

トロワ ルールサマリー

■フェイズ処理

フェイズ0：活動カードの公開
・現在のラウンドに対応する各色の活動カードをオープンする。
フェイズ1：収入と給与
・10dを受け取り、その後以下の給与を支払う。 ・給与：[司教管区にいる自分の市民駒の数×1+宮殿にいる自分の市民駒の数×2]d
フェイズ2：労働力の召集
・建物に市民駒を置いている場合、建物に対応するダイスを、市民駒の数だけ受け取る。 ・ダイスを全て振り、広場に置く。 ・スタートPLは3つの建物に置かれている中立の市民駒に対応するダイスを同じように振り、町の広場の中立区画（灰色の区画）に置く。
フェイズ3：イベント
イベントカードのオープン
・赤のイベントカードを1枚オープンする。 ・赤のカードで示された色の山札からカードを1枚オープンし、イベント列の一番右に置く。 ・カードに黒ダイスが描かれている場合、描かれているだけの黒ダイスを受け取る。
イベントの解決
・イベント列にある全てのイベントを、左から右へ処理していく。 ・あるイベントを完全には実行できないPLは、そのイベントを可能な限り実行した後、2勝利点を失う。
戦闘を行う
・戦闘ルールを参照。

※イベントカードはPLがアクションを消費して「対処」するまで残り続ける。

※襲撃イベントは除去されない。また、場に残留するイベントカードの枚数に上限はない。

■フェイズ4：アクション

- ・スタートPLから時計回りに、1回ずつアクションを実行する。
- ・利用可能なダイスがなくなるか、全PLがパスを実行したら「フェイズ5：ラウンドの終了」に進む。
- ・自分のダイス以外も使用できるが、その場合はダイスの持ち主（中立ダイスの場合は銀行）に代金を支払う。
ダイスを1個使用する場合……他人のダイスであれば2d
ダイスを2個使用する場合……他人のダイス1個につき4d
ダイスを3個使用する場合……他人のダイス1個につき6d

■フェイズ5：ラウンドの終了

- ・フェイズ4で全プレイヤーがパスするか、区画の全ダイスが使用されるとラウンド終了。
- ・PLは自分の区画から金を回収する。
- ・建物の上に横にして置かれている市民駒は各プレイヤーの手元に戻る。
- ・未使用のダイスはストックに戻る。
- ・スタートPLが時計回りに移動する。

■影響力

- ・黒ダイスを迎撃する前、またはあるアクションを実行する前に、影響点を支払って以下の効果を得られる。
- ・これらのアクションは任意の順番で何度でも行うことができる。
 - 1 影響点 自分の区画のダイス1個を振り直す。
 - 2 影響点 ストックから自分の市民駒1個を取り、手元に加える。
 - 4 影響点 自分の区画のダイス1～3個を裏返す。

