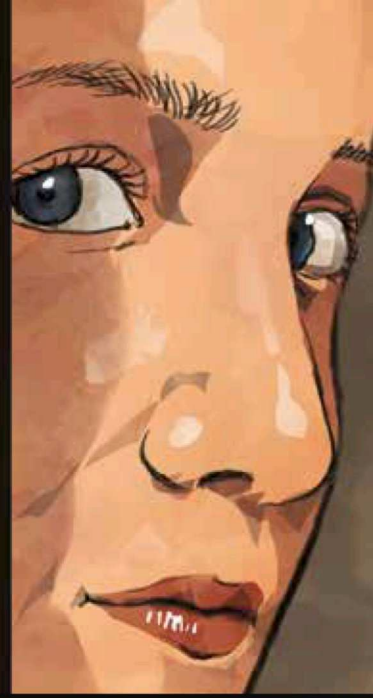


Johannes Schmidauer-König

# Catherine

## The Cities of the Tsarina



### ゲームの目的

1762年、クーデター後にピーター3世（ロシア名：ピョートル3世）は廃位を余儀なくされ、キャサリン大帝（ロシア名：エカチェリーナ2世）は新たなツァリーナ（訳注：女性の最高位の統治者の称号）に即位した。あなたは参事官として、キャサリンの寵愛を得ようとする。そうすれば、ゲーム終了時に彼女はあなたを最も信頼のおける重要な人物として彼女の側に置くでしょう。帝国の拡大への集中、軍事指向の選択、急成長する商品貿易への従事、芸術への憧憬など、取るべき道は多岐に渡ります。ゲーム終了時に、キャサリンは彼女が誰に最も感銘を受けたかを明らかにするでしょう…

### ゲーム用具



1 ゲームボード

110 カード



102 計画カード



8 命令カード



48 住宅駒（各色12×4色）



4 寵愛マーカー



4 勝利点マーカー



4 50/100マーカー



6 ジョーカータイル（各種12×4種：鉄、食料、キャビア、毛皮）



48 商品タイル

最初のゲームの開始前に、台紙から50/100マーカー、ジョーカータイル、商品タイルを取り外してください。

# ゲームの準備

下記の例は3人プレイのセットアップの様子です。

**1** ゲームボードをテーブルの上に置く

**2** 商品タイルを種類ごとに分ける。ゲームボード上の都市のうち商品タイルが描かれているところにプレイ人数分の商品タイルを置きます。2～3人プレイでは、使用しない商品タイルを箱に戻します。

**3** ジョーカータイルをゲームボードの横に置きます（2人プレイでは使用しませんので箱に戻します）。

**4** 各プレイヤーは担当する1色を選択し、その色の住宅駒12個、勝利点マーカー、寵愛マーカー、50/100マーカーを受け取ります。

a. 勝利点マーカーを勝利点トラックの「0」のマスのに置きます。

b. 寵愛マーカーを寵愛トラックの一番下のスペースに置きます。

c. 50/100マーカーはゲームボードの横に置いておきます。

アクション列

活性化列

**5** すべての命令カードをシャッフルし、各プレイヤーは1枚ずつ引きます。引いた命令カードは、自分の前に表向きに置いておきます。

**7** すべてのプレイヤーが同時に6枚の手札から3枚を選択し、表向きにして自分の前に1列に並べます。これはプレイヤーのアクション列となります。その下に1列の活性化列のスペースを確保してください。残りの3枚のカードは手札として持っておきます。プレイヤーのアクション列と活性化列が、プレイヤーのディスプレイを形成します。

**6** すべての計画カード（以後、カードと呼びます）をシャッフルし、各プレイヤーに6枚ずつ配ります。残りのカードは裏向きの山札とします。山札の横には捨て札置き場の場所を確保してください。

**8** 使用しない命令カード、住宅駒、及び商品タイルを箱に戻します。これらはゲームに使用しません。



# ゲーム概要

このゲームでは、計画カードのアクションを巧みに活性化し、大砲を取得し、本を集め、住宅を建設し、商品を備蓄することで可能な限り多くの勝利点を獲得しようとしています。

各ラウンドでは、あなたはあなたのアクション列と活性化列にカードを1枚ずつプレイします。これにより、あなたはアクション列のカード1枚を活性化し、このカードのアクションとボーナスを実行することができます。

各カードは複数の意味を持ちます：



カード上部には、商品、大砲及び／または本が描かれています。あなたのアクション列のカードに記載されているこれらすべてのシンボルを、あなたが所有しているとみなします。あなたの活性化列のカードに記載されているシンボルは所有しているとはみなされません！

