Marco Polo リファレンス

■アイコンの詳細

ここでは各アイコンの詳細について説明します。同じアイコンは、常に同じ効果を示します。効果がわからなくなったときは、この冊子を参照してください。

商品、ラクダ、コイン、勝利点

このアイコンは、**本ゲーム**の内容物であることを示しています。前作**『マルコポーロの旅路』**などの内容物と混じってしまったときに判別するためのものです。

これらアイコンは左から、金の延べ棒、絹織物、コショウ袋、ヒスイ、ラクダ（それぞれ 1 個 / 頭）のコマを表していて、実際のコマの形とそっくりです。

注意：ヒスイ 1 個は、ラクダ 1 頭または 1 コインと同価値であり、いつでも代用として支払いに充当することができます。

これらアイコンがあるときは、この中に表示されている商品（金の延べ棒、コショウ袋、絹織物）のいずれかを選んで支払いや獲得を行います。左の場合は、1 個、中央の場合は 6 個を自由な組み合わせで選びます。右のように「≠」とあるときは、**同じ商品を複数選ぶことはできません。**

左はコイン、右は勝利点を表します。「X」の部分には、実際には数字が入ります。

その他のアイコン

このアイコンは、**依頼タイルの山**の上から 1 枚引いて内容を確認し、それをあなたのプレイヤーボードの遂行中の依頼置き場に配置するという効果を示しています。遂行中の依頼置き場に空きがないときは、すでに配置されている依頼タイルを取り去ってかわりにそこに配置するか、あるいは依頼タイルを引くのを取りやめることができます。取り去った依頼タイルは山の底に戻します。

このアイコンは、依頼タイルが配置されているうち、あなたが交易所を設置している都市から 1 枚取ってあなたのプレイヤーボードの遂行中の依頼置き場に配置するという効果を示しています。このとき、取った依頼タイルは必ずあなたのプレイヤーボードに配置しなければなりません。

「X」には数字が入ります。ゲーム盤上のプレイヤーコマを、その数字と等しいマス数まで移動させます。この移動に際しては、ゲーム盤のルート上に表示されている必要な旅費を通常どおり支払う必要があります。都市マスで移動を終えたときは、通常、その都市に自分の交易所を設置します。

注意：必要な旅費を支払えない場合や、支払いたくない場合、この効果を受けたとしても、実際には移動の一部または全部を行いません。ここで行わなかったぶんの移動の効果は失われます。

ヒント：依頼の達成によって、あなたが旅行アクションとは別に追加の移動を得る場合があります。そうした場合、あなたは 1 手番中に複数の都市に交易所を設置することがあります。

このアイコンは、出目が表示の絵以上のダイス（この場合は3）しか配置できないということを示しています。

「!」アイコンは、各ラウンドの開始時に対応するボーナスをあなたが得ることを示しています（ルール説明書 16 ページ参照）。都市ボーナスタイル、ギルドマーカー、人物カードに登場するアイコンです。

ギルドマーカーには左の 4 種類あります（**標準面**）。それぞれ、農業、香辛料、衣服、宝飾品を表しています。農業のギルドマーカーの標準面には、種類を示すこのアイコンはありません。

これらのアイコンは、対応する種類の**アップグレード済み**のギルドマーカーを示しています。

これらのアイコンは、ゲーム盤上の水路に表示されています。水路を利用してプレイヤーコマを移動させるときは、対応する種類のギルドマーカー（標準面でもアップグレード面でもかまいません）を保有している必要があります。

このアイコンは、あなたが旅行アクションを実行した際、移動を終えた後、移動後の都市だけでなく途中で通過した都市のうちの 1 つにも交易所を設置することができるということを示しています。その他の点は通常のルールが適用されます（ルール説明書 8～10 ページ参照）。

ゲーム盤上の各都市には、左の紋章のうちいずれか 1 つが表示されています。ゲーム終了時にあなたが交易所を設置している都市の紋章の種類数に応じて、勝利点を獲得します（2 ～ 3 ページ参照）。

