

## ゲームの概要

キーフラワーは2~6人で4ラウンド通して遊ぶゲームです。各ラウンドは1つの季節(春、夏、秋、そして最後に冬)を表しています。各プレイヤーは1つの「家」タイルと、最初のチームとして8つのランダムに選ばれた青、赤、黄のワーカーからスタートします。同色のワーカーはプレイヤーによって自分の村へとタイルを追加するための競りに使われます。同色のワーカーはそれ以外にも、資源、技術、追加のワーカー、勝利点(そのプレイヤーが所有するタイルからだけでなく、他プレイヤーの村にあるタイルや競り中の新しいタイルからも)を生産する為に使うこともできます。

春、夏、秋には、さらなるワーカーがキーフラワー号とその姉妹ポートへと到着するでしょう。そのうちの数人のワーカーは、作業のキーとなる資源、鉄、石、木の技術を所有しているでしょう。冬には、技術やワーカー、資源の適切な組み合わせによって勝利点を与えてくれる村タイルを、入札の為に選びます。

キーフラワーは、プレイヤーにさまざまな挑戦を提案し、毎回のゲームはそれぞれのゲームに登場する村タイルの組み合わせによって違って来ます。ゲームを通して、プレイヤーは個々の資源をうまく利用し、技術や能力、ワーカーの輸送や改良の機会に注意する必要があります。

## クイック・ルール

### ゲーム概要

このゲームでは4つの季節をプレイします。

各プレイヤーは家タイルと8個のワーカーでスタートします。

このワーカーは自分の村に追加するタイルの競りと、資源の生産に使用します。

各季節ではより多くのワーカーがキーフラワーへとその姉妹ポートに到着し、新しいタイル群が入札可能になります。

村やワーカーにより最も多くの勝利点を作り出したプレイヤーがゲームに勝利します。

# Keyflower

## キーフラワー

### 内容物と重要事項(キー)

大きな六角形タイル64枚:

ターン順タイル 4枚

ポートタイル 6枚

家タイル6枚

村タイル(サマーポートタイル4枚を含む)48枚



技術トークン 48枚



金床 16枚



つるはし 16枚



鋸 16枚



プレイヤー  
が選んだ  
トークン



同種の  
トークン



ランダムな  
種類の  
トークン

4つそれぞれの季節毎に12枚の村タイルがあります。各季節のタイルは春(🌱)と夏(☀️)と、秋(🍂)、そして、冬(❄️)のシンボルによって示されます。

八角形の木製資源カウンター120個:



金(黄) 48個



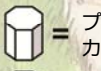
鉄(黒) 24個



石(灰) 24個



木(茶) 24個



プレイヤーの選んだ  
カウンター



同種のカウンター

ジップロック袋 12枚

黒い布袋(ワーカーを入れる為のもの)

家の形の衝立6個  
(12枚のレンガ柄のタイル)



木製のワーカー 141個(「キーブル」)



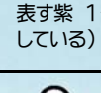
青 40個



赤 40個



スタートプレイヤーを  
表す紫 1個(ウェブ  
している)



同種の  
ワーカー



ランダムな  
種類の  
ワーカー



緑 20個



黄 40個



プレイヤーの  
選んだ  
ワーカー



ランダムな  
種類の  
ワーカー

5 ← タイルが裏返された場合の勝利点

← 5 ゲーム終了時に得られる勝利点

← ヘクス - 得点の為にこのタイル上に資源が必要

← 隣接するタイルの数が得点になる

← この数まで資源を輸送できる

← このシンボル毎に1つのタイルを改良できる

← サマーボートタイルを表す

← このタイル上にワーカーを置くことで得られる効果を示す

← このタイルを改良する為のコストを示す

← タイルが裏返された場合の効果を示す

### セットアップ (アルファベットは箱下のイラストを参照)

- A** 青、赤、そして黄色のワーカーを、布の袋の中に入れます。まとめてテーブルの横に置きます。
- B** 緑のワーカーを
- C** 資源カウンターを4つの種類に分類し、テーブルの横にサプライとして置きます。
- D** 技術タイルを裏向きの山にしてテーブルの横に起きます。
- E** 各プレイヤーはプレイヤー用の衝立を受け取ります。分割されたレンガ柄の部品を壁と窓をロックして注意深く組み立てます。
- F** 各プレイヤーは8個のワーカーを秘密裏に袋からランダムに引き、それらのワーカーの色が他のプレイヤーに分からないようにして、自分の衝立の裏側に置きます。

大きな六角形のタイルを種類別に分類します: 家(6)、ボート(6)、ターン順(4)、春(12)、夏(12)、秋(12)、冬(12)。(種類毎にしまっておく為の十分な袋があります)

- G** 各プレイヤーは家タイルをランダムに受け取ります。この家タイルをプレイヤーの衝立の前に置き、他のプレイヤーから手が届くようにします。
- H** 一番小さい番号の家タイルを受け取ったプレイヤーが紫のスタートプレイヤーワーカーを受け取ります。
- I** ゲーム使用するボートタイルの枚数は、プレイヤー人数によって決まります。各ボートタイルの最初の面には、それがどのゲームで使われるかが示されています。ボートタイルの数はプレイヤー人数と同数です。テーブルの端に、関係するボートタイルをプレイヤー人数が示されている面を表にしてテーブルの中央へ向けて並べて置きます。(プレイヤーは、冬の競りの際に利用可能になる、そのタイルの裏面に示されている得点チャンスを獲得するチャンスを逃さないようにした方がよいでしょう)。そのボートタイルに示されている数に従って、技術タイルと袋の中のワーカーを取り、各ボートタイルの上や横に起きます。

ゲームで使用するターン順タイルの枚数もまた、プレイヤー人数によって決まります。それぞれのタイルに、それが使用されるのか、どちらの面が使われるのかが示されています。

