

Stefan Feld  
City Collection  
5

# VIENNA

*A game for 2-4 players aged 14 and above*



## GENERAL OVERVIEW

**エージェントは1人だけでは成り立ちません！**

あなたは1950年頃の戦後、競合する非政府諜報機関の頭脳として、ウィーンの街路にいるエージェントを指揮します。エージェントは、一流の密告者と、彼らが持つ文化、行政、宗教、貴族、科学に関する機密情報を探しています。

あなたは近隣の広場を管理するウィーンのさまざまな建物にエージェントを派遣します。そこで密告者と会って機密情報を共有することになっています。あなたにとって非常に価値のある情報を追跡し、入手することが目的です。

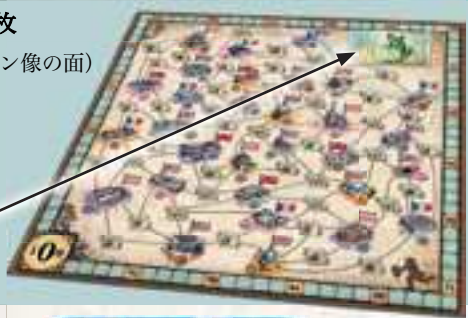
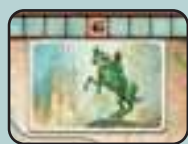
各ラウンドでは、何らかの手段で機密情報の追跡をサポートするカードをプレイします。自分のアクションを強化したり、さまざまな国が管理する建物にエージェントが侵入するのに役立つ新たな賄賂を獲得したり、手に入れていた秘密についての知識を深めたりすることができます。

**ゲーム終了時に最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者です！**



# COMPONENTS for the Introductory version

- ・ゲームボード1枚  
(プリント・オイゲン像の面)



- ・保管ボード  
カードと賄路用  
(銅像シンボルの面)



- ・機密情報ボード1枚



- ・捜査タイル1枚



- ・捜査員スタンド1個

- ・機密情報トラクトークン5枚 (5種×1枚)  
(デラックス版はアクリル製)



- ・機密情報タイル45枚 (5種×9枚)  
(デラックス版はアクリル製)



- ・カード90枚 (No.001-090)



- ・賄路トークン100枚 (5種×20枚)



- ・国旗タイル30枚 (5種×6枚)



- ・ウィーン市章1個

スタートプレイヤートークン



- ・布袋1枚



- ・ルールブック1冊 & 付録1冊

## 個人ごとの内容物 プレイヤーカラー4色 (黄、赤、青、緑)

- ・エージェント駒28個 (各色7個ずつ)  
(デラックス版はアクリル製)



- ・"100/200"得点マーカー4枚  
各プレイヤー1枚ずつ



- ・個人ボード4枚 (各プレイヤー1枚ずつ)



初回プレイの前に16ページの通りに個人ボードを準備してください。

- ・プレイヤーサマリー4枚  
各プレイヤー1枚ずつ





# EXTRA COMPONENTS for the Advanced version

- ・ゲームボード1枚 (プラーター公園の面)



- ・保管ボード1枚

カード、任務、賄賂用  
(プラーター公園シンボルの面)



- ・保管ボード「隣家」1枚

お金とデスクタイル用



- ・任務タイル60枚



"S"任務 (開始時) 5枚、"A"任務 30枚、"B"任務 25枚

- ・カード85枚 (No.091-175)



- ・購入タイル5枚



- ・給料日タイル2枚



- ・コイン42枚 (1シリング32枚、5シリング10枚)



個人ごとの内容物 プレイヤーカラー4色  
(黄、赤、青、緑)

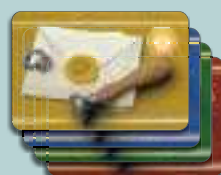
- ・サイドテーブル4枚 (各プレイヤー1枚ずつ)



初回プレイの前に16ページの通りにサイドテーブルを準備してください。

- ・デスクタイル16枚

各プレイヤー4種1枚ずつ



封蝋



地図



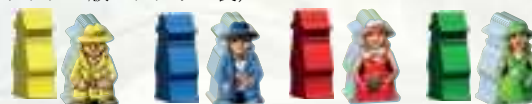
キャッシュボックス



電話

- ・エージェント駒8個 (各プレイヤー2個ずつ)

(デラックス版はアクリル製)



拡張1:

第3の男 (ページ16)

- ・ステファン・フェルトスタンド



拡張2:

エージェント ステファン・フェルト (全プレイヤー用) (ページ16)

- ・ステファン・フェルトスタンド (4プレイヤーカラー)

SPCC (ステファン・フェルト シティコレクション) のハンブルク、アムステルダム、ニューヨークシティ、マラケシュに入っているものを使います。(このゲームには含まれません)





# SETUP for the Introductory version

## 全体の内容物

- 1) ゲームボードのプリント・オイゲン像が見える面を表にして、テーブルの中央に置きます。
- 2) 機密情報タイルを各種1枚ずつ脇に置いておきます。(フラスコ、拳銃、ブリーフケース、マイクロフィルム、スライド)



**Note:** 初回プレイでは、ゲームボードに印刷された国旗を使用します。手順3)の国旗を布袋に入れる部分と手順5)を飛ばしてください。以降のゲームで変化が欲しい場合は、3)と5)で説明しているように、布袋から引いた国旗タイルを使用してください。

- 3) 布袋を取り、残った機密情報タイル40枚と国旗タイル30枚を全て入れます。これからのタイルをよく混ぜます。そして、布袋から1枚ずつ引き、4)と5)で説明しているように、ゲームボード上に置きます。

- 4) 機密情報タイルを引いたら、空いている広場に表向きで置きます。左上から置き始めて、右下へと順に置いていきます。広場の隣の数字が見えることを確認してください。

