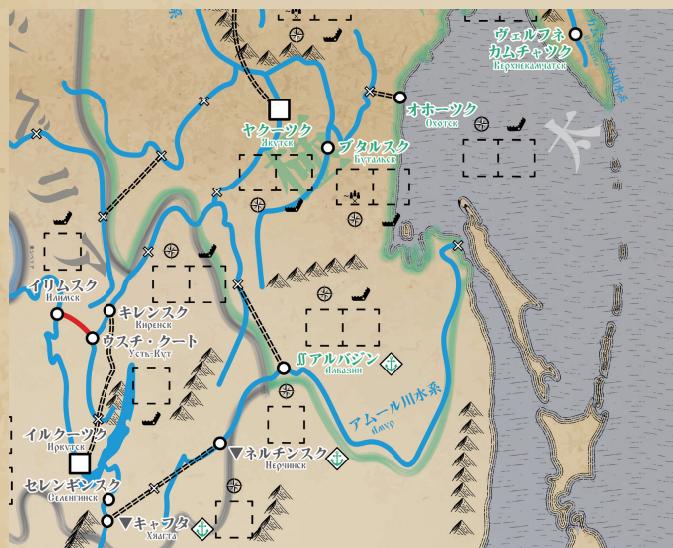


ЧЕРЕЗ УРАЛ ウラルを越えて —シベリアの商人たち—

FAQ

ボード



セットアップ

アルハンゲリスクとマンガゼヤの探検チットスペース

アルハンゲリスクとマンガゼヤの探検チットスペースはそれぞれ特定の状況カードの処理によって探検不可チットを置くためのもので、セットアップ時にはチットを置きません。

収穫チットの種別

「シベリアの収穫チット」「極東の収穫チット」とは、それぞれ裏面が青と黒のもの、緑のものを指します（RB IP 「内容物」 の部分もご参照ください）

ワーカーカードの選択

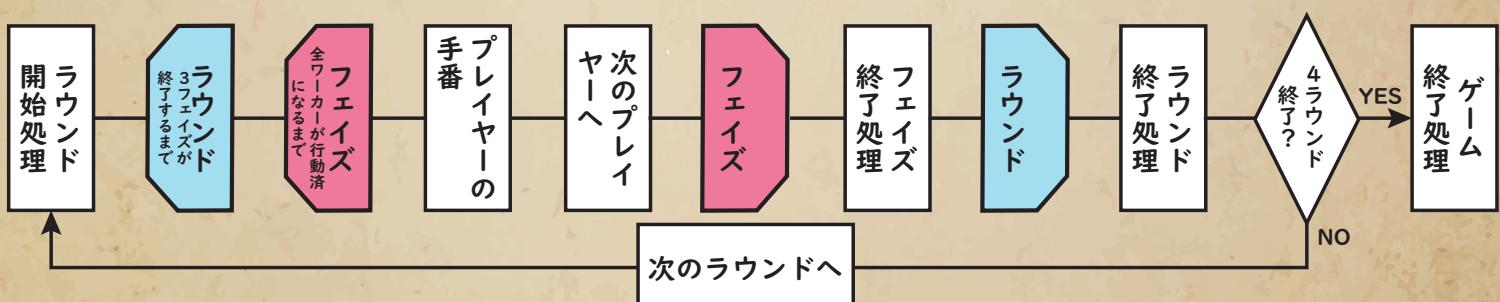
使用するワーカーカードの選択は 1 ラウンド目および 3 ラウンド目のワーカーカード公開前に行います。セットアップの段階で決定しておいた上で、後で公開する訳ではありません。

配られたワーカーカード・事業カード

配られたワーカーカードは 1 ラウンド目および 3 ラウンド目に公開されるまで公開しません。また、配られた事業カードは達成するまで公開しません。

ゲームの流れ

ゲームの流れをフローチャートで表すと以下の通りです。



バイカル湖

バイカル湖はこのゲームにおいて川の一部（エニセイ川水系）と見なされます。セレンギンスク / キャフタはエニセイ川水系に繋がっており、夏の移動の際にイルクーツクなど他のエニセイ川水系の都市からは 1 金で移動することができます。また、イルクーツク～セレンギンスクの間は 1 スペースとして扱われます。

