
ミルク
Luis Ranedo
ルールブック
イラスト：Roc Espinet

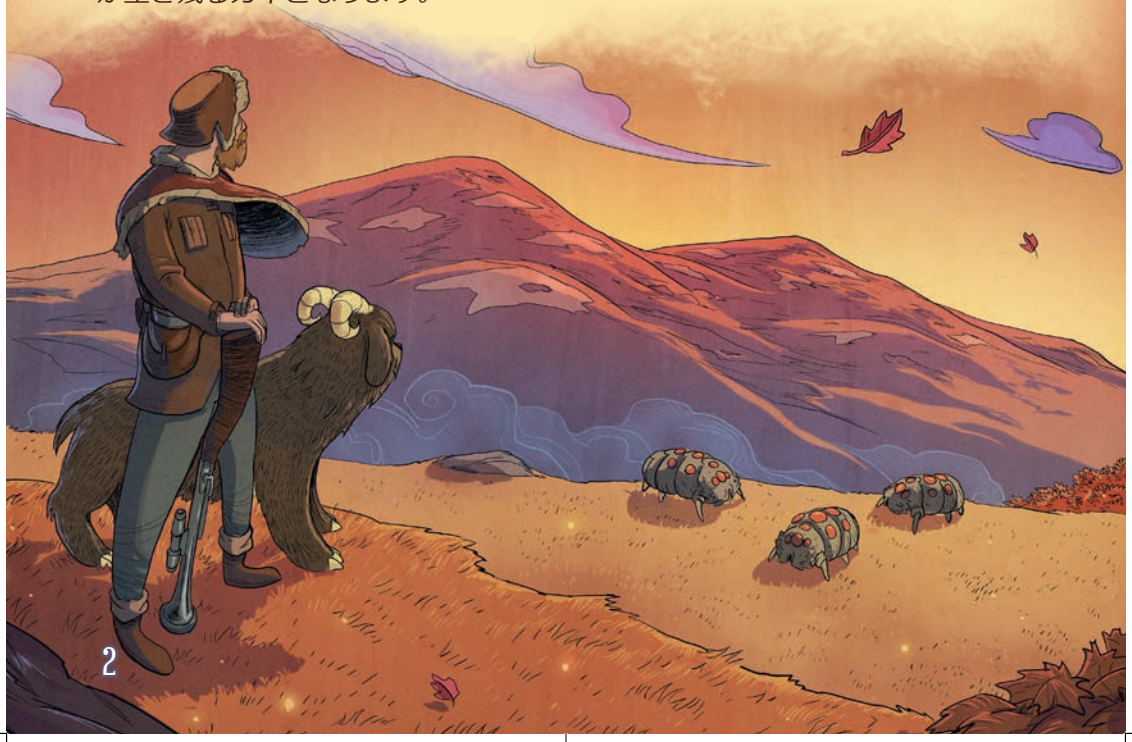
シルク



カイコは、寒いアカイシ山にしか生息できません。なぜなら、カイコを保護してくれる独特かつ最適な環境が、アカイシ山の谷に存在する特殊な気候に恵まれているものだからです。養蚕家の厳しい一人暮らしが耐えられる人間は僅かです。なぜなら、孤独な仕事であるし、希少かつ貴重な牧草地を探すために他の養蚕家と競り合うプレッシャーに耐えなければならないからです。心が強く身を捧げることのできる人間が求められます。

カイコは一生をかけて、アカイシ山の植物を凄まじいスピードでむさぼり食っています。毎日産んだ卵を高高度の極寒から守るために、絶えずに糸の玉を吐き出すことが、生まれつきものです。カイコの吐き出した糸が品質が最も優れて、世界中で一番大人気です。ゆえに、この独特な生き物の畜産業の間では激しい競争が行われています。

適切に飼育され、保護されている限り、カイコは何年間も生き続けられます。しかし、唯一の天敵、恐ろしいオオカミもアカイシ山の中を歩き回っています。養蚕家は頼もしい番犬を信頼してカイコの安全を任せるが、その脅威をいいことにしてオオカミを追い払って競争者のカイコに向かわせることもあります。したがって、養蚕家の養蚕室を守ってくれる塀と柵が、カイコが生き残るカギとなります。



「シルク」は、ゲーム時間がおよそ４５分で、プレイ人数が２人から４人まで、戦略的なダイスゲームです。プレイヤーはシルクポイントを得るために、養蚕家と番犬に助けてもらいながら、自分のカイコを最も豊かな牧場まで導かなければなりません。いくつかの目標を一番先に達成できたプレイヤーが、「インプルーブメンズ」という追加的なシルクポイントを得ることができます。ゲーム終了時、最もシルクポイントが高いプレイヤーが勝者となります!

