Tang Garden

• 前書き •

唐王朝（618-907）は、古典的な中国庭園の最初の黄金時代と考えられています。玄宗皇帝は、西安近くに壮麗な皇室庭園、壮大な透き通る湖の庭園を建設し、有名な側室の楊貴妃と共にそこに住んでいました。

•概要•

プレイヤーは、水、岩、緑の要素のバランスを取りながら庭を建設するように招集されたエンジニアの役割を果たします。彼らはパビリオン、橋、さまざまな種類の植生、鳥や金魚などの動物で庭を飾る必要があります。建設中、キャラクターは庭を訪れて、自然の要素がどのように配置されているかを調べ、周囲の景色を鑑賞します。

•コンポーネント•

1 ルールブック

1 ガーデンボード

1 スタートタイル(両面)

60 ガーデンタイル

54 装飾品カード

60 コイン

16 ランタントークン

4 ソロランタントークン

4 プレイヤーボード

12 キャラクターカード

12 キャラクターミニチュア

8 風景タイル(大)

12 風景タイル(小)

8 風景トークン(大)

8 風景トークン(小)

36 装飾品

12 キューブ

4 キャラクタートークン

1 エンジニアトークン(ファーストプレイヤーマーカー)

•セットアップ•

1. ガーデンボードをテーブルの中央に置きます。
2. 開始タイルを、ガーデンボードの中央に置きます。どちらの面が上でも構いません。
3. 4種類の庭のタイルを裏面のまま分け、各デッキをシャッフルします。ガーデンボードの各コーナーの指定されたエリアに4つのデッキを表面が下になるように置きます。各デッキの一番上のタイルを表向きにします。
4. 54枚の装飾品カードをシャッフルし、ガーデンボードの近くのテーブルに裏向きに置きます。
5. 36個の装飾品をガーデンボードの近くに配置します。
6. 各プレイヤーに、選択したプレイヤーの色の3つのキューブとプレイヤーボードを渡します。各トラックの開始スペースにキューブを配置します。各プレイヤーに4種類のランタントークン（特殊能力ごとに1つずつ）のいずれかを与えます。各プレイヤーのボード上の指定された領域にそれらを配置します。
7. カードの右上隅にある色付きの四角いアイコンで、6つの開始キャラクターカードを見つけます。それらをシャッフルし、各プレイヤーに1つずつ配ります。各プレイヤーは自分のキャラクターカードを自分の前に置き、それに一致するキャラクターミニチュアを置きます。これは、キャラクターのスキルがアクティブであることを示しています。各プレイヤーは、開始キャラクターカードの右上隅に表示されるカテゴリで、プレイヤーボード上のキューブを1ポジション進めます。残りのキャラクターカードをすべて取ります。それらをシャッフルして裏向きに置き、キャラクターデッキを形成します。
   1. キャラクターデッキから上位2人のキャラクターを明らかにします。
   2. 未使用のキャラクターミニチュアをすべてガーデンボードの横に置きます。
8. 12個の小さな風景タイルと8個の大きな風景タイルを別々にシャッフルします。ガーデンボードの隣に、2つのグループに分けて表向きに置きます。4つの先頭の小さな風景タイルを4つの開始スペースのそれぞれに挿入します（下の画像で8.1とマークされています）。各風景タイルデッキの横に、一番上の風景タイルを配置します。この方法では、2つの小さな風景タイルと2つの大きな風景タイルが常に表示されます。
9. 16個の大小の風景トークンを、下の図の左に一致するひし形のガーデンボードに置きます。
   1. 例外：2人プレイでは、右下の画像に示すように風景トークンを配置します。
10. 最後に中国を訪れたプレイヤーが最初のプレイヤーです。エンジニアトークンを受け取ってください。誰も中国に行ったことがなければ、最初のプレイヤーをランダムに選択します。

