



## 空中庭園

【デザイナー】Din Li 【プレイ人数】2人～4人  
【プレイ時間】45分 【出版】ハンス・イム・グリュック 【抄訳】海長とオビ湾

### コンポーネント

ゲームボード 1枚  
建物カード 64枚(スタートカード4枚を含む)  
得点タイル 49枚  
寺院(木製) 4色 計20個  
スタートプレイヤーマーカー 1個

### ゲーム概要

プレイヤーは王に命じられて空中庭園を造る造園家です。  
ゲームの間、プレイヤーは建築カードを獲得して、自分のプレイエリアでより美しい庭園を造ることを目指します。  
また、庭園で建築物のグループを造ると、得点タイルを受け取り、これも自分のプレイエリアに置くことができます。  
ゲーム終了の時点でポイントタイルを最も良いコンビネーションで集めたプレイヤーが勝利します。

### ゲームの準備

- ・ゲームボードをテーブルの中央に起きます。
- ・建築カードの中から4枚のスタートカードを抜き取り、各プレイヤーはスタートカードを1枚受取り、自分のプレイエリア(自分の前の空いたスペース)に置きます。4人未満で遊ぶ場合は残ったスタートカードは使用しません。箱の中に戻してください。
- ・残りの60枚の建築カードを良く混ぜ、山札としてゲームボードの対応するスペースに置きます。
- ・49枚のポイントタイルを良く混ぜ、2つのほぼ等しいタイルの山にしてゲームボードの対応するスペースに置きます。
- ・タイルの山から6枚引いて、ゲームボード上の対応するスペースに置きます。
- ・プレイヤーはそれぞれ5個ずつ、自分の担当する色の寺院を受け取り、自分のプレイエリアに置きます。
- ・スタートプレイヤーを適当に決めたら、そのプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。



## ゲームの開始



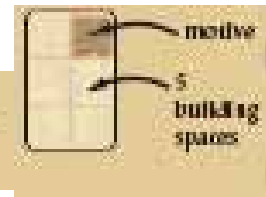
ラウンドのはじめに、スタートプレイヤーは建築カードの山札からカードを引き、ゲームボード上の対応するスペースに置きます。引く枚数はプレイ人数により、下記のとおりになります。

# of players	# of cards
4 players	4 cards
3 players	3 cards
2 players	4 cards

スタートプレイヤーからターンが始まります。その後は時計回りにターンを交代していきます。全てのプレイヤーがターンを終了したら(2人プレイの場合は、2ターンずつ終了したら)、ラウンドが終了し、それまでのスタートプレイヤーから見て左側のプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを受け取り、次のラウンドのスタートプレイヤーになります。ゲームが終了するまでこの手順を進めます。

## 庭園を造る

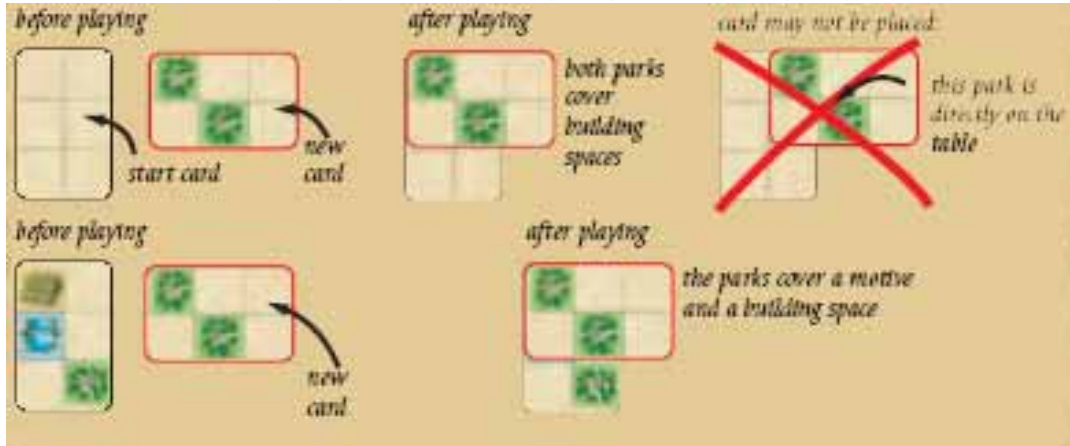
ターンが回ってきたプレイヤーは、ゲームボード上の建築カードから1枚を選んで取り、自分のプレイエリアに配置しなければなりません。建築カードは6つの正方形で出来ています。正方形は4種類の建築物、もしくは建築できるスペースを表しています。



