

# TERRA NOVA

テラノヴァ

2-4人  
12歳以上  
60-90分

## ゲームの目的

あなたの勢力の版図を広げましょう。しかし、さまざまな地形に入植する前に、その地形をあなたの勢力にとって快適なものにしなければなりません。ラウンドごとにアクションの優先順位を変更し、着実に勝利点を獲得しましょう。ゲーム終了時、途切れることなくつながっている最も大きなエリアは追加点をもたらします。

あなたの勢力の能力を賢明に活用しましょう。  
最も多くの勝利点を獲得し、テラノヴァを支配しましょう！  
各ゲームごとに、あなたは独自の能力を持つ10種類の勢力から1つを選ぶことができます。勢力と各ラウンドの目標に合わせて戦略を調整しましょう。

## 内容物

ゲームボード1枚 (両面仕様)  
(裏面は2人プレイ用選択ルール用)



勢力マット5枚 (両面仕様)



ボーナススタイル8枚



ラウンド得点計算タイル8枚



コイントークン103枚  
(価値1×73枚、価値5×30枚)



地形タイル40枚  
(両面仕様)



アクションサマリー  
2枚



宮殿タイル1枚  
(サンド・キャット勢力用)

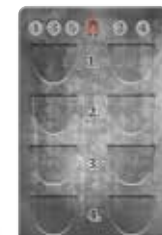


スタートプレイヤー  
トークン1つ

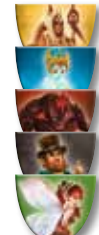


### 離脱手番順選択ルール用

手番順マット  
1枚



勢力タイル  
5枚



### 各勢力ごとの内容物(黒、青、緑、赤、黄)

勢力トークン10個  
(各2個)



町タイル20枚 (各4枚)



家駒40個  
(各8個)



交易所駒20個  
(各4個)



宮殿駒10個  
(各2個)



橋駒15本(各3本)



勢力サマリー5枚  
(各1枚)



80勝利点タイル5枚  
(ゲーム中に81勝利点以上に  
到達した場合、このタイルを  
1枚得ます)



## 準備

### 全体的な準備

- 左下に2-4人用アイコンがある面を表向きにして、ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- ラウンド得点計算タイルをよく混ぜ、ゲームボードの下端にある5つの番号付きラウンドスペースに1枚ずつ表向きで置きます。残りのタイルは今回のゲームでは使わないので箱に戻します。

**最初のゲーム：**最初のゲームでは、このような枠内に記されている規定の準備を行うことを推奨します。  
このステップでは、下図のラウンド得点計算タイルを示されている順番で使います。





## 準備(続き)

### 全体的な準備(続き)

- ③ ゲームボードの左辺にある6つの各パワーアクションスペースの横にX-トークンを1枚ずつ置きます。残りのX-トークンをサプライ(ゲームボードの横)に置きます。
- ④ コインと地形タイルをサプライに置きます。
- ⑤ ボーナスタイルをよく混ぜ、「プレイ人数+3」枚を表向きにしてゲームボードの横に置きます(たとえば、3人ゲームではタイルを6枚使います)。残りのタイルは今回のゲームでは使わないので箱に戻します。
- ⑥ スタートプレイヤーをランダムに決め、そのプレイヤーはスタートプレイヤートークンを取ります。
- ⑦ 手番順(スタートプレイヤーから時計回り順)に、各プレイヤーは勢力マットを1枚選び、その地の色に対応している勢力用内容物を取ります。残りの勢力マットと勢力用内容物は、今回のゲームでは使わないので箱に戻します。

最初のゲーム：4人ゲームでは、下図に示されているボナスタイル A-G を使います。3人ゲームではボナスタイル A-F を、2人ゲームではボナスタイル A-E を使います。

最初のゲーム：以下の勢力を使います。  
 4人ゲーム：フェアリー、ゴーレム、レプラコーン、ウォーター・スプライト  
 3人ゲーム：ゴーレム、ザン・ウォーシッパー、ウォーター・スプライト  
 2人ゲーム：フェアリー、レプラコーン

- ⑧ 各プレイヤーはゲームボードの勝利点トラックのスペース0に勢力トークンを1個置きます。
- ⑨ 各プレイヤーは個人的な準備を行います(3ページ参照)。
- ⑩ スタートプレイヤーから手番順に、各プレイヤーは勢力マットの左端から家駒を1個取り、自分の拠点地形に置きます。全プレイヤーが1個目の家駒を置いたあと、手番順の逆順に2個目の家駒を置きます(スタートプレイヤーは2個目の家駒を最後に置きます)。サン・ウォーシッパーがいる場合、そのあと3個目の家駒を置きます。
- ヒント：少なくとも1個の家駒を他の勢力の家駒に隣接させると役に立ちます。

最初のゲーム：このページに示されているように家駒を置きます。左下の図は4人ゲームでの初期配置です。2/3人ゲームでの初期配置はその右に示されています。

- ⑪ 手番順の逆順に、各プレイヤーはボナスタイルを1枚選んで勢力マットの横に置きます。残りの各ボナスタイル上に1コインずつ置きます。

最初のゲーム：各勢力は以下に示されているボナスタイルを取ります。  
 4人ゲーム：フェアリー G、ゴーレム F、レプラコーン A、ウォーター・スプライト B  
 3人ゲーム：ゴーレム A、ザン・ウォーシッパー D、ウォーター・スプライト C  
 2人ゲーム：フェアリー C、レプラコーン E

- ⑫ 「フェイズ1：収入」からゲームを始めます。そのあと、スタートプレイヤーが最初のアクションを実行して、ラウンド1のフェイズ2を始めます。



最初の  
3人ゲームでの  
家駒の初期配置



最初の  
2人ゲームでの  
家駒の初期配置








## ゲームの進行

プレイヤーは5ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンドは3フェイズ（フェイズ1：収入、フェイズ2：アクション、フェイズ3：ラウンドの終了）からなります。アクションフェイズ中、ラウンドごとに異なるアクションが勝利点をもたらします（詳しくは5ページ「ラウンドの得点計算」参照）。

