



1-5人用



×10分



6歳以上

【目次】

ゲーム中に分からないことがあったら、該当する項目が「12. Q&A」をみてね！

1. おはなし	1	7. 点数計算	10
2. 内容物	1	(1) 牧場ボーナス	10
3. ゲーム概要（目的と全体の流れ）	2	(2) 色エリアボーナス	12
4. ゲームの準備	3	(3) Alpenzian ボーナス	13
5. ゲームの流れ	4	(4) 住人ボーナス	13
1. サイコロを振る	4	(5) エクスプレスボーナス	14
2-1. サイコロを選ぶ	5	【合計点数の例】	15
2-2. 色エリアを選ぶ	5	8. 初心者用ルール	16
2-3. アイコンを描く	6	9. 1人用ルール	17
3. プレイヤー手番の終了	7	10. 追加ルール	20
4. 次ラウンドへ	7	11. その他のお願い	20
【例外ルールの補足】	9	12. Q&A（分かりにくいルールの補足）	21
6. ゲーム終了条件	10	13. ゲームのコツ	22
		14. 終わりに	23
		【点数早見表】	24

プレイ中皆に見えるように
机に出しておくとう便利です

1. おはなし

やまあい

ここはアルプスの山間、みなさんは新しい町を作ろうとしている若者です。
暮らしやすい町にするために、家を建て、羊を育て、線路を作り立派な町を作りましょう。
おっと、アルプスの自然を守ることも忘れてはいけません！
山の周りに咲いている草花は大事に育ててあげてください。
さあ、みんなで町作りをはじめましょう！

2. 内容物

(1) プレイボード 1枚

・オモテ面：サイコロ置き場



・ウラ面：「最初の家」配置一覧



(2) プレイヤーシート 5種 (A～E) × 各 15 枚



シートの種類は各シートの右下に
アルファベットで記載されています。

(3) サイコロ 1種 × 6 個



(4) スタートプレイヤーマーカー



(左の写真と大きさや色が異なる可能性があります)

(5) 鉛筆 1種 × 5 本

(6) 説明書 (この冊子のこと)

3. ゲーム概要 (目的と全体の流れ)

【目的】

プレイヤーは「自分のプレイヤーシート」にルールに従って自分の町を作っていきます。
ゲームの勝者は「より点数が高い町を完成させたプレイヤー」ですが、
町作りとお絵描きを楽しむことが一番の目的です。
さあ、一緒に素敵な町を作りましょう！

【ゲームの流れ】

1. スタートプレイヤー (※) がサイコロを全て (6 個) 振ります。

※ スタートプレイヤー：ゲーム中ある一定期間における「親」のようなものです。ゲーム中に行動の順番を決める必要がある場合の基準となります。
ここで意味が分からなくても、なんとなく読み流すだけで問題ありません。

2. スタートプレイヤーから順番に以下の行動を行います。

2-1. サイコロを 1 つ選ぶ

2-2. サイコロ置き場の中央にある「色エリア」にサイコロを置く

2-3. アイコンを描くマスを選び、アイコンを描く

(ラウンド終了時、サイコロは 1 つ余った状態になります)

3. サイコロ置き場の「色エリア」が全て (5 ヶ所) 埋まったら、ラウンドの終了。

時計回りに次のプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、次ラウンドを開始します。

1. ～ 3. を繰り返し、ゲームが進行します。

【ゲーム終了条件】

全プレイヤーの「プレイヤーシートのマス」が全て埋まったら (空きマスがなくなったら)
ゲーム終了です。点数計算を行い、一番点数が高いプレイヤーの勝利です。

4. ゲームの準備

1. プレイヤーシートの決定

5種類（A～E）の中から好きなものを1種類選び、（選び方はプレイヤー同士で好きに決めてください）

各プレイヤーに **同じ種類のシートを1枚ずつ** 配ってください。（シートの種類は各シートの右下にA～Eで記載されています）

2. 筆記用具の配布

各プレイヤーに鉛筆を1本ずつ配ります。もちろん、添付のもの以外でもOKです。

好きな色、お気に入りのペンなど、**自分が楽しくお絵描きできるのが一番です！**

3. スタートプレイヤー（※）の決定

じゃんけんなど適切な方法でスタートプレイヤーを決めます。

該当のプレイヤーは「スタートプレイヤーマーカー」を受け取り自分の前に置きます。

※ スタートプレイヤー：ゲーム中ある一定期間における「親」のようなものです。ゲーム中に行動の順番を決める必要がある場合の基準となります。
ここでは、「スタートプレイヤーという役割がある」ということだけ理解しておけば大丈夫です。



