

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME



VIDEO RULES

DIFFERENT LANGUAGES



**AND
MORE**

★ゲームの流れの概要



ゲームの準備

1. 各プレイヤーに都市略図タイル1枚を配ろう。
2. 観光客カードで山札（デッキ）をつくり、よくシャッフルしよう。プレイヤー数2人または4人の場合は出来た山札からカード3枚を無作為に（以降「ランダムに」）引いて箱にしまおう。
3. 各プレイヤーが好きなマーカーを1本選ぶ。
4. 最初の手番プレイヤーをランダムに決めよう。

ゲームの流れ

- ステップ1.** 手番プレイヤーが山札からカード3枚を引いて公開して1枚を選ぶ。その1枚は捨て札と、残った2枚はそのゲームラウンドの「座標カード」となる。
- ステップ2.** 各プレイヤーは手持ちの都市略図を確認し、座標カードいずれかのシンボルに合った都市区を選ぶ。
- ステップ3.** 各プレイヤーは自ら選んだ都市区に座標カードに一致した観光客シンボルを書き込む。
- ステップ4.** 各プレイヤーは自らの都市略図上、観光ルート的一端を次のどれかの方法で書き込む：
A. ルート一端を2回一つの延長線として書き込む。つまり、まずは選ばれた都市区の境目に書き込み、次にはそれを延長する直線または90度曲がる延長線を書き込む。
B. ルート一端を1回だけ好きな都市区の境目に書き込む。
- ステップ5.** ここで終了したゲームラウンドの座標カードは捨て札となり、新ラウンドが始まる。手番プレイヤーは時計回りに替わる。

ゲーム終了条件

手番プレイヤーが山札の最後の3枚を引くと、ゲームの最終ラウンドが始まる。

最終観光ルートの決定

最終観光ルートとは、ゲーム中、プレイヤーが都市略図に書き込んだ数々の一端から成り立ち、最大数の勝利点をもたらす一つの連続線である。プレイヤー達は各自の都市略図タイルから次のマーキングを消す：

- A. 最終観光ルートにつながらないルート一端；
- B. 最終観光ルートより少数の勝利点をもたらすルート、または最終観光ルートの支線；
- C. 最終観光ルートに面しない都市区の中の観光客シンボル。

勝利点数の計算

最終観光ルートに面する都市区のみが勝利点をもたらす。各プレイヤーはそれらを各自の都市略図タイル下側の表を使って計算する。

観光客カードの特定シンボルについて

＊ このシンボルが表示されているカードの座標としては1から6まで好きな数字を選べる。

+ 座標カードにこのシンボルが表示されている場合、各プレイヤーは必ず観光ルート的一端を追加で1回、都市略図の好きな都市区の境目に書き込む。

カフェによるボーナス

このシンボル上の全ての観光客シンボルを必ず本ラウンド中に座標カード使って選んだ都市区の中に書き込み、カフェシンボルを丸でチェックする。

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME

ゲームの目標について

各プレイヤーが目指すのはニューヨーク市内を巡った、観光客を引き寄せる名所を通った長くて連続した観光ルートをつくることである。ゲーム終了時には、それらの名所や観光客は勝利点をもたらすことになり、最大の勝利点を獲得したプレイヤーが優勝する！

ゲームの内容物

1. ニューヨーク都市略図タイル4つ
2. 観光客カード27枚
3. こすって消せるマーカー4本、それぞれ4色
4. ゲームのルール（本書）

ゲームの準備

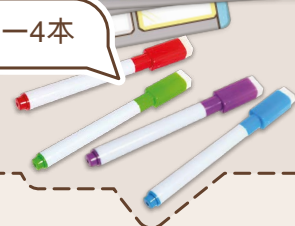
1. 各プレイヤーが都市略図タイル1枚を引く。
2. 観光客カードで山札（デッキ）をつくり、よくシャッフルしよう。プレイヤー数2人または4人の場合は出来た山札からカード3枚を無作為に（以降「ランダムに」）引いて箱にしめよう。
3. 各プレイヤーが好きなマーカーを1本選ぶ。
4. 最初の手番プレイヤーをランダムに決めよう。

★各プレイヤーが好きなマーカーを選ぶ代わりに、プレイヤー同士ですべてのマーカーを共有することも可能である。勝利点数は各プレイヤー手持ちの都市略図タイルのみで数えられるので、マーカーを共有すれば色とりどりのルートが書けるようになる。



観光デッキ
(27枚)

