

# 勇七J!

おお勇者よ、ヒノキの棒とは何事だ

## ストーリー

「あ〜、オレ…あんまし、こだわりとかない方なんすけど、  
流行のピエール先生のデザインした武具は、やっぱり、  
かっけーツーか、なんかこう、いい感じなんすよねえ〜」

ここはアーネットの街。

俺は、このあたりじゃ少しは名の通った武器職人だ…が、  
勇者候補の若者が街に来たから、  
装備を揃えてほしいと、市長から依頼され、  
その勇者に会いに来てみれば、聞かされた第一声がこれだった。

「細かいオーダーはここに書いといたんで、あとはよろしくッス」  
そう言うと、勇者は何枚かのメモを残して去ってしまった。

勇者がこの街の武具で、魔王を倒したら、  
街のよい宣伝になると市長は言っていたが、  
あの勇者に倒される魔王がいたら、  
その顔を見たい。

こんな依頼、無視してやろうかと思ったが、  
他にも何人かの武器職人に声をかけたらしく、  
そいつらに負けるというのも面白くない。

「はあ…」

俺はため息と共に立ち上がると、  
メモをポケットにつっこみ、  
工房へと向かった。

ピエール  
画伯



勇者くん



袁竹屋  
GAMES



# 勇七J!

おお勇者よ、ヒノキの棒とは何事だ

## ゲームの用語

### ●プロット

このゲームでは、手札をアクションカード置き場に置く行為をプロットと呼ぶ。

### ●VP

勝利点。ヴィクトリーポイントの略。ゲームの勝利者を決めるための点数。

### ●資源

6種類の素材と、銀貨(金貨)をまとめて資源と呼ぶ。



### ●テーブル上の場所

- ・手元 … 個人ボードがあり、プレイヤーが獲得した資源やチップなどを置いておく場所。それぞれのプレイヤーごとに管理する。
- ・ストック … どのプレイヤーのものでもない資源やチップを置いておく場所。資源やチップを獲得したり支払う時には、手元とストックでやりとりする。
- ・箱(に戻す) … その回のゲームで使用しなくなったものを置いておく、ゲーム外を意味する場所。

### ●エリア

「鉱山」「遺跡」「竜の墓場」の3箇所。場所によって違う資源を獲得することができる。



### ●シリーズ

装備カードはシリーズと呼ばれるグループを持っていて、装備の名前は「シリーズ名+武器名」になっている(ダークシリーズの左手装備だけ、シールドではなくガードな点に注意)



## ゲームの概要

### ●ゲームの概要

街を訪れた勇者は、まさかの初期装備!?

武器職人である貴方の目的は、素材を集めて勇者の名に恥じない装備を揃えることである。

武具を作るための素材は1日に2回~3回、鉱山や遺跡から調達することができるが、1回目の行動が先であるほど、2回目の行動は後になるジレンマがあるため、どのように素材集め、どんな装備を完成させるかは、あなたの判断に委ねられている。

自分の勇者アバターに「頭・胴・右手・左手・足」の5箇所の装備カードを配置していき、最後にVP(勝利点)を合計して、最も点数の高かったプレイヤーがこのゲームの勝利者となる。



### ●文字色

このルールブックの文章で、文字に色がついている箇所は、色によって下記の意味がある。

- 赤文字** … 遊ぶ人数によって変わる箇所
- 青文字** … 遊ぶ時、注意が必要になる箇所



### ●ゲームデータ

- ・人数 3人~4人
- ・時間 90~120分
- ・対象年齢 12歳~

### ■クレジット (敬称略)

ゲームデザイン 蓑竹屋  
グラフィックデザイン 蓑竹屋  
テストプレイ Holly、Hiro、Will、メンチ、蓑竹屋  
コンポーネント印刷 盤上遊戯製作所(びーじーえむ)  
ルールブック印刷 株式会社グラフィック  
発行日 2017年12月  
発行人 蓑竹屋GAMES  
<http://www.minotakeya.biz/>



