

Stefan Feld  
City Collection  
4

# MARRAKESH

A cube tower game for 2 - 4 players aged 14 years up



総括

マラケシュではやるべきことがたくさんあります！

あなたの助手を使って、クトゥビーヤ・モスクやバヒア宮殿で影響力を高めましょう。貴重な巻物に記された学者たちの知恵から利益を得ましょう。スーク(青空市場)を歩き回り、貴重な高級品をめぐって商人たちと交渉しましょう。水売り、語り部、蛇使い、曲芸師がいるジャマ・エル・フナ市場へ向かいましょう。サハラ砂漠のオアシスを探し、テンシフト川を渡りましょう。

しかし、その際のお金の支払いや、十分なデーツの提供、何よりも水の用意を忘れずに！

モロッコ南西部に位置するこの都市は「南の真珠」と呼ばれ、西暦1070年に建設されました。モロッコの国名は、マラケシュという都市名に直接由来しています。歴史地区として、アグダル庭園、メナラ庭園は1985年にユネスコの世界遺産に登録されました。



# 内容物

- ゲームボード 1枚



- キューブタワー 1つ

2枚の中間層と、1つの漏斗を組み合わせます。

組み立て方については  
15ページを参照してください！



- キューブタワーの土台 1つ

土台は土台部分と折り畳める3辺の壁で作られており、壁の切り欠き部分に別の壁パーツ2枚を差し込んで固定します。



- プレイヤーボード 4枚

各プレイヤーカラー1枚ずつ

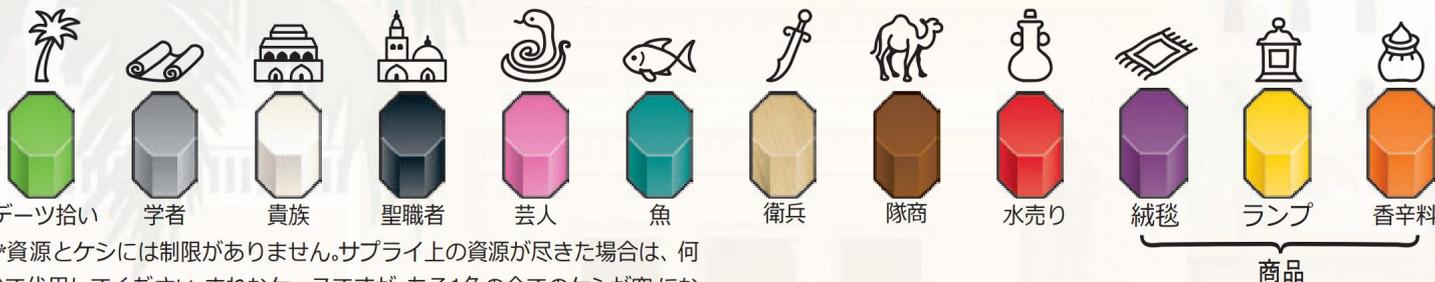


- サプライボード 4枚

プレイヤーごとに1枚



- ケシ300個\*\* 各色25個 (このゲームに登場する木製の八角形コマは労働者や商品として機能し、タイトルのマラケシュにちなんで、「ケシ」と呼びます。)



デーツ拾い

学者

貴族

聖職者

芸人

魚

衛兵

隊商

水売り

絨毯

ランプ

香辛料

商品

\*\*資源とケシには制限がありません。サプライ上の資源が尽きた場合は、何かで代用してください。まれなケースですが、ある1色の全てのケシが空になったときは、プレイヤーボードに置くべき色のケシの代わりに、別の色のケシを置くことができます。異なる色のケシを置いたとしても、置いた地区に対応する色のケシとして機能します。

- ついたて 4枚

各プレイヤーカラー1枚ずつ



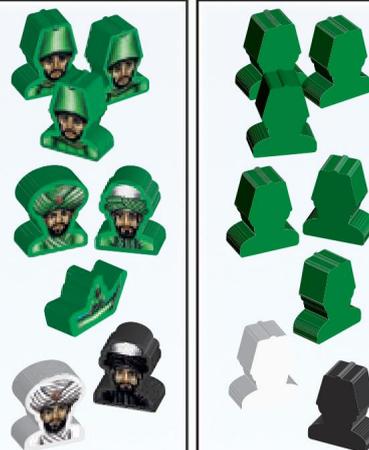
- コマ26個

各プレイヤー6個：

- ・助手 3個
- ・イマームの弟子 1個
- ・スルタンの臣下 1個
- ・漁師 1個

「拡張2」用

- スルタン(白) 1個
- イマーム(黒) 1個



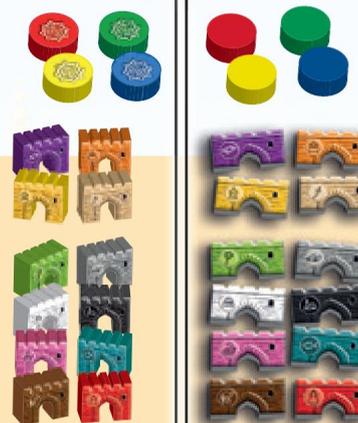
- 噴水タイル 1枚

「拡張2」用 (16ページ参照)



- 得点マーカー 4枚

各プレイヤーカラー  
1枚ずつ



豪華版\*

通常版

- 街の門 32個

紫、橙、黄、ベージュ(4種)  
各2個

緑、灰、白、黒、桃、  
青緑、茶、赤(8種)  
各3個

\*この章では、豪華版と通常版の両方を記載しています。以降のイラストでは豪華版の素材のみを記載します。豪華版のコンポーネントは別途購入することも可能です。詳細は、18~19ページを参照してください。

**注：** ルールブックおよびボード上のケシは、わかりやすくするためにアイコンで描かれていることがよくあります。これらのアイコンは八角形コマには印刷されていません。

● 資源 120個\*\*

水 40個



豪華版\*

通常版

デーツ 40個



豪華版\*

通常版

ディナール金貨

40枚



● 提供タイル 12枚



裏面

● 「100/200」得点タイル

各プレイヤーカラー1枚ずつ



● 巻物 72枚

灰 21枚

黄 21枚

桃 18枚

橙 12枚



裏面

● 高級品 25枚



履き物

タジン鍋

ダガー

オイルランプ

ネックレス

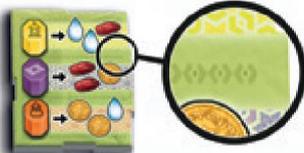
● 交換所 12枚



基本ゲーム



裏面



「拡張3」用(16ページ参照)

● 観客ディスク 4枚

裏面(紫)



「拡張4」用(17ページ参照)

● 河川タイル(両面) 9枚 – 各シーズン3枚

第1シーズン

第2シーズン

第3シーズン



● シーズントラッカー

(ステファン・フェルト) 1個

& ラウンドトラッカー(ラクダ) 1個



● オアシス 30枚



裏面

● 砂漠の街 12枚



裏面

拡張5「砂漠の街」用(17ページ参照)

● カバータイル 8枚



オアシス 4枚



砂漠の街 4枚

プレイヤーごとに1枚

● 階段タイル 20枚

「拡張1」用(16ページ参照)



注: ゲーム中にこのタイルを使用して、サプライ内のケシの色をわかりやすく区別することもできます。

● 布袋 1枚



● ルールブック 1冊 & 補足 1冊

## ゲームのコンセプトと目的

マラケシュは3シーズン遊ばれ、各シーズンは4ラウンドあります: 各ラウンドの最初に、プレイヤーは自分のプレイボードのどの3つのエリアでアクションしたいかを決め、そこに助手を配置しておきます。これにより、何色のケシがこのラウンドに出現するかも決まります。助手を配置した各エリアの色に応じたケシがタワーに投げ込まれ、タワーを通過してきたものをプレイヤーが獲得します。ケシはドラフトで獲得していき、各エリアでのアクションを強化するために使用されます。

