)。

4.「開拓カード」の交換

手番プレイヤーは、山札から一枚引いた直後、攻撃等を行う前に、他のプレイヤーの「開拓カード」と自分のいずれかの「開拓カード」を交換することができます(他のプレイヤーが同意した場合)。

【カードの翻訳】

プレイヤーは順番にカードを引きます。カードを引くたびに、プレイヤーは次のいずれかを行うことができます。

カードを一枚捨てる。

あるいは

「領土カード」を表向きにしてテーブルに出す。

あるいは

「開拓カード」をいずれかの「領土カード」に付ける。

あるいは

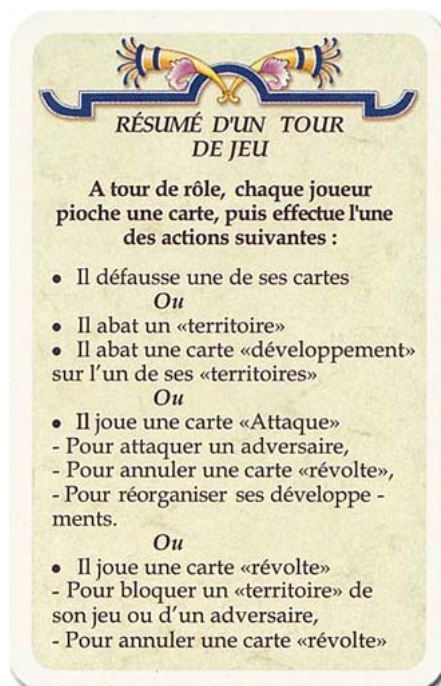
「戦闘カード」を使う。

1. 他のプレイヤーの領土を攻撃する。
2. 自分あるいは他のプレイヤーの「反乱カード」を無効にする。(3戦力以上の「戦闘カード」)
3. 自分の領土(複数)の「開拓カード」を再編成する。(2戦力以上の「戦闘カード」)

あるいは

「反乱カード」を使う。

1. 自分あるいは他のプレイヤーの領土をブロックする。
2. 「反乱カード」を無効にする。



ご質問は以下まで:

SENTOSPHERE – 59 boulevard du GEnEral M. Valin 75015 PARIS

sentosphere@online.fr – www.sentosphere.online.fr

Creation : Victor Lucas – Illustrations : Ludovic Sanson

Thematique:Veronique Debroise

@ Copyright 2001 Sentosphere. Droits reserves pour tous pays.

翻訳:

En Hommage a SPI

<http://www.gold.natsu.gs/WG>