

# TERRACOTTA ARMY

## 兵马俑



ソロモード



## 李斯への挑戦

宰相である李斯は、陵墓の建設スピードが遅いことに不満を抱いている。  
彼は自ら作業を監督することを決め、始皇帝への敬意を表さんとしている。

あなたは自分の方が上手くやれることを証明しなければならない。さもなければ、永遠の恥辱を受けることになるだろう。

このルールで、「あなた」は1人だけの人間プレイヤーを指し、「宰相」または「彼」は自動的に動くソロモードの相手を指します。  
宰相は、多人数プレイ時のすべてのルールに従いますが、明確にそうでないと言及された場合は除きます。  
このソロモードをプレイするには、普通の6面ダイス2個とこのルールの最後の2ページが必要となります。

### セットアップ

- 自分のプレイヤーカラーを1つ選び、宰相のプレイヤーカラーも1つ選びます。  
2人プレイ時の多人数プレイ用ルールの通りにゲームをセットアップします(あなたと彼が最初から所持している3コイン、職人コマ5個、非アクティブの武器トークン4枚、権威トークン6枚など)。
  - 宰相が各ラウンドのスタートプレイヤーとなります。そのため、ターン順マーカーと優先順トークンは箱に戻します。
  - あなたは追加で粘土を1枚受け取ります(厳密に言えば、あなたが2番手のプレイヤーとなるため)。
  - 1つ目の馬俑コマと楽士俑コマを箱に戻します。これらのコマは「建造」されたものと見なし、馬俑コマと楽士俑コマは建てられたものとしてコストを決定します。
  - 宰相の武器トークンはランダムに横1列に並べ、トークンの順番が明確になるようにします。
  - 両者とも0勝利点からスタートします。
  - 宰相のターン順マーカーを、「職人の強化」アクションの反対側のワーカーマスに配置します。  
このマーカーは監督者と呼ばれます。
- 6種の権威からランダムに1つを選択します。その種類の権威エリア上に、宰相の権威トークン1つを配置します。
- 宰相のプレイエリアの近くに法令表とダイス2個を配置します。未使用の色の職人コマを両方とも法令表の近くに配置します。
- これでゲーム開始の準備が整いました。注:すべてのラウンドは宰相から開始します。



## アクションフェイズ

このルールでは何度か、「法令の公布のためにダイスを振ります」と指示されることがあります。その場合には、ダイスを2個振ってマーカー（未使用の色のワーカーを使用します）を法令表のダイスの目の合計値に対応する箇所配置します。その段にすでにマーカーが置かれている場合、その上の段に配置します（すべての上の段にマーカーが置かれている場合、その下の段に配置します）。

あなたのターンの場合、あなたは多人数プレイ用ルールで説明される通りにプレイします。

唯一の変更点は、「優先順トークンの獲得」アクションが「2勝利点と、1コインまたは粘土1枚を獲得する」に置き換わることです。

宰相がワーカーを配置するターンの場合、以下の手順を実行していきます。

1. 監督者ダイスを両方とも振ります。
2. 2つのダイスのうち小さい方の目のマス分だけ、時計回りに監督者を移動します。  
移動の際、すでに彼の職人コマもしくは名工コマが存在するマスと、あなたの名工コマが存在するマスはスキップします。
3. 可能なら、宰相は使用可能なワーカー1つを監督者の現在の位置に配置します。  
その位置に職人コマと名工コマの両方を配置できる場合、彼は職人コマを配置します。
4. その位置にワーカーを配置できない場合（あなたの職人コマが存在し、彼が名工コマを持っていない場合）：
  - a. 法令の公布のためにダイスを振ります。
  - b. 宰相が職人コマを配置できる次のマスまで、時計回りに監督者を進めます。
5. 宰相がワーカーを配置したマスに対応するアクション（あなたと同じように内側から外側へ）を3つすべて実行します。彼のアクション実行方法については4ページを参照してください。
6. この時点で、法令表の段には1つ以上のマーカーが置かれていることがあります。  
その場合：
  - a. マーカーが置かれた段に書かれた通りにリングを回転します（回転アイコンが書かれている場合のみ）。