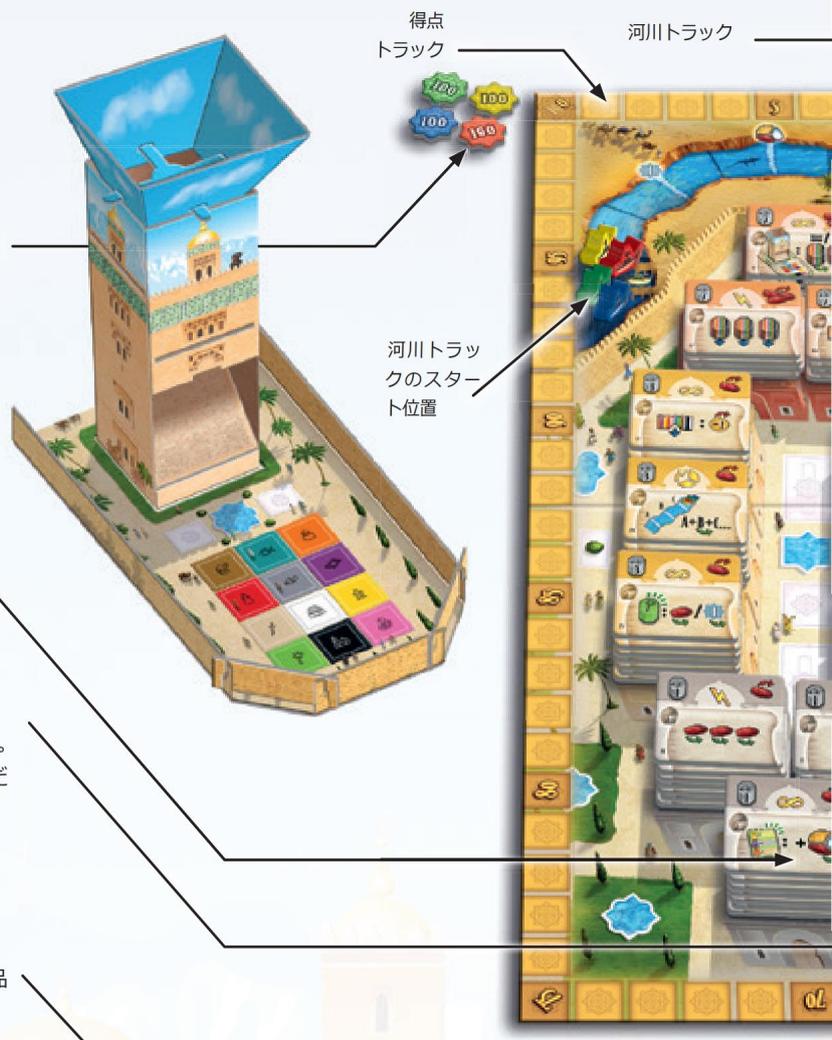
(ただし、ここではアクションは決定されません)

各シーズンの終わりに、あなたは自分の住民にディナール金貨、デーツを提供しなければなりません。また、漁師はあなたに貴重なボーナスを与えることもあります。

3シーズンで最も多くのポイントを集めたプレイヤーがゲームの勝者となります!

全体の準備

- 1) ゲームボードをプレイエリアの中央に置きます。キューブタワーの土台をゲームボードの横に置き、キューブタワーを付属のスロットに挿入します。
- 2) 「100/200」得点タイルは得点トラックの横に置いておきます。プレイヤーが得点トラックを1周したら、そのプレイヤーの色のタイルを取り、「100」の面を上にして、プレイヤーボードの横に置いておきます。さらにもう1周した場合、そのプレイヤーはタイルを「200」の側に裏返します。
- 3) 各色ごとに巻物タイルを別々に混ぜ、同数の3つの裏向きの山を作ります。各山をゲームボードの対応するアカデミーに3つ並べます。そのあと各山の一番上の巻物を公開します。
- 4) 交換所タイルを裏向きにして混ぜ、ランダムに3枚選び、交換所スペースの上に裏向きで配置します。その後一番上の交換所タイルを公開します。残りの交換所タイルはこのゲームでは使用しませんので、箱に戻してください。
- 5) 高級品を裏向きに混ぜ、ゲームボード上の5つのスーク(青空市場)に、同じ枚数になるように5つの山を作ります。そのあと各山の一番上の高級品を公開します。



プレイヤーの準備

- 9) 各プレイヤーは1色を選び、以下を受け取ります：  
プレイヤーボード1枚、コマ6個、得点マーカー1枚、  
ついでに1枚、サプライボード1枚、観客ディスク1枚
- 10) 各プレイヤーの得点マーカーを得点トラックの10点の所に置きます。
- 11) 各プレイヤーはゲームボード上に以下の3つのコマを配置します：  
・河川トラックのスタート位置に漁師コマ  
・モスクの階段(黒)の開始スペースにイマームの弟子コマ  
・宮殿の階段(白)の開始スペースにスルタンの臣下コマ
- 12) 残り3つのコマはプレイヤーの助手コマで、プレイヤーボードの隣に置きます。
- 13) 全てのオアシスタイルを裏向きに混ぜます。各プレイヤーはオアシスタイルを6枚引き、中身を見ずにプレイヤーボードのサハラ砂漠(茶)のスペースに裏向きに配置します。残りのオアシスタイルはこのゲームでは使用しないので、箱に戻します。





6) 河川タイルをシーズンアイコンで分類し、シーズンごとにタイルを布袋に入れ、ランダムにタイルを1枚引くことを繰り返します(計3枚)。引いたタイルはゲームボードの横に、いずれかの面を上にして置きます。第1シーズンの河川タイルを河川トラックの右端に置きます。布袋から引かなかった河川タイルはこのゲームでは使用しないので、箱に戻します。最初のゲームでは01、03、05のタイルで遊ぶことをお勧めします。

7) 街の門を布袋に入れ、よく混ぜます。これらを8つずつランダムに引いてゲームボードの各工房スペースに配置します。

8) 資源(水、デーツ、ディナール金貨)を種類ごとに、ケシを色ごとに分類し、共通サプライとしてゲームボードの横に置いておきます。



14) 各プレイヤーは、自分のサプライボードをプレイヤーボードの上に置きます。(ボード左側には個人資源のサプライがあり、個人資源のサプライの右側には、ゲーム中に獲得したオアシスを左の矢印から順番に配置するためのスペースがあります。) 次に黄、紫、橙、茶を除いた各色を1個ずつ、計8個のケシを布袋に入れます。各プレイヤーはランダムに2個(2人ゲームの場合は3個)のケシを引き、オアシストラックのケシが描かれているスペースに好きな順番で置きます。

15) 各プレイヤーは自分の観客ディスクをプレイヤーボードの中央広場に好きな向きで、ピンクの面を上にして置きます。(裏面の紫色については17ページを参照)

16) 提供タイルを裏向きで混ぜ、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。これらはサプライボードの上のくぼみにはめ込みます。各プレイヤーは3枚のタイルをすべて確認し、どれを最初のシーズンで有効にするかを決めます。この1枚を表向きに置き、他の2枚は裏向きのまま配置します。

17) 次に、各プレイヤーは水1枚、ディナール金貨1枚、デーツ1枚と、12色すべてのケシを1個ずつ受け取ります。各プレイヤーは自分のケシはついたの後ろに隠しておきますが、資源はサプライボード上に全プレイヤーが見えるようにしておいてください。

18) 最後に、スタートプレイヤーをランダムに1人選び、シーズントラックとラウンドトラックを渡します。

## ゲームのプレイ

以下はゲームの一般的な遊び方です。後ほど最も重要なルールを調べたり、対応するルールページを見つけたりする際に参照してください。

マラケシュは3シーズン、4ラウンドずつ行われます：ラウンドカウンター(ラクダ)を持っているプレイヤーがそのラウンドのスタートプレイヤーです。

各ラウンドは4フェーズに分かれています：



### ■ ケシの選択&助手の配置(p.7)

全プレイヤーは同時に、ついたての裏に隠してあるケシを3つ選び、手に持ちます。全プレイヤーが選び終わったら選択したケシを公開し、自分の選んだケシの色と同じ色のエリアに3人の助手を配置します。その後、誰か一人が全プレイヤーの選んだケシを集め、一斉にキューブタワーに投げ入れます。



### ■ ケシの獲得&ケシの配置(p.7)

プレイヤーはタワーの土台に出てきたケシを色別にまとめた後、それらのケシを手番順に獲得していきます。プレイヤーは順番に、1度に2個までのケシを獲得し、すぐに自分のプレイヤーボードの対応するエリアに配置します。これは、タワーの土台から全てのケシが獲得され、配置されるまで続けられます。

**!! 重要:** 緑、桃、茶のケシを配置したら、プレイヤーはそのケシのスペースに表示されている配置ボーナスを即座に得ます。



### ■ 助手の使用(p.8)

手番では、各プレイヤーは3人の助手を好きな順番で使用します。各助手に対して、プレイヤーは以下の2つの選択肢のどちらかを選びます：

- 共通サプライから該当するエリアの色のケシを1個取り、配置する(該当する場合、配置ボーナスを得る)。
- そのエリアのアクションを行う。

まず最初に、以前のターンにこのエリアに赤のケシ(水売り)を配置していた場合、そのプレイヤーは水を1つ得ます。



### ■ 河川ボーナス&ラウンドの終了(p.13)

河川トラックの最初の線を越えたプレイヤー全員にボーナスが与えられます。

次に、スタートプレイヤーはラウンドトラック(ラクダ)を左隣のプレイヤーに渡します。

4ラウンドが終了すると、プレイヤーはついたての後ろにケシがなくなっています。この時点でシーズンの得点計算が行われ、続いて次のシーズンの準備を行います。

シーズン得点の後、シーズントラック(ステファン・フェルト)を持っているプレイヤーは左隣のプレイヤーにそれを渡し、そのプレイヤーはラウンドトラック(ラクダ)も受け取ります。そのプレイヤーが次のシーズンのスタートプレイヤーになります。

