

トップギルド

拡大再生産ゲーム 2~4人 30~60分

説明書

使用するもの

- ・ボード：1枚
- ・サイコロ：3個
- ・コマ（冒険者コマ）：4個（おはじき4色）
- ・仲間カード：60枚（職業11種類）

仲間の職業	枚数
木こり、狩人、薬師、農夫、鉱夫	各6枚
商人、盗賊、占い師、傭兵、修道僧、魔女	各5枚

- ・資源：70個（ガラススタイル5色×14個）

資源の種類	木材	毛皮	薬草	穀物	鉱石
タイルの色	黄色	橙色	水色	緑色	青色

※ 資源70個のうち10個（5色×2個）は、

「産出資源」（詳細後述）に使用

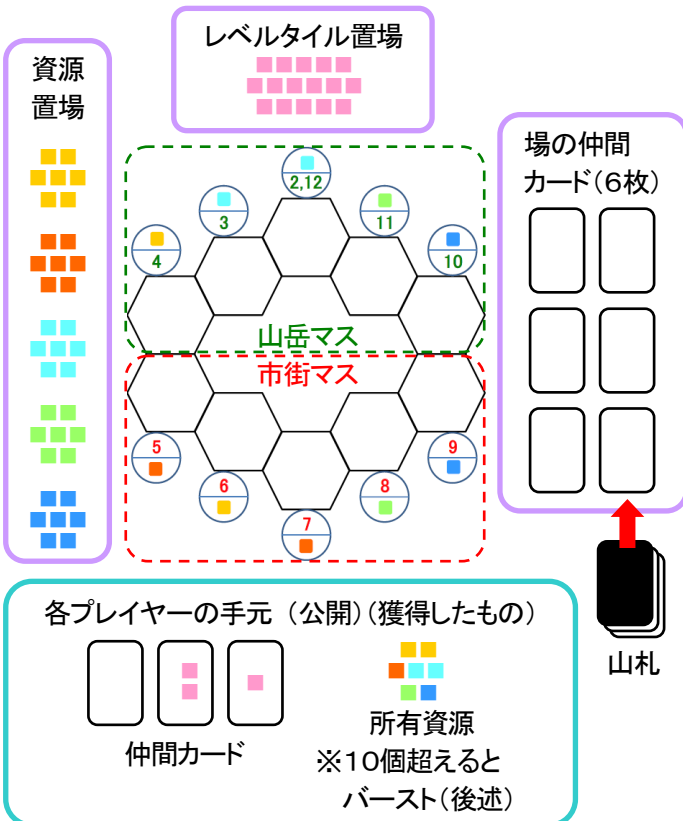
- ・レベルタイル：24個（桃色）

物語

あなたはギルドを立ち上げたばかりの冒険者です。要求される資源を調達することで自分のギルドに入ってくれる仲間を増やし、この町一番のギルドを目指します。ギルドの名声点が一番高い人の勝利です。

遊び方

○プレイエリアのイメージ



※特に記載がない場合、資源やレベルタイルは置場から持ち出し（資源産出、カード効果での獲得、レベルアップ等）

○準備

- ・資源10個（5色×2個）をボード上の各マス（六角形10マス）と接する円に1個ずつランダムに置きます。これらの資源は「産出資源」と呼び、各マスで産出される資源の種類を示しています。
- ・全てのマスに産出資源と同じ資源を1個ずつ置きます。
- ・ボードの隣を資源置場、レベルタイル置場とし、残りのタイルを種類ごとに分けて置きます。
- ・各プレイヤーは自分の冒険者コマを1つずつ選びます。
- ・本作の冒険者コマはプレイヤーの分身であり、「自分」「相手」とも表現します。
- ・仲間カードをよくシャッフルしてボードの近くに山札として置きます。
- ・山札から仲間カードを「プレイ人数×2」枚めくり、ボードの隣（場）に表向きで並べます。
- ・好きな手段でスタートプレイヤーを決めます。
- ・スタートプレイヤーから時計回りに場の仲間カードから1枚を選んで獲得します。
- ・続いて、最後に仲間カードを獲得したプレイヤーから反時計回りに場の仲間カードから1枚を選んで獲得します。
- ・山札から仲間カードを6枚めくり、場に表向きで並べて置きます。
- ・スタートプレイヤーから時計回りに手番が回ります。

○手番

- ・手番は以下の順番に行います。
 - 1：発展フェイズ（任意）
 - 2：移動フェイズ（必ず実施）
 - 3：産出フェイズ（必ず実施）
 - 4：発展フェイズ（任意）
- ・各フェイズが済んだら、次の人の手番になります。

○移動フェイズ

- ・サイコロを3つ振ります。
- ・振ったサイコロ3つのうち2つを選び、2つの目を合計した数のマスに自分のコマを置きます。（移動）
- ・自分のコマを置いたマスに資源があれば、そのマスに置かれた資源全てを獲得します。
- ・獲得した資源は、「所有資源」として手元に公開して置いておきます。

