

# ぱんたら (Panda Transporter) ルール

## <ゲームの概要>

動物の運送会社の社長になって、勢力を伸ばすゲーム  
 お客さんから預かった荷物を乗り物にのせて出発すると、次のラウンド以降で筐（お金）がもらえる  
 でも気をつけて、他の社長は乗り物の空きスペースに相乗りしようと企んでいるよ  
 相乗りを防いだり、船や飛行機を買ったり仲間を増やしたりして一番の会社を目指そう  
 手番に 1 アクションの軽いプレイ感と、深い戦略が楽しめるワーカープレイスメントゲームです  
 終了条件を満たした時に乗り物・荷物・仲間・筐・スキルレベルといった資産（勝利点）が大きいプレイヤーが勝利します

## <ストーリー>

日本という国でパンダのぬいぐるみが爆発的に売れている！  
 運送会社を運営するあなたは自分が好きなビジュアルのパンダのぬいぐるみを運んでいるのです！

## <コンポーネント>

マップボード：1 枚  
 カンパニーボード：4 枚  
 プレイヤー駒：4 個  
 荷物仲間キューブ：12 個×4 色  
 プレミアム荷物（ビジュア）：9 個  
 ラウンドマーカー&ステータスマーカー（木製キューブ）：33 個  
 6 面ダイス：1 個  
 目的地カード：50 枚（広域 45 枚・ローカル 4 枚・予備 1 枚）  
 乗り物カード：20 枚（トラック 8 枚、船 6 枚、飛行機 6 枚）  
 イベントカード：10 枚  
 マニュアル（本書）  
 箱（ゲーム運送用ダンボール）

## <勝利条件>

ゲームの終了条件の 1 つが実現した時に即座にゲームの終了処理を行い勝利点が最も多いプレイヤーの勝利

## <ゲームの終了条件>

- ・ 10 ラウンドが経過する
- ・ 1 人のプレイヤーが 4 つのエリアに拠点を置く
- ・ 全国のエリアが全ていずれかのプレイヤーの拠点になっている

## <状態の説明>

なわばり効果：プレイヤー駒もしくは仲間がいる（白色のキューブがある拠点）ところ（プレイヤー駒は同じエリアに置けるので、1 人以上のプレイヤーのなわ

- ばり効果が重複することがある)
- 積載状態： 乗り物に荷物が乗せられている途中の状態（乗り物に目的地カードがセットされて荷物が少なくとも1つは積み込まれている）
- 空きスペース： 積載状態の乗り物の荷台の空いている場所
- 出発状態： 乗り物が荷物をのせて出発して、目的地に向かって移動している状態。  
この状態の乗り物は、次ラウンドの準備以外では触れることができない  
（乗り物カードが横向きになる）

### <初期配置>

- ・ マップボードを全員の手が届く場所に置く。近くに以下のカードを置く
  - 乗り物カードとローカル営業カードは誰でも確認できるように表面にして置く
  - イベントカードは「Round 1」と書かれたイベントカードを除き裏向きにシャッフルしておく。その上に先ほど取り除いた「Round 1」と書かれたイベントカードをのせる
  - 目的地カードは裏向きにシャッフルして置く
  - プレミアム荷物は、マップボード上のプレミアム荷物プールにまとめて置く
- ・ カンパニーボードを各プレイヤーの前に置く
  - 荷物仲間キューブは、色別に各プレイヤーの荷物プールにまとめて置く
  - スキルレベル0にステータスマーカーを置く
- ・ 一番最近運送会社を利用したプレイヤーもしくはパンダを一番愛しているプレイヤーがスタートプレイヤーになる
  - スタートプレイヤーから時計回りに4 筐, 5 筐, 6 筐, 7 筐を得る（ステータスマーカーを当該場所に置く）
- ・ プレイヤー駒を選択する（**パンダ・コアラ・カンガルー・サル**から各自1つを選択）
  - 選択したら、マニュアルの末尾の表に従って、初期の乗り物カードと初期荷物、それにスキルレベルを得る
- ・ プレイヤー駒の初期位置
  - 全プレイヤーが所有している乗り物カードの枚数+1 枚の目的地カードを場に公開する
  - （上記の公開した目的地カードとは別に）目的地カードを各プレイヤーに2枚ずつ配る
  - 各プレイヤーは記載してある最大4 エリアから1つを初期位置として選択する
  - スタートプレイヤーから時計回りに、初期位置として選択するエリアが記載されたカードを公開し、初期位置としてどのエリアを選択するか表明する
  - 表明したら、そのエリアにプレイヤー駒を置く
  - その後、手札となっているもう1枚の目的地カードと共に2枚とも捨て札にする（捨て札は、非公開。複数プレイヤーが同じエリアを選択することも可能）
- ・ マップボード下部のラウンドマーカー1にラウンドマーカーを置く
- ・ イベントカードを1枚表にして公開し、効果を実行する

