

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)



by Klaus-Jürgen Wrede 2~6人用 8歳以上

This was originally translated to English by Matthew Harper. Then translated to Japanese by Joe Yamasaki. You can reach Joe at gccw1800@BGG. Special thanks to Matthew who provides these pretty images.

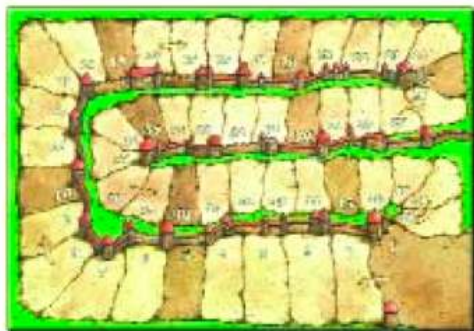
ゲーム内容物

- 72 地形タイル(予備タイル1枚を含む)
道・都市・草原¹・修道院・交差点²が描かれています。
- 48 配下コマ³ (6色)⁴



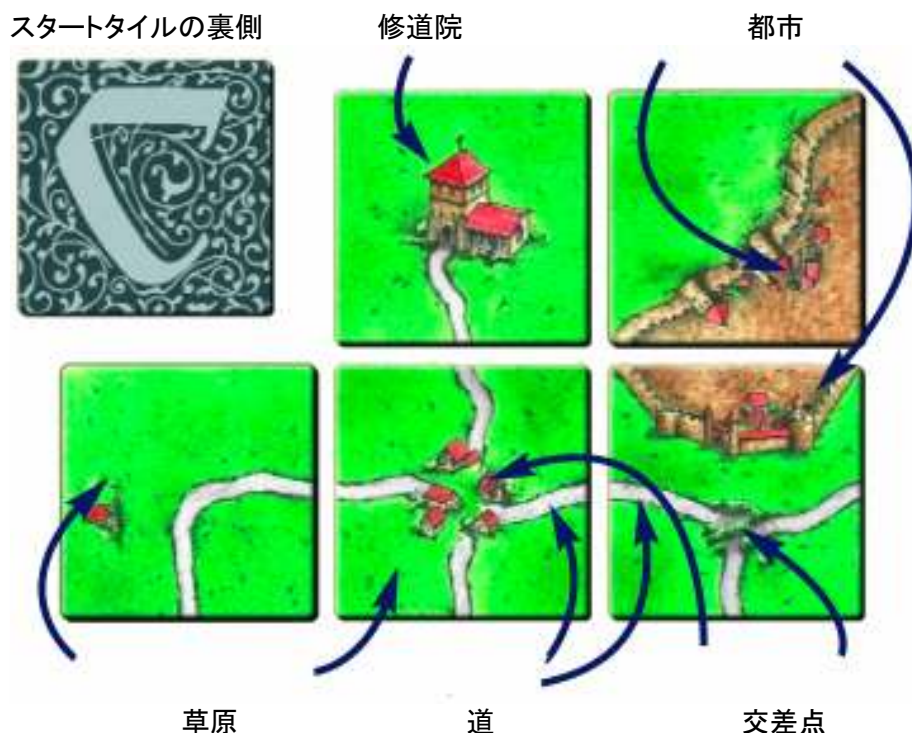
配下コマは騎士・僧侶・盗賊・農民として配置できます。また1つは得点マーカーとしてスコアボードに配置されます。

- 1 スコアカード
プレイヤーの得点を表します。



- 1 ルールブックおよびサプリメント⁵

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)



概略

プレイヤーはターン毎に地形タイルを配置していきます。それらは道・都市・修道院・草原に発展して、プレイヤーは配下コマを配置することで得点を得ることができます。得点はゲーム中に獲得・計算され加算されていきますが、最終獲得得点が勝者を決めます。

ゲームの準備

スタートタイルをテーブルの中央に配置します。残りのタイルをよく混ぜた後に裏向きにしてテーブル上にいくつかの山を作成します。スコアボードは可能であればテーブルの端に配置します。

