

# TERRA MYSTICA

## テラミスティカ ファン勢力

### はじめに

お気に入りのゲームのために新たな勢力を作るほど独創的な「テラミスティカ」ファンが世界中にいることを、私たち嬉しく、そして誇らしく思います。数年にわたって、これらの多くは Boardgamegeek.com や他のサイトに投稿されています。2021年2月、Feuerland Spiele はすべての「テラミスティカ」ファンがプレイできるように、これらのアイディアの



中から最も面白いものを集めて出版するためのコンテストを開催しました。投稿作が選ばれたかどうかを問わず、私たちはこのコンテストに参加してくれたすべての方々に感謝します。それ以来、新たな勢力はテストされ、Dennis Lohausenによってイラストが描かれ、BoardGameArena.com でさらにテストされ、それに応じて微調整されました。

### 内容物

勢力ボード 10 枚

(両面仕様)



勢力タイル 10 枚(両面仕様)



財宝トーカン 12 枚  
(ゴブリン用)



発火トーカン 1 枚  
(ファイアウォーカー用)



タイムマシントーカン 3 枚  
(タイム・トラベラー用)



魔法のランプトーカン 3 枚  
(ジン用)



白熱する岩トーカン 7 枚  
(ジオロジスト用)

## 新たな勢力と既存のゲームの統合

この拡張には基本ゲーム用の新たな14勢力と、「氷と炎」拡張用の新たな6勢力が含まれています。

これらのすべての勢力は「商人たち」拡張と共に使うことができますが、独自の造船所ボードを持っていません。「商人たち」拡張と共に使ってプレイする場合、対応する色の既存の造船所ボードを使ってください（黄色と灰色については商人面ではなく船面を使います）。その造船所ボードに特殊能力がある場合、すべて無視します。

### 新たな勢力（英語名のアルファベット順）



ファン勢力: ALEXANDER BOBROV

#### アーキテクト

**能力:** 町の設立において、あなたの橋は1パワーを持ちます。しかし、橋は建造物とは見なされないので、町の設立に必要な最低建造物数において数えず、他プレイヤーがあなたの橋の横で建設したときにあなたはパワーを得ず、あなたが橋を建設したときに他のどのプレイヤーもパワーを得ません。

1アクションとして、あなたは司祭駒を1個支払って橋を1本建設することができます。

「地形の変換と建設」アクションを実行して、最低1本の自分の橋でつながっているヘクスに住居を建設するときには常に、あなたは自分の他の建造物とそのヘクスをつないでいる橋1本ごとに、その地形を変換するコストをスコップ1本分減らします。住居を建設せず、ただ地形を変換するだけのためにこの能力を使うことはできません。



住居を建設する場合、この橋の反対側を拠点地形に変換するために、アーキテクトはスコップを1本しか必要としません。このヘクスを無料で山岳にすることは（その後で建設することができないので）できません。

**砦:** 砦を建設したあと、アクショントークンを1枚取ります。特別アクションとして（アクションフェイズごとに1回）、あなたはマップ上にある自分の橋のうち1本を新たな場所に移動させて3勝利点を得ることができます。移動先はあなたが通常ルールに従って橋を建設できる場所でなければなりません。

町の設立のための2つの条件（充分な数の建造物駒とパワー）を満たさない町タイルが残ってしまう場合、このアクションを実行することはできません。このため、橋を移動させたあと、各町タイルは依然として最低4個（聖域を含む場合は3個）の建造物をつないでおり、7パワー（火のII恩恵タイルを持っている場合は6パワー）を持っていなければなりません。



ファン勢力: EDUARDO ANDRADE

#### アーキビスト

ゲームの準備中、追加のボーナスカードをランダムに1枚選んでアーキビストボード上に置きます。ゲーム中にアーキビストが選ばれたとき（勢力の選択方法によって変わります）、このボーナスカードを他のすべてのボーナスカードと共に置きます（プレイヤー数+4枚置かれることになります）。

