

# プエルトリコ Puerto Rico

Andreas Seyfarth 作

3～5人用 12歳以上 所要時間90～150分

金鉱掘りに総督、開拓者に建築家。新しい世界でどんな役割をプレイしようと、あなたの目的はたった一つ、できるだけ多くの財産と名声を手に入れることです。誰が収穫の豊かなプランテーションを手に入れるのでしょうか。誰が最も価値の高い建物を建てるのでしょうか。誰が最もたくさんの勝利ポイントを得るのでしょうか。

このゲームは、何回かのラウンドを繰り返してプレイされます。毎ラウンド、プレイヤーは、7つの異なる役割の中から1つを選んで、それにより活動中のすべてのプレイヤーに対する、特定のアクションを行います。

たとえば、開拓者なら新しいプランテーションを作り、ここで監督の助けを借りて、商品を生産していきます。これは、引き続いて商人が商店で売却したり、船長が旧世界に輸送したりします。稼いだお金で、建築家を使って、都市に建物を建てることができたり...、という具合です。


こうして、次々とそれぞれのアクションや特別な特権の順番をうまくこなしていったものが、大きな成功を収め、ゲームに勝利するのです。

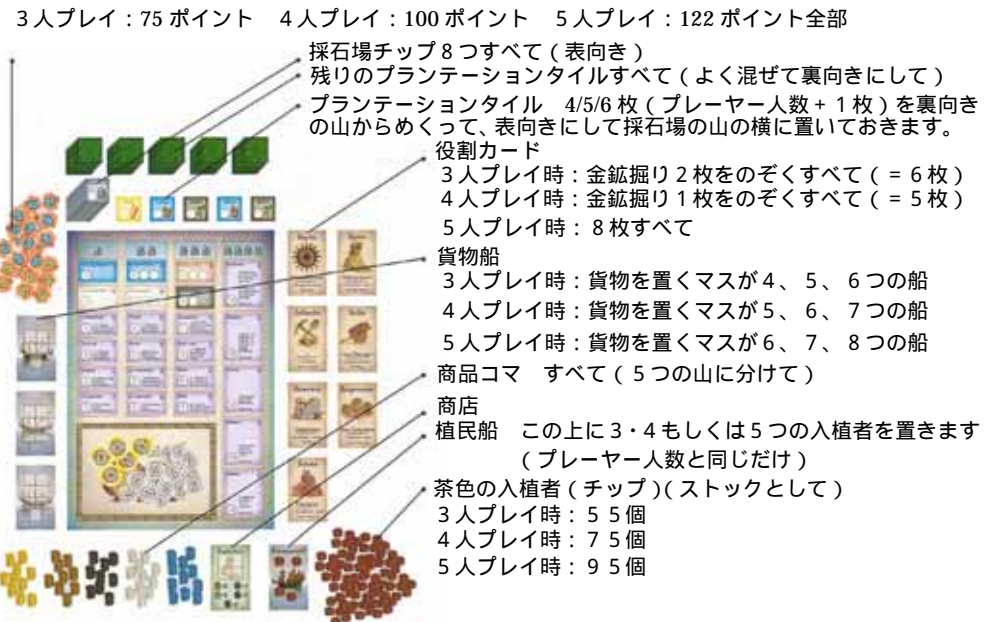
ゲーム終了時に最も勝利ポイントを多く持っているプレイヤーが勝者となります。

## ゲームの用具

- ・ゲームボード 5 (各、島が12マスと都市が12マス描かれています。)
- ・総督カード 1 (ラウンドのスタートプレイヤーをあらわします)
- ・役割カード 8 (開拓者(Siedler)、市長(Burgermeister)、建築家(Baumeister)、監督(Aufseher)、商人(Handler)、船長(Kapitan) 各1枚、金鉱掘り(Gold Sucher) 2枚)
- ・配置ボード 1 (様々な建物とお金を置きます)
- ・建物 49 (紫の建物(大)5(2マス分)、紫の建物(小)12×2、生産施設(カラー)20)
- ・ダブロン金貨 54 (丸、「1」×46、「5」×8)
- ・島タイル 58 (採石場(Steinbruch)8、  
プランテーションタイル(Plantagen)50 : コーヒー(Kafee)8、タバコ(Tabak)9、トウモロコシ(Mais)10、サトウ(Zucker)11、インジゴ(Indigo)12)
- ・商品コマ 50 (コーヒー・タバコ×9、トウモロコシ×10、サトウ・インジゴ×11)
- ・勝利ポイントチップ 50 (六角形 : 「1」×32、「5」×18)
- ・植民船 1
- ・商店 1
- ・入植者 100 (丸い木製チップ)
- ・貨物船 5

