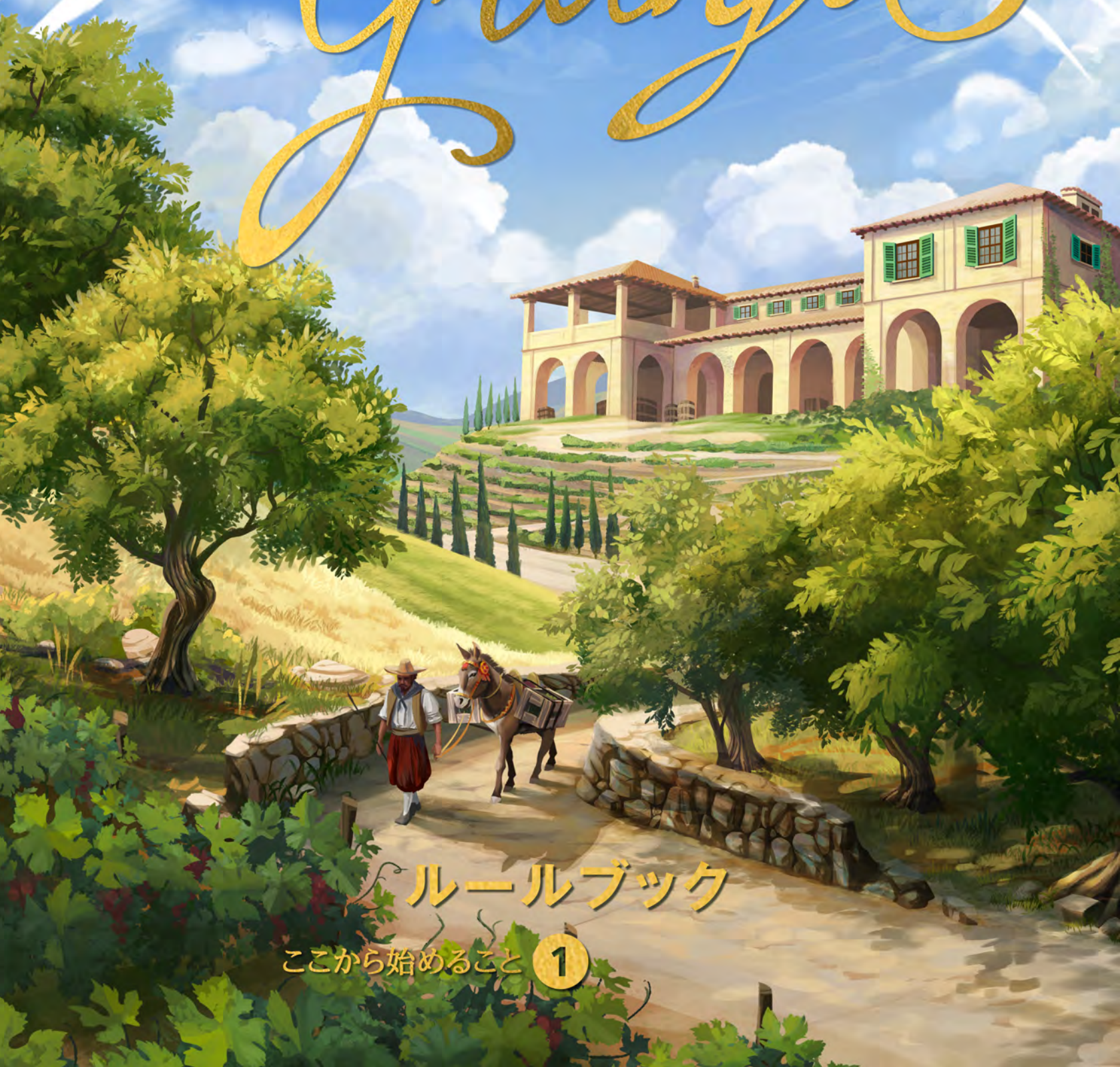


DELUXE MASTER SET

La Granja



ルールブック

ここから始めること ①

「ラ・グランハ」では、マヨルカ島のエスポルレス村近くにあるアルピチュエ池のほとりで、1~4人のプレイヤーが小さな農場を運営します。

ゲーム中、プレイヤーは自分の農場を着実に拡大し、広大な地方不動産である“大農場”にしようとしています。また、村に商品を輸送しようともします。ここでは速さがすべてです。

「ラ・グランハ」は慎重な計画を必要とする魅力的なゲームです。成功するためには、プレイヤーは利用できるダイスやカードの不確定性に対処する術を学ばなければなりません。

内容物一覧

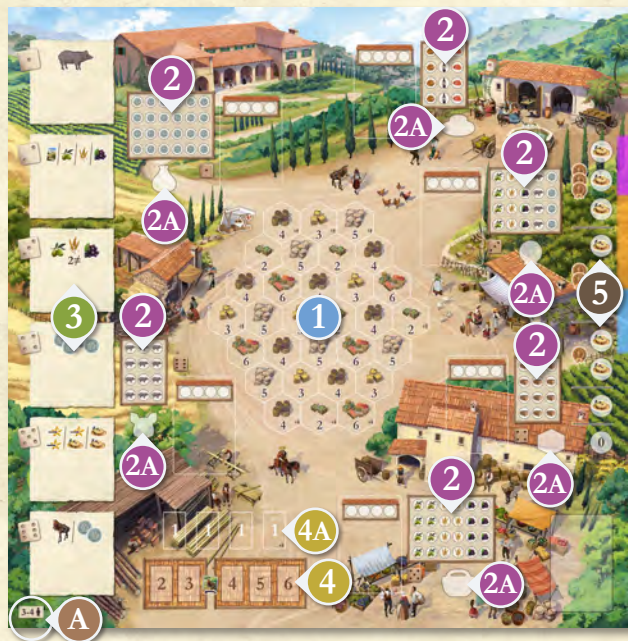
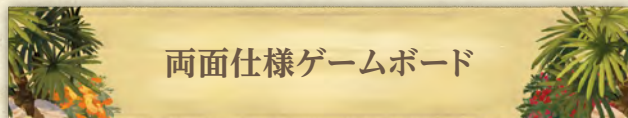
「ラ・グランハ：デラックスマスターセット」には以下のものが含まれています。

- ▶ 両面仕様ゲームボード1枚
- ▶ プレイヤーボード4枚
- ▶ 農場カード66枚(1~66の番号付き)
- ▶ 収入ダイス9個
- ▶ プレイヤーマーカー100個(プレイヤーカラーごとに25個)
- ▶ 昼寝マーカー4枚(プレイヤーカラーごとに1枚)
- ▶ ロバタイル16枚(プレイヤーごとに4枚)
- ▶ 銀貨42枚(額面1と3)
- ▶ 勝利点マーカー54枚(1、5、20、50点)
- ▶ 手番順マーカー4枚(1~4の番号付き)
- ▶ 屋根タイル42枚(元のタイル24枚 新しい屋根タイル18枚)
- ▶ 組合マーカー24枚
- ▶ 建設順マーカー3枚(1~3の番号付き)
- ▶ 使用済みマーカー10枚
- ▶ プレイヤーエイド4枚
- ▶ 市場オーバーレイタイル4枚

左記の内容物とは別に、ソロオートマや他のモジュールは追加の内容物を使います。すべてのモジュールとモジュール専用内容物についてはモジュールブックに記されています。

初めて「ラ・グランハ」をプレイする場合、基本ゲームのルールと内容物だけを使ってゲームをプレイすることを強く推奨します。

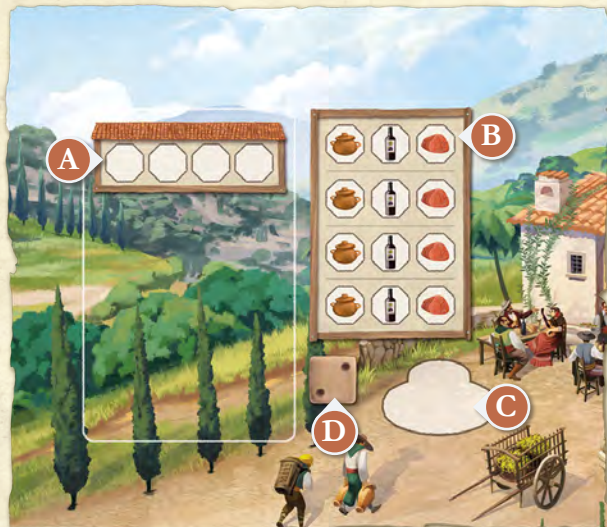
内容物の概要



ゲームボードの3/4人ゲーム面 A

「ラ・グランハ」のゲームボードの中央にはエスポルレス村の市場があります①。これは六角形の市場スペースからなります。各スペースには2～6の数値が記されています。3/4人ゲーム面には4人アイコン付きのスペースがあります。3人ゲーム中はこれらのスペースに入ることはできません。