このアイコンは、ゲーム終了後に、都市の紋章の種類数に応じて勝利点を獲得するときに、その種類数を加算し、勝利点を増やす効果があります（2 ～ 3 ページ参照）。いくつかの方法で、このアイコンを得ることができます。

このアイコンは、ただちに黒ダイス置き場から 1 個取って振り、その出目のままあなたのプレイヤーボードのダイス置き場に移す効果を表しています。あなたはそのラウンド中に、それを未使用のダイスとして使用する（いずれかのアクションエリアに配置する）ことができます。

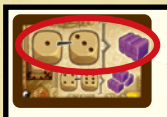
注意：黒ダイスの数には限りがあります。この効果を得たとしても、黒ダイス置き場に黒ダイスが残っていないときは、あなたは黒ダイスを受け取ることができません。効果は失われます。

都市ボーナスタイルの特記事項

この「!」と「?」のアイコンが記された都市ボーナスタイルが配置されている都市に交易所を設置したとき、他の都市に配置されている都市ボーナスタイルを 1 枚選び、そのボーナスを獲得します。このとき、選んだ都市ボーナスタイルが配置されている都市に、あなたの交易所が設置されている必要はありません。

カードの特記事項

ある都市カードの効果によって、ゲーム盤上でプレイヤーコマを複数マス移動する権利を得たときは、その全体の移動を 1 回の旅行アクションのように扱います（1 マスごとに 1 回の移動が終わるとはみなしません）。そのため、その移動を終えた都市には交易所を設置しますが、移動の途中で通過した都市には交易所を設置することはできません。



こうしたアイコンがあるときは、配置したダイスの目によって、効果が変化します。

例：左の都市カードに出目 2 のダイスを 1 個配置しました。配置したダイスの出目が 1 ～ 3 の間だったため、絹織物 1 個を受け取ることになります。

例：特殊都市アクションとして **〈ホルムズ〉** にダイス 1 個（出目 5）を配置しました。アップグレード済みの衣服のギルドマーカーを保有していたため、そのギルドマーカーのボーナス 2 回分として 4 勝利点を獲得しました。

このアイコンは、保有する達成済みの依頼タイル（伏せて引き出しに配置されているもの）の数を参照することを示しています。その数に対応してあなたは何らかの効果を受けます。このとき、依頼タイルやその他の何かを支払う必要はありません。

注意：実際に配置したダイスの目によって、効果を適用できる回数が制限されます。達成した依頼の数と配置したダイスの出目をどちらも超えない回数分、効果の適用を受けてください。

例：左のカードにダイスを 1 個（出目 5）を配置しました。けれど、達成済みの依頼は 2 枚だけです。そのため効果を 2 回分だけ受け、2 勝利点を獲得します。

このアイコンは、ゲーム盤上に設置している自分の交易所の数を参照することを示しています。その数に対応してあなたは何らかの効果を受けます。このとき何かを支払う必要はありません。

注意：実際に配置したダイスの目によって、効果を適用できる回数が制限されます。設置している交易所の数と配置したダイスの出目をどちらも超えない回数分、効果の適用を受けてください。前項の例と同様に判定してください。

自分が交易所を設置している都市をひとつ選び、そこに配置されている都市ボーナスタイルの効果を得ます。このとき複数回の効果を適用できる場合には、それぞれ別の都市の都市ボーナスタイルを選ばなければなりません。そのため、適用可能な回数のうち、一部をあきらめなければならないこともありえます。

例 1：左のカードにダイスを 1 個（出目 5）を配置しました。そのため、都市 2 つを選んで、配置されている都市ボーナスタイルの効果を得ることができます。あなたはちょうどそうした都市 2 つに交易所を設置していたので、それら 2 つの都市を選んで、それぞれの都市ボーナスタイルの効果を 1 回ずつ適用しなければなりません。

例 2：左のカードにダイスを 1 個（出目 4）を配置しました。4 コインまでを支払い、自分が交易所を設置している 4 つまでの都市を選んで、その都市ボーナスタイルの効果を得ることができます。あなたは 3 コインだけ支払い、都市 3 つを選んでそのボーナスを受けることにしました。

