

鄭和宝船

The Treasure Ship of Zheng He

ルールブック

ゲームデザイン: 林尚志

●p1

人数 1～5人
時間 90分
年齢 14歳以上

14世紀～15世紀の中国・明の時代。

偉大なる皇帝永楽帝は、靖難の変の英雄にして宦官の最高位・太監を務める鄭和に、南海諸国への遠征を命じます。

鄭和は大艦隊を指揮して、東南アジア、インド、中東、アフリカまで約30年の間に七度の大航海を成功させます。

その陰には、優秀な部下の働きにより成し遂げた功績も数々存在しました――。

このゲームでは、プレイヤーは鄭和艦隊の幹部となり、さまざまな形で鄭和の大航海に貢献することを目指します。

明帝国の高官に交易品を渡すことで、さまざまな支援を得ることができます。高官たちへの献上を軽視すべきではありません。

艦隊では、航程ごとに旗艦長が切り替わります。旗艦長はその航程でのルートを決められるうえ、優先的にアクションを行えるので非常に有利です。

航海でのアクションは多岐に渡ります。

大国との外交は非常に重要です。

商人との売買や、海賊との戦闘も上手くこなす必要があるでしょう。

また珍しい動物を連れ帰ることは、大きな名誉につながります。

しかもっとも重要なのは、明帝国と鄭和の偉大さを伝える石碑を、世界各地に建てることです！

目次

内容物 2

ゲームの準備 6

ゲームの進行 8

1: 高官フェイズ 8

2: 計画フェイズ	9
3: 航海フェイズ	10
3-1: 航海カード開示ステップ	10
3-2: 航行ステップ	10
3-3: アクションステップ	12
A. 海賊との遭遇	12
B. 各アクションの処理	14
大国マスの処理	14
商人マスの処理	15
動物タイルについて	17
C. 石碑の建立	18
D. 分遣隊の派遣	19
4: 準備フェイズ	20
ゲームの終了と最終得点計算	22

ソロプレイの遊び方 24

イベントカードの詳細 30

アイコンの詳細 32

●p2

{大見出し}
内容物

{ページ上部にメインボードとチップ類、コマ類の画像はいる}

・メインボード 1枚
アジアの地図と航路が描かれたボードです。
得点トラックや武功トラックもあります。

大国タイル 5枚
メインボードに配置するタイルです。
アユタヤ王朝、マラッカ王国、デリー・スルタン朝、ヴィジャヤナガル王国、ティムール帝国の5か国ぶんのタイルがあり、それぞれオモテとウラがあります。

得点コマ／武功コマ 10個
メインボード上の得点トラックと武功トラックに置かれ、各プレイヤーの状況を管理する薄い円形のコマです。

お金チップ 64個

ゲーム中で使われるお金を抽象化したチップです。

1金 32個

5金 16個

10金 16個

交易品チップ 100個

ゲーム中に獲得できる交易品のチップです。

沈香(じんこう:香木の種類)、象牙、胡椒、竜涎香(りゅうぜんこう:クジラの結石)、宝石の5種類の交易品が、それぞれ20個ずつあります。

武器チップ 30個

プレイヤーの部隊の戦闘の強さを示すチップです。

1武器 24個

5武器 6個

大砲チップ 16個

プレイヤーの部隊の砲撃の強さを示すチップです。

指令書チップ 24個

旗艦マーカーがあるマスで、旗艦長以外のプレイヤーがアクションを行う際に必要なチップです。

●p3

{ページ上部に高官ボードとチップ類、コマ類の図はいる}

高官ボード 1枚

高官カードを配置するボードです。

一番上には、鄭和に大航海を命じた明の3代皇帝永楽帝のエリアがあります。

高官カード 20枚

高官ボードに配置するカードです。

「一品官」「二品官」「三品官」「四品官」「五品官」の各位ごとに4枚ずつあります。

「一品官」がより高い位であり、「五品官」がもっとも低い位となります。

{高官カードの図、入る}

位
必要交易品
恩恵
献上コマ置き場

使者コマ 100個
5つの大国の使者を示す人型のコマです。
アユタヤ王朝(赤)
マラッカ王国(青)
デリー・スルタン朝(黄)
ヴィジャヤナガル王国(緑)
ティムール帝国(紫)
以上の5色が20個ずつあります。

使者袋 1袋
使者コマを入れる袋です。

分遣隊チップ 24個
追加のアクションが行えるチップです。

贈物チップ 16個
すべての種類の使者コマの代わりとして使えるほか、海賊との戦闘を回避することができるチップです。

航続距離延長チップ 5個
自分が獲得した航海カードの航続距離を、1増やすことができるチップです。

●p4

{ページ上部に計画ボードとチップ類、コマ類の図はいる}

計画ボード 1枚
航海カードを配置するボードです。
航路コマや旗艦コマを管理する場でもあります。
ラウンドの管理や、ラウンドの進行によって変化する内容も書かれています。

ラウンドコマ 1個
計画ボード上に置かれ、ラウンド数を管理する薄い円形のコマです。

航海カード 12枚

計画ボードに配置するカードです。

初期カードが5枚、追加カードが7枚あります。

カードの見方は○ページを参照してください。

{航海カードの図、入る}

初期／追加

航続距離

イベント発生位置

イベント名

イベント内容

イベントチップ 13個

イベントが発生した際、メインボード上の該当するマスのそばに置かれるチップです。

航路コマ 20個

メインボード上で、今回選択した航路を示すための船型のコマです。

航程は最大4回に分かれており、4色が5個ずつあります。

・旗艦コマ 4個

航路の中で、旗艦長がアクションするマスに置かれるコマです。

旗艦コマも、航路同様4色分あります。

動物タイル 128枚

ゲーム中に獲得できる動物のタイルです。

6種類の形があり、11種類あります。

小動物(1マス) 48枚(ヒョウ20枚、アイアイ18枚、ダチョウ10枚)

中動物(2マス) 28枚(アラブ馬16枚、ラクダ12枚)

大動物L(L字3マス) 24枚(ライオン14枚、アフリカゾウ10枚)

大動物I(I字3マス) 24枚(シマウマ12枚、オオカモシカ12枚)

