

# DISTILLED

A SPIRITED STRATEGY GAME



**DISTILLED**  
**RULEBOOK**

A thematic strategy game of crafting spirits  
in an up-and-coming distillery for 1–5 players

GAME DESIGN by Dave Beck   ART by Erik Evensen



**PAVERSON**  
GAMES





# DISTILLED

A SPIRITED STRATEGY GAME

あなたは遠い親戚から廃墟となった蒸留所を相続し、家業の栄光を取り戻すことを使命としています。

7ラウンドの間に、あなたは材料、アイテム、レシピ、アップグレードを獲得し、世界で最も有名な蒸留酒を作り出します。

ゲーム終了時に最も多くの蒸留酒得点を持っている人は、蒸溜所マスターの称号を得ることができます。

ビギナーズ・ガイド：初めてDistilledをプレイされる方は、本書とFirst Tasteブックレットに詳しく書かれているウォークスルーを合わせてプレイされることをお勧めします。本書は2～5人のプレイヤーを対象としており、最初のラウンドでゲームの基本的なフェイズを学ぶためのガイドとなります。ゲームのセットアップやその後のメカニックの一部は本書に依存していますので、本ルールブックは参考として手元に置いてください。





5 蒸留所ボード



18 蒸留者カード



18 署名付きレシピ



18 署名付き原料カード



20 蒸留所目標カード



88 基本市場  
原料・アイテムカード



36 プレミアム市場  
原料カード



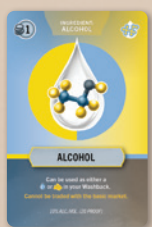
33 プレミアム市場  
アイテムカード



30 蒸留所  
アップグレードカード



10 開始  
アイテムカード



60 アルコールカード



40 フレーバークード



23 蒸留酒賞トークン



5 プレーヤーエイド



47 ソロ用目標カード  
1 ソロ用目標スワップカード



5 ダブルレイヤー  
レシクリップボード  
20 両面レシピ  
テイスティングフライト



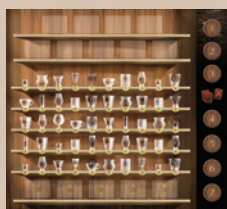
59 お金トークン  
(1, 5, 10金)



1 トラックボード  
1 基本市場ボード



1 ファーストプレーヤートークン  
1 ラウンドマーカー樽



1 棚ボード



5 両面得点加算トークン



85 蒸留酒ラベルトークン 37 銅、銀、金キューブ



5 得点トークン



プレイヤートークンで蒸留酒得点トラックの得点を記録します

樽トークンでラウンドの進行を記録します



プレイ中にウイスキーを楽しむ必要はありませんが、私たちはそれが好きです！



5人プレイなら6枚の蒸留酒賞があります。



今はここは空けておきます。得点が50点を超えたら得点加算トークンを置きます。



## GAME SETUP

- 棚ボード**：棚ボードをテーブルの上に置きます。このボードには蒸留酒のラベルを置き、ラウンドと蒸留酒ポイントを記録します。各プレイヤーの得点トークンを好きな色で選んで横に置き、ラウンドトラックの1のスペースにラウンドマーカー（茶色の樽）を置きます。
- 基本市場**：基本市場ボードをテーブルに置き、すべての基本原料とアイテムカードを7つの表向きの山に並べます。これで基本市場は完成です。
- プレミアム市場**：蒸留所アップグレードカード、プレミアム食材カード、プレミアムアイテムカードの3つのデッキをそれぞれ別々にシャッフルし、図のようにセットします。各デッキの上から4枚を表向きにして横に並べプレミアム市場を作ります。
- トラック**：トラックボードをプレミアム市場の横に置きます。ここには、プレミアム市場の捨て札が置かれます
- フレーバーカードとアルコールカード**：フレーバーカードをシャッフルし、手の届く範囲に裏向きで置きます。アルコールカードはその横に裏向きで置きます。
- レシピキューブ**：銅、銀、金のレシピキューブを手の届くところに置きます。





4



3



7



Look for the letter in the upper right.



2

7 **テイスティングフライト（試飲）**：このゲームに使用しますテイスティングフライトを選び、各プレイヤーにそのテイスティングフライトを渡します。未使用のカードは箱に戻しておきます。初めてのゲームであれば、テイスティングフライトAを使用することをお勧めします。今後ゲームを行う場合は、18～19ページのテイスティングフライトの付録を参考に、選択肢を増やしてください。

8 **蒸留酒ラベル**：テイスティングフライトに描かれている蒸留酒ラベルトークンと、ムーンシャインとウォッカのラベルトークンを、棚ボードの上部に別々の表向きに重ねて配置します。プレイヤー1人につきムーンシャインとウォッカのラベルを2枚、その他の蒸留酒のラベルを1枚が含まれます。未使用のラベルは箱に戻します。  
例：3人プレイのゲームでは、ウォッカのラベルを6枚、ウィスキーのラベルを3枚用意します。

9 **蒸留酒賞**：プレイヤーの人数に1を加えた数の蒸留酒賞をランダムに選び、テーブルに表向きに置きます。

10 **お金**：手の届く範囲にマネートークンを置き、共通のサプライとします。





## PLAYER SETUP

- 1 蒸留所ボード：各プレイヤーは、得点トークンと同じ色の蒸留所ボードを取り、プレイエリアに置きます。
- 2 レシピボード：各プレイヤーは、レシピボードを受け取り、蒸留所ボードの横に置きます。選んだテイスティングフライトをレシピボードに置きます。
- 3 開始アイテム：プレイヤーは開始金属樽カードと開始ガラス瓶カードを1枚ずつを取り、蒸留所ボードの倉庫に置きます
- 4 蒸留所目標：蒸留所目標カードを混ぜ、プレイヤーに3枚ずつ配ります。それらを密かに確認し3ラウンドの終わりに1枚捨て札にします。使わない目標カードは箱に戻します。
- 5 ファーストプレイヤー：適当にファーストプレイヤーを決めファーストプレイヤートークンを取ります。または、最近蒸留所を訪れた人に渡します。
- 6 蒸留者：各プレイヤーに、選んだテイスティングフライトと対になっているIDの中からランダムに2枚ずつ配ります。例えば、テイスティングフライトAで使うのは：アメリカ、ブラジル、ジャマイカ、カナダ、中国、韓国、インド、オーストラリア、イギリス、フランス、スコットランド、アイルランド（ペアのIDの写真は18～19ページを参照）。



各プレイヤーは以下を行います：

- 7 2枚の蒸留者から1枚選び、残りの1枚は箱に戻します
  - a 自分の蒸留者IDカードの裏面に記載されている原料とお金を取ります。自分の蒸留所ボードの食料貯蔵庫に置きます。
  - b ラベルはレシピの面を上にしてクリップボードに置き、原料は蒸留所ボードの横のプレイ外の場所に置きます。
  - c 蒸留者カードは蒸留所の事務所に表向きにして置きます。





## ゲームの概要



Distilled(蒸溜所)では、ゲーム終了時に、最も多くの蒸溜酒ポイント(S P)を持っていて、蒸留者のマスターのタイトルを獲得することです。S Pは主にゲーム中に蒸溜酒を販売することで獲得できますが、

蒸溜酒賞の請求、蒸留所のアップグレード、蒸留所の目標達成、プレミアムボトルの収集などでもS Pを獲得することができます。詳細なルールは次ページ以降で紹介しますが、ここではゲームの概要を紹介します。

蒸留者のマスターは、蒸溜酒製造の責任者です。大規模な蒸留所では、この人が常に蒸留器を動かしているわけではありませんが、原料、タイミング、その他の詳細について重要な決定を下しています。蒸留所の厨房の最高位のシェフです！

### ラウンドの概要

蒸溜所は7ラウンドに渡って行います。

各ラウンドの始めに、あなたの蒸留者または蒸留所アップグレードカードのラウンド開始アクションを行います。

各ラウンドは4フェイズで構成されます。

- 1 市場フェイズ**  
レシピ、原料、アイテム、蒸留所のアップグレードを取得します。
- 2 蒸留フェイズ**  
原料を使って蒸溜酒を造り、樽を追加し、ラベルを獲得します。
- 3 売却フェイズ**  
蒸溜酒をボトル詰めして販売、S Pを獲得、お金を得て、ラベルボーナスを得ます。
- 4 熟成フェイズ**  
倉庫の蒸溜酒を熟成させ、フレーバーと格調を高めま