**能力:** 各ラウンドのフェイズIII中、あなたは教団ボーナスを獲得せん。パスして新たなボーナスカードを選ぶたびに、あなたはそのボーナスカードにある1コインごとに2パワーを得ます。

**砦:** 砦を建設したあと、パスして持っているすべてのボーナスカードを戻すたびに、あなたは選択可能なボーナスカードのうち2枚を選ぶことができます。依然として、あなたは今戻したボーナスカードを選ぶことはできません。

砦を建設したあと、あなたはボーナスカードを2枚得ます。



ボーナスカードを  
1枚戻す



他のボーナスカードを  
2枚選んで得る

これらには3コイン置かれていたので、あなたは6パワーを得ます。あなたが砦を建設する前は選択可能なボーナスカードが4枚ありましたが、これ以降は3枚だけになります。



ファン勢力: JAMEY STEGMAIER

#### アトランティアン

**能力:** あなたは住居2つの代わりに砦を置いてゲームを始めます。この砦は他のすべてのプレイヤーがすべての住居を置いたあとで置きます。カオスマジシャンもいる場合、あなたの手番順がカオスマジシャンより先なら、カオスマジシャンの住居1つの前にあなたの砦を置きます。あなたの手番順がカオスマジシャンよりあとなら、カオスマジシャンが先に住居を置きます。また、あなたは任意の町タイルを1枚持ってゲームを始めます。建造物の初期配置の終了時、あなたはこのタイルとその利益を得ます。



あなたはこの町タイルを自分の砦の下に置きます。あなたの砦を含む建造物群が条件を満たしたとしても、あなたは別の町タイルを得ません。

1アクションとして、あなたは労働者駒を2個支払って橋を1本建設することができます。

**砦:** 砦および、砦と直接隣接しているすべての建造物のパワー合計が以下の値以上になったとき、即座に示されている利益を1回得ます（16パワーの利益を得たあと、パワー合計が17以上になったとしても、さらなる利益を得ることはできません）。

**7パワー:** 船舶トラック上で無料で1スペース進みます。「船舶の改良」アクションを実行したかのように、マーカーを移動させた先のスペースに示されている勝利点を得ます（町タイルはすでに持っているので得ません）。

**10パワー:** 4つの各教団トラック上で2スペースずつ進みます。

**16パワー:** 20勝利点を得ます。



ファン勢力: RAPHAEL HOHL

### チェンジリング

チェンジリングを選んだとき、あなたは即座に拠点地形を1つ選ばなければなりません。すでに選ばれている他の勢力の拠点／開始地形を選ぶことはできません。以降のプレイヤーは、その地形を拠点地形とする勢力を選ぶことはできません。あなたは選んだ拠点地形に対応しているすべての祭司駒、橋駒、マーカーを使います。また、あなたの勢力ボード上でAと書かれているすべてのスペースに、選んだ拠点地形に対応している建造物駒を置きます。

全プレイヤーが勢力を選び、火山勢力が開始地形を選んだあと、あなたは他勢力が拠点／開始地形として選んでいない地形をあと2つ選びます。それらの地形のうち1つをB、もう一つをCとします。そのあと、あなたの勢力ボード上でB/Cと書かれているすべてのスペースに、選んだ地形に対応している建造物駒を置きます。



チェンジリングを選んだときに拠点地形として砂漠を選んだ場合、Aと書かれているすべてのスペースに黄色い建造物駒を置きます。

全勢力が選ばれたあと、二次地形として沼地と森林を選んだ場合、Bと書かれているすべてのスペースに黒い建造物駒を置き、Cと書かれているすべてのスペースに緑の建造物駒を置きます（この色は逆にしてもかまいません）。

