

CARGO EMPIRE

Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

Cargo Empire - Kickstarter Deluxe

Japanese Rules v1.00

CARGO EMPIRE

Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

プレイ人数: 1 ~ 5 人 プレイ時間: 60 ~ 90 分 対象年齢: 15 歳以上

ゲームデザイン: Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

導入

『カーゴ・エンパイア』の世界へようこそ! あなたは、産業革命が間近に迫った神秘的地に生きる商業の達人です。戦略的にネットワークを構築し、貨物を輸送しましょう。ファンタジーに満ちたディオール大陸の名家の1つとして、栄光、富、権力を追い求めるのです!

このゲームには、アクションが1種類しか存在しません。それは「**貨物の輸送**」です。

プレイヤー達は、絶えず変化するビジネス環境へと順応し、都市間を戦略的に繋いで、様々な輸送手段を活かして勝利点を得る必要があります。成功のためには、慎重な計画と交易所ネットワークの正確な拡大が必要ですが、同時に長期的な利益にも気を配らなければなりません。

あなたは最強の**貨物帝国(カーゴ・エンパイア)**を築くことができますでしょうか? 商業王となれるのは、ただ1人だけです!

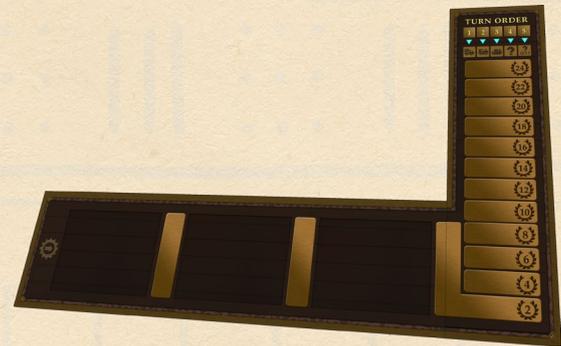
目次

導入	2
内容物	2
内容物の見方	4
準備	6
ゲームの流れ	8
最終得点計算	14
目標カード便覧	16
一族能力	17
ソロルール	22
2人プレイルール	26
ディオールマップ固有のルール	28
5人プレイパックの内容物	30
5人プレイルール	30
上級開発トラック	30
デラックス版の内容物	31

内容物



マップボード(表側はヨーロッパ、裏側はディオール) 1枚



開発ボード 1組(2枚をL字型に繋げます)



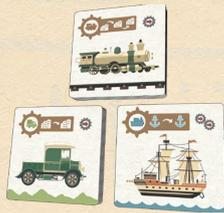
プレイヤーボード 5枚(表側は一族能力なし、裏側はあり)



開発トラックタイル 6枚(両面)



都市タイル 24 枚
(表側は LV1、裏側は LV2)



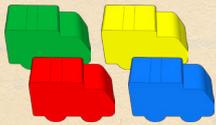
輸送手段カード 60 枚
(自動車 20 枚、機関車 20 枚、船 20 枚)



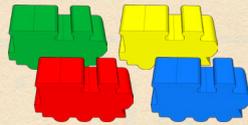
都市カード 48 枚
(ヨーロッパ用 24 枚、ディオール用 24 枚)



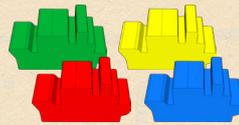
目標カード 24 枚



自動車マーカー 4 個
(木製、プレイヤーカラーごとに 1 個)



機関車マーカー 4 個
(木製、プレイヤーカラーごとに 1 個)



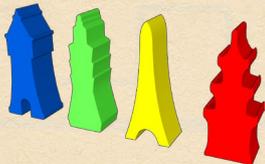
船マーカー 4 個
(木製、プレイヤーカラーごとに 1 個)



貨物駒 48 個
(木製、12 個 × 4 色)



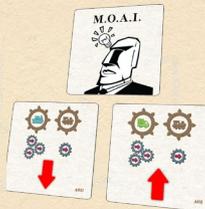
空白都市カード 6 枚



交易所駒 60 個
(木製、プレイヤーカラーごとに 15 個)



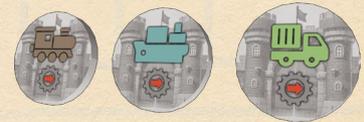
布袋 1 枚



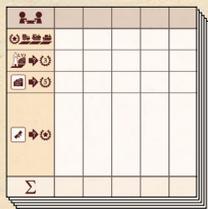
bot カード 14 枚



一族紋章タイル 5 枚
(一族ごとに 1 枚)



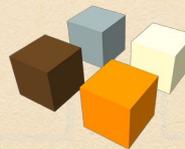
急行タイル 6 枚
(輸送手段ごとに 2 枚)



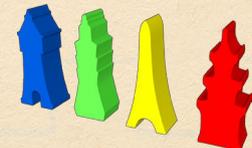
得点シート 1 冊



ルールブック 3 部
(日本語、英語、中国語)



予備の貨物駒 12 個
(3 個 × 4 色)



予備の交易所駒 4 個
(プレイヤーカラーごとに 1 個)

内容物の見方

マップボード

1. 都市タイル置き場
2. 都市レベル
3. 港湾アイコン
4. 都市名
5. 都市番号
6. 交易所スペース
7. 陸路
8. 急行スペース(ディオールマップのみ)



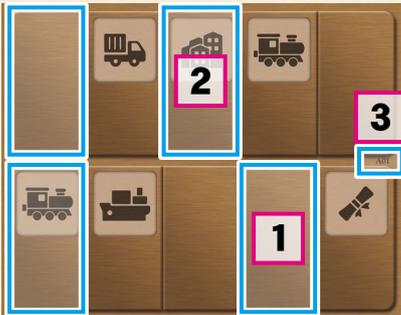
開発ボード

1. 手番順トラック
2. 手番順調整トラック
3. 開発トラックタイル置き場
4. 中間マス
5. 勝利点ゾーン



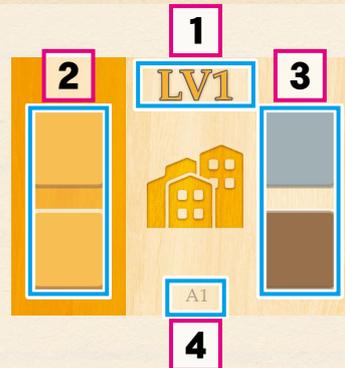
開発トラックタイル

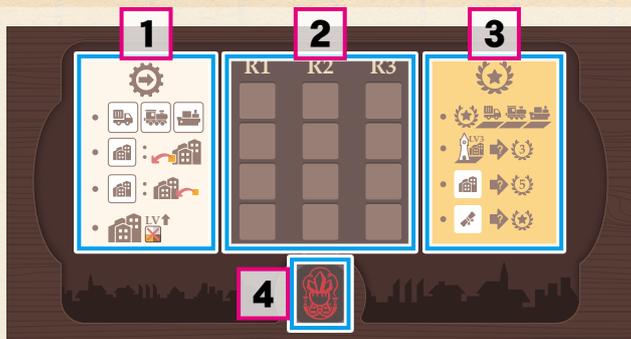
1. 通常マス
2. ボーナス付きマス
3. タイル番号



都市タイル

1. 都市レベル
2. 生産スペース
3. 需要スペース
4. 都市番号





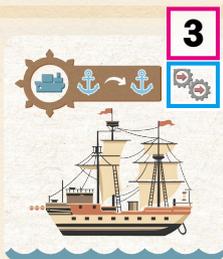
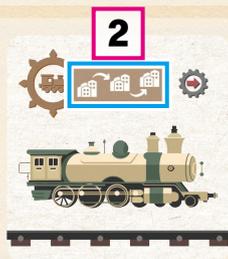
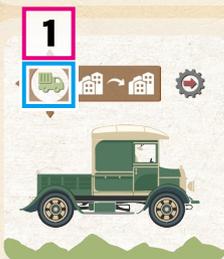
プレイヤーボード

1. 手番の流れのサマリー
2. 得点計算のサマリー
3. 交易所リザーブ
左から順に 1 ラウンド目用、
2 ラウンド目用、3 ラウンド目用
4. プレイヤーカラー



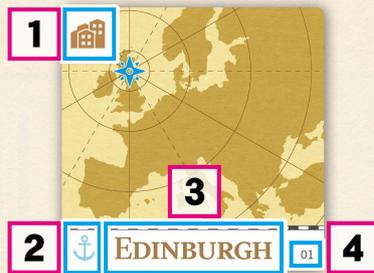
(裏側)

5. 一族の紋章
6. 一族能力のサマリー



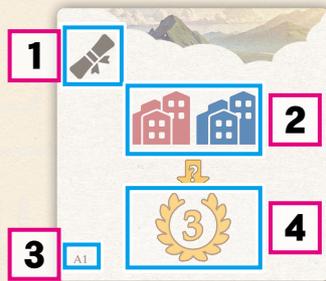
輸送手段カード

1. 輸送手段
2. 通れるルート
3. 輸送報酬



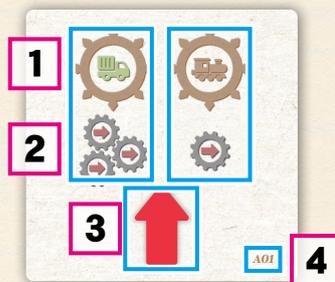
都市カード

1. 都市の色
2. 港湾アイコン
3. 都市名
4. 都市番号



目標カード

1. 目標カードアイコン
2. 達成すべき目標
3. カード番号
4. 得られる勝利点



bot カード

1. 輸送手段
2. 開発する歩数
3. 中間マスから選択する方向
4. カード番号

注意: マップボード上の都市番号はソロルールで参照されます。
その他の内容物の番号は、便覧等での参照用や、欠品対応時に不足している内容物を特定するために付けられています。