各ラウンドの終了時に、蒸溜酒賞が成立しているかどうかを確認し、テイスティングを行い、ラウンドマーカーを進め、時計回りにファーストプレイヤーのトークンを渡します。

### ゲームの終了

7ラウンドが終了すると、ゲームは終了します。販売した蒸溜酒のS Pに加え、以下のようなS Pが追加されます：

- ・倉庫に保管されている蒸溜酒
- ・ボトルコレクション
- ・蒸留所のアップグレード
- ・蒸留所の目標
- ・お金(お金5金につきS P 1)

S Pが最も多い人がゲームに勝利し、蒸留者のマスターの称号を得ることができます。

ウォッシュバック(F)は、蒸留前にイースト、糖分、水を発酵させる容器です。この巨大な樽は、時には深さ20フィート以上にもなります！

### 蒸留所ボード

蒸留所ボードはあなたの一族の蒸留所を象徴するもので、カードを保管したり、蒸溜酒を熟成させたりする場所です。

- 蒸留者カードを置いておく事務所
- 蒸留所アップグレードのための3つのスペース
- 原料を保管する食料貯蔵庫
- アイテムを保管する倉庫(樽やボトル)
- 2つの蒸溜酒まで熟成できる倉庫
- ウォッシュバックは蒸溜酒を蒸留するときに使用します。イースト、砂糖、水などの原料は、市場フェイズと蒸留フェイズにここに置かれます。
- 蒸溜酒を販売する際、そのラベルを7つの蒸溜酒ラベルのボーナススペースのいずれかに配置することができます。



### 蒸留所の目標

蒸留所の目標では、3つの秘密の目標が用意されており、それを達成することでゲーム終了時に追加の蒸溜酒得点を獲得することができます。3ラウンド終了後、プレイヤーは3つのうち1つを捨て、残りの2つを保持します。これらの目標は、他プレイヤーとの比較に重点を置いているため、達成したい場合は競争相手から目を離さないようにしなくてはなりません。蒸留所目標は、0点では達成できない場合があります。





## 蒸留者

蒸留者は、あなたの一族の蒸留の伝統と、特定の原料を使用する特徴的なレシピの専門知識を物語ります。

各蒸留者は、ゲームを通じて利益をもたらす独自の効果を持っています。また、各蒸留者は3つの地理的地域のうちの1つの出身であり、たとえばジョアナはアメリカ大陸の出身です。



レシピやカードの中には、蒸留者の出身地のアイコンを使って、その蒸留者の出身地にカウントされることを示すものがあります。

蒸留者の地域

例えば、ジョアナとウォッカを蒸留した場合、それはアメリカ大陸の蒸留酒としてカウントされます。ジョアナがスカルボトルを使用した場合、ゲーム終了時のボトルコレクションではアメリカ大陸のボトルとしてカウントされます。

ゲームプレイでは、より一般的な蒸留酒を作りやすいと解釈していません（ウォッカとムーンシャイン）。署名付きレシピはより本格的なものなので、必要な原料が決まっている蒸留酒を選びましたが、時にはクリエイティブなライセンスも必要でした。

各蒸留所の蒸留者は、それぞれの署名付きレシピを持参します。このレシピは非常に格式が高いですが、1ゲームにつき1回しか作ることができません。通常の砂糖の条件に加えて、署名付きレシピは特定の原料を少なくとも1つ含む必要があります。これは、あなたの署名付き食材がプレミアム食材のどちらかです。



ジョアナのカニーニャ・カシャッサは、少なくとも2つの植物性糖を必要とし、最低1つはサトウキビです。穀物や果物の糖を含むことはできず、熟成させることもできません。原産地はアメリカ大陸で、販売時の得点はSP11、お金1です。

あなたの署名付き原料は、あなたの蒸留所ボードにある蒸留酒ラベルボーナスの1つによってのみ獲得することができます。この原料は、あなたの署名付きレシピの蒸留に役立ったり、その砂糖の種類を必要とする他のレシピの蒸留に使用したりすることができます。プレミアム原料とは異なり、署名付き原料には特別な効果があり、蒸留フェーズで取り除いても蒸留酒に戻すことができます。

ゲーム内では現実世界の要素を多く残すよう心がけていますが、戦略や遊びを重視した設計にしています。例えば、現在私たちが飲んでいる蒸留酒の大部分は、穀物やブドウから作られています。そこで、果物を大きなカテゴリーとし、それ以外のもの（サトウキビ、リュウゼツラン、スパイスなど）を植物というカテゴリーに分類しました。

レシピは、蒸留酒を作るために必要な知識を表しています。ゲーム開始時には、ムーンシャイン、ウォッカ、そしてあなたの署名付きレシピの作り方しか知りません。

ゲーム中に、ジンやウイスキーなど、より高級な蒸留酒を作るための知識を身につけることができます。各レシピは3つの階層（ブロンズ、シルバー、ゴールド）のいずれかに分類され、購入に必要なコストが設定されています。

一度購入すると、その蒸留酒を好きなだけ蒸留することができます。



各レシピには、その蒸留酒を蒸留するために必要な砂糖の種類と最低量が記載されています。

なお、印の砂糖は蒸留酒に含めることはできません。

また、必要な樽の種類や、販売する前に倉庫で熟成させて風味を高める必要があるかどうかも表示されます。最後に、レシピには、蒸留酒の得点、販売価格（ムーンシャインとウォッカのみ）、そして地域が記載されています。



例えば、ソジュは銅クラスで、アジア・オセアニア地域が原産地です。少なくとも2種類の穀物糖と金属製の樽が必要です。植物や果物の糖を含むことはできず、熟成させることもできません。販売すると5蒸留酒ポイントになります。



ラムは銀クラスで、アメリカ大陸地域が原産地です。少なくとも2種類の植物性糖類と木樽が必要です。穀物や果物の糖を含むことはできません。また、少なくとも1ラウンドは熟成させなければならず、販売時には11蒸留酒ポイントを得ることができます。





原料カードは、蒸留酒を製造するために使用されるさまざまな原料を表しています。すべての蒸留酒は、イースト、砂糖、水の3つの基本原料を必要とします。これらが一緒になって蒸留工程を経て、アルコールが作られます。



砂糖は、果物や穀物などさまざまな原料から作られ、砂糖の種類によって製造される蒸留酒の種類が決まります。例えば、ウイスキーはライ麦やトウモロコシなどの穀物から、ブランデーはブドウなどの果実から作られます。



アルコールは4つ目の原料で、蒸留の過程で生成されます。

**CARD TYPE**

**SELL VALUE** 1

**SUGAR TYPE ICON**

**WHEAT PREMIUM**

**MARKET COST** 3

**SPIRIT POINTS**

アイテムカードは、蒸留酒を蒸留しパッケージするために必要な樽やボトルを表しています。



各蒸留酒は樽に蒸留しなければなりません。最初のアイテムとして金属の樽が用意されていますが、蒸留酒によっては木や陶器の樽が必要なものもあり、その場合は市場で購入する必要があります。より高価な樽は、蒸留酒の品質と販売価値を向上させることができます。ボトルは蒸留酒を販売するために必要なものです。最初のアイテムとしてガラス瓶が用意されていますが、より高級なボトルを購入することで、蒸留酒の名声と販売価値を向上させることができます。また、プレミアムボトルは、ボトルコレクションの一部として、ゲーム終了時の得点にカウントされることもあります。

**SELL VALUE** 2

**ITEM & REGION ICONS**

**CERAMIC BOTTLE PREMIUM**

**SPIRIT POINTS** 4

**CARD EFFECT**

**ITEM & AGING ICONS**

**AMERICAN STANDARD BARREL PREMIUM**

**MARKET COST** 5

蒸留所は、技術的な専門知識と創造的な専門知識の融合がその根幹にあります。蒸溜所アップグレードは、人材と設備の両面から、あなたの蒸留所に独自の風味を与える方法です。

