

Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

A game for 2-4 players ages 14 and up

サパ・インカ（“唯一の皇帝”）またはサパイ・インカ（“我、唯一の皇帝”）は太陽の象徴でした。彼はインティ（インカの太陽神）の息子であると信じられており、インティブ・チュリンや「太陽の子」と呼ばれ、超自然的な神皇帝として崇拜されました。

チャスキ（“メッセンジャー”）はよく訓練されたランナーでした。彼らはインカの支配者に仕え、帝国中にメッセージを届けました。

彼らはインカの道路網の石道と道路橋を使用し、軍隊の移動や物資の輸送に加えて、メッセージの迅速な伝達を可能にしました。

各チャスキは、他のランナーが交代で待機している2つの集合場所の間を走りました。その集合場所はランナーが休憩したり食事をしたりする場所であり、「タンボ」と呼ばれていました。集合場所間の距離は9～15マイルでした。この中継システムを使用して、チャスキは数日以内に数千マイル先へメッセージを届けることができました。

チャスキはキープとプトウトゥを運んでいました。キープは結び目の付いた紐によって情報を保存および転送するために使用されました。プトウトゥはラッパとして使用される法螺貝で、他のチャスキたちにランナーが近づいていることを知らせ、走る準備ができるようにしました。



GENERAL OVERVIEW

リレーランナーとなり、アンデス山脈を越える

あなたはチャスキとして、タウンティンスウユ（インカ帝国）の統治者であるサパ・インカの命令により、首都クスコから帝国中に広がる村々へ重要な情報を届けます。村に情報を届けた報酬として、男女両方にとって重要な地位の象徴である羽根を獲得し、頭飾りに付け加えます。あなたはクスコ大学で学び、知識を深め、繁栄する農場を経営することもします。また、インカ帝国では宗教が重要な役割を果たしていたため、神殿に司祭を派遣し、神々をなだめて加護を受けるために供物を集めていきます。

あなたは様々なアクションスペースにダイスを配置することで、これらのタスクをできる限り達成していきます。最良の戦略と先を見通した計画を持っているプレイヤーがサパ・インカの寵愛を受けてゲームに勝利します。

ゲーム終了の時点で最も多くのポイントを持っているプレイヤーが勝者です。

コンポーネント

- タウンティンスウボード1枚 (インカ帝国)

6つの正三角形、4つの枠、3つのアクションボードで構成されます。



- クスコオーバーレイ1枚



- ディスク1個 (クスコオーバーレイ用)



デラックス版*



クラシック版

- クスコボード1枚 (インカ帝国の首都)

3枚構成



- ディスプレイボード1枚 (神カード、農場タイル、研究タイル用)

3枚構成



- 奉納品30個



- インティメダル10枚

"インティ"とは太陽神のことであり、インカの最高神でした。



- 食料タイル36枚

(コーン&イモ)



- 羽根48枚

ターコイズ
紫
オレンジ
ピンク
各12枚



- 神カード60枚 (色の異なる5柱の神が12枚ずつ)



- 農場タイル36枚 (農家を表します)

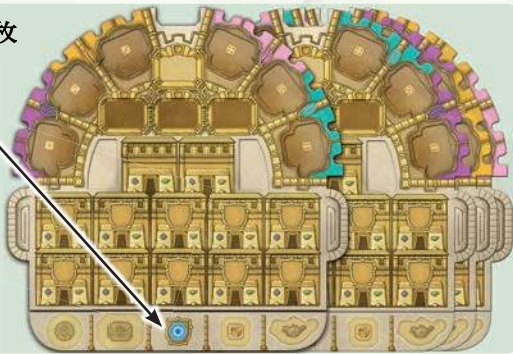


- 研究タイル36枚 (研究者を表します)



• マスクボード4枚

プレイヤーカラーの保管庫タイルと合わせます。
初回プレイの前に、マスクボードを14ページの通りに準備してください。



• サパ・インカの任務タイル61枚



• 手番順トークン4枚



• 商品30個



スープ×7、服×6、陶器の器×5、陶器のデキャンタ×5、道具×4、宝飾品×3

• ゲームラウンドトークン1枚



• リングトークン1枚& ステファン・フェルト像1体



• 炎トークン (クスコオーバーレイ用)

クラシック版のみ使用します。デラックス版では炎アイコンが描かれたディスクを使用してください。



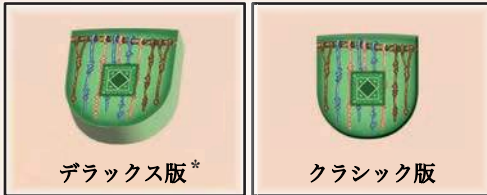
• ルールブック1冊

• 付録 (Addendum) 1冊

プレイヤーごとの内容物 (赤、黄、緑、青)

• キープタイル10枚

(紐の結び目が描かれています)



• サークレットタイル6枚 (ダイスの目1~6のセット)



• チャスキ駒1体 (飛脚)



• 聖職者駒4個

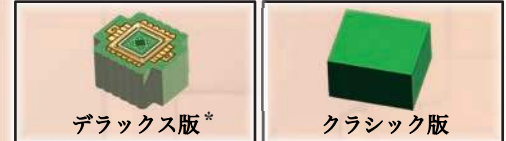


クスコ モジュール1: プトゥトゥ

• プトゥトゥタイル15枚



• 得点マーカー1個



• 知識マーカー1個



• ダイス3個



• カラータイル2枚



• プレイサマリー1枚



• +100/+200勝利点トークン1枚



この章ではデラックス版とクラシック版を並べて表示していますが、以降はデラックス版の内容物を使用して説明します。

セットアップ

1) テーブルの中央で**タウンティンスウユの道路網**（タウンティンスウユボード）を組み立てます。

6つの三角形を羽根のあるものと羽根のないものを交互に並べて、六角形を作ります。次に、この六角形の周りに4つの枠を配置し、羽の付いた部分と羽のない部分を交互に配置します。すると1つの羽と1つの建物が各村が構成されます。

中央の小さな穴に木製のディスクを置き、その上にクスコオーバーレイ、一番上に火トークンを置きます。描かれているダイスに関係なく、オーバーレイの道と火トークンの火がそれぞれ村につながっていることを確認してください。

最後に、アクションボードの3つのパーツを、プレイヤー数に応じた面を上にしてボードの底に取り付けます。



2) **奉納品**と**食料**をボードの上部両端にある保管スペースに置きます。

3) ボードの下部両端にある保管スペースに**羽根**を各色プレイヤー数×3枚ずつ置きます。これが共通サプライになります。余った羽根は箱に戻します。



4) 首都クスコを表す**ゲームボード**（クスコボード）を組み立てます。

5) 神カードの山札と**研究**・**農場**を置くための**ディスプレイボード**を組み立てます。クスコボードの角に接するように置き、2つのボードをタウンティンスウユボードの近くに置きます。