市場の外側には6つの組合建物があり②、各組合建物にはさまざまなシンボル段（プレイヤーごとに1段）が割り当てられています。ゲーム中、プレイヤーは各段内のシンボルで示されている農作物／交易品を、対応する組合建物に輸送しなければなりません。各組合建物の横にはプレイヤーマーカー用スペース（その組合建物への輸送を完了したあとで置きます）と建物カード用スペース（「盛況な町」モジュールを使っていない場合には無視します）があります。組合建物の下側には、対応する組合マーカーを置くスペースがあります②A。



組合建物の詳細（3/4人ゲーム面）：

所有権マーカーエリア（および、「盛況な町」モジュールを使う場合の建物カードエリア）A、輸送できる商品段4つB、対応する組合マーカースペースC、組合建物番号D。

ボードの左側には6つの収入スペース（1～6のダイス目つき）があります③。

ボードの下段にはラウンド2～6用の屋根タイルスペースがあり④、その上側には現在のラウンド中に獲得できる屋根タイルを置く4つのスペースがあります④A。

最後に、ゲームボードの右側には5区画に分かれている昼寝トラックがあり⑤、一部の区画の横には勝利点が表示されています。このトラック上でのプレイヤーの位置は、ゲーム中の手番順に影響を与えます。昼寝トラックの右側には3つの色つきバーがあります。「ロバの歌」モジュールを使っていない場合、このバーは無視します。

プレイヤーボード



各プレイヤーは自分の農場を表すプレイヤーボードを1枚持ちます。農場には獲得した組合マーカースペース①、収穫物と加工品用のいくつかの小屋②（各小屋には特定の資源の加工コスト③A、購入額③B、売却額③Cが示されています）、交易品用の中央スペース④、厩舎が2つある豚小屋⑤、農作物一覧と拡張部のコスト表（拡張部1枚ごとに高くなっていきます）⑥、購入した屋根タイルを置くための5スペースがある母屋⑦、プレイしたロパタイル用スペース⑧、各ラウンドで選んだ収入ダイス2個を置くためのスペース⑨があります。

注意: 交易品スペースと収穫物/加工品の小屋には、理論上はプレイヤーマーカーを何個でも置くことができます。しかし、豚小屋には豚を2頭までしか入れることができません（このため、八角形スペースが2つしかありません）。

農場の4辺にある適切な場所には農場カードを差しこむことができます。農場での位置（プレイヤーボード周辺のA、B、C、D）に応じて、農場カードはさまざまな機能を持ちます。農場の上側と下側には、農場カードを最大3枚ずつ（切りこみごとに1枚）置くことができます。農場の右側と左側に置いたカードは、すでにプレイされているカードの下側に部分的に差しこみ、そのカードの適切な辺だけが見えるようにします。これらの2ヶ所にはカードを何枚でも置くことができます。

農場カード

ゲーム中、プレイヤーは農場カードを引いて手札とし、プレイヤーボードの4辺のいずれかに差しこんでプレイします。

カードをプレイしたあとは、プレイヤーが選んだ辺だけが“発動中”と見なされ、ゲームに影響を与えることができます。

これ以降、そのカードの他の3辺にある情報は意味を持ちません。



- A** 農場の左側にプレイされたカードは畑です。畑では特定の収穫物（オリーブか穀物かブドウ）が育ちます。
- B** 農場の上側にある3つの切りこみのうち1つにプレイされたカードは手押し車です。



- C** 農場の右側にプレイされたカードは拡張部です。
- D** 農場の下側にある3つの切りこみのうち1つにプレイされたカードは、特殊能力を持つ助力者です。

収入ダイス

このゲームには白色の収入ダイスが9個あります。プレイ人数に応じて、特定の数のダイスを使ってゲームボードの収入スペースに割り当てます。このゲームには特定のモジュールで使われる別の色の追加ダイスも同梱されていることに注意してください。



銀貨

銀貨は「ラ・グランハ」の通貨です。このゲームには額面1と3のコインがあります。ゲーム中いつでも、プレイヤーは価値1のコイン3枚を、サプライにある価値3のコイン1枚と（またはその逆）交換することができます。何らかの内容物が「X銀」に言及している場合、価値合計がXとなるコインを意味しています。



勝利点マーカー

勝利点を得たときには常に、即座に全体サプライからその分の勝利点マーカーを取ります。マーカーには1、5、20、50勝利点のものがあります。銀貨と同様に、勝利点はいつでも両替することができます（たとえば1勝利点マーカー3枚を3勝利点マーカー1枚と交換することができます）。何らかの内容物が「1勝利点」に言及している場合、値が1の勝利点マーカー1枚を意味しています。



組合マーカー

村にある各組合建物は独自の組合マーカーを持っています。各プレイヤーは各組合マーカーを1枚得ることができます。各マーカーの表面には、それを得た直後に得られる1回限りの即時能力が示されています。組合マーカーが裏返されたら、その受動能力が利用可能になり、プレイヤーはその能力をゲーム終了までずっと使うことができます。



屋根タイル

各プレイヤーはラウンドごとに屋根タイル **A** を1枚購入することができます。屋根タイルはその所有者に1回限りのボーナスをもたらします。獲得した2枚目以降の屋根タイルから、プレイヤーはその購入直後に、プレイヤーボード上に示されている勝利点を得ます。— 付きの屋根タイル **B** は壊れており、対応するモジュールと共にプレイしているときのみ使います。



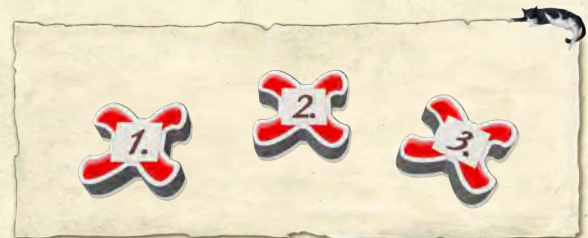
ロバタイル

各プレイヤーはロバタイル4枚からなる同一のセットを1組持ちます。プレイヤーはラウンドごとにロバタイルを1枚選びます。各タイルには輸送回数(ロバ **A** で表されています)と、ゲームボード上の昼寝トラックで進むスペース数(帽子 **B** で表されています)が示されています。灰色以外のロバタイルと帽子4つのロバタイルは、特定のモジュールと共にプレイしているときのみ使います。



建設順マーカー

「ラ・グランハ」には3枚の建設順マーカー(1、2、3の番号付き)があります。ゲーム開始時、これらは村にある6つの組合建物のうち3つに置かれ、それらの組合建物をしばらく封鎖します。



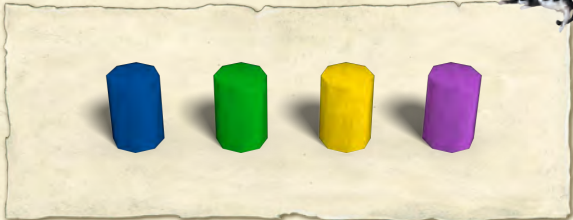
手番順マーカー

1~4の番号付きのこれらのマーカーはプレイヤーの手番順を示します。



プレイヤーマーカー

各プレイヤーは自分の色のプレイヤーマーカーを25個持ちます。農場やゲームボード上のどこにあるかに応じて、これらのマーカーはプレイヤーが持っている（または使った）さまざまなものを表します。