スタートプレイヤー
マーカー

4. 「最初の家」を描く

プレイボードのウラ面（「最初の家」配置一覧）をプレイヤー全員に見えるよう中央に置きます。

各プレイヤーが1つずつサイコロを振り、出た目が「最初の家」配置一覧のどのマスに

描いてあるかを確認し、自分のプレイヤーシートの同じマスの位置に家アイコンを描きます。



の目が出たプレイヤーはとてもラッキーです！ 他の出目とは違う処理を行います。

「最初の家」配置一覧上に      で示されている

好きなマスを選んで「最初の家」を描くことが出来る のです！

【例】  の目が出たので、対応したマス（）に「最初の家」を描きます。



【補足 1】

複数のプレイヤーの「最初の家」が同じ位置になっても構いません。

どうしても気になるようであれば、別の目が出るまでサイコロを振りなおしましょう

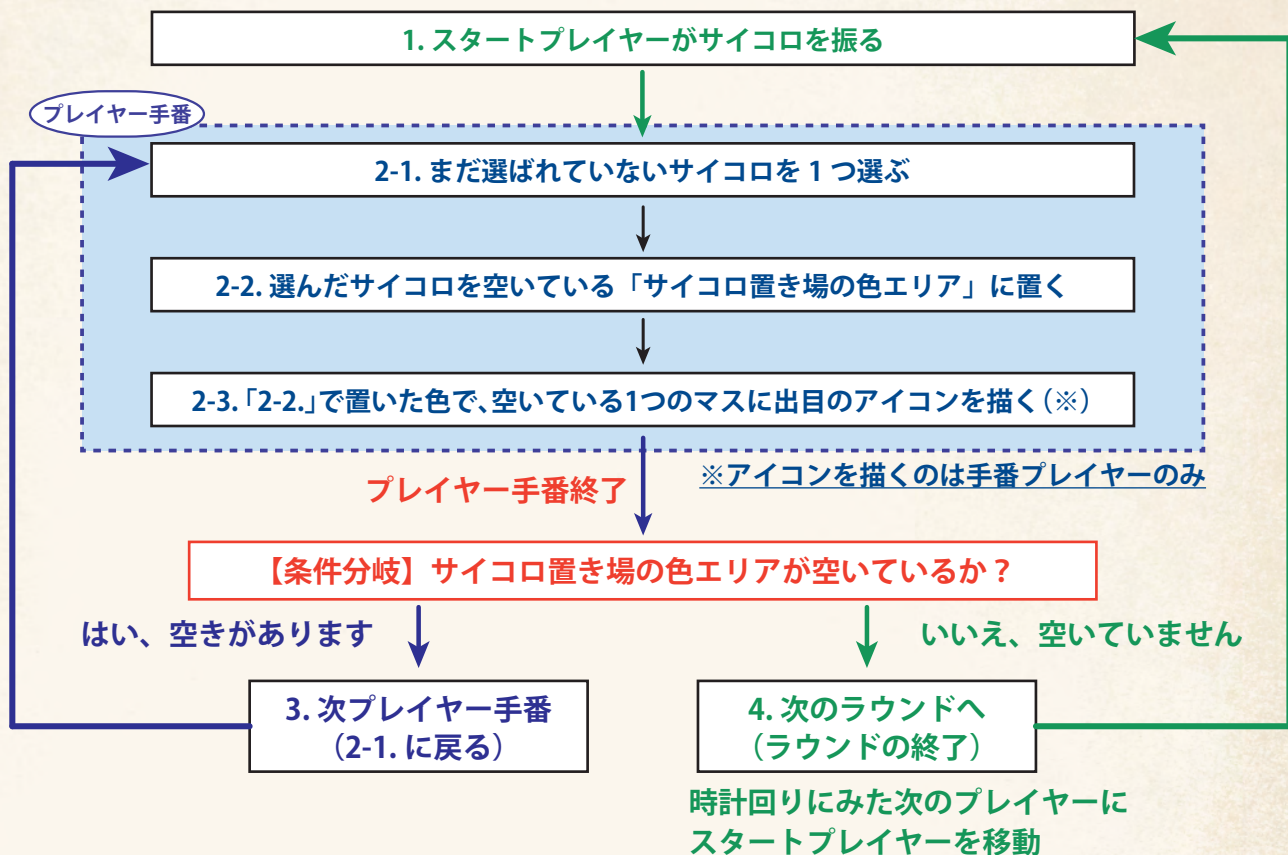
【補足 2】

初めてのゲームで  の目が出て「好きなマスに描いてよいといわれてもどこが良いのか分からない」となるかもしれません。その場合は  以外の目が出るまでサイコロを振りなおしましょう。

5. ゲームの流れ

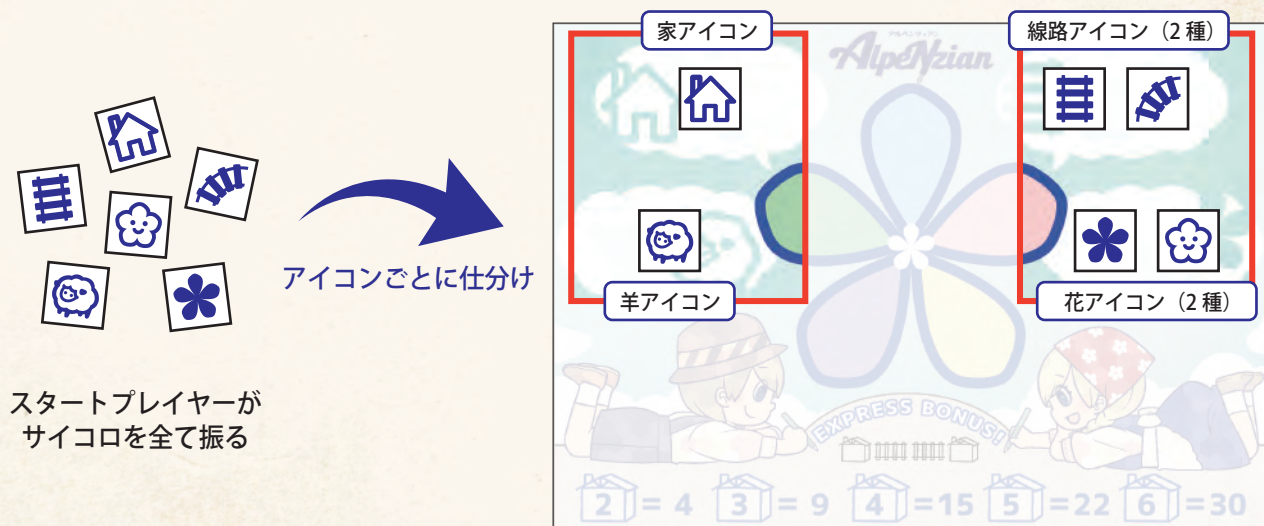
下の図にある「1.」～「4.」全体を「**1 ラウンド**」とし、ラウンドを繰り返すことで進行します。
「2-1.」～「2-3.」を「**プレイヤー手番**」と呼びます。

「プレイヤー手番」を繰り返し **下図の赤字で示された条件を満たした場合**、次のラウンドに移行し「1.」から同じようにラウンドを行っていきます。



1. サイコロを振る

ラウンド開始時、スタートプレイヤーは全てのサイコロ（6個）を振り、出た目（アイコン）によってサイコロ置き場の上に分けて置きます。

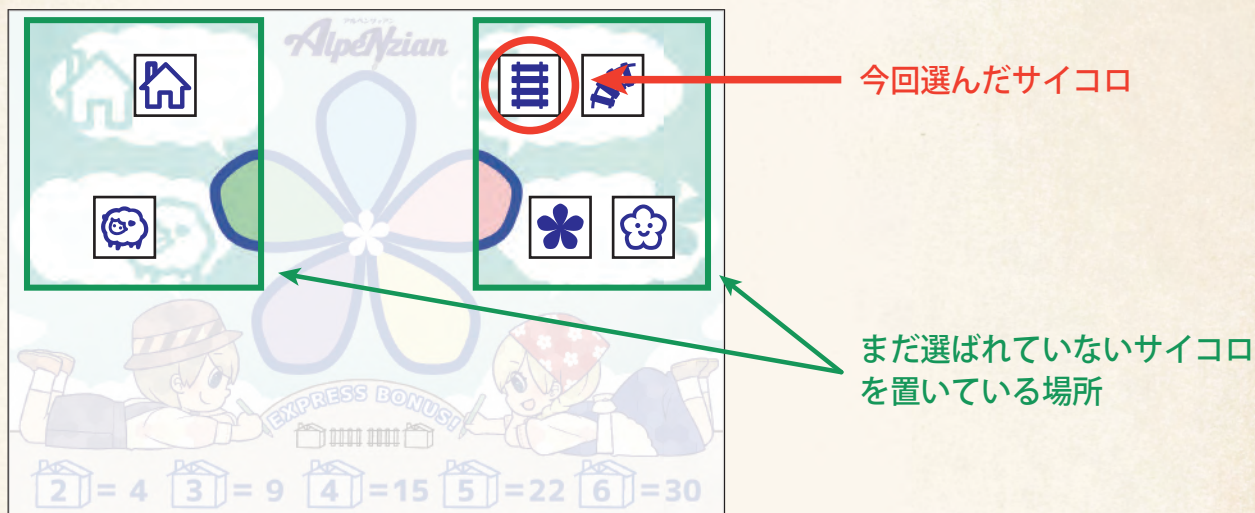


【各プレイヤーの手番】（「2-1.」「2-2.」「2-3.」を繰り返す） プレイヤー手番

ラウンド最初の手番はスタートプレイヤーの「プレイヤー手番」から開始されます。
各プレイヤーの手番が終了したら、時計回りに次のプレイヤーの「プレイヤーの手番」が順番に行われていきます。

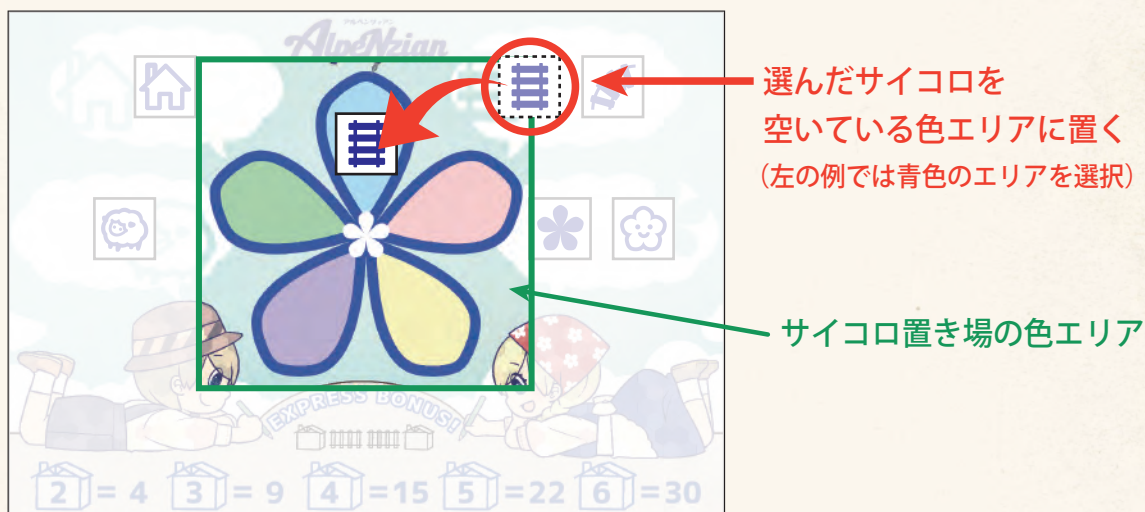
2-1. サイコロを選ぶ プレイヤー手番

サイコロ置き場の **まだ選ばれていないサイコロ** を **1つ** 選びます。



2-2. サイコロを置く色エリアを選ぶ プレイヤー手番

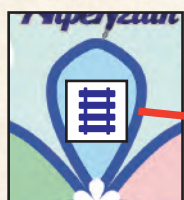
「2-1.」で選んだサイコロを、**サイコロ置き場の色エリア**（中央の花びら部分）に置きます。
色エリアは5種類（青・赤・黄・紫・緑）あり、プレイヤーシートのマスの色と対応しています。