セット内容



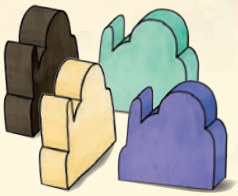
カイコ　６０個
（色につき１５個）



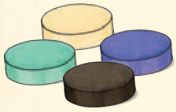
養蚕家　４個
（色につき１個）



番犬　４個
（色につき１個）



養蚕室　１６個
（色につき４個）



シルクポイント
カウンター　４個
（色につき１個）



オオカミ
１個



サイコロ
２個



塀　２０個



ドライ牧草
タイル　９枚



ノーマル牧草タイル
１３枚



リーフィ牧草
タイル　７枚



牧草タイル
の裏が荒地
タイル



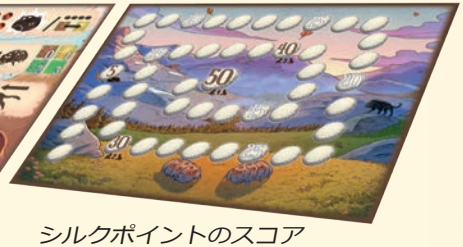
オオカミの隠
れ家がついて
いるノーマル
牧草タイル
１枚



インプルーブメンズ
マーカー　４枚



オオカミの隠れ家がつ
いているアクション
ボード　１枚



シルクポイントのスコア
ボード　１枚

セットアップ

- 各プレイヤーは自分の色のトークンを取ります。（養蚕家と番犬を１個ずつ、カイコを１５個、養蚕室を４個）
- オオカミの隠れ家がついている牧草タイルを横に置いておきます。
- 残った牧草タイルをよく混ぜて、裏向きに場を置きます。
- プレイ人数に応じて、他のトークンを下記どおり準備します：

２人プレイ：

- **塀１０個**でストックを作成します。（残った塀を箱に戻してください）
- **裏向きの牧草タイルを１９枚、オオカミの隠れ家がついている牧草タイルを１枚取ります。（残ったタイルを箱に戻してください）２０枚の牧草タイルをよく混ぜて、４枚×５枚のように並んで、長方形のゲームエリアを作ります。作れたら、タイルを公開します。**
- **ゲームの終了条件が３０点まで得ることです。**

３人プレイ：

- **塀１５個**でストックを作成します。（残った塀を箱に戻してください）
- **裏向きの牧草タイルを２４枚**、オオカミの隠れ家がついている牧草タイルを１枚取ります。（残ったタイルを箱に戻してください）２５枚の牧草タイルをよく混ぜて、５枚×５枚のように並んで、正方形のゲームエリアを作ります。作れたら、タイルを公開します。
- ゲームの終了条件が**４０点**まで得ることです。

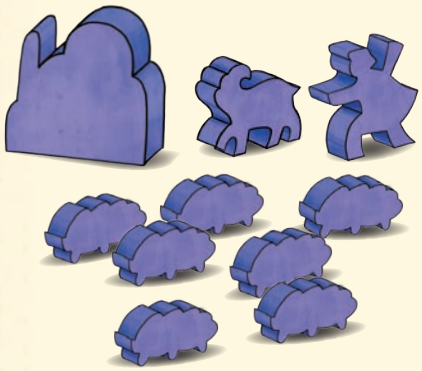
４人プレイ：

- **塀２０個**でストックを作成します。（残った塀を箱に戻してください）
- **裏向きの牧草タイルを２９枚**、オオカミの隠れ家がついている牧草タイルを１枚取ります。（残ったタイルを箱に戻してください）３０枚の牧草タイルをよく混ぜて、６枚×５枚のように並んで、長方形のゲームエリアを作ります。作れたら、タイルを公開します。
- ゲームの終了条件が**５０点**まで得ることです。



- **様々なアクションをスムーズに行うために、ゲームエリアのタイルを並ぶ際に間をおいてください。そうすれば、塀と養蚕室が問題なく配置することができるようになります。**
- **ゲームエリアの隣に、スコアボード、アクションボード、４枚のインプルーブメンズマーカーを置きます。**
- **各プレイヤーは、自分のシルクポイントカウンター（数字のない面を表にする）をスコアボードの「５」が書いてあるところに置きます。**
- **オオカミを隠れ家がついているタイルの上に置きます。**

ゲームエリアができていたら、各プレイヤーは自分の色のトークンを下記どおり手に取ります：**養蚕室１個、カイコ７個、養蚕家１個、番犬１個**。二つのフェイズで下記どおりゲームエリアに配置します。（残ったトークンはストックとして自分の前に置く）

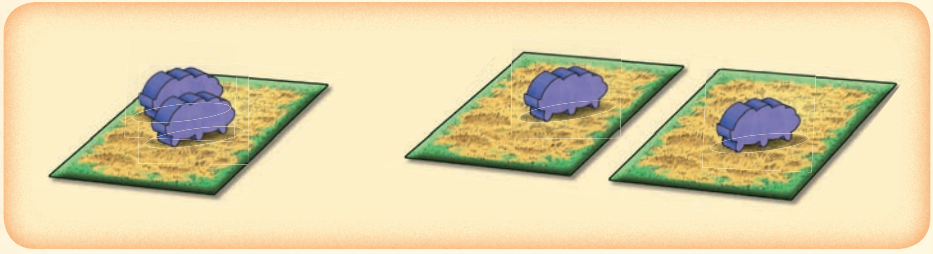




フェイズ１

各プレイヤーは一回ずつサイコロを２個振ります。合計値が最も高いプレイヤーは、１枚のドライ牧草タイルに**カイコを２個**配置する、**もしく**は２枚のドライ牧草タイルにカイコを１個ずつ配置します。時計回りで、プレイヤーは順に上記のアクションの内いずれか一つ行います。

