



ハンブルグム 2～5人用の戦略的ゲーム マック・ゲルツ作

解 説

17世紀のハンブルグ！広大な都市の壁は、三十年戦争の荒廃から保護しています。プロテスタント難民のおかげで、ハンブルグはドイツで最も大きくて最も繁栄している都市になりました。遠くから、地平線に浮かぶ市民の誇りと繁栄を示している巨大な教会の尖塔と交易船のマストを見ることができます。

プレイヤーは、富と名声を追い求めるハンブルグのファミリーを導きます。彼らはビール、砂糖と布を生産して、船でこれらの商品を海外へ売ります。建物の最高の立地や港での船のための最高の停泊地をめぐる争いをします。

しかし、金や商品のどちらでもなく、名声だけがゲームを決めるので、最終的に、最も評判が高い教会の寄付のために争います。

“ハンブルグム”は、カードやダイスの運がない2～5人用のストラテジーゲームでもあります。行動は、ロンデル盤による簡単な規則に従って選ばれます。大きい両面のゲームボードの裏は、もう一つの都市、“ロンディニウム”、として異なる戦略的な挑戦を提供します。

ゲームへのクイック・イントロダクションが、次の2ページにあります。ゲームの遊び方の例を用いて、主な概要が記されています。クイック・イントロダクションは以下の点で役に立つでしょう。

- －ルールを読む前に概要を得ること
- －それらを読んだ後にルールの理解を容易にすること
- －すぐにゲームを始めること。

この場合、クイック・イントロダクションの後で触れている項は、同様に見ておくべきです。

クイック・イントロダクション

以下の例は、ゲームを理解しやすいように最初の6ラウンドをプレイしたものです。

ゲームの準備

赤，青，緑（時計回りの順）がプレーします。赤がスタートプレイヤーです。得点トラックにゲームマーカーを置き，価格表に商品を置きます。寄付トークンと船は下の図のようにボード上に置きます。



さらに，教会はチャーチ・ビルダー・ボーナス・チャート上に置き，建物をボード上に山にして置きます。



全てのプレイヤーは，プレイヤーコマと商品3個，建築資材2個，そして最初のお金を受け取ります。スタート時のそれぞれの持ち物は次のようになります。



ラウンド1

赤は，八角形のゲームマーカーをロンデルの”ビール”に置きます。銀行からビールコマ1個受け取ります。

青は，”布”を選び，銀行から布コマ1個受け取ります。

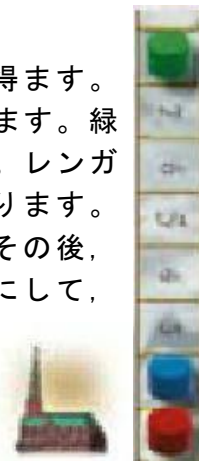
緑は，最初に”交易”を選び，布1個を売却し，銀行から100€受け取ります。（各船は1種類の商品のみ売却できます。あるいは建築資材を購入できますが，同時に売買はできません。）最初のラウンド後，プレイヤーはの持ち物は次のようになります。



ラウンド2

統計回りにロンデル上を移動します。3マス分は無料ですが、追加の1マスごとに1名声点のコストがかかります。

赤は1マス前に進み、”交易”をします。ビールコマ2個を売り200€得ます。
青は、2マス前に進み、”ビール”を選びます。ビールコマ1個を生産します。緑は”教会”を選び、聖ニコライの教会に1回の寄付をします。レンガ1個を支払い、聖ニコライから5点の寄付トークンを受け取ります。さらに、円形ディスクを聖ニコライの建築場所に置きます。その後、寄付トークンの得点計算をすることにし、トークンを裏返しにして、5点を獲得します。



ラウンド3

赤：”教会”：聖ミカエリスにレンガ1個支払い、1回の寄付をしてそこから5点の寄付トークンを得ます。建築場所に円形ディスクを置きます。寄付トークンによる得点計算をすることにして、トークンを裏返し、5点を獲得します。

青：”造船所”：木材1個を支払い、新しい船を建造します。No3の停泊所はいっぱい(3人プレーでのキャパは3隻まで)なので、全ての船は停泊所2へ移動します。そして、新しい船はNo3の停泊所に置かれます。

緑：”交易”：レンガ2個と木材1個を購入し100€支払います。(価格は倉庫に明示)

