

TERRACOTTA ARMY

兵马俑



ルールブック



TERRACOTTA ARMY

兵马俑

秦始皇帝が亡くなった。死後の世界で皇帝を守るため、
忠実なる兵士をかたどった像の大軍を作り上げ、皇帝の墓を守らせなければならない。
あなたは、この壮大な軍を建造する任を課された者のひとり。

『兵马俑』では、あなたは才能ある職人であり芸術家となって、この驚くべき像の建造に努めます。ゲーム中、あなたは資源を集め、ワーカーを強化しながら、皇帝の側近の恩恵を求めます。あなたの目的は、『兵马俑』の建造において重要な役割を果たすこと。その功績の大きさは勝利点で測られます。ゲーム中、あなたとその同僚となるプレイヤーは、共に建造をしていきますが、ゲームが終了する5ラウンドまでに、最も卓越した建造技術を誇ったひとりだけが勝者となります。

ゲームの内容物

ゲームボード



アクションリング

中間のアクションリング：1個



プラスチックピン



内側のアクションリング：1個

兵士編成所



「+100/+200 勝利点」トークン：4枚



得点タイル：12枚



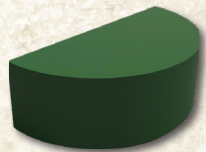
御史コマ



資源

注:すべての資源の数に限りはないものと考えます。不足する場合は、適当なもので代用してください。

ラウンドマーカー



両面粘土トークン：90枚



トークン

優先順トークン：3枚



コイン：90枚



兵士俑コマ

武官俑コマ：11個



射手俑コマ：11個



軍吏俑コマ：11個



武士俑コマ：11個



百戯俑コマ

楽士俑コマ：4個



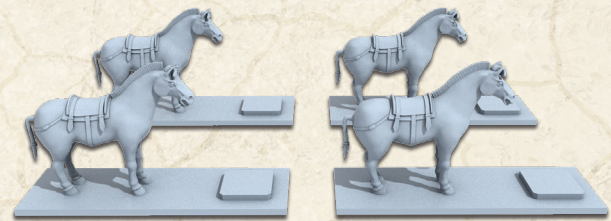
歩兵俑コマ：4個



跪射俑コマ：4個



馬俑コマ：4個



プレイヤー用内容物

武器トークン：16枚

全4種 各4枚



権威トークン：24枚

プレイヤーカラー全4色 各6枚



得点マーカー：4個
プレイヤーカラー全4色 各1個



ターン順マーカー：4個
プレイヤーカラー全4色 各1個



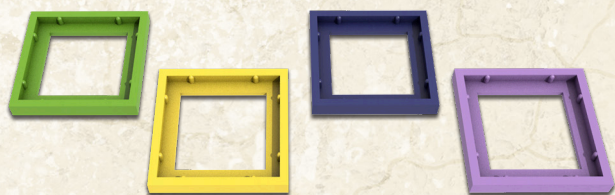
職人コマ：20個
プレイヤーカラー全4色 各5個



名工コマ：20個
プレイヤーカラー全4色 各5個

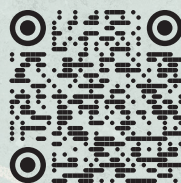


兵士俑の土台：60個
プレイヤーカラー全4色 各15個



サポートについて

原語版発売元の BOARD&DICE と、日本語版発売元の テンデイズゲームズ では、サポートページを公開しております。綿密なプレイテストと複数回に渡る内外での校正・編集にもかかわらず、時にはほんの数ヶ月でルールの変更や小さな変更が必要となる場合があります。また、出版後に表記ミスなどが明らかになる場合があります。これらに対応させていただくため、サポートページをご用意しております。プレイする際に、ご確認ください。また、内容物の不備についてもこちらからお問い合わせください。

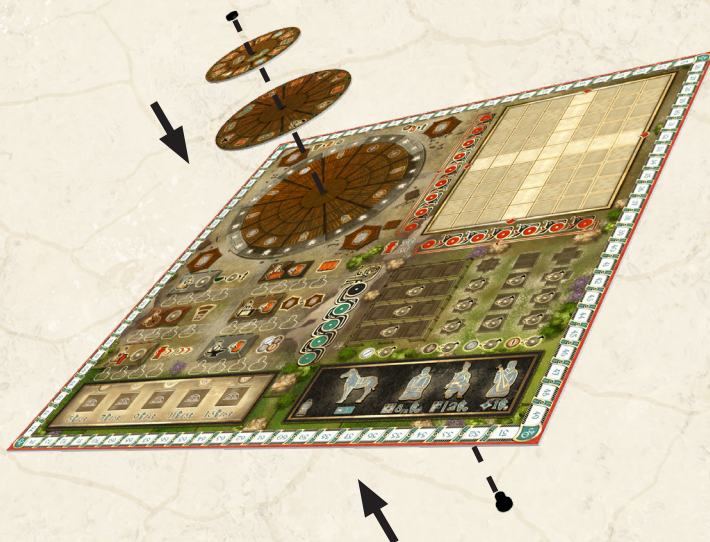


BOARD&DICE



テンデイズゲームズ

組立ガイド



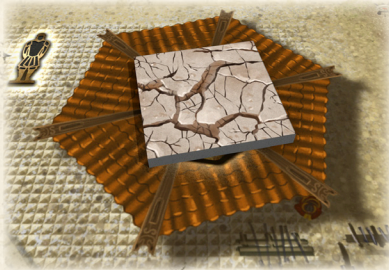


ゲームの準備



初めてゲームをプレイする前に、厚紙からすべてのパーツを慎重に抜き取り、ゲームの準備を簡単にするため、他のパーツと分けて置いてください。中間のアクションリングはゲームボード上に直接置き、内側のアクションリングはその上に置いて、同梱のプラスチックピンを使用してアクションリングを組み立てます(5ページの組立ガイドを参照)。

1. ゲームボードをテーブルの中央に配置します。
2. 共通サプライとして粘土トークンとコインをゲームボードの脇に配置します。
3. ゲームボード上の倉庫4つの上に乾いた粘土を1枚ずつ配置します。



