

Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

ADDENDUM

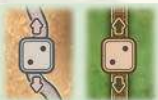


目次

カードとタイルのアイコン	Page 2-3
神カード	Page 4
研究タイル・農場タイル	Page 5
サパ・インカの任務	Page 6-7

カードとタイルのアイコン

	フェイズⅠ		研究タイルか農場タイルを下にスライドする		神カード<イリヤパ> (ターコイズ)
	フェイズⅡ		対象を消費する / 渡す		神カード<ママキリヤ> (ピンク)
	フェイズⅢ		条件を1つ減らして任務タイルを完了する		神カード<ピラコチャ> (青) >
	ゲームの終了		追加の研究タイルか農場タイル1枚		神カード<パチャママ> (緑)
	左側 => 要求 / 条件 右側 => 結果 / 獲得		完了した任務		神カード<ママサラ> (黄)
	任意の出目を"6"とみなす		研究タイル		未活性サークレットタイル
	追加して		農場タイル		活性サークレットタイル (飾りの面)
	能力を2倍にして使う		研究タイルか農場タイル		任意の村
	対象を3倍獲得する		奉納品		内円の村
	もし配置するダイス以上の出目のダイスが既に置かれていても、アクションスペースにダイスを配置できる		勝利点 (2)		外円の村
	もしくは		インティメダル		商品 - スープ
	使う / 置く / 活性化する		任意のダイス		商品 - 服
	異なる研究タイル / 農場タイル / 商品		任意の商品		商品 - 道具
	得る (知識、勝利点、カード、食糧、羽根、奉納品、研究/農場タイル)		知識トラック (大学) の1マス		商品 - 陶器のデキャンタ
	石道か吊り橋を渡って隣の村へ移動する		プレイヤーが持つチャスキ駒か聖職者駒		商品 - 陶器の器
	研究タイルか農場タイルを上スライドする		いずれかのプレイヤーの聖職者駒		商品 - 宝飾品
	ダイスや聖職者駒を移動/配置する		任意のキープタイル		ピンクの羽根
			任意の神カード		ターコイズの羽根
					オレンジの羽根
					紫の羽根



石道と吊り橋：自分のチャスキ駒を隣の村へ動かします。どちらにも道を使うために必要な出目の最低値がダイスアイコンで示されています。



村：各村の近くには羽根と勝利点が描かれています。チャスキはキープタイルをマスクボードから村へ運ぶ必要があります。キープタイルを村へ運んだとき、描かれた色の羽根を即座に得ます。勝利点はゲーム終了時にキープタイルが山の一番上にあるプレイヤーに与えられます。



火の加護とクスコオーバーレイ：このオーバーレイは村ではなく、首都クスコを表しています。チャスキがクスコに入ったとき、火の加護として、神カード1枚か奉納品1個、および、知識マーカーの1マス前進か食糧タイル1枚を得ます。



羽根：羽根は4色あります。キープタイルを村へ運んだときや、研究タイルや農場タイルから得ることができます。羽根はマスクボードの上部を装飾してサークレットタイルを活性化するために必要となります。また、もしゲーム終了時に12枚全ての羽根を持っていたなら6勝利点を得ます。



キープタイル：キープタイルはマスクボード上の対応する10箇所のスペースに置かれた状態で開始します。キープタイルは村へ運ぶか、予備スペースに置くことで動かせます。空になったスペースにだけ研究タイルや農場タイルを置くことができます。また、ゲーム終了の時点で10枚全てのキープタイルを村へ届けていたなら、10勝利点を得ます。



アクションスペース：フェイズⅠの間、手番ごとにアクションスペースにダイスを1個置きます。選んだアクションスペースに応じて、チャスキ駒の移動、研究タイルか農場タイルの獲得、出目と様々なものの交換、神殿の階段に聖職者駒の配置、サークレットタイルの活性化、2勝利点の獲得のいずれかを行うことができます。



インティメダル（太陽神“インティ”）：インティはインカの最高神です。インティメダルは神カードのようにプレイします。メダルはワイルドカードのような使い方ができ、表向きの5枚の神カードから1枚選んで能力を使うことができます。インティメダルをプレイするのに奉納品は消費しません。選んだ神カードは使用後に捨て札置き場へ移し、メダルをゲームから取り除きます。ゲーム終了時に未使用のメダルは2勝利点をもたらします。