### フェイズ1:収入

フェイズ1中、全プレイヤーは収入としてコインやパワーを得ます。収入は常に、その下側にある開いた手  で示されています。どれだけの収入を得られるかは、建設した建物と、このラウンドのために選んだボーナススタイルによって決まります。プレイヤーは自分のボーナススタイルから、手の上に示されているすべてのものを得ます。また、自分の勢力マットから、手の上に示されていて見えている（つまり内容物によって覆われていない）すべてのものを得ます。

フェアリーはその勢力能力から追加の収入を得ます。

獲得したコインは勢力マットの横の個人サプライに置きます。獲得したパワーは個人サプライには置きません。その代わりに、パワーを得たとき、プレイヤーはすでに勢力マット上にあるパワー駒を移動させます（右記「パワーサイクル」参照）。

例：この図では、収入は16コインと5パワーになります。

- 1) ボーナスタイルは3コインと3パワーをもたらします。
- 2) 勢力マットは13コインと2パワーをもたらします。



### クレジット

デザイナー：Andreas Faul (Helge Ostertagと Jens Drögemüller による「テラミスティカ」を元とする)

デザイナーの Andreas Faul は1958年生まれで、ドイツのシュトゥットガルト近郊で暮らしています。彼は常に余暇の大半をゲームのプレイに費やしており、ゲームから解放されているフェイズはほとんどありません。「テラノヴァ」は Andreas Faul が発表した最初のゲームです。

アート：Loïc Billiau, Lukas Siegmon  
グラフィックデザイン：Christof Tisch, Inga Keutmann

編集：Frank Heeren, Inga Keutmann  
英語ルールブック編集：Jonathan Bobal  
編集補佐：KOSMOS Editing Team

デザイナー、編集者、KOSMOS はすべてのプレイテスターと校正者に感謝します。

「テラミスティカ」のメカニズムを使うことを認めてくれた Jens Drögemüller と Helge Ostertag に多大な感謝を捧げます。

© 2022 KOSMOS Verlag  
Pfitzerstraße 5-7  
70184 Stuttgart  
Germany  
kosmos.de

All rights reserved.  
MADE IN CHINA



### パワーサイクル

パワーサイクルはパワー駒を置く3つのトレイからなります。トレイ I には使用済みのパワー、トレイ II には半分蓄えられたパワー、トレイ III には完全に蓄えられて使うことができるパワーが置かれます。トレイ I と II にあるパワーは、完全に蓄えられてトレイ III に移動するまで使うことはできません。

獲得するパワーは、左上に時計回りの白い矢印があるパワー駒アイコンで示されます。パワーを支払わなければならない場合、右上に時計回りの黒い矢印があるパワー駒アイコンで示されます。獲得する（または支払わなければならない）パワーの数は、パワー駒アイコン内の数字で示されます。

パワーの獲得/消費は常に以下のルールに従います。

#### パワーの獲得

パワーを（たとえば収入フェイズ中などに）得るたびに、プレイヤーはパワートレイのあいだで、対応する数のパワー駒を白い矢印に従って移動させることができます。獲得した1パワーごとに、白い矢印沿いに次のトレイへとパワー駒を1個移動させます。

- しかし、プレイヤーは常に、最初にすべてのパワー駒をトレイ I からトレイ II へと移動させなければなりません。つまり、トレイ II からトレイ III へとパワー駒を移動させる前に、トレイ I を空にする必要があります（最初にパワーを集めて、そのあと時間と共に少しずつ蓄えているのだと想像してください）。
- すべてのパワー駒がすでにトレイ III にある（トレイ I と II が空である）ときにパワーを得ることになった場合、獲得したパワーは失われます（どのパワー駒も移動させません）。この事態を避けるために前もって計画し、「追加アクション：パワーの交換」（9ページ参照）を使いましょう。

#### パワーの支払い

パワーアクションを実行したり、コインと交換したりするために（9ページ「追加アクション：パワーの交換」参照）、プレイヤーはトレイ III にあるパワー駒だけを使うことができます。支払ったパワーの分だけ、パワー駒をトレイ III からトレイ I へと黒い矢印沿いに移動させます。このパワーは消費され、再び蓄えなければなりません。

まだトレイ I や II にパワー駒がある場合でも、プレイヤーは依然として、トレイ III にある完全に蓄えられたパワーを使うことができます。

例：3パワーを得たとき、プレイヤーは最初にトレイ I からトレイ II へとパワー駒2個を移動させなければなりません（1）。そのあと、トレイ I が空になったので、プレイヤーはトレイ II からトレイ III へとパワー駒を1個移動させることができます（2）。今やプレイヤーはトレイ III から5パワーまで支払うことができます。





## フェイズ2:アクション

スタートプレイヤートークンを持っているプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは自分の手番中に1アクションを実行します。全員がパスアクションを実行するまで、プレイヤーは手番のプレイを続けます。各プレイヤーは同じラウンド中に同じアクションを（数手番をかけて）複数回実行することもできます。アクションに加えて、プレイヤーはパワーを支払って「追加アクション:パワーの交換」(9ページ参照)を実行し、コインを得ることができます。

### 7つのアクションの概要

#### ● 地形の変換と建設

到達範囲内にある拠点地形ヘクス上で家を1個建設します。または、到達範囲内にある別種の地形を拠点地形に変換して、即座に家を1個建設します（建設しなくてもかまいません）。多くの家はフェイズ1中の収入をもたらします。

#### ● 建物の改良

このアクションで、プレイヤーは家を交易所に改良したり、交易所を宮殿に改良したりします。交易所はフェイズ1中の収入をもたらす、各宮殿は特殊能力をもたらします。一部の宮殿はフェイズ1中の収入ももたらします。

#### ● 船舶値の上昇

船舶値は、新たな地形ヘクスに到達するために横切ることができる河川ヘクスの数を示しています。このアクションで、プレイヤーは船舶値を上昇させることができます。

#### ● 橋の建設

このアクションで、プレイヤーは河川を横切って橋を1本建設することができます。

#### ● パワーアクション

トレイⅢから蓄えられたパワーを支払って、任意のパワーアクションを実行します。各パワーアクションはラウンドごとに1回だけ実行することができます。

#### ● 特別アクション

特別アクションとは自分の勢力だけが実行できるアクションで、コストはかかりません。各特別アクションはラウンドごとに1回だけ実行することができます。

#### ● パス

他のどのアクションも実行することができない（またはしたくない）場合、パスして現在のラウンドから離脱します。プレイヤーは自分のボーナススタイルを返却し、次ラウンドのために新たな1枚を選びます。

