

DOMINA
GAMES

Cultus

-glorious ruler-

カルタス グロリアス・ルーラー

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-CT024B

内 容 物

キャラクターカード	6枚
建設カード	48枚
記念碑カード	12枚
計画カード	6枚
収入カード	6枚
ソロプレイ用敵カード	6枚
ゲームボード	2枚
ゲームボード結合パーツ	2個
記念碑建造費用ボード	1枚
勝利点ボード	1枚
キューブ	24個 (4色各6個)
勝利点マーカー	4個 (4色各1個)
プレイヤーボン	4個 (4色各1個)
ボーナスメダル	4枚 (4色各1個)
説明書	1冊



キャラクターカード



建設カード



記念碑カード



計画カード



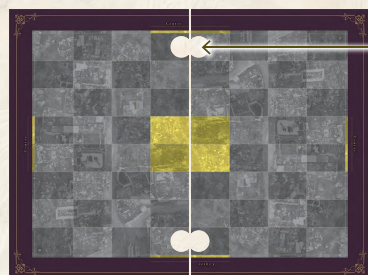
収入カード



ソロプレイ用敵カード



ボーナスメダル



ゲームボード

ゲームボード
結合パーツ



キューブ



勝利点マーカー



プレイヤーボン



記念碑建造費用ボード



勝利点ボード

目 次

キャラクター一覧	4	ソロプレイの準備	16
ゲームの目的	6	ソロプレイの流れ	18
ゲームの準備	7	ソロプレイの敵の効果	19
ゲームの場	8	ソロプレイの得点計算	20
ゲームの流れ	10	エンディング	21
アクションの詳細	12	カードの見方	22
得点計算	14	細則	22
記念碑カードの効果	15	クレジット	23

ストーリー

今から1年前、東方帝国が我が国の辺境領に侵攻した。
 辺境伯は国王に援軍を要請し、国軍と教会騎士団が出動。
 長きに渡る大規模な交戦を繰り広げた末、休戦条約が締結された。
 しかし国軍と教会騎士団はこの要衝における影響力拡大の思惑から
 その後も駐留を続け、王国議会も彼らを牽制すべく復興協力の名目で
 行政官を派遣したため辺境領内では緊張状態が高まりつつある。

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。
 サポート専用アドレス：support@fueisha.co.jp
- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。
 ホームページ：https://www.dominagames.com

キャラクター一覧

バルトサール

行政長官



中央から派遣された行政官たちの長。自らの更なる地位向上のため、この地の住民たちからの支持を集めることを目論んでいる。一方で息が詰まる王宮から離れ、未知の芸術に触れることを楽しみにしているという密かな一面もある。

強大な帝国軍を相手に一歩も引かず立ち向かった剛の者。自身の故郷が侵略を受けて滅びた過去を持っており、同じ悲劇を繰り返さないためにも軍の影響力拡大と強いリーダーシップが必要だというのが彼の信条である。

エレオノーラ

教会騎士



かつて金色の髪をなびかせた美しい天使から神託を得たという女性騎士であり、また教会のシンボルでもある。近い未来に訪れる人類と悪魔の決戦に備え、人々の信仰を養わなければならないと考えている。

ルーベン

辺境伯



民衆を守る強い信念を持つ地方領主。しかし病弱なため先の戦争では十分な指揮が出来ず、外部からの政治的関与を許してしまう。民衆からの信望も揺らいでおり、今や統治者としての地位まで脅かされている。

人心の理解に秀でた名門商家の長姉。他家に先んじて戦後需要の商機を掴むべく、この地に訪れた。偶然出会ったバルトサールと意気投合するが、これも権力者を懐柔しようとする彼女の謀略なのだろうか。

アネット

ワイナリーの娘



戦争で恋人を失った寂しさから見どころのある男たちを誘惑し、コミュニティへの影響力を手にしたワイナリーの危険な娘。ヴィルヘルムを気に入り、彼の計画を邪魔して困らせてやりたいと考えている。

クラウディア

政商



ゲームの目的

この地で繰り広げられていた長い戦争がようやく終わりを告げました。
戦いに疲弊した人々に代わって復興作業を行い、美しい街並みを取り戻しましょう。
最も民衆からの支持を集めた者が、この辺境領の実質的な支配者となります。

本作は1～4人用の対戦カードゲームです。建設カードを使用することで街の形を変化させることが可能です。人々が求める計画の実行や、存在感を示す記念碑の建設が支持（勝利点）を得ることに繋がります。

