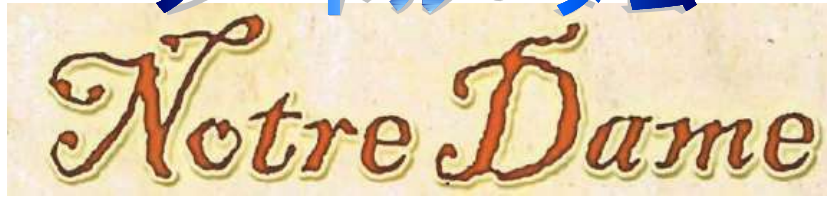


# ノートル・ダム



Stefan Feld

大聖堂に潜む権力と陰謀

## 概要

プレイヤーは、14世紀の終わりのパリの有力な家柄の長の役割を担います。ノートルダム大聖堂の影の中で、プレイヤーは、繁栄と名声を競います。それぞれの家はノートルダム寺院を囲む3～5つの地区のひとつを支配します。家の長として、各プレイヤーは、自分のアクションカードを上手に使い、家の権力と威信を高めようとします。アクションカードを使うと、自分の地区の特定の場所に影響を与えることができます。銀行に影響を与えることにすると、お金を増やすことができ、または、自分の居住地に注目するなら、自分の名声は、結果として直接的に伸びていきます。もちろん、各プレイヤーはそれぞれの方法で名声を獲得する方法を選んでいかななくてはなりません。各ラウンド、プレイヤーの名声や地位を向上させるために、だれかの方法を取り入れるチャンスもあるでしょう。いくつかの希な場合、最高の選択がはっきりしていますが、多くはありません。成功したプレイヤーは最も多くの名声点を得たプレイヤーが勝者となります。

## 概要

プレイヤーは、パリの有力な家の長となります。

プレイヤーは、収入・影響力マーカー・名声点を得るために、自分の地区のいろいろな場所に影響マーカーを置くために、アクションカードを使います。

プレイヤーは、自分を援助してくれる特別な人物の助けを得ることもできます。

最も名声点を得たプレイヤーが勝利します。

## 内容物

- 区域ごとのゲームボード 5枚
- ノートルダムのタイル 3枚(3,4,5人用各1枚)
- アクションカード 45枚(病院, 住居, 学校, ゲストハウス, 銀行, 馬車倉庫, 公園, ノートルダム, 信頼する友人が5人分5色で各1枚ずつ)
- 人物カード 15枚(茶6枚, 灰色9枚)
- 影響マーカー 70個(5色14枚ずつ)
- 黒色マーカー 5個(ネズミマーカー)
- 友人コマ 5個(5色各1個)
- 鐘撞き男 1個(スタンド付き=スタートプレイヤー駒)
- 名声点トークン 84枚(六角形: 1×35, 3×18, 5×18, 10×13)
- 大使トークン 20枚(八角形: 5色4つずつ)
- 金貨 25枚
- 馬車 5個



最初にこのルールを読むときは、本文の右側の茶色の枠で囲まれている太字のテキストをよく読むようにしてください。このテキストは、ゲームを理解するためのサマリーとして考慮しており、ゲーム中のいくつかの点でのクイックリマインダーを必要としません。

## 準備

最初のゲームの前に、パーツを注意深く枠から外します。鐘撞き男をプラスチックのスタンドに取り付けます。

下に示すようにして、テーブルの中央にゲームボードの各地区を並べます。ノートルダムのはプレイ人数に応じて設置します。

- ・ 3人プレー＝三角
- ・ 4人プレー＝四角(4人の人間が見える方を表に)
- ・ 5人プレー＝五角



補足：最後のページに2人用の特別ルールについて記してあります。

次に、自分の地区用にボードを一つ選びます。普通はテーブルに座っている場所に近いものを選びます。

使わないボードとノートルダムのタイルは箱に戻します。

ゲームボードの横をストックとして、名声点トークンを得点毎に分け、金貨とともに置いておきます。

各プレイヤーは一色を選び、以下のものを受け取ります：

- ・ 自分のプレイエリアに置く友人コマ
- ・ 自分の地区の中央にある市場に置く馬車
- ・ 自分のプレイエリアに置く4個の影響マーカー(ストックとして)。残りの10個のマーカーは共通のストックとしてボードの横に置きます。
- ・ 4枚の大使トークンを裏向きにして混ぜ、自分の地区の角の市場スペースに1枚ずつ置き、その後、すべてを表にする。
- ・ 9枚のアクションカードをよく混ぜ、裏向きにして自分の前に置いておきます。

