

Raccoon Tycoon サマリー

● 目的

繁栄と成長の地アストリアで様々な製品を生産し街を発展させ、最高得点を目指す。

● 準備

- A. ゲームボードをテーブル中央に置く。価格 & 生産カード (Price & Production: 裏が青) をシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配る。
- B. 残りの価格 & 生産カードはボードの側に置いて山札にする。
- C. 各商品トークン (黄: 麦、茶: 木材、黒: 石炭、灰: 鉄、赤: 工業製品、緑: 高級品) を1個ずつ取りだし、対応する市場 (ボード上半分) の一番下のスペースに置く。
- D. 残りの商品トークンはボードの脇に置いてサプライとする。
- E. 各プレイヤーに初期の所持金として\$10 ずつ配る。ゲーム中、各自の所持金の額は他のプレイヤーに公開しなくてよい。
- F. 残りの紙幣はボードの脇に置いてバンクとする。
- G. プレイヤー人数に合わせて以下の鉄道カード (Railroad: 裏が赤) を抜き、残りをシャッフルして鉄道デッキとする。
 - ◆ 2人ゲーム: Skunkworks、Sly Fox、Tycoon を抜く。
 - ◆ 3人ゲーム: Skunkworks、Sly Fox を抜く。
 - ◆ 4人ゲーム: Skunkworks を抜く。
 - ◆ 5人ゲーム: 何も抜かない
- H. 鉄道デッキをボードの対応する場所 (中央左) に置き、鉄道デッキの上から2枚を公開してボードの鉄道スポットに置く。
- I. 街カード (Town: 裏が灰) を、2~5VP を各4枚ずつ (2人ゲームでは各3枚ずつ) 裏向きで上が少ないVPになるように重ねて (同じVPの順番は任意) 街デッキとする。街デッキをボードの対応する場所 (中央左) に置き、一番上のカードを公開してボードの街スポットに置く。
- J. 基本商品ボーナス建物タイル (両面で各面が各商品の+1と+2) を+1の面を表にしてシャッフルし、そのうち4枚をボードの建物の場所 (右下) に置く。残りの2枚は使わない。
- K. 残りの建物タイル (上級建物タイル) をシャッフルし、裏向きに重ねてスタックとしてボードの対応する場所 (下左) に置く。

選択ルール: プレイヤーが3人以下の場合、プレイヤーと同じ枚数の基本商品ボーナス建物タイルを引いて場所に並べ、残りは使わない。余った場所はスタックの上から補充する。
- L. ランダムに開始プレイヤーを決め、開始プレイヤートークン (ラクーン駒) を渡す。開始プレイヤーから順に、自分の手番順に等しい個数 (1番手は1個、2番手は2個等) の任意の商品を選んで獲得する。その際、各プレイヤーは同じ商品を2個以上選ぶことはできない。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドは開始プレイヤーから時計回りに各プレイヤーがターンを実行することで進める。

各ターンでは、ターンプレイヤーは以下の5つのアクションのうち1つを実行する。

○ アクション 1: 生産

ターンプレイヤーは手札の価格 & 生産カードを1枚プレイし、そのカードの「生産 (Production)」枠に描かれている商品を、自分の生産上限の数まで選んでサプライから得る。通常の生産上限は3である。

その後、そのカードの「価格 (Price)」枠に描かれている各商品の価格を、絵1つにつき \$1 ずつ上げる (ボードの価格トラックの対応する商品のトークンを1スペース上げる)。

その後、プレイしたカードを捨て札パイル (山札の隣) に表向きに捨て、山札からカードを引いて手札が上限になるようにする。通常の手札の上限は3枚。

▶ 建物の商品ボーナスと生産

プレイヤーがある商品の生産アクションを行った場合、**B**のシンボルがある対応する商品の建物に示された数のトークンを追加で受け取る。その商品に対応する建物が複数ある場合、どれか1つのみを使用できる。**B**のシンボルがある建物は、プレイヤーの生産上限に追加して商品を得る。

Pのシンボルがある建物は、プレイヤーの生産上限をそのタイルに示された数にする。**P**のシンボルがある建物も、1回の生産アクションではどれか1つのみを使用できる。

▶ 保管上限

各プレイヤーは商品を保管上限までしか所有できない。通常の保管上限は10である。生産アクションによりそれより多くの商品を所有することになった場合、ただちに保管上限になるまで余分を選んで捨てなければならない。

所有する建物タイル1つにつき、保管上限は1上がる。倉庫 (Warehouse) タイルは保管上限が4上がる (特殊能力により+3、通常の建物タイル分により+1)。