例：

プレイヤーマーカーが交易品スペースにある場合、それは交易品です。オリーブ畑にある場合、それはオリーブです。村の市場にある場合、それは露店です。



このマーカー **A** はプレイヤーがオリーブを1個持っていることを示します。

各プレイヤーは最大で25個しかマーカーを持つことができません！ 25個すべてのマーカーが使用中の場合（めったにありません）、そのプレイヤーは農場か市場から自分の任意のプレイヤーマーカーを1個取り除いて、現在のアクションの一部としてそのマーカーを使うことができます。

昼寝マーカー

これらのマーカーは、最初はゲームボードの昼寝トラックのスペース0に置かれます。ラウンド中、プレイヤーは昼寝マーカーを進めることができます。



使用済みマーカー

このゲームにはラウンドごとに1回だけ使うことができる能力がいくつもあります。それを記録しておきたいときには常に、プレイヤーはその能力をもたらすカード上に使用済みマーカーを1枚置くことができます。ラウンド終了時、プレイヤーはすべての使用済みマーカーを全体サブライに戻します。



プレイヤーエイド

プレイヤーエイドにはラウンドの流れが要約されており、勝利点の獲得方法の一覧もあります。



用語解説

以下の用語は「ラ・グランハ」で特別な意味を持ちます。

- ▶ **収穫物**：収穫物にはオリーブ、穀物、ブドウの3種類があります。これらは畑で育ち、小屋に置いたり加工したりすることができます。自分の畑で育ったのではない収穫物を得た場合、そのすべてを対応する小屋に置かなければなりません。



- ▶ **資源**：オリーブ、穀物、ブドウ、豚はこのゲームの資源です。これらは購入／売却／加工することができます。



- ▶ **加工（加工品）**：ゲーム中、プレイヤーは資源を加工して加工品にすることができます。ブドウはワインに、豚は塩漬肉に、オリーブと穀物は食料に加工することができます。加工には銀貨が必要になることがあり、一部のゲーム効果の結果として無料で実行できることもあります。



- ▶ **収入**：プレイヤーはダイスを通して収入を得ます。収入には1つ以上の資源、銀貨、1回の輸送、1回か2回の無料での加工、昼寝トラック上での数スペースの前進、カード1枚の獲得／プレイがあります。さらに、モジュールによって追加の収入効果が導入されます。



ボードの端にある収入スペース

- ▶ **交易品**: 交易品は特定の農作物やアクションと交換することができます。



交易品は4銀、異なる2つの収穫物、農場カード1枚の獲得かプレイ、豚1頭、無料での加工2回のいずれかと交換することができます。

- ▶ **農場**: プレイヤーボードと、差しこまれたすべての農場カードは農場を表しています。
- ▶ **農作物**: 以下のものを含む用語です。
 - ❖ 銀貨
 - ❖ 勝利点
 - ❖ 資源 (豚と収穫物: オリーブ、穀物、ブドウ)
 - ❖ 加工品 (食料、ワイン、塩漬肉)



プレイヤーの農場の右上には拡張部のコストと、利用可能なすべての農作物が示されています。

- ▶ **輸送**: ロバシンボル1つは1回の輸送を表しています。1回の輸送とは、畑小屋 (そしてときにはカード) から取った商品1つを、村にある組合建物か、自分の農場にある手押し車に移動させることです。モジュールは輸送先として選ぶことができる他のゲーム要素を導入します。



ゲームの目的

6ラウンドに渡って、プレイヤーは自分の農場を拡大し、エスポルレス村に商品を運んで勝利点を得ます。

村で勝利点を得るには以下の2通りの方法があります。

- ▶ ある組合建物が必要とするものをすべて輸送したとき、プレイヤーは勝利点を得ます。また、即時ボーナスや、ゲーム中ずっと利用できる能力をもたらす組合マーカーも得ます。
- ▶ 自分の農場にある手押し車(農場の上側にある農場カード)に必要なものをすべて輸送したとき、プレイヤーは勝利点と交易品を得ます。

ゲーム中に他プレイヤーのアクションを観察すること、手番順を操作すること、そしてダイスやカードの不確定性に適応することが重要です。ゲーム終了時に最も多くの勝利点を獲得しているプレイヤーが勝者となり、自らの地所に“大農場”の称号を冠することができます!

ゲームの準備

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。2人プレイ時にはソロ/2人ゲーム面を表向きにします。3/4人プレイ時には3/4人ゲーム面を表向きにします①。
2. 各プレイヤーはプレイヤーボード1枚、選んだ1色のプレイヤーマーカー25個②A、ロバタイル1組②B（ロバシンボルが1、2、3、4つあるタイル4枚）、1勝利点、1銀②Cを取ります。
3. 各プレイヤーはプレイヤーマーカー1個を自分の農場の交易品スペースに置きます③。残りの駒類は手元に置いて個人サプライとします。
4. すべての農場カードをよく混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ配って手札とします④。自分の手札を見ることはできますが、他プレイヤーには見せないようにします。
5. 残りの農場カードを裏向きの山にしてゲームボードの右下隅に置き、山札とします⑤。
6. すべての屋根タイルを裏面のラウンド番号ごとに分けて個別によく混ぜ、各ラウンドごとに1つ（計6つ）の山を作ります⑥。
7. ラウンド2～6の各屋根タイルをプレイ人数に等しい枚数だけ裏向きのまま取り、対応する屋根スペースに裏向きの山にして置きます。
8. ラウンド1の屋根タイルをプレイ人数に等しい枚数だけ取って表向きにし、屋根タイルの山の上側に横1列に並べて置きます⑧。
9. ゲームボード上に置かなかったすべての屋根タイルを箱に戻します。
10. 各組合建物に、対応する組合マーカーをプレイ人数に等しい枚数だけ置きます。また、各組合建物の横にある所有権マーカーエリアに（プレイ人数に関係なく）1勝利点を1枚ずつ置きます⑩。
11. ダイスを1個振り、出目に対応する組合建物に1番の建設順マーカーを置きます。そのあとダイスを2回振り、出目に対応する組合建物に2番と3番の建設順マーカーを置きます。その組合建物にすでにマーカーがある場合、マーカーがない組合建物になるまでダイスを振り直します。建設順マーカーはシンボル段の中央に置くのがいいでしょう。さらに、各建設順マーカーの横に1勝利点を1枚ずつ置きます⑪。

注意：山札が尽きたらすぐに、すべての捨て札をよく混ぜて新たな山札を作ります。



組合建物番号Aによって、建設順マーカーをどこに置くかが決まります。

12. スタートプレイヤーをランダムに決め、そのプレイヤーは1番の手番順マーカーを取ります。時計回り順に、他のプレイヤーも昇順で手番順マーカーを1枚ずつ取ります¹²。3人以下でプレイする場合、使わない手番順マーカーを箱に戻します。

13. プレイ人数に応じた数の収入ダイスを用意します¹³。

4人ゲーム	ダイス9個
3人ゲーム	ダイス7個
2人ゲーム	ダイス5個

14. 各プレイヤーは手番順に、ゲームボード上の市場の中央スペース(2、3、4、5の数字が書かれています)にプレイヤーマーカーを1個置きます。スタートプレイヤーは2のスペースに置き、他プレイヤーは昇順に続きます¹⁴。3人プレイ時には2、3、4のスペースに、2人プレイ時には2と3のスペースに置きます。

15. 各プレイヤーは手番順の逆順に、昼寝マーカーを昼寝トラックの一番下のスペースに重ねて置きます。スタートプレイヤーの昼寝マーカーが山の一番上に置かれることとなります¹⁵。

16. 勝利点、銀貨、使用済みマーカーをゲームボードの横に置いて全体サプライとします¹⁶。

注意: 3人ゲームでは、外周の市場スペースの一部(中央に4人があるスペース)に入ることはできません。これらのスペースに市場オーバーレイタイルを置きます。



3人ゲームでは立入禁止 A



ゲームの進行

プレイヤーは6ラウンドに渡って「ラ・グランハ」をプレイします。各ラウンドは以下の4フェイズからなります。

- I 農場フェイズ (14ページ)
- II 収入フェイズ (18ページ)
- III 輸送フェイズ (19ページ)
- IV 得点計算フェイズ (25ページ)

注意：「ラ・グランハ」にはラウンドマーカーはありません。しかし、ゲームボード上にある屋根タイルの山を見ることで、プレイヤーは簡単に現在のラウンドを確認することができます。

