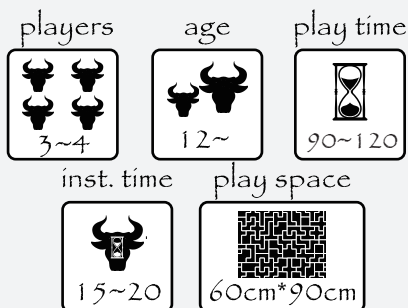


Knossos



ONLY
FOR
ME

2016年2月 第1版
俺専用ゲームズ

ゲームの概要

Knossos (クノッソス) とは、ギリシャのクレタ島に実在する遺跡の名前です。クノッソス遺跡は、獣人ミノタウロスを閉じ込めるために建造された迷宮ラビュリントスの伝説でも有名です。

プレイヤーは考古学者となって、迷宮のように入り組んだ複雑な遺跡を発掘していきます。遺跡からの発掘品を得たり、時には祭壇で神に祈りをささげることで、名声を得ることができます。遺跡が発掘され尽くすか、神への祈りが十分に捧げられるとゲームが終了し、最も多くの名声(勝利点)を得たプレイヤーが勝者となります。

コンポーネント

・タイル 71枚

入口タイル1枚、L字タイル4枚、遺跡タイル66枚



牛マーク:0個



牛マーク:3個



牛マーク:1個

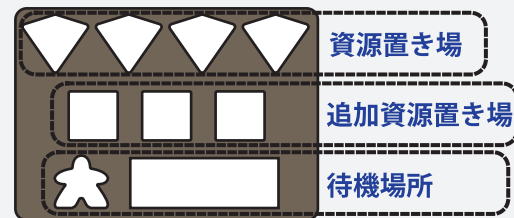
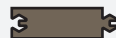
・外枠タイル 24枚

・個人ボード 4枚

L字枠4枚



I字枠20枚



・ミープル 4個 (橙、紫、黄緑、灰色 各1個) ☆

・ワーカー (キューブ) 48個

(橙、紫、黄緑、灰色 各12個)

・10面ダイス 16個 (赤、青、黄、緑 各4個)

・6面ダイス 12個 (白4個+赤、青、黄、緑各2個)

・発掘品カード 24枚

・祭壇カード 4枚

・市場シート 3枚

・サマリー 4枚

・説明書 1部

ゲームの準備

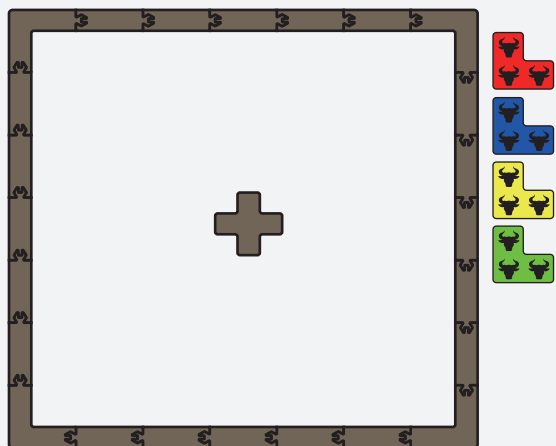
1) 遺跡の準備

L字枠、I字枠の外枠タイルを図のように連結します。
3人プレイ時は各辺のI字枠を1枚ずつ減らします。
およそ中央に入口タイルを置き、枠の外にL字タイル4枚を並べて置きます。以後、この枠で囲まれた領域を「遺跡」、L字タイルの置き場を「タイル置き場」と呼びます。残りの遺跡タイルは箱の中に入れてください。

2) ワーカーの準備

「増援」が書かれた市場シートを置き、各色のワーカーを次のように割り振って置きます。

- ・増援 4個・酒場 4個・勧誘 色つきマスに2個
- 残りの2個は各プレイヤーが1色ずつ受け取ります。



3

ゲームの準備 (続き)

3) 祭壇の準備

祭壇カードをランダムに1枚を選び、遺跡の外に置きます。残りのカードは今回のゲームでは使わないので避けておきます。

4) 市場シートの準備

残りの2枚の市場シートのうち1枚をランダムに選び、遺跡の外に置きます。白いダイスは市場シートの脇に置き、白以外の6面ダイスは「倉庫番」の対応する色のマス上に、マスに記載の数を上面にして置きます。

