

TAJ MAHAL

ゲームの準備

- ・12枚のエリアタイルを混ぜ、表向きにボードに置く。ただし、#12のエリアタイルは、Agraに置くこと。
- ・+4(タージマハール)のボーナススタイルをAgraの砦の上に置く。
- ・15枚のボーナススタイルを混ぜ、表向きにボードの砦に置く。
- ・ムガル王宮の近くに24枚の影響タイルを種類ごとに分けて置く。それぞれの種類のタイルを1枚ずつ王宮に置く。
- ・4枚の特殊カードは、表向きにしてボードの脇に置く。
- ・各プレイヤーは、カードを6枚裏向きに受け取る。
内訳: 4色(赤、黄、緑、紫)21枚ずつ、白12枚
- ・黒色マーカーを1のエリアタイルが置かれているエリアに置く。
もう一方の黒色マーカーは、スタートプレイヤーの前に置く。

ゲームの進行

- ・場札を表向きでボードの脇に置く。

プレイヤー	カード
3人	5枚
4人	7枚
5人	9枚

- ・スタートプレイヤーから時計回りにアクションを選択する。
- ・全てのプレイヤーが離脱したら、次のラウンドに移る。

A. カードをプレイする

最初の手番では、好きな色(赤、黄、緑、紫)のカードを1枚プレイできる。二手目からは、最初にプレイした色のカードのみ1枚プレイできる。

もし望むならば、白色もしくは特殊カードを追加で1枚プレイする(どちらかのみ)ことができる。

B. 離脱する

既にプレイしたカードを他のプレイヤーと比較する。終了時、場札から(最後に離脱したプレイヤーは1枚)2枚受け取る。

将軍、ワジール、王女、修道僧



最も多い(同率不可)場合は、対応する影響タイルを獲得する。さらに、現在のエリアの空いている都市を選び、自分の宮殿を配置する。砦を獲得した場合は、ボーナススタイルの効果を解決する。

大ムガル

最も多い(同率不可)場合は、王冠を取り自分の宮殿に取り付け、現在のエリアの任意の都市に配置する。(他の宮殿が置かれている都市でも構わない) 空いている都市に配置した場合は、他のプレイヤーもその都市に二つ目の宮殿を配置できる。

注意:王冠付き宮殿を砦に配置できるがボーナススタイルを取ることは出来ない。

象

最も多い(同率不可)場合は、エリアタイルを獲得する。



C. カードを全くプレイせず、離脱する

山札から1枚と場札から2枚受け取る。

次のラウンド

- ・同じ種類の影響タイルを2枚持っているプレイヤーは、それを捨てて特殊カードを受け取る。特殊カードの移動が発生しない場合は、前ラウンドの所持プレイヤーの手元に戻る。
- ・スタートプレイヤーマーカーを左隣に移動する。
- ・王冠を(もし王宮になければ)戻す。
- ・エリアマーカーを次のエリアに移動させ、エリアタイルを王宮に移動する。
- ・場札をボード脇に並べる。

影響ポイント

離脱・カードの評価の後で、以下順番で影響ポイントを算出する。

ボーナススタイル	
	4影響ポイント獲得する。その後、タイルを捨てる。
	2影響ポイント獲得する。その後、タイルを捨てる。
	山札から1枚カードを獲得する。その後、タイルを捨てる。
影響タイル	
	獲得したタイルの産物について1影響ポイントを得る。加えてすでに獲得している同じ種類の産物についてそれぞれ1影響ポイントを得る。ボーナススタイルは自分の前に置く。1回のラウンドで複数のボーナススタイルを獲得したら、それらは1枚1枚順番に解決する。
宮殿	
	少なくとも1つの宮殿をそのエリア内に置いていれば、1影響ポイントを得る。現在のエリアの自分の宮殿から、自分自身の宮殿でとぎれることなく繋がっているエリア(都市ではない)1つにつき1影響ポイントを得る。自分の宮殿が置かれていない都市は、連続を分断する。2つの宮殿が置かれている都市は、双方のプレイヤーに有効。 注:複数の宮殿を置いていたとしても、そのエリアに関しては、1ポイントしか獲得できません。

特殊カード

将軍	ワジール	王女	修行僧
+1 象	+1 大ムガル	+2 影響ポイント	一緒にプレイするカードは、どの色でも良い

ゲームの終了

- ・12ラウンドで終了する。
- ・手札による点数を加える。(1枚1影響ポイント) 特殊カード、白カード、手札の中で最も枚数の多い色のカード。