**J** ボートタイルの隣にターン順タイルを並べますが、テーブルの中央より近い場所に、プレイ人数が示されている面を表にしてテーブルの中央へ向けて置きます。

下の表に示す数の春タイルをテーブルの中央に置きます。春アイコンが上になるように置きます。このタイルはボートタイルやターン順タイルと同じ向きになるようにして置き、各プレイヤーをタイルの1つの辺で識別できるようにします。

プレイヤー人数に応じて、各プレイヤーは下の表に示されるように、2枚か3枚の冬タイルを裏向きで受け取ります。プレイヤーはそのタイルの裏側を見ても構いませんが、他のプレイヤーに見られないようにしなければなりません。

残った家、ボート、ターン順、春、冬タイルは箱の中に戻し、このゲームでは使用しません。

12枚の夏タイルと秋タイルを2つの山に分けます。これらはゲームの後半で使用します。

ゲーム中に使用する大きな六角形のタイルの数は以下の通りです:

プレイヤー数	2	3	4	5	6
家	2	3	4	5	6
ボート	2	3	4	5	6
ターン順	1	2	3	4	4
春、夏、秋	6	7	8	9	10
冬(各プレイヤー)	3	3	3	2	2
冬(登場)	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

### セットアップ

青、赤、黄のワーカーを布袋へ入れます。

緑のワーカーと資源カウンター、技術タイルをテーブル隣へ置きます。

各プレイヤーはプレイヤー用の衝立を受け取ります。

各プレイヤーは袋から秘密裡に8個のワーカーを引きます。

大きな六角形タイルを種類別に分類します: 家、ボート、プレイ順、春、夏、秋、冬。

各プレイヤーは家タイルを受け取ります。もっとも小さい番号のタイルを受け取ったプレイヤーが紫のスタートプレイヤーワーカーを受け取ります。

プレイヤー人数に等しい数のボートタイルをテーブルの端に並べます。そこに示されている数のワーカーと技術タイルを、各ボートタイルの上や横に置きます。

下の表に示されている数のターン順タイルをボートタイルの隣よりテーブル中央に近い場所へ置きます。プレイ人数が書かれている面を上にして置きます。

下の表に示されている数の春タイルをテーブル中央に置きます。春アイコンの面を上にして置きます。

各プレイヤーは下の表に示されている通り、2枚か3枚の裏向きの冬タイルを受け取ります。

夏と秋タイルを2つの山に分けます。これらはゲームの後半で使います。

左の表に従って、各プレイヤー毎にゲームで使用するタイルの枚数を決めます。

## 季節の始まり

セットアップが終わったら、ゲームを始める準備が整います。**最も小さい番号の家タイル**を受け取ったプレイヤーがゲームを春から開始し、**紫色のスタートプレイヤーワーカー**を受け取ります。

夏、秋、冬には、これらの季節のスタートプレイヤーは、それ以前の季節において**最も大きな数字のスタートプレイヤータイル**(スタートプレイヤーワーカーが描かれた)を落札したプレイヤーです。



夏、秋、冬には、**ボートタイル**を、その季節を示すアイコンが見えるよう、対応する方へ裏返します。

夏と秋には、タイル上に示されているように、いくつかの新しいワーカー(袋から)と技術タイルをそのボートタイルの上に置きます。めったにないことですが、袋の中に十分なワーカーが無い場合、全てのワーカーがなくなるまで順番に1つずつのワーカーでボートを埋めて行きます。但し、そのタイル上に示された数を超えてワーカーを置く事はできません。冬には、新しいワーカーや技術をボート上に置きません。



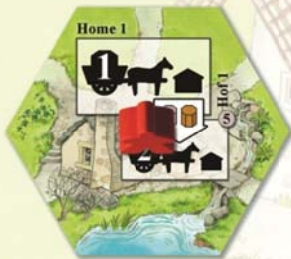
夏と秋には、その季節の**村タイル**を、2ページの表に示された数、テーブル中央におきます。季節アイコンが描かれた面を上にして置きます。両面に夏アイコンを持つ4枚のサマーボートタイルがあるので、もしそれが選ばれたら注意してください。これらのタイルのどちらが表になるかはランダムに決定されます。(サマーボートタイルは裏返すことも改良することもできません)。残ったタイルは箱の中に戻し、このゲームでは使われません。



冬には、各プレイヤーはセットアップフェイズで受け取った冬タイルから1枚以上を選びます。(「手に握って」タイルを置くのが、このアクションの実行方法としてお勧めの方法です)。選択された数枚のタイルを、その後いっせいに、裏向きのまま公開してテーブル中央の山へ置きます。これらのタイルをその後裏向きのままシャッフル(2人を超えるプレイヤー数の場合)して、表に返して以前の季節と同様の方法で並べますが、どのプレイヤーがどのタイルを選んだのか分からないようにしてください。使わなかったタイルを箱の中へ置きます。

**自分のターンになったら**、プレイヤーは次のいずれかの為に1つ以上のワーカーを**一箇所に**配置します:

1. 1つの村か、ターン順タイル(「競り」を参照)に**入札する**。又は、
2. 村タイルを**使用する**(「生産」と「輸送と改良」を参照)。



※ボートタイルは直接ワーカーによって入札されませんが、ボートの中身はターン順タイルを競り落としたプレイヤーの順番に選ばれる、という点に注意してください。

それぞれの季節において、全てのプレイヤーが連続してパスをするまで時計回りにプレイを続けます。従って、他プレイヤーが全員パスをしていなければ、一旦パスをしたプレイヤーがさらにアクションをすることができます。