○ アクション 2: 商品の売却

自分が所有する商品1種類を望む数売却する。売却した商品はサプライに戻し、その商品1つにつき現在の価格トラックでの値段分の紙幣を得る。その後、売却した商品1つにつき、対応する商品の価格トラックを1スペース下げる。

○ アクション 3: 鉄道の競売

ボード上に公開されている鉄道カードのうち、購入可能な (現在の所持金が最低価格 (カード右下) 以上の) 鉄道カードを1枚選び、競売に掛ける。

競売アクションを行ったプレイヤーは最低価格以上のビッドを行い、以降時計回り順に、各プレイヤーは価格をビッドするかパスをする。一度パスをしたらその競売で再びビッドに参加することはできない。所持金を超えるビッドはできない。最高値をビッドしたプレイヤーはその額をバンクに支払い、その鉄道カードを得る。得たカードは自分の前に置く。

その後、ボードの空いた場所にデッキから新たな鉄道カードを補充する。

競売アクションを行ったプレイヤーが鉄道カードを得られなかった場合、そのプレイヤーは改めてアクションを行ってよい(再び競売を行ってもよい)。競売アクションを行ったプレイヤーが鉄道カードを得た場合、そのプレイヤーのターンは終了する。

2人ゲーム用選択ルール:各プレイヤーは競売価格を1回のみ宣言できる。

○ アクション 4:建物の購入

ターンプレイヤーはボード上の建物タイルを1つ選び、そのコスト(右下)をバンクに支払って購入し、自分の前に置く。その後、スタックの一番上のタイルを空いた場所に補充する。6種類の商品建物と「機械屋(Machine Shop)」「水車(Water Mill)」の各タイルは両面印刷である。購入時は+1の面を表にする。その後、そのプレイヤーは購入アクションで建物タイルを購入する代わりに、入手済のそのタイルの「+2」の面のコストを支払ってそのタイルを裏返してよい。

○ アクション 5:街の購入

ターンプレイヤーはボード上の街カードを、そのカードの一番下に示されている商品のうちいずれか(左下の指定の商品を指定数か、右下の任意の商品(同一でなくてもよい)を指定数)をサプライに戻すことで得られる。購入したカードは自分の前に置き、街デッキの一番上のカードを空いた場所に補充する。

● ゲームの終了

ゲームは以下いずれかが発生したラウンドを最後まで実行して終了する。

- ◆ 最後の街カードが購入された。
- ◆ 最後の鉄道カードが競売にかけられた。

その後、各プレイヤーは勝利ポイント(VP)として以下を合計する。

- ◆ 所有する街カードのVP(カード中央下)
- ◆ 所有する鉄道カードのVP。鉄道カードの下のVPは、同じ名前の鉄道カードを持っている枚数に対応したセット全体の点数(1枚のみなら一番左、2枚ならセットで左から2つ目等)。
- ◆ 所有する建物タイル1枚につき1VP。
- ◆ 街カード1枚+鉄道カード1枚のセット1組につき2VP

合計VPが最も高いプレイヤーの勝利。同点の場合、その中で所持金が最も多いプレイヤーの勝利。

● 選択ルール

○ サドンデス

ゲーム中、いずれかのプレイヤーの所持金が\$1,000以上になった場合、ゲームの勝者となりゲームは終了する。

○ ファミリー版

上級建物タイルを使用しない。

Raccoon Tycoon: Fat Cat Expansion サマリー

《ルール変更点》

● 準備

- ◆ 6人ゲームの場合：
 - ★ Jack Rabbit 鉄道カード 4枚を追加する。
 - ★ 街カードを各 VP(2~5)につき 1枚ずつ追加する。
- ◆ 追加で各プレイヤーにプレイヤーボードを配る。
- ◆ 動物ミープル(ベージュのリス)を{プレイヤー数+2}個、実業家ミープル(緑の人物)を{プレイヤー数+2}個、機関車ミープル 8個、住宅ミープル 8個をサプライに追加する。
- ◆ Badger Baron 鉄道カード 2枚を追加する。
- ◆ 銀行(Bank)、鉄道王(Rail Baron)、知事邸宅(Governor's Mansion)の3枚の建物タイルを、この拡張セットの同名のタイル(🚂のシンボル入り)と交換する。
- ◆ この拡張セットの建物タイル 13枚を追加する。
- ◆ 秘匿シールドを使う場合、開始プレイヤーの決定前に、各プレイヤーに1つずつ配る。ランダムでも任意でも可。競売で行ってもよい(後述)。

