



LISBOA

リスボア

GAME RULES



20190923 ver1.0 by chaos2nd
商用利用・再配布厳禁

Credits:

Game Design: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Head of development: Paul Incao

Lead developers: Julián Pombo and Nils Urdahl

Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole

Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda

English Rules Editing: Nathan Morse

Official Rules Video: Paul Grogan, Gaming Rules!

Proofreading: Ori Avtalion, Paul Grogan

Project Managers: Rick Soued & Alex Soued

Many thanks to all players who playtested Lisboa for the last 4 years and sent so many suggestions.

Main playtesters:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

The Author wishes to warmly thank for playtesting and suggestions:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

A very special thanks to Julián Pombo and Nils Urdahl for the infinite playtesting hours on Tabletopia, incredible ideas, great development and friendship. To Ian O'Toole for the amazing art and graphic ideas, to Nathan Morse, for all the support, ideas, and many working hours on the rulebook, Ori for his eagle eye on catching issues in the rules, all of the BGG community for their suggestions and support, and finally to Paul Incao, who keeps following me on this adventure, with many great ideas, and for being available at every hour for developing. To Alex, Rick Soued, and the entire EGG team for believing in this game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for their patience, support, inspiration, and many hours of discussion on this game.

LISBOA

A game by Vital Lacerda / 1-4 Players / 30 min per player / Ages 14+

1755年11月1日—諸聖人の日、リスボアはマグニチュード8.5 - 9.0の大地震に襲われ、その後津波と三日間に及ぶ火災に見舞われました。これにより、リスボアの街は完全に破壊されてしまったのです。

ポルトガル国王ジョゼ1世は、当時の首相であるボンバル侯爵セバスティアン・デ・カルヴァーリオにリスボアの再建を一任しました。

王と首相は、すぐに街の再建を推し進めました。1755年12月4日—大惨事の1か月後、王宮の主任建築家であるマヌアル・ダ・メイヤは、リスボア再建計画を発表しました。提示されたのは、リスボアを完全に放棄する、瓦礫を利用して街を再建する、街道を広くする、新しい都市を建設する…などの案を含む、5つの選択肢でした。選ばれた計画は、「下町(バイシャ)地区を破壊し、既存の都市にとらわれない新しい街道をレイアウトする」という大胆なものでした。

エウジェーニオ・ドス・サントスとカルロス・マーデルの2名が、再建にあたる建築家として選ばれました。

1年も経たないうちに、都市から瓦礫が取り除かれました。その後の再建は、王の要望により大きな広場、まっすぐで大きな街道、広い道路など、完全に整理された都市を目指して進められました。各通りはそれぞれのモットーに則り、関連する商店で統一されています。—これらの地区は、現在バイシャ・デ・リスボン(バイシャ・ボンバリーナ)と呼ばれています。

このゲームは、22年にわたるリスボアの復興をモチーフにしています。プレイヤーは大災害を生き延びた貴族となり、王と侯爵の協力を得つつ、都市の再建と経済の発展を目指します。王宮建築家とも協力し、新たなリスボアを作り上げましょう。栄誉はウィッグ(かつら)で表されます。

目次

内容物	4	瓦礫セット	9	アクション2: 貴族と取引する	12	貴族アクション	17
セットアップ	5	ポートフォリオ	9	国家アクション	12	商店を建築する	17
プレイヤーボードのセットアップ	5	ポートフォリオにカードを加える	9	役人を雇用する	12	配置する商店コマの選択	18
メインボードのセットアップ	6	ポートフォリオと倉庫のサイズ	9	建設計画書を取得する	12	商店の建築による勝利点の獲得	18
カードのセットアップ	7	貴族カードをポートフォリオに加える	10	船を建造する	13	政令カードを獲得する	19
地震の被害	7	財務カードをポートフォリオに加える	10	商品を生産する	14	公共施設を建設する	20
ゲームコンセプト	8	影響力	10	枢機卿に面会する	14	役人の追加雇用	21
ゲームプレイ	8	影響力を得る	10	枢機卿の移動	14	アクション4: イベントに協賛する	21
手番	8	影響力を消費する	11	教会の得点計算	15	新しい政治カードの獲得	21
船の寄港	8	影響力をレアルの代わりとして使用する	11	王室の好意を得る	15	手番の終了	22
金を1つ得る	8	アクション1: 商品を売却する	11	アクション3: 貴族を訪問する	16	最初の時代の終了	22
アクションを実行する	9			訪問に追従する	16	ゲームの終了	22
				貴族を訪問する際の影響力の消費	16	最終得点計算	23

内容物



メインボード



ルールブック+プレイヤーエイドブック+ツルルール



プレイヤーボード × 4



商品トークン：金×17、布×17、本×17、道具×17



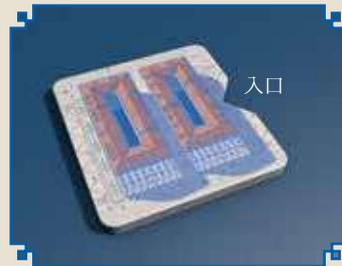
リアルトークン×55：1リアル×30、5リアル×20、10リアル×10



計画書タイル×20 — うち4枚はスタート計画書タイル(裏面が青)



公共施設タイル(両面印刷)×16



商店タイル×22



商店タイル(小)×5



勝利点タイル×4



王室の好意タイル：3種類×各4



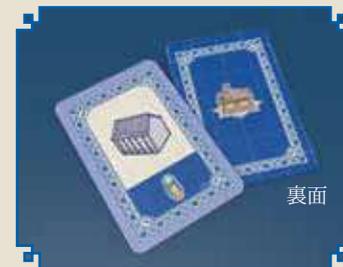
聖職者タイル×37、枢機卿コマ×1



政治カード×82



船カード：4種類×各3



政令カード×70



瓦礫キューブ(3種類)×63



財務マーカー×1



価格マーカー×4



ディスク：4色×各2



瓦礫セットマーカー：4色×各5



廷臣コマ：4色×各1



役人コマ：4色×各8



商店コマ：4色×各8



スタートプレイヤーマーカー×1



聖職者タイルバッグ×1
瓦礫バッグ×1

セットアップ

王室の好意タイル3種類各1枚ずつのセットを、プレイ人数と同じセット数だけ瓦礫バッグに入れます。聖職者タイル全てを聖職者タイルバッグに入れます。

プレイヤーボードのセットアップ

各プレイヤーは色を1色選び、次のコンポーネントを受け取ります。:

1. プレイヤーボード1枚
2. プレイヤーエイドブック1冊
3. 瓦礫セットマーカー5つ(キューブ)
4. 商店コマ8つ
5. 役人コマ8つ
6. 全種類の商品を1つずつ(金、本、布、道具)
7. 10リアル
8. 聖職者タイルバッグから聖職者タイルをランダムに2枚引き、そのうちの1枚を受け取ります。残り1枚はバッグに戻します。
9. 瓦礫バッグから王室の好意タイルをランダムに1枚引き、受け取ります。
10. スタート計画書タイル(裏面が濃い青色の計画書タイル)をランダムに1枚受け取ります。誰も受け取らなかったスタート計画書タイルは箱に戻します。

(すべてのコンポーネントはプレイヤーボード上の決められた位置に、表向きで置きます。右の図を参照してください)

メインボード上でのプレイヤーのセットアップ (次のページ参照)

- ・ 廷臣コマ1つを王室の決められたスペースに置きます。



- ・ ディスク1枚を勝利点トラックの5の位置に置き、勝利点マーカーとします。ゲーム中、勝利点はウィッグ(かつら)のマークで表されます。



Game Art, the Portuguese Azulejo, and the Wigs

All the art Ian O'Toole created for Lisboa is based on murals of glazed Portuguese tiles, as the art form had evolved by the 17th Century. Even today, you can find these murals not only in many palaces, churches, and Noble houses, but also in middle-class homes. Mass production of these tiles began in the 18th Century, partly due to increased demand in Portugal, but also from large orders that started coming in from the Portuguese colony, Brazil. After the earthquake, they became trendy, and often depicted historical situations, framed by decorative patterns — all of this done predominantly in blue and white.

The Portuguese name for these tiles is Azulejos Portugueses. In this game, the gameboard, player boards, and cards all give homage to this art, which for many people epitomizes the look of Portugal.

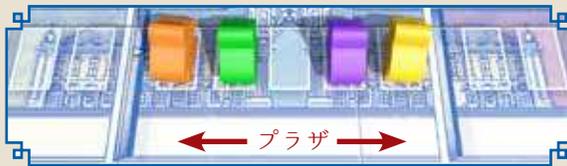
A more ubiquitous trendy commodity from that time was the wig. The following excerpt perfectly explains why wigs were chosen as the "victory points" in this game:

"With wigs being the universal male consumer product of the 1700s, and everyone from shopkeeper to king wearing one, men were spoiled for choice. While a shop boy might only be able to afford one wig, and thus had to choose wisely and for durability, those of the one percent of the population, the Nobleman and the wealthy citizens, could afford to own dozens of wigs. If they considered themselves to be a leader of fashion, were eccentric, or merely had the money to indulge a whim, they could purchase wigs that others could only dream of owning (or not, as the case may be!)."

From 'The Wig Business was Big Business in 18th Century'
by Lucinda Brant



- ・ 役人コマのうち1つをポンバル侯爵(中央の貴族)の役所に置きます(どのスペースに置くかは関係ありません)。



2人プレイゲームでは、全ての貴族の役所に、使用されていない色の役人コマを1つずつ置きます。この役人コマはゲーム終了時まで役所に残り続け、ダミープレイヤーの役人として扱われます。



- ・ 最近リスボアを訪れたプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります。ゲームはスタートプレイヤーマーカーを持つプレイヤーから時計回り順に進みます。

- ・ ディスク1枚を影響力トラックに置き、影響力マーカーとします。スタートプレイヤーは4のスペース、2番手のプレイヤーは5のスペース、3番手のプレイヤーは6のスペース、4番手のプレイヤーは7のスペースに置きます。



セットアップ(続き)

メインボードのセットアップ

公共施設

1. 公共施設タイルは片面が青色、もう片面が緑色になっています。全16枚の公共施設タイルを青の面を表にしてシャッフルし、その後8枚ずつの山に分けます。片方の山を緑の面が表になるように裏返し、各山を同じ色の計画書タイルの近く(メインボード外)に置きます。
2. 各公共施設タイルの山の一番上のタイルを建設計画スペースに移動させます。これにより、各プレイヤーは現在建設できる公共施設タイルと、次に建設できるようになる公共施設タイルの両方を確認することができます。



計画書タイル

3. 計画書タイルを、表面が青のタイルと緑のタイルに分け、それぞれ山にします。各タイルに書かれている役人の数を確認し、役人の数が山の下の側ほど多くなるように並び替えます(最も役人が多いタイルが一番下側に、最も役人が少ないタイルが一番上側になるようにします)。各山をボード上の決められたスペースに置きます。



4. 価格マーカー4つ(金、本、布、道具)を、価格トラック上で対応する商品が描かれたスペースに置きます。



5. 商店タイルを、商店タイル置き場の各スペースに1枚ずつ置きます(黄色、ピンク、茶色、青、小さい青のスペース)。残りのタイルは、商店タイル置き場の近くに置いておきます。
6. 勝利点タイル4枚をシャッフルし、商店街下側の指定されたスペースに1枚ずつ表向きで置きます。
7. 2人プレイゲームでは、Eの行を2人プレイ用ボードで覆います。

