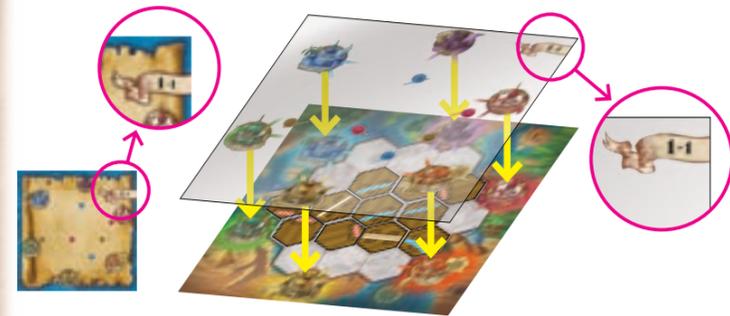


3. 交易品スコア

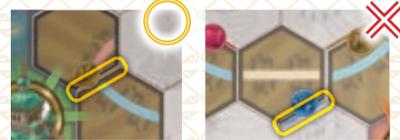
失格しなかったプレイヤーは、特産品マップの右上に書かれた番号と同じ番号の解答シートを受け取り、プレイボードに向きを揃えて重ねます。ルートの通過した特産品をすべて仕入れたことになり、市場ボードに書かれた得点を獲得します。マイナスの特産品はマイナス点です。ボーナスルートタイトルで通過した特産品はスコアが2倍になります（マイナスも2倍になります。注意しましょう）。合計値がマイナスになった場合、市場ボードのマーカーを下げてください。ただし0を下回ることはありません。



確認のポイント

特産品を仕入れられたかは、その特産品の隣接する“辺”を確認します。解答シートには対応する辺が書かれているので、ここを通過していれば仕入れに成功です。逆にルートは特産品に触れていても、辺を通過していなければ仕入れはできていません。

“辺”を通る



⑤ボーナスルートタイトル受け取り

1～3の各ラウンドの点数計算が終わった時点で、単独で最下位のプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーは『ボーナスルートタイトル』を1枚獲得します。最下位のプレイヤーが複数いた場合、ボーナスルートタイトルは誰ももらえません。

獲得したボーナスルートタイトルは好きなラウンドで他のルートタイトルと同じように使えます。ラウンド1で獲得したボーナスルートタイトルを4ラウンド目で使ってもいいですし、ひとつのラウンドで複数使ってもかまいません。ただし、一度使ったボーナスルートタイトルはゲーム終了までもう使えません。



⑥ゲーム終了と勝敗

手順5まで終わったら、このラウンドで使用した交易カード、特産品マップ、解答シートを箱にしまい、プレイボード上のルートタイトルとマーカーをすべてはずして脇に置きます。また、ボーナスルートタイトルを使った場合はそれも箱にしまいます。そして手順1に戻り次のラウンドを開始します。4ラウンド目が終了したらゲーム終了です。その時点で得点の一番高い人が勝利します。同点の場合、4ラウンド目のスコアが高い方の勝利です。それも同じなら引き分けです。

1人用プレイについて

このゲームは1人でもプレイできます。順位ボーナスと最長ボーナス、ボーナスルートタイトルのルールはスキップして、特産品のスコアのみカウントします。4ラウンドを終えた得点により、右の表の通りのランクとなります。

スコア	ランク
46～50	大豪商
36～45	一流商人
21～35	普通の商人
11～20	フリマの露店商
0～10	ママのお使い

FAQ

Q1 1人を除いて全員失格しました。順位ボーナスはどうなる？

A1 失格しなかったプレイヤーは1位の順位ボーナスを獲得します（厳密には、最下位の+0点も獲得しています）。また、最長ボーナスで+さらに1点を獲得します。

Q2 ラウンドで全員失格しました。

A2 そのラウンドは全員0点です。次のラウンドに進んで、慌てずにプレイしましょう。1位を狙うより、宣言前にルートの再確認をするのがおすすめです。

Q3 ボーナसरuntimeタイトルを2枚連続でつないで、4点の特産品を獲得しました。何点になる？

A3 8点。2枚のボーナスルートタイトルを使っても、1つの特産品の点数は2倍にしかなりません。

Q4 順位ボーナスで同時に到着を宣言した者がいて、誰が最初に到着したのかわからなくなりました。

A4 完全に同時なら、現在のスコアが低い方を優先してください。スコアが同じなら年下の方を優先してください。それでも気になるようなら次回からラウンド開始時に、市場ボードの近くにコインを人数分置いて、宣言と同時にコインを取った人が高い順位です。コインをチョコやクッキーにしてもかまいません。

Credit

ゲームデザイン: Osami Okano
 プロデューサー: Tsubasa Takéshita
 グラフィックデザイン: Kamibayashi
 アートディレクター: Naomi Nakano
 アートワーク: Aiko Morita, Hiroko Yamada
 テストプレイヤー: Lisa Matsuoka, Tetsuya Kudo, Souma Okano, Eisuke Yamashita, Hiroyuki Sadamatsu
 スペシャルサンクス: Masahiro Ozawa, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto, Naomi Nakano
 ゲーム制作: Studium Mundi Inc.
 製造・販売: Mundi Games Europe GmbH
 Wotanstraße 36
 80639, München/Germany
 ©Studium Mundi Inc. & Amberbook



