



ゲームの概要

インドでは毎年春になると、最も活気のあるお祭りの1つであるホーリー祭が開催され、集まった多くの人々の歓声と鮮やかな色で賑わいます。人々は「グラール」と呼ばれる色粉をお互いや群衆に投げつけながらお祭りを練り歩きます。グラールを投げる時には、より高く投げ、より多くの人を彩ることを目指します。ホーリー祭はお茶目ないたづらを楽しむためのお祭りであり、ちょっとした小競り合いこそがまさにそこで求められているのです...

ゲームの目的

Holiでは、プレイヤーはグラールをより高く投げて、ボードや他プレイヤーを彩ったり、スイーツを集めたりすることで、喜び(勝利点)を獲得します。全てのプレイヤーがグラールを投げるができなくなった時点で、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

遊び方

Holiの紹介ホームページ:
floodgate.games/holi
 (英語サイト)

内容物



中庭の塔
 (柱4本、下層用ボード1枚、
 中層・上層用ボード2枚)



ライバルカード 21枚



グラールカード 52枚
 (13枚×4色)



サマリーカード 4枚



グラールトークン 100個
 (25個×4色)



スイーツトークン 24個



プレイヤーコマ 4個



スコアボード 1枚
 スコアマーカー 4個

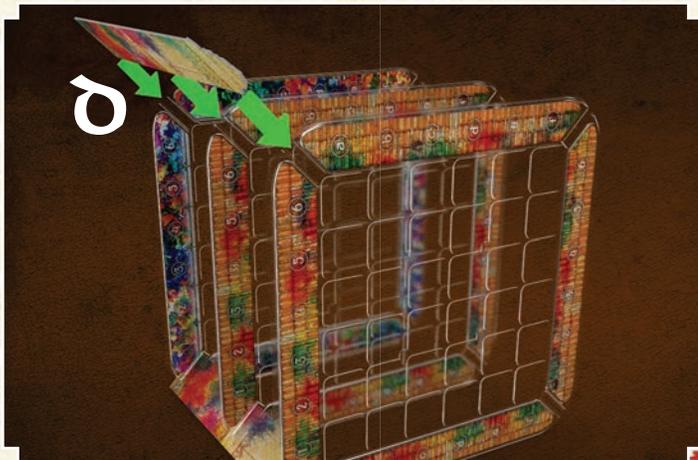
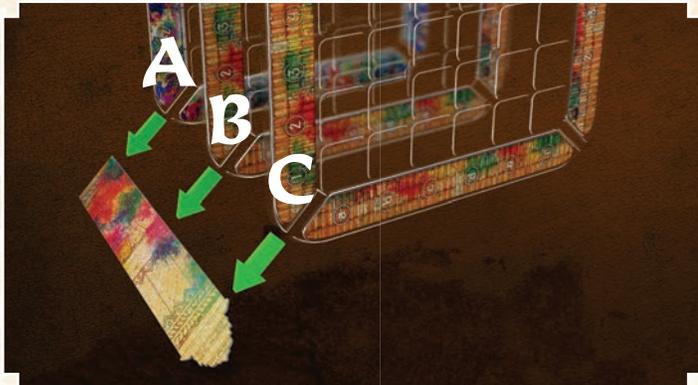


