

Wine RATING ワインレーティング

プレイ時間 30~50分 / プレイ人数 2~4人 / 対象年齢 20歳以上

内容物: ワイナリーカード 8枚 / 評価カード 16枚 / プレイヤーカード 4枚
コイン 48枚 / 得点用ボン 4コマ / スタートプレイヤー用コルク
マニュアル 1枚 / 得点トラック 1枚

ストーリー

あなたはワイン業界を代表する
ワインの品評家であり、ワイナリーの投資家です。
今年も各国のワイナリーが発表した新酒が並びました。
うまく自分のワイナリーに高評価を付け、
市場を独占し、世界一のワイン王を目指しましょう！

カードの説明



ワイナリーカード (裏面: 青) 8枚

- ワイナリー名称
- オーナーコイン置場

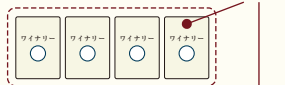


評価カード (裏面: 黄または赤) 16枚

- 評価点 (-3 から +5 まで)
- カードカラー (赤・黄)
- アロマテキスト

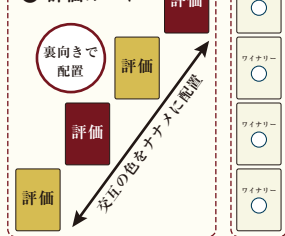
ゲームの準備

① ワイナリーカード



- ワイナリーカードを左図のように横4列、縦4段に並べます。

② 評価カード



- 全ての評価カードを良く混ぜ、1つの山とします。山から赤・黄のカードを2枚ずつ取り出したら斜めに裏向きに並べます。(図のように交互に配色します)

③ 手札の枚数

2人プレイ	6枚
3人プレイ	4枚
4人プレイ	3枚

- 残りの評価カードを各プレイヤーへ裏側にして配り、手札とします。

④ プレイヤーカード



※ 色に優劣はありません。

- 各プレイヤーにプレイヤーカードを配り担当色を決定します。

⑤ コイン 4枚(同色)



1人4枚ずつ
残りは、邪魔にならない場所に置きます。

ゲームの概要

- このゲームは3年(3ラウンド)を通じて、各ワイナリーのオーナーとなり、評価点を一番多く獲得したプレイヤーが勝者となります。
- 各ワイナリーのオーナーは、常に一人だけです。
- オーナーだけが評価点を獲得できるので、なるべく多くのオーナーになることが勝利のポイントです。

ゲームの進め方

- 適当な方法でスタートプレイヤーを決め、スタートプレイヤーの前に、付属のコルクを置きます。
- 各プレイヤーは自分の手札を確認後、半分枚数を左隣のプレイヤーへ渡します。(4人の場合は1枚)
- スタートプレイヤーから、「時計回り」順に、以下の「手番でできること」を繰り返し、全てのプレイヤーの手持ちカードとコインが無くなった時、評価点計算を行います。
- ここまですを1年とし、3年分繰り返します。

手番でできること

- 「評価」と「投資」のどちらか1つだけを行います。

評価

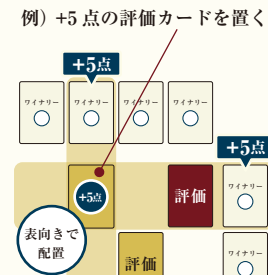
手札を1枚、場に置いて評価点を付けます。

投資

コイン2枚を置いてワイナリーに投資します。

評価 ワイナリーを評価する (手札1枚を置く)

- 手札のカード1枚を、場の空いている箇所のどこでも自由な場所に表向きに置きます。
- この時、置いた場所の縦と横のワイナリーに評価点が影響します。



ゲームを盛り上げるために

「まるで桃源郷のようだ!」など、カードを置く時に文章を読み上げると、ゲームが盛り上がります。

投資 ワイナリーに投資 (コイン2枚を置く)

- ワイナリーカードの上に、2枚のコインを置いて投資を行います。(必ず2枚置きます)
- コインは1枚ずつ別々のワイナリーに置くことができます。(同じ場所に2枚でも可)
- 一番多く投資しているプレイヤーがオーナーとなり、カード中央にコインを積みます。
- 後番プレイヤーの投資でコイン数が逆転した場合は、コインの位置を中央と入れ替えます。(同数の場合は逆転できません)



上記の場合、Bさんがオーナーになるには、4枚の投資が必要です。



Wine RATING

ワインレーティング

Official WEB

<http://www.jugame.info>
(JUGAME STUDIO)

Game Design

Hiroshi Kawamura

Illustration

Yukiko

Special Thanks!

Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki
Takashi Alimura, Kazuhiro Ikeuchi, Arata Asano, Tommy
DEAR SPIELE, Bordgame Everyday & SAIKORODO
Sobany.jp, M.M.M

初版 2016.10



©JUGAME STUDIO, 2016. All rights reserved.

スワリング

・「0」の評価カードは「スワリング」という、カード同士を入れ替える効果を持った特殊カードです。

・スワリングカードを置いた後、手持ちのコイン 2 枚をカードの上に置き、すでに場に置いてある好きなカードと、スワリングカードの位置を入れ替えます。

・裏向きのカードも入れ替えることができます。

・コインを置いたスワリングカードは、以後 **+2点** のカードとして扱います。

・手持ちにコインが無い(戦略上必要ない)場合は、スワリングを行わなくてもかまいません。

・スワリングを行うと手数が 1 回減ります。手元に手札とコインが無い場合は、手番をスキップします。



スワリングを行うには
2枚のコインが必要です。

逆転が難しいと感じたら？ (スワリングの強制交換)

スワリングカードは大変強力なカードです。ラウンド開始時のカード交換の際、「一番得点の高いプレイヤーがスワリングカードを持っていた場合は、必ず隣に渡さなければならない」というルールを追加すると、拮抗したゲーム展開を楽しむこともできます。逆転が難しいと感じた場合は、強制交換もオススメです。

評価点の計算 (精算)

・全員の手札とコインが無くなったら、評価点の精算を行います。

・ラウンドスタート時に、裏側に伏せておいたカードを表向きにします。

・各ワイナリーの縦 (または横) に並んでいる 4 枚の評価点を合算し、得点を計算します。

・各ワイナリーのオーナープレイヤーのみが、得点を得ることができます。(マイナスの場合もあります)

同色カラーボーナス (色が揃ったら +4 点)

・同色のカードを 4 枚 **1 列** に揃えた場合は **+4 点** のボーナスを加点します。

次のラウンドの準備と優勝者の決定

・ラウンドの始めに、ワイナリーに置かれている同色のコインを、半分枚 (切り下げ) 箱に回収します。

(例: 赤 3 枚、青 1 枚の場合 → 赤 1 枚、青 0 枚を回収)

・各プレイヤーに、スタート時と同じように、カードを配り、同色のコインを 4 枚ずつ配ります。

・一番累計得点の少ないプレイヤーが、次のスタートプレイヤーとなり、時計回り順に手番を行います。

・3 ラウンドの合計得点で優勝者を決定します。

・最終点が同点の場合は同点優勝となります。

