1-5人用

×10分

6歳以上

サイコロで描くあなただけのまち

青い花　”Alpenzian（アルペンツィアン）”　の咲く山の麓
山には花、家には羊、線路をつなげば人もつながる。
豊かなまちの名は、花と同じ　”アルペンツィアン”

ゲームシステム的には…

- ダイスドラフト
- お絵描き
- エリアコントロール　など

「Alpenzian」ってどんなゲーム？

【ゲームの目的】

サイコロとペンで自分だけのまちを完成させる！

1. サイコロを振って、1 つを選んで出目の絵を描く
2. 高得点を目指す　⇒　組み合わせで点数が決まります（詳しい説明は後で）

【ゲーム終了条件】

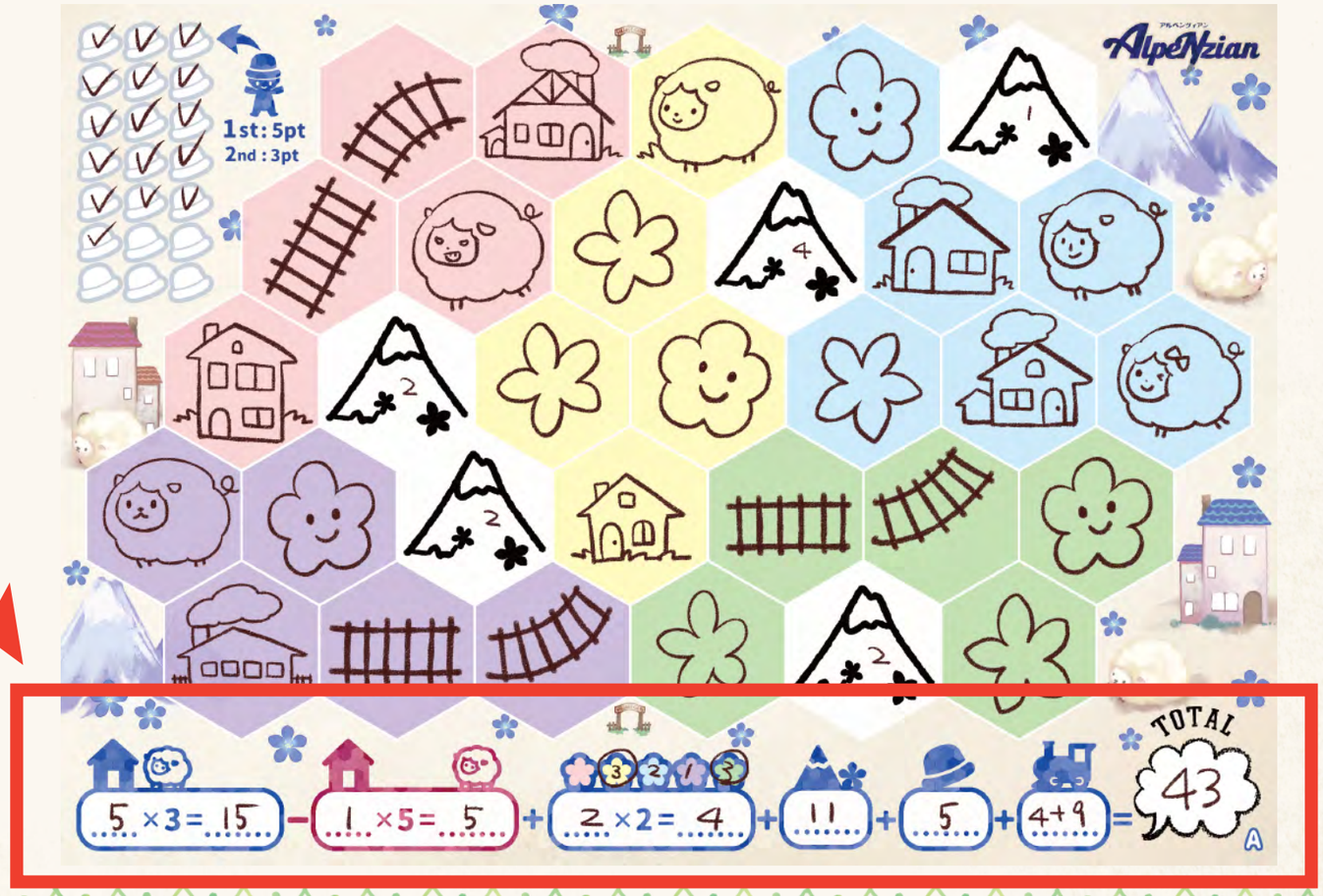
全員のプレイヤーシートのマスが全て埋まる

【点数計算】

ゲーム終了時に 5 種類の点数を合計

1. 牧場 ボーナス
2. 住人ボーナス
3. 色エリア ボーナス
4. Alpenzian ボーナス
5. エクスプレスボーナス

【終了時の例】



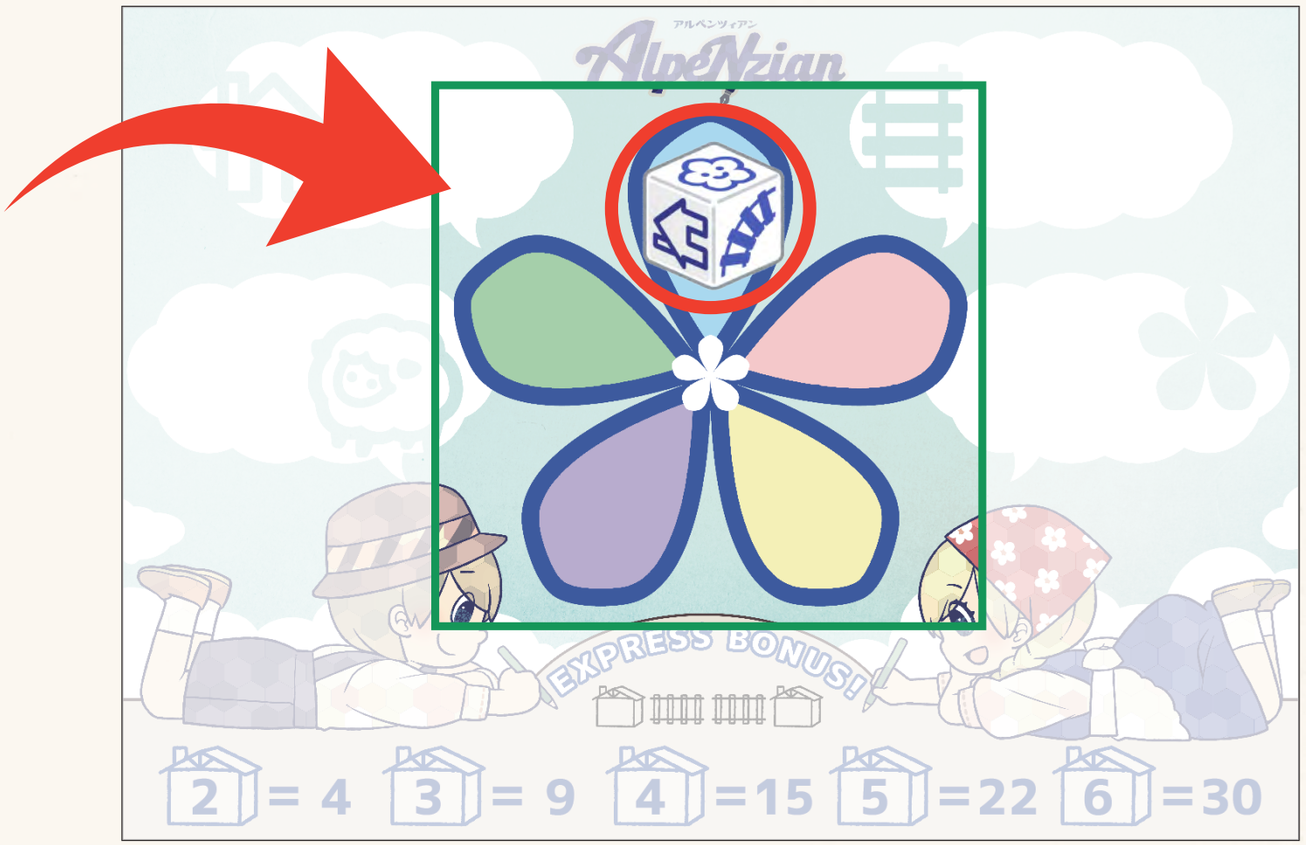
ゲームの流れ

【ゲーム流れ ①】

スタートプレイヤーがサイコロを振り、各プレイヤーが順番にサイコロを選びます。
選んだサイコロのアイコンを自分のプレイヤーシートに描き、まちを作っていきます。

1. サイコロを振る

2. サイコロを 1 つ選び、5 色のどこかに置く



【例】 アイコンのサイコロを「青エリア」に置いた

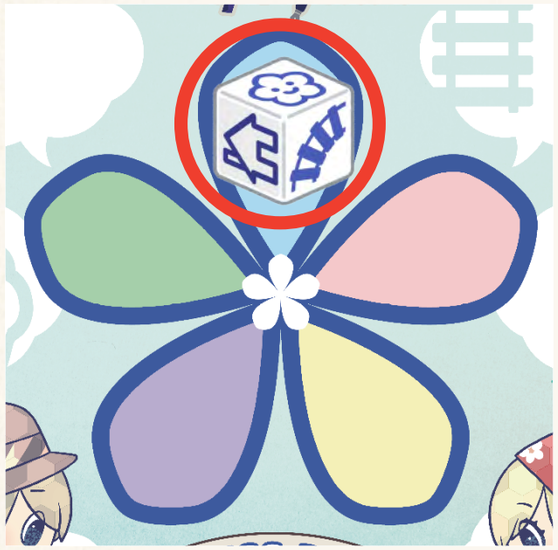
ゲームの流れ

【ゲーム流れ ②】

「2.」で選んだ色の空いているマスにアイコンを描きます。

（※ アイコンを描くのは **手番プレイヤーのみ** です）

3. サイコロのアイコンを選んだ色に描く



・青のエリアを選んだので …

・ アイコンの青の空いているマスに描く

・ のマスは既に羊アイコンがあるので描けない

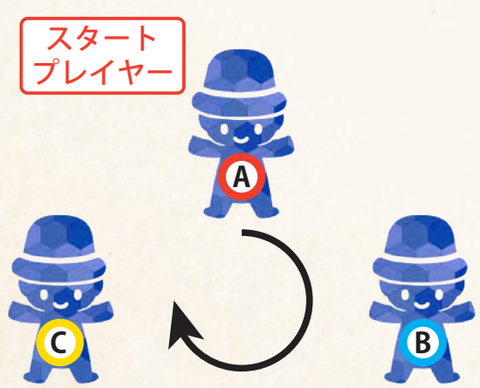
ラウンドの終了

【5 色全てが選ばれる　⇒　次のラウンド】

