

Table with 2 columns: Card Name, Effect/Value. Includes cards like 連鎖反応, 米凶作, 小麦凶作, etc.

Table with 2 columns: Card Name, Effect/Value. Includes cards like 文化財中心, 新兵器, 人口増加, etc.

Table with 2 columns: Card Name, Effect/Value. Includes cards like 文化財中心, 新兵器, 人口増加, etc.

国語クニカタリ

国運ラボボードゲーム 所要時間：1時間 必要人数：3～6人

ゲームの内容

歴史において必要不可欠であり、現代においても重要な役割を担う存在。このゲームは国同士のやり取りを体験するゲームです。

国民コマ ×30, 資金コマ ×40, 食糧コマ ×40, サイコロ ×8

土地チット ×54, 同盟チット ×9

時代の先駆者カード ×1, 土地カード ×1, 市場カード ×5, 土地チット ×14

目標カード ×6, イベントカード ×20, プレイングルール ×6, 戦争ルール ×2



Q 土地カードが追加されるのはいつですか？ A 自分で追加するのではなく、国同士のやり取りを通じて獲得する...

Q 土地カードが追加されるのはいつですか？ A 自分で追加するのではなく、国同士のやり取りを通じて獲得する...

Q 土地カードが追加されるのはいつですか？ A 自分で追加するのではなく、国同士のやり取りを通じて獲得する...

Q 土地カードが追加されるのはいつですか？ A 自分で追加するのではなく、国同士のやり取りを通じて獲得する...

Q 土地カードが追加されるのはいつですか？ A 自分で追加するのではなく、国同士のやり取りを通じて獲得する...

Q 土地カードが追加されるのはいつですか？ A 自分で追加するのではなく、国同士のやり取りを通じて獲得する...

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

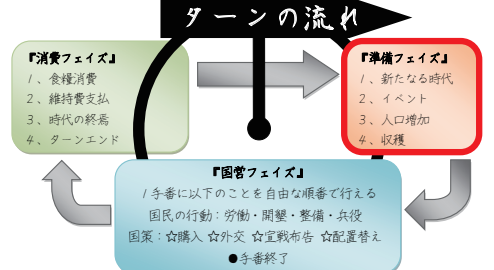
Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

Q 戦争 などをかいて、国民が1つもなくなるとどうなるか？ A 戦争は、国民が1つもなくなるとどうなるか？

『準備フェイズ』2

新たな時代→イベント→人口増加→収穫の順に行います。



1. 新たな時代 [2-1]
新しい時代と共に、新たな国が誕生します。
自分の<土地>がないプレイヤーは、順番に《土地カード》に【権限チップ】、<国民>、<食糧>、<資金>のコマを1つずつ載せた<土地>を手元に置きます。
前のターンで行動した<国民>を未行動に戻してください。

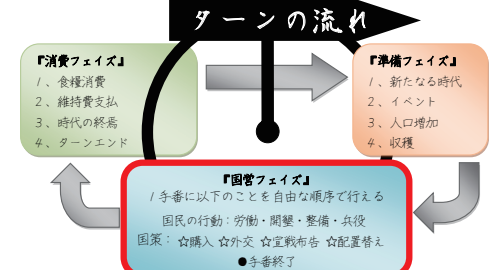
2. イベント [2-2]
この時代に起きる国ごとの出来事です。
順番に《イベントカード》を1枚引き、手元に表向きで置いて、自国に効果を適用します。

3. 人口増加 [2-3]
時代が進むことで人口が増えます。
順番に<国民>を1つ増やして自分の所有する<土地>のいずれかに置きます。

4. 収穫 [2-4]
作物を収穫し、備蓄します。
順番に<土地>の一番上にある【土地チップ】の“生産”か“換金”のどちらかを選びます。
“生産”なら食糧を、“換金”なら資金を数字分だけ<土地>に置きます。すべてのプレイヤーの“収穫”が終わったら、『国営フェイズ』に移行します。