**DISTILLERY UPGRADE EQUIPMENT**

**MALTING FLOOR EQUIPMENT**

**DISTILLERY UPGRADE SPECIALIST**

**ARCHITECT SPECIALIST**

**DISTILLERY UPGRADE SPECIALIST**

**FARMER SPECIALIST**

蒸留所アップグレードには、2つのタイプがあります：  
 スペシャリスト・アップグレードは、専門的な知識を持つスタッフがあなたの蒸留所をサポートすることを意味します。  
 設備アップグレードは、蒸留酒の製造能力を向上させたり、特定のカードの割引を提供することができます。  
 市場フェイズにカードを購入する際、アップグレードを購入し、自分の蒸留所ボードに配置することができます。これらのアップグレードは、それぞれ特別な能力を与えてくれます。  
 また、蒸留所のアップグレードの多くは、ゲーム終了時にボーナスSPを提供します。

あなたの蒸留所ボードには、一度に3つまで蒸留所のアップグレードのためのスペースがありますが、新しいアップグレードのためのスペースを作るために、すでにボードに追加したものをトラックに捨ててもかまいません。購入すると、その効果はすぐに有効になります。例えば、ガラス吹きの割引は、購入したのと同じ市場フェイズにボトルを購入するときに使えますし、農夫のようにラウンド開始時のパワーを持つカードは、次のラウンドの開始時に初めて発動します。複数のプレイヤーが同時に発動するパワーを競合させている場合、ターン順に解決します

**DISTILLERY UPGRADE SPECIALIST**


**GLASSBLOWER SPECIALIST**

**DISTILLERY UPGRADE SPECIALIST**

**FARMER SPECIALIST**

**START OF ROUND ICON**



蒸留者や蒸留所のアップグレードカードから、ラウンド開始時の効果  を解決します（競合するものがあればターン順を使用します）。

その後、市場に向かいます。

### 1 市場フェイズ

このフェイズでは、ファーストプレイヤーから順番に、時計回りの順番で、以下のいずれかを購入することができます：

- ・レシピキューブ
- ・基本原料またはアイテムカード
- ・プレミアム原料またはアイテムカード
- ・蒸留所アップグレードカード

自分の番が回ってきたら、キューブやカードを1枚購入するか、パスするかです。このようにして、全員がパスするまでプレイを続けます。このフェイズでは複数回購入することができますが、一度に購入できるのは1回のみです。

パスした場合、このラウンドではそれ以上購入することができません。キューブやカードを購入した場合、それを市場から取り、その分の金額を個人サプライから共通のサプライに戻すことで、市場コストを支払います。

- ・レシピキューブをレシピクリップボードに配置します。
- ・原料カードは食料貯蔵庫に置くか、直接ウォッシュバックに入れます。
- ・アイテムカードは倉庫に置きます。
- ・蒸留所アップグレードを3つのアップグレードスペースのいずれかに配置します。

**重要：**基本市場から購入できるカードは、各ラウンド2枚までです。この制限を確実に守るために、基本カードはフェイズ終了まで自分の蒸留所の前に表向きで置いておきます。

プレミアム市場で表向きのカードを購入した直後に、まずカードを右にスライドさせて隙間を埋め、次にデッキから新しいカードを引いて一番左の隙間を埋めることで、市場を補充します。

市場のデッキがなくなったら、トラックからその種類のカードをすべてシャッフルして、新しいデッキとして使用します。

### 市場クリーンアップ

すべてのプレイヤーがパスをしたら、プレミアム市場の各列から一番右の表向きのカード（2人プレイの場合は一番右の2枚）を捨て、トラックの上に表向きで置きます。すべてのカードを右に移動させ、各デッキの一番上のカードを左端のスペースに並べ、各列に常に4枚のカードがあるようにします。

**基本市場は、蒸留者協同組合を表しています。これは、相互の経済的利益のために協力する人々の団体を指す言葉です。これは、蒸留者が商品を安く購入するために行くことができる場所や組織かもしれません。**

レシピ：テイスティングフライトに表示されているレシピを購入するには、まずレシピリストのどの階層（ブロンズ、シルバー、ゴールド）にあるかを確認し、表示されている価格を支払ってその階層のキューブを入手します。



そのキューブをレシピリストの学びたいレシピの横に置いてください。

これで、その蒸留酒の蒸留方法を知ったことになり、そのレシピをゲームの残りの部分で使用することができます。

例えば、ウィスキーのレシピをアンロックするには、4金を支払ってシルバーのレシピキューブを購入する必要があります。そして、そのキューブをレシピリストのウィスキーレシピの左側のスロットにセットします。



ゲーム開始時には、ムーンシャイン、ウォッカ、そしてあなたの署名付きレシピの作り方を知っているのので、これらのレシピのロックを解除するためにレシピキューブを購入する必要はありません。

**WHISKEYかWHISKYか？それはあなたが住んでいる場所によって異なります！世界のほとんどの国ではeを付けずに表記しますが（WHISKY）アメリカやアイルランドでは、eを付けて表記することが多いようです。私たちは両方の綴りを尊重するよう心がけています。WHISK(E)Y 蒸留酒のラベルのどちら側にも記載されています！**

基本のイーストと水：これらのカードは、市場フェイズに基本市場から購入すると、オプションのボーナスを得ることができます。

これらのボーナスは、カードの効果で得たり、トレードで得たりした場合には獲得できません。

イースト：直ちに1金得る。

水：任意の市場デッキの一番上のカードを全プレイヤーに公開します。このターン、そのカードを購入してもよいし、デッキの一番下に戻してもよい。





## 2 蒸留フェイズ

このフェーズでは、使いたい原料をウォッシュバックに入れ、1つの蒸留酒を蒸留します。すべてのプレイヤーが同時に行うことができます。

蒸留フェイズの開始時に、自分の原料カードまたはアイテムカードのうちちょうど1枚を、基本市場から市場コストが同じかそれ以下の基本原料（アイテムではない）と交換することができます。交換したカードは、関連する表向き山札に捨てるか、プレミアム市場のものであればトラックに捨てます。イースト、アルコール、スタートアイテムは交換することができません。

次に、使用したくない原料は後のラウンドのために食料貯蔵庫に入れ、食料貯蔵庫に保管されている原料のうち使用したいものをウォッシュバックの該当するスロットに移動させます。

蒸留酒を作るには、自分のウォッシュバックのイースト、砂糖、水のスロットに少なくとも1枚のカードを置く必要があります。各スロットに置けるカードの枚数に制限はありませんが、各スロットにはその種類のカードしか置けません。

アルコールカード（以前の蒸留で取り除かれたもの）は、原料の代わりに、あるいは原料とともに、ウォッシュバックのイーストまたは水のスロットに置くことができます。ウォッシュバックに原料を入れたら、以下の手順で蒸留酒を作ります：

- 1 あなたのウォッシュバックの中央の砂糖のスロットにあるカード1枚につきアルコールカード1枚をウォッシュバックに追加します。
- 2 あなたのウォッシュバックにあるすべてのカードをシャッフルして裏向きの蒸留酒スタックを形成します。
- 3 蒸留酒の山の一番上と一番下のカードを取り除いて公開し、食料貯蔵庫に戻して次のラウンドで使用します。P 12の例を参照してください。

蒸留酒スタックに残っているカードを公開します：これがあなたの蒸留の結果です。これらのカードと適切な樽が、あなたが知っているレシピの1つの条件と一致すれば、あなたはその蒸留酒の蒸留に成功したことになります！2つ以上のレシピの条件に一致した場合、どの蒸留酒を蒸留するか選択しなければなりません。

蒸留酒スタックのカードをすべて並べ、適切な樽カードを追加し、蒸留したものと一致する蒸留酒ラベルを獲得します。2人以上のプレイヤーが同じ蒸留酒を蒸留してラベルが足りなくなった場合は、順番にラベルを取ります。

ウォッシュバックのカードがすべて使用されるため、1ラウンドに蒸留できるのは1つの蒸留酒のみです。

**重要：**特定の蒸留酒のラベルがもうない場合でも、その蒸留酒を作ることは可能です。しかし、それを販売する際に蒸留酒ラベルのボーナスを獲得することはできません。



交換の例：市場フェーズで、ポテトカードを3金で購入しましたがこのラウンドで蒸留したいジンには、さらに多くの果糖が必要であることに気がきました。ミックスフルーツは基本市場から2金かかるので、ポテトをトラックに捨てて基本市場からミックスフルーツを取ることができます。



