REINER KNIZIA

RA

プレイ人数：2～5人
プレイ時間：45～60分
対象年齢：12歳以上

内容物

■タイル 180 枚
うち、赤字の 10 枚は災厄タイル


ラー 30 枚


金貨 5 枚


ファラオ 25 枚


葬儀 2 枚


ナイル 25 枚


洪水 12 枚


旱魃 2 枚

神 8 枚
（絵柄は異なるが同種）


アヌビス


バステト


クヌム


ホルス


セト


セベク


トート


ウト

文明 25 枚（5 種各 5 枚）


芸術


農業


信仰


天文


文字


騒乱 4 枚

モニュメント 40 枚（8 種各 5 枚）


スフィンクス


神殿


要塞


オベリスク


ピラミッド

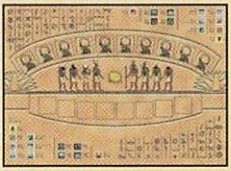

座像


階段ピラミッド

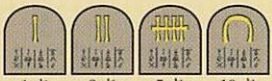

宮殿


地震 2 枚

■ゲーム盤 1 枚
（4 つの部品を組み合わせる）



■勝利点マーカー 50 枚


1 点　2 点　5 点　10 点

■太陽チップ 16 枚
（[1]～[16]）



■ラーマーカー 1 枚



■早見表 5 枚　■説明書 1 部

概要

ゲームは３ラウンドにわたって行われます（１ラウンドが１つの時代を表しています）。毎ラウンド、プレイヤーは時計回りに手番を行っていきます。手番では、多くの場合、山札からタイルを１枚引いて盤上のトラックに並べます。タイルはエジプト人の生の様々な側面を象徴するものであり、これらをより多く入手することが得点、ひいては勝利に繋がります。

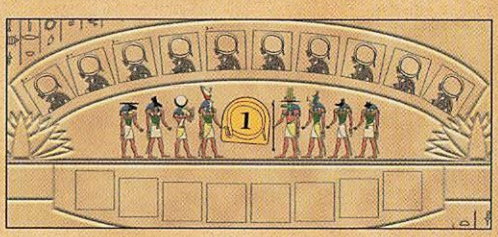
誰かがラーのタイルを引くか、あるいはタイルを引かずに自ら「ラー」を宣言するかしたら、「盤上に並べられたタイルひとまとめ」を誰が得るか決める「競り」を行います。競りの勝者は、手持ちの太陽チップを１枚費やしてタイルを受け取ります。各自の太陽チップの数、すなわちラウンド中にタイルを獲得できる回数には限りがありますので、どのタイルをいつ手に入れるか、また盤上のタイルと費やす太陽チップの値が釣り合うか、という判断がきわめて重要です。また、「葬儀」「旱魃」「騒乱」「地震」といった、手持ちのタイルを捨てさせる効果を持つ「災厄タイル」が盤上に並ぶこともあり、これらが混ざると競り値の判断はより難しくなります。

全員が手持ちの太陽チップを使い切るか、（参加人数により）定められた枚数のラーのタイルが引かれるかしたら、即座にラウンドが終了し、各自が集めたタイルを元にそのラウンドの得点計算を行います。タイルには、ラウンド終了時に得点をもたらすものと、ゲーム終了時にのみ得点となるものがあります。またタイルは、ラウンド終了時に捨てる種類のものと、ゲーム終了まで持ち続けるものに分かれます。それぞれ得た点数分の勝利点マーカーをストックから受け取り、手元に伏せます。

３ラウンドが完了したらゲーム終了です。最終的な得点計算を行い、合計点の最も高いプレイヤーの勝ちです。

準備

ゲーム盤の部品４枚を組み合わせ、中央に置きます。ゲーム盤にはタイルを置くトラックが２種類あります。盤の上部にあるのがラーのタイルの置き場所である「ラー・トラック」で、タイル10枚分のマスがあります。下部にあるのがその他のタイルが置かれる「オークション・トラック」で、８枚分のマスがあります。



全てのタイルを伏せて良く混ぜ、いくつかの山札として積み、ゲーム盤の脇に置きます。ラーマーカーもゲーム盤の脇に置きます。

２人で遊ぶ際は[10]から[16]、３～４人の際は[14]から[16]までの太陽チップは使用しない為、箱に戻します。次に[1]の太陽チップを、ゲーム盤の中央のスペースに値が見えるように置きます。残りの太陽チップは次のページの表にしたがって参加人数と同じ数の組に分けます。

組 ＼ 参加人数	2人	3人	4人	5人
A	9 - 6 - 5 - 2	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
B	8 - 7 - 4 - 3	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
C		11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
D			10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
E				12 - 11 - 6

