City of
Noerdlingen
ネルトリンゲン

目次/Table of Contents

1　日本語/Japanes

2　英語/English

Ver.2.0

ゲームを遊ぶため
1本以上の鉛筆具
をご準備ください

City of Noordlingen
ネルトリンゲン

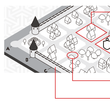
人数 3〜4人
時間 30分
年齢 10歳以上

ゲームの概要

このゲームは、線を引いて囲いを作り、
囲った面積の広さを競い合うゲームです。

＂城塞都市ネルトリンゲンでは、3人ないし4人の有力者が街の覇権を巡り争っています。
あなたはその有力者の一人となり、配下の兵士を派遣し、2つ広いエリアを巡り、街の支配者を目指します。
元老院からのたのみには、常に囲まれた城塞都市という街の性質上非常にデリケートな要望です。
街では無数の火の玉が降り注いでいます。敵味方を問わずあなたの野望を大きく阻害してくれるでしょう。＂

地図の用語



ゲームの準備

左上の「遊んだ日を書く欄」に本日の日付を記入します。
（例：5月19日なら、左から順に0、5、1、9）。
教会マスに本日の日付（4桁表記）に対応した数字を記入します。
各プレイヤーは「アイコンと名前を書く欄」にアイコンと名前を書いてください。アイコンは各プレイヤーが派遣した兵士を表す印になります。
その後、適当な方法でスタートプレイヤーを決めてください。プレイヤー１の欄に名前を書いたプレイヤーから始めるのでも良いでしょう。スタートプレイヤーから時計回り順で自分の最初の兵士を描き込んでいきます。
兵士は、道と道の交点に、自分のアイコンを描くことで示します。
全員が兵士を描き込んだら、準備完了です。
最後に兵士を描き込んだプレイヤーから反時計回り順で最初のラウンドの手番を行っていきます。

ゲームの流れ

ゲームは、
3人なら8ラウンド、4人なら6ラウンド
を行った後、得点計算をし、勝敗を決します。

ラウンドの流れ

ラウンドでは、まず**「①ボーダー選択フェイズ」**を行い、
その後**「②ボーダードローフェイズ」**を行います。

①ボーダー選択フェイズ

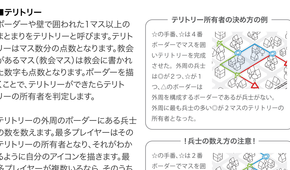
1ラウンド目はゲームの準備で指定された手番順で、2ラウンド目以降は「前ラウンドのボーダー選択フェイズで選択した数字」が小さい順で、プレイヤーは地図の下のボーダー選択表の1〜6のうちいずれかのボーダーを選択し、このラウンドの対応するマスに自分のアイコンを描き込んでいきます。
このとき、他のプレイヤーが選択したボーダーは選択できません。
全員がボーダーを選択したら、ボードローフェイズに進みます。

②ボードローフェイズ

ボーダー選択フェイズで選択した数字が小さい順に、自分が選択したボーダーを上の地図に描き込んでいきます。

ボーダーや兵士が描けないなどゲームから離脱し、以降の手番は飛ばされます。
このとき描ける部分のボーダーだけを描くことは許されません。

！ボーダーを描き込む際のルール！



A 自分の兵士のいずれかを選び、そこからボーダーを描き始めます。

B 上下左右どの向きに描いてもかまいません。

C ボーダーを描き終えたら終点に新たに兵士として自分のアイコンを描きます。

D ボーダーは適に沿って描きます。既にあるボーダーに上書きすることはできません。

E 壁に兵士やボーダーを描くことはできますが、既に壁にボーダーが描かれているなどもう上書きすることはできません。

F テリトリー（後述）内に新たにボーダーを描くことはできません。

G ボーダーとボーダーは交差してもかまいません。兵士があっても通過できます。

H 既に兵士がいる交点に兵士を描くことはできません。

■テリトリー

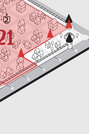
ボーダーや壁で囲われた1マス以上のまとまりをテリトリーと呼びます。テリトリーはマス数分の点数となります。教会があるマス（教会マス）は教会に書かれた数字も点数となります。ボーダーを描くことで、テリトリーができたらテリトリーの所有者を判定します。

