Tang Garden Golden Age

唐王朝は、文明と文化のおかげで、中国史上最高峰の1つと考えられています。

首都の長安は、さまざまな宗教やイデオロギーが共存するコスモポリタンな都市でした。文化の繁栄期には、文学と芸術の両方が盛んになり、帝国の試験に合格することを熱望している人々に詩的なスキルさえ必要になり、李隆悌皇帝は有名な芸術のパトロンでした。

提供される6つの新しいシナリオを通して、Tang Gardenをプレイする新しい方法を体験します：興味深い装飾とパノラマでユニークな風景を構築し、あなたの作品で新しい重要な訪問者を引き付け、新しいランタンのセットで異なる戦略を試してください。

•コンポーネント•

1ゲームルールブック

16ガーデンタイル

15装飾品カード

10装飾品

8キャラクターカード

8キャラクターミニチュア

1シナリオダイス

3風景タイル(大)

3風景タイル(小)

8ランタントークン

•特別なガーデンタイル•

竹園：配置時に隣接するタイルの辺と一致する必要はありません。さらに、竹園のすべての辺が地形を囲むために使用できます。配置すると、タイプに関係なく、隣接する地形+1枚のコインを獲得します。

•デコレーションカード•

蝶

使用済みのランタンをリフレッシュします。

アヒル

2レベルアップします。指定された箇所を1レベル、任意の箇所を1レベル上げることができます。

盆栽

ニンフェア

三彩花瓶

コインを7個獲得します。他のプレイヤーがプレイした盆栽、ニンフェア、三彩花瓶ごとにコインを1枚失います。

ゲームの終わりに、ビオラは2つのニンフェアと1つの三彩花瓶を持ち、ミケーレは1つの盆栽を持ち、カティアは1つの三彩花瓶を持ちます。

盆栽、ニンフェア、および三彩花瓶ごとに2枚のコインが提供されます（ゲーム内の盆栽、ニンフェア、および三彩花瓶ごとに7コインから1コインを引いたもの）。

•ランタントークン•

黄金時代には、さらに2種類のランタントークンがあります。

* ガーデンタイルの山から5枚ドローし、ガーデンボードに1つ置き、他の4つを任意の順で山に戻します。
* 自身のアクティブなキャラクターを、ディスプレイ上の自身のキャラクターと交換します。

サイコロを振って、プレイするランダムシナリオを選択します。

* 次のシナリオはテスト済みですが、ルールを混在させて一致させることができます。 独自のセットアップを作成するには、「クラフトシナリオ」セクションの指示とアドバイスに従ってください。
* どちらのシナリオを選択した場合でも、黄金時代の拡張機能から3つの小さな風景タイルと3つの大きな風景タイルをいつでも追加できます。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| シナリオ名 | 一：唐の宮殿 | 二：春祭り |
| タイル | 使用可能なタイルのうち、各種類15枚残し、残りを見ずに廃棄する。 | 使用可能なタイルのうち、各種類15枚残し、残りを見ずに廃棄する。 |
| 装飾品 | 蝶とアヒルを追加する。 | 芍薬と蓮を削除し、蝶、アヒル、三彩花瓶、盆栽、ニンフェアを追加する。 |
| キャラクター | Nobleman、Princess、Emissary、Literateを追加する。 | Empress、Student、およびMerchantを削除し、Nobleman、Princess、Emissary、Literate、Musician、Tao Priest、Geomancer、Gardenerを追加する。 |
| 風景 | 基本ルールに従う。 | タイプ（大小）に関係なく、トークンを元の場所にランダムに配置する。 |
| ランタン | 各プレイヤーは、使用可能な6つのランタンの中から使用する4つのランタンを密かに選択する。その後、全員がプレイヤーボードに配置してそれらを公開する。 | 基本ルールに従う。 |
| 特別ルール | N/A | すべてのキャラクターは、アクティブな風景タイルの村のアイコンごとに1コインを獲得する。すでに使用されているランタンを除き、1ターンに複数のランタンを使用できる。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| シナリオ名 | 三：梨園 | 四：玄宗と楊貴妃 |
| タイル | 使用可能なタイルのうち、各種類15枚残す。残りをシャッフルし、1枚取り除く。このデッキを脇に置き、3つのタイルを表向きに置く。これが市場となる。 | 使用可能なタイルのうち、各種類15枚残し、残りを見ずに廃棄する。 |
| 装飾品 | 全ての装飾品を使用する。 | 鳥と魚を削除し、蝶、アヒル、三彩花瓶、盆栽、ニンフェアを追加する。 |
| キャラクター | 全てのキャラクターを使用する。ディスプレイに4つのキャラクターを表向きに置く。 | Child、Poet、Officerを取り除き、Nobleman、Princess、Emissary、Literate、Musician、Tao Priest、Geomancer、Gardenerを追加する。 |
| 風景 | 8枚の風景タイル(大)と4枚の風景タイル(小)を画像に従っておく。 | グラフィック参照（\*）に従う。 |
| ランタン | 基本ルールに従う。 | 次の2つのランタンのみを使用 |
| 特別ルール | 市場から特定のタイルを購入できる。タイルが3つある場合は1コイン、タイルが2つ残っている場合は0コインを支払う。タイルが1つしか残っていない場合はすぐにマーケットタイルを補充する。市場の隣のパイルにタイルが残っていない場合、市場の最後のタイルをゲームから削除する。 | すべてのキャラクターは、アクティブな風景タイルの動物アイコンごとに1コインを獲得します。EmperorとLadyは、向かい合った場合、それぞれ3枚のコインを獲得します。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| シナリオ名 | 五：改修 | 六：長安 |
| タイル | 壁のある8つのタオタイルをランダムに選択し、イメージ（\*）のように新しい構成に配置する。壁はボードの中央に向ける。画像に従ってトークンを配置する。ゲームから中央のタイルを削除する。残りのTaoタイルをすべて使用し、他のタイプのタイルを15個保持します。 | 使用可能なタイルのうち、各種類15枚残し、残りを見ずに廃棄する。 |
| 装飾品 | 全ての装飾品を使用する。 | 三彩花瓶、盆栽、ニンフェアを追加する。 |
| キャラクター | 全てのキャラクターを使用する。カードを配る前にEmperorとLadyを取り除く。ゲームの開始時にすべてのプレイヤーに2つのキャラクターを配る。プレイヤーは2つのうちの1つを選択し、もう1つをゲームから削除する。アイコンがあっても、開始レベルのボーナスは付与されない。ゲームの開始時に、他のすべてのキャラクターをシャッフルし、表向きで置く。 | Tao Priest、Geomancer、 Gardener、Musicianを追加する。ディスプレイに3つのキャラクターを表向きに置く。 |
| 風景 | 基本ルールに従う。 | 基本ルールに従う。 |
| ランタン | 次の2つのランタンのみを使用 | 次の4つのランタンのみを使用 |
| 特別ルール | すべてのキャラクターは、ゲームの最後に、最初のプレイヤーから時計回りに庭に配置される。常に最後に選択したキャラクターのキャラクタースキルのみ使用できる。 | すべてのキャラクターは、アクティブな風景タイルの村アイコンごとに1コインを獲得する。すでに使用されているランタンを除き、1ターンに複数のランタンを使用できる。 |

