

# NIPPON

## 明治維新

### Back 時代背景とゲームの概要 view

明治時代の日本は、鎖国状態で封建社会だった国家に、西洋化をもたらすことになりました。帝国は、諸外国に使者を送り、西洋から技術者や学者を招き、鉄道のネットワークを構築し、格段に速い産業革命を実現しています。国家と天皇は偉大な4つの、巨大な力と国内の経済力を超えるほどの大きな影響力を持って頭角を現した巨大複合企業の支援を頼りにしています。これらは、財閥と呼ばれ、明治天皇への影響や日本の運命への重要性は非常に高いものがあります。

ニッポンでは、プレイヤーは財閥をコントロールして、新しい産業へ投資をしたり、技術知識を向上させたり、製品を海外へ輸出したり、国内でのニーズを積極的に満たしたり、日本の高速な工業化の時代への影響力や支配力を高めたりしていくことによって網の目のようにネットワークを広げます。大財閥の基盤は、伝統的な絹織物でしたが、すぐ複合化された企業として影響力と支配力を高め世界での新しい産業の時代の中で、互いに密接なつながりをもった複雑な企業構造を作り上げていきます。

ゲームに勝つために、プレイヤーは日本列島で最も影響力を得るために、どこに投資したらよいかを慎重に選択する必要があります。すべてのアクションは、新たなチャンスへの道を築くのに役立ちます。

ニッポンは、日本史の中での重要な位置にあって、新しい国家が誕生したときの、チャレンジ精神旺盛なベースの速い経済ゲームです。

## ゲームの内容物

最初のゲームの前に、全てのタイルを枠から抜いてください。

1) ゲームボード 1枚

2) プレーヤー・ボード 4枚

3) ワーカー駒

48個

(6色各8個ずつ)



4) 得点マーカー 4個

(各プレイヤー1個ずつ)



5) 黒キューブ

90個



6) 得点マーカー

1個(白の円柱)



7) 列車タイル 24枚

(各プレイヤー6枚ずつ)



8) 船タイル 24枚

(各プレイヤー6枚ずつ)



9) 影響タイル 40枚

(各プレイヤー10枚ずつ)



10) 工場タイル 24枚



11) 機械化タイル

24枚



12) 契約タイル

32枚



13) 計画タイル

16枚(価値1, 2)



14) 都市タイル

9枚



15) 報酬タイル

24枚(表面にボーナス点と裏面に2~5倍の勝利点の倍率)



16) 勝利点倍率タイル

4枚(両面に2倍ずつ)



17) 布袋 1枚

18) お金

(円)



ゲームのさらなる情報は、右のQRコード または [www.whatsyourgame.eu/games/nippon](http://www.whatsyourgame.eu/games/nippon) まで

# ゲームの準備

全てのルールは4人プレイを前提に説明しています。2、3人プレイでの変更点は青い枠の中で示しています。4人未満でゲームをプレイする際には、使わない用具は箱に戻します。

## 1. ゲームボード

テーブルにボードを置きます。ボードはいくつかの区域に分けられています。(3ページの図)

## 2. プレーヤーの持ち物

各プレイヤーは、色を選び(黄、赤、紫、青)、以下の用具を自分の手元に置きます。

契約タイル 8枚(異なる8つの契約があります。それぞれ1枚ずつ取り、表向きにして手元に置きます。)



価値1の計画タイルを1枚



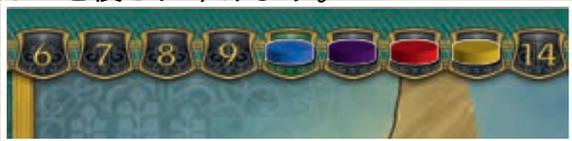
自分の色の影響タイル10枚(価値1~7)



## 3. 勝利点トラック

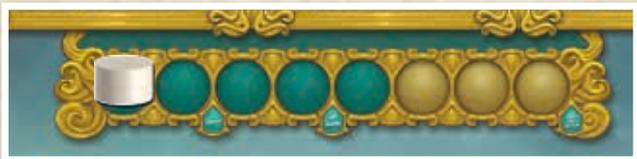
スタートプレイヤーを適当に決めます。手番は、スタートプレイヤーから順番に時計回りに行います。各プレイヤーは、自分の得点マーカーを得点トラックに置きます。スタートプレイヤーが10点、次のプレイヤーが11点、3番目のプレイヤーが12点、最後のプレイヤーが13点に置きます。