同じタイルに違う色のカイコを配置することができます。唯一の制限は、どんなときでも**同じタイルにカイコを３個以上**配置することができないことです。全てのドライ牧草タイルにカイコが３個まで配置されていたら、同じアクションの選択肢で各プレイヤーは順にノーマル牧草タイルにカイコを配置します。全てのプレイヤーは自分のカイコを７個まで配置していたらフェイズ終了です。



フェイズ2

フェイズ１で**最後**にカイコを配置した**プレイヤー**が、下記のトークンの内いずれか1個配置します：養蚕室、養蚕家、番犬。他のプレイヤーは、**時計回りで**順に三つのトークンの内いずれか**1個**配置します。ゲームエリアに、全てのプレイヤーは自分の最初の養蚕室、養蚕家と番犬（自分が好きな順で）を全部配置するまで繰り返します。

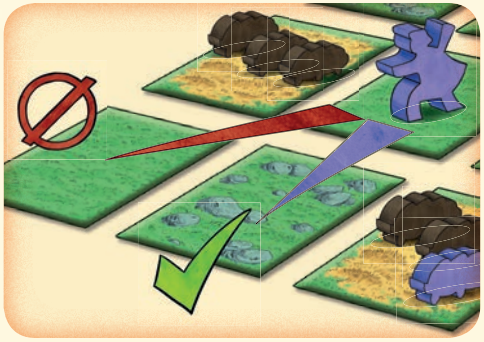
養蚕家と番犬は、必ず自分の色のカイコに少なくとも1個隣接しているタイルに配置します。養蚕室は、必ず自分の色のカイコが置かれているタイルの交差点に配置します。

フェイズ２で**最後**にトークンを配置した**プレイヤー**がスタートプレイヤーとなります。

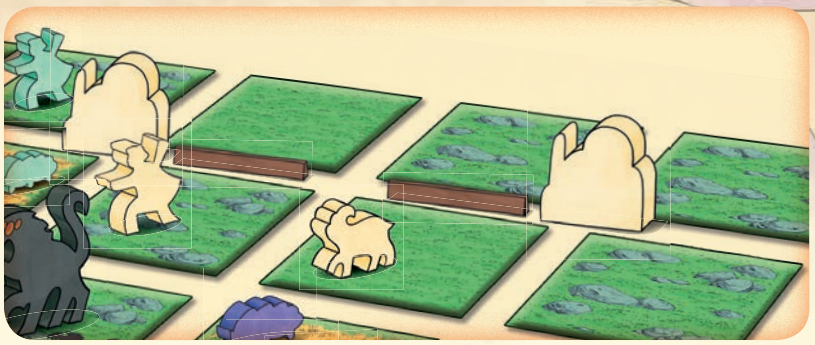
配置規則：フェイズ２でトークンを配置する際に、正しく配置するために下記の規則を必ず従います：

- オオカミや、養蚕家や、番犬などが配置されていたタイルに**他の**トークンを配置してはいけません。
- 養蚕家と番犬は、必ず空いている、しかも自分の色のカイコに少なくとも1個隣接しているタイル（種類不問）に配置します。（図１をご参照ください）
- 養蚕室は、必ずタイルの交差点（2枚か4枚のタイルの角に挟まれるところ）に配置します。それらのタイルの内、少なくとも1枚に自分の色のカイコが配置されていなければなりません。**また、**養蚕室と養蚕室とは、**少なくとも**2枚のタイルの距離を必ず取ります。（図２をご参照ください）





（１）タイルの辺が他のタイルの辺に接していることは、タイルが2枚隣接しているということです。これは重要です。なぜなら、トークンを移動させる際、水平線か垂直線に隣接しているタイルまで移動させることができるが、斜めに移動させることができません。



（２）タイルには辺と角が４つずつあります。養蚕室は、タイルの角の交差点に配置します。あるいは、ゲームエリアの縁にある2枚のタイルの角の交差点に置くことも可能です。しかし、養蚕室と養蚕室とは、少なくとも2枚のタイルの距離を必ず取るように配置してください。後で塀を配置するとき、隣接しているタイルを隔てるようにその間に配置します。



ゲームの流れ

「シルク」はターン制ゲームです。プレイヤーは時計回りで、３つのゲーム終了条件の内いずれか１つ満たすまで次から次へと自分のターンを行います。

ターンの流れ

プレイヤーは自分のターンで、下記どおり行います：

- 自分のストックにまだカイコが残っていて、それに配置できるところがある場合は、**カイコを１個配置します。**（「カイコを育てる」をご参照ください）続くと：
- **サイコロを２個振って、出目によって必ず行うアクションを決めます。**サイコロを２個の内いずれか１個、出目に応じてアクションボードに置き、出目に合わせるアクションを行います。シルクポイントを消費することで、出目を調整して違うアクションを行うことができます。（下記どおり）
- 一つ目のアクションを行えたら、二つ目のサイコロを出目に応じてアクションボードに置き、（シルクポイントを消費することで、出目を調整することができます）出目に合わせるアクションを行います。手番のプレイヤーが全てのアクションを行えたら、次のプレイヤーにサイコロを渡します。

