# ゴッズ・プレイグラウンド GOD'S PLAYGROUND · TURN SEQUENCE

3人専用・全4ターン
1ターン＝16のフェイズを上から順に

## 準備 お金と、貴族を送る先

**1 収入**
自分の領地ごとに、その地方の**領地の価値**（目盛り）だけもらう。土地管理人を置いた領地は＋2。合計が少なくても**最低10**。

**2 貴族ブロック**
5つの地方とポーランド軍の箱に**1個ずつ・裏向きで・全員同時に**。表にして、数字の数だけ自分の貴族キューブを地方へ（手持ち20個まで）。ブロックは使い切り。**第2ターンの終わりに12個戻る**。

**3 王の選出**
ポーランド軍の箱に**いちばん大きい数字**を置いた人がスタートプレイヤー。同点はお金を握って競る（払いは勝敗によらず銀行へ）。

**4 ポーランド軍**
3人の数字の合計 → 左下の表の兵。ボード下の**王の絵**の基本の兵を足す。第1ターンは砲兵なし。駒の数が上限（**歩兵4・騎兵4・砲兵1**）。

## 内政 敵が強まり、議会と領地が決まる

**5 イベント**
スタートプレイヤーがダイス4つ。**同じ番号の敵の箱**に強さのキューブを1つずつ。**6は何もなし**。5（ハプスブルク）は第3ターンまで影響力のコマ。

**6 選挙** ■1
地方ごとに、貴族キューブが**単独で最多**の人がキューブ1つを外し、議会のその地方の席にディスク。同点なら空席。最多なら断れない。

**7 領地の建設** ■1→2
順に1つずつ、その地方の**空いているいちばん内側**にディスク。1周目はキューブ1、2周目からは2。**一度パスしたら終わり**。

**8 特別行動 ×2**
順に1つずつ、2周（裏面の表）。同じ行動を2回選んでもよい（外交と都市は全員で1ターン1回）。

## 戦い 守るか、点を取るか

**9 兵を雇う** ■1 ●兵の値段
順に1回ずつ、パスするまで。地方のキューブ1で**その地方に何人でも**。敵のキューブがいる地方は**半額**。兵はターンの終わりに戻る。

**10 遠征** ■1 ●国軍なら1
地方のキューブ1で、つながった敵の箱を攻める。当たりは**まず地方の中の敵**を減らし、残りで**手元のキューブを敵の箱へ**（国軍の当たりは王のキューブ）。国軍は**自分の兵といっしょのときだけ**。パスするまで順に。

**11 敵の攻撃**
ダイス4つで強さを足す。条約の相手の番号が**2つ以上**なら、その目は**足さず**に条約が破れる。第2ターンは6ごとにコサックが寝返る。**番号の小さい敵から、強さ − 箱の貴族と王のキューブ**が地方へ。地方の兵は全部が1回ずつ振る。

**12 ポーランドの反撃** ●1
国軍だけで地方の敵を攻める（コマは不可・コサックなし・余った当たりは捨てる）。スタートプレイヤーは最初の**1回がただ**、あとは**誰でも**ディスク1つで1回。

**13 敵の拡大**
地方の敵 ＞ 全員の貴族キューブ なら、**同じ色の矢印**の先へ差の数を**ストックから新しく**置く。すでにその敵がいる地方へは広がらない。広がった先でも地方の兵が1回ずつ振る。ハプスブルクのコマも紫の矢印で広がる。

## 決算 領地・点・片付け

**14 領地**
敵のいる地方は **敵 − 全員の貴族キューブ** 個の領地を、**円の数字の大きい方から失う（最低1つ）**。
都市も領地といっしょに失う。
価値: 平和なら＋1（前のターンから残った敵を倒しただけも平和）／新しく入った敵を追い返したら**そのまま**／敵が残ったら−1（1〜5）。

**15 得点**
敵の箱ごとに**キューブ最多**の人が箱の点（同点は分けて端数は捨てる・王が最多なら誰も取らない・王と同点なら王の分は消える）。議会のディスク**1つ2点**。お金は**5ごとに1点**にして返す（持ち越しは4まで）。

**16 ターン終了**
敵の箱と議会を空に・兵（コサックも）と国軍を戻す・条約を外す。地方の敵は**その地方の貴族キューブと同じ数**まで減らして残す（ハプスブルクのコマは減らさない）。ウィーンのオスマンは**2つ**まで減らして残す。貴族キューブは残る。