随時アクション

「ラ・グランハ」は非常に柔軟なゲームです——ほとんど常に、手番プレイヤーはさまざまなアクションを任意の順番で実行することができます。これは特に、フェイズとは無関係にゲーム中いつでも実行することができる特定のアクションにおいて重要です。これらの随時アクションには「交易品の使用」「資源の購入/売却」「資源の加工」が含まれます。

交易品の使用

ゲーム中にときどき、プレイヤーは交易品を（多くの場合は手押し車に必要なものを満載することで）得ます。各交易品は農場の中央スペース上のプレイヤーマーカーで表されます。



プレイヤーは交易品を1つ持っています。

プレイヤーは交易品を個人サプライに1つ戻して、以下のアクションのうち1つを実行することができます。

- ▶ **4銀の獲得**：プレイヤーは全体サプライから4銀を得ます。
- ▶ **異なる2つの収穫物の獲得**：プレイヤーは異なる収穫物を2つ得て、プレイヤーマーカー2個を農場内の対応する小屋に置きます。
- ▶ **カード1枚の獲得かカード1枚のプレイ**：プレイヤーは手札のカードのうち1枚を（必要ならば拡張部コストを支払って）農場にプレイするか、または山札から一番上のカードを1枚引いて手札に加えます。
- ▶ **豚1頭の獲得**：プレイヤーは豚を1頭得て、プレイヤーマーカー1個を厩舎（豚小屋スペース）に置きます。
- ▶ **無料で資源2つの加工**：プレイヤーは任意の資源2つを無料で加工し、それらを小屋/畑/厩舎から対応する加工品用の小屋へと移動させることができます。そうする場合、プレイヤーは矢印に従って、小屋/畑/厩舎から対応する加工品用の小屋へとマーカーを移動させます。その矢印上に示されているコストは支払いません。

こうして随時アクションで使用するのは別に、プレイヤーは輸送フェイズ中に、村の組合建物のうち1つへと交易品を輸送することができます（19ページ参照）。



資源の購入/売却



資源を購入したとき、プレイヤーは購入した資源1つごとにプレイヤーマーカー1個を対応する小屋/厩舎に置きます。



オリーブ/穀物の購入価格は1つ3銀です **A**。

オリーブ/穀物の売却価格は1つ1銀です **B**。

資源を売却したとき、プレイヤーは対応するプレイヤーマーカーを小屋/厩舎から取り除いて個人サプライに戻します。収穫物を畑から売却することはできません！

注意：加工品を直接購入/売却することはできません。最初に購入価格を支払って資源を購入し、そのあと銀貨を支払って加工することによって、プレイヤーは間接的に加工品を得ることができます。



資源の加工



プレイヤーは収穫物や豚を加工することができます — これ以降、それらは加工品となります。そうした場合、プレイヤーは資源スペースから対応する加工品スペースへとプレイヤーマーカーを移動させます。



畑 **A** から、または小屋 **B** からブドウをワインに加工するためのコストは1つ3銀です。対応するプレイヤーマーカーをワイン小屋 **C** に移動させます。

加工コストは畑/収穫物の小屋/豚小屋の厩舎と、対応する加工品の小屋のあいだの矢印上に示されています。



畑にある収穫物



収穫物を畑と小屋のあいだで移動させることはできません。以下のいずれかが発生するまで、収穫物は畑にとどまります。

- ▶ 畑の収穫物を加工する。
- ▶ 畑の収穫物を拡張部コストとして支払う(次ページ参照)。
- ▶ 畑の収穫物を輸送する(20ページ参照)。

ゲームのフェイズ

プレイヤーは以下で説明されている4フェイズに従って各ラウンドをプレイします。

① 農場フェイズ

農場フェイズは4ステップからなります。全プレイヤーが現在のステップを完了させてから次のステップを始めます。プレイヤーがゲームに慣れたあとは、最初の3ステップは同時に実行してもかまいません。慣れるまでは農場フェイズを手番順にプレイします。



1. 農場カード1枚のプレイと新たなカードの獲得



各プレイヤーは農場カードを1枚プレイし、このステップ終了時に新たなカードを1枚以上引くことができます。

例外：ラウンド1では、全プレイヤーは農場カードを2枚プレイします！

どのように使いたいかに応じて、プレイヤーはプレイしたカードを農場の4辺のいずれかに差しこみます。

- ▶ 農場の左側に置かれたカードは畑になります。空いている畑では収穫物（オリーブか穀物かブドウ）が生産されます（農場フェイズのステップ3参照）。プレイしたカードをプレイヤーボードの左辺の下に差しこみ、そのカードの左側だけが見えるようにします。プレイヤーは畑をいくつでも持つことができます。畑は常に、空いている状態で（つまり収穫物を持たずに）ゲームに登場します！

- ▶ 農場の上側にある3スロットのうち1つに置かれたカードは手押し車になります。プレイしたカードをプレイヤーボードの上辺の下に差しこみ、そのカードの上段にある情報だけが見えるようにします。手押し車には特定の資源／加工品が（対応するシンボルによって）示されています。プレイヤーはこれらを手押し車に輸送しなければなりません。手押し車が満載になったとき、それらの資源／加工品は村の市場に送られ、プレイヤーはシンボルの下に示されている勝利点と交易品1つを得ます（5ページ参照）。

- ▶ 農場の右側に置かれたカードは拡張部になります。プレイしたカードをプレイヤーボードの右辺の下に差しこみ、そのカードの右側だけが見えるようにします。拡張部は追加の銀貨所得、手札の上限枚数の拡大、豚を保持する追加スペースなどのさまざまな利益をもたらします。

- ▶ 農場の下側にある3スロットのうち1つに置かれたカードは、プレイヤーに特殊能力をもたらす助力者になります。プレイしたカードをプレイヤーボードの下辺の下に差しこみ、そのカードの下段中央の情報だけが見えるようにします。助力者とその機能の詳細は別冊の農場カード一覧に記されています。

手押し車、助力者、畑としてのカードのプレイは常に無料です。プレイヤーは畑と拡張部を何枚でも持つことができます。自分の農場にすでに3枚の手押し車（または3枚の助力者）を持っており、別の1枚をプレイしたい場合、プレイヤーは対応する任意のカードを自分の農場から1枚取り除いて捨て札にし、新たな手押し車／助力者のためのスペースを空けなければなりません。

拡張部としてのカードのプレイにはコストがかかります。このコストは農作物で支払います。農場にプレイされた各拡張部カードは、1つ前の拡張部より1つ多くの異なる農作物を必要とします。最初の拡張部のコストは農作物1つ、2つ目のコストは異なる農作物2つ、3つ目のコストは異なる農作物3つ……となります。

注意：1枚目の拡張部カードのためには任意の農作物1つを支払うことができますが、2枚目以降の拡張部カードのためには種類がすべて異なる農作物を支払わなければなりません。

農場の右上には、農作物の一覧と拡張部コストが示されています。



拡張部コストと、すべての農作物の一覧

このステップの終了時、各プレイヤーは手札が上限枚数になるまで山札からカードを引きます。ゲーム開始時の手札の上限枚数は3枚です。この上限枚数はプレイヤーボード上に示されています。

プレイヤーが持っている各拡張部（および一部の助力者）は手札の上限枚数を増やします。



このプレイヤーの手札の上限枚数は4枚です **A**。

注意：手札の上限枚数はこの時点でのみ適用されます。この時点以外のラウンド中、プレイヤーは手札の上限枚数を超える農場カードを持つことができます。手札を上限枚数まで減らすために余分なカードを捨て札にしなければならない場合、プレイヤーは任意のカードを選ぶことができます。



2. 所得の獲得



各プレイヤーは全体サプライから所得を得ます。

ゲーム開始時点では、誰も定期所得を持っていません。一部の組合マーカーと拡張部は所得をもたらします。所得には銀貨、収穫物、豚、交易品があります。



このプレイヤーは4銀 **A** と交易品1つ **B** の所得を持っています。プレイヤーは銀貨を農場の横に置き、交易品としてプレイヤーマーカー1個を交易品スペースに置きました。