2-3. アイコンを描くマスを選び、アイコンを描く プレイヤー手番

「2-2.」で置いた色のマスに出目のアイコンを描きます※。自分のプレイヤーシートの
選んだ色のエリアで、かつ空いている1つのマスに出目のアイコンを描いてください。

(※アイコンを描くのは手番プレイヤーだけです)



「青色」に「」を置いたので…

青色のマ스에 線路アイコンを描き
右図のような状態になりました。
(線路の左にある家は初期配置で描いた家)



【補足例】2ラウンド目以降、青色マ스에既にアイコンが描いてある場合



上の図は例として家アイコンの隣に線路アイコンを描きましたが、実際のゲームでアイコンが描かれていない青マスであれば好きな場所に描いて構いません。

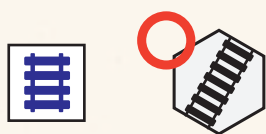
(アイコン同士がつながってなくても OK という意味です)

赤枠内 はアイコンが無いので
好きなマ스에 アイコンを描いて OK !

緑枠内 は既にアイコンが描いてあるので
アイコンを描くことは出来ません !

【 アイコンを描くときの注意】

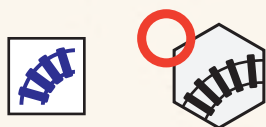
線路アイコンは無理のない角度で描いて下さい。変な線路では脱線してしまいます !



この線路は OK !



こんな線路では列車が通れません !



この線路は OK !



曲がってないです !



角度が急過ぎます !

【ちょっとひと休み】：お絵描きについて

サイコロや説明書に描いてあるアイコンは単なる例でしかありません。

自分が分かりさえすれば、オリジナルのアイコンを描いても OK です !

例にとらわれず、自分のイメージや創造性を大事にアイコンの絵は好きなように描いて下さい。
最後に出来た町は、あなたの個性がいっぱい詰まった素敵な町になるでしょう !

もちろん例の通り描いても OK ! 「絵に自信がないよ～」という方は
まずはサイコロに描いてあるアイコンを真似して遊んでみて下さい。

作者も絵はヘタクソです (笑)

「3. プレイヤー手番の終了」と「ラウンド終了条件」

手番プレイヤーがアイコンを描きはじめたら、そのプレイヤーの手番は終了です。

手番プレイヤーがアイコンを描き終わるまでに、プレイヤー手番は終了します。

ゆっくりと町作り（お絵描き）に専念して欲しいからです。自分の描きたい町を、思う存分描いてください！

プレイヤーの手番が終了したら **サイコロ置き場の色エリアが空いているか**を確認します。

- ・色エリアに空きがある ⇒ 「3. 次プレイヤーの手番」
- ・色エリアが空いていない ⇒ 「4. 次のラウンド」

【条件分岐】サイコロ置き場の色エリアが空いているか？

はい、空きがあります ↓

3. 次プレイヤー手番
(2-1. に戻る)

いいえ、空いていません ↓

4. 次のラウンドへ
(ラウンドの終了)

【例：空きがある場合】 ⇒ 3. 次プレイヤー手番



左の例は3人のプレイヤーが手番を終わらせた状態です。

青・紫・黄 ⇒ 空いていない
緑・赤 ⇒ 空いている

色エリアに空きがある **ので 次プレイヤー手番** になります。

時計回りにみて次のプレイヤーの手番となり

「2-1. サイコロを選ぶ」から

「2-3. アイコンを描くマスを選び、アイコンを描く」
を行ってください。

【例：空きがない場合】 ⇒ 4. 次のラウンドへ (ラウンドの終了)



左の例は5人のプレイヤーが手番を終わらせた状態です。

全ての色 ⇒ 空いていない

色エリアに空きがない **ので 次のラウンド** になります。

【スタートプレイヤーの移動】 **重要！！**

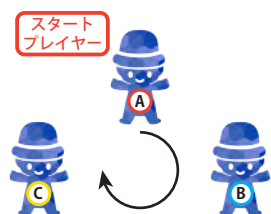
次のラウンドのために、スタートプレイヤーを移動させます。

このラウンドのスタートプレイヤーから時計回りに

次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。

渡されたプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーです。
ラウンド開始時に「1. サイコロを振る」を行ってください。

【プレイヤー手番・スタートプレイヤー順の例①】 (A B C 3人プレイの場合)



1. ラウンド開始時のスタートプレイヤーは **A** でスタートプレイヤーマーカーを持っています。
2. スタートプレイヤーである **A** がサイコロを振り、続けてプレイヤー手番も **A** から開始します。
3. プレイヤー **A** の手番が終了したら、次のプレイヤー手番は時計回り順なので **B** になります。
4. 同じように色エリアの空きがなくなるまでプレイヤー手番を行います。
(色エリアは5ヶ所なので、1ラウンドのプレイヤー手番は合計5回になります)

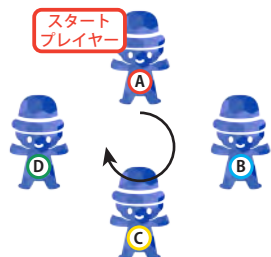
まとめ

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**

【プレイヤー手番・スタートプレイヤー順の例②】 (A B C D 4人プレイの場合)



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** → **D** → **A**

次ラウンドのスタートプレイヤー： **B**

※ 2人プレイ・5人プレイの場合はスペースの都合で記載ませんが、同じように順番に処理してください

【補足】：手番回数の違いについて

例①②のように、1ラウンドにおけるプレイヤーごとの手番回数は異なりますが問題ありません。

(例①では A・B：2回 C：1回 / 例②では A：2回 BCD：1回)

スタートプレイヤーが移動することで、次ラウンドでの手番回数が変わるため最終的に全プレイヤーが同じ回数手番を行うことになります。



【特殊な状態での例外ルール】❗

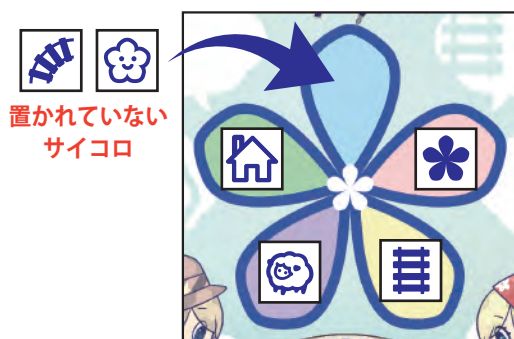
「2-3. アイコンを描くマスを選び、アイコンを描く」において、必ずサイコロを置いた色エリアに、置いたサイコロのアイコンを描かなくてはなりません。

しかし、ゲーム後半になると場合によってはサイコロ置き場の「空いている色エリア」に対応するプレイヤーシートのマスが空いていない場合があります。

この場合は **サイコロを置いた色ではなく、空いている他の色エリアに**  アイコンを描いてください。( ではないことに注意してください)

