

Meutererルール日本語抄訳

2015.01.28 第1版 HAL99

1.ゲームの目的

ゲーム終了時に最も多くの勝利ポイントを獲得していること

2.コンポーネント

略

3.セットアップ

勝利ポイント記録用の紙とペンを用意します。通常ゲームには海賊船カードと商品カードの海賊をいけませんので取り除きます。

島カードよく混ぜた後、テーブルに円状になるように配置します。配置する時には暗い面（パッシブ）が表になるようにして配置します。Hochlandだけは明るい面（アクティブ）を表にしておきます。船カードをHochlandの横に配置し、ゲーム開始時に船がいる場所を表します。以後「船のいる島」と記載した場合は、船カードが横に置かれている島を指します。

商品カードを全て混ぜて山札にします。各プレイヤーは、商品カードを5枚引いて最初の手札とします。

スタートプレイヤーを決定し、そのプレイヤーは2枚の船長カードを受取り船長となります。他のアクションカード（5枚）は混ぜて円状に配置した島の内側に伏せてひとまとめにしておきます。

目的地カード（船長用と反逆者用の2枚）をテーブルの脇に置いておきます。

4.プレイの流れ

4人プレイの場合は8ラウンド、3人プレイの場合は9ラウンドプレイします。1ラウンドは9のフェイズに分かれています(オリジナルルールはフェイズ10迄あるが、次のラウンドに進むしか書いてないので割愛)

フェイズ1：船長カードの決定

船長のプレイヤーは、持っている船長カード2枚から、このラウンドで使用するカードを1枚選択し、自分の前に置きます（裏表で面が違うのでそれも確認して出します）。

後のフェイズで、選択した船長カードに書かれている数字のVPを、船長プレイヤーは航海士のアクションカードを選択したプレイヤーに支払う事になります。

フェイズ2：商品の提示

船長のプレイヤーから時計回りに以下のいずれかのアクションを選択します。このフェイズは全員がb)のアクションを選択するまで続けます。

a)商品カードの提示

手札として持っている商品カードから任意の1枚を選択して自分の前に表を向けて置きます。商品カードには、ルビー・塩・ワイン・絹・麦と戦闘があります。戦闘の商品カードは売却することができませんが、出すことはできます。

戦闘以外のカードも出す事ができますが、後のフェイズで売却してVPにすることが出来る商品は、アクティブになっている島に書かれている商品のみです。売れない商品も戦闘と同様に出す事はできます。

例外としてHochlandとPiratennestがありこの島は任意の種類の商品を売却することが出来ます。

b)降りてアクションカードを選択

手札に残っている商品カード全てを裏面にして自分の前に置きます（表にしている商品カードとは分けておきます）。この際に何枚置いたか他のプレイヤーに分かるようにします。

船長以外のプレイヤーは、残っているアクションカードを全て手にとって、その中から任意の1枚を選択し受け取ります。残りのアクションカードは伏せて元の場所に戻します。

船長のプレイヤーは、アクションカードを受け取らずに、船が次に移動する先を決定します。移動先は船長プレイヤーが裏向きに置いた商品カードの枚数に等しい数分を現在船が置かれている島から時計回りに島を数え、その島に船長の目的地カードを配置します。裏向きのカードが0枚の場合、目的地カードは、いま船のある島に置きます。

降りたプレイヤーは、全てのプレイヤーが降りるまでフェイズ2はパスします。

フェイズ3：アクションカード公開

船長以外の全プレイヤーはフェイズ2で受け取ったアクションカードを公開します。反逆者を選択したプレイヤーがいれば、次のフェイズ4の反逆実行に進みます。反逆者を選択したプレイヤーがいなければ、フェイズ4は飛ばします。

フェイズ4：反逆実行

反逆者を選択したプレイヤーが裏向きに置いた商品カードの枚数分、船のある島から反時計回りに島の数を数え、その島に反逆者の目的地カードを置きます（裏向きにしたカードが0枚なら船のある島に目的地カードを置きます）。船長の目的地と同じになっても問題ありません。

反逆実行に参加するのは、以下のプレイヤーです。

- ・ 船長 / 航海士
- ・ 反逆者 / 見習い水夫

船長と航海士のグループと反逆者と見習い水夫のグループでの戦いとなります（航海士と見習い水夫はいない場合もあります）。

反逆実行に参加しているプレイヤーは、船長から時計回りに1回ずつ、裏向きに伏せている自分の商品カードの中から任意の枚数の戦闘カードを表にして出す事が出来ます（持っていないでも出さなくても良いです）。