•プレイの順序•

最初のプレイヤーから始めて時計回りに順番に進みます。各ターンは、必須のメインアクションと3つの任意アクションで構成されます。

* メインアクション（必須）：下記のどちらかを選ぶ
  + 庭を建てる
  + 装飾品を配置する
* キャラクターを勢力に引き込む（オプション）：

メインアクションの後、プレイヤーボードで必要なレベルに達した場合、プレイヤーは新たなキャラクターを勢力に引き込む事ができます。

* ランタンを使用する（オプション）：

プレイヤーは、ターンごとに、ランタントークンの1つを裏返して、メインアクションとともにランタン能力の1つを使用することができます。

* ランタンの更新（オプション）：

ターン中、プレイヤーは同じサイズの3つの風景トークンを使用して、使用済みのランタントークンを未使用の面に反転させてリフレッシュすることができます。

例外：2プレイヤーゲームでは、4つの風景トークンを使用します。

•庭を建てる•

アクティブプレイヤーは、ガーデンボードの隅にある4つのスタックの1つから、表向きのガーデンタイルを1つ選択し、ガーデンボードの利用可能なスペースの1つに置きます。アクションを完了した後、ボード上に表向きの庭タイルが1つしかない場合、4つのタイルが表向きになるようにします。

* 配置するタイルは、ガーデンボードに既に配置されているタイルに隣接している必要があります。
* 隣接するタイルのすべての辺の地形タイプが一致する必要があります。
  + 例外：一部のタイルには、辺の1つに壁があります。壁は任意の地形タイプと一致させることができ、地形スペースを囲むことができ、その要素のレベルを1上げることができます。

庭のタイルを配置した後、新しく配置されたタイルを調べて、次の基準に基づいて報酬を収集します。

* 隣接するタイルの地形タイプと一致する辺ごとに、プレイヤーのボード上の対応する要素のキューブを進めます。
* 地形は、緑、水、または岩の領域があり、新しいタイルを配置することで、タイルの追加ができなくなったときに囲まれたと見なされます。新しいタイルの配置の結果として地形が囲まれた場合、囲まれた地形タイプに一致するキューブを1レベル進めます。壁は地形を囲むために使用できます。地形が庭の板の端に行く場合、それは囲まれているとは見なされません。
* 新しく配置されたタイルの1つのエッジが歩道のエッジと一致する場合、1コインを獲得します。
* 新しく配置されたタイルが2つの歩道の辺と一致する場合、プレイヤーは2枚のコインを獲得するか、プレイヤーボードの任意の要素のレベルを上げることができます。

これらのボーナスは累積的です。1つ以上のトラックで1つ以上のスペースを進め、1つのタイルを配置して1つ以上のコインを取得することができます。

ビオラは庭を建設することを決定し、辺に複数の地形タイプを持つタイルを選択します。彼女は、隣接するタイルのすべての地形タイプと一致するようにタイルを回転させます（下の画像を参照）。彼女は、ボード上の水レベルを1上げる事に加えて、歩道の辺を合わせたのでコインを1枚獲得します。

この例では、プレイヤーは、緑を接続したので、緑レベルが1つ上がります。さらに、緑の地形が囲まれたので緑レベルが1つ上がります。壁の辺はどの地形タイプにも接続できますが、ボーナスは付与されません。

この例では、プレイヤーは、接続された2つの歩道のエッジで2枚のコインを獲得するか、プレイヤーボードの任意のトラックを前進させます。また、このタイルはすでに歩道に囲まれたタイルの中心に囲まれた緑領域が存在するため、緑レベルが1つ上がります。

この例では、プレイヤーは一致する歩道で2枚のコインを獲得し、さらにプレイヤーボードの水レベルトラックが2上昇します。1つは辺の一致、もう1つはエリアの完成です。

タイルを配置するときに、プレイヤーが風景トークンのあるスペースを覆う場合、すぐにトークンを獲得し、対応するタイプ（小または大）の風景タイルをガーデンボードに挿入する必要があります。2つの表向きの風景タイルのいずれかを選択します。風景タイルは、選択した任意のスロットに挿入でき、風景タイルのサイズをスロットサイズに一致させます。風景タイルを挿入したら、必要に応じて新しい風景タイルを表示し、各サイズが2つ表示されるようにします。

•風景タイルの挿入•

風景タイルを挿入できるスロットはガーデンボードの4辺のそれぞれに5つあります。スロットの内側の列は小さなタイルを挿入するためのものであり、外側の列は大きなタイルを挿入するためのものです。

ビオラは庭タイルをスペースに置き、小さな風景トークンを覆います。プレイヤーボードの緑のレベルを1つ進めた後、彼女は風景トークン（プレイヤーボードの近くに配置）を取得し、小さな風景タイルを1つ選択します。彼女はそれを庭のボードのスロットに挿入します。

