

Agricola TT deck Official Compendium

東京工業大学アグリコラサークル「ぶらつき学生連盟」 - Arthur

TokyoTech デッキ (TT デッキ) は、2018 年 6 月末に製作した旧版アグリコラの拡張デッキである。職業 17 枚進歩 13 枚の計 30 枚から構成され、職業は東京工業大学の学系を、進歩は東京工業大学の建物や大学生活に因んだワードをモチーフに作られている。

職業

TT01. 数学系の学生

毎ラウンドのはじめに、素数個持っている建築資材を共通のストックから 1 つずつ得て、同時に非素数個持っている建築資材を 1 つずつ共通のストックに返す。57 は素数である。

毎ラウンドのはじめに起動するカードがあれば、好きな順番でカードの効果を処理して良い。ただし、数学系の学生の効果を資材ごとにタイミングを変えて使用することはできない。

TT02. 物理学系の学生

収穫の畑フェイズ時に、自分の農場と未使用スペースの数が等しい他のプレイヤーが $1/2/3$ + 人いれば $1/3/5$ 食料を得る。

TT03. 化学系の学生

いつでも、異なる 2 つの建築資材を好きな建築資材 1 つと食料 1 に交換することができる。また、異なる 3 つの建築資材をいずれかの家畜 1 匹に交換することができる。

「泥沼からの出発」拡張を使用している場合は馬も選択できる。

TT04. 宇宙地球科学系の学生

帰宅フェイズにあなたが配置した家族とゲストマーカが 3/4/5 人で、そのうち 2/3/4 人がボード上でお互いに隣接しているアクションスペースに配置されており、残り 1 人が他のどの家族やゲストとも隣接していないならば、食料 1 とボーナス 0/1/2 点を得る。

配置した家族とゲストマーカが 6 人を超える場合は効果が発動しない。

TT05. 機械系の学生

毎収穫フェイズに資材を 1 つだけ食料に変換できるカードをプレイしていれば、その効果を、毎収穫フェイズではなく毎ラウンド 1 回いつでも行うことができる。

旧版アグリコラ・「泥沼からの出発」拡張で対象のカードは以下の通りである。

家具製作所 [7] / 製陶所 [8] / かご製作所 [9] / 製材所 [122] / かご編み [183] / 陶工 [214] / 石工 [256] / 家具職人 [258] / 生存主義者 [BI20] / 農具専門店 [FR041] / 石切りの広間 [G114] / アトリエ [NL005] / ガラス工場 [WM086]

いつでも行うことができるので、もちろん収穫のあるラウンドは収穫フェイズ時に行っても良い。かご作りの息子 [NL083] は「収穫時にかご製作所を使うたびに」であるから、収穫フェイズ時でないとコンボしない。飢餓の壁 [Č23] は変換ではなく代用なのでコンボしない。いつもの仕事 [M121] とは、収穫フェイズ以外に変換を行うことでコンボする。

TT06. システム制御系の学生

カードを出した時点で残りラウンド数が 1/3/6/9 ならば、それぞれ木材 1/2/3/4 を得る。得点計算時に、場に出している職業と小さい進歩の枚数が等しいプレイヤーは全員ボーナス 3 点を得る。

大きい進歩を小さい進歩として獲得した場合も、ここでは大きい進歩としてカウント

する。

TT07. 電気電子系の学生

あなたの農場に石の部屋があるなら、収穫の全フェイズをスキップできる。

条件は「石の家である」ではなく「石の部屋がある」である。優良部屋 [NL002] とコンボする。

TT08. 情報通信系の学生

ほかのプレイヤーが大きな進歩を獲得したとき、あなたはそのプレイヤーに食料 1 を支払うことで職業を 1 枚プレイできる。(追加のコストは支払うこと)

