



An Expansion by Louis & Stefan Malz

# Rokoko Jewelry Box

この宝石箱は、**ロココの仕立屋**と一緒にプレイする事ができます。そして、ゲームのプレイに次のような多様性を加えます。

- ・ 宝石商はドレスと一緒に貸し出す指輪とネックレスを紹介します。
- ・ 特別な見習いは雇用するのに凶々しくも特定の条件を要求しますが、多くの名声点をもたらします。
- ・ また、あなたの従業員に試験を受けさせる事で全く新たな能力を得る事もできます。

## Components

宝石商ボード  
1枚



宝石タイル 24枚

7x



7x



6x



4x



従業員カード 28枚

(右上の端に背景が茶色のマークがあります)



特別な見習い 10枚

新たな中堅 9枚

新たな親方 9枚

レベル0



レベル2



レベル5



試験カード 5枚 (各プレイヤーの色)



表面:  
中堅の試験

裏面:  
親方の試験

## Setup

次の調整に従って基本ゲームのセットアップ手順を進めてください:

- ・ (ステップ 1) テーブルの中央にゲームボードを広げた後、**宝石商ボード**をゲームボードの右下にある工房の隣に置いてください。そして、24枚の**宝石タイル**を混ぜて宝石商ボードの近くに全て裏向きにして山積みします。
- ・ (ステップ 3) 通常の従業員の山札を作る前に、レベル5とレベル2について次の変更に従います。



5

レベル5のカードを混ぜて、従業員の山札の上に裏向きに重ねる前に次に従います。: 通常の4枚の従業員カードから**2枚の親方カード**を抜き、**9枚の新たな親方カード**を加えます。これら11枚の親方カードを混ぜて、宝石商ボードの**親方の試験置き場**に裏向きに置きます。

そして、この山札から2枚のカードを引き、**裏向き**のまま通常のレベル5中堅(1枚)及び見習い(1枚)に混ぜます。これら4枚のカードは最終的に通常の従業員の山札の上にレベル5のカードとして置きます。

2

レベル2のカードを混ぜて、従業員の山札の上に裏向きに重ねる前に次に従います。: 通常の4枚の従業員カードから**2枚の中堅カード**を抜き、**9枚の新たな中堅カード**を加えます。これら11枚の中堅カードを混ぜて、宝石商ボードの**中堅の試験置き場**に裏向きに置きます。

そして、この山札から2枚のカードを引き、**裏向き**のまま通常のレベル2の親方(1枚)及び見習い(1枚)に混ぜます。これら4枚のカードは最終的に通常の従業員の山札の上にレベル5のカードとして置きます。



中堅の  
試験置き場

親方の  
試験置き場

基本ゲームの全てのセットアップを終えた後、次に従います。:

**10枚の特別な見習いカード**を混ぜて、各プレイヤーに**見習いカードを1枚ずつ**裏向きに配ります。残った見習いカードは中を確認せずに箱に戻します。

各プレイヤーは伏せられた自分用の特別な見習いカードをいつでも確認できますが、プレイヤーボードの**となりに**伏せたまま置かなくてはなりません。この状態では特別な見習いカードは自分の従業員ストックの一部と見なす事はできず、特定の条件を満たした後で雇用する事ができます。

- ・ 最後に、各プレイヤーは自分の色の訓練カードを受け取り表面(中堅の試験)にして自分の前に置きます。



# Playing the Game

ゲームは通常通りプレイされます。しかしながら、この拡張はいくつかのフェイズで要素を拡張し、いくつかのアクションにオプションの要素を加えます。以降、変更点については基本ゲームのルールブックに存在する項番に従って記述されています。

## フェイズ 1: 新たなラウンドの準備

この拡張は、通常の準備の 4 項目に加えてステップ E を追加します。

### E) 新しい宝石タイトル

次のように宝石タイトルを表向きにして宝石商ボードの窓の空きスペースを埋めます。:

1. 一番右側の(暗い)窓スペースに以前のラウンドの宝石タイトルが残っているのであれば、そのタイトルを宝石商ボードから除外して箱に入れます。
2. 窓スペースに他の宝石タイトルが残っているのであれば、右側の窓が全て満たされるようにそれらのタイトルを右にずらします。
3. 最後に、宝石商ボードの下にある宝石タイトルの山からランダムに宝石タイトルを引いて宝石商ボードの空の窓スペースが全て満たされるように表に向けて配置します。もし窓スペースを満たすのに宝石タイトルが足りない場合は一番左側のスペースが空くようにします。



## フェイズ 3: アクションの実行

この拡張は、次のアクションに影響を与えます。: "衣装の作成", "新たな従業員の雇用", "設備への出資" また、通常メインアクションとは異なる選択肢として新たな 2 つのメインアクションが追加されます。: "中堅の試験を受ける"アクション, "親方の試験を受ける"アクション

### 3. 衣装の作成

(「親方」「中堅」によって実行できる)

衣装の作成は、通常通りになります。衣装を売却するのであれば、ルールの変更はありません。しかし、衣装の貸し出しのであれば、次の追加ルールの影響を受けます。: 通常通り広間に衣装を置く前に、宝石商ボードの窓スペースから **1 枚の宝石タイトル** を獲得する事ができ、衣装と一緒に宝石も貸し出します。ただし、これを行うためには、次の要求の全てを満たさなくてはなりません。:

1. 宝石商ボードの装飾スペースに資産マーカーを 1 つ持っていなければなりません。(A)  
(「設備への出資」アクションを確認してください。)
2. 女性のドレスでは、ネックレスの絵で示された宝石タイトルのみを貸し出しできます。(B)  
男性のコートでは、指輪の絵で示された宝石タイトルのみを貸し出しできます。(C)
3. 宝石タイトルの窓スペースの上に示された額のリーヴルを銀行に支払わなくてはなりません。(D)



上記の全ての要求を満たすのであれば、宝石タイトルを獲得し自分の前に表向きで置きます。

作成したドレスの色と宝石タイトルの色が合致する場合は材料タイトルの裏向きの山からの 1 枚獲得します。(E) 例として(通常通り、絹として材料タイトルを維持するか、示された糸駒がレース駒(または両方)を得るために捨るかを即座に決めます。)

### 4. 新たな従業員の雇用

(「親方」によってのみ実行できる)

ゲームボードの雇用スペースから従業員を雇用する代わりに、ゲーム開始時に配られた特別な見習いカードを雇用するためにゲーム中 1 度だけこのアクションを使用できます。ただし、現在あなたが雇用条件を満たす時だけ、それが実行できます。その条件は従業員ボーナススペースの左側の灰色の部分で示されています。(条件の概要は 4 ページで確認が出来ます。) 条件を満たすのであれば、通常通り手札に見習いカードを加えます。今後、この見習いカードをプレイする時は、従業員ボーナスにより 3 名声点を獲得します。

**注意:** 雇用条件は雇用するタイミングだけ満たされる必要があり、それ以降は無視して良いです。



### 6. 設備への出資

(「親方」「中堅」「見習い」によって実行できる)

これは新しいタイプの設備スペースです。: 宝石商出資スペース

**重要:** 宝石商出資スペースには、各プレイヤーは最大 1 つだけ出資する事が出来ます。

**ノート:** 宝石商出資スペースに出資した後にだけ宝石タイトルの獲得が許可されます。



## 7. 中堅の試験を受ける

(「見習い」によって実行できる)

見習いが中堅の試験を受けるために、次の要求を満たさなくてはなりません。:

1. 試験カードは表面(中堅の試験)を向ける必要があります。
2. 4つ全ての試験課題を達成し、達成済みマーカーで全ての課題が覆われていなければなりません。(右参照)
3. 銀行に5リーヴル支払います。

