

所持するコインと資源の合計が最多



道標:ゲーム2

村を発展させるには豊富な資源とカネが必要だ。

ゲーム終了時、上限を超えて所持しているものには共通サプライに戻してください。

このカードを道標マスに表向きで置きます。ゲーム2の終了時処理を始める前に、道標のルールにしたがって目標を達成したプレイヤーはスクラッチを削り、選択肢を選んでください。



所持しているコインからボーナスを得る場合、木箱Aを開けてください。



所持している資源からボーナスを得る場合、木箱Bを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

400

達成した目的カードが最小



道標:ゲーム3

村はまだ開発の初期段階にある。建設と木箱の開放に注力し村を拡大するよう、悠久王からの勧めがあった。

君たちは悠久王から直々に下される連絡にまだ戸惑いを隠せない。この地に来るまで、悠久王との繋がりはせいぜい税務官を挟んでのことだった。なぜこのちっぽけな村にそこまでこだわるのか？



ゲーム3のVPに、施設からのキャンペーン終了時VP(①)を加算したい場合、木箱Cを開けてください。



ゲーム3のVPに、施設からのキャンペーン終了時VP(②)を加算したくない場合、木箱Dを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

401

自分の領地にある施設が最多



道標:ゲーム4

一時的ルール:ゲーム4の準備を行うとき、経過トークンを置いた後、2マス前進させます(ゲームが短くなります)。

領地の人口が爆発し、悠久王からの圧力は取まらない。君たちは村の周りを飛ぶ「空島」の利用計画を立てた。



村のさらなる発展のため、空島の利用許可を悠久王に請うなら、木箱Eを開けてください。



悠久王から利用許可を受けずに空島の開発を行うなら、木箱Fを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

402

自分の領地にある施設が最多



道標:ゲーム4

一時的ルール:ゲーム4の準備を行うとき、経過トークンを置いた後、2マス後退させます(ゲームが長くなります)。

領地の人口が爆発し、悠久王からの圧力は取まらない。君たちは村の周りを飛ぶ「空島」の利用計画を立てた。



村のさらなる発展のため、空島の利用許可を悠久王に請うなら、木箱Eを開けてください。



悠久王から利用許可を受けずに空島の開発を行うなら、木箱Fを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

403

所持するペルソナが最多

(個人サプライと勅許簿の合計)



道標:ゲーム5

次々と覚えのない不可思議な記憶が浮かんでくるなか、唯一変わらないのは揺るがざる相棒だ。だが最近、避けられているような気がする。

一時的ルール:ゲーム5では小さいワーカーを自分の大きいワーカーがある施設に置くことはできません。



相棒になぜ自分を選ばれるのか問い詰めるのなら、木箱Gを開けてください。



相棒が真実を話してくれるまで辛抱強く待つなら、木箱Hを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

404

奉納トラックの影響トークンが最多



道標:ゲーム6

噂では、悠久王はこの村を永都の次の候補地と考えているらしい。これは村創設に携わった村人へ富、名声、権力が与えられるということだろう。

一時的ルール:ゲーム6の間、他プレイヤーの施設を使用したとき、チャーターストーンを1回振ります。出目が自分または使用した領地のシンボルだった場合、両プレイヤーは1VPずつ獲得します。

ゲーム終了の処理時、全員のVPを合計し、<https://stonemaiergames.com/games/charterstone/map>にその値を入力してください。



入力したVPが平均を上回っていた場合、木箱Iを開けてください。



入力したVPが平均を下回っていた場合、木箱Jを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

405

評判トラックの影響トークンが最多



道標:ゲーム7

この村が次の永都となる名誉を賜るために、新たな通商システムを導入することにした。

一時的ルール:ゲーム7の間、他プレイヤーの施設を使用したときに支払うコインや資源は共通サプライに戻さず、そのプレイヤーに渡します。



キャンペーン終了時のVP計算方法を個別に選ぶ場合、木箱Kを開けてください。



キャンペーン終了時のVP計算方法をプレイヤー間で同じにする場合、木箱Lを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

406

所持する危難トークンが最多



道標:ゲーム8

まだ**危難**トークンが登場していない場合、目録からカード36と37を取り出して、ボックス「J」を開けます。

悠久王が訪れた際、この村を次なる永都として知られようとして、君たちはこの村(特に自分の領地)から危難を取り除くべく行動を開始した。



いずれかのアクティブな領地に危難トークンが1個以上ある場合、木箱Mを開けてください。



どのアクティブな領地にも危難トークンがない場合、木箱Nを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

