

TEKHENU

テケン

TIME OF SETH

セトの時代

ルールブック



DANIELE TASCINI と DÁVID TURCZI による戦略的ダイスドラフトゲームのための拡張

増大しつつある力と輝きによって、今やエジプトの影響力は国境をはるかに超えて広がっています。戦争の神であるセトは、あなたが楽園を征服し、強大なヒッタイト帝国に戦争を仕掛けることを求めています。無謀にもあなたにたてついたり、あなたの王国に脅威を及ぼしたりするあらゆる地へと兵を進めなければなりません。今こそ軍隊を召集し、司祭を呼び出し、神秘的な工芸品を獲得し、強力な教団を味方につけて、さらに偉大な勝利への道を築くときです。

「テケン：セトの時代」は、「テケン：太陽のオベリスク」に新たな相互作用と新たな選択肢を追加します。新たなボードは近隣の土地を征服してゲーム内利益を得るといった新たな選択肢と共に、新たな得点計算の機会も解放します。新たなダイスは兵士の召集と司祭の呼び出しを可能にします。しかし、戦争は代償を伴います。戦えば戦うほど、行いの均衡を保つのが以前より難しくなります。

エジプトの国境を越えた地を征服するために必要な兵士とは別に、プレイヤーは工芸品を獲得するために必要な司祭も呼び出します。これらの新たなカードは、手番を計画し、戦略的プレイと組み合わせ、勝利点を獲得するための新鮮で繊細な手段をもたらします。

「テケン：太陽のオベリスク」は多層構造の戦略的ゲームなので、「テケン：セトの時代」を追加する前に、少なくとも数回は基本ゲームのみでプレイしておくことを強く推奨します。

内容物

ゲームボード

セトボード（両面仕様） 1枚



メインボード用追加物

オベリスクホイール



メインボード
オーバーレイ 1枚

流血トークン

24x

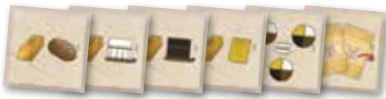


高官



征服タイル

征服タイル 12枚



ダイス

2x



2x



1x



兵士

プレイヤーごとに1個



司祭

プレイヤーごとに1個

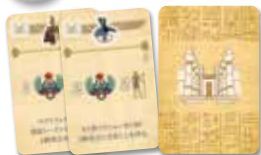


カード：40枚

祝福カード 4枚



技術カード 5枚



布告カード 4枚



初期カード 12枚



工芸品カード 8枚



崇拝者カード 7枚



ソロモード用内容物

ボタンカーメン
“セト” アクションタイル



ボタンカーメン
“司祭と兵士” アクションタイル



ゲームの準備の変更

1. セトボードのプレイ人数に対応している面(1-2人用か3-4人用。ボードの右上に示されています)を表向きにして、メインボードの横に置きます。各プレイヤーは自分の兵士駒と司祭駒を、セットボード上の右下にある兵士/司祭トラックのスペース0に置きます(各プレイヤーの最初の兵士と司祭はそれぞれ0人になります)。



2. メインボード上のホルスアクションエリアの下側に、建物の屋根を覆うようにしてオーバーレイタイルを置きます(下図参照)。



3. 元のオペリスクホイールを、この拡張に含まれている新たなオペリスクホイールに交換します。ダイス袋を準備するとき(基本ゲームの準備のステップ7)、最初にこの拡張のダイス(赤2個、青2個、緑1個)を袋に入れ、そのあと以下の準備を行います。

- A. 4人プレイゲームでは灰色のダイスを箱に1個戻し、袋に入れる前に灰色のダイスを4個振ってセットボード上に置きます。残りのダイスをダイス袋に入れます。
- B. 3人プレイゲームでは黄、茶、白、黒のダイスを箱に1個ずつ戻し(灰ダイスは戻しません)、袋に入れる前に灰色のダイスを3個振ってセットボード上に置きます。残りのダイスをダイス袋に入れます。
- C. 2人プレイゲームでは黄、茶、白、黒のダイス各1個と灰色のダイス3個を箱に戻し、袋に入れる前に灰色のダイスを2個振ってセットボード上に置きます。残りのダイスをダイス袋に入れます。



4. 最後に、基本ゲームのルールに従って、各区画ごとに袋からダイスをランダムに3個引いて振り、その区画に置きます。赤と青のダイスは常に汚れており、緑のダイスは常に純潔です。



5. すべての流血トークンをセットボードの横に置きます。
6. すべての征服タイルをよく混ぜて裏向きの山にし、セットボード上の右上にあるスペースに置きます。そのあと、山の一番上のタイルを表向きにします。
7. この拡張のすべての祝福/技術/布告カードを、基本ゲームの対応するデッキに加えてよく混ぜます。
8. 各プレイヤーに布告カードを3枚ずつ配ります。これは基本ゲームルールのステップ11に置き換わります。
9. 基本ゲームの初期カードをゲームから除外し、代わりにこの拡張の初期カードを使います。
10. 初期カードと共に、2/3/4人プレイゲームでは3/4/5枚の崇拝者カードを表向きで置きます。そのあと、基本ゲームルールのステップ12Aの代わりに以下の手順を実行します。
 - A. 暫定スタートプレイヤーから時計回り順で、各プレイヤーはカードを1枚選んで得ます。
 - B. 各プレイヤーがカードを1枚選んだら、最後番手プレイヤーから反時計回り順で、各プレイヤーは2枚目のカードを1枚選んで得ます。
 - C. もう一度ステップAを実行します。

