

* プレイ順

・スタートプレイヤーマーカーを持つ人から時計回りに1アクションずつ行っていく。
 ・議会でLv1特権を使用したプレイヤーは「次のスタートプレイヤーマーカー」を持ち、次ラウンドのスタートプレイヤーになる。
「議会」の「レベル1特権」が使われない限り、スタートプレイヤーマーカーは移動しない。

* プレイ進行

・アクションスペースに置かれた影響力コマを1つ必ず取り、そのスペースのアクションを1回行う。
 スペースにコマが無い場合、そのスペースのアクションを選ぶことはできない。
 コマを取ってアクションは行わないことを選んでもよい。
*** 注意: 「(D)市場」のアクションだけは全員が参加するため、自分はアクションしなくても他プレイヤーは市場のアクションをしてもよい。**
 ・取ったコマが疫病コマだった場合すぐ袋に戻して時間を2消費し、スペースのアクションを行う。
 ・アクションのコスト等で影響力コマを使う場合、**コイン1枚を払って好きなコマの代わりにしてよい。**

* メインボード-アクションスペース(A~H)



- (A) 収穫
- (B) 子孫
- (C) 職人
- (D) 市場
- (E) 旅行
- (F) 議会
- (G) 教会
- (H) 井戸
- (I) 村の歴史
- (J) 共同墓地
- ・個人のボード

* 家族の死去

・時間を消費するたび自分のボードの人生トラックのマーカーが進み、橋を越えたら自分の手番の最後に、家族コマの数字の一番小さいものうち1つが死去する。
 ・死去した家族には、以下の可能性がある。
 1: 死去させたコマのあった場所に依じて、(I)村の歴史に空きがあれば、コマをそこに置く。
 置ける数は、プレイ人数によって変わる。
 2: (I)村の歴史に空きが無い場合は、(J)共同墓地に置かれる。
**注意: 「(D)市場」で時間を消費して橋を越えた場合、すぐに家族を死去させる。
 ・教会で袋に入れたコマは、死去させられない。**

* ラウンド終了

・全ての影響力コマが取られたら、最後に取った人のアクション終了後、ラウンド終了となる。
 ・ラウンドが終了するたびに、以下のミサが行われる。

* ミサ: 以下の3つのフェイズからなる

1: 黒い袋からコマを4つ取る	・袋の中の家族コマと修道士を混ぜ、袋から合計4つ取る。この時、スタートプレイヤーから順に、1コイン支払うごとに自分のコマを1つ取り出してよい。 コインで取り出した分、 袋から取る数が減る。 ・プレイヤーのコマが取り出されたら、それを教会の一番右に置く。 ・袋に残った家族コマは、 そのまま袋に入れておく。 これらのコマは、次のミサの時に引かれる可能性がある。
2: 教会の家族コマの地位を上げる	・スタートプレイヤーから順に、教会にいる家族コマを規定の小麦袋を払って左に動かす。小麦袋がある限り、何人でも、何段階でも動かしてもよい。
3: 教会にいる家族コマ最多プレイヤーに得点	・教会にある家族コマが一番多いプレイヤーは2名声点獲得し、ボードの得点を進める。同数の場合はより左に家族コマがあるプレイヤーが、それと同じ場合、同数のプレイヤー全てが2名声点獲得。

* 次のラウンドの準備

・議会で「次のスタートプレイヤーマーカー」を取ったプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡し、「次のスタートプレイヤーマーカー」を議会のレベル1の場所に戻す。
 ・アクションスペースにコマを配置する。

* ゲーム終了

・(I)村の歴史か(J)共同墓地が規定数埋まったら、手番プレイヤー以外のプレイヤーが1回ずつアクションを行う。
アクションスペースのコマの残りが無い場合は、好きなアクションを行ってよい。
 ・その後、最後のミサを行い、ゲーム終了となる。

* 「市場」アクション時のゲーム終了

・「(D)市場」の間に誰かの家族コマが死去してゲーム終了条件を達した場合、まず「市場」のアクションを最後まで行う。
 その後、どの家族コマの死去でゲーム終了条件に達したかを確認し、以下の通りに最終アクションを行う。
 ・「市場」アクションを起こしたプレイヤーの家族が死去: アクションを起こしたプレイヤー以外が1回ずつアクションを行ってゲーム終了。
 ・「市場」アクションを起こしたプレイヤーではない家族が死去: 全員が1回ずつアクションを行ってゲーム終了。

* 最終決算

以下をメインボードの得点トラックに足し、最も名声点が多いプレイヤーの勝利。

- ・旅行で訪れた場所の数での名声点。
- ・(F)議会の家族コマの場所に対応した名声点。
- ・(G)教会の家族コマの場所に対応した名声点。
- ・(I)村の歴史にあるコマの数に応じた名声点。
- ・買物客タイルの名声点。
- ・1コイン=1名声点。

同点の場合、「買物客タイル」を多く持っているプレイヤーが勝者となる。
 それも同じ場合、生きている家族が多い方が勝者となる。

* * * 補足 * * *

* お金の用途

- ・1コインを影響力コマ(疫病コマ)1つの代わりに、一度に何枚でも使える。
- ・ミサの時、1コインにつき自分の家族コマを1つ、袋の中から取り出す。
- ・「議会」のアクション時、レベル4特権使用時、1コインを払い3名声点を得る。
- ・ゲーム終了時、1コイン=1名声点になる。

* 影響力コマの用途

疫病コマ	「教会」で袋に家族コマを入れるコスト。
黒い袋	「旅行」の移動コスト。
赤い袋	「職人」での実行コスト。
緑い袋	「旅行」の移動コスト。
黄色い袋	「職人」での実行コスト。
青い袋	「旅行」の移動コスト。
小麦袋	「市場」で選択プレイヤー以外が購入するため、または選択プレイヤー2回目以降の購入コスト。
コイン	「議会」での配置コスト。またはレベルを上げるためのコスト。

- * 家族コマの死去は数字の小さいコマから行う。
- * 家族コマの配置は、どの数字のコマからでもよい。

* それぞれのアクションスペースには、家族コマをいくつ置いてもよい。

* 「(E)旅行」で、各場所の報酬は各プレイヤー1回ずつもらえる。
すでに他のプレイヤーが訪れている場所でも、自分がまだその場所の報酬をもらっていないなら報酬をもらえる。

* 「(G)教会」で一度、黒い袋に入れた家族コマは、ミサの時に引かれるまで袋の中に残り続ける。
 袋の中の家族コマは生まれていないものとし、**自分のボードに戻したり、たとえ数字が一番小さくても死去させることができない。**