

ナイルの壁画

2~4人 8才~ 30~60分 与儀新一作

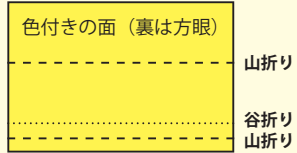


古代エジプトの壁画職人となって、巨大壁画を完成させましょう。
最も多くの荣誉（得点）を獲得した人の勝ちです。

警告！ 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
2版 製作 77spiele お問合せ <https://77spiele.jp> ©2023 Shinichi Yogi, 77spiele.

内容物

- 説明書1枚（本紙）
- コマ12個（ブロック・赤青黄黒各3個）
- ポーン1個（人型・白）
- シート1枚
- カード100枚（番号00~99各1枚）
 - *ミシン目に沿って切り離します。ミシン目で山折りと谷折りを交互にくり返すと自然に切れます。番号が印刷されていないカードは使いません。
- カード立て4枚（赤青黄黒各1枚）
 - *折リスジを下図のように折り曲げて作ります。



ゲームの準備

- シートをテーブル中央に広げます（図1）。
- カード100枚すべてを裏向きにして（灰色の面を上にして）よく混ぜ、シートの横にまとめて置き、これを山札とします。
- ポーンをシートのそばに置きます。
- 各プレイヤーは赤青黄黒の中から自分の色を決め、自分の色のカード立てを手元に置きます（余ったカード立ては使いません）。
- 全員の色のコマを、シートのコンボトラック（Combo）、エリアトラック（Area）、ミストラック（Miss）の0のマ스에1個ずつ置きます（余ったコマは使いません）。
- 各プレイヤーは山札からカードを1枚引き、最初の手札とします（手札はゲーム中、カード立てに置き、他のプレイヤーに見られないようにします）。
- 山札の横を場札置場とします。ゲーム中に場札が発生したら、ここへ表向きに置きます。

遊び方

- 一番最近エジプトかエジプト展に行った人から、時計回りに手番を行います。
- 手番が来たら、**山札・手札・場札**のどれかから好きなカードを1枚引き、そのカードをシートの同じ番号のマ스에**表向き**に置きます。山札・手札・場札のどれを選んだ場合でも、必ず**そのとき引いたカード**をシートに置かなければなりません。
- カードをシートに置いたら、そこで手番をやめるか、それとも、もう一度同じように山札・手札・場札のどれかからカードを1枚引いて置くか、を選びます。
- 1回の手番で、これをくり返して最大10回（枚）まで、カードを置くことができます（パスはできず、最低1回（枚）は置かなければなりません）。
- 毎回、山札・手札・場札のどれからカードを引くかは自由です。
- やめるか続けるかはカードを置くたび、置いた直後に決められます。**いったん山札を引いたら、そのカードを置くまで手番をやめられない**ことに注意しましょう。
- 手番をやめるか、10回連続でカードを置くか、ミス（後述）をしたら、手番が終了し、次の人の手番になります。

置けない区域

*古代エジプトでは太陽神が信じられていました。00のマ스에ある太陽によって、直前のカードの「影」ができる場所に次のカードは置けません。

- 毎手番、1枚目はどのカードでも置けます。
- 2枚目からは、直前に置いたカードの右下の区域には置けません（シート右下「Next Tile」参照）。
- 右下の区域とは、番号の一の位と十の位が両方とも直前のカードを上回る区域と言いかえることもできます。
- 直前より前のカードは気にしません（例：4枚目は3枚目の右下に置けませんが、1・2枚目の場所は気にしません）。
- 縦でも横でも、同じ列のカードは右下ではないので置けます（例：22の次に、同じ縦の列の82や、同じ横の列の25を置けます）。
- 直前のカードが一番右の列か一番下の列（一の位か十の位が9のマス）だったなら、置けない区域はありません。

ミス

- 山札から引いたカードが置けないカードだったときは、ミスになります（カードを置くのをやめたり、別のカードを置くことはできません）。
- その引いたばかりのカードを場札置場に表向きに置いて場札にします。すでに場札があるときは、その隣に並べます。
- ミストラックの自分のコマをマイナス方向（右）に1マス進めます。
- 手番は終了し、コンボボーナス（後述）は一切得られません。

