



発売元：株式会社風栄社

DOMINA GAMES 公式サイト <https://www.dominagames.com/>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂けます。

©Fueisha Inc. FCG-SE021B

## 目次

キャラクター一覧	04	ソロレイの準備	12
ゲームの目的	06	ソロレイの流れ	13
ゲームの準備	06	エンディング	14
ゲームの場	08	細則	15
ゲームの流れ	10	オプションルール	15
		クレジット	15

## 内容物

権力者カード	36枚
献上品カード	36枚
悪魔カード	4枚
賄賂カード	4枚
勝利点カウントカード	4枚
敵商家カード(ソロレイ用)	5枚
影響力ボード	3枚
影響力マーカー	9個
勝利点マーカー	8個
サマリーシート	1枚
説明書	1冊



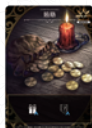
権力者カード



献上品カード



悪魔カード



賄賂カード



勝利点カウントカード



敵商家カード  
(ソロレイ用)



影響力ボード



影響力マーカー



勝利点マーカー黒  
(10の位)



勝利点マーカー黒  
(1の位)



サマリーシート

## ストーリー

暴君が病に倒れ、権力闘争が巻き起っているのは知っているだろう。圧政に苦しみ続けた民衆どもは名君の到来に期待を膨らませているようだが、由緒正しき商家である我らは夢よりも現実を見なければならぬ。今考えるべきは、新時代の有力者たちに取り入る方法だ。

贈り物は彼らの歓心を得るための容易な手段だが、それだけで盤石と言えるほど甘くはないぞ。時には裏社会の力に訴えることも必要だろう。他家に出し抜かれて名門の地位を失うことは許されない。

さあ行け、我が子よ！我が家の繁栄こそがお前の使命だ！

### お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。
  - お問い合わせ先 support@fuechia.co.jp
  - 本品の最新情報は下記のホームページにてご確認ください。
- ホームページ: <https://www.dominagames.com/>

### ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。誤飲を防止する為に小さなお子様の手が届かない場所に保管して下さい。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。

## キャラクター紹介

### 王国議会

— 国政を担う貴族たち —



### バルトサル宰相

政敵が暴君の逆鱗に触れ失脚していく中、生き馬の目を抜くしたたかさで宰相の地位にまで上り詰めた実力者。芸術を愛しており、老後は自然の中で自らも筆を執りたいと考えている。

### 王国軍

— 軍を動かす力を持つ高級将校たち —



### ヴァイルヘルム将軍

先王時代、亡命していた自分を受け入れてくれたこの国に忠義を尽くすため軍に入った。人並み外れた腕力で数々の武勲を上げ、部下からの信望も厚い。酒と賭博が大好きだが女性は苦手。



### クルト近衛師団長

詩を愛する心優しい青年。暴政に苦しむ人々のために心を痛めており、彼らを救うための力を欲している。貧しい子供時代に、助けを求めたデ・メディナ家の下男から一切れのパンをもらったことがある。



### エレオノーラ

かつて神託を受けた、信心深い女性騎士。名高い騎士である彼女が熱心な信者であることが、ミドラ教に届つつある教会の最後の希望である。ミドラ教の司教であるマティアスが腹違いの兄であることは知られていない。



### シルヴィア公

実はおっとりしているだけなのだが無口であることとクールな風貌に加え、誤った噂が流れたことで国内のみならず周辺諸国からも畏怖されている。一日に四回だけの間食を生きがいにしている。



### ヴィクトリア卿

若くして父母を亡くし、爵位を継承した女性貴族。(この件にはラ・フォルティーナ家の陰謀が疑われている) 高い知性を持つ一方で妖精の世界に憧れているなど、年齢相応の無邪気さもある。

### ミドラ教団

— 既存の教会を脅かす新興宗教の司祭たち —



### マティアス司教

古代神話を起源とする宗教組織「ミドラ教団」の司教。ミドラ教の実態は悪魔崇拝であり、裏社会にも悪魔の力を供与している。アリシアに宿る力を利用して嵐を支配する悪魔の王を解放することを目論んでいる。



### オルフィナ

率先して人々の仕事を手伝う彼女は、みんなの人気者。王宮の華やかな生活に憧れており、いつかは……という期待を抱いている。ケルシュバウニ家に出稼ぎに来ていた時に、偶然訪れたマティアスの思考を読んだことで司祭として迎えられた。



### アリシア

酔っぱらいが彼女に危害を加えようとした刹那、彼の体は稲妻に焼かれ壮絶な死を迎えたという。その逸話から神の依代と畏怖されており、また彼女がどこから来たかを知るものもない。彼女自身は普通に接してもらえることを望んでいる。

