

Takeo Yamada Amalfi

Rulebook

アマルフィは、15世紀イタリアの商人をテーマにした、重量級の戦略ゲームです。

中世において地中海で最も強大だった海運都市アマルフィは、

歴史の波に揉まれ衰退の一途を辿っています。

あなたはルネサンス期のアマルフィの商人となり、交易の成果を美術、文芸、建築へ積極的に投資します。

重要人物の力も借りながら、寂れた街を活気ある文化都市へ復活させましょう！

都市の発展に最も貢献した商人には、この街最高の栄誉が約束されます！

内容物

・メインボード 1枚



・個人ボード 4枚



・追加の個人ボード 4枚



・契約カード 63枚



絵画 21枚 裏面(共通)



書籍 21枚



建物 21枚

・人物カード 48枚



永続系 22枚



アクション系 6枚



即時系 12枚



終了時系 8枚



裏面(共通)



・海図 29枚



・決算カード 5枚



・称号カード 9枚



・船コマ 68個(17個×4色)



・食糧コマ 4個



・植民地コマ 24個



・スタートプレイヤーマーカー 1個

- 最も最近船に乗ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。もしくは適当な方法でスタートプレイヤーを決定します。スタートプレイヤーの個人ボードの近くにスタートプレイヤーマーカーを手元に置きます。
- 1,2人プレイの場合、「3食糧支払い、小麦2個を得る」と「3食糧支払い、3香辛料得る」のスペースに使用しない色の船コマを配置します。このスペースはゲーム中使いません。3人プレイの場合、「3食糧支払い、3香辛料得る」のスペースに使用しない色の船コマを配置します。このスペースはゲーム中使いません。4人プレイの場合、すべてのスペースを使用します。

② 3人プレイの場合



- すべての海図をシャッフルし、裏向きの山にしてメインボード左側に置きます。中央のカードスペースについて、山の上から海図を1枚ずつ引き、表向きに5枚配置します。
- すべての契約カードをシャッフルし、裏向きの山にしてメインボード外の左側に置きます。中央のカードスペースについて、山の上から契約カードを6枚表向きにして配置します。
- 称号カードをランダムに3枚選び、メインボード外に表向きに配置します。残った6枚は裏向きにして箱に戻します。
- 決算カードをランダムに4枚選び、表向きに配置します。残った1枚は裏向きにして箱に戻します。
- 勝利点トラックの1の近くに、各プレイヤーの色の船コマを1個ずつ配置します。
- メインボード右下の0のスペースに、各プレイヤーの色の船コマを1個ずつ配置します。
- 終了時系人物8枚を除く、すべての人物カードをシャッフルし、裏向きの山にしてメインボード左側に置きます。終了時系人物8枚を裏向きの山にしてその隣に置きます。
- 個人ボード
 - 船コマ6個を海スペースに配置します。
 - 船コマ6個を造船所の3~8の位置に置きます。
- 追加個人ボード
 - 食糧コマ1個を1/2/3/4番手のプレイヤーは3/4/5/6の位置に配置します。
 - 植民地コマ6個を食糧ゲージの7~12の位置に配置します。
- 人物カードを、次ページの1.~3.のいずれかの方法で各プレイヤーに配ったあと、人物カードの山から4枚表向きにしてメインボードに配置します。



3

4

9

10

11



人物カードの準備

1. 基本ルール

人物カード右下部に、**1** **2** **3** **4**と書かれたカードが8枚ずつあります。

1種類のアイコンのカード8枚を1セットとします。

4人戦の場合、スタートプレイヤーから時計回りに、**1** **2** **3** **4**の順に1セットを取ります。3人戦の場合は**4**セット、2人戦の場合は**3** **4**セットを使用しません。

次に、残った終了時系人物カードを箱に戻します。

終了時系以外の残りのすべての人物カードを再びまとめ、シャッフルし、裏向きの山にしてボード左側に置きます。(9の位置)

