

[ラージャ]プレイエイド

《 ゲームの目的 》

プレイヤーはラージャ(インドの王侯)となり、7つの都市に宮殿を建築します。宮殿がマハラジャ(大王)の目にとまれば、褒賞が与えられるでしょう。

《 セッティング： 各プレイヤーに配られるもの 》

- ・ 宮殿駒 (7) … 自分の色の宮殿駒7つを手元に置く
- ・ 家駒 (4) … 自分の色の家駒4つを手元に置く
- ・ 行動ディスク (1) … 自分の色の行動ディスクを手元に置く
- ・ 所持金 (15) … 15 ゴールドをスタート資金として手元に置く
- ・ キャラクターカード (1) … 適当な方法で順番を決め、キャラクターカードを1枚ずつ選んで取る(残りのキャラクターカードはボード脇に置く)
*「⑦ヨガ行者」を使用するかは選択ルール

《 セッティング： テーブル上 》

- ・ 建築家駒 … 全プレイヤーの建築家駒をボード上のスタート地点に置く
- ・ 紋章タイル … ボード上のラウンドチャートに、7つの紋章タイルを、無作為に、下から順に並べる
- ・ マハラジャ駒 … スタート地点に置く
- ・ お金、家駒 … ボード脇にまとめて置いておく
- ・ 家の初期配置 … 手元の4つの家駒を、キャラクターカードの順番に従い、1軒ずつ配置していく
初期配置終了後、全員ストックから家駒6つを取り手元に置く
- ・ アクションチップ … ボード脇にまとめて置いておく(「⑦ヨガ行者」を使用しない場合は使用しない)

《 ゲームの進行 》

・1ラウンドは以下の手順で進行する;

- ＜Ⅰ＞マハラジャの移動 ラウンドチャートの一番下の紋章タイルの都市に、マハラジャ駒を移動
- ＜Ⅱ＞紋章タイルの移動 ラウンドチャートの一番下の紋章タイルを、1番上の紋章タイルの1つ上に移動
- ＜Ⅲ＞アクション計画 全員、秘密裏に行動ディスクで行動を2つ計画 (* 同行動を2回行ってもよい)
- ＜Ⅳ＞アクション実行 行動ディスクを公開し、キャラクターの数字の小さい者から順に、行動2つを実行
- ＜Ⅴ＞得点計算 マハラジャ駒の居る都市で得点計算を行い、得点順に従って銀行から収入を得る

《 建築家駒の移動について 》

・自分の手番中、どのタイミングでも、何度でも、建築家駒を移動することができる

- 移動ルールA: 家の無い村は通過できない
- 移動ルールB: 村に自分以外色の家しかない場合、家の所有者に通行料1ゴールドを支払う
- 移動ルールC: 都市及び自分の家が建っている村は、通行料無料で通過できる

！ 行動不実行の罰則 ！

・行動を実行できなかった場合、他プレイヤーは2ゴールドを銀行から受け取ることができる

《 マハラジャの居る都市での得点と報奨金 》

・ 中央宮殿 = 3点 / 外縁宮殿 = 1点 / 家 = 1点 / 建築家 = 1点

・得点によって順位をつけ、銀行から以下の褒賞金を受け取る (単位: ゴールド);

プレイ人数	1位	2位	3位	4位	5位
2人プレイ	10	5	-	-	-
3人プレイ	11	7	3	-	-
4人プレイ	12	9	6	3	-
5人プレイ	13	10	7	4	1

《 ゲームの終了 》

・以下の2つの状況が発生したら、そのラウンドの得点計算まで行ってからゲームを終了する;

終了条件a) 誰かが宮殿を7つ建築した

終了条件b) 紋章タイルがラウンドチャートの「10」に到達した

・建築した宮殿の数が最も多い者の勝利

ゲームの流れ

(1) 行動を行い、建築する



(2) [マハラジャから褒章をいただく]

* 宮殿や家をマハラジャの来た都市に建てていたら褒賞のチャンス



(3) 宮殿を7つ建てることを目指す!

check! 行動処理に割り込んで移動できる

check! 2軒建っている場合はそれぞれに通行料を支払う

check! 行動を妨害することでも収入にできる!

check! 行動2つとも実行できなかった場合、2ゴールド×2

check! 2位以下が存在しなかった場合、独占ボーナスとして+5 ゴールド

check! 同点の場合、所持金の多い方が勝利

アクション



貯蔵庫

自分の家を貯蔵庫から手元へ2つ持ってくる



家の移動

自分の家を1つ、村もしくは建築家の居る都市へ無料で移動する



2つの家

1つは建築家の居る都市に、もう1つは村もしくは建築家の居る都市に家を建てる。費用：各1ゴールド



家

家を1つを村もしくは建築家の居る都市に建築する
費用：1ゴールド



市の紋章移動

いずれかの紋章タイルを取り、トラック上を2つ下へ移動する。下の紋章はトラックを1つずつ繰り上げる



お金

銀行から2ゴールド受け取る



キャラクターカード

自分のキャラクターカードを、他プレイヤーか銀行のキャラクターカードと交換できる



宮殿と家

宮殿を建築家の居る都市に1つと、家を1つ村もしくは建築家の居る都市に建てる。費用：宮殿12/家1ゴールド



宮殿

宮殿を1つ自分の建築家の居る都市に建築する
費用：12ゴールド

(諸行動についての注意点)

2つの家：・家駒が2つ手元にあること

・1つしか建てなかった場合は行動不実行とみなす

・1つの村に建築できる家は2軒まで

家：・家駒が手元にあること

・1つの村に建築できる家は2軒まで

キャラクターカード：・交換により、手番順が変わる点に留意

・手番を終えた者の手番順は飛ばす

・未行動者の手番順が変わった場合も、単純にキャラクターの数字で
手番順を再構成するだけ

宮殿と家：・建築家駒を都市に移動させないといけない

「通行料」による資金不足→行動不実行の可能性のある点に留意

・家駒が手元にあること

・片方しか建てなかった場合は行動不実行とみなす

・1つの村に建築できる家は2軒まで

《 キャラクターカード 》



1) ムガール人

手番を最初に行える

都市での得点計算時、同点なら必ず勝利する



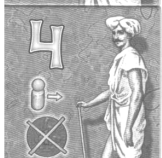
2) 商人

自分の手番に銀行から1ゴールド受け取る



3) 聖者

都市での得点計算時、外周にある自分の宮殿を2ポイントとして計算できる（本来は1ポイント）



4) 放浪する修道僧

建築家駒を移動させるときに、通行料を払わなくてよい（通行料は銀行からその家の所有者に支払われる）



5) 建築業者

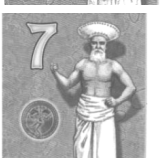
行動ディスクで選んだアクションに追加して、「家の建築（1軒）」か「家の移動」

のアクションを1回、無料で行える。



6) 職人

宮殿の建築費用が9ゴールドになる（本来は12ゴールド）。



7) ヨガ行者 (選択ルール)

自分の手番にアクションチップを1枚受け取る

アクションチップ → 手番中任意のタイミングで、追加で1回、「キャラクタータイルの交換」以外のアクションを行うことができる

アクションチップは使うまで手元に残しておく