

Uwe Rosenberg  
Oranienburger Kanal

オラニエンブルガー運河

ルールブック



# Uwe Rosenberg Oranienburger Kanal

オラニエンブルガー運河

UWE ROSENBERG による1-2人用ゲーム

## 目次

01. はじめに.....	2
02. ゲームの目的.....	2
03. ゲームの内容物.....	2
04. ゲームの準備.....	4
05. 全般的な概念.....	6
06. ゲームの進行.....	6
07. ゲームの終了と最終得点計算.....	12
08. ソロゲーム.....	13
09. シンボル.....	16

## 01 はじめに

1832年から1837年のあいだに、このゲームのタイトルとなっているオラニエンブルガー運河がブランデンブルクに建設されました。

オラニエンブルクの工場周辺は輸送環境が劣悪だったため、ハーフェル川の人工的支流が作られました。この支流は古いルッピナー運河を分断し、4方向に分かれた運河が生まれました。

19世紀の工業化のあいだに、多種多様な商業・工業企業がこの重要な運河の周りに拠点を構えました。さらに、道路や線路を介した新しい交通網が確立されました。

## 02 ゲームの目的

「オラニエンブルガー運河」では、プレイヤーは新たな工業地帯の計画を立てて建設します。最初のうちはあいまいな計画であっても、プレイヤーは建造物を建設してインフラを形成します。プレイヤーは小道を作り、主要道路や鉄道線路を敷設します。また、プレイヤーは運河の一部を徐々に掘り進め、そしてなにより重要なことに、建造物同士をつなぐ橋を建設します。

これはすべて、いくつかのアクションを使って実行されます。これらを適切なタイミングで実行することが重要です。

ゲーム終了時、プレイヤーは自分の建造物、経路、ターラー、残りの資源の名声点と、ゲーム中に獲得した名声点を合計し、誰が最高の工業地帯を建設したかを決めます。

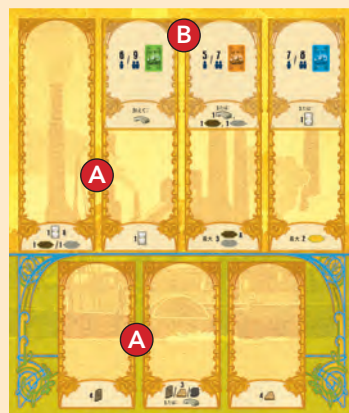
「オラニエンブルガー運河」にはソロゲーム用ルールも含まれています!

## 03 ゲームの内容物

「オラニエンブルガー運河」には以下のものが入っています。

- アクションボード 1枚
- 産業ボード 2枚
- 資源ホイール付きサブライボード 2枚 (+コネクター 2組)
- アクションディスク 5枚 (銀4枚、金1枚)
- 先手ディスク 1枚 (赤)
- 資源駒 10個 (木材、粘土、鉱石、レンガ、鉄 各2個)
- “デッキA” 建造物カード 60枚
- “デッキB” 建造物カード 60枚
- 小道タイル 56枚 (短い小道 28枚、長い小道 28枚)
- 道路タイル 36枚 (短い道路 18枚、長い道路 18枚)
- 線路タイル 30枚 (短い線路 15枚、長い線路 15枚)
- 運河タイル 24枚 (短い運河 12枚、長い運河 12枚)
- 橋駒 25個
- ターラー 40枚 (1ターラー 30枚、5ターラー 10枚)
- 名声点トークン 33枚 (1名声点 10枚、2名声点 10枚、5名声点 10枚、20名声点 3枚)
- 得点記録用紙 1冊
- プレイエイド 2枚
- カード一覧 2冊
- ルールブック 1冊

最初のゲームの前に：このゲームにはサブライボード用の資源ホイールが2つあります。右図を参考にして、コネクターを使ってこれらのホイールを取りつけてください。



### アクションボード

アクションボードには7つのアクションスペースAがあります。これらのスペースのうち3つBには建造物カードの山を置くので、アクションスペースの一部はゲーム中にのみ公開されます。

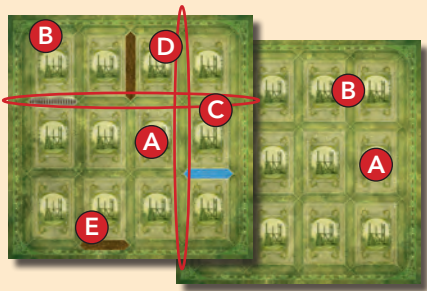
### 先手ディスクとアクションディスク

アクションディスク **A** を使って、プレイヤーは各ラウンドのアクションフェイズ中に選んだアクションスペースを示します。1ラウンド中ずっと、先手プレイヤーは先手ディスク **B** を手元に置いておきます。ソロゲームでは、プレイヤーはこのディスクを封鎖ディスクとして使います。



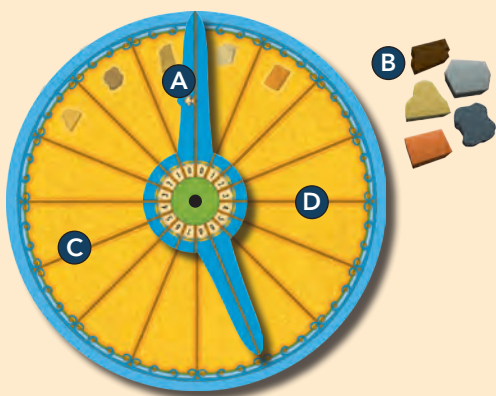
### 産業ボード

産業ボードには12の建造物スペース **A** があります。各建造物スペースのあいだと工業地帯の外縁には31の経路スペース **B** があり、それぞれ4つの経路スペースを持つ4段 **C** と、3つの経路スペースを持つ5列 **D** に配置されています。産業ボードの表面には小道2本、線路1本、運河1本があらかじめ用意されています **E**。裏面では、これらの経路スペースは空です。



### サプライボード、資源ホイール、資源駒

プレイヤーは自分のサプライボード上で資源ホイール **A** と資源駒5個 **B** を使って、持っている資源の数を示します。基本資源（木材、粘土、鉱石）は0～8の目盛りがついている資源ホイールの大きなエリア **C** で数え、重要資源（鉄とレンガ）は0～6の目盛りがついている資源ホイールの小さなエリア **D** で数えます。



### 建造物カード

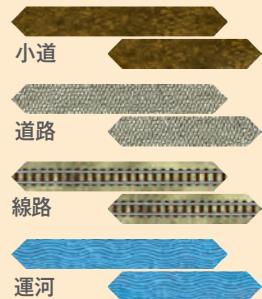
建造物カード（建物ではないものもありますが、便宜上すべてのカードを“建造物”と呼びます）の表面は常に同じレイアウトになっています。上段には資源とターラーで支払う建設コスト **A** が示されています。建設コストは常に同じ順番（木材、粘土、レンガ、鉄、ターラー）で並んでおり、鉱石が含まれることはありません。建設

コストの下には建造物名 **B** が、その下には最終得点計算中に得られる名声点 **C** が示されています。下段には、ゲーム中に2回まで発動させることができる建造物効果 **D** が示されています。右下にあるのは建造物番号 **E** で、デッキを示す A か B の文字のあとに01～60の数字が続いています。カードの表面と裏面の枠 **F** は、その建造物が利用可能になるステージを示しています（緑はゲーム序盤、橙は中盤、青は終盤です）。



### 小道、道路、線路、運河

プレイヤーはさまざまな経路タイル（小道、道路、線路、運河）を使って、産業ボード上で建設した経路を示します。建造物スペースの形のため、各種類の経路タイルは2つの長さに分かれています。



### 橋



プレイヤーは産業ボード上で経路を横断するようにして橋を建設します。各橋は隣接している2つの建造物をつなぎます。

### ターラーと名声点トークン

プレイヤーは建造物の建設コストや“随時”アクションのコストをターラー **A** で支払います。最終得点計算中、プレイヤーは残りのターラーから名声点を得ます。ゲーム中、プレイヤーは建造物の効果を発動させて名声点トークン **B** を得ます。

