



FEDERICO RANDAZZO  
P.S. MARTENSEN



GIORGIA LANZA



SHŌGUN NO

# 将太刀

THE SHŌGUN'S SWORD

## イントロダクション

封建的な日本—神秘、伝統、名誉...そして鋭い刀の国！日本の各地を支配する高貴な豪族を選出し、あるいは転覆させる戦いの結果には、常に刀が重要な役割を果たしてきた。しかし、この美しい傑作の背後には、日本各地に点在する最も古い鍛冶場に注ぎ込まれた技術、鍛錬、汗からなる千年の芸術がある。古代の秘密を守る鍛冶職人たちは、一族の命運と国の歴史を握っている。あとはあなた次第だ。あなたはこの古の伝統を受け継ぐよう求められている。果たしてあなたは、日本最強の大名に、そして将軍にまで、自分の傑作を売り渡すことができるだろうか？

## ゲームの概要

このゲームでは、あなたは封建時代の日本の刀匠の立場になります。職人や材料をうまく管理し、何よりも鍛冶場を最も効率よく使いこなさなければなりません。

## テーマとゲームの用語

このルールブックでは、いくつかの用語を日本語のままにし、他の用語を翻訳することにした。その理由は歴史ハンドブックに記載されており、脚注にもテーマについての詳細が書かれています。



# COMPONENTS

**1**  
家族トークン



**1**  
ラウンドマーカー



**1**  
ファーストプレイヤーカード



**4**  
得点タイトル



**28**  
市場カード

**64**  
大名カード



**5**  
将軍の恩恵カード

**22**  
名誉カード



**4**  
恥 / 不名誉カード



**4**  
最初の指物カード



**56**  
指物タイトル  
14 4種類ごとに



**32**  
価値5のお金



**70**  
価値1のお金



**1**  
メインボード  
村や城がある日本の各地の様子を表している



**50** 刀タイル  
鍛造される刀を示す

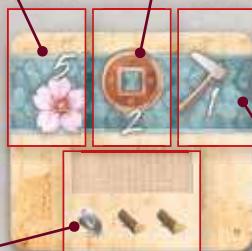


**13**  
ソロカード



各プレイヤーの用具4セット

勝利点 収入



構成  
必要とする資源

強さ  
一部の褒賞カード  
で最終得点計  
算で使用

**136** 基本資源

40 40 32 24

木材 鋼 サメ革 漆

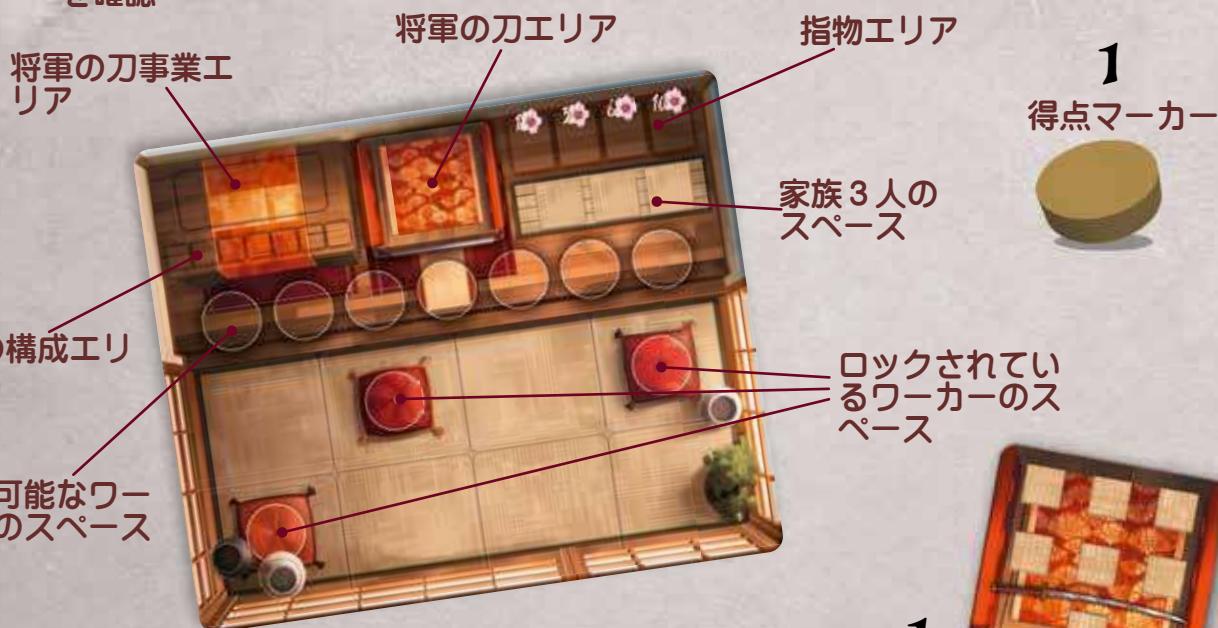
**88** 装飾された  
資源

24 24 20 16

木材 鋼 サメ革 漆

**1** 和室ボード  
ゲームの進行状況  
を確認

4色で ● ● ● ●



**1** 鍛冶場ボード  
刀を鍛造していく場所

**1**  
将軍の刀タイル



**7** ゲームでアクショ  
ンを実行するワー  
カー



**3** ゲームで将軍の御殿へ  
派遣し恩賞を確保する  
家族



**2** ゲームで上級アク  
ションが実行でき  
る僧侶



**4** 刀を装飾する装飾  
師

# GAME SETUP

1. メインボードをテーブルの中央に置きます。

2. 各プレイヤーに、鍛冶場ボード、和室ボード、将軍の刀タイル、得点マーカー1個ずつと、選んだ色の全てのミニチュアを渡します。和室ボードは、右下角に”3”が記されている面が上になるようにします。裏面は”+1プレイヤー”モードで使用します。



14.

FORGE BOARD

WASHITSU BOARD

2.

d.

a.

3.

b.

4.

3. 各プレイヤーに、木材と鋼を2個ずつ配ります。資源は鍛冶場ボードの対応するエリアに置きます。

4. 以下の要素を和室ボードに置きます。  
 ・ワーカー4個を利用可能なワーカースペースに。  
 ・残りのワーカー3個をブロックされたワーカースペースに。  
 ・家族駒3個を指定のエリアに。  
 ・将軍の刀タイルを指定のエリアに。

5. 以下の要素をメインボードに配置します。

- ・各プレイヤーの得点マーカーを得点トラックの0に。
- ・各プレイヤーの刀鍛冶4個ずつを学院に。
- ・各プレイヤーの僧侶2個ずつを寺院に。
- ・ラウンドマーカーをラウンドトラックの1に。

5.

b.

5.

c.

d.

6. 宮殿タイル9枚を裏向きでよく混ぜ、ランダムに5枚引いて、メインボードの指定のスペースに置きます。使わない4枚のタイルは箱に戻します。最初のゲームでは、イラストで示したタイルを使うことをお勧めします。

重要：ゲームでは1枚だけ受動効果の部屋を使うことができます（9ページ、将軍の城参照）2枚目を引いたら、別のタイルを引き直します

7. 刀タイルを裏向きでよく混ぜ、メインボードのそばに山札とします。山札をめくって、プレイヤーの人数に応じて刀スペースが埋まるまで1枚ずつ配置していきます。

5.

a.

