

- [コンポーネントの配置](#)
- [家の得点計算のタイミング](#)
- [プレイヤーの皇帝操作](#)
- [要塞](#)
- [原文ルールと英訳ルールの違い](#)
  - [皇帝の要塞について](#)
  - [皇帝のコマの配置について](#)
  - [ゲームの終了について](#)
  - [特別アクションカード・「カード交換」について](#)
- [『チャイナ』未プレイの場合](#)

## コンポーネントの配置

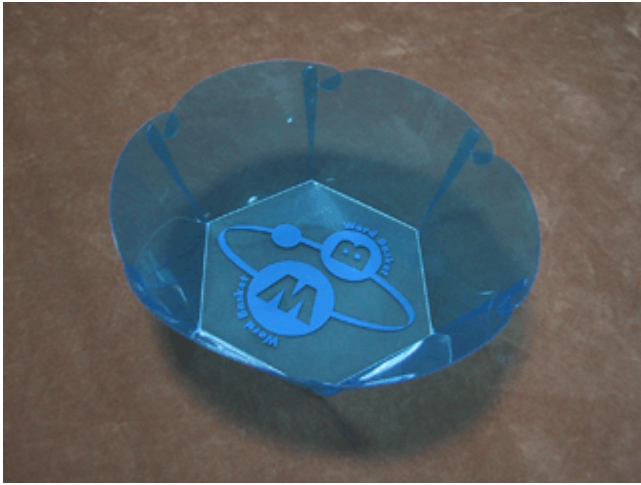
ルールでは「ゲーム開始時、影響カード5枚はゲームボードの脇に置きます。ゲーム中これらを獲得したプレイヤーは、自分の前に表向きに置きます」と書かれています。しかし、下図のようにテーブル中央に横一列で配置したほうがプレイしやすいでしょう。



ゲーム中は地域カードを影響カードの前に並べます。このように配置することによって、影響カードを獲得したプレイヤー側にずらすだけで済みます。また、影響カードや自分の前に置かれた地域カードの状況を一目で把握することができます。

この際、ゲームボードは縦に配置したほうがよいでしょう。多少スペースが必要になりますが、ダイニングテーブル等であれば問題ありません。（上図で敷かれているマットのサイズは95×60cmです）

捨て札置き場は『[ワードバスケット\(Word Basket\)](#)』のバスケットを使用しています。これは捨て札を明示するために使用しているだけなので、無くても構いません。



『チャイナ・デュエル』は非常に多くの情報がテーブル上に開示されています。情報を整理するうえで、この配置は非常に効果的です。

## 家の得点計算のタイミング

家の得点計算は影響カードの移動前に行います。これについては、まずプレイヤーの手番の流れを説明します。

1. 手札をプレイする  
手札から地域カードを1~3枚プレイします。



上図ではプレイヤーA（手番プレイヤー）は黄1枚と赤2枚をプレイしました。

2. コマの配置  
家・公使・要塞コマを配置します。



上図ではプレイヤーAはQiに家1つと公使1つを配置しました。

### 3. 家の得点計算

2. で家を配置することによって、その地域の家マスが全て埋まったら決算を行います。家マスに空きがある場合には、この項は飛ばします。



上図ではQiの家マスが全て埋まったので、家の得点計算を行います。プレイヤーAとプレイヤーBが家2つ、皇帝が家1つです。また、プレイヤーBは黄の影響カードを持っています。プレイヤーAとプレイヤーBが1位タイで5ポイント(2+2+1)ずつ獲得します。皇帝は2位なので2ポイントを獲得し、これをプレイヤーBの得点とします。

### 4. 地域カードを自分の前に置く

1. でプレイした手札のうち、1枚を選んで自分の前に置きます。残りの地域カードは捨て札になります。



上図ではプレイヤーAは黄の地域カードを自分の前に配置しました。赤の地域カード2枚は捨て札になります。

### 5. 影響カードの移動

自分と相手の前に置かれている地域カードの枚数を比較します。比較対象は4. で配置した色の地域カードのみです。自分の前に置かれている地域カードの枚数が、相手の前に置かれている同色の地域カードと同じ枚数かそれよりも多い場合、影響カードを自分の手元に移動させます。影響カードの移動が無い場合、この項は飛ばします。



上図では黄の地域カードが プレーヤーA は2枚、プレーヤーB は1枚です。黄の影響カードはプレーヤーB から プレーヤーA へと移動します。

#### 6. 手札の補充

手札が3枚になるよう場札もしくは山札から補充します。自分や相手の前に並べられた地域カード、および皇帝の手札から補充することはできません。



プレーヤーA は手札補充後、引き続き皇帝操作を行います。

1. で手札をプレイする際、4. 「地域カードを自分の前に置く」と5. 「影響カードの移動」を先に行ってしまうと、3. の「家の得点計算」時に影響カードが移動している可能性があります。