6) 神カード60枚を色ごとに分けます。それぞれ別々によく混ぜて、ディスプレイボードの対応するスペースに裏向きで積んでおきます。

7) オレンジの**農場**と青の**研究**を別々によく混ぜて、ディスプレイボードの対応するスペースに裏向きで積んでおきます。それぞれの山から6枚ずつ引き、クスコボードの対応するスペースに表向きで置きます。

8) **リング**トークンを知識トラックの隣にある矢印と"1"アイコンが描かれた橋の上に置きます。

プレイヤーごとの内容物（赤、黄、緑、青）：

13) 各プレイヤーはランダムに**マスクボード**（4つ全てのマスクは上部の羽根の色の順番が異なります）を1枚取り、手元に置きます。そしてプレイヤー色の**保管庫**をマスクボードの下に置きます。

14) 各プレイヤーは保管庫と**同じプレイヤー色**の内容物を取ります。

・**サークレット**6枚：各プレイヤーは1～6の出目が描かれた**タイル**1枚ずつを1セットとして取り、マスクボードの対応するスペースに置きます。

・**カラー**2枚：マスクボードの**聖職者**スペースに置きます。

・**聖職者**4個：カラーに置きます。

・**キー**5枚：マスクボードの対応するスペース10箇所（5箇所×2列）に置きます。その上にある2箇所のスペースは空のままにします。

・**ダイス**3個：マスクボードの隣に置きます。

・**チャスキ**1個：タウンティンスウユボードのクスコオーバーレイに置きます。

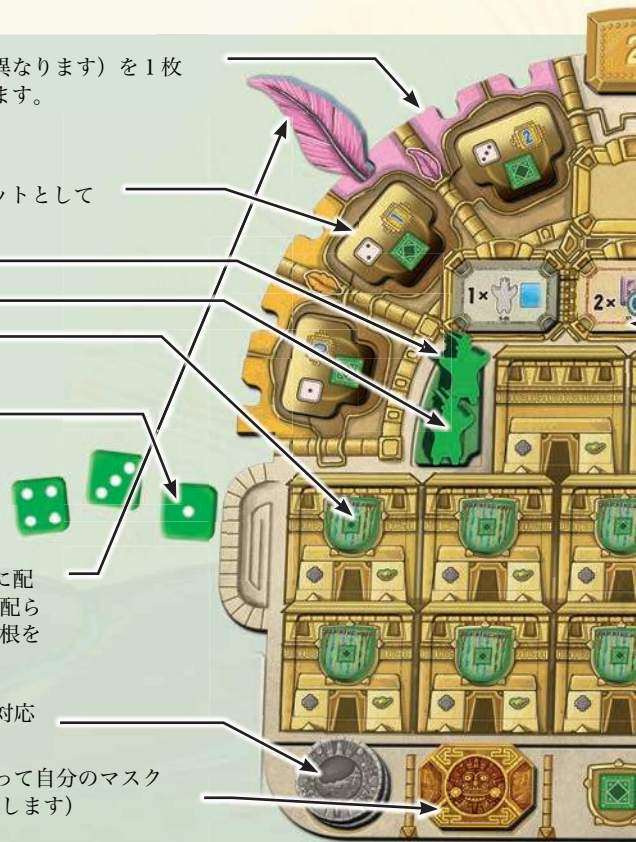
・**+100/+200勝利点**1枚：手の届くところに置いておいてください。

15) 各プレイヤーに以下のものを配ります。

・**羽根**1枚：共通サプライから羽根を各色1枚ずつ取り、各プレイヤーに1枚ずつランダムに配ります（2人/3人プレイ：余った羽根は共通サプライに戻してください）。各プレイヤーは配られた羽根を、自分のマスクボード上部の色が一致するスロットに置きます。（一度置いた羽根を動かすことはできません）

・**奉納品**2個：各プレイヤーは保管スペースから奉納品を2個取り、自分のマスクボードの対応するスペースに置きます。

・**インティメダル**1枚：余った4枚のインティメダルの中から、各プレイヤーは1枚ずつ取って自分のマスクボードの対応するスペースに置きます。（2人/3人プレイ：取られなかったメダルは箱に戻します）





9) インティメダルを6枚の山にして、クスコボードの神殿スペースの上に置きます。

勝利点トラック

大学

市場

宮殿

神殿と階段

10) 商品タイルを全て裏向きにして混ぜ、市場スペース30箇所にランダムに表向きで配置します。

2人/3人プレイ：スープ、服、陶器の器、陶器のデキャンタ、道具、宝飾品をそれぞれ1枚ずつ箱に戻します。各列に商品は4枚ずつ並び、4人プレイ用のマークがついた左端のスペースが空くこととなります。



11) 任務タイルを裏面の種類ごとに分けます。シルバーの開始タイル6枚を一旦横に置いておきます。それ以外の任務タイル（ゴールド）をよく混ぜて、裏向きのまま、宮殿の下のスペースに同じ高さの山を3つ作ります。プレイ人数+2枚の任務タイルを表向きにして宮殿のスペースに置きます（できる限り均等に山から引きます）。

12) ゲームラウンドマーカーを市場の最初の列の右にある1の段に置きます。



・手番順トークン1枚：各プレイヤーにランダムに1枚配ります（3人プレイ：1～3のトークンを使う、2人プレイ：1と2のトークンを使う）。各プレイヤーはマスクボードの上部の中央スロットに数字が見えるようにして置きます。これによってクスコボードの得点マーカーと知識マーカーの開始位置が決まります。

手番順トークン	勝利点トラックのスペース
1	0
2	1
3	2
4	3

大学にある知識トラックの0のマスに、全ての知識マーカーを手番順となるように積みます。"1"のトークンを持つプレイヤーのマーカーが一番上、"4"のトークンを持つプレイヤーが一番下になるようにします。

・任務タイル3枚：最初に横に置いておいたシルバーの任務タイルを各プレイヤーに1枚ずつランダムに配ります。使わなかったタイルは箱に戻します。そして、各プレイヤーは宮殿の下にある裏向きの山からゴールドの任務タイルを4枚引き、2枚を選んで手元に置き、残りの2枚は箱に戻します。各プレイヤーはその3枚の任務タイルを表向きで自分のマスクボードの対応するスペースに置きます（置く場所はゲームプレイに関係しません）。

