# Singapore 1889







シンガポール 1889

日本ルールブック

シンガポール1889』では、プレイヤーは19世紀のシンガポール に住む中国人商人たちの生活に入り込むことになる。イギリス 東インド会社によって統治されたシンガポールは、東南アジア の貿易拠点として栄えた。

多くの中国人商人たちは、秘密結社の影響力と援助に頼って有利な商売を続けていた。あなたもそのような商人の一人で、19世紀のシンガポールで最も影響力のあった秘密結社の一つ、ギー・ヒン・コングシ(義興公司)が好んだ交易品を換金しようとしています。交易に適した品物を見つけ、秘密結社の関心を引きつけ、有利に進めよう。だが、用心せよ!英国は秘密結社の支配力に目をつけ、その影響力を弱めようとしているかもしれない。

### 勝利の目的

ギー・ヒン・コングシが好む商品を集めながら、自分に有利な 方向へ微妙に誘導しよう。ゲーム終了時に、集めた商品の価値 が最も高い商人になって勝利しましょう!

### コンポーネント



## グッズカード (68)

これらのカードはシンガポール に輸入された様 な商品を表して います。一番良いものを集めて 勝ちましょう!

これらのカードはシンガポー ルに輸入された様 な商品を 表しています。一番良いもの を集めて勝ちましょう!

アヘン8個を除き、各種類10個ずつ(マーク入り5個、マークなし5個)ある。



### \*マーチャントカード(6)

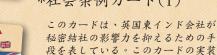
これらのカードによって、プレイ ヤーはその時代のさまざまな商人 の役割を担うことができる。

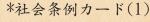
\*これらのカードはバリアントゲームモ ードの一部です。バリアントについて は 7-9 ページを参照。



### 秘密結社カード(1)

このカードは秘密結社の関心を表 している。また、プレイヤーに追 加の注意を促すものでもある。





x = 000

\*このカードは変種ゲームモードの 一部です。バリアントについては

により、ゲーム終了時の商人の商品 価値の計算方法が変更される。



リバーマット(1) ゲームエリアの整理 に使用します。

7-9 ページを参照。

### セットアップ

- 1. リバーマットを中央に置く。
- 2. 商品カードを種類別に分け、アヘンカード8枚を脇に置く。
- 3. グッズの種類を、プレイヤーの人数より1多い枚数だけランダム に選びます。(例:プレイヤー3人の場合、グッズは4種類)。
- 4. 選んだ種類のカードと、先に脇に置いた8枚のアヘンカードをシャッフルし、山札とする。
- 5. 山札を中央に置き、山札の横一列に並んだグッズの上から4枚を公開します。を公開する。肖像画が灰色になっている秘密結社カードを表向きに、川の左端 のカードの上に置く。
- 6. 各プレイヤーにグッズカードを1枚ずつ配り、1枚を秘密結社 カードの上に表向きに置きます。このエリアにある財貨は押収財貨である。
- 7. 最初の手番を行うプレイヤーを選びます。その後、右隣のプレイヤーは、ゲーム開始前に、秘密結社カードの位置をいずれかのグッズの上に変更することができます。

#### 8. 準備完了です!















4プレーヤーのセットアップ例



### プレーの仕方

各ターンは2つのフェーズで構成される: 商人と秘密結社

各プレイヤーが合計7個のグッズを集めるまで、この2つのフェーズを交互に行います。 その後、各プレイヤーは自分のグッズの価値を比較し、最も価値の高いプレイヤーが 勝者となります!

初戦? 7ページのプレーン グッズ・バリエー ションをご覧くだ さい。

### マーチャント・フェーズ

商人フェイズに、河にある財貨の中から1枚を選んで手札に加えます。秘密結社」カードの真下にあるグッズを選んだ場合、「秘密結社」カードを河にある他のグッズカードの上に移動させなければなりません。その後、取ったグッズカードの効果を解決します。必ずそのカードに書かれている効果を使わなければなりません。



カードを1枚選んでください。

効果解決後、山札の上から新しいカードを公開して河を補 充し、空いた枠を埋めて秘密結社フェイズに移行する。

> 重要だ! 秘密結社フェイズに進む前に、リバーに 4枚のカードがなければならない。

# 秘密結社フェーズ 💥

秘密結社」フェイズに、リバーに3枚以上の「マークされたグッズ」があるかチェックします。 左上にこのアイコンのあるカードです。





このようなアイコンが3つ以上ある場合、「ギー・ヒン・コングシ」はそのすぐ下の「商品」カードを取り押さえ、「秘密結社」カードの上に置きます。このエリアのカードによって、ゲーム終了時に各プレイヤーの手札にあるグッズカードの価値が決まります。



M: P O

これが終わったら、必要に応じてリバーを4枚に補充する。



その後、すべてのプレイヤーの手 れが7枚になったかどうかを確認す る。手札が7枚あればゲーム終了。 そうでなければ、左隣のプレイヤー からプレイを続けます。

### リマインダー 川を2回補充する!商人フェイズと秘密 結社フェイズの両方の終了時に。

### 試合終了時の得点

ゲーム終了後、各プレイヤーは手札をすべて公開し、秘密結社 に押収されたグッズに応じた価値を計算します。合計値が最も 高いプレイヤーが勝利する!

