An artistic illustration of the Crystal Palace, a massive glass and iron structure, set against a dark teal background with ornate golden gears and scrollwork. The building is partially obscured by white, ethereal smoke or mist. The title 'CRYSTAL PALACE' is written in large, ornate, golden letters on a red, ribbon-like banner that curves across the bottom of the illustration.

CRYSTAL PALACE

A Game by Carsten Lauber

2-5 players

60-150 minutes

クリスタル・パレスでは、各プレイヤーがロンドンでの1851年の最初の万国博覧会で国を代表しています。あなたの国が本当にみんなの注目を集めるようにするために、壮大な発明を披露し、あなたの時代の最も知識が豊富な影響力のある人を雇用します。すべてがあなたの故郷を発展させるためなのです。

ウェストミンスターの子聖なホールであろうと、港の暗いコーナーであろうと、最高の方法で素晴らしいイベントに備えるために、至る所で裏から手を回します。そして、もしあなたの政府があなたに無制限の手段を提供していたなら、それはとても簡単かもしれません。現状では、控えめな投資と過剰な借金の間で常に駆け引きが行われています。

しかし、万国博覧会のために正しい選択をした場合、あなたの国はクリスタル・パレスで栄光に包まれます。

COMPONENTS



GENERAL COMPONENTS

両面地域ボード 12
 各1枚：特許庁、紳士クラブ、ロンドンタイムズ、ロンドン港、ウォータールー駅、ブラックマーケット
 各2枚：大英博物館、イングランド銀行、ウェストミンスター



管理ボード 1



両面プレイヤーマット 5



特許 / 試作品カード 30



front
(Patent)

back
(Prototype)

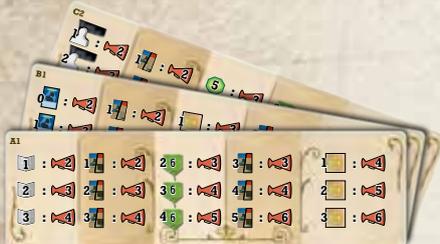
キャラクター・カード 30



株式 15 チラシ 11



両面出版社タイトル 4



懐中時計トークン 1 リサーチ・タイトル 45 (裏面緑32, 裏面紫13)



front

借金 30
(-8,-9,-10各10枚)



front

back

ポンド62
(1 32枚、5 20枚、10 10枚)



ラウンド・マーカー1 チケット3



宝箱5



木製ギア 25 木製エネルギー
トークン 25



COMPONENTS IN 5 PLAYER COLORS



ダイス6



アシスタント6



プレーヤートークン5



評判トークン2



勝利点タイル1



GAME SETUP

PLAYER SETUP



- A 各プレイヤーはプレイヤーの色を選択し、その色で上記のコンポーネントを受け取ります。
- B 今のところ、ダイス2個は脇に置いておきます。ゲームの始めは、4個のダイスから始めます。
- C 各プレイヤーはランダムにプレイヤーマットを選択し、どちらかの面を上にして自分の前に置きます。プレイヤーマットについては、7ページで詳しく説明しています。
- D プレイヤーマットに番号0が表示されている新聞にプレーヤートークンを置き、目的トラックの最下部にアシスタントを置きます。

E 各プレイヤーは以下を受け取ります：

- a. 1つの宝箱



- b. 40ポンド



- c. 1ギア



- d. 1個のエネルギートークン





LOCATION BOARDS AND GAME COMPONENTS

- B** 青い特許カードを混ぜ、特許庁（地域1）の隣に表向きの山札にします。特許庁の各スペースに1枚ずつ表向きで並べます。



- A** 地域ボードを取ります。各ボードの上には1～8の番号が振ってあります。

プレイ人数に応じてどちらの面を使うかを決めます。地域ボードを1～8の順に円のように並べます。ブラックマーケットのタイルをプレイ人数に合わせた面にして地域ボードの中央に置きます。もちろん、使えるスペースに合わせて違った並べ方をしても構いません。

- K** ブラックマーケットのギアのスペースにギアを置きます。プレイ人数に応じて2個または3個

- J** チケット3枚を港（地域7）の近くのスペースに置きます。

- I** 懐中時計とギア、エネルギートークン、お金をまとめて近くに置きます。借金を裏向きで混ぜ、近くに置いておきます。



- H** ラウンドマーカをロンドンタイムスの1849年春のスペースに置きます。

EXAMPLE GAME SETUP FOR 4 PLAYERS



- C** リサーチタイルを裏面の色、緑と紫で分けます。緑のリサーチタイルを裏向きでよく混ぜ、大英博物館（地域2）の隣に置きます。大英博物館の対応するスペースに表向きにして1枚ずつ並べます。紫のリサーチタイルを裏面の色付きの四角い枠別に分けます。青い枠のタイルを特許庁の隣に裏向きにして重ねます。オレンジの枠のタイルをリフォームクラブ（地域5）の隣に裏向きにして重ねます。

- D** 株券を裏面に応じて分け、別々によく混ぜます。それをイングランド銀行（地域3）の隣に置きます。1849年の株券をイングランド銀行のスペースに並べ、残りの1849年の株券は箱に戻します。



- E** 各プレイヤーは、プレイヤートークンを1個ウエストミンスター（地域4）の星印  があ
る緑色のスペースに置きます。

- F** オレンジ色のキャラクターカードを混ぜ、裏向きの山札にして紳士クラブ（地域5）の隣に置きます。紳士クラブのスペースに表向きにして並べます。

- G** ランダムに出版社タイルを選び、ロンドンタイムス（地域6）のスペースに、任意の面を上にして置きます。残りの出版社タイルは箱に戻します。



ADMINISTRATION BOARD

管理ボードを地域ボードのそばに置きます。

- 1 チラシタイルを色で分け、それぞれ裏向きで混ぜます。そして、評判トラックの対応する色のスペースにランダムで1枚ずつ表向きにして配置します。残ったチラシタイルは箱に戻します。
- 2 プレーヤートークンを1個、メガフォンがあるスタートスペースに置きます。評判マーカ―2個をスタートスペースの右側の対応するスペースに置きます。
- 3 プレーヤートークンを1個、収入トラックの❄があるスタートスペースに置きます。
- 4 プレーヤートークンを1個、勝利点トラックの❄がある5のスペースに置きます。

勝利点トラックは管理ボードの周囲にあります。5勝利点から始めます。左上の角は空いていますが、50点100点を超えたら得点マーカ―を置いて示します。

クリスタルパレスのポスターが評判トラックの最後のスペースにあります。最初に到達したプレーヤーが最初のエントリーチケットを得ます。ゲーム終了時に評判トラックの位置に応じて勝利点が入ります。最終スペースに入っていないくても。

ボードの左側に評判トラックがあります。それは、あなたがどれだけ自分自身を宣伝し、一般大衆があなたについてどれだけ話しているかを示します(当然ポジティブな分だけです!)。チラシに到着するとすぐにボーナスを得ます。ポスターに到達した場合、このポスターに評判トークンの1個を配置できます。評判トークンごとに、全てのラウンドのフェーズ6で繰り返しボーナスを獲得できます。

ボードの右側には、収入トラックがあります。位置に応じて、全てのラウンドのフェーズ6ごとにて収入が得られます。その後、特別な費用を支払う必要があり、プレーヤートークンは3スペース下に移動します。注意:マーカ―が赤いスペースに入るとお金を払わなければなりません...



