



# カルカソンヌ

Klaus-Jürgen Werde作  
2～5人用 10歳以上  
所要時間約30分

南フランスの都市カルカソンヌはローマ人と騎士の時代、比類のない要塞芸術の都市として有名でした。  
プレイヤーは、配下のものをカルカソンヌ周辺の道路や都市、修道院や草原に送り込んで、自分の運を試します。  
地域の発展はあなたの手にゆだねられ、成功するためには、  
盗賊、騎士、建築士、修道僧をうまく使えるかどうかにかかっています。

## 用具

- 地形タイル 72 (うち、裏が暗いスタートタイル1枚)
  - これには、都市の一部、道路、交差点、草原、修道院が描かれています。
- コマ 40 (5色)
 
 配下を表します。(これは配置される場所により騎士、盗賊、農夫、修道僧のいずれかの役割を持ちます)  
各色1つは、ポイントマーカーとして使用します。
- ポイントボード 1
 
 獲得ポイントを示します。
- ゲームルール 1、チャート 1

スタートタイル



修道院



都市



草原



道路



交差点

## ゲームの目的

プレイヤーは、手番ごとに地形タイルを配置していきます。これにより、道、都市、草原、修道院が形成され、そこに配下を配置してポイントを獲得します。プレイヤーは、ゲームの途中および終了時にポイントを得ることができ、最終決算のあと、得点の最も高いプレイヤーの勝利となります。

## ゲームの準備

- スタートタイル(裏面の白黒が反転している地形タイル)をテーブル中央に表向きにして置きます。
- 残りの地形タイルはよく混ぜて、いくつかの裏向きの山にして全てのプレイヤーから手の届く位置に置きます。
- ポイントボードは、テーブルの隅の方に配置するようにしてください。
- 各プレイヤーは、自分の色のコマ8つを取り、この配下を表すコマのうちの1つを、ポイントマーカーとしてポイントボードの0のマスに置きます。残りの7つのコマはプレイヤーの手持ちのストックとして持っておきます。
- 最も若いプレイヤーから、ゲームを始めます。

## ゲームの進行

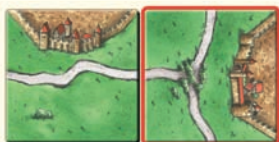
時計回りで進行します。手番になったら、以下の行動を順番通りに行います。

1. 地形タイルを1枚引いて、配置しなければなりません。
2. 自分のストックのコマを1つ、今配置したタイルに置くことができます。
3. タイル配置によって、完成した道路、都市、修道院ができた場合、得点計算を行わなければなりません。

### 1. 地形タイルの配置

プレイヤーの最初のアクションとして、山札から地形タイルを1枚取らなければなりません。まず、これを全てのプレイヤーに見せた上で(これにより「助言」を受けることができます)配置します。このとき、以下の条件に気をつけなければなりません。

- 新たに配置するタイル(例では枠が赤くなっています)は、少なくとも1辺が、それまで置かれている1枚もしくは複数のタイルに接するように配置しなければなりません。角と角だけが接するのは禁止です。
- 配置する草原、道路、都市はつながるようにしなければなりません。



道と草原がつながっています。



都市がつながっています。



都市と草原がつながっています。



置くことが  
できません。

- めったにないことですが、引いたタイルがどこにも配置することができない場合、それはゲームから除外して、新たにタイルを引き直します。

## ■ 2. 配下の配置

- タイルを置いたら、配下のコマを置くことができます。このとき、以下のことに気をつけてください。

- コマ1つしか配置することはできません。
- 自分のストックから配置しなければなりません。
- 今、配置したタイルにのみ、コマを置くことができます。
- タイルのどの部分にコマを置くか、その場で決めなければなりません。
- 草原に置く場合、コマを寝かせて置きます。



道路



都市の一部



修道院



草原

こちら側  
または  
こちら側

- コマを置くとする都市、草原、道路のつながっているところに、他のコマ（自分のものも含む）がいてはなりません。このとき、他のコマとの距離は関係ありません。例を2つあげておきます。



青は、草原にのみ配置することができます。つながっている都市の一部にすでにコマが置かれているからです。



青は自分のコマを都市の一部あるいは道路に配置することはできません。つながっている草原上にすでにコマがいます（自分のコマですが）。右下の草原は道によって分断されているので配置することができます。

- 手持ちのコマが1つもなくなってしまうと、タイルを配置するだけになります。しかし、心配しなくてもかまいません。コマは戻ってきます。
- ここでプレイヤーの手番は終了となり、時計回りで次のプレイヤーに移ります。

