

ボードゲーム カタンの開拓者たち 小学生のためのゲーム説明書

カタンの開拓者たちってどんなゲーム？

まだ人が住んでいない、カタン島。みなさんは船に乗ってこの島にやってきました。さあ、今から自分の力でこの島を発展させましょう。

開拓地や都市などを作ることでポイントがもらえます。さいしょに10ポイントになった人の勝ちです。

開拓地や都市などを作るためには資源がひつようです。資源はダイスをふって出た数字の土地からもらうことができます。でも、ほしい資源がなかなかもらえないこともあるでしょう。そんな時はほかのプレイヤーと資源をとりかえることもできます。

たくさん資源があればいっきにポイントをふやすことができます。でも気をつけて！盗賊があなたをねらっているかもしれません。

あなたは資源と自分の頭をうまく使って、カタン島をだれよりもじょうずに発展させることができます。どうですか？

※図を見るときはカラーの説明書もいっしょに見てください。



ゲームの遊び方

■じゅんぴ

①まず、カタン島を作ろう

カラーの説明書の「ゲームのあらまし」の図を見て、このとおりにタイルをならべましょう。まず海がかかれた6つのわくをくみため、わくの中に六角形のタイルをならべ、タイルの上に数字チップをおきます。

②カードとコマを用意しよう

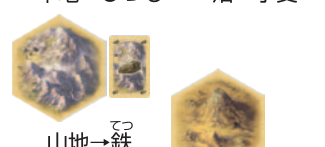
- 全員、建設コスト表1まいと、自分の色のコマ（開拓地5つ、都市4つ、街道15本）をもちます。
- 資源カードは同じしゅるいのものはひとつにかさねて、5つの山にします。表を上にして、みんなの手のとどくところにおきます。
- 発展カードはよくまぜて、うら向きの山にしておきます。
- 最長交易路カードと最大騎士力カードはみんなの手のとどくところにおきます。

③開拓地と街道をおいてみよう

- カラーの説明書の「ゲームのあらまし」の図を見て、このとおりに自分の開拓地と街道をおきます。
- 図の☆のついた開拓地から、さいしょの資源をうけとります。その開拓地のまわりにある土地の資源を1まいずつうけとります。たとえば、青は木、鉄、ひつじを1まいずつうけとります。

④順番を決めます。これで、ゲームをはじめるじゅんぴができました。

●各土地から取れる資源



さばく→何も取れません

自分の番にやることは？

手順① まずダイス2こをふってみよう

手順② 資源を手に入れよう

- ダイス2この目をたします。その数字のすべての土地から資源が出ます。
 - ダイスで出た目の土地のそばに自分の開拓地がある人はだれでも、その土地の資源を1まいうけとります。その土地のそばに開拓地が2つあれば2まい、3つあれば3まいうけとります。また、その土地のそばに自分の都市があれば、都市1つにつき資源を2まいうけとります。
 - たとえば、ダイスの合計が8でした。赤は開拓地が2つで鉄を2まい、白は1まいをうけとります。ダイスの合計が10ならば白はひつじを1まいもらえます。白の開拓地を都市にすれば、10が出たときひつじを2まいもらえます。
- ダイスの合計が7のときは、盗賊が動き出します。
 - ダイスの合計が7のときは、だれも資源をもらえません。
 - 7が出たときに、もっている資源カードが8まい以上の人はみな、資源を半分すてます（半分にして1まいあまったカードはすてません）。すてる資源は自分でえらびます。たとえば資源が9まいあれば4まいをすてます。
 - その後、自分の番のプレイヤーは盗賊を好きな土地にうごかします。かならずべつの土地にうごかさなければなりません。
 - さらに、自分の番のプレイヤーは、盗賊がやって来た土地のそばに開拓地や都市のある人から一人をえらび、資源を1まいとって、自分のものにします。



(3) (1)または(2)が終わったら、③の手順をおこないます。

※盗賊がいる土地では、ダイスの目が出て、盗賊がいなくなるまで資源ができません。

手順③ 足りない資源はとりかえっこで手に入れよう

資源のこうかんは、自分の番に何回でもできます。やらなくてもかまいません。こうかんがおわったら手順④に進みます。

(1) ほかのプレイヤーと、とりかえる

- だれとでもとりかえることができます。
- どの資源がほしいか、かわりにどの資源を出すかを決めて、ほかのプレイヤーに、ていあんしましょう。さんせいする人がいればとりかえることができます。
- ほかのプレイヤーから先にていあんすることもできます。
- 自分の番ではないプレイヤーどうしでのこうかんはできません。
- こうかんする資源の数は自由に決められます。自分が1まいで、あいてが2まいなどです。ただし、資源をただであげることはできません。

(2) カードの山と、とりかえる

- 同じ資源4まいをカードの山にもどして、かわりに山からはほしい資源を1まいもらいます。
- 港のそばに自分の開拓地や都市があれば、もっといいこうかんができます。
- 3:1と書かれた港は、同じ資源3まいを、ほしい資源1まいとこうかんできます。
- 2:1と書かれた港は、その絵の資源2まいを、ほしい資源1まいとこうかんできます。右の図ならば、小麦2まいを山にもどして、かわりにほしい資源を1まいもらいます。