住宅を建設できるカードにはシンボルが描かれていませんが、その代わりに3つの都市名が記載されています。

アクション  
ボーナス

カード下部には、アクションとその下に記載されているボーナス（一部のカードを除く）の2つの効果が描かれています。アクションに応じて、効果は1回または複数回発動できます。ただし、ボーナスは1回しか得ることができません。アクションとボーナスについては、p.7以降に詳述します。

## ゲームの進め方

ゲームは30年（10年間を3度）にわたってプレイされます。各10年は4ラウンドで構成されています。各10年の終わりに、中間決算があります。3回目の中間決算の後、最終得点計算を実施します。

各ラウンドは5つのフェイズで構成されています。プレイヤーはフェイズを同時に実行することができます。手番順はありません。



カードを2枚引く

すべてのプレイヤーは山札から2枚のカードを引いて手札に加えます。これらのカードは手札上限にカウントされません（p.6参照）。

山札が枯渇した場合は、捨て札置き場のカードをシャッフルして新しい山札を作成します。



ディスプレイにカードを2枚プレイする

すべてのプレイヤーは、自分のディスプレイに丁度2枚のカードを裏向きに伏せて置きます。このカードはフェイズAで引いたカードである必要はありません。

カードは以下のルールにしたがってプレイします：

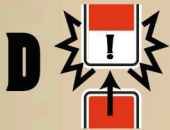
- ・あなたの手札から1枚のカードをあなたのアクション列の右側に置く
- ・あなたの手札から別の1枚のカードをあなたのアクション列のカードの下（活性化列）の他のカードが置かれていない場所に置く。この時、アクション列に置いたばかりのカードの下に置く必要はありません。

活性化列に置いたカードがその上部のアクション列のカードの色と同じかどうかを確認してください。これは、フェイズD（p.4参照）で重要です。しかし、同じ色であることは必須ではありません。



プレイしたカードの公開

すべてのプレイヤーはプレイした2枚のカードを同時に公開します。



## アクションの実行

すべてのプレイヤーは、直前に公開した自分の活性化列のカードの上に配置されているカード（アクション列のカード）のアクションを実行し、そのカードのボーナスを獲得します。ボーナスは、アクションを実行した場合にのみ獲得できます（黒い矢印のアクションを少なくとも1回使用した場合に、アクションを実行したとみなされます）。活性化列のカードのアクションは実行できないことに注意してください！

**重要！** これら2枚のカードの色が一致する場合にのみ、アクション列のカードのアクションを実行することができます。色が一致しない場合にはアクションを実行することはできず、代わりに山札からカードを1枚引きます。山札からカードを1枚引くために、自発的にアクションを実行しないことも可能です。

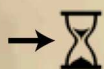
すべてのプレイヤーが同時にアクションを実行できます。手番順はありません。カードのアクションの詳細はp.6以降に詳述しています。



## 10年間の終了の確認



各プレイヤーのアクション列に7枚のカードが並んでいたら、このラウンドの終了時に10年間が終了し、中間決算が行われます。そうでなければ、フェイズAから次のラウンドを始めます。



## 中間決算

各10年の終わりに（4ラウンドごとに）、簡単な中間決算が行われます。以下の手順を記載の順番で実施します：

### 大砲の得点計算



あなたのアクション列（活性化列ではありません！）のカードの大砲の数を数え、両隣のプレイヤーの数と比較します。あなたは、あなたよりも所有している大砲の数が少ないプレイヤー1人につき4勝利点を獲得します。同数の場合は双方のプレイヤーが2勝利点ずつ獲得します。2人プレイ時は、勝利点を得ることができるのは1度のみです（訳注：両隣として2回比較しないという意味です）。

### 本の得点計算



あなたのアクション列（活性化列ではありません！）のカードの本の数を数えます。

最初に、最も多くの本を所有しているプレイヤーを確認します。本の所有数が最多の各プレイヤーは、任意の都市に住宅を建設することができます（また、そこから商品タイルを1つ得ることができる可能性があります：p.7の住宅の項参照）。

次に、本の所有数が最も少ないプレイヤーを確認します。この（またはこれらの）プレイヤーは、このフェイズ（訳注：本の得点計算）で報酬を得ることができません（すべてのプレイヤーの本の所有数が同数の場合は、すべてのプレイヤーが住宅を1つ建設することができます）。

