

カルカソンヌ2 プレイ補助カード

準備:

地形タイルを混ぜて裏向きの山にする。ボーナススタイルも同様。6個の人形の駒と2個の家形の駒を取り、人形の駒1個は得点ボードに置く。

ゲームの進行:(最も若い人が最初のプレイヤーを決定)

- 1) 地形タイルを1枚引いて、駒を配置する。
家の駒は、川・湖にのみ配置できる。
草原に置いた駒と家の駒は、最後まで戻ってこない。
- 2) タイル配置によって森・川が完成した場合、得点計算。
- 3) 金塊付きの森を完成させた場合、ボーナススタイルを引き、そのタイルをすぐにプレイできる(連続してボーナススタイルをプレイすることはできない)

得点計算

森・川が完成した場合

森1区分...2点。川1区分...1点。魚1匹...1点。

2人以上で完成させた場合、両者に得点が入る。

1人の配置駒が多い場合は、その人だけに得点が入る。

ゲームの終了:

最後のタイルが置かれた時(ボーナススタイルを除く)

終了時の得点計算

- ・未完成の森・川...0点。
- ・家の駒が置かれた川...魚1匹につき1点。
- ・人の駒が置かれた草原...動物1匹につき2点。
(但し虎は点数にならず、虎のいる数だけ鹿を減らす。)
- ・ボーナススタイル
- ・火タイル...その草原の虎を追い払える(無視できる)。
- ・聖廟タイル...人駒の数に限らず、草原を独占できる。
- ・きのこタイル...森が完成すれば、追加で2点。

カルカソンヌ2 プレイ補助カード

準備:

地形タイルを混ぜて裏向きの山にする。ボーナススタイルも同様。6個の人形の駒と2個の家形の駒を取り、人形の駒1個は得点ボードに置く。

ゲームの進行:(最も若い人が最初のプレイヤーを決定)

- 1) 地形タイルを1枚引いて、駒を配置する。
家の駒は、川・湖にのみ配置できる。
草原に置いた駒と家の駒は、最後まで戻ってこない。
- 2) タイル配置によって森・川が完成した場合、得点計算。
- 3) 金塊付きの森を完成させた場合、ボーナススタイルを引き、そのタイルをすぐにプレイできる(連続してボーナススタイルをプレイすることはできない)

得点計算

森・川が完成した場合

森1区分...2点。川1区分...1点。魚1匹...1点。

2人以上で完成させた場合、両者に得点が入る。

1人の配置駒が多い場合は、その人だけに得点が入る。

ゲームの終了:

最後のタイルが置かれた時(ボーナススタイルを除く)

終了時の得点計算

- ・未完成の森・川...0点。
- ・家の駒が置かれた川...魚1匹につき1点。
- ・人の駒が置かれた草原...動物1匹につき2点。
(但し虎は点数にならず、虎のいる数だけ鹿を減らす。)
- ・ボーナススタイル
- ・火タイル...その草原の虎を追い払える(無視できる)。
- ・聖廟タイル...人駒の数に限らず、草原を独占できる。
- ・きのこタイル...森が完成すれば、追加で2点。

カルカソンヌ2 プレイ補助カード

準備:

地形タイルを混ぜて裏向きの山にする。ボーナススタイルも同様。6個の人形の駒と2個の家形の駒を取り、人形の駒1個は得点ボードに置く。

ゲームの進行:(最も若い人が最初のプレイヤーを決定)

- 1) 地形タイルを1枚引いて、駒を配置する。
家の駒は、川・湖にのみ配置できる。
草原に置いた駒と家の駒は、最後まで戻ってこない。
- 2) タイル配置によって森・川が完成した場合、得点計算。
- 3) 金塊付きの森を完成させた場合、ボーナススタイルを引き、そのタイルをすぐにプレイできる(連続してボーナススタイルをプレイすることはできない)

得点計算

森・川が完成した場合

森1区分...2点。川1区分...1点。魚1匹...1点。

2人以上で完成させた場合、両者に得点が入る。

1人の配置駒が多い場合は、その人だけに得点が入る。

ゲームの終了:

最後のタイルが置かれた時(ボーナススタイルを除く)

終了時の得点計算

- ・未完成の森・川...0点。
- ・家の駒が置かれた川...魚1匹につき1点。
- ・人の駒が置かれた草原...動物1匹につき2点。
(但し虎は点数にならず、虎のいる数だけ鹿を減らす。)
- ・ボーナススタイル
- ・火タイル...その草原の虎を追い払える(無視できる)。
- ・聖廟タイル...人駒の数に限らず、草原を独占できる。
- ・きのこタイル...森が完成すれば、追加で2点。

カルカソンヌ2 プレイ補助カード

準備:

地形タイルを混ぜて裏向きの山にする。ボーナススタイルも同様。6個の人形の駒と2個の家形の駒を取り、人形の駒1個は得点ボードに置く。

ゲームの進行:(最も若い人が最初のプレイヤーを決定)

- 1) 地形タイルを1枚引いて、駒を配置する。
家の駒は、川・湖にのみ配置できる。
草原に置いた駒と家の駒は、最後まで戻ってこない。
- 2) タイル配置によって森・川が完成した場合、得点計算。
- 3) 金塊付きの森を完成させた場合、ボーナススタイルを引き、そのタイルをすぐにプレイできる(連続してボーナススタイルをプレイすることはできない)

得点計算

森・川が完成した場合

森1区分...2点。川1区分...1点。魚1匹...1点。

2人以上で完成させた場合、両者に得点が入る。

1人の配置駒が多い場合は、その人だけに得点が入る。

ゲームの終了:

最後のタイルが置かれた時(ボーナススタイルを除く)

終了時の得点計算

- ・未完成の森・川...0点。
- ・家の駒が置かれた川...魚1匹につき1点。
- ・人の駒が置かれた草原...動物1匹につき2点。
(但し虎は点数にならず、虎のいる数だけ鹿を減らす。)
- ・ボーナススタイル
- ・火タイル...その草原の虎を追い払える(無視できる)。
- ・聖廟タイル...人駒の数に限らず、草原を独占できる。
- ・きのこタイル...森が完成すれば、追加で2点。