『国営フェイズ』3

順番に手番が回ります。手番が回ったら、以下のことが行えます。



▼国民の行動▼
未行動の<国民>は以下の⇒“行動”を行うことができます。

⇒労働 [3-1-1]
仕事をして国を潤します。
コマを倒すことで、<資金>を1つ得ます。

⇒開墾 [3-1-2]
土地を切り開き人が住める環境にします。
コマを倒すことで、場にある《土地カード》を自分の手元に1枚加えます。

⇒整備 [3-1-3]
畑を耕して土壌を豊かにします。
コマを倒すことで、《土壌カード》の上にある【土壌チップ】1枚をいずれかの<土地>の上に置きます。

⇒兵役 [3-1-4]
軍隊を組織し、戦争の準備をします。
<土地>の前にコマを置きます。その<国民>のいる<土地>以外で“戦争”が起きた時に、<資金>を1つ消費することで参加することができます。
また、自分の手番でなくとも、“戦争”の時にまだ行動していない<国民>は即座に“兵役”状態にすることができます。(詳しくはp7 戦争ルールで後述します)

↑戦争ルール↑

“宣戦布告”したプレイヤーを“侵略国”、“宣戦布告”された<土地>を所有するプレイヤーを“防衛国”と称します。
どのプレイヤーも行動していない<国民>を即座に“兵役”状態にすることができます。

1. 前準備 [3-6-1]
戦争の物資を人数分だけ整えます。
“侵略国”と“防衛国”は“兵役”状態の<国民>を消費した<資金>の数だけ“戦争”に参加させることができます。
宣戦布告された土地にいた<国民>であれば、“兵役”や<資金>を必要とせずに“戦争”に参加できます。
“戦争”に参加する<国民>は国ごとに分けて場の中央へ出してください。

2. 援軍 [3-6-2]
同盟国へ援軍を送ります。
“侵略国”や“防衛国”と“同盟”している国は、“兵役”状態の<国民>を消費した<資金>の数だけ“戦争”に参加させることができます。
“同盟”している側の味方です。

3. 開戦 [3-6-3]
それぞれのプレイヤーが“戦争”に参加する<国民>の数だけサイコロを振り、すべてを次の4. 被害報告で適用します。サイコロの出目のチャートは以下の通りです。

戦争チャート [3-6-3]

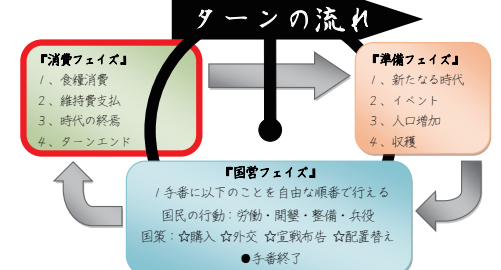
出目	状況	戦果
1	致命的な失敗	戦争に参加している自国の<国民>が1減る。
2~3	こころざし	どちらも減らない。
4~5	戦果を上げる	戦争に参加している敵国の<国民>を1減らす。
6	勝利宣言の大活躍	戦争に参加している敵国の<国民>を2減らす。

“防衛国”とその“同盟国”に“戦争”に参加する<国民>がいない場合、無条件降伏したとして⇒5. 結果 までスキップしてください。サイコロは振りません。

4. 被害報告 [3-6-4]
戦争の被害者を数えます。
1を出した数だけそれぞれ“戦争”に参加している<国民>を減らします。“戦争”に参加している“防衛国”の<国民>がいない時、“宣戦布告”された<土地>は“戦争”に参加している“侵略国”の<国民>を置き、“侵略国”の<土地>として手元に加えます。
“戦争”に参加している<国民>はそれぞれもとの<土地>に戻ります。

『消費フェイズ』4

食糧消費→維持費支払→時代の終焉→ターンエンドの順に行います。



1. 食糧消費 [4-1]
食糧を食べます。食糧が足りないと国民が餓死するか、またはそこから逃げ出します。
<土地>ごとに、その<土地>にある<食糧>を<国民>の数だけ消費します。消費できなかった数だけその<土地>に住む<国民>を場に戻します。

2. 維持費支払 [4-2]
土地を管理するために資金を使います。資金がないと管理できず荒れ果てた土地になります。
土地レベルが1以上の<土地>ごとに、<資金>を1つ消費します。消費できなかった場合、その<土地>に重ねられている【土地チップ】を全て場に戻します。土地レベルが0の土地については<資金>を消費しません。

3. 時代の終焉 [4-3]
ひとつの時代の幕が閉じようとしています。労働力をすべて失っていると国が滅亡します。
《イベントカード》を捨札に出します。すべてのイベントカードが捨札になった時、捨札をシャッフルして山札にしてください。プレイヤーが3人と6人の時は、山札から2枚引いて捨札にします。
手元に<国民>が1つもない場合、<土地>をすべて場に戻します。

