

ファラオの帰還

2版

財宝&人材発掘競りゲーム / 2~4人 / 20~40分 / 10才~
 お問い合わせ先: <http://77spiele.main.jp>
 制作: 77spiele (作: 与儀新一 / 絵: Kuro) 2013/3/28

プレイヤーは各国の発掘調査隊の隊長となって、古代エジプトの財宝発掘を指揮し、その成果を競います。財宝の眠る遺跡へ最も多くの隊員を派遣した者だけが財宝を獲得できるのですが、財宝を持ち帰った隊員達はファラオの呪いにかかり次々と倒れていきます…。呪いを解くには、以前に発掘したファラオの遺体を元の遺跡へ戻すほかありません。九死に一生を得た隊員達は恩返しのため、「ファラオの帰還」を命じたプレイヤーの新たな部下となるでしょう。

1. カード (58枚)・チップの内容



- ・ 隊員カード：旗の絵のないもの 20 枚 (1・2・3・4・5 人各 4 枚)、旗の絵のあるもの 5 枚 (3・4・5・6・7 人各 1 枚)。
- ・ 財宝カード：玉座 1 枚 (1 脚)、壺 2 枚 (1・2 個各 1 枚)、剣 3 枚 (1・2・3 本各 1 枚)、アンク [♀] 4 枚 (1・2・3・4 個各 1 枚)、金貨 5 枚 (1・2・3・4・5 枚各 1 枚)。財宝カードの構成は、テントカードでも確認できます。

2. 準備

- ・ 各プレイヤーに、旗の絵のない隊員カード 5 枚 (1・2・3・4・5 人の隊員が描かれたカード各 1 枚)、ファラオカード 2 枚 (2人プレイのときは 3 枚)、テントカード 1 枚を配ります。
- ・ 隊員カードとファラオカードは手札にします。ゲーム中、手札は他のプレイヤーに見られないようにします。
- ・ テントカードは手元に置きます。
- ・ 2・3 人プレイのとき、誰にも配られずに余った、旗の絵のない隊員カード・ファラオカード・テントカードは、使用しませんので、箱の中に入れておきます (4 人プレイでは余りません)。
- ・ すべての財宝カード (15 枚) とすべての旗の絵のある隊員カード (5 枚) を混ぜてよく切り、裏向きにしてテーブルに置きます。これを山札と呼びます。
- ・ 山札の上から 4 枚のカードを 1 枚ずつめくり、山札に近い場所から順に、一列に表向きに並べます。これを場札と呼びます。
- ・ 病院カードと、すべてのラウンドカード (上から 1・2・3・4・5 の順に表向きに重ねたもの) を、山札の近くに置きます。
- ・ エジプトに一番縁の深いプレイヤーがスタートプレイヤー (先



手) になります。そのプレイヤーの手元に、スタートプレイヤーを表すホルスチップを置きます。

3. 競りの開始

- ・ このゲームでは、以下の要領で場札の「競り (オークション)」を 20 回連続で行います (1 ラウンドにつき 4 回)。
- ・ 山札に近い場札から順に 1 枚ずつ、その場札の獲得をかけた競りを行います。
- ・ 競りの開始時にホルスチップが手元にあるプレイヤーが、その競りのスタートプレイヤーとなり、このプレイヤーから順に時計回りに手番を行います。
- ・ 手番が来たら、隊員の人数を宣言するか、パスをします (1 回の競りで、何度も手番が回ってくる場合があります)。

(1) 隊員人数の宣言 (財宝の発掘や隊員のスカウトに投入する、隊員の人数を決めます)

- ・ 手札から好きな枚数の隊員カードを出して自分の手元に表向きに置き (2 回目以降の宣言では手元に追加し)、手元の隊員カードの数字 (人数) の合計を宣言します。
- ・ 隊員カードは、旗の絵のあるものとないものを区別せずに使います (旗のあるなしは、この宣言に影響しません)。
- ・ 競りで最初に人数を宣言するプレイヤーは、好きな人数を宣言できますが、その後のプレイヤーは必ず前の宣言人数を上回る人数を宣言しなければなりません (同じ人数は宣言できません)。
- ・ スタートプレイヤーは競りの最初の宣言に限り、実際に手元に置く隊員の人数に、現在のラウンド数 (現在、表が見えている一番上のラウンドカードの数字) を上乗せした人数を宣言することができます (隊員カードを 1 枚も手元に出さずに、上乗せ人数だけを宣言することはできません)。2 回目以降の宣言では、通常の宣言をします。