教会

8. 聖職者タイルバッグから聖職者タイルを6枚引き、教会トラックの濃い色のスペースに1枚ずつ表向きで置きます(ウィッグが描かれている方が裏面です)。
9. 影響力のアイコン(封筒)が描かれたスペースに、枢機卿コマを置きます。



その他のセットアップ

10. 瓦礫バッグに残った王室の好意タイルを全て取り出し、種類別に分け、メインボード上の対応するスペースに置きます(貴族の肖像画の下側のスペース)
11. 財務マーカーを財務トラックの3の位置に置きます。
12. 全ての商品トークンとお金(リアル)トークンをメインボードの横に置き、共通のサプライとします。



注：レアルと商品のサプライは無限です。足りなくなった場合、他のもので代用して下さい。



F. 政令カード全てをシャッフルし、裏向きの山にして政令デッキとします。政令デッキはメインボードの横に置きます。

G. 政令デッキの上から8枚引き、表向きでメインボードの横に並べ政令ディスプレイとします。



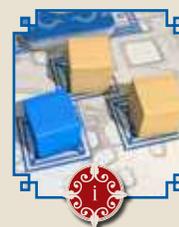
2人プレイゲーム中、左のシンボルが描かれた政令カードがめくられた場合、それを即座にゲームから取り除き、新しいカードを引き直します。

地震の被害

茶色のキューブは地震による被害を、赤のキューブは3日間燃え続けた火災による被害を、青のキューブは津波による被害を表しています。

全ての瓦礫キューブを瓦礫バッグに入れます。

- i. 商店街の下側と右側の瓦礫スペースにあるスロットに、瓦礫キューブをランダムに1つずつ置きます。2人プレイゲームでは、Eの行はスキップします。
- ii. 商店街の周りにある公共施設建設予定スペースに、瓦礫キューブをランダムに2つずつ置きます。2人プレイゲームでは、Eの行の左右のスペースはスキップします。
- iii. 瓦礫バッグから瓦礫キューブをランダムに6つ引き、瓦礫の価値が記されたスペースの近く(余り瓦礫置き場)に置きます。2人プレイゲームでは瓦礫キューブが残りますが、これらは使用しませんので箱に戻します。



カードのセットアップ



A. 政治カードを裏面の色ごとに分け、それぞれシャッフルし、裏向きの山にして置いておきます。

B. 青色のカード(1755-1757)を各プレイヤーに5枚ずつ配り、開始時手札とします。配られなかった青色のカードは使用しませんので、箱に戻します。

経験者のプレイヤーは、開始時手札をドラフトで決めることもできます。ドラフトする場合、次の手順に従います。：各プレイヤーは配られた青色のカード5枚のうち2枚を手元に残り、残りの3枚を左隣のプレイヤーに渡します。次に、各プレイヤーは渡された3枚の中から1枚を手元に残り、残りの2枚を左隣のプレイヤーに渡します。最後に、各プレイヤーは渡された2枚のうち1枚を手元に残り、残りの1枚を左隣のプレイヤーに渡します。手元に残った4枚と最後に渡された1枚を合わせて、開始時手札とします。

C. 赤色のカード(1758-1762)を、裏面のシンボルごとに4つ



の山に分け、メインボードの指定されたスペースに置き、政治カードディスプレイとします。各山は5枚ずつの、全て異なるカードで構成されています。各山の一番上のカードを表向きにします。

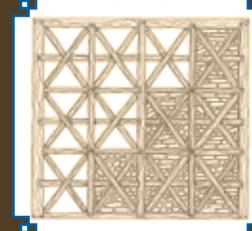
D. 船カードは各種類3枚ずつあります。4人プレイでは各種類3枚ずつ、全ての船を使用します。3人プレイでは各種類2枚ずつ使用します。2人プレイでは各種類1枚ずつ使用します。使用しない船カードは箱に戻します。

E. 赤の船カード全ての上に青の船カード全てを重ね、造船所スペースに置きます(全て表向きで重ねます)。その他の船カードは脇によけておきます。これらは、ゲームの進行に合わせて登場します。



Gaiola Pombalina

Downtown buildings were built over the wrecks of the old destroyed buildings. Rubble was one of the most important construction materials in the rebuilding of Lisboa. Masonry walls with an embedded braced timber structure, known as the "Gaiola Pombalina", were filled with rubble to make the new buildings durable and anti-seismic, while retaining the flame resistance of brick.



To reflect this, collecting sets of rubble will increase your warehouse space and the size of your Portfolio, and also helps set the pace of the game.

政治カード

政治カードは大きく分けて2種類あります。:

貴族カード: ゲームに登場する3人の貴族に対応した、3種類の貴族カードがあります。中央の肖像画を確認して下さい。貴族カードの上側には影響力を表すアイコンが、下側には矢印とともにボーナス/ペナルティが描かれています。

貴族カードは、貴族を訪問する政治的な出来事を表しています。貴族カードを王室に置くことで、貴族を訪問することができます。また、貴族カードをポートフォリオに加えることで、ボーナスを得たり、獲得する影響力を増やしたりすることができます。



影響力

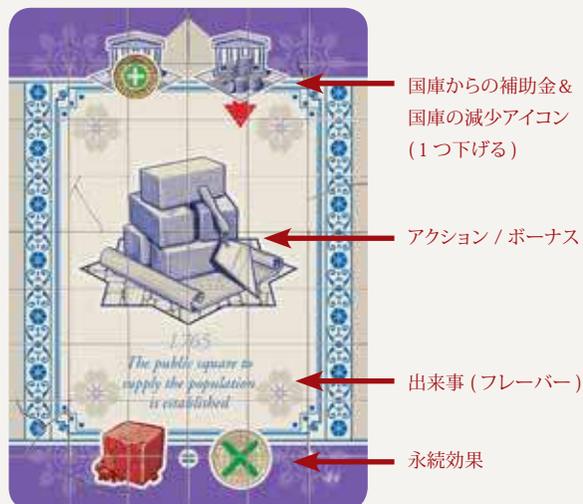
貴族の肖像画

出来事 (フレーバー)

ボーナス / ペナルティ

財務カード: 財務カードの上側には2種類の財務アイコンがあります。1つは矢印付きのもので、もう1つはリアルの上に「+」が描かれているものです。そして、中央にはアクション/ボーナスが、下側には永続的なボーナス効果が描かれています。

財務カードは、王宮からプレイヤーへの補助金を表しています。財務カードを王室に置くことで、中央に描かれたアクション/ボーナスを得られます。また、財務カードをポートフォリオに加えることで、国庫からの補助金を受け取ったり、永続的なボーナス効果を得たりすることができます。



国庫からの補助金&
国庫の減少アイコン
(1つ下げる)

アクション / ボーナス

出来事 (フレーバー)

永続効果

ゲームコンセプト

プレイヤーはリスボアの復興と経済の発展のため、ポルトガル国王ジョゼ1世、王宮建築家マヌエル・ダ・メイヤ、ポンバル侯爵の元で働きます。商店街に商店を建築すると、商品を生産できるようになります。また、適切な公共施設が建設され街道の通行量が多くなると、商店から勝利点を獲得できます。公共施設を建設するには、2種類の建設計画書のうち1つと、十分な数の役人が必要です。影響力を消費することで、貴

族たちの助けを得る貴族アクションを利用できます。また、貴族たちが求める商品を提供して、国家アクションを利用することもできます。教会を訪れることで、プレイヤーに特殊な能力を与える聖職者タイルを獲得できます。ポンバル侯爵を説得し自分に有利な政令を施行していれば、ゲーム終了時に勝利点を獲得できます。



ゲームプレイ

概要

『リスボア』は2つの時代に分かれており、各時代は複数回のラウンドで構成されています。

手番中、プレイヤーは5枚の手札から1枚を使用し、利用可能な4つのアクションのうち1つを実行するか、金を1つ得ます。その後、政治カードディスプレイから新しいカードを手札に加え、左隣のプレイヤーに手番が移ります。

いずれかのプレイヤーが3色の瓦礫のセット(茶色、赤、青)を2セット揃えた時、または政治カードディスプレイの4つの山のうち3つが無くなった時、現在のプレイヤーの手番終了時に最初の時代が終わります。

時代の変更を処理したあと、通常通りゲームを続けます。いずれかのプレイヤーが3色の瓦礫セットを4セット揃えた時、または政治カードディスプレイの4つの山のうち3つが再び無くなった時、ゲームが終了に向かいます。

ゲームが終了に向かう場合、現在のラウンドを最後まで行い、その後最後の1ラウンドを行います。そして、最終得点計算を行います。

最も勝利点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

手番

手番が始まったら、まず船の寄港が処理されます。その後、プレイヤーは手札からカードを1枚使用し、アクションを実行するか金を1つ得ます。その後手番終了時の処理を行い、次のプレイヤーに手番が移ります。



船の寄港

ポートフォリオに出航した船(貨物スロット全てに裏向きの商品トークンが置かれている船)がある場合、その船の商品トークンを全てサプライに戻します。あなたの船は航海を終え、戻ってきたのです!

金を1つ得る

全くアクションができない絶望的な状況の場合には、アクションを実行する代わりに金を1つ得ることができます。金を得る場合、次の手順に従います。:

1. 手札にある任意の政治カード1枚を捨て札にします。
2. サプライから金を1つ得ます。

注: 捨て札にしたカードは、ゲームから取り除かれます。

例: 金を1つ得る

緑は金を1つ得ることにしました。彼は手札を1枚捨て、サプライから金を1つ得ました。最後に、彼は政治カードディスプレイからカードを1枚得て、手番を終了しました。



商品タイルが裏向きになっている場合、その船は出航し、航海中であるとみなします。

アクションを実行する

手札から政治カード1枚を使用し、次の4つのアクションのうち1つを実行します。実行できないアクションを選択することはできません。



アクション1と2を実行するためには、使用した手札のカードをポートフォリオに加えます。アクション3と4を実行するためには、使用した手札のカードを王室に置きます。

カードをポートフォリオに加える

1. いずれかの政治カードを使用し、商品を売却する
2. いずれかの政治カードを使用し、貴族と取引する

カードを王室に置く

3. 貴族カードを置き、貴族を訪問する
4. 財務カードを置き、イベントに協賛する

ポートフォリオ

Adding Political cards to your Portfolio grows your Business and though it, the power and Influence you have on the Crown.