山の上から人物カードを1枚ずつ引き、ボード下のカードスペースに表向きに4枚配置します。



2. 応用ルール①

全プレイヤーが経験者の場合に推奨するルールです。

1. 人物カードを、終了時系8枚、それ以外40枚に分けます。

2. 終了時系カードを各プレイヤーに2枚ずつ、それ以外のカードを各プレイヤーに8枚ずつ配ります。配らなかったカードは内容を見ないまま、箱に戻してください。ゲームでは使用しません。

3. 各プレイヤーは終了時系以外の8枚の中から1枚選び、手札にし、残り7枚を左隣のプレイヤーに渡します。また、終了時系2枚の中から1枚選び、手札にし、残り1枚を左隣のプレイヤーに渡します。全員同時に行います。新たに渡された1枚の終了時系はそのまま手札とします。

4. 新たに渡された終了時系以外の7枚の中から、また1枚を選び、手札にし、残りを左隣のプレイヤーに渡します。

これを6枚の終了時系以外の手札ができるまで繰り返します。余った2枚のカードは捨て札にします。

この流れをドラフトといいます。

終了時系2枚と、ドラフトした終了時系以外6枚が開始時の手札となります。

次に、残った終了時系以外のすべての人物カードをシャッフルし、裏向きの山にしてボード左側に置きます。

山の上から人物カードを1枚ずつ引き、ボード下のカードスペースに表向きに4枚配置します。

3. 応用ルール②

1. 人物カードを、終了時系8枚、それ以外40枚に分けます。

2. 終了時系2枚と、それ以外8枚を配ります。配らなかった終了時系人物カードは内容を見ないまま、箱に戻してください。ゲームでは使用しません。

3. 2枚+8枚の10枚のなかから、2枚を捨て札にし、8枚が開始時の手札となります。(このとき、終了時系を捨て札としてもかまいません)

次に、残った終了時系以外のすべての人物カードをシャッフルし、裏向きの山にしてボード左側に置きます。

山の上から人物カードを1枚ずつ引き、ボード下のカードスペースに表向きに4枚配置します。

【個人ボード】

上部分の5つのスペースを資源スペース、中央を海スペース、下部分左側を本国スペース、そして下部分右側を造船所と呼びます。このゲームでは、「特定の資源を得る=海スペースにある船コマ1個を、所定の資源スペースに移動させる」と定義します。もし海スペース上に船コマが1つもないとき、資源を得ることはできません。

・小麦、ワイン、財宝、織物スペース

それぞれのスペース→海スペースに船コマを1個移動させると3ターリが生じ、カード獲得の際、支払いに用いることができます。

・香辛料スペース

香辛料→海スペースに船コマを1個移動させると2ターリが生じ、カード獲得の際、支払いに用いることができます。

・海スペース

海スペースから本国スペースに船コマ1個を移動させると、あらゆる支払いに使える3ターリが得られます。このようにして3ターリを得ることを、緊急調達と呼びます。



ヒント:

緊急調達は効率の悪い行為です。ラウンドの終盤など、他にできることがない場合はやってもいいかもしれませんが、できるかぎり緊急調達以外でお金を用意した方が良いでしょう。

・本国スペース

一度本国スペースに移動した船コマは、次のラウンドまで使用することができません。次のラウンドの準備フェイズで再利用可能となります。

・造船所

ゲーム開始時6個の船コマを配置しており、新たに造船することで使用可能となります。造船するたびに、船コマ1個を造船所から本国スペースに移動させます。

【追加個人ボード】

食糧コマは、現在の所持食糧のマスに常に配置します。食糧を得るとその数だけ右に、支払うとその数だけ左に動かします。植民地コマが配置されているマスに、食糧コマを配置することはできません。また、ゲーム開始時は6食糧より多く持つことができません。

最も左に配置した植民地コマを、右のスペースに動かします。植民地を得ることで以下の利点を得られます。

- ・食糧の所持上限が増える(開始時6食糧、最大12食糧)
- ・食糧フェイズに植民地の個数分だけ食糧を得る
- ・ゲーム終了時、個数に応じて勝利点を得る

(1/2/3/4/5/6個で、1/2/4/6/9/12点)