各プレイヤーがサイコロを選んで置いていき、5 色全ての色が埋まったらラウンド終了

この状態になったら次のラウンド！
（スタートプレイヤーを時計回りに交代）

※ 1 ラウンド中の手番数はプレイヤーごとに違って OK



ラウンド開始時のスタートプレイヤー：A

プレイヤー手番順：A ⟶ B ⟶ C ⟶ A ⟶ B

次ラウンドのスタートプレイヤー：B

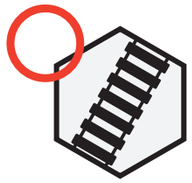
サイコロ目の紹介

【各「出目」の名前】

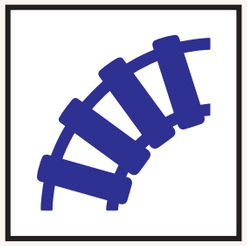
家

羊

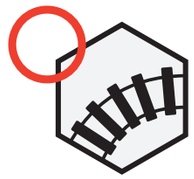
線路（直線）



この線路は OK ！

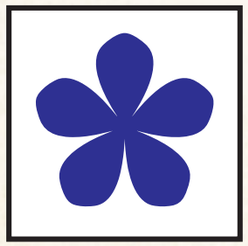


線路（曲線）



この線路は OK ！

角度が急過ぎます！



花（通常）

花（笑顔）

2 種類の花アイコンがありますが、ほとんど同じものです（違いは 1 つだけ、詳細は後述）

点数計算（1）牧場ボーナス -1

【家と羊はワンセット】

家と羊がつながっている

＋3 点

家のみ（羊が居ない家）

－5 点
（5 点減点！）

（羊が居ないと食料不足で住人が困っちゃう！）

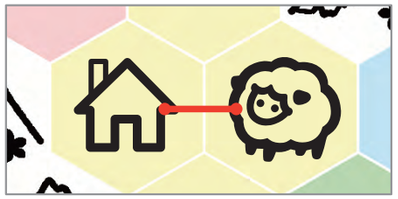
羊のみ

±0 点

（羊はたくましく野生でも生きていけるのです）
羊が余ることは点数に影響しません。

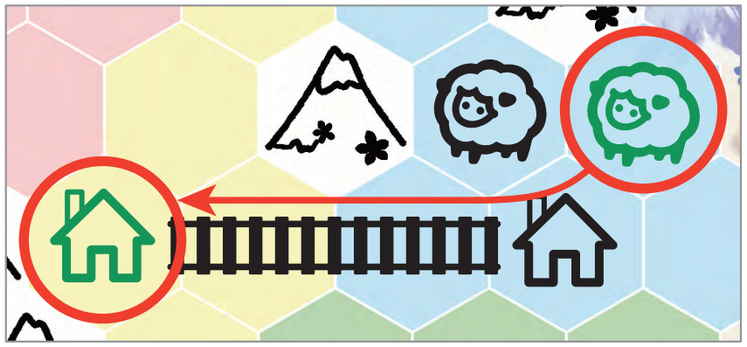
【つながげ方は 3 種類】

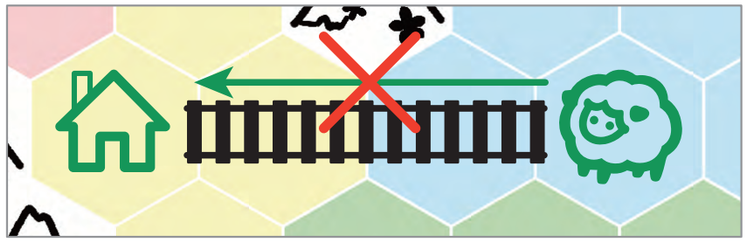
(1) 直接つながっている場合



隣り合ったマスに羊が居れば OK

(2) 線路と家を経由してつながっている場合

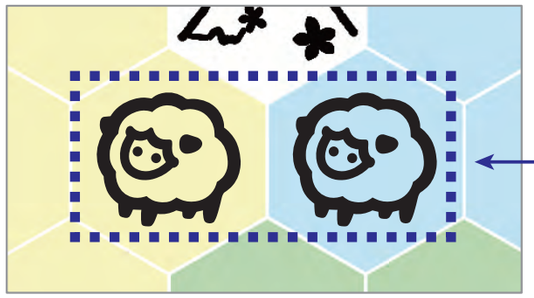




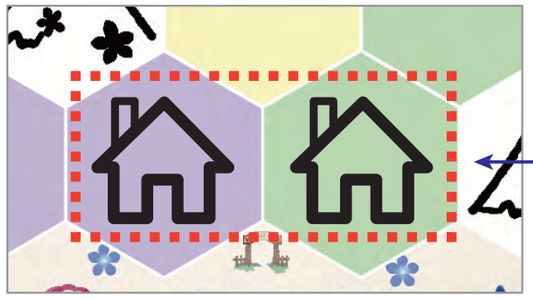
線路経由のつながりは線路とつながっている家を
経由してつながります。線路だけではつながれません