## ゲームの準備

- ・配置ボードをテーブル中央に置きます。建物すべてを対応する位置に置きます(後述)。
- ・ダブロン金貨は額面ごとに分けて配置ボードの対応する位置(=銀行)に置きます。
- ・各プレイヤーは、以下のものを持ちます。
  - ゲームボード 1 (自分の前に表向きにして置く)
  - お金 3人プレイ時:2、4人プレイ時:3、5人プレイ時:4ダブロン (ダブロン金貨は、いつでも他のプレイヤーからいくつ持っているか見えるように羅針盤のところの上に置いておきます)
  - プランテーションタイル 1
- ・プランテーションタイルの分配の前に、最初のラウンドのスタートプレイヤーを決めます(適当な方法で)。このプレイヤーは、総督カードと青のインジゴタイル(自分の島の12のマスのうち、任意の位置に置きます) 
- ・時計回りの順番で、各プレイヤーは以下のものを持ちます
  - 3人プレイ時:2番目=インディゴ、3番目=トウモロコシ
  - 4人プレイ時:2番目=インディゴ、3・4番目=トウモロコシ各1
  - 5人プレイ時:2・3番目=インディゴ各1、4・5番目=トウモロコシ各1
- ・残りの用具は下の図のように配置します(注:図は4人プレイの場合の配置になります)。  
勝利ポイントチップ(2種類):



- ・使用しない用具は箱の中に入れておきます。

## ゲームの進行

- ・このゲームは、何回かのラウンドを繰り返して行われます（だいたい15回くらい）。
- ・各ラウンドは以下のような手順で進みます。
  - 総督タイルを持っているプレイヤーから始めます。
  - 役割カードを1枚取り、自分の前に表向きにして置き、直ちに続けて最初にその役割のアクションを行います。
  - その後、左隣のプレイヤーも、その役割のアクションを行い、これをすべてのプレイヤーが1回ずつ行うまで続けます。
  - そのあとで、総督の左隣のプレイヤーの手番となります。残っている役割カードから1枚を取り、自分の前に表向きにして置きます。
  - そしてそのプレイヤーから（総督ではなく）順番に、すべてのプレイヤーが1人ずつそのアクションを行います。
  - その次に、その左隣のプレイヤーがタイルを取って、順番に役割をこなして...という具合に続けていきます。
- ・すべてのプレイヤーが1つずつ役割を選び、それを実行したら、ラウンドは終了します。
- ・プレイヤーに選ばれなかった、3枚の役割カードの上にダブロン金貨を1枚ずつ置きます。そして、すべての使用したカードを集めて、選ばれなかったカードの横に置き、総督タイルを次のプレイヤーに渡します。そして次のラウンドに移ります。そして、新しい総督が最初に任意の役割を選びます。

## 役割

- ・すべての役割は、一方でそれを選択したプレイヤーに特権を与え、他方順番にすべてのプレイヤーが共通のアクションを行っていきます（例外：金鉱掘り）。

## 全般に：

- ・1つもしくは複数のダブロン金貨の乗った役割カードは、どんな場合でも、そのカードを取ったプレイヤーが金貨を獲得します。
- ・役割のアクションは、常にカードを取ったプレイヤーから始めて順番に行っていきます。
- ・手番がきたときに、役割カードを取ることを拒否することはできません。ただし、全く行動を行うことのできない、もしくはしたくない役割を選ぶことは可能です。
- ・役割のアクションを行うかどうかは任意です（例外：船長）。アクションを行えない、もしくは行いたくない場合には、飛ばされます。
- ・役割カードは、ラウンド終了までプレイヤーの前に置かれたままになります。そこにある限り、他のプレイヤーはそれを取ることはできません。

## 開拓者（開拓者フェイズ 新しいプランテーションを島に置く）



- ・この役割を選んだプレイヤーは、続いて採石場タイル（特権として）か、もしくは表向きになっているプランテーションタイルを1枚取り、自分のゲームボードの任意の空いている島の部分に置きます。
- ・続けて、順番にすべてのプレイヤーが、1枚ずつ表向きになっているプランテーションタイルを取り（ただし、採石場を取ることはできません。例外：建築小屋）、自分の島に置きます。
- ・そして、開拓者を選んだプレイヤーは、取られなかったプランテーションタイルを表向きのまま捨て、裏向きのタイルをめくって、再びプレイヤー人数プラス1枚のタイルを表向きにして置きます。

