



# ティルトゥム Tiletum

## ルールブック

「ティルトゥム」では、あなたと仲間のプレイヤーたちは初期ルネサンス期の裕福な商人となり、ティルトゥム（現在のベルギーのティールト）からヴェネツィアまで、ヨーロッパのいたるところを旅します。

あなたは羊毛と鉄の交易契約を獲得したり、商館を設立したりするためにさまざまな町へと旅をします。契約を履行したり、堂々とした大聖堂の建設に投資したり、貴族の支持を得たり、本業である重要な見本市に参加したりするために、あなたは必要な資源を集めなければなりません。また、あなたは自宅に招いた著名人の援助を受けることもできます。あなたはこのようにして名声を獲得し、初期ルネサンス期で最も有名な商人となります。

「ティルトゥム」はダイス管理ゲームであり、ダイスには“資源の獲得”と“アクションの実行”という2つの機能があります。ラウンドごとに特定の数のダイスが振られ、あなたは自分の手番中にそれらのダイスのうち1個を選び、その値と色に対応する資源を得て、その値に対応するアクションを実行します。アクションのパワーはダイスの値に反比例します——つまり、あなたが得た資源が少ないほど、あなたのアクションはより強力になり、得た資源が多いほど、アクションはより弱くなるのです。



BOARD&DICE

### ルールの改訂について

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訂正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。



テンデイズゲームズ

## ゲームの内容物

「ティルトゥム」を初めてプレイする前に、すべての厚紙製内容物を外枠から慎重に取り外してください。ソロ用内容物の一覧は別冊のソロモード小冊子にあります。



ゲームボード 1枚



方位磁針マーカー 1枚



ダイス袋 1つ



プレイヤーボード 4枚



資源ダイス 20個(5色 各4個)



アクションホイール 1枚



アクションタイル 6枚



アクションポイントカウンター 20枚



町タイル 8枚



見本市タイル 11枚



見本市開催順タイル 4枚



建設コストタイル 9枚



大聖堂タイル 25枚



不正トークン 6枚



ボーナスタイル 54枚



契約タイル 26枚



人物タイル 45枚



+100/+200勝利点マーカー 4枚  
(プレイヤーごとに 1枚)



ボーナスアクションポイントマーカー 20枚  
(プレイヤーごとに 5枚)



商館駒 32個  
(プレイヤーごとに 8個)



柱駒 28個  
(プレイヤーごとに 7個)



商人駒 4個  
(プレイヤーごとに 1個)



勝利点/国王トラック/手番順マーカー 12枚  
(プレイヤーごとに 3枚)

資源は無限にあるものとします。めったにないことですが、ある種類の資源が尽きた場合、何らかのもの(ビーズやボタンなど)で代用してください。



建築士駒 4個  
(プレイヤーごとに 1個)



額面1と5の資源トークン:黄金、食料、羊毛、石材、鉄

# ゲームの準備

ゲーム中、プレイヤーはさまざまな方法で勝利点を獲得／喪失します。これらの勝利点はゲームボードを囲んでいる勝利点トラック上で記録されます。下記のアイコンは勝利点の獲得／喪失の一例です。



1勝利点を得る。



1勝利点を失う。

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。ボードの右側にはヨーロッパの地図があり、このルールでは単に“マップ”と呼ばれます。
2. 資源トークン（黄金、食料、羊毛、石材、鉄）とアクションポイントカウンターを全プレイヤーの手が届くところに置き、全体サプライとします。
3. ゲームボード左上の対応するスペース上にアクションホイールを置きます。アクションホイールは任意の向きに回転させてかまいませんが、数字付きの各区画が1つのアクションエリアに対応するように位置を合わせてください。



数字付きの各区画が1つのアクションエリアに対応するように位置を合わせたアクションホイール。

プレイヤーがこのゲームに十分に慣れたら、さらなる多様性のためにアクションタイル6枚をよく混ぜ、アクションホイールの周りがある各スペースに1枚ずつランダムに置くことができます。

しかし、最初のゲームではこれらのタイルは使わないので箱に戻します。

4. すべてのボーナススタイル、契約タイル、人物タイルを種類ごとに分けます。3人でプレイする場合、“4”と書かれているすべてのタイルを取り除きます。2人でプレイする場合、“3+”または“4”と書かれているすべてのタイルを取り除きます。



5. ボーナスタイルをよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボードの横に置きます。この山からボーナススタイルをランダムに引き、以下のエリアに表向きで置きます。

●各アクションエリアに1枚ずつ（計6枚）置きます。



アクションエリア上のボーナススタイル。契約か紋章が示されているものもあることに注意してください。

●国王トラックの横にあるスペースに1枚置きます。



国王トラックの横にあるスペースにボーナススタイルを1枚置きます。

●マップ上の各ボーナススタイルスペースに1枚ずつ置きます。3人でプレイする場合、“4”と書かれているスペースには置きません。2人でプレイする場合、“3+”または“4”と書かれているスペースには置きません。



マップ上の各ボーナススタイルスペースにボーナススタイルを1枚ずつ置きます。2人か3人でプレイする場合には、一部のスペースを空いたままにしておきます。

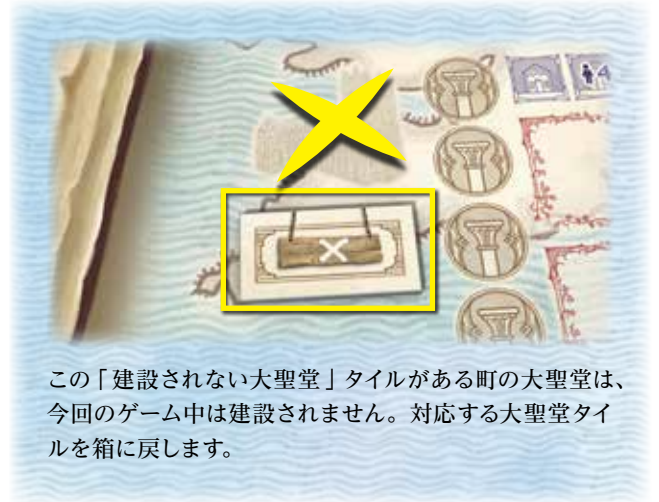
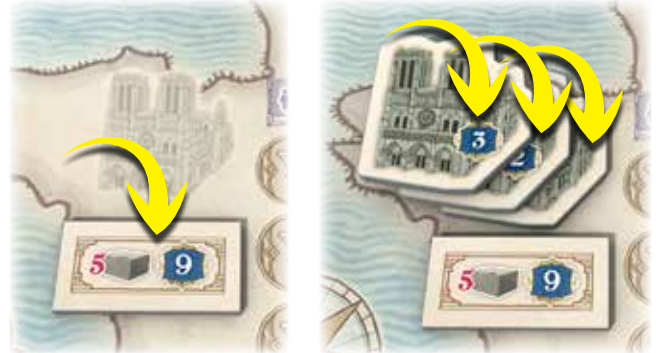
6. 契約タイルをよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボードの横に置きます。この山から契約タイルを5枚引き、ゲームボード上の対応するスペースに1枚ずつ表向きで置きます。これらの表向きの契約タイルを“(契約)ディスプレイ”と呼びます。