ゲームの開始時に、評判トークンを収入トラックの下に配置します。評判トラックを進むと、それらをポスターに配置できます。残念ながら、評判トークンは2つしかないため、最初のポスターに直接配置するか、ギャンブルしてより良いボーナスを獲得するかを決める必要があります。

プレイヤーマットの概要と最初のセットアップ



Aはあなたの国の旗です。 Bはあなたの国のランドマークです。
フェーズ2では、分かりやすくするために未使用のダイスを旗の上に
置きます。

Cは研究スペースを示しています。ここにリサーチタイルと借金を配置します。
ゲームの終了時に、空いている研究スペースごとに2勝利ポイントを失います。

Dは、ゲーム中に達成できる目標を示しています。獲得した目標レベルに基づいて勝利ポイントを獲得します。目標トラックは、3つのレベルとその下のアシスタントの開始スペースで構成されます。

Fは、いつでも借金を取得または返済できる条件を示しています。(詳細については、22ページの借金を参照してください)。



Eの右側には新聞トラックがあり、そこで新聞を保持します。Eの左側には、新聞を交換できる条件が示されます。

Gは、ギアとエネルギーをサプライとの間で売買できるコストを示しています。

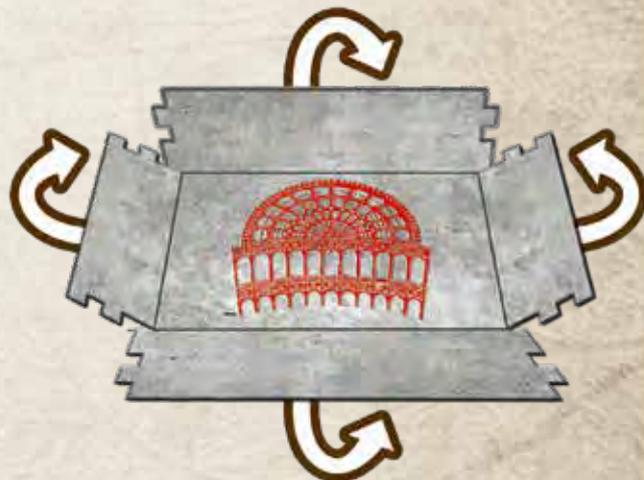
Hは、ラウンドのさまざまなフェーズの概要を示しています。

TREASURE CHEST ASSEMBLY



Before the first game, assemble the Treasure chests as follows:

1. Take the Treasure chests from the punch boards.
2. Place the chests with the less decorated side facing upwards on the table.
3. Carefully fold all sides upwards until they interlock at the edges.
4. Done. Leave the chests like this after each game. You can store your player components in them.





GOAL OF THE GAME

ゲームの終わりに、勝利ポイントが最も多いプレイヤーが勝ちます。
ゲームでは主に次の方法でゴールドメダルの勝利ポイント  を獲得できます。

特許のセク性とキャラクターの雇用。

ほとんどのカードは、早く作製・雇用するほど勝利ポイントが増えます。



評判トラックを進む

先に進むほど、各ラウンドで獲得できるポイントが増えます。

ゲームの終わりに、主に次の方法でシルバーメダルの勝利ポイント  を獲得できます。

目標のレベル1, 2, または3を取得します。



ネガティブなポイントを獲得しないように、研究スペースをカバーします。

より少ない借金で、ネガティブなポイントを避けまます。ただし、借金は他の方法でより多くのポイントを獲得するのに役立つ場合があります。

評判トラックで先を行く。



ブラックマーケットで先を行く。



This seal signifies that Uwe Rosenberg recommends this game for fans of his work. Uwe Rosenberg himself studied this game and contributed during the development process.

Want to stay on top of all important Feuerland news?

 facebook.com/feuerlandgames

Looking for more information or are you missing something?

www.feuerland-spiele.de

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

Germany

www.feuerland-spiele.de

CREDITS

Game design: Carsten Lauber

Artwork: Andrea Alemanno | www.andreaalemanno.com

Cover artwork and rulebook layout: Steffen Bieker | www.bieker.de

Graphic design: Christof Tisch

Editing: Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann

Proofreading: Travis D. Hill, Bastian Winkelhaus

Translation: Tamara Wefers, Corinna Spellerberg

The author and the publisher thank Uwe Rosenberg for his input in the early game stages and Kay-Viktor Stegemann for his contribution to the person and patent cards.

Special thanks from the author to: Holger Herrmann, Ode, Inga Keutmann, Frank Heeren, Hagen Dor-gathen, Thorsten Hanson, David Stennet, Gernot Köpke, Nicole + Andre Müller, Ingo Hackenberg, Ulf Glinka.

Further thanks to the Hippodice authors contest, Spielkult, all playtesters at the Herner Spielewahnsinn, Rateringer Spieletagen, the gaming week Tringenstein and the Lookout team Herner Spielewahnsinn.

Author and Publisher thank all playtesters. Every one of you has improved the game step by step. Thanks as well to all playtesters, who are not listed here.

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski, Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tanja + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Siverster Grzegorzek, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Tööörner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frederik Häfker, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below und Norbert Ahrends.

COURSE OF THE GAME

ゲームは5ラウンドで構成されています(1849年の春と秋、1850年の春と秋、1851年の春)。ゲームの終了は、1851年の世界博覧会の始まりです。

各ラウンドは7つのフェーズで構成されます。

1. ダイスの価値を決めて支払います
2. ダイスを置く
3. アクションを実行する
4. 給与とキャラクターの能力を使う
5. 特許を試作品に変換する
6. 収入、現在のイベント、評判トラックを獲得する
7. 次のラウンドの準備

注: プレーヤーマットの下部に概要があり、このシーケンスを思い出させます。フェーズはさまざまな色の陰影付きです。一致する色付きのバナーは、ゲームのどの段階で何が起こるか、いつアクションが可能かを示します。

ゲームの中心的な要素はダイスです。各ダイスは、実行可能なアクションを表します。フェーズ2では、アクションを実行するロケーションボードにダイスを置きます。ただし、アクションが利用できるよりも多くのダイスがロケーションボードに配置される可能性があります。高いダイス値は、計画を実行するのに役立ちます。フェーズ3では、ダイスでそれぞれのアクションを実行します。



フェーズ1 ダイスの価値を決めてその支払いをします

同時に、1~6のダイスの目をひそかに決めます。宝箱を使用して、決定を下す際にサイコロを隠します。すべてのプレイヤーが決定したら、ダイスを公開し、ダイスの価値を合計します。

その後、以下のアクションを実行します。

各プレイヤーは、ダイスの目の合計値分を銀行に支払います。お金が足りなければ、いくらかの借金をしなくてはなりません。どのように借金をするかについては、22ページに説明されています。

