

Masters of Renaissance

A family strategy game
for 1-4 players
in the acclaimed world
of Lorenzo il Magnifico

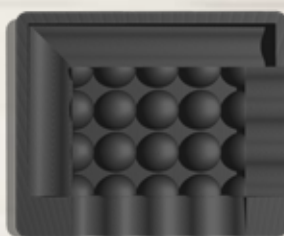
Rulebook

マスターズ・オブ・ルネッサンスでは、あなたはフィレンツェの重要な市民となり、名声を高めることを目指します。市場から資源を受け取り、それを活用して新しいカードを購入します。街と周辺地域の両方で勢力を拡大してください！すべてのカードは資源を変換する生産力を持っているので、それらを金庫に格納できます。リーダーの能力を有利に活用し、教皇への献身を示すことを忘れないでください！マスターズ・オブ・ルネッサンスは、アクションの選択とエンジンの構築に関する深い戦略的選択肢を提供するシンプルなルールของเกมです。

Components



個人ボード 4

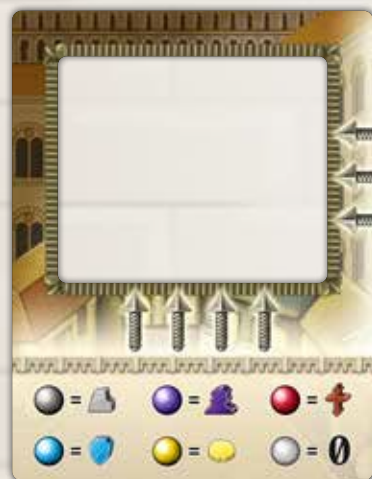


市場トレイ 1



市場大理石 13

(白4、青2、灰2、
黄2、紫2、赤1)



市場ボード 1



開発カード 48
(3レベル4種類ずつ)



リーダーカード 16



ソロアクショントークン 7



教皇の恩恵タイル 12



資源トレイ 1



信仰マーカー 4



X3タイル 6



黒十字トークン 1



インク壺 1



資源 64
(コイン16、石16
使用人16、楯16)

Game Design: Simone Luciani and Nestore Mangone

Illustrations and Graphics: Klemens Franz, atelier198

Rules Editing: Andrea Kattinig, atelier198

Editor: Giuliano Acquati



Special Thanks

Nestore Mangone would like to thank Walter, Tommaso, Virgino, Gabriele, Flaminia, Marco and Marilena.

Simone Luciano would like to thank Samantha, Francesco, Ido, Andrea, Michele, Paolo, Martina, Giacomo, Enrico Sauro and the Rolling Gamers.

Setup

- ① テーブルに**資源トレイ**を置きます。**資源**を種類ごとに分けて、資源トレイに入れます。**3個分タイル**は資源トレイのそばに置いておきます。
- ② **開発カード**を裏面に応じて4枚ごとの1 2のデッキに分けます。それぞれを別々に混ぜ、表向きにテーブル上に縦横4列に並べます。各列はカードの種類ごとに、レベルがいちばん上部、レベルがいちばん下部になります。
- ③ **市場ボード**置き、下のイラストのように中の空いているスペースに**市場トレイ**を置きます。ランダムに1 2この市場大理石をトレイに置き、残った1個は下図のように右上のスライドに置きます。
- ④ リーダーカードを混ぜ、裏向きのデッキを作り、テーブルに置きます。

ソロアクショントークンと黒十字は箱にしまえます。それらはソロプレイでのみ使います(8ページ)。



Players Setup

各プレイヤーは、以下のものを受け取ります。

- 個人ボード1枚を手元に置きます。
- 恩恵トークン3枚を信仰トラックの対応するスペースに、非アクティブ面（赤で×がある）を上にして置きます。
- 信仰マーカー1枚を信仰トラックの0に置きます。

