



Jiangnan

Jiangnan: Life of Gentry

Designed by DuGuWei



1500年代、明王朝——古代中国の全盛。

文学者や芸術家たちは、時代の最高傑作を作り上げるべく、インスピレーションを求めて大陸を船で渡り、野を駆けました。大いなる名声を欲する人々は、花めく江南地区（秦淮河の南の意）の中心である首都・金陵で自らの作品を発表したのです。

あなたは伝説的な江南の四大天才の一人として、芸術、詩、戯曲、書分野で最高の地位に着いています。混んだ市場、茶屋、古都の川沿いを探索して、次なる傑作を作り上げましょう！

しかし上流階級は気まぐれです。最新の流行を追い求めますか？ それとも自ら時流を作り出しますか？他の才人たちと競いながら、江南の人々を魅了し、自分こそが明朝で最も偉大な芸術家であると証明しましょう！

目次

導入	p.1
内容物	p.2
ゲームの準備	p.4
ゲームの目的	p.6
アクションフェイズ	p.7
維持フェイズ	p.16
ゲームの終了	p.21
得点タイラー一覧	p.22
才人能カー一覧	p.22
助手能カー一覧	p.24
ゲームのチャプター	p.26
2人プレイ用ルール	p.28
ソロ用ルール	p.29
作品集一覧	p.30
List of Cities	p.30
サマリー	p.32

内容物

人物タイル 20枚
(両面)



区域ボード 3枚 (両面仕様)



維持ボード 1枚



川ボード(長) 3枚



川ボード(短) 1枚



共用船タイル 6枚



プレイヤーボード 4枚



最終得点計算ボード 1枚
(両面仕様)



学者マーカー 12個
(木製コマ、4色3個ずつ)



プレイヤーマーカー 20個
(木製ディスク、4色5枚ずつ)



従者マーカー 100個
(木製コマ、4色25個ずつ)



作品集タイトル 45 枚
(時代 1 が 21 枚、時代 2 が 24 枚)



スタートアクションタイトル 48 枚
(4 色 12 枚ずつ)



店タイトル 6 枚
(両面仕様)



基本アクションタイトル 54 枚
(背面の文字が黒、時代 1 が 12 枚、時代 2 が 12 枚、
時代 3 が 15 枚、時代 4 が 15 枚)



特殊アクションポインター 2 枚
(両面仕様、3 種類)



着想タイトル 90 枚
(3 色 30 枚ずつ)



精神タイトル 6 枚



コイン 54 個
(\$1 コインが 36 枚、\$5 コインが 18 枚)



上級アクションタイトル 24 枚
(背面の文字が赤、時代 1 が 6 枚、時代 2 が 6 枚、
時代 3 が 6 枚、時代 4 が 6 枚)



ブロックタイトル 6 枚



展示タイトル 15 枚
(3 種類 5 枚ずつ)



袋 5 枚



魅力タイトル 6 枚



得点流行タイトル 15 枚
(両面仕様)



勅令タイトル 4 枚
(両面仕様)



得点目標タイトル 12 枚



旅タイトル 12 枚



サマリー 4 枚



人物山カバータイトル 1 枚



ルールブック



1. 区域ボード

基本ゲームでは区域ボードのA面を使用し、下図の順番(A1-A2-A3)で並べます。

これら3枚のボードは両面仕様で、B面には追加のルールがあり、チャプターを進めるにつれて徐々に追加されていきます。

各チャプターのセットアップ内容はP.26に参照してください。

推奨のボード配置はチャプターごとに異なりますが、自由に組み合わせることもできます。そうすることで、ゲーム体験は様々なものになります。

2. 作品集タイトル

時代1の作品集タイトルを裏向きでシャッフルし、社交界区域の左側に積みます。

上から「プレイヤーの人数+4」枚ぶんの作品集タイトルを引いて公開し、ステップ14で順番に獲得するまで、山のそばに置いておきます。

3. 展示タイトル

各色の展示タイトルを2枚ずつ取り、茶屋区域と居酒屋区域にランダムで3枚ずつ置きます。

残りの展示タイトルは後で使用するため、そばに置いておきます。

8. 川ボード

得点トラックが左から右にかけて昇順になるよう、川ボードを各区域ボードの下に置きます。

9.a 得点目標タイトル

A~Fと記されている得点目標タイトルをシャッフルし、5枚を引いて川ボードの左側に表向きで置きます。

残りの得点目標タイトルはゲームの箱に戻します。それらは今回のゲームでは使用しません。

9.b 共用船タイトル

共用船タイトル6枚を川ボード(長)の上に置きます。

維持ボードの下側の川ボード(短)には船を置きません。

9.c 得点流行タイトル

各共用船タイトル上に、得点流行タイトルをランダムに2枚ずつ置きます。下記の状態にならないよう、必要に応じて得点流行タイトルを裏返します:

- ・ いずれかの共用船に2枚の同じ得点流行タイトルが置かれている。
- ・ まったく同じ組み合わせの得点流行タイトルが置かれている共用船がある。

未使用の得点流行タイトルはゲームの箱に戻します。

10. 共通サプライ

コインタイトルと着想タイトルをボードのそばにまとめて置き、共通サプライとします。

このゲームではコイン、着想と従者マーカーの数に制限はありません。枯渇した場合、なにか適当なもので代用してください。

時代2



2.



12.e

13.



時代1

14.

3.



10.



5.

12.g

4.a

4.b

4.a

3.



1.

9.a



1.



8.

9.c

9.b

12.c

8.

9.c

9.b

11.

12.a



12.a

12.b

12.f

14.

11. プレイヤー用内容物

各プレイヤーは色を1つ選び、その色の下記の内容物を受け取ります:

- ・ プレイヤーボード1枚 (プレイヤーカラーなし)
- ・ 学者マーカー3個
- ・ 従者マーカー25個
- ・ プレイヤーマーカー5個
- ・ スタートアクションタイトル12枚
- ・ 袋1枚

12. プレイヤーの準備

各プレイヤーは下記の通り準備します:

- 12枚のスタートアクションタイトルを自分の袋に入れてよく混ぜ、その中から4枚引き、表向きで自分のアクショントラック上に置きます。タイトルは常に1枚ずつ引き、右詰めで配置します
各プレイヤーは1回だけ引き直せます。引き直す場合、新たに4枚のタイトルを引いてから、最初に引いた4枚を袋に戻します。

4.a 店タイル

店タイル6枚を、A面を表にしてランダムに縁日区域に置きます。

4.b 特殊アクションポインター

特殊アクションポインターのAを、ボードの上側を指すようにして市場区域の中央に置きます。

5. 旅タイル

旅区域の地図上にある10個の都市マスに、旅タイルを表向きにしてランダムで1枚ずつ置きます。

残りの旅タイルはゲームの箱に戻します。それらは今回のゲームでは使用しません。

6. 人物タイル



助手面

人物タイルB01～B16を助手面を表にしてシャッフルし、談話室区域の左側に積みみます。

この山の上に人物山カバータイルを置き、一番上のタイルの内容を隠します。カバータイルの下から人物タイル4枚を引いて、助手面を表にしたまま山の右側に置きます。



7.



7.



8.

7. 維持ボード

維持ボードのA面と最終得点計算ボードのA面を使用します。

時代1の基本アクションタイル(黒)を、プレイ人数によって次の枚数だけ置きます:

- ・ 1～2人プレイ:6枚
- ・ 3人プレイ:9枚
- ・ 4人プレイ:12枚

残りの時代1の基本アクションタイルはゲームの箱に戻します。

以降の時代の基本アクションタイル(黒)は後で使用するため、そばに置いておきます。

アクションタイル

時代1 時代2 時代3 時代4



スタートアクションタイル



11.

10.



12.d



人物タイルについて



才人面

このゲームのすべての人物タイルは両面仕様であり、特殊能力をもたらす才人面(プレイヤーの分身)と、ゲーム中に着想と能力を与えることができる助手面からなります。

各プレイヤーが才人を獲得する際の上級ルールは27ページに記載されており、ゲームの準備のステップ14で行います。

13. スタートプレイヤー

直近で試験やテストを受けた人がスタートプレイヤーになります。

スタートプレイヤーは、手番順トラックのそばにある自分のプレイヤーマーカー1枚を、**現在の手番順トラック**の一番上のマスに置きます。

スタートプレイヤーから時計回りに、他のプレイヤーは自分のプレイヤーマーカーを上から順に置きます。

14. 開始時の資料

各プレイヤーは3コインと3種類(黄、赤、青)の着想タイルを1枚ずつ受け取ります。手番とは逆順で、各プレイヤーは**ステップ2で山のそばに置いておいた作品集タイル**を1枚ずつ獲得し、自分のプレイヤーボードの左側上部に表向きで置きます。

選ばれなかった作品集タイルは、**社交界区域**の右側の4つのマスに表向きで置きます。
これでゲーム開始です!

ゲームの目的

各プレイヤーは自分の手番で使用するアクションタイルを選び、それに応じた区域で様々なアクションを実行します。自分の作品集を出版するため、着想とお金を得る必要があります。

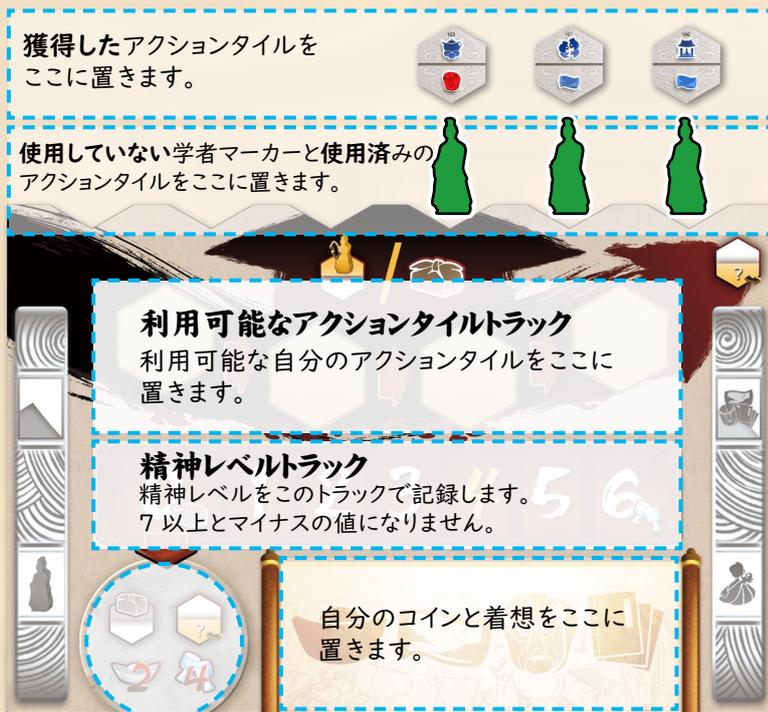
ゲームを通じて、刺激を得るために旅をするか、仕事を手伝ってくれる人に会うかを選ぶこととなります。

各ラウンドの終了時、最も右側の船に最も多くの従者を置いているプレイヤーは都市の新たな流行を決め、得点化されるカテゴリーを選ぶこととなります。これはそのゲームにおける戦略に大きな影響を与えます。

6ラウンド目の終了時、最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーはゲームに勝利し、江南で最も偉大な士大夫となります！

プレイヤーボードの使い方

プレイヤーボードはプレイヤーのスタジオを表しており、創造表現活動や創作活動を行う空間です。ここには雇用した助手、プレイヤーの精神、得た着想、作品集(出版済みのものおよびまだ出版していないもの)を置いたり、記録したりします



