Klaus-Jürgen Wrede

カルカソンヌ21



Möbius
メビウス ゲームズ

HANS IM GLÜCK

ローマ人と騎士の時代、比類なき要塞芸術の都市として築かれたカルカソンヌ。
この南フランスの地を舞台に、各プレーヤーは
周辺の道路や都市、修道院や草原に自分のミープル（コマ）を配置し、
その勢力を競い合います。
地域の発展はプレーヤーの手にゆだねられ、
成功の鍵はいかにミープルを効率よく使えるかどうかにかかっています。
プレーヤーは手番ごとに地形タイルを配置して土地を広げ、
そこにミープルを配置してポイント獲得をめざします。
すべてのタイルを配置し終えたとき、
最も多くのポイントを集めたプレーヤーの勝利となります。

2–5人
7歳以上
35分

用　具

《基本ルールセット》

■ 地形タイル：72枚

都市の一部、道路、交差点、草原、
修道院が描かれています。



■ ミープル（コマ）：40（5色×8個）



■ 得点ボード：1



《拡張ルール用》

以下の用具は基本ルールでは使用しません。拡張ルールを使わない場合は箱に戻してください。
川タイルの裏面は暗くなっているので区別できます

■ 川拡張用タイル：12枚

川が描かれていいます。「川」拡張で使用します。



■ 修道院長ミープル：5（5色×1個）

「修道院長」バリエーションで使用します。



準　備

1 72枚のタイルのうち1枚だけ裏面が違うタイルがあります。これが「スタートタイル」です。

スタートタイル



裏面　　表面



通常のタイルの裏面

2 スタートタイルを表にしてテーブルの中央に置きます。残りのタイルはよく混ぜて裏向きのいくつかの山札にして置いておきます。





スタートタイル

3 プレーヤーは自分の色を決めて8個のミープルを受け取り、そのうち1個をポイントマーカーとして得点ボードの「0」のマスに置きます。残り7つはゲームの配置用に使います。



ゲームの進め方

・最も若いプレーヤーがスタートプレーヤーとなり、時計回りの順番で手番を行います。
・手番になったら以下のアクションを順番通りに行います。

1 地形タイルの配置
山札から地形タイルを1枚引き、配置しなければなりません。



2 ミープルの配置
ミープルを1個、いま配置した地形タイルに置くことができます。（置かなくてもかまいません）



3 得点計算
タイル配置によって、完成した道路、都市、修道院ができた場合、得点計算を行わなければなりません。



手順

1. 地形タイルの配置

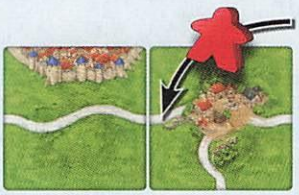
・手番プレーヤーの最初のアクションとして、山札から地形タイルを1枚取り、配置しなければなりません。
・このとき、以下の条件に気をつけなければなりません。
▶新たに配置するタイル（例では赤枠）は、少なくとも1辺が、すでに置かれている1枚もしくは複数のタイルに辺で接するように配置しなければなりません。
▶配置する草原、道路、都市はつながるようにしなければなりません。
▶めったにないことですが、引いたタイルがどこにも配置することができない場合は、そのタイルをゲームから除外して、新たにタイルをもう1枚引き直します。



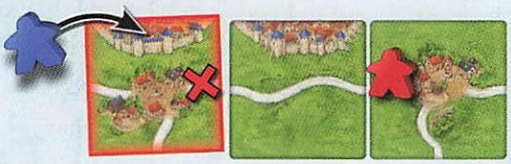
2.ミープルの配置（配置のしかたは次項で説明します）

・地形タイルを置いたらミープルを配置することができます。配置しなくてもかまいません。
・配置するときには、以下のことに気をつけてください。
▶今の手番で配置した地形タイルにのみミープルを配置できます。
▶一度の手番で配置できるミープルは1個だけです。
▶自分の手元にあるミープルのみ配置することができます。
▶地形タイルのどの部分にミープルを置くか、その場で決めなければなりません。（次項参照）
▶ミープルを配置しようとする都市、草原、道路のつながっているところに、すでに他のミープル（自分のものも含む）があってはなりません。他のミープルとの距離は関係ありません。
▶手元のミープルが1個もなくなってしまった場合、タイルを配置するだけになります。
・ここでプレーヤーの手番は終了となり、次のプレーヤーに移ります。