10.



9.



プレイヤー人数

7.

8.

1.

6.

13.

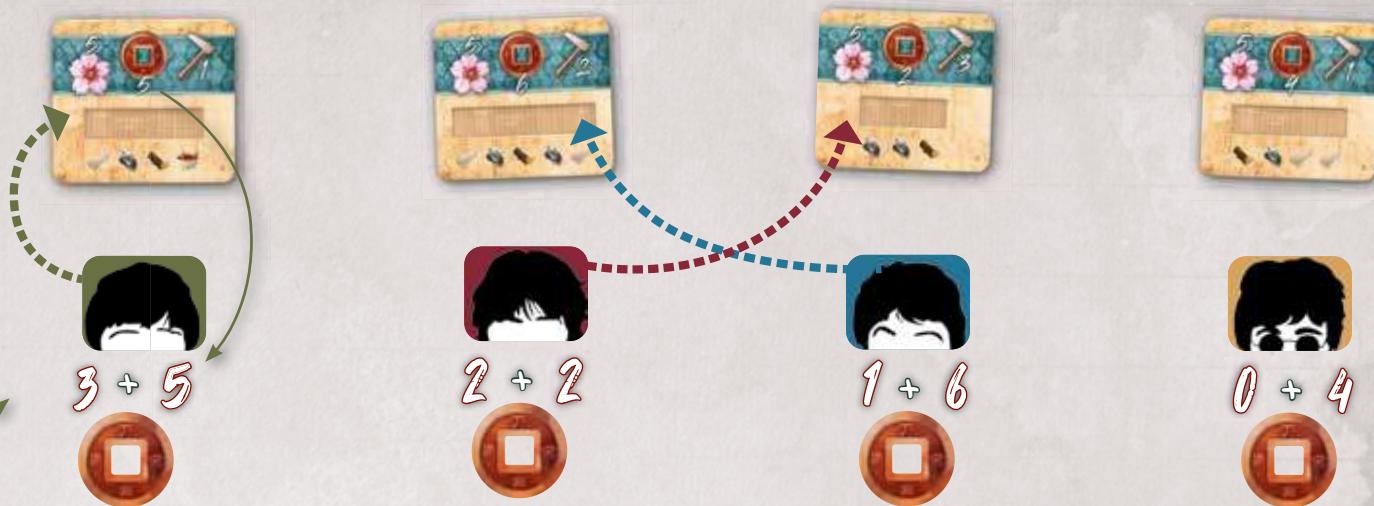
10.

8. 大名カードを混ぜ、16枚ずつの4つの山札をつくります。それらをメインボード上の家の近くの4つのスペースに表向きにして置きます。
9. 市場カードを混ぜ、3つの市場スペースの1つに表向きにして置きます。上から2枚のカードを取り、残りの2つのスペースに置き、3枚のカードが見えるようにします（1枚は山札の上のカードと残りの2枚）。
10. ランダムに、プレイヤー人数と等しい枚数の将軍の恩恵カードを引き、メインボードの近くに表向きにして置きます。恥/不名誉カード、資源、貨幣、指物タイルもそばにまとめておきます。
11. 名誉カードを混ぜ、プレイヤー人数と同じ数だけ捲ります。メインボードの近くに表向きにして並べ、近くに山札も置いておきます。
12. 適当にファーストプレイヤーを決め、ファーストプレイヤーカードと貨幣のついていない初期の指物タイルを受け取ります。他のプレイヤーは、時計回りの順に貨幣が1, 2, 3ついている指物タイルを受け取ります。
13. プレイヤー人数と同じ数の刀タイルを山札からめくります。手番順が最後のプレイヤー（最も値が大きい指物タイルを持っている）から順に反時計回りで、1枚を選んで取ります。ファーストプレイヤーは残った1枚を取らなくてはなりません。
14. 選んだ刀を自分の鍛冶場ボードの、タイルが示す最初の資源と同じ列の最も左のスペースに置きます（鍛冶場ボード上での刀の移動ルール参照）。
15. 刀タイルと最初の指物タイルに記されているだけの貨幣を取ります。
16. このイラストのように、初期の指物タイルを刀の貨幣アイコンを覆うように置きます。以後それは使われません。



最初のラウンドの開始です。

例1:最初のラウンドの手番順は、ジョン、ポール、ジョージ、リンゴです。リンゴが最初に刀タイルを選択し、次にジョージの番、次にポールの番となり、最後にジョンが唯一残ったタイルを受け取ります。図に示すように、全員がお金を受け取ります。



## PLAYING THE GAME

ゲームは4ラウンドに渡って行われます。各ラウンドは2つのフェイズに分かれ、以下の順にプレイしなくてはなりません。

- 1 各プレイヤーのターンフェイズ
- 2 整頓フェイズ

### 1 各プレイヤーのターンフェイズ

プレイヤーは、ファーストプレイヤーから時計回りに、「ゲームエリアと可能なアクション」に書かれている通り、順番にワーカーや僧侶を配置していきます。

プレイヤーは、すべてのプレイヤーがすべて配置するかパスするまで、一度に1人のワーカーまたは僧侶を順番に配置します。

**重要:** 和室ボードのワーカー使用可能スペースに残っているワーカーしか使用できません。

**重要:** メインゲームボードでワーカーや僧侶を配置できるスペースは、番号のないスペースか、プレイヤーの数以下のスペースです。

## ゲームエリアと可能なアクション

### 寺院

このエリアには、あなたの色の僧侶が2人います。あなたのターンに、そのうちの1人を、ワーカーの代わりにアクションを起こすのに使うことができます。ただし、そのためには、現在のラウンド数の右に書かれている数のお金を支払って、寺院にお布施をしなければなりません（お金はサプライに戻します）。

僧侶は以下のルールに従います：

- ・僧侶はワーカーと同じように配置します。選択したアクションに加え、特殊効果も発動します。
- ・すべての僧侶（またはワーカー）を使わないこともできます。
- ・ワーカーとともに僧侶を使用する順番は自由です
- ・僧侶を使用した場合でも、次のターンに使用可能なワーカーを使用することができます。

実際、2個の僧侶は各ラウンドに2回の追加アクションが可能です。

**重要:** 僧侶を獲得した場合、僧侶のコストを即座に支払わなければなりません。僧侶を使ってお金を手し、そのお金でコストを支払うことはできません



以下では、各エリアでワーカーをプレイした場合の効果、そして僧侶が発動する追加効果について説明します。僧侶の追加効果は、各ゲームエリアの近くにあるシンボルで示されます。



例2:ゲーム開始時、ジョン、ポール、ジョージはそれぞれワーカーを使います。リンゴは8金持っているので、5金を消費して僧侶を使い、市場に置きます。次の手番では、もう5金は持っていないので4個あるワーカーのうち1個を使います。