## 内容物

- ルールブック (本書) … 1冊
- リクエストカード … 12枚



- 装備カード … 25枚



- アクションカード (4色・各9枚) … 36枚



- ボーナスカード … 3枚



- アーティストカード … 22枚



- メインボード (2枚) … 1組



- 個人ボード (4色・各1枚) … 4枚



- コインチップ (銀貨12/金貨2) … 14枚
- ミーブルチップ … 5枚
- アクセサリチップ … 5枚
- 鍵チップ (黒2/青2/白2) … 6枚



- 素材 … 32個



- 資源ダイス (黒4/青3/白2) … 9個
- スタートマーカー … 1個



## テーブルのセッティング (4人用)

- ①メインボード

4人用マークがある面を使用する。2枚のメインボードを左右で組み合わせ、テーブルの中央に置く。



- ②ミーブルチップ

ボード中央(上)にある同じマークの場所に5枚のチップを重ねて置く。



- ③コインなどのチップ

コイン、アクセサリ、鍵のチップはテーブルの適当な場所にまとめて置き、ストックとする。

- ④装備カード

25枚すべての装備カードを裏向きでシャッフルした後、山札にしてメインボードの左上に置く。山札の上から4枚のカードをめくり、装備のシリーズごとに、山札右の装備カード置き場に並べる。同じシリーズの装備が2枚以上並ぶ場合は上に並べていくが、下のカードの絵が分かるようなら、多少重なっても問題ない。

- ⑤素材

素材はテーブルの適当な場所にまとめて置き、ストックとする。



- ⑥ボーナスカード

3枚のボーナスカードはカードの名前がかかれた面を上にして、メインボードの横に置く。

- ⑦アーティストカード

22枚すべてのアーティストカードを裏向きでシャッフルした後、山札にしてメインボードの左に置く。山札の上から3枚のカードをめくり、アーティストカード置き場に並べる。この時、並べる順番は特に意識しなくてもよい。

- ⑧資源ダイス

パッケージの上箱を裏返しにしてメインボードの右に置き、資源ダイスを振るためのトレイにする。白2、青3、黒4の9個の資源ダイスを一度に振り、その後、出目を変えないようにトレイからメインボードの(同じ色の)資源ダイス置き場に移動する。この時、資源ダイスを数字が小さい順に左から並べると見やすい(推奨)

## テーブルのセッティング (3人用)

### ①メインボード

3人用マークがある面を使用する。2枚のメインボードを左右で組み合わせ、テーブルの中央に置く。



### ②ミーブルチップ

ボード中央(上)にある同じマークの場所に5枚のチップを重ねて置く。



### ③コインなどのチップ

コイン、アクセサリ、鍵のチップはテーブルの適当な場所にまとめて置き、ストックとする。

### ④装備カード

ナイトシリーズ5枚を抜いて箱に戻す(使用しない) 残りの装備カード20枚を裏向きでシャッフルした後、山札にしてメインボードの左上に置く。山札の上から6枚のカードをめくり、装備のシリーズごとに、山札右の装備カード置き場に並べる。同じシリーズの装備が2枚以上並ぶ場合は上に並べていくが、下のカードの絵が分かるようなら、多少重なっても問題ない。

### ⑤素材

素材はテーブルの適当な場所にまとめて置き、ストックとする。

## 最初に各プレイヤーに配るもの

### ①個人ボード

プレイヤーは好きな色の個人ボードを選んで、自分の前に置く。

### ②アクションカード

プレイヤーは自分の個人ボードと同じ色のアクションカード9枚を受け取る。



ネームプレートが銅色の「鉱山1層」「遺跡1階」「竜の墓場山麓」と書かれたアクションカード3枚を手札にして伏せておく。

ネームプレートが銀色と金色のアクションカードは、エリアごとに3つに分けて、表向きのまま個人ボードの横に重ねて置く。この時、銀色のカードの方が上にくるように重ねる。

### ③スタートマーカー

ジャンケンなど適当な方法でスタートプレイヤーを決める。スタートプレイヤーはスタートマーカーを受け取り、自分の個人ボードの右上に置く。



### ④初期資源

スタートプレイヤーから時計回りに次の資源をストックから受け取り、個人ボードの素材置き場に置く。

|       |     |
|-------|-----|
| スタートP | 1   |
| 2番目   | 1   |
| 3番目   | 1 1 |
| 4番目   | 1 1 |

