

BARCELONA



RULEBOOK

19世紀半ばのことです。 ほぼ150年にわたり、バルセロナ市は軍事管理下の戦略的拠点とみなされてきました。そのため、城壁の外への発展が認められず、城壁内に建物や工場が詰め込まれ、ヨーロッパ全土で最も人口密度の高い都市となりました。旧バルセロナの生活環境は非常に劣悪で、病気の発生が頻繁にありました。労働者の平均余命はわずか23~24歳でした。

壁がついに破壊された直後、現在都市主義の発明者とみなされているイルデフォンズ・セルダは、バルセロナが切実に必要としていた拡張である”アシャンブラ”の創設計画を提示しました。建設は1860年に始まりました。

新しい都市デザインは時代を先取りしていました。彼は、歩行者、馬車、路面電車に十分なスペースを提供し、道路の高さまでのすべての建物に日光を確保できる非常に広い道路を計画しました。さらに、彼は新鮮な空気と社交の場を提供する緑地を計画し、交差点の視認性を高めて歩行者のためのスペースをさらに増やすために有名な八角形のブロックも計画しました。

バルセロナでは、19世紀のバルセロナで都市の新たな拡張に取り組む建設業者の役割を引き受けます。主な目標は、旧市街からの脱出を望む住民に対応するための建物を建設することであり、その過程で、道路の建設、路面電車の路線の建設、公共サービスの構築も行います。富裕層の間で人気を集めている新しい建築と芸術のスタイルであるモダニズムを探索してみることもできます。

GAME COMPONENTS

Your copy of Barcelona includes the following components:

1x MAIN BOARD



1x SIDE BOARD



11x ACTION TILES



14x CERDÀ SCORING TILES



4x PLAYER BOARDS



18x MODERNISME TILES



24x COBBLESTONE TILES



21x PUBLIC SERVICES TILES



16x SAGRADA FAMÍLIA TILES



4x BUILDING BONUS TILES



RESOURCES TOKENS

Only these two components are intended to be unlimited.

Should you run out of either of these, use any suitable substitute.

30x 30x



8x +100/200/300/400 VP TILES



1x FIRST-PLAYER TOKEN



72x CITIZEN TOKENS

(from left to right:

25 Working Class, 24 Middle Class, 23 Upper Class)



BUILDING TILES

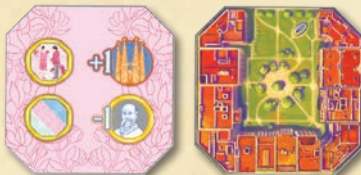
8x CORNER BUILDING TILES



12x LEVEL-1 BUILDING TILES



8x LEVEL-2 BUILDING TILES



7x LEVEL-3 BUILDING TILES

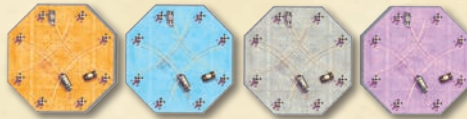


1x CLOTH BAG

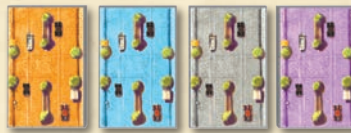


PLAYER COMPONENTS

20x INTERSECTION TILES
(5 per player)



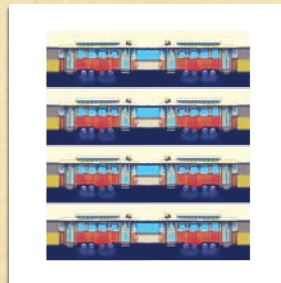
20x WIDE STREET TILES
(5 per player)



4x TRAMS
(1 per player)



1x STICKER SHEET



40x NARROW STREET TILES
(10 per player)



44x WOODEN DISKS

(9 big disks per player: 8 Building markers, 1 Scoring marker)



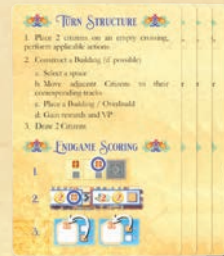
(2 small disks per player: 1 Cerdà track marker, 1 Sagrada Família track marker)

40x CUBES

(10 per player: 5x Passengers and 5x Modernisme markers)



4x PLAYER AID CARDS



SOLO COMPONENTS

8x SOLO CARDS



1x WOODEN MEEPLE



LIVING RULES PLEDGE

We pledge to support every game well after its initial release. Despite rigorous play testing and multiple rounds of both internal and external proofreading and editing, occasionally the need for rules corrections or minor game play adjustments are discovered only several months or years after the game was manufactured. We promise to produce timely rules updates as necessary, along with expanded FAQ clarifications if needed, available for download from our website in digital PDF format.

Missing or damaged components:

Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

Customer support:

<https://boardanddice.com/customer-support/>

GAME SETUP

Before your first game, carefully punch out all components from the punchboards. We also recommend that you apply the Tram stickers to their wooden components, though this is not mandatory.



ゲームのセットアップは以下の順に行います。

1 メインボードの準備: メインボードをテーブルの中央に置いてください。

- 建築ボーナススタイルをメインボードの指定の4カ所に置きます **A**。
- 全てのアクションタイルを混ぜ、メインボードのアクションタイルスペースに1枚ずつ配置します **B**。最初のゲームでは、この手順はスキップして、印刷面を使ってください。
- 市民トラックを準備します **C**。3人以下のプレイでは、メインボード上の市民トラックに印のあるスペースに市民トークンを置きます。3人プレイでは、3 のスペースを、2人プレイでは3 と2 のスペースを覆います。
- 残った全ての市民トークンは袋に入れます **D**。
- 最後に、ランダムに選んだ3枚のセルダ得点タイルを、対応するスペースに置きます **E**。

