

HELVETIA

ヘルベチア

Matthias Cramer 作 2 - 4 人用

背景！

19世紀の始めのスイス連邦、またはラテン語でConfoederatio Helvetica。深い谷と美しい山々。ナポレオンの支配は終わったものの、まだその影響力は顕著でした。遙か離れた地域でさえ、村は虐待を受けました。しかし、人々は再び自由を感じています。それは始まりの時です！あなたはそのような遠方の村の商人です。隣の村まで数時間、より大きい街まで一日かかります。村人は十分生計は立てられますが、より多くの野望も持っています。家庭を持ち、子どもたちのために働きます。また、隣村の富をも得るために結婚をします。もちろん、あなたの子もたちが村にとどまり、他の村の人々と結婚するのを楽しみにしています。あなたの子もたちが結婚して子どもを産み、そうして村は成長して成功します。自分が必要としないものは、町の大きな交換所に届けられ、あなたの成功を援助します。うまく村を運営し、建物に投資すれば、村の繁栄を導くことができます。ヘルベチアはあなたとともにあるのです！

反時計回りにゲームを進めるのはスイスの伝統です。ですから、ヘルベチアも反時計回りに行います。もちろん、これが好きでないなら、この伝統に従わなくても結構です。

<<内容物>>

1 ゲームボード

64 村人(4色16個ずつ)



村人には男性と女性があります



起きている村人

寝ている村人



新たな駒は子どもとして登場し、両親といっしょになります。



24 コイン

(4色6個ずつ)



68 配送品駒

(4色17個ずつ)



54 建物タイル



勝利点タイル6

役割タイル5

村の中心タイル5

スタートプレイヤータイル

1 駒に貼るステッカーシート

<<準備>>

最初のゲームの前に：

シートからカードをていねいに抜きます。ステッカーを村人の底に貼ります。

ゲームの前に：

- テーブルの中央にゲームボードを置きます。
- 建物タイルを背面の数字で分けます。” 1 ” の建物タイルは、種類ごとに分け、ボードの横に表向きにしておきます。” 2 ” の建物タイルは裏向きにして混ぜ、ボードのそばに山札として用意します。” 3 ” のタイルも同様にします。裏に文字があるタイルは、表向きにしてプレイヤーに配ります。(初期建物の配布を参照)
- 5枚の人物タイルと10枚の商品タイルは所定の場所に置きます。6枚の勝利点タイルはボードの横に置きます。
- 各プレイヤーは自分の色の全ての用具を取ります。16個の村人コマ、6枚のコイン、17枚の配送品駒です。
- 各プレイヤーは配送品駒の1個を勝利点トラックの0に置きます。
- さらに、各プレイヤーは”村の中心”タイルを受け取ります。裏の文字は、”簡単初期プレー”のに使います。残りの”村の中心”タイルは箱に戻します。このゲームでは使いません。

初期建物の配布：

4人プレーでは、15枚全ての建物(裏に文字がある)を使います。3人プレーでは、各種類1枚ずつ取り除き、各種類2枚ずつの10枚使います。残りのタイルは箱にしまえます。

2人プレー：

セットアップとゲームの中でいくつか特別なルールがあります。最後に説明しています。

スタートプレイヤーを選び、スタートプレイヤータイルを受け取ります。スタートプレイヤーは、初期建物の1枚を選び、時計回りに順に選びます。全てのプレイヤーが1度1個の建物を選んだら、スタートプレイヤーの右のプレイヤー(最後に建物を取った人)が、2個目の建物を選びます。そして反時計回りに次の人が選びます。3つ目を取るときは再びスタートプレイヤーから始め、時計回りにします。各プレイヤーはセットアップの時は、各種類の1個の建物しか取れません。全員が3個の建物を取ったら、残りの初期建物は箱に戻します。各プレイヤーは、自分の村の中心の周りに3つの建物を並べます(村の発展を参照)。

もしスイスの伝統的方法にしないなら、もちろん時計回りにプレイします。そうすることにしたなら、初期建物の分配は、逆回りに行います。つまり、最初は反時計回りからです。

特殊な場合：

最後のプレイヤーが取る建物がすでにとってあるのと同じ種類のものしかないことがあります。この場合は、他のプレイヤーが選んだ物を選び、自分は3つ違う種類の建物にします。建物が取られたプレイヤーは残りの建物から新しい建物を選びなおします。

