

DELUXE MASTER SET

La Granja

モジュールブック

2

このデラックスマスターセットは
まったく新たな12のモジュールをゲームに追加します。
これらはどんな熟練度のプレイヤーでも使える
ほんの数枚のタイルやカードから、最も腕の立つ熟練プレイヤーでさえ
やりがいがあるモジュールまで、幅広い複雑さを備えています。
これらはすべて互換性があり、プレイヤーはさまざまな
モジュールを自由に組み合わせて使うことができます。

次ページ以降には全モジュールの概要があり、
そのあと各モジュールを管理するルールの詳細な説明があります。
別記ない限り、基本ゲームの他のすべてのルールは変更されません。



モジュールの概要

中間地点

デザイン：Andrei Novac

このモジュールはプレイヤー間の直接的な相互干渉と、商品を輸送することができるさらなる場所を追加します。ゲームにさらなる選択肢を追加したり、プレイヤー間の直接的な競争を強めたい熟練プレイヤーにうってつけです。2人ゲームでも十分に機能しますが、3/4人ゲームで使うことをお勧めします。

5ページ

コルチョネラ (マットレス屋)

デザイン：MiKe

このモジュールはプレイヤーに新たな輸送の選択肢、(新たなスタートプレイヤーになることがもう望めないとしても) 昼寝トラック上で進む新たな理由、ゲーム終了時の得点機会を作る新たな手段をもたらします。少なくとも、「ラ・グランハ」を適度に経験済みのプレイヤーにお勧めします。

13ページ

壊れた屋根

デザイン：ode.

このモジュールの特徴は新たな種類の屋根タイル —— 壊れた屋根です。壊れた屋根は能力を持っていませんが、別の利点を持っています。どのラウンド中に購入したかを問わず、そのコストは1銀なのです。少し簡単で、より友好的なゲームがしたい場合、このモジュールを追加してください。

7ページ

弁護士と無法者

デザイン：Stefan Feld

この二重モジュールで、プレイヤーは収入ダイスに追加の機能を与えることができます。豊富な資源を持ってより簡単なゲームをしたいか、それともより過酷で少々ランダムなゲームをしたいかを決めるのはプレイヤー次第です。より簡単な、カジュアルプレイヤー向けに調整されたゲームを望む場合には弁護士を使ってください。「ラ・グランハ」をさらに危険で予測できないゲームにしたい場合には無法者を導入してください。

17ページ

盛況な町

デザイン：Adam Kwapiński

これはこのゲームをいくつもの方法で変更する、最も影響力が大きいモジュールです。これは収入スペースを差し替え、ゲームボードに追加することができる建物を導入します。市場にある建物の横にマーカーを配置することで直接的な利益を得ることができるので、このモジュールは「ラ・グランハ」により強固なエリアコントロールの側面も導入します。このモジュールは熟練プレイヤーにのみお勧めします。

9ページ

ロバの歌

デザイン：Andrei Novac

このモジュールは昼寝トラックにさらなる輝きを与え、以前は他のスペースほど魅力的ではなかったスペース —— 到達時に新たな勝利点をもたらさないスペースに注目しています。今やプレイヤーには、昼寝トラック上で緻密に移動する理由と、輸送フェイズ中に利用できる新たなロバタイルがあります。このモジュールは熟練プレイヤーにお勧めです。

20ページ

大マーカー

デザイン: ode.

このモジュールはゲームの輸送過程に新たな意思決定段階を追加します。大マーカーの使用は組合建物に新たな機能を追加します。また、プレイヤーはボードの市場エリアでより強力な、より長持ちする拠点を確保することができます。

23 ページ

使用人

デザイン: *Błażej Kubacki*

「使用人」はゲームにさらなる柔軟性を導入します。プレイヤーは輸送したり、市場にあるマーカーを維持したりするのに役立つ特別な労働者を利用できるようになります。より多くの輸送を実行して、より簡単に組合建物を利用できるようにしたいプレイヤーにお勧めです。

27 ページ

ラ・グランハの淑女たち

デザイン: *Karina Weening and Dirk Schröder*

「ラ・グランハの淑女たち」は非対称のプレイヤー能力をゲームに導入します。自分の戦略の助けとなる固有能力を求めている熟練プレイヤーにお勧めです。

31 ページ

長距離貿易

デザイン: ode.

「長距離貿易」は商品の新たな使い方を解放して、輸送回数を消費せずに即座に勝利点を得られるようにし、さらにゲーム終了時に余った商品から勝利点を得る新たな手段を導入します。輸送スペースは限られているので、プレイヤーは最高のスペース（そのうちいくつかはゲーム中に使える交易品をもたらします）を得るために競争しなければなりません。このモジュールは熟練プレイヤーにお勧めです。

35 ページ

新たな農場カード

デザイン: *Kevin Hendranata, Julius Kündiger, Tony Boydell, David Waybright, Rainer Åhlfors, Filip Glowacz, Matthias Nag y, Martin Zeeb, Rebecca Zeeb, Isra Cendrero, Shei Santos, Nick Case, MiKe, ode.*

このモジュールは新たな 60 枚の農場カードをゲームに追加します。このうち 6 枚は小さなプロモパックの形で以前に発表されたものですが、大半は「ラ・グランハ: デラックスマスターセット」のためのまったく新たなもので、ゲーム体験をさらに豊かにする新たな助力者能力を導入します。熟練度に関係なく、これらのカードは誰でも簡単に使うことができます。

39 ページ

交易ボード

デザイン: *Andrei Novac*

交易ボードはプレイヤー間の直接的な相互干渉と、収入ダイスを操作する（または多少の銀貨を追加で得る）機会の両方を導入します。資源を他プレイヤーに輸送するというこの新たな機会は、ゲームを少し簡単にします。しかし依然として、ゲームに簡単に導入するためには、最低 1 回は「ラ・グランハ」基本ゲームをプレイしている必要があります。

41 ページ

中間地点

デザイン：Andrei Novac

DELUXE MASTER SET

La Granja



このモジュールはプレイヤー間の直接的な相互干渉と、商品を輸送することができるさらなる場所を追加します。ゲームにさらなる選択肢を追加したり、プレイヤー間の直接的な競争を強めたい熟練プレイヤーにうってつけです。2人ゲームでも十分に機能しますが、3/4人ゲームで使うことをお勧めします。

内容物

中間地点カード8枚



準備の変更

通常ルールに従ってゲームを準備し、そのあと以下の準備を行います。

1. すべての中間地点カードをよく混ぜます。
2. カードを1枚ずつ引き、隣り合っている各プレイヤーのあいだに置きます。2人ゲームではプレイヤーのあいだにカードを2枚置きます。
3. 残りの中間地点カードを箱に戻します(今回のゲームでは使いません)。