サイコロの出目を調整する

シルクポイントを消費した分、サイコロの出目を足す、もしくは引くことができます。プレイヤーが十分なシルクポイントを持っている限り、２個のサイコロの内いずれか１個の出目を調整し、もしくは２個のサイコロの出目を調整することが可能です。出目を調整した数値だけ、スコアボードのシルクポイントを引きます。



例：*プレイヤーはサイコロの出目を１から４に調整したいとあれば、スコアボードのシルクポイントを３点引いて、消費しなければならない。*

注意：サイコロの出目は「一回りする」ものだ。すなわち、シルクポイントを１点だけ消費することで、１から６まで（引くことで）、もしくは６から１まで（足すことで）調整することができる。それで、サイコロの出目が１だとしても、オオカミを移動させるアクションを行うことは、シルクポイントを１点だけ消費することで可能となる。

オオカミの隠れ家



アクションボードにはオオカミの隠れ家が描かれています。そこは、冬になると食うために、猛獣が狩ったカイコを保存する場所です。ゲーム終了時、オオカミの隠れ家に入っていた自分の色のカイコの数だけ、シルクポイントが引かれます。



インプルーブメンズ



養蚕家は常に人生の改善する方法を見つけようとしています。一番先に人生の改善する方法を見つけた養蚕家が、他の養蚕家に敬われたり、慕われたりします。



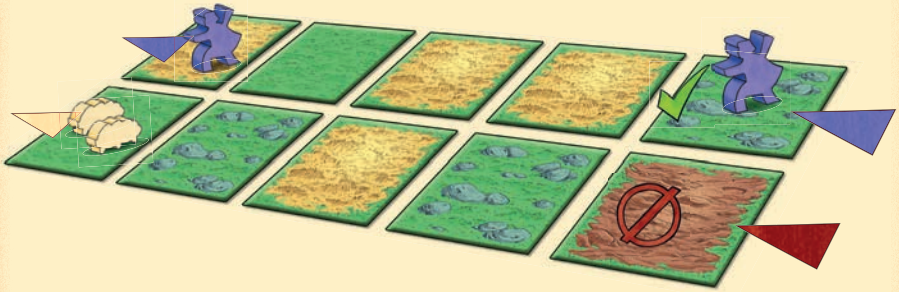
このゲームには、特定の条件（後述）をクリアしたらプレイヤーが得られる「インプルーブメンズ」が4枚用意されています。

プレイヤーは「インプルーブメンズ」の条件を満たすと、すぐにそのインプルーブメンズのシルクポイントを得ます。得られたことを示すために、該当のインプルーブメンズマーカーを伏せます。他のプレイヤーはそのインプルーブメンズのシルクポイントを得られなくなります。

移動規則

多くのアクションではタイルの間でトークンを移動させることができます。移動させる際に、必ず下記どおりの規則を従います：

- **オオカミ、養蚕家と番犬が、他のトークンと一緒に同じタイルに配置されてはいけません。**（例えば、養蚕家がすでに配置されていたタイルには、他の養蚕家、番犬、オオカミ、カイコを配置することができません。）
- 1枚のタイルには**カイコを3個まで**（違うプレイヤーに所属していても構わない）配置することができます。もしくは、**他のトークンを1個まで**配置することができます。養蚕室はタイルの間に配置するものなので、タイルの上に**配置しません。**
- トークンを移動させる際、**元のタイルから水平線（左右）か垂直線（上下）に隣接しているタイルまで移動させます**（タイルとタイルとは少なくとも辺に1つ接しているということ）。斜めに移動させることができません。
- 全ての移動は、隣接しているタイルへしか移動させることができません。全てのトークンは、同じアクションで３枚以上のタイルの間で移動させることができません。
- **塀は**養蚕家以外全てのトークンの**移動をできなくさせます。**
- **カイコ以外**全てのトークンはゲームエリアを一回りします。すなわち、ゲームエリアの縁にあるタイルに配置されていたトークンは、ゲームエリアを出て同じ列か同じ行の向こうの縁のタイルまで戻ることが可能です。
- **付記：**お気をつけください。ゲームエリアの縁にあるタイルの外に塀が配置されていたら、番犬とオオカミが外までの移動ができなくなる。



バンピング

いくつかのトークンは、すでに他のトークンが配置されていたタイルへ移動させ、元のトークンを他のタイルまで追い払うことが**できます**。「バンピング」と言います。だたし、下記どおり、特定のトークンを特定のトークンしかバンピングすることができません：

- **カイコ**は、他のトークンをバンピングすることも、他のトークンがすでに配置されていたタイルへ移動させることもできません。しかし、同じ色のカイコか違う色のカイコと一緒に同じタイルに配置されることが可能です。１枚のタイルにカイコを３個まで配置されていることができます。
- **養蚕家**は番犬とカイコをバンピングすることができるが、他の養蚕家かオオカミが配置されていたタイルへ**移動させることができません。**
- **番犬**はオオカミとカイコをバンピングすることができるが、他の番犬か養蚕家が配置されていたタイルへ**移動させることができません。**
- **オオカ**ミは養蚕家をバンピングすることができます。また、**オオカミがカイコと一緒に同じタイルに配置された時点で、直ちにカイコをスコアボードにあるオオカミの隠れ家に移してください。**可哀想なカイコは猛獣に食われちゃいます。オオカミがカイコのいたタイルへ移動させる場合でも、カイコがオオカミのいたタイルまで追い払われる場合でも同じです。オオカミは番犬が配置されていたタイルへ**移動させることができません。**