本の所有数が最多でも最小でもないプレイヤーは、ジョーカータイルを1つ受け取ります。

例：Monicaは本を4つ所有しており、ChristinaとPeterは2つずつ、Marcusは1つの本を所有しています。Monicaは彼女が選択する1つの都市に住宅を1つ建設することができます。ChristinaとPeterはそれぞれジョーカータイルを1つ受け取ります。もしMarcusが本を2つ所有していたら、PeterとChristinaも本の所有数が最小となり、3人とも手ぶらで去ることになりました（即ち、誰もジョーカータイルを1つ受け取ることができなくなるところでした）。



ゲームの終了時、あなたはジョーカータイルを任意の商品として使用可能です（ゲーム中は商品としての数に含めません！）。

### 住宅の得点計算



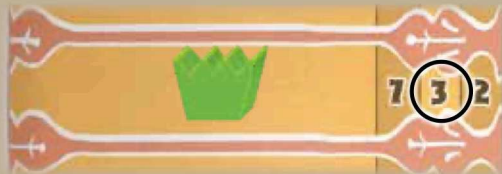
ゲームボード上のあなたの住宅の数を数え、数に応じた勝利点を獲得します（訳注：住宅の数と同じ数の勝利点）。1勝利点のシンボルが付記された都市にある住宅につき、あなたは追加で1勝利点を獲得します。



### 寵愛トラックの得点計算



あなたは、寵愛トラックにおけるあなたの寵愛マーカーの位置に応じて勝利点を獲得します。あなたが獲得する勝利ポイントは、寵愛トラックの2番目の列に表示されます。



### ディスプレイのクリーンアップ



あなたのアクション列のカードのうち、その下の活性化列にカードが置かれている4枚のカードを捨て札置き場に捨てます（その結果、アクション行に3枚のカードが残ります！）、その後、あなたの活性化列にある4枚のカードをすべて捨て札置き場に捨てます。

### 新しいカードの補充または最終得点計算



1度目と2度目の10年間の中間決算の終わりに、あなたは2枚のカードを引きます。これらのカードについては、手札の上限を考慮する必要があります（p.6参照）。手札上限を超えていたら、それぞれのカードを引く代わりにそれぞれ1勝利点を獲得します。

3回目の中間決算の終了後、最終得点計算が行われます。

1回目と2回目の中間決算の後、次の10年間が始まります。



最終得点計算

3回目の中間決算の終了後、最終得点計算が行われます。最終得点計算は以下の手順で行われます。

### 残り手札



1

あなたの手札に残っているカード1枚につき、あなたは1勝利点を獲得します。

### 命令カードの得点



あなたの命令カードには7つの商品タイルが描かれています。次に、これらの商品タイルの所有数を確認します。この時、ジョーカータイル（本の得点計算で得ることができます）は任意の種類の商品タイルとしてカウントできます。

あなたの命令カードに描かれている商品タイルを5/6/7個所有している場合、あなたは5/8/12勝利点を獲得します。

アクション列のカードに描かれている商品は命令カードの得点時にカウントされないことに注意してください！

### 隣接する住宅の得点



ゲームボード上で隣接しているあなたの色の住宅の最大数を数えます。住宅は、道路で互いにつながっている場合に隣接していると見なされます。

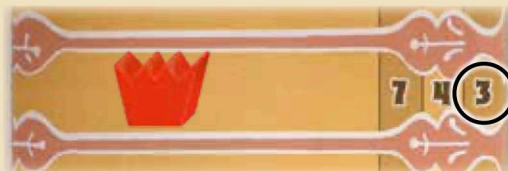
隣接していない

隣接している



この数値に、寵愛トラック上のあなたの寵愛マーカーの位置によって決定される数値を乗じた数の勝利点を獲得します。

例：Mariaは8つの住宅を建設しました。そのうちの1つは他の住宅と隣接していません。寵愛トラックが示す彼女の寵愛トラックの乗数は3です。彼女は $7 \times 3 = 21$ 勝利点を獲得します。



最も勝利点の多いプレイヤーが勝利します！

## その他のルール

### 手札の上限



ゲーム開始時、あなたの手札の上限は**3枚**です。ゲームが進む過程で、寵愛トラック上のあなたの寵愛マーカーを上を移動させることで、手札の上限を増加させることができます。もし、フェイズD中に（アクションまたはボーナスによって）カードを引くことができる場合若しくは中間決算終了時にボーナスによってカードを引くことができる場合、**あなたの手札上限を超える可能性があります**。あなたはこれらのカードを引かず、その代わりに引かなかったカード1枚ごとに1勝利点を獲得します。

**重要：**ラウンドのフェイズAで獲得した2枚のカードは、手札の上限にカウントされません。つまり、これがあなたの制限を超えている場合でも、あなたはこれらの2枚のカードを引くということです（理由は、その直後に2枚のカードをプレイする必要があるからです）。