自分の番が来たとき、プレイヤーは初期カード1枚か崇拝者カード1枚を選ぶことができますが、各プレイヤーはちょうど2枚の初期カードと1枚の崇拝者カードしか持つことができません。ゲームの準備中、崇拝者カードは何の効果も持ちません。

新たな初期カードにはいくつかの変更点があり、最初の兵士と司祭ももたらすことを忘れないでください。自分の初期カードから他の利益を得たとき、プレイヤーは同時に、対応するトラック上で自分の兵士駒と司祭駒を必要なスペース数だけ進めます。



11. 2/3/4人プレイゲームでは5/6/7枚の工芸品カードをランダムに選び、残りを箱に戻します。選ばれた工芸品カードを、それと同じアンク値を持つ運命カードの横に並べて置きます(運命カードの選択に関する新たなルールについては9ページ「運命カードと工芸品カードの選択」参照)。

12. 最後に、プレイヤーは配られた布告カード3枚のうち2枚を布告デッキの底に戻さなければなりません。基本ゲームとは異なり、他のステップのあとでこの選択を行います。



主要な概念

兵士と司祭

ある効果によって兵士/司祭を得たり支払ったりするとき、対応するトラック上にある自分の駒を前進/後退させます。対応する駒がスペース0より下に移動してしまう場合、プレイヤーは兵士/司祭を支払うことはできません。スペース10を越えて得た兵士/司祭は失われます。



緑ダイス

プレイヤーは緑ダイスを選んで神アクションを実行することができます。緑ダイスは常に純潔です。緑ダイスを使って資源を生産することはできません。さらに、アスピスアクションで緑ダイスを取ることはできません。赤/青ダイスと同様に、緑ダイスには1と6の目がないので(代わりに2つ目の3と4があります)、緑ダイスの出目を1や6に変更することはできません。

崇拝者の能力

各崇拝者の能力には条件が記されています。そのカードを持っているプレイヤーがこの条件を満たすたびに、そのプレイヤーはそのカードの中段に示されている利益を得ます。そのあと、他のすべてのプレイヤーは、そのカードの下段に示されている利益を得ます。崇拝者カードが捨て札になることはなく、ゲーム中に何回も発動することがあります。



条件

所有プレイヤーの利益

他のすべてのプレイヤーの利益

赤ダイスと青ダイス

プレイヤーは赤または青ダイスを選んで神アクションを実行することができます。灰ダイスと同様に、赤と青のダイスは常に汚れています。これらを使って資源を生産することはできません。

さらに、赤ダイスを選んだとき、プレイヤーはその出目に等しい数の兵士を得ます。青ダイスを選んだとき、プレイヤーは同様に司祭を得ます。通常通り、プレイヤーは書記官や同様の効果で赤/青ダイスの出目を変更することができます。しかし、これらのダイスには1と6の目がないので(代わりに2つ目の3と4があります)、これらのダイスの出目を1や6に変更することはできません。



ゲームの進行の変更

セト神アクション — 新たなアクション

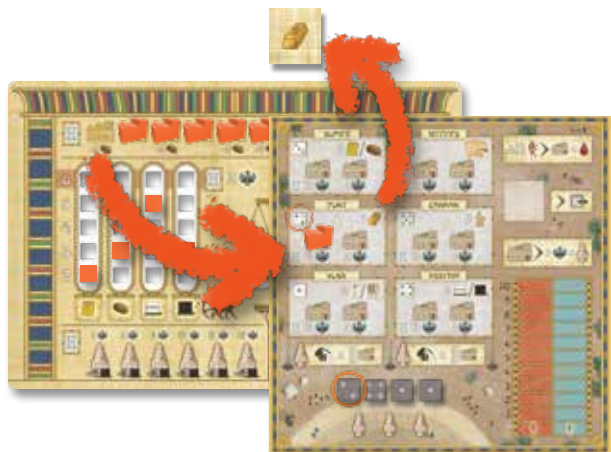


セト神アクションを実行する場合、プレイヤーはオベリスクホイールの周りからダイスを1個取る代わりに、セトボードから灰ダイスを1個選びます。通常通り、プレイヤーは書記官を使ってこのダイスの出目を変更することができます。セトボード上にあるすべてのダイスは汚れています。セトボードからダイスを1個取ったあと、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. ダイスの出目に対応している、セトボード上の地域を選びます。
2. プレイヤーボードから左端の建物駒を取ってその地域に置き、対応するコストを支払います。各地域に置かれた最初の建物駒のコストは兵士4人です。その地域に置かれた2個目の建物駒のコストは兵士3人(3、4人プレイ)か兵士5人(1、2人プレイ)です。

プレイヤーは、自分の建物駒がすでにある地域に2個目の建物駒を置くことはできません。

3. その地域に示されている利益を即座に得ますが、建物スペースの下に示されている勝利点は得ません。



4. 6つの地域は、それぞれ3地域からなる2列に分かれています。建物駒を置いた地域と同じ列に彫像がある場合(所有者は問いません)、手番プレイヤーは3勝利点を得ます。
5. 民を外国の地に派遣するのは穏やかなことではないので、プレイヤーは自分の天秤の汚れ側に流血トークンを1枚置きます。



6. プレイヤーは山の一番上で表向きになっている征服タイルを取り、神殿複合体の任意の空きスペースに置きます(それまでの利益を、タイルに示されている新たな利益で覆います)。そのあと、新たに山の一番上になった征服タイルを表向きにします。

