

## ゴンドリエーレ

プレイ時間約 20 分、プレイ人数 3 から 5 人、対象年齢 10 歳以上

### ゲームの目的

プレイヤーはゴンドラ乗りとなり、乗客を多く運んでお金を稼ぎます。運河は次第に長くなり、多くの乗客がいるようなオイシイ経路は競争が熾烈になるでしょう。

自分のゴンドラ乗り場を有効に使い、多くの乗客を運んだプレイヤーが勝利するでしょう！

### 内容物

- ・ 5 色のゴンドラ乗り場タイル：45 枚（交差点と直進があり色付きの背景）
- ・ 運河タイル：44 枚（カーブと直進があり灰色/青の背景）
- ・ スタートタイル（サンマルコ広場）：1 枚
- ・ ゴンドラコマ：6 個（最初の内容物に含まれません。適当なコマを用意してください）
- ・ ゲームのルール：1 部

### タイルの切り取り

タイルは灰色の線に沿って切り取ってください。切り取る時は定規とよく切れるナイフを使うとよいでしょう。

### ゲームの準備

ゲームをプレイするための広いスペースが必要です。

各プレイヤーは担当する色のゴンドラ乗り場タイルを受け取り、裏側にしてよく混ぜて自分の前に山札として置きます。各プレイヤーは山札からタイルを 3 枚めくって自分の前に置いてプレイヤーの場札とします。自分の最初の場札が気に入らなかった場合、それらを山札の下に戻して新たな 3 枚をめくり直すことができます。これができるのは 1 人 1 回だけです。

4 人以下でプレイする場合、使わないゴンドラ乗り場タイルは箱に戻します。

運河タイルをよく混ぜて裏向きの山札にします。3 枚めくって全体の場札とします。

サンマルコ広場のスタートタイル（4、5、6、7、8、9 の乗客が描かれた大きいタイル）を表にしてテーブル中央に置きます。6 本の運河の端にそれぞれゴンドラコマを置きます。

紙とペンを用意します。

適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーからゲームを行います。

### ゲームのプレイ

時計回りに手番を行います。自分の手番では以下の 2 つのアクションを順番に行います。

- 1) 運河を伸ばす
- 2) タイルを補充する

手番プレイヤーが 2 つのアクションを終えたら、左側のプレイヤーが手番を行います。

## アクションの詳細：

### 1) 運河を伸ばす

手番のプレイヤーは1から3枚のタイルを置いて運河を伸ばします。使うタイルはプレイヤーの場札でも全体の場札でも構いません。これによって運河の端が移動することになり、運河を伸ばしたあと、それに沿ってゴンドラコマを動かします。

ドイツ語ルールの例では、スタートタイルの右側(2)の位置にタイルを置き、ゴンドラを運河の端に動かしています。

### タイルを置くときのルール

- a) タイルはゴンドラコマがある運河の端にしか置けません。
- b) サンマルコ広場とゴンドラ乗り場の間に、2枚以上運河タイルがある必要があります。
- c) ゴンドラ乗り場同士が連続してはいけません。2つの乗り場の間に1枚以上の運河タイルが必要です。
- d) 同じプレイヤーのゴンドラ乗り場が2つ連続してはいけません(ドイツ語ルールの例では黄色の3が黄色の2に連続してはいけないことを示しています)
- e) 2つの運河が1つに繋がるような置き方はできません。
- f) ほかの運河を分断するような置き方はできません。
- g) 1つの運河には価値1、価値2、価値3の乗り場は各1枚しか置けません(ドイツ語ルールの例では赤の3は黄色の3がある運河に置けないことを示しています)
- h) ただし、価値4の乗り場はいくつでも運河に置くことができます。

交差点のゴンドラ乗り場には特別な機能があります。2つの運河を交差させるように交差点を置いた場合、そのゴンドラ乗り場は両方の運河の一部とみなします。ただし2つの運河は分かれているものとみなされます。(訳註：タイルを置くルールeの制限に抵触しません)

