

ALLUVIUM

△▽□○アルヴィウム□○▽△

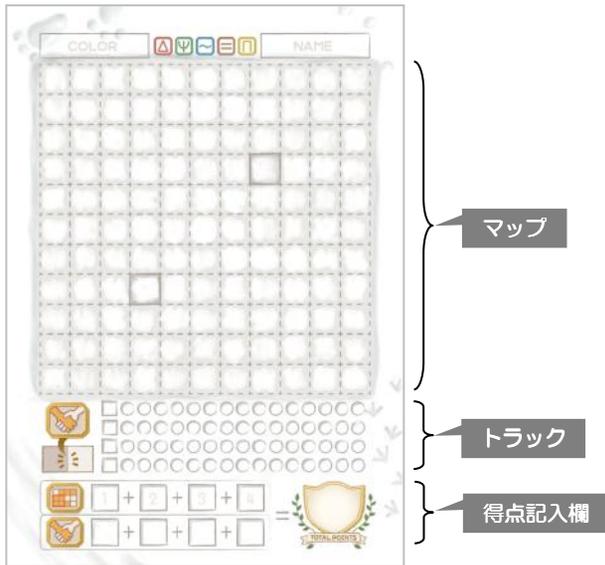
3~5人 8歳以上 30分

永き氷河期が終わりを告げる未開の大地、プレイヤーは種族の長となって、この地を開拓します。開拓は他の種族との共同作業ですが、いたずら好きな彼らのことです、協力するふりをしながら邪魔をしてくるかもしれません…!

内容物

開拓カード 5色×各6枚

方向カード 1枚



・筆記具 5色×各1本

・ルールブック 1部

※最初に4~5人プレイにおけるルールを説明します。3人プレイにおけるルールは後述します。

ゲームの準備

方向カードをテーブル中央に右回りの面を上にして置きます。
各プレイヤーは、好きな色の開拓カードの束と同色の筆記具を1つずつ受け取ります。これらの色が、そのプレイヤーの担当色となります。
配られなかった開拓カードと筆記具を全て箱に戻します。
各プレイヤーは、自分の開拓カードの束をシャッフルし、方向カードの近くに裏面を上にして置き、山札とします。
各プレイヤーは、シートを1枚ずつ受け取ります。
各プレイヤーは、シート左上のボックスを塗りつぶし、シート右上のボックスに名前を記入し、自分のシートとします。
5人プレイの場合、4ラウンドに入る前にゲームが終了するので、得点記入欄の「4」と書かれたボックスに斜線を引いて記入できないようにします。



プレイヤーの担当色

プレイヤーの名前



ゲームの進行

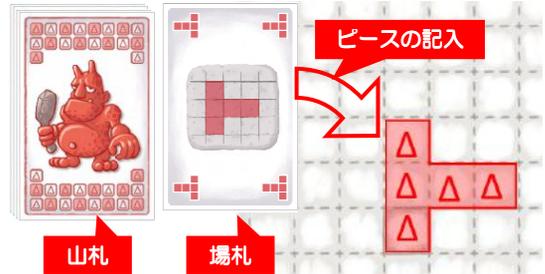
ゲーム全体は、4人プレイの場合は4ラウンド、5人プレイの場合は3ラウンドにわたって進行されます。
各ラウンドにおいて、全てのプレイヤーは同時に手番を行います。
各ラウンドにおけるプレイヤーの行動は、以下の3フェイズからなります。

1. 自分のマップの開拓
2. 他プレイヤーのマップの開拓 (複数回繰り返します)
3. 得点計算

1. 自分のマップの開拓

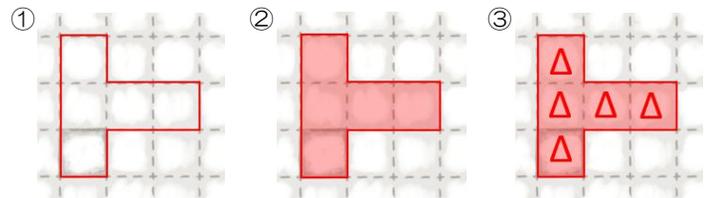
山札からカードを1枚ひいて、その隣に表面を上にして置き、場札とします。既に場札があれば、その上に重ねます。
場札に記されたピース (マス) を、自分のシート上のマップに記入して自分の領地とします。

【注意】最初のラウンドのみ、場札に記されたピースに加えて、もう一つ別のピースをマップに記入します。(詳しくは後述します)



《ピースの記入の仕方》

- ① マップ上の格子に沿ってピースの外枠を記入します。
- ② 外枠の中を薄く塗りつぶします。
- ③ 自分の色に対応したシンボルマークを各マスに記入します。
(※シンボルマークはカード裏面やシートに記されています)



マップに記入するピースは回転や反転が可能です。(カードの四隅には反転したピースが記されています)

