

Pax Illuminaten

ルールブック

By Oliver Kiley

歴史的序文 (Historical Introduction)

ライバルと共謀し、世界を啓発する

1～4人、1人につき20～30分

1776年、啓蒙思想はヨーロッパ全土に現代への土台として定着していました。それでも聖地バイエルンでは神聖ローマ帝国が最高位に君臨し、革命思想と理想を弾圧していました。このため聖ローマ帝国を弱体化させる啓蒙思想の普及は影で行わねばなりませんでした。インゴルシュタット大学教授アダム・ヴァイスハウプト、バイエルンを啓蒙の理想に作り替えるための彼のビジョンを現実にするための秘密結社を作りました。それはイルミナティ教団と呼ばれました。

パックス・イルミナテンでは、プレイヤーはイルミナティ教団のアダム・ヴァイスハウプトの高位の弟子たちであるアレオパゴス評議会の一員になります。あなたは教団を伸ばし共感者を広げるための採用計画を任として行います。プレイヤーは互いに競い合い、ヴァイスハウプトの精度設計を確立させ、アレオパゴス評議会のより高位を目指します。

ルール上の記法：

大文字で始まる単語（訳注：下線で示します）は、ゲーム上の用語、コンポーネント、アクションを示します。用語は著名人の専門用語やキー・コンセプトを示し、用語セクション（P.7-12）に記載されています。ルールには「/」で区切られた複数の数字が記されている場合があります、その場合には最初の数字が2人プレイ用、2番目の数字が3人プレイ用、最後の数字が4人プレイ用のものです。

コンポーネント (COMPONENTS)

カード :

57	Luminary cards 著名人カード	
13	Plot Cards 陰謀カード	
6	Faction Cards 派閥カード	
15	Event Cards イベントカード	
20	Contact Cards 接触カード IV～XXIII の番号入り	
1	Starting Player Card 開始時プレイヤーカード	

プラカード :

4	AreoPagus Placards アレオパゴス評議会プラカード (両面)	
3	Bot Placards ボット・プラカード (両面)	

トークン類 :

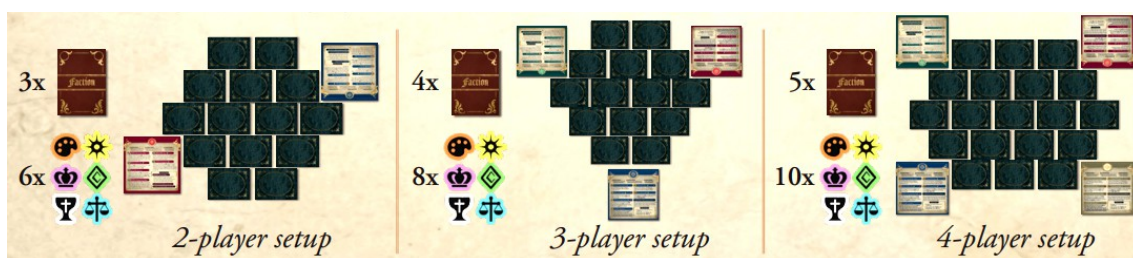
4	Bonus Action Cube ボーナス・アクション・キューブ	
1	Bot Token ボット・トークン	
60	Favor Token 好意トークン 各派閥 10 個ずつ	
80	Influence Disks 影響ディスク 各プレイヤー 20 枚ずつ	
1	Chamberlain Token チェンバレン・トークン	

セットアップの例 (Setup Example)

3人ゲームでの例です。



プレイヤー人数により、配置コンポーネントの個数やレイアウトが変わります。

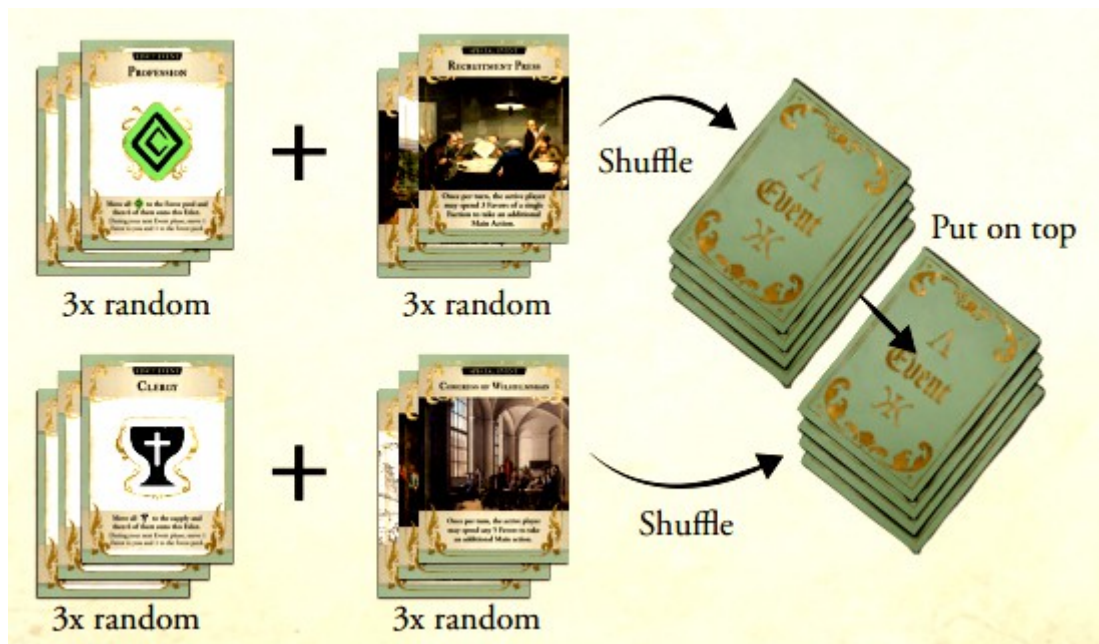


セットアップ (Setup)

1	著名人カードをシャッフルして、裏向きの山札にします。
2	マップを組み立てます。著名人カードを裏向きのままで図のようにテーブル中央に並べます。
3	法廷を作ります。著名人の山札から 5 枚引いて表にして山札の横に並べます。
4	チェンバレン・トークンを法廷の一番左の上側に置きます。
5	好意トークンを用意します。派閥ごとに 6/8/10 個の好意トークンを盤上に置いて、残りは箱にしまいます。
6	プレイヤー全員にアレオパゴス評議会プラカードを 1 枚ずつ配り対応する影響ディスクを渡します。
7	プレイヤー全員に 4 枚ずつ著名人カードを配ります。
8	プレイヤー全員に 1 枚ずつ接触カードを表向きで配り、プレイヤーはそれを一時的に自分のアレオパゴス評議会プラカードの下に挿します。
9	開始時の好意を獲得します。各プレイヤーは、自分の接触カードに記された派閥ごとに 1 個の好意トークンを獲得します。
10	開始時プレイヤーの決定。接触カードの番号が一番小さいプレイヤーが開始時プレイヤーとなり、開始時プレイヤーカードを受け取ります。
11	ボーナス・アクション・キューブ 4 個を、好意トークンの横に置きます。
12	派閥のシャッフル。派閥カードをシャッフルし、3/4/5 枚を表にして盤の横に並べます。残りは箱にしまいます。
13	公開の陰謀カード 2 枚を番の横に並べます。陰謀カードをシャッフルし、2 枚を表にして盤の横に並べます。
14	全員に非公開の陰謀カードを 1 枚ずつ配ります。これは他のプレイヤーには見せません。残りの陰謀カードは盤の横に置いておきます。
15	以下の手順で、イベントデッキを作ります。 ・ イベントカードを布告 (EDICT) イベントと特殊 (SPECIAL) イベントに分け。それ

それをシャッフルして山を作ります。

- 布告イベント3枚と、特殊イベント3枚を混ぜシャッフルします。これを2回行ったうえで、それらを重ねて1つの山札にします。
- 残りの特殊カードは箱にしまいます。
- イベントカードの山を法廷の隣に置きます（これは再ドローフェイズの前にイベントカードを引くのを忘れにくくするための措置です）。



キー・コンセプトと用語（KEY CONCEPTS AND TERMS）

一般用語：

Influence 影響	各プレイヤーは自分の「影響ディスク」を持ちます。影響を著名人カードの上に置いてその著名人を支配することで、それによる陰謀カードの条件を満たすことを目指します。 		
Map マップ	「マップ」は盤上中央に配置されてゲームの中心を成す著名人カードすべての総称です。マップの配置はプレイヤーの人数により変わります（→P.4）。		
隣接 Adjacency	「隣接」はマップ上の、2枚のカードの表裏が一致していることを意味します。1枚だけのカードも、それ自身に隣接しているものと見なします。影響と、別の影響もそのように扱います。		
Edge&Interior Cards 縁および内部	マップ上のカードの、四隅の最低でも1つがマップ上の他のカードに隣接していないカードは「縁」です。四隅がぜんぶ他のカードに隣接しているカードは「内部」です。		
Factions 派閥	貴族 Nobility		6種類の派閥があります。 著名人カードは、1つか2つの派閥に属しています。
	職人 Professions		
	治安判事 Magistrates		
	芸術家 Artists		
	学者 Scholars		
	聖職者 Clergy		
Favor	「好意」は、このゲームの基礎リソースで、6つの派閥に対応した6色で示		

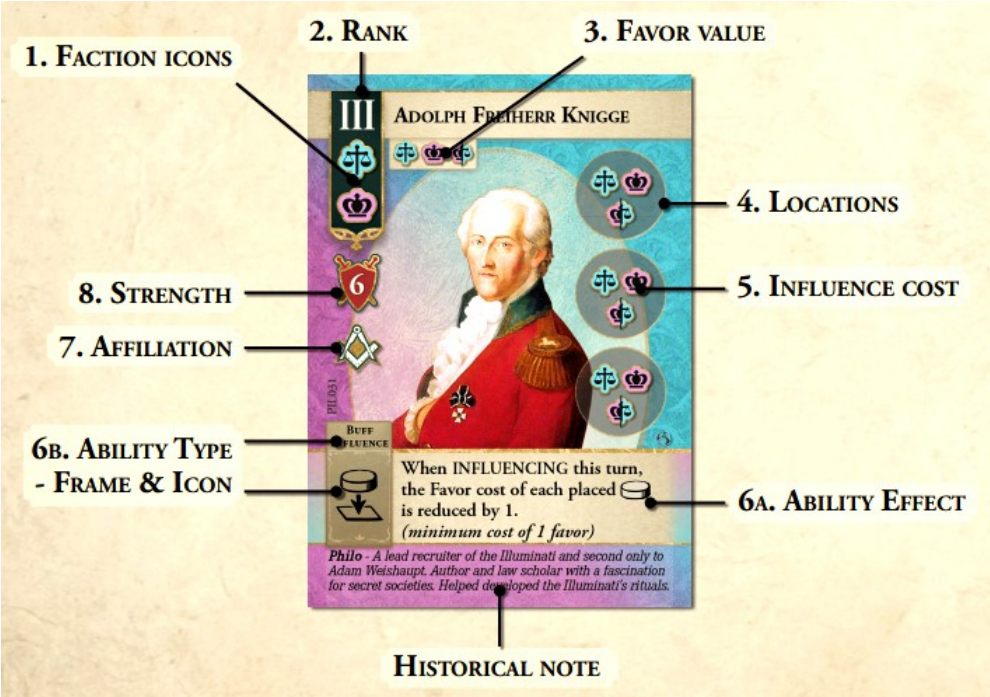
好意	されます。 好意の獲得・支払い：好意を得る際には、好意のプールからその数の好意マーカーを取ります。好意の支払いの際には、特に指定のない限りは好意プールに戻されます。 好意の適合：アクション・カード（→P.XX）を実行する際には、選択した著名人カードに記された好意を使用します。 重要-好意の交換：手番プレイヤーは、自分のアクションや能力への支払いに際し、ある色の同じ好意 3 個を、任意の色の好意 1 個として扱えます。交換した好意をトークンとして残すことなどはできず、これは即座にアクションや能力の支払いに用いられて消滅します。 重要-好意の転覆：プレイヤーが好意を得る際に、好意プールに必要な好意が足りなくなった場合には、そのプレイヤーは代わりに他のプレイヤー（複数可）が保持している好意を取れます。もしそれでもなお得べき好意が足りなかった場合には、何も得られません。カードの能力で支持のない限り、布告カード上に置いた好意を取ることはできません。
Control of a Luminary Card 著名人カードの支配	プレイヤーが、著名人カードの上に他のプレイヤーよりも多くの影響ディスクを置いていた場合には、そのプレイヤーはその著名人を支配します。最大数である同数を置いたプレイヤーが複数人いれば、その著名人は誰も支配していない状態になります。
Lodge ロッジ	「ロッジ」は、マップ上で最低 1 つの派閥を共有する、隣接した最低 3 枚の著名人カードの並びを意味します。複数の派閥を持つカードは、複数のロッジを形成できます。ロッジはその著名人カードの上に乗っている影響ディスクには無関係に形成されます。
Control of a Lodge ロッジの支配	プレイヤーがロッジを支配するには、プレイヤーがそのロッジを形成している著名人カードに対して、合計で最低 3 個かつ他のプレイヤーよりも多い影響ディスクを置いている必要があります。最大数である同数を置いたプレイヤーが複数人いれば、そのロッジは誰も支配していない状態になります。

