

TEOTIHUACAN EXPANSION PERIOD

テオティワカン 拡大の時代

ゲームルール

全般的な注意事項

「テオティワカン:拡大の時代」は「テオティワカン:シティ・オブ・ゴッズ」用のモジュール式拡張で、プレイするには基本ゲームが必要です。この拡張のすべてのモジュールはソロゲームにも対応しており、最初の2つの拡張である「テオティワカン:後期先古典期」や「テオティワカン:シトレ火山の影」(2020年9月現在、日本語版未発売)と組み合わせ使用することもできます。

このルールブック中の記述が基本ゲームのルールと矛盾する場合、このルールブックを優先してください。

内容物

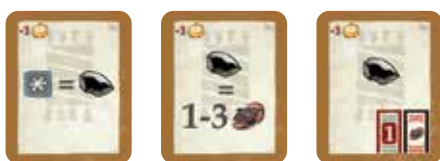
全般的な内容物

- ・ 黒曜石駒 20 個
- ・ 大発見タイル 26 枚 (モジュール7、8、9で使用)



モジュール固有の内容物

- ・ モジュール6 — 黒曜石
 - 技術タイル3枚



- 新たな司祭タイル (11) 1枚



- 新たな初期財産タイル2枚



- 新たな森林 (2)、石切場 (3)、金鉱床 (4) アクションボード 各1枚



- ・ モジュール7 — 邸宅

- 新たな王族タイル3枚



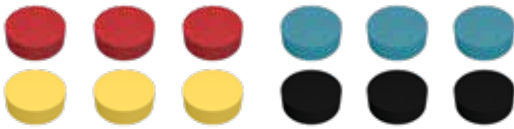
- 新たな邸宅 (1) アクションボード1枚



- 邸宅所有権タイル3枚



- 追加の木製ディスク 12 枚 (プレイヤーごとに3枚。所有権マーカーとして使用)



モジュール8 — 祭壇とシャーマン

- 祭壇タイル4枚



- シャーマン駒4個 (プレイヤーごとに1個)



- 新たな司祭タイル (12) 1枚



- 新たな時期タイル (09) 1枚



モジュール9 — 帝国の拡大

- 新たな征服 (6) アクションボード2枚 (神殿サイドバーがあるものとないもの)



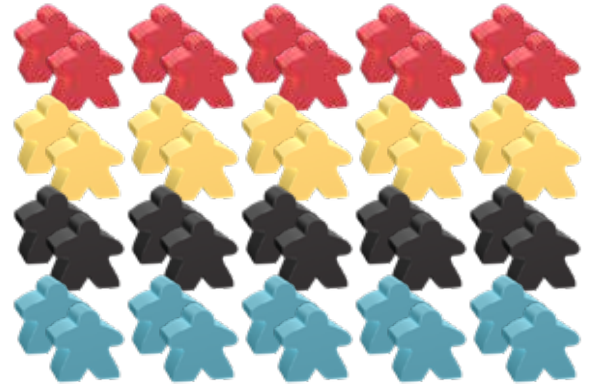
- 帝国ボード1枚



- 特別仮面タイル2枚



- 戦士駒 40 個 (プレイヤーごとに10個)



ソロゲーム用内容物

- モジュール8 — 祭壇とシャーマン: アクションタイル1枚 — 仮面の収集+シャーマンの行動



- モジュール9 — 帝国の拡大: 進路タイル4枚



- モジュール S1 — テオティボットの移動の選択肢: 方向タイル2枚



- テオティボット用司祭タイル2枚 (S07とS08)



追加の仮面

この拡張を使った場合、プレイヤーは(特に「テオティワカン：後期先古典期」拡張と組み合わせるときに)基本ゲームを単独でプレイしたときより多くの種類の仮面を収集することができます。このため、日食の得点計算中、プレイヤーは仮面のセットからより多くの勝利点を得ることができます。

8種類の仮面のセットは36勝利点をもたらします。

9種類の仮面のセットは45勝利点をもたらします。

10種類の仮面のセットは55勝利点をもたらします。

11種類の仮面のセットは66勝利点をもたらします。

大発見タイル

この拡張では大発見タイルの概念が導入されます。これは3つのモジュール(モジュール7、8、9)で使われます。

これらの緑地の大発見タイル26枚は通常の発見タイルとまったく同じように機能しますが、1つだけ例外があります。発見タイルを操作したり、発見タイルを数えたりするすべての効果は、大発見タイルには影響を与えません。

