

Orewa Gōzoku

『俺は豪族』
I, Clansman

俺は豪族だ。（豪族＝古代日本の有力氏族、またはその長）

紀元3世紀、大和地方の族長たちが連合し、王国が成立する。大和政権は日本列島を征服し、長きにわたる氏族間の戦争に終止符を打った。この族長たちは後に「豪族」と呼ばれるようになった。豪族は広大な農地を所有し、配下に多くの氏族を従えていた。王国内の権力者集団である彼らは、選挙で王を選ぶほどの力を持っていた。

だが彼らは知らなかった。——王たちも、豪族から権力を奪い、中央集権化を進めようと企んでいたのだ。そして未来には一人の王が、日本の真の支配者「天皇」を名乗る日がくるのである——。

歴史カードゲーム『俺は豪族』では、プレイヤーは豪族の長となり、4世紀から7世紀までの16世代にわたって一族を率います。プレイヤーは互いに競争し、政治権力を集めます。軍事、経済などさまざまな分野で王国の強化に貢献すると、勝利点を得られます。7世紀末の時点で最も多くの勝利点を得ているプレイヤーが勝者となり、新国家で最高位の貴族の地位を得ます。

4人専用／12歳以上／90分

内容物



クラン+ミッションカード
64枚（4～7世紀それぞれ16枚ずつ）



田荘（裏面は屯倉）カード
32枚



高地性集落カード
4枚（4色それぞれ1枚ずつ）



初期クランカード
4枚



皇子カード
3枚



ヒーローカード
4枚



古墳カード
（上級者ゲームで使用）4枚



天皇カード
（上級者ゲームで使用）4枚



鉄トークン
15枚



銅鏡トークン
9枚



仏像トークン
9枚



娘トークン
4枚（4色それぞれ1枚ずつ）



スタートプレイヤーマーカー
1枚

説明書
1冊

初心者ゲーム

この説明書では、まず初心者ゲームのルールを説明し、後ほど上級者ゲームのルールを説明します。
古墳カードと天皇カードは初心者ゲームでは使用しません。

目的

ゲームは16ラウンドにわたってプレイされます。
原則として、プレイヤーは各ラウンドに1枚のカードを獲得します。
クランカードや田荘カードはプレイヤーの一族を強化します。一方、ミッションカードからは勝利点（さまざまな色があります）が得られます。



赤（軍事）



黄（宗教）



紫（行政）



緑（経済）



白（その他）

16ラウンドの後、最も多くの勝利点（全ての色の合計）を得ていたプレイヤーが勝者になります。

セットアップ

テーブルの中央に次のものを置きます：

クラン+ミッションカードを世紀ごとの4つの山に分けます。それぞれをよくシャッフルし、裏向きの山を並べて列にします。

次の列には、カードを7枚ほど置くスペースを確保します。このスペースを**サプライ**と呼びます。

次の列には、**皇子カード**3枚を並べます。「4～5世紀」の面を表にします。

次の列には、カードを8枚ほど置くスペースを確保します。ここを**屯倉カード列**と呼びます。

次の列には、**ヒーローカード**4枚を表向きに並べます。



バンクのスペースを確保します。バンクには次のものを置きます：
田荘カード3 2枚の山

鉄トークン、銅鏡トークン、仏像トークン

(バンクにあるものは無尽蔵とみなします。足りないときは何らかの代用物を使ってください。)

各プレイヤーは自分の前にタブローを作ります。タブローは3列で構成されます：

各プレイヤーは自分の色を選びます。その色の高地性集落カードを取り、タブローの一番上の列(**クランカード列**)に置きます。

初期クランカード4枚をよくシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。これをクランカード列に置きます。

各プレイヤーは田荘カード4枚をバンクから取り取ります。これを田荘の面を表にして、タブローの二番目の列(**田荘カード列**)に置きます。

タブローの三番目の列(**ミッションカード列**)には、ゲーム中に獲得するミッションカードを置くスペースを確保します。



各プレイヤーは自分の色の娘トークンを取り取ります。

最近古墳を訪れたプレイヤーが第1ラウンドのスタートプレイヤーになり(またはランダムに決めて)、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