そして、これを各プレイヤーに一組ずつ配ります。各組の一番大きい値のチップだけを伏せて混ぜ、各自に１枚ずつ配り、それからそれらの値を公開して、誰がどの組を受け取るか決めるとよいでしょう。受け取った太陽チップは、全て値が見えるように各自の手元（以降、「場」と呼びます）に置きます。

各自勝利点マーカーを10点分（５点×２枚）受け取ります。勝利点マーカーはゲーム中場に伏せておきます。残りの勝利点マーカーはボード脇に置き、ストックとします。

ゲームの流れ

最も大きな値の太陽チップを持っているプレイヤーからゲームを始めます。以降は、時計回りの順で手番を行っていきます。手番のプレイヤーは、以下のうち１つを選んで実行します（パスはできません）。

・タイルを１枚引いて所定のトラックに置く
・神タイルの使用
・ラーを呼び求める

※太陽チップを費やした結果、使用可能な（数字の面が上を向いた）太陽チップが場になくなったプレイヤーは、そのラウンド中、以降の手番を飛ばされます。
※オークション・トラックが満杯の状況での手番ではタイルを引く行動は選べません。

タイルを１枚引いて所定のトラックに置く

いずれかの山札からタイルを１枚引いて公開します。引いたタイルがラーのタイルであれば、これをラー・トラック上の空きマスに左詰めで置き、さらにボード脇からラーマーカーを取って自分の場に置きます。これは競りが始まることを意味します（競りの手順については後述します）。

※タイルは左詰めで置きますが、４人で遊ぶ場合ラー・トラックの一番左の１マスは使用せず、ここにはタイルを置きません。同様に３人の時は左から２マス、２人の時は４マスまでは使用しません。





引いたのがラー以外のタイルであれば、これをオークション・トラックの空きマスに左詰めで置いて、手番を終えます。

神タイルの使用

手番のプレイヤーは、自分の場に神タイルがあるならば、これを何枚でも使用できます。使用する神タイルを全て箱に戻し、それと同じ枚数だけ、オークション・トラック上にあるタイルから好きなものを選んで取り、自分の場に置きます。ただし、神タイルで神タイルを取ってはいけません。

なお、この行動によるタイル獲得の結果オークション・トラックに空きマスができた場合、次の手番以降引かれたタイルで、空きマスを（左から順に）優先的に埋めていきます。

ラーを呼び求める

この行動は、自主的な競りの開始宣言です。これを行いたいプレイヤーは（タイル引きや神タイル使用を行わずに）「ラー」と宣言し、ラーマーカーを取って自分の場に置き、競りを始めます。

競り

１回の競りで獲得を争うのは、その時オークション・トラック上にある全てのタイルです。加えて競りの勝者はゲーム盤中央の太陽チップも獲得しますが、これはこのラウンド中は使用できず、次ラウンドに使用するものとなります。オークション・トラックに１枚もタイルがなくても競りは発生し得ますが、この場合勝者が獲得できるのは太陽チップのみとなります。

ラーのタイルを引いた、もしくはラーを呼び求めたプレイヤーが、この競りの主催者となります。主催者は目印としてラーマーカーを競りの終了まで持っておきます。

主催者の左隣の人から順に、時計回りに１回ずつ、競り値を付ける権利を持ちます（つまり主催者が値を付けるのは最後です）。競りの順番が回ってきたプレイヤーは、自分の伏せていない太陽チップのうち１枚を前に出すことで、競り値を付けることができます。出した太陽チップの値が競り値です。この競りで既に付けられているより低い競り値を付けてはいけません。競り値を付けたくない（もしくは付けられない）場合にはパスをします。

なお、自主的にラーを呼び求めた主催者は、他の全員がパスをした場合、最後に必ず競り値を付けねばなりません。ただし、オークション・トラックが完全に埋まっている状況では、手番プレイヤーは（神タイルを使用するか）ラーを呼び求めるしか選択肢がありませんので、この状況に限っては、主催者のラーの宣言は自主的なものとはみなされず、主催者は他の全員がパスをした後でもパスできます。

全員がパスをした場合、オークション・トラック上のタイルは置いたままにして競りを終了します。ただし、オークション・トラックが満杯の状況で全員がパスをした場合には、競りの終了時にオークション・トラック上の全てのタイルをゲームから取り除き、伏せて箱に戻します。