3. 畑での生長と豚の繁殖



各プレイヤーは畑での新たな収穫物と、豚の子供を得ます。

空いている各畑に収穫物が1つ置かれます。これを示すため、各プレイヤーは個人サプライからプレイヤーマーカーを取り、自分の農場で空いている畑スペースに置きます。



新たな収穫物がこれら2つの空いている畑で生長します **A**。

最低2頭の豚を持っているプレイヤーは、その子供として豚を1頭得ます。

注意：この追加の豚を得るためには、プレイヤーの厩舎に必要なスペースがなければなりません。必要なスペースがない場合、プレイヤーは子豚を得ません（生まれたばかりの豚を即座に売却することはできません）。農場には豚用スペースが2つあります。一部の拡張部はさらなる豚用スペースをもたらします。3頭以上の豚を持っている場合でも、プレイヤーは子供として豚を1頭だけ得ます。



緑は子供として豚を1頭得ます **A**。

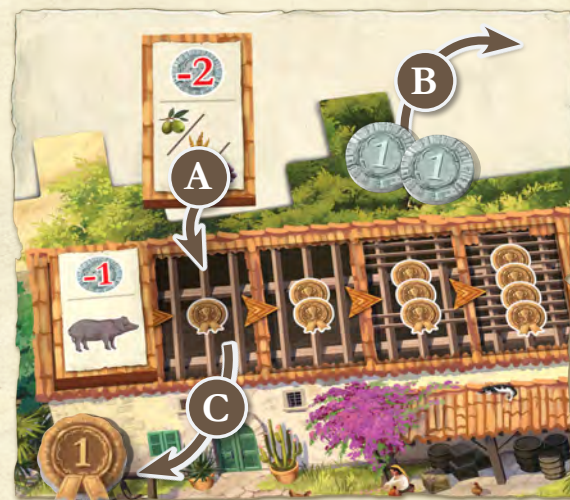
4. 屋根タイルの購入



各プレイヤーは手番順に、現在のラウンドの屋根タイルを1枚購入することができます。

注意：ラウンド1では、プレイヤーは手番順の逆順で屋根タイルを購入します！

各屋根タイルには銀貨コストが示されています。この価格は現在のラウンドに対応しており、ラウンド1での1銀から始まって、ラウンド6（最終ラウンド）での6銀まで増えていきます。プレイヤーは購入した屋根タイルを、自分の農場で空いている左端の屋根タイルスペースに置きます。勝利点が示されている屋根スペースを覆ったとき、プレイヤーは即座にその勝利点を得ます。



プレイヤーはラウンド2中に屋根タイルを購入しました **A**。
プレイヤーは2銀を支払い **B**、1勝利点を得ました **C**。

屋根タイルの機能

各屋根タイルは1回限りの特別な利益をもたらします。プレイヤーはこの利益を、自分の任意の手番中に使うことができます。フェイズ番号が示されている屋根タイルは、示されているフェイズ中のみ使うことができます。示されていない場合、いつでも使うことができます。使った屋根タイルは裏向きにします。

注意：各プレイヤーはラウンドごとに屋根タイルを1枚まで購入することができます。農場には屋根スペースが5つしかないの、プレイヤーはゲーム全体で屋根タイルを最大5枚しか購入することができません。購入した屋根タイルを捨て札にすることはできません。



▶ オリーブ/ブドウ1つの獲得
プレイヤーはオリーブ/ブドウを1つ得て、農場の対応する小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。



▶ 4/3/2銀の獲得
プレイヤーは全体サプライから4/3/2銀を得ます。



▶ 穀物1つかオリーブ1つの獲得
プレイヤーは穀物を1つかオリーブを1つ得て、農場の対応する小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。



▶ 任意の収穫物1つの獲得
プレイヤーは任意の収穫物（オリーブか穀物かブドウ）を1つ得て、農場の対応する小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。



▶ 異なる収穫物2つの獲得
プレイヤーは任意の異なる収穫物を2つ得て、農場の対応する小屋にプレイヤーマーカーを1個ずつ置きます。



▶ 豚1頭の獲得
プレイヤーは豚を1頭得て、豚小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。空きスペースがない場合、その豚を即座に売却しなければなりません。



▶ 無料での資源1つ/2つの加工
プレイヤーは任意の資源1つ/2つを無料で加工し、その畑か小屋から対応する加工品用の小屋へとプレイヤーマーカーを移動させます。



▶ 輸送1回の実行
プレイヤーは輸送を1回実行します(20ページ参照)。



▶ 追加輸送1回の実行
プレイヤーは追加輸送を1回実行します(20ページ参照)。



▶ カード1枚のプレイかカード1枚の獲得
プレイヤーは手札のカードのうち1枚を(必要ならば拡張部コストを支払って)農場にプレイするか、または山札から一番上のカードを1枚引いて手札に加えます。



▶ 1勝利点の獲得
プレイヤーは全体サプライから1勝利点を得ます。



▶ 屋根タイル1枚の反転
プレイヤーは使用済みの屋根タイルを1枚表向きにし、もう一度使えるようにします。



▶ 屋敷トラック上での1または2スペース前進
プレイヤーは屋敷トラック上で1または2スペース進みます(19ページ参照)。



▶ 加工品1つの獲得
プレイヤーは加工品を1つ得て、任意の加工品用の小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。



▶ 収入ダイスの修正
プレイヤーは取った収入ダイスの値を(屋根タイルに応じて)1か2だけ修正します(1から6、6から1へ修正することもできます)。



▶ 所得の獲得
プレイヤーは自分の農場からすべての所得を得ます(15ページ参照)。



▶ 市場へのマーカー1個の配置
プレイヤーは市場の任意の空きスペースにプレイヤーマーカーを1個置きますが、マーカーを取り除いても勝利点は得ません。

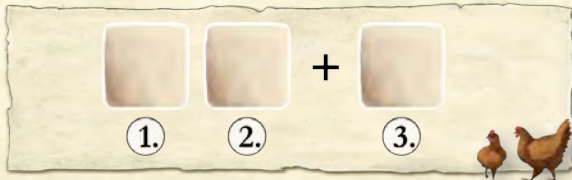


▶ 勝利点の倍加
屋根タイルを置いたとき、示されている2倍の勝利点を得ます。このタイルはこれ自身を農場に置いたときか、以降の屋根タイルを置いたときに使うことができます。

II 収入フェイズ

このフェイズ中、プレイヤーはラウンド中のアクションの大半を実行します。

収入ダイスの獲得



スタートプレイヤーはすべての収入ダイスを取って振り、対応する収入スペースの左側に置きます。



そのあと、各プレイヤーは手番順にダイスを1個取り、自分の農場にある左側のダイススペースに置いて、対応する収入スペースに示されているアクションを実行します。全プレイヤーがそうしたあと、各プレイヤーは手番順に2個目のダイスを取り、自分の農場にある右側のダイススペースに置いて2回目のアクションを実行します。



最終的に1個のダイスが収入スペースの横に残ります。ここで全プレイヤーは、そのダイスのアクションを手番順に実行します。

収入スペース



▶ 豚1頭の獲得

プレイヤーは豚を1頭得て、豚小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。空きスペースがない場合、その豚を即座に売却しなければなりません。



▶ カード1枚のプレイ/カード1枚の獲得/収穫物1つの獲得

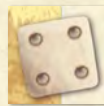
プレイヤーは以下の選択肢から1つを選びます。

- ❖ プレイヤーは手札のカードのうち1枚を（必要ならば拡張部コストを支払って）農場にプレイするか、または山札から一番上のカードを1枚引いて手札に加えます。
- ❖ プレイヤーは任意の収穫物（オリブか穀物かブドウ）を1つ得て、農場の対応する小屋にプレイヤーマーカーを1個置きます。



▶ 異なる収穫物2つの獲得

プレイヤーは任意の異なる収穫物を2つ得て、農場の対応する小屋にプレイヤーマーカーを1個ずつ置きます。



▶ 4銀の獲得

プレイヤーは全体サプライから4銀を得ます。



▶ 無料での資源2つの加工/無料での資源1つの加工と昼寝トラック上での1スペース前進/昼寝トラック上での2スペース前進

プレイヤーは以下の選択肢から1つを選びます。

- ❖ 任意の資源2つを無料で加工し、その畑か小屋から対応する加工品用の小屋へと移動させます。
- ❖ 任意の資源1つを無料で加工し、その畑か小屋から対応する加工品用の小屋へと移動させます。さらに、昼寝トラック上で1スペース進みます。
- ❖ 昼寝トラック上で2スペース進みます。