**世界中のほとんどの蒸留酒はイースト、水、そして何らかの糖分という3つの基本原料から作られます。イーストは単糖を消費し、エタノールと二酸化炭素を生成します。**

**蒸留所では、蒸留器から出る液体の最初の部分を取り除きます。ヘッドやフォアショットと呼ばれるものです。これらの軽いアルコールは毒であり、「カット」しなければなりません。中心的部分かつ最大の部分であるハートが、蒸留酒を造る部分です。蒸留の最後には、不快な風味を持つテール・フェイントもカットされます。このヘッドとテールは、次の蒸留で再利用されます。**

レシピと蒸留：

レシピには、必要な砂糖の種類（穀物、果実、植物）が記載されています。指定がない限り、あなたの蒸留酒スタックにはレシピに記載されていない種類の砂糖が含まれてはなりません。これは、上下のカードが取り除かれた後に確認されます。どの蒸留酒スタックも、必ずウォッカ（糖分を含む場合）かムーンシャイン（糖分を全く含まない場合）のどちらかに一致します。ムーンシャインは、蒸留中に蒸留酒スタックの唯一の糖分が取り除かれたときに作られます。



ウォッカは穀物、果実、植物のどのような糖分の組み合わせでも蒸留でき、金属の樽が必要です。

ジンは、少なくとも2つの果実と金属の樽を必要とします。これらの条件のいずれかが欠けていたり、穀物や植物の糖分が含まれている場合は、ジンを作ることができません。

ウィスキーは、少なくとも2種類の穀物糖と木樽が必要です（少なくとも1ラウンドは熟成させる必要があるため）。植物や果物の糖分が含まれていたり、金属や陶器の樽を使用してはいけません



**ゲームプレイのために、ジンの製造工程を簡略化しました。実際のジンを作るには、どんな糖分でも作れるニュートラル蒸留酒（ウォッカ）を用意し、ジュンベリーなどのボタニカルで香り付けをすることになります。**

水・イースト・アルコールのカードが蒸留で取り除かれる可能性はあります。アルコールが含まれていないのは奇妙に思えるかもしれませんが、低品質の蒸留酒（それに見合った低価格のもの）とを考えてください。





蒸留酒ラベルは、その蒸留酒を表す重要な情報を示しています。例えば、このブランデーのラベルには、果実の糖分を使用していること、木樽を使用し熟成させること、ヨーロッパ地域のものであること、ゴールドクラスであることが示されています。これは、いくつかの賞や目標にとって重要なことです。



署名付きレシピには、必要な原料と熟成期間を示す独自のラベルが貼られています。特に記載がない限り、賞や目標にカウントされます。ラベルはレシピトークンの裏面に貼られています。

### 蒸留フェイズの例：ウォッカ

蒸留フェイズの始めに、プレイヤーのウォッシュバックには、イースト1個、糖類2個（ミックス穀物とミックスフルーツ）、水1個が入っているので、アルコール2個を加えます（糖類が2個入っているため）。

そして、この6枚のカードをシャッフルして、一番上と一番下のカード（水とアルコール）を取り除き、食料貯蔵庫に戻します。

残りのカードが蒸留酒スタックとなり、何を蒸留したかを決定します：



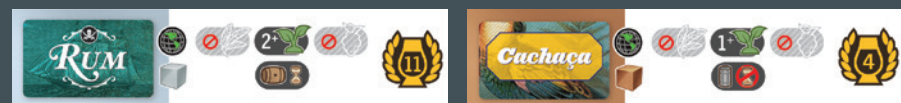
彼は自分の蒸留酒スタックをテーブルに公開し、レシピを確認します。このスタックには少なくとも1つの糖分（「混合穀物」または「混合果実」から）があるので、彼はウォッカを蒸留します。それを保持するために開始時の金属の樽を追加し、サプライからウォッカのラベルを取ります。

ウォッカは熟成させることができないので、プレイヤーは次のフェイズにそれを売らなければなりません。

### 蒸留フェイズの例：ラム

蒸留フェイズの始めに、プレイヤーはラム酒を作る予定です。レシピキューブを購入し、木樽を購入し、ウォッシュバックにはアルコール1枚、混合植物2枚、水1枚が入っているので、アルコール2枚を加えて糖分2枚とします。

そして、この6枚のカードをシャッフルして、一番上と一番下のカード（アルコールと混合植物）を取り除き、食料貯蔵庫に戻します。残りのカードは蒸留酒スタックとなり、何を蒸留するのかを決定します：



彼は蒸留酒をテーブルに並べ、そのレシピを確認します。残念ながら、蒸留の際に植物性糖分を1つ取り除いてしまったため、ラム酒を作ることはできませんでした（ラム酒を作るには少なくとも2つの植物性糖分が必要だから）。幸い、カシャッサの作り方も知っており、植物性糖類は1つで済む（そうでなければウォッカを作らなければならない）。そこで、金属の樽を追加してカシャッサを作ることにし、カシャッサのラベルをサプライから取ります。



木樽は倉庫に戻し、次のラウンドでラム酒を作るために使用します。次回は、ラム酒製造の成功確率を上げるために、植物性糖分を2種類以上加える予定です。



は、販売価格または金銭全般を表すために使用されます。お金を持つこと、手に入れること、値引きすることを象徴する場合はアイコンの他にその旨を示す文言が含まれます。単独で存在する場合は、販売価値を表します。

### 3 販売フェイズ

このフェイズでは、蒸留したばかりの蒸留酒や、倉庫で熟成中の蒸留酒を売却して、お金と蒸留酒ポイントを得ることができます。

 熟成させないアイコンが付いているレシピは熟成させることができません。このラウンドで売らなければなりません。  
 熟成アイコンが付いているレシピは蒸留後少なくとも1ラウンドは熟成させなければならず、蒸留後すぐに売ることはできません。

**新しい蒸留所の多くは、手っ取り早く収入を得るために熟成させない蒸留酒を作っていますが、一方で倉庫で熟成させている蒸留所もあります。**

売却はターン順に時計回りに行われ、1ターンに1つの蒸留酒を売却することができます。このラウンドで販売する蒸留酒が複数ある場合、2つ目の蒸留酒を販売する前に、自分のターンが回ってくるのを待つ必要があります。以下の手順で蒸留酒を売却します：（14ページの例参照）

- 樽とフレーバーカードを含む蒸留酒スタック全体を並べ、このスタックにあなたの倉庫からボトル1本を加えます。
- これらのカードとレシピ（ムーンシャイン、ウォッカ、署名付きレシピのみ）に書かれている販売額の合計を数え、その金額を共通のサプライから取ります。
- これらのカードとレシピに書かれているSPの総数（熟成酒であれば倉庫にある熟成酒フレーバーボーナスも）を数え、あなたの得点トークンをSPトラック上のスペースだけ前進させます。
- その蒸留酒のラベルを、あなたの蒸留所ボードの蒸留酒ラベルボーナスセクションの好きな空いたスペースに置き、すぐに表示されているボーナスを得ることができます。
- 開始時の金属樽やガラス瓶を使用した場合それらを倉庫に戻します
- 使用したプレミアム市場ボトルは、留所の横に置いて、誇らしげに飾ってください。それらはあなたのボトルコレクションの一部となり、ゲーム終了時にSPを追加で獲得できる可能性があります。
- 基本市場のカードとアルコールカードはスタックに戻し、プレミアム市場の原料や樽のカードはトラックの該当する捨山に、フレーバーカードはフレーバー捨山に、署名付き原料は箱に捨てます（トラックの捨て札ボーナスで再生することはできません）。



また、以前のラウンドで倉庫で熟成させた蒸留酒を、上記と同じ手順で売却することができます。もし、あなたが今蒸留した蒸留酒を熟成させる必要があり、あなたの倉庫がすでに満杯の場合、新しい蒸留酒を入れるスペースを確保するために、倉庫にある蒸留酒の1つを売却しなければなりません。