どんな場合でも、最後に建物を取ったプレイヤーが最初のラウンドのスタートプレイヤーになり、そのタイルも持ちます。

簡単な初めてのプレイ：

初めてプレイするときは、初期建物の建築は簡単に行うことを勧めます。各村の中心の底には文字がかかれています。各プレイヤーはランダムに村の中心をうけとり、文字にある初期建物を取ります。残りの初期建物と村の中心は箱に戻します。

スタートプレイヤーは適当な方法で決めてください。

より簡単な初めてのプレイ：

スピーディにゲームを把握しながら進めたいなら、5つの人物タイルを取り除きます。それらを箱に戻し、これらのタイルについてのルールを無視してください。それを除くとルールに1つだけ変更があります。人物タイルがないので、勝利点が減ります。ゲームは誰かが18勝利点以上になったら終了します。

その後のゲームで、村の中心によって初期建物を配布して、スピーディなゲームがしたいなら、人物タイルを使って20勝利点でプレイすることを勧めます。

村の発展：

各々のプレイヤーは、村の中心と3つの建物から始めます。建物は常に村の中心に接するように配置します。そのため建物は村の中心の上下か左右に置きます。図の右のような置き方はできません。ゲームの最初に受け取った3つの建物は、以上のルールに従えばどこにでも置くことができます。(ただし、通常1つの角に全てを置くのがいいと思います。)



各プレイヤーは村のストックから男女それぞれ3個の駒を取ります。村人は次の通りに1ペアずつ置いていきます。

最初のペア：任意の自分の建物2つの上に置きます。

2個目のペア：残りの建物に一人を置き、もう一人はボード上の学校に置きます。



3個目のペア：一人は、左隣のプレイヤーの村の異性がいる建物に置き、結婚していることとします。残りの村人は、自分の村の中心に置きます。

まず最初に、すべてのプレイヤーは、最初の1ペアを置きます。そして、すべてのプレイヤーは、2組目のペアを置きます。さらに、すべてのプレイヤーは、3組目のペアを置きます。男女の違いが重要な建物があるので、3回目の配置は、ゲームの順番（反時計回りの）でプレイします。

すべての村人はゲームの始めに起きています、そして、その駒はまっすぐに立たせませす。他の村人は、自分の前にストックとして置いておきます。

各プレイヤーは、6個のコインのうち2個のコインを取ります。そして自分の右側の二人のプレイヤーに1枚ずつ渡します。もらったプレイヤーは、自分の村の中心に「持参金」としてコインを置きます。各プレイヤーには4個のコインが残り、さらに左側2人のプレイヤーからももらったコインを村の中心に持っていることとなります。



<<ゲーム>>

概要

各プレイヤーはいろいろな建物を建て、自分の村を発展させます。そのためには商品が必要です。村人は起きていれば、自分のまたは他人の村に1個の商品を生産します。商品を生産すると、村人は眠り、他の商品を生産することはできません。立っている駒は起きていることを示しています。商品を生産したら、眠っていることを示すために駒を寝かせます。眠っている村人は、”夜警”のアクションによってのみ、起こされます。ヘルベチアには商品のカードやタイルはありません。商品は必要になるときに生産されます。プレイヤーは特定の商品を生産して、例えば建物を建てるために、すぐに消費します。他のプレイヤーの村人が村に嫁いできたなら、子どもが生まれます。これは新しい建物を占有できる居住者になります。村に嫁ぐことは、他のプレイヤーの建物を使うことができ、価値があります。そして、追加のコインを得る唯一の方法でもあります。

ゲームの目的

ゲームの目的は、ラウンド終了時に勝利点が20点以上になることです。勝利点は主に商品を都市の市場へ運ぶことによって得られますが、ある建物による特定の目的を達成したり、一時的に人物タイルを持っているときにも得られます。勝利点はヘルベチアでは累積しません。得点トラックは現在のゲームの得点を示しています。人物タイルとスタートプレイヤータイルから得られる得点は、タイルを持っている間のみ得られるので、実際の勝利点は上がったたり下がったりします。

ゲームの進め方

ヘルベチアはラウンドでプレイします。各ラウンド、順番に1つ以上のコインを置いて、反時計回りにターンを行います。これは、コインを残しているプレイヤーが一人になるまで続きます。このプレイヤーは、これ以上のターンはできませんが、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。各ラウンドの最後、勝利点を調整する短い間があり、ゲームが終わりかどうかを調べます。ゲームが終わっていないなら、新たなラウンドを始めます。

人物について(概要)

ゲームは5つの役割を持つ人物を中心に進みます。



建築家



御者



夜警



司祭



助産婦

ターンの一般的な流れは、5人の人物から、1つ以上のアクションをしたい1人を選びます。実行する人物の各アクションには、コインを1枚その人物の場所へ置きます。複数のアクションをしたい場合は、先にコインを置いておかななくてはなりません。