追加のコストは共通のストックに支払う。ほかのプレイヤーが大きい進歩を小さい進歩として獲得した場合にも起動する。

TT09. 経営工学系の学生

あなたの手札から好きな枚数のカードを公開する。公開したカード 1 枚につき食料 1 を得る。左隣のプレイヤーから順に、これらのカードを何枚でも購入することができる。購入する場合は 1 枚につき食料 2 をあなたに支払う。購入されたカード 1 枚につきボーナス 1 点を得る。購入されなかったカードは手札に戻る。

不思議なランタン [FL019] をプレイしている場合も、手札を売ることができる。

TT10. 材料系の学生

収穫のないラウンドの終わりに、食料 2/3/4 を支払い木材 2/レンガ 2/石材 2 を得てもよい。

どれか 1 つの資材について 1 回のみ効果を実行することができる。カードの効果で収穫をした場合は行うことができない。

TT11. 応用化学系の学生

すぐに以下の図になるように畑タイルを配置する。以降に耕す畑はすでにある畑のいずれかと接していなければならない。

ルールを無視して畑を置いて良い。「畑タイルを配置する」なので、「畑を耕す」ことにより効果を発動するカードとはコンボしない。

TT12. 数理・計算科学系の学生

この職業はラウンド 4 までにプレイする。すぐに木材 4 を得る。すべてのプレイヤーはすぐに得点計算時の得点を予想し、メモしておく。ゲーム終了時にこのカードのボーナスを除く点数が予想した点数ちょうどだったプレイヤーはボーナス 5 点を得る。

このカードはラウンド 5 以降はプレイできない。ぶらつき学生 [275] で引いた場合には新たに引き直す。

TT13. 情報工学系の学生

得点計算時に、自分の場にあるアルファベットを除いたカード番号が 0 と 1 のみのカード 1 枚につきボーナス 2 点を得る。

プレイ後すぐに別のプレイヤーの手札に加えるカードではボーナスは得られない。旧版アグリコラ・「泥沼からの出発」拡張・TT デッキで対象のカードは以下の通りである。

かまど [1] / 井戸 [10] / 酒場 [100] / 家畜の餌 [101] / 醸造所 [110] / パン焼き棒 [111] / シュパレンブルク城 [BI01] / 北緯 52 度の標石 [BI10] / 屠殺教会 [BI11] / 知事 [Č01] / 密告者 [Č10] / おいはぎ [Č11] / 手押し車 [FL001] / 亜麻色の髪 [FL011] / 草上の昼食 [FR010] / レンガ工場 [FR011] / パイプ吸い [FR100] / 勢力家 [FR101] / 流浪人 [FR110] / 太陽農 [FR111] / 先鋭建築家 [G001] / 吟遊詩人 [G010] / ニンジンケーキ職人 [G011] / シャベル [G110] / 草刈り鎌 [G111] / 泥炭焼き場 [M001] / 家具商 [M010] / 陶器商 [M011]

/ 薪 [M100] / ハンノキの小枝 [M110] / 石材荷車 [M111] / オランダ風車 [NL001] / ラブレター [NL010] / メガネ作り [NL100] / 探検家 [NL101] / 木材盗み [NL110] / 臨時の鋤手 [NL111] / 強力な助っ人 [Ö01] / ワルツダンサー [Ö10] / 貴族 [Ö11] / 錬金術師 [P01] / 教授 [P10] / 日の出の牧師 [P11] / 数学系の学生 [TT01] / 応用化学系の学生 [TT11] / クラッチ操車 [WA001] / フランキー杭 [WA010] / 平和の島 [WA011] / アマゾネス [WM001] / 修道院生活者 [WM010] / 建築業者 [WM011] / プラムの庭 [WM100] / 物置小屋 [WM110] / 静かな沼 [WM111] / 複製機 [X10] / X ファイル [X11]

ちなみに、F デッキ・Z デッキには対象カードはない。L デッキにはいくつかバージョンがあるが、カード番号が振られているもののカードに記されていないものがある。カード内の情報だけでカード番号が判別できないものは対象外とする。