奉納品：神カードをプレイするためには奉納品を1個消費する必要があります。共通サプライに奉納品を戻し、神カードを捨て札置き場に置きます。奉納品は研究タイルや農場タイル、交換アクション、火の加護によって得られます。



食糧タイル：市場から商品を購入するために食糧タイルが必要です。食糧タイルは研究タイルや農場タイル、火の加護によって得られます。



神カード：神カードは研究タイルや食糧タイル、交換アクション（出目2つでカード1枚と交換）、火の加護によって得られます。5種類のインカの神々が、それぞれ3種類の能力を持っています。1種類の能力ごとに、4枚ずつ存在します。神カードをプレイするには奉納品を1個支払わなくてはなりません。



サパ・インカの任務タイル：マスクボードには常に3枚の任務タイルがあります。各ラウンドのフェイズⅢにおいて、任務のうちの1枚の完了を試みなくてはならず、もし成功すれば6勝利点を得ます。タイルには最低条件が示されています。示されたもの（特定のカード、研究タイルや食糧タイル、羽根など）を最低条件より多く持つことはできますが、少ない場合は失敗です。任務を完了するときは、最低条件の量を持っていることを確認するだけでよく、何かを消費したり捨てたりはしません。常に3枚ある任務タイルのうち1枚を選び、もし任務を完了したならマスクボード上の対応するスペースに裏向きで置きます。完了できなければゲームから取り除きます。



研究タイルと食糧タイル：これらのタイルには12種類の能力があります。各能力は研究タイルと農場タイル両方に3枚ずつ存在します。研究タイルや農場タイルは、神カードのプレイや特定のアクションスペースから得て、マスクボード上の空のスペースに置きます。その後、タイルを下にスライドして食糧タイルを得たり、知識トラックを進めたりできます。フェイズⅡでは、研究タイル1枚と農場タイル1枚の能力を使うことができます（同一タイルの能力合算についての詳細はルールを参照してください）。また、もしゲーム終了時に研究タイルと農場タイルを合わせて12枚持っていたなら、12勝利点を得ます。



知識トラック（大学）：手番順は知識トラック上のマーカーの順番によって決まります。フェイズⅢで知識トラックを最も進んでいるプレイヤーが新しいスタートプレイヤーになります。特定の神カードのプレイ、特定のアクションスペースの使用、火の加護のいずれかで知識トラックを進みます。ラウンドごとに知識トラックの位置に応じた勝利点を得ます。フェイズⅢの終了時、全ての知識マーカーを0のマスに戻します。



神殿の階段の聖職者：神殿の階段に聖職者駒を置くたびに、火の加護を受け取ります。階段の各段には1個の聖職者駒しか置けません。他の聖職者駒がいる段に置かれた聖職者駒は、既にあった駒を1段下に押し出します（連鎖反応を起こすこともあります）。最下段から押し出された聖職者駒は神殿から追放され、所有者の元に戻ります。神殿の階段にいる各聖職者駒はラウンド終了時に勝利点をもたらします。神殿の階段に最も多くの聖職者駒を置いたプレイヤーはインティメダルを1枚取ります。最多が複数人いる場合は、その中で最も高い段に聖職者駒を置いているプレイヤーがメダルを取ります。



市場：各ラウンドのフェイズⅢで、市場から商品を1個購入できます。商品には6種類あり、食糧タイルを支払って購入します。購入したとき、商品タイルに記載された勝利点を即座に得ます。また、ゲーム終了時に商品を6個持っていたなら、6勝利点を得ます。



サパ・インカの宮殿：各ラウンドのフェイズⅢで、サパ・インカの任務を1つ完了を試みなくてはなりません。成功したかどうかに関わらず、宮殿から新しい任務タイルを1枚取り、マスクボードに置きます。また、ゲーム終了の時点で9枚の任務を完了していたなら、9勝利点を得ます。