建設カードの山札が無くなったターンが終了するか、記念碑カードが無くなったラウンドが終了するとゲームは終了です。得点計算によって最も多くの支持（勝利点）を得ていたプレイヤーが勝利します。

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. ボードの準備

記念碑建造費用ボードと勝利点ボード、2枚を繋げて1枚にしたゲームボードを準備します。各プレイヤーの勝利点マーカーを勝利点ボードの0の位置に置きます。

2. 建設カードの準備

収入カード6枚を「収入」という文字が書かれた面を上にして順不同で並べます。次に建設カード48枚を裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤーに裏向きのまま3枚ずつ配ります。この3枚が初期手札です。

残った建設カードを裏向きのまま6枚ずつ6つの山札に分けて収入カードの上に1つずつ置き、山札にしなかったカードは捨て札にします。この時、収入カード下部の表示が見えるように置きます。これが建設カードの山札になります。

3. キャラクターカードの準備

キャラクターカード6枚と計画カード6枚をシャッフルし、裏向きで各プレイヤーに1枚ずつ配ります。その後、キャラクターカードを公開し、計画カードの表を自分だけ確認します。（残ったキャラクターカードと計画カードは使いませんのでパッケージに戻してください。）



4. キューブの準備

各プレイヤーは好きな色のキューブを選んで受け取ります。同じ色のプレイヤーポーンとボーナスメダルを手元に用意します。選んだ色のキューブを参加人数に応じた数だけ、記念碑建造費用ボードの自分のストックに置きます。

- ・2人…キューブ6個
- ・3人…キューブ5個
- ・4人…キューブ4個

その後、ストックから記念碑建造費用ボードの0のマスと、自分のキャラクターカードの0のマスにそれぞれ1個ずつキューブを移します。



5. 記念碑カードの準備

記念碑カード12枚をシャッフルし、3枚を表向きで並べます。残りは裏向きのまま記念碑カードの山札にします。

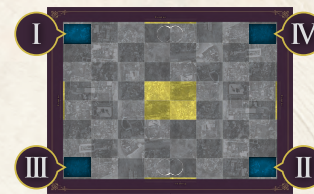
6. スタートプレイヤーの決定とボーナスコインの配置

ランダムな方法でスタートプレイヤーを決定します。ゲームはスタートプレイヤーから時計回りで進行します。スタートプレイヤーから見て、手番が最後になる人から順に逆時計回りでボーナスコインを任意の収入カードの上に置いていきます。この時、既にボーナスコインが置かれている収入カードの上に置くことはできません。

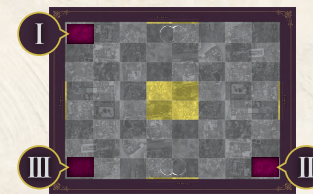


7. 初期カードの配置とプレイヤーポーンの準備

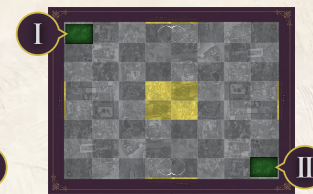
各プレイヤーの初期位置は図の通りです。各プレイヤーは手札の建設カードを1枚選び、初期位置に重なるように配置します。その後、初期位置に自分のプレイヤーポーンを配置します。（3人プレイの場合、3人目のプレイヤーは記念碑建造費用ボード上の0の位置に置かれているキューブを2の位置に進めます。）



