



マルシェの丘

プレイ人数: 2-4人・時間: 15-30分

村を過ぎ、村から流れる澄んだ小川をわたって、
小さな丘を越えたその先には、
果物や野菜、そしてこの農業地帯の恵みで賑わう市場が栄えています。
ここでは作物を育てることも、市場での価格に影響を与えることもできます。
でも気をつけて! 片方に力を入れすぎると、もう片方の好機を逃してしまうかも!

収穫期の終わりまでに、最も多くのお金を稼いだ者こそが……

「マルシェの丘いちの農場主」の称号を授かるのです!

ゲーム&グラフィックデザイン: Vatcharis Thanomsub [DNR]・イラスト: Evenzim
出版: DNR Boardgame, 心火Games・共同出版: Meanbook Games, Lanlalen, Board Game Academy
英語翻訳: Edward Gauvain・コーディネート: Tlalli Atli・ルールブックデザイン: Yasmin Govoni
日本語版ロゴ: Ying Chen・日本語翻訳: ぬん (Be Catchy Games)
欠品・破損品がございましたら、info@synkagames.jpまでメールにて送りください。

内容物

- 作物カード 66枚
- スタートプレイヤーカード 1枚
- 価格サマリー 1枚
- ラウンドサマリー 1枚
- 価格トーカン 5枚
- 市場カード 5枚

ゲームの準備

- 市場カードをよく混ぜ、テーブル中央にランダムな順で横一列に並べます。
市場カードには、メインモード用の「昼市場」面と、初心者モード用の「夜市場」面があります。
遊びたい方を上にしてください。
- 作物カードをよく混ぜます。
▶ 2人プレイ時には、ランダムに22枚を箱に戻します。
▶ 3人プレイ時には、ランダムに15枚を箱に戻します。
▶ 4人プレイ時には、66枚すべてを使用します。
- 各プレイヤーに作物カードを6枚配ります。残りは裏向きの作物デッキにしてそばに置きます。
- ラウンドサマリーと価格サマリーを市場カードのそばに置きます。それぞれ「昼市場」面と「夜市場」面のうち適切な方を上にしてください。そばに価格トーカンをまとめて置きます。
- 最近果物や野菜を食べたプレイヤーが、1ラウンド目のためにスタートプレイヤーカードを受け取ります。さあ、ゲーム開始です! ゲームでは、時計回りの順で手番がめぐります。



ゲームの目的と概要

- 自分の手番では作物カードをプレイします。
市場の下側へとカードを置くと、その市場内で、対応する作物の価格に影響を与えられます。
一方で、自分の農園(手元)にカードを置くと、その作物を植えたことを意味します。
- 自分の手番の最後には、作物デッキから3枚を引きます。
- 全員が1回ずつ手番を終えると、ラウンドが終了します。
作物カードが最も少ない市場へとカードが計2枚追加され、スタートプレイヤーが回り、新たなラウンドが始まります。
- 作物デッキと全員の手札のカードがすべて尽きたと、ゲームは終了します。
- 市場ごとの各作物の価格と、自分が植えた各種類の作物の枚数を確認します。
最も多くのコインを持つプレイヤーの勝利です!

市場カード

市場カードは3つの部分に分けられます。

- 上部の看板は、この市場で「一番多い」作物が得るまたは失う価格を表します。
下図のカードでは、市場内でカボチャの枚数が他の各作物の枚数を上回っている場合、ゲーム終了時、手元に植えた各カボチャカードの価格は2コイン増加します。



中央部の作物アイコンは、各看板が適用される作物を決める際のタイブレークとして機能します。
これは、ある市場が2種類の作物を同じ枚数ずつ持っている場合にのみ使用します(「市場のタイブレーク」を参照)。

- 下部の看板は、この市場で「一番少ない」または「2番目に多い」作物が得るまたは失う価格を表します。左図のカードでは、市場内でブドウの枚数が他の各作物の枚数を下回っている場合、ゲーム終了時、手元に植えた各ブドウカードの価格は1コイン増加します。

ゲームの流れ

スタートプレイヤーカードを持っている人は、ラウンド最初の手番として、以下の3ステップを順に行います。

- 価格に影響を与える: 手札から作物カードを1枚選び、5枚の市場カードのうち1枚の下側に表向きで置きます。
作物アイコンを一致させる必要はありません。
- 作物を植える: 手札から作物カードを2枚選び、自分の農園(手元)に表向きで置きます。農園のカードは作物別に分けておきます。
新たなカードはその作物の他のカードの上に、上部のアイコンだけが見えるようずらして置きます。
- 補充する: 作物デッキの上から3枚を引いて手札に加えます。
ここで手番が終了し、時計回りに次のプレイヤーが同様のステップで手番を行います。



2枚目以降のカードを置くときは、図のようにカードを重ね、各カードの上側のアイコンが見えるようにずらして置きます。

全員が1回ずつ手番を終えると、ラウンド終了です。

ラウンドが終了すると、スタートプレイヤーは作物デッキの上から1枚を引き、作物カードが最も少ない市場の下側へと表向きで置きます。複数の候補がある場合は、より左側の市場に優先して置きます。
その後、作物カードが最も少ない市場を再度確認し、同じく作物デッキの一番上のカードを置きます(つまり、計2枚が置かれます)。