川と海の接続

それぞれ海にいずれの川（水系）が繋がっているかをまとめると以下の通りです。河口には村があります。

カラ海・バレンツ海

北ドヴィナ川 / ベショラ川 / オビ川 / タズ川 / エニセイ川

ラプテフ海・東シベリア海

レナ川 / ヤナ川 / インディギルカ川

太平洋

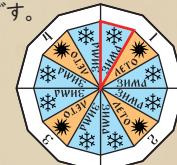
アナディル川 / カムチャツカ川 / アムール川

都市名の色

都市名はその都市が属する地域に則した色になっています。

ラウンドトラックの開始地点

ラウンドトラックの開始地点である 1 ラウンド目の冬フェイズ（1 回目）を示す場所は以下の赤囲みです。



初回向けセット

初回向けセットの組み合わせは以下の通りです。

w03/w07/w12/p01/p10/p20/p22/p28/p30/p33

w01/w08/w09/p02/p07/p11/p14/p17/p19/p21

w02/w05/w06/p03/p08/p12/p23/p26/p34/p35

w04/w10/w11/p04/p05/p13/p24/p29/p31/p36

ゲームプレイのルール

ラウンド開始処理

ワーカーコマの配置

プレイヤーが自身のワーカーコマを配置する際、「そのコマの現在地に配置する（動かさない）」か、「探検済の拠点都市に配置する」かは、ワーカーそれぞれについて決めます。2つのワーカーコマを同じように配置する必要はありません。

移動

「スペース」

「スペース」については説明書2P上部に説明があります。

海岸線

海岸線は経路ではなく、移動に使うことはありません。

未探検の都市について

移動によって未探検の都市に移動したり、未探検の都市を通過したり出来ます。未探検であっても都市はスペースを数える上でマスの一つとなります。

カードの効果について

全体

カードはルールに勝つ

カードの効果とルールが矛盾する場合、カードの効果が優先されます。

状況カード

特になし

ワーカーカード

罠師 (w01)

罠師が毛皮が0個の収穫チップが置かれている都市で狩猟する場合、罠師の能力で追加で得られる毛皮を狩猟の処理で高級毛皮に交換できます。

ブハラ商人 (w02)

能力によって毛皮 / 高級毛皮の売却価格が高くなるのも西シベリアの都市（マンガゼヤを除く）に限られます。

ブハラ商人が西シベリアの都市（マンガゼヤを除く）において事業カード「～への使節」(p10～13)を達成し売却を行う場合、能力は適用されません。

王家とのつながり (w04)

事業カードに職人との取引 (p17、30)、先住民との取引 (p31、34)には「ワーカーはこのラウンドもう1枚事業カードを達成できる」と記載があります。このワーカーによってこれらのカードを達成する場合、この部分は「このフェイスもう1枚事業カードを達成できる」と読み替えてください。

下段の能力は上記の事業カードも含めてラウンドに1回しか使えないことに注意してください。

工場管理者 (w05)

西シベリアでは通常、日用品を購入できません。しかし、工場管理者は工場マーカーを西シベリアの都市に置いた場合、その都市では日用品を購入できます。

ペルシア通 (w06) / 中国通 (w07) / オランダ通 (w08)

いずれも、上段の能力はラウンドに1回しか使えないことに注意してください。

事業カードの「中東への使節 (p12)」、「中国の使節 (p10)」、「西欧への使節 (p11)」でトラックを進行させた場合も上段の能力の条件を満たします。

船頭 (w09)

船頭でカラ海・バレンツ海ヒラプテフ海・東シベリア海の2つを夏の水運で利用したなら、コストは合計12から0になります。

古儀式派 (w12)

ほとんどあり得ないのですが、万が一巡礼マーカーが不足する場合は何かで代用してください。

事業カード

～への使節 (p10～13)、～の探検 (p14、15)

これらのカードには「冬フェイズ（2回目）のアクション終了後にのみ達成できる」という条件があります。「冬フェイズ（2回目）のアクション終了後」とは各ラウンドの冬フェイズ（2回目）に、このカードを達成させたいワーカーのアクションを処理した後のタイミングを指します。3ラウンド目以降は2体のワーカーがいますが、（2体目のアクションが終了していないからという理由

アクション

狩猟

狩猟が出来る都市は「狩猟チップ置き場に収穫チップがあり」「収穫チップが表向きになっている」必要があります。特に収穫チップの表裏の向きには気をつけてください（同様に、探検時に収穫チップを狩猟チップ置き場に置く際の表裏にも注意してください）。