「祭壇とシャーマン」(M8)モジュールを使わずにプレイする場合、以下の大発見タイルをゲームから除外します。



「後期先古典期」拡張の「最高潮の発展」(M2)モジュールを使わずにプレイする場合、以下の大発見タイルをゲームから除外します。



ボードの準備中、通常の発見タイルとまったく同じように、大発見タイルをよく混ぜて(発見タイルとは別々に混ぜます)裏向きの山にします。

モジュールの概要

- ・ **黒曜石 (M6)**：黒曜石は新たな“ワイルド”資源です。他の資源より強力で、他のモジュールでは特殊アクションのために使われます。この新たな資源を得るためのアクションボードが追加され、ゲームの進行はより早くなります。
- ・ **邸宅 (M7)**：宮殿(1)アクションボードに置き換わる新たなアクションボードが追加され、神殿を上ったり、労働者に経験を積ませたりするための新たな選択肢をもたらします。

- ・ **祭壇とシャーマン (M8)**：このモジュールはゲームにまったく新たな側面を追加します。これまで空いていたアクションボード間のスペースは、今やシャーマンが訪れる祭壇となります。新たなシャーマン駒は反時計回り方向に移動し、独自の強大なアクションを実行します。
- ・ **帝国の拡大 (M9)**：新たな帝国ボードは基本ゲームと完全に融合し、多様な機会をもたらします。これまでの拡張とも互換性がある新たな征服(6)アクションボードによって、プレイヤーは戦士を使って新たな土地に到達し、そのあと戦士を入植者にして“死者の道”上を進むことができます。
- ・ **テオティボットの移動の選択肢 (MS1)**：テオティボット(ソロゲームの対戦相手)のための新たなルールによって、テオティボットはすべての新たな内容物を使えるようになり、より人間プレイヤーらしく振る舞います。

モジュール6 — 黒曜石

特記

「邸宅」(M7)、「祭壇とシャーマン」(M8)、「帝国の拡大」(M9)モジュールは「黒曜石」(M6)モジュールを必要とします。

内容物

- ・ 黒曜石駒
- ・ 技術タイル3枚
- ・ 新たな司祭タイル(11)1枚
- ・ 新たな初期財産タイル2枚
- ・ 新たな森林(2)、石切場(3)、金鉱床(4)アクションボード各1枚

ボードの準備

新たな技術タイルと初期財産タイルを基本ゲーム(およびこれまでの拡張)の対応するタイルに追加します。


「後期先古典期」拡張の「司祭たち」(M1)モジュールを使わずにプレイする場合、新たな司祭タイルを箱に戻します。そうでない場合、新たな司祭タイルを「後期先古典期」拡張のものに追加します。

アクションボードを混ぜる前に、基本ゲームの森林(2)、石切場(3)、金鉱床(4)アクションボードを新たなアクションボードに置き換えます。

黒曜石

新たな森林(2)、石切場(3)、金鉱床(4)アクションボード上の一部の利益によって、プレイヤーは黒曜石を得ることができます。

黒曜石は“ワイルド”資源で、他の任意の資源(木材、石材、黄金)の代わりに使うことができます。

“任意”の資源  を得ることができる効果で黒曜石を得ることはできません。

テオティボット：ソロルール

森林(2)、石切場(3)、金鉱床(4)アクションボードから資源を得るとき、テオティボットは黒曜石1個と“通常”の資源1個(アクションボードに応じて木材か石材か黄金)を得ます。

テオティボットが特定の資源を“X個以上”持っているかどうかを判断

するとき、テオティボットが持っている黒曜石も数に含まれます。

資源を支払うとき、テオティボットは常に黒曜石を最後に支払います。

難易度の変更

難易度を上げたい場合、森林 (2)、石切場 (3)、金鉱床 (4) アクションボードから資源を得るとき、テオティボットは通常獲得する資源2個に加えて黒曜石を1個得ます。

特記

「黒曜石」(M6) モジュールが必要です。






内容物

- ・ 新たな王族タイル3枚
- ・ 新たな邸宅 (1) アクションボード1枚
- ・ 邸宅所有権タイル3枚
- ・ 追加の木製ディスク12枚 (プレイヤーごとに3枚。所有権マーカーとして使用)

ボードの準備

新たな王族タイルを基本ゲームのものに追加します。

メインボードの宮殿 (1) スペース上に新たな邸宅 (1) アクションボードを置きます。各カテゴリー (A、B、C) の王族タイルをランダムに1枚ずつ選びます。この3枚をよく混ぜ、邸宅 (1) アクションボード上の各スペースに1枚ずつランダムに置きます。大発見タイルを対応するスペースに1枚置きます。

