

ゲームの概要

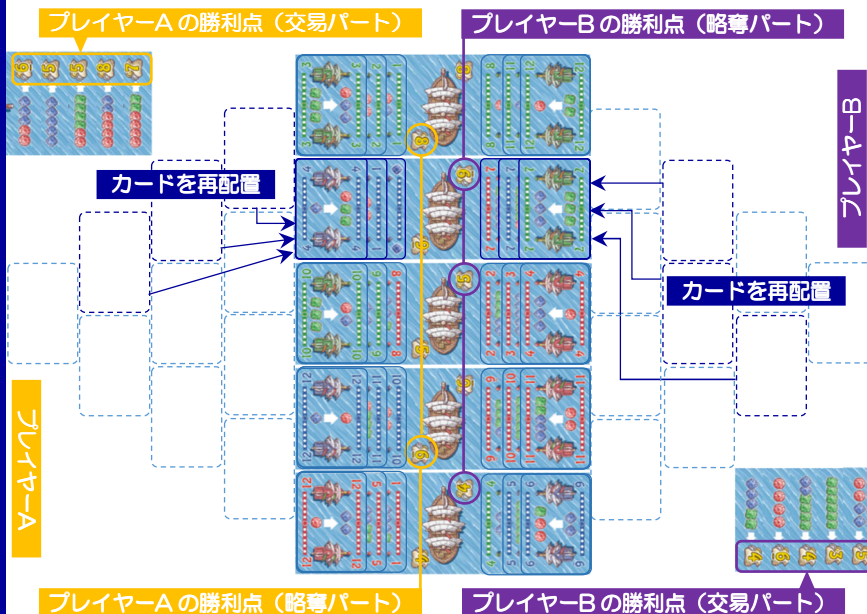
～大航海時代、プレイヤーは私掠船（しりやくせん）の船長となり、栄華の極みを目指します。自国の商船と交易しつつ同業の仲間たちを集め、政府の許可のもと敵国の商船から財貨を奪いましょう。ライバルはただ一人ですが、あなた以上に凄腕かもしれません…！～

【コロセイル】は2人専用の対戦ゲームです。ゲームは、前半の交易パートと後半の略奪パートに分かれます。両パートとも、より多くの勝利点（財貨）を得る目標は同じですが、各パートでは勝利点を得る手順が異なります。

交易パートにおいて、各プレイヤーは、逆ピラミッド状にカードを配置することで資源を得て、資源を支払ってボード（商船）にある勝利点を得ます。

略奪パートにおいて、各プレイヤーは、カードをボード上に再配置して作った役を比べあい、役がより強ければボードにある勝利点を得ます。

後半での役の構築も意識した前半でのカード配置が勝負のカギです。



内容物

ボード 19枚



※上記は表面となります
※裏面は共通です

カード 39枚 (3色 各13枚)

表面 (数値あり)

表面 (数値なし)

裏面 (共通)



私掠船



※数値【1】～【12】と数値なしのカードが各色1枚ずつあります

資源トークン

33個 (赤9個 青11個 緑13個)

サマリー

2部

ルールブック

1部

ゲームの準備

①カードをランダムに3枚選び、箱に戻します。このときも含めゲーム中、各プレイヤーは箱に戻したカードの表面を見ないでください。箱に戻したカードはゲーム中に使いません。

②ボードの束をシャッフルし、テーブル中央に表面を上にして5枚並べます。図のように並べた5枚のボードを挟んで、各プレイヤーは向かい合います。残った束は山札として、ボードのそばに裏面を上にして置きます。