準備

1. **マップボード**を、ヨーロッパ側を表にしてテーブル中央に置きます。
すべての**都市タイル**を**布袋**に入れ、よく混ぜます。マップボードのすべての都市タイル置き場に、ランダムに引いた都市タイルを1枚ずつ置きます。この際、各タイルの**レベル1側**を表にします。
都市タイルの左部には、色を持った**生産スペース**が2つずつあります。それらのスペースすべてに、対応する色の**貨物駒**を1枚ずつ置きます。
2. **開発ボード**を、図のようにマップボードのそばに置きます。
a01～a06の3枚の開発トラックタイルを**布袋**に入れ、よく混ぜます。開発ボードの3つの開発トラックタイル置き場に、ランダムに引いた開発トラックタイルを1枚ずつ置きます(ランダムな面を上にしてください)。
3. **輸送手段カード**を種類(自動車、機関車、船)別の山に分け、マップボードのそばに置きます。これを「**共通サプライ**」と呼びます。
4. ヨーロッパマップ用の**都市カード**24枚をよく混ぜ、裏向きの山にして共通サプライに置きます。これを「**都市デッキ**」と呼びます。都市デッキの上から4枚を引き、デッキのそばに表向きで並べます。
これを「**都市ディスプレイ**」と呼びます。
5. すべての**目標カード**をよく混ぜ、裏向きの山にして共通サプライに置きます。
これを「**目標デッキ**」と呼びます。
6. すべての**blank都市カード**を重ねて、都市デッキの底に置きます。
7. 各プレイヤーはプレイヤーカラーを1色選び、以下のものを受け取ります。

◆プレイヤーボード 1枚

一族能力の**ない側**を上にして、自分の手元に置きます。

◆自動車マーカー 1個、機関車マーカー 1個、船マーカー 1個

図のように、開発トラックの左側に置きます。

◆交易所駒 15個

そのうち12個を、プレイヤーボードの**交易所リザーブ**に置きます。
残り3個はプレイヤーボードのそばに置いておきます(のちのステップで別の場所へと置きます)。

◆各種の輸送手段カード 各1枚

(自動車カード1枚、機関車カード1枚、船カード1枚)

・持っている輸送手段カードの種類と枚数は**公開情報**です。

◆都市デッキの上から引いた都市カード 1枚

望むならば表側を確認し、手元に裏向きで置いておきます。

・各プレイヤーの持つ都市カードは**公開情報**であり、誰でも表側を確認できます。ただし、準備のあいだは非公開にしておき、のちほど公開します。

◆目標デッキの上から引いた**目標カード2枚**。表側を確認し、そのうち1枚を選んで手札として持ち、もう1枚を山の底に裏向きで戻します。

・手札の目標カードの表側は自分だけで確認し、**他の人から見えなようにしてください**(ただし、手札の枚数は公開情報です)。

8. **最近貨物を運んだプレイヤー**がスタートプレイヤーです(またはランダムな方法で決定してください)。

以下の順序で、手番順トラックの準備を行います。

◆スタートプレイヤーは、避けておいた交易所駒のうち1個を、**手番順調整トラック(下段)の左端**のスペースに置きます。その後、示されたボーナス(自動車カード1枚)を共通サプライから得ます。

◆以降、スタートプレイヤーの左隣から始めて**時計回りの順番**で、各プレイヤーは手番順調整トラックの**その時点で最も左の空きスペース**へと交易所駒を置き、示されたボーナスを得ます。

◆その後、これらの交易所駒すべてを、並び順を保ったまま**手番順トラック(上段)**へと移します。

以降、これらの駒を「**手番順マーカー**」と呼びます。

◆1～2人プレイ時には、両トラックの左から2スペースのみを使用します。

3人プレイ時には、両トラックの左から3スペースのみを使用します。

4人プレイ時には、両トラックの4つすべてのスペースを使用します。

 **自動車カードを1枚得ます**(スタートプレイヤー)。

 **機関車カードを1枚得ます**(2番手)。

 **船カードを1枚得ます**(3番手)。

 **任意の輸送手段カードを1枚得ます**(4番手)。

9. 手番とは逆順で、各プレイヤーは**都市ディスプレイからカードを1枚**選び、マップボード上の**対応する都市タイル**のいずれかの**需要スペース(右部)**に、先ほど避けておいた交易所駒を1個置きます。これらの駒が、各プレイヤーの**最初の交易所**となります。

◆各プレイヤーは**異なる都市**を選ばなければなりません。

◆選んだ都市カードは受け取らず、都市ディスプレイへと残しておく点に注意してください。

◆最初の交易所駒を置く都市は、自分の持つ裏向きの都市カードも参考にしつつ、**賢明に**選んでください。

10. 手番順に、各プレイヤーはステップ7で受け取った**裏向きの都市カードを公開**し、マップボード上の**対応する都市タイル**のいずれかの**需要スペース**に、避けておいた最後の交易所駒を置きます。これらの駒が、各プレイヤーの**2個目の交易所**となります。

◆その後、公開した都市カードをプレイヤーボードのそばに表向きで置きます。これが、そのプレイヤーの最初の「個人都市」となります。以降、この都市カードはゲーム全体を通して公開情報となります。

◆目標カードだけは公開しないように注意してください。目標カードの表側は、所有者のみが確認できる非公開情報です。

11. これでゲームを始める準備が整いました!



ゲームの流れ

ゲームは3ラウンドから成り、各ラウンドには2つのフェイズがあります。

I. アクションフェイズ

II. 維持フェイズ

ゲームは3ラウンド目のアクションフェイズが終わると終了します。

I. アクションフェイズ

手番順に、プレイヤーは手番を1回ずつ行っていきます。これを、全員が4手番を終えるまで繰り返します。この手番数は、プレイヤーボード上にある、現在のラウンド用の交易所駒の個数と同じです。手番ごとに交易所駒が1個取り除かれていくため、残りの交易所駒の個数は、このラウンドでの(あるいはゲーム終了までの)残り手番数を表すことになります。

手番の流れ

自分の手番では、以下の4ステップを順に実行します。

1. 輸送の計画
2. 輸送費の支払い
3. 輸送先への交易所駒の配置
4. 輸送手段の開発

各ステップの詳細は以下のとおりです。

1. 輸送の計画

「出発地」として都市1つを、「目的地」として別の都市1つを選びます。

図 A を参照

- ◆ **出発地**は、その都市の**タイル上**または**交易所スペース**に、**自分の交易所駒**が1個以上なければなりません。
- ◆ **出発地**には、**1個以上の貨物駒**も必要です。
- ◆ **目的地**の都市タイルには、出発地にある**貨物駒と同じ色の、空いている需要スペース**が1つ以上必要です。
- ◆ **目的地として、レベル3の都市を選ぶことはできません**(レベル3の都市にはタイルがなく、交易所スペースも埋まっています)。

2. 輸送費の支払い

1枚以上の輸送手段カードを手元からプレイする(共通サプライへと戻す)ことで、出発地から目的地まで、**貨物駒を1個だけ運びます**。この際、以下のルールや制限が適用されます。



◆ **陸路1本**を通過して移動します。陸路は線路のような見た目をしており、2つの都市を結んでいます。



◆ **陸路1本または2本**を通過して移動します。



◆ **港湾都市1つから別の港湾都市1つへ**と移動します。

港湾都市とは、錨のような見た目の港湾アイコンを持つ都市を指します。

図 B を参照

- ◆ 輸送手段カードは1枚だけプレイしても、2枚以上をまとめてプレイしても構いません。
- ◆ **機関車カードによる陸路2本ぶんの移動のあいだに、別のカードの使用を差しはさむことはできません**
- ◆ 輸送手段カードをあえて**非効率的**にプレイすることはできません。それがなくても目的地へと到達できるカードは、手元から出すことができません。
- ◆ **よって、陸路2本を移動する際に、機関車カード1枚(陸路1本ぶんとして使用)と自動車カード1枚をプレイすることはできません。この移動は機関車カード1枚のみで完結でき、自動車カードの存在は「非効率的」なためです。**
- ◆ 貨物駒を出発地から目的地へと運ぶ際には、**最短ルート**を通る必要があります。つまり、遠回りをするために余分なカードをプレイすることはできません。

図 C を参照

図 D を参照

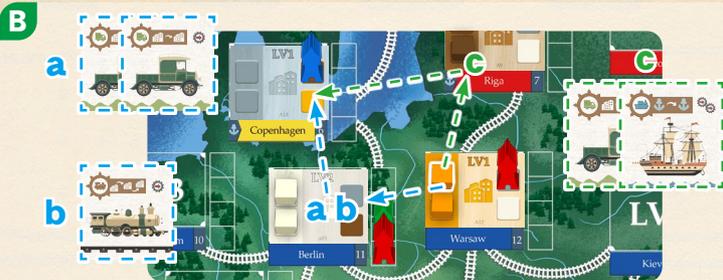
図 E を参照

- ◆ ただし、あえて**船カードを使用せず**、代わりに複数枚の自動車カードや機関車カードをプレイして、陸路で長距離の移動を行うことはできます。
- ◆ 唯一の選択肢が望むものではなかったとしても、可能であれば、**自分の手番で必ず貨物駒1個の輸送を完了しなければなりません。輸送をパスすることはできません。**
- ◆ 持っているカードで意図した移動を完了できなかった場合は、**ステップ1「輸送の計画」へと戻り**、出発地と目的地の異なる組み合わせを選ばなければなりません。
- ◆ **貨物駒を一切輸送できない場合**(手持ちのカードや、マップ上の駒類・スペースが不足している場合)、プレイヤーボードから現在のラウンド用の交易所駒を1個取り、**ゲームから取り除きます**。その後、**通常の手番の代わりに以下のうちいずれか1つ**を実行して手番を終えます。
 - ◆ 自分が存在する(16ページ参照)レベル1かレベル2の都市を1つ選び、その空いている**各生産スペース**に、**共通サプライから対応する色の貨物駒**を1個置きます。
 - ◆ 共通サプライから**自動車カード1枚、機関車カード1枚、船カード1枚**を得ます。



アナ(赤色プレイヤー)には次の選択肢があります。

- ワルシャワを出発地、コペンハーゲンを目的地とします。
- ベルリンを出発地、ワルシャワを目的地とします。
- ベルリンを出発地、リガを目的地とします。



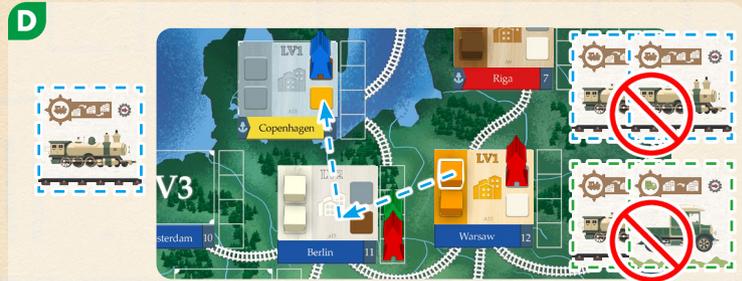
アナはワルシャワを出発地、コペンハーゲンを目的地とし、貨物駒を輸送することにしました。彼女には次の選択肢があります。

