



SIBERIA

シベリア



内容物

- ゲームボード1枚
- プレイヤーパネル4枚
- アクションカウンター70枚
- プレイヤー駒24個（4色各6個）
- 布袋1つ
- 資源駒70個
（ガス18個、石炭16個、石油14個、金12個、ダイヤモンド10個）
- 枯渴カウンター8枚
- 投資タイル20枚
- 株式市場タイル6枚
- スタートプレイヤーマーカー1枚
- 紙幣

ゲームの準備

- ゲームボードをテーブルに置きます。
- 紙幣をボードの横に置きます。
- 最も若いプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。
- 布袋に資源駒を入れます。スタートプレイヤーは布袋から資源駒を引いて、ボード上の各地域に2個ずつ置いていきます。各地域には異なる種類の資源駒を置かなければなりません（同じ種類の資源駒を2個引いた場合、1個を布袋に戻して引き直します）。残りの資源駒を布袋から出して種類別に分け、ボード上の対応する資源スペースにおいてストックとします。
- 株式市場タイルをボード上の株式市場スペースに置きます。そのゲームで各タイルのどちらの面を使用するかはスタートプレイヤーが決めます。
- 枯渴カウンターをボード上の枯渴カウンタースペースに置きます。
- 投資タイルをよく混ぜ、裏向きの山にして、ボード上に描かれている投資家の上に置きます。そのあと、4枚を表向けて投資タイルスペースに置きます。
- 各プレイヤーは1色を選び、その色のプレイヤー駒6個と、プレイヤーパネル1枚を受け取ります。プレイヤーは自分の駒1個を労働者としてボード上のウラジオストック (Vladivostok) スペースに置き、もう1個をセールスマンとしてフランクフルト (Frankfurt) 株式市場に置きます。他のプレイヤー駒は手元に置きます。
- アクションカウンターを布袋に入れてよく混ぜます。



ゲームの概要

このゲームの目的は、資源を採掘してできるだけ高値で売却することです。ゲーム終了時に所持金が最も多いプレイヤーが勝者となります。

ゲームの進行

ゲームは数ラウンドに渡ってプレイされます。各ラウンドは2フェイズに分かれています。フェイズ1ではアクションカウンターを引き、パネル上に置きます。フェイズ2ではアクションを実行します（全プレイヤーがパスするまで続けます）。そのあと、スタートプレイヤーは左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡し、次のラウンドを始めます。8つの地域からすべての資源駒がなくなるか、5つの資源スペースのうち3つが空になった場合、ゲームは終了します。

フェイズ1：アクションカウンターの獲得と配置

- スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは布袋からアクションカウンター6枚をランダムに引きます。そのあと、各プレイヤーはそれを自分のパネル上に置きます（この手順は全プレイヤーが同時に行うことができます）。
- 多くのカウンターには2つの要素（資源と人物）が描かれています。
（「経営者」カウンターには経営者しか描かれておらず、資源は描かれていません）。
- プレイヤーはアクションカウンターを以下のいずれかに置きます。
 - ・調査施設エリア（「調査施設 (RESEARCH-FACILITY)」と書かれた標識の下側のスペース。どの種類のカウンターでも、何枚でも置くことができます）
 - ・カウンターの人物が資源に対応する、空いているアクションスペース

例：「物流担当者／ガス」カウンターは、「物流担当者」か「ガス」の空いているアクションスペースか、調査施設エリアに置くことができます。

（「経営者」カウンターは空いている「経営者」アクションスペースか調査施設エリアに置くことができます）

- すでにすべてのアクションスペースにカウンターが置かれている場合、プレイヤーはカウンターを調査施設エリアに置かなければなりません。

資源

人物

「経営者」カウンター

調査施設エリア

フェイズ2：アクションの実行

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは以下のルールに従ってアクションを実行します。

- 各プレイヤーは手番ごとに1アクションだけ実行することができ、そのあと次のプレイヤーの手番となります。全プレイヤーがパスしたとき、そのラウンドは終了します。
- 調査施設エリアにカウンターを置いているプレイヤーは、最初の手番で「調査」アクション（後述）を実行しなければなりません（パスはできません）。調査施設エリアにカウンターがない場合、プレイヤーは他の任意のアクションを実行するか、パスすることができます。以降の手番では、プレイヤーは任意のアクションを実行するか、パスすることができます。
- パスしたプレイヤーはこのフェイズから抜け、そのラウンド中はもうアクションを実行することはできません。全プレイヤーがパスするまで、他のプレイヤーは依然としてアクションの実行を続けることができます。
- プレイヤーは、両方のスペースが埋まっているアクションだけを実行することができます。スペースはアクションカウンター2枚か、アクションカウンター1枚と投資タイル1枚で埋まります（投資タイル2枚で埋めることはできません）。
- アクションを実行した場合、プレイヤーは対応するアクションスペースからすべてのアクションカウンターを取り除いて布袋に戻します。投資タイルは取り除かれず、ゲーム終了時まで残ります。

アクションの詳細

調査

「調査」アクションは発見された新たな資源をもたらします。

- プレイヤーは調査施設エリアから**すべての**アクションカウンターを取り除きます。カウンター1枚ごとに、プレイヤーは対応する資源駒1個をストックから取り、その種類の資源駒がまだ置かれていない任意の地域に置きます（このため、1地域に同じ種類の資源駒が複数置かれることはありません）。
- ストックにない資源、またはすでに全地域に置かれている資源が描かれている場合、そのカウンターは何の効果もなしに取り除かれます。代わりに他の資源駒を置いたりはしません。
- 調査施設エリアに「経営者」カウンターを置いている場合、プレイヤーは1枚ごとに任意の利用可能な資源駒1個をボード上に置かなければなりません。
- 取り除いたカウンターは布袋に戻します。