他の重要な用語：

“ANY” <u>任意の</u>	すべて大文字の ANY（ <u>任意の</u> ）は、能力やアクションにより指定されたタイプのすべてのカードを選択する際に、隣接の要件は無視することを意味します。
Hand Limit 手札上限	著名人カードを手札として持てる通常の上限数は 4 枚です。これは著名人カードにのみ適用されます。
Discard piles 捨て札置き場	捨て札置き場に置くカードは表向きの山として置かれます。プレイヤーはこの山の中のカードを 見られません 。
Reshuffling Discard Piles 捨て札置き場の再シャッフル	山札の著名人カードが尽きた場合には、ただちに捨て札置き場の山の著名人カードを再度シャッフルしたうえで、それを新たな著名人カードの山札にします。捨て札置き場のイベントカードは山札に混ぜません。
2/3/4 Numberling 2/3/4 の番号づけ	「2/3/4」のようにスラッシュ (/) で区切られた 3 つの数字が入っているものは、プレイヤー人数により変わる値です。一番左の値を 2 人プレイ、中央の値を 3 人プレイ、一番右の値を 4 人プレイで使います。
Areopagus placards アレオパゴス評議会プラカード	各プレイヤーは、ゲーム開始時に配られた「アレオパゴス評議会プラカード」をマップの縁に配置したうえで、それに印刷された影響を行使します。この評議会プラカード自体を影響力 1 として扱います。 ・評議会プラカードは、アクションを解決するうえでマップ上の 2 枚のカードに隣接しているものとして扱います。 ・評議会プラカードは、ログジを構成するカードとしては数えませんが、陰謀を達成するために必要なカードにも数えませんが。 ・評議会プラカード上の「影響 1」は、他のプレイヤーのアクションからの対象にはなりません。 ・評議会プラカードには、一時的に接触カード 1 枚をその下に置きます。評議会プラカードの好意の値は、その接触カードに記されている 3 つの派閥につきそれぞれ 1 点になります。

著名人カード（Luminary Card Anatomy）

著名人カードはゲームの主要コンポーネントで、プレイヤーの手札であるプレイ領域を構成します。キー・コンセプトのいくつかは著名人カードに記されています。



著名人カード用語（Luminary Card Terms）

1	Faction Icons 派閥アイコン	著名人カードの所属する派閥がアイコンで示されます。		
2	Rank 階級	I	I	著名人カードは階級を 1 つ持ちます。 5 種類あります。 I・II・IIIは派閥を 2 つ持ち、エース・王冠は 1 つだけ派閥を持ちます。
		II	II	
		III	III	
		エース Ace	Λ	
		王冠 Crown	Ж	

3 3	Favor value 好意値	階級は、著名人カードの好意値に影響します。		
		I		好意値 1。カードに記された派閥 1 つ（プレイヤーが選ぶ）から好意 1 を得ます。
		II		好意値 2。カードに記されている 2 つの派閥から、好意 1 ずつを得ます。
		III		好意値 3。カードに記されている 2 つの派閥から好意 1 ずつを得て、さらにどちらかの派閥からさらに好意 1 を得ます。
		Λ		好意値 3 を、カードに記されている派閥 1 つから得ます。
		Ж		好意値 2、または恐喝（EXTORTING）を行っている場合には、カード上の影響ディスク 1 つにつき好意 2 を得ます。
4	Locations 居場所	著名人カードの、影響ディスクを置くための円いエリアが居場所です。 ・著名人カードの地位により居場所の数が異なります。居場所 1 つには影響ディスクを 1 枚しか置けません。		
5	Influence Cost 影響コスト	著名人カードに影響ディスクを置くためのコストは、円内の好意アイコンで示されています。		
6A	Ability Effect 能力の効果	著名人カードには、企みアクション（→P.25）に紐づいた固有の能力があります。		
6B.	Ability Type 能力の種別	著名人カードの固有の能力の種類です。		
7	Affiliation 所属	Freemasons フリーメイソン		著名人カードが、フリーメイソンや薔薇十字団に所属していることを示します。これはある種のアクションに影響します。
		Rocircusians 薔薇十字団		

8	Strength 強さ	2 ～ 6 の数字	 2-6	挑戦（→P.22）の解決の際に使用します。
		Dagger 短刀		
		Hammer ハンマー		
9.	Acting Card 行動中カード	プレイヤーがアクションや能力で影響力を持つカードをブ選択する場合には、それは「行動中カード」になります。選択した行動中カードでのアクションの典型的なものは、隣接したカードを対象に取ります。		
10.	Target 対象	対象をカード（または影響）に取るものは、そのアクションで選ばれたカードを参照します。		

ゲームの概要と目的 (Overview and Objective)

パックス・イルミナテンのゲームの目的は、最低2つの陰謀カードの条件を最初に満たすプレイヤーになることです。

どの陰謀カードが選ばれるかはゲームの都度変わり、陰謀カードごとに異なるマップ上の著名人カードの並びを必要とし、プレイヤーの派閥によりその達成条件も変わります。

プレイヤー1人が、その手番に陰謀カード2枚の条件を最初に満たした瞬間にゲームはそのプレイヤーの勝利で終わります。ある種のイベントカードは、それとは別の形で、一番多くの影響を及ぼした派閥のプレイヤーの勝利でゲーム終了をもたらす可能性があります。詳細は「ゲーム終了」(→P.34)を参照のこと。

プレイヤーは、自分のターンに一連のアクションを行い、マップ上の著名人カードの構成を変化させ、自らの影響をふりまきます。プレイヤーはゲームのリソースである「好意」を得ることで、アクションのための影響力を行使する力を得ます。プレイヤーは「企み」を行ったり、特殊能力を組み合わせられるかもしれません。

ゲームの進行 (Sequence of Play)

ゲームは「ラウンド」で進行し、各ラウンドではプレイヤー全員が自分の手番の「ターン」にアクションを行います。ターンは「開始時プレイヤー」カードを持つプレイヤーから、時計回りに1人ずつ行います。各プレイヤーのターンは「イベント」「アクション」「チェック」の3フェイズから成ります。

イベント・フェイズ (Event Phase) (→P.33)

手番プレイヤーのターンに、以下の順序で行動を行います。

- 1.手番プレイヤーの前にある「布告イベントカード」上の好意の修正を行う。
- 2.以前にアクティブにさせていた「特殊イベントカード」を捨てる。
- 3.使用可能なイベントカードがあれば、1枚をアクティブにできます。

ゲーム最初のラウンドでは、イベントカードが置かれた状態ではないので、このフェイズはスキップします。

アクション・フェイズ (Action Phase) (→P.16)

手番プレイヤーのターンに、プレイヤーは以下のアクションを**任意の順番**で行えます。

メイン・アクション (以下のうちから2つまで) (→P.16)

- ・スカウト (Scout)
- ・解任 (Expel)
- ・影響 (Influence)
- ・組織化 (Organize)
- ・Extort (恐喝)
- ・追放 (Oust)

フリー・アクション

- ・ **企み** (Scheme Actions) : 何度でも行えます (→P.25)。
- ・ **派閥カードの請求** (Claim Faction Action) : 1 ターンに 1 回のみ行えます (→P.27)。
- ・ **陰謀カードの請求** (Claim a Plot Action) : 1 ターンに 1 回のみ行えます (→P.28)。

チェック・フェイズ (Check Phase) (→P.30)

手番プレイヤーのターンに、以下の順序で行動を行います。

1	陰謀チェック Plot Check	陰謀の請求に修正の必要があるかどうかをチェックします。
2	イベントチェック Event Check	イベントカードを引き布告カードがあれば表にします。
3	再ドロー Redraw	このラウンド中にプレイしたカードをすべて捨てます。 それからプレイヤー全員が手札上限までカードを引きますが。これは非手番プレイヤーから開始します。法廷を更新します。

手番プレイヤーの3つのフェイズが終了したら、時計回りに次のプレイヤーに回します。

ゲームは誰かが陰謀による勝利を達成するか、派閥の得点計算が誘発するまで続きます (→ゲーム終了 P.XX)。

陰謀による勝利 (Plot Victory)

手番プレイヤーが、2つ以上の陰謀カードに影響を置けた場合には、そのプレイヤーは陰謀チェックの際に勝利します。

派閥スコアによる勝利 (Faction Scoring)

5番目の布告イベントカードが捨てられた場合には、そのラウンドの最期までプレイしたうえで (=全員が等しくターンをプレイしたうえで) 派閥スコアを計算して勝利者を決めます。

アクション・フェイズ (Action Phase)

アクション・フェイズの間に、手番プレイヤーは**2つまでのメイン・アクション**と、任意の回数の**企みアクション**と、**派閥請求アクション**（1ターンの1回のみ）と、**陰謀請求アクション**（1ターンの1回のみ）を行えます。アクションの実行順序は自由ですが、あるアクションを完全に終わってから、別のアクションを行う必要があります。

実行例：企み→メイン→陰謀請求→企み→メイン

メイン・アクション

スカウト (SCOUT)

近くの著名人を探すために、影響を使用します。

あなたの影響の置かれているカードを1枚選択し（＝行動カード）、それに隣接している裏向きのカードを1枚選択します（＝対象カード）。

行動カードに適合する好意1を支払い、対象カードをあなたの手札に入れます。それからマップ上の対象カードの位置に、手札から1枚選んだカードを表にして置きます（いま引いたものを置いても構いません）。

[例 A]

この図は、裏向きの対象カードのそれぞれに使うことのできる好意の派閥を示しています。

訳注：

上の著名人の派閥は「学者」「職人」、
下の著名人の派閥は「治安判事」「職人」、
プラカードの派閥は「職人」「治安判事」
「学者」です。



[例 B]

スカウトを行うため「司法判事」の好意 1 を使用して（１）、対象のカードを手札に入れ（２）、それから手札から 1 枚を出して対象のカードのあった場所に置きます（３）。



影響(INFLUENCE)

好意を支払い、隣接する著名人カードに影響を広げます。

あなたの影響に隣接した、居場所に空きのある表向きのカードを対象にします。

対象のカードに必要なコストを支払って 1 ～3 個の影響を置きます。居場所に空きがない場合には置けません。

影響は、カード上の空いた居場所に上から順に置きます。

居場所に空きがあれば、同じ著名人カードに複数プレイヤーの影響を置けます。このルールの例外は王冠カード（**王**）です。誰かが王冠カードの上に影響を置いたら、**他のプレイヤーはそのカードに影響を置けません**（任意のカードに影響を置くと書いてある効果でもです）。

[例]

青プレイヤーが影響拡大を考えます。カード (a) は王冠カードであり、別のプレイヤーが影響を置いているので、置けません。カード (b) には空きがありません。カード (c) には空きに置くために必要な好意を持ちません。



カード (d) には好意を使用して置ける空きが 2 つありますので、これが唯一の選択肢です。

プレイヤーは、空き 2 つで要求をされた好意を合計 6 個使用し(1)、自分の影響 2 つをカード (d) に置きました(2)。



恐喝(EXTORT)

著名人カードの自分の影響を使用して、好意を「恐喝」します。

自分の影響が1以上あるカードを対象に選び、その「好意値」に等しい好意をプールから獲得します。対象に選べるのは著名人カードか、アレオパゴス評議会のカードです。

能力によって「他プレイヤーの影響」を自分の影響であるように使える場合には、それによるカードも対象に選ぶことができます。



ささやきルール (Whisper Rule) :

対象のカードに隣接している別のカード（複数可）が対象と同じ階級（Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅳ,Ⅴ）に属しており、かつあなたが影響を置いている場合には、それらのカードの好意も獲得できます。

共謀ルール (Conspire Rule) :

他プレイヤーの影響も置かれているカードから好意を獲得する場合には、あなたは好意を獲得したのち、カードに置かれたそのプレイヤー（複数可）の影響1につき好意1を与えなければなりません。

好意のプールが空になった場合には、あなたはプールにない行為を得ることはできませんが、その場合はあなたが得られるだけ好意を最初に得たうえで、他のプレイヤーに好意を与えます。

恐喝の制限 (Extortion Limits) :

ある種のカードは1ターンに1回しか好意を生成できません。これは恐喝アクションで対象になったカードや「ささやき」ルールなどで生成される好意にも適用されます。

例 A :

アレオパゴス評議会 (a) を恐喝することで、
職人 1 ・治安判事 1 ・学者 1 の好意を獲得します。



例 B:

このカード (b) を恐喝することで、芸術家 1 ・学者 1 の好意を得ます。



例 C:

カード (c) を恐喝することで、聖職者 1 と貴族 1 の好意を得たうえで、さらに隣接したうえで同じ階級で自分の影響を置いている 2 枚からも、それぞれ記されているカードの好意を獲得します。



例 D:

あなた (青プレイヤー) は、階級 3 カード (d) を恐喝し好意を得ます。このカードに赤プレイヤーの影響 1 も置いてあるので、あなたは獲得した好意の中から好きな 1 個を選んで赤プレイヤーに渡します。



組織化(ORGANIZE)

配置した影響を、隣接した著名人に移動させます。

- 1.あなたが最低1個の影響を置いている著名人カードの属している派閥を1つ選びます。
- 2.その派閥の好意を1支払います。
- 3.次の移動方式に従い、3までの移動を行います。

移動：

選択した派閥のカード上にある影響の1移動は、開いている居場所の隣接カードに対してのみ、行えます。

移動の合計が3以下であれば、選択した派閥のカードの上にある複数の影響を移動させたり、影響1つを複数カード先に移動させることも可能です。

例：

学者の好意 (a) 1 を支払い、学者/貴族のカード (b) から、聖職者/芸術家のカード (※) へと影響1を移動させました。

※訳注：貴族/聖職者と原文にあります、図版を見る限りたぶんこの間違い

この移動先カードは学者を持ちませんので、その影響はここからさらに先に移動させることはできません。

さらに同じアクション内で、影響1を学者/治安判事のカード (c) から、学者/職人のカードに移動させたうえで治安判事/学者のカードへ2移動させました。途中通過する2番目のカードも学者を持ち、また空いた居場所が1あるのでこれが可能です。



解任(EXPEL)

マップからカード1枚を取り除き、プレイヤーの手札1枚と入れ替えます。

あなたの影響の置いてあるカード（=行動カード）1枚と、それに隣接するカード（=対象カード）を選びます。特別な能力がない限り、他プレイヤーの影響の置いてあるカードは対象カードには選べません。

行動カードに適合する好意を、対象カードに置かれている影響1につき1支払います。影響が乗っていない場合には最低コストとして好意1を支払います。

マップ上の対象カードを破棄し、手札から1枚を出して入れ替えます。元のカードにあなたの影響が置いてあった場合には新たなカードにその影響を置きます。新たなカードにそれを置くための居場所がない場合には、その影響はあなたのプールに戻します。

他プレイヤーの影響の置いてあるカードを（能力の助けによって）対象にしていた場合には、新たなカードにはその他プレイヤーの影響を先に置きます。

例：

行動カード（a）に適合する職人の好意1を支払い、それに隣接する対象カードを解任します。そのカードを捨て札に送ります（b）。あなたの手札から別のカード（c）を出します。元のカードに置いてあったあなたの影響は新たなカードに置きます（d）。



追放(OUST!)

