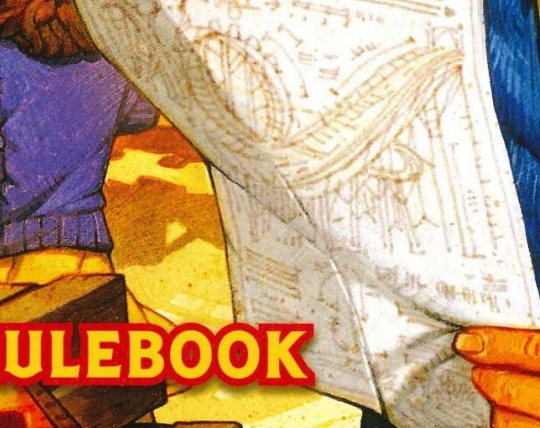




TEN PENNY PARKS

THE STORM GIANT




RULEBOOK

JOHN GRAND OPEN

STANDS
FRESH LEMONADE

MINECART
MATHS

BECKY



夜明けとともにトランペットが鳴り響き、
市長のシャベルが地面を叩く音を合図にして、レースが始まります。
5ヶ月をかけて、この小さな町フェアビューに世界一のテーマパークを作り上げましょう！

銀行員・不動産屋・契約請負人・建築家・樹木のスペシャリスト。
5人の力を合わせよう！

石器時代、西部開拓時代、ファンタジーの時代、広大な宇宙、深い海の底…
さまざまな時代をコースターで駆け抜けよう！

テーマパークを訪れるゲストを楽しませ、ワクワクやスリルを与えよう！

5ヶ月が過ぎた時、最も多くの来場者を獲得した人には
フェアビューのゴールドテンキーが授与されます！

ゲームの目的

「テンペニーパークス」は、5ラウンドに渡りプレイされるゲームで、1つのラウンドは1ヶ月を表します。
各ラウンドごとに、プレイヤーはワーカー駒をボード上のアクションスペースに置いて、
敷地から不要な樹木を取り除いたり、売店やアトラクションを建設したり、より広い土地を購入して、
あなたのテーマパークを来場者にとって魅力的なものになるよう成長させましょう。

各ラウンドの終わりに、最も高い評判を得たプレイヤーには、報酬が与えられます。
(評判には【ドキドキ！】【ヤバい！】【楽しい！】の3つがあり、それぞれについて報酬が用意されています)

5ヶ月後、最も多くの来場者 (VP) を得たプレイヤーが勝利します！



コンポーネント



メインボード 1枚



用地ボード(両面仕様)
4枚



増築ボード
(両面仕様) 12枚



メリーゴーランドとその床
1組



(背面)



売店タイル 40枚



リファレンスカード
4枚(各色1枚)



アクションタイル(両面仕様) 35枚

・おみやげ屋 5枚 ・西部劇 6枚 ・SF 6枚 ・深海 6枚 ・ファンタジー 6枚 ・原始時代 6枚



目標カード 14枚



アクションカード(両面仕様) 35枚

・おみやげ屋 5枚 ・西部劇 6枚 ・SF 6枚 ・深海 6枚 ・ファンタジー 6枚 ・原始時代 6枚

(背面)



ワーカー駒 13個
(各色3個、追加ワーカー駒 1個)



評判ディスク 12枚
(各色3枚)



樹木マーカー 50個



ラウンドマーカー 1個



シャベルトークン 1個



来場者(VP)トークン 70個
(1点 43個 5点 27個)



お札トークン 56個
(1\$ 40個 3\$ 16個)

メリーゴーランドの組み立て方

初めてテンペニーパークス遊ぶときは、以下のようにメリーゴーランドを組み立ててください。



1. 壁部分を六角形に折り曲げてください。



2. 屋根部分を折り曲げながら、切り込み部分に壁部分の突起を差し込みます。



3. 組み立てた屋根と壁を、メリーゴーランドの床に差し込んでください。

セットアップ

4人プレイの例:

4 <アトラクションカード>を種類ごとに分け、(種類はパナーの色または表示されたアイコンで示されています)よく混ぜて山を作ります。それぞれの山は、メインボード中央を囲むように描かれたアクションスペースに置きます。
(訳注:上から順に、おみやげ屋・深海・原始時代・ファンタジー・西部劇・SFです)