注意！以下の”追加セットアップルール”では、いくつかの重要な決定を行う必要があります。ゲームの仕組みをよりよく理解するために、しっかりとルールをお読みください。



追加セットアップルール

- 各プレイヤーはデッキから4枚のリーダーカードを引き、そのうち2枚を選び、他のカードは捨てます。他のプレイヤーには見せずに、カードを手札にします。他のすべてのリーダーカードは箱に戻すことができます。
- ランダムにファースト・プレイヤーを決め、インク壺を持ちます。手番順に、他のすべてのプレイヤーは、右の表に従って、選択した数の資源を初期資源として受け取り、いくつかの信仰ポイントを受け取ります。

Player	Resources of your choosing	Faith Points
1 st	0	0
2 nd	1	0
3 rd	1	1
4 th	2	1

選択した資源を倉庫に置き、次のページのルールに従って、信仰ポイントを信仰トラックに記録します。

How to play

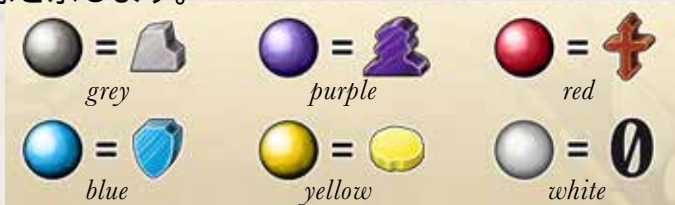
ファースト・プレイヤーから始めて、時計回りに順番にプレイします。自分のターン中に、次のアクションのいずれかを選択して実行しなくてはなりません。

- 市場から資源を入手
- 開発カードを1枚購入
- 生産をアクティブ化

アクションが完了すると、ターンは終わりです。

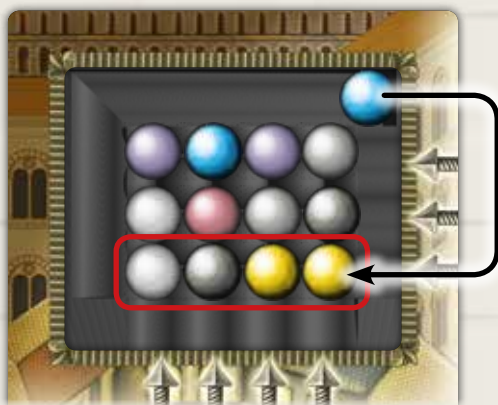
市場から資源を入手

市場で大理石の列または行を選択し、選択した列または行に表示されているすべての資源を取得します。この図で示されているように、市場の大理石は資源を示します。



市場は、3行4列とスライド上の1つの大理石で構成されています。

資源を取得したら、マーケットの右上隅にあるスライドから大理石を取り出し、矢印に従って、選択した列/行に挿入しなくてはなりません。そうすることで、列/行を押し、反対の大理石を市場のスライドに移動させます。



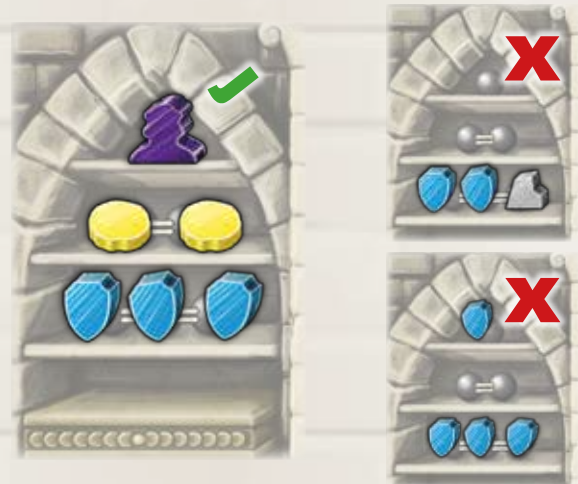
ハイライト表示された行を選択したので、灰色の大理石で石1個、黄色の大理石でコイン2個を取ります。白い大理石は何も取れません。次に、スライドの青い大理石を使って、選択した行に押し込みます。白い大理石は市場のスライドに置きます。

