

カルカソンヌミニ追加キット

Carcassonne Mini / Hans im Glück

1.羽根 Die Fluggeräte



プレイヤーは、機転の利いた職人となり、人類で初めて、新たに発明した羽根で空を飛ぶことを目指します。長く飛んでうまく着地することが、壊れにくくするのです。

用具

特殊ダイス 1 (1,1,2,2,3,3)



地形タイル 8 (羽根のマーク)



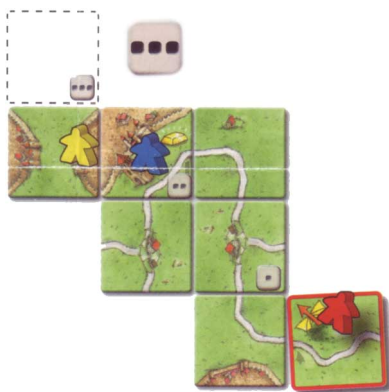
ゲームの準備

- 羽根の描かれているタイルと、通常の地形タイルとをよく混ぜます。
- ダイスは脇に置いておきます。

ゲームの手順

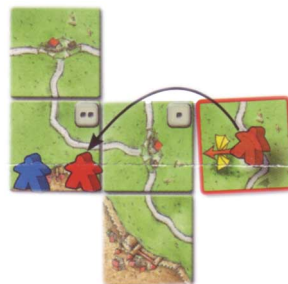
- カルカソンヌの通常ルール通りにプレイします。
- 羽根の描かれているタイルを引いた場合も、通常通りにそれを置きます。
- このとき、通常のルールに従ってそのタイルの道もしくは草原の上にコマを置くことができます。もしくは、羽根の上に置き、特殊な効果を使うことができます。
- タイルに描かれている羽根には、矢印が描かれています(縦、横、斜め)。これは、コマが飛んでいく方向を示します。特殊な効果を使うことを選択した場合、プレイヤーはダイスを振ります。出た目が、コマが飛ぶ距離(タイル1枚から3枚分)になります。

- コマは、可能であれば、ダイス目で出た目の先のタイルに置かなければなりません。このとき、タイルのどの施設にコマを置くか選択します。
- このとき以下の条件に従わなければなりません。
 - ▶ 未完成の施設(道、街、修道院)にのみ、置くことができます。
 - ▶ その施設にすでに1つもしくは複数の(自分のもしくは他人の)コマが置かれていても、置くことができます。たとえば、同じ修道院や街にコマが2つ置かれてもよいのです。
 - ▶ 草原に置くことはできません。たとえ、その草原にまだコマが置かれていない場合でも、です。
 - ▶ タイルの置かれていないところに置くことはできません。
- コマを置くことができない場合(完成した施設しかない場合や、タイルが置かれていない場合)、コマはストックに戻します。プレイヤーの手番はコマを置かないまま、終了になります。



例: 赤は羽根の書かれているタイルを置き、飛ぶ方向を決めます。ダイスの目は3でし

た。その場所には、タイルが置かれておらず、コマを置くことができません。2ならば、修道院(すでに青のコマが置かれていますが)か、都市(黄色のコマが置かれていますが)にコマを置くことができます。道は、すでに完成しているため、置くことはできません。



赤は、羽根の描かれているタイルを置きます。ダイスの目は2でした。自分のコマを都市の上に置かなければなりません。道は完成しており、草原に置くことはできないからです。



補足: 麦のマークが描かれたタイルについては最後に説明します。

2.電報



用具

電報タイル 8



コマ(小) 6 (6色)



ゲームの準備

- 電報タイルをよく混ぜ、裏向きの山にして、得点ボードのとなりに置きます。
- 各プレイヤーは、自分の色のコマ(小)を得点ボードの「0」のマスを置きます。各プレイヤーは、得点ボードの上にマーカーを2つずつ置くことになります。

ゲームの手順

- プレイヤーが得点を獲得するときは常に、得点ボードのどちらのコマを進めるか選択することができます。
- 手番プレイヤーの(手番プレイヤーのみ)得点マーカーが色の濃い得点マスで止まったら(0、5、10、15...)、電報タイルの山のいちばん上のタイルを獲得します。このとき、2つの選択肢があります。
 - ▶ 電報タイルのアクションを行う。
 - ▶ 2ポイントを獲得する(タイルの右下の紋章に書かれています)。
- いずれかの処理をした後、電報タイルを山の一番下に戻します。

電報タイルの意味

1) 小さい道の決算



プレイヤーは、コマが少なくとも1つ置かれている道を1つ選びます(自分が最大である必要はありません)。選択可能な道が複数ある場合には、最終得点計算時に得点が最も少ない道を選びます。その得点計算を行い、得点ボードに記録します。コマは道の上に置かれたままになります。