▶ 輸送1回の実行/2銀の獲得

プレイヤーは輸送を1回実行するか、全体サプライから2銀を得ます。

III 輸送フェイズ

輸送フェイズは4ステップからなります。プレイヤーはステップ1を同時に解決することができます。残りのステップは常に手番順に解決すべきです。次のステップを始める前に、現在のステップを完了させなければなりません。

1. ロバタイルの選択



各プレイヤーは利用可能な自分のロバタイルのうち1枚を秘密裏に選び、裏向きでテーブル上に置きます。ラウンド1では4枚すべてのロバタイルが利用可能です。ラウンド2では、すでに選んだロバタイルを選ぶことはできません。ラウンド3では、ラウンド1とラウンド2で選んだロバタイルを選ぶことはできません。

ラウンド4の輸送フェイズ開始時には、すべてのロバタイルが所有者のところに帰り、プレイヤーは再びすべてのロバタイルから選ぶことができます。ラウンド5と6中には、プレイヤーはラウンド2、3中と同じようにしてロバタイルを選びます。

注意：一部のモジュールは、しばしば独自の特殊ルールと共に新たな種類のロバタイルを追加します。利用可能な他のロバタイルを持っていたとしても、プレイヤーは依然として、使ったすべての通常ロバタイルをラウンド4中に回収します。

全プレイヤーがロバタイルを1枚選んだら、各プレイヤーは自分が選んだタイルを同時に表向きにします。

2. 昼寝トラック上での前進



各プレイヤーは手番順に、選んだロバタイルに応じて昼寝トラック上で(0か1か2か3スペース)進みます。昼寝トラックの一番上のスペースを超えて進むことはできません。他プレイヤーの昼寝マーカーがあるスペースで移動を終えた場合、既存のマーカーの一番上に自分の昼寝マーカーを置きます。

注意：組合マーカーのうち1枚は、プレイヤーが昼寝トラック上で進むスペース数を増やします(21ページ参照)。



このプレイヤーは昼寝トラック上で2スペース進みました。

全プレイヤーが昼寝トラック上での前進を解決したら、新たな手番順が決まります。昼寝トラック上で最も進んでいるプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなり、1番の手番順マーカーを取ります。次に進んでいるプレイヤーが2番の手番順マーカーを取り……となります。複数のプレイヤーが昼寝トラック上の同じスペースにいる場合、昼寝マーカーが上にある方が先手となり、番号が小さい手番順マーカーを取ります。新たな手番順は即座に適用されます。今のところは昼寝マーカーを現在のスペースに残しておきます！



3. 無料輸送の実行



3.



新たな手番順に従って、プレイヤーは輸送を実行します。ロバタイル上の各ロバシンボルは、ちょうど1回の輸送を表しています。タイル上にあるロバシンボルの数は、プレイヤーが実行できる無料輸送の最大回数になります。

注意：組合マーカーのうち1枚は、プレイヤーが実行できる輸送の回数を増やします(21ページ参照)。また、一部のモジュールは無料輸送を得るさらなる手段を導入します。

手番プレイヤーは自分の無料輸送をすべて実行し、そのあとのプレイヤーが輸送を実行し始めます。1回の輸送とは、畑か小屋(および一部のカード)にある資源、銀貨、交易品1つを、村の組合建物か自分の手押し車1つに移動させることです。無料輸送を望むだけ(または最大回数まで)実行するまで、手番プレイヤーは輸送を続けます。

注意：一部のモジュールは輸送を実行するためのさらなる手段と、農作物/交易品のさらなる輸送先を導入します。輸送ではないと明記されていない限り、そのような移動は輸送と見なされます。

すべての輸送を実行したとき、手番プレイヤーは自分のロバタイルを裏向きにして、プレイヤーボードの左上にある使用済みロバタイルスペースに置きます。ラウンド4の輸送フェイズ開始時にロバタイルがリセットされるまで、このタイルは使えなくなります(19ページ参照)。



村の組合建物への輸送

各プレイヤーは6つの組合建物すべてに輸送を行うことができます。しかし、ゲーム開始時点では6つの組合建物のうち3つが封鎖されており、このことを示すマーカーが置かれています(10ページ参照)。プレイヤーは封鎖されている組合建物に輸送を行うことはできません。

各組合建物にはプレイヤーごとに1つのシンボル段があります。シンボル段は線で分けられています。あるプレイヤーがある組合建物への最初の輸送を実行したとき、そのプレイヤーは空いている段を1つ選びます。これ以降、そのプレイヤーはその段に割り当てられ、その段はそのプレイヤーに割り当てられます。シンボルはその組合建物に輸送しなければならない農作物/交易品を示しています。手押し車と同様に、これらを決まった順番で輸送する必要はありません。

注意：プレイヤーは1回の輸送フェイズ中に複数の組合建物へと農作物/交易品を輸送することができます。

輸送を実行するために、プレイヤーは農場から農作物/交易品を取り、そのマーカーを自分に割り当てられた段内の対応するシンボル上に置きます(事実上、農場から組合建物へとマーカーを移動させます)。必要に応じて、プレイヤーは数ラウンドかけて組合建物への輸送を実行することができます。

ある組合建物への輸送を完了した(つまり、自分の段の全シンボル上にプレイヤーマーカーがある)とき、プレイヤーは即座に、それらのマーカーのうち1個を所有権マーカーエリアに移動させ、その組合建物への輸送を完了したことを示します。これ以降、このプレイヤーはもうこの組合建物への輸送を行うことはできません。残りのプレイヤーマーカーは自分の個人サプライに戻します。ある組合建物への輸送を完了した最初のプレイヤーは即座に、ゲームの準備中にその組合建物に置かれた1勝利点を得ます。



緑は組合建物にワインを1つ輸送しました。

ある組合建物への輸送を完了したプレイヤーは、その組合建物から組合マーカーを1枚取り、その即時利益を得て、農場の対応するスペースに（裏返さずに）置きます。また、プレイヤーは現在のラウンド数(1~6)に等しい勝利点を得ます。プレイヤーは農場に置いたすべての組合マーカーを、それを得たラウンドの終了時に裏返して持続効果面を表向きにします。裏返したあと、各プレイヤーはゲーム終了時まで自分の組合マーカーを使うことができます。

組合マーカー6枚のうち4枚は、次ラウンド以降の対応するフェイズ中に1回使うことができる効果を持っています。



村の商店（組合建物）への輸送を完了したあと、プレイヤーはその組合マーカーと勝利点を得ました。

すべてのマーカーには、そのマーカーを使うことができるフェイズに対応している1つ以上のローマ数字が書かれていることに注意してください。

組合マーカーの効果



▶ 商館

農場フェイズのステップ2中、プレイヤーは追加の3銀を得ます。このマーカーを得たとき、プレイヤーは3銀を得ます。



▶ 荷車製造所

輸送フェイズのステップ2中、プレイヤーは昼寝トラック上で追加で1スペース進みます。また、輸送フェイズのステップ3中、プレイヤーは追加の無料輸送を1回得ます（ステップ4中は得ません）。

このマーカーを得たとき、プレイヤーは即座に無料輸送を1回実行し、自分の昼寝マーカーの位置に応じた勝利点を得ます。



▶ 総菜店

農場フェイズのステップ2中、プレイヤーは交易品を1つ得ます。このマーカーを得たとき、プレイヤーは即座に交易品を1つ得ます。



▶ 八百屋

農場フェイズのステップ2中、プレイヤーは任意の資源を1つ得ます。このマーカーを得たとき、プレイヤーは即座に任意の資源を1つ得ます。

以下の2枚のマークは、(プレイヤーがそのマークを得た直後のラウンドから) 対応する条件を満たすたびに追加の勝利点をもたらします。



▶ 村の商店

以降のラウンド中に(現在のラウンド中は不可) 組合マークを1枚得るたびに、プレイヤーは追加の2勝利点を得ます。このマークを得たとき、プレイヤーは即座に2勝利点を得ます。