プレイヤーの状況は次の通り：



ロンデルの状態は次の通り：



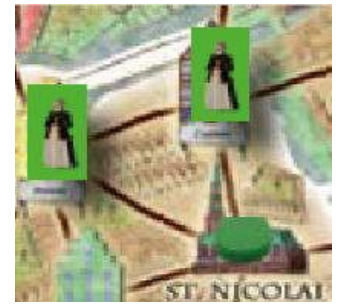
ラウンド4

赤：”交易”：レンガ3個と木材2個を購入し200€支払います。

青：”交易”：ビールコマ2個と布コマ2個を売却し、400€得ます。(2にいる船で2

個売ることができ、3にいる船で3個売ることができます。)

緑：“ギルドホール”：レンガ2個と木材2個を支払い、2つの建物を建てます。船長とビール工場に決めます。そして、それぞれの場所に市民コマを置きます(自分が寄付をしたか、すでにある自分の市民コマと茶色の船で結ばれた場所でなくてはなりません)。ゲームボードのストックから船長とビール工場を受け取ります。船長が建てられたので、オレンジ色の船”幽霊船”と緑の船がNo3の停泊所に追加されます。ビール工場が建てられたので、ビールの価格が10€下がり90€となります。

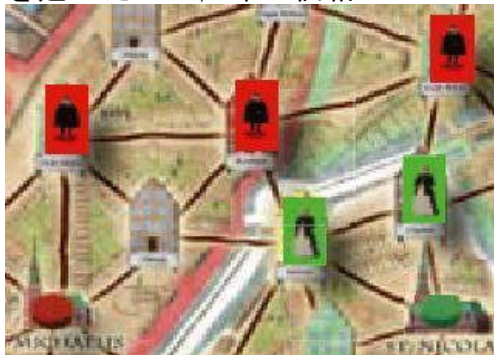


0	1	2	3	4	5
		E	E	R	
	S	U	G	A	R
	C	L	O	T	H
100	90	80	70	60	50



ラウンド5

赤：“ギルドホール”：レンガ3個と木材3個を支払い、3個の建物を建てます。2つの織物工場と1つの商人にします。その建築場所に自分の市民コマを置き、ストックから3つの建物を取ります。商人の効果で直ちに銀行から100€受け取ります。2個の織物工場を建てたので、布の価格が80€に下がります。



青：“交易”：ロンデルのマスを4つ移動したので、1名声点支払います。3個のレンガと3個の木材を購入し、260€支払います。

緑：“ビール”：ビールコマ2個を生産します。

ラウンド6

赤：“交易”：レンガ2個と木材1個を100€で購入します。

青：“教会”：聖キャサリネンに2回の寄付をします。最初の寄付としてレンガ1個支払い、2度目の寄付として、木材とレンガ1個ずつ支払います。2個の円形ディスクを建築場所に置き、5点の寄付トークンとさらに市民トークンを取ることにしました。5点の寄付トークンで5名声点を得点しトークンを裏返します。

緑：“交易”：ビールコマ3個を90€ずつと砂糖1個を100€で売却し、計370€を得ます。



ここでプレイの例は終わりです。すぐにプレイに入る場合も、少なくとも”ゲームの終了””教会””ギルドホール”の項目は読んでおいてください。重要：どの種類の寄付トークンも、得点計算しないものは1個ずつしか持つておくことはできません。

