



Trading-Cards 2001 Pro-Shop

「カタンの開拓」大会ルールブック

平成 14年 8月 7日(第1版)

平成 15年 7月 19日(第2版)

0. このルールブックに関して

このルールは Catan (カプコン社) を大会として行うものです。これに先立ち Catan 取扱説明書, Catan ワールドチャンピオンシップルールを参考に職業能力開発総合大学校ゲーム部が作成しました。この大会ルールは市販ルールと内容が異なる場合があります。また、このルールの無断複製を禁じます。

1. ゲームボードの確認

ゲームを開始する前に以下のものが揃っていることを確認してください。

陸マップ (内輪・外輪) 各 1

海マップ 2

資源カード: 95

木カード: 19

土カード: 19

羊カード: 19

麦カード: 19

鉄カード: 19



チャンスカード: 25

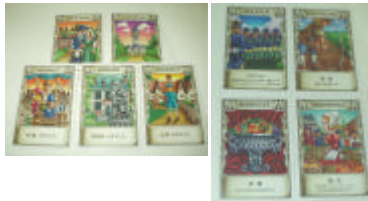
1 ポイントカード: 5

ソルジャーカード: 14

街道カード: 2

収穫カード: 2

独占カード: 2



2 ポイントカード

ラージェストアーマー: 1

ロングストロード: 1



コマ (4色)

家: 5

街: 4

道: 15

盗賊コマ: 1



その他

カプセルダイス: 1

開拓コスト: 4

数字チップ: 18



2. ゲームの目的

勝利点を 10 点取ることを目的とします。勝利点は以下の方法で得ることができます。

家 (1 点) 街 (2 点)

ポイントカード (1 枚 1 点) 2 ポイントカード

ゲームの進行は、ダイスの目の合計数と同じ数字の数字チップがおいてある土地の周辺に開拓地また都市がある場合、資源を得ることができます。

資源カードはプレイヤー同士の交換、もしくは交易ができます。

定められた資源カードと交換で建設、または発展カードをする事ができます。

これを各プレイヤー順番に行い、勝利点が 10 点になるようにを目指します。

3. 地形設定及びセッテング

地形は以下のように設定します。これは大会時間に含まれません。

(ア) 図1のように陸タイル及び海タイルを配置します。



図 1 土地タイルの配置

(イ) カプセルダイスを振り、白色ダイスの目の数だけ陸タイル (内輪) を時計周りにひねります。また、青色ダイスの目の数だけ海タイルを時計周りにひねります。

(ウ) シャッフルした数字チップを砂漠以外の土地に裏向きに置きます。全て置かれたあとで、数字チップを表にします。このとき、赤い数字が 3ヶ所ダンゴ状態になった場合は再度数字チップをシャッフルして置き直します。

(エ) 砂漠の位置に泥棒を置きます。

(オ) プレーの順番を決めます。プレーの順番はカプセルダイスを振って、数字の大きい目を出したプレイヤーから時計周りに座りなおします。

(カ) 各プレイヤーは下記の色の駒と開拓コストカードを受け取ります。
1番: 赤 2番: 青 3番: 黄 4番: 緑

(キ) 資源カードを材料ごとに表にして並べる。

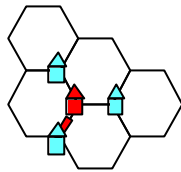
(ク) 発展カードを裏にしてよくシャッフルします。

必ずシャッフルしたプレイヤー以外の方がカットをしてください。

4. 初期配置

各プレイヤーは以下の手順で家と道を2つずつ建設します。

- (ア) スタート順に家と道を1つずつ建設する。家は六角形の土地同士が接している頂点に建設する。
(例：赤色)ただし、自分または他人の家と隣接する頂点(赤色に対して水色の位置)に配置することはできない。また道は家からのびるように隣接する土地タイルの辺に建設します。
- (イ) 次にスタート順の逆順で家と道を建設します。建設可能な場所は(ア)と同じです。2番目の道は2番目の家からのびる位置に配置します。
- (ウ) 2番目に配置した家に隣接する土地タイルからとれる資源カードを1枚ずつ受け取ります。



