

オルレアン 詳細ルール説明書

dip gamesの2019年・ドイツ語／英語版の、英語マニュアルに沿ったルール詳細

◎ゲームの概要

中世のフランスにおいて、プレイヤーは各地域での影響力を高めようとしている。製造や商売に励み町を発展させて、あるいは各地の物品を占有して、商品・コイン・勝利点を得よう。

◎ゲームの目的

18ラウンドのゲームの後、以下の要素から最終得点計算をする。いちばん点数の高い人が勝ち。

- a) 所有している拠点数・市民タイル数：発展レベルが高いほど高得点。
 b) 所有している物品：種類によって点数が異なる。

◎使用物品

<p>◎ボード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大きなゲームボード：トラックと地図がある。 ・公共事業ボード：共用の場所。 <p>◎タイル・チップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・砂時計タイル：残りラウンドを示す。 ・コイン：得点になる。 ・商品タイル：得点になる。 ・ワーカーチップ：アクション実行に使う。 ・技術チップ：ワーカーの代わりになる。 	<p>◎プレイヤーが持つ物品</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワーカーバッグ：ワーカーチップを入れる。 ・白色マーカー：各トラックの位置を示す。 ・白色ボード：アクションを行う。 ・白色旅商人コマ：地図上に置く。 ・白色拠点：地図上に置く。 ・白色ワーカー：最初から持っているワーカー。 <p>◎使用タイル・チップ数 4人／3人／2人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・農民：16／14／12 ・学者・騎士・僧侶：14／11／8 ・船員・職人・商人：10／8／6 ・技術：16／16／16 ・商品：90／84／78
---	--

◎遊び方

セットアップ	プレイヤーの準備	<p>各プレイヤーは次の物品を持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワーカーバッグ： 1個 ・白色マーカー： 7個 ・白色ボード： 1個 ・白色旅商人コマ： 1個 ・白色拠点： 10個 ・白色ワーカー： 農民・船員・職人・商人 各1個→白色ボードの広場に置く。 ・コイン： 5枚 →ボードの脇に置く。
	ボードの準備	<ol style="list-style-type: none"> 1) 大きなゲームボード、公共事業ボードを置く。 2) 2人用/3人用では、以下のようにチップ・タイルを取り除く。 <ul style="list-style-type: none"> ・農民・船員・職人・商人のワーカーチップ：各2個/4個ずつ取り除く。 ・騎士・学者・僧侶のワーカーチップ：各3個/6個ずつ取り除く。 ・商品タイル：6個/12個をランダムに取り除く。 3) 技術チップを所定位置に、山にして置く。 4) 砂時計タイルからAの巡礼タイルを除く。残りは裏面の文字ごとに混ぜる。下からC、B、Aの順に裏向きに重ね、1つの山にする。一番上にAの巡礼タイルを置く。 5) 各人物トラックの最初のコマに、各プレイヤーのマーカーを置く。 6) ワーカーチップを種類別に分けて、それぞれ所定位置に山にして置く。 7) コインをゲームボードの脇に置く。 8) 市民タイル14個を、各ボードの所定の場所に置く。 9) 場所タイルを、裏面のローマ数字で分ける。それぞれを表向きに山にして置く。 10) 商品タイルを、地図上の所定位置にランダムに表向きに置く。 <ul style="list-style-type: none"> ※3人用では「4」、2人用では「3」「4」の場所には商品タイルを置かない。 11) オルレアンに各プレイヤーの旅商人コマを置く。 12) いちばん年少のプレイヤーが開始プレイヤーマークを受け取る。
ラウンド	フェーズ1 ：砂時計	<p>砂時計タイルの山の一番上をとり、表にする。 このタイルの数はラウンド数、表示はフェーズ6で起きるイベントを示す。</p>
	フェーズ2 ：国勢調査	<p>農民トラックで先頭のはコイン1枚を得る。最後尾のはコイン1枚を支払う。 同点のときは、もらえない/払わない。※2人用では、最後尾でもコインを払わない。</p>
	フェーズ3 ：ワーカー	<p>ワーカーバッグからワーカーチップを引き、白色ボードの広場に置く。 騎士トラックで示される数と同じだけ引ける。</p>
	フェーズ4 ：計画	<p>広場のワーカーを白色ボードのアクションスペースに移動する。 各場所ごとの全アクションスペースを埋めると、その場所が有効化される。</p>
	フェーズ5 ：アクション	<p>このフェーズは、開始プレイヤーから順に、時計回りで行う。以下のいずれかを選ぶ。 a) 有効化された場所のアクションを実行し、その場所のワーカーをバッグに戻す。 b) パスをする。パスをした以降は、このラウンドではアクションはできない。 全員がパスをするまで、何周も繰り返す。</p>
	フェーズ6 ：イベント	<p>砂時計タイルで示されるイベントの効果を、全プレイヤーに適用する。</p>
	フェーズ7 ：開始プレイヤー	<p>開始プレイヤーマークを左隣の人に渡す。 まだ砂時計タイルが残っていれば、フェーズ1に戻る。砂時計タイルがなくなったらゲーム終了(全18ラウンド)。</p>
ゲーム終了	得点計算	<ol style="list-style-type: none"> 1) 拠点が最も多いプレイヤーは、地図の端にある市民タイルを得る。 2) ボードに示された点数にしたがい、得点計算を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・コイン・商品タイル→各商品の点数 ・拠点・市民タイル →1個につき、発展レベルと同じだけの点数。 <p>一番点数の高い人が勝ち。同点の時は、発展トラックの順位で決める。</p>

