



Martin Schlegel 作

プレイ人数：3～5人 対象年齢：12歳以上

輝く青い海、熱帯の暑さ、そして熱狂的なナイトクラブ——それがフロリダキーズの最先端にあり、
荒っぽくぞくぞくするものを楽しむ人々の楽園、“キーウエスト”島です。

特に作家のアーネスト・ヘミングウェイは、単なる海や酒場を超えたすばらしいものに惹きつけられていました。
あなたはここでどのように成功するつもりですか？ ホテルで一儲けすることもできますが、まずは旅行者や芸術家、
ビジネスマンなどがこの島に集まれるようにするため、橋を架けなければなりません。農園と葉巻工場も十分な利益を
もたらしてくれます。冒険家たちは海に魅了され、沈没した難破船や財宝を求めてダイビングします。
しかし「キーウエスト」においては、人生においてと同様に、すべてを欲しがる者は決して目的を達成する
ことができません。身動きが取れなくならないように平静を保ち、専門家のようにアクションを計画しましょう。

内容物

ダイビングタイル 40 枚



裏面



海綿タイル 15 枚 (価値 3 ~ 7 各 3 枚)



財宝タイル 15 枚
(3 種類 各 5 枚)



難破船タイル
10 枚

キーウエストタイル 42 枚



裏面



例



6 面ダイス 3 個

収穫タイル 27 枚



裏面



3 種類 各 9 枚

スタートプレイヤー
マーカー (灯台) 1 個



(要組み立て)

灯台タイル 6 枚



(使用しないスペースを覆う
ために使用)

キーウエストドルタイル 70 枚



裏面



30 枚



20 枚



10 枚



10 枚

各プレイヤーの駒類 (5 色) :

- ・農園 / 葉巻工場 / ホテル用木製ディスク 11 個
- ・アクションマーカー (小さな木製駒) 6 個
- ・勝利点マーカー 1 枚
- ・葉巻マーカー 1 枚

勝利点マーカー



葉巻マーカー



ゲームボード 1 枚

ルールブック 1 冊 (本書)

ゲームの準備

ゲームボードをテーブルの中央に置きます。キーウエストタイル 42 枚を裏向きでよく混ぜ、6 枚ずつの山を 7 つ作ってボードの横に置きます。ダイビングタイルを裏向きでよく混ぜ、40 カ所のダイビングエリア (ボードの左上と右下にある海) にランダムに置きます。1 ドルタイル 9 枚と 2 ドルタイル 3 枚を裏向きでよく混ぜ、「キーラーゴ横断橋 (Key Largo Cut)」に 3 枚、「ロングキー橋 (Long Key)」に 4 枚、「7 マイル橋 (Seven Miles Bridge)」に 5 枚をランダムに置きます。各群島にダイスを 1 個ずつ置きます。収穫タイルを裏向きでボードの横に置き、ストックとします。

各プレイヤーは 20 ドル (1 ドル 3 枚、2、5、10 ドル各 1 枚) を受け取ります。望むなら、プレイヤーは自分の所持金を隠しておくことができます。残りの紙幣タイルはボードの横に置き、銀行とします。

各プレイヤーは 1 色を選び、その色のディスク 11 個とアクションマーカー 6 個を受け取ります。各プレイヤーは自分の色の勝利点マーカーを勝利点トラックの最初のスペース (ロゴの上) に、葉巻マーカーを葉巻トラックの最初のスペース (葉巻入れの上) に置きます。

アーネスト・ヘミングウェイに最も似ていないプレイヤーが灯台を受け取り、スタートプレイヤーとなります。



プレイ人数に応じてどのホテル、工場、船の墓場マスを使用するかが決まります。

5人プレイ時には制限はありません。すべてのスペースを使用します。

4人プレイ時には3つのスペース（「アッパーキーズ (Upper Keys)」の1つ星ホテル、「ロウアーキーズ (Lower Keys)」の葉巻工場1つ、船の墓場の「2」マス1つ）に灯台タイルを置きます。

