

# 貴族と高利貸



12歳以上  
2, 3, 4, 5人用  
45 - 75分

著作

ゲーム製作部 みんなと  
さえき

絵画

ウィリアム・ホガース  
William Hogarth(1697 - 1764)

製品製作管理

ゲーム製作部 みんなと かしむら

## 内容物

ゲームボード 2枚



貴族タイトル 10枚 (5種各2枚)



貴族名声マーカー 5枚



貴族請求マーカー 25枚 (5種各5枚)



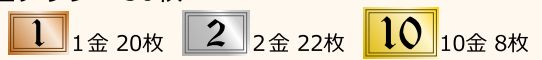
友好コマ 150個 (プレイヤーごとに30個)



得点マーカー 5枚



お金チップ 50枚



収入コマ 25個

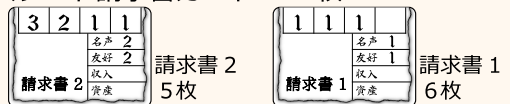


カード 160枚

物件・請求書カード 70枚



スタート請求書カード 11枚



資産カード 72枚 1, 2, 3, 4 各18枚



購入ディスプレイカード 5枚



得点表カード 2枚

スタートプレイヤータイトル 1枚  
(「貴族と高利貸」のロゴ)



## ゲームの概要

プレイヤーは商人となり5人の貴族にさまざまな物件をツケで購入させます。その物件が貴族の興味を引くようなものであれば貴族との友好が深まり、社交界で注目を浴びるようなものであれば購入した貴族の名声が高まります。「貴族と高利貸」はこの買い物を通じて名声を高めた貴族との友好度を競うゲームです。しかし、過剰な買い物でツケが払えず破産した貴族と一番友好度が高いプレイヤーは失点になるので注意が必要です。

ゲームは購入フェーズと決算フェーズの2つのフェーズの繰り返しによって行われます。

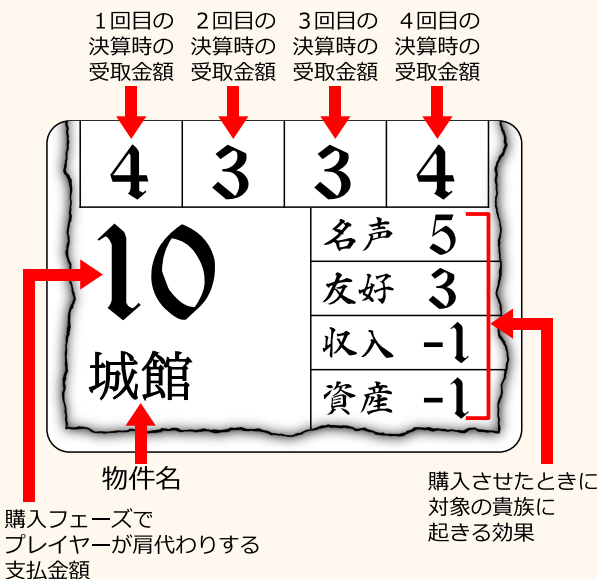
購入フェーズでは、プレイヤーごとに購入ディスプレイから購入させる物件と貴族をセットで選択して貴族に物件を購入させます。その際、商人であるプレイヤーは貴族の代わりに買物代金を支払い、決算時に分割で利子を付けて請求します。

決算フェーズでは、5人の貴族がそれぞれ収入分の資産カードを受け取りその資産から買物代金を支払います。このとき資産が支払金額に足りない場合、貴族は破産してゲーム終了です。

1人以上の貴族が破産したら得点計算を行います。プレイヤー間で破産していない貴族の友好度を競い得点を得ます。同じ友好度順位でも名声の高い貴族の方が高得点です。しかし、破産した貴族では一番友好度が高いプレイヤーは失点になります。得点計算後、一番得点を持っているプレイヤーが勝者です。

