

Heaven & Ale

1 スタートプレイヤーの決定

- ①任意の方法でスタートプレイヤーを決め、白色のプレイヤーコマをスタートエリア（右図）の最上部のマスに置く
- ②他のプレイヤーは、スタートプレイヤーから反時計回りの順に白色のプレイヤーコマをスタートエリアの任意のマスに置き、直ちにボーナスを獲得する



2 各ラウンドの進行

- ①スタートプレイヤーから時計回りに手番を行う
- ②手番では、メインボードのトラック上で、白色のプレイヤーコマを時計回りに任意のマス進め、止まったマスのアクション（下記）を実行する
※コマを進めないこと/戻す（反時計回りに進める）ことはできない
※他色のプレイヤーコマがあるマス/実行できないアクションのマスに止まることはできない
- ③プレイヤーコマがスタートエリアに到達したら、空いている任意のマスに置き（表示されたボーナスがあれば獲得し、）以後、ラウンドが終了するまで手番を行うことはできない
- ④全てのプレイヤーコマがスタートエリアに到達したら、そのラウンドは終了
※資源タイル・モンクタイルを対応する各マスに1枚ずつ補充する
※決算ディスクを対応する各マスに1枚（2人・3人プレイ時の最終ラウンドは2枚）になるよう補充する
- ⑤規定ラウンド（2人プレイ:3ラウンド/3人プレイ:4ラウンド/4人プレイ:6ラウンド）まで繰り返す

資源の獲得



- ・マスにある資源タイルを1枚以上購入し、個人ボードに配置する
- ・購入コストは、①日陰に配置する場合：そのタイルに表示された金額、②日向に配置する場合：そのタイルに表示された金額×2

モンクの雇用



- ・マスにあるモンクタイルを1枚以上購入し、個人ボードに配置する
- ・購入コストは、①日陰に配置する場合：そのスペースに表示された金額、②日向に配置する場合：そのスペースに表示された金額×2

樽の獲得



- ・メインボード上の樽タイル（裏面参照）のうち、条件を達成しているものを全て獲得する
- ※同種の大・小の樽を同一のプレイヤーが獲得することはできない

決算



- ・マスにある決算ディスクを1枚獲得し、個人ボードの決算スポットに配置する
- ・決算スポットの種類(下記)に応じて資源タイル/モンクタイルが起動し、以下の収入を得る
 - (i)日陰にある資源タイルを起動：タイルに表示された数の金を獲得
 - (ii)日向にある資源タイルを起動：タイルに表示された数だけ、その資源マーカーを進める
 - (iii)モンクタイルを起動：醸造職人マーカーを1進める
- ※資源マーカーが20を超えて進む場合、超過分の金を獲得する
- ※ペアとなる決算スポットにディスクが2枚置かれた場合、任意の特権カード(裏面参照)を配置できる



- (A)決算ディスクをXスポットに置く
⇒1～5の数字のうち1つを選び、その数字の資源タイルを全て起動する



- (B)決算ディスクを4種類のモンクスポットのうち1つに置く
⇒その種類のモンクに隣接している資源タイル/モンクタイルを起動する



- (C)決算ディスクを5種類の資源スポットのうち1つに置く
⇒その種類の資源タイルを全て起動する



- (A)～(C)のいずれかを選び実行する

3 ボーナスの概要

(1)特権カードの効果 ※いずれも、手番中に捨てることにより3金を獲得できる



資源1種類を選び、個人ボード上のその資源タイルの数だけ、その資源のマーカーを進める



個人ボード上の決算ディスクの数だけ、最も少ない資源(※)のマーカーを進める
※複数ある場合はいずれかを選ぶ



ゲーム終了時、各樽の勝利点に+1



直ちに1 2金を獲得



直ちに醸造職人マーカーを5進める

(2)樽タイルの獲得条件



醸造職人マーカーが茶色エリア(1~)に到達



全ての資源マーカーが茶色エリア(1~)に到達



価値1の資源タイルを6枚以上配置



価値5の資源タイルを6枚以上配置



決算ディスクを4種類のモンクスポットに配置



決算ディスクを5種類の資源スポットに配置



同種の小屋タイルを3枚以上配置



異なる種類の小屋タイルを4枚以上配置



いずれかの資源マーカーが20に到達



特権カードを3枚以上配置



モンクタイル・資源タイルを15枚以上上日向に配置



モンクタイル・資源タイルを15枚以上上日陰に配置

(3)小屋タイル配置時の効果

小屋マス周囲をタイルで囲んだ場合、それらの合計数に応じて小屋を配置し、効果が発動



効果なし



周囲の1タイルを起動



周囲の対角線上の2タイルを起動



周囲の4タイルを起動



周囲の隣接しない3タイルを起動

4 得点計算

$$\left(\begin{array}{l} \text{醸造職人マーカー} \\ \text{の位置に応じた} \\ \text{勝利点 (基礎点)} \end{array} \right) \times \left(\begin{array}{l} \text{最も少ない資源の数} \end{array} \right) + \left(\begin{array}{l} \text{樽タイルの勝利点} \\ \text{※特権カードの効果} \\ \text{を適用後} \end{array} \right) + \left(\begin{array}{l} \text{スタートプレイヤーの勝利点} \\ \text{(1点)} \end{array} \right)$$



①醸造職人マーカーの位置に応じたレート※により、任意の回数、任意の資源間で変換を行うことができる(右図は2:1変換の例)

※任意の資源マーカーを1進めるために必要な他の資源の数(5:1~1:1)

②10金を支払うごとに、任意の資源マーカーを1進めることができる