- 5) 国旗タイルを引いたら、建物の上側の空いている国旗置き場に表向きで置きます。左上から置き始めて、右下へと順に置いていきます。



得点トラック



各広場は隣接する建物に2から4本の道路で繋がっています。

繋がっている道路の本数は各広場の隣に示されています。隣接する全ての建物に自分のエージェント駒がいる場合に得られる得点に等しく、広場から機密情報タイルを取ります。



各建物には2つの特徴があります。

- 1) 国：国旗で示されています。
- 2) 背景色：建物の下側に示されている、特定の賄賂の種類と対応します。

アクションI用の  
カード置き場

アクションII用の  
カード置き場

任務用のスペース  
3箇所  
(上級ルール)

デスクに下部にカード  
を差し込むための3つの  
引き出しスペース  
(下半分だけ見えるよう  
にします)





6) ゲームボードの隣に、銅像のシンボルの面を表にして、保管ボードを置きます。



7) カード (No.001-090) をよく混ぜて、山札として裏向きに対応するスペースに置きます。ゲーム中、山札の右側に捨て札置き場が作られます。

8) 賄賂トークンを種類ごとに分けて、対応する色のスペースに置きます。ここが共通サプライになります。

9) ゲームボードの隣に機密情報ボードを置きます。

10) 機密情報トラックトークン5枚をそれぞれ各トラックの左端にある、対応する開始位置に置きます。

ゲームの進捗を表すために、屋根の開始位置 (虫眼鏡のあるAのスペース) に捜査員スタンドを置きます。

11) 機密情報ボードにある対応するスペースに、図の面を表にして捜査タイルを置きます。

## プレイヤーごとの内容物



12) 各プレイヤーは自分の担当する色を選び、その色の以下の内容物を取ります。

→ デスク1枚を自分の手元に置きます。

→ "100"得点マーカー1枚を得点トラックの隣に置きます。100点を越えたプレイヤーは自分の得点マーカーを取って、自分のデスクの隣に置きます。

→ エージェント駒7個を取り、6個を自分のデスクの上側に置き、1個を得点トラックの"0/100"のスペースに置きます。

→ 各プレイヤーは賄賂トークン (チョコレート、ワイン、雑誌、コーヒー、タバコ) を1枚ずつ取り、自分のデスクの隣に置きます。

13) 最初に横に置いておいた機密情報タイル5枚を布袋に入れます。各プレイヤーはタイルを1枚ずつ引き、自分のデスクの横に見えるようにして置きます。残ったタイル (1~3枚)、布袋、使用しない内容物を箱に戻します。

14) ウィーン市章をウィーン (もしくはその近く) に最後に行ったプレイヤーに渡します。そのプレイヤーがスタートプレイヤーです。





# PLAYING the Introductory version

このゲームでは、3つフェイズに分かれたラウンドを数回にわたってプレイします。

## 1) カードフェイズ

## 2) アクションフェイズ

## 3) 市章フェイズ

各ラウンドは ● カードフェイズから始まります。

各プレイヤーはカードを3枚引き、自分のデスク上側にあるスペースに裏向きで、アクションⅠ、Ⅱ、Ⅳに1枚ずつ配置します。

この後に ● アクションフェイズが続きます。

アクションⅠ： 引き出しにカードを1枚配置

アクションⅡ： 賄賂を1枚入手

アクションⅢ： エージェントを1個配置、もしくは1色の賄賂を2枚入手

アクションⅣ： 機密情報トラクトークン1枚を1マス右に移動

**Note:** アクションⅠに差し込まれたカードの能力はこのルールブックの基本ルールを上書きすることがあります。カードのルールが常に優先されます。

この後に ● 市章フェイズが続きます。

ウィーン市章を時計回りで次のプレイヤーに渡します。ここでラウンドが終了します。

フェイズ3)で、屋根にいる捜査員が最終スペース（プレイ人数によって変わります）に動いたとき、ゲーム終了のトリガーが引かれ、現在のラウンドの次が最終ラウンドとなります。

## 1) カードフェイズ

ラウンドの開始時、各プレイヤーは山札からカードを3枚引き、手札にします。これは任意の順番に実行して構いません。

**Note:** 山札がなくなったとき、捨て札をよく混ぜて新しい山札として使います。

全プレイヤーは一斉に、自分のデスク上側のカード裏面下半分が描かれた3箇所のアクションスペースそれぞれに、裏向きでカードを1枚ずつ割り当てます。これによって各アクションで使用するカードが決まります。

表記されたアクションのためだけに使われるカードを置く場所であることに注意してください。（下記参照）

全プレイヤーがカードを配置した後、ゲームはアクションフェイズへ進みます。

例：

ジャンはカードを引き、自分のデスク上部に置きました（この図ではわかりやすいようにカードを表向きにしています）。アクションⅠでデスク下部の引き出しに左端のカードを差し込み、アクションⅡで左から2番目のカードを使い、アクションⅣで右端のカードを使用することになります。



## カードの見方

各カードは3つのエリアに分けられます。

上の2つのエリアは賄賂を入手するアクションⅡ（左）と機密情報トラクトークンを動かすアクションⅣ（右）のいずれかに適用します。

下のエリアには特別な能力がアイコンで描かれています。この能力はアクションⅠの引き出しに置かれている場合のみ使用することができます。ほとんどの場合、この能力は通常ルールを無効にするか、プレイヤーに有利となるようなルール改善を行います。カードに応じて、アクションⅡ、Ⅲ、Ⅳのいずれかで能力を使用することができます。

各カードには右下に識別番号が付与されており、付録（すべてのカードの能力の詳細な説明が記載されています）で参照しやすいようになっています。

アクションⅡに公開されたときのカードの効果。  
この例ではプレイヤーは共通サブライからワインの賄賂トークンを1枚取ります。

アクションⅠの引き出しに配置された場合のみ使用できるカードの能力



アクションⅣに公開されたときのカードの効果。  
この例ではプレイヤーはマイクロフィルムトラクトークンを1マス進めます。

能力を使うことができるアクション。  
この例ではアクションⅢでのみ使用することができます。

カード番号



## ● 2) アクションフェイズ

このフェイズではウィーン市章を持っているプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、アクションⅠ～Ⅳを順番に実行します。他のプレイヤーも時計回りの順番で続き、各プレイヤーは4つのアクションを連続して実行します。