ゲーム中、随時勝利点を得て、得点マーカーを移動させます。得点を失うときは、マーカーを後ろに下げます。



## 4. 得点計算マーカー

得点計算マーカーを得点計算トラックの左端に置きます。



## 5. プレーヤー・ボード

各プレイヤーは、自分の色のシンボルがついたプレイヤー・ボードを取ります。このシンボルは財閥を表します。自分の前に置き、以下のように用具を置きます。



12000円を資本エリアに

2個の黒キューブを資本エリアに  
補足：黒キューブは、置き場所によって違う役割になります。資本エリアに置いたものは、石炭になります。



自分の色の船タイル6枚を、船エリアに2勝利点の面を上にして並べます。



自分の色の列車タイル6枚を、列車エリアに+2の面を上にして並べます。



黒キューブ1個を石炭トラックの2へ

黒キューブ1個を資金トラックの12へ

黒キューブ1個を知識トラックの1へ

補足：これらの黒キューブは、各トラックのレベルマーカーとなります。マーカーが一番上の枠からは移動しません。



## 6. 勝利点タイル

4枚の2倍勝利点タイルをゲームボードの近くに置きます。



## 7. 工場タイル

生産物の種類ごとに工場タイルを分けます（タイルの右下に記載されています）。



製品

それらを計画タイルの面を表にして（左上に2, 4, 6の価値が記載）ゲームボードのそばに置きます。6種類の製品があります。

絹 地 紙 食料 レンズ 時計 電球



## 8. 報酬タイル

報酬タイルを裏の勝利点倍率（2から5）ごとに分けます。さらに、表面のボーナスの内容（計画タイル2枚、石炭2枚、5000円1枚）で分けます。全部で12個の山札です。