1) このゲームにおける僧侶の役割は、『歴史ハンドブック』の3ページに記載されているように、歴史的現実に対する我々の自由な解釈です。



## 4つの大名屋敷（藩）

ここにはあなたの大切な刀を買おうとしている4人の大名が住んでいます。あなたの芸術性をすべての地域に知らせることは、ゲーム終了時に追加のポイントを獲得するための良い方法です。大名は刀を依頼するときに前払いしてくれるので、このアクションでお金を獲得できます。

ワーカー：

- 1 メインボードから好きな刀タイルを1枚取り、鍛冶場ボードに置きます（10ページの”鍛冶場ボード上の刀の移動ルール”を参照）。

**重要：**自分の鍛冶場ボードに正しく置けない刀を選ぶことはできません。

- 2 あなたが取った刀タイルのそばのスペースにワーカーを置きます。

- 3 選んだ刀タイルにあるお金を受け取ります。
- 4 刀を取った藩の指物を取り、刀のお金アイコンの上に置きます。
- 5 藩のそばにある大名の山札の上から大名カードを1枚引き、和室ボードのそばに誰からも見えるように表向きに置きます。



僧侶：

ワーカーと同じステップを全て実行したあと、任意の指物（今取ったものと同じでも違ってても良い）を取り、和室ボードの指物エリアに直接置きます。



例3：最初のアクションとして、ジョンは図の刀を取ります。その下のスペースに手持ちのワーカーを1個置き、お金4枚と指物、そして図のカードを取ります。

2) 『歴史ハンドブック』の2ページで説明されているように、実は前払いは普通ではありませんでした。



## 市場

ここで刀を鍛錬するための資源を購入する場所であり、最も一般的なカードを見つける場所でもあります。

- 1 自分のワーカーを、他のワーカーや僧侶がいない市場のスペースに置きます。空いているスペースは、数字のないスペースか、プレイヤーの人数以下のスペースです。
- 2 サプライから好きな資源（複数可）を購入します：各資源の価格は市場エリアに表示されています。使用したお金をサプライに戻します。
- 3 自分の鍛冶場ボードの指定されたスペースに資源を配置します。
- 4 公開された3枚の市場カードから1枚を選び、自分の和室ボードの近くに表向きに置きます。その後、山札から補充します。



僧侶：

ワーカーと同じステップを全て実行したあと、ステップ4を繰り返します（1枚目のカードの補充の後で2枚目のカードを取ります）。

例4：リンゴは自分の僧侶を市場に置きました。まず、3金使って木材1個（コスト1金）と鋼1個（コスト2金）を買い、鍛冶場に置きます。僧侶を使用したため、僧侶は3枚のカードの中から2枚目を選ぶことができます（今捲ったばかりの山札の上のカードも含めて）。



## あなたの鍛冶場ボード

これがこのゲームの心臓部です。刀は鍛冶場ボード上で移動します。各アクションでできるだけ多くの刀を移動させるには、衝突を避けながら刀をうまく管理しなくてはなりません。

ワーカー：

- 1 ワーカーを鍛冶場ボードの左側または上側に配置し、1つの横列または縦列を明確に示します。同じ列に配置できるワーカー（または僧侶）の数に制限はありません。
- 2 その後、選択した列にある刀（複数可）を1回ずつ（だけ）動かすことができます。

**注意：**ワーカーを置くとき、刀はすでにそこになければなりません。



僧侶：

追加で1本の刀を移動できます。これは、僧侶の配置で既にアクティブになっている刀でも別の刀でも構いません。他の2つの”通常の”移動の間であっても、いつでも追加の移動を実行できます。

**注意：**追加の動きを使用して、もともとそこになかった選択した列に刀を移動し、他の刀と同様にアクティブ化されるため、もう一度移動することができます。

10ページの鍛冶場ボードでの刀の移動ルールおよび例を参照してください。

3) 『歴史ハンドブック』の3ページに、市場についての記述がある。

4) その時代の鍛冶場に関する歴史的詳細は、『歴史ハンドブック』の3ページに記載されています。

## 学院

刃は鋭くてバランスが取れていれば十分ですが、美しさも重要です。アカデミーでは、刀を貴重な装飾品や仕上げほ施し、価値を高める方法を学びます。もちろん、顧客は装飾ごとに追加のコインを支払います。

ただし注意してください！アカデミーの精力的な職人たちは常にユニークな傑作を作成するために働いているため、他のプレイヤーの装飾師も装飾を作成することができます。

ワーカー：

- 1 他のワーカーや僧侶が占有していないアカデミーのスペースにワーカーを配置します。利用可能なスペースは、番号のないスペース、またはプレイヤーの数以下のスペースです。
- 2 選択した装飾師1個を右に1歩進めます。各装飾師の位置によって、対応する資源で刀を装飾したときに受け取るお金の数が決まります。
- 3 すでに刀に配置してある資源を装飾できるようになります。木を彫ったり、鋼を彫刻したり、サメ革を飾ったり、漆を塗ったりできます。そのためには、次のルールに従ってください。
  - a 1回のアクションで、各装飾師を1回アクティブにすることができます。これは、アクションごとに合計で各種類の資源を1つしか装飾できないことを意味します。
  - b 装飾できるのは、鍛冶場ボードの刀に配置されている資源のみです。
  - c 同じ刀に2つ以上の同じ資源を装飾することはできません（各資源は刀の一部を表します。一度装飾すると、再度装飾するのはありません）。
  - d ここまでの制限を尊重すれば、同じ刀に異なる資源を装飾することができます。
- 4 他のプレイヤーもそれぞれ、上記のルールに従って、選択した装飾師の1個をアクティブにして、刀上の1つの資源を装飾することもできます（つまり、同じ種類の装飾された資源が存在しない自分の鍛冶場上の刀上、など）。

- 5 全てのプレイヤーは、実行した装飾に応じてお金を受け取ります。

**重要：**すでにこのラウンドをパスしているプレイヤーでも、他のプレイヤーによって学院が発動された場合、鍛冶場の刀の資源を装飾することができます



僧侶：

ステップ2で追加の1移動ができます。これは、同じ装飾師を2回移動してもよいし、2つの装飾師を1回ずつ移動しても良い。

例5 a：ポールは僧侶を学院に置き、装飾師を木材の列で2歩進め、1本の刀に漆、もう1本の刀に木と鋼、3本目の刀にサメ革の装飾を施す。合計8金を獲得。



例5 b：ポールのターンですが、ジョンも1つの資源を装飾することができます。彼の唯一の刀には基本の漆、装飾済み木材、装飾済み鋼、基本の鋼があります。彼は漆のみを選択することができますが、これはすでに装飾済み鋼があり、もう1つ装飾することができないためです。1金を獲得します。

例5 c：同時に、リンゴも資源を装飾することができます。彼の刀には基本の資源がすべて入っているので、好きなものを飾ることができます。サメ革を選択し、3金を獲得します。



5) この場所は実際には存在しませんでした。当時の実際の刀の装飾芸術に関する歴史的詳細は、『歴史ハンドブック』の2ページの「刀」と「装飾師」の章に記載されています。