この時  アイコンを描くマスは、空いているマスであればどの色のマスでも良いです。
(例えば、このラウンド中自分の手番で1度選択した色でも OK ということです)

【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



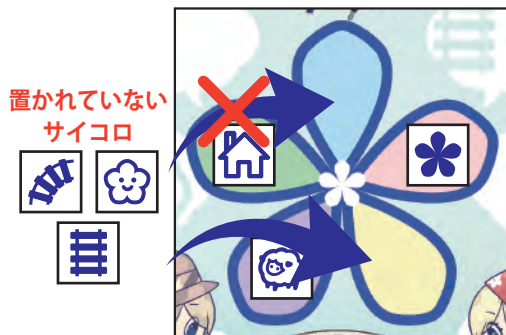
どちらかのサイコロを青色のサイコロ置き場に置く
(この場合どちらのサイコロを置いても状況は変わりません)



選択し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
(上の例では黄色のマ스에アイコンを描いています)

また、この特別ルールは **マスをどうしても選べなくなった場合のみ適用されます。**❗
空いているマスがない色エリアがあり、その色以外のサイコロ置き場が空いている場合
空いているマスがある色エリアにサイコロを置いて、そのサイコロのアイコンを描きます。

【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



青色・黄色のサイコロ置き場が空いている状態です。プレイヤーシート上の青色マスは空いていませんが黄色のマスは空いているので、黄色のサイコロ置き場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)

6. ゲーム終了条件

プレイヤー全員のプレイヤーシートに空きマスがなくなった時点でゲーム終了です。
アイコンの位置や組み合わせによる点数を合計し、最も点数が高いプレイヤーが勝者となります。
(具体的な点数については、次項「7. 点数計算」で説明します)

複数のプレイヤーが同じ点数だった場合は、 家アイコンの数が多いプレイヤーが勝利します。
家アイコンの数も同数の場合は、両プレイヤーとも同じ順位とし、勝利を分かち合います。

7. 点数計算

アイコンの位置や組み合わせによる点数を計算します。項目は全部で5種類あります。
プレイヤーシートの下部に各項目の点数式が示してあるので、
それぞれの点数を書き込みながら足していき、右端の合計点を出してください。

 × 3 =	 × 5 =	 × 2 =				 合計点
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		

(1) 牧場ボーナス (家と羊に関する点数)

家と羊の位置や組み合わせによって **3 種類の点数計算方式** があります。

ひとまず「**家を 1 件建てたら、必ず羊も 1 匹つなげないと減点になっちゃう!**」と覚えてください。

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!)	羊のみ  ± 0 点
	(羊が居ないと食料不足で住人が困っちゃう!)	(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。

「**家と羊がつながっている**」ってどういうこと??

⇒ これから紹介する 3 つの方法で家 1 件につき、羊 1 匹がセットになっている状態のことです。

(1) 直接つながっている場合



家アイコンあるマスの隣マスに羊アイコンがある状態です。

(2) 線路と家を経由してつながっている場合



- ・   (黒の羊と黒の家) は (1) で説明したように「直接つながっている」状態です。
- ・   (緑の羊と緑の家) は赤矢印のように線路を経由してつながっている状態です。
- ・ 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 (分かり辛いので次ページで例を示します)

【例】：線路と家を経由してつながっていない場合



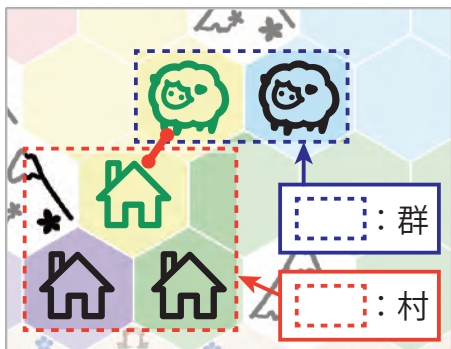
緑の羊は線路マスの隣ですが、家を経由していないので緑の家とつながっていることにはなりません。

(3) 「村」と「群」でつながっている場合



このルールは少し難しいので、分かりにくい場合はルールを無視して遊んでください。

P16 にこのルールを使わない初心者ルールが紹介してあります。



・複数の家アイコンが隣接しているものを「村」と呼びます。
複数の羊アイコンが隣接しているものを「群」と呼びます。

・村や群は1つの集まりとして扱います。
集まりの中で(1)(2)いずれかの方法で繋がっている場合
村全体と群全体のアイコンが繋がっているとみなします。

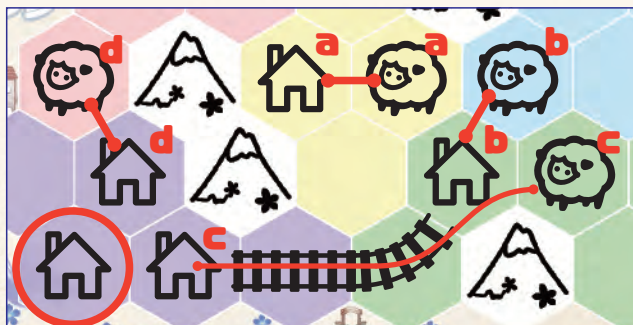
・左の例では のマスで「(1) 直接繋がって」います。

・「村の家の合計数」と「群の羊の合計数」を数え、
家のほうが多い場合は、羊が不足している状態です。
つまり、「羊とつながっていない家」とみなし
該当する家1件あたりマイナス5点として計算します。

・左の例では、家アイコンが3件、羊アイコンが2匹で
羊が1匹足りない状態です。赤色の家は-5点となり
下図のように記入することになります。



(1) (2) (3) のルールは全て併用可能です。ただし、**いずれかの家に1度つなげた羊は他の家にはつなげることが出来ません**。分かり辛い場合はどの羊をどの家とセットにしたか下図のように目印をつけるとよいでしょう。



例として家と羊の組み合わせ1セットごとにアルファベットで示しました。

abcd の4セットが出来ましたが、左下にある

の家は羊が不足していることが分かりました。

左の組み合わせはひとつの例です。

**組み合わせ方はたくさんあるので
良い組み合わせを考えてみてください。**

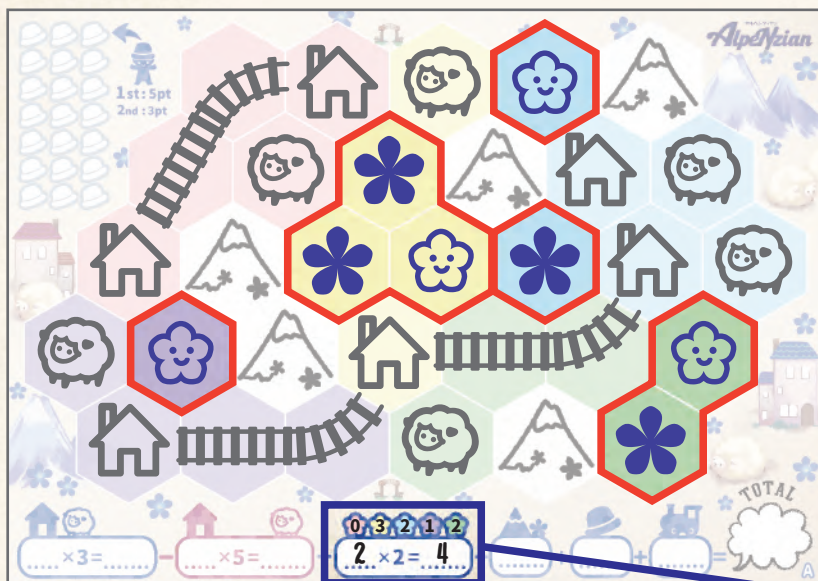


(2) 色エリアボーナス (5 色の色エリアと花に関する点数)