2 サイドボードの準備

- 市民トラックに配置された3枚のセルダ得点タイルに対応するモダニズムタイルを除外し、ゲームボックスに戻します **F**。
- 残りのモダニズムタイルを混ぜて裏向きの山札を作り、その山札に対応するスペースに置きます。上から4枚のタイルを公開し、リザーブスペースに配置します **G**。
- 公共サービススタイルを種類ごとに分け（7種類あります）、コストが降順になるように重ね、3コインのタイルを一番上に置きます。これらの山札から5つをランダムに選択し、サイドボードのスペースに置き、残りの2つを箱に戻します **I**。（2人ゲームでは最も安い建物は使用しないでください。）

3 山札とサプライの準備

- 全ての建物タイルを種類ごとに分け、建物面ではないコストと報酬の面を上にして、4つの山札をつくります。 **H**

- サグラダファミリアタイルをレベルごとに分け（タイルの中央にある値）、ボードのそばに並べます **J**。
- 共通のサプライとして、ボードのそばにコインと布をかためて置いておきます **K**。

4 プレーヤーボードの準備: プレーヤーボードと選択した色のすべての用具を用意します。プレーヤーボードをテーブルの上の手元に置きます。

- サグラダファミリアトラックの左端のスペースに小さなディスクを置きます **A**。
- モダニズム・プロジェクトスペースの隣に5個のキューブを置きます（右側の各下部スペースに1つずつ） **B**。



- 路面電車と残りの5個のキューブ（以下、“乗客”と呼びます）を路面電車エリアの対応するスペースに配置します **C**
- 4枚の小路タイトルの山札をつくり、路面電車の下の左端の専用スペースに配置します。残りの6枚の小路タイトルを右側の専用スペースに積み重ねて置きます **D**
- 5枚の大通りタイトルで山札をつくり、小路タイトル山札の右側の専用スペースに配置します **E**
- すべての交差点タイトルを専用のスペースに配置します **F**
- コインと布トークンを1枚ずつ取り、それぞれを倉庫の左端の別々のスペースに置きます。 **G**
- 倉庫の右端の6つのスペースに丸石タイトルを1枚ずつ配置します **H**

- 8枚の大きなディスク（以降、“建物マーカー”と呼びます）をプレイヤーボードの下部のスペースに配置します。最初に2枚重ねたディスクを3カ所作り、次に1枚のディスクを後の2カ所に配置します **I**

5 最初のターンの準備をします。

- 各プレイヤーは、メインボード周囲の得点トラック **L** の0スペースに最後の大きなディスクを配置し、メインボード上のセルゲトラック **K** の開始スペースに最後の小さなディスクを配置します。
- 適当な方法でスタートプレイヤーを決定し、スタートプレイヤートークンを与えます。
- 最後に、各プレイヤーは袋から市民トークンを2枚引き、プレイヤーボードの近くに裏向きに置きますいつでも見ることができますが、他のプレイヤーからは隠しておいてください。



PLAYING THE GAME

バルセロナは、最終得点フェーズの前に3回の得点フェーズによって中断される可変ラウンド数でプレーされます。各ラウンドでは、各プレイヤーは2つ以上のアクション、構築フェーズ、そして次のターンの準備で構成される1つのターンを実行します。ゲーム終了時に、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

スタートプレイヤーから始めて、時計回りに続けて、順番に次の順序で実行しなくてはならない4つの**必須**ステップを実行します。

- 1 メインボード上の交差点に2人の市民を配置し、必要に応じて交差点に対応するアクションを実行します。
- 2 交差点から市民を削除して建物を建設し、選択した市民をメインボード上の対応する市民トラックに配置します。
- 3 各プレイヤーのターンの終了時に、得点フェーズが起動されたかどうかを確認します。その場合は、セルダ得点計算を実行します。
- 4 袋からランダムに市民を2人取ります。

アクションを実行するためのコストを支払うことができない、または支払う意思がない場合は、そのアクションを実行することはできません。別のアクションを実行する前に、アクションを完全に完了する必要があります。つまり、アクションを中断して別のアクションを実行してリソースを獲得し、獲得したばかりのリソースを使用して元のアクションの解決を完了することはできません。

2人の市民を取り、市民がない交差点1つに、任意の順に重ねて配置します。選択した交差点にコイン単位で印刷されたコストが表示されている場合は、最初にそのコストを支払う必要があります。建設された交差点に市民を配置する場合、詳細については8ページを確認してください。



市民を配置した後、その交差点を通る通りに対応するアクションの一部またはすべてを任意の順序で実行できます。次のそれぞれを1回ずつ実行できます。

- 垂直方向の通りに対応するアクション **A**
 - 水平方向の通りに対応するアクション **B**
- および/または、
- 斜めの通りに対応するアクション。選択した交差点が斜めの通りと交差していません **C**

PLACING CITIZENS

歴史的なメモ：このステップは、アシャンプラの特定の地域に新たに住む場所を見つけようとしている旧バルセロナの住民の動きを表しています。



ACTIONS



コイン/布を得る

布1枚と3勝利点を獲得するか、2コインを獲得します。コインと布は常にプレイヤーボードの倉庫に置かなくてはなりません。倉庫の各スペースには、コインまたは布を1枚だけ保管できます。倉庫に保管できないコインや布は、ただちにサブライに戻さなければなりません。スペースを空けるために、倉庫内のコインや布をいつでも返却することができます。



石畳を置く

倉庫から一番左の石畳タイルを取り、サイドボードの歩道セクション上の、少なくとも1つの他の石畳に直角に隣接する空きスペースに置きます。カバーしたスペースに印刷された報酬をすぐに入手できます。報酬の完全なリストについては、17ページの付録を参照してください。



歴史的なメモ：この石畳のデザインは今でもバルセロナの多くの歩道に残っています。

石畳を配置すると、倉庫内のコインと布用の空きスペースの数を増やすことができ、ゲーム終了時に、見えている最も高い値の勝利点を獲得できます。（詳細については、16ページの”ゲーム終了と最終得点計算”セクションを参照してください）。