例5d：ジョージも資源を装飾することはできませんが、彼が刀で持っている資源は鋼だけで、同じ刀にはすでに装飾された鋼があるので、何も装飾できません。



## 狛犬

この自省の場合は、将来のアクションを計画し、経済的な結果も含めた良い結果を得るアイデアを見つけるのに理想的です。

ワーカー：

- 1 唯一のスペースにワーカーを配置します（空いていれば）。
- 2 サプライから4金を入手します。
- 3 整頓フェーズ中、あなたはファーストプレイヤーカードを取り、次のラウンドで最初にプレイします。



僧侶：

他のエリアにいる僧侶に対して、いずれかの特殊効果を使用できます。



## 将軍の御殿

将軍の御殿にいるあなたの家族は、ゲーム中、将軍に有益な恩恵を嘆願することができます。しかし、政治的バランスを保つために、彼はあなたの敵対者にも何かを与えるでしょう。

ワーカー：

- 1 他のワーカーや僧侶が占有していない御殿のスペースにワーカーを配置します。利用可能なスペースは、番号のないスペース、またはプレイヤーの数以下のスペースです。
- 2 家族の1人を、まだ家族がいない御殿の部屋に追加します。家族3人全員がすでに御殿にいる場合は、この手順をスキップしてください。
- 3 望むなら、1部屋につき1名という制限を遵守して、御殿内の家族全員を再分配してください
- 4 他のアクションの実行中にアクティブになる受動効果の部屋を除き、家族がいる各部屋に示されているすべての恩恵をすぐに取得します。ルールブックの最後のページを参照してください

- 5 他のプレイヤーはそれぞれ、御殿にいる自分の家族を1人だけ選択し、その部屋に示されている恩恵をすぐに得ることができます。受動効果の部屋にいる家族を選択することはできません。



僧侶：

家族のだれか1人を追加で1回、その部屋の恩恵が利用できます。

**重要：**すでにこのラウンドをパスしたプレイヤーでも、御殿が他のプレイヤーによってアクティブ化された場合は恩恵を得ることができます。

**重要：**将軍から恩恵を受けることは必須ではありません。御殿をアクティブにするたびに、どの恩恵をどの順序で取得するかを選択できます。

恩恵はこのルールブックの最後のページに記載されています。

例6：3ラウンド目です。ジョージは御殿に僧侶を配置します。彼は2金を取得し、すぐに1金を使ってサメ革を購入します。また、僧侶の効果を使用して、1つではなく2つの刀を移動します。その間、ジョンは2金払って漆を購入することを選択し、ポールは刀を移動し、リンゴは学院で装飾師の1人を1歩進めます。



御殿での家族の場所によって、プレイヤーがもらえる恩恵が決まります。



## パス

自分のターンが来て、他のアクションを実行できない、または実行したくない場合は、パスしなければなりません。そうする場合は、利用可能な褒賞カードから好きなものを1枚取り、全員が見えるように自分の和室ボードの近くに表向きに置きます。ラウンドが終了するまで、アクションを実行したり、刀を届けたりすることはできませんが、他のプレイヤーによって学院や御殿が活性化された場合は、その恩恵を得ることができます。

注意してください：あなたがパスした後に対戦相手の1人が学院または御殿を活性化した場合、お金を取ることはできませんが、僧侶を使用するために支払うことはできません。同様に、刀を完成させても、それを納品して新しいワーカーのロックを解除し、そのワーカーをこのラウンドで使用することはできません（12ページを参照）。

6) 御殿における家族の役割に関する歴史的詳細は、『歴史ハンドブック』の2ページに記載されています。

7) その時代の寺院に関する歴史的詳細は、『歴史ハンドブック』の3ページに記載されています。

# 鍛冶場ボードでの刀の移動に関する詳細なルール

鍛冶場ボードは4つの横列で構成され、各々が特定の資源に関連付けられています。上から順に、漆、木材、鋼、サメ革です。各列には5つのスペースがあります。

刀タイルを取得するときは、刀タイル自体に示されている最初の資源に関連付けられた列の左端のスペースの鍛冶場に配置しなくてはなりません。

刀タイルは、次のルールに従って鍛冶場ボード上で移動できます。

- 1 黄金律：刀は資源が追加されるたびに1スペース移動します。例外はありません。資源を配置せずに刀を移動することはできません。また、刀を移動せずに資源を配置することもできません。
- 2 ワーカーは、配置された縦または横の列にあるすべての刀を1回ずつ発動します。
- 3 資源は常に、刀タイルに表示される順序で刀に配置しなくてはなりません。
- 4 刀が置かれている列と一致する資源を刀に配置すると、刀は1スペース右に移動します。
- 5 上または下の列と一致する資源を刀に配置すると、刀はその方向（つまり、上または下）に1スペース移動します。
- 6 各スペースには一度に1つの刀のみを配置できます。
- 7 刀は、別の刀が占めているスペースに移動することはできません。
- 8 複数の刀を同時に発動する場合、どの順番で動かすかを定めることができるので、移動先のスペースにある刀を移動させてそのスペースを空にして、もう一方の刀を到着させることも可能です。
- 9 特殊なケース：場合によっては、隣接する列にある2つの刀の位置を交換する必要があることが発生します。この動きは、これらの刀の両方が同時に合法的に発動された場合に許可されます。



注意してください：僧侶を御殿に配置し、刀を動かす部屋の恩恵を2回受けることで、2つの刀を交換することができます。

例8 a：ポールは図に示されている3本の刀を持ってきています。それらは示すとおりに移す必要があります（各移動は刀上の資源の配置に対応します）



例8 b：（これらの例では、各刀をその上に置かれた指物の色で呼びます）：ポールはワーカーを左の列に配置し、3つの刀すべてを発動します。それぞれ右に1スペース移動します（それぞれ漆1つ、鋼1つ、サメ革1つがコストです）。

例8 c：ポールが今すべての刀を発動した場合、赤と青の刀は両方とも同じスペースに移動する必要があるため、少なくとも1つはブロックされます。幸いなことに、ジョンが御殿に行くことにしたので、ポールは家族を発動して青い刀に木を置き、それを1スペース上に移動できました。



例 8 d : ここで、ポールは2列目にワーカーを配置し、3つの刀すべてを再びアクティブにします。まず、2個目の木材を青い刀の上に置き、赤い刀が下に移動できるようにそれを右に動かします。白い刀は1マス上に移動します。



例 8 e : 次に、ポールは上から2列目に僧侶を配置します。その列にある刀に加えて、僧侶の特殊効果により白い刀も発動できます。赤い刀と場所が入れ替わります。青い刀は再び右に移動します。



例 8 f : ポールは2個目の僧侶を2列目に配置し、すべての刀を再びアクティブにできるようにします。青い刀が納品される準備が整いました。



例 9 : ジョンの刀はこの位置にあります。従って、彼がワーカーでそれらを発動することにした場合、赤い刀と青い刀は同じスペースに行かなければならないため、そのうちの1つはブロックされます。彼は追加の移動を実行できるように僧侶でそれらを発動することにしました。まず青い刀と緑の刀を交換し、次に青い刀を再び右に1歩動かします。これで、赤い刀が下に移動できるようになりました。



