

Stonemaier Games Presents

# TUSCANY

## ESSENTIAL EDITION

designed by Jamey Stegmaier & Alan Stone

art by Beth Sobel



トスカーナエッセンシャル版(Tuscany Essential Edition)は  
ヴィティカルチャー(Viticulture)のどの版にもあわせて使うことができる拡張パックです。  
トスカーナ最高のワイナリーを目指す中で、どのような物語が生まれるのでしょうか？

プレイヤー人数: 2-6人 年齢: 14歳以上 プレイ時間: 60-120分

トスカーナエッセンシャル版には、拡張ボード・特殊ワーカー・追加設備の3つの拡張モジュールが含まれています。これらのモジュールは好きなように組み合わせて使うことができます。私たちのお勧めは3つのモジュールすべてを同時に使って遊ぶことですが、1つずつ試してみてもよいでしょう。

## 目次

拡張ボード: 2~4ページ

特殊ワーカー: 5~6ページ

追加設備: 7ページ



# 拡張ボード

あなたのファイナリーの成長も限界に近付いています。

今こそ4つの季節すべてに仕事を割り振り、トスカーナの各地に影響力を広げる時です。

## 内容物

ゲームボード 1枚

影響力トークン ★ (6色) 36個

## 新しいコンセプト

四季すべてにおいてワーカーを配置

アクションのボーナスの調整

拡張起床チャート

任意のカードを示す灰色のアイコン

影響力地図

Trade (取引) アクション

Sell Wine (ワインの売却) アクション

拡張勝利点トラック

年末の処理と起床順の選択

## 解説

ゲームボードを大きくするのは、単にサイズのためではありません。春と秋もワーカープレイスメントの季節とすることで、ゲームの流れをより良いものにするためです。

## 準備

基本ゲームのゲームボードの代わりに拡張ボードを使用してください。まず表面を使うようにしてください。裏面の右上にはオレンジのカード置き場がありますが、これは追加設備拡張のためのものです。各プレイヤーは設備トークンやワーカー駒の他に、自身の色の ★ 6個を持ってゲームを開始します。

## ゲームプレイ

基本的なゲームプレイは元のヴィティカルチャーと同様ですが、新しいアクションと要素が追加されています。これらについて以下で説明します。

ブドウの形のスタートプレイヤートークン(🍇)を、スタートプレイヤーに渡す代わりに、起床チャートの右下に置いてください(イラストが描いてあります)。

## 四季

拡張ボードを導入することで、4つのすべての季節でワーカープレイスメントを行うこととなります。各季節には4種類のアクションがあります。これまでのルールはすべて適用されます。各ワーカー駒は1年に1度しか使えません。起床チャートで一番早いプレイヤーが、それぞれの季節で最初にワーカーを配置します。唯一の違いは必ずしも秋に訪問者カードを引くわけではなくなったということです。訪問者カードを引くかどうかは起床チャート上での順番によって決まるようになりました(次ページ参照)



拡張ボードに追加された影響力マップは、ヴィティカルチャー拡張デザインコンテストの勝者Justin Killamのアイデアを元にしてあります。

## アクションスペースとボーナス

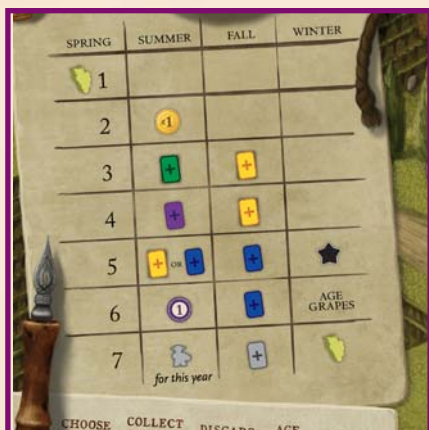
ヴィティカルチャー基本ゲームと同様に、ワーカーを配置できるアクションスペースの数はプレイヤー人数によって決まります。それぞれのスペースの透明度は変わりましたが、順番は変わりません(左図参照)。配置可能なスペースであれば、どこにでもワーカーを配置することができます。