小路/大通りを建築

大通りタイル1枚または小路タイル2枚を建築します。プレイヤーボードから（複数ある場合は左端の山から）取り、メインボードの都市セクションに追加します。

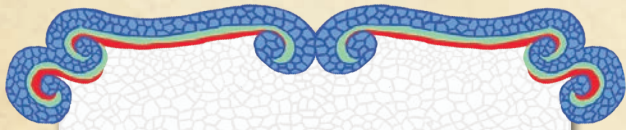
歴史的なメモ：ゲーム内の2つの通りの種類は広いものと狭いものですが、”狭い”通りでさえ、当時はバルセロナの通常の通りの広さに比べて非常に広いと考えられ、無駄なものともみなされて激しく批判されました。有名な建築家は、それらが作り出す激しい気流のせいで、その上で生活することは不可能になるだろうとさえ言いました。”狭い”通りは幅20mで、幅40mおよび60mの通りと同様に、グリッドに沿って均等に配置されていました。旧バルセロナの非常に混雑した暗い通りと比較して、これらの通りは明るく照らされており、歩行者、馬車、路面電車が衝突しないように空間を分割することができました。その後、特に自動車が普及すると重要性が増しました。

大通りタイルは、メインボード上の大通り専用の空きスペースに配置しなくてはなりません。同じルールが小路タイルにも適用されます。

道タイルを配置した後、今覆った場所に印刷されていた報酬をすぐに獲得できます。（報酬の完全なリストについては、17ページの付録を参照してください）。次に、今配置した道タイルと同じ通りにある、接続されている道タイルの数を数えます（直線に並んだすべてのタイルを数えます。所有権は関係ありません）。次のように勝利点を獲得します。

- 大通りの場合はタイルごとに2勝利点
- 小路の場合はタイルごとに1勝利点

プレイヤーボード上の道タイルの山札が空になると、見えるようになる数に応じてすぐにセルゲトラックを進めます（つまり、小路の山を空にすると1歩、大通りの山を空にすると2歩）。注：1つのアクションで複数の道を建築する場合、それらを接続する必要はありません（つまり、メインボード上の適切な空きスペースに配置できます）



交差点を建築

例：青は小路を造るアクションを実行し、小路タイルを2枚配置できるようにします。最初の1枚は1コインの報酬をカバーして配置し、すぐに1コイン得て倉庫に入れます。



この道タイルは他の道タイルに隣接していませんが、青は1勝利点の報酬を獲得します。（配置された道タイルのみ）。次に、青は、印刷された報酬はありませんが2枚目の小路タイルを配置し、2枚の連続した道タイルの列を成し、さらに2勝利点を獲得します。



これにより、青は最初の山札から最後の道タイルを取ったので、セルダトラック上で1歩進むことができます。



プレイヤーボードから一番左の交差点を取り、ある場合は最初に、示されているコストを支払い、交差点がまだないメインボード上の交差点スペースに配置します。そのスペースに追加のコストがかかる場合は、そのコストも支払う必要があります。そのスペースに市民がいる場合は、その下に交差点を配置します。コストは、市民が置いてあっても支払わなければなりません。

交差点を配置した後（そして、コストがあればすべて支払った後）、メインボード上にまだ表示されている（つまり、道タイルで覆われていない）印刷された隣接する報酬をすべて獲得します。

歴史的なメモ：街区が八角形になった理由は、交差点での視認性を高めるためだけでなく、交差点の余分なスペースを、近隣住民との待ち合わせ場所に変えるためでもありました。

セルダは、そこに小さなキオスクとスタンドを設置することを計画しました。これらのエリアは長年駐車場として使用されてきましたが、市は現在、セルダの当初の計画に戻ろうとしており、車の制限速度を下げ、スペースの大部分を歩行者用に確保しています。

交差点を配置すると、そこに住民が配置されるたびに利益が得られます。具体的には、市民があなたの交差点（あなたのターンまたは他のプレイヤーのターン）に配置されるたびに、プレイヤーボードですでに建設した交差点の下に印刷された報酬をすぐに受け取ることができます。最初は1つの報酬のみを選択でき、3つ目の交差点を建設すると2つの異なる報酬を選択でき、5つ目の交差点を建設すると、最大3つの異なる報酬を得られます。常に、建設した交差点の報酬から選択します。言い換えれば、交差点に市民が配置されるたびに、少なくとも1/3/5の交差点を建設していれば、最大1/2/3の報酬を受けることができます。（報酬の完全なリストについては、17ページの付録を参照してください。）

重要：交差点で覆われたスペースに市民を配置するプレイヤーは、表示されているコストを支払う必要はありません。



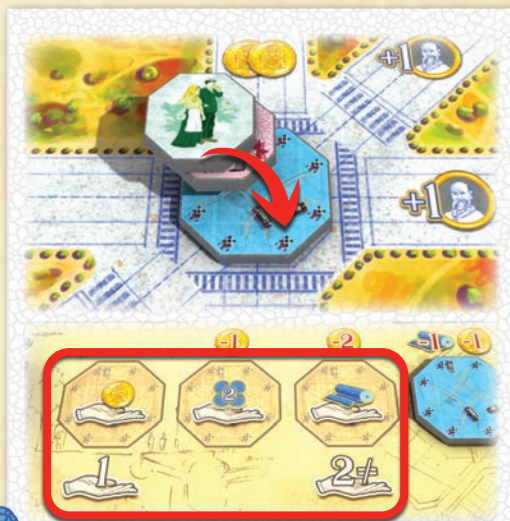
例：青は交差点を構築アクションを実行し、3番目の交差点を構築します。最初に2コイン（プレイヤーボードに印刷されています）を支払い、次に交差点のスペースを選択します。選択したスペースには1コインの追加コストがかかり、青はこれもすぐに支払います。