○産出フェイズ

- ・移動フェイズで使われなかった残り1つのサイコロの目に応じた産出資源のマス2箇所産出資源と同じ資源を1個ずつ置きます。（目が1の場合は資源産出なし）

サイコロの目	2	3	4	5	6
産出資源	木材	毛皮	薬草	穀物	鉱石
タイルの色	黄色	橙色	水色	緑色	青色

- ・資源が置かれたマスにいるプレイヤーは、その資源を獲得します。（2人以上いるマスに資源が産出された場合、そのときの手番の人から時計回りに最も近い人が獲得）

○発展フェイズ

- ・場の仲間カードの下部に記載されている獲得条件の資源が所有資源にあれば、それらの資源を支払い、そのカードを獲得できます。(必要な資源を支払えば複数枚獲得可能)
- ・獲得した仲間カードは、手元に公開して置いておきます。
- ・仲間カードが1枚獲得される度に、山札からカードを1枚めくり、場に置きます。
- ・また、獲得した仲間カードの獲得条件の資源が所有資源にあれば、それらの資源を支払い、その仲間カードにレベルタイルを1つ置き、その仲間のレベルを1つアップ(初期レベル1、上限レベル3)することができます。
(必要な資源を支払えば複数回レベルアップ可能)
- ・支払った資源は資源置場に戻します。

○仲間カードの効果

- ・仲間カード獲得後はそれぞれの条件を満たすことで、効果を使用できます。(1枚ずつ好きな順番で使用可能)
- ・**Xは効果を使用した仲間カードのレベル**を表します。

職業	効果
木こり	特定の資源(木材/毛皮/薬草/穀物/鉱石)が産出されるマスに自分が移動したとき、その資源をX個獲得 (山岳マスに移動したときはXに+1)
狩人	
薬師	
農夫	
鉱夫	
商人	市街マスに自分が移動したとき、自分の所有資源X個を資源置場の好きな資源と交換可能(複数種類可)
盗賊	自分が移動したとき、移動先のマスにいる相手全員から好きな資源を1人X個(複数種類可)まで略奪可能 (山岳マスに移動したときはXに+1) (複数の盗賊がいれば略奪効果加算)
占い師	自分がサイコロを振った後、サイコロ3個のうち1~X個の振り直しが可能 (占い師1枚につき手番に1回)
傭兵	移動フェイズでの移動先をこのカード記載のマスに変更可能
	他の人から盗賊の効果を使用された場合、盗賊からの略奪数をX個軽減 (複数の傭兵がいれば軽減効果加算)
修道僧	自分の仲間をレベルアップするとき、このカードに記載された2マスの産出資源と同じ資源の支払いをX個軽減 (複数の修道僧がいれば軽減効果加算)
魔女	魔女以外の仲間カードを自分が獲得したとき、産出資源2箇所を入替可能
	このカードに置かれたレベルタイルは1個につき3点(常時発動)

※「移動したとき」の効果は、移動フェイズでのみ使用可能

○資源のバースト

- ・自分の手番終了時に自分の所有資源が10個を超えている場合、10個になるように手放す資源を選んで資源置場に戻します。

○資源のトレード

- ・2とおりのトレード方法があります。
- ・移動フェイズで市街マスに自分が移動したとき、所有資源3個(複数種類可)と資源置場の好きな資源1個を交換することができます。(手番に1回まで)
- ・自分が移動したとき、移動先のマスにいる相手と交渉して同意してもらえれば、お互いの所有資源を好きな組み合わせで交換することができます。(交渉開始は移動後とし、移動前に交渉してはなりません。)

○特定の資源が尽きた場合

- ・資源置場にある特定の資源が尽きた場合、その資源が資源置場に戻ってくるまで、その資源に限っては資源産出や仲間カードによる資源獲得はできなくなります。
- ・資源置場にある特定の資源が1個のときにその資源が産出されることになった場合、対象となる2箇所のうち手番プレイヤーが好きなほうに資源を置きます。

○勝利条件

- ・仲間カード1枚につき1点、仲間カードに置かれたレベルタイル1個につき2点(魔女だけは1個につき3点)の合計を先に16点以上にした人が勝ちとなり、ゲーム終了となります。

<FAQ>

Q1: 修道僧の対象マスの産出資源が同一の場合は?

A1: 軽減効果はX個のままです。
(X個が2倍にはなりません。)

○免責事項

- ・ルールに重大な欠陥が見つかった場合は、変更となる可能性がありますので、ご了承ください。

○考案者: 小川 昌洋

○イラスト: [ジュエルセイバーFREE] (www.jewel-s.jp)

○製造: あんちっく (antic-main.com)