**能力:** 住居を建設するときには常に、その駒の色に対応している地形に置きます。

建造物を改良するときには常に、新たに置く建造物駒と勢力ボード上に戻す建造物駒の色が同じでなければなりません。

依然として、新たに建設する建造物駒は左から右の順で勢力ボードから取らなければなりません。戻した建造物駒は、勢力ボード上にあるその種類の建造物駒用のスペースの中で、空いている右端のスペースに置きます。もうそのスペースに書きかれているアルファベットに意味はありません（この文字はゲームの準備中のみ参照します）。



勢力ボード上で左端にある交易所は黄色なので、交易所を置きたい場合、黄色い住居を改良しなければなりません。あなたはこの黄色い住居を勢力ボード上に戻しました。このため、先に緑の住居を交易所に改良しない限り、次に置く住居2つは黄色になります。

**砦:** 砦を建設したあと、住居を建設するときには常に、あなたは勢力ボードの下段にある左端の住居か、砦の横にある住居を建設することができます。住居を交易所に改良したときには常に、あなたはその住居を勢力ボードの下段に戻すか、砦の横にある9つ目の住居スペースに（このスペースが空いていれば）戻すことができます。



ファン勢力: DAVE EDWARDS

### チャッショ・ダラ

**能力:** あなたはスコップとの交換比率を向上させることができますか、代わりに追加の収入トラックを持ちます。1アクションとして、あなたは収入トラック上のマーカーを1スペース進めることができます。このアクションを実行するためのコストは労働者駒2個と2コインです。このアクションを実行した利益として、あなたはマーカーを移動させた先の収入スペースに示されている勝利点を得ます。

フェイズI（収入）中、あなたは収入トラック上で現在マーカーがあるスペースと、その左にあるすべてのスペースに示されている追加のコインと労働者駒を得ます。

**砦:** 砦を建設したあと、ゲームボード上のパワーアクションを使うときには常に、あなたはパワーの代わりにコインを支払うことができます。トレイIIIからトレイIへと移動させなければならないはずのパワー駒1個ごとに、代わりに1コインを支払います。





ファン勢力: DAVE EDWARDS

## チルドレン・オブ・ザ・ウィルム

**能力:** あなたの建造物のうち1つの横で他プレイヤーが住居を建設したか建造物を改良したことによって、あなたがパワーを得るときには常に、通常より1少ない勝利点を支払います。

トレイIIからパワー駒を放棄したとき、放棄したパワー駒1個ごとに、あなたはトレイIIからトレイIIIへとパワー駒を(通常の1個ではなく)2個移動させることができます。

あなたの(交易所だけでなく)すべての建造物のコインコストは、改良する建造物/住居を建設するヘクスに最低1個の他のプレイヤーの建造物が直接隣接しているかどうかによって決まります。

**砦:** 砦を建設した直後、あなたはこれまでに放棄した数のパワー駒を得てトレイIに置きます(このため、持っているパワー駒は再び合計12個になります)。また、アクショントークンを1枚取ります。特別アクションとして(アクションフェイズごとに1回)、あなたは自分の任意の(同じまたは異なる)トレイからパワー駒を2個まで取ってマップ上に置くことができます(2個置ぐ場合は1個ずつ置きます)。各パワー駒は、自分の建造物のうち1個か自分の他のパワー駒に直接隣接している河川ヘクスに置きます。あなたのパワー駒のうち1個(または途切れのないパワー駒の連鎖)によってつながっているすべての地形ヘクスと建造物(どのプレイヤーのものかは問いません)は、あなたにとってのみ、互いに直接隣接していると見なされます。

間接隣接において、あなたのパワー駒は考慮に入れず、建造物からの船舶値だけを考慮に入れます。あなたのパワー駒は、それが置かれている河川ヘクスを他プレイヤーが使うことを妨げません。



あなたのすべての建造物、黄色の建造物、ヘクス(A)と(B)はあなたにとって直接隣接していると見なされます。これは以下のことを意味します。

1. あなたはヘクスAの地形を変換して、ここで新たな住居を建設することができます。
2. そうするためのコストは1コインだけになります(しかし、黄はこの建設からパワーを得ません)。
3. この建設によって、あなたは町を設立することができます。