トークンが他のトークンにバンピングされたら、**バンピングしたプレイヤーがどのタイルへ移動させるかを決めます。（移動させるトークンが自分に所属していなくても構わない）**移動とバンピングの例をあげてみましょう：



紫のプレイヤーは、オオカミを移動させるアクションを行う。オオカミの左のタイルへ移動させたので、緑の養蚕家が上のタイルまでバンピングされて、紫の番犬が右のタイルまでバンピングされて、紫のカイコが荒地タイルからリーフィ牧草タイルまでバンピングされる。

アクション

スコアボードには、第１アクションから第６アクションまで表示されてあります。サイコロの出目で、プレイヤーが自分のターンで行うアクションを決めます。（望むなら、シルクポイントを消費することで調整することができる）**できる限り、２つのアクションを必ず行います**。サイコロ１個でアクションを１つ行います。

サイコロの出目で行えるアクションがない場合は、行えるアクションを選べるようにシルクポイントを消費して出目を調整**しなければなりません**。シルクポイントもない場合は、アクションを失います。

同じターンで同じアクションを２回行うことが可能です。サイコロ１個でアクションを１回行います。アクションの効果が下記どおり：

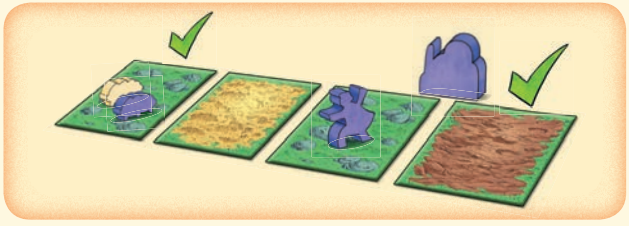
カイコを育てる



プレイヤーのストックにまだカイコが残っている限り（しかも配置できるところがある）、サイコロの出目で行うアクションの前に、つまり自分のターンの開始時、必ず１個配置します。自分のストックにまだカイコが残っている場合、「カイコを育てる」というアクションの位置に、出目に合わせたサイコロを置いて、アクションを行うことができます。

カイコが３個まで配置されていない**タイルに、自分のストックからカイコを１個配置します。**（荒地タイルでも良い）**自分の養蚕室と接している**タイルか、すでに**自分のカイコを１個以上配置されていた**タイルにしか配置できません。

もし、自分のストックにカイコが全部なくなっていたら、このアクションで**オオカミの隠れ家に入っている自分のカイコを救い出し**自分のストックに戻すことができます。オオカミの隠れ家に自分のカイコもない場合は、このアクションを行ってはいけません。**シルクポイントを消費してサイコロの出目を調整して、他のアクションを行わなければなりません。**



例：紫のカイコは目印がついているタイルに配置させることができる。

カイコのインプルーブメンズ



自分のストックにあるカイコを、一番先に１個も残らないことになったプレイヤーが、直ちにシルクポイント１０点得ます。「カイコのインプルーブメンズ」マーカーを伏せます。



養蚕家か番犬を移動させる



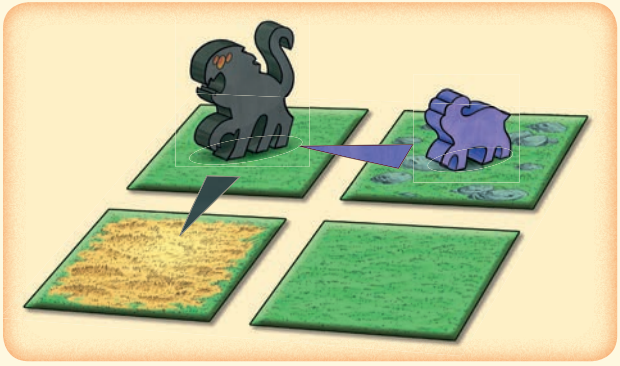
プレイヤーは、自分の養蚕家か番犬をタイルの間で移動させます。（ページ１０の移動規則をご参照ください）上記のトークンの内いずれか１個を移動させると、他のトークンをバンピングします。バンピングさらるトークンが自分に所属していなくても構いません。バンピングしたプレイヤーがバンピングさらるトークンをどのタイルへ移動させるかを決めます。覚えてください：

- 養蚕家は番犬とカイコをバンピングするが、他の養蚕家かオオカミが配置されていたタイルへ移動させてはいけません。
- 番犬はオオカミとカイコをバンピングすることができるが、他の番犬か養蚕家が配置されていたタイルへ移動させることができません
- 養蚕家と番犬がゲームエリアを一回りします。すなわち、ゲームエリアを出て同じ列か同じ行の向こうの縁のタイルまで戻ります。
- 養蚕家はタイルの間にある塀を越して移動させることができるが、番犬はできません。