ゲームボード

倉庫
商品の購入数に応じた合計金額が記されています。

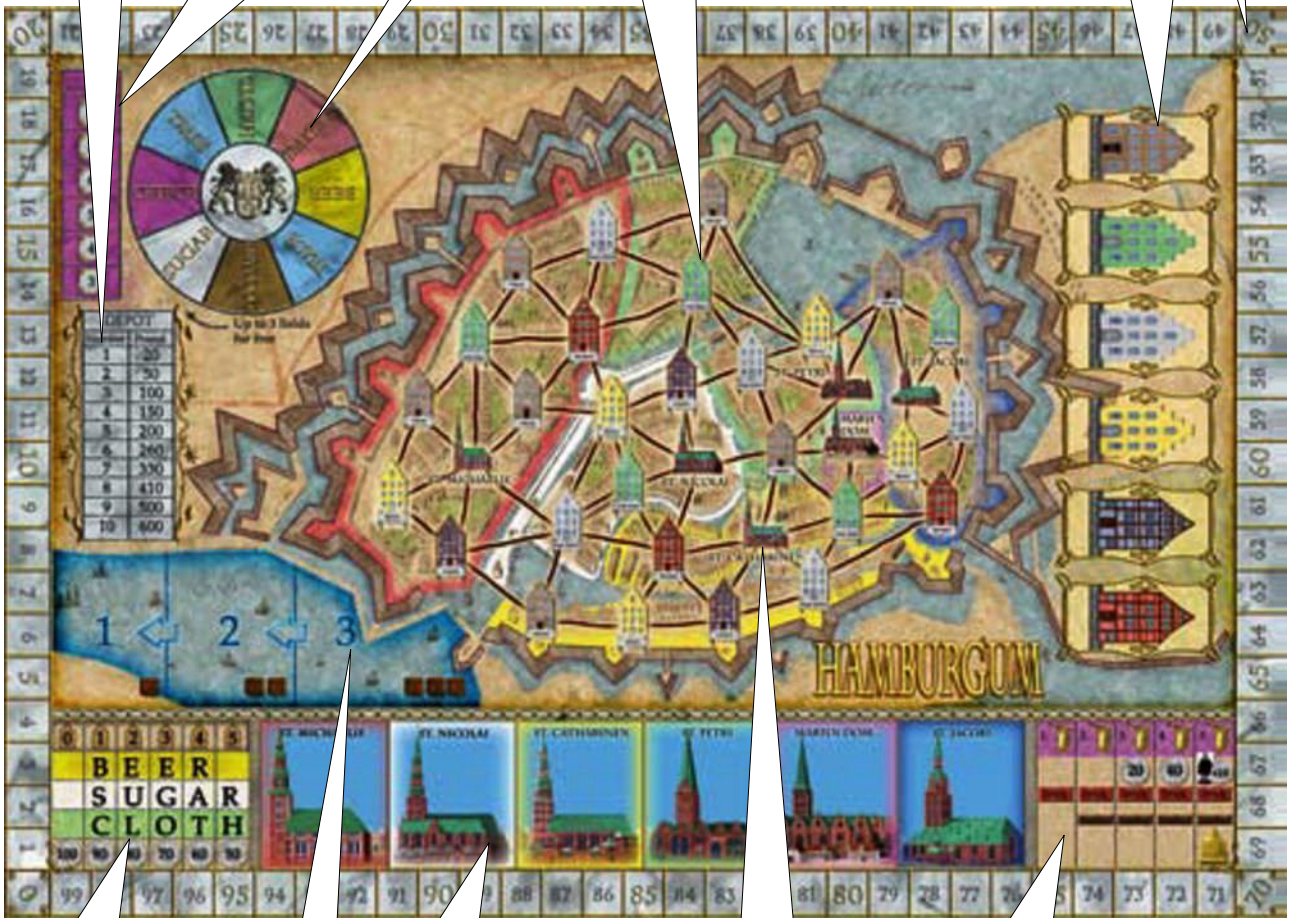
ロンデル
ここで、アクションを選びます。

得点トラック
名声点を加算していきます。

教会の建築
スタート時、すべての教科はここに置かれます。教会を完成させると、示されたボーナス点を得ます。

建築地区
ここでは、織物工場が建築できます。

保管場所
建物のストックが置かれています。



価格チャート
商品のその時々々の価格が分かります。

教会の絵
ここに、すべての寄付トークンを置いて準備します。

寄付の概要
寄付のコストが分かります。

港
港の船は、3、2、1の停泊所に置かれます。

教会建築地区
ここでは、聖キャサリネン教会が建てられます。その教会の地区は、黄色の線で囲まれた場所になります。

ゲームの内容物

銀行へのストック：

- ・木製キューブの商品45個
ビール15(黄), 砂糖15(白), 布15(緑)
- ・建物素材49個
木材24(茶), レンガ20(赤), 鐘5
- ・寄付トークン30個(教会ごとに5個ずつ)
- ・建物35個(7個の青い役所を含む)
- ・お金 銅のコイン32(10ポンド)
銀のコイン15(50ポンド)
金のコイン19(100ポンド)
- ・教会 6個
- ・オレンジの船3個(幽霊船)

プレイヤーの駒：

- (5色：赤, 青, 緑, 黄, 灰)
- ・市民駒90個(各色18個)
 - ・円形駒75個(各色15個)
 - ・船25個(各色5個)
 - ・ロンデル用八角形マーカー5個
 - ・得点用円形マーカー5個

ルールとその他：

- ・ルールブック1
- ・サマリー5枚
- ・歴史的背景の年鑑1

ゲームの準備

各プレイヤーは自分の色を選び、市民、船とゲーム・マーカーを受け取ります。さらに追加で以下のものを持って始めます。

- ・商品3個 ビール1個(黄) 砂糖1個(白) 布1個(緑)
- ・建築素材2個 材木1個(茶) レンガ1個(赤)



各プレイヤーは自分の船1隻を、青3の停泊地に置き、八角形のゲーム・マーカーをロンデルの中央に置きます。



教会建築のボーナスチャート上の6つの場所に1個ずつ教会を置きます。ビールと砂糖、布を1個ずつ商品の価格チャートの100£に置きます。

0	1	2	3	4	5
BEER	BEER	BEER	BEER	BEER	BEER
SUGAR	SUGAR	SUGAR	SUGAR	SUGAR	SUGAR
CLOTH	CLOTH	CLOTH	CLOTH	CLOTH	CLOTH
100	90	80	70	60	50