複数のマーカーが置かれている場合、それらを組み合わせた効果を発揮します。



内側のリングを  
時計回りに回転します



中間のリングを  
反時計回りに回転します

- b. マーカーが置かれた法令のすべてのアクションも同様に実行します。その際は、上から下の順に実行します（マーカーを置いた順ではありません）。

- c. 法令表に置かれたすべてのマーカーを取り除きます。

7. あなたの次のターンに進みます。

## 得点フェイズ

### 不意の建造

御史の得点を計算する前に、宰相の資源を確認します。

彼が粘土を6枚以上持っている場合、粘土を5枚捨てます。そして、彼はただちに兵士俑を建造します（5ページを参照）。

この時点で彼がまだ6枚以上の粘土を持っている場合、もう一度これを繰り返します。

彼が8コイン以上持っている場合、5コインを捨てます。そして、彼はただちに兵士俑を建造します（5ページを参照）。

この時点で彼がまだ8コイン以上持っている場合、もう一度これを繰り返します。

不意の建造の際、この手順で宰相は4つまで兵士俑を建造することができます。

### 御史の得点

多人数プレイ用ルールと同じように、御史の得点を計算します。

### 楽士俑と得点タイルの得点

多人数プレイ用ルールと同じように、楽士俑の得点と現在のラウンドの得点タイルの得点を、宰相とあなたについてそれぞれ計算します。






## 終了フェイズ

多人数プレイ用ルールと同じように終了フェイズを行います、次の変更点があります。

- 宰相の粘土は決して乾きません。宰相は権威トークンの効果でコインを受け取りません。
- 次に、現在のラウンドが最終ラウンドでない場合、まだ宰相が配置していない権威をランダムに1つ選択し、宰相の権威トークン1つを配置します。この時、宰相はコインを支払いません。

## 宰相のアクション

### ホイールのアクション

	<p><b>コインの獲得</b> このアクションを実行する時、彼は単純に描かれた数のコインを受け取ります。</p>
	<p><b>粘土の獲得</b> このアクションを実行する時、彼は単純に描かれた数の粘土を受け取ります。</p>
	<p><b>兵士俑の建造</b> このアクションを実行する時、必要な数の粘土を支払い(粘土1枚は対応する倉庫の上に置くなどの手順を行い)、兵士俑を配置します。 彼が兵士俑を建造する際の処理については5ページを参照してください。 彼が必要な数の粘土を持っていない場合、法令の公布のためにダイスを振ります。</p>
	<p><b>粘土を浸す</b> このアクションを実行する時、彼は倉庫上で最も多い(乾いた)粘土の山と同じ数の粘土を(共通サブライから)受け取ります。</p>
	<p><b>職人の強化</b> このアクションを実行する時、彼はあなたと同じように、所持している職人コマを名工コマに強化します。 非常にまれなケースですが、このアクションを名工コマで実行した場合、代わりに法令の公布のためにダイスを振ります。</p>

## 権威

宰相がアクションフェイズ中に権威トークンを配置することは決してありません。

宰相が、持っていない権威トークンの権威アクションを実行する場合は、代わりに予備アクション(6ページを参照)を実行します。

彼が持っているトークンに対応する権威アクションのマスは、次の効果を持ちます。

- **建造職人の権威**を実行する時、彼はアクションに必要な数のコイン(現在のラウンド数に等しい数)を払い、兵士俑を建造します。彼が兵士俑を建造する際の処理については5ページを参照してください。  
彼が必要な数のコインを持っていない場合、法令の公布のためにダイスを振ります。
- **大尉の権威**を実行する時、単純に上記と同じようにアクションを実行します。
- **御史の権威**を実行する時、宰相は2コインを受け取り(あなたとは異なります)、御史のひとつを最大2マス前方へ進めます。その際、最も彼の得点が伸びる(あなたの損失+彼の得点)ように移動させます。
  - 複数の選択肢がある場合、移動が最小になる方を選択します。2つの異なる御史の間で2つの選択肢が存在する場合は、彼はランダムに選択します。
- **粘土工の権威**を実行する時、宰相は単純に粘土を3枚受け取ります。
- **丞相の権威**を実行する時、彼は倉庫上で最も多い粘土の山をすべて受け取り、それらをただちに湿った面に裏返します。次に、倉庫上で現在最も多い粘土の山を捨てます。倉庫間で数と同じ場合は、ランダムに選択します。
- **鍛冶工の権威**を実行する時、宰相の武器トークンをすべてアクティブ面に裏返します。