プレイヤーは覆ったスペースの利益を得ず、単にその利益を新たな利益に置き換えるだけです。ラー神アクションにおいて、征服タイルだけがあるすべてのスペースは依然として空きスペースと見なされます。

ホルス神アクション — 変更



プレイヤーはホルス神アクションを実行して通常の花崗岩コストを支払い、セトボード上で彫像を建設することができます。プレイヤーは人々のための彫像か、神を称える彫像を建設することができます。

- 人々のために(3地域からなる1列の下側に)建設する場合、任意のダイスを使います。プレイヤーは即座に、その列の3地域の中で最低1個の建物駒(所有者は問いません)がある地域1つごとに、出目1相当のトト神アクションを1回実行します。つまり、プレイヤーは0~3枚のカードを無料で得ます。



- 神を称えるために(セトボード下段にあるスペースのうち1つに)建設する場合、任意のダイスを使って、花崗岩コストに加えて司祭を2人支払います。これ以降、他プレイヤーがセト神アクションを実行するたびに、ここに彫像を建設しているプレイヤーはメインボード上に置かれたオーバーレイに示されているボーナス(任意の資源1つ)を得ます。

- 3人プレイゲームでは、ここに彫像を建設した直後にもこのボーナスを得ます。
- 2人プレイゲームでは、セト神アクションを自分で実行したときにもこのボーナスを得ます(ただし、ここに彫像を建設した直後には得ません)。

セトのために2つ目の彫像を建設しても、追加のボーナスを得ることはできません。



アヌビスアクション — 変更



アヌビスアクションを使って神アクションを実行するとき、そのダイスを何色として使うかを即座に選びます。こうして、プレイヤーはその出目に等しい数の兵士(赤ダイスとした場合)や司祭(青ダイスとした場合)を得ることもできます。通常通り、このダイスはプレイヤーボード上の天秤の下側に置かれます。

アヌビスアクションを使ってセト神アクションを実行することもできます。そのダイスを赤ダイスとした場合、プレイヤーは今得た兵士を支払うことさえできます。このダイスは天秤の下側に置かれますが、プレイヤーは依然として、天秤の汚れ側に流血トークンを1枚置かなければなりません。

アヌビスアクションで緑ダイスを取ることはできません。

ハトホル神アクション — 変更



建物を建設した段／列に征服タイルがある場合、プレイヤーは以下のものを得ます。

- 資源が示されている場合、示されているアイコン1種類ごとに対応する資源をちょうど1つだけ得ます。
- カードが示されている場合、対応するデッキの一番上からカードを1枚だけ引きます。
- アクションが示されている場合、何も得ません。このような征服タイルの右上には、斜線が引かれたハトホルアイコンがあります。

(征服タイルの詳細については15ページ「別表」参照)

ラー神アクション — 変更



征服タイルだけがあるスペースは、ラー神アクションにおいては依然として空きスペースと見なされます。

征服タイル上に円柱を立てたとき、プレイヤーは示されている利益を得ます(征服タイルの詳細については15ページ「別表」参照)。

回転 — 変更

2/3/4人プレイゲームでの回転のステップ3中、セトボード上にダイスが1/2/3個以下しかない場合、オベリスクホイール上の矢印から時計回り方向で1つ目の薄暗がり区画のためにダイスを引いたあと、それらのダイスを振る前に以下のステップを実行します。

1. 灰ダイスを何個か引いた場合、それらのうちちょうど1個を振ってセトボード上に置きます。
2. 残りのダイスを振り、通常通りにその薄暗がり区画に置きます。

上記のステップは各回転ごとに1回だけ、オベリスクホイール上の矢印から時計回り方向で1つ目の薄暗がり区画のためにダイスを引いたときのみ実行します。このため、1つ目の薄暗がり区画に追加されるダイスが1個少なくなることがあります。1つ目の区画のために灰ダイスを1個も引かなかった場合、この回転中にはセトボード上にダイスを補充しません。

マアトフェイス — 変更

流血トークン

流血トークンは永続的な汚れと見なされます。各流血トークンの値は-1です。マアトフェイスのステップ7中、流血トークンは全体サプライに戻しません。

運命カードと工芸品カードの選択

運命カードを選ぶ手番が来たとき(ゲームの準備のステップ12Cを含みます)、プレイヤーは以下のいずれかを実行します。

- 通常通り、残っている運命カードのうち1枚を選んでその利益を得ます。

または

- 示されている司祭コストを支払って、残っている工芸品カードのうち1枚を得ます(同時に、同じアंक値の運命カードも取ります)。

対応する運命カードがすでにない場合、その工芸品カードを選ぶことはできません。

工芸品カードを選んだ場合、対応する運命カード上に示されている利益は得ません(アंक値のためにのみ獲得します)。獲得した工芸品カードは表向きで手元に置きます。プレイヤーはその効果をゲーム中に1回だけ、自分の手番中のみ使うことができます。使った工芸品カードはゲームから除外します(箱に戻します)。

