**New Bedford （ニューベッドフォード） ２‐４人用ルール抄訳**

１８世紀のニューベッドフォードで、商品を集め、建物を建て、船を準備して捕鯨を行う。１２ラウンド後の得点計算で、最も勝利点の高いプレイヤーが勝利。

*※各プレイヤーが持つ商品（木材・食料・レンガ）、コイン、鯨トークンは、個人ボード上に他プレイヤーから種類と数量が分かるよう置く。*

**【準備】**

1. プレイヤー１人あたり、以下の鯨トークンを袋に入れる。

* Right Whale（背美鯨 セミクジラ、＄２）： ９枚
* Bowhead Whale（髭鯨 ヒゲクジラ、＄４）： ５枚
* Sperm Whale（抹香鯨 マッコウクジラ、＄８）： １枚
* Empty Sea（海面）： ４枚

1. 町ボード、捕鯨ボード、商品（木材・食料・レンガ）、コインを卓中央に置いて一般サプライを作る。
2. 使用する建物タイルを、コストが描かれている（色の薄い）面を上にして、町ボードの隣に並べる。

|  |
| --- |
| ２人プレイ時、推奨の建物タイル   * Bank（銀行） * Counting House（会計事務所） * Dry Dock（船渠 せんきょ） * Lighthouse（灯台） * Lumber Mill（製材所） * Schoolhouse（校舎） * Seamen’s Bethel（礼拝堂シーメンズ・ベテル） * Tavern（酒場） * Tryworks（鯨油精製炉） * Wharf（埠頭） * 全ての勝利建物（Victory Building、縁のある建物タイル）   ３－４人プレイ時は「Turner’s Mill」を除く、全ての建物タイルを使用。 |

1. 各プレイヤーは色を決め、以下のものを受け取る。

* プレイヤーボード： １枚（裏面は１人プレイ用） *※ゲーム中、商品やコインは全て左上の「Stored Goods」に置き、個人サプライとする。*
* 労働者： ２人
* 船： ２隻（大と小）

1. ラウンド駒を捕鯨ボード左「Round」の下、ラウンドトラックの「１」に置く。
2. 適当な方法で第１プレイヤーを決め、第１プレイヤー駒を受け取る。
3. 第１プレイヤーから時計回りの順に、商品（木材＝＄１、食料＝＄１、レンガ＝＄２）とコインを合計５ドル分、一般サプライから受け取る。

**【ラウンドの流れ】**

各ラウンドは以下の４フェイズを順に行う。

1. アクションフェイズ： 手番順に２巡、町や建物のアクションマスに労働者を１人ずつ置き、各種アクションを行う
2. 移動フェイズ： 海に出ている船は「Return」に向かって、それぞれ１マス移動する
3. 捕鯨フェイズ： 袋からトークンを引き、遠くにある船から順に、１枚ずつ選んで船に積み込む
4. ラウンド終了フェイズ： 労働者を個人サプライに戻し、第１プレイヤー駒を左隣に渡し、ラウンド駒を１マス進める

**フェイズ１： アクションフェイズ**

第１プレイヤーから時計回りに手番を２巡。手番が来たら自色の労働者を１人、町ボード・捕鯨ボード・建物タイルにある（実行可能な）アクションの１つに置く。特に表記がなければ、労働者を置いたら即座に該当アクションを行う。

*※コストが足りないなど、実行できないアクションマスに、労働者を置くのは禁止。*

手番毎に１回、アクションを行う前に、３コインを一般サプライに支払って「木材２個」または「食料２個」のどちらかを買っても良い。

*※「木材と食料を１個ずつ」や「レンガ」などは買えない。*

町ボードおよび捕鯨ボードの各アクション（町アクション）へは、１ラウンド中に労働者を何人でも置ける。同じプレイヤーが２手番とも、同じ町アクションに労働者を置いても良い。

それぞれの町アクションへ、最初に労働者を置いたプレイヤーは、「1st」と記されたボーナスアクションも行う。

*例： Forest（森林）へ最初に置いた場合、通常の木材２個に加えて、ボーナス木材１個の、合計で木材３個を得る。*

Town Hall（市役所）のアクションで建物タイルを建てると、町タイルに建物が増え、建物アクションが増える。

*※縁のある「勝利建物」は、ゲーム終了時に追加の勝利点を生み出すタイルで、建物アクションがない。*

町アクションと異なり、それぞれの建物アクションに置ける労働者は、各ラウンド１人まで。

建てたプレイヤーは、その建物タイルの所有プレイヤーとなる。その建物タイルを裏返して（色鮮やかな面にして）、町ボードの自分に近い角へ置き、自分の所有であることを示す。

自分の所有する建物アクションは無料（追加コストなし）で行える。他プレイヤーの所有する建物アクションは、所有プレイヤーに＄１を支払った後に行う。＄１を支払えない場合、その建物アクションに労働者を置くのは禁止。