■アクション

活動カードの活性化（カードに対応する色のダイス1～3個）
職人の配置
・そのカード上に職人を置いていない場合、職人をカードの上に置かなければならない。 ・雇用コストを支払い、市民駒を1個、手元かボード上の任意の場所からカードの上に移動する。
カードの効果
【即時効果カード】
・即座に効果を発揮する。活性化コストによって何回その効果を使用できるかが決定される。
【遅発効果カード】
・自分の駒（立方体のコマ）をカードの絵の上に置く。置く駒の数は活性化コストによって決定する。 ・PLは後のアクションで、 アクション1回につき任意のカードの駒を1個だけ使うことができる。 ・イベントフェイズで黒ダイスを迎撃するために駒を使うことはできない。
※活性化コストは、[置いたダイスの出目合計÷活性化コスト]で算出する。 ※1人のPLが同じ活動カードに職人を2人置くことはできない。 ※マスがすべて埋まっている場合、 職人は絵の上に職人を置くが、ゲーム終了時に勝利点を得られない。 ※職人を置いたとき、プレイヤーは最低1回はカードを活性化しなければならない。
大聖堂の建設（白ダイス1～3個）
・白ダイス1個につき、その出目が描かれている大聖堂の建設現場に駒を1個置くことができる。 ・各マスには駒を1個しか置かず、低い段のマスから順に駒を置かなければならない。 ・大聖堂に描かれている勝利点と影響点を即座に得る（1勝利点+1影響点or1勝利点+2影響点）。
イベントの対処（イベントに対応する色のダイス1～3個）
・[出目合計+カードに書かれたコスト]個だけ、カードの上に自分の駒を置くことができる。 ・カードに描かれた旗の上に、左上から順に駒を置く。駒1個につき即座に1影響点を得る。 ・カードの全ての旗が駒で埋まったら、以下の処理を行う。 <ol style="list-style-type: none">1) 最も多くの駒を置いているPLは、上段に示された勝利点を得る。2) 2番目に多くの駒を置いているプレイヤーは、下段に示された勝利点を得ます。3) 1位のPLがそのイベントカードを受け取り、カード上の駒を全て手元に戻す。 ※各順位が複数人数板場合の処理は「注意事項」参照。
建物への市民駒の配置（ダイス1個）
・手元かボード上にある市民駒を、以下のルールに従ってダイスの色に対応する建物に置く。 ・あるプレイヤーの市民駒が建物の上に2個以上同時に置かれるような配置は行えない。
市庁舎／司教管区
・出目に対応する列の一番左のマスに置く（すでに置かれている市民駒は1マスずつ右にずらす）。 ・列の右端から押し出された市民駒は、建物の絵の上に横にして置く。
宮殿
・出目に対応するマスに置く。そこに置かれていた駒は追い出され、建物の絵の上に横向けに置く。
農業（黄ダイス1～3個）
・[使用した黄ダイスの出目合計÷2]の金を得る。
パス
・2dを受け取り、ボード上の自分の区間に置く。 ・以降、アクションが一切できない代わりに、手番が来るたびに1dを受け取り、自分の区間に置く。

■注意事項

基本ルール

- ・計算は全て端数切捨て。
- ・勝利点の最低値は0、影響点の最大値は20。

駒の有限／無限

- ・市民駒は有限。足りなくなった場合はそれ以上配置できない（中立の市民駒も含む）
- ・キューブは無限。足りなくなった場合は他のもので代用すること。

フェイズ3：イベント

- ・「襲撃」カードは除去されず場に残り続ける（勝利点は通常のイベントと同じように与えられる）。

アクション：イベントへの対処

- ・1位が複数いる場合、その全員で1位と2位の勝利点の合計を均等に分ける（端数切捨）
この場合、カードはより先に駒を置いたPLが受け取る。
- ・駒を置いているのが1人だけの場合、1位と2位の勝利点を両方得る。
- ・2位が複数いる場合、その全員で2位の勝利点を分ける（端数切捨）。

■戦闘ルール

- ・スタートPLが黒ダイスを全て振り、最大の出目を自分の区画にあるダイス（複数可）で“迎撃”する。
- ・この時、迎撃するダイスの出目合計が黒ダイスの出目以上にならない。
- ・迎撃したダイスと迎撃された黒ダイス1個は除去される。
- ・左隣のPLは、2番目に大きな出目の黒ダイス1個を同じ方法で迎撃しなければならない。
- ・全ての黒ダイスが迎撃されるまで、この手順を繰り返す。
- ・黒ダイスを迎撃できないPLは2勝利点を失うことによって黒ダイスを1個除去すること。
- ・この際、**赤ダイスの出目は2倍に計算**する。
- ・PLは、**任意の黒ダイスを余分に迎撃することができる**。
- ・PLは**迎撃した黒ダイス1個につき1影響点を得る**。
- ・PLは黒ダイスの迎撃前に影響点を使うことができる。

※**戦闘中に影響点を使用できることに注意。**

■セッティング

- ・5dを受け取り、影響点マーカーを「4」に置く。
- ・市民駒を以下の数受け取る：4人：4個、3人：5個、2人：6個。
- ・キャラクターカードをランダムに1枚配る。
- ・活動カード9種類を1枚ずつ選び、裏向きにボードに置く。
- ・赤のイベントカードを以下の枚数引き、山札とする。4人：6枚、3人：5枚：2人：4枚
それ以外のイベントカードはそのまま山札とする。
- ・市民駒の初期配置を行う（和訳ルールP2参照）