ボトル：蒸留酒を売るには、自分の倉庫からボトルを1本使わなければなりません。どのようなボトルでも、どのような蒸留酒でも販売することができます。最初のガラス瓶は常に倉庫に保管されており、使用後は倉庫に戻す必要があります。



プレミアム市場で購入したボトルは、お金やSPが追加されますが、1度しか使用できません。

**蒸留酒の熟成は、さらなる複雑さ、滑らかさ、風味をもたらすことができます。適切な気候のもとでは、より長い熟成がこのプロセスを深め、同時に蒸留酒の市場価格も上昇させるのです。**

熟成蒸留酒フレーバーボーナス：熟成蒸留酒は熟成フェイズで熟成されるたびにフレーバーカードを受け取ります。これらのフレーバーカードは販売されると、フレーバーの数に応じて、熟成蒸留酒に以下の追加SPが加算されます。熟成されていない蒸留酒は、たとえフレーバーカードが含まれていても、この得点は得られません。

倉庫で熟成させた蒸留酒を長く置いておくと、より多くのSPを獲得することができます。ただし、お金や蒸留酒ラベルのボーナスは売るまでもらえないので、熟成させた蒸留酒をいつ売るかは重要な判断になります。

熟成蒸留酒のフレーバーボーナス得点は、倉庫の蒸留所ボードに表示されます。



蒸留酒ラベルボーナス：あなたの蒸留所ボードの上部には、7つの蒸留酒ラベルボーナススペースがあり、それぞれ、あなたが販売した蒸留酒のラベルが貼られていると、異なる即時ボーナスが得られます。



サプライから5金得る  
署名付き原料カードを得る唯一の方法  
対応する山にカードを捨て、トラックから任意のカードを取る  
どちらの市場からでも良いプレミアム市場は補充する  
任意の階層のレシピブックを取り、リップボードに置く  
どちらの市場からでも良いプレミアム市場は補充する  
プレミアム市場から取り、補充する

これらの1回限りのボーナスは、どのような順序でも取ることはできません。同じスペースに2回ラベルを貼ることはできません。

プレミアム市場から無料でカードを取る場合、表向きのカードから好きなものを選ぶことができます。次に、まずカードを右側にスライドさせて、できた隙間を埋めるように市場を補充します。その後、通常通り、山札から新しいカードを引いて、一番左のスペースを埋めます。トラックから獲得されるカードは、一番上のカードだけでなく、どのようなカードでもかまいません。

同じ蒸留酒ラベルを複数枚持つことも可能です。





白酒は世界で最も売れ、最も消費される酒であり、世界のウイスキー、ウォッカ、ジン、ラム、テキーラをすべて合わせたよりも多く売られているのです！



#### 販売フェイズの例：白酒

プレイヤーは2ラウンド前から倉庫で白酒を熟成させており、このラウンドで売却することを選択します。まず、陶器の樽を含む蒸留酒のスタックを取り、それを公開します。

そして、倉庫にある陶器製のボトルに詰めることにしました。熟成により、2枚のフレーバーカードが追加されます：タバコとスモーカーです。

そして、彼はこの白酒から10金を受け取ります（5つは原料から：ライ麦、水、アルコールから各1、フレーバーから3、陶器ボトルから2）。



次に、今回のSPを集計します：レシピから12、ソルガムとライ麦のカードから2、陶器ボトルから4（アジアとオセアニアの蒸留酒をボトリングしたことによる2SPボーナスを含む）。

さらに、倉庫を確認し、熟成蒸留酒であるため、フレーバーカードが2枚あることから、3SPを追加します。



その結果、21SPとなったので、SPトラック上のスペース分だけ得点トラックを進めます。

次に、白酒のラベルを、好きなラベルボーナスのスペースに置きますが、そのスペースは市場の無料アイテムカード1枚を与えるスペースであり、すぐに自分の倉庫に置きます。

その後、アルコールカードはすべてアルコールデッキに、基本原料と樽は基本市場に戻します。高級原料はトラックに捨てられます。フレーバーカードはフレーバーカードの捨山に捨てられます。陶器ボトルは蒸留所ボードの横に飾られます。



#### 4 熟成フェイズ

このフェイズでは、蒸留酒を熟成させて風味を増すことができます。熟成はターン順に行われますが、自分のターンに倉庫にあるすべての蒸留酒を熟成させます。蒸留したばかりの蒸留酒を熟成させるには、以下の手順で行います：

1. その蒸留酒のスタック（樽を含まない）を、あなたの倉庫のスペースの1つに裏向きに置く。
2. 樽をスタックの上に表向きに置き、蒸留酒ラベルを樽の上に置く。
3. フレーバーデッキの一番上のカードを引き、それを見ずに表向きにして蒸留酒スタックの一番下に追加します。

**重要：**ゲームの最終ラウンドで熟成させる蒸留酒を蒸留した場合、熟成させる必要があり、このゲームでは販売することができません。ただし、ゲーム終了時に倉庫に置いておくとSPがもらえます。

自分の倉庫にある、前のラウンドで蒸留された蒸留酒をさらに熟成させるには、フレーバーデッキの一番上のカードを引き、それを見ずに、その蒸留酒スタックの一番下に裏向きで加えます。

蒸留酒が樽詰めされ、倉庫で熟成されると、プレイヤーは蒸留酒のスタックの中身を見ることはできますが、裏向きのフレーバーカードは見ることができません。



専門家は、メモや図、物語を通して蒸留酒の風味を記憶する方法として、テイastingジャーナルを保管しています。ゲームプレイでは、このフレーバーノート蒸留酒に追加してもらい、食卓に驚きと楽しさを提供します。

フレーバーカード：フレーバーカードは、蒸留酒が熟成によって獲得する、ユニークなフレーバープロフィールを表しています。熟成された蒸留酒が売れると、0から3までの様々な金額とボーナスSPを得ることができます。

フレーバーカードは密かに追加されるため、販売するまでどのような味になるかはわかりません！



フレーバーカードを含む蒸留酒が売れた場合、フレーバーカードをフレーバーカード捨山に捨てます。裏向きのフレーバーカードの山がなくなったら、フレーバーカードの捨山をシャッフルして新しい山を作ってください。



蒸留酒は熟成するにつれて、容器、酸素、そして自分自身と相互作用します。容器から抽出されたフレーバーを加えたり、酸素を供給して辛さを解放したり、複雑さを生み出したり、周囲の湿度によって強さを変化させたりすることもあります。



## END OF ROUND

全員がそれぞれの蒸留酒を売却または熟成させたら、そのラウンドは終了となります。

次のラウンドを始める前に、次のことを行ってください：

- 達成した蒸留酒の賞を確認します。目標を達成した場合、表示されている量のSPを獲得します。自分の得点トークンをSPトラックのスペースの数だけ進めます。1ラウンドで複数のプレイヤーが目標を達成した場合は、得点を均等に分け、四捨五入してください。得点が終わったら、賞状を裏返します。
- 試飲を提供します。このラウンドで蒸留酒を販売しなかった場合、自分の蒸留所で試飲を提供することができます。SPを4点まで消費し、その分のお金を得ることができます。持っていないSPを消費することはできません。

第3ラウンドの終了時に、自分の蒸留所目標を1つ捨てて箱に入れ、残りの2つは保管します。第7ラウンドの終了時に、蒸留酒賞の充足を確認した後、ゲームは終了し、終盤の得点のタイミングとなります。それ以外の場合は、ラウンドマーカーを1スペース進め、最初のプレイヤーのトークンを時計回りに渡します。



蒸留酒賞は、ゲーム中に特定の目標を達成したプレイヤーにボーナスを与えるものです。すべてのプレイヤーが対象で、ゲーム中に最初に達成したプレイヤーは、関連するSPを獲得することができます。倉庫にある蒸留酒ラベルもアワードの対象となります。



蒸留所は、ツアーやテイスティング、ボトルの直販を行うことで、収入のかなりの部分を得ることができます。小規模なクラフト蒸留所では、これが主な収入源になることもあります。



熟成フェイズの例  
プレイヤーがウイスキーを蒸留したところです。ウイスキーには熟成アイコンが付いているので、このラウンドでは販売できず、まず自分の倉庫で熟成させる必要があります。