30個の寄付トークンはゲームボードに描かれている6つの教会に置きます。各教会には5つの違うトークンを置きます。市民、建築、船、寄付の4つのトークンを下に置き、その上の中央に5名声点の得点トークンを置きます。各トークンは数字を表向きにして置き、教会の側を裏にします。聖キャサリネン教会のセットアップの例は右のように。





数字が付いていない7つの役所(“青の役所”と呼びます)は、ゲームから取り除きます。これらは上級ヴァリエートルールでのみ使用します。

その他の28個の建物をゲームボードの右側に置きます。役所は次の順番に置いてストックとします。

一番下にNo 1 (Lord Mayor), その次にNo 2 ~ 4 (Vicar), 一番上にNo 5 ~ 7 (Councilman)。

その他の全ての商品, 建物資材, コインはボードのそばに置き, ストックとします。

最も最近教会へ行った人がスタートプレイヤーになります。スタートプレイヤーは, 1名声点受け取り, 円形ゲーム・マーカーをスコアトラックの1に置きます。そして初期資金として10€受け取ります。それ以降のプレイヤーは時計回りに1名声点と10€ずつ多くして受け取ります。2番目のプレイヤーは2名声点と20€, 3番目のプレイヤーは3名声点と30€といったように・・・。



プレー中は以下のことをしっかり守ります: 全員の商品, 建物, お金はよく見えるようにしておきます。プレイヤー間の交渉や貸し借りはできません。

ゲームの目的とゲームエンド

ゲームの目的

全てのプレイヤーは教会への寄付によって最も名声点を獲得することを目指します。

プレイヤーは建築資材(木材・レンガ・鐘)と6つの教会の建築のためにお金を寄付します。そして, 見返りに寄付トークンを受け取ります。お金のために, 商品を生産し, 銀行へ売ります。このお金は, ターン中に寄付金をしたり, 建物や新たな船を建築する建築資材の購入資金となったりします。

いくつかの建物が商品の個々の生産能力を大きくする一方, 他の建物は直接的に何らかの利点を与えます。船は, 商品を海外で売るのに用いられます。銀行への直接販売よりもかなり高くなります。

教会への最初の寄付は, 常に5名声点トークンを受け取ります。それ以降の教会への寄付は, 名声点の価値が違う他の4枚の寄付トークンから選ぶことができます。それらの価値は新たな船や建物を建築したり, 寄付をするのに影響します。教会を完成させたプレイヤーは, 教会建築のボーナスチャートによってボーナス点を得ます。

ゲームエンド

ゲームは, 6個の教会が完成したら終わりになります。そこで, 全ての計算されていない寄付トークンが計算されます。さらに, 商品の全てや建築資材の全てはそれぞれ50€で銀行に売却されます。最終得点を決めるために, 100€につき, 1名声点を購入します。最も名声点を持っている人が勝ちです。同点の場合, 残っているお金が多い方が勝ちです。

プレーの基本

スタートプレイヤーから時計回りに行います。自分のターンでは、ロンデル盤の上の自分のゲーム・マーカーを移動させます。各プレイヤーの最初のターンでは、自分の望む場所を選ぶことができます。

ゲーム中、その後のターンでは、ロンデル盤を時計回りに1～3個のアクションフィールドの移動は、無料で行えます。

3個よりも多くのフィールドを移動したいときは、追加のフィールドごとに1名声点を支払わなくてはなりません。得点トラックから引いていきます。プレイヤーは必ず移動しなくてはならず、同じ場所のアクションがしたいなら、8フィールドの移動で5名声点が必要と言うことになります。



アクション

ロンデルには8つのアクションがあります。3つの商品(ビール, 砂糖, 布)を生産するアクション, 商品や建築資材の取引をするアクション(同じ場所が2カ所), 建築資材を使う場所(造船所, 教会, ギルドホール)が3カ所。

ビール, 砂糖, 布

各プレイヤーは、もともと、各商品1個を生産する能力を備えています。各生産工場(ビール工場, 砂糖工場, 織物工場)は、プレイヤーの生産能力を1増強します。生産はコストがいりません。生産した品物は銀行から取ります。

例: あるプレイヤーは、ビール工場は持っておらず、砂糖工場3個, 織物工場1個を持っています。このアクションで次の物を手に入れます:

ビール: ビール1個

砂糖: $1 + 3 = 4$ 個の砂糖

布: $1 + 1 = 2$ 個の布



交 易

このアクションで、自分の商品を売ったり、銀行から建築資材を購入したりできます。同じターンに両方のことをすることはできません。

1 商品の売却

自分の船を使うことによって海外へ商品(ビール, 砂糖, 布)を売ることができます。各船は一種類の商品のみ運ぶことができます。さらに、海外市場へ運べる商品の数は、停泊地で決まっています。No3の停泊地は、同じ種類の商品3個まで売ることができます。No2の停泊地は、同じ種類の商品2個まで売ることができます。No1の停泊地では1個の商品のみ売ることができます。売却価は、ゲームボードの左にある商品の価格チャートにあります。

船の能力が全ての商品売るほどない場合は、余分な商品をそれぞれ30£で船を使わずに売ることを選ぶこともできます。

全ての売った商品は銀行に戻し、その分の支払いを受けます。商品の売却は、価格チャートには影響しませんし、港の船の場所にも影響しません。

例：緑のプレイヤーは、ビール3個と砂糖2個を所有しています。”交易”にゲーム・マーカーを移動し、それらを売却します。価格は示されている通りです。

0	1	2	3	4	5
	B	E		R	
	S		G	A	R
	C	L	O	T	H
100	90	80	70	60	50

港での状況はこのように：

1隻の船でビール3個を売り、もう1隻で砂糖1個を売ります。ビールの価格は70£で、砂糖は80£です。
 $3 \times 70£ + 1 \times 80£ = 290£$ を得ます。しかし、砂糖1個が残り、銀行に30£で売ることができます。



2 建築資材の購入

このアクションで銀行から建築資材(木材, レンガ, 鐘)を購入することができます。資材の合計個数による価格は、1個で20£から10個で600£まで、倉庫に示されています。資材の組み合わせは1つの規制を除いては自由にできます。それは、1度に教会の鐘については1個しか買えないということです。銀行のストックに制限はありませんから、万が一銀行に資材が足りなくなったら、資材が戻るまで他のもので代用して分かるようにしてください。

例：木材2個, レンガ2個, 鐘1個で合計5個を200£で購入。

DEPOT	
Number	Price
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	260
7	330
8	410
9	500
10	600

造船所

このアクションでは、新しい船を建造することができます(複数可)。新たな船にはコストとして木材1個が必要です。新しい船は停泊所のNo3に置きます。港には3カ所の停泊所があります。それぞれの停泊所の収容数は、プレイヤーの人数と同じです。

No3がいっぱいで(ゲームの最初に起こりがち)、新しい船を港に入れるときには、今ある全ての船は位置が変わります。

- ・No1にある全ての船は、プレイヤーのストックに戻ります。
- ・No2にある全ての船は、No1に移動します。
- ・No3にある全ての船は、No2に移動します。
- ・新しい船は空いたNo3に置きます。

新しい船を作ったとき、同じターンに、No1から除かれた自分の船を使うことができます。しかし、故意にNo2や1から船を引き上げ、それらをNo3に置き直すことはできません。

例：4人プレーで、港は右のような状態：
 黄は、木材2個支払い、2隻の船を港に置きます。最初の船は単にNo3の停泊所に入れます。しかし、これでいっ



ばいで、2隻目の船を入れる前に、全ての船を今いる場所から移動しなくてはなりません。1の全ての船は取り除かれ、2から全ての船が1へ移動、3から全ての船が2へ移動、そして、2隻目の船はNo3に置かれます。そうすると右のようになります。



黄のプレイヤーは、もう2隻船を作って、No3に置くこともできます。

教会

このアクションは2ステップで行います。

1 寄付をする

プレイヤーは建築資材とお金を自由に選んだ教会の1つに寄付できます。同じターンに選んだ教会に複数の寄付をすることができます。

それぞれの寄付に必要な建築資材とお金はゲームボードにかかれています (donation overview) :



最初の寄付 : レンガ 1 個

2度目の寄付 : レンガ 1 個 + 木材 1 個

3度目の寄付 : レンガ 1 個 + 木材 1 個 + 20金

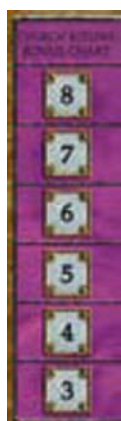
4度目の寄付 : レンガ 1 個 + 木材 1 個 + 40金

5度目の寄付 : レンガ 1 個 + 木材 1 個 + 鐘 1 個

と10金 (ボード上の自分の市民1人につき)

すべての寄付では、プレイヤーは寄付トークンを受け取り、円形駒を教会の建築現場に置きます。教会への最初の寄付で5点の寄付トークンを受け取ります。その後の寄付では、残りの寄付トークンから自由に選んで取ります。取ったトークンは、得点分かるように自分の前に置きます。