7. 人物タイルをよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボードの横に置きます。この山から人物タイルを5枚引き、ゲームボード上の対応するスペースに1枚ずつ表向きで置きます。これらの表向きの人物タイルを“(人物)ディスプレイ”と呼びます。



8. 建設コストタイルをよく混ぜ、ゲームボード上の各大聖堂建設用地の下側に1枚ずつ表向きでランダムに置きます。大聖堂タイルを種類ごとに分け、各種類ごとに勝利点が少ないものを下、多いものを上にして重ねます。この各種類の大聖堂タイルの山を、対応する大聖堂建設用地に置きます。



この「建設されない大聖堂」タイルがある町の大聖堂は、今回のゲーム中は建設されません。対応する大聖堂タイルを箱に戻します。

9. 町タイルと見本市タイルを個別によく混ぜ、ゲームボード上の対応するスペース(印刷されている“ティルトゥム(Tiletum)”)タイルの近く)に1枚ずつ表向きでランダムに置きます。使わない町タイルと見本市タイルは箱に戻します。



10. こうして見本市が開催されることになった各町に、開催順(左から右)に対応する見本市開催順タイルを置きます。



11. 不正トークンをよく混ぜ、裏向きの山にしてターントラックの横に置きます。この山から裏向きのまま3枚引き、ターントラックの対応する各スペースに1枚ずつ置きます。これらはターンごとに1枚ずつ表向きになります。



12. スタートプレイヤーを決め、そのプレイヤーは方位磁針マークを取ります。時計回り順で次のプレイヤーは2番手プレイヤーとなり……となります。

13. 各プレイヤーは1色を選び、その色の以下のものを取ります。

- プレイヤーボード1枚：手元に置きます。
- マーカー3枚：
  - 勝利点トラックのスペース10に1枚ずつ置きます。



- 国王トラックの“0勝利点”スペースに、スタートプレイヤーのマーカーが一番下、最後番手プレイヤーのマーカーが一番上になるように手番順に重ねて1枚ずつ置きます。



- ステップ12で決まった手番順に従って、手番順トラックの対応するスペースに1枚ずつ置きます。



- 商人駒1個と建築士駒1個：両方ともマップ上のティルトゥム町スペースの横に置きます。



- 商館駒8個：自分のプレイヤーボード上の屋根スペースに5個、ティルトゥムに1個置き、残りの2個をプレイヤーボードの横に置いて個人サプライとします。

- 柱駒7個：自分のプレイヤーボードの最初の5つの契約スペース(左から右)に1個ずつ置き、残りの2個をプレイヤーボードの横に置いて個人サプライとします。

- ボーナスアクションポイントマーカー5枚：プレイヤーボードの横に置きます。

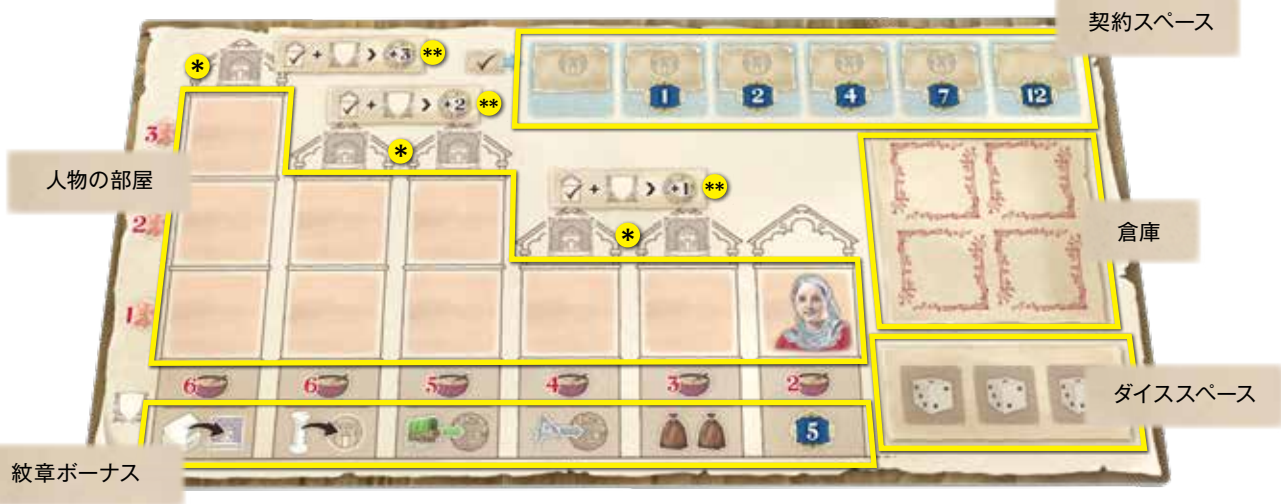
14. 各プレイヤーは鉄、羊毛、石材、食料を1枚ずつ得ます。スタートプレイヤーは黄金を1枚、2番手プレイヤーは3枚、3番手プレイヤー(もしあれば)は5枚、4番手プレイヤー(もしあれば)は6枚得ます。



15. 各色のダイスを、プレイ人数に等しい数だけ袋に入れます。4人ゲームでは袋の中にダイスが20個(各色ごとに4個)あることとなります。3人ゲームでは15個(各色ごとに3個)、2人ゲームでは10個(各色ごとに2個)あることとなります。残りのダイスは今回のゲームでは使わないので箱に戻します。

\* 屋根スペース

\*\* 建物ボーナス



プレイヤーボードのレイアウト



4人ゲームの準備の例

# ゲームの進行

このゲームの目的は、最も多くの勝利点を獲得することです。プレイヤーは勝利点トラック上で勝利点を記録します。勝利点トラック上のマーカーがスペース0より後ろに移動することはありません。100勝利点を超えた場合、プレイヤーは+100勝利点マーカーを得ます。200勝利点を超えた場合、このマーカーを裏返して+200勝利点面を表向きにします。

プレイヤーは4ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンドは以下の順番で実行される5フェイズに分かれています。

1. 準備フェイズ
2. アクションフェイズ
3. 国王フェイズ
4. 見本市フェイズ
5. 整理フェイズ

## 準備フェイズ

スタートプレイヤーは、2人プレイ時には8個、3人プレイ時には11個、4人プレイ時には14個のダイスを袋から引いてすべて振り、その値に応じてアクションホイールの周りに置きます。