各プレイヤーは、さらに

- ・ ストックから3金貨を取り、自分の前に置きます。
- ・ ネズミマーカーを自分の地区の港にあるペストトラックの0のスペースに置きます。

使わないものは箱へ戻します。

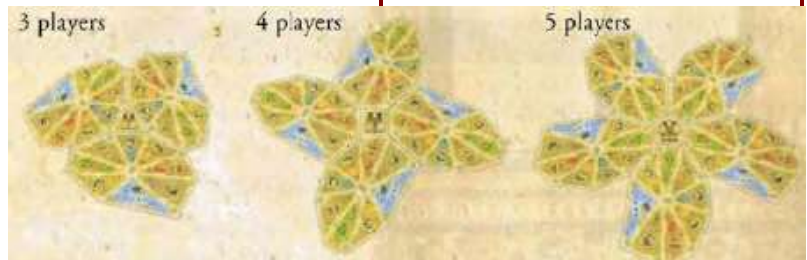
次のように人物カードを準備します：

- ・ 6枚の茶色の人物カード(裏に文字がない)を混ぜ、裏向きにしてボードの横に置きます。これらの人物は各ピリオド1回有効になります。
- ・ 裏にA、B、Cの文字がある9枚の灰色の人物カードをそれぞれに分け、混ぜて3枚ずつのセットにします。そして、裏向きにして下からC、B、Aの順に重ねて茶の人物カードの横にストックとして置きます。これらの人物は、ゲーム中一度だけ利用できます。

スタートプレイヤーを決め、スタートマーカーを持ちます。

## 準備

プレイヤーの数に応じてゲームボードを組み合わせます。



名声点トークンと金貨をストックとして置きます。

各プレイヤーが受け取るもの

- ・ 信頼する友人駒
- ・ 馬車
- ・ 影響マーカー4枚
- ・ 大使トークン4枚
- ・ アクションカード9枚
- ・ 金貨3枚
- ・ ネズミマーカー



人物カードを並べる：

- ・ 6枚の茶色のカードを裏向きの山にして
- ・ 9枚の灰色カードを上からABCの順番にした裏向きの山にして

スタートプレイヤーが鐘撞き男を持つ

## ゲームの進め方

ゲームは、A、B、Cの3つのピリオドでプレイし、それぞれ3つのラウンドがあります。9回のラウンドは、5つのフェイズに分かれ、以下の順番でプレイします。

### →フェイズ1：人物カードの配置

各ラウンドの始めに、3枚の人物カードを表向きに配置します。茶色の人物カード(文字なし)の山札から2枚を捲り、山札の横に表向きにして置きます。灰色の人物カード(文字あり)1枚を茶色のカードの隣に表向きに置きます。

### →フェイズ2：アクションカードを選ぶ

まず、各プレイヤーは自分のアクションカードの山から3枚を引き、確認をしたら手札に1枚持ちます。そして、左隣のプレイヤーに裏向きにして2枚を渡します。全てのプレイヤーが2枚のカードを渡したら、回ってきた2枚のカードを確認し、1枚手札に増やします。そして、1枚を伏せて左隣のプレイヤーに回します。全てのプレイヤーが残りの1枚のカードを渡したら、回ってきたカードを手札に入れます。

自分のカードを渡すまで、回ってきたカードを見ないようにすることが重要です。もちろん、すでに手札にしたカードを渡してはいけませんし、右隣から回ってきたカードのうちの1枚を渡さなくてはいけません。カードは、他のプレイヤーに分からないように保持します。