すべての神殿の大スペースに発見タイルを置いたあと、、、 神殿の最初の大スペース上にある発見タイルの一番上に邸宅所有権タイルを1枚ずつ置きます。

プレイヤーの準備

各プレイヤーは、所有権マーカーとして使う追加の木製ディスク3枚を取ります。

邸宅 (1) — 礼拝アクション

宮殿 (1) アクションボードについて言及しているすべてのゲーム効果は、新たな邸宅 (1) アクションボードにも適用されます。

邸宅 (1) アクションボード上で礼拝アクションを実行したとき、邸宅 (1) アクションボードの一般エリアにある手番プレイヤーの各労働者は、王族タイルの効果を決めるためのパワーを1増やします。

例




カカオ豆1枚と2勝利点のセットを購入できる王族タイル上にパワー3の労働者を置いたとき、青は邸宅 (1) アクションボードの一般エリアに労働者を2個置いていました。



このパワー3の労働者は一時的に追加のパワーを2 (邸宅 (1) アクションボードの一般エリアにある青の労働者1個ごとに+1) 得るので、青は黒曜石を5個まで支払って、カカオ豆1枚と2勝利点のセットを5組まで購入することができます。

プレイヤーは追加のカカオ豆を1枚支払い、ここにある大発見タイルも得ることができます。そのあと、新たな大発見タイルを1枚補充します (プレイヤーは大発見タイルだけを得ることはできません)。

邸宅の所有権

 か  か  神殿の最初の大スペースに誰かが初めて到達したとき、そのプレイヤーは (通常通りに発見タイルを1枚得るか、そのスペースに示されている利益を得るのに加えて) その発見タイルの山の上下から邸宅所有権タイルを得ます。

邸宅所有権タイルを得たとき、プレイヤーはその邸宅所有権タイルを得た神殿に対応している王族タイルの下に所有権マーカー (木製ディスク) を1枚置かなければなりません。

こうして誰かが所有している王族タイルを使ったとき、以下のステップを実行します。

- ・ その王族タイルの効果が発動させる前かあとで、手番プレイヤーはカカオ豆を1枚支払い、そのタイルに対応している神殿で1回前進することができます。
- ・ その所有権マーカーの所有者は、即座に労働者1個を無料で1回パワーアップさせます。これによって昇天することもあり得ます。

テオティボット：ソロルール

このモジュールを使ってプレイするときには「テオティボットの移動の選択肢」(MS1) ルールも使うことを推奨します。そうしない場合、テオティボットはめったに邸宅 (1) アクションボードを使わないでしょう。

テオティボットは人間プレイヤーと同じルールに従って、邸宅所有権タイルを得て所有権マーカーを置くことができます。

テオティボットが邸宅 (1) アクションボードを通過して労働者を移動させたとき (礼拝スペースへの移動を含みます)、ダイスを1個振ります。

その出目によって発動する王族タイルが決まります。

- ・ 出目が1の場合、左の王族タイルが（すでにあなたかテオティボットのどちらかが所有していれば）発動します。
- ・ 出目が2の場合、中央の王族タイルが（すでにあなたかテオティボットのどちらかが所有していれば）発動します。
- ・ 出目が3の場合、右の王族タイルが（すでにあなたかテオティボットのどちらかが所有していれば）発動します。
- ・ 出目が4～6の場合、何も起こりません。

テオティボットが王族タイルを発動させた場合：

- ・ 邸宅 (1) アクションボード上にある大発見タイルを捨て札にし、新たなタイルに置き換えます。
- ・ 可能ならば、テオティボットはカカオ豆を1枚支払い、その王族タイルに対応している神殿で1回前進します。
- ・ その所有権マーカーの所有者（あなたかテオティボット）は通常通りに労働者1個を無料で1回パワーアップさせます。テオティボットの場合、パワーが最も大きい解放されている労働者をパワーアップさせます。
- ・ テオティボットが王族タイルの効果を実行することはありません。

テオティボットが所有している王族タイルをあなたが発動させた場合：

- ・ テオティボットはパワーが最も大きい解放されている労働者をパワーアップさせます。これによって昇天することもあり得ます。

難易度の変更

- ・ 難易度を上げたい場合、テオティボットは所有されている王族タイルから神殿での前進を得るためにカカオ豆を支払う必要はありません。



特記

「黒曜石」(M6) モジュールが必要です。

内容物

- ・ 祭壇タイル4枚
- ・ シャーマン駒4個（プレイヤーごとに1個）
- ・ 新たな司祭タイル (12) 1枚
- ・ 新たな時期タイル (09) 1枚

ボードの準備

「後期先古典期」拡張の「司祭たち」(M1) モジュールを使わずにプレイする場合、新たな司祭タイルを箱に戻します。そうでない場合、新たな司祭タイルを「後期先古典期」拡張のものに追加します。