フリーアクション

事業カードの達成

達成した事業カードはそのラウンドの間、公開されます。達成した事業カードには事業達成マーカーを置いてどのワーカーがその事業を達成したのかを確認できるようにします。事業の達成はワーカー毎にラウンド1回です。

で）1体目のワーカーを行動させる手番の間に達成することができない訳ではないですし、また（1体目のアクションが終了しているからという理由で）2体目のワーカーを行動させる手番の間ならいつでも達成できるという訳でもありません。

職人ととの取引 (p17、30)、先住民との取引 (p31、34)

これらのカードには「ワーカーはこのラウンドもう1枚事業カードを達成できる」との記載があります。「ワーカー」は事業を達成したワーカーを指します。また、これらのカードを複数枚達成した後、追加でもう1枚事業カードを達成することも出来ます。

あるワーカーでこれらのカード以外の事業カードを達成した同じラウンド中、そのワーカーにこれらのカードを達成させることはできません。

輸送の強化 (p32、33)、巧みな話術 (p35、36)

これらのカードには「このカードはラウンド終了時に事業達成マーカーを取り除いた後、裏返さずにこのワーカーと重ねる」という効果があります。これは、これらのカードが達成したラウンド以降にも効果を及ぼすことをわかりやすくする措置です。

巧みな話術 (p33、36)

「このカードが売却する際」には、売買のアクションに加えて、事業カードで事業カード「～への使節」(p10～13)を達成し売却を行う場合も含まれれます。

9 ゲームの流れ②-2：移動

移動ではコストを支払いワーカーコマを動かします。ルールはフェイズの季節で異なります。村/都市や探検済/未探検の区別は移動では関係しません。
※移動トークンは移動の最中には使用できません（→4P II）。

①冬の場合、各種の経路を好きなように組み合わせて4スペースまで移動できます。1スペースにつきコスト1金です。

例：冬にヴェルホトウリエからエニセイスカまで移動します（右図緑）。
4スペース移動し、コストは4金になります。ヴェルホトウリエ～トボリスクは同じ水系ですが、この場合コストに関係しません。

②夏の場合、「陸運」か「水運」のいずれかを選び、そのルールに従い移動します。「陸運」と「水運」を一度に組み合わせることはできません。

③夏の「陸運」では各種の経路を好きなように組み合わせて2スペースまで移動できます。1スペースにつきコスト2金です。

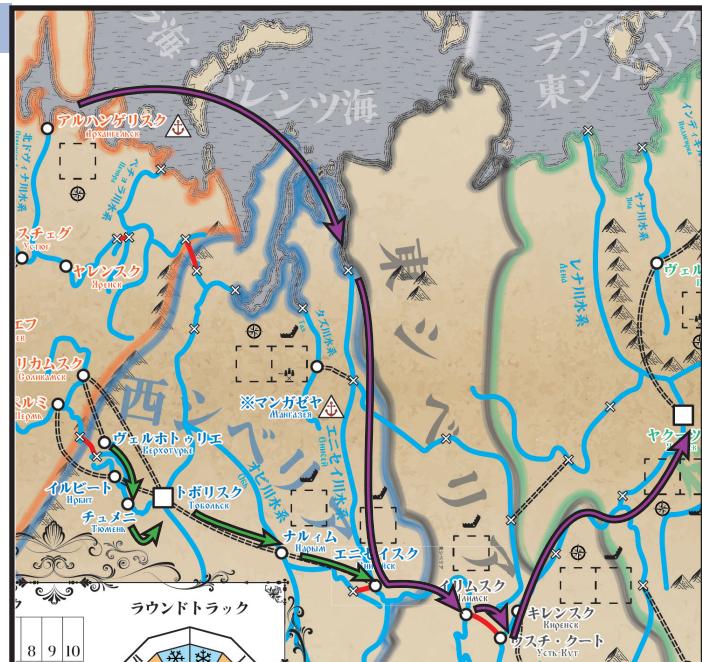
④夏の「水運」では川と連水陸路、海の3種の交通路を組み合わせて移動できます。通過したそれぞれの交通路についてコストを支払います。組み合わせ方は自由ですが、一度の水運において、連水陸路と海は合計で2回までしか使えません（どちらか1種を2回使うこともできます）。

川：コスト1金で、同じ水系のマスへスペース数に制限なく移動できます。

連水陸路：コスト2金で、赤い線を挟んだもう一方のマスに移動します。

海：海は経路ではありませんが、夏の「水運」では移動に利用できます。

コスト6金で、海に面したマスから、同じ海に面したマスか隣接する別の海に移動することができます（海は「カラ海・バレンツ海」と「ラブテフ海・東シベリア海」しか隣接していません）。隣接する海に移動した場合、その海に面するマスに移動し、海を2回使ったことになります。