以上でゲームを始める用意ができました。

プレイ

ゲームは16ラウンドにわたってプレイされます。4、5、6、7世紀の各世紀それぞれ4ラウンドずつです。

1ラウンドは次の4つフェイズで構成されます：

- ・準備フェイズ
サプライにクラン+ミッションカードを補充します。
- ・婚姻フェイズ
各プレイヤーは、次のフェイズで使用したいクランを1つ予約します。
- ・生産フェイズ
各プレイヤーは農地やクランを使用して、カードを1枚獲得します。
- ・クリーンアップフェイズ
各プレイヤーは自分の娘トークンを回収します。スタートプレイヤーマーカーを左のプレイヤーに渡します。

※このゲームでは、1ラウンドは1世代25年を表します。

・準備フェイズ

各世紀の最初のラウンドでは、サブライに残っているカードを全て捨てます。その後、対応する世紀の山からカードを7枚引き、表向きにしてサブライに並べます。

その他のラウンドでは、対応する世紀の山からカードを3枚引き、サブライに追加します（表向きにして並べます）。

6世紀の最初のラウンド（つまり第9ラウンド）では、皇子カード3枚を裏返し、「6～7世紀」の面を表にします。

・婚姻フェイズ

このフェイズは、**スタートプレイヤーの右隣のプレイヤー**から始めて**反時計回り**にプレイします。



※豪族が自分の娘をどこかの氏族（クラン）に嫁がせます。娘には持参金がわりに農地を与えます。そして生まれた孫は成人後、氏族の機能を1回使用する権利を母方の豪族に与えます。

手番プレイヤーは自分の娘トークンを次のいずれかに置きます：

- A) 自分のタブローのクランカード
- B) 他人のタブローのクランカード
- C) 皇子カード

他の娘トークンが既に置かれているカードには置けません。

その後、手番プレイヤーは田荘カードを1枚、「娘の嫁ぎ先」に支払います：

A)

娘トークンを自分のタブローのクランカードに置いた場合、この支払いをする必要はありません（自分自身に支払ったととらえます）。また、手番プレイヤーが田荘カードを1枚も持っていない場合は、選べるのは選択肢A)だけで、B)やC)は選べません。

B)

娘トークンを他人のタブローのクランカードに置いた場合、手番プレイヤーは自分のタブローから田荘カードを1枚取って、対象プレイヤーに与えます。ただちに田所カード列に置きます。

C)

娘トークンを皇子カードに置いた場合、手番プレイヤーは自分のタブローから田荘カードを1枚取って、屯倉カード列に置きます。屯倉カード列にある田荘カードが4枚になったときはいつでもただちに、そのうちの1枚を裏返して「屯倉」の面を表にし、他の3枚はバンクに戻します。

全てのプレイヤーが1回ずつ手番を行ったら、次のフェイズに進みます。

・生産フェイズ

このフェイズは、**スタートプレイヤー**から始めて**時計回り**にプレイします。



手番プレイヤーは農地から生産される労働力を計上します。次に、その労働力の一部をクランを使用して技能労働に変換します。そしてそれらをコストとして支払い、カードを1枚獲得します。

労働力の計上

農地カード1枚から労働者1つが生産されます。農地カードとは田荘カードと屯倉カードのことです。

手番プレイヤーは今回自分が使える農地カードの枚数を数えます。それと同数の労働者が得られます。

A) と B)

前のフェイズで娘トークンをいずれかのタブローのクランカードに置いた場合、手番プレイヤーは自分が所有する田荘カードから労働者を得ます。

C)

前のフェイズで娘トークンを皇子カードに置いた場合、手番プレイヤーは自分が所有する田荘カードに加えて、屯倉カード列の屯倉カードからも労働者を得ます。

（屯倉カード列の田荘カードは使えません！）

例、Aさんの娘は皇子に嫁いだ。Aさんは田荘カードを4枚持っていて、屯倉カード列には屯倉カードが1枚ある（そこには田荘カードも3枚あるがこれは計上しない）。Aさんはこのフェイズに労働者5つを得る。