重要：

自分のターンでは1人の人物しか使えません。そして、コインを支払っただけのアクションを行います。このラウンドの別のターンでは、同じ人物でも、違う人物でも選べます。

以前のターンで全てのコインを使ってしまっていたら、パスをしてそのラウンドはそれ以上のアクションはできません。コインがある限りパスはできません。

人物にコインを置くだけでアクションができます。アクションをする必要以上のコインを置くことはできません。

生産と生産の繋がり

ヘルベチアの商品には2つの種類があります：

- 1 簡単な商品は、直接生産されます。1つの商品だけ描かれていれば、それは直接生産される簡単な商品です。

小麦畑で”小麦”は直接生産されます。



- 2 複雑な商品は、生産の繋がり—いくつかのステップを踏んで生み出されます。もしタイルの右端に別の小さな商品が描かれていたら、この建物から複雑な商品を生産できるようにするには、追加でこの小さな方の商品も生産できなくてはなりません。

牛小屋では、小麦畑で生産された小麦を、上質な牛を生産するのに使います。しかし、小麦は牛によって食べられて消費します。



生産のつながりは最大3つの商品まであります。

商品を生産するには、起きている村人と適切な建物が必要です。村人が自分の村にいるか、他の村にいるかは関係ありません。村人は商品を生産したら眠り、それ以上の商品は生産できません。複雑な商品を生産するには、複雑な商品を生産するのに必要な建物に、さらに起きている村人がいなくてはなりません。

人物とアクションの概要

建築家



建築家は新たな建物を建築できます。建物を建てたい場合は、建築家を選び、コインを1枚そのスペースに置きます。そして表向きの建物の中から欲しい建物を取り、必要な商品でコストを支払います。建築コストは建物タイルの左上に示されています。

建物には3つの種類があります。詳細は”建物”の章にあります。

もしもっと建物を建てたい場合は、そのスペースに必要なコインを置きます。コインと商品が許す限りいくつでも建物を建てることができます。

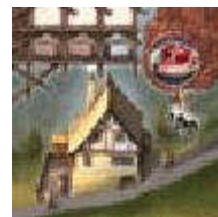
しかし、各プレイヤーは同じ建物は一度しか建てることができません。

もし建物を建てたくても必要な商品全てがそろわない場合は、建築家スペースにある商品(木、レンガ、石)を建築家に追加のコインを1枚支払うことで買うことができます。この時のコインは建築家の場所に置かれます。このようにコインを支払ってきちんと建物を建てることができ、必要に応じて何回か簡単な商品を買うことができるのです。

補足：記されている3つの商品のみを買うことができ、建築アクションにおいてのみ購入できます。

例：

黄は肉屋を建てます。レンガ2個と石1個が必要です。



彼は石切場とレンガ工場に起きている村人を持っています。ですが、2個目のレンガはありません。他の村にもレンガ工場には自分の村人はいないので、建築家から2個目のレンガを買います。それで、建築家スペースにコイン2個を置きます。1個は建築アクションのため、もう1個は足りないレンガを買うためです。もし可能なら直ちに建てた建物を使うこともできます。(”村人””建築”参照)

ゲームの後半、村の中心が建物で囲まれたら、またその周りに2周目で囲んでいきます。最初に村の中心を囲んだプレイヤーは4勝利点、2番目に囲んだプレイヤーは2勝利点得ます。このためには全ての建物(勝利点建物を除く)に村人がいなくてははいけません。