## 季節の始まり

最も小さい番号の家タイルを受け取ったプレイヤーがゲームを春から開始し、**紫色のスタートプレイヤーワーカー**を受け取ります。

夏、秋、冬には、これらの季節のプレイヤーは前回の季節において最も大きな数字のプレイヤータイルを落札したプレイヤーです。

ボートタイルを裏返し、新しい季節を表すアイコンが見えるようにします。

夏と秋には、ボートタイルの上に新しいワーカーと技術タイルを置きます。

夏と秋には2ページの表に示されたその季節の数の村タイルをテーブルの中央に置きます。

冬には、各プレイヤーはセットアップフェイズで受け取ったタイルから1枚以上の冬タイルを選びます。

**自分のターンになったら**、プレイヤーは次のいずれかの為に1つ以上のワーカーを一箇所に配置します:

1. 1つの村からターン順タイルに**入札する**、又は
2. 村タイルを**使用する**。

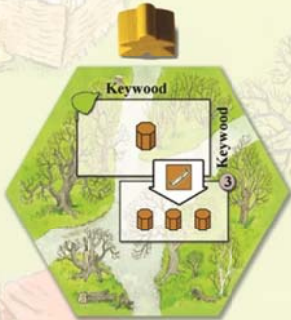
プレイは全プレイヤーが連続してパスするまで時計回りに続けられます。

## 競り

### 村タイル

村タイルを自分の村へと追加する為には、プレイヤーはそれらのタイルのオークションに他のプレイヤーより多くのワーカーを入札して勝たなくてはなりません。

1. 自分が入札したい村タイル又はターン順タイルを選び、その後1つ以上のワーカーをそのタイルの**自分の側の辺**に置きます。このワーカーはプレイヤーの衝立の後ろから、又は、負けている他の競りから取ってきます。**プレイヤーは自分が競りに勝っている場合、ワーカーを取り除くことはできません。**



2. 競りに使われる全てのワーカーは、タイルの周囲(入札用の)やその上(そのタイルを使う為)に置かれているもの)の他の全てのワーカーと同じ色でなければなりません。



3. そのタイルが他のプレイヤーによって入札されていた場合、入札はそれまでの入札より多い数のワーカーでなければなりません。入札の際に使えるワーカーの数に上限はありません。

4. プレイヤーのターン中、競りに勝つ為にワーカーを追加することができます。

5. ワーカーがより高い競り値をつけられて負けている場合、それらは他の場所へ移動することができますが、**全部まとめて移動してはなりません。**競りに負けたワーカーを移動する際、プレイヤーはこのワーカーに、他の負けているワーカーや自分の衝立の裏のワーカーを追加することができます。ワーカーはプレイヤーの衝立の後ろへ戻すことはできません。

### ターン順タイル

プレイヤーはターン順タイルの自分の側の辺に入札することもできます。これらのタイルは冬の最後を除いてプレイヤーの村には追加されません。その代わりに、このターン順タイルによってプレイヤーがワーカーと技術タイルをポートから選ぶ順番を決めたり、以降の季節でのスタートプレイヤーを決めたりします。

プレイヤーは1つ以上のターン順タイルに入札することができますが、彼らは1つのポートからしかワーカーと技術タイルを獲得できません。冬には、各自が落札したそれぞれのターン順タイルを受け取ります。



## 競り

プレイヤーは村タイルの自分の側に1つ以上のワーカーを置くことで、そのタイルへ入札します。

競りに使われる全てのワーカーは、タイルの周囲やその上の他の全てのワーカーと同じ色でなければなりません。

競りに使われるワーカーの数は、そのタイルのそれまでの入札数を超える数でなければなりません。

ワーカーがより高い値をつけられて負けている場合、他の場所へ移動できますが、**全部まとめて移動してはなりません。**

### ターン順タイル

ターン順タイルは村タイルと同様の方法で競りにかけられます。

ターン順タイルは、プレイヤーがポートからワーカーと技術タイルを選ぶ順番を決め、続く季節のスタートプレイヤーも決定します。

## 生産

プレイヤーは、自分の村や他のプレイヤーの村にあるタイル上、そして(冬を除いて)競り中の現在の季節のタイルにワーカーを置く事によって、資源や技術、追加のワーカー、勝利点を獲得することができます。

タイルが季節中で初めて使われようとしている場合、プレイヤーは通常、1個(※)のワーカーをそのタイル上に置きます。

そのタイルが現在の季節からのもので、つまり競り中である場合、そのタイルに置かれるワーカーはそのタイルの競りにすでに使われているワーカーの色と同じでなければなりません。



プレイヤーは通常、すでに使用されているタイルを、それまでに置かれているワーカーと同じ色のワーカー2個(※)をその上に置く事で使用することができます。プレイヤーは通常、それまでに置かれているワーカーと同じ色のワーカーを3個(※)置く事でタイルの三回目の使用が可能です。1つの季節において、1つのタイル上に6個を超えるワーカーを置くことはできません。

プレイヤーがタイルを使用する際には、プレイヤーは直ちにそのタイルに示されている効果を得ます。

1. プレイヤー自身の村で生産された資源は、その資源を生産したタイルの上に置かれます。
2. 他のプレイヤーの村、又は競り中のタイルから生成された資源は、そのプレイヤーの家タイルの上に置かれます。
3. 生産された技術タイルは裏向きの山から獲得してプレイヤーの衝立の後ろへ置きます。
4. 生産された「白い」ワーカーは袋からランダムに引いてプレイヤーの衝立の後ろへ置きます。
5. 生産された緑のワーカーはサプライから獲得してプレイヤーの衝立の後ろへ置きます。

※プレイヤーは必要な数より多いワーカーを使うことができます。例えば、競りに負けているワーカーの再配置中で分割ができない場合や、他のプレイヤーがタイルを使うのを邪魔する場合があります。タイルの各々の使用には、以前に使用されていた数より最低でも1個以上多いワーカーを必要とします。従って、もし最初の使用が1個ではなく2個のワーカーで行われた場合、次の使用には最低でも3個のワーカーが必要であり、合計でワーカー5個となります。この場合には、1つの季節で1タイル上に配置できるワーカーの上限が6個である為、この季節中のこのタイルの三回目の使用はできません。もし最初の使用が3個以上のワーカーで行われた場合、この季節中、これ以上このタイルを使用することはできません。