5) 発掘品カードの準備

全ての発掘品カードをよく混ぜて山を作ります。山から4枚のカードをめくり、表向きにして並べ、「発掘品置き場」を作ります。

3人プレイ時は発掘品カードをランダムに6枚抜きます。発掘品置き場のカードを3枚にします。

6) 個人ボードの準備

各プレイヤーは個人ボードを受け取り、資源置き場に10面ダイスを各色1つずつ、0の面を上にして置きます。待機場所にミープル、ワーカー2つを置きます。

これで準備完了です！

4

ゲームの流れ

最近迷子になったプレイヤーがスタートプレイヤーになります。そこから時計回りに、各プレイヤーが手番行動を1つ選んで行います。パスはできません。

手番行動

1) 新たな遺跡タイルを遺跡内に配置する

タイル置き場にあるタイル1つを選び、遺跡内に配置します。新たに配置したタイルの、牛マークの上に自分のミープルを置きます。このとき、新たなタイルは、既にあるタイルと**辺**で接するようにしか置けません。

タイルを配置するスペースが足りないとき、**外枠を動かしてスペースを作っても構いません**。入口タイルは枠内中央になくても構いません。

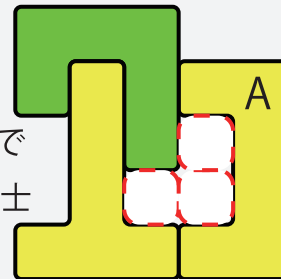
また、新たに配置するタイルが次の条件を満たす場合、資源を支払う必要があります。支払えない場合、新たなタイルは配置できません。

- 同色のタイル1つと隣接するたびに **1** (その色の資源1つ) を支払う。
- タイル同士でXマスの隙間ができる場合、追加で **X** (色は問わず、資源をXの2乗個) を支払う。

手番行動 (続き)

例) タイルの配置コスト

右図のように新しくAのタイルを配置する場合、Aのタイルは同じ黄色のタイル1つと接しているので **1** を支払います。さらにタイル同士で3マス分の隙間ができたので、追加で **9** を支払います。



※枠とタイルで囲まれた隙間ができる場合は、追加コストは発生しません。

2) 遺跡タイル上にワーカーを配置する

待機場所にあるワーカー1個を、遺跡内にすでに配置されている遺跡タイルの牛マーク上に置きます。このとき、

- 自分のミープル/ワーカーが置かれたタイルと、**辺**で接するタイル上にしか置けません。

また、他のプレイヤーがすでにミープル/ワーカーを置いているタイルにも自分のワーカーを置くことができますが、牛マークが埋まっている場合は、牛マークのない箇所にワーカーを置きます。

3) ミープル、ワーカーを帰還させ、資源を得る

ワーカーを入口タイル上に配置したとき、遺跡内に配置させたミープル、ワーカーを個人ボードの待機場所に帰還させ、その数に応じた資源を得ます。

資源を得る方法は以下の2パターンに分かれます。

a) 白以外の資源を得る方法

まず、入口タイルから、ミープルが置かれたタイルまで、**一筆書き（辺のみで接するタイルを辿る）**で移動できる経路を選択します。

次に、資源を得たい色を**2色まで**選び、経路上のその色のタイルの**牛マーク上**に置かれたミープル、ワーカー（入口タイル上を含む）を**全て**待機場所に帰還させます。