他プレイヤーに競り勝って、そのプレイヤーの影響を排除することを試みます。

追放は2ステップで構成されます。

ステップ1：追放の発布

あなたの影響の置いてあるカード（＝行動カード）1枚とそれに隣接している他プレイヤーの影響の置かれたカード1枚（＝対象カード）を選びます。その対象カードの上に置かれているプレイヤー1人の影響（複数可能）を対象にします。対象にする影響1個ずつについて、行動カードに適合する好意1を支払います。ステップ2に進みます。

ステップ2：挑戦の解決

[A：初期強さの算定]

各プレイヤーの初期強さは、対象の影響に隣接する影響の個数で、それはその対象カード上の影響、隣接カード上の影響、アレオパゴス評議会の影響を含みます。

初期強さに差がある場合には、数値が高い方が**優位**であり、低い方が**劣位**になります。

例：

あなた（青）が追放を発布します。

まず行動カードを選び（a）、隣接する中央カードの影響（b）を対象にします。

職人の好意を1支払います（c）。

あなた（青）の初期強さは5で、赤の初期強さは6です。

従って、赤プレイヤーはあなたに優位、あなたは赤プレイヤーに対し劣位です。



[B：強さの追加]

各プレイヤーは同時に、手札から1枚のカードを出して公開し、そのカードの強さを加えます。

 2-6	カードに記された数字を、初期強さに加えます。
	劣位のプレイヤー が A カードを出した場合は自動勝利します。それ以外の場合には、強さ0を加えます。
	優位のプレイヤー が K カードを出した場合は自動勝利します。それ以外の場合には、強さ0を加えます。

双方のプレイヤーが「自動勝利」を出した場合には、効果は双方キャンセルされます。

手番プレイヤーは、双方がさらに別のカードを1枚ずつ出して挑戦を続けるか、挑戦をそのまま「コール」して解決させるか、防御側の勝利で終了させるかを選びます。

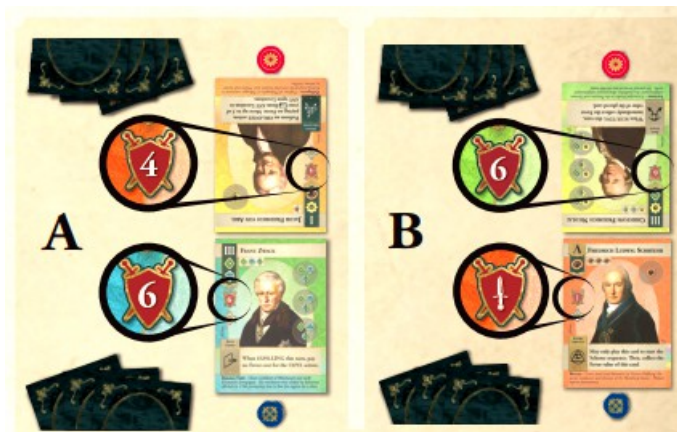
注意：出す手札がないプレイヤーは「強さ0を出した」ものとして扱います。

[C：勝敗の判定]

強さが上回ったか自動勝利が有効であった場合には、そのプレイヤーが勝利します。それ以外の場合には防御側の勝利です。

防御側勝利の場合には何も起こらず終了しますが、攻撃側勝利の場合にはDとEを解決します。

例A：あなた（青）が6強さで、赤が4強さを初期強さに加えます。先の例での初期強さを加えると、あなたが5+6=11、赤6+4=10ですので、あなたの勝ちです。



例B:

先の例では、あなたは「劣位」です。あなたは「エース」を使用し、相手は6を出しました。自動勝利により、あなたの勝ちです！

[D: 防御側の除去]

防御側のプレイヤーは対象になった影響を自分のプールに戻し、戻した影響 1 つにつき、好意プールから好きな好意 1 つを選んで獲得します。



[E: ボーナス・アクション・キューブ]

攻撃側のプレイヤーは、対象カードの上に「ボーナス・アクション・キューブ」1 個を置きます。

このキューブは**このターンのうちに**、続く「フォローアップ」アクションのためにのみ使用できます。フォローアップアクションは、手番プレイヤーの「2 回行えるメイン・アクション」の回数には**数えない**アクションですが、すべての状態と必要なコストは同じように支払うことで行えます。

攻撃側プレイヤーは、「影響」「組織化」「追放」のみをボーナスで行うことが可能です。



ボーナスで行えるアクションは、「アレオパゴス評議会」プラカードでのアクション一覧では「キューブ」アイコンで示されています。

このボーナス・アクションは、**このターンのうちに**行わねばなりません、追放アクションの終了後ただちに行わねばならないわけではありません。このターンに別のアクションを行った後で行うこともできます。ボーナス・アクションを実行終了するか、実行せずターンを終えた場合には、ボーナス・アクション・キューブを取り除きます。

ボーナス・アクションで組織化を行った場合には、組織化アクションを行ううえで必要になる好意は、どの派閥のものも使用することができますが、影響を移動する先としてはボーナス・アクション・キューブが置かれたカードしか選ぶことはできません。

企みアクション (SCHEME ACTION)

企みアクションは、手番プレイヤーが手札の著名人カードをテーブル上に表にして出すことで、そのカードに書かれた能力を誘発させるアクションです。

ターンで最初にそのようにカードを使用したとき「企み連鎖」が開始され能力が誘発します。

1 ターンにプレイヤーが行える企みの回数には制限はありません。アクションは企み連鎖への追加が適正である（後述）カードを追加する都度、続いて行われます。

能力の誘発

カードは企み連鎖の開始時または続きとしてプレイされたときに、その能力が誘発するかもしれませんが。能力のタイプごとに、どのように能力が解決されるかが決まります。

Bonus ボーナス アクション	追加のメインアクションを行って、それは ただちに解決します 。「メインアクションは2回まで」の 制限には数えません 。 アクションは、カードで特に例外記載がない限りは、通常の場合と同じ条件とコストを必要とします。 ボーナスアクションはカードのプレイ後ただちに実行され、ターンの後に残しておいて実行することはできません。プレイヤーが望むならボーナスアクションを 無視して実行しない こともできます。
Buff バフアクション	ただちに実行されますが、効果は そのターンの間いっぱい残り 、一般には特定のメインアクションに有益になります。 バフはただちに効果を発揮し、効果を 無視することはできません 。 複数のバフの効果は企みシーケンスの順番で解決されます。バフの効果は累積します。
Special 特殊アクション	特殊アクションはカード固有のアクションで、 ただちに解決され 、書いてある通りのことを実行します。ターンの後に残しておいて実行することはできません。プレイヤーが望むなら特殊アクションを 無視して実行しない こともできます。

速好意 (Quick Favor)

ターンに1回、企みでカードの能力を使う代わりに、手番プレイヤーはそのカードの好意値の好意を集めることができます。そのカードを「能力でなく速好意に使用した」ことを示すために横向きに置きます。このカードは通常の企み同様の方法でつなげる必要があります。

企みをつなげる

企みをつなげて、さらに追加のカードをプレイして誘発を追加できますが、その際には前のカードと最低1つの派閥が一致するカードをつなげる必要があります。

A エース：エースのカードは、任意の企みカードにつなげることで、速好意に使えます。さらに任意の企みカードをつなげることが可能です。

W 王冠：王冠のカードは、任意の企みカードにつなげられますが、王冠カードに別に企みをつなげることはできません（＝企み連鎖はそこで終了します）。



エースと王冠のカードは、任意のカードを連鎖できることを示すため、特殊能力の横が七色になっています。

例：

連鎖は速好意の使用で開始されました（1）。次のカードは治安判事の派閥で連鎖させバフ・アクションを誘発します（2）。3番目は王冠なので任意の連鎖につけメイン・アクションを誘発しますが、連鎖はここで終了します（王冠の場合は、常に終了）。



派閥カードの請求（CLAIM FACTION CARD）

ターンに1回、手番プレイヤーがある派閥に対する最大ロτζジをコントロールしている場合は、その派閥のカードを派閥カードの列または他のプレイヤーから請求できます。

最大ロτζジが他のプレイヤーと同数だった場合には、その派閥で最大の影響を置いているかを見ます。それも等しかった場合には、誰も最大ロτζジをコントロールしていることにはならず、派閥のカードを請求できません。

請求した派閥カードは、請求したプレイヤーの前に表にして置きます。

派閥カードの効果

派閥カードは1ターン1回使える能力と受動的効果を持ちます。

[1 ターンに1回使える能力]

“Once per Turn”と書いてある能力は、手番プレイヤーが自分のコントロール下にある時に使えます。この行動は、1ターン2回の制限のあるメインアクションには数えず、企み連鎖にも含めません。能力の使用後に、カードを横向きにして使用済を表現します。ターン終了時に縦向きに戻します。



[受動的効果]

“Passive Effect”とある効果は、手番プレイヤーにのみ適用され、自動的に効果を発揮します。

[派閥カードの損失]

プレイヤーの派閥カードは、他のプレイヤーからの「派閥請求」アクションが成功したときに限り奪われてコントロールを失います。プレイヤーがその派閥の最大ロτζジを失っていただけでは派閥カードは失わず、他のプレイヤーに奪われるまでコントロールし続けます。

例：

あなた（青）が、職人ロッジに影響4を置いています。
これは他のプレイヤーよりも多いので、あなたはこの
ロッジをコントロールしており[PROFESSION]派閥
カードの請求を行えます。
赤プレイヤーは、司法判事ロッジをコントロールしてお
り[MAGISTRATE]派閥カードの請求を行えます。



陰謀カードの請求（CLAIM PLOT CARD）

このアクションを取る場合には、手番プレイヤーは条件を満たす公開領域の陰謀カードまたは自分の持つ非公開の陰謀カード1枚に対して影響1個を置いて請求を示します。

仮にプレイヤーが同じターンに複数の陰謀カードの条件を満たせる状態になっていても、このアクションは**1ターンの1回しか行えません**。

自分の非公開の陰謀カードでアクションを行う場合には、それを表にして全員に公開します。

そのプレイヤーの陰謀カードに対しては、そのプレイヤーしか影響を置けません。

公開領域の陰謀カードに対しては、複数の他のプレイヤーが影響を置くことができます。

[陰謀条件の一致]

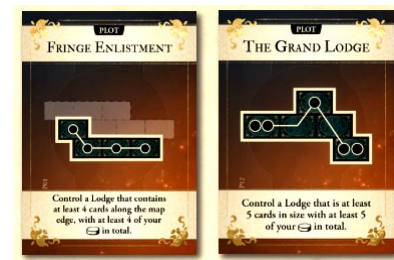
陰謀カードの条件を一致させるには、以下の制限が適用されます。

条件1：複数の陰謀カードの条件に一致させるための組み合わせは、**一方が他方と完全一致していたり、一方が他方を完全に含んでいる**形のは複数に数えられません。互いの一部だけが重なっているものは、別々の陰謀に数えることが可能です。

条件2：陰謀カードに一致させるためのロッジは**同じものを1回しか使えません**。すなわちプレイヤーが1つのロッジを同時に複数箇所で一致させることができて、あくまで2つのロッジの両方を一致させる必要があります。

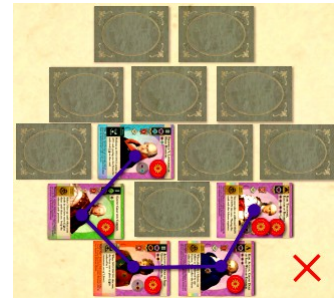
例 A:

陰謀「Fringe Enlistment」は「マップの縁沿いに最低4つの隣接したカードの、最低合計4つの影響を置くロッジをコントロールする」であり、陰謀「The Grand Lodge」は「最低5枚のカードの、最低合計5つの影響を持つロッジをコントロールする」です。



例 B:

この例では、赤プレイヤーは貴族のロッジで陰謀「Fringe Enlistment」と陰謀「The Grand Lodge」の両方の条件を満たしていますが、陰謀「Fringe Enlistment」は陰謀「The Grand Lodge」に完全に包含されているので、これは2つのロッジを形成していません。



例 C:

この例では、赤プレイヤーは陰謀「Fringe Enlistment」の芸術家のロッジと、陰謀「The Grand Lodge」の貴族のロッジの両方の条件を満たしています。プレイヤーはこの2つのロッジのどちらの陰謀の請求を行うことができます（ただし陰謀の請求は1ターンの1回しかできません）。



チェック・フェイズ（Check Phase）

チェック・フェイズは、次の3ステップから構成されます。

- 1.陰謀チェック
- 2.イベントチェック
- 3.再ドロー

1.陰謀チェック（Plot Check）

プレイヤー全員が、請求した陰謀のチェックを以下のように行います。

[請求の損失]

影響が置かれた陰謀カードに対して、その記された条件を満たしているかどうかを調べます。
満たしていなかった場合は、その影響をただちに**陰謀カードから取り除いて、陰謀カードの下に置きます（プールには戻しません）**。

注意：何らかの理由により陰謀カードがゲームから取り除かれた場合には、その上または下にある影響は、そのプレイヤーのもとに戻します。

[請求の再獲得]

過去に請求を損失していた（＝影響が陰謀カードの下にある）プレイヤーが、再度その陰謀の条件を満たした場合には、それを陰謀カードの上に置き直せます。ただし、そのプレイヤーがそれにより**ゲームに勝利できるのは、あくまでもそのプレイヤーの手番ターンのときのみ**です。

[勝利チェック]

2つ以上の陰謀カードの上に影響を置いていた**手番プレイヤー**が、ゲームに勝利します。

2.イベントチェック

イベント・カードがプレイされ、布告イベントや特殊イベントが誘発します。

イベントチェックの間に、手番プレイヤーは、プレイヤー全員が自分のターンに出していた「エース」「王冠」カードがあるかを確認します。以下の状況のものが該当します。

- ・マップ上で表になっているエース/王冠のカード
- ・企みアクションでプレイされたエース/王冠のカード
- ・追放の挑戦の解決でプレイされたエース/王冠のカード

[カードを引く]イベント

最低1枚のエース/王冠カードが表になっている場合には、手番プレイヤーはイベントデッキの山札から一番上の2枚を引きます。その1枚を選んで手札に入れ、もう1枚を裏向きのままでイベントデッキの山札の**一番上**に置きます。

カードを引いたことで山札が尽きた場合には、イベントカードはもう引かず、イベントカードの捨て札をシャッフルし直すことも行いません。

[注意]

2枚以上のエース/王冠カードが表になっていても、手番プレイヤーが引いて選べるのは2枚のイベントカードだけです。

イベント・カードの解決

イベント・カードの解決は、その種類ごとに異なります。

[布告イベント Edict Event]

布告はただちに効果を発揮します。布告カードを引いた手番プレイヤーの前に表に置きます。その布告カードの派閥のすべてのプレイヤーのすべての好意を取り除いてプールに戻し、それから6個の好意をその布告カードの上に置きます。布告カード上の好意は、それがプールに戻されるまではゲームに存在しないものとして扱います（→P.XX イベントフェイズ）。

[特殊イベント Special Event]

特殊イベントを引いたプレイヤーはそれを手札に持ち続けます。イベントカードは手札の上限枚数には数えません。手札のイベントカードは、そのプレイヤーの次のターンの開始時からプレイ可能です（→P.33 イベントフェイズ）。

3.再ドロウ

このステップでは、以下をこの順番通りに行います。

1	企みアクションの一部や追放の解決で使われたすべてのカードを捨て山に送ります。
2	手番プレイヤーでない他の全員は、手番プレイヤーの左から時計回りに、手札上限になるまで手札を引きます。
3	それから手番プレイヤーが手札上限になるまでカードを引きますが、この際には次の規則の範囲内

	で法廷・著名人の山から引くカードを組み合わせ選べます。 法廷からは最大2枚のカードを引けます（手札上限を超えない範囲で）。2枚引いた場合には、そのうちの1枚はチェンバレン（)の下に置かれたものでなければならず、<u>そのうえで選んだ好意を1つプールに支払うなければなりません</u>。法廷カードを1枚だけ引いた場合には、どのカードであれ、追加の支払いはありません。 著名人カードを引く場合には、手札上限の範囲で何枚でも引けます。
4	手番プレイヤーは、以下の手順で法廷を更新します。 ・最初に、チェンバレンの下にカードがあれば、それを捨て札に移動させます。 ・それからチェンバレンを次の場所の右側に1移動させます。すでにチェンバレンが右端に居たら一番左に移動させます。 ・最後に、左から右の空いているスペースにカードを埋め、表向きのカードが5枚になるようにします。 注意：プレイヤーはカードを埋める際に、法廷のカードを横にずらしません。

[山札が空になった]

著名人カードの山が空になったら、ただちに捨て札とシャッフルして新たな山を作ります。

例：

あなたは手札上限になるまでカード2枚を引き、それを戻します。

最初に法廷の2番目のカードを選びました（a）。

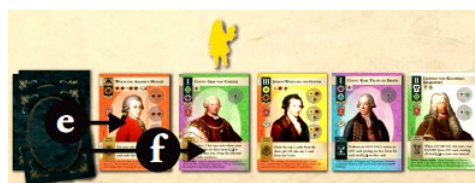
次に山札の1番上を引いて手札に入れました（b）。



カードを引いた後で、あなたはチェンバレンの下
のカード（c）を破棄したうえ、チェンバレンを右に1
だけ（たとえ空いていても）移動させます（d）。



それから、空いた法廷の2枚の所に、左から1枚
ずつ山札から表向きにカードを置きます（eから、
fの順で）。



イベント・フェイズ (Event Phase)

手番プレイヤーのターンの開始時に、布告イベントと特殊イベントは次のように解決されます。

1. 布告イベントを進める

手番プレイヤーの前に布告カードがあった場合には、その上に置いてある好意 1 をプールに戻してから、さらに好意 1 を手番プレイヤーが取ります。

上に置いてある好意がなくなったら、その布告カードは破棄されます。

重要：5 枚以上の布告カードが破棄されたときに「ゲームの最終ラウンド」が誘発します
(→ゲーム終了)

2. アクティブな特殊イベントを破棄する

手番プレイヤーの前に特殊イベントカードがあった場合には、それを破棄します。

3. 新しい特殊イベントをアクティブにする

手番プレイヤーの手札に 1 枚以上の特殊イベントカードがあった場合には、そのプレイヤーはそれを 1 枚選んで表にして出し、その効果をアクティブにすることができます。

各プレイヤーは同時に 1 つの特殊イベントだけをアクティブにできます。

複数プレイヤーにより同時に複数の特殊イベントがアクティブになっている可能性があります。

プレイヤーの全員が、アクティブなイベントの効果を利用可能です。

イベントフェイズの例：

好意 1 を好意プールに戻し、好意 1 を手番プレイヤーが得ます (1)。

イベントフェイズではまず布告を進めた

(1) うえて、アクティブな特殊イベントを

破棄し (2) てから新しい特殊イベント (3) を手札から選んで出します。



ゲーム終了（End Game）

ゲームは2つの方法で終了します。

陰謀勝利

手番プレイヤーが、自分のターンに2つの陰謀カードに影響を置いていた場合には、そのおプレイヤーがゲームに勝利します。

（陰謀を満たせる置き方の例→P.29）



派閥のスコア

5枚以上の布告カードが現在のラウンド終了時（これはプレイヤー全員が等しいターンをプレイし終えたときになります）にイベントの捨て札になったとき、全員の派閥の得点計算によるゲームを終えます。



派閥の得点計算

ゲームを派閥の得点計算で終える場合には、以下のように各自の得点を計算します。

1	各派閥について、得点になる一番大きいロッジがどれかを調べます。 確認：3枚以上のカードで形成されないとロッジにはならず、得点になりません（→P.28）。複数のロッジが同数の最大数であった場合には、それらのすべてが得点になります。
2	得点になるロッジの割符の影響。 各プレイヤーは、得点になるロッジに、自分の影響が何個置かれているかを数えます。同じ影響が複数の得点になるロッジの上に置かれている場合には、それらを複数回計算できます（ロッジごとに個別に区別して計算します）。
3	勝者を決定する。

もっとも合計点が高かったプレイヤーが勝利します。複数人のトップが同点だった場合には、より多くの派閥カードを維持するプレイヤーが勝利します。それも等しければ、勝利を分け合います。

得点計算の例：



ボットのプレイ (Event Phase)

1～3人でプレイする場合に、人間でない対戦相手を1人加えられます。ボットは4種類あり、それぞれ異なる複雑さと難易度を持っています。

ボットのセットアップ

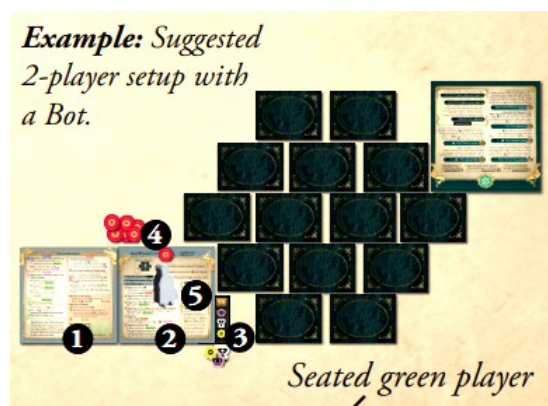
セットアップは通常通りに行いますが、以下のボットに対する補正を喰えます。

ボットのアレオパゴス評議会とともに、ボット用のプラカードを選びます。

1	ボットのアレオパゴス評議會は、人間用のそれと同じように配置します。最低 1 人がそれを読める向きに置きます。ボットによっては置き方が指定されています。
2	通常のボット・スクリプトを最低 1 人がそれを読める状態に置きます。
3	ボットの接触カードと、それと適合する 3 つの開始時の好意を得ます。もっとも低い接触カードの番号のプレイヤーが、開始時プレイヤーになります。
4	ボットが使用する 1 色の影響トークンをすべて置きます。そのうちの 1 個をボットの
5	ボット・トークンをボットのアレオパゴス評議會の上に置きます。これはボットが現在どこにいるかを示します。
6	ボットは、陰謀カードや著名人カードを受け取りません。

例：ボットを含めた 2 人プレイヤーでの
セットアップ

訳注：この図は1番と2番が逆



ボット・スクリプト

ボットのアレオパゴス評議会には、ボットがどのようにアクションを実行するかのスクリプトが記されています。

ボットは常に番号順（1,2,3...）にアクションを実行します。可能であれば、アルファベットは条件を満たす若いもの（a,b,c...）からだけを実行します。

スクリプトには、条件と「サブアクション」を示すもの（）があるかもしれません。これは条件を満たしていれば、上からのものだけを実行します。

ボットのスクリプトには、通常のプラカードのスクリプトもあります。特にボットのスクリプトで違いが明記されていない限り、それは通常の同様のアクションとして行います。アクションが開始されたときに、ボットがアレオパゴス評議会に定義されたアクションの特殊処理があるかどうかを確認し、なければ通常のアクションと同様に扱います。

ボット独自の用語

- ・ **ボットのカード**：ボット・トークンが置かれているカード
- ・ **対象のカード**：ボットが対象にするカードで、典型的なものはボットのカードに隣接しているカードです。
- ・ **計画カード**：ある種のボットが、対象カードの判定に使うカードです。この場合は著名人カードの山札から1枚表にして、その強さ  **2-6** の数字を見ます。
- ・ **追放カード**：ボットが追放を行うカードで、山札の一番上のカードを使います。
- ・ **競合相手**：ボットと競合するプレイヤーです。
- ・ **最上位派閥**：カードに記された派閥の、一番上のものを指します。
- ・ **最下位派閥**：カードに記された派閥の、一番上のものを指します。

[ボットと好意]

ボットは、ボット・スクリプトに特に指定のない限り通常のように好意を支払いません。

追放の際には、ボットは**常に**すべての好意を支払い、そのボットカードを初期強さから（好意1の支払いで1ずつ）増やすべく行動します（たとえ勝ち目がなくてもです）。

恐喝の際には、最上位派閥を高い優先度で集めるように、場や他のプレイヤーから集める好意を選択します。

[追加ルール]

ボットは派閥カードを獲得しても、特にそれによる利益を受けられません。

「好意の転覆」ルールは、ボットに対してプレイを行う際にも適用されます。

ボットのターン

通常通り、以下の順序でプレイを行います。ボットは自分のターンを、アレオパゴス評議会の順に時計回りで行います。

1	Event Phase イベント・フェイズ	ボットの前にある布告カードから、好意 1 をプールに戻し、好意 1 をボットの好意サプライに加えます。ボットは特殊イベントを使いません。
2	Action Phase アクション・フェイズ	ボットが、自分のスクリプトに定義されたアクションを実行します。
3	Check Phase チェック・フェイズ	ボットが最低 1 つの陰謀を満たしているかどうかをチェックし、満たしていればイベントが誘発します。 ボット自身（または他のプレイヤー）が、ボットのターンにエースか王冠のカードを公開した際にボットはイベントを誘発します。 イベントデッキの一番上のカードを表にします。それが布告カードであればただちにプレイします。他のカードであれば破棄します。
4	Redraw Phase 再ドロー・フェイズ	チェンバレンの下にある計画カードを破棄します。チェンバレンを 1 つ右に移動して、法廷を更新します。追放アクションが発生したら、全員が山札から手札上限まで引きます。

