

## 【シナリオ】

# 農奴制

12世紀ごろまでロシアでは、多くの農民は比較的自由に暮らした。しかし、領主に対して負債を負っている農民の移動が禁止され、13世紀頃から徐々に領主による農民の囲い込みが行われるようになってきます。

そして、16世紀 イワン4世の時代に法的にも農民の移動が禁じられ、ロシアの農奴制が確立します。

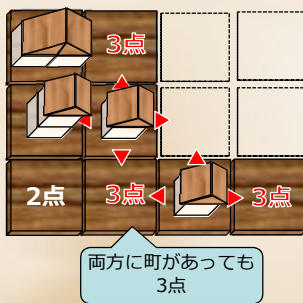
### — 追加ルール —

小領主が住む町に畑が隣接していると畑に得点が加算されます。

町と縦横で隣接している畑は得点が**3点**になります。

町と縦横で隣接していない畑の得点は2点のままです。

【例】



基礎得点 **0点**

難易度 **中**

戦略性 **中**

相互干渉 **弱**

## 【シナリオ】

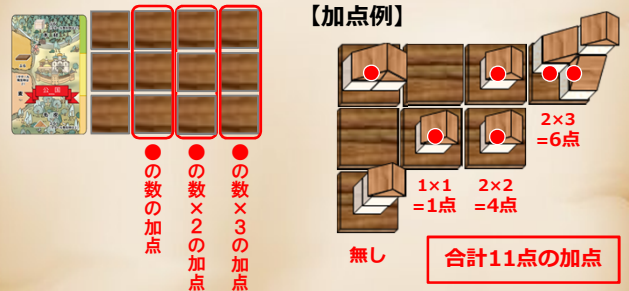
# 水上交易路

ルーシの各公国は、大河ヴォルガ川や、ドニエプル川など多くの河川が流れており、これらの川を使った交易が盛んに行われていました。

これら河川を使った水上交易路を活用し、公国の隅々まで支配を拡げ、商業を発展させましょう。

### — 追加ルール —

ゲーム終了時に通常の得点を計算した後、公国から遠いほど、●の数分に比例して高い追加得点が得られます。公国より一番遠い4列目が●の数×3点、その内側の3列目が●の数×2点、2列目が●の数分の点が追加で加算されます。



基礎得点 **-5点**

難易度 **難**

戦略性 **高**

相互干渉 **弱**

## 【シナリオ】

# 宮殿の建設

当時のルーシは戦乱の時代だった為、公の住まいはもっぱら防御性を重視した城塞でした。モスクワでも城塞が建築されましたが、15世紀後半イヴァン大帝が、イタリア人建築家を招きルネサンス風に全面改築がなされ、グラノヴィータヤ宮殿など豪華な宮殿が増築されました。

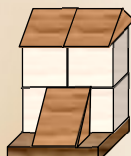
このシナリオでは、時代を先取りして、イタリア人建築家を招いて、豪華な宮殿を建てましょう。

### — 追加ルール —

シャッフル時、以下の資材があるなら、宮殿を1つ作っても構いません。作らなくても構いません。

宮殿の得点は宮殿以外で合計点を計算し、**合計得点5点に付き2点**になります。

合計得点	30点	35点	40点	45点
宮殿	12点	14点	16点	18点



基礎得点 **0点**

難易度 **中**

戦略性 **高**

相互干渉 **無**

## 【シナリオ】

# バルト海交易

12世紀から13世紀にかけて、ドイツ商人は都市を巻き込んで、商業を保護する団体を作り上げます。世に言う「ハンザ同盟」です。

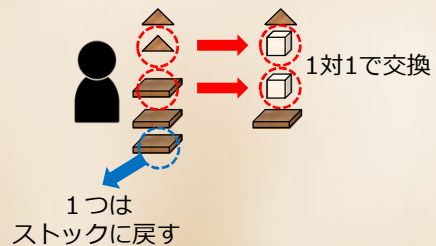
ルーシでもドイツ商人の商館がノヴゴロドに作られ、毛皮や木材などが盛んに輸出されるようになります。

### — 追加ルール —

シャッフル時、スタートプレイヤーから順番に、ストックに資材を1つ戻すで、ドイツ商人と交易が行えます。

ドイツ商人との交易では、資材をいくつでも1対1で別のものに交換できます。

【例】



基礎得点 **0点**

難易度 **易**

戦略性 **低**

相互干渉 **無**