## 参考：

- ・農場、建築小屋、病院の特殊効果に注意してください。
- ・もし、開拓者が必要な枚数のタイルを表向けることができない場合には、捨てられたタイルをよく混ぜて、新たな山を作ります。それでも足りない場合には、ある分のタイルだけを使い、それ以降の開拓者フェイズでは、タイルが与えられないプレイヤーがでます。
- ・プランテーションタイルや採石場を島にどのように置くかは、特に意味がありません。
- ・もし、あるプレイヤーの12の島のマスすべてが埋まっていれば、そのプレイヤーは、開拓者フェイズにタイルをさらに取ることはできません。
- ・ストックに採石場がなければ、開拓者はその特権を、また建設小屋の所有者はその効果を用いることはできません。

## 市長（市長フェイズ 新しい入植者の到着）



- ・タイル（プランテーション / 採石場、および建物）には、1つから3つの丸印が描かれています。これらの丸印の上には、それぞれ1つずつ入植者チップを置くことができます。
- ・タイルの上に少なくとも1つの入植者が置かれていれば、配備されていると見なします。配備されているタイルのみがその効果を発揮することができ、配備されていないタイルは、作用しません。
- ・市長の役割を選んだプレイヤーは、まず（特権として）入植者チップを1つ全体のストックから（入植船からではなく）取ります。その後、入植船の入植者を自分自身から順番に分配していきます。順番に、すべてのプレイヤーに1つずつ、船が空になるまで配ります。
- ・これらの新たに配分された入植者は、以前のラウンドで手に入れたすべての入植者と一緒にして、自分のタイルの上に自由に分配します。

- すべての入植者を配置することができない場合には、残った入植者は「一時的置き場」の小さな San Juan の都市が書かれているところに置いておきます。ここには、(次の市長フェイズになって)空いている丸印に分配できる時まで、置かれたままとなります。



例：4人プレイでプレイしており、入植者コマが6個植民船の上ののっている場合。

まず、市長を選んだプレイヤーが全体のストックから1個と、植民船の上から1個植民コマを取ります。続いて時計回りの順で1個ずつなくなるまで取ります。これにより、市長は入植者を3つ、2番目のプレイヤーは2つ、3番目と4番目のプレイヤーは1つずつを獲得します。

- 最後の行動として、市長はここで新たな入植者の数を決定します。
- 全プレイヤーの建物の、配置されていない丸印の数分だけ(プランテーションや採石場の空いている丸印は数えませんが)ストックから入植者を取って入植船の上に置きます。

**注意：**ただし、常に、少なくともプレイヤー人数分だけの入植者は船の上に置かれます。

参考：市長フェイズでは、入植者の分配はすべてのプレイヤーが同時に行います。ただし、どのプレイヤーが、入植者をどこに置くかが重要になる場合もあり得ます。このため、このフェイズも通常の順番で行います。まず、市長が自分の入植者をすべて配置し、以下次のプレイヤー...という具合に進んでいきます。

- もし、入植船の上に入植者を置くのを忘れてしまった場合には、単に後から最低の数の入植者を配置します。
- 全体のストックに入植者がもうない場合には、市長はその特権を使うことはできません。

補足：どのプレイヤーも入植者を「自分から」San Juanの「一時的置き場」に置くことはできません。可能な限り、空いている丸印に配置しなければなりません。ただし、このことは市長フェイズ以外では適用されません。

## 建築家 (建築家フェイズ 建物を建てる)



- この役割を取ったプレイヤーは、直ちに続けて建物を1つ建設することができます。このとき、その建物のコスト(最初の丸の中に書いてあります)から1ダブロンを差し引いた額を(特権として)銀行に支払い、その建物を自分の12の都市のマスのうち、任意の空いているところに置きます。大きな建物の場合には、2つの連続して空いて



コスト  
建物の名  
ポイント

- いるマスが必要になります。
  - そして、他のプレイヤーも順番に建物を1つずつ建てるすることができます。
- 注意：**どのプレイヤーも、同じ建物を2回以上建てることはできません。それぞれの建物についての詳細な説明と、その機能は、ルールの最後の部分に書かれています。

## 採石場



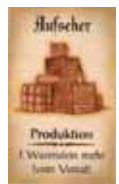
- プレイヤーが持っている、配備された採石場は、建物の建設費用を1ダブロン下げます。
- ただし、1列目の建物については、採石場を最大1つしか使うことができず、2列目の建物については2つまで、3列目には3つまで、4列目には4つまでとなります。(つまり、たとえば配備された採石場を3つもっている場合、以下のように建設費用を支払わなければなりません：建築小屋：1；商館：3；港：5；市役所：7)



参考：大学の特殊効果に注意してください。

- 建築家を選んだプレイヤーが建物を造らなかった場合、そのプレイヤーが1ダブロンを獲得する(特権として)ことはありません。
- 都市の12マス分を越えて建物を建てることはできません。空いているマスが1つだけのプレイヤーは、大きな建物を建てることはできません。

