



戦略級ゲーム
ウィンド・リヴァー

製作：アルгентゥム
作：ディルク・リーケンス
画：デニス・ローハウゼン
プレイ人数：3～4人
対象年齢：12歳以上
プレイ時間：約60分

開拓者たちが到来する以前のグレートプレーンズ(北米ロッキー山脈東方の大草原地帯)。ネイティヴ・アメリカンの生活は、バッファローの群れの移動に依存していました。各プレイヤーは酋長となり、厳しい自然との均衡を崩さずに、自分の部族を生存させ続けなくてはなりません。バッファローは全プレイヤーによって追いつられるため、互いの協議によって群れの動く方向を見定めるのは、極めて有効な手段となります……

このゲームは、ゲームボード上の左端から右端まで、バッファローとともに展開されます。部族の開始位置は、あなたに任されています。ゲーム終了時、誰よりも多くのティピー(移動式テント)を活動させ続けた者が、勝者となります。ティピーには常に食料の供給が必須であり、バッファローが動くにつれ、それはどんどん難しくなっていきます！

周辺に十分な数のバッファローがいる限り、ゲームボード上に新規のティピーを建てることは、わりと自由にできます。しかし後半になり、多くのバッファローが移動してしまうと、群れに遅れないように、ついていかななくてはなりません。ゲームが終了する前に、無事に大草原へと到着できたティピーだけが、生き残ることができるのです。

ウィンド・リヴァーとはワイオミング州の河、もしくはその附近の名称で、現在でもネイティヴ・アメリカンの保護区があります。

1：内容物 Game Material

ゲームボード
ティピー：4色7つずつ
バッファロー：36体
食料：40個



2：準備 Game Preparation

ボードをテーブル中央に配置します。各プレイヤーは色を選んで、対応するティピー全部と、食料を1つ受け取ります。残った食料は後で使うので、ゲームボードの脇に置きます。

バッファローを、ゲームボード上のシンボルの書かれている場所(最初の3列)に配置します。4人ゲームでは、全ゲームボードを使用します。3人では、白っぽく影が入ったマスは使用しません(ゲーム中、そこに立ち入ることはできません)。したがってバッファローは、4人では36体ですが、3人では30体しか使用しません。



3：開始 Game Start

ランダムに決められたスタート・プレイヤーは、自分のティピーのうち1つを、ゲームボード上の好きな位置に配置します(ただし3人プレイでは、白く影の入ったマスに配置してはいけません)。他のプレイヤーも時計回りに同じことをします。それから同じように、全プレイヤーが異なるマスへ、2番目のティピーを配置します。

ゲーム中には複数のティピーが同じマスにあっても構いませんが、開始時には全てのティピーが異なったマスにいないてはなりません。つまりここであたら荷ティピーを置く際、(自分の色であるかにかかわらず)既に他のティピーがあるマスには置けないのです。

4：目的 Object of the Game

プレイヤーは、バッファローと自分のインディアン部族の両方を、ゲームボード上で動かします。残念なことに、群れは完全にはあなたの思うとおりには動きません。他のプレイヤーも、同様に群れを動かすからです。群れの移動について、いつでも他のプレイヤーと交渉できますが、他のプレイヤーが交わした約束を“忘れた”としても、なんら罰則はありません……

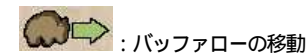
バッファローは、決して後戻りしません。ゲームボードの反対側に向かって移動し続けます。そしてゲームボードの端を越えたら、大草原に到着し、ゲームから除外されます。

自分のティピーを維持するには、バッファローが必要で、バッファローと対応して存在している場合、ティピーには食料が供給されます。供給されていないティピーを維持するために、追加の食料を獲得することもできますが、最後にティピーは、バッファローを追ってゲームボード外に出なくてはなりません。食料供給のないティピーは、失われます。