プレイヤーボードの上側には幅の広いスロットが3箇所(ドック)、下側には幅の狭いスロットが3箇所(プレイヤーのオフィス)あります。これら6箇所のスロットはポートフォリオと呼ばれ、各スロットにはカードを1枚ずつ差し込むことができます。上側のスロット(ドック)には船カードと貴族カードを加えることができ、それらは影響力獲得の際の計算に影響を与えます。下側のスロット(オフィス)には財務カードを加えることができ、それらはプレイヤーに永続的なボーナスを与えます。



ゲーム開始時には、ポートフォリオにはカードを合計2枚までしか加えることができません。上側のスロットに2枚か、下側のスロットに2枚か、上側と下側のスロットに1枚ずつか…のいずれかとなります。

デザイナーメモ

ポートフォリオにカードを加えた後は商品売却するか貴族と取引をしなければなりません、これらのアクションはいずれも商品が必要です。最低でも商品を1つ保管していなければ、ポートフォリオにカードを加えることができない点に注意して下さい。(ポートフォリオにカードを加えた時のボーナスで商品を得られる場合には、カードを加える前に商品を持っていなかったとしても、その商品を使用してアクションすることができます)

ポートフォリオにカードを加える

カードをポートフォリオに加える場合、カードの矢印に従い、スロットにカードを差し込みます。プレイヤーボードによって覆い隠される部分にボーナスまたはペナルティが記されている場合、差し込む前にそれらの効果を処理します。



ポートフォリオと倉庫のサイズ

倉庫に保有できる各商品の数、またポートフォリオに加えることができるカードの合計枚数は、各プレイヤーが保有している瓦礫セットの数によって制限されています。(右参照)

ゲーム開始時、各プレイヤーは倉庫に各商品を2つまでしか保管できません。瓦礫セットを1セット保有するたびに、保管できる各種別の資源の数が1つずつ増加します。上限を超えて商品を得る場合、保管できない資源はサプライに戻します。

ゲーム開始時、ポートフォリオにはカードを2枚までしか加えられません。瓦礫セットを1セット保有するたびに、ポートフォリオに加えられるカードの数が1枚増加します。

既にポートフォリオに上限数までカードを加えている時に新しいカードを加えたい場合、ポートフォリオからカードを1枚捨て札にしなければなりません。

貴族カードを加えるために船カードを捨て札にする場合、船の貨物スロットにある商品は全てサプライに戻します。

例：ポートフォリオのサイズ

緑は瓦礫セットを1セット保有しており、ポートフォリオには3枚のカードがあります。彼は新たなカードをポートフォリオに加えたいと考えたため、既に加えられている3枚のカードのうち1枚を捨て札にしました。

注：瓦礫キューブを得た時、もうプレイヤーボード上に瓦礫キューブを置くスロットがない場合、その瓦礫キューブをゲームから取り除きます。各種別の瓦礫は、5つずつまでしか保有することができません。

注：政治カードの上または下には、アイコンと共に灰色の矢印が描かれています。これは、このカードをポートフォリオに加える際、ボードの上側と下側のどちらに加えるかを示しています。



瓦礫セット

By proportionate use of rubble from each of the three disasters, you can build new buildings from a wooden frame embedded in masonry, which is resistant to earthquake, fire, and tsunami.

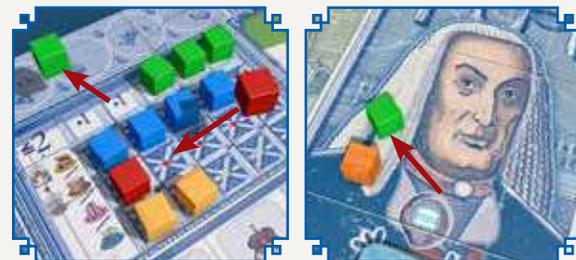
商店の建築(17ページ)と公共施設の建設(20ページ)により、瓦礫キューブを得ることができます。

地震による瓦礫1つ、火災による瓦礫1つ、津波による瓦礫1つのセットをプレイヤーボード上に保有した場合、即座にポートフォリオと倉庫のサイズが増加します。

ゲーム開始時 ≤ 2 (  )

$= + 1$ (  )

瓦礫セットを保有した場合、そのセットの上側にあるスペースから瓦礫セットマーカーを取り除き、「+1」の表示が見えるようになります。これにより、ポートフォリオと倉庫のサイズが増加します。取り除いた瓦礫セットマーカーは、メインボードのボンバル侯爵の肖像画の上に置いておきます。「政令カードを獲得する」アクションを実行した時、肖像画の上にある自分の色の瓦礫セットマーカー1つをゲームから取り除くことで、追加で政令カードを1枚獲得できます。政令カードはゲーム終了時に勝利点をもたらします。

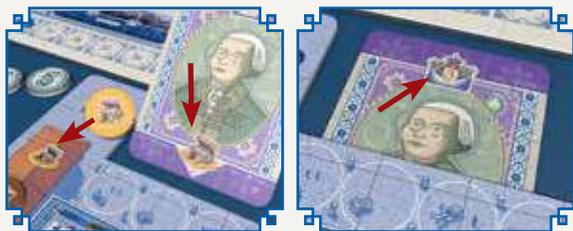


例：瓦礫セット

緑は2セット目の瓦礫セットを保有しました。これにより、各商品を4つずつまで保管できるようになり、またポートフォリオにカードを4枚まで加えられるようになりました(2+1+1)。彼は対応する瓦礫セットマーカーをボンバル侯爵の肖像画に移動させました。今後「政令カードを獲得する」アクションを実行した時、この瓦礫セットマーカーを破壊することで追加の政令カードを獲得できます(「政令カードを獲得する」アクションについては19ページを参照して下さい)。

例：貴族カードをポートフォリオに加える

ボーナスの例：紫はマヌアル・ダ・メイヤのカードをポートフォリオに加えます。彼女はカードの下側に記されたボーナスである金1つを受け取り、上側のスロットにカードを差し込みました。このカードの上側には3影響力のアイコンが記されていますので、彼女が影響力を得る場合にこのカードは3影響力をもたらします。彼女は今獲得した金を貴族との取引（アクション2）に使用することにしました。



紫は上側のスロットにカードを加え、金1つを得ました。今後、彼女が影響力を得る際にはこのカードによる3影響力が追加されます。

ペナルティの例：オレンジは5影響力を持つ強力なカードをポートフォリオに加えるようとしています。彼はカードの下側に記されたペナルティに従い、いずれかの役人1人を貴族の役所（またはプラザ）から戻さなければなりません（もし役所・プラザに役人がいない場合、ペナルティを支払わずにこのカードをポートフォリオに加えることができます！）。カードをポートフォリオに加えた後、彼はリアルを得るために商品を売却することにしました（アクション1）。



このカードは強力ですが、ペナルティがあります。オレンジは王の役所から役人を1人戻し、カードをポートフォリオに加えました。

例：財務カードをポートフォリオに加える

現在の財務マーカーは3リアルの位置にあります。緑は財務カードをポートフォリオに加えて、3リアルを得ました。その後、財務マーカーを1スペース下に移動します。いまポートフォリオに加えたカードには、リアル割引のボーナスアイコンが描かれています。これは、このカードがポートフォリオにある限り、あらゆるリアルの支払いにおいて1リアルの割引を受けられることを示します。次に、彼は貴族との取引（アクション2）を実行することにしました。



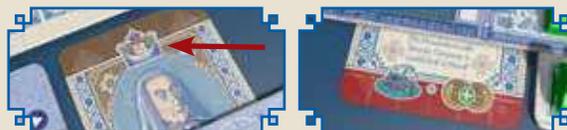
緑は国庫から3リアルを得て、財務マーカーを1つ下げます。今後このカードがポートフォリオにある限り、1リアルの割引を受けられます。



貴族カードをポートフォリオに加える

貴族カードは上側のスロットに加えます。ポートフォリオに貴族カードを加える場合、次の手順に従います。：

1. カードの下側に記されたボーナスを得るか、ペナルティを支払います。アイコンに  のマークが記されている場合、ペナルティを表します。そのアイコンに対応したコストを支払わなければなりません。ペナルティを支払えない場合でも、カードを加えることができます。ペナルティがあるカードは、同じ時代の別のカードよりも多くの影響力が得られるよう設定されています。（政治カードの詳細については、プレイヤーエイドブックの7ページを参照して下さい）
2. 空いている上側のスロットを選択します。空いているスロットがない場合には、既にあるいずれかのカードを1枚捨て札にします。その後、ボーナス/ペナルティのアイコンを覆い隠すように、貴族カードをポートフォリオに加えます。
3. 商品を売却する（アクション1）か、貴族と取引（アクション2）しなければなりません。



貴族カードには影響力計算時に得られる値が、財務カードにはボーナス効果が描かれています。



財務カードをポートフォリオに加える

財務カードは下側のスロットに加えます。ポートフォリオに財務カードを加える場合、次の手順に従います。：

1. 現在の財務マーカーの位置に対応したリアルを即座に得ます。財務マーカーの右側に記された数字を参照して下さい。 
2. 財務マーカーを1スペース下に移動します（国庫から補助を受けたためです）。財務マーカーが既に1番下のスペースにある場合、移動しません。 
3. 空いている下側のスロットを選択します。空いているスロットがない場合には、既にあるいずれかのカードを1枚捨て札にします。その後、財務アイコンを覆い隠すように、財務カードをポートフォリオに加えます。
4. 商品を売却する（アクション1）か、貴族と取引（アクション2）しなければなりません。

財務カードの下側には、永続的なボーナス効果が描かれています（多くはリアルの割引/売却時の価格上昇に関するものです）。これらのボーナスは、そのカードがポートフォリオに加えられている間は常に有効となります。また、これらのカードの効果は重複して適用できます。（政治カードの詳細については、プレイヤーエイドブックの7ページを参照して下さい）

これ以降のルールを理解のため、影響力について知っておく必要があります。影響力はゲームの中心となるアクションに関連しており、ゲームの様々なタイミングで重要になります。

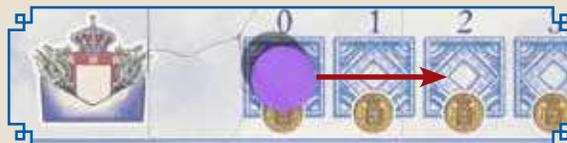


影響力

One needs Influence in order to be accepted into the higher circles of the Crown. Influence is the best way, and sometimes the only way, to gain access to the Nobles and their benefits.

影響力を得る

影響力を得る場合、上側のポートフォリオに加えた貴族カード・船カードに記された影響力を合計した分だけ獲得します。影響力を得た分だけ、影響力トラック上で影響力マーカーを右側に移動させます。



紫は2影響力を得ました。

重要：影響力は10までしか上がりません。10を超えた分の影響力は失われます。影響力マーカーが10のスペース（ウィッグアイコンが記されたスペース）に移動した時、そのプレイヤーは1勝利点を獲得します。既に10のスペースにマーカーがある時に影響力を得た場合にも、1勝利点を獲得します。また、影響力は0未満にはなりません。影響力が0になっても、ペナルティはありません。

例：影響力を得る

黄色はポートフォリオの貴族カードと船カードから合計 5 影響力を得られます。黄色は既に 7 影響力を持っていますので、影響力は 12 となります (5 + 7 = 12)。しかし、影響力は 10 までしか上がらないため、黄色は 3 影響力しか得ることができません。影響力マーカーが 10 のスペースに到達したため、彼女は 1 勝利点を得ます。



影響力を得られる主なタイミングは次の 2 通りです。

1. 船を建造した時。(船の建造については 13 ページを参照して下さい)
2. 教会の得点計算が起きた時。(教会の得点計算については 15 ページを参照して下さい)

そのほかにも、政治カードによるボーナス、商店の建築によるボーナス、聖職者タイルの効果などによって、影響力を得ることができます。

影響力を消費する

ゲーム中、影響力を使用するタイミングは次の 2 通りしかありません。

1. 貴族を訪問する時。(貴族を訪問する際の影響力の消費については 16 ページを参照して下さい)
2. 影響力をレアルの代わりとして使用する時。(下記参照)

影響力をレアルの代わりとして使用する

レアルを支払う際、影響力を消費することで支払いに必要なレアルの一部を代替することができます。影響力を 1 つ前のレアルアイコンまで下げると、1 レアル分代替できます。影響力が 0 の場合、この方法でレアルを代替することはできません。



オレンジは影響力を下げ、3 レアルを代替しました。

船カード

ゲームには 4 種類の船が登場します。船カードの詳細は次の通りです。



例：アクション 1 (商品を売却する)

本の価格は 5 レアル、布と金の価格は 4 レアル、道具の価格は 3 レアルです。

緑は自分の船を利用して金を 2 つ売却し、8 レアルを得ました。更に、利用した赤色の船には +1 レアルのボーナスが記されていたため、売却した商品 1 つごとに追加で 1 レアルを得られます。結果、緑は合計で 10 レアルを得ました。この船の貨物スロットは全て商品で満たされました。

次に、緑は紫の船を利用して本を 2 つ売却しました。利用した船には +2 レアルのボーナスが記されていたため、緑は合計で 14 レアルを得ました。この船の貨物スロットにはまだ 1 つ空きがあります。

緑は紫の船に道具を売却することもできましたが、今回はそうしませんでした。よって紫の船は出航せず、彼女が勝利点を得ることはありませんでした。緑の船は出航し、彼は 2 勝利点を得ました。



覚えておいてください：出航した船(貨物スロットが裏向きの商品タイルで満たされている船)は、その船の持ち主の手番開始時に寄港し、貨物スロットが空になります。

アクション 1：商品を売却する

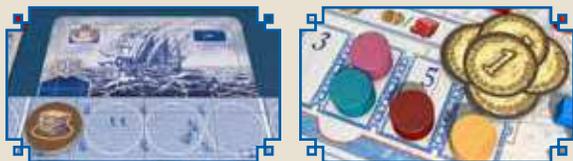


Only Portugal's strong commerce with its colonies (especially Brazil) and Europe, made it possible to rebuild a completely wrecked city in a modern and enlightened way, and in such a short time.