信仰ポイント：信仰は特別な資源です。信仰ポイントを得たら、個人ボードの信仰トラックを1スペース進めます。

保管ルール

市場から得た資源は、個人ボードの倉庫に置かなくてはなりません。（信仰ポイントは例外で信仰トラックで表します）倉庫は1、2、3の-slotがある3つの部屋で構成されます。

1つのslotには1種類の資源のみ保管できます。同じ資源を別々のslotに置くことはできません。言い換えると、各slotは1種類の資源のみ保管でき、全てのslotは別々の資源を保管しなくてはなりません



手番中に、自由に資源を移動できます（保管ルールを守って）。保管できない・したくない資源は捨てることができますが、他のプレイヤーは捨てられた資源1個ごとに1信仰ポイントを得ます。



倉庫がイラストの状況の場合、コイン1枚または使用人1人（コインをいちばん上に移動して）のみ取ることができます。信仰ポイントも得ることはできます。それ以上の資源を取ったら、他のプレイヤーはあなたが保管できない資源分信仰ポイントを受け取ります。

開発カード1枚の購入

場の開発カード1枚を購入できます。

各カードのコストは、カードのいちばん上に記されています。コストは、任意の倉庫や金庫から支払うことができます。使った資源は共通の資源トレイに戻します。カードを個人ボードの3つのスロットの1つに配置します。

開発カードには3つのレベルがあります。レベルのカードは空いているスロットに配置できます。レベルのカードはレベルのカード上（色は関係ない）に配置しなくてはなりません。レベルのカードはレベルのカード上（色は関係ない）に配置しなくてはなりません。

レベルとのカードは、どの色のカードを買っているのかわかるように少しずつ重ねます。



注意！ 1つのデッキの最後のカードが購入されたら、その種類のカードはもうゲームには登場しません。言い換えると、空いたスペースは補充されません。



イラストの状況では、白枠のカードを購入するための資源を持っています。表示されたレベルの青いカードを購入して、ボードの空きスロットの1つに配置するか、表示されたレベルの緑のカードを購入して、すでにボードにあるレベルカードの上に置くことができます。ボードにレベルカードがないため、(必要な資源があっても)レベルの青いカードを購入できませんでした。

生産のアクティブ化

個人ボード上で見えているカードの生産力をアクティブ化することができます。

各開発カードには、中央に記されている（開いた本に書かれている）生産力を持っています。さらに、各個人ボードにも、左側の小さなスロット（巻物の中）に基本生産力があります。生産力をアクティブ化するには、イラストの右側の生産力を得るために、イラストの左側の資源を支払うことができます。そのため、新しいカードを買って下のカードを覆うときは、見えているカードのみ生産力を発揮するので、十分注意しなくてはなりません。基本生産力は、任意の資源2個（違って同じでも）を任意の資源1個に変換します。

