

[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 》

- | | |
|------------------------|-----------------------------------|
| ・ <u>土地カード</u> (8枚) … | 各プレイヤーに8枚ずつ配る |
| ・ <u>動物カード</u> (4枚) … | 各プレイヤーに4枚ずつ配る |
| ・ <u>動物タイル</u> (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 |
| ・ <u>資金</u> (20ペソ) … | 各プレイヤーに20ペソずつ配る |

《 テーブル上 》

- | | |
|--|--|
| ・ <u>ゲームボード</u> (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） |
| ・ <u>色付きハチエンダ</u> (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 |
| ・ <u>土地カード</u> (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 |
| ・ <u>動物カード</u> (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） |
| ・ <u>土地タイル</u> (六角形 90枚) … | まとめてボード脇に置く |
| ・ <u>池タイル</u> (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 |
| ・ <u>ハチエンダ</u> (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） |
| ・ <u>収穫チップ</u> (8枚) … | ボード脇に置く |
| ・ <u>資金</u> (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
 - a) 購入
 - b) カードをプレイ
 - c) 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