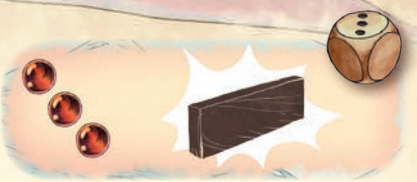
プレイヤーは養蚕家か番犬をカイコが配置されていたタイルまで移動させると、**全てのカイコをバンピングします**。バンピングしたプレイヤーが、移動規則に従いカイコをどの隣接しているタイルへ移動させるかを**決めます**。（カイコを全部１枚のタイルまで、もしくはカイコを別々に複数のタイルまで）カイコは、ゲームエリアを一回り**しません**。ゲームエリアの縁にいたカイコはゲームエリアを出ると、**ゲームエリアから脱落して**、山の中で迷子になります。（プレイヤーは自分のストックに戻してください）

プレイヤーはカイコをバンピングして、**オオカミ**が配置されていたタイルへ移動させると、すぐにオオカミに捕まえたので、バンピングされたカイコをオオカミの隠れ家に置いてください。

プレイヤーは番犬をオオカミが配置されていたタイルまでバンピングすることが可能です。それで、オオカミも他のタイルまでバンピングされるので、オオカミを移動させる規則によって他の効果が発生します。



塀を作る



プレイヤーは、特定のトークンの移動を制限する、自分のカイコを守る、あるいはオオカミを近づけさせないために、ゲームエリアの中で塀を作ることができます。

このアクションを行う際、プレイヤーはストックから塀を１個取ります。２枚のタイルの間に、もしくはタイルとゲームエリアの縁の間に、しかも塀がまだ配置されていないところに配置します。新しい塀を必ず自分の養蚕室に、あるいは**自分の養蚕室に繋いでいた塀に**繋ぐように配置します。

ウォールセグメント



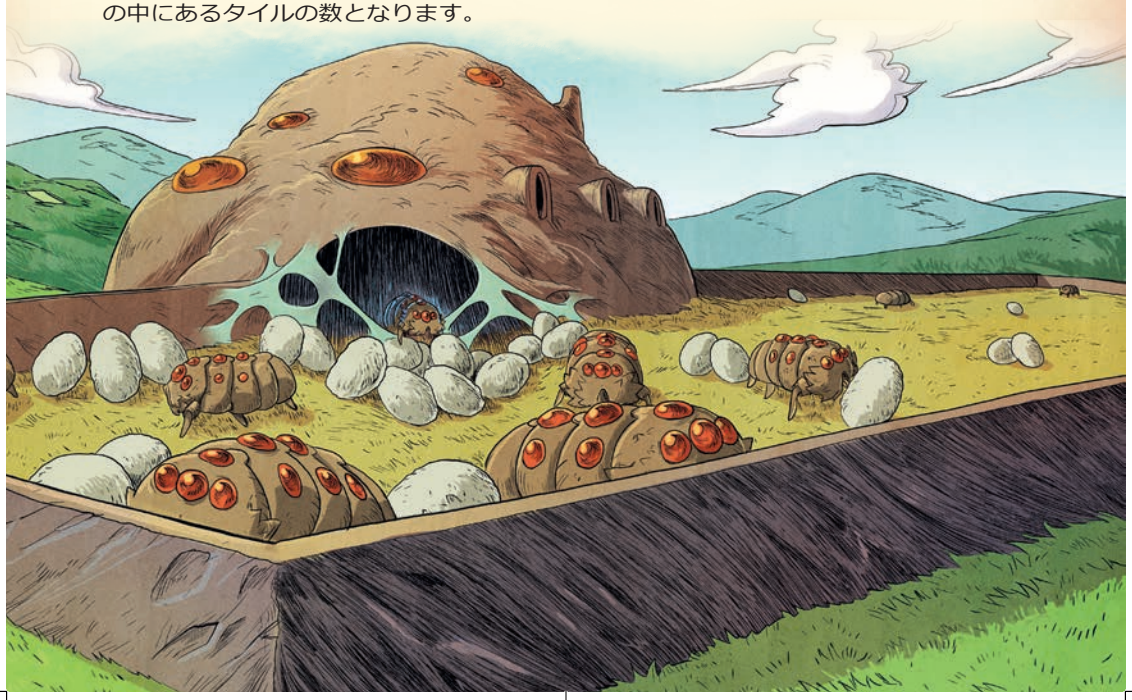
ウォールセグメントとは、**１個の養蚕室**に繋いでいる**２個以上の塀**のことです。プレイヤーは塀を作ったら、ウォールセグメントとなりしかも**両端**が養蚕室（同一の養蚕室でも、同一の養蚕室じゃなくても、色の違う養蚕室でも構わない）に繋ぐようになる場合は、**直ちにそのウォールセグメントの中にある塀の数だけ、シルクポイントを得ます。**

エンクロージャー



エンクロージャーとは、２個以上のウォールセグメントに囲い込んでいる**２枚以上のタイル**のことです。

ゲーム終了時、自分の養蚕室で所有権をもらったエンクロージャーにつきシルクポイントを得ます。エンクロージャーを囲んでいた養蚕室が最も多いプレイヤーが、そのエンクロージャーの所有権をもらいます。（それにシルクポイントも得る）エンクロージャーを囲んでいた養蚕室の数が同じ場合は、誰でもそのエンクロージャーの所有権をもらえず、相当するシルクポイントも得ません。得られるシルクポイントは、エンクロージャーを囲んでいた自分の養蚕室の数×エンクロージャーの中にあるタイルの数となります。