倉庫スペースに乾いた面を表にして粘土トークンを配置した図。

4. アクションホイールの中に、アクションリングを配置し、初期位置はランダムにします。

アクションリングを配置する際は、各リングのアクションスペースとゲームボード上にプリントされた外側のリングのアクションスペースが一列になるように揃えます。



ゲーム中、アクションスペースは常に一列に揃うようにします。アクションリングはゲーム中に回転することがありますが、その場合にも上記のように1区切りが明確になるように、一列に揃えます。

5. 得点タイルをランダムに5枚引き、ラウンドトラックの各スペースに1枚ずつ配置します。その際、小さな三角マークが左下になるように配置してください。使わない得点タイルはすべて箱に戻します。
6. ラウンドトラックの1番目のスペースにラウンドマーカを配置します。



ラウンドトラックの5つのスペースに、ランダムに選んだ得点タイルの表を上にして1枚ずつ配置した図。ラウンドマーカは初期位置に配置します。

7. 陵墓の隣に2ヶ所ある、御史トラックの初期位置に御史コマを配置します。



御史コマをそれぞれの初期位置に配置した図。一方は横列の御史トラック、もう一方は縦列の御史トラックに配置します。

8. ゲームボードの脇、陵墓の隣に兵士編成所を配置します。



陵墓の隣に兵士編成所を配置した図。兵士編成所の各列には、その側面にあるイラストで示される種類の兵士俑コマのみが置かれるようにします。



9. 16個の百戯俑コマはすべて、陵墓の下にあるメインボード下部の指定されたスペースに配置します。



4種類の百戯俑コマをそれぞれの位置に配置します。その位置は、それぞれの土台の形とそのスペース下部にあるイラストで示されています。

10. 優先順トークンを上から数字が小さい順になるように、ターン順トラックの上部にあるスペースに重ねて配置します。

- 2人プレイ時は、「1」トークンのみ使用します。
- 3人プレイ時は、「1」と「2」トークンのみ使用します。
- 4人プレイ時は、3枚すべてのトークンを使用します。



優先順トークンを重ねる際には、使用しているトークンの中で最も大きい数字が常に一番下になるように配置します。

11. 各プレイヤーに、3コインと武器トークン4枚(非アクティブ面が表)を配ります。

12. 各プレイヤーは好きなプレイヤーカラーを選択し、以下の選択した色のプレイヤー用内容物を受け取ります。

- 権威トークン：6枚
- 兵士俑の土台：15個
- 職人コマ(プレイヤー2/3/4人の場合)：5/4/3個
- 名工コマ(プレイヤー2/3/4人の場合)：5/4/3個
- 得点マーカー：1個
- ターン順マーカー：1個

使用しないすべてのプレイヤー用コンポーネントは箱に戻します。



2人プレイ時の黄色プレイヤーのコンポーネント一覧。

13. 各プレイヤーの持つ名工コマをゲームボードの隣にある共通サプライに配置します。



3人プレイ時に使用する名工コマの図。

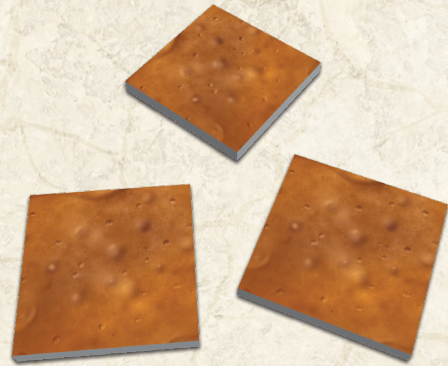
14. すべての得点マーカを得点トラックの「0」の位置に配置します。

15. 好きな方法でランダムにスタートプレイヤーを決定し、そのプレイヤーのターン順マーカをターン順トラックの一番上に配置します。残りのターン順マーカは、時計回りの順でターン順トラックに配置します。



3人プレイ時で、黄色プレイヤーが1番手、
緑色プレイヤーが2番手、
青色プレイヤーが3番手の時の
ターン順マーカの配置図。

16. ターン順が2番手のプレイヤーは、湿った粘土トークンを1枚受け取ります。3番手のプレイヤーがいる場合には、湿った粘土トークン2枚と1コインを渡します。4番手のプレイヤーがいる場合には、湿った粘土トークン3枚と2コインを渡します。



ゲーム開始時に受け取った粘土トークンは、湿った面を表にします。
湿った粘土と乾いた粘土の違いは後述します。

これでゲームの準備が整いました!



3人プレイ時の配置。

重要な概念

特定のアクションを行う際に適用される重要な概念が多数あります。こうした概念(とそれに付随するルール)を以下で説明します。

勝利点

勝利点を獲得した際には、ゲームボードの周囲にある得点トラック上の得点マーカーを進めることで記録します。勝利点が100点を超えた場合には、「+100 勝利点」トークンを受け取ります。勝利点が200点を超えた場合には、上記のトークンを裏返して「+200 勝利点」の面を表にします。

ワーカー： 職人コマと名工コマ

所有する職人コマと名工コマを合わせてワーカーと呼びます。ゲーム開始時にはプレイヤーは複数の職人コマを所有しています。ゲームが進むにつれて、職人コマは名工コマに変換されることがあります。ルール上でワーカーに言及している場合は、職人コマと名工コマの両方を指しています。ルール上で明確に職人コマまたは名工コマに言及している場合は、特定の種類のワーカーのみを指しています。



青色の職人コマ(左)と名工コマ(右)。

湿った粘土と乾いた粘土

粘土(粘土トークンで表現)は兵士俑の作成に主に必要となる資源です。史実と同じく、作成に使えるのは湿った粘土のみとなります。『兵馬俑』では、粘土は裏表のある粘土トークンで表現されます。兵士俑の作成に関連するコストとして使用できるのは、湿った面が表の粘土トークンのみとなります。



粘土トークンの湿った面(左)と乾いた面(右)の図。

兵士俑と百戲俑

このゲームでは、コマとして表現される2種類の俑があります。兵士俑と百戲俑です。一般的に、兵士俑は湿った粘土トークンを使用することで作り、百戲俑はコイン(と特定の武器を使用すること)で購入します。新たに作られた兵士俑にはプレイヤーごとの土台を取り付け、陵墓に配置した際に所有者が分かるようにします。一方で、百戲俑にはプレイヤーごとの土台はありません。正確に言うと、百戲俑の土台はその種類によって形が異なり、それぞれ特殊な能力を使用することができます。