【カード獲得の方法】

獲得可能なすべてのカードには、左上に支払いに使える資源と必要なターリが示されています。虹色で示されたカードに対しては、食糧以外の全資源を支払いに用いることができます。ボード上に追加コストが書かれている場合は、追加で支払いが必要になります。(人気のないカードほど右にスライドして、安くなります)



例:(赤青8の建物カード)

この建物カードを獲得するには、7+1(追加コスト)=ターリが必要です。

ワイン、織物、緊急調達のいずれかで支払うことができます。

支払いに使える資源は自由に組み合わせて良く、また支払いのときに余ったターリは、そのまま1ターリあたり1食糧に変換されます。

支払い後の処理:

契約カードの場合、中央にボーナスが書いていることがあります。ボーナスは獲得した手番終了時に1度だけ得ることができます。例の場合は、例の場合は2食糧を得ます。

ゲームの流れ

4ラウンドあり、1ラウンドは3フェイズに分かれています。

フェイズI アクションフェイズ - 各プレイヤーは時計回りに1アクションずつ実行します。

フェイズII 食糧フェイズ - 食糧の獲得と支払いを行います。

フェイズIII 決算・準備フェイズ - そのラウンドの決算カードに応じた勝利点を全プレイヤーが獲得します。その後、決算カードを裏返し、メインボードのカードをいくつか捨て札にし、全ての船コマを回収します。(最終ラウンドではこれらの一

部をスキップします。)

I アクションフェイズ

各プレイヤーは6種類のメインアクションから1つを実行し、時計回りに手番を移します。全プレイヤーが**f.パス**を行うまで、これを繰り返します。

また、手番中には任意のタイミングで、任意の回数フリーアクションを差し挟むことができます。

メインアクション

メインアクションの種類は以下の通りです。

- 船コマの配置
- 海図/契約カードの獲得
- 造船
- 人物カードを場に出す
- アクション系の人物カードの発動
- パス



a. 船コマの配置

海スペースにある船コマ1個を、メインボード上のアクションスペース、またはあなたの獲得した海図の、船アイコンが示されているマスに配置します。

➤の左側に食糧が示されている場合、それを支払ったのち、➤の右側に示されている資源を獲得します。

- すでに船コマが置かれているマスには配置できません。
- 未獲得の海図や、他プレイヤーの海図を選択することはできません。
- の左側に示されている食糧が支払えない場合、アクションを実行できません。



b. 海図/契約カードの獲得

カード左上に示されたターリと追加コストを支払い、ボード上の海図または契約カード1枚を獲得します。

カード右上に示された勝利点はゲーム終了時にまとめて獲得します。

1手番にカードを2枚以上同時に獲得することはできません。

カードを獲得したら、それ以外の全カードを右に詰め、次のプレイヤーの手番開始時に新たにカードを補充してください。(いちばん新しくめくれたカードが、もっとも高コストとなります)

契約カードは大量の勝利点をもたらしてくれます。



香辛料または宝石を合計6支払い、この海図を得た場合



左側の海図全てを右に詰める



次プレイヤーの手番開始時、山から表向きで補充

ボード上には、常に規定枚数のカードが並びます。

海図の山札が尽きた場合はそのままゲームを続行します。

契約カードの山札が尽きた場合は捨て札を即座にシャッフルし、新たな山札を形成します。

獲得した海図は、今後あなただけが使用できるアクションスペースとなります。1ラウンドに1回、メインボード上のアクションスペースと同様に自分の船コマを置いて使用します。

c. 造船

個人ボードの造船所に示されたターリを支払い、新たに船コマを造船します。

船コマ1個あたり、1/2/3/4ラウンド目で、6/5/4/4ターリです。

小麦と緊急調達のみ支払いに用いることができます。

可能であれば、1手番に複数の船コマを造船しても構いません。

1回造船するたびに、造船所の一番左にある船コマ1個を本国スペースに移動させます。

造船した船コマは、次ラウンドに海スペースに配置されます。以降、毎ラウンド使用することができます。

6個以上造船することはできません。

もし4ラウンド目に増員した場合、ゲーム中にその船コマを使用することはできません。



ヒント:

造船はとても重要なアクションです。序盤はやることなげれば、造船しておくとも無難かもしれません。

アマルフィでは、船コマ1個は最低3ターリ分の買い物に使用できるため、船コマを持って余すことは滅多にありません。

d. 人物カードを場に出す

手札から人物カード1枚を場に出します。2海図/契約カードの獲得と同様、カード左上に示された分のターリを支払います。

人物カードは4種類存在します。



(A) 即時系

場に出した手番に一度だけ効果を得ます。枚数による加点などで「即時系以外」と記載がある場合、このカードは枚数にカウントしないため、注意してください。



(B) 永続系

このゲーム中、永続的に効果を得ます。カードに書かれたタイミングで、可能な限り何度でも効果を発動します。



(C) アクション系

1ラウンドに一度使用できます。使用する場合、そのカードを90度回転させ、横向きにしてください。横向きになったカードは、そのラウンドで再使用することはできません。各ラウンドの準備フェイズで、再度縦向きに戻します。



(D) 終了時系

ゲーム終了時、加点が起こります。開始時に2枚配られ、山札に入っていないため、ゲーム途中で引いてくることはできません。

人物カードの手札に上限はありません。場に出せる人物カードの数も上限はありません。1手番に2枚以上カードを出すことはできません。

e. アクション系人物カードの発動

自分の場にある縦向きアクション系人物カード1枚を発動します。そのカードを90度回転させ、横向きにしてください。横向きになってしまったアクション系人物カードは、そのラウンドで再び発動することができません。各ラウンドの準備フェイズで、再度縦向きに戻ります。

f. パス

完全にやれることがなくなったらパスしてください。一度パスすると、そのラウンド中は新たにアクションを行うことができません。全プレイヤーがこのアクションを実行したら、食糧フェイズとなります。

フリーアクション

a. 人物カードを捨てて食糧カードを得る

手札の人物カードを1枚以上捨て札にし、その枚数と同じ数の食糧を得ます。

b. 船コマを移動させて、そのターリ分の食糧を得る

たとえば、財宝スペースにある船コマ1個を海スペースに移動させると3食糧得ます。海スペースのコマ1個を本国スペースに移動させると3食糧を得ます。

c. 称号カードを達成する

称号カード用に別に用意した船コマを称号カードの空きマスに配置し、即座に勝利点を獲得します。※このとき、手元などにある船コマを誤って使用しないよう、注意してください。

※減多にないことですが、契約カードが場から1枚もなくなった場合は、全プレイヤーは追加のフリーアクションとして、香辛料、小麦、ワイン、財宝、織物、好きな組み合わせで3ターリ→1勝利点のフリーアクションを実行できます。

II 食糧フェイズ

食糧を得たのち、支払いを行います。

獲得: 獲得した植民地コマの数だけ食糧を得ます。

このとき、手持ち上限を超えてしまった分は得られません。

支払い: 造船所で見えている最も大きな数字が支払い食糧です。

ゲーム開始時の支払いは2食糧で、最大まで造船すると8食糧になります。

食糧が足りない場合、足りない分だけ1食糧あたり3勝利点減点します。



III 決算・準備フェイズ

決算カードに応じた加点を各プレイヤーが獲得します。

※以降の処理は、最終ラウンドではスキップしてください。

このラウンドの決算カードを裏返してください。

ボード上の一番右にある海図カード1枚を、公共の海図スペースに移動させ、即座にカードを補充します。(次のラウンドから全プレイヤーが使用可能)

ボード上の一番右にある契約カード2枚を捨て札にし、即座にカードを補充します。

アクションスペース、本国スペースにある全船コマを回収し、海スペースに配置します。

全てのアクション系カードを縦向きにします。

スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。

例外事項:3人戦の第4ラウンドのみ、最も勝利点が低いプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを持ちます。(同点タイの場合は適当な方法で決定します)