### 優先順位トークンの獲得

このアクションを実行する時、彼は法令の公布のためにダイスを振り、予備アクションを行います。

1

## 武器の用意

このアクションを実行する時、宰相の対応する武器トークンをアクティブ面に裏返します。すでにアクティブ面の場合、代わりに最も左にある非アクティブ面の武器トークンを裏返します。4つすべてがアクティブ面の場合、何もしません。



## 百戯俑の建造

このアクションを実行する時、使用可能な武器のうち右から左の順で、宰相が対応する百戯俑を配置するかどうか決定していきます。この時、コストとなるコインを支払えない百戯俑は無視します。



- 次のようなグループが存在する場合、宰相は跪射俑を配置します。あなたと彼の兵士俑を含み、かつ跪射俑が置かれていないグループ。その際、跪射俑はそのグループにある彼の兵士俑の方を向いて配置されます。

そのようなグループが複数存在する場合、彼は両者間の差が最も小さいグループを選択し、かつ支配していないグループを優先します(つまり、まず同数のグループを優先し、次にあなたが1つリードしているグループを優先、その次に彼が1つリードしているグループを優先、その次にあなたが2つリードしているグループを優先する、といった具合です)。

この跪射俑を配置可能なマスのうち、あなたはどこを選択してもかまいません(ただし、そのグループ内にある彼の兵士俑の方に向かせます)。

- 次のようなマスが存在する場合、宰相は歩兵俑を配置します。周囲(対角線上と直交上)にある彼とあなたの所有する兵士俑の数の差が、周囲にある空のマスの上回るマス。(つまり、彼の8勝利点が保証されるマスです)。かつ彼が最低でも2勝利点を獲得できるマス。そのようなマスが複数存在する場合、彼は得点の差が最も大きくなるマスを選択します。選択肢が複数存在する場合、あなたはどこを選択してもかまいません。

- 宰相が馬俑を配置することは決してありません。あなただけが馬俑を建造することになります。このアクションを実行する時に彼が使用できる唯一の武器が剣だった場合、この武器はワイルドカードと見なされ、代わりに他の3つの百戯俑を配置するかどうかを判定します(対応する武器が使用可能だった場合と同じ順番で)。

どの百戯俑を配置するか決定したら、宰相は対応する武器(または剣)を裏返して対応するコインを支払い、前述の通りに百戯俑を配置します。

いずれの百戯俑も配置できない場合(すべての武器が使用不可または必要なコインが不足している場合)、彼は代わりに1コインを獲得します。

## 法令アクション

法令表に示されたアクションは、ホイールに描かれた同様のアクションと同じように実行しますが、アクションが実行できない場合、宰相はもう一度ダイスを振るのではなく予備アクションを実行します。

## 予備アクション

「何もしない」アクションを実行する時、あなたと同じように宰相も粘土1枚または1コインを受け取ることができます。

しかし、彼が実行する時には、さらに2勝利点も獲得します。

- 現在のラウンドの得点タイルが粘土またはコインを示している場合、彼はそれを受け取ります。
- そうでない、かつ彼が5枚以上の粘土を持っている場合、彼はコインを受け取ります。
- それ以外の場合、彼は粘土を1枚受け取ります。

## 宰相の兵士俑の建造

宰相は兵士俑の種類を次のように選択します。

1. 兵士俑の建造または大尉の権威のアクション中、彼は使用可能な武器トークンに対応する種類の兵士俑を優先します。
  - 次の場合にはこの条件を無視します。彼が持っていない武器に対応する兵士俑が存在し、かつその種類の兵士俑が他のいずれの種類より3勝利点以上高い価値を持っている場合。
  - 不意の建造および建造職人の権威のアクション中は、常にこの条件を無視します。

2. 実行可能な複数の兵士俑のうち、彼は最も高い勝利点を持つ兵士俑を選択します。

3. それでも複数の選択肢が存在する場合、直近のラウンドで得点タイトルにより得点できる兵士俑を建造します。

○ 今後の得点タイトルに兵士俑が登場しない場合、この条件を無視します。

4. それでも決まらない場合、彼はより望ましい武器に対応する兵士俑を建造します。

次に、ボードにコマを配置し(宰相のプラスチック製土台を使用して)、どのアクションの効果で建造したかに関わらず、彼は対応する勝利点を獲得します。(建造職人の権威や不意の建造の効果も含む)。