例：あなたの手札の上限は6です。現在、あなたの手札は4枚です。あなたは、1アクションで3枚のカードを引くことができます。あなたは2枚のカードを引いて、「無駄になる」1枚のカードに対して1勝利点を獲得します。

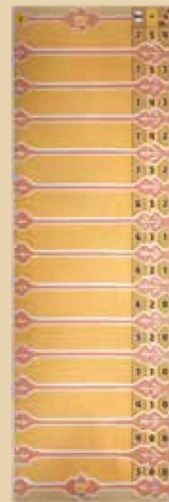
### 寵愛トラック

寵愛トラックは複数の要素に対して重要な役割を持っています。

あなたの寵愛マーカーの位置に応じた、手札の上限、（中間決算時の）勝利点、最終得点計算の隣接する住宅の得点計算に用いる乗数が示されています。幾つかのアクションにより、あなたは寵愛トラック上であなたの寵愛マーカーを進めることができます。これらの効果は寵愛マーカーのシンボルで示されています。

各寵愛マーカーのシンボルにつき、あなたはあなたの寵愛マーカーを1マス上に進めることができます。

もし、あなたの寵愛マーカーが寵愛トラックの最上部にあり、あなたがそれをさらに進められる効果を得た場合には、寵愛マーカーはそれ以上進められず、1マス進める効果が失われるごとに代わりに1勝利点を獲得します。



### アクションカードの効果

各カードの情報は上部下部の2つに分けられます。

カード上部は、**3つの都市、商品、大砲および本のシンボル**を示します。

あなたがカードを**アクション列**にプレイしたら、これらすべてのシンボルをあなたの所有としてカウントします（たとえ、カードが活性化されていなくても！）。

しかし、**活性化列にあるカードのシンボルはカウントしません！**

カード下部は、あなたが活性化列でこのカードの下にカードをプレイした場合にあなたがフェイズDで実行するアクションおよびあなたが一致するアクションを実施した場合にのみ得られるボーナスを示します。

以下のルールがすべての効果に適用されます：コストがカードの場合は、これらのカードを捨てる必要があります。コストが商品、大砲、または本の場合、あなたはそれらを所有している必要のあるだけです。あなたはそれらを捨てる必要はありません（商品タイルもです！）。



### 勝利点の獲得

勝利点を獲得するたびに、勝利点トラックのあなたの勝利点マーカーを進めます。あなたのマーカーが再びスペース「0」に到達した場合は、50/100マーカーを取り、「50」側を上向きにしてあなたの前に置きます。もう一度「0」に到達した場合は、「100」側を上にして置きます。



# アクションおよびボーナスの概要



一部のアクションには黒い矢印が表示されています。この矢印の数字は、アクションの実行可能回数を示しています。矢印に数字がない場合は、あなたはこのアクションを任意の回数実行できます。矢印のないアクションは、丁度1回だけそのアクションを実行します。



1つのボーナスの効果を得ることができるのは1度だけです。ボーナスを得るためには、その前にアクションを実行し、矢印の左側に表示されている条件を満たす必要があります。

## 住宅

多くのアクションにより住宅の建設が可能です。

カードに住宅のシンボルがあれば、あなたは自分のサプライから住宅駒を1つ取り、それを1箇所の都市に建設することができます。この時、以下のルールに従います：

- ・特に明記されていない場合は、カード上部に記載されている3つの都市のいずれかに住宅を建設する必要があります。

- ・既にあなたの住宅が建設済の都市に住宅を建設することはできません（この都市にすでに他のプレイヤーの住宅が建設されているかどうかは無関係です）。

- ・（まれなケースですが）あなたのサプライに住宅駒が残っていない場合は、住宅を建設することはできません。代わりに、山札から新しいカードを1枚引きます。

あなたが住宅駒を建設した都市に1つ以上の商品タイルがある場合は、あなたはそのうち1つを取って自分の前に置きます。こうして手に入れた商品タイルは”支払われる（訳注：アクションで使用して捨てられる）”ことはありません。各アクションにおいて、各種類の1つの商品としてカウントされます。

あなたが住宅を建設した都市に王冠のシンボルがあれば、寵愛トラック上のあなたの寵愛マーカーを1スペース進めます。

あなたが住宅を建設した都市に「1」のシンボルがあれば、各中間決算で追加で1勝利点を獲得します（建設時に直ちに獲得するものではありません）。



さらなるアクションの解説：以下に、アクションと付属するボーナスについて詳述します。



市場には1つのアクションのみが表示されており、ボーナスはありません。指定されている2種の商品を1つ所有しているごとにあなたはカードを1枚引くことができます。例えば、あなたが鉄3つと食品2つを所有している場合は、左記に示した市場のカードによりあなたはカードを5枚引くことができます。

