

## 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
2. 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。
3. 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 せんきよ）
- 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。

4. 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）
5. 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。
6. 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。
7. 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。手番が来たら白色の労働者を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(棧橋)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。