例をあげてみる。紫のプレイヤーは３枚のタイルからなるエンクロージャーの所有権を持っている。ゲーム終了時、このエンクロージャーでタイル３枚×養蚕室２個＝シルクポイント６点を得る。ウォールセグメントが４個ある。そのうちの３個がすでに完成されていて、しかもエンクロージャーを形成させた。（左側）そのうちの１個がまだ完成されていない。（右側）

塀のインプルーブメンズ



一番先に**５個以上の塀からなるウォールセグメント**を完成したプレイヤーが、直ちにシルクポイントを５点得ます。「塀のインプルーブメンズ」マーカーを伏せます。





一番先に**３枚以上のタイルからなるエンクロー**ジャーを完成したプレイヤーが、直ちにシルクポイントを１０点得ます。「エンクロージャーのインプルーブメンズ」マーカーを伏せます。

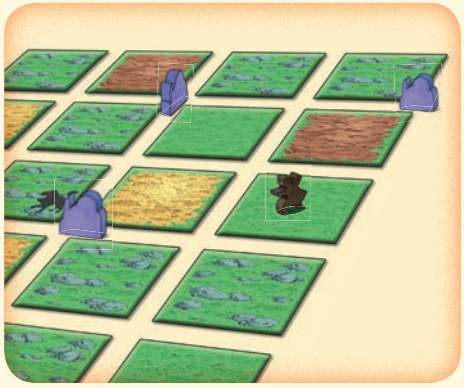


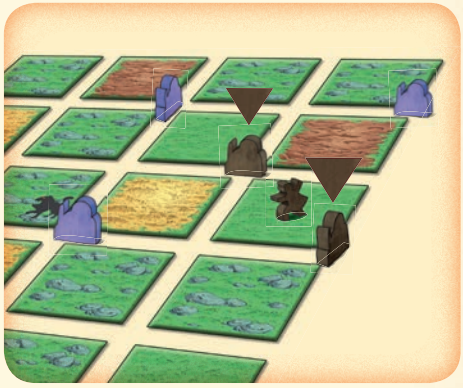
養蚕室を建てる



養蚕室は、プレイヤーが隣接しているタイルにカイコを配置することも、ウォールセグメントを完成させることも、ゲーム終了時エンクロージャーのポイントを獲得することも、荒地タイルを開墾することも可能にさせます。

養蚕室を建てる際、必ず２枚以上のタイルの交差点に配置します。**それに**、それらのタイルの内、少なくとも1枚に自分の色の養蚕家が配置されていなければなりません。また、ほかの養蚕室に接しているタイルの辺に接する角に配置**してはいけません**。





例をあげてみる。茶色のプレイヤーは自分の養蚕室を、目印がついている位置の内いずれか１つにしか配置できない。

養蚕室のインプルーブメンズ



一番先にゲームエリアに自分の養蚕室を建てられたプレイヤーが、直ちにシルクポイントを５点得ます。「養蚕室のインプルーブメンズ」マーカーを伏せます。



荒地タイルを開墾する

プレイヤーは自分の養蚕室を４個全部建てられた後で（必ず後で）、新しい養蚕室を建てる代わりに、このアクションで養蚕室に接している**何も配置されていない**荒地タイルを１枚開墾することができます。その荒地タイルを裏返します。これから、その牧草タイルでカイコを飼育することが可能になります。すでにトークン（養蚕家、番犬、カイコ）が配置されていたタイルは、裏返すことができません。



放牧する

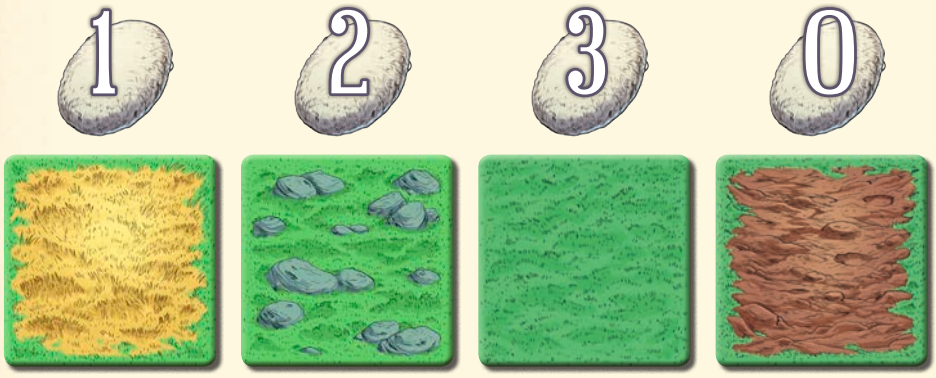


プレイヤーはこのアクションでシルクポイントを得ることができます。カイコの数と、カイコの位置したタイルの種類によりシルクポイントを得て、スコアボードのカウンターを点数に応じて移させます。

