

ポルドーの丘

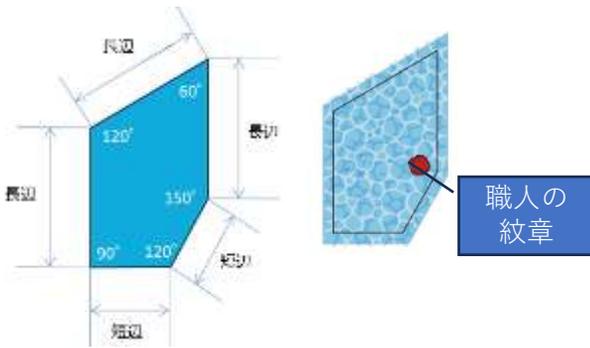
プレイ人数：1～5人
 プレイ時間：30分
 対象年齢：12歳以上

■内容物

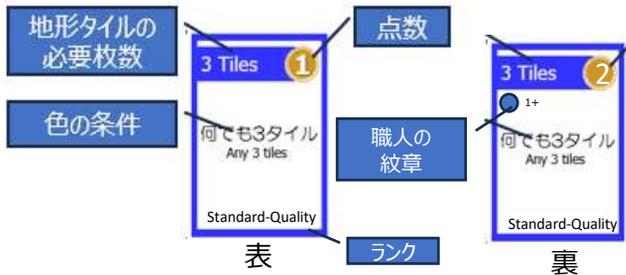
- 貯蔵庫コマ（直径10mmの円形） 45個
- 地形タイル 75枚
 - ・紫（ブドウ畑） 24枚
 - ・青（湖）、緑（森）、橙（住居） 各17枚
 （うち5枚に「職人の紋章」付き）

【地形タイルの説明】

長辺が3本、短辺が2本から成ります。
 頂点が5箇所あり、それぞれの頂角が
 60,120,90,120,150°です。



- カード(63mm×44mm) 101枚
 - ・ワインカード 95枚(表：紋章なし、裏：紋章付き)



【内訳】

ランク	3地形以上	4地形以上	5地形以上	6地形
一般	35	15	5	5
高級	15	10	5	5

- ・Le plus grand Vignobleカード 5枚
- ・手番カウンターカード（1人プレイ用） 1枚

- 袋 1枚
- サマリータイル 5枚
 （うち1枚にはスタートプレイヤーを示す★アイコンが描かれています）

ここからは、まず2～5人プレイ時のルールを説明します。1人でプレイする場合のルールの差分は、P4を参照してください。

■ゲームの準備

1. ワインカード

ワインカードを種類（必要な地形タイルの枚数と、ワインのランクが描かれています）ごとに分け、それぞれの表裏を揃えて8つの山札とします。

それぞれの山札をカードの表面が見えるようにして、テーブル中央に並べて配置してください。プレイヤーの人数にかかわらず、使うカードの枚数は同じです。

2. 地形タイル

地形タイルを75枚とも袋に入れてよく混ぜます。

袋から地形タイルを**4枚**引き、テーブル中央に並べて置きます。これを**場のタイル**と呼びます。4枚とも同じ色だった場合はすべて袋に戻し、新たに4枚引き直してください。

3. 初期シャトー

各プレイヤーは袋から**地形タイルを2枚ずつ**引きます。2枚とも同じ色だった場合はそのうち1枚を選んで袋に戻し、異なる色が出るまで引き直します。

その後、引いた2枚のタイルを長辺どうし、または短辺どうしで頂点がずれないように隣接させて自分の手元に配置します。隣接させる辺や、タイルの裏表については、各自が自由に決めてかまいません。

以降、自分の手元に配置した地形タイルのかたまりを「**自分のシャトー**」と呼びます。

4. 貯蔵庫

今回のゲームで使用する**貯蔵庫コマ**を、プレイヤー人数によって下表のように調整します。使用する貯蔵庫コマは場のタイルの近くにまとめて置いておきます（以降これを「**市場の貯蔵庫コマ**」と呼びます）。

余った貯蔵庫コマは脇に避けておいてください。ゲーム終盤で使用することがあります。

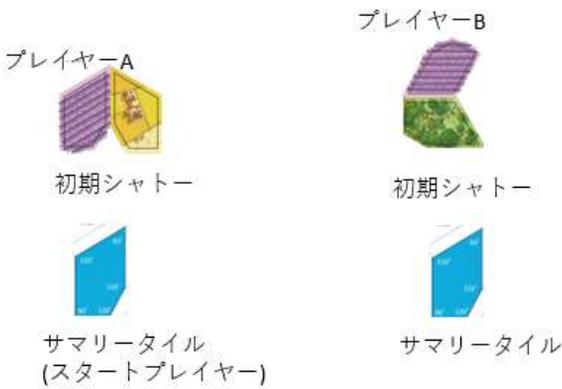
プレイ人数	2人	3人	4人	5人
市場の貯蔵庫コマ	15個	25個	30個	35個