・神カード2枚：5つの山札からそれぞれ2枚ずつ引き、その10枚のカードをよく混ぜます。各プレイヤーに裏向きのまま2枚ずつランダムに配り、残りのカードは予備の山とします。もし受け取ったカードが2枚とも同じ色だったプレイヤーはどちらか1枚を捨て、予備の山から1枚引きます。捨てたカードは予備の山に戻して混ぜます。各プレイヤーの持つ神カードが異なる色になるまでこの手順を繰り返します。その後、予備の山は表向きにしてディスプレイボードの捨て札置き場に表向きで置きます。5つの神カードの山札の一番上をそれぞれ1枚ずつ表向きにします。

(2人プレイ：5つの山札から1枚ずつ引き、お互いに2枚ずつとなるよう配ります。残った1枚のカードが予備となります。)

15

ゲームの遊び方

ゲームは6ラウンド行い、各ラウンドは以下の3つのフェイズで構成されます。

🌀 フェイズⅠ: ダイスを振り、アクションを選択・実行

🌀 フェイズⅡ: 研究と農業

🌀 フェイズⅢ: クスコボードの解決

備考: ゲーム中に使われる神カードの中には、後述のようにルールを変更するものがあります。神カードのルールは基本的なルールより優先して適用されます。

神カードの説明

神カードは60枚(5種類×12枚)あります。それぞれの神には対応する背景色と3つの異なる能力があります。同じ能力を持ったカードが4枚ずつ存在します。

もし神カードの山札が枯れてしまった場合は、捨て札からその神のカードを探してください。集めたカードをよく混ぜて、新しい山札として置きます。

コスト (奉納品 1個)

神カードをプレイするとき、奉納品1個を支払わなくてはなりません。そのカードを山札の下にある捨て札置き場に表向きで置き、タウンティンスウユボードの共通サプライ置き場に奉納品を戻します。もし奉納品を持っていない場合は神カードをプレイすることはできません。

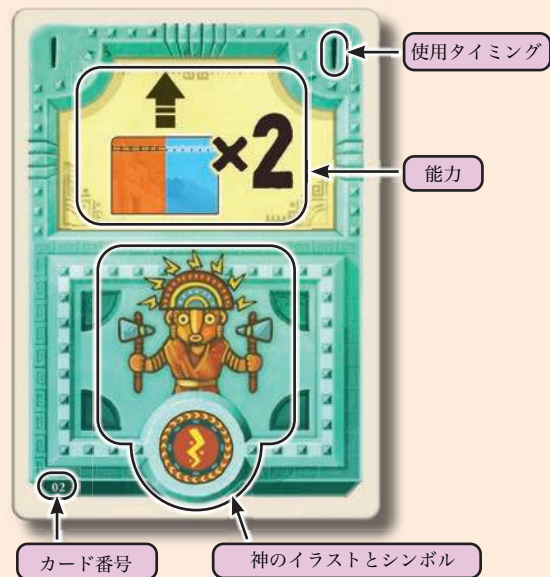


使用タイミング (フェイズⅠ、Ⅱ、Ⅲ、ゲーム終了時)

各神カードはカード右上に指定されたフェイズでのみ使用することができます。

能力とカード番号

カード上部は能力を表しています。カードには番号が振ってあるので、付録の冊子から能力の説明を簡単に探すことができますようになっています。



インティメダル (太陽神=唯一神)

インティメダルを1枚消費することで、表向きになっている神カード1枚の能力を使うことができます。使ったカードは捨て札にして、メダルはゲームから取り除きます。このケースでは奉納品を消費しません。

注: 手番中にインティメダルを複数枚使うことはできませんが、異なる神カードに対して使わなくてはなりません (同じカードの能力を複数回使うことはできません)

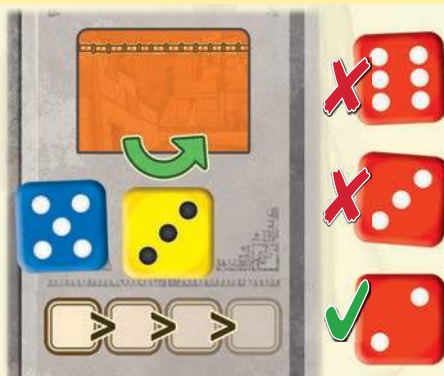


例: フランクはインティメダルを消費して、黄色 (コーンの女神) の神カードを使います。その後、そのカードを捨て札にします。ディスプレイからカードを使うため、フランクは奉納品を支払う必要がありません。

🌀 フェイズ I：ダイスを振り、アクションを選択・実行する

フェイズ I の開始時、全プレイヤーは一齐に自分のダイスを 3 個振ります。手番順トークン 1 を持っているプレイヤーから順に、自分のダイスを 1 個取り、いずれかのアクションスペースに置き、そのアクションを即座に解決します。ほとんどの場合、ダイスの出目がアクションの強さに関連します。

重要：アクションスペースに置くことができるのは、そのスペースに既に置かれているどのダイスの出目よりも**小さい出目**のダイスだけです。（ダイスの所有者は考慮しません）



例：研究アクションスペースには既に 5 と 3 のダイスが 2 個あります。パトリア (赤) は 1 か 2 のダイスのみ置くことができます (3～6 は不可)



火の加護

プレイヤーは以下のいずれかの場合に火の加護を得ます。

- ・神殿の階段に聖職者駒を置く (神殿アクション)
- ・マスクボードにある頭飾りを活性化する (髪飾りアクション)
- ・自分のチャスキ駒をクスコに戻す (石の道/吊り橋を渡るアクション)



即座に神カード 1 枚か奉納品 1 個を取る。そして、知識トラックを 1 マス進めるか食糧タイルを 1 枚取る。



例：ウルリッチ (緑) は神殿の階段に聖職者駒を置きます。そして火の加護として神カード 1 枚と食糧タイル 1 枚を取ります。（奉納品の獲得と知識トラックの前進はしません）

アクションスペース

アクション：石道/吊り橋を渡る

自分のチャスキ駒を今いる場所から、グレーの石道か茶色の吊り橋を通して隣の場所 (村かクスコ) に移動します。石道もしくは吊り橋は使用するダイスの出目以下の石道もしくは吊り橋のみ使うことができます。

2人/3人プレイ：両方の移動を選択できるスペース 1 箇所になります。ダイスを置くルールは変わりません。このダブルアクションスペースでは通る道を選択する必要があります。ただし、以前の選択に関係なく、2種類の道のどちらを使用するかをダイスを配置するたびに自由に決定できます。