(例) A B の 2 人プレイ。第 2 ラウンドで、ホルスチップを持つ A は、最初の手番で 1 人隊員カードを手元に出して「3 人」と宣言 (+2 人の効果)。続いて、B は 2 人隊員カードを 2 枚手元に出して「4 人」と宣言。A は 2 人と 3 人の隊員カードを手元に追加して「6 人」と宣言 (2 回目以降の宣言なので、+2 人の効果は消えています)。B は 3 人隊員カードを手元に追加して「7 人」と宣言…。

- ・ 一度手元に置いた隊員カードを手札に戻したり、別の手札と交換したりすることはできません。
- ・ 隊員の人数を宣言したくない、または、宣言できないときは、パスをします。
- ・ **注意**: ゲーム中、手元のテントカードの隣に隊員カードが置かれることがありますが、これは隊員人数の宣言には影響しません。

(2) パス

- ・ パスをするとき、それ以降、その競りが終了するまで手番が飛ばされます。
- ・ スタートプレイヤーがパスをしても構いません。
- ・ パスをするときは、次の 3 種類のうちいずれか 1 つのパスを行います (状況によって行えないパスもあります)。
- ① 「ホルス」と宣言するパス (ホルスパス) (ハヤブサの姿をした神「ホルス神」の加護は、競りを有利にします)
 - ・ 1 回の競りで、このパスができるプレイヤーは 1 人だけです。
 - ・ ホルスチップが他のプレイヤーの手元にあるときは、ホルスチップを奪って自分の手元に置きます。
 - ・ ホルスチップが自分の手元にあるときも、ホルスパスができます (他のプレイヤーは次の競りまでこのパスができなくなるため、ホルスチップをキープすることになります。手番が来るたびにこのパスをし続け、ホルスチップをキープし続けても構いません)。
 - ・ 誰もホルスパスをせずに競りが終わった場合、ホルスチップは移動せず、スタートプレイヤーは変わりません。

- ②「ファラオ」と宣言するパス（ファラオパス）〔隊員の呪いを解いて部下に雇い、テントでリハビリをさせます〕
- ・手札からファラオカードを1枚出して手元に置き、そして、病院カードの隣に置かれているすべての隊員カード（もともと他のプレイヤーの手札だった隊員カードを含む）を、自分の手元のテントカードの隣に表向きのまま移動させます（すでにその場所に隊員カードが置かれていたら、その上に重ねます。重ね順はゲームに影響しません）。
 - ・ファラオパスをした後に（たとえば、すぐ後のプレイヤーの手番で）、病院カードの隣に隊員カードが置かれても、それらのカードを移動させることはできません。
 - ・ファラオカードが手札にないとき、ファラオパスはできません。
 - ・手元のファラオカードは、その枚数が他のプレイヤーにわかるよう表向きに並べます。
- ③「パス」と宣言するパス（普通のパス）
- ・特別な効果はありません（まだ誰もホルスパスをしていなければ、通常はホルスパスをした方が有利です）。

4. 競りの終了

- ・最も多くの隊員人数を宣言して、競りに勝ったプレイヤー（他のプレイヤーが全員パスし、残ったプレイヤー）が、場札を獲得し、競りが終了します。
- ・すべてのプレイヤーが、一度も隊員人数を宣言せずにパスをしたときは、競りの対象となっていた場札をゲームから除外し（箱の中に入れてしまうといでしょう）、競りが終了します。
- ・**確認**：したがって、一番後手のプレイヤーがその最初の手番を行う前に、他のプレイヤー全員がパスをしたときは、最低1人の隊員人数を宣言すれば競りに勝ち、場札を獲得して、競りが終了します。パスをすれば、競りの対象となっていた場札をゲームから除外し、競りが終了します。
- ・競りに勝ったプレイヤーは、次のとおり場札の獲得を行います。他のプレイヤーのうち、隊員人数の宣言をしていた者は、手元の隊員カード（テントカードの隣のカードを除く）を手札に戻します。

（1）場札の獲得

- ① **場札が財宝カードのとき** 〔財宝を持ち出した隊員は全員呪われ、病院送りになります〕
- ・競りに勝ったプレイヤーは、獲得した財宝カードを手元に置きます（ゲーム中に獲得した財宝カードはすべて、他のプレイヤーに見えるよう表向きに並べます）。そして、手元の隊員カード（テントカードの隣のカードを除く）を、病院カードの隣に移動させます（すでにその場所に隊員カードが置かれていたら、それらに追加します）。
 - ・病院カードの隣の隊員カードは、各カードの数字が見えるように並べます（並び順はゲームに影響しません）。スペースを節約するため、1枚ずつずらしながら重ねて置くといでしょう。なお、これらの隊員カードは、誰かがファラオパスをするまで（ラウンドが変わっても）、その場所に置かれ続けます。
- ② **場札が隊員カードのとき** 〔隊員のスカウトに成功すると、スカウトした隊員もされた隊員もテントで休みます〕
- ・競りに勝ったプレイヤーは、獲得した隊員カードと手元の隊員カード（テントカードの隣のカードを除く）を重ねて、表向きのまま手元のテントカードの隣に移動させます（すでにその場所に隊員カードが置かれていた場合は、その上に重ねます。重ね順はゲームに影響しません）。
 - ・**注意**：獲得した隊員カードは、すぐに手札に入る（隊員人数の宣言で使えるようになる）わけではありません。