5. スタートプレイヤーの決定とサマリータイル

サマリータイルをプレイヤーの人数と同じ数だけ使います。余ったものは箱にしまってください。このとき、★のアイコンが描かれたものを箱にしまわないよう注意してください。

最近ワインまたはブドウジュースを飲んだ人がスタートプレイヤーとなり、★が描かれた**サマリータイル**と**袋**を受け取ります。他のプレイヤーもサマリータイルを1枚ずつ受け取ってください。もしワインまたはブドウジュースを飲んだ人がいない場合は、サマリータイルをランダムに1枚ずつ配ってください。★のタイルを配られた人がスタートプレイヤーになり、袋を受け取ります。

これでゲームの準備が完了しました！



ゲーム準備完了時の図 (例：2人プレイ)

■ゲームの概要、目的

このゲームは、自分の手元に地形タイルを配置して自分のシャトーを拡大していきます。地形タイルを巧みに配置して、タイルの頂点の周りに隙間がなくなるようにしましょう（これを「完成した頂点」と呼びます）。頂点が完成したら、その完成に使用したタイル枚数、色の構成、紋章の有無に応じたワインカードを1枚獲得し、さらにその頂点に貯蔵庫コマを配置します。

ゲーム終了時、獲得したワインカードは得点となります。また、紫の地形タイル（ブドウ畑）を連続して配置した枚数を比べ、それが最も多いプレイヤーは追加の得点を得ます。合計得点が最も多いプレイヤーがゲームの勝者となります。

■手番の流れ

このゲームでは、時計回りの順番で手番を行っていきます。自分の手番では以下の1~5をこの順番で行ってください。

1. 地形タイルの選択、獲得
2. 地形タイルの配置
3. ワインカード、貯蔵庫コマの獲得
4. 追加配置権の確認
5. 手番の終了

1. 地形タイルの選択、獲得

この手番で配置する地形を、場の4枚から1枚選んで取ってください。

場から取りたくない場合は、代わりに袋からランダムに1枚引いてそれを獲得することを選んでかまいません。ただし一度引いたタイルを見たあとで、代わりに場のタイルを選んだり、袋に戻して引き直すことはできません。

2. 地形タイルの配置

さきほど取った地形タイルを、自分のシャトーに配置します。このとき、以下の配置ルールをすべて守らなければなりません。

地形タイルの配置ルール

- ・地形タイルの回転、反転は自由
- ・他の地形タイルと少なくとも**1辺以上で隣接**させる
シャトーの中に、地形タイルで囲われた空間ができてよい
- ・隣接する**辺どうしの長さ**をすべて同じにする
地形タイルの頂点が、他のタイルの辺に接するように配置してはいけない
- ・同色の地形タイルどうしを**辺で隣接**させてはいけない（頂点でなら接してよい）
ただし**紫（ブドウ畑）** どうしのみ、**辺で隣接**させてもよい



3. ワインカード、貯蔵庫コマの獲得

いま配置した地形タイルの頂点の中に「完成した頂点」ができた（その頂点の周りが隙間なくタイルで埋まったもの）場合、完成した頂点1つにつき、ワインカード1枚と貯蔵庫コマ1個を獲得します。

1枚のタイルに対して複数の頂点が同時に完成した場合は、完成した頂点を任意の順番で1つずつ順番に解決していきます。

ワインカード

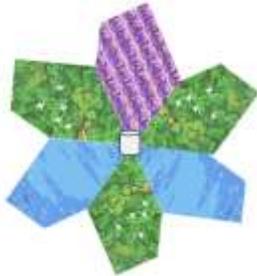
頂点の完成に使用したタイルの枚数を数え、その**枚数以下**の一般ワインカードを1枚獲得します。

もし完成した頂点に使用したすべてのタイルの色が「高級ワイン」の条件も同時に満たしている場合、**代わりに高級ワインカード**を1枚獲得することができます。さらに完成した**頂点に「職人の紋章」が1個以上ある場合**、獲得したワインカードを裏返して「職人のワイン」として獲得します。

[高級ワインの条件]