交差点を配置した後、青は2コインを獲得し、セルダトラックで2歩進むことができます。これらはすべて、交差点に隣接する道スペースに印刷されている報酬です。



次のターンで、橙は青の交差点に市民を配置します。この時点で、青は3つの交差点を構築したため、利用可能な3つの報酬の中から2つの報酬をすぐに選択できるようになります。青は1コインと2勝利点を獲得することを選択します。



モダニズム プロジェクト スペースの改善

まだ下の位置にあるモダニズムマーカーを1つだけ、上の位置に移動します。これらのスペースの一部には追加コストが表示されており、すぐに支払う必要があります。

例：青は、モダニズム・プロジェクト・スペースの改善アクションを実行し、倉庫から2布地を支払い、中央のモダニズム・プロジェクト・スペースのモダニズム・マーカーを上への位置に移動します。



歴史的なメモ：新しいモダニズム・スタイルに参加したのは建築家だけではありません。ガラス職人、木工職人、モザイク職人、その他あらゆる種類の職人も参加し、モダニスタの建物の家具やインテリアを作成しました。このアクションの布地コストは、これらすべての職人の仕事を表します。

モダニズム・マーカーは、ゲーム終了時に各モダニズム・タイルを得点できる回数を示します。マーカーが上部の位置にあると、常にモダニズム・タイルが下部の位置よりも多くの回数得点を獲得できます。モダニズム・マーカーは、対応するスペースにモダニズム・タイルが存在するかどうかに関係なく、常に上部の位置に移動できます。

モダニズムプロジェクトに参加

サイドボードから利用可能な4つの表向きのモダニズム・タイルのうち1つを取り、プレイヤーボード上の空のモダニズム・プロジェクト・スペースの1つに置きます。これらのスペースの一部には追加コストが表示されており、すぐに支払う必要があります。空きスペースがない場合、このアクションは実行できません。モダニズム・タイルを取得したらすぐに、空きを補充します。いずれかの時点でモダニズム・タイル・スタックが空になった場合は、捨てられたタイルを再シャッフルして新しいスタックを作成します。

例：青はモダニズム・プロジェクトに参加するアクションを実行し、倉庫から布地1枚を支払ってモダニズム・タイルを取得します。



歴史的なメモ：モダニズム、またはカタルーニャのモダニズムは、19世紀後半から20世紀初頭にかけて栄えた建築様式で、最も有名な例はサグラダファミリアです。セルダの都市計画は、すべての建物を同じように見せ、富に関係なくすべての市民が同じような建物に住めるようにすることでした。しかし、多くのモダニスタ建築家はこのアイデアを嫌いました。なぜなら、そのビジョンは当時の建築家が設計していた華やかで装飾されたファサードと衝突するからです。それ以来、バルセロナはこれらのモダニスタ建築の多くで有名になったため、セルダの計画のこの部分は明らかに失敗しました。

モダニズム・タイルは、ゲーム終了時に勝利点を獲得できる重要な方法の1つを表します。各モダニズム・タイルには、得点条件と勝利点乗数がリストされています。(モダニズム・タイルの完全なリストについては、17ページの付録を参照してください。)



公共サービスの構築

3/2/1コインを支払い、利用可能な公共サービススタイルの1つを構築します。まだ構築していない公共サービスのみを選択できます。構築したい公共サービスの一番上のタイルを取り、コストを支払い、プレイヤーボードの隣に置きます。最後に、該当するすべての報酬を獲得します。

- ・タイルに印刷された勝利点の量(10/6/3勝利点)。同じ種類の公共サービスが構築されるにつれて点は減少します)
- ・セルダトラックでの2段階の進歩、および
- ・タイルの中心となる報酬で、これは、17ページの付録で詳しく説明されている強力なアクションです。すべての報酬を得た後、タイルを裏返します。

歴史的なメモ：昔のバルセロナでは、城壁の内側に住宅だけでなく、病院、市場、工場も狭苦しくありました。アジャンプラが建設されたとき、これらの施設の多くはより大きくより良いスペースに移転されました。重要なことは、セルダは住んでいる場所や社会階級に関係なく、すべての国民が自宅近くの公共サービスに同じようにアクセスできることを望んでいたということです。これを達成するために、彼はアジャンプラをいくつかのゾーンに分割し、それぞれのゾーン内で同じ公共サービスが提供されるように計画しました



路面電車の移動

このアクションは以下の通り進めます：

- 1 メインボードの都市セクションの周りに路面電車を置くまたは移動します。
- 2 オプションで乗客を配置すると、追加のアクションが可能になります。

歴史的なメモ：バルセロナに最初の路面電車が建設されたのは1872年でしたが、広い通りを持つアシャンプラはすでにこのサービスを念頭に置いて計画されていました。最初の路面電車が誕生してから、路線と路面電車を運営する会社の数は急速に増加しました。最初の路面電車は馬で牽引する2階建ての車両でしたが、20世紀初頭には電気駆動の車両に置き換えられました。

初めて路面電車を移動するときは、プレイヤーボードから路面電車を取り、路面電車も乗っていない市内の任意の道路スペースに置きます。そのスペースに道タイルが建てられているかどうかは関係ありません。

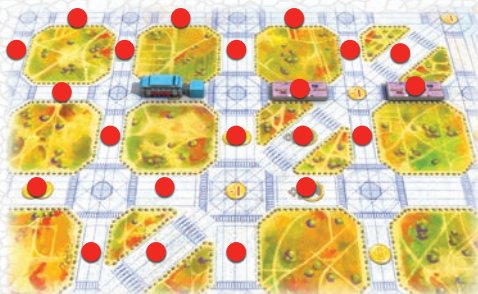
このアクションを実行するたびに、路面電車を現在の位置から移動する必要があります。その際、路面電車を道路から1～2スペース離れた場所に移動してください。自分の道タイルを通る移動は”無料”です。つまり、2スペースの移動制限にはカウントされません。どの方向に移動したり、どの道路に曲がったり、別の路面電車を通過したりすることはできますが、別の路面電車のある道スペースで移動を終了したり、後戻りしたり、同じ場所に留まることはできません。