各プレイヤーは自身の色をきめて、その色の配下コマを8個受けとります。そのうちの1つをスコアボードの0の場所に置きます。残り7個の配下コマはプレイヤーの手元に置きます。

もっとも若いプレイヤーが誰からゲームを始めるかを決定します⁶。

ゲームの進め方

ゲームはプレイヤーの時計回りに進行していきます。自分の手番となったプレイヤーは以下のアクションを順番に実行します。

1. プレイヤーは地形タイルを1枚必ず引き、どこかに配置します。
2. プレイヤーは配下コマを1つだけ配置したタイルの上に置くことができます（置かなくても構いません）。
3. タイルを配置して、もし道・都市・修道院が完成したらこの時点で得点を計算します。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

そして次のプレイヤーの手番となります。

1. 地形タイルを配置する

プレイヤーの最初のアクションとして、地形タイルの山札から地形タイルを必ず1枚引かなければいけません。引いてきた地形タイルは他のプレイヤーに見えるようにして（他のプレイヤーはどこに配置すべきか助言できます）、テーブルに配置します。配置する際にプレイヤーは以下のルールを守る必要があります。

- ・ 少なくともタイルの1辺（以下のサンプルで赤色でしめされている境界線です）が、既に配置してあるタイルと1つ以上接していなければいけません。7 角だけが接する形には配置できません。⁸
 - ・ 都市・道・草原は既存に配置されているタイルと連続していなければいけません。⁹
- まれに発生する事として、タイルをどこにも配置できない場合があります。その場合はそのタイルを破棄して（ゲームでは使用しません）、新たに地形タイルを1枚引きます。



道と草原は繋がる必要があります。



都市も繋がる必要があります。



1 辺は都市が繋がっていて、残りは草原が繋がっています。



これは駄目です。

2. 配下コマを配置する

プレイヤーは地形タイルを配置した後、配下コマを配置することができます（しなくても構いません）。配置する場合は以下のルールに従う必要があります。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

- ・ 各手番において配置できるのは1つだけです。
- ・ 配下コマはまだ配置されていない手元のコマを使用します（移動はできません）。
- ・ 配下コマは今配置された地形タイルのみに配置できます（過去に配置したタイルには置けません）。
- ・ プレーヤーはタイルのどの場所に配下コマを置くか決めます。^{10 11 12} 以下のいずれかになります。



- ・ 配置しようとする道・都市・草原に他の配下コマ（自身の配下コマを含む）があってはけません。配下コマがどれだけ離れていても距離は関係ありません。以下の例で解説します。



青のプレーヤーは農民だけ配置できます。都市は既に配置されています。

青のプレーヤーは騎士か盗賊だけ配置できます。農民の場合、手前に小さな部分のみ配置できます。広い方の草原は既に配下コマが配置されています。

もしプレーヤーの手元の配下コマがなくなった場合、タイルを置くことしかできません。しかし配下コマはまた手元に戻すことができます。

これでプレーヤーの手番は終了となり、左隣のプレーヤーの番になります。

ただし配置したタイルによって道・都市・修道院が完成した場合、得点計算を行います。

3. 道・都市・修道院の得点を計算する

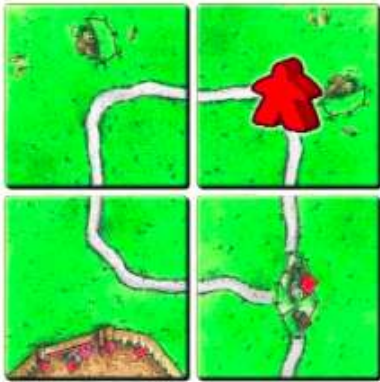
- ・ 道が完成した場合

道は両端が交差点¹³¹⁴か都市か修道院で終わっているか、またはその道が円状に閉じれば¹⁵完成したことになります。道はまたがるタイル数に制限はありません。

完成した道に盗賊を配置していたプレーヤーはタイルの枚数を得点としてスコアボードのコマを進めます。

※得点は発生した時点でスコアボードに記録します。詳細は後述します。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)