自分のチャスキ駒が村に到達した後、自分のマスクボードの左上のキープタイルを取り、村の大きな建物の上に置きます。もしキープタイルがマスクボードの 10 箇所のスペースに残っていない場合、マスクボード下部の予備スペースから 1 枚取って置きます。既に建物の上にタイルが置かれている場合、その一番上に自分のキープタイルを置きます。

重要：各村には各プレイヤー色のキープタイルを 1 枚まで置くことができます。



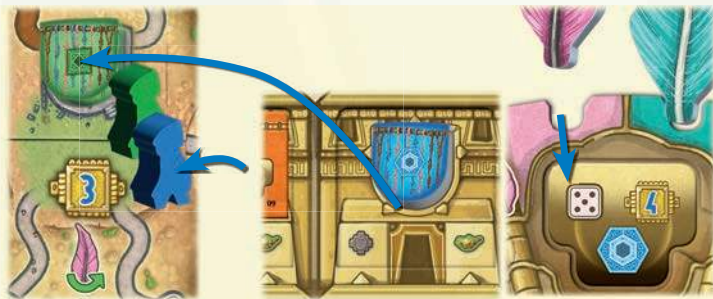
例：フランク (青) は石道のアクションスペースに 4 のダイスを置きました。フランクのチャスキ駒をクスコ (現在地) から 4 か 2 の出目の石道を通して、内門にある隣の村へ移動することができます。吊り橋や 6 の出目の石道を使うことはできません。

そして、共通サプライから、到達した村に描かれている色の羽根を1枚受け取ります。受け取った羽根は自分のマスクボード上部にある色が一致するスロットに置きます。一度置いた羽根は動かさないことに注意してください。

重要：もし（最初に配られた羽根を含めて）特定の色の羽根を3枚持っている場合、その色の羽根をそれ以上受け取ることはできません。ただし、（自分のキーブタイルをまだ置いていない場所であれば）その色の羽根が描かれた村にキーブタイルを置くことはできます。

キーブタイルを置くことで、マスクボードに空のスペースが1箇所増えます。対応するアクションを実行することで、そのスペースに研究タイルか農場タイルを置くことができます。

以降、ゲーム中に自分のチャスキ駒がクスコに戻ってくる場合、キーブタイルは置かず代わりに火の加護を受け取ります（7ページ参照）。次に自分のチャスキ駒が動くときはクスコから離れる前に、クスコオーバーレイを回転させることができます。それにより移動方法の選択肢が新しくなります。



例：フランク（青）はこの村に移動し、マスクボードの上段の左端にあるキーブタイルを、既においてあったウルリッチ（緑）のキーブタイルの上に置きます。そして、フランクは（村の下に描かれている通り）共通サプライからピンクの羽根を取り、マスクボードの色が一致するスロットに追加します。

クスコに移動する例



クスコから移動する例



アクション：研究・農業

アクションスペースに置いたダイスの出目以下のスペース（クスコボード上）を選び、研究タイルか農場タイルを取ります。（どちらを取るかはアクションによります）

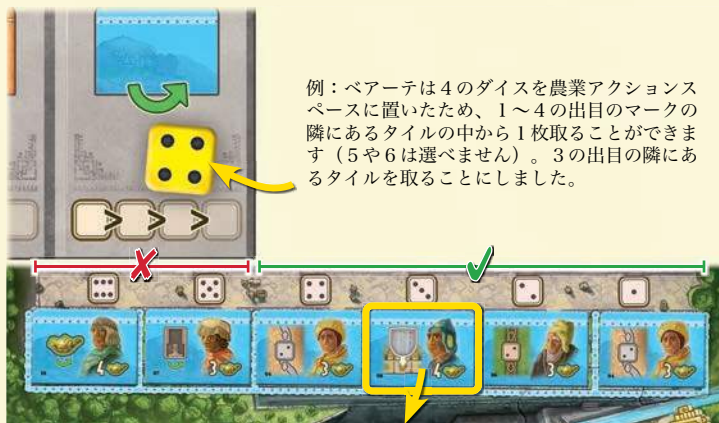
2人プレイ：ダイスを置くルールに変更はありません。ダブルアクションスペースではアクションを1つ選ばなくてはなりません。

選んだ研究タイルもしくは農場タイルを、マスクボードにある12箇所のスペースのうち、空のスペース（キーブタイル、研究タイル、農場タイルのいずれも置かれていないスペース）に置きます。スペースの下にある知識アイコンや食糧アイコンが見えたままになっていることを確認してください。

マスクボードに空きスペースがない場合、このアクションを選ぶことはできません。

注：この時点ではクスコボードの研究タイルや農場タイルを補充しないでください。補充はラウンド終了前のフェイズIIIで行います。

重要：研究タイルや農場タイルを取る時点では、その能力を使うことはできません。フェイズIIでのみ使用できます。（11ページ参照）



例：ベアーテは4のダイスを農業アクションスペースに置いたため、1～4の出目のマークの隣にあるタイルの中から1枚取ることができます（5や6は選べません）。3の出目の隣にあるタイルを取ることにしました。



例：ベアーテは選んだ農場タイルをマスクボードの上段にある空のスペースに置きます。知識アイコンや食糧アイコンは見えたままです。

アクション：交換

配置したダイスの出目をさまざまなアクションと交換します。支払うのに十分な出目がある限り、**任意の組み合わせで交換**を行うことができ、同じ交換を複数回行うこともできます。交換できる内容は、コストとともにアクションスペースに全て示されています。

● 出目1つを支払うことで可能となる交換：

● クスコ大学とのアポイントメント：

マスクボードの研究タイル1枚を下にスライドして、そのスペースの知識アイコンを覆います。研究タイルに示された数値分、知識トラック上の知識マーカーを前進させます。止まったマスに他のマーカーが存在する場合はその上に置きます。配置したダイスの出目1つにつき、研究タイル1枚を下にスライドして、それに応じて知識マーカーを移動します。

備考：フェイズIIIでは、知識トラックの位置に応じて、勝利点の獲得や次のラウンドの手番順の決定が行われます。（11ページ参照）



・食糧の獲得：

自分のマスクボードの農場タイルを1枚下にスライドして、そのスペースの食糧アイコンを覆います。そのタイルに示された数だけ共通サプライから食糧タイルを取り、マスクボードの下部にある食糧タイル置き場に置きます。配置したダイスの出目1つにつき、食糧タイル1枚を下にスライドし、それに応じて食糧タイルを取ります。