ルール

何らかの手段で輸送を行うとき、プレイヤーはすぐ右か左にいるプレイヤーと自分のあいだにある中間地点カードのいずれかへ輸送することができます。



3人ゲームで緑プレイヤーが利用できる中間地点カードAと輸送方向▶。

輸送するとき、プレイヤーはそのカード上で自分に最も近い商品から最も遠い商品の順で輸送しなければなりません。

すべての商品を輸送したら、そのカードは満載になったと見なされ、即座に以下のように解決されます。

▶ 両方のプレイヤーが最低1回は輸送している場合、より多くの商品を輸送したプレイヤーは左側の1番の利益(手押し車と同様に交易品1つと勝利点を得て、対応する市場スペースにマーカーを置きます)を得て、もう1人は右側の2番の利益を得ます。

▶ 1人のプレイヤーがすべての輸送を行った場合、そのプレイヤーが両方の利益を得ます。この場合、両方の利益を即座に得ます。

カードが満載になる前にゲームが終了した場合、どちらのプレイヤーも示されている利益を得ません。

利益は常に左から右(価値が高いものから低いもの)の順で解決されます。利益の分配が終わったら、プレイヤーはそのカードから自分のマーカーを回収し、その中間地点カードを箱に戻します。新たな中間地点カードを置いたりはしません。

例:

紫は自分と青の中間地点カードを満載にするために必要な最後の商品を輸送しました。必要な商品7つのうち、紫は4つ輸送しA、青は3つだけ輸送しましたB。このカードは即座に解決されます。紫は6勝利点と交易品1つを得て、値が6の市場スペースにマーカーを1個置きましたC。青はこのカードを取り、自分の手番中に3勝利点と交易品1つを得て、値が3の市場スペースにマーカーを1個置きましたD。



すべての利益を分配したあと、紫と青は自分のマーカーを個人サプライに戻し、このカードを捨て札にしました。今や青は、もう1人の(紫以外の)プレイヤーと共有している中間地点カードにのみ輸送を行うことができます。

壊れた屋根

デザイン：ode.

DELUXE MASTER SET

La Granja



このモジュールの特徴は新たな種類の屋根タイル——壊れた屋根です。壊れた屋根は能力を持っていませんが、別の利点を持っています。どのラウンド中に購入したかを問わず、そのコストは1銀なのです。少し簡単で、より友好的なゲームがしたい場合、このモジュールを追加してください。

内容物

壊れた屋根タイル6枚



準備の変更

通常の屋根タイルを準備したあと、すべての壊れた屋根タイルを裏向きの山にしてゲームボードの横に置き、1枚表向きにしてラウンド1用の屋根タイルに追加します。各得点計算フェイズ中、新たな屋根タイルを表向きにしたあと、壊れた屋根タイルを1枚追加します（ラウンドごとにちょうど1枚の壊れた屋根タイルが獲得可能になります）。

ルール

壊れた屋根タイルは他の屋根タイルとまったく同じように購入することができます。そのコストは（現在のラウンド数に関係なく）常に1銀です。壊れた屋根タイルをプレイヤーボード上に置いたとき、即座に裏向きにします。壊れた屋根タイルを表向きにすることはできません。壊れた屋根タイルは能力を持っていませんが、その他の点では通常の屋根タイルとまったく同じように機能します。



盛況な町

デザイン：Adam Kwapiński

DELUXE MASTER SET

La Granja



これはこのゲームをいくつかの方法で変更する、最も影響力が大きいモジュールです。これは収入スペースを差し替え、ゲームボードに追加することができる建物を導入します。市場にある建物の横にマーカーを配置することで直接的な利益を得ることができるので、このモジュールは「ラ・グランハ」により強固なエリアコントロールの側面も導入します。このモジュールは熟練プレイヤーにのみお勧めします。

内容物

建物カード10枚



建物マーカー10個



両面仕様の収入タイル6枚

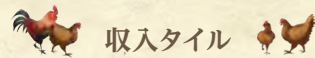


準備の変更

通常ルールに従ってゲームを準備し、そのあと以下の準備を行います。

1. 収入タイルの使用面 (AかB) を選びます。A面とB面を混ぜて使うのはお勧めしません。詳しくは次項を参照してください。
2. 収入タイルをよく混ぜ、ゲームボード上の各収入スペースに1枚ずつランダムに置いてそれらのスペースを覆います。
3. すべての建物カードをよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボードの横に置きます。近くにディスプレイ用のスペースを空けておきます。
4. 山から建物カードを3枚引き、山の横に表向きで並べて建物ディスプレイとします。
5. 公開された各カード上に対応する建物マーカーを置きます。残りの建物マーカーは脇に置いておきます (一部はあとで必要になります)。

ルール



収入タイル

A面



A01a

輸送を1回実行する。または豚を1頭得る。



A02a

昼寝トラック上で3スペース進む。またはカードを1枚プレイ/獲得する。



A03a

収穫物を1つ得る。または建設アクションを1回実行する。

3回目の共通アクションとして建設アクションを実行することはできない。プレイヤーはこのタイル上の他のアクションを実行しなければならない。



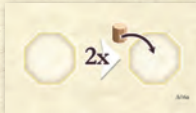
A04a

任意の資源を2つ加工する。または収穫物を1つ得て、任意の資源を1つ加工する。または異なる収穫物を2つ得る。



A05a

4銀を得る。または昼寝トラック上で2スペース進む。



A06a

空いていて異なる小屋を2つまで選び、それぞれに対応する収穫物を1つずつ得る。

B面



A01b

無料輸送を1回実行し、2銀を支払って追加輸送を1回実行できる(任意)。またはカードを1枚プレイ/獲得する。



A02b

2銀を支払って任意の資源を3つ加工する。または4銀を得る。



A03b

豚を1頭得る。または建設アクションを1回実行する。

詳しくは右記「建設アクション」参照。3回目の共通アクションとして建設アクションを実行することはできない。プレイヤーはこのタイル上の他のアクションを実行しなければならない。



A04b

任意の資源を2つ加工する。または2銀を得て、任意の資源を1つ加工する。または4銀を得る。



A05b

異なる収穫物を2つ得る。または収穫物を1つ支払い、昼寝トラック上で3スペース進む。



A06b

豚を1頭得る。または通常の選択肢のうち1つを選んで交易品を1つ交換に出し、さらに2勝利点を得る。

建設アクション



建設アクションを選んだとき、プレイヤーは新たな建物を1つ建設するか、または既存の建物のうち1つの建設能力(カード上段の能力)を使うことができます。新たな建物を建設することにしたとき、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. ディスプレイから建物カードを1枚選び、その建物マーカーを、隣接している3つの市場スペースが交わっている任意の1点上に置きます。ボード上に他の建物マーカーがすでにある場合、既存のいずれかの建物と同じ市場スペースを共有するような交点に新たな建物マーカーを置くことはできません。

