

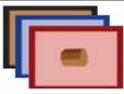
■■■■■士大夫（簡易ルール）■■■■■

■サマリー

■皇帝への陳情の効果

| | | |
|-------|--|---|
| セラミック |  | 2つのジャンクをあるプレイヤーの造船所から別のプレイヤーの造船所に移動できる |
| 壺 |  | 「帝国試験」の生徒スペースからマーカーを取り除き、自分のマーカーを置く |
| コート |  | 未確定内閣に所属する自分と他人の役人（同等かそれ以下の位）のマーカーを交換する。役人の種類は（買収の有無等）は関係ない |
| ネックレス |  | 軍隊コマ1を未確定の外国から別の未確定の外国へ移動する |
| ジャンク |  | 買収未確定の役人マーカーをストックから確定マーカーに置き換える |

■皇帝報酬カードの効果

| | | |
|---------|---|---|
| 買収 |  | カードに名前が記載されている役人を買収できる |
| ギフト |  | 使用不可 (Not Available) ギフトを無料で使用可 (Available)にできる |
| 追加アクション |  | 「帝国特権」以外のアクションをキューブ無しで実行できる |
| 現金 |  | 士大夫カード4枚を引く |
| 徴兵 |  | コスト無しで軍隊コマ1つを軍事植民地に置く |
| 皇帝への侮辱 |  | このカードをプレイエリアに置き、軍事植民地より軍隊コマ1つをカード上に置く。勝利点2を獲得 |

■各内閣最低1人を買収していればディスカウント特典を得る

- ✓ 兵部(Bingbu)：徴兵の契約コスト6が4になる
- ✓ 工部(Gongbu)：ジャンクの現金コストが1個:1、2個:2、3個:4、4個:7になる
- ✓ 戸部(Hubu)：買収の現金コストがマイナス1になる

■ギフトの説明

■ギフトは4つの状態がある

- ✓ 使用不可(Not Available)：自分の場に伏せて置いてある状態
- ✓ 使用可(Available)：購入後、自分の場に表向けて置く。他人への贈与が可能状態
- ✓ 活性化(Active)：他プレイヤーに贈与された状態
- ✓ キャンセル(Cancel)

■ギフトの受贈制限

- 1： ギフト受贈者はその相手（贈与者）に価値の低いギフトを贈与することは出来ない。同価値のギフトは贈与可能で相互義務が発生する。ギフトを贈与した相手からより価値の高いギフトを受贈した場合、低い価値のギフトはキャンセルされ、ゲームから除外され、マーカーも取り除かれる。新しい高価値なギフトが活性化され、あなたと新たな贈与者との間に義務が発生する
- 2： 内閣に最低1人でもあなたに買収された役人がいて、且つその内閣の中で受贈側の影響力があなた以上ならば、受贈側はその内閣ではもうそれ以上の役人を買収できません。「影響力」とは買収された役人の数を指します。
- 3： 「帝国試験」にあなたの生徒がいる場合、受贈側は最低1枚の士大夫カードでああなたの生徒を支援しなくてはなりません。受贈側が両方の生徒の所有者からギフトを受贈していた場合、より価値の高いギフトの贈与者方を支援します。同価値の場合は受贈側がどちらを支援するかを選びます。受贈側は贈与者の生徒を支援するために2枚の士大夫カードを追加で払うことでギフトをキャンセルすることができる
- 4： 受贈側が「内閣確定」の間、影響力をあきらめなければならず、且つあなたがその内閣で影響力を持っている場合、影響力はあなたに移動します。受贈側が複数のプレイヤーからギフトを受贈していた場合、よりギフト価値の高いギフトの贈与側プレイヤーに影響力を与えます。ギフト価値が等しい場合、受贈者がどちらに影響力を移動させるかを選びます。受贈者がこれによって影響力をあきらめた場合、ギフトはキャンセルします。