### ゲームの終わり（第4ターンのあと）

残った領地は**円の中の数字**が点（都市があれば**3倍**・土地管理人は点にならない）。同点は①ボードの貴族キューブ ②お金 ③スタートプレイヤーに近い人。

## ターンで変わること

| | 第1 | 第2 | 第3 | 第4 |
|---|---|---|---|---|
| 貴族ブロック | 12個から6 | 残りの6 | 12個から6 | 残りの6 |
| 北の敵 | ドイツ騎士団 | スウェーデン | スウェーデン | プロイセン |
| 使える物 | 砲兵なし | 砲兵・学校 | ＋都市・連盟 | ＋ハプスブルクへ遠征 |
| 特別なこと | — | 6でコサックが寝返る | オスマンがウィーンへ | ハプスブルク（ウィーンがオスマンならオスマン）が兵で攻める |

## 点の取り方

**敵の箱**
キューブ最多で 3〜5点

**議会**
ディスク1つ 2点

**見栄の浪費**
お金5ごとに 1点

**領地**
最後に円の数字（都市×3）

箱のキューブは**点**にも**国の守り**にもなる。守りは全員の合計、点は最多の人だけ（同点は分ける）。

# 行動と戦いと敵

SPECIAL ACTIONS · COMBAT · ENEMIES

■キューブ 地方の自分の貴族キューブ　●ディスク 議会の自分のディスク　●お金

## 特別行動（2回選ぶ）

| 行動 | 払う物 | 効果 |
|---|---|---|
| 土地管理人 | ■1 | その地方の自分の領地の下に置く。収入＋2（1つの領地に1つ） |
| ダンツィヒ | ■プロイセン1 | プロイセンの領地の価値の2倍のお金。領地が無くてもよい |
| 外交<br>全員で1ターン1回 | ■相手の地方1<br>●1<br>●ダイス＋2 | その敵と条約（宣言したら取り消せない）。**攻めてこない**が、その箱へ**遠征もできない**（地方の敵とは戦える）。オスマンとは不可。ハプスブルクは**第4ターンだけ・オスマンがウィーンにいなければ**。お金が足りなければ結べない。地方にいるその敵は広がる |
| キューブの移動 | なし | 自分のキューブ1〜2個を好きな地方へ |
| 自由拒否権 | ■どこか1 | 議会のディスクを**全員分**取り除く（自分の分も） |
| イエズス会の学校<br>第2ターンから | ■地方ごと1<br>●2ずつ | 地方ごとに**1点**。5つ全部なら＋2で**7点** |
| 新しい都市<br>第3ターンから・全員で1ターン1回 | ■2 | 自分の領地の下に。最後にその領地の点が**3倍** |
| 連盟<br>第3ターンから・単独最下位だけ | ■2 | その地方で自分よりキューブの少ない人たちの領地のうち、**円の数字がいちばん小さい**物を自分の物に（キューブは払う前の数で比べる・都市のある領地は不可・土地管理人は外す） |

## ゲームの準備

- 領地の価値の印（黒の円柱）を、5つの地方とも3に（ボードの黒い点）。
- お金は1人10（金色＝5・銀色＝1）。最初のスタートプレイヤーはダイスで。
- スタートプレイヤーから時計回りに、空いている**いちばん内側**の領地にディスクを1つずつ。1周ごとにスタートプレイヤーの印を次の人へ回し、**3周**（1人3つ・違う地方でもよい）。
- ターンの印は JAGIELLO、フェイズの印は「Income」に。コサック2つ・王のキューブと国軍・土地管理人はそれぞれの箱へ。敵のキューブとハプスブルクのコマはボードの横に。

## 戦い（遠征・守り・反撃で同じ）

| 歩兵 | 騎兵 | コサック | 砲兵 |
|---|---|---|---|
| 5+ | 4+ | 4+ | ＋1 |
| 2金 | 4金 | 2金・ウクライナ | 6金・第2ターンから |