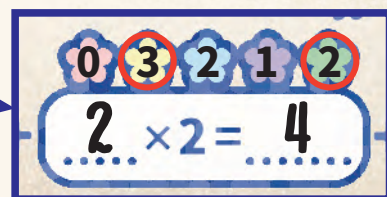
各色エリアで と アイコンの合計数が一番多いプレイヤーが点数を獲得します。

- ・獲得する点数は **1 色エリアごとに 2 点** です。合計数が一番多いプレイヤーが複数居る場合全てのプレイヤーが 2 点獲得します。
- ・全プレイヤーのアイコン数が「0 個」の場合は点数は獲得できません。
(0 個で全プレイヤーが一番多いことになるが、この場合は点数無しということです)



※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シート下部にある色ごとの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)

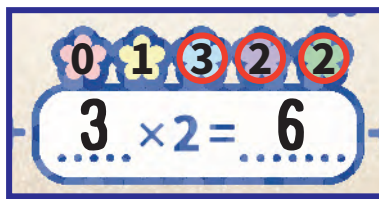
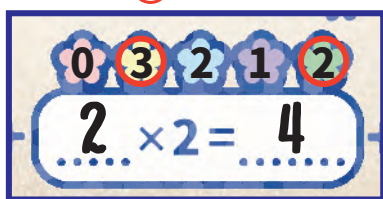


シート下部を拡大したもの

【色エリアボーナスの例】 (A B 2 人プレイの場合)

プレイヤー A

プレイヤー B



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

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

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

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

プレイヤー A : 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 B : 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

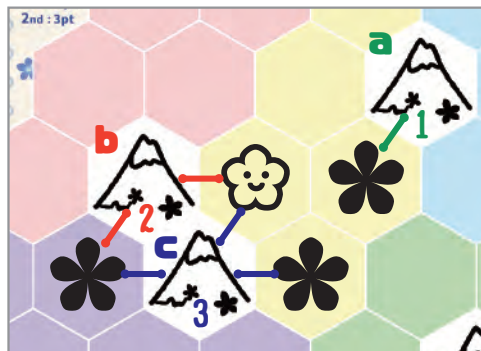
(3) Alpenzian ボーナス (花と山に関する点数)



山の周りにある  と  アイコンの数が1つにつき1点になります

- 山の周りにある  と  アイコンの合計数を、山のマスに小さく書き込んでください。
- 1つのアイコンが複数の山に隣接している場合、全ての山で得点することが出来ます。
(複数の山に隣接した花のほうがお得ということです)

【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

このように山ごとに隣接する   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 Alpenzian ボーナスになります。

(4) 住人ボーナス (家と笑顔の花に関する点数)



 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が、 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 ⇒ 住人 () +2人

 アイコン ⇒ 住人 () +1人

【点数計算】

住人の数が **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。

- 複数のプレイヤーが同じ数だった場合は下記例のように処理してください。

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点数を獲得できません。

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

- 1番多いプレイヤーは1人で、2番目に多いプレイヤーが複数人いる場合

2番目に多いプレイヤーの人数: 2人 ⇒ 2点 3人 ⇒ 1点

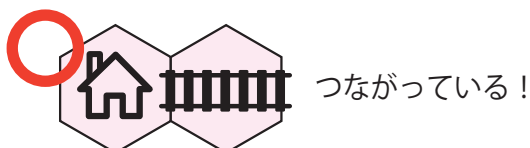
(1番多いプレイヤーは5点) 4人 ⇒ 1点

(5) エクスプレス ボーナス (家と線路に関する点数)

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)



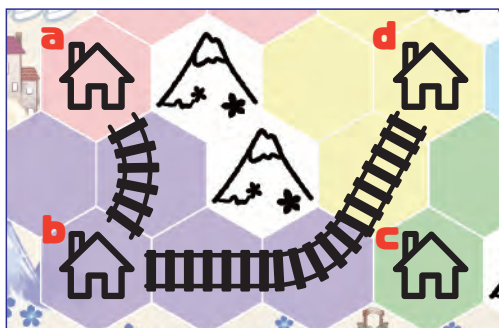
※エクスプレス ボーナスの点数は「サイコロ置き場」の下部に示してあります。



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。

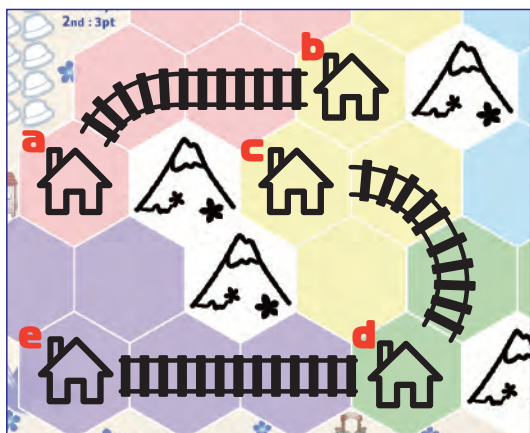
【エクスプレスボーナスの例①】



- ・ **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のは **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】 (「エクスプレス ボーナスの例①」の後に読んでください)



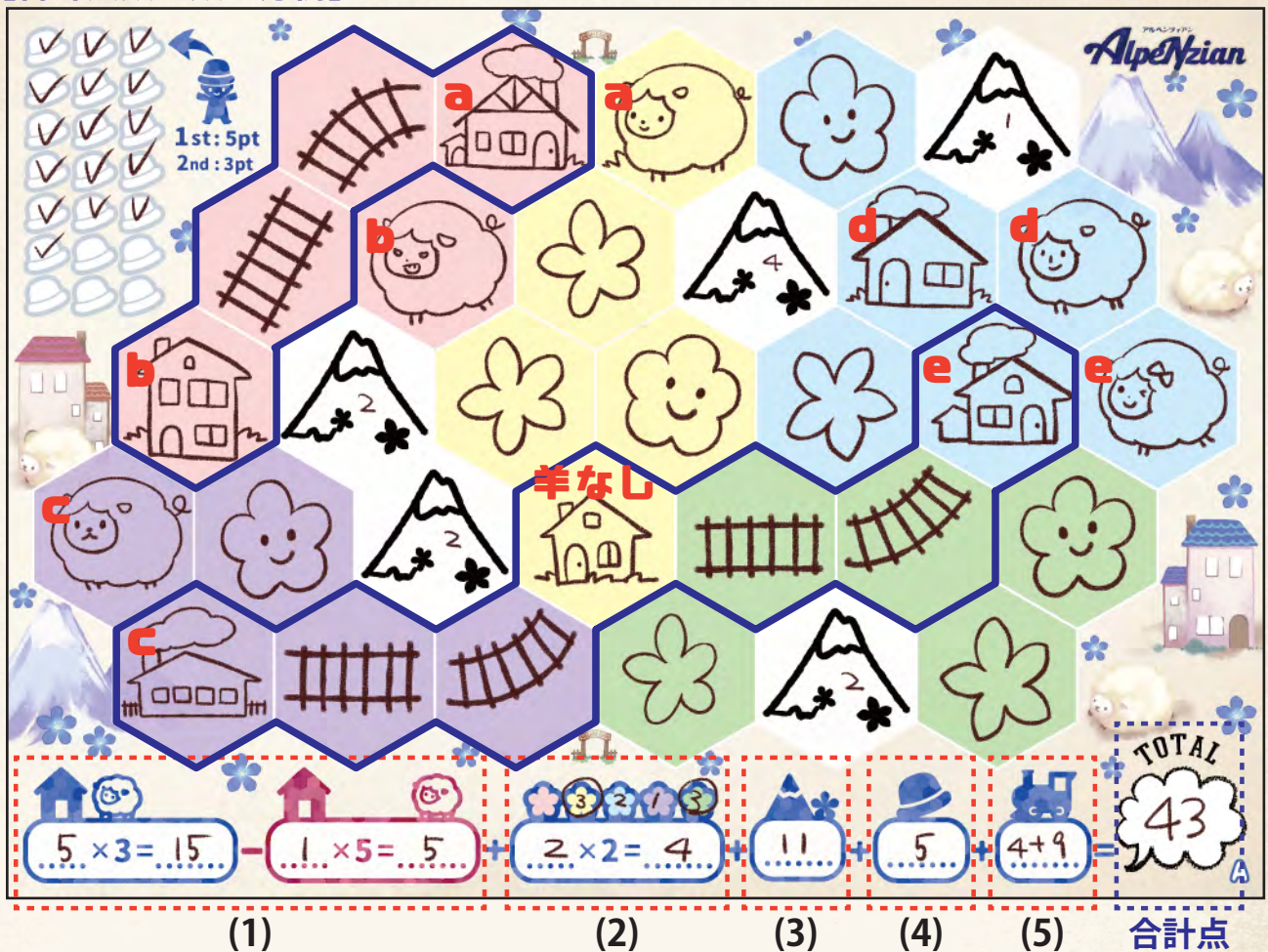
条件を満たした線路と家があれば全ての点数を足したものが最終的なエクスプレスボーナスの点数になります。