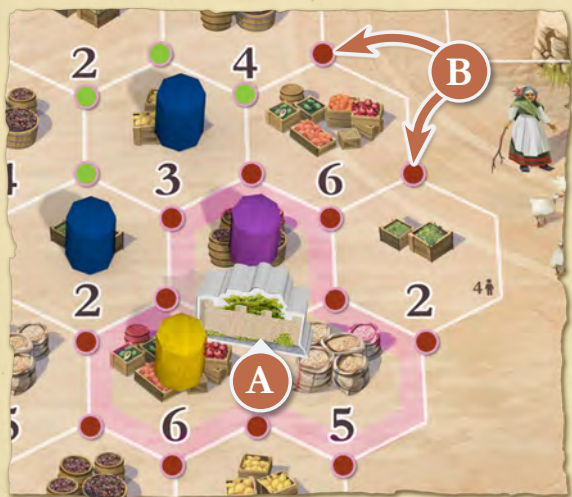
例外：2/3人ゲームでは、市場エリアの外周で隣接している2スペースの交点も適切な建設場所となります。



4人ゲーム：適切な建設場所(緑の点)と不適切な場所(赤い点)

例:

4人ゲーム中、青は自分のアクションとして教会を建設することにしました。ボード上にはすでに建物マーカーが1個あるのでA、教会を置くとき、青は既存の建物とどの市場スペースも共有しない交点を選ばなければなりません。



この2つの交点Bは他の建物マーカーとスペースを共有していませんが、建物マーカーを置けるのは3つのスペースの交点だけなので、これらの交点には依然として建物マーカーを置くことはできません。

2. この建物の建設能力を解決します。
3. 横に建物カードが置かれていない組合建物(解放されているかどうかは問いません)を1つ選び、対応するカードスペースにこのカードを置きます。これ以降、存在と優勢において(詳しくは右記「建物の発動」参照)、この建物はこの組合建物に隣接していると見なされます。

いったん建設されたら、その建物マーカーやカードを移動させることはできません。建物カードを置くスペースは6つしかありません。このため、同時に7つ以上の建物が建設されることはありません。建物カード用の6スペースすべてにカードが置かれたら、プレイヤーは建設アクションを使って、すでにボード上にある建物の建設能力を使うことしかできなくなります。

建設アクションを選び、建設しないことにした場合、プレイヤーは既存の建物のうち1つの建設能力を(それを今建設したかのように)使うことができます。

建物の発動

得点計算フェイズのステップ1の前(市場スペースと昼寝トラックの得点計算の前)に、すべての建物カードが発動します。各建物カードを、それが割り当てられた組合建物の番号順(低い方から高い方)に解決します。

優勢と存在

ある建物を解決するとき、プレイヤーはその特殊能力(カード下段の能力)を実行します。各建物は、その建物に隣接している市場スペースにあるマーカーで優勢を得ている単独のプレイヤーか、それらの市場スペースに存在している全プレイヤーに特殊能力をもたらします。



優勢: その建物マーカーに最も多くのマーカー(その建物カード上のマーカーを含みます)を隣接させているプレイヤーが、その建物の特殊能力の受益者となります。そのようなプレイヤーが複数いる場合、誰もその能力を使えません。



存在: その建物マーカーに最低1個のマーカー(その建物カード上のマーカーを含みます)を隣接させている全プレイヤーが特殊能力を得ます。存在している各プレイヤーがどのように利益を得るか、その特殊能力の説明を慎重に読んでください。

建物カードの追加

新たな屋根タイルを公開した直後、建物カードを1枚引いてディスプレイに追加します(複数の建物が建設された場合でも、1つも建設されなかった場合でも、1枚だけ追加します)。建設可能なすべての場所がすでに埋まっている場合、このステップを省略します。

収入タイルだけを使ってのプレイ

このモジュールは建物を使わずにプレイすることもできます(しかし、お勧めはしません)。プレイヤーは単に建物カードを箱の中に残しておき、建物を建設したり、その能力を使ったりするアクションを無視します。

コルチヨネラ

デザイン：MiKe

DELUXE MASTER SET

La Granja



このモジュールはプレイヤーに新たな輸送の選択肢、(新たなスタートプレイヤーになることがもう望めないとしても)昼寝トラック上で進む新たな理由、ゲーム終了時の得点機会を作る新たな手段をもたらします。少なくとも、「ラ・グランハ」を適度に経験済みのプレイヤーにお勧めします。

内容物

コルチョネラサイドボード1枚



準備の変更

ゲームボードを置いたあと、コルチョネラサイドボードをゲームボードの近く(全プレイヤーの手が届くところ)に置きます。

ルール

輸送を実行するときには常に、プレイヤーは新たな輸送の選択肢として、コルチョネラサイドボードに商品を輸送することができます。昼寝トラック上で位置に応じて、プレイヤーは特定の商品だけを輸送することができます。コルチョネラへの輸送を実行したあと、プレイヤーは自分のマーカーを置いた輸送スペースに応じた利益を即座に得ます。



昼寝トラック上で位置に関係なく、プレイヤーは自分の色の輸送スペースに1銀を輸送することができます。この輸送は利益をもたらさず、各プレイヤーがゲーム中に1回だけ実行することができます。



昼寝トラックの1勝利点エリア(またはそれより上)にいるプレイヤーは、オリーブか穀物かブドウを1つ輸送して、即座に1銀を得ることができます。



昼寝トラックの2勝利点エリア(またはそれより上)にいるプレイヤーは、食料か豚かワインを1つ輸送して、即座にオリーブか穀物かブドウを1つ得ることができます。



昼寝トラックの3勝利点エリアにいるプレイヤーは、塩漬肉か交易品を1つ輸送して、即座に食料か豚かワインを1つ得ることができます。

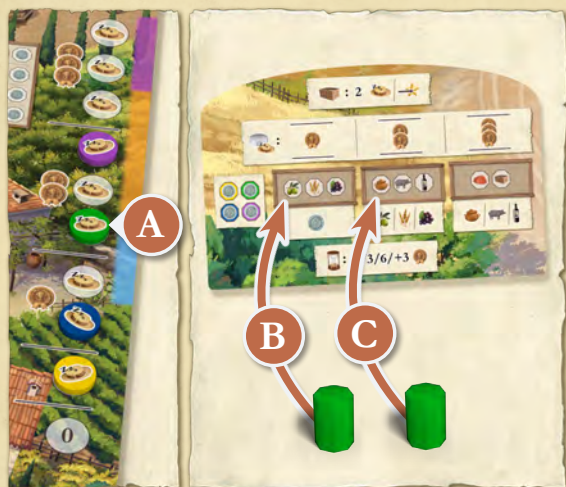


重要：コルチョネラへの輸送回数には以下の制限があります。

- 即時輸送をもたらす適切なダイスか助力者を使い、収入フェイズ中に商品を1つまで輸送できます。
- 無料輸送を使い、輸送フェイズ中に商品を1つまで輸送できます。
- 追加輸送を使い、輸送フェイズ中に商品を1つまで輸送できます。