◎共通の場所：各プレイヤーの白色ボードにある場所

農場	<ul style="list-style-type: none"> ・農民チップを得る。チップはバッグに入れる ・さらに、農民トラックのマーカを1歩進める。 ・トラックに表示された商品をもたらう。
村	<ul style="list-style-type: none"> ・以下3種類から、いずれかを選べる。 <p>a) 船員</p> <ul style="list-style-type: none"> ・船員チップを得る。チップをバッグに入れる。 ・さらに、船員トラックのマーカを1歩進める。 ・トラックに表示された枚数だけ、コインをもたらう。 <p>b) 職人</p> <ul style="list-style-type: none"> ・職人チップを得る。チップをバッグに入れる。 ・さらに、職人トラックのマーカを1歩進める。 ・トラックを進めるたび、技術チップをもたらう。 ・技術チップは、フェーズ終了後（パス後）に使える。 <p>c) 商人</p> <ul style="list-style-type: none"> ・商人チップを得る。チップをバッグに入れる。 ・さらに、商人トラックのマーカを1歩進める。 ・トラックに表示された番号の場所タイルを1個もらう。 ・場所タイルは、すぐに使用できる。
大学	<ul style="list-style-type: none"> ・学者チップを得る。チップをバッグに入れる。 ・さらに、学者トラックのマーカを1歩進める。 ・トラックに表示された点数だけ、発展ポイントを得る。
城	<ul style="list-style-type: none"> ・騎士チップを得る。チップをバッグに入れる。 ・さらに、騎士トラックのマーカを1歩進める。 ・バッグから引けるワーカーチップ数が、表示の値に増える。
寺院	<ul style="list-style-type: none"> ・僧侶チップを得る。チップをバッグに入れる。 ・僧侶は、他のいずれかのワーカーの代わりに使える。 ・公共事業に置く場合は、僧侶のスペースだけに使える。