色にかかわらず、同じ値のすべてのダイスは、その値がアクションホイール上で示されているエリアに置かれます。

## アクションフェイズ

### 不正トークン ステップ 1

スタートプレイヤーはターントラックの右端にある裏向きの不正トークンを表向きにし、そのトークン上の値に応じて、国王トラック上にある全プレイヤーのマーカーを移動させます。

不正トークンの値は0か1か2です。このため、不正トークンが公開されたとき、全プレイヤーのマーカーは左に移動するか、今あるスペースにとどまります。



“0”トークンが表向きにされた場合、全プレイヤーのマーカーは今あるスペースにとどまります。

“1”か“2”トークンが表向きにされた場合、全プレイヤーのマーカーを(値に応じて)左に1か2スペース移動させます。マーカーが国王トラックの左端(最低値)より左に移動することはありません。この場合、単に残りの移動分を無視します。

マーカーを移動させるときには常に、左端にある(値が最も低い)マーカーから先に移動させます。国王トラックの同じスペースに複数のマーカーがある場合、それらの重ね順を変更しないよう注意してください。

例: アクションフェイズのステップ1中、“2”の不正トークンが表向きになりました。



緑のマーカーは“-10勝利点”スペースに移動し、これ以上は移動できないのでここで止まりました。橙と青のマーカーは(重ね順を変更せずに)“-1勝利点”スペースに移動しました。

## ステップ 2

手番順トラックで示されている順番に従って、各プレイヤーは1手番をプレイします（これをターンと呼びます）。自分の手番中、プレイヤーは以下のステップをこの順番で実行します。

1. アクションホイールからダイスを1個取る。
2. そのダイスによる資源を得る。
3. 対応する種類のアクションを実行する。

プレイヤーはゲームボード上にあるダイスを1個選びます。

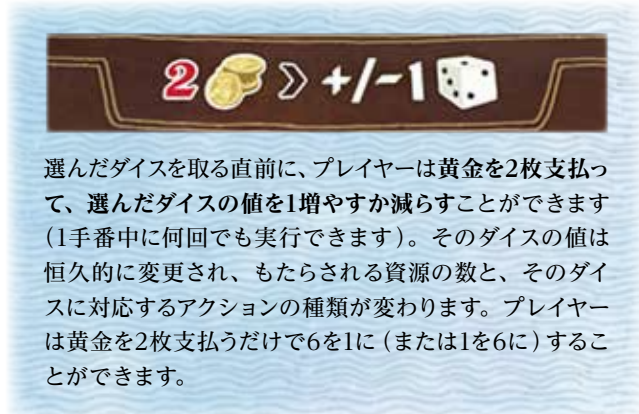


例：青はゲームボードからダイスを1個取り、自分のプレイヤーボード上にある左端の空きスペースに移動させました。



対応するアクションエリアにまだボーナススタイルがあったので、青はこれも取って自分の倉庫に置きました。

プレイヤーは選んだダイスの色に対応している資源を、そのダイスの値の数だけ全体サプライから得ます。



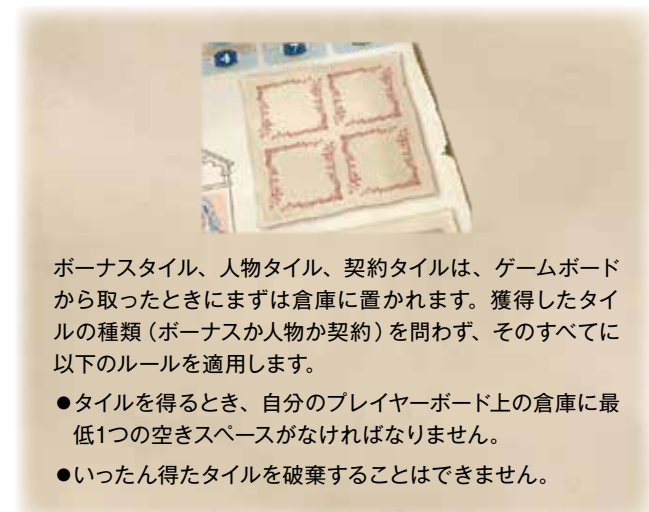
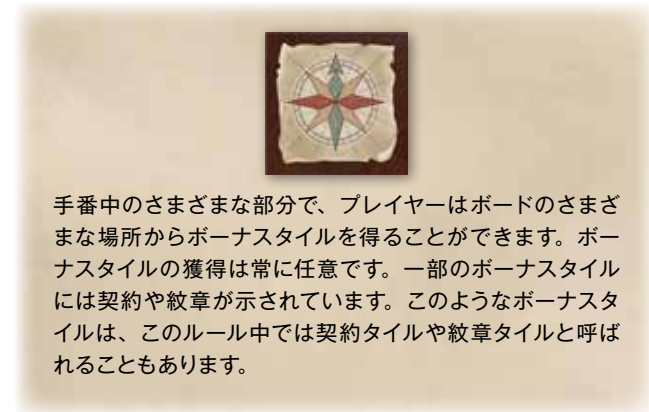
プレイヤーは選んだダイスを取って、プレイヤーボード上で空いている左端のダイススペースに置きます。対応するアクションエリアにまだボーナススタイルがある場合、プレイヤーはそのタイルを得て倉庫（プレイヤーボード上）に置くことができます。ボーナススタイルの獲得は義務ではありません。倉庫に空きスペースがある場合でさえ、プレイヤーはボーナススタイルを得ないことができます。いったん得たボーナススタイルを破棄することはできません。



例：値が2の桃ダイスを取ったあと、プレイヤーは食料を2枚得ました。

最後に、そのダイスを取ったエリアに対応しているアクションを実行します。各アクションの詳細については10ページ以降に記載されています。

各プレイヤーが1手番をプレイしたあと、アクションフェイズのステップ1に戻り、この手順をあと2回（2ターン）繰り返します。全プレイヤーが3手番ずつプレイしたら（1手番ごとにダイスを1個選び、資源を得て、対応するアクションを実行します）、アクションフェイズは終了し、ゲームは国王フェイズに進みます。





# 国王フェイズ

## ステップ 1

国王トラック上でマーカーが一番進んでいる(右側にある)プレイヤーは、トラックの横にあるボーナススタイルを得ます(または破棄します)。そのようなプレイヤーが複数いる場合、そのスペースの山の一番下にマーカーがあるプレイヤーが一番進んでいると見なします。最終ラウンドでは、プレイヤーはボーナススタイルを得る代わりに、ボード上に印刷されている4勝利点を得ることもできます。

そのあと、各プレイヤーは国王トラック上で自分のマーカーがあるスペースの横に示されている勝利点を獲得/喪失します。

プレイヤーは、自分のマーカーが国王トラックの失点部分(赤)にある場合には勝利点を失い、得点部分(青)にある場合には勝利点を得ます。マーカーが初期スペース(色なし)にある場合、勝利点を得ることも失うこともありません。