・勝利点の獲得：

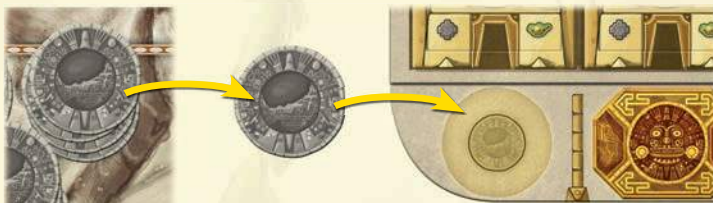
1勝利点を得ます。(勝利点 (VP) を獲得したときは、それに応じて勝利点トラック上のマーカーを前進させます)



出目2つを支払うことで可能となる交換：

・奉納品の獲得：

共通サプライから奉納品を1個取り、マスクボード下部の奉納品置き場に置きます。



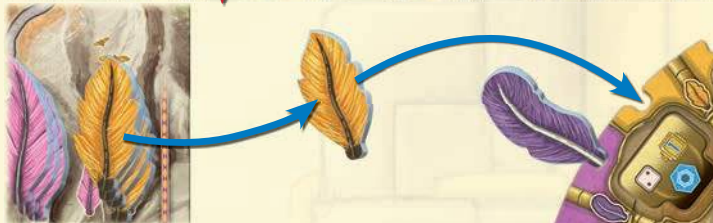
・神カード1枚の獲得：

ディスプレイボード上の利用可能な表向き神カードを1枚取ります。その山札から次の神カードを即座に公開します。新しく公開された神カードは、対応するフェイズであればいつでも、奉納品を1個支払ってプレイすることができます。



・羽根1枚の獲得：

共通サプライから任意の色の羽根を1枚取り、マスクボード上部の色が一致するスロットに置きます。既に3枚持っている色の羽根を取ることはできません。



・キープタイル1枚の保持：

マスクボード上の初期スペースからキープタイルを1枚取り、ボード下部の予備スペースに置きます。これにより、移動アクションを使わずに、研究タイルや農場タイルのための空のスペースを得ることができます。予備スペースにはキープタイルを好きなだけ保持することができ、以降の移動アクション時に村へ運ぶことができます。村へ運び終わったキープタイルをマスクボードに戻すことはできません。



例：パトリシアは交換アクションスペースに5のダイスを置きました。そして'クスコ大学アポイントメント'のために出目を2つ消費します。研究タイル2枚(知識の合計値5)を下にスライドします。知識マーカーを5マス進めて1から6へ移動します。次に、'食糧の獲得'のために出目を1つ消費して、農場タイル1枚を下にスライドします。そのタイルの食糧アイコンは3なので、共通サプライから食糧タイルを3枚取ります。残った出目2つは'奉納品の獲得'に使用し、共通サプライから奉納品を1個取ります。パトリシアは自分のマスクボード下部にある置き場で食糧タイルと奉納品を保管します。

アクション：神殿

神殿の階段に自分の聖職者駒を1個置きます。配置したダイスの出目によって、クスコボードの神殿へ続く階段のどの位置に聖職者駒を置くかが決まります。

神殿の階段1段につき、1個の聖職者駒のみ置くことができます。選んだ段にいる聖職者駒は色に関係なく下に押し出されます。各段に聖職者駒が1個以下になるまで下に押し出すルールが適用されます。1段目にある聖職者駒が押し出された場合、その駒は神殿から追い出されて持ち主の元に返されます。

新しく聖職者駒を置いたとき、即座に火の加護を受け取ります。
(7ページ参照)

備考：フェイズIIIでは、神殿の階段にいる聖職者駒の位置に応じて、勝利点が与えられます。(11ページ参照)



アクション：頭飾り

配置したダイスの出目によって活性化できるサークレットタイルが決まります。配置したダイスの出目以下、かつ、隣接するスロットに羽根が2枚セットされているサークレットタイルのみ活性化することができます。もしどちらの条件も満たすサークレットタイルがなければ、このアクションを選ぶことはできません。

模様が描かれた面にひっくり返すことでサークレットタイルを活性化します。以降、ダイスが描かれた面が表になることはありません（一度活性化したら、サークレットタイルをひっくり返すことはできません）。

サークレットタイルを活性化したとき、火の加護、タイルに示された勝利点、ラウンドに応じた勝利点ボーナスを即座に取ります。

ラウンド1 & 2 => 10勝利点

ラウンド3 & 4 => 7勝利点

ラウンド5 & 6 => 4勝利点



アクション：勝利点

2勝利点を得ます。配置したダイスの出目はこのアクションには影響しません。



フェイズII：研究と農業

手番順に、自分の研究タイルと食糧タイルの能力をそれぞれ1枚ずつ使うことができます。能力の解決は任意の順番で行います。タイルのアイコンが利用可能な能力を表しています。タイルがマスクボード上のどこにあるか、下にスライドされているかどうか、このラウンドで入手したものであるかどうかは、いずれも関係ありません。使ったタイルの状態が変わることはありません（上にスライドしたり、取り除いたりしません）。

重要：同一の能力かつ同一の種類のタイル（研究/農場）は組み合わせて一度に使うことができます。同一の能力を持った農場タイルと研究タイルを組み合わせることはできません。

研究タイルと農場タイルの概要や説明は全て付録 (Addendum)の中に記載されています。



例：パトリシアは同一の研究タイルを2枚、同一の農場タイルを3枚使います（下にスライドしているかどうかは関係ありません）。研究タイル（石道）の能力として、パトリシアは2枚のタイルを組み合わせることで石道を4つ移動します（2つの移動を2回使うのではなく、4つの移動として使う必要があります）。農場タイルからは食糧タイルを3枚得ます。

フェイズIII：クスコボードの解決

このフェイズではクスコボードの川に従って、橋から橋へ、矢印で示された様々な建物を解決していきます。大学にある知識トラックの隣にある建物から始めます。そして神殿、市場と進み、最後は宮殿を解決します。どのエリアを解決しているかわかるようにリングトークン（もしくはステファン・フェルト像）を使ってください。リングは”1の橋”から始まり、”2の橋”、”3の橋”…と移動していきます。フェイズIIIの終了時、”1の橋”に戻ります。



1) 大学

各プレイヤーは自分の知識マーカーの上に示された勝利点（0～15点）を得ます。全てのマーカーを開始位置（0点のマス）に戻し、トラック順（最も進んでいないプレイヤーが一番下、最も進んでいたプレイヤーが一番上）に戻します。もし2個以上のマーカーがトラックの同じマスにあったなら、その順番を維持したまま開始位置に戻します。最後に、知識マーカーの順番を使って新しい手番順を決定します。マーカーが一番上にあるプレイヤーが1のタイル、その次が2のタイル…となるよう手番順タイルを受け取ります。リングトークン（ステファン・フェルト像）を2の橋に動かします。