キリン 1枚

ホウオウ 1枚

●p5

{ページ上部にプレイヤーの手元の図はいる}

・個人ボード 5枚

各プレイヤーが、自分のコマやタイルを管理するボードです。

獣舎エリアもこのボードに存在しています。

スタートプレイヤータイル 1個

ゲームのスタートプレイヤーが持つタイルです。

砲撃タイル 5枚

大砲による砲撃を行ったかどうかを示すタイルです。

各プレイヤーが1枚ずつ受け取ります。

献上コマ 40個

そのプレイヤーが、そのラウンドにどの高官カードに献上品を提供するかを示すコマです。

5色(各プレイヤーごと)が8個ずつあります。

航海優先コマ 10個

計画ボード上で、そのプレイヤーがどの航程を選ぶかを示す船型のコマです。

5色(各プレイヤーごと)が2個ずつあります。

外交コマ 25個

メインボード上にある5つの大国に対し、どの程度親しくしているかを示す人型のコマです。

5色(各プレイヤーごと)が5個ずつあります。

石碑コマ 100個

メインボード上の航路マスに石碑を建てた際、それを示すために配置するコマです。

5色(各プレイヤーごと)が20個ずつあります。

●p6～7

{大見出し}

ゲームの準備

{準備図入る。①～⑫の番号付き}

①メインボード、高官ボード、計画ボードをテーブル中央に置きます。

②5つある大国タイルごとに、どちらの面を使って遊ぶかをランダムに決め、メインボードの該当する大国タイル置き場に置きます。

初めてプレイする場合は、すべて「A」の面を選んでください。

③ラウンドコマを、航海ボードのラウンドトラックの「1」に置きます。

④高官カードを「一品官」～「五品官」の位ごとによくシャッフルし、それぞれ3枚を引き、高官ボードの各位の欄にオモテ向きに1枚ずつ置いていきます。

選ばれなかった高官カードは、今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

⑤航海カードのうち、初期航海カードをウラ向きにしてまとめ、よくシャッフルし、航海カードの山とします。

そのうち航海カードを1枚引き、オモテを見ずに計画ボードの第1航程にウラ向きのまま置きます。同様に第2航程、第3航程に航海カードを引いてウラ向きに置いていきます(第4航程には何も置きません)。

また、追加航海カードをウラ向きにしてまとめ、よくシャッフルし、追加航海カードの山とします。航海カードの山と、追加航海カードの山は別であることに注意してください。

航海カードの山と追加航海カードの山は、いずれも計画ボードの所定の場所に置きます。

⑥使者コマをすべて使者袋に入れ、よく混ぜます。

使用した使者コマを確保するため、「使者コマ捨て場」を確保します。

⑦お金チップ、交易品チップ、武器チップ、大砲チップ、指令書チップ、分遣隊チップ、贈物チップ、航続距離追加チップ、動物タイルを種類ごとにまとめておきます。

⑧航路コマ、旗艦コマを計画ボードの所定の場所に、色ごとにまとめて置きます。

赤 第1航程

青 第2航程

黄 第3航程

緑 第4航程

⑨イベントチップをまとめて、計画ボードの近くに置きます。

⑩一番最近麒麟を見たプレイヤーがスタートプレイヤータイルを受け取ります。じゃんけんなどでランダムに決めてもかまいません。

スタートプレイヤーから時計回りに1番手、2番手、3番手……となります。

⑪各プレイヤーはプレイヤーカラー(白、黒、グレー、ブラウン、ベージュ)の中から1色を選び、以下のものを受け取ります。

個人ボード1枚

自分の手元に置いてください。

献上コマ8個、航海優先コマ2個、外交コマ5個、石碑コマ20個

自分の個人ボードの、コマ置き場の上に置いて管理してください。

得点コマ1個

メインボードの勝利点(VP)の0の場所に置いてください。

武功コマ1個

メインボードの武功トラックの0の場所に置いてください。

砲撃タイル1枚

自分の手元に「未砲撃」をオモテにして置いてください。

余った個人ボード、選ばれなかった色のコマは、今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

⑫各プレイヤーは手番順に応じて以下のものを受け取ります。

1番手 1武器、1指令書

2番手 1金、1武器、1指令書

3番手 1金、1武器、1指令書

4番手 2金、1武器、1指令書

5番手 2金、1武器、1指令書

以上で準備は完了です。

●p8

{大見出し}

ゲームの進行

ゲームでは、1ラウンドが1回の遠征を表しています。

ゲームは全部で7ラウンド行います。

その後、もう一度高官フェイズを行ってから得点計算を行い、順位を決めてゲームが終了します。

各ラウンドは、「高官フェイズ」「計画フェイズ」「航海フェイズ」「帰還フェイズ」の4つのフェイズに分かれています。

「航海フェイズ」は1ラウンド中に3～4回行われ、「開示ステップ」「航路ステップ」「アクションステップ」の3つのステップに分かれています。

また「アクションステップ」は「海賊との遭遇」「各アクションの処理」「石碑の建立」「分遣隊の派遣」の4つの処理を順番に行います。

1: 高官フェイズ

2: 計画フェイズ

3: 航海フェイズ(3～4回)

開示ステップ

航路ステップ

アクションステップ

「海賊との遭遇」「各アクションの処理」「石碑の建立」「分遣隊の派遣」

4: 帰還フェイズ

{中見出し}

1: 高官フェイズ

このフェイズでは、自身を援助してくれる高官を1人選びます。

ただし、大半の高官は交易品を献上しないと援助してくれません。

高官フェイズはスタートプレイヤーから時計回りに1回ずつ、①～③の行動をすべて順番に行います。

①高官カードか、皇帝に献上コマを置きます。

基本的に各高官カードおよび皇帝には、ゲーム中一度しか献上コマを置くことができませんので、注意してください。ただし一番位が低い「五品官」の高官カードにのみ、ゲーム中何度でも献上コマを置くことができます。

すでに他プレイヤーの献上コマが置かれている高官カードにも、問題なく献上コマを置くことができます。その場合、すでに置かれている他プレイヤーの献上コマの右側に置いてください。

②選んだ高官カードの必要交易品を支払います。

③選んだ高官カードの「恩恵」に描かれたものを獲得します。

各アイコンの詳細は、32ページを参照してください。

プレイヤー全員が1回ずつ高官カードに献上品コマを置いたなら、高官フェイズは終了です。

{例カコミ}

{例見出し}

「高官フェイズ」の例

アキ(白)、イチ(黒)、ウミ(茶)の3人で遊んでいます。

現在1ラウンド目、ゲームが始まったばかりです。

スタートプレイヤーのアキは、「3金、2武器」の高官カードの上に献上コマを置きました。「五品官」の高官ですので、必要交易品はありません。恩恵として3金と2武器を受け取ります。

次はイチの手番です。イチは「3金、青使者コマ／赤使者コマ」の高官カードの上に献上コマを置きました。やはり必要交易品はなく、恩恵として3金と青色(マラッカ王国)の使者コマ1つを受け取ります。

最後はウミです。ウミもイチと同じく「3金、青使者コマ／赤使者コマ」の高官カードの上に献上コマを置きました。イチよりも後に置いたので、献上コマはイチのコマの右側に置きます。必要交易品はなく、恩恵として3金と青色の使者コマ1つを受け取ります。

{図02入る}

{図03入る}

{例カコミトジル}

●p9

{中見出し}

2:計画フェイズ

計画フェイズでは、次の航海フェイズにおいて、どのプレイヤーがどの航程の旗艦長を務めるかを決めます。

さきほどの高官フェイズで献上コマが置かれた場所によって、計画フェイズでの選択順番が決まります。

選択順番の優先順位は下記のとおりです。

- I.より高いカテゴリ(皇帝>E>D>C>B>A)の高官カードに置いたプレイヤー
- II.同じカテゴリで、より左に位置する高官カードに置いたプレイヤー
- III.同じ高官カードで、より左に(先に)置いたプレイヤー