3人プレイ時には4人プレイ時の変更に加え、「ミドルキーズ (Middle Keys)」の3つ星ホテル、「ロウアーキーズ」の2つ目の葉巻工場、船の墓場の2つ目の「2」マスに灯台タイルを置きます。

灯台タイルを置くホテル、葉巻工場、船の墓場マスは他とは異なる文字や枠線を持っており、簡単に見つけられるようになっています。灯台タイルを置いたスペースは、そのゲーム中は使用しません。



ゲームの目的

8ラウンドに渡って、プレイヤーは工場を購入して葉巻を生産したり、ホテルや農園を運営したりして、可能な限り何度でも島々のボスになろうとします。プレイヤーは海へ行き、海綿、財宝、難破船を求めてダイビングします。ホテルへの重要な連絡路である橋はまだできていないので、これを建設するのも有益なことです。

ゲームの進行

各ラウンドは2フェイズからなります。始めに全プレイヤー共通の入札フェイズがあり、それから各プレイヤーは個別のアクションを順番に実行していきます。

I. 入札フェイズ

各ラウンド開始時に、7つあるキーウェストタイルの山の1つから6枚を表向けます。このタイルを獲得する順番と枚数を定めるため、各プレイヤーは入札したい額のドルタイルを手中に握ります（0ドルで入札することもできます）。全員の準備ができたら入札額を公開します。最低額で入札したプレイヤーは灯台を受け取り、入札額に等しい額のドルタイルを、最高額で入札したプレイヤーから受け取ります。最高額

で入札したプレイヤーが支払うのはこれだけで、余りは自分の手元に戻します。他のすべてのプレイヤーは、入札に使用したすべてのドルタイルを手元に戻します。同額で入札したプレイヤーがいる場合、フェイズ開始時のスタートプレイヤー（または時計回り順でスタートプレイヤーにより近いプレイヤー）の方がより高値で入札したと見なします。

例：マーセルは8ドル、マーティンは12ドル、マルコは9ドル、ホルストは16ドルで入札しました。ホルストが最高額で入札しており、最初にキーウェストタイルを選びます。マーセルは最低額で入札しており、ホルストから8ドル（マーセルの入札額）を受け取ります。さらにマーセルはこのあとのアクションフェイズのスタートプレイヤーとなります。マーティンとマルコは入札した全額を手元に戻します。

最低額で入札したプレイヤーはタイルを獲得することができません。最高額で入札したプレイヤーは、6枚のタイルのうち2枚を取って手元に置きます。以降の分配はプレイ人数によって変わります。

3人プレイ：入札額が2番目のプレイヤーもタイルを2枚取ります。

4人プレイ：入札額が2、3番目のプレイヤーはタイルを1枚ずつ順番に取ります。

5人プレイ：タイルは4人プレイ時と同様に分配されます。入札額が4番目のプレイヤーは銀行から8ドルを受け取ります。

残った2枚のタイルは捨て札となります。このタイルは第8ラウンドで再び使用される可能性があります。

前述の例では、ホルストが最初にタイルを2枚取ります。次にマーティンが1枚、その次にマルコが1枚取ります。マーセルはタイルを取ることができません。残りの2枚のタイルは捨て札となります。

キーウェストタイルとその意味（例）



橋と農園

指示された橋（ここでは7マイル橋）を建設し、このタイルをその橋の株式とする。また、指示された種類の農園1つ（ここではマンゴー）を買収する。



橋と収穫タイル

指示された橋（ここではキーラーゴ横断橋）を建設し、このタイルをその橋の株式とする。また、収穫タイル2枚を表向ける。



橋

指示された橋（ここではキーラーゴ横断橋）を建設し、このタイルをその橋の株式とする。



農園

指示された種類の農園2つ（ここではバナナとオレンジ）を買収する。



収容力+1

ダイビング時の収容力（獲得できるタイルの枚数）を1増加させる。



ダイビング+1と収穫タイル

プレイヤーは追加のダイビングを1回行うことができる。また、収穫タイル2枚を表向ける。



ダイビング+1と農園

プレイヤーは追加のダイビングを1回行うことができる。また、指示された種類の農園1つ（ここではオレンジ）を買収する。



ダイビング+1

プレイヤーは追加のダイビングを1回行うことができる。

「ダイビング+1」と「収容力+1」はアクションフェイズに効果を発揮します。これらのタイルと橋タイルは、ゲーム中ずっと獲得したプレイヤーの手元に残ります。他の種類のタイルは即座に効果を解決し、次のプレイヤーがタイルを取る前にゲームから除外します。

