

サン・ジミニャーノの塔

2人 / 20分 / 8歳以上

そして今、あなたもまた貴族の一員として、塔の建設競争に参加しなくてはなりません。より高く美しい塔を建てることで、あなたの家名は数百年にわたり語り継がれることでしょう。

塔カード 45枚 (裏面が星、5, 6, 7, 8, 9, 10が数字と同じ枚数)  
貴族カード 10枚 (裏面がタ方。基本ルールでは使いません)  
サマリカード 日本語2枚、英語2枚  
塔コマ 1個  
説明書 日本語1枚、英語1枚

以下の手順に従って、図1「ゲームの準備例」に示すように準備を行います。

- 1) 長年のプレイヤー親になります。
- 2) 親は塔カード45枚(以下、単に「カード」と呼びます)をどよまとめの山にして裏向きによく切り、裏向きの山に5枚ずつ裏向きに配ります。これを各プレイヤーの最初の手札とします。ゲーム中、手札は最大で枚数に持つことができません。また、手札は相手プレイヤーに見せません。
- 3) 親はまた、山の上から枚数の中央にカード4枚を表向きに並べます。この中央の表向きのカードを「市場」と呼ぶ、カードは常に表向きに置きます。市場の手札は裏向きに市場の横に置きます。
- 4) 塔コマを山札の横に置き、親の相手プレイヤーからゲームを始めます。

このゲームでは、各プレイヤーが交代に、以下の7つのアクションから1つを選んで実行します。プレイヤーがアクションを1つ実行したら相手に順番が移り、これを繰り返します。

塔カードの山札がなくなるか、誰かが終了宣言をするとゲームは終了フェーズに入ります。ゲーム中いつでも、両者が続けてパスしたらゲームはただちに終了します。

カードを2枚、山札の上・市場・または両方から取って手札に加え  
ます。山札の1枚しか残っていない場合は1枚だけ取ります。アク  
ションの終了後、市場にカードが1枚もなければ、山札の上から4枚  
(足りない場合はあるだけ)を補充します。

購入により手札が上限の7枚を超えてしまう場合、このアクションは行えません。引いたカードは1枚ずつ見てから、次に引くカードを決めてかまいません。

手札から市場に2枚以上の好きなカードを表向きに置きます。その後、山札の上・市場・または両方から、置いた枚数と同じ枚数のカードを引いて手札とします。

市場から引くカードは自分が市場に出したカードと同じ種類であってはいけません。交換可能な種類・枚数のカードが山札にも市場にもない場合、このアクションは行えません。引いたカードは1枚ずつ見てから、次に引くカードを決めてかまいません。

手札から、カード3枚以上からなる塔を1つだけ、自分の前に表向きにして並べて建設を始めます。塔は同色の塔(すべて同じ数字)か、または多色の塔(各数字1枚ずつの連番)の2種類を建てることができます。ここで並べた塔は建設中の状態になります。

どの塔も、すべてのカードの数字が見えるように縦に少しだけずらして置きます。多色の塔はどの数字からでも始められますが、塔の中で数字を飛ばすことはできず、必ず小さい数字を上段にして、1段下がるごとに1ずつ数字が大きくなるように並べます。

ゲーム中、同じ数字からなる同色の塔や、同じ組合せの多色の塔を複数建設してもかまいません。

同色の塔は、建設を始めたとき一度だけ「寄進」の効果を使うことができます(項目「寄進」を参照)。

建設中の自分の塔を1つ選び、その上段に手札からガードを1枚以上重ねます。同色の塔には同じ数字、多色の塔には一番上の(最も小さい)数字から1つずつ減るような数字だけを、それぞれ置くことができます。その後、山札の上・市場・または両方から、置いた枚数と同じ枚数のカードを引いて手札とします。

市場から引くカードは増築に使ったカードと同じ種類であってもかまいません。引いたカードは1枚ずつ見てから、次に引くカードを決めてかまいません。アクションの終了後、市場にカードが1枚もなければ、山札の上から4枚になるまで補充します。また、同色の塔を増築しても「寄道」の効果は使えません。

建設中の自分の塔を1つ以上選び、それらの塔のカードをすべて裏返して完成させます。完成した塔はゲーム終了時にボーナス得点をもたらし、さらに「寄進」の効果によって崩されなくなります。増築もできなくなります。

塔を4つ以上完成させたプレイヤーは、工事の終了を宣言できます。以降のゲームは項目「終了フェーズ」に従って進めます。

何もしません。

塔カードの山札がなくなるか、終了宣言が出されるとゲームは「終了フェーズ」に入ります。これ以降、山札・市場は閉じられ、石材の購入、石材の交換は行えなくなります。また、塔の建設で「奇進」の効果は発揮されず、増築で追加のカードは引けず、塔の完成は行われなくなります。