### <ラウンド>

- ・ スタートプレイヤーから手番を行う
- ・ 手番では、(ア) ~ (オ) からアクションを1つ選び実行する
- ・ スタートプレイヤーのアクションが終了したら左隣のプレイヤーが手番を行う

- ・ 以後、時計回りにラウンド終了条件（後掲）を満たすまで手番を行う

<各プレイヤーの手番（1アクションを選択して実行する）>

『ア：あずかる』「営業所で荷物を受け取ろう」

- ・ 6面ダイスを振って「ダイス目÷2（端数切り上げ）分倉庫の荷物を増やす」
- ・ 増えた荷物の数分、荷物プールから倉庫に荷物を増やす
  - 倉庫の上限を超えた荷物は荷物プールにそのまま置いておく

『イ：のせる』「乗り物に荷物をのせよう」<要なわばり効果>

- ・ 1つの乗り物を指定して「2個荷物をのせる」または「ダイス÷2（端数切り上げ）分のせる」（これ以後、同乗り物が出発するまで他のプレイヤーも当該乗り物に荷物をのせることが可能＝相乗り）
- ・ 目的地カードがまだセットされていない乗り物にのせるときは、場に公開されている目的地カードから1枚を選び乗り物カードにセットしてからのせる
  - ✓ 目的地カードのセット→目的地カードがセット済→のせる の順番
  - ✓ このとき、目的地カードのエリアのなわばり効果内にありかつその乗り物で運べる目的地カードであることが必要
    - トラックでローカル営業をする時はローカルカードをセットする

- ・ 相乗り

- ・ 相乗りで他のプレイヤーの空きスペースに荷物をのせることができる
- ・ のせるには、相乗りする側と相乗りされる側両方のなわばり効果が目的地カードの出発地上にあることが必要
- ・ 相乗りするときは乗り物所有者に荷物1つあたり1筐払う  
例：カンガルーが北海道で船に荷物をのせた（出発地は北海道）。サルは、相乗りするためには北海道に移動し、カンガルーの手を借りて2つ荷物を相乗りさせてもらった。そのお礼としてサルはカンガルーに2筐を支払った

『ウ：出発する』「目的地に出発だ！」<要なわばり効果>

- ・ 目的地カードに記載の乗り物別のコストを払って出発する  
出発したら、
  1. 乗り物カードを横向きにし、出発したことを表す（出発状態）
    - ✓ 目的地カードで「1R」と表記がある時は「1R」、「2R」と表記がある時は「2R」を読める方向に乗り物カードを置く
  2. プレイヤー駒を目的地に移動する
    - （ア）拠点の通過ボーナスを適用
    - （イ）拠点のなわばり効果による出発の時とローカル営業の時は移動しない
- ・ 出発するの制限
  - ✓ 「ウ：出発する」アクションは、積載状態の乗り物に対してのみ行える
  - ✓ 「ウ：出発する」アクションは、各ラウンドにおいて全プレイヤーが1周プレイするまでは実行することができない
- ・ 拠点の通過ボーナス
  - ✓ 自分の拠点を他のプレイヤーが通過（出発・到着を含む）した時は、乗り物1台につき1筐を銀行から受け取る

- ✓ 自分の乗り物の出発地点もしくは到着地点が自分の拠点だった時は、それぞれ 2 筐を得る
- ✓ どのルートを通るかは、通行側が選択可能  
ローカル営業は通過を考慮しない

#### 出発コンボ！

- ・ 出発させたら、追加の 1 アクションを行う
  - ✓ 出荷の追加アクションの時のみ、自身のどの乗り物も **なわばり効果にかかわらず** 出発させることができる。同時に複数の乗り物を出発させるとボーナス筐を得る（先に出発コストを支払ってから、ボーナスを受け取ること）
- ・ 同時出発ボーナス：  
同時出発乗り物数と筐の関係＝2→5 筐、3→10 筐、4→15 筐、5 以降 1 つ追加するごとに 20 筐

