

あやつり人形フルセット

Ohne Furcht und Adel

Bruno Faidutti作

2~8人用 10歳以上 所要時間約60分

朝露で覆われた畑を霧が包み、太陽が地平線から顔を出し、大地を明るく照らします。霧のかかった干し草を通して、国に平和をもたし、繁栄を導こうとする勇ましい英雄たちの姿が見えます。誰も本当の理由と、裏側にある陰謀を知る者はいませんでした。彼らは操り人形のように、国の貴族たちによって、誰ともわからない者の利益のために悪用されていたのです。

各プレイヤーは、8つの価値の高い建物カードをプレイして、自分の都市に建設することを目指します。そのためには、プレイヤーは、新しいキャラクターの特典を生かすために、毎回新しい役割をこなさなければなりません。

用具

- ・建物カード 80
紫26
緑20
黄12
赤・青各11
- ・キャラクターカード 18
- ・国王コマ 1
- ・コイン 30



ゲームの準備

- ・キャラクターカードの左上には1~9の数字が書かれており、それぞれの数字に対して2枚ずつのカードがあります。ゲームでは、各数字について1枚ずつのカードを使います。プレイヤー間で話し合って、それぞれの数字についてどちらのカードを使うか決めてください。使わないキャラクターカードは箱に戻します。なお、はじめてプレイする場合は、1~8については数字を丸で囲ってあるカード、9については「芸術家 (Künstler)」を選ぶことをお勧めします。
- ・最も年長のプレイヤーが最初のラウンド、王と呼ばれ、それを示すために国王コマを前に置きます。
- ・2人のプレイヤーが、それぞれ建物カードとキャラクターカードを別々によく混ぜます。それぞれの山を裏向きにしてテーブル中央に置きます。
- ・その脇にコインを置きます。
- ・そして、各プレイヤーは、以下のものを受け取ります。

- 建物カード 4枚
- コイン 2個

カード

1) 建物カード

全ての建物カードには、色があります。

- 黄 - 国王または策略家に特典あり
- 青 - 伝道師または修道院長に特典あり
- 緑 - 商人に特典あり
- 赤 - 傭兵または外交官に特典あり

紫 - 特定のキャラクターに特典があるのではありません。紫のカードは、平均的に高価で、他の色よりも価値が高くなっています。カードに書かれている文章は、そのカードをプレイしたプレイヤーに特典を与えます。

建物カードを出すコストとポイントは等しくて、カード右側に描かれているコインの数で示されます。



2) キャラクターカード

キャラクターカードには、それぞれ特殊な特徴があります。

ラウンドの進行1 (4~8人用。2・3人用は後述します。)

- ・国王コマを持つプレイヤーがスタートプレイヤーになります。
- ・このプレイヤーは9枚のキャラクターカードをよく混ぜ、1番上のカードをテーブル中央に裏向きにして置きます。
- ・そして、プレイヤー人数に合わせて、以下のように続けて0~2枚のキャラクターカードを表向きにして並べます。

プレイヤー人数	表向きのカード枚数
4	3
5	2
6	1
7 - 8	0

- ・表向きにしたカードに 国王または策略家があった場合は、それを戻して再びよく混ぜ、別のカードをめくるまで続けます。
- ・国王コマを持つプレイヤーは、残りのカードから1枚を選んで自分の前に裏向きにして置きます。
- ・残りのカードは裏向きのまま左隣のプレイヤーに渡します。そして、このプレイヤーも同様に1枚のカードを選んで、自分の前に裏向きにして置き、次のプレイヤーに回します。最後のプレイヤーには、2枚のカードが回されます。ここから1枚を選んで、もう一方は、テーブル中央に裏向きにして置きます。
- 例外:** 8人プレイの場合、最後のプレイヤーには、1枚のカードしか残りません。このプレイヤーは、ここで最初に国王コマを持つプレイヤーが裏向きにして置いたカードを取ります。そして、この2枚の中から1枚を選び、残りはテーブル中央に裏向きにして戻します。

ラウンドの進行2

- ・そうして、国王コマを持つプレイヤーは、キャラクターカードに書かれた数字の1番から順番にキャラクターをコールしていきます。
- ・コールされたキャラクターカードを持つプレイヤーは、自分の正体を明かします。すなわち、カードを表向けて、手番を行わなければなりません。
- ・その後でキャラクターカードはテーブル中央に戻します。
- ・コールされたキャラクターが手番を終了したら、国王コマを持つプレイヤーは次の番号のキャラクターをコールします。
- ・キャラクターが選ばれなかったり、もはや暗殺されていたりして、どのプレイヤーからも返事がなかった場合は、次のキャラクターをコールします。
- ・9枚のキャラクターカードが全て戻されたら、次のラウンドに移ります。