赤は4ポイント取得します。

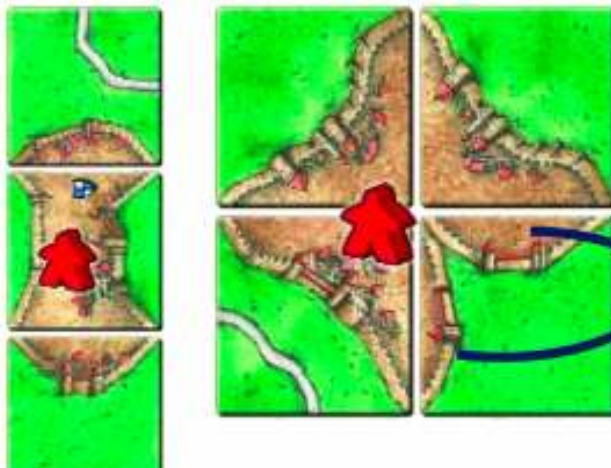


赤は3ポイント取得します。

- ・ 都市が完成した場合

都市は城壁が都市のまわりをとぎれずに囲い込みんだ場合に完成します。構成するタイル数に制限はありません。

都市に騎士を配置していたプレイヤーは構成するタイルの数の2倍を得点できます。旗がある場合それぞれさらに2点ずつ追加します。¹⁶



赤は4つの都市セグメントとペナント0個で8点取得します。

赤は3つの都市セグメントと1ペナントで8点取得します。

もし道や都市が完成したときに複数の配下コマが存在していたらどうすればよいでしょうか。地形タイルがずる賢く配置されると1つの道に複数の盗賊が、1つの都市に複数の騎士が存在

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

することは十分ありえます。

この場合配下コマがより多いほうが得点できます。¹⁷もし同数だった場合、全てのプレイヤーは全員が獲得できる全得点を得ることができます。



新たに配置された地形タイルが未完成の都市に連結して1つの街を完成させました。青と赤はそれぞれ騎士を1つずつ配置しているので10ポイントずつ取得します。

・ 修道院が完成した場合

修道院は8つの地形タイルで囲まれると完成となります。僧侶を配置していたプレイヤーは地形タイルの個数分=9点をただちに取得します。

配下コマをプレイヤーの手元に戻す

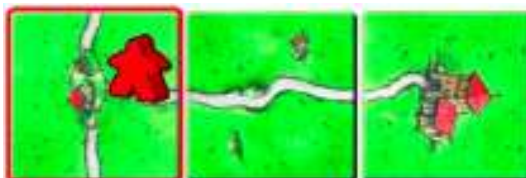
道・都市・修道院が完成して得点を取得したら、盗賊・騎士・僧侶をそれぞれ配置したプレイヤーの手元に戻します。次の手番で戻ってきた配下コマを再び配置できます。

配下コマを配置してすぐに得点が取得できて、配置したコマを同じターンで回収することも可能です。その場合、以下の手順をふみます。

1. 道・都市・修道院が新規に配置されたタイルで完成されます。
2. 盗賊か騎士か僧侶を配置します。
3. 完成した道・都市・修道院について得点を計算します。
4. 盗賊・騎士・僧侶を手元に戻します。



赤は4ポイント取得します。



赤は3ポイント取得します。

草原について

草原部分がいくつか接続されると草原となります。¹⁸ 草原は農民を配置することができますが、

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

農民を配置したプレイヤーはゲーム終了時のみ得点計算を行います。したがって草原に配置された農民はゲーム中に手元に戻ってくることはありません。このことを明確にするために農民は倒して配置します。草原は道・都市・ゲーム空間の端の部分と明確に区別されます。これは最終得点を計算するときに重要になります。¹⁹