- 自動車カードを2枚プレイし、陸路2本を通過して移動します。
- 機関車カードを1枚プレイし、陸路2本を通過して移動します。
- 自動車カードを1枚プレイし、陸路1本を通過してリガへと移動します。次に船カードを1枚プレイし、リガの港からコペンハーゲンへと移動します。



アナの目的地をミラノに変えて考えてみましょう。

彼女は、機関車カードを1枚使用して陸路でリガへと移動し、次に船カードを1枚使用してリガからローマへと移動し、最後に1枚目の機関車カードの残り(陸路1本ぶん)の移動を使用してミラノに到達する、といった輸送はできません。



アナはワルシャワからコペンハーゲンへと陸路経路で貨物駒を輸送します。陸路2本を移動するには機関車カード1枚で十分のため、機関車カード2枚をプレイしたり、機関車カード1枚と自動車カード1枚をプレイしたりすることはできません。



ワルシャワからミラノへの輸送は、自動車カード2枚と船カード1枚をプレイすれば行うことができます。

アナは、代わりに自動車カード1枚、機関車カード1枚、船カード1枚をプレイして輸送を行えるでしょうか。

答えは「いいえ」です。自動車カード1枚と機関車カード1枚のみで、3本の陸路を通過してワルシャワからミラノまで到達できてしまうためです。アナが船カードを使用してリガを経由する場合、それは最短ルートとは見なされなくなります。



すべての要素を考慮して、最終的にアナはワルシャワからコペンハーゲンへと輸送を行うために、自動車カード1枚と船カード1枚をプレイすることにしました。

3. 輸送先への交易所駒の配置

以下の手順に従って、出発地の貨物駒を実際に目的地へと移し、目的地に自分の交易所駒を1個置きます。

図 F を参照

- 出発地の都市タイルの生産エリアから、貨物駒を1個取ります。それを先ほど計画を立てたルートに沿って実際に移動させ、目的地内の、**色の一致する**需要スペースへと置きます。
- その貨物駒を取り除き、**共通サプライへと戻します**。
- 交易所リザーブから現在のラウンド用の交易所駒を1個取り、**先ほど貨物駒が到達した**需要スペースへと置きます。
- これにより、都市タイルの両方の需要スペースが交易所駒で埋まった場合は、その都市を**アップグレード**することになります。

都市のアップグレード

- まず、アップグレードする都市タイルの生産スペースに残っている**貨物駒**を確認します。

◆そこに貨物駒がない場合、今回のアップグレードは「**完全アップグレード**」と呼ばれ、のちほど報酬を得ることができます。ステップ4「輸送手段の開発」を参照してください。

◆貨物駒が1個以上残っている場合は、それらを共通サプライへと戻します。

- その都市タイル上のすべての交易所駒を、マップボード上の**その都市の交易所スペース**へと移します。

図 G を参照

- その都市のレベルを確認します。

◆これが**レベル 1 都市**の場合：

- 都市タイルをレベル 2 側に裏返します**。
- その都市タイルの生産スペース2つに、共通サプライから対応する色の貨物駒を1個ずつ置きます。

◆これが**レベル 2 都市**の場合：

図 H を参照

- その都市タイルをゲームから取り除きます**。
 - 都市タイルがなくなると、その都市がレベル3にアップグレードされたことを意味します。**貨物駒は補充されず、**需要スペースもないため、**レベル 3 都市は貨物輸送の出発地にも目的地にもなり得ません**。
- 都市がレベル3にアップグレードされたら、その都市に対応する都市カードは**空白都市カード**になります。
 - 対応する都市カードが都市ディスプレイにある場合、**それを都市デッキの底に移し、**都市デッキの上から1枚を引いて都市ディスプレイに補充します。

- 対応する都市カードがまだ都市デッキ内に残っている場合は、**のちほどそのカードが公開された際、それを都市デッキの底に移し、代わりの1枚を公開します**。
- 対応する都市カードをすでにいずれかのプレイヤーが所有している場合は、**何も起こりません**。そのカードは持ち主のものです。

4. 輸送手段の開発

図 I を参照

この手番に獲得した**輸送報酬、都市報酬、完全アップグレード報酬**を適用し、開発トラックの**輸送手段マーカーを進めます**。

I. 輸送報酬

ステップ2「輸送費の支払い」でプレイした輸送手段カードの**輸送報酬**を得ます。プレイした**各カードの アイコン 1 個**につき、**対応する輸送手段マーカーを1マス進めます**。

各カードの輸送報酬は、**対応する輸送手段マーカーに適用しなければなりません**。異なる種類の輸送手段へと割り当てることは**できません**。

◆ゲーム中、自分の各輸送手段マーカーを初めて進める場合、そのマーカーが1枚目の開発トラックタイルの**上段と下段、どちらを進むかを選びます**。マーカーを、同じタイル内のもう片方の段へと上下移動させることはできません。マーカーはそのタイルの最後のマスから出るまで、選んだ段を進み続けます。

◆最初の2枚の各開発トラックタイルの後には、空の**中間マス**があります。輸送手段マーカーは、通常どおりこれらのマスにも入ります。**マーカーを中間マスから前進させる際には、次のタイルの上段の1マス目に進むか下段の1マス目に進むかを選べます**。マーカーは中間マスで停止しなければならないわけではありません。前進マス数が残っている場合は、トラック上の他のマスと変わりなく、そのまま次のタイルへと移動を続けます。

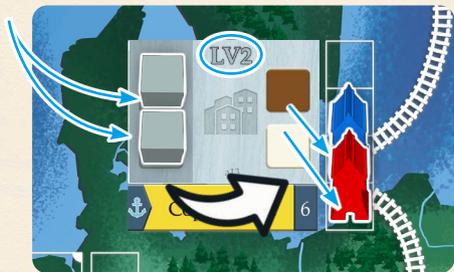
◆**3枚目の開発トラックタイルの後には、中間マスはありません**。3枚目のタイルの最後のマスからさらに前進したマーカーは、**縦長の勝利点ゾーン**の一番下のマス(2勝利点)へと直接移動し、そこから上へと移動していくこととなります。

F



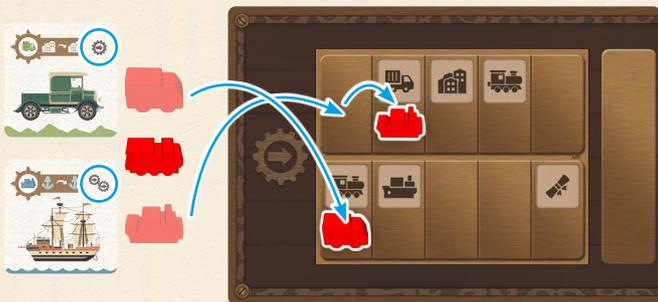
アナ(赤色プレイヤー)はワルシャワからリガを経由してコペンハーゲンに到着し、運んできた**オレンジ色の貨物駒**を共通サプライへと戻します。その後、アナはコペンハーゲンの**オレンジ色の需要スペース**に、自分の交易所駒を1個置きます。

G



アナは、そこにあった彼女の交易所駒と青色の交易所駒の両方を、コペンハーゲンの交易所スペースへと移します。その後、彼女はコペンハーゲンの都市タイルをレベル2側に裏返し、生産スペースへと補充を行います。

I

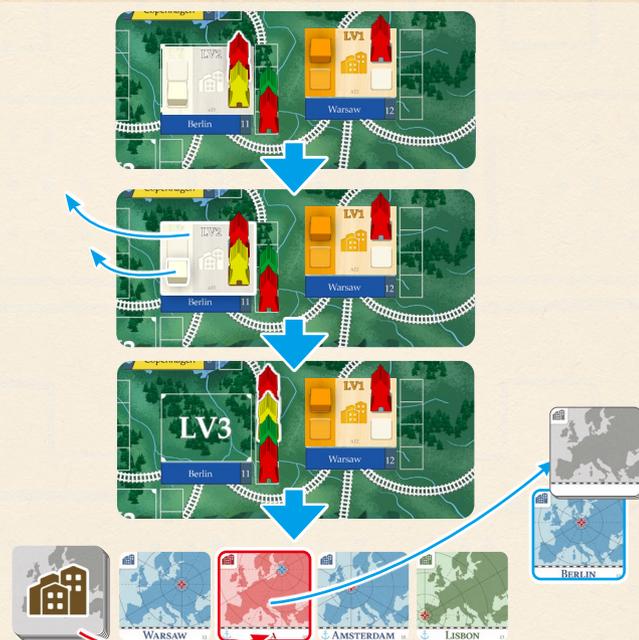


この手番、アナは自動車カード1枚と船カード1枚をプレイしていました。よって、彼女は輸送報酬として**自動車1マス**と**船2マス**の前進を得ます。

アナは自動車マーカーを1マス進めますが、その際下の段を進むことを選びます。

同様に船マーカーを2マス進めますが、こちらは上の段を進むことを選びました。

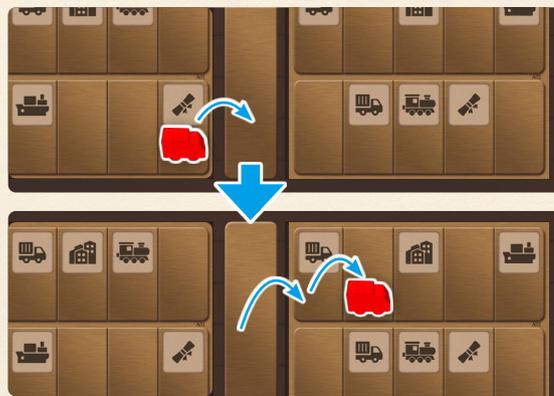
H



アナ(赤色プレイヤー)は**レベル2都市であるベルリンをアップグレード**しました。

アナとボブ(黄色プレイヤー)の交易所駒は、ベルリンの交易所スペースへと移されます。その後、**ベルリンの生産スペースにあった貨物駒はすべて共通サプライへと戻され、都市タイル自体がゲームから取り除かれます。**

アナは、**ベルリンの都市カード**を都市ディスプレイから**空白都市カードの山の底へと移します**。その後、新たな都市カードを1枚公開し、都市ディスプレイに補充します。



のちの手番で、アナは自動車マーカーを3マス進める報酬を得ました。中間マスへとマーカーを進めた後、次のタイルの上段を選び、残りの前進マス数でそのまま上段を進み始めました。

ii. 都市報酬

図 J を参照

今回の輸送の**出発地と目的地**を確認してください。これらに対応する都市カードが、**都市ディスプレイか自分の手元(個人都市)**にあれば、1枚につき、**都市報酬として輸送手段マーカー 1個を 1マス**進めます。

