

ゲーム遊ぶため
1本以上の筆記具
をご準備ください

City of Noerdlingen

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

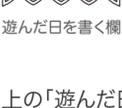
このゲームは、線を引いて囲いを作り、
囲った面積の広さを競い合うゲームです。

“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日々争っています。
あなたはその有力者の一人となり、配下の兵士を派遣し、より広いエリアを治め、街の支配者を目指します。
支配者になるためには、壁に囲まれた城塞都市という街の性質を理解することが重要です。
街では教会が大きな役割を果たしています。教会の支持はあなたの野望を大きく後押ししてくれるでしょう。”

地図の用語



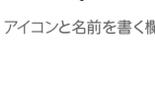
ゲームの準備



遊んだ日を書く欄



教会マス



アイコンと名前を書く欄

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います。

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、勝敗を決めます。

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、ボーダードローフェイズに進みます。

プレイヤー	ボーダー(図#0K)	ラウンド	1	2	3	4	5	6
1	1							
2	2							
3	3							
4	4							
5	5							
6	6							
ボーナス								

②ボーダードローフェイズ

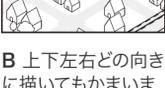
ボーダー選択フェイズで選択した数字が小さい順に、自分が選択したボーダーを上
の地図に描き込んでいきます。

ボーダーや兵士が描けないならゲームから離脱し、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
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 ボーダーは道に
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
できませんが、既
にボーダーが描
かれているならそ
こを上書きする
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 既に兵士がある
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ならテリ
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、それがわか
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。

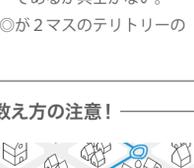
テリトリー所有者の決め方の例

☆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、△のボーダーは
外周を構成するボー
ダーであるが兵士が
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○は外周
にある兵士ではない
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な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。

プレイヤー	ボーダー(図#0K)	ラウンド	1	2	3	4
1	1					
2	2					
3	3					
4	4					
5	5					
6	6					
ボーナス						

★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

郡山喜彦(ForGames)

ルール開発/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/>