選択順番が決まったら、1番手から順番に、計画ボードの各航程の中から1つを選び、そこに自分の航海優先コマを置きます。すでに航海優先コマが置かれている航程を選ぶことはできません。

また、航海カードが置かれていない航程を選ぶことはできません。1・2ラウンドは第1～3航程にしか航海カードが置かれませんが、注意してください。なお、3～7ラウンドは第4航程にも航海カードが置かれます。

すべてのプレイヤーが航海優先コマを1個ずつ置いて、まだ航海優先コマが置かれていない航程がある場合、また1番手から順番に航海優先コマを置いていきます。

航海カードが置かれているすべての航程に、航海優先コマが1個ずつ置かれるまでこれを繰り返します。

以上で、計画フェイズは終了です。

{例カコミ}

{例見出し}

「計画フェイズ」の例

まず航海カードを選ぶ順番を確認します。

最初に優先されるのは高官のカテゴリですが、最初のラウンドでもありますし、全員がカテゴリAで差はありません。

次に「同じカテゴリで、より左の高官カード」に置いているプレイヤーが優先されます。今回アキが献上コマを置いた高官カードが一番左にありますので、アキが最初に航程を選ぶことになります。

イチとウミは同じ高官カードに献上コマを置いています。その場合、「より左」に献上コマを置いてあるプレイヤーが優先されますので、イチが2番、ウミが3番となります。

アキは第3航程を選んで、そこに置かれたウラ向きの航海カードの上に自分の航海優先コマを置きました。イチは第2航程を選んだので、ウミは自動的に残った第1航程となります。このラウンド(1ラウンド)は第3航程までしかありませんので、「計画フェイズ」はこれで終了です。

{図04入る}

{例カコミトジル}

●p10～11

{中見出し}

3: 航海フェイズ

航海フェイズでは、メインボード上の航路を進みながら、アクションを行っていきます。

ラウンドごとに決まっている航程の回数、以下のステップを順番に行います。

航程の回数は、1・2ラウンドは第1航程から第3航程までの3回、3～7ラウンドは第1航程から第4航程までの4回になります。

「航海フェイズ」は以下の3つのステップに分かれています。

3-1: 航海カード開示ステップ

3-2: 航行ステップ

3-3: アクションステップ

{中見出し}

3-1: 航海カード開示ステップ

計画ボードに置かれた航海カードのうち、一番左にあるウラ向きのカード(最初は第1航程)1枚をオモテにします。

オモテにした航海カードによって全体イベント(「反乱」「平穏な海」。◎ページ参照)が発生した場合、その処理を行います。

またこの航海カードの上に航海優先コマを置いているプレイヤーを、この航程における旗艦長と呼びます。

{中見出し}

3-2: 航行ステップ

旗艦長は、合計が航海カードの「航続距離」の数となるよう、航路コマと旗艦コマ1個を受け取ります。

受け取るコマの色は、航程によって決まっています。

高官フェイズで「航続距離延長チップ」を受け取っていた場合、それを使用し、航路コマを1個余分に受け取ってもかまいません。使用した航路距離延長チップは、ストックに返します。

航路距離延長チップは、使わなかった場合でもラウンド終了後に破棄されるので注意してください。

旗艦長は、第1航程の場合、メインボードのスタートマス「0:瀏河鎮」から矢印に従い、手にある航路コマを1つずつ、航路マスに置いていきます。「0:瀏河鎮」自体には置かないことに注意してください。

第2航程以降の場合、前の航程で最後に航路コマが置かれたマスから出ている矢印に従い、航路コマを1つずつ、航路マスに置いていきます。

矢印が複数のマスを指している場合、旗艦長がどちらに航路コマを置くかを選ぶことができます。

矢印の中には両方に進めるものもありますが、その航程の中で往復するような航路コマの配置はできません(航程が変われば可能です)。

なお「23:メッカ」や「28:マダガスカル」に到達した際、まだ航路コマが余っているという状況が起こり得ます。その場合特別に、「今回航路コマを置きたいいずれかのマス」から伸びる矢印の先の、今回航路コマが置かれていないマスに航路コマを置くことができます。

(今回航続距離が4あって、「21:アデン」「22:ジッダ」「23:メッカ」と航路コマを置いたとしたら、航路コマが1つ余ってしまいます。その場合、今回航路コマを置いたマスから伸びる、今回の航路コマが置かれていないマス、すなわち「20:ラスール」か「24:モガディシオ」に航路コマを置くことができます)

旗艦長が手にあるすべての航路コマと旗艦コマを置き終わったら、改めて航路カードを確認します。

航路カードのイベントがマスイベントの場合、カードに描かれた○を左から数えて、何個目の○に赤い色がついているかを確認します。今回置いた航路コマを1つ目から順番に数えて、該当するマスでイベントが発生します。

そのマスのそばに、今回起こるイベントに対応したイベントチップを置いてください。

{例カコミ}

{例見出し}

「航海カード開示ステップ」「航行ステップ」の例

第1航程に置かれた航海カードをオモテにします。イベントはマスイベントの「密航者」でした。全体イベントではないので、ここではひとまず無視します。

この航海カードに航海優先コマを置いたプレイヤーはウミですので、ウミが旗艦長となります。

航海カードに書かれた航続距離は「3」ですので、ウミは赤色の航路コマを2つと旗艦コマ1つを取ります。

ウミは航路コマを「1:泉州」「2:南シナ海」に、旗艦コマを「3:クイニョン」に置きました。

次にイベントが発生するマスを確認します。左から3つ目のマスに印がありますので、今回の航路の3つ目のマス、「3:クイニョン」で「密航者」のイベントが発生することになります。

ウミは「密航者」のイベントチップを「3:クイニョン」のマスの近くに置きました。

{図05入る}

{図06入る}

{※「密航者」のイベントチップ忘れていたので、追加してください。}

{例カコミツル}

{フキダシはいる}

航海フェイズの内容を、分かりやすく箇条書きにすると下記の通り。

- ・各ラウンド、3～4の航程がある
- ・航程をひとつずつ解決する
- ・航程では旗艦長が航路を決める
- ・その航程で置ける航路コマと旗艦コマは、航海カードに書かれた航続距離で決まる
- ・航海カードによってはイベントが発生する
- ・全体イベントは航路を決める前に、マスイベントは航路を決めた後に処理を行う

●p12

{中見出し}

3-3: アクションステップ

旗艦長は、今回の航程で旗艦コマを置いたマスのアクションを行います。

他のプレイヤーは、今回の航程で航路コマが置かれたマスのうち1マスを選び、そのマスのアクションを行います。旗艦コマが置かれたマスのアクションは、旗艦長以外が行うことはできませんが、他のプレイヤーは1指令書を支払えば旗艦コマが置かれたマスのアクションを行うことができます。

アクションの処理は、各プレイヤーが同時に行ってかまいません。

マスのアクションは以下の順番で処理を行います。

- A. 海賊との遭遇
- B. 各アクションの処理
- C. 石碑の建立
- D. 分遣隊の派遣

航海カードによるマスイベントが発生していた場合、「寄港不可」は「A. 海賊との遭遇」の前に、「海賊」「交戦状態」は「A. 海賊との遭遇」のタイミングで、「ムスリム商人」「密航者」は「B. 各アクションの処理」のタイミングで処理を行います。