このコマによって宰相が拡大するグループは、次の通りに選択します。

1. 1つ以上の隣接する空のマスがあり、かつ以下の条件のうち最も先に書かれた条件に合致する、グループまたは単独の兵士俑を探していきます。

a. 支配力を獲得する: 支配力において同数のグループ。

b. 支配力において同数にする: 兵士俑1つ(または跪射俑1つ)の差でああなたが優勢となっているグループ、またはあなたの単独の兵士俑。

c. 追い付く: 彼の兵士俑よりあなたの兵士俑の方が多く含まれるグループ。

d. あなたに挑む: あなたの兵士俑(彼の兵士俑の有無は問わない)を含むグループで、あなたの兵士俑のリードが残りのラウンド数(現在のラウンドを含む)以下となっているグループ。

例えば、現在が2ラウンド目の場合、4個以下からなるあなたの兵士俑のグループに彼はコマを加えます。

e. リードを伸ばす: あなたの兵士俑より彼の兵士俑の方が多く含まれるグループ(最低1個はあなたの兵士俑が含まれる必要あり)。

f. 彼のグループを育てる: 彼の単独の兵士俑、または彼の兵士俑のみからなるグループ。

2. 上記のいずれの条件にも当てはまらない場合は、彼は新たに単独の兵士俑を配置します。以下の手順を用いて、合致した兵士俑に隣接しないマスの中から1マス選択します。

3. もし選択肢がひとつだけ見つかった場合、以下の手順を用いて、そのグループ(または単独の兵士俑)に隣接するすべてのマスの中から1マス選択します。

4. 選択肢が複数見つかった場合、最大のグループ以外の選択肢を除外して、以下の手順を用いて、残ったグループ(または単独の兵士俑)に隣接するすべてのマスの中から1マス選択します。

次に、特定の1マスが見つかるまで、配置する候補となるマスを絞り込んでいきます。(候補となるマスがなくなってしまう手順は無視します)。

1. この表と、御史2つの現在の相対的な位置関係を用いて、各マスの優先度を決定します。(御史2つが交差するマスの優先度が最も高く、次に直交上で「前」方向のマスの優先度が高くなります)。



2. ラウンド1~2では、可能なら優先度1~3のマスの中から候補を絞り込みます。ラウンド3では、可能なら優先度1~2のマスの中から候補を絞り込みます。ラウンド4~5では、可能なら優先度1のマスから候補を絞り込みます。

3. 次に、残りの得点タイトルの条件を満たすマスに候補を絞り込みます。まずは現在のラウンドの条件を確認し、その次は次ラウンドの条件を確認する、といった具合です。

明確にしておく、ラウンド1と2では、御史で得点しやすいマス(優先度1~3)に配置することが現在および今後の得点タイトルに従うより重要になる傾向があり、ラウンド4と5では「完璧」な配置(優先度1)だけが最後の得点タイトルに従うより重要になります。

こういった論理になる理由は、得点タイトルの価値が徐々に増していくのに対して、御史の価値は一定であるためです。

4. 次に、できる限り優先度が高いマスに候補を絞り込みます。

5. 次に、その列および段に最も楽土俑があるマスに候補を絞り込みます。
6. 次に、歩兵俑が隣接するマスに候補を絞り込みます。複数の歩兵俑がある場合、その周囲にあるあなたと宰相のコマの数の差が最も小さい(どちらが多いかを問わない)方を選択します。
7. この時点で、まだ配置できる候補が複数ある場合、あなたはどれを選択してもかまいません。

兵士俑の建造や大尉の権威アクションで建造した時で、**対応する武器トークンがアクティブ面の場合**、

1. 対応する武器を、彼の武器トークンの列の先頭に移動します。
2. そのトークンを非アクティブ面に裏返します。
3. 宰相は対応するボーナスを実行します。
  - 武官俑(剣):彼は2勝利点を獲得します。次に、彼は御史のひとつを最大1マス前方または後方へ進めます。その際、最も彼の得点が伸びる(あなたの損失+彼の得点)ように移動させます。
    - 複数の選択肢がある場合、後方ではなく前方を選択します。2つの異なる御史の間で2つの選択肢が存在する場合は、彼はランダムに選択します。
  - 軍吏俑(矛):彼は3勝利点を獲得します。
  - 射手俑(弓):彼は3勝利点を獲得します。
  - 武士俑(槍):彼は2勝利点と2コインを獲得します。