プレイヤーの手札にある各グッズカードは、秘密結社によって 押収された同種のグッズの枚数に相当する。以下の状況に基づ き、2手の得点が示される。







3点 2点 2点 1点 3点 3点 1点



この例では:

ハンド1は合計15点。

3 シルク (各3点、合計9点)

紅茶2点 (各2点、合計4点)

2 ジョス・ペーパー (各1点、合計2点)

ハンド2は合計12点。

2 紅茶 (各2点、合計4点)

3 アヘン (その効果により各2点、合計6点)

2 ジョス・ペーパー (各1点、合計2点)

### バリエーション

ここでは、デフォルトのゲームを数回プレイした後に、ゲーム体験を変更するためのいくつかのゲームバリエーションを紹介します。

プレーングッズ・バリアント

初めてのゲームですか?ターンの構成と得点の完全な把握のために、この 変種を試してみることを検討してく ださい。

この変種では、グッズカードの効果は すべて無視する。これは、このゲーム の中核となる収集と得点の方法を維持 したまま、ゲームのスピードを上げる ための、より単純な変種である。



### 制定された条例 変形

この変種では、セットアップのステップ5の後、山札の一番下の5枚のカードの上に「社会条例」カードを裏向きに加える。ゲーム終了前にこのカードが河川に置かれたり、押収されたりした場合、このカードを脇に置き、代わりにカードを引きます。

イギリスはギーヒン・コングシから商品 の管理権を奪い返す一方、秘密結社の影 響力は低下していく。



ゲーム終了時に、押収したマーク付商品をすべて取り除き、社 会条例カードの上に置く。これらの物品は回収物品となる。

秘密結社」に書かれていた本来の得点は無視し、代わりに「結社 条例」カードに書かれていた得点を使用する: あなたの手札にある記名品は 1 枚につき 2 点の得点とし、 回収品に加える。あなたの手札にあるマークのついている物 品は 1 枚につき 2 点の得点となり、押収品の中にあるマークの ついていない物品は 1 枚につき 1 点の得点となる。

前ページと同じ例で:

ハンド1は合計8点。 2英国シルク(0点) シルク1点(3点) イギリス紅茶1点(2点) 1 紅茶(1ポイント) 1 イギリスのジョスペーパー(2点) 1 ジョスペーパー(0点)

ハンド2は合計9点。 2 紅茶(各1点、合計2点) 3 アヘン(各1点、合計3点) 2 イギリスのジョスペーパー(各2点、合計4点)

### 影響力のある人物 バリアント

この変種では、セットアップのステップ 5 の後、各プレイ ヤーにランダム にマーチャントカードを配る。このカー ドはゲーム終了時にプレイヤーに追加得点の機会を与え、 ゲーム中は隠しておきます。



= 13/22@, 🖳

### 王の計算

ゲーム終了時に自分のグッズの価値がち ょうど13か22であれば、他のプレイヤー の得点に関係なく、あなたの勝ちとなり ます。



コレクター・リー (4人以上) 手札に3/4/5種類のグッズがある場 合、合計で1/3/6増える。



エリート 黄

あなたの手札に1種類のグッズが3/4/5 枚ある場合、あなたの合計値を3/5/9 増やす。



ラッキー・チャン

あなたの手札にある3以上の価値を持 つグッズの価値を1増やす。



臨機応変 林 手札の同じ種類のグッズのペア1つに つき、自分の合計値を3増やす。





ライバル・チェン ゲーム終了時、得点する前に、リバー にあるグッズを2つ選んで取る。

### グッズ効果



ジョス・ペーパー カードを2枚引き、1枚を取り、もう1 枚を山札の一番下に置く。



アヘン 押収された場合、価値が1増加。 奪選\*された場合、価値が1減少する。 \*8ページの条例制定変型参照

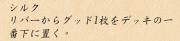


磁器 リバーにある財と押収した財を交 換することができる。



魚の塩焼き デックのトップカードを見る。それ を掴むか、デックの一番下に置く。







スパイス デックのボトムカードを見る。それ を掴むか、デックの一番上に置く。



茶 リバーのグッドと手札のグッドを 交換しでもよい。





©2023 Capital Gains Studio Pte Ltd All Rights Reserved Mercat Games is a brand of Capital Gains Studio

www.capitalgainsgroup.com info@capitalgainsgroup.com Rulebook v1.4

#### CREDITS

Game Design: Steve Ng

Illustration and Graphic Design: Regina A E (Ance.Art)

Game Development: Ashley Woo, Jaslyn Lim, Xeo Lye, Quinn Quak

Special Thanks: Edmund Cheow, Fenny Chong, Joel Lim, Loh Wan Ping, Sam Chang, Shawn Chan, Victor Goh