

マスの効果

盤面の一部のマスの効果について説明します。



街道 街道を作ること、各地に人や物が行き渡ります。神使コマを1つ得ます。得た神使コマはこのラウンドに使用してください。

この[全]のマスには何れの目でも置けます。2・3人プレイの場合は1つ、4人プレイの場合は2つ 置けます。



朝廷 地上に政治を執り行わせることで、各地に号令が行き渡ります。

米を2つ支払って、神使コマを2つ得ます。得た神使コマはこのラウンド中に使用してください。

米が2つ無い場合は、このマスには置けません。



献上 周辺のくにぐにから献上の品を受け取ります。

珠・鉄・米のいずれかから2種類を1つ づつ得ます。同じものを2つ は得られません。



誓約 天照大神と、素戔嗚尊が互いの祭具を交換し、そこから神様を生み出した神話に基づいた効果です。

珠を1つ支払って、配下の神を1つ得ます。得た配下の神はこのラウンドでは使用できません。大神ボードの置き場に置き、次のラウンドから使用してください。また、珠を持っていない場合は、このマスに置くことは出来ません。



進出 まつろわぬ民が住む土地に進出し、文化を浸透させ吸収していきます。

珠・鉄・米のいずれかを3つ支払うことで、土地1つを得ます。珠2つと米1つなど、支払う種類は同じでもバラバラでも構いません。

資材が3つ無い場合は、このマスには置けません。

オプションマス

何度か遊び、ゲームに慣れたらオプションマスを使用することで、ゲームを変化させることが出来ます。

自由な数のオプションマスを自由な組み合わせで、同じ目のマスの上に置いてください。そのマスに置かれた際の効果が変わります。



集落 野山で暮らす一族を集め、集落に住まわせます。

土地を1つ支払って、竪穴式住居を1つ得ます。支払う土地にある住居は、他の土地や大神ボードの空いている白枠に移動させます。移動させられる白枠が無い場合は、大神ボードの右上の置き場に置き、数に勘定が出来なくなります。



倉庫 穀物を蓄え、必要な時に食せるようになる建物です。最初に米2つ をここに置きます。誰もこのマスに置かなければ次のラウンドに米を1つ追加で置きます。誰かがこのマスに置いたら、置かれている米を全て獲得します。その際、次のラウンドの開始時に米2つ を置いて下さい。



天降り 配下の神を地上に遣わし、人として暮させます。

珠2つと配下の神を1つ支払うことで、竪穴式住居を1つ得ます。得た竪穴式住居は大神ボードの置き場に置き、このラウンドでは数に勘定しません。次のラウンドから大神ボードや土地の白枠に置くことで、数に勘定出来るようになります。

珠2つと配下の神が無い場合はこのマスに置けません。配下の神は、このラウンドに振った未使用のものでも、このラウンドに取得し大神ボードの置き場に置かれたものでも構いませんが、盤面に置かれた使用済みのものは使えません。



集権 集落が大きくなると、権力を持つ指導者が現れ、さらに発展します。

珠・鉄・米を1つ づつ支払うことで、竪穴式住居1つを高床式住居に換えます。高床式住居はそのまま大神ボードや土地の白枠に置かれ、このラウンドから数に勘定します(補足参照)。珠・鉄・米を1つ づつ持っていない場合はこのマスには置けません。



交換 人々が物を持ち寄って、過剰なものを売り、不足しているものを得ます。

珠・鉄・米のいずれかを支払うことで、支払ったものと異なる珠・鉄・米を支払った数+1得ます。

例えば珠を2つ支払えば、鉄3つ か 米3つ のどちらかを得ます。珠を2つ所持している場合に、その内の1つ だけを交換しても構いません。

このマスに置いたら、必ず資材を交換して下さい。

9



化生 火之迦具土神が殺された際に、その身体から多くの神様が生まれた神生みの神話に基づいた効果です。

配下の神を1つ支払うことで、配下の神を2つ 得ます。得た配下の神はこのラウンドでは使用できません。大神ボードの置き場に置き、次のラウンドから使用してください。

支払う配下の神は、このラウンドに振った未使用のものでも、このラウンドに取得し大神ボードの置き場に置かれたものでも構いませんが、盤面に置かれた使用済みのものは使えません。



物売り 各地で物を売り歩きます。

珠・鉄・米のいずれかを1つ支払うことで、支払ったものと異なる珠・鉄・米を1つと、神使コマを1つ得ます。



盗賊 人から物を奪う人たちです。

他のプレイヤー1人から、珠・鉄・米のいずれかを1つを奪います。好きなものを1つ得て下さい。



天啓 天の啓示を得ることで、他よりも先に行動することが出来ます。

このオプションマスをゲームで使用した場合、各ラウンド終了時に**スタートプレイヤーは移動しません**。代りに、このマスに置いた際に、ラウンドマーカーと珠・鉄・米のいずれか1つ を獲得し、次のラウンドからスタートプレイヤーになります。

11

神倭のくに

植民地戦争+α

12