例：アルハンゲリスクから水運でヤクーツクまで移動します（上図緑）。
アルハンゲリスク～エニセイ川水系河口の村の間を海、村～イリムスク間を川、イリムスク～ウスチ・クート間を連水陸路、ウスチ・クート～ヤクーツク間を川で移動します。コストは6金+1金+2金+1金=10金です。

10 ゲームの流れ②-3：アクション

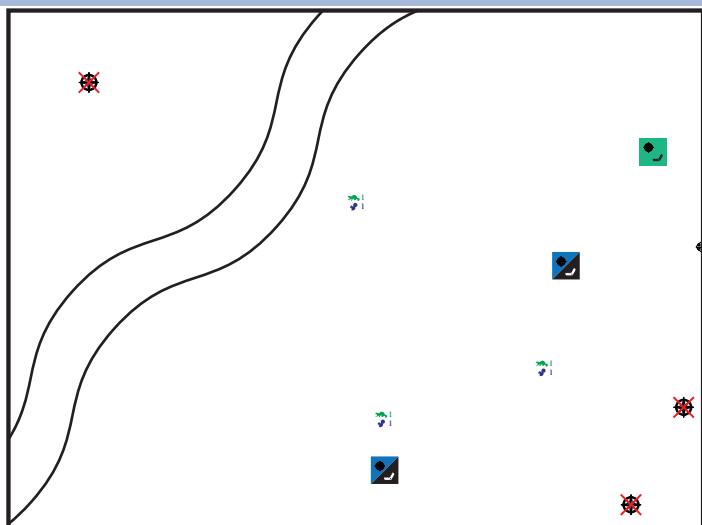
アクションでは以下の①～④の行動から1つを選び、行います。アクションを行うワーカーコマのいるマスによって、可能な行動が異なります。

①探検：アクションを行うワーカーのコマがモスクワかペテルブルク（探検済）にいる時にのみ行えます。未探検の都市1つを選びます。ただし、極東の都市はイルクーツク/セレンギンスク/キレンスクのすべてが探検済になるまで選べません。探検不可チップのある都市も選べません。選んだ都市にそのワーカーのコマを置きます。その都市の収穫チップを開き、描かれた数だけ、そのワーカーは高級毛皮や毛皮を獲得します（上側に緑で高級毛皮、下側に青で毛皮の数が描かれています）。その収穫チップをその都市の狩猟チップ置き場に裏向きで置きます。

注意：探検チップ置き場の収穫チップは探検アクションで公開するまでプレイヤーがその表面を見ることはできません。一方、狩猟チップ置き場の収穫チップは裏向きであっても、プレイヤーがその表面を自由に確認できます。ただし、確認後は裏向きで戻すことを忘れないでください。

例：右図においてはモスクワにおいてのみ探検が可能です（ペテルブルクは探検不可チップがあり、未探検であるため不可）。探検で選ぶことのできる都市はキレンスクのみです。極東の都市はキレンスクが未探検のため、選べません。また、探検不可チップのあるペテルブルク、キャフタ、ネルチンスクも選べません。また、探検済の都市も選べません。

②狩猟：アクションを行うワーカーのコマが「狩猟チップ置き場に収穫チップが表向きである」都市にいる時にのみ行えます。そのワーカーはその都市の収穫チップに描かれた個数分だけ、毛皮や高級毛皮を獲得します。更に、「毛皮1つを獲得する」か、「その収穫チップで獲得した毛皮1つを高級毛皮に交換する」のいずれかを選びます。収穫チップをその都市の狩猟チップスペースから取り除き、箱にしまいます。（→右上へ）



例：上図においてはエニセイスカ/イルクーツク/ウスチ・クートで狩猟が可能です。セレンギンスクは狩猟チップ置き場に収穫チップがありますが、裏向きであるため狩猟はできません。エニセイスカにいるワーカーが狩猟を行うことを宣言した場合、そこにある収穫チップは「 1 1」（高級毛皮1、毛皮1）なのでそのワーカーは「高級毛皮1つと毛皮2つ」か「高級毛皮2つ」のいずれかを獲得します。その後、エニセイスカの収穫チップを箱にしまってください。