◎チップ・タイル・トラックに関するルール

技術	◎技術チップ	<ul style="list-style-type: none"> ・好きなアクションスペースに置いて、ワーカーの代わりにできる。 ・一度置いたら、ゲーム中はもう場所を変えられない。 ・最初に自分が置く技術チップは、農民の場所に置くこと。 ・以降は、僧侶以外のどのワーカーでも置き換えられる。 ・ひとつの場所に置ける技術チップは1個まで。 ・ワーカー1個だけで有効化できる場所には置けない。
町の拡張	◎場所タイル	<ul style="list-style-type: none"> ・場所タイルは新しい場所を提供する。I・IIの2種類がある。 ・商人トラックの1歩目では、Iのタイルだけから選べる。 ・以降は、山I・IIのいずれかからタイルを選べる。 ・選んだ場所タイルは、プレイヤーボードの脇に置く。 ・タイルには、ワーカー不要で効果を得られるものもある。 ・場所タイルの山は、いつでも中身を確認してよい。
発展トラック		<ul style="list-style-type: none"> ・発展ポイントを得たら、その数だけ発展トラックを進める。 ・発展トラックのコイン・市民（早いもの勝ち）を得られる。 ・☆印に着いたら、自分の発展レベルがそのレベルに上がる。
共通		<ul style="list-style-type: none"> ・各トラック上の市民タイルは、早いもの勝ちでもらえる。 ・各トラックの最後まで行ったら、そのトラックを直接進めるアクションは使えない。 ・ワーカーチップの在庫がない場合、そのチップを得るアクションは使えない。 ・タイル・チップの在庫がない場合、もらえない。コインは無制限（不足時は別のもので代替）。

◎共通の場所：各プレイヤーの白色ボードにある場所（続き）

◎船	<ul style="list-style-type: none"> ・旅商人コマを、水路に沿って隣の町に移動できる。 ・途中にある商品を1個だけもらえる。 ・商品のない水路も使用可能。
◎車	<ul style="list-style-type: none"> ・旅商人コマを、道路に沿って隣の町に移動できる。 ・途中にある商品を1個だけもらえる。 ・商品のない道路も使用可能。
◎組合	<ul style="list-style-type: none"> ・旅商人コマのいる町に、拠点を1個置く。 ・すでに誰かの拠点がある町には、拠点は置けない。 ・オルレアンだけは、各プレイヤーが1個の拠点を置ける。
◎写本室	<ul style="list-style-type: none"> ・発展ポイント1点を得る。
◎市役所	<ul style="list-style-type: none"> ・どのワーカーでも2個まで置ける。1個だけでも有効化できる。 ・白色ワーカー（開始時に持っているワーカーチップ）は置けない。 ・アクションフェーズでは、置いたワーカーを、公共事業ボードの同じワーカーの空きスペースに移動できる。※僧侶で置き換えることはできない。 ・移動先の場所に示された収益（コイン／発展ポイント）を得る。 ・一度のアクションで、ワーカーを2個とも移動してもよい。 ・各場所の最後のスペースにワーカーを置いたときは、市民タイルを得る。 ・公共事業に置いたワーカーは、ゲーム中、ずっとそこに留まる。

◎ワーカーに関するルール

バッグの確認	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中いつでも、バッグの中を見て、どのワーカーチップが何個あるか確認できる。 ・確認が終わったら、チップをよく混ぜること。
フェーズ3： ワーカー	<ul style="list-style-type: none"> ・ワーカーは、騎士トラックで示される数と同じだけ引ける。 ・白色ボードの広場に空きがないときは、それ以上ワーカーを引けない。 ・ワーカーをバッグから引く代わりに、アクションスペースのワーカーをその数だけ広場に移動できる。（例：6個までワーカーを引けるときに、4個をバッグから引き、残り2個をアクションスペースから広場に戻してよい。）
フェーズ4： 計画	<ul style="list-style-type: none"> ・場所のすべてのスペースをワーカーで埋めなくてもよい（有効化できなくてもよい）。 ・アクションスペースに置かれているワーカーは、移動できない。 ・計画完了時、広場にワーカーが残ってもよい。
フェーズ5： アクション	<ul style="list-style-type: none"> ・アクションを実行したら、対応するワーカーすべてをバッグに戻す。 ・ワーカーを残したままアクションを実行せず、パスをしてもよい。
白色ワーカー	<ul style="list-style-type: none"> ・白色ワーカー（最初に受け取るワーカーチップ）は、ゲーム中に失うことはない。 ・次の用途には使えない：公共事業、懲罰の支払い、疫病による喪失。