労働力の変換

クランカードは労働者を技能労働者または特産品に変換します。

各カードは1ラウンドに1回だけ変換を行えます。



手番プレイヤーが使用できるのは次のクランカードです：

自分の娘トークンが置かれているクランカード

自分のタブローのクランカードのうち、娘トークンが置かれていないもの全て

一部の皇子カードやクランカードは、労働者を変換するのではなく、技能労働者や特産品を自ら生産します。

一部の皇子カードは鉄を自ら生産します。一部のクランカードは労働者を仏像に変換します。

これらのアイテムは今のフェイズのコスト支払いでただちに使っても良いし、後のラウンドで使うためにトークンの形で取っておいてもかまいません（労働者、技能労働者、特産品は後のラウンドのために取っておくことはできません）。



ヒーローカードの使用

各プレイヤーは1ゲームにつき1回だけ、ヒーローカードを使うことができます。

生産フェイズにおいて、手番プレイヤーはテーブルの中央に残っているヒーローカードのうち1枚を選んで取ることができます。それを自分のタブローのミッションカード列に置きます（ヒーローカードを既に使ったことを示します）。

ヒーローカードは技能労働者や仏像を自ら生産します。この機能はカードを取ったそのフェイズに1回だけ使えます。後のラウンドでは使えません。

カードの獲得
手番プレイヤーは、労働者、技能労働者、特産品、アイテムをコストとして支払い、カードを獲得します。

獲得できるのは次のものです：

- D) サプライにあるクラン+ミッションカード1枚
- E) 自分の手札にあるクラン+ミッションカード1枚
- F) バンクにある田荘カード2枚
- G) バンクにある田荘カード1枚

D)
手番プレイヤーはサプライにあるクラン+ミッションカードを1枚取ります。このとき、カードの右上に示されたコストを払えるかどうか確認してください。

クランカードを獲得した場合は、自分のタブローのクランカード列に置きます。このカードは次のラウンドから使用できます。
ミッションカードを獲得した場合は、自分のタブローのミッションカード列に置きます。得点計算時に、カードに示された勝利点を得られます。ミッションカードの中には、アイテムが得られるものもあります（ただちにバンクから取ります）。

E)
手番プレイヤーは、手札（後述）にあるクラン+ミッションカードを1枚出します。通常どおりコストを支払って獲得します。

F)
手番プレイヤーはバンクにある田荘カードを2枚取ります。このとき、カードの右上に示されたコスト（労働者×2 鉄×1）を払えるかどうか確認してください。
獲得した田荘カードは、自分のタブローの田荘カード列に置きます。このカードは次のラウンドから使用できます。
田荘カードを2枚獲得した後、手番プレイヤーはサプライにあるクラン+ミッションカードを1枚取って自分の手札に加えます。E)で説明したとおり、このカードは後のラウンドで獲得できます。（手札のカード枚数は無制限です。他のプレイヤーに求められたときはいつでも手札を公開してください。）

G)
手番プレイヤーはバンクにある田荘カードを1枚だけ取ります。この場合はコストを支払う必要はありません。
獲得した田荘カードは、自分のタブローの田荘カード列に置きます。このカードは次のラウンドから使用できます。

コストの支払いに使ったアイテムのトークンは、バンクに戻します。使われずに余った労働者、技能労働者、特産品は消失します。後のラウンドに持ち越すことはできません。

全てのプレイヤーが1回ずつ手番を行ったら、次のフェイズに進みます。

・クリーンアップフェイズ

各プレイヤーは自分の娘トークンを回収します。

各世紀の最終ラウンド（つまり第4、第8、第12、第16ラウンド）以外では、スタートプレイヤーは、スタートプレイヤートークンを左隣のプレイヤーに渡します。

7世紀の最終ラウンド（つまり第16ラウンド）では、ゲームが終了します。得点計算に進みます。

得点計算

各プレイヤーは自分がゲーム中に得た勝利点を合計します。ミッションカードからは、示されている勝利点を得られます。初心者ゲームでは勝利点の色は関係ありません。
特定のクランカード（仏教寺院）を持っている場合、仏像トークンからは1枚につき1勝利点を得られます。仏教寺院を持っていない場合は仏像トークンからの勝利点を得られません。
銅鏡トークンからは1枚につき1勝利点を得られます（初心者ゲームのみ）。