ゲーム中いつでも、プレイヤーは5ターラーコイン1枚を1ターラーコイン5枚（またはその逆）に交換することができます。これは1、2、5、20名声点トークンにも適用されます。



## Oranienburger Kanal

オランダの歴史

プレイヤー名															
合計															

## 得点記録用紙

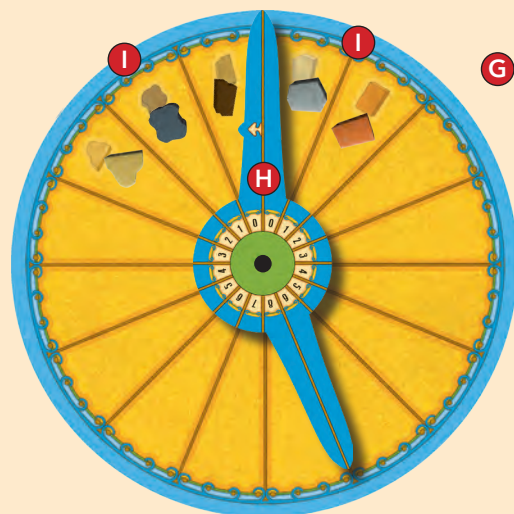
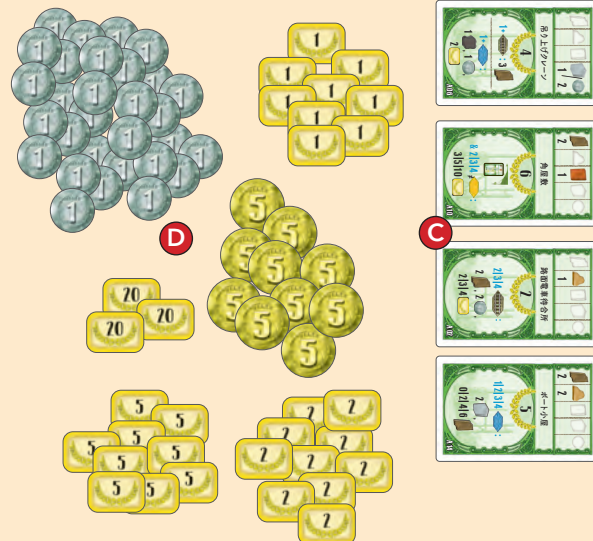
最終得点計算中、プレイヤーは得点記録用紙を使って名声点を記録します。各得点記録用紙には数ゲーム分のスペースがあります。

## ゲームの内容物に関する注意

めったにないことですが、いずれかの種類の経路タイトルが足りなくなる可能性があります。その場合は何らかのもので代用してください。橋駒、ターラー、名声点トークンについても同様です。

## 04 ゲームの準備

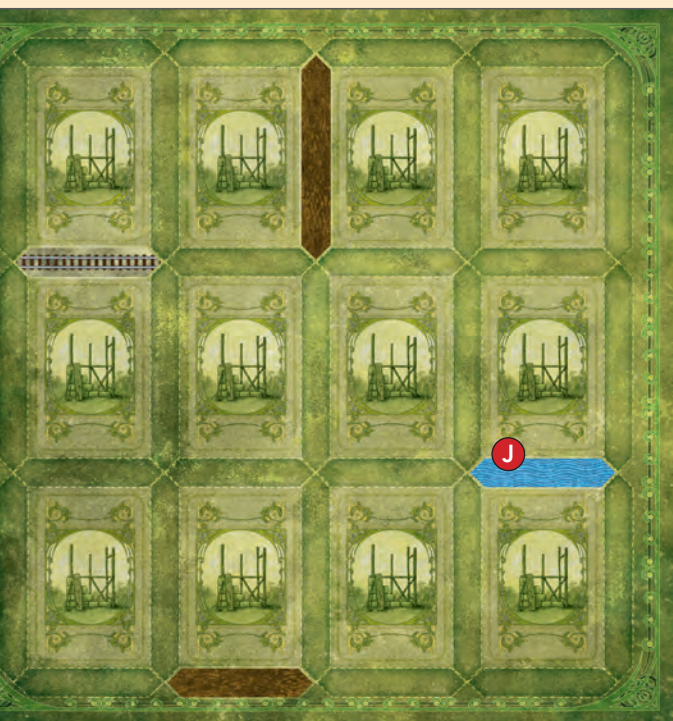
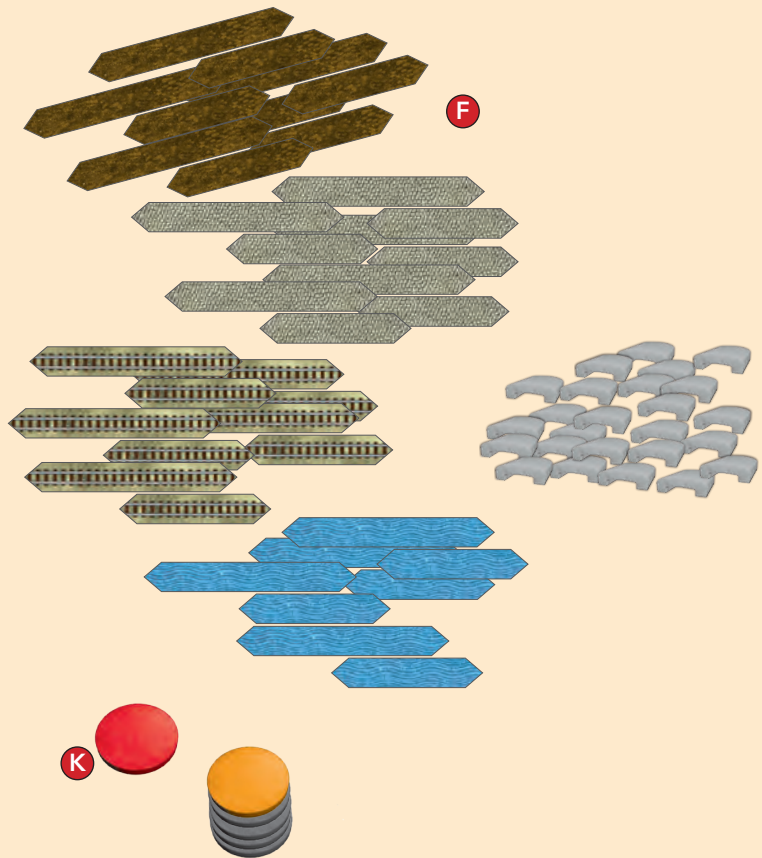
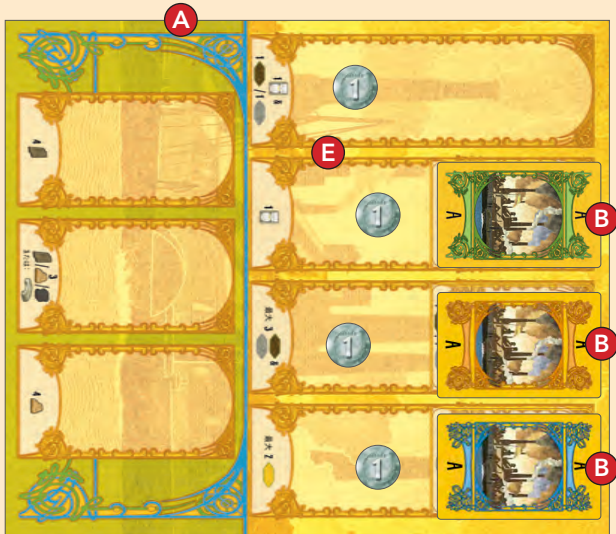
- A** アクションボードをテーブル上に置きます。
- B** 使いたい建造物カードデッキ(AかB)を1つ選び、そのデッキのカードを緑、橙、青の建造物に分けて個別によく混ぜ、下記の枚数のカードをアクションボードの対応するスペースに裏向きで置きます。このとき、これら3つのアクションスペースの一部を覆い隠します。これらのアクションはゲーム中に公開されることとなります。
- ソロゲーム：緑6枚、橙5枚、青7枚
  - 2人プレイ：緑9枚、橙7枚、青8枚
- 残りの建造物カードは、今回のゲームでは使わないので箱に戻します。
- C** アクションボード上にある裏向きの山から緑の建造物を4枚引いて表向きにし、アクションボードの下側に横1列に並べて置きます。
- ソロゲーム：これらの建造物を建造物番号順(小さいものが左、大きいものが右)に並べ直します。
- D** すべてのターラーと名声点トークンを個別にアクションボードの横に置いてサプライとします。プレイヤーはターラーと名声点をまったく持たずにゲームを始めます。
- E** アクションボードには7つのアクションスペースがあります。上段にある4つの各アクションスペースに1ターラーずつ置きます。
- F** 4種類すべての経路タイトル(小道、道路、線路、運河)と橋駒をアクションボードの横に置いてサプライとします。
- G** 各プレイヤーはサプライボード1枚、産業ボード1枚、プレイエイド1枚を取ります。
- ソロゲーム：2人目のプレイヤー用のボード類とプレイエイドを箱に戻します。
- H** サプライボード上の資源ホイールを回転させて、長針上の小さい矢印が、サプライボード上に印刷されている矢印に重なるようにします。このため、長針は木材シンボルと鉄シンボルがあるスペースのあいだを指します。
- I** 各プレイヤーは資源駒のセットを1組取り、自分のサプライボード上の対応するシンボルが示されている各スペース(長針の左右にあります)に置きます。このため、プレイヤーは粘土2つ、鉱石1つ、レンガ1つを持ってゲームを始めます。ゲーム開始時点では、木材と鉄は一つも持っていません。
- J** 最初のゲームでは、印刷済みの経路がある面を表向きにして産業ボードを手元に置きます。プレイヤーは自分の工業地帯に建設済みの小道2本、線路1本、運河1本を持ち、道路と橋は一本も持たずにゲームを始めます。
- 選択ルール：**ゲームを数回プレイしたあと、プレイヤーは産業ボードの空白面を使って新たな難題に挑戦することができます。サプライから小道2本、線路1本、運河1本を取って任意の空いている経路スペースに置きます。それらのスペースは(表面の印刷済みの経路と同様に)産業ボードの外縁上にあるか、または一端が産業ボードの外縁を向いていなければなりません。