例 10 : ジョージの刀はこの位置にあります。ジョージは僧侶を上から2列目に配置し、最初に追加の移動を使用して青い刀を上に移し、他の2つと一緒に2列目に配置します。その後、彼は3本の刀すべてを動かすことができます。



# 刀の納品

刀が完成したら、つまり必要な資源がすべて揃ったら、次のルールに従って刀を納品できます。

1. 刀の総合的な価値を次のように合計します。
  - a. 刀タイルに書かれたポイントに、もしプレイしていれば市場カード n 3 によって与えられるポイントを加えたもの（歴史ハンドブックの最後のページを参照）。
  - b. 刀に装飾された木材がある場合は 1 ポイント。
  - c. 刀に装飾された鋼がある場合は 2 ポイント。
  - d. 刀に装飾されたサメ革がある場合は 3 ポイント。
  - e. 刀に装飾された漆がある場合は 4 ポイント。
  - f. ラウンドトラック上の現在のラウンド番号の近くに書かれたポイント。

それらに応じて得点マーカーを進めます。

2. 刀が置かれている縦横の列の端に示されている恩恵を受け取ります。これには、鍛冶場ボードのその縦横の列の隣に置かれたカードの永続的な恩恵も含まれます（13 ページのカードのプレイ方法を参照）。さらに、プレイしていれば、市場カード n 5 による恩恵も得ます（歴史ハンドブックの最後のページを参照）。

3. 刀タイル上にある指物を取り、次のように和室ボードの指物エリアに置きます。
  - a. その種類の指物がない場合は、1 番左の空いているスペースに置きます。
  - b. 同じ種類の指物が 1 つ以上ある場合は、その上に新しい指物を置きます。
  - c. 開始時の指物の場合は、箱に戻し、任意の別の指物を選び、上で説明したように和室ボードに置きます。

4. 刀を和室ボードの最初の空の刀スペースに置きます（上の列の左から右、次に下の列の順）。そのスペースにブロックされたワーカーがある場合は、すぐに利用可能なワーカースペースに移動します。今からゲーム終了まで使用できます。

5. 刀を完成させると、その刀に使用された材料を将軍の刀に必要な品質レベルで適切に加工する技術を持っていることを証明します。これを表すために、完成した刀に示される資源を 0 ~ 2 つから選択し、サプライから同じ数と種類の資源を”将軍の刀事業”スペースに追加できます。これらの資源は、あなたが完成させた刀にその資源が 2 つ以上あれば、同じ種類の資源でも構いません。

**重要：**納品された刀が装飾されている場合でも、すべての資源を基本資源として追加しなくてはなりません。

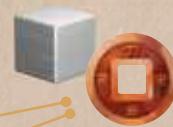
**注意してください：**事業スペースに配置できる資源の数に制限はありませんが、使用できるのは 7 個までです。超過した資源は破棄し、ペナルティを支払わなければならないようになります（「事業を変更する」を参照）（15 ページ）。

**重要：**刀を完成させた後、すぐに納品する必要はありません。そのまま保持して装飾するか、後のラウンドで納品するまで待つことで、より多くのポイントを獲得できます。ただし、ステップ 2 で説明した恩恵は、納品するまで獲得できません。

**重要：**刀の納品はアクションではなく、ラウンド中いつでも（対戦相手のターン中でも）行うことができますが、そのラウンドをまだパスしていない場合に限りです。

**注意してください：**刀が完成していれば、他の刀を移動させている間に完成した刀を納品し、そのスペースを空けて、別の刀を移動させることができます。

**例 11：**ジョンは刀を完成させたので、それを納品したいと考えています。まずタイルに示されている 6 ポイントを獲得し、次に装飾された資源のポイント（漆で 4、木材で 1、鋼で 2）、そして 3 ラウンド目なので 4 ポイントを獲得します。得点マーカーを 17 スペース進め、刀が置かれている縦横の列に示されている恩恵を獲得します：鋼 1 個と 1 金。そうして鍛冶場から刀を取り、和室ボードの次の空きスペースに置き、ワーカーのロックを解除し、指物を専用のエリアに置きます。最後に、将軍の刀事業に 2 つの鋼を配置します。



# カードプレイ の方法

カードは、ワーカーや僧侶を4つの大名屋敷や市場配置することで入手できます。カードは和室ボードの近くに見えるように置いておかなければなりません。所有できるカードの数に制限はありません。

各カードは永続的な恩恵と即時的な効果を示し、次のように使用できます。



**カードの即時効果を発動する**  
各カードは一度だけ発動できる即時効果が示されています。多くのカードにはゲームエリアのアイコンが表示され、そのエリアでアクションを実行した場合のみプレイできます。その他はいつでもプレイできます（歴史ハンドブックの最後のページにすべての詳細が記載されたリストがあります）。

カードの即時効果を発動する場合は、永続的な恩恵を有効にするためにコストを支払うか、カードを破棄しなくてはなりません。

**カードの永続的な恩恵を発動する**  
カードの即時効果を発動する前、または発動した後、そのカードを破棄するか、永続的な恩恵を得るためにコストを支払うかを決定しなくてはなりません。支払うことにした場合は、恩恵が示されたままになるように、鍛冶場ボードの選択した縦横の列の最後に当たる部分の下にカードを差し込みます。今後、その列に刀を納品するたびに、鍛冶場ボードに印刷された恩恵に加えて、その恩恵も得られるようになります。

注意してください：刀を納品する場合、たとえそうすることが便利な場合でも、永続的な恩恵を刀があった列の最後に配置することを強制されるわけではありません。

## カードの詳細と説明

このセクションでは、ターン中かどうかにかかわらず、プレイヤーが行うアクションを”モーメント”と呼びます。つまり、次のようになります。

- ・ 自分のターンのアクション
- ・ 自分または相手のターン中に1つ以上の刀を納品する（同じモーメントに複数の刀を納品することが可能）
- ・ 自分または相手のターン中にカードの即時効果を発動する

モーメントは、他に何もできなくなったら終わります。

あなたはできません：

- ・ 市場カードn4の即時効果を発動しない限り一つの列に複数の恩恵を配置すること。
- ・ 永続的な恩恵から得たお金をその恩恵自体の支払いに使用すること。
- ・ カードの即時効果を発動し、後のモーメントで永続的な恩恵のコストを支払うために保持すること。
- ・ そのカードの永続的な恩恵を、そのカードの即時効果を発動することなく購入し、後のモーメントのために保持すること。
- ・ 同じモーメントの間で、列の発動を途中で中断し、後で再開すること（例14を参照）。