- 3枚：緑、青、橙の3色のタイルを使用すること。紫は不可。
- 4枚：紫、緑、青、橙の4色のタイルを使用すること。
- 5枚：紫、緑、青、橙の4色のタイルを使用すること。
どの色を2枚使ってもよい
- 6枚：任意の1色（**紫は不可**）を3枚使用すること。
他の3枚の内訳は自由。

例)
右図のように、6枚の
タイルを使用した頂点が
完成しました。この場合、
以下のワインカードを
獲得することができます。



ワインカード	獲得	備考
6枚高級	○	
6枚一般	○	
5枚高級	×	本ケースは3色しかないから獲得不可
5枚一般	○	4枚、3枚一般も可

ワインカードを獲得し終えた頂点に、貯蔵庫コマを配置してください。



この頂点には紋章が2個あるので、選んだワインカードを「職人のワイン」として獲得します。

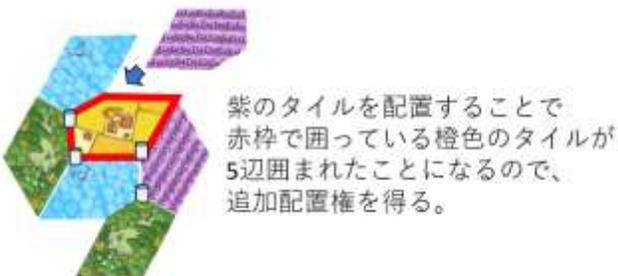
4. 追加配置権の確認

いま配置したタイルにより、**1枚以上の既存のタイルが5辺とも他のタイルに隣接した状態**になった場合、さらに追加で地形タイルを1枚配置します。つまり「**1. 地形タイルの選択、獲得**」から「**3. ワインカード、貯蔵庫コマの獲得**」までをもう1回繰り返します。

ただし追加で配置できるのは**場の地形タイルのみ**です。袋から引くことはできません。同時に2枚以上のタイルが5辺とも他のタイルに接した状態になったとしても、追加で配置できるタイルは1枚だけです。

追加配置したタイルによって、再度1枚以上の既存のタイルが5辺とも他のタイルに隣接した場合、さらに追加配置権を得ます。

なお追加配置権を得ても、場にタイルが残っていないならその権利を放棄しなければなりません。つまり1回の手番中に追加で配置できるタイルは最大4枚です。



5. 手番の終了

追加配置権を得られなかった（または放棄した）場合、そこで手番は終了します。

まず、場のタイルが4枚になるように補充を行います。場のタイルが減っていない場合、場の補充は行いません。

重要： もし補充により場のタイルが**4枚とも同色**になってしまったら、それらを**4枚とも脇に避け、新たにタイルを4枚補充**してください。さらに4枚とも同色になった場合は再度すべて脇に避け、少なくとも2色以上になるまで補充を行ってください。

このとき脇に避けた地形タイルは箱にしまいます。**袋に戻してはいけません。**これはゲームの終了条件に影響するため注意してください。

また、手番終了時に**ゲームの終了条件（後述）**を満たしているかどうかを確認します。

ゲームが続く場合は、手番は左隣のプレイヤーに移ります。袋をそのプレイヤーに渡してください。

ゲームの終了条件

ゲームの終了条件は、以下A,Bの2つです。どちらを満たしたかにより、ゲームの終わり方が少し異なります。

A. 手番終了時に**袋のタイル**がすべてなくなっていた

B. 手番終了時に**市場の貯蔵庫コマ**がすべてなくなっていた

た

A. 袋のタイルがすべてなくなっていた

この条件を満たしたプレイヤーの手番終了後に、ゲームは**即座に終了**します（A,Bの条件を両方とも満たしていた場合も、ゲームは即座に終了します）。

そのため、**全員の手番数が同じにならない**ことがあります。場にタイルが残っていたとしても、袋のタイルがすべてなくなった時点でこの条件を満たすことに注意してください。

B. 市場の貯蔵庫コマがすべてなくなっていた

誰かの手番終了後にこの条件が満たされていたら、ゲームは**全員の手番数が同じになるように（スタートプレイヤーの右隣まで）行ったあとで終了**します。

手番の最中も含め、貯蔵庫コマが足りなくなった場合は、**脇に避けてある貯蔵庫コマをすべて市場に補充**してください。終了条件を満たしたあとも、ワインカードを獲得して貯蔵庫コマを配置することはできます。万一貯蔵庫コマが足りなくなった場合は、適当なもので代用してください。