捕鯨ボードには２種類の町アクション「Dock Yard（造船所）」と「City Pier（波止場）」がある。

* Dock Yard（造船所）： 木材コストを一般サプライに支払う。個人サプライにある自分の船１隻をDock（桟橋）へ置き、出航準備が完了したことを示す。
* City Pier（波止場）： 食料コストを一般サプライに支払う。出航準備が完了している自分の船１隻を、食料コストに対応する捕鯨トラックのマスへ、左詰め（1st、2nd、3rdの順）に置く。既に船が３隻あるマスには置けない。

*※船の大小は２隻を区別するためのもので、ルール上の違いはない。*

**フェイズ２： 移動フェイズ**

捕鯨トラック上にある（出航している）船を全て、「Return」に近い方の左側から順に、「Return」へ向けて１マスずつ移動。

「Return」に達した船の所有プレイヤーは、戻った順に１隻ずつ、積み込んでいる鯨タイルを１枚ずつ「獲得」するか「売却」するか選ぶ。

* 獲得： 左上のコスト（＄）を一般サプライに支払い、個人ボード左下「Returned Whales」に表向きで重ねる。
* 売却： 左上のコスト（＄）の半分を一般サプライから受け取る。

全ての鯨トークンで獲得／売却が終わったら、売却した鯨トークンの「購入」を行う。売却したプレイヤーの左隣から、時計回りの順に、鯨トークンを１枚ずつ「購入」あるいは「パス」する。

*※売却したプレイヤー自身は参加（購入もパスも）できない。*

* 購入： 左上のコスト（＄）を一般サプライに支払い、個人ボード左下「Returned Whales」に表向きで重ねる。
* パス： それ以上、鯨トークンを購入しないという宣言。

「全ての鯨トークンが購入される」か「全員がパスする」まで何巡でも繰り返す。残った鯨トークンはゲームから除外する。この流れを「Return」に達した順に、全て船で行う。船１隻の処理が完全に終わってから、次の船１隻の処理に移ること。

**フェイズ３： 捕鯨フェイズ**

捕鯨フェイズの開始時、ボード上に残った鯨トークンと海面トークンを、全て袋に戻す。

次の処理は、捕鯨トラック上に船のあるなしで変わる。

* 船がない： フェイズ３終了、フェイズ４に移る。
* 船が１隻でもある： 袋からトークンを１枚引く。さらに捕鯨トラック上にある船と同じ枚数のトークンを引く。

*例： 船が２隻あれば、１＋２＝計３枚のトークンを引く。*

トークンを引いた後、捕鯨トラック上でより遠くにある船の所有プレイヤーから（同じマスなら1st、2nd、3rdの順）、１枚ずつ鯨トークンを選ぶ（選ばなくても構わない）。

* 小さい船で選んだ鯨トークン： 個人ボード右上の小さい船「Ship 1」の対応するマスに置く。
* 大きい船で選んだ鯨トークン： 個人ボード右下の大きい船「Ship 2」の対応するマスに置く。

*※海面トークンは選べず、船のマスに置くこともない。*

海面トークンと選ばれなかった鯨トークンは、次ラウンドの捕鯨フェイズ開始時まで、ボード上に残る。

**フェイズ４： ラウンド終了フェイズ**

以下の順に行う。

1. 第１プレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡す。
2. ラウンドマーカーを１マス進める。
3. 労働者を個人サプライに戻す。
4. 建物タイル「Post Office（郵便局）」の所有プレイヤーは、一般サプライから＄２を受け取る。
5. 次ラウンドのフェイズ１から始める。

**【ゲーム終了】**

１２ラウンド目のフェイズ４が終わったらゲーム終了。得点計算の前に、捕鯨トラック上にある船が全て「Return」マスに戻るまで「フェイズ２： 移動フェイズ」を繰り返す。鯨トークンの処理（獲得／売却／購入）が全て終わったら得点計算。

**【得点計算】**

以下の得点を合計する。

* 鯨ポイント： 個人ボード左下「Returned Whales」にある鯨トークン１枚ごとの勝利点。
* Right Whale（セミクジラ）＝１点
* Bowhead Whale（ヒゲクジラ）＝２点
* Sperm Whale（マッコウクジラ）＝４点
* 建物ポイント： 所有する建物１つごとに１点（この時点では勝利建物も、１つ１点で計算）。
* 勝利ポイント： 勝利建物による追加の勝利点。
* Counting House（会計事務所）＝Right Whale（セミクジラ）トークン２枚毎に１点
* Mansion（大邸宅）＝４点
* Municipal Building（市庁舎）＝所有する建物２つ毎に１点（これ自身を含む）
* Seamen’s Bethel（礼拝堂シーメンズ・ベテル）＝５点
* 金銭ポイント： ＄５毎に１点。残った商品は勝利点にならない。

最も勝利点の高いプレイヤーが勝利。同点の場合、鯨トークンの枚数が多い方の勝利。それも同じなら勝利を分かち合う。