収穫タイル

プレイヤーはストックから収穫タイル2枚をランダムに取り、表向きにして本土（「フロリダ (Florida) と書かれているところ）に置きます。



農園の買収

農園タイルは3種類（バナナ、マンゴー、オレンジ）あります。このタイルを取った場合、プレイヤーは対応する種類の空いている農園のいずれか1つを選び、自分のディスクを置きます。2種類の農園が描かれているタイルもあり、その場合プレイヤーは農園を2つ買収します。対応する種類の農園すべてにディスクが置かれている場合、プレイヤーはその種類の農園1つから他プレイヤーのディスクを取り除き、自分のディスクに無料で置き換えます。取り除かれたディスクは所有者の手元に戻ります。



橋の建設と株式の獲得

各橋が完成するには3～5段階の建設が必要です。各段階はその橋に置かれているドルタイルで表されています。これは建設に参加したプレイヤーへの報酬でもあります。橋タイルを取った場合、プレイヤーはその橋に残っているドルタイルも1枚取ります。置かれていたすべてのドルタイルがなくなったら、その橋は即座に完成します。多くの株式を持つほどに利益（勝利点）も増えるので、橋が完成したあとでも橋タイルを取る価値はあります（「2つの橋の株式による勝利点計算」の項参照）。



II. アクションフェイズ

このフェイズ中、各プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回り順に、個別にアクションを実行します。手番プレイヤーはアクションを選び、対応するアクショントラックのマスにマーカーを置いて、自分が再びそのアクションを選べないことを示します。プレイヤーは他プレイヤーのマーカーが置かれているアクションを選ぶことができます。各プレイヤーは手番ごとにマーカーを2個、順番に置きます。「ホテルの購入と経営」のようなダブルアクションも含め、各アクションマスにはマーカーを1個だけ置きますが、「アクションの繰り返し」マスにはマーカーを2個置かなければなりません。

例：ヘンリーはまず宝を探し、それからホテルを購入しました。ヘンリーは「ダイビングとホテルの購入」マスにマーカーを1個置きます。



アクションの詳細

ダイビング

プレイヤーはダイビングタイルを3枚まで調査し、そのうち1枚を獲得します。プレイヤーは任意のタイル1枚を見るたびに、それを獲得するか、元のマスに戻して次の1枚を見るかを即座に決めます。タイルを獲得したらこのアクションは終了します。タイルは他のプレイヤーには見せないようにします。

例：ジェブはタイル1枚を見て、それを裏向きで戻しました。ジェブは次のタイルを見て、それを獲得しました。この「ダイビング」は終了し、ジェブは3枚目のタイルを見ることはできません。



入札フェイズで獲得したキーウェストタイルには、このアクションにおけるプレイヤーの潜在能力を増加させるものがあります。

ダイビング+1：このアクション中、プレイヤーが見ることができるタイルの最大数が1枚増えます（3枚ではなく4枚までになります）。このタイルを複数枚持っている場合、最大数は1枚ずつ増えていきます。