(3) 村と群でつながっている場合

家や羊のカタマリごとに考えます



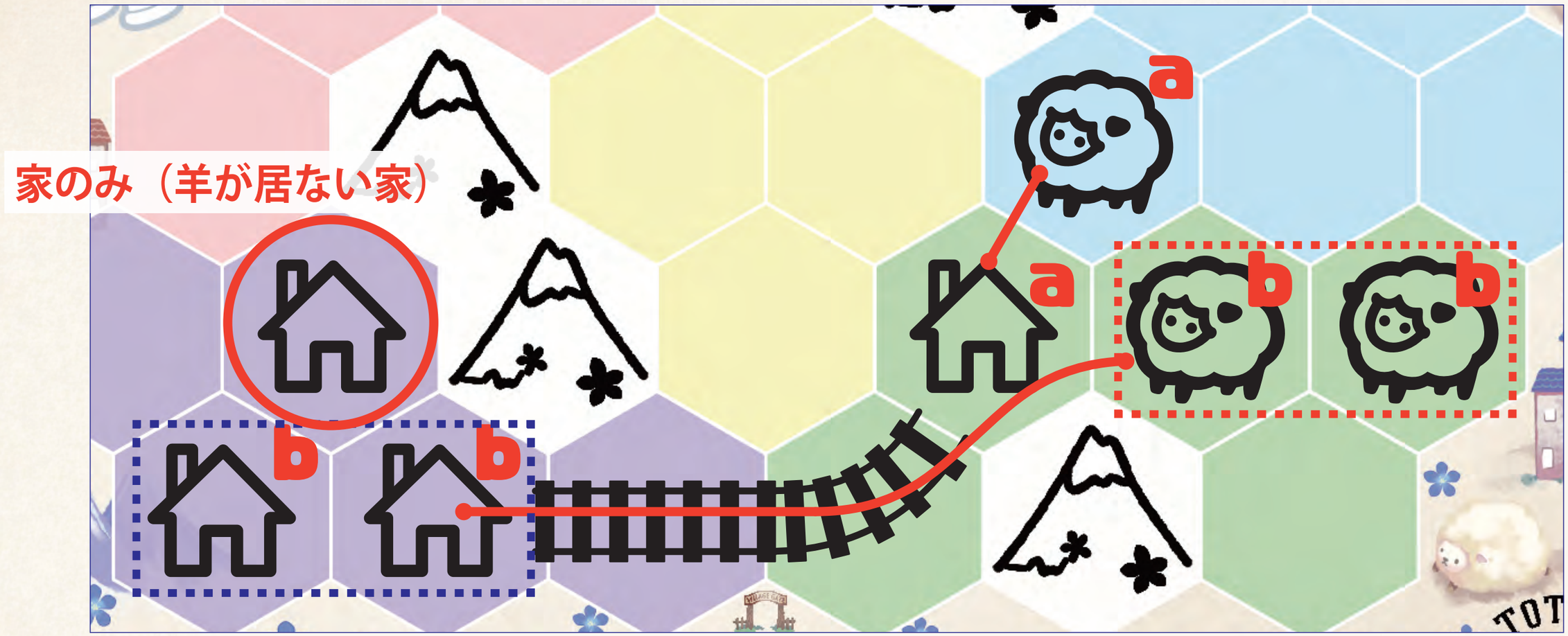
：群



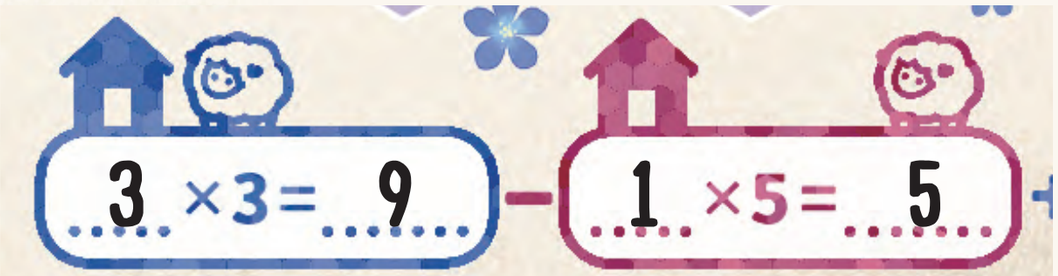
：村

点数計算（1）牧場ボーナス -2

【村と群の補足】



（※ 上記の例以外にもたくさんの組み合わせ方があります）



牧場ボーナス：4 点

点数計算（2）住人ボーナス

【住人が多いプレイヤーがボーナス】

住人の数を数え、**1 番多いプレイヤーは 5 点、**
2 番目に多いプレイヤーは 3 点 を獲得します。

【補足】：複数のプレイヤーが同じ数だった場合

1 番多いプレイヤーが複数居た場合、2 番目に多いプレイヤーは 0 点

1 番多いプレイヤーの人数：2 人 ⇒ 4 点　　3 人 ⇒ 3 点
（2 番目に多いプレイヤーは 0 点）　　4 人 ⇒ 2 点　　5 人 ⇒ 2 点

【住人はどうやったら増えるの？】

アイコンや　によって住人が増えます。
（家を建てたり、綺麗な花を咲かせたりすると住人が引っ越してくるのです！）

アイコンでは住人の数が増えません、　と　の大きな違いです！

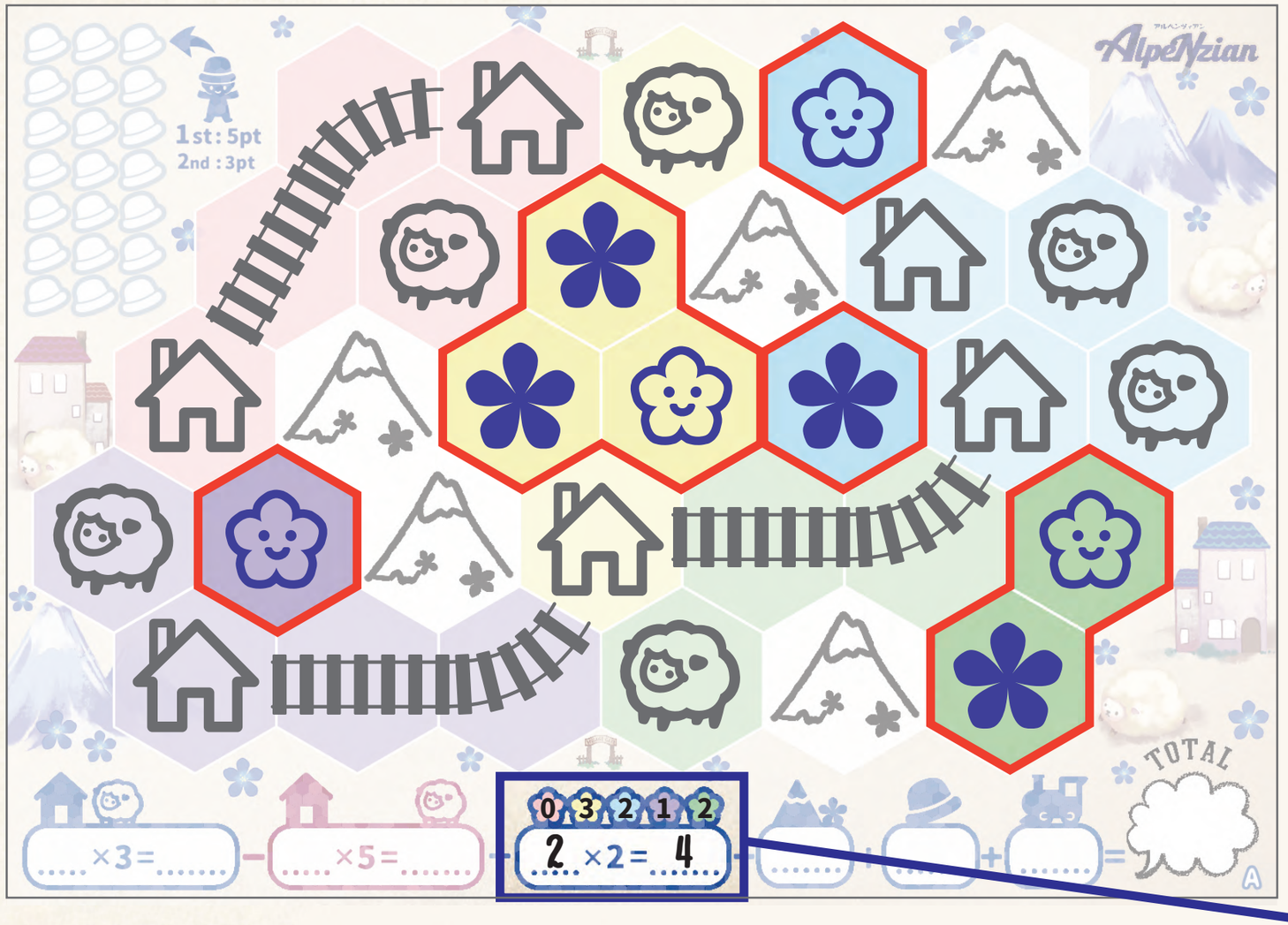
住人の数はプレイヤーシートの左上にある　マークで数えます。
住人の増え方は以下の通りです。