例 : 聖ミカエリス教会は、すでに赤と青が寄付をしています。黄は、3度目、4度目の寄付をしたいと考えています。このコストはレンガ2個と木材2個、そして20+40=60金です。かれは2個の黄色い円形駒を赤と青の駒の上に置きます。

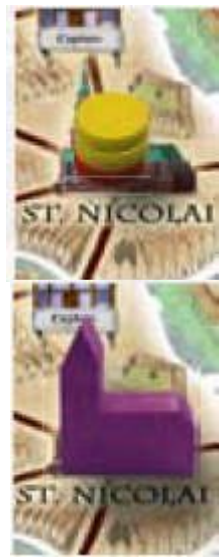


5度目の寄付で、教会は完成です。最後の寄付をしたプレイヤーは :

- ・すべての円形駒を取り除いた後、ボーナスチャートから上から順に教会を取り、都市の建築現場に置きます。
- ・教会建築ボーナスチャートに記されたボーナスポイントが得点です。最初に完成した教会は8点、2番目は7点・・・です。
- ・寄付による教会建築家としてのステータスとして、ボーナスチャート上に円形駒を置きます。このプレイヤーは、これ以降、隣接のルールに関係なくどこでも選んだ場所に建築できます。(ギルドホール参照)



例：緑は5個の建物を持っており、彼は”教会”へ移動し、聖ニコライ教会へ寄付します。ここまでに聖ニコライ教会は3度の寄付を受けています。彼は4度目の寄付として木材1個、レンガ1個、40€と、5度目の寄付としてレンガ1個、木材1個、鐘1個と50€(5個の緑の建物で)を支払います。黄と赤の円形駒はそれぞれの手元に戻されます。をチャーチ・ビルダー・ボーナス・チャートの上の方から教会を取ります。そして、聖ニコライ教会の建築現場に置きます。ゲーム中の最初に完成した教会なので、8点をボーナスとして得ます。最後に緑の円形駒は、寄付をした教会のボーナスチャート上に置きます。



2 寄付トークンの得点

集めた寄付トークンの得点を得ることができます(このターンに寄付したかどうかに関係なく)。5種類の寄付トークンがあり、各教会にそれぞれ1枚ずつあります。聖ミカエリス(赤)の寄付トークンの使い方の例：



5名声点：このトークンは常に一番はじめに取ることを忘れないでください



1名声点：得点されたまたはされていない、これも含めてプレイヤーの寄付トークンそれぞれにつき



2名声点：得点時に港にいる自分の船それぞれにつき



5または4名声点：それぞれの教会地区に応じた自分の建物につき



4または3名声点：その教会の地区にいる市民につき(宮殿では、1点)

望むだけ、寄付トークンの得点計算ができます。

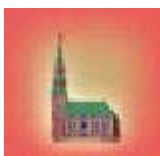
重要：”教会”アクションの終わりに保持できる得点計算されていない寄付トークンは、各種類1枚のみです。もし同じ種類のトークンを2枚持っていたら、少なくともそれらのうち1枚は得点計算をしなくてはなりません。

例：黄は聖ミカエリス教会へ2回の寄付をし、2枚の寄付トークンを選びました。そして、自分の前に寄付トークンを置きます。



聖ニコラル教会の1枚の寄付トークンは以前のターンですでに得点計算しています。(補足：トークンは教会の面になっています)港に4つの

寄付トークンの得点計算をするとき、プレイヤーは、得点トラック上をマーカーを進め、寄付トークンを裏返します。プレイヤーは、新たな寄付をしたかどうかに関係なく、”教会”のアクションで



船と聖ペトリ(緑)教会の地区に3個の市民を持っています。そして、2枚の船トークンを持っているので、それらのうち1枚は得点計算をしなくてはなりません。2×4=8点です。同時にもっと得点計算することを選ぶこともできます。もう1枚の船トークンで8点、緑の市民トークンで4×3=12点、今5枚のト

クンがあるので赤の寄付トークンで5×1=5点を受け取ることもできます。

Tip:船は簡単に港からなくなってしまうので、船トークンで得点するのはよい考えです。他のトークンは価値が上がり、失われません。なので、より後に得点計算するのが効果的でもあります。

ギルドホール

このアクションは新たな建物(複数可)を建築できます。

地図には全部で28個の建築地区があります。ギルドホールのアクションを選ぶと、建てたい建物ごとに木材1個とレンガ1個を支払い、新たな建物を建築できます。建物を選び、自分の前に置き、それからその建築地区に自分の市民駒を1つ置きます。全ての新しい建物について