重要：庭の構築アクションを完了した後、ボード上に表向きの庭タイルが2つ未満の場合、各スタックの一番上のタイルを裏返して、4つのタイルが表向きになるようにします。

•特別な庭のタイル•

通常の庭のタイルの中で混合されるいくつかの特別な庭のタイルがあります。これらのタイルには特別な報酬があり、配置するときに隣接するタイルの辺と一致させる必要はありません。さらに、特別な庭のタイルのすべての辺が地形を囲むことができ、それがさらなる進歩を得るのに役立ちます。

ヘフアティン、蓮の寺院（青の壁）：隣接する水辺タイル+1枚のコインを獲得します。

フアティン、花の寺院（緑の壁）：隣接する緑タイル+1枚のコイン1枚を獲得します。

シミアンティン、岩の寺院（茶色の壁）：隣接する岩タイル+1枚のコインを獲得します。

将来のターンに、プレイヤーが対応する地形タイプを持つ特別な庭のタイルの端に庭のタイルを配置すると、プレイヤーはコインを獲得します。

ビオラは、茶色く縁取りされたシミアンティンタイルを、岩の地形の端にあるタイルの隣に置きます。彼女は2枚のコインを獲得します。隣接している岩タイル1枚+シミアンティン1枚です。一方の端は歩道に接続されています。これは許可されていますが、彼女には何も授与されません。ビオラはまた、岩場を囲むために岩レベルが1つ上がります。

次のターンで、ミケーレは、シミアンティンタイルの隣に、岩の辺のあるガーデンタイルを置きます。シミアンティンタイルの隣に配置するためにコインを1つ、歩道の端に一致するためにコインを1つ、さらに岩の地形が完全に囲まれているため、岩レベルが1つあがります。

•装飾品を配置する•

アクティブなプレイヤーは装飾品デッキから2枚のカードを引き、さらに4つの庭のタイルの山のそれぞれの上にある裏向きのタイルごとに1枚のカードを引きます。プレイヤーは描かれたカードを調べ、庭を飾るカードを選択し、それを前にプレイしたカードと一緒に表向きに置き、タイプ別に分類します。次に、プレイヤーはサプライから対応する装飾品を取り、指定されたエリアのいずれかの庭に置き、装飾品カードに示された1回限りのボーナスを獲得します。選択されなかったカードは、装飾品カードのデッキの近くで表向きに捨てられます。指定されたタイプのエリアがガーデンボードに残っていない場合、または指定されたタイプの装飾品がない場合、カードは選択できません。アクション終了後、全てのガーデンタイルの一番上を表向きにします。

1.装飾名

2.配置インジケータ：装飾品を配置する際に必要なエリア(例：魚は水タイルの上に置く)

3.ワンタイムボーナス

4.ゲームのスコアリングの終了アイコン

重要：ドローした装飾カード全てが使用できない場合、プレイヤーはドローした装飾カードをすべて破棄し、ターンが終了します。オプションのアクションは引き続き実行できます。

ビオラは、メインアクションとして装飾品を配置することにしました。彼女は3枚のカードを引き、魚カードを保持することを選択します。次に、魚を庭の対応する水エリアに配置します。