テリトリーの外周のボーダーにある兵士の数を数えます。最多プレイヤーはそのテリトリーの所有者となり、それがかかるように自分のアイコンを描きます。最多プレイヤーが複数いるなら、そのうちの手番プレイヤーが所有者となります。最多プレイヤーに手番プレイヤーが含まれないなら、最多プレイヤー同士で点数を分け合います。余りは不毛の地となり、誰のものにもなりません。
※外周以外の兵士は数えません。

テリトリー所有者の決め方の例

☆の手番、☆は４番ボーダーでマス を囲いテリトリーを完成させた。外周の兵士は☆が２つ、☆が１つ、この２つのボーダーは外周を構成するボーダーであるが兵士がいない。外周に最も兵士の多い☆が２マスのテリトリーの所有者となった。

！兵士の数え方の注意！



☆の手番、☆は２番ボーダーでマスを囲いテリトリーを完成させた。外周の兵士は☆が３つ、☆が２つ、中央の兵士が最も多い兵士ではないので数えない。外周に最も兵士の多い☆が４マスのテリトリーの所有者となった。

■ボーナスドロー

テリトリーができたら手番プレイヤーは、即座にボーナスのボーダーを描いてもかまいません。テリトリーの所有者ではなく手番プレイヤーであることに注意してください。
ボーナスのボーダーは、ボーダー選択表の「1」と全く同じのものです。1と同様にボーダーと兵士を描いてください。
1回の手番で描くことができるボーナスのボーダーは1回だけです。手番で複数のテリトリーができた場合でも、複数回ボーナスのボーダーを描くことはできません。

★ゲームの終了

3人なら8ラウンド、4人なら6ラウンドを行う、もしくはボーダーを引けるプレイヤーが1人以下になった場合、ゲームを終了し得点計算を行います。

★得点計算

各プレイヤーは自分のテリトリーの点数を合計します。
「アイコンと名前を書く欄」の点数欄に点数を記載しましょう。最も得点が高いプレイヤーが勝者となります。

＂おめでとうございます、あなたが本日のネルトリンゲンの支配者です。＂

ゲーム終了時の例

▲は通常マス17マス と ボーナス点２点の２マス教会１つ（２＋２）の 合計21点
●は通常マス13マス と ボーナス点６点の教会１つ（６＋１）の 合計20点
★は通常マス13マス と ボーナス点３点の教会１つ（３＋１）の 合計17点
◆は通常マス７マス と ボーナス０点の２マス教会１つ（０＋２）の 合計９点

▲の勝ち！

製作

山内貴司（Plan E）
ルールデザイン/アートワーク

鄙山喜彦（ForGames）
ルールデベロップメント/ルールライティング

Special Thanks

テストプレイに参加頂いた皆様

https://forgames.jp/

https://plan-e-works.com/

You need more than 1 pencil to play me.

City of Noordlingen ネルトリンゲン

3 or 4 players
30 min!
10 years old!

overview

This is an area majority roll and write boardgame.

There are 3 or 4 powerful people in the walled city of Nordlingen.
The powerful people give commands to their soldiers, govern a wide area,
and aim to become the ruler of the city.
To become the top, it is important to understand the structure of the city, which is a fortified, walled city.
The church is very important. Their supports will greatly bolster your ambitions.

Term of the map

setup

The day you played

Church

Player's symbol and and name crest

A player writes down today's date at the top left of this sheet.
E.g. If the date is May 19th, you should write 0, 5, 1, 9 from the left.
Then, the player writes down the 4 numbers on the churches on the map.
Each player draws their own symbol and writes their name on a crest.
The symbol is treated as their soldier in the game.

After drawing their symbol and name, players decide on a start player by discussing together. For instance, the start player could be the tallest player.
Players draw their first soldier on an intersecion on the map in clockwise order.The first round will proceed in counterclockwise order, beginning with the last player to draw their solider.

End of the Game

The game will end after
8 rounds (for 3 players)
or 6 rounds (for 4 players)

Rounds

There are 2 phases in a round.
At first, players do ① Select border phase.
Then, they do ② Draw border phase.