- ・ **a** と **b** の家は条件を満たしていて、家の数は2つ
⇒ エクスプレスボーナス4点
- ・ **c** と **d** と **e** の家は条件を満たしていて、家の数は3つ
⇒ エクスプレスボーナス9点

エクスプレスボーナスは **合計した13点**

※ **b** と **c** は隣り合っていますが、別のセットとみなします。
(牧場ボーナスの項目で説明した「村」としてつながっていてもエクスプレスボーナスは手に入らないということです)

【合計点数の数え方例】



(1) 牧場ボーナス（家と羊に関する点数）

- ・上図「a～e」のアルファベットで示しているように、5つの組み合わせで羊と家がつながっています。5つの牧場ボーナス（+3点）で、合計15点を獲得します。

※家と羊の組み合わせ方はこの他にもたくさんあります。実際のゲーム中には色々と考えてみてください。

※上の図では分かりやすいようにアルファベットを書いています、実際に書く必要はありません。

- ・「羊なし」と書いてある家は残念ながら羊を飼うことが出来ませんでした、5点を減点します。

(2) 色エリアボーナス（5色の色エリアと花に関する点数）

- ・黄色と緑色のエリアで最多の花アイコン数でした。2ヶ所×2点で、合計4点を獲得します。

(3) Alpenzian ボーナス（花と山に関する点数）

- ・各山の周りにある花の数を数え、点数として小さく書きます。全ての山の点数を合計し、11点を獲得します。

(4) 住人 ボーナス（家と笑顔の花に関する点数）

- ・家が6件：住人12人 笑顔の花4つ：住人4人 ⇒ 計16人となり最多住人でした。5点を獲得します。

(5) エクスプレス ボーナス（家と線路に関する点数）

- ・ がエクスプレスボーナスを適用できる家と線路です。左上のものは家が2つなので4点獲得、下のものは家が3つあるので9点獲得し、合計13点を獲得します。

【合計点】 15 - 5 + 4 + 11 + 5 + 13 = 43点！

8. 初心者用ルール

P11 で説明した 牧場ルールの家と羊がつながっている条件は少し難しいので※
分かりにくい場合は以下の初心者用ルールで遊んでください。

※特に「(3)「村」と「群」でつながっている場合」のルールが分かり辛いと思います

プレイヤー全員が同じルールを適用する必要はありません。

慣れている人は通常ルールで遊び、初心者の方だけこのルールを適用するといつように
プレイヤー全員が楽しめるよう、好きなルールを組み合わせで遊んでください♪

【初心者用ルール ①】 一番簡単なルール！

プレイヤーシート全体の家アイコンと羊アイコン数を数え、
羊の数のほうが多ければ全て +3 点 として数えるということです。
羊の数のほうが少ない場合は足りない数分 -5 点、足りている羊の数分 +3 点 します。
(プレイヤーシート上であればどこにいてもつながることが出来る。ということです。)



 × 3  × 2 ⇒ 羊が1匹不足

羊が居る家：2つ 羊が居ない家：1つ
3点 × 2 = 6点 -5点 × 1つ = -5点

牧場ボーナス合計：1点

【初心者用ルール ②】 分かりやすさ重視！

P10~11 で説明している、「家と羊がつながっている」に関するルールのうち以下の2つだけを適用。

(1) 直接つながっている場合

(2) 線路と家を経由してつながっている場合

いいかえると、「(3)「村」と「群」でつながっている場合」のルールを適用しない ということです

※ 注意 ※

牧場ボーナスのルール自体は分かりやすくなるのですが、
家と羊をつなげづらくなるため、**高得点を取ることは難しくなってしまいます。**
ゲームになれてきたら通常ルールで遊んでみることをオススメします。



9. 1人用ルール

9-1. 点数計算方法の変更（必須ルール）

1人で遊ぶ際は点数の計算方法が通常と異なります。変更点は2項目です。

- ・(2) 色エリアボーナス（5色の色エリアと花に関する点数）
- ・(4) 住人ボーナス（家と笑顔の花に関する点数）

(1) 色エリアボーナス

【元々のルール】

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点数を獲得** します。

【1人用ルール】

各色エリアの  と  アイコンの **合計数に応じて点数を獲得** する。

 と  の合計数	0個～2個	3個	4個	5個～6個
獲得点数	0点	1点	2点	3点

(2) 住人ボーナス

【元々のルール】

住人の数が **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。

【1人用ルール】

住人の **合計数**（プレイヤーシート左上  の数）に応じて点数を獲得 する。

住人の合計数	0人～11人	12人～14人	15人～
獲得点数	0点	3点	5点

9-2. 開拓者の町ルール（1 人用 特別ルール）

通常のルールより難しい 1 人用の特別ルールです。ゲームに慣れてきたら挑戦してみてください。
変更点は以下の 2 項目です。（その他のルールは P17 で説明した点数計算方法以外はすべて同じです）

- (1) 「最初の家」を描く場所
- (2) アイコンを描くマス

(1) 「最初の家」を描く場所

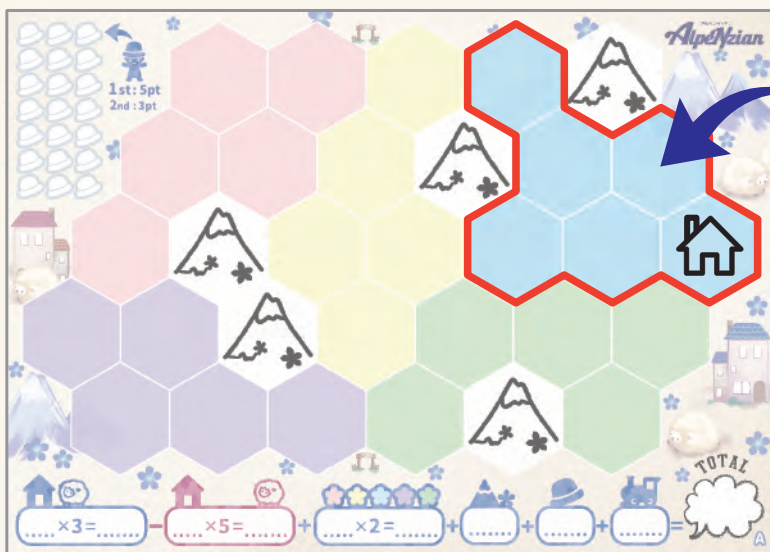
【元々のルール】

サイコロを振り、**出目と「最初の家」配置一覧に従って決められたマス**に描く。

【特別ルール】

青色エリアのいずれか好きなマスに描く。

※ このルールだけでは意味が分からないと思うので、ここではとりあえず読み流して
「(2) アイコンを描くマスの条件」へと進んでください。



【例：プレイヤーシート A の場合】

右上にある青色のエリアの
いずれかのマスに最初の家を描きます。
(ここでは例として右下のマスに描いています)