•装飾品カード図解•

装飾カードのアイコンは、ゲームの終了時にスコアが付けられます。

1組の鳥と魚のカードを持っている場合、6コインを得ます。

鳥または魚のカードが1枚しかない場合、0コインです。

1組の蓮と芍薬のカードを持っている場合、6コインを得ます。

蓮または芍薬のカードが1枚しかない場合、0コインです。

複数のペアがあればその分コインを授与されますが、1つのタイプのカードが余分にある場合、追加のコインは授与されません。

橋のカード1つにつき、2コインです。

最も多くのパビリオンカードを持っているプレイヤーは12コインを得ます。

2番目に多くのパビリオンカードを持つプレイヤーは6コインを得ます。

最多のプレイヤーが複数いる場合、縛られたプレイヤー間で18コインを分け、余りは誰のものにもなりません。この場合、2番目に多いプレイヤーはコインを獲得できません。

持っている木のカードアイコンの種類に応じたコイン。1-4-9-16-25

複数のツリーカードセットを持っている場合、各セットはコインを授与します。

プレイヤーが装飾を配置しなければならないガーデンボードの領域

緑：木、芍薬、鳥

水：蓮、魚

橋：橋

岩：パビリオン

ワンタイムボーナス

緑レベルを上げる

水レベルを上げる

岩レベルを上げる

任意のレベルを上げる

選択した風景トークンをガーデンボード取得し、対応する風景タイルをガーデンボードに挿入する。

重要：装飾を配置するアクションの最後に、プレイヤーは、庭のボードの各山の上にあるすべての裏向きの庭のタイルを表向きに裏返す必要があります。

ビオラは装飾品を配置することを選択します。現時点では2枚の裏向きの庭のタイルがあるので、彼女は4枚の装飾カード（2枚のカードに加えて、山の上の裏返しの庭のタイルごとに1枚）を引きます。彼女は1つのパビリオン、1つの魚、2つの芍薬をドローしました。彼女は緑のレベルボーナスは欲しかったので、芍薬を残すことを選択します。彼女は、対応する装飾品を庭の空いている緑地に置きます。彼女は緑レベルを1つあげます。彼女はゲームの早い段階で蓮の装飾品カードをプレイしていたため、ゲーム終了時に6コインを獲得します（蓮+芍薬= 6コイン）。

•キャラクターを勢力に引き込む•

1.名前

2.開始ボーナス

3.キャラクタースキル

4.視野設定

メインアクションの後、キャラクターを勢力に引き込むことができます。各プレイヤーはゲーム開始時にキャラクターを1つ得ます。そして、ターン中にキャラクターのスキルによってアドバンテージを得る事ができます。

新しいキャラクターを勢力に引き込むには、プレイヤーは、プレイヤーボード上の小さなアイコンで指定されているように、3つ(水、岩、緑)のレベルをそれぞれキャラクターが必要とするレベル以上に進めている必要があります。さらに、ボード上に少なくとも1つの空いているキャラクター配置スポットが必要です。

キャラクターを勢力に引き込むには、プレイヤーは次のことを行う必要があります。

* 公開された2枚のキャラクターカードのいずれかを選択して受け取ります。あるいは、プレイヤーはデッキから裏向きのキャラクターカードを引くことも可能です。次に、対応するキャラクターのミニチュアを取ります。
* 次に、プレイヤーは自分のキャラクターの1つを選択し、対応するミニチュアを利用可能なキャラクタースポットの1つであるガーデンボードに置きます。利用可能なキャラクタースポットは、ガーデンタイル、橋の装飾、またはパビリオン装飾のいずれかです。次に、キャラクターのミニチュアを回転させて、ガーデンボードの4辺のうち1つに向けます。

プレイヤーは、キャラクターの視野設定と置いてある位置や向きに基づいて、ゲーム終了時にガーデンボード上の各キャラクターからコインを獲得します。

このアイコンが付いたキャラクターは、ガーデンボード上の特定のタイルを見ることでコインを獲得します。

このアイコンを持つキャラクターは、風景タイルの特定のアイコンを見ることでコインを獲得します。

さらに、各キャラクターは、視野内の装飾ごとに1コインを獲得します。

各プレイヤーには、対応するカードの上に常に1つのキャラクターミニチュアがあります。そのキャラクターのスキルは、プレイヤーのアクティブなスキルを表します。

重要：ガーデンボードにキャラクターミニチュアを配置すると、そのスキルは使用できなくなります。

プレイヤーが公開されたキャラクターカードの1つを選択した場合、プレイヤーが選択できる表向きのキャラクターカードが常に2枚あるように、デッキから新しいカードを公開して表に置きます。

アドバンス：キャラクターリストは、このルールブックの最後のページにあります。

ビオラは、Hermitのキャラクターでゲームを始めました。彼女は「装飾品を配置」アクションの結果、新しいキャラクターを勢力に引き込むための水レベルの要件を満たしています。彼女はEmperorカードを選び、Emperorキャラクターのミニチュアを獲得します。Emperorの視覚設定により、ゲーム終了時に龍のアイコン1つに付き5枚のコインを獲得できるため、ビオラはEmperorのミニチュアをガーデンボードに置き、2匹の龍がいる風景に向けます(詳細については、キャラクターの説明ページを参照してください)。次に、デッキから新しいキャラクターカードを公開して、選択したカードを置き換えます。

