

コルサロ・Corsaro

ヴォルフガング・クラマー

2~4人,4歳以上,20分

およそ5歳前後の子どものためのシンプルなルール

コンポーネント

ボード1枚, 12隻のボート、(4色, 各3つ (黄色、青、赤、緑))
海賊船3つ, ダイス2個, サプライカード20枚

ゲームの目的

プレイヤーの目標は、すべての Tabaijaner が「Santaijana」の安全に到達できるように手助けすることです。

ゲームの準備

- ・ゲーム開始時, 各プレイヤーは, ボードの中央にある島にボートを1つ置いて始めます。
- ・海賊船のシンボルがある3つのフィールドのうち2つに, 海賊船を1つずつ置きます。2つのフィールドを任意に選択できます。
- ・残りのボート, 他の海賊船, 補給カードは本ルールでは使用しません。

ゲームの流れ

- ・プレイヤーの手番では両方のサイコロを使い, 時計回りに次のプレイヤーに手番が移ります。サイコロのうち1つは自分のボートを動かすため, もう1つは海賊船を動かすために使います。彼は自分のボートに使うダイスと海賊船に使うダイスを自由に選択できます。ボート, 海賊船のどちらから先に動かしてもかまいません。
- ・プレイヤーはプレーの選択肢についていずれが最善か話し合うことができます。最終的な決定権は手番プレイヤーに委ねられます

ボートを動かす

- ・ボートは前進することしかできません。
- ・プレイヤーはまだプレー中である限り, すなわちボートが海賊船によって捕獲されておら

ず、安全な「Santajana」港に到着していない限り、自分のボートを動かすことができる（それしかできない。）。その他の場合には、プレイヤーは他のどのボートも動かすことができる。

- ・ボートは同じフィールドに留まってもよいし、追い越してもよい。
- ・プレイヤーは望むときはいつでもより安全な航路（オレンジ色のフィールド）を使用できる。海賊からは安全な場所になる。

海賊船を動かす

- ・海賊船はメインの航路（青いフィールド）にとどまる必要があります。
- ・海賊船は追い越すこともできるが、前進することしかできない。

捕獲

- ・ボートは、海賊船がいるフィールドに止まるか、そのフィールドを通過すると捕獲され、海賊島に運ばれます。海賊船が、ボートがいるフィールドに止まるか、そのフィールドを通過すると、ボートは捕獲されます。
- ・海賊船は1ターンに複数の艇を捕獲することがあります。

解放する

- ・海賊船に捕獲されたボートは、プレイヤーがいかだのシンボルのあるいずれかのフィールドに止まったときにのみ解放されます。この場合、プレイヤーは海賊島から捕獲されたボートを1つ取り、いかだのフィールドにあるボートの隣に置きます。

Santajana への避難

- ・プレイヤーは、サイコロのいずれか1つにちょうど数が出ている場合にのみ、ボートを Santajana の安全なエリア（いずれかのグリーンのフィールド）に移動させることができます。
- ・ちょうど数が出ていない場合は、そのボートをその場所に留めるか、さらに島をもう一周させることとなります。

ゲームの終わり

- ・すべてのボートがプレイできなくなったとき、つまり、Santajana の安全なエリアに入

ったとき、または海賊によって捕獲されたときにゲームが終了する。すべてのボートが Santaijana の安全なエリアに到達したときにゲームに勝利します。

ヴァリアントルール

- ・海賊船を1つのみ使用すると、ゲームはより簡単になります。
- ・各プレイヤーともに2~3隻のボートを使用すると、ゲームはより難しくなります。この場合、プレイヤーはいずれのボートを動かしてもよい。

およそ8歳以上から大人までのためのルール

ゲームの目的

- ・目標は、12個のすべてのボートを「Santaijana」に避難させることです。2人または3人の場合は11個、4人の場合は10個のボートを避難させられれば勝利します。

ゲームの準備

- ・海賊船のシンボルが表示されたフィールドに海賊船3隻が配置されます。
- ・12隻全てのボートをボード中央の島に配置します。各プレイヤーは自分の色の3つを持っています。3人の場合、4番目の色のボートは中立で、3人で相談して動かします。2人の場合、各プレイヤーは2色で各3つ、計6個のボートを受け持ちます。
- ・各プレイヤーには5枚の補給カードが配られます。

ゲームの流れ

- ・シンプルなルールに以下のとおりの追加、変更があります。

ボートを動かす

- ・各プレイヤーは自分のボートを動かします。自分のボートのプレイが終わったら（避難、または捕獲されることで）、中立のボートを動かし始めます。2人の場合、1色のボートのすべてについてプレイが終わってから、受け持った2つめの色のボートを動かします。

海賊船

- ・海賊船は互いを追い越すことはできません。

補給カード

- ・プレイヤーがより安全なルート（2 つの島のオレンジ色のフィールド）を使用するとき、彼は補給カードを 1 枚捨てます。補給カードを持っていない場合、より安全なルートを使うことができなくなります。
- ・他のプレイヤーのボートと同じフィールドに止まったり、追い越したときは、プレイヤー間で補給カードを譲り合ってもかまいません。
- ・捕獲されたボートが解放されると、関係する 2 人のプレイヤーのうちの 1 人は補給カードを 1 枚捨てなければなりません。補給カードがなければ、捕獲された船を解放することができません。

ゲームの終わり

- ・すべてのボートを動かせなくなるとゲームが終了します。4 人の場合は 2 つ以下のボートが捕獲されたときはゲームに勝利します。2~3 人のプレイヤーの場合、1 つの捕獲ならば勝利します。

ヴァリエントルール

- ・海賊のシンボルがあるフィールドに止まったボートも、海賊に捕獲されます。
- ・捕獲されたボートは解放されないかもしれません。4 人の場合に 8 つ、3 人の場合 9 つ、2 人の場合に 10 個のボートを救うと勝利します。