獲得したアクションタイルをここに置きます。

使用していない学者マーカーと使用済みのアクションタイルをここに置きます。

利用可能なアクションタイルトラック

利用可能な自分のアクションタイルをここに置きます。

精神レベルトラック

精神レベルをこのトラックで記録します。7以上とマイナスの値になりません。

自分のコインと着想をここに置きます。

休息アクション早見表

維持フェイズ時、自分の精神レベルが0になった場合には休息アクションを実行しなければなりません。P.15 参照。

破棄したアクションタイルはゲームから取り除きます。

破棄したタイルの内容を確認したいプレイヤーは、タイルをそばに置いておいても構いませんが、獲得したタイルおよび使用済みタイルと混ざらないように注意してください。

袋の中身は自分だけが確認できます。袋の中身を確認したら、袋をよく振ってください。

それ以外は公開情報です、他のプレイヤーは何時でも確認できます。

獲得したと使用済みのアクションタイルは、2ラウンド目と4ラウンド目の維持フェイズに袋に戻します。

出版していない自分の作品集タイルをここに置きます。

自分の才人タイルをここに置きます。
ゲーム中、特別な能力を使用できます。

自分の従者マーカーをここに置きます。

出版済みの自分の作品集タイルをここに置きます。

雇用した助手をここに置きます。

アクションタイル



区域

このアクションタイルを選んだ場合に訪れる区域。



破棄ボーナス

このアクションタイルをゲームから取り除いた場合に獲得するボーナス資材。

ボーナスアイコン



文学の着想を1枚得る



絵画の着想を1枚得る



戯曲の着想を1枚得る



1コインを得る



精神を1上げる

作品集を1枚得る

社交界から表向きの作品集タイルを1枚得る。タイルの引き直しは不可。

特殊アクションの実行

特殊アクションポインターで指し示されている店のアクションを行う。P.14 参照。



区域

本作には、訪れることができる区域が6つあります。アイコンの一覧はP.8に記されています。



学者トラック

各区域につき4つのマスがあります。1つのマスには学者マーカーを1個だけ置けます。4つのマスがすべて埋まっている場合、その区域を訪れることはできません。

ゲームの流れ

各ラウンドは下記の2つのフェイズに分かれています：

1. アクションフェイズ
2. 維持フェイズ

ゲームは6ラウンド目の終了時に終わります。

1. アクションフェイズ

現在のラウンドの手番順に従って、各プレイヤーは手番を1回ずつ行います。この流れを3回繰り返し、3回ずつ手番を行ったらアクションフェイズは終了です。

プレイヤーの手番

自分の手番では、次の5つのステップを順に行います：

1. 訪れる区域の選択
2. 破棄ボーナス
3. 区域アクションの実行
4. アクションタイルのスライド
5. 次のプレイヤーの手番

1. 訪れる区域の選択

自分のアクショントラックから好きなアクションタイル1枚を選び、それを自分の学者マーカがある最も右側の使用済みアクションタイルエリアに移します。

- ・時代3と時代4のアクションタイルには、2つの区域が描かれています。その場合、訪れる区域を1つ選択します。
- ・学者トラックに空きマスがない区域を訪れることはできません。
- ・十分なコインを持っていない場合、談話室、居酒屋、旅区域を訪れることはできません。自分のアクショントラック上にアイコンで示されているすべての区域を訪れられない場合、休息アクションを実行しなければなりません。(P.15 参照)

1.



2. 破棄ボーナス

自分のアクショントラックの最も右側にあるアクションタイルを取り除き、ただちにそのタイルの下半分に描かれている破棄ボーナスを獲得します。このボーナスは必ず得なければなりません。破棄したタイルはゲームから取り除き、箱に戻します。

- ・一部のタイルには複数のボーナスが描かれています。それらはすべて獲得します。
- ・この手番の破棄ボーナスを、これから訪れる区域のアクションのコスト支払いに充てることもできます。

2.



3. 区域アクションの実行

自分の学者マーカを1個取り、選んだアクションタイルの上半分に描かれている区域に移します。

その区域の下側にある学者トラックの、最も右側の空いているマスに学者マーカを置きます。

選んだ区域のアクションを実行します。各区域の詳細については、次のページを参照してください。

- ・学者トラックに空きマスがない区域を訪れることはできません。
- ・時代3と時代4のアクションタイルには、2つの区域が描かれています。その場合、訪れる区域を1つ選択します。

3.



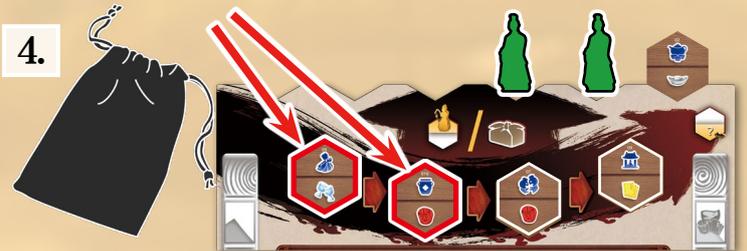
4. アクションタイルのスライド

自分のアクショントラック上にあるすべてのアクションタイルを(必要なら)右詰めになるようスライドさせ、空きマス埋めます。

自分の袋からアクションタイルを引き、アクショントラックの空きマスから右から埋めていきます。アクションタイルは常に1枚ずつ引き、右詰めで置きます。

- ・袋の中身が空の場合、何も行いません。
- ・破棄したアクションタイルは袋に戻しません。
- ・2ラウンド目と4ラウンド目の維持フェイズのみ、袋の中身を補充します。

4.

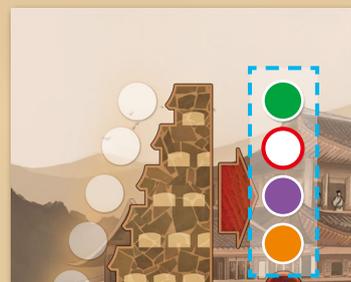


5. 次のプレイヤーの手番

現在のラウンドの手番順で次のプレイヤーが手番を行います。

全プレイヤーが手番を3回ずつ行うか、自分のプレイヤーボードに未使用の学者マーカがなくなるまで、この手順を繰り返します。そうしたら維持フェイズに移ります。(P.16 参照)

5.



現在のラウンドの手番順

区域アクション

本作には6つの区域があります。区域により異なるアクションを行えます。

加えて、区域が規定されていない「休息」アクションがあります。これは維持ボードの下側に描かれています、詳細はP.15参照。



社交界

あなたは他の才覚ある学者と討論し、互いに自分の作品にとってよい刺激を得ることができます。



談話室

あなたは様々な才能を持つ人物と会い、ひらめきを得ることができます。



茶屋

あなたは自分の作品を出版したり、他人の作品を称賛してひらめきを得たりすることができます。



旅

あなたは首都・金陵^{きんりょう}の周りを旅し、新たなひらめきを得ることができます。



居酒屋

あなたは自分の作品を出版したり、他人の作品を称賛してひらめきを得たりすることができます。



縁日

あなたは庶民の生活を観察し、そこで得た経験を作品に取り入れることができます。



休息

アクショントラックの4つの区域のどこを訪れるのにも十分なコインがない場合、またはどこも訪れたくない場合、代わりに休息を実行できます。

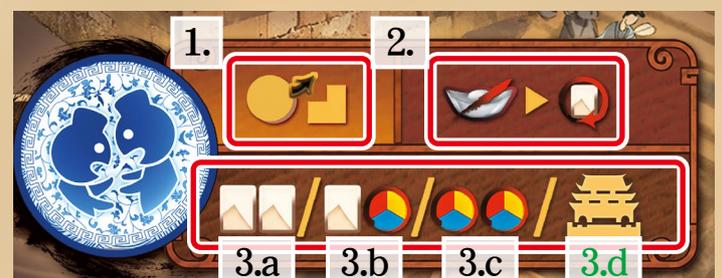
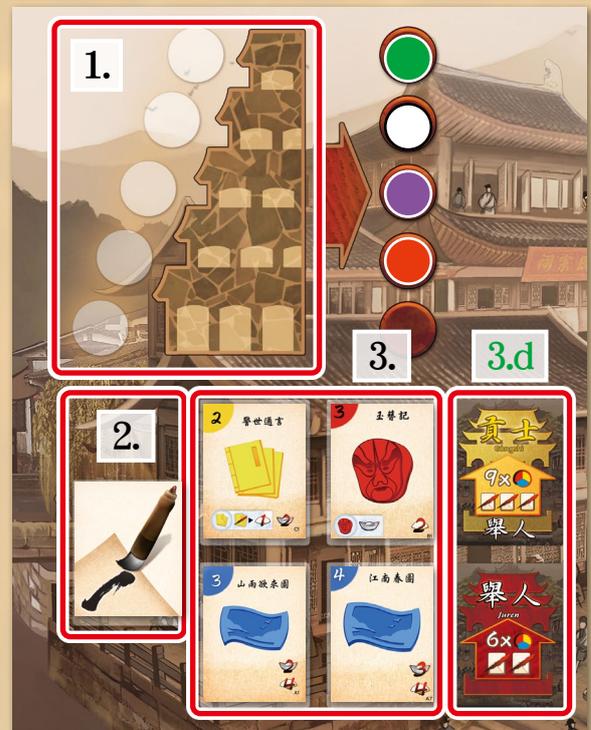
上級アクション

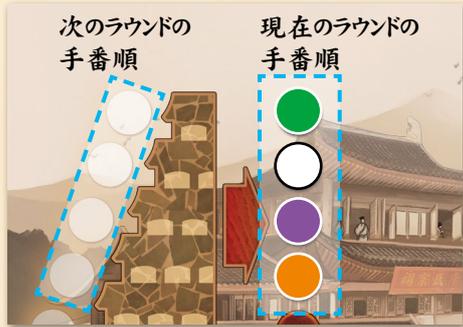
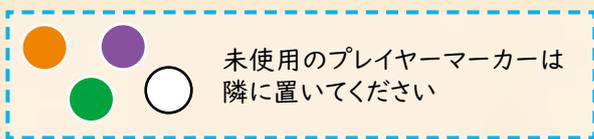
社交界、旅、談話室での上級アクションは、チャプター 3～6 で使用できるようになります。

各区域で実行できる上級アクションは、このような緑色のボックスで記されています。最初のゲームおよびチャプター 1～2 で遊ぶ際には、このボックスは無視して構いません。

社交界

- 自分の色のプレイヤーマーカーを、次のラウンドの手番順トラックにあるマスのうち、最も上側にある空きマスに置きます。
今のラウンドですでに社交界を訪れている場合、このステップを飛ばします。
- 1 コインを支払い、並んでいる4枚の作品集タイトルすべてを裏向きにしてランダムな順番で山の底に戻し、山の上から新たな4枚を引き直すことができます。
これは1手番に1回しか行なえません。
- 下記のうち1つを選びます：
 - 表向きの作品集タイトルを2枚選び、自分のプレイヤーボードの出版していない作品集エリアに置く。
 - 表向きの作品集タイトルを1枚選び、自分のプレイヤーボードに置く。好きな種類の着想タイトルを1枚得る。
 - 好きな種類の着想タイトルを2枚得る(異なる種類でも可)。
 - 科挙を受ける。次のページを参照。
- 作品集タイトルを獲得した場合、山の上からタイトルを引き、すべての空きマスに補充します。
- ラウンド3が終了する前に時代1の山が枯渇した場合、時代2の作品集タイトルをシャッフルして新たな山を作ります。
それも枯渇した場合、新たな作品集タイトルは補充されなくなります。





