

徳川 Tokugawa

ヴィクトール・ギルハウス、ティツィアン・ブルーメンタル作

10才以上、2人用、60分

京都から江戸へ

徳川家は、日本の将軍家（1603～1868）です。公式には天皇の下役でしたが、事実上、日本の絶対的な支配者でした。

1603年に徳川家康は幕府を京都から江戸（現在の東京）に移しました。京都は天皇の住まいとして都のままでしたが、事実上の権力の中心は江戸に移ったのです。将軍はまた大名（領主）たちを江戸に強制的に移住させました。江戸に向かう道中、大名たちは京都を迂回しなければなりませんでした。

ボードには1615年の日本の街と主要な街道が描かれています。ちなみに地域名は史実と異なります。また天皇と将軍の間に軍事的な戦いはありませんでしたが、将軍に敵対する大名との戦争（例えば大阪包囲など）はありました。その後、徳川時代はこれまでになく長い平和が続き、経済や文化の興隆と鎖国でよく知られています。

ティツィアン・ブルーメンタル（9歳）とヴィクトール・ギルハウス（11歳）が、ドイツの子供支援団体による「100のアイデアコンテスト」でこのゲームを作りました。この団体は子供と少年少女の自己決定に対して金銭援助を行っており、子供に優しいドイツをめざす人たちの代表として関与しています。

ゲームの用具

・ボード1枚：1615年の日本が描かれています。43の街と9つの地域があります。港街と造船所のある港街はそれぞれマークがついています。

・契約カード12枚

・首都カード2枚

・天候ダイス1個（太陽の目が3つ、雨が2つ、嵐が1つ）

・戦闘ダイス2個（1～6）

・一石チップ30枚（黄色の円盤）

・三石チップ15枚（黄色のキューブ）

・弱体化マーカー8枚（黒の円盤）

・城壁チップ8枚（城だけに白の円盤）

・庭チップ8枚（緑の円盤）

・各色、以下のセット

侍チップ22枚：弓使いチップ10枚、槍使いチップ7枚、刀使い5枚
（表裏で強さが違います。戦力ポイントの多いほうが裏です。）

船コマ5個、神社チップ10枚、鍛冶屋コマ1個

首都チップ1枚（表裏で強さが違います。戦力ポイントの少ないほうが裏です。）

城チップ3枚

ゲームの目的

敵の首都を征服した人が勝ちます。これができなければ、ゲーム終了時に勝利点の多いプレイヤーが勝ちます。

ゲームの準備

- 各プレイヤーは侍チップを22枚と十五石（一石×6枚と三石×3個）を受け取ります。
- 各地域は銀行を持っており、はじめにそれぞれの地域に五石（一石×2枚と三石×1個）ずつ置きます。外部の銀行はありません。ゲーム中、全ての支払いは該当する地域の銀行で処理します。攻撃のときは、攻撃された軍隊の位置によって支払いの場所が変わります。
- 契約カードは地域ごとに3つの山に分けます。それぞれ混ぜて、山札の1枚目をめくっておきます。残りの用具もボードのそばに用意しておきます。

スタートフェイズ

- 首都カードを引いて誰がどちらの首都を担当するかを決め、それから誰から始めるかを決めます。
- 各プレイヤーは自分の首都チップを、戦力が2ポイントの面を上にして、ボード上の対応する首都に置きます。
- スタートフェイズでは、各プレイヤーがそれぞれ、弓使いを5枚、槍使いを2枚、刀使いを1枚ずつボード上の好きな街に配置します（戦力ポイントの少ない面を上にして）。ここでは、各プレイヤーは1つの地域につき1枚だけ置くことができます。また、敵の首都がある地域と、その首都に隣接する街には置けません。スタートフェイズでの侍の配置はコストがかかりません。
- 置く順番は、まずスタートプレイヤーが侍チップを1枚置いて、それから交互に2枚ずつ置きます。最後にスタートプレイヤーが8枚目の侍を置いてアクションフェイズを始めます。

アクションフェイズ

はじめにスタートプレイヤーが1アクションを行い、次のプレイヤーが2アクション行います。それ以降は、自分の番に3アクションずつ行うことができます。

アクションの種類

2回目の手番から、3アクションまで行うことができます。基本的には同じアクションを2回以上行ってもかまいません。以下のアクションから選びます。

1. 徴税 2. 徴兵 3. 移動 4. 攻撃 5. 建設

1. 徴税

- 侍がいる地域から、侍1枚につき一石が手に入ります。ただしその地域にいる敵の侍1枚につき一石、収入が減ります（つまり侍の数が相手より多い地域でのみ、相手との差し引き分が収入になるということです）。その地域に自分の庭があれば、収入が一石多くなります。