「後期先古典期」拡張の「進展の時期」(M3) モジュールを使わずにプレイする場合、新たな時期タイルを箱に戻します。そうでない場合、新たな時期タイルを「後期先古典期」拡張のものに追加します。

メインボードの長辺沿いにある、各アクションボードのあいだの大きな4スペースに祭壇タイルをランダムに1枚ずつ置きます。各祭壇タイルを正しい向きで置くのを助けるために、各タイルの中央にある分割線には小さな矢印があります。この矢印がメインボードの内側を向くように置いてください。

各祭壇タイル上のスペースに、プレイ人数に等しい枚数の大発見タイル (2/3/4枚) を表向きの山にして置きます。

プレイヤーの準備

各プレイヤーは自分の色のシャーマン駒を取ります。初期財産タイルを選んだあと（またはドラフトしたあと。「後期先古典期」拡張の「司祭たち」(M1) モジュールを使っている場合には司祭タイルを選んだあと）、各プレイヤーは手番順の逆順に、任意の空いている祭壇スペースに自分のシャーマン駒を立てて置きます。このときには何の利益も得ません。

新たなアクション：シャーマンの行動

通常の1手番を実行する代わりに、プレイヤーは自分のシャーマン駒を反時計回り方向で次の祭壇へと移動させ、どちらかのスペースに立てて置くことができます。

プレイヤーは即座に、そのスペースに対応している利益を得ます。

そのスペースに他プレイヤーのシャーマン駒が（立っているか横倒しかを問わず）ある場合、そのプレイヤーは自分のシャーマン駒を反時計回り方向で次の祭壇へと移動させ、どちらかのスペースに立てて置かなければなりません（このプレイヤーはこのスペースから何の利益も得ません）。これによってさらなるシャーマン駒の移動が連鎖的に発生することもあり得ます。

シャーマンの効果

各シャーマンスペースは、その左か右で隣接しているアクションボード1枚を指しています。

自分のシャーマン駒が立っているときに、そのシャーマンスペースが指しているアクションボードのメインアクションを実行した場合、追加の労働者が1個あるものとしてそのアクションを実行します。この追加の“仮想”労働者は、手番プレイヤーがそのアクションボード上で持っている最も低いパワーの労働者と同じパワーを持ちます。このメインアクションを実行したあと、プレイヤーは自分のシャーマン駒を横倒しにしなければなりません。

邸宅 (M7) モジュールを使ってプレイしている場合、邸宅 (1) アクションボードを指しているシャーマンスペースで立っているシャーマン駒はパワーを1増やします。王族タイルを使ったあと、プレイヤーはシャーマン駒を横倒しにします。

邸宅 (M7) モジュールを使わずにプレイしている場合、通常の宮殿 (1) アクションボードを指しているシャーマン駒は何の効果も持ちません。

祭壇の利益



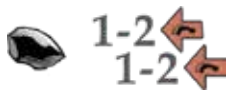
- この祭壇上にある任意の大発見タイルを1枚得る。



- 黒曜石を2個得る。



- カカオ豆を2枚支払い、黒曜石を4個得る。



- 黒曜石を1個得て、以下を2回行う：ボード上にある自分の解放されている労働者を1個選び、1または2スペース後ろに（反時計回り方向に）移動させる。



- 黒曜石を1個得て、自分のロックされている労働者をすべて解放する。

日食の得点計算

得点計算や給料において、シャーマン駒は労働者として数えません。

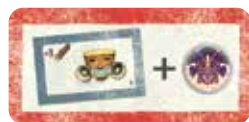
テオティボット：ソロルール

準備

「仮面の収集」テオティボットアクションタイルを、新たな「仮面の収集+シャーマンの行動」アクションタイルに置き換えます。

以下のようにしてテオティボットのシャーマン駒の初期位置を決めます。

- 初期財産タイルをランダムに1枚引きます。
- そのタイルの1つ目の番号で示されているアクションボードを探します。
- そのアクションボードから反時計回り方向で最初の祭壇の大発見スペースにシャーマン駒を置きます。



