

# 3. ゲームの流れ

このゲームは、「ラウンド」と呼ばれる手順を繰り返し実行することで進んでいきます。各ラウンドは「工房フェイズ」から始まります（最初のラウンドだけは「工房フェイズ」は省略します）。その後、各プレイヤーが手番を行います。この手番は親から開始し、時計回りの順でプレイヤー間を巡ります。各プレイヤーが手番を3回ずつ実行し終わると、1つのラウンドが終わります。

こうしてゲームが終わるまで繰り返しラウンドを実行します。ゲーム中、いずれかのプレイヤーが手番中に注文カードを9枚達成するか、もしくはスキルが14に達したなら、その手番終了後、残りのラウンドをすべて行い、そこでゲームは終わります。ゲーム終了後に各プレイヤーは得点計算を行います。そして最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーが最優秀絨毯職人としてゲームに勝利します。

## ラウンド

各ラウンドは次の2つのパートからなります。

### ◆ 工房フェイズ(7ページ参照)

最初のラウンドだけは飛ばします。

### ◆ プレイヤーの手番(下記参照)

親が最初の手番を行い、その後、時計回りの順で各プレイヤーが1回ずつ手番を実行していきます。各プレイヤーが手番を3回行うまでそれを繰り返します。

各プレイヤーは、手番中に次の手順を実行します。

- ◆ 弟子コマ1個の移動(強制)
- ◆ アクションの実行(任意)
- ◆ 注文カード1枚の達成(任意)

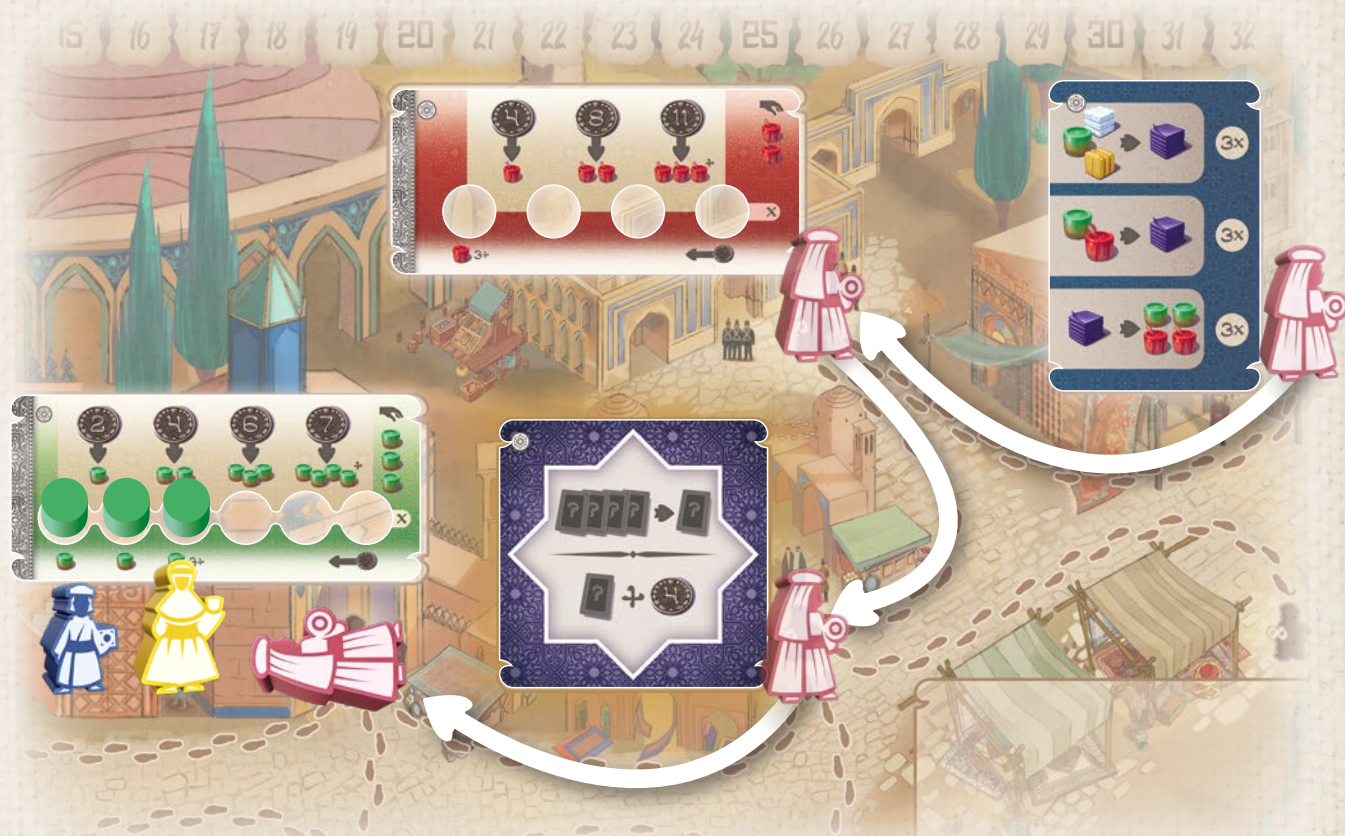
こうして各ラウンドにおいて、各プレイヤーは自分の弟子コマを3個とも(1手番に1回ずつ)移動させ、3回のアクションを実行することになります。なおかつ3枚までの注文カード(手札)を達成させることが可能です。