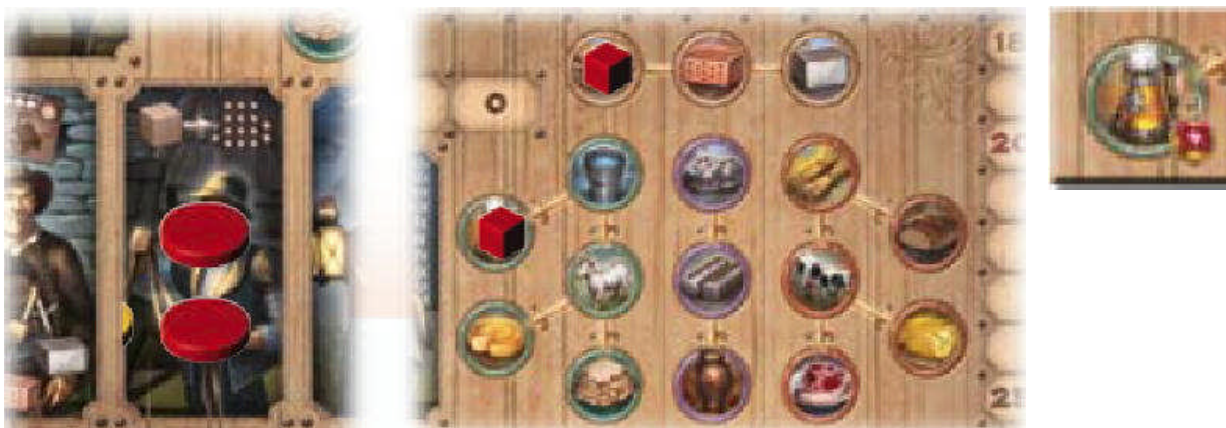


御者



御者は商品を隣の大きな街の市場へ運びます。各プレイヤーは各商品をゲーム中に一度だけ大市場に運ぶことができます。こうして運んだら大市場の該当する場所に配送品駒を1個置きます。この駒はそれぞれ1勝利点になります。もし、初めて複雑な商品を市場に運んだら、該当の商品タイルをもらい、1または2勝利点になります。

例：赤は御者にコイン2枚を置き、大市場へ商品2個を運びます。木材1個とビール1個を運び、それぞれ運搬キューブを置きます。ビールを運んだのは初めてだったので、その商品タイルを得ます。



補足：複雑な商品を運ぶのに、事前に前提となる商品を大市場へ運んでおく必要はありません。大市場の商品の図は、生産の繋がりを分かりやすくするためだけで、配達には関係しません。(上記の例：赤は水を運んでいませんがビールを運ぶことができます。)

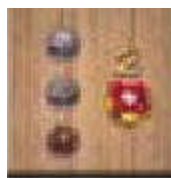
注意：御者のアクションをするときには商品を購入することはできません。

運搬時の特別勝利点

上記の勝利点に加えて、市場では4つのボーナスがもらえる可能性があります。最初に市場の列を埋めたプレイヤーは該当の特別勝利点タイルを得ます。

例：

青は最初に中央の列(鉱石、鉄、カウベル)を商品で埋めました。該当の特別勝利点タイルをもらいます。



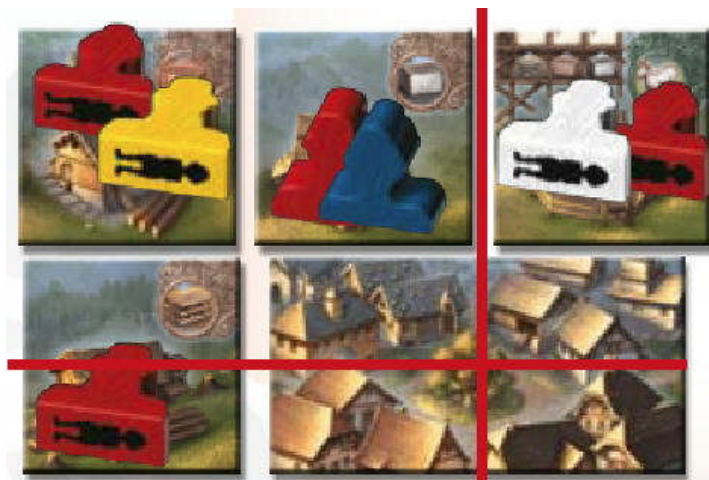
夜警

夜警は、眠った村人を起こすことができます。夜警のスペースに置いたコインに応じてどこでも選んだ村(だれの村でも)の4分の1の建物の村人を起こします。村人全員、アクティブプレイヤーの村人も、その他のプレイヤーの村人も起こされ、駒を再び立てます。

重要：村の中心の左右の建物は、どちらの4分の1にも属していると考えます。ですから夜警がこれらのどちらかで行動したときには、こここの建物の村人も起こされます。

例：

赤は夜警に1コインおき、村の4分の1を起こします。左上を選びました。女性のレンガ職人と男性の木こりを起こします。木こりは左上の4分の1に含まれることになるからです。黄の男性レンガ職人も同様に起きます。赤と青の石工のカップルはすでに起きており影響は受けません。赤と白の山羊牧場のカップルは寝ていますが、山羊牧場は赤が選んだ地区に入っていないので寝たままです。