ゲームボードの報酬スロットの上に、ボーナス面を上にして置きます。勝利点2倍のタイルを一番左の列に、3倍をその隣に、以下同様に（下図参照）。

勝利点倍率でタイルを分けた後、ボーナスごとに分ける前に、

3人プレイ：各山からランダムに1枚報酬タイルを抜く  
2人プレイ：各山からランダムに2枚報酬タイルを抜く

## 9. 都市タイル

日本地図は4つの地域に分けられています。各地域は2つの都市のスロットがあります。



ボード上の各都市のスロットに、ランダムに都市タイル1枚を表向きに置きます。タイルの向きは適当で構いません。残ったタイルはこのゲームでは使わないので箱に戻します

## 10. ワーカー

48個のワーカー駒を布袋に入れます。



補足：ワーカー駒の色はプレイヤーの色とも、工場の色にも関係ありません。

3人プレイ：各色から1個ずつワーカーを取り除く。  
2人プレイ：各色から2個ずつワーカーを取り除く。

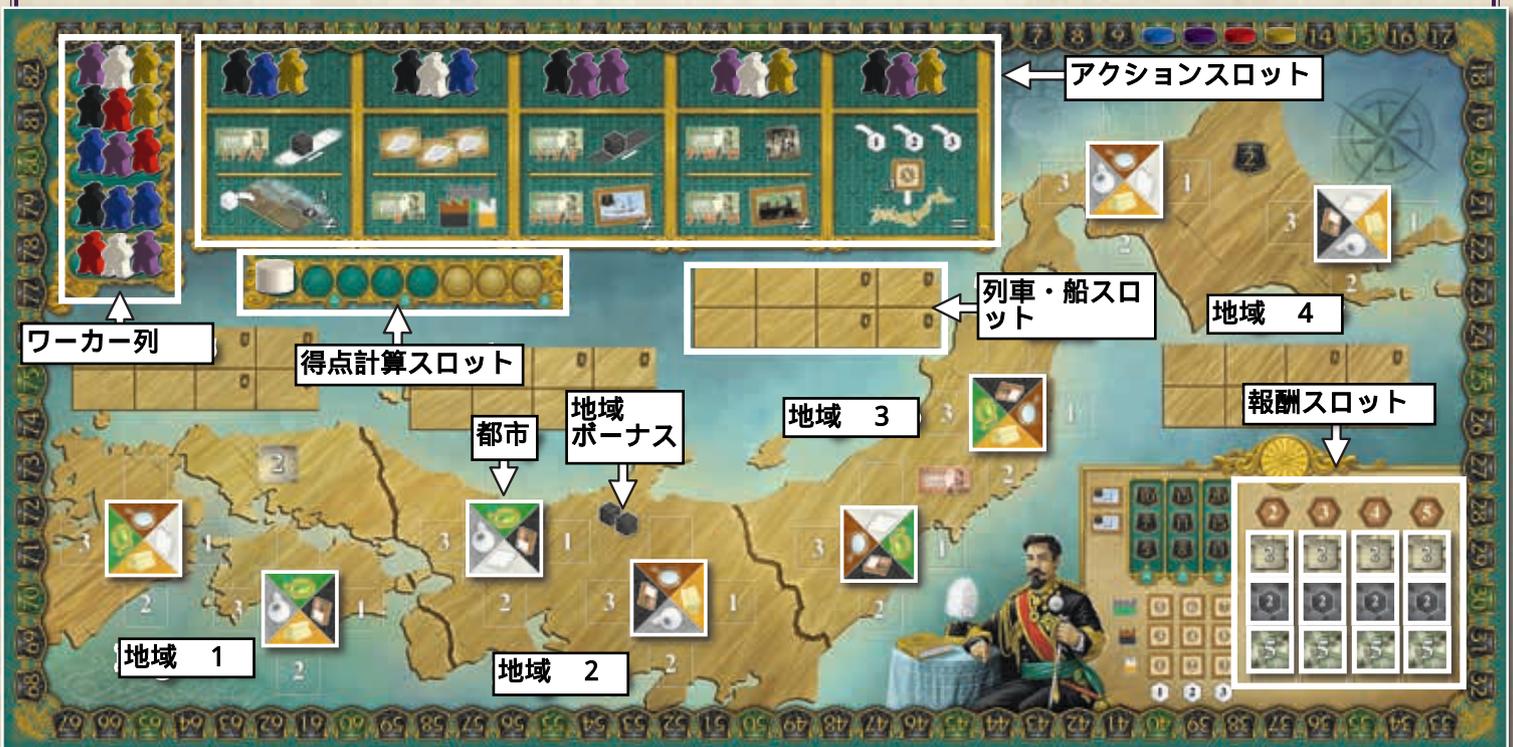
## 11. アクションスロットとワーカーの並べ方

布袋からワーカーをランダムに引いて、ゲームボードの各アクションスロットに3個ずつ置いていきます。

ゲームボードの各ワーカー列にも同様に配置します。（下図の通り）

3人プレイ：各列に3個ずつ3列のみワーカーを配置

2人プレイ：各列に2個ずつ2列のみワーカーを配置



## 12. 共通のサプライ

機械化タイルと残った計画タイル、黒いキューブ、お金は共通のサプライとしてゲームボードのそばに置きます。



ルール上、支払いをしなくてはならないときは常に円紙幣で払うことを意味します。自分のプレイヤーボードの資本エリアから紙幣を取って共通のサプライに戻します。プレイヤーが円紙幣や石炭を得るときは、共通のサプライから取って、自分の資本エリアに置きます。

計画タイルを受け取ったり捨てたりするときは常にその価値が対象です。タイルの枚数ではありません。

例：計画書を2点分受け取ります。価値1の計画タイル2枚か、価値2の計画タイル1枚を取ることができます。

共通のサプライの用具の数に限りはありません。めったにないことですが、サプライの用具が足りなくなってしまうたら、何か他のもので代用してください。

## プレイの流れ

スタートプレイヤーから時計回りで順番に手番を行います。自分の手番では、以下のどちらかを必ず行います。

ゲームボードから1個ワーカーを取り、対応する（以下参照）アクションを行う または  
精算する（11ページ参照）

自分の手番ではいつでも、計画タイルを3点分捨てて、レベルマーカー（資本、石炭、知識のどれか）を1段階上げることができます。これは、計画タイル3点分ごとに何度でもできます。

ゲーム中、3回の得点計算があります（12ページ参照）。3回目の得点計算の後、ゲームは終了します。各プレイヤーは最終得点を計算します。最も多くの勝利点を得たプレイヤーの勝利です。

### ワーカーを取る

以下を必ず実行します。

ゲームボードのアクションスロットからワーカーを1個取ります。

ワーカーを1  
個取る



自分のプレイヤーボードの最も左側の空いているスロットに、そのワーカーを置きます。

ワーカーを取ったアクションスロットに示されているアクションを1回実行します。注意：アクションスロットに2つのアクションが示されていたらどちらか1つを選びます。（6ページ参照）

