



JUGAME  
STUDIO

1-2  
player

20  
min

20  
age

# WINE RATING POCKET

Design & Artwork  
Hiroshi Kawamura

## ストーリー

あなたはワイン業界を代表する  
ワイン品評家であり、  
ワイナリーの投資家です。

今年も各国のワイナリーが、  
自信の新酒を発表しました。

品評家であるあなたは、  
ワインの品評と格付けを行います。

自分のお気に入りワイナリーに  
高評価を付け、市場独占を目指し、  
世界一のワイン王を目指しましょう。

## 1. ゲームの目的

4つのワイナリーへ  
評価と投資を同時に行っていきます。

ワイナリーに付けられた得点は  
投資を多く行ったプレイヤーのみが  
独占することができます。

できるだけ評価の高いワイナリーに  
投資を行い、市場を独占しましょう。

## 2. 内容物

### ワイナリーカード

4枚



オモテ

ウラ

① ワイナリーのアイコン

② ワイナリー名称

### 投資カード

12枚



オモテ

ウラ

① プレイヤーアイコン(太陽と月 / 各6枚)

### 評価カード

16枚



オモテ

ウラ

① 評価点(-1 から +6 / 2色 / 各1枚)

② アロマテキスト

### 3. ゲームの準備

①赤と黄色を互い違いに並べる



②ワイナリーと同じ色の評価カードを裏向きに置く



③④手札：2枚ずつ



④山札



- ①ワイナリーカードを赤色と黄色が互い違いになるようにテーブルの中央に縦一列に並べます。(ワイナリーカードは表裏で色が異なります。色はお好みで決めてください。)
- ②評価カードの赤色と黄色を別々にシャッフルして裏向きのまま2枚ずつ引き、**同じ色のワイナリー横に裏向きのまま置きます。**
- ③プレイヤーは「太陽」と「月」のどちらかをお互いに決めて、**自分のシンボルの付いた投資カード1枚**を受け取ります。
- ④残った評価カードと投資カードを混ぜ、良くシャッフルしたら**各プレイヤーに1枚ずつ配り**、残りを山札とします。
- ⑤スタートプレイヤーを適当な方法で決めたらゲームの準備は完了です。

