

KEN FOLLETT

# A COLUMN OF FIRE



イングランド、1558年。宗教的な憎しみによって引き裂かれた都市を守る由緒正しいキングスブリッジの大聖堂。ヨーロッパの半分は、カトリックとプロテスタントの間の葛藤によって深く分裂しています。イングランド、フランス、スペイン、オランダは、権力と資源を求めて競争しています。このような政治的に不安定な環境の中で、プレイヤーは著名なファミリーのメンバーと連携して影響力を強めるように競争します。彼らはヨーロッパ各地の高官と提携し、商品を売るために交易所を設立します。これらの国々における宗教的勢力の紛争は絶え間なく続いており、失った宗教にしがみついている人々は時には国外へ追い出されます。誰が支配を得るために各国の変化する宗教的態度を最もうまく利用できるのでしょうか？

## ゲームの目的

ゲームの目的は、できるだけ多くの勝利ポイントを獲得することです。プレイヤーが勝利点トラック上で50点に達するとすぐにゲームが終了します。ゲームの終了時に最も得点を得ているプレイヤーがゲームに勝利します。プレイヤーは、宗教紛争の時代には、主に商品を販売し、勝利した宗教の一員であることで勝利ポイントを獲得します。

## ゲームの内容物



プレイング・カード 80枚



キャラクターカード52枚 イベントカード16枚 カードの裏面

商品タイル 56枚



本14枚 鉱石14枚 布14枚 ワイン14枚



ファミリーカード4枚 宗教カード4枚 Loch Levenカード4枚



アドバンテージ  
タイル 28枚



トーチ  
2つの部品を組み  
立てます



保護タイル 16枚



アクションディスク プレイヤー色4個  
(黄色、水色、緑色、赤色)



勝利点ディスク プレイヤー色4個  
(黄色、水色、緑色、赤色)



交易所 プレイヤー色16個  
(4×黄色、水色、緑色、赤色)



宗教石 30個  
(10×紫、灰、無色)



ダイス 24個(4×黒、白、青、茶、橙、紫)



スタートプレイヤー  
マーカー 1枚



十字  
トークン4枚

## ゲームの準備

- 最初のゲームを始める前に、すべてのタイルを慎重に打ち抜いてください。2つのパーツを組み合わせてトーチを作ります。
- ここでは4人のプレイヤーについて説明します。2人または3人のプレイヤーでのゲームは10ページで説明されており、まだ読む必要はありません。
- ゲームボードをテーブルの中央に置きます。ボードには、イングランド、フランス、オランダ、スペインの4カ国が表示されています。商品タイルを種類（本、鉱石、布、ワイン）に分けて、ゲームボードの隣に置きます。
- 宗教石を3つの色ごとに分けてください。



紫は  
カトリック



灰は  
プロテスタント



無色は  
中立

- 各プレイヤーは色を選び、交易所4個、勝利点ディスク、アクションディスク1枚、宗教カード1枚、サマリーカード1枚をこの色で受け取ります。
- 各プレイヤーは、サマリーカードの”1年の上半期”の面を表にして手元に置きます。
- 各プレイヤーは、4枚のLochLevenカードの1枚をランダムに取ります。カードの裏には、プレイヤーが始める宗教が書かれています。プレイヤーは、その宗教カードを対応する面を上に向けてテーブルの上のサマリーカードの右側に置きます。各プレイヤーは、1つの保護タイルと、記されている種類の商品タイル1枚を持ちます。さらに、LochLevenカードの裏側には、アクショントラック上のプレイヤーの開始スペース（ゲームボードの右下）が描かれています。各プレイヤーは、自分のアクションディスクをこのスペースに配置します。



**例：**青のプレイヤーはプロテスタントとして始めます。1枚の保護タイルと1個の鉱石を持ちます。白い船のあるスペースのアクショントラックにアクションディスクを配置します。

- 次に、LochLevenカードの「LochLeven」側を表にして、自分のサマリーカードの左側に置きます。
- 各プレイヤーは、勝利点ディスクを勝利点トラックの2のスペースに置きます。
- 各プレイヤーは、6色のダイスのセットを持ちます。これらの内の4つが4つの国に対応しています。  
白 = イングランド（キングスブリッジ）  
青 = フランス（パリ）

橙 = オランダ（アントワープ）  
茶 = スペイン（セビリア）

紫のダイスはワイルド・カード・ダイスで、4カ国のいずれでも使用できます。これらの5つのダイスがキャラクターカード上にないときは”フリー・ダイス”と呼び、自分の手元に置きます。黒のダイスは宗教ダイスです。他のダイスとは違って、1から5の目だけがあり、6の目はなくて、3の目が2つあります。