自分のプレイヤーボードには最大6個までワーカーを置いておくことができます。ワーカーが6個になったら、次の手番には精算を行わなくてはなりません。

ワーカーを  
置く



**重要：**1つのアクションを、しかも完全に実行することが可能なアクションを選ばなくてはなりません。選んだアクションは必ず実行します。

**補足：**取るワーカーの色は、選んだアクションには何の影響もありません。それは、精算のアクションで重要になります。

1アクション  
実行する



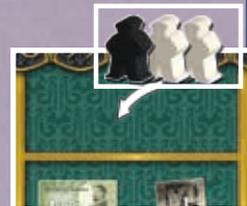
### アクションスロットが空になったら

あるプレイヤーの手番が終わった後で、アクションスロットのワーカーが無くなったら、次の2つのステップを行います。

1 ワーカーの列の最も上のワーカーを取ります。



2 それらを空いたアクションスロットに置きます。



## ワーカーの列が空になったら

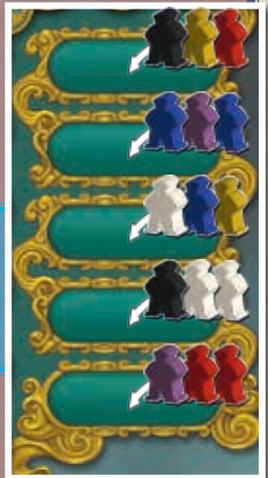
全てのワーカーの列を使い、ワーカーの列も空になったら、次の3つのステップを実行します。

- 1 全てのアクションスロットのワーカーが3個ずつになるように、布袋からランダムに引いて配置します。



- 2 ワーカー列の一番上から順番に、3個ずつのワーカーを布袋からランダムに引いて配置します。

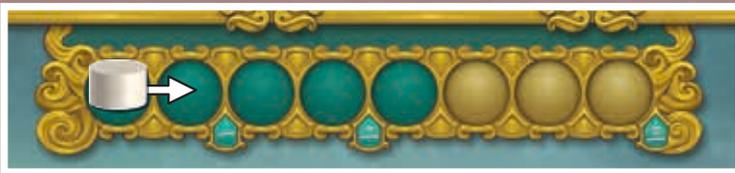
**補足:** 布袋に十分な数のワーカーがない場合、ある分だけ置きます。布袋にワーカーが戻されたら、その都度ワーカー列に配置していきます。(11ページ)



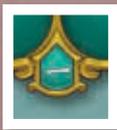
再確認:

- 3人プレイ: 各列3個ずつで3列まで
- 2人プレイ: 各列2個ずつで2列まで

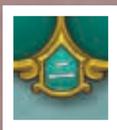
- 3 得点計算マーカーを1マス右へ移動します。



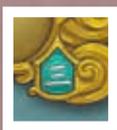
ゲーム中3回の得点計算が、各地域ごとに行われます。得点計算では、勝利点が各地域での影響力の大きさによって与えられます。



得点計算マーカーがこの印を越えたら1回目の得点計算です。



得点計算マーカーがこの印を越えたら2回目の得点計算です。



得点計算マーカーが最初の金色のスペースに入ったら、各プレイヤーは3回の特別な手番(全プレイヤーが1手番を終わることにマーカーを右へ移動)をおこない、そして3回目の得点計算になります。

**例:** 青, 赤, 紫の3人プレイです。青が手番でワーカーの再配置を行い、得点計算マーカーが最初の金色のスペースに移動しました。赤, そして紫, さらに青の順に一回ずつ手番を行い、得点計算マーカーを右へ動かします。これをあと2回続けると、青の3回目の手番の後に3回目の得点計算が行われます。

3回目の得点計算の後、ゲームが終了し、最終得点計算を行います。

# できるアクション

ワーカーを取ったアクションスロットに示されているアクションを1回必ず実行しなくてはなりません。例えば、国内市場のアクションをするには、最も右のアクションスロットからワーカーを取らないといけません。

補足：2つのアクションがある場合は、どちらかを選ばないといけません。



## 新しい産業への投資

経済を独占するような怪物 - 財閥 - は、登場しました。彼らは、経済活動が相互に関連するように幅広く活動します。その相乗効果は、爆発的な支配力を生み出しました。

工場を1つ建てなくてはなりません。

各工場タイルには、次のような情報が記されています。

- 生産する商品
- 3種類の工場のレベル
- 絹製品と製紙工場はレベル1
- 食品工場とレンズ工場はレベル2
- 時計工場と電球工場はレベル3です。

- 生産するのに必要な石炭の数 (7ページ)
- 商品を保管する場所
- 追加ボーナス。工場ごとにボーナスは異なります (サマリー参照)。
- 機械化スロット (表面のみ)
- 工場を建てるのに必要な知識の数 (裏面のみ)。
- レベル1には2, レベル2には4, レベル3には6の知識