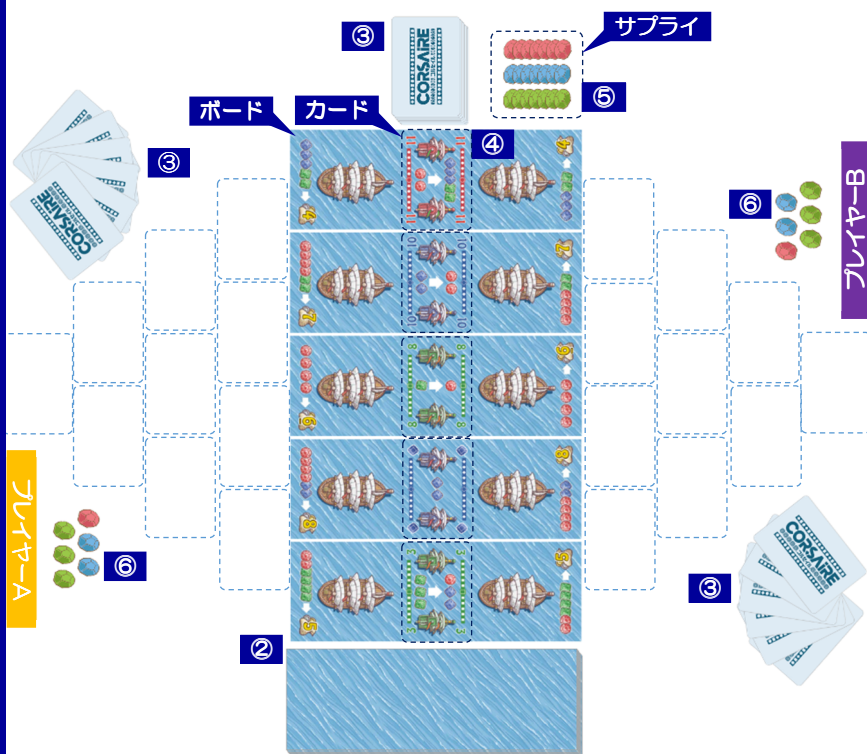
③カードの束をシャッフルし、各プレイヤーに6枚ずつ手札として配ります。このときも含めゲーム中、各プレイヤーは手札の表面を相手に見せないでください。残った束は山札として、ボードのそばに裏面を上にして置きます。

④カードを山札から5枚引き、並べられたボードの中央に、表面を上にして1枚ずつ置きます。ボード中央に記載の商船と勝利点〔内容物〕参照〕が隠れるように、カードを置いてください。

⑤資源トークンを全てボードのそばに置きます。以降の説明において、この置き場を〈サプライ〉と呼び、資源トークンを〈資源〉と呼びます。

⑥サプライから、赤1個、青2個、緑3個の資源を各プレイヤーに配ります。各プレイヤーは配られた資源を手元に置きます。ゲーム中、各プレイヤーは手元の資源を相手に公開してください。

最後に、適当な方法で先に手番を始めるプレイヤーを決定します。



ゲームの進行

ゲームは、前半の〈交易パート〉と後半の〈略奪パート〉に分かれます。

前半：交易パート

各プレイヤーは交互に手番を行います。手番プレイヤーは、[①カードの配置]、[②資源の交換]、[③カード（およびボード）の獲得]、[④資源の調整]の4フェイズに沿って手順を進めます。

交易パートでは、10枚のカードが4段の逆ピラミッド状に並べられます。

（※自分から見て一番奥側の段にはカードが4枚並んで配置され、そこから手前側へ一段上がるごとに横に並ぶカードは1枚ずつ減っていきます）

① カードの配置

手札からカード1枚を以下の《カードの配置ルール》に沿って配置します。

《カードの配置ルール（交易パート）》

- ・ボードの手前側にあるスペースに、表面を上にして配置します
- ・中央の矢印が相手側（奥側）を向くようにカードを配置します
- ・ピラミッドの最下段（奥側）にカードを配置する際、横に隣り合うボード2枚の中ほどに置き、2枚両方に隣接させます
- ・ピラミッドの上段（手前側）にカードを配置する際、下段（奥側）にて横に隣り合うカード2枚の中ほどに置き、2枚両方に隣接させます
（※1枚のカードのみに隣接させて配置することはできません）
- ・各段においてカードを横に離して配置できます
- ・カードが全て埋まっていない段に対しても、それより上段にカードを配置できます



このように配置したカードを、以降の説明において〈場札〉と呼びます。

② 資源の変換

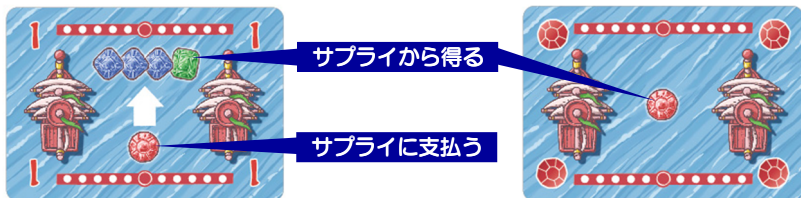
配置した場札を参照し、【資源変換】か【パス】のどちらかを選択します。

【資源変換】を選択した場合、矢印の元にある資源をサプライに支払い、矢印の先にある資源をサプライから得ます。矢印の無いカードでは、資源を支払うことなく、記載の資源をサプライから得ます（※資源を支払いませんが、これも「資源変換」です）。得ている途中でサプライの資源が枯渇して無くなった場合、それ以上資源を得ることはできません。