スタートプレイヤーマーカー 1個

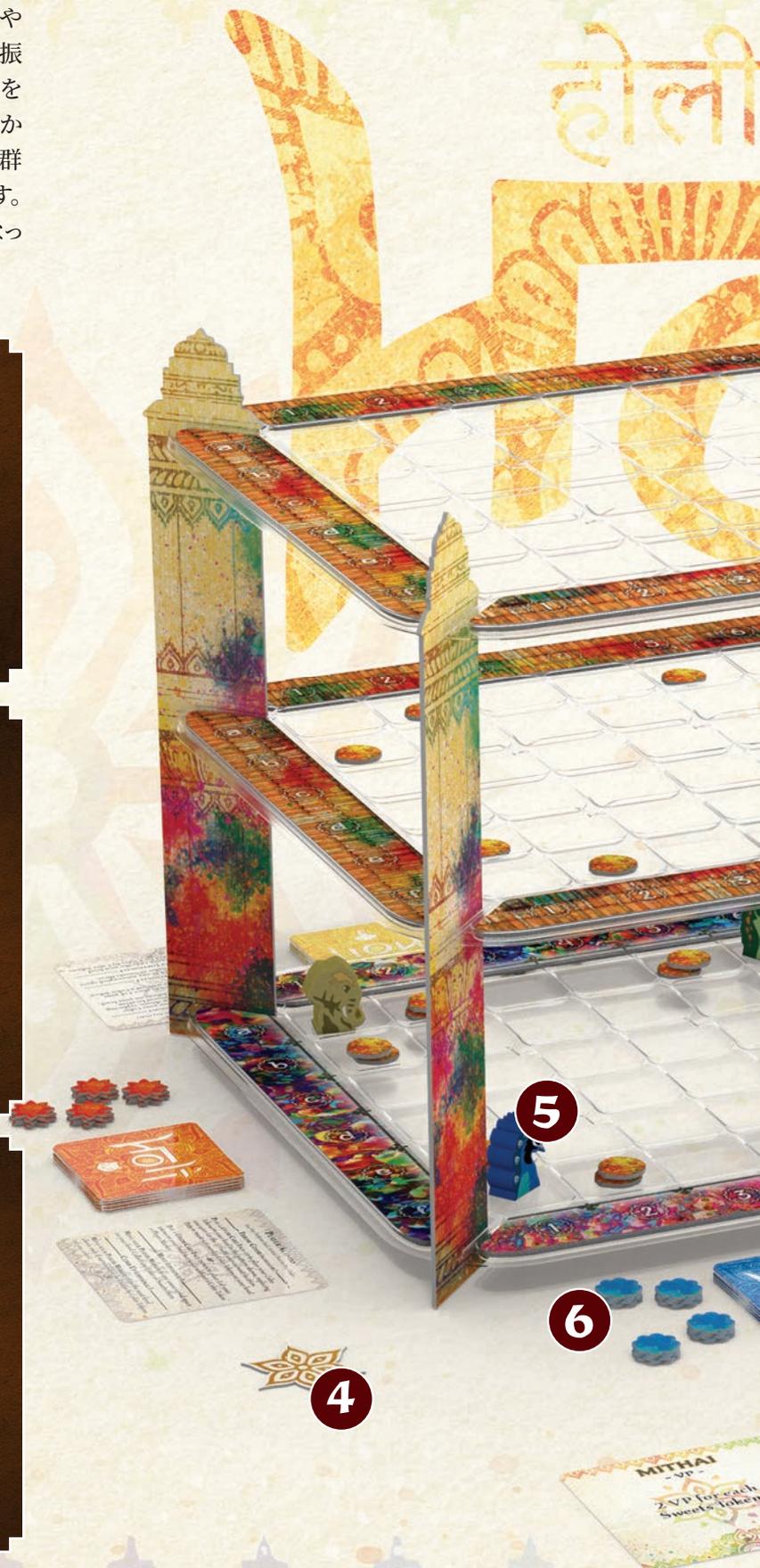
中庭の塔の組み立て方

ボードの準備 (初回プレイ時) : 各ボードに座標を読み取りやすくするための番号が振られた2本の枠とアルファベットが振られた2本の枠の計4本の枠をそれぞれはめ込みます。塔を組み立てるときには番号やアルファベットが書かれた面と書かれていない面のどちらを上向きにするかを選択できます。群衆が背景になっている枠4本は下層ボードにはめ込みます。残り2枚のボードに差異はなく、それぞれに屋根の背景となっている枠組みを4本ずつはめ込みます。

塔の組み立て方 (毎回) :



最後の柱をはめた後、中庭の塔を直立させてゲームの準備へ進みます。





ゲームの準備

1. 中層ボードの各角マスの隣2マス(全部で8マス)にスイートトークンを1つずつ配置します。
2. 下層ボードの各角マスの隣2マス(全部で8マス)にスイートトークンを2つずつ重ねて配置します。
3. 最大3枚までのライバルカードを全てのプレイヤーの目に届く場所に表向きに配置します。初めてプレイする場合は2枚のライバルカードを使用してのプレイをお勧めします。ライバルカードの選び方はランダムで決定してもいいですし、プレイヤーどうして相談して決定してもいいでしょう。
4. 最もカラフルな服装をしているプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