例: 青は3勝利点を得ます。橙と紫は勝利点を得ません(しかし、失うこともありません)。緑は2勝利点を失います。国王トラックの横のスペースにあるボーナススタイルは青プレイヤーが得ます(または破棄します)。

## ステップ 2

手番順トラック上のマーカーの位置を調整します。国王トラック上で一番進んでいるプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、2番目に進んでいるプレイヤーが2番手プレイヤーとなり……となります。国王トラック上の同じスペースに複数のプレイヤーがいる場合、その山の下にマーカーがあるプレイヤーの方が進んでいると見なします(そのため、先手番になります)。



例: 新たな手番順を決めるとき、橙が1番手、青が2番手、緑が3番手となります。

国王トラックの失点部分(赤)にマーカーがあるプレイヤーは、相対的な順番を維持したままでスペース0にマーカーを移動させます(左から右へマーカーを移動させ、より左側にあったマーカーが上になるように重ねてスペース0に置きます)。トラックの得点部分(青)にあるマーカーは移動させず、今あるスペースに残しておきます。

# 見本市フェイズ

このフェイズ中、プレイヤーは自分の業績によって勝利点を獲得する機会を得ます。

## 見本市の町

ゲームの準備中に置かれた町タイルで示されているように、見本市はゲーム中に4回開催されます。ゲームの準備中に置かれた見本市開催順タイルは、開催される見本市(各ラウンドの終了時に1つ)の順番を忘れないようにするためのものです。最初の見本値は常にティルトゥムで開催されます(その町タイルはボード上に印刷されています)。町タイルの下にある見本市タイルには、そのラウンドの得点条件と、見本市の得点計算中に得ることができる勝利点が示されています。

## 見本市の得点計算

見本市の得点計算に参加するために、プレイヤーは以下の条件のいずれかを満たしていなければなりません。

- その町に自分の商館駒がある。
- 見本市フェイズの時点で、その町に自分の商人駒がある。

マップ上の商館スペースには限りがあります。ほとんどの町には、1人か2人のプレイヤーしか商館駒を置くことができません。見本市に備えて、プレイヤーはその町に商館駒を置くか、アクションフェイズの終了時にその町で移動を終えるように商人駒の移動経路を計画する必要があります。

見本市の得点計算の利益は、ゲームボード上にあらかじめ印刷されている情報と、見本市タイルによってもたらされる情報の組み合わせになります。現在のラウンドの見本市タイルを確認してください。そのタイルの左側(ゲームボード上)には勝利点が示されています。この勝利点を、その見本市タイル上に印刷されている勝利点に加えます。この合計値(ボード+タイル)が、与えられる勝利点の基本値になります。プレイヤーはその見本市タイル上に示されている条件を満たした回数分だけ、この勝利点を得ます。

得点計算のあと、その見本市タイルを裏向きにします。



例：ラウンド3中、ヴェローナ (Verona) で見本市が開催されました。与えられる勝利点は、履行した契約1枚ごとに6勝利点 (ボード上に印刷されている3点+見本市タイル上の3点) です。自分の商人駒がヴェローナにあるので、青プレイヤーはこの見本市の得点計算に参加します。



プレイヤーボード上に履行した契約が3枚あるので、青は合計18勝利点を得ます。  
最終ラウンド (ラウンド4) ではこのフェイズを省略します。

## 整理フェイズ

以下のステップをこの順番で実行します。

1. アクションホイールの周りがある各アクションエリアと国王トラックの横のスペースに、獲得/破棄されたボーナススタイルの代わりに補充します (獲得/破棄されなかったタイルは残しておきます)。
2. すべての不正トークンをよく混ぜてランダムに3枚選び、ゲームボード上の対応するスペースに裏向きで置きます。

マップ上のボーナススタイルは決して補充しません。

3. すべてのダイスを袋の中に戻します。
4. アクションホイールを時計回りに1エリア分だけ回転させます。
5. 準備フェイズから新たなラウンドを開始します。

ラウンド4の見本市フェイズの終了時、ゲームは終了します。17ページの「ゲームの終了と最終得点計算」に進んでください。

## アクションの詳細

アクションを実行するとき、プレイヤーはそのアクションのために使われるダイスの値に応じて、いくらかのアクションポイントを得ます。獲得するアクションポイント数は、アクションホイール上にあるダイスアイコンの横に示されています。



アクションポイント数はアクションホイール上に書かれています。この値は常に「7-対応するダイスの値」になります。このため、獲得するアクションポイントが多いほど、獲得する資源は少なくなるので、獲得する資源の数とアクションの強さは常に釣り合いが取れています。

アクションポイントをどれだけ獲得し、すでにどれだけ使ったか (またはどれだけ残っているか) を記録するためにアクションポイントカウンターが役に立ちます。ダイスを選んだとき、単にその手番のために得たアクションポイントに等しい枚数のアクションポイントカウンターを取ってください。

多くのアクションは複数の選択肢をもたらします。実行するたびに対応するアクションポイントを支払う限り、プレイヤーは各選択肢を任意の順番で何回でも選ぶことができます。

簡潔化のために、以降は“アクションポイント”の代わりに“AP”という用語を使います。

## 建築士アクション



建築士アクションを実行したときには以下の選択肢があります。

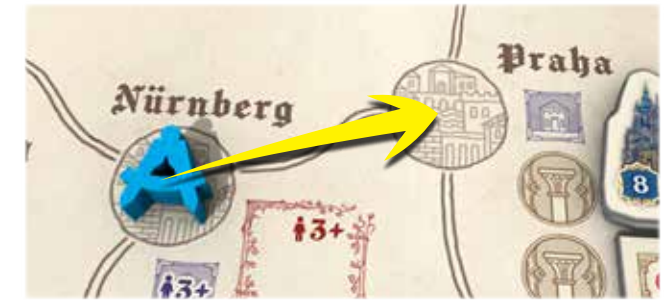
- 1AP:自分の建築士駒を、今あるスペースから隣接しているスペースへとマップ上で移動させます。
- 1AP:個人サプライから柱駒を1個取り、大聖堂に置きます。その大聖堂がある町には自分の建築士駒がなければならず、空いている柱スペースがなければなりません。各プレイヤーは各大聖堂に自分の柱駒を1個だけ置くことができます。
- 1AP:自分の建築士駒がある町からボーナススタイルを1枚取り(もしあれば)、そのタイルを自分の倉庫に置きます。