#### ● 追加アクション:パワーの交換

この追加アクションで、プレイヤーは特定の時点でパワーをコインに交換することができます(9ページ参照)。

### ラウンドの得点計算

ラウンドごとに独自の得点計算が行われます。ラウンド得点計算タイルには、フェイズ2（現在のラウンドのアクションフェイズ）中に何をすれば勝利点を得られるかが示されています。このラウンド中、示されていること（たとえば家の建設など）をするたびに、プレイヤーはその得点計算タイルに示されている勝利点を得ます。各ラウンド得点計算タイルの詳しい説明は10ページにあります。

例：このラウンド中、プレイヤーは家を1個建設するたびに2勝利点を得ます。



### 隣接と到達範囲内

#### 隣接

地形ヘクスと建物は、それらの地形がヘクスの辺同士で互いに直接接しているか、または橋でつながっている場合、隣接していると見なされます。

#### 到達範囲内

自分の建物のうち1つに隣接しているすべての地形と、河川を渡って利用することができるすべての地形は到達範囲内にあると見なされます。船舶値は、自分の建物がある地形と到達範囲内の地形のあいだに存在できる河川ヘクスの最大数を示しています。

例：チェックマークがあるすべての地形は、青にとって隣接していると見なされます（橋があるので、下側にある荒野も隣接しています）。

船舶値が2の場合、船アイコンがあるすべての地形は青の家駒から2つまでの河川ヘクスを経由して到達することができるので、青にとって到達範囲内にあります。



### さまざまなアクションの詳細

#### ● 地形の変換と建設

このアクションを実行したとき、以下の選択肢のうち1つを選びます。

- 到達範囲内にあって空いている拠点地形ヘクス1つで家を1個建設する。
- 到達範囲内にあって空いている地形ヘクス1つを自勢力の拠点地形に変換する。プレイヤーは即座にそのヘクスで（コストを支払って）家を1個建設できる。

#### a) 到達範囲内にあって空いている拠点地形ヘクス1つで家を1個建設する。

自分の建物のうち1つの到達範囲内にあり（“到達範囲内”の定義については上記「隣接と到達範囲内」参照）、空いている（建物駒がない）拠点地形ヘクス1つで家を1個建設します。プレイヤーは家の建設コストとして4コインを支払い、勢力マット上の左端にある家駒を取って、選んだヘクス上に置きます。勢力マット上に家駒がない場合、このアクションを実行することはできません。

注意：他プレイヤー（たち）の任意の建物に隣接させて家を建設するたびに、それらの他プレイヤーはパワーを得ます。7ページ「他プレイヤーによるパワーの獲得」を参照してください。

プレイヤーの拠点地形は勢力画像のすぐ下にある大きな円内に示されています。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは家を1個建設するたびに2勝利点を得ます。



## 地形の変換と建設（続き）

b) 到達範囲内において空いている地形ヘクス1つを自勢力の拠点地形に変換する。プレイヤーは即座にそのヘクスで（コストを支払って）家を1個建設できる。

地形を自分の拠点地形に変換するために、プレイヤーは常に1本か2本のスコップを必要とします。必要なスコップの本数は、勢力マット上の地形サークルに示されています。変換したい地形と、自分の拠点地形のあいだにあるスコップの本数を数え、スコップ1本ごとに6コインを支払います。必要なコストを支払ったら、自分の拠点地形が描かれている地形タイルを即座にそのヘクスに置いて覆います。

そのあと（同じ手番中に）、プレイヤーはこの新たに変換したヘクスで家を1個建設することができます（これは任意です）。家のコストとして4コインを支払い、勢力マット上にある左端の家駒を取ってそのヘクスに置きます。

特定のパワーアクション（ゲームボード上にあるものと、フェアリーの左の宮殿の能力）とボーナススタイル上の特別アクションによって、プレイヤーは1本か2本のスコップを無料で得て、このアクションを実行することができます。詳しくは8ページ「パワーアクション」、11ページ「別表：ボーナススタイル」、12ページ「勢力：フェアリー」を参照してください。

注意：他プレイヤー（たち）の建物に隣接させて家を建設した場合、相手はパワーを得ます。詳しくは7ページ「他プレイヤーによるパワーの獲得」を参照してください。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは家を1個建設するたびに2勝利点を得ます。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは使ったスコップ1本ごとに2勝利点を得ます。

例：プレイヤーの勢力は **ウォーター・スプライト** です。プレイヤーは家の横にある **荒野** を拠点地形に変換することにしました。拠点地形と選んだ地形のあいだにスコップが2本あるので、プレイヤーはこの変換のためにスコップを2本使う必要があります。このスコップ2本のために、プレイヤーは12コインを支払いました。

(1) プレイヤーは湖地形タイル（自分の拠点地形）をこのヘクスに置き、即座に4コインで家を1個建設することができます。(2) コストを支払ったあと、プレイヤーは勢力マット上にある左端の家駒を取り、このヘクスに置きました。



日本語版販売元：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

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

## 建物の改良

このアクションで、プレイヤーは自分の家のうち1個を交易所1個に交換するか、自分の交易所のうち1個を任意の宮殿1個に交換することができます。宮殿を改良することはできません。

建物を改良するとき、以下のステップを実行します。

1. 改良する建物を1個選びます。
2. 新たな建物のコストを支払います。地形はすでに自分の拠点地形なので、その変換のための追加コストは必要ありません。




家を交易所に改良する場合、改良する家が1個以上の他プレイヤーの建物に隣接しているかどうかによってコストが決まります（5ページ「隣接と到達範囲内」参照）。

- a) 他プレイヤーの建物が1個も隣接していない場合、改良コストは10コインです。
- b) 1個以上の他プレイヤーの建物が隣接している場合、改良コストは7コインです。