このアクションを実行したとき、プレイヤーは商品を 1 つ以上売却します。商品を 1 つ売却するたびに、次の手順に従って下さい。：

1. 寄港中の船を選択します。(寄港中の船：いずれかのプレイヤーが保有する、貨物スロットに空きがある船)
2. 売却したい商品(金、本、布、道具)を、倉庫から選択した船の空き貨物スロットに移動させ、売却します。
3. 売却した商品の価格を価格トラック上で確認し、その価格分のレアルを得ます。また、利用した船にボーナスが記されている場合、その分のレアルも得ます。

各商品の価格は、メインボード下側にある価格トラック上で表されます。



ある船の貨物スロット全てに商品が置かれた場合、その船はただちに出航します。船の持ち主は次の手順に従い、船を出航させます。：

1. 出航する船の貨物スロットにある商品を全て裏返します。商品トークンの裏側には、箱に詰められた商品が描かれています。
2. いま裏返した商品トークン 1 枚につき 1 勝利点を得ます。

任意の数の商品を、複数の船に対して売却することができます。ただし、貨物スロットに空きがない船には売却できません。貨物スロットの数は船カードに記載されており、これを船体サイズと呼びます。船に売却された商品は、その船の貨物スロット全てに商品が置かれるまで表向きで残り続けます。



各国家アクションの効果について



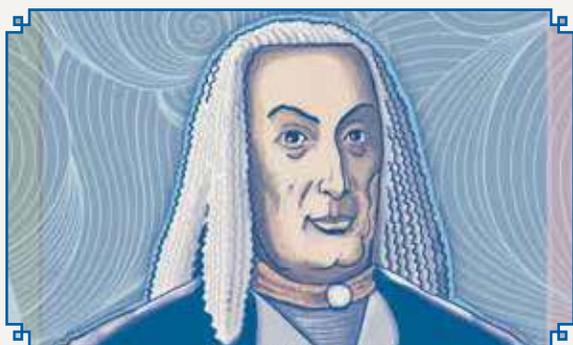
王宮建築家マヌアル・ダ・メイヤの役所



役人：国王の貴族アクションを実行した時、貴族の役所で働いている役人を公共施設に派遣することになります。また、貴族の役所に役人を置くことで、他のプレイヤーがその貴族を訪問するのをより困難にすることができます！



建設計画書：国王の貴族アクションにより公共施設を建設する時、計画書が必要になります。タイルに記されている役人の数は、公共施設を建設する時に派遣しなければならない役人の数を表します。ゲーム終了時、他のプレイヤーよりも多くの役人を公共施設に派遣していれば、勝利点を得られる可能性があります。



ポンバル侯爵の役所



船：船からは影響力を得られます。また、船はプレイヤーが商品を売却するために利用でき、出航した際には持ち主に勝利点を与えます。



商品の生産：商品は、船の建造、貴族との取引、売却のために使用できます。常に商品をいくつか保管しておくことは非常に重要です。商品は商店で生産されます。



アクション2：貴族と取引する

Nobles are able to make things happen much more quickly without having to wait for an official visit, especially in exchange for certain goods...

このアクションを実行したとき、貴族との取引を**1回または2回**行います。取引を1回行うごとに、次の手順に従います。：

1. 6種類の国家アクションのうち、まだ商品タイルで覆われていないアクションを1つ選択します。
2. 選択した国家アクションに対応する貴族が求める商品を1つ、倉庫から提供します。提供した商品タイルは、選択した国家アクションのアイコンを覆い隠すように置きます。各貴族が求める商品は次の通りです。：



a. 王宮建築家マヌアル・ダ・メイヤ
道具または金



b. ポンバル侯爵
本または金



c. ポルトガル国王ジョゼ1世
布または金

3. 国家アクションを実行します。



貴族の役所で、白地の上に記されているアイコンが国家アクションです。



計画書タイルを得るため、道具を提供します。

注：同じ国家アクションを1手番に2回実行することはできません。1回目の国家アクションを実行する際にそのアイコンを覆い隠すことで、2回目の国家アクションで選択できないようにします。

国家アクション



王宮建築家マヌアル・ダ・メイヤの役所



役人を雇用する

State officials restored the order necessary for the Public Buildings to serve their function.

このアクションを実行したとき、自分のプレイヤーボードから**役人を2人取り、異なる貴族の役所に1人ずつ置きます**。役人を置きたい役所に空きスロットが残っていない場合、その役所に最も多く置かれている色の役人のうち1人をプラザに移動させます(プラザ：役所の下側にあるスペース)。同数の場合は、それらの色の役人を1人ずつプラザに移動させます。



建設計画書を取得する

Architects Carlos Mardel and Eugénio dos Santos drew up many plans for new buildings in an incredibly short time, like no others before or since, in the entire history of Portugal.

このアクションを実行したとき、次の手順に従います。：

1. 計画書タイルの山のうちいずれか1つを選び、その山の一番上にあるタイルを受け取ります。
2. 受け取ったタイルを、肖像画が描かれている面を表向きにして、プレイヤーボード上の決められた位置に置きます。計画書タイルは何枚でも所持することができます。





ポンバル侯爵の役所



船を建造する

Exporting the majority of produced goods to Flanders, Great Britain, and Brazil helped pay for most of the reconstruction of Lisboa.

このアクションを実行した時、次の手順に従います。:

1. 建造できるのは、造船所スペースに置かれた船カードのうち一番上にあるカードのみです。対象の船の船体サイズに等しい数の商品を支払います。**支払う商品は、全て異なる種類でなければなりません。**また、既にポートフォリオに船がある場合、その船のサイズと建造したい船のサイズの差

注: 船を改築した時、元の船の貨物スロットにあった商品は新しい船に移し替えます。

例：船を建造する

黄色は国王の貴族カードをポートフォリオに加え、ボーナスとして金を1つ得ました。

その後、彼女は貴族と取引することになりました(アクション2)。これにより、貴族が求める商品を提供することで、6種類の国家アクションから2つまで実行することができます。

彼女はまだ船を持っていないため、船を建造したいと考えました。そこで、彼女はポンバル侯爵に本を提供し、船の建造アクションを実行することにしました。

現在造船所にある船は船体サイズが2ですので、建造のために異なる商品を2つ支払わなければなりません。彼女は布と先ほど獲得した金をサブライに戻しました。

分の商品を支払い、改築することもできます。(造船所スペースの上側にある表を確認して下さい)

2. 空いている上側のスロットを選択します。空いているスロットがない場合には、既にあるいずれかのカードを1枚捨て札にします。その後、財務アイコン/影響力アイコンを覆い隠すように、船カードをポートフォリオに加えます。
3. 財務マーカーを1スペース上に移動させます。(新たな船は貿易による取引量を増やし、国の収益性を増加させるからです。)財務マーカーが既に1番上のスペースにある場合、移動しません。
4. ポートフォリオにある船カードと貴族カードから影響力を得ます(ポートフォリオの上側に加えた1~3枚のカードです)。(影響力の獲得については10ページを参照して下さい。) **いま建造した船カードからも、影響力を得ることができます。**

建造した船をポートフォリオに加えます。しかし、彼女のポートフォリオには既に上限までカードが加えられているため、ポートフォリオにあるカードを1枚捨て札にしなければなりません。彼女は先ほどポートフォリオに加えた国王の貴族カードを捨て札にしました。

最後に、影響力/財務アイコンを覆い隠すように、建造した船カードをポートフォリオに加えます。プレイヤーボードの上側にあるカード2枚から合計4影響力を得て、財務マーカーを1つ上に移動させます。

これで船の建造アクションは終了です。彼女は適切な商品を貴族に提供することで、2回目の(船の建造以外の)国家アクションを実行することができます。

例：船を建造する(改築)

オレンジはポンバル侯爵と取引し、船体サイズ1の船を改築することに決めました。彼はポンバル侯爵に金を提供しました。

彼は船体サイズ1の船を3の船に改築しようとしています。船体サイズの差は2ですので、異なる商品を2つ支払わなければなりません。商品を支払ったあと、船体サイズ1の船を捨て札にし、船体サイズ3の船と入れ替えます。彼は財務マーカーを1スペース上に移動させ、6影響力を得ました。



ポンバル侯爵に金を提供し、船の建造を実行します。



船体サイズ1の船を3の船に改築するために、異なる商品を2つ支払います。



6影響力を得て、財務マーカーを1スペース上に移動させます。



船カードを入れ替えます。



国王の貴族カードをポートフォリオに加え、金を1つ得ます。



ポンバル侯爵に本を提供し、船の建造を実行します。



船体サイズが2の船を建造するために、異なる商品を合計2つ支払います。



ポートフォリオのサイズは2ですので、船を加えるために国王の貴族カードを捨て札にします。



4影響力を得て、財務マーカーを1スペース上に移動させます。



船の建造以外の、2回目の国家アクションを実行できます。



例：商品を生産する

紫は自身が建築した4件の商店から、本2つ、金1つ、布1つを得ました。今回生産した本、金、布は、価格が1段階ずつ下がります。

紫は瓦礫セットを1セット保有しているため、各商品を3つずつまで倉庫に保管することができます。次の手番で紫はもう一度生産を行い、更に本2つ、金1つ、布1つを生産しました。しかし、彼女は各商品を3つずつまでしか保管できないため、生産した本のうち4つ目はサプライに戻さなければなりません。本、金、布の価格は、今回の生産により更に1段階ずつ下がります。

その後の手番で、紫は更にもう一度生産を行いました。彼女は既に倉庫の上限数まで本を保管しているため、今回は本を生産できません。彼女は金1つ、布1つを生産しました。金と布の価格は1段階ずつ下がりますが、今回は本を生産できなかったため、本の価格は下がりません。



紫は本2つ、金1つ、布1つを生産しました。本、金、布の価格が1段階ずつ下がります。



その後、彼女はもう一度本2つ、金1つ、布1つを生産しました。本は保管上限を超えたため、1つしか受け取れません。本、金、布の価格が1段階ずつ下がります。



彼女は更にもう一度生産しました。本は既に保管上限に達しているため生産できません。生産した金、布の価格が1段階ずつ下がります。



商品を生産する

In old Lisboa, commerce had been somewhat unusual, mostly because of Portugal's great wealth from discoveries during the Renaissance. After the cataclysm, economic recovery was one of the Marquis' main political goals, so his initiative built factories and stores.