ゲーム中、建設または増築によって全員の中で最も高い塔を建てたプレイヤーは、ただちに塔コマを受け取ります。これはゲーム終了時にボーナス得点をもたらします。その後相手プレイヤーがより高い塔を建てたら、塔コマは相手に移ります。

それぞれの塔カードは、手札から出したときまたは同色の塔を建設したときに特殊な効果を持ち、これを「寄進」と呼びます。同じ数字の塔を複数建設しても、その度に効果を使うことができます。

各効果は、カードを出した直後、または塔を建設した直後に実行されます。多色の塔では効果はありません。また、終了フェーズに入ると、この効果は使えなくなります。

9[取引]または10[陰謀]の効果が自身に及ぶときに、このカードを手札から出すと、効果を無効にできます。出したカードは裏を向けて山札の一番下に置きます。[取引]を無効にしたら、相手プレイヤーは自分の手札を渡す必要はありません。このカードは建設自体を打ち消すことはありません。

6の同色の塔は、一度建てると10【陰謀】の効果で崩されることはありません。

7の同色の塔は、ゲーム終了時に(同色の塔の点数に加えて)1段につき2点をもたらします。

8の塔を建設したら、その塔と同じ枚数のカードを山札の上・市場・または両方から1枚ずつ引いて手札に加えます。引いたカードは1枚ずつ見てから、次に引くカードを決めてかまいません。終了後、市場にカードが1枚もなければ、山札の上から4枚になるまで補充します。

9の塔を建設したら、その塔と同じ枚数のカードを相手プレイヤーの手札から裏向きのまま引いて自分の手札に加えます。次に自分の手札から「建設した枚数-1枚」を選んでそのプレイヤーに戻します。引いたカードの一部または全部を返してもかまいません。相手プレイヤーの手札が建設した枚数より少ない場合、まだ残りの手札を引きますが、このとき返す枚数は「建設した枚数-1枚」の手札です。

10の塔を建設したら、その塔と高さが同じかより低いすべての塔のうち、**自他を問わず最も高い塔を1つ崩します**。そうした塔が複数ある場合、手番プレイヤーが1つを指定します。崩した塔のカードは小さい数字がより上にくるよう、**山札の上**に表向きで置きます。

## 親

手札は5枚  
持ちます

市場には  
4枚並べます

残った塔カードは  
山札にします

塔コマを  
山札の横に置きます

手札は5枚  
持ちます

先手



## ゲーム終了と得点

両者が続けてパスしたらゲームはただちに終了し、得点計算に移ります。得点は、以下の5種類を順に計算して合計します。余った手札は得点になりません。

### 1) 完成ボーナス

完成した裏返しした塔1つにつき、5点を得ます。裏返しした塔はこゝですべて表向きにします。

### 2) 恩寵ボーナス

建設した同色の塔のうち、7の塔の1枚につき2点を得ます。多色の塔のカードは数えられません。

### 3) 同色の塔

同色の塔は、数字ごとに最も高い塔を建てているプレイヤーが、その塔の数字と同じ点数を得ます(たとえば3の塔なら、何段でも8点です)。そのような塔を両者が建てていれば、両者その点数を得点します。1人が2つ以上同じ数字のより高い塔を建てていても、1人1回のみ得点します。

### 5) 多色の塔

多色の塔は高さを比べません。「自分の多色の塔の数」を数えて、それに「自分のすべての多色の塔の段数合計」を掛けた点数を得ます。たとえば多色の塔を3段、3段、4段の3つ建てていれば、 $3 \times (3 + 3 + 4) = 30$ 点を得ます。

### 5) 最も高い塔

塔コマを持っているプレイヤー、すなわち最も高い塔を建てたプレイヤーは、10点を得ます。

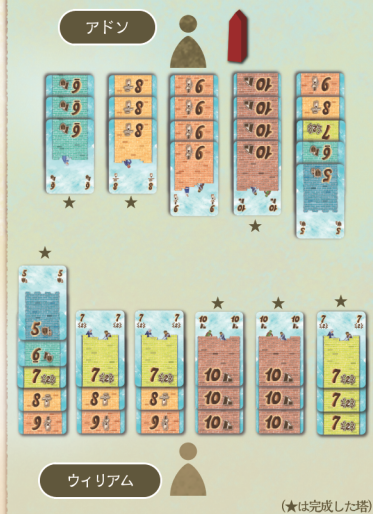
もっとも得点が高いプレイヤーの勝利です。同点の場合、塔コマを持っているプレイヤーの勝利です。