例：他プレイヤーの建物が隣接していないので、家1の改良コストは10コインです。赤の宮殿が隣接しているため、家2の改良コストは7コインです。



交易所を宮殿に改良する場合、改良コストは14コインです（他の建物が隣接しているかどうかは無関係です）。

3. 古い建物（改良元の建物）をゲームボードから取り、勢力マット上の対応している段で空いている右端の巻物に置きます。
  4. 新たな建物（改良先の建物）を勢力マットから取り、今空けた地形ヘクス上に置きます。
    - a) 家を交易所に改良する場合、常に勢力マット上にある左端の交易所を取ります。
    - b) 交易所を宮殿に改良する場合、この改良で2つの宮殿のうちどちらを登場させるかを選ぶことができます。建設した直後から、プレイヤーはその宮殿から追加の宮殿能力を得ます。各宮殿の能力は異なっています。どちらが先に必要となる能力かを慎重に考えましょう。左の宮殿の能力はすべての勢力で異なっています。右の宮殿の能力は、単純な勢力（A面）では同じで、高度な勢力（B面）では異なっています。
- 宮殿能力に橙色の八角形  が示されている場合、それは個人的なパワーアクションか特別アクションです（詳しくは8ページ「パワーアクション」と9ページ「特別アクション」参照）。X-トークンを1枚取り、橙の八角形の横に置きます。自分の次の手番開始時から、プレイヤーはこのアクションをラウンドごとに1回実行することができます。実行したあと、その八角形をX-トークンで覆い、そのラウンド中はもう使えないことを示します。



5. 現在のラウンド得点計算タイルが、今置いた建物の建設に対して勝利点をもたらす場合、示されている勝利点を得ます（詳しくは5ページ「ラウンドの得点計算」参照）。

**注意：**他プレイヤー（たち）の建物に隣接している建物を改良した場合、相手はパワーを得ます。詳しくは下記「他プレイヤーによるパワーの獲得」を参照してください。

**注意：**改良は次ラウンドの収入を変化させます。プレイヤーはもう古い建物の収入を得ませんが、新たな建物の収入を得ます。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは交易所へと改良するたびに3勝利点を得ます。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは宮殿へと改良するたびに5勝利点を得ます。

**例：**家のうち1個が湖にあります。プレイヤーはこれを交易所に改良しました。

1. プレイヤーはコストを支払います。この家には1個以上の他プレイヤーの建物が隣接しているため、コストは7コインです。
2. プレイヤーはゲームボードからこの家駒を取り、勢力ボードの家段で空いている右端の巻物上に置きました。次ラウンド、プレイヤーはもう今覆った3コインの収入を得ません。
3. プレイヤーは勢力マットから左端の交易所を取り、この地形ヘクスに置きました。改良によって、プレイヤーは次ラウンド以降のための追加収入（1パワーと3コイン）を解放しました。



### 他プレイヤーによるパワーの獲得



建物を建設するか改良したとき、その新たな建物に任意の建物を隣接させている他のすべてのプレイヤーは、その新たな建物に隣接している自分の建物1個ごとに1パワーを得ます（4ページ「パワーサイクル」参照）。たとえ自分の他の建物を隣接させていたとしても、プレイヤーは自分自身の建物の建設／改良によってパワーを得ることはできません。


**上図の例：**青は湖上の家を交易所に改良しました。このため、建物を隣接させているすべての勢力はパワーを得ます。

黄は改良された交易所に建物を2個隣接させているので2パワーを得て、黒は隣接させている自分の建物1個から1パワーを得ます。

### 町の設定



ゲーム中、プレイヤーは1つ以上の町を設定することができます。町の設定は自動的に発生し、アクションではありません。

各建物は町値を持っており、これは勢力マット上の対応する建物コストの左側にある記章  の数で表されています。各家の町値は1、各交易所の町値は2、各宮殿の町値は3です。

1アクションを実行したあと、自分の建物が4個以上隣接しており（橋によるつながりも含めます）、それらの建物の町値の合計が7以上である場合、プレイヤーは即座に町を1つ設立します。

町を設定するとき、プレイヤーは自分のサプライから町タイルを1枚選び、示されているすべてのボーナスを即座に得ます。そのあと、その町に属している建物のうち1つの下にそのタイルを置きます（これはどの隣接建物グループがすでに町を設立しているかを示します）。各町タイルはゲーム中に1回だけ使うことができます。町タイルの説明は11ページにあります。

町については以下のことに注意してください。

- 各建物は1つの町の一部にのみなることができます。
- すでに設立されている町に隣接させて建物を建設した場合、その町の町値は増えませんが、これは新たな町を設定する役には立ちません（つまり、新たな建物は既存の町に統合されます）。
- 建物を建設することで、すでに設立されている2つの町をつないだ場合、両方の町はそれぞれの町タイルを保持しますが、これは新たな町を設定する役には立ちません。

**ヒント：**新たな町の設定において、余分な町値は失われてしまうので、町値がちょうど7になるような隣接建物グループを作りましょう。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは町を設定するたびに5勝利点を得ます。

**例：**青は橋を建設し、今や町値の合計が7となる4個の建物が隣接しているため、自動的に町が設立されます。青はサプライから6コインと5勝利点の町タイルを選び、このボーナスを即座に得ました。そのあと、青はこの町タイルを新たな町の建物のうち1つの下に置き、この町に属している隣接建物グループを示しました。





## 船舶値の上昇

8コインを支払い、船舶トラック上の勢力トークンを右に1スペース進めます。プレイヤーは新たなスペース上に示されている勝利点を即座に得ます。

船舶値は、地形の変換や建物の建設において、河川ヘクスを経由してどのヘクスが到達範囲内にあるかを示します（5ページ「隣接と到達範囲内」参照）。出発地点は常に、自分の建物のうち1つでなければなりません。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは船舶値を上昇させるたびに2勝利点を得ます。

例：青は8コインを支払い、船舶トラック上で1スペース進みました。これにより、青は3勝利点を得ました。青の建物のうち1つから河川ヘクスを2つまで経路して到達できる地形ヘクスは、今や青にとって到達範囲内にあると見なされます。



## 橋の建設

10コインを支払い、橋を1本建設します。自分のサプライから橋駒を1本取り、自分の建物がある地形ヘクスに隣接して空いている橋スペース（2つの向かい合っている橋の両端で表されています）に置きます。2つの地形ヘクスのあいだにある河川上に橋の両端が描かれていない場合、そこで橋を建設することはできません。