仮面の収集+シャーマンの行動

- テオティボットは基本ルールブックに記されているように「仮面の収集」アクションを実行します。
- 次に、テオティボットは自分のシャーマン駒を、現在の位置から反時計回り方向で次の祭壇に移動させます。
 - その祭壇に大発見タイルが残っている場合、シャーマン駒を大発見スペースに置きます。
 - その山にテオティボットが持っていない仮面が含まれている場合、テオティボットはその仮面を得ます。
 - 仮面がないか、テオティボットがすでにその仮面を持っている場合、代わりに一番上の大発見タイルを捨て札にします。

- その祭壇に大発見タイルが残っていない場合、代わりにもう1つのスペースにシャーマン駒を置き、テオティボットは黒曜石を2個得ます。テオティボットのシャーマン駒は常に横倒しにして置き、テオティボットの労働者に何の影響も与えません。

あなたがテオティボットのシャーマンを押し出した場合

テオティボットのシャーマン駒と同じスペースにあなたのシャーマン駒を置いた場合、反時計回り方向で次の祭壇にある大発見スペースへとテオティボットのシャーマン駒を移動させます。さらに、テオティボットは黒曜石を1個得ます。

難易度の変更

難易度を上げたい場合、テオティボットは大発見タイルを捨て札にしたときに黒曜石を1個得ます。



特記

「黒曜石」(M6) モジュールが必要です。

内容物

- 新たな征服(6) アクションボード2枚 (神殿サイドバーがあるものとないもの)
- 帝国ボード1枚
- 特別仮面タイル2枚
- 戦士駒40個 (プレイヤーごとに10個)

ボードの準備

帝国ボードをメインゲームボードの横に置きます。

アクションボードを混ぜる前に、基本ゲームの貴族(6)アクションボードを新たな征服(6)アクションボードに置き換えます。「後期先古典期」拡張の「最高潮の発展」(M2)モジュールを使ってプレイする場合、神殿サイドバーがある征服(6)アクションボードを使います。

特別仮面タイル2枚を発見タイルの山の横に置きます(一緒に混ぜたりはしません)。

プレイヤーの準備

各プレイヤーは自分の色の戦士駒10個を取ります。初期財産タイルを選んだあと(またはドラフトしたあと)。「後期先古典期」拡張の「司祭たち」(M1)モジュールを使っている場合には司祭タイルを選んだあと)、各プレイヤーは手番順に、帝国ボード上のテオティワカン地域内に戦士駒を1個置きます。これは戦士駒の移動を発生させます(右記「利益：帝国」参照)。

帝国マップ

テオティワカン地域に加えて、帝国マップにはテオティワカンからの距離に応じて4つのエリアに分かれている12の地域があります。

- ・ ●エリアは4地域からなります。
- ・ ●●エリアは4地域からなります。
- ・ ●●●エリアは3地域からなります。
- ・ ●●●●●エリアは1地域からなります。

メインアクション

貴族 (6) アクションボードについて言及しているすべてのゲーム効果は、新たな征服 (6) アクションボードにも適用されます。

征服 (6) アクションボード上でメインアクションを実行したとき、プレイヤーは森林 (2)、石切場 (3)、金鉱床 (4) アクションボード上でメインアクションを解決するときと同じ方法でそのアクションを解決します。



利益：帝国

プレイヤーは手元にある戦士駒を帝国マップ上のテオティワカン地域に1個置きます。戦士駒が手元にない場合、この効果を無視します。

テオティワカン地域にすでに他の戦士駒がある場合、その所有者はその戦士駒を、次の (右の) エリアにある任意の隣接地域に移動させなければなりません。これによってさらなる戦士駒の移動が連鎖的に発生することもあります。プレイヤーは建物駒がある地域に戦士駒を移動させることもできます。

重要：各戦士駒ごとに、プレイヤーは上段の進路を取るか、下段の進路を取るかを選ばなければなりません。戦士駒はマップ中央を横断している太い実線を横切ることはできません。

右端の地域 (●●●●●) は、入植するには遠すぎるエリアを表しています。この地域には各プレイヤーの戦士駒を何個でも置くことができます。



利益：建設

可能ならば、プレイヤーは木材を2個支払い、メインボード上の建物段の左端にある建物駒を1個取ります (常に左から右の順で取るのが重要です)。

1. 自分の戦士駒があり、まだ入植されていない (建物駒がない) 地域を1つ選びます。そのような地域がない場合、プレイヤーはこの利益を選ぶことはできません。
2. その地域の建物スペースに建物駒を置き、その戦士駒をゲームから除外します (手元には戻しません)。
3. この地域は今や“入植済み”となります (テーマ的には、プレイヤーの戦士が新たな土地に定住したことを表しています)。
4. プレイヤーは即座にその地域の利益 (勝利点を含みます) を得ます (各地域の利益については別表参照)。
5. プレイヤーは死者の大通りトラック上でマーカーを1スペース進めます。