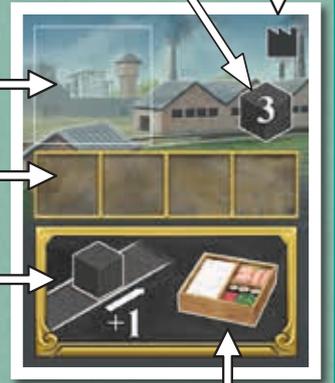
機械化スロット

保管スペース

追加ボーナス

生産に必要な石炭の数

レベル



生産品の種類

工場を建てるためにしなくてはならないことは

ゲームボードのそばにある工場タイルから、任意の建設可能な工場を1枚選びます。

6000円支払います。

工場に必要な知識量を確認します。プレイヤーの現在の知識レベルは、知識トラックのレベルマーカーの横の数値もしくはマーカーより下の数値と同じです。

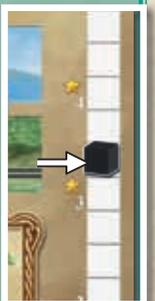
例：レベルマーカーが3と4の間であれば、知識レベルは3です。

知識レベルが十分に足りていなければ、知識レベルに足りない分だけの計画タイルを捨てなくてはなりません。もし、計画タイルも足りなければその工場は建設できません。

例：食品工場(レベル2)を建築したいと思っています。必要な知識レベルは4です。もし知識レベルが3なら、建築のために計画タイル1を捨てなくてはなりません。

タイルを手元に表向きにして置きます。

重要！：一人のプレイヤーは、同じ品物を生産する工場は1つしか建築できません。





## 機械化

近代化は、一か八かの問題でした。国のあらゆる側面をある程度近代化するか、一つとしてうまく近代化できないかどちらかなのです。

1つから3つまでの工場の改良をしなければなりません。  
各改良には5000円必要です。そして次のどちらかを実行します。

**新しい機械を導入する。** 共通のサプライから機械化タイルを取り、+1の面を表にして、任意の工場タイルの空いている機械化スロットに置きます。

または、

**既存の機械をさらに改良する。** 既に置いてある機械化タイルを裏返して+2の面の表向きにします。+2の機械化タイルはこれ以上改良できません。

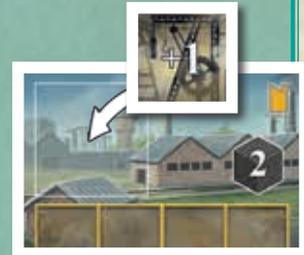
**補足：**一度工場に置かれた機械化タイルは移動したり取り除いたりできません。

**例：**1万円払って絹製品工場に新しい機械化タイルを置き、さらに直ちにそれを改良します。

一度購入したら、可能な工場がある限り、必ず導入または改良しなければなりません。できない場合は、購入した機械化タイルを保持できます。手元のサプライに+1を表にして置いておきます。

**補足：**自分のサプライに機械化タイルがあるなら、次に工場を建設した時に、直ちに工場の上に機械化タイルを導入しなければなりません。可能なら機械の改良もしなくてはなりません（いま導入した機械化タイルを裏返して+2の面を表にして、もう1枚の+1の機械化タイルを捨て札にします）。

**例：**+1の機械化タイルのついた工場を1つ持っています。あなたは15000円支払いました。既存の機械を改良して+2の面を表にし、さらに+1の機械化タイルを2枚取って自分のサプライに置きます。次に工場を建てたときに、これらのタイルのうち1枚を+2の面にして工場に置きもう1枚は捨て札とします。



## 商品の生産

職人を養うために米を育て、労働者に着せるために服をつくり、商品をつくるために労働者を雇います。水田を得るために商品を販売します。

工場(複数可)を稼働して、対応する商品を1~3個生産しなければなりません。

**補足：**工場が商品を生産すると、黒のキューブを工場タイルの保管スペースに置きます。これらのキューブは対応する商品（絹、紙、レンズなど）を表します。

生産したい各工場では、以下のことをしなければなりません。

工場タイルに記されている数の石炭を資本エリアから取り除きます。

**補足：**必要な数の石炭が無い場合は、生産することができません。

共通のサプライからキューブを1個取り、工場の空いている保管スペースに置きます。

**注意：**空きスペースがなければ、生産することができません。

工場の機械化タイルに示されている(+1か+2)数の追加のキューブを取り、可能なら工場の保管スペースに置きます。

**注意：**追加のキューブを置くスペースがない場合は、置けるだけのキューブを置きます。

**注意：**一度の手番で同じ工場を2回以上稼働させることはできません。

**例：**絹製品工場を稼働することにします。既に2個の製品が乗っています。示されているように、自分の資本エリアから2つのキューブを取り除かないといけません。共通のサプライから3つのキューブを取ることができですが(1個は通常の生産、+2の機械化タイルであと2個)、2個しか保管スペースがないので、2個だけ取ってそれらを保管スペースに置きます。

生産に必要な石炭の数





## 知識

”帝国支配の基盤を強化するために、世界中から知識を求めなくてはなりません。”