ファン勢力: HERSHIL &amp; RAJ PATEL

## コンスピレーター

**能力:** 恩恵タイルを1枚得るたびに、追加で2コインを得ます。

**砦:** 砦を建設した直後、恩恵タイル1枚とアクショントークン1枚を得ます。特別アクションとして(アクションフェイズごとに1回)、あなたは自分の恩恵タイルのうち1枚をサプライに戻し、別の恩恵タイルを1枚得ることができます。戻した恩恵タイルに応じて、その恩恵タイルに示されているスペース数だけ、教団ボード上で対応するマーカーを後退させます。これによってマーカーが教団トラック上のパワーアイコンを横切ったとしても、あなたはパワーを得ることも失うこともなく、戻した恩恵タイルから得たものを失うこともありません(新たに得た恩恵タイルからは、通常通りに教団トラック上での前進とパワーを得て、自分の能力による2コインを得ます)。



ファン勢力: LUKE MCKINNES

## ジン

**能力:** あなたは魔法のランプトークン3枚を持ってゲームを始めます。1アクションとして、あなたは魔法のランプトークンを1枚支払って、教団ボード上にある自分のマーカーのうち2枚の位置を(それぞれのレベルを保ったまま)入れ替えることができます。

たとえば空教団のマーカーがレベル6にあり、火教団のマーカーがレベル1にある場合、魔法のランプトークンを1枚支払って空マーカーを火教団のレベル6に移動させ、火マーカーを空教団のレベル1に移動させることができます。

この交換によって、他プレイヤーのマーカーがすでにあるレベル10にマーカーを移動させることはできません。

**能力:** 砦を建設したあと、各ラウンドでパスしたとき、あなたは教団ボード上にある自分の司祭駒1個ごとに1勝利点を得ます。



ファン勢力: DAVE EDWARDS

## ダニオン・ゲイヴル

**能力:** あなたは火のII恩恵タイルを持って(火教団で2スペース進んで)ゲームを始めます。

司祭駒を労働者駒に変換するときには常に、あなたは(通常の労働者駒1個の代わりに)労働者駒2個と2コインを得ます。あなたのすべての建造物のパワー値は2になります。

**砦:** 砦を建設した直後、司祭駒を2個得ます。砦を含む町を設立するために、必要な建造物の数は(通常の4個ではなく)3個になります。



ファン勢力: PASCAL AMBERG

## エンライントド

**能力:** あなたは労働者駒の代わりにパワーを使って地形を変換します。

自分の手番中いつでも、自分のアクションに加えて、あなたは1コインを支払って追加のパワー駒を1個得てトレイIに置くことができます。

**砦:** 砦を建設したあと、交換を実行してパワーを司祭駒／労働者駒／コインにするときには常に、あなたは司祭駒／労働者駒／コインを1つではなく2つ得ます。また、あなたはアクショントークンを1枚取ります。特別アクションとして(アクションフェイズごとに1回)、あなたは4パワーを得ることができます。



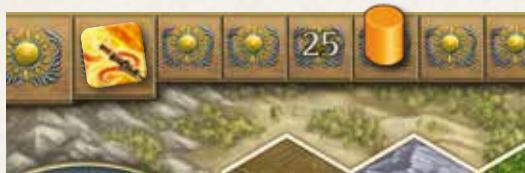
ファン勢力: CHRIS HARRIS &amp; FADI EL-RIACHI

## ファイアウォーカー

**能力:** あなたは勝利点トラック上で自分のマーカーから4点分後ろに発火トークンを置いてゲームを始めます(勢力の競りを行って勝利点が3点以下になっている場合、0勝利点スペースに発火トークンを置きます)。このトークンは勝利点を示すのではなく、あなたの勝利点マーカーの後退を妨げるものとして機能します。勝利点トラック上での勝利点マーカーが発火トークンを移動させると、発火トークンが勝利点マーカーよりも前にあることになるように移動させることはできません(常に勝利点マーカーの後ろか、勝利点マーカーと同じスペースになければなりません)。後述するアクションによって、勝利点トラック上で発火トークンがあなたの勝利点マーカーよりも前に進むことになる場合、そのアクションを実行することはできません。他プレイヤーがあなたの建造物の横で住居を建設したり建造物を改良したりしたとき、あなたは通常ルールに従ってパワーを得ることができますですが、最大で発火トークンがあるスペースまでしか勝利点マーカーを後退させることができません。