# 2人プレイ時の準備



G



**K** アクションディスクの山を準備します。

●**ソロゲーム**：赤い先手ディスクをアクションボードの左上のアクションスペースに置いて封鎖ディスクとし、このスペースに置いたターラーをサプライに戻します。アクションディスクを4枚取り、銀のアクションディスク3枚が下、金のアクションディスクが上になるように重ねて手元に置きます。

●**2人プレイ**：先手プレイヤーを選びます。このプレイヤーは赤い先手ディスクを手元に置き、その横にアクションディスク5枚すべてを（銀のアクションディスク4枚が下、金のアクションディスクが上になるように）重ねて置きます。

以上で自分の工業地帯をオラニエンブルガー運河で建設する準備は完了です！

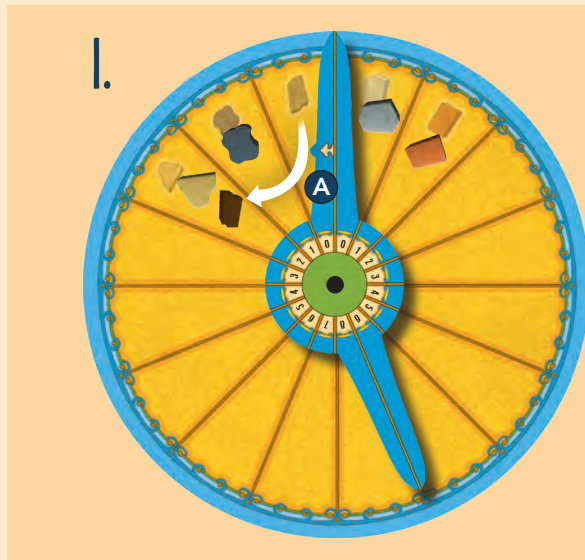
## 05 全般的な概念

ゲーム全体の流れを詳しく説明する前に、この章で「オラニエンブルガー運河」の重要な2つの概念について説明します。

### サプライボード上の資源

プレイヤーは資源ホイールと資源駒を使って、自分が持っている資源を管理します。

資源を獲得／消費したとき、プレイヤーは対応する資源駒をサプライボード上で移動させ、資源ホイール上の目盛りの数値がその資源の数を示すようにします。ときに、プレイヤーは資源ホイールを回転させ、すべての資源の所持数を同時に変更することもできます。プレイヤーは3種類の基本資源から2種類の重要資源を生産します。資源ホイールの回転は「オラニエンブルガー運河」の主要なメカニズムです。



最初のゲームを始める前に、以下のようにして資源ホイールの使い方を練習してみてください。

- I. 木材駒を反時計回りに2スペース移動させ **A**、大きなエリアで木材2つ、粘土2つ、鉱石1つを持っており、小さなエリアでレンガ1つを持っているようにします（鉄は一つも持っていません）。
- II. 資源ホイールを小さな矢印の方向（つまり反時計回り）に1スペース分だけ回転させます **B**。ご覧のように、このようなホイールの回転は木材、粘土、鉱石の数を1つずつ減らし、レンガと鉄の数を1つずつ増やします。このため、プレイヤーは木材、粘土、鉱石各1つから、鉄1つとレンガ1つを生産しました。ゲームを始める前に、資源駒と資源ホイールを初期位置に戻してください。



### 建造物の効果

ゲーム中、プレイヤーは産業ボード上にさまざまな建造物を建設します。すべての建造物は、さまざまな利益を得るために2回まで発動させることができる効果をもたらします。

効果の大半は、その建造物に隣接している経路とつながっている橋によって決まります。ある建造物に隣接している4本目の経路を建設したとき **A**（またはすでに4本の経路に囲まれているスペース上で建造物を建設したとき）、またはその建造物上に2本目の橋を建設したとき **B**、プレイヤーはその効果を即座に発動させます。



## 06 ゲームの進行

以降のルールは2人ゲームのもので、ほとんどはソロゲームにも適用されます。ソロゲームにはいくつかの変更点があり、それらは13ページ以降に記されています。

プレイヤーは数ラウンドに渡って「オラニエンブルガー運河」をプレイします。各ラウンド中、プレイヤーは最初にアクションフェーズを実行し、そのあと次ラウンドのためのいくつかの準備を行ってラウンドを終了します。

アクションフェーズ中、プレイヤーは常に合計5アクションスペースを交互に選んでいきます。このため、各ラウンドの先手プレイヤーは3アクションスペース、後手プレイヤーは2アクションスペースを選びます。

アクションフェーズのあと、各プレイヤーは資源ホイールを無料で1スペースだけ回転させることができ、そのあと次ラウンドのためのいくつかの準備を行います。

すべての青い建造物が表向きでアクションボードの下側に置かれ、このため青い建造物カードの裏向きの山が空になったとき、プレイヤーは最終ラウンドをプレイします。

最終ラウンドのあと、ゲームは終了します。プレイヤーは最終得点計算を行い、オラニエンブルガー運河で最も優れている産業地帯を選びます。

## アクションフェイズ

アクションフェイズ中、プレイヤーは合計5アクションスペースを交互に選んでいきます。先手プレイヤーは赤い先手ディスクを取って手元に置いておき、アクションディスクの山を使ってこのフェイズを開始します。

先手プレイヤーはアクションボード上にある7つのアクションスペースのうち任意の1つにアクションディスクの山を置き、対応するアクションを実行します。そのあと、後手プレイヤーは一番下のディスクだけを残してアクションディスクの山を取り、空いている任意のアクションスペースに移動させて対応するアクションを実行します。同様に、各プレイヤーはこのラウンドの3つ目と4つ目のアクションスペースを交互に選びます。

最後に、先手プレイヤーは金のディスクだけを新たなアクションスペースに移動させて、このラウンドの5つ目の（最後の）アクションスペースを選びます。こうして、両プレイヤー合わせて、7つのアクションスペースのうち5つを選びます。

