

Little Amadeus MAESTRO

Rudi Hoffman 作

2～4人 7歳以上 約45分

内容物

ゲームボード：1枚 駒：4個 仲介所ボード：4枚
演奏家：46枚 指揮者：10枚 拍手タイル：14枚
デビリウス：1枚

はじめに

アマデウスや姉のナンネル、有名なヨーゼフ・ハイドン、若きベートーベンが皇后に拝謁してモーツァルトの音楽を披露しようとしています。ですが10曲を演奏するオーケストラが揃っていません。

プレイヤーは楽器ごとに演奏する音楽家を見つけなくてはなりません。その上オーケストラには指揮者が必要です。音楽を演奏する指揮者と演奏家を集めると得点が得られます。ゲーム終了後、演奏できずに仲介所に残ってしまった演奏家はマイナス点になります。最も得点が高かったプレイヤーが勝ちます。

ボードの説明

ボードには左右5列ずつの楽曲があります。列のスペースには演奏に必要な楽器が描かれています。演奏に必要な音楽家が揃う(スペースが埋まる)と、オーケストラが完成したことになります。

下の14個のスペースは拍手タイルを置く所です。ここが全て埋まるとゲームが終了します。周りを取り囲んでいるトラックは得点を示すものです。

ゲームの準備

- ・ボードを中央に置きます。
- ・各プレイヤーは駒と仲介所 [Agentur] を選び(赤 - アマデウス、オレンジ - ベートーベン、黒 - ハイドン、青 - ナンネル)、スタートのスペースにコマを置きます。仲介所を自分の前に置きます。使わない駒と仲介所は箱に戻します。
- ・デビリウスのタイルはボードのスタートの近くに置いておきます。
- ・各プレイヤーは指揮者のタイルを1枚受け取ります。
- ・残りの指揮者と音楽家、拍手タイルは一緒に混ぜ、ボードの片隅に伏せて4つの山にして積みます。

- ・各プレイヤーは山から2枚のタイルを引き、指揮者と合わせて自分の仲介所のスペースに1つつ置きます。
- ・拍手タイルを引いたら、ボードの下にあるスペースに置きます。そして代わりのタイルを引き直して全員が3枚のタイルを持つようにします。

ゲームの開始

最も高い声で歌える人から始めます。手番は時計回りに順番に行います。手番には2つのアクションを順番に行います。

- 1 プレイヤーは好きな枚数のタイルをボードに置きます。
- 2 1～3枚のタイルを山から引きます。何枚引くかを先に宣言します。どの山から引いても構いません。

注：以下のルールでは演奏家と指揮者をまとめて音楽家とします。

1 音楽家を置く

このアクションは任意です。しなくてもかまいません。ボードに音楽家を置きます。

楽曲へ置く最初の音楽家は指揮者でなければなりません。指揮者には自分のスペースがありません。好きな場所に置けます。プレイヤーはどの列の場所に置くか決めます。各楽曲には指揮者は1枚しか置けません。

次に楽曲に置く音楽家は指揮者のすぐ隣に置かなくてはなりません。既に置かれている音楽家との間に隙間を作ってはけません。各音楽家は自分が演奏する楽器のスペースに置かれます。このように列は始められ、続けられて完成します。

独文ルール2ページ下

左 正しいです 中央 間違い：隙間があります
右 間違い：指揮者がいません

注：プレイヤーは別々の楽曲に音楽家を置くことができます。しかし完成させることができるのは1つの楽曲だけです。

タイルは大抵、自分の仲介所から出しますが、他のプレイヤーの仲介所から持って行くこともできます。ただし上段に置かれたものだけです！ 下段に置かれた音楽家は連れて行けません。

2 1～3枚のタイルを引く

プレイヤーは最低でも1枚のタイルを引かなくてはなりません。引いた音楽家は自分の仲介所の空いているスペースに置きます。置いたら仲介所の他の場所に動かすことはできません。空いているスペース以上のタイルを引くことはできません。もし引きすぎた時はゲームから音楽家を取り除きます。

注：引いたタイルが拍手タイルだった時はボードの拍手スペースに置きます。代わりにタイルを引くことはできません。

仲介所

各仲介所には2段、10個のスペースがあります。プレイヤーは音楽家を上段か下段のどちらに置くか決めることができます。上段に置かれた音楽家は取られることがあります。他の人から取った音楽家は自分の仲介所には置けません。必ずボードの楽曲に置きます。下段の音楽家は守られていて取られることはありません。

デビリウス

列を完成させたプレイヤーはデビリウスを受け取り、自分の前に置きます。他の人が列を完成するとその人が直ちに受け取ります。

得点

プレイヤーは楽曲に置いた音楽家ごとに1点を得ます。得点した分だけ駒を進めます。

自分で楽曲を開始してそのまま1手番で完成させたら、その列に置いた音楽家毎に2点を得ます。

楽曲を完成させた人がデビリウスを持っていたら5点のボーナスをもらいます。

例：ナンネルはデビリウスを持っていて「二長調コンチェルト [Konzerttanz in D-Dur]」にフルートと「八長調ピアノ三重奏 [Klaviertrio in C-Dur]」に指揮者、クラビア、チェロを置いて完成させました。彼女はフルートで1点、そしてピアノ三重奏で $2 \times 3 = 6$ 点を得ます。彼女はデビリウスを持っていたのでさらに5点のボーナスを得ます。ナンネルは合計で12点分、駒を進めます。

ゲームの終了

14枚の拍手タイルがあります。最後の拍手タイルが出たらゲームは直ちに終了します。

各プレイヤーは自分の仲介所に残っている音楽家の点を計算します。タイルの♪の数だけ点数を減らします。指揮者は-5点になります。最も得点が多い人が勝者となります。

例：ハイドンはゲーム終了時に30点ありました。しかし残った音楽家に8個の♪があります。したがって8点を引き、22点になります。

ヒント

♪はその音楽家がボードに置けるスペースの数です。背景の色で同じ系統の楽器がわかるようになっています。全ての列はほぼ本物のウルフガング・アマデウス・モーツァルトの管弦楽に準じています。ゲームバランスの問題で全てを完全に再現していません。

バリエーション：小さいお子さんが混じっている時は隙間があっても置けるようにできます。独文ルール2ページの図の真ん中の例ができるようになります。

訳注：旧版では誰かの仲介所のスペースが全て埋まってしまい、それ以上タイルが引けなくなった時もゲーム終了になっています。