## 監督 (監督フェイズ 商品の生産)



- この役割を選んだプレイヤーは、自分の生産ネットワーク(後述「生産設備」参照)に対応する商品コマを全体のストックから取り、自分のゲームボードの羅針盤のところ、お金のとなり、他のプレイヤーがいつでも見ることができるように置いておきます。
- 続いて、すべてのプレイヤーが自分の生産ネットワークに対応する商品コマを取っていきます。

- 監督フェイズの最後の行動として、監督は(その特権として)そのとき生産した種類の商品をさらに1つ、全体のストックから取ります。

参考：工場の特殊効果に注意してください。

ストックにある種類の商品がなくなったら、それはプレイヤーに分配されません。

監督が何も生産しなかった場合、追加の商品(特権)も獲得できません。

ヒント：監督は、このゲームで「最もリスクを伴う」役割です。このとき、特に自分よりも他のプレイヤーを利することにならないか注意しなければなりません。

## 商人 (商人フェイズ 商品の売却)



- この役割を取ったプレイヤーは、商品コマを1つ商店に売却することができます。そして、これにより、そこに色で示された価格(0~4ダブロン)に1ダブロンを加えた金額を獲得します。
- 続けて、順番にすべてのプレイヤーが、それぞれ最大1つまでの商品を色で示された価格で商店に売却することができます。



- 商人フェイズは、すべてのプレイヤーに順番が回るか、商店がいっぱいになるまで続きます。



- ・売却時には、以下の制限に注意しなければなりません。
  - 商店には、最大4つまでしか商品を置くことができません。いっぱいになったら、それ以降のプレイヤーは、商品を売却することができません。
  - すでに商店に置かれている、商品を置くことはできません。(例外：商館)
- ・商人の最後の行動として、商店に4つの商品が置かれている場合、そこを空にします。つまり、種類ごとに全体のストックへと戻すのです。もし、商店に3つかそれ以下の商品しか置かれていない場合には、それを商店の上に置かれたままにしておきます。(従って次の商人フェイズは、商品を売却しにくくなります。なぜなら、ある種類の商品はすでに商店に置かれており、それにより、売却能力に制限がかかるからです)

参考：小さい、もしくは大きい市場と商館の特殊効果に注意してください。

商人が売却をしなかった場合、追加のダブロン(特権)をもらうことはできません。トウモロコシを「売却」することは、たとえそれにより収入が得られない場合でも、可能です。

## 船長(船長フェイズ 商品の出荷)



・船長は、旧世界への商品の出荷を開始します。すなわち、順番に商品マーカーを貨物船に置いてきます。船長が出荷を開始し、以下次のプレイヤーの順番となり...という具合に続きます。

**注意:** 船長フェイズでは、プレイヤーに複数回順番が回ってきます。このとき、順番が回ってきて、商品を出荷できる限り、商品を出荷しなければなりません。

- ・各プレイヤーの一度の出荷では、1種類の商品マーカーのみしか、出荷できません。
- ・船長フェイズは、もはや誰も出荷できなくなるまで、続きます。

## 出荷条件

出荷するときには、以下の制限に注意しなければなりません。

- ・1つの貨物船には同じ種類の商品しか置くことができません。
- ・他の貨物船にすでに置かれているのと同じ種類の商品を置くことはできません。
- ・いっぱいの船に商品マーカーを置くことはできません。
- ・手番の時に、出荷することができるならば必ず出荷しなければなりません。ただし、1つの種類の商品しか出荷できません。
- ・出荷するプレイヤーは、そのとき、出荷できるだけの商品を出荷しなければなりません。出荷した船に空きがある場合、その商品コマを残しておくことはできません。
- ・また、プレイヤーが複数の船から売却する船を選ぶことができる場合(空船が複数あるような場合)には、より多く売却できる方を選ばなければなりません。
- ・出荷できる商品が複数ある場合には、そのうちどれを売却するかは自由に選ぶことができます(たとえば、より多くの数を出荷できる方を選ばなければならない、ということはありません)

## 勝利ポイント

- ・出荷した商品コマ1つについて1勝利ポイント(1SP)を、1単位の勝利ポイントチップで受け取ります(つまり、出荷するときにはすべての種類の商品が同じ「価値」になります。マーカー1つにつき1勝利ポイント。売却時の価値の違い(商人フェイズ)は、ここではありません)
- ・船長は(特権として)最初の出荷の時に1勝利ポイント追加して獲得します。
- ・勝利ポイントは、お金や商品と異なって、隠して持つことができます。つまり、羅針盤の上に裏向きにして置けます。ゲームの進行に伴って、1の勝利ポイントチップを5の勝利ポイントチップに両替してってください。