### ●素材置き場

ゲーム中に獲得した素材やチップ類を置く場所。ボードに乗せきれない場合、はみ出して置いても問題はない。素材も銀貨も所有できる数に上限はないが、素材には所持数を4個以下にしなければならないアクションがあるので注意。

### ⑤リクエストカード

次頁に詳細な説明。



### ⑦アーティストカード

22枚すべてのアーティストカードを裏向きでシャッフルした後、山札にしてメインボードの左に置く。山札の上から2枚のカードをめくり、アーティストカード置き場に並べる。この時、並べる順番は特に意識しなくてもよい。

### ⑧資源ダイス

パッケージの上箱を裏返しにしてメインボードの右に置き、資源ダイスを振るためのトレイにする。白2、青2、黒3の7個の資源ダイスを一度に振り、その後、出目を変えないようにトレイからメインボードの(同じ色の)資源ダイス置き場に移動する。この時、資源ダイスを数字が小さい順に左から並べると見やすい(推奨)



⑤リクエストカード（4人の時）

リクエストカード12枚を裏向きでシャッフルした後、ひとり3枚ずつ配る。

各プレイヤーは配られた3枚から2枚を選んで手元に伏せ、選ばなかった1枚を箱に戻す。



⑤リクエストカード（3人の時）

3番のカードを抜いて箱に戻す(使用しない)

残ったリクエストカード11枚を裏向きでシャッフルした後、ひとり3枚ずつ配り、余った2枚も箱に戻す。

各プレイヤーは配られた3枚から2枚を選んで手元に伏せ、選ばなかった1枚を箱に戻す。



リクエストカード

●リクエストカードとは？

あなたが勇者くんからヒアリングした要望をカードにしたもの。

1枚も達成できないと評価(VP)は下がり、2枚とも達成できたなら評価は倍になる(P17参照)

プレイヤーによってヒアリングの結果(リクエストカードの内容)が違うのは、勇者くんがその場の思いつきを話ただけなのか…もしかしたら、実は4つ子の勇者なのかもしれない。



- ①カードナンバー  
リクエストカードの通し番号。
- ②バッティングナンバー  
このカードと同時に達成できないリクエストカードのナンバー。同時に配られた場合、どちらを箱に戻すか選ばなければならない。
- ③VP(勝利点)
- ④にかかれた条件を達成した時に得られる勝利点。  
1枚のカードにつきVPを獲得できるのは1回だけである。  
(次頁の青文字の例を参照)
- ④リクエスト内容  
VPを得るために必要な条件。
- ⑤重複カウント  
他のリクエストカードが条件達成に使った部位を、このカードでもう1度使えるかどうか。ほとんどのカードでNGである。

●バッティング(競合)とは？

右の3枚のリクエストカードが配られた場合、⑥番は⑦番、⑦番は両方、⑧番は⑦番と同時に条件が達成できない。この時は⑦番のカードを箱に戻し、⑥番と⑧番の2枚のリクエストカードの条件達成を目指すことになる。

リクエストカードは、どの組み合わせで配られても、必ず2枚以上のカードの条件が達成可能になるようになっている。



●リクエストカードの条件達成例

ここではリクエストカードの条件達成に関する、勘違いしやすいルールを例をあげて説明している。

例題A



●重複カウントとは？

あるリクエストカードが条件達成で使った部位を、別のリクエストカードでもう1度、条件達成のために使えるかどうか。例題Aのリクエストカードの組み合わせの場合、⑦番のカードで頭と胴の部位を条件達成のために使ったなら「重複カウント:NG」の①番のカードは条件達成のために頭や胴の部位を使うことはできない。