自分のカイコが１個以上配置されていたタイル１枚で、このアクションを必ず下記どおり行います：

- そのタイルに配置されていたカイコを隣接しているタイルへ**全部バンピングします**（１枚のタイルまで、もしくは別々に複数のタイルまで）。（移動規則に従う）カイコをそのタイルから**一度に**バンピングすることができない場合、このアクションを行ってはいけません。覚えてください：放牧するタイルがゲームエリアの縁に位置するとしても、ゲームエリアの外までカイコをバンピングすることが**可能です**。ゲームエリアから脱落して、山の中で迷子になります。（プレイヤーは自分のストックに戻してください）オオカミの配置されていたタイルへバンピングされたカイコが、すぐにオオカミに捕まえたので、オオカミの隠れ家に置きます。
- 放牧したタイルを裏返します。すなわち、**荒地タイル**になります。（シタイルの点数が０点）
- **プレイヤーが得るシルクポイントが**、タイルに配置されていたカイコの数×タイルの点数になります。他のプレイヤーのカイコがそのタイルに配置されていても、持ち主がシルクポイントを**得ません。付記：**荒地タイルで放牧しても構いません。だたし、プレイヤーはシルクポイントを得ません。カイコが他の牧草タイルまでバンピングされるだけです。

牧草タイルの点数：



オオカミを移動させる



この獣が、アカイシ山の頂点捕食者です。養蚕家は近寄らないようにしていて、この獣の鋭いツメから自分のカイコを守ろうとしています。覚えてください：

- オオカミは養蚕家をバンピングすることができます。また、一緒に同じタイルに配置されたカイコをスコアボードのオオカミの隠れ家に移させます。（オオカミがカイコのいたタイルへ移動させる場合でも、カイコがオオカミのいたタイルまで追い払われる場合でも同じです）可哀想なカイコは猛獣に食われちゃいます。
- オオカミはゲームエリアを一回りします。
- オオカミを、番犬が配置されているタイルへ移動**させてはいけません**。



クレジット

ゲームデザイナー、**ルイス・ラネード・トーレス**：「このゲームの制作に協力してくださった全ての方々と、アンダーさん、ナーゴーさん、そしてこのゲームを手に取ってくださったあなたに、感謝しております。」

イラスト：**ロック・エスピネット**
校閲：**マルク・フィゲラス、マリア・ピターク**
グラフィックデザイン：**バスク**
ゲーム構成：**デビッド・エスブロ**
日本語翻訳：**Billy Hsieh、門田晶**

www.facebook.com/dasholzspiele/

DEVIR

THE WOOD GAMES

ゲームエンド

ゲームの終了条件を満たす状況が三つあります：

- プレイヤーの誰かが下記の得点を達する：
  - ２人プレイ：シルクポイント３０点
  - ３人プレイ：シルクポイント４０点
  - ４人プレイ：シルクポイント５０点、もしくは
- 最後の塀が配置される、もしくは
- 「放牧する」を行ったら、牧草タイルが全部荒地タイルになる

プレイヤーの中で誰かが上記条件の内いずれか１つ満たすと、そのプレイヤーのターンが終了後、ゲームの最後のラウンドを行います。そのプレイヤー**以外**の人はもう１ターンを行います。ゲームの終了条件を満たしたプレイヤー以外の人がもう１ターンを行えたら、ゲームは終了となります。

ゲーム終了時、**シルクポイントの最終計算**を行い、勝者を決めます。



付記：プレイヤーはシルクポイントを５０点以上得ると、シルクポイントカウンターを「５０＋」側に裏返してください。

シルクポイントの最終計算

- **エンクロージャー：**自分の養蚕室で所有権をもらったエンクロージャーにつきシルクポイントを得ます。エンクロージャーを囲んでいた養蚕室が最も多いプレイヤーが、そのエンクロージャーの所有権をもらいます。エンクロージャーを囲んでいた養蚕室の数が同じ場合は、誰でもそのエンクロージャーの所有権をもらえず、相当するシルクポイントも得ません。得られるシルクポイントは、エンクロージャーを囲んでいた自分の養蚕室の数×エンクロージャーの中にあるタイルの数となります。
- **最後の放牧：**プレイヤーは**１個以上カイコを配置していた牧草タイル**（荒地タイル以外）**につきシルクポイントを得ます**。プレイヤーが得るシルクポイントが、タイルに配置されていたカイコの数×タイルの点数になります。付記：得点を計算しても牧草タイルを裏返しません。なぜなら、そのタイルにカイコを１個以上配置していた他のプレイヤーも得点を計算するからです。
- **オオカミの晩餐：最後に**、プレイヤーは**オオカミの隠れ家**に入っている自分のカイコの数だけ、シルクポイントを引きます。

すべての計算が終わったら、シルクポイントの最も高いプレイヤーが勝者となります。



シルク：サマリー

アクション



- カイコを育てる



- 養蚕室を建てる/荒地タイルを開墾する



- 養蚕家か番犬を移動させる



- 放牧する



- 塀を作る



- オオカミを移動させる

牧草タイルの点数



トークンの移動規則

- 養蚕家は番犬とカイコをバンピングするが、他の養蚕家かオオカミが配置されていたタイルへ移動させてはいけません。
- 番犬はオオカミとカイコをバンピングするが、他の番犬か養蚕家が配置されていたタイルへ移動させてはいけません。
- オオカミは養蚕家をバンピングし、一緒に同じタイルに配置されたカイコを隠れ家に移させるが、番犬が配置されていたタイルへ移動させてはいけません。



ポイントが得られるアクション



- 完成させたウォールセグメント：ウォールセグメントの中にある塀の数だけ、シルクポイントを得ます。
- 放牧する：プレイヤーが得るシルクポイントが、タイルに配置されていたカイコの数×タイルの点数になります。