- ・木材1個、レンガ1個を銀行へ支払う。
- ・建物を選び自分の前に置く。
- ・建築地区に市民を置く。



建物は、寄付マーカーがある教会か、すでに市民が置かれている隣の建築地区にのみ建てられます。市民と教会の隣接は、ボード上に茶色いラインで示されています。

Tip:隣接のルールは、少なくとも1個の教会の寄付をするまでは、建物が建築できないことを意味します。教会の寄付なしでは、建築することはできません。

5度目(最後)の教会への寄付をしたプレイヤーが、教会建築家です。そうすると、その後のゲームでの隣接のルールは影響を受けません。そのため、このプレイヤーは、空いているどこの建築地区にも建物を建てることができます。

Tip:教会が完成したため、丸いコマを手元に戻してしまい隣接関係がなくなったように見えても、その教会の寄付トークン(得点した・しない)を持っていれば、教会と隣接して建築を続けることができます。

1度のターンで、1個以上の建築をするプレイヤーは、同じターンに置かれた建物により、その隣接関係を満たして、建物を連続的に建てることができます。各ターン、プレイヤーはいくつかの新しい建物を建築できますが、これには、1個だけ役所を含むことができます。役所は”ゲームの準備”で指定された順に提供されます。

生産の建物(ビール工場、砂糖工場、織物工場)は、ゲーム中を通してその恩恵を与えます。さらに、建築された各工場により、価格チャートのマーカーが常に1スペース分低くなります。(より多くの生産は、より多くの商品を手に入れることを意味し、それで価格が下がります。)

例:プレイヤーは、2個の織物工場と1個のビール工場を建てます。その結果、ビールの価格は80€に、布の価格は60€になります。

	0	1	2	3	4	5
Beer			E	E	R	
Wool	S	U		A	R	
Cloth	C		O	T	H	
Price	100	90	80	70	60	50

	0	1	2	3	4	5
Beer		B		E	R	
Wool	S	U		A	R	
Cloth	C		L	O	H	
Price	100	90	80	70	60	50

他の建物は、それらを建築した時の一度だけ恩恵があり、以下の通りです。

商人 (Merchant) 3 枚 : プレーヤーは銀行から100 $\text{\textcircled{R}}$ を受け取ります。

船長 (Captain) 3 枚 : オレンジ色の”幽霊船(空飛ぶオランダ船)”の1枚が停泊所3に置かれます。”幽霊船”は、港の場所を占有する中立の船です。それは、他の船のように移動し、残ります。もし、停泊所の3がいっぱいになれば、すべての船は、港に船を追加する項目で記されているように動かされます。そのようなことのアとで、3の停泊所に自分の船の1個を置きます。

役人 (Officials) : 役所のための場所は7カ所あります。ストックの一番上の建物だけ建てることができます。

議員 (Councilman) 3 枚 : すべての教会の地区にいる市民ごとに10 $\text{\textcircled{R}}$ を受け取ります。これは、すべてのプレーヤーの市民を含みます。このターン、議員の建築によるにすでに置かれている市民も数えます。

牧師 (Vicar) 3 枚 : プレーヤーは、すべての教会への寄付ごとに10 $\text{\textcircled{R}}$ 受け取ります。これは、すべての教会のすべてのプレーヤーが置いたすべての円形駒を数えます(完成した教会は寄付の数は5です)。あるいは、すべてのプレーヤーが持っているすべての寄付トークンを数えるても分かります。

市長 (Lord Mayor) 1 枚 : すでに完成している教会ごとに60 $\text{\textcircled{R}}$ 受け取ります。完成していない教会は関係ありません。

例 : 黄は”ギルドホール”へ移動し、木材1個、レンガ1個を支払い、建物1個を建築します。右の図は、すべての市民と寄付を示しています。黄は、近くにA, B, Cの3つの建築地区があります。そして、次の可能性があります。



A) 商人 :

商人を建て建築地区に市民を置きます。そして、ストックから商人の建物を取り、100 $\text{\textcircled{R}}$ を得ます。

B) 織物工場 :

織物工場として建築地区に市民を置きます。そして、ストックから織物工場を取ります。布の価格が10 $\text{\textcircled{R}}$ 下がります。

C) 役人 :

役所として建築地区に市民を置きます。そして、ストックの一番上の役所を取ります。役所の種類に応じて受け取ります :

市長 : 0 $\text{\textcircled{R}}$ (完成した教会がない)

牧師 : 70 $\text{\textcircled{R}}$ (寄付7個 : 緑4 + 赤2 + 黄1)