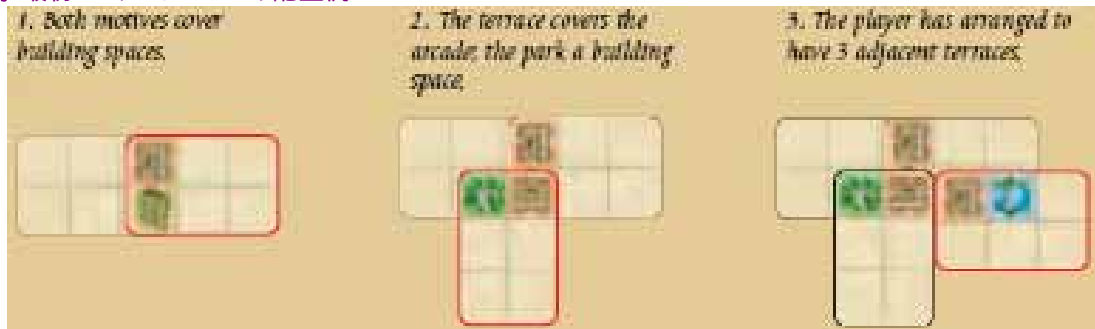
### 建築カードを配置するときのルール:

- ・建築カード上の建築物は、それまでのカード上の建築スペースか、もしくは既にある建築物に重なるように置かなくてはなりません。(建築物は、直接下がテーブルであってはならないのです。)
- ・建築カード上の建築スペースは、どのような形で既存のカードに重なっても問題ありません。建築物の上に建築スペースが置かれる形でも良いのです。(もちろん、建築スペースの下が直接テーブルであっても問題ありません。)しかし、後々建築物の置き方に選択枝を持たせるためにも、建築スペースの下は直接テーブルであるのが望ましいでしょう。
- ・できる限り、同じ建築物で構成された大きなグループを造ることを目標とした配置をするべきです。

例: 追加された新しいカード(赤色)を、スタートカード(上段)、既存のカード(下段)に配置した場合。



### 例: 最初の3ターンのカード配置例



## グループを作り、寺院を置き、得点タイルを獲得する

カードを配置する事で同じ種類の建築物が3つ以上隣接(斜めはダメ)したグループを作ることが出来た場合、そのプレイヤーは寺院を配置する事が出来て、かつ得点タイルを獲得する事が出来ます。

これらの得点タイルのみが、ゲーム終了時の勝利者を決めることとなります。詳細については後のページで説明します。

右の図を例にとると、もしプレイヤーがテラスで3つのグループを作ることが出来たなら、3つのテラスのうちのどこかに寺院を置く事ができます。さらに、ゲームボード上の1番目のコラムから、1枚だけ得点タイルを受け取ります。



もしプレイヤーが4つのグループを作ることが出来たなら、4つの建築物のうちのどこかに寺院を置く事ができ、ゲームボード上の1番目と2番目のコラムから、1枚だけ得点タイルを受け取ります。



もしプレイヤーが5つ以上のグループを作る事が出来たなら、そのうちのどこかに寺院を置く事が出来き、ゲームボード上の全てのコラムの中から1枚だけ得点タイルを受け取ります。

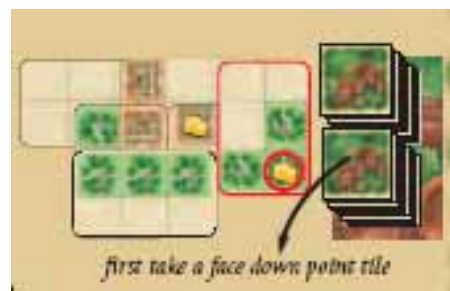
(右の図では、4つのグループが出来たときに寺院を置かなかったことを想定しています。一つのグループには、一つの寺院しか置く事ができません。)