4人プレイ時の初期配置



3人プレイ時の初期配置



2人プレイ時の初期配置

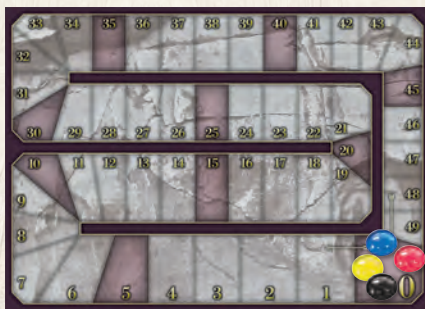
以上で準備は完了です。余ったキューブやカードは使用しません。

ゲームの場

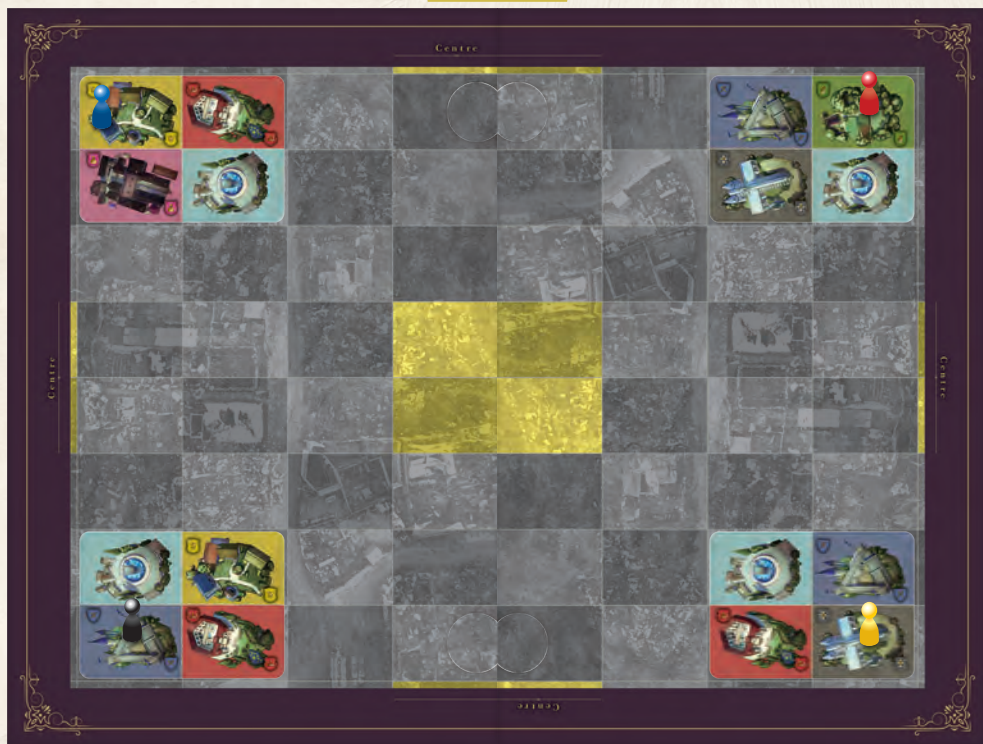
記念碑建造費用ボード



勝利点ボード



ゲームボード



表向きの記念碑カード



記念碑カードの山札

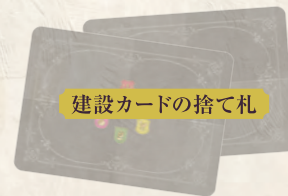
収入カード



建設カード



建設カードの捨て札



青プレイヤーのキャラクターカードと手札



黒プレイヤーのキャラクターカードと手札



赤プレイヤーのキャラクターカードと手札



黄プレイヤーのキャラクターカードと手札



ゲームの流れ

ゲームはプレイヤー毎のターン制で進行します。各プレイヤーのターンは4つのフェイズで構成されます。全てのフェイズが終了したら、時計回りで次のプレイヤーのターンになります。ターンプレイヤーは以下の順にフェイズを行います。

1. 開始フェイズ

6つの建設カードの山札から任意の1つを選び、その一番上のカードを引いて手札に加えます。もし複数枚のカードを引く権利がある場合、1枚引くごとにどの山札からカードを引くかを選べます。

山札の最後のカードを引いた場合、収入カードを裏返して金貨の絵柄の面を表にします。もしボーナスメダルが置かれていた場合、そのコインは持ち主のプレイヤーに渡します。ボーナスメダルが手元に戻ってきたプレイヤーはアクションフェイズで使用できるアクションポイントが1増えます。



2. 収入フェイズ

1金を獲得します。マップ上に自分の記念碑が建造されている場合、1つにつき1金を追加で得ます。

ゲーム中に収入を得た場合は記念碑建造費用ボード上にある自分のキューブ、または自分のキャラクターカード上のキューブをその分だけ進めます。2金以上の収入を得る場合、好きなように振り分ける事ができます。

例：3金を獲得→記念碑建造費用ボードへ2金、キャラクターカードへ1金。

いずれも10のマスを超えて振り分ける事はできません。また一度振り分けた資金を、後で振り分け直す事はできません。

3. 行動フェイズ

アクションポイントを消費する事により、6つのアクションを好きな順番で好きなだけ行うことができます。同じアクションを行っても構いません。アクションポイントは**毎ターン3ポイント**です。但し、もしボーナスコインが手元にある場合、追加で1ポイントを使用出来ます。アクションポイントは使い切らなければならない、次のターンに持ち越す事はできません。また、実施できないアクションを選択する事はできません。