各プレイヤーは工芸品カードを複数持つことができ、1手番中に複数の工芸品カードを使うことができます。

発動効果 — ルールの変更

特定のアクションの実行に関連するすべての効果／ボーナス／利益は、そのアクションを実行したプレイヤーの手番中に最大1回だけ発動させることができます。

このルールを明確に理解するために、以下の例を読んでください。

例1：

4人プレイゲーム中、ジョンは「トト神アクションを実行するたびに2勝利点を得る」技術を持っています。ジェーンはトアクションエリアに彫像を建設しており、対応するホルスポーナスは「他プレイヤーがトト神アクションを実行するたびに書記官を1人得る」です。さらに、ジェーンはホルスアクションエリアに彫像を建設しており、そのホルスポーナスは「他プレイヤーがホルス神アクションを実行するたびに黄金を1つ得る」です。ジョンはホルスアクションエリアからダイスを1個取り、ホルス神アクションを実行することにしました。彫像のコストを支払ったあと、ジョンはセトボード上で人々のために彫像を建設することにし、3地域のうち2つに建物駒があったため、「トト1」アクションを2回得ました。ジョンは即座に両方のトト神アクションを実行しました(アクション1回ごとにカード1枚を無料で得ます。個別の2回のアクションなので、異なる市場区画から得ることもできます)。そのあと、ジョンは自分の技術から(トアクションを2回実行したにもかかわらず1回だけ)2勝利点を得ました。ホルスとトトの神アクションが少なくとも1回ずつ実行されたので、ジェーンは黄金1つと書記官1人を得ました。

例2：

2人プレイゲーム中、ヴィヴィアンはオシリスアクションエリアに彫像を建設しており、対応するホルスポーナスは「幸福度を2上げる」です。手番開始時、ヴィヴィアンの幸福度は1でした。ヴィヴィアンはラーアクションエリアからダイスを1個取って円柱を立て、円柱タイルからオシリス神アクションを得ました。ヴィヴィアンはこの円柱を、別のオシリス神アクションをもたらす征服タイル上に置きました。円柱から勝利点を得たあと、ヴィヴィアンは1回目のオシリス神アクションを実行して(最初に幸福度を0にし、そのあと彫像によって幸福度を2上げました)、そのあと2回目のオシリス神アクションを実行しました(幸福度を1にしました)。2回目には彫像によるボーナスは得られません。

得点計算

得点計算中、各プレイヤーはセトボード上にある自分のすべての建物駒から勝利点を得ます。勝利点の値は各建物スペースの下側に示されています。

高官の挑戦

2人プレイゲーム用の上級ルール

プレイヤーは「セトの時代」拡張の他の要素を使っても使わなくても、この「高官の挑戦」ルールを使うことができます。この選択ルールでは、プレイヤーは高官駒を使う必要があります。

ルールの変更

運命カードを選ぶとき(ゲームの準備中を含みます)、先手プレイヤーは運命カードか工芸品カード(この拡張の他の要素を使っている場合)を1枚取り、そのあと他の運命カードのうち1枚を捨て札にします。このラウンド中、後手プレイヤーは捨て札にされた運命カードを選ぶことはできません。しかし、このカードは次のマアトフェイズ中に再び利用可能になります。

後手プレイヤーが運命カード(または工芸品カード)を選んだあと、先手プレイヤーは6つ(セトがいる場合は7つ)の神アクションのうち1つに高官駒を置きます。ゲーム開始時には任意のアクション上に置くことができますが、各マアトフェイズのあとでは、高官駒を別のアクションエリアに移動させなければなりません。

後手プレイヤーが、高官駒があるエリアからダイスを取った場合(資源の生産やアヌビスアクションのためであっても)、先手プレイヤーは2勝利点を得ます。高官駒は先手プレイヤーには影響を与えません。



ボタンカーメンとのソロプレイを想定していないため、「高官の挑戦」ルールをソロプレイ中に使うことはできません。

ボタンカーメン — 変更

ソロモード用内容物

ボタンカーメン “セト” アクションタイル



ボタンカーメン “司祭と兵士” アクションタイル



ゲームの準備

以下の変更を適用して、基本ゲームをプレイするときのようにゲームを準備します。

初期カード3枚と崇拝者カード1枚をランダムに引くか、または初期カード2枚と崇拝者カード2枚をランダムに引くかを選びます。これらから、自分のために初期カード2枚と崇拝者カード1枚を選びます。さらに運の要素を減らしたい場合、初期カード3枚と崇拝者カード2枚を引き、その中から選びます。

工芸品カードをランダムに3枚選び、残りを箱に戻します。あなたは工芸品カードの枚数を1枚減らしたり増やしたりして、難易度を調整することができます。ゲームの準備中の運命カードの選択に関するルールについては、12ページ「運命カードと工芸品カードの選択」を参照してください。

追加の準備

ボタンカーメンのアクションタイルを置くとき、以下の準備を行います。

- 基本ゲームの神アクションタイル6枚すべてをよく混ぜ、そのうち1枚を箱に戻してゲームから除外します。
- そのあと、基本ゲームの資源タイル4枚すべてをよく混ぜ、そのうち1枚を箱に戻してゲームから除外します。
- 「司祭と兵士」アクションタイルと「セト」アクションタイルを取り、残りのタイルと共によく混ぜて、タイル10枚からなる山を作ります。
- 通常の基本ゲームルールに従って、これらのタイル10枚を表向きでピラミッド型に並べて置きます。

難易度の調整

“普通” 難易度では、ボタンカーメンはセトボード上でランダムに選んだ1地域に建物駒を1個置いてゲームを始めます(その利益は得ません)。どの地域に置くかはダイスを振って決めます。