マーカー4本



ゲームの流れ

山札が底をついたら、ゲームが終了する。つまり、プレイヤー人数2人や4人の場合、9ラウンドかかり、3人の場合は8ラウンドかかることになる。毎ラウンド、手番プレイヤーは山札からカード3枚を引き、公開して1枚を選ぶ。その1枚が捨て札とし、残り2枚はそのラウンドの座標カードとなる。全プレイヤーはその2枚のカードに表示された数字やシンボルを座標として使って手持ちの都市略図タイルの都市区を特定する。こうして座標に合う都市区を選んだプレイヤー達はそれぞれ自分の都市略図タイルのそれに座標カードと同じ観光客シンボルを書き込み、観光ルートの一端を1回または数回書き込む。新ラウンドになると手番プレイヤーは時計回りに替わる。

★ゲーム序盤ではプレイヤーは観光客やルートの一端一端をそれぞれ互いに離れた都市区に書き込まざるを得ない場合がある。プレイヤーの目標は離ればなれになったルート一端を最終的には一つの連続したルートに仕上げることである。

ゲームラウンド

各ラウンドは次の5つのステップから成る：

1. 手番プレイヤーが山札からカード3枚を公開して1枚を選び捨て札とし、残った2枚をそのゲームラウンドの「座標カード」と決める。
2. 各プレイヤーは座標カードのシンボルに合った都市区を手持ちの都市略図上に選ぶ。
3. 各プレイヤーは自ら選んだ都市区に座標カードに一致した観光客シンボルを書き込む。
4. 各プレイヤーは自らの都市略図に観光ルート一端を1回または数回書き込む。
5. 座標カードは捨て札となり、新ラウンドが始まる。手番プレイヤーは時計回りに替わる。



都市略図タイル

ステップ1. 手番プレイヤーは山札から観光客カード3枚を引いて誰にも見えるようにして公開する。

次に手番プレイヤーは3枚のうちを選んだ1枚を捨て札にし、捨て山におく。残り2枚はそのゲームラウンドの座標カードとなる。



座標カード



山札



捨て山

観光客カードの表示シンボルについて

- a) **2** 都市略図においてX軸やY軸を表す1から6までの数字。
- b) ***** 数字の代わりに*というシンボルが表示されたカードもある。プレイヤーは1から6まで好きな数字を座標として選べることを意味する。
- c) **+** このシンボルは各プレイヤーは必ず観光ルートの一端を追加で1回、都市略図の好きな都市区の境目に書き込むことを意味する（ルート一端の書き込み方について詳しくは頁5を参照）。
- d) **□** 観光客シンボル1つまたは2つ。観光客は休暇のお好みの過ごし方でそれぞれ3種類に分けられる。



○ 広場、スタジアムやショッピング モールなど活気あるにぎやかな場所を好む観光客。

□ 公園、庭園その他の緑で見通しの良い場所を好む観光客。

△ 博物館、美術館その他の文化施設を好む観光客。

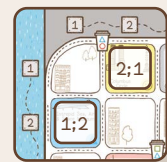
ステップ2. 各プレイヤーは手持ちの都市略図を確認して今回ラウンドの座標カードの数字に合う都市区を選ぶ。まだ観光客シンボルも書き込まれていない都市区でなければならない。また次のルールを守り、考慮に入れるべきである。

a) 座標カード2枚とも同じ数字を表示している場合（例えば2と2）、全プレイヤーはその座標に合った1つの都市区しか選べない。

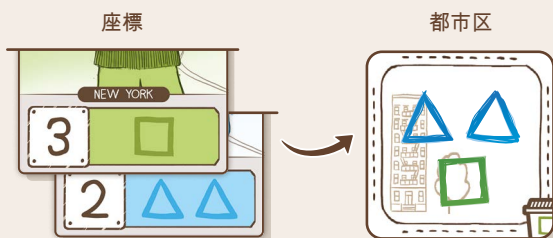
b) 座標カードに異なる数字が表示されている場合、各プレイヤーはどの数字をX軸に、どの数字をY軸に使うか自己判断する。例えば、座標カードの数字は2と1になっている場合、プレイヤーは座標2;1あるいは1;2の都市区どちらでも選べる。と言えども、どちらかに既に観光客シンボルが書き込まれていたら空の他方しか選べない。

c) 座標カードが数字の代わりに*と言うシンボルを表示している場合、各プレイヤーは片方の軸に1から6まで好きな数字を選べることになる。つまり、座標カード2枚とも*を表示している場合、各プレイヤーは観光客シンボルが書き込まれていない好きな都市区が選べる。

d) 座標に合う都市区すべてに既に観光客シンボルが書き込まれている場合、プレイヤーは他に空いている都市区の中から好きな都市区を選び、ステップ3の際にその1つだけのシンボルを書き込む。