ボーナスの一部の位置も変わりました。必ずしも中央のアクションスペースにボーナスがあるわけではありません。2種類の異なるボーナスがあるアクションもあります。




プレイヤー人数

## 拡張ボード



### 年末の処理

冬に自分の手番でパスした場合（ワーカーが残っていてもパスできます）、直ちに以下の処理を順番に行います。

1. あなたのワーカーを回収します（もしいるならば臨時ワーカーも回収します）。この結果、冬のアクションスペースに空きが生まれ、まだパスしていないプレイヤーが使えるようになることもあります。
2. ブドウとワインを熟成させます。ブドウトークンとワイントークンの価値を1上昇させます。ワイントークンを熟成させるためには、必要な貯蔵庫を持っている必要があります。
3. 手札を7枚以下にします。
4. 年末収入を獲得します。
5. 次の年の起床時刻を決めます。起床時刻を決める際にスタートプレイヤートークン（)を使用することはありません。スタートプレイヤートークンは時刻7を選んだプレイヤーが次の年に時刻1を選ぶことを忘れないようにするために使います。

### 起床チャート


ゲーム開始時に、ランダムに1人のプレイヤーの起床トークンを選びます。選ばれたプレイヤーから時計回りに順番に起床時刻を選びます。一番早く起きる（起床時刻1を選ぶ）ことはできません。また、起床トークンを置いて起床順を選んだ時点ではボーナスを得ることはありません。

以降は、冬にパスした時に次の年の起床順を選びます。起床時刻7を選んでいたら場合、その次の年は必ず起床時刻1を選ばなくてはなりません。これ以外の状況で起床時刻1になることはありません。

春に起床トークンをチャートに置く時にはボーナスを得ることはありません。その年の起床順を決めるだけです。起床トークンはその年の間同じ行に留まり、季節が進む時にボーナスを得ることができます。

### 春


起床順に従って、(A) ゲームボード上の緑のアクションスペースか自身のワイナリーボード上のアクションスペース（Yokeなど）にワーカーを1つ配置する、か、(B) 夏になるまでパスし、自身の起床トークンを起床チャートの夏の列に移動させる（行は変わりませんし、季節を飛ばすこともできません【訳注：1つ右に移動させる、と考えると良いでしょう】）、のいずれかを行います。他のプレイヤーは、全員がパスするまでそのままプレイを続けます。

夏になった時に、起床チャート上の夏の列に記されたボーナスを適用します。例えば、あなたの起床トークンが起床時刻2の行に配置されている場合、夏になった時に  を獲得します。春に配置したワーカーはそのままボード上に残しておきます。ワーカーは年の終わりまで回収できません。


### 夏

すべてのプレイヤーがパスして夏になったら、再び起床順にゲームボード上の黄色のアクションスペースか自身のワイナリーボード上のアクションスペースにワーカーを配置していきます。起床順が一番早いプレイヤーはそれぞれの季節で最初にアクションを選択します。また、ワイナリーボード上のアクションスペースはどの季節でも使用することができます。

### 秋

秋になった時に、起床チャート上の秋の列に記されたボーナスを適用します。すべてのプレイヤーが訪問者カードを引くことができたヴィティカルチャーの基本ゲームと異なり、起床時刻3～7を選んだプレイヤーのみがカードを引くことができます。Cottage/離れ家を所有しているプレイヤーは、起床チャート上のボーナスに加えて任意の訪問者カードを1枚引くことができます（起床時刻1, 2を選んでいたら場合でもCottage/離れ家によって1枚引くことができます）。起床チャート上の  は「任意の種類のカード1枚を引く」ことを意味します。

### 冬

冬になった時に、起床チャート上の冬の列に記されたボーナスを適用します。星のマークのボーナスを得た場合、次のページにあるようにマップ上に  1つを配置・移動できます。“Age grapes”のボーナスを得た場合、発酵槽にあるすべてのブドウトークンを直ちに熟成させます。熟成については通常のルールに従ってください。年の終わりには更にもう一度熟成することになります。