《例外》そのタイルの配置により都市、道路、修道院が"完成"した場合は、ここで得点計算をします。※ "完成" については次のページで説明します。



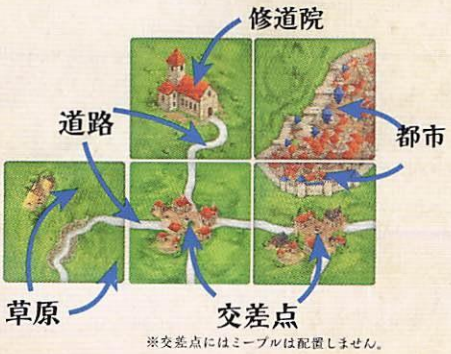
【例】赤のプレーヤーは、いま配置したタイルのこの道に置くことにしました。
《補足》このタイルの道は中央にある交差点で3つの独立した道に分割されています。



【例】青のプレーヤーは、都市や草原、左や下に延びている道路に置くことはできますが、「✕」の道路に置くことはできません。その道にはすでに赤のミープルが置かれているからです。

■ 地形の種類

・地形タイルには、都市、道路、修道院、草原が描かれています。



※交差点にはミープルは配置しません。

■ ミープルの配置のしかた

・ミープルを配置するときは、タイルのどの部分に配置したのかがはっきりわかるように置きます。
・都市、道路、修道院にはミープルを立てて置き、草原には寝かせて置きます。

都市



道路



交差点のある道路は、交差点で分割された別々の道路です。
いずれか1本の道路に配置できます。

修道院



草原

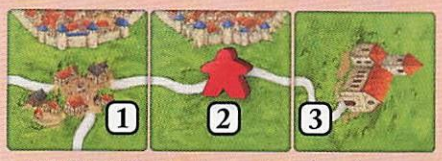


道路や都市で分割されている草原は、別々の草原です。
いずれか1つの草原に寝かせて配置できます。

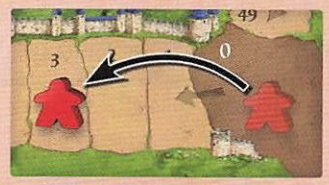
完成した道路、都市、修道院の得点計算

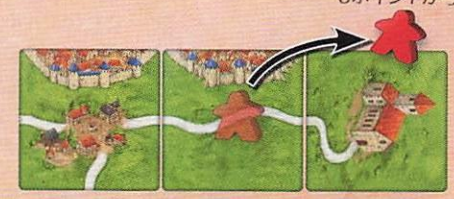
完成した道路の得点計算

・道路が完成するとは、連続する道路の両端が、交差点、都市の一部もしくは修道院になったとき、あるいは環状になった時のことをいいます。
・道路が完成したとき、その道路上にミープルを置いているプレーヤーは完成した道路を構成しているタイル1枚につき1ポイントを獲得します。
・このポイントは、直ちにスコアボードに記録されます。道路以外の都市や修道院が同時に完成した場合はその得点も一緒に記録します。



【例】道路が完成しました。赤のプレーヤーに3ポイントが与えられます。

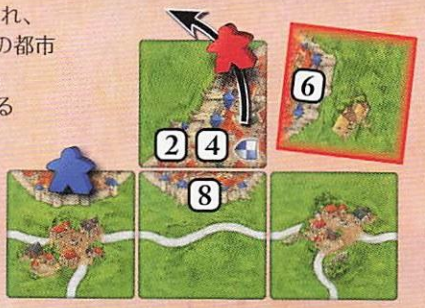




・得点計算されたミープルはすぐにプレーヤーの手元に戻されます。

完成した都市の得点計算

・都市が完成するとは、都市が完全に城壁によって囲まれ、その内部に空白部のない状態のことをいいます。1つの都市には、何枚のタイルで構成されていてもかまいません。
・都市が完成した場合、その都市にミープルを置いているプレーヤーは、その都市を構成しているタイル1枚につき2ポイントを獲得します。
・また、都市内部に紋章（）が描かれてあれば、紋章1つにつき2ポイントのボーナス点が付きます。
・得点計算されたミープルはすぐにプレーヤーの手元に戻されます。