## プレイヤーの手番

ゲーム最初のラウンドは、(工房フェイズを飛ばし)プレイヤーの手番から始まります。

手番を迎えたプレイヤーは、次の3つのステップを順番に実行します。

下図は、赤の弟子コマが、緑染料の購入のためにショップまで(3タイルぶん)移動したところです。♥



### ステップ1：弟子コマ1個の移動(強制)

このラウンドにまだ動かしていない(立っている)自分の弟子コマ1個を選んで1回移動させます。弟子コマは、現在のタイルから、ゲーム盤上に描かれている足跡に沿って隣のタイルへと移動していきます。1回の移動で、3枚先のタイルまで移動させることができます。移動を終えた弟子コマは、そのことを示すため、倒した状態にして移動を終えたタイルの脇に配置しなければなりません。弟子コマはかならず、移動を開始したタイルとは別のタイルで移動を終えなければなりません。手番開始時にいたタイルにとどまることはできません(例外：広場タイル)。

また、特に指示されない限りあなたは1回のラウンド中に、同じタイルのアクションを2回以上実行することはできません(例外：広場タイル)。したがって、これから移動させる弟子コマを、自分の立っている別の弟子コマ(前ラウンドにそのタイルに移動した)があるタイルで停止させることはできませんが、倒れている自分の別の弟子コマ(このラウンドにそのタイルに移動した)のあるタイルで停止させることはできません。

弟子コマが他プレイヤーの弟子コマの移動を妨げることはありません。移動に関するルールにしたがっているかぎり、ひとつのタイルに複数のプレイヤーの弟子コマが存在していてもかまいません。

### 例外：広場タイル

広場タイル(弟子がゲームで最初に移動を始めるタイル)で移動を終える弟子コマについては、移動する距離に関する制限は一切なくなります。つまり、弟子コマはどのタイルから移動を開始した場合でも広場タイルに到達することができます。例えば、タイル5枚分を移動して広場に移動することもできますし、まったく移動せずに(0マス移動)して広場タイルに留まり、そこでアクションを実行することもできるのです。そのため、広場タイルに関しては、同じ弟子コマがそこに何ラウンドもとどまり続けて、連続してそのアクションを実行することができます。1ラウンド中に自分の複数の弟子コマを広場に移動させ、広場のアクションを複数回実行することもできます。

### ステップ2：アクションの実行(任意)

弟子コマは移動を終えたタイルが示すアクションを実行することができます。各アクションの内容に関しては10～14ページを参照してください。あなたは弟子コマが移動を終えたタイルでのみ、そのタイルが示すアクションを実行できます。移動中に通過したタイルのアクションを実行することはできません。



