

## 補 足

○**2人プレイの場合**、盤面上の同じマスには配下の神・神使コマをいずれか1つしか置けません。

○**3人プレイの場合**、2種類の目で置けるマスに限り、それぞれ1つの目を置くことができます。同一プレイヤーが置いても構いません。

- ・1の目が置けるマスは、1の目1つしか置けません
  - ・1と4の目が置けるマスは、1の目1つと、4の目1つが置けます
- 神使コマは自由な目として、置くことができます。



○**4人プレイの場合**、盤面上の同じマスには配下の神・神使コマを合計2つまで置くことができます。同一プレイヤーが置いても構いません。

- ・1の目が置けるマスは、1の目を2つまで置けます
  - ・1と4の目が置けるマスは、1の目か、4の目を2つまで置けます
- 1の目2つでも、4の目2つでも、1と4の目1つづつでも構いません

○配下の神が4つあっても、住居(竪穴式・高床式)が2つしかない場合は、2つしか盤面に置けません。いずれの目を使用して置くかは自由です。

5

○サイコロの目によっては、どこにも置けない状態になる場合があります。この場合、そのプレイヤーはこのラウンドはパスとなります。

○神使コマを置く順番は、全員が配下の神を置き切った後、時計回りに1つづつです。プレイヤー1番が神使コマを1個、プレイヤー2番が2個持っていた場合、プレイヤー1番、プレイヤー2番、プレイヤー2番の順に置きます。

## 大神効果



**天照大神 (あまてらすおおかみ)**  
振った配下の神の目が、2種類以下(1種類も含む)なら、1つだけ好きな目に変更できます。



**素戔嗚尊 (すさのおのみこと)**  
振った配下の神の目が気に入らない場合、すべての配下の神を振りなおすことができます。一部を振りなおしたりは出来ません。



**大国主命 (おおくにぬしのみこと)**  
振った配下の神の目にゾロ目がある場合、そのゾロ目の一部を振りなおすことができます。目が1・1・1・2の場合、1の目を1つから3つ振りなおせます。目が1・1・1・2の場合、1も2もゾロ目なので、1つから4つまで選んで振りなおせます。



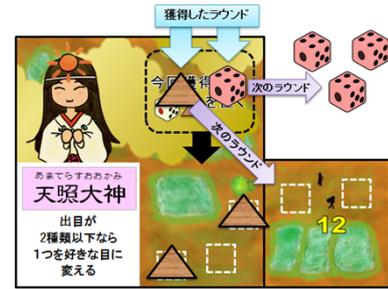
**宇迦之御魂神 (うかのみたまのかみ)**  
振った配下の神の目を1つだけ、5に変更できます。

7

○住居(竪穴式・高床式)の合計が3つでも、配下の神が2つしか無ければ2つしか盤面に置けません。

○このラウンドで得た配下の神と竪穴式住居は、大神ボードの右上にある置き場に置き、このラウンドでは数に勘定しません。

次のラウンドの最初に配下の神は手元に、竪穴式住居は大神ボードか土地の白い枠の上に置いて、そのラウンドから数に勘定します。



○住居を置く際に、白い枠の数が足りなかった場合は、新たに土地を獲得するまで、大神ボードの置き場に据え置かれ、数には勘定されません。

○高床式住居は、竪穴式住居と置き替え、直ぐに白い枠の上に置きます。数にも勘定されます。(置き場にある竪穴式住居との交換は直ぐに配置できません。)

○住居(竪穴式・高床式)は、大神ボードの白い枠から、土地の白い枠に移すなど、配置は自由に変えて構いません。

○ゲーム中、神使コマや、住居、珠・米・鉄などの資材が無くなったら、誰かが資材置き場に戻すまでである分しか得ることが出来ません。

6

## 得点計算

獲得している各資材の合計得点を計算し、最も合計点の高い大神が勝者となり、この地を治めることとなります。

なお、大神ボードや土地の白枠に置くことの出来なかった住居は得点にできません。

	資材(珠・米・鉄)	各1点
	配下の神	5点
	竪穴式住居	10点
	土地	数字の点数 12・10・8点
	高床式住居	25点

【上級ルール】 ※以下の条件を加えてください

1つも住居が置かれていない大神ボード・土地 1つにつき -2点  
大神ボード・土地の白枠が全て埋まっているなら1つにつき +2点

## 奥付

植民地戦争 + α 制作 2017年秋

ゲームデザイン 千夜一葉 イラスト 猫転餅

メール chiyakazuha@mail.goo.ne.jp

神倭のくに

[http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa\\_neko/1800\\_v2/sheet\\_shinwa.htm](http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/1800_v2/sheet_shinwa.htm)

8