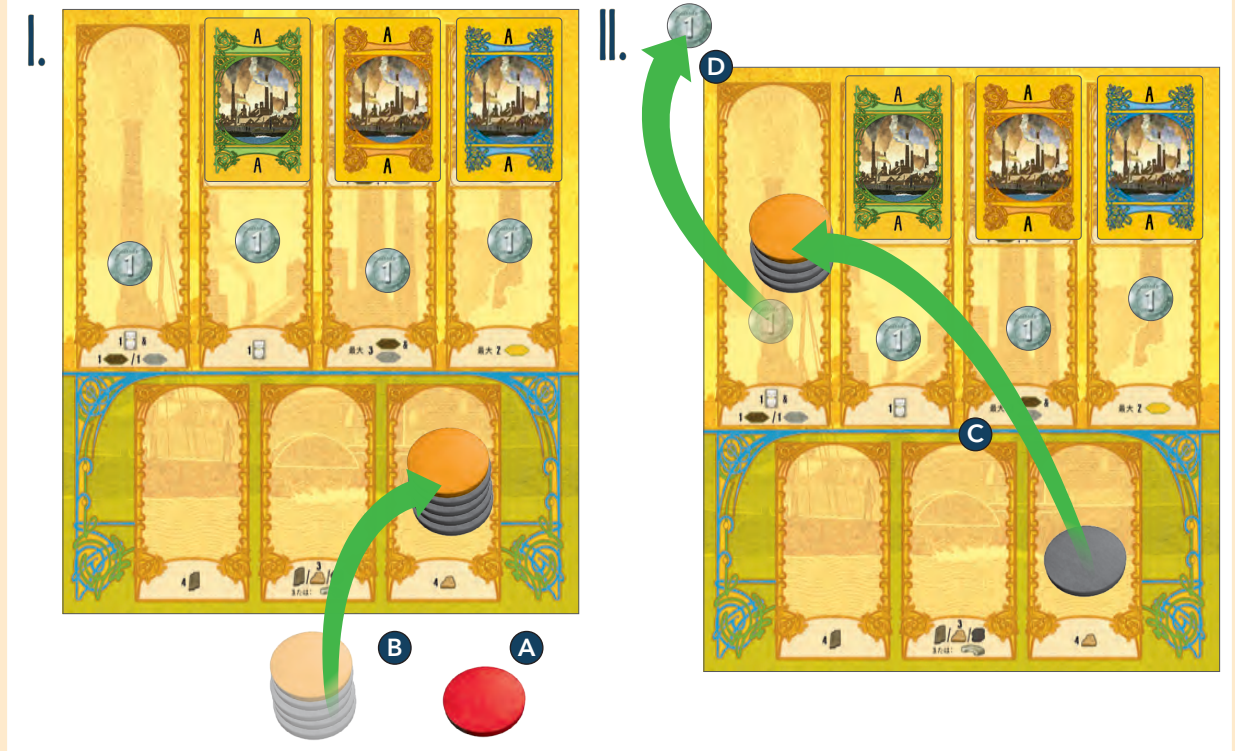
自分の手番中の選択肢について考えこんでいたために現状が分からなくなった場合、プレイヤーは常に、どのアクションスペースが現在“発動”しているかを金のディスクの位置によって知ることができます。

**注意：**最初のゲーム中には、選んだアクションスペースに山を移動させるとき、一番下のアクションディスクを元のアクションスペースに残しておくのを忘れるかもしれません。お互いに気をつけて、必要なときには修正してください。

アクションスペース上には、しばしば1枚以上のターラーがあります。アクションスペースを選ぶたびに、プレイヤーはそのアクションスペースにあるすべてのターラーを取って自分のサブライボードの横に置きます。

プレイヤーは自分の手番中にアクションスペースを1つ選ばなければなりません、そのあとそのスペースでどのアクションを実行するかを決めることができます。プレイヤーは選んだアクションスペースで実行可能なアクションの一部（または全部）を実行しなくてもかまいません。




**例：I.** マリオンはアクションフェイズを開始しました。マリオンは先手ディスクを手元に置いておき **A**、残りのアクションディスクの山を“粘土4つ”アクションスペースに置きました **B**。そのあと、マリオンはこのアクションを実行しました。  
**II.** 次に、アンジェリカは山の一番下のアクションディスクをこのアクションスペースに残して、空いている“建造物1つの建設と小道／道路1本の敷設”アクションスペースに残りの山を移動させました **C**。アンジェリカはこのターラーを取り **D**、このアクションを実行しました。






## 7つのアクションスペース


アクションスペースは「建造物の建設」「経路と橋の建設」「資源の獲得」の3種類のアクションをもたらします。

プレイヤーは以下の7つの選択肢から選ぶことができます。


-  建造物を1つ建設し、小道か道路を1本敷設します。
-  建造物を1つ建設します。
-  加えて：橋を1本建設します（橋の建設は、緑の建造物カードの山が尽きた直後からのみ可能になります）。

-  小道と道路を合計3本まで敷設します（両方の種類の経路を敷設することも、小道か道路の一方だけ敷設することもできます）。
-  または：小道1本と道路1本と橋1本を建設します（橙の建造物カードの山が尽きた直後からのみ可能になります）。

 任意の（同じまたは異なる種類の）経路を2本まで敷設します。

 または：建造物を1つ建設します（青い建造物カードの山が尽きた直後の最終ラウンド中のみ可能になります）。

 木材を4つ得ます。

 木材3つか粘土3つか鉱石3つを得ます。  
または：橋を1本建設します。

 粘土を4つ得ます。

**重要：**1つのアクションスペースがいくつかのアクションをもたらす場合、プレイヤーはそれらを任意の順番で実行することができ、特定のアクションを実行しないこともできます。また、1つ目のアクションを完了させてから2つ目のアクションを実行しなければなりません。対応するカードの山が尽き、アクションアイコンが見えるようになったあとでのみ実行可能になるアクションが3つあります。

### 建設コストの支払い

「オラニエンブルガー運河」で建設できるすべての建造物と経路は建設コストを持っています。プレイヤーは建設コストを一度に満額支払わなければなりません。プレイヤーは足りない資源を“随時”アクションで購入することができます（9ページ参照）。

経路や橋を無料で建設する建造物効果を発動させた場合、プレイヤーは建設コストを満額無視することができます。

プレイヤーはサプライボード上で対応する資源駒を必要なだけ移動させて建設コストを支払います。ターラーを支払わなければならない場合、それらをアクションボードの横にあるサプライに戻します。プレイヤーは選んだアクションスペースから得たばかりのターラーを支払うこともできます。

### 建造物1つの建設

建造物を建設するために、プレイヤーはアクションボードの下側にある表向きの建造物のうち1枚を選び、その建造物に示されているすべての建設コストを支払います。

以下のルールに注意してください。

- プレイヤーは産業ボード上で空いている任意の建造物スペースで建造物を建設することができます。制限はありません。建造物の効果を発動させたいときにのみ、プレイヤーは示されている条件を満たす必要があります。
- 建設コストに“/”が示されている場合、その左側か右側のコストを支払うことができます（これらのコストを“混ぜて”支払うことはできません）。
- いかなる理由でも、建設済みの建造物を解体したり、その上に新たな建造物を建設したりすることはできません。
- 建造物を建設した時点で条件を満たしている場合、プレイヤーはその効果を即座に発動させることができます（10ページ参照）。

**重要：**自分の産業ボード上にある12の建造物スペースすべてで建造物を建設したあとでこのアクションを実行した場合、プレイヤーは新たな建造物を建設する代わりに、現在の建造物カードの山の一番上にあるカードを箱に戻さなければなりません。このルールはめったに適用されませんが、ゲームを故意に引き延ばすことができないようにしています。

**例：**アンジェリカは「引き綱小屋」を建設し、木材を1つ支払いました。アンジェリカはサプライボード上で木材駒を1スペース後退させ **A**、「引き綱小屋」カードを取って産業ボード上の空きスペースに置きました **B**。アンジェリカは木材の代わりに粘土を1つ支払うこともできました。



### 経路1本か橋1本の建設

経路か橋を1本建設するために、プレイヤーは資源かターラーを使って建設コストを支払います。そのあと、アクションボードの横にあるサプライから対応するタイルか橋駒を取って産業ボード上に置きます。

