

Pay Dirtルール日本語抄訳

2015.03.25 第1版
By The Game Gallery

プレイ人数：2～5人用

ゲームの目的：ゲーム終了時に最も多くの金塊を持っている事

1. セットアップ

ボードのセットアップ(後ろの括弧はルール3Pの対応番号)

- ・ テーブル中央にゲームボードを置き、基本マーカー(青いディスク)を15度に置く(1)
- ・ 土砂タイル(Barren, Promising, Rich)を種類別に分けてシャッフルしゲームボード脇に置く(2)
- ・ 採掘機械タイル(Equipment)、作業員カード(Personnel)、採鉱地(Claim)タイルを種類別に分けてシャッフルしゲームボード下部の置き場にそれぞれ置く(3)
- ・ **採掘機械タイル、作業員カード、採鉱地タイルの各山札を3枚捲ってゲームボード下部に種類別に並べる。以後ここに公開されているものがプレイで競りの対象となる(競売場)(4)**
- ・ 道具タイル(Gear Supplies)をシャッフルして、5枚公開してゲームボード右側に置く。残りはボード右上の置き場に置いておく(5)
- ・ 苦境カード(Hardships)をシャッフルして山札にする
- ・ 金塊、お金、損耗駒を脇にどけてまとめて置く

プレイヤーが受け取る

- ・ プレイヤーボード1枚
- ・ 色を1色選択して、その色の労働者駒(ミーブル)を5個を受け取りプレイヤーボード上の「Unused Labor Force(未使用労働者駒置き場)」に置く。(5個残りますがそれはストックに置きます)
- ・ 初期採鉱地タイルを1枚受け取り、その上に不毛土砂タイル(Barren)を3枚置きます(中身を見てはいけない)
- ・ \$9000の初期資金を受け取る

任意の方法でスタートプレイヤーを決定する。

※採掘機械タイル(Equipment)、作業員カード(Personnel)、採鉱地(Claim)タイルは有限でゲーム中に不足した場合は、以後の補充を行わない。それ以外のものについては、不足したらシャッフルするなどして対応する

2. プレイシーケンス

ゲームは気温が0度になった後にもう1ラウンドプレイすることで終了する。それまでラウンドを繰り返す。1ラウンドは4つのフェイズで構成される。

- 1) 競りフェイズ
- 2) 労働フェイズ
- 3) 苦境フェイズ
- 4) 収入フェイズ

以下は詳細

1) 競りフェイズ

スタートプレイヤーが競売人となり、競売場に置かれている任意のタイル・カードから1つを選択して競りの対象とする。競売人は最初の値付けをせねばならず、最低金額はカード・タイルの右上に書かれている。

以後は時計回りでハードパスをするか値段をせり上げる。1人が残るまで競りを続ける。

残ったプレイヤーは金額をストックに支払い競り対象を受け取る。競りが終了すると「入札不可トークン（赤いディスク）」を競り落とされたものと同じ種類の山札に置き、次の競りにその種類は選択できないことを示す（競りが終わる毎に変わる）。またタイル・カードの補充は次ラウンドまで無い。

競り落としたのが競売人であれば、時計回りで同ラウンドで何も落札していないプレイヤーが次の競売人となる。競り落としたのが競売人以外であれば、連続して競売人となる。

※競売人になった時に、最低金額を支払うことが出来ない場合や、競売人になりたくない場合はパス(競売人のパス)をして次のプレイヤーに競売人を移す事が出来る

※競りはプレイ人数に等しい数だけの「競り」および「競売人のパス」が行われた時点で終了する（例：4人プレイで競りが3回、競売人のパスが1回あると競りが終了する）。

競りが完了する度に受け取ったタイル・カードを自分のプレイヤーボードに追加する。追加時のルールは以下の通り。

作業員カードを購入した場合

- ・プレイヤーボードの右に置く。カードに指定されている個数の労働者駒をストックから取り未使用の労働者駒に追加する（0個追加のものもある）
- ・特殊能力を持っている作業員の場合は、入手直後からその能力を発揮する