ステップ3. 各プレイヤーは両方の座標カードに表示されたすべての観光客シンボルをプレイヤー各自選んだ空の都市区に書き込む。プレイヤーの都市略図に座標に合う空の都市区は残っていない場合（ステップ2のDを参照）、そのプレイヤーは必ず好きな観光客シンボルを1つだけ好きな都市区に書き込む。



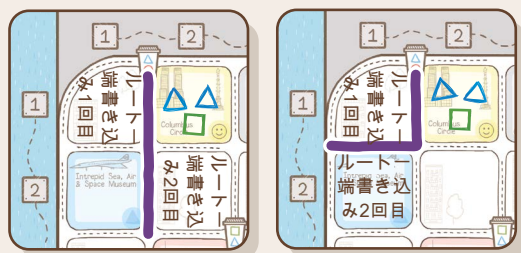
ステップ4. 各プレイヤーはプレイヤー各自の都市略図の都市区の境目に点線で表される道路上、観光ルート的一端を書き込む。その際に各プレイヤーは次のAとBの2択から選び、ステップ2のDにあたったプレイヤーはCの指示に従う。

a) 観光ルート的一端を2回書き込む。

この選択の場合、まずはプレイヤーが先に観光客シンボルを書き込んだ都市区の好きな境目にルート一端を書き、続けてもう1回ルート一端を先の一端を延長した直線または90度曲がった延長線として書き込む。後者の「90度曲がった延長線」の一端は本ラウンドで選ばれた都市区の境目に当たらなくても構わない。

b) 観光ルート的一端を1回だけ好きな都市区の境目に書き込む。こうしてプレイヤーが本ラウンドに観光客シンボルを書き込んだ都市区から離れた場所にルート一端を書き込める。

c) プレイヤーが観光客シンボルを1つだけ（ステップ3を参照）書き込まざるを得なかった場合、そのプレイヤーは必ず好きな都市区の境目にルート一端を1回だけ書き込む。



ルート一端の追加

座標カードに表示されるこのシンボルは各プレイヤーは必ず好きな都市区の境目にルートの一端をもう1回書き込むべきことを意味する。この一端は都市略図上の他のルート一端に結ばなくても構わない。このシンボルは両方の座標カードに表示される場合、各プレイヤーはそのラウンドに必ず追加のルート一端を追加で2回、どちらも好きな都市区の境目に書き込まなければならない。

ステップ5. 各プレイヤーは各自のルート一端を書き込み終わると、ラウンド終了となり、座標カードは捨て山に移される。新ラウンドになると手番プレイヤーは時計回りに替わり、ゲームはステップ1から続行し、終了するまでこの循環で流れる。

ゲームの終了条件

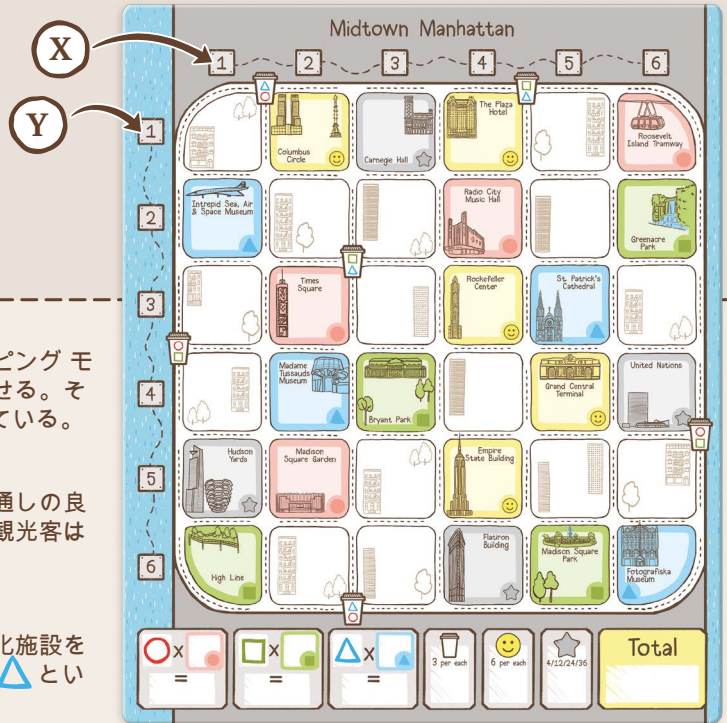
手番プレイヤーが山札の最後の3枚を引くと、ゲームの最終ラウンドが始まる。そのラウンドが終了すると、勝利点計算で優勝者が決まる。