### より大きなグループによるボーナス

もしプレイヤーが6つ以上の大きなグループを作ることが出来た場合、得点タイルの一番上の1枚を受け取る事が出来ます。受け取ったタイルは自分だけが確認し、伏せて自分のプレイエリアに置きます。

そして、先に述べたようにゲームボード上の6つの得点タイルの中から1枚だけ受け取ります。



### その他の重要なルール

- ・受け取った得点タイルは自分のプレイエリアに伏せて置き、即座にコラムの空いたスペースに山札から得点タイルを引いて補充してください。
- ・寺院を置く事ができるのは、カードを配置した瞬間にグループが出来上がった箇所に限ります。以前に出来上がっていたが、寺院を敢えて配置しなかったグループには置く事ができません。
- ・1回のターンで置く事で切る寺院は一つです。
- ・1つのグループにおくことの出来る寺院は一つです。
- ・寺院の上にカードを重ねる事はできません。
- ・3つ以上のグループができて、かならずしも寺院を置かなくてははいけないわけではありません。

・寺院を置いたプレイヤーは、得点タイルを必ず1枚受け取ってください。賢いやり方としては、欲しいタイルが取れる状況になるまで、グループを拡張してから寺院を置くのが良いでしょう。

・非常に珍しいケースですが、選んだ建築カードを置く事が出来ない場合があります。この場合、受け取った建築カードは箱の中に捨ててください。つまり、オープンされている建築カードのどれも、自分のプレイエリアに置く事の出来ない場合は、捨てるカードを選ぶということになります。

### グループを分断する

ここでは(右図上)、すでに7つの建築物で形成されているグループを、カードを置く事で2つのグループに分断します。それと同時に、新しい4つの建築物で形成された(寺院のない)新しいグループが誕生します。

プレイヤーはこのグループに寺院を配置する事ができ、もちろん、1番目と2番目のコラムの中から1枚、得点タイルを受け取る事が出来ます。

もし右図下のように、すでに7つの建築物で形成されているグループを、カードを置く事で分断した場合、寺院をおくことは出来ません。

なぜなら、4つに拡張されたテラスも、新しく出来た右側の3つの公園も、既に寺院が置かれているからです。さらに、左側の分断された3つの公園は、今置いたカードによって作られたわけではありませので、寺院を置く事は出来ません。



### 寺院を移動する

もし、プレイヤーが自分の手持ちの寺院5つを全て配置していて、かつ他の場所に寺院を置く機会が生まれた場合、既に配置されている寺院の中で、最もグループの小さいものを移動させて、新しい配置箇所に置かなければなりません。

もし最も小さいグループが複数ある場合、その中から一つを自由に選ぶ事が出来ます。

## ゲームの終了～得点

ゲームは、全ての建築カードが使われたとき、終了します。

非常に稀なケースですが、すべての建築カードが使用される前に、得点タイルがなくなる場合もあります。その場合、そのラウンドを最後までプレイして、終了となります。このとき、得点タイルを得ることが出来なかったプレイヤーは、それぞれ5ポイントを得ることとします。