### ■ アクションⅠ：

#### 引き出しにカードを1枚配置

手番プレイヤーはカードをアクションⅠ（デスク左上）に割り当てたカードを表向きにして、自分のデスク下部の任意の引き出しに移動し、カードの下半分が見える状態にします。見えている能力は、このラウンドからカードが引き出しに残っている限り、示されたアクションで使用することができます。

最初の3ラウンドの間は、デスク下部の空の引き出しをラウンドごとに1箇所ずつ埋めることができます。ラウンド4からは、引き出しの任意のカード1枚を新しいカードと置き換えなければなりません。

取り除くカードは表向きで捨て札置き場に置きます。

**重要：**引き出しに同じ能力を持つカードを2枚以上置くことはできません。



例：左図のカード2枚を同時に引き出しに入れることはできません。

カードに応じて、自分の引き出しにあるカードの能力を組み合わせたり、ラウンド中の異なるタイミングで使ったりすることができます。全般的なルールとして、これらの能力を使用することは任意であり、義務ではありません。



例：

ジャンのデスクの引き出しはすでに3つ全て埋まっています。連携して機能する2枚のカードを残すため、ジャンは左端のカードを捨てることにします。そして、デスク上部左端のカードを公開し、空になった引き出しに差し込みます。このカードの効果はアクションⅡで使用できます。（下記「アクションⅡ」参照）

もしジャンがアクションⅢで自分のエージェント駒のうちの1個をアメリカ（国旗）に管理されている建物に配置したなら、引き出しのカードによって任意の賄賂トークン1枚と3勝利点を得ます。

### ■ アクションⅡ：

#### 賄賂を1枚入手

手番プレイヤーはアクションⅡ（自分のデスク上部の左から2番目）に割り当てたカードを公開し、表向きで捨て札置き場に置きます。そして、共通サプライからカード左上に示された賄賂トークンを取り、個人サプライとしてデスクの近くに置きます。

**Note：**共通サプライの賄賂トークンには無限にあるものとします。足りなくなった場合は別のものを代用してください。



例：

ジャンはアクションⅡで左図のカードを公開し、アクションに対応するカード左上部分を使用します。共通サプライからワイン賄賂トークンを1枚取ります。



例：

アクションⅠで最初の引き出しに配置したカードによって、ジャンはアクションⅡでワインを取る時、追加のワインを1つ受け取ります。その結果、共通サプライから2枚目のワイン賄賂トークンを取るようになります。



### アクションⅢ：

エージェントを1個配置、もしくは1色の賄賂を2枚入手

手番プレイヤーはゲームボード上の任意の建物にエージェント駒を1個置きます。個人サプライからエージェント駒を取って置くか、自分のエージェント駒1個を建物から他の建物へ移動させることができます。他のプレイヤーのエージェント駒と同じ建物に置くことはできませんが、各プレイヤーが1つの建物に置くことができるエージェント駒は1個だけです。



**Note:** 個人サプライから全てのエージェント駒を配置し終わる前であっても、ゲームボード上のエージェント駒を動かすことができます。

全ての建物には2つの特徴があります。

- ・国（アメリカ、ソ連、フランス、イギリス、オーストリア）
- ・背景色（紫、ピンク、オレンジ、茶色、グレー）

建物にも描かれているように、賄賂トークンの色と対応しています。

エージェント駒が建物に置かれるとき、国家と色が見えたままであることを確認してください。

建物にエージェント駒を配置するためのコストがあります。その建物の背景色と同じ色の賄賂トークンを2枚支払わなくてはなりません。

エージェント駒を配置したり移動したくない場合、もしくはできない場合、代わりに共通サプライから任意の賄賂トークンを1色選び、2枚取ります。



例：

アンナはエージェント駒を紫の建物に置きます。賄賂トークン（チョコレート）2枚を共通サプライに返します。



例：

ウルリッチはエージェント駒を置こうとしている建物に必要な賄賂トークンを持っていません。そのため、共通サプライからワイントークンを2枚取ることにして、次のラウンドのアクションⅢで計画を実行できるようにします。

### 機密情報タイル

エージェント駒を戦略的に建物に配置することで、プレイヤーは機密情報タイルを収集できます。プレイヤーが1つの広場を囲む各建物に自分のエージェント駒を1個ずつ置いていけばすぐに囲んだタイルを取ります。言い換えれば、プレイヤーは道路で広場に繋がっている各建物に自分のエージェント駒を1個ずつ配置する必要があります。

機密情報タイルを広場から取ったプレイヤーは、自分のデスクの横に見えるように置きます。その後、即座に広場に示されている得点（2、3、または4）を獲得し、得点のマス数だけ得点トラック上の得点マーカーを進めます。

エージェント駒で2箇所以上の広場を完全に囲むことで、1手番中に複数の秘密情報タイルを収集することができます。



**Notes:**

- ・機密情報タイルによって得られる得点は、タイルを囲むに必要なエージェント駒の数と常に同じです。
- ・空の広場を囲んだとしても、得点は得られません。



例：

次のラウンドで、ウルリッチはエージェント駒をピンクの建物に置き、2箇所の広場を完全に囲みました。ウルリッチは機密情報タイルの拳銃（2点）とブリーフケース（3点）を取ります。機密情報タイル2枚をデスクの横に置き、得点マーカーを2+3=5マス進めます。



## アクションⅣ：

### 機密情報トラクトークン1枚を1マス右に移動

手番プレイヤーは、**アクションⅣ**に割り当てたカード（自分のデスク上部の右端のカード）を公開し、それを表向きに捨て札置き場に置きます。次に、**一致する機密情報トラクトークン**を機密情報ボードのトラック上で右に**1マス移動**しなくてはなりません。トラクトークンが移動した1マスごとに、対応する種類の自分の機密情報タイル1枚につき1点を即座に得ます。対応する種類のタイルを1枚も持っていない場合、得点は得られません。

#### Notes:

・トラクトークンが移動したマス数に、移動したトークンと一致する種類のタイル所有枚数を掛け合わせた数を得点として得ます。自分の手番中にトラクトークンを複数回移動できる場合、移動するたびに得点を得ます。これは、引き出し内のカードの能力を使用する場合にも適用されます。なお、カードの能力を使用するかどうかは義務ではなく任意です。