収容力+1：プレイヤーはタイルを1枚ではなく2枚獲得することができます。このタイルを複数枚持っている場合、獲得できるタイルの枚数は1枚ずつ増えていきます。

獲得したタイルで何が起こるのか？

- ・海綿は即座にお金になります。プレイヤーは示された数字に等しい額を銀行から受け取り、その海綿タイルを捨て札にします。たとえば右の海綿タイルは5ドルの価値を持ちます。
- ・発見された難破船は即座に船の墓場マスに置かれ、そのマスに示された値の勝利点をもたらします。難破船は常に、最も価値の低い空きマスに置かなければなりません。右の例では、プレイヤーは3勝利点を獲得します。
- ・財宝を引き上げた場合、プレイヤーはゲーム終了までそのタイルを裏向きで手元に置きます。財宝タイルはゲーム終了時に勝利点となります（「ゲームの終了」の項参照）。



ホテルの購入

プレイヤーは任意の空いているホテル1つにディスクを置き、銀行に5ドルを支払ってそのホテルを購入します。すべてのホテルが購入されているときにのみ、プレイヤーは他プレイヤーのディスクを置き換えることができます。このときの購入コストは8ドルになり、前の所有者に支払います。取り除かれたディスクは所有者の手元に戻ります。



ホテルの購入と経営

2つのアクションが可能です。プレイヤーはその一方か両方を実行することができます。「ホテルの購入」については前述の通りです。

「経営」を行うと、本土から1つ以上の橋を経由して到達することができる、そのプレイヤーのすべてのホテルが利益をもたらします。プレイヤーが多くの群島にホテルを持っているほど（その群島が本土とつながっているかどうかに関わらず）、利益は増えやすくなります。1つ以上のホテルを持っている各群島ごとに、プレイヤーはダイスを1個取って振ります。最も大きな出目が、経営した各ホテルがもたらす利益になります。利益は5ポイントごとに1勝利点となり、プレイヤーは即座に勝利点マーカーを進めます。余りはドルタイルとして銀行から受け取ります。

例：ポーリンは「アッパーキーズ」に3つ、他の2つの群島に1つずつのホテルを持っています。「キーラーゴ横断橋」と「ロングキー橋」は完成しています。ポーリンはすべての群島にホテルを持っているので、ダイスを3個振ります。出目は1、2、4でした。一番大きな4だけを数えます。ポーリンは実際には4つのホテルだけ（「7マイル橋」が完成していないので、「ロウアーキーズ」にあるホテルは計算に入れませんが）を経営します。これらのホテルは4×4=16ポイントの利益をもたらす、ポーリンは3勝利点と1ドルを獲得します。



工場の購入と葉巻の生産

2つのアクションが可能です。プレイヤーはその一方か両方を実行することができます。

工場の購入：プレイヤーは任意の空いている葉巻工場1つにディスクを置き、銀行に5ドルを支払ってその工場を購入します。すべての工場が購入されているときにのみ、プレイヤーは他プレイヤーのディスクを置き換えることができます。このときの購入コストは8ドルになり、前の所有者に支払います。取り除かれたディスクは所有者の手元に戻ります。

葉巻の生産：ホテルの勝利点計算と同様に行いますが、本土との接続は必要ありません。各工場は葉巻を生産します。1つ以上の工場を持っている各群島ごとに、プレイヤーはダイスを1個取って振ります。最も大きな出目が、プレイヤーの各工場が生産する葉巻の数になります。プレイヤーはその値の分だけ葉巻マーカーを進めます。葉巻トラックの上限は40で、それ以上の葉巻は失われます。

例：ハリーは「ロウアーキーズ」に2つ、「アッパーキーズ」に1つの工場を持っています。このため、ハリーはダイスを2個振ることができます（群島ごとに1個）。出目は2、5でした。ハリーの3つの工場はそれぞれ葉巻を5個生産します。

ハリーは葉巻マーカーを15マス進めます（ただし40を超えることはできません）。

葉巻は勝利点ではありません。葉巻は蓄えられ、「葉巻の売却」アクションを実行したときに初めて勝利点をもたらします。

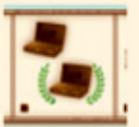


工場の購入と葉巻の売却

2つのアクションが可能です。プレイヤーはその一方か両方を実行することができます。「工場の購入」については前述の通りです。

「葉巻の売却」を行ったら、プレイヤーは葉巻5個を1勝利点に変換します。プレイヤーは葉巻マーカーを後退させ、それに応じた勝利点を獲得します。余りはそのまま蓄えられます（葉巻トラックで記録します）。