自分の手番中いつでも、自分のアクションに加えて、あなたは勝利点トラック上で発火トークンを1スペース進めて1パワーを得ることができます。

あなたは地形を変換するために勝利点を減らさなければなりません(勝利点トラック上で勝利点マーカーを後退させます)。他勢力の拠点地形を火山に変換するには6勝利点かかり、他の種類の地形を火山に変換するには4勝利点かかります。



発火トークンが勝利点マーカーの4スペース後ろにあるので、あなたはこの時点では他勢力の拠点地形を変換することはできません。

あなたは勝利点マーカーを22点スペースに後退させて、他の任意の地形を火山に変換することができます。また、あなたは勝利点トラック上で発火トークンを進めて4パワーまで得ることができます。

入手方法(教団ボーナス、パワーアクション、特別アクションなど)に関係なく、あなたはスコップを使って地形を変換することはできません。その代わりに、獲得したスコップ1本ごとに、勝利点トラック上で発火トークンを4スペース後退させます。

**砦:** 砦を建設したあと、各ラウンドでパスしたとき、あなたはゲームボード上にある自分の建造物のグループ1つごとに1勝利点を得ます。建造物の1グループとは以下のいずれかを指します。

- 自分の他の建造物と直接隣接していない単独の建造物または
- 最低1つの自分の他の建造物と直接隣接している、複数の建造物のひとかたまり  
これらの各グループが間接的に隣接しているかどうかは問いません。



ファン勢力: KITANO MASASHI

## ジオロジスト

ジオロジストを選んだとき、あなたは即座に開始地形を1つ選ばなければなりません。すでに選ばれている他の勢力の拠点/開始地形を選ぶことはできません。以降のプレイヤーは、その地形を拠点地形とする勢力を選ぶことはできません。変換サークル上で、シェイプシフターリングを使って選んだ地形を示し、その上に白熱する岩トークンを1枚置きます。あなたは選んだ地形に対応する色の木製駒を使い、その地形に最初の住居2つを置きます。あなたは拠点地形を持っていません。

**能力:** あなたは地形を他の地形に変換することはできません。「地形の変換と建設」アクションを実行したとき、あなたは変換サークル上で白熱する岩トークンが置かれておらず、シェイプシフターリングで示されている地形か、白熱する岩トークンが置かれている地形に隣接している地形で住居を建設することができます。その後、変換サークル上に白熱する岩トークンを1枚置き、今建設した種類の地形を覆います。

任意の時点で、変換サークル上で7つすべての地形が白熱する岩トークンに覆われた場合、トークンを7枚すべて取り除きます(シェイプシフターリングは今あるところに残しておきます)。

任意の時点で(教団ボーナス、パワーアクション、特別アクションなどによって)スコップを得たとき、あなたはどの地形も変換せず、代わりに以下のいずれかを実行することができます。

- 変換サークル上に白熱する岩トークンを1枚置き、まだ覆われていない地形の中で、シェイプシフターリングがある地形を覆うか、白熱する岩トークンに覆われている地形に隣接している地形を覆う。
- または
- 変換サークル上で、覆われていない地形に隣接している地形にある白熱する岩トークンを1枚取り除く。

