



17世紀のフランス。枢機卿リシュリユーは、ルイ13世の王宮における政治的重要人物です。彼は、英国、プロテスタント、オーストリア王家のハプスブルク家、そして彼や王に対する貴族の陰謀という敵からフランスを守っています。あなたは枢機卿を支持しますか？それとも、富と力を餌にする敵対勢力や諸外国にそそのかされますか？30年戦争はヨーロッパを荒廃させています。これに乗じようとする者たち、そして枢機卿に直に取り入ろうとする者達にとって、富と栄光を手にする更なるチャンスです。しかし気をつけて下さい、枢機卿の地位は、あらゆる勢力からの陰謀により脅かされています。

リシュリユー

作者：Olivier Lamontagne

対象年齢：10歳以上

2～4人用

### ＜ゲームの目的＞

プレイヤー達は、自分の作業員を賢く配置して有力な派閥をサポートしようとする貴族となります。勝利した派閥に多く貢献したプレイヤーには、名声点とボーナスが与えられます。最多名声点のプレイヤーがゲームに勝利します。

### ＜内容物＞

- 1ゲームボード
- 26陰謀シート
  - 13×枢機卿リシュリユー（背面赤色）
  - 13×敵対勢力（背面黄色）：英国（表面ピンク）、フランス（表面オレンジ）、ハプスブルク家（表面灰色）、プロテスタント（表面茶色）
- 40作業員トークン（各色10）
  - 2×「価値-2」、3×「価値1」、3×「価値2」、2×「価値3」
- 4衝立て（各色1）
- 12マーカー（各色3）
- 4「30+名声点タイル」
- 3木製駒（枢機卿リシュリユー（赤）、影の枢機卿（灰）、女王（ピンク））
- 10宝石トークン
- お金
  - ルイ・ダルジャン（価値1）
  - ルイ・ドール（価値3）

### ゲームボードの説明：

1. 陰謀ボックス：ボックス上部には、枢機卿リシュリユーの陰謀シートを置きます（背面赤）。ボックス下部には、敵対勢力の陰謀シートを置きます（背面黄）。
2. 街：陰謀の解決を行った後の作業員トークン捨て場。
3. 街：宝石トークン捨て場。
4. 敵対勢力の陰謀シートを裏向きの山にして置く場所。
5. 枢機卿リシュリユーの陰謀カードを裏向きの山にして置く場所。
6. 最終得点計算のボーナス得点チャート。
7. 収入トラック。
8. 軍事トラック。
9. 名声点トラック。
10. 影の枢機卿の宮殿。
11. 女王の宮殿。
12. 枢機卿リシュリユーの開始マス。



### ＜ゲームの準備＞

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
2. 陰謀シートを背面の色によって2つに分け、それぞれを良く切って山札を2つ作成し、ゲームボード上の所定の場所に置きます。
3. 3枚の枢機卿リシュリユー陰謀シート（背面赤）を引き、各陰謀ボックスの上部に表向きに配置します。3枚の敵対勢力陰謀シート（背面黄）を引き、各陰謀ボックスの下部に表向きに配置します。
4. お金をゲームボードの横にまとめて置き、銀行とします。各プレイヤーは、7ルイ・ダルジャンを受け取ります。
5. 影の枢機卿駒を（灰色の）宮殿に置きます。女王駒を（ピンクの）宮殿に置きます。枢機卿駒を名声点トラックの7のマスに置きます。

6. 街の所定の場所に、宝石トークンを2つ置きます。さらに、各プレイヤーは、宝石トークンを2つずつ受け取ります。残りの宝石トークンは、箱に戻してゲームから除外します。
7. 各プレイヤーは自分の色を選択し、その色のコンポーネントを受け取り、衝立てを自分の前に置きます。ゲーム中、作業員、お金、宝石トークンは、衝立ての裏に隠して持ちます。
8. 各プレイヤーは、自分のマーカーを以下の様にゲームボードに配置します：
  - ① 名声点トラックの0のマス
  - ② 軍事トラックの0のマス
  - ③ 収入トラックの1のマス
9. 「30+名声点タイル」をゲームボードの横に置きます。もしも、プレイヤーの名声点が30点を越えたら、このタイルを自分の衝立ての前に置き、0のマスにマーカーを移動してから名声点を数え続けます。タイルを置き、0のマスに居る状態が30点を表します。
10. スタートプレイヤーを決定します。

## <ゲームプレイ>

プレイヤーは、1人ずつ手番を実施していきます。

手番では、1つもしくは2つのアクションを実施できます：

- ・プレイヤーのマーカーが、名声点トラックの枢機卿駒よりも後ろにある場合、2アクションを行います。
- ・プレイヤーのマーカーが、名声点トラックの枢機卿駒よりも前もしくは同じ場所にある場合、1アクションを行います。

プレイヤーは、以下の中からアクションを選択することができます：

- A. 収入の獲得（手番中1度のみ）
- B. 作業員の配置
- C. 軍隊の雇用（手番中1度のみ）
- D. 宝石の売買（手番中1度のみ）

### A. 収入の獲得

自分の収入トラックの値に応じたルイ・ダルジャンを銀行から得ます。

*例：緑のマーカーは、収入トラックの3に置かれています。緑のプレイヤーは、3ルイ・ダルジャンを銀行から受け取り、自分の衝立ての後ろに置きます。*

### B. 作業員の配置

任意の陰謀ボックスに置かれている陰謀シートの空いている場所に、自分の使用可能な作業員トークンを1つ、衝立ての後ろから取り、配置します。

1、2、3のマスにトークンを配置する場合は、その分のルイ・ダルジャンを銀行に支払う必要があります。その後で、作業員トークンを裏向きにして配置します。配置する作業員トークンの値を、隠して配置する事ができます。0のマスにトークンを配置する場合は、ルイ・ダルジャンを支払う必要はありません。その代わりに、配置する作業員トークンは表向きとなり、全員がその値を見る事ができるようになります。

**重要：**もしもプレイヤーが1手番中に2度このアクションを行う場合、そのプレイヤーは追加で2ルイ・ダルジャンを銀行に支払わなくてはなりません（通常のコストに加えて）。同じ陰謀カードに置くかどうかは関係ありません。

*例：緑のプレイヤーが作業員トークンを陰謀シートの0のマスに置きます。これにコストは発生しません。しかし、彼はトークンを表向きに置く必要があります。2つ目のアクションとして、2つ目の作業員トークンを1のマスに置きます。これにはコストが3ルイ・ダルジャンかかります（1+2）。このトークンは、裏向きに配置することができます。*

1枚の陰謀シートのマスが全てうまったら、直ちにその陰謀ボックスが解決されます（陰謀の解決参照）。

### 作業員の帰還

自分の作業員トークンを全て配置した時、街に置かれている全ての自分の作業員トークンを衝立ての裏に戻します。

**重要：**最後に配置したトークンが陰謀の解決を引き起こした場合、解決を行う前に作業員の帰還を行います。

### C. 軍隊の雇用

軍隊トラックの自分のマーカーを1つ進め、進めたマスに書かれたコストを支払います。

**重要：**このアクションを選択できるのは、名声点トラックにおいて、枢機卿駒よりも後ろに居るプレイヤーのみです。

*例：黄色プレイヤーのマーカーは、軍隊トラックの2のマスにあります。プレイヤーは3ルイ・ダルジャンを支払って、マーカーを1マス進めます。*

### D. 宝石の売買

プレイヤーは、宝石を1つ売ることができます。そうするプレイヤーは、自分の衝立ての後ろから宝石トークンを1つ取り、ゲームボードの対応する場所に置いて、銀行から5ルイ・ダルジャンを受け取ります。

プレイヤーは、宝石を1つ買うことができます（街に宝石があれば）。そうするプレイヤーは、銀行に8ルイ・ダルジャンを支払い、ゲームボードから宝石トークンを1つ取り、自分の衝立ての後ろに置きます。

プレイヤーは、手番中、売るか買うかのどちらかのみ行えます。

## <陰謀の解決>

1枚の陰謀シートのマスが作業員トークンもしくは駒で全てうまったら、その陰謀ボックスの解決を行います。

メモ：両方の陰謀シートのマスが全てうまっている必要はありません！

### a. 勝利勢力の決定

解決するボックスの陰謀シートに置かれたトークンを全て表向けます。各勢力のトークン値を全て合計します。影の枢機卿駒と女王駒は価値3と見なします。合計値の大きい勢力が勝利勢力となります。同点の場合は、枢機卿リシュリユーの勢力が勝利します。

### b. 勝利勢力に貢献したプレイヤーへの報酬

勝利勢力に多く貢献したプレイヤーへ報酬が与えられます。

メモ：陰謀に勝利したことによる報酬は、その陰謀シートに記載されています。勝利に最も貢献したプレイヤー及び、2番目に貢献したプレイヤーに与えられる報酬が、それぞれ一番左と真ん中の四角に描かれています。一番左の四角は、陰謀が解決された後に枢機卿に与える影響を示しています。

勝利勢力に置いた工作員トークンの値の合計値が最大のプレイヤーは1番左の報酬を得ます。このプレイヤーは、その陰謀シートも受け取り、自分の前に伏せて置きます。陰謀シートは、ゲーム終了時に得点となります。2番目の報酬は、勝利勢力に置いた工作員トークンの値の合計値が2番目のプレイヤーに与えられます。同点の場合は、工作員トークンを勝利勢力のより左側に配置していたプレイヤーが優位となります。

枢機卿駒を一番右の四角に描かれた分だけ移動させます。もしも枢機卿リシュリユーが勝利勢力となり、名声点トラックにおいて、リシュリユー駒が1番目の報酬を受け取ったプレイヤーの駒よりも後ろにある場合、そのプレイヤーの駒と同じマスにリシュリユー駒を移動させます。

敗北勢力に対する貢献には報償が与えられません。これらの陰謀シートはゲームから取り除きます。

例：陰謀が解決されています。全ての工作員トークンが表向けられます。リシュリユー側は3(3-2+2)影響力。英国側は9(2+3+2+1+1)影響力で勝利します。赤プレイヤーが最も勝利に貢献したため、3名声点と収入トラックを1マス進める報償を得ます。黄プレイヤーは2番目に貢献していたので、3名声点と3ルイ・ダルジャンを得ます(訳者注：そして、赤プレイヤーが英国の陰謀シートを自分の前に裏向きに置きます)。名声点トラックの枢機卿リシュリユー駒を2マス後退させます。

### c. 工作員の除去と新しい陰謀シートの配置

陰謀が解決されたら、その陰謀に関わっていた工作員トークンを全て表向きにしてゲームボード上の街に置きます。影の枢機卿と女王が関わっていた場合は、それらの駒をそれぞれの宮殿に戻します。最後に、それぞれの山から新しい陰謀シートを1枚ずつ引き、解決した陰謀ボックスの対応する場所に表向きに置きます。

### <報酬>



#### 名声点

プレイヤーは、名声点トラックの自分のマーカーを数字の分だけ進めます。



#### お金

プレイヤーは、数字の分だけルイ・ダルジャンを受け取ります。



#### 収入

プレイヤーは、収入トラックの自分のマーカーを数字の分だけ進めます。



#### 軍事影響力

プレイヤーは、軍事トラックの自分のマーカーを数字の分だけ進めます。



#### 工作員の配置

プレイヤーは直ちに、自分の工作員トークンを1つ、無償で任意の場所に配置することができます。



#### 賄賂

プレイヤーは、他のプレイヤーの工作員トークン1つを空いている他のマスに移動できます。現在と反対の勢力の陰謀シートや、他の陰謀ボックスに移動してもかまいません。もしも、その工作員トークンが0のマスに置かれたら、そのトークンを表向けます。

メモ：影の枢機卿駒と女王駒はこの報酬で動かす事はできません。



#### 影の枢機卿駒の配置

プレイヤーは、影の枢機卿駒を敵対勢力の陰謀シートの空いているマスに配置することができます。駒が既に置かれている場合でも、他の陰謀シートへ駒の移動を行うことができます。陰謀の解決時、影の枢機卿駒は価値3と見なします。報酬決定では、どのプレイヤーの貢献度にも寄与しません。



#### 女王駒の配置

プレイヤーは、女王駒をリシュリユー勢力の陰謀シートの空いているマスに配置することができます。駒が既に置かれている場合でも、他の陰謀シートへ駒の移動を行うことができます。陰謀の解決時、女王駒は価値3と見なします。報酬決定では、どのプレイヤーの貢献度にも寄与しません。



**重要：**ある陰謀の報酬によって、新たな陰謀が解決されることが起こりえます。この場合、最初に現在の陰謀の解決を完了させます：勝利勢力を決定し、報償を授与し、枢機卿駒を移動し、工作員駒を除去して新たな陰謀カードを配置します。これらを終えた後、次の陰謀シートを解決します。

### 軍事トラックボーナス

軍事トラックのマスに幾つかは、収入や名声のシンボルを有しています。そのマスに到達、もしくは通り過ぎたプレイヤーは、対応するトラックのマーカーを1つ進めます。

### <ゲームの終了>

全ての陰謀シートが解決されたら、ゲームは終了します。全てのプレイヤーは、以下の様に得点を計算します：

#### a.収入トラックと軍事トラック

収入トラックと軍事トラックの得点を名声点トラックに加えます。

#### b.陰謀シートボーナス

プレイヤーは、自分の前に置いていた陰謀シートから得点を得ます。ゲームボード上に書かれた得点チャートに従い、自分の名声点トラックに得点を加えます。

リシュリユー側のシート：最も多くリシュリユー側のシートを持っているプレイヤーに8点を加えます。2番目のプレイヤーに4点を加えます。最多プレイヤーが同点の場合は、どちらも4点を得て、2番目のプレイヤーに与えられる得点は無くなります。2番目のプレイヤーが同点の場合は、それらのプレイヤーは0点となります。

敵対勢力側のシート：勢力ごとの所持枚数により得点が加えられます。1枚は1点、2枚は4点、3枚は9点、4枚（英国のみ）は16点です。

#### 例：ゲーム終了時のシート内訳と得点

プレイヤー達は以下の様に得点を得ます。

Nick：8（最多リシュリユーシート）+1（英国）=9点

Suzan：4（2番目リシュリユーシート）+9（フランス）+1（ハプスブルク）=14点

Tom：4（英国）+1（プロテスタント）=5点

#### c.宝石トークン

所持している宝石トークン1つごとに4名声点を加えます。

名声点トラックで、最多得点を記録しているプレイヤーが勝利します。同点の場合は、同点のプレイヤーの中で、所持金の多いプレイヤーが勝利します。それでも同点の場合は、陰謀シートの所持枚数が多いプレイヤーが勝利します。

### <2人用ルール>

2人で遊ぶ場合には、以下のルールを適用します：

各プレイヤーは、選択しなかった色（訳者注：プレイヤーごとに違う色にします）の工作員駒を7つずつ持ちます（ $2 \times 1$ 個、 $1 \times 3$ 個、 $2 \times 3$ 個）。

これらのトークンは、中立プレイヤーと見なします。

各プレイヤーの手番終了時、中立の工作員トークンを空いているマスに配置します（可能ならば、中立トークンを置く事により、陰謀が解決されるようなマスには置きません）。

中立トークンを配置するコストは無料です。

中立プレイヤーが報酬の対象になった場合は、どちらのプレイヤーもその報酬を得ません。陰謀の解決の後には、中立トークンも街へ表向きに置きます。

中立トークンを置ききったプレイヤーは、通常と同様のルールで自分のトークンを手元に戻します。