兵士俑の土台はすべて、プレイヤーごとの土台が取り付けやすいように四角形となっています(上段)。百戲俑の土台はすべて、異なる形となっています(下段)。

兵士俑のグループ

ゲーム中には、陵墓内に兵士俑コマを配置し、グループを形成することになります。このゲームの用語で、グループとは、全く同じ種類かつ辺同士で隣接する2つ以上のコマのことを指します。1つのグループに複数のプレイヤーのコマ(取り付けられたプレイヤーごとの土台で区別する)が属することもあり得ます。陵墓内には、同じ種類のコマからなる複数の別グループが存在することもあり得ます。



例:上記の画像内には、武官俑コマ4つからなるグループが1つだけあり、そのコマの内訳は2つが黄色、1つが青色、もう1つが緑色となっています。紫色の武官俑コマは、このグループ内のどの武官俑コマとも辺同士で隣接していないため、グループには属していません。また、紫色の武士俑コマも、異なる種類の兵士俑であるため、グループには属していません。

武器トークン

各プレイヤーは武器トークンを4枚、4種を各1枚ずつ所持します。各武器トークンには、アクティブ面と非アクティブ面があります。アクティブな武器トークンを使用した場合は、そのトークンを非アクティブに裏返します。何らかのアクションによって、武器が使用可能となった場合には、武器トークンをアクティブ面に裏返します(すでにその武器トークンがアクティブ面となっていた場合には効果はありません)。



4種の武器トークンのうち、非アクティブ面が表の状態(上段)とアクティブ面が表の状態(下段)。武器種には、(左から右に) 剣、矛、弩、槍があります。

支配力と影響力

『兵馬俑』では、支配力と影響力に基づいて勝利点を獲得する機会が多数あります。支配力を獲得するには、現在条件を満たしている、特定の資源または特定の種類の俑の数が、最も多い唯一のプレイヤーになる必要があります。(唯一のプレイヤーだった場合にのみ、支配力を獲得できます)影響力の場合は、現在条件を満たしている、特定の資源または特定の種類の俑を少なくとも1つ持っている必要があります。

支配力によって勝利点を獲得した場合は、影響力によって勝利点を獲得することはできません。もし2人以上のプレイヤーで同数となった場合には、誰も支配力を獲得することはできません。しかし、同数となったプレイヤーすべてが影響力を獲得したものと見なします。
注: ゲーム終了時の得点計算で、支配力と影響力は別々に計算されます!

御史

御史コマは2つあり、関連するトラックに1つずつ置かれます。御史を「前方」に進めるというのは、コマを矢印の方向に進めることを意味します。御史コマがすでに御史トラックの最後のマスにある場合は、御史トラックの初期位置まで移動させます(長い矢印で示されています)。

同様に、御史コマが初期位置にあり、(後述の武官俑の効果で)御史コマを「後方」に移動させた場合、御史コマは最後のマスに移動します。言い換えると、御史トラックは双方向にループしています。



ゲームの流れ



『兵馬俑』の1ゲームは5ラウンドからなります。各ラウンドで、プレイヤーは順番にワーカーを配置して、アクションを行います。各プレイヤーがアクションを終了した後、現在のターン順マーカーにしたがって次のプレイヤーに手番が移ります。すべてのプレイヤーがワーカーを使い切るとラウンドは終了となり、勝利点を計算して次のラウンドの準備をします。5ラウンド目の終了時に、ゲーム終了時の得点計算を行います。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがゲームの勝者となります。

ラウンドの流れ

各ラウンドは次の順番で進行します。

1. アクションフェイズ
2. 得点フェイズ
3. 終了フェイズ

アクションフェイズ

このフェイズでは現在のターン順にしたがって、各プレイヤーが順番に、ゲームボード上のアクションホイールにワーカーを配置します。自分がワーカーを配置する順番が回ってきたら、次の手順を実行していきます。

1. リングの回転(任意)

2コインを支払うことで、内側または中間のリングのいずれかを、矢印の描かれている方向に1マスだけ回転させることができます。内側のリングは時計回りにのみ回転させることができます。中間のリングは反時計回りにのみ回転させることができます。



内側および中間のリングは、描かれた矢印の方向にしたがって回転させることができます。アクションホイール中央のイラストは、2コインを支払うことで実行できるこの選択肢を示しています。

リングの回転を選択した場合、このアクションは1回しか実行できないことに注意してください。1度に2マス以上または2つのリングを回転させることはできません。また、複数回分のコストを支払ったとしても、このアクションを複数回行うことはできません。リングの回転を実行した後は、アクションスペースがきちんと一列に揃うようにしてください。

2. ワーカーの配置(必須)

アクションホイールの周囲にある空のマスにワーカーを1つ配置します。アクションホイールの各マスには、ワーカーを2つ置けるスペースがあります。

- 各マスの両方のスペースが空の場合には、任意のワーカーを任意のマスに配置することができます。
- 指定したマスの1つに職人コマが置かれている(自分か他プレイヤーのものかを問わない)、かつもう1つのスペースが空の場合、残りのスペースには名工コマのみを配置することができます。
- 名工コマが置かれているマスには、いずれのワーカーも配置することはできません。



このマスには何も置かれていないため、上図で示した箇所にはいずれのワーカーでも配置することができます。



このマスにはすでに職人コマが置かれているため、上図に示した箇所には名工コマのみ置くことができます。ここに職人コマを配置することはできません。



このマスにはすでに名工コマが置かれているため、残りのマスが空であっても、いずれのワーカーも配置することはできません。

3. アクションの実行(任意)

ワーカーを配置したマス内の内側のリングから外側のリングまで、描かれたアクションを1つずつ実行していきます。その際、1つのアクションの効果をすべて解決してから、その次のアクションを実行するようにします。