作品集タイトル

作品集の出版は、本作の主な勝利点の獲得手段です。

作品集タイトルには3種類あります: 戯曲(赤)、文学(黄)、絵画(青)。

作品集の裏面には時代が記されています。作品集タイトルの時代が後になるにつれて出版するのに多くのコストがかかるようになりますが、報酬も大きくなります。

コスト

この色の着想タイトルを記されている数字の枚数だけ支払うことで、この作品集を出版します。

時代 1



時代 2



題名

すべての作品集の題名は、史実の作品名に基づいています。一覧については P.30 参照。

収入

維持フェイズ時、戯曲と文学からは収入を得ます。

報酬

この作品集を出版した時、この報酬を獲得します。



戯曲

出版時、戯曲からは勝利点を得ます。維持フェイズ時、戯曲からは安定したコインの収入を得られます。



文学

出版時、文学からはコインを得ます。維持フェイズ時、文学の着想(黄)を1枚支払うことができます。そうしたら勝利点の収入を得ます。



絵画

出版時、絵画からはコインと勝利点をどちらも得ます。ただし維持フェイズ時の収入はありません。

科挙

科挙を受けて官僚になることも、古代中国では栄光と名声を得るひとつの道でした。これは社交界区域のB面にあり、チャプター2と6で利用できます。

必要な資材を支払うことで、ゲーム中に2回、科挙を受けることができます:

挙人試験

挙人にも貢士にもなっていない場合、こちらを行うことになります。

出版していない作品集タイトル2枚を捨て、好きな色の着想タイトル6枚を支払うことで、試験に合格します。捨てた作品集はゲームから取り除きます。

勅令タイトルを1枚獲得し、挙人面を表にして自分のプレイヤーボードの右側に置きます。



貢士試験

挙人になっている場合、こちらを行うことになります。

出版していない作品集タイトル3枚を捨て、好きな色の着想タイトル9枚を支払うことで、試験に合格します。捨てた作品集はゲームから取り除きます。

自分の勅令タイトルを裏返し、貢士面を表にして自分のプレイヤーボードの右側に置きます。



勅令タイトル

挙人資格

得点計算時、これは出版済みの戯曲、文学、絵画タイトル1枚ずつと見なします。

収入はありません。



貢士資格

得点計算時、これは出版済みの戯曲、文学、絵画タイトル2枚ずつと見なします。

収入はありません。



茶屋

1. 茶屋区域の展示トラック上に、自分の従者 1 個につき 1 コインを得ます。
 2. 下記のアクションのうち 1 つを選びます:
 - a. ひらめきを得る:
展示トラックにある 3 枚のタイルと同色の着想タイルを得ます。
 - b. 作品集を 1 枚出版する:
 - i. 自分のプレイヤーボードにあるまだ出版していない作品集を 1 枚選び、コストを支払います。それを自分のプレイヤーボードの出版済みの方に移します。
 - ii. 出版した作品集に記されている報酬を獲得します。
 - iii. 色が一致する展示タイルを 1 枚取り、展示トラックの左側からスライドさせて置きます。
自分の従者 1 個をその新たな展示タイル上に置きます。
- 新たな展示タイルが展示トラック上に追加されたら、すでに置かれている展示タイル(およびその上の従者)を 1 マスずつ右に移します。
最も右側のタイルはトラックから押し出されます。押し出されたタイルはサプライに戻し、その上の従者は持ち主の元に戻します。



1 の例

緑プレイヤーは茶屋区域を訪れました。展示トラックに自分の従者が 1 個あるため、1 コインを得ます。



2.a の例

緑プレイヤーはひらめきを得ることを選びました。展示トラックには戯曲(赤)、戯曲(赤)、文学(黄)があります。

そのため赤の着想タイル 2 枚と黄の着想タイル 1 枚を得ます。



2.b の例

緑プレイヤーは絵画 1 枚を出版し、報酬としてコインと勝利点を得ました。青の展示タイルを取り、展示トラックにスライドさせるようにして置き、そのタイルの上に緑の従者 1 個を置きます。

最も右側のタイルはトラックから押し出され、その上の従者は白プレイヤーの元に戻ります。



展示タイル

展示タイルは、茶屋区域と居酒屋区域で直近に出版された作品の種類を表しています。

これらの作品は、その区域での最新の流行となるため、現在の色に応じてひらめきを得ることができます。

茶屋区域と居酒屋区域の後援者も、直近の作品の作者を覚えているため、記憶に残っているうちにその区域を訪れるとお金を貰えます。



展示タイルは 2 つの区域間で自由に使用でき、並んでいないものは各区域のそばに積んでおいてください。

居酒屋

1. コインを支払う。
2. 自分の精神レベルを1上げます。
3. 居酒屋区域の展示トラック上に、自分の従者1個につき1勝利点を得ます。

居酒屋と茶屋の違いは、上記の3つのステップのみです。
下記はすべて同じ内容です。

4. 下記のアクションのうち1つを選びます：

a. ひらめきを得る：

展示トラックにある3枚のタイルと同色の着想タイルを得ます。

b. 作品集を1枚出版する：

i. 自分のプレイヤーボードにあるまだ出版していない作品集を1枚選び、コストを支払います。それを自分のプレイヤーボードの出版済みの方に移します。

ii. 出版した作品集に記されている報酬を獲得します。

iii. 色が一致する展示タイルを1枚取り、展示トラックの左側からスライドさせて置きます。

自分の従者1個をその新たな展示タイル上に置きます。

- ・ 新たな展示タイルが展示トラック上に追加されたら、すでに置かれている展示タイル(およびその上の従者)を1マスずつ右に移します。

最も右側のタイルはトラックから押し出されます。押し出されたタイルはサプライに戻し、その上の従者は持ち主の元に戻ります。



3の例

緑プレイヤーは居酒屋区域を訪れました。展示トラックに自分の従者が1個あるため、1勝利点を得ます。



4.aの例

緑プレイヤーはひらめきを得ることを選びました。展示トラックには戯曲(赤)、戯曲(赤)、文学(黄)があります。

そのため赤の着想タイル2枚と黄の着想タイル1枚を得ます。



4.bの例

緑プレイヤーは絵画1枚を出版し、報酬としてコインと勝利点を得ました。青の展示タイルを取り、展示トラックにスライドさせるようにして置き、そのタイルの上に緑の従者1個を置きます。

最も右側のタイルはトラックから押し出され、その上の従者は白プレイヤーの元に戻ります。



精神レベルトラック

精神レベルは、外界との社会的および地域的つながりを表しています。
精神レベルは維持フェイズの時に消費されます。

精神レベル0になると、孤独に打ち勝ち復帰するために区域アクションを放棄しなければなりません、代わりに休憩アクションを実行します。

自分の手番で休憩アクションを実行することもできます。

詳しい内容はP.15を参照。



開始時の精神レベルは4.7以上になることも、マイナスの値になることもありません。



ゲーム中のいつでも、精神タイル1枚を捨ててただちに自分の精神レベルを3上げることができます。

談話室

1. コインを支払う。
2. 自分の精神レベルを 1 上げます。
3. 人物タイルを 1 枚選び、その上に自分の従者を 1 個置き、人物ボーナスを得ます。

4. 魅カタイルの条件を満たしているかどうかを確認します。満たしていた場合、人物タイルをもう 1 枚選び、その上に自分の従者を 1 個置きます。ただし人物ボーナスは得ません。下の項目「学者の魅了」を参照。

5. 同じ人物に自分の色の 2 個目の従者を置くと、その人物はただちに自分の仕事場に加わります。

仕事場に加わった人物は雇用した助手となり、自分のプレイヤーボードの右側に置きます。その上の従者は対応するプレイヤーの元に戻します。

これは談話室を訪れていない場合にも起こる可能性があります。

6. 空きマスがある場合はどのタイミングでも、人物の山の上からタイルを取って補充します。山が枯渇している場合、もう新たな人物タイルは補充されません。

4.



3.



人物と助手

人物は談話室区域で会うことができる才能のある人物であり、ひらめきを得られます。助手としてプレイヤーの仕事場に加わったら、維持フェイズ中に収入を得たり、特殊アクションを行ったりできます。

すべての助手能力一覧は P.24 参照。

名前

Gu Hengbo

人物ボーナス

この人物と会った時に得られるもの。

助手能力

維持フェイズ中に収入として記されている資材を獲得するか、特殊アクションを実行できます。一覧については P.24 参照。

才人 / 助手アイコン

学者の魅了

評判は実態よりも先に広まるため、集会で新たな友人と会う際、自分の魅力によってより好感を得られるかもしれません。これは談話室区域の B 面にあり、チャプター 5 と 6 で使用します。

現在のラウンドの魅カタイルに記されている条件を満たしている場合、人物タイルをもう 1 枚選び、その上に自分の従者を 1 個置きます。ただし人物ボーナスは得ません。

各魅カタイルの条件は下記の通りです：



A. 茶屋区域に自分の従者が 1 個以上ある。



B. 居酒屋区域に自分の従者が 1 個以上ある。



C. 談話室区域の下にある船タイルに自分の従者が 1 個以上ある。



D. 特殊アクションポインターが指している店に自分の従者がいる。



E. 旅を 1 回以上行っている。



F. 作品集を 2 枚以上出版している。

旅

旅区域の地図上、中央にある都市は首都・金陵です。道で隔てられた各マスは、江南地区の様々な都市を表しています。

1a. 旅をしたい都市の旅コストを支払う。

下記の条件を満たしている都市のうち、旅をしたい都市を1つ選びます：

- まだその都市に自分が旅していない。
(都市に自分の色の従者が置いてない。)
- 金陵または自分がすでに旅した都市から道でつながっている。
- **旅コストを支払えるだけのコインを持っている。**

1b. または、選んだ都市への旅コストとしてコインを支払う代わりに、作品集1枚を出版することもできます。その場合、都市ボーナスは得られません。

下の項目「旅する芸術家」を参照。

2. 自分の精神レベルを1上げます。

3. 選んだ都市に自分の色の従者を1個置きます。

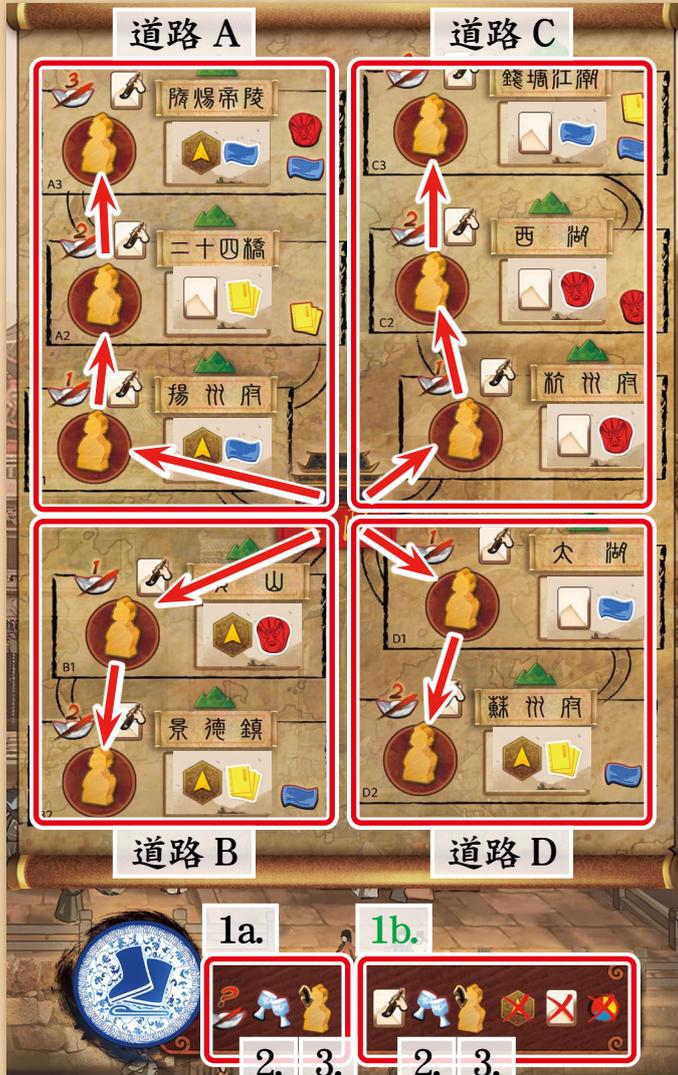
4. 旅した都市に記されている都市ボーナスを得ます。

👉 / 🏞️ / 🍷 : 好きな色の着想タイトルを1枚得ます。

📖 : 社交界区域から表向きの作品集タイトルを1枚選び、自分のプレイヤーボードに加えます。山の上からタイトルを引き、空きマスを補充します。(コインを支払って作品集を引き直すことはできません)