例：これらは空いている橋スペースです。上と中央のスペースは青の家に隣接しているため、青はここで橋を建設することができます。



## パワーアクション

パワーアクションはゲームボード上と一部の勢力マット上にあります。これらは木製の厚板上にある橙の八角形で表されています。パワーアクションを発動させてその利益を得るために、プレイヤーは矢印の左側に示されているパワーを支払い（4ページ参照）、矢印の右側に示されている利益を得て、そのあとその利益をXトークンで覆います。その利益上にすでにXトークンがある場合、そのパワーアクションを発動させることはできません（各パワーアクションはラウンドごとに1回だけ発動させることができます）。勢力マット上のパワーアクションは、その勢力のプレイヤーだけが使うことができます。以下は各パワーアクションの説明です。



### 橋の建設

3または4パワーを支払い、コインを支払わずに橋を1本建設します。これらのパワーアクションは前述の「橋の建設」アクションと同様に機能します。しかし、ここではコインの代わりにパワーを支払います。これらのパワーアクションは（すべてのパワーアクションと同じく）ラウンドごとに1回だけ使うことができます。しかし、「橋の建設」アクションはラウンドごとに何回でも（数手番に渡って）実行することができます。



### 船舶値の上昇

4パワーを支払い、コインを支払わずに船舶値を1上昇させます。船舶トラック上の勢力トークンを1スペース進め、新たなスペース上に示されている勝利点を即座に得ます。

このパワーアクションは前述の「船舶値の上昇」アクションと同様に機能します。しかし、ここではコインの代わりにパワーを支払います。このパワーアクションは（すべてのパワーアクションと同じく）ラウンドごとに1回だけ使うことができます。しかし、「船舶値の上昇」アクションはラウンドごとに何回でも（数手番に渡って）実行することができます。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは船舶値を上昇させるたびに2勝利点を得ます。



### 7コイン

4パワーを支払い、即座に7コインを得ます。



### 無料のスコップ1本を使っての地形の変換と建設

4パワーを支払い、無料のスコップを1本使って「地形の変換と建設」アクション（5ページ参照）を実行します。「地形の変換と建設」アクションの通常ルール（ラウンド得点計算タイルによる勝利点を含みます）を適用します。スコップが2本必要な地形を変換したい場合、2本目のスコップをコインで購入することができます。



### 無料のスコップ2本を使っての地形の変換と建設

6パワーを支払い、無料のスコップを2本使って「地形の変換と建設」アクション（5ページ参照）を実行します。

これによって、プレイヤーは以下のいずれかを実行することができます。

- スコップを1本か2本必要とする地形ヘクス1つを変換します。
- スコップをそれぞれ1本だけ必要とする地形ヘクス2つを変換します。両方の地形ヘクスは、このアクションを実行する前からある自分の任意の建物（別々でも可）の到達範囲内になければなりません。

プレイヤーは追加のスコップを購入することはできません。通常通り、プレイヤーは変換した地形ヘクス上に自分の拠点地形の地形タイルを即座に置かなければなりません。

上記のどちらの選択肢においても、プレイヤーは即座に通常のコストを支払って、今変換した地形ヘクス1つで家を1個建設することができます（地形ヘクスを2つ変換したとしても、建設できる家は依然として1個だけです）。

それ以外の点では、「地形の変換と建設」アクションの通常ルール（ラウンド得点計算タイルによる勝利点を含みます）を適用します。

注意：以下のラウンド得点計算タイルは、両方の「無料のスコップを使っての地形の変換と建設」パワーアクションに適用されます。




これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーは家を1個建設するたびに2勝利点を得ます。



これが現在のラウンド得点計算タイルである場合、プレイヤーはスコップを1本使うたびに2勝利点を得ます。



## 特別アクション

特別アクションはボーナススタイルのうち1枚と、一部の宮殿能力上にあります。パワーアクションと同様に、これらには橙の八角形  がありますが、パワーアクションとは異なり、パワーコストがかかりません。特別アクションもラウンドごとに1回だけ実行することができます。特別アクションを発動させたあと、その橙の八角形上にX-トークンを置きます。勢力マット上の特別アクションは、その勢力のプレイヤーだけが使うことができます。特別アクションの詳細は対応する勢力(11、12ページ参照)やボーナススタイル(11ページ参照)と共に説明されています。

例：プレイヤーはウォーター・スプライトで、すでに左の宮殿を建設しています。

その能力は(フェイズ1中の2パワー収入に加えて)特別アクションです。自分の手番中、プレイヤーは1アクションとしてこの特別アクションを発動させ、そのあとその上にX-トークンを置いて、このラウンドではすでに使用済みであることを示しました。



## パス

このラウンドでは他のどのアクションも実行することができない(またはしたくない)場合、プレイヤーは自分の手番中に「パス」アクションを実行して現在のラウンドから離脱します。フェイズ2が終了するまで、パスしたプレイヤーの手番は飛ばされます。しかし、パスしたプレイヤーの建物に隣接させて、他プレイヤーが建設/改良を行ったとき、パスしたプレイヤーは依然としてパワーを得て(7ページ「他プレイヤーによるパワーの獲得」参照)、インベントリとサンド・キャットの能力も発動します。

パスしたとき、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. このラウンドでパスした最初のプレイヤーである場合、スタートプレイヤートークンを得ます。このプレイヤーは次ラウンドで最初にアクションを実行します(ラウンド5ではこのステップを省略します)。
2. 自分のボーナススタイル、勢力能力、発動中の宮殿能力に「パスしたとき」条件(閉じた巻物で表されています)があるかどうか確認します。ある場合、対応するボーナスをこの時点で得ます。
3. そのあと、ゲームボードの横にあるボーナススタイルのうち1枚を選び、自分の古いボーナススタイルと交換します。現在のラウンドのボーナススタイルを持ち続けることはできません。他の誰かがこのラウンド中に戻したボーナススタイルを選ぶことはできません。新たなボーナススタイル上にコインが置かれている場合、そのコインを得ます。
4. 新たなボーナススタイルを裏向きにします。これはこのプレイヤーがこのラウンドからすでに離脱していることを他プレイヤーに示します。
5. このラウンドでパスした最後のプレイヤーである場合、ここで「フェイズ3：ラウンドの終了」を始めます。



例：プレイヤーはこのボーナススタイルを持ってパスしました。ゲームボード上に自分の交易所が2個あるので、プレイヤーは4勝利点を得ました。プレイヤーは新たなボーナススタイルを選び、この古いボーナススタイルと交換しました。