1 プレイヤー全員の手が届くところに、<メインボード>を置きます。

2 メインボードの【1】のところに、<ラウンドマーカー>を置きます。メインボードの指定された場所に、<追加ワーカー駒>を置きます。

3 プレイヤー全員の手が届くところに、<アトラクションタイトル>と<来場者トークン>をそれぞれまとめて置きます。

8 最近ジェットコースターに乗ったプレイヤーに、<シャベルトークン>を渡します。

9 <目標カード>をよく混ぜ、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。各プレイヤーは、その中から2枚を選んで今回のゲームの目標とし、選ばなかった1枚を箱に戻します。目標カードの内容は非公開情報で、ゲーム終了時に明らかになります。





- 5** <メリーゴーランド>を、メインボードの中央の穴にはめ込みます。その後、メリーゴーランドの床に描かれた【+2\$】の部分で、【おみやげ屋】のアクションカードの山を指すように回して止めてください。



- 6** 以下のコンポーネントを対応するアクションスペースの近くにまとめて置き、サプライとします。

- a. すべての<お札トークン>を【資金融資】の近くに置きます。
- b. すべての<増築ボード>をおおよそ2つの山に分け、【土地買付】の近くに置きます。
- c. すべての<売店タイル>を伏せて適当な量の山を作り、【出店契約】の近くに置きます。
- d. すべての<樹木マーカー>を【樹木管理】の近くに置きます。



b



c



d

- 7** 売店タイルの山から、【プレイヤー人数×2枚】をめくって公開し、表向きに並べます。

例：4人でプレイする場合は、8枚めくって公開します。

- 10** シャベルトークンを持ったプレイヤーから順に、時計回りで以下の手順を実行します。

- A.** 4枚の<用地ボード>から1枚を選び、どちらか一方の面を表にして自分の前に置きます。その後、サプライから樹木マーカーを取り、樹木の絵が描かれたマスに置きます。

注：用地ボードの片面はどれも同じ内容ですが、もう片方の面は描かれているアイコンの位置や種類に違いがある、独自のボードになっています。

- B.** 4色から好きな1色を選び、その色の<リファレンスカード>と<ワーカー駒>3個を取り、手元に置きます。

- C.** 選んだものと同じ色の<評判ディスク>を取り、3列ある評判トラックの最も左側のマスに1個ずつ置きます。(後から置くプレイヤーは、すでに置かれた評判ディスクの上に重ねて置きます)

- D.** お札トークンを7\$ぶん取ります。(訳注：ゲームを始めてすぐに収入があるので、ここで10\$取っても構いません)

- II** 使わなかったコンポーネントは、すべて箱に戻します。



D

ゲームプレイ

「テンペニーパークス」は、1ヶ月を1ラウンドとして、5ラウンドに渡ってプレイされます。

各ラウンドは、5つのステップに分けられています。



1. 収入ステップ

各プレイヤーは、基本の3\$に加えて、建設したアトラクションカードや売店タイルに示された収入アイコンぶんの額のお札トークンをサプライから得ます。



(訳注: 上の場合、基本の3\$にホットドッグの売店タイルで+2\$、アーマージュップで+2\$、合計7\$の収入になります)

最初のラウンドは、まだ誰もアトラクションや売店を建設していないので、3\$を得るだけです。

(訳注: セットアップ時に先行して3\$得ている場合は、最初の収入ステップを飛ばしてください)

注: このステップはゲーム進行をスムーズにするため、各プレイヤー同時に行なうことが可能です。

2. アクションステップ

シャベルトークンを持っているプレイヤーから順に、時計回りでアクションステップを実行します。各プレイヤーは、ワーカー駒1つをメインボード上の希望するアクションスペースに置いて、直ちにそのアクションの効果を適用します。

ワーカー駒を1つ置いたら次のプレイヤーの手番となり、すべてのプレイヤーがワーカー駒を置き終わるまで続けます。

状況により、他のプレイヤーより先にワーカー駒を置き終わった場合、そのプレイヤーの手番はスキップされます。



アクションスペース

注:施設建設のアクションスペースを除いて、アクションスペースに置くことができるワーカー駒の数は制限はありません。

【施設建設】

施設建設アクションは、アトラクションごとに5箇所あります。建設したいアトラクションカードを指示している、メリーゴーランドの床にワーカー駒を配置し、カードに示されたコストに、メリーゴーランドによって指示された増減額を計算した額のお札トークンを支払って、そのアトラクションを建設できます。(支払ったお札トークンは、サプライに戻します)次に、アトラクションタイルの山から、建設したアトラクションのタイルを探し出し、後述する配置ルールに従って用地ボードに配置します。建設したアトラクションに評判アイコンが描かれている場合、対応する評判トラック上の評判ディスクを進めて下さい。