例:青は値が3のダイスを建築士アクションエリアから取りました。これは青に4APをもたらします。

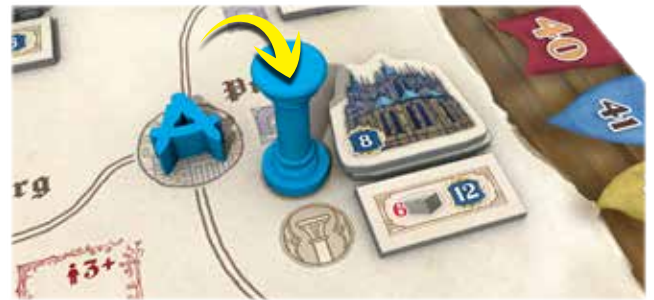


1APを使って、青は自分の建築士駒をフランクフルト(Frankfurt)からニュルンベルク(Nürnberg)に移動させました。



次の1APで、青はニュルンベルクからポーナスタイルを得ました(そして自分のプレイヤーボード上の空いている倉庫スペースに置きました)。

次の1APで、青は建築士駒をプラハ(Praha)に移動させました。



最後の1APで、青はプラハに柱駒を置きました。

## 商人アクション

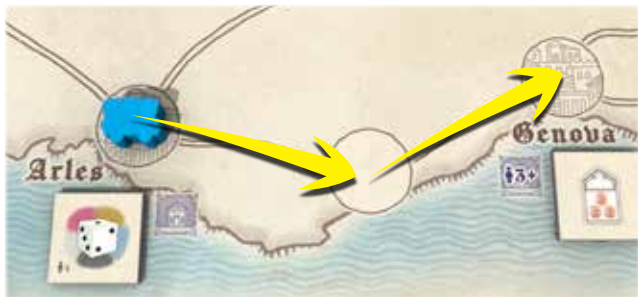


商人アクションを実行したときには以下の選択肢があります。

- 1AP:自分の商人駒を、今あるスペースから隣接しているスペースへとマップ上で移動させます。
- 1AP:個人サプライから商館駒を1個取り、町に置きます。その町には自分の商人駒がなければならず、空いている商館スペースがなければなりません。各プレイヤーは各町に自分の商館駒を1個だけ置くことができます。その商館スペースに建設ボーナスがある場合、それを即座に得ます(詳しくは巻末の「別表」参照)。
- 1AP:自分の商人駒がある町からボーナススタイルを1枚取り(もしあれば)、そのタイルを自分の倉庫に置きます。



例:青は値が4のダイスを商人アクションエリアから取りました。これは青に3APをもたらします。



最初の2APを使って、青は自分の商人駒をアルル (Arles) からジェノヴァ (Genova) に移動させました。

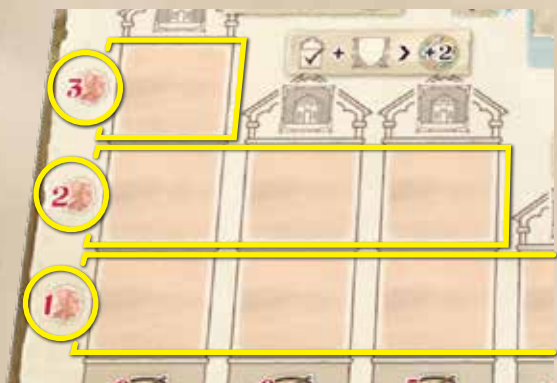


青の商人駒は今やジェノヴァにあり、ここには空いている商館スペースがあるので、青は最後の1APを使ってここに商館駒を置きました。人物アクションを実行したときには以下の選択肢があります。

### 人物アクション



- 1AP：人物ディスプレイから人物タイルを1枚取って自分の倉庫に置き、そのあと山からディスプレイに人物タイルを即座に補充します。
- 1AP：人物ディスプレイにあるすべての人物タイルを捨て札にし、新たな人物タイルを即座に補充します。捨て札にした人物タイルは、裏向きで人物タイルの山に戻して混ぜ直します。
- 1/2/3AP：自分の倉庫から人物タイルを1枚取り、プレイヤーボード上の1/2/3階にある部屋へと移動させます。



APコストはその部屋がある階数に等しくなります。

プレイヤーボード上には6つの建物があり、それぞれに1つか2つか3つの部屋があります。右端の建物はすでに埋まっています。人物タイルを部屋に置くときには以下のルールに従います。

- 同じ人物 (同じイラスト) のタイルを複数の異なる建物に置くことはできず、同じ建物に複数の異なる人物のタイルを置くこともできません。言い換えると、ある建物にある人物タイルを置いたら、もうその人物のタイルはその建物にしか置けなくなり、その建物にはその人物のタイルしか置けなくなります。
- 部屋に人物タイルを置いたら、プレイヤーは即座にその人物ボーナス (タイルの左上に示されています) を得ます。
- ある建物のすべての部屋が人物タイルで埋まったら、その建物の屋根スペースから商館駒を取って個人サプライに加えます。商人アクションを実行するとき、プレイヤーはこの商館駒を使うようになります。



例：青は値が2のダイスを人物アクションエリアから取りました。これは青に5APをもたらします。



青は最初の1APを支払い、ゲームボードから人物タイルを1枚取って倉庫に置きました。ディスプレイの空きスペースには人物タイルを即座に補充します。



青は次の1APを支払い、ゲームボードから別の人物タイルを1枚取りました。再び、ディスプレイの空きスペースに人物タイルを即座に補充します。



そのあと、青は2APを支払って自分の人物タイルのうち1枚を2階の部屋に置き、1APを支払ってもう1枚の人物タイルを同じ建物の1階に置きました。両方のタイルの人物が同じなので、青はこうすることができます。青は置いたタイルに示されている利益（1枚目から黄金1枚と羊毛1枚、2枚目から羊毛2枚）を得ました。



この建物のすべての部屋が埋まったので、青は即座にこの建物の商館駒を自分の個人サプライ（プレイヤーボードの横）に移動させました。

### 契約アクション



契約アクションを実行したときには以下の選択肢があります。

- 2AP**：ディスプレイから契約タイルを1枚取り、そのスペースの下に示されているAPを支払います。そのタイルを自分の倉庫に置きます（ディスプレイには契約タイルを補充しません）。
- 1AP**：自分の資源1枚を別の資源1枚に交換します。各契約アクション中にこの交換を初めて実行したとき、任意の資源を追加で1枚得ます。



例：青は値が1のダイスを契約アクションエリアから取りました。これは青に6APをもたらします。



最初に、青は1APを支払って食料1枚を黄金1枚に交換しました。この手番で初めての交換なので、青は追加資源も1枚得ます。青は鉄を1枚得ることにしました。



そのあと、青は2APを支払い、黄枠で示されているスペースから契約タイルを得ました。



最後に、青は3APを支払い、黄枠で示されているスペースから別の契約タイルを得ました。

手番終了時、ディスプレイにあるすべての契約タイルを右に詰めて隙間を埋め、そのあと山からディスプレイに新たな契約タイルを補充します。

### 国王アクション



国王アクションを実行したときには、獲得した1APごとに、国王トラック上で自分のマーカーを1スペース進めます。すでに他プレイヤーのマーカーがあるスペースで移動を終えた場合、それらの上に自分のマーカーを置きます。“+15勝利点”スペースを越えてマーカーを進めることはできません。