アイコン ⇒ +2 人　　**アイコン ⇒ +1 人**

点数計算（3）色エリアボーナス

【花がたくさん咲いている人がボーナス】

各色エリアで と アイコンの **合計数が一番多いプレイヤーが 2 点獲得**

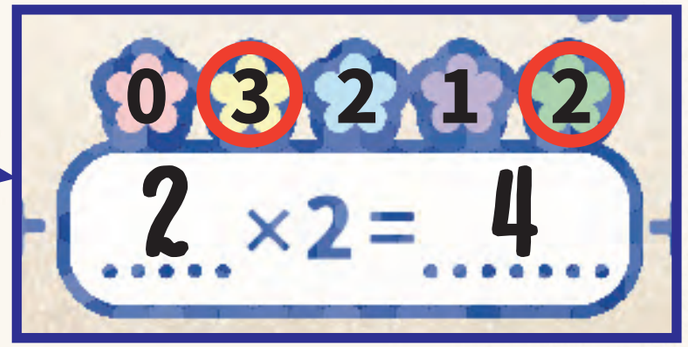


※プレイシートの左上から右に各色エリアを順番にチェックすると分かりやすいです。

1. 各色ごとにアイコンの数を数えて花マークに書き込みます。

2. 左から順番に、各プレイヤーが自分の数字を宣言し、一番大きい数字のプレイヤーは分かるように数字にチェックをつけます。

3. チェックが付いている個数に従い下の計算式に数値を書き込みます。
（この場合は黄色と緑が最大だった）



シート下部を拡大したもの

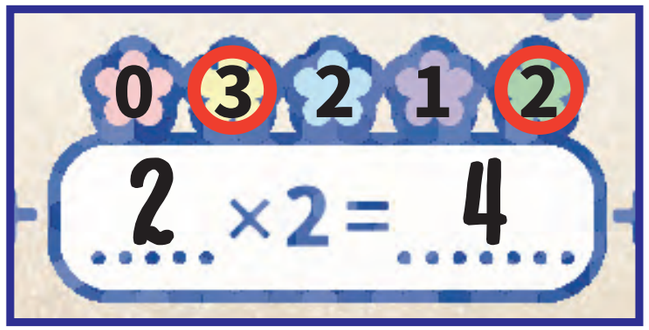
点数計算（3）色エリアボーナス

【花がたくさん咲いている人がボーナス】

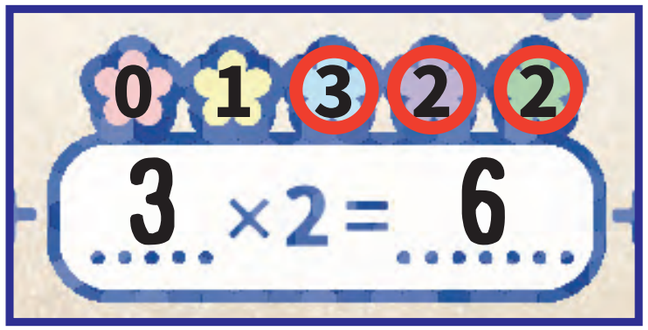
各色エリアで ✤ と ✿ アイコンの **合計数が一番多いプレイヤーが 2 点獲得**

【色エリアボーナスの例】　（Ⓐ Ⓑ　2 人プレイの場合）

プレイヤー Ⓐ



プレイヤー Ⓑ



✿ 両プレイヤーともに 0 個なのでチェックしない（0 個は最多でもチェックしないため）

✿ プレイヤー Ⓐ：3 個　プレイヤー Ⓑ：1 個　⇒　プレイヤー Ⓐ の ✿ をチェック

✿ プレイヤー Ⓐ：2 個　プレイヤー Ⓑ：3 個　⇒　プレイヤー Ⓑ の ✿ をチェック

✿ プレイヤー Ⓐ：1 個　プレイヤー Ⓑ：2 個　⇒　プレイヤー Ⓑ の ✿ をチェック

✿ プレイヤー Ⓐ：2 個　プレイヤー Ⓑ：2 個　⇒　プレイヤー Ⓐ Ⓑ 両方の ✿ をチェック

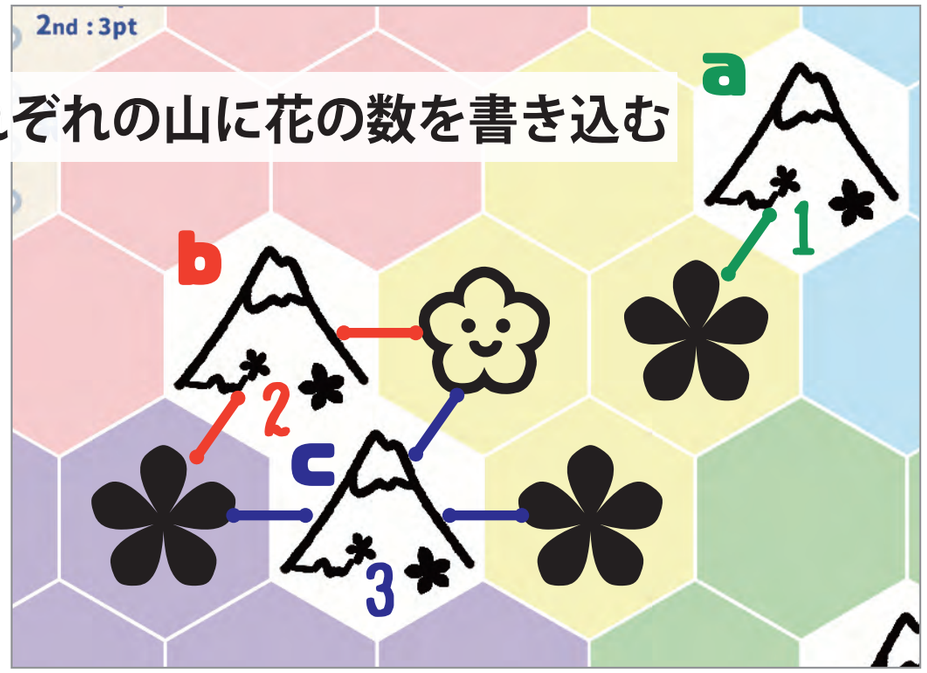
プレイヤー Ⓐ ：チェックが 2 個ついているので、2 個 ×2 点で合計 4 点獲得
プレイヤー Ⓑ ：チェックが 3 個ついているので、3 個 ×2 点で合計 6 点獲得