## ゲーム終了時の得点計算

あなたと同じように、宰相は残った粘土とコインの合計数に応じて勝利点を獲得します。

あなたと宰相について、同じように兵士俑のグループの得点を計算します。

その後、あなたの得点が宰相を上回る場合、あなたの勝利となり、そうでない場合は敗北となります。

## 難易度の向上

あなたが宰相の非道な計画に着実に勝てる場合、これらのオプションを1つ以上追加して、難易度を向上することを検討してみてください。

- 宰相のターン中に法令ダイスが振られない場合、いかなる場合も1回は法令の公布のためにダイスを振ります。
- 宰相が予備アクションを実行する度に、彼は追加で3勝利点(合計5勝利点)を獲得します。
- 不意の建造中に、宰相が6枚以上のコイン/粘土を所持している場合、(5枚ではなく)3枚を捨てて兵士俑を建造します。
- セットアップ中に、宰相は1つだけではなく2つのランダムな権威トークンをセットしてゲームを開始します。
- セットアップ中に、宰相の職人コマ1つを名工コマに交換し、彼の初期資源に粘土を4枚追加します。
- 御史の得点計算中に、宰相は得点する列/段に1つ多くの兵士俑がいるものとして得点を計算します。
- 得点タイルの得点計算中に、宰相はコイン/粘土/兵士俑が1つ多いものとして得点を計算します。
- 宰相が兵士俑を建造するアクションはすべて、実際に書かれた数字とは関係なく、粘土を2つ消費します。

## クレジット

# TERRACOTTA ARMY

## 兵马俑

### Terracotta Army

ゲームデザイン：Przemyslaw Fornal, Adam Kwapiński,  
ソロモード：Dávid Turczy  
ゲームディベロップメント：Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy,  
Małgorzata Mitura, Rainer Ahlfors  
イラストレーション：Aleksander Zawada, Jan Lipiński, Zuzanna  
Kolakowska  
グラフィックデザイン・DTP：Zuzanna Kolakowska  
ルールブックDTP：Zuzanna Kolakowska  
ルールブック：Błażej Kubacki  
ルールブック編集：Emanuela and Robert Pratt  
文化顧問：Haoyue Ma, Chunyue Jiang

### Board&Dice

最高経営責任者：Andrei Novac  
オペレーションマネージャー：Aleksandra Menio  
マーケティング責任者：Filip Glowacz  
販売責任者：Ireneusz Huszcza  
アートディレクション：Kuba Polkowski  
開発責任者：Błażej Kubacki

日本語版販売元：  
テンドイズゲームズ  
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F  
tendaysgames.shop

日本語版制作スタッフ：  
田中誠、田中彰子、長塚美奈子、新井崇一郎、神田恒太郎、高田圭

Board&Diceは以下の方々のおかげがえのないプレイテスト、助言、意見に感謝します：

Adam Kamiński, Adam Hehl, Aleksandra Wiatr, Andrew Paulsen, Andrzej Olejarczyk, Anita Sokolowska, Artur Lutyński, Ben Seipert, Daniel Dubel, Dave Haenze, Damian Bojarowski, Dariusz Szypula, Damian Gluszczyk, Dominik “Vyk” Pańczyk, Filip Loba, Grzegorz Góra, Jakub Kisala, Jakub Wasilewski, Jan Skornowicz, Jan Truchanowicz, Klaudyna Mikołajczyk, Konrad Sulżycki, Landon Call, Lane Russel, Łukasz Juras, Łukasz Stadnik, Łukasz Szopka, Michał Mazurek, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Youry Ivanov, Bartosz Bajda, Iwona Jaworowska, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Jurzysta, Konrad Sass, Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Maciej Prostack, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwick, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał “Killjoy” Cieślowski, Michał Górecki, Michał Łopato, Michał Sienko, Michał Szewczyk, Patryk Olbert, Paweł “Wppxis” Gajda, Przemek Wojtkowiak, Przemysław Golus, Rafał Szymaszek, Rick Malloy, Sebastian Borowczyk, Tommy Aikens, Wojciech Giżyński, and the board game group at Game Grid in Lehi, Utah.