③売買：アクションを行うワーカーのコマが探検済の都市にいる時にのみ行えます。その都市の価格表（左表）における商品1つあたりのレートに従い商品を売却/購入します。売却ではそのワーカーから商品が支払われ、金を獲得します。購入では金を支払い、そのワーカーが商品を獲得します。ある商品が購入できるかは地域や都市により決まっています（価格表参照）。購入の個数制限はありません。1度のアクションで売却/購入の両方を行えます。ただし、同じ種類の商品を買って買う、買って売るすることはできません。また、輸出地である都市で売買を行ったなら、対応するトラック（西欧・中東・中国）を1つ進めます。

例：左図のように商品が置かれたワーカーが◆アストラハンで売買を行います。全商品を売却した場合、22金を獲得します。日用品を売却しているので日用品の購入はできません。日用品以外を売却した場合、21金を獲得し、その後日用品を好きな数購入できます。いずれの場合も、中東トラックが1進みます。

④情報収集：いずれのマスでも行えます。移動トークン1つを獲得します。移動トークンは各プレイヤーが3つまで持てます。



価格表	日用品()		中国商品()		毛皮()		高級毛皮()	
	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入
ロシア	1	1	7		3		8	
西シベリア	2	X	4		2		5	
東シベリア	3	X	2		2		5	
極東	5	X	2		1		2	
★ペテルブルク	1	1	8		5		9	
◆アストラハン	1	1	7		5		9	
※マンガゼヤ	2	X	7		4		8	
△アルバジン	2	X	2	2	3		5	
▼キャフタ/ネルチンスク	2	X	2	2	4		8	

11 ゲームの流れ②-4：フリーアクション

以下の①～③のフリーアクションは自分の手番中、移動の前後やアクションの前後に何度も行えます。移動やアクションの最中には行えません。他に制約がなければ、同じフリーアクションも行えます（ただし、ゲームの状況は進めてください）。②や③はその手番で行動中のワーカーが行います。

①受け渡し：自分のワーカーコマ2つが同じ都市にいるなら、ワーカーに置かれている商品をもう一方のワーカーに置くことができます。受け渡しの間はキャパシティ上限を超えて構いませんが、受け渡しの終了時にはキャパ

シティ上限を超えないようにしてください。

- ②移動トークンの使用：移動トークン1つを支払い、自分のワーカーコマ1つを1スペース隣のマスに置きます。
- ③事業カードの達成（→2P⑥）：事業カードは各ワーカーにつき各ラウンド1枚まで達成できます。達成した事業カードにそのワーカーの事業達成マークを置き、効果を適用します。

12 ゲームの流れ③：ラウンド終了処理

- ①達成済みの事業カードから事業達成マークを取り除き、裏向きにします。裏向きの事業カードはプレイしたプレイヤー以外見ることができません。
- ②手番順をずらします。時計回りに1つずれて、次のラウンドでは現ラウンド

の2番手がスタートプレイヤー、3番手が2番手、4番手が3番手、スタートプレイヤーが4番手となります。

- ③4ラウンド目が終了したら、ゲーム終了処理を行います。

13 ゲームの流れ④：ゲーム終了処理

- ①ワーカー・達成した事業カードの「最終得点計算時」の金を獲得します。
- ②西欧／中東／中国トラックそれぞれについて、1位のプレイヤーは20金、2位は10金を獲得します。1位が同率の場合、30金を同率の人の間で分割します。1位が単独で2位が同率の場合は同率2位のプレイヤーで10

金を分割します。いずれも端数は切り捨てます。

- ③所持金が最も多い人が勝利します。同率の場合は、最初のラウンドの手番がより後ろであるプレイヤーが勝利します。

14 オプショナルルール・1～3人用ルール

オプショナルルール・ドラフト：セットアップの⑤の後、事業カードのドラフトを行います。プレイヤー全員が、配られた事業カードのうち1枚を取り、残りを次の手番のプレイヤーに渡します。以後、同様に渡された事業カードのうち1枚を取って残りを渡すことを繰り返します。このようにして取った事業カード7枚が、ゲーム中使用する事業カードになります。

以下では1～3人用ルールを述べますが、「収穫チップを箱に戻す」指示があります。こうして戻された収穫チップの表面は見ることができます。

3人戦：セットアップ時、2番手のプレイヤーは移動トークン1つを、3番手のプレイヤーは5金と移動トークン1つを、セットアップの⑥で獲得した金や移動トークンに加えて得ます。セレンギンスク／**プタルスク**／**ヴェルホヤンスク**の収穫チップを箱に戻し、探検不可チップを探検チップ置き場に置きます。**マンガゼヤ**の狩猟チップ置き場の収穫チップを箱に戻します（前記の都市は各チップ置き場に～のマークがあります）。