プレイヤーの準備

各プレイヤーは任意の色を選び、その色に対応する以下の内容物を受け取ります。

5. プレイヤーコマ...下層ボードの任意の空いている角マスに配置します。
6. 25枚のグラールトークン...自分の手元に置いておきます。これを「グラールサプライ」と呼びます。
7. 13枚のグラールカード...裏向きでよく混ぜて自分の山札とします。各プレイヤーは自分の山札から1枚のグラールカードを引いて手札とします。
8. サマリーカードを1枚取り、手元におきます。

プレイの概要

各プレイヤーは自分の手番が回ってきたら「彩色」「移動」「登る」のアクションを任意の順番で実行し、手番終了時に自分の山札から手札が3枚になるようにグラールカードを引きます。全てのプレイヤーがグラールを投げられなくなった(グラールトークンまたはグラールカードが無くなった)らゲームは終了します。プレイヤーは各階層に配置したグラールトークンごとに勝利点を獲得します。また、他のプレイヤーを彩ったグラールトークンや他のプレイヤーよりも多く集めたスイートトークンから、またライバルカードの効果によっても勝利点を獲得します。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーから時計回りに手番が進みます。各プレイヤーは自分の手番で1つ以上のアクションを実行した後、手札が3枚になるまでグラールカードを引きます。プレイヤーは手番中にアクションを任意の順序で実行できますが、同じアクションを繰り返すことはできません。

アクション

彩色 (必ず実行する)

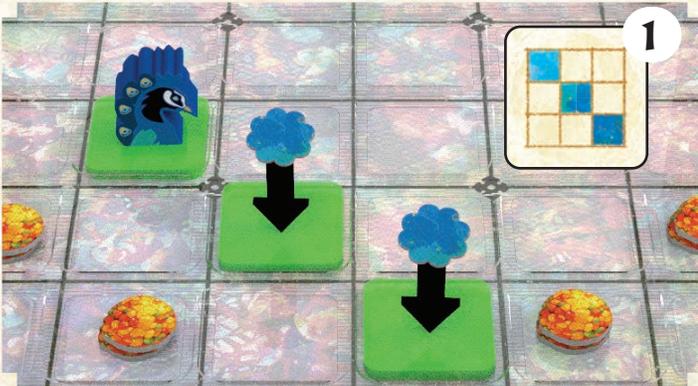
プレイヤーは色粉や、水風船、色水が入ったバケツを空中に投げて、群衆 (ゲームボード) や他プレイヤーを彩ることで喜びを手に入れます。

ゲームボードや他のプレイヤーにグラールトークンを配置するためのグラールカードは、グラールトークンを配置する条件に合う場合にのみプレイできます。プレイヤーはこのアクションを手番中に必ず行わなければなりません。全てのプレイヤーが自分の手番中にこのアクションを実行することができなくなった場合、「ゲームの終了」へ進みます。

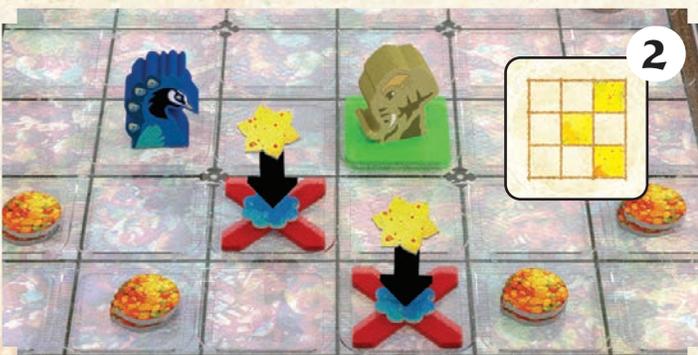
グラールカードを表向きでプレイする

グラールカードにはグラールトークンを配置するマスの模様を描かれています。

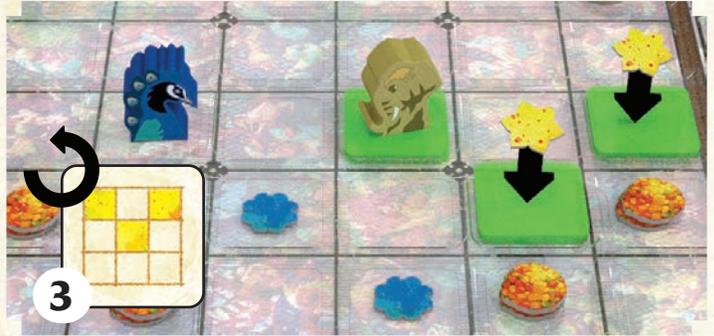
1. プレイヤーはグラールカードの色が塗られたマスのうち1マスをゲームボード上の自分のプレイヤーコマが担うようにグラールカードをプレイします。残りの色が塗られたマスに対応するゲームボード上のマスを確認して、それらのマスに自分のグラールサプライからグラールトークンを配置します。