（2）競りが終了したら

- ・次に、隣の場札（残った場札の中で一番山札に近いもの）の競りを行います。

- ・前の競りで残った手札は、次の競りの手札として使います。
- ・4枚すべての場札の競りが終わったら、1つのラウンドが終了します。

（3）ラウンドが終了したら 〔テントにいた隊員が、現場に復帰します〕

- ・ホルスチップは移動しません。前の競りで残った手札は、次の競りの手札として使います。
- ・各プレイヤーは、手元のテントカードの隣に置かれた隊員カードをすべて手札に加えます。
- ・一番上のラウンドカードをラウンドカードの一番下に入れます（次のラウンド数を表すカードが一番上になります）。
- ・山札の上から4枚のカードを1枚ずつめくり、山札に近い場所から順に、一列に表向きに並べます。
- ・新しいラウンドを始めます（再び、山札に近い場札から順に1枚ずつ、その場札の獲得をかけた競りを行います）。
- ・全5ラウンドが終了したら（ちょうどすべての山札と場札がなくなります）、ゲーム終了です。得点計算を行います。

5. 得点計算

- ・次の①～③の得点の合計が、最も多いプレイヤーの勝ちです（得点計算の仕方はテントカードでも確認できます）。
 - ① 財宝の数：獲得した財宝カードに描かれている財宝1個につき1点（たとえば、剣3本のカードなら3点）。
 - ② 財宝の種類ボーナス：獲得した財宝カードの種類が1種類なら0点、2種類なら1点、3種類なら3点、4種類なら6点、5種類（全種類）なら10点（たとえば、剣とアンクを獲得していたら1点）。
 - ③ 隊員ボーナス：手札と手元のテントカードの隣にあるカード中の、旗の絵のある隊員カード1枚につき1点。
- ・同点のときは、手札と手元のテントカードの隣にある、すべての隊員カードの数字の合計が多い方の勝ちです。

（例）獲得した財宝カードは玉座1脚、壺2個、剣1本、金貨4枚、金貨5枚の計5枚で、旗の絵のある隊員カードは3枚
 $=1+2+1+4+5+6$ （財宝の種類ボーナス（4種）） $+3$ （隊員ボーナス） $=22$ 点

6. その他のルールとヒント

- ・手札を使い切ったプレイヤーがいても、ゲームは続行します（そのプレイヤーが勝つこともありえます）。
- ・2人プレイは、一手のミスが命取りになるシビアなゲームです。逆転の見込みがなくなったら、降参しましょう。
- ・競りやファラオパスによる隊員カードの獲得は、4ラウンドまでに行わないと、それらを競りに使う機会を失います。しかし、あえて最後の5ラウンドで旗の絵のある隊員カードを獲得し、隊員ボーナスを狙う戦略もあります。

7. プレイの例

A B Cの3人プレイ。第3ラウンド2枚目の場札は壺2個。ホルスチップを持つ先手Aは4人隊員カードを出し「7人」宣言（+3の効果）。Bは「ホルス」宣言、Aのホルスチップを奪う。Cは「パス」。Aは壺2個を獲得、手元の4人隊員カードを病院カードの隣へ移す。3枚目の場札は隊員3人。先手Bは「ファラオ」宣言し、ファラオカードを手元に出し、先ほどAが出したカードを含む、病院カードの隣の隊員カードを獲得、自分のテントカードの隣に移す。Cは「ホルス」宣言し、Bのホルスチップを奪う。Aは「パス」。誰も隊員人数を宣言しなかったため、隊員3人カードはゲームから除外。4枚目の場札は金貨5枚。先手Cは、次の競りでのファラオパスを狙ってまたも「ホルス」宣言し、ホルスチップをキープ。Aは「8人」宣言。Bの「9人」宣言後、Aは「パス」。Bは金貨5枚を獲得、手元の隊員カード9人を病院カードの隣へ移す。一方、Aは手元の隊員カード8人を手札へ戻す。これで第3ラウンドが終了し、全員が手元のテントカードの隣の隊員カードを手札へ追加。ラウンドカードの表示を4にし、第4ラウンドの場札4枚を新たに並べる。1枚目の場札は剣1本。先手Cは、財宝よりも隊員集めを優先し、予定通り「ファラオ」宣言…。