これで、各プレイヤーは3枚のアクションカードを手札にしています。1枚は自分の山札から、1枚は右隣の人の山札から、もう1枚は2人右の人から。これらの3枚のカードから、プレイヤーはフェイズ3のアクションで2枚を選んで使います。

### →フェイズ3：アクションカードをプレイする

スタートプレイヤーから始め、時計回りに続けます。各プレイヤーは手札から1枚アクションカードを選び、自分の前に表向きにして置きます。そして、アクションを実行します。各プレイヤーが最初のアクションを実行した後、再びスタートプレイヤーから、2回目のアクションカードを選び同様に実行します。

補足：3枚目のカードは実行されません。そのアクションをする代わりに2枚目のカードに重ねて出します(1枚目のカードの上に、3枚目を2枚目の下にして置き、他のプレイヤーに分からないようにします)。最後に、全てのカードを共通の捨て札置き場に表向きのまま捨てます。捨て札を見てはいけません。

－9つのアクションについて後述。

### →フェイズ4：人物の雇用

全てのプレイヤーが3枚のアクションカードをプレイ(実行は2枚)したら、(再びスタートプレイヤーから時計回りで)、特別なアクションを1回行うための人物を3枚の中から選び雇用します。雇用の費用は、だれであろうと、1ゴールドで銀行

## ゲームの進め方

ゲームは3つのラウンドからなる3つのピリオドで行われます。各ラウンドは5つのフェイズに分かれています。

### →フェイズ1

3枚の人物カードを配置：  
茶色2枚、灰色1枚

### →フェイズ2

3枚のアクションカードを引く  
1枚取り残りの2枚を左となりへ渡す

新たな2枚のカードから1枚取り、残りを左となりへ渡す。

これで、3枚の違う色のアクションカードを持っています。

### →フェイズ3

時計回りに順番に、3枚のカードのうちの2枚を実行する。

3枚目のカードはプレイされるが実行はされない。



1枚目のカード 2枚目と3枚目は同時

### →フェイズ4

時計回りに順番に、表向きの3枚の人物カードのうち一人を雇用し、金貨1枚支払、一度だけ

に支払います。支払いの後、雇用した人物の特殊能力を使います。もし、金貨がないとか、雇用したくないときは、しなくて構いません。各プレイヤーは各ラウンドに一度だけ一人を雇用できます。けれども、ある人物が複数のプレイヤーに雇用されることもあり得ます。

-15人の人物の能力は後述。

### →フェイズ5：ペスト(疫病)得点の判定

各ラウンドの最後は、だれが自分たちの地区の衛生管理に注意を払ったか、また払っていないかを判定します。ペスト点は計算して、各プレイヤーはペスト点トラック上のネズミマーカーを動かし、可能な限りの調整をします。

詳細は後述の”ペスト”参照

各ラウンドの最後に、表向きに置かれた3枚の人物カードを該当する山札の下に入れます。スタートプレイヤーは、スタートマーカーを左隣の人に渡し、新たなスタートプレイヤーとなります。新しいラウンドが始まり、前と同様にフェイズ1～5を行います。

各3回目のラウンドの最後は、次のようにします：

- ・ノートルダムの影響マーカーの得点(後述の”ノートルダム”参照)
- ・6枚の茶色人物カードを混ぜ、再び裏向きの山札として置く。
- ・すべてのアクションカードを色別に分け、元の持ち主に戻す。プレイヤーはカードを混ぜ、自分の手前に裏向きにして置く。

### ゲームの終了

9回目のラウンド終了後、ノートルダムの影響マーカーが得点され、ゲームは終了します。最も多くの名声点を獲得したプレイヤーが勝利です。同点の場合は、手元のお金と影響マーカーの合計が多い方が勝ちです。

