

Kutná Hora

クトナー・ホラ：銀の町

ゲームルール

中央ボヘミアのとある丘陵で銀が発見されました。そこに鉱夫が押し寄せ、静かなチェコの峡谷を14世紀の新興都市へと変えました。

プレイヤーはさまざまなギルドに影響力を持っている裕福な一族の長となり、その富を使って鉱山を拡大し、クトナー・ホラの町を建設していきます。プレイヤーがなした選択によって都市が成長するにつれて、経済も変化します。勝利するためには価格変動に適応し、機会を逃さぬように目を見開いていなければなりません。

HOW TO PLAY?

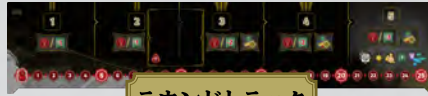


www.cge.as/kh_http

内容物



クトナー・ホラボード



ラウンドトラック

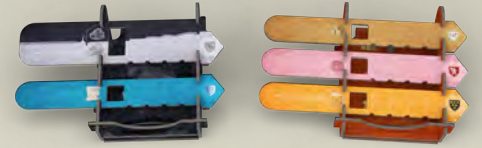


市役所ボード



プレイヤーボード 4枚

最初のゲームの前に、
これらの内容物を次ページに
示されている通りに組み立ててください。



カードスタンド 2台



聖バルボラタイル 11枚



プレイヤーエイド 4枚



ギルド建物タイル 24枚



ギルドタイル 12枚



ペリカントークン 18枚



公共建物タイル 12枚



試掘ボード



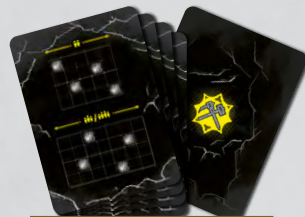
岩石タイル 4枚



貴族トークン 12枚



ギルド準備カード 9枚



鉱山準備カード 15枚



採掘技術タイル 4枚



鉱山タイル 27枚



コイン 53枚



スタートプレイヤー
マーカー



アクションカード (プレイヤーごとに6枚)



人口カード 21枚



鉱石カード 16枚



イベントカード 10枚

RE-WOOD



私たちは、ドイツで開発された革新的な素材であるRE-Wood (再生木材) を使った初の近代的ボードゲームを出版できることを誇りに思います。この新たな技術は木くずとリサイクルされた結合材を混合することで、独特の感触を持つ極めて緻密なボードゲームの駒類を作り出します。



ラウンドマーカー 1個



税金マーカー 1個



各プレイヤーの色ごとに1組の駒類



家駒 12個



鉱夫駒 9個



区画マーカー 3個



生産力マーカー 6個



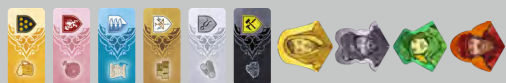
名声マーカー 1個



得点マーカー 1個

予備トークン

必要不可欠なトークンをなくした場合に備えて、このタイルを箱の中で保管してください。



トークンを打ち抜かないこと!

カードスタンドの組み立て

切れ込みが入っている側を山折りにして厚紙を折り曲げます (谷折りだと破れてしまいます)。

ステップA



ステップB



1.



2.

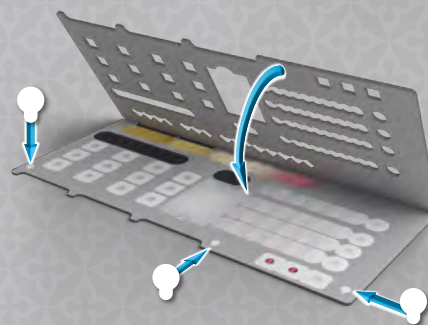


ステップC



プレイヤーボードの組み立て

右図の位置に両面テープを貼り付けてください。



他にももっと!

- 豪華アクセサリ
- ゲームの秘訣
- デザイナーズノート
- 公式ルール解説動画



www.cge.as/KH_extra



メタルコインセット

ゲームの準備

ラウンドトラック



4人ゲームでは5ラウンドの面を使います。



2/3人ゲームでは6ラウンドの面を使います。

1. ラウンドトラックの最初のスペースにラウンドマーカ―を置きます。
2. ラウンドトラックの下側にある税金トラックのスペース0に税金マーカ―を置きます。
3. 赤い貴族建物タイル3枚の山を、ラウンドトラック上の対応するゲームに登場するラウンドのスペースに置きます。



赤い貴族

市役所ボード

4. ギルド建物タイルを色ごとに6つの山に分けます。各山から右下に目印のあるタイルを取り分けます。

ギルドシンボル



建設されるまではこの面を表向きにします。

目印付きのタイル 6枚

目印付きのタイル6枚をよく混ぜ、左端の2列にある6スペースに1枚ずつランダムに置きます。各山の残りのタイル3枚を、対応する目印付きタイルの上にランダムな順番で重ねて置きます。

5. 緑、銀、黄の貴族建物を色ごとに3つの山に分けます。各山を個別によく混ぜ、対応する貴族が示されているスペースに重ねて置きます。

これ以降、すべての貴族建物を公共建物と呼びます——

これらは誰でも建設することができますが、

誰のものにもなりません。



貴族

建設されるまではこの面を表向きにします。

クトナー・ホラボード

プレイ人数に対応している面が表向きになるようにクトナー・ホラボードを組み立てます。



3/4人ゲームではスペースが多い面を使います。

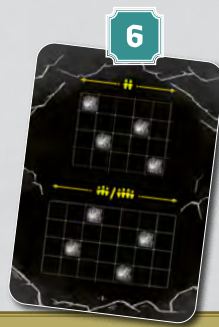


2人ゲームではスペースが少ない面を使います。

6. 鉱山準備カードをランダムに1枚選びます。
7. 岩石タイルを裏向きにしてよく混ぜ、選んだ鉱山準備カードに示されている採掘スペースに1枚ずつ置いて表向きにします。



この星はゲーム終了時（各段の価値を計算するとき）に重要になります。

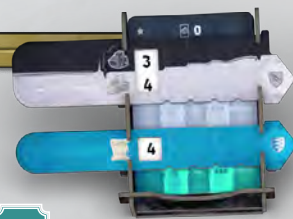


ランダムな鉱山準備カード 1枚

ラウンドトラック

市役所ボード

クトナー・ホラボード





カードスタンド

8. 全プレイヤーからよく見えるところにカードスタンドを置きます。各スライダーを左側に寄せ、一番左の列にある数字だけが見えるようにします。カードが番号順（一番上が0カード、一番下が裏返しカード）になるようにしてください。



0~19番の人口カード



0~14番の鉱石カード



聖バルボラ大聖堂

9. 全プレイヤーからよく見えるところに、1~5が下段、6~10が中段、11が上段になるようにして聖バルボラタイル11枚を並べて置き、聖バルボラ大聖堂とします。







銀行

10. コイン、貴族トークン、ペリカントークンをクトナー・ホルボードの横に置いて銀行とします。各色の貴族トークンはちょうど3枚だけ使います。



鉱山

11. 採掘技術タイル4枚を裏向きで順番に (I  が上になるように) 重ねて山にし、試掘ボードの左端に置きます。
12. 鉱山タイルを裏面の数字ごとに3つの山に分けます。各山を裏向きにして個別によく混ぜ、 タイルが一番上、 タイルが真ん中、 タイルが一番下になるように重ねて鉱山タイルの山を作ります。この山を試掘ボードの中央に置きます (右端のスペースは捨て札置き場です)。