例：ハンフリーはこれまでに葉巻を38個生産したので、7勝利点を獲得し、葉巻マーカーを3のマスまで戻します。



葉巻の生産と8ドルの獲得

2つのアクションが可能です。プレイヤーはその一方か両方を実行することができます。「葉巻の生産」については前述の通りです。「8ドルの獲得」を行ったプレイヤーは銀行から8ドルを受け取ります。

2つの橋の株式による勝利点計算

完成していても本土と途切れなくつながっている橋だけが利益をもたらします。たとえば「ロングキー橋」が完成していて「キーラーゴ横断橋」が完成していない場合、「ロングキー橋」は利益をもたらしません。条件を満たしていれば、プレイヤーは最大で、任意の2つの橋の株式から勝利点を獲得します。手番プレイヤーだけが対応する橋のタイル1枚につき1勝利点を獲得します。他プレイヤーは対応する橋タイルを持っていても勝利点を獲得しません。

例：トルーマンは「キーラーゴ横断橋」タイルを3枚、「7マイル橋」タイルを2枚持っています。「キーラーゴ横断橋」は完成しているのですが、「7マイル橋」も完成していませんが、「ロングキー橋」が完成していないので、本土からの接続が途絶えており、そのタイルから勝利点を獲得することができません。トルーマンは3勝利点だけ獲得します。



作物2種の収穫

農園から収穫を得るためには労働者が必要です。労働者は本土で待機しています。プレイヤーは自分のすべての農園から、収穫可能な作物（最大でオレンジ、バナナ、マンゴーの3種類）のうち任意の2種類を収穫することができます。収穫する農園1つにつき、プレイヤーは対応する収穫タイル1枚を本土から取って手元に置きます。タイルが足りない場合、プレイヤーは可能なだけのタイルを取ります。

例：マーサはバナナ農園1つ、マンゴー農園2つ、オレンジ農園3つを持っています。一度に収穫できるのは2種類だけなので、1回のアクションですべての農園から収穫することはできません。バナナとオレンジを収穫した場合、マーサはバナナ1枚、オレンジ3枚の収穫タイルを本土から取ります——十分な数があれば、本土にオレンジ2枚、バナナ1枚の収穫タイルしかない場合、3つ目のオレンジ農園では収穫することができません。



アクションの繰り返し

プレイヤーは自分のアクションマーカーでブロックされている任意のアクション1つを実行することができます。このアクションマスにはマーカーを2個置かなければならないので、プレイヤーはアクションを1回だけ実行して手番を終了します。また、マーカーによって「アクションの繰り返し」アクションはブロックされます。

例：アーネストは葉巻産業を重視していますが、「工場の購入と葉巻の生産」アクションはすでに実行済みです。アーネストは「アクションの繰り返し」を選び、もう一度「工場の購入と葉巻の生産」アクションを実行しました。これにより、アーネストは別の工場を購入し、すべての葉巻工場で再度生産を行うことができます。アーネストはアクションマーカー2個を「アクションの繰り返し」マスに置き、アーネストにとってこのアクションはブロックされます。



ラウンドの終了とボスの決定

全プレイヤーがアクションマーカーを2個置いたら、群島ごとに1人のボスを決定します。ボスとは最も影響力のあるプレイヤー、つまり各群島に最も多くのディスクを置いているプレイヤーです。ボスは2勝利点を獲得します。引き分けの場合、そのすべてのプレイヤーが1勝利点を獲得します（引き分けプレイヤーが3人以上いる場合でも1勝利点ずつです）。

