

# TRADERS OF CARTHAGE

プレイヤーは、活気ある商業都市カルタゴの貿易商たちです。  
市場で商品を購入し、海外の商人に販売しています。  
海賊に注意しながら、商売を成功させましょう。



お問い合わせ・英語版マニュアルはこちら  
English manual here :

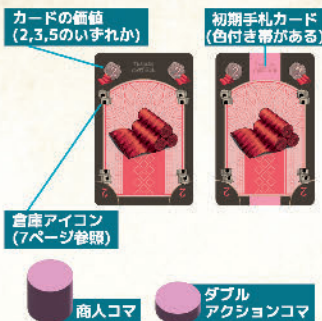
<https://kawasakifactory.com>



ゲームデザイン : 川崎晋・場咲工  
アートワーク : 竹崎でめこ  
プロデュース : yas-o  
制作 : カワサキファクトリー

## 55555 内容物 222222

- ゲームボード 1枚
- カード 108枚(赤・青・黄・緑各27枚)  
各色の内訳  
通常カード：「2」9枚・「3」8枚・「5」6枚  
初期手札カード：「2」2枚・「3」1枚・「5」1枚
- 実績トークン 48個(赤・青・黄・緑各12個)
- 船コマ4個(赤・青・黄・緑各1個)
- 商人コマ4個(白・ピンク・灰・薄茶各1個)
- ダブルアクションコマ4個(白・ピンク・灰・薄茶各1個)



## 55555 準備 222222

ゲーム開始図(3人プレイの場合)



- 1 ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 2 各プレイヤーは、以下のものを受け取ります。

初期手札カード：同色の4枚(5,3,2,2)

実績トークン：初期手札カードと同色のものを1個

商人コマ・ダブルアクションコマ：

初期手札カードの色付き帯(白・ピンク・灰・薄茶のいずれか)と同じ色のコマを1つずつ

2,3人プレイの場合、残りの初期手札カードは捨札置場に置きます。

- 3 すべての通常カードを集めてよく切り、裏向きにして山札置場に置きます。
- 4 実績トークンを色ごとに、ボードの横に置きます。
- 5 ボード上のアレクサンドリアのマスに4隻の船をすべて配置します。
- 6 山札からカードを(プレイ人数+2)枚引き、市場の右側に一直線に並べて表向きに置きます。
- 7 山札からカードを(プレイ人数)枚引き、農場の右側に一直線に並べて表向きに置きます。
- 8 じゃんけんなど任意の方法でスタートプレイヤー(最初に手番を行うプレイヤー)を決定します。