補足: 一番小さなダイスの目は1です。それより小さくなることはなく、常に支払う必要があります。ダイスの目を慎重に選択してください。高い目は強力ですが、おそらく数ラウンドにわたって高すぎる目を選択すると、このゲームではお金がどれだけあっても足りません。借金地獄に陥ることさえあります。ダイスの目の影響は、フェーズ2および3で説明されています。

合計値が最も高いプレイヤーが、このラウンドの最初のプレイヤーです。複数のプレイヤーが最高の合計値で同点の場合、最高の単独の目を持つプレイヤーが最初のプレイヤーです。この値が再び同じ場合は、2番目に高い値を比較します。すべてのダイスの値が同じであるというまれなケースでは、直前のラウンドで先に行ったプレイヤーから始まります。この状況が最初のラウンドで発生した場合、ランダムに最初のプレイヤーを選択します。

例:
赤と青の合計はともに14です。最も大きい目もともに6です。青は、2番目に大きい目が5なので、このラウンドのファーストプレイヤーになります。



合計金額が最も低いプレイヤーは、新聞のトラックで新聞を1枚受け取ります。これが複数のプレイヤーに当てはまる場合、関係するすべてのプレイヤーは新聞を1枚受け取ります。すべてのプレイヤーの合計金額が同じである場合、最初のプレイヤーを除くすべてのプレイヤーが新聞を1枚受け取ります。



新聞

新聞はクリスタルパレスの扱いやすい通貨代わりです。新聞を受け取るか、支払うたびに、それに応じて新聞トラックのプレイヤートークンを調整する必要があります。所有できる新聞は7枚まで、または0枚未満にはなりません。新聞をいつでも支払って、以下を得ることができます。

4枚の新聞の場合、フェーズ1ですぐに使用できる追加のダイスを獲得します(まだダイス値を明らかにしていない場合)。フェーズ1で既にダイス値を明らかにしている場合、またはフェーズ2から6で新しいダイスを獲得した場合、次のラウンドからのみ使用できます。

3枚の新聞の場合、収入トラックで1つの収入が得られます。

2枚の新聞の場合、ギアを1つ獲得します。

新聞1枚につき、1ポンドを獲得します。



フェーズ2 ダイスを置く

ファーストプレイヤーから始めて時計回りに進み、ロケーションボード上の空いているダイス配置スペースに一度に1個のダイスを配置します。

配置するダイスの値は、少なくとも各ダイス配置スペースに表示される値以上でなくてはなりません。

いくつかのダイス配置スペースの上に、アシスタントまたはお金のシンボルが表示されています。アシスタントシンボルのある配置スペースにダイスを配置する場合、ダイスを配置した直後にアシスタントアクション(12ページのアシスタントアクションを参照)を実行できます。

お金のシンボルのある配置スペースにダイスを配置する場合、表示された金額を手数料として支払はなくてはなりません。ダイスの配置スペースごとに1個のダイスしか置けません。すべてのプレイヤーが最初のダイスを配置したら、すべてのダイスが配置されるまでこのプロセスを繰り返します。同じロケーションボードに複数のダイスを置くことができます。

補足: 後のラウンドで、異なる数のダイスを使用することがあります。手番に置くダイスがなければ、そのフェイズの終わりまで手番はスキップされます。

手番ではダイスを置くことをやめることができます。たとえば、ダイスを配置するのに追加費用がある場合、追加費用を払うのを回避することができます。パスした場合、あなたの手番は終了し、このラウンドでダイスを配置できなくなります。未使用のダイスのためにお金を取り戻すことはできません。

例:

赤は5の目のダイスを、3の目が記されている配置スペースに置きます。上にアシスタントシンボルがあるからです。赤は、直ちにアシスタントアクションを実行します。



もし青がこのロケーションに1の目のダイスを置きたければ、右のスペースしかありません。お金のシンボルがあるので、追加コストとして直ちに2ポンド払わなくてはなりません。





アシスタントアクション

アシスタントアクションを得たら、以下の2つのアクションのうち1つを実行します。アクションは直ちに実行しなくてはなりません。

a) 目的トラックを進める
プレイヤーマットにあるアシスタントを、次のレベルの条件が満たされていれば1レベル進めることができます。この例では、赤は、少なくとも2枚のキャラクターカードを持っていれば、このためのコストは必要ありません。ゲーム終了時に記された勝利点を得ます。



b) ブラックマーケットを行う
記されたコストを支払い、ブラックマーケットの最も下の空いているスペースにアシスタントを配置します。この例では1ポンド(A)。または既にあるアシスタントを記されているコストを払って次の空いているスペースに配置します。この例では3ポンド(B)。



ブラックマーケットの詳細

ブラックマーケットは賑やかな場所です。しかし、あまりに過密になると、ボビー*が現れてブラックマーケットを破壊させます。

フェイズ6で、自分のアシスタントの右側にある報酬を得ます。さらに、フェイズ7で、全てのアシスタントは1ステップ下にさがります。もし、既に一番下にいたら、取り除かれサプライに戻します。

フェーズ2でダイスを配置するスペースにダイスを配置するたびに、ブラックマーケットでアシスタントの1人を移動できます(そこに1人置いている場合)。つまり、アシスタントの1人を取って、ブラックマーケットの1段下がった次の空きスペースに移動します。アシスタントの下に空きスペースがない場合、ブラックマーケットから完全に削除されます。このアクションは、同じターン中に配置されたアシスタントでも可能です(常に最初にアシスタントアクションを実行します)。移動したアシスタントが少なくとも3段目以上に残っている場合、ブラックマーケットの黄色い旗からギアを1つ取ることができます(ギアが残っている場合)。

黄色のバナーは、アシスタントがブラックマーケットの段から下がったときに、どの段までいればギアがもらえるかを表しています。6段目の青のアシスタントが4段目にダウンした場合、青は旗から1つギアを取ることができます。黄のアシスタントが2段目から下に移動した場合(そして、ブラックマーケットから落ちる場合)、黄は報酬を受け取りません。

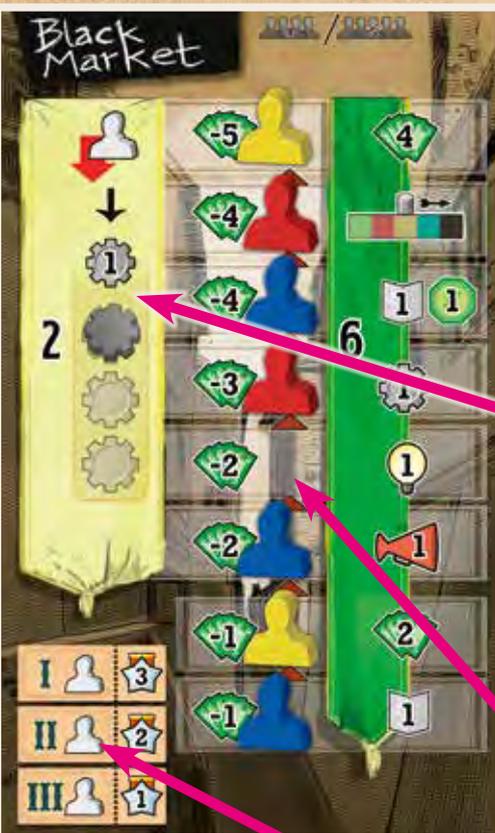
アシスタントがカードのイベントによって下にダウンした場合は、ギアは受け取れません。