**例外：**都市、道路、修道院を完成させるタイルの配置を行った場合には、ここで得点計算があります。

## ■ 3. 完成した道路、都市、修道院の得点計算

### ■ 完成した道路

- 道路が完成するとは、連続する道路の両端が、交差点、都市の一部もしくは修道院になったときのことをいいます。この終端とのあいだには、いくつかの道路部分があってもかまいません。
- 道路が完成した場合、その道路上にコマを置いているプレイヤーは、その道路の長さ（タイル数）分だけのポイントを獲得します。
- このポイントは、直ちにスコアボードに記録されます（他で与えられるポイントも同様です）。

**補足：**スコアボードは、50マスで一周になっており、何周もします。  
0のマスに到達するか通過するかしたら、コマを寝かせます。  
こうして、すでに50ポイントを獲得しているかどうかわかるようにします。



4ポイント



3ポイント

## ■ 完成した都市

- 都市が完成するとは、都市の一部が完全に城壁によって囲まれ、その内部に空白部のない状態のことをいいます。1つの都市は、いくつかのタイルを含んでいてもかまいません。
- 都市が完成した場合、その都市にコマを置いているプレイヤーは、都市の一部(タイル数)1つにつき2ポイントを獲得します。
- また、都市内部に紋章があれば、それ1つにつき2ポイントのボーナスがあります。



都市タイルが3枚と  
紋章が1つで8ポイント



都市タイルが4枚で8ポイント

部分に分かれていますが、同一タイル上ですので1タイルとみなします。

## 完成した都市もしくは道路に、複数のコマがあった場合どうなるか。

- タイルの置き方によっては、複数のコマが1つの道路にいたり、1つの都市の中にいたりすることがあります。このときのポイントは、そこに最も多くのコマを置いているプレイヤーに与えられます。同数の場合は、それら全てのプレイヤーにそのままの得点が与えられます。



例：新しくタイルを置くことによって、分かれていた都市の一部を1つの都市へとつなげました。このとき、赤と青は、それぞれ1つずつコマを配置していますので、都市のポイントをそのまま、それぞれ10ポイントずつ獲得します。

## ■ 完成した修道院

- 修道院が完成するとは、修道院の周り全てが8枚のタイルによって囲まれることをいいます。
- このとき、修道院にコマを配置しているプレイヤーは、9ポイントを獲得します(修道院と周囲のタイル1枚につき1ポイント)。



9ポイント

## 配下コマを戻す

- 道路、都市、修道院の得点計算が終わったあと(そのときにのみ)、その場所に配置されていたコマは持ち主の元へと戻されます。プレイヤーは、次の手番以降そのコマを再利用することができます。

- 一回の手番で、配下コマを配置して、それを直ちに得点計算させ、手元に戻させることもできます。このときは、例えば以下ようになります。



4ポイント

1. 新たなタイルを置いて、都市もしくは道路を完成させる。
2. コマを配置する。
3. 完成した都市もしくは道路の得点計算をする。
4. コマを戻す。



3ポイント

## 草原

- タイルの草原の一部がいくつかつながっている状態を草原と呼びます。草原もしくは草原の一部は、ゲーム終了まで得点計算されません。草原に配置されたコマは、ゲーム終了時にはじめて得点化されます。したがって、これらのコマはずっと草原上にとどまり、と元に戻ってくることはありません(このことをあらわすため、草原に置くコマは寝かせておきます)。
- 草原は道路、都市、配置されているタイルの端、などによって分割されます。



3つのコマは、全てそれぞれ別の草原にいます。都市と道路がそれぞれの草原を分割しています。



新たなタイルを置いたあと、3つのコマのいる草原は1つにつながりました。  
**注意：**この、新しいタイルを置いたプレイヤーは、すでにその草原に他のコマがいるので、草原にコマを置くことはできません。

## ゲームの終了

最後の地形タイルを置いたプレイヤーの手番が終わったら、ゲーム終了です。最終得点計算に移ります。

## 最終得点計算

- 最終得点計算は、まずまだ完成していない道路、都市、修道院について行われます。

- 全ての完成していない道路、都市、修道院について、そこにコマを置いているプレイヤーは、それに関連するタイル1枚について1ポイントを獲得します。このとき、紋章もまた、1ポイントと数えます。そして、それらに置かれたコマを回収します。
- 完成していない道路、都市に複数のコマがある場合は、完成した場合と同じように、ポイントはそこに最も多くのコマを置いているプレイヤーに与えられます。同数の場合は、それらすべてのプレイヤーにそのままの得点が与えられます。



赤は完成していない道路から3ポイントを獲得します。  
黄は完成していない修道院から5ポイントを獲得します。

青は完成していない右下の都市から3ポイント獲得します。  
緑は完成していない大きな都市から8ポイントを獲得します。  
黒は得点を得られません。なぜなら、緑の方がこの都市に多くの騎士を置いているからです。