- 各プレイヤーは自分の宗教ダイスを振って、宗教カードの上に置きます。ダイスで示される数字は、この宗教を信仰するラウンドの数を示します。

**例：**青のプレイヤーのセットアップ



- キャラクターカードとイベントカードには、裏面が4色になっており、それぞれ4つの国の色に対応しています。すべてのカードは4色の裏面の色に従って4つのデッキに分けます。各デッキはシャッフルされます。これらの4組のカードデッキは、ゲームボードの周りに積み重ねられ、その色は隣にある各国と一致します。
- 各デッキの一番上のカードを表向け、デッキの一番上に戻します。ゲームの開始時に、もし、イベントカードを引いたらこのカードは、イベントを起こさないでゲームから除外します。そして、次のカードを表向きにします。全てのデッキの上がキャラクターカードになるようにします。
- それぞれのキャラクターがゲームにもたらず宗教石（カトリック、プロテスタント、中立）は、各キャラクターの名前の隣に描かれています。
- アドバンテージタイルを混ぜ、ゲームボードの左上に、裏向きの2つのデッキとして置きます。
- 保護タイルをキングスブリッジ大聖堂に2つの山札にして置きます。
- トーチをゲームボードの隣に置きます。
- 最近教会にいた人がスタートプレイヤーを持ち、ゲームを始めます。
- スタートプレイヤーは、ゲームの間変わりません。全てのプレイヤーが等しく手番を行うことを確実にするために、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーの最終手番の後ゲームは終わります。

## ゲームボード

- ・ゲームボードは、イングランド、フランス、スペイン、オランダから成る16世紀のヨーロッパ(イングランドから見た)を表しています。各国の中心都市を、キングスブリッジ、パリ、セビリア、アントワープとしています。
- ・各国で2種類の商品を販売することができます。商品の種類と販売による勝利ポイントは、各国の商品ボックスの中に表示されています。
- ・ある国で商品を売るためには、交易所が6つのスペースの1つになければなりません。
- ・ゲーム中、国のすべての宗教スペースに宗教石置かれ、宗教紛争が起こるまで、宗教石は宗教スペースに置かれます。
- ・アクショントラックは右下にあります。プレイヤーは、アクションディスクでこのトラックを回っていきます。
- ・勝利点トラックは、ボードの左下から上に向かって進んでいきます。



## ゲームプレイの概要

- ・各プレイヤーは6個のダイスを持ちます。黒のダイスは、プレイヤーが所属する宗教にどれくらいの期間属するかを決めます。各プレイヤーは、自分の残りのダイスを使い、毎ラウンドキャラクターを引きます。各キャラクターは、プレイヤーがラウンドごとに1回実行できるアクションを与えます。キャラクターカードがプレイヤーに利用可能なラウンド数は、そのカードのために振られたダイスの数字によって決まります。ダイスがカードの上にある限り、ダイスは他の目的には使えません。
- ・プレイヤーがキャラクターカードを引いたら、対応する国に交易所を開きます。プレイヤーは、自分が持っている交易所がある国でのみ、商品を通して勝利点を得ることができます。交易所のスペースの番号は、勝利点を得るための商品の売却とは関係ありません。
- ・キャラクターカードにある宗教石は、対応する国に置かれます。1つの国に4つの宗教石が置かれたら、その国での宗教紛争が勃発します。この時点で、その国でどちらの宗教が優勢か確認します。そして、その国に交易所があり、優勢な宗教に属している各プレイヤーは、交易所があるスペースの値に等しい勝利点を得ます。しかし、少数派の宗派に属しているプレイヤーは、交易所を失い、そこでの商品の販売の権利もなくなります。
- ・選択されたキャラクターカードは別として、プレイヤーはアクショントラック上でアクションを実行することにより、あらゆるラウンドでゲームプレイに影響を与えます。このために、キャラクターカードのために使用しなかったフリーダイスの1つを使います。使用できるフリーダイスが多くなればなるほど、プレイヤーはアクショントラックに多くの選択肢を持ちます。

## ゲームの流れ

- ・ゲームはラウンド(=1年)で進みます。各年は、二つのフェイズに分かれます(=半年)。
- ・スタートプレイヤーは、最初の上半期の全てのアクションを実行します。他のプレイヤーは、時計回りに続けます。
- ・全員が最初の半期をプレイしたら、スタートプレイヤーは、後半の半期を全て実行します。他のプレイヤーも、時計回りで実行します。
- ・全員が後半の半期のプレイで、ラウンドを終わったら、スタートプレイヤーは再び次の年の最初の半年をプレイします。
- ・ゲームは、誰かが50勝利点に達したら終わります。そして、各プレイヤーは、その都市の後半の半年をプレイするまで行います。

# 1年のゲームの流れ

## 上半期：ダイスの目を回転させ、キャラクターカードを使う

毎年の始めに、プレイヤーは仲間となっている人々を使用します。いくつかの人々との同盟は壊れています。プレイヤーは宗教を変えることができます。

- 各年の上半期で、各プレイヤーは、カード上にあるダイスを回転させます。各ダイスの目を1少なくなるようにします。これは1年が経過したことを意味します。ゲームの最初では（最初の1年の前半）、黒い宗教ダイスだけが宗教カードに乗っています。ゲームが進行するにつれて、ダイスはプレイヤーが所有する各キャラクターカードの上に置かれます。2年目の上半期から、プレイヤーは、自分の宗教ダイスを1つ目が減るように回転させた後、自分のキャラクターカード上でダイスを左から右に順番に回転させ、各ダイスの目を1つ減らします。プレイヤーは関連するキャラクターカードの各アクションを一度だけ実行することができます。
- もしダイスの目が1であったら、そのダイスは回転させません。

