

最終得点計算 - 業績

3回目の得点計算の後、最終得点を計算します。
最初に、まだ手元にもっている全てのお金を捨てます。そして、お金のレベルに応じて新たにお金を受け取ります。プレイヤーボードにいるワーカーに支払いを行います。払えないと、払えない色ごとに - 2勝利点です。

プレイヤーボードの業績スペースごとに得点します。それぞれのスペースには得点計算の状況が記されていて、2カ所には倍付けシンボルも付いています。ゲーム中に報酬タイルが置かれていたら、元のシンボルに置き換えます。

各業績では、スペースの基本の勝利点を計算し、以下の値をかけ算します。

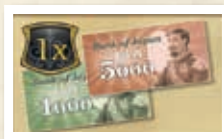
- ・ 倍付けのシンボルがない、また報酬タイルもないなら倍付けが0になり、そのスペースの得点は0点
- ・ 1倍の倍付けで報酬タイルがないなら、1倍
- ・ 報酬タイルが乗っていたら、そのタイルの値の倍付け

確認：各スペースには1枚しか報酬タイルは置けません。

基本の得点は以下の通り



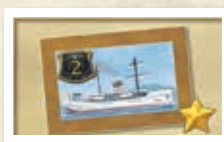
裏向きの契約タイル2枚ごとに1得点（達成した契約）
例：このスペースに報酬タイルがないとどれだけ契約を達成していても0点です。



資金エリアの6000円ごとに1得点。
例：ここに報酬タイルがなくても、8000円持っていても1点得ます。



知識トラックの到達済みの印ごとに1得点。補足：製紙工場の一つはこの達成した星として数えます（次ページ）。
例：このスペースに報酬タイルがなくても、4つの を達成してれば4点を得ます。



プレイヤーボードの取り除いた船のスペースにある印ごとに1得点
例：このスペースに2倍の報酬タイルがあります。ゲームボード上に5隻の船があり、自分のボードには1隻だけ残っています（3つ）。6点を得ます。



石炭トラックの到達済み印ごとに1点。注意：食品工場タイルの一つはこの達成の星として数えます。（次ページ）



プレイヤーボードの取り除いた列車のスペースにある印ごとに1点
例：このスペースに4倍の報酬タイルがあります。ゲームボード上に3台の列車があり、自分のボードに3台残っています（1つ）。4点を得ます。



自分の手元にあるレベル2とレベル3の工場ごとに1点
例：このスペースに3倍の報酬タイルがあり、レベル2や3の工場が4つあります。得点は12点です。



自分の色の影響タイルがある地域ごとに1得点。列車は数えません。



工場にある+2の機械化タイルごとに1得点
例：このスペースに2倍の報酬タイルがありますが、アップグレードした工場を持っていません。得点は0点です。

工場タイル

各工場タイルは、それぞれ独自のボーナスを持っています。各商品について4つの工場タイルがあります。ボーナスのうちいくつかは、決まったアクションで使えるもの、他は、工場で発動したら直ぐに一度だけ使えるものです。

絹製品工場



精算：2000円追加で受け取ります。レベルマーカーが、すでに資金トラックの一番上にあっても。



精算：石炭キューブを1個、プレーヤーボードから捨てずに資本エリアに保持できます。それから、石炭トラックのレベルに応じて、通常通り石炭キューブを受け取ります。

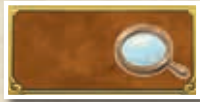


鉄道と船：プレーヤーボード上のシンボルが完全に見えるようになったら、資金トラックを2段進めます。これはあなたがこの工場を建てる前に見えるようにしたシンボルにも適用されます。

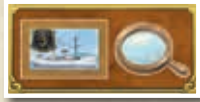


一度だけ：直ちに5000円受け取ります。

レンズ工場



生産：この工場は生産のための石炭は2個だけで良い（通常は3個）。



一度だけ：まだ自分のプレーヤーボード上にある全ての船を裏返して3点の方を表にします。船のアクションをするとき、ゲームボード上にこの面のまま置きます。



一度だけ：直ちに2つの船タイルを無料でゲームボード上に置きます。これらは違う地域に置かなくてはなりません。



船：通常のコストの代わりに、2000円で1枚、7000円で2枚、12000円で3枚をゲームボード上に置くことができます。

時計工場



生産：この工場は生産のための石炭は3個だけで良い（通常は4個）。



一度だけ：まだ自分のプレーヤーボード上にある全ての列車を裏返して+3の方を表にします。列車のアクションをするとき、ゲームボード上にこの面のまま置きます。



一度だけ：直ちに2つの列車タイルを無料でゲームボード上に置きます。これらは違う地域に置かなくてはなりません。



列車：通常のコストの代わりに、2000円で1枚、7000円で2枚、12000円で3枚をゲームボード上に置くことができます。

製紙工場



知識：知識アクションをするたびに、追加で1マス進めます。



知識：通常のコストの代わりに、知識トラックを進めるために、0円で1マス、2000円で2マス、4000円で3マスを進めます。右上についている は、知識トラックの業績達成のために大切です。