例：青は値が4のダイスを国王アクションエリアから取りました。これは青に3APをもたらします。



青は国王トラック上でマーカーを3スペース進めました。青が移動を終えたスペースにはすでにマーカーがあるので、橙と紫のマーカーの上に青のマーカーを置きます。

## ジョーカーアクション



他の5アクションのうち1つを選びます。そのアクションの(同じまたは異なる)選択肢のためにすべてのAPを支払います。

プレイヤーは同じアクションのためにすべてのAPを支払わなければなりません。複数のアクションのあいだでAPを分けて使うことはできません。

## 職務

手番中の任意の時点で(手番の前かあと、またはAPの支払いのあいだに)、プレイヤーは手番を一時中断して職務を遂行することができます。アクションとは異なり、多くの職務では資源を支払う必要があります。

職務には以下の5種類があります。

- 黄金を2枚支払い、他の資源(石材か羊毛か鉄か食料)を1枚得ます。
- 自分の倉庫にある契約タイルに示されている資源を支払い、その契約を履行します。その契約タイルを取り、プレイヤーボード上で空いている(契約タイルがない)左端の契約スペースに置きます。そのスペースから柱駒を取り(もしあれば)、個人サプライに追加します。建築士アクションを実行したとき、プレイヤーはこの柱駒を使えるようになります。その契約タイル上に示されている勝利点と、覆ったスペースに示されている勝利点を得ます。その契約タイルに示されている追加利益を得ます。
- 食料を支払い、自分の倉庫にある紋章タイルを、プレイヤーボード上の建物の下側にある空きスペースに移動させます。各紋章スペースの食料コストは異なります。紋章スペースに紋章タイルを置いたとき、プレイヤーはそのスペースに示されているボーナスを即座に得ます。



紋章配置ボーナスは以下の通りです(左から右)。

- 個人サプライから商館駒を1個取り、マップ上の任意の町に置きます。選んだ町には空いている商館スペースがなければならず、自分の商館駒がすでにある町に置くことはできません。

- 個人サプライから柱駒を1個取り、マップ上の任意の大聖堂に置きます。選んだ大聖堂には空いている柱スペースがなければならず、自分の柱駒がすでにある大聖堂に置くことはできません。

- 自分の商人駒をマップ上の任意のスペースに移動させます。

- 自分の建築士駒をマップ上の任意のスペースに移動させます。

- 任意の資源を2枚得ます。

- 5勝利点を得ます。

- 自分の柱駒がすでにある任意の大聖堂の建設に貢献します。その大聖堂の建設コストタイルに示されている数の石材を支払い、一番上の大聖堂タイルを得ます。その建設コストタイルと大聖堂タイルの両方に示されている勝利点を得ます。

各プレイヤーは各大聖堂の建設に1回だけ貢献することができます。

- 自分の倉庫にあるボーナススタイルの助手能力を使います。助手能力を解決したあと、そのタイルをゲームから除外します。

## タイルの種類

ボーナススタイル、人物タイル、契約タイルをゲームボード(マップやトラック)から得たときには常に、まずはそのタイルを自分の倉庫に置きます。倉庫がいっぱいの場合、プレイヤーはタイルを得ることはできません。このため、倉庫がいっぱいときにタイルを得る羽目になる前に、倉庫から一部のタイルを取り除くことができるアクションや職務を実行することを検討しましょう。

### 紋章

紋章は薄茶色をしており、6種類あります(主要な貴族を表しています)。紋章タイルは(いったん倉庫に置かれたあとで)プレイヤーボード上の建物の下側にあるスペースに置かれます。紋章は契約タイルやボーナススタイル上にあります。

各プレイヤーは同じ種類の紋章を複数持つことは(プレイヤーボード上のどこであっても)できません。

24ページ「紋章配置ボーナス」も参照してください。

### 契約

契約タイルは青色をしています。契約タイル上に示されている資源はその契約の条件であり、勝利点と他の利益はタイルの下段に示されています。多くの契約タイルは契約ディスプレイを通して獲得することができますが、ボーナススタイルの中にもあります。

契約タイルを得たとき、必要な資源を支払ってその契約を履行するまでは、そのタイルを倉庫に置いておきます。プレイヤーボード上に空いている契約スペースがない場合、プレイヤーはもう契約タイルを得ることはできません。

### 助手

助手は薄いベージュ色をしており、ボーナススタイル上のみあります。自分の手番中いつでも、プレイヤーは自分の倉庫にある助手タイルの能力を使うことができ、そのあとそのタイルをゲームから除外します。助手は資源、勝利点、追加APなどをもたらします(詳しくは別表参照)。

## プレイヤーボード

ある建物のすべての部屋が人物タイルで埋まり、かつ対応するスペースに紋章タイルが置かれたら(これらによって完成した建物となります)、そのプレイヤーにとって、その人物の種類に対応しているアクションがより強力になります(適用できるなら現在のアクションを含みます)。



各種類の人物に対応しているアクションは、その人物タイルの右下に示されています。

ある建物を完成させたら、プレイヤーは示されているボーナスアクションポイントマーカーを取り、アクションホイールの外側で対応しているアクションエリアの横に置きます。これ以降、プレイヤーはそのアクションを選ぶたびに追加の1/2/3APを(1/2/3部屋の建物によって)得ます。



例: 青は3APを支払い、倉庫にある人物タイルを3階の部屋に置きました。



人物タイルの配置によって対応する利益を得たあと、青は食料を6枚支払い、倉庫にある紋章タイルを同じ建物の下側にある空きスペースに置きました。



紋章タイルの配置によって対応する利益を得たあと、この建物は完成した建物となります。青は即座に対応するボーナスアクションポイントマーカーを取り、アクションホイールの対応するエリア（国王アクション）の外側に置きました。



これ以降、青は国王アクションを実行するたびに3APのボーナスを得ます。

このボーナスはジョーカーアクションを使って対応するアクションを実行するときにも適用されます。このボーナスはダイスを選んだときに得られるAPにのみ適用され、助手や他のゲーム効果によってもたらされるアクションには適用されません。

プレイヤーボード右端の建物は、完成させてもアクションボーナスをもたらしません。

## クレジット

ゲームデザイン: Daniele Tascini and Simone Luciani  
 ゲームディベロップメント: Andrei Novac, Błażej Kubacki,  
 Małgorzata Mitura, and Dávid Turczy  
 ソロモードデザイン: Dávid Turczy with Jeremy Avery  
 カバーアート: Giorgio De Michele  
 グラフィックデザイン: Zbigniew Umgelger  
 イラストレーション: Zbigniew Umgelger  
 ルールブック: Błażej Kubacki  
 ルールブック編集: Emanuela and Robert Pratt, Rainer Ahlfors  
 ルールブックDTP: Zbigniew Umgelger  
 ソロモードテスト指揮: Chuck Case  
 ソロモードテスター: Paweł Gajda, Charlie Field,  
 Jace Ravensburg, Kacper Frydrykiewicz