トロワ 簡易ルールサマリー

0：活動カードの公開
・活動カードを公開する。
1：収入と給与
・収入：10d / 給与：司教管区 = 1d、宮殿 = 2d。
2：労働力の召集
・市民駒を置いている建物に対応するダイスを振る。 ・スタートPLは中立駒のダイスも振る。
3：イベント
1) イベントのオープン (赤→白or黄) 2) イベントの解決 (完全に解決できないPLは-2勝利点) 3) 黒ダイスの迎撃 ・最大の黒ダイスを自分のダイスで迎撃。 ・同時に、他の任意の黒ダイスを追加で迎撃してもよい。 ・赤ダイスは出目2倍。 ・迎撃した黒ダイス1個につき+1影響点。 ・迎撃できない場合、黒ダイスを1個除去して-2勝利点。
4：アクション
・他人 / 中立のダイスを利用する場合の代金 ダイス1個使用：2d ダイス2個使用：4d ダイス3個使用：6d
5：ラウンドの終了
・PLは自分の区画から金と未使用ダイスを回収する。 ・建物の上に追い出された市民駒はプレイヤーの手元に戻る。

※戦闘中に影響点を使用できることに注意。

A：活動カードの活性化 [カードに対応する色のダイス]
・必ず職人を1個配置しなければならない。 ・即時カード：即座にコストに応じた回数だけ効果を使用できる。 ・遅発カード：活性化の回数分キューブを置く。以降1アクション毎に1回使用可能。
B：大聖堂の建設 [白ダイス]
・使用ダイスの出目に対応するマスに駒を置く。 ・駒を置いた場所に対応する勝利点と影響点を即座に得る。
C：イベントの対処 [イベントに対応する色のダイス]
・[出目合計÷コスト]個だけ、自分の駒を置く。駒1個につき1影響点を得る。 ・カードの全ての旗が駒で埋まったら、勝利点の処理を行う。
D：市民駒を建物へ配置 [建物に対応する色のダイス1個]
・手元かボード上にある市民駒を、使用ダイスの色に対応する建物に置く。 ・同じ色の市民駒が建物の上に同時に2個置かれるような配置は行えない。 【市庁舎 / 司教管区】 ・出目に対応する列の一番左のマスに置く。他の市民駒は1マスずつ右にずらす。 【宮殿】 ・出目に対応するマスに置く。そこに置かれていた駒は建物の上に追い出される。
E：農業 [黄色ダイス]
・[使用した黄ダイスの出目合計÷2]の金を得る。
F：パス
・2dを受け取り、ボード上の自分の区間に置く。 ・以降、アクションが一切できない代わりに、手番が来るたびに1dを受け取り、自分の区間に置く。

※「D：市民駒を建物へ配置」のみ、使用ダイスは1個のみ。他は3個まで使用可能。

ゲーム終了時の追加勝利点

■キャラクターカード

クリティアン・ド・トロワ			ウルバヌス4世			ティボー2世		
3種類の建物に市民駒を置いている	3~4個	1点	大聖堂にキューブを置いている	3~4個	1点	ドゥニエを持っている	6~11d	1点
	5~6個	3点		5~6個	3点		12~17d	3点
	7個	6点		7個	6点		18d	6点
ユーグ・ドゥ・パイン			フィレンツェの男			ヘンリ1世		
影響点を持っている	5~9点	1点	活動カードの上に市民駒を職人として置いている	2~3個	1点	イベントカードを持っている	1~2枚	1点
	10~14点	3点		4~5個	3点		3~4枚	3点
	15点	6点		6個	6点		5枚	6点

■その他の勝利点

・イベントカード：自分のキューブが置かれているイベントカード1枚につき1点。
・活動カード：活動カード上の、自分の市民駒が置かれているマスに示された勝利点。
・大聖堂：自分のキューブが1個も置かれていない大聖堂の各レベルにつき2勝利点を失う。

※キャラクターカードはプレイヤー全員に効果があることに注意。