勝利点 (VP)：各ラウンドの3フェイズ中の様々なアクションや、ゲーム終了時の処理から勝利点を得ます。得た勝利点に合わせて得点トラックの得点マーカーを動かします。最も多くの勝利点を持っているプレイヤーがゲームの勝者です。



ゲームラウンドトークン：このトークンを市場の右側におき、各ラウンドの終了時に1段下に動かします。



フェイズⅢリングトークン：セットアップ時にこのリングを“1の橋”（大学の知識トラックの隣）に置きます。フェイズⅢの間、解決しているエリアを確認できるように、リングを橋から橋へ動かしていきます。リングトークンの代わりに、ステファン・フェルト像を使うこともできます。

神カード

イリヤパ神 (雷の神)



01) フェイズIIで使用：研究タイル1枚と農場タイル1枚の能力を2倍にして使う。

例1：研究タイル01：奉納品を2×1個得ます。2倍にできるのは1枚の研究タイルの能力だけなので、'研究タイル01'をもう1枚持っている場合は奉納品を3個得ます。

例2：農場タイル04：持っているタイルが1枚であれば、(1～2の代わりに)1～4の石道を使うことができます。2枚持っていれば任意の石道を使うことができます。



02) フェイズIで使用：交換アクションを使う前に、マスクボード上の研究タイルと農場タイルを合わせて2枚まで上にスライドする。アクション中にその2枚のタイルを使う必要はない。



03) フェイズIIIで使用：市場から商品を購入するとき、通常の2倍の勝利点を得る。

例：宝飾品の商品を購入し、即座に9勝利点+このカードによってさらに9勝利点、合計で18勝利点を得ます。

ママキリヤ神 (月の女神)



04) フェイズIIIかゲーム終了時に使用：

条件を1つ減らして任務タイル1枚を完了してもよい。ただし、得られる勝利点は6点ではなく4点となる。完了した任務タイルは通常通りにマスクボード上に置いておく。このカードをゲーム終了時にも使用することができ、カード1枚につき1枚の任務タイルに効果を適用する。

例：任務タイルS-01：あなたは必要な3枚のオレンジの羽根のうち2枚しか持っていませんが、このカードを使って(コストを1つ無視して)任務タイルの条件を満たすことができ、(6点の代わりに)4勝利点を得ます。



05) フェイズIで使用：

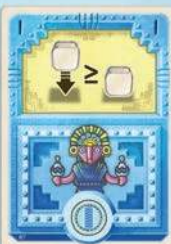
自分の手番終了後、1の出目のダイスを配置したかのようにして(実際にダイスは置かずに)、即座にもう1手番プレイする。常に利用可能な"アクション：勝利点"を除き、1のダイスが置かれていないアクションスペースを使用できる。



06) フェイズIで使用：自分の手番を行う前に、色に関係なく任意のダイス1個を他のアクションスペースへ動かす。

重要：ダイスを動かす際に配置ルールは無視することができます。例えば3のダイスがあるスペースに6のダイスを置くことができます。

ビラコチャ神 (創造の神)



07) フェイズIで使用：既にあるダイスの出目に関係なく、アクションスペースにダイスを置くことができる。



08) フェイズI/IIで使用：火の加護を受け取るとき、通常の報酬の代わりに食糧タイル3枚を取り、知識トラックを3マス前進する。

注：このカードは火の加護で受け取る通常の報酬を完全に置き換えます。



09) フェイズIで使用：

研究タイルか農場タイルを取った後、任意のタイルを捨て札から探し、それをマスクボードに置くことができる。(探すタイルは異なる色、異なる能力でも構わない)

注：研究タイルか農場タイルの捨て札を全て見ることができ、マスクボードから得るタイルに追加して取ることができます。捨て札置き場にタイルがない場合、このカードをプレイすることはできません。

パチャママ神 (大地の女神)



10) フェイズIで使用：

村ヘキープタイルを運んだとき、示された勝利点を即座に得る。



11) フェイズIIで使用：

マスクボード上の研究タイル1枚を追加で使用する。追加で使用するタイルは異なる能力でなければならない。

備考：追加分と同一の能力の研究タイルを複数枚持っている場合、通常ルール通り、それら全てを組み合わせて1度に使うことができます。



12) フェイズIで使用：

埋まっている神殿の段に聖職者駒を置いたとき、聖職者駒を1段下に押し出すのではなく、その駒の所有者に返す。

ママサラ神 (穀物の女神)