プレイヤーの準備

各プレイヤーは1色を選び、その色の駒類を取ります。これらの多くはプレイヤーボード上に置かれます。



クトナー・ホラボード上にある得点トラックのスペース0に得点マーカーを置きます。

スタートプレイヤー



スタートプレイヤーマーカーは、1308年に制定されたクトナー・ホラの最初の町章に基づいています。最近地下にいたプレイヤーにこのマーカーを渡します (単にランダムにスタートプレイヤーを選んでもかまいません)。



初期グロシュ
 スタートプレイヤー: 40グロシュ
 2番手プレイヤー: 41グロシュ
 3番手プレイヤー: 42グロシュ
 4番手プレイヤー: 43グロシュ

ギルドの準備

各プレイヤーは3つのギルドに属しています。所属ギルドによって、自分が建設できる建物とできない建物が決まります。ギルド準備カードをランダムに1枚選び、プレイ人数に対応している段を参照します。ここには各プレイヤーのギルドのセットが示されています。

- 最後番手プレイヤーから反時計回り順に、各プレイヤーはギルドのセットを1つ選びます (スタートプレイヤーの選択肢は1つしかありません)。
- そのあと、各プレイヤーは自分のギルドタイルをどの段に置くかを決めます。この選択はスタートプレイヤーから時計回り順に行います。



最初のゲームでは、左図に示されているギルド準備カード1を使います。プレイ人数に対応している段から、各プレイヤーに3つのギルドからなる異なるセットを1つ割り当てます (ランダムに割り当てても、順番に選んでもかまいません)。あまり悩む必要はありません。これは最初のゲームに過ぎないのです。

カードに示されているように、プレイヤーボード上に自分のギルドタイルを置きます。以降のゲームでは並び順を変えてもかまいません。

2人ゲーム—イベントカードの準備

2人ゲームでは、ゲーム内の経済活動を増すためにイベントカードを使います。

イベントカードをAとBに分けて個別によく混ぜ、最終ラウンドを除く各ラウンドに1枚ずつ割り当てます。赤い貴族建物タイルの山より前のラウンドにはイベントA、それよりあとのラウンドにはイベントBを割り当てます。対応する山からイベントカードを1枚引き、裏向きでラウンドトラックの各スペースの上側に置きます（最終ラウンドには置かないことを忘れないでください）。ラウンド1を始める前に、ラウンド1のイベントカードを表向きにします。



ラウンド1のイベントカードの左上に税金シンボルがある場合、示されている値だけ税金マーカーを進めます。



経済を活気づけるために、3/4人ゲームでイベントカードを使うこともできますが、必須ではありません。

クトナー・ホラ



1260年、現在のクトナー・ホラ付近での銀の発見は、ヨーロッパ中の人々を惹きつける銀景気を巻き起こしました。新たな鉱山のそばに入植地と臨時の礼拝堂が次々と作られ、川の上流にある丘の上にクトナー・ホラの町が誕生しました。続く1世紀のうちに、この町はチェコ王室にとって権力と富の大きな源となり、その重要性はプラハにさえ匹敵しました。

町の始まりは計画性のない自然発生的なものでした。鉱山集落が拡大し、1つの入植地に統合されました。しかし、この入植地はすぐに組織化され、壁が建設されて、クトナー・ホラは町になりました。

それから20年で、クトナー・ホラはヨーロッパの銀の3分の1を産出するようになりました。そしてそれはほんの始まりにすぎなかったのです。このゲームでは、1手番は約13年の進歩を表しています……しかし実のところ、これは単なる抽象概念にすぎません。歴史的には数十年かけて建てられた教会を、あなたはたったの2手番で建設することができます。

クトナー・ホラでは数世紀にわたって銀が採掘されました。最初のうちは、鉱山は地表近くにありましたが、時が経つにつれてどんどん深く掘らなければならませんでした。鉱山が深くなればなるほど、より複雑な物流が必要になりました。水を汲み出す必要がありました。新鮮な空気を送りこむ必要がありました。クトナー・ホラで最も深いドンキー鉱山は、おそらく世界の最も深いところで操業していた鉱山でした。

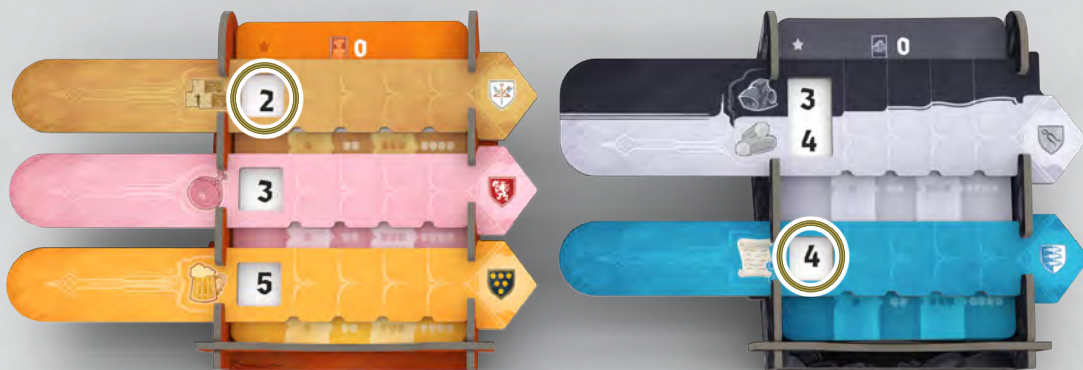
銀は貴族だけでなく一般の町民も豊かにしました。鉱夫、建築業者、商人、鍛冶屋など、銀の取引に関わるすべての人が一枚加わっていました。そして経済的に成功したとき、町の人々はその繁栄を世界に誇示したいと考えました。彼らは教会や別邸、さらには大邸宅まで建設して自らの富と独立性を見せびらかし、貴族の干渉を受けずに自分たちで統治したいという願望を明らかにしました。

これこそ、私たちがこのゲームで皆さんに伝えたいと願っていること——勤勉な鉱夫や町の人々が、中世の溪谷をルネサンス期のヨーロッパで最も重要な都市の一つに変えた時代の精神です。