その後、スタートプレイヤーカードを時計回りに次のプレイヤーへと渡し、新たなラウンドを開始します。

▶ 作物デッキが尽きたら: 以降、手番のステップ①と②を行う際、市場にも農園にも、作物カードは裏向きで置かなければなりません。デッキが尽きているため、ステップ③は行いません。

▶ 全員の手札が尽きたら: ゲームは、3~4人プレイ時には5ラウンド、2人プレイ時には6ラウンド続きます。指定数のラウンドを終えると、全員の手札にはカードが残っていない状態になるはずです。
これでゲーム終了となり、得点計算の準備に移ります。

●市場のタイプブレーク

●得点計算の準備

得点計算の準備は、①市場の解決と②価格の計算の2フェイズから成ります。

1 市場の解決

市場の下側にあるすべての裏向きのカードを表にし、各市場の2つの看板が適用される作物を決定します。

例えば、図の左端の市場では次のようにになります。

上部の看板は、この市場で最も枚数が多い作物に2コインが与えられる事を示しています。この場合はスイカです（カード2枚）。分かりやすいように、すべてのスイカカードをこの市場の上側に置きます。

下部の看板は、この市場で最も枚数が少ない作物に1コインが与えられる事を示しています（ただし、この市場に1枚も置かれていない作物は除きます）。

この市場では、カボチャとジャガイモが下部の看板適用の候補となります（カード1枚）。このような場合、後述の市場のタイプブレークを使用して適用される作物を1種類に決め、この市場の下側に置きます（残りの作物カードはその下に隠しておきましょう）。

この手順をすべての市場で繰り返します。



価格サマリー



2 価格の計算

各市場の2つの看板が適用される作物が決まりました。続いて各作物の総合価格を計算し、価格サマリーの各作物列の対応する数字上に、価格トークンを置きます。

例えば左下の図では、トウモロコシの価格は次のように計算されます。

- ▶ 2番目の市場の上部の看板（一番多い）: +1コイン
- ▶ 4番目の市場の下部の看板（2番目に多い）: -1コイン
- ▶ 5番目の市場の上部の看板（一番多い）: +2コイン

よって、このゲームにおけるトウモロコシの総合価格は $+1 - 1 + 2 = 2$ コイン です。トウモロコシの価格トークンを、価格サマリーのトウモロコシ列の「2」のマスに置きます。自分の手元にトウモロコシを植えたプレイヤーには、トウモロコシカード1枚につき2コインが与えられます。

5種類すべての作物に対してこの手順を繰り返して、総合価格を定めます。各作物の総合価格は、最高で5コイン、最低で-3コインです。この幅を超えることはできません。

ただし「夜市場」面でプレイしている場合、最高価格は8コインとなります。

慣れてきたら、ゲーム中に新たなカードが市場へと置かれるたびに、各看板が適用される作物を暫定的に更新してもよいでしょう（価格サマリーも同時に更新可能です）。

ゲームが終了したら、各市場カードの状態を再度確認し、価格を再計算して誤りがないか確かめましょう。

市場の解決例

1つの市場で作物の枚数が同数である場合、どの作物に看板が適用されるかは、市場のタイプブレークを使用して決定されます。

市場カード中央の作物アイコンを、左から右の順で確認します。該当の作物のうち、より左にあるアイコンの作物に看板が適用されます。



図の例の場合は、「トウモロコシ>ブドウ>ジャガイモ>スイカ>カボチャ」の順に選ばれやすくなります。

例えば1番目の市場（左端）では、カボチャとジャガイモの2種が最少となっています。

市場のタイプブレークを確認すると、ジャガイモが3番目に、カボチャが5番目にあるため、ジャガイモに下部の看板が適用されます。

ジャガイモカードをその市場の下側に置きます（残りの作物カードはジャガイモの下に隠しておきましょう）。

価格サマリーの例



価格サマリー				
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
-1	-1	-1	-1	-1
-2	-2	-2	-2	-2
-3	-3	-3	-3	-3

トウモロコシ: $+1 - 1 + 2 = 2$ コイン

ブドウ: $+2 + 1 = -1$ コイン

ジャガイモ: $+1 + 2 = 3$ コイン

スイカ: $+2 - 1 = 1$ コイン

カボチャ: $+2 = 2$ コイン

最終得点計算

すべてのプレイヤーは、自分の手元にある各種類の作物カードの枚数に、その作物の総合価格を掛けます。最も多くのコインを持つプレイヤーの勝利です！

同点の場合、該当者のうち、最終ラウンドでの手番がより早かったプレイヤーが勝者となります。

得点計算の例

プレイヤーA



プレイヤーA = $-3 + 15 + 2 + 4 = 18$ コイン

プレイヤーB = $6 - 2 + 6 + 3 + 4 = 17$ コイン

よって、プレイヤーAが勝者です！

プレイヤーB



仮に、両者のコインが同額だったとします。その場合、最終ラウンドで先に手番を行ったプレイヤーBが勝者となります。