一度だけ：ただちに知識トラックで2マス進めます。



一度だけ：直ちに計画タイル2を受け取ります。

食品工場



生産：この工場は生産のための石炭は2個だけで良い（通常は3個）。



鉱山：通常のコストの代わりに石炭トラックを進めるために、0円で1マス、2000円で2マス、4000円で3マスを進めます。右上に着いている は、石炭トラックの業績達成のために大切です。



鉱山：石炭トラックアクションをするたびに、追加で1マス進めます。



一度だけ：直ちに石炭トラックで2マス進めます。

電球工場



生産：この工場は生産のための石炭は3個だけで良い（通常は4個）。



一度だけ：直ちに無料で工場の改良を2回行うことができます。



生産：この工場が生産するとき、追加で1個生産します。通常の保管制限はそのまま有効です。



機械化：通常のコストの代わりに、2000円で1枚、7000円で2枚、12000円で3枚の改良ができます。

アクションでできること

1 ワーカーを1個取って、該当のアクションを行う

投資（工場を建てる）

1件6000円で1件のみ

同じ工場は建てられない

必要な知識レベルに応じて3つのレベルの工場がある



機械化（機械化タイルの導入・改良）

1件5000円で3件まで

最大+2まで

商品の生産時に追加で商品を生産できる効果



生産（各工場が商品を生産する：複数の工場可）

合計で1~3個まで。必要な数の石炭を捨てる。

機械化タイルで追加の生産ができる

一手番には、一つの工場では一回のみ



知識（知識レベルを上げる）

1段階/1000円, 2段階/3000円, 3段階/6000円

知識レベルは工場の建設に重要



鉱山（石炭レベルを上げる）

1段階/1000円, 2段階/3000円, 3段階/6000円

石炭レベルは商品の生産に重要



鉄道（国内の地域に鉄道を引く）

1枚5000円で3枚まで

鉄道は得点計算時の影響力にプラスされる



造船（国内の地域に造船所を置く）

1枚5000円で3枚まで

造船は得点計算時に上位2位までに入っていると追加点になる



鉄道と造船を合わせて、資本トラックの増加にも必要

輸出（契約書の達成）

1~3件の契約を達成できる

必要な商品を捨てる

資本トラックの増加や得点・現金になる



国内市場（商品の国内地域への供給）
国内の地域に1～3個の商品を供給する
複数置く時は同じ地域であること
複数の工場から供給できる
置いた商品の種類と数に応じて影響タイルを置く
置いたタイルの枚数分、その地域のボーナスを得る
影響タイルは得点計算時の地域の影響力の比較に重要



2 精算を行う

ワーカーのアクションができない、もしくは、したくない時には、精算を行う。

- 1...手持ちの現金、石炭をストックに戻す
- 2...現在のレベルに応じて、新たに現金・石炭を得る
- 3...現在のワーカーの数に応じて天皇の報酬を得る
- 4...現在のワーカーの種類に応じて賃金を支払う
(1色につき3000円)
- 5...現在のワーカーを布袋に戻す

得点計算はいつ起きるか

サプライのワーカー列が空になったら
ワーカーの再配置後、得点計算トラックを進める
得点計算マークを越えたら得点計算
2回の得点計算後、金色のマスに入ったら、その後各プレイヤーが特別な手番を3回行い、
3回目の得点計算を行う
これらの得点計算では、各地域の影響力に応じて得点が入る
ボードにあらかじめ記されている数値は海外企業の影響力として計算されるので注意

その後、リファレンスシートに従い、最終得点計算を行う

忘れやすいこと！

アクションは必ず実行できるものでないといけない

自分の手番中、いつでも、計画タイル3を捨てることで、資本、石炭、知識のどれかを1ステップ上げることができる。3ごとにどれだけでも可能。

国内市場での影響タイルの配置は、ちょうどのタイルがない場合は、それ以下の数値のタイルを配置できる

生産時の報酬は、該当の報酬レベル以下であれば、どれでも取れる。全てのタイルがない場合のみ、×2の倍率タイルを得る

最終得点計算前にも、お金の精算とワーカーへの支払いがある