手順④ 街道や開拓地を建設しよう

※手順④⑤⑥は、すきなじゅんばんで何回でもできます。

建設をすることで、資源をもっと手に入れたり、ポイントをふやすことができます。

建設をするには、自分のもっている資源からひとつようなものをはらって、まだ島においていない街道・開拓地のコマを島におきます。建設コスト表に、なにを作るのにどの資源がひとつようか、書いてあります。しらった資源はそれぞれの山にもどします。

(1) 街道 レンガ+木

•街道は道(タイルの辺)に建設します。1つの道には1つの街道しかおけません。かならず、自分の街道、開拓地、都市につなげておきます。右の図のばあい、オレンジは街道を、青いマークの道におけます。赤いマークの道は、ほかのプレイヤーの開拓地にじゃまされるので、おけません。

•街道の長さかれんぞくで5本いじょうになったら、「最長交易路」カードをうけとります。えだわかれの道は数えません。また、あいだにほかの人の開拓地や都市があつてはいけません。

•「最長交易路」をもっている人より長い街道を作った人は、すぐに「最長交易路」カードをうばいます。「最長交易路」をもっているあいだは自分のポイントが2ポイントふえます。

•下の図で、赤の街道は6本つづいていて、「最長交易路」をもっています。オレンジの街道は赤の開拓地にじゃまされて、2本と5本にわかれてしまつています。



(2) 開拓地 木+レンガ+小麦+ひつじ

•自分の街道につながつている交差点におきます。



•すでに開拓地や都市のある交差点のすぐとなりの交差点にはおけません。つまり、すぐとなりの3つの交差点には、だれも開拓地や都市を作ることはできません。

•右の図で、オレンジは開拓地を、青いマークの交差点におけます。赤いマークの交差点は、となりに開拓地があるのでおけません。



•開拓地を作ると、そのそばの土地から資源をもらえるようになります。開拓地は1つにつき1ポイントになります。

手順⑤ 開拓地をもっと強力な都市にしよう

開拓地を都市にすることで、ポイントをふやすことと、資源のもらえる数をふやすことができます。



•開拓地を都市にするには、小麦2まいと鉄3まいを山にもどします。カタン島においた自分の開拓地1つをとって手もとにもどし、おなじ場所に都市をおきます。

•都市にするともらえる資源が2倍(2まい)になります。

•都市は1つにつき2ポイントになります。

手順⑥ 発展カードを買ってみよう



•小麦、ひつじ、鉄を1まいずつ山にもどし、発展カードの山から1まいとります。

•発展カードはほかの人から見られないようにします。

•自分のカードは次の自分の番から、使うことができます。

手順⑦ 発展カードを使ってみよう

•自分の番のいつでも(ダイスをふる前でも)、発展カードを1まいだけ使うことができます。

•今回の番に買ったばかりのカードは使えません。

•カードには騎士、進歩、1ポイントの3しゅるいがあります。

(1) 騎士カード

•このカードを使ったプレイヤーは、まずすきな土地に盗賊をうごかします。

•さらに盗賊がやって来た土地のそばに開拓地や都市のある人から一人をえらび、資源を1まいとって、自分のものにします。

※ダイスで7が出たときと同じですが、騎士の時は資源を8まいいじょうもっていても、はんぶんにはなりません。

•使った騎士カードは自分の前にならべておきます。

•騎士カードをさいしょに3まい出したプレイヤーは「最大騎士力」カードをうけとります。

•「最大騎士力」をもっているプレイヤーより多く騎士カードを出した人は、すぐに「最大騎士力」をうばいます。

•「最大騎士力」をもっているあいだは自分のポイントが2ポイントふえます。



(2) 進歩カード

「街道建設」「発見」「独占」の3種類があります。

使ったカードは自分の前にならべておきます。

•「街道建設」は、資源を使わずに街道を2本作ることができます。2本はつなげてもいいし、はなれたところに作ってもかまいません。

自分の街道、開拓地、都市につなげて作ります。

•「発見」は、山からすきな資源カード2まいをもらいます。2まいとも同じ資源でもちがう資源でもかまいません。

•「独占」は、資源のうち1しゅるいを言います。そしてほかのプレイヤーがもっているその資源をすべてもらいます。たとえば「木」と言ったらほかのプレイヤーがもっている「木」をすべてもらうことができます。

(3) ポイントカード

ポイントカードはそれぞれ絵がちがいますが、すべて同じ1ポイントです。ポイントカードはかくしておいて、自分の番に10ポイントになった時に表にします。もし10ポイントになるならば、今回の番に買ったばかりのポイントも表にすることができます。

手順⑧ すべて終わったら、次のプレイヤーの番へ

やることなくなら、次のプレイヤーの番になります。

左どなりのプレイヤーは、ダイスをふることからくりかえします。

どうなったら勝ち?

自分の番に10ポイントいじょうになったプレイヤーの勝ちです。

株式会社 ジーピー URL www.gp-inc.jp

〒161-0033 東京都新宿区下落合4-1-12 TEL 03-3950-8801 FAX 03-3950-8895

© 2010 GP Inc. Japan. All Rights reserved. Product is manufactured and distributed by GP Inc. Tokyo, Japan, under license from Kosmos Verlag, Germany. © 1995, 2010, Kosmos Verlag, Stuttgart Original title: DIE SIEDLER VON CATAN Made in China