## ゲームの目的

由緒ある商家の主であるあなたの目的は、  
権力者たちとのコネクションを確立することです。  
名家であるあなたからの贈り物は権力者の影響力を高め、  
彼らとの親交を深めることになるでしょう。

本作は1~4人用の対戦カードゲームです。  
手札から権力者に贈り物をする、権力者はその影響力に応じて勝利点が与えられます。  
7ラウンドの終了時点で最も多くの勝利点を持つプレイヤーが勝者となります。

まずは2~4人用ルールから説明しますが、ソロプレイを行う場合もこちらから順にお読みください。

## ゲームの準備

### 1 | 影響力ボードの準備

下図のように、影響力ボードと影響力マーカーを準備します。



2つある0のうち  
左の0の位置に置きます。

### 2 | 勝利点カウントカードの準備

各プレイヤーは好きな勝利点カードを1枚受け取ります。  
そして下図のように、勝利点カードと勝利点マーカーを準備します。



(4人プレイ以外では余った勝利点カウントカードと勝利点マーカーは使いませんのでパッケージに戻してください。)

このカードはそのプレイヤーの勝利点の記録に使います。  
白いマーカーは10の位を、黒いマーカーは1の位を意味します。  
勝利点0からスタートするため、まだ白いマーカーはカード上に置かないでください。

### 3 | 権力者カードの準備

各プレイヤーは選んだ勝利点カウントカードの裏面と同じ家名の権力者カード9枚を受け取ります。  
それらをシャッフルし、下図のように表を見ずに裏向きのまま5枚並べてから、  
両端を表向きにします。  
残りは横に裏向きで重ねて置き権力者デッキとします。



権力者デッキ

### 4 | 献上品カードの準備

「悪魔」と「賄賂」以外の献上品カード36枚をシャッフルし、献上品デッキとします。  
その後、各プレイヤーは「脅迫状」以外のカードを2枚引くまで献上品デッキから引き、手札とします。  
全員がその処理を終えたら、引いた「脅迫状」を献上品デッキに戻し、再度デッキをシャッフルします。



献上品デッキ

次に各プレイヤーに「賄賂」と「悪魔」をそれぞれ1枚ずつ手札として配ります。  
この4枚が初期手札です。  
(4人プレイ以外では、余った「賄賂」と「悪魔」は使いませんのでパッケージに戻してください。)

### 5 | スタートプレイヤーの決定

最近お金を受け取ったプレイヤーがスタートプレイヤーです。  
そのプレイヤーからターンを始め、時計回りにターンを交代してゲームを進行してください。

以上の準備ができたら、ゲームを開始します。

# ゲームの場



権力者カード



権力者デッキ

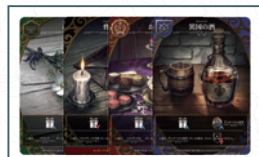


贈った献上品カード



勝利点カウントカード

相手プレイヤーAの場



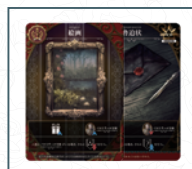
自分の手札



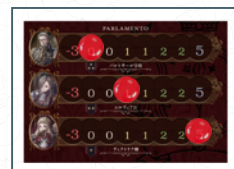
影響力ボード



影響力ボード



献上品捨て札



影響力ボード



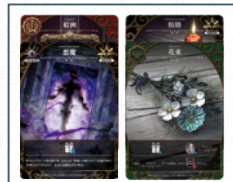
献上品デッキ



権力者カード



権力者デッキ



贈った献上品カード

自分の場



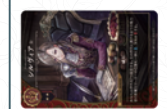
勝利点カウントカード



権力者デッキ



勝利点カウントカード

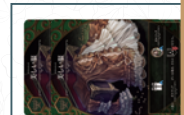


贈った献上品カード



権力者カード

相手プレイヤーBの場



贈った献上品カード

## ゲームの流れ

### 献上フェイズ

権力者1人に献上品を贈り、献上品の効果を処理します。

1 自分の権力者カードのうち「表向き」であるものを人脈にいるカードと見なします。人脈から1人選び、任意の手札1枚をその権力者に贈ってください。(下図参照)

**注意** この時、既に「脊状」が置かれている権力者は選ばれません。



例えば上図の場合は左端と右端が表向きなのでどちらかを選んで任意の手札を贈ります。



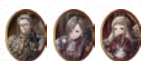
このように、贈った献上品は権力者カードの前に置いてください。2枚目以降は少しずつ重ねてください。