ファン勢力: KITANO MASASHI



この時点では、あなたは森林地形でのみ住居を建設することができます。そうした場合、そのあとすべての白熱する岩トークンを取り除きます。

次の住居は砂漠地形で建設しなければなりません。そのあと、あなたは再び2種類の地形（平原か荒野）から選べるようになります。

1つ目の図で、森林地形で建設する前にスコップを1本得た場合、森林地形を覆うか（トークンを7枚すべて取り除き、次は砂漠地形で建設することになります）、または湖(A)か山岳(B)から白熱する岩トークンを取り除くことができます（次は森林か湖(A)か、森林か山岳(B)で建設することになります）。



## キングダム・オブ・エンバー

**能力:** あなたは溶岩を流すことによってのみ地形を変換することができます（下記参照）。

入手方法（教団ボーナス、パワーアクション、特別アクションなど）に関係なく、あなたはスコップを使って地形を変換することはできません。その代わりに、獲得したスコップ1本ごとに、自分の住居のうち1つの下に追加の火山タイルを1枚置きます（このため、その住居の下には複数の火山タイルがあることになります）。

建造物を改良するたびに、あなたは1パワーを得て、自分の住居のうち1つの下に追加の火山タイルを1枚置きます。

あなたはその下に複数の火山タイルが置かれている住居を改良することはできません。

町を設立するとき、あなたはその町の中で最も高いパワー値を持つ建造物1つの下に町タイルを置かなければなりません。

たとえば神殿1つ、交易所2つ、住居1つの町を設立した場合、住居の下に町タイルを置くことはできません。砦、交易所1つ、住居2つの町を設立した場合、砦の下に町タイルを置かなければなりません。

1アクションとして、あなたは溶岩を流すことができます。あなたはその下に複数の火山タイルがあって町タイルがない建造物を1つ選び、そのヘクスに火山タイルを1枚だけ残して、その建造物と残りの火山タイルを直接隣接していく空いている火山以外のヘクスに移動させます。

- 新たなヘクスの地形が他勢力の拠点地形であるか河川ヘクスである場合、あなたは即座にその建造物の下にある火山タイルを1枚取り除かなければなりません。その建造物の下にある最後の火山タイルが取り除かれることになる場合、そのヘクスに移動させることはできません。
- 新たなヘクスが地形ヘクスである場合、そのヘクスで溶岩の流れを終えることができます。あるいは、その建造物の下にまだ複数の火山タイルがある場合、前述のルールに従って火山タイルを1枚残し、その建造物と残りの火山タイルの移動を続けることもできます。
- 新たなヘクスが河川ヘクスである場合、そのヘクスで溶岩の流れを終えることはできません。前述のルールに従って、その建造物とその下にあるすべての火山タイルを移動させ続けます（このため、河川ヘクスに火山タイルを残しません）。溶岩の流れ全体を終えたとき、あなたはその河川ヘクスのいずれかの辺上に橋を置くことができます。そうするためにには、その橋がつなぐ地形ヘクスのうち最低1つにあなたの建造物がなければなりません。

**砦:** 砦を建設したあと、アクショントークンを1枚取ります。特別アクションとして（アクションフェイズごとに1回）、あなたはスコップを得たかのように（前述）白熱する岩トークンを1枚置くか取り除くことができます。



ファン勢力: ALEXANDER BOBROV

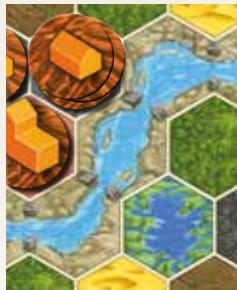
## ゴブリン

**能力:** あなたは財宝トークンを1枚持ってゲームを始めます。1アクションとして、あなたは財宝トークンを1枚支払って報酬を得ることができます。建造物の種類を1つ選び、ゲームボード上にあるその種類の自分の建造物の数に応じた報酬を得ます。

- 住居：自分の住居1つごとに1パワーを得ます。
- 交易所：自分の交易所1つごとに2コインを得ます。
- 神殿：自分の神殿1つごとに労働者駒を1個得ます。
- 砦：任意の教団トラックで1スペース進みます。
- 聖域：任意の教団トラック（複数可）で合計2スペース進みます。