めったにないことですが、生産するのに十分な資源やワーカー、技術タイルがなかった場合、そのプレイヤーは残っている数しか受け取れません。ワーカーの場合には、タイルに入札する前に、袋の中にいくつのワーカーが残っているのかを手触りで感じ取ることがプレイヤーに許可されています。緑のワーカー、資源、技術タイルの残りの数は、入札前にプレイヤーによる確認が可能です。見えている緑のワーカーのサプライが尽きた場合、プレイヤーは袋の中の緑のワーカーを探してはいけません。

## 生産

プレイヤーのワーカーは、自分の村のタイル上、他のプレイヤーの村のタイル上、競り中のタイル上へ置くことができます。

タイルが最初に使われる場合には、プレイヤー通常1個のワーカーをそのタイル上に置きます。

そのタイルが競り中であれば、そのタイル上に置くワーカーは、そのタイルの競りに使われているワーカーと同じ色でなければなりません。

プレイヤーは通常、二回目の生産にタイルを使うのに2個のワーカーをそのタイルに置き、三回目には3個のワーカーをそのタイルに置きます。これらのワーカーは、そのタイルにそれまで置かれているワーカーと同じ色でなければなりません。

1つの季節において、1つのタイル上に6個を超えるワーカーを置くことはできません。

1. プレイヤー自身の村で生産された資源は、その資源を生産したタイル上に置かれます。
2. それ以外の場所で生産された資源は、プレイヤーの家タイル上に置かれます。
3. 生産された技術タイルはプレイヤーの衝立の後ろに置かれます。
4. 生産されたワーカーはプレイヤーの衝立の後ろに置かれます。

## 輸送と改良

村タイル(サマーボートと冬タイルを除く)は、タイルを裏返すことで改良することができます。裏面の四角枠の内容は、表面の下のほうに小さい四角枠で表示されています。

改良コストは改良枠(上と下の枠の間の矢印)の中に示されています。

プレイヤーの家タイルと輸送タイル(蹄鉄工(farrier)、馬小屋(stable)、荷車製造(wainwright))はそれぞれ、資源の輸送とタイルの改良を可能にします。タイルを改良するには、プレイヤーは輸送タイルの1つにワーカーを1つ置きます(もしくは、その輸送タイルがすでにこの季節で使われていた場合、2個か3個のワーカーを置きます)。その後プレイヤーはその輸送タイルに示された数までの資源を移動して、その改良アイコンに示された通りに自分の村に

ある1つか2つの村タイルを改良することができます。

資源の輸送は道に沿っていなければなりません。輸送タイルに示された資源の数は1個以上の資源に分割することができます。例えばもし輸送能力が2であれば、2個の資源を道1つ分、隣接するタイルへ移動したり…、

1個の資源を2タイル分移動したりできます。

改良に必要とされる資源は、改良が実行される時にその村タイルの上になければなりません。使用された資源は共通サプライへと戻されます。

改良に必要とされる技術トークンはプレイヤーの衝立の後ろから出して共通サプライへ裏向きで置かれます。

改良の為に必要とされなかった資源やワーカー(その村タイルがすでに使われていた場合)は、改良された(裏返された)そのタイルの場所に残ります。裏返された時、その村タイルの向きは改良前と同じでなければなりません。

## 輸送と改良

村タイルは、タイルを裏返すことで改良することができます。

改良コストは改良枠の中に示されています。

資源の輸送とタイルの改良には、家タイルや輸送タイルの1つにワーカーを置きます。これらのタイルは移動できる資源の数や改良できるタイルの数を示しています。

資源の輸送は道に沿っていなければなりません。

輸送タイルに示された資源の数は1個以上の資源に分割することができます。

改良に必要とされる資源は、改良が実行される時にその村タイルの上になければなりません。

改良に必要とされる技術トークンはプレイヤーの衝立の後ろから出します。

改良に必要とされなかった資源は改良されたそのタイルの上に残って置かれます。

タイルの向きは改良前と同じでなければなりません。

## 季節の終わり

季節は全てのプレイヤーが連続してパスしたら終了します。その後、以下のことを行います：

### 1. 失敗した入札

全てのプレイヤーは失敗した入札に使用したワーカーを自分の衝立の後ろへ戻します。

### 2. 入札されなかった村タイル

入札されなかった村タイルを取り除いて箱へ戻します。それらのタイル上にあったワーカー（緑のワーカーを含む）を袋の中へ戻します。

### 3. 落札した村タイルの回収

スタートプレイヤーから開始（混乱を避ける為に）して時計周りに、各プレイヤーは：




- 自分が落札した村タイルと、その上に乗っているワーカーを獲得します。
- その落札に使用したワーカーを袋へ戻します（緑のワーカーを含む）。

### 4. 自分の村のワーカーの回収

プレイヤーの村で使用されたワーカーを回収してプレイヤーの衝立の後ろへ戻します。（注意：冬にプレイヤーの衝立の後ろに置いたワーカーは、ゲーム終了時の得点目的に使用できません）

### 5. ターン順タイル

#### a. 春、夏、秋：

- 
- 
- 
- 1番のターン順タイルを落札したプレイヤーが、自分の選んだポートからワーカーと技術タイルを受け取って自分の衝立の後ろに置きます。
  - 2番、3番、4番（該当するなら）のターン順タイルを落札したプレイヤーが、同様に行い、続けてターン順タイルを落札しなかったプレイヤーが、新しいスタートプレイヤーから時計周りの順序で行います。もし誰も新しいスタートプレイヤータイルに入札していなかった場合、現在のスタートプレイヤーがポートの積荷を回収する目的でのスタートプレイヤーとして残ります。1人のプレイヤーは、例えば2枚以上のターン順タイルを落札したとしても、1つのポートの積荷しか獲得できません。
  - 通常、いずれかのプレイヤーが紫のスタートプレイヤーが描かれたターン順タイルを落札するでしょう。そのタイルが解決された時、スタートプレイヤーは直ちにそのプレイヤーへと変更されます。そのプレイヤーは紫のスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。
  - もし誰もスタートプレイヤーアイコンの描かれたターン順タイルに入札しなかったら、全てのプレイヤーが自分のワーカーと技術タイルを獲得した後で、スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが新しいスタートプレイヤーとなり、紫のスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。
  - ターン順タイルの入札に使用されたワーカーを袋に戻します（緑のワーカーを含む）。