内側または中間のリングのアクションを実行する際は、次のいずれかを行う必要があります。

- 描かれたアクションを実行する
- 湿った粘土1枚または1コインを受け取る
- 何もしない

外側のリングのアクション(ゲームボードに直接描かれている)を実行する際は、次のいずれかを行う必要があります。

- 描かれたアクションを実行する
- 何もしない



Aのアクションを最初に行い、その次はB、最後にCのアクションを実行します。

Aのアクションを実行する代わりに、湿った粘土1枚または1コインを受け取ることができます。





Bのアクションを実行する代わりに、湿った粘土1枚または1コインを受け取ることができます。

Cのアクションを実行する代わりに、粘土またはコインを受け取ることはできません。

アクションは内側から外側のリングの順に、実行しなければなりません。外側のリングのアクションを実行しないこともできますが、その場合に粘土やコインを受け取ることはできません。

リングのアクション

	描かれた数(2/3/4)のコインを受け取ります。
	描かれた数(2/4)の湿った粘土を受け取ります。
	示された数の湿った粘土を消費して兵士俑を作成し、陵墓内に配置します。 兵士俑の作成と配置、その能力の発揮に関する詳細なルールは13ページを参照してください。
	自分の乾いた粘土をすべて湿った粘土の面に裏返します。
	このアクションの実行に使用した職人コマを名工コマに変換します。このアクションの実行に使用した職人コマはゲームから取り除き、共通サプライにある名工コマ1つを元あった位置に配置します。 このアクションは、配置したワーカーがすでに名工コマとなっていた場合には効果はありませんが、その代わりに、湿った粘土1枚または1コインを受け取ることができます。

	<p>ゲームボード上の権威エリアに自分の色の権威トークンがある場合、 描かれた権威の能力を使用します(17ページの権威の能力の項を参照)。</p> <p>ゲームボード上の権威エリアに自分の色の権威トークンがない場合、 まず初めに、自分の権威トークンをひとつ選び、そこに書かれた数のコインを支払って、対応する権威エリアに配置します。その次に、描かれた権威の能力を使用します。</p> <p>権威を購入したものの能力を使用しないと決めた場合でも、権威のアクションを実行したものと見なし、湿った粘土1枚または1コインを受け取ることはできません。</p> <p>各プレイヤーは、ゲームボード上の各権威エリアに1枚しか権威トークンを置くことはできません。</p>
	<p>優先順トークンの山から一番上にある優先順トークンを受け取ります。トークンが残っていれば、それを自分の手元に置きます。トークンに湿った粘土が描かれている場合には、示された数の湿った粘土をただちに受け取ります。</p> <p>各プレイヤーが自分の手元に置ける優先順トークンは1枚だけです。</p>
	<p>描かれた武器トークンをアクティブ面に裏返します。その武器がすでにアクティブ面となっていた場合、このアクションに効果はありません。</p> <p>このアクションは外側のリングに描かれているため、このアクションを実行する代わりに、湿った粘土1枚または1コインを受け取ることもできません。</p>
	<p>コインを支払って武器トークンを使用することで、百戯俑コマを購入し、陵墓内に配置します。</p> <p>百戯俑の購入と配置、その能力の発揮に関する詳細なルールは15ページを参照してください。</p> <p>このアクションは外側のリングに描かれているため、このアクションを実行する代わりに、湿った粘土1枚または1コインを受け取ることもできません。</p>

◀ 傭の配置 ▶

一部のアクションでは、陵墓内に兵士傭または百戯傭を配置することができます。その種類によらず、すべての傭を配置する際には、以下に示す固有の能力を使用することができます。

兵士傭

兵士傭を作成する際には、湿った粘土で作成コストを支払う必要があります。そのコストは、プレイヤーが発動したアクションスペースによって決まります。つまり、兵士傭の作成には、2、3、4枚のいずれかの枚数の湿った粘土を支払うことになります。

(湿った)粘土を支払う際には、支払った粘土トークンのうち1枚を乾いた面を表にして、アクションホイールを4等分した時にワーカーを配置したマスと同じエリアにある倉庫の上に配置します。残りの粘土は共通サプライに戻します。



兵士傭を作成する際には、アクションホイールを4等分した時に、ワーカーを配置したマスと同じエリアにある倉庫の上に、必ず粘土が1枚配置されることになります。この時、この粘土は乾いた面が表になることに注意してください。

粘土を支払った後、兵士編成所から好きな種類の兵士傭を受け取り、自分のプレイヤーカラーの土台を取り付けて、陵墓内の好きな空のマスに配置します。この時、兵士編成所に示される数の勝利点を獲得します。

跪射傭の場合を除き(16ページを参照)、兵士傭の向きは関係ありません。

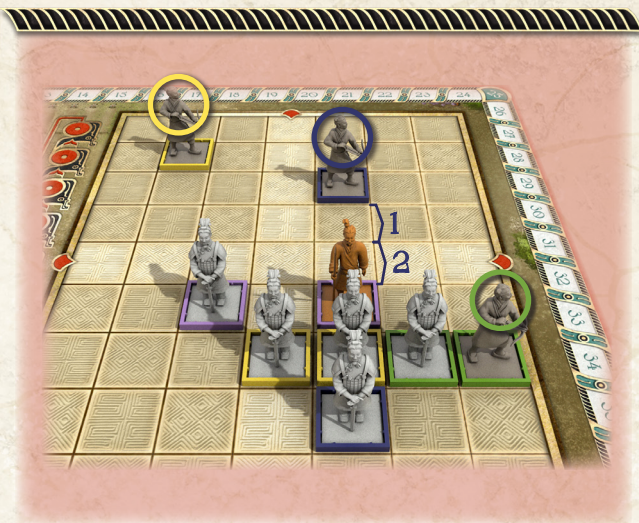


兵士俑を作成する際には、選択した種類のうち必ず最も下にあるコマを受け取ります。兵士俑を陵墓内に配置した後、受け取った兵士俑の横の段に書いてある数の勝利点を獲得します。

勝利点を獲得した後で、その兵士俑の種類に応じた武器を使用することで、その兵士の特殊能力を使用してもよいです。これは**必須ではありません**。その武器が非アクティブである、または特殊能力を使用したくない(武器が非アクティブ面になってしまうため)場合には、使用しないことが可能です。その場合には、特殊能力を使用せず、引き続き次のアクションの解決に移ります。つまり、特殊能力を使用せずに兵士俑のみ作成することは可能となっています。