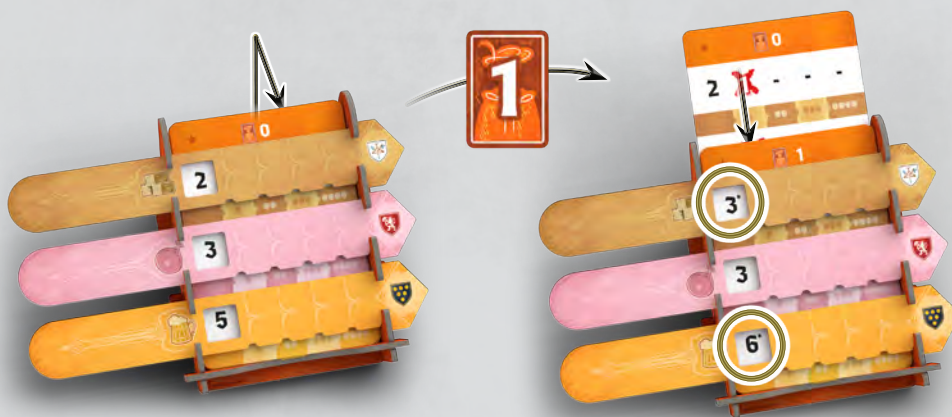
価格

フトナー・ホラには6種類の商品があります。これらの価値は、国王ヴァーツラフ2世がフトナー・ホラの銀鉱を支配したあとで鑄造を始めた硬貨であるプラハ・グロシュの額で表されます。

特定の数の木材か許可証を支払わなければならないと指示されたとき、プレイヤーはその現在価格を確認して、その値に等しい数のグロシュを支払います。



価格はゲーム中に変わっていきます。何らかの効果が人口デッキか鉱石デッキを進めたときには常に、その一番上のカードを引き抜いて、他のすべてのカードの後ろに（裏返すことなく）差しこみます。



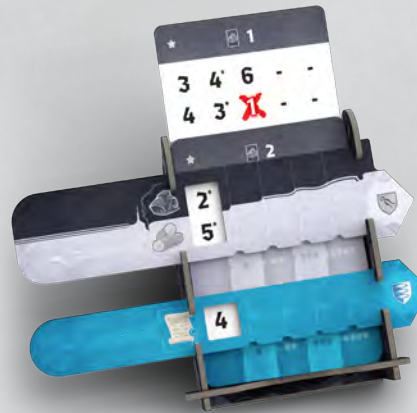
活動的な経済

商品価格は合理的な需要と供給の原理に従います。



人口が増えるにつれて……

……価格も上がります。



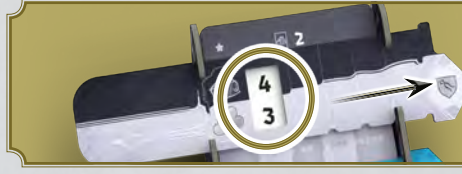
鉱石の産出が増えるにつれて……

……鉱石価格は下がりますが、

……銀の価格と許可証の費用は上がります。



ギルド建物を建設したとき、そのスライダーを右に動かして価格を下げます。



銀建物は銀の価格を下げますが、鉱石の価格を上げます。

(この数字にはなぜ×印がついているのでしょうか？ この説明は15ページにあります。)

ゲームの進行

ボードの上側にあるラウンドトラックで示されているように、プレイヤーは数ラウンドにわたってゲームをプレイします。

スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーがそのラウンドの最初の手番を実行し、各プレイヤーが3手番を実行するまで時計回り順に続けます。

自分の手番中、プレイヤーは自分のアクションカードのうち1枚を選び、示されている2アクションのうち1つを選んでプレイします。

いったんプレイしたカードは、そのラウンド中に再び使うことはできません。このため、実行するアクションを選んだとき、プレイヤーはそのカードに示されているもう一方のアクションを放棄することになります。**前もって計画しましょう。**



自分の最初の2手番では、**手番ごとに2枚のカード**をプレイします。そのあと、プレイヤーにはカードが2枚だけ残っています。**最後の手番**では、そのうち**1枚だけ**を選んでプレイします。

自分でプレイします。

全プレイヤーが3手番を実行したら（そして6枚のカードのうち5枚をプレイしたら）、**そのラウンドは終了します**。ラウンドトラックに示されているように、ラウンド終了時には何らかのことが起こります（詳しくは16ページ参照）。

- 各ラウンド終了時、各プレイヤーは税金を支払うか、または名声ペナルティを受けなければなりません。
- 数ラウンドのあと、赤い貴族建物タイルが登場します。
- 最後の3回の各ラウンド終了時、貴族はさまざまなことに対する得点をもちたることがあります——または、もたらさないこともあります！プレイヤーはこのステップ中に何について得点計算するかを操作することになります。

次ラウンドの準備のために、各プレイヤーは自分のアクションカードをすべて手札に戻します。これらはすべて再び使えるようになります。

スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡し、そのプレイヤーが新たなラウンドのスタートプレイヤーとなります。



青は自分の最初の手番で「区画」と「鉱山」をプレイしました。青は2手番目でもう一度「鉱山」アクションをしたかったのですが、それはできません。手札に「鉱山」アクションは残っておらず、「ジョーカー」を使うことも（そのカードもプレイ済みなので）できないからです。青はもっと気をつけて、「鉱山」と共にある「区画」カードではなく、別の「区画」カードをプレイすべきでした。

冶金師

鉱石から銀を抽出する工程は長く複雑でした。このゲームにおける冶金師の建物は、この工程内のさまざまな段階を表しています。クトナー・ホラは工業都市で、無数の溶鉱炉に昼夜を問わず火が入っていました。

ゲームの勝者

最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。いつもの通りです。しかし、どうすれば得点を得ることができるのでしょうか？ そうですね、ゲーム中に点数を得る手段は数多くあります。最後の3回の各ラウンド終了時には、特殊な貴族得点計算フェイズがあります。そしてゲーム終了時にはかなりの得点が与えられます。詳しくは後述しますが、ここでちょっとした助言をしましょう……自分のタイルを見て、その左上隅に注目してください。



これらのアイコンを、隣接しているボードの端や他の建物上にあるアイコンと一致させましょう。ゲーム終了時、一致している各アイコンは1点の価値を持ちます。



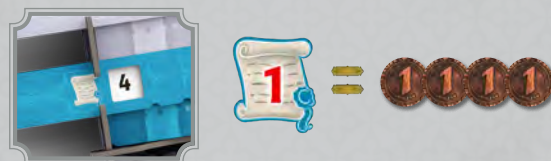
これらの星は、鉱山の各段がどれだけの価値を持っているかを示します。星が多いプレイヤーほど、その段から多くの点数を得ます。実入りのいい段で優位に立ちましょう。



鉱山アクション

採掘は鉱石の生産量を増やし、ゲーム終了時に点数を得る機会をもたらします。

1. 鉱夫プールを確認します。プレイヤーはプールに鉱夫駒を1個置いてゲームを始めるので、最初の「鉱山」アクションではこのステップを省略します。プールに鉱夫駒がない場合、プレイヤーはさらなる鉱夫駒のために許可証を1枚購入しなければなりません。許可証の現在価格（青いスライダー）を確認し、示されている額のグロッシュを支払って、右側にあるエリアから鉱夫プールへと鉱夫駒を2個まで移動させます（鉱夫プールに鉱夫駒を3個以上置くことはできません）。



2. 鉱山タイルを引いて1枚選びます。何枚引くかは現在の採掘技術レベルによって決まります。ゲーム開始時のレベルは1なので、タイルを1枚だけ引きます。レベルが上がると、示されている枚数のタイルを引いて1枚選ぶことになります。残りのタイルは捨て札置き場に置きます。鉱山タイルの山が尽きた場合、捨て札をよく混ぜて新たな山を作ります（これ以降はI、II、IIIのタイルを混ぜて使います）。