重要：プレイヤーはテオティワカン地域、最果ての地域、すでに入植済みの地域に建物駒を置くことはできません。

最果ての地域 (●●●●●) は帝国の勢力範囲外のエリアを表しています。この地域に建物駒を置くことはできず、この地域が入植済みになることはありません。

日食の得点計算

各日食中、ステップ6 (給料の支払い) の前に以下のステップを解決します。

全プレイヤーは自分の各戦士駒から以下の勝利点を得ます (建物駒からは勝利点を得ません!)。

- ・ ●エリアにある自分の戦士駒1個ごとに1勝利点
- ・ ●●エリアにある自分の戦士駒1個ごとに2勝利点
- ・ ●●●エリアにある自分の戦士駒1個ごとに3勝利点
- ・ ●●●●●エリアにある自分の戦士駒1個ごとに5勝利点

テオティワカン地域にある戦士駒は勝利点をもたらしません。

テオティボット：ソロルール

準備

進路タイル4枚を裏向きの山にしてテオティボットのプレイエリアの横に置きます。

テオティボットは準備中に戦士駒を置きません。このため、あなたの最初の戦士駒はテオティワカン地域にとどまります。

テオティボットの戦士の移動

テオティボットの戦士駒がテオティワカンの外に押し出されたとき、進路タイルをランダムに1枚引きます。このタイルにはこの戦士駒が移動する地域が示されています。そのあと、引いた進路タイルを山に戻して混ぜ直します。

他の地域にあるテオティボットの戦士駒が押し出された場合、その戦士駒は下図に示されている線沿いに次の地域へと移動します。



テオティボットの戦士駒があなたの戦士駒を押し出したときには常に、あなたはその戦士駒を (多人数ゲーム中と同じように) 次のエリアにある任意の隣接地域に移動させることができます。



帝国と建設

(このタイルは「テオティワカン：シティ・オブ・ゴッズ」基本ゲームに含まれています)

1. ボットが木材を2個以上持っており、征服(6)アクションボード上に労働者を1個以上置いている場合：
 - a. ボットはテオティワカンに2個の戦士駒を1個ずつ置き、「利益：帝国」の項で説明されているようにすべての移動を解決します。
 - b. そのあと、ボットは(木材を2個支払って)建物を1つ建設します。ボットは可能な限りテオティワカンから遠く、より上にある地域で建設しようとします。ボットは示されている利益を得ます(別表参照)。
2. 上記を実行できず、森林(2)アクションボード上に労働者を1個以上置いている場合、ボットはそこから資源を得ます(モジュール6の黒曜石があることによる変更にご注意ください)。
3. ステップ1か2を実行した場合、対応するアクションボード上にある労働者1個をパワーアップさせます(これは昇天を発生させることがあります)。そのあと、パワーアップさせた労働者(昇天した場合は新たな労働者)を前進させます。
4. ステップ1も2も実行できなかった場合、ボットは代わりにカカオ豆を5枚得て、パワーが最も小さい解放されている労働者1個をパワーアップさせ、その労働者を前進させます。



準備

方向タイルの準備中、新たな2枚の方向タイルを追加してよく混ぜ、縦1列に並べて置きます。

方向タイル

基本ゲームのルール(19ページ「テオティボットの順番」ステップ3と4)を以下のルールに置き換えます。

3. 発動させたタイルを取り除き、(もしあれば)その下にある全タイルのうち、上にある2枚の方向タイルで示されている位置にあるものを上にずらします。そのあと、脇によけておいたアクションタイルを、アクションピラミッドの最下段にできた空きスペースに置きます。
4. 一番上の方向タイルを裏返し、他のすべての方向タイルの下側に移動させます。

労働者の前進に関する基本ゲームのルール(19ページ「テオティボットのアクションの解説」)を以下のルールに置き換えます。

ボットの労働者を前進させるようタイルが指示したとき、以下のよう

- ・一番上の方向タイルが基本ゲームのタイルである場合、時計回りで次のアクションボードに移動させます。
- ・一番上の方向タイルに「前進2」と示されている場合、時計回りで2つ先のアクションボードに移動させます。
- ・一番上の方向タイルに「前進3」と示されている場合、時計回りで3つ先のアクションボードに移動させます。