ゲームは3シーズン終了した時点で終了します。3シーズン目の得点計算の後、最終得点計算が行われ、プレイヤーはさらに得点を得ることができます。

最終得点計算の結果、最も多くの得点を獲得したプレイヤーがマラケシュの勝者となります。

## ラウンドの流れ

各ラウンドは以下の4つのフェーズで構成され、順番にプレーされます：

- ケシの選択&助手の配置
  - ケシの獲得&ケシの配置
  - 助手の使用
  - 河川ボーナス&ラウンドの終了
- ラウンドトラッカーを持っているプレイヤーが、そのラウンドのスタートプレイヤーになります。

### ケシの選択&助手の配置

全プレイヤーは同時に、ついでに隠しているケシを3つ選び、手に持ちます。その後、選択したケシを公開します。

各プレイヤーは手番順に3人の助手を、自分のプレイヤーボード上の、選択したケシの色に対応するエリアの指定されたスペースに配置します。

各助手スペースにはちょうど1人の助手を配置することができます

例外：スークには最大3人の助手を配置することができます。



例：ルーカスは緑、黒、桃のケシを選びました。彼は3人の助手を、同じ色のエリアに配置しました。



赤のケシ(水売り)に該当するエリアはなく、「ワイルドカード」になります。プレイヤーは自分の助手1個を好きな色のエリアに配置できます。

全プレイヤーが全ての助手を配置した後、誰か1人が全員の公開したケシを全て集め、キューブタワーに一齐に投げ入れます。タワーは、ケシが引っかかる作りになっており、前のラウンドで引っかかったケシがはずれて出てくることもあります。つまり、出てくるケシの数と色は、タワーに投げ入れたケシの数と同じなるとは限りません。タワーから出てきたケシは、土台内で色ごとに分け、次のフェーズで選んでいきます。



### ケシの獲得&ケシの配置

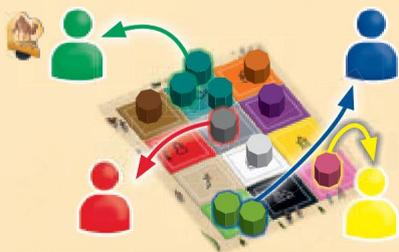
各プレイヤーは手番順に1色を選び、その色のケシを土台から2個まで取ります(選んだ色のケシが1個しかない場合は1個だけ)。取ったケシは、すぐにプレイヤーボード上の、ケシと同じ色のエリアに配置します。

特殊なケース：

- 該当のエリアが全てケシで埋まっている場合、その色のケシを選択することはできません。
- もし該当のエリアに空きスペースが1つしか残っていないにもかかわらず、その色のケシが2つある場合は、ケシを1つだけ取ることができ、もう1つのケシは土台に残しておかなければいけません。
- もし、プレイヤーが選択できるケシの色が、そのプレイヤーが全て埋めたエリアの色しか残っていない場合、そのプレイヤーはこのフェーズの残りを放棄しなければいけません。

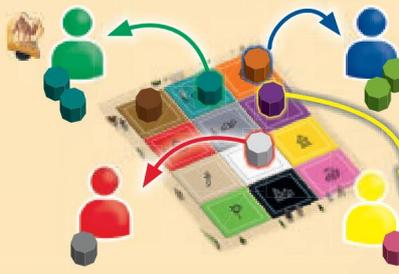
プレイヤー達はこのようにして、土台にケシがなくなるまでケシを獲得し続けます。

通常、獲得できるケシの数は各プレイヤーで異なります。各プレイヤーは手番の間、可能であれば少なくとも1つのケシを獲得しなければなりません。



例：

サラ(緑)がこのラウンドのスタートプレイヤーで、青緑のケシを2個取りました。ヤン(青)は緑を2個、マリー(黄)は桃を1個、ルーカス(赤)は灰のケシを1個取りました。



2周目で、サラ(緑)は青緑のケシをもう1個取ることにしました。ヤン(青)は橙を1個、マリー(黄)は紫を1個、ルーカス(赤)は白を1個取りました。



3周目は茶色のケシが1個だけ残っています。サラ(緑)がそれを取り、このフェーズは終了します。

サラ(緑)は合計4個、ヤン(青)は3個、マリー(黄)とルーカス(赤)は2個ずつのケシを獲得しました。



赤いケシは水売りです。スークを除く各エリアには水売り用の空きスペース  が1つあり、そこにちょうど1つの赤ケシを配置することができます。プレイヤーが赤ケシを1個または2個選んだ場合、まだ水売りのいない任意のエリアに配置することができます。

水売り用の空きスペースが2箇所ある例



右の色のケシを配置する場合、プレイヤーは直ちに配置ボーナスを得ます：

これらのボーナスはこのルールブックで関連するアクションとともに説明されています。



## ■ 助手の使用

手番では、各プレイヤーは3人の助手を1人ずつ、好きな順番で全て使用します。ただし、1人の助手の仕事が完全に終わってから、次の助手の仕事を始めます。一度使用した助手は、プレイヤーボードから取り除きます。各助手について、プレイヤーは2つの選択肢から1つを選びます：



### a) 新たにケシを一個得る

プレイヤーは共通サプライから、助手を配置したエリアの色のケシを1個取り、空きスペースに配置します。緑、桃、茶のケシを配置する場合、プレイヤーは即座に配置ボーナスを得ます(関連アクションを参照)。

スークにいる助手は、共通サプライから黄、紫、橙のいずれかのケシを取ることができ、同色のスペースに配置することができます。スークには同じ色のケシを好きな数だけ配置することができ、満杯になることはありません。

プレイヤーの全エリアが完全にケシで埋め尽くされた場合、このアクションを選ぶことはできません。



**注：**新しいケシは常に共通サプライから獲得します



例：  
ルーカスはデーツ果樹園とモスクに新しいケシを配置することにしました。緑のケシを配置することで、配置ボーナスとしてすぐに1勝利点を獲得します。また、モスクのエリアには水売りがあるので、共通サプライから水1を得ます。(6ページ中央を参照)



### b) エリアアクションを実行する

各エリアには関連した特定のアクションがあります。ケシの数が多いほど、このアクションはより強力になります。

## 河川

魚ケシ1個ごとに、河川トラック上のプレイヤーの漁師コマを1マス進めます。プレイヤーの漁師コマが、他のプレイヤーの漁師がいるスペースで移動を終える場合、そのプレイヤーのコマを、誰もコマを置いていない空きマスまで戻します。

**!! 重要：**漁師コマを進める時、追加で水を支払うことで、支払った数と等しいマス分、追加で漁師コマを進めることができます。プレイヤーの漁師が棧橋(河川トラックの最後のスペース)に到着すると、最も高い番号の空きマスに停泊し、直ちに指定された数の勝利点を得ます。今後、そのプレイヤーは、このシーズン中に河川をさらに1マス進むごとに常に1勝利点を獲得します。

各ラウンドの終わりに、すべてのプレイヤーは、自分の漁師コマが通過したマスからボーナスを1つ選択します(12ページを参照)。



例：  
サラのプレイヤーボードに5つの魚ケシが配置されているため、漁師コマを河川トラックを上で5マス進めます。彼女はさらに漁師コマを2マス進めるために水2つを消費しました。最初の1マスの移動で彼女は棧橋に到達し、漁師コマを4点のマスに置きます。彼女は即座に4勝利点獲得します。漁師コマはこれ以上進めないため、彼女は2マスの移動でさらに1勝利点を獲得します。





## デーツ果樹園

各デーツ拾いケシごとに、プレイヤーは共通サプライからデーツを1つ得ます。

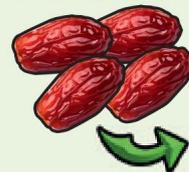


### 配置ボーナス:

緑色のデーツ拾いを配置したら、プレイヤーは即座に1勝利点を獲得します。



例:  
ジャンは共通サプライからデーツを4個受け取ります。



## スーク

プレイヤーはスークに配置した助手1つごとに、交換所を1回利用するか、高級品を1つ入手できます。

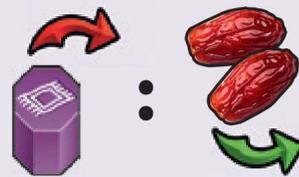
### a) 交換所:

プレイヤーボードから黄、紫、橙のケシを1つだけ消費する(共通サプライに戻す)ことによって、プレイヤーは交換所に示されているケシに対応する資源を共通サプライから受け取ります。



例:

マリはプレイヤーボードから紫のケシを1つ共通サプライに戻し、共通サプライからデーツ2つを受け取ります。



### b) 高級品を1つ入手:

高級品タイルには、タイルを購入するために消費(サプライに戻す)しなければならないコストが黄、紫、桃のケシで示されています。各助手を使用するごとに必要なケシを消費することで、タイルに記載された勝利点と資源を即座に受け取り、高級品を1つ購入できます。購入した高級品は、後に追加の得点の可能性があるため、プレイヤーの前に置いておきます。購入後の山の新しい高級品は、プレイヤーが3人の助手をすべて使用した後、プレイヤーのターンの終わりにのみ公開されます。あるスークの店舗が完全に空になったら、他の山のうち最大の山から、半分(端数切り捨て)のタイルを取り、空の店舗に置きます。



例:ジャンは、この高級品(スリッパ)を購入するために、プレイヤーボードから橙のケシを1つ共通サプライに戻します。報酬として、彼は共通サプライから水を1つ獲得し、得点トラックで2勝利点を獲得します。

## 中央広場(ジャマ・エル・フナ)

まず、プレイヤーは観客ディスクを時計回りに1セクション回転させます。次に、芸人ケシがあるスペースを1つだけ選択し、そのスペースを指すセクションの観客の数と同じ回数だけ、そのスペースが示すボーナスを獲得します。



例:  
観客ディスクを回転させた後、マリは一番上の桃(芸人)のケシからボーナスを受けることにしました。観客は3人います。

彼女は共通サプライから1色の商品を3個受け取れます。紫(絨毯)のケシを3個受け取りました。



### 配置ボーナス:

桃の芸人を配置すると、プレイヤーはスペースの横に表示されているボーナスを1回だけ獲得します。

### 中央広場のボーナスの概要:



共通サプライから水を1つ得ます



黒のモスクの階段を1段進めます



河川トラックを1マス進めます(+水を消費した数分、さらにマスを進めます)



共通サプライから1ディナール得ます



2勝利点得ます



白の宮殿の階段を1段進めます



共通サプライからデーツを1つ得ます



共通サプライから商品ケシ(黄、紫、橙)のどれか1つを得ます\*

\*観客の数により複数の商品ケシを獲得できる場合、すべて同色のケシを獲得しなければいけません。



## モスクと宮殿

モスク内の**聖職者ケシ(黒)**ごとに、プレイヤーは**モスクの階段でコマを1マス上**に移動させます。宮殿の場合も同様の手順を行います。宮殿に助手が配置されている場合、**貴族ケシ(白)**ごとにコマを**1マス**移動します。

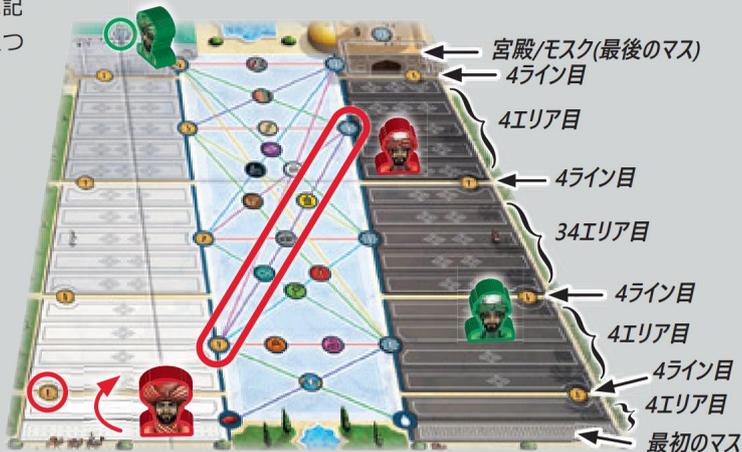
これら2つの階段はどちらも5つのエリアに分かれています。コマが**新しいエリアのライン**を越えたら、プレイヤーは即座に2つのボーナス(1ディナールと**接続ボーナス**)を獲得します。接続ボーナスは、プレイヤーのコマがあるそれぞれの**階段のエリアから延びる線**をたどった線に記載されています。接続ボーナスは、描かれているボーナスのいずれか1つを選びます。

**注:** プレイヤーのコマ(黒または白)が移動中に複数のラインを越えた場合、ラインを越えるたびに1ディナールと現在の**接続ボーナス**を得ます。

コマがモスクまたは宮殿の階段の終わりにある最後のマスに到達したら、コマはゲーム中そこに残り続けます。以降、プレイヤーはこのトラックをさらに**1マス進めるごとに1勝利点**を獲得します。

例:

ルーカス(赤)はプレイヤーボードに白(貴族)ケシを2つ配置しており、宮殿トラックで2マス進むことができます。彼は最初のライン値を超えたので、即座に共通サプライから1ディナールを獲得します。次に、両コマのあるエリア間の接続をたどり、描かれたボーナス(1ディナール、青緑、灰、黄のケシ、または5勝利点)の1つを選択します。サラのポン(緑)はすでに宮殿の階段の一番上のマスにいます。したがって、プレイヤーボード上に白(貴族)ケシのが5つある場合、彼女は前進する代わりに5勝利点を獲得します。



### モスクと宮殿間の接続ボーナスの概要



共通サプライから描かれた色のケシを1つ得ます(即座に配置し、該当する場合は配置ボーナスを獲得します)



共通サプライから1デーツ/1水を得ます



共通サプライから1~4ディナール得ます



共通サプライから同じ色のケシを1つか2つ得ます(即座に配置し、該当する場合は配置ボーナスを獲得します)



河川トラックを1マス進めます(水を消費した分さらに歩数を増やせます)



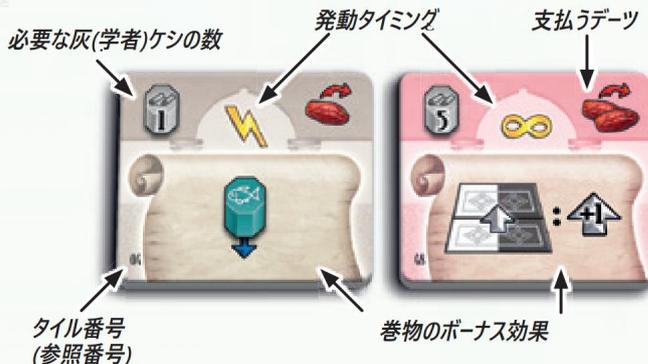
1-7勝利点得ます

## マドラサ

マドラサでは、プレイヤーは**巻物**入手できます。巻物の**左上**には、プレイヤーが必要とする**最小の灰(学者)ケシの数**が描かれています。プレイヤーは巻物を取得するために灰ケシをマドラサに配置する必要があります(1, 3, 5, 7個)。さらに、プレイヤーは最大で**デーツ**を3つ支払う必要があります(右上に表示されています)

プレイヤーは、配置された灰(学者)ケシと支払い可能なデーツがある限り、いくつでも巻物を獲得できます。支払われたデーツは共通サプライに戻され、巻物はプレイヤーの前に置きます。学者はサプライに戻す必要はありませんが、同じ学者を複数の巻物の取得条件を満たすために使用することはできません。新しい巻物はプレイヤーが3人の助手をすべて使用した後、プレイヤーのターンが終わったら公開します。

巻物の山が空になった場合は、同色の他の2つの山のうち数が多い方を取り、その下半分(端数切り捨て)を空のアカデミーに置きます。そうして作成したその山の一番上の巻物を公開します)



例:

ルーカスはプレイヤーボードに6人の灰(学者)ケシを持っています。彼はデーツを3個支払って、上記2枚の巻物を獲得することができます。

各ラウンドの最初の購入の直前に、プレイヤーは1ディナールを支払って、1色の3つの山すべての一番上の巻物を交換できます。一番上の各タイルを山の一番下に入れ、新しいタイルを公開します。プレイヤーは公開した新しい巻物を少なくとも1つ獲得しなければいけません。

購入した巻物が正確にいつ使用できるかは、示された**発動タイミング**によって異なります。



即時効果



ラウンド終了時  
ボーナス効果



シーズン終了時  
ボーナス効果



永続的な  
アクションの強化

- プレイヤーは、即時効果の巻物を獲得したら即座に、1回だけ実行します。効果の適用後もその巻物を手元に置いておきます。
- ラウンド終了およびシーズン終了ボーナス効果は、それぞれ各ラウンドまたはシーズンの終了時に使用できます。
- 永続的なアクションの強化は、その能力によって異なりますが、以降のゲームでターンごとに1回か、特定のアクションと組み合わせて、巻物に応じた強化を付与できます。