🏠 : 縁日の特殊アクションポインターが指し示している店のうち、1つを選んでただちにそのアクションを実行します。(店アクションについてはP.14、15参照)

🏞️ : すべての都市には風景アイコンがあり、共通得点計算ステップで勝利点を獲得できます。(P.18参照)



旅コスト

支払う必要のあるコインの額です。

都市名

風景アイコン

従者マス

従者をここに置き、すでに旅が済んでいることを表します。

同じマスに複数のプレイヤーの従者が置かれていても構いません。

都市ボーナス

この都市に旅した時、これらを得ます。

都市番号

都市一覧についてはP.30参照

旅の例

緑のプレイヤーは揚州府(A1)、二十四橋(A2)、隋煬帝墓(A3)と太湖(D1)に従者が置かれています。

旅する都市として、黄山(B1)、杭州市(C1)と蘇州府(D2)から1つを選びます。



旅する芸術家

あなたの名声は首都・金陵の周辺地域にまで広がっています。意欲的な後援者たちはあなたの作品を店に飾る代わりに、旅を後押ししてくれます。これは旅区域のB面にあり、チャプター4と6で使用します。

旅区域を訪れた時、旅コストとしてコインを支払う代わりに作品集1枚を出版できます：

1b. アクションタイトルを選ぶ時、コインを支払う代わりに出版すると宣言します

i. 自分のプレイヤーボードにあるまだ出版していない作品集を1枚選び、コストを支払います。それを自分のプレイヤーボードの出版済みの方に移します。

ii. 出版した作品集に記されている報酬を獲得します。

この方法で作品集を出版しても、茶屋や居酒屋の展示トラックに影響を与えません

2. 自分の精神レベルを1上げます。

3. 旅をしたい都市を1つ選び、そこに従者を1個置きます。

4. 都市ボーナスは得られません。風景アイコンしか得られます。

縁日

1. 下記のうち1つを選びます:

- a. 0 コインを支払い、自分の従者を 1 マス移動させる。
- b. 1 コインを支払い、自分の従者を 2 マス移動させる。
- c. 2 コインを支払い、自分の従者を 3 マス移動させる。

従者を移動させる時の方向は、時計回りまたは反時計回りのどちらかを選択します。ただし、1 回の移動中は同じ方向に進めなければなりません。

同じマスに複数のプレイヤーの従者が置かれていても構いません。

2. 従者が通過したすべての道に記されているボーナスを得ます。

3. 従者が移動を終えた店のアクションを実行します。



縁日例

プレイヤー A は縁日を訪れました。1 コインを支払って 2 マス移動し、通過した道のボーナスとして精神レベルを 1 上げ、絵画（青）の着想タイトル 1 枚を得ます。加えて、移動を終えた A6 の店のアクションを実行します。店アクションとして、まず社交界区域の作品集タイトルを引き直し、それから新たに公開されたタイトルの中から 1 枚を獲得します。



店アクション



A1 - 印刷所

任意な着想タイトルを 1 枚を得ます。そして自分が持っている未出版の作品集タイトル 1 枚を出版することができます。

この方法で作品集を出版しても、茶屋や居酒屋の展示トラックに影響を与えません。



A2 - 行商

旅区域と同じルールで都市を 1 つ選び、追加コストなしで旅することができます。

ただし得られる都市ボーナスは着想タイトルのみです。



A3 - 土産物屋

追加コストなしで好きな人物の上に従者 1 個を置けます。ただし人物ボーナスは得られません、それからその助手能力を実行できます。

すべての助手能力一覧は P.24 参照。



A4 - 船頭

1 コインを支払って、川ボードにある好きな船タイトル上に従者 1 個を置きます。

船に従者を乗せるルールの詳細は P.18 参照。



A5 - 酒屋

精神タイトルを 1 枚得ることができます。

ゲーム中いつでも、精神タイトル 1 枚を捨ててただちに自分の精神レベルを 3 上げることができます。



A6 - 書道店

社交界で利用可能な作品集タイトル 4 枚を引き直して得ます。それから公開されたタイトル 1 枚を獲得し、自分のプレイヤーボードに置けます。

山の上からタイトルを引き、空きマスを補充します。

通過ボーナス

従者がこのアイコンを通過した時、対応するボーナスを得ます。



特殊アクションポインター

▲ のアイコンを得た時に実行するアクションを指し示します。

ラウンドごとに回転させ、別の店を指すようにします。

上級店アクション



B1 - 印刷所

追加で 1 コインを支払って**作品集 1 枚**を出版できます。そうしたら通常通り報酬を獲得します。
茶屋と居酒屋のうちどちらで出版するかを選び、選んだ区域の展示トラックを通常通り更新します。



B2 - 行商

使用済みアクションタイルを 2 枚まで、自分の獲得したアクションタイルと交換できます



B3 - 土産物屋

自分の持っている着想タイルを 3 枚まで、別の色の着想タイルと交換できます。



B4 - 船頭

好きな船タイル上にある自分の従者 1 個を、他の好きな船タイル上に移せます。
船に従者を乗せるルールの詳細は P.18 参照。



B5 - 酒屋

5 コインを得ます。



B6 - 書道店

社交界の山の上から作品集タイルを 2 枚まで得られます。1 枚目の内容を見てから、2 枚目を引くかどうか選べます。
引いたタイルは獲得しなければいけません。

従者マス

従者をここに置きます。同じマスに複数のプレイヤーの従者が置かれていても構いません。



A 面



B 面



C 面

特殊アクションポインター B と C

B 面はチャプター 3～4 で、C 面はチャプター 5～6 で使用します。どちらの面も 2 つの店を指していますが、▲のアイコンを得た時にはそのうち 1 つの店を選んでアクションを実行します。

休息

稀なケースですが、アクショントラックの 4 つの区域のどこを訪れるのにも十分なコインがない場合、またはどこも訪れたくない場合、代わりに休息を実行できます：

1. 自分のアクショントラックから好きなアクションタイル 1 枚を選び、それを通常通り使用済みアクションタイルエリアに移します。**区域アクションは実行できません。**
2. 維持ボードの下側にある学者トラックの、最も右側の空いているマスに学者マーカーを置きます。**ここが休息エリアです。**
3. 自分のアクショントラックの最も右側にあるアクションタイルを取り除き、**ただちにそのタイルの下半分に描かれている破棄ボーナスを獲得します。**このボーナスは必ず得なければなりません。破棄したタイルはゲームから取り除き、箱に戻します。
4. **2 コインを得ます。**
5. **自分の精神レベルを 4 上げます。**
6. 残りのアクションタイルを右にスライドさせ、自分の袋からアクションタイルを引き、アクショントラックの空きマスに右から埋めていきます。

必須休息

維持フェイズの終了時、自分の精神レベルが 0 の場合、上記の手順に従ってただちに休息アクションを実行しなければいけません。

そのため、**次のラウンドは学者マーカーが 1 個少なくなります。**初めの手番 2 回は通常通り行いますが、そのラウンドの 3 回目手番は飛ばします。



休息の例

緑プレイヤーはコインを持っておらず、アクショントラックの 4 つの区域のどれも訪れることができません。したがって休息アクションを実行しなければなりません。

緑プレイヤーは 3 番目のアクションタイルで指定されている区域にいかず、休息エリアにある学者トラックの、最も右側の空いているマスに自分の学者マーカーを置きます。



緑のプレイヤーは最も右側のタイルを取り除いて、破棄ボーナスとして精神レベルを 1 上げます。

そして 2 コインを得て、自分の精神レベルを 4 上げます。ただし緑の現在の精神レベルは 3 なので、3 から 6 にまで上昇します。



2. 維持フェイズ

全プレイヤーが手番を3回終えたら、下記の手順で維持フェイズを行います：

1. 個人収入
2. 船の移動と解決
3. 新たなアクションタイルの獲得
4. 維持ボードの処理
5. ボードの状態更新
6. 精神の消費

維持ボードの処理アイコン

維持フェイズの一部の処理は、**毎ラウンド実行されるわけではありません**。これらのアイコンは確認用に共通得点計算トラックに記載されています。

毎ラウンド、得点流行タイル1枚をこのトラックに配置するため、そのラウンドで何をすべきで何をすべきでないかが簡単に分かります。

各出来事の詳細についてはP.18の2～4「共通得点計算とタイルの補充」参照。

- | | | | |
|--|--|--|----------------|
| | | | a. アクションタイルの補充 |
| | | | b. 共通得点計算 |
| | | | c. 袋の補充 |
| | | | d. 作品集タイルの補充 |
| | | | e. ゲームの終了 |

アクションタイル置き場

各ラウンドに補充されたアクションタイルはここに置きます。



共通得点計算トラック

各ラウンドに選ばれた得点流行タイルはここに置きます。

最終得点計算ボード

チャプター 1,3,5 はA面に使います。
チャプター 2,4,6 はB面に使います。

1. 個人収入

各プレイヤーは：

- 出版済みの戯曲の作品集に記載されているコイン収入を得ます。
- 出版済みの文学の作品集に記載されている黄(文学)の着想タイルを支払うことができます。そうしたらその勝利点収入を得ます。
- 雇用している助手の一部、もしくは全部の助手能力を使用できます。
- 茶屋にある自分の従者1個につき1コインを得ます。
- 居酒屋にある自分の従者1個につき1勝利点を得ます。

各タイルは毎ラウンド1回のみ使用できます。

タイルは自由な順番で使用して報酬を得られます。



個人収入

- | | | |
|--------------------------------|----------------|----|
| | | |
| a. | b. | c. |
| 出版済みの戯曲作品集 出版済みの文学作品集 雇用している助手 | | |
| | | |
| d. 茶屋にある自分の従者 | e. 居酒屋にある自分の従者 | |

2. 船の移動と解決



1. 各区域の下側にある各船タイルに、従者マーカーを置きます:

- 最も右側の学者マーカーから順に、そのマーカーと同色の従者マーカー 1 個をその船タイルの右のマスから置いていきます。
- 船タイルの 1 つのマスには、1 人のプレイヤーの従者のみを置けます。
- 同色の 2 個目以降の従者は、船の同じマスに置きます。

休息エリアに置かれている学者マーカーからは従者を置けません。

十分な数の従者が残っていない場合、何か別の物で代用してください。

2. すべての船タイルを 1 区域右に移動させ、最も右側の船は維持ボードの下に移します。

3. 維持ボードの下に船タイルに最も多くの従者を置いているプレイヤーは、船のマジョリティに勝ちます。その船にある得点流行タイルから、後の共通得点計算で使用する 1 枚を選びます。

- 従者が同数の場合、その中で最も右側のプレイヤーが得点流行タイルを選びます。
- その船に従者が 1 個も置かれていない場合、右側の得点流行タイルが使用されます。

4. 選んだ得点流行タイルを共通得点計算トラックに置き、半分を覆い隠します。

選ばなかった得点流行タイルはゲームから取り除き、その船上のすべての従者を持ち主の元に戻します。

5. ここで空になった船タイルを、川ボードの最も左側の船マスに置きます。

新たな得点目標タイル 1 枚を公開し、その船タイル上に置きます。

6 ラウンド目はこのステップを飛ばします。

3. 新たなアクションタイルの獲得



学者マーカーは、このラウンドで各プレイヤーが訪れた様々な区域を表すようにボード上に 1 列に並んでいます。

タイルを獲得する順序は、このマーカーの左から右にかけてになります。

1. 最も左側に学者を置いているプレイヤーは、維持ボード上から新たなアクションタイル 1 枚を獲得します。獲得したアクションタイルを、自分のプレイヤーボードの獲得したアクションタイルエリアに置きます。

