

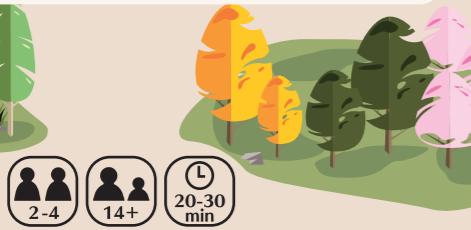
# THE TREE LINED AVENUE

一流デザイナーとなって、  
最も美しい公園を設計しよう！

広大な敷地を持つ公園を作る計画が持ち上がりました。公園にはいくつかの並木道をつくる必要があり、計画した道は交差していて、植える事の出来る樹木も限られています。自分が担当する並木道が最も良い環境になる様に公園を設計しましょう。

## 1. ゲームの概要

カード6枚×6枚分の公園に手番順でカードを配置して行き、全員で1つの公園を作ります。しかし、ラウンドで供給される樹木は限られ、早い者勝ちで公園に配置するので取り合いが起こります。自分の庭師が居る縦横の列になるべく同じ種類の樹木を配置する事で高得点を狙います。ただし、どのカードを配置するかによって次のカード選びの順番が変わるので、慎重に選ばなくてはなりません。



TACTICAL GAMES

## 2. セット内容

■エリアカード：36枚  
1～10の価値があり、5種類の樹木があります。

(表)



(裏)



カードの価値  
樹木  
5種類の樹木が  
あります。  
計画カードの達成に必要な施設  
カードの価値  
樹木  
アクションアイコン

エリアカードにある樹木の種類



エリアカードにある施設の種類



## ■計画カード：12枚

条件にある動物や施設を集めることでゲーム終了時にカード下部に示されている景観点を得ることができます。

(表)



(裏)



条件  
集める事でゲーム終了時に景観点を得ることができます。  
景観点  
ゲーム終了時に得られる景観点。

## ■庭師駒：10個

(白:3個 黒:3個 青:2個 紫:2個)



## ■手番順タイル：4個



## ■アクション駒：6個

(白:2個 黒:2個 青:1個 紫:1個)



## ■ラウンド順列タイル：2個



## ■動物タイル：18個

(リス:6個 カモ:5個 キツネ:4個 シカ:3個)



## ■早見表：4枚

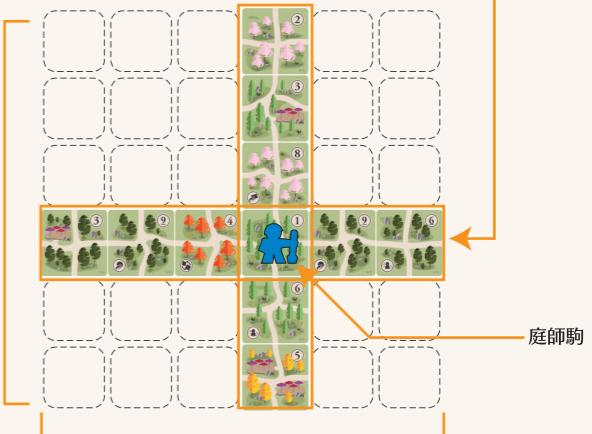


## 3. ゲームの目的と終了

エリアカード6枚分×6枚分の公園に手番順でカードを配置していきます。自分が担当する並木道を、公園の中で最も良い環境にすることが目的です。そのためには、なるべく同じ種類の樹木を持つエリアカードを自分の庭師駒を置いたエリアカードの縦横の列に集めます。

\*このゲームで縦横の行列を両方列と呼びます。

庭師駒を置いたエリアカードの縦横の列がそれ自身が設計を担当する並木道です。(一つの庭師駒で縦と横の2つの並木道を作ります。)