・トラクトークンがトラックの最後のマス（"6"）に移動すると、ゲーム終了までの間そこに留まります。それでも、トラクトークンをその先の「仮想」マスに動かすことによって得点を得ることはできます。

ゲーム中、**5枚の機密情報トラクトークン**は、主に**アクションⅣ**を使用して、トラック上を右へ移動します。これらのトラックは、「しきい値」によって6つのエリア（値1～6）に分けられています。**トラクトークンがそのしきい値を超えると、次のエリアに到達します。**エリアの値は最終得点計算に乗数として使用されます（下記参照）。

トラクトークンがラウンドで初めてしきい値を超えると、**屋根にいる捜査員は即座に右へ1マス移動します。**次に、捜査タイルを裏面（"X"のある面）にします。これによって、屋根にいる捜査員がすでに移動しており、同じラウンド中にさらにトラクトークンがしきい値を超えたとしても、再度移動しないことを示します。

#### Notes:

屋根にいる捜査員が1ラウンド中に2マス以上進むことはありません。



例：

アンナは拳銃の機密情報タイルが右上に示されたこのカードを割り当てました。トラック上の拳銃トラクトークンを1マス右へ動かします。アンナは拳銃タイルを3枚持っているので3点を得ます。他のプレイヤーは拳銃タイルを持っていたとしても、このアクションでは得点は得られません。



例：

アンナはフェイズⅡでワイントークンを入手しました。引き出しの中のカードの能力によって機密情報ボード上の任意のトラクトークンを1マス前に進めることができます。アンナはスライドのトラクトークンを動かすことにしました。スライドトークンを4枚持っているので、4点を得ます。



## 3) 市章フェイズ

全プレイヤーが自分のアクションフェイズを終了した後、裏返されているのであれば、捜査タイルの"X"のない面を表にします。そして、スタートプレイヤーはウィーン市章を左隣に渡します。ゲーム終了トリガーが引かれているか確認します（下記参照）。ここでラウンドは終了し、もしそれが最終ラウンドでなければ、次のラウンドの**1) カードフェイズ**を開始します。

## END OF THE GAME in the Introductory version

屋根にいる捜査員の前進によってゲーム終了のトリガーが引かれます。**市章フェイズ**の中でプレイ人数に応じたマスに捜査員が到達しているか確認します。

Hマス	Jマス	Lマス

捜査員が該当のマスに到達しているなら、その後に**最終ラウンド**を1回プレイし、そして**最終得点計算**が続きます。そこでゲーム終了です。

#### Notes:

減多にないことですが、屋根にいる捜査員がゲーム終了のトリガーとなるマスに到達できなくなった場合（全てのトラクトークンがトラックの最終マスに到達してしまった場合）、15ページを参照してください。



例：

スライドのトラクトークンが1マス移動したことで、しきい値を超えました。これによって屋根にいる捜査員は1マス右へ移動し（捜査タイルを裏返します）、「L」のマスに到達したので、4人プレイのゲームは終了に向かいます。現在のラウンドが終了した後、最終ラウンドを1回プレイして、最終得点計算へ進みます。



## 最終得点計算

全プレイヤーは集めた機密情報タイルから得点を得ます。  
(ゲーム中に獲得した得点に加えます)

・機密情報タイル5種のセット1つにつき15点

・トラックトークンの位置に応じて、持っている**機密情報タイル1枚につき1～6点**(機密情報ボードのトラック下部に示された得点数)

※訳注：ルールブックには「機密情報タイル5種のセット1つにつき10点」と記載がありますが、エラッタのようです。

最も多くの得点を持っているプレイヤーが優れた諜報機関の指導者であり、このゲームの勝者です。最得多点のプレイヤーが複数いる場合、その中でより多くの賄賂トークンを持っているプレイヤーが勝者です。それでも決まらない場合、その中でウィーン(ゲームボード)により多くのエージェントを配置したプレイヤーが勝者です。減多にないことですが、それでも勝者が決まらない場合、その中でより手番順が遅いプレイヤーの勝利です。

**Note:** 入門ルールで何度かプレイしたあと、上級ルールに挑戦しても構いません。

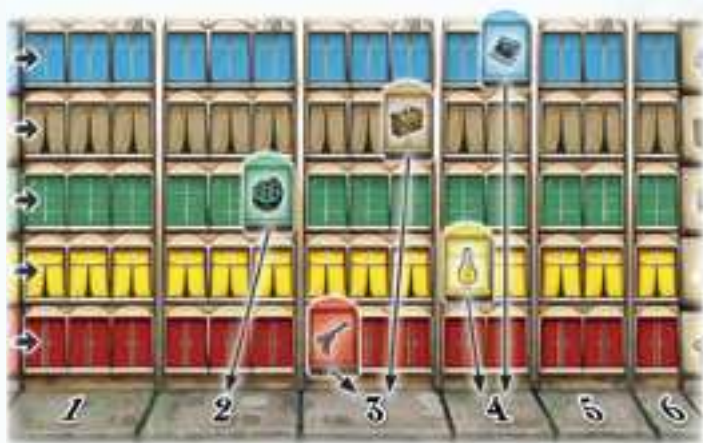
新しいカード、任務、お金、特別な「デスクタイル」によって、ゲームがより複雑に、より挑戦的に、そしてより面白くなります。

## SETUP for the Advanced version



例：4人プレイ時の購入タイルと給料日タイルの配置





例：

アンナはゲーム終了時に以下の機密情報タイルを持っています。



最終得点計算でアンナは合計70点を追加で得ます。

機密情報タイル5種のセットを2つ完成したことによる得点：30点

機密情報ボードの値に従って、集めた機密情報タイルからの得点：

$4 \times 4$  (スライド) +  $2 \times 3$  (ブリーフケース) +  $2 \times 2$  (マイクロフィルム)  
+  $2 \times 4$  (フラスコ) +  $2 \times 3$  (拳銃) = 40点