ゲームの終了

4ラウンドを終えると終了です。

最後に

- 植民地の勝利点
- 海図、契約カードの勝利点
- 終了時系カードの勝利点

を加えます。

同点の場合は余った食糧が最も多いプレイヤーが勝利します。



追記

カードのリシャッフルについて:

海図、人物カードについては山札が尽きた場合もリシャッフルは行いません。

人物カードが1枚も場になく、人物カードを1枚手札に加える代わりに、2食糧を得ます。(「人物カードを1枚手札に加えるたびに」と書かれたカード効果は、山札が尽きてても得ることができます)

契約カードは山札が尽きたらリシャッフルを行い、新たな山札を形成します。

契約カードが1枚もなくなったら、全プレイヤーは、香辛料、小麦、ワイン、財宝、織物、好きな組み合わせで3ターリ→1勝利点のフリーアクションを実行できます。

植民地コマを出し切った場合:

6個出し切った場合、7個目以降は1勝利点を獲得します。

資源の持ち越し:

資源を持った状態で次のラウンドに行けますか?

→できません。資源スペースにある船コマも、ラウンドをまたぐと海スペースに移ってしまいます。何かお買い物をしたり、食料に変換した方がお得です。

公開情報:

どこまで非公開情報ですか?

→手札の人物カード、セットアップ時に箱に戻された人物カード、捨て札の人物カードのみ非公開情報です。

資源をもらうときに船コマが足りない場合:

個人ボード上に船コマが2個しか残っていないとき、海図で2資源もらえるアクションを実行できますか?

→資源もらう、フリーアクションで食糧に変える、1資源もらうというアクションができます。

個人ボード上に船コマが1個でも残っていたら、それをスライドさせることで資源+食料を得ることはできます。1個も残っていない場合は、何も得られません。

すべての記載について:

「獲得する」と書かれたすべての記述は「しても良い」という記載です。完全にできない場合でも、そのアクションやボーナスを実行することができます。

ソロルール

準備の際、以下の変更点があります。

- ・称号カードは3枚でなく、ランダムで4枚表向きに配置します。
- ・1/2/3/4ラウンド目で達成した際、30/20/15/10点獲得します。
- ・決算カードをランダムで4枚表向きに配置します。どのカードの効果を選択するか、毎ラウンドプレイヤーが選択します。各決算カードはゲーム中1度ずつしか適用できません。適用したカードは裏向きにします。
- ・人物カードは、終了時系3枚、それ以外10枚を引き、8枚を手札にし、それ以外を捨て札にします。

また、ゲーム中は以下の変更を行います。

- ・海図、契約カードの列について、追加コストと食糧獲得の表記を無視します。
- ・人物カードの列について、食糧支払いと食糧獲得の表記を無視します。
- ・決算/準備フェイズでは、以下の変更を行います。
- ・一番右にある海図1枚を、公共の海図ボードに移動させるのではなく、捨て札にします。

各アイコンの説明

資源 資源アイコンの右下に表示されている数字はその個数またはターリの数です。



香辛料



小麦



ワイン



宝石



織物



食糧



香辛料、小麦、ワイン、
宝石、織物のうちどれでも
(自由な組み合わせで)



対象となる資源の
いずれか

カード



人物カード



契約カード
書籍



契約カード
絵画



契約カード
建物



海図



称号カード



達成した称号



決算カード



即時系



永続系



アクション系



終了時系



勝利点



海スペース



本国スペース



船コマ



造船



植民地



得る



支払う

これらの矢印は資源やカードなどのアイコンの左上に表示されています。
下向きの矢印は対象となるものを得る、上向きの矢印は対象となるものを支払うという動作を表しています。



この五角形内に描かれた動作を行うタイミングを表しています。

クレジット

ゲームデザイン yamada takeo
イラスト ウラベロシナンテ
アートディレクション・DTP 別府さい

販売元 uchibacoya
鹿児島県指宿市山川金生町83番地
<https://uchibacoya.stores.jp>