

[ハチエンダ]セッティングガイド

《 ゲームの目的 》

あなたはアルゼンチンの大地主となります。土地と動物を手に入れ、ハチエンダ（大農場）を作り、収穫を上げて動物を市場に売ります。勝者になるのは一番優れた大地主、つまり最も得点をとった人です。得点は市場への接続、土地のグループ、ハチエンダ、池への接続、お金から入ります。

《 各プレイヤーに配られるもの 》

- 土地カード (8枚) … 各プレイヤーに8枚ずつ配る
- 動物カード (4枚) … 各プレイヤーに4枚ずつ配る
- 動物タイル (30枚) … 各プレイヤーは自分の色を選び、その色の動物タイルを30枚手元に置く
- 資金 (20ペソ) … 各プレイヤーに20ペソずつ配る

《 テーブル上 》

- ゲームボード (1枚) … テーブル中央に配置（表裏で違うマップになっている）
- 色付きハチエンダ (各色1個/計5個) … 各プレイヤーは自分の色の色付きハチエンダをボード上の「0」の得点マスに置く
- 土地カード (80枚) … プレイヤーに配った残りを山札としてボード脇に置き、上から4枚を表にして並べる
- 動物カード (72枚) … ① {(5-人数) × 10} 枚をゲームから取除く
② 4枚を表にして並べる
③ 残りを半分ずつの2つの山札にする（1つの山札は後半戦用として除けて置く）
- 土地タイル (六角形 90枚) … まとめてボード脇に置く
- 池タイル (1マス×9、2マス×4、3マス×2、4マス×3) … 1マスタイル4枚をボードの池マスに、残りをボード脇に置く
- ハチエンダ (茶9個) … {人数+4} 個だけを使用、ボード脇に置く（2人プレイ時は5個のみ使用）
- 収穫チップ (8枚) … ボード脇に置く
- 資金 (1×20枚、2×16枚、5×12枚、10×10枚、20×8枚、50×6枚) … ボード脇に置く

《 ゲームの進行 》

- スタートプレイヤーから時計回りに手番を行う
- スタートプレイヤーの右隣を最終プレイヤーとし、最終プレイヤーの手番終了で1ラウンド終了とする
- 前半戦用の動物カードの山札が尽きたら即後半戦用の動物カードの山札を使用しゲームを続け、そのラウンド終了時に『中間決算』を行う
- 後半戦用の動物カードの山札が尽きたら動物カードの山札無しでゲームを続け、そのラウンド終了時に『最終決算』を行う

《 ゲームの終了 》

- 最終決算を行ったらゲーム終了
- 勝利点の最も高いプレイヤーの勝利（同点の場合、資金の多い方の勝利）

[ハチエンダ]プレイエイド

《 手番の行動 》

- 以下の行動を3回まで、任意の順番で選択
 - 購入
 - カードをプレイ
 - 収獲チップを置く

《 a) 購入 》

a-1) 土地カードを購入

山札から = 2ペソ 表向きになっている4枚から = 3ペソ

a-2) 動物カードを購入

山札から = 2ペソ 表向きになっている4枚から = 3ペソ

a-3) ハチエンダを購入

12ペソ *1手番1回のみ 購入後即配置 (自分の土地タイル/動物タイルの上)

a-4) 池タイルを購入

12ペソ *1手番1回のみ 購入後即配置 (空いている草原マス)

《 b) カードをプレイ 》 *使用したカードは捨札

b-1) 土地カードをプレイ

- 自分の色の土地タイルを取り、空いているカードと同じ土地に置く
- 草原カードをプレイした場合、土地タイルは「自分の土地タイルに隣接する空いている草原マス」に置く
*土地タイルが3枚以上繋がっているものを“土地グループ”と呼ぶ

b-2) 動物カードをプレイ

- 手元の動物タイルからカードと同じものを取り、空いている草原で、自分の土地タイルもしくは同じ動物タイルに隣接するマスに置く
*同じ動物タイルが繋がっているもの (1枚単独も可) を“動物グループ”と呼ぶ

? 動物グループが市場に接続したら ?

- 動物グループが市場に接するたびに収入を得る (一辺につき1回)

収入: {動物グループの動物の数 + その動物グループに繋がる自分の土地タイルの数}ペソ

《 c) 収獲チップを置く 》

*1手番1回のみ

- 収獲チップを1枚ストックから取り、自分の土地タイル (収獲チップが無い土地グループ) 上に置く

収入: {土地グループの土地タイルの数 × 3}ペソ

《 * 決算 * 》 *中間決算/最終決算共通

決算Ⅰ) 市場への接続

接続した市場の数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
得点	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66

* 同じ市場にいくつ接続していても、またいくつの辺に接続していても関係無く、単純に接続した市場の数のみを数える

決算Ⅱ) 土地グループ

- 土地グループの土地タイル1枚につき+2点

決算Ⅲ) ハチエンダ

- ハチエンダが置かれている土地/動物グループは、グループ1枚につき+1点

決算Ⅳ) 池

- 池に隣接する土地/動物タイル1枚につき+1点

決算Ⅴ) 所持金

- + {所持金 ÷ 10} 点 (端数切捨て)

ゲームの流れ

(1) 土地タイル/動物タイルを配置

タイルを配置してタイルのグループを作る

↓

(2) 収入を得る

市場や収獲チップで収入を得る

↓

(3) 収入で購入を行い、さらなる拡張を行う

check! 表向きカード購入毎に表向きカードを補充

check! 表向きカード購入毎に表向きカードを補充

check! ハチエンダがある土地/動物グループは決算時に得点源となる

check! 池と繋がっている土地/動物グループは決算時に得点源となる
(池を誰が置いたかは関係無い)

check! 置ける場所が無い場合、自分の土地タイルに隣接する空いている草原マスに置く

check! タイルは表裏が別な色になっている
もし或る色のタイルが無い場合、既に置かれているタイルの裏を確認して入替えること

check! 異なる動物タイルと接するのは構わない

check! タイルは表裏が別な動物になっている
もし或る動物タイルが無い場合、既に置かれているタイルの裏を確認して入替えること

check! 同じ動物グループが同じ市場の別な辺に再接続した場合でも収入を獲得できる

check! ストックが無い場合、他プレイヤーの土地グループ上の収獲チップを1枚選んで取り、自分の土地グループに置く
(収獲チップを取除かれた土地グループには再び収獲チップを置くことができる)

check! 土地グループでない土地タイルは無得点

check! 1グループに複数のハチエンダがあっても1グループにつき1回しか得点しない

check! 複数の池に隣接するタイルは、得点も池毎に獲得