5. ゲームの開始

ゲームは、以下の順で行います。

資源産出

交渉・交換および建設

手番を次のプレイヤーの移動

～の手順を繰り返して行います。チャンスカードの使用及び、勝利宣言は自分の手番の時であればいつでもできます。

6. 資源産出

- (ア) 手番プレイヤーはダイスを振って産出する土地を決定します。産出する土地は、ダイスが2個ともカプセルの底面に接しているときのみ決定できます。このとき、**ダイスが傾いていたり、ダイスがケースの外に飛び出した場合やケースの上フタが外れた場合は振り直しをします。**ダイスの目の合計と同じ数字の数字チップが置かれている土地に接している家・街を持っているプレイヤーは資源カードを得ることができます。家は1軒につき1枚、街は1軒につき2枚資源カードを受け取ります。**資源の取り忘れは、資源を産出した手番終了までなら取ることができます。**ただし以下の時は資源カードを得ることができません。
- ・場にある資源カードの枚数より多い産出が起きたとき
 - ・産出される土地の上に盗賊駒がある場合
- (イ) ダイスの合計が7の場合、資源を得ることができず、盗賊駒を移動させます。
- ・全てのプレイヤーは持っている資源カードの枚数を宣言します。このとき、手札が8枚以上あるプレイヤーは、手札の枚数の半分の枚数(端数切り捨て)の資源カードを場にに戻します。場に戻すカードはプレイヤーが任意に決めることができます。
- ・手番プレイヤーは、盗賊駒を現在置かれている土地以外の土地に動かします。盗賊駒が置かれた土地に隣接している家・街を所有しているプレイヤーを1名選んで、そのプレイヤーから資源カードをランダムで1枚引きます。

7. 交渉・交易

手番プレイヤーは、交渉・交換・貿易をすることができます。交渉は、他のプレイヤーと行う取引です。また、交換・貿易は場と行う取引です。交渉・交換・貿易は、資源カードを持っている限り何度でも行うことができます。

(ア) 交渉

手番プレイヤーは他のプレイヤーと互いに持っている資源カード

を自由に交換することができます。交換する枚数には制限はありませんが、**提供する資源に対して、同じ資源を求める交渉は禁止します。**

例：木を1枚出すので、木を2枚ください

(イ) 交換

手番プレイヤーは同じ資源カード4枚を場に戻す代わりに好きな資源カードを1枚得ることができる。

(ウ) 貿易

港に家・街が建っている場合以下の貿易ができる

3：1と表示されている港

同じ資源カード3枚を場に戻すことにより好きな資源カードを1枚得ることができる。

2：1港と表示されている港

表示されている資源カード2枚を場に戻すことにより好きな資源カード1枚得ることができる。

8. 建設

建設は、道・家・街の建設およびチャンスカードの購入ができます。

道・家・都市の建設およびチャンスカードの購入をするときは、開拓コストカードに示された資源カードを場に戻すことによって建設・購入ができます。

(ア) 道(木1+土1)

道は自分の家・街・道に接した場所に建設します。他人の家・街を越えて道を建設することはできません。5本以上建設してありかつ、最も長い道を持っているプレイヤーにロングストロード(2点)が与えられます。

(イ) 家(木1+土1+羊1+麦1)

家は自分の道が接続されている土地タイルの頂点に建設することができます。ただし、自分及び他人の家・街の隣接する位置に建設することができません。接する土地で資源が産出する事ができた場合は、資源カードを1枚得ることができます。

(ウ) 街(麦2+鉄3)

建設されている家を街に交換します。接する土地で資源が産出する事ができた場合は、資源カードを2枚得ることができます。

(エ) チャンスカード(羊1+麦1+鉄1)

山札からチャンスカードを1枚購入することができます。購入は1回につき何枚でも購入ができますが、チャンスカードの使用は1回の手番につき1枚しか使用できません。また、購入したチャンスカードは1ポイントカードを除いて次の自分の手番以降でなければ使用することはできません。**1ポイント以外のチャンスカードを購入後即座に使ってしまった場合はチャンスカードの効果は無効とし、チャンスカードを裏にして伏せます。**

購入したチャンスカードは使用するまで裏にして伏せておきます。

9. チャンスカード

チャンスカードは1回の手番に1枚、いつでも使用することができます。

1回の手番で2枚以上のチャンスカードを使ってしまった場合は、2枚目以降のチャンスカードの効果は無効とし裏にして伏せておく。

(ア) ソルジャー(SOLDIER)

手番の時にソルジャーカードをオープンしたとき、盗賊駒を移動することができます。盗賊駒が置かれた土地タイルに隣接している家・街を所有しているプレイヤーを1名選んで、そのプレイヤーから資源カードをランダムで1枚引きます。ただし、ソルジャーカードが公開されたとき手札が8枚以上あっても手札を半分にする必要はありません。