“困難” 難易度では、“普通” 難易度の調整(上記参照)に加えて、ボタンカーメンはセトボード上でランダムに選んだ別の1地域に建物駒を1個置いてゲームを始めます(同様に、利益は無視します)。どの地域に置くかはダイスを振って決めます(すべての制限を忘れないでください)。

いったんこの拡張を試してみたら、ボタンカーメンのサプライに2セット目の(別の1色の)建物駒を追加してみてください(ボタンカーメンは建物を20個まで建設できるようになります)。これはボタンカーメンの得点をさらに“均一”にし、ときにはより高くなります。

基本ゲームルールに記されているすべての難易度調整(オシリスエリアへの建物の追加、神殿複合体内への円柱の追加、彫像の追加)は、依然として適用することができます。

ボタンカーメンの手番 — 変更

ボタンカーメンは司祭／兵士を得ることも支払うこともありません。



ダイスの評価 — 変更

獲得すべき最も大きな出目のダイスを決めるとき、赤／青ダイスは出目が1大きいものと見なされます。このため、他の同値の汚れているダイスより優先して選ばれます。これらは汚れているので、たとえば純潔6、青5、汚れ6から選ぶ場合、ボタンカーメンは純潔6、青5、汚れ6の順で優先します。

獲得すべき最も大きな出目のダイスを決めるとき、緑ダイスは他の同値の純潔ダイスより優先して選ばれます。

セトアクションタイル



ボタンカーメンはセトボードから最も大きな出目のダイスを1個取り、対応する地域で建物を1つ建設します。その地域にすでにボタンカーメンの建物がある場合、代わりに目が1大きい地域に建設します(必要な場合、6から1に戻ります)。地域に関係なく、ボタンカーメンは即座に(その地域が通常もたらす利益の代わりに)2勝利点を得ます。今建物駒を置いた列の下側に彫像がある場合、ボタンカーメンは追加で3勝利点(合計5勝利点)を得ます。そのあと、一番上の征服タイルを、ボタンカーメンがラー神アクションを実行した場合に最も多くの勝利点を得られるスペースに置きます(複数ある場合、ランダムに選びます)。

セトボード上で建物を建設するとき、ボタンカーメンは兵士を支払う必要はなく、建設したあとで流血トークンを得ることもありません。

セトボード上にダイスがない場合、ボタンカーメンは代わりにホルス神アクションを実行します。ホルス神アクションも実行できない場合、(基本ゲームのソロルールで説明されているように)そこから反時計回り順で次の区画を確認していきます。

セトボード上にダイスがあるものの、ボタンカーメンの建物駒が残っていない場合、ボタンカーメンは3勝利点を獲得もありません。

「司祭と兵士」タイル

基本ゲームルール23ページ「資源タイル」で説明されているすべての手順と引き分け判定に従って、ボタンカーメンは最も大きな出目の赤／青ダイスを1個取ります。赤／青ダイスがない場合、ボタンカーメンは代わりに最も大きな出目の純潔ダイスを取ります。

ホルス神アクション — 変更



基本ゲームで説明されているホルス神アクションの優先順位の代わりに、以下の優先順位を適用します。

セトボード上で、トト神アクションを2つか3つもたらす人々のための彫像を建設できる場合、ボタンカーメンはそうします。各アクションごとに、ボタンカーメンは獲得可能な右端のカードを取ります。

不可能な場合、神(基本ゲームと同様に、ダイスの出目に対応している神)を称える彫像を建設します。

対応する彫像スペースがすでに埋まっている場合、セトボード上でセト神を称える彫像を建設します。

セトのための彫像スペースもすでに埋まっている場合、基本ゲームルールで説明されている手順に従って、人々のための彫像を建設します。

セトボード上でホルス彫像ボーナスを(任意の地域に建物駒を置くことで)発動させた場合、ボタンカーメンは1勝利点を得ます。

 か 	書記官1人
 か  か 	1勝利点
 か 	書記官1人と1勝利点

ラー神アクション — 変更



征服タイル上に円柱を立てた場合、ボタンカーメンは追加で2勝利点を得ます。この勝利点は、どのスペースに円柱を立てるかを決めるときにも考慮に入れます。

マアトフェイス — 変更

運命カードと工芸品カードの選択

ボタンカーメンが先手の場合、ボタンカーメンは対応する工芸品カードがまだ残っている、最もアंक値の低い運命カードを選びます(あなたがその工芸品カードを使うのを妨害します)。工芸品カードが残っていない場合、黄金運命カードか書記官運命カードのいずれかをランダムに選びます。ボタンカーメンが工芸品カード自身を選ぶことはなく、対応する運命カードだけを選びます。

あなたが先手の場合(ゲームの準備の最終ステップ中を含みます)、あなたは4枚の運命カードのうち1枚を選ぶか、残っている工芸品カードのうち1枚を(司祭コストを支払って)対応する運命カードと共に選ぶことができます。

これが4回目の(最後の)マアトフェイスでない限り、ゲームの準備中に選ばれたボタンカーメンアクションタイル10枚すべてをよく混ぜ、新たなピラミッドを作ります。

得点計算

あなたと同様にして、ボタンカーメンはセトボード上にある自分の建物駒から勝利点を得ます。その他の得点計算ルールは基本ゲームと変わりません。

別表

祝福カード



カード番号	効果
BX01, BX02	兵士と司祭を任意の組み合わせで5人得る。
BX03, BX04	オシリスエリアからセットボードへと(またはその逆)、対応するコスト(兵士か幸福度)を支払ってあなたの建物駒を1個移動させ、対応する利益を得る。その建物駒は、同じダイス番号上に移動させなければならない。