ブラックマーケットの最後の空きスペースが埋まるとすぐに、ブラックマーケットは崩壊します。最後の空きスペースに置かれた足スタンを除いて全てのアシスタントが取り除かれます。そのアシスタントはそこに残ります。

この状況でアシスタントが1人追加されたら、ブラックマーケットは崩壊し、他のアシスタント全て取り除かれます。

取り除かれたアシスタントは自分のサプライに戻します。

ゲームの終了時に、最も高い位置にいる3人のアシスタントに勝利点が入ります。



*ボビーは、British Police Officersの愛称

フェイズ3 アクションを実行する



地域1から順番に、プレイヤーは自分のダイスが置いてある地域のアクションを実行していきます。各地域でできるアクションは違いますが、アクションができる総数は、ダイスの配置スペースの下にある、茶色のアクションスペースの数までしかありません。通常、それはダイスの配置スペースよりも少なくなっています。このアクションは特許庁から始まります。

最も大きい目のダイスを持つプレイヤーが左側のアクションスペースにダイスを置き、その地域のアクションを一回行います。

そして、次に大きい目のダイスについて同様にします。同じプレイヤーが複数のアクションを行うこともあります。2個のダイスが同じ目の場合は、最も左側に置いてあるダイスから始めます。

そのアクションスペースにボーナスがついていたら、アクションを実行する前に直ちにボーナスを得ます。

もし、アクションスペースにお金を支払う印がついていたら、アクションを実行する前に、コストを支払わなくてはなりません。

ウォータールー駅(ロケーション7)とロンドン港(ロケーション8)は、それぞれ違うアクションを一回ずつしかできません。

アクションをパスすることもできます。アクションスペースには置かないので、そのボーナスももらえません。このダイスからは何も得られません。別のプレイヤーがこのスペースにダイスを移動する機会があれば、アクションを実行することができます。

全てのアクションスペースが埋まって、自分のダイスを使えなかったら、代償に1ポンド受け取ります。

例:

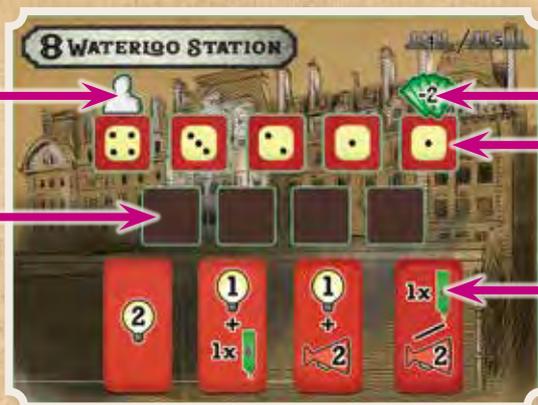
青と黄が最も高い目で同じです。青の方がより左側にあるので先にアクションを行います。青は、ダイスを左のアクションスペースに移動し、1ポンド受け取り、アクションを実行します。ウエストミンスターでコマを1ステップ進めて、直ちに2ポンド得ます。その後、黄がアクションをします。隣のアクションスペースにダイスを移動します。2ポンド支払う必要があります。そしてアクションを実行します。コマを1ステップ進め、直ちに1エネルギーを得ます。赤は、もうダイスを置くアクションスペースはありません。代償に1ポンド受け取ります。



ロケーション概要

アシスタント
アクション

アクション
スペース



ダイス配置
コスト
ダイス配置
スペース

実行できる
アクション

各ロケーションとそのアクション

補足:例でのカードの配置は、より良い状況を示すための一例にすぎません。プレイヤーエリアの異なる場所にカードを置くこともできます。

1) 特許庁

Player number	Action spaces
2 - 3	3
4 - 5	4

特許庁では、特許を取得して、フェーズ5で試作品をつくり、勝利ポイントやその他の可能なボーナスを獲得することができます。特許カードのすべてのアイコンの説明は、付録に記載されています。

アクション: 表向きの特許カードから1枚選びます。青い面を上にして、プレイヤーマットの左側に置きます。ここではコストは払いません。後で試作品をつくる時に支払います。持つことができる特許カードの数に制限はありません。

ボーナス: このアクションを最初に行う2人はそれぞれ新聞を得ます。

空いたカードスペースは、フェイズ7でのみ補充されます。山札からはカードは引けません。



例: 青は、ダイスを最初のアクションスペースに移し、新聞を受け取ります。青は2枚目のカード(オーディオブック)に決め、プレイヤーマットの隣に表向きにして置きます。これにより、青はこの特許を取得し、このフェーズ5以降のいずれかのラウンドで試作品に変換できます。青がこのロケーションの唯一のプレイヤーだったので、直ちに2個目のダイスでもう一度アクションを行うことができます。



2) 大英博物館

Player number	Action spaces
2 - 4	2
5	3

大英博物館では、最新の研究結果を受け取ります。フェーズ6での永続ボーナスまたは即時の1回限りのボーナスを得ます。リサーチタイル上のすべてのアイコンの説明は、付録に記載されています。

アクション: 可能なリサーチタイルを1枚選びます。それをプレイヤーマットの空いているリサーチスペースに置きます。既に全てのリサーチスペースが埋まっていたら、以前のリサーチタイルを1枚捨てて新たに置き直します。リサーチタイルの取得方法に関係なく、ローン(オープンか返済かに関係なく)リサーチタイルに置き換えることはできません。

コスト: ダイスを置いた二人目のプレイヤー(2・3人ゲーム)と、三人目のプレイヤー(5人ゲーム)は、コストとして2ポンド支払わなくてはなりません。



例: 青は、ダイスを最初のアクションスペースに移し、左側のリサーチタイルを取ります。青は、プレイヤーマットの空いているリサーチスペースにそれを置きます。これ以降、青はフェイズ6の毎ラウンド、収入を1上げることができます。

その後、黄がリサーチタイルを選び、直ちにボーナスを得ます(新聞2とバズ4または、ギア1と2ポンド)



特許カードの概要



3) イングランド銀行

Player number	Action spaces
2	1
3-4	2
5	3

イングランド銀行では、株券を購入できます。これは常に収入(実生活とは反対)と勝利点に良い影響を与えます。

アクション: 可能な株券を1枚取ります。株券に記されている分だけ収入と勝利点を上げます。自分のサプライに株券を置いておきます。

コスト: ダイスを置いた二人目のプレイヤー(3人ゲーム)と、三人目のプレイヤー(5人ゲーム)は、コストとして2ポンド支払わなくてはなりません。

例:
黄は、ダイスを最初のアクションスペースに移し、左側の株券を取って自分のサプライに置きます。その後、黄は、1勝利点と5収入を得ます。そして、青が2枚目の株券を得ます。



4) ウェストミンスター

Player number	Action spaces
2-4	2
5	3

ウェストミンスターでは、影響力を得ることができます。これにより、1回限りのボーナスが付与され、キャラクターの給与要求に影響しません(18ページのフェーズ4を参照)。