### ステップ 3：注文カード1枚の達成(任意)

もしここで十分な素材を保有している(手持ちにしている)なら、手番プレイヤーは手札にあるいずれかの注文カード1枚を達成することができます。達成する場合には、その注文カードに「必要素材」として指定されている数と種類の素材を手持ちから予備に戻します。そして、カードに「報酬」として記されているコインやスキル、勝利点を獲得します(勝利点はただちに勝利点表に反映させます)。これでその注文カードは達成されたこととなります。達成した注文カードは、自分の職人マットの下側に差し込みます。差し込んだのち、その注文カードの下端にある「工房アクション」の欄だけが見えるようにしてください。以後のラウンドにおいて、手番プレイヤーは工房フェイズ中、こうして差し込まれた注文カードを望むだけ選んで、その「工房アクション」を1回ずつ実行することができるようになります。

必要素材

報酬

工房アクション



**注意：**注文カードを達成すると手札が減ります。手札がなくなると、注文の達成はできなくなります。手札を補充して新たな注文を達成するためには、弟子を広場に移動させて新たな注文カードを獲得する必要があります。

## 工房フェイズ

第2ラウンド以降の各ラウンドは工房フェイズから始まります。工房フェイズでは、次の5つのステップを順番に実行します。

### 1.素材の補充

ゲーム盤に配置されている各ショップタイルに素材の補充を行います。補充は、タイルの右上部分の手のアイコンの下に表示されている数と種類の素材を予備から取ってそのタイルに加えることで行います。こうしたタイルの下部には素材を配置するためのマス(穴)が横一列に並んでいます。これを「陳列棚」と呼びます。素材を加えるときは陳列棚の左のマスから右へと順に



埋めていってください。各マスには素材を1個ずつしか配置できません。すべてのマスを埋めても素材が置ききれない場合は、余った分は無視します。もしこのとき、マスの一番右に「X」アイコンがあり、なおかつ置ききれない素材があった場合には、そのタイルの陳列棚に配置されている素材をすべて(すでに配置されていた素材、いま配置した素材、置ききれなかった素材のすべて)に取り除きます。こうした場合、このタイルで扱っている素材はそのラウンドが終了するまで「売り切れ」になったと考えてください。

ショップタイルには、個人ショップ(背景が1色)と複合ショップ(背景が左右2色に分かれている)があり、この説明は個人ショップへ補充する補充方法です。複合ショップへの補充は、上記のルールと少し異なり、次のように行います。

**注意：**いくつかのタイルにおいては、この手順で特別なルールが適用され、上記のルールが変更されることがあります。

### 複合ショップへの補充

複合ショップでは、2種類の素材を取り扱っています。

- ◆ ショップタイル上端に表示されているコスト(●)から延びる各矢印の先に1種類の素材がアイコンで示されている場合には、そのショップタイルの陳列棚は背景色の部分で左右に分かれていて、そのそれぞれが別の個人ショップであるかのように補充を行います。補充する各素材をその色に応じた陳列棚に、左から順番に埋めていきます。そしてどちらの陳列棚についても、もし素材が置ききれないときは、個人ショップと同様に、そちらの陳列棚(だけ)を空にします。
- ◆ ショップタイル上端に表示されているコスト(●)から延びる各矢印の先に2種類の素材が合体したようなアイコンが示されている場合には、その複合ショップタイルの陳列棚は背景色にかかわらずひとつしかないとなります。そしてひとつの個人ショップであるかのように補充を行います。もし素材が置ききれないときは、個人ショップと同様に、すべてのマスを空にします。

複合ショップの詳細については11ページを参照してください。



上の複合ショップの場合、左の陳列棚に5個目の羊毛が補充されることになったときは、(配置することなく)そこからすべての羊毛を取り除きます。また、それとはまったく関係なく、右の陳列棚に3個目のラクダ毛が補充されることになったとき、(配置することなく)そこからすべてのラクダ毛を取り除きます。

### 2.弟子の回復

各プレイヤーは倒れている(前ラウンドに移動を行った)弟子コマをすべて立たせます。

### 3.ダイスを振る

タイルの上ののせられているダイスがあれば、それらをすべて振り直します。そしてその出目とタイルに表示されている指示に従って、そのタイル上に対応する素材を加えます(12～13ページ参照)。