技術カード



カード番号	効果
TX01	セト神アクションを実行するたび:2勝利点と司祭2人を得る。
TX02	兵士を1人支払わなければならないとき、代わりに信仰トークンを1枚支払うことができる(部分的に兵士を支払うことも、完全に信仰トークンで支払うこともできる)。各マアトフェイズ中:未使用の信仰トークンをサブライに戻す代わりに司祭に変換することができる。
TX03	各マアトフェイズ中:余分な汚れによって勝利点を失わない。
TX04	各マアトフェイズ中:自分のプレイヤーボード上にある流血トークン1枚ごとに1勝利点を得る。
TX05	トト神アクションを実行するたび:任意の組み合わせの利用可能な市場区画からカードを選ぶことができる。さらに、そのうち1枚までは、利用可能な市場区画より1つ上位の市場区画から選ぶことができる。たとえば、通常なら黄または赤の市場区画から選べる場合、この技術を使って黄と赤の市場区画から任意の組み合わせでカードを選ぶことができ、最大1枚は緑区画から選ぶこともできる。

崇拜者カード



カード番号	効果
Cult01	人々のために彫像を建設するたびに、あなたは書記官を1人得て、他のすべてのプレイヤーは司祭を1人得る。
Cult02	神を称える彫像を建設するたびに、あなたは幸福度を2上げて、他のすべてのプレイヤーは人口を1増やす。
Cult03	幸福度マーカーが各 ▲ スペースに初めて到達するたびに、あなたは黄金を1つ得て、他のすべてのプレイヤーは兵士を1人得る。
Cult04	セットボード上で建物を建設するたびに、あなたは人口を2増やし、他のすべてのプレイヤーはパンを1つ得る。
Cult05	自分の他の円柱がない列または段に円柱を立てるたびに、あなたは司祭を3人得て、他のすべてのプレイヤーは任意の資源1つを黄金1つに変換できる。
Cult06	石切場か工房を建設するたびに、あなたは兵士を3人得て、他のすべてのプレイヤーは信仰トークンを2枚得る。
Cult07	神殿複合体の外周に隣接させて円柱を立てるたびに、あなたは任意の資源(黄金を除く)を1つ得て、他のすべてのプレイヤーは任意の資源1つを書記官1人に変換できる。

工芸品カード



カード番号	効果
Art01	コスト:司祭6人 アンク値:0 このカードをゲームから除外し、即座に布告カードを2枚引く。そのうち1枚を保持し、もう1枚を布告デッキに戻して混ぜ直す。
Art02	コスト:司祭7人 アンク値:0 このカードをゲームから除外し、出目が3か4のダイスを選んだかのように、即座に任意の1アクションを実行する(実際のダイスは取らない)。
Art03	コスト:司祭6人 アンク値:1 このカードをゲームから除外し、書記官を1人支払って、即座に通常ルールに従って神殿複合体の得点計算を行う。
Art04	コスト:司祭5人 アンク値:1 このカードをゲームから除外し、即座にあなたの各資源の生産マーカーを1スペースずつ進める。
Art05	コスト:司祭5人 アンク値:2 このカードをゲームから除外し、即座に技術カードを2枚引く。そのうち1枚を保持し、もう1枚を技術デッキの底に戻す。
Art06	コスト:司祭4人 アンク値:2 このカードをゲームから除外し、書記官を1人支払って、即座に幸福度を5上げる。
Art07	コスト:司祭4人 アンク値:3 このカードをゲームから除外し、任意の出目のダイスを選んだかのように、即座にセト神アクションを1回実行する。
Art08	コスト:司祭3人 アンク値:3 このカードをゲームから除外し、即座に黄金を2つ得る。

布告カード



カード番号	シンボル	効果
DX01		あなたの残りの司祭1人と兵士1人のペア1組ごとに2勝利点を得る。
DX02		あなたがセットボード上に建設している建物1つごとに3勝利点を得る。
DX03		あなたがセットボード上に建設している彫像1つごとに2勝利点、建物1つごとに2勝利点を得る。
DX04		スペース5か6にあるあなたの生産マーカー1個ごとに4勝利点を得る。

新たな初期カード



カード番号	効果
SX01	イニシアチブ値:1 出目5のダイスを取ったかのように、オシリス神アクションを実行して建物を1つ建設する。あなたはこれによって幸福度を下げない。兵士を2人得る。
SX02	イニシアチブ値:2 出目3のダイスを取ったかのように、オシリス神アクションを実行して建物(石灰岩か花崗岩石切場のみ)を1つ建設する。あなたは幸福度を1下げなければならない。兵士と司祭を任意の組み合わせで4人得る。
SX03	イニシアチブ値:3 出目3のダイスを取ったかのように、オシリス神アクションを実行して建物(パピルスかパン工房のみ)を1つ建設する。あなたは幸福度を1下げなければならない。兵士と司祭を任意の組み合わせで4人得る。
SX04	イニシアチブ値:4 任意の資源(黄金以外)を5つ得る。兵士1人か司祭1人を得る。
SX05	イニシアチブ値:5 書記官2人、司祭4人、兵士4人を得る。
SX06	イニシアチブ値:6 山の上から技術カードを2枚引く。そのうち1枚を選んで保持し、もう1枚を山に戻して混ぜ直す。司祭を3人得る。
SX07	イニシアチブ値:7 山の上から祝福カードを2枚引く。そのうち1枚を選んで保持し、もう1枚を山に戻して混ぜ直す。兵士を3人得る。
SX08	イニシアチブ値:8 パピルス、パン、石灰岩、花崗岩を1つずつ得て、兵士2人と司祭2人を得る。
SX09	イニシアチブ値:9 石灰岩と花崗岩を任意の組み合わせで3つ得る。兵士と司祭を任意の組み合わせで3人得る。