1 から 3 ステップまで知識レベルマーカーを移動しなくてはなりません。

- 1 0 0 0 円で 1 ステップ
- 3 0 0 0 円で 2 ステップ
- 6 0 0 0 円で 3 ステップ

マーカーが一番上以上には移動できません。



## 鉱山

工業化とともに、石炭の需が伸び、生産の劇的な増加がやってきました。

石炭レベルのマーカーを 1 から 3 ステップ移動します。

- 1 0 0 0 円で 1 ステップ
- 3 0 0 0 円で 2 ステップ
- 6 0 0 0 円で 3 ステップ

マーカーが一番上以上には移動できません。



## 鉄道

この国の初めての鉄道はたったの 27 km でした。1913 年には、鉄道網は、11000 km まで飛躍的に拡大しました！

1 から 3 の鉄道を、建設しなくてはなりません。各鉄道のコストは 5000 円です。

しなくてはならないことは  
自分のプレイヤーボードの左から順番に列車タイルを取ります。



それらをゲームボードの空いている鉄道 / 船スロットに置きます。各地域には 8 つの鉄道 / 船スロットがあります。一回のアクションで 2 つ以上の列車を置きたい場合は、異なる地域に置かなくてはなりません。



補足：鉄道は、得点計算時に追加の影響点を与えます。(12 ページ)



## 造船

この時代、4 つの大財閥は日本の造船事業や海運業の半分を支配していました。

1 から 3 の船を建設しなくてはなりません。各船のコストは 5000 円です。

しなくてはならないことは  
自分のプレイヤーボードの左から順番に船タイルを取ります。



それらをゲームボードの空いている鉄道 / 船スロットに置きます。各地域には 8 つの鉄道 / 船スロットがあります。一回のアクションで 2 つ以上の船を置きたい場合は、異なる地域に置かなくてはなりません。



補足：造船は、得点計算時に追加の影響点を与えます。(12 ページ)

3 人プレイ：各地域で 6 つの鉄道 / 船スロットだけが使えます  
2 人プレイ：各地域で 4 つの鉄道 / 船スロットだけが使えます



プレイヤーボードから鉄道や船タイルを取ったときに、このシンボルが完全に見えるようになったら、可能なら、直ちに資金トラックのマーカーを 1 ステップ上に上げます。マーカーは、最も上にあれば動きません。



## 輸出

日本経済の構造は、原料を輸入し、完成した製品を輸出するという、非常に重商主義になりました。

1～3の契約書を達成しなくてはなりません。各プレイヤーは、ゲームの開始時に、利用可能な異なる8枚の契約書をもっています。



契約を達成するために、しなくてはならないことは

表向きの契約書から1枚を選びます。  
契約書に白いキューブで示されているだけの必要な商品を工場タイルの保管スペースから取り除きます。

描かれている白いキューブの数は、異なる商品がいくつ必要かを表しています。

各キューブに書かれている数字は、同じ商品がいくつ必要かを表しています。



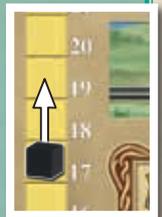
補足：契約書は、一度に全て達成しなくてはなりません。

例：この契約書は、一つの工場から2個の商品と別の工場から1個の商品が必要であることを示しています。



その後、契約書の左下に示されているボーナスを得ます（お金か勝利点）。

資金トラックを1～3ステップ上に上げます（もしあれば、右下に示されています）。マーカーは最も上があればそれ以上は動きません。  
契約書タイルを裏向きにします。



## 都市と商品の需要

明治時代、財閥は、どんどん都市化して増大する人々へ、国内産業革命の賜である商品の販売を始めます。そして、ついには外国の競争相手を駆逐するまでに至るのです。

これは、国内市場のアクションをより理解しやすくするための、都市と影響スロットの説明です（10ページ参照）。

各地域には2つの都市があります。都市のタイルは、その都市での商品の需要を表しています。

各都市の周りには、都市タイルの横にそれぞれ4つの影響スロットがあります。

例：この都市では、レンズと紙と絹と電球が必要です。



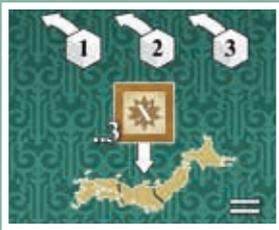
国内市場のアクションを実行するときは、必要な商品1個を供給し、都市に供給した商品に対応する影響スロットに、自分の影響タイルを1枚置きます。

