

# Corsari～海賊船～

制作：Leo Colovini

日本語訳：みなかたばろん

第1.0版（2017.12.18）

プレイ人数：2～4人

推奨年齢：8歳以上

## ○ゲームの概要

プレイヤーは海賊船（私掠船）の船主となり、乗組員を揃え海に乗り出します。海賊船は常に乗組員だけとは限りません。略奪で捕まえた捕虜もいれば、密航者が紛れ込むこともあります。乗組員や捕虜は使えますが、密航者は使い者になりません。いかに密航者を乗せずに海に乗り出せるか、それが順調な航海の鍵になります。

## ○カード構成

カードは110枚一組で10色の異なる色毎に1から11の番号が付けられています。

それぞれの色は乗組員の一团に相当しそれぞれの番号は船上での職業に相当します（例えば”1”は船長で”2”は1等航海士・・・と言う具合になります）。

1～船長	7～1等水夫
2～1等航海士	8～2等水夫
3～2等航海士	9～料理人
4～戦闘員	10～水夫見習い
5～水夫長	11～船医
6～船大工	

## ○ゲームの準備

まずプレイヤーの中から一番最近船に乗った人が親となり、親が手札を配ります（次のゲームでは時計回り順で親が交替していきます）。

親は以下の順序で準備を行います。

### ・手札の準備

親はカードをよく切り、それぞれのプレイヤーにカードを伏せた状態で**1枚ずつ**、12枚になるまで配ります。

### ・酒場の準備

次に親はテーブルの中央にカードを表向きの状態で縦に並べます。このときプレイヤーが2人なら7枚、3人なら8枚、4人なら9枚カードを並べます。これらのカードは酒場をあらわし、

酒場では乗組員たちがたむろしています。そして酒場の一番上のカードの色が酒場の色を表しています。

- ・ **山札の準備**

親は残ったカードをテーブル中央に伏せた状態で置きます。これが山札となります。

- ・ **捨て札置き場の準備**

親は山札の一番上のカードを最初の捨て札としてめくっておき、捨て札置き場に置きます。

これで、ゲームの準備は完了です。

## ○ゲームの遊び方と目的

各プレイヤーは最良の乗組員構成となるよう乗組員を雇い（手札を揃える）、出航を宣言します。プレイヤーの誰かが出航を宣言するまでは他のプレイヤー達に手札を知られないようにします。出航を宣言した時点で得点（ペナルティ）の計算を行います。

このゲームは手札が密航者になるとペナルティとなります。手札が密航者とならないように、手札や酒場の色を管理して、最良な乗組員を揃え出航することが目的となります。

## ○ゲームの進め方

親の左隣のプレイヤーから時計回りの順で手番が進みます。プレイヤーは自分の手番で以下の事（カードのプレイ）を行います。

- ・ **カードを引く**

カードを1枚引いて自分の手札に加えます。その際、カードは次のところから引くことができます。

山札

または

捨て札の置き場にある、最後に捨てられた捨て札

または

酒場の一番上のカード

注：酒場の一番上のカードを引くことによって、

酒場の色（後述する「捕虜グループ」の色）が変わります。

- ・ **出航を宣言する**

プレイヤーは手札が揃ったと思ったら出航（“帆をあげろ！”）を宣言することができます。出航を宣言した場合、手番は終了となり、次の**Hoist the sails!**に進んでください。

- ・ **カードを捨てる**

プレイヤーは出航を宣言しなかった場合、自分の手札からカードを1枚選び、表向きで捨て札置き場の山に捨てます（プレイヤーはたった今引いたカードを捨てることもできます）。

カードのプレイが終わると手番が次のプレイヤーに移ります。プレイヤーの誰かが出航を宣言するまで手番は繰り返されます。

## ○Hoist the sails!～”帆を上げる！”

カードを引いた後、プレイヤーは出航を宣言することができます。その場合、出航を宣言したプレイヤーは1枚の手札を裏向きの状態で捨て、残った手札（12枚）を以下の3つのグループにわけ、テーブル上に公開します。

### 1.捕虜グループ

捕虜グループとは手札の内、酒場の色と同じ色を持つカードのことを言います。捕虜を持つことでプレイヤーは貴重な身代金を得ることができるので捕虜はペナルティとはなりません。

### 2.乗組員グループ

乗組員グループとは手札の内、2つの異なる集団（2色）とすべての異なる職業（異なる数字）から構成しているカードのことを言います。例えば、乗組員グループが赤と黄色で構成されている場合、あなたは黄色の7と赤の7を**同時に**乗組員グループとすることはできません。だから理想的な乗組員グループの構成は1から11までのカードを2色で揃えることです。しかしこれを達成するのは難しいです。乗組員は自分の船で働くのでいかなるペナルティともなりません。