### アクション・カードの解説

**修道院学校：**このカードを実行するプレイヤーは、自分のストックから、自分の地区の修道院学校の場所に、1個の影響マーカーを置きます。それから、全体のストックから、現在自分の修道院学校に場所に置かれているのと同じ数の影響マーカーを取ります。そして自分の前に置き、自分のストックに追加します。どのプレイヤーも影響マーカーは他のプレイヤーから見えるようにします。

全体のストックに十分な数の影響マーカーがない場合、あるだけで全てです。アクションのあとから増やすことはできません。

例：ペギーは修道院学校のアクションを行い、自分のストックから修道院学校のある場所へ1個影響マーカーをおき、(そこにはすでに2個の影響マーカーが置いてあります)3個の影響マーカーを得ることになります。ペギーは共通のストックから影響マーカー3個を取り、自分の前に置きます。後にもう1個修道院学校に影響マーカーを置くと、共通のストックから4個の影響マーカーを得ることができ、自分の前に置くことができます。

雇用した人物のアクションを実行する。

→フェイズ5

ペストの点を判定し、ネズミマーカーを進める。

毎ラウンド後、人物カードを山札の下に置き、スタートマーカーを回す。

毎3ラウンド後、

- ・ノートルダムの影響マーカーの得点計算
- ・茶色の人物カードを混ぜる
- ・アクションカードを元の持ち主へ返す

最も名声点を獲得したプレイヤーの勝利



修道院学校：  
+影響マーカー  
(追加する)

**銀行：**このカードを実行するプレイヤーは、自分のストックから、自分の地区の銀行の場所に、1個の影響マーカーを置きます。それから、全体のストックから、現在自分の銀行の場所に置かれているの影響マーカーと同じ数の金貨を取ります。どのプレイヤーも金貨は他のプレイヤーから見えるようにします。もしストックに十分な金貨がない場合、小銭や他のもので代用します。金貨には制限がありません。

**公邸：**このカードを実行するプレイヤーは、自分のストックから、自分の地区の公邸の場所に、1個の影響マーカーを置きます。それから、現在自分の公邸の場所にある影響マーカーと同じ数分の名声点トークンを得ます。

影響マーカーや金貨と違い、プレイヤーは名声点トークンを他のプレイヤーに分かるようにする必要はありません。合計点が分からないように、自分のプレイエリアに積み重ねておきます。必要に応じていつでも両替することができます。

**馬車小屋：**このカードを実行するプレイヤーは、自分のストックから、自分の地区の馬車小屋の場所に、1個の影響マーカーを置きます。それから、現在自分の馬車小屋の場所にある影響マーカーの数分まで、市場から市場へ（自分のも他のプレイヤーのも）自分の馬車を移動します。

馬車は常に一つの市場から隣の市場へ通りを進んでいきます。（すなわち、馬車は地区のどの場所にも通り上にも止まることができません、市場にのみ止まります。）複数の馬車が同じ市場に止まることもあります。また、可能な限りの全ての移動力を使わずに移動を終えることもできます。もし止まった市場に八角形の大使トークンがあれば、そのトークンをとり、直ちに次の中のどれかの効果を使うことができます。

- ・ 1名声点と1金貨を得る
- ・ 2名声点と1影響マーカーを得る
- ・ 3名声点をネズミトラックのネズミマーカーを1マス戻す
- ・ 4名声点を得る

集めた大使トークンは、自分の前に伏せて置いておきます。各色の一つずつの大使トークンのセットを集めるまで、同じ色の大使トークンは集めることはできません（ゲームでの人数による各色の一つ）。同じように、2つめの色のセットを全て集めるまで3つめの大使トークンは取れません。その後も同様。

このルールでの唯一の例外は、ボード上に自分が集めている



銀行：  
+金貨  
(追加する)

公邸：  
+名声点  
(追加する)



馬車小屋：  
馬車の移動  
(追加する)そして  
違う色の大使トークンを集める

例I：最初の馬車の移動で、黄は赤のトークンがある市場に移動し、赤のトークン”2名声点と1影響マーカー”を得て、赤のトークンを取ります。次に、彼は、自分の馬車小屋に2個目の影響マーカーを置き、2マス分馬車の移動ができます。この馬車で、黄は黄の”X”の全ての市場に移動できます。残りの3色のトークンを取るまで、黄は赤のトークンは取れません。