ボットの陰謀

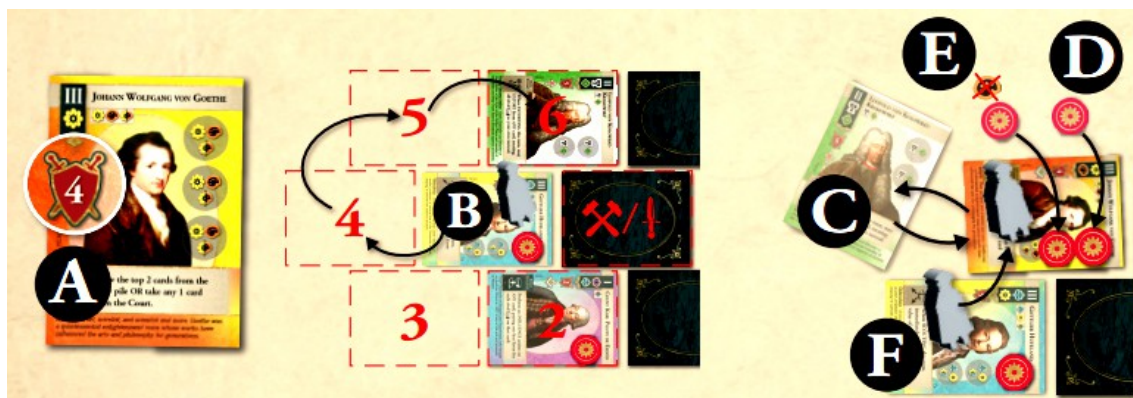
ボットは自分のターンに、そのボットのアレオパゴス評議会に記された3つの条件を最低1つ満たせば勝利します。



[計画カードの向きの優先順位]

スクリプトに **PLAN** とある場合は、ボットが著名人の山札の一番上を1枚めくります。そのカードの強さを見ます。それからボットのアレオパゴス評議会の方向優先度

(Directry Priority) を見ます。これでボットがアクションで対象にする隣接カードを決定します。方向マップの基軸はボットのアレオパゴス評議会に記されています。その結果対象カードが「マップの外」(不適正でなく)を示した場合には、次のカードを時計回りの順で選んでいきます。



例：Adam Weishauptのボット（AW）のターンに、強さ4の計画カード（A）が表になりました。AWの方向優先度4は「左」で、これはマップの外になるため、現在のカード（B）から時計回りに対象を探します。AWのスクリプトを上から調べると、3dの対象が適正です（他プレイヤーの影響がなく、ボットの派閥とも一致しないが、計画カードとは一致する）。このためAWは対象カードを計画カードと入れ替えて（C）、通常の影響を置きます（D）。AWのスクリプトではAWは影響の特殊能力も持ちます。これによってAWは適合する好意を自分のプールから支払い、さらに影響1を置きます（E）。それからボットのトークンを対象カードに移動させます（F）。

クレジット

(省略)

付録：ボット・プラカードの訳

Count of ST.GERMAIN	複雑さ：低	陰謀 1: 布告 4 つが破棄された
	難易度：低	陰謀 2: ボットが大きさ 5 以上のロτζジを支配した 陰謀 3: ボットが著名人カードの上に 8 以上の影響を置いた
	方向優先度：複数のカードがアクションの対象の条件を満たす場合には、ダイアグラム（カードの図を参照）で大きい数値のほうを選択して対象を決定します。	
JOSEPH II	1. 決定された対象から、アクションを実行する a) 対象が隣接した裏向きのカード→「スカウト」を実行 b) 対象が隣接した表向きのカードで、ボットカードと同じ派閥をもつもの ↳ それが居場所の空きを持つ→「影響」ののち対象を「恐喝」を実行 ↳ 居場所の空きがなく、プレイヤーの影響がある→「追放」を実行 c) 対象が隣接した表向きのカードで、ボットカードと同じ派閥を持たないもの ↳ プレイヤーの影響がない→「解任」を実行 ↳ プレイヤーの影響がある→「追放」を実行 d) すべての隣接カードにボットの影響だけがあり、居場所の空きがない →ボット・トークンを、ボットの影響があり、かつプレイヤーの影響のあるカードに隣接したカードに移動します。そのようなカードが複数あれば方向優先度で決めます。 ボット・カードとアレオパゴス評議会に「恐喝」を実行	
	複雑さ：中	陰謀 1: ボットが著名人カードの上に 8 以上の影響を置いた
	難易度：難	陰謀 2: 人間プレイヤーの中で、著名人カードの上に 1 個も影響を置けないプレイヤーが出た（第 2 ラウンド以降） 陰謀 3: 著名人デッキが 2 回尽きた
	方向優先度：複数のカードがアクションの対象の条件を満たす場合には、ダイアグラム（カードの図を参照）で大きい数値のほうを選択して対象決定します。	
	1. 決定された対象から、アクションを実行する a) 対象が隣接したプレイヤーの影響のある表向きのカード→「追放」を実行 b) 対象がもっとも多くのボットの影響のあるカードに隣接した、プレイヤーの影響のある任意の表向きのカード→「チャージ」を実行 c) 隣接カードにボットの影響がない場合 ↳ そのカードが表向きの場合→「影響」を実行	

	 そのカードが裏向きの場合→「スカウト」を実行 d) ボットの影響のあるカードに隣接する、ボットの影響のない任意のカードの場合  そのカードが表向きの場合→「影響」を実行  そのカードが裏向きの場合→「スカウト」を実行 アクション「チャージ」：対象のカードに隣接する、もっとも多くのボットの影響のあるカードに、ボット・トークンを移動させる→「追放」を実行 複数の影響が同数だった場合は、方向優先度で決定する 方向優先度プレイヤーの影響のある隣接カードを対象とします。	
Alessandro Cagliostro	複雑さ：中	陰謀 1:ボットが大きさ 5 以上のロτζジを支配した
	難易度：中	陰謀 2:ボットが 5 個のフリーメイソンまたは薔薇十字団を支配した 陰謀 3:ボットが著名人カードの上に 8 以上の影響を置いた
	方向優先度：めくったカードでダイアグラム（カードの図を参照）に基づき決定します。	
	1.「計画」により、対象を決定する 2.その対象が裏向きであれば、表向きにする 3.アクションを決定する a) 対象がフリーメイソンか薔薇十字団  居場所に空きがあり、プレイヤーの影響がない→「影響」を実行  プレイヤーの影響がある→ボットの影響を、すべての空いた居場所に（あれば）置く→「追放」を実行 b) 対象カードにはプレイヤーの影響がなく、フリーメイソンや薔薇十字団でもないが、計画カードがある→対象カードと計画カードを交換→「影響」を実行 c) 対象カードがボットカードと一致する派閥があり、居場所に空きがあつて、ボットの影響がない場合→「影響」を実行 d) 対象カードが、  プレイヤーの影響がある→「追放」を実行  プレイヤーの影響がなくフリーメイソンや薔薇十字団でもない→「解任」を実行 e) 対象カードにはプレイヤーの影響がなくフリーメイソンや薔薇十字団でもないが、計画カードがある→対象カードと計画カードを交換→「影響」を実行 f) 対象カードに、ボットの影響しかない  居場所に空きがある→「影響」を実行  居場所に空きがない→対象の隣接カードを、方向優先度をもとに改めて時計回りで探したうえ再度ステップ 3 を頭から実行する。それでもアクションが何も実行できなかった場合→ボット・トークンを最後に選んだ対象カードに移動させボットカードで「恐喝」を実行 アクション「計画」：著名人カードの山札から、一番上のカードを表にする。そのカードの強さと方向優先度で対象を決める。その計画カードはボットのターン終了時に破棄する	
Adam	複雑さ：高	陰謀 1:ボットが大きさ 5 以上のロτζジを支配した

Weishaupt	難易度：難	陰謀 2:ボットが3枚の王冠カードまたはエースカードを支配した 陰謀 3:ボットが著名人カードの上に8以上の影響を置いた
	方向優先度：めくったカードでダイアグラム（カードの図を参照）に基づき決定します。	
	1.「計画」により、対象を決定する 2.その対象が裏向きであれば、表向きにする 3.アクションを決定する a) 対象がエースか王冠  居場所に空きがあり、プレイヤーの影響がない→「影響」を実行  プレイヤーの影響がある→「追放」を実行 b) 対象カードにはプレイヤーの影響がなく、エースや王冠でもないが、計画カードがある→対象カードと計画カードを交換→「影響」を実行 c) 対象カードにボットの影響がないが、ボットカードと一致する派閥がある→「影響」を実行 d) 対象カードにはプレイヤーの影響がなく、ボットカードと一致する派閥もないが、計画カードがある→対象カードと計画カードを交換→「影響」を実行 e) 対象カードが、  プレイヤーの影響がある→「追放」を実行  プレイヤーの影響がなくエースや王冠でもない→「解任」を実行 f) 対象カードに、ボットの影響しかない  居場所に空きがある→「影響」を実行  居場所に空きがない→対象の隣接カードを、方向優先度をもとに改めて時計回りで探したうえ再度ステップ3を頭から実行する。それでもアクションが何も実行できなかった場合→ボット・トークンを最後に選んだ対象カードに移動させボットカードで「恐喝」を実行	
	アクション「計画」：著名人カードの山札から、一番上のカードを表にする。そのカードの強さと方向優先度で対象を決める。その計画カードはボットのターン終了時に破棄する	
	影響を行う際には：ボットが対称カードと同じ派閥を持つ場合には、空いている居場所に好意1ずつを使用してボットの影響1を置けるだけ置く。それができない場合は、最上位派閥から最下位派閥の順で、好意を消費して置く	

付録：著名人カードの訳

PIL 001	Count Karl, Palffy de Erdod	ボーナス <u>影響</u>	<u>任意</u> のカードに <u>影響</u> アクションを、そのカード上の他プレイヤーの影響 1 につき 1 少ない好意の支払いで行える。
PIL 002	Count Graf von Cobenzl	特殊	他プレイヤーがあなたよりも多くの影響を置いていない表向きのカードを 2 枚選んで、そのカードの置き場所を入れ替える。
PIL 003	Christian Cannabich	ボーナス <u>影響</u>	<u>任意</u> のカードに <u>影響</u> アクションを、そのカード上の他プレイヤーの影響 1 につき 1 少ない好意の支払いで行える。
PIL 004	Jakob Friedrich von Fritsch	ボーナス <u>追放</u>	<u>追放</u> アクションを行う。あなたの初期強さを、対戦相手より 1 大きいか 1 小さい数字にする（どちらかをあなたが選ぶ）。
PIL 005	Ludwig X of Hesse-Darmstadt	特殊	<u>任意</u> の布告 1 枚から好意 2 を取り除き、あなたの好意プールに加える。
PIL 006	Baron Schenck zu Scheweinsberg	ボーナス <u>解任</u>	カード 1 枚を対象に <u>解任</u> アクションを行う。それから <u>任意</u> の居場所から、あなたの影響 1 をその新たに置いたカードに置ける。
PIL 007	Christian Adolph Overbeck	ボーナス <u>解任</u>	カード 1 枚を対象に <u>解任</u> アクションを行う。それから <u>任意</u> の居場所から、あなたの影響 1 をその新たに置いたカードに置ける。
PIL 008	Franz Wilhelm von Spiegel	特殊	<u>任意</u> の布告 1 枚から好意 2 を取り除き、あなたの好意プールに加える。
PIL 009	Heinrich Ottokar Reichard	ボーナス <u>スカウト</u>	<u>任意</u> のカード 1 枚に対して、好意を支払わずに <u>スカウト</u> アクションを行う。このターンの影響を行う際には、このカードは隣接しているものとして扱う。
PIL 010	Leopold Friedrich Guntheer von Goeckingk	特殊	<u>任意</u> の布告 1 枚から好意 2 を取り除き、あなたの好意プールに加える。
PIL 011	Lorenz von Westenrieder	ボーナス <u>組織化</u>	好意を支払わずに <u>組織化</u> アクションを行う。 <u>任意</u> の居場所にある、あなたの 3 個までの影響を、 <u>任意</u> の空いた居場所に移動させる。
PIL 012	Jacob Freidrich von Abel	ボーナス <u>組織化</u>	好意を支払わずに <u>組織化</u> アクションを行う。 <u>任意</u> の居場所にある、あなたの 3 個までの影響を、 <u>任意</u> の空いた居場所に移動させる。