覚え：道路のスペースを数えるときは、あなたの道タイルのあるスペースをカウントしないでください。つまり、あなたの道タイルが選択した通路の一部である限り、効果的に長い移動を行うことができます。

路面電車を移動（または配置）した後、その道スペースまたはタイルに乗客がない場合は、路面電車と同じ道スペースに乗客を配置できます（ただし、必須ではありません）。乗客を配置するには、プレイヤーボードから一番左の乗客を取り、コインや布でコストを支払い、路面電車のある道スペースに配置します。最後に、乗客を配置した道に関連付けられたアクションを実行できます。

乗客を道タイルに配置した場合、その道タイルが属するプレイヤー（あなた自身を含む）は、その道タイルが配置されたばかりであるかのように、すぐに勝利点を獲得します。ゲーム終了時に、右端の覆われていない乗客スペースに等しい勝利点を獲得します（詳細については、ゲーム終了と最終得点計算セクションを参照してください）。

例：青は路面電車を移動するアクションを実行しますが、これが2回目です。青は、マークされたすべてのスペースに路面電車を移動することができます。



青は、乗客を配置して2コインを獲得するアクションを実行できるように、路面電車を移動することを選択しました。



路面電車を移動した後、青は1布を支払い、一番左の乗客を路面電車と同じスペースに配置します。乗客を道に置いたため、紫色のプレイヤーは2勝利点を獲得します。次に、青は、乗客のために選択した道スペースに関連付けられたアクションである、2コインを獲得するアクションを実行することができます。



CONSTRUCT A BUILDING

すべてのアクションの実行が完了したら、可能であれば、空のブロック上またはすでに建設されている建物の上に、建物を1つ建設しなくてはなりません。（ブロックは、平行で交差する2組の道によって形成される最小の正方形です。対角線上の道路のブロックには、それぞれ2つの角の建物を建設できますが、他のすべてのブロックには、それぞれ1つの（非角の）建物を建設できます。建物マーカーが残っていない場合でも、建物を建設する必要があります。ボード上にマーカーがない状態で建物を建設する場合は、単純にマークを付けしないでください（ただし、勝利点とその他すべての効果は通常どおり受け取ります）。

覚え： 建物の建設は必須です！建物（新しい建物、または既存のものの上に建設できる建物）を建設できる場合は、必ずそうする必要があります。

各建物には、選択した建物スペースに隣接する市民を使用して満たさなければならない要件があります。したがって、必要な市民は、建設したいスペースを囲む道路の交差点に存在する必要があります。目に見える市民だけが重要です。スタックの最上位にいない市民は、この建設には決して使用できません。

建物を建築するには、以下の手順を行います：

- 1 タイルの左側に示されているように、市民の要件を満たすメインボード上の空の専用スペースに建物タイル（非建物側を上にして）を配置します。
- 2 これがある列で建設された最初の建物である場合、その列から建物ボーナスタイルを裏返し、5勝利点を獲得します。
- 3 建物の要件を満たすために使用する市民を建物周囲の交差点から除去します（交差点からは1人の市民だけで、常に最も上の市民）。除外されたすべての市民を対応する市民トラックに配置します。
- 4 すべての市民トラックの中で見えている最小の勝利点だけを獲得します。

- 5 新しく建設された建物に示されているすべての報酬を適用します（該当する場合）。
- 6 タイルを建物側に裏返します。プレイヤーボードから一番左の建物マーカーを取り、配置された建物の上に置きます。（建物マーカーが残っていない場合は、この手順をスキップしてください。）このアクションの結果、建物マーカーのスタックが空になった場合は、プレイヤーボードに印刷されているように、セルダトラックで1ステップ進みます。
- 7 得点計算がトリガーされたかどうかを確認します。その場合は、セルダ得点計算を実行します（14ページを参照）。

BUILDING CATEGORIES



LEVEL-1 BUILDINGS

レベル1の建物は、建築するのに任意の2人の市民が必要です。各ブロックの2面に建物があり、残りの2面に公園があります。建築後、セルダトラックを1歩進めます。



CORNER BUILDINGS

コーナー建物は、任意の2人の市民が必要で、斜めの通りの三角形のスペースにのみ建てるができます。建築するには、三角形の土地を取り囲む3本の通りにある市民のみ使うことができます。この建物は、増築ができません。



LEVEL-2 BUILDINGS

レベル2の建物は、建築するのに中級の市民1人と任意の市民1人が必要です。ブロックの3面が建物で、1面が公園です。建築後、サグラダファミリアトラックで1歩進め（あれば対応する報酬も得ます）、セルダトラックで1歩戻さなくてはなりません。



LEVEL-3 BUILDINGS

レベル3の建物は、建築するのに上級の市民1人と任意の市民2人が必要です。ブロックの4面とも建物です。建築後、サグラダファミリアトラックで2歩進め（あれば対応する補修も得ます）、7勝利点も得ます。さらに、セルダトラックでは2歩戻さなくてはなりません。

重要：空いているスペースには任意のレベルの建物を建てることができます。

例：青はメインボードにレベル2の建物を配置しました。次に、青は隣接する2個の市民を取り、それぞれのトラックへ移動します**A**。（補足：1個は中級の市民でなければなりません**B**。）青は市民トラックから7勝利点**C**を得ます（市民で覆ったスペースの勝利点ではありません）



その後、青はサグラダファミリアトラックで1歩進め、セルダトラックで1歩後退します。最後に、青は、建物タイルを裏返し、その上にプレーヤーボードから取ったマーカを置きます。セルダ得点計算はありません。