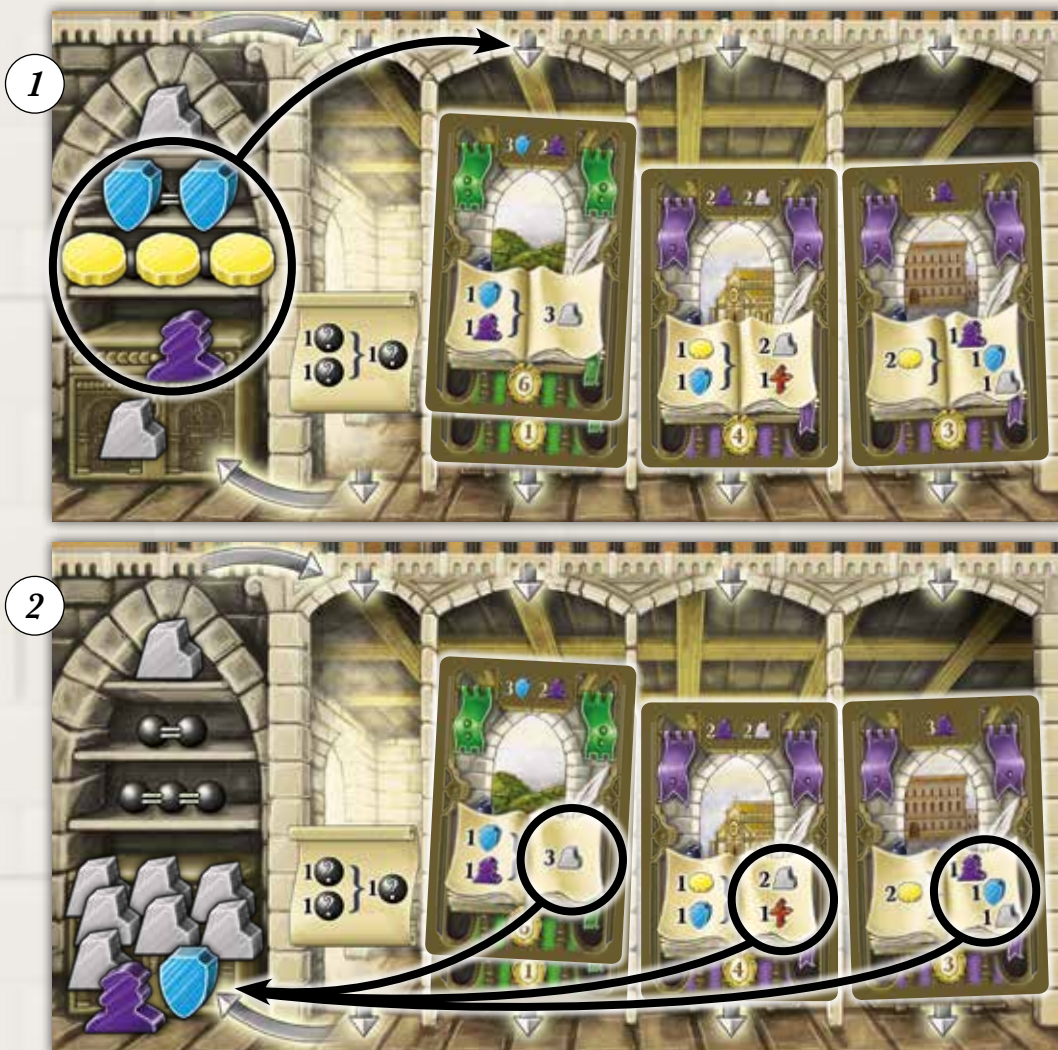
生産力で入手した資源は、個人ボードの金庫に保管します（信仰ポイントは信仰トラックでの記録です）。金庫は制限のない特別な保管場所で、いくつでもどんな種類の資源でも一緒に保管できます。

共通のサプライの資源が切れたら、3倍タイルを使います。金庫に同じ種類の資源が3個になったら、3倍タイルを取って金庫に置き、その資源を1個タイルに載せ、後の2個はサプライに戻します。

このアクションで、個人ボードの見えている生産力は一度だけアクティブになります。生産力は全て一度にアクティブ化されます。つまり、他の生産力で得た資源を別の生産力のために使うことはできないということです。全ての生産力をアクティブ化する前に必要な資源は全て持っていないとはなりません。望むなら、資源が支払えない一部の生産力を使わないこともできます。必要な資源は、倉庫や金庫から支払います。

個人ボードの矢印は、生産中の資源サイクルを分かりやすくしています。倉庫や金庫から資源を取得します。アクティブ化したいカード上に置きます。その後、それらをサプライに戻し、アクティブ化されたカードによって生産された資源を受け取ります。資源を金庫に配置します。

注意！資源を倉庫から金庫に、またはその逆に移動することはできません。金庫に資源を保存する唯一の方法は、生産アクションを使用することです！



のイラストの状況で、すべてのカードの生産力を有効にするために必要な資源を持っています（倉庫や金庫から取ります）。すべてのカードをアクティブにすることにしました（ボードの生産力を使用して、残っている2つの石を任意の資源に変換することもできます）。そのような生産の結果はのイラストに示されています。金庫に示された資源を受け取り、信仰マーカーを1スペース進めます。必要に応じて、金庫で6石をまとめます。2枚の×3タイルを取り、各タイルに石1を置き、石4個をサプライに戻します。