このアクションを実行した時、次の手順に従います。：

1. 建築している商店1件につき、そのタイプに等しい商品1つをサプライから受け取ります。商店のタイプは、その商店の入口がどの種類の街道に面しているかによって決まります。倉庫の上限を超えて商品を生産した場合、保管できない分はサプライに戻します。
2. 生産した種類の商品の価格を1段階下げます。該当する商品の価格マーカーを1つ左に移動させます。



ポルトガル国王ジョゼ1世の役所



枢機卿に面会する

The Church had a lot of power through the Jesuits during this time. That power was a menace to the Marquis de Pombal, so during his mandate, he did everything he could to weaken the power of the Church. Some of his actions were indisputably good, like ending the Inquisition.

このアクションを実行した時、次の手順に従います。：

1. 枢機卿コマを、教会トラック上で時計回りに1回か2回移動させます。枢機卿コマは、聖職者タイルを置くためのスペースを飛ばして移動します（聖職者タイルが置かれていなかったとしても、そのスペースに枢機卿コマが移動することはありません）。
2. 枢機卿コマに隣接する聖職者タイルのうちいずれか1枚を選び獲得します。獲得したタイルは、プレイヤーボードにある空の聖職者タイル置き場に表向きで置きます。聖職者タイル置き場に空きがない場合、このアクションを実行することはできません！
3. 枢機卿コマがアイコンの描かれているスペース（財務アイコンか影響力アイコン）に止まったか、アイコンのあるスペースを通過していた場合、アイコンごとに決められた処理を行います（次のページを参照して下さい）。



聖職者タイル



聖職者タイルは、4枚までしか所持することができません。聖職者タイルは、プレイヤーボード上にある限り、所持しているプレイヤーに特殊な永続効果を与えます。（聖職者タイルの詳細については、プレイヤーエイドブックの5ページを参照して下さい）

枢機卿コマの移動

枢機卿の移動を示すアイコンは2種類存在しています。国王の国家アクションによる枢機卿の移動は、矢印が2本あるアイコンにより示されています。これは、左に記した通り枢機卿を1回か2回移動できることを表します。しかし、いくつかのカードや商店街のボーナスには、矢印が1本しかないアイコンも存在しています。このアイコンの効果により枢機卿を移動させる場合、1回までしか移動させることができません。



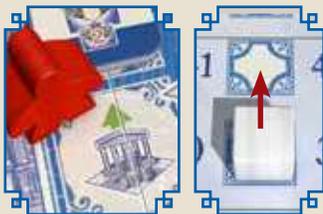
1回か2回移動できる



1回だけ移動できる

教会の財務アイコン

枢機卿コマが教会トラックの財務アイコン上に止まる / 財務アイコンを通過した時、財務マーカーを1スペース上に移動させます。財務マーカーが既に1番上のスペースにある場合、移動しません。



教会の影響力アイコン

枢機卿コマが教会トラックの影響力アイコン上に止まる / 影響力アイコンを通過した場合、現在のプレイヤーの手番終了時に教会の得点計算が行われます。このことを忘れないために、枢機卿コマを倒しておきます。



教会の得点計算

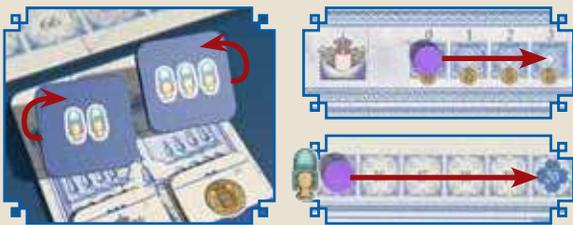


Church power is represented in the benefits of the Clergy tiles, and since the Marquis de Pombal sees that power as a threat to the Crown, you have the opportunity to show your support for the Marquis, and earn some Influence and wigs from the nobility, by renouncing one or more of those benefits.

各プレイヤーは、教会の得点計算を引き起こしたプレイヤーから時計回り順に、影響力を得るかどうかを決めます。影響力を得ることにしたプレイヤーは、次の手順に従います。:

1. 所持している聖職者タイルを1枚以上捨てる。
2. 捨てた聖職者タイルの裏面に記されているウィッグの数の合計分、勝利点を得る。
3. 影響力を得る。(影響力の獲得については、10 ページを参照して下さい)

手番終了時、倒した枢機卿コマを、位置を変えないように立てます。



注：教会の得点計算が起きた時に聖職者タイルを所持していないプレイヤーは、得点計算に参加できません。すなわち、影響力を得ることができません。

例：教会の得点計算

緑は影響力を得るため、所持している2枚の聖職者タイルのうち1枚を捨て、その裏面に描かれたウィッグの数に応じて2勝利点を獲得しました。彼は望むなら、もう1枚のタイルを破棄することもできましたが、今回はそうしませんでした。そして、ポートフォリオにある貴族カードと船カードから6影響力を得ました。



緑は聖職者タイルを1枚捨てました。



彼のポートフォリオには貴族カードと船カードが1枚ずつあります。



彼はポートフォリオにあるカードから、6影響力を得ます。



王室の好意を得る

Nothing is more powerful than a favor from King D. José himself:

"I was a generous King and was aware of my power to speed up the rebuilding of the city." He also liked to give his friends extravagant gifts.

王室の好意タイルは3種類あり、3人の貴族1人ずつに対応しています。他のプレイヤーが貴族を訪問した時、その貴族に対応する王室の好意タイルを使用することで、そのプレイヤーに追従しアクションを実行することができます。(訪問については、次のページを参照して下さい)

このアクションを実行した時、次の手順に従います。:

1. 所持していない種類の王室の好意タイルを1枚受け取り、プレイヤーボード上の指定されたスペースに置きます。

注：王室の好意タイルは、1種類につき1枚ずつしか所持できません。



各国家アクションの効果について



ポルトガル国王ジョゼ1世の役所



枢機卿に面会する：聖職者タイルはプレイヤーに有利な永続効果をもたらします。また、枢機卿コマが影響力アイコンを通過した時、聖職者タイルを捨てることで勝利点と影響力を得られます。



王室の好意を得る：他のプレイヤーが貴族を訪問した時、その貴族に対応する王室の好意タイルを使用することで、そのプレイヤーに追従しアクションを実行することができます。他のプレイヤーの手番中に追加のアクションを実行できるということです！

The Marquis' and the King's Roles

Enlightenment ideals proved particularly useful in loosening the State's stranglehold on economic activities.

This was a period in which the King was directly involved in the creation of laws and regulations. The monarch acted as a legislator. Issues relating to overseas economic and political administration were also within the Crown's purview.

Reinforcement of royal authority in Portugal in the second half of the eighteenth century led to an increase in State control. The King would delegate certain tasks and functions to be performed by scattered individuals, who were then rewarded with royal favors.

But the King at this time had no love of making decisions, so he granted all these privileges to the Marquis of Pombal. The Marquis was keen on enlightenment notions pertaining to economy, natural resources, educational reform, and incentives to create new jobs. This resulted in a plethora of decrees, laws, and permits during his time governing.

This increase of State clout in the political decision-making process also shifted the balance of power in the relationship between the State and the Church toward the State.

In fact, this redefined relationship led to a general decrease in Church Influence over public and social domains, as well as substantial reduction of its privileges and immunities.

例：訪問に追隨する

黄色はポルトガル国王ジョゼ1世を訪問しました。そして、紫はそれに追隨するため、対応する王室の好意タイルをメインボードに戻し、影響力を消費しました。紫は「公共施設の建設」「王室の好意を得る」「枢機卿に面会する」のうち1つを実行できます。彼女は枢機卿に面会し、聖職者タイルを得ることにしました。



紫はジョゼ1世のタイルをボードに戻します。



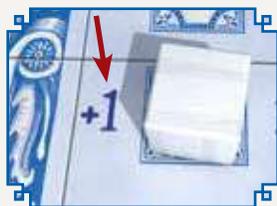
彼女は枢機卿に面会することになりました。

例：影響力の消費(1)

オレンジは国王の貴族カードを王室に置きました。対応する役所にはオレンジ以外の役人が4人おり、財務マーカ―は+1の位置にあります。よって、彼はジョゼ1世を訪問するために5影響力を消費する必要があります。彼は自分の影響力マーカ―を5スペース左に移動させました。



コストは5影響力です。



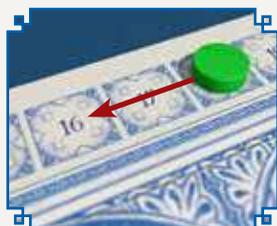
影響力トラック上のマーカ―を5スペース左に移動させます。

例：影響力の消費(2)

緑は貴族を訪問するために4影響力が必要ですが、彼の影響力は2しかありません。彼は影響力マーカ―を2スペース左に移動させた上で、残りの2影響力を代わりに2勝利点で支払いました。



影響力トラック上のマーカ―を2スペース左に移動させます。



残りのコストを2勝利点で支払います。



アクション3：貴族を訪問する

Visiting one of the 3 Nobles adds new paths to your strategy. Not only does it give you access to one of that Noble's State actions without trading a good, it also gives you access to his powerful Noble action. And nothing is more useful than aid from the most influential personalities of that time. But beware: Anyone with the right favor from the King can follow you right through the door to take advantage of your visit!

貴族を訪問するには、貴族カードが必要です。このアクションを実行する場合、次の手順に従います。：

1. 手札の貴族カードを、メインボード上の王室に置きます。
2. 自分の色の廷臣コマをカードの上に置き、現在の手番プレイヤーが誰であることを示します(他のプレイヤーがアクションに追隨した時、手番プレイヤーが誰であったかを忘れないためです)。
3. 影響力を消費します。(貴族を訪問する際の影響力の消費については、右下を参照して下さい)
4. **望むなら**、訪問した貴族に対応する国家アクションを1つだけ、商品を提供せずに実行できます。
5. その後、貴族アクションを実行しなければなりません。

覚えておいてください：貴族アクションを実行できない場合、その貴族を訪問することはできません。



紫は王室にカードを置き、その上に廷臣コマを置きました。



影響力を消費します。



望むなら、訪問した貴族に対応する国家アクション2つのうち1つを実行できます。その後、貴族アクションを実行しなければなりません。

訪問に追隨する

手番中のプレイヤーが訪問を終えた後、他のプレイヤーはそのプレイヤーから時計回り順に、**追隨してアクションを実行する**かどうかを決めます。訪問に追隨するには、手番中のプレイヤーが訪問した貴族に対応する王室の好意タイルを使用しなければなりません。追隨する場合、次の手順に従います。：

1. 使用する王室の好意タイルをメインボード上の指定された位置に戻す。
2. 影響力を消費します。(下を参照して下さい)
3. その貴族に対応する**3つのアクションのうち1つ**を実行します。すなわち、その貴族の貴族アクションか、その貴族に対応する国家アクション2つのうち1つです(国家アクションを実行する場合、商品を提供する必要はありません)。

全てのプレイヤーが追隨する機会を得た後、手番中のプレイヤーの廷臣コマを元の位置に戻し、王室に置いたカードを捨て札にします。その後、左隣のプレイヤーの手番となります。