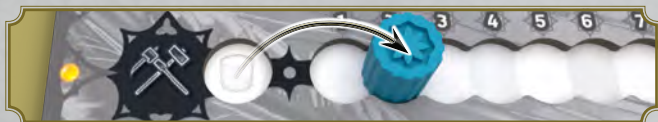
引くタイルの枚数はここに示されています。

3. スペースを選んでコストを支払います。プレイヤーは鉱山の入り口か、既存の鉱山の横か、既存の鉱山の下スペースで鉱山を建設しなければなりません。2つの入り口はボード上に印刷されており、建設コストは木材2つです。他の空きスペースでの建設コストは、その横か上にある鉱山によって決まります。複数のコストが適用できる場合、すべてのコストの合計ではなく、最も高いコストを支払います。岩石タイル上や既存の鉱山タイル上で建設することはできません。



4. そのスペースに鉱山タイルを置き、その上にプールから取った鉱夫駒を1個置いて、そのいくつかの結果を適用します。プレイしたタイルに応じて、プレイヤーは以下のようなことをする必要があります。

2 多くの鉱山タイルは鉱石の生産力を高めます。その分だけプレイヤーボード上の鉱石生産力マーカーを進めます。



2 示されている数だけ鉱石デッキを進めます（鉱石の生産力を高める何かを建設したときには常に、それと同じ数だけ鉱石デッキも進みます）。

1 一部の鉱山はさらなる人々を町に惹きつけます。示されている数だけ人口デッキを進めます。

2 一部の鉱山は即時点をもたらします。示されている数だけ得点マーカーを進めます。

最終得点計算用

このタイルのコストは横と下のスペースに適用されます。



鉱石の生産力

その他の効果

鉱夫

鉱夫は地下の暗闇の中で働き、その唯一の光はマッチ1本と同程度の明るさしかない小さなランプだけでした。彼らは毎日、窒息とトンネル崩壊による死の危険にさらされていました。しかし、中世の農奴とは異なり、クトナー・ホラの鉱夫は自由市民で、このような危険な仕事と引き替えに十分な支払いを期待することができました。

独占権アクション

ある建物をフトナー・ホラで建設するためには、その建物の独占権を得なければなりません。

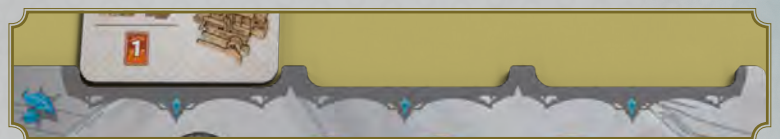
1. 市役所ボードから建物タイルを1枚選びます。各山の一番上のタイルだけが利用可能です。ギルド建物については、ゲームの準備中に自分のボード上に置いた3つのギルドのうち1つに属している場合にのみ選ぶことができます。プレイヤーは公共建物を選ぶこともできますが、公共建物は自分の収入を増やさないと忘れないでください。



2. 独占権のコストを支払います。一番左の列にある建物のコストは1グロシュだけです。他の列にある建物コストは、ボード上に示されているように許可証1/2/3枚になります。許可証の現在価格を確認して、その額のグロシュを支払います。



3. そのタイルを得ます。プレイヤーは獲得したタイルを、自分のボードの右上側にある3つのスロットのうち1つで保管します。すべてのスロットがすでに埋まっている場合、「独占権」アクションを実行することはできません。



4. そのタイルがあった山をその段の終端に移動させます。つまり、その山を取り除いて段の終端に置き、他の山を左にずらします。

注意：タイルは常に左へとずらして空きスペースを埋めるので、赤い貴族建物タイルが登場するまでは許可証3枚の列は使われません。

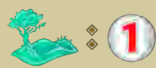


区画アクション

1. フトナー・ホラで建設するためには、土地の1区画を得なければなりません。

- ・町に建物が一つもない場合、町で空いている任意の区画を5グロシュで得ることができます。
- ・町に建物がある場合、いずれかの建物に隣接している区画だけを得ることができます。プレイヤーは隣接している建物の左上に示されている額のグロシュを支払います。2つ以上の建物に隣接している区画を得る場合、すべてのコストの合計ではなく、最も高いコストを支払います。

建物が隣接しているすべての区画が獲得されている場合、再び任意の空き区画を5グロシュで得られるようになります。



1 注意：自分の名声が3以上の場合、区画を得るためのコストは1グロシュだけになります！

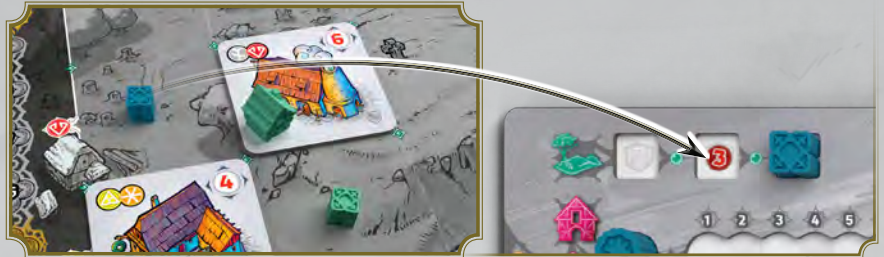
2. 区画に目印をつけます。自分のプレイヤーボード上にある左端の区画マークを取り、獲得した区画上に置きます。各プレイヤーは自分の区画を同時に3つまでしか持てないことに注意してください。また、フトナー・ホラに複数の区画マークを置いている場合、徴税フェイズ中に追加の税金を支払わなければならないことにも注意してください (16ページ参照)。



建物アクション

「独占権」アクションによる建物タイルと、「区画」アクションによるクトナー・ホラ内の区画を持っている場合、その建物を自分の区画で建設することができます。

1. クトナー・ホラ内の自分の区画を1つ選びます。その区画マーカを自分のボード上(右端の空きスペース)に戻します。



2. 建物タイルをその区画に置き、コストを支払います。コストは木材なので、必要な数の木材の現在価格を支払います。




3. タイルに示されている効果を解決します。20ページに効果の一覧があります。詳細は次ページを参照してください。





4. そのタイルを裏向きにします。いったん解決された効果はもうゲーム上の意味を持ちません。




5. それがギルド建物である場合、その上に家駒を1個置いて家効果を解決します。プレイヤーボードの各段は1つのギルドに対応しています。あるギルドの建物を建設したとき、プレイヤーはその段にある左端の家駒を取って建物タイル上に置き、その家駒があったスペースの右側に示されている効果を解決します。