4. ターンエンド [4-4]
ひとつの時代が終わります。
【時代の先駆者】カードを左隣のプレイヤーに渡して、次のターンに移行します。終了条件を満たしていない場合、『準備フェイズ』からもう一度始めてください。

▼国策▼

“国策”は1手番にそれぞれ1回ずつ行うことができます。行う順序は自由です。また、行わなくても構いません。

☆購入 [3-2]
作物を育てる知識や種、苗を手に入れます。また、文化施設の建設も行います。
《市場カード》に載っている【土地チップ】を1つ選びます。《市場カード》に書かれた価格分の<資金>を消費すれば、土地レベル以上の<土地>の上に置くことができます。

☆外交
他国に外交官を派遣して交流を行い、同盟を結んだり、物々交換したり、口約束したりします。
一国を指名して、3分程度で交渉を自由に行います。取引、同盟の他にも、あなたが思いつくままに話してみてください。

・取引 [3-3-1]
<食糧>、<資金>、<国民>、<土地>をお互いに渡すことができます。<土地>を渡した場合、<土地>の上にあるものは全て相手国のものとなります。

・同盟 [3-3-2]
お互い同じ色の【同盟チップ】をプレイングルールに置くことで“同盟国”となります。【同盟チップ】は一色しか持てません。“同盟国”には“戦争”の時に“援軍”を送ることができます。(詳しくはp7戦争ルールで後述します) また“同盟国”には“宣戦布告”ができません。しかし、“同盟”はいつでも破棄できます。

☆宣戦布告 [3-4]
大義名分を掲げ、他国の土地に侵略戦争を仕掛けます。
他国のどの<土地>に“宣戦布告”するか宣言してください。他国が納得しなくても構わないので、開戦する理由を伝えます。このタイミングで“戦争”が発生します。(詳しくはp7 戦争ルールで後述します) “戦争”に勝てばその<土地>を奪えます。

☆配置替え [3-5]
国の中で人員の配置や物資を動かします。
<国民>、<食糧>、<資金>を自分が所有する<土地>の中で自由に入れ替えることができます。

●手番終了
次のプレイヤーに手番を移します。すべてのプレイヤーの手番が終わったら『消費フェイズ』に移ります。

ゲームの目的

- ・得点を3点にする。
- ・国運営を楽しむ。

ゲームの準備

- ・場に置くもの
国民コマ、食糧コマ、資金コマ、サイコロ、同盟チップ、土地カード、土壌カード、市場カード、イベントカード
- ・手元に置くもの
プレイングルール、目標カード、(時代の先駆者カード)

準備フェイズ
1. 新たな時代: 新たな国、国民が未行動
2. イベント: 山札からイベントカードを引く
3. 人口増加: 国民を1つ増やす
4. 収穫: 土地ごとに生産か換金を行う

国営フェイズ
一手番内に行えること (順序自由)
国民の行動…1つの国民ごとに1つ行える
労働: 資金を1つ得る
開墾: 土地カードを1つ得る
整備: 土壌チップを1つ得る
兵役: 資金1つで戦争に参加できる
国策…1手番に1回ずつ行える
購入: 市場から土地チップを1つ買い取る
外交: 一国と3分の交渉 (取引、同盟)
宣戦布告: 理由つけて戦争を行う
配置換え: 国民、食糧、資金を再配分する
手番終了…左隣のプレイヤーに手番を移す

戦争
1. 前準備: 当事国が国民を出す
2. 援軍: 同盟国が国民を出す
3. 開戦: サイコロを振る
出目 戦果
1: 自国民が1つ減る
2~3: なにもなし
4~5: 敵国民が1つ減る
6: 敵国民が2つ減る
4. 被害報告: 国民を減らす
5. 結果: 侵略国が残り、防衛国が全滅した時に土地を取得する

消費フェイズ
1. 食糧消費: 国民分だけ食糧減る
2. 維持費支払: 土地レベル1以上は資金減る
3. 時代の終焉: イベントカードを捨札に置く
4. ターンエンド: 時代の先駆者を左隣へ渡す

ゲームの勝者決定
・誰かの得点が3点になる。
・山札が2回尽きたターンの国営フェイズ終了時。