進めることができるマーカーの種類については「iv. 報酬の適用」を参照してください。

- ◆**出発地と目的地両方のカードがある場合、両方の都市報酬(2マスぶんの前進)**を得ます。

iii. 完全アップグレード報酬

図 K を参照

この手番に都市を完全アップグレードした場合、**完全アップグレード報酬として、輸送手段マーカー 1個を 1マス**進めます。

進めることができるマーカーの種類については「iv. 報酬の適用」を参照してください。

- ◆この報酬をもたらすのは、完全アップグレードのみであることに注意してください。通常のアップグレードを行っても報酬を得ることはできません。

iv. 報酬の適用

ステップ 4.ii とステップ 4.iii から得た報酬に基づいて、輸送手段マーカーを進めます。

- ◆都市報酬および完全アップグレード報酬は、「**ステップ 4.i**」で進めた**輸送手段マーカーにのみ割り当てることができます**。
- ◆この手番で 1種類の輸送手段カードのみをプレイしていた場合、進めることができるのはその輸送手段のマーカーのみです。この手番に複数の輸送手段マーカーを進め、両方の都市報酬を得た場合、2個の輸送手段マーカーを 1マスずつ進めることも、1個の輸送手段マーカーを 2マス進めることもできます。

開発ボーナス

図 L を参照

輸送手段マーカーをボーナス付きのマスへと進めると、**示されている開発ボーナスを即座に得ます**。

-  - **自動車カードを 1枚得ます**。
-  - **機関車カードを 1枚得ます**。
-  - **船カードを 1枚得ます**。

- ◆共通サプライの輸送手段カードは無限にあるものとします。不足した場合は、適当なもので代用してください。

-  - 都市ディスプレイから**都市カードを 1枚**選び、自分のプレイヤーボードのそばに**個人都市**として置きます。他のプレイヤーはそれを都市報酬のために参照することはできません。その後、都市デッキの上から 1枚を引き、都市ディスプレイに補充します。

- ◆**新たに公開された都市カード**がマップ上の**レベル 3 都市**に対応している場合、そのカードを都市デッキの底に移し、新たな都市カードを 1枚引いて置き換えます。

- ◆通常の都市カードが尽きると、都市デッキの底の**ブランク都市カードが都市ディスプレイの補充に使われます**。ブランク都市カードは無限にあるものとし、不足した場合は適当なもので代用してください。

-  - **目標デッキの上から 2枚**を引き、そのうち**1枚を選んで手札**に加え、もう 1枚を山の底に裏向きで戻します。

- ◆目標カードは公開しないように注意してください。手札の目標カードの表側は、所有者のみが確認できる**非公開情報**です(ただし、手札の枚数は公開情報です)。

- ◆目標デッキが尽きると、以降、プレイヤーは**目標カードを得ることができなくなります**。

マーカーがボーナス付きのマスを通じた場合でも、ボーナスは受け取れません。ボーナスを得るために、ボーナス付きのスペースで移動を終える必要はありません。

開発ボーナスは即座にもたらされるため、**輸送手段マーカーの残りの前進を続行する前に**(例えば、中間マスを挟んだ次のタイルの上段と下段どちらにマーカーを進めるのかを決定する前に)、**たった今マーカーが踏んだマスのボーナスを解決する必要があります**。

- ◆**戦略上のヒント**:輸送報酬ぶんのマーカーを進めたことで、都市カードや目標カードのボーナス付きマスに到達した場合、それらのカードを得た**後で**、都市報酬や完全アップグレード報酬ぶんの前進をマーカーに割り当てることができます。つまり、残りの前進をどのように割り当てるかや、マーカーを上下どちらの段に進めるかは、都市ディスプレイに新たに公開されたカードや、たった今得た目標カードの情報を活用して決めることができます。

J



例Iより、アナ(赤色プレイヤー)はこの手番でワルシャワからコペンハーゲンへと輸送を行いました。

アナはコペンハーゲンの都市カードを所有しているため、都市報酬として**1マスぶんの前進**を得ます。

また、ワルシャワの都市カードが都市ディスプレイにあるため、彼女はさらなる都市報酬として**もう1マスぶんの前進**を得ます。

よって、この手番のアナの輸送に対する都市報酬の合計は2マスぶんです。

K



例I～Jより、アナはこの手番でコペンハーゲンをアップグレードしました。その際、コペンハーゲンの生産スペースには**貨物駒がなかった**ため、これは**完全アップグレード**と見なされます。

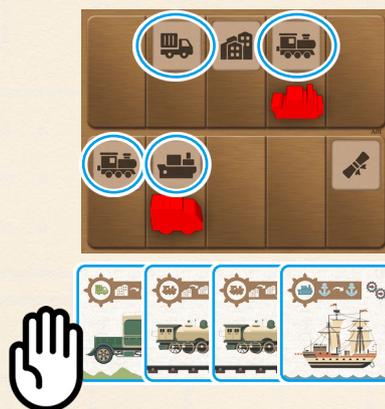
よって、アナは完全アップグレード報酬として、1マスぶんの前進を得ます。



まとめると、アナは都市報酬として2マス、完全アップグレード報酬として1マスの前進を得ます。

彼女はこれらの報酬を、自動車マーカーと船マーカーに自由に割り当てることができます。最終的に、アナは船マーカーを1マス、自動車マーカーを2マス進めることを選びました。

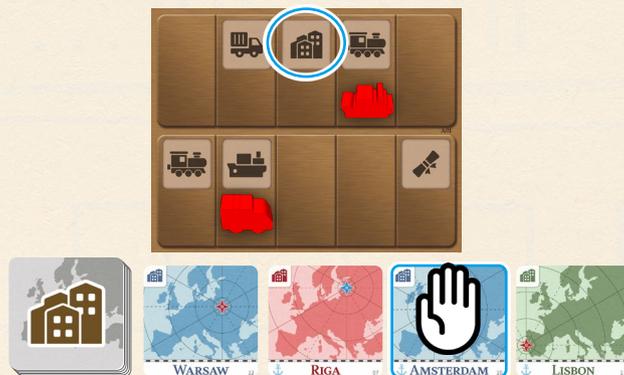
L



例I～Kより、アナの自動車マーカーは、トラック下段の船と機関車ボーナスのマスを進みました。

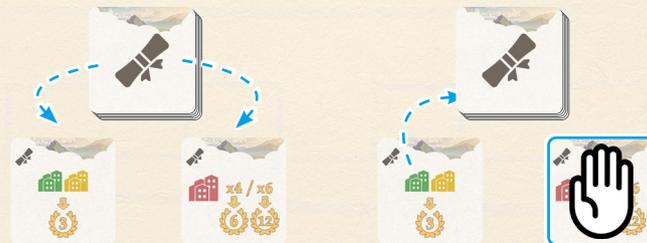
同様に、船マーカーは、上段の自動車ボーナス・都市ボーナスを通過して、**機関車ボーナス**のマスへと進みました。

彼女は**自動車カード1枚、機関車カード2枚、船カード1枚**を得ます。



都市ボーナスとして、彼女は**都市ディスプレイ**からアムステルダム**の都市カード**を選び、それをプレイヤーボードのそばに置きました。

その後、都市デッキの上から新たな1枚を引き、都市ディスプレイが4枚になるよう補充します。



アナのマーカーのうち1個が**目標ボーナス**を通過した場合、彼女は**目標デッキ**の上から**2枚**を引き、両方を見た上で、**手札に加える1枚**を選びます。

もう1枚は、目標デッキの底に戻します。

II. 維持フェイズ

第3ラウンドでは、維持フェイズを飛ばして最終得点計算へと進みます。

すべてのプレイヤーが4手番を終えると、交易所リザーブに現在のラウンド用の交易所駒が残っていない状態となり、アクションフェイズが終わります。その後、維持フェイズとして以下のステップを順に行います。

1. 輸送手段の開発度比較
2. 新たな手番順の決定

各ステップの詳細は以下のとおりです。

1. 輸送手段の開発度比較

図 M を参照

各輸送手段マーカーが開発トラックを合計で何マス進んでいるかを、プレイヤー間で比較していきます。

- ◆輸送手段の種類ごとに、自動車→機関車→船の順で比較を行います(ただし1～2人プレイ時には、自動車→機関車のみ比較を行います)。より早い比較で1位となるほど、次のラウンドでの手番順が早くなります。
- ◆進んでいるマス数が同じ場合は、現在のラウンドの手番順が早いプレイヤーがより上位となります。
- ◆1位以外のプレイヤーは、次の輸送手段の比較へと進みます。
 - i. 自動車の比較での勝者は、手番順調整トラック(下段)の自動車のマス(一番左)に自分の手番順マーカーを置き、自動車カードを1枚得ます。
 - ii. 残りのプレイヤーのうち、機関車の比較での勝者は、同様に機関車のマス(左から2番目)に手番順マーカーを置き、機関車カードを1枚得ます。
 - iii. 残りのプレイヤーのうち、船の比較での勝者は、船のマス(左から3番目)に手番順マーカーを置き、船カードを1枚得ます。
 - iv. 最後まで残ったプレイヤーは、?のマス(一番右)に手番順マーカーを置き、任意の輸送手段カードを1枚得ます。
- ◆各プレイヤーは、ラウンドごとに1回ずつしか手番順マーカーを置かないため、ここで受け取れるカードは1枚だけです。
- ◆1 / 2 / 3人プレイ時には、左から2 / 2 / 3番目までのスペースのみを使用します。
よって、1～2人プレイ時には、誰も船カードを得ません。

2. 新たな手番順の決定

その後、手番順調整トラックにあるすべての手番順マーカーを、並び順を保ったまま手番順トラック(上段)へと移します。

最終得点計算

ゲームは3ラウンド目のアクションフェイズを終えると終了します。

各プレイヤーは、以下の要素から勝利点を得ます。

1. 開発トラック
2. レベル3都市
3. 都市カード
4. 目標カード

各要素の詳細は以下のとおりです。

1. 開発トラック

図 N を参照

開発トラック上の3個の輸送手段マーカーの位置を確認します。縦長の勝利点ゾーンにある各マーカーについて、そのマスに示されている勝利点を得ます。

2. レベル3都市

図 O を参照

マップボード上の各レベル3の都市を確認します。
レベル3の都市にある自分の交易所駒1個につき3勝利点を得ます。

3. 都市カード

所有している都市カードの枚数を確認します。
自分の都市カード(ブランク都市カードを含む)1枚につき5勝利点を得ます。

4. 目標カード

持っている目標カードを確認します。
それらの各カードから、達成度合いに応じた勝利点を得ます。
(16ページの目標カード便覧を参照)

これらの計算を行ったあと、最も多くの勝利点を持つプレイヤーがゲームに勝利し、商業王となります!