RESEARCH-FACILITY

経営者

- 「経営者」スペースからアクションカウンターを取り除きます。プレイヤーは「経営者」カウンターのうち1枚を、ワイルドカードとして任意の空いているアクションスペースに置くことができます（「経営者」投資タイルを置いていない場合、2枚目の「経営者」アクションカウンターは布袋に戻します）。

物流担当者

- アクションカウンターを取り除き、布袋に戻します。プレイヤーはすでにボード上に置かれている自分の労働者駒を、合計3ステップまで移動させることができます。プレイヤーは複数の労働者駒にステップを割り振ることができ、ステップを使い切らなくてもかまいません。労働者駒は1ステップごとに隣接する1地域に移動します。

セールスマン

- アクションカウンターを取り除き、布袋に戻します。プレイヤーは自分のプレイヤー駒1個を、セールスマンとして任意の株式市場に置くことができます。駒は手元から置くことも、ある株式市場から別の株式市場に移動させることも、ボード上に労働者として置かれている駒を株式市場に移動させることもできます。

労働者

- アクションカウンターを取り除き、布袋に戻します。プレイヤーは手元のプレイヤー駒1個を、労働者としてウラジオストックに置くことができます。すべての労働者駒はウラジオストックから他の地域への移動を開始します。
- 手元にプレイヤー駒がない場合、プレイヤーは株式市場からセールスマン駒1個を取り除いて労働者駒とすることができます。任意の地域にある労働者駒を取り除いてウラジオストックに置くこともできます。

投資家

- アクションカウンターを取り除き、布袋に戻します。プレイヤーは表向きでボード上に置かれている投資タイルから1枚を選び、即座にパネル上の対応するアクションスペースに置くことができます。投資タイルを置くためには、対応するアクションスペースが1つは空いていなければなりません。そのあと、プレイヤーは即座に次の投資タイルを山から引いて表向けます。
- 投資タイルは非常に有益です。投資タイルが置かれたスペースは以降ずっと埋まったままとなり、アクションを実行しても投資タイルは取り除かれませんが、このため、プレイヤーは両方のスペースにアクションカウンターを置く必要がなくなります。各アクションごとに、プレイヤーは1スペースにだけ投資タイルを置くことができます。



資源アクション：資源の採掘と売却

このアクションは各資源ごと（ダイヤモンド、金、石油、石炭、ガス）に個別に実行します。どの資源でも、以下の手順に従って同じように実行します。



■アクションカウンターを取り除き、布袋に戻します。



■プレイヤーは対応する資源を採掘し、即座に売却することができます。プレイヤーは**自分の**労働者駒が置かれている**すべての**地域から対応する資源駒を取ります。プレイヤーはその資源駒を即座に、自分のセールスマン駒が置かれている株式市場の1つに売却します。売却された資源駒はゲームから除外されます（再びボード上に置くことはできません）。複数の株式市場にセールスマン駒を置いている場合、プレイヤーは最も高値で売れる株式市場を選ぶことができます。複数の資源駒を売却する場合、プレイヤーは「駒数×売却価格」分の利益を得ます。



例：マイクはガスを採掘しました。マイクは自分の労働者駒を置いている2地域からガス駒を1個ずつ取りました。東京株式市場にセールスマン駒を置いていたので、マイクはガス駒1個を3000ドルで売ることができ、計6000ドルを得ました。



■採掘した資源駒は**即座に**売却しなければなりません。手元に残し、あとから売却することはできません。

ラウンドの終了

ラウンド終了時、スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。パネル上のアクションカウンターは残りますが、各プレイヤーはラウンド終了時に10枚までしかアクションカウンターをパネル上に残しておくことができません（投資タイルは数えません）。11枚以上のアクションカウンターを置いている場合、プレイヤーは超過分を選んで取り除き、布袋に戻さなければなりません。

新たなスタートプレイヤーから次ラウンドを開始します。

地域の枯渇

採掘のあと、ある地域からすべての資源駒が取り除かれた場合、この地域は完全に枯渇します。この地域ではもう新たな資源を見つけることはできません。このため、この地域に置かれているすべての労働者駒は各プレイヤーの手元に戻ります。そのあと、枯渇カウンター1枚をこの地域に置きます。労働者駒を移動させるとき、枯渇地域は飛ばされ、ステップを消費せずに通過することができます。8枚目の枯渇カウンターが置かれたあと、ゲームは終了します。

ゲームの終了

以下の条件のいずれか1つが満たされたとき、ゲームは終了します。

1. 8つの地域が完全に枯渇した（すべての枯渇カウンターが地域に置かれた）
2. 5つの資源スペースのうち3つが空になった

いずれの場合も、現在のラウンドは最後までプレイします。そのあと、各プレイヤーは所持金を数えます。最も儲かったプレイヤーが勝者となります。



Designer: Reiner Stockhausen
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Proofreading: Stefan Malz
3D Shot: Andreas Resch
 © dlp games 2011
www.dlp-games.de
 e-mail: info@dlp-games.de