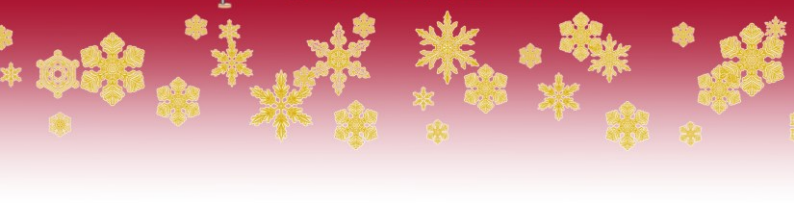


公国の
ペレストロイカ
Перестройка в княжестве

		
2~3人	20~40分	10歳以上



植民地戦争 + α



昔、ルーシの地にはキエフ大公国と言う大国がありました。
キエフ大公国は分割相続により、幾つもの公国に分かれました。

その後、タタール(モンゴル)の侵略を受けます。

財は略奪され、街は焼かれ、人々は殺されました。

あなたは、ルーシの諸公国の公(クニャージ)となって、

荒廃した公国を再建(ペレストロイカ)するのです。

依然、タタールの脅威はありますが、毛皮や木材・麦を産出し、

交易により財を増やして、町や教会を建てましょう。

そしてルーシで一番の大公(ヴェリーキー・クニャージ)となるのです！

ちよこっと豆知識

このゲームは13・14世紀のロシア・ウクライナ・ベラルーシを舞台とした街づくりゲームです。

この地域はルーシと呼ばれ、タタールの影響下で多くの公国が興亡しました。

歴史上では、この中からモスクワ公国が勢力をつけ、大公国となり、他の公国を併合しロシア帝国となりました。

このゲームでは、どこの公国が勢力を伸ばすでしょうか？ あなたの力量が試されます。



内容物

本作品には以下のものが含まれています。



府主教
カード 1枚



公国カード
3枚



アクション
カード
20枚

建物コスト、得点サマリー	
表	建物コスト
裏	得点サマリー
6000	1000
5000	500
4000	100
3000	50
2000	20
1000	10
0	0

表:建物コスト
得点サマリー
裏:得点達成度

資材



毛皮 26個



木材 34個



麦 26個



シナリオ 5枚



アクション
チップ 3個

※色は異なります
色には意味は
ありません

【ご注意】木製コマは生木を使用している為、ササクレや尖った角があります。使用の際は怪我などに十分注意して遊んでください。

また、ゲームの各種コマは大変小さなものです。小さなお子様の手が届かない所で、遊び、保管してください。



準備

公国カードとサマリーを1枚ずつプレイヤーに配ります。

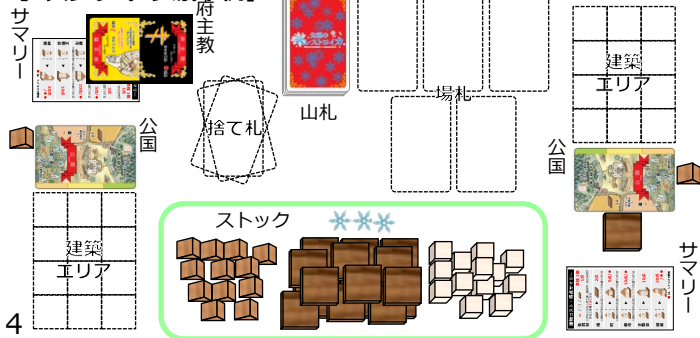
アクションカードはまとめてシャッフルし、場の中央に山札として置きます。資材(毛皮・木材・麦)と、アクションチップは、種類ごとにまとめてストックとして置きます。

最近、ロシア料理を食べた人をスタートプレイヤーとし、目印として「**府主教カード**」を最初に所持します。

プレイヤー人数に応じて、スタートプレイヤーから順番に時計回りに、以下の表の数だけ、ストックから好きな種類の組み合わせで、初期資材を得ます。

プレイヤー人数	1人	2人	3人
スタートプレイヤー	0個	1個	3個
2番プレイヤー	-	2個	4個
3番プレイヤー	-	-	5個

【2人プレイの場合 例】





手順

このゲームの大まかな手順は以下の通りです。上から下までの一連の流れを、1ラウンドとしてこれを繰り返していきます。

【場札作成】

スタートプレイヤーが、山札からカードをめくり場札をつくる

【タートル侵攻】条件が満たされるとタートルが発生し、全プレイヤーの資材が一部没収される

【シャッフル】山札が無くなったら、捨て札を集めてシャッフルし山札を作り直す
指定回数シャッフルが行われるとこのラウンドで【ゲーム終了】に向かう

【手札の獲得】スタートプレイヤーから時計回りに場札が無くなるまで、1枚ずつ獲得していく

【手札の使用】手札2枚を選び、その効果を行う
持ち越せる手札は2枚
手札を捨てることでアクションチップを1つ得られる
これをスタートプレイヤーから時計回りに全員が行う