なお、この条件を満たしたあとに他の誰かの手番終了時に「A.袋のタイルがすべてなくなっていた」を満たした場合は、条件Aのほうを優先させてゲームが即座に終了します。

■ 得点計算

ゲームが終了したら、得点計算を行います。得点要素は以下の2つです。

1. 獲得したワインカード

ゲーム中に獲得したすべてのワインカードの得点（各カードの右上に書かれています）を合計します。

2. Le plus grand Vignoble(最大のブドウ畑ボーナス)
紫のタイル(ブドウ畑)どうしが**辺で繋がっているもの**を「つらなり」と呼びます。角でのみ接しているタイルどうしは、同じつらなりに含まれてはいないとします。

各プレイヤーは自分のシャトー内にあるつらなりのうち、最も枚数が多いものがどれかを確認します。そのつらなりに**含まれるブドウ畑タイルの枚数**をプレイヤーどうしで比べ、枚数が最多だったプレイヤーは「ル・プリュ・グラン・ヴィニョール」のボーナスとして4点を獲得します。

枚数最多のプレイヤーが複数人いる場合は、その全員が4点を獲得します。

自分のシャトー内で枚数最多のつらなりが2つ以上ある場合は、そのうち1つだけの枚数を数えなければなりません。

下の例で、ブドウ畑のつながりがAとBの2か所あります。つながりAとつながりBは頂点でのみ接しているため、別のつながりとなります。この場合つながりAの方が大きいので、このシャトーの最多のつながりは「3」となります。



合計点が最も多いプレイヤーが、ゲームの勝者となります。同点最多のプレイヤーが複数人いる場合は、その全員が勝利を分かち合います。

1人プレイルール

1人プレイでは、限られた手番数の中で自分のシャトーの拡大を目指し、どれだけ得点を獲得できるかに挑戦します。

■ゲームの準備(変更点のみ)

2. **地形タイル**：地形タイルは75枚とも使用しますが、1人プレイでは地形タイルを**場に並べません**。

4. **貯蔵庫**：貯蔵庫コマはすべてまとめて、手の届く場所に置いておきます。一部を脇に避ける必要はありません。

5. **サマリータイル**：適当なものを1枚取って手元に置きます。★付きのものである必要はありません。

【追加】6. 手番カウンターの準備：手番カウンターカードを自分の手元に置き、さらに貯蔵庫コマを1個取って「10」のマスに配置します。

■ゲームの概要

1人プレイでは、あなたが自分の手番を行い続けます。ゲームの**終了条件**は「あなたが10回目の手番を終えること」の1つだけになります。

ゲーム終了時、あなたが獲得したワインカードの合計得点に応じて、あなたのシャトーの格付けが決まります。

■手番の流れ(変更点のみ)

1. **地形タイルの選択、獲得**：あなたは**必ず袋から**地形タイルを1枚引き、それを取って配置しなければなりません。

4. **追加配置権の確認**：追加配置権を得たときも、配置する地形タイルを袋から1枚引かなければなりません。追加配置権で配置したタイルでも、さらに追加配置権を得ることができます。1人プレイでは10回しか手番を行えないため、追加配置権を得て自分のシャトーを上げていくことが重要になるでしょう。

5. **手番の終了**：手番終了時に、手番カウンター(貯蔵庫コマ)をトラック上で1マス進めます。トラックの「0」のマスに到達したら、即座にゲームが終了します。

■得点計算

あなたが獲得したワインカードからの得点を合計します。1人プレイでは「ル・プリュ・グラン・ヴィニョール」による得点はありません。

合計得点に応じて、あなたのシャトーの格付けが以下の表のように決まります。

得点	格付け
36点以上	ブルミエ・グラン・クリュ(第1級) 世界最高峰の品質と名声を誇り、頂点に君臨するシャトーの格付け
33-35点	ドウジエム・グラン・クリュ(第2級) 世界有数の高品質であることが保証された、名高いシャトーの格付け
29-32点	トロワジエム・グラン・クリュ(第3級) 安定的に高品質であることが保証された、上位シャトーの格付け
24-28点	クワトリエム・グラン・クリュ(第4級) 優良な品質であることを示す、信頼できるシャトーの格付け
23点以下	サンクウエイム・グラン・クリュ(第5級) 格付け入り認められた、標準的なシャトーの格付け

Credit :

ゲームデザイン：佐藤敏樹

デザイン協力：佐々木隼(オインクゲームズ)

イラストレーション：ユミ ヤオシダ

アートワーク：たかみまこと

校正・校閲：西田誠

英語翻訳：サイゴウ

製造・販売元：さとーふあみりあ

連絡先：toshikis227@gmail.com

発行年月日：2026年5月23日