言い換えると、プレイヤーはコルチョネラサイドボードへと1ラウンド中に4回以上輸送を行うことはできません。

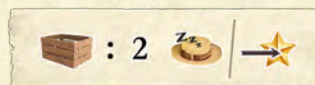
例：



緑は昼寝トラックの2勝利点エリアに到達しています
A。輸送フェイズ中、緑は無料輸送を使ってコルチョネラサイドボードにオリーブを1つ輸送しました**B**。そのあと、追加輸送を使って、緑は食料を1つ輸送しました**C**。緑はさらなる無料輸送や、購入可能な追加輸送を実行できますが、それらを使って1人のプレイヤーがコルチョネラサイドボードへの輸送を1ラウンド中に2回以上行うことはできないので、緑はコルチョネラサイドボード上に自分のプレイヤーマーカーを2個置いてこのラウンドを終了しました**D**。



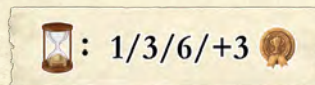
交易品の交換の新たな選択肢



プレイヤーは交易品を個人サプライに戻して、加工を2回行うか、昼寝トラック上で2スペース進むか、両方を組み合わせる(加工1回と、昼寝トラック上で1スペース前進)ことができます。この選択肢はコルチョネラサイドボード上に示されており、このモジュールを使っているときにのみ利用可能になります。



ゲーム終了時の得点計算



通常の銀貨の得点計算に加えて、プレイヤーはコルチョネラサイドボード上にある自分のプレイヤーマーカーから勝利点を得ます。

- ▶ コルチョネラサイドボード上にマーカーが1/2/3個あるプレイヤーは1/3/6勝利点を得ます。
- ▶ 3個を超えたプレイヤーマーカー1個ごとに、そのプレイヤーは追加の3勝利点を得ます。

例：

コルチョネラサイドボード上に自分のプレイヤーマーカーが5個あったので、緑は6勝利点を(最初の3個から)得て、そのあと4個目と5個目のプレイヤーマーカーからそれぞれ3勝利点を得ます。緑は合計で6+3+3=12勝利点を得ました。



弁護士と無法者

デザイン：Stefan Feld

DELUXE MASTER SET

La Granja



この二重モジュールで、プレイヤーは収入ダイスに追加の機能を与えることができます。豊富な資源を持ってより簡単なゲームをしたいか、それともより過酷で少々ランダムなゲームをしたいかを決めるのはプレイヤー次第です。より簡単な、カジュアルプレイヤー向けに調整されたゲームを望む場合には弁護士を使ってください。「ラ・グランハ」をさらに危険で予測できないゲームにしたい場合には無法者を導入してください。

内容物

両面仕様の弁護士と無法者ミニボード4枚



灰ダイス5個



準備の変更

1. 各プレイヤーは弁護士と無法者ミニボードを1枚取ります。
2. プレイヤーは最初に、弁護士面(昼)と無法者面(夜)のどちらを使うかを決めます。全プレイヤーがミニボードの同じ面を使わなければなりません。
3. 収入ダイスを準備するとき、白と灰の両方のダイスを使います。
4. 弁護士面でプレイする場合、収入ダイスを以下のように準備します。

4人ゲーム	灰ダイス4個と白ダイス5個
3人ゲーム	灰ダイス3個と白ダイス4個
2人ゲーム	灰ダイス2個と白ダイス3個

5. 無法者面でプレイする場合、収入ダイスを以下のように準備します。

4人ゲーム	灰ダイス5個と白ダイス4個
3人ゲーム	灰ダイス4個と白ダイス3個
2人ゲーム	灰ダイス3個と白ダイス2個

6. 収入ダイスのプールを準備したあと、残ったすべての(白と灰の)ダイスを箱に戻します。これらは今回のゲームでは使いません。

ルール

収入フェイズ中に灰ダイスを選んだときには常に、以下のよう
に解決します。

弁護士：プレイヤーはその収入スペースの収入と、自分のミニボード上の対応するスペースに関連する利益の両方を得ます。この追加利益を得るために、プレイヤーは1銀か1勝利点を支払わなければなりません。支払うことができない場合、プレイヤーは依然としてその灰ダイスを取ることができますが、その出目に関連する利益を得ることはできません。この利益を得るとき、プレイヤーはその収入スペースの解決の前かあとでコストを支払って利益を得ることができます。

利益の獲得/実行のあと、プレイヤーは自分のミニボード上の対応するスペースにプレイヤーマーカーを1個置きます。収入フェイズの終了時まで、その出目の別の灰ダイスを取っても追加の効果はありません(それは白ダイスとして扱われます)。収入フェイズの終了時、プレイヤーはミニボードからすべてのプレイヤーマーカーを取り除きます。

例：



緑は出目4の灰色の収入ダイスを取りました**A**。ミニボードの出目4スペースが空いているので、緑は1銀を支払うこと**B**、ここにプレイヤーマーカーを置いて即座に穀物を1つ得ました**C**。

例：



緑は出目1の灰色の収入ダイスを取り**A**、1勝利点を支払うこと**B**、ミニボード上の出目1スペースにプレイヤーマーカーを置きました**C**。

無法者：プレイヤーは以下の3ステップを実行します。

1. その収入スペースから収入を得ます。
2. ミニボード上の対応するスペースに示されているペナルティを支払うか、または1勝利点を失います。どちらも実行できない場合、その灰ダイスを取ることは(利用可能な白ダイスが残っていない場合を除いて)できません。
3. ミニボード上の対応するスペースにプレイヤーマーカーを1個置きます。

これ以降、その出目の別の灰ダイスを取ったときにはステップ1だけを実行します。

自分の手番中いつでも、プレイヤーは直接隣接しているプレイヤーマーカー3個をミニボードから取り除き、交易品を1つ得ることができます。スペース1と6は隣接していると見なします。



これ以降、自分の手番中いつでも、緑は隣接しているマーカー3個**D**をミニボードから取り除いて(1と6は隣接していると見なされることに注意してください!)交易品を1つ得ることができます**E**。