- ◆1AP 移動
- ◆1AP 建設カードを配置する
- ◆1AP 記念碑を建造する
- ◆1AP 建設カードを2枚捨てて記念碑を移動する
- ◆1AP 建設カードを1枚引く
- ◆0AP キャラクターカードの効果を使用する

4. 手札調整フェイズ

手札が6枚以上ある場合、5枚になるまで手札を捨てます。捨てたカード1枚につき勝利点を2失います。もし勝利点が足りない場合、不足分と同値の資金を記念碑建造費用ボード上から失います。

5. 終了フェイズ

このターン中に最後のキューブを置いた場合、現在のターンプレイヤー以外のプレイヤーが1ターンずつ行った後、得点計算に移ります。

このターン中に最後の建設カードが引かれた場合、(上記の最後の一巡の途中であっても)このターンの終了後、すぐに得点計算に移ります。

いずれにも該当しない場合、次のプレイヤーのターンを始めます。





アクションの詳細

◆1AP：プレイヤーポーンを移動する

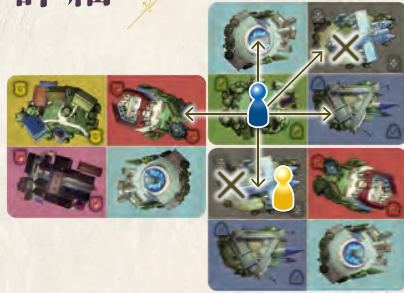
自分のプレイヤーポーンを、建設カード上で隣接している上下左右いずれか1つのマスに移動させます。斜めには移動できません。また、他のプレイヤーポーンが存在する場所には移動できません。

移動時には収入が発生する場合があります。移動元と移動先のアイコンを確認し、これらのアイコンが収入カードに描かれた組み合わせである場合は1金を得ます。



例えばこの収入カードが公開されている場合、と間を移動すると1金を得られます。



この収入カードの上にある建設カードが無くなるとこの収入カードは裏向きになり、以後は間を移動しても資金を得られなくなります。



この時、追加で以下のボーナスが発生します。

- ・裏向きになり金貨の絵柄が上になっている収入カードがある場合、その枚数分追加で1金を獲得します。
- ・自分のボーナスコインが置かれている収入カードだった場合、勝利点を2獲得します。



例えばこの状態でと間を移動すると3金を得られます。その収入カード上にボーナスメダルを置いている黒のプレイヤーの場合は、更に勝利点を2得ます。

マップ上の同じ地点から資金と勝利点を獲得出来るのは1ターンに1度だけです。同じ地点間を往復しても資金と勝利点は最初の1度しか獲得出来ません。

◆1AP：建設カードを配置する

手札から建設カードを1枚、自分のプレイヤーポーンに隣接するように配置します。その際、いくつかの制限があります。

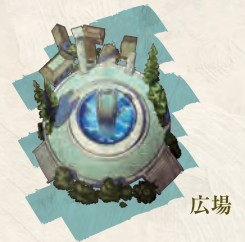
- ・既に建設カードが置かれている場合、その上に置きます。下に隠れるように置くことはできません。
- ・記念碑やプレイヤーポーンが置かれているマスに重なるようには配置できません。
- ・建設カードは180度回転させることができます。ただし90度だけ回転させることはできません。
- ・建設カードはゲームボード内の4×4の範囲にのみ配置できます。



◆1AP：記念碑を建造する

記念碑建造費用ボード上の自分のキューブが10に置かれている場合、そのキューブを記念碑として自分のポーンが置かれているマス上に配置できます。その際、以下の制限があります。

- ・自分のプレイヤーポーンが広場にいる場合のみ実行できます。
- ・1つのマスには1つの記念碑しか建てることは出来ません。



記念碑を建てる時、公開されている3枚の記念碑カードから1枚を選んで獲得し、自分の横に表向きで置きます。その後、記念碑カードの山札の一番上のカードを公開し、補充します。獲得した記念碑カードに記載されているボーナスを確認し、指定されたアイコンが今建造した記念碑の周囲8マスに存在する場合、1つにつき3勝利点を獲得します。最後に、自分のキューブを記念碑建造費用ボード上の0に配置します。

◆1AP：建設カードを2枚捨てて記念碑を移動する

自分のプレイヤーポーンが記念碑と同じマスにいる場合、建設カードを2枚捨ててその記念碑を上下左右いずれか1つのマスに移動させ、勝利点を2得ます。但し、移動には2つの制限があります。