#### b. 冬

- ポートへの新しいワーカーや技術タイルの到着はありません。
- 1番のターン順タイルを落札したプレイヤーがそのタイルを獲得し、ポートタイルを選んで受け取ります。2番、3番、4番（該当するなら）のターン順タイルを落札したプレイヤーが、同様に行います。1人のプレイヤーが2枚以上のターン順タイルを落札した場合、そのターン順タイルを獲得しますが、2枚目のポートタイルは獲得しません。
- その後、新しいスタートプレイヤーから時計回りの順に、ターン順タイルを落札しなかったプレイヤーが残りのポートタイルから1つを選びます。稀な状況ではありますが、冬にどのプレイヤーも新しいスタートプレイヤータイルに入札しなかった場合、現在のスタートプレイヤーがポートタイルの選択目的でスタートプレイヤーに残り、その後スタートプレイヤーの左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡します。
- ターン順タイルとポートタイルをプレイヤーの村に追加します。

## 季節の終わり

1. **失敗した入札**に使用したワーカーを回収します。

2. **入札されなかった村タイル**を取り除きます。

3. 各プレイヤー時計回りの順に：

a. **落札したタイルとその上にあるワーカー**を獲得します。

b. 入札に使用したワーカーを袋へ戻します。

4. プレイヤーの村にある**ワーカー**を回収し、プレイヤーの衝立の裏へ置きます。

#### 5a. ターン順タイル(春、夏、秋)：

ターン順タイルの番号の順番で、プレイヤーは自分の選んだポートからワーカーと技術タイルを受け取ります。

紫のスタートプレイヤーが描かれたターン順タイルを落札したプレイヤーが紫のスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

#### 5b. ターン順タイル(冬)：

ターン順タイルの番号の順番に、プレイヤーは自分が落札したターン順タイルと残っているポートのうち1つ(のみ)を獲得します。

ターン順タイルを落札しなかったプレイヤーは残りからポートを1つ選びます。

タイルをプレイヤーの村へ追加します。

## 6. 村の拡張

プレイヤーは全員同時に、自分の村へ村タイルを追加し、冬には「ターン順タイル」と「ポートタイル」も追加します。

互いに隣り合っている、いかなるタイルの辺についてもそれぞれが、**A** 道、**B** 道無しとして、**C** 水、が合致していなければなりません。**D** 家タイルには5本の道があり、12枚ある**E** 春タイルはそれぞれ4本の道があり、ポートの無い**F** 夏タイルにはそれぞれ3本の道がタイル上に描かれており、4枚存在する**G** サマーポートタイルには道がついておらず、12枚の**H** 秋タイルにはそれぞれ2本の道があり、また、同様に12枚の**I** 冬タイルには1本の道がある、という点に留意してください。



**J** 3-6人プレイ時には、プレイヤーは道が付いたタイルを置かない事をお勧めします。このようなタイルは、自分の村タイルの水の辺の隣にタイルを置くのを邪魔し、これは結果的に、獲得したシーブリーズポートタイルからボーナス点を得るのを邪魔することになります。**K** ポートタイル(4枚のサマーポートタイルを含む)は水の辺が接続されるように置かなくてはならないというわけではない点に注意してください。

資源は道に沿って輸送することしかできず、もしプレイヤー自身の村の外から獲得した場合には、直接家タイルへ行くという点にご注意ください。よってプレイヤーは、自身の改良に資源を必要とする**L** タイルを、それが可能な**M** 資源生産タイルの近くに配置した方が良いでしょう。

一度場所を決めたら、タイルの場所を動かすことはできません。

## 村の拡張

プレイヤーは全員同時に、自分の村へ村タイルを追加します。

他と互いに隣り合うタイルの辺は合致していなければなりません。

ポートタイルは、水の辺が接続されるように置かなくてはならないわけではありません。

資源は道に沿って輸送することしかできません。もし資源がプレイヤー自身の村の外から獲得された場合、それらは直接プレイヤーの家タイルへと輸送されます。

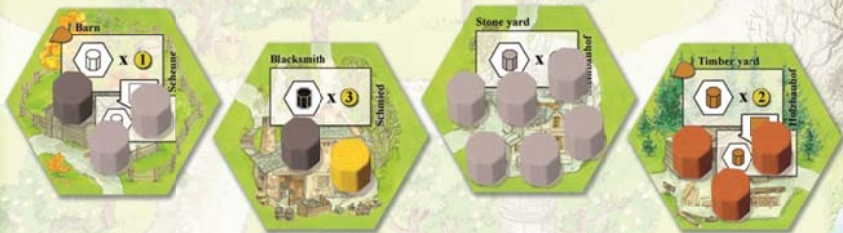
一度場所を決めたら、タイルの場所を動かすことはできません。



## ゲーム終了時の得点計算

冬が終わると、ゲームが終了します。

プレイヤーは自分の村のタイルと、自分の金カウンターの得点を入れます。



ゲーム中、秋のタイルである倉庫(barn)、鍛冶屋(blacksmith)、石材置き場(stone yard)、木材置き場(timber yard)の上に置かれていた資源についてのみ、得点の為にこれらのタイルの上でそのままにしておくことができます。(ゲーム中、倉庫、鍛冶屋、石材置き場、木材置き場タイル上に輸送された金は、これらのタイル上で他の資源として使用することができます。しかし、もし金がこれらのタイル上で使用されている場合、その金は金としての1ポイントをさらに数えることはありません。各要素は1度しか得点できません)。倉庫、鍛冶屋、石材置き場、木材置き場に残された資源は、宝石商(jeweller)、呉服商組合(Merce's guild)、水車小屋(watermill)、風車小屋(windmill)の資源として数えることもできません。