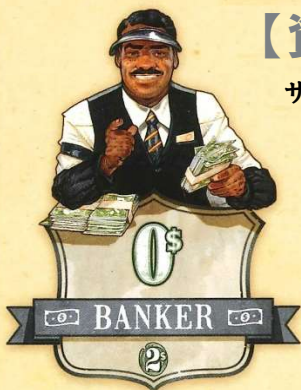
建設したアトラクションカードは、裏返して自分の前に並べておきます。

1つの施設建設アクションに置けるワーカー駒の数は1個だけです。



【資金融資】

サプライから2\$を得ます。



【樹木管理】

自分の用地ボードから、樹木マーカーを2つまで取り除き、サプライに戻すことができます。



【出店契約】

表になっている売店タイルから1枚選んで取り、後述する配置ルールに従って自分の用地ボードに置きます。

建設した売店タイルに評判アイコンが描かれている場合、対応する評判トラック上の評判ディスクを進めてください。



【土地買付】

3\$を支払って、2つある増築ボードの山のどちらか好きな方から1枚、増築ボードを取ることができます。獲得した増築ボードは、自分の用地ボードの右側もしくは左側につないで置きます。(増築ボードのどちらの辺でつないでも構いません。また、任意の面を表にできます)

その後、樹木マーカーをサプライから必要数取り、樹木の絵が描かれたマスに配置します。

配置された増築ボードは、そのプレイヤーの用地ボードと見なされます。また、1人のプレイヤーが追加できる増築ボードの枚数に制限はありません。



タイルの配置ルール

プレイヤーが用地ボード上に新たなタイル(売店・アトラクション)を置くときはいつでも、以下の配置ルールを守らなければなりません。(訳注:配置ルールを守れないようなアクションを実行することはできません。BGGより)



重なり禁止

配置するタイルは、すでに置いてあるタイルや、樹木マーカーに重ねて置くことはできません。



はみ出し禁止

配置するタイルは、用地ボードからはみ出してはいけません。



接触禁止

配置するタイルは、すでにある他のタイルと辺と辺で接してはいけません。

- ・タイルの角と角が接するのはOKです。
- ・タイルの辺と樹木マーカーが接するのはOKです。
- ・タイルを回転したり、裏返したりしても構いません。
- ・配置を確定させたタイルを再び動かすことはできません。

配置したタイルが、用地ボード上にあるアイコンを覆ったら、直ちにその効果を適用します。

評判アイコンの場合は、対応する評判トラックの評判ディスクを描かれたアイコンの数だけ進めます。(訳注:1つの円に3色描かれたものは、プレイヤーが選択した評判アイコン1つとみなします)

金額アイコンの場合は、そのぶんのお札トークンをサブライから得ます。

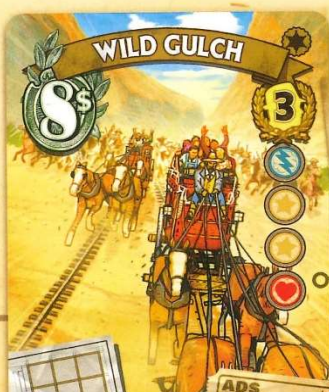


評判トラックの進め方

売店タイルとアトラクションカードには、評判アイコンが描かれています。これらの施設を建設したら、描かれたアイコン1つにつき1マス、評判トラック上で対応する評判ディスクを進めることができます。評判ディスクを進めるときはいつでも、1つ右隣のマスへ進めます。

ディスクが重なっている状態から動かす場合は、動かすディスクのみ取り出し、その他のディスクの並び順を**変えないように**してください。また、他のディスクがあるマスへ動かす場合は、それらのいちばん上に重ねて置いてください。

ディスクが右端いっぱいまで進んでいる状態で、さらにディスクを進めることになった場合は、その位置でいちばん上になるよう置いてください。



3. ボーナスステップ

メインボード上にある3つの評判トラック(【ドキドキ!】・【ヤバい!】・【楽しい!】)を、上から順に評価します。

各トラックで最も先頭(右端に近い)プレイヤーは、トラックごとに設定されたボーナスを受け取ることができます。

複数のプレイヤーが同じマスにいる場合は、評判ディスクがいちばん上にあるプレイヤーが最も先頭にいると見なされます。



ドキドキ!

ドキドキ!の評判トラックで先頭にいるプレイヤーは、以下のどちらかを選択します。

- ドキドキ!の評判ディスクを1マス後退させ、追加ワーカー駒を受け取ります。このワーカー駒は、次のラウンドのアクションステップで自分のワーカー駒として使うことができます。
- 来場者トークンを1個得て、追加ワーカー駒をメインボードの所定の位置に返却します。



ヤバい!