- ・斜めには移動させられません。
- ・既に記念碑が存在するマスには移動させられません。

他のプレイヤーの記念碑を移動させても構いません。

◆1AP：建設カードを1枚引く

任意の計画カードの山札から1枚引いて手札に加えます。

◆0AP：キャラクターカードの特殊効果を使用する

自分のキャラクターカード上の資金を消費して特殊効果を使用します。消費する資金に応じて3種類の効果があります。

- 5**：自分のプレイヤーポーンを、このカードで指定しているアイコンの場所へ移動します。どれだけ離れた場所へも移動できます。他のプレイヤーが居る場所へは移動できません。
- 5**：自分の記念碑1つを、このカードで指定されているアイコンの場所へ移動します。自分と記念碑が離れていても構いません。他の記念碑が建造されている場所へは移動できません。
- 10**：自分の記念碑の周囲8マスに存在する、このカードで指定されているアイコンの数×2の勝利点を獲得します。



得点計算

ゲームが終了した場合、それまでに獲得した勝利点に加えて以下の勝利点を得ます。

・中央エリアボーナス

ゲームボードの中央4マスに記念碑を建てているプレイヤーは、1つにつき勝利点を10得ます。

・計画カードボーナス

計画カードを公開し、記載されている2種類のボーナスを得ます。

1. ゲームボード上に存在する、計画カードで指定されたアイコン1つにつき勝利点を2得ます。
2. 最終的に配置されている建設カードの中で、計画カードで指定されたアイコン同士が隣り合っていた場合、1組につき勝利点を2得ます。



以上のボーナスを加え、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。もし同点だった場合、お互いの健闘を讃え勝利を分かち合しましょう。

記念碑カードの効果

記念碑カードを獲得すると、永続的な恩恵が得られます。恩恵は以下の通りです。



復興の記念碑

「広場」に加え、この記念碑カードで指定されたアイコンの場所にも記念碑を建設できるようになります。更に、指定されたアイコンの場所に建設した場合は勝利点が2得られるようになります。



結末の記念碑

上下左右に隣接するマスの記念碑も移動させる事ができるようになります。



産業の記念碑

自分の開始フェイズに引く建設カードの枚数を0～2枚のいずれかに変更します。異なる建設カードの山札から引いても構いません。



輸送の記念碑

記念碑を移動する時、捨てる手札が1枚少なくなります。



友好の記念碑

既に記念碑が存在する場所にも記念碑を建造でき、移動させる事ができるようになります。



軍事の記念碑

記念碑を移動するとき、更に1マス分追加で移動することができます。



交通の記念碑

移動するとき、更に1マス分追加で移動することができます。

ソロプレイのストーリー

助けを求める人々の心を利用して、大きな力を手にしようと企む輩がいる。

その巧妙な策で既に人心を掌握しつつあるのだが、

私も内に秘めた目的を果たすため負ける訳にはいかない。

人々の願いに真に応えられるのは私であるということを思い知らせてやろう。

ソロプレイモードでは既に復興作業に着手している敵対者を出し抜いて、最終的により多くの支持を得ることを目指します。基本的なルールはマルチプレイに準じます。

ソロプレイの準備

1. 敵と難易度の選択

対戦相手となるソロプレイ用敵カードを任意、またはランダムに1枚選び、ソロプレイ用敵カードの0のマ스에 黒色のキューブを置きます。

次にこのゲームの難易度を以下から選択します。難易度により敵がゲーム開始時に持つ勝利点に変化します。

- ・ Normal : 勝利点0
- ・ Hard : 勝利点10
- ・ Extreme : 勝利点20

2. ボードの準備

記念碑建造費用ボードと勝利点ボード、2枚を繋げて1枚にしたゲームボードを準備します。

自分の勝利点マーカーを勝利点ボードの0の位置に置きます。

敵の勝利点マーカーを選択した難易度に応じた勝利点の位置に置きます。

3. 建設カードの準備

収入カード6枚を金貨の絵柄を上にしてシャッフルし、上から順番にめくって並べます。次に建設カード48枚を裏向きにしてシャッフルし、2枚引きます。この2枚が自分の初期手札です。

次に16枚の建設カードを他のカードに重ならないよう、ゲームボードが埋まるよう表向きで並べます。

残った建設カードを裏向きのまま5枚ずつ6つの山札に分け、収入カードの上に1つつ置き、この時、収入カード下部の表示が見えるように置きます。これが建設カードの山札になります。

4. キャラクターカードの準備

キャラクターカード6枚と計画カード6枚をシャッフルし、2枚ずつ引きます。

それぞれ1枚ずつ好きな方を選んで公開します。(残ったキャラクターカードと計画カードは使いませんのでパッケージに戻してください。)