## 拡張ボード

### 新たなアクション

#### 影響力アクション

ワーカーを使ってトスカーナの各地域に影響を及ぼすできるようになります。

“Place or Move ★”アクション(や起床チャート、“Sell One Wine Token”アクションなどの★アイコンがボードに記されている場所にワーカーを配置した場合、手持ちの影響力トークンのストックから1つをボード左下の地図上に配置します。配置した地域の地名の下に記された特典を直ちに獲得します(例: Livornoに影響力トークンを配置した場合、夏の訪問者カードを1枚引きます)。一度配置した影響力トークンをストックに戻すことはできません。【訳注: 起床チャートの場合はワーカーではなく起床トークンを移動させた時のボーナスとして影響力トークンを配置します】

すべての影響力トークンが配置した後は、アクションを使ってトークンを他の地域に移動させることができます。この場合地域の特典を得ることはできません(特典を獲得できるのは影響力トークンを配置した時だけです)。また、他のプレイヤーのトークンを配置したり移動させたりすることはできません。

“Place or Move ★”アクションのボーナスでは、追加でもう1つの★を配置/移動することができます。

ゲーム終了時、各地域で、単独最多数の影響力トークンを配置しているプレイヤーはその地域に記されている勝利点を獲得します。もしジェイミーがArezzoに2つ★を配置していてジェニファーが1つ★を配置している場合、ジェイミーがゲーム終了時に②を獲得します。ジェイミーとジェニファーが2人とも2つ★を配置していた場合、2人とも勝利点を得ることはありません。

**ルールバリエーション:** ゲーム開始前に、影響力による地域からの得点をなしにすることに決めても構いません。その場合でもゲーム中に影響力トークンを配置することによる特典を獲得できます。2人でプレイする場合はこのバリエーションをお勧めします。



#### 取引アクション



“Sell Grapes”(ブドウの売却)アクションは“Trade”(取引)アクションになりました。このアクションにワーカーを配置した場合、記載されている4つ(③ / ① / + 2枚/発酵槽にある価値1のブドウトークン)の間で交換することができます。たとえば③を払って①を獲得したり、任意のカード2枚を捨てて新たにカードを2枚引いたり、赤ブドウトークンを捨てて価値1の白ブドウトークンを獲得することができます。捨てるブドウトークンの価値はいくつでも構いませんが、獲得するブドウトークンは必ず価値1となります。ワイナリーボード上のブドウの価格を参照する必要はありません(“sell grapes”と書かれた訪問者カードを使用する際には価格を参照します)。このアクションのボーナスでは追加でもう1回取引を行うことができます。



#### ワインの売却

ワインから勝利点を獲得できる新たな方法です。貯蔵庫からワイントークンを取り除いて、その種類によって決められただけの勝利点を獲得します。ワインの価値は関係ありません。このアクションのボーナスでは、★を配置/移動することができます。

#### ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの勝利点が25点以上(20点ではありません)になった年の冬の終わりでゲームは終了します。すべてのプレイヤーがその年の冬の行動をパスした後(パスすることでアクションスペースに空きができるので、全員ルール通りにパスするようにして下さい)、各プレイヤーは影響力マップから勝利点を獲得します。もっと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。同点の場合は所持金の多寡で勝者を決めます。勝利点トラックは最大40点ですが、勝利点に上限はありません。

# 特殊ワーカー

ワイナリーが拡大するにつれ、労働者を選んで雇用するようになります。  
他の仕事を経験し、特殊な技能を持つ労働者は、ワイナリーに良い影響を与えるでしょう。

## 解説

現実の世界では、労働者は均一ではありません。ボードゲームのワーカーも同じようにしたらどうでしょうか？新たなワーカーたちはトスカーナにリアリズムの一端を持ち込むだけでなく、様々なアクションスペースの相対的な価値を変えることでゲームに多様性をもたらします。