アクション: ウェストミンスターのトークンを1ステップ進めます。直ちにそして一度だけ、そのスペースに記されているボーナスを得ます。もしトークンがトラックの

のスペースにあったら、トークンはそこに留まり、下の白い枠に記されているボーナスを1回得ます。(エネルギー1または評判2、22ページ参照)

ボーナス: ダイスを置いた最初のプレイヤーは1ポンドを得ます。

コスト: ダイスを置いた二人目のプレイヤー(2~4人ゲーム)と、三人目のプレイヤー(5人ゲーム)は、コストとして2ポンド支払わなくてはなりません。



2ポンド得る



直ちに緑のバナーの永續ボーナスの一つを使います。これは、プレイヤーマットのリサーチタイトルか、アシスタントが配置されているブラックマーケットのボーナススペースです。(このボーナスはフェイズ6で再び得ます)



エネルギー1を得る



バズ2を得る。バズトラックでトークンを進めます(22ページ)。

例:
赤は、ダイスを最初のアクションスペースに移し、1ポンド得ます。赤は既に1にトークンがあるので、緑のラインでぶつかってそこに止まります。そのため、赤は下に示されている2つのボーナスのうち、1つを得ます。



5) 紳士クラブ

Player number	Action spaces
2 - 3	3
4 - 5	4

このエリートクラブでは、世界博覧会の準備に役立つ面白いキャラクターをいつでも見つけることができます。キャラクターカード上のすべてのアイコンの説明は、付録にあります。

アクション: 可能なキャラクターカードを1枚選びます。特許とは対照的に、左上の赤いバナーに示されている人の雇用コストをすぐに支払う必要があります。支払い後、カードの左下に描かれている即時ボーナスを受け取ることができます(稲妻が付いた灰色のバナー)。

補足: 手番中いつでも、4ポンドをエネルギー1に、5ポンドまたは新聞2をギア1に変換できます。さらに、いつでも借金をすることができます。

補足: 何人かのキャラクターは、後のラウンドで起動できる追加の効果を持っています。右下に記されています。

手番トラックに記されるその年に応じて、勝利点(右上の青いバナー)を得ます。1枚以上の試作品がキャラクターと関連していないか調べます。もし、そうなら、試作品ごとに追加の4勝利点を得ます。カードを裏向きにしてプレイヤーマットの右側に置きます。カードを追加していくときは、右半分を覆うようにして重ねていきます。キャラクターカードを持てる枚数に制限はありません。

ボーナス: ダイスを置いた最初の2人のプレイヤーは、評判トラックで1ステップ進みます。

空いたカードのスペースはフェイズ7でのみ補充されます。山札の上のカードを取ることはできません。

例

青は、ダイスを最初のアクションスペースに置き、バズトラックで1ステップ進みます。青は、右のカード(Bronte)を選び、直ちにコストとしてギア2個とエネルギー1個を支払います。その後、青は、即時ボーナスとして、アシスタントアクションができ、アシスタントを無料でブラックマーケットに置くことを選びます。さらに、青は、このカードによる勝利点を得ます。今のラウンドが1850年の春だからです。さらに、青は、カードを裏向きにしてプレイヤーマットの隣に前のカードに半分重ねて置きます。



キャラクターカードの概要

キャラクターナンバー キャラクター名

キャラクターナンバー キャラクター名

赤いバナー:
キャラクターを
雇用のコスト

灰色バナー:
雇用直後に得
られる効果



青いバナー:
対応するラウンドで雇用した
ときの勝利点

試作品との関連

数字のついた
色付きバナー:
そのフェイズでの
雇用効果

フェイズ4での給与
ウエストミンスターでの
進み具合に応じる



フレーバー
テキスト

6) ロンドンタイムス

Player number	Action spaces
2-3	2
4-5	3

タイムズ社を使って、万国博覧会で自分の担当のニュースを作成します。ただし、特定のニュースのみが求められています。出版社のタイル上のすべてのアイコンの説明は、付録にあります。

アクション: 出版社タイルに表示されている現在のラウンドの条件をどれだけ満たしているかを確認し、それぞれのスペース数だけバストラックを進めます。

ボーナス: 最初にダイスを置いたプレイヤーは新聞1枚を得ます。

コスト: ダイスを置いた二人目のプレイヤー(2・3人ゲーム)と、三人目のプレイヤー(4・5人ゲーム)は、コストとして2ポンド支払わなくてはなりません。



例:

黄は、最初のアクションスペースにダイスを移し、新聞を得ます。黄は伽カード2枚と試作品カード1枚を持っているので、このラウンドのレベル3の条件(1-3枚のキャラクターカードや試作品カード)を満たしています。バストラックで4ステップ進めます。



7) ロンドン港

Player number	Action spaces
2-3	2
4-5	3

港はさまざまな可能性を提供します。新しい労働者を募集するか、世界中の旅行に派遣することができます。材料を提供するか、アシスタントを囲んでください。

他のロケーションと同様に、ダイスを左端の未使用のアクションスペースに移動し、該当する場合はボーナスを獲得するか、コストを支払います。

アクション: 使うことができる空いているロケーションアクションの1つにダイスを再度移動します。すべてのロケーションアクションは、ラウンドごとに1回のみ使用できます。ダイスを移動したアクションスペースは、使用済みとしてカウントされます。

コスト: ダイスを置いた二人目のプレイヤー(2・3人ゲーム)と、三人目のプレイヤー(4・5人ゲーム)は、コストとして2ポンド支払わなくてはなりません。

以下のロケーションアクションができます。



アシスタントスペースで、2回のアシスタントアクションができます(12ページ)。これら2回のアクションの最初の1回でアシスタントをブラックマーケットに配置する場合、それは無料です。2回目のアクションでブラックマーケットに配置する場合、通常のコストが必要です。



サプライからギア2個得ます。

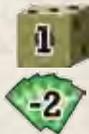


サプライから自分の色の追加のダイスを得ます(まだ残っていれば)。次のラウンドのフェイズ1の最初に他のダイスと同じように使うことができます。



例:

青は、最初のアクションスペースにダイスを移動し、そこから、さらにチケットスペースに移します。そこから、最初のダイススペースはすでに占有されているため、中央のダイスのスペースに移動します。現在のラウンドは1850年秋です。そのため、青はその年に4勝利ポイント、さらにそのダイスの価値で6勝利ポイントを受け取ります。その後、青は自分のダイスの上にチケットを置き、そのダイスがゲームの残りの間置かれたままであることを示します。



このアクションは4人または5人ゲームでのみ使えます。2ポンドのコストを払って、サプライから自分の色の追加のダイスを得ます(まだ残っていれば)。次のラウンドのフェイズ1の最初に他のダイスと同じように使うことができます。



ダイス1個を勝利点に変換します。ダイスをチケットスペースからその下の最も左側の空いているスペースに移動します。その年の記されている勝利点とダイスの目による勝利点を得ます。ダイスはゲームの終了時までそこに残ったままになり、もう使えません。明確にするために、チケットスペースからチケットを取り、ダイスの上に置きます。3ラウンドまたは4ラウンド後にすべてのダイススペースが占有されると、チケットスペースを使用できなくなります。