通常、村の商店は輸送フェイズ中に使われます。しかし、収入ダイスを使った輸送によって組合マークを得た場合、収入フェイズ中にも使われます。

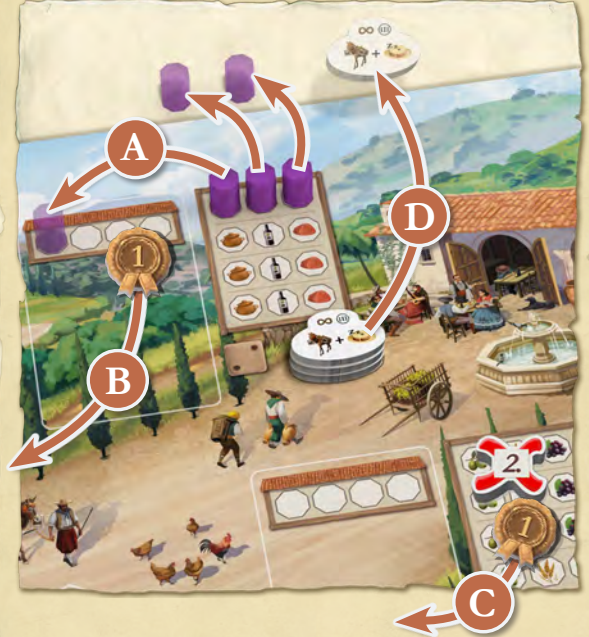


▶ 肉屋

手押し車の得点計算を行うとき、プレイヤーは追加の1勝利点を得ます。このマークを得たとき、プレイヤーは即座に、自分の農場にある手押し車の数(0~3台)に等しい勝利点を得ます。

通常、肉屋は輸送フェイズ中に使われます。しかし、収入ダイスを使った輸送によって手押し車の得点計算を行った場合、収入フェイズ中にも使われます。

例:



ラウンド2中、紫は荷車製造所(組合建物)への加工品3つの輸送を完了しました。紫は自分のマークのうち1個を使い、この組合建物への輸送を完了したことを示しました(A)。この組合建物への輸送を最初に完了したため、紫は追加の1勝利点も得ました(B)。そのあと、紫は(現在ラウンド2なので)2勝利点と、解放された組合建物(後述)による1勝利点も得ました(C)。紫は組合マークの即時能力(D)を使って輸送を1回実行し、昼寝トラック上での位置に応じた勝利点を得ました。



封鎖されている組合建物

ゲーム開始時点では、組合建物のうち3つは封鎖されており(つまり、それらの利用は禁じられており)、建設順マーカーが置かれています。すでに解放されている利用可能な組合建物1つへの輸送を誰か1人が完了するまで、これらの組合建物に輸送を行うことはできません。

解放されている組合建物1つへの輸送を誰か1人が最初に完了したとき、1番の建設順マーカーを取り除いて箱に戻します。この新たな組合建物は即座に利用可能になり、全プレイヤーが輸送を行えるようになります(同じラウンド中でも可)。新たな組合建物を解放したプレイヤーは、ゲームの準備中にその建設順マーカーの横に置かれた勝利点を得ます。すべての組合建物が解放されたら、このボーナスはもう与えられません。



誰か1人が2つ目の組合建物への輸送を完了したとき、そのプレイヤーは2番の建設順マーカーを取り除いて1勝利点を得ます **A**。

手押し車への輸送

プレイヤーは自分の手押し車のいくつかに輸送を行うことができます。

手押し車(農場カード)上のシンボルは、その手押し車に輸送しなければならない農作物を示しています。プレイヤーは農作物を任意の順番で、そして数ラウンドに分けて手押し車に輸送することができます。

手押し車への輸送を行ったとき、プレイヤーは農場から農作物を取り除き、そのプレイヤーマーカーを手押し車上の対応するシンボルに置きます。

ある手押し車への輸送を完了した(つまり、全シンボル上にプレイヤーマーカーがある)とき、プレイヤーはそのカードに示されている勝利点(2~6点)を得て、個人サプライからプレイヤーマーカーを1個取り、農場の中央スペースに置いて交易品とします。そのあと、そのカードを農場から取り除き、表向きで捨て札置き場に置きます。このカード上のプレイヤーマーカーは個人サプライに戻します。

例:



緑は輸送を2回実行することができます。緑は畑からオリーブを1個取り **A**、小屋から穀物を1個取って **B**、この手押し車に両方とも輸送しました **C**。この手押し車への輸送が完了したので、緑は4勝利点を得て、報酬として交易品を1つ得ました。

そのあと、プレイヤーは個人サプライからプレイヤーマーカーを1個取り、その手押し車の勝利点に等しい数値が記されていて空いている市場スペースに置きます。この新たなマーカーを置いた市場スペースに隣接しており、かつそのスペースより数値が小さいすべての市場スペースから、他プレイヤーのマーカーを取り除いてそれぞれの個人サプライに戻します。プレイヤーは、こうして取り除いた他プレイヤーのマーカー1個ごとに1勝利点を得ます。

注意：輸送を完了した手押し車の勝利点に対応しているすべてのスペースがすでに埋まっている場合、プレイヤーはその手押し車カードに示されている勝利点に等しい数字が書かれているスペースにある他プレイヤーのマーカーを1個選んでボードから取り除き、自分のマーカーに置き換えることができます。通常通り、数字が小さい隣接スペース上にある他プレイヤーのマーカーをすべて取り除いて返却し、プレイヤーはこうして取り除いたマーカー（置き換えたマーカーを含みます）1個ごとに1勝利点を得ます。

例：

手押し車への輸送を完了したあと、緑は数値が4の市場スペースにプレイヤーマーカーを1個置きました**A**。数値が3の隣接スペースにある他プレイヤーのマーカーは取り除かれますが**B**、数値が5の隣接スペースにあるマーカーは残ります**C**。緑は取り除いたマーカー1個から1勝利点を得ました。



4. 追加輸送



各プレイヤーは手番順に追加輸送を購入することができます（1回ごとに1銀を支払います）。プレイヤーは購入可能な追加輸送の一部（または全部）を購入しなくてもかまいません。

注意：実行できる追加輸送の最大回数は、プレイヤーボードの右端と拡張部にある追加輸送シンボルの数に等しくなります。

各追加輸送によって、プレイヤーは組合建物1つか手押し車1台への輸送を1回実行します（20ページ参照）。ゲーム開始時点では、各プレイヤーは（プレイヤーボードの右端に示されているように）追加輸送を1回購入することができます。一部の拡張部はさらなる追加輸送をもたらします。

自分の手番中、プレイヤーは望む限りの（そして最大回数までの）追加輸送を購入し、それらを実行します。繰り返しますが、購入可能な追加輸送の一部（または全部）を購入しなくてもかまいません！



プレイヤーは追加輸送を2回まで購入することができます**A**。

プレイヤーは1回購入することにして1銀を支払い、農作物1つを組合建物に輸送しました。

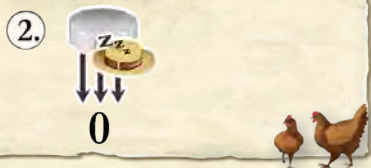
IV 得点計算フェイズ

プレイヤーは使った助力者から使用済みマーカーを取り除いて全体サプライに戻し、ラウンド終了時の得点計算と整理を行います。最後のラウンド6ではステップ3と4を省略します。

1. 各プレイヤーは市場にある自分のプレイヤーマーカー1個ごとに1勝利点を得ます（組合建物にあるプレイヤーマーカーからは勝利点を得ません）。



2. 各プレイヤーは昼寝トラック上での位置に応じて0~3勝利点を得ます。
3. トラック上の昼寝マーカーをスペース0に戻します。スタートプレイヤーの昼寝マーカーを一番上にして、他の昼寝マーカーを手番順にその下に重ねます。