3つの農民はそれぞれ草原を所有しています。道と都市が草原を分割しています。



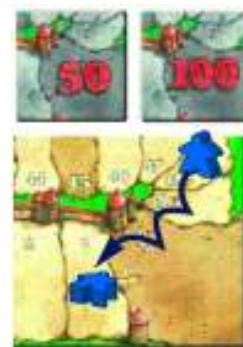
新規タイルによって3つの農民がいる1つの草原が完成されました。

※ 注意

新規タイルを配置したプレイヤーは（草原が繋がるなどして）既に農民が存在するため、自分の農民を配置できない場合もあります。

スコアボード

獲得した得点はただちにスコアボードに記録します。ボードには 50 フィールドあり、1周以上まわることができます。もし0フィールドに到達するか通過した場合、得点タイルを取得して 50 の数字を表に向けて皆にみえるように手元におきます。²⁰ 他のプレイヤー全員に 50 ポイント以上取得していることを明確にできます。もしプレイヤーがもう一度0フィールドに到達した場合、得点タイルを裏返して 100 の数字を上にします。またプレイヤーがさらにもう一周することもあり得ます。その場合、あらたに得点タイルを取得して、手元の得点タイルの隣にならべて 50 を上にします。²¹



ゲームの終了

最後の地形タイルが配置されたらゲーム終了です。道・都市・修道院が完成したら通常通りに

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

得点計算をおこないます。その後、最終得点計算をします。

最終得点計算

- ・ 未完成の道・都市・修道院の得点計算をする

最初に行うのは未完成の道・都市・修道院の得点計算です。これら 3 種類の未完成の建物はセグメントごとに 1 ポイント獲得します。旗は 1 ポイントとして計算します。²² これらの計算が終わったら、関連の配下コマ（農民を除く）を除去します。²³



赤は未完成の道で 3 ポイント取得します。
黄色は未完成の修道院で 5 ポイント取得します。

右下の青は未完成の都市で 3 ポイント取得します。緑は大きな未完成の都市で 8 ポイント取得します。緑がより多くの騎士を配置しているため、黒は何も取得できません。

- ・ 草原の得点計算をする

この時点で草原の農民だけが残っているはずですが。ここで草原の計算を行います。まず草原の所有者を決定します。もしひとつの草原に複数の農民が配置されていた場合、もっとも多くの農民を配置していたプレイヤーが所有者となります。もし同じ数だった場合、同数だったプレイヤー全員が所有者となります。草原の所有者は城壁が接しているか内部に存在する完成された都市ごとに 3 ポイントを取得します。²⁴²⁵

もし城壁が複数の草原にまたがっていた場合、全ての草原は都市ごとに 3 ポイント取得します。²⁶²⁷



青は 6 ポイント、赤は 3 ポイント取得します。
未完成の都市からは取得できません。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)



青は9ポイント取得します。



=数字はタイルが配置された順番を示します。



最も農民の数が多い赤が草原の所有者になり、6ポイント取得します（都市A・都市Bそれぞれから3ポイント）。青は小さな草原の所有者となり、都市Aから3ポイント取得します。



大きな草原には赤と黄色が同じ数の農民を配置しているので、どちらも6ポイント取得します（都市A・都市Bそれぞれから3ポイント）。小さな草原を所有している青は都市Aから3ポイント取得します。

すべての草原について、接している（完成された都市の）城壁を同じように得点していきます。ここでゲーム終了です。

最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

草原の得点計算の例

以下により詳細な草原と農民の得点計算の例をしめします。



草原の端に注意してください。草原は道・(草原の内部に含まれない) 都市・タイルの外周によって区切られます。

草原 1

青が草原 1 を所有します。2つの完成された都市の城壁が草原に接しています。青は(その小ささにかかわらず)それぞれから 3 ポイント、合計 6 ポイント取得します。