あなたの資源管理能力と企業戦略は、今後数百年にわたって経済学者たちによる研究・賞賛の対象となります。

同点の場合、該当者のうち、開発トラックの勝利点ゾーンから最も多くの勝利点を得たプレイヤーの勝利です。

それも同点の場合、該当者間で、上述のステップ2から4に向かって、各ステップから得た点数を上から順に比較していきます。より早い段階で高い勝利点を得ていたプレイヤーの勝利です。

全ステップで同点の場合は、該当者のうち、手番順が最も早いプレイヤーの勝利です。

M



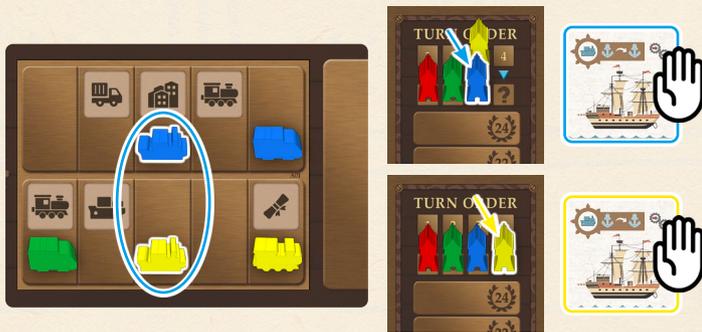
ラウンド終了時、手番順トラックと開発トラックは上図のようになっていました。全員の**自動車マーカー**を比較すると、アナ(赤色プレイヤー)とボブ(黄色プレイヤー)が**同率1位**ですが、**手番順がより早かったアナ**が勝利します。

アナは手番順マーカーを手番順調整トラックの左端のスペースへと置き、即座に**自動車カードを1枚**得ます。



次に、**機関車マーカー**を比較します。

カール(緑色プレイヤー)が**1位**のため、彼は手番順マーカーを手番順調整トラックの2番目のスペースへと置き、即座に**機関車カードを1枚**得ます。

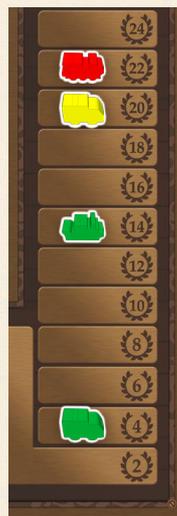


次に、**船マーカー**を比較します。

ボブ(黄色プレイヤー)とデビッド(青色プレイヤー)は同率ですが、**手番順が早いデビッド**が勝利します。彼は手番順マーカーを手番順調整トラックの3番目のスペースへと置き、即座に**船カードを1枚**得ます。

ボブは**4番目のスペース**へとマーカーを置き、**任意の輸送手段カードを1枚**得ます。彼は船カードを選びました。

N



ゲーム終了時、開発トラック上のマーカーは左図のようになっていました。

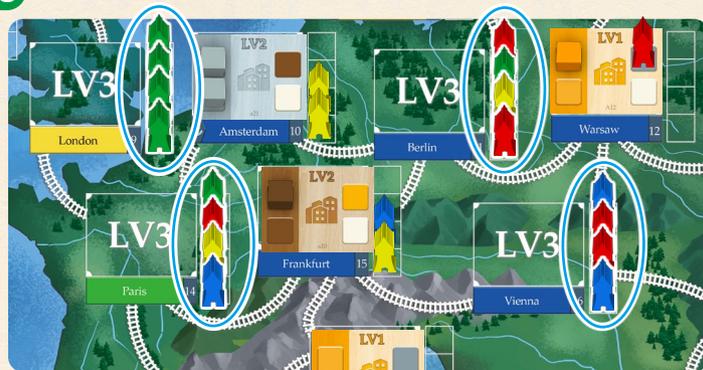
アナ(赤色プレイヤー)は、開発トラックから**22勝利点**を得ます。

ボブ(黄色プレイヤー)は、開発トラックから**20勝利点**を得ます。

カール(緑色プレイヤー)は、開発トラックから**14 + 4 = 18勝利点**を得ます。

デビッド(青色プレイヤー)は、開発トラックから勝利点を得ません。

O



ゲーム終了時、マップボード上のレベル3都市は上図のようになっていました。

アナ(赤色プレイヤー)は、レベル3都市に合計5個の交易所駒を置いているため、**15勝利点**を得ます。

ボブ(黄色プレイヤー)は、レベル3都市に合計2個の交易所駒を置いているため、**6勝利点**を得ます。

カール(緑色プレイヤー)は、レベル3都市に合計6個の交易所駒を置いているため、**18勝利点**を得ます。

デビッド(青色プレイヤー)は、レベル3都市に合計3個の交易所駒を置いているため、**9勝利点**を得ます。

目標カード下便覧

目標カードは、ゲーム中は非公開にしておき、最終得点計算時に公開して勝利点を得ます。

目標内の「**自分が存在する**」とは、対応する都市の都市タイトルや交易所スペースに、自分の交易所駒が1個以上ある状況を指します。

- 自分が存在する赤色と青色の都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。
- 自分が存在する赤色と緑色の都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。
- 自分が存在する赤色と黄色の都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。
- 自分が存在する青色と緑色の都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。
- 自分が存在する青色と黄色の都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。
- 自分が存在する黄色と緑色の都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。



- 自分が存在する港湾都市と非港湾都市1つずつのセット1組につき3勝利点を得ます。
- 自分が存在する赤色、青色、黄色、緑色の都市1つずつのセット1組につき6勝利点を得ます。
- 自分の最大のネットワークに含まれる都市1つにつき1勝利点を得ます。これは、自分が存在する都市が、途切れることなく陸路で繋がっているかたまりを指します。途中で分岐していても構いません。最大のネットワークが同都市数で複数ある場合でも、計算に使用できるものは1つのみです。
- 自分が存在する赤色の都市が6つあれば12勝利点を得ます。4つか5つあれば6勝利点を得ます。
- 自分が存在する青色の都市が6つあれば12勝利点を得ます。4つか5つあれば6勝利点を得ます。
- 自分が存在する緑色の都市が6つあれば12勝利点を得ます。4つか5つあれば6勝利点を得ます。



- 自分が存在する黄色の都市が6つあれば12勝利点を得ます。4つか5つあれば6勝利点を得ます。
- 自分が存在する港湾都市が6つ以上あれば10勝利点を得ます。4つか5つあれば5勝利点を得ます。
- 自分が存在する非港湾都市が6つ以上あれば10勝利点を得ます。4つか5つあれば5勝利点を得ます。
- 都市カードを5枚持っていれば10勝利点を得ます。3枚か4枚持っていれば5勝利点を得ます。
- 自分が存在するレベル2都市が6つ以上あれば10勝利点を得ます。4つか5つあれば5勝利点を得ます。
- 自分が存在するレベル3都市1つにつき3勝利点を得ます。



- 同じ都市に自分の交易所駒が4個ある場合、10勝利点を得ます。
- 自分の駒が2個以上ある都市1つごとに3勝利点を得ます。
- 目標カードを5枚持っていれば10勝利点を得ます。3枚か4枚持っていれば5勝利点を得ます。
- 開発トラック上で自分の自動車マーカーより後ろにある自動車マーカー1個につき、2 / 3 / 4 / 5人プレイであれば8 / 5 / 4 / 3勝利点を得ます。
- 開発トラック上で自分の機関車マーカーより後ろにある機関車マーカー1個につき、2 / 3 / 4 / 5人プレイであれば8 / 5 / 4 / 3勝利点を得ます。
- 開発トラック上で自分の船マーカーより後ろにある船マーカー1個につき、2 / 3 / 4 / 5人プレイであれば8 / 5 / 4 / 3勝利点を得ます。

22～24番の目標カードでは、自分と同じマスにある他の輸送手段マーカーからは勝利点を得られません。



ヴァリアントルール

このゲームには様々なヴァリアントルールがあり、自由にゲームに組み入れることができます。

一族能力

このヴァリアントでは、各プレイヤーが自身の担当する一族の能力を得ます。各一族は、プレイヤーボードに示されている3つの能力を持ちます。

最初の1つは**一族紋章能力**で、マップボード上の自分の一族紋章タイルを参照する持続的な効果を持ちます。

残りの2つは使用するために**コスト**の支払いを要します。

準備

- ◆ ステップ7で、プレイヤーボードの一族能力がある側を上に出します。
- ◆ ゲーム開始前に、各プレイヤーは手番順で、マップボード上の**任意の都市1つ**に自分の**一族紋章タイル**を置きます。
 - ・これは自分の一族能力が適用される最初の都市です。ゲームの過程で、一族紋章タイルを他の都市へと移すこともできます。
 - ・この準備中およびゲーム中、同じ都市に複数枚の一族紋章タイルがあっても構いません。

I. アクションフェイズ

- ◆ 貨物駒を輸送するときは常に、貨物駒を共通サプライに戻すのではなく、**自分の手元に置いておきます**。
 - ・通常どおり目的地に交易所駒を置きますが、貨物駒を共通サプライへと戻さないよう気を付けてください。
- ◆ 自分の手番中であればいつでも、**貨物駒を任意の組み合わせで2個**共通サプライへと支払うことで、**一族能力を発動**できます。
 - ・一族能力を発動しても、自分の手番のアクションはスキップされません。
 - ・貨物駒が十分にあれば、一族能力を同じ手番中に複数回、繰り返し発動できます。
ただし、**他のプレイヤーの手番中には発動できません**。
 - ・マップボード上にある自分の一族紋章タイルは、自分のプレイヤーボードに示されている持続的な効果をもたらします。**この効果の使用にコストは要りません**。
 - ・ゲーム終了時、手元の未使用の貨物駒は勝利点をもたらしません。

II. 維持フェイズ

変更点はありません。

最終得点計算

変更点はありませんが、一族能力に関して2つ補足があります。

- ◆ ティノ家(青色の一族)は、ゲーム終了時、自分の一族マーカーのある都市を港湾都市として扱うかどうかを決めることができます。
この決定は**自分のすべての目標カードに等しく適用され**、一度決めると変更できません。
- ◆ カーシャ家(紫色の一族)は、ゲーム終了時にティノ家の能力を使用するために、貨物駒を支払うことは**できません**。