PIL 013	Johann Jakob Lanz	特殊	他プレイヤーがあなたよりも多くの影響を置いていない表向きのカードを2枚選んで、そのカードの置き場所を入れ替える。
PIL 014	Georg Heinrich Sieveking	ボーナス <u>スカウト</u>	<u>任意</u> のカード1枚に対して、好意を支払わずに <u>スカウト</u> アクションを行う。このターンの <u>影響</u> を行う際には、このカードは隣接しているものとして扱う。
PIL 015	Karl Leonhard Reinhold	ボーナス <u>追放</u>	<u>追放</u> アクションを行う。あなたの初期強さを、対戦相手より1大きいか1小さい数字にする（どちらかをあなたが選ぶ）。
PIL 016	Frederick V, Landgrave of Hesse-Homberg	ボーナス <u>影響</u>	<u>任意</u> のカードに <u>影響</u> アクションを、そのカード上の他プレイヤーの影響1につき1少ない好意の支払いで行える。
PIL 017	Karl August von Hardenberg	特殊	他プレイヤーがあなたよりも多くの影響を置いていない表向きのカードを2枚選んで、そのカードの置き場所を入れ替える。
PIL 018	Augustus, Duke of Saxe-Gotha- Altenburg	バフ <u>影響</u>	このターンの <u>影響</u> を行う際に、影響1個を置くためのコストはそれぞれ好意1だけ減る（最低でも1です）。
PIL 019	Friedrich Lothar von Stadion	バフ <u>追放</u>	このターンの <u>追放</u> を行う際に、どちらのプレイヤーも「優位」「劣位」がないものとして扱う。
PIL 020	Ignaz von Born	特殊	新たな陰謀カード1枚を引く。すでに手札にあった陰謀カードか、いま引いた陰謀カードを陰謀の山札の一番下に置く。
PIL 021	Thomas Maria Baron De Bassus	バフ <u>解任</u>	このターンの <u>解任</u> を行う際に、 <u>解任</u> アクションを好意コストを支払わずに行える。
PIL 022	Friedrich Heinrich Jacobi	ボーナス <u>解任</u>	カード1枚を対象に <u>解任</u> アクションを行う。それから <u>任意</u> の居場所から、あなたの影響1をその新たに置いたカードに置ける。
PIL 023	Gerhard Anton von Halem	特殊	新たな陰謀カード1枚を引く。すでに手札にあった陰謀カードか、いま引いた陰謀カードを陰謀の山札の一番下に置く。
PIL 024	Anton Matthias Sprickmann	バフ <u>スカウト</u>	このターンの <u>スカウト</u> を行う際に、ただちに置いたカードの好意を獲得できます。
PIL 025	Ulrich Lebrecht von Mandelsloh	特殊	新たな陰謀カード1枚を引く。すでに手札にあった陰謀カードか、いま引いた陰謀カードを陰謀の山札の一番下に置く。
PIL	Johann Karl	ボーナス	好意を支払わずに <u>組織化</u> アクションを行う。 <u>任意</u> の居場所にあ

026	August Musaus	<u>組織化</u>	る、あなたの3個までの影響を、 <u>任意</u> の空いた居場所に移動させる。
PIL 027	Aloys Blmauer	特殊	山札から2枚のカードを引くか、 <u>または</u> 法廷から任意のカード1枚を取る
PIL 028	Leopold von Kolowrat- Krakowsky	バフ <u>恐喝</u>	このターンに <u>恐喝</u> を行う際に、 <u>任意</u> のカードを <u>恐喝</u> することができ、他プレイヤーの影響のすべてを自分のものであるように計算できます。
PIL 029	Justus Christian Loder	ボーナス <u>スカウト</u>	<u>任意</u> のカード1枚に対して、好意を支払わずに <u>スカウト</u> アクションを行う。このターンの <u>影響</u> を行う際には、このカードは隣接しているものとして扱う。
PIL 030	Friedrich Munter	ボーナス <u>追放</u>	<u>追放</u> アクションを行う。あなたの初期強さを、対戦相手より1大きいか1小さい数字にする（どちらかをあなたが選ぶ）。
PIL 031	Adolph Freiherr Knigge	バフ <u>影響</u>	このターンに <u>影響</u> を行う際に、影響1個を置くためのコストはそれぞれ好意1だけ減る（最低でも1です）。
PIL 032	Maximilian von Montgelas	バフ <u>恐喝</u>	このターンに <u>恐喝</u> を行う際に、 <u>任意</u> のカードを <u>恐喝</u> することができ、他プレイヤーの影響のすべてを自分のものであるように計算できます。
PIL 033	Karl Alois, Prince Lichnowsky	バフ <u>影響</u>	このターンに <u>影響</u> を行う際に、影響1個を置くためのコストはそれぞれ好意1だけ減る（最低でも1です）。
PIL 034	Philipp von Walderdorf	バフ <u>追放</u>	このターンに <u>追放</u> を行う際に、どちらのプレイヤーも「優位」「劣位」がないものとして扱う。
PIL 035	Ernest II, Duke of Saxe-Gotha- Altenburg	特殊	<u>任意の派閥カード</u> 1枚を取り、それをこのターン使用できます。チェック・フェイズの開始時にそれを元の場所に戻します。
PIL 036	Franz Zwack	バフ <u>解任</u>	このターンに <u>解任</u> を行う際に、 <u>解任</u> アクションを好意コストを支払わずに行える。
PIL 037	Joseph von Sonnenfels	バフ <u>解任</u>	このターンに <u>解任</u> を行う際に、 <u>解任</u> アクションを好意コストを支払わずに行える。
PIL 038	Karl Theodor Anton Maria von	特殊	<u>任意の派閥カード</u> 1枚を取り、それをこのターン使用できます。チェック・フェイズの開始時にそれを元の場所に戻します。

	Dalberg		
PIL 039	Gottlieb Hufeland	バフ <u>スカウト</u>	このターンに <u>スカウト</u> を行う際に、ただちに置いたカードの好意を獲得できます。
PIL 040	Johann Joachim Christoph Bode	特殊	<u>任意の派閥カード</u> 1 枚を取り、それをこのターン使用できます。チェック・フェイズの開始時にそれを元の場所に戻します。
PIL 041	Johann Casimir Haffelin	特殊	山札から 2 枚のカードを引くか、 <u>または</u> 法廷から任意のカード 1 枚を取る
PIL 042	Johann Wolfgang von Goethe	特殊	山札から 2 枚のカードを引くか、 <u>または</u> 法廷から任意のカード 1 枚を取る
PIL 043	Karl, Landgrave of Hesse-Kassel	バフ <u>恐喝</u>	このターンに <u>恐喝</u> を行う際に、 <u>任意のカード</u> を <u>恐喝</u> することができ、他プレイヤーの影響のすべてを自分のものであるように計算できます。
PIL 044	Christoph Friedrich Nicolai	バフ <u>スカウト</u>	このターンに <u>スカウト</u> を行う際に、ただちに置いたカードの好意を獲得できます。
PIL 045	Johann Gottfried Herder	バフ <u>追放</u>	このターンに <u>追放</u> を行う際に、どちらのプレイヤーも「優位」「劣位」がないものとして扱う。
PIL 046	Karl August, Grand Duke of Saxe-Weimar- Eisench	特殊	企みをプレイする際に、派閥を無視して任意のカードを連鎖につなげたり、つなげられたりできます。それから、このカードの好意を集めます。
PIL 047	Johann Baptist Strobl	特殊	企みをプレイする際に、派閥を無視して任意のカードを連鎖につなげたり、つなげられたりできます。それから、このカードの好意を集めます。
PIL 048	Christian Gotthilf Salzmann	特殊	企みをプレイする際に、派閥を無視して任意のカードを連鎖につなげたり、つなげられたりできます。それから、このカードの好意を集めます。
PIL 049	Friedrich Ludwig Schroder	特殊	企みをプレイする際に、派閥を無視して任意のカードを連鎖につなげたり、つなげられたりできます。それから、このカードの好意を集めます。
PIL	Johann Christoph	特殊	企みをプレイする際に、派閥を無視して任意のカードを連鎖に

050	von Wollner		つなげたり、つなげられたりできます。それから、このカードの好意を集めます。
PIL 051	Johann Georg Heinrich Feder	特殊	企みをプレイする際に、派閥を無視して任意のカードを連鎖につなげたり、つなげられたりできます。それから、このカードの好意を集めます。
PIL 052	Karl Theodore, Elector of Bavaria	特殊	このターンに追加の <u>メインアクション</u> を行える。このカードをプレイすることで、企みの連鎖は終了する。
PIL 053	Johann Georg, Schollosser	特殊	このターンに追加の <u>メインアクション</u> を行える。このカードをプレイすることで、企みの連鎖は終了する。
PIL 054	Duke Ferdinand of Brunswick- Wolfenbuttel	特殊	このターンに追加の <u>メインアクション</u> を行える。このカードをプレイすることで、企みの連鎖は終了する。
PIL 055	Wolfgang Amadeus Mozart	特殊	このターンに追加の <u>メインアクション</u> を行える。このカードをプレイすることで、企みの連鎖は終了する。
PIL 056	Eulogius Schneider	特殊	このターンに追加の <u>メインアクション</u> を行える。このカードをプレイすることで、企みの連鎖は終了する。
PIL 057	Johann Heinrich Pestalozzi	特殊	このターンに追加の <u>メインアクション</u> を行える。このカードをプレイすることで、企みの連鎖は終了する。

付録：陰謀カードの訳（Plot Aid）

P01	Fringe Enlistment	マップの縁の連続した最低 4 枚のカードに、最低 4 個の影響を置いて支配する。
P02	Consort of Peers	あるカードと、それと隣接した同じ階級のカード 3 枚に影響を置く。
P03	Enlightened Authority	王冠カードの上に 4 つ以上、かつ他のプレイヤーよりも多くの影響を置く。
P04	The Inner Circle	4 枚以上の内部のカードのグループに影響を置きます。それぞれのカードは互いに最低 2 枚に隣接している必要があります。
P05	Freemason Union	すべての異なる派閥に属するフリーメイソンのカードを支配する。
P06	Dispersed Contacts	任意の 8/6/6 枚のカードを支配する。
P07	Influential Converts	最低 3/2/2 枚の騎士カードを支配する。
P08	Path of Whispers	マップの一番上から一番下までを連続したロッジのすべてのカードに影響を置く。
P09	Shadow Alliance	最低 3/4/5 舞の、他のプレイヤーの影響が置かれているカードに、自分の影響を置く。
P10	Rosicrusian Foil	最低 3 枚の聖職者カードに最低 5 個の影響を置いて支配し、かつ他プレイヤーよりも多くの聖職者カードを支配する。
P11	Line of Exchange	中央の行の、最低 3 枚の隣接したカードのロッジを支配する。
P12	The Grand Lodge	5 枚以上のカードからなるロッジを 5 個以上の支配を置いて支配する。
P13	Clandestine Vassal	自分のアレオパゴス評議会と、最低 1 人の他プレイヤーのアレオパゴス評議会を連結するロッジを支配する。

付録：派閥カードの訳

	ターンに 1 回のボーナス		受動的効果	
Nobility 貴族	Influence 影響	貴族の好意 1 を支払い、任意のカード 1 枚に追加の影響アクションを行える。	影響 バフ	影響アクションに際して、影響が置かれていないカードに最初に影響を置く場合に、必要な好意が 1 減ります（最低で 1）。
Professions 職人	Extort 恐喝	追加の恐喝アクションを「ささやき」と「共謀」ルールを無視して行える。	特殊 バフ	好意の交換を行う際に、任意の同じ好意 2 つを、別の任意の好意 1 つと交換できる。
Magistrates 治安判事	Expel 解任	治安判事の好意 1 を支払い、追加の解任アクションを通常通りに行える。	特殊 バフ	企みアクションで速好意により好意を獲得したうえで、そのカードの能力を使用することもできます。
Artists 芸術家	Organize 組織化	芸術家の好意 1 を支払い、任意のカード 1 枚から 3 つまでのあなたの影響を、任意の空いた居場所（複数可）に移動できる。	特殊 バフ	あなたの芸術家の好意は、任意の好意として使用可能です。
Scholars 学者	Scout スカウト	学者の好意 1 を支払い、追加のスカウトアクションを、追加の好意を支払うことなく任意のカードに対して行える。	特殊 バフ	あなたの手札上限枚数は 1 増える。
Clergy 聖職者	Oust 追放	追加の追放アクションを行えます。対象にした他プレイヤーの影響ごとに、通常のコストではなく聖職者の好意 1 で支払えます。	追放 バフ	追放アクションの解決に際して、相手のプレイヤーがあなたより先に、自分が出すカードを選んで後悔する。

付録：イベントカードの訳

布告イベント (6 枚)		派閥ごとに、布告の処理を行う。
特 殊 イ ベ ン ト	Congress of Wilhelmsbad	ターンに 1 回、手番プレイヤーは任意の好意 5 を使用して、追加の メイン・アクションを行える。
	Courtly Celebrations	すべてのプレイヤーはマップの縁の <u>任意</u> のカードに対して、それが 隣接しているかのように <u>影響</u> アクションを行える。
	Ecclesiastical Investigators	ターンに 1 回、手番プレイヤーは他のプレイヤーの手札を見るか、 他のプレイヤーの伏せられた陰謀カードを見ることができる。
	Elector's Decree	このターンに <u>解任</u> アクションを行う際に、他プレイヤーが <u>影響</u> を置 いているカードを解任できる。対戦相手の影響すべてを新しいカー ドに置けなければなりません。
	Fair Weather	すべてのプレイヤーは <u>組織化</u> アクションを行う際に、選んだ派閥の 影響をマップ上の <u>任意</u> の居場所に対して移動できる。
	Freemason Compact	フリーメイソンのカードは、前のカードと派閥が一致しなくても常 に <u>企み</u> に加えることができる。
	Quiet Tidings	<u>恐喝</u> を行う際に、共謀ルールを無視できる（ <u>恐喝</u> を行ったプレイ ヤーは、獲得したすべての好意を自分のものにできる）。
	Recruitment Press	ターンに 1 回、手番プレイヤーは派閥 1 つの好意 3 を使用して、追 加のメイン・アクションを行える。
	Rosicrusian Advance	薔薇十字団のカードからの <u>スカウト</u> 、薔薇十字団のカードへの <u>影響</u> 、 薔薇十字団のカードを置くための <u>解任</u> は、メイン・アクションを消 費せずに行える。