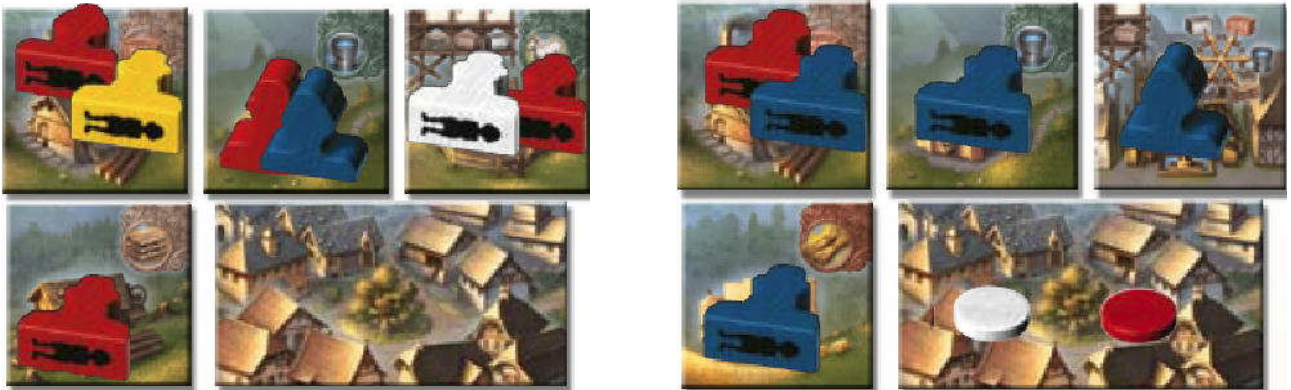
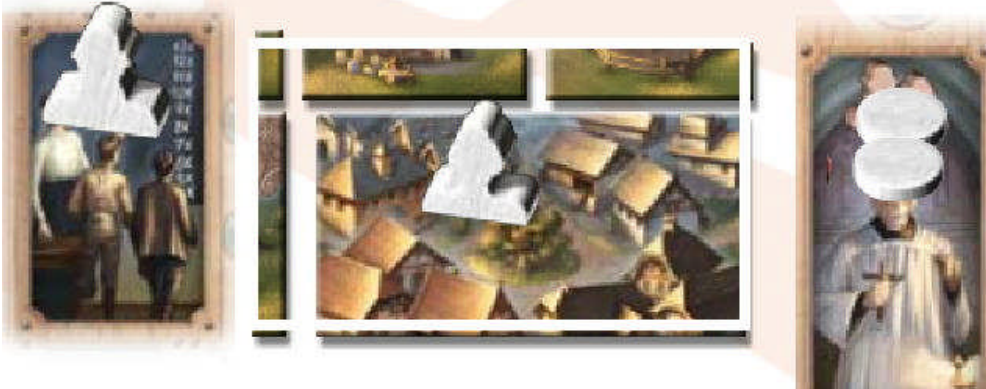
司祭



司祭のアクションは自分の駒の1人を選び、独身の村人を他の村へ嫁がせることです。村人は建物を占有していないとき独身であると考えられます。それで、学校か村の中心にいる村だけが結婚できます。プレイヤーが独身の村人と結婚したいなら、学校か村の中心から村人を取り、もう1人のプレイヤーの村、そして異性が1人だけいる建物に置きます。

例：

白は独身の若い男を学校に、独身の無職の女性を村の中心に持っています。白はこの2人を結婚させるために司祭に2コインを置きます。



赤の村には独身の男性の木こりがいます。

青の村には3人の独身の村人：交換所の女性、井戸と麦畑に男性がいます。

白の学校の男性は青の市場の女性とのみ結婚できます。白の女性は3人の男性のどれかと結婚できます。白は青の農夫を選びます。村人はその状態(起きている・寝ている)に関係なく結婚できます。

もし、他のプレイヤーの村の中心にいくつかコインがあったら、司祭のアクションをして、村人の1人をその村へ嫁がせたプレイヤーは、コインの1枚を取ることができます。自分の色のコインなら、他のアクションで使えます。このターンでなければ同じラウンドで



も使えます。他のプレイヤーのコインなら、自分の村の中心に置きます。結婚式によって複数のコインが他のプレイヤーの村にあれば、どのコインを選んでも構いません。

例：

白は新たなパートナーの隣に自分の村人を置きます。彼は2人結婚させたので、青の村の中心から赤と白のコインを取ります。彼は白のコインを次のターンで使い、赤のコインは自分の村の中心に置きます。

助産婦



助産婦のアクションは新たな村人を誕生させます。助産婦に置いたコインごとに、自分の村にいる1組のカップルが1人の子どもを産みます（新たな村人の駒のこと）。1人の村人（そうですこのゲームでは完璧な出産管理しています）の駒を取り、建物にいる両親のいずれかに傾けて置きます。