+これが宗教ダイスなら、直ちにそのダイスを振り直します。プレイヤーは、直ちにカトリックかプロテスタントのままかどうかを決めなくてはなりません。もし宗教を変えたいなら、宗教カードを裏返します。振ったダイスをそのカードの上に置きます。

+もしキャラクターカード上のダイスなら、そのカードをゲームから除外します。このカードのアクションはもう使うことができません。ダイスを自分のフリーダイスに（カードに載せていない）戻します。そして、下半期に再び使うことができるようになります。

### 上半期の例：

1 赤のプレイヤーは、以下のカードを持っています。



赤のプレイヤーは、宗教ダイスを3から2に目を減らします。これは、あと2年間はカトリックのままであることを意味します。青いダイスの目を4から3に減らし、布職人のアクションを実行し、布1個を得ます。茶色のダイスの目を2から1に減らし、フェリアの伯爵から保護タイルを得ます。

2 黄のプレイヤーは、以下のカードを持っています。



黄のプレイヤーの宗教ダイスは1です。このため、ダイスを再び振り、4になりました。宗教を変えることを決め、宗教カードをカトリックからプロテスタントに裏返します。橙のダイスの目を5から4に減らし、ハウス神父からアドバンテージタイルを得ます。

3 緑のプレイヤーは、以下のカードを持っています。



緑のプレイヤーは、宗教ダイスを2から1に変えます。次の年になってからのみ、宗教ダイスを再び振り、どの宗教に忠誠を誓うか決めることができます。白のダイスの目を5から4に減らし、エリザベス1世から2勝利点を得ます。布商人からダイスを取り除き、手元のダイスに戻します。カードはゲームから取り除かれ、このアクションはもう実行できません。青のダイス目を4から3に変え、ワイン商人からワインを得ます。

**下半期：手元のダイスを振り、キャラクターカードを選び、交易所を建築し、アクショントラックを進めます**

下半期には、新しい人々との提携ができ、利益をもたらします。商品の販売を可能にするために交易所を建て、アクションを通してゲームプレイに影響を与えます。

- ・スタートプレイヤーの右側のプレイヤーが上半期のアクションを終えたら、各プレイヤーは自分のサマリーカードを”下半期”側に裏返します。
- ・下半期は、常に2つのフェイズで構成されています：最初のフェイズは、プレイヤーは手元のダイスを1個使って、キャラクターカードを選び、自分のセットに追加します。次に、プレイヤーは、アクショントラックに沿ってアクションディスクを進め、選んだアクションを実行することができます。
- ・スタートプレイヤーが下半期の2つのフェイズを完全に実行したら、時計回りに他のプレイヤーも順番に行います。

**フリーダイスを振り、キャラクターカードを選び、交易所を建てる**

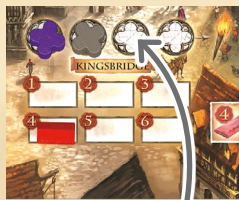
- ・手番に振るのは、すべて手元にあるフリーダイスです。これらは、そのプレイヤーのセットのカード上にはない全てのダイスです。
- ・そして、プレイヤーは、これらのダイスの1個を選び、選んだダイスの色と対応する山札の一番上のカードを引きます。

**例：**緑のプレイヤーは、白と青と紫のダイスが手元にあります。4の目の白のダイスを選び、イングランドのフランシス・ウォーシングハムを引きました。



**重要：**もし紫のワイルドカードのダイスを使ったら、任意の国のカードを引くことができます。

- ・最初のアクションとして、プレイヤーは、選んだキャラクターカードの上にある宗教石をそのキャラクターの国の空いている宗教スペースに置かなくてはなりません。(9ページの宗教石を置くことを防ぐ保護タイルの使い方を参照)



**例：**灰の宗教石(プロテスタント)はイングランドの空いている宗教スペースに置かれます。

**重要：**もしこのとき、その国の全ての宗教スペースが宗教石で埋まっていたら、その年の下半期の最後に宗教紛争が勃発します。(8ページ詳細)これを起こしたことをプレイヤー間で忘れないようにするために、トーチを宗教スペースの隣のトーチのマスにマーカーとして置きます。

- ・そして、その国の選んだダイス目と対応するスペースに交易所を1つ置きます。もしそのスペースがすでに埋まっていたら、そこに既に置かれている交易所を、1つ目が小さいスペースに移動しなくてはなりません。

**例：**イングランドで、緑のプレイヤーは、4のスペースに交易所を建てます。しかし、そこには既に赤のプレイヤーの交易所が建っています。そこで、赤の交易所を3のスペースに移動し、緑の交易所を4のスペースに建てます。



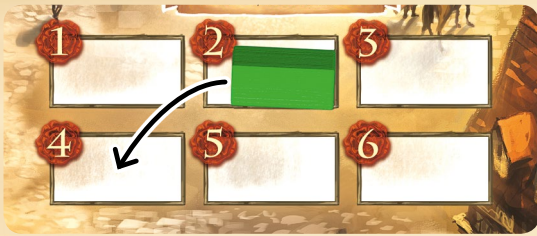
もし、黄のプレイヤーの交易所が3のスペースに建っていたら、赤の交易所によって2に移動されます。