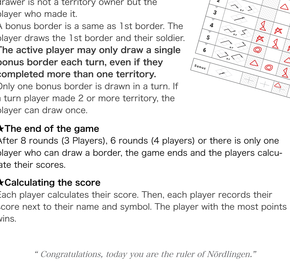
① Select border phase

During the first round, players will take their turns in the order specified in the game setup. From the second round onward, players will select a border based on the number they chose in the previous round's Border Selection Phase, in ascending order.
Each player will choose one of the borders numbered 1–6 from the border selection table at the bottom of the map, and place their icon in the corresponding square for that round. At this time, borders already chosen by other players cannot be selected.
Once all players have selected their borders, the game will proceed to the Border Drawing Phase.

② Draw border phase

Players will draw the borders they selected during the Border Selection Phase on the map in ascending order of the numbers they chose.
If a player is unable to draw all of the borders and the soldier at the end, they must withdraw from the game, and their turns will be skipped for the rest of the game.
It is not permitted to only draw some of the borders; if you cannot draw all of the borders and the soldier at the end, do not draw any.

!Rules of drawing the border!



A: You must draw a border from one of your soldiers.

B: You can draw the border any direction up/down/left/right.

C: You must draw your soldier at the end of the border.

D: Border must be drawn on a road. A border cannot be overwritten on a existing border.

E: Borders or soldiers can be drawn on a walls but cannot be overwritten on an existing one.

F: A border(s) can not be entered in a territory.

G: Borders can cross. (The soldier passes through.)

H: Soldiers cannot be drawn at intersections where there already is one.

■Territory
Territory is a group of square(s) that is enclosed by borders or borders and walls. The player who wins a territory gets victory point (s) equal to the number of squares in the territory. If there is a church(s) in the territory, the player gets additional victory points equal to the number written on the church.

■Getting territory
Once a group of square(s) is enclosed by borders or borders and walls, players count their soldiers around the territory. A player who has the most soldiers around the territory gets the territory. The player marks the territory in a way to show they are the owner of the territory.

If there is a tie for the most soldiers, the active player is awarded the territory. If the active player is not one of the tied players, the tied players share the points. Soldiers not on the outside perimeter of an area are not counted.

Sample

☆is the active player. ☆ used 4th border and made teritor. 2☆ soldiers, a ☆ soldier, and no △ soldiers surround the territory. ☆ won the territory and earned victory points.

! A way of counting soldiers !

At ☆'s turn, ☆ made a territory by using 2nd border. There are 3 ☆ soldiers and 2 ○ soldiers around the territory. A Cholder inside the territory is not regarded as a soldier around territory. ☆ took the territory, worth 4 victory points.

Bonus draw

If the active player enclosed a territory, they may immediately draw a bonus border. The drawer is not a territory owner but the player who made it.
A bonus border is same as 1st border. The player draws the 1st border and their soldier.
The active player may only draw a single bonus border each turn, even if they completed more than one territory.
Only one bonus border is drawn in a turn. If a turn player made 2 or more territory, the player can draw once.

★The end of the game

After 8 rounds (3 Players), 6 rounds (4 players) or there is only one player who can draw a border, the game ends and the players calculate their scores.

★Calculating the score

Each player calculates their score. Then, each player records their score next to their name and symbol. The player with the most points wins.

" Congratulations, today you are the ruler of Nördlingen."

Scoring Example

▲gets 21 victory point from 17 square points, a 2-square church and 2 churchbonus points.
●gets 20 victory point from 13 square points, a church and 6 churchbonus points.
★gets 17 victory point from 13 square points, a church and 3 churchbonus points.
◆gets 9 victory point from 7 square points, a 2-square church and 0 churchbonus points.

▲wins the game

Production

Takashi Yamauchi (Plan E)
Game Design / Artworks

Yoshihiko Khoriyama (ForGames)
Rule Development / Rule Writing

James Nathan
Proofreading

Special Thanks
Frends of ForGames'

ForGames
https://forgames.jp/

PE
https://plan-e-works.com/