以下のルールに注意してください。

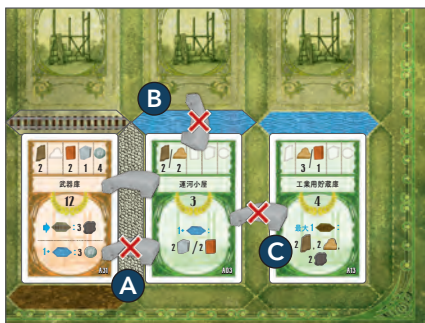
- プレイヤーは小道、道路、線路、運河タイルを経路スペースに置きます。経路スペースは建造物スペースのあいだと、産業ボードの外縁にあります。
- 異なる種類の経路が交わるように経路タイルを置いてかまいません。また、同じ種類の経路タイルを分岐させることもできます。
- 経路か橋を建設したときに条件を満たした場合、プレイヤーは即座に建造物効果を発動させることができます（10ページ参照）。
- 小道1本の敷設：**建設コストとして粘土を1つ支払います。サプライから対応する小道タイルを1枚取り、空いている任意の経路スペースに置きます。**重要：**敷設した小道は、他の種類の経路に置き換えることができる唯一の経路です。そうする場合、置き換えた小道タイルをサプライに戻します。
- 道路1本の敷設：**建設コストとしてレンガを1つ支払います。サプライから対応する道路タイルを1枚取り、空いている任意の経路スペースに置くか、任意の小道を置き換えてそのスペースに置きます。



- 線路1本の敷設**：建設コストとして鉄1つと木材1つを支払います。サプライから対応する線路タイルを1枚取り、空いている経路スペースに置か、小道を置き換えてそのスペースに置きます。その経路スペースは他の線路に接していなければなりません。このため、すべての線路は一つながりの線路網を形成します。
- 運河1本の建設**：建設コストとして3ターラーを支払います。サプライから対応する運河タイルを1枚取り、空いている経路スペースに置か、小道を置き換えてそのスペースに置きます。その経路スペースは他の運河に接していなければなりません。このため、すべての運河は一つながりの運河網を形成します。運河を建設した直後、プレイヤーは粘土を2つ得て、それに応じてサプライボード上で粘土駒を移動させます。
- 橋1本の建設**：建設コストとして木材を1つ支払います。サプライから橋駒を1個取ります。橋は経路スペース上では建設せず、代わりに既存の経路を横切って、隣接している既存の建造物2つをつなぐように建設します。このため、産業ボードの外縁で橋を建設することはできません。プレイヤーは各経路を横切る橋を最大1本建設することができます。

**注意**：1つのアクションスペースで複数の経路や橋を建設できる場合、次の建設を始める前に、それぞれの建設（場合によっては建造物の効果の発動）を完了する必要があります。

**例**：マリオンはこの道路 **A** を横切る2本目の橋を建設することはできません。また、先に「運河小屋」の上側に隣接する建造物を建設する必要があるため、この運河 **B** を横切る橋を建設することもできません。最後に、先にこれらの建造物のあいだ **C** に経路を建設する必要があるため、「運河小屋」と「工業用貯蔵庫」をつなぐこともできません。



### 資源の獲得

資源を獲得したとき、その数の分だけ対応する資源駒をサプライボード上で移動させます。これらのアクションを通して、プレイヤーは木材か粘土か鉱石だけを得ることができます。鉄とレンガは“随時”アクションを通して、またはラウンド終了時に資源ホイールを回転させて、または建造物の効果によってのみ得ることができます。

以下のルールに注意してください。

- プレイヤーはサプライボード上にある資源ホイールの目盛りで示すことができる数の資源だけを持つことができます。つまり木材、粘土、鉱石は各8つまで、鉄とレンガは各6つまでです。これを超える資源を得た場合、超過分は失われます。プレイヤーは常に、“随時”アクションを実行して基本資源を重要資源に変換し、何らかのアクションを実行する前にサプライボード上で基本資源のための新たなスペースを作ることができます。

### “随時”アクション

“随時”アクションには以下の2つがあります。

#### 基本資源の購入

プレイヤーは以下のようなアクションをいつでも、そして何回でも（連続でも可）実行することができます。

- 1ターラーを支払って、木材／粘土／鉱石駒のうち1個をスペース0から1に移動させます。
- 2ターラーを支払って、木材／粘土／鉱石駒のうち1個をスペース1から2に移動させます。
- 3ターラーを支払って、木材／粘土／鉱石駒のうち1個をスペース2から3に移動させ……というように続きます。

鉄とレンガは重要資源なので、このアクションで直接購入することはできません。重要資源は生産するか（後述）、建造物効果の発動によって得ることしかできません。

**例**：粘土を一つも持っていませんが、アンジェリカは「船頭小屋」を建設することができます **A**。アンジェリカは粘土2つを3ターラー（1つ目のために1ターラー、2つ目のために2ターラー）で購入し **B**、「船頭小屋」の建設コストを支払えるようにしました。

のちに「船頭小屋」の効果 **C** を発動させたとき、運河が2本隣接しているため、アンジェリカはその交易効果を2回使うことができます。各交易は別個のアクションと見なされるため、アンジェリカは各交易の前に必要な鉱石を購入することができます（「船頭小屋」では各交易のためにターラーを使うこともできるので、これはあまり重要ではありません）。



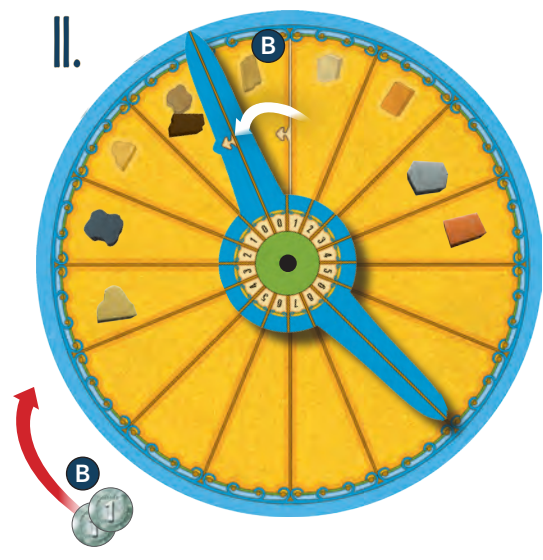
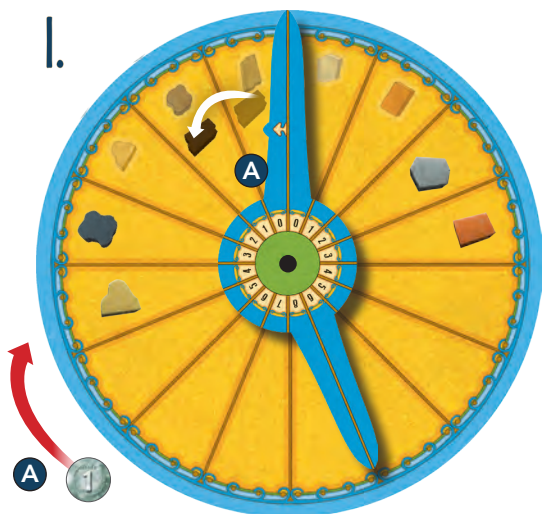
## さらなる重要資源の生産

プレイヤーはいつでも、そして何回でも（連続でも可）、2ターラーを支払って資源ホイールを小さな矢印の方向（つまり反時計回り）に1スペース回転させることができます。

**重要：**木材、粘土、鉱石駒の3個すべてが少なくともスペース1にある場合にのみ、プレイヤーはこうすることができます。各ラウンド終了時、プレイヤーは資源ホイールを無料で1スペース回転させられることを忘れないでください。

**例：**手番中に重要資源を生産するために、マリオンは3ターラーを支払わなければなりません。

- I. 最初に、マリオンは木材1つを1ターラーで購入しました **A**。
- II. そのあと、マリオンは2ターラーで資源ホイールを1スペース回転させました **B**。