【ゲーム終了】
得点計算を行う

【ラウンド終了】時計回りに、次のプレイヤーにスタートプレイヤーを移す



場札作成

このラウンドのスタートプレイヤーが山札からカードを1枚ずつめくり、場札を作ります。場札は、十字架のマーク(✝)のついたカードが指定枚数でるか、最大枚数になるまでめくります。

共に、プレイヤー人数によって以下の様に異なります。

プレイヤー人数	1人	2人	3人
十字架の枚数	2枚	2枚	3枚
最大枚数	5枚	5枚	7枚

【2人プレイの例1】

2枚目の十字架が出たのでここまで



【2人プレイの例2】



5枚引いても十字架が2枚出なかったため、タタール侵攻が発生



タタール侵攻

場札を作る際、場札の枚数が最大枚数になっても、十字架のマークのあるカードが上記の表の枚数出していない場合は、タタール侵攻が発生します。

タタール侵攻が発生した場合、**全プレイヤー**は所持している全ての資材(毛皮・木材・麦)が3つ以上の場合、**2つつ残してストックに戻さなければなりません**。タタール侵攻の処理後、出ている場札は、そのまま【手札の獲得】(P8)で獲得されます。



シャッフル

山札が無くなったタイミングでは無く、**次に山札を必要とするタイミング**で、捨て札をシャッフルして山札を新しく作り直します。

シャッフルが行われたら、目印として「府主教カード」を裏返し、上下を見てシャッフル回数が1回増えるようにします。

このシャッフルの回数が規定回数行われたら、**そのラウンド** (手札獲得→手札使用)でゲームは終了します。

プレイヤー人数	1人	2人	3人
シャッフル回数	2回	2回	3回

2人の場合は、山札2つ分と少し、3人の場合は山札3つ分と少しを使用することになります。



ちよこっと豆知識

ふしゆきょう

府主教とは、正教会を統べるコンスタンチノーブル総主教に次ぐ正教会の神父の地位で、キエフ及び全ルーシを統べる為にキエフに派遣されました。

キエフ大公国滅亡後、キエフ及び全ルーシの府主教は、ウラジミールに移り、全ルーシの正教会のトップとして、各公国の権力者と密接に絡みました。



手札の獲得

このラウンドのスタートプレイヤーから時計回りに、場札から好きなカードを1枚獲得します。これは場札が無くなるまで行きます。スタートプレイヤーよりもカードの獲得枚数が少ないプレイヤーは、代わりに資材のストックから好きな資材を1つ得ます。（ストックに資材が無い場合は得られません。）

例) 3人プレイ時に場札が5枚だった場合、スタートプレイヤーと、時計回りに隣のプレイヤーはカードを計2枚獲得します。最後のプレイヤーはカードを1枚しか獲得できないので、代わりに好きな資材を1つ獲得します。



手札の使用

手札の中からカードを最大2枚選び、カードの上か下どちらかの効果を使用します。

カードをこのタイミングで使用したくないなどの理由から、1枚だけや、何もカードを使用しないことも可能です。

各カードの効果は、【カードの効果】を参照ください。



ストックから、毛皮を2つ得ます。

所持している毛皮1つ、木材1つ、麦1つを使って町を建築エリアに建てます。資材がある限りいくつでも建てられます。

また、アクションチップ（後述）がある場合は、アクションチップを使用することで、3枚目のカードを使用することが可能です。使用したアクションチップはストックに戻します。