## 複数回のゲーム

得点を合計して複数回のゲームを遊ぶことができます。その場合、あるゲーム中に終了宣言をしたプレイヤーがそのゲームの1位でなければ、そのプレイヤーの点数を10点引きます。

「2ゲーム行ったら合計得点を競う」「誰かが120点を獲得したら終了し、合計得点を競う」など、さまざまな遊び方を楽しんでください。

## 【図2 得点計算の例】



ゲームが図2のように終了したとき、アドンとウィリアムの得点はそれぞれ次のようになります。

### 【アドン(奥)】

- 1) 完成した塔は3つです。 $3 \times 5 = 15$ 点を得ます。
  - 2) 7の塔はありません。
  - 3) 10, 9, 8の塔が相手より高いです。 $10 + 9 + 8 + 6 = 33$ 点を得ます。
  - 4) 多色の塔は1つ、段数は5段です。 $1 \times 5 = 5$ 点を得ます。
  - 5) 塔コマがあります。10点を得ます。
- 合計は、 $15 + 33 + 5 + 10 = 63$ 点です。

### 【ウィリアム(手前)】

- 1) 完成した塔は4つです。 $4 \times 5 = 20$ 点を得ます。
  - 2) 7の塔が3段あります。 $3 \times 2 = 6$ 点を得ます。
  - 3) 7の塔が相手より高いです。7点を得ます。
  - 4) 多色の塔は3つ、段数は全部で $5 + 3 + 3 = 11$ 段です。 $3 \times 11 = 33$ 点を得ます。
  - 5) 塔コマはありません。アドンと同じ5段の塔があります。先に建てたのはアドンでした。
- 合計は、 $20 + 6 + 7 + 33 = 66$ 点です。

アドン33-66ウィリアムで、ウィリアムがゲームに勝利します。

## 貴族カードを使ったゲーム

ゲームに慣れたら、10枚の貴族カードを加えることで、より多様なゲームを楽しむことができます。

ゲームの準備で、すべての貴族カードを裏向きにきよく切り、10枚の裏向きの山札として塔カードの山札の隣に置きます。最初の山札には貴族カードは加えません。

「石材の購入」「石材の交換」で、塔カードと同様に貴族カードを手札に加えたり、市場に限り限り出すことができます。貴族カードは手札上限を超えない限り何枚でも引いてかまいません。貴族カードは名前が異なれば別のカードとみなします。貴族カードの山札だけがなくなっても終了フェーズには入りません。

カードのうち、高級な石材1枚は塔の建設・増築に使うことができます。馬上槍試合は相手が貴族カードを出したときに使うことができます。それ以外のカードは自分の番に、通常の7つのアクションの代わり1枚を出すことができます。

出したカードは自分の前に置いて使ったことを示します。ゲーム中貴族カードは、相手が使った枚数よりも枚多くだけ使うことができます。使ったカードを市場や手札には移しません。



### 高級な石材(3枚)

好きな色の塔カードとして扱うことができます。5-10のすべての「寄進」効果が適用されます。多色の塔において5以上、または10の下に置いてかまいません。「馬上槍試合」の効果が打ち消された場合、場に出した他の塔カード1枚を使って建設・増築(可能ならば)行うか、またはそれらの塔カードを手札に戻します。戻しても建設アクションは行ったものとみなします。



### ヴァチカンへの巡礼(2枚)

手札上限まで山札の上からカードを引きます。塔カードと貴族カード、どちらの山札から何枚ずつ引いてもかまいません。引いたカードは1枚ずつ見えてから、次に引く山札を決めてかまいません。



### 聖ジミニアスの記念碑(1枚)

ゲーム終了時に7点を得ます。

### 馬上槍試合(1枚)

相手プレイヤーが貴族カードを出したとき、このカードをただに出すことができます。相手の出したカードは効果が打ち消され、ゲームから取り除かれます。取り除かれた貴族カードは、相手の使った貴族カードに数えられません。



(C)2020 Tarte Games / design ALLOTMENT  
ゲームデザイン 鈴木一馬 (@kazuma0221)  
グラフィックデザイン 別府さひ (@allotment31)  
イラスト 有我悟、伊東健次郎、鈴木由起子(五十音順)  
ルール・内容物のお問い合わせ [tartegamesstokyo@gmail.com](mailto:tartegamesstokyo@gmail.com)  
ゲーム情報はこちら [tartegames.com/san\\_gimignano/](http://tartegames.com/san_gimignano/)