### 4.工房アクション

達成した注文カードの中に工房アクションをもつものがあるプレイヤーは、ここでそれらの工房アクションを望むだけ選んで、任意の順番で実行することができます(工房アクションの内容を示す一般的なアイコンやその効果については、9ページを参照してください)。工房アクションの実行により、プレイヤーは追加のコインやスキルの獲得、素材のトレード、素材の購入や売却、注文カードの獲得や素材との変換などを行うことができます。各カードに記されているアクションは各工房フェイズ中にそれぞれ1回しか実行できませんが、別のカードから同じ効果を何度も受けることはかまいません。工房アクションにダイスが表示されているときは、プールのダイスを振って、出目の素材を予備から獲得します。

### 5.親の変更

親は、親マーカーを左隣のプレイヤーに渡します。そしてそのプレイヤーが新しい親になり、このラウンドで最初の手番を実行することとなります。

## ラウンドの終了と次のラウンド

すべてのプレイヤーが自分の弟子コマ3個を移動し終えたなら(そしてラウンド最後の手番を終えたなら)、そのラウンドは終わります。もしそれまでの間にいずれかのプレイヤーが注文カードを9枚以上達成しているか、あるいはスキルが14以上に達していたなら、その手番のあとに残りのラウンドをすべて行ってからゲームが終わります。もしそうでなければ、次のラウンドに移ります。

## ゲームの終了と勝利

ゲーム中、最初に 9 枚の注文カードを達成したプレイヤー、もしくは最初にスキルが14に達したプレイヤーは、ボーナス名声トークンを受け取ります。このトークンを受け取ったプレイヤーは 2 勝利点を獲得します。

そのプレイヤーの手番のあと、残りのラウンドをすべて行います。それが終わるとゲームは終わります。

各プレイヤーの勝利点は次の項目の合計になるはずです。

- ◆ 達成した各注文カードに表示されている勝利点
- ◆ スキル表で、ゲーム終了時のスキルレベル以下のマスに表示されている勝利点
- ◆ ボーナス名声トークンを保有しているなら 2 勝利点

最も多くの勝利点を獲得しているプレイヤーが、タブリーズで最も優秀な絨毯職人として、ゲームに勝利します。

もし最も優秀な絨毯職人が 2 人以上いる場合には、そのなかで、保有するコインの額と素材の合計数が一番多いプレイヤーが勝利します。それでも勝利者が 1 人に決まらない場合は、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

## 4. 注文

注文カードはそれぞれ、お客から受けた絨毯の注文を表しています。注文カードには 3 つのグレードがあり、労働者→商人→上流階級の順で高級になっていきます。そして高級であればあるほど、必要素材の価値の合計が高くなり、達成した際の報酬の価値の合計も高くなっていきます。



**注文（労働者）カード：**ゲーム開始時からプレイヤーが受け取ったのはこのグレードの注文だけです。達成するのが比較的簡単であり、必要素材を獲得するのも容易です。勝利点はさほど得られませんが、高級な注文に比べると、コインをより効率的に得ることができます。



**注文（商人）カード：**あなたのスキルが 2 に達すると、商人からの注文が来るようになります。労働者の注文に比べて必要素材の組み合わせがより高価になり、達成が多少むずかしくなりますが、そのぶん、より多くの勝利点を獲得できますし、スキルの上昇や工房アクションを獲得する確率が高くなります。



**注文（上流階級）カード：**スキルが 6 以上になると、上流階級から最高級の繊細な絨毯の注文が舞い込むようになります。必要素材のほうも高価な素材の組み合わせになりますが、高い名声が約束され、スキルも上昇しやすくなっています。工房アクションもあたりまえのように強力なものがついてきます。

右図のように、すべての注文カードには、「必要素材」「報酬」がアイコンで記されています。また、いくつかの注文カードには、勝利点が報酬に含まれていたり、「工房アクション」が記されていたりします。

**必要素材：**この注文カードを達成するために支払う必要がある種類と数の素材がアイコンで記されています。

**報酬：**注文カードを達成したとき、ただちに獲得できるコインやスキル、勝利点などのボーナスがアイコンで記されています。これらの報酬はそれぞれ 1 回しか獲得できません。

**工房アクション：**ここにアイコンが記されている場合、その注文カードが工房アクションをもっていることを示しています。プレイヤーはその注文カードを達成したのち、カードを自分の職人マットの下部に差し込み、この工房アクションの部分だけが見えるようにします。そしてそうした工房アクションを工房フェイズに望むだけ（それぞれ 1 回）実行することができます。工房アクションを実行する順番は自由です。工房アクションの実行により、プレイヤーはコインや追加のトレード、その他の効果を得ることができます。

