

[ラー]プレイエイド

《目的》

プレイヤーはエジプト王家となり、文化を生み、モニュメントを建て、ファラオを輩出し、
ナイルの恵みを得て、名声を得ます。最も多くの名声を得た者の勝利です。
名声は[ステーレン]という石版で表されます

《セッティング - 各プレイヤーに配られるもの -》

- ・[太陽チップ] … 太陽チップを以下の組に分け、各プレイヤーに配る
check! 無作為に配っても、選んで取っても良い(プレイヤー間で話し合うこと)

3 人	4 人	5 人
13-8-5-2	13-6-2	16-7-2
12-9-6-3	12-7-3	15-8-3
11-10-7-4	11-8-4	14-9-4
	10-9-5	13-10-5
		12-11-6

* [太陽チップ]は表向きにして手元に置く

- ・[ステーレン] … 各プレイヤーに 5 点ずつ(非公開情報)

《セッティング - テーブル上 -》

- ・[ゲームボード] … テーブル中央に置く
- ・[太陽チップ(1)] … ボード中央に置く
- ・[ラー駒] … ボード脇に置く
- ・[タイル] … 裏向きにしてよく混ぜ、ボード脇に山にして置く
- ・[ステーレン] … 表向きにしてボード脇に置く

ゲームの流れ

(1)タイルをめくる

『Ra』タイル…『Ra 列』(上段)に置く
競りラウンドに入る
その他のタイル…『プレイ列』(下段)に置く
タイルは蓄積されていく

↓

(2)“Ra”を宣言する

競りラウンドに入る

↓

(3)競りラウンド

[太陽チップ]を競り札に競りを行う
ータイルを獲得

↓

(4)時代の終了

集めたタイルを基に得点計算

* 競りを開始するタイミングが勝負の鍵です *

《手番》

- ・最も数値の大きい[太陽チップ]を持つプレイヤーが最初に手番を行う
- ・以後、時計回りに手番を行う

《アクション》

・3 択 >

- a) タイルを 1 枚めくる
↓ 裏向きのタイルの山から 1 枚めくる
a-1: 『Ra』タイルなら『Ra 列』に置き、即競りラウンド開始
a-2: 『Ra』タイル以外なら『プレイ列』に置く
- b) “Ra”を宣言する
↓ 宣言し、[Ra 駒]を取る
・ 競りラウンド開始
- c) 『神』タイルを使う
↓ ・手持ちの 1 枚もしくは複数の『神』タイルを
ゲームから除外することで、同枚数の任意の
タイルを『プレイ列』から獲得できる

《ゲームの終了》

- ・[太陽チップ]を使い切ったプレイヤーは手番が飛ばされる
- ・最後のプレイヤーが[太陽チップ]を使いきったらその『時代』が終了
- ・または、ボード上の『Ra 列』が全て埋まってもその時代が終了
- ・各時代の終了時には得点計算がある
- ・第 3 時代が終了したらゲーム終了

・次の時代開始時に[太陽チップ]復活と共に手番も復活

check! 新しい時代が始まるに際し、ボード上の『Ra』タイルを全て取り除き、再び最も大きい数字の[太陽チップ]を持つプレイヤーから時計回りに手番を開始する

check! 3 人時=8 枚、4 人時=9 枚、5 人時=10 枚の『Ra』タイルで時代終了

《競りラウンド》

↓・[Ra 駒]を持ったプレイヤーの左隣からベット

ベット：手持ちの未使用の[太陽チップ]1枚の数字を宣言するか、パスするか選択

↓・時計回りにベットし、最後に[Ra 駒]を持ったプレイヤーがベットして競りラウンド終了

↓・最も高い数字をベットしたプレイヤーが『プレイ列』の全てのタイルを獲得し、ボード中央の[太陽チップ]とベットした[太陽チップ]を交換する

* 獲得したタイルは種類別に分け表向きにして手元に置く

* 交換して取った[太陽チップ]は次時代まで使えないので、分かり易くするため裏向きにしておく
(次の時代開始時に表向きにする)

* 『災害』タイル(緑が黒)を獲得したら、即座に効果を適用し、その後『災害』タイルをゲームから除外

《得点計算》

『神』

… 1枚2点、得点計算後ゲームから除外

『ファラオ』

… 最多+5点、最小-2点

check! 同率の場合、該当者全員に適用

『ナイル』

… ! 最低1枚の『洪水』が必要 !

『ナイル』『洪水』の枚数分得点、得点計算後『洪水』をゲームから除外

check! 『ナイル』は残る

『文明』

… 1枚も持たないプレイヤーは-5点

3種類 — +5点

4種類 — +10点

5種類 — +15点

得点計算後全てゲームから除外

check! 同じ『文明』を複数持っていていても意味はない

『金』

… 1枚3点、得点計算後ゲームから除外

『モニュメント』

… 第3時代終了時のみ得点

1~6種類 = 1~6点

7種類 = 10点

8種類 = 15点

同じもの3枚 = +5点

同じもの4枚 = +10点

同じもの5枚 = +15点

check! 重複する

『太陽チップ』

… 第3時代終了時のみ得点

[太陽チップ]の数字の合計が最も大きいプレイヤーに+5点

最も小さいプレイヤーに-5点

check! 同率の場合、該当者全員に適用

check!!!! 得点計算は合計3回のみ行われ、
『モニュメント』『太陽チップ』
は1回のみ計算される事に注意

・[ステーレン]の得点と同じ場合、より大きい数字の
[太陽チップ]を持っているほうの勝利