補足：影響スロットに書かれている数字は、海外の会社の、現在その地域における影響レベルを表しています。

これらの数字は、国内市場のアクションの実行には関係ありませんが、影響タイルで覆われていないと、得点計算で重要になります。

例：この都市へ絹製品を供給します。この都市の絹のセクションの隣へ、自分の影響タイルの1枚を置きます。





## 国内市場

より効率的にと選択をする余地などありません。財閥は市場の空白を埋めなくてはなりませんでした。

ゲームボードの1つの地域に、1～3枚の影響タイルと置かなくてはなりません。

配置する影響タイルについてしなくてはならないことは、

供給したい商品のキューブ1から3個を捨てます（対応する工場の保管スペースから取ります）。供給した商品の需要を表す都市の隣の、利用可能な影響スロットに、適切な価値の1枚影響タイルを置きます。直ちに、地域ボーナスを得ます（影響タイルを置いた地域スロットに記されています）。5000円、石炭2個、計画タイル2、勝利点2点のどれかです。

補足：同じ手番に2枚以上の影響タイルを置くときは、同じ地域でなくてはなりません。  
 訳注：合計3枚までであれば、別々の工場からも配置可能。置いた数だけ、ボーナスも入手可能。（BGGフォーラムより）

### Region Bonus



### 影響タイルの価値

プレイヤーが配置できる影響タイルの値は、供給した商品と捨てたキューブの数に応じて変わります。該当のタイルがない場合は、より低い値の影響タイルを配置することができます。

例：

製紙工場（白）から3個のキューブを捨てることで、価値3の影響タイルを置くことが可能。

時計工場（緑）から2個のキューブを捨てることで、価値6の影響タイルを置くことが可能。

補足！：プレイヤーは、常に異なる影響タイルのためにキューブを分けて割り振ることができます

例：時計工場（緑）から3個のキューブを捨てます。1個を価値5の影響タイルに使い、あと2個を価値6の影響タイルに使うことができます。

### 利用可能な影響スロット

影響スロットは、次のいずれかの場合に利用可能と見なされます  
 そこに影響タイルが置かれていない

または、

自分が置きたい影響タイルより価値の低いタイルが置いてある（このタイルは自分のものでも、他のプレイヤーのものでもよい）。このときは、現時点での影響タイルはその持ち主に戻ります。

例：以前の手番で、紫は時計工場からキューブ1個を取り除き、価値5の影響タイルを置いていました。今、青が時計工場からキューブ3個を取り除き、価値7の影響タイルを、紫のタイルから置き換えます。



3人プレイ：各都市には3枚までの影響タイルを置くことができます。

2人プレイ：各都市には2枚までの影響タイルを置くことができます。

2、3人プレイでは、さらに以下のルールを適用します。

もし最大数の影響タイルが既に置かれている場合、空いているスロットに影響タイルを置きたい場合は、自分が置くタイルよりも価値の低いタイルを取り除き、取り除いたタイルより大きい価値のタイルを置きます。この場合、最も価値の低いタイルを取り除きますが、最も低い価値が同じものが複数ある場合は、手番のプレイヤーがどれを取り除くか決めます。

例：2人プレイです。既に2つの影響スロットが埋まっています。青は、価値5のタイルを置きたいので、赤の価値3のタイルを取り除くことにします。価値3以下のタイルを置くことはできません。





## 精算

手番に、ワーカーを取ることができない、または、取りたくない場合、精算を行わなくてはなりません。  
以下のステップを順番に行います。

### 1 資本（お金と石炭）

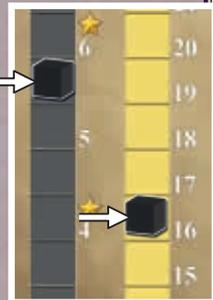
必ずすること

今資本エリアに持っているすべての円（お金）と石炭を捨て、共通のサプライに戻します。

共通のサプライから次のものを取り、資本エリアに置きます。

- ・資金トラックのレベルマーカーの位置に応じた円（お金）
- ・石炭トラックのレベルマーカーの位置に応じた石炭キューブ  
（マーカーのある位置のトラックの右の数値と同じかそれ以下）

例：手番に精算を行います。全ての円と石炭を捨て、石炭5個と16000円を受け取ります。



### 2 天皇の報酬

自分のプレイヤーボードに少なくとも3個のワーカーがいれば、

ゲームボードから、ワーカーが置かれている最も右のスロットに記されている数値（2 - 5）と同じかそれ以下を選んで報酬タイル1枚を取らなくてはなりません。

ボード上に、より大きい数値の報償タイルしかない場合は、天皇の報酬のステップは飛ばされます。



レベルに関係なく、1枚も報酬タイルが残っていない場合は、代わりに2倍勝利点タイルを取ります。もしそれもないなら、天皇の報酬のステップは飛ばされます。



直ちに取った報酬タイルのボーナスを受け取ります。

- 5000円
- 計画タイル2枚
- 石炭キューブ2個

もらった報酬/倍付けタイルは、直ちに勝利点の面を上にして、プレイヤーボードの任意の空いている業績スペースに置きます。各スペースには、1枚だけ報酬または倍付けタイルを置くことができます。全ての業績スペースが埋まっていたら、そのタイルは捨て札にします。