**名声（勝利点）：**報酬として勝利点が含まれている注文カードもあります。獲得した勝利点は、ただちに勝利点表に反映させます。

必要素材

報酬

工房アクション



名声（勝利点）

# 早見表

## ラウンドと手番（6～7 ページ）

### 工房フェイズ

- ◆ ショップタイルに素材を補充する。
- ◆ 弟子コマを立たせる。
- ◆ タイル上のダイスを振りなおす。
- ◆ 工房アクションを望むだけ実行する。
- ◆ 親マーカーを左隣に渡す。

### プレイヤーの手番

- ◆ 立っている弟子コマ 1 個を移動させ、倒す（強制）。
- ◆ 移動を終えたタイルのアクションを実行する（任意）。
- ◆ 可能なら手札の注文カード 1 枚を達成する（任意）。

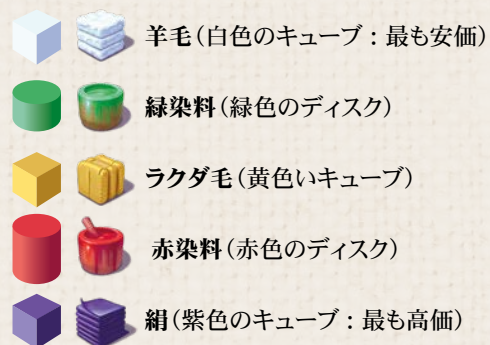
## ゲームの終了と得点計算（8 ページ）

最初に 9 枚の注文カードを達成するか、スキルが14に達したプレイヤーがボーナス名声トークンを受け取る。残りのラウンドをすべて行ってゲームが終わる。得点計算を実行し、獲得勝利点が最大のプレイヤーの勝利。

- ◆ 達成した各注文カードに記されている勝利点
- ◆ スキル表でスキルレベルに対応する勝利点（あれば）
- ◆ ボーナス名声トークンを保有していれば 2 勝利点

## 内容物早見表

### 素材



### ダイス



### 注文カード（8 ページ）



### コイン



## アイコン早見表

|  |                               |
|--|-------------------------------|
|  | 勝利点                           |
|  | スキル                           |
|  | 工房フェイズに陳列棚に加える素材（上から順に）       |
|  | 陳列棚の最後の素材が購入されたら、1 個補充。       |
|  | その素材が購入されたら、購入数 + 1 個を補充する。   |
|  | 陳列棚があふれたら、その陳列棚にある素材をすべて取り除く。 |
|  | 購入する際は陳列棚の一番右の素材から順に。         |
|  | トレード（左側を支払い、右側を獲得する）          |
|  | トレード（最大 1 回まで）                |
|  | 初回のゲームではタイルのこちらの面を使用する。       |

|  |                              |
|--|------------------------------|
|  | 自分に解禁されている注文カードを 1 枚引いて受け取る。 |
|  | 手札の注文カードを 1 枚選んで捨てる。         |
|  | タイル上のダイスマス。                  |
|  | ゲームの準備時に黒ダイスを振って配置するダイスマス。   |
|  | ゲームの準備時に灰ダイスを振って配置するダイスマス。   |
|  | 工房フェイズにそのタイル上のダイスをすべて振り直す。   |
|  | 個人工房フェイズを実行する。               |

|  |                                           |
|--|-------------------------------------------|
|  | 注文（商人）の山が解禁される。そこから 2 枚引いて 1 枚を手札に加える。    |
|  | 注文（上流階級）の山が解禁される。そこから 2 枚引いて 1 枚を手札に加える。  |
|  | 広場で注文カードを 4 枚引いたとき、1 枚でなく 2 枚を手札に残してよくなる。 |
|  | 1 手番中に注文カードを 1 枚ではなく、2 枚まで達成できるようになる。     |