5. キューブの準備

敵は黒色のキューブを使用します。敵の黒色のキューブをゲームボード中央4マスに1個ずつ置き、記念碑として扱います。その後、自分は黒以外の好きな色のキューブを選んで受け取ります。同じ色のプレイヤーボーンとボーナスメダルを手元に用意します。選んだ色のキューブを6個、記念碑建造費用ボードの自分のストックに置きます。

その後、ストックから記念碑建造費用ボードの0のマスと、自分のキャラクターカードの0のマスにそれぞれ1個ずつキューブを移します。

6. 記念碑カードの準備

記念碑カード12枚をシャッフルし、3枚を表向きで並べます。残りは裏向きのまま記念碑カードの山札にします。

7. ボーナスコインの配置

自分のボーナスコインを任意の収入カードの上に置きます。

8. プレイヤーボーンの準備

自分のプレイヤーボーンをゲームボード4隅の何れか1箇所に配置します。



以上で準備は完了です。余ったキューブやカードは使用しません。

ソロプレイの流れ

基本的な流れはマルチプレイと同じで、以下のフェイズを繰り返します。

1. 開始フェイズ
2. 収入フェイズ
3. 行動フェイズ
4. 手札調整フェイズ
5. 敵行動フェイズ (ソロプレイモード専用のフェイズ)
6. 終了フェイズ

マルチプレイと手順が異なる、及びソロプレイで追加となるフェイズについて説明します。他のフェイズはマルチプレイと同じです。

5. 敵行動フェイズ

一番左端の建設カードの山札の一番上のカードを捨て札にします。既に収入カードが裏向きになり金貨の絵柄が上になっている収入カードがある場合、残っている山札の中で一番左端の山札の一番上のカードを捨て札にします。その後、ソロプレイ用敵カード上のキューブを1マス進めます。キューブが最後のマスに到達した場合は敵が持つ効果を処理し、キューブを0の位置に戻します。

6. 終了フェイズ

このターン中に最後のキューブを置いた場合、またはこのターン中に建設カードの山札が無くなった場合、このターンの終了後、すぐに得点計算に移ります。いずれにも該当しない場合、次のターンを始めます。

ソロプレイの敵の効果



行政長官 バルトサール

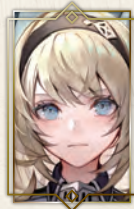
プレイヤーはストックにあるキューブ1個につき、建設カードの任意の山札からカードを1枚引きます。その後、バルトサールは捨て札のカード1枚につき勝利点を3得ます。



騎士団長 ヴァイルヘルム

このゲーム中、プレイヤーがボーナスメダルの置かれた収入カードにより勝利点を得る場合、代わりに勝利点を2失います。この効果は敵のキューブの位置に関わらず、常に発生しています。

キューブが最後のマスに到達した場合、ヴァイルヘルムは他の記念碑に隣接する記念碑1つにつき勝利点を2得ます。



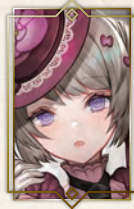
教会騎士 エレオノーラ

記念碑建造費用ボード上の資金を0にします。その後、エレオノーラはプレイヤーのストックのキューブ1つにつき勝利点を16得ます。



辺境伯 ルーベン

プレイヤーの記念碑キューブを1個選び、中央から1マス離します。この時、上下左右にのみ移動できます。その後、ルーベンはルーベン自身の記念碑1つごとに、上下左右に隣接する異なるアイコン1つにつき勝利点を4得ます。(最大で64点です)



政商 クラウディア

キャラクターカード上の資金が0の場合、プレイヤーは勝利点を5失います。キャラクターカード上の資金が1以上の場合には0に移動させます。その後、クラウディアは一番左端にある表向きの収入カードに記載されている2種のアイコンが場に1つあるごとに勝利点を4得ます。



ワイナリーの娘 アネット

アネットの記念碑キューブ全てをそれぞれ1マスずつ中央に近付くように移動させます。この時、上下左右にのみ移動でき、動かし方はプレイヤーの任意で構いません。その後、アネットは中央4マスに置かれているアネット自身の記念碑1つにつき勝利点を6得ます。(最大で24点です)