13) フェイズIで使用：

アクションスペースに自分のダイスを置いたとき、そのダイスの出目を6として使うことができる(実際の出目は変更しない)。



14) フェイズIで使用：

移動アクションスペースのうちの1つを使うとき、出目の数字や、石道か吊り橋かどうかに関わらず、チャスキ駒を任意の村へ移動できる。



15) フェイズIIで使用：

マスクボード上の農場タイル1枚を追加で使用する。追加で使用するタイルは異なる能力でなければならない。

備考：追加分と同一の能力の農場タイルを複数枚持っている場合、通常ルール通り、それら全てを組み合わせて1度に使うことができます。

注：ダイスを置くときは、配置するダイスの出目を基に、通常の配置ルールに従わなくてはなりません。

研究タイルと農場タイル



01) 奉納品：

このタイルを使ったなら、共通サプライから奉納品を1個取り、マスクボードに置く。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、奉納品を2（3）個取る。



02) 勝利点（VP）：

このタイルを使ったなら、勝利点トラック上の自分の得点マーカーを2マス進める。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、4（6）マス進める。



03) 羽根：

このタイルを使ったなら、共通サプライから任意の色の羽根を1枚取る。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、2（3）枚の羽根を取る。取る羽根の色は全て同じでも、全て異なっていてよい。

重要：同じ色の羽根は3枚までしか持てないことを忘れないように！



04) 石道：

このタイルを使ったなら、クスコボードから石道アクションスペースに2のダイスを置いたとみなして、石道に沿ってチャスキ駒を動かす。1か2の出目の石道を使うことができる。もし同一の（研究か農場）タイルを2枚持っているなら、4のダイスを置いたとみなして1から4までの石道を使うことができる。もし同一の（研究か農場）タイルを3枚持っているなら、全ての石道を使うことができる。



05) 知識：

このタイルを使ったなら、知識トラック上の自分のマーカーを1マス進める。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、2（3）マス進めることができる。



06) 吊り橋：

石道ではなく吊り橋を扱う以外は、上記の”04) 石道”と同様のルールを適用する。



07) 神カード：

このタイルを使ったなら、表向きの神カードを1枚取る。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、任意の山札から神カードを2（3）枚取る。



08) キープタイル：

このタイルを使ったなら、自分のキープタイルをマスクボード上の予備スペースに移動する。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、キープタイルを2（3）枚移動する。



09) サークレットタイル：

このタイルを使ったなら、頭飾りアクションスペースに3のダイスを置いたとみなして、自分のマスクボード上のサークレットタイル1枚を活性化する。もし同一の（研究か農場）タイルを2枚持っているなら、6のダイスを置いたとみなしてサークレットタイル1枚を活性化する。3枚目の同一タイルは使用しない。



10) 食糧タイル：

このタイルを使ったなら、共通サプライから食糧タイルを1枚取る。もし同一の（研究か農場）タイルを2（3）枚持っているなら、食糧タイルを2（3）枚取る。



11) 農業：

このタイルを使ったなら、クスコボードから農業アクションスペースに3のダイスを置いたとみなして、クスコボードから農場タイルを1枚取る。もし同一の（研究か農場）タイルを2枚持っているなら、6のダイスを置いたとみなして農場タイルを1枚取る。3枚目の同一タイルは使用しない。