『シルクロードアドベンチャー』では、あなたは中世のシルクロード商人となって、賑わう都市から都市へと移動しながら特産品を仕入れて大商人を目指します。商人たちは大まかな地図をヒントに、道が描かれたタイルをボード上に並べて2つの都市を結ぶ交易ルートを作らなければなりません。それが終わったら正確な地図と比較して、ルート上に特産品があれば得点です。ただしマイナス点の特産品もあるので注意が必要です。しかも制限時間はわずか2分間しかありません！限られた時間で上手なルートを考え、効率の良い商売を目指しましょう。

コンポーネント

プレイボード×4



市場ボード×1



解答シート×24
(4ラウンド各6枚)



ルートタイル×84
(3種各28枚)



ボーナス
ルート
タイトル×3



マーカー×12
(4種各3個)



砂時計
×1



交易カード×15



表 裏

特産品マップ×24 (4ラウンド各6枚)



表 裏

特産品タイル×6



麦 ワイン スパイス
宝石 布 ランプ

説明書×1



ゲームの準備

1 机の中央に市場ボードを置き、その周辺に交易カード、解答シート、特産品タイル、ボーナスタイル、砂時計を置きます。交易カードはすべて裏向きにしてシャッフルし山札にしておきます。

2 プレイヤーは、プレイボード1枚と3種類のルートタイルを7枚ずつ、そして同じ色のマーカーを3個受け取ります。そのマーカーの1個は得点表示用として、市場ボードの左上『0』のところに置きます。



3 特産品マップをラウンドごとに分け、それぞれシャッフルして、裏向きに1枚ずつ配ります。下から4,3,2,1と重ねておくプレイしやすいでしょう。

遊び方

全体の流れ

このゲームは『ラウンド』と呼ぶ一連の手順を繰り返して進行します。最初に交易カードで目的地になる都市と特産品の価値を決めたら、砂時計を回転して『交易開始』です。自分の特産品マップを確認しながら2つの都市をつなげるようにルートタイルを速やかに配置しましょう。一番早い商人、多くの道りを歩んだ商人にはボーナスが与えられます。最後に解答シートを重ねて、獲得した交易品を確認して得点します。これを4回繰り返して、最も得点を得た商人が勝利です。

ラウンドの進め方

①特産品の追加

ラウンドごとに決められた特産品を、図のようにボード中央の表に配置します。配置する特産品と場所は右の表を参照してください。ラウンド1の特産品3種類は2,1,-2のどこに配置してもかまいません。

ラウンド1		2 1 -2
ラウンド2		3
ラウンド3		-3
ラウンド4		4



②交易カードを引く

特産品を追加したら、次は交易カードの山札から1枚を表にします。カードには今回の目的地となる2つの都市と、特産品の相場変動を示すアイコンが記載されています。各プレイヤーは手元のマーカーを交易カードに書かれた都市の上に置いてください。次に、以下のアイコンに従い特産品の価値を変動させます。



1番高い特産品と、2番目に高い特産品を入れ替えます

1番高い特産品と、3番目に高い特産品を入れ替えます

すべての特産品を1段階安くします。ただし一番安い特産品は1番高くなります。

③交易開始



全員、ここまでの準備ができれば交易を開始します。代表者（トップか年長者、もしくは一番ヒゲの長い人）が合図とともに砂時計を逆さにしたら、各プレイヤーはそのラウンドの特産品マップを表向きにして交易開始です。制限時間は2分間。各プレイヤーは、自分のプレイボード上に好きなルートタイルを並べて、目的地となる2つの都市をつなげてください。完成したルート上の特産品が得点になるので、マイナスの特産品を避けてプラスの特産品を通過するようにルートを作りましょう。

完成したら……

タイルをつなげ終わったプレイヤーは手を上げて『到着!』と宣言します。以後、宣言したプレイヤーは、交易が終了するまでタイルに触れてはいけません。もし後から間違いを見つけても変更できませんので、宣言は迅速に、かつ慎重に行いましょう。



ルートタイル配置のポイント

2分間の中で正確に、素早くルートを構築するためには準備も大事。3種類のルートタイルは分けておくことで探す手間を省けます。また、ルートタイルは各7枚。同じ種類のタイルを使いすぎるとすぐ足りなくなるので、残り枚数を確認するのも役立ちます。それと、特産品マップの上下や、特産品の相場表も交易開始前にもういちど確認しておきましょう。

分けておく

向きを揃える

④点数計算

1. ルートの確認

すべてのプレイヤーが到着を宣言するか、砂時計の砂が落ちきったら交易終了です。すべてのプレイヤーはタイルやボードから手を離してください。交易が終了したら、まずはルートが完成しているかを確認します。目的地となる2つの都市が1本のルートで繋がっていないければ、そのプレイヤーは『失格』となり、このラウンドで点数を得られません。

失格の例



2. 順位ボーナス、最長ボーナス

失格しなかったプレイヤーたちで、最速と最長のボーナス得点を獲得します。『順位ボーナス』は、そのラウンドで早く到着を宣言したプレイヤーに与えられます。1位は市場ボードの図の部分に書かれたボーナス点を獲得します。最下位は0点です。それ以外のプレイヤーは1点獲得します。得点したら市場ボードのマーカーをその分進めます。次に『最長ボーナス』です。そのラウンドのルートにもっとも多くルートタイルを使ったプレイヤーは1点を獲得します。該当のプレイヤーが複数いた場合、その全員が1点獲得します。

順位ボーナス			
例		3点	1点
		0点	0点
		1位	2位
		ビリ	失格
最長ボーナス			
例	1点	0点	0点
	0点	0点	0点
	12	10	9
			失格