歴史的なメモ：セルダの計画の最も重要な側面の1つは、各街区に2つの側面だけが建設され、残りの2つの側面と街区の中心は公園と近隣住民全員の社交スペースになるということでした。残念なことに、新たに住む場所を必要とする多くの市民と、建設された建物から地主が得ていたより高い利益により、この考えは幻想に変わってしまいました。現在、アジャンプラのほとんどすべてのブロックの側面が建設されており、ほとんどのブロックの中央も含まれています。

セルダのもう1つのアイデアは、すべての市民が同じ基本的な生活条件を持ち、富に関係なく同じ品質のアパートに住むというものでした。これもまた尊重されず、バルセロナの拡大とほぼ同時に始まったモダニスタのスタイルと衝突しました。モダニズム・スタイルの特徴の1つは、その建物に住む家族の富を明確に示す非常に装飾されたファサードであり、これはセルダが望んでいたより均質なスタイルを打ち破りました。

これが、ゲームでレベル2の建物を建設するとき、セルダトラック上で1歩後退しなければならない理由です。彼が望んでいたよりも多くの側面に建物を建てることになるからです。レベル3の建物には2段階のペナルティがあります。4面すべてに建物を建てているだけでなく、モダニスタのファサードでその街区の住民の富を誇示していることになるからです。

OVERBUILDING

すでに建てられているレベル1の建物の上にレベル2の建物を建てたり、すでに建てられたレベル1またはレベル2の建物の上にレベル3の建物を建てたりすることができます。増築する場合、前述した建物の構築と同じプロセスに従いますが、以前に構築した建物の上に新しい建物タイルを配置します。建物マーカを配置するときは、順序を維持して、すでに存在するマーカの上に配置します。

重要：角の建物とレベル3の建物は増築できません。

CITIZEN TRACKS

これらのトラックは、バルセロナのアシャンプラに移住し、住んでいる各タイプ（労働者、中産階級、または上流階級）の市民の数を表しています。市民を追加するときは、各市民タイプを左端の空きスペースの対応する行に配置する必要があります。

2人または3人用のゲームでは、何人かの市民がすでにトラック上に配置されている状態でゲームが開始されます。新しい市民は、対応する左端の空きスペースに配置する必要があります。

デザイナーズ・ノート：このトラックに示されている年は、アシャンプラの建設における3つの重要な後押しと一致しています。1870年代、アメリカの植民地で富を築き、帰国してきた人々の資金で建設が進められました。1888年にバルセロナで開催された万国博覧会は、アシャンプラの建設の二度目の急増を意味しました。最後に、20世紀初頭、モダニズムの爆発により、新たな建設ラッシュが起きました。

市民トラックのセクションがいっぱいになると、そのタイプの追加の市民を市民トラックの次のセクションに配置します。市民トラックの最後のセクションがいっぱいになった場合は、代わりに余分な市民をボードの外側に配置します。

CERDA SCORING

プレイヤーが建物を建設すると、市民トラックは新しい家を見つけた市民でいっぱいになります。

デザイナーズ・ノート：この得点フェーズは、セルダが審査員を務める全プレイヤー間の競争をシミュレートするもので、完全に構成されています。実際、セルダは1876年に亡くなりました。私は、セルダが計画したことと実際に行われたことの違いをいくつか示したかったので、特定のアクションによって、どのように達成するか（または達成しないか）に応じて、セルダトラックを前進または後退させることができます。

プレイヤーのターンの終了時に、いずれかの市民トラックの少なくとも1つのセクションが、マークされたセルダ得点計算スペース（次の画像を参照）まで、またはそれを超えて埋まった場合、すべてのプレイヤーはそのセクションの表向きのセルダ得点計算タイルをスコアします。



上流市民トラックの最初のセクションは、マークされたセルダ得点計算スペースまで埋まりました

各セルダ得点計算には、目的とそれを達成することで獲得できる勝利点が表示されます（各得点タイルの完全な説明については、17ページの付録を参照してください）。セルダトラック上の位置に応じて、各プレイヤーは対応するセルダ得点計算タイルを0から4までの回数得点します。

すべてのプレイヤーが現在のセルダ得点タイルを得点した後、このタイルを裏返します。このセクションは、たとえその中の別の市民トラックがいっぱいになっても、再度得点することはできません。これが最初または2回目のセルダ得点計算である場合は、開始位置を超えて進んだすべてのプレイヤーのディスクをセルダトラック上の開始位置にリセットします。（開始位置より後ろにあるディスクはその位置に残ります。）

補足：3回目のセルダ得点計算の後には、プレイヤーマーカーをリセットしないでください。つまり、現在の位置に留まります。

例：青のターンの終わりに、上流階級市民トラックは最初のセルダ得点計算スペースまで埋まります。最初のセルダ得点計算タイルは、さまざまなブロックのコーナーの建物ごとに3勝利点を獲得します。



セルダトラック上のプレイヤーの位置に注目してください。青はx3スペースを通過しましたが、x4スペースには到達していません。

紫のマークはちょうど $x 2$ スペース上にあり、橙のマークは $x 1$ と $x 2$ スペースの間にあります。したがって、青はこのタイルを3回、紫は2回、橙は1回得点します。



青は3つのコーナーの建物を建設しました（ただし、得点されるのは2つだけです）。したがって、18勝利点を獲得します（3勝利点 $x 2$ コーナー建物が $x 3$ ）。紫はコーナーの建物を建てていないため、勝利点は0です。橙はコーナー建物を1つ建設し、3勝利点を獲得しました（3勝利点 $x 1$ コーナー建物が $x 1$ ）



最後に、青と紫はマークをセルダトラックの開始スペース（オレンジがすでに配置されている場所）に戻します。プレイは次のプレイヤーの番から再開されます。

セルダ得点計算が終了したら、表示されているすべてのモダニズム・タイルを捨て、4つの新しいタイルを公開します。いずれかの時点でモダニズム・タイルの山が空になった場合は、捨てられたタイルを再シャッフルして新しい山札を作成します。