他のヴァリアントと併用する場合

- ◆ botとプレイする場合、**botは一族能力を使用せず、貨物駒も受け取りません**。
最終得点計算時、**botは都市カードからも2倍の勝利点を得ます**(botは元々、目標カードからのみ2倍の勝利点を得ます)。
- ◆ 家臣とプレイする場合、**家臣は一族能力を使用せず、貨物駒も受け取りません**。各プレイヤーは、**自分の家臣が貨物駒を輸送しても、貨物駒を得ることはできません**。

一族能力便覧

ミン・エレストン議長

エレストン商工会議所

ミン・エレストンは幼少期より指導者となるべく訓練され、最終的には史上最年少で最高評議会議長の1人となった。彼女は10年以上にわたり、巧みな政治的策略によりその肩書を維持してきた。

エレストン家は、数多の市議会と大企業を支配下に置き、大陸に政治・経済の両面から強固な足場を築いている。



モンダー・グラット学会長

グラット学会

モンダー・グラットは300歳を超える古代のエルフで、さまざまな分野で500冊以上の本を執筆している。彼は長い人生を通じて、知識は富や権威よりも強いと固く信じるに至った。

グラット学会は大陸の農業工学会であり、学徒たちは知識を共有する一方で、民衆による真の理解を妨げる。学会は危険な情報が悪しき者の手に渡り、破滅へと至ることを恐れているのだ。



黄色 - エレストン商工会議所

一族紋章能力: 自分の一族紋章タイルがある都市を出発地や目的地として選択する場合、輸送手段カードを**任意の組み合わせで2枚**プレイするだけで、**距離やルートに関係なく輸送を完了**することができます。



自分の一族紋章タイルをマップ上の任意の都市へと移します。



共通サプライから自動車カードを1枚得ます。



図 P を参照

緑色 - グラット学会

一族紋章能力: 自分の一族紋章タイルがある都市を出発地や目的地として選択する場合、**需要スペースの色に制限されることなく**、出発地内の任意の色の貨物駒を輸送できます。



自分の一族紋章タイルをマップ上の任意の都市へと移します。



いずれかの都市タイル上にある貨物駒を1個、別の都市タイルの同じ色の生産スペースへと移します。



図 Q を参照

P



ボブ(黄色の一族のプレイヤー)はローマを出発地、キエフを目的地として輸送を行います。

彼は貨物駒を2個支払って一族能力を発動し、**任意の輸送手段カードを2枚支払う**ことで、**距離に関係なく輸送を直接完了**します。



ボブはローマからオレンジ色の貨物駒を移し、キエフに交易所駒を置きます。その後、そのオレンジ色の貨物駒を取って手元に置きます。



ボブは、**今プレイした2枚の輸送手段カードから輸送報酬を得ます**。通常どおり、都市報酬と完全アップグレード報酬も得ることができます。

Q



カール(緑色の一族のプレイヤー)はロンドンを出発地、アムステルダムを目的地として輸送を行います。

最初に彼は貨物駒を2個支払って、一族能力として**ダブリンからロンドンへと貨物駒を1個移します**。



カールは、一族紋章タイルをロンドンへと移動するため、さらに貨物駒を2個支払いました。これにより、ロンドンから**任意の色の貨物駒を輸送できるようになりました**。

その後、ロンドンからアムステルダムへと白色の貨物駒を輸送するため、機関車カードを1枚プレイします。カールはその白色の貨物駒を取り、2つの需要スペースのいずれかに交易所駒を置きます。

ハンヤ・ロックリエル女史

ロックリエル鉱業カルテル

ハンヤ・ロックリエルは冷酷な支配を皆を導く。目指す先は、鋭敏なビジネス的洞察力と才覚で新たな金脈を掘り当て、祖母の遺産額を超える財を成すことだ。

ロックリエル家は古くより貴金属や燃料を採掘することで、莫大な富を貯め込んできた。大陸中の半数を超えるインフラの建設についても、重い責任を持つ立場にある。



赤色 - ロックリエル鉱業カルテル

一族紋章能力: 自分の一族紋章タイルがある都市を、**他のプレイヤー**は出発地や目的地として選ぶことが**できません**。



自分の一族紋章タイルをマップ上の任意の都市へと移します。



この手番中、プレイする機関車カードのうち1枚を「強化版」として扱います。強化版機関車カードは陸路3本ぶんまでを移動でき、輸送報酬が「**機関車マーカーを2マス進める**」に置き換わります。



カバール・ティノ提督

ティノ商船隊

カバール・ティノはティノ家の指導者。海の探検を愛しているため、彼に会いたければ外洋に浮かぶ一族の移動式本拠地に赴くとよい。海洋学の専門家でもある彼は、膨大な量の世界地図を収集している。

ティノ家はその広大な貿易網と、大陸中の水路を横断するほどの見事な商船のコレクションで有名だ。



ボンバード・ハイド氏

カーシャ貿易協同組合

天才発明家であるボンバード・ハイドは、献身と勤勉が成功をもたらすと確信している。彼は世界一多くの特許を保有しており、革新的なガジェットや製品で常に話題を攫い続けている。

カーシャ家は、他の一族に比べると名前に家族的な繋がりが無い点が特徴だ。彼らの組織ははるかに柔軟であり、何世紀にもわたる縁故主義に飽き飽きした人々を引き付け、血統よりもメリットを重視している。



紫色 - カーシャ貿易協同組合

一族紋章能力: 自分の一族紋章タイルがある都市を出発地や目的地として選択する場合、都市報酬として**マーカーを追加で1マスぶん**進めます。



自分の一族紋章タイルをマップ上の任意の都市へと移します。



この手番中、**他のプレイヤー1人の一族紋章能力を得ます**。これを複数回発動することで、異なる能力を任意の組み合わせで得ることができます。



図 R を参照

青色 - ティノ商船隊

一族紋章能力: 自分の一族紋章タイルがある都市を港湾都市として扱えます。



自分の一族紋章タイルをマップ上の任意の都市へと移します。



手元から任意の輸送手段カードを1枚捨て、船カードを1枚得ます。





エリック(紫色の一族のプレイヤー)はブカレストを出発地、ウィーンを目的地として輸送を行いたいと考えています。

最初に、彼は貨物駒を2個支払うことで、**赤色の一族の能力を得ます**。これにより、**ブカレストを出発地として使用**できるようになりました。その後、彼はさらに貨物駒を2個支払い、**緑色の一族の能力を追加**得ます。これにより、**ウィーンには色の制限なく貨物駒を輸送**できます。



その後、彼はさらに貨物駒を2個支払い、**紫色の一族紋章タイルをウィーンへと移します**。これにより、輸送報酬として**マーカーを追加で1マス進めることができます**。

その後、彼は自動車カードを1枚プレイして、ブカレストからウィーンへと茶色の貨物駒を1個輸送します。



エリックはその茶色の貨物駒を取り、2つの需要スペースのいずれかに交易所駒を置きます。

彼は、今回プレイした**自動車カードからの報酬として1マスぶん**、目的地に**紫色の一族紋章タイルがあることによる報酬として1マスぶん**、計2マスぶんの自動車マーカーの移動を得ます。

通常どおり、都市報酬と完全アップグレード報酬も得ることができます。

ソロルール

ソロゲームでは、仮想のプレイヤーである **bot** と競い合います。

bot は、(人間プレイヤーの人数で数えて) 2 人プレイ時にも導入できます。
人間プレイヤー(以下「人間」)は通常のルールに従います。

bot は以下のルールに従います。これにより、マップ上に bot の交易所駒が自然な形で置かれていきます。

図 S を参照

bot の準備

- すべての **bot カード**をよく混ぜ、裏向きの山にしてメインボードのそばに置きます。これを「**bot デッキ**」と呼びます。
- bot 用のプレイヤーカラーを 1 色選び、その色の輸送手段マーカー 1 組とプレイヤーボードを用意します。
- 別の未使用のプレイヤーカラー**から 1 色を選び、自動車マーカー 1 個 (**bot 出発地マーカー**として使用)と機関車マーカー 1 個 (**bot 目的地マーカー**として使用)を用意します。
- bot は、裏向きの都市カードを 1 枚と裏向きの目標カードを 1 枚得ます(それぞれ対応するデッキの上から引きます)。
 - bot は輸送手段カードを使用しません。
- bot を含むすべてのプレイヤーの中からスタートプレイヤーをランダムに決め、手番順マーカーを通常どおりに並べます。
bot は手番順調整トラックからのボーナスを**得ません**。
- 人間全員が最初の交易所を置いた**後**、都市ディスプレイの**選択されなかった最も左の都市**カードに、**bot 目的地マーカー**(機関車マーカー)を置きます。この都市の**上側**の需要スペースに、bot の交易所駒を 1 個置きます。この駒が、**bot の最初の交易所**となります。
- bot 目的地マーカー(機関車マーカー)を右隣のカード(右端からは左端のカード)へと移します。
- 人間全員が 2 個目の交易所を置いた**後**、**bot の裏向きの都市カード**を公開し、その都市の**下側**の需要スペースに bot の交易所駒を置きます。この駒が、**bot の 2 個目の交易所**となります。
- bot の裏向きの目標カードを公開します。今後、bot の持つ目標カードはすべて**公開情報**となります。ゲーム終了時、**bot は各目標カードから通常の 2 倍の勝利点を得ることになります**。
- bot の交易所駒がある 2 都市の都市番号を比較します。**都市番号が小さい方の都市**に、**bot 出発地マーカー**(自動車マーカー)を置きます。
- bot の残り 12 個の交易所駒を bot のプレイヤーボード上に、bot の輸送手段マーカーを開発ボードの左側に置きます。

I. アクションフェイズ

各手番、bot は通常の需要と供給の仕組みに従って、bot の出発地 (bot 出発地マーカーのある都市) から目的地 (bot 目的地マーカーのある都市カードに対応した都市) へと貨物駒の輸送を試みます。ルールに従って運べる貨物駒が出発地でない場合は、適切な輸送ができるまで bot の出発地マーカーや目的地マーカーを動かしていくことになります。

貨物駒の輸送に際し、**bot は輸送手段カードを支払うことなく交易所駒を置きます**。その後、この手番に引かれた bot カードに従って、bot の輸送手段マーカーを前進させます。