それ以外の資源、技術、ワーカーは、他の得点タイルが必要とするように分配することができます。輸送は必要ありません。それぞれの要素は一度しか得点できず、1つの得点タイルにのみ分配できます。例えば、1個のワーカーを薬局(apothecary)と職人組合(craftsman's guild)の両方に割り当てることはできず、1個の資源を水車小屋(watermill)と風車小屋(windmill)の両方に割り当てることはできません。



← キーセドラル(Keythedral)を除く全ての得点タイルについては、そのプレイヤーが十分な資源、技術、ワーカーを持っているのであれば、ゲーム終了時ボーナスを複数回、得点することができます。



得点用として、紫のスタートプレイヤーマーカーを落札したプレイヤーは、それを任意の色の資源、技術、ワーカーとして宣言することができます。もし適用できるならば、倉庫(barn)、鍛冶屋(blacksmith)、石材置き場(stone yard)、木材置き場(timber yard)に置くことができます。



金カウンターは、もしそれがどの得点タイルにも分配されなかった場合には、1点になります。例えば、金カウンター1個が宝石商(jeweller)に分配されて2点を得たならば、追加の1点は得られません。

最も多く得点したプレイヤーが勝利します。もしプレイヤーが同じ得点数だった場合、引き分けとなり、勝利者を定める為にもう一度プレイすると良いでしょう。

## ゲーム終了時の得点計算

冬が終わるとゲームが終了します。

プレイヤーは自分の村のタイルと、自分の金カウンターの得点を入れます。

ゲーム中、倉庫(barn)、鍛冶屋(blacksmith)、石材置き場(stone yard)、木材置き場(timber yard)タイルに置かれていた資源は得点の為にこれらのタイル上に残しておくことができます。

それ以外の資源、技術、ワーカーは、他の得点タイルが必要なように分配することができます。輸送は必要ありません。それぞれの要素は1度しか得点できず、1つのボーナスタイルにのみ分配できます。

紫のスタートプレイヤーマーカーは任意の色の資源、技術、ワーカーとして得点することができます。

金カウンターは、もしそれがどの得点タイルにも分配されなかった場合には、1点になります。

最も多く得点したプレイヤーが勝利します。

## 村タイル — 詳細

「このタイルにワーカーを1個置く」と指示されている場合、それはこのタイルを初めて使う場合の指示です。さらなる使用には、「生産」の章で説明されている通り、より多くのワーカーが必要です。

### ターン順タイル



4枚のターン順タイルがあります。プレイヤー人数に応じて、これらのうちいくつかのタイルはゲームで使用しません。使用するタイルの面もまたプレイヤー人数によって決まります。タイル上部の黒いワーカーのアイコンは、そのタイルをどのゲームで使うかと、どちらの面を見えるようにするかを示しています。タイルは2ページの「セットアップ」に示されているように並べます。

枠内の数字は、春、夏、秋においてプレイヤーがボートの荷物を選ぶ順番と、冬の最後に自分の村に置くボートを選ぶ順番を示しています。

紫のワーカーアイコンは、夏、秋、冬において誰がスタートプレイヤーになるかを示しており、このタイルを落札したプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。冬の最後に、紫のスタートプレイヤーワーカーが描かれたタイルを落札したプレイヤーが紫のスタートプレイヤーワーカーを受け取ります。

冬には、プレイヤーが1枚を超えるターン順タイルを落札することができ、それらは自分の村へ置かれます。ゲーム終了時の点数計算では、ターン順タイルが接続する他のタイル1枚につき1ポイントを、各タイルの持ち主が得ます。プレイヤーがサマーボート2aも併せて持っているのではない限り、道、道無し、水について全ての辺が合致していなければなりません。但し、プレイヤーは自分がそう望まない限りは、ボートを自分の家タイルの水の辺にくっつける必要はありません。そうすることによるメリットがあるのは、自分がシーブリーズボートタイルを持っている時だけです。

### ボート

冬の最後に、各プレイヤーはボートを1つ受け取ります。各ボートは以下に説明する勝利点を与えます：



**キーフラワー(Keyflower)**(2人以上プレイ時)。プレイヤーの輸送能力につき1勝利点。(この合計値はプレイヤーがサマーボート2bを持っていれば2倍にすることができます)



**シーバスチャン(Sea Bastion)**(2人以上プレイ時)。旅人が同じルートを2度通らずに元の場所まで戻るループを形成する道によって繋がるタイル1枚につき1勝利点。(訳注:一筆書きかつ最大のループ1つを選ぶ。)



**シーブリーズ(Sea Breeze)**(3人以上プレイ時)。家タイルに川で繋がっている各船によって、示されている点数を得ます(訳注:シーブリーズボートタイルに得点が示されています)。注意:1.プレイヤーは、家タイルにボートタイルを繋げるのを妨げるような、道無しのタイルを置くのを避けたほうが良いでしょう(ボート2aを持っている場合を除きます)。2.ボートタイルは水の辺が繋がるように置く必要はありませんが、そうしなかった場合、シーブリーズから点数を得ることはできません。



**フリッパー(Flipper)**(4人以上プレイ時)。プレイヤーは自分の村にあるタイル1枚を改良コストを支払わずに裏返すことができます。さらに、2点を得ます。

**ランビシブル(Lanvincible)**(5人以上プレイ時)。5勝利点。



**ホワイトウインド(White Wind)**(6人プレイ時)。ゲーム終了時にプレイヤーが所持しているワーカー1個につき1勝利点。これらは自分の村の中で使用されていたワーカーと、冬にプレイヤーが使用しなかったワーカーになります。各ワーカーは一度しか得点しない点に注意してください。もしそのワーカーが既に薬局(apothecary)、職人ギルド(craftsman's guild)、キーマーケット、村役場(village hall)で既に得点済であれば、ホワイトウインドで再び得点することはできません。