## 保管

- ・誰も出荷することができなくなったら、まだ羅針盤の上に乗っている商品を保管しておくことができるかどうかを確かめます。
- ・基本的に、どのプレイヤーも商品コマを1個保管しておくことができます。それを越えるコマはすべて、配備されている保管庫(小さいもしくは大きい倉庫)を使わなければなりません。それができなければ、保管できない商品コマをすべて使用することなく全体のストックに戻さなければなりません(詳細は「小さい倉庫」の項参照)。

参考：小さい、もしくは大きい倉庫と港、造船所の特殊効果に注意してください。

すべての商品を倉庫に保管することができないプレイヤーは、どの商品を保管し、どの商品を全体のストックに戻すかを選択することはできません。

たとえ複数の種類の商品を出荷したとしても、船長が追加で獲得できる勝利ポイント(特権)は1勝利ポイントだけです。出荷しなければ、追加の勝利ポイントを獲得することはできません。

補足：商品を倉庫に保管するかどうかの確認は、毎フェイズ終了時に行われるのではなく、船長フェイズの終わりにのみ行われます。

- ・船長フェイズの最後の行動として、船長はいっぱいになった船をすべて空にします。このとき、商品コマは全体のストックへと種類ごとに戻します。いっぱいでない船はそのままにしておきます(これにより、次の船長フェイズに、プレイヤーは明らかにより制限を受ける場合があります。なぜなら、特定の種類の商品がすでに決められてしまい、また、一部の船の商品を積み込む能力が制限されてしまうからです)

### 船長フェイズの例 (4人プレイ時)

- Anna が船長で、出荷を開始します。彼女はトウモロコシを2つとサトウを6つもっていました。
- 5の船と7の船が空で、6の船にはすでにトウモロコシが3つ置かれています。Anna はトウモロコシ2つかサトウ6つを出荷しなければなりません。彼女はサトウを出荷することにして、彼女の6つのコマを7の船の上に置きました(このとき、5の船を使うことはできません)。
- 彼女は7勝利ポイント(6 + 1(船長として))を獲得します。
- Benno の順番です。彼はサトウを2つとタバコを3つ持っていました。彼はサトウを選択し、そのコマを1つ7の船の空いているところに置きました(このかわりに、タバコ3つを5の船に出荷することもできましたが、彼はこれを商店に売却したかったので、そうはしませんでした)。彼は1SPを獲得します。
- Clara の順番です。彼女はトウモロコシを2つとタバコを1つもっていました。彼女はタバコを売却することにし、これを5の船に置きます。彼女は1SPを獲得します。
- Donni の順番です。彼はトウモロコシを1つとインディコを5つもっていました。彼は、トウモロコシを6の船に売却しなければなりません。彼は1SPを獲得します。
- 再び Anna の順番です。ここで彼女はトウモロコシ2つを6の船に出荷しなければなりません。彼女はさらに2SPを獲得します。
- Benno には、もはやタバコ3つを5の船に出荷する以外の選択肢はありません。彼は、さらに3SPを獲得します。
- Clara も Donni も、さらには Anna も Benno ももはや出荷することができません。これで、船長フェイズの本体部分は終わりました。そして、ここでそれぞれのプレイヤーが保管できるかどうかを確認します。
- そのあとで、いっぱいになった6と7の船を空にします。5の船に置かれているタバコのコマ4つはそのままになります。

### 金鉱掘り



- プレイヤーが「金鉱掘り」の役割カードを選んだときには、全員でのアクションは行われず、特権だけが発生します。銀行から1ダブロンを獲得します。

## 次のラウンド

- 最後のプレイヤーが役割を選択して、そのアクションをすべてのプレイヤーが行ったら、ラウンド終了となります。
- ここで銀行から3枚の選ばれなかった役割カードの上にダブロン金貨を1枚ずつ置いていきます。このとき、その前にダブロン金貨が置かれていたかどうかは関係ありません。これらの役割は、次のラウンドより魅力的になります。なぜなら、その特権に加えて、1つもしくは複数のダブロン金貨が与えられるからです(たとえば、ダブロン金貨が2枚乗っている金鉱掘りを選んだら、そのプレイヤーは3ダブロン金貨を獲得します)。
- 最後にそれ以外のすべての役割カードを配置ボード横に戻します。総督タイルを前の総督の左隣のプレイヤーに渡します。新しい総督から次のラウンドを開始し、役割カードを選んで...という具合になります。

## ゲームの終了

- 以下の条件のうち少なくとも1つを満たしたラウンドの終了時にゲーム終了となります。
  - 市長フェイズ終了時に、必要なだけの入植者コマを配置することができなかった場合。
  - 建築家フェイズの間に、少なくとも一人のプレイヤーが、12の都市のマスすべてに建物を造ったとき。
  - 船長フェイズの間にすべての勝利ポイントチップが分配されたとき。(すべてのプレイヤーが船長フェイズの得点を獲得する前にチップがなくなってしまった場合には、それらのプレイヤーの得点はメモ用紙に記録しておきます)
- いかの勝利ポイントを合計します。
  - 勝利ポイントチップのポイント
  - 建物による勝利ポイント(右上の赤茶色の数字)
  - 大きな建物を持っている場合のボーナス勝利ポイント