{小見出し}

A. 海賊との遭遇

海賊のマークが描かれているマス、またはイベントで海賊が発生しているマスを選んでアクションを行う場合、「海賊を討伐する」か、「贈物をする」(そして戦闘を回避する)か、「海賊を避ける」かを行う必要があります。

{太ゴシック強調}

◎海賊を討伐する

海賊を討伐する場合、まず以下の式で海賊戦力を算出します。

海賊戦力＝そのマスの海賊値＋イベントで追加された海賊値＋ラウンドの海賊修正値

海賊を討伐するためには、海賊戦力以上の戦力を用意する必要があります。プレイヤーの戦力は下記のように算出します。

武器チップをX個支払う＝X戦力

大砲で砲撃する＝(大砲チップの数)戦力

大砲で砲撃する際は、砲撃タイルが未使用である必要があります。その後砲撃タイルをウラ返し、砲撃済にしてください。

砲撃を行っても、大砲チップを失うわけではないことに注意してください。

また、所持している大砲チップが0個の場合、砲撃タイルを裏返しても追加される戦力は0であることに注意してください。

◎海賊を討伐した場合

海賊を討伐すると、武功が上がります。

上がる武功＝そのマスの海賊値＋イベントで追加された海賊値

ラウンドの海賊修正値は含めないことに注意してください。

武功トラック上で、自分の武功コマを上にも動かします。

武功コマが途中で通ったマスや止まったマスに効果がある場合、それらをすべて適用します。

その後「B.各アクションの処理」に進みます。

●p13

{太ゴシック強調}

◎贈物をする

海賊に贈物をして、戦闘を回避します。

贈物チップを1個支払います。海賊値がいくつであっても、消費する贈物チップは1個です。

武功は上がりません。

その後「B.各アクションの処理」に進みます。

{太ゴシック強調}

◎海賊を避ける

何も起きません。

※武器チップも贈物チップもない、もしくはそれらを消費したくない場合、これを選ぶしかありません。

海賊を避けた場合、ここで基本的にアクションは終わりです。「B.各アクションの処理」や「C.石碑の建立」に進むことはできません。

ただ、「D.分遣隊の派遣」は行うことができます。

{例カコミ}

{例見出し}

「海賊との戦闘」の例

第1航程において、機関長のウミは「3:クイニョン」に旗艦コマを置き、このマスのアクションを行うことを示しました。

アキとイチは指令書を温存し、それぞれ「2:南シナ海」、「1:泉州」でアクションを行うことを選びます。

「2:南シナ海」には海賊がいますので、アキは「海賊との戦闘」を行う必要があります。

今回の海賊戦力は以下の通りです。

$1(\text{そのマスの海賊値}) + 0(\text{イベントで追加された海賊値}) + 0(\text{ラウンドの海賊修正値}) = 1$

つまり、1戦力を出せば勝利できます。

アキは武器チップを1枚支払い、海賊を討伐することに成功しました。

アキの武功は「0」でしたので、1上がって「1」になります。

武功1のマスには「1金」が描かれていますので、アキは1金を獲得します。

{図07入る}

{例カコミトジル}

●p14

{小見出し}

B.各アクションの処理

マスに描かれた、さまざまなマスアクションを行います。

「ムスリム商人」や「密航者」のイベントが発生していた場合、マスアクションとどちらを先に行うかは、各プレイヤーが自分の好きなように選んでかまいません。

そのマスに自分の石碑コマが建っていた場合、マスアクションを2回実行できます。ただし、イベントのアクションは1回しか行いません。

各種交易品、お金、武器、動物タイル、勝利点が描かれたマスでは、それらを受け取ることができます。

海賊が描かれたマスでは、海賊の討伐をするか贈物をする事で、そのマスに描かれたものを受け取ることができます。

大国マスと商人マスでは特殊な処理が発生します。

{太ゴシック強調}

大国マスの処理

大国マスでは、1回のマスアクションで以下をすべて行います。

{下線}

①使者を送る(任意)

その大国に対する外交レベルが0～2の場合、対象の大国の使者コマを必要分支払い、外交レベルを1上げることができます。

必要な使者コマの数は以下の通りです。

外交レベル0→1 1個

外交レベル1→2 1個

外交レベル2→3 2個

外交レベル0を1に上げた場合、自分の手元にある外交コマの1つをその大国の外交レベル1の欄に置きます。

外交レベル1を2に、2を3に上げた場合、その大国に置かれた自分の外交コマを上がったレベルの欄に進めます。

支払った使者コマは、使者コマ捨て場にまとめて置きます。

1回のアクションで上げられる外交レベルは1つだけです。ただし石碑を建てた場合、または石碑がすでに建っている場合は2回目のアクションが行えますので、合計2回レベルを上げることが可能です。その場合もちろん、レベルを上げるのに必要な使者コマを支払う必要があります。

{下線}

②歓待を受ける

現在の外交レベル以下の、大国タイルの中央の欄に描かれたものをすべて受け取ります。

()で囲まれたものは初回特典です。各プレイヤーごとに、最初の1回しか受け取ることができません。

また大国タイルの右の欄に描かれている勝利点は、ゲーム終了時に受け取るものですので、このタイミングでは獲得しないように注意してください。

なお、①で使者を送っていてもいなくても、②は実行可能です。

ただし外交レベルが0の場合、何も得ることはできません。

●p15

{太ゴシック強調}

商人マスの処理

商人マスでは、1回だけ取引を行うことができます。

矢印(⇒)の左に描かれたものを支払い、矢印の右に描かれたもののうち1種類を選択して受け取ります。

{例カコミ}

{例見出し}

「各アクションの処理」の例

ウミは「3:クイニョン」のマスアクションを行います。

「3:クイニョン」には沈香が1つ描かれているので、ウミは沈香を1つ獲得しました。

また「3:クイニョン」では現在「密航者」のイベントが発生しています。ウミは使者袋からランダムに使者コマを引き、緑色(ヴィジャヤナガル王国)の使者コマを手に入れました。
(ついでに言うと、後述する「石碑」の建設を行い、沈香をもう1つ獲得しています)

アキは「2:南シナ海」で海賊を討伐したので、マスに描かれている2金を受け取ります。

イチは「1:泉州」のマスアクションを行います。

「1:泉州」には2金が描かれているので、イチは2金を獲得しました。

(ついでに言うと、後述する「石碑」の建設を行い、もう2金獲得しています)

{図08入る}

{例カコミトジル}

●p16

{例カコミ}

{例見出し}

「大国マス」でのアクション処理の例

全員が第1航程のアクションを終えたので、第2航程の処理に移ります。

第2航程の旗艦長はイチです。

イチが航海カードをめくると、航続距離4、3マス目で「ムスリム商人」のイベントが発生するカードでした。

イチは青の航路コマ3つと旗艦コマ1つを受け取り、「7: マラッカ」のマスに旗艦コマを、「5: ジャワ」「6: パレンバン」「8: マラッカ海峡」に航路コマを配置しました。