重要：ガーデンボード上にキャラクターを配置する場所がない場合、またはプレイヤーがキャラクターを勢力に引き込むアクションを実行したくない場合、プレイヤーは代わりにキャラクタートークンを受け取ります。キャラクタートークンは、後のターンで「キャラクターを勢力に引き込む」アクションを実行するために使用できます。1ターンにつき1つのキャラクターのみを勢力に引き込むことができます。プレイヤーが新しいキャラクターを勢力に引き込む次のしきい値に達すると、プレイヤーはすぐに持っているキャラクタートークンを失います。

•プレイヤーボードコインボーナス•

プレイヤーボード上のアイコンで指定されているように、1つのキューブがコイン報酬に必要なレベルに達すると、プレイヤーはすぐに対応するコインボーナスを獲得します。プレイヤーの要素トラックの各キューブは、これらのボーナスをトリガーします。プレイヤーが3つのキューブのそれぞれでトラックの最後に到達すると、合計21のコインを獲得します。

•ランタンを使用する•

アクティブなプレイヤーは、ターンごとに1回、ランタン能力を使用することを選択できます。これを行うには、プレイヤーは自分のプレイヤーボード上のランタントークンを裏返して、選択したランタン能力をアクティブにします。4つの異なる能力があります。

庭を建てるアクションを行う際、2つの庭のタイルを配置し、両方から得点を得ます。両方の庭のタイルは、ターンの開始時に表向きでなければなりません。

装飾品の配置アクションを行う際、ドローしたカードから2つの装飾品を配置し、両方のカードからワンタイムボーナスを獲得します。

庭のボード上の自身のキャラクターの1つを利用可能な場所に移動し、必要に応じて向きを調整します。あるいは、プレイヤーはキャラクターを動かさずに顔の向きを調整できます。すでにガーデンボードにいる自身のキャラクターのみ移動または調整できます。

新しいキャラクターを勢力に引き込む場合、プレイヤーは、表になっているキャラクターの1つを選択してする代わりに、キャラクターデッキから特定のキャラクターを選択しデッキをシャッフルすることができます。または、風景タイルの配置中に、裏向きのタイルをから1枚選択し、選択後にスタックをシャッフルします。

注意：各プレイヤーは、1ターンにつき1つのランタンしか使用できません。

•ランタンのリフレッシュ（オプション）•

ターン中、プレイヤーは同じサイズの3つの風景トークンを使用して、以前に使用したランタントークンを未使用の面に反転させて更新することができます。使用したら、風景トークンをゲームボックスに返します。

例外：2人プレイでは、4つの風景トークンを使用します。

•ゲームの終了•

ゲームの終了は、ガーデンボード上の風景トークンが3つ以下になるか、ガーデンタイルの4つの山の1つが枯渇したときにトリガーされます。エンジニアトークンを持つプレイヤーの右側のプレイヤーがターンを完了するまでゲームが続行されるため、すべてのプレイヤーのターン数は等しくなります。次に、スコアリングを完了して勝者を決定します。

•スコアリング•

ゲーム中に取得したコインを数え、追加します：

* 装飾カードから授与されるコイン。例：
  + 蓮と芍薬のカードのペアごとに6コイン獲得します。
  + 鳥と魚のカードのペアごとに6コイン獲得します。
  + 最もパビリオンカードを持っているプレイヤーは、12コイン獲得します。2番目に多くのパビリオンカードを持つプレイヤーは、6コイン獲得します。1位が同点の場合は、18コインを同点プレイヤーで均等に分け、残りを無視し、2位にはコインを授与しません。1位が複数存在せず、2位が複数いる場合、2位のプレイヤー間で6コインを均等に分け、残りのコインを無視します。
  + 1-2-3-4-5種類の異なるツリーカードを持っていることで1-4-9-16-25コイン獲得します。プレイヤーが複数のツリーカードのセットを持っている場合、各セットの数だけコイン獲得できます。
  + ブリッジカードごとに2コイン獲得します。
* キャラクターから獲得したコイン。
  + プレイヤーの各キャラクターの視線内の装飾ごとに1コイン獲得します。
    - 装飾がキャラクターの視線内にあるかどうかを判断するには、キャラクターのいる地点から開始し、向いている方向のガーデンボードの端までのタイルを見てください。キャラクターが乗っているタイル上の装飾も視線内にあると見なされます。
  + キャラクターの視野設定に基づいてコインを獲得します。各キャラクターの設定はキャラクターカードの下部にリストされ、ガーデンタイル（ダイアモンド内の目のアイコン）またはアクティブな風景タイル（円内の目のアイコン）のアイコンです。アクティブな風景タイルは、5枚の風景タイルで構成され、3枚の小さなタイルと2枚の大きなタイルです。ガーデンボードの側面に挿入され、キャラクターが向いている方向からのみ得点を得ます。