TT14. 生命理工学系の学生

家族を使用して「種をまく」アクションを行ったとき、そのアクションに使用した家族コマと登場していない家族コマ 1 つを重ねて空いている畑に植えることができる。収穫の畑フェイズのたびに 1 つ回収し、以後労働フェイズに使用する (部屋がなくてもよい)。畑の上にいる家族は回収するまではあなたの家族として扱わず、回収した家族はその収穫では新生児として扱う。

カードの効果で行った畑フェイズでも家族コマを回収することができるが、収穫するものが「作物」と指定されている場合には回収することができない。家族を使用したことによる「種をまく」アクションであればよい (ラウンドカードの「種をまく/パンを焼く」や「畑 1 を耕す/種をまく」でなくてもよい)。得点計算時に回収できなかった家族が畑上に残ったままであれば、除外する。

TT15. 建築学系の学生

増築するたびに好きな資材 2 つ少なくできる。この効果を使って建築した部屋はもはや模型であり、家族を収容することはできない (葦マーカーを部屋の上に置くことで示す)。

ベギン会の中庭 [FL002] とコンボする。

TT16. 土木・環境工学系の学生

このカードを自分の農場の四辺のいずれかに接して置く。以後、これを 2 つの未使用スペースとして扱う。得点計算時に 2 スペースとも使用されているならばボーナス 2 点を得る。

TT17. 融合理工学系の学生

次のラウンドにマーカーを置く。そのラウンドの間、あなたの動かせる家族は 1 人少なくなる。そのラウンドの終了時にマーカーを取り除き無料で井戸を獲得する (カンボジアで井戸を掘るということ)。

井戸は大きい進歩の井戸に限らず、小さい進歩の「～～井戸」や井戸として扱う進歩でもよい。旧版アグリコラ・「泥沼からの出発」拡張で対象のカードは以下の通りである。

井戸 [10] / 村の井戸 [66] / つるべ井戸 [NL042] / ラ・グレースの噴水 [WA019] / 市場の噴水 [WA020] / 裏庭の井戸 [WM062]

ラウンド終了時に獲得できる井戸が何もない場合には何も起こらない (カンボジアで井戸を掘ることに失敗したということ)。

小さい進歩

TT18. 第一食堂

他のプレイヤーがすでに持っているいずれかの大きい進歩を指定する。食料 2 と選んだ進歩の通常のコストを支払うことで、このカードを以降その進歩として扱う。カードの上に使用した資材を置くことで、どの進歩を複製したかを示すこと。獲得時の効果も発動する。(＊は選んだ大きい進歩の点数)

「通常のコスト」であることに注意。いかなる資材軽減も適用されない。

第一食堂はプレイする直前は小さい進歩だが、プレイした瞬間にコピーした大きい進歩

として扱う。つまり、小さい進歩のアクションスペースでプレイできるが、小さい進歩プレイがトリガーの効果とはコンボしないということである。反対に、大きい進歩獲得がトリガーの効果とはコンボする。また、大きい/小さい進歩の数を数える際に注意すること。カード名、カード番号を参照するカードでは、コピーした大きい進歩のものを適用する。

第一食堂は大きい進歩を返す条件 (製材所^[122] など) に充てられる。そうした場合、第一食堂はゲームから除外する。

TT19. 第二食堂

すぐにあなたが現在使用可能なアクションスペース (「スタートプレイヤー/小さい進歩 1」を除く) を 1 つ指定し、マーカーを置く。以後このカードは選んだアクションスペースとして扱う。累積スペースならば直ちに補給する。他の人はあなたに食料 3 払うことでこのカードのアクションを行うことができる。

「使用可能な」とは、この時点で実際にあなたが家族を配置することができる状態を指す。他人がすでに使用しているアクションを選ぶことはできないが、カードの効果で他人が使用していても入ることができる場合には選択できる。

カードの効果で追加されたアクションスペースも、あなたが使用可能ならば選択することができる。

TT20. 本館

得点計算時に、部屋だけで囲まれた未使用スペース 1 につきボーナス 15 点を得る (通常通り未使用スペースのマイナス点は計算する)