2) 小さい街の決算



電報タイルの1と同じで、街に対して適用されます。

補足: 「最終得点計算時」なので、タイル1枚、紋章1個を1ポイントとします。

3) 小さい修道院の決算



電報タイルの1と同じで、修道院に対して適用されます。

4) 紋章につき2ポイント



自分のコマが少なくとも1つ置かれているすべての街について、それぞれの紋章について2ポイントを獲得します（コマが最多である必要はありません）。

5) 騎士ごとに2ポイント



自分の騎士（街に置かれているコマ）1つにつき2ポイントになります。騎士は置かれたままになります。

6) 農夫について2ポイント



自分の農夫（草原に置かれているコマ）1つにつき2ポイントになります。

7) もう一枚タイルを置く



手番プレイヤーは、タイルを1枚引いてそれを置きます。そして、通常のルールに従ってコマをもう一つ置くことができます。

8) コマ1つを決算し、ゲームボードから回収する



プレイヤーは、自分の配置済みのコマ1つを選びます。そのエリア（コマの置かれている）で最多であれば、そのエリアの得点計算を行います。得点は、ゲーム終了時の処理のように得点計算を行います。選択したコマをストックに戻します。

その他のルール

- ・1回の手番で複数の施設の得点計算がされる場合、それぞれの施設について得点コマを移動させます。
- ・得点計算時に複数の施設が同時に得点計算される場合でも、手番プレイヤーが一回の決算で獲得できる電報タイルは1枚

だけです。

- ・電報タイルもしくはそのアクションで得点を獲得した場合、その手番でさらに電報タイルを獲得し、使用することができます。これは何度でも繰り返すことができます。
重要：手番プレイヤーのみが電報タイルを獲得できます。他のプレイヤーのマーカーを濃い色のマスに移動させた場合でも、です。
- ・ゲーム終了時、最終決算の前に2つの得点マーカーの得点を合計します。一方のコマをそのマスまで移動させ、もう一方のコマは箱の中に戻します。
- ・最終得点計算では、得点マーカーが濃い色のマスに移動しても電報タイルの分配はありません。



補足：麦のマークが描かれたタイルについては最後に説明します。

3.渡し船




道には、小さい湖につながっているものがあります。そこでは、渡し船が待っています、それにより、別の道へとつながるものがあります。道がより長くなるのです。

用具

渡し船 8



湖の描かれた地形タイル  8

ゲームの準備

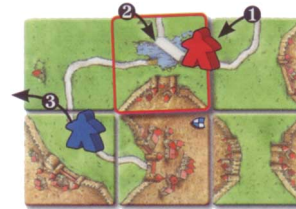
- ・湖の描かれた地形タイルを他のタイルと一緒にしてよく混ぜます。
- ・渡し船は、脇に置いておきます。

ゲームの手順

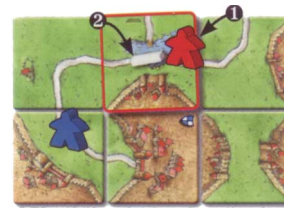
- ・カルカソンの通常ルールに従ってプレイします。

湖タイルを置く

- ・湖の描かれたタイルを引いた場合、まず通常のルールに従ってそれを置きます。
- ・そしてコマを置くことができます。
- ・道の上に置いた場合、タイルの辺に延びる道のうちどれか1つを選びます。その後、ストックの渡し船を1つ取り、道の終端2つをつなげます。渡し船の置かれなかった道の終端は、湖で道が途切れます。
- ・湖のタイルで、渡し船を置いたあと、道やその他の施設が完成したら、通常通りに決算を行います。



例1：赤は、湖の描かれたタイルを置きます。彼は、コマを①に置き、渡し船を②に置きます。青の道が完成します。青は、4ポイントを獲得します③。



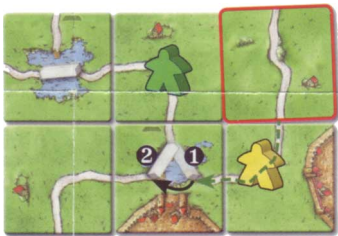
例2：赤がタイルを置きます。コマを置き①、渡し船を図のように置きます②。赤と青は、同じ道の上に置かれています。