最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝者です。
同点の場合は、鉄トークンをより多く持っている方のプレイヤーが勝者になります。それも同数の場合、そのプレイヤーたちは勝利を分かち合います。

上級者ゲーム

上級者ゲームでは、古墳カードと天皇カードも使用します。

・古墳カード

セットアップの際、テーブルの中央に古墳カード4枚を並べます。各プレイヤーは1ゲームにつき1回だけ、古墳カードを獲得することができます。

古墳カードは、生産フェイズにミッションカードと同じ方法で獲得できます（しかし、田荘カードを2枚獲得した後に古墳カードを手札に加えることはできません）。

生産フェイズにおいて、手番プレイヤーはテーブルの中央に残っている古墳カードのうち1枚を選んで取ることができます。このとき、カードの右上に示されたコストを払えるかどうか確認してください。それを自分のタブローのミッションカード列に置きます（古墳カードを既に獲得したことを示します）。

そして、手番プレイヤーはこれまでに得ている銅鏡トークンを古墳カードの下に入れます。以後のラウンドでまた銅鏡トークンを得たとしても、それを古墳カードの下に入れることはできません。

得点計算時に（ゲームの途中でも）、古墳カードの下にある銅鏡トークンからは1枚につき2勝利点を得られます。古墳カードの下にない銅鏡トークン（古墳カード獲得以後に得たもの、または古墳カードを獲得していない場合）からは勝利点を得られません。

・天皇カード

天皇カードはルールの変更を行います。一部の天皇カードは、世紀末やゲーム終了時に追加の勝利点を与えます。一部の天皇カードは、世紀中に特定の行動をとるプレイヤーにボーナスを与えます。

セットアップの際、サイドAかサイドBを選んでください。選んだサイドを表にして、テーブルの中央に天皇カード4枚を並べます。サイドAは基本的で、サイドBはより挑戦的で歴史シミュレーション要素が強くなっています。

勝利点には色があり、一部の天皇カードは勝利点の色を参照します。

カードリスト

・農地カード

100 田莊 たどころ

獲得コスト：（2枚獲得するとき）労働者×2 鉄×1

獲得コスト：（1枚獲得するとき）無料

機能：労働者×1を生産



上記、2枚獲得するときのコストは総額です。2倍して「労働者×4 鉄×2」を支払うわけではありません。
コストを支払って2枚獲得したときは、サプライのクラン+ミッションカードを1枚選んで手札に加えます。無料で1枚獲得した場合にはこれはできません。

101 屯倉 みやけ

機能：労働者×1を生産



屯倉カード列に田莊カードが4枚置かれたら、ただちにそのうち1枚を裏返して「屯倉」にします。他の3枚はバンクに戻します。

・古墳カード

200 方墳 ほうぶん

獲得コスト：労働者×3



201 円墳 えんぶん

獲得コスト：労働者×3

機能：黄（宗教）勝利点1



202 前方後方墳 ぜんぽうこうほうぶん

獲得コスト：労働者×3 土器×1

機能：黄（宗教）勝利点2



203 前方後円墳 ぜんぽうこうえんぶん

獲得コスト：労働者×3 土器×1

機能：黄（宗教）勝利点3



各プレイヤーは1ゲームにつき1回だけ、古墳カードを獲得することができます。

古墳カードを手札に加えることはできません。

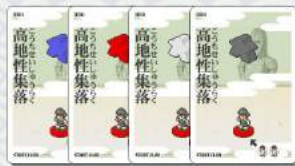
獲得したとき、これまでに得ている銅鏡トークンを古墳カードの下に入れます。以後のラウンドでまた銅鏡トークンを得たとしても、それを古墳カードの下に入れることはできません。