最終的にエリアカード6枚×6枚の公園が完成します。

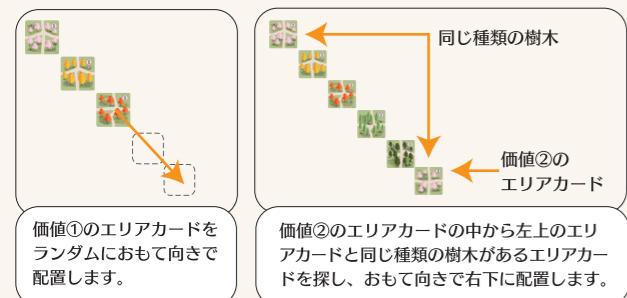
エリアカードが6枚×6枚(36枚)すべて配置されるとゲームは終了します。自分が担当する並木道から得られる景観点と、達成できた計画カードの景観点を足し合わせた合計が最も高かったプレイヤーが勝者となります。

## 4. ゲームの準備

1. プレイヤーごとに駒の色を選び、各々プレイ人数に応じて下記の様に決まった数の庭師駒とアクション駒を受け取ります。(2人プレイの場合には白と黒の駒を使用します。)

	2人プレイ	3人プレイ	4人プレイ
庭師駒	3個	2個	2個
アクション駒	2個	1個	1個

2. エリアカードの中から価値①のカード5枚を集めて裏向きにして良く混ぜてから、テーブル中央におもて向きで斜めに配置します。その後、一番左上のカードと同じ種類の樹木を持つ価値②のエリアカードを探し、一番右下におもて向きで配置します。

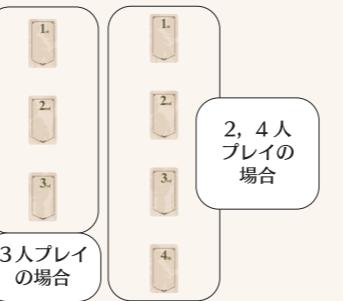


3. 残りのエリアカードを裏向きでよく混ぜてエリアカードの山札を作り、プレイヤー全員がとりやすい場所に置きます。

4. 動物タイルを裏向きでよく混ぜてから、右の図の様に上下左右の列に一枚ずつランダムにおもて向きで並べます。

動物タイル

5. エリアカードの山札の近くに手番順タイルを右の図の様に、プレイヤー人数に応じて順番に並べて列を作ります。



2, 4人  
プレイの  
場合

3人プレイ  
の場合

7. 手番順タイルの右隣にも同じ方法で手番順タイルと同じ枚数のエリアカードを山札から引いておもて向きで並べます。

8. 左右のエリアカードの上側にラウンド順列タイルを1つずつ、左側が1、右側が2になる様に並べます。

2, 4人プレイの例：

9. 手番順タイルをすべて取り、裏向きでよく混ぜて各プレイヤーに配ります。各プレイヤーは配られた手番順タイルのおもて面に自分のアクション駒を載せて、再び先ほどと同じ様に手番順タイルの列を作ります。  
※2人プレイの場合は1人につき2枚ずつ配り、2枚共にアクション駒を載せます。  
※最初のラウンドはこの手番順でゲームを進める事になります。

10. 計画カードを裏向きでよく混ぜて計画カードの山札を作り、プレイヤー全員が取りやすい場所に置きます。そこから各プレイヤーに2枚ずつ配ります。配られた計画カードの内容はゲームが終わるまで他のプレイヤーに見せてはいけません。各プレイヤーは自分の計画カードの内容はいつでも確認することができます。

11. 早見表を各プレイヤーに配ります。ゲーム中に参照してプレイしましょう。

## 5. ゲームの流れ

アクション駒が手番順タイル1stに有るプレイヤーから手番を行います。(手番の流れは後述) 続いて2nd, 3rd, 4thの順番で手番を行います。(3人プレイの場合は3rdまで) 一番大きい数字の手番順タイルにアクション駒が有るプレイヤーが手番を行ったらラウンドが終了し、次のラウンドの準備を行います。

4人プレイの例：

## 6. 手番の流れ

プレイヤーは下記の1~4の手順で手番を行います。



### 1. 庭師駒の配置 (スキップ可能・最初のラウンドでは行えない)

自分のまだ公園に置いていない庭師駒を、公園に配置されている好きなエリアカードに置きます。その後、縦横の同じ列に置かれているまだ誰も所有していない動物タイルを選んで2個獲得して、この手番で置いた庭師駒があるエリアカードに置きます。