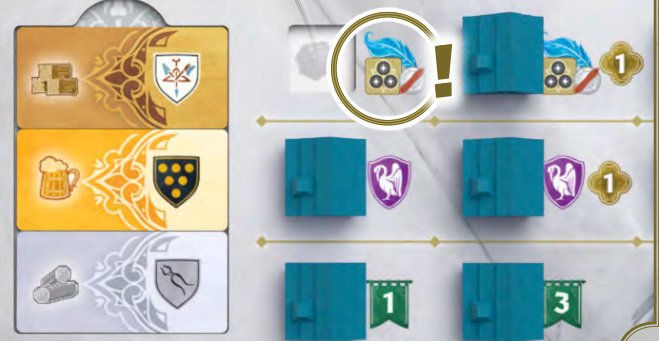
 公共建物タイルを1枚得ます。つまり、無料で追加の「独占権」アクションを1回実行します。単に任意の公共建物の山の一番上にあるタイルを得て、その山を段の終端に移動させます。

 ベリカントークンを1枚得て、使うまでは紫面を表向きにして手元に置いておきます。

 示されている値の名声を得ます。

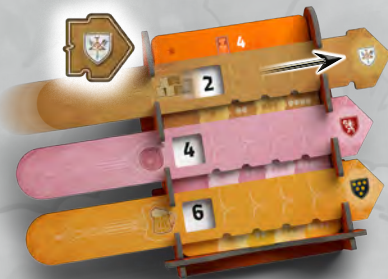
 示されている値の点数を即座に得ます。

公共建物を建設した場合には家効果を得ません。プレイヤーはその公共建物を所有はしないので、その上に家駒を置きません。



ギルド建物

ギルド建物を建設すると、関連している商品の生産量が増えます。これを自分のプレイヤーボード上で記録します。



大半のギルド建物は、商品スライダを刻み目1つ分だけ右に動かすよう指示します（鉱夫ギルドの建物は唯一の例外です）。

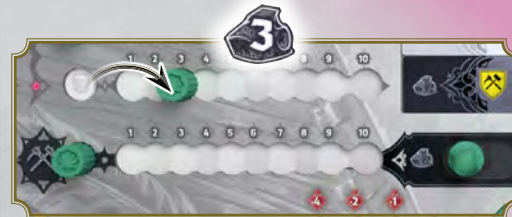
一部のギルドは聖バルボラ大聖堂の建設に関わっています。左図のアイコンの効果があるとき、プレイヤーは現在の聖バルボラタイルを裏向きにします。今回のゲームではもう誰もその効果を使えなくなります。そのタイルの下段に示されている額だけ税金を増やします。



鉱夫ギルド

鉱夫ギルドの建物は鉱石の生産力を高めます。また、鉱石デッキを同じ値だけ進めます。

プレイヤーボード上では、建物による鉱石と鉱山による鉱石を個別に記録します（しかし、この2つはまったく同じ商品です）。



山の一番上の採掘技術タイルを引き、即座にプレイします。これは新たな鉱山を置けるはずの任意のスペースに置くことができます。このために木材を支払う必要はありません。そのあと、鉱夫プールの右側のエリアにある鉱夫駒を無料で1個取ってこのタイル上に置きます（このエリアに鉱夫駒がない場合のみ、プールにある鉱夫駒を使います）。

誰かが技術タイルを得ると全プレイヤーの採掘技術が向上し、「鉱山」アクションを実行したときに引く鉱山タイルの枚数が増えます。



公共建物

貴族アイコンがある建物タイルは公共建物です。これらは1つの重要な点においてギルド建物とは異なります——建設した公共建物上には自分の色の家駒を置けません。



この結果、さらに以下のような違いが生じます。

- プレイヤーは家効果を一つも解決しません。
- プレイヤーはその建物を所有しません。
- プレイヤーはその建物によって生産力を高めません。
- 公共建物はゲーム終了時に得点をもたらしません——少なくとも、直接的には。

しかし、公共建物を思慮深く配置することで、プレイヤーは貴族の得点計算フェイズ中かゲーム終了時（理想的にはその両方）において、自分のいくつかのギルド建物の価値を高めることができます。また、公共建物は名声、ペリカントークン、即時点をもたらす強力な即時効果を持っています。効果は建物の貴族に応じてさまざまです。

すべての公共建物は貴族プールに貴族を追加します。銀行から対応するトークンを1枚取り、市役所ボードの中央にある、多色の貴族アイコン付きのスペースに置きます。



プールにある貴族は即時効果を持っていませんが、「収入」アクション中、プレイヤーはプールにある貴族を市議会に追加することができます。

警告：公共建物は収入をもたらしません。このため、すべての初期グロシュを高価な公共建物に費やした場合、もうそれ以上のお金を得る手段はなくなります。ゲームの序盤では建物による収入に集中する必要があるため、ギルド建物を建設すべきです。

収入アクション

このアクションはさらなるお金を得る唯一の方法です。単に自分の商品生産力を合計し、その分のグロシユを得ます。



紫は生産力3の銀建物を持っています。銀の現在価格は3グロシユなので、紫は銀から9グロシユを得ます。紫は生産力2の鉱夫ギルド建物を建設しており、さらに鉱山から鉱石を4つ得るので、鉱石の合計生産力は6です。鉱石の現在価格は4なので、紫は24グロシユを得ます！紫は銀行から合計33グロシユを得ました。

市議会への貴族の追加

公共建物を建設するたびに、特定の色の貴族トークン1枚を銀行から貴族プールに移動させます。プール内の貴族は市議会議員になるときを待っていますが、当分のあいだは何の効果も持ちません。

10

「収入」アクション中に収入を得たあと、プレイヤーは10グロシユを支払って貴族トークン1枚を市議会に置くことができます。つまり、貴族プールから任意の貴族トークンを1枚取り、市役所ボードの右端にある得点計算スペースに移動させます（さらなるグロシユを支払って2枚以上移動させることはできません）。最後の3回の各ラウンド終了時、全プレイヤーはこれらの貴族から点数を得ます（詳しくは16ページ参照）。



聖バルボラアクション

コーパスクリスティ同胞団（その紋章はペリカントークンで表されています）は大聖堂の建設を計画しており、プレイヤーの貢献は高く評価されます。このアクションで、プレイヤーはペリカントークンから大きな利益を得ることができます。



ペリカントークンを1枚使います（裏返して銀色面を表向きにします）。未使用のペリカントークンを1枚も持っていない場合、「聖バルボラ」アクションを実行することはできません。

現在の聖バルボラタイルの効果を解決します。各タイルは異なる効果を持っており、それらは20ページで説明されています。効果を解決したあと、そのタイルを裏向きにします。今や次のタイルが新たな現在の聖バルボラタイルとなります。タイルは番号順（左から右、下段から上段）に「現在」のタイルとなります。大聖堂を屋根から作り始めることはできないのです。



「聖バルボラ」アクションを実行したときには、タイル上にある税金の増加アイコンを無視します。これはギルド建物によって裏返された場合にのみ適用されます（反対に、ギルド建物によってタイルを裏返したとき、そのタイルに示されている利益を誰も得ません）。



ジョーカー



-1

「ジョーカー」アクションによって、プレイヤーは他の任意のアクションを実行することができます。しかし、これを使うためには名声を1失わなければなりません。

ジョーカー

0

注意：名声が6以上の場合、このペナルティは適用されません！

書記

国王の鉱山法には、鉱山から誰がどのように利益を得ることができるか、どれだけの金額を王に渡さなければならないかが明記されていました。そしてクトナー・ホラの鉱業と王室官僚は密接に関係していました。書記の建物は、鉱山の富が公平に——あるいは、少なくとも合法的に分配されることを保証するために欠かせないさまざまな行政活動を表しています。