## 内容物

特殊ワーカーカード 11枚

特殊ワーカー駒 14個

## 準備

Viticulture Essential Editionを遊んでいる場合は、ママス&パパスカードを選ぶ前に、11枚の特殊ワーカーカードをよく混ぜてランダムに2枚を選んでテーブルに置きます。プレイヤー2人で遊ぶ場合、Innkeeperを選んだら捨て札にして代わりにカードを引いてください。他のカードは脇にどけてこのゲームでは使用しません。選ばれた2枚の特殊ワーカーカードは、このゲームで使用できる特殊ワーカーを示しています。灰色の特殊ワーカー駒を1つずつ、それぞれの特殊ワーカーカードの上に乗せ、どの特殊ワーカー駒がどの特殊ワーカーを示しているのかわかるようにしてください。

## ゲームプレイ

ワーカーを養成する際に、1リラを余分に払うことで通常のワーカーの代わりに(このゲームで使用できる)特殊ワーカーを養成することができます。ワーカーの養成アクション以外の方法で新たにワーカーを獲得できる場合も、そのコスト(① / ② / ③ / ④ / ⑤ / ⑥ / ⑦ / ⑧ / ⑨ / ⑩ / ⑪ / ⑫ / ⑬ / ⑭ / ⑮ / ⑯ / ⑰ / ⑱ / ⑲ / ⑳ / ㉑ / ㉒ / ㉓ / ㉔ / ㉕ / ㉖ / ㉗ / ㉘ / ㉙ / ㉚ / ㉛ / ㉜ / ㉝ / ㉞ / ㉟ / ㊱ / ㊲ / ㊳ / ㊴ / ㊵ / ㊶ / ㊷ / ㊸ / ㊹ / ㊺ / ㊻ / ㊼ / ㊽ / ㊾ / ㊿)に関わらず、常に1リラを余分に払うことで特殊ワーカーを養成することができます。特殊ワーカーはゲーム中すべてのプレイヤーが使用可能です。特殊ワーカーカードは常にテーブルの上に見えるようにしておいて下さい。各プレイヤーは2種類の特殊ワーカーをそれぞれ1つまでしか使うことはできません。

それぞれの特殊ワーカーは次のページと特殊ワーカーカードに書いてある通りの能力を持っています。特殊ワーカーの能力が、ワーカーを配置した時、あるいは他のワーカーが同じアクションスペースに配置された時に効果を発揮するものである場合、この効果は(特殊ワーカーカードに特別に説明が書かれていない限り)他の処理が行われる前に発生します。特殊能力以外、特殊ワーカーは通常のワーカーと同じように扱います。

特殊ワーカーを養成する必要はありません。通常のワーカーを養成しても問題ないのです。ただし、ワーカー駒は6個までしか持てませんので、6個のワーカー駒をすでに持っている場合は、新たにワーカーを養成することはできません【訳注:通常のワーカーと大ワーカー、特殊ワーカーを合わせて6個が所有上限となります】。特に説明がない限り、通常のワーカーと同じく、新たに養成した特殊ワーカーは次の年まで使用することはできません。

通常のワーカーと同じく、特殊ワーカーを自分専用のアクションスペース(ワイナリーボード、拡張ワイナリーボード、ボード上の建造物)に配置することもできます。ただし多くの特殊ワーカーの能力はゲームボード上に配置された時に効果を持ちます(解説参照)。もちろん他のプレイヤーの専用アクションスペースにワーカーを配置することはできません。

## デザイナーノート

(初版の)樹芸拡張のために大ワーカーをデザインして、後にヴィティカルチャーの基本ルールに組み込んだ時に、ゲームデザインの面白い領域に踏み込んだことに気がつきました。ワーカーに異なる能力を与えることにより、プレイヤーがどこにワーカーを配置するかどうかだけでなく、どのワーカーを配置するかという判断をする必要が生まれるのです。

