

## ツオルキン サマリー for Board Game Arena

リンク: [【アクション】](#) [【技術テーブル】](#) [【遺跡カード効果】](#)

### 初期財産タイル

・4枚のうち2枚を選択。初期ボーナスとなる。

	例:
	石材1
	黄金1
	技術(農業)1LVアップ

### 手番でやること

- 【1】労働者を歯車に置く(一番小さな数字)
- 【2】歯車上の労働者を回収しアクションを行う。

### 歯車アクションの基本ルール



- 6、7は1～5までのアクションを無料で実行
- コーン(木材)収穫タイルがある場所は収穫タイルを獲得して該当する資材を得る。収穫タイルが無い場所の資材は(基本的に)得られない。  
木材収穫タイルの下にコーン収穫タイルが配置
- 労働者配置コスト  
空いているマスで数字が一番小さいマスに配置  
マスのコーンの数値が配置コスト。加えて2人目以降、追加でコストを支払う(+1, 3, 6, 10, 15)
- アクション  
マスより低い位置のアクションもマスの差分の分だけコストを払って実行可能

### 乞食

食料が2以下の場合「乞食」となって食料を3まで補充可能だが【寺院ペナルティ】を受ける

### 寺院ペナルティ

いずれか1つの神殿のマーカーのレベルを1つ下げなければならない

### 各歯車アクション

#### ●パレンケ





- ・コーンや木材獲得時には収穫タイルも同時に入手できる
- ・コーンを収穫するために森林を焼き払った場合は【寺院ペナルティ】を受ける

		
コーン3を得る	コーン又は木材を得る	好きなアクション実行

#### ●ヤシュチランの山々

					
コーン	木材	石材	黄金	任意資源	水晶ドクロ

#### ●ティカル

			
技術LVを1(2)アップ	建物を建設	建物2つ/遺跡1つ	資源1で2神殿UP

#### ◆ウズマル

			
コーン3で神殿1UP	コーンと資源を交換	労働者+1	コーン2:1資源で建物
			
コーン1で好きなアクション	コーン変換レート		

#### ◆チチェン・イツァ

- ・水晶ドクロを枠に収めて神の恩恵を得る

	VPを得る		神殿をLVアップ		任意の資源を得る
---	-------	---	----------	---	----------

【技術開発】任意の資源を使って技術レベルをn段階アップし恩恵を受ける

技術レベルアップのための任意の必要資源数 マーカーはLV3で留まる			資源1払って恩恵 何回でも実行可	
				農業
コーン追加1	タイル無しでも収穫可 漁でコーン追加1	コーン追加2	寺院レベル+1	
				建築
木材追加1	石材追加1	黄金追加1	任意の資源2	
				資源採集
建物建設時にコーン	建物建設時に2VP	建物建築時に資源-1	VP3	
				神学
チチェン・イツアの1ステップ 先のアクション可	チチェン・イツアアクション 実行時に資源1で 神殿1アップ	水晶ドクロ追加1	水晶ドクロ1	

**【建物の建設】建設資源**



◆ 記念碑タイル  
ゲーム終了時にVPとなるもの

◆ 建物タイル  
市営建物(緑):墓地(茶):聖堂(青)  
:農場(黄)

**【神殿】**



■ ゲーム終了時最も高いLVのプレイヤーVP

■ 時代2開始時最も高いLVのプレイヤーVP

■ 神殿最上段は1人しか置けません

■ 時代2開始時とゲーム終了時にVP入手

■ 時代1、時代2の時代の間地点(茶マーカー)でマーカー以下のレベルの資源を入手

**歯車について**

- ・中央の歯車(青マーカー)から時代1が始まる。(茶マーカー)が時代の間地点。
- ・時代の間地点で神殿マーカー以下の資源を入手。
- ・(青マーカー)時代2の開始時とゲーム終了時に中間VP入手

**労働者の食料供給**

- ・青、茶マーカーの時(全3回)に労働者1人につき2コーン食料供給しなければならない
- ・食料供給できない場合、労働者1人につき-3VPとなる

財産や建物による食料軽減効果の例

	
労働者1人分食料不要	労働者全員分食料1少ない



### スタートプレイヤー



- ・次ターンのスタートプレイヤー獲得。歯車上の累積したコーンを入手できる
- ・このアクションを誰も選択しなかったターンには歯車上にコーンを置き、累積していく
- ・スタートP獲得時に暦歯車を2段階進めることが可能

### ゲーム終了時の追加VP計算



### プレイヤー情報の見方



VP(勝利点)

労働者 :コーン :水晶ドクロ

木材 :石材 :黄金 :スタートP

### 遺跡カードの効果

	茶色の建物および遺跡1つにつき4VP		緑色の建物および遺跡1つにつき4VP		青色の建物および遺跡1つにつき4VP
	建物、遺跡1つにつき2VP		労働者の数につきVP		1つの寺院を選び、マーカーレベル1段階につき3VP
	誰が建設したかに関わらず遺跡1つにつきVP(プレイ人数による)		技術レベル1つにつき3VP		それぞれの寺院の現在レベルのVPを加える
	コーン収穫タイル1つにつき4VP		技術レベルが最大(LV3)の数によってVP		誰が置いたかに関わらず配置した水晶ドクロ1つにつき3VP
	木材収穫タイル1つにつき4VP				