これらのタイルとそれに関連するアクションの詳細な概要については、別の付録を参照してください。

## メディナ

プレイヤーは、衛兵(ベージュ)ケシを最初に獲得したらまず、プレイヤーボードのメディナにある大きな監視塔スペースに配置します。その後、メディナのエリアアクションを実行するときに、監視塔の各衛兵に対して4つの工房のうちの1つから**街の門を1つ購入**できます。

プレイヤーは、**街の門を工房から1つ**選択し、その左上に示されている額の**ディナール金貨を支払います**。その後、すぐに右上に示されている**勝利点**を獲得または失い、プレイヤーボード上の空いている門スペースに街の門と、監視塔から持ってきた衛兵を配置します。その衛兵は以降その場に留まり続けます。

次に、プレイヤーは共通サプライから**街の門の色と一致する色のケシを1つ**取り出し、プレイヤーボードの隣に置きます。

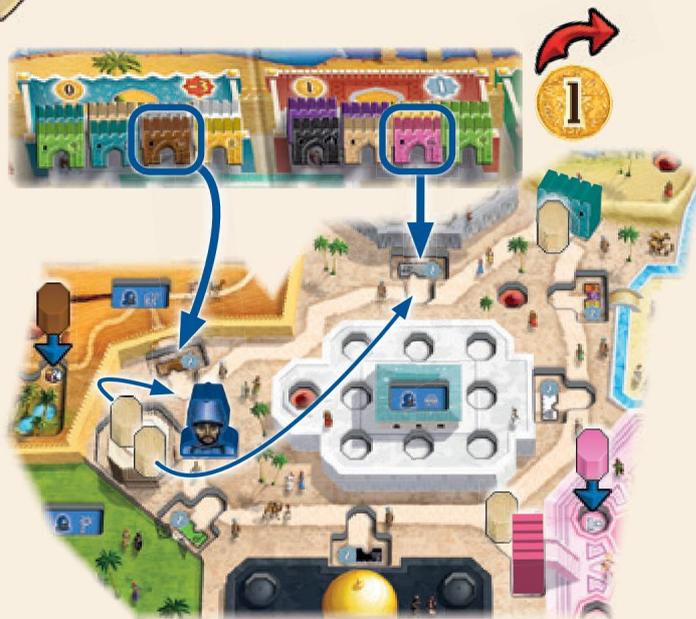
街の門の色がエリアの色(街の門のスペースにも着色されています)と一致する場合、プレイヤーは即座に2勝利点を獲得します。

プレイヤーは監視塔にある衛兵の数まで、いくつでも街の門を購入できます。

エリアアクション中に獲得したケシは、門の購入が全て終わった後に、ケシの色が対応するエリアに配置しなければいけません(該当する場合は配置ボーナスを獲得します)。配置すべきエリアが完全に埋まっている場合は、その色のケシを共通サプライに戻さなければいけません。

**注:** ゲームの終了時に、監視塔に残っている衛兵ケシは、空いている城門のケシスペースに配置されます。

メディナ地区は、城門の数に関係なく、衛兵8名と水売り1名がいる場合に完全に埋まっているとみなされます。



例:ジャンは監視塔にベージュの衛兵ケシを2つ配置しているので、メディナエリアアクションで最大2つの街の門を購入できます。

彼は茶の門を0ディナール(3勝利点減点)で購入し、サハラに建設します。これは門の色と一致しているため、2勝利点を獲得します。彼は(門の色と一致した)茶の隊商ケシを1つ受け取ります。

次に、1ディナールを支払って桃の街の門を購入し、そこから1勝利点を獲得します。彼はそれを灰のマドラサの隣に置き、桃の芸人ケシを1つ入手します。

これ以上街の門を購入することはできないので、先ほど入手した茶と桃のケシを配置し、配置ボーナスも獲得します。

## サハラ砂漠

サハラでは、プレイヤーは**オアシスの発見と要求**ができます。

### 配置ボーナス = オアシスの発見



プレイヤーが茶の隊商ケシを配置するごとに、タイルを表面返すことで、その横にあるオアシスを**発見**します。



例:  
ザラは茶の隊商ケシ2つをサハラ砂漠に配置し、隣にあるオアシス2枚を表に返します。



### スタートオアシスの発見:

サハラの左下には、茶の隊商ケシを2個置けるオアシスがあります。このオアシスはすでに発見されていたため、ゲームのセットアップ中にここにはオアシスタイルは配置されませんでした。ここにケシを配置した場合、プレイヤーは以下の配置ボーナスを獲得します。



2勝利点  
(左スペース)



共通サプライから好きな  
資源2つ(右スペース)

左のスペースを使用する前に、まず右のスペースを占有しなければいけません！



例:マリはスタートオアシスの適切なスペースにケシを展開します。彼女は配置ボーナスとして任意の2つの資源を受け取れるため、デーツ1つと1ディナールを選択しました。

道は助手を置くスペースから2手(左右)に分かれており、(スタートオアシスを含め)3つのオアシスと繋がっています。プレイヤーはどの道を通してオアシスを発見しても構いませんが、手前のオアシスを発見することなくその先のオアシスを発見することはできません。

### オアシスを要求する

サハラのエリアアクションを使用すると、プレイヤーはオアシスの隣に記載された資源を支払うことで、発見したオアシスを1つ要求できます。プレイヤーは、要求したオアシスをサプライボードの右側のエリアにある、保管スペースに置きます。最初に要求されたオアシスは保管スペースの左側(緑色の矢印が付いている)に配置します。以降に要求されたオアシスは、次の空きスペースに左から右に配置します。

要求したオアシスを配置したスペースにケシがある場合、プレイヤーはそのケシをプレイヤーボード上の該当するエリアに即座に配置できます。



この交換アイコン上にタイルを置いたら、プレイヤーはプレイヤーボードに配置済のケシを1つ共通サプライに戻し、別の色のケシを1つ獲得し即座に配置できます(該当する場合は配置ボーナスを獲得します)。

**!! 重要:** 発見・要求したオアシスの隣にある茶の隊商ケシや、街の門に配置したベージュの衛兵ケシを戻すことはできません。また、商品のケシ(黄色、紫、オレンジ)を戻すことはできませんが、これらの中で色を変換することはできます。



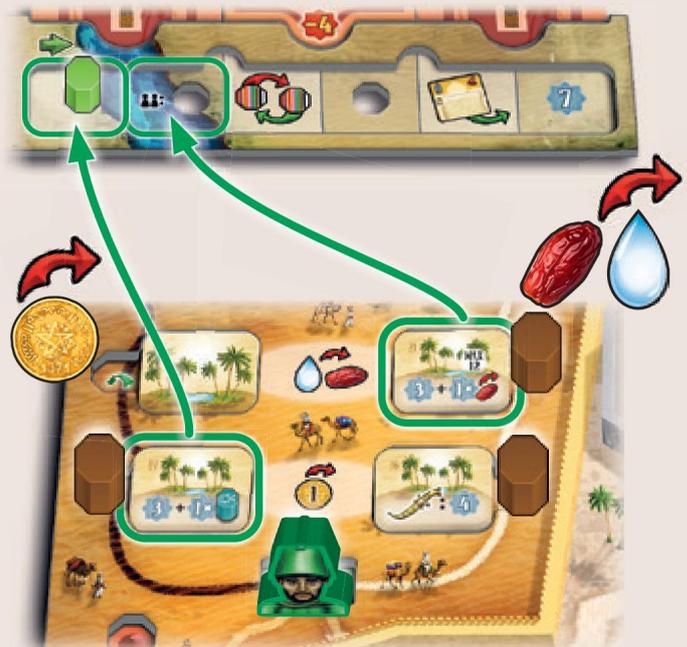
このアイコン上にタイルを置いたら、プレイヤーは学者ケシをちょうど3つ必要とする巻物タイル1枚をアカデミーから獲得できますが、デーツ1つを支払う必要はありません。

**!! 重要:** このときは、1ディナールを支払って(黄色の巻物の)3つの山のトップを変更することはできません。

サハラのエリアアクション実行時、プレイヤーは発見されたオアシスに対し、コストを支払うことが可能な限り複数同時に要求できます。

要求したオアシスは、プレイヤーがタイルに表示されている要件を満たしている場合に、ゲーム終了時に追加の勝利点を獲得できます。ただし、プレイヤーが獲得できるオアシスは合計3つまでです。

要求したタイルとその得点条件についての詳細な概要については、別の付録を参照してください。



例:まず、サラは1ディナールを支払い、左下のオアシスを要求しました。彼女はそのタイルをサプライボードの最初の保管スペースに置き、緑のデーツ拾いを獲得します。彼女はすぐにデーツ拾いを配置し、デーツ果樹園の配置ボーナスを獲得しました。次に、デーツ1個と水1個を共通サプライに戻し、右上のオアシスを要求します。彼女はそのタイルをサプライボードにも配置します。