カード番号	効果
SX10	イニシアチブ値:10 パンとパピルスを任意の組み合わせで3つ得る。兵士と司祭を任意の組み合わせで3人得る。
SX11	イニシアチブ値:11 人口を3増やし、幸福度を2上げ、兵士を4人得る。
SX12	イニシアチブ値:12 黄金2つと司祭4人を得る。

征服タイル

タイル番号	効果
A05	同じ種類の資源(黄金以外)を3つ得る。
A06	山の上から技術カードを2枚引く。そのうち1枚を選んで保持し、もう1枚を山に戻して混ぜ直す。
A07	山の上から祝福カードを3枚引く。そのうち1枚を選んで保持し、他の2枚を山に戻して混ぜ直す。
A08	出目1のダイスを取ったかのように、トト神アクションを実行する。このタイルはハトホル神アクションでは何の利益ももたらさない。
A09	出目5のダイスを取ったかのように、オシリス神アクションを実行する。このタイルはハトホル神アクションでは何の利益ももたらさない。

クレジット

テケン:セトの時代

拡張デザイン: Dávid Turczy and Daniele Tascini

ソロモード: Dávid Turczy

ゲームディベロップメント: Andrei Novac, Malgorzata Mitura, Rainer Ahlfors, Błażej Kubacki

イラストレーター: Jakub Fajtanowski, Zbigniew Umgelter, Aleksander Zawada

グラフィックデザイン/ DTP: Zbigniew Umgelter

ルールブックDTP: Zuzanna Kolakowska

Board&Dice

取締役: Andrei Novac マーケティング担当: Aleksandra Menio 販売担当: Filip Glowacz

営業部長: Ireneusz Huszcza アートディレクション: Kuba Polkowski

開発指揮: Błażej Kubacki

日本語販売元: テンデイズゲームズ

〒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、永峯浩、神田恒太郎

DanieleはテストプレイしてくれたPaoloとAskaに感謝します。また、永遠に誠実なプレイテスターであるDaniel, Federico, Antonioに格別の感謝を捧げます。

DávidはNoralieの支援、励まし、そしてあらゆるゲームでの途切れることのない勝利に感謝します。また、このゲームを出版するために素早く断固とした行動を起こしてくれたBoard&Diceチームに感謝します。

デザイナーとBoard&Diceは Jace Ravensburg, Frank de Jong, Anita Sokolowska, Daniel Dubel, Dave Haenze, Konrad Sulzycki, Krzysztof Jones, Przemyslaw Golus, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Krzysztof Jurzysta, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maciej "mat_eyo" Matejko, Maria Józwick, Michał "Killjoy" Cieślowski, Michał Górecki, Rafał Szymaszek, Tina Hoover のテストプレイ、助言、評価に感謝します。

さらなるソロプレイテストをしてくれた Ben Kranz, Sara Tippey, David Digby, Gary Perrin に格別の感謝を捧げます。

© 2021 Board&Dice. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown.



「テケン:セトの時代」に関するさらなる情報はこちらをご覧ください。

WWW.BOARDANDDICE.COM


ソロ用プレイヤーエイド

「セトの時代」拡張を使ってプレイする場合、ゲームの前に基本ゲームの神アクションタイトルと資源アクションタイトルを1枚ずつランダムに取り除く。代わりにセトアクションタイトルと「司祭と戦士」アクションタイトルを追加する。

ボタンカーメンの手番

1. 進行マーカーを別のタイルへ移動させる。デバントークンを弾いて、マーカーを右上  または右  に移動させる。
2. そのアクションタイトルに示されている区画から最も大きな出目のダイスを1個取る(セトアクションタイトルの場合、セトボードから取る)。ボタンカーメンは赤/青ダイスの出目を1大きいものと見なす。ボタンカーメンは汚れダイスより純潔ダイス(そして他の純潔ダイスより緑ダイス)を優先する。同値の場合、ランダムに選ぶ。利用可能なダイスがいない場合、反時計回り順で次の区画を選ぶ。
3. 対応する神アクションを実行する。
 - ・ボタンカーメンはアクションコストを支払わない。
 - ・ボタンカーメンは資源、司祭、兵士、流血、信仰トークンを得ず、書記官だけを得る。
 - ・ボタンカーメンは「資源の生産」アクションを実行しない。

マアトフェイス




4. 新たな手番順を決める。ボタンカーメンは固定されたバランス値を持ち、1/2/3/4回目のマアトフェイスでは3/2/1/1となる(アング値  は常に4となる)。
5. ボタンカーメンが先手になった場合：
 - ・利用可能な工芸品がある: 利用可能な工芸品に対応している、最もアング値が小さな運命カードを選ぶ(利益は無視する)。
 - ・利用可能な工芸品がないか、拡張なしでプレイしている: 黄金運命カードか書記官運命カードをランダムに選ぶ(利益は無視する)。
6. アクションタイトル10枚すべてをよく混ぜてピラミッドを作り直し、マーカーを(準備時のように)リセットする。