2 贈った献上品の効果を左上から処理します。「(悪魔)」と「賄賂」も献上品に含まれます。カードに書かれたアイコンに従い、影響力ボード上のマーカーを移動させます。



マーカー移動アイコン

マーカーの移動量を示します。-なら左、+なら右に移動します。



権力者アイコン

このアイコンが示す権力者のマーカーが移動する事を意味します。



使用先アイコン

献上品を贈った先の権力者のマーカーが移動する事を意味します。



序列選択アイコン

その印を持つ権力者から1人選び、そのマーカーが移動する事を意味します。(?の場合は9人全員から選べます)

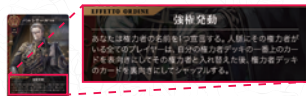
### 陰謀フェイズ

権力者に能力を使うよう働きかけます。



陰謀アイコン

このターンに贈った献上品がこの印を持っていた場合、贈り先の権力者の



EFFETTO ORDINE 効果を処理します。

### 人脈拡大フェイズ

新たな人脈を獲得できるかもしれませんが……。

「このターンに献上品を贈った権力者」の隣にある自分のカードが裏向きである場合、表向きにします。



### 褒賞フェイズ

贈り物を受け取った権力者から褒賞を買います。

「このターン献上品を贈った権力者」の影響力の値だけ勝利点を獲得します。



これらの数字はその権力者の影響力を意味しています。

例えばこのターン「バルトサル」に贈り物をしていました。左図のようなボード状況ならばマーカーが2の位置にあるので勝利点2を獲得します。

### ターン終了フェイズ

手札を引き、次のプレイヤーに交代します。

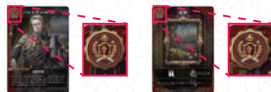
もし全プレイヤーが7回ずつターンを終えていれば[得点計算]へ進みます。終えていなければ献上品デッキから1枚手札に加え、次の手番に交代します。

### 得点計算

2つのボーナスがあります。

#### 需要一致ボーナス

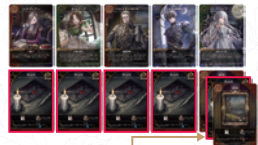
贈った献上品のうち、贈った先の権力者と左上の印が一致している献上品1枚につき勝利点2を獲得します。



この印は組織アイコンです。そのカードの分類を表しています。

#### 開の影響力ボーナス

自分の権力者カードの5人全員に 開の印を持つ献上品が贈られている場合勝利点10を獲得します。



プレイ順は問わず、最終的に全員に贈られていればこのボーナスを得られます。

最も勝利点が高いプレイヤーが勝利します。

同点なら 開の印を持つ献上品をより多く贈っていたプレイヤーが勝利します。該当者が複数いる場合は、該当者全員が勝利します。

## ソロプレイの準備

大雨の中、情報屋から一通の手紙が届いた。  
BBの5人の息子たちが何かを企んでいるらしい。  
彼らは目的のために裏社会の禁忌を侵すことも厭わないという。  
嫌な予感がする……彼らの暴走を阻止しなければ。  
ソロプレイモードでは、バツツイ=ベッティ家と戦います。  
基本的な準備はP.6~P.7の通りですが、いくつか異なる点があります。

### 影響力マーカーの初期位置の変更

全ての権力者の影響力マーカーの初期位置は図のように右の1から始まります。



### バツツイ=ベッティ家の場の準備

- 権力者カードの「バツツイ=ベッティ家(紫)」9枚をシャッフルし、7枚を裏向きにし図のように置きます。  
残りはバツツイ=ベッティ家の権力者デッキとし横に置きます。
- 敵商家カード5枚をシャッフルし、1枚を表向きにし図のように配置します。残りはバツツイ=ベッティ家の敵商家デッキとし横に置きます。

敵商家カードは5,6,7ラウンド目の終了時にプレイヤーに不利な影響を及ぼす能力を使用します。



### 難易度選択

難易度を次のいずれかから選択してください(プレイヤーの勝利点は0です)。

- Normal** バツツイ=ベッティ家の勝利点は0からスタートします。
- Hard** バツツイ=ベッティ家の勝利点は5からスタートします。
- Very Hard** バツツイ=ベッティ家の勝利点は10からスタートします。

以上の準備ができれば、次ページ1からゲームを開始します。

## ソロプレイの流れ

### 1 | バツツイ=ベッティ家のターン

バツツイ=ベッティ家の権力者カードから、まだめくられていない最も左のカードを表にします。  
それに記された権力者1人と、敵商家カードに記された権力者全員のマーカーをそれぞれ+1します。



例えば敵商家「イルマ」と戦っておりめくったカードが「エレノノラ」であれば、「エレノノラ」と敵商家カードに記された「ヴィクトリア」「クルト」の計3人の権力者のマーカーをそれぞれ+1します。  
※めくったカードが「ヴィクトリア」だった場合、「ヴィクトリア」を+2、「クルト」を+1します。