キャラクターの行動

- ・キャラクターが正体を明かしたら、そのプレイヤーの手番となります。
- ・このとき、a)コインを2つ取るか、もしくは、b)山札から建物カードを2枚引き、その内容を見て1枚を取りもう一枚を捨て札とする、かのどちらか一方を行います。(収入行動)
- ・その後で、手札から建物カードを1枚自分の前に表向きに出すことができます。このとき、カードに描かれているだけの



例：教会(Kirche)をプレイしました。このプレイヤーはコインを2個ストックに支払わなければなりません。

- ・さらに、手番の間ならいつでも、キャラクターの特殊能力を使用することができます。

キャラクターの特殊能力

付属のカードリストを参照してください。

キャラクターの特殊能力の使用例

- ・商人のプレイヤーは手番の開始時に手元にひとつもコインを持っておらず、手札は、緑の「商館(Kontor)」(価値3)だけでした。自分の前には、緑のカードが2枚と、赤のカードが1枚あります。彼は、カードを引いて、次にキャラクターの能力によってコインをひとつ獲得します。さらに出している緑のカード1枚につき、コイン1つをもらえますから、この時点でプレイヤーの手元にはコインが3つあり「商館」のカードを出すことができます。これで手番を終わります。
- ・前の例と同じ状況の商人が、最初にカードを引く代わりに、コイン2つを取ったとすると、キャラクターの特殊能力でもらえる1コインと合わせて、合計3コインになります。これで、「商館」を出します。そして、商人は出している緑のカード1枚につきコイン1つをもらえますので、手番終了時に3コインをもらいます。
- ・魔法使いは、手番のはじめに手札が1枚もないにも関わらず、コイン2つを取ることにしました。そして、手札のたくさんあるプレイヤーを選んで、彼と手札を交換することにします。相手プレイヤーは、手札がなくなってしまって怒ります。そうして、魔法使いのプレイヤーは、交換した手札からカードを出します。

ゲームの終了と勝者

- ・1人のプレイヤーが、建物カードを8枚出したら、ゲーム終了となります。そのラウンドは最後までプレイします。
- ・各プレイヤーは、以下のようにポイントを得ます。
自分の前に置かれている建物カードのポイント合計
自分の前に5色全ての建物カードが置かれていると、3ポイント
最初に8枚建物カードを出したプレイヤーに、4ポイント
それ以外の8枚建物カードを出したプレイヤーに、2ポイント
コインはポイントになりません。
- ・最もポイントの高いプレイヤーが勝者となります。
- ・同点の場合は、建物カードのポイントの合計が高い方の勝ちとなります。

2人でプレイする場合のラウンドの進行1

- ・AとBの二人でプレイするとします。
- ・9のキャラクターカードは使用しません。
- ・Aが8枚のキャラクターカードを良く混ぜ、一番上のカードを1枚見てから、伏せてテーブルの中央に置きます。
- ・残った7枚のキャラクターカードの中から、任意の1枚を選んで取り、残った6枚のカードをBに渡します。
- ・Bは任意の1枚を手札として取り、もう1枚を選んで伏せてテーブルの上に置きます。残った4枚のカードをAに渡します。
- ・Aはこの中から任意の1枚を自分の2枚目のキャラクターカードとして取り、また任意の1枚を伏せてテーブルの中央に置きます。
- ・Bは残った2枚を受け取り、1枚を自分の2枚目のキャラクターカードとして取り、最後の1枚を伏せてテーブルの上に伏せて置きます。
- ・これで両者が2枚ずつのキャラクターカードを持ったこととなります。
- ・Aがはじめの国王となってゲームを開始します。

3人でプレイする場合のラウンドの進行1

- ・A, B, Cの3人でプレイするとします。
- ・9のキャラクターカードは使用しません。
- ・年長のAが王冠のカードを受け取ります。
- ・Aは、8枚のキャラクターカードをよく混ぜて、伏せたカードの山を作ります。そしてその一番上のカードを取り、内容を見てから、伏せてテーブルの中央に置きます。
- ・Aは残った7枚のキャラクターカードから任意の1枚を取り、残りをBに渡します。
- ・Bは、6枚のキャラクターカードの中から任意の1枚を取り、残りをCに渡します。
- ・Cも同様に1枚を取りAに渡します。
- ・Aは、同様に2枚目のキャラクターカードを取り、Bに渡し、Bも同様にして、Cに渡します。
- ・ここで、Cは2枚のカードをBから渡されます。この中から1枚を2枚目のキャラクターカードとして取り、残ったカード1枚を、伏せてテーブルに置きます。
- ・Aが国王となってゲームを開始します。