- 歩兵・騎兵・コサックごとにダイス1つ。守りでは、その地方の兵が全部振る。砲兵は振らず、自分の兵とコサックの**全部の目に＋1**（国軍は国軍の砲兵で）。
- **1の目**の兵は消える（砲兵がいても）。
- 敵のキューブがいる地方で雇う兵は**半額**（コサックも）。
- コサックは、ウクライナに**自分の歩兵か騎兵がいる人なら誰でも**遠征に使える（反撃では使えない）。攻められるのはタタールだけ。雇われなかった物と寝返った物（ウクライナの物から）は**タタールの箱へ**（強さ＋1ずつ）。
- 国軍は遠征1回ごとに**ディスク1つ**。その地方に**自分の兵が1つ以上**いるときだけ連れていける（**振る前に**決める）。当たりは**王のキューブ**で置く（誰の点にもならないが守りの合計に入る）。
- キューブには上限がある（自分の貴族キューブ20・王のキューブ12）。手元に無ければ当たりは置けない。

## 敵の箱

| 目 | 地方 → 敵 | 点 | 強さ（第1〜4） |
|---|---|---|---|
| 1 | ■ **プロイセン → 北の敵** | 4 | 5・7・4・9 |
| 2 | ■ **リトアニア → ロシア** | 4 | 3・4・6・11 |
| 3 | ■ **ウクライナ → タタール** | 3 | 5・7・5・5 |
| 4 | ■ **小ポーランド → オスマン** | 5 | 4・5・12・3（10） |
| 5 | ■ **大ポーランド → ハプスブルク** | 4 | コマ 2・4・6・兵 9 |

強さ＝ボードの数字＋箱の強さのキューブ。違う色の敵が同じ地方に入ると**1対1で打ち消す**。

## ハプスブルクとオスマン

**ハプスブルク（第1〜3ターン）**

- ターンの初めに、箱へ**影響力のコマ**を2・4・6個。兵でないので、遠征も条約もできない。
- 敵の攻撃: コマ1つと**大ポーランドの貴族キューブ1つ**が打ち消し合う（スタートプレイヤーから順に1つずつ）。残ったコマが大ポーランドへ。
- 地方のコマはその**数だけ領地を失わせ**、価値を−1。大ポーランドは貴族キューブ**2つ以上**でないと上がらない（オスマンがウィーンにいないとき）。
- コマは**紫の矢印で広がり**、入った先の貴族キューブを打ち消す。ターンの終わりにも**減らさず残り**、次のターンの敵の攻撃で、その地方の貴族キューブと1対1で打ち消す。国軍では攻められない。
- どの敵のキューブでも、同じ所に入るとコマはすぐ消える。

**オスマン（第3ターン → 第4ターン）**

- 第3ターン、小ポーランドでなく**ウィーン**（**ハプスブルクの箱**）へ差の数を置く。コマは全部消える。
- 反撃で**国軍だけ**がウィーンを攻められる（払い方はふだんと同じ・第4ターンも）。
- ウィーンには貴族キューブ**2つ分**があるとして、それを超える分が大ポーランドへ広がる。
- 第3ターンの終わりに残ったら2個に減らす。第4ターンは**オスマンの箱が強さ10**（ボードが正・ルールブックの12は誤り）、ウィーンにも10個足し、5の目もウィーンへ。ウィーンのオスマンは**ハプスブルクの代わりに大ポーランドを攻め**（2つ分は数えない）、紫の矢印で広がる。
- 残れなかったら、第4ターンはオスマン3・ハプスブルク9（兵で攻める・条約も可）。どちらでも第4ターンはハプスブルクの箱へ遠征できる。

## 間違えやすいところ

- 貴族キューブは攻め込まれても**取られない**（ハプスブルクのコマは別）。
- 敵のいる地方では、貴族キューブが多くても領地を**最低1つ**失う。
- 大ポーランド→小ポーランドの**紺の矢印は紫**（ハプスブルク）として扱う（作者）。
- お金は**4まで**しか持ち越せない。

非公式の早見表。数字はボードの印刷とルールブックで確かめた物（2026-11-04・11-05 に BGG の掲示板 63 本と照合）。重要な所はルールブックで確認を