コストとして資源を支払うときには常に、それらの資源を同時にすべて支払わなければなりません。支払いの途中で“随時”アクションを実行することはできません。

しかし、異なる種類の資源を得る場合、プレイヤーは最初に1種類の資源だけを得て、そのあと“随時”アクションを実行し、そのあと他の種類の資源を得ることができます。以下の

制限にだけ注意してください。

- 1種類の資源を得ているあいだ、“随時”アクションを実行することはできません。
- ある1種類の資源を得たあと、別の種類の資源を得る前に“随時”アクションを実行することはできません。

**注意：**レンガか鉄をすでに6つ持っている場合、その資源をさらに得ることはできません。このような場合、もう一方の重要資源だけを生産するために“随時”アクションを実行する価値はほとんどありません。



**例：**マリオンは「武器庫」に隣接させて線路を1本敷設しており、鉱石を6つ持っていて（このため、あと2つしか持てません）、1ターラーも持っていません。「武器庫」の効果が発動させたとき、マリオンは先に下段の効果を使い、追加の重要資源を生産できるようにしました。これにより、マリオンはサブライボード上でいくつかのスペースを得て、上段の効果による鉱石3つをすべて得ることができました。

あるいは、「武器庫」に隣接させて線路を3本敷設しており、鉱石もターラーもまったく持っていないとします。「武器庫」の効果が発動させた場合、マリオンは鉱石を9つ得ますが、サブライボード上ですべて保管することはできません（最大で8つしか保管できません）。残念ながら、最初に鉱石を3つ得て、そのあと追加の重要資源の生産で割り込み、そのあと残りの鉱石6つを得るということはできません。

## 建造物の効果の発動

ゲーム中、すべての建造物はプレイヤーに利益を与える効果をもたらします。以下の2通りの方法で建造物を発動させたとき、プレイヤーはこれらの効果を即座に使うことができます。

- その建造物を4本の経路で囲んだとき：これはその建造物に隣接している4本目の経路を建設したときか、すでに4本の経路で囲まれている建造物スペースで建造物を建設したときに発生します。他の種類の経路で小道を置き換えたときには、建造物を再び発動させることはありません。
- その建造物と、隣接している他の2つの建造物を2本の橋でつないだとき：これはその建造物上で2本目の橋を建設したときに発生します。同じ建造物上で3本目や4本目の橋を建設したときには、その建造物を再び発動させることはありません。

プレイヤーは最初に経路4本、のちに橋2本によって建造物を発動させることもできますし、その逆もできます。順番に意味はありません。

以下の基本原則を覚えておけば、大半の効果については一覧を見ることなく解決することができるでしょう。

- ある建造物が複数の効果をもたらす場合、発動後にそのすべてを使うことができます。別記ない限り、プレイヤーはそれらの効果の一部または全部を任意の順番で使うことができます（まったく実行しなくてもかまいません）。
- 各効果にはシンボルとテキストが3つの色で示されています。
  - 青：利益を得るためにこの条件を満たさなければなりません。
  - 赤：利益を得るためにこのコストを支払わなければなりません。

- 黒：条件を満たしたりコストを支払ったりした場合、この利益を得ます。

- 経路や橋などの位置は効果において重要です。追加のシンボルなしに示されている場合、それらはその建造物の辺沿いに隣接しているものです。十字型の矢印がついている場合、それらは自分の産業ボード上のどこにあってもかまいません。



例：「荷役倉庫」を発動させたとき、アンジェリカは「荷役倉庫」の辺沿いに隣接している運河1本ごとに粘土を2つ得ます **A**。さらに、アンジェリカは自分の産業ボード上にある線路1本ごとに1ターラーを得ます **B**。

- 大半の効果において、「道路1本」や「橋2本」のようなちょうどの数が適用されます。数字のあとに「+」がある場合のみ、最少数として適用されます（たとえば「2+」は「少なくとも2つ」という意味です）。
- 多くの効果は、経路の本数や資源の数などによって変化する条件や利益をもたらします。この場合、プレイヤーは満たしたい条件を選ぶのではなく、現在建設している経路の数や、持っている資源の数などで満たしている条件を使わなければなりません。



例：「小舟小屋」を発動させたとき、マリオンは「小舟小屋」の辺沿いに隣接している運河の数 **A** に応じた利益を得ます。「小舟小屋」に運河を3本隣接させていたので、マリオンは鉄2つと木材4つ **B** を得ました。

- 経路による二重発動：2つの建造物のあいだで、それぞれの4本目となる経路を建設した場合、それらの建造物を同時に発動させ、両方の建造物の効果の一つずつ使うことができます（最初に建造物のうち1つを選んでその効果を使い、そのあともう1つの建造物の効果を使います）。
- 橋による二重発動：2つの建造物のあいだで、それぞれの2本目となる橋を建設した場合、それらの建造物を同時に発動させます。しかし、プレイヤーはそれらの建造物のうち1つの効果しか使うことができず、もう一方の建造物の効果は放棄しなければなりません！あとで3本目の橋を建設して、2つ目の建造物を発動させることはできません。
- 特定の効果においては、その建造物を何回発動させたかが重要になります。このゲームでは、各建造物を実際に何回発動させたか（また、その効果を使ったか）を記録しません。このため、



発動回数を問う場合、現在の産業ボードの状態を参照して以下のように判断します。

- 経路が4本隣接しておらず、最低2本の橋もない場合、その建造物は一度も発動していないと見なされます。
- 経路が4本隣接しているか、または最低2本の橋がある（しかしその両方ではない）場合、その建造物は1回発動したと見なされます。
- 経路が4本隣接しており、かつ最低2本の橋もある場合、その建造物は2回発動したと見なされます。

- 特定の効果によって、プレイヤーは経路や橋を建設することができます。それによってさらなる建造物が発動する場合、使用中の効果完了後、追加で発動した建造物（複数ある場合は任意の順番で一つずつ）の効果を使います。
- 拡張では、特定の効果によって橋を取り除くことができます。これによって、それまでに橋を2本つなげることで発動させた建造物の橋を1本以下にすることができます。この場合、プレイヤーはあとで再び橋を2本つなげることで、その建造物をもう一度発動させることができます（このゲームでは発動回数を記録しないことを忘れないでください）。重要：橋を取り除く効果を使ったとき、すぐにその橋を産業ボードから取り除くのではなく、横倒しにして取り除かれたことを示して、そのあとその手番中に発動させたすべての建造物の効果を完了させます。発動させたすべての建造物の効果を完了させるまで、この橋は依然として建設されていると見なされます。手番終了時、プレイヤーはその橋を取り除きます。このルールは効果の無限ループが発生するのを防ぎます。

すべての建造物の効果は別冊のカード一覧に記されています。

## 次ラウンドの準備

合計5アクションのあと、アクションフェイズは終了します。プレイヤーは以下のステップを実行して次ラウンドの準備をします（最終ラウンド終了時にもこれらのステップを実行します）。

注意：ソロゲーム中、プレイヤーは異なる方法で次ラウンドの準備をします（13ページ「ソロゲーム」参照）。

### 1. 建造物の補充

序盤のラウンドでは、山から緑の建造物を引いてアクションボードの下側に表向きで置き、建造物が再び4つになるようにします。最後の緑の建造物を引いて山が尽きた場合、橙の建造物を追加で1枚引いてアクションボードの下側に表向きで置き、建造物が5つになるようにします。

これ以降、このステップ中に建造物が5つになるまで建造物を引き、アクションボードの下側に表向きで置きます。さらに、プレイヤーは2つ目のアクションスペースで公開されたアクションを実行できるようになります。