#### 『エ：筐を使う』：そのラウンドから使用することができる

- ・ 仲間を増やす（拠点）「仲間がいればいっぱい仕事ができる」 <要なわばり効果>
  - 1 つ目は 15, 追加 2 つ目以降は 20 筐, 30 筐, 40 筐（勝利点の追加はそれぞれ 4, 6, 10, 15 最大合計 35）
  - ✓ 1 人のプレイヤーがあるエリアで仲間を増やすと、他のプレイヤーは当該エリアで仲間を増やすことができない（早い者勝ち）
  - ✓ 近畿と北陸は、特別に追加の筐が必要（近畿+5 筐、北陸+3 筐）
- ・ 仲間キューブ（「拠点」）をエリアに配置すると、以下の効果がある
  1. なわばりボーナス：
    - ✓ 拠点ではなわばり効果が発揮され、「イ：のせる」や「ウ：出発する」がプレイヤー駒がなくても行うことができる
  3. 通過ボーナス：ラウンド中に出発時にもらえる
    - ✓ 他のプレイヤーの乗り物が拠点を通過するルートで出発すると銀行から 1 筐を得る
    - ✓ 自分の拠点が出発地・目的地になっている場合はそれぞれ 2 筐を銀行から得る
  4. 隣接効果ボーナス：
    - ✓ プレイヤー駒は、自分の拠点と拠点が隣接しているエリアとみなして移動することができる
  5. プレミアム荷物ボーナス：
    - ✓ 毎ラウンドの終了時にプレミアム荷物が拠点到発生する
- ・ 乗り物追加
  - ✓ カードのコストを支払って乗り物を 1 つ手に入れることができる
  - ✓ 乗り物が残っている限り筐の範囲内で自由に選ぶことができる
  - ✓ 追加した乗り物カードは、カンパニーボードの横に置く
  - ✓ 乗り物を追加するごとに 1 枚の目的地カードを追加で場に公開する
- ・ スキルレベルアップ
  - ✓ ラウンドごとに公開されるイベントカード上の枠分が制限

- ✓ カンパニーボードに記載のコストを支払う
  - レベル4以降はコストを支払うか、コストとダイスで勝負するか選択ができる
  - ダイスで失敗してもコストは支払う
- ✓ レベルアップに成功したら、荷物キューブをイベントカード上に1つ配置しステータスマーカーを1つ右に進める
- ✓ 1人のプレイヤーが5に到達したら、他のプレイヤーは同じスキルは5にできない

#### 『オ：筐をとる』『2 筐をゲット』

- ・ 同時に隣のエリアに移動しても良い
- ・ 移動するなら1エリアあたり1筐を支払う（最大2移動）
  - 2 移動+0 筐
  - 1 移動+1 筐
  - 0 移動+2 筐
- ・ 「オ：筐をとる」アクションを実行した結果通過した拠点と到着した拠点にあるプレミアム荷物を獲得し倉庫に移動する（他のプレイヤーの拠点でもOK、最大2つのプレミアム荷物を1アクションで獲得できる）

#### <ラウンド終了条件>

以下の条件を満たした時にラウンドは終了する

- ・ 出発条件：1人を除く全てのプレイヤーの乗り物が全て出発状態になる
  - 前ラウンドに「2R」で出発した時などでラウンド開始時にすでに出発状態の乗り物がある場合。その乗り物は全プレイヤーがそのラウンドにおいて1周アクションをするまではラウンド終了条件の判定においては出発状態とはみなさない
- ・ 筐条件：プレイヤー全員が「オ：筐をとる」のうちその場に待機して2筐を得るアクションを続けて実行した

例（出発条件）：カンガルーとコアラとサルが3人でプレイしている。カンガルーが1隻の船、コアラが2台のトラックを保有している。カンガルーの1隻とコアラのトラックの1台が出発している状態の時に、コアラが残り1台のトラックを出発させた。サル以外の全プレイヤー（カンガルーとコアラ）の全ての乗り物が出発したため、ラウンドが終了した。

例（2R で出発している乗り物の例外的な扱い）上記の例で、カンガルーとコアラが「2R」の出発をした場合、次のラウンドではカンガルーとコアラの乗り物は全て「1R」で出発状態になってスタートする。すでに出発条件が満たされているが、全プレイヤーが1周アクションを行うまで終了条件として扱わないので、サル→カンガルー→コアラがアクションを行った時点でラウンドが終了した。

例（筐条件）：カンガルーとサルが2人でプレイしている。カンガルーが関東から中部に移動し1筐を得た。その後、サルは近畿でその場でとどまり2筐を得た。次の手番でカンガルーが中部にとどまり2筐を得たのでラウンドは終了した