## 追加アクション：パワーの交換

この追加アクションで、プレイヤーはトレイⅢからパワーを好きなだけ支払ってコインを得ることができます。プレイヤーは支払った1パワーごとに1コインを得ます。

この追加アクションは以下の時点で実行することができます。

- フェイズ2：自分の手番中いつでも、アクションの前かあとで(そのアクションが「パス」でも可)実行できます。これはプレイヤーのアクションに追加されます！
- フェイズ3(ラウンドの終了)中
- ゲーム終了時

戦略的ヒント：パスしたときやラウンド終了時、すでにトレイⅢに多くのパワー駒があり、さらなるパワー収入が見込まれる場合には特に、「パワーの交換」を実行することを考慮しましょう(パワーサイクルの詳細については4ページ「パワーサイクル」参照)。

## フェイズ3：ラウンドの終了

全プレイヤーがパスしたらすぐに、フェイズ3が始まります。これは次ラウンドの準備です。このため、ラウンド5(ゲームの最終ラウンド)ではこのフェイズを省略します。

次ラウンドを始める前に以下の準備を行います。

- すべてのパワー/特別アクションからX-トークンを取り除き、それらの横に置きます。
- ゲームボードの横に残っている各ボーナススタイル上に1コインずつ置きます(すでにコインが置かれていても追加で置きます)。
- 現在のラウンドのラウンド得点計算タイルを裏返し、以降のラウンドのラウンド得点計算タイルだけが表向きになっているようにします。これはラウンド数を記録するのにも役立ちます。

## ゲームの終了

ラウンド5の終了時、全プレイヤーがパスしたあと、ゲームは終了します。ここで最終得点計算(所持金の得点計算と領土の得点計算からなります)を行います。最終得点計算のあと、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが「テラノヴァ」に勝利します！同点の場合、勝者を決めるために「テラミスティカ」をプレイしましょう！

## 所持金の得点計算

「パワーの交換」追加アクション(上記参照)を実行して、トレイⅢにあるパワーをコインに交換します。各プレイヤーは持っている3コインごとに1勝利点を得ます。



## 領土の得点計算

各プレイヤーは、自分の到達範囲内(5ページ「隣接と到達範囲内」参照)でつながっている最も大きな建物グループ1つに含まれている建物を数えます。

その数による順位に応じて以下の勝利点を得ます。

1. 最も多くの建物をつないでいるプレイヤーは12勝利点を得ます。
2. 2番目に多くの建物をつないでいるプレイヤーは8勝利点を得ます。
3. 3番目に多くの建物をつないでいるプレイヤーは4勝利点を得ます。
4. 4番目に多くの建物をつないでいるプレイヤーは勝利点を得ません。

次ページに得点計算の例があります。



ある順位で数人のプレイヤーが引き分けた場合、その順位と、引き分けたプレイヤーの人数に応じたその下の順位の勝利点を合計し、引き分けた人数で割ります。このため、引き分けた各プレイヤーは同じ値の勝利点を得ます。

例：全プレイヤーの船舶値は2です。最も大きな建物グループは青と赤の建物10個です。

黄の最大のグループには建物が5個しかありません。青と赤は1位と2位の勝利点を合計して分け合い、10勝利点ずつ得ます（ $12 + 8 = 20 \rightarrow 20 \div 2 = 10$ ）。

黄は3位の4勝利点だけを得ます。



## 離脱手番順選択ルール

時計回り順に手番をプレイする代わりに、前ラウンドのフェイズ2を離脱した順にプレイすることもできます。2人ゲームでは、この選択ルールは基本ゲームと変わりません。

### 準備の変更

- 1 全体的な準備のステップ1中、通常通りにゲームボードを置き、その横に手番順マットを置きます。
- 7 全体的な準備のステップ7（勢力の選択）に以下の準備を追加します。  
勢力を選んだとき即座に、対応する勢力タイルを手番順マットの左列で空いている一番上のスペースに置きます。

### ゲームの進行の変更

#### フェイズ2：アクション

プレイヤーは時計回り順には手番をプレイしません。その代わりに、手番順マット上で示されている順番（上から下の順）でプレイします。

ラウンド1、3、5では、手番順は手番順マットの左列上で示されます。ラウンド2と4では、手番順は右列上で示されます。各列の上側には、このラウンド番号が示されています。

#### 「パス」アクション

「パス」アクションを実行することにした場合、手番順マット上で、自分の勢力タイルをもう一方の列（上側に次ラウンドの番号が示されている列）で空いている一番上のスペースに移動させます。そのあと、通常通りに「パス」アクションの各ステップを実行します。次ラウンドでは、手番順マット上でそのラウンドの番号の下にある列で示されている、新たな手番順に従ってプレイします。

例：プレイヤーはウォーター・スプライトです。自分の手番中、プレイヤーは「パス」アクションを実行することになりました。プレイヤーは自分の勢力タイルを、右列で空いている一番上のスペースに移動させました。このラウンドで最初にパスしたプレイヤーなので、プレイヤーは次ラウンドのフェイズ2で最初にアクションを実行することになります。



## 2人プレイ用選択ルール

通常ゲームに慣れ、2人ゲームをプレイしている場合、より歯ごたえのあるゲームのためにこの選択ルールをお勧めします。より戦略的な選択ルール（計画者）か、より運要素の大きい選択ルール（幸運な金鉱掘り）のいずれかを選んでください。どちらの選択ルールでも中立の家駒が登場します。

### 両方に適用されるルール

- 準備中、左下に2人用アイコンがある面を表向きにしてゲームボードを置きます。
- 交易所の建設コストを支払うとき、中立勢力の家は別の勢力の家と見なされます。
- 中立の家の配置はいかなる効果も（建物の隣接によるパワーの獲得も、勢力能力も）発動させません。

### 計画者選択ルール

- ゲームボードを置いたあと、準備の他のステップを実行する前に、勢力色のうち1つを中立勢力としてランダムに割り当てます。各プレイヤーはこの色の家を1個取り、その色の地形の中で、下段に家アイコンがある空きヘクス（4つあります）のうち1つに置きます。そのあと準備を続けます。プレイヤーは中立勢力を自分の勢力として選ぶことはできません。
- ラウンド3のフェイズ3中、プレイヤーは家アイコンがある中立勢力の拠点地形のうち残りの2つに（まだ空いていれば）中立勢力の家駒を1個ずつ置きます。