貴族を訪問する際の影響力の消費

貴族を訪問するか、他のプレイヤーの訪問に追隨する場合、影響力を消費しなければなりません。消費した影響力の数分だけ、影響力マーカ―を左側に移動させます。消費する影響力は、次のように計算されます。：

財務マーカ―の左側にある数値 + 訪問/追隨した貴族の役所にある、**自分の色以外の役人の数**(プラザの役人は数えません)。2人プレイゲームの場合、ダミープレイヤーの役人もカウントします。

消費する影響力が0以下になった場合、0として扱います。

影響力が足りない場合のみ、代わりに勝利点で支払うことができます。1勝利点 = 1影響力です。



ボード上に、訪問/追隨のためのコストが記されています。



上の図の例では、オレンジが訪問/追隨する場合、4影響力を消費しなければなりません。財務マーカ―の位置により1影響力、役所にあるオレンジ以外の役人の数により3影響力です。

貴族アクション

王宮建築家マニュアル・ダ・メイヤ



商店を建築する



このアクションを実行する場合、以下の手順に従います。:

1. 商店タイル置き場から商店タイルを1枚取ります。どの色のスペースからタイルを取ったかにより、タイルのタイプが決まります。タイルは、タイプが一致する街道に入口(タイルの切り欠き)が面するように置かなければなりません。
2. タイルを配置できる空の土地スペースを選択します。
3. 選択した土地に記されたボーナスを受け取り、その土地に商店タイルを置きます。タイルは、タイプが一致する街道に入口が面するように置きます。
4. そのタイルを置いた列か行に対応する瓦礫スペースから、瓦礫キューブを1つ取り除きます(もしあれば)。取り除いた瓦礫キューブは、プレイヤーボードの色が対応するスペースに左詰めで置きます(瓦礫キューブを置くスペースがない場合、そのキューブはゲームから除外します)。
5. 土地代を支払います(土地代の計算については、右を確認して下さい)。
6. プレイヤーボードから商店コマを取り、今置いた商店タイルの上に置きます。タイルに描かれた建物のうち、入口に近い方の建物の上に置いて下さい(配置する商店コマの選択については、18ページを参照して下さい)。
7. 勝利点を得ます(商店の建築による勝利点の獲得については、18ページを参照して下さい)。



注:プレイヤーの手番開始時、商店タイル置き場の各スペースにはタイルが1枚ずつ置かれています。大きいサイズのタイルは商店街にある正方形のスペースに、小さいサイズのタイルは商店街の右端にある小さな長方形のスペースに置きます。

デザイナーノート:大きいタイルと小さいタイルは、ゲームのルール上違いはありません。本物のリスボアの都市計画に従って、このようなデザインにしました。

土地代の計算

商店を建築する際の土地代は次のように計算します。: 財務マーカーの右側に記されている数値 + 商店タイルを置いた列と行の瓦礫スペースに残っている全瓦礫キューブ分のコスト(公共施設建設予定スペースにある瓦礫キューブはカウントしません)。

瓦礫キューブのコスト:

地震による瓦礫(茶色) … 3レアル

火災による瓦礫(赤) … 2レアル

津波による瓦礫(青) … 1レアル



瓦礫キューブのコストはメインボード上にも記されています。

注:プレイヤーボードにある財務カードや聖職者タイルによるボーナスを適用し忘れないように注意して下さい!

例: 土地代の計算

黄色は茶色の商店(書店)をE列に建築しました。瓦礫キューブを取り除く前の土地代は15レアルです(財務マーカーの位置により3レアル、地震の瓦礫キューブ3つにより9レアル、津波の瓦礫キューブ3つにより3レアル)。

黄色は地震の瓦礫キューブを1つ取り除きました。これは瓦礫キューブのセットを作る助けになり、更に土地代を3レアル下げることができます。最終的な土地代は12レアルとなりました。彼女は自信のポर्टフォリオと聖職者タイルを確認しましたが、今回適用できそうなボーナスは特にありませんでした。



財務マーカーの位置は3です。



行右側には茶色のキューブが3つあります(9レアル)。



列下側には青のキューブが3つあります(3レアル)。



彼女は土地代を3レアル下げたために、茶色のキューブを取り除きました。

例: 商店を建築する

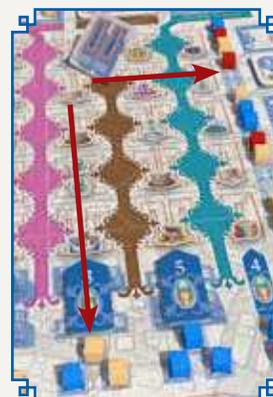
紫は、茶色のスペースにある商店タイルを選択しました。このタイルは、茶色の街道に入口が面するように置かなければなりません。タイルを置く場所に示されたボーナスを受け取り、瓦礫を取り除いたあと、土地代を支払います。**紫**は下の写真のように商店タイルを置き、その商店が自分のものであることを示すため、商店コマを上に乗せました。



商店タイル置き場の好きなスペースから商店タイルを取ります。



タイルとタイプが一致する街道の隣にある土地を選びます。



土地の行と列に対応する瓦礫スペースから、瓦礫を1つ取り除きます。



土地に記されたボーナスを得て、タイルを正しい向きで置きます。



土地代を支払います。



商店コマを入口側に置きます。

Manuel da Maia (The Builder)



(1677-1768)

Manuel da Maia was the kingdom's master builder. He had the responsibility of choosing, approving, and managing every new architectural project in the city. He also chose the architects and engineering teams involved in the projects. He immediately recruited two chief architects to rebuild Lisboa:

Architect Eugénio dos Santos, who was the main architect behind downtown projects and the Praça do Comércio, one of the most important works of Lisboa. Architect Carlos Mardel, who was also the main architect of Ribeira das Naus, used to build the Ships headed for Brazil, and is credited for the Rossio and many other city projects since.

Downtown Stores

Rebuilding Lisboa was exactly what Manuel da Maia and his architects were asked to do, and they did so with extreme success, using very modern processes with military-grade organization and precision.

Stores opened in downtown buildings brought new life and commerce to the new city, nurturing and strengthening the fragile economy that remained after the destruction. Constructing a store is the first step to rebuilding the economy.

According to the new city plans, each street must only host businesses of certain related types. For example, only goldsmiths and watchmakers would have a storefront on Rua Aurea, and businesses of those types could only open a store on Rua Aurea.

During the reconstruction of the city, treasures were found in the wreckage. Many of them were claimed by the buyer of the land, and others were returned to the previous owners in exchange for a reward.

商店は商品を生産するだけでなく、**関連する公共施設**が建設されていれば勝利点をもたらします。今後この商店に関連する公共施設が建てられた場合も、商店から勝利点を得られます！



公共施設は、建設された街道にあるタイプが一致する商店に勝利点を与えます。

公共施設は、同じ行のタイプが一致する商店に勝利点を与えます。

配置する商店コマの選択

プレイヤーボード上の商店コマは、3つのグループに分かれています。どのグループの商店コマを建築したかによって、プレイヤーが得られる特殊能力が変わります。各グループは独立しており、それぞれ下側にあるコマから順番に建築しなければなりません。特殊能力が使用可能になった場合、そのグループの次の段階の特殊能力が使用可能になるまで、その能力が効果を発揮し続けます。

左側のグループ：商店コマ2つ

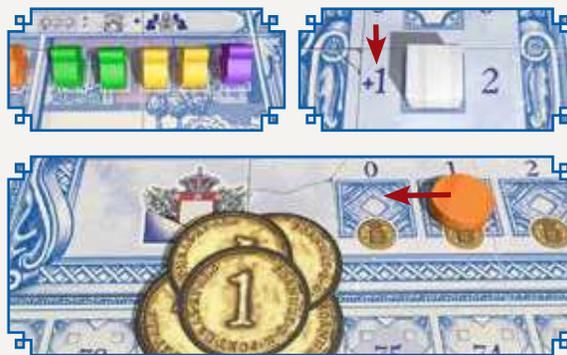


1 件目：特殊能力はありません。

2 件目：貴族を訪問する時（または他のプレイヤーに追従する時）、影響力の代わりにレアルで支払いを行うことができますようになります（1レアル=1影響力）。

例

オレンジはポルトガル国王ジョゼ1世を訪問しようとしています。財務マーカーの位置は1で、国王の役所には他プレイヤーの役人が5人いるため、訪問には6影響力が必要です。オレンジの影響力は1しかありません。しかし、幸運にも彼は左側のグループの商店を2件とも建築していたため、1影響力と5レアルで国王を訪問できます。望むなら、6レアルで影響力の支払いを行い、1影響力を残しておくこともできます。



中央のグループ：商店コマ3つ



1 件目：船を建造する時、支払う商品を1つ少なくできます。

2 件目：新しい特殊能力はありません。1 件目の能力は依然として有効です。



3 件目：商品を支払わずに、無料で船を建造できるようになります。

例

緑はボンバル侯爵に本を1つ提供し、船体サイズ3の船を建造しようとしています。彼は中央のグループの商店を2件まで建築していたため、支払いを商品1つ分少なくできます。よって、緑は異なる商品を3つではなく、2つ支払います。

右側のグループ：商店コマ3つ



1 件目：商品を生産した時、生産した商品のうち**1種類**を選び、その種類の商品を追加で1つ得ます。

2 件目：新しい特殊能力はありません。1 件目の能力は依然として有効です。



3 件目：商品を生産した時、生産した**全種類**の商品において、追加の商品を1つずつ得ます。

例

黄色が建築した商店は、布2件、本1件、道具1件です。そして、彼女は右側のグループの商店を3件すべて建築しています。よって、彼女が生産した時に得られる商品は、布3つ、本2つ、道具2つです。



商店の建築による勝利点の獲得

商店の建築により勝利点を得られるのは、その商店に**関連する公共施設**が建設されている場合のみです。商店に関連する公共施設とは、**その商店がある行の左右、またはその商店が面している街道にある公共施設のうちタイプが一致している公共施設**です。条件を満たす公共施設が1件でもあれば、商店から勝利点を得られます。1つの土地には、最大で3箇所の公共施設が関連します。1つは上側（街道）、残り2つは左右です。

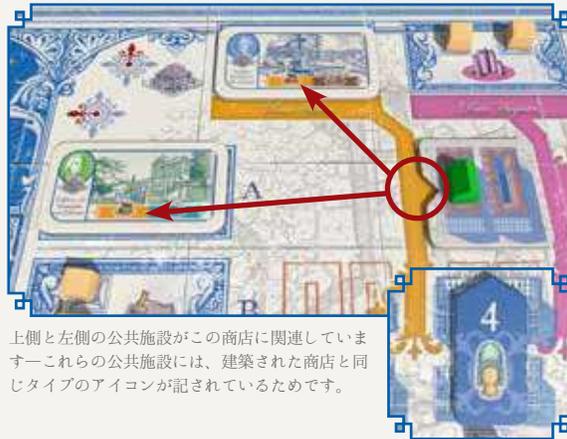
商店の建築により勝利点を得る場合、次のように計算します。：

1. 商店タイルを置いた列の一番下にある勝利点タイルの数値を確認します。
2. ステップ1で確認した数値 × **関連する公共施設の数**の勝利点を得ます。

例：商店の建築による勝利点の獲得

緑は、黄色(金)の街道に商店を建築しました。その商店には2箇所の公共施設が関連していて、下側にある勝利点タイトルの数値は4でした。よって、彼女は4勝利点 × 関連する公共施設2件 = 8勝利点を得ます。