現在記入中のマスの書き直しはできますが、過去に記入されたマスの書き直しや上書きはできません。

マップ上のどこにもピースを記入できない場合、何もせずにパスします。

【注意】ゲーム中において、各プレイヤーは他プレイヤーの手元にあるシートを見てはいけません。

全プレイヤーがマップへの記入を終えたら、方向カードが示す隣のプレイヤーにシートを渡し、反対の隣のプレイヤーからシートを受け取ります。



《最初のラウンドの特別なルール》

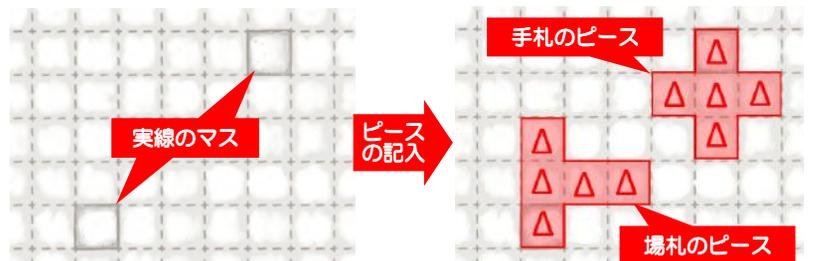
場札とは別に、もう1枚山札からカードを引き、手札とします。

場札と手札に記されたピースを両方ともマップに記入します。

それぞれのピースは、実線で囲まれた2つのマスをそれぞれ塗りつぶすように、マップに記入しなければいけません。

マップ上で互いの一部が隣接するようなピースの記入はできますが、互いの一部が重なるような記入はできません。

ピースを記入したら、ゲーム中に混同しないよう、場札から離れた適当な位置に手札を捨てます。



2. 他プレイヤーのマップの開拓

このフェイズでは、隣のプレイヤーから渡された他プレイヤーのマップ上に自分の領地を作ります。

領地の作成として、以下の2つの行動A,Bのどちらかを必ず選択します。どちらの行動もできない場合のみ、何もせずにパスします。

行動A. ピースの記入

⇒自分の場札に記されたピースをマップに記入します。

行動B. 1マスの記入

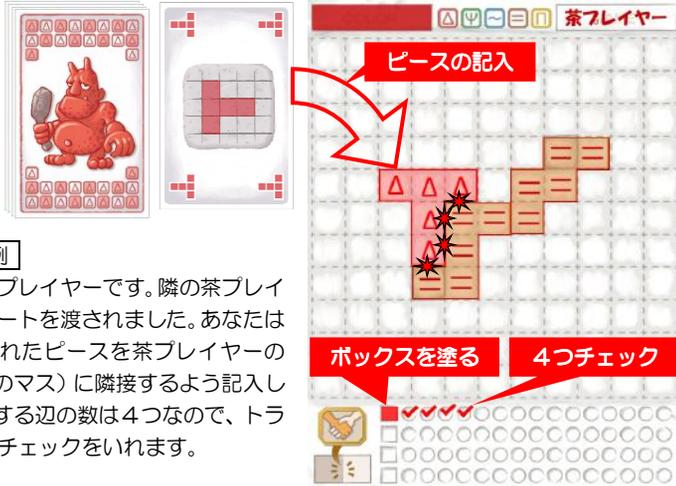
⇒マップ上の1マスのみを塗りつぶします。

行動A,Bともに、マップへの記入に関するルールは[1. 自分のマップの開拓]と同じです。

行動A,Bともに、シートを所有するプレイヤーの領地（そのプレイヤーの担当色のマス）に隣接するようピースを記入した場合、隣接する辺の数だけ、トラックにある○にチェックを入れます。

最初のラウンドのみ、トラック左端のボックスを自分の担当色で塗ります。

トラックの上限はありません。全ての○にチェックをつけた場合、以降のチェックは2回目とわかるよう既存のチェックに重ねてください。



行動Aの例

あなたは赤プレイヤーです。隣の茶プレイヤーからシートを渡されました。あなたは場札に記されたピースを茶プレイヤーの領地（茶色のマス）に隣接するよう記入します。隣接する辺の数は4つなので、トラックに4つチェックを入れます。

行動Bでは、周囲四方（上下左右）全てのマスが既に塗りつぶされているマスのみ塗りつぶせます。

マップの外枠に隣接しているマスには、たとえ外枠以外の三方のマスが塗りつぶされていたとしても、行動Bはできません。



行動Bの例

あなたは赤プレイヤーです。茶プレイヤーのシートを反対隣の青プレイヤーから渡されました。茶プレイヤーの領地に隣接させたいのですが、ピースの記入ではそれができないので、1マス記入を選択しました。隣接する辺の数は2つなので、トラックに追加で2つチェックを入れます。