### 幸運な金鉱掘り選択ルール

各ラウンド（ラウンド1を含みます）の収入フェイズの前に以下のステップを実行します。

1. 先手プレイヤーは、プレイヤーが選ばなかった3つの勢力色の家を1個ずつ取り、そのうち1個をランダムに選びます。その色の地形の中で、下段に家アイコンがある空きヘクスのうち1つにその家を置きます。対応する空きヘクスがない場合、その家を破棄します。
2. 後手プレイヤーは残りの2個の家のうち1個をランダムに選び、その色の地形の中で、下段に家アイコンがある空きヘクスのうち1つに置きます。対応する空きヘクスがない場合、その家を破棄します。最後に残った家を破棄します。



## 別表

ここではラウンド得点計算タイル、町タイル、ボーナスタイル、さまざまな勢力について説明します。

### ラウンド得点計算タイル

ラウンド得点計算タイルには、現在のラウンドのアクションフェイズ中に何をすれば勝利点を得られるかが示されています。以下は各タイルの詳細です。



このラウンドで家を1個建設するたびに2勝利点を得ます。



このラウンドで家1個を交易所に改良するたびに3勝利点を得ます。



このラウンドで交易所1個を宮殿に改良するたびに5勝利点を得ます。



このラウンドで町を1つ設立するたびに（その町タイルがもたらす勝利点に加えて）5勝利点を得ます。



このラウンドで船舶トラック上の勢力トークンを1スペース進めるたびに（船舶トラック上の新たなスペースからの勝利点に加えて）2勝利点を得ます。どのようにして船舶値を上昇させたかは問いません。



このラウンドで地形を変換するためにスコップを1本使うたびに2勝利点を得ます。そのスコップのために通常通りにコストを支払ったか、無料の（つまりパワーアクションで得た）スコップだったかは問いません。

### 町タイル

町を設立したとき、プレイヤーはこれらの町タイルを使うことができます。各タイルのボーナスは以下の通りです。



6コインと5勝利点を得ます。



8パワーと6勝利点を得ます。



9勝利点を得ます。



船舶値を1上昇させ、（船舶トラック上の新たなスペースからの勝利点に加えて）4勝利点を得ます。

**スコップラウンド得点計算タイルの例：**このラウンドの得点計算タイルは、このラウンドで使ったスコップ1本ごとに2勝利点をもたらします。プレイヤーは「無料のスコップ1本を使っての地形の変換と建設」パワーアクションを使い、6コインを支払ってスコップをもう1本得ました。この2本のスコップで、プレイヤーは隣接している砂漠1つを湖に変換しました。スコップを2本使ったので、プレイヤーはラウンドの得点計算中に4勝利点を得ました。

### ボーナスタイル

ボーナスタイルは1ラウンド中のみ有効です。各タイルは常に、フェイズ1中の追加収入をもたらします。パスしたときの勝利点や、他の利益をもたらすものもあります。



フェイズ1：収入中に6コインを得ます。



フェイズ1：収入中に3パワーと3コインを得ます。



フェイズ1：収入中に3パワーを得ます。  
フェイズ2：アクション中、プレイヤーの船舶値は1高いと見なされます。これは最終得点計算には適用されません（船舶トラック上のトークンは移動させません！あるヘクスが到達範囲内かどうかを確認するとき、船舶値に1を加えます）。



フェイズ1：収入中に2コインを得ます。

フェイズ2：アクション中、特別アクションとして、プレイヤーは無料のスコップを1本使って「地形の変換と建設」アクションを実行することができます。「地形の変換と建設」アクションの通常ルール（ラウンド得点計算タイルによる勝利点を含みます）を適用します。スコップが2本必要な地形を変換したい場合、2本目のスコップを6コインで購入することができます。



フェイズ1：収入中に2コインを得ます。  
フェイズ2：アクション中にパスしたとき、ゲームボード上に建設している自分の家1個ごとに1勝利点を得ます。



フェイズ1：収入中に2パワーを得ます。  
フェイズ2：アクション中にパスしたとき、ゲームボード上に建設している自分の交易所1個ごとに2勝利点を得ます。



フェイズ1：収入中に4パワーを得ます。  
フェイズ2：アクション中にパスしたとき、ゲームボード上に建設している自分の宮殿1個ごとに4勝利点を得ます。



フェイズ1：収入中に3パワーを得ます。  
フェイズ2：アクション中にパスしたとき、船舶トラック上で進んでいる1スペースごとに3勝利点（つまり船舶値×3勝利点）を得ます。

### 勢力

#### ウォーター・スプライト

##### 勢力能力

町を1つ設立するたびに追加の4勝利点を得ます。

##### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に2パワーを得ます。

さらに、あなたは個人的な特別アクションを得ます。これを使って、あなたはラウンドごとに1回、任意の湖ヘクス上で家を1個無料で建設することができます。この湖ヘクスは隣接している必要も、到達範囲内にある必要もありません。この特別アクションは家1個の建設と見なされます。このアクション中にスコップを使って、湖以外の地形で家を建設することはできません。

##### 右の宮殿

建設したら、町値が7ではなく6で町を設立できるようになります。しかし、その町には依然として最低4個の建物が含まれていなければなりません。

注意：この宮殿の建設によって、即座に1つ以上の町が設立されることがあり得ます。



#### シー・ドッグ

##### 勢力能力

橋を必要とせずに、河川ヘクスを1つ渡って町を設立することができます。この能力を使うか使わないかはあなたが決めます。この方法で町を設立したときには常に、その河川ヘクス上に町タイルを置いてつながりを明確にします。あなたは依然として、通常通りに橋を建設することもできます。

注意：この能力は、橋の両端が描かれている河川ヘクス上でも、描かれていない河川ヘクス上でも使うことができます。

##### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に4パワーを得ます。

この宮殿を建設したとき、あなたは即座に（そして1回だけ）無料で船舶値を1上昇させます。通常通り、あなたは新たなスペースから、そして（適用されるなら）ラウンド得点計算タイルから勝利点を得ます。

##### 右の宮殿

建設したら、あなたはラウンドごとに1回、特別アクションとして、家1個を交易所に無料で改良することができます。





## ゴーレム



### 勢力能力

パスしたとき、ゲームボード上に建設している自分の交易所から勝利点を得ます。交易所が1個か2個の場合は2勝利点、3個の場合は3勝利点、4個の場合は4勝利点を得ます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に4パワーを得ます。