重要：各カップルは各ターンに1人の子どものみ持つことができます。

ラウンド中何回も助産婦を選ぶことができます。それで、ラウンド中に複数の子どもを持てます。

ラウンドの終了

ラウンドはコインを残しているプレイヤーが1人だけになったら終わります。そのプレイヤーはこのラウンドで自分のターンができないこととなります。この補填のため、このプレイヤーは直ぐにスタートプレイヤートークンを取り、これ以降の最初のプレイヤーになります。スタートプレイヤートークンをもっていると1勝利点の価値があります。

以下のステップを実行します

1 人物タイルの授与

各人物（建築家、御者、夜警、司祭、助産婦）に関して、ゲームの初めにはこれらのタイルは人物の対応する場所にあります。5つの人物のアクションスペースについて、最もコインを置いているのは誰かを調べます。そのプレイヤーは対応するタイルを受け取ります。コインが最多でない、コインが置いてない、また同点の場合、タイルはそれがあった場所—アクションスペースやそれ以前のラウンドで持っていたプレイヤーの前—に残ります。（一度勝ち取ったタイルは、アクションスペースに再び置かれることはありません。）

建築家タイルは、黄が建築家のスペースで他のプレイヤーよりコインが多かったので、黄が持ちます。同様の理由で御者のタイルは赤です。夜警のタイルはまだだれもコインを置いていないので残ります。司祭のタイルはコインを置いたのが1人だけだったので白が持ちます。助産婦は赤と青が同数なのでそのままです。



人物タイルを持っていると2つの効果があります：

- 1 持っている1勝利点です。(後に他人に回ったら点は失います)
- 2 人物タイルを持っているプレイヤーは、自分のターンで、ラウンドに1回、そのタイルの人物による追加のアクションを行うために使うことができます。タイルをタイルを持っているプレイヤーは、選んだどの人物についても通常のアクションを行い、該当の人物タイルによる追加のアクションも行うことができます。これは通常のアクションで選んだ人物でもよいです。

例：御者を選び、2枚のコインを置いて市場へ2つの商品を運びます。そして、自分が持っている司祭のタイルを使って村人の結婚を行います。

補足：

- a 各ターンには1枚の人物タイルしか使えません。
- b コインが残っていないプレイヤーは、ターンを行えません。そのため残っている人物タイルも使えません。

人物タイルの使用に関する追加のルール：

- a 追加のアクションは通常アクションの前でも後でもできます。1つのアクションは別のアクションを始める前に完了しなくてはなりません。
- b 人物タイルを使うのと、通常のアクションで同じ人物を選んだら両方のアクションは同時に行われます。
- c 特別な場合：普通、人物タイルを使うにはコインは不要です。もし、建築家タイルを使って建物を建てるのであれば、建築家から商品を買うためにコインを使うことができます。

2 アクションスペースのすべてのコインは持ち主に戻します。

3 学校にいる全ての村人は村に戻ります。

この時点で、まだ結婚していない子どもたちも十分に成長していると考えます。そして、村の一員となるのです。村に空いている建物があれば、新たな村人は直接そこに置きます。村人よりも新しい建物が多いなら、どこにでも置けます。空いている建物がないなら、村人は村の中心に置かれます。そこから彼らは結婚したり、次のラウンドで新しい建物に置いたりすることができます。この行動では、ターンの順番が重要になりえます。必要ならこのフェイズは、新しいスタートプレイヤーを始めとしたターン順で行います。

4 学校へ行く子どもたち

今、このラウンドで生まれたすべての子どもたちは、学校へ置きます。ここから次のラウンドで結婚したり、次のラウンドの最後に村のコミュニティに加わったりできます。

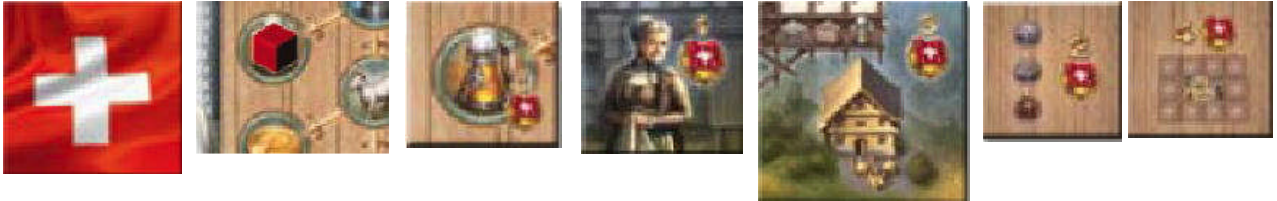
5 勝利点のチェック

各プレイヤーは、現在の状況をもとに勝利点を数えます。

勝利点計算の概要

○スタートプレイヤートークンの所持 1勝利点

- 市場の運搬キューブそれぞれ 1 勝利点
- 各商品のタイルにつき 1, 2 勝利点
- 各人物タイルにつき 1 勝利点
- 各勝利点建物につき 3 勝利点
- 最初に市場のエリアをいっぱいにする 1, 2, 4 勝利点
- 村を完成する 4, 2 勝利点