手番プレイヤーがソルジャーカードを3枚以上公開して、かつ最大のソルジャーカードを公開しているプレイヤーにラージェスターミー(2点)が与えられます。

- (イ) 街道 (ROAD BUILDING)
街道カードを公開したとき、資源カードなしで道を2本建設することができます。
- (ウ) 収穫 (HARVEST)
収穫カードを公開したとき、任意の資源カードを2枚受け取ることができます。受け取った資源カードを使ってすぐに建設することができます。
- (エ) 独占 (MONOPOLY)
独占カードを公開したとき、公開したプレイヤーは1種類の資源カードを指定します。指定された資源カードを持っているプレイヤーは、指定された資源カードをすべて独占カードを公開したプレイヤーに渡さなければなりません。独占カードを公開したプレイヤーは、資源が独占されているかを確認するために場にある独占した資源カードのみカウントすることができます。
- (オ) 1ポイントカード
1ポイントカードは公開する必要がなく持っているだけで1枚1点となります。1ポイントカードは購入したときから有効となります。勝利宣言する場合は全ての1ポイントカードを公開しなければいけません。

10. 2ポイントカード

- (ア) ロングストロード
最初に5本以上道を建設したプレイヤーにロングストロードが与えられます。道は一筆書きできる部分をカウントします。枝分かれしている場合は長い方の本数をカウントします。道の途中で他人の家・街がある場合は、道が寸断されているものと見なし、道は連続している部分だけをカウントします。他のプレイヤーがロングストロードを持っているプレイヤーより長い道を建設した場合、ロングストロードは最も長い道を建設した人に移動します。(同じ長さの場合は移動しません)
ロングストロードを持っているプレイヤーの道の途中で他のプレイヤーが家・街を建設した場合、建設がされた時点で5本以上の道を建設してありかつ最も長い道を持っているプレイヤーに移動します。同じ長さの場合、ロングストロードは一時的に空位として、場に戻します。
- (イ) ラージェストアーマー
最初に3枚のソルジャーカードを公開したプレイヤーはラージェストアーマーが与えられます。他のプレイヤーはラージェストアーマーを持っているプレイヤーより多いソルジャーカードを公開した場合、ラージェストアーマーを得ることができます。
- (ウ) 2ポイントカードのチェック
2ポイントカードは誰でも、いつでも、誰が2ポイントカードを所有しているか確認する事ができます。本来2ポイントカードを持つ権利がないプレイヤーが持っている場合、権利のあるプレイヤーに速やかに移動してください。権利のあるプレイヤーが複数いる場合、2ポイントカードは場に戻します。

11. 勝利宣言

手番のプレイヤーは勝利点が10点を超えたら勝利宣言をしてゲームを終了することができます。勝利点は以下のもので得ることができます。

- 家 (1点 / 1個), 街 (2点 / 1個)
- ロングストロード (2点), ラージェストアーマー (2点)
- 1ポイントカード (1点 / 1枚)

手番以外に10点以上持っていたとしても勝利宣言をすることができない。勝利宣言したプレイヤーが1位である。勝利点が10点以上になった場合もポイントは10点である。

12. 競技終了

競技時間は7分とし、競技時間の終了の合図があった場合は、その時点で手番が途中であってもゲームを終了します。

勝利宣言したプレイヤーは1位とします。2位以降および制限時間に勝利宣言されずにゲームを終了した場合、勝利点が多いプレイヤー順に順位を決定します。同点の場合、同順位とする例えば2位が2人いる場合は、2位が2人とする。3人の場合も同様な処理で行う。ゲーム終了後各自スコアシートにスコアを記録してジャッジに渡してください。また次のゲーム進行の妨げにならないように以下のものをまとめておいてください。

- (ア) 各プレイヤーが使用した駒は、数を確認したのち、所定の箱に入れてください。
- (イ) 陸タイル・海タイルは、それぞれまとめておいてください。
- (ウ) 資源カード・チャンスカードは、枚数を確認してそれぞれまとめておいてください。
- (エ) 数字チップは、まとめて所定の箱の中に入れておいてください。

13. 競技ルール以外のこと

カードの出し入れは、不正防止のため本人以外が行ってください。交渉が成立しない場合は速やかに次の行動に移してください。必要のない発言はなるべく控えてください。特に三味線の類の発言は禁止とします。

メモを取ることを禁止とします。

場にある資源カードおよびチャンスカードの枚数を数えることを禁止とします。ただし、独占 (MONOPOLY) を使用した時のみ、独占を使用したプレイヤーは独占した資源カードのみカウントすることができます。

手持ちの資源カードは他のプレイヤーの見える位置に置いてください。

14. その他

各プレイヤーは紳士的なプレーを心がけてください。ルール上・競技進行上での問題が発生した場合はジャッジの判断に従ってください。

15. 大会主催・協力



Trading-Cards 2001 Pro-Shop

マナソース古淵店

<http://www.wanpaku.co.jp/manasource/>

協力 職業能力開発総合大学校ゲーム部