- 注意:** たとえ、建物に入植者チップの配備がなされていない場合にも、建物の勝利ポイントは計算されます(たとえば、5つの大きな建物は、たとえ配備がなされていない場合でも4勝利ポイントをもたらします)。
- ただし、5つの大きな建物による追加の勝利ポイントは、それに配備がされている場合のみ得点が与えられます。
- 勝利ポイントの最も高いプレイヤーの勝ちとなります。
  - 同点の場合には、持っているダブロン金貨と商品の量の多い方の勝ちとなります(商品1つ = 1ダブロン金貨)。

## 建物

すべての建物について、以下のことが相当します。

- すべての建物は、各プレイヤーにつき1つだけしか建てることができません。
- 建物に少なくとも一つの入植者が置かれていれば、それは配備されていると見なします。配備された建物だけが効力を及ぼします（例外：勝利ポイント）
- どの都市マスに建物を建てるかは特に意味はありません（島のマスにおけるプランテーション、採石場も同じ）。たとえば、大きな建物を建てたいが2つの連続する空きマスがない場合に、都市のマスの建物を移動させることができます。ただし、ゲームボードから建物を取り除くことはできません。島のマスのタイルも同様です。（たとえば、他の建物を建てるためや、ゲームを終了させないようにするために）
- すべての建物タイル右上の赤茶色の数字は、ゲーム終了時に与えられる勝利ポイント（配備されようといまいと）をあらわします。
- 各建物の最初の丸印の中の数値は、建設費用をあらわします。建物を建てたあとは、この数値は関係ありません。

### 生産施設（青、白、薄茶、こげ茶）



- これは、プランテーションと併せて、様々な商品を生産するのに必要です。
- インディコ(Indigo)の根は、インディコ染料桶(Indigokuperei)で、染料（青い商品マーカー）を生産します。
- サトウキビ(Zucker)は、サトウ生産所(Zuckermuhle)でサトウ（白い商品マーカー）になります。
- タバコの葉(Tabak)は、タバコ保存所(Tabakspeicher)でタバコの粉末（薄茶色の商品マーカー）に挽かれます。
- コーヒーの実(Kaffee)は、コーヒー焙煎工場(Kaffeeroestei)でコーヒー豆（こげ茶色の商品マーカー）に焙煎されます。

**注意：**トウモロコシには、生産施設は必要としません。トウモロコシ（黄色の商品マーカー）は、プランテーションから直接獲得します。すなわち、すべての配備されたトウモロコシのプランテーションは、監督フェイズに直接黄色の商品マーカーをもたらすのです。

- 生産施設の丸の数は、そこに入植者が置かれているときに、最大いくつの商品を生産できるかをあらわします。ただし、そのためには、それと同じ数の配備されたプランテーションが必要になります。



例：このプレイヤーは、以下の商品を生産します。

トウモロコシの商品コマ2つ（3つ目のトウモロコシのプランテーションには、配備されていないので）

タバコの商品コマ1つ（タバコ保存所の2つ目の丸に配備がされていないので）

サトウの商品コマ3つ（4つ目のサトウキビのプランテーションは配備されていないので）

参考：原材料を「一時保管」することはできません。たとえば、上記の例では、プレイヤーはこれに示された商品コマしか獲得できないのです。また、「何もしていない」入植者は、何ももたらさないのです。

すでに「監督」の項で記載したとおり、全体のストックに商品コマがもうない場合には、そのプレイヤーには商品は与えられません。

### 紫の建物

- 紫の建物は17種類あります。うち12は小さい建物で、それぞれ2つずつあり、5つは大きい建物で、1つしかありません。
- 紫の建物の特殊効果は通常のルールを越える効果を発揮します（たとえば、商館の所有者は、すでに売られている種類の商品を商店に売却することができます）。
- しかし、紫の建物の効果を使いたくない場合には、必ずしも使う必要はありません。（特に「造船所」の効果に意味があります（後述））。

### 小さい市場(kl. Markthalle)

小さい市場の所有者が、商人フェイズに商品マーカーを売却したら、このとき、1ダブロン追加で銀行から受け取ります。

例：トウモロコシの商品マーカーを売却したら、これにより1ダブロンを受け取ります。

### 農地(Hazienda)

農地の所有者に、開拓者フェイズの順番が回ってきたら、表向きにして置かれているタイルを取る前に、裏向きの山からタイルを追加で1枚引いて、それを自分の空いている島のマスに置きます。

