

5-C.最終得点計算

最終得点は「畑」「風車」「職人」「最大連結数」の四項目を合計したものです。

職人

各行でチェックを入れたマス数を見ます。到達したマスが得点(tp)となります。

1-2マス:1tp 3マス:3tp 4マス:6tp 5マス:10tp

風車

①から⑤の風車の周囲が何色あるかで決まります。

4色:5tp 3色:3tp 2色:2tp 1色:1tp

4マス中で塗っていない畑がある場合、**0tp**となります。

畑

色の価値を書きます。そして、その色が「何マス」あるか数えます。価値とマス数をかけ算したものが各色の得点(tp)となります。

最大連結数

上下左右でひとつながりに隣接している1色の一番多いマス数があるまま得点(tp)となります。一筆書きである必要はありません。

得点計算例

① 職人 (11tp)

マス数	3	0	4	2	1
得点	3	0	6	1	1

② 風車 (14tp)

色数	4	4	1	3	0
得点	5	5	1	3	0

③ 畑 (48tp)

色	赤	青	黄	緑	桃
価値	2	5	1	2	0
マス数	8	5	3	2	2
得点	16	25	3	4	0

④ 最大連結 (赤7tp)

⑤ 合計 (80tp)

Leiden : The Dice Game

人数: 2-4人 時間: 20-40分 年齢: 10-99才

1593年、植物学者カロルス・クルシウスがライデン (Leiden) に持ち帰って以来、オランダではチューリップ栽培が盛んになりました。職人の知恵も借り、誰よりも美しいチューリップ畑を作ることができるでしょうか？

1.ゲームの目的

5個のダイスを振り、親は2個、子は残り3個から1個を選び、「チューリップ畑」を塗るか「職人トラック」にチェックを入れます。ゲーム中に変動する価値を見定め、チューリップ畑と職人から得た合計点の最も高いプレイヤーが勝者です。

2.コンポーネント

- ・シート1冊(100枚) ・サイコロ5個(以降、ダイスと表記) ・色鉛筆5本
- ・価値トラック1枚(表:ダイス 裏:カード) ・価値トラック駒5個 ・説明書1枚

3.ゲームの準備

- 色鉛筆をテーブル中央に置き、シートを各プレイヤーに1枚配ります。
- 価値トラックの左上にダイスが描かれている面をテーブル中央に置き、各色の「0」に価値トラック駒を置きます。
- ダイスを5個振り、出目が最大だった色の駒を価値トラックで1マス進めます。最大の出目が複数ある場合、該当するすべての色の駒を1マス進めます。
- このゲームの持ち主が、適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。
 - ・スタートプレイヤーはシート左下側にある **S** を塗ります。
 - ・そして、最初の「親」としてダイス5個を受け取ります。

- ① チューリップ畑 全部で24マスです
- ② 能力や追加ダイス、スタートプレイヤーを記入します
- ③ 職人トラック 進んだマス数で得点や能力があります
- ④ 風車点・畑点・最大連結点を記入します
- ⑤ ゲーム終了時に価値を上げたい色をラウンド終了時に書きます

- ① 左上にダイスがある面がオモテです。
- ② 右図は緑の「5」が最大値なので、緑の価値トラック駒を1に置きます。
- ③ ゲーム終了時の順位による各色の価値です。

6

Special Thanks (敬称略)

こっち屋:ゆお サザンクロスゲームズ:N2
 タレるヤ:タレる 宮野華也 はたばお
 ディスカバリーゲームズ and more...