重要：この新しい手番順は即座に有効となります。

2) 神殿

各プレイヤーは神殿の階段にいる自分の聖職者駒について、以下の勝利点を得ます。

- ・ラウンド1 & 2 => 聖職者駒1個につき1勝利点
- ・ラウンド3 & 4 => 聖職者駒1個につき2勝利点
- ・ラウンド5 & 6 => 聖職者駒1個につき3勝利点

神殿の階段に最も多くの聖職者駒を置いているプレイヤーは、神殿に積まれた山からインティメダルを1枚受け取り、マスクボード上に置きます。同数の場合はより高い段に聖職者駒を置いているプレイヤーがインティメダルを受け取ります。

もし神殿の階段に聖職者駒が置かれていないなら、インティメダルの山から1枚取って、ゲームから取り除きます。

リングトークン（ステファン・フェルト像）を3の橋に動かします。



3) 市場

新しい手番順で（知識トラックの解決時に決めたように）、各プレイヤーは**現在のラウンド**に対応する**市場の列**から**商品**を**1個**購入できます。タイルに示された量の食糧タイルが各商品タイルの購入にかかるコストです。商品を購入したプレイヤーは**即座にタイルに示された勝利点**を得て、マスクボードのタイル置き場に置きます。支払った食糧タイルは共通サプライに戻します。商品を購入したくない、もしくは購入できないプレイヤーはスキップします。リングトークン（ステファン・フェルト像）を4の橋に動かします。



例：ウルリッチ（緑）は1番目に商品を買って1個購入することができます。ウルリッチはスープを選び、食糧タイルを1枚消費します。そして1勝利点を即座に得ます。その後、パトリシア（赤）、ベアーテ（黄）、フランク（青）も商品を買って1個購入することができます。

4) 宮殿

手番順に、各プレイヤーはマスクボード上の**3枚の任務タイル**のうち、**1枚まで**完了することができます。もしそうしたなら6勝利点を得ます。

各任務タイルは任務を完了するための**最低条件**を示しています。タイルに示された条件より多いのは構いませんが、少ない場合は完了できません。

重要：任務タイルを完成させるために何かを**支払う必要はありません**。条件を満たしていることの確認だけしてください。

マスクボードの対応するスペースに、完了した任務タイルを裏向きで置き、ゲーム終了時までそのままにします。3つのタイルをいづれも完了できない場合、任務タイルを1枚選んで箱に戻します。勝利点は得られません。

任務タイルの処理が終わった後、宮殿のディスプレイから新しい任務タイルを1枚取り、マスクボードの空いたスペースに置きます。

この時点ではまだ任務タイルをディスプレイに補充しないでください。残ったプレイヤーはより少ない選択肢の中から選ぶことになります。

重要：ラウンド6であっても新しい任務タイルを1枚取ります。

リングトークン（ステファン・フェルト像）を5の橋に動かします。



例：ウルリッチ（緑）は1番手です。ウルリッチは紫の羽根を3枚持っているので、3つのうちの1つの任務を完了できます。完了した任務タイルを裏返し、マスクボード上部にある完了任務タイル置き場に置きます。



例：ウルリッチは新しい任務タイルを最初に選ぶことができます。"服の商品2個"を選び、マスクボードの空の任務タイルスペースに置きます。そして、次の手番プレイヤーは任務タイルを完了するか捨てるかして、新しいタイルを選びます。

5) ラウンドの終了

もしラウンド6が終了するなら、「ゲームの終了」へ進んでください。そうでなければ、以下の通りに次のラウンドの準備をします。

まず、クスコボードに残っている全ての研究タイルと農場タイルを取り除き、ボードの隣の捨て札置き場に置いて置きます。研究タイルと農場タイルの列に、ディスプレイボードの山から新しいタイルを補充します。そして、宮殿に残った任務タイルをゲームから取り除き、**プレイヤー数+2枚**になるように宮殿の下の山から新しいタイルを補充します。

このラウンドの列に残った商品を手元から取り除いて箱に戻します。

ゲームラウンドマーカーを1つ下げて次の市場の列へ動かします。全プレイヤーはアクションスペースからダイス3個を回収し、自分の手元に置きます。

リングトークン（ステファン・フェルト像）を1の橋に戻し、次のラウンドを開始します。



ゲームの終了

6ラウンド目でサパ・インカの任務タイルを完了するとゲームは終了します。全プレイヤーは残った3枚の任務タイルの完了を試みてください。完了できた任務タイル1枚につき6勝利点を得ます。達成した任務タイルは全てマスクボード上の以前に達成したタイルの山に置き、完了できなかった任務タイルは全て箱に戻します。

最終得点計算へ進みます。

プレイヤーは以下の勝利点 (VP) を得ます。

◎ 未使用のインティメダル1枚につき2勝利点



例：
未使用のインティメダル2枚＝
4勝利点

残った食糧タイル、奉納品、神カードからは勝利点を得ません。

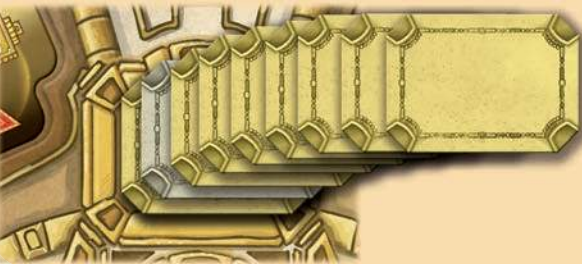
マスクボードで以下を達成していると、さらなる勝利点を得られます。

◎ 頭飾りを12枚の羽根で裝飾したなら6勝利点



◎ 9枚全ての任務タイルを完了したなら9勝利点

各ラウンドごとに1枚、ゲーム終了時に残った3枚を完了できます。



◎ マスクボードのスペース12箇所全てを研究タイルや農場タイルで埋め切ったなら12勝利点



重要：部分的に達成していたとしても勝利点は得られません。

最も多くの勝利点を持っているプレイヤーが勝者です。同点首位のプレイヤーが複数いる場合、手番順がより早いプレイヤーが勝者です。

◎ 自分のキープタイルが一番上に置かれた村に記載されている勝利点

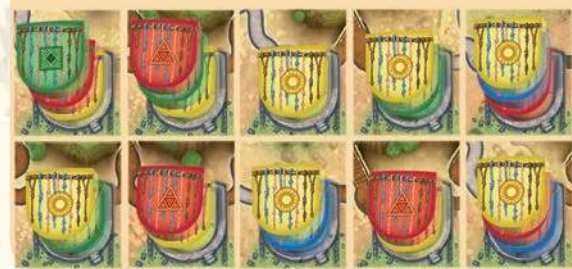


例：赤は
8勝利点

◎ 6枚全てのサークレットタイルを活性化したなら9勝利点



◎ 10箇所全ての村にキープタイルを届けたなら10勝利点



黄色が獲得
する例

◎ 商品を6個購入したなら6勝利点



クスコモジュール1 - プトウトウ

セットアップの変更点:

4人プレイ: クスコボードの隣に共通サプライとしてプトウトウタイルを15枚置きます。(薄いピンク(+1/-1) 12枚 & 濃いピンク(+2/-2) 3枚)

3人プレイ: クスコボードの隣に共通サプライとしてプトウトウタイルを11枚置きます。(薄いピンク(+1/-1) 9枚 & 濃いピンク(+2/-2) 2枚)

2人プレイ: クスコボードの隣に共通サプライとしてプトウトウタイルを7枚置きます。(薄いピンク(+1/-1) 6枚 & 濃いピンク(+2/-2) 1枚)



遊び方の変更点:

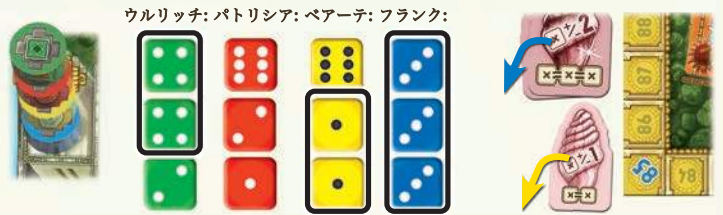
フェイズ I の開始時にダイスの出目が2個揃ったプレイヤーは、共通サプライから+1/-1のプトウトウタイルを1枚取ります。

もし3個揃ったなら、+2/-2のプトウトウタイルを取ります。

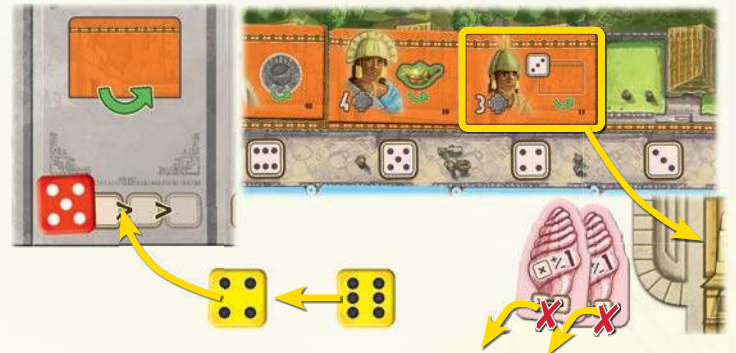
共通サプライにタイルがない場合、何も得られません。もし出目が揃ったプレイヤーの数よりも残っているタイルの枚数の方が少ないなら、より手番順が遅いプレイヤーがプトウトウタイルを取ります。

自分の手番中、アクションスペースにダイスを置くときにプトウトウタイルを使うことができます。共通サプライに戻したプトウトウタイル1枚につき、ダイスの出目をタイルが示す数値分 (+1/-1 もしくは +2/-2) することができます。アクションスペースに置く前にダイスの出目を変更し、通常のダイス配置ルールに従ってください。

ダイスの出目を1より小さくしたり、6より大きくすることはできません。また、1から6に、もしくは6から1に変更することもできません。ゲーム終了時点で未使用のプトウトウタイルに価値はありません。

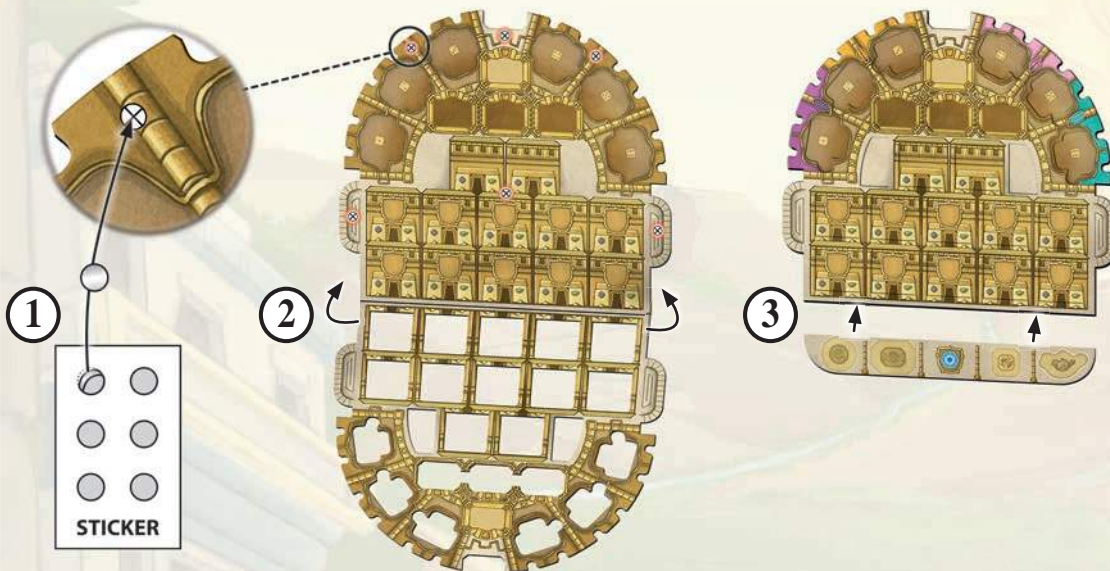


例: ウルリッチ (緑) とベアーテ (黄) はダイスの出目が2個揃いました。プトウトウタイル(+1/-1)は1枚しかないので、ベアーテが獲得します (ウルリッチよりベアーテの方が手番順が遅いため)。ウルリッチはプトウトウタイルを得られません。フランク (青) はダイスの出目が3個揃ったため、プトウトウタイル(+2/-2)を1枚取ります。



例: ベアーテ (黄) は+1/-1のプトウトウタイルを2枚持っています (2ラウンド使って収集)。ベアーテは両方のタイルを使用して (共通サプライに戻して) 6を4に変更し、農業アクションを使用可能にすることにしました (すでにアクションスペースに5のダイスがあるため、6または5のダイスではアクションを使用できませんでした)。これで、このラウンドで欲しかった4のダイスのスペースの農場タイルを取得できるようになりました。