点数計算（4）Alpenzian ボーナス

【山＋花　⇒　隣り合ってると点数】

山の周りにある ✽ と ✿ アイコンの数１つにつき１点 獲得　（※ 重複 OK）

【Alpenzian ボーナスの例】



・ a の山は ✽ アイコン１つと隣接しているので１点

・ b の山は ✽ アイコン１つ ✿ アイコン１つ
合計２つのアイコンと隣接しているので２点

・ c の山は ✽ アイコン２つ ✿ アイコン１つ
合計３つのアイコンと隣接しているので３点

山ごとに隣接する ✽ ✿ のアイコン数を足して、

全ての山（5 つ）の点数を足したものが Alepenzian ボーナスになります。

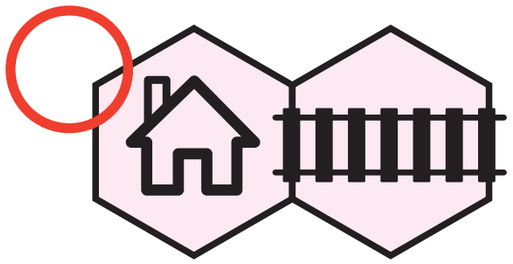
点数計算（5）エクスプレスボーナス -1

【家と線路を長くつなげよう！】

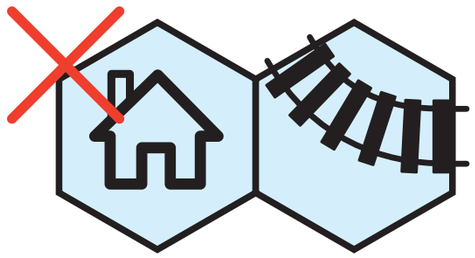
線路アイコン（ 又は ）と がつながっていて、以下の条件を満たしていれば アイコンの数に応じたエクスプレスボーナスを獲得します。