ゲーム終了時、最も多くのティピーをボード外に出したプレイヤーが勝利します。

5：手番 Game Turn

スタート・プレイヤーから初めて、各プレイヤーは時計回りに手番を実行します。手番では……



：バッファローの移動



：ティピーへの供給

を実行し、その後で以下から1つの追加行動をおこないます：



：ティピーの移動



：食料の獲得



：新規のティピーの配置



：バッファロー1頭の追加移動

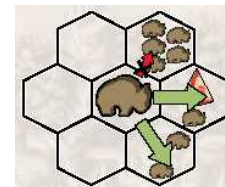
5.1：バッファローの移動

Moving Buffaloes

自分のティピーの数と同じだけのバッファローを、ゲームボード上で移動させます(ゲームボードの外に出て行ってしまったティピーは勘定に入れませんが、複数のマスにいるバッファローを動かすことはできません。バッファローはゲームボードの向こう端を目指すため、目の前か、その左右の斜め前のマスにしか移動できず、後退できません。どんなときでも、1つのマスに存在できるバッファローの最大数は5です。バッファローの移動は必須であり、移動させないわけにはいきません。



大草原(ゲームボードの最後のマスの列を越えた先)にまで移動させたバッファローは、ゲームから除外されます。バッファローは、左右のサイドからは出ることはできず、ゲームボードの反対側からのみ、出て行きます。3人プレイの場合、白い影のかかったマスにも侵入できません。



5.2: ティピーへの供給

Supplying Tipis

同じマスにティピーの数以上のバッファローがいれば、ティピーへの供給は自動的におこなわれます。そのマスのティピーの数がバッファローを上回っていた場合、供給されないティピーのそれぞれについて、所有する食料1つを消費して捨てなくてはなりません。その際、そのマスにいる自分以外のプレイヤーのティピーを、最初に数えます。



例1:

バッファローの移動の後、とあるマスにバッファローが2頭いて、ティピーは他のプレイヤーのが3つ、自分のが1つあります。この場合バッファローによる供給は、他のプレイヤーのティピーのみにあてがわれるので(誰かが飢えるのなんか、見ていられないでしょ?), 自分のティピーへ供給するために、自分の在庫から食料を1つ消費します。ここでは他のプレイヤーは、何の支払いもしません。彼らはそれぞれ、自分の手番に自分のティピーに供給すればよいのです。もちろん、もしそこにバッファローが少なくとも4頭いれば、食料を消費せずに済みました。

自分のティピー全てに、バッファローによる供給があるかどうかを確認し、ない場合は食料を消費します。これが全ティピーにいきたらない場合、供給されないティピーは、ボードゲーム上から除去されます。自分の在庫に十分な数の食料があるのに、それをわざと消費しないことはできません。他のプレイヤーから、食料を借りることもできません。

例2:

供給されないティピーが2つ、自分の在庫に食料が1つだとします。食料はどちらかの村のために消費し(村は自分で選べます)、供給できなかったティピーを、自分の目の前の未使用のティピーのところに戻します。これは後でまた、ゲームに登場させることができます。

未使用のティピーは、バッファローの後を追ってゲームボードの端から大草原へ抜け出したティピーと、混ざらないようにしてください(5.3.1)!

5.3: 追加行動 Extra Activities

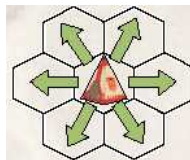
以下の4つの追加行動のなかから、1つだけ実行します。何もしないことは、できません。

5.3.1: ティピーの移動 Moving a Tipi

自分のティピーのうち1つを、隣接するマスに移動させます。3人プレイでは、バッファローと同じように、ティピーも白い影のあるマスには入れません。ティピーもまた、バッファローが消え去る端を越えてのみ、ゲームボード上から抜け出すことができます。



既に他のプレイヤーのティピーがあるマスに移動させる場合、そのマスにティピーのある全プレイヤー(あなたも含む)は、食料を1消費しなくてはなりません(ゲームボード脇の未使用の食料置き場に移動させます)ただしそこにいた他のプレイヤーで、食料がない人は消費しなくてかまいません。自分自身は、消費する食料がない場合、他のプレイヤーのティピーがあるマスには入れません(つまりこの支払いは、侵入するプレイヤーにとっては、避けられないコストなのです)。自分のティピーしかないマスに入る場合には、何の支払いも必要ありません。



例: ティピーの移動

プレイヤーAが2つ、Bが1つのティピーが既にあるマスに、自分のティピーを移動させました。プレイヤーA、B、あなたの3人が、それぞれ食料を1消費しなくてはなりません。ところがBには資源がないので、支払わないで済みます。プレイヤーAにはティピーが2つありますが、支払いは資源1つでいいことに注意してください!