採鉱地タイルを購入した場合

- ・プレイヤーボードの左に置く。採鉱地タイルに指定されている種類の土砂タイルをストックから取ってその上に置く
- ・採鉱地タイルは1度に3枚までしか持つ事が出来ない。4枚目を入手した場合には、どれか1つを選択してその上にある土砂タイルごと捨てる

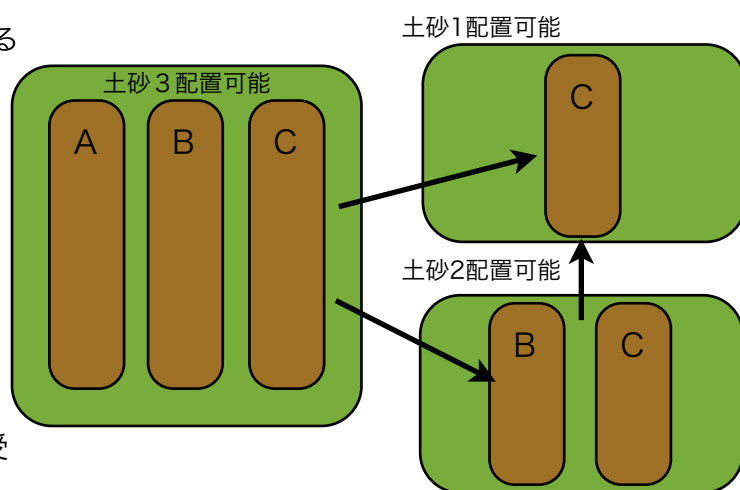
採掘機械タイルを購入した場合

以下の何れかを選択する

a)採掘機械を捨て札にして、その採掘機械の下に書かれている工具アイコンの数だけ損耗駒を自分のプレイヤーボードから取り除く

b)プレイヤーボードの上に採掘機械を配置する。配置する場合の処理は以下の通り

- ・プレイヤーボード上の該当する機械の上に置く。
- ・置く場所に「損耗駒」が置かれていた場合は、それを取り除く
- ・置く場所に「土砂タイル」が置かれていた場合は、新しいタイルに引き継ぐ(右図参照)。引き継がないものは左手前の機械（又はボードの外）に押し出される（ところ点式に押し出す）。
- ・押し出された土砂が乗せられた機械は損耗駒1個を受け取る



2)労働フェイズ

全プレイヤーは、手元にある労働者駒全てを任意の場所に配置する。配置した後の解決は同時でも良いが、「道具の購入」のみ順番が影響するので、「道具の購入」を選択しているプレイヤーが複数いる場合は、スタートプレイヤーから時計回りに解決する。

労働者駒の配置先は、ゲームボード上とプレイヤーボード上がある。処理が終わった労働者駒はプレイヤーボード上の「Unused Labor Force(未使用労働者駒置き場)」に移動させる。

ゲームボード上

Sales Office(金の売却所)

- ・ 金1個を\$3000で売れる。ただし、労働者駒1個につき金2個までしか売れない

Gear Supplier(道具の購入)

- ・ 道具タイル1枚（ゲームボード右にある）を指定された価格で購入する。同じ種類の道具は1つしか持てないため、新しい道具タイルで上書きする。そこに損耗駒があった場合は、それを捨てる。
- ・ 複数プレイヤーが道具の購入を選択していた場合、鉱夫主任から1枚ずつ購入する（複数個の労働者駒を置いていても1枚購入して、全員の購入が終わってから2周目で購入する）

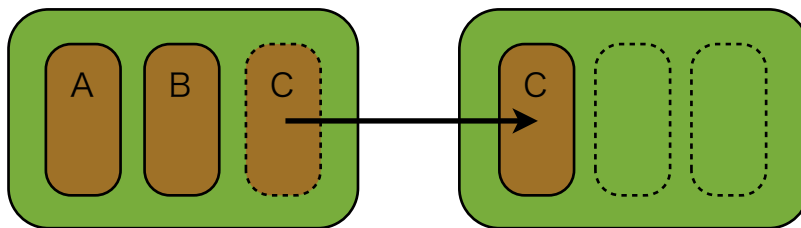
プレイヤーボード上

Claim Gear/ Camp Gear (道具の使用：特例場所)