ソロプレイの得点計算

ゲームが終了した場合、それまでに獲得した勝利点に加えて以下の勝利点を得ます。

• 中央エリアボーナス

ゲームボードの中央4マスに記念碑が建っている場合、その持ち主は1つにつき勝利点を10得ます。

• 計画カードボーナス

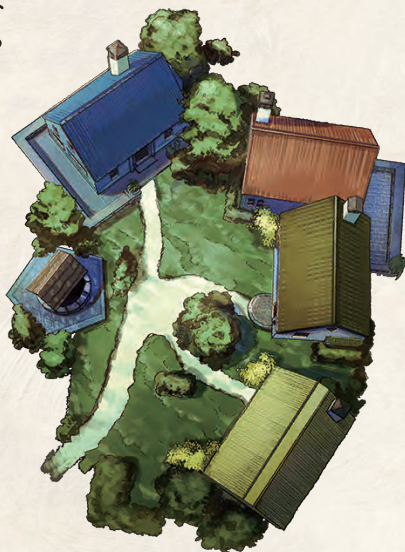
計画カードに記載されている2種類のボーナスを得ます。

1. ゲームボード上に存在する、計画カードで指定されたアイコン1つにつき勝利点を2得ます。
2. 最終的に配置されている建設カードの中で、計画カードで指定されたアイコン同士が隣り合っていた場合、1組につき勝利点を2得ます。

• 敵のボーナス

1. 敵の記念碑がソロプレイ用敵カードで指定されたアイコンに隣接している場合、1つにつき勝利点を10得ます。
2. ゲームボード上に存在する、ソロプレイ用敵カードで指定されたアイコン1つにつき勝利点を2得ます。

以上のボーナスを加え、敵より勝利点が多ければ勝利となります。敵との勝利点の差によって対応するエンディングをご確認下さい。



エンディング

難易度 Extremeで全ての敵に勝利した場合

私は辺境領の住民たちの圧倒的な支持を得て、この地を完全なる支配下に置くという偉業を成し遂げた。美しく緻密に練り上げられた私の計画により、完膚なきまでに叩き潰された奴らが悔しさに顔を歪ませているのを想像するのは本当に愉快だ。この功績は間違いなく高く評価され、私は大いなる名声を得ることになるだろう。一先ず忠義の部下に統治を任せ、私は凱旋の帰途につくことにした。馬車に揺られてまどろむ私は、玉座に座る自分の姿を見ていた。

ゲームに勝利した場合

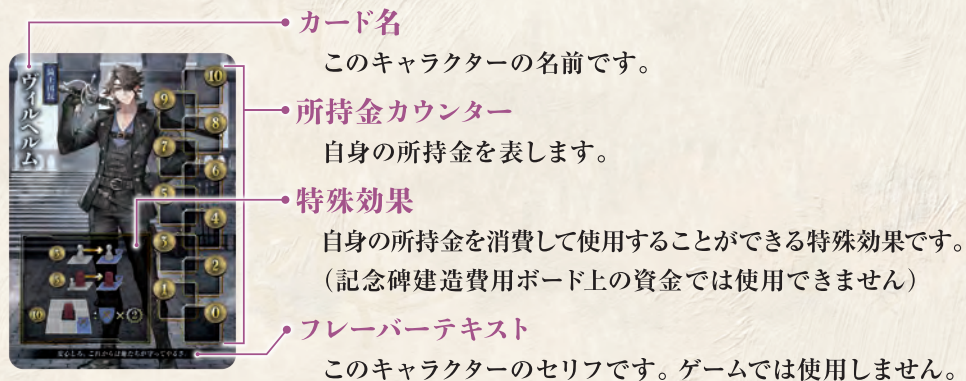
民衆は私を真の支配者であると認めはじめている。全ての民の人心を掌握するにはまだ時間がかかるだろうだが、いずれは私こそがこの辺境領を導くのに相応しいと理解するだろう。権力を狙う薄汚い鼠どもめ、残らず私の前にひれ伏させてやる。