このアイコンがあるときは、配置したダイスの出目の回数分まで、ラクダ 1 頭を 3 コインに変換するか、あるいは、1 コインをラクダ 1 頭に変換することができます。複数回の効果を得るときは、かならずどちらか一方（ラクダをコインに換えるか、コインをラクダに換えるか）を選んで、すべてそちらの効果を適用しなければなりません。

例：左のカードにダイスを 1 個（出目 5）を配置しました。そこで、ラクダ 5 頭までを 15 コインまでに変換するか、あるいは 5 コインまでをラクダ 5 頭までに変換するか、どちらかを実行します。

このアイコンがあるときは、表示されている比率で、獲得した勝利点をコインに変換するか、保有するコインを勝利点に変換することができます。このとき、勝利点がマイナスになってもかまいません。

このアイコンがあるときは、配置したダイスの出目の 2 倍に等しい数のコインを獲得します。

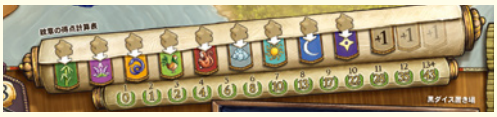
例：左のカードにダイスを 1 個（出目 5）を配置しました。そこで、出目の 2 倍に等しい 10 コインを銀行から受け取ります。

このアイコンがあるときは、ダイスを 1 個だけ配置して、ギルドアクションを 1 回だけ実行することができます。そのコストとしてラクダ 1 頭を支払う必要があります。配置したダイスの出目に対応したギルドマーカーを受け取ってください。

例：左のカードにダイスを 1 個（出目 2）を配置し、ラクダ 1 頭を支払いました。そこで、農業もしくは香辛料のギルドマーカーを受け取ります。

■紋章

ゲーム盤上の各都市には、それぞれ紋章が 1 つずつ割り当てられています。紋章は 9 種類あり、複数の都市に同じ紋章が割り当てられているところもあります。ゲーム終了後に、交易所を設置している都市の紋章の**種類数**に応じて、勝利点を獲得します（種類数が多いほど多くの勝利点を獲得できます）。



紋章による得点

黒ダイス置き場のすぐ上側に、紋章の得点計算表があります。ゲーム終了後の最終計算時に、各都市に配置している交易所を、この表の対応する紋章の上側に移します。このとき、1 つの紋章には交易所を 1 個までしか置くことができません（同じ紋章の都市複数に交易所がある場合はそのうち 1 個だけを移します）。その後、紋章の得点計算表の下段に表示されている欄を参照して、紋章の得点計算表に移した交易所の数に応じて、勝利点を獲得します。このとき、保有する +1 の紋章 1 つにつき、紋章の種類を +1 加算することができます。ただし、紋章の種類が 13 を超えた場合でも、紋章に関して獲得できる得点は最大 43 勝利点どまりとなります。

例：最終計算時、あなたは紋章 7 種類に交易所を配置しました。また +1 紋章を 2 つ獲得していました。そこで、紋章に関するあなたの得点は 17 勝利点（紋章 9 種類相当）となります。

■任務カード

各任務カードの下部には 4 つのアイコンが表示されています。それらはギルドマーカー、もしくは紋章です。

カード上部の図は、対応する紋章がゲーム盤のどの位置にあるのかをざっくり示す略図となっています。

保有するギルドマーカーに関して、獲得できる勝利点が表示されています。ギルドマーカーはアップグレード済みのものだけが対象となります。

あなたが交易所を設置している都市の紋章がここに表示されている場合、紋章 1 種類につき、紋章 +1 を 1 つ獲得します。

任務カードに表示されている種類の**ギルドマーカー（アップグレード面）**を保有しているなら、あなたはその脇に表示されているぶんだけ勝利点を獲得します。

任務カードに表示されている**紋章**の都市に交易所を設置しているなら、あなたは対象の紋章 1 種類につき、紋章 +1 を 1 つ獲得します（いわば、紋章 1 種類で 2 種類分としてカウントできるのです）。