### 水売り

プレイヤーが水売りのいるエリアで助手の1人を使用すると、即座に共通サプライから水1つ獲得します。これは、助手の使用時における「ケシを配置する」か「エリアアクションを行う」かの選択には関係なく獲得できます。



例:ジヤンは宮殿に派遣された助手を使います。新しいケシを配置するかエリアアクションを実行するかに関係なく、彼は共通サプライから水を1つ受け取ります。

## ■ 河川ボーナス&ラウンドの終了

すべてのプレイヤーが3人の助手をすべて使用すると、ラウンドが終了します。この時点で、河川トラックの河川ボーナスが解決されます。漁師コマが少なくとも最初の急流を渡った各プレイヤーは、通過済みの急流の1つの横に表示されるボーナスを1つ獲得できます。

### 河川トラックのボーナスの概要:



1勝利点



共通サプライから選択した資源1つ



共通サプライから黄、紫、橙のケシ1つ



例:  
マリーは3つの急流を渡りました。彼女は中央の急流からボーナスを選択し、共通サプライから1ディナールを受け取ります。

ボーナスを選択した後、漁師はその場に**残ります**。

次のラウンドが始まる前に、スタートプレイヤーはラウンドトラック(ラクダ)を左隣に渡します。そのプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーになります。

この時点では、シーズントラック(ステファン・フェルトのフィギュア)を**動かさない**てください。



## ■ シーズンの得点と次のシーズンの準備

4ラウンドが終了すると、プレイヤーのついたその後ろにはケシがなくなります。そのシーズンは終了となり、プレイヤーはシーズンの得点計算を行います。

### 1) 河川の評価

河川の最も下流に漁師コマがあるプレイヤーが河川の評価の勝者となり、河川の終点にあるタイルに表示されている特別ボーナスを獲得します。

第3シーズンでは、河川トラックの勝者は2つのボーナスから1つを選択し、2位は選ばれなかったもう1つのボーナスを受け取ります。2人用ゲームでは2位にはボーナスは与えられません。



河川タイルの詳細な概要については、別の付録を参照してください。

最後に、現在の河川タイルを破棄し、すべての漁師コマを河川トラックの開始スペースに戻します。

例:  
サラ(緑)は最初に川トラックに乗り、河川タイルの7勝利点のボーナスを選択しました。  
マリー(黄色)は2位で3勝利点を獲得しました。

### 2) 市民への供出

各プレイヤーは、表側になっているすべての提供タイルに記載されている資源を支払わなければなりません。プレイヤーがすべての提供タイルに記載されている必要な資源を支払うことができない場合、手持ちの**すべての**資源(提供予定でなかったものも含んだすべて)を支払わなければならない、かつ表側になっている提供タイルに表示されている**すべての勝利点を失います**。

必要な資源をすべて支払ったプレイヤーは勝利点を失いません。

すべてのプレイヤーが必要な資源や勝利点を支払った後、各プレイヤーはまだ裏向きになっている自分の提供タイルを1枚選択し、それを表返します。プレイヤーが次のシーズンの終わりに勝利点を失わないようにするためには、今回表返したタイルに加え、以前に公開したタイルに記載されている資源も再度支払わなければなりません。



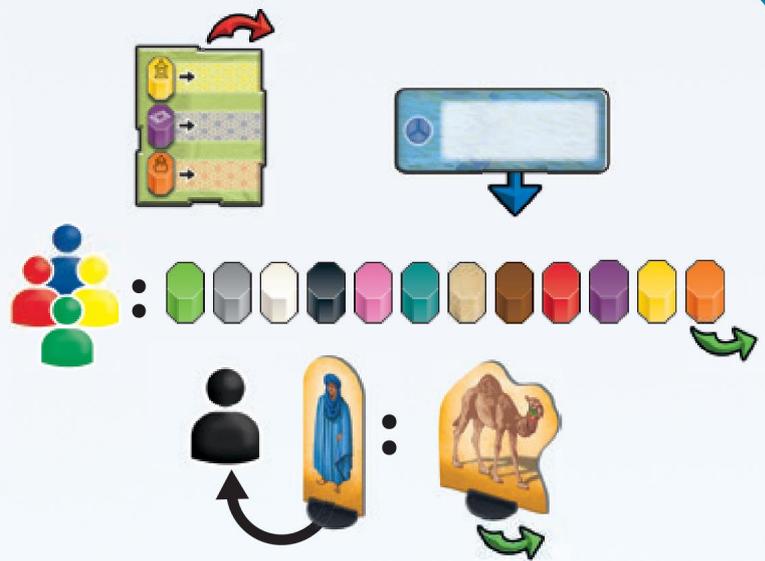
例:  
第2シーズンでは2枚の提供タイルが表になっています。ルーカスは右側のタイルに必要なすべての資源を支払うことができましたが、左側のタイルではデーツ1つと1ディナールが不足しています。彼は、まだ残っている2つの水を含む**すべての資源を共通サプライに戻さなければならない**、8勝利点を失います。



## 第2シーズンと第3シーズンの準備:

- 1) 交換所タイルをゲームボードから除外します。その後次のシーズンで使用する次の交換所タイルを1枚公開します。
- 2) 次のシーズンの河川タイルを河川トラックに置きます。
- 3) 再度、各プレイヤーは共通サプライから各色のケシを1つ(合計12個)取り出し、ついでその後ろに置きます。
- 4) シーズントラッカー(ステファン・フェルトのフィギュア)を時計回りに次のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーは、現在のプレイヤーがそれを持っているかに関係なく、ラウンドトラッカー(ラクダ)も同様に受け取ります。

これで準備は完了し、次のシーズンが始まります。



## ゲームの終了と最終得点計算

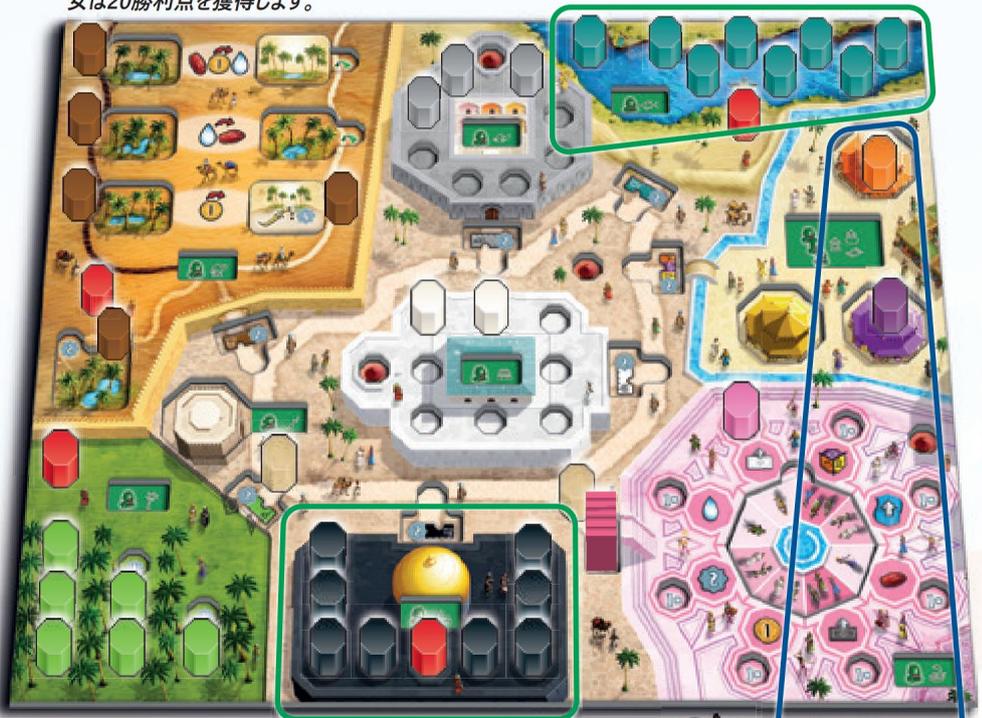
第3シーズン(シーズンの得点計算まで)が終わるとゲームは終了し、最終得点計算に入ります。プレイヤーは次の要素から追加の勝利点を獲得できます:

### 1) 配置完了エリア:

プレイヤーボード上の(スークを除いた)各エリアごとに、8つのケシと1つの水売りを配置していれば10勝利点獲得します。



例:サラは、河川(右上)とモスク(中央下)の2つのエリアをケシで完全に満たしました。彼女は20勝利点を獲得します。



### 2) オアシススタイル:

各プレイヤーは、要求したオアシスの点数を計算し、**最も点数の高い3枚までのオアシスの勝利点を獲得します。**



### 3) 残った資源:

各プレイヤーは、残りの**資源**(ディナール金貨、水、デーツ)と**商品ケシ**から勝利点を獲得します。すべての資源と商品ケシを合計し、合計を2で割った値(端数切り捨て)の勝利点を獲得します。