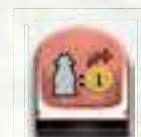
入門ルールの準備に続けて、以下の変更点と追加点があります。

- 1) プラター公園の面を上にして、テーブルの中央に**ゲームボード**を置きます。
- 2) プラター公園のシンボルが見えるようにして、**保管ボード**をゲームボードの隣に置きます。
- 3) **隣家ボード**を保管ボードの隣に置きます。



- 4) 隣家ボードの上に**コイン**を金額ごとに分けて置きます。
- 5) **任務タイル60枚**を"A", "B", "S"の単位で分けて、それぞれよく混ぜます。"S"のタイルは脇に置いておきます。"A"と"B"の任務タイルの山は保管ボードに山札として裏向きでおきます。"A"のタイルを2枚引き、左側のプラターのイラストの上に表向きで置きます(1枚をもう一方のタイルの上に積みます)。同じように、"B"のタイル2枚を右側のプラター公園のイラストの上に置きます。
- 6) 入門ルールの**カード90枚**(No.001-090)を上級ルールの**カード85枚**(No.091-175)と合わせてよく混ぜます。同じくらいの枚数となるよう2つの山札に分け、保管ボードの対応するスペースに裏向きで置きます。

- 7) 右の表で示している通りに、**購入タイル5枚**と**給料日タイル2枚**を**機密情報ボード**の屋根の上のマスに置きます。



■ ■	マス B, C, D, G, H	マス E, H
■ ■ ■	マス B, C, E, I, J	マス G, J
■ ■ ■ ■	マス B, D, F, J, L	マス H, L

- 8) 各プレイヤーは以下の内容物を受け取ります。

- ➔ デスク1枚 (入門ルールと同じ)
- ➔ エージェント駒5個 (6個ではありません) をデスクの上側に置きます。
- ➔ エージェント駒3個を隣家ボードに置きます。
- ➔ サイドテーブル1枚を隣家ボードに置きます。
- ➔ デスクタイル4枚を隣家ボードの対応するスペースに置きます。
- ➔ 1シリング (初期資金)

- ➔ 5色の**賄賂トークン1枚ずつ** (入門ルールと同じ)
- ➔ **機密情報タイル**をランダムで1枚 (入門ルールと同じ)
- ➔ **開始時任務タイル1枚**。最初に脇に置いた"S"の任務タイル5枚をよく混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつランダムに配ります。各プレイヤーはそのタイルを自分のデスクの任務置き場に置きます。



**Note:** デスクには任務置き場が3箇所あります。自分のサイドテーブルによって、4枚目の任務タイルを置くための追加スペースを得られます。

余った"S"任務タイルや (4人未満でプレイする場合は) 未使用の内容物を全て箱に戻します。



# PLAYING the Advanced version

以下の変更点を加えて、入門ルールのルールを使用してください。

## 建物

上級ルールでは、各建物には国家、背景色のほかに、3つ目の特徴として封蝋が追加されています。封蝋は任務や特定のカードで重要になります。10個の建物にはAからLの文字が書かれた青い「ハウスナンバープレート」が小さく追加されています。これらの文字は10個の任務で参照され、任務の中でその建物に自分のエージェント駒を配置することを要求されます。



例：この建物は封蝋で示されているように科学の分野に属します。

## お金

お金には、1シリングと5シリングの価値のコインがあり、以下の目的で使われます。

- ・2回ある給料日に、自分のエージェントに給料を支払わなくてはなりません。
- ・任務を請け負ったり、任務を解決したとき、収入を受け取ります。つまり、ゲームボードから任務タイルを取って任務タイルを自分のデスクに置いたときや、金銭報酬がある任務を解決したとき、お金を受け取ります。
- ・購入する時、追加のエージェントを雇ったり、デスクタイルやサイドテーブルを購入したりできます。
- ・キャッシュボックスで貯めたお金によって、ゲーム終了時に追加の得点を得られます。
- ・余ったお金はゲーム終了時のタイブレーク判定に使われることがあります。

## ゲームラウンド

- カードフェイズと ● アクションフェイズの終了後、特定のラウンドで ● 購入・給料日フェイズが発生します。各ラウンドは通常通り ● 市章フェイズで終了します。

## アクションⅢ：

**Note:** 建物にエージェント駒を置きたくない場合や、置くことできない場合、共通サプライから1色の賄賂トークン2枚か2シリングを取ることができます。

## ● 購入・給料日フェイズ

屋根にいる捜査員は通常通り“A”のマスから開始します。入門ルールのときのように、トラックトークンがしきい値をそのラウンドで初めて超えた後（捜査タイルを“X”のある面に裏返すことを忘れないようにしてください）捜査員は1マス右へ動きますが、1ラウンド中に2マス以上は右へ動きません。購入タイルか給料日タイルがあるマス到達するたびに、● 市章フェイズの前に ● 購入・給料日フェイズが実行されます。捜査員がタイルのあるマスに到達したら、そのタイルを捜査タイルの上に備忘として置いておきます。

手番順（ウィーン市章を持っているプレイヤーから順）に購入/給料日を実行します。全プレイヤーが ● 購入・給料日フェイズを終了した後、購入タイル・給料日タイルを箱に戻します。

## ゲーム終了のトリガーが引かれたラウンドでの特別ルール：

屋根の最終マスには常にタイルが2枚あります。このラウンドでは購入だけを行い、給料日タイルは右側の出窓に備忘として置いておきます。最終ラウンドの ● 購入・給料日フェイズでは給料日が発生します。

**Note:** 減多にないことですが、屋根にいる捜査員がゲーム終了のトリガーとなるマスに到達できなくなった場合（全てのトラックトークンがトラックの最終マスに到達してしまった場合）、15ページを参照してください。



例：

マイクロフィルムのトラックトークンがしきい値を超えました。捜査タイルを裏返し、屋根にいる捜査員は1マス右へ移動し、購入タイルのあるマスに到達します。この購入タイルは捜査タイルの上に置かれます。現在のラウンド終了前に購入フェイズが発生します。





## 購入

5回ある購入フェイズの中で、各プレイヤーは1つだけ購入ができます。（最初に用意した3個のうちの）エージェント駒1個、サイドテーブル1枚、（最初に用意した4種類のうちの）デスクスタイル1枚のいずれかを購入することができます。