4. まだゲームボード上にある表向きの屋根タイルを取り除き、次ラウンド用の屋根タイルを表向きにします。



例：



青は昼寝トラックから2勝利点A、市場にある自分のプレイヤーマーカーから4勝利点を得ますB。組合建物にあるマーカーCからは勝利点を得ません。

ゲームの終了

ラウンド6のあと、「ラ・グランハ」は終了します。

ラウンド6の終了時、全プレイヤーは以下の得点計算ステップを実行します。

1. 通常の売却価格（資源）か変換価格（交易品）で、農場にあるプレイヤーマーカーを売却して銀貨に変換します。加工品は銀貨に変換できないことに注意してください。また、まだ畑にある収穫物は銀貨に変換できないことにも注意してください（変換できる収穫物は小屋にあるものだけです）。
2. 5銀：1勝利点の比率で銀貨を勝利点に変換します。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合、その中で最も多くの銀貨を残しているプレイヤーが勝者となります。これも同額の場合、その全員が勝利を分かち合います。

ソリティアゲーム

(元のソロモード)

「ラ・グランハ」は独りでプレイすることもでき、これは主要なメカニズムを学ぶのに役立ちます。以下の例外を除き、すべてのルールが適用されます。完全なオートマベースのソロモードはソロモード小冊子に記されています。

ゲームの準備

1. あなたのための内容物に加えて、2色目のプレイヤーマーカーが（“中立プレイヤー”のために）必要になります。
2. ダイスを5個使います。
3. 2番と3番の手番順マーカーを使います。これらを裏向きにしてよく混ぜて1枚引き、その番号に対応している市場の中央スペースに、あなたのプレイヤーマーカーを1個置きます。もう1枚の手番順マーカーの番号に対応する市場の中央スペースに、中立プレイヤーのマーカーを1個置きます。
4. ラウンドごとに2枚の屋根タイルを用意します。

ゲームの進行

1. 収入フェイズ:あなたがスタートプレイヤーである(2番の手番順マーカーを持っている)場合、ダイスを1個選びます。そのあと、ダイスを1個取り除きます — ラウンド1~3では出目が最も小さいダイス、ラウンド4~6では出目が最も大きいダイスを1個取り除きます。そのあと、あなたは2個目のダイスを選びます。

上記のルールに従って、あなたは2個目のダイスを取り除きます。最後に、あなたは残ったダイスを使います。あなたがスタートプレイヤーではない場合、あなたがダイスを1個選ぶ前に、上記のルールに従ってダイスを1個ずつ取り除きます。あなたが市場から中立プレイヤーのマーカーを取り除いた場合、あなたは取り除いたマーカー1個ごとに1勝利点を得ます。

2. 輸送フェイズ:あなたがスタートプレイヤーである場合、自分の輸送フェイズを完全に実行します。そのあと、山札からカードを1枚引きます。中立プレイヤーは、引かれたカードの勝利点(手押し車部分)に対応している市場スペースにマーカーを1個置きます。このとき以下のルールを適用します。

- a. 中立プレイヤーはあなたのマーカーをできるだけ多く取り除きます。
- b. 条件aを満たすスペースが複数ある場合、その中で最も取り除かれにくいスペース(つまり、他のマーカーや数値が大きいスペースからできるだけ離れているスペース)に置きます。
- c. あなたのマーカーが市場にない(または1個も取り除くことができない)場合、中立プレイヤーは最も取り除かれにくいスペース(上記参照)にマーカーを置きます。

あなたがスタートプレイヤーではない場合、あなたが輸送フェイズを実行する前に山からカードを1枚引き、そのカードの勝利点(手押し車部分)に対応している市場スペースに中立プレイヤーのマーカーを1個置きます。

3. 得点計算フェイズ:昼寝トラックの3スペース目以降に到達した場合、あなたは次ラウンドのスタートプレイヤーとなります。到達していない場合、2番手プレイヤーとなります。



クレジット

ラ・グランハ

ゲームデザイン:

Andreas “ode.” Odendahl, Michael “MiKe” Keller

モジュールデザイン:

Adam Kwapiński (盛況な町), Stefan Feld (弁護士と無法者), Andrei Novac (中間地点、ロバの歌、交易ボード), Błażej Kubacki (使用人), ode. (壊れた屋根、長距離貿易、大マーカー、ラ・グランハの淑女たち), MiKe (コルチョネラ), Tony Boydell, David Waybright, Rainer Åhlfors (カード)

上級ソロモード:

Dávid Turczí, John Albertson with ode. and MiKe

上級ソロモードのテスト、ディベロップメント、補佐:

Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Leanne Weaver

ゲームディベロップメント:

Henning Kröpke, Uli Blennemann, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura

イラストレーション:

Agnieszka Dąbrowiecka

グラフィックデザイン:

Zbigniew Umgelter

ルールブック:

Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

ルールブック編集:

Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki

ルールブックDTP:

Agnieszka Kopera, Zuzanna Kolakowska

デザイナーズノート:

Michael Kellerの「Dice for the Galaxy」(訳注:「ソラリウス・ミッション」の仮タイトル)は、「ラ・グランハ」のデザインの基礎を形成しました。ダイスの分配メカニズムはMatthias “Mattze” Cramerによる未発表ゲーム「Arriba」に端を発しており、このゲームのダイス分配システムに刺激を与えました。「Glory to Rome」(2005年)で、Carl Chudykはカードの優れた使用方法を示しました。このゲームのシステムが、その優れたバリエーションであることを願います。

テーブルの中央にある中心的な要素は、Stefan Feldによる「Luna」(H@ll Games、2010年)の神殿に触発されました。

私たちデザイナーは特に、Stefan Feld、H@ll Games、Uwe Rosenberg、そして最後になりましたが、大切なLindaとClaudiaの支援に感謝します。

最も多くの支援をしてくれた以下の方々に感謝します:

Erik Huizinga, Chloe Negrette, Benedict Williams, Craig Kulfan, Jonathon Garatt, Crystal Chen, Stuart Lilley, Dan Hull, Yoni Goldstein, Edward Rader.

Board&Diceは以下の方々のかけがえのないプレイテスト、助言、意見に感謝します。

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsches, Christian Stöhr, Julius Kündiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schröder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andre Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, André Schröder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schröder, Will Mandella, Carsten Büttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jörg Schröder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus „Kusi“ Haldemann, Richard Büchi, Alexander Blaser, Dario Manzone, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trümpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Krüger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta, Weronika Nogaś, Wiktorija Matyja, Marta Szpadarska, Michal Górecki, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Janusz Smola, Krzysztof Jurzysta, Aneta Bernaciak, Maria Józwick, Patryk Olbert, Dave Haenze, Jan Skornowicz, Richard van Gerrevink, Grzegorz Góra, Adam Kamiński, Lukasz Stadnik, Pawel “Wppxis” Gajda, Grzegorz Wojtyl, Julia Gauza, Krzysztof Widera, Michal ‘Killjoy’ Cieslikowski, Milosz Murawski, Oskar Socha, Rafal Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Kaleb Åhlfors, Alexa Åhlfors, Maciej “mat_eyo” Matejko and the testers at Bödefeld and Mallorca.

BOARD&DICE

エグゼクティブ・マネージャー: Andrei Novac

オペレーション・マネージャー: Aleksandra Menio

マーケティング責任者: Filip Glowacz

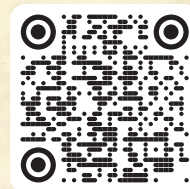
販売責任者: Ireneusz Huszcza

アートディレクション: Kuba Polkowski

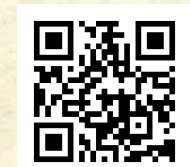
開発責任者: Błażej Kubacki

ルールの改訂について

原語販売元のBOARD&DICEと、日本語版販売元のテンデイズゲームズでは、サポートページを公開しております。綿密なプレイテストと複数回に渡る内外での校正・編集にもかかわらず、時にはほんの数ヶ月でルールの訂正や小さな変更が必要となる場合があります。また、出版後に表記ミスなどが明らかになる場合があります。これらに対応させていただくため、サポートページをご用意しております。プレイする際に、ご確認ください。



BOARD&DICE



テンデイズゲームズ

日本語版販売元: テンデイズゲームズ

〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F
tendaysgames.shop

日本語版制作スタッフ:

田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about *La Granja Deluxe Master Set* please visit:
www.boardanddice.com