## 物件・請求書カード

物件・請求書カードは、購入フェーズでは貴族に購入させる物件の役割を持ち、決算フェーズでは貴族から支払金額を受け取るための請求書としての役割を持ちます。



新大陸からの黄金流入をきっかけに経済が急拡大したヨーロッパ。成功を収めた商人たちの次の目標は王族に取り入り貴族の仲間入りする事でした。

そこで商人たちは奔放で強欲で金銭に無頓着な中流貴族に目をつけます。中流貴族たちの欲しがる物を提供して友好を深め、彼らを名声をとどろかす上流貴族に仕立て上げれば、王族に近づくことが出来るのではないかと。

商人たちは貴族たちに近づきいろいろなものを買わせていきます。その派手な買い物は社交界でも注目され、王族の目にとまり商人のことも気にかけていきます。

貴族は名声と得て欲望を満たす。商人は物が売れコネが強まる。ひとつの問題を除けば良い事づくめです。

そう、買い物の代金をのぞいては・・・

お金の勘定は下賤の身分のする事。貴族の買い物の支払いは全てツケです。しかし、ツケは払わなければいけないものです。

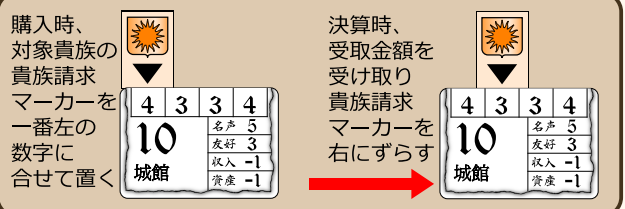
商人たちも理由無く代金を放棄しては面目がつぶれてしまいます。王族だったら踏み倒せば問題ないのですが、中流貴族は支払いが滞ったら破産して没落するしかありません。

もし支払いが滞り破産したら貴族の名声は地に落ち、彼らと友好を深めた商人の評判も傷つけることになるでしょう。

貴族との友好を深め、友好を深めた貴族が破産せずに多くの名声を獲得することができれば、商人が貴族の仲間入りをするための第一歩になるでしょう。

物件・請求書カードは購入ディスプレイに表向きに6枚並べ、購入フェーズで5人の貴族の誰かにその物件を購入させる事ができます。購入したらプレイヤーは支払金額を銀行に払い、対象貴族の名声・収入・資産と購入プレイヤーの友好度を増減させます。

そして、貴族に購入させた物件・請求書カードは、貴族に対しての請求書としてプレイヤーの前に置きます。このとき、1回目の受取金額を指すように対象貴族の貴族請求マーカーを置いてください。



各プレイヤーは決算時に貴族請求マーカーの指す受取金額を合計したものを購入代金として受け取ります。受け取った後、貴族請求マーカーを右にずらしてその回の請求が済んだ事を明らかにしてください。3回目もしくは4回の支払いが済んで、すべての代金請求が完了したとき請求書カードは捨て札になります。

# ゲームの準備

1. 資産カードと物件・請求書カードをよく混ぜてそれぞれを山にしてテーブルに置きます。ゲーム中、山が無くなったら捨て札を良く混ぜて補充してください。
2. ゲームボード2枚をテーブル右側に置き、ゲームボードの貴族タイル置き場に5枚の異なる貴族タイルを表向きに配置します。以降、その縦の列がそのシンボルの貴族を意味します。5枚の貴族名声マーカーを名声トラックの0の位置に置きます。
3. プレイヤー人数に従って5人の貴族の収入・資産エリアに収入コマと資産カードを配置します。貴族の資産カードは裏向きに貴族ごとにまとめて置きます。

2人プレイ 収入コマ2個 資産カード6枚  
 3人プレイ 収入コマ3個 資産カード6枚  
 4人プレイ 収入コマ4個 資産カード4枚  
 5人プレイ 収入コマ4個 資産カード8枚

収入コマは決算時に貴族が受け取る資産カードの枚数、資産カードは1~4の数字が書かれており貴族の所有する金額をあらわします

4. 各プレイヤーは1色を選び、得点マーカーをゲームボードの得点トラックの0の位置におきます。  
 8金と異なる5枚の貴族請求マーカー、30個の友好コマ、スタート請求書2カード1枚とスタート請求書1カード1~2枚を受け取り、残りのスタート請求書カードはゲームから除外します。