建築業者

このゲームの木材は、実際には木材、石材、レンガやその他の建築資材の入手可能性を表しています。そして建築業者ギルドは、実際にはクトナー・ホラを建設した職人たちが形成したさまざまなギルドを単純化して表したものです。建物は絶えず建設、改築、拡張され、これらの建設計画には大勢の大工、塗装工、石工、タイル張り職人、指物師、左官、ガラス職人が必要でした。

食料雑貨商

実際、クトナー・ホラには何千人もの人々を養うために必要なさまざまな職業に関わる複数のギルドがありました。銀は貴重でしたが食べられなかったので、鉱山が拡大するにつれてパン屋、肉屋、八百屋は裕福になっていきました。鉱夫が肉や何らかの野菜を挟んだフラットブレッド（平たい円形のパン）を購入できる、ファストフードの屋台さえありました。

酒場

酒場は単にビールを飲むための場所ではなく、つらい一日の仕事から解放されるための場所でした。ビールの販売、食事の提供、体を洗う場所の提供——これらすべてのサービスは互いに関連していました。特に公衆浴場は、温泉と理髪店を組み合わせたものでした。そしてもちろん、理髪師は単なる美容師ではなく、歯科医や外科医でもありました。このため、このゲームの「ビール」はさまざまなものを表しています。もちろん、たくさんのビールも表しています。

経済的調整

ゲーム中、これらのシンボルが鉱石/人口デッキ上に登場することがあります。

4*

数字の横にある星は、その数字が今変わったことを示しています。



このアイコンは、プレイヤーを待つことなしに町が行動を起こすほどに需要が高まっていることを示しています。このアイコンが現れたとき、即座にスライダを刻み目1つ分だけ右に動かします。また、市役所ボード上で対応する山を探し、その山の一番上のタイルを捨て札にします。そのあと、その山をその段の終端に移動させて、すべての山を左にずらして空きスペースを埋めます（プレイヤーがタイルを取ったためにその山が尽きており、かつそれらの建物をまだ建設していない場合、何も捨て札にしません、依然としてスライダは動かさなければなりません）。



この赤い×印は、その商品の需要がないことを示しています。需要が増えない限り、誰もその種類の建物を建設することはできません（依然として、それらの建物の独占権を購入することはできます——まだクトナー・ホラでそれらを建設できないというだけです）。



このアイコンは、単にそのデッキの半ばに到達したことを意味しています。スタンドからそのデッキ全体を取り、裏返してスタンドに戻してゲームを続けます。人口デッキは19から20へと、鉱石デッキは14から15へと途切れなく続くはずで

名声



ゲーム終了時にマーカーがここにある場合、示されている点数を失います（ゲーム中の効果はありません）。



ゲーム終了時にマーカーがここにある場合、示されている得点を得ます（ゲーム中の効果はありません）。

マーカーがトラックのこの端より先に進むはずの1ステップごとに、代わりに即座に2点を得ます。

マーカーがトラックのこの端より後ろに進むはずの1ステップごとに、代わりに即座に2点を失います。

名声が3以上のとき、区画の獲得コストは通常のコストではなく1グロシュだけになります。

さらに

名声が6以上のとき、ジョーカーを使っても名声コストはかからなくなります。

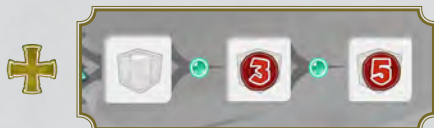
ラウンドの終了

全プレイヤーが3回目の手番を実行したら、そのラウンドは終了します。この時点で、プレイヤーは税金を支払うかどうかを決めなければなりません。

税金



各プレイヤーは税金マーカーが示している額の税金を支払うか、現在のラウンドのために示されている値の名声を失わなければなりません（税金を支払えるだけのお金を持っている場合でさえ、代わりに名声を失うことができます。逆に、充分なお金を持っていない場合、プレイヤーは名声を失ってお金をいっさい支払いません）。



クトナー・ホラに区画マーカーを2個以上置いている各プレイヤーの税金は、自分のボード上に示されている額だけ増えます。ラウンド終了時にクトナー・ホラに区画マーカーを2個置いている場合の区画税は3グロシュで、3個すべて置いている場合は8グロシュ (3+5) です。税金を支払わないことにした場合、この区画税も支払いません。

次ラウンドの準備

下記のボックス内で説明されているように、ラウンド終了時には他のいくつかのことが発生することもあります。ラウンドが終了したら、スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡し、全プレイヤーは自分のアクションカードを回収します。

赤い貴族建物



3枚の赤い貴族建物は、最初はラウンドトラック上にあります。4人ゲームでは、これらはラウンド2の終了時に登場し、2/3人ゲームではラウンド3の終了時に登場します。この時点でこれらのタイルをよく混ぜ、市役所ボード上にある各段の右端のスペースに1枚ずつ置きます（他のタイルとは異なり、これらを1つの山にはしません）。以降はこれらのタイルも利用可能になります。



イベントカード

イベントカードは2人ゲームでのみ使用し、3/4人ゲームでは選択ルールとして使うこともできます。各イベントにはその効果を適用するタイミングが示されています（たいていはラウンド終了時です）。



一部のイベントは人口デッキが鉱石デッキも進めます。これはラウンド終了時、税金フェイズと貴族の得点計算フェイズの前に発生します。



次ラウンドの準備をするとき、新たなイベントカードを表向きにします。新たなラウンドのイベントが税金を増やす場合、そのカードを表向きにしたときに税金マーカーを進めます。

貴族の得点計算

最後の3回の各ラウンド終了時、税金フェイズのあと、市議会にいる貴族は全プレイヤーに得点をもたらします。



自分の建物1つごとに、その建物の隣接している公共建物の数に等しい点数を得ます（この点数に緑の貴族の数を掛けます）。



このプレイヤーは市議会にある緑貴族ごとに4点を得ます。



自分の使用済みのペリカントークン2枚ごとに3点を得ます（使用済みのトークンを数えて2で割り、端数を切り捨てます。この点数に銀の貴族の数を掛けます）。



各段に最低1つの鉱山を持っている場合、2点を得ます。各段に最低2つの鉱山を持っている場合、4点を得ます！（この点数に黄色の貴族の数を掛けます）。



自分のプレイヤーボード上ですべての家駒が取り除かれている各列ごとに3点を得ます（この点数に赤い貴族の数を掛けます）。

ゲームの終了

4人ゲームではラウンド5のあと、2/3人ゲームではラウンド6のあとでゲームは終了します。プレイヤーはゲーム中にある程度の得点を積み重ねていますが、今こそ長期的戦略の結果を評価するときです。

最終得点計算



クトナー・ホラ

町エリアで建物を一つずつ確認していきます。各建物の所有者は、その建物に隣接している建物上やボードの辺上にある、その建物と同じアイコン1つごとに1点を得ます（まだ確認していない建物がどれか分かりやすくするために、得点計算を終えた建物タイルを裏返していきます）。