注：既に建築された商店に対して、関連する公共施設が後から建設された場合でも、同様の勝利点を得ることができます。(公共施設の建設については、20ページを参照して下さい)



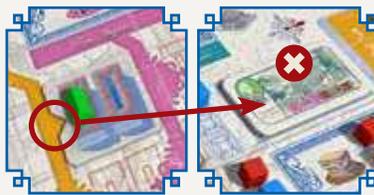
上側と左側の公共施設がこの商店に関連しています—これらの公共施設には、建築された商店と同じタイプのアイコンが記されているためです。



左側の公共施設はこの商店に関連しています。



上側の公共施設はこの商店に関連しています。



右側の公共施設はこの商店に関連していません。

デザイナーメモ

早めに商店を建築することで、必要な時に商品を生産することができます。各商店は上、右、左で最大3箇所の公共施設に関連するため、最大3回勝利点を得る機会があります。商店の建築は非常に戦略的な行動です。土地に記されたボーナスを受け取るため、商品を生産するため、公共施設から勝利点を得るため、ゲーム終了時の建築数で優位に立ち勝利点を得るため、政令カードから勝利点を得るため…などの理由で、商店を建築することになるでしょう。これらの利益をより多く得られるよう、最適な行動を取るのが肝要です。

ポンバル侯爵

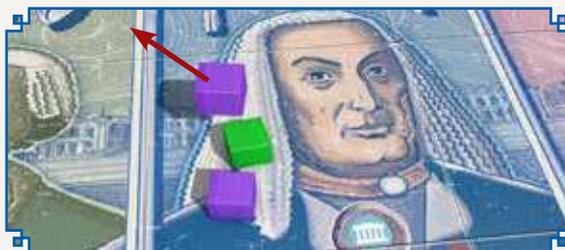


できません。

- 政令カードは何枚でも獲得することができます。(政令カードの詳細については、プレイヤーエイドブックの6ページを参照して下さい)

例：瓦礫セットマーカーを取り除くことによる政令カードの追加獲得

紫はポンバル侯爵のカードを王宮に置きました。彼女は政令カードの獲得アクションを実行しなければなりません。彼女はポンバル侯爵の肖像画の上に瓦礫セットマーカーを2つ置いています。政令カードを1枚獲得した後、瓦礫セットマーカー1つをゲームから取り除くことで、政令カードをもう1枚追加で獲得できます。この追加獲得は1アクションにつき1度までですので、彼女は2つ目の瓦礫セットマーカーを取り除くことはできません。



政令カードを獲得する

獲得した政令カードに記された条件を満たしていれば、ゲーム終了時に勝利点を得られます。

このアクションを実行した時、政令ディスプレイからカードを1枚獲得し、プレイヤーボードの横に表向きで置きます。

メインボード上に描かれたポンバル侯爵の肖像画の上に自分の色の瓦礫セットマーカーがあれば、それを1つゲームから取り除くことで、政令カードをもう1枚追加で獲得できます。瓦礫セットマーカーを取り除くことによる追加の獲得は、1回の「政令カードの獲得」ごとに一度までしか実行できません。

- 獲得した政令カードは、他のプレイヤーに見えるように表向きで置きます。
- 政令カードは、持ち主にしか勝利点をもたらしません。他のプレイヤーが獲得した政令カードから勝利点を得ることは

Marquis de Pombal (The Minister)



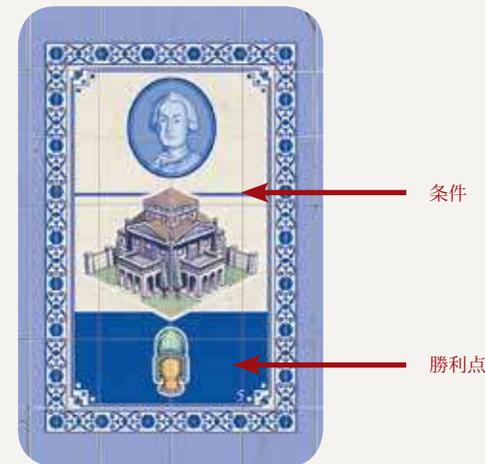
(1699-1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo was the minister of foreign affairs and later the prime minister of Portugal. He was the head of the government from 1755 to 1777. This nobleman was responsible for Lisboa being rebuilt in a way that embraced new Enlightenment political ideals. His politics were heavily influenced by innovative mercantilist ideas on free trade and regulated commercial activity; he adopted such notions from England, and he adapted military organizational ideas from the Austro-Hungarian empire where he worked a number of years as an ambassador. His Enlightenment ideals also helped him crush the opposition and suppress criticism about consolidating personal power and profit. Melo implemented great economic and financial reform by creating several companies and guilds to regulate every commercial activity. He demarcated the region for production of port, which was the first attempt to control wine quality and production in Europe.

In the days after the earthquake, when someone asked him what will happen now, he answered simply, "Now we bury the dead and take care of the living."

The Decrees

As a man of state, Marquis de Pombal was the man who really ruled the country. He was the one who dictated the rules of the game.



ゲーム終了時、この政令カードは建設された青色の公共施設1件につき1勝利点をもたらします。

D. José I (The King)



(1714-1777)

After the earthquake, the King, a very religious man, feared that divine intervention could repeat those terrible events. So, he moved the royal court to a wooden palace on top of a hill in Lisboa. The new palace was called the Real Barraca (Royal Tent), and soon wooden houses become trendy. (The Real Barraca went up in flames 40 years later.)

Because he could not face all the tragedy and devastation, the King gave full powers to Minister Sebastião José de Carvalho e Melo, future Marquis of Pombal, to run the city and the country. After that, public appearances from the King and Queen were often related with openings of new buildings, visits to the opera, or hunting.

Public Buildings

In the wake of the destruction, the King is more than happy to perform a ribbon-cutting for the opening of a new Public Building, which will revitalize downtown and attract people to reconstructed stores.

公共施設を建設すると、新しい訪問者によって商店街が活気づき、勝利点を得られます。公共施設は単に通行量を増やすだけでなく、今後の建築の流れにも影響を与えます。公共施設の種類の場所の選択は、ビジネスの成功、そして時には失敗につながるのです…。

公共施設を建設したあと、使用した建築計画書は完了したとみなされます。また、役人たちは公共施設への勤務という新しい仕事へ赴くこととなります。他のプレイヤーよりも多くの役人を公共施設へ派遣することで、ゲーム終了時に勝利点を得られます。



建設可能な公共施設

次に建設可能になる公共施設

ポルトガル国王ジョゼ1世



公共施設を建設する

公共施設は、どの商店が勝利点をもらすかを決定します。公共施設は、同じ行にあるタイプが一致する商店、または建設された街道にあるタイプが一致する商店に対して勝利点を与えます。

公共施設を建設するためには、適切な色の建設計画書を所有していなければなりません。また、その計画書に記された数の役人が必要です。もし役人が足りない場合には、リアルを支払い追加雇用します。

公共施設を建設する場合、次の手順に従います。：

1. 商店街の左、右、上側にある公共施設建設予定スペースのうち、1箇所を選択します。

注：上側の公共施設建設予定スペースには、その街道のタイプを含まない公共施設を建設することはできません。街道の色に注意して下さい。

2. 選択したスペースにある瓦礫キューブを全て取り除き、それらをプレイヤーボードの色が対応するスペースに左詰めで置きます。その後、その選択したスペースに記されたボーナスを受け取ります。
3. プレイヤーボード上にある、未使用の建設計画書タイル1枚を選択します。そのタイルに色が一致する公共施設タイルを建設計画スペースから1枚取り、2. で選択したスペースに置きます（公共施設タイルを裏返してはいけません）。
4. 選択した建設計画書タイルに記された役人の数を確認します。その数の役人コマを、いずれかの役所かプラザからプレイヤーボード上に戻さなければなりません。役人が足りない場合、不足した人数を追加雇用しなければなりません。（役人の追加雇用については、次のページを参照して下さい）
5. 使用した建設計画書タイルを裏返し、プレイヤーボード上の使用済み計画書タイル置き場に置きます。

6. 商店街の右側・左側に公共施設を建設した場合、同じ行にあるその公共施設とタイプが一致する全ての商店が、それぞれの持ち主に対して勝利点をもらします。上側（街道）に公共施設を建設した場合、その街道に入口が面している全ての商店が、それぞれの持ち主に対して勝利点をもらします。各商店がもらす勝利点は、その商店が建築されている列の一番下側にある勝利点タイルに記されています。

7. 空の建設計画スペースに、対応する山の一番上にある公共施設タイルを補充します。



黄色は公共施設を建設しました。この公共施設は、同じ行にある布(ピンク)と本(茶色)の商店に勝利点を与えます。



誰が公共施設を建設したかに関わらず、タイプが一致する全ての商店がそれぞれの持ち主に勝利点をもらします。よって、黄色の商店2つ、緑の商店1つが勝利点をもらします。紫の商店は勝利点をもらしません。



空の建設計画スペースに、対応する山の一番上にある公共施設タイルを補充します。

役人の追加雇用

After such a catastrophe, many people lost their jobs, but the rebuilding of the city and the opening of a new Public Buildings bring the fresh fragrance of employment opportunities, which readily draws prospective workers. So don't worry if you have insufficient State Officials working for the Nobles: Surely you can hire the rest for the going wages...

各計画書タイルには、その計画書を使用して公共施設を建設するために必要な役人の数が記されています。公共施設を建設する時、そのタイルに記された役人の数だけ、役所 / プラザから役人を戻さなければなりません。

役所 / プラザに十分な数の役人がいない時のみ、不足分の役人を追加で雇用することができます。

役人を 1 人追加で雇用するたびに、財務マーカがある位置の右側に記された数字分のレアルを支払います。

例：役人の追加雇用

オレンジは青色の公共施設を建設するために、役人が 3 人必要な青色の計画書タイルを使用します。彼は役所に 1 人、プラザに 1 人役人を置いています。これら 2 人の役人の他に、追加で 1 人役人を雇用しなければなりません。財務マーカ-の右に記された数字は 5 ですので、5 レアルを支払いました。

ポートフォリオのカードや聖職者タイルから、必要な役人の数を減らしたり、役人の追加雇用コストを割引したりするボーナスを受けられる場合があります。忘れないようにしましょう。



役人が 3 人必要な建設計画書です。



オレンジは役所/プラザから 2 人、追加雇用で 1 人を派遣しました。

例：商店を建築する

紫は青色の計画書タイルを使用し、青色の公共施設を建設することにしました。現在建設可能な青色の公共施設に金のアイコン (現在彼女が求めている公共施設のタイプです) が記されているのを確認した後、建設可能な予定地を選択し、そのスペースの瓦礫キューブとボーナスを受け取ります。

その後、彼女は建設可能な青色の公共施設タイルを選択したスペースに置きます。計画書タイルには役人が 2 人描かれていますので、彼女は 2 人の役人を役所 / プラザからプレイヤーボードに戻します。使用した計画書タイルは裏向きにして、プレイヤーボード上の使用済み計画書タイル置き場に置きます。

勝利点の計算を行います。:いま公共施設を建設した黄色の街道 (金) には、金の商店が 4 つ関連しています。街道の左側には、紫の商店が 1 つ、緑の商店が 1 つあります。これらの商店がある列の下側には 3 の勝利点タイルがありますので、各商店は 3 勝利点を持ち主に与えます。同様に、街道の右側にある黄色と紫の商店は、4 勝利点を持ち主にもたらしめます。よって、紫は 7 勝利点 (3 + 4)、黄色は 4 勝利点、緑は 3 勝利点を得ます。