獲得したアクションタイルはまだ袋に入れしないでください。

2 ラウンド目と 4 ラウンド目の維持フェイズのステップ 4 のみ、袋を補充します。

2. タイルを獲得した後、対応する学者マーカー 1 個を手元に戻します。

3. この手順を、ボード上のすべての学者マーカーがなくなるまで繰り返します。各プレイヤーは毎ラウンド 3 枚のアクションタイルを獲得することになります。

※ 5 ~ 6 ラウンド目はアクションタイルが獲得しませんのため、このステップを飛ばします。

従者マーカー置く例

この区域ボードの学者トラックには 3 個の学者マーカーがあり、順番は「紫→緑→白」です。

紫のプレイヤーは船タイルの右から 2 番目のマスに従者マーカーを 1 個置きます。

緑のプレイヤーはすでに自分の従者マーカーが置かれているため、船タイルの最も右側のマスに従者マーカーを 1 個置きます。

白のプレイヤーは船タイルの右から 3 番目のマスに従者マーカーを 1 個置きます。

従者マーカー配置順

紫
↓
緑
↓
白



船のマジョリティ例

この船は川ボードの右端、維持ボードの下側まで到達しました。そのためマジョリティの勝者を判定します。この船には緑の従者が 2 個、紫が 1 個、白が 1 個あります。

緑プレイヤーがマジョリティに勝ち、絵画の流行タイルを共通得点計算トラックに置くことになりました。



この船にあるすべての従者マーカーを各プレイヤーの手元に戻し、もう 1 枚の流行タイルはゲームから取り除きます。

この船タイルを川ボードの左端に移し、一番下の得点目標タイルを置きます。



アクションタイル獲得例

4 人のプレイヤー、紫、緑、白、橙が計 12 個の学者マーカーを川ボードに置いています。各プレイヤーは次の順番で新たなアクションタイルを獲得していきます: 橙、緑、白、紫、紫、緑、白、緑、橙、白、橙、紫。

まず橙のプレイヤーが維持ボードから新たなアクションタイルを 1 枚獲得し、左端の学者マーカーを手元に戻します。次に緑のプレイヤー、それから白のプレイヤー、という風に続きます。

アクションタイル獲得順

橙 → 緑 → 白 → 紫 → 紫 → 緑 → 白 → 緑 → 橙 → 白 → 橙 → 紫



4. 維持ボードの処理

新たに配置した得点流行タイトルの隣にあるアイコンを確認し、このラウンドで起こる出来事を確認します。記されているすべての出来事を解決したら、**流行タイトルを右にスライドさせてアイコンを覆い隠します。**

a. アクションタイトルの補充



※これは 1、2、3 ラウンド目のみに起こります

維持ボード上にある選ばれなかったすべてのアクションタイトルを取り除き、ゲームの箱に戻します。時代に対応するアクションタイトルを、プレイ人数に従って表向きでランダムにボード上に補充します：

- ・1～2人プレイ：アクションタイトル 6 枚。
 - ・3人プレイ：アクションタイトル 9 枚。
 - ・4人プレイ：アクションタイトル 12 枚。
 - ・5人プレイ：アクションタイトル 15 枚。
- 残りのアクションタイトルはゲームの箱に戻します。

維持ボードの処理例

現在は 2 ラウンド目の維持フェイズです。起きる出来事は下記の通りです：

1. 時代 3 のアクションタイトルを補充します
2. 勝利点の共通得点計算
3. 袋の補充



時代 3 のアクションタイトルを維持ボード上に補充します。

上級アクションタイトル

時代の数字が赤色になっているアクションタイトルがあります。これらはより上級者向けで、チャプター 3、4、5、6 で使用します。獲得時に選べるタイトルの枚数が増えます：

- ・1～2人プレイ：アクションタイトル 8 枚。
- ・3人プレイ：アクションタイトル 12 枚。
- ・4人プレイ：アクションタイトル 15 枚。
- ・5人プレイ：アクションタイトル 15 枚。

これは維持ボードの B 面にも記されています。

b. 共通得点計算



※これは 2、4、6 ラウンド目のみに起こります

すべての得点流行タイトルを順番に計算します。各プレイヤーは、対応するもの 1 つにつき対応する勝利点を得ます。

対応するもの 1 つにつき得られる勝利点は、現在のラウンドのアイコンによって決まります。

同じ流行タイトルが複数枚ある場合、その枚数だけ勝利点を得ます。

得点流行タイトル

各プレイヤーは、共通得点計算トラックに置かれている得点流行タイトルに従って勝利点を得ます。

流行には下記の 6 種類があります：



獲得タイトルの時代混合

これは獲得タイトルの候補を増やすルールで、チャプター 2、5、6 で使用し、獲得順の重要性が増します。

1. ゲーム準備：時代 1 と時代 2 のアクションタイトルを一緒に袋に入れて混ぜ、プレイ人数に対応する数のタイトルを維持ボード上に置きます。
2. 1 ラウンド目はこの混ぜた銀色のアクションタイトルを使用して、維持ボードを補充します。その後、袋を空にします。
3. 時代 3 と時代 4 のアクションタイトルを袋に入れて混ぜ、2 ラウンド目と 3 ラウンド目はこの混ぜた金色のアクションタイトルを使用して、維持ボードを補充します。

より厳しいタイトル獲得

このルールはチャプター 5 と 6 で使用します。獲得するタイトルの選択肢が減ると、タイトルのばらつきと獲得順の重要性が増します。

維持フェイズ時、時代に対応するアクションタイトルを、プレイ人数に従って表向きでランダムにボード上に補充します：

- ・1～2人プレイ：アクションタイトル 6 枚。
- ・3人プレイ：アクションタイトル 9 枚。
- ・4人プレイ：アクションタイトル 12 枚。
- ・5人プレイ：アクションタイトル 15 枚。

2 ラウンド目の共通得点計算



得点計算する流行タイトルは 2 枚です。各プレイヤーは、流行に対応するもの 1 つにつき 2 勝利点を得ます。

2 ラウンド目の共通得点計算例

得点流行タイトルは戯曲とコインです。

プレイヤーは戯曲の作品集 1 枚を出版済みで、8 コインを持っています。そのため合計で 4 勝利点を得ます。



4 ラウンド目の共通得点計算



得点計算する流行タイトルは 4 枚です。各プレイヤーは、流行に対応するもの 1 つにつき 3 勝利点を得ます。

4 ラウンド目の共通得点計算例

得点流行タイトルは戯曲 2 枚とコインと助手です。

プレイヤーは戯曲の作品集 3 枚 (2 枚の戯曲の流行タイトルから 18 勝利点) を出版済みで、12 コイン (6 勝利点) を持っており、助手はいません。そのため合計で 24 勝利点を得ます。



c. 袋の補充

※これは 2 ラウンド目と 4 ラウンド目にも起こります

すべての袋は空になっており、各プレイヤーのプレイヤーボードの上側にはアクションタイトルが 12 枚あります。

(使用済のタイトル 6 枚と獲得済のタイトル 6 枚)

各プレイヤーは自分のボードの上側にあるすべてのアクションタイトルを自分の袋に入れて振り、アクションタイトル 4 枚を引いて自分のアクションタイトルトラックに置きます。

アクションタイトルは常に 1 枚ずつ引き、右詰めで置きます。

袋の補充例

の確認用アイコンは、共通得点計算の後 (そのラウンドの得点流行タイトルを右にずらした後) に公開されます。

全プレイヤーは、自分のプレイヤーボードの上側にある使用済みおよび獲得したアクションタイトル (計 12 枚) を自分の袋に入れます。その後、各プレイヤーはアクションタイトルを 4 枚引き、自分のアクションタイトルトラックに起きます。



6 ラウンド目の共通得点計算



得点計算する流行タイトルは 6 枚です。各プレイヤーは、流行に対応するもの 1 つにつき 4 勝利点を得ます。

6 ラウンド目の共通得点計算例

得点流行タイトルは戯曲とコインと戯曲と助手と文学と風景です。

プレイヤーは戯曲の作品集 5 枚 (2 枚の戯曲の流行タイトルから 40 勝利点) を出版済みで、21 コイン (16 勝利点) を持っており、助手を 1 人 (4 勝利点) 雇用していて、風景アイコン 1 つ (4 勝利点) を得ており、文学の作品集は出版していません。

そのため合計で 64 勝利点を得ます。



d. 作品集タイトルの補充



※これは 3 ラウンド目にも起こります

時代 1 の作品集タイトル (山も含む) をすべて社交界区域から取り除き、箱に戻します。

時代 2 のすべての作品集タイトルをシャッフルして裏向きの山を新たに作ります。

新たな山から作品集タイトル 4 枚を社交界区域に公開します。

e. ゲームの終了



6 ラウンド目の共通得点計算が終わったら、ただちにゲームは終了します。最終得点計算に進みます。(P.21 を参照)

維持フェイズの残りのステップ「5. ボードの状態更新」と「6. 精神の消費」は飛ばします

5. ボードの状態更新

※ 6 ラウンド目はこのステップを飛ばします

これにより、一部の区域ボードはラウンドごとに状況が変わります。



a. 特殊アクションポインターの回転

特殊アクションポインターを時計回りに 60 度回転させ、次の店を指すようにします。



b. 手番順の変更

1. 現在の手番順トラックからすべてのプレイヤーマーカーを取り除きます。
2. 次のラウンドの手番順トラックにあるマーカーを右に移します。これが次のラウンドの新たな手番順になります。
3. このラウンドで社交界を訪れなかったプレイヤーの新たな手番順は、訪問したプレイヤーの後になります。その際、現在のラウンドの位置関係を維持します。
4. これが新たな手番順です。
ステップ 1 で現在の手番順トラックから取り除いたプレイヤーマーカーを、ボードの上側に起き、後に社交界区域で使用するようにします。

c. 新たな魅カタイル

現在の魅了タイルを捨て、ゲームから取り除きます。区域ボードのそばにある魅了タイルの列から一番下の 1 枚を取り、談話室の対応する場所に置きます。

6. 精神の消費

※ 6 ラウンド目はこのステップを飛ばします



すべてのプレイヤーは次の行動を行います

1. 精神を消費します:
 - i. 自分の精神レベルを 1 下げます。
 - ii. それから、自分のプレイヤーボードにある出版していない作品集タイル 1 枚につき精神レベルを 1 下げます。
 - iii. 最後に、雇用した助手 1 人につき精神レベルを 1 下げます。精神レベルは最低 0 までになります、マイナスにはなりません。
2. 精神レベルチェック:

精神レベルが 0 の場合、ただちに必須休息アクションを行わなければならない、次のラウンドの手番が 1 回失われます。(P.15「必須休息」参照)

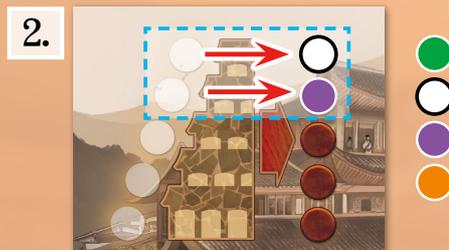
 - ・あなたは精神タイルを捨て、精神レベル 3 を回復して必須休息を避けることができます。

手番順の変更例

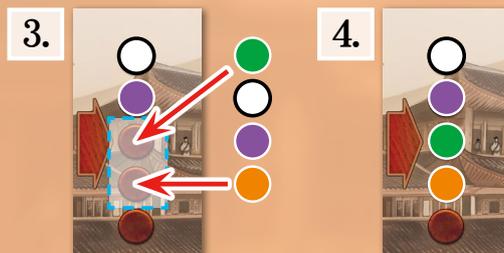
1. このラウンドの手番順は緑、白、紫、橙でした。現在の手番順トラックにあるすべてのプレイヤーマーカーを右側にずらします。