（※数値が低いカードほど、資源変換の効率は高くなります）

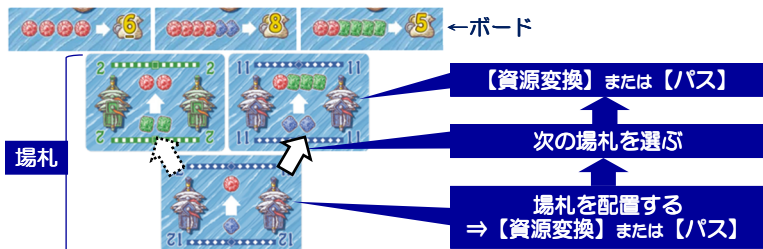
（※資源1個あたりの価値は、赤が最も高く、緑が最も低いです）

【パス】を選択した場合、手元の資源はそのままとします。



参照した場札の下段（奥側）に別の場札が隣接している場合、隣接している2枚のうち1枚を選び、同様に【資源変換】か【パス】を選択します。

以上の処理を、最下段（最も奥側）の場札を参照するまで繰り返します。



各場札において、【資源変換】は一度しか行えません。

（※記載の倍の資源を支払って倍の資源をサプライから得ることはできません）

③ カード（およびボード）の獲得

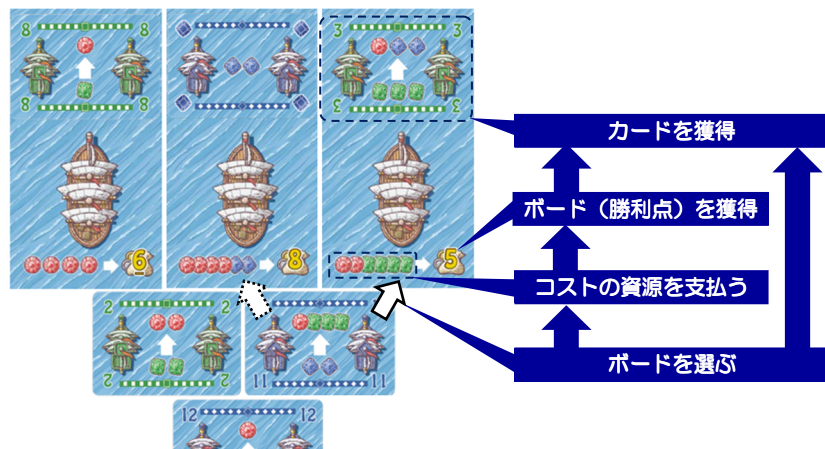
【②資源の変換】にて参照した最下段（最も奥側）のカードに隣接する2枚のボードから1枚を選びます。選んだボードの上に置いてあるカードを必ず獲得し、手札に加えます。（※手札は再び6枚になります）

このとき、記載のコスト（[内容物]参照）をサプライに支払えば、**獲得するカードの下にあるボードもセットで獲得できます**。ボードを獲得することで端に記載の勝利点が得られます。（※獲得したボードは手元に置いてください）

カードのみを獲得した場合、山札からカードを1枚引き、再びそのボードの上に置きます。ボードも獲得した場合、山札からボードを1枚引き、空いたスペースに置いたうえで、その上に同様にカードを置きます。

ボードの山札が尽きた場合、以降はボードを獲得することはできません。

(※カードの山札は先手プレイヤーの最後の手番に尽きるため、次の手番で後手プレイヤーがカードを獲得しても、ボードの上に再びカードは置かれませんが)



④ 資源の調整

手元の資源が11個以上ある場合、10個になるまで好きな資源をサプライに戻します。(※これより前のフェイズにおいて資源の所持数は調整を受けません)

手元の資源が0個の場合、好きな資源を1個サプライから受け取ります。

最後に手番が終了して相手プレイヤーに移ります。

後半：略奪パート

両プレイヤーともピラミッドの最上段（頂点）にカードを配置し、最後の手番を終了させたら、略奪パートに移行します。初めに、ボード上に残っているカードを取り除き、ボードのそばに表面を上のまま並べます。