例II：緑はすぐ隣の市場にのみ動くことができ、”X”で記されている2カ所のうちの一つを選べます。もちろん、緑は点線の”X”にも動けますが、大使トークンを得ることはできません。



色の大使トークンがないときに起こります。この場合、もうない色を集める必要はありません。

例：赤，紫，青，緑がプレイしています。赤は，すでに紫，緑，赤の大使トークンを集めています。赤が次に集めなくてはならない通知トークンの色は青です。青の大使トークンを集めたら，また，他の色を集めることができます。例えば，直ぐに他の青(そして赤，紫，緑をどんな順でも)を集めることができます。

**ゲストハウス：**このカードを実行するプレイヤーは，自分のストックから，自分の地区のゲストハウスの場所に，1個の影響マーカーを置きます。もし，それらが1，2，3個目の影響マーカーなら，金貨1個得るか，影響マーカーをストックから自分の手元に得るか，ネズミマーカーを1マスもどすかを選んで行います。ネズミマーカーが0の位置ならこれを行う必要はありません。4個目の影響マーカーが置かれてからは，これらのアクションを2回できます。同じもの2回でも別々にでもできます。

例：マイクはゲストハウスのカードを実行し，すでに2つ影響マーカーがあるゲストハウスの場所に影響マーカーを追加しました。そして，金貨1枚得ました。もちろん影響マーカーを得たり，ネズミマーカーを戻すこともできます。もし，さらにマイクが影響マーカーをホテルの場所に追加したら，合計4個になり，例えば，2個の影響マーカーを得たり，2枚の金貨を得たり，1個の影響マーカーと1枚の金貨を得たり，1枚の金貨とネズミマーカーを1マス下げるなど行うことができます。

**信頼する友人：**このカードを実行しても，影響マーカーは置けません。代わりに，友人コマを自分の地区の港を除く7つの場所のどこかに置くことができます。最初は，港以外の任意の場所に置きます。その後は，今いる場所から，必ず港以外の違う場所に移動しなくてはなりません。それから，その場所でできるアクションを実行します。ちょうど影響マーカーを置いたときと同じことができます。

例：ビルは信頼する友人カードを実行し，友人コマを銀行の場所に置きます。そこにはすでに2個の影響マーカーがあるので，ビルはストックから3枚の金貨を得ます。

補足：友人コマは，それがあつ場所の影響マーカーとして数えます。このように，プレイヤーがあつ場所の影響マーカー数によってアクションを実行できるとき，プレイヤーは，そこに友人コマを置いたら，影響マーカーとして数えます。

**公園：**このカードを実行するプレイヤーは，自分のストックから，自分の地区の公園の場所に，1個の影響マーカーを置きます。それから，ネズミマーカーをペストトラックから1つ減らします(公園にある影響マーカーの数に関係なく)。もしネズミマーカーがすでに0にあれば，マーカーは移動しません。公園に持っている影響マーカーは，ゲーム中に他のことで名声点を獲得するときに，追加でボーナス点を獲得します。公園にある2個の影響マーカーにつき(端数切り捨て)，ゲーム中に名声点を獲得するときいつでも1名声点を獲得します。



ホテル：  
金貨1個か影響マーカー1個かネズミマーカーを1マス下げるかを。  
(4個以上の影響マーカーがあると2つ選べる)



