

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エーションゲームモードの一部です。バリエーションについては 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。



## \*社会条例カード(1)

このカードは、英国東インド会社が秘密結社の影響力を抑えるための手段を表している。このカードの実装により、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。

\*このカードは変種ゲームモードの一部です。バリエーションについては 7-9 ページを参照。



## リバーマット(1)

ゲームエリアの整理に使用します。

## 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！



## 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」フェーズに、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。



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札が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。

秘密結社が押収した物品

## ハンド1

3点      2点      2点      1点      3点      3点      1点

## ハンド2



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・バリエーション

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 バリエーション

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。



### 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。  
奪還\*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  
デッキのトップカードを見る。それを掴むか、デッキの一番下に置く。



シルク  
リバーからグッド1枚をデッキの一番下に置く。



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



茶  
リバーのグッドと手札のグッドを交換してもよい。



**Capital Gains**



**Mercat Games**

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

[www.capitalgainsgroup.com](http://www.capitalgainsgroup.com)  
[info@capitalgainsgroup.com](mailto: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