帰還させたミープル/ワーカーの数に応じて、その色の資源を表に記載の数だけ得ます。**ミープルはワーカー2個として数えます。**



資源置き場のダイスの目をその数だけ増やします。

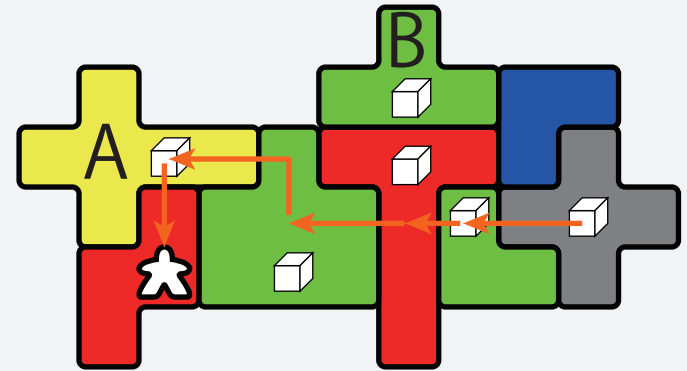
	1	2	3	4	5~
	1	3	6	10	15

7

手番行動（続き）

例) 資源の入手（）

図のようにミープル、ワーカーを置いて、赤と緑を資源を得る色として指定する。Aは一筆書きの経路上だが、赤または緑のタイルでないため資源は得られず、Bは緑のタイルだが、入口からミープルまでの一筆書き上にないため資源は得られない。ミープルとA,B以外の全てのワーカーを帰還させて 3（ワーカー2個）と、6（ミープル+ワーカー1個）を得る。



8

所持上限(9個、倉庫番から追加資源用のダイスを手に入れている場合は15個)を超過した資源は入手できません。

資源を得るのに使われなかったワーカーは待機場所に帰還させても、遺跡内に残しても構いません。

さらに、市場シート上のワーカー1個を待機場所に帰還させることができます。「増援」の上にワーカーが残っている場合、これも帰還対象にできます。

b) 白の資源を得る方法

a) と同様に、入口タイルからミープルが置かれたタイルまでの一筆書き経路を選択します。

次に、4色のタイル上の牛マーク上にあるミープル、ワーカーを1個ずつ帰還させて①を得ます。

このとき、4色のタイル上から2個ずつ帰還させることが出来れば、1手番で②を得られます。

3個ずつの時も同様です。

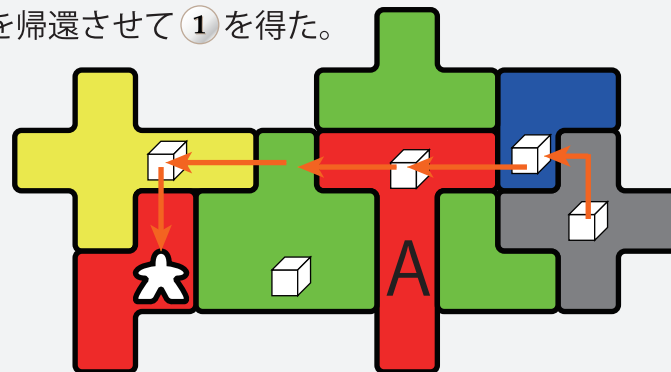
追加資源置き場に白の6面ダイスを置き、白の資源所持数を上面の目で表します。所持上限(6個)を超過した資源は入手できません。

資源を得るのに使われなかったワーカーおよび、市場シート上のワーカー1個の帰還については a) のときと同様に処理します。

手番行動(続き)

例) 資源の入手(○)

図のようにミープル、ワーカーを置いて白の資源を得ようとした場合、Aは一筆書きの経路上だが、それ以外に、4色のタイル上に置かれたミープルとワーカーが1組あるので、資源を得るのに使われないワーカーとなる。ミープルとA以外の全てのワーカーを帰還させて①を得た。



4) ワーカー1個を待機場所に帰還させる

遺跡タイル上、または市場シート、祭壇カード上にあるワーカーを1個、待機場所に戻します。

遺跡内のミープルはこの行動の対象にできません。

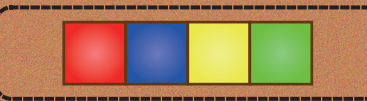





市場シートからワーカーを帰還させたとき、市場シートから得られる効果はただちに失われます。

5) 市場シート / 祭壇カードにワーカーを置く

待機場所にあるワーカー 1 個を、資源を支払って市場シートのエリア、または祭壇カードの空きマス上に置きます。

市場カードからは発掘を有利に進めるための補助能力が、祭壇カードからは名声 (勝利点) が得られます。

<エリア / カードの説明>


	エリア / カード名称
	ワーカー置き場
ワーカー 1 個を  に置く。 遺跡から帰還時、2 色の資源に加えて  からの資源も得てよい。	得られる効果
 7 +  3 × 	配置コスト