■ギフトがキャンセルされる場合

- 1： 価値の高いギフトを送った場合：低い価値のほうはキャンセルされます。
- 2： 未確定の内閣内で影響力移動を使った場合
- 3： 帝国試験で生徒支援に士大夫カードを2枚追加（合計3枚）で払った場合
- 4： 「内閣確定」中に一時的に影響力を送り主に与えた場合

■ ゲーム進行

【1】 ギフト計算フェイズ

- ✓ 贈与、受贈両方のギフトの合算数を計算しそれが以下の cube（アクション）数になる
- ✓ 0個：3cube、1～2個：4cube、3個以上：5cube

【2】 内閣大学士の指名フェイズ

- ✓ 第1ターンはランダムで決定
- ✓ 第2ターン以降は前内閣大学士が任命する
- ✓ 内閣大学士は「帝国特権」のアクションボックスにキューブを置く。「帝国特権」はアクションフェイズの最後に好きなアクションを実行できる特権を得る（後述）

【3】 アクションフェイズ

- ✓ 手番順に1人1アクションを行う。アクションを行うためにキューブ1つが必要。
- ✓ 同じアクション、ペアなアクションを2回目に行う場合はキューブが2つ必要
- ✓ 全員がパスした後、内閣大学士が「帝国特権」アクションをしてフェイズを終える
- ✓ 「役人買収：買収確定」「ジャンク購入：航海開始」「徴兵：海外派兵」の3つのアクションはペアになっていて、1つを選んだら他方を選ぶ時にコストが2になる

● 役人買収（買収確定とペア）

役人の買収は1回目を買収、2回目を買収確定の2ステップを踏んで買収確定になる

- ✓ 役人タイル上に表示されている現金コストを支払い、マーカーを置く
- ✓ 戸部(Hubu)の役人を1人以上買収していれば、買収コストが現金1マイナスになる
- ✓ 買収確定してない役人は皇帝報酬カードの買収(Bribed)アクションや皇帝への陳情で他プレイヤーによって取り除かれる可能性がある。

● 買収確定（役人買収とペア）

- ✓ タイル上の現金コストを支払い、買収を確定する
- ✓ 買収確定した役人はカードや皇帝の効果で再買収されることが無い

● 候補生

追加の役人を生み出すために候補生を戦わせ「帝国試験」で役人を確定します

- ✓ 第1ラウンドではプレイできません
- ✓ 「帝国試験」の両BOXが埋まっている場合はプレイできません
- ✓ 既に自分のマーカーをBOXに置いている場合はプレイできません

- ✓ 現金コスト 2 を支払い「帝国試験」の空の生徒スペースにマーカーを置きます

●強制帝国試験

帝国試験のスペースに候補生が 2 人いれば、後の宮廷フェイズで自動的に役人決定試験が始まりますが、強制的に帝国試験を発生させたい場合にこのコマンドを選びます

- ✓ 第 1 ラウンドではプレイできません
- ✓ 現金コスト 2 を払い「宮廷フェイズ」で「帝国試験」を処理します

●ジャンク購入（航海開始とペア）

- ✓ 1～4 個までのジャンクを購入できます。コストは以下
- ✓ 現金コスト : 1 個:1 金、2 個:3 金、3 個:6 金、4 個:10 金
- ✓ 購入した場合、船のコマを共有ストックから自分の色の造船所に移動させます
- ✓ 工部(Gongbu)の役人を 1 人でも買収していれば以下のディスカウントを得られます
ディスカウント : 1 個:1 金、2 個:2 金、3 個:4 金、4 個:7 金

●航海開始（ジャンク購入とペア）

5 艘の船を道の大陸発見に派遣し、最初の到達者は勝利点を得ます

- ✓ 契約コスト 1 を払い出航許可。造船所から公海スペースへ船コマを移動
- ✓ 5 番目の船が遠方大陸(Distant Land)に到達する事で発見の旅路を完了します。
- ✓ 発見の旅完了の場合、遠方大陸にマーカーを置き、5 つのジャンクをストックに戻す
- ✓ 最初の遠方大陸到着者は、その大陸の勝利点チットを受け取ります
- ✓ 遠方大陸に到達するたびに皇帝報酬カードを獲得します
- ✓ 遠方大陸毎に旅できるのは 1 人のプレイヤーにつき 1 回だけです
- ✓ 他のプレイヤーが先に到達した遠方大陸でも後から旅をすることができます。その場合勝利点は得られませんが、皇帝報酬カードは受け取ることができます