彫像ボーナス


彫像ボーナスは通常の2人プレイゲームのように与えられる。

得点計算

以下の変更を適用して、通常ルールを使って得点計算を行う。

- ・ボタンカーメンはプレイヤーボードを持っていないため、以下のことを行わない。
 - 建物トラック上で公開された  の得点計算
 -  の支払い
 - 生産トラックの  の得点計算

ボタンカーメンの特別得点計算:

- ・各祝福  から2  (得点計算後に捨て札にする)
- ・各技術  から2 

さらに、最終得点計算中には以下の勝利点を得る。

- ・各布告  から4  (効果とシンボル制限は無視する)
- ・書記官  2人ごとに1 

アクションタイトル




資源タイトル と司祭と兵士タイトル

- ・ボタンカーメンはそのタイトルに示されている左端の資源の色の中で、任意の区画にある最も大きな出目のダイスを取る。「司祭と兵士」タイトルの場合、代わりに最も大きな出目の赤/青ダイスを取る。
 - そのようなダイスが複数ある場合、自分の彫像駒がある区画からダイスを取る。これも複数ある場合、最も大きな数字のホルスボーナスをもたらすダイスを取る。
 - まだ複数ある場合、ランダムに選ぶ。
 - そのようなダイスがいない場合、そのタイトル上にある次の資源でこの手順を繰り返す。灰ダイスしか残っていない場合、灰ダイスを取る。
- ・そのあと、その区画の神アクションを実行する(以降参照)。




ホルスタイル

セトボード上で、人々のための彫像を建設してトアクションを2回以上得ることができる場合、そうする。




そうできない(または拡張を使わずにプレイしている)場合、ダイスの出目に対応している神を称える彫像を建設する。

- ・その神の彫像スペースがすでに埋まっている場合、セトのための彫像を建設する。
- ・これも埋まっている(または拡張を使わずにプレイしている)場合、最も多くの  をもたらす工房/石切場(同値の場合はランダムに選ぶ)上で人々のために彫像を建設する。
- ・これらのスペースも埋まっているか、追加の  が得られない場合、神殿複合体内でより多くの自分の円柱駒と並ぶスペースに建設する。
- ・これらのスペースも埋まっている場合、3  を得る。


ラータイトル

- ・ボタンカーメンは通常ルールに従って円柱タイトルを選ぶ。
- ・以下の修正ルールを適用して、ボタンカーメンは向きを変えずに最も多くの  を得られるスペースにタイトルを置く。
 - “色が一致している”緑ではなく、“接している”緑ごとに1  を得る。
 - そのタイトルが征服タイトルを覆った場合、2  を得る。
 - そのようなスペースが複数ある場合、ボタンカーメンの建物が最も多い列/段を選ぶ。まだ複数ある場合、神殿複合体の縁に接していないスペースを選ぶ。まだ複数ある場合、ランダムに選ぶ。
- ・ボタンカーメンは示されているボーナスや能力を無視する。




ハトホルタイトル

- ・ボタンカーメンは最も多くの  を得られる神殿複合体内のスペースで建物を建設する。そのようなスペースが複数ある場合、ランダムに選ぶ。
- ・ボタンカーメンは  を得て人口を増やすが、他の利益(資源や信仰トークンなど)は得ない。
- ・建物を建設できない場合、代わりに3  を得る。






バステタイトル

- ・ボタンカーメンは出目に応じて幸福度マーカーを1スペースずつ進める。幸福度マーカーが人口マーカーを越えそうになった場合、代わりに人口マーカーを進める。
- ・ボタンカーメンは人口トラック上のすべての資源ボーナスを無視するが、書記官は通常通りに得る。
- ・このアクションを実行する前に、すでに幸福度トラックの終端に到達している場合、ボタンカーメンはすべての効果を無視して代わりに3  を得る。





トタイトル

- ・ダイスの出目に応じて、ボタンカーメンは幸福度に対応している右端の区画からカードを1~3枚(布告  > 技術  > 祝福  の順で優先して)得る。選択肢が複数ある場合、左端のカードを得る。
- ・ボタンカーメンはすべてのカードの効果を無視し、そのすべてを山にして手元に置く。

オシスタイル

- ・ボタンカーメンは幸福度を下げずに工房/石切場を建設し、すべての資源と生産マーカーの前進を無視する。ダイスの出目で段が色によって列が決まる。
 - 黄 =  、茶 =  、白 =  、黒 =  、他の色 = 建物の合計数が最も少ない列(同数の列が複数ある場合、その中で左端の列)。
 - そのスペースが埋まっている場合、最初に右(必要な場合、左端に戻る)、そのあと1段上に移動してこの手順を繰り返す。
- ・建物を建設できない場合、代わりに3  を得る。

セトタイトル

- ・セトボードから最も大きな出目のダイスを1個取り、対応する地域で建物を1つ建設する。その地域が利用できない場合、目が1大きい地域に建設する(必要な場合、6から1に戻る)。建設できない場合、代わりに3  を得る。
- ・建設した場合、ちょうど2  を得る。その地域の下側に彫像がある場合、追加で3  を得る。
- ・ボタンカーメンがラー神アクションを実行した場合に最も多くの  を得られるスペースに征服タイトルを置く(複数ある場合、ランダムに選ぶ)。
- ・セトボード上にダイスがいない場合、ボタンカーメンは代わりにホルス神アクションを実行する。