## 55555 ゲームの進行 222222

手番では、以下の3つの行動のうち1つを選んで行います。いずれかの行動を行ったら、時計回りに次のプレイヤーが手番を行います。

- A. 商品を購入する
- B. お金を入手する
- C. ダブルアクション

### A. 商品を購入する

手札のお金を使って、市場にある**すべての**商品(カード)を購入します。手札から出すお金の合計は、市場にあるすべての商品価値の合計以上でなければなりません。

購入に使用したカードは表向きで捨札置場に置きます。支払い過ぎてもお釣りは出ません。

購入した商品は表向きに自分の前に置きます。色ごとに並べると分かりやすいでしょう。自分の前に並べたカードを「在庫」と呼びます。持てる在庫の数に上限はありません。



**重要:** 商品が購入されると、対応する船がカルタゴに向かって前進します。

### 船の前進

プレイヤーが商品を購入すると、各商品の色に対応する船は1マスまたは2マス前進します(例を参照)。

その色の商品が1つだけ購入された場合、対応する船は1マス進みます。その色の商品が2つ以上購入された場合、対応する船は2マス進みます。

船がカルタゴに到着して余った移動量があっても無視されます。

カルタゴに到着するたびに、対応する商品の決算が発生します(5ページを参照)。

例



### B. お金を入手する

市場からカードを1枚取り、手札に加えます。このカードは、商品を購入するために使用できるお金を表します。

プレイヤーの手札枚数に上限はありません。

### C. ダブルアクション

この行動は、各プレイヤーがゲーム中に1回だけ行うことができます。これを行うときは、ダブルアクションコマをボード上の海中に投げ捨ててください。

この行動を選択したプレイヤーは、1回の手番で「B. お金を入手する」と「A. 商品を購入する」の2つを、この順番で連続して行います。

### 市場と農場へのカードの補充

以下のいずれかの状況になったら、市場と農場にカードを補充します。

- プレイヤーが市場から商品を購入した
- プレイヤーの手番開始時に、市場にまったくカードがない

1. まず、農場に置かれているすべてのカードを市場に移動します。



2. 次に、山札からカードを2枚引き、市場に置きます。



3. 次に、山札からカードを(プレイ人数)枚引き、農場に置きます。



補充の後、ゲームを続行します。

山札がなくなった場合は、捨札置場のカードをよく切って新たな山札を作ります。

1隻以上の船がカルタゴに到着すると、「決算」が発生します。

### 1. 得点計算

カルタゴに到着した船の色に対応する商品在庫として持っているすべてのプレイヤーは、それらのカードをすべて売って、勝利点(VP)を獲得します。

2隻以上の船が同時にカルタゴに到着した場合は、船ごとに別々の決算が発生します。

各プレイヤーの同じ色の在庫を1まとめにしたものを、セットといいます。

セットの中で最も高い価値を「販売価格」とします。

販売価格にセット内のカードの枚数を掛けたものを「得点」とします。

得点5点につき勝利点(VP)として1枚のカードを、セットの中から獲得します。

このとき、5点に満たない得点は、5点に切り上げます。

勝利点(VP)として獲得したカードは、裏返しにして自分の商人コマの下に置きます。

セット内の残りのカードは捨札置場に置きます。

セット内のカードの一部だけをVPとして獲得する場合、数字の低いカードから順に獲得します。

決算が起こったら、対応する色の在庫はすべて売らなければいけません。

#### 例1: 青の決算

白のプレイヤーの在庫		
販売価格	枚数	得点
3	× 3枚	= 9点
→ 10点に切り上げ		

セットのうち(数字の低い方)2枚をVPとして獲得

残りのカードは捨札へ

#### 例2: 黄色と赤の決算

灰色のプレイヤーの在庫		
販売価格	枚数	得点
5	× 3枚	= 15点

セットの3枚をVPとして獲得

黄		
販売価格	枚数	得点
2	× 1枚	= 2点
→ 5点に切り上げ		

セットの1枚をVPとして獲得

### 2. 実績トークンの獲得

「1. 得点計算」で1枚でもカードを売ったプレイヤーは、売ったカードと同じ色の実績トークンを1個、(ボード横から)獲得します。

2色以上からVPを獲得した場合、それらすべての色の実績トークンを1個ずつ獲得します。

実績トークンが不足した場合は、他のもので代用してください。

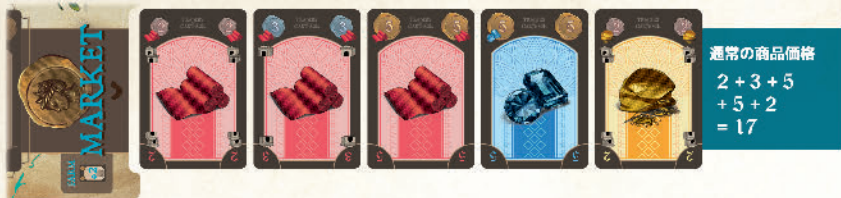
#### ● 実績トークンの効果

「A. 商品を購入する」の際、獲得済の実績トークンを使って購入価格を割り引くことができます。

使用する実績トークンを裏返す(黒い面にする)ことで、購入しようとしているその色の商品のうち、金額が低い方から実績トークンの個数分の枚数が無料になります。

一度使用した実績トークンは裏返してそのまま自分の前に置きます。裏返した実績トークンは再び割引に使うことはできません。

実績トークンを使用しない場合



実績トークンを使用する場合



### 3. 海賊の襲撃

決算が起こったとき、  
海賊マスにあるすべての船が海賊に襲われます。

襲われた船と同じ色の在庫を持つプレイヤーは、その色の在庫をすべて捨札にしなくてはなりません。

ただし次に述べる「襲撃からの防御」で、在庫を守ることができます。



#### 襲撃からの防御

船が海賊に襲われたとき、手札から「倉庫アイコン」の描かれたカードを出すことで、在庫を海賊の手の届かない倉庫に収納し、捨札にすることを防ぐことができます。



決算を発生させたプレイヤーから時計回りに、在庫を守るかどうかを選択します。守りたい在庫数の分だけ、倉庫アイコンが描かれたカードを手札から出します。在庫の色と手札の色は同じでも異なって構いません。

在庫を守るために手札から出したカードは捨札にします。

倉庫に入れた在庫のカードは、横向きになります。一度守った在庫(横向きのカード)は、今後船が海賊に襲われても捨て札になりません。横向きの状態は決算で売るまで維持されます。売るときは処理は倉庫に入っていない場合と同じです。

例: 青と赤の船が海賊に襲撃された



### 4. 船の移動

カルタゴに到着した船はアレクサンドリアのマスに戻ります。

海賊に襲撃された船はクレナイカのマスに戻ります。



決算のステップ2(実績トークンの獲得)の後、いずれかのプレイヤーが表・裏あわせて8個以上の実績トークンを持っている場合、ゲームは**直ちに終了**します。

**勝者の決定**

自分の商人コマの下にあるVPの枚数が最も多いプレイヤーが勝者です(残りの在庫と手札のカードには価値がありません)。

VPが同点の場合は実績トークンの数が多い方が勝者です。裏返した実績トークンも個数に数えます。

それでも同点の場合は、同点のプレイヤー全員が勝利します。

Q: 商品を購入するとき、持っている実績トークンは必ず割引に使わなければいけませんか。

A: いいえ、使わずにとっておいてもかまいません。

Q: 海賊に襲われた赤の在庫1つを守るために、手札から倉庫アイコン2つが描かれた「2」のカードを出しました。このとき、襲われていない別の色の在庫1つを合わせて守れますか？