例：「ロウアーキーズ」に青は3個、赤と緑は2個のディスクを置いています。この群島では青がボスとなり、2勝利点を獲得します。



次ラウンドの開始

1つの山から新たな6枚のキーウェストタイルを公開します。第3／第6ラウンド終了時には、アクショントラックからすべてのアクションマーカーを取り除いてプレイヤーの手元に戻し、すべてのアクションが再び1回ずつ使用可能になります。第7ラウンド終了時には、捨て札となった14枚のキーウェストタイルを裏向きでよく混ぜ、そのうち6枚を第8ラウンドのために公開します。第8ラウンドが終了したら最終勝利点計算に進みます。そうでなければ次のラウンドを入札フェイズから始めます。

ゲームの終了

第8ラウンドのあと、プレイは終了して最終勝利点計算が行われます。そのあとで、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

最終勝利点計算

収穫タイル

果物の種類ごとに勝利点が与えられます。ある果物の収穫タイルの1枚目は1勝利点、2枚目は2勝利点、3枚目は3勝利点、4枚目は4勝利点となります。5枚目以降は1枚につき1勝利点となります。

例：チャーリーは収穫タイルを11枚（オレンジ2枚、バナナ4枚、マンゴー5枚）持っています。オレンジは $1 + 2 = 3$ 勝利点、バナナは $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ 勝利点、マンゴーは $1 + 2 + 3 + 4 + 1 = 11$ 勝利点となります。チャーリーは収穫タイルによって合計24勝利点を獲得します。

財宝

収穫タイル同様、財宝の種類ごとに勝利点が与えられます。ある種の財宝タイルの1枚目は1勝利点、2枚目は2勝利点、3枚目は3勝利点、4枚目は4勝利点となります。5枚目以降は1枚につき1勝利点となります。

例：グレゴリーは宝箱を3個、仮面を2個、花瓶を1個引き上げました。宝箱は $1 + 2 + 3 = 6$ 勝利点、仮面は $1 + 2 = 3$ 勝利点、花瓶は1勝利点となり、合計で10勝利点となります。

ホテル

ホテルの勝利点計算は、本土とつながっているかどうかによります。各プレイヤーは本土までつながりのあるホテルの星の数を合計します。最も多くの星を持つプレイヤーは8勝利点、2番目のプレイヤーは4勝利点を獲得します。1位が複数いる場合、その全員が6勝利点を獲得し、それ以外のプレイヤーは勝利点を獲得しません。2位が複数いる場合、その全員が2勝利点を獲得します。

例：「キーラーゴ横断橋」と「ロングキー橋」が完成しています。「アッパーキーズ」と「ミドルキーズ」のホテルの星を数え、青は9個、緑は5個、赤は3個でした。「7マイル橋」が完成しなかったため、「ロウアーキーズ」にある赤の2つのホテルの星は数えられません。青は8勝利点、緑は4勝利点を獲得します。



キーウェストドル

手元の現金も無価値ではなく、5ドルにつき1勝利点となります。余りは失われます。

特別な状況

Q. ディスクを置く権利があるときに、手元にディスクが1個もない場合はどうなりますか？

A. プレイヤーはすでにボード上にある自分のディスク1個を取ってそれを置くか、ディスクを置く権利を放棄することができます。

Q. ディスクが足りないとき、まず農園で果物を収穫し、その農園のディスクを取り除いてホテルを購入したりすることはできますか？

A. はい。1手番中のアクションの順番はプレイヤーが決定します。

Q. あるダイビングタイルを見たあと、それを戻して別のタイルを見たとします。プレイヤーはもう一度1枚目のタイルを見てそれを獲得することができますか？

A. はい。プレイヤーはタイルを3回見ることができ、同じタイルを2回見ることでもできます。

Q. ゲーム終了時、手元に海綿や難破船タイルがあることに気づいたらどうなりますか？

A. 残念でした。

Q. 4人プレイで、あるプレイヤーが10隻目の難破船を発見したらどうなりますか？

A. すべての船の墓場マスが埋まっているので、そのプレイヤーは何も得られません。3人プレイ時における9隻目の難破船についても同様です。

Q. プレイヤーにお金を支払われるとき、銀行のドルタイルが不足したらどうなりますか？

A. これは不幸な事態です。支払いは行われません。