一番上の方向タイルに「前進2」か「前進3」と示されているあいだに労働者が昇天した場合、その新たな労働者を(通常通りに次のボード上に置く代わりに)ボード1からその分だけ先のボード上に置きます。



テオティワカン：拡大の時代

基本ゲームデザイン：Daniele Tascini

拡張デザイン：Daniele Tascini and Dávid Turczi

さらなるディベロップメント：Rainer Åhlfors and Andrei Novac

ソロモードディベロップメント：John Albertson

英語ルール：Rainer Åhlfors, Dávid Turczi

ルール編集：Andrei Novac, Błażej Kubacki

さらなるプレイテスト：

Noralie Lubbers, Kaleb Åhlfors, Sergi Alsinet, Mauro Gibertoni, Nick Shaw

Board & Dice

エグゼクティブマネージャー：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

0422-26-5707

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

Missing or damaged components? Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us via

boardanddice.com/customer-support/

to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

© 2020 Board & Dice. All rights reserved. For more information about **Teotihuacan: City of Gods** and this expansion, please visit **BOARDANDDICE.COM**

別表

司祭たち



11. コアトリクエー 大地の女神にしてすべての神々の母

- ゲームの準備中、技術タイルをランダムに2枚引き、1枚選んで手元に置く。あなたはこの技術を習得しており、他プレイヤーがこの技術を習得することはできない。
- あなたは明確に黒曜石を要求されている場合のみ黒曜石を使うことができる(他の資源の代わりに使うことはできない)。



12. シウテクトリー 火、昼、暖かさの神

- 「カカオ豆の獲得」アクションの実行、王族タイルの使用、仮面の獲得の前: あなたのシャーマン駒を立て直す。
- 日食の得点計算中、あなたはシャーマンのために給料(立っている場合はカカオ豆2枚、横倒しの場合は4枚)を支払わなければならない。



S07. センテオトル トウモロコシの神

- テオティボットは王族タイルの解決に加えてシャーマンアクションを1回実行する。テオティボットの労働者が邸宅(1)ボードを通過したとき、通常のダイスロールの代わりに出目1か2で左、3か4で中央、5か6で右の(あなたかテオティボットが所有している)王族タイルを発動させる。



S08. ウィシュトシワトル 塩と雨の女神

- テオティボットのアクションにおいて6か7か8が出たとき、そのアクションを解決したあと、可能ならば黒曜石を2個支払って、即座に征服(6)アクションボードの1つ目の選択肢(戦士駒2個の配置)を無料で実行する。

大発見タイル



任意のアクションボードのメインアクションを解決するときを使う。あなたは労働者をもう1個置いておくものとしてアクションを解決する。



森林(2)、石切場(3)、金鉱床(4)アクションボードのメインアクションを解決するとき、あなたが得る資源の数を2倍にする。



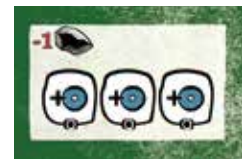
新たな仮面(3枚ある)。



黒曜石を3個得る。



あなたの解放されている労働者1個を1か2か3スペース後ろに(反時計回りに)移動させる。



あなたの解放されている労働者駒3個を(または同じ労働者を複数回)パワーアップさせる。

コスト: 黒曜石1個



それまでに使った発見タイル2枚を表向きにする。あなたはそれらの発見タイルを再び使うことができる(コストをもう一度支払う必要はない)。

コスト: 黒曜石1個



あなたがまだ習得していない、最も番号が小さい技術タイルにマーカーを無料で置く。通常通り、神殿でマーカーを1スペース進める。

コスト: 黒曜石1個

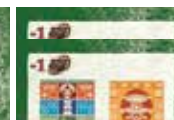


シャーマン駒を移動させるときに使う。シャーマン駒をもう1スペース移動させる。黄金を2個得る。



カカオ豆を2枚得る。あなたのシャーマン駒を立て直す。

コスト: あなたの解放されている労働者1個のパワーを1減らす。



任意の神殿1つでマーカーを1スペース進める。

青/緑/赤/橙神殿でマーカーを1スペース進める。

コスト: カカオ豆1枚

技術タイル

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| <p>“任意の資源”を得るとき、あなたは代わりに黒曜石を得ることができる。</p> | <p>あなたはカカオ豆1～3枚の代わりに黒曜石を1個支払うことができる（お釣りはもらえない）。</p> | <p>「カカオ豆の獲得」アクションを実行するか、王族タイルを使うたびに、あなたは黒曜石を1個得る。</p> |