都市略図タイルについて

本ゲームにおける都市略図とはニューヨーク市を表すマス目6x6のタイルである。それぞれのマスは都市区を表す。

ゲーム中、プレイヤーはそれらの都市区の中に観光客シンボルを書き込むことになる。都市区の境目を点線で表された道路が通り、ゲーム中、プレイヤーはそれらの道路をマーカーでなぞりながら観光ルートを一端ずつ書き込む。

タイル左側にはY軸、上側にX軸とそれぞれの座標が1から6までの数字で表示されている。ゲーム中、プレイヤーはそれらの座標を使って都市区を特定することになる。



都市区の種類について



このような都市区は広場、スタジアムやショッピングモールなどにぎやかな場所を好む観光客を引き寄せる。そのような観光客は というシンボルで表されている。



このような都市区は公園、庭園その他の緑で見通しの良い場所を好む観光客を引き寄せる。そのような観光客は というシンボルで表されている。



このような都市区は博物館、美術館その他の文化施設を好む観光客を引き寄せる。そのような観光客は というシンボルで表されている。



黄色のスマイルシンボル付きの都市区はあらゆる観光客に好まれるので、観光ルートに面しているそんな都市区毎にプレイヤーはゲーム終了時に6勝利点ずつもらえる。



灰色の星シンボル付きの都市区は沢山の名所を見物したいという観光客にとって最も重要な場所である。ゲーム終了時に各プレイヤーの優秀な観光ルートにそのような名所が面すればするほど比例的により多くの勝利点がもらえる。具体的には1つの名所で4点、2つで12点、3つで24点、そして4つで36点がもらえる。



白い都市区そのものは勝利点を全くもたらさないが、優秀な観光ルートに面していればそこに書き込まれた観光客シンボルは勝利点をもたらす。



都市略図タイルの角にあたる都市区は少し曲がった形になっているが、そのような曲がった道路上観光ルートを通す場合、プレイヤーは一端を1つの曲線で書き込まなければならない(一端として取り扱おう)。



特定の交差点にカフェシンボルが表示されている。観光ルートのどれか的一端がそんな交差点に突き当たると、プレイヤーはそのカフェシンボル上の全ての観光客シンボルを必ず先に座標カード使って選んだ都市区の中に書き込み、カフェシンボルを丸でチェックする。

プレイヤーは1つのラウンドで複数のカフェに突き当たった場合、全てのカフェシンボル上の観光客シンボルを先に座標カード使って選んだ都市区の中に書き込む。

ゲーム終了時に最終観光ルート上の各カフェはそれぞれ3勝利点ずつもたらす。

最終観光ルートについて

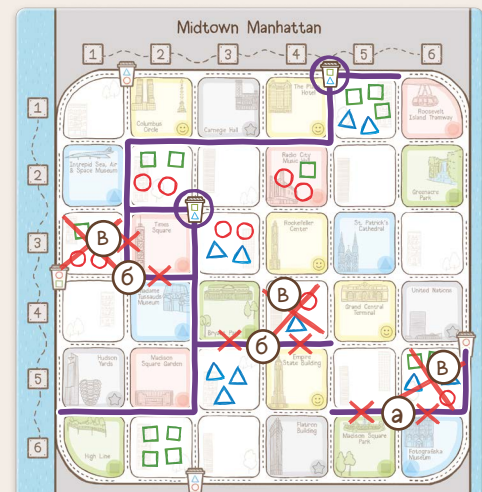
ゲーム終了時にプレイヤー達は各自の最終観光ルートを決める。最終観光ルートとは、ゲーム中、プレイヤーが都市略図の諸都市区に書き込んだ数々の一端から成り立ち、プレイヤーに最大数の勝利点をもたらす一つの連続線である。最終観光ルートを決める際には次のルールを守る必要がある。

1. 最終観光ルートのそれぞれの一端は1回しかカウント出来ない。
2. 最終観光ルートは自体を横切ることが出来る。
3. 最終観光ルートの始点と終点は同じ場所であっても構わない。

プレイヤー達は各自の都市略図タイルから次のマーキングを消す必要がある。

1. 最終観光ルートにつながらないルート一端;
2. 最終観光ルートより少数の勝利点をもたらすルート、または最終観光ルートの支線;
3. 最終観光ルートに面しない都市区の中の観光客シンボル。

