

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・コーディネイト: Tlalli Atl・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: めん (Be Catchy Games)
欠品・破損品がございましたら、info@synkagames.jp までメールにて送ってください。

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
- ▶ 価格トークン 5枚
- ▶ 市場カード 5枚

ゲームの準備

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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。そばに価格トークンをまとめて置きます。
- 5 最近果物か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ると、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プレッ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(「市場のタイプレック」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。

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
これで手番が終了し、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、これでゲーム終了となり、得点計算の準備に移ります。

● 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ことを示しています。この場合はスイカです(カード2枚)。分かりやすく、すべてのスイカカードをこの市場の上部に置きます。

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ことを示しています(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。

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



価格サマリー



夜市場の
価格サマリー

補足

▶ **市場に1種類しか作物がない場合**、その作物は「一番多い」となり、下部の看板は適用されません。

▶ **市場にある作物の枚数がすべて同じ場合**、タイブレークで最優先の作物に上部の看板が、2番目に優先される作物に下部の看板が適用されます。

▶ **市場に最多タイの作物が2種類以上あり、それより少ない作物が1種類以上ある場合**、最多タイのうち、タイブレークで2番目に優先される作物が「2番目に多い」作物になります。

● 市場のタイブレーク

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



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

各看板が適用される作物がすべて決まったあとの市場の見た目の例。

● 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。