新たな時期タイル

「祭壇とシャーマン」(M8) と、「後期先古典期」拡張の「進展の時期」(M3) を使ってプレイしている場合、既存の時期タイルにこの新たな時期タイルを含めることができる。このタイルが効果を発揮しているあいだ、あなたは「シャーマンの行動」アクション中に反時計回りで移動しているときに、**祭壇を1つ飛ばして**その次の祭壇にあるどちらかのスペースにシャーマン駒を置くことができる（押し出された他プレイヤーは依然として1スペースだけ移動する）。

初期財産タイル

| | |
|---|-------------------------|
| | |
| <p>黒曜石を1個得て、あなたの初期労働者1個のパワーを1増やす。ランダムに選んだ大発見タイルを（コストを支払って）1枚得ることができる。このタイルを選ぶかどうか決める前に、あなたは大発見タイルを見ることができる。</p> | <p>カカオ豆4枚と黒曜石3個を得る。</p> |

祭壇タイル

| | |
|---|--|
| | |
| <p>この祭壇上にある任意の大発見タイルを1枚得る。</p> <p>カカオ豆を2枚支払い、黒曜石を4個得る。</p> | <p>この祭壇上にある任意の大発見タイルを1枚得る。</p> <p>黒曜石を1個得て、自分のロックされている労働者をすべて解放する。</p> |
| | |
| <p>黒曜石を1個得て、以下を2回行う：ボード上にある自分の解放されている労働者を1個選び、1または2スペース後ろに（反時計回りに）移動させる。</p> <p>この祭壇上にある任意の大発見タイルを1枚得る。</p> | <p>黒曜石を2個得る。</p> <p>この祭壇上にある任意の大発見タイルを1枚得る。</p> |

王族タイル

| | |
|---|---|
| | |
| <p>あなたが持っている大発見タイル（裏向きでも可）のペアの数か、ここでロックされた労働者のパワーの小さい方の値×2勝利点を得る。</p> | <p>カカオ豆を3枚支払い（1回だけ）、ここでロックされた労働者のパワーに等しい数の黒曜石を得る。</p> |
| | |
| <p>黒曜石を1個支払い、カカオ豆1枚と2勝利点を得る。この交換を、ここでロックされた労働者のパワーに等しい回数まで実行できる。</p> | |

地域の利益



| | | |
|---|--|---|
| 1 | | 1勝利点を得る。黒曜石1個とカカオ豆1枚を得る。 |
| 2 | | 1勝利点を得る。任意の神殿1つでマーカーを1スペース進める。 |
| 3 | | 1勝利点を得る。建物駒を置いたあと、発見タイルを3枚引いて1枚を(コストを支払って)得る。獲得しなかったすべての発見タイルを発見タイルの山に戻して混ぜ直す。 テオティボットは発見タイルを3枚引く。まだ持っていない仮面を引き、そのコストを支払える場合、それを得て他のタイルを捨て札にする。仮面を引かなかった場合、代わりに追加の2勝利点を得る。 |
| 4 | | 1勝利点を得る。解放されている異なる労働者3個をパワーアップさせる。 |
| 5 | | 2勝利点を得る。特別仮面タイルを1枚得る。日食の得点計算中、これを仮面1枚として数える。 |
| 6 | | 2勝利点を得る。大発見タイルを2枚引いて1枚を(コストを支払って)得る。獲得しなかったすべての大発見タイルを大発見タイルの山に戻して混ぜ直す。 テオティボットは大発見タイルを2枚引く。まだ持っていない仮面を引いた場合、それを得て他のタイルを捨て札にする。仮面を引かなかった場合、代わりに追加の4勝利点を得る。 |
| 7 | | 2勝利点を得る。まだ習得していない、最も番号が小さい技術タイルにマーカーを無料で置く。通常通り、神殿でマーカーを1スペース進める。 |

| | | |
|----|--|---|
| 8 | | 2勝利点を得る。2つの異なる神殿でマーカーを1スペースずつ進める。 |
| 9 | | 4勝利点を得る。特別仮面タイルを1枚得る。日食の得点計算中、これを仮面1枚として数える。 |
| 10 | | 4勝利点を得る。黒曜石を4個得る。 |
| 11 | | 4勝利点を得る。 自分のすべての労働者から以下の勝利点を得る： パワー1～3の労働者1個ごとに1勝利点。 パワー4～5の労働者1個ごとに2勝利点。 テオティボットは固定で8勝利点を得る。 |