信頼する友人：  
任意の場所に置いて，関連するアクションをする。



公園：  
ネズミマーカーを1マス戻す。  
公園にある2個の影響マーカーにつき，常に1点のボーナス点が入る。

もし公園にちょうど1個だけ影響マーカールを持っているだけならボーナス点はありません。2～3個持っていれば1点、4～5個で2点などとなります。

例：

- 1)スコットは公園に2個目の影響マーカールを置きます。彼は、ペストトラックのネズミマーカールを1マス戻し、それで終わりです。このアクションの結果ではボーナス点はありません。
- 2)後の場面で、スコットは3個目の影響マーカールを公邸に置き、3個の影響マーカールで3名声点を獲得し、公園に2個の影響マーカールがあるので1ボーナス点獲得し、合計4名声点得ます。
- 3)その後、スコットは支持者(後頁参照)を雇用し、5枚の大使トークンを集めています。6名声点(支持者に対して)と1ボーナス点(公園の分)の合計7名声点を獲得します。
- 4)数ラウンド後、スコットは公園に5個の影響マーカールを持っています。彼はノートルダムカード(下記参照)を実行し、金貨2枚を寄付します。これで3名声点(寄付に対して)と2ボーナス点(公園の分)の5名声点を獲得します。
- 5)9ラウンド終了後、スコットは公園に6個の影響マーカールを持っています。ノートルダムの2個の影響マーカールに対して、6名声点と3名声点(公園の分)の9名声点を獲得します。

**病院：**このカードを実行するプレイヤーは、自分のストックから、自分の地区の病院の場所に、1個の影響マーカールを置きます。それから、ネズミマーカールをペストトラックから1つ減らします(病院にある影響マーカールの数に関係なく)。もしネズミマーカールがすでに0にあれば、マーカールは移動しません。

病院にある影響マーカールによって、プレイヤーはフェイズ5で自分のペストの影響を減らすことができます。(詳細はペストの欄を見てください)

**ノートル・ダム：**このカードを実行するプレイヤーは、自分のストックから、ボード中央のノートル・ダム寺院に、1個の影響マーカールを置きます。さらに、最低1枚から最高3枚までの金貨を教会に寄付しなければいけません。自分の前から金貨を取って、ストックに戻します。これにより、名声点：1金貨＝1名声点、2金貨＝3名声点、3金貨＝6名声点を得ます。

もし、カードのプレイをしても、金貨の寄付ができない、またはしたくないときは、ノートル・ダムに影響マーカールを置くことはできません。カードをプレイするとき、3枚以上の金貨を寄付したり、1個以上の影響マーカールを置くこともできません。もちろん、可能なだけ何回も実行し、その都度寄付や影響マーカールを増やしていくことはできます。

**大切な補足：**各ピリオド(毎3ラウンド後)の後、ノートル・ダムにある影響マーカールによって、名声点を獲得します。各プレイヤーはノートル・ダムに記してある名声点(6, 8, 10, 12)を、そこに置いてある影響マーカールの数に応じて分配します。分配するには、置いてある影響マーカールの数で名声点を割り、端数は切り捨てます。ノートル・ダムに影響マーカールを置いている各プレイヤーは、それぞれに応じた名声点をストックから獲得します。全ての分配をし終わったら、影響マーカールは、共



病院：  
ネズミマーカールを1マス戻す。

ペストの影響を減らす(5フェイズ)



ノートル・ダム：  
1/2/3枚の金貨を寄付し、1/3/6点の名声点を獲得する。  
(\*さらにピリオドの最後に名声点を得る。)

各ピリオドの終わりに：  
置いてある影響マーカールの数に応じて名声点(6, 8, 10, 12)を分配する。  
全ての影響マーカールは共通のストックへ戻す



緑6点、青3点

通のストックへ戻します。

例：4人でプレーしています。ノートル・ダムには10点の名声点があります。ピリオドの最後、ノートル・ダムには緑が2個と青が1個の影響マーカーを置いています。そこで、10点を3個で割り、影響マーカー1個について3点を分配します。緑は6点、青は3点得ます。その後これらの影響マーカーは共通のストックへ戻されます。

### 自分のストックに影響マーカーがなかったら？

もし、アクションを実行するときに、自分のストックに影響マーカーがない場合、望むなら、影響マーカー(友人コマではなく)をどこか違う場所(もしくはノートル・ダム)からアクションを実行したい場所へ移動することができます。影響マーカーを移動できない、または移動したくない場合は、カードを捨て、アクションを行いません。