**補足：**もし交易所が1のスペースから押されたら、それはゲームボードから取り除かなくてはなりません。それは持ち主に戻し、再び使うことができます。

**重要：**各国にあるプレイヤーが所有する交易所のみが、勝利点のための商品を買うことができます。各プレイヤーは、各国のスペースに1軒の交易所のみ持つことができます。

- ・振ったダイスの目よりも低い値の交易所を既に持っている国に、交易所を建てることによって交易所の価値を上げることができます。そうするには、その高い目のスペースに交易所を移動します。ダイスの目が同じか低い場合は何も変更されません。



**例：**イングランドで、緑のプレイヤーは4のスペースに交易所を建てる事ができます。しかし、すでに2のスペースに交易所を持っています。そこで、新しい交易所を置くのではなく代わりに既存の交易所を4のスペースに移動します。

- 交易所を設置した後でのみ、プレイヤーはキャラクターカードを山札から引き、それを他のカードの右側に置くことができます。
- 次に、プレイヤーは、選んだキャラクターカードの上にダイスを置き、このキャラクターが何年ともに活動するのかを示します。

**例：**緑のプレイヤーは、新しいキャラクターカードを自分のセットの右側に置きます。そして、白いダイスを振った目、4を上にして乗せます。そうすることによって、プレイヤーは、フランス・ウォーシングハムを4回使えます。



- そして、プレイヤーは、直ちに新しいキャラクターカードのアクションを1回実行します。



**例：**緑のプレイヤーは、フランス・ウォーシングハムを使って、選んだ国にある宗教石1個を置くか、取り除くことができます。

キャラクターカードの全てのシンボルについては11ページで説明しています。理想的には、全てのプレイヤーは、ゲームを始める前に、全てのシンボルを覚えて置いた方が良いでしょう。これらのシンボルは、キャラクターカードの上、もしくは、アクショントラックのスペース、及びアドバンテージタイルにあります。

## 新しいキャラクターカードを引き、出現したイベントカードの指示に従う

- 新しいキャラクターカードを使った後、プレイヤーはそのキャラクターデッキの一番上のカードを表向きにします。記された宗教石を直ちに新しいキャラクターカードに置きます。
- もしイベントカードを引いたら、テキストを読み上げ、直ちにその指示に従います。カードはゲームから除外し、新しいカードをめくりまします。もし、他のイベントカードを引いたら、それは無視してゲームから除外します。プレイヤーの手番の間には1回しかイベントは起きません。このため、必要なキャラクターカードが引かれるまでめくるのを続けます。プレイヤーは指定された宗教石を新しいキャラクターカードに置きます。

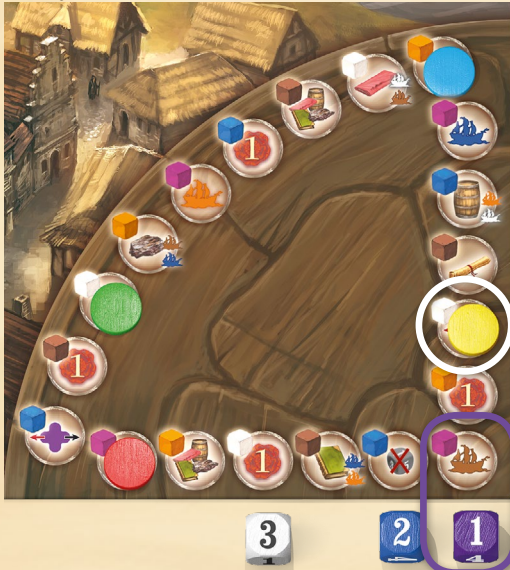
## アクショントラックのスペースでアクションディスクを移動し、アクションを実行する

- 手番の最後に、アクショントラック上のアクションディスクを移動するために手元のダイスを使わなくてはなりません。
- キャラクターカードを選択するのは異なり、ダイス上の数字はアクショントラック上で全く意味がありません。ダイスの色のみが意義があります。プレイヤーは自分の手元のダイスの1つを選択し、アクショントラック上の自分のアクションディスクを時計回りに、同じ色のダイスが記されている次の空いているスペースに移動させます。
- アクショントラックの1つのスペースには、1個のアクションディスクのみ置くことができます。
- プレイヤーは、直ちに移動したスペースのアクションを実行することができます。望むなら、アクションの実行をしないこともできます。
- 移動に使ったダイスは、アクションに"使った"ダイスとは見なしません。そのダイスは依然としてフリーダイスで、次の年に使えます。
- ヒント：プレイヤーがどのアクションスペースに移動できるかをすばやく確認するには、プレイヤーのアクションディスクの現在の位置から時計回りに次に来るアクションスペースにプレイヤーが自分のフリーダイスを一時的に置くことと便利です。