2. 白と紫のプレイヤーはこのラウンドで社交界区域に自分のプレイヤーマーカーを置いたため、次のラウンドでそれぞれ最初と 2 番目の手番順になります。



3. 社交界を訪れなかったプレイヤーはこのラウンドの手番順を維持するため、緑のプレイヤーマーカーは 3 番目に、橙は 4 番目に置きます。
4. 次のラウンドの手番順は白、紫、緑、橙です。



魅カタイル更新例

ラウンド終了時、現在の魅了タイルである F がゲームから取り除かれ、列の一番下にある魅了タイル E を談話室区域に置きます。



精神の消費例



緑プレイヤーは出版していない文学が 1 枚あり、助手を 2 人雇用しています。精神レベルを 1+1+2=4 下げなければなりません。マーカーは 5 から 1 に移動します。



ゲームの終了

最終得点計算

ゲームは6ラウンド目の後に終了し、下記の5つについて最終得点計算を行います：

1. 船の得点目標タイル
2. 作品集のセット
3. 雇用した助手
4. 風景アイコン
5. 使用していない着想タイル

1. 船タイル上にある得点目標タイル5枚を解決します。
それぞれの船について、最も多くの従者を置いているプレイヤーと2番目に多くの従者を置いているプレイヤーは、得点目標タイルに記されている方法で勝利点を獲得します。
(すべての得点目標一覧は次のページ参照)

- ・ 従者が同数の場合、より右側に従者を置いているプレイヤーが上位と見なします。
- ・ 1位の勝利点を獲得するプレイヤーは1人だけで、2位の勝利点を獲得するプレイヤーも1人だけです。

2. 自分が出版した戯曲、文学、絵画の作品集1枚ずつのセット1組につき4勝利点を得ます。
3. 自分が雇用した助手1人につき3勝利点を得ます。
4. 自分が得た風景アイコン1つにつき2勝利点を得ます。
5. 自分が持っているすべての着想タイル3枚(色を組み合わせても可)ごとに1勝利点を得ます。

最終得点計算の後、最も多くの勝利点を獲得していたプレイヤーはゲームに勝利し、江南で最も偉大な士大夫となります！あなたの作品は何百年もの間、文学者によって研究され、称賛されることでしょう。

同点の場合、その中で最後のラウンドの手番が最も早いプレイヤーが勝ちます。



上級最終得点計算

これは最終得点計算ボードのB面にあり、チャプター2、4、6で使用します。
得る勝利点の計算方法が変わります。

1. 変更なし。
2. 自分が出版した戯曲、文学、絵画の作品集1枚ずつのセット1組につき5勝利点を得ます。
3. 自分が雇用した助手の枚数の2乗に等しい勝利点を得ます。
4. 自分が得た風景アイコンの数をNとします。 $1+2+3+\dots+N$ (三角数) に等しい勝利点を得ます。
5. 変更なし。



船の得点目標タイル得点計算例

得点目標タイルAについて、この船には紫のプレイヤーの従者が2個、緑の従者が2個、白の従者が1個あります。
紫と緑は同数ですが、より早く(より右側に)従者を置いていたのは紫なので、紫が1位、緑が2位になります。



紫のプレイヤーは、出版した戯曲の作品集1枚につき4勝利点を獲得します。出版済みの戯曲の作品集は5枚あるため、20勝利点を得ます。



作品集のセット得点計算例

紫のプレイヤーは戯曲の作品集5枚、文学の作品集1枚、絵画の作品集2枚を出版済みです。
セットは1組なので、4勝利点を獲得します。

+4



得点目標タイル一覧



A - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、出版済みの戯曲の作品集 1 枚につき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



B - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、持っている 5 コインにつき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



C - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、出版済みの絵画の作品集 1 枚につき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



D - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、出版済みの文学の作品集 1 枚につき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



E - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、雇用している助手 1 人につき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



F - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、持っている風景アイコン 1 つにつき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



G - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、精神レベル 1 につき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



H - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、この船上にある自分の従者 1 個につき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



I - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、全プレイヤー間で比べて最も多い枚数を持っている作品集の種類(戯曲、文学、絵画) 1 つにつき 4 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 2 勝利点を得ます。



J - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、全プレイヤー間で比べて最も少ない枚数を持っている作品集の種類(戯曲、文学、絵画) 1 つにつき 5 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 3 勝利点を得ます。



K - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、この船上にある従者(どのプレイヤーのものかを問わない) 1 個につき 3 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 1 勝利点を得ます。



L - 最も多くの従者を置いているプレイヤーは、自分が出版した作品集 3 種類(戯曲、文学、絵画) 1 枚ずつのセット 1 組につき 3 勝利点を得ます。2 番目のプレイヤーは 1 勝利点を得ます。

才人能力一覧



とんぱっふ
唐伯虎

才人 A01- 維持フェイズに、雇用した助手は精神レベルを消費しません。



じょていけい
徐禎卿

才人 A02- アクションフェイズと維持フェイズの両方で、茶屋と居酒屋の自分の従者から得るコインと勝利点のボーナスを 2 倍にします。



しゅくしざん
祝枝山

才人 A03- 自分が旅または縁日区域を訪れた時、資材(着想タイル、コイン、勝利点、精神)を 2 倍得ます。



ぶんちやうめい
文徵明

才人 A04- 自分が作品集を出版した時、報酬(コイン、勝利点)を 2 倍得ます。



とうしょうえん
董小宛

才人 A05- 自分が旅または縁日区域を訪れた時、資材(着想タイル、コイン、勝利点、精神)を 2 倍得ます。



りゅうにっし
柳如是

才人 A06- 維持フェイズ中、自分が出版した戯曲と文学の各作品集から得る収入(コイン、勝利点)を 2 倍得ます。



こおうは
顧横波

才人 A07- 船にある従者が同数の場合、自分が勝ちます。船のマジョリティに勝ったたび、3 勝利点が得ます。

才人能力一覧



ベンぎょくきん
卞玉京

オ人 A08- 維持フェイズ中、自分が出版した戯曲と文学の各作品集から得る収入(コイン、勝利点)を2倍得ます。



りこうくん
李香君

オ人 A09- 自分が作品集を出版した時、報酬(コイン、勝利点)を2倍得ます。



こうはくもん
寇白門

オ人 A10- アクションフェイズ中、区域アクションによるコインの支払う必要がなくなります。旅コスト、店アクションによるコイン支払うも必要がなくなります。



ちんえんえん
陳圓圓

オ人 A11- アクションフェイズと維持フェイズの両方で、茶屋と居酒屋の自分の従者から得るコインと勝利点のボーナスを2倍にします。



ましやうらん
馬湘蘭

オ人 A12- 9 コインと各色の着想タイルを3枚ずつ持ってゲームを開始します。



しゅんめい
春媚

オ人 A13- 社交界から作品集や着想タイルを1枚多く獲得ができます。談話室に従者を1個多く置くことができます。追加の人物ボーナスは得られません。



か しん
夏清

オ人 A14- 船にある従者が同数の場合、自分が勝ちます。船のマジョリティに勝ったたび、3勝利点が得ます。



しゅうこう
秋香

オ人 A15- 社交界から作品集や着想タイルを1枚多く獲得ができます。談話室に従者を1個多く置くことができます。追加の人物ボーナスは得られません。



とうずい
冬瑞

オ人 A16- アクションフェイズ中、区域アクションによるコインの支払う必要がなくなります。旅コスト、店アクションによるコイン支払うも必要がなくなります。



りんたいぎょく
林黛玉

オ人 A17- 最終得点計算時、5項目すべての勝利点を2倍得ます。



せつほうさ
薛寶釵

オ人 A18- ゲームの準備の終了後、使えなかった3枚の得点流行タイルを得ます。第2、4、6ラウンド目の維持ボードの処理ステップ時、そのうち1枚を捨てて自分だけその流行の得点計算を行います。好きな面を選べます。



しんかけい
秦可卿

オ人 A19- 維持フェイズに、雇用した助手は精神レベルを消費しません。



かほうぎょく
賈寶玉

オ人 A20- 9 コインと各色の着想タイルを3枚ずつ持ってゲームを開始します。

助手能力一覧



とんぱっふ
唐伯虎

助手 B01- 自分の精神レベルを 2 上げます。



べんぎよくきん
本意よくきん

助手 B08- 自分が持っている着想タイル 2 枚までを好きな色と交換します。



じょていけい
徐禎卿

助手 B02- 1 コイン + 「茶屋にある自分の従者 1 個につき 1 コイン」を得ます。



りこうくん
李香君

助手 B09- 赤(戯曲)の着想タイルを 1 枚得ます。



しゅくしざん
祝枝山

助手 B03- 1 コインを支払い、特殊アクションポインターが指す店のアクションを行います。



こうはくもん
寇白門

助手 B10- 2 コインを得ます。



ぶんちやうめい
文徵明

助手 B04- 青(絵画)の着想タイルを 1 枚得ます。



ちんえんえん
陳圓圓

助手 B11- 1 勝利点 + 「居酒屋にある自分の従者 1 個につき 1 勝利点」を得ます。



とうしょうえん
董小宛

助手 B05- 縁日にある自分の従者を 1 マス移動させ、通過ボーナスを得ます。店のアクションは行いません。



ましょうらん
馬湘蘭

助手 B12- 1 コインを支払い、自分の獲得済みアクションタイル 1 枚を、自分の使用済みアクションタイル 1 枚と交換します。



りゅうにっし
柳如是

助手 B06- 好きな色の着想タイルを 1 枚得ます。



しゅんめい
春媚

助手 B13- 1 コインを支払い、旅区域の道を 1 つ通って新たな都市に移動します。追加コストはかかりません。都市ボーナスも得られません。



こおうは
顧横波

助手 B07- 1 コインを支払い、好きな船タイルに従者 1 個を置きます。



かしん
夏清

助手 B14- 好きな船タイル上にある自分の従者 1 個を、他の船タイル上に移せます。

助手能力一覧



しゅうこう
秋香

助手 B15-1 コインを支払い、談話室の人物タイルに従者を1個置きます。人物ボーナスは得られません。



とうずい
冬瑞

助手 B16- 黄(文学)の着想タイルを1枚得ます。



りんたいぎょく
林黛玉

助手 B17-1 コインを支払い、社交界から表向きの作品集1枚を得ます。空きマスを補充します。



せつほうさ
薛宝钗

助手 B18- 社交界の山から裏向きの作品集タイル1枚を得ます。



しんかけい
秦可卿

助手 B19-2 勝利点を得ます。



かほうぎょく
贾宝玉

助手 B20-2 コインを支払い、自分のまだ出版していない作品集1枚を出版します。コストは通常通り支払います。報酬も通常通り得ます。この方法で作品集を出版しても、茶屋や居酒屋の展示トラックに影響を与えません。

ゲームのチャプター

チャプター 1: 江南へようこそ

江南地方の繁栄は、ルネサンス期のヴェネツィアとは異なり、明に文化と芸術の黄金時代をもたらしました。この興奮冷めやらぬ時代に名声と栄光を追い求め、後世にまで残る傑作を作り上げましょう!

緑の枠を飛ばした基本的なルールが、入門用のチャプター 1 です。各プレイヤーに特別な能力はなく、ゲームで使用されるすべてのタイルは基本のもののみを使用します。

準備時に得点流行タイルがどのように配置されるかによって、ゲームごとに展開が異なります。先のチャプターに進む前に、基本ルールがゲームのメカニズムにどう作用するかを学びましょう。

チャプター 2: 四大才人

明の時代、あなたは文学、書、毛筆画で最も名を馳せている文学者集団「四大才人」の一人となります。

首都・金陵^{キンリョウ}に集い、競い合いながら、時代で最も偉大なる芸術家として人々の記憶に残る存在となりましょう!

