

- \* プレイ順
  - ・スタートプレイヤーは「スタートプレイヤーマーカー」を持ち、時計回りに進めていく。

- \* ゲーム進行
  - ・A、B、Cの3つのピリオドがあり、それぞれ3ラウンド行い、その3ラウンドが終了するとピリオドが進む。各ラウンドは5フェイズあり、スタートプレイヤーから順に、フェイズの内容を行っていく。

\* ラウンドの詳細: フェイズ1~5を行い、ラウンド終了処理をして次のラウンドへ移る。

	内容	詳細
フェイズ1	人物カード配置	・現在のピリオドの人物カードから1枚、ピリオド共通の人物カードから2枚の計3枚を山札からめくり、配置する。
フェイズ2	アクションカード選択	・各プレイヤーは自分のアクションカードの山札から3枚引く。 内容を確認し、その中から1枚選び手札にする。 ・その後、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡す。 手札が3枚になるまでこれを繰り返す。
フェイズ3	アクションカードをプレイ	・「フェイズ2」で手札になったカードを、スタートプレイヤーから1枚実行する。(アクションの内容は別紙参照) ・全員が1枚目を実行したら、再度スタートプレイヤーから1枚実行する。 <b>残った最後の1枚は、実行しないで捨て札にする。</b>
フェイズ4	人物雇用	・スタートプレイヤーから「人物カード」を1枚選び、金貨1枚を支払ってその人物の能力を使用する。 ・選ばれたカードはそのまま置いておき、その後、他のプレイヤーはまた3枚の中から好きな「人物カード」を1枚選んで能力を使用する。 <b>同じ「人物カード」が複数のプレイヤーに選ばれてもよい。</b>
フェイズ5	ペスト判定	・「フェイズ1」で配置された3枚の「人物カード」に書かれたネズミの合計分、各プレイヤーはペストトラックのネズミマーカーを進める。 ・病院に影響マーカー(友人コマ含む)が置かれていれば、その数分、ペストの影響を減らす。 これによりペストの影響がマイナスになった場合、ネズミマーカーを0方向に戻す。 ・もし9のマスを越えてネズミマーカーを動かさないと行けない場合、ネズミマーカーを9のマ스에置いて以下のペナルティーを受ける。 *名声点を2点、返却する。 *自分の地区の最も影響マーカー(友人コマも数える)が多く置かれている場所から、マーカーを1つ共通ストックに戻す。 友人コマはストックに戻せない。 最も多い場所が複数ある場合、自分でマーカーに戻す場所を選べる。
ラウンド終了処理	各ラウンドの終了時、人物カードを各山札の一番下に入れ、スタートマーカーを左隣のプレイヤーに渡す。	

- \* 各ピリオドの終了時の処理
 

各A、B、Cのピリオドが終了するごとに(上記のラウンドが3回終了するごとに)以下の1~3の処理をする。

1: ノートルダムタイルにプレイ人数に応じた名声点がかかれているので、その名声点をノートルダムに置かれた影響マーカー数で割り(端数切り捨て)、ノートルダムに影響マーカーを配置しているプレイヤーは「計算した名声点×マーカー数」分、名声点を獲得する。  
その後、ノートルダムに乗っているマーカーは全て共通のストックに戻す。

2: ピリオド共通の人物カードを混ぜて再び山札とする。

3: アクションカードを各プレイヤーに全て戻し、それをよく混ぜ再び山札とする。

- \* ゲーム終了
 

ピリオドCの3ラウンド目(全体の9ラウンド目)終了後、最後にノートルダムの得点(「各ピリオドの終了時の処理」の1)を行って、ゲームは終了する。

- \* 勝敗
 

ゲーム終了時に最も多くの名声点を獲得したプレイヤーが勝者となる。  
同点の場合、自分のお金と影響マーカーの合計が多いプレイヤーが勝者となる。

- \* プレイ順
  - ・スタートプレイヤーは「スタートプレイヤーマーカー」を持ち、時計回りに進めていく。

- \* ゲーム進行
  - ・A、B、Cの3つのピリオドがあり、それぞれ3ラウンド行い、その3ラウンドが終了するとピリオドが進む。各ラウンドは5フェイズあり、スタートプレイヤーから順に、フェイズの内容を行っていく。

\* ラウンドの詳細: フェイズ1~5を行い、ラウンド終了処理をして次のラウンドへ移る。

	内容	詳細
フェイズ1	人物カード配置	・現在のピリオドの人物カードから1枚、ピリオド共通の人物カードから2枚の計3枚を山札からめくり、配置する。
フェイズ2	アクションカード選択	・各プレイヤーは自分のアクションカードの山札から3枚引く。 内容を確認し、その中から1枚選び手札にする。 ・その後、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡す。 手札が3枚になるまでこれを繰り返す。
フェイズ3	アクションカードをプレイ	・「フェイズ2」で手札になったカードを、スタートプレイヤーから1枚実行する。(アクションの内容は別紙参照) ・全員が1枚目を実行したら、再度スタートプレイヤーから1枚実行する。 <b>残った最後の1枚は、実行しないで捨て札にする。</b>
フェイズ4	人物雇用	・スタートプレイヤーから「人物カード」を1枚選び、1ゴールドを支払ってその人物の能力を使用する。 ・選ばれたカードはそのまま置いておき、その後、他のプレイヤーはまた3枚の中から好きな「人物カード」を1枚選んで能力を使用する。 <b>同じ「人物カード」が複数のプレイヤーに選ばれてもよい。</b>
フェイズ5	ペスト判定	・「フェイズ1」で配置された3枚の「人物カード」に書かれたネズミの合計分、各プレイヤーはペストトラックのネズミマーカーを進める。 ・病院に影響マーカー(友人コマ含む)が置かれていれば、その数分、ペストの影響を減らす。 これによりペストの影響がマイナスになった場合、ネズミマーカーを0方向に戻す。 ・もし9のマスを越えてネズミマーカーを動かさないと行けない場合、ネズミマーカーを9のマ스에置いて以下のペナルティーを受ける。 *名声点を2点、返却する。 *自分の地区の最も影響マーカー(友人コマも数える)が多く置かれている場所から、マーカーを1つ共通ストックに戻す。 友人コマはストックに戻せない。 最も多い場所が複数ある場合、自分でマーカーに戻す場所を選べる。
ラウンド終了処理	各ラウンドの終了時、人物カードを各山札の一番下に入れ、スタートマーカーを左隣のプレイヤーに渡す。	

- \* 各ピリオドの終了時の処理
 

各A、B、Cのピリオドが終了するごとに(上記のラウンドが3回終了するごとに)以下の1~3の処理をする。

1: ノートルダムタイルにプレイ人数に応じた名声点がかかれているので、その名声点をノートルダムに置かれた影響マーカー数で割り(端数切り捨て)、ノートルダムに影響マーカーを配置しているプレイヤーは「計算した名声点×マーカー数」分、名声点を獲得する。  
その後、ノートルダムに乗っているマーカーは全て共通のストックに戻す。

2: ピリオド共通の人物カードを混ぜて再び山札とする。

3: アクションカードを各プレイヤーに全て戻し、それをよく混ぜ再び山札とする。

- \* ゲーム終了
 

ピリオドCの3ラウンド目(全体の9ラウンド目)終了後、最後にノートルダムの得点(「各ピリオドの終了時の処理」の1)を行って、ゲームは終了する。

- \* 勝敗
 

ゲーム終了時に最も多くの名声点を獲得したプレイヤーが勝者となる。  
同点の場合、自分のお金と影響マーカーの合計が多いプレイヤーが勝者となる。