あなたはできます：

- ・ カードの即時効果を発動した後、それを破棄し、永続的な恩恵を放棄すること。
- ・ 即時効果を発動せずにカードの永続的な恩恵を購入すること。
- ・ カードの即時効果を発動し、同じモーメントで永続的な恩恵を購入すること。
- ・ カードの永続的な恩恵を購入してから、そのモーメントにその即時効果を有効にすること
- ・ 同じモーメントに、カードの即時効果を永続的な恩恵（購入済み）に適用すること（例13を参照）。
- ・ 同じモーメントにいくつかの永続的な恩恵を購入するかを決める前に、好きなだけ多くのカードの即時効果を発動すること。
- ・ それらのカードの即時効果から獲得したお金を使用して、永続的な恩恵を購入すること。
- ・ 列の恩恵から得たお金を使用して列の利益のコストを支払い（またはその逆）、同じモーメントにそれらの恩恵を取得すること（例13および14を参照）。

例12 a：ジョンは御殿に行きます。ジョンのターンの間にジョージは示されたカードを使って家族のメンバーを並べ替えることにします。

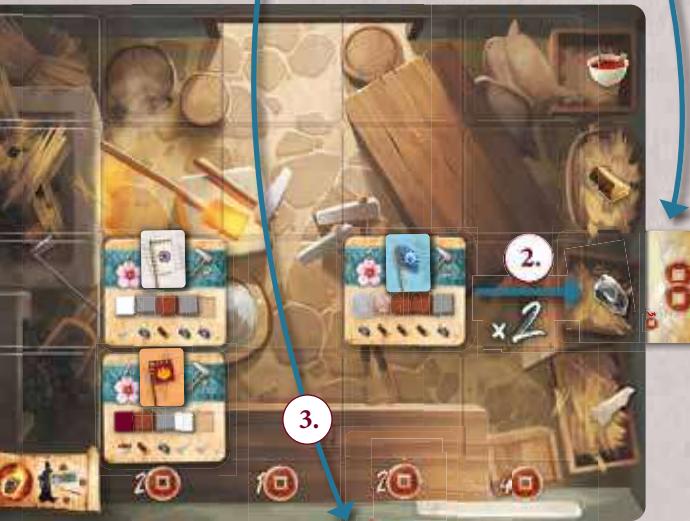
即時効果を発動した後、ジョージは永続的な恩恵を購入するか、このモーメントには他に何もすることがないため、それを破棄するかを決定しなくてはなりません。彼は、御殿の部屋を発動して得た2金のうち1金をコストの支払いに使用できます。

例12 b：例12 aで説明した状況が続けると、ジョージが1つ以上の完成した刀を持っている場合、彼はこの時点でそれらの一部またはすべてを納品することを決定できるため、モーメントは終了せず、その間に恩恵を購入することができます。または納品後。



例 1 3 : ポールは刀を完成させたので、それを納品したいと考えています。彼は、市場カード n 5 をプレイします。これにより、刀がある列の恩恵を 2 回得ることができ、市場カード n 3 は刀タイルに表示されるポイントを 2 倍にします。

納品の前に、市場カード 5 n の永続的な恩恵を購入することにし、図に示すように列の最後に配置します。そのために、持っている唯一の 3 金を使います



刀の合計得点は次のとおりです：刀タイルの 5 ポイント、市場カード n 3 の効果でさらに 5 ポイント。装飾木材で 1 ポイント、装飾鋼で 2 ポイント、2 ラウンド目なので 2 ポイント。次に、ポールはカード n 5 (ボードの下に置いたばかり) の即時効果を使用して 3 列目によって与えられる恩恵を 2 倍にして、鋼 2 個と 4 金を受け取ります。さらに、3 金を使って市場カードを配置します。3 列目の最後に市場カード n 3 を配置し、さらに 4 金 (ボードで 2 金、カードで 2 金) を獲得します

例 1 4 : リンゴはこの刀を届けることに決め、市場カード n 3 を使用して追加点 5 ポイントを獲得します。彼は 1 金枚しか持っていないため、鍛冶場ボードの 2 列目に印刷されている永続的な恩恵を使用して 2 金を受け取ることにしました。ここで、必要に応じて、3 金すべて使って市場カード 3 を任意の列の末尾に配置することができます。それを一番上の横列の最後に置くことにした場合、鍛冶場に印刷された漆に加えて、すぐに 2 金を獲得することになります。一方、2 番目の縦列の最後に配置することにした場合、将来的には 2 金追加コインを取得できるようになりますが、今は取得できません。なぜなら、その列はすでにこのモーメントで発動されており、恩恵を購入して列の発動を中断し、再開することはできないからです。

あるいは、リンゴはカードを捨てて 3 金を保持することを決定することもできます。



## 将軍のための刀

それぞれの刀匠の芸術の頂点は、自らの将軍の刀を創り出すことにほかなりません。

ただし、そのためには、さまざまな種類の資源をすべて操作するのに十分な技術を持っていないとはなりません。刀を納品するたびに、その刀に使用された資源の中から 0 ~ 2 個の資源を将軍の刀事業に配置できます。これらを使用して、将軍の刀の独自の”レシピ”を作成します。

例 1 5 : リンゴは図に示されている刀をすでに納品しており、最初の刀から 1 個の漆と 1 個のサメの革を事業に追加し、2 番目の刀から 2 個の鋼を追加しました。3 番目の刀を納品するとき、7 資源の刀を完成させるのに十分なアクションがないのではないかと恐れるため、木材を 1 個だけ追加することに決め、次の刀を納品するときサメ革を 1 個追加したいと考えています。

### 将軍の刀を場に出す

事業の準備が整い満足したら、次のように将軍の刀を場に出すことができます。

1. 将軍の刀を場に出すには、将軍の刀事業スペースの各種類の資源が少なくとも 1 個必要です。
2. 列をジャンプせずに鍛冶場内で刀をルールに従って適切に移動できる限り、これらの資源を構成エリアに任意の方法で配置します (つまり、鍛冶場ボード上で隣接していない 2 種類の資源を、構成エリアで隣接して配置することはできません)。作成した構成に従ってこの刀を鍛冶場で移動させる必要があります
3. 刀は、通常どおり、最初の資源に対応する列の最初のスペースで場に出さなければなりません。今後、事業に資源を追加したり、刀の構成を変更したりすることはできません。

**重要：**将軍の刀を場に出すことはアクションではありません。パスする前であれば、ラウンド中いつでも (相手のターン中であっても) 行うことができます。

**注意してください：**将軍の刀を場に出すとき、それはあなたが支払いを求めずに自分の意志で彼に与えると決めた贈り物であるため、事前にお金を受け取ることはありません。ただし、納品すると、将軍の感謝のしるしとして、通常どおり、その列の恩恵が得られます。



注意してください：各カードの、永続的な恩恵 (2 金) を使用するには、ポールはカードをボードの下に置く前に必要な 3 金を持っている必要がありました。永続的な恩恵から取得したお金をその恩恵自体の支払いに使用することはできません。



例16：リンゴの事業には、漆が1個、木材が1個、鋼が2個、サメ革が2個あります。彼はそれらを図に示されている順序で構成エリアに配置します。それに応じて刀も移動させていきます。



## 将軍の刀を場に出す

将軍の刀は複雑なゲームであり、マスターするのは簡単ではありません。特に最初のゲームでは、手遅れになる前に”将軍の刀”をプレイする時期が来たことに気づいたのに、刀を納品したときに必要な資