渡し船による道の延長と、渡し船の移動

- ・地形タイルを渡し船を含む道につなげて置いたとき、渡し船を移動させることができます。
- ・渡し船を任意の方向に移動させることができますが、移動させなければならないわけではありません。
- ・常にタイルの道の先端2つが渡し船でつながっていなければならないのです。また、新たにタイルを置いた道が渡し船のタイルの先に延びないようにすることもできます。
- ・タイル置いた場所から見て、道沿いに最初に現れる渡し船のみ、移動させることができます。
特殊ケース：置いたタイルから、複数の方向に渡し船がある場合には、それぞれの方向の最初の渡し船を移動させることができます。

さらなるルール

- ・渡し船は、手番に1回のみ移動させることができます。
- ・湖のタイルを、渡し船のある道につなげて置いた場合、まず新しい渡し船をタイルの上に置き、その後、つながっているタイルの渡し船を移動させます。
- ・湖タイルを置いたときのアクションの手順は以下の通りです。
 1. 湖タイルを置く
 2. コマを置く
 3. 渡し船を置く（置いた湖タイルの上へ）
 4. 渡し船を移動させる（道が湖タイルにつながっている場合）
 5. 得点計算を行う（必要ならば）





例3：緑は、赤枠のタイルを置きます。まず、道がつながっている渡し船（破線の矢印）を①から②へ移動させます。緑と黄は、同じ道を共有することはありません。

補足：麦のマークが描かれたタイルについては最後に説明します。

4. 金鉱

金。熱狂が最高潮に達し、多くの貴金属を集めようとします。最後に得点になります。

用具

金塊（木製） 16 
地形タイル（金のマーク ） 8

ゲームの準備

- 金のマークの描かれた地形タイルを、他の地形タイルと一緒によく混ぜます
- 金塊は、脇に置いておきます。

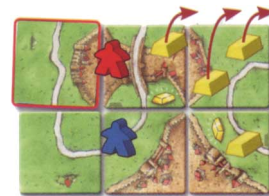
ゲームの手順

- カルカソンの通常ルールに従ってプレイします。
- 金のマークの描かれた地形タイルを引いたら、通常のルールに従ってそれを置きます。

- このとき、置いたタイルと、それに隣接するタイル（斜めも含む）いずれか1枚に1つずつ金塊を置きます。すなわち、常に金のマークのタイルを置いたときは2つ金塊を置くことになります。
- すでに1つもしくは複数の金塊が置かれているタイルにも金塊を置くことができます。
- このとき、金塊は特定の施設に置かれるのではなく、タイル上のすべての施設に関係するのです。
- そのあと、プレイヤーは通常通りコマを置くことができます。
- いずれかの施設が完成したとき、それらのタイルの上に1つもしくは複数の金塊が置かれている場合、この金塊が分配されます。完成した施設に最も多くのコマを置いているプレイヤーが、それに属する金塊をすべて獲得します。道や街は、その描かれているタイル上に置かれている金塊を獲得します。修道院は、修道院のタイルとそれに隣接する8枚のタイル上に置かれている金塊を獲得します。

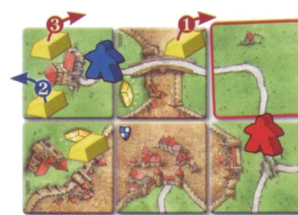


例：青は、金塊のタイルを置きました。金をこのタイルの上と、隣接するタイルの上に置きます。



例：赤は、街を完成させ、街に置かれている金塊3つを取ります。

- タイルの配置と、金の分配は以下の順番で処理します。
 - 金のタイルの配置
 - 金塊の配置
 - コマの配置
 - 得点計算
 - 金塊の分配
- 完成した施設で複数のプレイヤーが最多の場合や金塊の置かれているタイルの複数の施設が完成した場合、手番プレイヤーが関連するすべてのプレイヤーにプレイ順に従って1つずつ金塊を分配します。これに関係するすべての金塊が分配されるまで続けます。



例：赤の手番で、道を完成させました。赤と青が道に関連するタイルの金塊を獲得します。手番プレイヤーである赤がまず金塊を1つ獲得し、次が青、最後に赤が獲得します。

- 獲得した金塊は、各プレイヤーの前に置いておきます。
- ゲーム終了時、地形タイル上にある金塊はすべて取り除きます。
- 草原に置かれたコマは金塊を獲得することはありません。
- 最終得点計算のあと、金塊の得点を計算します。ひとりのプレイヤーが多くの金塊を集めれば集めるほど、1つ1つの金塊の価値が高くなります。この表を参照して、金塊の点数を加えます。