ロバの歌

デザイン：Andrei Novac

DELUXE MASTER SET

La Granja



このモジュールは昼寝トラックにさらなる輝きを与え、以前は他のスペースほど魅力的ではなかったスペース——到達時に新たな勝利点をもたらさないスペースに注目しています。今やプレイヤーには、昼寝トラック上で緻密に移動する理由と、輸送フェイズ中に利用できる新たなロバタイルがあります。このモジュールは熟練プレイヤーにお勧めです。

内容物

レベル1 (青) ロバの歌タイル4枚



レベル2 (橙) ロバの歌タイル4枚



レベル3 (紫) ロバの歌タイル4枚



ロバの歌ディスプレイ1枚



準備の変更

通常ルールに従ってゲームを準備し、そのあと以下の準備を行います。

1. 昼寝トラックの右側の色に合わせるようにして、ゲームボードの横にロバの歌ディスプレイを置きます。
2. すべてのレベル1ロバの歌タイルをディスプレイの青区画に表向きで置きます。
3. すべてのレベル2ロバの歌タイルをディスプレイの橙区画に表向きで置きます。
4. すべてのレベル3ロバの歌タイルをディスプレイの紫区画に表向きで置きます。



ルール

得点計算フェイズ中に昼寝トラック上での位置に基づいた勝利点を得るとき、トラック上で十分に進んでいる各プレイヤーは、1銀を支払ってロバの歌タイルを1枚得ることもできます。

- ▶ 昼寝トラックの青区画にマーカーがあるプレイヤーは1銀を支払い、残っている任意の青いロバの歌タイルを1枚得ることができます。
- ▶ 昼寝トラックの橙区画にマーカーがあるプレイヤーは1銀を支払い、残っている任意の橙色のロバの歌タイルを1枚得ることができます。
- ▶ 昼寝トラックの紫区画にマーカーがあるプレイヤーは1銀を支払い、残っている任意の紫色のロバの歌タイルを1枚得ることができます。

各プレイヤーは得点計算フェイズごとにタイルを1枚だけ、自分のマーカーがある区画からのみ購入することができます。自分がいる区画にロバの歌タイルがない場合のみ、プレイヤーはすぐ下の区画から（まだあれば）ロバの歌タイルを購入することができます。昼寝トラックの1勝利点区画より下にいるプレイヤーは、どのロバの歌タイルも購入することはできません。

通常のロバタイルは、購入したロバの歌タイルとは異なります。ゲーム中にどのロバタイルを使ったかを問わず、通常ゲーム中とまったく同じように、プレイヤーは使った通常のロバタイルをすべて回収します（しかし、使ったロバの歌タイルは回収しません）。

ロバの歌

 ロバの歌タイトルの使用
 

ロバの歌タイトルは通常のロバタイトルの代わりに使うことができます。しかし、ロバの歌タイトルは使い捨てです（使ったあとで箱に戻します）。その効果は常に任意の順番で実行することができますが、同じ種類の効果はすべて同時に解決しなければなりません。ロバの歌タイトルは以下の利益をもたらします。



昼寝トラック上で3スペース進む。
 無料輸送を2回まで実行する。
 資源を1つ加工することができる。



昼寝トラック上で1スペース進む。
 3銀を得る。
 輸送フェイズのステップ3中に追加輸送を4回まで実行する。これはステップ4中の追加輸送には影響を与えない。



昼寝トラック上で2スペース進む。
 無料輸送を3回まで実行する。これらの各輸送先は異ならなければならない。
 プレイヤーは任意の種類異なるカードや建物に輸送することができます。これらの輸送によって同じ輸送先に2つ以上の商品を輸送することはできません。



昼寝トラック上で4スペース進む。
 無料輸送を2回まで実行する。



無料輸送を2回まで実行する。これらの各輸送は1勝利点をもたらす。
 輸送フェイズのステップ3中に追加輸送を2回まで実行する。これはステップ4中の追加輸送には影響を与えない。



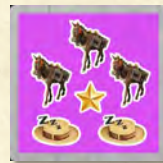
昼寝トラック上で3スペース進む。
 無料輸送を2回まで実行する。
 資源を2つまで加工することができる。



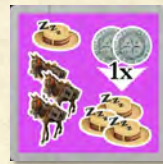
昼寝トラック上で4スペース進む。
 無料輸送を2回まで実行する。
 2銀を得る。



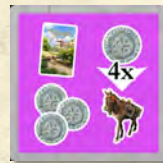
無料輸送を3回まで実行する。
 カードを1枚獲得するかプレイする。



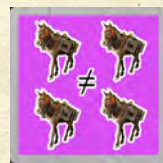
昼寝トラック上で2スペース進む。
 資源を1つ加工することができる。
 無料輸送を3回まで実行する。



昼寝トラック上で1スペース進む。
 2銀を支払い、昼寝トラック上で追加で3スペース進むことができる。
 無料輸送を3回まで実行する。



3銀を得る。
 カードを1枚獲得するかプレイする。
 輸送フェイズのステップ3中に追加輸送を2回まで実行する。これはステップ4中の追加輸送には影響を与えない。



無料輸送を4回まで実行する。これらの各輸送先は異ならなければならない。
 プレイヤーは任意の種類異なるカードや建物に輸送することができます。これらの輸送によって同じ輸送先に2つ以上の商品を輸送することはできません。

大マーカ

デザイン：ode.

DELUXE MASTER SET

La Granja



このモジュールはゲームの輸送過程に新たな意思決定段階を追加します。大マーカーの使用は組合建物に新たな機能を追加します。また、プレイヤーはボードの市場エリアでより強力な、より長持ちする拠点を確保することができます。

内容物

大プレイヤーマーカー 8個
(プレイヤーカラーごとに2個)



各大マーカーは手押し車面(左)と組合建物面(右)の両面仕様になっています。

準備の変更

1. ゲームの準備中、各プレイヤーは自分用の他の内容物と共に大マーカー2個を取ります。
2. 市場の初期スペースに各プレイヤーの通常のマーカーを1個置く代わりに、大マーカーを1個置きます。このため、プレイヤーは市場に大マーカーを1個置いてゲームを始めます。
3. 各プレイヤーは2個目の大マーカーを個人サプライに置きます。

ルール

大マーカーは組合建物か手押し車にのみ置くことができます。同じ組合建物か手押し車への2回の輸送を同時に行い、それによって需要を満たしたスペースが隣接している場合、プレイヤーは個人サプライから大マーカーを取って、両方の需要スペースを同時に覆うように置くことができます。