対策として、1. でプレイした手札は一旦脇に置いておくといいでしょう。これは非常に間違えやすい点なので注意してください。

## プレーヤーの皇帝操作

手番終了後、プレーヤーは引き続き皇帝の操作を行います。皇帝は通常の配置ルールの他に以下の制限があります。

家もしくは公使を常に1つだけ置かなければならない

このルールは原文ルールに基づきます。詳しくは「[原文ルールと英訳ルールの違い](#)」をご参照下さい。

1つもコマが置かれていない地域に家を置くことはできない

手札の都合上、他の地域にコマを配置不可能な場合のみ、空いている地域に置くことができます。

手札は常に山札から補充する

場札から補充することはできません。

## 要塞

要塞による得点計算時のボーナス点は、その要塞の上に家を置いているプレーヤーのみが対象です。

例：

Weiの家マスが全て埋まったので、家の得点計算を行います。プレーヤーA が家4つ、プレーヤーB が家2つ、皇帝 が家1つです。プレーヤーA は緑の影響カードを持っています。プレーヤーB はこの地域に要塞上の家があります。プレーヤーA が1位で7ポイント(4+2+1)を獲得します。プレーヤーB は2位で8ポイント(4×2倍)を獲得します。皇帝 は3位なので2ポイントを獲得し、これを プレーヤーA の得点とします。

## 原文ルールと英訳ルールの違い

[日本語訳のページ](#)に掲載されている通り、英訳ルールには誤訳と思われる部分があります。転載許可を頂きましたので、こちらで詳しく解説します。

### 皇帝の要塞について

原文

皇帝のスコアマーカー（公使コマ1個）と 要塞は 使用しません。

der Z ä h l s t e i n u n d die Befestigung werden nicht ben ö t i g t.

英訳

この色（訳注：皇帝の色）のスコアマーカーは使用しません。

The score marker for this color is not used.

### 皇帝のコマの配置について

原文

皇帝は 常に 1つ だけ コマを配置する。

Der Kaiser setzt also immer nur einen Stein.

英訳

皇帝の手札を使用し、手番プレイヤーは配置ルールに従って皇帝のコマを1つ置くことができます。

Using the Emperor's cards the player may place one marker according to the rules.

### ゲームの終了について

原文

特に記述なし。（通常ルールに従うならば、山札が 2回 なくなったら後手のプレイヤーが皇帝を操作し終えた時点でゲーム終了です）

英訳

山札を 再シャッフル する必要があるとき、後手のプレイヤーが皇帝の手札を補充した時点でゲームは終了します。

The deck may need to be reshuffled , to allow the final Emperor player a full hand of cards.

「reshuffle」が「山札シャッフルの1回目」を意味しているならば、ゲームが前半で終了してしまうこととなります。これはおそらく2回目のシャッフルを指していると思いますが.....。

## 特別アクションカード・「カード交換」について

これについては原文・英訳ともに「手札1枚と表向きに並んでいるカード1枚を直ちに交換」としか書かれておらず、「表向きに並んでいるカード」が何を指すのかわかりません。

Hiermit darf der Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Handkarten mit der Auslage austauschen.

The player may exchange one card from his hand with any one card from the open display.

しかし、[BoardGameGeek](#)の『[王と枢機卿 決闘 \(チャイナ・デュエルの前作\)](#)』に[以下のような投稿があります](#)。

Special Card "Change one card":

You can chance one card from your hand with one of the TWO OPEN CARDS besides the draw-deck.

Nothing else!

The Author of the game, Michael Schacht, said this!

「カード交換」は「手札補充用の表向きに置かれているカード2枚のうち1枚」が交換の対象だと作者が述べている、と書かれています。『王と枢機卿 決闘』は場札が2枚であったため、これを『チャイナ・デュエル』に置き換えるならば、「手札補充用の表向きに置かれているカード4枚のうち1枚」が交換対象だと考えられます。つまり、影響カード獲得のために自分や相手の前に並べられた地域カードから交換することはできない、ということになります。

## 『チャイナ』未プレイの場合

互いのプレイヤーのうち片方、もしくは双方が『チャイナ』を未プレイの場合、初めて『チャイナ・デュエル』を遊ぶ際は [特別アクションカードと要塞を取り除いてプレイすることをお勧め](#) します。

これらは[手番の選択肢を広げる上で非常に重要な役割を果たしますが、無くてもゲームの進行は可能です](#)。最初はコマの配置ルールや、皇帝の配置制限等を覚えることに集中したほうがよいでしょう。

[このページの一番上へ戻る](#)

---

[トップページ](#) > [チャイナ・デュエル](#) > [ルール補足](#)