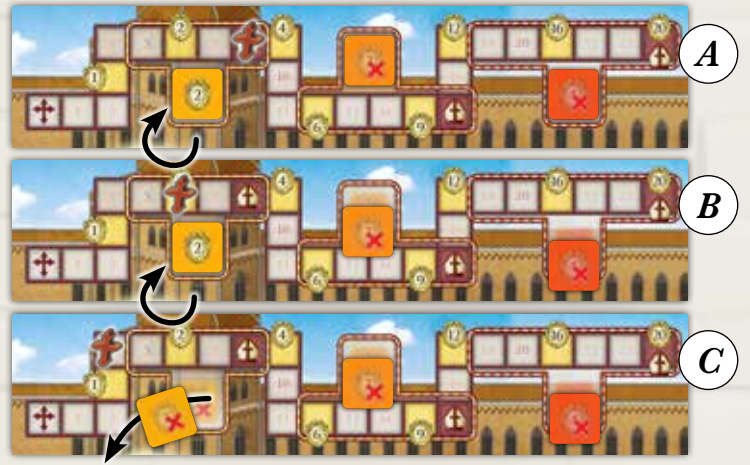
バチカン・レポート

信仰トラックには3カ所のバチカン・レポート・セクションがあります（恩恵トークンとともに枠で囲まれた範囲）。各バチカン・レポート・セクションの終わりに、法王スペース（法王シンボルがある）があります。

1枚の信仰マーカーが教皇シンボルに達するか越えたら、バチカン・レポートが発動します。

全てのプレイヤー信仰トラックを確認します。自分の信仰マーカーがアクティブな（今到達した教皇のスペース）バチカン・レポート・セクション内（もしくは越えている）にある場合、そのセクションの教皇の恩恵タイルを表向きにします。信仰マーカーがアクティブなバチカン・レポート・セクションの手前にある場合、そのセクションから教皇の恩恵タイルを破棄します。

各セクションはゲーム中一度だけ発動します。ゲーム終了時、表向きにされた教皇の恩恵タイルから得点を得ることができます。



この例では、プレイヤーAが最初の教皇スペースに到達し、最初のバチカン・レポートをアクティブにします。プレイヤーAとBは、個人ボード上の恩恵トークンを表向きにします。プレイヤーCは、それを個人ボードから取り除かねばなりません。

リーダー・アクション

手番中に、通常のアクションに追加して、リーダー・アクションを実行することができます。

- リーダーを捨てる：リーダーカードを捨てることにより、1信仰ポイントを得ます
- リーダーをプレイする：手札にあるリーダーカードの要件を満たしている場合は、そのリーダーカードを個人ボードの隣に表向きでプレイできます。それはゲームの残りの間特別な能力を与えます。すべてのリーダーの特殊能力の詳細については、以下を参照してください。

同じ手番に、両方のアクションを実行したり、同じアクションを2回実行したりすることができます。

リーダーをプレイできる条件は、カードの左上に示されています。

リーダーの特殊能力

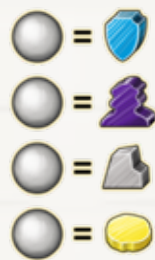
特殊能力には4種類あります



開発カードを購入する際、示された資源のコストを下げます（購入するカードにその資源がコストとして含まれている場合）。



この能力は、特別な2カ所の倉庫を提供します。この特別な倉庫は、記された資源のみ保管できます。通常の倉庫にある資源と同じものも保管できます。



市場から資源を得るとき、選んだ列・行の白い大理石は示された資源になります。この能力のリーダーを2枚持っている場合、市場から資源を取得するときは、白い大理石のそれぞれについて、（リーダーから提供された資源から）取得する資源を選択する必要があります（つまり、単一の白い大理石から両方の資源を取得することはできません）。