•キャラクターの説明（\*スタートキャラクター）•

\*ARCHITECT(建築家)

開始ボーナス：緑

キャラクタースキル：パビリオンまたは橋を置くたびに2コイン獲得します。

視野設定：アクティブな風景タイルの建設アイコンごとに3コイン獲得します。

\*CHILD(子供)

開始ボーナス：岩

キャラクタースキル：鳥や魚を置くたびに2コイン獲得します。

視野設定：アクティブな風景タイルの動物アイコンごとに2コイン枚獲得します。

\*EMPRESS(皇后)

開始ボーナス：水

キャラクタースキル：蓮や芍薬を置くたびに2枚のコインを獲得します。

視野設定：9コイン獲得します。EmperorまたはLadyがEmpressの視線内にいる場合、それぞれ3コインを失います。

\*HERMIT(隠者)

開始ボーナス：岩

キャラクタースキル：岩レベルが上げるたびに1コイン獲得します。1つのタイルで2つ以上レベルが上っても、1コインです。

視野設定：視野内の岩があるガーデンタイルごとに2コイン（最大10コイン）獲得します。

\*POET(詩人)

開始ボーナス：水

キャラクタースキル：水レベルを1つ以上上げるたびに1コイン獲得します。1つのタイルで2つ以上レベルが上っても、1コインです。

視野設定：視野内の水があるガーデンタイルごとに2コイン（最大10コイン）獲得します。

\*STUDENT(学生)

開始ボーナス：緑

キャラクタースキル：緑レベルを1つ以上上げるたびに1コイン獲得します。1つのタイルで2つ以上レベルが上っても、1コインです。

視野設定：視野内の緑があるガーデンタイルごとに2コイン（最大10コイン）獲得します。

EMPEROR(皇帝)

キャラクタースキル：N/A

視野設定：アクティブな風景タイルの龍アイコンごとに5コイン獲得します。

LADY(皇妃)

キャラクタースキル：N / A

視野設定：太陽アイコンまたは月アイコンのどちらがアクティブな風景タイルにある場合、6コイン獲得します。両方のアイコンがアクティブな風景タイルにある場合、代わりに12獲得します。

MERCHANT(商人)

キャラクタースキル：装飾品の配置アクション中、プレイヤーは1コイン支払い、追加の装飾品カードを2枚引くか、捨札置き場の上から装飾品カードを引きます。どちらの場合でも、プレイヤーは最初に通常の量のカードを引いてから、1コインを支払って追加のカードを引くかどうかを決めることができます。

視野設定：アクティブな風景タイルの村アイコンにごとに2コイン獲得します。

MONK(僧侶)

キャラクタースキル：庭の建設時に表のガーデンタイルが2枚しかない場合、または、装飾品の配置時に2枚しかドローできない場合、2コイン獲得します。

視野設定：アクティブな風景タイルの仏教寺院アイコンごとに3コイン獲得します。

OFFICER(役人)

キャラクタースキル：ターンの開始時に、1コイン支払い、ガーデンボード上の裏向きのガーデンタイルを表にすることができます。あるいは、コスト無しで、スタックの一番上にある表向きのガーデンタイルをスタックの一番下に置き、スタックの一番上のガーデンタイルを表示することもできます。

視野設定：タイプに関係なく、アクティブな風景タイルのアイコンごとに1コイン獲得します。

SWORD DANCER(ソードダンサー)

キャラクタースキル：ガーデンボードから風景トークンを取得するたびに1コイン獲得します。

視野設定：アクティブな風景タイルの滝アイコンごとに2コイン獲得します。