ゲーム中またはゲーム終了時、古墳カードの下にある銅鏡トークンからは1枚につき2勝利点を得られます。古墳カードの下にない銅鏡トークン（古墳カード獲得以後に得たもの、または古墳カードを獲得していない場合）からは勝利点を得られません。

・高地性集落カード（4色各1枚）

300 高地性集落 こうちせいしゅうらく

機能：労働者×2を、兵士×1に変換



・初期クランカード

301 服部 はとりべ

機能：労働者×1を、布×1に変換



302 鵜飼部 うかいべ

機能：労働者×1を、魚×1に変換



303 猪甘部 いかいべ

機能：労働者×1を、豚肉×1に変換



304 土師部 はじべ

機能：労働者×1を、土器×1に変換



・クランカード 4世紀

400 秦氏 はたし

獲得コスト：職人×1 労働者×2

機能：労働者×2を、職人×1または布×1に変換



401 東漢氏 やまとのあやし

獲得コスト：職人×1 労働者×2

機能：労働者×2を、兵士×1または職人×1に変換



402 海部 あまべ

獲得コスト：兵士×2

機能：労働者×2を、兵士×1または魚×1に変換



403 穴人部 ししひとべ

獲得コスト：兵士×2

機能：労働者×2を、兵士×1または豚肉×1に変換



404 犬養部 いぬかいべ

獲得コスト：兵士×1 労働者×2

機能：労働者×1を、兵士×1に変換



・ミッションカード 4世紀

405 難波高津宮 なにわたかつのみや

獲得コスト：労働者×4

機能：紫（行政）勝利点2 銅鏡×1



406 茨田堤 まわたのつつみ

獲得コスト：職人×1 労働者×3

機能：緑（経済）勝利点3 銅鏡×1



407 渋谷向山古墳 しぶたにむかひやまこふん

獲得コスト：労働者×3 土器×1

機能：黄（宗教）勝利点2 銅鏡×1



408 四道将軍 しどうしょうぐん

獲得コスト：兵士×2

機能：赤（軍事）勝利点2 銅鏡×1



409 三韓征伐 さんかんせいぱつ

獲得コスト：兵士×2 鉄×1

機能：赤（軍事）勝利点3 銅鏡×1



410 調 みつき

獲得コスト：布×1

機能：緑（経済）勝利点1 鉄×1



411 調 みつき

獲得コスト：魚×1

機能：緑（経済）勝利点1 鉄×1



412 調 みつき

獲得コスト：豚肉×1

機能：緑（経済）勝利点1 鉄×1



413 調 みつき

獲得コスト：布×1 魚×1

機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1



414 調 みつき

獲得コスト：魚×1 豚肉×1

機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1



415 調 みつき

獲得コスト：豚肉×1 布×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1

・クランカード 5世紀

500 矢作部 やはぎべ

獲得コスト：兵士×1 労働者×2 鉄×1
機能：労働者×2を、兵士×2に変換

501 鍛部 かめちべ

獲得コスト：兵士×1 労働者×2 鉄×1
機能：労働者×2を、兵士×2に変換

502 馬飼部 うまかいべ

獲得コスト：馬×1 労働者×3
機能：馬×1を生産

503 杖刀人 じょうとうじん

獲得コスト：兵士×3
機能：兵士×1を生産

504 渡部 わたりべ

獲得コスト：労働者×4
機能：労働者×2を、布×1または魚×1または豚肉×1に変換

・ミッションカード 5世紀

505 誉田御廟山古墳 こんだごびょうやまこふん

獲得コスト：職人×1 労働者×2 土器×1
機能：黄（宗教）勝利点3 銅鏡×1

506 大仙陵古墳 だいせんりょうこふん

獲得コスト：職人×1 労働者×2 土器×1
機能：黄（宗教）勝利点3 銅鏡×1