ルール問い合わせ先

Möbius

メビウス ゲームズ

東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5階

Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956

shop@mobius-games.co.jp

http://www.mobius-games.co.jp/

キャラクターカード

1 暗殺者 Meuchler

このラウンド、暗殺しようとするキャラクターを宣言します。このときに選択されたキャラクターは、正体を現すことができず、このラウンドの一切のアクションを行うことができません。例えば、暗殺者が商人を選んだとしたら、商人の手番は飛ばされます。

1 魔女 Hexe

魔女が収入を得たあとで、魔法をかけるキャラクターを宣言します。それで手番終了となります。魔法をかけられたキャラクターがコールされたら、そのプレイヤーは収入を得たあとで手番終了となります。魔女は、そのプレイヤーの手番を自分のものとして続けます。このとき、魔法をかけたキャラクターの特殊能力を使うことができます。例えば商人であれば、追加で1コインを得て、緑の建物1つにつき1コインを得ます。もちろん、魔女は自分の都市に建物を建設します。国王に魔法をかけた場合は、それでも国王を選んだプレイヤーに王冠が移動します。魔法をかけたキャラクターがそのラウンド選択されていなかったら、魔女は手番の行動を行うことはできません。泥棒は、魔女や魔法に魔法をかけられたキャラクターから盗むことはできません。

2 泥棒 Dieb

このラウンド、どのキャラクターから盗むかを宣言します。ただし、暗殺者または魔女と、暗殺されたキャラクターは選択することができません。選択されたキャラクターが国王コマを持つプレイヤーにコールされたら、正体を明らかにし、ただちに泥棒に全てのコインを渡さなければなりません。例えば、泥棒が伝道師を選択したら、伝道師は自分の番になって正体を明かしたとき、手番の収入を得る前に泥棒のプレイヤーに、持っているコインを全て渡さなければなりません。もしそのキャラクターのカードが裏向きにして置かれていて、国王コマを持つプレイヤーがコールしても誰も反応しなければ、泥棒は運悪く、なにももらうことはできません。

2 徴税人 Steuereintreiber

徴税人は、そのラウンド少なくとも1つ建物を建設したプレイヤーすべてから、手番終了時にコインを持っている場合に、1コインを受け取ります。暗殺者もしくは魔女がそのラウンドすでに建物を建てていれば、徴税人はそれを指摘したら、1コイン回収できます。救貧院と錬金術師の効果は、徴税人の効果を適用したあとで適用されます。すなわち、「施し」と生産された金は、徴税人から守られているのです。

3 魔法使い Magier

以下の2つのうちどちらかができます。

- 自分の手札全部を、他プレイヤー1人の手札全部と交換します(カードの枚数は異なっていてもかまいません)。
- 手札のカードを何枚でも表向きにして捨て、同じ枚数だけ、山札から建物カードを補充します。

3 祈禱師 Beschwörer

祈禱師は、他のプレイヤー1人の手札すべてを見て、そのうち1枚を獲得します。カードを手札に加えるか建設するかします。直ちに建設した場合、手番の建設とは異なるものとみなし、もう一つ手札から建物を建てることができます。どちらの建設も、通常どおりのコストを支払わなければなりません。

4 国王 König

国王のコマを取り、王としての任務を引き継ぎます。王の任務とは、次のラウンドのスタートプレイヤーとなることと、キャラクターのコールをすることです。

国王は、自分の前に置いてある黄色い建物カード1枚につき、コインを1つ獲得します。

国王のカードが中央の裏向きのカードの中にあるため、新国王が現れなかったときは、前の国王がそのまま任務を引き継ぎ、次のラウンドも任務を行います。

新国王が暗殺されたため現れなかった場合には、次のラウンドのはじめに暗殺された国王のところに国王のコマを移動させます。

4 策略家 Intrigant

自分の都市にある黄色の建物について、1コインを獲得します。また、あなたがコールされたら、任意の他のプレイヤー1人を選んで国王のコマを渡します。その時点の国王のコマの所有者にもたせたままにすることも、自分自身が国王のコマを取ることもできません。