### 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

Board&Diceは以下の方々のかけがえのない  
 プレイテスト、助言、意見に感謝します:

Shannon Pepitone, Dan Varrette, Thomas Covert, Anson Garry,  
 Anne Lexington, Maciej Matejko, Franciszek Prusiecki, Wojtek Chuchla, Adam Kwapiński,  
 Julia Gauza, Grzegorz Wojtył, Paweł "Wppxis" Gajda, Kuba Kisala, Klaudyna Mikołajczyk,  
 Adam Kamiński, Marta Szpaderska, Iwona Jaworowska, Michał Cieślowski, Wiktoria  
 Matyja, Dave Haenze, Damian Głuszczyk, Mateusz Puchalski, Daniel Sobolewski, Łukasz  
 Stadnik, Aleksandra Wiatr, Krzysztof Jurzysta, Miłosz Murawski, Sebastian Borowczyk,  
 Daniel "Gun3R" Sobolewski, Maria Józwick, Marek Mańko, Daniel Dubel, Paweł  
 Jablczyński, Artur Szemczek, Patrycja "Puff" Szudarska, Piotr Rybak, Kinga Agnik, Adam  
 Kamiński, Dominik "Vyk" Pańczyk, Mateusz Sekulski, Grzegorz Góra, Michał Mazurek,  
 Artur Szemczek, Dariusz Misiulajtis, Miłosz Murawski, Patryk Olbert.

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、永峯浩、  
 神田恒太郎、高田圭

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.  
 For more information about Tiletum please visit:  
 www.boardanddice.com



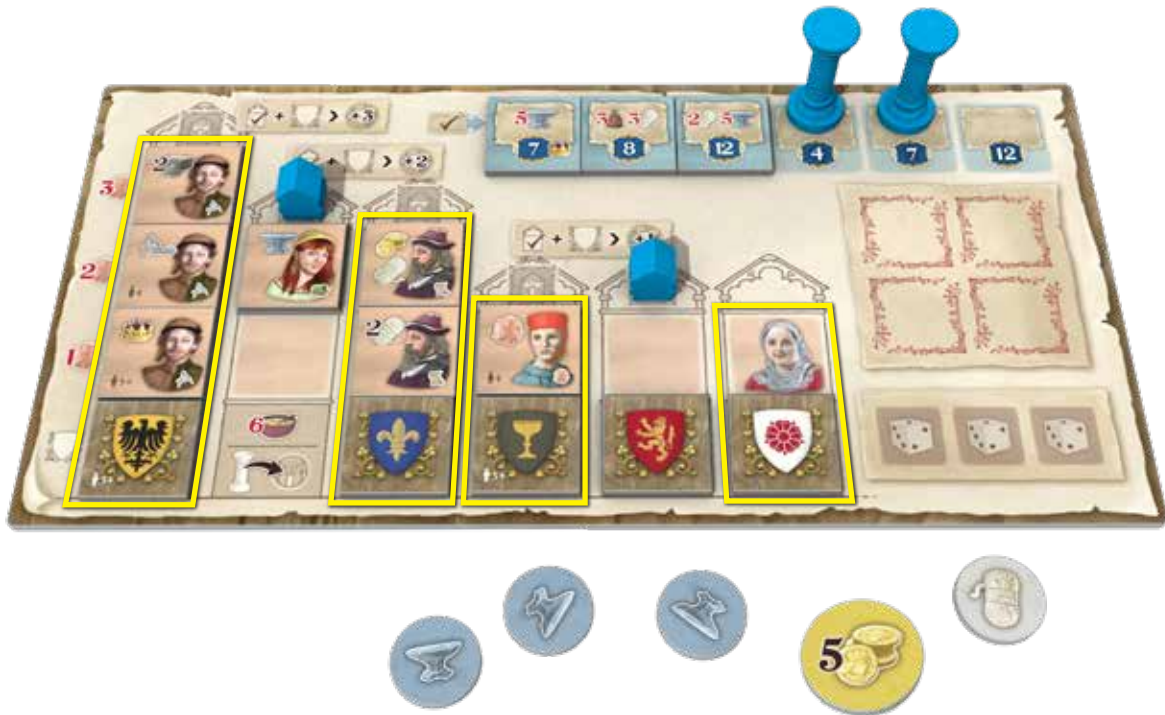
# ゲームの終了と最終得点計算

ラウンド4の終了時、以下のように最終得点計算を実行します。



1. マップ上にある自分の商館駒の数に、マップ上にある自分の柱駒の数を掛け、その結果に等しい勝利点を得ます。
2. 完成させた建物（すべての部屋（1か2か3部屋）が人物タイルで埋まり、紋章タイルも置かれている建物）が1/2/3/4/5/6つある場合、0/0/5/10/20/30勝利点を得ます。
3. 個人サプライに残っている任意の資源4枚ごとに1勝利点を得ます。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合、その中で手番順が先のプレイヤーが勝利します。



例：青は最終得点を計算しています。

1. ゲームボード上には青の柱駒が5個、青の商館駒が5個あるので、青は25勝利点を得ます。
2. 青は完成した建物を4つ持っている（上図参照）、10勝利点を得ます。

3. 青は鉄3枚、黄金5枚、羊毛1枚を持っているので、2勝利点を得ます。



ゲーム終了時に獲得した勝利点（ゲーム中に獲得した勝利点に追加されます）は25+10+2=37勝利点になります。

# 別表



## 助手能力

	1APで任意の1アクションを1回実行します。
	2/3APで商人アクションを1回実行します。
	2/3APで人物アクションを1回実行します。
	2/3APで契約アクションを1回実行します。
	2/3APで建築士アクションを1回実行します。
	2/3APで国王アクションを1回実行します。
	現在のアクションに1/2/3APを追加します。 これらは選んだダイスに関連するアクションにのみ適用することができ、 助手や他のゲーム効果によってもたらされるアクションには適用できません。
	ダイスを選ぶときに使い、資源を1種類選びます。 選んだダイスの色に対応している種類ではなく、その種類の資源を得ます。
	示されている数の黄金か勝利点(またはその両方)を得ます。
	任意の資源を2/3枚得ます(同じ種類でも異なる種類でもかまいません)。

	<p>羊毛1枚、石材1枚、鉄1枚、食料1枚を得ます。</p>
	<p>自分のプレイヤーボード上にある建物を1つ選びます。 その建物内にあるすべての人物タイルからボーナスを得ます。</p>