言い換えると：アクションを実行するには、必ずその対応する場所に影響マーカーを置かなくてはならないということです。(自分のストックからか、ないならボード上の他の場所からで、共通のストックから置いてはいけません。)

例：ペギーはノートル・ダムのカードを実行したいのですが、自分のストックに影響マーカーがありません。そこで、病院から影響マーカーをノートル・ダムに持ってきて実行することにしました。見合った金額を寄付しアクションを実行します。

### ペスト

各ラウンドの第5と最後のフェイズでは、ラウンドのペスト点を計算し、ペストトラックに記さなくてはなりません。そのラウンドで出てきた人物カードに描かれているネズミの数を合計します。プレーヤーはラウンドの始めにどれくらいペストの影響を受けるか分かっているので、望むならその影響を減らすアクションをとることも可能です。各プレーヤーは、自分の港にあるペストトラック上のネズミマーカーを、カードに描かれているネズミの合計数進めます。どのプレーヤーも同じように影響を受け、どの人物を雇用したかどうかは関係ありません。しかし、アクションの取り方で影響を減らすことができます。

もし、病院に友人コマか影響マーカーを置いてあれば、自分だけ、そこにある影響マーカーと友人コマを足した分をペストの影響から減らすことができます。ネズミマーカーを動かす前にペストの影響点を減らします。そうすることによって、プレーヤーは、マイナス点になって、ネズミマーカーを前ではなく、後ろに戻すことも可能なのです。(ただし0より下にはなりません)

例：3人プレーで、このラウンドのペスト点は2+0+1=3でした。

- ・アンナは病院に2個影響マーカーを持っており、ネズミマーカーは4の位置にあります。アンナはネズミマーカーを1マス(3-2)前に動かし5のマスに置きます。
- ・スコットは、病院に影響マーカーはありません。ネズミマーカーは6の位置にあり、3マス前に進み9のマスに置きます。

もし自分のストックに影響マーカーがなければ、他の場所から持ってくるすることができます。

3人の人物カードにあるネズミの数がこのラウンドのペスト点になります。各プレーヤーは、ペストトラックのネズミマーカーを進めます。病院にある影響マーカーと友人コマでペストの影響を減らせます。





- ・トッドは、3個の影響マーカーと友人コマを病院に置いてあります。ネズミマーカーは5の位置にあり、3-4=-1で、1マス戻して4のマスに置きます。

徐々に、あるプレイヤーはより早くネズミマーカーが進みます。あるプレイヤーのネズミマーカーが9のマスを超えて動かさなくてはならなくなったら(そこより向こうでは、マスの数は関係ありません)、次のことが起こります：

- ・彼は、自分のネズミマーカーを9のマスに置きます。
- ・自分の前から2点の名声点トークンを返します。
- ・最も多くの影響マーカーを置いている場所から1個取り、共通のストックへ返します。

友人コマは最も多い影響マーカーを決めるときには数えますが、取り去られません。同じ数の場合は、どこにするか自分で決めます。

例：前の例の後のラウンドの第5フェイズで、新たなペスト点は7でした。

- ・アンナはまだ病院に影響マーカーを2個持っています。ネズミマーカーは5にあり、5マス(7-2)進めますが、9のマスを超えることはできないので9のマスで止めます。9のマスを超えることになるので2点の名声点を返し、最も数が追い場所から1個影響マーカーをストックにも戻します。
- ・スコットはまだ病院に影響マーカーがありません。ネズミマーカーは9のマスにあります。ネズミマーカーは7マス進めますが、9を超えるので9のマスでとまり、アンナと同様になります。
- ・トッドは病院に1個の影響マーカーと友人コマがあります。ネズミマーカーは4のマスにあり、5マス進んで9のマスに置きます。

## 2人用ゲーム

### 準備

すべてのルールは以下の点を除いて3-5人用に準じます：

4人用のボードを使い、ノートル・ダム(tyler)のタイルは2人のシンボルがある方(ピリオド毎6名声点)を表にします。4つの地区のうち1つを決めますが、向かい合いになるようにしなくてはなりません。次に、2ページの”準備”のように進めます。