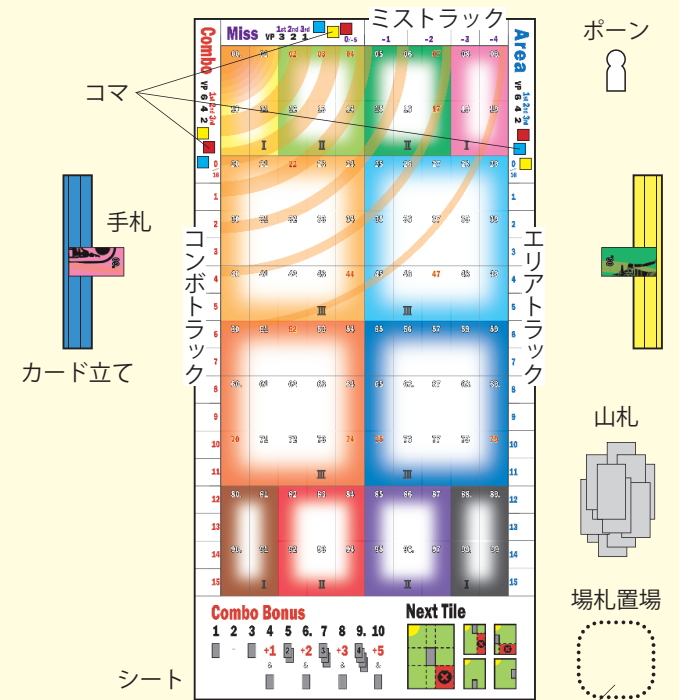


図1 3人プレイの準備

忘れそうなときは

- カードを置くたびに、「~枚」と何枚目なのかを言いながら、指を折って数え、置いたばかりのカードの上にポーンを乗せます。
- 次の手番の人が覚えてあげることにしてもよいでしょう。

アंकカード

- アंकのマークのカード（番号が赤字で13枚あります）をシートに置いたときは、すぐに山札か場札を1枚引き、手札に加えます。
- その後、手番をやめるか続けるかを決めます。引いたカードをすぐに使うこともできます。



アंकカード

コンボボーナス

- ミスをせずに手番が終わったら、シート左下の「Combo Bonus」（裏面の図2と同じ）のとおり、その手番で置いたカード枚数の下に書かれたボーナスを得ます（別のボーナス、たとえば、実際より少ない枚数のボーナスを得ることはできません）。
- 数字（+1~+5）があればコンボトラックの自分のコマをそのマス数だけ進め、カードの絵があればその枚数（1~4枚）だけ山札か場札を引いて（枚数の構成や引く順番は自由）、手札に加えます（例：ボーナスがカード2枚のとき、まず山札を1枚

引き、その内容を見てから、次に場札を引きました。

- 山札と場札が足りないときは、あるだけ引きます。
- 1枚置いただけで手番をやめても、ボーナス(手札1枚)を得ます。2枚のときは何も得られません。

エリアボーナス

- シートのマスは、12のエリア(区域)に色分けされています。
- 各エリアの最後の1枚を置いて、エリアを完成させたときは、そのエリアに描かれている数字(I・II・III)の分だけ、エリアトラックの自分のコマを進めます(その後ミスしてもコマを戻すことはありません)。

山札と場札がなくなったら

- 手札だけを使ってゲームを続けます(プレイの例の例2)。
- 山札と場札がなくなった後に手番が来たら、手札のある人は手札を置き(パスはできませんので最低1枚、望むなら2枚以上)、手札のない人の手番は飛ばされます。
- アंकカードとコンボボーナスの、山札か場札を引く効果はなくなりますが、コンボトラックやエリアトラックのコマを進める効果など、他のルールは変わりません。
- 最後の1人(手札のある人が1人だけ)になったときは、手札を2回以上の手番に分けて出すこともできます。

補足

- 手札・場札の枚数に上限はありません。
- 各トラックの数字(マス)に上限(ミストラックでは下限)はないものとします。最後のマスの次は最初のマスにコマを戻し、2周目であることを覚えておきます。

ゲームの終了

- 山札・場札・全員の手札がすべてなくなったらゲーム終了です(このとき、全カードがシートに置かれています)。
- コンボ・エリア・ミスの各トラックで、プレイヤーは順位ごとの勝利点(MP)(各トラックに書かれている1・2・3位(1st・2nd・3rd)の数字)を得ます。コマのあるマスの数字が大きい人ほど上位です(ミストラックでは、コマが左にあるほど上位です)。
- 2人プレイのとき、3位(3rd)は使いません。
- 4人プレイのとき、4位は0点です。
- コマが同じマスにあれば同じ順位です(例:4人プレイで、コンボトラックの10のマスにAのコマ、9のマスにB・Cのコマ、8のマスにDのコマがあるなら、Aが1位で6点、B・Cがともに2位で4点ずつ、Dが4位で0点を得ます)。
- 勝利点の合計が一番高い人の勝ちです。同じときは、自分の3つのコマのあるマスの数字を合計し(例:コンボ・エ

リア・ミスの各トラックのコマが10・6・-2のマスにあれば、 $10+6-2=14$ 、これが大きい方の勝ちです。それも同じときは引き分けです。

プレイの例

例1 A・B・Cの3人プレイ(図3)

- A: 25、08、37の順に山札を引き、手番をやめました。3枚のコンボボーナスは手札1枚です(図2)。山札1枚を手札にしました。もし25の直後に37を引いていたなら、ミスでした。
- B: 山札からアंकカードの22を引きました。すぐに山札を引き、62を手札にしました。手番を続けることにし、この62を出しました。次に81、95の順に山札を引きました。95はミスです。95を場札置場に表向きに置き、ミストラックのBのコマをマイナス方向(右)へ1マス移動させます。コンボボーナスは得られません。
- C: Bが置いたばかりの場札95を取って置きました。一番下の列なので次は必ずミスしません。山札から69を引きました。一番右の列なので次も必ずミスしません。山札から64を引き、エリアが完成しました。IIIと書かれたエリアなので、エリアトラックのCのコマを3マス進めます。次に手札から45を出し、手番をやめました。4枚のコンボボーナスは+1&手札1枚です(図2)。コンボトラックのCのコマを1マス進め、山札1枚を手札にしました。