ゲーム準備

ボード:A1-A2-A3

使用する才人:A01 ~ A04

使用する人物:B05 ~ B16

アクションタイル:基本のみ

店タイル:すべて A 面

特殊アクションポインター:A 面

使用する得点目標タイル:G ~ L

維持ボード:A 面

最終得点計算ボード:B 面

追加ルール

「四大才人」人物選択

ゲーム準備時、人物 01 ~ 04 を才人面を表にして談話室区域のそばに置きます。準備のステップ 14 で、手番とは逆順で各プレイヤーは才人タイル(人物タイルの才人面)を 1 枚選んで獲得し、自分のプレイヤーボードの左下に置きます。ゲーム中に、特別な能力を使用できます。(能力は P.22 参照)

獲得タイルの時代混合

ゲーム準備時、時代 1 と時代 2 (銀色)のすべてのアクションタイルを袋に入れて混ぜます。

準備時と 1 ラウンド目に維持ボードを補充する際、それを使用します。銀のタイルをすべて取り除いた後、時代 3 と時代 4 (金色)のすべてのアクションタイルを袋に入れて混ぜます。2、3 ラウンド目に維持ボードを補充する際、それを使用します。(詳細は P.18 参照)

上級得点目標タイル

ゲーム準備時、得点目標タイル G ~ L を裏向きでシャッフルし、山にします。これら 6 枚の得点目標タイルにより、後半の数ラウンドで異なる勝利点獲得手段が提示され、最後の船のマジョリティ調整の重要性が増します。

上級最終得点計算

準備時、最終得点計算ボードを B 面にして維持ボード上に置きます。雇用した助手と得た風景アイコンについて得点計算が直線的ではなくなります(詳細は P.21 参照)。

チャプター 3: 科挙

1000 年以上もの間、科挙を受けて官僚となることが、出世への道でした。試験は難しく、精神的な負荷の大きいものでしたが、学歴を手にするというのは、自分の作品が身内の文学者からより評判を集めるのです。

勉学と創作活動のバランスをとり、江南で最も権威ある学者兼芸術家となりましょう!

ゲーム準備

ボード:A2-A3-B1

使用する才人:A01 ~ A04

使用する人物:B05 ~ B16

アクションタイル:基本 + 上級

店タイル:すべて A 面

特殊アクションポインター:A 面

使用する得点目標タイル:A ~ F

維持ボード:B 面

最終得点計算ボード:A 面

追加ルール

「四大才人」人物選択

チャプター 2 を参照。

科挙

ゲーム準備時、社交界区域ボードを B 面にします。

ゲーム中、各プレイヤーは科挙試験を 2 回まで受けて、得点計算時に加点できます。(詳細は P.9 参照)

上級アクションタイル

準備時、背面の文字が赤い上級アクションタイル各 6 枚を、各時代に追加します。このタイルには作品集を得る「」と市場のアクション実行する「」のアイコンがあり、柔軟性が増してコンボしやすくなります。

維持ボードの B 面を使用し、追加の獲得用タイルを置きます。(詳細は P.18 参照)

区域ボード B1



勅令タイル

(両面仕様)



上級アクションタイル



ゲームのチャプター

チャプター 4: 旅する芸術家

旅には金がかかるものであり、古代では特に顕著でした。しかし、それを理由にあなたのような著名な芸術家が足を止めるわけにはいきません。このチャプターでは、作品を使って旅の支援者を募ります。

まだ見ぬ地に足跡を残し、数百年後のその地の民にまであなたの名を轟かせましょう!

ゲーム準備

- ボード: A3-A1-B2
- 使用する人物: 01 ~ 16
- アクションタイル: 基本 + 上級
- 店タイル: すべて B 面
- 特殊アクションポインター: B 面
- 使用する得点目標タイル: A ~ F
- 維持ボード: B 面
- 最終得点計算ボード: B 面

追加ルール

上級人物獲得

ゲーム準備時、人物タイル 01 ~ 16 をシャッフルし、「プレイヤーの人数 + 4」枚を公開して、才人面を表にして談話室区域のそばに置きます。残りの人物タイルを山を作ります。

準備のステップ 14 で、手番とは逆順で各プレイヤーは才人タイルを 1 枚選んで獲得し、自分のプレイヤーボードの左下に置きます。残った人物は裏向きにして、助手面で談話室に置きます。

旅する芸術家

ゲーム準備時、旅区域ボードを B 面にします。ゲーム中、旅コストとしてコインを支払う代わりに、作品集 1 枚を出版することもできます。(詳細は P.13 参照)

特殊アクションポインター B 面

ゲーム準備時、特殊アクションポインターを B 面にして、12 時方向と 2 時方向を指すように縁日区域に置きます。

「▲」を得て特殊アクションを実行する時、ポインターが指している店のうち 1 つを選びます。(詳細は P.14 参照)

上級アクションタイル

詳細はチャプター 3 と P.18 参照。

獲得タイルの時代混合

詳細はチャプター 2 と P.18 参照。

上級最終得点計算

詳細はチャプター 2 と P.21 参照。

区域ボード B2



特殊アクションポインター B 面



チャプター 5: 学者の魅了

賑やかな金陵は、江南とその周辺地域の貿易の流れを作り、15 世紀の中国経済を導きました。異国の品々、洗練された習慣、珍しい言語により、誰もが予想していたよりも早く、流行が変化していったのです。

流行の最先端を取り入れて人々を魅了し、優秀な助手を迅速に集め、共に素晴らしい作品を作り上げましょう!

ゲーム準備

- ボード: A1-A2-B3
- 使用する人物: 01 ~ 16
- アクションタイル: 基本 + 上級
- 店タイル: すべて A 面
- 特殊アクションポインター: C 面
- 使用する得点目標タイル: G ~ L
- 維持ボード: A 面
- 最終得点計算ボード: B 面

追加ルール

上級人物獲得

ゲーム準備時、人物 01 ~ 16 を使用します。

詳細はチャプター 4 と P.22 参照。

学者の魅了

ゲーム準備時、談話室区域ボードを B 面にします。ステップ 6 に魅カタイルランダムに 1 枚を談話室区域に表向きに置きます。残り 5 枚は談話室の隣に表向きに 1 列並びます。

ゲームの途中に、プレイヤーが談話室に訪ねた時、魅カタイルの条件が満たしていた場合、人物タイルをもう 1 枚選び、その上に自分の従者を 1 個置きます。(詳細は P.10 参照)

特殊アクションポインター C 面

ゲーム準備時、特殊アクションポインターを C 面にして、12 時方向と 6 時方向を指すように縁日区域に置きます。(詳細は P.14 参照)

上級アクションタイル

詳細はチャプター 3 と P.18 参照。

獲得タイルの時代混合

詳細はチャプター 2 と P.18 参照。

より厳しいタイル獲得

維持ボードの A 面を使用し上級アクションタイルを使用することで、獲得できるタイルの選択肢が狭まります。(詳細は P.18 参照)

上級最終得点計算

詳細はチャプター 2 と P.21 参照。

区域ボード B3



魅カタイル



特殊アクションポインター C 面



ゲームのチャプター

2人プレイ用ルール

チャプター6:紳士百景

紳士が一生に眺める景色は、壮大な芸術家の眺望です。自分をどの分野で際立たせたいかによって、様々な道が用意されているのです。いずれの道を選んでも、すべての道を選んでも他の者と差をつけることができますが、最も多くの報酬を得るには、都市の流行を忘れずに適応していくことが大切です。

実行できる選択肢から正解を導き出し、江南:紳士百景で伝説を築きましょう。

ゲーム準備

ボード: B1-B2-B3

使用する人物: 01 ~ 20

アクションタイル: 基本 + 上級

店タイル: A面とB面をランダム

特殊アクションポインター: B面とC面をランダム

使用する得点目標タイル: A ~ L

維持ボード: A面とB面をランダム

最終得点計算ボード: A面とB面をランダム

追加ルール

上級人物獲得

準備時、人物 01 ~ 20 を使用します。

詳細はチャプター 4 と P.22 参照。

紳士百景

準備時、3つの区域ボードをすべてB面にします。ゲーム中、社交界、旅、談話室区域では上級アクションを実行できます。

特殊アクションポインター B/C面

準備時、特殊アクションポインターをランダムにB面かC面にします。詳細はP.14参照。

上級アクションタイル

詳細はチャプター 3 と P.18 参照。

獲得タイルの時代混合

詳細はチャプター 2 と P.18 参照。

より厳しいタイル獲得

詳細はチャプター 5 と P.18 参照。

上級最終得点計算

詳細はチャプター 2 と P.21 参照。

区域ボード B1-B2-B3



1. 準備時、両プレイヤーは2色目の色を選んで学者マーカーと従者マーカーを受け取ります。1色目をメイン色、2色目を家臣色と呼びます。
2. 手番のプレイヤーは通常通りアクションを1枚選び、対応する区域にメイン色の学者マーカーを1個置きます。
最も右側のアクションタイルを破棄してボーナスを獲得した後、破棄したタイルの上半分に記されている区域に自分の家臣色の学者マーカーを1個置きます。(複数の区域が記されているタイルの場合、家臣の学者をどちらに置くか選べます)
 - ・ その区域が満員の場合、家臣の学者は休息区域に学者置を置きます。
 - ・ 2人プレイ用変更ルール: 最も右側のアクションタイルを破棄する代わりに、好きなアクションタイルを破棄して、そのタイルの下半分に記されているボーナスを得られます。
- 3.
4. 維持フェイズに、新たなアクションタイルを獲得する際、家臣色の学者を無視し、メイン色の順位を参照してタイルを獲得します。
 - ・ 使用する維持ボードに応じて、6枚か8枚のアクションタイルがボード上に置かれ、プレイヤーが獲得します。
5. 維持フェイズに、流行タイルの選択で船のマジョリティを決める時、家臣色の従者はメイン色と同じ色と見なします。家臣の従者が最も右側のマスにある場合、従者の数が同数の時に勝ちます。
6. 2人のプレイヤーのメイン色の勝利点のみを計算します。
7. 最終得点計算時、得点目標タイルで2位になった場合、通常通り勝利点を得ます。

ソロ用ルール

- ゲーム準備時、ボット(相手)プレイヤー用に別の色を選び、ボット用のすべての内容物は以下の通りにします:
 - ボットは**スタートアクションタイル 12 個**を使用します、すべてを同じ色の袋に入れてください。
 - ボットは**学者マーカー 3 個**を使用します。
 - ボットは**従者マーカー 25 個**を使用します。
 - ボットは**プレイヤーマーカー 4 つ**を使用します。
 - ボットは人物の才人能力を使用しません。
 - ボットはプレイヤーボードを使用しません。
 - ボットは**3 コイン**でゲームを開始します。
 - ボットは何時でも**精神レベル 4 に扱います**。
 - ボットは**着想タイルを持たずに**ゲームを開始します。ゲーム中にも着想タイルを使用しません。
 - ゲーム準備のステップ 13 に、作品集タイルをランダムに 1 枚を引いて、ボットの出版済みの作品集になります。そして通常通りあなたの初期作品集タイルを獲得します。
 - ボットは作品集が獲得する際、**コストを支払わずただちに出版**します。
 - ボットが作品集を出版した時、その作品集タイルに記されている**報酬(コインや勝利点)は獲得しません**。
 - 維持フェイズ時、ボットは**収入を得ることも、助手能力を使用することも、精神レベルを下げることもありません**。
 - 人間プレイヤー(あなた)がスタートプレイヤーになります**。
- ボットの手番では、ボットの袋からアクションタイルを 1 枚引き、その上半分に記されている区域にボットの学者マーカーを 1 個置きます。ボットのアクションは人間プレイヤーとは異なります:
 - 社交界**
 - ボットは通常通り手番順トラックにマーカーを置きます。
 - ボットは作品集の山の上から 1 枚引き、それを**ただちにコストを支払わず出版**します。
 - 茶屋**
 - ボットは作品集の山の上から 1 枚引き、それを**ただちにコストを支払わず出版**します。
 - 通常通り、対応する色の新たな展示タイル 1 枚を置きますが、**タイル上に従者は置きません**。
 - 居酒屋**
 - ボットは作品集の山の上から 1 枚引き、それを**ただちにコストを支払わず出版**します。
 - 通常通り、対応する色の新たな展示タイル 1 枚を置きますが、**タイル上に従者は置きません**。
 - 談話室**
 - ボットは助手の山の上から 1 枚引き、それをただちに助手にします。ボットは雇用するのに 1 回会うだけでいいのです。
 - ボットは魅カタイルの上に**従者を置きません**
 - 旅**
 - ボットは**旅アクションを行うたび、道の終端まで移動**します。旅行順は A → B → C → D の順に行います
 - 旅する道の**すべての都市に従者を置**きます。
 - ボットは都市に記されているボーナスを**獲得しません**。
 - ボットがすべての道の終端に到達した後、さらに旅アクションを実行した場合、ボットは**5 コイン**を得ます。
 - 縁日**
 - ボットは**5 コイン**を得ます。