重要：支払う商品は通常通りです。このため、通常のプレイヤーマーカーを需要スペースに2個置く代わりに、プレイヤーは大マーカーを使います。

例：



輸送フェイズ中、紫は無料輸送を2回実行し、農場にあるこの手押し車カードへと商品を輸送しましたA。



紫は大マーカーを置くことにしたので、輸送した商品を取り除きB、この手押し車カード上で連続している2スペースを覆うようにして大マーカーを置きましたC。

大マーカーがある組合建物か手押し車の得点計算を行うとき、以下のルールを適用します。



組合建物



組合建物の得点計算によるすべての通常効果に加えて、プレイヤーは追加の1勝利点を得ます。さらに、プレイヤーは（今輸送を完了した組合建物ではなく）隣接している組合建物1つの組合マーカーの即時効果を使うことが（まだその組合マーカーを得ていないとしても）できます。

その大マーカーはプレイヤーの個人サプライに戻され、すぐに再び使えるようになります。



市場



プレイヤーは通常のマーカーの代わりに大マーカーを市場に置くことができます。大マーカーは通常のマーカーと同様に置かれます。大マーカーの配置によって他プレイヤーのマーカーを取り除いた場合、1個ごとに1勝利点ではなく2勝利点を得ます。

例：

プレイヤーは他プレイヤーのマーカーを2個取り除きました。これが大マーカーによるものだった場合、プレイヤーは通常の2勝利点ではなく4勝利点を得ます。

さらなるルール

市場にある大マーカーは、別の大マーカーによってのみ取り除くことができます。通常のプレイヤーマーカーは大マーカーに影響を与えません。労働者（「使用人」モジュールより）は大マーカーを他の大マーカーから守りません。

得点計算フェイズ中、市場にまだ大マーカーがある場合、プレイヤーはそのマーカーから2勝利点を得ます。

1人のプレイヤーが同じ手押し車カード上や同じ組合建物上に大マーカーを2個置くことはできません。

最後の無料輸送と最初の追加輸送は一連の輸送とは見なされないため、それらを実行して大マーカーを置くことはできません。

コルチョネラサイドボードや長距離貿易サイドボード上で大マーカーを使うことはできません。中間地点カード上で大マーカーを使うことはできます。そうした場合、大マーカーは手押し車カード上に置かれたときと同じ利益をもたらします。

めったにないことですが、市場スペースに通常のマーカーを置かなければならないとき、その数値のすべてのスペースに大マーカーが置かれている場合、プレイヤーはカードの勝利点より小さい数値のスペースを選び、そこにマーカーを置かなければなりません。依然として、プレイヤーは輸送を完了したカードに示されている勝利点を得ますが、実際にマーカーを置いた市場スペースの数値に応じて他プレイヤーのマーカーを取り除きます。



使用人

デザイン：Błażej Kubacki

DELUXE MASTER SET

La Granja



「使用人」はゲームにさらなる柔軟性を導入します。プレイヤーは輸送したり、市場にあるマーカーを維持したりするのに役立つ特別な労働者を利用できるようになります。より多くの輸送を実行して、より簡単に組合建物を利用できるようにしたいプレイヤーにお勧めです。

内容物

労働者駒 8個
(プレイヤーカラーごとに2個)



ロバタイル 4枚



準備の変更

通常通りにゲームを準備しますが、1つ変更があります。ロバタイル4枚1組を取るとき、輸送4回のロバタイルの代わりに、各プレイヤーは昼寝トラック上で4スペース進むロバタイルを取ります。



さらに、各プレイヤーは自分の色の労働者駒2個を取ります。今のところ、これはプレイヤーボードの横に置いておきます。

ルール

収入ダイスを1個選んだときには常に、対応するアクションの実行に加えて、プレイヤーはその出目を使って以下の場所に労働者駒を1個置くことができます。

- ▶ 自分の農場にある手押し車カード
- ▶ ゲームボード上の組合建物(解放済みかどうかは問いません)
- ▶ 自分のプレイヤーマーカーがある市場スペース
- ▶ 中間地点カード(「中間地点」モジュールを使っている場合)

いずれかの場所に労働者駒を置くためには、そのダイスの出目とその手押し車カード、組合建物、市場スペースの数値に等しい(または中間地点カード上の2つの数値(勝利点)のうち1つに等しい)か、またはそのダイスの出目が1でなければなりません(この使い方において、1はワイルドとなります)。しかし、出目1のダイスを使って労働者駒を置く場合、プレイヤーは1銀を支払わなければなりません。

重要：プレイヤーは3つ目のダイスの出目を使って労働者駒を置くことはできません。

例：

プレイヤーは出目が3の収入ダイスを取りました **A**。プレイヤーは手元から労働者駒を取り、3勝利点の手押し車か **B**、3番の組合建物か **C**、自分のマーカーがある数値が3の市場スペース **D** に置くことができます。「中間地点」モジュールは使っていないので、選択肢はこの3つだけです。



例(続き):



すべての手押し車カードとすべての市場スペースには、労働者駒を1個だけ置くことができます。組合建物と中間地点カードには複数の労働者駒を置くことができますが、それらはすべて異なるプレイヤーのものであればなりません。

例:

のちに、プレイヤーは出目が5の収入ダイスを取りました。プレイヤーは利用できるスペースのうち1つに労働者駒を置くことにしました。すでに手押し車上に労働者駒を1個置いていたので、その上にもう1個の労働者駒を置くことはできません。また、数値が5の市場スペースにはマーカーを置いていません。このため、プレイヤーは5番の組合建物にのみ労働者駒を置くことができます。

労働者駒は以下の方法で使うことができます。

- ▶ 手押し車上の労働者駒を手元に戻して、そのカードへの無料輸送を(輸送フェイズのステップ3中に)1回実行することができます。
- ▶ 解放されている組合建物上の労働者駒を手元に戻して、その組合建物への無料輸送を(輸送フェイズのステップ3中に)1回実行することができます。
- ▶ 封鎖されている組合建物上の労働者駒を手元に戻してその組合建物を一時的に解放し、現在のラウンドの輸送フェイズ中ずっと、自分だけ輸送できるようにします(下記参照)。
- ▶ 市場スペースからプレイヤーマーカーを取り除かれそうになったとき、代わりに同じスペースにある労働者駒を取り除くことができます(取り除いたプレイヤーは勝利点を得ません)。
- ▶ 中間地点カード上の労働者駒を手元に戻して、中間地点カードへの無料輸送を(輸送フェイズのステップ3中に)1回実行することができます(「中間地点」モジュールを使っている場合)。

封鎖されている組合建物への輸送を実行することにした場合、プレイヤーは無料輸送を始めたときにその労働者駒を横倒しにします。これ以降、その輸送フェイズの終了時まで、そのプレイヤーはその組合建物が解放されているかのように輸送を実行することができます(ただし、そのプレイヤーだけが、現在のラウンド中のみ可能です)。