2. グラールトークンを配置しようとするマスにすでに別のグラールトークンがある場合にはそのカードをプレイできません。他のプレイヤーコマまたはスイットトークンのあるマスにはグラールトークンを配置することができます。



3. グラールカードをプレイする際にはカードを回転させて、4つのうち任意の方向を選択することができます。



4. グラールトークンを配置した後、プレイしたグラールカードは表向きのまま山札の近くに置いて「捨て札」とします。

グラールカードの模様は様々ありますが、マスに ✪ が描かれているカードもあります。これらのカードをプレイする場合、プレイヤーは自分のプレイヤーコマがその ✪ のマスを担当するようにプレイしなければなりません。

注意：模様 ✪ が描かれているカードは ✪ が描かれていないカードより多くのグラールトークンを配置できますが、配置する条件を満たすことが難しいです。

注意：

- 各マスには、グラールトークンを1枚しか配置できません。
- スイットトークンがあるマスにはグラールトークンを配置できません。
- スイットトークンがあるマスにグラールトークンを配置してもスイットトークンを獲得することはできません。
- グラールサプライにあるグラールトークンの数が配置する数より少ない場合は可能な数だけ配置します。
- グラールカードは色が塗られたマスがすべてゲームボードの枠内に収まるようにプレイしなければなりません。しかし、色が塗られていないマスがゲームボードの枠からはみ出るようにプレイしても構いません。
- グラールトークンがなくなった時点でそのプレイヤーはゲームを終了します。

塗りつけ

グラールトークンを他プレイヤーコマのあるマスに配置する場合 (これを「塗りつけ」と呼びます) ⑤ 、そのグラールトークンをゲームボード上に配置せずに「塗りつけ」をされたプレイヤーのグラールサプライに加えます。「塗りつけ」をしたプレイヤーは1勝利点を獲得し、スコアトラックの自分のスコアマーカーを1つ進めます。

注意：

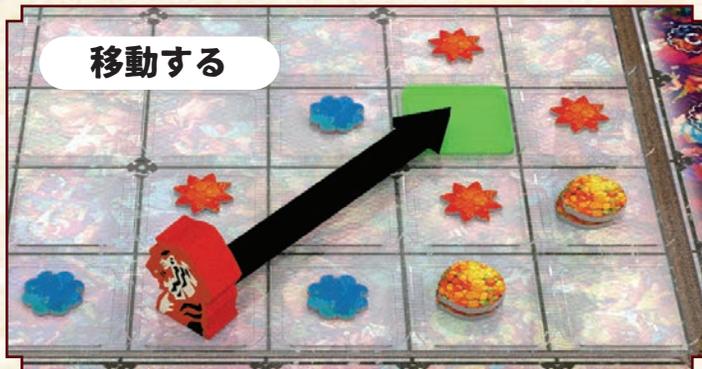
- 「塗りつけ」による勝利点を獲得できるのは、同じ階層にいる他のプレイヤーコマに「塗りつけ」をした場合のみです。
- 各プレイヤーは他プレイヤーのグラールサプライにある自分のグラールトークン1つにつき2勝利点をゲーム終了時に獲得します。

登る (任意)

プレイヤーはお祭りをより盛大に祝うために中庭を登り、より上空に向けてグラールを投げて群衆をさらに彩ります。

プレイヤーは自分のプレイヤーコマがグラールトークンに囲まれている場合、ゲームボードの上の階層に登って、より上空にグラールを投げることができるようになります。

- プレイヤーは自分のプレイヤーコマが、隣接する縦横4マスにグラールトークン(どのプレイヤーのものでも構いません)で囲まれている場合、自分のプレイヤーコマを現在置かれている真上のマス(1つ上の階層の同じ座標のマス)に移動させることができます。