### 1 エージェントを雇う（×3）：

エージェント1人を1シリングで雇うことができます。隣家ボードから自分のエージェント駒を1個取り、個人サプライに置きます。このエージェント駒は他の駒と同じように使うことができます。



### 2 電話（×1）：

電話を2シリングで購入できます（密告者とコンタクトが取れるように）。これ以降、カードフェイズで3枚ではなく4枚カードを引きます。通常通り3枚のカードを割り当てて、4枚目のカードは効果を使わずに捨て札にします。



### 2 地図（×1）：

地図を2シリングで購入できます（闇市を見つけられるように）。これ以降、自分の賄賂トークンをお金として使うことができます。購入するときか給料日にコインか賄賂を支払う事ができます（1シリング=任意の種類の賄賂トークン1枚）



### 2 キャッシュボックス（×1）：

キャッシュボックスを2シリングで購入できます（不正金を隠すために）。稼いだお金を手に入れた時点で（例えば任務達成のタイミングで）キャッシュボックスへ入れることができます。貯めておきたいお金を、自分のデスクに見えるように置く代わりに、キャッシュボックススタイルの下に隠します。

さらに、任務を達成したとき、任務の報酬にお金があるかどうかに関わらず、追加で1シリングを受け取れるようになります。この追加のシリングは必ずキャッシュボックスに入れてください。

キャッシュボックスに入れたお金は購入するときや給料日に使うことはできません。また、後になってお金を入れることもできません。（お金を手に入れたタイミングにのみ入れることができます）

ゲーム終了時、キャッシュボックスにある1シリングにつき2点の価値があります。キャッシュボックスには最大で12シリングまで入れることができます。上限に達したら、任務達成による追加のシリングは受け取れなくなります。

例：

ジャンは購入フェイズでサイドテーブルを購入したいと考えていますが、お金を持っていません。以前に地図を購入していたため、ワイントークン2枚とチョコレートトークン1枚を支払ってサイドテーブルを購入できます。



例：

アンナはこの任務を解決します。アンナはこの任務によって3シリングを受け取り、キャッシュボックスに2シリング入れて、次の給料日に備えてデスクに1シリングを置きました。追加の1シリングを得て、即座にキャッシュボックスに入れなくてはなりません。



!! Note: キャッシュボックスに賄賂トークンを入れることはできません。

### 2 封蝋（×1）：

封蝋を2シリングで購入できます（秘密の手紙を送れるように）。これ以降、（任務の報酬に得点があるかどうかに関わらず）任務を達成するたびに追加で3点を得ます。



### 3 サイドテーブル（×1）：

サイドテーブルを3シリングで購入できます（事務机として）。購入したサイドテーブルは自分のデスクの右側に置きます。これ以降、能力を置く4つ目の引き出しと4箇所目の任務置き場を持っている状態になります。







## 給料日

給料日には、ゲームボード上の自分のエージェント駒1個につき1シリングを支払わなくてはなりません。もし全てのエージェントに支払えないなら、給料未払いになってしまったエージェント駒をゲームボードから取り除いて、個人サプライに戻さなくてはなりません。

十分なお金を持っている限りは、エージェントに給料を支払わなくてはなりません。次の購入フェイズに備えて、お金を保留することを選択することはできません。（備忘：キャッシュボックスのお金を使うことはできません）



**重要：**地図を持っているプレイヤーは、エージェントにお金の代わりに賄賂トークンで支払うことができます。もしお金を一切持っていないか、賄賂トークンで支払うことができます。各エージェントについて、お金と賄賂トークンのどちらで支払うかを選択でき、今後の購入フェイズに備えてお金を持っておくことにしても構いません。お金も賄賂トークンも持っていないか、賄賂トークンを消費したくない場合、上記で説明したように未払いとなったエージェント駒を取り除きます。



例：

カトリンはゲームボードにエージェント駒を6個置いています。5シリングを支払って、支払いをできなかったエージェント駒1個を選んで個人サプライに戻します。

## 任務

アクションIIIの中でエージェント駒を建物に配置するとき、建物の国旗と一致する国旗を持つ任務タイルを引き受けるか、解決することができます。それができるのはエージェント駒を配置するときなので、前のラウンドで配置されている場合は実行できません。

手番プレイヤーは、その国の1つ以上の任務を解決したいのか、ゲームボード上で取得可能な任務からその国の新しい任務を1枚引き受けたいのかを決定しなくてはなりません。つまり、1回の手番で両方を実行することはできません。

任務を引き受けると、「A」任務の場合は1シリング、「B」任務の場合は2シリングを前金として共通サプライから即座に受け取ります。ゲームボード上にこの内容についてのサマリーがあります。その後、保管ボード上の対応する山札（「A」または「B」）から新しい任務を公開して、任務タイルを補充しなくてはなりません。

解決したい各任務の要件を全て満たさなければなりません。満たすためには、必要な賄賂トークンや機密情報タイルを一切消費せずに、単に個人サプライに持っていることを示すだけで構いません。エージェント駒が置かれた建物を管理している国に属する任務であれば、複数の任務を同時に解決できます。1枚の賄賂トークンや秘機密報タイルを、複数の任務タイルの要件を満たすために使用できます。

解決された任務ごとに、プレイヤーは任務タイルの右上に示された報酬を受け取ります。前金がこの報酬から差し引かれることはありません。その後、任務タイルを箱に戻します。

各任務の右下には識別番号が付いているため、様々な任務の詳細な説明が載っている付録（Addendum）で見つけることができます。



例：

ジャンはアメリカが管理する建物にエージェント駒を置きました。既に達成可能なアメリカの任務を1枚持っています。しかし、ジャンはゲームボードから新しい任務（上図参照）を引き受けることにしたので、後で両方同時に解決することができます。任務タイルをデスクの上に置き、前金として2シリングを受け取ります。



例：

後の手番で、ジャンは他のアメリカ管理下の建物にエージェント駒を置きました。そして両方の任務を一気に解決できます。要求されているものを（消費はせずに）見せます。フラスコと拳銃は1枚しかありませんが、両方の任務のために使われます。報酬として、ジャンは3点と7シリングを得ます。