お金：8金 請求書1カード：2, 3人プレイ 2枚  
 請求書2カード：1枚 4, 5人プレイ 1枚

5. 好きな方法でスタートプレイヤーを決め、スタートプレイヤーから時計回りでスタート請求書2カードの対象となる貴族を決定します。このとき、他プレイヤーが既に請求書2の対象としている貴族は請求書2の対象として選ぶことはできません。

対象となる貴族を選んだら、対象貴族の名声マーカーを2つ進めて、対象貴族に友好コマを2個置きます。そして、プレイヤーの前にスタート請求書2カードを置き、一番左の数字を指すように対象貴族の貴族請求マーカーを配置します。



6. スタートプレイヤーから時計回りでスタート請求書1カードの対象となる貴族を1枚ずつ決定します。このとき、自分が既に請求書の対象としている貴族は請求書1の対象として選ぶことはできません。  
 対象となる貴族を選んだら、請求書2の時と同様に名声を1つ進めて、友好コマ1個置き、請求書1カードと貴族請求マーカーを配置します。  
 2人プレイ、3人プレイの際は2週目も行い、すべての請求書1カードの対象を決定します。
7. テーブル左側に購入ディスプレイを配置します。

まず、中段の購入ディスプレイカードを下図のように配置し、その上段に物件・請求書カードを左から6枚表向きに並べます。

そして、下段に5枚の貴族タイルを貴族の名声が少ない順（名声が同じ場合にはゲームボードの貴族タイルの順）に左から表向きに並べてください。

その後、未購入時捨て札カードが一番左の物件・請求書カードを指すように、-1割引カードが一番左の貴族タイルを、+1割増カードが右から二番目の貴族タイルを、+2割増カードが一番右の貴族タイルを指すように調整してください。

## ゲームボード

The diagram shows the game board layout. At the top is the Reputation Track (名声トラック) with positions 0-29. Below it is the Purchase Display (購入ディスプレイ) with five slots for cards. The Friendship Area (友好エリア) has five columns for noble families, each with a tile and a 'friendly' (友好) marker. The Income/Asset Area (収入・資産エリア) has five columns for noble families, each with an income/asset tile and a 'friendly' (友好) marker. On the right, there is a score track (得点トラック) with positions 0-30 and a small table of noble family names and their associated numbers.

This diagram illustrates the setup for three players. It shows the 'Purchase Display' (購入ディスプレイ) with cards for '酒場' (Bar), '劇場' (Theater), 'オペラ' (Opera), '教会' (Church), 'マリア像' (Mary's Image), and '文芸作品' (Literary Works). Below it are the 'Income/Asset Area' (収入・資産エリア) for each player, showing their respective income/asset tiles and 'friendly' (友好) markers. The 'Green Player' (緑プレイヤー) is shown with a green tile and a green 'friendly' marker. The 'Red Player' (赤プレイヤー) is shown with a red tile and a red 'friendly' marker. The 'Blue Player' (青プレイヤー) is shown with a blue tile and a blue 'friendly' marker.

## ● 3人プレイでのセットアップ例

## ゲームの進行

ゲームは数ラウンドに渡ってプレイされ、スタートプレイヤーはラウンドごとに時計回りで変更されます。各ラウンドは以下の2フェーズに分かれています。

### ・購入フェーズ

各プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回り順に1枚以上の物件を貴族に購入させます。

### ・決算フェーズ

5人の貴族は収入を受け取って請求書の金額を銀行に支払います。各プレイヤーは請求書にある金額を銀行から受け取ります。そして、貴族との友好度により得点します。

決算フェーズはプレイヤーがアクションを行うことはありません。

決算フェーズで1人以上の貴族の資金が尽きて各プレイヤーの請求金額が払えない場合には、それらの貴族は破産してゲームが終了します。



各プレイヤーの所持金額と請求金額と各貴族の資産カードの枚数は公開情報です。ゲーム中いつでも確認できます。

## 購入フェーズ

購入フェーズ中、各プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回り順に購入アクションを1回行います。