草原 2

赤と青が草原 2 を所有します。3つの完成された都市 A・B・C の城壁が接しています。赤と青はそれぞれ 9 ポイント取得します。

都市 A と B は草原 1 の青と草原 2 の赤と青に得点を供給します。左下の都市は未完成のため得点になりません。

草原 3

黄色が草原 3 を所有します。黄色は黒より多く農民を配置しています。4つの完成された都市が草原 3 に接しているので黄色は 12 ポイント取得します。

脚注とよくある質問

1 英語表現に関する注釈(日本語訳は省略します)

2 Rio Grande Games による The Big Box は追加エキスパンションである川が含まれており、さらに以下の表現が追加されています。

「1 2枚の川タイルは基本ゲームに含まれず、また裏側がスタートタイルと同じデザインになっています。」

3 質問: 配下コマが少なすぎます。ゲームの進め方が悪いのか、またはもともとコマの数が足りないのでしょうか?

答え: 我々の観点では少なすぎるということはありません。少なすぎる状況があるならばそれは完全に故意によるものです。このゲームの重要な要素として配下コマをいかに効率よく使うかを学ぶことがあげられます。



4 The Big Box に関する限り、6色目の配下コマは基本ゲームに含まれます。「宿と大聖堂」エキスパンションではありません。(訳注: 通常販売されているドイツ語版は5色までです)

5ここに6つのポイントタイルも基本ゲームに含まれるべきです(訳注: The Big Box ではそう)

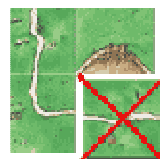
Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

なっていないとのことです)。またタイルの一覧表についても含めませんでした。

6 この部分は RGG 版ではいくつかの表現があります。最も若いプレイヤーが開始プレイヤーを決定するのではなく、「プレイヤーは自身達のやり方で開始プレイヤーを決定します」という表現も存在します。RGG 版のオリジナルバージョンでは HiG (ドイツ語版) と同じ「最も若いプレイヤーが決定する」という表現でした。

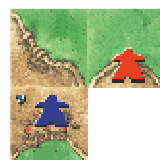
7 質問：ゲーム中に地形タイルを新たに配置するときに、全ての境界線が合致しないといけないのか、または1辺だけ合致すればいいのでしょうか。

答え：新規に配置する地形タイルは他の地形タイルと接するすべての境界線が合致する必要があります。1辺だけ満たせばよいではありません。



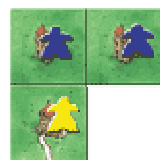
8 質問：タイルを配置したときに新しい都市なのか既存の一部か判断に迷う場合があります。

答え：角が接しているだけでは接しているといえません。あくまで一辺が接している必要があります。画像の例では、現時点では2つの都市として扱われます。



9 質問：修道院は隣接して配置できますか？または角が接する形か、または周囲の8タイルには配置できないのでしょうか。

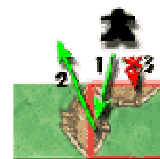
答え：配置できます。修道院は草原の中に配置されて、周りを他のもので囲むことができます。道・都市・草原と違って修道院は（他の修道院と）接続することがありません。画像の例では修道院はそれぞれの僧侶で占められています。周囲のタイルをそれぞれ独自に得点として加算します。



10 質問：もしプレイヤーが2つの都市部分をもつタイルを引いてきて小さな都市を完成させて2ポイントを獲得した場合（新ルールでは4ポイント）、配下コマを（残りの）都市の部分に同じターンに配置できますか。

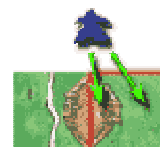
答え：プレイヤーはターンごとに配下コマを1つだけ配置できます。またそれは得点計算の前である必要があります。もし新規に（タイルを配置することで）完成された都市にすでに配下コマが置かれている場合、プレイヤーは2つめの配下コマを他の都市の一部に配置できます。小さな都市は得点計算されて、かかわった配下コマはプレイヤーの手元に戻ります。もし（タイルを配置することで）完成された都市に配下コマがない場合、プレイヤーは2つの都市部分のうちどちらに配置するかを決めなければいけません。もし小さな都市の方に配置した場合、4ポイントを取得して配下コマは手元にもどります。それを再び配置することはできません。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)