手札の使用を終えたら、残っている手札の枚数を確認します。手札が3枚以上ある場合は、**2枚以下**になるように手札を捨てなければなりません。

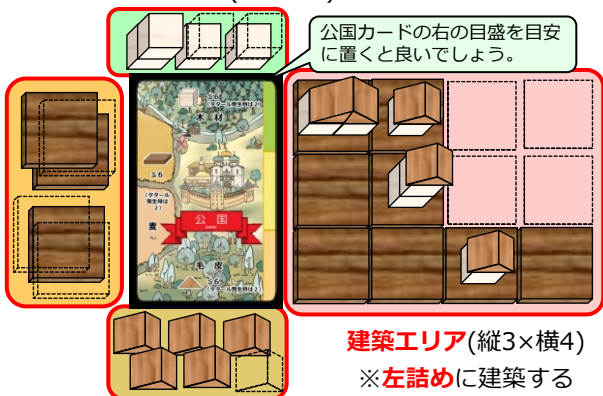
手札を捨てたら、代わりにストックから**アクションチップ**を**得ます**。アクションチップは最大1つしか得られませんので、既にアクションチップを持っている場合は、これ以上得ることはありません。（手札が2枚以下でも、アクションチップを得るために意図的に手札のカードを捨てても構いません）

手札の整理が終わったら、時計回りに次のプレイヤーが【手札の使用】を行います。全てのプレイヤーが【手札の使用】を行ったら、【ラウンド終了】となります。

得た木材を置く(最大6つ)

【手元の配置例】

得た麦を置く
最大6つ



得た毛皮を置く(最大6つ)

建築エリア(縦3×横4)

※左詰め



ラウンド終了

スタートプレイヤーの目印である「府主教カード」を時計回りに隣のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

【シャッフル】により、このラウンドでゲームが終了する条件になった場合、次のラウンドには進まず、【ゲーム終了】で得点計算を行います。



ゲーム終了









得点は建てた建物の得点の合計に、残っている資材を1つ1点として加えたものです。

なお、手札に[なめし皮工房][製材所][粉ひき所]を所持している場合、残っている毛皮/木材/麦の得点がそれぞれ1つ2点になります。

合計得点が高いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、勝利を分かち合いましょう。

なお、獲得した得点は、「得点達成度」（サマリー裏面）と比べることで、公国の状態が判ります。得点の参考としてください。

建物コスト・得点サマリー

各資材	 /  / 	各種 1個 1点
	※手札になめし皮工房・製材所・粉ひき所があると各種2点になる	
畑	 1 ▶ 	2点
	※資材があれば1回にいくつでも建てられる	
町	 1  1  1 ▶ 	5点/●
	※資材があれば1回にいくつでも建てられる	
都市	 2  2  1 ▶ 	10点/●
	※資材があれば1回にいくつでも建てられる	
正教会	 1  2  1 ▶ 	10点
城塞	 3  5  1 ▶ 	20点 /●●
	● は、シナリオで使用	



カードの効果

ここでは、一部のカードの効果について説明します。

カードの効果は、毛皮・木材・麦で同様の効果のものがあ
りますので、読み替えて参考にしてください。

木こり



[上] ストックから木材を1つ得ます。所持出来る
資材は最大6つまでなので、既に6つ所持している
場合はこれ以上得られません。また木材のストック
が無い場合もこれ以上得ることは出来ません。

[下] 所持している毛皮2つ、木材2つ、麦1つを
使って、公国カードの右側の建築エリアに都市を
作ります。資材があるなら幾つでも作れます。
都市は、1つ10点です。

1. 麦を置く

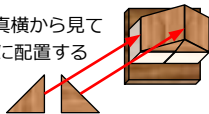


2. 木材を2つ置く



3. 毛皮を2つ木材の上に置く

毛皮を2つ真横から見て
以下の様に配置する



ライ麦畑



[下] [大麦畑]が既に得ている麦を使用するのに対
して、ライ麦の[下]の効果は、ストックから麦を
1つ得て、それを直接公国カードの右側の建築エ
リアに畑として置きます。畑は2点です。

なお、畑はあくまで1つの建築物で、この上に
町や都市を追加で建築することは出来ません。
(大麦畑で建てた畑も同様です。)

貿易船



[上] 所持している木材1つをストックに戻すことで、毛皮を2つ得ます。いくつでも行えますので、木材を3つストックに戻せば、毛皮を6つ得れます。但し、所持できる毛皮の最大数は6つまでです。また、同時に木材を麦に換えることは出来ません。