### サマーボート

サマーボートタイルは両面に季節アイコンがあり、ゲームではどちらの面を表にすることもできます。この面はそのサマーボートが登場する際にランダムに選ばれます。このタイルは改良したり裏返したりすることはできません。このタイルがプレイヤーの村にある時、プレイヤーに固有の能力を与えます。プレイヤーは能力を得る為にこのタイル上にワーカーを置いている必要はなく、実際サマーボートタイル上にはワーカーを置かなくて構いません。ボートによって運ばれてきたこの能力は、他のプレイヤーによって獲得されることはありません。



**ボート1a**。夏と秋の最後にボートからワーカーを獲得する際に、プレイヤーは可能であれば追加のワーカーを2個、袋から得ます。冬の最後にボートタイルを獲得する際に、プレイヤーは2個のワーカーを袋から得ます。これらはプレイヤーが冬の最後に受け取る唯一のワーカーである点に注意してください。このワーカーは、このラウンドで落札に使用したワーカー(緑のワーカーを含む)を全て袋の中へ戻し終わった後に、袋から引きます。



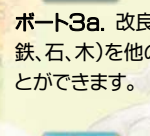
**ボート1b**。夏と秋の最後にボートからワーカーを獲得する際に、プレイヤーは可能であれば追加の緑のワーカー1個をサプライから得ます。冬の最後にボートタイルを獲得する際に、プレイヤーは可能であれば追加の緑のワーカー1個をサプライから得ます。これは、冬の最後にプレイヤーが受け取る唯一のワーカーである点に注意してください。



**ボート2a**。資源の輸送の際に、資源を草原(道の無い場所)を道に沿っているのと同じように横切って輸送できます。さらに、村タイルを自分の村へ置く際に、プレイヤーはタイルの辺(道、道無し、水)を合致させる必要がありません。この能力はループ内で道が繋がっている事が必要なシーバスチャンボートの得点目的には使用できません。



**ボート2b**。プレイヤーの全ての輸送能力と改良能力は、2倍になります。もしプレイヤーがゲーム終了時にキーフラワーボートを持っていれば、キーフラワーの得点は2倍になります。



**ボート3a**。改良の際に、任意の種類の資源(金、鉄、石、木)を他の任意の種類の資源に代用することができます。



**ボート3b**。ゲーム終了時の得点の為に、金、鉄、石、木を任意の資源の代わりとして数えることができます。(訳注:金として1勝利点にすることもできます。)



**ボート4a**。他のプレイヤーが村タイルへの入札に青、赤、黄



(緑ではない)のワーカーを使っていた場合、このボートの所有者は異なる色(緑を含む)を使って対抗入札することができます。但し、その対抗入札に使用する全てのワーカーは同じ色でなくてはなりません。この方法で同色ルールを破った場合、ワーカーを横にして寝かせて置くことで識別しやすいようにします。

もし他のプレイヤーのワーカー(対抗して入札していたプレイヤー達)が全て、より高い値で入札に負けた為に他の場所へ移動し、そのタイルが競り中だと示すワーカーがなくなってしまう場合には、横にして寝かせてあるワーカーを起こし、それらの色がそのタイルの競りと使用の為の新しい色になります。



**ポート4b.** もしタイルが既に競りに出されているか、以前に生産に使われている場合、ポート4bの所有者はそのタイルへ生産の為にワーカーを配置する際に、同色ルールに従う必要はありません(緑のワーカーが使われていた場合でも)。どんな色でも代わりとして使うことができ、同時に異なる色を何色でも含んで構いません。この方法で同色ルールを破った場合、元の色に従わないワーカーを横にして寝かせて置くことで識別しやすいようにします。この、横にしたワーカーは、単一のタイルに使用するワーカーの制限6個に含めて数えます。他のプレイヤーは、横にしたワーカーを含むタイルの競りや使用の際に、立たせてあるワーカーの色を使い続けなければなりません。もしタイルが以前に使用されていないか、競り中でもない場合、これは適用されません——プレイヤーは通常の方法で自分のワーカーを立たせて置かなくてはならず、もし2個以上置く場合には、それらは他のものと同じ色でなくてはなりません。

### 家タイル、そして他の春、夏、秋のタイル



**酒場(Alehouse)、宿屋(Inn).** プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、示されている数のワーカーを可能ならば袋から引いて自分の衝立の後ろへ置きます。



**職業訓練所(Apprentice hall).** プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、裏向きの技術タイルの山から技術タイルを1枚(もし職業訓練所が改良済みであれば2枚)ランダムに取って自分の衝立の後ろへ置きます。



**倉庫(barn)、鍛冶屋(blacksmith)、石材置き場(stone yard)、木材置き場(timber yard).** 冬の最後に、そのタイル上にある、そのタイルが示す種類の資源がそのタイルの所有者の得点になります。(この方法で得点した資源は、宝石商(Jeweller)、呉服商組合(mercenary's guild)、水車小屋(watermill)、風車小屋(windmill)で同時に得点することはできません)



**醸造所(brewer).** プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、任意の種類の技術タイル1枚を裏向きで技術タイルの山へ戻します。その後プレイヤーは示されている数のワーカーを可能ならば袋から引いて自分の衝立の後ろへ置きます。



**大工(carpenter)、石工(mason)、製錬所(smelter).**

プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、そこに示されている種類の技術タイル1枚を裏向きで技術タイルの山へ戻します。その後プレイヤーは示されている資源を可能ならばストックから受け取ります。もし使用したそのタイルがプレイヤー自身の村にあるならば、その資源はこのタイル上に置かれます。もし使用したそのタイルが異なるプレイヤーの村にあるならば、その資源はプレイヤーの家タイル上に置かれます。



**品評会(fair)、行人人(peddler)、商店(store).**

プレイヤーはこのタイル上にワーカー1個を置き、示されている色のワーカー1個を追加で袋へと戻します。その後プレイヤーは示されている数の緑のワーカーを可能ならばストックから受け取ります。もし十分な数の緑のワーカーがストックになかったとしても、袋の中から緑のワーカーを取ってくることはできません。