【例】
赤枠で示されたタイルを配置して都市が完成しました。この都市は3枚のタイルで構成されており、さらに紋章が1つ描かれているので、赤のプレーヤーは合計で8ポイント獲得します。

■ 完成した道路または都市に複数のミープルが配置されていた場合

・タイルの置き方によっては、複数のミープルが1本の道路上にいたり、1つの都市の中にいたりすることがあります。
・このとき、そこに最も多くのミープルを置いているプレーヤーだけにポイントが与えられます。ただし、同じ色のミープルが複数配置されていたとしても、獲得できるポイントは変わりません。
・配置されているミープルが同数の場合は、それら全てのプレーヤーにそのままの得点が与えられます。

【例】赤のプレーヤーは赤枠で示されたタイルを置き、矢印の道路にミープルを置きました。黄色のミープルがいる道とはつながっていないので置くことができます。



【例】以降の手番で、赤枠で示されたタイルを配置しました。これで道路が完成しました。この道路には赤と黄のミープルが1個ずつ配置されています。この道路は4枚のタイルでできています。赤と黄色のプレーヤーはそれぞれ4ポイントずつ獲得します。



【例】赤のプレーヤーは赤枠で示されたタイルを置き、そこの都市にミープルを置きました。この都市はまだ周辺のミープルが置かれている都市とはつながっていないので、配置することができます。



《補足》角でしか接していない都市はつながっていません。

【例】以降の手番で、赤枠で示されたタイルを置きました。これでこの都市は完成しました。ここには赤が2個、黄が1個のミープルが配置されているので、赤だけが得点できます。この都市はタイル5枚で構成されており、紋章は描かれていないので10ポイントを獲得します。



完成した修道院の得点計算

・修道院が完成するとは、修道院の周り全てが8枚のタイルによって囲まれることをいいます。
・修道院にミープルを配置していたプレーヤーは、9ポイントを獲得します。
・得点計算後、ミープルはプレーヤーの手元に戻されます。





■ 配置されていたミープルを手元に戻す

・道路、都市、修道院の得点計算が終わったあと（そのときにのみ）、その場所に配置されていたミープルは（場合によっては得点を得られなかった場合も）それぞれのプレーヤーの手元へと戻されます。
・一回の手番で、ミープルを配置して、それを直ちに得点計算させ、手元に戻させることもできます。このときは、例えば以下のようになります。
  1. 新たなタイルを置いて、道路、都市もしくは修道院を完成させる。
  2. そこにミープルを配置する。
  3. 完成した道路、都市もしくは修道院の得点計算をする。
  4. ミープルを手元に戻す。
・手元に戻ってきたミープルを、すぐにその手番でふたたび配置することはできません。次の手番以降でまた新たなタイルに配置することができます。

草　原

草原の配置

1. 草原

・草原は道路、都市、配置されているタイルの端などによって分割されます。
・分割されずに複数のタイルでつながっている場合は一つの草原となります。このときタイルの枚数は関係ありません。
・草原はゲームの途中では得点計算されません。ゲーム中はミープルを配置するだけです。草原に配置されたミープルは、ゲーム終了時の最終得点計算ではじめて得点化されます。従って、草原に配置したミープルはずっと草原上にとどまり、プレーヤーの手元に戻ってくることはありません。



【例】*このタイルの草原は道路によって3つに分割されています。*

2. 草原への配置

・草原にミープルを配置する場合は、わかりやすくするために寝かせて置きます。



【例】*赤のプレーヤーは赤枠で示されたタイルを置き、その草原にミープルを寝かせて置きます。近くの草原に黄色のミープルが置かれていますが、道路で分割されているのでここに置くことができます。*