ルートの一例



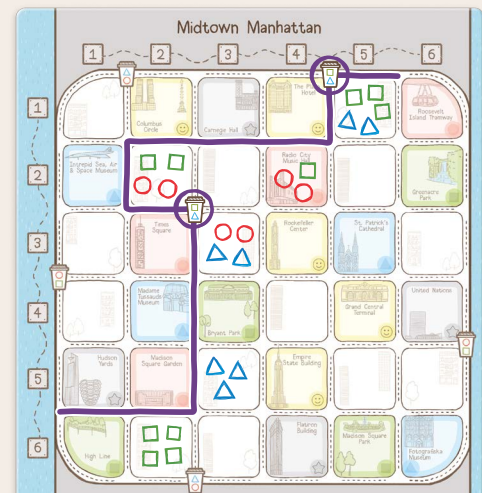
勝利点の計算方法

勝利点をもたらすのは最終観光ルートに面する都市区のみである。但し、最終観光ルートは都市区の色だけに接触していたら、それは「面する」ことにはならない。プレイヤー達は各自の都市略図タイルの下側にある表を使って次の方法で勝利点を数える。

1. 最終観光ルートに面する全都市区内の赤色の観光客シンボル数を数え、表のそれに関連した行の左欄に記入しよう。続けて最終観光ルートに面する全ての赤色の都市区を数え、その数を同じ行の右欄に記入しよう。2つの数字の掛算結果を横に記入しよう。
2. 同様に表の緑色や青色の欄も記入しよう。
3. 最終観光ルート上のカフェシンボル数を数え、それを3に掛け、結果を記入しよう。
4. 最終観光ルートに面する黄色の名所シンボル付きの都市区を数え、それに6を掛け、結果を記入しよう。
5. 最終観光ルートに面する灰色の名所シンボル付きの都市区を数え、その結果数次第に次の勝利点数を記入しよう：灰色名所1つで4点、2つで12点、3つで24点、そして4つで36点。



最終観光ルートの一例



			Total
6	12	12	82



あなたがつくってくれた素晴らしい観光ツアーは多くの観光客の心に残ったらしい！親族や友人への推奨もニューヨークへのリピート旅行もきっと期待できる！

2人プレイヤーゲームの例

マックスとリーナは都市略図タイトルを1枚ずつ引く。二人は多彩な観光ルートが書きたいので全てのマーカーを共有することに決める。観光客カードを全部よくシャッフルして山札をつくり、そこからカード3枚を取り除く。マックスが最初の手番プレイヤーとなる。



第1ラウンド

マックスが山札からカード3枚を引き、公開する。自分の都市略図タイトルを確認した彼は数字4と5が表示されたカードを残すことに決め、1表示のカードを捨て札にする。マックスはX軸=4、Y軸=5という座標にあたる都市区を選び、そこに観光客シンボル3つを書き込む。続けてマックスは観光ルート的一端を2回書き込む：まずは選んだ都市区の境目をなぞり、次はその真下に延長線を書く。

リーナはX軸=5、Y軸=4という座標にあたる都市区を選び、そこに観光客シンボル3つを書き込む。続けてリーナは観光ルート的一端を2回書き込む：まずは選んだ都市区の境目をなぞり、次は右に延長線を書く。2回目の観光ルート一端の書き込みでカフェシンボルに達したリーナはすぐに先に選んだ都市区に追加でカフェシンボルに写っている観光客シンボルを書き込む。既にボーナスを受けたということをチェックすべくリーナはそのカフェシンボルに丸印を書く。第1ゲームラウンドは終了し、続けてリーナは手番プレイヤーとなる。

第2ラウンド

リーナが山札からカード3枚を引き、公開する。彼女は1表示のカードを捨て札にし、数字2と4が表示されたカードを座標カードとして残す。今度はリーナやマックス2人ともX軸=4、Y軸=2という座標にあたる都市区を選ぶことになる。リーナはそこに観光客シンボル2つを書き込み、以前の観光ルートを続ける形でルート一端を3回書き込む（座標カードに「+」シンボルが表示されているために通常より1回多く書ける）。マックスも自ら選んだ都市区に観光客シンボル2つを書き込むが、彼はカフェにたどり着くべくリーナと違って別な場所に観光ルート一端を3回書き込む。マックスはカフェシンボルを丸で囲み、そこに写っている観光客シンボルを先に選んだ都市区に書き込む。第2ラウンドはここで終了し、座標カードは捨て山に移される。マックスは次の手番プレイヤーとなり、ゲームが終了するまで2人は同様に手番を繰り返す。