源を事業に配置するのを忘れたということが起こります。あるいは、配置した資源が多すぎることに気づくこともあります。

いずれの場合も、次のルールに従ってください。

1. 以前の刀を納品したときに資源を事業に配置するのを忘れた場合は、納品した各刀から0から2を取得して、資源を再追跡して事業に配置できます。
2. 事業に多すぎる資源を配置し、ゲームが終了するまでに刀を完成できないと思われる場合は、構成エリアをデザインする前に事業から余分な資源を破棄できます。各種別の資源を少なくとも1個保持する必要があります。
3. いずれの場合も、事業に追加または事業から削除した資源ごとに1ポイントが直ちに失われます。

いずれの場合も、将軍の恩寵（16ページ参照）のポイントを全額獲得することはできません。これを覚えておくために恥／不名誉カードを取り、恥の面を上にしてゲームエリアに置きます。

注意してください：ゲームが終了する前に将軍の刀を完了しなかったとしても、直接的なペナルティはありませんが、恩恵やプレイラウンドで与えられるポイントは受け取れません。さらに、将軍の好意を得ることができません（16ページのゲームの終了を参照）。

## 将軍の刀を場に出す

将軍の刀は、他の刀と同様に、通常のルールに従って移動しなくてはなりません。その価値は他の刀と同様に計算されます。

刀タイルにはポイントが書かれていません。それは、そこに配置された資源の価値の合計に値します（市場と学院で表示されます）。将軍の刀タイルには点数が書かれていないため、価値を2倍にする市場カードn3は使用できません。

納品後は、和室ボード上のスペース（他の刀のスペースではありません）に戻してください。その上の資源はそこに残っておかなければなりません



例17：リンゴは、漆1、木材1、鋼2、サメ革2からなる将軍の刀を納品しました。基本値は15です。さらに、装飾した漆、サメ革、木材の8点に加えて、4ラウンドで達成したため6点を獲得します。彼の合計得点は29です。

好意カード1が場にある場合、将軍の刀を最初に納品したプレイヤーがそれを受け取り、すぐに6ポイントを獲得します。

重要：同じプレイヤーのターン中に複数のプレイヤーが将軍の刀を納品した場合、刀は同時に納品されたらみなされなければならないため、好意カードは捨て札になり、同点のプレイヤーは6ポイントを分け合います（端数切り捨て）。1人以上のプレイヤーが恥カードを持っている場合、通常の半分のポイントを獲得します（16ページを参照）。

## 2 整頓フェイズ

すべてのプレイヤーがパスすると、各プレイヤーのターンフェイズが終了します。ラウンド4の場合はゲーム終了となります。

それ以外の場合は、整頓フェイズが開始されます。

1. ラウンドマーカーを次のスペース（上）に移動します。
2. 狛犬のスペースが空の場合、ファーストプレイヤーカードはそれを持っているプレイヤーの左側のプレイヤーに渡されます。それ以外の場合は、狛犬スペースのミニチュアの所有者に渡されます。
3. すべての僧侶を寺院に戻し、ワーカーを和室ボードの空きスペースに戻します。
4. 新しい刀を引いて、大名屋敷の近くの空きスペースに置きます。
5. プレイヤーの数と同じ数の名誉カードを公開しメインゲームボードの近くに置きます。

## ゲームの終了

ゲームはラウンド4の終了時に終了します。得点に次のポイントを追加します。

1. 持っているお金5金ごとに1ポイントを獲得します。この目的のために、あなたが持っている未使用の資源（刀に置かれていない）を、市場に表示されているお金とみなしてください（たとえば、漆1個と1金は1ポイントの価値があります）。
2. 将軍の刀がまだ鍛冶場ボードにある場合は、それを納品し、その上にある資源（装飾品がある場合はそれを含む）によって与えられるポイントを獲得します。それが含まれる列の恩恵を受けたり、それが完了したラウンドで与えられたポイントを獲得したりしないでください。

さらに、恥／不名誉カードを取り、不名誉面上にしてゲームエリアに置き、将軍の好意（下記）を受け取ることができないことを覚えておいてください。

3. 和室ボード上の指物タイルの各セットには、次のような得点が与えられます。
  - a. 1種類：1点
  - b. 2種：3点
  - c. 3種：6点
  - d. 4種：10点



例18：ジョージは図の指物を持っています。彼は16得点を獲得した。



4. 歴史ハンドブックの最後のページに記載されているように、名誉カードによって与えられるポイントを獲得します。

**重要：各名誉カードは最大12ポイントを獲得します**

5. プレイ中の将軍の好意カード（ゲームの開始時に引かれる）によって与えられるポイントを次のように獲得します。
  - a. 最も多くの資源を使って将軍の刀を完成させたプレイヤーが6ポイントを獲得し、将軍の好意カードIIを獲得します。同点の場合、カードは捨て札にして、同点のプレイヤーで得点を分け合います（端数切り捨て）。
  - b. 最も多くの得点に相当する将軍の刀を完成させたプレイヤー（このルールブックの最後のページにある得点表を参照してください。た

だし、ラウンドによって与えられるポイントは考慮しないでください）が6ポイントを獲得し、将軍の好意カードIIIを獲得します。同点の場合、カードは捨て札にして、同点のプレイヤーで得点を分け合います（端数切り捨て）。

- c. 最も左端の列で将軍の刀を納品したプレイヤーは6ポイントを獲得し、将軍の好意カードIVを獲得します。同点の場合、カードは捨て札にして、同点のプレイヤーで得点を分け合います（端数切り捨て）。
- d. 最も右端の列で将軍の刀を納品したプレイヤーは6ポイントを獲得し、将軍の好意カードVを獲得します。同点の場合、カードは捨て札にして、同点のプレイヤーで得点を分け合います（端数切り捨て）。

**注意してください：**カードIVとVを入手するには、将軍の刀を鍛冶場ボードの最初または最後の列に納品する必要はありません。鍛冶場ボードで、対戦相手よりもさらに左または右の列に納品している必要があります

- e. 将軍の好意カードIを所有している場合、ゲーム中にすでにポイントを獲得しているため、このフェイズではこれらのポイントを獲得することはできません。

**重要：**ゲームエリアに恥カードがある場合、将軍の好意で通常獲得できるポイントの半分（切り捨て）しか獲得できません。それにもかかわらず、将軍の好意カードを受け取る権利がある場合は、引き続き受け取ることができます。あなたのゲームエリアに不名誉カードがある場合、あなたの将軍の刀は将軍の好意カードの得点に考慮されません。

最も高い得点を獲得したプレイヤーが勝者です。同点の場合は、将軍の好意カードの番号が最も大きい方が勝ちます（順：V、IV、III、II、I）。さらに同点の場合は勝利を共有します。



# アクション・サマリー



## 鍛冶場

- 縦または横の列を1つ選ぶ
- 選んだ列でアクションを始める刀を1本以上動かすことができる。(1資源=1移動)
- 僧侶を使ったら：このアクション中はいつでも、将軍の刀を含む追加の刀を1本移動できます(すでに移動した刀でも、このアクションの後半で移動する刀でも構いません)。