5 伝道師 Prediger

このプレイヤーの建物カードは、傭兵によって取り除かれることはありません。

伝道師は、自分の前に置いてある青の建物カード1枚について、コインを1つ獲得します。

5 修道院長 Ablassprediger

自分の都市にある青色の建物について、1コインを獲得します。

最もたくさんコインを持っているプレイヤーは、修道院長に1コインを支払わなければなりません。最多のコインを持つプレイヤーが複数いる場合、および自分自身が最多のコインを持っている場合には、コインを受け取ることはありません。

6 商人 Handler

コインを1つ獲得します。

さらに、自分の前に置いてある緑のカード1枚につきコインを1つ獲得します。

6 錬金術師(Alchemist)

錬金術師は、手番終了時、この手番に建物を建設するために使ったコインをすべて回収します。その他の理由で失ったコイン(例えば、泥棒や徴税人に取られた)は回収できません。錬金術師は、持っていた以上のコインを獲得することはありません。錬金術師がコインを回収するのは、徴税人の効果が適用されたあとです。回収したコインが徴税人に取られることはありません。

7 建築家 Baumeister

建物カードを2枚引きます。

建築家は、手番に3枚まで建物カードを出すことができます。

7 侵略者 Eroberer

収入の行動のあと、さらにコイン4個かカード4枚を獲得します。

侵略者は建物を建てることはできません。

8 傭兵 Soldner

他プレイヤーの建物カード1つを取り除くことができます。

1コインの価値の建物は、無料で取り除くことができます。それ以外の建物カードは、そのカードの価値から1コイン引いただけのコインを支払います。

取り除いた建物カードは、捨て札となります。

傭兵は、すでに8つ建物のあるプレイヤーを対象としてはなりません。

傭兵は、自分の前に置いてある赤のカード1枚につき1コインを獲得します。

8 外交官 Diplomat

外交官は自分の都市にある赤色の建物1つについて、1コインを獲得します。

そして、自分の都市に建設済みの建物1つと、他のプレイヤーの建設済みの建物1つを交換することができます。相手プレイヤーの建物が自分の建物よりも価値が高ければ、その差額を相手に支払わなければなりません。見張り台(Wehrturm)や伝道師の建物と交換することはできません。外交官を使用する場合は、墓地(Friedhof)には効果がありません。

9 芸術家 Künstler

芸術家は、自分の都市にある建物1つもしくは2つを美しくすることができます。このとき、コイン1つを建物の上に置きます。1つの建物には、1つまでしかコインを置けません。美しくなった建物は、1コイン分価値が上昇します。これは、ポイントの計算、傭兵による破壊、外交官による交換に適用されます。

9 女王 Königin

女王は、自分の手番の開始時に国王コマを持っているプレイヤーのとなりに座っていれば、そのプレイヤーが暗殺されていたとしても、3コインを獲得します。

女王は、5人以上でプレイする場合にのみ使用できます。

多くのキャラクターカードの組み合わせによりゲームのヴァリエーションに大きな広がりをもたらされます。ただし、少々混乱することもあり得ます。例えば、徴税人が手番の終了時にコインを取るの、錬金術師や救貧院の効果が適用される前であったりすることです。また、錬金術師の効果は、救貧院の効果が適用されたあとで適用されます。錬金術師は、まず救貧院の効果を受け、そのあとでお金が返ってくるのです。

私たちは、できる限りの例外事項をフォローしたつもりです。もし不明点があったら、プレイヤーのみなさんでよい解決を見つけてください

紫のカード

大城壁 Grosse Mauer



大城壁を持っているプレイヤーの建物を、傭兵が破壊するコストが1コイン上昇します。大城壁を建てているプレイヤーのすべての建物に適用されます。

石切り場 Steinbruch



石切り場を建てているプレイヤーが建物を立てるとき、すでに建てている同じ建物1つについて1コイン安くなります。ただし、1コインは支払わなければならないなりません。

例：1つ目の宮殿(Palast) 5コイン
2つ目の宮殿(Palast) 4コイン
3つ目の宮殿(Palast) 3コイン

希望の泉 Wunschbrunnen



ゲーム終了時に、希望の泉を建てているプレイヤーは、他の紫の建物1つについて1ポイントを獲得します。希望の泉自身は含まれません。

財宝庫 Schatzkammer



ゲーム終了時、持っているコイン1つにつき1ポイントを追加で獲得します。

地図室 Kartenraum



ゲーム終了時、手札のカード1枚につき1ポイントを追加で獲得します。

病院 Hospital



病院を建てているプレイヤーは暗殺されたときでも、基本の収入を得ることができます。ただし、キャラクターの効果による収入を得ることはできません。すなわち、色の一致する建物による収入、商人や徴税人の収入はないのです。その後、手番終了となります。