(2) アイコンを描くマスの条件

【元々のルール】

選んだ色のエリアかつ、**空いている 1 つのマス**に 出目のアイコンを描く

【特別ルール】

選んだ色のエリアかつ、**次ページの条件にあてはまる 1 つのマス**にアイコンを描く

1 ラウンド目と 2 ラウンド目以降で適用されるルールが異なります。

【1 ラウンド目のルール】

【条件①】：青色エリア以外に適用

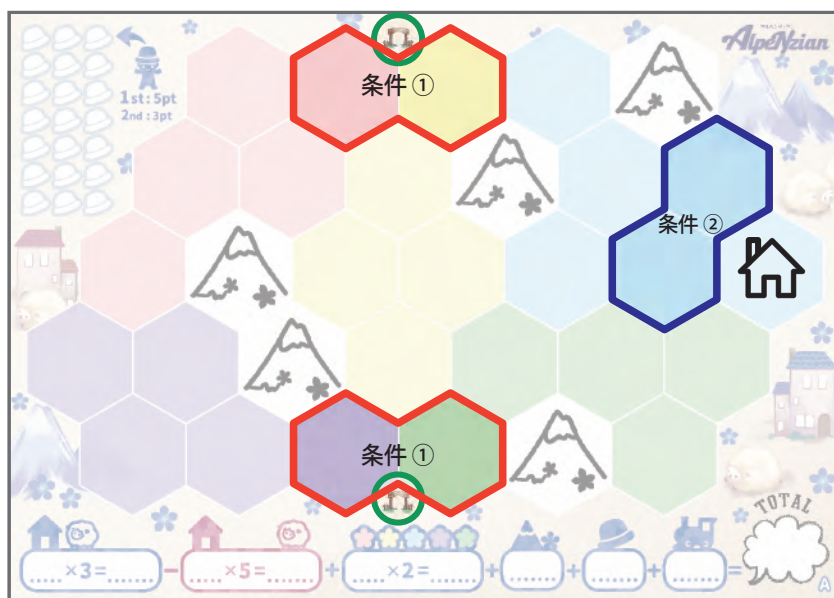
門の絵（）に接しているマスのみ選択可能。

※ プレイヤーシートの種類（A～E）によって  の位置は異なります

【条件②】：青色エリアに適用

(1) で描いた「最初の家」に隣接して、かつ青色のエリアの選択可能

【例：1 ラウンド目にアイコンを描けるマス】



【条件①】：青色エリア以外

 が  の場所です。
接しているマスは  なので
アイコンを描けるのは
これらの  マスになります。

【条件②】：青色エリア

 に隣接している青色マスは
 になります。
アイコンを描けるのは
これらの  マスになります。

【2 ラウンド目以降のルール】

【条件】：描こうとしている色エリアの、既にアイコンが描いてあるマスに接しているマス

【例：2 ラウンド目以降にアイコンを描けるマス】 (2 ラウンド目の例)



【緑色のエリアにアイコンを描こうとしている状態】

- ・  のマスには緑色エリアに描いてある  が接しているため、アイコンを描くことができます。
- ・  のマスには青色エリアに描いてある  が接していますが、色が違うためアイコンを描けません。

【点数の目安】(1人用ルール時)

1人用ルールでは競う相手がいないので、どれぐらいうまく町をつくれたか目安となる点数を用意しました。プレイの参考にしてください。(ただし、ゲームごとの条件によって難易度は大きく変化するため、あくまで目安程度に考えてください)

まだまだイケる！

0～15点：一日町長

16～25点：かけだし町長

私が町長です

26～35点：愛され町長

36～45点：頼れる町長

免許皆伝！！

46～55点：凄腕町長

56点以上：もはや国王！

これらの目安は多人数プレイ時もある程度参考になります。ゲームに慣れてきたらより高得点を目指してみてください！

【補足】：プレイヤーシートごとの難易度

「9-2. 開拓者の町ルール」を適用した場合、プレイヤーシートによって難易度が異なります。

A B C：初心者向け **D E**：上級者向け となっているので、まずはA B Cから遊んでみて下さい。

10. その他、追加ルールなど

(1) 1人用の点数計算方法を多人数プレイに適用しても OK ！

P17で1人用ルールとして紹介した点数計算方法は、多人数で遊ぶ場合も適用できます。

特に2人用で遊ぶ場合は **両方のルール変更を適用したほうがゲームがより面白くなるのでオススメです。**

3～5人用で遊ぶ場合は、基本ルールがオススメです **色エリアボーナスの変更だけ適用** するのもアリです。

(2) プレイヤーシートの種類を混ぜて遊んでも OK ！

「4. ゲームの準備」で **プレイヤーシートは全員同じものを使うとしています**が、**違うものを使っても OK** です。

厳密な話をするプレイヤーシートによって難易度が異なるため有利/不利が出てしまいますが

あまり気にせず遊んでもらえると嬉しいです。

11. その他のお願い

(1) 初心者や小さな子供とプレイするときは、それとなく手伝ってあげて下さい

ゲームに慣れないうちは点数計算や、アイコンの置きかたが分からない場合があります。

特にエクスプレスボーナスを適用するには、「家と家の間に線路が2つないとダメ」といったような細かい要素をおぼえながらプレイするのが難しいと思います。

強く否定するようなことはせず、「こっちのほうがいいかもね～」ぐらいで、それとなく教えてあげてください。

(2) 完成した町（プレイヤーシート）は記念に持ち帰ってください

ゲームで描いた町はあなただけの特別なものです。思い出として持ち帰ってもらえると嬉しいです。

もし可能であれば、SNS (Twitter、Facebook など) に写真をアップしてもらえると更に嬉しいです。

検索した作者がとても喜びます。本当にお願いします (笑)



12. Q&A (分かりにくいルールの補足など)

Q1: サイコロ置き場で空いている色のエリアに空きマスがない場合はどうすればいいですか？

A1: 他の空いている色エリアに  アイコンを描きます。(詳しい説明 ⇒ P09 特殊状態での例外ルール)
他に置ける色エリアがある場合はそちらを優先して置いてください。

Q2: サイコロ置き場の空いている色には、残っているサイコロのアイコンを描きたくないのですが…

A2: 残りのサイコロにあるアイコンからどれか選んで描いて下さい。パスは出来ません。

Q3: 線路アイコンと花アイコン、それぞれ2種類あるけど違いは何？

A3: 線路アイコン ⇒ つなぐことが出来る方向が違います。  は直線  は曲線
(詳しい説明 ⇒ P06 線路アイコンを描くときの注意)

花アイコン ⇒ 住人が増えるか、増えないかが違います。  住人 +1  住人に影響なし
(詳しい説明 ⇒ P13 住人ボーナス)

Q4: 1 ラウンドで2回手番が来るプレイヤーと、来ないプレイヤーが居るけどいいの？

A4: はい、問題ありません。ラウンドを繰り返すうちに手番回数は一緒になります。
(詳しい説明 ⇒ P08 補足: 手番回数の違いについて)

Q5: スタートプレイヤーは前ラウンドの最後の手番プレイヤーの次の人？

A5: いいえ、前ラウンドの手番は関係ありません。
ラウンド終了時、スタートプレイヤーマーカーを時計回りに移動させます。次ラウンドの開始時、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーが、次ラウンドのスタートプレイヤーです。
(詳しい説明 ⇒ P07-08 スタートプレイヤーの移動、など)

Q6: 色エリアボーナスや、住人ボーナスで他のプレイヤーと同数だった場合の点数はどうなるの？

A6: 色エリアボーナス ⇒ 全員が2点獲得 (詳しい説明 ⇒ P12 色エリアボーナス)
住人ボーナス ⇒ 1位が複数の場合、2位が複数の場合で異なります。
少し複雑なので P13 を直接見てください。(詳しい説明 ⇒ P13 住人ボーナス)

Q7: 合計点数が同じプレイヤーが複数居る場合はどうなるの？

A7: 同点のプレイヤーの中で、家アイコンが一番多いプレイヤーの勝利です。家アイコンの数も同じ場合両方のプレイヤーが勝利となります。(詳しい説明 ⇒ P10 6. ゲーム終了条件)