407

ロウソクを手番中に消さないこと



道標:ゲーム9

王のロウソクは艦隊を導く灯火である。決して火を絶やさぬよう注視せよ。

一時的ルール:ゲーム9の開始時、安全なテーブル上にロウソクを置き、火を灯してください。ゲーム中、何らかの理由で火が消えた場合、誰の手番で消えたかを覚えておきます。火が消えたら、再度点火してはいけません。

燃料不足の危難トークンがある施設を使用したプレイヤーは、ただちにロウソクの火を消します。



誰かの手番に火が消えた場合、木箱Oを開けてください。



手番中に火が消えなかった場合、木箱Pを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

408

所持する寵臣が最多



道標:ゲーム10

一時的ルール:ゲーム10の間、寵臣を置くことはできず、自分の領地にいる寵臣を操作することもできません。寵臣がいる施設を使用するには、影響力トークンを1個支払います。そうした場合、その寵臣を個人サプライに加えます。



年代記のストーリーで、喜ぶ王のアイコンの数が怒る王以上の場合、悠久王から1か月ほどの祝祭に招待されます。木箱Qを開けてください。



年代記のストーリーで、怒る王のアイコンの数が喜ぶ王より多い場合、悠久王は村に戒厳令をします。木箱Rを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

409

所持する進歩カードが最多



道標:ゲーム11

一時的ルール:祝祭での暗黙の了解として、他の人の領地を支援します。このゲーム中、自分の領地に通常のワーカーを置くことはできません(寵臣は配置可能)。

祭りも終わるころ、謁見の準備が整ったと近衛兵から伝えられた。今こそ、決断の時だ。目録からカード363～374を取り出し、各プレイヤーに自分の領地に対応するペルソナカード2枚を配ります。渡された2枚のうち1枚を選んで獲得し、もう1枚は保管庫ボックスにしまいます(アクティブではない領地が獲得するカードは、プレイヤーたちで決めます)。

- ・悠久王に敬意を払うなら、木箱Sを開けてください。
- ・悠久王に立ち向かうなら、木箱Tを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

410

所持する進歩カードが最少



道標:ゲーム11

一時的ルール:戒厳令により行動は制限されます。他の領地の施設を使用する場合、その領地のシンボル上に自分の影響力トークンを1つ置かなければなりません。すでに自分の影響力トークンがある領地と自分の領地の施設に使用制限はありません。

長きひと月が終わるころ、謁見の準備が整ったと近衛兵から伝えられた。今こそ、決断の時だ。目録からカード363～374を取り出し、各プレイヤーに自分の領地に対応するペルソナカード2枚を配ります。渡された2枚のうち1枚を選んで獲得し、もう1枚は保管庫ボックスにしまいます(アクティブではない領地が獲得するカードは、プレイヤーたちで決めます)。

- ・悠久王に敬意を払うなら、木箱Sを開けてください。
- ・悠久王に立ち向かうなら、木箱Tを開けてください。

いずれかの木箱を開けた後、このカードを保管庫ボックスにしまいます。

411

所持する影響力トークンが最少



道標:ゲーム12

一時的ルール:他のプレイヤーとオートマの空島タイトルは使用できません。

ゲーム終了時の処理を行います。その後、各プレイヤーはキャンペーンVPカードの合計VPを計算し、もっとも多いプレイヤーがキャンペーンの勝者となります。該当者が複数の場合、上の項目から順にVPを比較してタイブレーカーとしてください。

悠久王は生命と死の籠手とチャーターストーンを用いて儀式を執り行い、王の魂は君の肉体へと乗り移った。一瞬で、痛みもなかった。

おめでとう!君の肉体は、魂を糧とする不滅の独裁者の傀儡と成り果てました!本作『チャーターストーン』では勝利を収めました、その過程で失ったものは一体なんでしょう?他プレイヤーはこれから君のことを王(王女)と呼ばねばならず、それだけが救いです。

このカードを保管庫ボックスにしまい、木箱Wを開けてください。

412

所有する影響力トークンが最少



道標:ゲーム12

一時的ルール:他のプレイヤーとオートマの空島タイトルは使用できません。

ゲーム終了時の処理を行います。その後、各プレイヤーはキャンペーンVPカードの合計VPを計算し、もっとも多いプレイヤーがキャンペーンの勝者となります。該当者が複数の場合、上の項目から順にVPを比較してタイブレーカーとしてください。

碧き峪の新たな王の誕生を祝して、村で豪華なパレードが催された。群衆の間を歩き、握手し、赤子に口づけをする。過去を凌駕した君は碧き峪を次なる栄光の時代へと導くべく、決意を新たにしたのであった。

碧き峪の正当なる支配者となった君のことを、他プレイヤーはこれから王(王女)と呼ばなければなりません。

このカードを保管庫ボックスにしまい、木箱Wを開けてください。

413