**注意** 通常ルールとは異なり、この時点ではバツツイ=ベッティ家は勝利点を獲得しない事に注意してください。

### 2 | プレイヤーのターン

P.10,11を参照して[贈り物フェイズ][陰謀フェイズ][人脈拡大フェイズ][褒賞フェイズ]を行ってください。  
その後、バツツイ=ベッティ家が敵商家カードに記された権力者全員の影響力の合計値に等しい勝利点のみ得ます。



例えば敵商家「イルマ」と戦っており「クルト」の影響力が2、「ヴィクトリア」の影響力が5なら2+5で7点の勝利点をバツツイ=ベッティ家は獲得します。

### 3 | ラウンド終了

敵商家カードの効果条件を満たしていればこのタイミングで効果を処理します。

これが7ラウンド目であればP.11[得点計算]へ進みます。  
7ラウンド目でなければ献上品デッキから1枚手札に加え、次のラウンドとして再び①【バツツイ=ベッティ家のターン】を開始します。

#### ◆ソロプレイにおける「バルトサール」の効果の追加

「バルトサール」の効果を行う際、本来の効果の代わりに以下を行っても構いません。

敵商家デッキの一番上のカードを表向きにして、それまで表向きだった敵商家カードと入れ替える。  
その後、敵商家デッキのカードを裏向きにしてシャッフルする。

## エンディング

### ゲームに勝利した場合

我が家の訴えにより王位簞笥の企みは白日のもとに晒された。  
パツィ=ベツティ家は追放され、陰謀を阻止した我が家の名声は大いに高まった。

汚い手を使ったのは彼らだけではない。  
しかし私は自らの信念とやり方でこの家を、この国を守ったのだ。

いつの間にか嵐は去り、雲間から青空がのぞき始めていた。

### 闇の影響力ボーナスを得て勝利した場合

狡猾さと非法な手段にかけては私のほうが一枚上手だったようだ。  
闇の圧力に屈したパツィ=ベツティ家は、我が家の支配下に入った。

そしてこの戦いで私が勝ち得たものは富だけではない。  
裏社会の元締となった私は、全ての権力者を意のままに操ることが出来る。

今や私こそがこの国の真の支配者なのだ！

### ゲームに敗北した場合

彼らはあらゆる権力との強力なコネクションを手にした。  
今や国内でパツィ=ベツティの名に抗えるものは存在しない。

今日は彼らが擁立した新王の即位式だ。  
虚ろな目をしたBBの息子たちを従えて現れた王の背には黒い翼が――

「愚かてかわいい人間たちよ、今日からは私が飼い主だ……」

## 細則

・もし献上品デッキが無くなりカードを引けなくなった場合、献上品捨て札をシャッフルし、新たな献上品デッキにしてください。

・勝利点が0未満になる事も60以上になることもありません。

・献上品や権力者に記された効果を処理する時、記されている効果は読み飛ばさず全て処理しなければなりません。

・▲、▲効果は、それにより影響力マーカーが影響力ボードの最大値を超える権力者も対象にできます。(マーカーは5の位置に留まります)

・▼、▼効果は、それにより影響力マーカーが影響力ボードの最小値を下回る権力者も対象にできます。(マーカーは-3の位置に留まります)

・「 Kult 」の効果で他のプレイヤーの贈り物を対象にする事はできません。

・「 Kult 」の効果により入れ替えて贈った献上品の効果は処理しません。

・「 Kult 」の効果はその効果を使用する為に贈った陰謀アイコンを持つ献上品も手札に加える対象にできます。

・「一番上に置かれている献上品」とは、権力者カードの前で一番上に置かれている献上品カードの事です。

## オプションルール

もし全プレイヤーが複雑なゲームプレイを好み、なおかつ既に本作に慣れている場合には、ゲームの準備で権力者カード5枚を並べる際に裏向きの権力者カードの内容を自分で確認してからランダムに並べても構いません。

### ゲームデザイン

アントニー・ワイアット

Antony Wyatt

### プロデューサー

Lewis Steiner

### パッケージ、ルールブックデザイン

サイイマサトシ (MORYARTI Inc.)

### イラストレーター

sena

### 英文監修

Samuel J Allen

### タスクマネージャー

T.Suzuki

### コンポーネントデザイナー

Y.Ohashi

### 広報

M.Hirose

### 発元元

株式会社風栄社

### テストター&アドバイザー

Alistar

Amy Jeanes

Andrew Dodd

Cedric Sureshkumar

EINO

John Burgess

Lloyd Robinson

mayo

moxanthia

Neil Bunker

Renata Stankeviciute

TEPIA

T.Suzuki

zaki

Zoe O'Shea

だるお

やべえ

ポーン (Steppers' Stop)