a) ワーカー置き場


ワーカーを置くスペースです。空きがない場合はそのエリア / カード上にワーカーを置くことができません。❷ と書かれたマスは、3 人プレイ時には使用せず、空きのないマスとみなします。


b) 配置コスト


ワーカー 1 個を配置するために必要なコストです。記号の意味は以下の通りです。

 : 任意の 1 色の資源を X 個支払う

 : 資源を X 個支払う。複数色を組み合わせてよい
+ : 追加資源を支払う


×  : そのエリア / カード上にある自分のワーカー 1 個につきコストが増える

/  : ミープルが個人ボード上にいれば追加コストを支払わなくてよい

支払う資源に端数が出た場合は切り捨てます。コスト、追加コストとも  の場合は、追加コストはもともとのコストと同色の資源で支払います。このときワーカーは、支払った資源の色と同色のマスに置きます。

c) 得られる効果




ワーカーを置くことで得られる効果です。記号の意味は以下の通りです。

 : 自分のワーカーが置かれたマスの色




 :  と同色の遺跡タイル

エリア / カードの細かい説明は巻末で行います。




6) 発掘品カードの入手

資源を払って発掘品カード1枚を入手します。入手した発掘品カードは自分の目の前に表向きで置きます。発掘品カードは (土器)、 (剣)、 (柱) の3種類からなり、同一の種類を多く集めるほど多くの名声 (勝利点) が得られます。



<発掘品を集めて得られる勝利点>

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30
	1	3	5	8	12	17	23	30		
	2	4	8	13	21	30				



発掘品入手コストの、記号の意味は以下の通りです。


 /  /  : 次のいずれかの資源を支払う


- 1) 赤または黄色の資源のみで X 個
- 2) 青 Y 個と緑 Z 個、または緑 Y 個と青 Z 個

 /  : 任意の1色の資源を X 個と、任意の1色の資源を Y 個支払う。(X+Y) 個の資源をすべて同色で支払ってもよい

手番行動 (続き)


さらに、 と  のカードには、特殊効果がついています。それぞれの効果は以下の通りです。

 : ゲーム終了時に1勝利点を得る

 : コストとして赤または青の資源を支払うときに必要な資源数が1少なくなる




 で赤または青を選んだ場合も対象になるが

 は割引の対象にならない

 : ゲーム終了時にワーカー1個から得る勝利点が0.75点になる (通常は0.5点)

複数枚所持しても、この効果は重複しない

+ /  : ゲーム終了時、 または  のうち任意のカードに1枚加算してよい

 → + : ゲーム終了時、**発掘品カード** から得た勝利点4点ごとに、追加で1勝利点を得る他の勝利点カードの効果で得る勝利点を先に計算してよいが、 は**発掘品カード** から得る勝利点には含めない

手番を消費しない行動

自分の手番を消費せずに、以下の行動をとれます。

・自分のワーカーが遺跡タイル上の牛マーク以外の箇所に置かれており、このタイル上の牛マークが

空いている場合、1手番中に1つまでワーカーを牛マークの上に移すことができます。

複数のプレイヤーが同一タイルの牛マーク以外の場所にワーカーを置いており、牛マーク上のワーカーが帰還した場合は、先に手番がきたプレイヤーに、牛マーク上にワーカーを動かす権利が生じます。

手番終了時の処理

手番終了時、以下の条件を満たしていれば遺跡タイルを5枚(3人プレイ時は4枚)になるまで補充します。箱の中身を見ずに、箱から遺跡タイルを取り出して補充してください。

- a) タイル置き場の遺跡タイルが0枚になった
- b) タイル置き場の全ての遺跡タイルが、遺跡内のスペースが足りないために配置できない

また、手番終了時に発掘品カード置き場が0枚になったら、発掘品カードを4枚(3人プレイ時は3枚)になるまで補充します。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの手番終了時に、以下の終了条件のうちいずれか1つが満たされたら、ゲームの終了手順を行います。

- 1) 発掘品置き場のカードがすべてなくなった
- 2) 祭壇カードのすべてのマスにワーカーが置かれた
- 3) 遺跡タイルを新たに配置できず、遺跡タイルの補充もできなくなった