リクエストカード①番と⑦番のどちらでも条件を満たしているが、2つのカードは「重複カウント:NG」のため、どちらか一方しか達成にできない。



頭・胴で⑦番、右手・足で①番の条件を満たして、2枚とも達成したことにできる。ちなみに頭・胴、右手・足で①番のVPを2回獲得することはできない。



⑦番のカードはシリーズを指定していないため、よりVPの高いシリーズで条件を達成することで、最終的な勝利点を伸ばすことができる。

例題B



頭・右手で⑥番、胴・左手・足で⑦番の条件を達成している。リクエストカードに⑪番か⑫番がある場合、5部位すべてを揃えないと2枚とも達成にすることはできない。

例題C

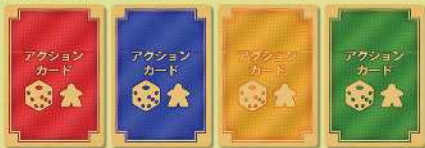


頭・足で④番、頭(または足)・胴・右手・左手の4箇所⑫番の条件を達成している。この時、頭(または足)の部位を両方のカードで条件達成に使っているが、これは⑫番のカードが「重複カウント:OK」のため成立する。

## ゲームの流れ

### プロットフェイズ P10

スタートプレイヤーから時計回りにアクションカードをプロットする。



全員がプロットしたら

### アクションフェイズ P11

アクションカード置き場の番号順にカードを表にして手番を行う。

○資源ダイスを戻して素材(または銀貨)を得る。



カードを置いた人の手番

○街アクションをひとつ実行

すべてのアクションカードの処理が終了

分岐

装備を5箇所揃えたプレイヤーがいる?

YES

NO

### ラウンド終了フェイズ P15

次のラウンドの準備をする。

- アクションカードを手札に戻す。
- 装備カードを補充。
- ミールチップを置き場に戻す。
- 資源ダイスを振りなおして資源ダイス置き場に再配置。



次のラウンドのプロットフェイズへ

ゲーム開始から終了までの流れだが、確認用のフローのため、最初はここを読み飛ばしても問題ない。

### 工房フェイズ P13

工房のアクションを実行したプレイヤーから時計回りに購入権が一巡する。

①コストを支払って、装備カードとアーティストカードをセットで購入。



②装備カードを個人ボードに配置。

③新しいアクションカードを1枚手札に。



最終ラウンド ↑ 購入権が一巡  
↓ 特殊処理

### 最終ラウンド処理 P16

- ①臨時の工房フェイズ  
スタートプレイヤーから時計回りに購入権が一巡する。
- ②アクセサリチップがあれば個人ボードへ配置する。

### 得点計算 P16

獲得したVP(勝利点)を合計する。

- 個人ボードの5箇所のVP
- アクセサリチップのVP
- アーティストカードのVP
- ボーナスカードのVP
- リクエストカードのVP



## プロットフェイズ

このゲームのプレイヤーは、1ラウンドに2~3回の手番を行うことができる。このフェイズでは、それぞれのプレイヤーが手番を行う順番を決め、同時にその手番で探索するエリアを秘密裏に宣言していく。

スタートプレイヤー(現在スタートマーカールを持っているプレイヤー)から時計回りに、自分の手札にあるアクションカードを、メインボード下の番号が書かれた場所に裏向きで置いていく(プロットする)

メインボードの下にかかれた数字は、次のアクションフェイズで手番を行う順番で、①の場所にアクションカードをおけば、最初に手番を行うことができる。

この時、スタートプレイヤーだからといって、必ずしも①に置く必要はない。カードの置き方にはルールがあり、同じプレイヤーのカードは1枚目と同じ色の場所に置かなければならない。例えば4人で遊ぶ場合、1番(紫)にアクションカードを置いたら、2番目のカードは8番に置くことになる。

### ○アクションカード



カードには探索するエリアの名前がかかれていて、手番でそのエリアにおかれている資源ダイスをトレイに戻すことで、素材や銀貨が獲得できる。



2番(黄緑)なら2枚目は6番、3番(水色)なら2枚目は5番...というように、1枚目を先に置くほど、2枚目を後に置かなくてはならないジレンマがあるため、自分の欲しい資源が獲得できるように順番を考えてプロットする必要がある。また4番(橙)においた時だけは、7番と9番の3箇所におけるため、手数を増やしたい時の有効な選択肢となる。



スタートプレイヤーが2枚(もしくは3枚)のアクションカードを置き終えたなら、次は左隣のプレイヤーが同様に複数のアクションカードを空いている番号の下に置く。時計回りに一巡して全員が、アクションカードを置き終えたら、次頁のアクションフェイズへ移る。