詳細なルールは次のとおりです。

bot の手番

図 T を参照

- bot の手番の開始時、bot デッキの上から 1 枚を引きます。
 - 「リシャッフル」アイコンのあるカードが引かれた場合、即座にすべての bot カードを裏向きで混ぜてデッキを作り直し、再度 1 枚を引きます。
- bot は、bot の出発地から目的地へと、貨物駒を 1 個輸送しようとします。
 - bot の出発地に、bot の目的地の**空き需要スペース**と同色の**貨物駒**がある場合、**輸送が成立します**。
 - 輸送が成立する場合**、bot の出発地からその貨物駒を取り除き、目的地の該当する需要スペースに bot の交易所駒を 1 個無料で置きます (bot は輸送費を支払いません。ゲーム中に輸送手段カードを使用することはありません。)
 - 目的地の両方の需要スペースが空いている場合、先ほど引かれた bot カードの**矢印が示す方のスペース**に交易所駒を置きます。
 - 通常どおり都市アップグレードを解決します。ただし、bot は完全アップグレード報酬を受け取ることはありません。
 - bot が交易所駒を置いたら、**ステップ 3 へと進みます**。
 - 輸送が成立しない場合**:
 - bot 目的地マーカーが置かれているカードの、1 枚右側にあるカードについて、この都市が bot の目的地として有効かどうかを確認します。有効じゃない場合は、**有効な都市が見つかるまでさらに右側のカードを確認していきます**。
 - 右端のカードからさらに右側のカードを確認する場合は、左端のカードへと戻ります。
 - 有効な都市が見つかったら**、bot 目的地マーカーをその都市カードへと移し、**ステップ 2.a**に従って貨物駒を輸送します。
 - ブランク都市カードは有効な都市になることはありません。都市ディスプレイ内のすべてのカードがブランク都市カードである場合は、ステップ 2.c に進みます。

輸送手段の開発

- ii. 現在の出発地では、都市ディスプレイ内のどのカードを目的地にしても輸送を成立させることができない場合、bot の交易所駒がある都市のうち、次に大きな都市番号を持つ都市へと **bot 出発地マーカー** を移します。この新たな出発地を使用し、**再度ステップ 2.a から**、輸送が成立するかどうかを確認していきます。
 - ・ bot 出発地マーカーが、bot の交易所駒のある**最大の都市番号を持つ都市にある場合、最小の都市番号を持つ都市へと**移して確認を続けます。
 - c. 上記の可能な全組み合わせを検証しても輸送が成立しない場合でも、**bot は新たな交易所駒を置くことができます。**
 - i. **都市デッキの上から 1 枚** を引き、その都市の最も上の空いている需要スペースに、bot の色の交易所駒を置きます。
 - ・ マップボードから貨物駒は**取り除かないでください。**
 - ・ 引かれた都市の需要スペースがすでに埋まっている(レベル 3)場合、引かれた都市カードをゲームから取り除き、別の都市カードを 1 枚引きます。
 - ・ **都市デッキが尽きている**場合は、ステップ 1 で引いた bot カードを確認してください。「上」アイコンが示されている場合、bot の交易所駒がない、最大の都市番号を持つ都市の、最も上の空き需要スペースに bot の交易所駒を置きます。bot カードに「下」アイコンが示されている場合は、代わりに最小の都市番号の都市に置きます。
 - ii. 先ほど引かれた都市カードを、都市デッキの底に戻します。
 - iii. 通常どおり都市アップグレードを解決します。

ただし、**bot は完全アップグレード報酬を受け取ることはありません。**
3. **bot の交易所駒を置いた後**、bot 目的地マーカーを都市ディスプレイの 1 枚右側のカードへと移します。bot 出発地マーカーを、bot の交易所駒のある、次に大きな都市番号を持つ都市へと移します。
 - ・ 都市ディスプレイの右端のカードからマーカーを動かす場合は、左端のカードへと戻ります。
 - ・ bot 出発地マーカーが、bot の交易所駒のある最大の都市番号を持つ都市にある場合、最小の都市番号を持つ都市へと移します。

4. この手番に引かれた bot カードに示されている、輸送手段を確認します。bot の対応する  輸送手段マーカーを、開発トラック上で指定されたマス数進めます。

- a. bot の輸送手段マーカーが中間マスからさらに前進する場合は、**この手番に引かれた bot カードの矢印**に従って、上段に進むか下段に進むかを選択します。マーカーは、次の中間マスまで選択した段を進みます。bot カードの矢印に従うために上下移動を行うことはありません。
 - b. 輸送手段の開発中、bot は輸送報酬、都市報酬、完全アップグレード報酬を受け取りません。bot カードのみに  従ってマーカーを進めます。
 - c. マーカーが輸送手段カードボーナスのあるマス( /  / )に進んでも、何も起こりません。

bot は輸送手段カードを得ることはありません。
 - d. bot の輸送手段マーカーが都市カードボーナス()付きのスペースに進んだ場合：
 - i. bot は、bot 目的地マーカーが置かれている都市カードを取ります。
 - ii. bot 目的地マーカーを、都市ディスプレイの 1 枚右側のカードへと移します。右端のカードからは、左端のカードへと戻ってください。
 - iii. 都市デッキの上から 1 枚を引き、都市ディスプレイに補充します。
 - e. bot の輸送手段マーカーが目標カードボーナス()付きのスペースに進んだ場合：
 - i. 目標カードを 1 枚引き、bot のプレイヤーボードのそばに**表向き**で置きます。
5. この手番に引かれた bot カードを、bot デッキのそばの捨て札置き場に置きます。

II. 維持フェイズ

6. 輸送手段マーカーの比較には、bot の輸送手段マーカーも人間と同様参加します。
7. bot の手番順は、人間と同様の方法で決定・解決されます。
 - ・ **bot は手番順調整トラックからのボーナスを得ません。**

最終得点計算

ゲーム終了時、**bot は目標カードから通常の 2 倍の勝利点を**得ます。

bot は人間と同様に他のすべての勝利点を得ます。



人間は最初の都市として、ベルリンを選びました。

都市ディスプレイで選択されなかった最も左の都市カードに、bot 目的地マーカー（機関車マーカー）が置かれます。そのカードに対応するモスクワの上側の需要スペースに、bot の交易所駒を置きます。



その後、bot 目的地マーカー（機関車マーカー）を1枚右側の都市カードへと移します。



人間は自分のミラノの都市カードを公開し、そこに交易所駒を置きます。その後、bot の都市カードと目標カードを公開します。bot の2つ目の都市はワルシャワです。ワルシャワの下側の需要スペースに、bot の交易所駒を置きます。



bot 出発地マーカー（自動車マーカー）を、bot の交易所駒がある2都市のうち都市番号が小さい方（この場合はモスクワ）に置きます。



最初に、bot はコペンハーゲンからオスロへの輸送が成立するかどうかを確認します。

しかしオスロには、コペンハーゲンからの灰色の貨物駒の需要はありません。よって、bot は都市ディスプレイで **1枚右側**にあるダブリンのカードを確認します。

ダブリンには、コペンハーゲンの灰色の貨物駒の需要があります。



bot はコペンハーゲンからダブリンへと**無料**で輸送を行い、貨物駒を取り除いて、bot の交易所駒をダブリンに直接置きます。



配置後、bot の目的地マーカーは、都市ディスプレイで **1枚右側**のワルシャワのカードへと移ります。bot 出発地マーカーは、bot の交易所駒がある都市番号が次に大きな都市、つまりミラノへと移ります。



bot の次の手番では、**ミラノからワルシャワへの輸送を最初に確認**します。しかしワルシャワには、ミラノからの灰色の貨物駒の需要はありません。よって、bot は都市ディスプレイで **1枚右側**(右端から左端へと戻ります)にある、ミラノのカードを確認します。しかし、出発地と目的地を同じ都市にすることはできません。bot は都市ディスプレイを右に向かって確認を続け、オスロにもダブリンにも需要がないことが分かりました。

よって、bot は輸送のために**出発地**を変更する必要があります。bot 出発地マーカーは、次に大きな都市番号を持つ都市へと移されますが、ミラノは最大の都市番号を持つため、bot の交易所駒があり、都市番号が最小であるダブリンが対象となります。

結果、**ダブリンからワルシャワへの輸送が成立**することが確認され、bot は実際に輸送を行いました。

2人プレイルール：bot採用型

botを2人プレイゲームに採用し、3人プレイであるかのようにゲームを行うこともできます。

botのアクションは、先述のソロルールと同様です。

2人プレイルール：家臣型

(botなし)

このモードでは、各プレイヤーが個人用の内容物を2組ずつ担当します。1組は、自分のメインカラーとして使用します。もう1組は、貨物駒を無料で輸送して、マップ上で相手の邪魔をするために使用します。

各プレイヤーは、自分のメインカラーからのみ勝利点を得る点に注意してください。

詳細は次のとおりです。

準備

- 準備中、各プレイヤーは個人用の内容物1組(1色ぶん)に加えて、他の1色を自分の**家臣プレイヤー(以下「家臣」)**の色として選び、その色の交易所駒を12個得ます。
- 家臣は手番順マーカーを使用しません。
人間のプレイヤー(以下「人間」)2人のみが使用します。
- 家臣の交易所駒のみがある都市は、その都市に自分のメインカラーの交易所駒がない限り、輸送のための出発地としては**選べません**。
- 家臣は輸送手段カードや輸送手段マーカーを使用せず、ボーナスや報酬を受け取らず、**ゲーム終了時に勝利点を得ません**。異なるルールに則って貨物駒を輸送します。

I. アクションフェイズ

図Uを参照

自分の手番では、ステップ4「輸送手段の開発」の後に、家臣の交易所駒を1個マップ上に置くための、新たなステップが1つ追加されます。

アクションフェイズ

ステップ5. 家臣の交易所駒の配置

- マップ上で**利用可能な貨物駒がある任意の都市**1つを出発地として選びます。
 - 家臣は、その家臣の交易所駒がない都市からも、貨物の輸送を行うことができます。
- その貨物駒と同じ色の**空き需要スペース**がある**任意の都市**1つを目的地として選びます。

- 家臣は、**距離に関係なく無料で貨物駒を輸送することができます**。人間は、自分の家臣のために輸送手段カードをプレイする必要はありません。
- 貨物駒と同じ色の空き需要スペースがある都市が見つからない場合は、ステップ5.1に戻り、別の色の貨物駒を選び直す必要があります。