また3マス目となる「7: マラッカ」には、「ムスリム商人」のイベントチップが置かれます。

イチは「7: マラッカ」のマスに旗艦コマを置きましたので、そのマスアクションを行います。

イチは青の使者コマを1つ持っていますので、これを消費することで、マラッカとの外交レベルを1に上げました。

イチはマラッカとの外交レベルが1になったので、1武器を獲得しました。

その後、「7: マラッカ」に発生した「ムスリム商人」のイベントで、1金を支払い1武器を購入しました。

{図09入る}

{図11入る}

{図12入る}

{例カコミトジル}

●p17

{太ゴシック強調}

動物タイルについて

特定のマスアクションを行ったり、武功トラックやティムール帝国との外交レベルを上げることなどで、動物タイルを獲得することがあります。

なお「21: アデン」の麒麟と「28: マダガスカル」のホウオウは、旗艦長でなければ獲得できません。

動物タイルを獲得した場合、次のどちらかを行ってください。

{下線}

・個人ボードの獣舎エリアに置く

動物タイルを自分の個人ボードの獣舎エリアに置きます。

初めて動物タイルを置く際は、最低1マスは「S」と書かれたマスの上に置いてください。

以降は、すでに置かれている動物タイルに上下左右いずれかに隣接するように置いてください。

マスをはみ出すようには置けません。

動物タイルが効果のあるマスを覆い隠した場合、その効果を適用します。

{下線}

・即座に勝利点を獲得する

動物タイルを受け取らず、その動物タイルのマス数と同じ勝利点を獲得します。勝利点がか
れている動物タイルであれば、合わせてその勝利点も獲得します。
※獣舎エリアにもう置けるスペースがない場合や、動物タイルが足りない場合などに行います。

{例カコミ}

{例見出し}

「動物マス」でのアクション処理の例

話は大きく飛んで、終盤6ラウンド目の第4航程。

旗艦長のアキは「21:アデン」に旗艦コマを置き、マスアクションを行うことにしました(なお、「24
:モガディシオ」「20:ラスール」「19:ズファール」に航路コマを置きました)。

「21:アデン」で旗艦長としてアクションを行えば、「麒麟」の動物タイルを獲得することができます。

アキはさらに石碑も建て、「オオカモシカ」のタイルも獲得しました。

アキは獲得した動物タイルを、個人ボードの「獣舎」に下図のように配置しました。

{図25入る}

{図26入る}

{図27入る}

{例カコミトジル}

●p18

{小見出し}

C.石碑の建立

自分がいまアクションを行ったマスで、そこに自分の石碑コマがまだ建っていない場合にのみ
実行可能です。

そのマスの石碑コマ置き場に描かれたぶんのお金を支払います。

その後、自分の石碑コマをそのマスの石碑コマ置き場に置きます。

{太ゴシック強調}

石碑の効果

「B.各アクションの処理」でも説明しましたが、自分の石碑がすでに建っているマスでは、そのマ
スのアクションを2回行うことができます。

{太ゴシック強調}

石碑建立ボーナス

石碑を建てたタイミングで、下記のボーナスが発生します。

まず、石碑コマを建てたマスのマスアクションを追加で1回行えます(石碑を建立したタイミングで、そのマスアクションを合計2回行えるということです)。

次に、石碑を建てたマスに隣接するマス(矢印でつながっているマス)のうち、すでに自分の石碑が建っているすべてのマスのマスアクションを1回ずつ行うことができます。

どのマスのマスアクションから処理をするかは、好きに選べます。ただし以下の状況に注意してください。

- ・イベントチップの処理を追加で行うことはありません(該当マスであっても、隣接するマスであっても)。
- ・隣接するマスに旗艦マーカーが置かれている場合でも、指令書を支払う必要はありません。

{例カコミ}

{例見出し}

「C.石碑の建立」の例

話は戻って1ラウンド目の第1航程。

ウミは「3:クイニョン」のマスで沈香を1つ受け取り、「密航者」のイベントで緑色の使者コマを手に入れたところです。

その後ウミは2金を支払い、「3:クイニョン」のマスに石碑を建立しました。

石碑を建てた場合、直後にそのマスのアクションをもう一度行うことができますので、ウミはもう1つ沈香を受け取りました。

「3:クイニョン」に隣接する「2:南シナ海」「4:アユタヤ」「5:ジャワ」にウミの石碑が建っていたなら、それらのマスでもアクションを行うことができましたが、今回はまだ建っていないので、何も起こりません(そもそも海である「2:南シナ海」のマスには石碑を建てることはできませんが)。

{図10入る}

{例カコミトジル}

●p19

{小見出し}

D.分遣隊の派遣

1分遣隊チップを支払うことで、分遣隊を派遣することができます。

分遣隊の派遣は、1回のアクションステップに一度しか行えません(航程が変われば派遣できません)。

分遣隊を派遣すると、そのアクションステップで航路コマおよび旗艦コマが配置されたマスと、それらのマスに隣接するマス(矢印でつながっているマス)のマスアクションを行うことが可能となります。そのマスに自分の石碑が建っている場合、マスアクションを2回行うことができます。

ただし、下記の制限があります。

- ・このアクションステップで、すでに自分が行ったマスアクションを選ぶことはできません。
- ・旗艦コマが置かれていたり、寄港不可のイベントが発生したマスのマスアクションを行う場合、1指令書を支払う必要があります。
- ・寄港不可以外の航海カードによるイベントは無視します。
- ・石碑の建立は行えません。

{例カコミ}

{例見出し}

「D.分遣隊の派遣」の例

話は再び大きく飛んで、終盤6ラウンド目の第4航程。

アキが「21:アデン」でキリンとオオカモシカを獲得したところです。

アキはこの航程において、分遣隊を派遣することにしました。

分遣隊は、今回の航程で航路コマおよび旗艦コマが置かれたマスと、それらに隣接するマスにまで派遣することができます。

つまり今回の場合、「24:モガディシオ」「21:アデン」「20:ラスール」「19:ズファール」に加え、それらに隣接する「14:インド洋」「25:ブラワ」「22:ジッダ」「18:ホルムズ」に派遣することができるということです。

アキは「18:ホルムズ」に分遣隊を派遣しました。

「18:ホルムズ」にはすでにアキの石碑が建っているうえに、ティムール帝国との外交レベルも3に到達しています。

アキは「5勝利点、2宝石、2金／ヒョウ」が獲得できるアクションを2回行うことができました。

{図28入る}

{例カコミトジル}

●p20

{中見出し}

4:準備フェイズ

今回のラウンドにおけるすべての航程の処理が終わると、準備フェイズに移ります。

準備フェイズでは以下の処理を行います。

◎高官カードの上に置かれたすべての献上コマを、高官カード脇の「献上済」のエリアに移動させます。

7ラウンド目だった場合、ここで「ゲームの終了と最終得点計算」(14ページ)へ進みます。そうでない場合、このまま準備フェイズの処理を進めます。

◎メインボード上にある航路コマと旗艦コマをすべて回収し、航海ボードの各航程の下にまとめて置きます。

赤	第1航程
青	第2航程
黄	第3航程
緑	第4航程

◎計画ボードに置かれている航海カードのうち、第1航程に置かれた航海カードをゲームから除外します。

◎追加航海カードの山から航海カードを1枚引き、いったんオモテにして全員が内容を確認します。

その後、場に残った航海カードと今回追加された航海カード、航海カードの山にあったカードをよくシャッフルし、改めて各航程にウラ向きで置きます(3ラウンド目以降は第4航程にもカードを置くことに注意してください)。