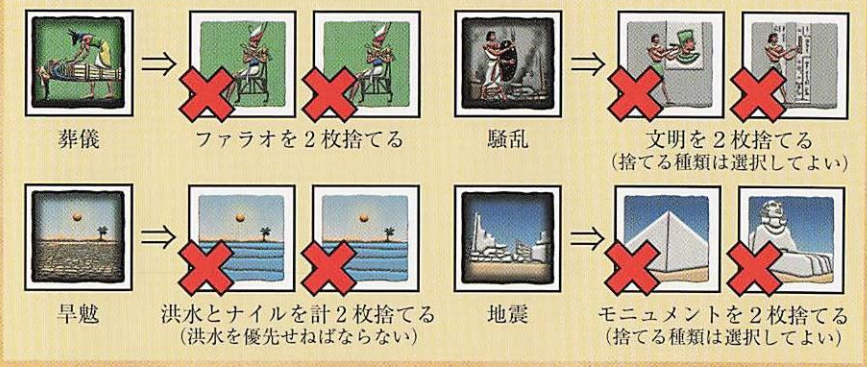
競り値が付いた場合、最後に（つまり最高の）競り値を付けたプレイヤーが、その太陽チップを費やし、オークション・トラックにあるタイルを全て獲得します。得たタイルは、枚数や種類が全員に把握し易いよう整理して場に公開します。さらに、競りの勝者はゲーム盤の中央に置かれた太陽チップを取り、自分の場に伏せて置きます。代わりに、費やした太陽チップを数字を上向きにしたまま盤の中央に置きます。

※場に伏せられた（数字が見えていない）太陽チップは競りには使用できません。これらは次のラウンドに使えるようになります。

競りの勝者以外が出した太陽チップは費やされることはなく、そのまま各自の場に戻します。これはそのラウンド中再び競りに使えます。競りが終わったら、主催者はラーマーカーをボードの脇に返し、手番を終了します。

災厄タイル

黒枠のタイル４種は「災厄タイル」です。プレイヤーが競りに勝利しオークション・トラック上のタイルを獲得した際、その中に災厄タイルが入っていたら、１枚につき下の通り自分の場からタイルを捨てねばなりません。



まず、獲得したうち災厄タイル以外のタイルを自分の場に置きます。次に、獲得してしまった災厄タイルに対応するタイル２枚を選び、その災厄タイルと共に伏せて箱に戻します。対応する種類のタイルが１枚しかない場合はその１枚を失うだけで済み、対応するタイルを持っていない場合は災厄タイルだけを箱に戻します。獲得した災厄タイルは全て直ちに解決しなければいけません。対応するどのタイルを捨てるかはプレイヤーが選べます。ただし旱魃に限り、洪水タイルを優先的に捨てねばならず、洪水が尽きたらナイルを（洪水とあわせて２枚まで）捨てます。

※災厄タイルを神タイルで取ってくることも可能です。この場合、取ってきたタイルを（一度に神タイルを複数使ったならその全てを）場に置いた後、上記のルールで災厄を解決します。

ラウンドの終了

自分の場の太陽チップが全て伏せられたものとなった（つまりこのラウンド分の太陽チップを使い切った）プレイヤーは、以降このラウンド中手番を飛ばされます。したがって、タイルを争うプレイヤーの数は順次減っていきます。使用可能な太陽チップを持った最後のプレイヤーが、その最後のチップを費やして手番を終えたら、ラウンド終了となります。盤上のラーのタイルは全てゲームから取り除き、箱に戻します。盤中央の太陽チップはそのまま置いておき、次のラウンドに持ち越します。

また、ラー・トラックが満杯になった場合にも、ラウンドは直ちに終了します。この場合、最後のラーのタイルによって競りが行われることはありません（！）。盤上のタイル全てをゲームから取り除いて、伏せて箱に戻します。ゲーム盤中央の太陽チップだけをそのまま残します。この形でラウンドが終了した場合、プレイヤーの場にある未使用の（数字が見えている）太陽チップは次のラウンドに持ち越します。

※使用可能な太陽チップを残したプレイヤーが一人になったら、ラウンド終了の条件が満たされるまでそのプレイヤーが手番を連続して行います。

次のラウンドへ

ラウンドが終わったら、各自、場のタイルについて後述の得点計算の処理を一通り行います。次に、自分の場にある伏せられた太陽チップをひっくり返し、全て数字面を上にします。全員同じ枚数の太陽チップを持って新たなラウンドを始めることになりますが、ゲーム開始時とは異なる値の組み合わせとなります。最も高い値の太陽チップを持つプレイヤーから次のラウンドを始めます。

※最後に持っていた太陽チップの値は、第３ラウンドの得点計算の際に得点（失点）をもたらします。

ゲームの終了

３ラウンド目の得点計算が終わったらゲーム終了となります。各自、手持ちの勝利点マーカーを確認し、合計点の最も高いプレイヤーが勝者となります。複数のプレイヤーが同点の場合、その中でより大きい数字の太陽チップを持っているプレイヤーを優位とします。