彼女はオアシスを4枚要求済みです:

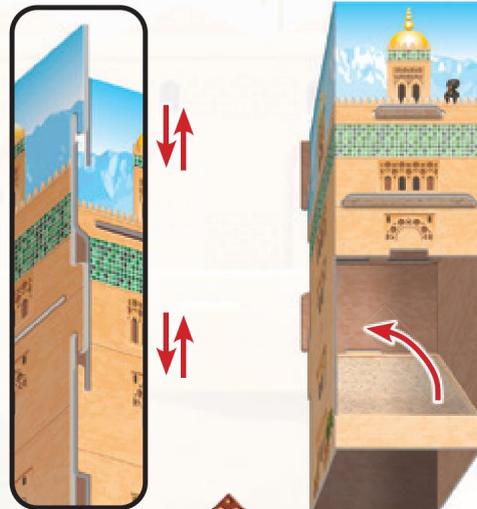
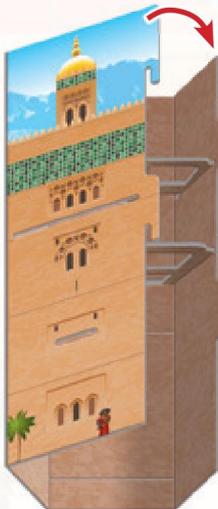
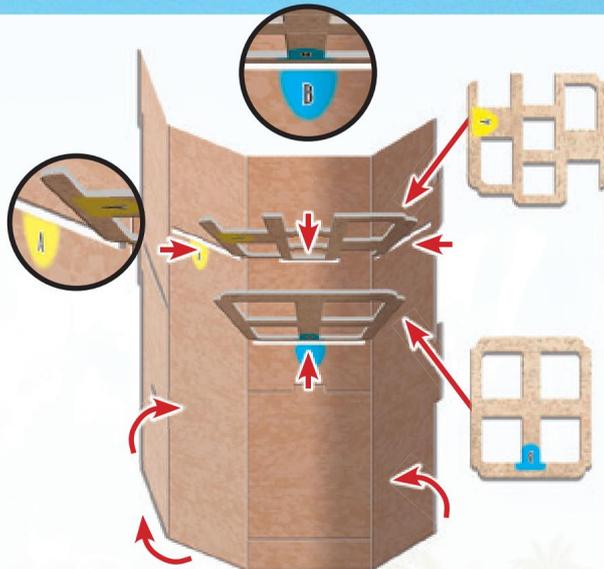
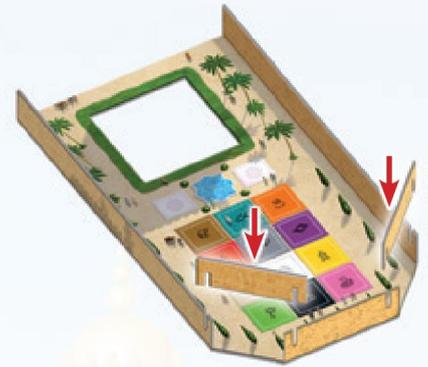
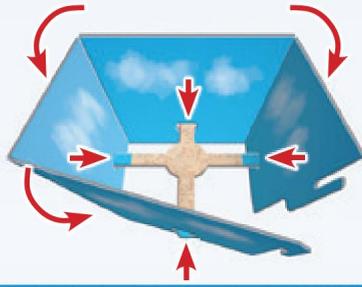
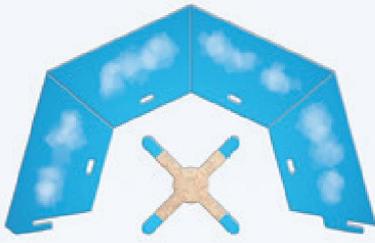
- 1枚目(03)は、桃の街の門が1つあるので**2勝利点**です。
  - 2枚目(05)は、3点+配置した白ケシごとに1点の合計**5勝利点**です。
  - 3枚目(07)は、3点+配置した青緑ケシごとに1点の合計**11勝利点**です。
  - 4枚目(21)は、3点+共通サプライに戻したデーツ1つごとに1点の合計**9勝利点**です。
- したがって、彼女はオアシス05、07、21から得点し、合計**25勝利点**を獲得しました。

最後に、彼女には**資源5つと商品ケシ2つ**が残っています。これらにより、彼女にはさらに**3勝利点**を獲得します。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがゲームの勝者となります。勝利点が同点の場合は、その中で宮殿の階段で先頭に立っているプレイヤーが勝者となります。

それも同点の場合は、モスクの階段で先頭に立っているプレイヤーの勝利となります。それでも勝者がいない場合は、同点の残りのプレイヤーが勝利を分かち合います。

# キューブタワーの組立ガイド



## 拡張モジュール

### 拡張1：階段タイル

#### コンポーネント：

- 階段タイル(両面) 20枚

#### セットアップの変更：

すべての階段タイルを布袋に入れ、よく混ぜ、宮殿とモスクの階段の間のボーナススペースに、左下のスペースからランダムな面を上にして順番に置いていきます。

**!! 重要：** 階段のすぐ隣の1金と1勝利点のスペースを覆わないでください。これらのボーナスは変更されません。また、最上部の2つのスペース(「同色のケシ2個」と「ケシ1個」)および最下部のスペース(「河川トラックを1マス進める」)を覆わないでください。これにより、ボーナスアイコンが12枚の階段タイルで覆われます。残ったタイルは箱に戻します。

これらの階段タイルは印刷されたボーナススペースを置き換えるため、接続ライン上に常に新しい組み合わせが提供されます。

**ヒント：** すべてのプレイヤーが同意したならば、タイルの面はランダムではなく、どちらを上にするか選択しても構いません。



### 拡張2：イマームとスルタン

#### コンポーネント：

- スルタン駒(白)1つ, イマーム駒(黒)1つ
- 噴水タイル 1枚

#### セットアップの変更：

これら2つの特別な駒を、宮殿とモスクの階段(階段に記載されているスルタンとイマームの小さな像が表示されている箇所)に配置します。宮殿とモスクの間の噴水に噴水タイルを置きます。

#### 遊び方の変更：

プレイヤーがスルタンまたはイマームが待つ階段に到達したら即座に、その駒を自分の駒の隣に置き、今後は宮殿またはモスクの階段を登るときに自分と特別な駒の2つを同時に動かします。これらの特別な駒のいずれかを連れているプレイヤーは、次の恩恵を受けます(忘れないように噴水タイルに描かれています)。これは同じターン中に複数回使用できます：



- **スルタン(白)：**巻物を購入するとき、巻物ごとに1デーツ安くなります。



- **イマーム(黒)：**高級品を購入するとき、任意の1つの商品ケシ分安くなります。

スルタン/イマームと一緒にいるプレイヤーが別のプレイヤーに追い抜かれた場合、以降は追い抜いたプレイヤーがその駒を連れて行きます(イラストが描かれた位置に到達してもスルタン/イマームは受け取れません!)。スルタン/イマームと一緒にいるプレイヤーが階段(宮殿/モスク)の最後のスペースに到達したら即座に、スルタン/イマームはそれぞれの階段の2番目の位置にいるプレイヤーのもとに移動します。もし2番目の位置に複数のプレイヤーがいる場合、駒はそのプレイヤーの1つ上の階段スペースに配置されます。

### 拡張3：追加の交換所

#### コンポーネント：

- 新しい交換所 6枚 - 各行の間に追加のラインが引かれています

#### セットアップの変更：

追加の交換所と基本の交換所を混ぜます。セットアップやゲームプレイにこれ以上の変更はありません。

**ヒント：** すべてのプレイヤーが同意した場合、新しい交換所のみを使用しても構いません。右側に表示されているタイルは、1つの資源に加えて1つの追加ボーナスを提供します。



1デーツ + 河川トラック1マス(必要に応じて水を消費する場合はさらに歩数を増やせます)

1ディナール + 1勝利点

水1つ + 白の宮殿/黒のモスクの階段を1マス

## 拡張4: 観客

### コンポーネント:

- 観客ディスク 4枚  
(反対の面)



### セットアップの変更:

ゲームが始まる前に、プレイヤーは観客ディスクの桃色と紫色のどちらの面でプレイするかを一緒に決定します。紫側には無観客のセクションが1つと、観客が4人のセクションが1つあります。

## 拡張5: 砂漠の街

### コンポーネント:

- 砂漠の街 12枚
- カバータイル 8枚(1人2枚)