ミネルバのフクロウ (Owls of Mynerva)

ルールブック

By Robin Spathan Ek

秘密結社は禁止されました。あなたとイルミナティの先人たちは、バイエルンを出てちりぢりに地下に潜伏しました。彼ら先人やその支持者を集めなさい。もっとも成功したプレイヤーが伝説を作り、中央ヨーロッパの啓発者として記憶されることでしょう。

おことわり：18世紀と19世紀では勢力が大きく異なります。ゲームのマップはゲーム性を重視したもので、必ずしも史実通りのものではありません。

使用するコンポーネント

Pax Illuminaten のものを流用：

Luminary cards 著名人カード 全部	
Event Cards イベントカードのうちから、布告カード6枚	
Contact Cards 接触カード 全部	
Influence Disks 影響ディスク 使用するプレイヤーの全部	
Favor Token	

好意トークン の全部 ※このゲームではFollowers（支持者）と呼称します	
---	--

このゲームで独自追加するもの：

Reform Cards 再結成カード 20 枚	
Map Placards マップ・プラカード (15 の地域を表現)	
プレイヤー駒 4 個（各色 1 個）	

セットアップ (Setup)



1	マップを組み立てます。
2	マップ上に支持者を配置します。接触カードをシャッフルし、マップの地域ごとに1枚めくって、そのカードに記された支持者をその地域に置きます。接触カードはその後で破棄します。

3	再結成カードをシャッフルして、盤上の各地域に対応したスロットの位置に表にして配置します。 配置する再結成カードの枚数は、プレイヤーが 2/3/4 名のときに 10/12/15 枚になります。 2 人プレイの場合：Bamberg、Nurnberg、Amberg、Brixen、Trient のスロットには置きません。 3 人プレイの場合：Bamberg、Nurnberg、Amberg のスロットには置きません。
4	全員に開始時の手札を配る。著名人カード全部をシャッフルし、全員に 5 枚ずつ配ります。
5	法廷を組み立てる。マップの横に著名人デッキを置き、デッキから 5 枚を表にして法廷を作ります。
6	自分を選ぶ。プレイヤーは手札の中から著名人 1 枚を選んで、それを自分を示す「ID カード」として前に置きます。エース（）と王冠（）の著名人は選ばません。
7	開始時の支持者を得ます。全員に接触カードを 1 枚ずつ配ります。各プレイヤーは、接触カードに記されただけの支持者を得て、それを自分カードの上に置きます。接触カードの数字の一番低いプレイヤーが、ゲームの起家プレイヤーになります。それから接触カードを破棄します。
8	布告の山を作ります。布告カードすべてを裏向きにシャッフルして、裏向きの山札を開始時プレイヤーの前に置きます。
9	ゲームを開始する地域を決めます。手番が回って来る逆順で、各プレイヤーがマップの中から自分の色と一致している地域から 1 つを選んで、そこに自分のプレイヤー駒を置きます。

ゲームの進行 (Sequence of Play)

各プレイヤーは、時計回りに自分のターンに、次の3ステップを行います。

1. 布告カードの公開 (開始時プレイヤーのターンのみ)
2. 手札の1枚のカードをプレイして、「駒の移動」「支持者を集める」「能力アイコンアクション」「フリーアクション：再結成」を任意の順番で行います。
3. カードを引く

1. 布告カードの公開

布告カードを1枚表にして、このラウンドでどの種類の支持者がブロックされるかを示します。6枚目の布告カードが表になれば、最終ラウンドになります。

布告：示された種類の支持者は、このラウンド中はマップ上で集まったり移動することができません。その支持者はこのラウンドでも、再結成を行うプレイヤーのために補給や手札を消費することはできません。「追放」アクションで失われたものをプレイヤーが獲得することもできます。

2. 効果を得るために手札からカードをプレイする

手番プレイヤーは、著名人カードのA～Cのアクションを任意の順番で実行できます。カードの他の記述は無視します。

カードは実行後に、捨て札置き場に捨てます。



A) 駒の移動

カードの「A」に記された階級に相当する数値のぶんだけ、駒を別の地域に移動させることができます。階級が「エース」「王冠」の場合には、任意の地域に移動できます。



他プレイヤー駒のある地域で移動を終えた場合はアクション「追放」を行わねばなりません。

追放(A2):

攻撃側と防御側の戦力を計算して、それらを比較します。

- ・ その地域、およびそれに隣接する地域の上にある影響 1 個は、その地域を支配しているプレイヤーの 1 戦力になります。
- ・ 攻撃側と防御側の双方の「ID カード」による戦力を加えます。
- ・ 攻撃側は、カードの戦力 (A2) の数字をそのまま加えます。
ここで攻撃側が「王冠」を出した場合には、攻撃側が戦力にかかわらず勝利します。
- ・ 防御側は、手札のカード 1 枚を出してその数字を加えます。ここで防御側が「エース」を出した場合は、防御側が戦力にかかわらず勝利します。
- ・ 合計の数字が高いほうが勝利します。同点の場合には、攻撃側がさらに 1 枚を出すことができ、防御側もそれに対してさらに 1 枚を出すことができます。
- ・ 勝ったプレイヤーが、負けたプレイヤーの駒をその地域から追い出して、他のプレイヤー駒が置かれていない一番近い地域へと移動させます。複数の近い地域が選べる場合には、勝ったプレイヤーが選びます。
- ・ 勝ったプレイヤーは、その地域に自分の影響ディスク 1 枚を置いて、負けたプレイヤーの任意の支持者を 1 個取ります。



例：マップの赤プレイヤーの戦力は 2、青プレイヤーの戦力は 3 です。赤プレイヤーは戦力 5 のカードを出し (B)、自分の ID カード (C) の 5 を加えます。青プレイヤーの ID カード (D) は戦力 6 で、青プレイヤーは戦力 5 のカード (E) を出しました。

合計は $2+5+5=12$ と $3+6+5=14$ で、青の勝ちです。

B) 支持者を集める

駒の移動前と移動後のどちらであっても、アクション実行時点で駒の置かれている地域に、カードの派閥アイコン (B)に対応する支持者を1つずつ得ます。ステップの間に得ることはできません。



このアクションで、まだ影響ディスクが置かれていない地域へと入る都度、影響ディスク1個を置きます。

ただし次の「フリーメイソン」能力を使うときには例外的にディスクは置きません。



例：階級が2のカード（1）を使い2ステップ移動（2）を行ってから、このアクションを行いました。職人と学者の支援者を得た（3）うえで、影響が置かれていなかった自分の影響（4）を置きます。

C) 能力アイコン



フリーメイソン：プレイしたカードの派閥と一致する支援者1個を、隣接した地域へ1ステップ移動させられます。これはマップ上のどこでも行えます。



薔薇十字団：法廷か山札から2枚のカードを手札に入れます。このターンに限って、手札の上限枚数は5枚になります。手札のカードはただちに使えます。

注意：これらの能力は、あなたのIDカード上のアイコンのものは使えません。



例：それからフリーメイソンの能力のプレイを行いました（1）。プレイしたカードと一致する支援者1個を隣に移動させたうえで（2）、その支援者も含め「支持者を集める」アクションで獲得します（3）。最後に、まだ影響が置かれていなかったその地域に、自分の影響（4）を置きます。

再結成:フリーアクション

1 ターンに 1 回、手番プレイヤーはフリーアクションとして「再結成」を行えます。

プレイヤーが、使用可能な再結成カードに対応した地域に駒を置いており、かつ再結成の要件最低 1 つを満たすカードをプレイした場合に行えます。プレイヤーは ID カード上に集めた自分の支持者を追加したり、手札から要件を満たす追加のカード（複数可）をプレイすることができます。再結成カードの要件を満たせた場合には、その再結成カードを取り、それを最初にプレイしたアクションカードの上に置いてゲーム終了時の得点として残します。それからその地域に、自分の影響ディスク 1 個を置きます。



例：現在の地域で再結成カードを使えます（訳注：再結成カードの要件は白白赤赤であり、プレイしたカードに白赤が含まれます）。追加の支持者を使って要件を満たせたので再結成カードを取って、それを自分の使用済アクションカードの上に置き、さらに影響 1 をその地域に加えます。

固定の支持者と階級：あなた自身の ID カードに、あなたは固定の支持者（B）と階級（A）を持っています。これらは「再結成を行えるかどうかの要件」として参照することは可能ですが、再結成の際に必要な要件として、トークンやプレイするカードを利用した支払いの一部には充てることはできません。

3. カードを引く

「追放」を行われたプレイヤーは、手札上限である 4 枚まで山札からカードを引きます。それから手番プレイヤーも同様にカードを引きますが、このときは手札だけでなく法廷から選んでカードを取ることも可能です。それから法廷を再構成します（訳注：山札から 5 枚になるまで著名人カードを補充します）。

それが終わったら、**次のプレイヤーのターンに進みます。**

ゲームの終了(Game End)

ゲームは、以下のいずれかの条件が満たされたときに終了します。

- ・第6ラウンドが終了したとき
- ・すべての再結成が終了したとき

このとき、次のように各プレイヤーの得点を計算します。

- ・再結成カードの得点（3点）。
- ・再結成カードの下に置いた使用したカードの階級の数の点。ただしエースと王冠は4点。



例：この3つの再結成による得点は、再結成カードの下に使用した階級3・階級1・王冠の著名人が置かれているので、合計で17点になります。

- ・マップ上の影響マーカー1個につき1点。
- ・他のプレイヤーよりも多くの支持者を持つ色があった場合には+2点。
- ・6色すべての支持者を持つ場合には+1点。
- ・IDカードの支持者はこれらに数えません。



例：マップ上の影響マーカーにより4点。すべての色の支持者を持っているので2点。さらに支持者の「芸術家」を他のプレイヤーは持っていなかったので+1点。
総計で24点になりました。

- ・タイブレーカー：複数のプレイヤーの合計点が等しかった場合には、次の比較により勝敗を決めます。

（第1優先）もっとも多くの再結成を行ったプレイヤーの勝利

（第2優先）マップにもっとも多くの影響を置いたプレイヤーの勝利

（第3優先）もっとも多くの支持者を残したプレイヤーの勝利

折伏（Trounce）

ルールブック

By Oliver Kiley

概要

「折伏」は4人でプレイするトリック・テイキング型のゲームで、2人でペアを組んでカードをプレイして相手のペアに打ち勝つことを狙います。多くのトリックを用い多くのボーナス・スート（役）を獲得できた側が勝利できるでしょう。ペアで計算のうえ勝負をかけましょう。ゲームは**12点を獲得したペアが勝利**します。

使用するコンポーネント（Pax Illuminaten のものを流用）

	ペアごとに、影響ディスク12枚のセットを使用します。
	著名人カードのうち、  のアイコンのある27枚を使用します。カードの情報の中では、派閥アイコンと強さの値だけがゲーム上の意味を持ちます。これらは「役」づくりに関連します。
	開始時プレイヤーカードは、誰がディーラーになるかを示すディーラー・カードとして使用します。

セットアップ (Setup)

標準的な「折伏」の4人プレイでは2人ペアを2つ組んでプレイしますので、ペア同士が向かい合わせになるように卓を囲んで着席します（A,B,A,Bといった具合）。

著名人カードの中から6枚のエースカード（）を探して分けシャッフルして山にし、残り21枚の アイコンのあるカードをシャッフルして別の山にします。

誰がディーラーになるかを決め、その人がディーラー・カードを取ります。

ゲームの進行 (Sequence of Play)

- A. **手札を配る**：ゲームは配られた手札によりプレイされます。
- B. **スートを宣言する**：カードが配られたら、それをプレイする前にプレイヤーの全員は自分の手札で役が作れそうかどうかを調べます。
- C. **手札をプレイする**：それから全員が、順番に手札をプレイしてトリックを仕掛けつつ、高い役を成立させればそのペアの勝利です。また「折伏」を成立させても勝利が決まります。
- D. **得点計算**：すべての手札をプレイした後に得点を計算します。それから左側のプレイヤーが次のディーラーになり、手札を配ってゲームを続けます。
- E. **ゲームの勝利**：最初に12点を獲得したペアが、ゲームに勝利します。

A. 手札を配る (Dealing a Hand)

ディーラーが、I・II・IIIおよび王冠の21枚のカードをシャッフルし、さらに右隣の対戦相手のプレイヤーにカットして貰います。

ディーラーは全員に5枚ずつカードを配ります。

このときは2周に分けて配ります（つまり3,2,3,2と配ってから、2,3,2,3と配ります）。残りのカードは裏向きに横に置いておき、今回の手札としては使いません。