議員 : 90 $\text{\textcircled{R}}$ (市民9個 : 緑3 + 赤2 + 黄3 + 新たな黄の市民1)

Tip : 議員に関して : もし黄が、議員の前に織物工場か商店を建てて、2個の建物を建てたら、100 $\text{\textcircled{R}}$ 得ることになります。もし、その代わりに、2回目の建築として聖ペトリにビール工場を建てたいならば、ビール工場を得るために議員を最初に建てなくてはならないので、90 $\text{\textcircled{R}}$ しか受け取れません。

上級ルール

2種類の異なった上級ルールを選ぶことができます。ともに、7枚の”青い役所”を基本の役所の代わりに使います。



ヴァリエント1

”青い役所”はストックから自由に選ぶことができます。(ターンごとに1枚のみ)

ヴァリエント2

”青い役所”はシャッフルし、ランダムに重ねます。1枚のみ分かるようにしておき、それが建築できます。それが済むと次の役所が分かり建築します。(同様にターンごとには1枚のみ)

Tip:上級ルールでは、役所とその恩恵についてよく知っておく必要があります。なぜなら、ここでの役所は、建築された業績に報い、一般的な発展はなく、経験豊かなプレイヤーに有利になるからです。初めてのゲームでは、上級ルールは一般的ではありません。ヴァリエント2では、自分のターンでとりわけ魅力的な役所を手に入れるには運も必要です。

”青い役所”の恩恵は、直ちに1度だけ実行します。それらは以下の通りです。

司祭 (Canon) : レンガ1個のみで、選んだ寄付1つを行うことができます。

親方 (Guildmaster) : その時点で持っている全ての商品(ビール, 砂糖, 布)について30 € ずつ受け取ります。

港湾管理者 (Harbour Master) : 停泊所にある自分の船について40 € ずつ受け取ります。

助祭 (Deacon) : 自分が教会に行った寄付(得点された・されていない)について30 € ずつ受け取ります。

寺男 (Sexton) : 最低1個以上寄付がしてある(得点された・されていない)教会について50 € ずつ受け取ります。

頭領 (Master Builder) : すべての教区にある自分の市民について20 € ずつ受け取ります。この頭領自身も数に入れます。

公務員 (Civil Servant) : 少なくとも1個市民を持っている、すべての教区について、40 € ずつ受け取ります。この公務員自身も数に入れます。

例：赤は、港に船4隻、手元に商品4個持っています。全ての市民と寄付は図の通りです。

受け取るのは：

親方：120 € (商品4個で)

助祭：90 € (寄付3個)

寺男：100 € (聖ニコライと聖ペトリ)

港湾管理者：80 € (赤の船2隻)

頭領：100 € (4 + 1赤の市民)

公務員：120 € (白と緑の教区にはすで置かれていて、新たな市民を青の教区に置くので)



Tip：もし赤が2個の建物、最初に黄の教区に織物工場を、続けて役所を建てたら、頭領なら120 € を、公務員なら160 € が与えられます。

戦略的ヒント

教会への寄付を忘れないこと

多くの建物，多くの船，商品の高い生産力は助けになりますが，それら自体は名声点を与えてくれません。富を蓄えるのためにあまりにたくさんの時間を費やすプレイヤーは，十分な寄付トークンを得ることが難しいことが分かるでしょう。

ロンデルでの効率的な動きを

”交易”上で1ターンで1個だけ売ったり，”ギルドホール”で1個だけ建物を建てたり，”教会”上で1個の寄付だけしては，自分のターンを無駄にしてしまいます。時にはそのような行動も役立ちますが，ゲームで最初に寄付するときは，例示してきたようにするのがいいです。

よくある質問 (FAQ)

寄付トークンは，正確にはいつ得点計算されますか？

寄付トークンの得点計算は，アクションフィールド”教会”が実行されたときです。唯一の例外は，ゲームの終了時に，すべての得点計算されていない寄付トークンが最後計算されることです。

寄付トークンの得点計算をやり直すことができますか？

寄付トークンの得点計算は，決まっており，後のターンに変更することはできません。計算されたトークンは裏返しにして，ゲーム中残ります。

交易のアクション中に同じ時に売ったり買ったりできますか？

いいえ，これはできません。

ゲームの資源などに限りがありますか？

船の数は1人あたり5隻です。教会の鐘は1人に1個です。他のすべての材料に限りはなく，十分な量が用意されています。もし不足したら，得点トラックを不足分の数を記録するのに用いてもよいでしょう（得点トラックを得点の記録と足りない種類の記録で兼用します）。

市民トークン(男性・女性)で何か違いがありますか？

ゲーム中，男性女性の面は個人的な関心以外に重要なことはありません。