**例：**黄のプレイヤーは、上記ののダイスが使用可能です。

黄のプレイヤーは紫のダイスを選び、次の紫のダイスの印があるスペースに移動します。ここで、プレイヤーは、スペインで商品を売ることができます。



1

1

3

2

1

- 1勝利点を使って（勝利点ディスクを1スペースを後退させる）、選んだダイスの色で1つの空いているアクションスペースをスキップし、次のスペースに移動できます。勝利点を2または3使えば、その色の2つまたは3つの空いているスペースをそれぞれスキップすることさえできます。
- しかし、トラックを回って移動を開始したスペースに移動することはできません。



3

3

(2)

(X)

(1)

紫のダイスの代わりに、黄のプレイヤーはフリーダイスの別のものを選ぶことができました。例えば、白いダイスです。しかし、そのときに、必ずしも白いダイス(1)の印の最初のスペースに移動する必要はなく、その次に空いている白いダイスのスペースに移動することを選択できます(2)。プレイヤーは、このスペースで1個または2個までの布タイトルを販売することができます。1マス空白をスキップすると、1勝利点がかかります。2個目の白のスペースは緑のプレイヤー(X)によって占有されているので数えないので、プレイヤーは勝利ポイントを1だけ支払う必要があります。黄のプレイヤーは2勝利点を使って、最初のスペースに移動することは許されません。

- プレイヤーがフリーダイスを持っていない場合、この手番ではアクションディスクを移動することはできず、すでに配置されているスペースのアクションも実行することはできません。しかし、プレイヤーがフリーダイスを持っている場合は、移動しなくてはなりません。プレイヤーは同じスペースにとどまることはできません。

## 1年の終わり

スタートプレイヤーの右に座っているプレイヤーが、その年の下半期のアクションを終えると、スタートプレイヤーは、翌年の上半期を始めます。すべてのプレイヤーはサマリーカードを「上半期」に戻します。

## ゲームの終了と勝者

- 1人のプレイヤーが50勝利ポイント以上になったら、ゲームはその年の終わりに終了します。50点を超えたら1から再び得点を数えていきます。後で、ポイント合計に50点が加算されます。
- すべてのプレイヤーは、その年の下半期が終わるまでプレイします。その年は、スタートプレイヤーの右側のプレイヤーで終了します。
- ポイントを失って、ゲームの終了を引き起こしたプレイヤーの得点が再び50勝利点を下回っても、その年のプレイの後ゲームは終了します。
- プレイヤーは最後に追加の勝利ポイントを受け取り、勝利ポイントトラック上でディスクを前進させます：
  - a) 各国に建てた交易所は、それぞれ2勝利点です。
  - b) 未使用のプロテクトタイトルはそれぞれ1勝利点です。
  - c) 売れ残った商品は2個ごとに1勝利点です（端数切り捨て）。
  - d) アドバンテージタイトルに記された勝利点。  
1点が5枚、2点が5枚、3点が2枚。  
補足：アドバンテージタイトルの勝利点はゲーム終了時まで秘密です。ゲーム終了を起こす50勝利点には含まれません。

最も勝利点を得たプレイヤーの勝利です。

## 最終得点計算の例

ボード上に3軒の交易所を建てています(=6勝利点)。保護タイトルを1枚持っています(=1勝利点)。商品タイトルを3枚持っています(=切り捨てで1勝利点)。2枚のアドバンテージタイトル、1枚は1点、もう1枚は2点(=3勝利点)。これで、11勝利点トラックを進めます。

もし同点なら、残った商品が最も多いプレイヤーが勝利です。それも同点なら、現在の宗教ダイスで最も目大きいプレイヤーの勝利です。それでもまだ決まらないなら、勝利を分け合います。

## その他のルール

### 交易所と商品の売却

#### 例外のない重要なルール：

ある国で商品を売るには、必ずその国に自分の交易所を建築してはなりません。

- プレイヤーは、のちに最初に交易所を設立したキャラクターカードを廃棄する場合でも、その国の交易所はそのまま維持します。
- 特定の国で販売することができるプレイヤーの商品は、交易所のスペースの横にある商品のコストボックスで指定されています。各国で販売できるのは、2種類の商品のみです。プレイヤーは、1種類の商品について4勝利点を得て、もう1種類の商品で2勝利点を得ます。
- 各国では、プレイヤーは1手番ごとに描かれた各商品種類のタイルを1枚だけ販売することができます。
- アクショントラック上でアクションを実行することにより、商品はまず販売されます：
  - + 自分のアクションディスクを船が記されているスペースに動かすと、その国で販売できる各商品の商品タイルを1枚販売することができます（そのプレイヤーが商品タイルと取引所を持っています）。



**例：**このアクションスペースに移動した後、イングランドで、4点で布1枚を、2点でワイン1枚を売ることができます。ちょうど1枚の布と1枚のワインだけ売ることができ、それ以上は売れません。

**重要：**紫のダイスを使ってこの種類のアクションスペースに移動することができます。紫のダイスをワイルドカードのダイスとして使用してキャラクターカードを引く場合、ダイスがそのカード上にある限り、アクショントラック上でダイスを使用することはできません。