● Badger Baron 鉄道カード

Badger Baron の鉄道カードはいわゆる「ワイルドカード」で、任意の鉄道カードとして扱える。1種類の鉄道カードのセットは最大で4枚まで。

● ミープル

この拡張セットには4種類の追加ミープルがある。

各ミープルは価格&生産アクション中に条件を満たしてコストを支払えるかぎり、いくつでも製作できる。

○ 機関車ミープル(青、機関車)、住宅ミープル(ピンク、家)

機関車は機関車工場(Locomotive Factory)の建物タイルの所有者が、住宅は住宅建築(Housing Construction)の建物タイルの所有者が製作できる。

製作したミープルは、機関車なら鉄道カードに、住宅なら街カードに置く。置けるのは自分が所有しているカード上か、ボードに公開されているカード上。ボード上のカードに置いた場合、バンクから\$20を得る。後にそのカードを得たプレイヤーは、そのミープルが置かれた状態で得る。

各カードの上にはミープルは1つしか置けない。空いているカードが(自分にもボードにも)ない場合、そのミープルは製作できない。

機関車や住宅はそれぞれ 3VP。

○ 動物ミープル(ベージュ、リス)、実業家ミープル(緑、人物)

誰でもコスト(動物:麦 2つ、実業家:高級品 2つ)を支払って製作できる。製作したミープルは、プレイヤーボードのそれぞれの列(動物:Animal、実業家:Tycoon)の、空いている一番小さい数字の枠に置く(コスト表示部の枠には置かない)。

ゲーム終了時、自分の各列の、埋まっている値が一番大きい枠の VP を得る。

● 秘匿シールド(選択ルール)

各プレイヤーは秘匿シールドを 1 枚ずつ受け取る。各秘匿シールドには特殊能力があり、ゲーム中 1 回のみ、自分のターン中に使用できる(Duke Furtop of Elwood を除く:この能力はゲームの開始時に使用する)。シールドの内側には所持金のみ隠してよい。

秘匿シールドは、開始プレイヤーを決定する直前に各プレイヤーに 1 枚ずつ配る。ランダムでもよいし、各プレイヤーが選んでもよいし、競売を行ってもよい。

競売を行う場合、各プレイヤーには追加で\$5 ずつ配る。その後各プレイヤーは望む額を入札し、入札額の大きいプレイヤーから順に好きなシールドを選ぶ。同額ならランダムに順番を決める。入札額はバンクに支払う。

女性キャラ版は男性と能力が同じで、望むなら入れ替えて使用する(同じ能力のシールドは 2 つ同時に使用しない)。

● ミッション

ゲームの開始前に、各プレイヤーにミッション(Mission)カードを 2 枚ずつ配る。各プレイヤーは 1 枚を選んで裏向きに手元に残す。もう 1 枚のカードや配らなかったカードは使用しない。

ゲーム終了時、各プレイヤーは自分のミッションに表記された条件の追加 VP を得る。

● “エマ”イラスト版鉄道カード/デブ猫開始プレイヤーミープル

ゲームの同じ用具と入れ替えて使用してよい。

● ターンアクション

○ 1. 生産

- ◆ 手札の「価格と生産 (Price & Production)」カードを 1 枚プレイする。
- ◆ 「商品 (Commodity)」に表記された商品から生産上限数 (通常 3 個) の商品を受け取る。
- ◆ 「価格 (Price)」に表記されている商品の価格を上げる。

○ 2. 売却

- ◆ 1 種類の商品を任意の数売却する。
- ◆ 現在の価格 × 売った個数の額の紙幣をバンクから受け取る。
- ◆ その商品の価格を売った個数分下げる。

○ 3. 鉄道の競売

- ◆ ボード上の鉄道 1 つを競売に掛ける。
- ◆ ビッドの勝者はその金額をバンクに支払ってその鉄道カードを受け取る。
- ◆ ターンプレイヤーがその鉄道を入手できなかった場合、さらに 1 アクション実行してよい。

○ 4. 建物の購入 (所持金で支払い)

- ◆ ボード上の建物 1 つを、そのコストをバンクに支払って購入する。
- ◆ その建物タイルを受け取る。
- ◆ 上記を行う代わりに、入手済の **B** 建物を改良してもよい。

○ 5. 街の購入 (商品で支払い)

- ◆ ボード上の街 1 枚を、下の左右どちらかのコストで購入する。
- ◆ その街カードを受け取る。