## 人物タイル

	<p>人物タイルの右下にあるアイコンは、その人物タイルを含む建物を完成させたあとでボーナスアクションポイントを得られるアクション（契約か人物か建築士か商人か国王）を示しています。</p>
	<p>1/2APで契約アクションを1回実行します。 任意の資源を1枚得ます。</p>
	<p>3APで契約アクションを1回実行します。</p>
	<p>羊毛を2枚得ます。</p>
	<p>鉄を1/2枚得ます。</p>
	<p>黄金1枚と鉄1枚／黄金1枚と羊毛1枚を得ます。</p>
	<p>1/2APで人物アクションを1回実行します。</p>
	<p>自分の建築士駒を隣接スペースへと移動させることができます。 自分の商人駒を隣接スペースへと移動させることができます。</p>

	<p>食料を1/2枚得ます。</p>
	<p>黄金を2/3枚得ます。</p>
	<p>1/2APで国王アクションを1回実行します。</p>
	<p>2/3勝利点を得ます。</p>
	<p>自分の商人駒を隣接スペースへと1回/2回移動させることができます。</p>
	<p>自分の商人駒を隣接スペースへと移動させることができます。  自分の商館駒がない町に自分の商人駒があり、  かつその町に空いている商館スペースがある場合、  その町に商館駒を1個置くことができます。  これらのアクションは任意の順番で実行することができ、  このボーナスの一部しか使わないこともできます。</p>
	<p>自分の商人駒がある町に商館駒を1個置きます。まだ自分の商館駒がなく、  かつ空いている商館スペースがある町に自分の商人駒がある場合に限り、  プレイヤーはこの人物タイルの利益を得ることができます。</p>
	<p>自分の建築士駒を隣接スペースへと1回/2回移動させることができます。</p>
	<p>自分の建築士駒を隣接スペースへと移動させることができます。  自分の柱駒がない町に自分の建築士駒があり、かつその町に空いている  柱スペースがある場合、その町に柱駒を1個置くことができます。  これらのアクションは任意の順番で実行することができ、  このボーナスの一部しか使わないこともできます。</p>
	<p>自分の建築士駒がある町に柱駒を1個置きます。まだ自分の柱駒がなく、  かつ空いている柱スペースがある町に自分の建築士駒がある場合に限り、  プレイヤーはこの人物タイルの利益を得ることができます。</p>
	<p>石材を1/2枚得ます。</p>



## 紋章



紋章は6種類あり（影響力のある貴族を表しています）、  
ボーナススタイルと契約タイル上にあります。  
忘れやすいルール：各プレイヤーは、自分のプレイヤーボード上の  
どこかに各種類の紋章を1枚だけ持つことができます。  
すでに持っている紋章を得ることはできません。



## 契約



同じ種類の任意の資源を1/3/5/7/8枚支払い、  
1/3/6/10/13勝利点を得ます。



鉄を2/3/9枚支払い、2/4/17勝利点を得ます。



鉄を5/7枚支払い、7/11勝利点を得ます。  
さらに、国王トラック上で1スペース進みます。



羊毛を2/3/9枚支払い、2/4/17勝利点を得ます。



羊毛を5/7枚支払い、7/11勝利点を得ます。  
さらに、自分の商人駒を隣接スペースに移動させます。



同じ種類の任意の資源2/3枚と鉄2/3枚を支払い、5/8勝利点を得ます。

	<p>同じ種類の任意の資源2/3枚と羊毛2/3枚を支払い、5/8勝利点を得ます。</p>
	<p>示されている組み合わせの鉄と羊毛を支払い、2/6/12勝利点を得ます。</p>
	<p>羊毛3/5枚と鉄3/5枚を支払い、9/16勝利点を得ます。 さらに、1APで人物アクションを1回実行します。</p>

## 見本市タイトル

	<p>マップ上にある自分の商館駒1個+柱駒1個のセット1組ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>自分のプレイヤーボード上にある履行した契約1枚+ 獲得した大聖堂タイトル1枚のセット1組ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>自分のプレイヤーボード上にある履行した契約1枚ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>これは国王トラックをリセットする前に得点計算する必要がある特殊なタイトルです！ このタイトル上と、このタイトルの横でボード上に印刷されている勝利点を得ます。 そのあと、国王トラック上での自分の位置に応じた勝利点を得ます (このタイトルでは乗算を行いません)。 このタイトルの得点計算時には失点することもあり得ます。</p>
	<p>自分のプレイヤーボード上にある履行した契約1枚+ 紋章1枚のセット1組ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>マップ上にある自分の商館駒1個ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>自分の建物の2階と3階にある人物タイトル1枚ごとに勝利点を得ます (その建物が完成しているかどうかは問いません)。</p>

	<p>自分のプレイヤーボード上にある紋章1枚ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>マップ上にある自分の柱駒1個ごとに勝利点を得ます。</p>
	<p>自分のプレイヤーボード上にある、人物タイルで完全に埋まっている建物1つごとに勝利点を得ます（完成しているかどうかは問いません）。</p>
	<p>獲得した大聖堂タイル1枚ごとに勝利点を得ます。</p>

## ゲームボード

	<p>町にはプレイヤーが商館駒を置くためのスペースがいくつかあります。一部のスペースは“3+”または“4”人ゲームでのみ使うことができます。</p>
	<p>道スペースです。商人駒と建築士駒を移動させるときにはこれらのスペースも数えなければなりませんが、ここに商館駒や柱駒を置くことはできません。</p>
	<p>このシンボルがあるスペース上に商館駒を置いたあと、即座に最低1枚の人物タイルがある自分の建物（完成しているかどうかは問いません）を1つ選び、各人物ボーナスを1回ずつ得ます。プレイヤーはボーナスを任意の順番で得ることができ、その建物内の人物タイルの一部（または全部）がもたらすボーナスを無視することもできます。</p>
	<p>このシンボルがあるスペースに商館駒を置いたあと、即座に示されている値の勝利点を得ます。</p>
	<p>柱スペースです。このタイル  がある町の大聖堂はゲーム中に建設されないため、その町の大聖堂に柱駒を置くことはできません。</p>
	<p>ボーナススタイルスペースです。数字が書かれているスペースは、その数以上のプレイヤーがいるゲームでのみ使われます（言い換えると、その数よりプレイヤーが少ない場合にはボーナススタイルを置きません）。</p>

## 紋章配置ボーナス

	<p>食料を6枚支払います。自分のサプライから商館駒を1個取り、マップ上の任意の町に置きます。選んだ町には空いている商館スペースがなければならず、自分の商館駒がすでにある町に置くことはできません。</p>
	<p>食料を6枚支払います。自分のサプライから柱駒を1個取り、マップ上の任意の大聖堂に置きます。選んだ大聖堂には空いている柱スペースがなければならず、自分の柱駒がすでにある大聖堂に置くことはできません。</p>
	<p>食料を5枚支払います。 自分の商人駒をマップ上の任意のスペースに移動させます。</p>
	<p>食料を4枚支払います。 自分の建築士駒をマップ上の任意のスペースに移動させます。</p>
	<p>食料を3枚支払います。 任意の(同じまたは異なる)資源を2枚得ます。</p>
	<p>食料を2枚支払います。5勝利点を得ます。</p>