### 草原の得点計算

- 最後に得点計算されるのは、草原に置かれたコマです。それぞれの草原ごとの所有者を調べます。1つの草原にコマを置いているプレイヤーが1人の場合には、このプレイヤーが所有者になります。複数のプレイヤーのコマがあった場合は、多数決になります。同数の場合は、それらすべてのプレイヤーが所有者になります。各草原の所有者は、隣接する完成した都市それぞれにつき3ポイントを獲得します。
- ひとつの都市が複数の草原に接している場合、それぞれの草原の所有者に3ポイントずつをもたらすのです。  
(同一プレイヤーが同じ都市から複数回得点することも可能)



青は、6ポイントを獲得します。  
赤は3ポイントです。完成していない都市は得点をもらえません。

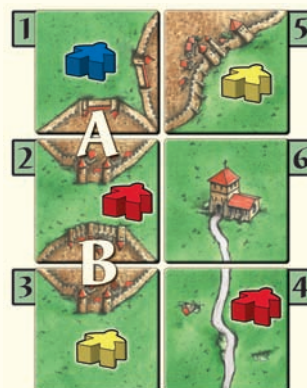


青は9ポイントを獲得します。



図中の数字は  
タイルが置かれた  
順番です。

赤は大きな草原の所有者です。  
最も多くの農夫を置いています。  
彼は6ポイントを獲得します  
(都市AとBから)。  
青は小さい草原の所有者です。  
彼も都市Aから3ポイントを獲得  
します。



大きな草原には、赤と黄がそれぞれ  
2つずつ農夫を置いています。  
両者がこの草原の所有者です。  
両者とも6ポイント(都市AとBから  
それぞれ3ポイント)を獲得します。  
青は、都市Aから3ポイントを獲得  
します。

- このようにして、それぞれの草原について得点計算を行っていきます。得点計算が終わったら、ゲーム終了です。最も獲得得点の多いプレイヤーが勝者となります。

ルール問い合わせ先:

**Möbius**  
メビウス 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  
shop@mobius-games.co.jp  
http://www.mobius-games.co.jp



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de  
oder per Post: Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
Fax: 0 89/30 23 36

## タイル一覧



A 2枚



B 4枚



C 1枚



D 4枚



E 5枚



F 2枚



G 1枚



H 3枚



I 2枚



J 3枚



K 3枚



L 3枚



M 2枚



N 3枚



O 2枚



P 3枚



Q 1枚



R 3枚



S 2枚



T 1枚



U 8枚



V 9枚



W 4枚



X 1枚

\*これらのタイルは、同じ形で図柄の異なるもの(家やヒツジがなかったりするもの)があります。

## 得点計算の一覧

### ゲーム途中で完成した場合

道 タイル1枚につき1ポイント



都市 タイル1枚につき2ポイント  
+紋章1つにつき2ポイント



修道院 9ポイント



### ゲーム終了時、完成していない場合

道 タイル1枚につき1ポイント

都市 タイル1枚につき1ポイント  
+紋章1つにつき1ポイント

修道院 タイル1枚につき1ポイント  
(修道院タイルとその周囲のタイル)

### ゲーム終了時の草原の得点計算

草原に隣接する(草原の中にある)完成した都市1つにつき3ポイント



## 草原の得点計算の例

ルールブックの最終得点計算の記載は多くありません。ここで、草原の得点計算の例を示します。  
ここを見る前に、ルールブックの草原の得点計算を先に読んでください。



**草原1：**青が草原1の所有者です。ここは、完成した都市2つに隣接しています(AとB)。完成した都市1つにつき青は3ポイント(その大きさにかかわらず)を獲得します。つまり、青は6ポイントを獲得します。

**草原2：**草原2は赤と青が所有者です。ここは、合計3つの都市に隣接しています(AとBとC)。赤と青はそれぞれ9ポイントを獲得します。

**草原3：**草原3の所有者は黄です。なぜなら黒よりも多くコマを置いているからです。この草原は完成した都市4つに隣接しています。黄は12ポイントを獲得します。

### 草原の境界線に注意：

- ・草原は道、都市(それが草原の中にあるのでない場合)、タイルの端によってのみ、他の草原と区別されます。

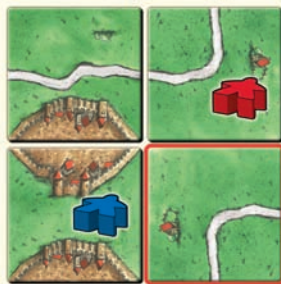
## 1つの草原に複数のコマが置かれる場合は？



手番1



手番2



手番3

□ = その手番で置かれたタイル

**手番1：**青はコマを草原の上に置きます。

**手番2：**赤が右上にタイルを置き、その草原にコマを置きます。この時点でこれらの草原はつながっていないので、コマを置くことができます。

**手番3：**この草原がつながり、1つの大きな草原になりました。こうして、1つの草原に複数のコマが置かれます。

同様に、同じ道や都市に複数のコマが置かれることがあります。