- その地域に石がなければ、このアクションは行えません。また石が足りなければ、あるだけ受け取ります。1回の手番で徴税を2回以上行う場合は、同じ地域から行うことはできず、別の地域を選ばなければなりません。

2. 徴兵

- 空いている街ならどこにでも（敵に隣接していてもよい）、新しい侍を1枚置くことができます。置くとき、弓使いならば一石、槍使いは二石、刀使いは五石を支払います。支払先は、侍を置く地域の銀行です。自分の侍を除去するのは、石もアクションも不要で、いつでもできます（ほかの場所に移したい場合など）。

3. 移動

- 同じ地形（平原、森林、山岳、海洋）である限り、侍は、空いている街と自分の侍がいる街を通過して、何マスでも移動できます。移動に石は不要で、必ず空いている街で止まります。
- 弓使いの移動は、どんな天候でも可能です。槍使いや刀使いの移動は、地形の種類と天気によって変わります。これらの侍を移動するときは、まず戦闘ダイス（地形の数）1個と天候ダイス（-1 か-2 の修正）を同時に振り、数を合計します。平原を移動するには合計1以上、森林（と海洋）は合計2以上、山岳は合計3以上が必要です。

天候 (確率)	地形の数				攻撃の戦力 (修正)
	平原	森林	山岳	海洋	
晴れ (3/6)	1	2	3	2	0
雨 (2/6)	2	3	4	3	-1
嵐 (1/6)	3	4	5	×	-2
地形+天候ダイス=	1	2	3	2(×)	

- 船1隻につき侍を1枚、港街から好きな港街へと移動できます。ただし嵐のときは移動できません。雨ならば戦闘ダイスで3以上を出さなければなりません。晴れならば2以上で移動できます。
- ダイスを振る前に、どの侍をどこに移動したいのか宣言しなければなりません。合計が、必要な地形の数以上だったら、その侍を移動できます。失敗しても1アクションに数えます。まだアクションが残っていれば、同じ手番に再チャレンジできます。

4. 攻撃

攻撃は、敵がいる街に隣接する街に移動するか、船で敵のいる港町に着くことで起こります。攻撃のアクションは以下の4フェイズからなります。

A. 移動 B. 援軍 C. 戦闘 D. 判定

ヒント:弱体化した侍や、首都に攻撃する場合は、フェイズCとDに特別ルールがあります。

E.特別ルールを読んでください。

A. 移動

- まず移動が成功したかどうかをダイスで決めます(3.移動を参照)。攻撃するには一石を、防御側の侍がいる地域の銀行に支払います（移動に失敗したときも払わなければなりません）。

ヒント:移動のときに振った天候ダイスの結果は、それに続く戦闘で攻撃する侍の強さにも影響を与えます。

B. 援軍

- 移動に成功したら、攻撃側は、防御側の侍に（陸路で）隣接する街にいるほかの侍を援軍に使用できます。続いて、防御側の侍も同様に、隣接する街にいる侍を援軍に使うか決めます。どちらも援軍に使う侍1枚につき一石を、防御側の地域の銀行に支払います。（ヒント:戦闘の後で、勝ったプレイヤーの援軍は、侍1枚につき二石をその地域から受け取ります。）

C. 戦闘

- 援軍をするかどうか決めたら、戦闘を始めます。
- まず攻撃側が戦闘ダイスを2個振ります。援軍の侍1枚につき1回、出た目を両方とも無効にして振り直すことができます。続いて防御側がダイスを振ります。防御側も援軍の侍1枚につき1回、出た目の両方を無効にして振り直すことができます。振り直したほうが悪くても、前の結果は使えません。
- 各プレイヤーは、自分の侍の戦力ポイント（援軍は含まない）をダイスの合計に足します。弱体化していると1ポイント少なくなります。また防御側に建物や城壁があれば、その戦力ポイントを足します。雨のときは攻撃側の合計を1、嵐のときは合計を2減らします。防御側の合計は、天候によって左右されません。