ヤバい!の評判トラックで先頭にいるプレイヤーは、以下のどちらかを選択します。

- ヤバい!の評判ディスクを1マス後退させ、シャベルトークンを受け取ります。次のラウンドのスタートプレイヤーになると共に、クリーンアップステップにおいてメリーゴーランドを回して、施設建設アクションの増減額を決める権利にもなります。
- 来場者トークンを1個得て、シャベルトークンをあなたの右隣のプレイヤーに渡します。



楽しい!

楽しい!の評判トラックで先頭にいるプレイヤーは、以下のどちらかを選択します。

- 楽しい!の評判ディスクを1マス後退させ、3\$を得ます。
- 来場者トークンを1個得ます。



注:3~4人プレイの場合、先頭にいるプレイヤーへのボーナスに加え、2番目にいるプレイヤーは来場者トークンを1個得ます。
順位は、先頭のプレイヤーがボーナスによりディスクを後退させる前の状態で判断します。

(訳注:このため、3~4人プレイの場合は先に2番目のプレイヤーに来場者トークンを渡しておく方がよいでしょう)



4. 宣伝ステップ

各プレイヤーは、建設済みのアトラクションについて、お札トークンを支払って宣伝を行ない、来場者を集めることができます。

アトラクションの宣伝を行なう場合、アトラクションカードに示されている額のお札トークンを支払う必要があります。そうしたなら、アトラクションカードに示されている数の来場者トークンを得ることができます。

1つのアトラクションを宣伝できるのは、1ラウンドに1回までです。



注:このステップは同時に進行できますが、「他のプレイヤーの動向を見てから宣伝するかどうか決めたい」と希望するプレイヤーがいる場合は、シャベルトークンを持ったプレイヤーから順に時計回りで宣伝を行なうかどうか決定し、解決します。

5. クリーンアップステップ

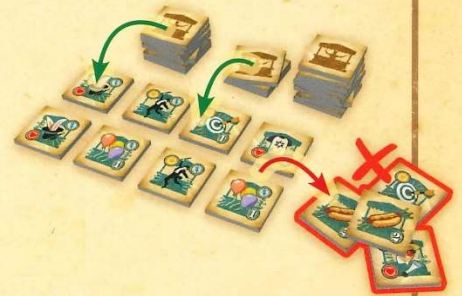
最後に、以下の順でクリーンアップステップを実行します。

1. 売店タイルの入れ替え：現在、表向きで残っている売店タイルをすべて箱に戻し、新たにプレイヤー人数×2枚の売店タイルを売店タイルの山から公開し、表向きに並べます。

2. ワーカー駒を戻す：各プレイヤーは、自分のワーカー駒を手元に戻します。

3. メリーゴーランドを回す：シャベルトークンを持つプレイヤーは、メリーゴーランドを好きなだけ回して、施設建設アクションへの増減額を決めることができます。
ただし、**回転前と同じ位置にすることはできません**。必ず違う施設建設アクションを指し示すよう回してください。

4. ラウンドの経過：もしこのとき、ラウンドマーカーが【5】の位置にあったなら、ゲーム終了です。
そうでなければ、ラウンドマーカーを次の月へと進め、【1.収入ステップ】に戻ってゲームを続けてください。



ゲーム終了

5ラウンド(5ヶ月間)に渡るゲームが終了すれば、各プレイヤーは最終得点計算を行いません。
以下に従って、来場者トークンを獲得します。



目標カード

目標カードを公開し、達成できているカード1枚につき3個の来場者トークンを得ます。



建設したアトラクション

建設したアトラクションカードに示された数の来場者トークンを得ます。

評判ボーナス

各評判トラックで、左端から8マスより先(訳注:太陽のようにふちどりされたマス)に評判ディスクがあるなら、その評判トラックごとに5個の来場者トークンを得ます。



アトラクションボーナス

アトラクションを6~7つ建設していれば来場者トークンを5個、8つ以上なら来場者トークンを10個得ます。



最も多くの来場者トークンを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します！同点の場合は、残ったお札トークンの多い方が勝利します。それも同数なら、シャベルトークンを持っているプレイヤーに、時計回りで近い方のプレイヤーが勝利します。

CREDITS

Game Design: Nate Linhart
Development: Daniel Cunningham & Keith Matejka
Illustration: Vincent Dutrait
Graphic Design: Vincent Dutrait & Daniel Cunningham
Editing: Meeple Lady
Narrative: James Ryan

SPECIAL THANKS

To all the people who helped playtest and provided feedback throughout development:
Kristen Acker-Mohr, Julie Ahern, Marty Bava, Brandon Bergsten, Jason Cory,
Josie Darling, Stephen Esser, Joe Geraci, Max Geraci, Jeremy Haack, Rob Hogan,
Wayne Humfleet, George Jaros, Stephen Kerr, Ricky Kreutner, Stacey Marszal, Carl Mohr,
Ian Petersen, Brandon Phipps, Nathan Revere, Alex Robles, Emily Robles, Jesse Robles,
Ayrre Rogers, Jake Smrt, Michelle Smrt, Jordan Starr, Jack Trelford, Vanessa Trelford,
Andrea White, Laura Witten, and Josh Zuelke.