CERDÀ TRACK

セルダトラック上で移動するように指示されるたびに、それに応じて移動します。マークがすでに一番下のスペースにあり、さらに後方に移動する必要がある場合は、その動きを無視してください。マークが最も上のスペースにあり、マークをさらに進める必要がある場合は、代わりに、位置を維持しながら、移動できなかった数ごとに2勝利点を獲得します。



SAGRADA FAMILIA TRACK

サグラダファミリアトラック上でマークを移動する機会が与えられるたびに、マークを次のスペースに移動できます。サグラダファミリアタイルの専用スロットをまたぐ場合は、場（セットアップ中に作成）から対応するレベルのサグラダファミリアタイルを選択し、通過したスロットに配置すると、すぐにそのタイルの恩恵が得られます。タイルから複数のリソースを取得する場合は、それらを任意に組み合わせて取得できます。タイルを解決した後、タイルを裏返すことができます

歴史的なメモ：1882年にアジャンプラ内で建設が始まったサグラダファミリアは、最も有名なモダニスタ建築です。アントニ・ガウディが設計したことは有名ですが、彼はこのプロジェクトに任命された最初の建築家ではありませんでした。実際、最初の建築家は材料費の不一致により解雇され、当時名声が高まり始めていたガウディが選ばれたのです。

このトラックは、サグラダファミリアの建築家に選ばれるために、モダニスタの能力を誇示するために全員が競い合い、その道を進んでいく、もう一つの歴史を提案しています。

GAME END AND FINAL SCORING

プレイヤーのターンの終了時に、市民トラックのいずれかの最後の（3番目）セクションがマークされたセルダ得点計算スペース以上に埋まっていた場合、ゲーム終了が発動され、すべてのプレイヤーが3番目（最後の）セルダ得点計算タイトルを得点します。

その後、これがターン順の最後のプレイヤーではなかった場合、すべてのプレイヤーが同じターン数をプレイするまでプレイが続きます。その後、次のように最終得点計算に進みます。

- ・倉庫から除外した石畳タイトルの数に応じて勝利点を獲得し、プレイヤーボードに見えている最も右側の勝利点を獲得します。
- ・配置した乗客の数に応じて勝利点を獲得し、右端の覆われていない乗客スペースに印刷された勝利点を獲得します。
- ・モダニズムタイトルを1枚ずつ評価します。
- ・各モダニズムタイトル（セルダ得点計算タイトルと同様）には、条件と勝利点がリストされます。
- ・条件を満たした回数に応じて勝利点を獲得し、そのタイトルの隣にある対応するモダニズムマーカーの隣の数字を掛けます。

ゲーム終了時に最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、次のタイブレークを順番に使用します。

- ・セルダトラックでより進んでいる方
 - ・サグラダファミリア・トラックでより進んでいる方
 - ・メインボード上での建物マーカーが多い方。
- それでも同点の場合、プレイヤーは勝利を共有します。

例：ゲーム終了時点で、青の勝利点は154です（ゲーム中に獲得）



石畳で7勝利点を追加します。



次に、乗客で16勝利点を追加します。最後に、プレイヤーボードの右端のスペースには、大通りタイトルごとに2勝利点を与えるタイトルがあります。対応するモダニズム・マーカーはx4スペースにあります。



ゲームの過程で、青は3つの大通りタイトルを構築しました。



モダニズム・タイトルの場合、青は24勝利点を獲得します：2勝利点x3大通りタイトルがx4（プレイヤーボードからの乗数）。全体として、青は154+7+16+24=201勝利点を獲得します。

APPENDIX

MODERNISME AND CERDÀ SCORING TILES



最も長い中斷されずにつながって
口置と関係なく、そのブロックに存在していることになり
ます。



倉庫にある最大5枚のコインに対して、
コインごとに2勝利点を獲得します。



メインボードに配置した3つ以上の建物に隣接する交差点ごとに3勝利点を獲得します。



セルゲトラックでの乗数に応じて2勝利点を獲得します(0x、1x、2x、3x、または4x)。



構築した公共サービスごとに2勝利点を獲得します。



メインボードに配置し、少なくとも2つの建物に隣接している乗客1人につき3勝利点を獲得します



一番上の位置に移動したモダニズムマーカーごとに2勝利点を獲得します。



サイドボードの歩道セクションに配置した石畳タイルごとに2勝利点を獲得します(つまり、倉庫内の勝利点アイコンが表示されているスペースの数を数えます)。



倉庫内の最大5つの布について、布ごとに2勝利点を獲得します。



同じ通りにある小路タイルの途切れない最長のライン(垂直または水平)で、小路タイルごとに2勝利点を獲得します。(一列に並べるタイルの最大数は4つで、これはすべての通りの長さと同じです。)



同じ通りにある大通りタイルの途切れない最長のライン(垂直、水平、または斜め)にある大通りタイルごとに2勝利点を獲得します。(一列に並べるタイルの最大数は4つで、これはすべての通りの長さと同じです。)



メインボードに配置した小路タイルごとに1勝利点を獲得します。



メインボードに配置した大通りタイルごとに2勝利点を獲得します



メインボードに配置した乗客1人につき2勝利点を獲得します。



メインボードに配置した交差点ごとに2勝利点を獲得します。



プレイヤーボード上の建物マーカーの空のスタックごとに3勝利点を獲得します。



メインボード上のコーナーの建物ごとに3勝利点を獲得します。同じブロック内の建物は一度だけ数えます。



プレイヤーボード上のモダニズムタイルごとに2勝利点を獲得します。



コーナー以外の建物にある建物マーカーのスタックの一番下に配置されているメインボード上の建物マーカーごとに2勝利点を獲得します。(建物タイル上の1つだけのマーカーは、その山の一番下と一番上の両方と見なします。)