D. 判定

- 防御側の合計のほうが多ければ、攻撃は失敗です。攻撃側の侍は、攻撃する前にいた街に戻します。
- 攻撃側の合計のほうが多ければ（または同数ならば）、防御側は自分の侍を、隣接して空いている街に下げなければなりません（地形の種類を考慮する必要はありません）。この侍は、弱体化マーカーを付けて「弱体化した侍」になります。隣接する街で空いているところがなければ、ボードから取り除かれます。続いて攻撃側が、防御側の侍がいた街まで自動的に進みます。
- 攻撃側でも防御側でも、勝ったプレイヤーに援軍がいれば、援軍に使った侍1枚につき二石をその地域から受け取ります。
- 取り除かれた侍は、プレイヤーのストックに戻されます。
- 攻撃が成功したとき、次のアクションで続けて攻撃することができますが、その場合は毎回、天候ダイスを振り直さなければなりません。

E. 特別ルール

- 「弱体化した侍」は、攻撃でも防御でも 1 ポイント少なくなります。また、攻撃を受けて負けたら、隣の空いている街に移動せずにボードから取り除かれます。弱体化した侍が攻撃側で勝つと、弱体化マーカーを外して復活します。
- 弱体化した侍で、ほかの侍に援軍するときは通常通り可能です。
- 首都は、強さが 2 ポイントで移動しない侍とみなします。首都が自ら攻撃を仕掛けることはできませんが、隣接する街にいる侍の援軍に入ることができます。首都への攻撃が成功したら、チップを裏返して戦力が 1 ポイントになります。さらにもう 1 回、首都への攻撃が成功したら陥落してゲームの敗北となります。

5. 建設

以下の 6 種類が建設できます。建設したものは全ていずれかの街に置きます。街が攻撃されて撤退すると、鍛冶屋・城・城壁・神社も失います。

5-1. 船

- 船は森林の街道がある港街にしか作れません。そのような街には造船所のマークがあります。
- コストは二石と 1 アクションです。
- 船は同じ街にいる侍を 1 枚運びます。船を作った直後に移動することができます（これはアクションに数えません）。船があると、港街は全て隣接して移動できるようになります。船のいる港街への攻撃が成功すると、船の所有権が替わります（＝自分の色の船と交換します）。

5-2. 庭（緑の円盤）

- コストは一石と 1 アクションです。
- 自分の庭がある地域は一石多く徴税できます。庭が同じ地域に 2 つ以上あっても増える徴税額は一石だけです。攻撃が成功すると、その地域の庭は全て破壊され取り除かれます（攻撃側の庭であっても取り除かれます）。

5-3. 鍛冶屋（家）

- コストは一石と 1 アクションです。
- 鍛冶屋をもっていると、1 アクションを使って、武器を作る＝侍 1 枚の戦力を 1 ポイント上げる（チップを裏返す）ことができます。すでに戦力が上がっている侍はもう上げられません。

5-4. 城

- コストは四石でアクションに数えません。ただし各地域に 1 つまで、1 プレイヤーにつき最大 3 つまでです。
- 城がある街は戦力が 2 ポイント上がります。ただし完成まで 1 手番かかります。まず絵の面を下にして好きな街に配置します。次の手番のはじめに城が完成し、チップをめくって絵の面を上にしてします。城の完成もアクションに数えません。

5-5. 神社

- コストは三石で 1 アクションです。
- 神社があると戦力が 1 ポイント上がります。攻撃にも使えます。
- 神社を建設した手番にはまだ使用できませんが、その直後に相手プレイヤーが攻撃してきた場合は防御に使用できます。

5-6. 城壁（白い円盤）

- コストは二石でアクションに数えません。
- 城壁がある街は、防御のときだけ戦力が 1 ポイント上がります。

契約の達成

場に出ている 3 枚の契約カードのうち、1 つを達成したら、そのカードを取ります。空いたところの新しい契約カードをめくります。

お金の不足

石がなくなり徴税もできないときは、石の必要なアクションができません。侍を移動して契約を達成するか、徴税のできる地域に移動します。それもできなければパスし続けます。

ゲームの終了と勝者

- どちらかのプレイヤーが敵の首都を征服したら、勝者となってゲームは終了です。
- あるいは、どちらかのプレイヤーが 3 枚の契約カードを達成したら、その瞬間に勝利点の多いプレイヤーが勝者です。
- 勝利点は、石が多いほうに 5 点、侍が多いほうに 5 点、建設（城、鍛冶屋、庭、神社、船）が多いほうに 5 点、達成した契約カードで 3～7 点（街または船ひとつにつき 1 点）の合計を計算します。
- 短時間で遊ぶには、どちらかが契約カードで 10 点を取ったら終了ということに予め決めておいてもよいでしょう。その場合は、合計の勝利点が多いほうが勝者です。