コストがスコップ2本になる地形の変換で、あなたはスコップを1本しか必要としません。

### 右の宮殿

建設したら、町値が7ではなく6で町を設立できるようになります。しかし、その町には依然として最低4個の建物が含まれていなければなりません。

注意：この宮殿の建設によって、即座に1つ以上の町が設立されることがあり得ます。

## ファイア・スプライト



### 勢力能力

各パワーアクションのコストは1パワー少なくなります。これは「パワーの交換」追加アクション（コインを得るためのパワーの支払い。9ページ参照）には適用されません。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に4パワーを得ます。

この宮殿を建設したとき、あなたは即座に（そして1回だけ）ゲームボードの外周にあって空いている地形ヘクス1つを無料で変換し、そこで家を1個無料で建設することができます。このヘクスは到達範囲内にある必要はありません。これはスコップの使用とは見なされませんが、家1個の建設と見なされます。あなたは自分の拠点地形を選んで、この能力の変換部分を放棄することもできます。

### 右の宮殿

建設したら、パスしたときに、ゲームボードの外周に最低1個の建物がある自分の入植地1つごとに1勝利点を得ます。入植地とは、隣接している自分の建物グループか、単独の自分の建物のことです。町は1つ入植地と見なされます。

例：外周に3つの入植地があります。



## レプラコーン



### 勢力能力

地形を変換するために使ったスコップ1本ごとに2パワーを得ます。無料のスコップも数えます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に2パワーと5コインを得ます。

この宮殿を建設したとき、あなたは即座に（そして1回だけ）6パワーを得ます。

### 右の宮殿

建設したら、町値が7ではなく6で町を設立できるようになります。しかし、その町には依然として最低4個の建物が含まれていなければなりません。

注意：この宮殿の建設によって、即座に1つ以上の町が設立されることがあり得ます。

## インベーター



### 勢力能力

他の勢力が家を1個建設するたびに（場所は問わず、あなたがパスしたあとでも可）、あなたは即座にパワーを得ます。2人ゲームでは2パワーを得ます。3 / 4人ゲームでは1パワーを得ます。これに加えて、7ページ「他プレイヤーによるパワーの獲得」も依然として適用されます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に2パワーを得ます。さらに、あなたは個人的なアクションを得ます。このアクションで、あなたは6パワーを支払って到達範囲内の地形1つを無料で変換し、そこで交易所を1個無料で建設することができます。これはスコップの使用とは見なされませんが、交易所1個への改良と見なされます。あなたはこのアクションを1ラウンド中に何回でも実行することができます。あなたは自分の拠点地形を選んで、この能力の変換部分を放棄することもできます。

### 右の宮殿

建設したら、家を1個建設するたびに2勝利点を得ます。

## フェアリー



### 勢力能力

各収入フェイズ中に2パワーを得ます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に3パワーと2コインを得ます。

さらに、あなたは個人的なパワーアクションを得ます。これを使って、あなたはラウンドごとに1回、2パワーを支払って「無料のスコップ1本を使っての地形の変換と建設」アクションを実行することができます。「地形の変換と建設」アクションの通常ルール（ラウンド得点計算タイルによる勝利点を含みます）を適用します。スコップが2本必要な地形を変換したい場合、2本目のスコップを6コインで購入することができます。即座に家を1個建設する場合、通常のコスト（4コイン）を支払わなければなりません。

### 右の宮殿

建設したら、町値が7ではなく6で町を設立できるようになります。しかし、その町には依然として最低4個の建物が含まれていなければなりません。

注意：この宮殿の建設によって、即座に1つ以上の町が設立されることがあり得ます。

## ドルイド



### 勢力能力

あなたは「パワーの交換」追加アクションで実行できる、別の交換の選択肢を持っています。あなたはトレイⅢから3パワーを何回でも支払って、そうするたびに2勝利点を得ることができます。あなたはこの交換を、通常の「パワーの交換」追加アクション（コインを得るためのパワーの支払い。9ページ参照）と同時に行うことができます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に4パワーを得ます。

さらに、パスしたとき、あなたが入植地1つごとに2パワーを得ます。入植地とは、隣接している自分の建物グループか、単独の自分の建物のことです。町は1つ入植地と見なされます（入植地については左記のファイア・スプライトの例参照）。

### 右の宮殿

建設したら、家を1個を交易所に改良するたびに3勝利点を得ます。

## サン・ウォーシッパー



### 勢力能力

家を3個置いてゲームを始めます。全プレイヤーが最初の家2個を置いたあと、あなたは3個目の家を置きます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に2パワーを得ます。

さらに、あなたは個人的な特別アクションを得ます。これを使って、あなたはラウンドごとに1回、同じ大陸上で隣接している地形ヘクス1つを変換することができます。あなたは通常コストを支払って、即座にそこで家を1個建設することができます。これはスコップの使用とは見なされませんが、家1個の建設と見なされます。同じ大陸とは、隣接しているかどうかを判断するときに橋を無視しなければならない（つまり河川を渡らずに隣接していなければならない）ということです。

### 右の宮殿

建設したら、町値が7ではなく6で町を設立できるようになります。しかし、その町には依然として最低4個の建物が含まれていなければなりません。

注意：この宮殿の建設によって、即座に1つ以上の町が設立されることがあり得ます。

## サンド・キャット



### 勢力能力

他の勢力が建物を改良するたびに（場所は問わず、あなたがパスしたあとでも可）、あなたはコインを得ます。2人ゲームでは2コインを得ます。3 / 4人ゲームでは1コインを得ます。これに加えて、7ページ「他プレイヤーによるパワーの獲得」も依然として適用されます。

### 左の宮殿

建設したら、各収入フェイズ中に2パワーを得ます。

さらに、家を交易所へと改良するとき、あなたは5コイン（他プレイヤーの建物が隣接している場合）か7コイン（他プレイヤーの建物が隣接していない場合）しか支払わずに済みます。宮殿タイルを使って、勢力マット上の交易所の通常コストを覆います。

### 右の宮殿

建設したら、パスしたときに、ゲームボード上にあって河川ヘクスに隣接していないあなたの建物1個ごとに1勝利点を得ます。