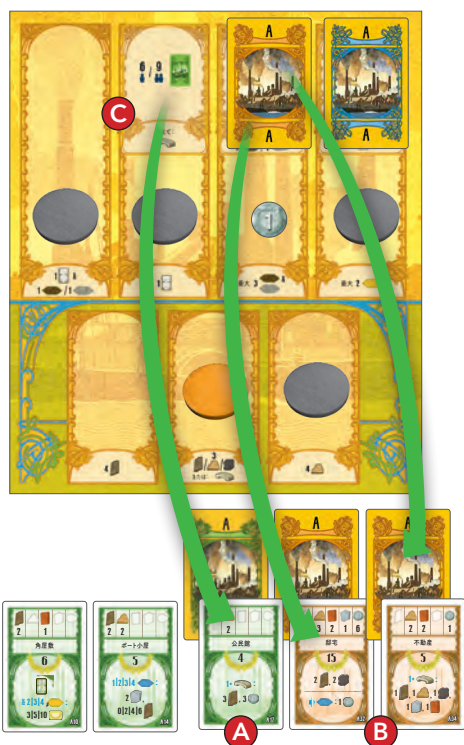
同様に、最後の橙の建造物を引いて山が尽きた場合、青い建造物を追加で1枚引いてアクションボードの下側に表向きで置き、建造物が6つになるようにします。

これ以降、このステップ中に建造物が6つになるまで建造物を引き、アクションボードの下側に表向きで置きます。さらに、プレイヤーは3つ目のアクションスペースで公開されたアクションを実行できるようになります。

注意：建造物を2枚引かなければならないのに、山に緑（または橙）の建造物が1枚しかない場合、橙の（または青

い) 建造物を合計2枚引いてアクションボードの下側に表向きで置き、新たに増えた必要枚数(5枚か6枚)になるようにします。最終ラウンドの準備をしているときに青い建造物が1枚足りない場合、表向きになっている5枚だけを使ってプレイします。

**例:** アンジェリカとマリオンは緑の建造物を2枚引かなければなりません。山には1枚しか残っていませんでした **A**。このため、2人は橙の建造物を2枚引き、緑の建造物の横に表向きで置きました **B**。これ以降、2人は「建造物を1つ建設する。加えて: 橋を1本建設する」という拡張されたアクション **C** を実行できるようになります。



## 2. 資源ホイールの回転

木材、粘土、鉱石駒の3個すべてが少なくともスペース1にある場合、各プレイヤーは資源ホイールを小さな矢印の方向へとちょうど1スペースだけ無料で回転させることができます。プレイヤーは資源ホイールを回転させなくてもかまいません。

**注意:** ゲーム開始時の初期配置状態では木材駒がスペース0にあるため、プレイヤーは資源ホイールを回転させることはできません。

以下のルールに注意してください。

- レンガ駒か鉄駒(またはその両方)がサプライボードのスペース6にある場合、ホイールでその駒を押すことになるので、それらの資源の数は増えません。
- 木材/粘土/鉱石駒がスペース0にあつて資源ホイールを回転させることができない場合、プレイヤーは“随時”アクションを実行してそれらの資源を購入することができます。
  - 最終ラウンド終了時にも、プレイヤーは資源ホイールを最後に1回だけ無料で回転させることができます。

**例:** 木材駒と粘土駒がスペース0にあるため、マリオンは資源ホイールを回転させることができません。“随時”アクションを実行して、マリオンは木材1つを1ターラー、粘土1つを1ターラーで購入しました。これでマリオンは資源ホイールを無料で回転させることができます。

## 3. 新たなターラーの配置

アクションボードの上段にある4つの各アクションスペースに1ターラーずつ置きます(アクションフェイズ中に選ばれたかどうかに関わらず)。さらに、今回のアクションフェイズ中に選ばれなかった下段の各アクションスペースにも1ターラーずつ置きます。なお、各スペースには2ターラー以上を置くことができます。

**例:** 現在のアクションフェイズのあと、アクションボードの上段にあるアクションスペースには3枚、下段にあるアクションスペースには2枚のアクションディスクが置かれていました。アンジェリカとマリオンは、ボードの上段にある4つすべてのアクションスペースと、下段で選ばれなかった“木材4つ”アクションスペースに1ターラーずつ置きました。



## 4. アクションディスクの受け渡し

プレイヤーは常に交互に先手プレイヤーとなるので、現在の先手プレイヤーは赤い先手ディスクを相手プレイヤーに渡します。アクションボードからすべてのアクションディスクを回収し、金のアクションディスクを一番上にして再び重ねます。

以上で次ラウンドを始める準備は完了です。

## 07 ゲームの終了と最終得点計算

最後の青い建造物を引いて山が尽きたあと、プレイヤーは最終ラウンドを始めます。建造物を2枚引かなければならないのに、青い

建造物が山に1枚しか残っていない場合、表向きの5枚の建造物だけを使ってプレイします。

最終ラウンド中、プレイヤーは4つ目のアクションスペースで公開されたアクションも使えるようになります。

最終ラウンド終了時、プレイヤーは再び“随時”アクションを実行することができ、資源ホイールを無料で1スペース分だけ回転させることができます。そのあと最終得点計算を行い、ゲームは終了します。

## 最終得点計算

プレイヤーは以下のカテゴリで獲得した名声点を計算し、得点記録用紙に記入します。



**産業ボード上の建造物：**自分のすべての建造物の名声点を合計します。



**タワー：**自分の残りのタワーを数え、その金額に等しい名声点を得ます。



**名声点トークン：**建造物の効果の発動によってゲーム中に得た名声点トークンの値を合計します。

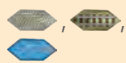
**注意：**タワーと名声点トークンは同じ価値を持っており、タワーはゲーム中に使うことができるという点だけが異なります。



**鉄とレンガ：**自分のサプライボード上にある鉄とレンガの数を合計し、その数に等しい名声点を得ます。



**最少の木材か粘土か鉱石：**自分のサプライボード上にある木材、粘土、鉱石のうち最も少ないものの1種類だけを数え、その数に等しい名声点を得ます。



**道路、線路、運河（小道は含まない）：**自分の産業ボード上にある道路、線路、運河の数を合計し、その数に等しい名声点を得ます。小道からは名声点を得ません。



**空いている経路スペース：**自分の産業ボード上で空いている（経路タイルが置かれていない）経路スペースを数え、その数に等しい名声点を失います。空いている建造物スペースによって名声点を失うことはありません。

より多くの名声点を獲得したプレイヤーが「オラニエンブルガー運河」に勝利します。同点の場合、以下の条件を先に満たしたプレイヤーが勝利します：空いている経路スペースが少ない>空いている建造物スペースが少ない>鉄とレンガが多い>木材と粘土と鉱石が多い。



## 08 ソロゲーム

これまでのすべてのルールを使いますが、以下の変更と追加を適用します。

### ゲームの進行

各ラウンド中、あなたは4アクションを実行します。

**重要：**あなたは赤い封鎖ディスクがあるアクションスペースを選ぶことはできません。

## 次ラウンドの準備

### 1. 建造物の補充

あなたは常に現在の山から建造物を2枚引き、アクションボードの下側に表向きで置きます。常に建造物を建造物番号順に（小さいものから大きいものへと左から右に）並べ替えます。

ラウンド中に建造物を1つしか建設しなかった（またはまったく建造しなかった）場合、最初にアクションボードの下側から最も番号が小さな表向きの建造物を1枚（まったく建造しなかった場合は2枚）取り除いて箱に戻さなければならず、そのあと新たな建造物を引きます。

ラウンド1の終了時、緑の建造物の山が尽きます。このため、橙の建造物を追加で1枚引き、5つ目の建造物としてアクションボードの下側に表向きで置きます。これ以降、このステップの終了時には常に、アクションボードの下側に表向きの建造物が5つあることになります。

ラウンド3の終了時、橙の建造物の山が尽きます。このため、青い建造物を追加で1枚引き、6つ目の建造物としてアクションボードの下側に表向きで置きます。これ以降、このステップの終了時には常に、アクションボードの下側に表向きの建造物が6つあることになります。

ラウンド6の終了時、青い建造物の山が尽きます。あなたはその後ラウンド7をプレイして最終得点計算を行い、ゲームは終了します。

### 2. 資源ホイールの回転

前述のように、あなたは資源ホイールを小さな矢印の方向へとちょうど1スペースだけ無料で回転させることができます（回転させなくてもかまいません）。

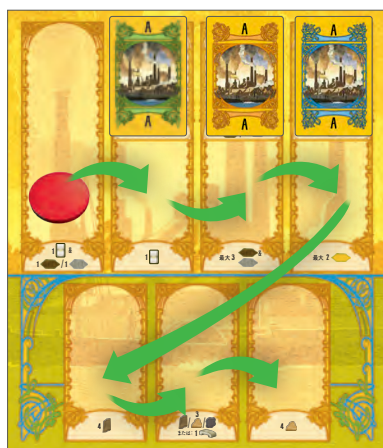
### 3. 新たなタワーの配置と封鎖ディスクの移動

アクションボードの上段にある4つの各アクションスペースに1タワーずつ（すでにタワーがある場合でも）置きます。さらに、アクションディスクも封鎖ディスクもない（つまりこのラウンドでは選ばれなかった）下段の各アクションスペースにも1タワーずつ置きます。