	<p>武官俑</p> <p>武官俑を作成した後ただちに剣トークンを使用することで、次の効果を得ることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1勝利点を獲得する。 ● 御史コマ1つを御史トラック上で1マス前方または後方に移動させてもよい。
	<p>軍吏俑</p> <p>軍吏俑を作成した後ただちに矛トークンを使用することで、次の効果を得ることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3勝利点を獲得する。 ● 陵墓内にある、これ以外の自分の兵士俑を1つ選び、直線上に任意の数のマスだけ移動させてもよい。この時、その途中のマス(と移動先)はすべて空でなければならず、他の俑を通り抜けて移動することはできない。
	<p>射手俑</p> <p>射手俑を作成した後ただちに弩トークンを使用することで、次の効果を得ることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● この兵士俑と同じ列または段にある、他の俑との間にある空のマス1つにつき、1勝利点を獲得する。複数の選択肢がある場合、好きな方を選択する。選択肢がない場合またはすべての方向で射手俑と隣接する場合は、勝利点を獲得できない。
	<p>武士俑</p> <p>武士俑を作成した後ただちに槍トークンを使用することで、次の効果を得ることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1勝利点を獲得する。 ● 2コインを受け取る。



例：射手俑を配置した後ただちに、プレイヤーは弩トークンを使用する（つまり、アクティブ面から非アクティブ面に裏返す）か選択することができます。

この図の場合では、青色の射手俑が置かれると、青色プレイヤーは2勝利点を獲得します。黄色の射手俑が置かれても、黄色プレイヤーは勝利点を獲得できません。なぜなら、黄色の射手俑と同じ列および段には他の俑が置かれていないからです。緑色の射手俑が置かれた場合でも、緑色プレイヤーは勝利点を獲得できません。緑色の射手俑と同じ段には他の俑が置かれていますが、この俑は緑色の射手俑と隣接している（緑色の射手俑とこの武官俑の間にマスがない）ため、勝利点を獲得できません。

百戯俑

百戯俑を購入する際は、そのコストとしてコインを支払うほか、関連する武器トークンを非アクティブ面に裏返す必要があります。

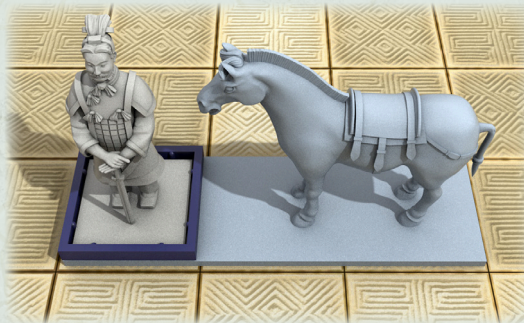
コストとなるコインは、少なくとも1枚は必要となり、その種類の百戯俑が購入されるたびに、コストは増加していきます。そのコストは、その列で見えるコインと等しい数となります。兵士俑とは異なり、百戯俑にプレイヤーごとの土台を取り付けることはありません。

百戯俑を購入する場合には、必ず関連する武器トークンを非アクティブ面に裏返さなければなりません。それをできない、またはしたくない場合には、その種類の百戯俑を購入することはできません。

馬俑

この俑は、陵墓内の一列または一段の隣接する3マス占有します。その1つ目のマスには、自分の兵士俑が置かれていなければなりません。

その兵士俑は一時的に取り除き、もともと兵士俑が立っていた位置と馬俑の空のスロットの位置が同じになるように、馬俑を配置します。



この兵士俑は、馬俑により占有される3マスすべてを占有しているものと見なし、グループの形成や隣接するかどうかを決定する際の兵士俑の範囲を広げます。この兵士俑は、得点を計算する（かつ支配力を獲得する）際には1つの兵士俑としてカウントします。また、この兵士俑は、いかなる場合（グループの形成や結合を含む）においても、その種類の兵士俑だと見なします。

馬俑に配置した兵士俑を軍吏俑の効果で移動させる場合、馬俑と兵士俑を分割することはできず、まとめて移動させる必要があります。また、両方の俑について、その途中のマス（と移動先）はすべて空でなければならない、他の俑を通り抜けて移動することはできません。

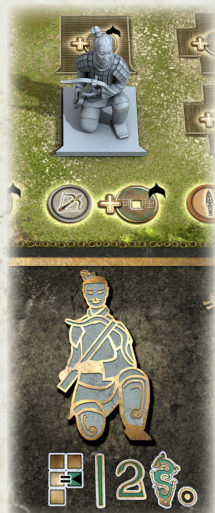


歩兵俑

ゲーム終了時、歩兵俑の周囲8マス(対角線上と直交上)に、最も多くの兵士俑(種類を問わない)を置いたプレイヤー、および周囲8マスで影響力を持つプレイヤーに勝利点が与えられます。(19ページのゲーム終了時の得点計算にある得点例を参照)

- 支配力を持つと8勝利点を獲得
- 影響力を持つと2勝利点を獲得

実質的な兵士俑の数のみをカウントします。馬俑は兵士俑1つとカウントします(前述の馬俑の項を参照)。支配力および影響力の判定の際に、百戯俑の数はカウントしません。



跪射俑

跪射俑を配置する際には、任意の兵士俑の方を向くようにこのコマを回転させます。
(注:俑の効果で向きを使用するのは、この俑だけです)

跪射俑はどのプレイヤーのものでもありませんが、グループの形成や得点計算の際に、跪射俑が向いている方向の兵士俑と同じ種類の兵士俑としてカウントします。

跪射俑が向いている兵士俑を持つプレイヤーには次の2つの利点があります。

- 得点計算の際、その兵士俑が関わる支配力の判定で同数の場合、タイブレイクの効果により跪射俑が向いている兵士俑の方が多いものと見なします(複数の跪射俑が関わっている場合、グループ内で最も多くの跪射俑が向いているプレイヤーの方が兵士俑の数が多いものと見なします)。
- ゲーム終了時、そのプレイヤーは2勝利点を獲得する。



楽士俑

各ラウンドの得点フェイズで、楽士俑と同じ列または段に兵士俑を1つ持つごとに、各プレイヤーは1勝利点を獲得します。楽士俑はそれぞれ別々に得点計算をするため、2つ以上の楽士俑と同じ列または段に、1つ兵士俑がある場合には、複数得点を獲得することもあり得ます。