得点計算

ラウンド終了ごとに、各プレイヤーは勝利点マーカーを獲得します。これは、その時代の活動の評価です。各自タイルから得られる勝利点を算出し、その分のマーカーを受け取り（または失い）ます。勝利点がマイナスになることはなく、手持ちより多くの勝利点を支払わねばならなくなった場合は、手持ちのマーカーを全て支払って次のラウンドに進みます。モニュメントのタイルは１～２ラウンド目には得点をもたらさず、３ラウンド目の終了時にのみ点数が入ります。また、３ラウンド目の終了時に限り、手元に残した太陽チップによっても得点が生じます。



神

場にある神タイルは１枚につき所持者に２点をもたらします。勝利点マーカーを受け取り、手持ちの神タイルを全て伏せて箱に戻します。



金貨

場にある金貨タイルは１枚につき所持者に３点をもたらします。勝利点マーカーを受け取り、手持ちの金貨タイルを全て伏せて箱に戻します。



文明

ラウンドの終了時、文明タイルを１枚も持っていないプレイヤーは５点を失います。逆に、３種類の異なる文明タイルを持っていれば５点、４種持っていれば 10 点、５種持っていれば 15 点を獲得します。文明の得失点計算後、手持ちの文明タイルは全て伏せて箱に戻します。

例：天文３枚、農業２枚、文字３枚を持っている場合、３種類の文明タイルによる５点を獲得します（３種類の組２つによって10点取れるわけではありません）。



ナイルと洪水

洪水を持っているプレイヤーは、自分の場にあるナイル及び洪水１枚につき１点獲得します。洪水を１枚も持っていない場合は得点できません。洪水タイルは全て伏せて箱に戻します。ナイルのタイルはそのまま次のラウンドに持ち越します。



例：B はナイルを２枚、洪水を２枚持っていました。B は４点を獲得し、洪水２枚を箱に戻し、ナイル２枚を次のラウンドに持ち越します。C はナイルを６枚持っていましたが、洪水を持っていません。C は点数を獲得できず、ナイル６枚は次のラウンドに持ち越します。



ファラオ

全員のファラオの所持数を見比べます。ファラオを最も多く所有するプレイヤーは全員５点を獲得します。逆にファラオの数が最も少ないプレイヤーは全員２点を失います。全員のファラオが同数の場合は、誰も得点も失点もしません。ファラオのタイルは全員次のラウンドに持ち越します。

例：５人ゲームでの第１ラウンド終了時、プレイヤー A が３枚、B が１枚、C が１枚、D が３枚、E が２枚ファラオを持っていました。A と D がそれぞれ５点を獲得し、B と C がそれぞれ２点失います。E の点数に増減はありません。



モニュメント（第３ラウンド終了時のみ）

モニュメントは第３ラウンドの終了時にのみ得点をもたらすタイルで、ゲーム終了まで箱には戻さず持ち越します。

ゲーム終了時、まず手持ちのモニュメントの種類数により点が入ります。６種類目までは１種類につき１点ですが、７種類揃うと計 10 点となりま

す。８種全て揃えると計15点が得られます。

次に、同種のモニュメントの数により点が入ります。同種のモニュメントを３枚組で持っていれば一組につき５点、４枚組で持っていれば一組10点、５枚組なら一組15点獲得します。

※一枚のモニュメントを種類と枚数両方の得点計算に含められます。

例：A はピラミッド４枚、神殿３枚、要塞２枚、スフィンクスを１枚持っています。A が３ラウンド目の終わりにモニュメントから獲得するのは合計 19 点です（４種類持っているので４点。加えて、ピラミッドが４枚組のため 10 点、神殿３枚組で５点）。要塞が２枚でなく１枚のみでも、点数は 19 点のままです。



太陽チップ（第３ラウンド終了時のみ）

第３ラウンドの終了時には太陽チップも点数を増減させます。全員、自分の場にある全ての太陽チップの数字面を上にし、それらの値を足し合わせます。その合計が最も大きいプレイヤーは全員５点獲得します。逆に最も小さいプレイヤーは全員５点を失います。全員が同値の場合は誰も得点も失点もしません。

ラウンド終了時のタイルの扱い


神


金貨


文明


洪水

捨てる


ファラオ


モニュメント


ナイル

持ち越す

著者と出版社は、テストプレイヤーの皆様、とりわけ以下の方々の献身、数多くのご提案やコメントに感謝します。

Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson, Dominik Wagner.

© 2025 Dr.Reiner Knizia. All Rights Reserved.

販売元
合同会社ニューゲームズオーダー
東京都立川市柴崎町３-10-６
イチカワビル 2F
www.newgamesorder.jp

内容物の不足や損傷があった場合
メールにて下記にご連絡ください。
info@newgamesorder.jp