鉱山

鉱山エリアを各段ごとに確認していき、その段にある星の数を合計します。ボード上に示されているように、星の数によってその段の価値が決まります。各プレイヤーは順位に応じた得点を得ます（下例参照）。

星を持っていないプレイヤーは、その段に自分の鉱山があったとしても得点を得ません。ある順位のプレイヤーが複数いる場合、その全員がその順位の得点を満額得ます。たとえば2人のプレイヤーが同数2位の場合、2人とも2位の得点を満額得て、誰も3位の得点を得ません。



青の「製材所」には赤アイコンと黄アイコンがあります。このため、青は6点（上側の公共建物から3点、右側の建物から1点、下側の建物から1点、ボードの端にある村から1点）を得ます。



この段には星が6つあります。ボード上に示されているように、星6つの段の価値は3/2/1点です。紫と青は星2つで同数1位なので、2人とも3点を得ます。2位の得点は誰も得ません。緑は3位で1点を得ます。橙は星を持っていないので、この段に他プレイヤーがどれだけいるかに関係なく、得点を得ません。



収入

ゲーム終了時の経済状況に応じて収入を計算します。この値を10で割り（端数切り捨て）、結果に等しい得点を得ます。たとえば収入が48グロシュの場合、4点を得ます。



名声

名声トラック上のマーカーの位置に基づいて、各プレイヤーは得点を獲得/喪失することがあります。



余り

自分のボードのロット内にある各建物タイル、建物を建設していない自分の各区画、使わなかった各ペリカントークンごとにそれぞれ1点を得ます。

勝者

最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。同点の場合、その中で最も多くのグロシュを持っているプレイヤーが勝利します。これも同額の場合、（それらのプレイヤーが引き分けに同意しない限りは）馬上槍試合で決着をつけてもかまいません。

教会

中世ヨーロッパにおいて、教会は日常生活の中心でした。特に鉱夫は、自分たちがより強大な力に翻弄されて日々を生活していることに気づいていました。最初の礼拝堂は鉱山の近くに木材で建設されました。しかし町が大きくなるにつれて、人々は石造りの教会を建設し始め、その多くは今日でもそびえ立っています。

処女マリアの髙き教会



“髙き”または“上の”処女マリア教会は、この町にあるもう一つの処女マリア教会より髙い丘の上にあったためにそう呼ばれました。

その建設資金はクトナー・ホラの造幣局労働者から提供され、会衆席（参拝者の椅子が並んでいる場所）は側廊と同じ髙さに作られました。この結果、すべての礼拝者に光が等しく降り注ぎました——当時の他の教会では、一部の者は光の中で礼拝できるのに、下段にいる者は影の中に追いやられていたのです。

しかし、造幣局労働者の平等主義の倫理観は完全なものではありませんでした。重要な市民が住んでいる周辺の家には、この建物に直接つながっている通路がありました。このため、彼らは悪天候や汚れた通りにさらされることなく礼拝に参加することができました。

聖母教会

もう一つの処女マリア教会は“掃除中”として知られています。伝説によると、鉱石市場の石畳は毎日きれいに掃除されていましたが、その掃除で出た銀が集められ、ついには教会の建設に出資できるだけの充分な銀粉が集まったと言われています。

クトナー・ホラの最も重要な2つの教会は、なぜ両方とも処女マリア教会と呼ばれたのでしょうか？ それはマリアが近くのセドレツ修道院にあるバジリカ教会の守護聖人だったからです。このようにして、修道院長はこの新たな町が自分の教会の管轄領域の一部であることを強調しました。



聖バルボラ大聖堂



厳密に言えば、大聖堂とは司教がいる建物であり、この建物の名前には聖バルボラ教会です。しかし、ゴシック建築の大聖堂様式で建てられたため、聖バルボラ大聖堂と呼ばれることもあります。



この壮大な教会を建設するために、書記ギルドは1388年にコーパスキスティ同胞団を組織しました。この同胞団の紋章は分かっていませんが、教会で見つかったペリカンのシンボルだというのが最も有力な推測です。ペリカンは自分の胸を突いて血を雛に与えると信じられていたため、中世ヨーロッパ人にとってイエス・キリストとその犠牲の象徴でした。

セドレツ修道院がクトナー・ホラにあるすべての教会の管轄権を主張したため、同胞団は聖バルボラ教会を市壁の外に建設しました。これは近隣の建物との兼ね合いを考慮する必要がないことも意味し、彼らが壮大な規模の大聖堂様式の建物を計画することを促しました。例によって、建設は何世紀にもわたって続き、創設者が想像していた規模で完成することはありませんでした。

壁は半分しか建設されておらず、天井はただの防水布であったにもかかわらず、聖バルボラ教会は1400年にはすでに使われていました。中世ヨーロッパ人にとって、建設区域でのミサに出席するのはごく一般的なことでした。

実際の教会と同様に、このゲームの聖バルボラ教会も市壁の外で建設されており、完成期限はありません。あなたたちはゲームが終了する前に屋根を作ることができるでしょうか？ それとも、信徒はゲーム中ずっと防水布の下で過ごすでしょうか？ それはあなたたち次第です。

補遺

忘れやすいルール

- ・鉱夫プールの鉱夫駒は、「鉱山」アクションの最初のステップとして鉱山を置く前にもみ補充できる（置いたあとでは不可）。
- ・鉱山タイルを引こうとして引けない場合、すべての捨て札をよく混ぜて新たな山を作る（3セットのタイルが混ざることになる）。
- ・鉱山タイルはその上側のスペースのコストに影響を与えることも、そのスペースを利用可能にすることもない。
- ・採掘技術レベルは、誰かが鉱夫ギルド建物を建設したときのみ上がる。
- ・自分が属していないギルドのギルド建物タイルを得ることはできない。
- ・生産力は10を超えてもよい。マーカーをスペース10に残しておき、追加のマーカーを使って超過分を記録する。
- ・建物タイルを無料で得られる家効果では公共建物のみ得ることができる。

特殊な状況

駒類の枯渇

プレイヤーボード上の内容物は数に限りがあります。あるアクションが区画マーカー、家駒、鉱夫駒を必要とするのに持っていない場合、そのアクション全体が何の効果もなしに実行されます。貴族トークンは色ごとに3枚しかありません。ある効果によって、利用できない貴族トークンを使って何かをする必要がある場合、その効果のその部分を見捨てます。ペリカントークンとグロシュは無限にあるものとします。足りない場合は何らかのもので代用してください。

アクションと聖バルボラ効果の無視

アクションを実行するときには常に、プレイヤーはその効果を見捨てるすることができます。たとえば、プレイヤーはアクションとしてカードを1枚プレイし、これは何の効果も持たないと宣言することができます。プレイヤーは家駒による公共建物の「独占権」アクションを見捨てるすることができます（その家駒がもたらす点は依然として得ます）。プレイヤーは「聖バルボラ」アクションを実行して、タイルの中央にある効果を見捨てるすることができます。これはアクションではないタイル中央の効果にも適用されます。たとえばタイル6を解決するとき、プレイヤーは貴族効果を見捨てて単に2点を得ることができます。タイル3では、プレイヤーは名声を1失わなければならないが、家駒を取り除かない（そして生産力を上げない）ことができます。