もし1人のプレイヤーが、この時点で20点以上の勝利点を得たら、ラウンドの次のステップは行わずゲーム終了となります。



6 新たな建物

5つの新しい建物が”2”の山からめくられ、以前のまだ建てていない建物タイルの横に置きます。”2”の山が終わったら”3”のタイルからめくりします。

新しいラウンドを始めます。

ゲームの終了

勝利点を計算し、だれかが20点を超えたら終了です。このプレイヤーの勝ちです。もし2人以上が20点を超えたら、より点が高い方が勝ちです。同点の場合、全ての村で起きている村人の数を数え、それが多い方が勝ちです。それでも同点の場合は勝利を分かち合いましょう。

付録 建物

建物には3種類あります。

- 1 生産建物
- 2 交換建物
- 3 勝利点建物



”村の完成”のための特別な勝利点を成し遂げるためには、生産建物と交換建物には村人を置いておかなくてはなりません。勝利点建物には村人を置かなくて良いので常に村の完成に数えられます。

1 生産建物

生産建物は、生産するためには起きている村人がいなくてははいけません。

初期建物：以下の建物各3枚で15枚



レンガ工場



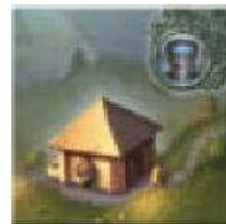
製材所



石切場



小麦畑

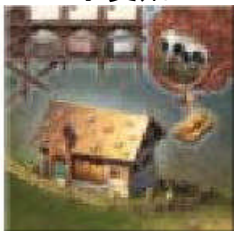


井戸

山札1：各3枚で9枚の建物



鉱山



牛小屋



山羊農場

山札2：11枚の建物



パン屋



ビール工場

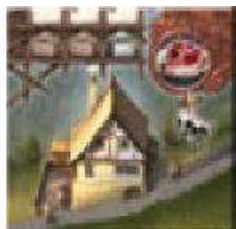


鉄工所

各2枚



各1枚 牛乳屋



肉屋



チーズ屋

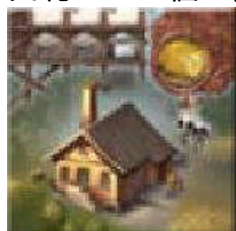


製革所

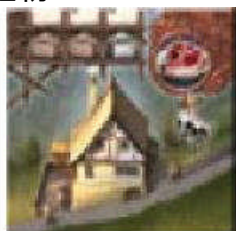


ベル製作所

山札3：5個の建物



各1枚 牛乳屋



肉屋



チーズ屋



製革所



ベル製作所

2 交換建物

交換建物は基本的には、生産建物と同様です。交換建物を使うためには、交換する商品の建物に起きている村人一人が必要です。各交換建物は、そこに描かれている商品1個と交換できます。

例：

白はパン屋を持っていて、大市場にパンを運びたいです。しかし、小麦畑を持っていなくてパンを作るのに必要な小麦が生産できません。ただ、交換市場があるので、木、粘土、石、鉱石、麦、水の交換をすることができます。彼は、石切場の石工を使い、石を一個つくります。そして、交換市場で石を小麦に交換し、パン屋でパンを焼いて都市の大市場へ運びます。