### 3.密航者グループ

密航者グループとは手札のうち、捕虜（酒場と同じ色のカード）でも乗組員（ある2種類の異なる色と数字）でもない残ったカードのことを言います。そしてプレイヤーは密航者グループの数値を計算し合計を発表します（これがペナルティとなります）。プレイヤーはゲーム中にカードを引いたり捨てたりして可能な限り密航者の数値（ペナルティ）が小さくなるようにしなければなりません。

図は手番が終了した状況をの例を示しています。黄色の6は捨て札となりました。酒場から続く3枚のカード（酒場の水色の3と同色の水色の11、9、7）は捕虜グループ、次に続く6枚のカード（オレンジ色の1、2、7そして8と紫の3と10）は乗組員グループ、右側に残った3枚のカード（紫の2、グレーの2、緑の1）は密航者グループとなります。

注：紫の2は、紫が乗組員グループを構成する色の一つであっても、密航者グループと見なされます。乗組員としてすでにオレンジの2を加えており、プレイヤーは乗組員として同じ職業（番号）の2人の海賊を乗組員にはできないからです。従ってプレイヤーの密航者の得点は「 $2+2+1=5$ 」となります。

一人のプレイヤーが出航を宣言したとき、他のプレイヤー（以下、相手プレイヤー）もいっしょに船出しなければなりません。ただし相手プレイヤーは、出航を宣言したプレイヤー（以下、出航プレイヤー）のようにグループわけする前に、それぞれ出航プレイヤーの乗組員グループにカードを**何枚でも追加**することができます。カードの追加にはルールがあります。追加するカードは出航プレイヤーの乗組員グループの色のうち1色と同じで、乗組員グループにある乗組員たちと異なる番号（職業）でなければなりません（すでに乗組員に組み込まれている数字を追加することはできません）。図の例では、相手プレイヤーのうち1人はオレンジの9を追加することができました。しかし、紫の7は追加できません。なぜなら出航プレイヤーの乗組員グループにはすでに7のカードが含まれているからです。

相手プレイヤー同士では同じ数字を持つカードを追加することができます（例えば、紫の9を持つ相手プレイヤーは相手プレイヤーの誰かがすでにオレンジの9を追加していたとしても、紫の9を使いますことができます）。しかし、相手プレイヤーが1人で2枚の同じ数字（職業）のカードを追加することはできません（相手プレイヤーが1人でオレンジの9と紫の9の両方を持っていたとしても、追加できるのは2つのカードのうち1枚だけです）。

### 特殊な状況

- ・あるプレイヤーが酒場から最後のカード（プレイヤーの人数によって7～9枚と枚数は変化する）を引いたとき、そのゲームは終了し、ゲームは無効となります。
- ・あるプレイヤーが捨て札の山から最後のカードを引いたとき、そのプレイヤーは**ただちに**出航を宣言しなければなりません。

## ○得点計算

ゲームが終了する毎に、プレイヤーは次の要領で決定される得点（ペナルティ）を得点表に記録します。

すべてのプレイヤーが手札を乗組員、捕虜、密航者のグループに分けた時点で、出航プレイヤーの密航者の合計と相手プレイヤーそれぞれの密航者の合計を比較します。

### ・Case1～（出航プレイヤーの密航者合計 < 相手プレイヤーの密航者合計）

密航者の合計が出航プレイヤーより多い相手プレイヤーは、自身の密航者の合計をペナルティとして受け取ります。

### ・Case2～（出航プレイヤーの密航者合計 ≥ 相手プレイヤーの密航者合計）

密航者の合計が出航プレイヤーと同点か小さい場合、その相手プレイヤーはボーナスとして現在のペナルティから10点を差し引き、持っている密航者を出航プレイヤーに渡します。

### ・Case3～（出航プレイヤーの密航者合計が最も低い場合・・・但し・・・）

出航プレイヤーの密航者の合計が最も低い場合、出航プレイヤーはいっさいのペナルティを計上することはありません。

**但し**、出航プレイヤーが相手プレイヤーからカードを受け取っていて、受け取っているカードの合計がカードを渡した相手プレイヤーの密航者合計と同点か大きい場合は、出航プレイヤーはペナルティとして10点に加えて、手札（相手プレイヤーからたった今受け取ったカードも含む）にある密航者の合計を受け取ります。

## ○ゲームの終了と勝利条件

ゲームが終了する毎に、それぞれプレイヤーのペナルティーは累積していきます。その結果、あるプレイヤーが定められたペナルティー（基準：101点）に到達したら、そのプレイヤーは敗退となり、ゲームから抜けます。新たなゲームは敗退したプレイヤー抜きで続き、最後に残ったプレイヤーが勝者となります。

Sweep:もしプレイヤーが密航者を持つこと無しに出航を宣言できれば、その出航プレイヤーは一挙に勝利を手にすることができます。これは2人のプレイヤーが同時に敗退するととてもまれな状況で、出航プレイヤーが2人のプレイヤーに敗退（ゲームから抜けること）を宣告できます。