すべてのプレイヤーが購入アクションを行ったら購入フェーズが終了し決算フェーズに移ります。

購入ディスプレイにある5枚の貴族タイルの中から物件を購入させる貴族を、6枚の物件・請求書カードの中から購入させる物件をそれぞれ選択します。

貴族に物件を購入させるためには左側中段にかかっている数字の金額を購入金額として銀行に支払う必要があります。このとき、選択した貴族タイルの位置によっては-1金から+2金までの割引・割増が購入金額に適用されます。

購入アクションでは1人、または、複数の貴族に物件を購入させることができ、複数の貴族に物件を購入させる時には追加の支払いが必要になります。

2人の貴族の場合には+1金 (1人から追加+1金)

3人の貴族の場合には+3金 (2人から追加+2金)

4人の貴族の場合には+6金 (3人から追加+3金)

5人の貴族の場合には+10金 (4人から追加+4金)

複数購入させる場合には、購入させる貴族ごとに異なる物件カードを選択してください。このとき一時的に購入する貴族タイルを下にずらして物件カードをその貴族タイルの上に置き、どの貴族にどの物件を購入させるかを明示すると良いでしょう。

1回の購入アクションで同じ貴族に複数の物件を購入させることや1枚の物件カードを異なる貴族に購入させることはできません。また、「名声」「友好」

「収入」「資産」の増減値がマイナスのカードは、その数値分「名声」「友好」「収入」「資産」を減らすことができない貴族を対象にすることはできません。

購入アクションでは最低でも1枚の物件を貴族に購入させなければいけません。手持ちのお金が足りずに貴族の割引を適用しても購入ディスプレイにあるすべての物件が購入できない場合は、例外として銀行から8金を受け取ってパスとなります。

1組以上の購入させる物件と貴族の組み合わせが決定したら、物件購入効果の処理を行います。

物件・請求書カードの右下部分に書かれている数値分、対象貴族の「名声」「友好」「収入」「資産」を増減させます。

「名声」の数値分、対象貴族の名声マーカーを進めたり、戻したりします。

「友好」の数値分、手番プレイヤーの友好コマを対象貴族の友好エリアに配置したり、取り除いたりします。

「収入」の数値分、対象貴族の収入コマを増やしたり、減らしたりします。このことによって次の決算時の貴族の資産カードの補充枚数が増減します。

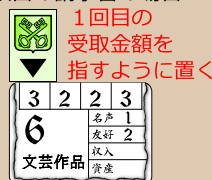
「資産」の数値分、対象貴族の資産カードの枚数を増やしたり、減らしたりします。このことにより貴族の総資産の金額が増減します。

その後、購入させた物件・請求書カードは、貴族に対しての請求書としてプレイヤーの前に置き、これ以降の決算時に3~4回の分割払いで購入金額を受け取ります。

購入貴族に対しての1枚目の請求書の場合は、購入貴族の貴族請求マーカーをストックから取り出し1回目の受取金額を指すように置きます。

すでに購入貴族に対しての請求書がある場合、すでにある請求書カードの受取金額が見えるようにずらして重ねて、1回目の受取金額を指すようにします。

1枚目の請求書の場合



請求書がすでにある場合



購入ディスプレイの未購入時捨て札カードが指している一番左の物件・請求書カードが購入されていない場合、一番左の物件カードは捨て札にします。そして、残っている物件カードを左側につめて6枚になるまで物件カードを補充します。