神殿か聖域を建設するたびに、あなたは恩恵タイルに加えて財宝トークンを1枚得ます。

**砦:** 砦を建設したあと、町を設立するたびに、あなたは町タイルに加えて財宝トークンを1枚得ます。



下に火山タイルが3枚ある住居を使って、あなたは溶岩を流すことにしました。あなたは一番下の火山タイルをこのヘクスに残して、住居とその下にある他の火山タイル2枚を直接隣接しているスペースに移動させます。



移動先は河川ヘクスだったので、この住居の下から火山タイルを1枚取り除かなければなりません。河川ヘクスで溶岩の流れを終えることはできないので、移動させ続けなければなりません。

このゲームにはウィッチがいるので、この住居を森林(A)に移動させることはできません(他勢力の拠点地形なので、この住居の下から最後の火山タイルを取り除くことになり、これは認められていません)。湖(B)は他勢力の拠点地形ではなかったので、このヘクスに住居を移動させることはできます。住居の下に火山タイルが1枚しかないので、あなたはここで移動を終えなければなりません。



あなたはこの住居と、河川ヘクスを横切って反対側にある交易所をつなぐ橋を無料で建設することができます。この河川ヘクスのもう一方の辺上で橋を建設することは(両端のどちらにも自分の建造物がないことになるので)できません。

**砦:** 砦を建設したあと、アクショントークンを1枚取ります。これ以降、黄金のスコップのコストは(4コインではなく)3コインになります。特別アクションとして(アクションフェイズごとに1回)、あなたはゲームボード上にある他のすべてのプレイヤーの交易所1つごとに1コインを得ることができます。



ファン勢力: LUKE MCKINNES

### セルキー

**能力:** 「地形の変換と建設」アクションを実行したとき、ある河川ヘクスに最低2つのあなたの建造物が直接隣接しており、それらの2つの建造物が互いに直接隣接していない場合、あなたはその河川ヘクスで住居を建設することができます。河川ヘクスで住居を建設するには追加で労働者駒を1個支払う必要があり、あなたはこれによって2勝利点を得ます。河川ヘクス上にある住居を改良することはできず、河川ヘクスを水原に変換することもできません。あなたの住居は、他プレイヤーがその河川ヘクスを使うことを妨げません。



住居と交易所が河川ヘクス(A)に直接隣接しており、これらは互いに直接隣接していないので、あなたはこの河川ヘクスで住居を建設することができます。あなたの3つ目の建造物があり、他の2つの建造物と直接隣接していますが、これは重要ではありません。河川ヘクス(B)で住居を建設することは(住居と神殿が互いに直接隣接しているので)できません。

**砦:** 砦を建設したあと、アクショントークンを1枚取ります。特別アクションとして(アクションフェイズごとに1回)、あなたは無料のスコップを1本得て「地形の変換と建設」アクションを1回実行することができます。このアクションにおいてのみ、あなたの船舶値は1増えます。



ファン勢力: KITANO MASASHI

### スノウ・シャーマン

**能力:** 各ラウンドでパスしたとき、船舶トラックまたは交換トラック上で1スペース進みます。あなたはこうするために資源を支払う必要はありませんが、これによって勝利点を得ません。あなたは1アクションとして資源を支払い、これらのトラック上で進むことはできません。

**砦:** 砦を建設した直後、あなたは空いている水原ヘクスが最低1つはある各氷塊上に無料の住居を1つずつ置きます。氷塊とは以下のいずれかを指します。

- 他の水原ヘクスと直接隣接していない単独の水原ヘクスまたは
- 最低1つの他の水原ヘクスと直接隣接している、複数の水原ヘクスのひとかたまり

これらの各氷塊が間接的に隣接しているかどうかは問いません。



ファン勢力: LUKE MCKINNES

## タイム・トラベラー

**能力:** あなたは現在のラウンドの得点タイルから勝利点を得ません。その代わりに、前ラウンドと次ラウンドの両方の得点タイルから勝利点を得ます。この能力において、ラウンド1ではラウンド6の得点タイルを“前ラウンドの得点タイル”と見なし、ラウンド6ではラウンド1の得点タイルを“次ラウンドの得点タイル”と見なします。同じアクションによって両方の得点タイルが勝利点をもたらす場合、あなたは両方の勝利点を得ます。依然として、あなたは通常の方法で(現在のラウンドの得点タイルから)教団ボーナスを得ます。