- その貨物駒を出発地から取り除き、共通サプライへと戻します。選んだ目的地の、貨物駒と色が一致する需要スペースに、家臣の色の交易所駒を1個置きます。
- 通常どおり都市アップグレードを解決しますが、**家臣は完全アップグレード報酬を得ることはありません**。また、**人間は自分の家臣の輸送から完全アップグレード報酬を得ることはできません**。

II. 維持フェイズ

人間2人は、通常どおりに処理を行います。

家臣には何の処理も必要ありません。

最終得点計算

人間2人は、通常どおり**自分のメインカラーからのみ**勝利点を得ます。

家臣については何の処理も必要なく、人間は自分の家臣から勝利点を得ません。

他のルールに変更はありません。



アナ(赤色プレイヤー)は自分の家臣(緑色)の交易所駒を置こうとしています。彼女は、フランクフルトをアップグレードして、対戦相手のデビッド(青色プレイヤー)が次の手番で完全アップグレードを達成することを妨げたいと考えています。

アナは自分の家臣を使って、マルセイユからフランクフルトへと輸送を行います(家臣は距離に関係なく、オレンジ色の貨物駒がある任意の都市から、フランクフルトへと輸送することができます)。アナはマルセイユから貨物駒を1個取り除き、フランクフルトへと緑色の交易所駒を置きます。

フランクフルトは即座にアップグレードされます。**いずれの人間も、このアップグレードから完全アップグレード報酬を得ることはできません。**

ディオールマップ固有のルール

準備

ステップ 1 で、マップボードをディオールマップ側に裏返します。マップボード上の 6 つの円形スペースに、**急行タイル**を 1 枚ずつ、布袋を使用してランダムに置きます。これらの場所は「**急行スペース**」と呼ばれます。

- ・ヨーロッパマップには急行タイル用のスペースがないため、急行タイルを用いてプレイすることはできません。

図 V を参照

I. アクションフェイズ

- ◆ 自分が輸送を行う際に、**貨物駒のルートが急行タイルを通過した場合**、そのタイルを回収し、対応する輸送手段マーカーを 1 マス進めます。その後、そのタイルを布袋へと戻します。
 - ・輸送ルートの長さを考える際、**急行スペースは都市スペースとみなします**。よって、**急行タイルの有無にかかわらず**、急行スペースを挟んで都市 2 つを結ぶルートは、**陸路 2 本ぶんとして数えます**。
 - ・通過したルート上の**急行タイルがすでに取られている場合、報酬は得られません**。
 - ・**1 手番のあいだに得ることができる急行タイルは 1 枚のみ**です。輸送ルートが複数枚の急行タイルを通過した場合は、そのうちの 1 枚のみを選んで取ります。

II. 維持フェイズ

維持フェイズ中は、ステップ 2「新たな手番順の決定」の後に、急行タイルの更新を行う新たなステップが 1 つ追加されます。

維持フェイズ

ステップ 3. 急行タイルの更新

- ◆ マップボード上に残っている急行タイルをすべて取り除き、布袋に戻します。マップボード上の 6 つの円形スペースに、急行タイルを 1 枚ずつ、ランダムに置きます。

図 W を参照

最終得点計算

目標カードの得点計算において、自分のネットワーク内の都市を数える際、同じ急行スペースから直接陸路で繋がっている複数の都市は、すべて連続して隣接していると思なします。

他のヴァリエーションと併用する場合

- ◆ 一族能力を導入してプレイする際、エレストン家(黄色の一族)の能力を発動し、任意の輸送手段カードを 2 枚プレイして輸送を終えた場合、**急行タイルを得ることはできません**。
- ◆ bot プレイヤーを導入してプレイする際、**bot は急行タイルを得ません**。また、最終得点計算時、**bot は開発トラックからも 2 倍の勝利点を得ます**。
- ◆ 家臣を導入してプレイする際、**家臣は急行タイルを得ません**。各プレイヤーは、自分の家臣が貨物駒を輸送しても急行タイルを得ることはできません。

V



カール(緑色プレイヤー)は機関車カードを1枚プレイして、都市Aから都市Bへと輸送を行います。

都市Bに交易所駒を置いた後、ルート上にあった急行タイルを得て即座に**自動車マーカーを1マス進め**、対応する開発ボーナスを得ます。

その後、その急行タイルを布袋へと戻します。

W



3 勝利点

最終得点計算中です。カール(緑色プレイヤー)が上図の目標カードの計算をする際、都市A、B、Cはすべて同一のネットワーク内にあるとみなします。

5人プレイパックの内容物



紫色の自動車マーカー 1個(木製)
紫色の機関車マーカー 1個(木製)
紫色の船マーカー 1個(木製)



紫色の交易所駒 15個(木製)
予備の紫色の交易所駒 1個(木製)
上級開発トラックタイル 6枚(両面)

5人プレイルール

準備

- ◆ ステップ2で、開発ボードの5人プレイ用面を上にします。
 - ・手番順調整トラックの5番目の報酬は、「**任意の輸送手段カードを1枚得て、それに対応する自分の輸送手段マーカーを即座に1マス進める**」です。
- ◆ ステップ4で、都市ディスプレイにカードを**5枚公開**します。
 - ・ゲーム中、都市ディスプレイの枚数は常に5枚です。
- ◆ ステップ7で、各プレイヤーは交易所駒を12個のみ受け取ります。そのうち9個を自分のプレイヤーボードの交易所リザーブに置き(**ラウンドごとに3個**)、残り3個は準備中に配置するため脇に避けておきます。未使用の交易所駒は箱へと戻します。

I. アクションフェイズ

各プレイヤーは、**1ラウンドにつき3回しか手番を行いません**。

II. 維持フェイズ

ステップ1「輸送手段の開発度比較」のiv. 時点で残っている2人のプレイヤーのうち、**現在の手番順が早い方が?**(4番目)のマスに、もう1人が**? 歯**(5番目)のマスに入ります。両者とも任意の輸送手段カードを1枚得て、5番目のプレイヤーは対応する輸送手段マーカーを即座に1マス進めます。

最終得点計算

ルールに変更はありません。

※5人プレイパックがあれば、人間3人でプレイする場合にもbotを導入できます。

上級開発トラック

準備

1. 準備のステップ2では、**a01～a06**の開発トラックタイルをよく混ぜます。そこからランダムに1枚を引き、開発ボードの**左端**の開発タイル置き場に置きます。
2. 次に、**b01～b03**の開発トラックタイルをよく混ぜます。そこからランダムに1枚を引き、**中央**の開発タイル置き場に置きます。
3. 最後に、**c01～c03**の開発トラックタイルをよく混ぜます。そこからランダムに1枚を引き、開発ボードの**右端**の開発タイル置き場に置きます。
 - ・全員の同意があれば、開発トラックタイルの一部やすべてを自由に使用し、a～cのアルファベットを無視してランダムに置くこともできます。

I. アクションフェイズ

- ◆ 開発トラックに2つの新たなアイコンが登場します。これにより、より多くの戦略的な選択肢を取れるようになりました。
 - **任意の輸送手段カードを1枚得ます。**
 - **通常の方法に従って、都市カードを1枚か目標カードを1枚得ます。**
- ◆ c01～c03の開発トラックには、**通常よりも広いマス**があります。輸送手段マーカーを動かす際、これらのマスは**1マスとして数えます**。
 - ・広いマスのある段を選ぶと、輸送手段マーカーは**より速く右へと進む**ことができますが、**ボーナスとして輸送手段カードを得る機会を逃してしまう点**に注意してください。

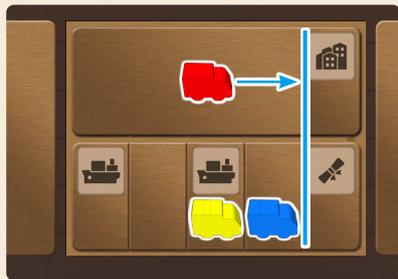
II. 維持フェイズ

図Xを参照

輸送手段マーカーの位置を比較する際、広いマス上にあるマーカーは、もう片方の段で同じ列を占めるマスのうち、**最も右側のマスと同じ位置**にあるものとみなします。

最終得点計算

輸送手段マーカーの位置を比較する際、広いマス上にあるマーカーは、もう片方の段で同じ列を占めるマスのうち、**最も右側のマスと同じ位置**にあるものとみなします。



維持フェイズで、アナ(赤色プレイヤー)、ポブ(黄色プレイヤー)、デビッド(青色プレイヤー)が自動車マーカーの位置を比較しています。赤色の自動車マーカーは**上段の広いマス**にあり、下段で同じ列を占めるマスのうち最も右側のマス、つまり、**青色の自動車マーカーと同じ位置にあるもの**とみなされます。2個のマーカーは黄色のマーカーより先行しています。

現在の手番順は赤色プレイヤーの方が青色プレイヤーよりも早いため、赤色プレイヤーは次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。

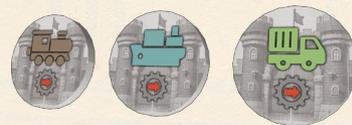
デラックス版の内容物



デラックス都市タイル 24 枚
(UV 印刷・木製)



デラックス一族紋章タイル 5 枚
(UV 印刷・木製・一族ごとに 1 枚)



デラックス急行タイル 6 枚
(UV 印刷・木製・輸送手段ごとに 2 枚)

UV 印刷された豪華木製タイルで、ゲーム体験をより良いものにしましょう!

準備中に標準の紙製タイルと差し替えるだけで、手触りの楽しさがゲームプレイを彩ります。

CARGO EMPIRE

Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

カーゴ・エンパイア 2024年6月30日 英語版初版 ルールブック v1.00

出版

ゲームデザイン

デベロップ

アートディレクション

カバーイラスト

カラーマップイラスト

古代地図製作

グラフィックデザイン

ルールブック翻訳

ルールブックレイアウト

ルールブック校正

生産レイアウト

印刷前調整

生産管理

広報管理

スペシャルサンクス

プレイテスト

Moaideas Game Design

商号: Distant Nova Creations

Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

David Wang

Desnet Amare, KongKong

An Ting Shi

Shougun

Chisayo

Roo

ぬん (Be Catchy Games)

AFONG

ぬん (Be Catchy Games)

Desnet Amare

Desnet Amare

raccoon_majikku

Fukurou Siao

648名の素晴らしい Kickstarter バッカー

Chen Heifetz, Kaley Alpernas, BoardSheep,

Peter Liao

Erez Schneider, Dudi Rubin, Alex Arnon,

Doron Frenkel-Nana, Yuval Stoler, AFONG,

keykid