※最初のラウンドでは行えません。

※庭師駒の配置を行いたくない場合は、置かずにつき次の「エリアカードの配置」に進みます。

※すでに庭師駒が置かれているエリアカードに庭師駒を追加で置くことはできません。

※庭師駒を置きたいエリアカードの上に動物タイルがある場合、その動物タイルを獲得して庭師駒と一緒に置きます。さらにまだ誰も所有していない動物タイル2個を縦横の同じ列から選んで獲得し、この手番で置いた庭師駒があるエリアカードに置きます。

※配置していない庭師駒がない場合は、「庭師駒の配置」をスキップして、次の「エリアカードの配置」から手番を始めます。

※庭師駒と同じエリアカードに有る動物タイルは、その庭師駒を置いているプレイヤーが所有している状態となります。

## 10. ゲームの終了と得点計算

公園内のすべての場所にエリアカードが配置されたら最後のエリアカードが配置された手番終了時にゲームは終了し、プレイヤーごとに下記2つの景観点を計算して、景観点の合計が最も高かったプレイヤーが勝者となります。首位のプレイヤーが同点の場合、勝利を分け合いましょう。

### 1. 並木道の景観点

各庭師駒が置かれたエリアカードの縦横の列で、それぞれの並木道の景観点を計算します。計算方法は、並木道得点 × (動物タイル数 + 庭師駒数) です。置かれている動物タイルの種類はここでは関係ありません。

#### 並木道役得点

1つの並木道の中にある、同じ種類の樹木を持つエリアカードの枚数で役が決まります。

ツリーライン 3枚: ×3点

グッドツリーライン 4枚: ×4点

ツリーラインアベニュー 5枚: ×5点

ビューティフルツリーラインアベニュー 6枚: ×6点

パフェクトツリーラインアベニュー 7枚: ×7点

※1つの並木道で複数の役を作ってしまっても1つの役しか得点に加える事が出来ません。複数の役が完成している場合、好きな役を1つ選んで、得点計算を行います。

#### 横の並木道の得点計算の例



### 2. エリアカードの配置 (必ず実行)

ラウンド順列1の列の中で残っているエリアカードを選んで取り、公園に配置されている好きなエリアカードに隣接する様におもて向きで配置します。

※隣接とはエリアカードの辺が接する様に配置します。

※エリアカード6枚分×6枚分の公園の外にエリアカードを配置することはできません。

※エリアカードを配置したい場所に動物タイルが残っている場合は、その動物タイルを取り、配置するエリアカードの上に載せてエリアカードを配置します。

### 3. アクションを解決 (エリアカードにアクションが有る場合)

この手番で配置したエリアカードにアクションアイコンが有る場合、手番プレイヤーはその内容を解決することができます。(内容は後述)

※エリアカードのアクションは使用したくない場合は使用しなくても構いません。

### 4. アクション駒を移動 (必ず実行)

自分のアクション駒をラウンド順列1のこの手番で配置したエリアカードがあった場所に移動します。移動したら手番終了です。

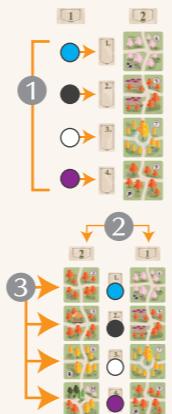
## 7. 次のラウンドの準備

① 各プレイヤーのアクション駒を手番順タイルの上に順番を変えずに移動します。

② ラウンド順列タイルの1と2を入れ替えます。

③ ラウンド順列タイル2の列にゲームの準備で行った時と同様の方法で山札からエリアカードを引いておもて向きで並べます。  
以上の次のラウンドの準備を行ったら、次のラウンドを始めます。