507 眉輪王の変 まよわのおおきみのへん

獲得コスト：兵士×3
機能：白（その他）勝利点4

508 新羅征討 しらぎせいとう

獲得コスト：兵士×3 鉄×1
機能：赤（軍事）勝利点4 銅鏡×1

509 蝦夷征討 えみしせいとう

獲得コスト：兵士×3 馬×1
機能：赤（軍事）勝利点4 銅鏡×1

510 調 みつき

獲得コスト：布×1
機能：緑（経済）勝利点1 鉄×1

511 調 みつき

獲得コスト：魚×1
機能：緑（経済）勝利点1 鉄×1

512 調 みつき

獲得コスト：豚肉×1
機能：緑（経済）勝利点1 鉄×1

513 調 みつき

獲得コスト：布×1 魚×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1

514 調 みつき

獲得コスト：魚×1 豚肉×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1

515 調 みつき

獲得コスト：豚肉×1 布×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1



・クランカード 6世紀

600 兵庫 つわものぐら

獲得コスト：兵士×1 労働者×2 鉄×2
機能：労働者×2を、兵士×3に変換

601 法興寺（飛鳥寺） ほうこうじ（あすかでら）

獲得コスト：僧侶×1 職人×1 労働者×2
機能：労働者×3を、僧侶×1または仏像×1に変換

このカードの変換機能が使えるのは、この寺院の所有者が仏像トークンを1枚以上持っているときだけです。この寺院の機能を起動するために使った仏像トークンは、そのターン中はコストの支払いに使うことはできません。

例、あなたは娘を他プレイヤーが所有するこの寺院に嫁がせた。しかしあなたのターンが来る前に、寺院の所有者は持っていた唯一の仏像を使ってしまった。そのため、あなたはこの寺院の機能を使うことができなかった。

例、あなたは仏像を1つしか持っていない。他プレイヤーが娘をあなたが所有するこの寺院に嫁がせた。そして自分のターンで寺院の機能を使った。その後、同じフェイス内のあなたのターンで、あなたは持っている唯一の仏像をカード獲得コストの支払いに使ってもよい。

ゲーム中またはゲーム終了時、寺院を持っている場合、仏像トークンからは1枚につき1宗教（黄）勝利点を得られます。寺院を2つ持っていたり、仏像トークン1枚から2勝利点を得られるようになるわけではありません。

602 蜂岡寺（広隆寺） はちおかでら（こうりゅうじ）

獲得コスト：僧侶×1 労働者×4 仏像×1
機能：労働者×3を、僧侶×1または仏像×1に変換

ゲーム中またはゲーム終了時、寺院を持っている場合、仏像トークンからは1枚につき1宗教（黄）勝利点を得られます。寺院を2つ持っていたり、仏像トークン1枚から2勝利点を得られるようになるわけではありません。

603 西漢氏 かわちのあやし

獲得コスト：官僚×1 職人×1 労働者×2
機能：労働者×3を、官僚×1に変換

604 今来漢人 いまきのあやひと

獲得コスト：官僚×1 労働者×5
機能：労働者×3を、官僚×1に変換

・ミッションカード 6世紀

605 飛鳥小墾田宮 あすかおはりだのみや

獲得コスト：職人×1 労働者×4
機能：紫（行政）勝利点4

606 任那復興会議 みまなふっこうかいぎ

獲得コスト：兵士×3
機能：赤（軍事）勝利点4

607 武蔵国造の乱 むさしこくぞうのらん

獲得コスト：兵士×3 馬×1 鉄×1
機能：赤（軍事）勝利点6

608 磐井の乱 いわいのらん

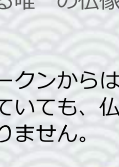
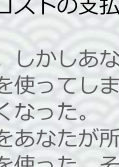
獲得コスト：兵士×4 馬×1 鉄×1
機能：赤（軍事）勝利点8