- ・ 各道具はラウンドに1回使用することができる。使用すると損耗駒を使用した道具の上に置く
- ・ 耐久度に等しい数の損耗駒が乗ると損耗駒を減らすまで（修理する）再使用できない
- ・ **道具の使用は労働者駒を配置せずに利用できる**

Work Pool (採掘機械の使用)

- ・ プレイヤーボード上部に3箇所あるWork Poolの何れかに労働者駒を置く
- ・ 労働者駒1個で以下の何れかが出来る
 - ・ 労働者駒の採掘機械上にある土砂タイル1枚を右に1スペース移動する。
 - ・ 労働者駒の採掘機械の左にある採石機械の右端にある土砂タイル1枚を自分の左端に移動する。労働者駒を置いた採掘機械上に損耗駒を1個置く



- ・ 左端の採掘機械上に労働者駒があれば、プレイヤーボード左にある採鉱地タイル上にある任意の土砂タイル1枚をの一番左端に置く。左端の採掘機械上に損耗駒を1個置く。ただし、順番が指定されている採鉱地タイル上の土砂は数字の小さいものからしか取れない
- ・ 土砂タイルの移動は、常に移動先が空きでなくてはならない
- ・ 損耗駒が採掘機械の耐久度（工具アイコン）と同じ数まで貯まっている場合、その採掘機械を動かすことは出来ない（ただし右隣の採掘機械が土砂を取っていく事は可能）
- ・ 右端の採掘機械で最も右端の欄まで土砂が移動したら自動的に金になる（土砂を裏向きにして金の数を確認してストックから金を受け取る。土砂はストックに返す）

※Fiem Co社の採掘機械は、採掘機械の耐久度まで損耗駒が蓄積しその労働フェイズ終了時までにはそれを解決出来ない場合、破壊され箱に戻す（土砂は真下の機械に移動する）。

修理用労働者

- ・ 配置された、採掘機械又は道具に置かれている損耗駒を2個まで除去する
- ・ 配置された採掘機械又は道具の能力は使用出来ない

3)苦境フェイズ

持っている金の数が最も少ないプレイヤーはプレイヤー人数に等しい数の苦境カードを引く。もし同数の場合は、スタートプレイヤーから時計回りで最も遠いプレイヤーが苦境カードを引く。

苦境カードを引いたらそこから1枚選択して次に金の数が少ないプレイヤーに渡して同様に選択してゆく（金の数が同数の場合の処理も同上）。

全員が苦境カードを受け取ったら同時に解決を行う。特定の作業員カードは苦境カードの効果をキャンセルし捨て札にできるものもある。

苦境カードには即時（雷アイコン）と継続（回る矢印）の2種類がある。継続のものは、そのまま入手したプレイヤーに影響を与え続ける（後から対応する作業者を入手して破棄することはできる）。

スタートプレイヤーが受け取った苦境カードに書かれている温度分だけゲームボード上の温度を下げる。

4)収入フェイズ

以下の処理を行う

- ・各プレイヤーはストックから\$2000を受け取る
- ・競売上の各タイル・カードが3種類になるまで補充する
- ・道具タイルが5枚になるように補充する
- ・スタートプレイヤーを左隣のプレイヤーに移す

気温が0度以下になっていれば、次ラウンドが終了した時点でゲーム終了となる。最終ラウンドでは、「苦境フェイズ」と「収入フェイズ」が無い。その代わりに、労働フェイズの後に、「最終一掃フェイズ」がある。

最終一掃フェイズ

プレイヤーボード上で最も右よりに置いてある土砂タイル1枚を各自裏返す。

（土砂タイルの場所から右端迄のスペース数）－（土砂タイルに書かれていた金の数）の金を受け取る

※最終一掃フェイズ時に、耐久度まで損耗駒が置かれている機械が対象の土砂タイルから右端のスペースまでに間にある場合は、金は受け取れない（対象土砂が機械の右端のスペースに合って隣の機械に移動する場合は、土砂が置かれている機械に耐久度まで損耗駒が置かれていても可能。これは土砂の移動ルールに従う）

持っている金の数が最も多いプレイヤーが勝利となる。同数の場合は、スタートプレイヤーから時計回りで最も遠いプレイヤーが勝者となる。

以 上