## アクションフェイズ

アクションカード置き場の①に置かれたカードを表にして、そのカードを置いたプレイヤーが手番を行う。手番プレイヤーは、次の2つのどちらかひとつのアクションを選んで実行する。

- 資源ダイスをトレイに戻してカードの効果を得る。
- 街アクションを実行する。

処理を終えたら、②に置かれたカードを表にして、同様に処理を行う。②が終わったら③の…と続けていき、最後のカードの処理を終えた時、5箇所を揃えたプレイヤーが誰もいなかったら、ラウンド終了フェイズ(P15)を経由して次のラウンドを始める。

### a) 資源ダイスをトレイに戻してカードの効果を得る

カードに書かれたエリアに置かれている資源ダイスをひとつ選んでダイストレイに戻す。すでにそのエリアに資源ダイスがない場合、このアクションは選べない。

カードの下半分にかかれたリストを参照して、戻したダイスの目に対応した素材(または銀貨)をストックから獲得し、自分の個人ボードの素材置き場に置く。

ダイスを戻す時、あなたが望むなら、戻したダイスの目を1だけ低い数字として扱い、リスト参照することができる。このルールは上位の素材ではなく、あえて下位の素材を入手したい状況で使うことになる。ただし出目が1のダイスの数字を下げることはできない。

アクション例:

- カードのエリアは「竜の墓場」なので、資源ダイスは白である。出目5と出目1が置かれている。
- 出目5をトレイに戻せば竜鱗(緑)が、出目1を戻せば竜骨(白)を獲得できる。この時、あなたが望むなら出目5を出目4としてトレイに戻して、竜骨(白)を獲得することもできる。
- 今回は出目5のダイスを出目5のままトレイに戻して、ストックから竜鱗(緑)を獲得。個人ボードの左上にある素材置き場に置いて手番を終了した。

### ●アクションカードのマーク

【素材】



マークと同じ素材をストックからひとつ獲得する。コマが不足する場合はメモなどで代用する。

【銀貨】



銀貨2枚をストックから獲得する。ストックに銀貨が残っていない場合、いずれかのプレイヤーが持つ銀貨3枚を金貨1枚と交換して、銀貨のストックを増やす。それでもチップが不足する場合はメモなどで代用する。



【素材+街アクション】

マークと同じ素材をストックからひとつ獲得した後、追加で街アクションを実行してもよい(しなくてもよい)



【銀貨+街アクション】

銀貨2枚をストックから獲得した後、追加で街アクションを実行してもよい。



【任意の素材+街アクション】

賢者の石(赤)を除く5種類の素材から、ひとつを選んで獲得した後、追加で街アクションを実行してもよい。



【鍵チップ+街アクション】

そのカードのエリアと同じ色の鍵チップを獲得した後、追加で街アクションを実行してもよい。鍵チップはレベル3のアクションカードを獲得するために必要となる(P14) 鍵チップが不足する場合はメモなどで代用する。



### b) 街アクションを実行する

プレイヤーは手番で、資源ダイスを戻すかわりに6種類あるの街アクションの中からをひとつ選んで実行してもよい。実行した街アクションには、ミーブルチップが置かれ、そのラウンドが終了するまで、誰もそのアクションを選べなくなる。

工房を含めた「効果の獲得にコストが必要となる街アクション」は、コストを支払えない状態のプレイヤーが(妨害目的で)選ぶことはできない。

【クズ拾い】

あなたは銀貨1枚をストックに支払い、鉄鉱(黒)と竜骨(白)をひとつずつストックから獲得する。



【彫金師】

あなたはアクセサリチップをストックから獲得して手元に置く。



4人用の場合、チップではなく鉄鉱(黒)をひとつ獲得してもよい。



ストックにチップがなくなっていたら、チップは獲得できない。



アクセサリチップはVP1点になる他に、最終ラウンド処理で装備カードが獲得できなかった部位のマイナスをなくすことができる(P16)