例2 A・B・Cの3人プレイ(ゲーム終了間近)

- A: 6枚目のカードを山札から引いて置いたら、山札がなくなりました。場札もありません。手札から7・8枚目のカードを出し、手番をやめました。8枚のコンボボーナスは+3&手札1枚です(図2)。コンボトラックのAのコマを3マス進めます。山札と場札がないので手札は増えません。
- B: 手札から1枚出し、エリアを完成させました。エリアトラックのコマを進めます。まだ手札を持っていますが、ここで手番をやめました。
- C: 手札を持っていないので、手番は飛ばされます。全員の手札がなくなって、ゲームが終わるまで待ちます。

Combo Bonus

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|----|---|----|---|----|---|----|
| ■ | - | ■ | +1 | ■ | +2 | ■ | +3 | ■ | +5 |
| | | | & | | & | | & | | & |

図2
コンボボーナス

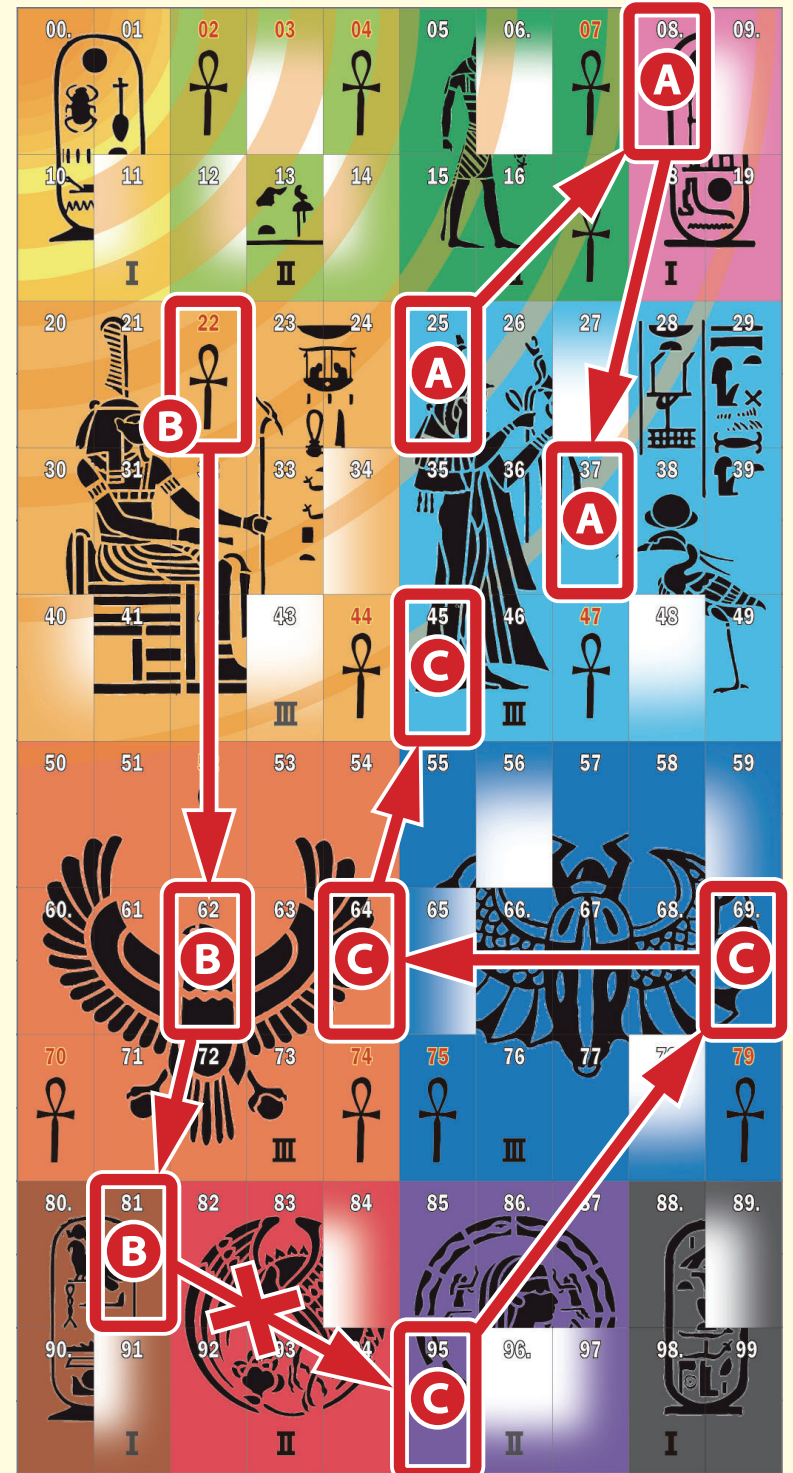


図3