これらの要求を満たすのであれば、次のステップに進みます。:

1. 1名声点を獲得します。
2. もし望むなら、プレイした見習いの従業員ボーナスを通常通り使用します。
3. ゲームから見習いを取り除き、箱に戻します。
4. その後、中堅の試験スペースの上にあるカードの山全てを取って、その中から中堅のカードを1枚選択します。

選択した中堅のカードを手札に加え、山札を中堅の試験スペースに裏向きして戻します。

5. 試験課題からマーカーを取り外し、試験カードを裏向き(親方の試験)にします。

## 8. 親方の試験を受ける

(「中堅」によって実行できる)

中堅が親方の試験を受けるために、次の要求を満たさなくてはなりません。:

1. 試験カードは裏面(親方の試験)を向ける必要があります。
2. 3つ全ての試験課題を達成し、達成済みマーカーで全ての課題が覆われていなければなりません。(右参照)
3. 銀行に5リーヴル支払います。

これらの要求を満たすのであれば、次のステップに進みます。:

1. 1名声点を獲得します。
2. もし望むなら、プレイした中堅の従業員ボーナスを通常通り使用します。
3. ゲームから中堅を取り除き、箱に戻します。
4. その後、親方の試験スペースの上にあるカードの山全てを取って、その中から親方のカードを1枚選択します。

選択した親方のカードを手札に加え、山札を親方の試験スペースに裏向きして戻します。

5. 試験課題からマーカーを取り外し、試験カードを裏向き(中堅の試験)にします。

あなたが望むなら**交互**に2つのタイプの試験を受ける事が可能です。(しかしながら、もちろん試験課題はいつでも全て満たす必要があります。)

## フェイズ4: 収穫の獲得

通常の収入源に加えて、各プレイヤーは貸し出した宝石ごとに収入を追加で獲得します。:

所有する宝石タイル1枚ごとに、銀行から1リーヴルを獲得します。

## End of the Game

ゲーム終了条件と最後の得点計算は通常通り進めます。ただし、最終得点計算で各プレイヤーは貸し出した宝石ごとに名声点を獲得します。: 所有する宝石タイル1枚ごとに、1名声点を獲得します。

## 試験課題

試験カードで要求されたアクションを行った時は手番中いつのタイミングでも自動的に試験課題は満たされます。

課題を満たした時は、即座に達成済みマーカーとして自分のディスクを1つそのスペースに置きます。



この課題は、黄か緑(または両方)の絹を1枚以上獲得するために見習いで"材料の獲得"アクションを行ったときに満たされます。(絹として材料タイルを維持する必要があります。)



この課題は、赤か青(または両方)の絹を1枚以上獲得するために見習いで"材料の獲得"アクションを行ったときに満たされます。(絹として材料タイルを維持する必要があります。)



この課題は、糸駒かレース駒(または両方)を1つ以上獲得するために見習いで"材料の獲得"アクションを行ったときに満たされます。



この課題は、見習いで"設備への投資"アクションを行った時に満たされます。



この課題は、女性のドレスを作成するために中堅で"衣装の作成"アクションを行った時に満たされます。



この課題は、男性のコートを作成するために中堅で"衣装の作成"アクションを行った時に満たされます。



この課題は、親方で"衣装の作成"アクションを行った時に満たされます。

→ 1アクションごとに1つより多くの試験課題満たせません。(例えば、見習いで"材料の獲得"アクションを行った際に黄と赤の絹の両方を獲得した場合は、どちらの課題を達成とするかを選ばなくてはなりません。)(訳注: 1アクションで1課題達成が限界。)

→ ただし、それが可能なときがあります。従業員のメインアクションである課題を達成し、従業員ボーナスでもうひとつの課題を達成することはできます。

(従業員ボーナスがメインアクションと同じアクションのアイコンで示されていて課題要求されたものと合致するなら)