- + 特定の種類の商品が描かれているスペースでは、この商品を1つ受け取るか、1つまたは2つ販売するかを選ぶことができます。プレイヤーは、そこに交易所があるという条件で、描かれた種類の商品タイルを（その商品を販売できる各国に1枚ずつ）最大2枚販売することができます。



**例：**このアクションスペースに移動したプレイヤーは、オランダでワイン1枚を4点で売り、さらにイングランドで2点で売ることができます。一方の国だけか両方の国で売るか決めることができますが、国ごとには1枚しか売れません。

- また、商品の販売は「キャプテン」キャラクターカードを使用して行うことができます。各国のカードデッキには、これらのカードが1枚あります。キャプテンのアクションを実行するプレイヤーは、3勝利点で（自分の国でこの種の商品を売ることができる交易所がある限り）自分の選んだ商品タイルを1枚売ることができます。特定のアドバンテージタイルを使用している場合も同じアクションが可能です。



### 宗教紛争

- ある国の全ての宗教スペースが宗教石で覆われているとき、スペースを覆ったプレイヤーの手番の最後に、宗教紛争が起こります。1年の上半期でも下半期でも違いはありません。上半期では、手番プレイヤーが全てのダイスを回転させてキャラクターカードを使用した後に紛争が発生します。下半期では、手番プレイヤーがアクショントラックで自分のアクションを実行した後に、紛争が発生します。
- 手番の終了時にのみ、紛争を解決するので、紛争になったときに、忘れないように宗教スペースの隣のトーチのシンボルにトーチを置きます。
- ある国に空いた宗教スペースがなくなるとそこには宗教石を置くことはできなくなります。
- 紛争が発生したら、プレイヤーは、その国にカトリック（＝紫）、プロテスタント（＝灰）の宗教石があるかどうかを確認します。中立の宗教石は無視します。いずれかの宗教の宗教石が過半数はれば、その宗教は紛争に勝利します。  
**補足：**宗教スペースのどこに宗教石があるかは関係ありません。

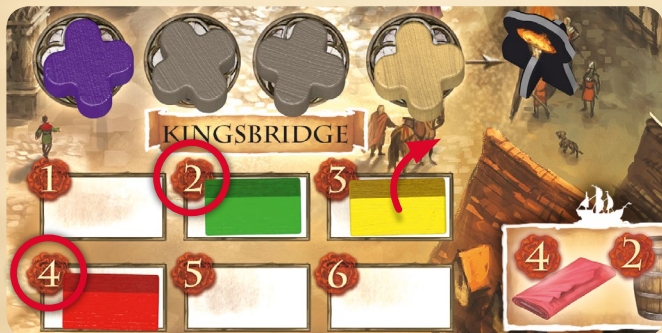
**例：**プロテスタントが勝利する場合





- その国に交易所を持っていて、宗教紛争で勝利した宗教に属するプレイヤーは、勝利点を獲得します。プレイヤーは、交易所があるスペースの数字で示された勝利点を得ます。
- その国に交易所があっても、宗教紛争で、少数派の宗教に属しているプレイヤーには勝利点はありません。さらに、そのプレイヤーは、その国から交易所を取り除かなくてはなりません。  
補足：交易所がないと、その国で商品売ることができなくなります。後に、キャラクターカードを引くことによって再び交易所を建てるができます
- その国に交易所を持たないプレイヤーは、宗教紛争の影響を受けません。

**紛争の結果の例：**イングランドでは、プロテスタントが紛争に勝利しました。赤と緑のプレイヤーは、プロテスタントです。彼らは、交易所がある場所に依りて勝利点が入ります。赤は4点、緑は2点を得ます。黄のプレイヤーはカトリックです。勝利点を得ることはできず、交易所を取り除かなくてはなりません。青のプレイヤーはプロテスタントですが、交易所がないので勝利点はありません。



- どちらかの宗教も過半数に達しない場合、紛争は回避されます。プレイヤーは勝利点も獲得しませんし、その国の交易所を失うこともありません。

紛争が発生しない場合の例：



- 宗教紛争が発生（回避されても）し、解決された後、すべての宗教石はその国から取り除かれ、ストックに戻されます。トーチをボードから取り除きます。
- プレイヤーの手番中に、複数の国で宗教紛争が起きた場合、そのプレイヤーが紛争を解決する国の順番を決めます。
- 紛争が発生する状況になった後でも、プレイヤーの手番終了前に、宗教石をその国から除外することは可能です。その場合、紛争は解決しません。トーチをボードから取り除きます。