ルールの質問・お問い合わせは

m: spieldisorder@gmail.com
 w: brettspiel.exblog.jp/ * : high-life
 x: @Spieldisorder ©2026 Spieldisorder



4.ゲームの流れ

ゲームは複数の「ラウンド」で構成されます。各ラウンドでは「親」を時計回りに交代しながら、以下の「A～Dの手順」を繰り返します。

A.相場変動 B.ダイス選択 C.書き込み D.手番終了

既定のラウンドが終了した後、最終得点計算に移ります。

- ・2/4人プレイ：全4ラウンド
- ・3人プレイ：全5ラウンド

【ダイスの共通ルール】

- ・ダイスの振り直しはありません
- ・6の目は常に任意の数字(1～5)として扱います
- ・プレイ人数に関わらず、ゲーム終了までに各プレイヤーが書き込むダイスの個数は合計22個です

4-A.相場変動

「親」がダイス5個を振り、出目が最も大きかった色の価値トラック駒を1マス進めます。最大値が複数ある場合、該当する色すべてを1マスずつ進めます。

- ・**ループ**：駒が「9」の位置にある状態でさらに進む場合、「0」に戻ります



- ①ダイスは赤3,青1,黄4,緑5,桃5,でした。
- ②緑と桃が「5」で最大値なので、価値トラックの緑と桃の価値トラック駒を1マス進めます。

4-B.ダイス選択

1の相場変動で振った5個のダイスを以下の手順で割り振ります。

・3/4人プレイ

- ・親：5個から2個のダイスを選ぶ
- ・子：残り3個から1個のダイスを選ぶ
(複数の子が同じダイスを選択可)



- ①親が黄4と赤3を手元に置きました
- ②子は緑5,桃5,青1から1つ選べます

・2人プレイ

- 1.親が5個から2個のダイスを選ぶ
- 2.子が残り3個から2個のダイスを選ぶ
- 3.最後に残った1個を親が受け取る



- ①親が黄4と赤3を手元に置きました
- ②子は緑5と青1を手元に置きました
- ③残った桃5は親の手元にいきます

5.ゲームの終了

2/4人なら4ラウンド、3人なら5ラウンドでゲームは終了します。ゲーム終了時、

A.ラストロール B.価値決定 C.最終得点計算

の順に処理を行います。最終的に合計得点が一番高いプレイヤーの勝利です。同点の場合、一番価値の高い色のマスが多い方のプレイヤーの勝利です。それも同数なら、再戦してください！

5-A.ラストロール

- 1.スタートプレイヤーがダイスを5個振り、出目に応じた相場の変動を行います。
- 2.プレイヤーは全員同時に、その中から任意の2個のダイスを選んでシートに書きこみます。

※ラストロールでも「車輪による出目変更」は可能です。

しかし、選択した2個の色と出目を入れ替えることは誰もできません。

5-B.価値決定

各プレイヤーがシート下部に記入した色を集計し、その合計数だけ各色の駒を進めます(10に達した駒は0に戻ります)。その後、価値トラックの進み具合による順位に応じて、各色の最終的な価値が決定します。

1位: 5tp 2位: 3tp 3位: 2tp 4位: 1tp 5位: 0tp

複数の色が同順位となった場合はそれらを同一順位とし、該当するすべての色に**その順位帯の中で最も低い価値**を適用します。

例: 2人プレイの場合



「赤1,青6,黄2,緑2,桃1」進めます。

順位「1:桃 2:黄 3:緑 4:赤 5:青」
価値「桃:5 黄:3 緑:2 赤:1 青:0」



例: 3つと2つがそれぞれタイの場合

「赤:7 青:5 黄:7 緑:7 桃:5」なら、

赤・黄・緑が同率1位=1位2位3位を占める → 3位に合わせる
青・桃が同率4位=4位5位を占める → 5位に合わせる

価値は「赤:2 黄:2 緑:2 青:0 桃:0」となります。

4-C.書き込み (チューリップ畑 or 職人)

全員が「2.ダイス選択」で選んだダイスを元に、**全員同時に**書きこみます。
 ※厳密にプレイしたい場合は、親から時計回りに書き込んでください。

親のみ(3,4人プレイ時)