→ 自分のディスクが無くなった場合、他の用具を用いて課題達成用マーカーとして用いる事ができます。(例えば、未使用の色のプレイヤーマーカーを使うなど。)



## Overview of the hiring conditions



ボード上に 3 つ以上の男性のコートを置く。



ボード上に 3 つ以上の女性のドレスを置く。



主賓スペースに 3 つ以上のの衣装を置く。



30 リーヴル以上持つ。



宝石タイルを 3 つ以上持つ。



3 つ以上の異なる設備スペースに自分のディスクを置く。(例えば、彫像 x1, 花火 x1, 宝石商 x1)



伏せた材料タイルを 4 つ以上且つ糸駒を 2 個以上且つレース駒を 2 個以上持つ。



名声点トークンとして 5 名声点以上を持つ。(表にして示して、再び裏返す。)



1 回以上親方の試験を通過している。



5 つの広間全てに衣装を置く。(衣装か音楽家があればよい。)



## Overview of the new Journeyman bonuses



伏せた従業員サプライから 1 枚の従業員を選び、捨て札置き場に表向きに置く。そして、その従業員ボーナスを使う。



他のプレイヤーの捨て札置き場の一番上にある従業員ボーナスを使う。(その従業員をプレイしたかのように扱う)



提供済みの広間ごとに銀行から 1 リーヴル得る。(衣装か音楽家があればよい。)



4 = 6  
5 = 5  
6 = 4  
7+ = 2

自分の従業員ストックのカード枚数に応じた額のリーヴルを銀行から得る。: 4 枚=6 リーヴル 5 枚=5 リーヴル 6 枚=4 リーヴル 7 枚以上=2 リーヴル



設備の自分のディスク 2 個ごとに銀行から 3 リーヴル得る。



追加の"衣装の作成"アクションを行う。(メインアクションが何かは問わない) 衣装は売らなくてはならない。ただし、示されたリーヴルを獲得するだけでなく、1 名声点も獲得する。親方が必要な衣装は作れない。



広間を 1 つ選び、その自分の衣装 2 着ごとに 1 名声点を得る。



自分が持つ指輪 2 個ごとに銀行から 3 リーヴルを得る。



自分が持つ宝石タイル 3 枚ごとに 1 名声点を得る。



## Overview of the new Master bonuses



広間を 1 つ選び、その自分の衣装 1 着ごとに 2 リーヴルを得る。



ボード上に置かれた自分の黄ドレスと赤ドレスの組みが 1 つあるごとに 1 名声点を得る。(ボードのどこに配置されているかは問わない)



主賓スペースにある自分の衣装 2 着ごとに銀行から 3 リーヴルを得る。



自分の宝石タイル 2 枚ごとに 3 リーヴルを得る。



ボード上に自分の青の男性のコートがなければ銀行から 5 リーヴルを得る。  
ボード上に自分の赤の女性のドレスがなければ銀行から 4 リーヴルを得る。  
ボード上に自分の青の男性のコートも赤の女性のドレスもなければ 9 リーヴルを得る。



ゲーム終了時ボーナス: 自分が持つ黄と赤のネックレス、緑と青の指輪で構成される完全な宝石タイルのセットごとに 6 名声点を得る。



ゲーム終了時ボーナス: 自分が持つネックレス 2 個ごとに 3 名声点を得る。



ゲーム終了時ボーナス: 設備スペースの自分のディスク 1 個ごとに 1 名声点を得る。



ゲーム終了時ボーナス: 従業員ストックにある見習い 2 枚ごとに 3 名声点を得る。

## Credits

Authors: Louis and Stefan Malz | Illustrations: Michael Menzel | Rule book and layout: Viktor Kobilke

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg

All rights reserved. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



We wish to thank all testplayers, especially Anke Binnewies, Silke Hahn and Timo Weil. Very special thanks go to Oliver Westphal for his examination idea, to Anja Malz and to Matthias Cramer.