12) 研究：

農場タイルではなく研究タイルを扱う以外は、上記の”11) 農業”と同様のルールを適用する。

サパ・インカの任務

開始任務（裏面シルバー）



S-01：神殿の階段に自分の聖職者駒が1個以上あり、マスクボード上に農場タイルが1枚以上ある。



S-02：神殿の階段に自分の聖職者駒が1個以上あり、マスクボード上に研究タイルが1枚以上ある。



S-03：マスクボード上に研究タイルと農場タイルがそれぞれ1枚以上ある。



S-04：マスクボード上に研究タイルが1枚以上あり、手番順タイル1を持っている。



S-05：マスクボード上に農場タイルと商品タイルがそれぞれ1枚以上ある。



S-06：2枚以上のキープタイルを村へ運んでいる。

通常任務（裏面ゴールド）



01：マスクボードにオレンジの羽根を3枚取り付けている。



02：マスクボードに紫の羽根を3枚取り付けている。



03：マスクボードにピンクの羽根を3枚取り付けている。



04：マスクボードにターコイズの羽根を3枚取り付けている。



05：マスクボードに羽根を各色1枚以上取り付けている。



06：マスクボードに羽根を色に関係なく7枚以上取り付けている。



07：キープタイルを9箇所以上の村へ運んでいる。



08：キープタイルをターコイズの羽根が描かれた3箇所の村へ運んでいる。



09：キープタイルをピンクの羽根が描かれた3箇所の村へ運んでいる。



10：キープタイルを紫の羽根が描かれた3箇所の村へ運んでいる。



11：キープタイルをオレンジの羽根が描かれた3箇所の村へ運んでいる。



12：キープタイルを3勝利点が描かれた3箇所の村へ運んでいる。



13：キープタイルを2勝利点が描かれた3箇所の村へ運んでいる。



14：キープタイルをそれぞれ異なる勝利点が描かれた5箇所の村へ運んでいる。（例：1-2-4-5-7）



15：マスクボード上にそれぞれ異なる能力の研究タイルが3枚以上ある。



16：マスクボード上にそれぞれ異なる能力の農場タイルが3枚以上ある。



17：マスクボード上に、下ヘスライドされた研究タイルが3枚以上ある。



18：マスクボード上に、下ヘスライドされた農場タイルが3枚以上ある。



19：マスクボード上に、下ヘスライドされた研究タイルか農場タイルが合わせて5枚以上ある。



20：マスクボード上に研究タイルが4枚以上ある。



21：マスクボード上に農場タイルが4枚以上ある。



22：異なる色の神カードが手札に4枚以上ある。



23：同じ色の神カードが手札に3枚以上ある。



24：マスクボード上にスープの商品タイルが2枚以上ある。



25：マスクボード上に服の商品タイルが2枚以上ある。



26：マスクボード上に陶器の器の商品タイルが2枚以上ある。



27：マスクボード上に陶器のデキャンタの商品タイルが2枚以上ある。



28：マスクボード上に道具の商品タイルが2枚以上ある。



29：マスクボード上に宝飾品の商品タイルが2枚以上ある。



30：マスクボード上に異なる商品タイルが3枚以上ある。



31：マスクボード上に商品タイルが4枚以上ある。

注：インティメダルを以下の神カードの条件を満たすために使用することはできません。（任務タイル32～36）



32：イリヤパの神カードが手札に2枚以上ある。



33：ママキリヤの神カードが手札に2枚以上ある。



34：ビラコチャの神カードが手札に2枚以上ある。



35：パチャママの神カードが手札に2枚以上ある。



36：ママサラの神カードが手札に2枚以上ある。



37：神殿の階段に自分の聖職者駒が3個以上ある。



38：マスクボード上に食糧タイルが5枚以上ある。



39：サークレットタイルを4枚以上活性化している（飾りの面が見えている）。



40：マスクボード上にインティメダルが2枚以上ある。



41：マスクボード上に奉納品が4個以上ある。



42：4箇所以上の内円の村にキープタイルを届けている。



43：4箇所以上の外円の村にキープタイルを届けている。



44：マスクボードに”奉納品1個獲得”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



45：マスクボードに”2勝利点獲得”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



46：マスクボードに”知識トラック1マス前進”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



47：マスクボードに”2までの吊り橋通過”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



48：マスクボードに”2までの石橋通過”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



49：マスクボードに”任意の羽根1枚獲得”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



50：マスクボードに”神カード1枚獲得”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



51：マスクボードに”キープタイル1枚を予備スペースに移動”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



52：マスクボードに”3の出目でサークレットタイル活性化”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



53：マスクボードに”食糧タイル1枚獲得”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



54：マスクボードに”3の出目で研究”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



55：マスクボードに”3の出目で農業”の能力を持った農場タイルか研究タイルが合わせて2枚以上ある。



est. 1989