自分のティピーを(最後の列のマスから)大草原に移動させたら、ゲームボード端のその場所に留めておきます。そしてゲーム終了時の勝利点として計上します。自分の前にある未使用のティピーに、混ぜないようにしてください!

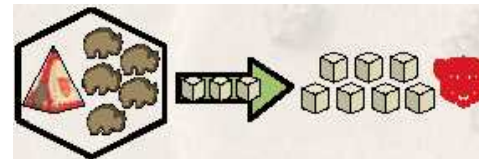
5.3.2: 食料の獲得 Earning Resources

自分のティピーがあって他人のティピーがないマスの、バッファローの数を合計します。その数から、それらのマスにいる自分のティピーの合計数を差し引き、出た数字分の個数の食料を獲得します。自分以外のティピーがあるマスからは、食料は受け取れません。各プレイヤーが保持できる食料の最大数は10で、それを超えて獲得することはできません。



例: 食料の獲得

既に在庫に7つの食料がある状態で、4つの食料が獲得できます。とはいえ上限を超えることはできないので、実際に受け取れる数は3つになります。



食料を獲得しても、対応するバッファローが、ゲームボード上から除去されるわけではありません!

5.3.3: 新規のティピーの配置 Inserting a Tipi

自分のティピーが(1つ以上いくつでも)あって他人のティピーがないマスのうち1つを選び、食料3つを消費して、そこに新しくティピーを1つ置きます。他のプレイヤーのティピーがあったり、自分のティピーがないマスには、自分のティピーを新しく置くことはできません。



5.3.4: バッファロー1頭の追加移動

Moving a extra Buffalo

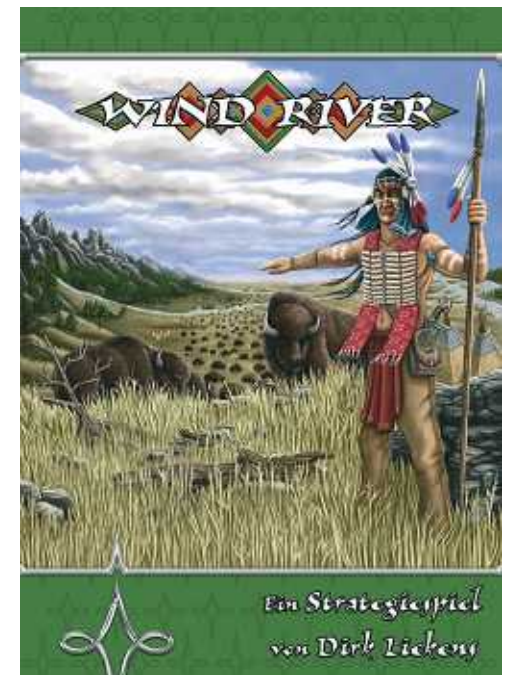
バッファローを1頭だけ、追加で移動します。5.1のルールは守ってください。これは、あなたのティピーへの供給の後なので、追加で移動したバッファローを、ティピーへの供給に使用することはできません。5.1.一度移動させたバッファローを、もう1度ここで動かすのはかまいません。



6: ゲームの終了

End of the Game

ゲーム上にもはや誰のティピーもなくなったら(つまり全てのティピーが、ゲームボード端の大草原に移動するか、食料を供給できずにゲームから除去されるかの状態なら)ゲームは終了します。大草原に最も多くのティピーがあるプレイヤーが、ゲームに勝利します。トップが複数の場合、その中でより食料在庫のあるプレイヤーが勝利します。



お問い合わせ先:
462-0058 名古屋市北区西志賀町4-15
ゲームストア・バナスト
Tel/Fax:052-910-0025 banesto@oside9.com
http://banesto.shop&makeshop.jp/
注意: 国産品の可能性がありますが、3歳以下のお子様の前でゲームを広げるのはご遠慮ください。
ホームページには、エラッタや各種情報が載っています。



バナスト