ドイツ騎士団



[上] 他のプレイヤーからカードの表を見ずに1枚奪います。3人プレイの場合、どちらかのプレイヤーから奪うこととなります。

[下] 他のプレイヤーが所持している資材を1つ奪い、自分の資材とします。3人プレイの場合、どちらかのプレイヤーから奪うこととなります。

正教会



[上] 捨て札を自由に見て、好きなカードを1枚得ます。手札の使用回数が残っているなら、この手番で引いたカードを使用しても構いません。

正教会を使う時以外は、捨て札を漁るのは禁止です。見える範囲の情報で判断してください。

また、なんのカードを得たかは他のプレイヤーに見せる必要はありません。

ちよこっと豆知識



左記の十字架の図柄は、八端十字架と呼ばれるもので、スラブ系の正教会で多く使われています。

修道院



[上] 山札の上からカードを2枚得ます。手札の使用回数が残っているなら、この手番で引いたカードを使用しても構いません。

山札が1枚の場合は1枚しか引けません。山札が無い場合は行えません。シャッフルは行いません。

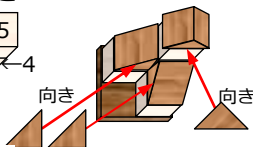
城塞



[上] ストックから毛皮/木材/麦のいずれか1つを得ます。

[下] 所持している毛皮3つ、木材5つ、麦1つを使って、公国カードの右側の建築エリアに城塞を1つ作ります。城塞は20点です。

1. 麦を置く
2. 木材を以下の様に3つ置く
3. 2番の木材の上に木材を2つ置く
4. 毛皮を置く



ちよこっと豆知識

この時代ロシアの大都市は、防御の為に城塞化され、その内部に公邸や正教会、後に宮殿など重要な施設が作られました。これをロシア語でクレムリと言います。

モスクワにも城塞が建設され、今ではクレムリンと言うとモスクワの城塞内にある政治の中核である官邸や宮殿などを指す様になりました。



シナリオ使用

ゲームに慣れたら、シナリオを1枚使用してください。特に中量級以上のゲーマー同士で遊ぶ場合は、「諸侯の闘争」や「ルーシの継承権」をお勧めします。相手プレイヤーとの相互干渉性が増し、プレイヤー同士でより競い合う展開となります。

シナリオの使用については、どのシナリオを使用しているのかが判るように場に出し、ルール・得点計算について、各シナリオに書かれた内容に従ってください。

また、シナリオの下部にはシナリオの分類が書かれています。シナリオを使用する際の参考にしてください。

【基礎得点】 ここにマイナス値が書かれている場合は、合計得点から、この値分引いてください。得点達成度と見比べる為の処置になります。

【難易度】 このシナリオ自体のルールの難しさです。[易]なら、そのシナリオの使用は簡単です。

【戦略性】 ゲームに勝利する為に、考えどころがどれだけ深くなるかです。

【相互干渉】 他のプレイヤーとの関わり合いが強くなるかを表しています。

なお、ホームページには追加のシナリオが紹介されています。是非、ダウンロードして遊んでみて下さい。

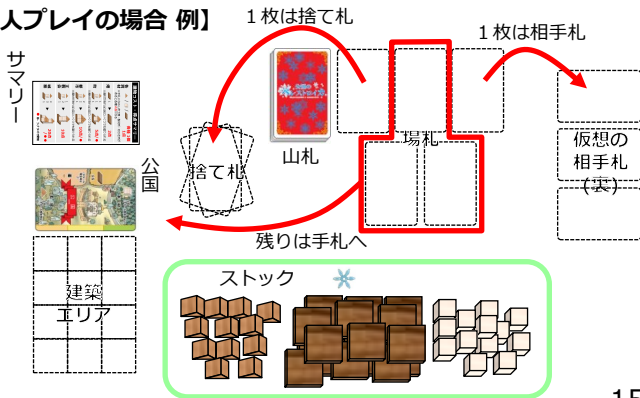


おまけ 1人用ルール

ここではおまけの1人で遊ぶ場合のルール変更点について記載します。1人の場合は、対戦相手は居らず、何点取れるかの得点チャレンジになります。得点達成度を参考に「皇帝」になることを目指してください。

- ・手札獲得までのルールは一緒です。初期資材や、場札を作る枚数はそれぞれの表を確認してください
- ・手札獲得の際、まず場札から1枚を捨て、1枚を仮想の相手札として裏向きに避けます。残りの場札を全て獲得します。場札が2枚の場合は、手札を1枚も獲得できないので、代わりに資材を1つ得ます。
- ・[ドイツ騎士団：上]の効果は、手札獲得の際に仮想の相手用として避けた裏向きのカードから選びます。カードの内容を覚えていれば好きなカードを得られるでしょう。

【1人プレイの場合例】





奥付

植民地戦争 + α (2019.5)

ゲームデザイン 千夜一葉

イラスト 猫転餅

テストプレイ協力 エヌ氏

http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/1800_v2/sheet_pere.html

メール chiyakazuha@mail.goo.ne.jp

ツイッター @chiyakazuha

+ α 植民地戦争 + α