

親方 - OYAKATA

2～4人 ～45分

プレイヤーは鉱山での一角千金を夢見て集まった親方衆です。
従業員を雇い、苦楽を共にして一番お金を稼ぐのは誰でしょうか？

内 容 物

個人ボード4、相場カード20、A・Bチップ各35、不満チップ25個(5色×5)、袋4
お金チップ、土チップ60、宝石チップ各15個×4色、得点ボード1、スタートタイル4
泥土チップ4

準 備

各自、個人ボード1つと3金、袋1つ、スタートタイル1枚受け取ります。
袋に土チップ3つと泥土チップ1入れます。
適当な方法でスタP決めます。以後、手番は時計回りに。
相場カード、A・Bチップをシャッフルして裏向きの山に。相場は各宝石1～5
土チップ・宝石チップは中央に山にしておきます。
スタPからAチップ2枚引きそのうち1枚を自分の坑道でつながるように配置。
使用しなかったもう1枚は捨て場に裏向きに置きます。
各自いま置いたAチップに書いてある土チップ・宝石チップを袋に入れます。
個人ボードの各項目初期値にマーカーを置きます。労働者だけは3人目に設置。
袋の中以外は公開情報です。
ゲーム終了まで袋の中は見ないこと。袋の上から触る、手を入れて数を確認するのも×。
掘りだすときになんともなくわかってしまうのはOKです。

遊 び 方

手番には、昼と夜の2部構成でアクションします

昼アクション

親方+従業員アクション 坑道を掘るか休日どちらか選択

- 坑道を掘る - 自分を含む作業員の数まで袋から取る
土は中央へ返す、宝石は自分の倉庫へ置く。
倉庫の空きがない場合袋から引けない。
※倉庫の空きが2なら袋から2個だけ引いて、土は中央へ、宝石は倉庫へ。
- 休日 - 従業員は休み。自分の数1だけ掘れる。不満タイルを寄宿舎の数減らす。
休日は、親方アクションで従業員を使えない。

泥土チップは引いたあと、また袋へ戻します。これは坑道の中で崩れやすい部分を表しています。

昼アクション終了後、夜アクション開始を宣言して夜アクションへ

夜アクション

親方アクション 1手番に1つできる、追加アクションで従業員使えばアクション可能

同じアクションは2回できない。(アクション数分、不満チップ増える)

- 地質調査 - A・Bどちらかの坑道タイルを2～4枚取り、自分の坑道に繋がるよう配置
Aは1金・Bは2金支払い、タイル配置後、書いてある数分、土や宝石を袋に入れます
A・Bタイルの山がなくなったら残ったものをシャッフルして山にして再度引く。
坑道が行き止まりしかなくなったら、それ以上広げられない。
Bタイルを引いた時、他の坑道で落盤事故があったタイルがあり、
従業員が不安になり全員不満チップ1枚追加する。
今のBタイルは捨札の山に裏向きに置き、再度Bタイル1枚引いて1枚配置してください。
- 人を雇う - 書いてある金額を支払い、人数コマを移動させる。(最大5人まで)
(金額を支払えるなら一度に2人・3人雇用も可能)
- 人の解雇 - 従業員1人なら1金支払い解雇。2人なら3金。3人なら6金。
金額支払えるなら、複数一度に解雇も可能
- 倉庫の宝石売却 - 決められた種類数、好きな数をその時の相場で売れます。
- 技術等の習得 1手番に1つの項目は1だけレベルアップできます。
掘削技術 - 人数+1～+3掘れる (最大で従業員5人+技術3で8掘れます)
調査技術 - 1の地質調査で引ける枚数・配置できる枚数増えます
選ばなかったタイルは裏向きで捨て場へ
- 寄宿舎改装 - 休日(従業員休日)の時、不満チップ減らせる数が変わります
- 倉庫拡張 - 置ける宝石の数が増えます
- 交渉術 - 売却時、宝石1つごとに相場+1～+2金で売れます。
または1度に売れる種類の上限増えます。

昼フェイズ(坑道掘り)で従業員を使用した場合、不満チップを袋から1つ引いて個人ボードへ置きます。
夜フェイズで親方カウション以外で従業員使用時、1アクションごとに袋から不満チップ1枚取り個人ボードへ。
不満チップが5個たった瞬間、不満爆発となります。
不満爆発した場合、一番多い色のチップだけ残します。同数なら、上にある色のチップを残します。
次ターンからの手番開始時に1枚ずつ袋に戻していきます。(赤と黄色は例外)
チップが0になるまで以下の効果が続きます。
青：病気、無くなるまで従業員アクションは出来ない。親方のアクションは可能
黒：ストライキ、なくなるまでは全てのアクションできない。(手番をパスし続ける)
赤：職人退職、赤チップの数従業員が瞬時にいなくなる。(いなくなった時点でチップは全部袋に戻す)
黄色：泥棒、現在一番価値のある宝石が減る(誰かが盗んだ)、価値が同じなら任意の方を減らせる。

手番中、0アクションで従業員にボーナスを支払う事ができます。
ボーナス、0アクションで従業員1人に2金ずつ支払えば、不満チップを1つ袋に戻す、
1人に4金支払い不満チップ2個戻す事も可能
従業員3人なら1度に6金必要、2金だけで1人だけ等、分割できない。

賃金支払い

相場カードがなくなったら1ラウンド終了で給料日です。従業員1人につき2金支払います。
支払いできなかった場合、不足した1人につき1不満チップ増えます。
相場カードをシャッフルして1番上のカードを表向きにして2ラウンド目開始です。
相場カードの最後の1枚は脇に置き、公開します。最後の相場だけわかるので、上手に進めましょう。

終了条件

相場カードが2周したらゲーム終了となります。
2回目の賃金支払い従業員1人につき5金支払います。宝石ラッシュで人件費高騰のため。
袋に残った土チップ・宝石チップ・泥土チップはそのままです。

得点計算

お金はそのまま点数、倉庫に残った宝石を公開しておいた最後の相場で換金。

不満チップは1枚ー1金(不満を金で解決したという、黒い話です)。
従業員が0なら不満チップも直ちに0になります。
一番お金が多いものの勝ちです、同数なら袋に残ったすべてのチップの数が少ない方が勝ち。
その親方が無駄を少なく、うまくやりくりしたという事になります。
それも同数なら同時優勝です。

初級ルール

ゲームに慣れるため、初級ルールとして、
1 ラウンドは1ラウンドのみ、終了時賃金支払いなし。
2 不満チップなし、親方アクションは1ラウンドに1回のみ、

どちらか1つ、もしくは2つを加えてプレイを推奨します。

ヴァリエント

2ラウンド目の相場カードの一番下をめくらず、最後の相場がわからないまま進めるのもアリです。