### <次のラウンドの準備>

- ・ 全員倉庫の荷物を半分（切上）する
  - どの荷物を捨てるかは、選択が可能
- ・ 荷物を届ける＝収益を得る（後掲）
- ・ （あれば）目的地カードの追加効果を得る
  - 場の目的地カードおよび届けた目的地カードを捨て札にする
  - ローカル営業カードは、場に戻す
- ・ 目的地カードを乗り物数+1枚分公開して並べる
  - （並べている途中で目的地カードの山札がなくなった時は、捨て山をシャッフルしてから追加で並べる）
- ・ プレミアム荷物を各拠点に配置する
  - 1つ以上の拠点がある時のみ毎ラウンド実行する
  - 1つの拠点のプレミアム荷物の同時配置上限は1つ
  - 全ての拠点に置くプレミアム荷物が不足している時は、次ラウンドのスタートプレイヤーから時計回りにプレミアム荷物を置きたい拠点を指定していく（拠点の所有者は問わない）
- ・ マップボード上のラウンドマーカを進める
- ・ イベントカードを1枚表にして公開し、効果を実行する
- ・ スタートプレイヤーは、前ラウンドで出発できなかったプレイヤー
  - 出発できなかったプレイヤーが複数いる場合は、そのプレイヤーの中で、前ラウンドの最終プレイヤーから時計回りに次の順番のプレイヤー。連続で2手番は行わないようにする

### <荷物を届ける>

- ・ 「1R」表示の乗り物は目的地に到着し、目的地カードに記載の収益を得る
  - ✓ 荷物1つあたりの収益であることに注意！！
 →目的地カードは捨て札にする。荷物はストックに戻す（捨て札は伏せておく）
  - ✓ （長距離などのため）到着まで「2R」かかる場合は、乗り物カードを180度回転させて「2R」から「1R」に表示を変える
- ・ 荷物の所有者が収益を得る
  - ✓ 乗り物の所有者は自らの荷物の個数分の収益を得る
  - ✓ 乗り物に相乗りしたプレイヤーは相乗りした個数分の収益を得る

### <ゲームの終了>

1. 積載状態の乗り物の荷物を倉庫に戻す
  - 戻してから半分にする（Dスキルレベルの効果があれば半分にしない）
2. 全ての出発済の乗り物の収益を加える（それが「2R」でも）
3. 次ラウンドのスタートプレイヤー予定者から時計回りの順番で、現在のエリアに仲間（拠点）を増やすことができる（筐が十分あり、エリアに他のプレイヤーの拠点ではないことが条件）

### <勝利点の集計と勝利判定>

- ・ 筐・倉庫・スキルレベル・乗り物・仲間を勝利点に変換して合計する
- ・ 勝利点が高いプレイヤーが勝利。合計が同じ場合は拠点が多い方。それでも同じ場合



は勝利を分かち合う

- ・ 勝利点の計算手順：笹トラックを勝利点カウンターとして使用する
  1. 笹÷5 を笹トラックで表示
  2. 倉庫の勝利点を加える
  3. スキルレベルの勝利点を加える
  4. 乗り物の勝利点を加える
  5. 仲間の勝利点を加える

#### <見落とされがちなルール>

- ・ 次のラウンドの準備で倉庫を半分にする（レベルが上がっていない時）  
すぐ届けられない荷物は、お返しするしか……
- ・ 2ラウンドかかる出発の時、「2R」から「1R」に変更する  
ずっとつかない荷物……恐怖ですね
- ・ 「出発する」を選択した場合、直ちに荷物より先にこまを移動させる  
到着地での受け入れ態勢を万全にする必要があるのです
- ・ プレミアム荷物は誰のものでもない。
- ・ 船と飛行機ではローカル営業はできない
- ・ 他のプレイヤーの乗り物に荷物をのせる（相乗り）ときは、相乗りしようとするプレイヤーと相乗りされるプレイヤーに加え、当該エリアが出发地として設定されている目的地カードが設定されている積載状態の乗り物カードが存在することが必要
- ・ 倉庫の空きがないとプレミアム荷物は受け取ることができない  
他の荷物と同様。他のお客様の荷物を捨てるなんてとんでもない！