・2 つの の間をつなぐ線路アイコンが 2 つ以上

・線路と家がつながっている（線路アイコンの向きが アイコンのほうを向いている）

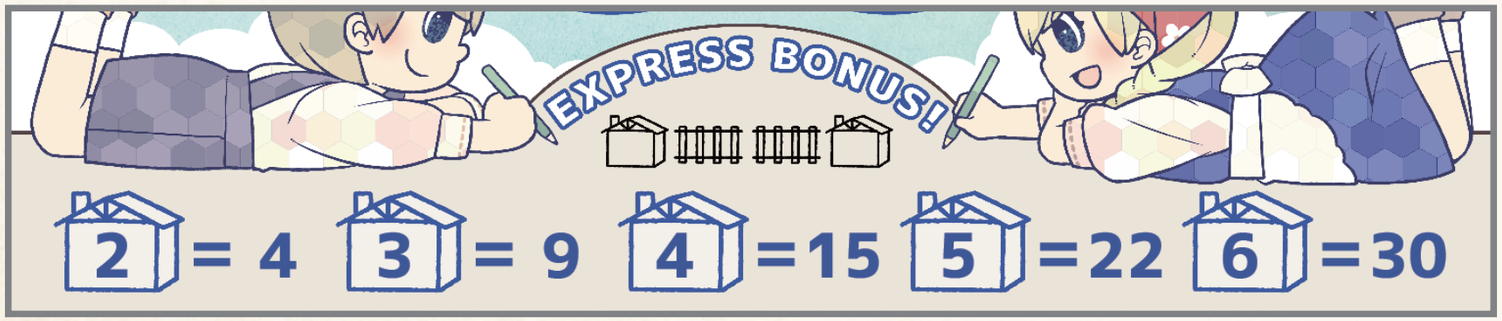


つながっている！



つながっていない！

※エクスプレス ボーナスの点数は「サイコロ置き場」の下部に示してあります。



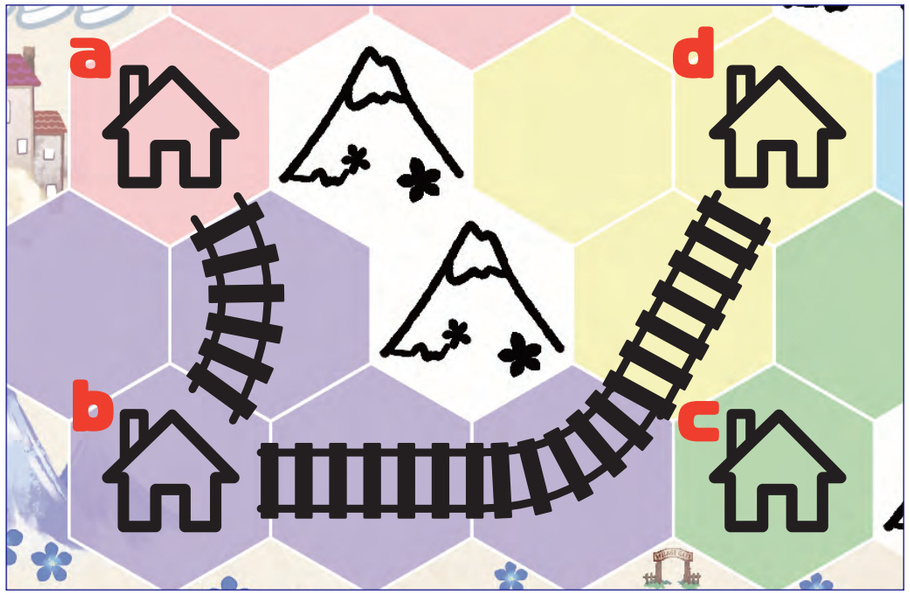
アイコンの数とそれに対応した点数が順番にかかれています。例えば …

アイコン数が 3 つ ⇒ 「9 点」

ということです。

点数計算（5）エクスプレスボーナス -2

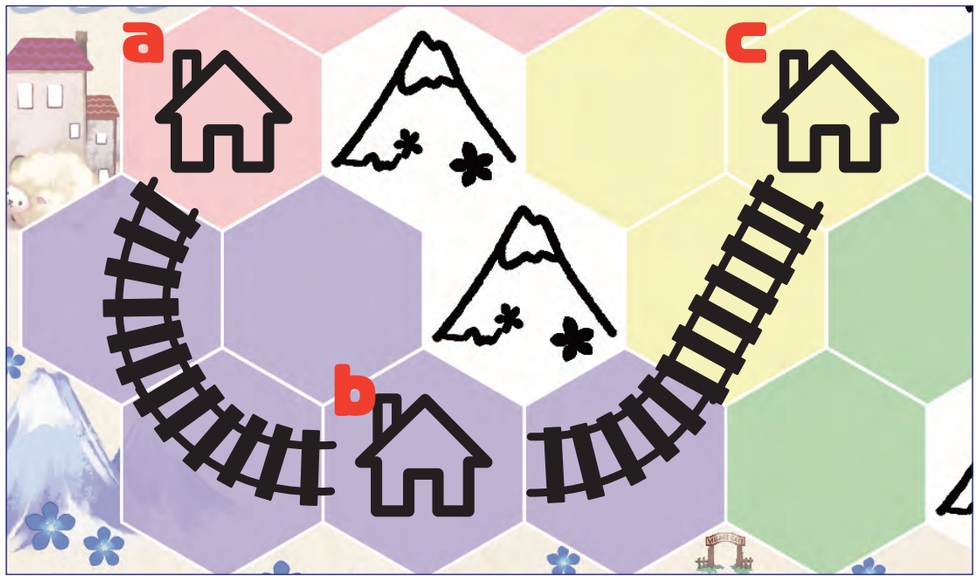
【エクスプレスボーナスの例 ①】



- **a** と **b** の家は間に線路が 1 つしかないので「線路 2 つ以上」の条件を満たしていない