全員が1回ずつ戦闘カードを出す手番が終了したら、船長グループと反逆者グループの戦闘力を比較します。

戦闘力は、商品カードの提示の際に出した戦闘カードと反逆実行で追加した戦闘カードの合計枚数となります。これを船長グループと反逆者グループで比較します。この際、航海士は戦闘力がアクションカードに1ついています。

戦闘力が多い方のグループが勝利します。同点の場合は、反逆者側が勝利します。敗者となった側の目的地カードを取り除きます。

※商人と荷物係のプレイヤーが出している戦闘カードは無視します。

フェイズ5：勝利ポイント分配

勝利ポイントを配布します。

船長側が勝利した場合、または反逆が発生しなかった場合

- ・船長は目的地カードを置いている島に書かれている数字（島カードの右下）をVPとして受け取ります
- ・航海士は1VPを受け取ります。さらに船長がフェイズ1で船長カードにて提示した数字分のVPを船長から受け取ります（船長はVPがマイナスになることがあります）。航海士のプレイヤーがいない場合には、船長はVPを支払う事はありません。

反逆が成功していた場合

- ・反逆者は、目的地カードを置いている島に書かれている数字をVPとして受け取ります。反逆者は船長から船長カード2枚を受け取り、この時点から新しい船長となります
- ・見習い水夫は、2VPを受け取ります。

商品の売却によるVP

商品の提示で提示した商品カードによってVPを受け取ります。商品はアクティブ（明るい面）の島で指定されている商品のみを売却出来ます。

各島で指定されている商品を最も多く提示しているプレイヤーだけがVPを受け取れます。一人が再多数であった場合は、島カードに書かれている最も大きな数字を、二人の場合は、真ん中の数字を、三人の場合は、左の最も小さな数字を各自受け取ります、4人だった場合は、だれもVPを受け取れません。

商人のアクションカードを持っているプレイヤーは、多数であたった場合にも常にそのプレイヤーだけは一人でプレイした時と同じVPを受け取ります（その他のプレイヤーは人数に応じたVPを受け取ります）。

※1つの島では1種類の商品しか売却出来ません。？の島に複数の商品を混ぜて売ることはできません。

※？の島がアクティブな場合など、複数の島で商品を売却出来る場合があります。この場合は、船長のプレイヤーから時計回りに、提示している商品をどの島で販売するか各自宣言してゆきます。また、1つの商品を2つの島に分割して売却することも可能です（小麦4枚を提示していて、Aの島で2枚、Bの島で2枚と提示することもできます。もちろんこの両方の島で小麦が売却可能な必要はあります）。

※最終ラウンドの場合は、このフェイズでゲーム終了となります。

フェイズ6：船移動

船カードが置かれていない島カードを全て裏向き（パッシブ）にします。船カードを目的地に移動させ、その島を表向き（アクティブ）に変更します。

フェイズ7：プレイしたカードの破棄

目的地カードを取り除きます。

各プレイヤーは表向きにプレイした商品カードを全て捨て札にします（売却の有無に関わらず捨て札にします）。反逆の際に追加で出した戦闘カードも捨て札にします。裏向きに置いていた商品カードを手札に戻します。

フェイズ8：商品カード補充

船長プレイヤーから時計周りに各プレイヤーは手札を5枚になるように補充します。商品カードの山札が枯渇した場合には、捨て札をシャッフルして新しい山札を作ります。

積み荷係のプレイヤーは、通常の補充枚数に加えて、追加で3枚の商品カードを受け取ります。受け取った商品カードの中から任意の3枚を戻して、手札を5枚にします。商品カードを戻す時は商品カードの山札の一番下に裏向きにして戻します（3枚の順番は任意）。

フェイズ9：アクションカードを返す

船長以外の全プレイヤーは受け取ったアクションカードを元の場所に裏向きで戻します。

ゲーム終了

最終ラウンド終了時点で最も多くのVPを持っているプレイヤーが勝者となります。

海賊バリエーション

商品カードの中に海賊カードを追加します。また海賊船カードをPiratennestの島の横に置きます。

商品カードを提示する時に誰かが海賊船カードをプレイすると海賊船が移動します。海賊船カードをプレイした時に、そのプレイヤーがまだ手札に持っている商品カードの枚数に等しい数の島を海賊船が時計回りに移動します。

海賊船が船（通常の船）に追いつくか追い越した場合、その時点で提示していた全商品カードは全て捨て札となります。その後は通常通りにゲームを続けます。

※船が移動して海賊船に追いついたり追い抜く時には何も起きません。