ゲームに敗北した場合

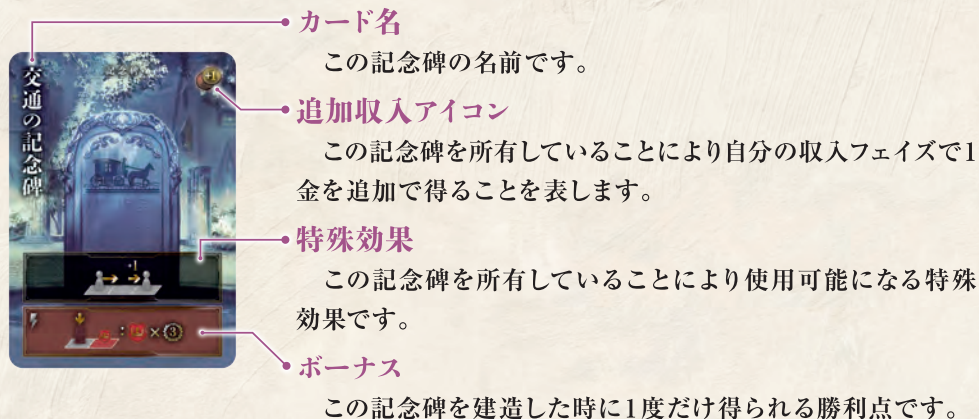
まさか……この私が辛酸を舐めさせられることになるとは……。だが私はこの地で戦災孤児の少女を保護した。権力しか見えていない奴らよりも遥かに理性ある人間なのだ！ さあアリシア、私と一緒に早くこんな所から立ち去ろう……。

カードの見方

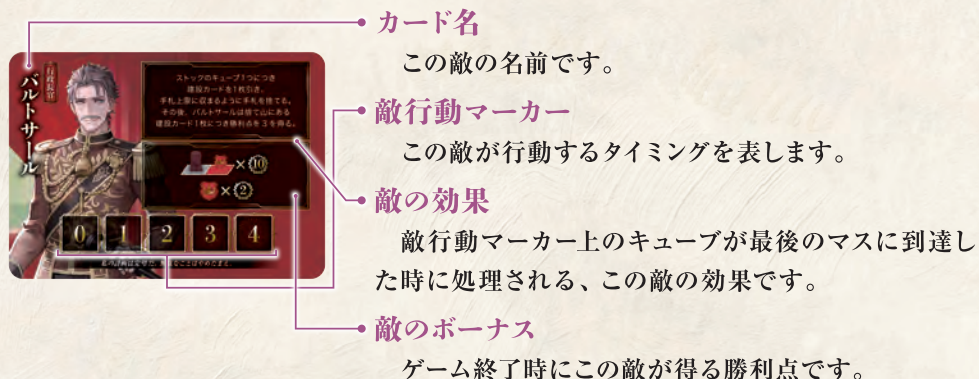
キャラクターカード



記念碑カード



ソロプレイ用敵カード



細則

- 山札から複数枚のカードを引く権利がある場合、1枚引く毎にどの山札からかを選べます。
- 自分の行動フェイズ中に自分のボーナスコインが手元に戻って来た場合、そのターンのアクションポイントは増加しません。行動フェイズの開始時点でボーナスコインが自分の手元に戻っている必要があります。
- 1ターン中に複数回移動を行う場合、すでに収入カードからの資金を得た地点間からは再び収入を得ることはできません。移動元と移動先のいずれかが異なる場合は同じ収入カードから収入を得る事が出来ます。
- 移動を行う場合に該当するアイコンの組み合わせの収入カードが無い場合、金貨の絵柄の面が表になっている収入カードが存在する場合でも資金は獲得出来ません。
- 復興の記念碑の効果により広場以外の場所に記念碑を建造した場合、建造したマスのアイコンは記念碑のボーナス効果の数に含めません。
- 結末の記念碑の効果により隣接するマスの記念碑を移動させる場合、その記念碑が存在するマスに隣接する任意のマスへ移動させます。他の記念碑が存在するマスへは移動できません。
- 産業の記念碑を所持して1枚以上のカードを引く場合、1枚を引いてからもう1枚を引くかどうか選べます。
- 軍事の記念碑の効果により記念碑を2マス移動させる場合、1マス毎に移動させる方向を選べます。
- 交通の記念碑の効果により1度に複数のマスを移動する場合、いずれか1枚の収入カードからのみ資金を得ることができます。複数枚の収入カードから資金を得ることはできません。また自分のボーナスコインが乗っていない収入カードを選ぶ場合、勝利点を得ることはできません。
- 計画カードの2番目のボーナスについて、1つのアイコンが複数の指定アイコンと隣接する場合、その全ての組に対して勝利点の対象となります。

クレジット

ゲームデザイン：Antony Wyatt
プロデューサー：Y.Ohashi デイレクター：T.Suzuki
グラフィックデザイン：TANSAN キャラクターイラスト：sena 背景イラスト：瓜網
広報：M.Hirose 英文監修：Samuel J Allen
発売元：株式会社風栄社
テスター：Renata Stankeviciute, John Burgess, Neil Bunker, Andrew Dodd, Alistar, Tjark Schoenfeld, T.Takahashi, Y.Kubota, EINO