封鎖されているあいだに、誰かがその組合建物への輸送を完了させた場合、そのプレイヤーは通常通りに利益を得ます。その組合建物は即座に解放されます。しかし、他の組合建物は解放されず、そのプレイヤーは(通常は新たな組合建物を解放したことから得られる)追加の勝利点を得ません。

新たな屋根タイルを公開した直後、各プレイヤーは手番順に、自分の任意の労働者駒を手元に戻すことができます。横倒しになっているすべての労働者駒は手元に戻さなければなりません。ここでの労働者駒の回収は何の効果も持ちませんが、それらの労働者駒は次ラウンドから再び使えるようになります。



ラ・グランハの淑女たち

デザイン : Karina Weening and Dirk Schröder

DELUXE MASTER SET

La Granja



「ラ・グランハの淑女たち」は非対称のプレイヤー能力をゲームに導入します。自分の戦略の助けとなる固有能力を求めている熟練プレイヤーにお勧めです。

内容物

ラ・グランハの淑女たちカード6枚



アナの特殊ダイス1個



フェリパの助力者ホルダー1つ



準備の変更

通常ルールに従ってゲームを準備し、そのあと以下の準備を行います。

1. ラ・グランハの淑女たちカード(以下“淑女カード”)をよく混ぜ、プレイ人数+1枚を表向きにしてディスプレイとします。
2. 最初の農場フェイズの前に、手番順の逆順で、各プレイヤーはディスプレイに残っている淑女カードを1枚取って自分の農場の横に置きます。
3. プレイヤーは自分の淑女カードに属している追加内容物を取ります。
4. 使わない淑女カードを箱に戻します。

ルール

淑女カードはゲーム中ずっと発動している特殊能力をもたらします。

一部の淑女カードは追加内容物を備えています。



ニナ:

ラウンドごとに1回、あなたは無料で加工を実行することができます。この加工を実行したあと、ニナの使用済みマーカーを裏返して使用済み面を表向きにします。

得点計算フェイズ終了時、ニナの使用済みマーカーの発動面を表向きにします。



カルメン:

カルメンカード上には、屋根タイル用の追加の2スペースがあります。6枚目か7枚目の屋根タイルを購入したとき、そのタイルをカルメンカード上に置きます。



フェリパ:

あなたは追加の助力者スペースを1つ得ます。このホルダーを農場の下側に置きます。

このホルダーが空いている(助力者を3枚以下しか持っていない)限り、フェリパカード上に使用済みマーカーを1枚置いておきます。あなたは輸送フェイズ中にこれを裏返し、ラウンドごとに1銀か無料輸送1回を得ることができます。得点計算フェイズ終了時、この使用済みマーカーの発動面を表向きにします。



アナ:

あなたは独自の収入ダイスを得ます。このダイスをダイスプールに追加し(このため、収入ダイスの数が1個増えます)、収入フェイズ中に通常通りに振ります。あなたは選んだ1個目か2個目のダイスと共に(そしてそのダイスに加えて)、このダイスを使って追加アクションを1回実行することができます。

このダイスを選んだ(または、選んだ1個目か2個目のダイスと共にこのダイスのアクションを実行しなかった)あと、次の収入フェイズまで、このダイスをアナのカード上に置いておきます。

他プレイヤーはこのダイスの出目を助力者効果で操作することはできません。



レイナ:

ラウンドごとに1回、あなたは1勝利点を4銀に交換することができます。この交換を実行したあと、レイナの使用済みマーカーを裏返して使用済み面を表向きにします。

得点計算フェイズ終了時、レイナの使用済みマーカーの発動面を表向きにします。



得点計算の変更

ラウンド終了時の得点計算

サバンナカードを持っているプレイヤーは、屋寝トラックの得点計算中に追加の利益を得ます。

- ▶ 屋寝トラックから1勝利点を得た場合、収穫物(オリーブか穀物かブドウ)を1つ得ます。
- ▶ 屋寝トラックから2または3勝利点を得た場合、交易品を1つ得ます。

ゲーム終了時の得点計算

ニナカードを持っているプレイヤーは、自分の農場にある加工品を以下の金額で売却します。

- ▶ 食料=3銀
- ▶ ワイン=4銀
- ▶ 塩漬肉=5銀





長距離貿易

デザイン：ode.

DELUXE MASTER SET

La Granja



「長距離貿易」は商品の新たな使い方を解放して、輸送回数を消費せずに即座に勝利点を得られるようにし、さらにゲーム終了時に余った商品から勝利点を得る新たな手段を導入します。輸送スペースは限られているので、プレイヤーは最高のスペース(そのうちいくつかはゲーム中に使える交易品をもたらします)を得るために競争しなければなりません。このモジュールは熟練プレイヤーにお勧めです。

内容物

長距離貿易サイドボード1枚



準備の変更

ゲームボードを置いたあと、長距離貿易サイドボードをゲームボードの近く(全プレイヤーの手が届くところ)に置きます。

ルール

このモジュールを使っているとき、プレイヤーは得点計算フェイズを手番順に解決しなければなりません。自分の手番中、各プレイヤーは市場と昼寝トラックから通常通りに勝利点を得ます。そのあと、プレイヤーはちょうど1セットの資源をサプライに戻して、長距離貿易サイドボード上の対応する空きスペースにマーカーを置くことができます。



3銀を全体サプライに戻した場合、プレイヤーはこれらのスペースのうち1つにマーカーを置き、2勝利点を得ます。



オリーブ3つか穀物3つかブドウ3つを個人サプライに戻した場合、プレイヤーはこれらのスペースのうち1つにマーカーを置き、2勝利点と交易品1つを得ます。



食料3つか豚3頭かワイン3つを個人サプライに戻した場合、プレイヤーはこれらのスペースのうち1つにマーカーを置き、4勝利点と交易品1つを得ます。



塩漬肉3つを個人サプライに戻した場合、プレイヤーはこれらのスペースのうち1つにマーカーを置き、5勝利点と交易品1つを得ます。

重要：対応する輸送スペースが空いている限り、1人のプレイヤーが同じ資源のセットを2回(異なるラウンド中に)輸送することができます。ソロ/2人ゲーム時には一部のスペースが使えなくなることに注意してください。

例：



市場と昼寝トラックから勝利点を得たあと、紫はオリーブ3つを個人サプライに戻し**A**、長距離貿易サイドボード上で空いているオリーブ輸送スペースにマーカーを1個置きました**B**。

得点計算の変更

ゲーム終了時、残りの商品を銀貨に変換する前に、プレイヤーは長距離貿易商と取引をすることができます。各プレイヤーは、それまでに長距離貿易サイドボードに置いた自分のマーカー1個ごとに、対応する農作物を1つサプライに戻して、示されている勝利点を得ることができます。



銀貨、オリーブ、穀物、ブドウは1つごとに1勝利点と交換することができます。



食料、豚、塩漬肉は1つごとに2勝利点と交換することができます。

例：



ゲーム終了時、紫はオリーブ2つ**A**、食料1つ**B**、ワイン1つ**C**を持っていました。



紫はオリーブ2つ**D**を各1勝利点**E**、ワイン1つ**F**を2勝利点**G**と交換することができます。塩漬肉を持っていないので、塩漬肉輸送スペースにあるマーカーは勝利点をもたらしません**H**。紫は長距離貿易サイドボードから計4勝利点を得ました。



新たな農場カード

デザイン：Kevin Hendranata, Julius Kündiger, Tony Boydell, David Waybright, Rainer Åhlfors, Filip Glowacz, Matthias Nag y, Martin Zeeb, Rebecca Zeeb, Isra Cendrero, Shei Santos, Nick Case, MiKe, ode.