部屋だけで囲まれた未使用スペースは 2 スペース以上連続していてもよい。斜めの位置に部屋がある必要はない。

TT21. ウッドデッキ

収穫直後のラウンドのはじめに、あなたは「ウッドデッキで昼寝をする」かどうかを宣言する。昼寝をする場合、2人目以降の家族は、他のプレイヤー全員が家族を置いてから配置する。その代わりにあなたはボーナス2点を得る。

葦の家の住人・ゲストは家族ではない。

TT22. チーズケーキ

牛を4頭以上飼っているならば、小麦を1つ以上パンにするたび追加で小麦1を支払いボーナス2点を得てもよい。あなたはこのカードを出したら、ただちに「パンを焼く」アクションを行ってもよい。

TT23. 部屋棟

すぐに出している職業をすべて裏返す。裏にした職業の効果はなくなる（職業のコストや進歩の条件では、裏にしたカードもプレイ済みとして扱う）。このカードは家族が1人住めるスペースとなる。

このカード自身がゲームから除外された場合、住んでいた家族コマも除外する。

TT24. 製図室

いつでも畑、部屋、柵、厩、盤面上に置かれた品物やマーカーなどを自由に置き直してよい。「泥沼からの出発」拡張を使用しているなら、森タイル、泥地タイルも自由に置き直せる。

ルールに従って配置する必要さえない。つまり、畑や部屋、牧場が隣り合う必要はなくなる。閉じられていない柵を立てることはできるが、そこは牧場とはみなさず、家畜を飼うことはできない。

TT25. てくてく保育園

帰宅フェイズの前に、増やしたばかりの新しい家族で累積スペースのアクションを行ってもよい。その場合、新しい家族は新生児に含めない。

TT26. TSUBAME3.0

あなたの場にある全てのカード (ただし、このカードを除く) の説明文に書かれている数字はすべて +1 される。

カードの条件、点数、コストや追加のコストには影響しない。ただし、コストについて説明文内で記述がある場合にはその説明に従う。カードのコスト表示と文章内のコスト表記に齟齬が発生した場合、文章の表現を優先する。

ルールに不都合が生じた場合、そのカードの不都合な効果は無効となる。たとえば、「石材 1 のアクション」と書かれている場合、「石材 2」のアクションは存在しないので、そのカードのその部分の効果は失われる。和訳の仕方によってカードの文章が異なるが、基本的にその卓で使用されている和訳に準拠する。

このカードはバグの温床となり得るので、もし異次元的なコンボができれば、制作者 Arthur に報告して欲しい。しかしながら、本物の TSUBAME3.0 がバグだらけではないことにはご留意いただきたい。このカードの効果は、コンピュータの基本演算であるインクリメントをモチーフにしたものである。

TT27. 学生支援課

改築のたびに、物乞いカードを 2 枚まで返せる。

返却のためのコストは必要ない。

TT28. 留年

すぐに物乞いカードを 1 枚得る。ラウンド 14 終了後、得点計算の前に、この進歩をすでにプレイしたプレイヤーのみでラウンド 15 を行う。ラウンド 15 では、通常の収穫フェイズが発生する。(プレイしたカードは自分の前に置かず左どなりの人の手札に入れる)

このカードを 2 回打てたとしても、追加のラウンドは 1 回しか行われない。

TT29. 転類

ほかのプレイヤー 1 人を選択する。現在のラウンドの終わりに、あなたとそのプレイヤーは席を交換する。農場、プレイしたカード、手札などは元のプレイヤーのもののみである。

労働フェイズの手番はスタートプレイヤーから時計周りに回る。すなわち、以降のラウンドでは順番の回り方が変わるということである。

TT30. 工大祭

得点計算時に、TT デッキでイラストが男性の職業と、TT デッキ以外でイラストが女性の職業の組 1 つにつきボーナス 3 点を得る。

それぞれ、男性/女性が 1 人でも描かれていればよい。