ゲームの終了

・最後の地形タイルを置いたプレーヤーの手番が終わったら、ゲーム終了です。 最終得点計算に移ります。
・最終得点計算は、まず、まだ完成していない道路、都市、修道院について行います。
・完成していない道路と都市については、ミープルを置いているプレーヤーは、構成するタイル1枚につき1ポイントを獲得します。
都市に描かれている紋章も1ポイントと数えます。
・修道院は、修道院とそれに隣接する（上下左右斜め）タイル1枚につき1ポイントを獲得します。
・これらのときも、同じ道路または都市に複数のプレーヤーがミープルを置いていたら、そこに一番多くのミープルを置いているプレーヤーだけがそこのポイントを獲得できます。
・一番多く置いてるプレーヤーが複数いる場合はそれらのプレーヤー全員がそのポイントを獲得できます。

【例】左の未完成の都市には、ミープルが緑が2個、黒が1個置かれています。ここでは緑のプレーヤーだけが得点できます。タイルが5枚と紋章が3つで8ポイントです。未完成の道路には赤のミープルが置かれています。この道路はタイル3枚で構成されているので3ポイントです。青のミープルが置かれている右の都市は、タイル2枚と紋章1つで3ポイントです。黄色のミープルが置かれている修道院は、修道院のタイルと周りの3枚で合計4ポイント獲得します。



・道路、都市、修道院の得点計算が終わったら、最後に草原のポイント計算をします。
・ミープルが置かれている草原に面している“完成している都市”1つにつき、3ポイントを獲得できます。
都市の大きさ（タイル枚数）は関係ありません。 完成していない都市はポイントになりません。
・1つの草原に複数のプレーヤーのミープルが置かれている場合は、都市や道の得点計算と同じように、最も多くのミープルを配置しているプレーヤーのみ得点できます。
最も多く配置しているプレーヤーが複数いる場合には、それらのプレーヤーすべてが同じ得点を得ます。

*【例】黄色は左上の草原にミープルを置いており、この草原はAとBの2つの完成した都市に面しているので、6ポイント獲得します。
赤と青のミープルは離れていますが、同じ草原に1個ずつ配置されています。この草原はA,B,Dの3つの完成した都市に面しているので、それぞれ9ポイント獲得します。
Cの都市は未完成なので得点にはなりません。
右側の黒枠の草原は4つの完成した都市に面しています。この草原には黒のミープルが2個、黄色のミープルが1個配置されているので、黒のプレーヤーのみが12ポイント獲得し、黄色は得点はありません。*



・道路、都市、修道院、草原のすべての得点計算を終え、最も多くのポイントを獲得しているプレーヤーの勝ちです。

ルール問い合わせ先:

Möbius
メビウス ゲームズ
東京都文京区後楽 1-1-15　梅澤ビル 5 階
Tel 03-3815-5956　Fax 03-3815-7956
shop@mobius-games.co.jp
https://www.mobius-games.co.jp

■ WEBで解説動画を公開しております。
http://mobius-games.co.jp/movie/index.html

© 2000, © 2021
Hans im Glück Verlags-GmbH

地形タイル構成表

※タイルのイラスト、装飾については異なっている場合があります。


A 2枚


B 4枚


C 1枚


D 4枚


E 5枚


F 2枚


G 1枚


H 3枚


I 2枚


J 3枚


K 3枚


L 3枚


M 2枚


N 3枚


O 2枚


P 3枚


Q 1枚


R 3枚


S 2枚


T 1枚


U 8枚


V 9枚


W 4枚


X 1枚

獲得ポイント早見表

		〈完成した場合の得点〉	〈ゲーム終了時（未完成）の得点〉
道路		タイル1枚につき 1ポイント	タイル1枚につき 1ポイント
都市		タイル1枚につき 2ポイント 紋章1つにつき 2ポイント	タイル1枚につき 1ポイント 紋章1つにつき 1ポイント
修道院		9ポイント	修道院とそれに隣接する（上下左右斜め） タイル1枚につき 1ポイント
草原		—	草原に面している“完成している都市” 1つにつき 3ポイント （未完成の都市はポイントなし）