例： 左の任務カードを保有しています。

ギルドマーカー：あなたは香辛料のギルドマーカーを保有していますが、アップグレードされていないので、勝利点を獲得することはできませんでした。しかし、アップグレード済みの宝飾品のギルドマーカーを保有していたので、そちらで5勝利点を獲得しました。

紋章：あなたは **〈カブール〉** に交易所を設置しています。そのため、紋章 +1 を 1 つ獲得しました。しかし の紋章については、対応する都市に交易所を設置していないので、紋章 +1 をもう 1 つ獲得することはできませんでした。

■人物カード

各人物カードに記されている内容は、他のルールに優先して適用されます。

憲宗モンケ・ハーン

オアシスのマスをまるで存在しないかのように無視することができます（移動のマス数に数えません）。通常どおり旅費はかかりますが、オアシスマスを無視することによる追加のコストはありません。もちろん、通常どおりオアシスマスに留まることもできます。

移動終了後、通過もしくは停止した**異なる**オアシス 1 つにつき、3 勝利点と 2 コイン、もしくは 3 勝利点とラクダ 1 頭を銀行から受け取ります。ただし、1 回の移動につき、同じオアシスを 2 回以上数えることはできません。

例：あなたは旅行アクションで **〈京兆〉** から **〈福州〉** を経由して **〈ジャイプール〉** に移動しようと考えています。この場合、通常は 4 マスの移動となり、旅費として 8 コインとラクダ 4 頭が必要です。しかし途中のオアシス 2 つを無視できるため、2 マス移動ですみます。ただし旅費は安くはなりません。オアシスを 2 つ通過したため、6 勝利点と、4 コイン / ラクダ 2 頭 /2 コイン&ラクダ 1 頭、のいずれかを獲得します。

アブハ・バス

各ラウンドの開始時に 2 コインを銀行から受け取ります。依頼を達成するたびにヒスイ 1 個を獲得します。また理由を問わず、ヒスイ 1 個を獲得するたび、1 勝利点を獲得します。

呉徳（ウ・デ）

ギルドアクションを実行するとき、ダイスを（通常 2 個のところ）1 個しか配置しないことを選べます。またギルドマーカーをアップグレードさせるごとに、ヒスイ 1 個を獲得します。それから、最終計算時に、追加の紋章 +1 を 1 つもっているものとして扱います。

例：ギルドアクションエリアにダイスを 1 個（出目 4）だけ配置し、ギルドアクションを実行しました。そして宝飾品のギルドマーカー 1 個とヒスイ 3 個を獲得しました。

麦林（マイリン）& 金天（ジン・ティエン）

ゲーム開始時に追加で 3 コインを受け取ります。また 2 個目のプレイヤーコマを受け取って使用します。1 個目のコマと同様に、このコマもゲーム開始時には **〈大都〉** に置かれ、ゲーム中、そこから移動することができます。

注意：あなたが自分のプレイヤーコマを 2 マス以上移動させるときはいつでも、そのマス数を分割してこれら 2 つのコマを移動させることができます。ただし通常どおり、移動の追加コストや旅費は支払わなければなりません。

また各ラウンドの開始時に受け取るボーナスのうち、1 つを選んでその効果を 2 倍にすることができます。

フィリッポ・ヴィテロ

あなた以外のプレイヤーが、商館ボーナスタイルを獲得してそのボーナスを受けた後、そのタイルを箱にしまう代わりにあなたに渡します。あなたはそれを自分の前に配置しておきます。あなたが獲得した商館ボーナスタイルは、そのボーナスを得ることなく、同様にあなたの前に移します。あなたはこうして自分の前に置かれた商館ボーナスタイル（他人から受け取ったものでも、自分が獲得ものでも同じ扱いです）を 1 手番中に 1 枚だけ使用することができます。使用したら、ただちにそのボーナスを得て、使用した商館タイルを箱にしまってください。