## 市場

- 示されたコストを支払い望むだけ資源を買うことができる。
- カードを取る。
- 僧侶を使ったら：もう1枚カードを取る。



## 学院

- 装飾師1歩進める。
- 僧侶を使ったら：装飾師を1歩進める(同じまたは別の僧侶)
- 種類ごとに最大1資源装飾する
- 装飾した資源に応じたお金を得る。
- 他のプレイヤーも最大1資源装飾し、お金を得る



## 大名屋敷

- 刀を取る
- お金を取る
- 指物を取る
- カードを取る
- 僧侶を使ったら：任意の指物1つ取り、直接指物エリアに置く。



## 狛犬

- 4金を獲得する
- 次のラウンドのファーストプレイヤーになる。
- 僧侶を使ったら：任意のエリアの僧侶による特殊効果を1回使うことができる。



## 将軍の御殿

- 家族が2人以下なら1人追加する(部屋ごとに1人)
- 望むなら家族の配置換えを自由に行う(部屋ごとに1人)
- 家族がいる部屋の効果を全て獲得することができる。
- 他のプレイヤーは、家族がいる部屋を1つ選びその効果を獲得することができる。
- 僧侶を使ったら：家族がいる部屋1カ所の効果をもう一度獲得することができる



## 御殿の部屋の効果



装飾師1個を右へ1歩進める



お金を支払い資源を得る



刀を移動する  
注意：僧侶でこの効果を使ったら隣接する2本の刀の場所を入れ替える事ができる。



受動：カードの永続効果を購入するとき、この部屋家族があれば、1金安くできる。(木材の褒賞なら無料)



示されたものを得る



受動：市場で資源を購入するとき、この部屋家族があれば、購入した資源の1個を直ちに刀の移動に使うことができる。

## 刀の納品

- 値を合計し、得点マーカーを進めます。市場カードn3の即時効果を有効にします。
- 鍛冶場ボードの下に置かれたカードに示されているものを含め、刀が配置されている縦横の列の恩恵を受けます。市場カードn5の即時効果を有効にします。
- 刀を和室ボードの最初の空きスペースに置きます。そこにブロックされたワーカーがある場合は、それを使用可能なワーカースペースに移動します。
- 刀から指物を取り、指物エリアに置きます。
- 将軍の事業が完了していない場合は、納品した刀の資源と一致する0~2個の資源をその事業に配置します。

## 刀の得点

- 基本の得点は以下の通りに：  
通常の刀：刀タイルに示された得点に、プレイしていれば市場カードn3  
将軍の刀：使った資源の価値の合計
- 装飾された木材ごとに1点
- 装飾された鋼ごとに2点
- 装飾されたサメ革ごとに3点
- 装飾された漆ごとに4点
- 現在のラウンドに応じた得点

# HONOR CARDS

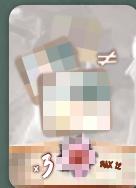


入手した名誉カードの得点は以下の通りです。

重要：各カードの最大得点は12点です。



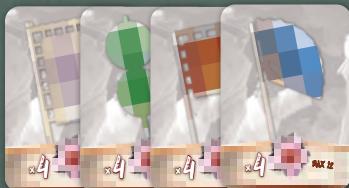
将軍の刀を除いて、あなたの全ての刀にある装飾した資源ごとに1点



異なる強さレベルの刀ごとに3点



学院にいる装飾師の示されたお金の合計分の得点



記された種類の指物ごとに4点



将軍の刀にある装飾した資源ごとに3点



永続効果として鍛冶場ボードに差し込んだカードごとに3点



使っていない手札のカードごとに3点



記された種類の資源が少なくとも1個ある刀は指定の得点



少なくとも記された強さレベルを持っていない刀ごとに指定の得点



最終ラウンドの最後の時点で、メインボードに置かれているワーカーと僧侶ごとに2点（寺院にいる僧侶も含む）



4金ごとに1点  
この目的の為に持っている資源を市場の価格で売ります。（通常の5金で1点に追加）



記された種類の装飾された資源が少なくとも1個ある刀は指定の得点



全ての刀の強さレベルを合計した得点



8点



このカードの得点計算をする前に、進んだ得点マーカーが通過したピンクの花ごとに1点（1周完遂して7点）

## IMMEDIATE EFFECTS OF THE DAIMYŌ CARDS



**When you can activate it:**  
When you perform a Market action.

**Effect:** Immediately obtain the Resource(s) shown on the card, even if you don't buy any Resources.



**When you can activate it:**  
When you perform a Palace action.

**Effect:** Place the Family Member token in a Room where you do not have a Family Member and obtain that Room's effect also. It cannot be placed in the Passive Room.

PLEASE NOTE: The token can be placed before or after you rearrange your Family Members, but in any case it can't be in a Room where you already have one.



**When you can activate it:**  
When you perform an Academy action.

**Effect:** Advance one of your Decorators one step. It can be the same one you already advanced this action or another one.



**When you can activate it:**  
At any moment, even during an opponent's turn.

**Effect:** Transform up to 3 Resources of a type shown for an equal number of the other type shown.

## IMMEDIATE EFFECTS OF THE MARKET CARDS



**When you can activate it:**  
At any moment, even during an opponent's turn.

**Effect:** Rearrange your Family Members at the Shogun's Palace. The Permanent Benefit of this card costs 1 Coin instead of 3.

PLEASE NOTE: You can have at most one Family Member per Room.



**When you can activate it:**  
At any moment, even during an opponent's turn.

**Effect:** When you deliver a Sword, double the points written on the Sword tile (so, not including those given by Decorations or by the current round).

PLEASE NOTE: The SHŌGUN NO KATANA has no points written on it, so you cannot use this effect on it.



**When you can activate it:**  
At any moment, even during an opponent's turn.

**Effect:** When you deliver a Sword, double the benefits received by a row or a column of your choice.

PLEASE NOTE: Even if you deliver more than one Sword in the same Moment, you can apply the doubled benefits only to a single Sword tile.



**When you can activate it:**  
At any moment, even during an opponent's turn.

**Effect:** You may decorate a Resource that you have already placed on a Sword in your Forge and receive Coins according to the position of the corresponding Decorator in the Academy.

PLEASE NOTE: You cannot decorate a Resource if there is already a Decorated Resource of the same kind on that Sword.



**When you can activate it:**  
At any moment, even during an opponent's turn.

**Effect:** You may play a second permanent benefit at the end of a row or column that already has one (you must pay for it normally; it may even be the benefit on this card).

PLEASE NOTE: You cannot place the benefit on a row or column that already has 2.



**When you can activate it:**  
When you perform an Academy action.

**Effect:** Double the Coins you earn with this action.



**When you can activate it:**  
On your turn, when you decide to use a Monk.

**Effect:** Pay 3 Coins less than those shown in the Temple.

IMPORTANT: Cards which double an effect always double only the base effect. If you play more of them at the same time, you don't get an exponential effect.



EXAMPLE 22: **Ringo** uses 2 Market cards n. 3 on this Sword. He scores 15 points in total, not 20.