救貧院 Armenhaus



救貧院を建てているプレイヤーは、手番終了時コインを1つも持っていなければ、1コインを銀行から受け取ります。このコインは、徴税人によって奪われることはありません。最後の1コインを徴税人に渡さなければならない場合、そのあとで救貧院から1ゴールドを獲得します。

灯台 Leuchtturm



灯台を建設したプレイヤーは、直ちに山札を見て、カードを1枚獲得します。その後、山札を切りなおします。

公園 Park



公園を建設しているプレイヤーが手番の終了時に手札が1枚もないとき、山札から2枚のカードを補充することができます。

弾薬庫 Pulverturm



弾薬庫を建設しているプレイヤーは、自分の手番でこれを爆発させ、他のプレイヤーの建物1つを破壊できます。両方のカードは捨て札になります。

舞踏会ホール Ballsaal



舞踏会ホールを建てているプレイヤーが国王のコマを持っている場合、他のプレイヤーはすべて、コールされたあとで「ありがとう、我等が閣下」と答えなければならない。コールされたプレイヤーがこれを忘れたら、手番をすべて失います。

工場 Fabrik



工場を建設しているプレイヤーの、他の紫の建物のコストが1コイン分減少します。すでに建てている紫の建物の分が戻ってきたり、工場自身のコストが減少するわけではありません。得点計算、傭兵、外交官での建物の価値に変化はありません。

博物館 Museum



博物館を建てているプレイヤーは、枚手番ごとに手札を1枚この下に置くことができます。ゲーム終了時、博物館の下のカードは追加で1ポイントになります。

San Juan の礼拝堂の機能を使う許可をいただいて、Andreas Seyfarth に感謝します。

鐘楼 Glockenturm



鐘楼を建てたとき、直ちにこのプレイヤーは、ゲームの終了条件を7枚目の建物を建てたときにするか、8枚目の建物を建てたときにするか決めます。鐘楼が破壊されたら、8枚目の建物までプレイされます。

玉座の間 Thronsaal



玉座の間を建てているプレイヤーは、国王のコマの所有者が変わるたびに1コインを銀行から受け取る。

図書館 Bibliothek



手番の最初にカードを引いた場合、両方とも手持ちとすることができます。

研究所 Laboratorium



手札から建物カードを1枚捨てて、その代わりにコインを1つもらうことができます。手番ごとに1枚だけ交換可能です。

ドラゴンの守り Drachenhort



この荣誉ある建物は、建てるのにコイン6個分必要ですが、ゲーム終了時には、8ポイントの価値になります。傭兵が取り除くためには5コイン必要です。

鍛冶屋 Schmiede



あなたの手番中いつでも1回、コインを3枚ストックに支払って山札からカードを2枚引くことができます。

墓地 Friedhof



傭兵が建物を破壊したとき、コイン1つをストックに支払って、その建物カードを手札にすることができます。これは、あなた自身が傭兵のときには行うことはできません。

天文台 Sternwarte



手番の最初にカードを引く場合、山札から3枚引いて1枚を選び、残り2枚を捨てます。

幽霊都市 Geisterstadt



最後の勝利点を計算するとき、この幽霊都市は、任意の色の建物カードとして扱うことができます。



大学 Universität

この荣誉ある建物は、建てるのにコイン6個分必要ですが、ゲーム終了時には、8ポイントの価値になります。

傭兵が取り除くためには5コイン必要です。



魔術学校 Hexenschule

魔術学校は、収入を計算するときに、任意の色のカードとして扱うことができます。すなわち、あなたが国王、伝道師、商人、傭兵、策略家、修道院長、外交官のいずれかであれば、コインをひとつ追加でもらえるのです。



見張り台 Wehrturm

見張り台は、傭兵によって破壊されることはありません。

補足：図書館 (Bibliothek) に降に解説がある紫のカードが元の「あやつり人形」に付属していました。王座の間 (Thronsaal) より前に説明のある紫のカードは、拡張セットとして加えられたカードです。元のあやつり人形だけでプレイする場合は、図書館より後に説明があるカードを使ってください。また、キャラクターカードは、 で数字を囲ったカードが元のキャラクターです。