稀なケースですが、ボットが引いたタイルの区域が満員だった場合、ボットは代わりに**5 コイン**を得て、**学者マーカーは置きません**。

- ボットが船タイルでマジョリティを獲得し、共通得点計算用の流行を選ぶことになったら、現在ボットが**人間プレイヤーよりもより多くの勝利点を得られる**流行を選びます。それが同点ならランダムに決めます。
- 人間プレイヤーのみが新たなアクションタイルを獲得**します。6 枚が獲得の候補であり、選ばれなかったタイルはゲームから取り除きます。
- 2 ラウンド目と 4 ラウンド目の終了時、ボットは**使用済みのアクションタイル 6 枚を自分の袋に戻**します。
- ボットは 2、4、6 ラウンド目の得点計算時に通常通り勝利点を獲得します。
- 最終得点計算時、ボットは通常通り 5 項目すべてから勝利点を得ます。
 - 得点計算時、ボットは**精神レベル 4 に扱います**。
- 同点の場合、人間プレイヤーの勝利です。

難易度の調整

才人能力と上級アクションを使用すると、より簡単にボットに勝つことができます。さらなる困難に挑むため、ボットの難度を上げることができます。

上記のルールは標準難易度の「かんたん」です。より高い何度では、下記の通りルールに変更を加えます:

かんたん — 上記のルールです。

通常 — 「かんたん」ルールに次の内容を加えます:

- 最終得点計算時、ボットは保有している**1 コインにつき 1 勝利点**を得ます。

難しい — 「通常」ルールに次の内容を加えます:

- 作品集を出版すると、**通常通り報酬を受け取ります**。

熟練 — 「難しい」ルールに次の内容を加えます:

- ボットは**出版済みの作品集**から収入を得ます。
- ボットは文学の収入を**コストを支払わずに得**ます。
- ボットは助手能力を使用できないため、その収入は得ません。

達人 — 「熟練」ルールに次の内容を加えます:

- ボットが茶屋または居酒屋を訪れた時、**出版した作品集に対応する展示タイル上に、ボットの従者マーカーを 1 個置**きます。
- ボットが茶屋または居酒屋を訪れた時、ボットの従者に対応するコインと勝利点を獲得します。
- 維持フェイズ中、ボットは**茶屋と居酒屋から収入**を獲得します。

ナイトメア — 「達人」ルールに次の内容を加えます:

- ゲームの準備時、ボットは勅令タイルを受け取り、**拳人面**を表にして置きます。

インフェルノ — 「ナイトメア」ルールに次の内容を加えます:

- ゲームの準備時、上記の勅令タイルを**貢人面**が表になるようにします。

作品集一覽

本作の作品集タイトルは明王朝の實在の作品であり、どれも有名で影響力があると専門家が太鼓判を押すものです。三国志演義、西遊記、ムーランなどは、現在も幾度となく作品展開がなされています。また他の作品についても、古くから中国全土の作中で用いられた比喻の元となっているものもあります。

紙面の都合であらすじは割愛しますが、タイトルを聞けばわかるものも多いと思いますので、その多岐にわたる創造性を感じ取ってみてください。

かいが 絵画

A1	山雨欲來圖	The Coming of Storms
A2	峰下醉吟圖	Drunken Chant Under the Peak
A3	山亭文會圖	Literary Gathering at a Mountain Pavilion
A4	歸去來兮圖	Returning Home
A5	嫦娥圖	Chang'e's Ascent to the Moon
A6	江南春圖	Spring in Jiangnan
A7	廬山高圖	Lofty Mount Lu
A8	湘軍夫人圖	Xiang River Goddesses and Madam Xiang
A9	春樹秋霜圖	Spring Branches and Autumn Frost
A10	瑞雪凝冬圖	Snow Accumulating in Winter
A11	関山行旅圖	Travelers in a Mountain Pass
A12	漢宮春曉圖	Spring Dawn in the Han Palace
A13	雙松飛瀑圖	Two Pines and a Flying Cascade
A14	神鳥鳳凰圖	Phoenix the Sacred Bird
A15	瀟湘秋意圖	Autumn Intention in Xiaoxiang

ぎきょく 戯曲

B1	玉簪記	Story of the Jade Hairpin
B2	南柯記	Dream of the Southern Bough
B3	紫釵記	Story of the Purple Hairpin
B4	紅線女	The Red Line Women
B5	紅梅記	Story of the Red Plum
B6	玉禪師	Jade Dream of a Zen Master
B7	狂鼓史	History of the Mad Drum
B8	中山狼	The Wolf of Zhongshan
B9	杜甫遊春	Dufu's Journey to Spring
B10	寶劍記	Story of the Sword
B11	女狀元	The Female Top Scholar
B12	鳴鳳記	Cries of the Phoenix
B13	浣紗記	Washing the Silken Gauze
B14	牡丹亭	The Peony Pavilion
B15	雌木蘭	Legend of Heroine Mulan

都市一覽

旅区域の都市は江南地域周辺に実際に存在する場所であり、今日でも人気の観光地です。

それらの都市で古代の文人は文学を書いたり、^{かいが}絵画を描いたりしたとされており、地元の人々は、この地域を訪れた著名な文人について話すのが大好きで、都市と文人の評判をさらに高めています。

都市

	金陵	Jinling
A1	揚州府	Yangzhou City
A2	二十四橋	Twenty-Four Bridges
A3	隋煬帝陵	Tomb of Emperor Yang
B1	黄山	Huangshan Mountains
B2	景德鎮	Jingdezhen Town
C1	杭州府	Hangzhou City
C2	西湖	Lake Xihu
C3	錢塘江潮	Qiantang Tidal Bore
D1	太湖	Lake Taihu
D2	蘇州府	Suzhou City

文学

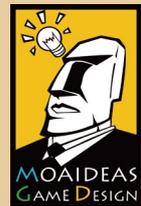
C1	警世通言	Stories to Alert the World
C2	喻世明言	Stories to Admonish the World
C3	醒世恆言	Stories to Awaken the World
C4	初刻拍案驚奇	Astonishing Tales - First Hour
C5	醒世姻緣傳	A Marriage to Awaken the World
C6	二刻拍案驚奇	Astonishing Tales - Second Hour
C7	包龍圖判 百家公案	Hundreds Judged by Dragon Bao
C8	海剛峰先生 居官公案傳	Investigations of Judge Hai Rui
C9	儒林外史	Chronicles of Literati Scholars
C10	封神演義	The Investiture of the Gods
C11	金瓶梅	The Plum in the Golden Vase
C12	三國演義	Romance of the Three Kingdoms
C13	西遊記	Journey to the West
C14	水滸傳	Outlaws of the Marsh
C15	皇明英烈傳	The Valiant Emperors of Ming

Jiangnan

Jiangnan: Life of Gentry
Designed by DuGuWei

October 1, 2022 English First Edition Rulebook v1.00

発行	Moaideas Game Design
ゲームデザイン	DuGuWei
ゲーム開発	David Wang, Desnet Amane
2人&ソロルール開発	David Wang
カバーイラスト	Su
人物イラスト	NowNow, Su
アートディレクター	Chiyami, keykid
グラフィックデザイン	Chiyami
アイコン、インターフェイス	Chiyami
ルールライティング	David Wang, Desnet Amane
日本語ルール翻訳	岡野翔太
ルールブック編集	AFONG
DTP	AFONG
印刷前工程	Desnet Amane
印刷管理	Desnet Amane
特別感謝	The 1140 Amazing Backers on Kickstarter, Frank Liu, Jay Bernardo, Jerry Lee, Kickstarter Japan, Peter Liao
テストプレイ	Sky Huang, AuAu Chen, An-ping Liu, Allen Wang, Tsai Huei-Chiang, Vencent, 小路, 綾瀬, 麥麥, 倫子, 品翔, 糸字維





社交界



次のラウンドの手番順トラックにプレイヤーマーカーを置きます。

1 コインを支払い、公開した作品集タイトルを更新することができます。

作品集を 1 枚得る。

任意の着想を 1 枚得る。



茶屋



自分の従者 1 個につき 1 コインを得ます。

作品集を 1 枚出版し、自分の従者 1 個を新たな展示タイトル上に置きます。

展示トラックにある 3 枚のタイトルと同色の着想タイトルを得ます。



居酒屋



1 コインを支払い、自分の精神レベルを 1 上げます。

自分の従者 1 個につき 1 勝利点を得ます。

作品集を 1 枚出版し、自分の従者 1 個を新たな展示タイトル上に置きます。

展示トラックにある 3 枚のタイトルと同色の着想タイトルを得ます。



談話室



1 コインを支払い、自分の精神レベルを 1 上げます。そして人物タイトルに従者マーカーを置き、人物ボーナスを得ます。

同じ人物に自分の色の 2 個目の従者を置くと、その人物は雇用した助手となります。



縁日



自分の従者を 1 マス移動させる。

1 コインを支払い、自分の従者を 2 マス移動させる。

2 コインを支払い、自分の従者を 3 マス移動させる。



旅



目的地に応じてコストを支払う必要がある。その後、精神レベルを 1 上げ、その都市に従者を 1 個置き、都市ボーナスを得る。

風景アイコンを 1 つ得て、最終得点計算時に勝利点を獲得できる。



休息

アクショントラックの 4 つの区域のどこを訪れるのにも十分なコインがない場合、またはどこも訪れたくない場合、代わりに休息を実行できます。詳しい内容は反対側にと説明書 P.15 参照。

ボーナスアイコン

- 1 勝利点を得る
- 1 コインを得る
- 精神レベルを 1 上げる
- 文学の着想を 1 枚得る
- 絵画の着想を 1 枚得る
- 戯曲の着想を 1 枚得る
- 任意の着想を 1 枚得る
- 社交界から表向きの作品集タイトルを得る。そのあと空きマスに補充します
- 特殊アクションポインターで指し示されている店のアクションを行う

維持フェイズアイコン

- 個人収入
- ポインターの回転
- 手番順の変更
- 船に従者マーカーを置く、船の移動と解決
- 新たな魅力タイトル
- 精神の消費
- 新たなアクションタイトルの獲得。
- 精神レベルが 0 になったら、ただちに必須休息アクションを行います
- 対応アクションタイトルの補充
- 対応点数の共通得点計算
- 袋の補充
- 時代 2 作品集タイトルの補充
- ゲーム終了

最終得点計算

- 得点目標タイトル
- 出版済みの作品集の 3 種類セット
- 雇用した助手
- 風景アイコン
- 使用していない着想 3 つ

作品集

- 未出版の作品集
- 作品集を出版する
- 出版済みの作品集

休息

- アクションタイトル 1 枚を選び、それを通常通り使用済みエリアに移します。区域アクションは実行できません。学者マーカーは維持ボードの下側にある学者トラックに置きます。
- 最も右側にあるアクションタイトルを取り除き、破棄ボーナスを獲得します。
- 2 コインを得て、自分の精神レベルを 4 上げます。