参考：こうして裏向きのタイルを引いた場合には、続けてそのタイルを自分の島に置かな



ければなりません。建設小屋も持っていて、裏向きのタイルを引くかわりに、採石場を1つ引くことはできません。

#### 建設小屋(Bauhutte)

建設小屋の所有者に、開拓者フェイズの順番が回ってきたら、表向きのプランテーションタイルを引くかわりに、採石場を引いてもかまいません。

参考：開拓者が建設後屋を持っている場合でも、採石場は1つしか引くことができません。

#### 小さい倉庫(kl. Lagerhaus)

「船長」の項ですでに述べたように、船長フェイズの終了時には、出荷しなかった商品は、保管しておかなければなりません。それができない商品は、全体のストックへと戻さなければなりません。

小さい倉庫の所有者は、船長フェイズの終了時に、どのプレイヤーでも保管しておける商品マーカー1つに加えて、さらに1種類の商品をいくつでも保管しておくことができます。

参考：保管するときには、商品は本当に倉庫の上に置かれるのではなく、そういう風に見なされるだけで、すなわち、商品は羅針盤の上に置かれたままとなります。保管することで、商品を出荷する義務をのがれることができるのではなく、単に出荷した後の全体のストックに戻す前に適用されるだけです。

#### 病院(Hospiz)

病院の所有者が開拓者フェイズに島タイル(プランテーション、もしくは採石場)を取ったとき、直ちに入植者を1つ全体のストックから取り、そのタイルの上に置くことができます。

参考：農場を所有していて、裏向きのタイルも引いた場合、このタイルには直ちに入植者は置かれません。

もしストックに入植者マーカーが1つもない場合には(ゲーム終了間近で起こりえます)植民船の上からマーカーを1つ取ることができます。もしそこにもマーカーがない場合には、全くもらえません。

#### 商館(Kontor)

商館の所有者が商人フェイズに商品マーカーを売却する場合、すでに商店に置かれているのと同じ種類の商品を売却することができます。商店がいっぱいの場合には、商館を使えません。

例：商店には、すでにタバコの商品コマが1つ置かれています。商館の所有者の手番となり、さらにタバコを売却します。もし、他のプレイヤーで商館を持っている人に順番が回れば、そこでまたタバコを売却できます。

#### 大きな市場(gr. Markthalle)

大きな市場の所有者が商人フェイズに商品マーカーを売却する場合、銀行から2ダブロンを追加で獲得します。

参考：小さな市場と大きな市場の両方を持っているプレイヤーは、これにより売却時に3ダブロンを追加で獲得します。

#### 大きな倉庫(gr. Lagerhaus)

大きな倉庫の所有者は、船長フェイズの終了時、すべてのプレイヤーが保管しておくことのできる商品マーカー1つに加えて、さらに2種類の商品マーカーを、いくつでも保管することができます。

参考：小さい倉庫と大きい倉庫の両方を持っているプレイヤーは、3種類の商品をいくつでも保管でき、さらに、もう一種類の商品を1つ保管することができます。

#### 工場(Manufaktur)

工場の所有者は、監督フェイズに2種類以上の商品を生産した場合に、銀行からお金をもらえます。2種類の商品で1ダブロン、3種類で2ダブロン、4種類で3ダブロン、5種類全部で5ダブロンです。生産される商品の数は関係ありません。

例：工場の所有者がトウモロコシ3つ、サトウキビ2つ、タバコの葉1つのプランテーションと、それに対応する生産設備を持っていました。しかし、ある監督フェイズでは、その時点で商品マーカーのストックにトウモロコシがなく、またサトウが2つしかなかったために、サトウが2つとタバコが1つしか生産できませんでした。2種類の商品を生産したので、1ダブロンを銀行から受け取ります。

#### 大学(Universitat)

大学の所有者が建築家フェイズに建物を建てたら、直ちに全体のストックから入植者マーカーを1つ取り、その建物の上に置きます。

参考：2つ以上の丸印のある生産設備を建設した場合でも、獲得できる入植者は1つだけです。ストックにもう入植者マーカーがない場合には(ゲーム終了間近で起こりえます)入植船の上から取ることができます。そこにもなければ、全くとれません。

#### 港(Hafen)

港の所有者は船長フェイズに商品を出荷するたびに1勝利ポイントを追加で獲得します。

例：港(と造船所)を持っているプレイヤーが、5つもっているタバコの商品マーカーのうち3つを「タバコ船」に出荷しました。なぜなら、それでいっぱいになるからです。これにより、3 + 1 S Pを獲得します。次の出荷順でサトウを2つ、対応する船に出荷し、これにより2 + 1 S Pを獲得します。さらに次の出荷順で、造船所を使って、残り2つのタバコのマーカーをストックに戻します。これにより、さらに2 + 1 S Pを獲得します。