1. プレイヤーは蒸留酒のスタックをすべて取り、自分の空き倉庫のスペース1つに伏せて置きます。



2. 熟成させるために選んだ木樽をこのスタックの上に表向きに置き、ウイスキーの蒸留酒ラベルを上に乗せます。



3. 熟成された蒸留酒は、蒸留されたばかりのものも含め、ラウンドごとに新しいフレーバーを獲得します。プレイヤーはフレーバーデッキの一番上のカードを取り、それを見ずにこのウイスキーの蒸留酒スタックの下に置きます。



また、アメリカン・スタンダード・バレルの特殊能力を使用し、1マネーを獲得します。

次のラウンドでは、このウイスキーを売却するか、熟成を続けるか（この場合、蒸留酒スタックに別のフレーバーカードが追加されます）を選択できます。



## GAME END

ゲーム終了時に、あなたは以下から追加のSPを獲得します：

- 自分の倉庫に残っている蒸留酒から、蒸留酒スタック、樽、レシピにあるすべてのカードのSPをカウントします。

**重要：**蒸留酒を販売していないため、熟成蒸留酒のフレーバーボーナスSPの受け取り、ラベルボーナスの請求、ボトルの追加、お金の受け取りはできません。その代わりに、フレーバーカード1枚につき1SPを受け取ることができます。

- 蒸留所ボードの横に表示されているボトルコレクションに注：地域がないボトルは、設定されたコレクション得点にカウントされません。
- SP値が設定されている蒸留所のアップグレードから。
- あなたが達成した各蒸留所の目標に。  
注：0点では目標を達成することはできません。  
倉庫にあるラベルはゴールにカウントされます。
- 残金については、残金5につき1SPを受け取り、残金を無視します（残金13の場合、残金10をサプライに戻すと2SPとなり、残金3）。

SPトラック上で得点トークンを進め、最終的な得点を表示します。SPが最も多いプレイヤーがゲームに勝利し、蒸留者のマスターの称号を得ます！同点の場合は、残金が最も多いプレイヤーが勝者となります。それでも同点の場合は、同点のプレイヤーが勝利を分かち合います。



ゲーム終了時の倉庫の例：

プレイヤーはゲームの最終ラウンドでウイスキーを蒸留・熟成させましたが、そのため売ることができませんでした。最終得点計算では、倉庫にあるカードとレシピに書かれているSPをすべてカウントします。この中には、カードに印刷された3SPと、ウイスキーの10SPが含まれます。また、フレーバーカード1枚からも1SPを獲得し、合計14SPとなります。ただし、ラベルは蒸留所の目標にカウントされます。

Bottles from the same region	SP Earned
2	
3	
4	
5	
6+	
If you have at least one bottle from <i>three different regions</i> , score 5 SP.	



ファーストプレイヤートークンにあるSláinte mhath(slan'-juh-va)はゲール語で「あなたの健康に」という意味で、特にウイスキーを楽しんでいるときの伝統的な乾杯の言葉です。蒸留所はスコットランドを旅したときにインスピレーションを得たので、ゲール語を取り上げることにしたのです。乾杯！



ボトルコレクションの例

ヨーロッパプレイヤーは、5本のボトルをコレクションしています。3本はヨーロッパ産（得点4SP）、少なくとも1本は3つの異なる地域産（得点5SP）合計9SPです。

注：蒸留者の地域アイコンは、その蒸留所の蒸留者がヨーロッパのため、ヨーロッパとしてカウントされます。





## CREDITS

DESIGN:	Dave Beck
DEVELOPMENT:	Richard Woods
ART & GRAPHIC DESIGN:	Erik Evensen
RULES EDITING:	Cody Reimer
SOLO MODE DESIGN:	David Digby
SPIRITS CONSULTANT:	Blake Tucker aka Dr Inkwel
TABLETOP SIMULATOR SCRIPTING:	Seth Berrier
TABLETOPIA DESIGN:	Dave Hutchings
PRINT AND PLAY DESIGN:	Martin Gonzalvez
COMMUNITY LIAISON:	Neo Teng Why
CULTURAL CONSULTANT:	James Mendez Hodes

Dave wants to extend a heartfelt thanks to Emily, Eleanor, and Bennett for their love and support, the game design community for their feedback and encouragement, Jamey Stegmaier for inspiring me to pursue my dream through your own work and words, UW-Stout for the sabbatical that made this happen, Dalkeith Palace in Scotland for where it all began, and Laphroaig for being the best damn peated dram.

Erik would like to thank Erika Svanoë for her endless patience, Dave for educating him on the world of whiskey and other spirits, and UW-Stout for the sabbatical that allowed him to produce this amount of work—without question, this project would have been impossible without it.

Richard would like to thank Amanda, Matthew and Lillian for their love and support, and all our play testers for helping us make this game the best it can be.

Cody would like to thank Amanda, Oriana, Anders, and Oberon for their love and patience, his technical writing students for thinking through rulebooks, and the Distilled team for their passion and brilliance.

Special Thanks to our Kickstarter Master Distillers: Jarred Coleman, Pip Gengenbach, Martin Heintzeman, Randal Lloyd, Marika Mataitis, Christina McDowell, Aaron Pope, Heather Sachs, Cedric Sicourmat, and Thomas Wilson.

...and finally, to every one of our 8,060 Kickstarter backers for helping us make this dram—I mean dream—a reality!



© 2022 Paverson Games LLC.  
Distilled is a trademark of  
Paverson Games LLC.  
All Rights Reserved.




カードが足りなくなった場合：基本素材カード、アイテムカード、アルコールカードは無制限で使用できるように設計されています。基本素材カードやアイテムカードが購入できない場合、他のカードを代用として使用し、どのカードで代用したかを記録しておきます。



アルコールカードがない場合、すべての倉庫の熟成酒からアルコールカードを取り除き、取り除いたアルコールカード1枚につきコインを1枚、酒樽の上に追加します。プレイヤーはこのコインを熟成酒を売却する際に受け取ります。

## 忘れがちなルール

蒸留所の経営は大変な仕事です！時折、いくつかのルールを忘れてしまうことはよくあることです。ここでは、蒸留所オーナー仲間からの注意喚起を紹介します：

- 各市場フェイズに基本市場から購入できるカードは2枚までです。
- 蒸留フェイズ開始時に、あなたは自分の原料カードまたはアイテムカード1枚を、基本市場から市場価格と同等かそれ以下の基本原料カードと交換することができます。
- 蒸留の際には、カード1枚につきアルコール1個をウォッシュバックの中央の砂糖スロットに追加することを忘れないように
- 不思議に思われるかもしれませんが、蒸留するときに蒸留酒スタックにアルコールカードが残っている必要はありません。レシピは特定の糖分と樽の種類だけを必要とします。
- レシピに砂糖の種類が「」で表示されている場合、これらの砂糖が最終的な蒸留酒スタックに含まれてはならないことを意味します。
- 蒸留酒に熟成アイコンが付いている場合、 販売する前に最低1ラウンドは熟成させなくてはなりません。
- 熟成されていないアイコンのある蒸留酒は、 蒸留したそのラウンドにボトル詰めして販売しなければなりません。
- 一度に販売できるのは1つの蒸留酒だけですが、手番が回ってきたときに別の蒸留酒を販売することができます
- 売るときには、お金と蒸留酒ポイントを請求するのを忘れないようにしましょう。
- ゲームの最終ラウンドで熟成させた蒸留酒を蒸留した場合、熟成させなければならないので、このゲームでは売ることができません。ただし、ゲーム終了時に自分の倉庫に置いておくと、SPがもらえます。



## TASTING FLIGHTS

これらは、カスタマイズと多様性を提供し、プレイを蒸留酒に満ちたものにします。8つのフライトには、それぞれ異なるプレスステージレベルの7つの蒸留酒が含まれています。

フライトは下記の蒸留者IDとペアになっており、これらのIDの特徴的なレシピの標準的なバックアップを提供します。セットアップの際、テイスティングフライトを選択し、そのフライトとペアになっている蒸留者IDの中からランダムに各プレイヤーに2つの蒸留者IDを配ります。