選択したダイス2個の出目と色を入れ替えられます。

例：黄4と赤3の場合、「黄4と赤3」か「赤4と黄3」として使用可



親のみ(2人プレイ時)

「最初に」選択したダイス2個の出目と色を入れ替えられます。
 最後に受け取った1個を入れ替えることはできません。


例：最初に黄4と赤3を取り、最後に桃5を取った場合、
 桃5は使えず、「黄4と赤3」か「赤4と黄3」として使用可



・チューリップ畑の場合

出目に対応する「行」の任意のマス
 を塗るか、文字(赤やRなど)を書きます。




 を使って、
 チューリップ畑の
 3行目を1マス、
 赤で塗りました

・職人トラックの場合

出目に対応する「行」の一番左にある
 マスにチェックを入れます。



 を使って、
 職人トラックの
 4行目にチェック
 を入れました

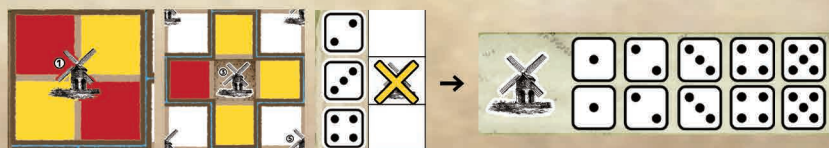
各アイコンについて(風車)



チューリップ畑：焦げ茶の畝(うね)で区切られた周囲4マスすべて、
 もしくは、上下左右4マスをすべて塗ると発動します

職人トラック：風車のマスにチェックを入れたら発動します

風車が発動した際は、シート左下の風車アイコンの右側にある任意のダイス1つを消して、「現在のラウンドで選択したダイス」として利用できます。各ダイスは合計2回まで使用可能で、連続して発動した場合、発動した順に1つずつ処理を行います。



各アイコンについて(荷馬車・車輪・職人)



このアイコンがあるマスにチェックを入れたら、車輪に○をつけます。
荷馬車アイコンは「職人トラック」にのみあります。



→



車輪

車輪を1つ消すごとに、自分が書き込むダイスの出目を±1します。
一度に複数使うことも可能です。ただし、**1や5を6にはできません**。
車輪の欄の1つ目には最初から○が入っており、最初から使用可能です。



※もし、一度に車輪を2つ使った場合、3を1にするか、5にすることができる



職人

チューリップ畑でこのマスを塗ると、すぐに職人トラックのいずれかの行に
チェックを入れます。職人アイコンは「チューリップ畑」にのみあります。



→

	1	1	3	6	10	Σ
1	馬車	馬車				
2	馬車	馬車	馬車			
3	馬車	馬車	馬車	馬車		
4	馬車	馬車	馬車	馬車	馬車	
5	馬車	馬車	馬車	馬車	馬車	馬車

・1～5のいずれかの行に、
左詰めでチェックを入れる
※もし、風車や荷馬車にチェック
を入れた場合、風車や荷馬車の
処理を忘れないでください

4-D.手番終了

全員の書き込みが終わったら、現在の親の左隣のプレイヤーがダイス5個を受け取り、次の親になります。全員が親になるまで、1から4までを繰り返します。

4-E.ラウンド終了&価値記入

全員が一度ずつ親になったら1ラウンド終了です。
2ラウンド目以降、シート下部の「現在のラウンド」欄に、ゲーム終了時に価値トラックで進めたい色(3,4人プレイ時:1色 2人プレイ時:2色)を記入します。
・対戦相手の畑は見ても良いですが、記入欄を見てはいけません
・価値記入欄は点線に沿って裏向きに折って、他プレイヤーから隠してください
全員が書き終わったら、またA.相場変動から E.価値記入までを繰り返します。

※例：3人プレイの5ラウンド終了時点

1R Skip	2R R	3R R
---------	------	------

※例：2人プレイの4ラウンド終了時点

1R Skip	2R BY	3R BQ
---------	-------	-------