あまった航海カードは、新しい航海カードの山として計画ボードの所定の場所に置いてください。

◎各プレイヤーは砲撃タイルを「未使用」側にし、航続距離追加チップを持っている場合はすべて場に返します。

◎航海ボードのラウンドマーカーを次のラウンドに進めます。

◎スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。

以上で、次のラウンドへ進みます。

●p21

{例力コミ}

{例見出し}

「準備フェイズ」の例

話は再び戻って1ラウンド目の準備フェイズ。

全員が第3航程までのアクションを終了しましたので、準備フェイズを行います。

まず高官カードの上に置かれていたすべての献上コマを、カードの上からその右隣の使用済み献上コマ置き場に移動させます。

次にメインボード上に配置された航路コマと旗艦コマを、すべて計画ボードの元の場所に戻します。

それから第1航程に置かれていた航海カードをゲームから取り除きます。そのうえで、追加航海カードの山から1枚引き、航海カードの山に混ぜます。

{図21入る}

{図22入る}

{図23入る}

{例カコミトジル}

●p22～23

{大見出し}

ゲームの終了と最終得点計算

7ラウンド目の準備フェイズまで進んだら、最後にもう一度高官フェイズを行ってゲームは終了します。

最後の高官フェイズも、通常のラウンドの高官フェイズと同様の手順で行います。恩恵もすべて通常通り受け取ってください。

その後、下記の順番で最終得点計算を行います。

{太ゴシック強調}

①現在の勝利点

現在までのプレイで獲得した勝利点が、得点トラック上に各自の得点コマで示されているはずです。

それをそのまま数えます。

{太ゴシック強調}

②武功

武功トラック上にある、各自の武功コマの場所を確認します。

武功コマが置かれたマスに勝利点が描かれていた場合、その勝利点を獲得します。通過したマスの合計ではなく、あくまでそのマスの勝利点のみ加算することに注意してください。

マスに勝利点が描かれていなかった場合、ひとつ下のマスに描かれた勝利点を獲得します。

{太ゴシック強調}

③大国

5つの大国それぞれで勝利点を計算します。

外交レベル1、2の場合、その外交レベルに応じた勝利点を獲得します。

外交レベル3の場合、その外交レベルに応じた勝利点に加え、「手元にあるその大国の使者コマの数×2」の勝利点を獲得します。

※外交レベルが3に達していない場合、手元にその国の使者コマが余っていても勝利点にはなりません。

{太ゴシック強調}

④高官

プレイ中に各プレイヤーが献上コマを置いていた、高官カードごとに勝利点を獲得します。
高官カードによっては、条件によって獲得できる勝利点が変わることに注意してください。

{太ゴシック強調}

⑤動物

獣舎ボードに置かれた動物タイルの「マス数」がそのまま勝利点となります。
またボーナスとして、動物タイルで覆われたマスのうち最大の長方形(正方形含む)のマスコ数が追加の勝利点となります。

{太ゴシック強調}

⑥石碑

メインボード上の各マスに建てられた石碑コマ1個につき1勝利点となります。

{太ゴシック強調}

⑦交易品

手元に残った交易品チップは、2個につき1勝利点となります。種類は自由です。

{太ゴシック強調}

⑧お金

手元に残ったお金チップは、3金につき1勝利点となります。

{太ゴシック強調}

⑨指令書／分遣隊／贈物

手元に残った指令書チップ、分遣隊チップ、贈物チップは、それぞれ1個につき1勝利点となります。

これらを合計し、もっとも多く勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。

同点の場合、余った武器チップと大砲チップの合計がより高いプレイヤーの勝利です。

それも同点の場合、最終高官フェイズでの献上コマの位置により、計画フェイズでの順番を決め、その順番が早い方のプレイヤーの勝利です。

{大見出し}

ゲームの細則

各交易品チップ、お金チップ、武器チップ、大砲チップ、指令書チップ、分遣隊チップ、贈物チップは無限に存在します。ゲーム中足りなくなった場合は、何かで代用してください。

動物タイルは有限です。そのため、アクションステップの途中で足りなくなる可能性があります。

その航程で足りなくなることが想定される場合、旗艦長のプレイヤーから時計回りで順番にアクションの処理を行ってください。

使者袋が空になった場合、使者捨て場の使者コマをすべて使者袋に戻してください。使者袋が空で、使者捨て場にも使者コマがない場合、それ以上使者コマを獲得することはできません。

その航程で足りなくなることが想定される場合、旗艦長のプレイヤーから時計回りで順番にアクションの処理を行ってください。

●p24

{特殊見出し} ソロプレイの遊び方

『鄭和宝船』を1人で遊ぶ場合、ゲームにはソロプレイカードによって管理された仮想敵(NPC)が登場します。

仮想敵の勝利点計算は行いません。プレイヤーがゲーム終了時に獲得した勝利点に応じて、官位・称号が与えられます。

より高い官位・称号を目指してプレイに挑んでください。

{大見出し} ソロプレイ専用内容物

・ソロプレイカード 24枚

{ソロプレイカードの図、入る}

オモテ

指定高官: 高官フェイズで仮想敵が選択する高官

計画優先順: 計画フェイズで仮想敵が選ぶ航海カードの優先順

優先マス: 航海フェイズで仮想敵が選ぶマス

ウラ

経路: 航海フェイズで仮想敵が選ぶ優先経路

{大見出し} ソロプレイの準備

ほとんどの部分は通常のゲームと同じです。6～7ページを参照しながら読み進めてください。

①～⑨までは通常のゲームとまったく同じです。

⑩常に仮想敵(NPC)がスタートプレイヤーとなります。スタートプレイヤーマーカーは使用しないので、箱に戻します。

⑪プレイヤーは1色を選び、通常ゲームと同じものを受け取ります。
また、仮想敵(NPC)用にプレイヤーが選ばなかった色を1色選び、以下のものを準備します。

・献上コマ1個、航海優先コマ2個

献上コマは高官ボードのそばに置きます。
航海優先コマは2個とも計画ボードのそばに置きます。

それ以外のコマは使用しないので、箱に戻します。

⑫プレイヤーは以下のものを受け取ります。
1武器、1指令書

⑬ソロプレイカードをすべてウラ向きにしてシャッフルし、ソロプレイカードの山とします。

以上で準備が完了します。

●p25

{大見出し}
ソロプレイの進行

全部で7ラウンド行うこと、その後もう一度高官フェイズを行ってから得点計算を行うこと、各ラウンドが4つのフェイズに分かれることなども、通常のゲームと同じです。8ページを参照しながら読み進めてください。