- 真上のマスに他のプレイヤーコマがある場合、プレイヤーはこのアクションを行えません。
- プレイヤーは1度登った階層から下の階層に降りることはできません。

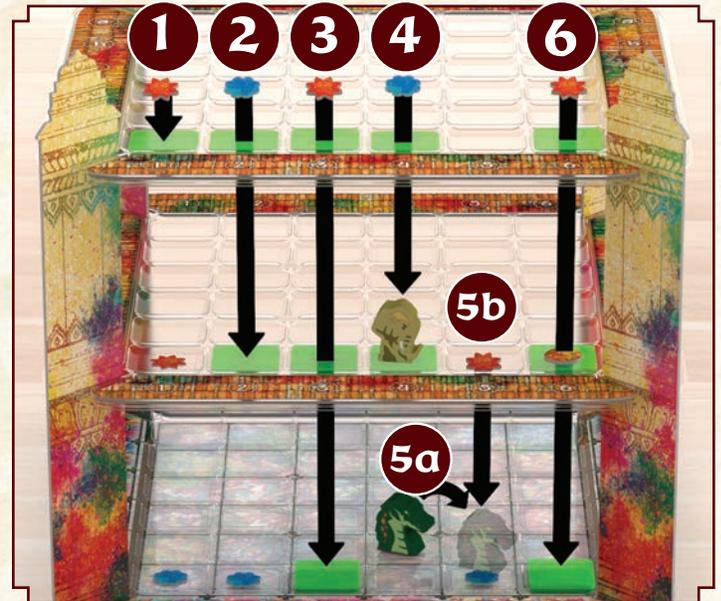
注意:

- ・ プレイヤーはゲームボードの端の列や角のマスではこのアクションを行えません。
- ・ プレイヤーはこのアクションによってプレイヤーコマを移動させた先のマスにいずれかのトークンがあってもそれらを獲得しません。

グラールの落下

ゲームボードの中層と上層で「彩色」アクションを実行するとき、グラールトークンが下の階層に落ちる場合があります。

- グラールトークンを配置しようとするときに、そのマスの真下のマス(1つ下の階層にある、現在グラールトークンを配置しようとするマスと同じ座標のマス)を確認します。
- 真下のマスにグラールトークンがない場合、配置しようとしたグラールトークンは落下したと見なしてその真下のマスに配置します。
- プレイヤーコマの真上のマスにグラールトークンがある状態になったら、その真上のマスにあるグラールトークンを即座にそのプレイヤーコマのプレイヤーのグラールサプライに加えます。これによって「塗りつけ」の勝利点を獲得することはできません。
- グラールトークンが上層から中層に落下する場合は、さらに下層の真下のマスを確認します。下層の真下のマスにグラールトークンがない場合、グラールトークンはさらに落下します。



1. 真下のマスにグラールトークンがある場合、グラールトークンは落下しません。
2. グラールトークンは中層まで落下します。
3. グラールトークンは下層まで落下します。
4. 落下したグラールトークンはプレイヤーのグラールサプライに加えられます。
5. 真上のマスにグラールトークンがあるマスにプレイヤーコマを「移動する」と5a、そのグラールトークンはそのプレイヤーコマに落下して、そのプレイヤーのグラールサプライに加えられます5b。
6. グラールトークンは真下のマスにスイートトークンがあっても落下します。

注意: スイートトークンは落下しません。その階層にくっついているのです。

手番の終了

プレイヤーはアクションを行った後、手札が3枚になるように自分の山札からグラールカードを引きます。ほとんどの場合、引くカードの枚数は1枚です。

手番プレイヤーのグラールサプライにそのプレイヤーのグラールトークンがない、またはグラールカードの手札が1枚もない状態になった場合、そのプレイヤーのゲームは終了します。

手番は時計回りに次のプレイヤーが行います。いずれかのプレイヤーがゲームの終了条件を満たしても、まだグラールトークンとグラールカードが残っているプレイヤーでゲームを続行します。

ゲームの終了

プレイヤーが「彩色」アクションをできない、または手番終了時にグラールサプライに自分のグラールトークンがないか手札にグラールカードがない状態になった場合、そのプレイヤーのゲームは終了します。