# END OF THE GAME in the Advanced version

ゲーム終了のトリガーは「プレイ人数に応じたマスに捜査員が到達したとき」という入門ルールと同じ条件で引かれます。最終マスには常に5枚目の購入タイルと2枚目の給料日タイルの2枚が置かれています。捜査員がそのマスに到達したとき、購入タイルを捜査タイルの上におき、給料日タイルを右側の出窓に置きます。その後、以下の処理に進みます。

・通常通り、全プレイヤーがアクションを終了した後、**● 5回目の購入フェイズ**を行います。購入タイルを箱に戻し、給料日タイルを出窓に置きます。**● 市章フェイズ**へ進みます。

・その後、**最終ラウンド**を行います。

・最終ラウンドの後、全プレイヤーはデスクに任務タイルが残っているか確認します。もし残っているなら、そのプレイヤーはゲームボードから**自分のエージェント駒を未解決の任務1枚につき1個取り除きます**。

・そして2回目の**● 給料日**が発生します。通常通り、全プレイヤーはゲームボード上の自分の各エージェント駒に1シリングを支払います。**支払いができなかったエージェント駒は取り除きます**。

・この後に**最終得点計算**が続きます。

**Note:** 減多にないことですが、捜査員がゲーム終了のトリガーとなるマスに到達する前に、全てのトラクトークンが最終マスに到達してしまうことがあります。捜査員はそれ以上前に進むことができず、結果としてゲーム終了のトリガーを引くマスに到達できなくなるため、その場合は5つ目のトラクトークンが最終マスへのしきい値を超えた時点でゲーム終了のトリガーを引いてください。

現在のラウンドを完了して、最終ラウンド、最終得点計算へと進めます。通常通り、最後の購入フェイズは現在のラウンド終了時に、最後の給料日は最終ラウンド終了時に実行されます！

## 最終得点計算

プレイヤーは持っている以下のものによって得点を得ます。（ゲーム中に得た点数に追加して得ます）

・対応する機密情報トラクトークンが到達した値のエリアに応じて、持っている**機密情報タイル1枚につき1～6点**

・**デスクタイルの枚数**（電話、地図、キャッシュボックス、封蝋）

タイル1枚	タイル2枚	タイル3枚	タイル4枚
1点	3点	6点	10点

・**キャッシュボックスにある不正金による得点（最大12シリング）**：  
1シリング=2点（最大24点）。計算後、不正金は箱に戻します。

・**エージェントの数による順位点**。ゲームボードにより多くのエージェント駒を配置したプレイヤーの順位が高くなります。

	1位	2位	3位	4位
■	8点	0点	-	-
■■	12点	6点	0点	-
■■■	12点	8点	4点	0点

エージェントの数と同じだった場合、同数のプレイヤーの中でより多くのお金をデスクに持っているプレイヤーの順位が上になります。それでも順位が決まらない場合、より多くの賄賂トークンを持っているプレイヤーの順位が上になります。それでも順位が決まらない場合、決まらなかった順位の得点を合計し、人数で割ってください。

最も多くの得点を持っているプレイヤーが最も優れた諜報機関の指導者であり、このゲームの勝者です。

最多得点のプレイヤーが複数いる場合、その中でデスクにより多くのお金を持っているプレイヤーが勝者です。それでも決まらない場合、その中でより多くの賄賂トークンを持っているプレイヤーが勝者です。それでも勝者が決まらない場合、その中で手番順がより遅いプレイヤーが勝者です。



例：

4人プレイのゲーム終了時、ウルリッチは以下のものを持っています。



・集めた機密情報タイル：  
2×3（スライド）+2×2（ブリーフケース）+3×4（マイクロフィルム）  
+2×2（フラスコ）+2×5（拳銃）：  
36点

・デスクタイル3枚（電話、キャッシュボックス、封蝋）：  
6点



・キャッシュボックスの中にある不正金3シリング：  
6点



・ゲームボード上のエージェントの数 2位：  
8点

ウルリッチは合計で56点を追加で得ます。



## Assembly of the tables

初回プレイの前に、個人ボードとサイドテーブルを以下の手順で準備してください。

- 1) 両面テープを各個人ボードとサイドテーブルの右図で赤くマークした位置に貼ります。
- 2) そして、半分に折りたたんで貼り合わせます。



## EXPANSION 1: The third man

この拡張は入門ルール、上級ルールどちらにも導入することができます！

### 準備

準備中、手番が最後のプレイヤーはステファン・フェルトスタンドを任意の紫の建物に置きます。

### プレイの流れ

ステファン・フェルトは建物から建物へ歩き回り、全プレイヤーが広場を囲うために使うことのできる中立のエージェントとして動きます。ステファン・フェルトの助けを使って広場を囲んだ場合、そのプレイヤーは機密情報タイルを取りますが、自分のエージェントが1人少ないため得られる得点も1点少なくなります。その後、ステファン・フェルトは背景色が異なる最も近い建物へ向かいます。彼は常に機密情報タイルがあり、かつ、最も多くの道が繋がっている広場に隣接する建物を目指しますが、グレーの背景色の建物にだけは一切立ち寄りません。

条件に合う建物が複数ある場合、ステファン・フェルトは後述の条件に従います。チョコレートに目がないため、チョコレートのある建物を優先的に目指し、それがなければコーヒー、それもなければワイン、最終的には雑誌のある建物へ向かいます。もう一度言いますが、喫煙者ではないのでタバコ（グレー）の建物には絶対に向きません。



## EXPANSION 2: Stefan Feld Agents for all players

この拡張は上級ルールのみ導入できます！

**!! 重要:** この拡張にはステファン・フェルト シティコレクションの最初の4つから「ステファン・フェルトスタンド」を持つてくる必要があります。

### 準備

各プレイヤーは自分のプレイヤー色に対応するスタンドを取り、他のエージェント駒と一緒に個人サプライに置いておきます。  
ハンプルク＝青、アムステルダム＝緑、ニューヨークシティ＝赤、マラケシュ＝黄