{中見出し}
ソロプレイカードの使用

ソロプレイの場合、仮想敵が必ずスタートプレイヤーとなります。ソロプレイカードを山から1枚めくり、オモテにして、山の左隣に置きます。

いまめくったソロプレイカードのオモテと、山の1番上のソロプレイカードのウラが、今回のラウンドで仮想敵が行う「行動指針セット」となります。

{中見出し}
1:高官フェイズ

「行動指針セット」の「指定高官」の指示に従い、仮想敵の献上コマを対象の高官カードの献上コマ置き場に置きます。

ただし仮想敵は、必要交易品を支払ったり、恩恵を獲得したりしません。

その後、プレイヤーは下記の①～③の行動をすべて順番に行います。

①高官カードのうちカテゴリAもしくはカテゴリB～Fの「使用済コマ置き場」に自分の献上コマが置かれていない高官カードを1枚選び、手元から献上コマを献上コマ置き場に置きます。

すでに、仮想敵の献上コマが置かれていてもかまいません。その場合、仮想敵の献上コマより右側に置いてください。

②選んだ高官カードの必要交易品を支払います。

③選んだ高官カードの「恩恵」に描かれたものを獲得します。

プレイヤーが①～③の行動を終えたら高官フェイズは終了です。

{例カコミ}

{例見出し}

ソロプレイの「高官フェイズ」の例

ソロプレイカードの山の一番上のカードを表にしたところ、「行動指針セット」は図のようになりました。

「指定高官」は「D1」なので、指示に従い仮想敵の献上コマを「D1」の高官カードの上に置きます。

プレイヤーは「3金、赤使者コマ／青使者コマ」の高官カードの上に献上コマを置きました。必要交易品はありません。恩恵として、3金と青色の使者コマ1つを受け取ります。

仮想敵は交易品を支払いませんし、恩恵も獲得しません。

{図入る}

{例カコミトジル}

●p26

{中見出し}

2:計画フェイズ

さきほどの高官フェイズでの献上コマの位置により、自動的に計画フェイズでの順番が決まります。決め方は通常のゲームと同じです。9ページを参照しながら読み進めてください。

仮想敵の順番になった場合、「行動指針セット」の「計画優先順」の指示に従って、航海優先コマを置きます。まず「計画優先順」で1番左に描かれた位置の航海カードに航海優先コマがすでに置かれているかどうかを確認します。

まだ置かれていない場合、その航海カードに仮想敵の航海優先コマを置きます。

すでに置かれている場合、または、そもそもその位置に航海カードがない場合、左から2番目の位置の航海カードに航海優先コマがすでに置かれているかどうかを確認し、航海優先コマが置かれるまで左から3番目、4番目と繰り返します。

全プレイヤーが航海優先コマを1個ずつ置いたら、また、1番手から順番に航海優先コマを置きます。

すべての航海カードに航海優先コマが1個ずつ置かれるまでこれを繰り返します。

以上で、計画フェイズは終了です。

{例カコミ}

{例見出し}

ソロプレイの「計画フェイズ」の例

まず航海カードを選ぶ順番を確認します。

最初に優先されるのはカテゴリです。仮想敵が「D」で、プレイヤーは「A」ですので、仮想敵が1番になります。

「行動指針セット」の「計画優先順」を見ると、1番左には「4」とあります。しかしこのラウンド、第4航程に航海カードはありません。そこで左から2番目を見ると、「3」とあります。仮想敵の航海優先コマを第3航程の航海カードに置きます。

プレイヤーは第2航程の航海カードの上に自分の航海優先コマを置きました。

全プレイヤーが航海優先コマを1個ずつ置いたので、また仮想敵が航海カードを選ぶ番になります。

残っているのは第1航程の航海カードだけですので、仮想敵のもう1つの航海優先コマを第1航程の航海カードの上に置きます。

{図入る}

{例カコミトジル}

●p27

{中見出し}

3:航海フェイズ

航海フェイズも、原則通常のゲームと同じです。「3-1:航海カード開示ステップ」までは、通常通りにプレイします。10～19ページを参照しながら読み進めてください。

{中見出し}

3-2: 航行ステップ

仮想敵が旗艦長の場合、「行動指針セット」の「経路」に書かれているルートに可能な限り従ってください。すでに「経路」から外れている場合は、プレイヤーが選択します。

{中見出し}

3-3: アクションステップ

仮想敵が旗艦長の場合、「行動指針のセット」の「優先マス」を確認します。「優先マス」には、「動物: ~」「大国: ~」「海賊: ~」の3種類があります。

「動物」の場合、今回の「経路」の中に動物タイルを獲得できるマスがあれば、そのマスに旗艦コマを置きます。

複数のマスで動物タイルを獲得できる場合、「動物:」の次に書かれている「前」「後」を確認します。「前」と書かれている場合、動物タイルを獲得できるマスのうち、より前にあるマスを選びます。「後」と書かれている場合、動物タイルを獲得できるマスのうち、より後にあるマスを選びます。

航路コマを置いたマスの中に動物タイルを獲得できるマスがない場合、「優先マス」の右側に何マス目に旗艦コマを置くかの指示が描かれているので、そのマスに旗艦コマを置きます。

航海カードの航続距離が短く、そのマス目が存在しない場合、航路コマが置かれた一番最後のマスに旗艦コマを置きます。

「大国」の場合、「経路」の中に大国マスがあるかどうかを確認します。以下は「動物」の際と同様にマスを選びます。

「海賊」の場合、「経路」の中に海賊のいるマスがあるかどうかを確認します。その際、ボードに直接海賊アイコンが描かれたマスでも、イベントチップによって海賊アイコンが追加されたマスでも、どちらも海賊のいるマスとして扱います。

プレイヤーは、今回の航程で航路コマが置かれたマスのうち1マスを選び、そのマスのアクションを行います。旗艦コマが置かれたマスのアクションは、旗艦長以外が行うことはできませんが、1指令書を支払えば旗艦コマが置かれたマスのアクションを行うことができます。

なお、仮想敵はマスアクションの処理は一切行いません。

航程で行うのは、旗艦長としてプレイヤーのアクションの邪魔をするだけです。

したがってプレイヤーが旗艦長の場合は、仮想敵が何をするかを考慮する必要はありません。

プレイヤーのアクションの処理は、通常のゲームと同じです。

●p28

{例力コミ}

{例見出し}

ソロプレイの「航海カード開示ステップ」「航行ステップ」「アクションステップ」の例

第1航程に置かれた航海カードをオモテにします。イベントは全体イベントの反乱でした。全体イベントなので、まずそちらの処理を行います。

仮想敵は武器チップを持ちません。プレイヤーは1武器チップを支払って1位を獲得し、1武功を獲得しました(「反乱」の処理の詳細は○ページを参照してください)。

プレイヤーは武功トラックの武功コマを0から1に進め、1のマスで得られる1金を獲得します。

この航程に航海優先コマを置いたのは仮想敵ですので、仮想敵が機関長となります。

航海カードに書かれた航続距離は「3」なので、仮想敵代理としてプレイヤーは赤色の航路コマ3つと旗艦コマ1つを取ります。

「行動指針セット」の「優先マス」を見ると「動物:前⇒○○○○●」とあります。

今回の「経路」は「1:泉州」から「3:チャンバ」です(分岐がないので、「行動指針セット」がどうであっても変わりません)。

動物タイルが取れるマスはありませんのでこの指示は無視し、「○○○○●」の指示に従います。

5つ目のマスに旗艦コマを置くよう指示がありますが、今回の航続距離は3マスです。したがって今回航路コマが置かれた一番最後のマス、「3:チャンバ」に旗艦コマが置かれました。