For more information or support,
please visit us at www.thunderworksgames.com
© 2022 Thunderworks Games. All Rights Reserved.

日本語訳: ばんろっほ@遊脳計画 You-know Project (yunopj)

ソロルール

「テンペニーパークス」を1人でプレイする場合、プレイヤーはベッキーという名の仮想プレイヤーと対戦します。ベッキーは単純化されたアクションを実行し、アトラクションを建設して人間のプレイヤーと同じように来場者トークンを獲得しますが、お札トークンは獲得しません。ゲーム終了時に、ベッキーよりも多くの来場者トークンを持っていればあなたの勝利です！



ゲームは2人プレイ時と同じ方法で行ないますが、セットアップとゲームプレイの手順は、以下のように少し調整されています。

セットアップ

ベッキー用に同じ色のワーカー駒3個と、評判ディスクを取ります。ベッキーは、用地ボード・目標カード・お札トークンを使用したり、獲得することはありません。

プレイヤーは、シャベルトークンを持ってゲームを始めます。初めにプレイヤーが評判ディスクを評判トラックに置き、ベッキーのディスクをその上に置きます。

1. 収入ステップ

ベッキーに収入はありません。

2. アクションステップ

アクションステップでは、シャベルトークンを持つプレイヤーから順に、通常のゲームと同様にワーカーを交互に配置していきます。ベッキーがアクションを行なうとき、彼女は次のルールに従ってワーカーを配置します。

・最初のアクション: ベッキーは、メリーゴーランドの増減額を含めて、コストが**最も高い**アトラクションを建設するようワーカーを配置します。

・2番目のアクション: ベッキーは、メリーゴーランドの増減額を含めて、コストが**最も低い**アトラクションを建設するようワーカーを配置します。

・3番目のアクション: ベッキーは【出店契約】のアクションを行ないます。売店タイルの山から1枚公開し、そのタイルに評判アイコンがあるなら、該当するベッキーの評判ディスクを進めます。

もし、公開されたタイルに収入アイコンがあるなら、ベッキーは収入と同じ数の来場者トークンを得ます。このようにして公開された売店タイルは箱に戻します。

ベッキーがアトラクションを建設したら、そのカードを取ってカードに描かれている評判アイコンの数だけ、ベッキーの評判ディスクを進めます。



ベッキーがアトラクションを建設するとき、同額のものがある場合は、最も多く評判ディスクを進めることができるものを選択します。

それも同じ場合、ゲーム終了時に獲得する来場者トークンが多い方を選択します。

それでもまだ同じなら、プレイヤーがどのアトラクションを取るか決定してください。

注: ベッキーがアトラクションを建設するときは、宣伝ステップで宣伝できるアトラクションを明確にするため、そのラウンドで最後に建設したものを分かるようにしておく必要があります。

3. ボーナスステップ

評判トラック上でベッキーの評判ディスクがプレイヤーのものより先行している場合、ベッキーは来場者トークンを1個得ます。これにより、ベッキーの評判ディスクが動くことはありません。しかし、【ヤバイ!】の評判トラックで先行している場合、彼女は通常通りシャベルトークンを取り、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。



4. 宣伝ステップ

ベッキーは、このラウンドで最後に建設したアトラクションについてのみ、宣伝を行ないます。ベッキーはお札トークンを持ちませんが、コストを支払うことなく来場者トークンを獲得します。

5. クリーンアップステップ

もしベッキーがシャベルトークンを持っているなら、彼女は時計回りに1スペースぶんだけメリーゴーランドを回します。



ゲーム終了

ゲーム終了時、プレイヤーは通常通り来場者トークンを獲得します。ベッキーには目標カードがありませんので、建設したアトラクション・評判ボーナス・アトラクションボーナスを獲得します。

最終得点計算の結果、ベッキーよりも多くの来場者トークンを獲得していれば、プレイヤーの勝利です！

注: ゲームの難易度を上げたい場合は、ベッキーが行なう最初のアクションと、2番目のアクションを入れ替えます。つまり、最初のアクションで最も安いアトラクションを建設し、2番目のアクションで最も高いアトラクションを建設します。