【錬金術師】

あなたは銀貨2枚をストックに支払い、賢者の石(赤)をひとつ、ストックから獲得する。



賢者の石(赤)は素材を支払う時、他の素材のかわりに支払うことができる。

【交易所】

あなたは任意の素材をひとつ、ストックに支払い、賢者の石(赤)以外の任意の素材ひとつを獲得する。



## 【工房】

コストを支払って装備カードを獲得することができる。いずれかのプレイヤーがこの街アクションを選択したら、すべてのプレイヤーは一旦、下記の「工房フェイズ」という分岐処理に移る。このアクションにもミーブルチップが置かれるため、装備カードを獲得する機会は、1ラウンドに1回になる。



## 【門番】

このアクションを実行したプレイヤーは、次のa、bの効果を得る。その後でcの効果をプレイヤー全員が解決する。

- あなたはストックから、銀貨1枚を獲得する。
- あなたはスタートプレイヤーからスタートマーカーを受け取り、自分の個人ボードの右上に置く。
- 素材(鉄鉱、竜骨、金鉱、宝石、竜鱗、賢者の石)を5個以上所有しているプレイヤーは全員、手元の素材が4個以下になるように選んでストックに戻す(この処理に銀貨の数は関係しない)



門番のアクションは、他の街アクションと異なり、誰かがアクションを行ってもミーブルチップを置く必要はない。そのため、1ラウンド中に何回でもこのアクションを実行することが可能になる。そしてそのたび、スタートマーカーが移動する。

## 工房フェイズ

### ●装備カードの購入

工房フェイズでは、すべてのプレイヤーに装備カードを1枚購入する機会が与えられる。ただし、購入する順番は、工房の街アクションを実行したプレイヤーから時計回りになる。一巡したらアクションフェイズに戻り、残りのアクションカードの処理を続ける。

装備カード置き場に並んでいるカードであれば、どれでも好きなものを選んで購入することができるが、その際、下記の「基本コスト+追加コスト」をまとめてストックに支払わなければならない。

#### a)基本コスト

装備のシリーズごとに必要な「2種類の素材」の組み合わせが、ボードの上側にかかっている。このコストは、部位によって変わることはない。

#### b)追加コスト

プレイヤーが装備カードを購入する時、アーティストカード置き場に並んでいるカードの中から任意の1枚を選んで、そこにかかれた追加コストを一緒に支払う必要がある。コストを支払ったアーティストカードは、装備カードと一緒に獲得でき、得点計算時にプレイヤーのVPとなる。

並んでいるアーティストカードがなくなった場合、装備カードも購入できなくなる。



### ●購入したカードの配置

獲得した装備カードは、個人ボードの対応した部位に置く。すでに装備している部位と同じ部位の装備カードは購入できない(重要)

獲得したアーティストカードは伏せて手元におく。得点計算の時(P16)にアーティストカードのVPの合計が最も高いプレイヤーにはボーナスがあるため、他のプレイヤーには見せないようにする。

5箇所目の装備を揃えたプレイヤーがいたら、そのラウンドを最後まで行い、最終ラウンド処理(P16)を経て得点計算となる。

### ●新たなアクションカードの獲得

装備カードを獲得したプレイヤーは、特典として自分の手元に置かれているアクションカードを1枚選んで手札に加えることができる。

この時、銀枠のアクションカード(レベル2)であれば、好きなエリアのものを選んで獲得できるが、金枠のアクションカード(レベル3)を獲得する時は、コストとして、そのエリアに対応した鍵チップをストックに戻さなければならない。

アクションカードの獲得例：

- ① 装備カードAを入手した時、特典として「鉱山2層(レベル2)」のアクションカードを獲得。
- ② 「鉱山2層」のアクションカードで、出目6の資源ダイスを戻して、鍵チップ(黒)を入手。
- ③ 次に**装備カードB**を入手して特典を得る時、鍵チップ(黒)をストックに戻し「鉱山3層(レベル3)」のアクションカードを獲得。

レベル2のアクションカードを3枚全て持っている状態で、鍵をひとつも獲得しないと、4つ目の装備を獲得した時の特典は受け取れない。

獲得したカードは次のラウンドのプロットフェイズから使うことができ、同じエリアのカードを2枚プロットすれば、そのエリアを2回探索することができるようになる。

装備カードを4箇所配置したプレイヤーの手札は7枚(初期3枚+装備数4)になる。5箇所目の装備を配置したときにも、アクションカードをとることは出来るが、そのアクションフェイズでゲームが終了するため、そのカードをプロットする機会はない。