8) ウォータールー駅

Player number	Action spaces
2 - 3	3
4 - 5	4

駅は物資の安定した流れを確保し、あなたの目的のために広告を迅速に広めることができます。

他のロケーションと同様に、ダイスを左端の未使用のアクションスペースに移動し、該当する場合はボーナスを獲得するか、コストを支払います。

アクション: 使うことができる空いているロケーションアクションの1つにダイスを再度移動します。すべてのロケーションアクションは、ラウンドごとに1回のみ使用できます。ダイスを移動したアクションスペースは、使用済みとしてカウントされます。

以下のロケーションアクションができます。

- ② サプライからエネルギー2個を得ます。
- ① エネルギー1個を得て、フェイズ6の永續のボーナスの1つを一度だけ、使います。これは、プレイヤーマットのリサーチタイトルか、アシスタントが置いてあるブラックマーケットになります。
- ① エネルギー1個を得て、評判トラックを2ステップ進めます。

例:
青は、ダイスを最初のアクションスペースに移動し、そこから左のアクションへ移動します。青は、エネルギー2個を得ます。



このアクションは、4人または5人ゲームでのみ使えます。永續ボーナスを1個使うか、評判トラックで2ステップ進めます。

フェイズ4 給与の支払いとキャラクター効果の使用

キャラクターカードの給与を支払うかどうかは、ウェストミンスターでの進捗状況によって異なります。金額は、所有する各キャラクターカードの下部に表示されます。キャラクターカードの色をウェストミンスターのプレイヤーマーカーの位置と比較し、対応する給与をサプライに支払います。すべてのキャラクターの支払いが必要です。あなたが十分なお金を持っていない場合は、借金を取ることを余儀なくされています。借金を受ける方法については、22ページで説明しています。

給与を支払った後、オレンジ色のフェイズ4バナーの横に表示されるキャラクターの能力を使用できます。一般的に、すべてのプレイヤーはこれらの能力を同時に実行できますが、疑わしい場合はプレイヤーの順序で続行します。

例:
ウェストミンスターでの位置はスペース (A) であるため、青はキャラクターに6ポンド(ホームズに3ポンド、ブロンテに3ポンド)の給与を支払う必要があります。青は最後の5ポンド(B)で支払い、ローンを受け取らないように新聞1枚を1ポンド(C)に交換します。その後、青はキャラクターカードのフェイズ4能力を使用できます。ホームズの能力(新聞2枚につき1勝利ポイントを獲得)では、ブルーは新聞4枚を所有しているため、ブルーは勝利ポイント2を獲得します。



フェイズ5 特許を試作品に変換する



スタートプレイヤーから始めて、順番に続けて、各プレイヤーは特許を試作品に変換できます。試作品を作成するには、赤いパナーの左上隅に表示されるコストを支払う必要があります。

注:手番中はいつでも4ポンドを1エネルギーに、5ポンドまたは2新聞を1ギアに交換できます。また、このためにいつでも借金を受けることができます。

各プレイヤーは、ラウンドごとに2つの試作品のみを作製できます。次のプレイヤーが手番を始める前に、2つの試作品の完成を発表します。

注:この段階では、プレイヤーの順序には特別な意味があります。カードの効果は、試作品作成の直後に起動され、他のプレイヤーにも影響を与える可能性があるためです。

このフェーズでの手番中、青いフェーズ5パナーの横に表示されるキャラクターの能力を使用できます。

その後、右上隅の青いパナーに示されている勝利ポイントを受け取ります。この勝利ポイントの量は、ラウンドトラックが示す年によって異なります。

1つまたは2つのキャラクターが作製された試作品と関連しているかどうかを確認し、関連しているキャラクターごとに追加の4勝利ポイントを受け取ります。

次に、カードの下部にある効果が起動します。あなたが選んだプレイヤー(自分である可能性もあります)で完全にプレイします。このプレイヤーは、ポジティブとネガティブの両方のすべての効果を適用する必要があります。ポンドの負の金額を完全に支払うことができない場合は、借金を取る必要があります。(借金の受け取り方は、22ページの借金のセクションで説明されています。)

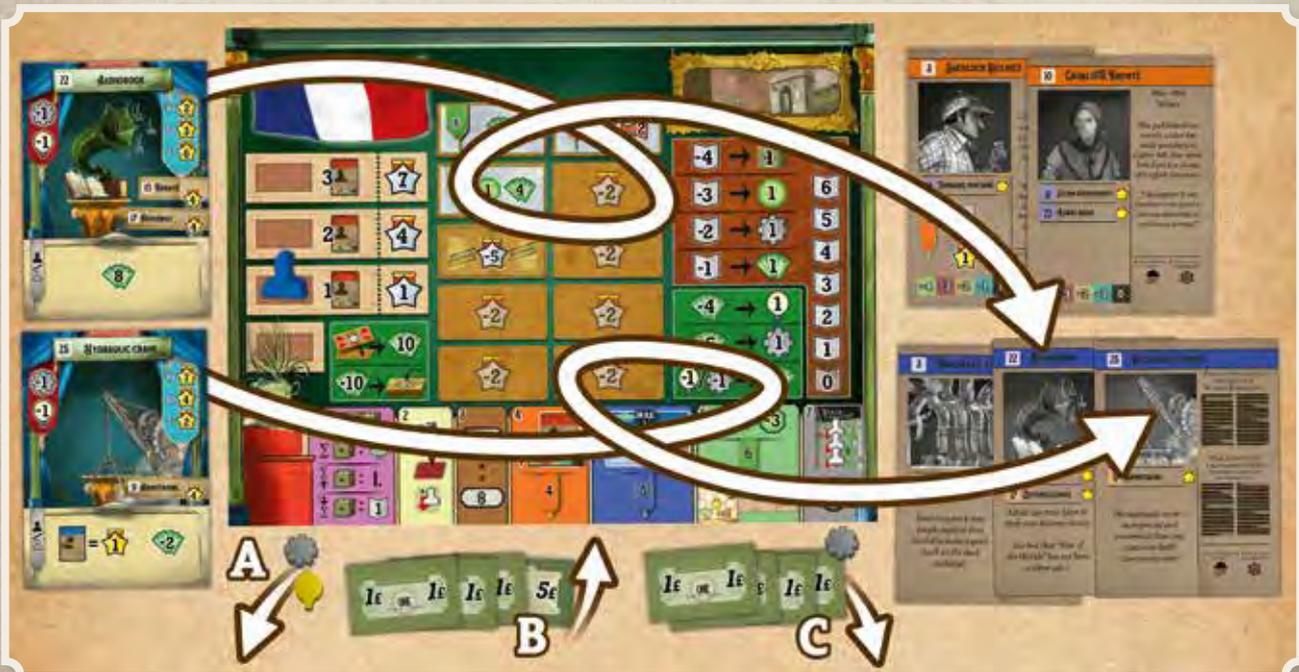
次に、カードの裏側を裏返し、プレイヤーマットの右下に置きます。(他のプレイヤーにエフェクトを適用した場合でも、試作品カードは常に自分で保持します。)前のカードの右半分と重なるように、追加の試作品カードを配置します。所有できる試作品カードの数の制限はありません。