## イベントカードと保護タイル

- 各カードデッキには4枚のイベントカードが含まれています。これらのうち3枚は、プレイヤーにマイナスの影響を与える可能性があります。しかし、影響を受ける全てのプレイヤーは、保護タイルを1枚をストックに戻すことでイベントの影響を回避することができます。
- さらに、各カードデッキには、1枚保護タイルを捨てることによって、その宗教ダイスの値に応じて勝利点を獲得できるイベントカードが1枚ずつあります。
- ある国のキャラクターカードを引くときに、保護タイルを使う（ストックに戻す）こともできます。そのプレイヤーは、そのカードの上にある宗教石を対応する国の宗教スペースに置くのではなく、ストックに戻すことができます。ただし、手番のプレイヤーのみがこのオプションを使えます。
- イベントカードに特に指定されていない限り、指定されたすべてのプレイヤーは、国にかかわらず常に影響を受けます。たとえば、イングランドデッキのイベントカードに「各カトリックは2勝点を失う」と言われれば、カトリック宗教に属するすべてのプレイヤーが影響を受けます。
- イベントカードのよって、プレイヤーが非常に多くの勝利点を失い、1点を下回ると、得点ディスクは一旦ボードから除かれます。再び勝利点を得たらボードに戻します。ただし、意図的に0点を下回ることはできません
- Loch Leven：各カードデッキには、ダイスの1つをLoch Levenカード上に置く必要があるマイナスのイベントがあります。これは、手元のフリーダイスかキャラクターカード上のダイスを使います。キャラクターカード上のダイスを使うと、そのキャラクターはゲームから除外されます。Loch Levenカード上のダイスは、他のダイスと同じように（たとえ宗教ダイスの前でさえ）、1年の上半期に、回転させて、目を1つ減らします。再び”フリー”なダイスになるまで。ダイスがLoch Levenカード上にある限り、それをキャラクターカードを引くためやアクショントラックを進めるために使うことはできません。



## 宗教的少数派への補償としての勝利点

プレイヤーが宗教ダイスの目を1つ減らしたとき、また、再び宗教ダイスを振ったとき、それが特定の宗教に属する唯一のプレイヤーであれば、1勝利点を得ます。

## 勝利点を使う

- ・プレイヤーは、キャラクターカードを引かないことを選ぶこともできます。キャラクターカードを引くことができない、または、引きたくないとき、1勝利点を支払います。
- ・3勝利点と引き換えに、手番中に任意のカード上のダイスを取り除くことができます。キャラクターカードやLochLevenカードから取り除いたダイスは手元のフリーダイスに戻します。キャラクターカードからダイスが除かれると、そのカードはゲームから除外されます。取り除いた宗教ダイスは、直ちに再び振らなくてはなりません。
- ・勝利点と引き換えに、アクショントラックに沿って進むとき、アクションスペースをスキップまたはパスすることを選択できます（7ページ参照）。

## ゲームの早期終了

- ・まれに、特定の国のカードがなくなった場合にのみ、ゲームは早期に終了します。
- ・しかし、この場合でも最後の年の最後までプレイしなくてはなりません。
- ・この国ではキャラクターカードを引くことはできませんが、引き続きこの国の色に対応するダイスを選択して、交易所を建てたり価値を高めたりすることができます。

## 2人または3人のプレーの特別ルール

- ・2人または3人のプレーでのゲームのアクショントラックには、以下の特別なルールが適用されます。
- ・紫色のダイスのあるスペースで移動を終えた場合、そのプレイヤーはそこで商品を売ることに加えて、その国に中立の宗教の石を置くことができます。たとえ商品の販売をしないでも、石を置くことはできます。



**例：**このアクションスペースに移動した後、プレイヤーはイングランドに1枚の中立宗教石を置くことができます。

- ・2人プレーでは、ゲーム開始時に各国の最初の宗教スペースに十字トークンを置きます。したがって、ゲームの全過程において、3つの宗教スペースのみが利用可能となります。



- ・2人プレーの開始時に両方のプレイヤーが同じ宗教になった場合、1人のプレイヤーは自分のLochLevenカードを返し、新たにカードを引いて異なる宗教で始まるようにします。
- ・余分なLochLevenカードはゲームから取り除かれます。

## 小説"A Column of Fire"の背景

- ・Ken Follettの小説が主に英国で演じられていることを考えれば、ゲームボードはこの観点から設計されており、ヨーロッパ大陸では珍しいかもしれません。
- ・技術的理由から、セビリアはパリの西に位置しています。現実には、市は東へ、そしてボードの余白の外にあるべきです。
- ・キングスブリッジは南イングランドにある架空の都市です。
- ・ゲームではオランダと呼ばれる国であっても、16世紀スペイン王国に属していたスペイン領のオランダ語です。
- ・アントワープ市は16世紀にオランダに所属していました。今日では、ベルギー王国に19世紀に属しています。
- ・LochLevenは、Mary Stuartが投獄されたスコットランドの歴史的な場所であり、そこから脱出した場所です。ほぼ20年後、彼女は反逆のためにエリザベス女王との陰謀のために非難され処刑された。イベントカードはランダムに公開されているため、イベントカードに報告された後にMary Stuartキャラクターカードが公開される可能性があります。
- ・16世紀、プロテスタントは目立たなかった。一方で、彼らは控えめな外観を保つことを信じていましたが、他方では、多くの場所で公然と宗教を練習することは許されていなかったため、灰色は彼らの好みの色でした。同時に、カトリック教徒はカラフルな服装でドレッシングを楽しんだ。この理由から、彼らの宗教石はゲームでは紫色です。
- ・ゲーム内のすべてのキャラクターは小説から取り出されます。それらのうちのいくつかは実際に生存していましたが、ほとんどは架空です。キャラクターカードがゲームにもたらす宗教の石は、必ずしもキャラクターの宗教を反映しているわけではありません。