すべてのアクションディスクを回収し、銀のディスク3枚が下、金のディスクが一番上になるように重ねて手元に置きます。封鎖ディスクをアクションボードの次のアクションスペースに移動させます。そのスペースにタワーがある場合、そのタワーをアクションボードの横のサプライに戻します。

ラウンド1～3の終了時には、封鎖ディスクをアクションボードの上段にある4つのアクションスペース上で左から右へと移動させます。そのあと、ラウンド4～6の終了時には、下段にある3つのアクションスペース上で左から右へと移動させます。

例：ラウンド終了時、常に封鎖ディスクを次のアクションスペースに移動させます。



### ゲームの終了と最終得点計算

ソロゲームはラウンド7のあとで終了します。

4アクションを実行し、任意の“随時”アクションを実行したあと、最終得点計算を行ってゲームを終了させます。資源ホイールを無料でもう一度回転させられることを忘れてください。

総名声点に応じて、あなたの達成度は以下ようになります。

80名声点未満：もっと練習が必要です。

80～99名声点：あなたの計画は形になりつつあります。

100～119名声点：すでに順調ですが、充分ではありません。

120～129名声点：あなたは勝利を収めました！

130～139名声点：素晴らしい！あなたの工業地帯は称賛に値します。

140～149名声点：非常に優れた成果です！

150名声点以上：私たちよりも深く理解していますか？ 途方もありません！

### ソロキャンペーン

さらに大きな難題に挑戦したい場合、このキャンペーンを試してみてください。

建造物デッキを選んだあと、連続で3回プレイします。各ゲームの開始時、あなたは3種類の建造物すべてを新たなものにします。このため、キャンペーン中にこのデッキのほとんどすべての建造物を使うことになります。

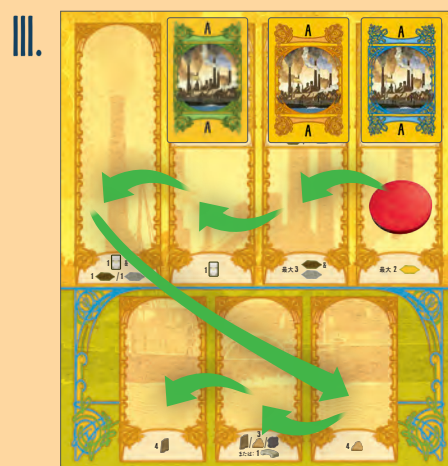
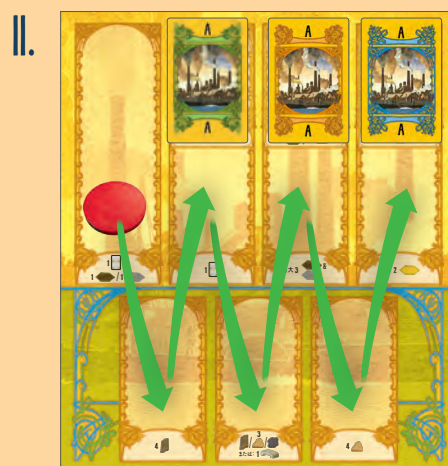
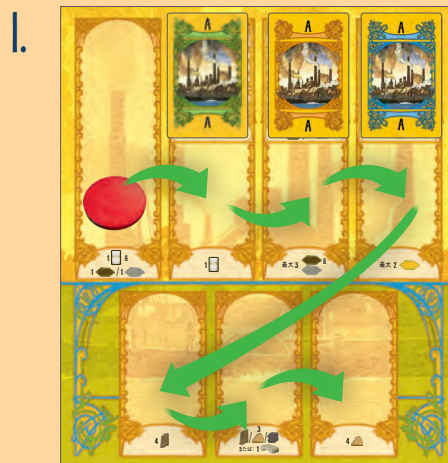
**青い建造物：**各ゲームステージごとに20枚の建造物しかありませんが、キャンペーンでは21枚の青い建造物が必要になります。このため、最初の2ゲームの終了時には、アクションボードの下側に表向きで残っている青い建造物を脇に置かなければなりません。3ゲーム目の開始時、脇に置いた青い建造物をよく混ぜて1枚引き、残りの青い建造物6枚と共によく混ぜて、3ゲーム目のための青いカードデッキを作ります。

#### 封鎖ディスクの移動：

- 最初のゲーム中、各ラウンド終了時に、あなたは最初に封鎖ディスクをアクションボード上段のスペース上で左から右へと移動させ、そのあと下段のアクションスペース上で左から右へと移動させます。

II. 2回目のゲーム中、上段と下段のあいだで交互に移動するようにして、封鎖ディスクを左から右へと移動させます。

III. 3回目のゲーム中、右上のアクションスペースに封鎖ディスクを置いてゲームを始め、そのあとアクションボード上段のスペース上で右から左へと移動させ、そのあと下段のスペース上で右から左へと移動させます。



**ソロキャンペーンでの勝利：**3ゲームすべてで獲得した総名声点に応じて、あなたの達成度は以下ようになります。

350名声点未満：まだまだ改善の余地があります。

350～369名声点：あなたは勝利を収めました！

370名声点以上：これは素晴らしい業績です！



デザイナー: Uwe Rosenberg

ディベロップメント: Henning Kröpke, Uli Blennemann

ソロゲームのディベロップメント: Peter Schmäler

ソロゲームのテストと意見: Carsten Burak

英語校正: Chris Spath, Andy Mesa

グラフィック: Harald Lieske

カードシンボルのディベロップメント: Uli Blennemann, Henning Kröpke, Harald Lieske, Peter Schmäler, Carsten Burak

レイアウト: Gamerock Studio, s. r. o. [www.gamerock.eu](http://www.gamerock.eu)

Spielworxx thanks all backers at Gamefound and Spieleschmiede and everyone giving feedback during the campaigns.

日本のすべてのゲームファン、中でも長くSpielworxxを愛してくれているゲームファンに感謝いたします。



Copyright 2022 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, [www.spielworxx.de](http://www.spielworxx.de)

日本語販売元: テンデイズゲームズ 〒181-0013東京都三鷹市下連雀3-42-13園田ビル2F  
[tendaysgames.shop](http://tendaysgames.shop)

日本語版制作スタッフ: 田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭










ルールの改訂や正誤情報、参照用ルールブックデータ、サマリー等を必要に応じてサポートページにて公開しております。

遊ぶ前や定期的なご確認をお願いいたします。








[support.tendays.jp](http://support.tendays.jp)

## 09 シンボル

### 資源、ターラー、名声点

	木材、持っている木材
	粘土、持っている粘土
	鉱石、持っている鉱石
	レンガ、持っているレンガ
	鉄、持っている鉄
	ターラー
	名声点トークン













### 建造物、経路、橋

	建造物
	一般的な経路、 経路の種類
	小道
	道路
	線路
	運河
	橋

### 産業ボード上での位置

	産業ボード上のどこか
	産業ボードの角スペース
	産業ボードの外縁上
	空いている建造物スペース
	隣接している建造物スペース
	環状経路
	経路スペース3つからなる列
	経路スペース4つからなる段
	印刷済みの小道上での建設
	経路で形成された90°
	建造物や他の経路に対して、 カードが示す特定の位置に ある経路

### その他

	~1つごとに
	~に交換する
	追加の
	そのあと
	1回目の発動
	2回目の発動
	発動していない
	経路、橋を1本取り除く 名声点トークンを1つ失う
	経路、橋を1本置く
	選ぶ
	~がない/一つも~しない
	何回でも
	異なる
	または