本作が完成形となるにあたって、Julia Gauza と Konrad Sulżycki には素晴らしいアイデアとインスピレーションを頂き、格別の感謝を申し上げます。

ソロモード追加開発・テストプレイ：Kacper Frydrykiewicz, Konrad Sulżycki, Jeremy Avery, Małgorzata Mitura, Borys Bielas

### デザイナーの言葉：

これまでと変わらず、作者は制作過程で大勢の方々から支えられています。しかし、Jamey Stegmaier には一度だけではありますが、初期のプロトタイプ版をプレイしていただき、素晴らしいフィードバックを頂きました。それ以降、ゲームは様々な面で多大なる影響を受けましたため、格別の感謝を申し上げたいと思います。Jamey のアドバイスなしでは、これほどまで良いゲームとならなかったことは間違いありません。

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Terracotta Army, please visit [www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com).








# クイックリファレンス



## ◆ ホイールのアクション ◆

	<b>コインの獲得</b> このアクションを実行する時、彼は単純に描かれた数のコインを受け取ります。
	<b>粘土の獲得</b> このアクションを実行する時、彼は単純に描かれた数の粘土を受け取ります。
	<b>兵士俑の建造</b> このアクションを実行する時、必要な数の粘土を支払い(粘土1枚は対応する倉庫の上に置くなどの手順を行い)、兵士俑を配置します。彼が兵士俑を建造する際の処理については5ページを参照してください。
	<b>粘土を浸す</b> このアクションを実行する時、彼は倉庫上で最も多い(乾いた)粘土の山と同じ数の粘土を(共通サプライから)受け取ります。
	<b>職人の強化</b> このアクションを実行する時、彼はあなたと同じように、所持している職人コマを名工コマに強化します。非常にまれなケースですが、このアクションを名工コマで実行した場合、代わりに法令の公布のためにダイスを振ります。

## ◆ 優先順トークンの獲得 ◆

このアクションを実行する時、彼は予備アクションを行い、かつ法令の公布のためにダイスを振ります。

## ◆ 武器の用意 ◆

このアクションを実行する時、宰相の対応する武器トークンをアクティブ面に裏返します。すでにアクティブ面の場合、代わりに最も左にある非アクティブ面の武器トークンを裏返します。4つすべてがアクティブ面の場合、何もしません。



## ◆ 百戯俑の建造 ◆

このアクションを実行する時、使用可能な武器のうち右から左の順で、宰相が対応する百戯俑を配置するかどうか決定していきます。この時、コストとなるコインを支払えない百戯俑は無視します。



このアクションを実行する時、使用可能な武器のうち右から左の順で、宰相が対応する百戯俑を配置するかどうか決定していきます。この時、コストとなるコインを支払えない百戯俑は無視します。彼が百戯俑を建造する際の手順については5ページを参照してください。

彼が何も建造できない場合は、1コインを獲得します。

## ◆ 権威 ◆

詳細は4ページを参照してください

## ◆ ソロモードの兵士俑優先度 ◆

支配力を獲得する > 支配力において同数にする > 追い付く > あなたに挑む > リードを伸ばす > 彼のグループを育てる

# 法令表

2		予備アクションを実行する
3		 非アクティブ面の場合は裏返す。そうでない場合は予備アクションを実行する。
4		 非アクティブ面の場合は裏返す。そうでない場合は予備アクションを実行する。
5		 非アクティブ面の場合は裏返す。そうでない場合は予備アクションを実行する。
6		 非アクティブ面の場合は裏返す。そうでない場合は予備アクションを実行する。
7		 →  粘土が足りない場合、代わりに予備アクションを実行する。
8		 →  粘土が足りない場合、代わりに予備アクションを実行する。
9		 →  粘土が足りない場合、代わりに予備アクションを実行する。
10		 →  粘土が足りない場合、代わりに予備アクションを実行する。
11		非アクティブ面の一番左の武器を裏返してアクティブ面にする。 すべてアクティブ面の場合、代わりに予備アクションを実行する。
12		3勝利点を獲得する。