- **b** と **c** の家は間に線路が 2 つだが、「線路と家がつながっている」の条件を満たしていない
- **b** と **d** の家は間に線路が 3 つあり「線路 2 つ以上」の条件を満たし、かつ「線路と家がつながっている」も OK

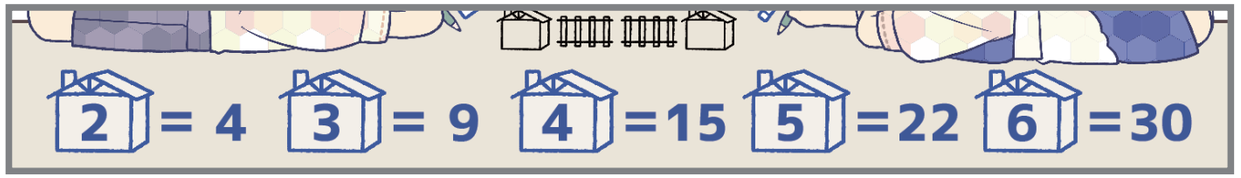
条件を満たしている家の数は b d の 2 つなので、エクスプレスボーナスは 4 点

【エクスプレスボーナスの例 ②】

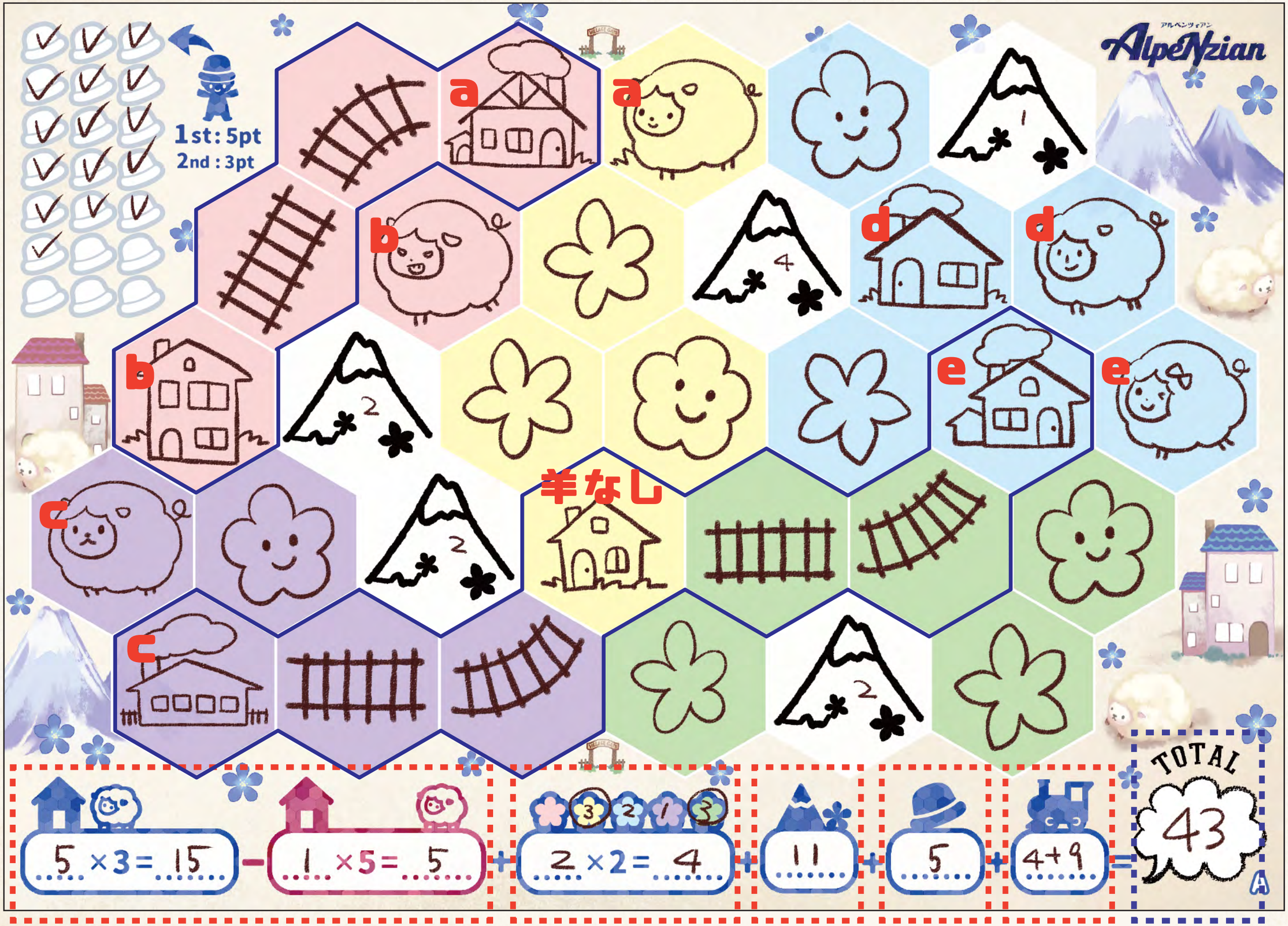


- **a** と **b** と **c** の家はそれぞれ条件を満たしている

条件を満たしている家の数は a b c の 3 つ
エクスプレスボーナスは 9 点



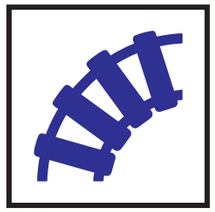
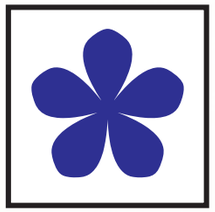
点数計算の例