例：赤プレイヤーは、旅行アクションを実行して**〈カシュガール〉**に移動し、商館ボーナスタイルを受け取ってそのボーナス効果で 2 コインを獲得しました。あなたはそのタイルを受け取ります。そしてあなたは次の手番以降に、そのボーナスを獲得することができます。

イザベラ・ドナティ

黒ダイスを含め、ダイスを 1 個振るごとに、その出目に応じて次のとおりボーナスを得ます。

出目 1 または 6：2 コイン

出目 2 または 5：1 勝利点

出目 3 または 4：ラクダ 1 頭

あなたが複数のダイスを振ってゾロ目（2 つの同じ出目）が出た場合、あなたは上記の通常のボーナスを得る代わりに、次のボーナスを得ることができます。

1 または 6 のゾロ目：ヒスイ 1 個

2 または 5 のゾロ目：絹織物 1 個

3 または 4 のゾロ目：金の延べ棒 1 個

例：ラウンド開始時にダイスを振ったところ、「1」「2」「4」「4」「6」でした。そこで、「1」「6」で 2 コイン、「2」で 1 勝利点を獲得します。「4」2 つに関しては、ラクダ 2 頭を獲得してもかまいませんし、金の延べ棒 1 個を獲得してもかまいません。

ガントゥルガ・オド

旅行アクションにおいて、下段の区画しか選ぶことができません（上段と中段は使用できません）。そのいっぽう、旅行アクションにおいて、ゲームボード上に表記された旅費のコインやラクダを一切支払う必要がありません（ヒスイが必要なときは通常どおり支払わなければなりません）。ギルドマーカーを必要とされたときも、通常どおり保有している必要があります。そんなあなたでも、旅行アクション以外のアクションの際に、2 マス以上移動することができる場合があります。そうした場合でも、コインやラクダを支払う必要はありません。ただし、このアクション選択時に必要な2コインや、他のコマがいた場合の追加費用は、別途支払う必要があります。

例：あなたは旅行アクションで**〈パガン〉**から**〈カブール〉**へ移動します。このとき、旅費の 6 コインとラクダ 2 頭は支払いません。ヒスイ 1 個だけを支払います。

■黒ダイスの選択ルール

この選択ルールを採用する場合、各ラウンド開始時、黒ダイス置き場に黒ダイスを配置するときはいつも、まず、それらを振ってから（出目を変えずに）配置します。黒ダイスを獲得したときには、そこから出目を変えることなく選んで受け取ります。受け取ってから振り直すことはしません。この選択ルールによって、出目を一定の範囲内で選ぶことができるようになります。

あなたが**イザベラ・ドナティ**である場合、黒ダイスを黒ダイス置き場から取ったときに、あたかも自分でそのダイスを振って出目を出したかのように扱います。

■拡張セットとの組み合わせ

本ゲームは独立したゲームとしてデザインされていて、前作**『マルコポーロの旅路』**やその拡張セットを組み合わせて遊ぶことを前提としていません。ですが工夫次第では、それらの一部を組み合わせて遊ぶことができるかもしれません。

下記は、ハンス・イン・グリュック社が確認している「相性の良い」組み合わせです。

- **『マルコポーロの旅路』**の人物カードを個別に本ゲームに導入する（実力を発揮できない人物が出る可能性があります）。
- ミニ拡張セット**『The Voyages of Marco Polo: The New Characters』**（日本語版未発売）と本ゲームを組み合わせる。
- 『マルコポーロの旅路』の拡張セット**『The Voyages of Marco Polo: Agents of Venice』**（日本語版未発売）の「仲間ルール」。

注意：ゲームバランスが変わります。

『The Voyages of Marco Polo: Agents of Venice』の「ベニスボード」を組み合わせることも、難易度は高いですが可能でしょう（5 人でゲームができるようになります）。

本ゲームは完全に新しいコンセプトでデザインされているため、ミニ拡張の**『The Voyages of Marco Polo: The Secret Paths of Marco Polo』**（日本語版未発売）は組み合わせられません。

追加の情報があれば、www.hans-im-glueck.de/spiele/marco-polo-2.html でお知らせします。