それぞれのプレイヤーは自分のシンボルの付いた投資カード1枚とランダムに配られたカード1枚の合計2枚を初期の手札として持ってゲームをスタートします。

### 4. ゲームの流れ

1枚ずつカードを出していき手札がなくなったら点数の計算をおこない勝者を決定します。

#### 手番の進め方

- ①山札から1枚カードを引き手札に加えます。
- ②手札から好きな1枚を「投資エリア」か「評価エリア」のどちらかに**表向き**に置きます。

#### A. 投資カードの置き方

投資カードは投資エリアにしか置けません。各ワイナリーには**3枚まで**しかカードを置くことはできません。

#### B. 評価カードの置き方

評価カードは評価エリアにしか置けません。各ワイナリーにはあらかじめ置かれている裏向きのカードを含めて**4枚まで**しかカードを置くことはできません。



それぞれのエリアに表向きに置く

投資カード



評価カード



ゲームを盛り上げるために

今年のボルドーは「まるで桃源郷のようだ！」など、カードを置く際にカードに書いてあるアロマテキストを読み上げると、ゲームが盛り上がります。

山札が無くなったら手札の補充を行わずにゲームを続けます。手札がなくなったら得点を確認します。

## 5. 特殊なカード：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特殊カードです。



スワリングカードを置いた後、**評価エリアに置かれているカード**と、スワリングカードの位置を入れ替えます。

評価エリアに1枚もカードがない場合や戦略上必要がなければスワリングを行わなくてもかまいません。

はじめから裏向きになっている評価カードも入れ替えることができます。

## 6. ゲームの終了とボーナス計算

2人の手札が無くなったら  
評価点の確認を行います。

### ① 裏向きの評価カードをオープンする

開始時から裏向きに置かれている4枚の評価カードをすべて表向きにします。

### ② ワイナリーの評価点を確認する



ワイナリーの横に置かれている**評価カードの合計点**が評価点となります。

ワイナリーの評価点は投資されている**シンボル数が多いプレイヤーのみ**が得ることができます。投資が少ないプレイヤーは評価点を受け取ることはできません。

### 同色カラーボーナス

同色の評価カードを4枚1列に揃えた場合は+4点のボーナスを加点します。



### 独占ボーナス

3枚同じシンボルの投資が行われているワイナリーは2倍の評価点を獲得します。

評価の組み合わせによっては2倍のマイナス点になることもあります。



※カラーボーナスも2倍になります。

それぞれの評価点を合計して  
評価点の高いプレイヤーが勝者となります。

同点だった場合には  
勝利を分かち合ってください。

# WINE RATING ソロ用ルール

## ストーリー

あなたはワインのバイヤーとなり  
世界の市場動向を読みつつ  
ワイナリーの評価と買付を行います。

市場の動きはとても早く  
ワイナリーの価値は瞬く間に変わります。

他社とは違うワインを独占して  
差別化を行い利益を生み出しましょう。

## 7. ソロ用ルールの特徴

ソロ用ルールでは  
新しい要素が加わります。

世界市場（自動処理・オートマ）とゲームを  
行い、終了時に世界市場と自分の評価の  
ギャップを比べます。世界市場より多くの評  
価を獲得することを目的とします。

## 8. ソロ用ゲームの準備

通常のルール（3. ゲームの準備 参照）と  
同じように準備を進めます。

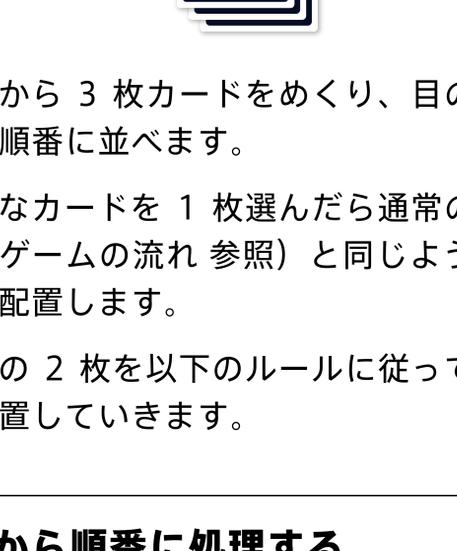
②まで進めたら  
自分のシンボルを決めて  
評価カードと投資カードをシャッフルして  
準備は完了です。

## 9. ソロ用ゲームの流れ

山札から3枚のカードをめくり  
1枚を選択します。残りのカードは  
自動的に配置されます。

### 手番の進め方

→左から順番に並べる



- ①山札から3枚カードをめくり、目の前に左から順番に並べます。
- ②好きなカードを1枚選んだら通常のルール（4. ゲームの流れ 参照）と同じようにエリアへ配置します。
- ③残りの2枚を以下のルールに従って自動的に配置していきます。

### A. 左から順番に処理する

カードは**山札から並べた順番**で処理を行います。（左から順番に処理する）

例：上図でプレイヤーが②のカードを取った場合は、①のカードの自動処理を行い、次に③の自動処理を行います。

### B. 配置は一番少ない場所へ上から

カードを配置するのは**一番少ない列**へ配置します。もし少ない列が複数あった場合には**上から順番**に配置を行います。

例えば左図のような場合には番号の順番にカードが配置されていきます。

すでに配置されているカードを比べて**一番少ない列で上部が優先**となります。

評価エリアにも同様の配置ルールを適用します。

### C. スワリングは一番大きな数字と交換

スワリングカードはBのルールに従い配置された後、すでに**配置されているカードの中で最も数字の大きなカード**と交換をします。

もし複数、同様の数字があった場合にはスワリングカードと同じ色を優先します。

例：黄色のスワリングカードをBのルールに従って配置した。評価エリアにはその時、最大数の赤の5と黄色の5が配置してあったため、スワリングカードと同じ色の黄色の5と位置を交換した。

## 10. ゲームの終了とボーナス計算

全てのカードの配置が終わったら  
得点を確認します。

通常のルール  
（6. ゲームの終了とボーナス計算 参照）と  
同じようにボーナスの計算を進めます。

自分の獲得した点数から相手の点数をマイナスして差（ギャップ）を計算します。

**自分の獲得した点数** - **自動処理側の獲得した点数**

## ギャップによるステータス

評価ポイントのギャップを計算し下表を参照してステータスを確認しましょう。

36-	<b>伝説のバイヤー</b> 市場を根底から変革した世界一のバイヤー
26-35	<b>カリスマバイヤー</b> 自らの名前を冠したワインをリリース
16-25	<b>中級バイヤー</b> ワインセミナーを開催・本を出版
0-15	<b>ビギナーバイヤー</b> ワイン銘柄について日夜勉強
マイナス	<b>アルバイト</b> まずはワインを飲めるようになりたい