補足！：一度置いた報酬/倍付けタイルは取り除いたり、移動したり、残っているものと取り替えたりできません。

ゲームの終了時に、各業績スペースは、そこに描かれているものと倍付けによって勝利点を得ます。（リファレンス参照）

確認：より価値の高い報酬タイルの裏面は、より倍率の高い倍付けタイルとなっています。



### 3 労働力

現在雇用しているワーカーに支払いをしなくてはなりません。支払額は、異なる色ごとに3000円です。払えない場合は、払えなかった色ごとに2勝利点が引かれます。

そして、全てのワーカーをプレイヤーボードから取り除き、袋に戻します。

必要に応じてワーカーの列を埋めます。（5ページ）

例：3色の異なるワーカーがいるので9000円支払わなくてはなりません。



# 得点計算



確認：ゲーム中，各地域に置いて3回の得点計算が行われます。得点計算は，得点計算マーカーが移動することによって起こります。

得点計算中，各地域での自分の影響力を計算します。そしてだれが最も影響力が大きいかが決定します。さらに2番目，3番目の影響力の大きさを地域ごとに確認します。以下のことを合計します。

その地域での影響タイルの価値



および，各地域に少なくとも1枚影響タイルを置いていたら，その地域に置かれた鉄道の価値を加えます。

**重要！**：海外企業は，別のプレイヤーとしてその地域での勢力争いに加わります。ある地域での海外企業の影響力を計算するために，その地域の空いている影響スロットで記されている値を合計します。



各地域それぞれで得点計算します。勝利点は，その地域での1位，2位，3位のプレイヤーに与えられます（ボード上に記載）。

同点の場合，同点のプレイヤー間でその順位の得点を合計し，均等に分けます（端数切り捨て）

例：最初の得点計算，紫と赤がともに6影響点で，青が4点でした。紫と赤は最も大きい影響点で同点なので， $10 + 7 \div 2 = 8$ 勝利点。青は3位の影響点なので5勝利点を得ます。



**補足！**：最も影響点が高いプレイヤーと2番目のプレイヤーは，さらに自分たちの船に記された勝利点も得ます。

例：

海外企業の影響点は，その地域の空いているスロットの数値の合計なので7点（ $3 + 3 + 1$ ）

紫は合計で6点なので2位。

青は合計で5点（影響タイルで1点，鉄道で4点）なので3位

赤は0点（この地域に影響タイルを置いていないので鉄道の得点は数えません。）

2回目の得点計算では，紫は11点と船で2点，青は8点です。



例：

紫と青と赤が8影響点を取り，海外企業は2影響点でした。1位，2位，3位の勝利点は3人のプレイヤーで均等に分けられます。さらに，もっている船の勝利点がそれぞれ計算されます

3回目の得点計算の後，ゲームは終了します。最終得点を計算します。

最も高い勝利点を得たプレイヤーの勝利です。同点の場合，最終手番をプレイした同点のプレイヤーか，反時計回りに最終手番をプレイしたプレイヤーに近いプレイヤーの勝利です。

Authors: Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro - Artwork: Mariano Iannelli  
Rules revision: Paul Grogan - Proofreaders: Ori Avtalion, Travis D. Hill, Dave Halliday, Paul Ripley

To Ana, Maria and Miguel. (Paulo Soledade) • To Ana, Paulo, Maria, Miguel, São and José Sentieiro. My family. (Nuno Bizarro Sentieiro)

Special thanks to the Spiel Portugal's family: José Carlos Rola, Pedro Andrade, Luís Costa, Pedro Domínguez, Carlos Ferreira. Without these guys and their families, nothing would be the same.

Entalados:Luís Evangelista, Bruno Valério, Paulo Renato, Sofia Santos, Rafael Antunes, Tiago Duarte. The Boardgame club from AFA - Associação Fazer Avançar - Leiria: Pedro Sousa e Silva, Micael Sousa, Alexandre Moreno, Edgar Bernardo, Hugo Nogueira. All the people from LeiriaCon.

And thanks to all other playtesters for their great support and valuable suggestions.

Questions, comments, and suggestions can be addressed to: [games@whatsyourgame.eu](mailto:games@whatsyourgame.eu)

Web site: [www.whatsyourgame.eu](http://www.whatsyourgame.eu)

[facebook.com/whatsyourgame.eu](https://facebook.com/whatsyourgame.eu)

[twitter.com/WhatsYourGameEU](https://twitter.com/WhatsYourGameEU)

© 2015 All rights reserved by

What's Your Game GmbH