2つの航路コマは「1:泉州」と「2:南シナ海」に置かれます。プレイヤーは指令書を支払わない限り、「3:チャンバ」のマスアクションを行うことはできません。

{図入る}

{例カコミトジル}

●p28

{中見出し}

4:準備フェイズ

準備フェイズも、1点を除いて通常のゲームと同じです。20～21ページを参照しながら読み進めてください。

通常ゲームとの違いですが、仮想敵の献上コマは、高官カードの脇の「献上済」のエリアに移動させるのではなく、ボードからいったん取り除きます。つまり仮想敵は、どの高官カードに献上コマを置いていたかをカウントしません。

それ以外は、すべて通常のゲームと同じように処理します。

{大見出し}

ゲームの終了と最終得点計算

7ラウンド目の準備フェイズまで進んだら、最後にもう一度高官フェイズを行ってゲームは終了します。この処理も、原則通常のゲームと同じです。22～23ページを参照しながら読み進めてください。

最後の高官フェイズの処理は、仮想敵は行いません。
また最初にも書いた通り、仮想敵の得点計算は行いません。

プレイヤーの勝利点計算は、通常のゲームと同じように行います。
獲得した勝利点に応じて以下の官位・称号を獲得します！

{以下、表に}

点数	官位・称号
401点以上	皇帝
351点～400点	太子
301点～350点	三公
276点～300点	三孤
251点～275点	尚書
226点～250点	侍郎
201点～225点	郎中
176点～200点	主事
151点～175点	所正
126点～150点	大使
101点～125点	副使
100点以下	無官

●p30～31

{大見出し}

イベントカードの詳細

{太ゴシック強調}

海賊 マスイベント

該当マスに海賊が発生します。
海賊との戦闘は、「A.海賊との遭遇」のタイミングで処理を行います。

{太ゴシック強調}
密航者 マスイベント

使者袋からランダムに使者コマを1つ獲得します。
「B.各アクションの処理」のタイミングで処理を行います。
マスアクションとどちらを先に行うかは、プレイヤーが選んでかまいません。

{太ゴシック強調}
ムスリム商人 マスイベント

次の4択のうち、1つだけ選び、それを1回だけ実行できます。

- ・1金支払い1武器を獲得
- ・4金支払い2武器を獲得
- ・4金支払い1贈物を獲得
- ・3金支払い好きな交易品を1個獲得

「B.各アクションの処理」のタイミングで処理を行います。
マスアクションとどちらを先に行うかは、プレイヤーが選んでかまいません。

{太ゴシック強調}
反乱 全体イベント

全員で武器チップの数の多さを比べます(大砲チップの数は数えません)。
1位のプレイヤーは2武器を支払い、武功を2上げます。
2位のプレイヤーは1武器を支払い、武功を1上げます。
ただし、武器チップが0個の場合はどの順位にもなりません。

1位が複数人いた場合、それらのプレイヤー全員が1位の処理を行い、2位は該当者なしになります。
1位が1人で2位が複数人いた場合、それらのプレイヤー全員が2位の処理を行います。
1位のプレイヤーが武器チップを1つしか持っていない場合、1武器を支払って、武功を1上げます。

{太ゴシック強調}
平穏な海 全体イベント

今回の航程では、海賊は発生しません。
メインボード上にある{海賊アイコン}を無視します。

{太ゴシック強調}
寄港不可 マスイベント

該当マスが寄港不可となります。
「A.海賊との遭遇」を行う前に処理を行います。

もし寄港不可のマスでアクションを行いたい場合は、1指令書を支払う必要があります。
寄港不可のマスに旗艦コマが置かれている場合でも、1指令書のみ支払えばアクションが可能です。
石碑アクションの建立ボーナスでアクションを行う場合、指令書を支払うことなくアクションできます。
分遣隊で寄港不可のマスでアクションを行う場合、1指令書を支払う必要があります。

{太ゴシック強調}
交戦状態 マスイベント

今回の航路コマが置かれた大国マスに、下記の海賊値の海賊が発生します。
・アユタヤ、マラッカ {海賊}
・ヴィジャヤナガル、デリー・スルタン {海賊}{海賊}
・ティムール {海賊}{海賊}{海賊}

海賊との戦闘は、「A.海賊との遭遇」のタイミングで処理を行います。

●p32

{大見出し}
アイコンの詳細

{A}→{B}
Aを支払い、Bを獲得する。

{A}／{B}
AかBのどちらか

{A}×{B}
AがあるごとにBを獲得する。

{お金}
お金チップ。アイコンの中の数字は、獲得もしくは支払うお金チップの数。

{勝利点(即時)}
獲得したタイミングで、即座に勝利点を獲得する。

{勝利点の獲得(ゲーム終了時)}
獲得タイミングでは何もせず、ゲーム終了時に勝利点を獲得する。

{交易品}
交易品チップ。

{取引品の選択}

好きな取引品1つを選んで獲得する。

{n≠{}}

取引品をn個支払う。それらの取引品はすべて違っている必要がある。

{武器}

武器チップ。

{大砲}

大砲チップ。

{使者}

使者コマ。

使者捨て場にその色の使者コマがある場合、それを獲得する。ない場合、使者袋の中を確認し、該当する色の使者コマを獲得する。

{ランダム使者}

使者袋から、中を見ずランダムに使者コマを獲得する。

{使者の選択}

使者コマのうち1色を選んで獲得する。

使者捨て場にその色の使者コマがある場合、それを獲得する。ない場合、使者袋の中を確認し、該当する色の使者コマを獲得する。

{贈物}

すべての大国において、使者コマの代わりに使用することができる。

海賊マスで戦闘を回避する際に使用する。

{指令書}

1つ支払うと、旗艦コマのあるマスでアクションを行うことが可能となる。

同様に、寄港不可(航海カードのマスイベント)のマスでアクションを行うことが可能となる。

{分遣隊}

アクションステップで、とある航程でのアクション実行後、フリーアクションとして1分遣隊を支払うことにより、別のマスでのアクションを実行できる。

{石碑の建立}

即座に好きなマス1つに石碑を建立できる。ただし、お金チップは通常通り支払う必要がある。「- {n金}」と書かれている場合、支払うお金チップをn金減らすことができる。ただし、支払うお金が0金より少なくなることはない。

その後、通常の石碑の建立と同じように、ボーナスとして「そのマス」と「そのマスに矢印で隣接するすでに石碑の建っているマス」のアクションを、1回ずつ行うことができる。