あなたは、あなたのアクション列のカードの上部に示されている商品と、あなたの商品タイルの商品を「所有」しています。



アクションとして、あなたは手札からカードを3枚捨てることで10勝利点を獲得することができます。このアクションであなたが捨てた3枚のカードがすべて同色の場合は、ボーナスとしてあなたの寵愛マーカーを1スペースを進めます。



アクションとして、所有している本ごとにあなたは2勝利点を獲得します。ボーナスとして、あなたは手札からカードを1枚捨てることであなたの寵愛マーカーを1スペースを進めることができます。



アクションとして、あなたは手札からカードを1枚捨てることで、あなたの寵愛マーカーを2スペース進めることができます。ボーナスとして、あなたは手札から追加でカードを1枚捨てることであなたの寵愛マーカーをさらに1スペース進めることができます。



アクションとして、あなたは所有している本ごとにカードを1枚引きます。あなたが3つ以上の大砲を所有している場合は、ボーナスとして、あなたの寵愛マーカーを1スペース進めることができます。



アクションとして、あなたはカードを2枚引きます。あなたが3冊以上の本を所有している場合は、ボーナスとして、あなたの寵愛マーカ―を2スペース進めることができます。



あなたが所有している4つの異なる商品のセットごとに、あなたは4勝利点を獲得します（あなたのアクション列のカード上部に示されているすべての商品とあなたの商品のタイルがこれにカウントされます）。ボーナスとして、あなたは手札からカードを1枚捨てることであなたの寵愛マーカ―を1スペースを進めることができます。



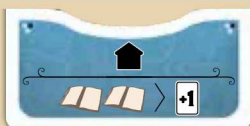
アクションとして、あなたはカードを2枚捨て、活性化されたカードの色の区域に1つの住宅を建設することができます。あなたは活性化されたカードの色の区域にある6つの都市のいずれも選択可能です。ボーナスとして、あなたが指定の商品を2つ以上所有していれば、あなたの寵愛マーカ―を1スペース進めることができます。



アクションとして、あなたは3勝利点を獲得します。ボーナスとして、あなたは手札からカードを1枚捨てることで追加で4勝利点を獲得することができます。



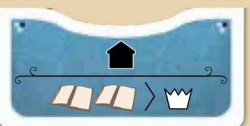
アクションとして、あなたは3勝利点を獲得します。ボーナスとして、あなたが指定の商品を1つ以上所有していれば、あなたはあなたの寵愛マーカ―を1スペース進めることができます。



アクションとして、あなたはそのカード上部に示されている3つの都市の1つに住宅を1つ建設することができます。ボーナスとして、あなたが指定の商品または本を所有していれば、あなたはカードを1枚引くことができます。



アクションとして、あなたはそのカード上部に示されている3つの都市の1つに住宅を1つ建設することができます。ボーナスとして、あなたが指定の商品または本を所有していれば、あなたは2勝利点を獲得できます。



アクションとして、あなたはそのカード上部に示されている3つの都市の1つに住宅を1つ建設することができます。ボーナスとして、あなたが指定の商品または本を所有しているか、または手札からカードを1枚捨てた場合、あなたの寵愛マーカ―を1スペース進めることができます。



アクションとして、あなたはそのカード上部に示されている3つの都市の1つに住宅を1つ建設することができます。ボーナスとして、あなたは手札からカードを2枚捨てることで、このカードの色の区域にこれまで建設したあなたの住宅ごとに1つの勝利ポイントを獲得することができます。

## Imprint

**Author:** Johannes Schmidauer-König

**Illustration and graphic design:**

Claus & Antje Stephan

**Layout and print preparation:**

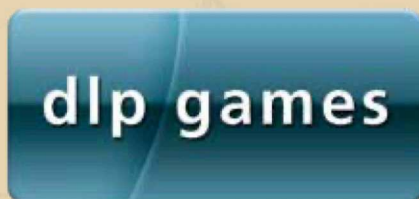
atelier198

**Editor:** Markus Müller

**English translation:** Sybille &

Bruce Whitehill, "Word for Wort"

[www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de)



© 2022 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel.: 02406-8097200

E-Mail: [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

Non-official Japanese translation

Translated by COQ (<https://tbgl-r.com>)

We thank Felix Stockhausen and all the other test-players and proofreaders for their valuable feedback!