

チェーリス ウラル

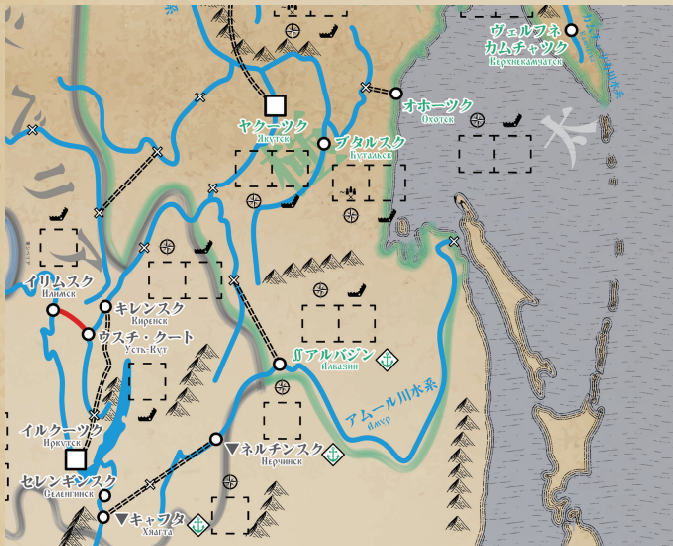
Через Урал

ウラルを越えて

—シベリアの商人たち—

FAQ

ボード



バイカル湖

バイカル湖はこのゲームにおいて川の一部（エニセイ川水系）と見なされます。セレンギンスク / キャプタはエニセイ川水系に繋がっており、夏の移動の際にイルクーツクなど他のエニセイ川水系の都市からは1金で移動することができます。また、イルクーツク～セレンギンスクの間は1スペースとして扱われます。

川と海の接続

それぞれ海にいずれの川（水系）が繋がっているかをまとめると以下の通りです。河口には村があります。

カラ海・バレンツ海

北ドヴィナ川 / ペチョラ川 / オビ川 / タズ川 / エニセイ川

ラプテフ海・東シベリア海

レナ川 / ヤナ川 / インディギルカ川

太平洋

アナディル川 / カムチャツカ川 / アムール川

都市名の色

都市名はその都市が属する地域に則した色になっています。

セットアップ

アルハンゲリスクとマンガゼヤの探検チットスペース

アルハンゲリスクとマンガゼヤの探検チットスペースはそれぞれ特定の状況カードの処理によって探検不可チットを置くためのもので、セットアップ時にはチットを置けません。

収穫チットの種別

「シベリアの収穫チット」「極東の収穫チット」とは、それぞれ裏面が青と黒のもの、緑のものを指します（RBI P「内容物」の部分もご参照ください）

ワーカーカードの選択

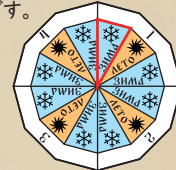
使用するワーカーカードの選択は1ラウンド目および3ラウンド目のワーカーカード公開前に行います。セットアップの段階で決定しておいた上で、後で公開する訳ではありません。

配られたワーカーカード・事業カード

配られたワーカーカードは1ラウンド目および3ラウンド目に公開されるまで公開しません。また、配られた事業カードは達成するまで公開しません。

ラウンドトラックの開始地点

ラウンドトラックの開始地点である1ラウンド目の冬フェイズ（1回目）を示す場所は以下の赤囲みです。



初回向けセット

初回向けセットの組み合わせは以下の通りです。

w03/w07/w12/p01/p10/p20/p22/p28/p30/p33

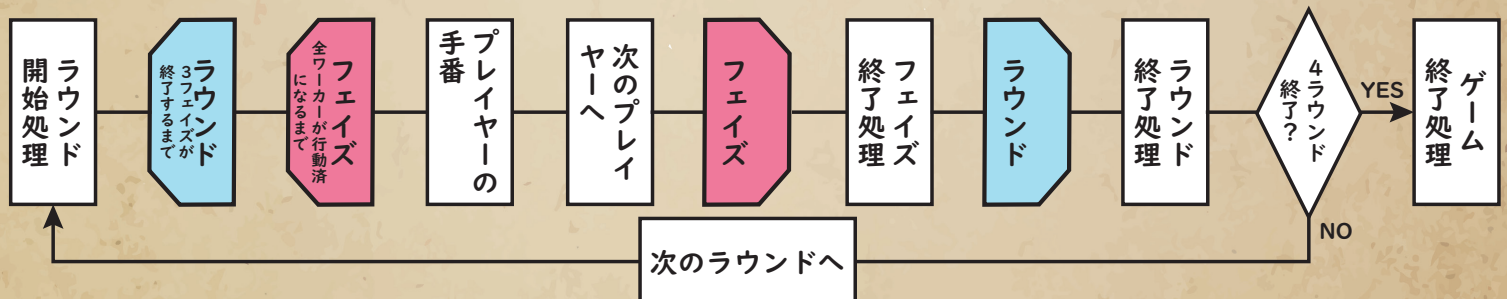
w01/w08/w09/p02/p07/p11/p14/p17/p19/p21

w02/w05/w06/p03/p08/p12/p23/p26/p34/p35

w04/w10/w11/p04/p05/p13/p24/p29/p31/p36

ゲームの流れ

ゲームの流れをフローチャートで表すと以下の通りです。



ゲームプレイのルール

ラウンド開始処理

ワーカーコマの配置

プレイヤーが自身のワーカーコマを配置する際、「そのコマの現在地に配置する（動かさない）」か、「探検済の拠点都市に配置する」かは、ワーカーそれぞれについて決めます。2つのワーカーコマを同じように配置する必要はありません。

移動

「スペース」

「スペース」については説明書 2P 上部に説明があります。

海岸線

海岸線は経路ではなく、移動に使うことはありません。

未探検の都市について

移動によって未探検の都市に移動したり、未探検の都市を通過したり出来ます。未探検であっても都市はスペースを数える上でマスの一つとなります。

カードの効果について

全体

カードはルールに勝つ

カードの効果とルールが矛盾する場合、カードの効果が優先されます。

状況カード

特になし

ワーカーカード

罨師 (w01)

罨師が 毛皮が 0 個の収穫チットが置かれている都市で狩猟する場合、罨師の能力で追加で得られる 毛皮を狩猟の処理で 高級毛皮に交換できます。

ブハラ商人 (w02)

能力によって毛皮 / 高級毛皮の売却価格が高くなるのも西シベリアの都市（マンガゼヤを除く）に限られます。

ブハラ商人が西シベリアの都市（マンガゼヤを除く）において事業カード「～への使節」（p10～13）を達成し売却を行う場合、能力は適用されません。

王家とのつながり (w04)

事業カードに職人との取引（p17、30）、先住民との取引（p31、34）には「ワーカーはこのラウンドもう 1 枚事業カードを達成できる」と記載があります。このワーカーによってこれらのカードを達成する場合、この部分は「このフェイズもう 1 枚事業カードを達成できる」と読み替えてください。

下段の能力は上記の事業カードも含めてラウンドに 1 回しか使えないことに注意してください。

工場管理者 (w05)

西シベリアでは通常、日用品を購入できません。しかし、工場管理者は工場マーカーを西シベリアの都市に置いた場合、その都市では日用品を購入できます。

ベルシア通 (w06) / 中国通 (w07) / オランダ通 (w08)

いずれも、上段の能力はラウンドに 1 回しか使えないことに注意してください。

事業カードの「中東への使節（p12）」、「中国の使節（p10）」、「西欧への使節（p11）」でトラックを進行させた場合も上段の能力の条件を満たします。

船頭 (w09)

船頭でカラ海・バレンツ海とラプテフ海・東シベリア海の 2 つを夏の水運で利用したなら、コストは合計 12 から 0 になります。

古儀式派 (w12)

ほとんどあり得ないことですが、万が一巡礼マーカーが不足する場合は何かで代用してください。

事業カード

～への使節 (p10～13)、～の探検 (p14、15)

これらのカードには「冬フェイズ（2 回目）のアクション終了後のみ達成できる」という条件があります。「冬フェイズ（2 回目）のアクション終了後」とは各ラウンドの冬フェイズ（2 回目）に、このカードを達成させたいワーカーのアクションを処理した後のタイミングを指します。3 ラウンド目以降は 2 体のワーカーがいますが、（2 体目のアクションが終了していないからという理由

アクション

狩猟

狩猟が出来る都市は「狩猟チット置き場に収穫チットがあり」「収穫チットが表向きになっている」必要があります。特に収穫チットの表裏の向きには気をつけてください（同様に、探検時に収穫チットを狩猟チット置き場に置く際の表裏にも注意してください）。

フリーアクション

事業カードの達成

達成した事業カードはそのラウンドの間、公開されます。達成した事業カードには事業達成マーカーを置いてどのワーカーがその事業を達成したのかを確認できるようにします。事業の達成はワーカー毎にラウンド 1 回です。

で）1 体目のワーカーを行動させる手番の間に達成することができない訳ではないですし、また（1 体目のアクションが終了しているからという理由で）2 体目のワーカーを行動させる手番の間ならいつでも達成できるという訳でもありません。

職人との取引 (p17、30)、先住民との取引 (p31、34)

これらのカードには「ワーカーはこのラウンドもう 1 枚事業カードを達成できる」との記載があります。「ワーカー」は事業を達成したワーカーを指します。また、これらのカードを複数枚達成した後、追加でもう 1 枚事業カードを達成することも出来ます。

あるワーカーでこれらのカード以外の事業カードを達成した同じラウンド中、そのワーカーにこれらのカードを達成させることはできません。

輸送の強化 (p32、33)、巧みな話術 (p35、36)

これらのカードには「このカードはラウンド終了時に事業達成マーカーを取り除いた後、裏返さずにこのワーカーと重ねる」という効果があります。これは、これらのカードが達成したラウンド以降にも効果を及ぼすことをわかりやすくする措置です。

巧みな話術 (p33、36)

「このカードが売却する際」には、売買のアクションに加えて、事業カードで事業カード「～への使節」（p10～13）を達成し売却を行う場合も含まれます。