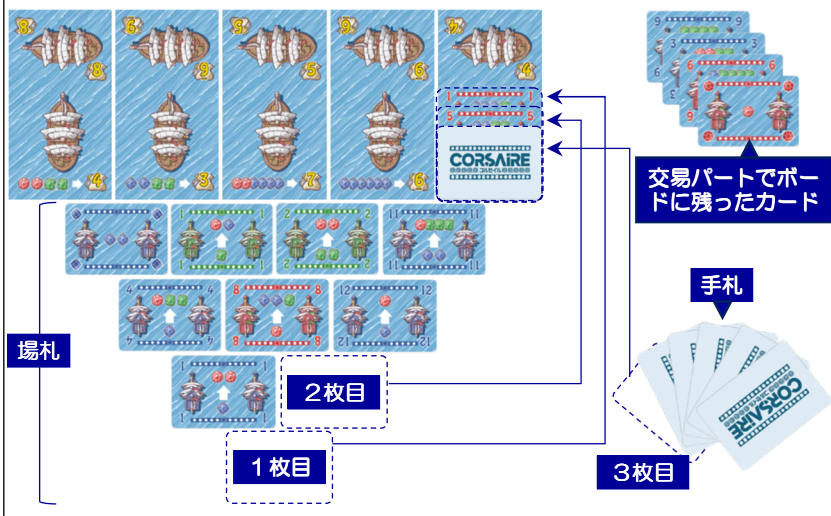
各プレイヤーは、交易パートで得た勝利点の合計を互いに伝えます。勝利点の合計が高いプレイヤーが、略奪パートにて先に手番を始めます。

手番プレイヤーは、以下の《カードの配置ルール》に従って、**3枚**のカードを配置します。

(※略奪パートでは手元に残った資源を使いません。)

《カードの配置ルール（略奪パート）》

- 自由に選んだ1枚のボードの上に、手札または場札から選んだ**計3枚**のカードを配置します
（※3枚の内訳は、手札のみでも、場札のみでも、両方を混ぜても構いません）
- ボード端に記載の勝利点を隠すように3枚のカードを配置します
（※ボード中央に記載の勝利点だけ見えるように配置します）
（※カードの数値が見えるように3枚のカードをずらして重ねます）
- 手札から選んだカードは**裏面を上にして**配置します
- 場札から選んだカードは**表面を上にして**配置します
- 場札からは、**上段（手前側）に何も隣接しないカードのみ**を選べます
（※場札からは、最初はピラミッドの頂点にあるカードしか選べません）
- 場札からカードを1枚選ぶたびに、そのカードは場札から外れます
（※カードが1枚外れることで、次に場札から選べるカードが変わります）



先手番となったプレイヤーの最初の手番のみ、1枚のボードにカードを3枚配置したら、手番が終了し相手プレイヤーに移ります。以降、各プレイヤーは、1枚のボードにカードを3枚配置することを**2回繰り返す**、その後手番が終了し相手プレイヤーに移ります。



後手番となったプレイヤーが最後に残ったボードにカードを3枚配置し終わったら、全てのカードについて表面を上にします。(※手札と場札合わせて16枚中15枚をボードに置くため、手札または場札にはカードが1枚だけ残ります)

両プレイヤーは、3枚のカードの数値および色の組み合わせから役を作り、各ボードで強さを比較します。(※一般的なポーカーとは強さの順が異なります)

《役の一覧》

強い ↑	●スリーカード	: 全て同数値
	●ストレートフラッシュ	: 全て連番かつ全て同色
	●ストレート	: 全て連番
	●フラッシュ	: 全て同色
弱い ↓	●ブタ	: 上記以外の全て

(※数値の無いカードを含む場合、〈フラッシュ〉か〈ブタ〉のみ作れます)

役の強さが同じ場合は、3枚の数値の合計が高い方が勝利します。数値の合計も同じ場合は引き分けです。役で勝利したプレイヤーは、**ボード中央に記載の勝利点**を得ます。(※引き分けの場合、どちらのプレイヤーも勝利点を得ません)



ゲームの終了

略奪パートが終了次第、ゲームは終了します。

各プレイヤーは、交易パートで獲得した勝利点と略奪パートで獲得した勝利点を合算し、さらに手元に残った資源から、赤、青、緑それぞれ1個ずつの組み合わせごとに1勝利点に変換して加えます。



勝利点の合計が高いプレイヤーが勝者です。合計が同じなら引き分けです。

このルールブックは web 公開用となります。ルールに関するご質問は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。(頂いたご意見は製品版のルールブックになるべく反映いたします)

ゲームデザイン: 沢口祐祐 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、Kotone、Yuko、こみち、Sa、Shochan、ナカムラヤスユキ、名古屋テストプレイ会の皆さん、オンラインテストプレイ会の皆さん