購入された貴族タイルを一度購入ディスプレイから除外して購入されなかった貴族を左側につめます。その後、購入された貴族同士の順番は変わらずに右側に配置します。

すべてのプレイヤーが1回ずつ購入アクションを行ったら、購入フェーズは終了です。

**赤は「太陽」貴族に「マリア像」を「星」貴族に「城館」を購入させることにしました。3（マリア像）+ 10（城館）- 1（貴族割引）+ 1（2枚購入）= 13金銀行に支払います。**

2 1 2 1	3 3 3 5	4 3 3 4	3 3 4 3	2 2 2	3 2 2 3
4 名聲	12 名聲	10 名聲	7 名聲	3 名聲	6 名聲
12 収入	10 収入	7 収入	3 収入	3 収入	6 収入
2 資産	5 資産	4 資産	3 資産	2 資産	3 資産

未購入時捨て札  
物件/請求書

貴族選択時  
割引  
↓ -1

貴族選択時  
割増  
↓ +1

貴族選択時  
割増  
↓ +2

マリア像の効果で「太陽」の名声が2増加

城館の効果で「星」の名声が5増加

「太陽」の赤の友好コマが1増加

「星」の赤の友好コマが3増加

「星」の収入と資産が1減少

一番左の物件は未購入時に捨て札にして、残りの物件カードは左につめる

6枚になるまで山からめくって空いた場所に補充する

3 3 3 5	4 3 3 3	3 3 3 3	5 2 3 3	4 2 3 3
12 名聲	7 名聲	6 名聲	4 名聲	9 名聲
10 収入	7 収入	6 収入	4 収入	9 収入
2 資産	3 資産	3 資産	2 資産	3 資産

未購入時捨て札  
物件/請求書

貴族選択時  
割引  
↓ -1

貴族選択時  
割増  
↓ +1

貴族選択時  
割増  
↓ +2

購入対象の貴族タイルをはずして残った貴族を左につめる

購入対象の貴族タイルを順番を変えずに右側に移動する

## 決算フェーズ

決算フェーズでは五人の貴族が収入値にしたがって収入を得て、ツケで購入した物件の支払いを行います。

もし支払い金額が貴族の資産を上回り破産した場合は、貴族全員の支払いが完了した後に得点計算に移行しゲームが終了します。

決算フェーズは以下の順で処理を行ってください。

- 5人の貴族それぞれの収入コマの数分の資産カードを裏向きで配ります。
- 左側の貴族から順にツケで購入した物件の支払いを行います。5人の貴族それぞれに以下の処理を行ってください。

全プレイヤーは今回の決算での対象貴族からの受取金額を発表し、対象貴族の総支払い金額を計算します。

プレイヤーの1人が銀行役になり、対象貴族の資産カードから1枚ずつ表向きにめくりまわります。表向きにした資産カードの数字の合計が総支払い金額と同じになるかそれ以上になるまでめくり続けます。

数字の合計が総支払い金額に達したらそれまでに表向きにしたカードは捨て札にして、その貴族は支払い完了となります。なお、総支払い金額を超えて余りが出たとしても、その余りの金額は持ち越しません。貴族が浪費してしまいます。

総支払い金額に達する前に資産カードが尽きてしまった場合、その貴族は破産となり、すべての貴族の支払い処理の後にゲームが終了します。破産したら対象の貴族タイルを裏向きに返し、破産した目印とします。なお、資産カードがちょうど0枚になって支払いが完了した場合は破産ではありません。また、貴族の破産が起きても貴族全員の支払い処理は行われるため、最大5人の貴族が破産します。