権威の能力



建造職人の権威

現在のラウンド数と等しい数のコイン(1ラウンド目なら1コイン、2ラウンド目なら2コインなど)を支払って陵墓内に兵士俑を配置します。この兵士俑の作成に粘土は不要となり、必要となるコストは前述のコインのみとなります。

この能力には以下に示す通り、いくつか制約があります。

- 作成する兵士俑は、兵士編成所に残っている内、最も多い種類の俑でなくてははいけません。(同数の場合は、同数の内の好きな方を選択してください)
- この兵士俑を配置した際に勝利点は獲得できません。
- 武器を使用して、特殊能力を使用することはできません。

終了フェイズボーナス:1コインを受け取る。



大尉の権威

内側のリングのアクションを再度実行します(必要なコストは支払う)。

終了フェイズボーナス:1コインを受け取る。



御史の権威

御史コマ1つを1マスか2マス前方へ進めることができます。

終了フェイズボーナス:1コインを受け取る。



粘土工の権威

湿った粘土を3枚受け取ります。

終了フェイズボーナス:湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ。



丞相の権威

ゲームボード上の倉庫2箇所にある、すべての乾いた粘土を受け取ります。

終了フェイズボーナス:湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ。



鍛冶工の権威

すべての武器をアクティブにします。

終了フェイズボーナス:湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ。

終了フェイズボーナスは重複します。しかし、「湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ」というボーナス効果は、すでに乾いた面が表の粘土には効果がありません。湿った粘土を湿ったままにするというだけの効果です。

◆ 得点フェイズ ◆

御史、楽士俑、得点タイルによる勝利点を獲得します。

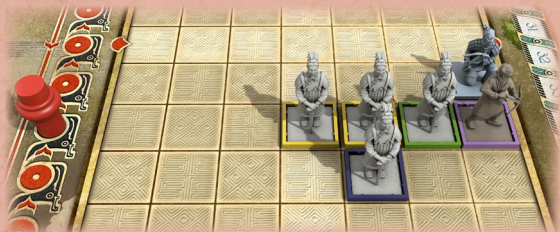
御史の得点

まず初めに、陵墓の左側にある御史トラックの得点から計算します。御史と同じ段に置かれた兵士俑（種類を問わない）の数に基づいて勝利点が与えられます。

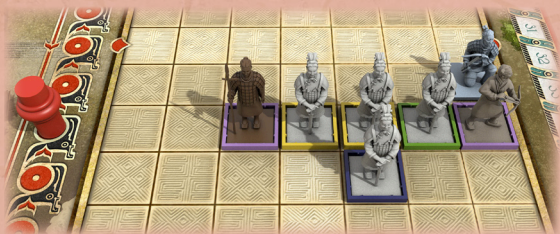
- 支配力を持つと7勝利点を獲得
- 影響力を持つと3勝利点を獲得

注：跪射俑にはタイブレイクの効果があり、支配力の判定で同数の場合、跪射俑が向いている方向の兵士俑が勝利します。

監察が終わると、御史はトラック上を1マス前に進みます。



例：黄色プレイヤーが支配力を持ち、7勝利点を獲得します。緑色および紫色プレイヤーは影響力を持ち、それぞれ3勝利点を獲得します。



この後の得点フェイズでは、同じ段の得点を計算します。今回の場合、紫色プレイヤーが支配力を持ち（跪射俑のタイブレイクの効果によって黄色を上回り）、7勝利点を獲得します。

黄色および緑色プレイヤーは影響力を持ち、それぞれ3勝利点を獲得します。

次に、陵墓の下側にある御史トラックの得点を計算します。こちらのトラックも先ほどと同様に得点を計算しますが、今回は御史と同じ列にある兵士俑を考えます。

楽士俑の得点

楽士俑と同じ列または段に兵士俑を1つ持つごとに、各プレイヤーは1勝利点を獲得します。楽士俑はそれぞれ別々に得点計算をするため、2つ以上の楽士俑と同じ列または段に兵士俑が1つある場合には、複数得点を獲得することもあり得ます。

得点タイルの得点

現在のラウンドの得点タイルを調べます。ラウンドによって、支配力と影響力で獲得できる勝利点が変わります。得点タイルはそれぞれ、支配力および影響力を獲得するために必要な条件が異なります。詳細は次の通りです。

	<p>陵墓内の中央の列（または段）に置かれた兵士俑の数に基づいて、支配力と影響力を判定します。御史の得点計算と同様の方法です。</p>
	<p>このタイルに描かれた種類の、陵墓内にある兵士俑の合計数に基づいて、支配力と影響力を獲得します。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>跪射俑はどのプレイヤーの兵士俑とも見ませんが、タイブレイクの効果があります。</p> </div>
	<p>このタイルに描かれる、陵墓を4分割したエリア内にある、すべての種類の兵士俑の合計数に基づいて、支配力と影響力を獲得します。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>中央の列および段（色の付いていない箇所）はどのエリアにも属さないものと考えます。跪射俑はどのプレイヤーの兵士俑とも見ませんが、タイブレイクの効果があります。</p> </div>



各プレイヤーが所持するコインの合計数に基づいて支配力と影響力を獲得します。この場合には跪射俑にタイブレイクの効果はありません。



各プレイヤーが所持する粘土の合計数に基づいて支配力と影響力を獲得します(粘土の湿った面と乾いた面のどちらが表かは問いません)。この場合には跪射俑にタイブレイクの効果はありません。