### ●購入権の移動

「装備カードの購入」-「配置」-「アクションカードの獲得」が終わったら、左隣のプレイヤーに購入の権利が移動する。次のプレイヤーが装備を購入する場合は、同様の手続きを行う(このタイミングでは、アーティストカードの補充がない点に注意)

コストが支払えない、購入したい装備がないなどの理由で、プレイヤーが装備カードを購入しない場合は、「購入しない(できない)」と宣言して、さらに左隣のプレイヤーに購入権をまわす。購入権が一巡したら、工房フェイズを終了してアクションフェイズの続きに戻る。この時、アーティストカード置き場の空いている枠の数だけ、山札からアーティストカードを補充する。装備カードの補充はラウンド終了時に行う。

最終ラウンド処理(P16)から工房フェイズを起動していた場合、最終ラウンド処理へ戻る。

### ラウンド終了フェイズ

アクションカードをすべて解決した時、いずれのプレイヤーも5箇所の装備を揃えていなかった場合、ラウンド終了フェイズに移る。このフェイズでは次ラウンドのための準備を行う。

#### ●アクションカードの回収

このラウンドにプロットしていたアクションカードをそれぞれのプレイヤーの手札に戻す。



#### ●装備カードの補充

新たな装備カードを3枚(3人の時は2枚)山札からめくって、シリーズごとに表向きで装備カード置き場に並べる。装備カードの山札がなくなっていたら、この処理は飛ばす。



#### ●ミープルチップを戻す

このラウンド、街アクションに置いたミープルチップがあれば、それらをすべて元の置き場に戻して、街アクションを再利用できるようにする。



### ●資源ダイスの振りなおし

このラウンド、資源ダイス置き場に残ったダイスがあれば、それらをすべてトレイに戻す。スタートプレイヤーは、トレイのダイスのすべてを一度に振りなおして、出た目を変えないように、色ごとの資源ダイス置き場に移動させる。ここまでの処理を終えたら、次のラウンドとなりプロットフェイズ(P10)に戻る。



### 最終ラウンド処理

アクションカードをすべて解決した時、1人以上のプレイヤーが5箇所すべての装備カードを揃えていた場合、ラウンド終了フェイズではなく最終ラウンドの処理を行い、得点計算へと移る。

### 臨時の工房フェイズ

最終ラウンドの特殊処理として、得点計算の前に臨時の工房フェイズ(P13)を1回行う。基本的には、街アクションの工房の時と同じだが、順番の決め方が異なり、スタートマーカーを持っているプレイヤーから時計回りに購入していく。この時、すでに5箇所の装備を揃えているプレイヤーは必ず「購入しない」を宣言することになる。

### アクセサリーチップの配置

アクセサリーチップを所有しているプレイヤーは、そのチップを個人ボードの装備カードのない部位を選んで配置することができる。複数のチップを所有していて、複数の空いている部位がある場合、置けるだけ置いてよい。得点計算の時、チップを置いた部位はマイナス点ではなく1点として扱う。アクセサリーチップは、リクエストカードの条件達成(P7~8)には一切、影響しない。