補足：だれのものでもない2つの地区に、2つの使っていない色の大使トークンを置きます。しかし、その色の馬車は置けません大使トークンを集めることについては、ある色の2枚を取る前に、4色(2人の色とその他の2色)の大使トークンを集めなくてはなりませんし、その後も同じです。

### ゲームの進め方

以下の点を除き、3-5人用のルールで進めます：

第2フェイズ、各プレイヤーは最初に2枚のカードを相手に渡し、1枚取って1枚返します。それで、自分の色2枚と相手の色1枚となります。

あるプレイヤーのネズミマーカーが9のマスを超えることになったら：

- ・9のマスにネズミマーカーを置く。
- ・2名声点失う。
- ・影響マーカー1個を全体のストックに返す。(最も多い場所から)

補足：ラウンドが進むにつれ新たなペスト点がどんどん増え、ネズミマーカーが常に9のマスにある状態になります。自分の場所の衛生状態が悪いプレイヤーは、ネズミマーカーが9のマスを超えるラウンドのたびに2名声点と1影響マーカー失うのです。このペナルティが、負けとなることを確定するわけではありませんが、確かに目標達成を助けてもくれないでしょう。

4人用のレイアウトと同じですが、ノートル・ダム(tyler)のタイルは裏面を使います。

プレイヤーは向かい合った地区でプレイする。

16枚の大使トークンを置く。

最初に2枚のカードを渡しますが、1枚を返します。

## 人物カードリスト



灰色カードでは使用するピリオド(A, B, C)

人物の肖像画

この人物を雇用して得られる特典

ペスト点になるネズミの絵

6枚の茶色のカード(裏に文字なし)



金貸し：金貨2枚と  
1名声点獲得



修道士：2影響マーカー  
と1名声点獲得



大家：3名声点と次のどれか  
金貨1枚, 影響マーカー1個  
ネズミマーカー1マス戻す



医者：このラウンドのペスト  
の影響点を0にする。病院に  
影響マーカーや友人コマがあ  
ればその分戻すことができる



詩人：ある地区のある場所  
の影響マーカー(友人コマ)  
を1-3個を別の地区(ノートル  
ダム以外)に移動する。そこ  
でのアクションはできない。



道化師：ある地区かノートル  
・ダムの影響マーカー(友人コ  
マも)を1個他の地区(ノートル  
・ダム以外)に移動に, その  
アクションを行う。

9枚の灰色のカード(裏にA, B, Cの文字)

ピリオドAの3枚



**市警**：すべての7つの地区とノートル・ダムにある影響マーカーと友人コマ1個ずつについて、1名声点ずつ得る。



**夜警**：自分の地区で、何も置かれていない(影響マーカーも友人コマもない) 場所1カ所ずつに1名声点を得る。



**司教**：共通のストックから影響マーカー1個を取り、地区の中で何も置かれていない(ノートル・ダム以外)場所に置く。そして、対応するアクションを実行する

ピリオドBの3枚



**ギルドマスター**：自分の地区で最低2個の影響マーカー(友人コマも)が置いてある場所につき2名声点を得る。



**物乞い王**：ネズミマーカーの先にある空白のマス一つについて、1名声点ずつ得る。

例：ビルのネズミマーカーは、4のトラックにあります。5ポイント(ネズミの先に5つマスがあります)得ます。



**主唱者**：集めた大使マーカー2個について3名声点を得ます。

例：5つの大使トークンを持っています。3点×2セットで6点です。

ピリオドCの3枚



**宮廷女官**：最も多くの影響マーカーを置いている施設の影響マーカー1つにつき、3名声点得る。友人コマ含む。



**市長**：自分の影響マーカー3個以上置いてある場所につき3名声点を得る。



**職人**：自分の地区で1個以上の影響マーカーが置いてある場所につき1名声点。