Q8: プレイヤーシートが無くなっちゃったよ！

A8: 梟老堂の公式ホームページ (<http://fukuroudou.info/>) に **2018 年秋以降に印刷用 PDF を公開** します。
そちらをプリントアウトして使ってください。
(本当はすぐにでも公開したいのですが、権利関係で出来ないのです…申しわけありません！)

プレイヤーシートだけ個別に販売もする予定なので公式ページや Twitter、専門店の案内をご覧ください。
たくさん遊んでもらえるのであれば、こちらのほうがお得です。

また、全て無くなる前であればクリアファイルなどに挟んで、ホワイトボード用の水性マーカーを使うことで何度も消して遊ぶことが出来ます。

ただ、作者としては **せっかく出来た町を消すのが忍びない** ので
毎回新しい紙に、新しい町を作って欲しいなあ、というのが個人的な想いです。

13. ゲームのコツ

※ネタバレ注意 ゲームのコツを自分で考えたい人は読まないでね！

① 最初に意識して欲しいこと

1. ゲームの準備で描く「最初の家」の場所が決まったら、まずどちらに線路を伸ばして行くかを決めよう。
それにあわせて次の家をどこに描くかを決めるようにしよう。
2. エクスプレスボーナスを獲得するには線路は2本必要だよ。
まだ線路がない状態で次の家を描く時は2マス空けて描くと良いよ。
3. 花アイコン   は点数効率がとっても良いアイコンだから、積極的に選ぶようにしよう。
山に2面で接しているマスは1つの花アイコンで Alpenzian ボーナスが2点ももらえちゃうから是非描きたいね！色エリアボーナスも手に入るし、 アイコンなら住人も +1 されて本当にお得だよ！
4. 家はたくさんのボーナスに関わる重要なアイコンなんだけど、家ばかり建てると羊が足りなくなって -5 点になっちゃうかも… 選べるのなら羊を先に描いてから家を描いたほうが安全だよ。
もちろんゲーム序盤なら、後でチャンスはやって来るかもしれないけど、運次第だから気をつけてね
5. スタートプレイヤーは大チャンス！自分で振ったサイコロに欲しい出目さえ出れば好きな色のマスに好きなアイコンを描くことが出来るよね。

② ゲームに慣れてきたら…

6. エクスプレスボーナスを狙いすぎて、家ばかり建てると羊が足りなくなって -5 点になっちゃうかも
色んなボーナスをバランスよく狙うようにしてね。
7. スタートプレイヤーからみて自分の手番が何番目かを考えてプレイしてみよう。
何個目のサイコロを選ぶのか？ 2回サイコロを取るのか？
特に5個目のサイコロを選ばないといけなときは選択肢が少なくて辛いことが多いから気をつけてね。

【例】3人プレイの場合

スタートプレイヤーの次手番だった場合、この手番では2個目・5個目のサイコロを選ぶことになるなあ。
5個目を選ぶのは人気が無さそうな○○アイコンのサイコロが残るだろうから2個目は××のアイコンを取ろう

③ もう一歩上へ！

8. 「7.」でいった手番順を考えられるようになったら、今度はスタートプレイヤーの順番も考えてみよう
自分がスタートプレイヤーで欲しい出目を出せれば、必ず都合が良いマスに描きこめるってことだよ。
9. 最後の1マスになっている色エリアは要注意！その色しかサイコロを置けない状態で手番が回ってくると自分の計画が台無しになっちゃう。そういう状況にしまつと他のプレイヤーも邪魔してくるかも…
10. 「8.」「9.」でいったことを総合すると… 最後の1マスになる色エリアが出るタイミングをうまく調整すると計画が破綻することが減って、より高い得点が狙えるってことだよ。

【例】4人プレイの場合スタートプレイヤーが2ラウンド後に来るタイミングが比較的安全

- ・3個目のサイコロを選ぶタイミングで赤エリアの空きマスを1つにした
⇒ 赤マスに要らないアイコンを強制的に描くことになるかもしれない危険な状態
- ・次のラウンドでは2個目のサイコロを選ぶので、赤エリアに都合が良いサイコロを置ける可能性が高い
(スタートプレイヤーが赤エリアに描きたいかどうか次第)
- ・更に次のラウンドはスタートプレイヤーなので、欲しい出目さえ自分で出せば間違いなく良いアイコンを描ける

14. 終わりに

本作は「サイコロ&お絵描き」というありそうで無かったゲームシステムです。サイコロ運に翻弄される楽しさと、お絵描きによる直感的な楽しさを一度に楽しめる作品です。カジュアルさと戦略性のバランスがとても良く、気軽にアナログゲームの良さを体験出来る良作だと思います。

と、客観的な表現ばかりになっていることからお気づきの方もいるかと思いますが、実は本作、梟老堂オリジナルのゲームではなく、オランダのデザイナーである Wouter 氏の作品を日本オリジナル版として大幅にアレンジしたものです。

(原題は「Sunflower Valley」といって、海外では大手出版から発売されている(予定?)ので、気になる方はチェックしてみてください)

そしていつものお願いです。本作を遊ぶにあたって、ゲーム慣れしている方に一つだけお願いがあります。

初めてプレイされる方に対して「この状況なら〇〇がベストだ!」というように指示するようなことはできるだけ避けてください。

ゲーム中に自分で「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると、個人的には考えているからです。

(もちろんゲームの遊び方は人それぞれなのですが…)

最後になりましたが、このような素晴らしいゲームをアレンジする機会をいただけたことに感謝いたします。

それでは皆様の良きゲームライフを願って。

Good Luck and Have Fun!!

2018 年 5 月 発行 (第 1 版)

【スペシャルサンクス】

テストプレイに付き合ってくださった全てのプレイヤー

無二得、なごみん、TSK、Rustycan、Wangli、脳筋、横内さん

そして何より、本作を遊んでくれる全てのプレイヤー達！

デザイナー (Original Game Designer) : Wouter van Strien*

日本語版デザイナー (Japanese Version Designer) : 福夕郎

イラストレーター (Illustrator) : MATSUDA98

Special thanks to Willem van Strien

* Wouter van Strien :

オランダのゲームデザイナー。デルフト工科大学でデザイン工学修士課程を卒業。在学中は人間行動学を修め、人間の行動と製品に関して多くのことを学ぶ。このデジタル全盛の時代に、本作 (Alpenzian) が世界中の人たちがアナログな道具で絵を描くきっかけになってほしいと切に願っています。

説明書の訂正など、下記 WEB にてフォローしています。

お手数ですが、遊ぶ前に一度ご覧頂けると幸いです。

その他、疑問点やご意見・ご感想もお待ちしております！

Website : <http://fukuroudou.info>

Twitter : @Fukuroudou_8



【点数早見表】 このページをプレイ中、皆に見えるように机に出しておくくと便利です！



$\times 3 = \dots\dots$



$\times 5 = \dots\dots$



$\times 2 = \dots\dots$



$\dots\dots$



$\dots\dots$



$\dots\dots$



$\dots\dots$

(1)
(2)
(3)
(4)
(5)
合計点

点数の種類	内容説明
(1) 牧場ボーナス  	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！) 羊のみ   ± 0 点
(2) 色エリアボーナス  	 $2 \times 2 = 4$ 色エリアごとに  と  アイコンの 合計数が一番多いプレイヤーが 2 点
(3) Alpenzian ボーナス   	 1 点 1 点 合計 2 点 山マスの周りにある  もしくは  アイコン 1 つにつき 1 点 (1 つの花アイコンでも、複数の山で点数獲得可能)
(4) 住人ボーナス   → 	  アイコンで、 住人 () が増加 (プレイヤーシートの左上で数える)   ⇒  + 2 人  ⇒  + 1 人  の合計数を他プレイヤーと比較して 順位に応じて点数獲得 (同順位の場合については P13 を参照)  合計数の順位 1 位 : 5 点 2 位 : 3 点
(5) エクスプレスボーナス   	2 つ以上の線路で家と家がつながっていれば OK 条件を満たしている家の数に応じて点数         = 4  = 9  = 15  = 22  = 30