金塊	金塊1つあたりの得点
1～3	1
4～6	2
7～9	3
10以上	4

補足：麦のマークが描かれたタイルについては最後に説明します。

5. 魔法使いと魔女

魔法使いたちがカルカソンを訪れます。魔法の力で道や街を栄えさせる一方で、住民たちは、魔女のことを疑っています。

用具

魔法使いコマ（紫） 1 
魔女コマ（橙） 1 
地形タイル（魔法使いのマーク ） 8

ゲームの準備

- 魔法使いのマークの描かれたタイルは、他のタイルと一緒によく混ぜます。
- 2つのコマは、脇に置いておきます。

ゲームの手順

- ・カルカソンの通常ルールに従ってプレイします。
- ・魔法使いのマークの描かれた地形タイルを引いたら、通常のルールに従ってそれを置きます。
- ・コマを置く前に、魔法使いコマ、もしくは魔女コマを配置するか移動させなければなりません。
- ・配置する場合は、コマを未完成の道のいずれかの部分か、未完成の街のいずれかの部分に置きます。このとき、魔法使いと魔法使いのマークの描かれた地形タイルが置かれてはなりません。
- ・すでに魔法使いと魔法使いがタイル上に置かれていれば、どちらかを取って移動させなければなりません。
- ・魔法使いのマークの描かれた地形タイルを引いたら、魔法使いや魔法使いを配置するか移動させなければなりません。配置(移動)することが不可能な場合(街にも道にも置くことができない場合)、コマを取り除いて脇に置きます。
- ・そのあとで、手番プレイヤーは自分のコマを置くことができます。



特殊ケース

- ・魔法使いと魔法使いが、タイルを置くことによって1つの道や街に置かれる場合には、手番プレイヤーは、両方のコマを移動させなければなりません。このタイルにより得点計算が起るときには、得点計算の前にコマを移動させます。

- ・魔法使いや魔法使いの置かれた道や街が完成したとき、得点計算に以下のように影響を与えます。
 - 魔法使いは、その施設のタイル1枚につき追加で1ポイントを獲得します。
 - 魔法使いは、その施設の得点を半分(端数切り上げ)にします。
- ・魔法使いや魔法使いのコマが得点計算に影響する場合、そのコマは再び脇に置かれ、魔法使いのマークの描かれたタイルが置かれたときに再登場します。
- ・最終得点計算のときも、魔法使いや魔法使いは影響を与えます。



例：街の得点計算です。通常の得点は20ポイント(タイル8枚+紋章2つ)で、魔法使いのボーナスポイントが8ポイント(街はタイル8枚から構成されています)になります。赤と青は、それぞれ28ポイントを獲得します。



例：2つの道が完成しました。青のいる道は、5枚のタイルから構成されています。しかし青は魔法使いにより3ポイントしか獲得

できません。赤のいる道は、タイル3枚から構成されています。赤は魔法使いにより6ポイントを獲得します。



補足：麦のマークが描かれたタイルについては最後に説明します。

6. 盗賊



盗賊団が現れ、被害者が出ています。一団が得点を獲得するとき、

用具

盗賊コマ(木製) 6



地形タイル(盗賊のマーク) 8

ゲームの準備

- ・盗賊のマークのついた地形タイルを他の地形タイルと一緒によく混ぜます。
- ・各プレイヤーは、自分の色の盗賊コマを自分の前に置きます。

ゲームの手順

- ・カルカソンの通常ルールに従ってプレイします。

盗賊の配置

- ・盗賊のマークの描かれたタイルを引いたら、それを通常のルールにしたがって置きます。
- ・このとき、得点ボードに自分の盗賊を置くことができます。盗賊を得点ボードに置く場合、少なくとも1つ他のプレイヤーの得点マークの置かれているマスに置かなければなりません。



- ・プレイ順に残りのプレイヤーは、自分の前に盗賊コマが置かれていれば、それを置くことができます。
- ・手番プレイヤーがすでに盗賊を置いていれば、それを移動させることができます。



例：青、赤、黄、緑のプレイ順です。青は、盗賊のマークの書かれたタイルを引きました。彼は、自分の盗賊を得点ボードの赤の得点マーカーのところに置きます。赤と黄の盗賊は、すでに得点ボードの上に置かれているので、緑が次に自分の盗賊を置きます。

得点を「奪う」

- ・他のプレイヤーの得点マーカーが、盗賊の置かれているマスから移動した場合、盗賊の持ち主は得点の半分(端数切り上げ)を獲得します。奪われたプレイヤーも、得点はそのま獲得します。
- ・奪われた得点は盗賊の持ち主の得点マーカーを進めて示します。そして盗賊をそのプレイヤーの手もとに戻します。