特殊ワーカーのデザインを始めた時は、それぞれのプレイヤーに異なる特殊ワーカーを割り振ることを考えていました。あるプレイヤーがシェフを使う一方で、もう一人のプレイヤーは政治家を、更に他のプレイヤーは農夫を使う、というように。しかしそれでは一人のプレイヤーが他のプレイヤーより有利になる結果になり、同時にたくさんの特殊能力を把握するのが困難であることがすぐにわかりました。

そこで2種類の特殊ワーカーを用意し、それぞれのプレイヤーが使えるようにしました。こうすることで、プレイヤーは様々な組み合わせを試すことができるようになりました。

## 特殊ワーカーの能力

**FARMER / 農夫:** 農夫をゲームボード上に配置する際に、そのアクションのボーナスをひとつ得ることができます。農夫がボーナスアクションスペースに配置されている必要はありませんし、プレイヤー人数に関わらず好きなボーナスを選ぶことができます。

**MAFIOSO / マフィア:** ボーナスがないアクションスペースにマフィアを配置した場合、アクションを行った後にもう一度そのアクションを行うことができます。ただし通常のルールの制限を無視することはできません。例えば、同じ農地を1年に2回収穫することはできません。

**CHEF / シェフ:** 他のプレイヤーがワーカーを配置しているアクションスペースにシェフを配置することができます。以前に配置されていたワーカーは押し出されて持ち主の手元に戻り、再度使用可能になります。シェフでシェフを押し出すことはできません。

**INNKEEPER / 宿屋の主:** 宿屋の主を配置した時に、同じアクションにワーカーを配置している他プレイヤーに ① を払ってその手札からランダムに訪問者カードを1枚奪うことができます(夏の訪問者か冬の訪問者かは選べます)。プレイヤーが2人の時は使うことができません。

**PROFESSORE / 教授:** 教授を配置した時に、その季節のアクションに既に配置してあるあなたの通常のワーカー1つを回収することができます。回収したワーカーは同じ年の間に再び使用することができます。

**SOLDATO / 兵士:** あなたの兵士が配置してあるアクションに他のプレイヤーがワーカーを配置する場合、あなたに ① を払わなくてはなりません。ただし他のプレイヤーはアクションスペースがすべて埋まっている場合でもそのアクションにワーカーを配置することができます。

**POLITICO / 政治家:** 政治家をボーナスアクションスペースに配置した場合、アクションを実行し、ボーナスを獲得した後で、① を払うことでもう一度ボーナスを獲得することができます。

**ORACLE / 予言者:** 予言者を配置してカードを引く場合は、同じ種類のカードを1枚余分に引いてから、その内の1枚を捨て札にします。1回の手番で予言者によって追加で引くことができるカードは1枚だけです。

**MERCHANT / 商人:** 他のプレイヤーが全員パスした後で商人をボードの配置した場合、アクションを実行した後で任意のカードを1枚引いて手札に加えることができます。

**TRAVELER / 旅人:** その年の既に終わった季節の空いているアクションスペースに旅人を配置することができます。プレイヤーの人数に関わらず好きなアクションスペースから選ぶことができます。その場でそのアクションを実行してください。

**MESSENGER / 配達人:** 配達人はこれから来る季節のアクションスペースに配置することができます。その季節の最初の手番にワーカーを配置する代わりに配達人のアクションを実行してください。配達人のアクションを実行することができない場合は、ボーナスアクションスペースであってもボーナスは獲得できずに手番を終了します。

通常のワーカーの代わりに特殊ワーカーを養成する場合は追加で ① を払う必要があります。



# 追加設備

何年もの間、同じ設備を使ってワインを作ってきました。

だからこそ、近隣の大工の新しいアイデアに惹きつけられたのです。今こそより良いワイナリーを作る時です。

## 解説

追加設備拡張によって、さまざまな設備カードをワイナリーに追加して効果を受けることができるようになります。

## 準備

各プレイヤーは拡張設備ボードをワイナリーボードの左に置きます。ゲームボードは裏面を使用します(右上にオレンジの設備カード置き場がある側です)。設備カードをよく混ぜてボード上に配置します。

