

チャイナゴールド Chinagold

ギョunter・コルネット

バンブス シュピーレ出版 2004年

プレイ人数：2人

プレイ時間：30分

対象年齢：8歳以上

日本語訳者：佐藤 朗 "puppi" puppi@gamers-jp.com

日本語訳掲載サイト：<http://www.gamers-jp.com/playgame/index.html>

作成日：2008/05/01

Version: Rev 1.0

間違いなどありましたら、日本語訳者にご報告ください。

コンポーネント

金脈マーカー 91枚

竹ダイス 3枚 0/1 0/2 1/2

ゲームボード 1枚 山17エリア 川17エリア 金脈91箇所

ルール 1冊

山と川はそれぞれ、鏡のように対照的に作られています。山は茶色の面で表され、川は青色の線で表されています。金脈は山と川の上に共通で円で表されています。

ゲームの目的

両プレイヤーは金を求め、中国の山や川で金のでそうな金脈を調査しています。もし、山や川にあるすべての金脈で金を見つけることができれば、プレイヤーはこれを手にすることができます。ただし、気をつけなければならないのは、両プレイヤーの調査する金脈は山と川で共通だということです。金を先に見つけた方が相手を妨害することができます。

ゲームの準備

ゲームボードのすべての金脈（円）に金脈マーカーを裏向きにひとつずつ配置します。両プレイヤーはそれぞれ、山側か川側のどちらをプレイするか選択します。

ゲームの進行

最も金にどん欲なプレイヤーがゲームをスタートします。手番プレイヤーはまず、3枚の竹ダイスをすべて振り、表に書かれている数字を合計します。もし、竹ダイスが横向きに着地した場合、出目は両面のうち、大きい方の数字になります。

■金脈を採掘する

竹ダイスで振った出目の合計は最大で裏返すことのできる金脈マーカの枚数を表しています。**重要**：ただし、金脈マーカは必ず裏向きで、間をあけることなく、一列の線になっていなければ表にすることはできません。すでに表向きになった金脈マーカにより中断されていたり、間が空いている場合、中断される箇所までは表にすることができます(出目の合計の範囲内)。

手番プレイヤーは金脈を採掘する代りに、すでに表向きになっている金脈マーカの中から、好きなものを1枚だけ裏返すことができます。

■金の獲得

プレイヤーは自分の手番に、自分が担当するひとつのエリア(それぞれのプレイヤーが担当する山か川)にある金脈マーカがすべて表になったら、そのエリアにある金脈マーカのすべてを獲得できます。

もし、金脈マーカを表にすることで、相手プレイヤーのひとつのエリアにあるマーカもすべて表になったら、相手プレイヤーは自分の手番になった時にそれらを獲得します。ゲーム中、金を獲得していくなかで、プレイヤーが獲得できるエリアを見落とす場合があります。その場合、相手プレイヤーは必ず、見落としを指摘してください。

相手プレイヤーに手番を交代します。

■竹ダイスの調整

ゲームボード上に裏向き残る金脈マーカで、5枚連続の線になって並ぶ列が1列だけになったら、竹ダイスの0/1のものを箱に戻します(4枚以下で連なる列があっても良い)。以降、ゲームは0/2と1/2の竹ダイスだけを使用します(その結果、1~4までの目しかありません)。

ゲームボード上に裏向き残る金脈マーカで、4枚連続の線になって並ぶ列が1列だけになったら、竹ダイスの0/2の目のものをゲームから取り除き、箱に戻した、0/1のダイスと入れ替えます(3枚以下で連なる列があっても良い)。以降、ゲームは0/1と1/2の竹ダイスだけを使用します(その結果、1~3までの目しかありません)。

ゲームボード上に裏向き残る金脈マーカで、3枚連続の線になって並ぶ列が1列だけになったら、竹ダイスをすべて箱に戻します。以降、手番プレイヤーは金脈マーカ1枚を表にするか、2つ並ぶ金脈マーカの2枚を表にするかを選択します。

■ゲームの終了

すべての金が獲得され、ゲームボード上の金脈マーカがすべて取り除かれた時点でゲームは終了します。最も多く金を獲得したプレイヤーがこのゲームの勝者です。