◎得点計算

<ul style="list-style-type: none"> ・織物 : 5 VP ・毛糸 : 4 VP ・ワイン : 3 VP ・チーズ : 2 VP ・小麦 : 1 VP ・コイン : 1 VP ・拠点と市民タイル : (拠点数 + 市民数) × 発展レベル 分のVP

◎イベント

◎巡礼	このラウンドは、僧侶を雇えない（寺院を使えない）。 ※このイベントに限り、フェーズ5：アクションで発動する。	◎疫病	ワーカーチップ1個をバッグから引き、それをゲームボード上に戻す。 ※引いたチップが自色ワーカーだったら、戻さなくてよい。
◎収穫税	食品を支払う。 ・A：食品1個 ・B：食品2個 ・C：食品3個 ※食品1個をコイン5枚で代替可	◎商品税	商品所持数に応じ、コインを払う。 ・A：商品1個につき、コイン1枚 ・B：商品2個につき、コイン1枚 ・C：商品3個につき、コイン1枚
◎商売繁盛	拠点に応じ、コインを得る。 ・A：拠点1個につき、コイン3枚 ・B：拠点1個につき、コイン2枚 ・C：拠点1個につき、コイン1枚	◎好景気	発展レベルに応じ、コインを得る。 ・A：レベル数×コイン3枚 ・B：レベル数×コイン2枚 ・C：レベル数×コイン1枚
◎懲罰	国勢調査やイベントの際、物品を払えないときは、懲罰を受ける。コイン1枚につき、以下いずれかを払う。払ったものはゲームから取り除かれる（ゲームボードには戻らない）。 ・自色の拠点：1個…ゲームボード上、または所持品から。 ・ワーカーチップ：1個…バッグからランダムに引く。自色チップが出たら引き直す。 ・発展ポイント：1点…発展トラックを1歩戻す。コインのコマの上は通れない。 ・商品タイル：1個 ・場所タイル：1個 ・技術チップ：1個		

◎場所タイルの詳細

◎干草倉庫 小麦1個を得る。	◎チーズ屋 チーズ1個を得る。	◎ワイナリー ワイン1個を得る。	◎紡績所 羊毛1個を得る。	◎仕立屋 織物1個を得る。
◎海運会社 発展ポイント1点を得る。	◎図書館 発展ポイント2点を得る。	◎風車小屋 コイン2枚と発展ポイント1点を得る。	◎ビール醸造所 コイン2枚を得る。	◎食堂 コイン4枚を得る。
◎会議室 拠点数×コイン1枚を得る。	◎病院 発展レベル数×コイン1枚を得る。	◎馬車 旅商人コマを道路に沿って1歩動かす。	◎学校 常時効果：僧侶以外のワーカーの代わりに学者を使える。	◎ハーブ園 常時効果：船員を職人・商人・農民の代わりに使える。
◎教会倉庫 有効化されていれば、収穫税・商品税・疫病から守る。フェーズ6で効果を受ける代わりに、僧侶を教会から取り除き、バッグに戻す。	◎火薬塔 フェーズ3：ワーカーを2個まで置ける（広場の拡張）。 フェーズ4：置いたチップを同時に2個までアクションスペースに移動できる。 フェーズ5：置いたチップを同時に2個まで、公共事業に直接移動できる。	◎研究所 技術チップ1個を得る。 技術チップは、このフェーズの終了後（パス後）に使える。	◎薬局 どのワーカーでも有効化できる。 コイン1枚～3枚を支払い、発展トラックを支払った数だけ進める。	◎浴場 ワーカーチップ2個をバッグから引き、1個を選んでアクションスペース（浴場以外）に置ける。 残ったチップと浴場のワーカーはバッグに戻す。どれも置けない場合は、すべてバッグに戻す。
◎共通ルール：チップ・タイルの在庫がない場合、それを直接得るアクションは実行できない。コインは無制限。				