### プレイの流れ

自分のエージェント駒を5個以上ゲームボードに置いた後にのみ、ステファン・フェルトスタンドを置くことができます。ただし、給料日後に自分のエージェント駒の数が5個未満になったとしても、ステファン・フェルトスタンドを取り除く必要はありません。もしステファン・フェルトスタンドをすでに「解禁」していたのであれば、最初の給料日の後にエージェント駒が5個未満であっても通常通りに使い続けることができます。ただし、最初の給料日前に解禁していなかったのであれば、ステファン・フェルトスタンドを置く前に自分のエージェント駒を5個配置する要件を満たす必要があります。

ステファン・フェルトスタンドはそのプレイヤー色の「正規の」エージェント駒として扱い、機密情報タイルの獲得に役立ちます。給料日には彼に1シリングを支払うのではなく、紫のチョコレート賄賂トークン1枚を渡さなくてはなりません。もしできないのであれば、ステファン・フェルトは個人サプライに戻ります。

各ステファン・フェルトスタンドは2つの能力によって所有するプレイヤーにメリットをもたらします。


- ・能力 a) は永続ボーナスです。ゲーム開始時から、ステファン・フェルトスタンドがどこにいても有効です。
- ・能力 b) はアクションⅢで建物にステファン・フェルトスタンドを置いたときにのみ発動します。

例外として「マラケシュ」はステファン・フェルトスタンドに隣接する建物に他のエージェント駒が置かれた時に能力が発動します。



### ハンブルク（青プレイヤー）：

a) 報酬にお金が含まれる任務を解決するたび、追加で1シリング受け取ります。

 **Note:** キャッシュボックスの効果で得られる追加のシリングは報酬に数えません。

b) この「ハンザ同盟ブローカー」であるステファン・フェルトを貴族の封舘（シルクハット）の建物に置いたら、支払うコストは賄賂トークン1枚が上限になります。


### ニューヨークシティ（赤プレイヤー）：

a) アメリカの任務を解決するとき、（もし賄賂が要求に含まれるなら）要求されているよりも賄賂トークンを1枚減らして解決でき、アメリカの任務から1点を追加で得ます（実際の報酬に得点の報酬が含まなくても）。

b) この「ニューヨーク市長」であるステファン・フェルトをアメリカ国旗のある建物に置いたら、支払うコストは賄賂トークン1枚が上限になります。

### アムステルダム（緑プレイヤー）：


a) アクションIIで茶色のコーヒー賄賂トークンを取るとき、常にコーヒー賄賂トークンを追加で1枚取ります。

 **Note:** アクションIIで取る賄賂トークンにのみこの効果を適用します。もしカードの能力でさらにコーヒー賄賂トークンを取ったとしても、追加のトークンは得られません。


b) この「オランダの酒類密売人」であるステファン・フェルトを置いた後に任務を解決するとき、（もし賄賂が要求に含まれるなら）茶色のコーヒー賄賂トークン1枚を任意の賄賂トークンとして使うことができます。任務解決時にこの方法で使えるのは1枚のコーヒー賄賂トークンのみですが、一度に複数の任務を解決するときは、それぞれの任務に1回ずつこの効果を使うことができます。

### マラケシュ（黄プレイヤー）：

a) 任務を受け入れるとき、前金が常に1シリング多くなります。

 **Note:** ゲーム開始時の任務を受け入れるときも1シリング得ます。

b) この「モロッコのノマド」であるステファン・フェルトに隣接する建物に他の自分のエージェント駒を置いた場合、このステファン・フェルトスタンドを隣接する建物（例えば1つの広場を経由して2本の道路で繋がった建物）へ移動することができます。ステファン・フェルトが移動する先の建物は自分の他のエージェント駒に隣接する建物である必要はありません。ステファン・フェルトスタンドの移動した後にだけ、広場を囲んで機密情報タイルを手に入れられるかどうかを確認します。

 **Note:** ステファン・フェルトスタンドを動かすのに賄賂トークンを支払う必要はありません。また、アクションIIIのエージェント駒の配置とは異なる移動パターンなので、カードの能力を発動させることもできません。

例：

アンナは左上のピンクの建物にエージェント駒を置きます。この建物はステファン・フェルトスタンドがいる茶色の建物（右下）に隣接する建物です。そのため、アンナはステファン・フェルトスタンドを隣接する建物に移動することができます。

自分のエージェント駒のうちの1個がすでに立っているため、オレンジの建物（左下）へは動かせません。

ステファン・フェルトスタンドを紫の建物（右上）へは動かすことができます。そうすれば、拳銃の機密情報タイルがある2点の広場を囲むことになり、タイルと2点を得ます。

ステファン・フェルトスタンドを動かさないこともできます。そうすれば、ブリーフケースの機密情報タイルがある3点の広場を囲むことになり、タイルと3点を得ます。



# VIENNA

Stefan Feld  
City Collection  
set 5



[vienna.queen-games.com](http://vienna.queen-games.com)



Stefan Feld  
City Collection





# CUZCO

Stefan Feld  
City Collection

6



[cuzco.queen-games.com](http://cuzco.queen-games.com)



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



[new.queen-games.com/sfcc](http://new.queen-games.com/sfcc)



# Table of Contents

<i>General Overview</i> .....	1	<i>SETUP for the Advanced version</i> .....	10
<i>COMPONENTS for the Introductory version</i> .....	2	<i>PLAYING the Advanced version</i> .....	12
<i>EXTRA COMPONENTS for the Advanced version</i> .....	3	● <i>Purchase or payday phase</i> .....	12
<i>SETUP for the Introductory version</i> .....	4	<i>Missions</i> .....	14
<i>PLAYING the Introductory version</i> .....	6	<i>END OF THE GAME in the Advanced version</i> .....	15
● 1) <i>Card phase</i> .....	6	<i>Final Scoring</i> .....	15
● 2) <i>Action phase</i> .....	7	<i>Assembly of the tables</i> .....	16
● 3) <i>City crest phase</i> .....	9	<i>EXPANSION 1: The third man</i> .....	16
<i>END OF THE GAME in the Introductory version</i> .....	9	<i>EXPANSION 2: Stefan Feld Agents for all players</i> .....	16
<i>Final Scoring</i> .....	10		