支払い完了時に貴族が10枚を超えて資産カードを持っていたら、10枚になるまで資産カードを捨て札にします。そして、その貴族は捨て札にした枚数分の名声を得ます。

1人以上の貴族が破産した場合、5人すべての貴族の支払い処理を行った後、決算フェーズの3.以降の処理は行わずゲーム終了時の得点計算処理に移行します。

3. 全貴族の支払いが完了したら、各プレイヤーは今回決算分のすべての貴族からの受取金額を合計して銀行から合計金額を受け取ります。

その後、プレイヤー前のすべての請求書マーカーを右に数字ひとつ分ずらします。そして、すべての請求が済んだ請求書カードは捨て札にします。

4. 友好度による中間得点を受け取ります。

名声1位の貴族に一番多くの友好コマを置いているプレイヤーは2点（同点の場合、同点プレイヤー全員

に1点）を得ます。名声1位ではない4人の貴族それぞれに一番多くの友好コマを置いているプレイヤーは1点（同点の場合、得点なし）を得ます。

貴族の名声が同点だった場合は、購入ディスプレイの貴族タイルがより割引側にある貴族が上位になります。

全貴族の支払いが済んで決算フェーズが完了したら、スタートプレイヤーを左隣のプレイヤーに変更して次のラウンドに進みます。

※貴族収入時にカードを上から追加して支払時にカードを上からめくると貴族の持つ資産カードが循環せず、初期に配られた資産カードが最後まで残り続けます。資産カードの枚数には余裕があるため問題は無いと思いますが、気になるようであれば、収入時に下からカードを補充するか、支払時に下からカードをめくるとよいでしょう。

「太陽」貴族の収入コマは3個あるので、資産カードを裏向きで3枚追加します。

「月」は収入コマが3個なので資産カード3枚、

「星」は収入コマが2個なので資産カード2枚追加します。

同様に「十字」「鍵」貴族に対しても収入コマ分の資産カードを追加します。

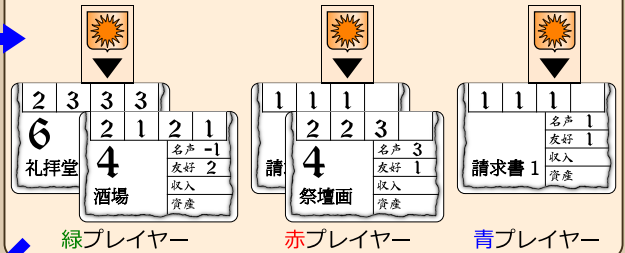
5人の貴族に収入コマ分の資産カードを裏向きで配る



ボード上の左側の貴族から支払い処理を行います。

まず、「太陽」貴族の支払い金額を計算します。

緑プレイヤーの「太陽」からの受取金額は3+2で5金、赤は1+2で3金、青は1金です。ですので、今回の決算での「太陽」の支払い金額は9金になります。



収入後の「太陽」の所有する資産カードの枚数は8枚あり、今回決算での「太陽」貴族の支払い金額は9金です。

9金に達するまで「太陽」の資産カードを表向きにめくっていきます。資産カードの1枚目は4でした。9金に足りないので2枚目を降めくります。2枚目は2、3枚目は1、4枚目は3でした。4枚目をめくった時点で表向きにした資産カードの合計が10になり、9金に達したので「太陽」の支払いは完了です。表向きにした4枚の資産カードを捨て札にして、残りの4枚の資産カードは裏向きのまま元の場所に戻します。



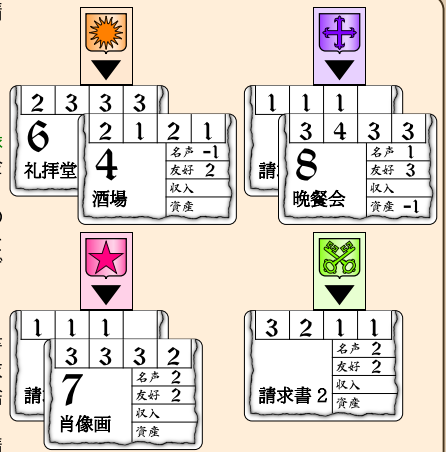
そして、この支払い処理を他の4人の貴族「月」「星」「十字」「鍵」にも同様に行います。