特殊なケース：カーブ3枚を組み合わせると1つの運河が1つの交差点に2回繋がる場合があります。このようなタイルの置き方は可能ですが、得点集計の際この交差点のゴンドラ乗り場は1回だけしか計算しません。

運河の完成：運河が完成したとき、ゴンドラコマを運河から取って箱に戻します。運河は以下の状態になったら直ちに完成します。

- ・ すべてのタイプのゴンドラ乗り場が置かれた、すなわち1、2、3の乗り場が各1つと4の乗り場が1つ以上置かれたとき。
- ・ これ以上タイルを置けない場合。これには、ルールに従ったタイル配置がこれ以上できない場合と、配置可能なタイルが残っていない場合の両方が該当します。

### 2) タイルを補充する

ターンの終了時、プレイヤーの山札と全体の山札からタイルをめくり、それぞれ場札が3枚になるまで補充します。これを終えたら次のプレイヤーの手番になります。

## ゲームの終了

ゲームは以下のいずれかになったら直ちに終了します。

- ・ 6本の運河のうち5本が完成し、ゴンドラコマが取り除かれたとき
- ・ 全ての運河タイルが置かれたとき
- ・ いずれかのプレイヤーが全てのゴンドラ乗り場タイルを置いたとき
- ・ 手番プレイヤーが置けるタイルがないとき

## 得点計算

完成した各運河の得点を集計します。プレイヤーは運河に置いた自分のゴンドラ乗り場の数字を合計します。合計がもっとも大きいプレイヤーはその運河にある乗客数の得点を全て獲得します。乗客の得点は、サンマルコ広場の運河の端に示された数字（4、5、6、7、8、9点）と、その運河に描かれた乗客を合わせた数です。数字の合計が2番目に高いプレイヤーは乗客数の得点の半分を獲得します（端数切り上げ）。3番目に高いプレイヤーは4分の1の得点を獲得します（端数切り上げ）。

ゴンドラ乗り場タイルを置いていないプレイヤーはその運河から得点を獲得しません。

数字の合計が同点の場合、同点になった全てのプレイヤーがその順位の得点を獲得します。同点が発生していても次以降の順位も通常通り集計します（訳註：たとえば1位同点がいっても次点のプレイヤーは2位の得点を獲得します）

完成した運河の得点集計が全て終わったあとで、最も得点が高いプレイヤーがゲームに勝利します。得点と同点の場合、使ったゴンドラ乗り場が少ない方が勝利します。

注意：完成しなかった運河は集計しません。

## ドイツ語ルール2 ページ目の配置例

5本の運河が完成しゴンドラコマが取り除かれました。運河1)と2)はA)の場所にタイルを置けません。運河3)は1、2、3、4の乗り場が置かれて完成しています。運河5)と6)はC)の場所にタイルを置けません。運河4)は、C)の場所にカーブのタイルを置けるため、完成していません。

得点計算の例：

運河1)：灰色のプレイヤーは2のゴンドラ乗り場、赤は1のゴンドラ乗り場を置いています。灰色のプレイヤーは運河にある乗客数の得点を全て獲得します。獲得する得点は4（サンマルコ広場）+1（運河上の乗客）の5点です。赤は半分端数切り上げの3点を獲得します。

運河2)：誰もゴンドラ乗り場を置いていないため誰も得点を獲得しません。

運河3)：黄色は3と4のゴンドラ乗り場を置いており最大です。そのため黄色のプレイヤーは運河にある乗客数の得点を全て獲得します。獲得する得点は9（サンマルコ広場）+4（運河上の乗客）の13点です。灰色（2と4のゴンドラ乗り場）は2位です。半分端数切り上げの7点を獲得します。赤（1のゴンドラ乗り場）は4分の1端数切り上げの4点を獲得します。

運河4)：未完成のため得点無しです。

運河5)と6)：灰色が両方の運河の交差点のゴンドラ乗り場を置いています。灰色のプレイヤーは運河5)では7（サンマルコ広場）+2（運河上の乗客）の9点、および運河6)では8（サンマルコ広場）+0（運河上の乗客）の8点を獲得します。