DELUXE MASTER SET

La Granja



このモジュールは新たな60枚の農場カードをゲームに追加します。このうち6枚は小さなプロモパックの形で以前に発表されたものですが、大半は「ラ・グランハ：デラックスマスターセット」のためのまったく新たなもので、ゲーム体験をさらに豊かにする新たな助力者能力を導入します。熟練度に関係なく、これらのカードは誰でも簡単に使うことができます。

内容物

農場カード60枚 (67~126の番号付き)



新たな農場カード

準備の変更

通常の準備を始める前に、これらの農場カードを基本ゲームの農場カードに追加します。農場カード一覧には、特定の助力者能力の使い方と、それら同士やさまざまなモジュールとの相互作用を明確にするのに役立つ追加情報が記されています。

ルール

手押し車カードに銀貨を輸送する場合、その分の銀貨を全体サプライに戻し、個人サプライからプレイヤーマーカーを1個取ってその輸送スペースに置きます。

報酬部分に露店アイコンがない手押し車への輸送を完了したとき、市場にはプレイヤーマーカーを置きません。代わりに(交易品1つと)示されている勝利点だけを得ます。



交易ボード

デザイン：Andrei Novac

DELUXE MASTER SET

La Granja



交易ボードはプレイヤー間の直接的な相互干渉と、収入ダイスを操作する（または多少の銀貨を追加で得る）機会の両方を導入します。資源を他プレイヤーに輸送するというこの新たな機会は、ゲームを少し簡単にします。しかし依然として、ゲームに簡単に導入するためには、最低1回は「ラ・グランハ」基本ゲームをプレイしている必要があります。

内容物

交易マーカー20枚
(プレイヤーカラーごとに5枚)



修正マーカー20枚
(プレイヤーカラーごとに5枚)



交易ボード4枚



交易ボード

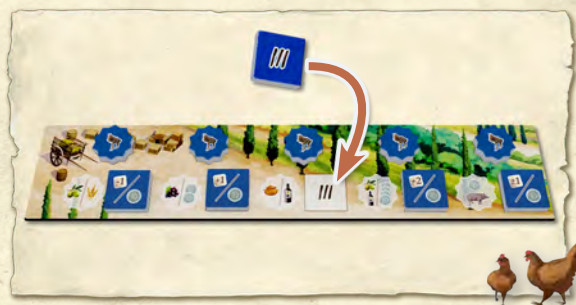
準備の変更

通常ルールに従ってゲームを準備し、そのあと以下の準備を行います。

1. 各プレイヤーは自分の色の交易マーカー5枚と修正マーカー5枚を取ります。
2. 各プレイヤーに交易ボードをランダムに1枚ずつ配ります。3人以下でプレイする場合、使わないボードを箱に戻します。
3. 各プレイヤーは交易ボードの上段にある各スペースに交易マーカーを1枚ずつ置きます。



4. 各プレイヤーは交易ボードの下段にある各スペースに、対応するシンボルを持つ修正マーカーを表向きで置きます。



ルール

ラウンドごとに1回、手番プレイヤー（輸出商）は示されている商品を他プレイヤー（輸入商）の交易ボードへと輸送し、追加の勝利点を得ることができます。

そうするために、輸出商は1回分の輸送を消費して、輸入商の交易ボード上に残っている左端の修正マーカーの左側に示されている商品を個人サプライに戻します。2つの選択肢がある場合、どちらを輸送するかを輸出商が選ぶことができます。輸送しなければならない商品の数に関係なく、輸出商は常に輸送を1回分だけ消費します。

内容物、準備の変更、ルール

例：



1回の輸送として、青は黄の交易ボードへと輸送することにしました。利用可能なスペースは、まだ修正マークが残っている左端のスペースである、左から2つ目のスペースだけです。青はオリーブ1つか2銀のいずれかを選んで輸送することができます。

商品を支払ったあと、輸出商は自分の左端の交易マークを取り、輸入商のボード上で空いている左端のスペースに置きます **A**。

例 (続き)：



青は黄にオリーブを1つ輸送することにしました。青はプレイヤーボードからオリーブを1つ取り除いてサプライに戻し **B**、残っている左端の交易マークを取って **C**、黄の交易ボード上に置いて **D** 今輸送した商品のシンボルを覆いました。



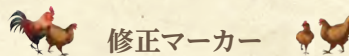
この結果として、輸入商は今輸送された商品スペースの右側にある修正マークを即座に得ます(輸入商は商品を得ません!)

例 (続き)：



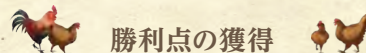
青の輸送の直後、黄はこの修正マークを得ました **E**。

重要：あるプレイヤーが5回輸出した(このため、すべての交易マークを使った)あと、そのプレイヤーはもうこの種の輸送を行うことはできません。あるプレイヤーの交易ボードからすべての修正マークが取られたあと、もう誰もその交易ボードへと輸送することはできません。



修正マークは収入フェイズ中にダイスの出目を変更するために使うことができます。プレイヤーは自分が選んだダイスだけを修正することができます、その出目を実際に変更して、実行するアクションを変更します。ダイス1個に対して複数の修正マークを使うこともできます。使った修正マークはゲームから除外します。あるいは、プレイヤーはいつでも、獲得した修正マークを1枚捨て札にして1銀を得ることができます。

重要：プレイヤーはマークの修正値の一部(または全部)を使うことができます。たとえば、+2マークはダイスの出目を1か2増やすことができます。出目6のダイスは、+1修正マークを使って出目1に変更することができます。出目1のダイスは、-1修正マークを使って出目6に変更することができます。



自分の交易ボード上で勝利点シンボルを公開したときには常に、プレイヤーはその勝利点を即座に得ます。