緑の今回決算の請求金額の合計は

5 (太陽) + 5 (十字) + 4 (星) + 1 (鍵) で15金です。緑は銀行から15金を受け取ります。

その後、すべての請求書マーカーを右に数字1つ分ずらします。そして、「星」と「十字」の請求書1はすべての請求が完了したので捨て札にします。

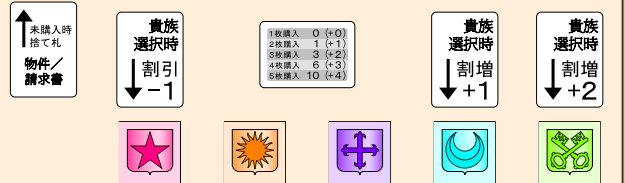
赤、青も同様に請求処理を行います。



貴族の名声値の最大は「太陽」と「月」の8です。名声値が同点だった場合、購入ディスプレイの貴族タイルの位置が割引側にあるほうが上位となりますので、「太陽」が名声1位の貴族になります。「太陽」の友好1位は3個の緑なので、緑が2点獲得し緑の得点マーカーを2進めます。

名声1位以外の貴族の友好トップはそれぞれ1点ずつ獲得します。「月」の友好1位は3個の赤なので、赤が1点獲得します。「星」の友好1位は3個の緑と青が同点ですので得点獲得はありません。そして、「十字」「鍵」についてもそれぞれ中間得点獲得を行います。

購入ディスプレイ



## ゲームの終了

決算フェーズで1人以上の貴族が破産したら、得点計算をしてゲームが終了します。

まず、破産した貴族の貴族タイルを裏返しにし、名声トラックから対応する貴族の名声マーカーを取り除きます。

破産していない貴族の中で名声の順位を決定します。このとき、名声値が同点だった場合は購入ディスプレイの貴族タイルがより割引側にある貴族が上位になります。

そして、名声の順に破産していない貴族の得点計算を行います。対象となる貴族の友好コマの数を数えてプレイヤー間で順位をつけ、友好コマ順位(列)と対象貴族の名声順位(行)に従い得点表を参照して得点を獲得します。友好コマの数が同点で得点獲得の対象の順位だった場合、同点プレイヤー全員が括弧( )内の得点を得ます。なお、(自分より友好コマの多いプレイヤーの人数+1)が友好コマ順位になります。

なお、友好コマの順位は(プレイヤー人数-1)位までしか得点が獲得できず、2人プレイの時には1位だけ、3人プレイの時には2位まで、4~5人プレイの時には3位までの得点しか獲得できません。

また、対象の貴族に対して友好コマを1つも置いていないプレイヤーはその貴族から得点を獲得することができません。

その後、ゲームボードの左側にいる破産貴族から順にすべての破産貴族で失点処理を行います。対象となる破産貴族の友好コマの数を数えて友好コマの数が1位のプレイヤーは5点失点します。友好コマの数が同点で1位になってしまった場合、同点プレイヤー全員が3点失点します。

すべての貴族が破産してしまった場合、貴族による得点獲得はなく、失点処理のみを行います。

## 2人用ゲームルール

2人プレイ時のルールは、下記の変更点を除いて通常ルールを使います。

### ゲームの準備

買物ディスプレイの物件・請求書 未購入時捨て札カードを除外します。

### 購入フェーズ

先手番プレイヤーの物件購入時に一番左側の物件・請求書カードが未購入の場合でも捨て札にすることはありません。先手番プレイヤーの物件購入後、購入した枚数だけ物件・請求書カードを補充します。そして、後手番プレイヤーの物件購入後は買物ディスプレイに出ているすべての物件・請求書カードを捨て札にして、物件・請求書カードの山から6枚補充します。



	友好 1位	友好 2位	友好 3位
名声1位	10(8)	5(4)	3(2)
名声2位	8(6)	4(3)	2(1)
名声3位	7(5)	3(2)	1(1)
名声4位	6(4)	3(2)	1(1)
破産	-5(-3)	0	0

### ゲームの勝者

決算時の中間得点、破産していない貴族からの得点、破産した貴族からの失点のすべてを合計した点数がもっとも多いプレイヤーが勝者となります。この点数が同点の場合、すべての破産貴族の友好コマを合計し最も少ないプレイヤーが勝利となります。



E-mail: minmito.game@gmail.com

Twitter: @s\_minmito さえき

@k\_minmito かしむら



Ver. 1.5