あなたは現在、次ラウンド、前ラウンドの得点タイルを示すためにタイムマシントークンを使います。ゲーム開始時、タイムマシン(中央)トークンをラウンド1の得点タイルの横に置き、他のトークンをラウンド2と6の得点タイルの横に置きます。各ラウンドのフェイズIII中、どの得点タイルも裏返しません。代わりにタイムマシン(中央)トークンを次ラウンドへと移動させ、それに応じて他のトークンも移動させます。



DESIGN: Pascal Amberg, Eduardo Andrade, Craig Atkins, Alexander Bobrov, Isaac Childres, Dave Edwards, Fadi El-Riachi, Chris Harris, Raphael Hohl, Jessica Larsen, Matthew Larsen, Kitano Masashi, Luke McKinnes, Hershil Patel, Raj Patel, Mario Ruhmann et al., Jamey Stegmaier

ARTWORK: Dennis Lohausen

EDITING: Stephan Rink, Bastian Winkelhaus

ENGLISH TRANSLATION: Bastian Winkelhaus

RULEBOOK LAYOUT: Ursula Steinhoff

PROOFREADING: Nathan Morse

**砦:** 砦を建設したあと、アクショントークンを1枚取ります。特別アクションとして(アクションフェイズごとに1回)、あなたはトレイIからトレイIIIへとパワー駒を4個まで移動させることができます。



ファン勢力: ISAAC CHILDRES

## トレジャラー

**能力:** フェイズI(収入)中、あなたは収入として得た任意の資源(コイン、労働者駒、司祭駒)を宝物庫に置くことができます(他の資源とは分けて勢力ボードの横に置きます)。資源1つごとに、あなたはそれを宝物庫に置くかどうかを選ぶことができます。宝物庫にある資源を使うことはできません。

各ラウンド開始時、収入を得る直前に、あなたは宝物庫にあるすべての資源を2倍にして勢力ボード上に置きます(宝物庫から得た資源1つごとに、同じ種類の資源1つをサプライから得ます)。あなたの砦能力において、これは“資源を得た”とは見なされません。

**砦:** 砦を建設したあと、あなたはフェイズI中だけでなく、パワーアクション、町タイル、教団ボーナス、商人拡張を使ってプレイしているときの交易の利益などによって資源を得たときには常に、その資源を宝物庫に置くことができます。あなたは資源を得た瞬間にのみ、その資源を宝物庫に置くことができます。たとえば、パスしたときに余っている資源を宝物庫に置くことはできません。



ファン勢力: MATTHEW & JESSICA LARSEN,  
CRAIG ATKINS

## ウィスプ

**能力:** 交易所を建設したときには常に、あなたはちょうど1本の無料のスコップを使って、直接隣接している地形ヘクス1つを即座に変換することができます。この時点でそのヘクスをさらに変換するために、労働者駒を使って追加のスコップを購入することはできません。

**砦:** 砦を建設した直後、あなたは7勝利点を得て、空いている湖ヘクス1つに住居を置きます(この住居のために労働者駒1個も2コインも支払いません)。この建設においてのみ、あなたは隣接ルールを無視します。あなたはこのアクションの開始時点で湖ヘクスだった、空いている任意の湖ヘクスで建設することができます(このため、この建設の前に地形ヘクスを変換することはできません)。

© 2025 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Nassaustraße 3  
65719 Hofheim am Taunus  
[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

日本語版販売元:  
テンデイズゲームズ  
東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F  
[tendaysgames.shop](http://tendaysgames.shop)

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