最初の3つのフライト（A、B、C）は最もバランスが良く、ほとんどのゲームで使用することが推奨されます。経験豊富なプレイヤーは、特定の地域や蒸留酒の種類に焦点を当てた他の5つのフライトや、フライトとペアになっていない蒸留者を使用して、ゲームプレイを混ぜることができます。

### TASTING FLIGHT A: Balanced Play



PAIRS WITH: Canada, USA, Scotland, Ireland, India, Australia, Brazil, Jamaica, England, France, Korea, China

### TASTING FLIGHT C: Balanced Play



PAIRS WITH: Canada, USA, Scotland, Ireland, India, Japan, Peru, Jamaica, Sweden, France, Korea

### TASTING FLIGHT E: Americas Spirits



PAIRS WITH: Canada, USA, Peru, Scotland, Ireland, India, Brazil, Jamaica, Mexico, England, Australia, China

### TASTING FLIGHT G: Non-Aged Spirits



PAIRS WITH: Canada, USA, Scotland, Ireland, India, Australia, Brazil, Peru, Sweden, England, Korea, Philippines



**TASTING FLIGHT B:**  
Balanced Play



**PAIRS WITH:** Canada, USA, Scotland, Ireland, India, Japan, Peru, Mexico, Sweden, Italy, Philippines

**TASTING FLIGHT D:**  
Europe Spirits



**PAIRS WITH:** Canada, USA, Scotland, Ireland, India, Australia, Mexico, Sweden, France, England, Italy, Philippines

**TASTING FLIGHT F:**  
Asia & Oceania Spirits



**PAIRS WITH:** Canada, USA, Scotland, India, Japan, China, Brazil, Italy, Ireland, Korea, Philippines

**TASTING FLIGHT H:**  
Aged Spirits



**PAIRS WITH:** Canada, USA, Scotland, Ireland, India, Japan, Jamaica, Mexico, France, Italy, China





原産地呼称保護制度 (PDO) は、多くの国で、蒸留酒 (およびその他の多くの地域産品) に関する地域の習慣や規則を保護するために使用され、消費者が期待する品質、実績、一貫性をもって製造されることを保証します。PDO はユニークであるため、他の場所で、他の材料や工程で製造することはできません。



## ALL REGIONS



## ムーンシャイン

国：世界中

厳密には、密造酒とは違法に作られた蒸留酒のことです。規制がないため、何から作ってもよい。

この18世紀のイギリスの言葉は、アメリカの禁酒法時代に広まりましたが、多くの国では違法な蒸留酒を独自の言葉で表現しています。

## VODKA



## ウォッカ

国：世界中

ウォッカは、ロシアやポーランドがルーツで、どんなものでも作ることができる。何度も蒸留することで、風味が失われ、純粋なエタノールに近づいていきます。熟成させていない透明なお酒は、ボトル詰めの前に「プルーフ」(水で割る)されます。

## WHISKEY

## WHISKY

## ウイスキー

国：世界中

ウイスキーは、ゲール語で「水」を意味する uisce (または uisge) に由来し、オーク樽で熟成させた穀物ベースの蒸留酒です。アメリカやアイルランドでは「e」を付けて表記される。PDOウイスキーの種類には、スコッチ、バーボン、ライ麦などがあります。



ジャマイカの蒸溜所でラムを造ってもらいたいと考えていた私たちにとって、海賊になることは理にかなっていません！ラム酒はカリブ海、植民地時代の北アメリカ、イギリス海軍と長い歴史があり、しばしば「海賊の黄金時代」(およそ1650~1730年)と関連付けられています。こうして、Ruthless Ajaniは生まれました。



## AMERICAS



## カチャーサ (CACHACA (kuh-SHAA-suh))

国：ブラジル

カチャーサは、ブラジルでサトウキビの搾り汁から作られなければならないため、PDOラムの一種です。糖蜜のような他の砂糖関連の副産物からは作られないことに注意してください。樽熟成も可能ですが、ゲーム内ではできません。



## ピスコ (PISCO (PEE-skoh))

国：ペルー

ピスコは、ペルーまたはチリでブドウを原料として製造しなければならないため、PDOのオードヴィーまたはブランデーの一種。チリのピスコはあまり輸出されていません。チリの法律では、蒸留者は自らブドウを栽培することが義務付けられており、グラッパとは異なり、ピスコは新鮮なブドウの果汁から作られます。



## ラム

国：世界中

ラム酒は、サトウキビとその副産物のサトウキビジュースや糖蜜から作られます。製造に関する国際的な基準はなく、PDOラムには、カシャッサ (ブラジル)、ラム・アグリコル (フランス) などがある。ジャマイカ産のラムは、ファンキーでアーシーなフレーバーで知られています。



## テキーラ

国：メキシコ

テキーラは、メキシコでブルーウェーバーアガベ (Agave Tequilana) から作られなければならないPDO蒸留酒です。口語では、あらゆるリュウゼツランから作られる蒸留酒をメスカルと呼ぶ。テキーラの町に多くあったものが普及したため、この蒸留酒はその名を持つようになった。





フィリピンのディスティラーには、現代のページェント・クイーンの名門であるマニラ・カーニバル・クイーンにスポットを当てることにしました。これらの女王の多くは、活動家、上院議員、弁護士、作家など、社会的に高い業績を残した人たちです。また、ランバン・オグのような国産品のブランドアンバサダーとして活躍した人もいます。



ジンは、一般的にイギリスを連想させるものであり、その起源は薬用としてであった。その中毒性と安価さがイギリス中を駆け巡り、多くの女性に影響を与え、モラルパニックを引き起こし、“母の破滅”という言葉を生み出しました。このような歴史的経緯から、マザー・メアリー・ジェネバー修道院長が誕生しました。



## ASIA & OCEANIA



白酒 (ばいじゅう) BǎIJIU (BEYE-jyoh)

国：中国

白酒は、中国で穀物を原料に、カビや酵母、細菌を混ぜた「気」を使って発酵させたものです。味は地域によって大きく異なり、軽い香り、強い香り、米の香り、ソースの香りの4つのスタイルに大別されます。



ランバノグ (LAM-ba-nog)

国：フィリピン

ランバノグは、フィリピンでココナッツやヤシから作られるPDOスピリッツです。アルコール度数が高いため、ココナッツウォッカと呼ばれることもあります。



焼酎 (SHŌCHŪ)

国：日本

焼酎は、日本では様々な原料から作られています。多くは米、麦、サツマイモから作られています。一般的にアルコール度数は低く(35%以下)、酵母の代わりに麹菌による発酵を採用しています。輸出はあまりされていませんが、いくつかのPDOスタイルがあります。



ソジュ (SOH-joo)

国：韓国

ソジュは、米、小麦、大麦などのデンプンから作られる韓国の伝統的な蒸留酒です。アルコール度数は通常35%以下と低く、世界で最も販売されている飲料の1つです。フレーバーが人気で、PDOのスタイルも認められています。



## EUROPE



アクアビット (AA-kwuh-veet)

国：グローバル

アクアビットはもともとスカンジナビアの飲み物ですが、今日ではどこでも作ることができます。キャラウェイやディルなどのフレーバーを加えた中性スピリッツから作られます。樽熟成も可能ですが、ゲーム内ではできません。



ブランディ (BRAN-dee)

国：グローバル

ブランデーは果実から作られ、オードヴィーとも呼ばれることがあります。ブランデーは、熟成させたブドウの蒸留酒を指すことが多い。フランスのPDOブランデーには、マルク、コニャック、アルマニャックなどがあり、これらには厳しい地理的条件もあるが、ブランデーはどこでも作ることができる。



ジン (JIN)

国：グローバル

ジンは、ジュニパーやその他の香りを加えた中性的な蒸留酒です。ジンはイギリスで造られる必要はないが、その起源はオランダであり、より斜め上のオランダ(ジェネバーとして)である。



グラッパ (GRAA-puh)

国：ヨーロッパ

グラッパは、ヨーロッパ(主にイタリア、スイス、サンマリノ)で、ワイン醸造の際に残るブドウの搾りかす(ポマース)から作られるPDOのオードヴィー(ブランデー)の一種です。フランスではマルクと呼ばれています。



## SOLO MODE

Like all good inheritances, the distillery bequeathed to you by your eccentric relative comes with several challenges and restrictions that you must meet in order to take ownership of the property. In particular, you'll need to complete a "path" of goal cards, working from the bottom of the barrel up to the top, completing at least one card from each row. Each goal will either change the score you must achieve or provide you with an SP or money bonus.