11 質問：地形タイルを配置することで都市が完成した場合、プレイヤーは騎士を配置して得点を得なければいけないのか、または誰もいない都市をつくりあげて農民を配置できるのでしょうか。

答え：草原がまだ誰にも占有されていない限り農民を配置できます。都市は騎士を配置しなければいけないということはありません。



12 質問：修道院タイルの草原部分に配下コマを配置できますか。

答え：もちろん可能です。修道院タイルの周囲は草原部分として扱われます。したがって修道院の草原部分に配下コマを配置できます。この場合、修道院はゲーム終了まで占有されないこととなります（エキスパンションには修道院に配置できる魔法の門ルールがあります）。



13 英語表記に関する質問（日本語訳は省略します）



14 質問：T字型の交差点にはさまれた道はどう扱われますか。T字型の交差点上部にある水平部分は終わりとみなすべきなのか、または通常の道と考えてどこかで完成されるべきものでしょうか。

答え：すべての交差点は、道がどの交差点と接しているかに関わらず、道を完成させます。盗賊は交差点上にある小さな村の上に配置することはできません。画像の例ではすべての盗賊がそれぞれ道を占有しています。



15 質問：道はなにも接続されない形で終わることができますか。

答え：他の地形と同じように道も他の道と辺で接続される必要があります。



16 いわゆる「小さな都市」ルールはドイツ語版では（少なくとも2002年版から）記載があり

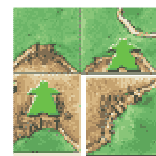
Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

ません。小さな都市ルールでは、2つの都市部分だけをもつ都市（もっとも小さく完成できる都市です）は1タイルごとに1ポイント、合計2ポイントだけ取得できます。旗がある場合はそれぞれ1ポイントだけです。現在のルールでは他の都市と同じように扱われています。つまり都市部分1つにつき2ポイント、旗が1つにつき2ポイントです。

RRG版のThe Big Boxは小さな都市ルールが採用されています。

17 質問：同じプレイヤーの配下コマが2つ配置された道・都市・草原はそれぞれ個別に得点するのでしょうか（=倍になるのでしょうか）。

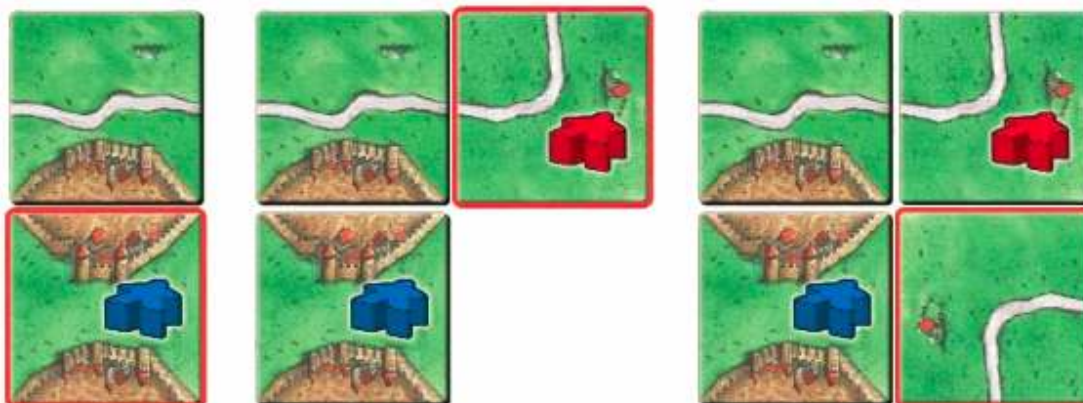
答え：いいえ。配下コマの数は取得するポイントに影響を与えません。2つの騎士で倍のポイントになることはありません。配下コマの数はあくまでどのプレイヤーが所有するかを決定するだけです。