その他のルール

- ・「奪った」得点で進んだ得点マーカーが進むときに移動元のマスに盗賊がいる場合、盗賊が得点の半分を奪うことはありません。代わりに盗賊は、進んだプレイヤーの得点マーカーと一緒にボード上を進み、あとで「奪う」ことができます(「盗賊は他のプレイヤーが盗賊で獲得した得点を奪うことはありません」)
- ・盗賊は(「盗賊の得点」のところで書かれているように)次の得点の機会で得点を獲得しなければなりません。たとえ、より多くの得点を獲得することができるこ

とが分かっている場合でも、あとの得点まで待つことはできません。

- 盗賊の置かれているマスに複数の得点マーカーがあり、一回の手番でそれのうち複数の得点マーカーが得点を獲得した場合、どの得点マーカーから得点を奪うか決めることができます。
- 1つのマスに複数の盗賊が置かれている場合には、得点マーカーが得点を獲得したときにすべての盗賊が得点を奪います。
- 自分自身の得点マーカーの得点を奪うことはありません。



例：赤は、5ポイントを獲得しました。青の盗賊は3ポイントを獲得し、青の得点マーカーを進めます。黄の盗賊は同じマスの得点マーカーが盗賊による得点で移動したので、同じマスに移動します。のちに赤か青が得点を獲得したとき、黄の盗賊が得点を「奪い」ます。



例：青は4ポイントを獲得します。赤と緑は、盗賊でそれぞれ2ポイントを獲得します。盗賊は得点ボードから取り除きます。



補足: 麦のマークが描かれたタイルについては最後に説明します。

ミステリーサークル



(麦畑)

6つのミニエクспанションには、1枚ずつ7つ目のエクспанション「ミステリーサークル」が入っています。このエクспанションはタイル1枚を追加するだけでも、6枚すべてを追加してもプレイすることができます。

用具

地形タイル(麦のマーク) 6



ゲームの準備

・麦のマークのついた地形タイルを他の地形タイルと一緒によく混ぜます。

ゲームの手順

- ・麦のマークの描かれた地形タイルを引いたら、通常のルール通りに配置し、手番の行動を行います。
- ・そのあと、手番プレイヤーは、以下のいずれかのアクションを選択し、左隣のプレイヤーから順番に、すべてのプレイヤーが選択された行動を行います。

A) ストックの自分のコマ1つを、すでに自分のコマが置かれている地形タイルの同じ場所に置きます。

B) 自分のコマ1つを地形タイルから取ってストックに戻します。

- ・このとき、手番プレイヤーはA) かB) のいずれかを選択しなければなりません。
- ・どの種類のコマに適用されるかは、配置されたタイルの種類によります。



「くまで」

農夫(草原のコマ)に適用されます。



「棍棒」

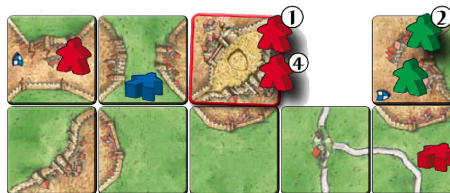
泥棒(道のコマ)に適用されます。



「盾」

騎士(街のコマ)に適用されます。

- ・A)のアクションを選択した場合、プレイヤーは対応するコマと同じ地形の上に自分のコマを置かなければなりません(草原なら草原、道なら道、街なら街)。プレイヤーが指示に従うことができない場合、すなわち対応する種類のコマを配置していない場合、そのプレイヤーの手番は飛ばされ、次のプレイヤーの手番になります。
- ・手番プレイヤーがこのアクションを最後に行い、そのあと通常通り次のプレイヤーの手番になります。



A) のアクションの例

① 赤は「盾」のミステリーサークルのタイルを配置し、その上にコマを置きます。赤はアクションのA) を選択しました。すべてのプレイヤーは、コマをすでに置かれている街にあるコマのところに置きます。

② 緑は置かれている街に置かれているコマのところに置きます。

③ 青は、街にコマを置いていないので、

置くことはできません。

④ 赤は、今置いたタイルのところにさらに騎士を置きます。今置いたタイルの上側の街の部分は、自分のコマが置かれていないので、コマを置くことはできません。(また、左上の自分のコマの置かれている街に置くことも可能でした)



B) のアクションの例

① 緑は、「くまで」のミステリーサークルのタイルを配置し、その上にコマを置きます。この街について得点計算がおこなわれ、6ポイントを獲得します。そのあと、B) アクションを選択し、すべてのプレイヤーは、平原にあるコマを1つずつ取り除きます(「くまで」のマークは平原にあるコマに対応しています)。

② 青は、農夫を取り除きます。

③ 赤は、農夫を取り除きます。

④ 緑は平原にコマを置いていないので、取り除くことはありません。

 Möbius

×ピウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階

Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>