終了フェイズ

- どのプレイヤーも優先順トークンを持っていない場合、この手順を飛ばしてください。いずれかのプレイヤーが優先順トークンを持っている場合、次のようにターン順トラックを更新します。
 - 「1」のトークンを持つプレイヤーがターン順トラックの1番目になります。
 - 「2」のトークンを持つプレイヤーがいれば、そのプレイヤーがターン順トラックの2番目になります。
 - 「3」のトークンを持つプレイヤーがいれば、そのプレイヤーがターン順トラックの3番目になります。
 - 優先順トークンを持っていないプレイヤーは、そのプレイヤー間の順番を変えることなく、ターン順トラックの最後のスペースにマーカーを配置します。
 - ターン順トラックの上部にあるスペースに優先順トークンを戻します。この時、大きい数字が下になるように重ねて配置します。
- すべてのプレイヤーは、湿った粘土トークンを乾いた面に裏返します。(特定の権威の効果により、一部の粘土トークンが裏返るのを防ぐことができます。17ページを参照してください)
- 該当する権威1人につき1コインを受け取ります。(17ページを参照してください)
- 今が第5ラウンド(つまり最終ラウンド)の場合、
 - ゲーム終了時の得点計算に進みます。
- そうでない場合、
 - アクションホイールからすべてのワーカーを回収します。
 - 内側のアクションリングを時計回りに1マス回転します。
 - 中間のアクションリングを反時計回りに1マス回転します。
 - ラウンドマーカーをラウンドトラックの次のマスに進めます。
 - 現在のターン順トラックにしたがって、新たなラウンドを開始します。

ゲーム終了時の得点計算

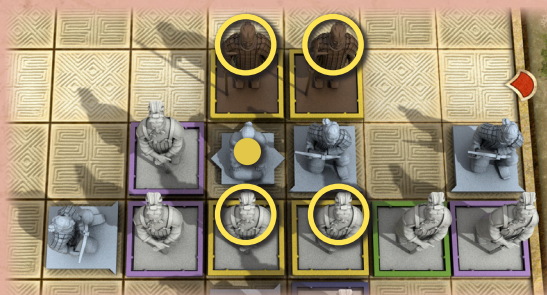
最終ラウンドの終わりに、最後の得点計算を行います。

- 各歩兵俑について、その周囲8マス(対角線上と直交上)に置かれた兵士俑(種類を問わない)の数に基づいて得点を計算します。
 - 支配力を持つと8勝利点を獲得(跪射俑によるタイブレイクの効果あり)。
 - 影響力を持つと2勝利点を獲得。
 - 実質的な兵士俑の数のみをカウントします。馬俑(とその兵士俑)は兵士俑1つとカウントします。
 - グループに属さない兵士俑をすべて取り除きます。グループとは、全く同じ種類かつ辺同士で隣接する2つ以上のコマのことを指し、その所有者は関係ありません。(グループには、2つ以上の兵士俑、または1つ以上の兵士俑とその方向を向く1つ以上の跪射俑が含まれていなければならないことに注意してください)
 - 次の手順で各グループの得点を計算します。
 - 各兵士俑の勝利点は、そのグループ内に少なくとも1つの兵士俑を持っているプレイヤーの数となります。(単純にグループ内にある土台の色の種類をカウントします)
 - グループ内に2人以上のプレイヤーがそれぞれ1つ以上の兵士俑を持っている場合、支配力と影響力を判定します。
 - 支配力を持つと5勝利点を獲得(跪射俑によるタイブレイクの効果あり)。
 - 影響力を持つと2勝利点を獲得。
 - 各跪射俑について、得点を計算します。跪射俑が向いている兵士俑を持つプレイヤーは、2勝利点を獲得します。
 - 最後に、各プレイヤーは残った粘土(湿った面か乾いた面かは問わない)とコインの合計数をカウントします。それら(の合算した合計数)2枚につき、各プレイヤーは1勝利点を獲得します。
- 最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがこのゲームの勝者となります。同点の場合、同点となったプレイヤーの内、ターン順が先のプレイヤーが勝者となります。

例:ゲーム終了時の得点計算



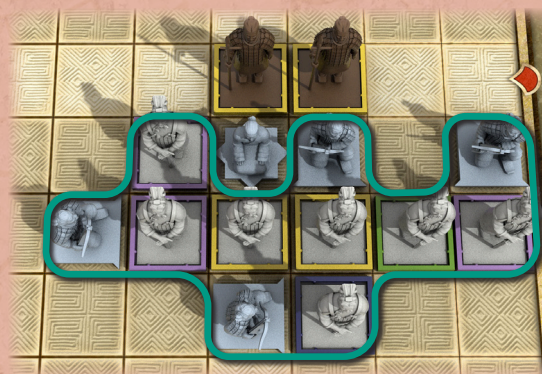
ゲームの最後の状態がこの図の場合を考えてみましょう。実際には、もっと多くの兵士俑が陵墓内に置かれているものと思われるが、分かりやすさのための1つの例として考えてください。



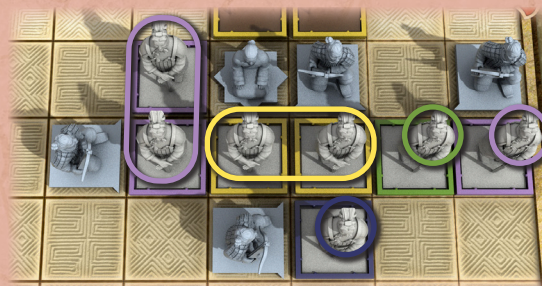
まず初めに、各歩兵俑の得点を計算します。得点を計算する歩兵俑が1つだけあります(黄色の midpoint で印を付けています)。歩兵俑の周囲のマスには、黄色プレイヤーが最も多くの兵士俑を持っているため、黄色プレイヤーは8勝利点を獲得します(影響力を持つ紫色プレイヤーは2勝利点を獲得します)。



次に、軍吏俑2つから成る小さなグループの得点を計算します。このグループ内の兵士俑を持っているのは黄色プレイヤーのみのため、各軍吏俑につき1勝利点を獲得し、支配力による追加の勝利点はありませぬ。したがって、黄色プレイヤーはこのグループから合計2勝利点を獲得します。



最後に、残り1つのグループの得点を計算します。このグループは武官俑7つと跪射俑4つから成ります。青緑色の境界線の外にある軍吏俑2つは、異なる種類の兵士俑であるため、このグループに属していません。



このグループ内に少なくとも1つの兵士俑を持つプレイヤーは、合計4人います。その内訳は、紫色が3つ、黄色が2つ、緑色と青色がそれぞれ1つです。つまり、各兵士俑には4勝利点の価値があります。そのため、獲得する得点は次の通りです。