**蹄鉄工(farrier)、家1〜6、馬小屋(stable)、荷車製造(wainwright).** これらのうちのいずれかのタイル(どのプレイヤーの村でも)にワーカー1個が置かれた時、プレイヤーは自分の村にある資源を輸送して、自分の村にある建物を改良することができます。

プレイヤーは荷車に示された数までの資源を移動して、改良アイコンに示された数(1又は2)までの村タイルを改良することができます。

資源の輸送は、道に沿っていない限りなりません。輸送タイル上に示された資源の数は、1個以上の同じ異なる種類の資源に分割することができます。例えば、もし輸送能力が2ならば、2個の資源を1つの隣り合うタイル(複数可)へと移動するか、1つの資源を2タイル分移動することができます。



**鉄工所(forge)、金細工師(goldsmith)、製材所(sawmill)、彫刻家(sculptor)、井戸(well).** これらのタイルはゲーム終了時の得点となるだけです。



**金鉱(gold mine)、キーマイン(key mine)、キーストーン石切り場(Keystone quarry)、キーウッド(keywood)、鉱山労働者(miner)、石切り工(quarryman)、木こり(woodcutter).** プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、示された資源をストックから可能ならば受け取ります。プレイヤー自身の村で生産された資源は、それを生産したタイルの上に置かれます。他プレイヤーの村か、競り中のタイルから生産された資源はプレイヤーの家タイル上に置かれます。



**雇用フェア(hiring fair).** プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、任意の種類の技術タイル1枚を裏向きで技術タイルの山の隣に置きます。その後プレイヤーは2枚(もし雇用フェアタイルが改良済みならば3枚)の技術タイルを裏向きの技術タイルの山からランダムに引いて自分の衝立の後ろに置きます。捨て札にした技術タイルはその後残った技術タイルの山と一緒に混ぜます。



**居酒屋(Tavern)**. プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、その後追加のワーカーを1個捨てます。プレイヤーはその後、示された数のワーカーを可能ならば袋から引き、自分の衝立の後ろへ置きます。

ワーカーを引き終わった後、捨てたワーカーを袋へ戻します。捨てられたワーカーを、袋の中のワーカーの不足分を補う為に使うことはできません。



**作業場(workshop)**. このタイルが改良されていないなら、プレイヤーはこのタイル上にワーカーを1個置き、示された3つの資源のうち1個をストックから、可能ならば受け取ります。もしこのタイルが改良されていたら、プレイヤーはこのタイル上にワーカーを

1個置き、示された3つの資源全てをストックから、可能ならば受け取ります。プレイヤーの村で生産された資源は、その資源を生産したタイルの上に置かれます。他のプレイヤーの村か、競り中のタイルから生産された資源は、プレイヤーの家タイルの上に置かれます。

### 冬のタイル



**薬局(apothecary)**. ゲーム終了時に持っているワーカー5個(緑を含む)ごとに3勝利点を得ます。これは冬に自分の村の中へプレイされたワーカーを含むという点に注意してください。



**職人組合(craftman's guild)**. ゲーム終了時に持っている青・赤・黄のワーカーのセット1つごとに3勝利点を得ます。これは冬に自分の村の中へプレイされたワーカーを含むという点に注意してください。また、緑のワーカーは他の色のワーカーの代わりにして使えないという点にも注意してください。



**宝石商(jeweller)**. ゲーム終了時に持っている金の資源1つごとに2勝利点を、通常の1勝利点の代わりに得ます。



**キー組合(key guild)**. ゲーム終了時に持っている技術タイル5枚ごとに10勝利点を得ます。



**キーセドラル(keythedral)**. 所有者は12点を得ます。



**キーマーケット(key market)**. ゲーム終了時に持っている緑のワーカー1個ごとに2勝利点を得ます。



**呉服商組合(mercier's guild)**. ゲーム終了時に持っている3つの異なる資源のセット1つごとに5勝利点を得ます。金は他の種類の資源の代わりにして使用できますが、その用途で使用した場合、その金は金としての1勝利点を得ることはできません。



**学者(scholar)**. 所有者は自分が持っている技術の種類を1つ選びます。所有者は、ゲーム終了時に持っているその種類の技術タイル1枚ごとに3勝利点を得ます。



**書士(Scribes)**. ゲーム終了時に持っている3つの異なる技術タイルのセット1つごとに10勝利点を得ます。



**村役場(village hall)**. 所有者は自分が持っているワーカーの色を1つ選びます。ゲーム終了時に持っているその色のワーカー1個ごとに1勝利点を得ます。これは冬に自分の村の中へプレイされたワーカーを含むという点に注意してください。



**水車小屋(watermill)**. 所有者は自分が持っている資源の種類を1つ選びます。ゲーム終了時に持っているその種類の資源1個ごとに1勝利点を得ます。ゲーム終了時に既に1勝利点を獲得している金からは2回目の得点ができない為、ここでその金は得点にならないという点に注意してください。



**風車小屋(windmill)**. ゲーム終了時に持っている任意の種類の資源5個ごとに5勝利点を得ます。

## Acknowledgements

Game design by **Sebastian Bleasdale** and **Richard Breese**.

Artwork by **Juliet Breese** and **Jo Breese**.

Graphics and realisation by **Richard Breese**.

German translation by **Ferdinand Köther**.

The designers would like to thank the following for play testing the game:

Jonathan Badger, Tony Boydell (who also conceived the game title), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Clare Boothby, Bernd Brunnhofer, Moriz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter, Chanpion, Helina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliot, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schröder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Wever, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch and Matthew Woodcraft.

Published in October 2012 by:

**R&D Games**,  
6 Denne lose,  
Stratford upon Avon,  
Warwickshire,  
CV37 6XL,  
United Kingdom  
rqbreese@gmail.com



Distributor:

**Hutter Trade GmbH + Co KG**,  
Bgm.-Landmann-  
Platz 1-5  
D-89312 Günzburg,  
Germany  
www.huchandfriends.de



Special thanks to Hans im Glück Verlag who kindly gave their permission to use their *Carcassonne* workers (also know as 'meeple' or 'keyple').