注：個々の用具（商品タイル、保護タイル、宗教石、トーチ）は、十分な量で利用可能なはずですが、何らかの理由でさらに多くのことが必要な場合は、一時的な代替品としてあらゆる素材を使用できます。

## アクションシンボルの概要

**重要：キャラクターカード上に縦線で区切られた2つのシンボルがある場合、1つだけを選択することができます。**



プレイヤーは、ストックから描かれた種類の商品タイルを1枚受け取ります。

ストックから1枚アドバンテージタイルを獲得し、このタイルを裏向きに置きます。移動中、同じ手番の間でも、好きなだけ多くのアドバンテージタイルを使用することができます。ゲーム終了時にのみ勝利ポイントを示すアドバンテージタイルを公開します。

ストックから1枚保護タイルを得ます。1枚の保護タイルと引き換えに、マイナスな影響のあるイベントの効果を回避することができます。他のプレイヤーはイベントの影響を受けます。あるいは、自分のターン中にキャラクターカードから宗教石を除去することにより、特定の国における宗教石の配置を回避することができます（9ページ参照）。

示された勝利点を得ます。キャラクターカードやアクショントラックにある勝利点を得て、勝利点トラックを進めます。アドバンテージタイルの勝利点はゲーム終了時のみ獲得します。

3勝利点を得るために、ちょうど1枚の商品タイルを売ることができます。この種類の商品を売ることができる2つの国の1つに交易所がある限りです。

任意の国に中立の宗教石を置くことができます。

カードの置いてあるダイスの1個の目を1上げるか下げることができます。これは、プレイヤーのキャラクターカードの1枚（このシンボルのあるカード上でも）に置かれたダイス、宗教カード、またはLochLevenカードです。キャラクターカードに置いているダイスを回転させる場合、そのキャラクターカードのアクションを実行することを意味するものではありません。

キャラクターカードをゲームから取り除くことができます。これは、プレイヤー自身のキャラクターカード（このシンボルの付いたカードでも）でも、デッキの上に表側を向いているカードでもかまいません。その場合、次のキャラクターカードを引きます。

描かれた宗教石を自分が選んだ国に置いたり、取り除いたりすることができます。両方のシンボルがキャラクターカードに描かれている場合、どちらか1つの宗教石を選択します。両方ではありません。

アクショントラックの次の空いているスペースに移動し、そのアクションを実行することができます。

自分のカード上のダイスを取り除くことができます。キャラクターカードやLochLevenのダイスを取り除いたら、ダイスを手元のフリーダイスに戻します。宗教カードのダイスを取り除いたら、直ぐに振り直します。補足：キャラクターカードからダイスを取り除いたら、そのカードはゲームから除外します。

## アクショントラックにだけあるシンボルの説明

ストックから任意の商品を1枚得ます。

対応する国で（船の色で国が分かれます）、プレイヤーはそこで売ることができる種類の商品を1枚ずつ売ることができます。もちろんそこに交易所を持っていないとはなりません。

**例：**フランス（青い船）で、4点で本を、さらに・もしくは、2点で鉱石を売ることができます。

プレイヤーは、ストックから商品を1枚得ることができます。あるいは、船の色で示された国で該当の商品を1枚ずつ売ることができます。もちろんそこに交易所を持っていないとはなりません。

**布のシンボルがあるスペースの例：**プレイヤーは布を1枚得るか、もしくは、イングランドで4勝利点で布を1枚売る、さらに・もしくは、スペインで2勝利点で布を1枚売ることができます。

Michael Rieneck, born in 1966, lives in northern Germany. A freelance game designer and writer, he passionately works on games of all kinds. Many of his games have already been published by Kosmos. He is equally comfortable developing simple and fun games such as *Nichtlustig* or *Mit List und Tücke (Brutal Kingdom)* as he is with his greatest successes, the first two games based on Ken Follett's Kingsbridge series, *The Pillars of the Earth* and *World without End* (together with Stefan Stadler). This time it was a special challenge for him: to develop a game at the same time the novel was being written.

**The author and the publisher thank all test players and rule-book reviewers.**

**Editing:** Wolfgang Lüdtker  
**Illustration:** Michael Menzel  
**Graphics:** Fiore GmbH  
**English Text Editing:** Ted McGuire  
**Additional Design:** Dan Freitas



© 2017 Ken Follett

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.  
Phone: +49 711 2191-0 Web: kosmos.de

© 2017 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA  
Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Printed in Germany / Imprimé en Allemagne

Distributed in North America by Thames & Kosmos, LLC.  
Providence, RI 02903  
Phone: 800-587-2872 Web: thamesandkosmos.com

Distributed in United Kingdom by Thames & Kosmos UK LP,  
Cranbrook, Kent, TN17 3HE  
Phone: 01580 212000 Web: thamesandkosmos.co.uk