609 丁末の乱 ていびのらん

獲得コスト：兵士×3 仏像×1
機能：白（その他）勝利点6

610 崇峻天皇弑逆 すしゅんてんのうしいぎやく

獲得コスト：兵士×1 豚肉×1
機能：白（その他）勝利点3



611 遣隋使 けんずいし

獲得コスト：僧侶×1 または 官僚×1
機能：黄（宗教）勝利点2

612 十七条憲法 じゅうしちじょうけんぽう

獲得コスト：官僚×1
機能：紫（行政）勝利点4

613 調 みつき

獲得コスト：布×1 魚×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1

614 調 みつき

獲得コスト：魚×1 豚肉×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1

615 調 みつき

獲得コスト：豚肉×1 布×1
機能：緑（経済）勝利点3 鉄×1

・ミッションカード 7世紀

700 四天王寺 してんのうじ

獲得コスト：僧侶×1 職人×1 労働者×2
機能：黄（宗教）勝利点6

701 百済大寺 くだらおおでら

獲得コスト：僧侶×1 職人×1 労働者×2
機能：黄（宗教）勝利点6

702 国博士 くにはのかせ

獲得コスト：僧侶×1 または 官僚×1
機能：紫（行政）勝利点2

703 飛鳥浄御原令 あすかきよみはりょう

獲得コスト：官僚×1
機能：紫（行政）勝利点4

704 日本書紀 にほんしよき

獲得コスト：官僚×1
機能：黄（宗教）勝利点3

705 藤原京 ふじわらきょう

獲得コスト：職人×2 労働者×4
機能：紫（行政）勝利点5

706 肅慎征伐 みしはせせいばつ

獲得コスト：兵士×3 馬×1
機能：赤（軍事）勝利点5

707 白村江の戦 はくすきのえのたたかい

獲得コスト：兵士×5 鉄×1
機能：赤（軍事）勝利点8

708 乙巳の変 いっしのへん

獲得コスト：兵士×4 馬×1
機能：白（その他）勝利点6

709 薬師寺 やくしじ

獲得コスト：僧侶×1 職人×1 労働者×2 仏像×1
機能：黄（宗教）勝利点8

710 大宝律令 たいほうりつりょう

獲得コスト：官僚×2
機能：紫（行政）勝利点8

711 朝鮮式山城 ちょうせんしきさんじょう

獲得コスト：兵士×2 職人×2 労働者×2
機能：赤（軍事）勝利点6

712 壬申の乱 じんしんのらん

獲得コスト：兵士×3 馬×2
機能：白（その他）勝利点7

713 調 みつき

獲得コスト：布×2
機能：緑（経済）勝利点5

714 調 みつき

獲得コスト：魚×2
機能：緑（経済）勝利点5

715 調 みつき

獲得コスト：布×1 魚×1 豚肉×1
機能：緑（経済）勝利点7

・皇子カード

800 皇子 みこ

4～5世紀
機能：鉄×2を生産

801 皇子 みこ

4～5世紀
機能：職人×1 または馬×1 または鉄×1を生産

802 皇子 みこ

4～5世紀
機能：職人×1 または馬×1 または鉄×1を生産

803 皇子 みこ

6～7世紀
機能：土器×1 または馬×1 または鉄×1を生産

804 皇子 みこ

6～7世紀
機能：僧侶×1 または官僚×1を生産

805 皇子 みこ

6～7世紀
機能：職人×1 または仏像×1を生産

・ヒーローカード

900 葛城襲津彦 かつらぎのそつひこ

機能：職人×1を生産（1回限り）

901 物部荒鹿火 もののべのあらかひ

機能：兵士×2を生産（1回限り）

902 蘇我馬子 そがのうまこ

機能：仏像×1を生産（1回限り）

903 藤原不比等 ふじわらのふひと

機能：官僚×1を生産（1回限り）

・天皇カード

000 日本武尊（小碓王）

やまとたけるのみこと（おうすのみこ）
サイドA 4世紀

この世紀中の毎ラウンド、全てのプレイヤーは兵士×1を追加で生産します。そのため、カード獲得コストが表示されているものより兵士×1だけ安くなります。コストに兵士を含まないカードを獲得する場合には何の影響もありません。