最後に、空になった建設計画スペースに、山の一番上にある青色の公共施設タイルを補充します。



アクション 4 : イベントに協賛する

イベントに協賛するには、財務カードが必要です。このアクションを実行する場合、次の手順に従います。

1. 手札の財務カードを、メインボード上の王室に置きます。
2. 財務マーカがある位置の右側に記された数字分のレアルを支払います。
3. カード中央に記されたアクションを実行するか、ボーナスを受け取ります。

(財務カードの効果については、プレイヤーエイドブックの 7 ページを参照して下さい。)



新しい政治カードの獲得

手番終了時、政治カードディスプレイにある表向きカードのうち 1 枚を選び、手札に加えます。これにより、手札の枚数は 5 枚に戻ります。

覚えておいてください：各山はそれぞれ同じ種類のカードで構成されています。左から順番に、王宮建築家のカード、侯爵のカード、国王のカード、財務カードの山です。



紫は建設するスペースを決め、描かれているボーナスと置いてある瓦礫を得ました。



彼女は建設する公共施設と使用する計画書を選び、指定された数の役人を役所/プラザから戻します。計画書は裏にして決められた位置に置きます。



公共施設が建設された街道にあるすべての商店が勝利点をもたらします。空になった建設計画スペースには同じ色の公共施設を補充します。

手番の終了

・新しい政治カードの公開

プレイヤーが政治カードを獲得したカードの山にもまだカードが残っていれば、その山の一番上のカードを表向きにします。

・商店タイル置き場の補充

商店タイル置き場の空のスペースに、タイルを1枚ずつ補充します。

・教会トラックの補充

教会トラック上の空の聖職者タイルスペースに、袋からランダムに引いた聖職者タイルを1枚ずつ補充します。

・政令カードディスプレイの補充

政令カードディスプレイが8枚になるように、山からカードを引いて並べます。

・国家アクション上の商品を取り除く

メインボードの国家アクションアイコンの上に商品が乗っている場合、それらをサプライに戻します。

注：公共施設タイルは建設された後すぐに補充されます。よって、手番の終了時に公共施設タイルを新しく補充する必要はありません。

瓦礫セット、時代/ゲームの終了

Stored rubble sets contribute to the reconstruction of the city, and their clever use in the robust Gaiola Pombalina structural design pleases the Marquis.

プレイヤーボード上には、瓦礫5セット分のスペースがあります。瓦礫セットを保有することで、倉庫やポートフォリオの上限を増やし（瓦礫セットについては9ページを参照して下さい）、ゲームを有利に進めることができるようになります。いずれかのプレイヤーが瓦礫セットを2セット保有した時、最初の時代が終わります。また、いずれかのプレイヤーが瓦礫セットを4セット保有した時、ゲームが終了に向かいます。

さらに、各瓦礫セットは最初の時代終了時/ゲーム終了時に3勝利点をもたらします。

最初の時代の終了

いずれかのプレイヤーが瓦礫セットを2セット保有した時、または政治カードディスプレイの山が3箇所なくなった時、最初の時代が終了します。現在のプレイヤーの**手番終了時**に、政治カードディスプレイにあるカードを全てゲームから取り除き、その後次の手順に従います。:

1. 各プレイヤーは、保有する瓦礫セット1セットにつき3勝利点を受け取ります。
2. メインボード上に残っている船カードを全てゲームから取り除きます。その後、船カード置き場に紫のサイズ3船カードと茶色のサイズ4船カードを置きます（紫のカードを上積みします）。
3. 時代の終了を引き起こしたプレイヤーから時計回り順に、手札の政治カードを任意の枚数捨て札にします。この時捨てた**貴族カード**について、**各種類（王宮建築家、侯爵、国王）につき1枚まで**、下側に記されたボーナスを使用できます。ペナルティを受けることはありません。
4. 各プレイヤーは、紫色の政治カード（1763-1768）の山から、手札が5枚になるまで引きます。残った紫色のカードは使用しませんので、箱に戻します。
5. 茶色の政治カード（1769-1777）を、ゲーム開始時に**赤色の政治カード（1757-1763）**を準備した時と同じ手順で政治カードディスプレイに置きます。

必要に応じて、教会トラックと政令カードを補充します。その後、手番が次のプレイヤーに移り、通常通りプレイが続きます。

例：最初の時代の終了

緑は黄色の訪問に追従し、そのアクションにより2セット目の瓦礫セットを保有しました。これにより、最初の時代が終了します。

各プレイヤーが瓦礫セット×3勝利点を得た後、緑が最初に手札を捨て札にします（時代の終了を引き起こしたプレイヤーは緑だからです）。彼は国王のカード2枚と財務カード1枚を捨て札にしました。捨てた国王のカードのうち1枚から、下側に記されたボーナスを受け取れます。

時計回り順で次のプレイヤーは紫です。彼女は国王のカード1枚、侯爵のカード1枚、王宮建築家のカード2枚を捨てました。これにより、国王のカード、侯爵のカード、更に王宮建築家のカード2枚のうち1枚から、下側に記されたボーナスを受け取れます。

次は黄色です。彼女は財務カードを2枚捨て札にしました。これによりボーナスを得ることはありません。

オレンジはカードを捨て札にしませんでした。

最後に各プレイヤーは手札が5枚になるように、紫色の政治カード（1763-1768）を引きます。

全てのステップが終了したあと、オレンジの手番が始まります。黄色の手番で時代が終了したため、次の手番のプレイヤーであるオレンジから新しい時代が始まるのです。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが瓦礫セットを4セット保有した時、または政治カードディスプレイの山が再び3箇所なくなった時、ゲームが終了に向かいます。

現在のラウンドを最後まで進め（全プレイヤーの手番数が同じになります）、その後最後の1ラウンドを行い、最終得点計算に進みます。

例：ゲームの終了

黄色がスタートプレイヤーマーカーを持っています。緑は彼女の右側に着席しているため、ラウンドの最後のプレイヤーです。緑がゲームを終了に向かわせるアクションを実行した場合、各プレイヤーは最後の1手番を経て、最終得点計算に進むことになります。



最終得点計算

勝利点トラックの勝利点に加え、各プレイヤーは次の通り勝利点を得ます。:



1. ポートフォリオにある船の船体サイズの合計分の勝利点を得ます。

例

緑はサイズ2の船を1隻、サイズ3の船を2隻所持していますので、8勝利点を得ます。



2. 保有する瓦礫セット1セットにつき3勝利点を得ます。

例

オレンジは瓦礫セットを3セット保有していますので、9勝利点を得ます。



3. 各プレイヤーが建築した商店の数を確認し、プレイヤー間でタイプごとに順位付けします。順位によって次の表の通り勝利点を得ます。

建築していないタイプの商店からは、勝利点を得られません。

2人プレイゲームでは、1位と3位の勝利点を使用します。

順位 商店	1位	2位	3位
金	3勝利点	2勝利点	1勝利点
道具	6勝利点	3勝利点	1勝利点
本	9勝利点	6勝利点	3勝利点
布	9勝利点	6勝利点	3勝利点

例

道具の商店の得点計算を行います。緑は5件、オレンジは2件建築しており、紫と黄色は建築していません。緑は6勝利点を、オレンジは3勝利点を得ます。紫と黄色は道具の商店を建設していませんので、勝利点を得られません。

建築数が同数の場合、その順位の勝利点を合計し、同数のプレイヤー間で分け合います。端数は切り捨てます。

例

布の商店の得点計算を行います。紫は4件、黄色とオレンジは共に3件、緑は1件建築しています。紫は9勝利点を、黄色とオレンジは同数ですので、2位と3位の勝利点を分け合い、 $(6+3) \div 2 = 4$ 勝利点を得ます。緑は勝利点を得られません。



4. 影響力を全てリアルに換算(影響力マーカーは動かさないで下さい)した上で、5リアルにつき1勝利点を得ます(端数切り捨て)。

例

紫は13リアルを所持しており、影響力を4リアルに換算できますので、3勝利点を得ます。



5. 条件を満たしている政令カードから勝利点を得ます。他のプレイヤーの政令カードから勝利点を得ることはできません。

例

黄色は政令カードを2枚持っています。1枚は2勝利点を、もう1枚は6勝利点を彼女にもたしました。(政令カードの詳細については、リファレンスブックの6ページを参照して下さい。)



6. 各プレイヤーは裏向き(使用済み)の計画書タイルを確認し、何人の役人を公共施設に派遣したかを確認します。計画書タイルに描かれている役人の数を合計して下さい。この数

が多い順に、プレイヤー間で順位付けします。順位によって次の表の通り勝利点を得ます。

公共施設を建設していないプレイヤーは、勝利点を得られません。

順位 プレイ人数	1位	2位	3位
3~4人プレイ	15勝利点	10勝利点	5勝利点
2人プレイ	15勝利点	5勝利点	

同数の場合、その順位の勝利点を合計し、同数のプレイヤー間で分け合います。端数は切り捨てます。

例

ゲーム終了時の役人派遣数は、オレンジが8人、緑と黄色が共に5人、紫は3人でした。4人プレイゲームですので、オレンジは15勝利点を、緑と黄色は勝利点を分け合い $(10+5) \div 2 = 7$ 勝利点を、紫は勝利点を得られません。



7. プレイヤーボードに残っている王室の好意タイル1枚につき2勝利点を得ます。

例

緑は国王とボンバル侯爵のタイルを持っていますので、4勝利点を得ます。

メインボードの右下隅に記されたアイコンを、いずれかのマーカーを使用して順番に辿ることで、ゲーム終了時の得点計算を処理できます。



同点の場合

1. 最も瓦礫セットを保有するプレイヤーが勝利します。
2. 最も商店を建築したプレイヤーが勝利します。
3. 最も使用済みの計画書タイルを持つプレイヤーが勝利します。
4. 最もリアルを持つプレイヤーが勝利します。

以上全てにおいて同点の場合、勝利を分かち合います。荒廃したリスボアはいまや大都市に復興しましたので、ひとまず休みましょう。



Two More Great Games By Vital Lacerda

THE GALLERIST



\$79.99

The Age of Art and Capitalism has created the need for a new occupation - The Gallerist. Blending the talents of an Art Dealer, Museum Curator, and Artists' Manager, you are about to take on that job! Build your fortune by running the most lucrative Gallery ever, and thus win the game by having visitors in your gallery, exhibiting and selling works of art, investing in artists' promotion to increase art value, achieving trends and notoriety as well as curator and dealer goals.

VINHOS DELUXE



\$79.99

Like fine wine, many of the best things in life get better with age! Combine the early efforts of the immensely talented games designer Vital Lacerda on the classic board game Vinhos; add the inspired new artwork of Ian O'Toole; and polish it all off with the Deluxe Edition production talents of the team at Eagle-Gryphon Games. Et voilà, a new star is born: the 2016 Vinhos Deluxe Edition board game! Vinhos Deluxe Edition supports one to four players and takes 30 to 45 minutes per player to play.

Purchase these titles, and many others, at www.eaglegames.net

If you have any questions, please email us at: info@eagle-gryphon.com

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

FOLLOW us on Twitter: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com

**GAMING
RULES!**



<http://bit.ly/2iVX3a>

Official Game Web Page
and Rules Video