A: いいえ、襲われていない色の在庫は守る(倉庫に入れる)ことはできません。

Q: 他プレイヤーの手札の枚数を尋ねてもいいのですか？

A: はい。尋ねられたら枚数は教えなくてはいけません。


Q: 他プレイヤーのVPの数を尋ねてもいいのですか？

A: いいえ。積んである厚みで推測してください。

3人プレイ(白 → ピンク → 灰の順)



**白の手番**  
商品を買うにはお金19が必要ですが、お金が足りません。お金を補充することにして、買5のカードを手札に加えました。



**ピンクの手番**  
お金は十分に持っていますが、今は黄色の船を前進させたくないため、買3のカードをお金として取りました。



**灰の手番**  
市場に残っている商品の価値の合計は10です。  
手札から合計10のお金を支払い、市場のすべての商品を購入しました。  
赤の船はカルタゴへ1マス、緑は2マス前進します。

価値合計10

お金合計10



## 555555 選択ルール「クラシックモード」 222222

以下のプレイ方法は、ここまでで説明したプレイ方法から若干の変更を加えたものです。

過去に発表した本作品の遊び方を基にしています。

### ●変更点

10ページ以前に説明した遊び方から、以下の点を変更してください。

## 555555 準備 222222

各プレイヤーが受け取るものに変更はありませんが、「ダブルアクションコマ」は「予約コマ」という名前呼びます。



## 555555 ゲームの進行 222222

プレイヤーの行動で「C. ダブルアクション」ではなく、以下の「C. 予約」が選択できます。

### C' 予約

予約コマが手元にある場合は、市場または農場のカード1枚に自分の予約コマを置いて、そのカードを「予約」できます。

すでに予約されているカードは予約できません。

予約コマが手元にない場合(すでにカードを予約している場合)、カードを予約することはできません。予約したカードを購入したりお金として取ったりすると、予約コマは手元に戻ります。

### ●予約の効果

予約されたカードは、そのカードを予約したプレイヤーのみが購入したりお金として取ったりできます。他の人は購入したりお金として取ったりすることはできません。

商品を購入する場合:

予約した商品だけでなく、予約していない商品(カード)もすべて購入する必要があります。他のプレイヤーが予約したカードは市場に残ります。

お金を入手する場合:

他のプレイヤーに予約されていないカードまたは自分が予約済みのカードから1枚選びます。

### ●市場と農場へのカードの補充

カードの補充は「購入されたとき」「市場にカードが1枚もないとき」に加え「市場に手番プレイヤー以外が予約したカードしかないとき」にも発生します。

農場のカードに予約コマが置かれている場合はそのカードに置いたまま市場へ移動します。

商品を購入する場合の例



この場合、後の補充では市場に通常より多い枚数のカードが並ぶことになります。

お金を入手する場合の例



● 実績トークンの効果

「A. 商品を購入する」の際に購入価格を割引く効果は無くなります。代わりに以下のボーナスがあります。

実績トークンからのボーナス

決算が発生した在庫と同じ色の実績トークンを持っている場合、実績トークン1個につき「販売価格」が1増加します。

このボーナスで販売価格が6以上になると、VPとして獲得するカードが、セットのカードだけでは不足します。

その場合、山札の上から不足分を受け取ります。

実績トークンは失われたり消費されたりしません。

ピンク色のプレイヤーの在庫

緑の実績トークン2個

販売価格	枚数	得点
(5+2)	× 3枚	= 21点
→ 25点に切り上げ		

セットの3枚をVPとして獲得 + 山札から2枚をVPとして獲得

これ以外のルール(海賊の襲撃と防御、ゲームの終了条件など)には変更ありません。

Q: カードを予約した場合、次のターンに購入または受け取る必要がありますか?

A: いいえ。どのターンでも購入または入手することができます。

Q: カードを予約する理由は何ですか?

A: 以下はいくつかのヒントです。

「5」のカードを予約

「5」のカードは購入すると得点をより多く獲得できますが、お金としての価値が高いので取られやすくなかなか購入できません。予約することで購入しやすくなります。

「2」のカードを予約

価値が低いカードは購入しやすく、進めたい船の進行をコントロールするのに役立ちます。

農場のカードを予約

欲しいカードが農場にあるうちに予約することで、他人に取られずに済みます。また、市場のカードを取ると次のプレイヤーに買われてしまいそうなとき、市場のカードを減らさない「パス」のような使い方もできます。

「カルタゴの貿易商たち」の歩み

2006春 初版発表

2006秋 ドイツ・エッセンシュピールに「ヤポンブランド」から出展

2008 米Z-Man Games社から「Traders of Carthage」として出版

2009 フランスのゲームデザイナーB.フェデュッティ(Faidutti)氏による「私の年間大賞」2~3人ゲーム特別賞を受賞

2015 Z-Man Games社から、同じゲームシステムで舞台を変えた「Traders of Osaka」(大阪の商人)が出版

2025春 新たなモードを加えてカワサキファクトリーから出版