#### <コンポーネント説明>

- ・ 目的地カード：左右：「出发地」または「目的地」の名称（どちらを出发地・目的地としても OK）、左：トラックのコスト・船のコスト・飛行機のコスト・荷物配達時の収益
- ・ イベントカード：中央：名称・中央左右：スキルレベルアップ制限（四角の数の分だけレベルアップできる。イベントカードや目的地カードの特殊効果もこの制限の範囲内）・下部：特殊効果
- ・ 乗り物カード：中央：画像&説明、左右：積載数、左下：購入コスト、右下：勝利点、
- ・ 乗り物の種類
  - トラック： 初期乗り物にもなっているカード  
隣のマスと赤線の陸路を進める  
3つ先まで 1R/1 マスコスト 2 笹
  - 船： 水色の点線のみを進める  
ものを大量に運べるのが強み  
1 海路 1R コスト 3 笹
  - 飛行機： 出发地か目的地が自らの拠点である場合のみ使える  
どこでも 1R で飛べるのが強み  
出発コスト 5 笹

#### <キャラクターごとの初期配置>

- ・ パンダ：プレミアムな価値を放つ人気者目指すは長距離航路の開拓

- トラック 1 (勝利点が 0 のもの)・笹+10・B-3 スキルレベル 1・倉庫荷物 3
- ・ カンガルー：生まれてすぐに運ばれる生粋の輸送屋。大量輸送のロマンを追う
  - 船 1 (通常の 4 勝利点のもの)・A スキルレベル 1・倉庫荷物 2
- ・ コアラ：昼間はゆっくりしているが、人が寝静まった頃には 2 台目を転がすダブルワーカー。あくせく働く健気なやつ
  - トラック 2 (勝利点が 0 のものと中古トラック)・B-1 スキルレベル 1・倉庫荷物 5
- ・ サル：虎視眈々と他人の荷物を狙う乗っ取り屋。倉庫はいつも荷物でぎっちり
  - トラック 1 (勝利点が 0 のもの)・D スキルレベル 2・倉庫荷物 4

### <Variant Rule>

以下のどのルールを組み合わせても新しい体験ができます

#### 「チームプレイ」

- ・ 4 人プレイ時に、2 : 2 の協力プレイとする
- ・ 終了時に合計勝利点が多いチームの勝ち
- ・ 互いのチームメンバーが向かいの席に座る
- ・ 出発コンボになる出発アクションがチームメイトの乗り物でも実行可能。ただし、出発以外のアクションは元の手番プレイヤーしか行えない。

#### 「2 人用バリエーション」

- ・ 上記 4 人プレイの 1 チームをそれぞれ一人が担当する

#### 「初級」

- ・ 出発コストを 0 にする
- ・ スキルレベルを使わない
- ・ 次ラウンドの準備で荷物が半分にならない
- ・ 全部の目的地カードで 2R のところを 1R として処理する
- ・ 拠点の通過ボーナスを 0 にする

#### 「上級」：よりハードなプレイを楽しみたい方向け

- ・ 荷物の収益を-1 にする
- ・ 拠点通過の収益を銀行ではなく、通過する乗り物の所有者から出発時に受け取る
- ・ 飛行機の制限を出発地が拠点であることにする
- ・ 相乗りのコストを、プレイヤー間の相対交渉で行う
- ・ 乗り物の画像の右側の枠にしかプレミアム荷物をのせられない
- ・ 初期配置の乗り物を配布した後、乗り物カードをシャッフルして山札とする時、5 枚だけ公開し、そこからしか購入できなくする。1 枚乗り物カードを購入したら直ちに山札からカードを場に公開して追加する

### <FAQ・バージョンアップ>

Q：マニュアルとマップボード、カンパニーボード、カード上の記載が異なる場合はどうすればいいですか

A：マニュアルよりボード。ボードよりカードの記載を優先してください

Q：1 出発限りの乗り物がゲーム終了時に残っていた場合勝利点になりますか？



A：なりません。出発していた場合は、最終ラウンド後の到着処理をした後に返却するので勝利点としてはカウントしません

最新のマニュアルは、下記の URL もしくは QR コードからアクセスしてください  
The latest manual to play the Panda Transporter is available in the following website.  
お問い合わせ：<http://uenouesama.com/pantra>



テストプレイ：

ひろみお・ふみ・はたばん・あがた・どい・チーフ・じゅんちゃん・あゆみ・オクダ・みや・つつつ・わたる・はるき・けいいち・Dachs・あがた・ヨパ・Arthur・ひま・しまむら・まこと

ゲームデザイン：TOM Matsuoka

ロゴデザイン：あゆみ

スペシャルサンクス：Dachs・マル

プレイ人数：2～4人

プレイ時間：30～60分

対象年齢：10+

製造・販売元：上さまゲームス