### 得点計算

盾マークの中に書かれた数字がVP(勝利点)となる。下記の項目ごとにVPを計算し、その合計が最も高かったプレイヤーがゲームの勝利者になる。

#### ①個人ボード5箇所のVP

ボードに配置している装備カードとアクセサリーチップの点数を合計する。どちらも無い部位はマイナス点になる。

右の個人ボードの場合は、 $5 + 6 + (-1) + 1 + 6$ で17点になる。

#### ②アクセサリーチップのVP

個人ボードに配置しなかったアクセサリーチップがあれば、その枚数×1VPを得る。

#### ③獲得したアーティストカードのVP

手元にあるアーティストカードを表向きにして、そのVPを合計する。

右の場合は、 $2 + 2 + 4$ で8点になる。



$$1VP \times ?枚$$



## ④ボーナスカード(3種類)

それぞれのカードに書かれた条件を満たしたプレイヤーひとりがボーナスカードを獲得する。

### ●一番乗り(3点)

最も早く5箇所の装備を揃えたプレイヤーが獲得するボーナス。



### ●ピエールの友人(5点)

アーティストカードのVPの合計が、最も高いプレイヤーが獲得するボーナス。最も高いプレイヤーが複数いた場合は、このボーナスカードは誰も受け取れない。



### ●フルコンプリート(5点)

すべての装備を同じシリーズで揃えたプレイヤーが獲得するボーナス。

この条件を満たしたプレイヤーが複数いた場合、より上位のシリーズで揃えたプレイヤーが獲得する。上位とは、メインボードの装備カード置き場がより右にある方のシリーズである。



## ⑤リクエストカードのVP

手元にある2枚リクエストカードのうち何枚の条件を達成したかで、VPの計算方法が変わってくる。達成の条件に関してはリクエストカード(P7~8)を参照。

### ●0枚の達成

2枚のVPを足した点数がマイナスになる。

右の2枚が配られていて、5番と7番のどちらのカードの条件も未達成だったらなら、(2+3)がマイナスとなって-5点になる。



### ●1枚の達成

達成したカードのVPを加算する。達成できなかった方のカードは0点になる。

右の2枚が配られていて、5番が未達成、7番が達成だった場合、(0+3)で+3点になる。

### ●2枚の達成

2枚のVPを足した点数を2倍にして加算する。

右の2枚が配られていて、5番と7番のどちらのカードも条件を達成していたなら、(2+3)×2で+10点になる。

### ●VPの合計が同点の時

複数のプレイヤーのVPの合計が同点だった場合、素材(種類を問わず)をすべて1個=銀貨1枚で、ストックに売却した後、手元にある銀貨の枚数が多い方が勝利者となる。それも同じ場合は引き分けになる。

## 得点計算表

書き込み用の得点計算表。コピーして使用する。

### ●第1ゲーム

| カラー | プレイヤー名前 | 装備5箇所 | アクセサリ | アーティストカード | ボーナスカード | リクエストカード | VP合計 |
|-----|---------|-------|-------|-----------|---------|----------|------|
| 赤   |         |       |       |           |         |          |      |
| 青   |         |       |       |           |         |          |      |
| 黄   |         |       |       |           |         |          |      |
| 緑   |         |       |       |           |         |          |      |

### ●第2ゲーム

| カラー | プレイヤー名前 | 装備5箇所 | アクセサリ | アーティストカード | ボーナスカード | リクエストカード | VP合計 |
|-----|---------|-------|-------|-----------|---------|----------|------|
| 赤   |         |       |       |           |         |          |      |
| 青   |         |       |       |           |         |          |      |
| 黄   |         |       |       |           |         |          |      |
| 緑   |         |       |       |           |         |          |      |

### ●第3ゲーム

| カラー | プレイヤー名前 | 装備5箇所 | アクセサリ | アーティストカード | ボーナスカード | リクエストカード | VP合計 |
|-----|---------|-------|-------|-----------|---------|----------|------|
| 赤   |         |       |       |           |         |          |      |
| 青   |         |       |       |           |         |          |      |
| 黄   |         |       |       |           |         |          |      |
| 緑   |         |       |       |           |         |          |      |

### ●第4ゲーム

| カラー | プレイヤー名前 | 装備5箇所 | アクセサリ | アーティストカード | ボーナスカード | リクエストカード | VP合計 |
|-----|---------|-------|-------|-----------|---------|----------|------|
| 赤   |         |       |       |           |         |          |      |
| 青   |         |       |       |           |         |          |      |
| 黄   |         |       |       |           |         |          |      |
| 緑   |         |       |       |           |         |          |      |

### ●第5ゲーム

| カラー | プレイヤー名前 | 装備5箇所 | アクセサリ | アーティストカード | ボーナスカード | リクエストカード | VP合計 |
|-----|---------|-------|-------|-----------|---------|----------|------|
| 赤   |         |       |       |           |         |          |      |
| 青   |         |       |       |           |         |          |      |
| 黄   |         |       |       |           |         |          |      |
| 緑   |         |       |       |           |         |          |      |