採掘規則

プレイヤーはコストを満額支払って、鉱夫プールに鉱夫駒を1個しか追加しないことができます。引いた鉱山タイルを見たあと、プレイヤーはそのすべてを捨て札にして鉱山を建設しないことができます。同様に、採掘技術タイルを鉱山として置くと、プレイヤーは代わりにそのタイルをゲームから除外することができます。

上限

税金が26グロシュ以上になることはありません。人口/鉱石デッキが最後のカードに到達した場合、それ以降はそのデッキを進めようとする効果を見捨てます。

クレジット

ONDŘEJ BYSTRŮŇ • PETR ČÁSLAVA • PAVEL JAROSCH

開発チーム: Tomáš "Uhlík" Uhlíř
Emil Jenerál
Jakub Uhlíř
Vít Vodička
Adam Španěl

グラフィックデザイン: Radek "RBX" Boxan
イラスト: Milan Vavroň
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák
Dávid Jablonovský

宣伝動画&3D画像: Radim "Finder" Pech
Roman Bednář

クトナー・ホラの写真: Josef Čáslava
制作: Vít Vodička

ルールブック記述: Jason Holt
プロジェクト管理: Jan "Zvonda" Zvoníček
プロジェクト指揮: Petr Murmak

Ondřej: このゲームを制作するというアイデアをひらめいた母と、開発中の数年にわたって最も助けてくれた妻のKatyaに捧げます。特に彼女が試作品のために描いてくれたすべての美しいイラストに感謝します。ありがとう。

Petr: クトナー・ホラの荘厳な写真を数多く撮影してくれた父にこのゲームを捧げたいと思います。そして、残念ながらこの町に残してきたCharlesとSandyに捧げます。次回はもっと良いガイドになることを君たちに誓います。

謝辞:

Jirka Palochは最初期のバージョンからの最も熱心なテスター兼サポーターです。Maria Vershininaはテスト中に数学的・心理学的考察をしてくださいました。チェコ銀山博物館は私たちの質問に時間をかけて辛抱強く答えていただきました。Emil Jenerálはこのゲームの最高の宣伝大使を務めてくれました。
◆ Radek "RBX" Boxanは特に世論に逆らってくれました。◆ Jason Holtは歴史について熱心に議論してくれました。◆ Jakub Politzerは視覚的な面での私たちの構想を現実のものとする手助けをしてくださいました。◆ Kuba "Profesor" Kutilは適切なタイミングで協力してくれました。◆ Daniele Tasciniはプレイヤーが本心に望んでいることについて助言をくれました。◆ Kuba Uhlířはすべてを整理しながら、一見して目に見えない仕事をしてくださいました。◆ Tomáš "Uhlík" Uhlíř と Vít Vodičkaは私たちと共に何週間もスプレッドシートのバランスを調整してくれました。◆ Milan Vavroňは素晴らしいイラストを描きながら、あらゆる意見に対応してくれました。◆ Jan "Zvonda" Zvoníčekは誰もが慌てふためている中で冷静でいてくれました。◆ Adam Španělは採掘運営のデザインに関してさまざまなアイデアをくれました。そしてずっと私たちを信じてくれた家族と友人に感謝します。

私たちのゲームを採用し、このゲームの準備と宣伝中にたゆまぬ努力をしてくれたCGE チーム全体に感謝します。

CGEおよびさまざまなプレイテストイベントでの最も献身的なテスターの皆様: David Nedvídek, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Pavlína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin "Intoš" Sedmera, the whole District 5, Ruda Malý, Petr "Peca" Palička, Jelle Servranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří "Růžmen" Růžička, Pavel "Money are not important" Češka, Ondřej Černoch, Petr "Pítrš" Horáček, Petr "Youda" Plašil, Milan "Ozzy" Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červenánská, Miloš Procházka, Ivan "Eklp" Dostál, Diana Lafféřsová.















© Czech Games Edition
October 2023
www.CzechGames.com



日本語版発売元: 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp
日本語版翻訳: 永峯浩

鉱山と建物の効果

-  示されている商品の生産力を、示されている値だけ上げる。
-  示されている商品のスライダーを、刻み目1つ分だけ右に動かす。
-  一番上の採掘技術タイルを得て、無料の鉱山であるかのように（木材を支払うことなく）プレイして、鉱夫プールへの移動を待っている自分の鉱夫駒をその上に1個置く。
-  鉱石デッキを示されている枚数だけ進める。
-  人口デッキを示されている枚数だけ進める。
-  示されている値の点数を即座に得る。
-  示されている値の名声を得る。
-  示されている枚数のペリカントークンを得る。使うまではそのトークンの紫面を表向きにしておく。
-  示されている額だけ税金を増やす。
-  示されている貴族トークンを銀行から貴族プールに移動させる。
-  自分のプレイヤーボードから家駒を1個取り除く（その段の左端の家駒でなければならない。その効果は無視する）。
-  現在の聖バルボラタイルを裏向きにする。税金が示されている場合、その分だけ税金を増やす（11枚のタイルすべてがすでに建設されている場合、何の効果もない）。

経済的調整

-  数字の横にある星は、その数字が今変わったことを示している。
-  今のところ、この商品を生産する新たな建物を建設することはできない。
-  町が建物を1つ建設する。その山の一番上のタイルを捨て札にして、スライダーを右に動かす（詳しくは15ページ参照）。
-  このデッキを裏返す。

聖バルボラ



1. 名声を2得る。
2. 名声を1得る。何も支払わずに「独占権」アクションを1回実行する。
3. 名声を1失う。自分のボード上のギルドを1つ選び、そのギルドの段にある左端の家駒を1個取り除いて、その商品の生産力を2上げる（家効果の利益は得ない）。
4. 名声を1得る。何も支払わずに「区画」アクションを1回実行する。獲得するスペースが他の建物に隣接している必要はない。
5. 名声を2失う。そのあと「収入」アクションを2回実行する（つまり、収入を2回得て、貴族トークンを市議会に1枚追加する機会を2回得る）。
6. 2点を得る。銀行から（ボードからではなく）任意の貴族トークンを1枚取って市議会に置く。
7. 自分の各建物から、その建物に隣接している公共建物1つごとに名声を1得る。
8. 1点を得る。何も支払わずに「建物」アクションを1回実行する。
9. 何も支払わずに「鉱山」アクションを2回実行する。それらの鉱山に、鉱夫プールにない未使用の鉱夫駒を1個ずつ置く（残っているのが鉱夫プールにある鉱夫駒だけである場合にのみ、その鉱夫駒を使う）。
10. 自分の建物を1つ選ぶ。その建物のアイコンに一致している、隣接している建物やボードの端のアイコン1つごとに1点を得る（最終得点計算と同様だが、建物のうち1つだけ）。
11. 5点を得る。そのあとこのタイルを裏返す。これ以降、「聖バルボラ」アクションを実行したプレイヤーは名声を2得る。