ゲームが終了したら、各プレイヤーは自分の得点タイルを表返して、その得点を計算します。

### 得点タイルについて

49枚の得点タイルは、44枚のシリーズスタイルと、5枚の人物タイルに別けられます。

### 7つの種類がある計44枚のシリーズスタイル



全てのシリーズスタイルには下記のとおり得点タイルの要素が書き込まれています。

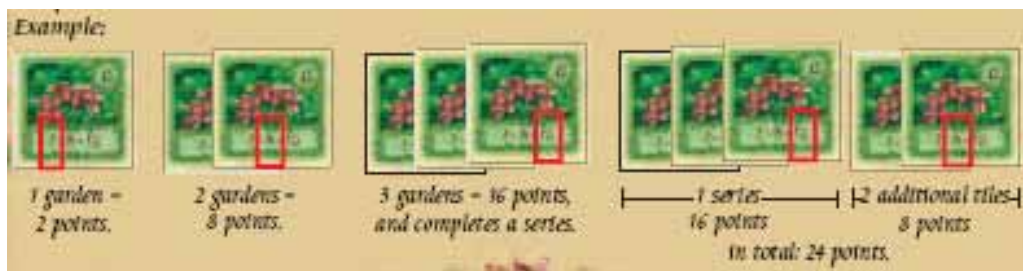


右上の数字は、この種類のタイルがゲーム全体で何枚あるかを表しています。

下の数字は、このタイルを集める事で枚数毎に何ポイント入るかが書かれています。ここでは、2ポイント、8ポイント、16ポイントとなっています。

### シリーズスタイルの得点を計算する

シリーズスタイルの得点は、同じ種類のタイルを多く集めるほど増加します。シリーズスタイルの下に書かれた、一番初めの数字(一番小さな数字)は、その種類のタイルを1枚だけ持っている場合のポイントです。2番目の数字は2枚持っているときのポイント、3番目以降も同様に計算します。ただし、もっとも大きなポイントまで達したら、そのシリーズは完成されたものとして扱います。さらに同じ種類のシリーズスタイルを持っている場合は、2回目以降のシリーズとして1番初めのポイントから改めてポイントを得ていく事になります。

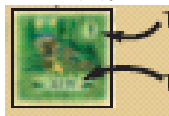


### 5枚が1枚ずつの人物タイル

5枚の人物タイルは、シリーズタイルのうちの5種類に対応しています。動物使いはタイガーに、彫刻師は彫刻に、庭師は庭に、神官は教会に、門番は門に対応しています。(女王と王に対応する人物タイルはありません)



全ての人物タイルには下記のとおり得点タイルの要素が書き込まれています。



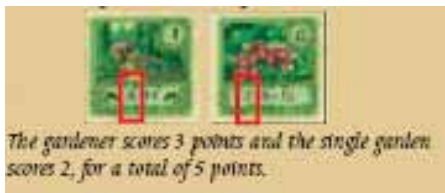
右上には人物カードはゲーム中1枚ずつしかないので書かれています。

下にはこのタイルで何ポイント得ることができるかが書かれています。ここでは3ポイント、もしくは11ポイントと書かれていることになります。

### 人物タイルの得点を計算する(門番以外)

門番を除いた人物タイルは、対応するシリーズタイルを単独か、もしくは完成されていない(シリーズの最も高い得点まで達していない)形で持っている場合、3ポイントをもたらします。もし、人物タイルに対応するシリーズタイルで一つでも完成しているものがある場合は、タイルの下に書かれている数字の、"/"の右側に書かれているポイントを得ることができます。

例: 庭師を持っていて、かつ庭シリーズが1枚のとき

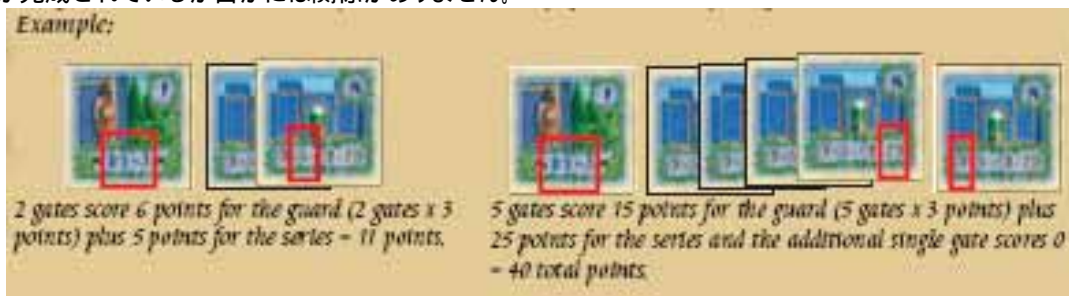


例: 庭師を持っていて、かつ庭シリーズが一つ完成しているとき



### 門番の得点を計算する

門番タイルは、人物カードの中では例外的な得点計算をします。門番タイルは、プレイヤーが所持している門のシリーズタイル1枚につき3ポイントをもたらします。(もちろんですが、)これは門の得点タイル自体で得ることのできるポイントに加算される事になります。よって、門番タイルによる得点は、門のシリーズタイルが完成されているか否かには関係がありません。



得点計算は以上です。

全員が得点を計算した後、もっとも高いポイントを所持したプレイヤーが勝利します。

もし同点のプレイヤーが複数いた場合は、より得点タイルを多く持っていたプレイヤーの勝ちです。それでも同じ場合は勝利を分かち合ってください。