昼の面



夜の面



"オアシス"



"砂漠の街"

プレイヤーごとのカバータイル 2枚

### セットアップの変更:

各プレイヤーは2枚のカバータイルを受け取ります。

全プレイヤーはオアシスのカバータイル(小さい方)を**スタートオアシス**に配置します。スタートオアシスとそこに置くケシは、このゲーム中は**無効**となります。

全プレイヤーは、もう一方のカバータイル(大きい方)をサブライボードの上側に置きます(資源を置く場所の上に置いてください)。切り抜きが2つあり、それぞれに1つのケシと1つの砂漠の街が入っています。

ゲームの開始時に、すべての砂漠の街を布袋に入れ、よく混ぜます。以下に示す数の砂漠の街を、布袋からランダムに引きます。

👤 3枚

👤👤 5枚

👤👤👤 7枚

引いたタイルは、夜の面を上にして、ゲームボードの横の全プレイヤーから見える場所に置きます。残りの砂漠の街タイルは箱に戻します。

### 遊び方の変更:

サハラで**発見**した時、両方の道の上に4番目のケシスペースがあり、隊商を遠く離れた砂漠の街へと導きます。

プレイヤーがそのようなスペースに茶色のキャラバンケシを配置する場合、ゲームボードの隣のディスクプレイから砂漠の街の1つを選択し、対応する切り抜きに**夜の面**を上にしてはめ込みます。プレイヤーは**即座に4勝利点**の配置ボーナスを獲得します。

**!! 重要:** すべてのプレイヤーが2枚獲得できる数の砂漠の街は存在しないため、素早く獲得する必要があります。さらに、砂漠の街はすべてのプレイヤーに適しているとは限らないさまざまなボーナスを提供します。

サハラのエリアアクションで砂漠の街を**要求**する場合、プレイヤーは3つの商品ケシ(黄+桃+紫)のセットを支払う必要があります。彼らは砂漠の街タイルを昼側に裏返します(切り抜き部分に残します)。この砂漠の街は要求済みとなり、ゲーム終了時に得点となる可能性があります。

**注:** サハラのエリアアクションにより、プレイヤーは発見されたオアシスタイルと砂漠の街のタイルを要求できます。オアシスと同様、ほとんどの砂漠の街は、条件が満たされていれば最終得点時に勝利点を獲得できます。

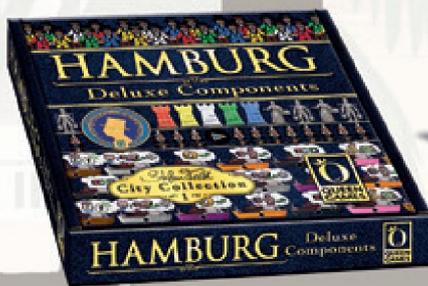
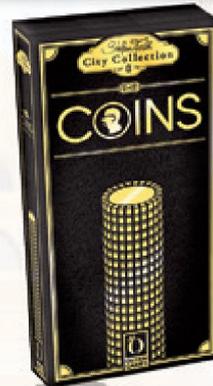
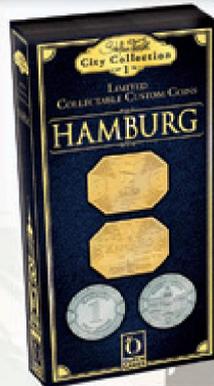
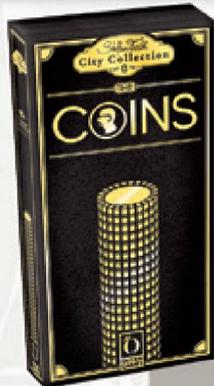
**W** ただし、即時効果のある砂漠の街が3つあります。これらは巻物と同じように、イナズマアイコンが記載されており、砂漠の街を要求したときに1度だけ効果を解決します。これらのタイルとその条件の詳細については、別の**付録**を参照してください。

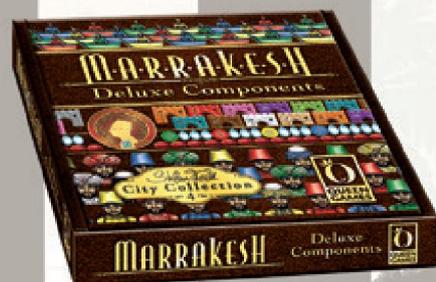
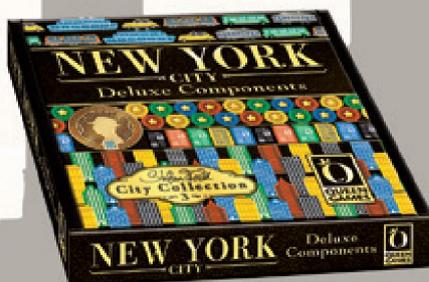
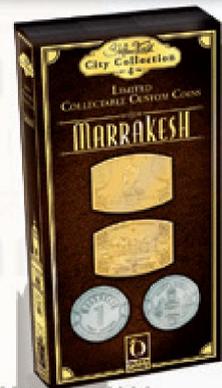
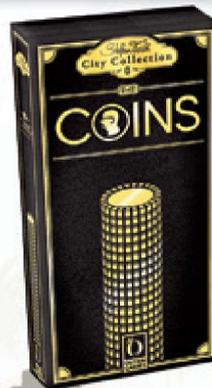
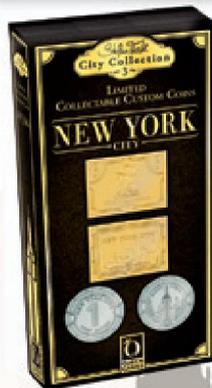
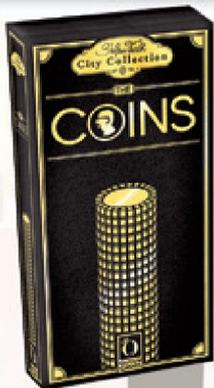
**!! 重要:** 砂漠の街を要求した時はタイルを裏返すだけで、供給ボードの右側にあるオアシスの保管スペースに移すことはありません。

### 得点計算の変更:

(最大で)砂漠の街2つと最も高得点のオアシス3つを獲得します。

**!! 重要:** サハラを配置完了エリアとして得点計算するには、(他のすべてのケシスペースに加えて)砂漠の街のカバータイルの両方のケシロットにも配置されている必要があります。





[sfcc.queen-games.com](http://sfcc.queen-games.com)

# TABLE OF CONTENTS

General Overview	1	Season Scoring and Preparation of the Next Season	13
Components	2	End of the Game and Final Scoring	14
Game Concept and Object of the Game	3	Cube Tower Assembly Instructions	15
Setup	4	Expansion Modules	16
General Components	4	EXPANSION 1: Staircase Tiles	
Player components	4	EXPANSION 2: Imam & Sultan	
Playing The Game	6	EXPANSION 3: Additional Exchange Offices	
Round Sequence	7	EXPANSION 4: Spectators	
Select keshis & deploy assistants	7	EXPANSION 5: Desert Towns	
Claim keshis & deploy them	7	17	
Use your assistants	8	Table of Contents & Overview	20
River bonus & end of the round	13		

## 概要

## ■ 助手の使用

## B) エリアアクションを実行する

Resource icons: Camel, Desert, Dates, Fish, Gold, Guard, Merchant, Palm, Water, Mosque, Rose, Disc.

Cost icons: 11, 10, 8, 11, 10, 9, 12, 10, 9, 10, 9.

1. **資源を支払い、発見済みのオアシスを要求する**  
 (Camel icon) → (Desert icon)

2. **デーツを支払い、巻物を獲得する**  
 注: 必要な数の学者ケシを所持しておくこと  
 (Dates icon) → (Scroll icon)

3. **ケシ1つごと: 河川トラックを1マス進める**  
 (Fish icon) → (River track icon)

4. **金貨を支払い街の門を購入する。各門につき監視塔にある1つの衛兵ケシが必要**  
 (Gold icon) → (Gate icon)

5. **ケシ1つごと: 宮殿の階段トラックを1マス進める**  
 (Palace icon) → (Staircase track icon)

6. **商品ケシを支払い、高級品を1つ購入する または交換所を1回使用する**  
 (Merchant icon) → (Shop icon)

7. **助手使用時に、そのエリアに水売りがいる: 水を1つ獲得**  
 (Water icon) → (Water drop icon)

8. **ケシ1つごと: デーツを1つ獲得**  
 (Palm icon) → (Dates icon)

9. **ケシ1つごと: モスクの階段トラックを1マス進める**  
 (Mosque icon) → (Mosque staircase track icon)

10. **ディスクを1セクション回す。ケシを1つ選択し、その横の観客数と同じ回数だけボーナスを得る**  
 (Disc icon) → (Disc rotation icon)

est. 1989