※最後のラウンドでは、プレイヤーによってはカードがすべて置かれないのであります。その場合、最後のラウンドで手番を行えるプレイヤー数が限られます。



## 8. エリアカードのアクション

エリアカードには下記4つのアクションアイコンを持つものが有ります。

### 庭師駒の移動



既に公園に置かれている自分の庭師駒1つを、別のまだ庭師駒が置かれていらない配置済みのエリアカードに移動します。この時、移動する庭師駒と同じエリアカードに有る動物タイルを2つまで庭師駒と一緒に移動する事が出来ます。残りの動物タイルはそのまま元のエリアカードにとどまります。公園に庭師駒を1つも置いていない場合、このアクションは使用できません。

### 計画カードの獲得



計画カードの山札から1枚引いて、獲得します。計画カードは何枚でも持つことができます。

### エリアカードの引き直し



ラウンド順列2に置かれている好きな枚数のエリアカードをエリアカードの山札に戻して切り直し、再びエリアカードの山札から同じ枚数のカードを引いて、ラウンド順列2に残っているエリアカードと一緒に並べなおすします。この時、ゲームの準備でエリアカードを並べた時と同様の方法で並べます。

### 動物タイルの追加獲得



公園に残っているまだ誰も所有していない動物タイル1個を好きな場所から取り、自分の庭師駒が置かれているエリアカードに置き、獲得します。公園に庭師駒を1つも置いていない場合、このアクションは使用できません。

## 9. 特種なエリアカード

エリアカードにはゲーム終了後の得点計算時に樹木の数を数える際、特殊な数え方をする2種類のカードが有ります。

### シンボルツリー

得点計算時このエリアカードは、描かれている樹木を持つ2枚分のエリアカードとして扱います。



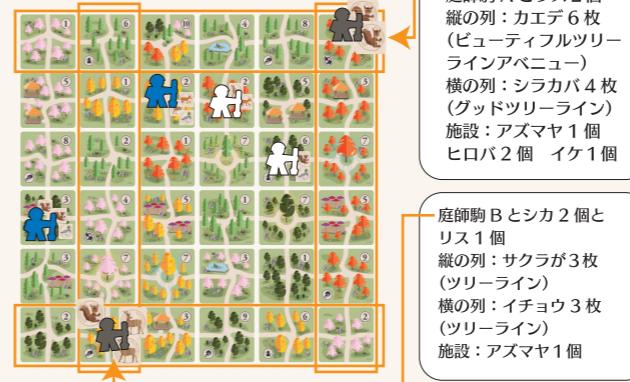
### ワイルドツリー

得点計算時このエリアカードは、すべての樹木を持つエリアカードとして扱います。



## 10. 得点計算の例

例) 下記の3人プレイ時の黒プレイヤーの場合



庭師駒Aとリス2個  
縦の列: カエデ6枚 (ビューティフルツリー ラインアベニュー)  
横の列: シラカバ4枚 (グッドツリーライン)  
施設: アズマヤ1個  
ヒロバ2個 イケ1個

庭師駒Bとシカ2個と  
リス1個  
縦の列: サクラが3枚 (ツリーライン)  
横の列: イチョウ3枚 (ツリーライン)  
施設: アズマヤ1個

## 11. 得点計算の例

持っている計画カード2枚:



庭師駒Aを選択して達成



庭師駒Bを選択して達成

庭師駒A  
縦の列:  $6 \times (2+1)=18$ 点  
横の列:  $4 \times (2+1)=12$ 点  
計画カード達成: 8点

庭師駒B  
縦の列:  $3 \times (3+1)=12$ 点  
横の列:  $3 \times (3+1)=12$ 点  
計画カード達成: 12点

合計: 74点

ツリーラインアベニューの更新情報・新製品情報等は下記 TACTICAL GAMES のWEBサイトから確認できます。  
<http://tactical-games.net>

@TacticalGamesJP

お問い合わせ: CS@tactical-games.net

クレジット

企画・制作: TACTICAL GAMES  
ゲームデザイン: 鈴木陽太 押切隼  
ビジュアルデザイン: 鈴木陽太  
ルールブック校閲: 鈴木唯由 岡根優

ご注意 (必ずお読みください。)

誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。  
変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。  
変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。

TACTICAL GAMES

©TACTICAL GAMES, 2019, All rights reserved.