PUBLIC SERVICES



サン・アントニオ市場

3/2/1コインを支払うと、建物マーカーが少なくとも1つあるブロックごとに1つの布地を獲得し、セルダトラックを2回前進し、10/6/3勝利点を獲得します。



エスタシオ・デ・フランサ

3/2/1コインを支払って”路面電車を移動”アクションを実行し(乗客を配置するためのコインコストは無視します)、セルダトラックを2回進み、10/6/3勝利点を獲得します。



ラ・サンタ・クル・イ・デ・サン・パウ病院

3/2/1コインを支払って交差点の構築アクションを実行し(メインボードに印刷されているものを含むコインコストは無視します)、セルダトラックを2回前進し、10/6/3勝利点を獲得します。



リュイス・カンパニース通り

3/2/1コインを支払って、大通り/小路を構築するアクションを実行し、セルダトラックを2回前進し、10/6/3勝利点を獲得します。



バルセロナ大学

3 / 2 / 1 コインを支払って、石畳を配置するアクションを実行し（通常どおり利益を獲得しますが、隣接ルールを無視して、実質的に歩道のどこにでも石畳を配置できるようにします）、セルダトラックを2回進み、10 / 6 / 3 勝利点を獲得します。



カタルーニャ近代美術館

3 / 2 / 1 コインを支払うと、サグラダファミリアトラックで2回進み（対応する特典をすべて獲得）、セルダトラックで2回進み、10 / 6 / 3 勝利点を獲得します。



ラ・サンタ・クル・イ・デ・サン・パウ病院 -パヴェッロ・ドオペラシオン

3 / 2 / 1 コインを支払って”モダニズムプロジェクトに参加する”アクションを実行し（モダニズムタイルを配置する布地のコストは無視します）、セルダトラックを2回前進し、10 / 6 / 3 勝利点を獲得します。

CREDITS

Game Design: Dani Garcia

Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Borys Bielas, Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski, Dávid Turczy, Maciej Górkowski

Solo mode development: Kacper Frydrykiewicz

Illustrations: Aleksander Zawada

Graphic Design: Zuzanna Kolakowska

Rulebook: Andrei Novac, Dani Garcia, Błażej Kubacki

Rulebook editing: Emanuela and Robert Pratt

Rulebook DTP: Zuzanna Kolakowska

From the Designer:

I want to thank all the friends and testers who helped me shape this game with their feedback and time, especially to the ones who had to suffer Ferran's absurd scorings.

And to Board&Dice, for helping me create this game, featuring a very special theme for me.

The designers and Board&Dice would like to thank the following people for play testing, advice, and feedback:

Maria Józwick, Marcin Zahorowicz, Janusz Smola, Filip Loba, Adam Foland, Paweł "Wppxis" Gajda, Łukasz Stadnik, Jakub Olton, Przemysław Kapica, Klaudyna Mikołajczyk, Iwona Jaworowska, Mateusz Myrcha, Rafał Szymaszek, Yuriy Ivanov, Jakub Kisala, Patryk Olbert, Marta Szpaderska, Wiktoria Matyja, Bartek Bajda, Damian "Erefor" Adamczak, Anita Sokołowska, Julia Gauza, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Damian Gluszczyk, George Ozzy, Dominik "Vyk" Pańczyk, Krzysztof Kapelańczyk, Jan Skornowicz, Ariel "Ardel" Kowalski, Krzysztof "Aoqi" Świerczyński, Kaśka Siejka, Krzysztof Wójcikiewicz, Anna Oksanen, Daniel Dubel, Konrad Nowicki, Michał "Milka" Milczarek, Joanna Szopińska, Maciej "mat_eyo" Matejko, Franciszek Prusiecki, Gosia Prusiecka, Jan Mikołajczak, Małgorzata Sztokfisz, Jacob Coon, Jan-Fredrik "JF" Wahlin, Noralie Lubbers.

Solo mode testing: Jeremy Avery

QUICK REFERENCE

TURN STRUCTURE

- 1 空いている交差点に市民を2個置き、全ての可能なアクションを実行する。
- 2 (可能なら) 建物を建築する: 建築スペースを選び、隣接する市民を市民トラックに移動。建物を置き(重ね配置可)、示された効果と勝利点を得る。
- 3 セルダトラックが発動するかどうか確認する。
- 4 次のラウンド用に市民を2個引く。



該当のコストを支払い、交差点を配置し、隣接して見えている全てのボーナスを得る。市民があなたの交差点に置かれた場合、プレイヤーボードで示されているボーナスを得る。



メインボードに大通り1枚/小路2枚を配置する。覆ったボーナスを得る。今置いた道も含めたまっすぐに繋がる道のセクションごとに2/1勝利点を得る。



倉庫から舗道に石畳を置き、覆った報酬を得る。

ICON SUMMARY



直ちに示された勝利点を得る。



ゲームの終了時に示された勝利点を得る。



示されたリソース(コイン/布)を支払う。



セルダトラックで示された数だけ進む。



サグラダファミリアトラックで示された数だけ進み、該当の報酬を得る。



あなたの交差点に市民が配置されるたびに、あなたのプレイヤーボードにあるアンロックされた報酬の中から、示された数の異なる報酬を選択する。



示されたリソースと勝利点を得る。全てのリソースは倉庫に置く。



コストを支払い公共サービスを建設し、該当の全ての報酬を得る。公共サービスは、まだ建設されていないものからだけ選ぶことができる。



あるなら該当のコストを支払い、モダニズムタイルをプレイヤーボードに置く。



あるならコストを支払い、モダニズム・マーカーを上段に移動する。



最初にこのアクションを行うときは、路面電車を任意の道スペースに置く。既にマップに路面電車があれば、1または2歩分移動する。あなた自身の道タイルの移動は歩数に含めない。該当のコストを支払えば、追加のアクションとして乗客を置くこともできる。乗客はすでに置いてある道タイルに置き、そのタイルの持ち主は再びタイルを得点できる。他の路面電車がある同じ道で移動を終えることはできない。既に他の乗客がある道には乗客を置くことはできない。