それらは、特定のタイプまたはレベルの特定の数の開発カード（色付きフラグ内のドットの数）、または持っている特定の数の資源です。条件を満たすには、必要なアイテムを用意するだけです。支払いや廃棄は不要です。条件を満たすためには、カバーされているものも含めて、すべての開発カードを数えます

End of the game

ゲームは2つの条件で終了します。1人のプレイヤーが信仰トラックの最後のスペースに到達した(最後のバチカン・レポートを実行)か、1人のプレイヤーが、7枚目の開発カードを購入するかしたら、終了が近づきます。各プレイヤーは、ファースト・プレイヤー(インク壺を持っている)の右隣のプレイヤーまで最後の手番を行います。そして、ゲームは終了し、以下のように最終得点計算をします。

- 個人ボードにある全ての開発カードに示されている勝利点。カードは見えているいないに関わらず全てを計算します。
- 信仰トラックにある信仰マーカの位置による勝利点。勝利点が記されているスペースに到達しているか、通過していたらそこまでの勝利点を得ます。
- 個人ボードにある信仰マーカの得点。
- プレイしたリーダーカードが持っている勝利点。
- 手元(倉庫と金庫やリーダーの特殊倉庫)に残った資源の任意の組み合わせ5個ごとに1勝利点。(残った資源全て合計し5で割ります。端数切り捨て)

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者です。2人以上のプレイヤーが同点の場合、それらの間でサプライに残っている資源が最も多いプレイヤーが勝者です。



示されている状況では、開発カードで31VP、アクティブ化された教皇の恩恵タイルで5VP、信仰トラックで9VP、リーダーカードで5VP、残り12個の資源で2VPを獲得します。

Solo mode

ロレンツォ・イル・マグニフィコ自身に挑戦したい場合は、次の追加ルールを使用して、マスターズ・オブ・ルネッサンス・ソロをプレイできます。

セットアップ

- 通常どおりゲームをセットアップします。自分をファーストプレイヤーにします。
- 黒十字トークンを信仰トラックの最初のスペースに配置します(信仰マーカも)。
- ソロアクショントークンをシャッフルし、山札にして、テーブルに裏向きに置きます。

ゲームプレイ

各ターンの後、山札の最初のソロアクショントークンを公開し、イラストの効果を適用しなくてはなりません。



指定された種類の2つの開発カードをグリッドの一番下から最も低いレベルから順に最も高いレベルへと廃棄します(もこれ以上レベルカードがない場合は、レベルカードを廃棄しなくてはなりません)。



黒十字トークンを2スペース前に進めます



黒十字トークンを1スペース前に進めます次に、すべてのソロアクショントークンをシャッフルして、新しい山札を作り直します。

黒十字トークンは、ロレンツォ・イル・マグニフィコの信仰マーカを表しています。それはまるでそれが通常の信仰マーカであるかのように、バチカン・レポートを活性化することができます。バチカンレポートがアクティブになったら(信仰マーカまたは黒十字トークンのどちらでアクティブ化されているかに関係なく)、教皇の恩恵タイルをアクティブ化または破棄するための通常ルールに従います。

ゲームの終わり

ソロゲームは3つの異なる方法で終了します。

- 1種類の開発カードがグリッドで利用できなくなった場合(カードの列全体が購入または破棄された場合)、ゲームはすぐに終了します。あなたはゲームに負けます。
- 黒十字トークンがあなたの信仰マーカより先に信仰トラックの最後のスペースに到達した場合、ゲームはすぐに終了します。あなたはゲームに負けます。
- あなたの信仰マーカが信仰トラックの最後のスペースに到達した場合(最後のバチカンレポートの後)、またはあなたが7枚目の開発カードを購入した場合、ゲームはすぐに終了します。あなたはゲームに勝利し、いつものように最終スコアを計算することができます。あなたの最高のスコアは何点ですか？