このゲーム中、**極東**の都市を探検の際に選ぶにはイルクーツクとキレンスクが共に探検済であることが条件となります。

2人戦：セットアップの前に、ワーカーカードのうち「コサック」を取り除きます。セットアップ時、2番手のプレイヤーはセットアップの⑥で獲得した金に加え、2金と移動トークン1つを得ます。セレンギンスク／**プタルスク**／**ヴェルホヤンスク**の収穫チップを箱に戻し、探検不可チップを探検チップ置き場に置きます。**マンガゼヤ**の狩猟チップ置き場の収穫チップを箱に戻します（前記の都市は各チップ置き場に～のマークがあります）。

このゲーム中、**極東**の都市を探検の際に選ぶにはイルクーツクまたはキレンスクが探検済であることが条件となります。各ラウンドの終了処理の最後に右記の表の処理を行います（該当するチップがなければ無視します）。

ソロプレイヤー：セットアップの前に、事業カードのうちp21（番号はカード右下隅）を取り除きます。セレンギンスク／**プタルスク**／**ヴェルホヤンスク**／**ヴェルフネカムチャツク**から収穫チップを取り除き、探検不可チップを探検チップ置き場に置きます。**マンガゼヤ**／**ナルイム**／**エニセイス**

/ウスチ・クートの収穫チップを取り除きます。**アルバジン**の収穫チップを表向きにして、その上に使用しないプレイヤーの交易トラックコマを置きます。**アルバジン**は探検できますが、探検しても収穫チップに書かれた毛皮類を得ることができず、その後、収穫チップは狩猟チップ置き場に置くことなく取り除かれます。状況カードについては通常通りランダムでも構いませんが、以下の組み合わせの中からお好みの難易度に合わせたものを選んでいただいても構いません。

★（普通）	★★（やや難しい）	★★★（難しい）
1R 北アメリカ植民の拡大	北アメリカ植民の拡大	ステンカ＝ラージンの乱
2R ネルチンスク条約	マンガゼヤの焼失	ペテルブルクの建設
3R キャフタ条約	ネルチンスク条約	マンガゼヤの焼失
4R マンガゼヤの焼失	ペテルブルクの建設	北アメリカ植民の拡大

このゲーム中、**極東**の都市を探検の際に選ぶにはイルクーツクまたはキレンスクが探検済であることが条件となります。各ラウンドの終了処理の最後に下記の表の処理を行います（該当するチップがなければ無視します）。ゲーム終了処理時、交易トラックの得点は各トラックについて0なら0金、1～3なら10金、4以上なら20金とします。

ソロプレイでは300金を目指して頑張りましょう。

表：ソロプレイヤー・2人戦時に使う追加のラウンド終了処理

	探検チップ置き場に存在する収穫チップのうち、～を取り除く。	狩猟チップ置き場に存在する収穫チップのうち、～を取り除く。
1R	一番左の1つ（いずれが一番左かは、チップの置かれている都市の位置を比較する）	なし
2R	一番左の1つ	一番右の1つ（裏面含む）
3R	一番左の1つ	なし
4R	なし	なし

Через Урал
ウラルを越えて
—シベリアの商人たち—



本製品をプレイするにあたってシベリアの歴史についてお知りになりたい方や、本製品を通じて近世シベリアの商業史にご興味をお持ちになった方向けに、ゲームマーケット公式サイトのサークルブログで記事を公開する予定です。右記コードか下記のURLからは是非ご覧ください。

URL : <https://gamemarket.jp/booth/1100>

制作情報

制作：off-box

制作協力：tackman、土井づい、はくし、yamket、yagamon
jin021212、柳雪

初版：ゲームマーケット2023秋（2023.12.09）

ゲームデザイン：bargoat

本製品の作成時に使用した素材の著作権については右記コードか下記のアドレスよりウェブページをご覧ください。

URL : <https://cherezural.off-box.net/>

ゲームに関するご質問・ご意見・ご感想は下記にお寄せください。

メールアドレス：barbarogoatee@gmail.com

Xアカウント:@BarbaroGoatee（デザイナー）/ @off_p_box（サークル）