これにより、このプレイヤーは、この船長ラウンドで港によって3 S Pを追加で獲得したことになります。

### 造船所(Werft)

船長フェイズで順番が回ってきたプレイヤーは、「船長」の項に書かれている商品の出荷ルールに従わなければなりません。ただし、造船所を持っているプレイヤーは、手番がきたときに以下のように使うことができます。3つある貨物船に出荷するかわりに、自分の任意の1種類の商品マーカーすべてを全体のストックへと戻して、その分の勝利ポイントを獲得します(いわば、積み荷量無制限の自分の(想像上の)船を作って、それを使うという感じです)。

再び船長フェイズで出荷の順番が回ってこれば、それが(まだ)可能ならば、通常通り、さらに別の種類の商品を貨物船に出荷しなければなりません。

造船所は、その所有者によって、1フェイズにつき1回しか使えません。ただし、使うタイミングは自分で決めることができます。自分の「造船所の船」は、3隻の貨物船とは異なって、すでにそれらの船に出荷されている商品や、他の造船所の所有者によって出荷された商品と同じ商品を出荷してもかまいません。

例：港のところの例で、このプレイヤーは、5つのタバコの商品マーカーすべてをストックに戻すことで、造船所を使うこともできます。こうすることによって、一般の「タバコ船」が船長フェイズ終了までいっぱいにならず、それが空にされない、ということが起こります。

参考：造船所を使ったら、自分が選択した商品マーカーをすべて出荷しなければなりません。ただし、一番多く持っている商品マーカーを選ばなければならないということはありません。

「造船所の船」には、1種類の商品を11個まで積み込むことができます。

### 大きな建物

以下の4つの建物は、それぞれ1つずつしかありません。これらは2つの都市マスを使いますが、1つの建物として数えます。

注意：ルールの中で、「大きな建物」と言及されていたら、それは、常に以下の4つの建物のことを意味します。

### ギルドホール(Zunft Halle)

配備されたギルドホールを所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時に、自分の(配備された、もしくは配備されていない)小さい生産設備(小さいインディコ保管庫、小さい砂糖精製所)につき1 S P、(配備された、もしくは配備されていない)大きな生産設備(大きいインディコ保管庫、大きい砂糖精製所、タバコ乾燥所、コーヒー焙煎所)1つにつき2 S Pが追加して与えられます。

例：ギルドホールを所有しているプレイヤーが、ゲーム終了時に小さい砂糖精製所、大きい砂糖精製所、小さいインディコ保管庫、コーヒー焙煎所を持っていたとします。彼は、追加で6 S Pを獲得します。

### 公邸(Residenz)

配備された公邸を所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時、自分の島の(配備された、もしくは配備されていない)プランテーションや採石場が置かれているマス数によって、追加の S P を獲得します。これは、それが9マス以下の場合4 S P、10マスの場合5 S P、11マスの場合6 S P、12マス全てに置かれていれば7勝利ポイントとなります。

例：公邸の所有者は、ゲーム終了時に12個の島のマスのうち10個にプランテーションや採石場が置かれていたとします。これにより、追加で5 S Pを獲得します。

### 砦(Festung)

配備された砦を所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時に自分のゲームボード上の入植者チップ3つにつき1 S Pを追加で獲得します。

例：砦の所有者は、ゲーム終了時に、自分のプランテーション、採石場、建物、San Juanの上に、全部で20個の入植者チップを持っていました。彼は、追加で6 S Pを獲得します。

### 税関(Zollhaus)

配備された税関の所有者は、ゲーム終了時に自分の勝利ポイント4ポイントにつき1 S Pを追加で獲得します。このとき、プレイヤーの勝利ポイントチップのみが計算されるのであって、建物による勝利得点は関係ないことに気をつけてください。

例：税関の所有者が、ゲーム終了時に1と5の勝利ポイントチップで合計23勝利ポイントを獲得していました。彼は、追加で5 S Pを獲得します。

### 市役所(Rathaus)

配備された市役所の所有者は、ゲーム終了時に自分の(配備されている、もしくは配備されていない)紫の建物(市役所も含みます)について、それぞれ1 S Pを追加で獲得します。

例：あるプレイヤーは、ゲーム終了時に以下の建物を持っていました。農場、建築小屋、商館、大きな倉庫、港、公邸、そして市役所(配備)です。彼は追加で7 S Pを獲得します。

ルール問い合わせ先

メビウス ゲームズ

Tel 03-3815-5956 shop@mobius-games.co.jp http://www.mobius-games.co.jp/