001 仁徳天皇（大鷦鷯尊）
にんとくてんのう（おほさざきのみこと）

サイドA 5世紀

機能：白（その他）勝利点3



この世紀の最後のラウンドのクリーンアップフェイズに、緑（経済）勝利点が最も多いプレイヤーがこのカードを獲得します。同点の場合は誰も獲得しません。

002 推古天皇（豊御食炊屋姫尊）
すいててんのう（とよみけかしきやひめのみこと）

サイドA 6世紀

機能：白（その他）勝利点2



この世紀の最後のラウンドのクリーンアップフェイズに、紫（行政）勝利点が最も多いプレイヤーがこのカードを獲得します。同点の場合は誰も獲得しません。

003 天智天皇（中大兄皇子）
てんでてんのう（なかのおほえのみこ）

サイドA 7世紀

機能：白（その他）勝利点3



この世紀の最後のラウンドのクリーンアップフェイズに、赤（軍事）勝利点が最も多いプレイヤーがこのカードを獲得します。同点の場合は誰も獲得しません。

004 神功皇后（気長足姫尊）
じんぐうこうごう（おきなながたらしひめのみこと）

サイドB 4世紀

機能：労働者×1を、馬×1に変換



この世紀の最後のラウンドのクリーンアップフェイズに、赤（軍事）勝利点が最も多いプレイヤーがこのカードを獲得します。同点の場合は誰も獲得しません。

このカードは獲得したらクランカード列に置き、以後クランカードと同様に機能します。婚姻フェイズに娘トークンを置くこともできます。

005 雄略天皇（大泊瀬幼武尊）
ゆうりゃくてんのう（おほはつせわかたけるのみこと）

サイドB 5世紀



この世紀の最後のラウンドのクリーンアップフェイズに、全てのプレイヤーは自分のタブローから田荘カードを1枚取って屯倉カード列に置きます（屯倉カード列の田荘カードが4枚以上になったら、ただちにそのうち1枚を裏返して「屯倉」にします。他の3枚をバンクに戻します）。田荘カードを1枚も持っていないプレイヤーは何も支払いません。

006 継体天皇（男大迹王）
けいたいてんのう（をほどのおほきみ）

サイドB 6世紀



この世紀中全てのプレイヤーは、赤（軍事）勝利点のあるミッションカードを獲得するたびに、追加で鉄×1を得ます。サブライのカードを獲得する場合だけでなく、手札のカードを獲得する場合にも有効です（それが以前の世紀のカードだとしても有効です）。

007 持統天皇（鸕野讃良姫尊）
じとうてんのう（うののさららひめのみこと）

サイドB 7世紀



ゲーム終了時全てのプレイヤーは、紫（行政）勝利点のあるミッションカード1枚あたり追加で紫（行政）勝利点1を得ます。

プロモーションカードを使う場合は、セットアップの際に天皇カードの1枚と（適当に）差し替えてください。

008 飯豊天皇（飯豊青皇女）
いいとよてんのう（いひとよあをのひめみこ）

5世紀

機能：白（その他）勝利点3



この世紀の最後のラウンドのクリーンアップフェイズに、黄（宗教）勝利点が最も多いプレイヤーがこのカードを獲得します。同点の場合は誰も獲得しません。

009 聖徳太子（厩戸皇子）
しょうとくたいし（うまやどのみこ）

6世紀

ゲーム終了時全てのプレイヤーは、仏像トークン1枚あたり追加で黄（宗教）勝利点1を得ます。これは寺院を持っていないプレイヤーも得られます。



本バージョンは試作品です。

プレイしてみて何かお気づきの点がございましたら、あるいは歴史学考古学用語の誤用などがありましたら、ご教唆いただければ幸いに存じます。

また、本作品の製品化に興味をお持ちの方がいらっしゃいましたら、お気軽にご連絡ください。

俺は豪族 ver. 0.3.12

2018/04/14 一圓光太郎 (twitter.com/k_ichien)