各プレイヤーが順番に最大2つの試作品を作成すると、次のフェーズが開始されます。



例:

青は、オーディオブックの試作品を作成し、ギア1個とエネルギー1個のコストを支払います(A)。現在のラウンドは1850年春なので、青は3勝利ポイントを獲得します。青はすでにオーディオブックに関連しているCharlotte Bronteを雇用しているため、青はさらに4勝利ポイントを獲得します。これで、青はカードの下部に描かれた即時効果を起動し、自分自身または他のプレイヤーのいずれかに適用できます。この効果はプラスであるため、青は自分自身を選択し、8ポンド(B)を受け取ります。その後、青はカードを裏返し、自分のプレイヤーエリアの右側に置き、直前の試作品カードと重ねます。2つ目の試作品として、青は油圧クレーンを作製したいと考えていますが、ギアは1つしかありません。そのため、青はクレーンの費用を支払うために1エネルギー(C)に対して4ポンドを支払います。試作品の作製によって青の建物には4勝利ポイントが与えられます。青は即時の効果に必要な2ポンドを支払うことを望まないため、赤に効果を適用します。赤は試作品が1つしかつくられていないため、勝利ポイントは1点しかありませんが、2ポンドを支払う必要があります。

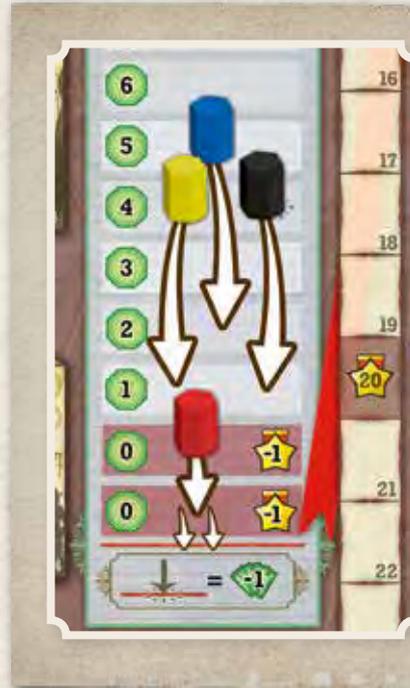




フェイズ6 収入、永続効果とバストラック

このフェーズの主なアクションは、効果を管理することです。これらの効果は、同時に、一つずつ進めていきます。プレイヤーの手番順に解決しても構いません。

- 1 収入を受け取ります。収入トラックのプレイヤートークンの位置に応じてポンドを得ます。右側に-1勝利点の印があるスペースにトークンが置いてあると、1勝利点失います。収入についての詳細は23ページを参照してください。
- 2 特別費用:収入トラックのプレイヤートークンを3ステップ下に移動します。(トークンがすでに最下部のスペースに到達しているため)下がれないすべてのステップに対して、1ポンドを銀行に支払わなくてはなりません。そのために借金をしなくてはならなくなるかもしれません。
- 3 緑のバナーによる永続効果:全ての緑のフェイズ6バナーの永続効果を適用します。これらの効果はプレイヤーマットのリサーチタイルやブラックマーケットのアシスタントの右側、そして懐中時計にあります。
- 4 バストラック:ポスターの上にあるバズトークンによって得られるボーナスを受け取ります。



例1・2
黄と黒は4ポンド、青は5ポンドを受け取ります。赤は収入を得ず、1勝利点を失います。その後、すべてのプレイヤートークンは特別な費用として3ステップ下に移動します。赤は最後のスペースで止まり、赤のバーを2回押します。そのたびに、赤は1ポンドを支払わなければならないので、そうするために借金を受ける可能性があります。

例3

ブラックマーケットのアシスタントでは、青は新聞1枚と収入1枚を受け取ります。

リサーチタイルからは、追加の収入を受け取ります。

赤はウェストミンスタートークンを右に1ステップ移動し、示されたボーナスをすぐに受け取ります。





例4

青は、配置されたバズトークンについて2勝利点を受け取ります。赤は、バズトラックの2ステップまたは2ポンドを受け取ります。赤が2バズを決定した場合、2番目のバズトークンを次のポスターに配置し、さらに2勝利ポイントを獲得できます。

フェイズ7 次のラウンドの準備



各ラウンドの終わりに、次のステップを実行します。しかし、5ラウンドの終わり(1851年春)では、フェイズ6の後にゲームは終了します。

ブラックマーケット

必要なら、ブラックマーケットにギアを補充します。ブラックマーケットのすべてのアシスタントをステップ下げます。既に一番下のスペースにあるアシスタントは自分のサプライに戻します。

ロケーション1~8

ロンドン港のチケットにあるダイスを除いて、全てのダイスを戻します。

特許庁(1)

残っている特許カードを取り除きます。それらは特許カードの山札の下に入れ、新しいカードで特許庁を補充します。

大英博物館(2)

大英博物館に残っているリサーチタイルをゲームから取り除きます。サプライから新たなリサーチタイルを補充します。

イングランド銀行(3)

イングランド銀行に残っている株券をゲームから取り除きます。次のラウンドの株券をランダムに補充します(ロンドンタイムスのラウンドトラックを参照)もう必要が無いスペアの株券は箱に戻します。

リフォームクラブ(5)

リフォームクラブから残っているキャラクターカードを取り除き、山札の下に入れます。新しいカードを補充します。



例(ブラックマーケット)

ブラックマーケットの全てのアシスタントがステップ下がります。最後のステップにあったアシスタントはプレイヤーのサプライに戻ります。





借金

借金を受ける

 いつでも借金を受けることができます。借金を受け取るとき、借金タイルをランダムに引き、プレイヤーマットの空いているリサーチスペースに表向きに置きます。すべてのリサーチスペースが使用されている場合、リサーチタイルを借金に置き換え、リサーチタイルを破棄しなくてはなりません。そして、サプライから10ポンドを取ります。
 特別な場合: すべてのリサーチスペースが既に他の借金タイルで占められている場合は、プレイヤーマットの横に新しい借金タイルを配置します。他の借金に加えてカウントされます。この場合、リサーチタイルを受け取ることもできなくなります。



借金を返す

 借金は、手番中またはゲーム終了時にいつでも返済できます。10ポンドをサプライに支払い、任意の借金タイルを裏側に向けます。ゲームの終了時にも借金を返済することをお勧めします。そうすれば、借金を返済した後、別のお金が必要になり、再び借金することを避けることができます。



ゲーム終了時の借金

借金により、ゲーム終了時に勝利点が失われます。返済された借金は常に5勝利点、借り入れ中の借金は8または10勝利点失います。



管理ボード

管理ボードは以下のエリアになっています。

評判トラック

ボードの左側は評判トラックです。ここでは、得た評判ごとにプレイヤートークンを進めます。トークンがチラスペースに到達・通過するたび(A)、直ちにそこに記されているボーナスを一度だけ得ます。トークンがポスタースペースに到達・通過したら(B)、2個の評判トークンのうち1個をそこに置くかどうかを直ちに決めなくてはなりません。後からバズトークンを置くことはできませんし、既に配置されているバズトークンを移動することもできません。