●徴兵（外国侵略とペア）

- ✓ 契約コスト 6 でストックから自分色の軍事植民地(Military colonies)に軍隊コマを置く
- ✓ 1 アクションで 1 軍隊コマ移動可能。最大 6 まで置けます
- ✓ 兵部(Bingbu)の役人を最低 1 人買収してれば契約コスト 6 がディスカウントされ 4 になる

●外国侵略（徴兵とペア）

徴兵で準備された軍隊を空いている外国タイル枠に置くことで勝利点を得ます

- ✓ 外国(Foreign Land)タイルに示された現金コストを支払う
- ✓ 軍隊コマを軍事植民地から外国タイル上の空の BOX に置く

●ギフト購入

- ✓ 使用不可(Not Available)ギフトを表示されている現金コストで購入

●ギフト贈与

- ✓ 使用可(Available)ギフトを他のプレイヤーに贈与し、活性化(Active)する
- ✓ Gift Tracker Box の贈与相手の色の列（横列）の該当するギフトの価値（縦列）の欄に贈与側（自分）の色のマーカーを置く
- ✓ そのプレイヤーが既にあなたからの活性化ギフトを所持している場合、古いギフトはゲームから除外される

●影響力移動（アクションキューブ不要：フリーアクション）

自分が買収した役人を敢えて敵に寝返らせるデメリットを受ける代わりに、ギフトをキャンセルすることが出来る（ギフトの損な縛りから開放する）。

- ✓ 未確定内閣内の役人上の自分のマーカーを他人のマーカーに置き換える
- ✓ その他人のギフトをキャンセルする

●皇帝への陳情（上級ルールのみ）

- ✓ 実行には2つのキューブが必要
- ✓ 使用可能ギフトの1つをゲームから除外し特殊効果を得る（効果は巻頭の表参照）

●商業収入（1ラウンド1回のみ実行可）

- ✓ 現金1～4を払い、士大夫カードを支払い+1枚まで引ける

●税収

- ✓ 士大夫カードを2枚引ける

●ノーアクション

●帝国特権

- ✓ 内閣大学士のみが実行できる
- ✓ 全プレイヤーのアクション終了時、好きなアクションを無料で実行できる

【4】 宮廷フェイズ

1：偉大な壁建設

- ✓ 偉大な壁ピースを置き9枚置かれたところでゲーム終了する（ターントラック）

- ✓ 途中兵隊のイラストが描かれているターンに外国侵略の得点計算が行われる

2： 帝国試験ステップ

- ✓ 「生徒スペースが両方埋まる」「強制帝国試験がアクションされる」のいずれかの場合に「帝国試験」が実行される
- ✓ 全プレイヤーが順番に士大夫カードを少なくとも1枚、どちらかの生徒に賭ける
- ✓ ギフトを受贈している場合は、その贈与主側の生徒に賭けなければならない
- ✓ 士大夫カードを追加で2枚（合計3枚）払えばギフトをキャンセルできる
- ✓ より多くの現金をもらったほうが勝利。同じ場合は赤いマスの方が勝利
- ✓ 勝者は「大臣候補タイル」を得る

3： 内閣確定ステップ

- ✓ 全ての役人の上にマーカーが乗った内閣は内閣確定ステップとなる
- ✓ 影響力が1番大きい人が大臣(Minister)となり2番が書記官(Secretary)となる
- ✓ その内閣の役人を買収しているプレイヤーが3人以上いる場合、最も少ない影響力の人はその影響力を以下の条件で譲渡する
 - 高価値のギフトを贈与した方に影響力を渡す。等価値の場合は渡す相手を選べる。その後、影響力を与えた側の人から受贈したギフトはキャンセルする
 - 上記譲渡の手順を行ない1人を脱落させた結果、まだ3人以上残っている場合は上記手順を繰り返し次の脱落者を決める
 - 以上を2人になるまで繰り返し、大臣と書記官を決定する
- ✓ 大臣と書記官はそれぞれの内閣の右のBOXに示された勝利点チップを得る