•クラフトシナリオ•

タイル：

希望するゲームの長さに応じて、タイプごとに常に14〜17タイルを使用します。

装飾品：

パビリオン、橋、木は常に保管する必要があります。次のセットは一緒に追加または削除する必要があり、決して分離することはできません。

•三彩花瓶、盆栽、ニンフェア+ Tao Priest

•芍薬と蓮+ Empress、Emperor、Lady

•鳥と魚+Child

アヒルと蝶は自由に追加または削除できます。

キャラクター：

ゲームでは常に、Sword Dancer、Monk、Emperor、Lady、そしてArchitectのキャラクターを保持します。MerchantまたはEmissary、およびChildまたはLiterateはどちらかを常に保持します。可能であれば、キャラクターの総数を16前後に保ちます。

ランタン：

蝶を使用したい場合は、必ず4つすべてのランタンでプレイしてください。すべてのキャラクターでプレイしたい場合は、ゲームに「キャラクターまたは風景の検索」ランタンを含めるようにしてください。GeomancerとOfficerはタイルをうまく制御できます。この2人がゲームいる場合、「5タイル選択」ランタンの使用を避けることができます。

風景タイル：

すべての風景タイルをいつでもプレイできます。

風景トークン：

常にマップに8個の小さなトークンと8個の大きなトークンすべてでプレイしてください。これらのトークンは、ガーデンタイルと一緒にゲームの長さを制御し、パーソナルボードの3つのレベルでどこまで進むことができるかに注意してください。

独自の構成を作成する場合は、ランドスケープトークン間の距離を等しく保ち、特に2プレイヤーゲームでは、ランドスケープトークンがボードの中心から離れすぎないようにしてください。

•キャラクター•

EMISSARY(使者)

キャラクタースキル：異なるランドスケープトークンを使用して、使い果たしたランタンをリフレッシュします。

視力設定：アクティブな風景タイルに少なくとも1つ村のアイコンがあるボードの各面につき3コインを獲得します。

GARDENER(庭師)

キャラクタースキル：プレイヤーが木の装飾品を配置するたびに1コインを獲得します。

視力設定：庭師の視線内の装飾ごとに2コイン（最大10コイン）を獲得します。

GEOMANCER(風水師)

キャラクタースキル：ターン中に、装飾品デッキから2枚カードを引くか、1番上が裏になっているタイルの山から2枚ガーデンタイルを引くことができます。通常のメインアクションの代わりに、2つの装飾のうち1つ、または2つのガーデンタイルのうち1つを使用することができます。未使用の装飾品カードまたはガーデンタイルをそれぞれのデッキの一番上に戻します。

視力設定：視線内にある1/2/3の地形タイプに対して2/5/8コインを獲得します。

LITERATE(学者)

キャラクタースキル：既に収集したものとは異なる装飾品を配置するたびに1コインを獲得します。

視力設定：アクティブな風景タイルに少なくとも1つの動物アイコンがあるボードの各面につき3コインを獲得します。

MUSICIAN(音楽家)

キャラクタースキル：ガーデンタイル配置時に、歩道の辺が2つ同時にマッチするたびに、2コインと、プレイヤーボードのレベルアップを同時に獲得します。

視力設定：視線内のキャラクターごとに3コインを獲得します。

NOBLEMAN(貴族)

キャラクタースキル：プレイヤーが壁のある庭のタイルを置くたびに2コインを獲得します。

視力設定：アクティブな風景タイルのアイコン1種類につき、2コインを獲得します。

TAO PRIEST(道司)

キャラクタースキル：プレイヤーが盆栽、ニンフィア、または三彩花瓶をガーデンボードに置くたびに3コインを獲得します。

視力設定：12コインを獲得し、アクティブな風景タイルのアイコンごとに1コインを失います。

PRINCESS(王女)

キャラクタースキル：プレイヤーが2つアイコンのあるランドスケープタイルを配置するたびに2つのコインを獲得します。

視力設定：アクティブな風景タイルの同一アイコンのペアごとに4コインを獲得します。