- 紫色プレイヤーが12勝利点を獲得
- 黄色プレイヤーが8勝利点を獲得
- 緑色プレイヤーが4勝利点を獲得
- 青色プレイヤーが4勝利点を獲得

また、紫色プレイヤーは支配力を持っているため5勝利点を獲得し、他のプレイヤーは影響力を持っているため、それぞれ2勝利点を獲得します。



最後に、跪射俑の得点を計算します。紫色プレイヤーの兵士俑に向いている跪射俑が2つあるため、紫色プレイヤーはさらに4勝利点を獲得します。黄色と青色プレイヤーはいずれも、自分の持つ兵士俑に向いている跪射俑を1つずつ持っているため、それぞれ2勝利点を獲得します。

獲得する勝利点の合計は以下の通りです。

- 紫色プレイヤーが23勝利点を獲得
- 黄色プレイヤーが22勝利点を獲得
- 青色プレイヤーが8勝利点を獲得
- 緑色プレイヤーが6勝利点を獲得



クレジット



TERRACOTTA ARMY

兵马俑

Terracotta Army

ゲームデザイン：Przemyslaw Fornal, Adam Kwapiński,
ゲームディベロップメント：Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy,
Malgorzata 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、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, Borys Bielaś, Daniel Dubel, Dave Haenze, Damian Bojarowski, Dariusz Szypuła, Damian Głuszczyk, 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 Smola, 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, Przemyslaw 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。

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せんが、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.

建造職人の権威



現在のラウンド数と等しい数のコインを支払って陵墓内に兵士俑を配置する。作成に粘土は不要。兵士編成所で最も多い種類の兵士俑のみ配置可能。この時に勝利点は獲得不可。武器を使用して特殊能力を使用することも不可。
終了フェイズボーナス：1コインを受け取る

粘土工の権威



湿った粘土を3枚受け取る。
終了フェイズボーナス：湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ

大尉の権威



内側のリングのアクションを再度実行する(必要なコストは支払う)。
終了フェイズボーナス：1コインを受け取る

丞相の権威



ゲームボード上の倉庫2箇所にある、すべての乾いた粘土を受け取る。
終了フェイズボーナス：湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ

御史の権威



御史コマ1つを1マスか2マス前方へ進めてもよい。
終了フェイズボーナス：1コインを受け取る

鍛冶工の権威



すべての武器をアクティブにする。
終了フェイズボーナス：湿った粘土1枚が乾いた面に裏返るのを防ぐ

得点フェイズ

御史：陵墓の左側の列から先に計算。御史コマのある列/段の兵士俑の数に基づいて勝利点を獲得。
支配力:7 影響力:3 注:跪射俑によるタイブレイクの効果あり。それぞれの監察が終わった後、御史コマを1マス進める。
楽士俑：各楽士俑ごとに勝利点を計算。注:2つ以上の楽士俑と同じ列または段に兵士俑があれば、複数の勝利点を獲得。
得点タイル：現在のラウンドの得点タイルを調べる。ラウンドごとに異なる条件で勝利点を獲得。



武士

剣トークンを使用した場合、1勝利点を獲得し、御史コマ1つを御史トラック上で1マス前方または後方に移動する。



軍曹

矛トークンを使用した場合、3勝利点を獲得し、陵墓内にある自分の兵士俑を1つ選び直線上に任意の数のマスだけ移動する。



射手

弩トークンを使用した場合、この兵士俑と同じ列または段にある、他の俑との間にある空のマス1つにつき、1勝利点を獲得する。複数の選択肢がある場合、好きな方を(1つだけ)選択する。



兵士

槍トークンを使用した場合、1勝利点を獲得し、2コインを受け取る。



馬

陵墓内の一列または一段の隣接する3マスを占有する。その1つ目のマスには、自分の兵士俑が置かれていなければならない。その兵士俑は、馬俑により占有される3マスすべてを占有しているものと見なすが、元の種類の兵士俑1つとカウントする。



歩兵

ゲーム終了時、歩兵俑の周囲8マスすべての兵士俑をカウントする。その兵士俑の中で、支配力を持つプレイヤーは8勝利点を獲得。影響力を持つプレイヤーはそれぞれ2勝利点を獲得。



跪射

配置する時、任意の兵士俑の方を向くように跪射俑を回転させる。跪射俑が向いている方向の兵士俑と同じ種類の兵士俑としてカウントする。同数の場合、跪射俑が向いているプレイヤーの方が多く見なす。ゲーム終了時、跪射俑が向いている方向に兵士俑を持つプレイヤーは2勝利点を獲得。



楽士

各ラウンドの得点フェイズで、楽士俑と同じ列または段に兵士俑を1つ持つごとに、各プレイヤーは1勝利点を獲得。1つの兵士俑から複数得点を獲得できる場合もある。



クイックリファレンス



◆ ホイールのアクション ◆

	<p>コインの獲得 このアクションを実行する時、描かれた数のコインを受け取る。</p>
	<p>粘土の獲得 このアクションを実行する時、描かれた数の粘土を受け取る。</p>
	<p>兵士俑の建造 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き、残りは共通サプライに戻す)、陵墓内に兵士俑を(自分の色の土台を付けて)配置する。</p>
	<p>粘土を浸す このアクションを実行する時、自分の乾いた粘土をすべて湿った粘土の面に裏返す。</p>
	<p>職人の強化 このアクションの実行に使用した職人コマを名工コマに変換する。 名工コマは、空のアクションスペースまたは職人コマが置かれたアクションスペース(名工コマがある場合は不可)に配置することができる。</p>

◆ 権威 ◆

詳細は17ページを参照。

◆ 優先順トークンの獲得 ◆

このアクションを実行する時、一番上にある優先順トークンを受け取る。粘土が描かれている場合、ただちにそれを受け取る。



◆ 武器の用意 ◆

このアクションを実行する時、対応する武器トークンをアクティブ面に裏返す。描かれた武器がすでにアクティブ面となっていた場合には、特に効果はない。



◆ 百戯俑の建造 ◆

百戯俑を建造する際は、1コインに加えて、すでに購入された同種の百戯俑の分だけコインを支払い、陵墓内に配置する。



百戯俑の建造に関する詳細ルールとその能力については、15ページと16ページを参照する。