4： 侵略ステップ

- ✓ 「外国タイルが軍隊で埋まった場合」「偉大な壁トラックの兵士アイコンの位置に来たとき」のいずれかでこのステップが発生する
- ✓ 外国タイルのマスが全て埋まっている場合は侵略成功。偉大な壁トラックによってマスが埋まってない場合は失敗
- ✓ 侵略成功の場合は各マスに示されている勝利点を得る
- ✓ 侵略成功、失敗に関わらず、皇帝報酬アイコンが示されているマスに軍隊コマを置いているプレイヤーは皇帝報酬カードを得る
- ✓ 最後に外国タイルを裏返し、軍隊コマをそのまま置く

【5】 ラウンド終了フェイズ

- 1： 役人タイルを1枚ずつドローして内閣に配置する
- 2： 手札の5枚以上の士大夫カードを捨てる
- 3： アクションキューブを戻す

■ゲーム終了

下記いずれかの条件が満たされたら終了

- 1： 全内閣の役員買収が確定する
- 2： 全役人候補が獲得される
- 3： 偉大な壁が9つ置かれる

■勝利点計算

◆ ゲーム中

- ✓ 遠方大陸に最初に到着した報酬
- ✓ 侵略に成功した報酬
- ✓ 内閣の大臣、書記官に就任した報酬

- ✓ 皇帝への侮辱カードでの報酬

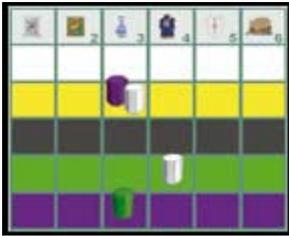
◆ ゲーム終了時（1勝利点）

- ✓ 内閣大学士：最も多くの役人を買収した人
- ✓ 提督：最も多くジャンクを航海させた人（造船所のは除く）
- ✓ 将軍：最も多く軍隊を派遣した人（植民地、皇帝侮辱カードも含む）

■追加ルール：提督

勝利点が同点の場合は提督が勝利する

■内閣決定（大臣、書記官）方法例



(緑と黄) は (白) からギフトを受贈している
 (黄) は (紫) からギフトを受贈している
 (紫) は (緑) からギフトを受贈している



(黄) は 1 と 6 の役人を買収している
 (白) は 2 と 5 の役人を買収している
 (黒) は 3 の役人を買収している
 (紫) は 7 の役人を買収している
 (緑) は 4 の役人を買収している



役人の買収数が少ないのは (緑) (黒) (紫) で 1 人ずつ。同数の場合は役人の位を見る。一番下の位は 7 なのでここで脱落する最下位のプレイヤーは (紫)。(紫) の影響力はギフトを贈与している (緑) に対して移譲される。それを示すために (緑) の影響力コマを一時的に横倒してこの役人の上に置く



残りの 4 プレイヤーで続ける。今度は (黒) だけが 1 つなので最下位。(黒) はギフトを全く受贈していないので、影響力の譲渡は自由に選べる。彼は (黄) に譲渡することを選びました。



(緑) と (白) が 2 つで最下位争いです。2 社の役人の位を比較した時、(白) が 2、(緑) が 4 で (緑) が最下位となりました。(緑) は 2 つの影響力を (白) に譲渡します。なぜなら (白) からギフトを受贈しているからです。



結果 (白) が 4、(黄) が 3 の影響力となり、(白) が大臣 (黄) が書記官となりそれぞれ勝利点を入手しました。ここまでの影響力の移動は内閣確定フェイズ中の暫定的な移動であり、確定後に元に戻ります。