終了条件が満たされたら、全てのプレイヤー(終了条件を満たしたプレイヤーも含めます)が1回ずつ手番を行って、ゲームが終了します。最終手番のみ、以下の手番行動を行うことができます。


7) 遺跡内のミープル、ワーカーを任意の数だけ帰還させ、を得る

得られる資源は通常と同様に2色までです。

帰還させた数に関わらず、ごとにを得ます。

ミープルはワーカー2つとして数えます。

一筆書きでつながっていないワーカーでも資源を得ることができます。

を得ることはできません。

得点計算

各プレイヤーは以下4つの得点を計算してください。

1) 待機場所、遺跡タイル上にあるワーカー1つにつき 0.5 勝利点。

小数点以下は切り捨てます。

2) 各色資源(白除く)5つにつき1勝利点。そのうち 任意の1色の資源から得る勝利点に、白の資源の 所有数を掛け算する。

白の資源数が0のときも掛け算する必要があります。

例) 最終所有資源が

赤は2点、黄と緑は1点、青は0点。白は赤に
掛け算して、 $(2 \times 3) + 1 + 1 + 0 = 8$ 勝利点を得ます。



3) 発掘品カードの勝利点 (P13 を参照してください)

4) 神殿カード上のワーカーから得られる勝利点




各プレイヤーは全ての勝利点を合計して、勝利点が最も多かったプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、終了条件を満たしたプレイヤーがいればそのプレイヤーが勝者となり、いなければ複数のプレイヤーで勝利を分かち合います。

ルール上の注意

1) 追加資源ダイスについて

- 追加資源置き場には、同色のダイスを置くことはできません。つまり、白の資源は最大6個、白以外の資源は2色までが最大15個所持できます。
- 追加資源用ダイスを持っている場合、資源の入手/支払いによる増減を、2つのダイスに好きなように割り振れます。
- 追加資源ダイスの目が0になるとき、追加資源ダイスを倉庫番に戻します。このとき、倉庫番に置いたワーカーは待機場所に帰還します。

2) 市場シートについて

- 「勧誘」エリアのワーカーを入手するためには、最初は自色ワーカーが2個、次は3個必要になります。このときエリア上に置いたワーカーは、遺跡からの帰還時や、手番行動で待機場所に帰還させることができます。
- 「道案内」の効果で追加のワーカーを遺跡に置くときも、自分のワーカーが置かれたタイルに隣接するタイル上にのみ置くことができます。
- 「キャンプ」の、入口との間のタイル数には、入口、は含みません。を支払って入口に隣接する

タイルにミープルを置くことはできません。

- 「日雇い」「電報」に空きマスが1つしかない場合、このエリアを使用することはできません。
- 「大きな籠」で得られる資源は、通常得られる資源とは重複しません（通常の資源として赤3つを得るときに、大きな籠の効果でさらに赤を3つ得ることはできません）。また、白の資源入手と大きな籠を併用するときは、白の資源入手に用いたミープル、ワーカーを帰還させた後で、対象色のワーカーから資源を得ることができます。
- 「役所」を使った場合、**手番終了時に**タイル置き場のタイル枚数が上限以下になるようにしてください。上限+1枚になるまで補充したあとは必ず遺跡タイルを配置してください。

3) 神殿カードについて

- 「HERMES」の「X個以上のミープルまたはワーカーから資源を得ていれば」の細則は以下の通りです。

ミープルはいかなるときも1個で数える。

白の資源を得たときも数える（白1個を得ていれば4つのミープル、ワーカーから資源を得たこととみなす）。

19

ルール上の注意（続き）

「ATHENA」から得る勝利点を数えるとき、ゲーム終了時に箱の中とタイル置き場にある遺跡タイルをすべて出してください。それぞれのタイルは表裏で色が2色ありますが、両方の面について、それぞれの色のタイルが1枚あると数えます。

4) その他

ここに記載のない事項で不明点がありましたら、以下連絡先までお問い合わせ願います。

E-mail : onlyformegames@gmail.com

Twitter : [@ofmgames](https://twitter.com/ofmgames)

20