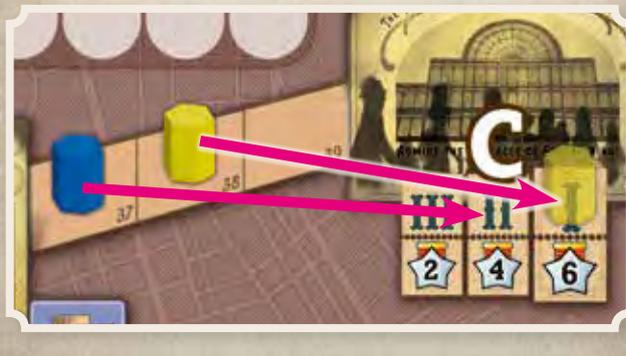
例:
 赤は3バズを獲得し、スペース3からスペース6に移動します。赤は、ポスター(スペース4)に到着したときにバズトークンを配置し、フェーズ6でボーナスを獲得できます。スペース5に到着した場合、赤はすぐに1回だけギアを受け取ります。



評判トークンが配置されている場合、フェーズ6のすべてのラウンドでポスタースペースのボーナスを受け取ります。ポスタースペース7、14、21、28、36のボーナスは勝利点です。ポスター4では、2ポンドを得るか、評判トラックで2ステップを進むかを毎ラウンド決めます。(フェーズ6で評判トラックで2つのステップ進み、プレイヤートークンを別のポスタースペースに移動すると、使用されていない場合はすぐに他の評判トークンを配置できます。このポスタースペースのボーナスはすぐに獲得できます)。

評判トラック(C)の最後のスペース40に到着した最初のプレイヤーは、プレイヤートークンをスペース に、次のプレイヤーをスペース に、その後のプレイヤーをスペースIIIに配置します。(ゲーム終了時に入場チケットで勝利ポイントを取得します。勝利ポイントを獲得するために、必ずしも評判トラックの最後に到達する必要はありません。評判トラック上の相対的な位置は重要です。)追加のバズは没収されます。

例：
黄は評判2を得て、評判トラックの最後に到達し一番乗りを取ります。黄はゲーム終了時に6勝利点を得ます。青は現在の位置にあれば、ゲーム終了時に4勝利点を得ます。



収入トラック

収入トラックは、管理ボードの右側にあります。フェイズ6でいくら収入があるか分かります。フェイズ6赤い下部のスペース(収入0)にトークンがあると、そのラウンドでは収入は得られず、勝利点1点を失います。収入を失うのはフェイズ6でのみで、赤いスペースに入ったときではありません。

ゲーム中に収入を得て、トークンがすでに収入トラックの一番上のスペース(12)にある場合、12を超えるステップごとに銀行から1ポンドを受け取ります。

ゲーム中に収入を失い、プレイヤートークンがすでに収入トラックの最下位にある場合、さらに下に行くすべてのステップで、銀行に1ポンドを支払う必要があります。あなたが支払うことができない場合は、借金を取る必要があります。

得点トラック

管理ボードの縁は得点トラックです。試作品の作製によって勝利点を失うため、5勝利点からゲームを始めます。勝利点が50点に到達したら、勝利点タイルを50の面にして、管理ボードの対応するスペースに置きます。100点を超えたら、反対面を上にします。再び50点を下回ったら、サプライに戻しておきます。100点を下回ったら、また、50の面にします。

END OF THE GAME

ゲームは、万国博覧会がある5ラウンド目（1851年春）のフェイズ6の後、終了します。ここで、借金を返済し、残ったギア、エネルギー、新聞をそれぞれ1ポンドに変換します。10ポンドごとに、10ポンドタイルに交換し、プレイヤーマット（ある場合）の空いているリサーチスペースに置きます。

そしてエリアごとの得点・失点を計算します。

評判トラック

評判トラックでの位置に応じて勝利点を得ます。評判トラックの先頭のプレイヤーは6勝利点、二位のプレイヤーは4勝利点、三位のプレイヤーは2勝利点得ます。他のプレイヤーは得点できません。
補足：得点を得るために40の位置までいく必要はありません。どれだけ進んでいるかの順位だけで得点は入ります。同点の場合、関係するプレイヤー間で各ティアの勝利ポイントを均等に分けます。（端数切り捨て）

ブラックマーケット

ブラックマーケットの高い位置にいるアシスタントに勝利点が入ります。一番上にあるアシスタントには3点、二番目は2点、三番目は1点。

プレイヤーマット

到達した目的トラックの位置による得点（該当のレベルの得点のみ、下のレベルの得点は合算しません）を得ます。

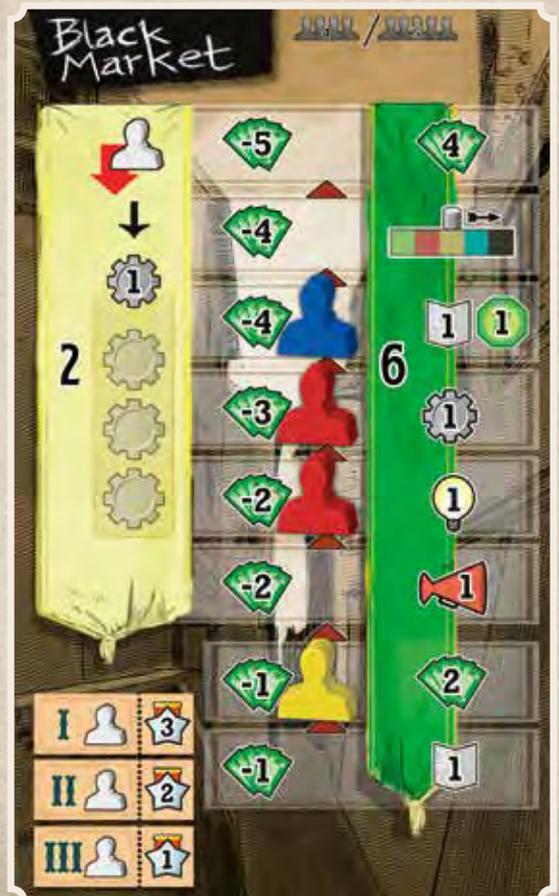
借金ごとに、記された勝利点を失います。

空いているリサーチスペース（リサーチタイルも借金も10ポンドタイルもない）ごとに2勝利点を失います。

最も勝利点を得たプレイヤーの勝利です。万国博覧会の星となります。同点の場合、勝利を分け合います。

例：ブラックマーケット

青のアシスタントが一番上で3勝利点。赤は二番目と三番目で3勝利点。



例：プレイヤーマット

青は、目的の達成で4勝利点。返済した借金で5勝利点のマイナス。空いているリサーチスペースが4カ所で8勝利点のマイナス。残っていた10ポンドで一カ所埋めることができたので、2点の損失を免れます。