初回プレイの前に: マスクの準備



初回プレイの前に、以下の手順でマスクボードを準備します。

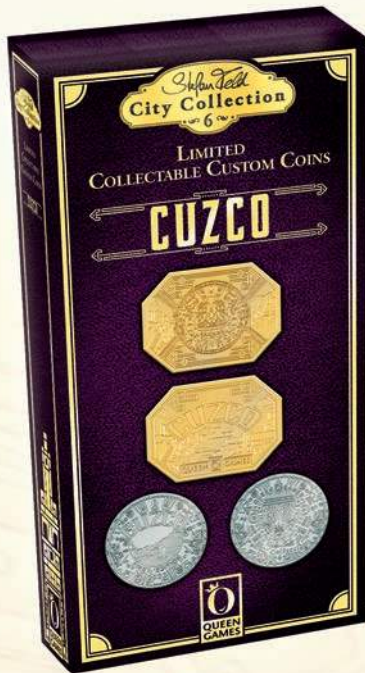
- 1) 各マスクボードの ⊗ のマーク 6箇所に両面テープを貼ります。
- 2) そして、下側を畳んでボードを貼り合わせます。
- 3) セットアップの中で、マスクボードの下に自分の色の保管庫タイルを組み合わせます。

CUZCO

Stefan Feld
City Collection
6



cuzco.queen-games.com



Stefan Feld
City Collection

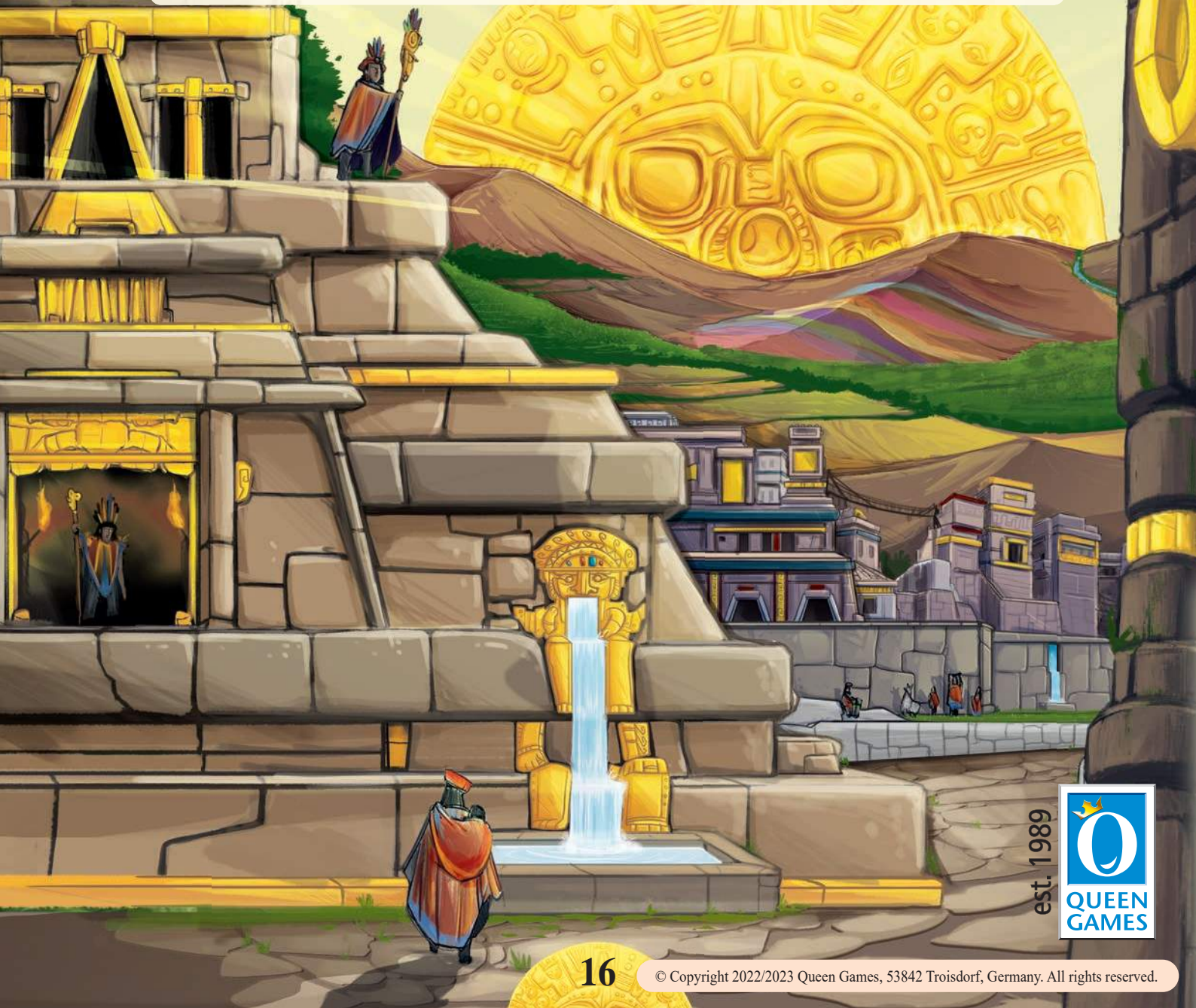
Find out more about the Stefan Feld
City Collection games on our website!



new.queen-games.com/sfcc

INDEX

<i>Components</i> _____	<i>pages 2-3</i>	<i>Action: Headdress</i> _____	<i>page 10</i>
<i>Setup</i> _____	<i>pages 4-5</i>	<i>Action: Victory points</i> _____	<i>page 10</i>
<i>Layout and explanation of god cards</i> _____	<i>page 6</i>	<i>Phase II: Studies and farming</i> _____	<i>page 11</i>
<i>The fire blessing</i> _____	<i>page 7</i>	<i>Phase III: Resolve Cuzco board</i> _____	<i>pages 11-12</i>
<i>Phase I: Roll the dice, select and perform actions</i> _____	<i>pages 7-10</i>	<i>End of the game</i> _____	<i>page 13</i>
<i>Action: Movement across stone trails or rope bridges</i> _____	<i>pages 7-8</i>	<i>Cuzco module 1 – The pututus</i> _____	<i>page 14</i>
<i>Action: Study or farming</i> _____	<i>page 8</i>	<i>Before your first game: Prepare the masks</i> _____	<i>page 14</i>
<i>Action: Exchange</i> _____	<i>pages 8-9</i>	<i>Stefan Feld City Collection products</i> _____	<i>page 15</i>
<i>Action: Temple</i> _____	<i>page 10</i>		



est. 1989