## ゲームプレイ

### 設備カードの配置

手札にある設備カードを配置するためには、ワーカーを“Build One Structure”(設備の追加)アクションに配置する必要があります。設備カードの左上に記されたコストを払って、拡張設備ボードの空きスペースか、ワイナリーボードの空き農地に配置して下さい(既に苗木カードや設備カードが配置されている場所には配置することができません)。設備カードを配置した時に、カード下に記されている通り①を獲得します。

### 設備カードの破棄

配置した設備カードを後になって不要だと判断した場合、拡張設備ボードにワーカーを配置して破棄する(ボード上から取り除いて捨て札にすることが出来ます。設備を破棄しても獲得した勝利点を失うことはありません)。

## 設備カードの種類

**アクション設備:**年に1回季節にかかわらずワーカーを配置して実行できるあなた専用のアクションスペースを提供します。多くのカードには、コストや行うべき処理が下部に記され、得られる利益がアクションスペースを示す楕円の中に記されています。コストが記されている場合、コストを払わなければ利益を得ることはできません。大ワーカーを使用して、既にワーカーが配置してある設備のアクションを実行することはできません。

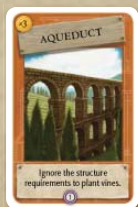
**強化設備:**持続的なボーナスを提供します。

**収入設備:**毎年の終わりに、年末収入やワインの熟成などに加えてボーナスを提供します。ワインの注文に応じた出荷を行うことで得られる年末収入と似ていますが、お金ではなく他のリソースを得ることができます。

## 例



アクション設備



強化設備



収入設備

注: "Statue"(彫像)は、年の途中ではなく、年の終わりに勝利点をもたらします。このため、この収入によって勝利点が25点に達してもゲームの終了条件を満たしたことはありません【訳注:次の年もゲームを続けます】

## 内容物

設備カード(オレンジ) 36枚

拡張ゲームボード(裏面) 1枚

拡張設備ボード 6枚



## 設備カードの取得

設備カードは他のカードと同様に手札として保持し、手札の枚数制限に含まれません。設備カードを取得する方法はいくつかあります。

- 起床時刻4か7を選択する
- 影響力マップのLucca地域(建設と石切場で知られる地域です)
- "Trade One for One"(取引)アクションの実行
- "Flip 1 Property"(不動産売買)アクションのボーナス
- "Sell One Wine Token"(ワインの売却)アクションのボーナス
- "Gain ① or Draw ②"アクション("Gain ①"アクションから変更)

拡張ボードを使用していない場合、ゲーム開始時に設備カードをドラフトして遊ぶこともできます。Viticulture Essential Editionを遊んでいる場合は、ママス&パパスカードを選ぶ前に、各プレイヤーは設備カードを4枚引きます。ここから1枚を選んで自分の手札とし、残りを右隣のプレイヤーに渡します。これを繰り返して4枚の設備カードを選んでからゲームを始めます。これらのカードも手札の枚数制限に含まれます。

### プレイ説明動画を見たい場合

[stonemaiergames.com/games/tuscany/videos](http://stonemaiergames.com/games/tuscany/videos) をご覧ください（英語）

### 他の言語のルールが必要な場合

[stonemaiergames.com/games/tuscany/rules-and-print-play](http://stonemaiergames.com/games/tuscany/rules-and-print-play)  
から様々な言語のルールがダウンロードできます

### ゲームプレイに質問がある場合

@stonemaiergames 宛にハッシュタグ #viticulture をつけて Tweet してください

### 内容物の替えが必要な場合

[stonemaiergames.com/replacement-parts](http://stonemaiergames.com/replacement-parts) にお問い合わせください

### 最新の情報を希望される場合

[stonemaiergames.com/e-newsletter](http://stonemaiergames.com/e-newsletter) から月ごとの最新ニュースにご登録ください



STONEMAIER  
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM