

# 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—

## 説明書

### ② 内容物

本ゲームには以下の内容物を含みます。

ボード：1枚



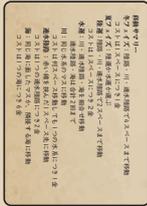
カード：62枚  
状況カード：6枚



ワーカーカード：12枚

事業カード：36枚

サマリー：2種各4枚



小さめのチット：114枚 (+ブランク3枚)

収穫チット (シベリア)：8個

収穫チット (極東)：9個

探検不可チット：8個

移動トークン：12個

巡礼マーカー：10個

工場マーカー：1個

進入禁止マーカー：2個

1金：40個

5金：4個

10金：20個

ラウンドコマ：1個



大きめのチット：56枚 (+ブランク4枚)

ワーカーコマ：12種各1個

事業達成マーカー：12種各1個

行動済マーカー：4種各2個

4倍マーカー：4個

50金：8個

100金：8個

200金：4個

木製キューブ (商品コマ)：4種各30個

日用品 中国商品 毛皮 高級毛皮

(赤) (黄) (青) (緑)

交易トラックコマ：4種各2個

(行動済マーカーと色で対応)

### ③ 大まかなゲームの流れ

ゲームは全部で4つのラウンドから構成されています。各ラウンドはラウンド開始処理、冬・夏・冬の3フェイズ、ラウンド終了処理からなります。

各フェイズ内ではスタートプレイヤーから時計回りに手番を行い、すべてのプレイヤーのすべてのワーカーが行動済になったら、フェイズを終えます。

各手番で、プレイヤーは未行動のワーカー1体を選び、移動とアクションをさせます。移動のルールはフェイズの季節毎に異なります。アクションや事業カードの達成を通じて、所持金を増やしていきます。

4ラウンドの後、ボーナスなどを計算して、所持金が一番多い人が勝者です。

### ④ セットアップ (4人戦)

ボードの見方・用語については⑤/その他の人数の場合における追加ルールは4P⑭

- 1ラウンド目のスタートプレイヤーを決めます。手番順はスタートプレイヤーから時計回りになります。プレイヤー色を決め、行動済マーカー2つを配ります。各プレイヤーの交易トラックコマを各交易トラックの0の欄に置きます。
- 探検不可チットをペテルブルク / キャフタ / ネルチンスクの探検チット置き場に置きます。(余剰の探検不可チットはこの時点では使用しません。) 収穫チットをシベリア・極東それぞれ混ぜます。シベリアの収穫チットをマンガゼヤ / ナルィム / エニセイスク / イリムスク / ウスチ・クートの狩猟チット置き場に表向き (数字の書かれた面) で、イルクーツク / セレンギンスク / キレンスクの探検チット置き場に裏向きで置きます。極東の収穫チットは極東の各都市の探検チット置き場に裏向きで置きます。
- 状況カードをシャッフルし、状況カードの山札とします。※初回はシャッフルの前にすべての状況カードの効果を確認しておくことを推奨します。
- ワーカーカードをシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。※ただし、初回は後述のセットを推奨します。このうち1枚を1ラウンド目、もう1枚を3ラウンド目に公開して、自身のワーカーとします (→2P⑦③)。残りの1枚は使用しません (すなわち、1・2ラウンド目は1体のワーカーを、3・4ラウンド目は2体のワーカーを各プレイヤーが用います)。

- 事業カードをすべてシャッフルし、各プレイヤーに7枚ずつ配ります。残りを事業カードの山札とします。※ただし、初回は後述のセットを推奨します。
- 各プレイヤーに10金を配ります。追加で、2番手には2金、3番手には4金と移動トークン1つ、4番手には6金と移動トークン1つを配ります。
- ラウンドコマを、ラウンドトラックの1ラウンド目の冬フェイズ (1回目) を示す場所に置きます。ラウンドトラックでは冬フェイズが水色、夏フェイズがオレンジ色で表され、ラウンドコマを時計回りに進めることで現在のラウンドとフェイズを示します。冬フェイズを表す場所は各ラウンドに2つありますが、1ラウンド目の冬フェイズ (1回目) は4ラウンド目の側に近い方です。
- 残りの内容物のうち、商品 / 金 / 移動トークンはサブライとなります。
- 以降、1ラウンド目のラウンド開始処理 (→2P⑦) に移ります。※初回の推奨セットを作るには、事業カードとワーカーカードを左下隅に書かれたA/B/C/Dの文字で分けます (文字の書かれていない事業カードは山札にします)。プレイヤーは同じ文字のワーカーと事業カードのセットを使用します。どのセットを用いるかは、ランダムでも任意でも構いません。

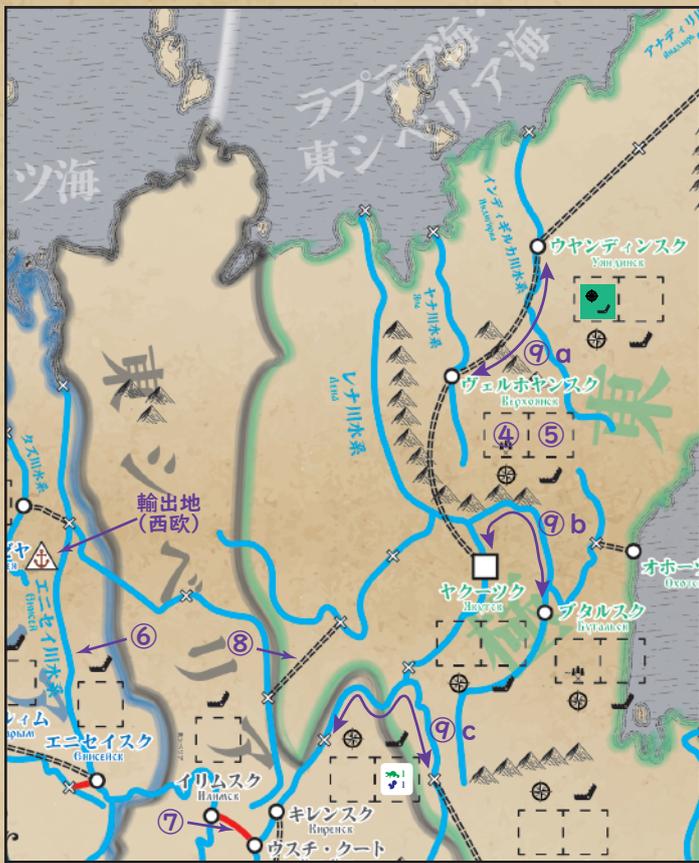
### ⑤ ボードの見方・用語の説明

地域：太い色線で区切られた領域です。ロシア・西シベリア・東シベリア・極東の4つがあります。すべてのマスはそれが存在する地域に属します。

マス：×や○、□で示される地点です。

- 都市：○、□で示されるマスです (一部都市名の記号は→3P⑩③)。
- 拠点都市：□で示されるマスです (拠点都市の機能は→2P⑦④)。
- 村：×で示されるマスです。





⑤(続き)

- チット置き場：都市にはチット置き場（点線の囲み）を持つものがあります。
- ④探検チット置き場：⊗の記号のチット置き場です。  
未探検 / 探検済：都市は2つのいずれかの状態です。「探検チット置き場にチット（収穫チット/探検不可チット）がある」都市は未探検です。「探検チット置き場にチットがない」あるいは「探検チット置き場を持たない」都市は探検済です。左図の場合、ウヤンディンスクは未探検で、イリムスクやキレンスク、ヤクーツクなどは探検済です。
- ⑤狩猟チット置き場：⊙の記号のチット置き場です。
- 経路：マスとマスをつなぐ青線・赤線・二重点線です。移動に利用できます（→3P⑨）。
- ⑥川：青線です。青線とマスのみで繋がる限り、同じ水系として扱われます。
- ⑦連水陸路：赤線です。
- ⑧陸路：二重点線です。
- ⑨スペース：経路で繋がりに、間にマスのない2つのマス同士の距離を1スペースと呼びます。左図中⑨aに加え、⑨b・⑨cなども1スペースです。
- 海岸線（四重点線）・海：両者は経路ではないですが、海は移動に利用できる場合があります（→3P⑨）。「カラ海・バレンツ海」と「ラプテフ海・東シベリア海」は隣接し、「バルト海」「太平洋」は他の海と隣接しません。
- 輸出地：近傍に錨のマークが書かれた都市は輸出地です。輸出地には錨の色と囲みの形による区別があります。茶の錨で三角に囲まれた西欧への輸出地、水色の錨で六角形に囲まれた中東への輸出地、緑の錨でひし形に囲まれた中国への輸出地の3種類です（→3P⑩③）。
- 商品：商品には日用品（●）・中国製品（▲）・毛皮（●）・高級毛皮（●）の4種類があります。毛皮と高級毛皮が別物であることに注意してください。ゲーム中この2つにまとめて言及する際は「毛皮類」と呼びます。
- 支払い/獲得：商品などをサプライに戻す/サプライから得ることで、商品はワーカーが、金と移動トークンはプレイヤーが支払い/獲得します。

## ⑥ 各種カードの見方

ワーカーカード：ワーカーカードはプレイヤーの扱うワーカーを表します。

- ①キャパシティ：中段に薄く描かれた枠には、それぞれ商品を1つ置けます。これらの枠をキャパシティと呼び、ワーカーが獲得した商品を置きます。通常、ワーカーのキャパシティ上限（=キャパシティの合計）は4です。上限を超えてワーカーが商品を獲得するなら、獲得する商品とワーカーに置かれた商品の中から、上限を超える数を即座にサプライへ戻します。
  - ②効果：下段に効果が述べられています。
- 状況カード：状況カードは歴史上の出来事や動きを表します。各ラウンドの最初に1枚公開され、その効果が処理されます。
- ③効果：下段に効果が述べられています。



事業カード：事業カードは利益となる取引や技能を表します。事業カードはフリーアクション（→4P⑩）として達成すると利益をもたらします。基本的に効果をもたらすのは一度きりです。1つのワーカーが1ラウンドに達成できる事業カードは1枚までです。

- ④効果：下段に効果が述べられています。事業カードには効果として「目的地」を持つ/持たないカードがあります。
- ⑤「目的地」を持つ事業カードは、コストと報酬も持ちます。目的地の条件に合った探検済の都市にいるワーカーが、コストを支払うことで達成できます。達成したら、報酬として示された金・商品・移動トークンを獲得します（商品は事業を達成したワーカーが受け取ります）。「(A/B) × n」はAまたはBを好きな組み合わせでn回獲得します。
- ⑥「目的地」を持たない事業カードは、どのマスでも達成できます。支払いがある場合は必ず全額を支払う必要があります。達成したら、文面に従い処理します。
- ⑦「最終得点計算時」の金は、事業カードを達成したなら、ゲーム終了処理で獲得します。

## ⑦ ゲームの流れ①：ラウンド開始処理

IP③の通り、ゲームは4つのラウンドからなり、ラウンドはラウンド開始処理・冬フェイズ（1回目）・夏フェイズ・冬フェイズ（2回目）・ラウンド終了処理で構成されます。ここではラウンド開始処理について説明します。

- ①狩猟チット置き場の収穫チットのうち、裏向きものを表向きにします（1ラウンド目はありません）。
- ②状況カードを山札の上から1枚公開し、その効果を適用します。

- ③1・3ラウンド目の場合、自身が使うワーカーカードを1枚公開し、対応するコマやマーカーを受け取ります。ワーカーカードは同時に公開します。
- ④手番順に各プレイヤーは、自身のすべてのワーカーコマをそれぞれ、そのコマの現在地か、探検済の拠点都市に配置します。公開されたばかりのワーカーは、探検済の拠点都市にしか配置できません。
- ⑤「ラウンド開始処理」と指定されているワーカーや事業の効果を処理します。

## ⑧ ゲームの流れ②-1：フェイズと手番

各フェイズではスタートプレイヤーから手番順に、手番を行っていきます。手番を1回（=ワーカー1体分）終わったら次のプレイヤーの手番となります。すべてのワーカーに行動済マーカーが置かれたらフェイズは終了します。フェイズが終了した際は、すべてのワーカーから行動済マーカーを取り除き、ラウンドトラックを次のフェイズへと進めてください。冬フェイズ（2回目）の場合はさらにラウンド終了処理を行って、次のラウンドへ進んでください。

フェイズの季節の違いは移動のルールにのみ関係します。冬の1回目/2

回目の違いは手番でできることには基本的に関係しません。各手番において、プレイヤーは未行動のワーカー1体に移動とアクションをさせます。移動は行わなくてもかまいません。移動は必ずアクションより先に行います。また、移動やアクションの前にはフリーアクションを行えます。手番を終える際、ワーカーに行動済マーカーを置いて、ワーカーが未行動か行動済かを区別します。以下、手番で行う移動・アクション・フリーアクションについて、「ゲームの流れ②」の各節（⑨～⑪）で述べます。

## 9 ゲームの流れ②-2: 移動

移動ではコストを支払いワーカーコマを動かします。ルールはフェイズの季節で異なります。村/都市や探検済/未探検の区別は移動では関係しません。※移動トークンは移動の最中には使用できません(→4P ⑩)。

①冬の場合、各種の経路を好きなように組み合わせて4スペースまで移動できます。1スペースにつきコスト1金です。

例: 冬に**ヴェルホトゥリエ**から**エニセイスク**まで移動します(右図緑)。4スペース移動し、コストは4金になります。**ヴェルホトゥリエ**~**ボリスク**は同じ水系ですが、この場合コストに関係しません。

②夏の場合、「陸運」か「水運」のいずれかを選び、そのルールに従い移動します。「陸運」と「水運」を一度に組み合わせることはできません。

③夏の「陸運」では各種の経路を好きなように組み合わせて2スペースまで移動できます。1スペースにつきコスト2金です。

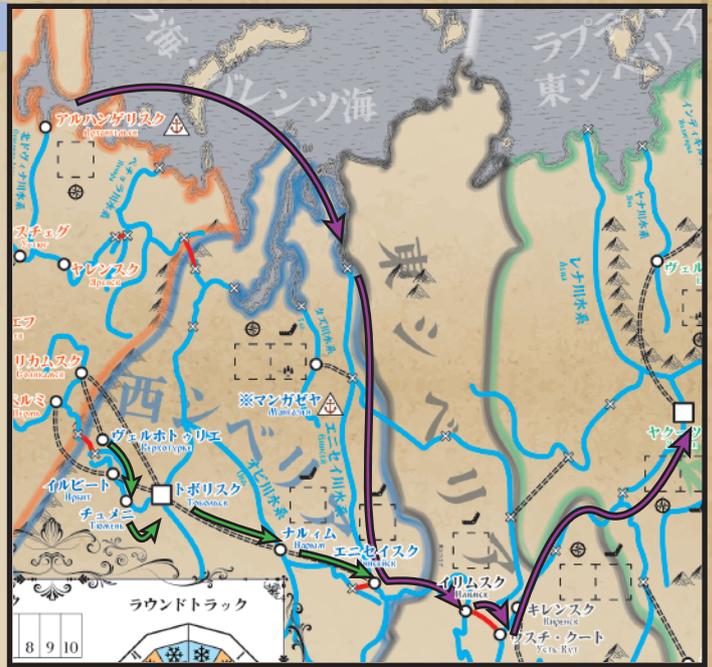
④夏の「水運」では川と連水陸路、海の3種の交通路を組み合わせて移動できます。通過したそれぞれの交通路についてコストを支払います。組み合わせ方は自由ですが、一度の水運において、連水陸路と海は合計で2回までしか使えません(どちらか1種を2回使うこともできます)。

川: コスト1金で、同じ水系のマスへスペース数に制限なく移動できます。

連水陸路: コスト2金で、赤い線を挟んだもう一方のマスに移動します。

海: 海は経路ではありませんが、夏の「水運」では移動に利用できます。

コスト6金で、海に面したマスから、同じ海に面したマスが隣接する別の海に移動することができます(海は「カラ海・バレンツ海」と「ラプテフ海・東シベリア海」しか隣接していません)。隣接する海に移動した場合、その海に面するマスに移動し、海を2回使ったことになります。



例: **アルハンゲリシク**から水運で**ヤクーツク**まで移動します(上図紫)。**アルハンゲリシク**~**エニセイ川**水系河口の村の間を海、村~**イルムスク**間を川、**イルムスク**~**ウスチ・クート**間を連水陸路、**ウスチ・クート**~**ヤクーツク**間を川で移動します。コストは6金+1金+2金+1金=10金です。

## 10 ゲームの流れ②-3: アクション

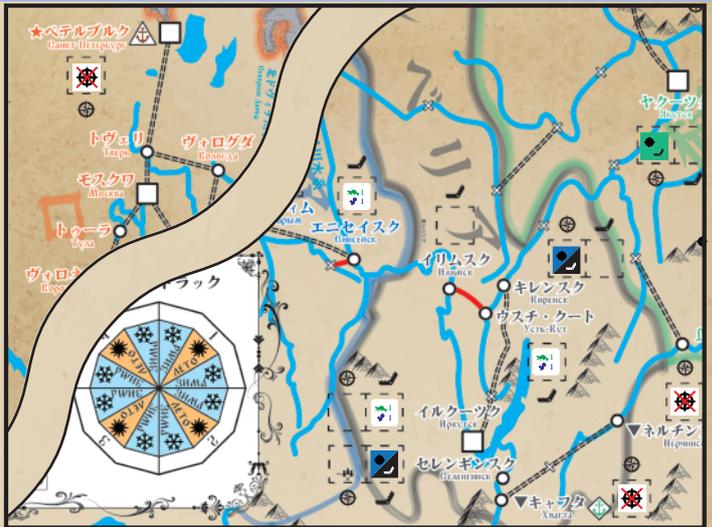
アクションでは以下の①~④の行動から1つを選び、行います。アクションを行うワーカーコマのいるマスによって、可能な行動が異なります。

①探検: アクションを行うワーカーのコマが**モスクワ**か**ペテルブルク**(探検済)にいる時のみ行えます。未探検の都市1つを選びます。ただし、**極東**の都市は**イルクーツク**/**セレンギンスク**/**キレンスク**のすべてが探検済になるまで選べません。探検不可チットのある都市も選べません。選んだ都市にそのワーカーのコマを置きます。その都市の収穫チットを公開し、描かれた数だけ、そのワーカーは高級毛皮や毛皮を獲得します(上側に緑で高級毛皮、下側に青で毛皮の数)が描かれています)。その収穫チットをその都市の狩猟チット置き場に裏向きで置きます。

注意: 探検チット置き場の収穫チットは探検アクションで公開するまでプレイヤーがその表面を見ることはできません。一方、狩猟チット置き場の収穫チットは裏向きであっても、プレイヤーがその表面を自由に確認できます。ただし、確認後は裏向きに戻すことを忘れないください。

例: 右図においては**モスクワ**においてのみ探検が可能です(**ペテルブルク**は探検不可チットがあり、未探検であるため不可)。探検で選ぶことのできる都市は**キレンスク**のみです。**極東**の都市は**キレンスク**が未探検のため、選べません。また、探検不可チットのある**ペテルブルク**、**キャフタ**、**ネルチンスク**も選べません。また、探検済の都市も選べません。

②狩猟: アクションを行うワーカーのコマが「狩猟チット置き場に収穫チットが表向きである」都市にいる時のみ行えます。そのワーカーはその都市の収穫チットに描かれた個数分だけ、毛皮や高級毛皮を獲得します。更に、「毛皮1つを獲得する」か、「その収穫チットで獲得した毛皮1つを高級毛皮に交換する」のいずれかを選びます。収穫チットをその都市の狩猟チットスペースから取り除き、箱にしまします。(→右上へ)



例: 上図においては**エニセイスク**/**イルクーツク**/**ウスチ・クート**で狩猟が可能です。セレンギンスクは狩猟チット置き場に収穫チットがありますが、裏向きであるため狩猟はできません。**エニセイスク**にいるワーカーが狩猟を行うことを宣言した場合、そこにある収穫チットは「高級毛皮1つと毛皮1つ」なのでそのワーカーは「高級毛皮1つと毛皮2つ」か「高級毛皮2つ」のいずれかを獲得します。その後、**エニセイスク**の収穫チットを箱にしまってください。

③売買: アクションを行うワーカーのコマが探検済の都市にいる時のみ行えます。その都市の価格表(左表)における商品1つあたりのレートに従い商品売却/購入します。売却ではそのワーカーから商品が支払われ、金を獲得します。購入では金を支払い、そのワーカーが商品を獲得します。ある商品が購入できるかは地域や都市により決まっています(価格表参照)。購入の個数制限はありません。1度のアクションで売却/購入の両方を行えます。ただし、同じ種類の商品を売って買う、買って売ることはできません。また、輸出地である都市で売買を行ったなら、対応するトラック(西欧・中東・中国)を1つ進めます。

例: 左図のように商品が置かれたワーカーが**アストラハン**で売買を行います。全商品を売却した場合、22金を獲得します。日用品を売却しているため日用品の購入はできません。日用品以外を売却した場合、21金を獲得し、その後日用品を好きな数購入できます。いずれの場合も、中東トラックが1進みます。

④情報収集: いずれのマスでも行えます。移動トークン1つを獲得します。移動トークンは各プレイヤーが3つまで持てます。

価格表	日用品(●)		中国商品(●)		毛皮(●)		高級毛皮(●)	
	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入
ロシア	1	1	7		3		8	
西シベリア	2	×	4		2		5	
東シベリア	3	×	2		2		5	
極東	5	×	2		1		2	
★ペテルブルク	1	1	8		5		9	
◆アストラハン	1	1	7		5		9	
※マンガゼヤ	2	×	7		4		8	
♯アルバジ	2	×	2	2	3		5	
▼キャフタ/ ▼ネルチンスク	2	×	2	2	4		8	

## 11 ゲームの流れ②-4：フリーアクション

以下の①～③のフリーアクションは自分の手番中、移動の前後やアクションの前後に何度でも行えます。移動やアクションの最中には行えません。他に制約がなければ、同じフリーアクションも行えます（ただし、ゲームの状況は進めてください）。②や③はその手番で行動中のワーカーが行います。

①受け渡し：自分のワーカーコマ2つが同じ都市にいるなら、ワーカーに置かれている商品をもう一方のワーカーに置くことができます。受け渡しの間はキャパシティ上限を超えても構いませんが、受け渡しの終了時にはキャパ

シティ上限を超えないようにしてください。

②移動トークンの使用：移動トークン1つを支払い、自分のワーカーコマ1つを1スペース隣のマスに置きます。

③事業カードの達成（→2P⑥）：事業カードは各ワーカーにつき各ラウンド1枚まで達成できます。達成した事業カードにそのワーカーの事業達成マーカーを置き、効果を適用します。

## 12 ゲームの流れ③：ラウンド終了処理

①達成済みの事業カードから事業達成マーカーを取り除き、裏向きにします。裏向きの事業カードはプレイしたプレイヤー以外見ることができません。

②手番順をずらしします。時計回りに1つずれて、次のラウンドでは現ラウンド

の2番手がスタートプレイヤー、3番手が2番手、4番手が3番手、スタートプレイヤーが4番手となります。

③4ラウンド目が終了したら、ゲーム終了処理を行います。

## 13 ゲームの流れ④：ゲーム終了処理

①ワーカー・達成した事業カードの「最終得点計算時」の金を獲得します。

②西欧/中東/中国トラックそれぞれについて、1位のプレイヤーは20金、2位は10金を獲得します。1位が同率の場合、30金を同率の人の間で分割します。1位が単独で2位が同率の場合は同率2位のプレイヤーで10

金を分割します。いずれも端数は切り捨てます。

③所持金が最も多い人が勝利します。同率の場合は、最初のラウンドの手番がより後ろであるプレイヤーが勝利します。

## 14 オptionalルール・1～3人用ルール

オプションルール・ドラフト：セットアップの⑤の後、事業カードのドラフトを行います。プレイヤー全員が、配られた事業カードのうち1枚を取り、残りを次の手番のプレイヤーに渡します。以後、同様に渡された事業カードのうち1枚を取って残りを渡すことを繰り返します。このようにして取った事業カード7枚が、ゲーム中使用する事業カードになります。

以下では1～3人用ルールを述べますが、「収穫チットを箱に戻す」指示があります。こうして戻された収穫チットの表面は見る事ができます。

3人戦：セットアップ時、2番手のプレイヤーは移動トークン1つを、3番手のプレイヤーは5金と移動トークン1つを、セットアップの⑥で獲得した金や移動トークンに加えて得ます。セレンギンスク/ブタルスク/ヴェルホヤンスクの収穫チットを箱に戻し、探検不可チットを探検チット置き場に置きます。マンガゼヤの狩猟チット置き場の収穫チットを箱に戻します（前記の都市は各チット置き場に〜のマークがあります）。

このゲーム中、極東の都市を探検の際にはイルクーツクとキレンスクが共に探検済であることが条件となります。

2人戦：セットアップの前に、ワーカーカードのうち「コサク」を取り除きます。セットアップ時、2番手のプレイヤーはセットアップの⑥で獲得した金に加え、2金と移動トークン1つを得ます。セレンギンスク/ブタルスク/ヴェルホヤンスクの収穫チットを箱に戻し、探検不可チットを探検チット置き場に置きます。マンガゼヤの狩猟チット置き場の収穫チットを箱に戻します（前記の都市は各チット置き場に〜のマークがあります）。

このゲーム中、極東の都市を探検の際にはイルクーツクまたはキレンスクが探検済であることが条件となります。各ラウンドの終了処理の最後に右記の表の処理を行います（該当するチットがなければ無視します）。

ソロプレイヤー：セットアップの前に、事業カードのうちp21（番号はカード右下隅）を取り除きます。セレンギンスク/ブタルスク/ヴェルホヤンスク/ヴェルフネカムチャツクから収穫チットを取り除き、探検不可チットを探検チット置き場に置きます。マンガゼヤ/ナルイム/エニセイスク

/ウスチ・クートの収穫チットを取り除きます。アルバジンの収穫チットを表向きにして、その上に使用しないプレイヤーの交易トラックコマを置きます。アルバジンは探検できますが、探検しても収穫チットに書かれた毛皮類を得ることができず、その後、収穫チットは狩猟チット置き場に置くことなく取り除かれます。状況カードについては通常通りランダムでも構いませんが、以下の組み合わせの中からお好みの難易度に合わせたものを選んでいただいても構いません。

	★（普通）	★★（やや難しい）	★★★（難しい）
1R	北アメリカ植民の拡大	北アメリカ植民の拡大	ステンカ＝ラージンの乱
2R	ネルチンスク条約	マンガゼヤの焼失	ペテルブルクの建設
3R	キャフタ条約	ネルチンスク条約	マンガゼヤの焼失
4R	マンガゼヤの焼失	ペテルブルクの建設	北アメリカ植民の拡大

このゲーム中、極東の都市を探検の際にはイルクーツクまたはキレンスクが探検済であることが条件となります。各ラウンドの終了処理の最後に下記の表の処理を行います（該当するチットがなければ無視します）。ゲーム終了処理時、交易トラックの得点は各トラックについて0なら0金、1～3なら10金、4以上なら20金とします。

ソロプレイでは300金を目指して頑張りましょう。

表：ソロプレイヤー・2人戦時に行う追加のラウンド終了処理

	探検チット置き場に存在する収穫チットのうち、～を取り除く。	狩猟チット置き場に存在する収穫チットのうち、～を取り除く。
1R	一番左の1つ（いずれが一番左かは、チットの置かれている都市の位置を比較する）	なし
2R	一番左の1つ	一番右の1つ（裏面含む）
3R	一番左の1つ	なし
4R	なし	なし

### チェーリズ ウラル Через Урал ウラルを越えて —シベリアの商人たち—

本製品をプレイするにあたってシベリアの歴史についてお知りになりたい方や、本製品を通じて近世シベリアの商業史にご興味をお持ちになった方向けに、ゲームマーケット公式サイトの特集ブログで記事を公開する予定です。右記コードか下記のURLから是非ご覧ください。



URL：<https://gamemarket.jp/booth/1100>

#### 制作情報

制作：off-box

制作協力：tackman、土井ぐい、はくし、yamket、yagamon  
jin021212、柳雪

初版：ゲームマーケット2023秋（2023.12.09）

ゲームデザイン：bargoat

本製品の作成時に使用した素材の著作権については右記コードか下記のアドレスよりウェブページをご覧ください。

URL：<https://cherezural.off-box.net/>

ゲームに関するご質問・ご意見・ご感想は下記にお寄せください。

メールアドレス：barbarogoatee@gmail.com

Xアカウント：@BarbaroGoatee（デザイナー） / @off\_p\_box（サークル）