山札 1：交換市場 2 個

：ここでは単独の商品（木、粘土、石、鉱石、麦、水）同士を交換できます。



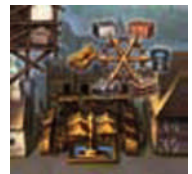
山札 2：牛市場と山羊市場各 1 個

：牛市場では、牛、パン、鉄を互いに交換できます。山羊市場では山羊、ビール、鉄を互いに交換できます。



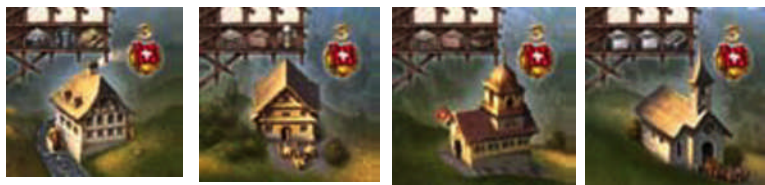
山札 3：食料雑貨屋 2 個

：ここでは複雑商品の牛乳、チーズ、肉、布、カウベルを互いに交換できます。



3 勝利点建物

勝利点建物は単に建設され、3勝利点の価値があります。これらは何も生産せず、村人も住みません。たとえ村人がいなくても、村の完成のためのタイルとして数えられます。



山札 2 と 3：4 個の建物：製粉所 居酒屋 タウンホール 教会

村人

村人がいる場所は、自分のストック、自分のまたは他人の村の生産建物・交換建物の上、自分の村の中心、学校、または結婚してできた子どもとして建物にいます。

基本：

結婚を拒否したり防ぐ方法はありません。離婚や同性結婚、同じ村人同士の結婚は認められていません。村人が住居を構えた（建物に入った）ら、ゲーム終了までそこに残ります。

ストックの村人：

－助産婦のアクションでカップルが子どもを誕生させるまで待っています。

自分の村の建物の村人：

- －起きている間は建物の効果のために使い、その後眠ります。
- －他の村の異性と結婚します(寝てても起きてても関係なく、またその状態は変わらず)。
- －結婚すると、起きていても寝ていても関係なく、ラウンドごとに1人子どもをつくることができます。夜警の効果で寝た人を起こすことができます。
- －ゲーム終了まで残ります。(建物を離れたり他の村へ移動したり、村での住処を変えることはできません。)

他の村の建物にいる自分の村人：

- －起きているときは、その建物の効果を使えます。そして眠ります。
- －夜警の効果でおきます。
- －ゲーム終了までそこにいます。(建物を離れたり他の村へ移動したり、村での住処を変えることはできません。)

村の中心の村人：

- －建築した建物に自動的に移動します。他のプレイヤーの村へ行って結婚します。

学校の村人：

- －ラウンドの最後に学校を出て、可能なら自分の空いている建物に置かれます。そうでなければ、村の中心に置かれます。他の村へ行って結婚します。

建物で生まれた子ども：

- －ラウンドの最後に学校へ行きます。

2人プレイ

2人プレイでは、以下のルールを変えて行います。

準備：

- スタートプレイヤーを選び、3人プレイと同様に初期建物を準備します(またはランダムに村の中心を選んでその文字と合わせた初期建物にします)。全ての駒を持ちます。
- 3枚目の村の中心を中立のプレイヤー用に用意します。3色目は中立プレイヤーの色です。中立のプレイヤーは残った4枚の建物を取ります。プレイ中、各種類の建物を2枚ずつ持つことができます。
例：1人が、製材所、レンガ工場、山羊牧場、もう1人が製材所、石切場、山羊牧場だと、中立のプレイヤーは石切場、レンガ工場と2つの井戸を持ちます。
- 中立のプレイヤーの建物は、各プレイヤーによって順番に置かれ、中立の村人もいっしょに置きます。合計で2組のペアが配置されます。スタートプレイヤーではない方が先に建物と村人を置きます。残った中立の村人はその村の中心に置きます。中立の村ができあがったら、通常ルールでプレイヤーの村をつくります。
- 各プレイヤーは、中立の村の中心と相手の村の中心にコインを1枚置きます。中立の色のコイン1枚を中立の村のそばに置いておきます。

ゲームの進め方：

基本のルールを変更します。

- 相手の村と同様に中立の村にも関わり、双方の村人と結婚できます。
- 中立の村はアクションはしません。ですが、ある一定の処理はします。
- アクティブ・プレイヤーは、自分のアクションをするかわりに、中立のコインを取り、中立の村を代表してアクションを実行できます(ただし、中立のコインが村のそばにある限りです)。このアクションでできるのは、”司祭”と”建築家”のみです。
司祭：アクティブ・プレイヤーは、中立の村の中心から村人を取り、自分の村人と結婚させます。
建築家：アクティブ・プレイヤーは、中立の村に建物を1つ建てることができ、そこに中立の村人を置きます。この建物を建てる際には商品の支払いはありません。
- ラウンド中に1人のプレイヤーだけが、1回のアクションのためにだけ、中立の村によるアクションを行うことができます。
- 中立の村人はこれ以外の方法では置かれませんが、彼らは生産しませんし、決して眠りません。また、子どももできません。

ラウンドの終了：

ラウンドはプレイ中に一色のコインのみが残ったら直ぐに終了します。この色が中立の色でもです。スタートプレイヤーを交代します。