ディーラーは6枚のエースカードをシャッフルし、2枚を表にしてテーブル中央に置きます。

B. スートを宣言する(Ordering Suits)

ディーラーの左側のプレイヤーから順番に、作りたいスート（役）を宣言するかパスします。宣言を行ったプレイヤーは、場の 2 枚のエースカードのうちの、どちらかを「切り札の役」（Trump Suit）として選び、もう 1 枚を「ボーナスの役」（Bonus Suit）にするか選びます。ここでディーラーを含めた全員がパスをしたら、その 2 枚は横にのけ、残りの 4 枚を表にしたうえで、その中からディーラーの左のプレイヤーから順番に、「切り札の役」と「ボーナスの役」を 1 枚ずつ選ぶか、またはパスをするかを決めます。

その 2 回目でも全員がパスをした場合には、ディーラー案件になります。ディーラーが（先によけたものも含めて）6 枚のエースの中から 1 枚を「切り札の役」として選び、他の 1 枚を「ボーナスの役」として選ばなければなりません。

役の札が確定したら、ボーナスの役の札は切り札の役の札よりも下にずらして、それを宣言したプレイヤーの側に置きます。全員に 2 枚のエースカードが見えるように置きます。

1 人でやる（Going Alone）：役を宣言する際に、そのプレイヤーは「1 人でやる」を宣言することができます。この場合は、そのプレイヤーのペアであるプレイヤーは手作りに参加できなくなりますが、手の終了時の得点でボーナスが得られます。

エースを配る：ディーラーは、残り 4 枚のエースカードをシャッフルして全員に 1 枚ずつ配ります。全員の手札が 6 枚になります。エースカードは、**王冠カードよりは弱い、2 番目に強いカード**になります。

C. 手札をプレイする(Playing a Hand)

ディーラーの左のプレイヤーは、自分の手札からの任意のカードを 1 枚自分の前に表に出してトリックの先導カードにするか、「切り札の役」に続けることができます。

以下、時計回りにプレイヤーは自分の手札から 1 枚を出していきます。

役を続ける：プレイヤーが先導カードに自分のカードを続ける場合には、最低 1 つのスートが一致していなければなりません。さらに先導カードに最初にスートを続けたプレイヤーはその

スートを「ロック」することになり、それに別のカードを続ける場合は、そのスートだけしかつなげられなくなります。

例：プレイヤー A が「オレンジ・グリーン」の 3 カードをプレイしました。続くプレイヤー B は、オレンジとグリーン的一方または両方を持つカードしかプレイできません。プレイヤー C は「グリーン・イエロー」の 6 をプレイしました。これによりグリーンが「ロック」されたので、続くプレイヤー C と D はグリーンしかプレイできません。

スートを続けられないプレイヤーは、手札から任意のカードをプレイできます（それを切り札カードに続けることもできます）。

トリックの勝利判定：全員がカードを 1 枚プレイしたら、そのトリックでの勝者を決めます。先導スートの中でもっとも高い階級のカードをプレイしたプレイヤーが、トリックの勝者です。複数の切り札のカードがプレイされていた場合には、そのうちの一番高い切り札をプレイしたプレイヤーの勝利です。

階級の強弱は、王冠、エース、6、5、4、3、2 の順です。

「折伏！」が成立した場合には、他のカードにかかわらず勝ちがそれで決まります。

折伏！（Trounce!）：すでにプレイされていた「王冠」がそのトリックを制していた際に別の「王冠」をプレイすることで「折伏！」が成立し、トリックに勝利します（それが先導カードに続いているか「切り札」かどうかなどの要素は無視されます）。すでにプレイされていた王冠による勝ちは無視されます。複数の「折伏！」がプレイされた場合には、より新しく後からプレイされたほうが勝利します。ただし折伏が成立したあとから、それに「切り札」を続けることができた場合には、さらに逆転して切り札をプレイしたプレイヤーが勝ちます。

例：プレイヤー A が「紫の王冠」をプレイし、これは切り札としても成立しました。プレイヤー B は紫のカードを持たなかったので別にオレンジの王冠をプレイしました。これにより折伏は成立して、現在のトリックの勝者はプレイヤー B です。しかしプレイヤー C は「紫の 6」をプレイしました。現在の切り札は紫なので、プレイヤー C がトリックに勝ちました（プレイヤー A の王冠はプレイヤー B により折伏されましたがプレイヤー C により切り札に戻りました）。プレイヤー D は紫カードを持たず、切り札を奪えませんでした。

トリックの勝敗が決定したら勝ったプレイヤーはそれらのカードを取り、自分の前に裏向きに積みます。それから次のトリックの先導を務めます。

すべてのカードがプレイされるまでこれを続けます。プレイヤーがすでに何回トリックに勝利したかは、勝利する都度カードを裏向きに積んでおくことで、常に他のプレイヤーに示します。

D.得点計算(Scoring the Hand)

すべてのカードがプレイされたら、ペアごとに勝ったトリックとボーナスによる得点計算をします。それぞれは、以下の方法で計算されます。

トリックの得点：

- ・宣言を行ったペアが4～5のトリックを取れた場合には1点。6つ全部のトリックを取れた場合には2点。
- ・ペアが宣言の時に「1人でやる」を宣言したうえで、6つ全部のトリックを取れた場合には、2点でなく3点。
- ・宣言を行わなかったペアが3つ以上の（すなわち半分以上の）トリックを取れた場合には、「奪取（Usurp）」の成功として2点。

ボーナスの得点：

- ・ボーナスの役を多く取れたほうのペアが1点。双方のペアが同数だった場合には両者0点。

ペアごとに、何点を獲得したかを影響ディスクで管理します。

手札のプレイが終わったら、エース以外のカードを集めてシャッフルし、エースだけを集めてシャッフルします。双方の山をディーラーが左のプレイヤーに渡し、そのプレイヤーが次のディーラーになってゲームを続けます。

E.ゲームの勝利(Winning the Game)

最初に12点を獲得したペアがゲームに勝利します。手札終了時に同時に双方が12点に達した場合には、再度手札を配ってゲームを続け、手札終了時に差がついた時点でゲーム終了です。

典型的なゲームでは、3回で勝敗はつきます（最初に2勝したペアが勝ちます）。

2人プレイのバリエーション(Strawhand)

2人プレイでは、双方がより多い手札を持ち、一部を双方公開します。次の変更点以外は通常ゲームと同じです。

A. 手札を配る(Dealing a Hand)

各プレイヤーの前に、3枚のカードを裏向きに横一列に並べます。さらに裏向きのそれぞれに対し1枚ずつカードを表向きに双方の裏向きのカードの上に置きます。それからプレイヤーの通常の手札として3枚ずつ配ります。各プレイヤーは配られた手札と自分の前にある表向きのカードの双方を「手札」として使用できます。

裏向きに置かれたカードは、表になるまで中を見たりプレイすることはできません。

B. スートを宣言する(Ordering Suits)

「1人でやる」は宣言できません。

宣言のあとで、プレイヤー双方にランダムにエースカード1枚ずつを手札に配ります。残りのエースは、次の手が配られるまで横にのけておきます。

各プレイヤーは10枚の「手札」によりゲームを始め（裏向き3、表向き3、手札4）、10回トリックを行うことになります。

C. 手札をプレイする(Playing a Hand)

表向きに置かれたカードをプレイした際に、その下に裏向きのカード1枚がまだあった場合は、それを表にします。これもただちにトリックに使える「手札」になります。

D. 得点計算(Scoring the Hand)

宣言プレイヤーは、（10回のうち）最低6回のトリックに勝利しなければならず、そのときに1点を獲得します。8～9回のトリックに勝てば2点、10回全部に勝てば4点になります。

宣言プレイヤーが6回勝てなかった場合には、対戦相手が2点を獲得します。

さらに通常のように、もっとも多くのスートを成立させたプレイヤーが追加の1点を得ます。

同数だった場合には双方の追加は0点です。

3人プレイのバリエーション(Cutthroat)

3人プレイでは、宣言プレイヤーが非宣言プレイヤー達と争います。次の変更点以外は通常ゲームと同じです。

A. 手札を配る(Dealing a Hand)

各プレイヤーに、(5枚でなく) 6枚のカードを手札に配ります。配らなかったカードは横にのけておきます。

B. スートを宣言する(Ordering Suits)

「1人でやる」は宣言できません。

宣言のあとで、プレイヤー双方にランダムにエースカード1枚ずつを手札に配ります。残りのエースは、次の手が配られるまで横にのけておきます。

C. 手札をプレイする(Playing a Hand)

各プレイヤーは7枚の「手札」によりゲームを始め、7回トリックを行うことになります。

D. 得点計算(Scoring the Hand)

宣言プレイヤーは、3回のトリックに勝利すれば1点を獲得し、さらに1勝するごとに1点を獲得します(7回全部を勝てば合計5点を得られます)。

非宣言プレイヤーは、3回勝てば1ポイントを得られます。

非宣言プレイヤーが3回勝てなかった場合、宣言プレイヤーは「奪取」され得ます。このとき非宣言プレイヤーは次のポイントを得られます。

非宣言プレイヤー1人が4枚以上のカードを取れた場合は、2点プラス5枚以上の1枚につき1点(7枚取れれば5点)。3枚以下の場合には2点。

通常のように、もっとも多くのスートを成立させたプレイヤーが追加の1点。最大数の同数が複数いた場合には、その全員が1点を得られます。

目次

歴史的序文 (Historical Introduction)	1
コンポーネント (COMPONENTS)	2
カード :	2
ブラカード :	3
トークン類 :	3
セットアップの例 (Setup Example)	4
セットアップ (Setup)	5
キー・コンセプトと用語 (KEY CONCEPTS AND TERMS)	7
一般用語 :	7
他の重要な用語 :	9
イベント・フェイズ (Event Phase) (→P.33)	14
アクション・フェイズ (Action Phase) (→P.16)	14
メイン・アクション (以下のうちから2つまで) (→P.16)	14
フリー・アクション.....	15
チェック・フェイズ (Check Phase) (→P.30)	15
陰謀による勝利 (Plot Victory)	15
派閥スコアによる勝利 (Faction Scoring)	15
アクション・フェイズ (Action Phase)	16
メイン・アクション.....	16
スカウト (SCOUT).....	16
影響(INFLUENCE).....	17
恐喝(EXTORT).....	18
ささやきルール (Whisper Rule) :	18
共謀ルール (Conspire Rule) :	18
恐喝の制限 (Extortion Limits) :	18
組織化(ORGANIZE).....	20
移動 :	20
解任(EXPEL).....	21
追放(oust!).....	22
ステップ1 : 追放の発布.....	22
ステップ2 : 挑戦の解決.....	22
企みアクション (SCHEME ACTION)	25
能力の誘発.....	25
速好意 (Quick Favor)	26

企みをつなげる.....	26
派閥カードの請求 (CLAIM FACTION CARD)	27
派閥カードの効果.....	27
陰謀カードの請求 (CLAIM PLOT CARD)	28
チェック・フェイズ (Check Phase)	30
1.陰謀チェック (Plot Check)	30
2.イベントチェック.....	30
イベント・カードの解決.....	31
3.再ドロー.....	31
イベント・フェイズ (Event Phase)	33
1.布告イベントを進める.....	33
2.アクティブな特殊イベントを破棄する.....	33
3.新しい特殊イベントをアクティブにする.....	33
ゲーム終了 (End Game)	34
陰謀勝利.....	34
派閥のスコア.....	34
派閥の得点計算.....	34
ボットのプレイ (Event Phase)	36
ボットのセットアップ.....	36
ボット・スクリプト.....	37
ボットのターン.....	38
ボットの陰謀.....	39
クレジット.....	40
付録：ボット・ブラカードの訳.....	40
付録：著名人カードの訳.....	43
付録：陰謀カードの訳 (Plot Aid)	48
付録：派閥カードの訳.....	49
付録：イベントカードの訳.....	50
ミネルバのフクロウ (Owls of Mynerva)	51
使用するコンポーネント.....	51
Pax Illuminaten のものを流用：	51
このゲームで独自追加するもの：	52
セットアップ (Setup)	53
1.布告カードの公開.....	55
2.効果を得るために手札からカードをプレイする.....	55
A) 駒の移動.....	56
追放 (A2)：	56

B) 支持者を集める.....	57
C) 能力アイコン.....	57
再結成：フリーアクション.....	58
3.カードを引く.....	58
ゲームの終了 (Game End).....	59
折伏 (Trounce)	60
概要.....	60
使用するコンポーネント (Pax Illuminaten のものを流用)	60
セットアップ (Setup)	61
ゲームの進行 (Sequence of Play).....	61
A.手札を配る (Dealing a Hand)	61
B.スートを宣言する (Ordering Suits)	62
C.手札をプレイする (Playing a Hand)	62
D.得点計算 (Scoring the Hand)	64
E.ゲームの勝利 (Winning the Game)	64
2人プレイのバリエーション (Strawhand)	65
A.手札を配る (Dealing a Hand)	65
B.スートを宣言する (Ordering Suits)	65
C.手札をプレイする (Playing a Hand)	65
D.得点計算 (Scoring the Hand)	65
3人プレイのバリエーション (Cutthroat)	66
A.手札を配る (Dealing a Hand)	66
B.スートを宣言する (Ordering Suits)	66
C.手札をプレイする (Playing a Hand)	66
D.得点計算 (Scoring the Hand)	66

翻訳バージョン：2025/5/13

(禁無断転載)