1st : 5pt
2nd : 3pt
AlpeNzian
a
a
b
b
d
d
e
e
c
c
羊なし
5 × 3 = 15
1 × 5 = 5
2 × 2 = 4
11
5
4+9
TOTAL
43

綺麗な町を作るには？

【結局どうすれば高得点になるの？】

アイコンごとにどのボーナスに関係があるかを意識して町づくりをすると良いです。
最初にぼんやりと「こんな町にしたい！」という目標を立てるのもいいですね！

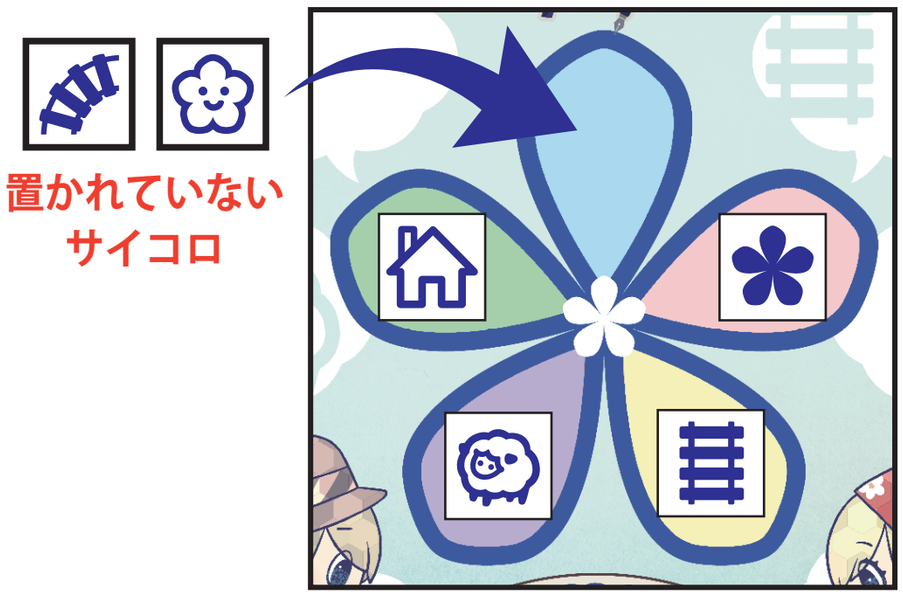
アイコンの種類と配置のコツ	関係するボーナス
・家を建てたら羊を飼おう！ ・２軒以上建てるときは線路を２つ挟もう	牧場ボーナス エクスプレスボーナス
・家につながるように飼って牧場を豊かにしよう ・羊は多すぎても困らないから、少し余るぐらいで丁度いいよ	牧場ボーナス
 ・家同士をつなげてエクスプレスボーナスを狙おう！ ・羊の輸送に大活躍！牧場ボーナスをゲットしよう	エクスプレスボーナス 牧場ボーナス
 ・山の周りに咲かせよう ・両方取れる状態なら笑顔の花のほうがお得だよ	Alpenzian ボーナス 住人ボーナス 色エリアボーナス

例外ルール

【サイコロ置き場の空いている色が全て埋まっている場合】

1. 残りのサイコロから１つ選び、空いている色に置きます。
2. サイコロを置いた色ではなく、好きな色のマスに アイコンを描きます。

【例 1】青色のサイコロ置き場が空いていて、青色のマスが空いていない場合



残りのサイコロどちらかを青色に置く

置いたサイコロのアイコン **ではなく**、
を空いている好きなマスに描く

（置いたサイコロ、残っているサイコロ、いずれの出目とも関係ありません）

例外ルールの適用条件

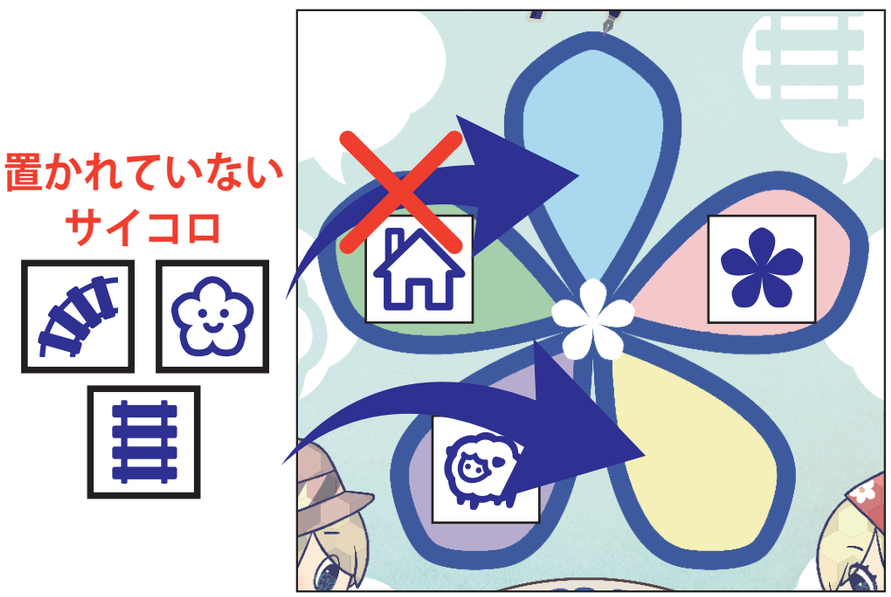
【他に選択肢がない場合「のみ」適用】

1. 空いている色以外はどうしても選べなくなった場合のみ適用されます。

2. 他に空いている色があれば、出来る限り空いている色を選んでください。

【例 2】複数のサイコロ置き場が空いていて、空いているマスがある場合

置かれていない
サイコロ



1. 青色・黄色のサイコロ置き場が空いている状態です
2. プレイヤーシート上の青色マスは空いていないが、黄色のマスは空いています
3. 黄色のサイコロ置き場にはアイコンを描けるので、**黄色を強制的に選ぶことになります**

（上の例では のサイコロを黄色のサイコロ置き場に置き、黄色エリアにアイコンを描いた状態を示しています）