18 質問：草原はどの位まで大きくなりえるのでしょうか。道が境界線になるとおもいますが、1つの草原が道によって区切られないままゲーム終了になったことがあります。

答え：草原は道や都市か、またはゲーム空間の縁によってくぎられます。たしかに1つの巨大な草原がゲーム空間のほとんど全てをカバーする時もあります。したがってこの質問の答えは「私もその経験があります」となります。

19 2005年度版では農民の配置についてより詳しい例が追加されました。理解の助けになると考えて以下に引用しました。



左から順にターン1・ターン2・ターン3になります。赤い四角は新規タイルです。

ターン1：青が農民を配置しました。

ターン2：赤が右上部にタイルを配置して、農民を配置しました。草原は角が接しているだけでは接続されませんので、この行動は問題ありません。

ターン3：ここで2つの草原は接続されて1つになりました。このような一連の流れによって、複数の配下コマが1つの草原を占有する場合があります。

同じ流れで、複数の盗賊が道を占有したり、複数の騎士が都市を占有することがあります。

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

20 この画像でしめされるように、配下コマを倒して置くことで、50 フィールド分を通過したことをあらわす事もできます。

21 ここではじめて以前の版と明らかに違う箇所が出現しました。以前は得点タイルは「宿屋と大聖堂エキスパンション」の一部として扱われていました。

22 質問：最終の得点計算時について。未完成の道は配下コマ毎に1ポイントか、道の部分毎に1ポイントでしょうか。また未完成の修道院は周囲のタイル1枚ずつに1ポイント（5タイル＝5ポイント）か、または1ポイントだけでしょうか。

答え：最終得点計算において、道は通常のターン後の計算時と同じように扱われます。つまり1部分ごとに1ポイントです。この画像の例の場合、青は4ポイントをゲーム終了時に取得します。「宿屋と大聖堂エキスパンション」は例外で、未完成の道は終了時に加算されません。修道院については修道院として1ポイント、周囲のタイルがそれぞれ1ポイント加算されます。たとえば周囲に5つのタイルに接している修道院には合計6ポイント加算されます。



23 この文章は FAQ を基に追加された表現です。

24 質問：未完成の草原は最終得点計算のときに加算されるのでしょうか。

答え：すべての草原を完成させることは殆ど不可能といえます。草原を計算する際に重要なことは完成された都市の扱いです。たとえ草原が未完成でも、完成された都市が接している場合、都市から加算します。

25 質問：ゲーム終了時に道によって完全に囲まれて都市と接していない草原は加算するのでしょうか。

答え：厳密に解釈すれば、このような草原も完成された都市ごとに3ポイント加算されます。つまり何も加算されません。さらに農民は草原から解放されません。このような形になると非常に腹立たしく、復讐を誓いたくなるでしょう。



26 ドイツ語版の以前のバージョンから変更はありませんが、しかしこの部分は草原の計算方法の「第3版」として知られています。RGGの翻訳はいつもFAQで示される「第1版」を記載しています。しかしながらここに記載されている方法で草原を計算することをお勧めします。ドイツ語版では少なくとも2002年版から（第1版の解釈は）採用されていません。

RGG エディションの The Big Box はいつも第1版の方法を採用しています。

27 質問：カルカソヌがゲーム大賞を受賞したときの第1版とどのような違いがあるのでしょうか。

答え：草原の得点計算は現在のように草原から着目したものではなく、都市からみた方法で記載されていました。全ての都市について、各色の配置コマがいくつ接しているかを調べていました。もっとも多くの配置コマを接続する草原に配置していたプレイヤーが4ポイント取得していました。各都市は1度だけ得点計算を行い、より多くの得点を加算していました。画像の例では古いルールでは青は異なった草原から接しているにもかかわらず加算は1度だけでした。黄色は都市に1つの配下コマだけが接していて、何も取得せずにプレイヤーの手元に戻っていました。新しいルールではどちらの農民も得点を取得できます。また最近のルール変更

Carcassonne - The Basic Game (Big Box rules) - V1.3(3.7)

により、青は得点計算を2度行うことができます。