### SOLO SETUP

Follow the full game setup instructions as normal but with a few exceptions:

1. Separate the solo goals by type: A, B, and C. Shuffle each type separately and then, without looking at them, lay them out according to figure A.



2. Set the solo goal swap card near the barrel-shaped goal setup in figure A.
3. Shuffle the remaining B goal cards and place them face-down beside the premium market. Return unused A and C goal cards to the box.
4. Flip the cards in rows 1, 3, and 5 face-up. Set one of the extra scoring tokens beside this display, like in figure B.
5. Choose your distiller identity from any of those paired with the chosen tasting flight.
6. Complete the setup as usual, except include all the spirit labels for Moonshine, Vodka, and the seven recipes on the tasting flight. Ignore the distillery goals and spirit awards.



### SOLO GAMEPLAY

The solo game plays over 7 rounds as normal, but with one modification to the market phase. At the end of each market phase, instead of the market clean up, discard the top card from the leftover B goal stack to reveal the back of the next card. The chart on the back of the revealed card shows which ingredients, items, and distillery upgrades to discard to the truck, simulating the purchases of another player. This replaces the usual market clean up.

#### PREMIUM MARKET DISCARD EXAMPLE

On each of the B goal backs is a chart representing the 3 rows of face up cards in the premium market.

If this B goal was revealed you would discard to the truck the 1<sup>st</sup> and 4<sup>th</sup> distillery upgrade, the 3<sup>rd</sup> and 4<sup>th</sup> ingredient, and the 2<sup>nd</sup> and 4<sup>th</sup> item. Then refill as usual.



To win the solo game you must complete at least one goal from each of the 5 rows and meet or exceed the combined target score shown on the A and B goals you have completed.

For example, if you completed an A goal with a target score of 70, and a B goal with a target score of 12, you would need to score 82 SP or higher to win, as seen in figure C.

Start with the extra scoring token next to row 1. This marker shows your active row. You may complete any goal card in your active row as long as it is immediately beside or above a completed goal card. At the beginning you may complete either goal in row 1.

You may complete any goal in the next row up from your active row as long as that goal is above a completed goal. When you do, move the extra scoring token up to this row. You cannot complete goals below your active row.





To complete a goal, you must achieve the target shown on it. When you complete a goal, place a coin on it from the general supply to mark your success, take any bonus money or SP provided by that goal, and then flip the two goals above it face-up if they were not face-up already.

Completing goals is optional, so even if you achieve the target, you do not have to claim the goal if you don't want to.

Once per game, you may swap any 2 solo goal cards within the same row. If you do this, flip the solo swap card, which increases the target score by 5.

Swapping can include face-down goals, which will immediately flip face-up if moved above a completed goal. If a swapped goal is already completed, after repositioning it flip any goals above it face-up.



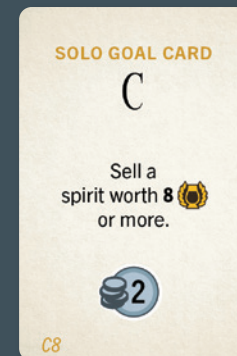
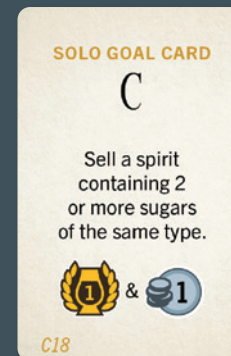
Solo Goals come in four different categories:

- **DISTILL** goals require you to distill a certain kind of spirit. Distill goals may only be completed immediately after the spirit is distilled, and each spirit distilled can only be used to complete a single distill goal.
- **SELL** goals require you to sell a certain kind of spirit. Sell goals may only be completed immediately after the spirit is sold, and each spirit sold can only be used to complete a single sell goal. Using a spirit for one sell goal means you cannot use it to satisfy another.
- **COLLECT** goals require you to obtain certain things. For example, having certain distillery upgrades, bottles, or spirit labels (either on the bonus spaces or on top of a spirit stack in your warehouse). These goals can be completed at any point, as long as you meet their requirements.
- **EARN** goals require you to complete a certain achievement within a single round (for example, earning a certain amount of money in a round). These goals are completed at the end of any round in which you meet their requirements. Money and SP gained from other solo goals achieved that round count for earn goals.



#### SELL GOAL EXAMPLE

A player has just sold a Soju that included 3 grain sugars and scored 9 SP. They are up to row 2 of the solo goals and are now able to score either of the two goals pictured, but not both, as the Soju can only be used to complete a single sell goal.




#### INCREASING DIFFICULTY

If you want to increase the difficulty of the solo game, use B goals in row 4 instead of C goals. For an even greater challenge, use B goals in rows 2 and 4 instead of C goals. In addition to using harder goals in these rows, these changes will raise the target score, as all B goals scored add to this.





## SEQUENCE OF A ROUND


**Start of Round** perform  effects

### 1. Market Phase (in player order)



- Take turns in clockwise order to purchase 1 card or cube per turn, until all pass
- Limit of 2 basic market purchases per player, per round

**Market Clean Up:** Discard last card of each premium market row to truck and replenish; last 2 cards for 2P game



### 2. Distill Phase (concurrent)

- Place cards in washback
- Add 1  per card in sugar slot
- Distill spirit by shuffling all cards together and removing top and bottom cards
- Add barrel and claim spirit label



### 3. Sell Phase (in player order)

- Take turns in clockwise order to sell one spirit per turn
- Score  and  and claim spirit label bonus

### 4. Age Phase (in player order)

- Place  spirits distilled this round in warehouse
- Add 1  card to each spirit in warehouse





### End of Round

- Check for fulfilled spirit awards
- If did not sell, may hold tasting: Up to **-4**  = **4** 
- Move round marker forward
- Pass first player token clockwise
- At end of 3rd round, discard down to 2 goals







## END GAME SCORING

After 7<sup>th</sup> Round, score points from:

### 1. Spirits still in warehouse

- Count  on ingredient cards, barrel and recipe, plus **1**  per  card. Note: as you are not selling, you do not receive  or Aged Spirit Flavor Bonus

### 2. Bottle Collection **2** = **2** **3** = **4** **4** = **7**

- Same Region: **5**  = **10**  **6+**  = **15** 
- At least 1  from 3 different Regions: **5** 

### 3. Distillery Upgrades

### 5. Money at **5** : **1** ratio

### 4. Distillery Goals

Round down, keep the remainder as tie breaker

## ICON GLOSSARY

INGREDIENTS	 WATER	 YEAST	 ALCOHOL	 GRAIN SUGAR	 PLANT SUGAR	 FRUIT SUGAR
ITEMS	 BOTTLE	 BARREL: METAL	 BARREL: CLAY	 BARREL: WOOD	 AGED	 NON-AGED
REGIONS	 ASIA & OCEANIA	 EUROPE	 AMERICAS	 DISTILLER'S REGION	 NOT ALLOWED!	
GAMEPLAY	 SPIRIT POINTS	 FLAVOR	 MARKET COST	 MONEY	 DISTILLERY UPGRADE	 START OF ROUND

## INDEX

Age Phase .....	14	Flavor cards .....	14	Signature recipes .....	8
Aged spirit flavor bonus .....	13	Game end .....	16	Solo mode .....	22
Bottle collection .....	16	Game overview .....	7	Spirit awards .....	15
Bottles .....	13	Game setup .....	4	Spirit label bonuses .....	13
Commonly forgotten rules .....	17	Items & Ingredients .....	9	Spirit labels .....	12
Components .....	3	Market clean up .....	10	Spirit stack .....	11
Distill Phase .....	11	Market Phase .....	10	Start of round .....	10
Distiller identities .....	8	Player setup .....	6	Tasting flights .....	18
Distillery boards .....	7	Recipe cubes .....	10	Tastings .....	15
Distillery upgrades .....	9	Recipes .....	8, 11	Trade step .....	11
End of round .....	15	Sell Phase .....	13	Yeast & Water powers .....	10