全てのプレイヤーがゲームの終了条件を満たしたら得点計算に進みます。

得点計算

各プレイヤーはスコアトラック上で進めた勝利点と右の表に基づいた勝利点を合計します。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがゲームの勝者となります。

同点の場合は、それらのプレイヤーのうちグラールサプライにある自分のグラールトークンが最も多いプレイヤーが勝者です。それも同数の場合はそれらのプレイヤーのうちスイーツトークンが最も多いプレイヤーが勝者です。それも同数の場合は、それらのプレイヤーのうち最も早くゲームの終了条件を満たしたプレイヤーが勝者です。

注意：プレイヤーはゲーム中に「塗りつけ」による勝利点を獲得できます。

お祝いしましょう！

私たちのタグ @FloodgateGames と #HoliGame をつけて SNS でゲームのプレイ写真を共有して喜びを広めましょう。



得点計算

プレイヤーはホーリー祭を祝うことで喜びを得ます。

各階層の勝利点をその階層に配置したグラールトークン1枚につき獲得する

3勝利点

2勝利点

1勝利点

+

他のプレイヤーのグラールサプライにある自分のグラールトークン1枚につき

2
勝利点

+

自分よりもスイーツトークンの数が少ないプレイヤー1人につき

5
勝利点

+

ライバルカードから勝利点を獲得する



ライバルカード

ライバルカードを加えるとお祭りでのちょっとした小競り合いがより激しくなるでしょう。ルールの変更と新たな得点方法が追加されるので戦略の選択肢がゲームごとに変化します。

「ゲームの準備」のときに、使用するライバルカードを3枚まで選びます。ライバルカードが多いほどルールの変更も追加されます。

ライバルカードの選び方は自由で、プレイヤーどうしで相談して決定してもランダムに決定しても構いません。「追加ルール」と書かれたライバルカードは多くても1枚だけ使用することをお勧めします。

ライバルカードを使用する場合には戦略が大幅に変化するので、全てのプレイヤーがルールの変更を必ず確認してください。カードの効果に特に明記されていない限りは通常通りにゲームの準備を行います。

ホーリー祭について

「ホーリー祭」またの名を「色の祭典」は、春、喜び、遊び心、そして色を祝う古代ヒンドゥー教のお祭りです。

インドやアジアの様々な地域でそれぞれ独自の方法で祝われますが、ホーリー祭の特徴は床に描かれる鮮やかなランゴリと呼ばれる砂絵であったり、お祭りの日に開催される楽しいカラバトルであったりと、豊富な色で彩られることです。

お祭りでは老若男女問わずに多くの人が虹色の粉や液体（最近では水風船もあります）をお互いに投げつけたり、塗りつけたり、吹きかけたりします。

お祭りは賑やかな声と鮮やかな彩りで覆われるのです。

ホーリー祭の起源は様々な物語にあります。

中でも有名なものは半獅子半人の姿をしたヴィシュヌ神の化身が不死の邪悪な王を倒す物語や、クリシュナ神が愛するラーダの肌を自分の顔の色と同じ青色に塗ろうとする物語が有名です。

現代のインドの人々は春の訪れをホーリー祭で祝い、喜びを分かち合っているのです。

出版社からのメッセージ

私たちは古代インドの伝統であるホーリー祭での喜びを、ゲームをプレイするという別の視点から体験してもらうことを目的として本作を出版しました。本作を通してみなさんの友人や家族に喜びをもたらすことができれば幸いです。本作の開発過程の詳細については、当社のウェブサイトをご覧ください。：Floodgate.Games/Holi（英語サイト）

クレジット

ゲームデザイン：Julio E. Nazario

ゲームディベロップメント：Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt, Kael Barend

イラストレーション：Vincent Dutrait

グラフィックデザイン：Vincent Dutrait

編集：Emily Blain

ルールライティング：Sharang Biswas

考証：Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan, Netra Saxena

中庭の塔デザイン：Game Trayz

出版：Floodgate Games

プレイテスター：Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, KANDY, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain, and the members of: Game Designers of North Carolina and Protospiegel MN

スペシャルサンクス：妻と親友である Yaseli R. Olivera へ。与えてくれたサポートと愛がこのゲームを現実のものとしてくれました。

輸入販売元 株式会社 Engames

富山県富山市五福 1877

www.engames-s.com