全プレイヤーがマップへの記入を終えたら、方向カードが示す隣のプレイヤーにシートを渡し、反対の隣のプレイヤーからシートを受け取ります。

このフェイズは、自分のシートが戻ってくるまで複数回繰り返されます。

3. 得点計算

自分のシートが戻ってきたら、得点計算を行います。

マップ上で領地が集合してできる四角形のうち、面積が最大のものを選択します。この四角形には、他プレイヤーの領地も含めることができます。

前述の面積（マス数）と同じ得点を面積ボーナスとして、そのラウンドの得点記入欄（今のラウンドと同じ数字が記されたボックス）に記入します。

最後に、方向カードの面を返して逆方向にし、次のラウンドへ移行します。

あなたは赤プレイヤーです。隣の茶プレイヤーから自分のシートが戻ってきました。12マスの四角形を選び得点とします。



ゲームの終了

4人プレイは4回目、5人プレイは3回目の[3. 得点計算]を終えたら、ゲームは終了します。

自分のシートにおけるトラックのチェック数を確認し、それに応じて他プレイヤー間の順位を定め、他プレイヤーに順位と得点を伝えます。

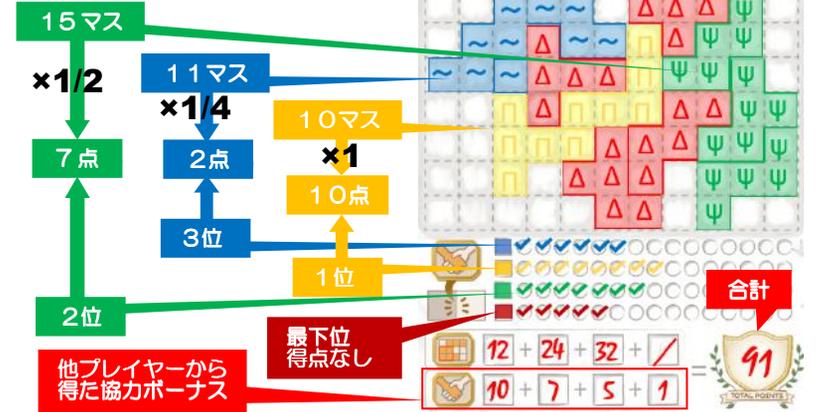
順位に応じた得点は以下のように計算されます。

同じ順位のプレイヤーが複数いる場合、全員がその順位に応じた得点もらいます。そして、それより下位のプレイヤーの順位は繰り上がりません。

順位と得点を伝えらえたプレイヤーは、その得点を協力ボーナスとして自分のシートの得点記入欄（下側のボックスのうちのどれか）に記入します。

- 1位：1位のプレイヤーの領地のうち、最も多く繋がったマス数
- 2位：2位のプレイヤーの領地のうち、最も多く繋がったマス数の1/2
- 3位：3位のプレイヤーの領地のうち、最も多く繋がったマス数の1/4
- 最下位：得点なし
- ※4人プレイでは3位なし ※2位と3位の得点計算は端数切り下げ

トラックの1位は黄プレイヤーでした。あなたのマップにおける黄色の領地のうち最も多く繋がったマス数は10なので、黄プレイヤーに1位10点を伝えます。同様に、緑プレイヤーに2位7点、青プレイヤーに3位2点を伝えます。



各ラウンドでの面積ボーナスと協力ボーナスを合計し、合計が最も高いプレイヤーが勝者です。最も高いプレイヤーが複数いる場合、その中で協力ボーナスの合計が高いプレイヤーが勝者です。それも同じ場合は引き分けです。

3人プレイのルール

3人プレイでは、4人目の仮想プレイヤーを設定してゲームを行います。予め仮想プレイヤーの担当色の筆記具を複数準備するのを推奨します。4人プレイのルールに以下が追加されます。

【ゲームの準備】

選ばれなかった開拓カードの束のうち一つを仮想プレイヤーのものとして選択し、方向カードの隣に裏面を上にして置き、山札とします。

各プレイヤーは、仮想プレイヤーの担当色の筆記具を全員受け取ります。筆記具が足りない場合は、プレイヤー間で同じものを使いまわしてください。

【ゲームの進行 1. 自分のマップの開拓】

全プレイヤーがマップへの記入を終えたら、仮想プレイヤーの山札からカードを1枚ひき、その隣に表面を上にして置き、場札とします。既に場札があれば、その上に重ねます。

場札に記されたピースを自分のマップに記入して、仮想プレイヤーの領地とします。ピースを記入できない場合は、何もせずにパスします。

自分の領地に隣接するようピースを記入した場合、隣接する辺の数だけ、トラックにある○にチェックを入れます。

最初のラウンドのみ、トラック左端のボックスを仮想プレイヤーの担当色で塗ります。

仮想プレイヤーの担当色で1マスのみマップに記入することはできません。



【ゲームの終了】

協力ボーナスの計算では、仮想プレイヤーもチェック数の順位に含めます。

このたびはお買い上げくださり、ありがとうございました。ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン：沢口游祐

アートワーク：たかみまこと

テストプレイヤー：ゆきこ、ヒロシ、みやもと、S.T.E.L.A.B.、くろかわささみ、りん、パク、ハム、くじらだま、KONOMI、Go@なつむつ、上杉真人、明地宙、union tales（順不同&敬称略）