**町ボードのアクション**

**New Bedford: Rising Tide アクション一覧 v1.4 - 1/3**

Farm（農場）

* アクション：個人サプライに食料２個を加える。
* 1stボーナス：個人サプライに追加の食料１個を加える。

Forest（森林）

* アクション：個人サプライに木材２個を加える。
* 1stボーナス：個人サプライに追加の木材１個を加える。

General Store（雑貨店）

* アクション：木材／食料を１個＄１、レンガを１個＄２で、好きなだけ売る。
* 1stボーナス：合計金額に＄１を追加する。

Town Hall（市役所）

* アクション：建築コストを一般サプライに支払って、建物タイル１枚を建てる。その建物は自分に近い、町ボードの角に置く。
* 1stボーナス：建築コストが１個減る。木材／食料／レンガの内、どれを減らすか選ぶ。コインのコストは減らせない。コストをマイナスにして、商品を受け取ることは出来ない。

Warehouse（倉庫）

* アクション：個人サプライにレンガ１個を加える。
* 1stボーナス：木材／食料／レンガの内、どれか１個を、個人サプライに加える。

Wheelehouse（操舵輪工場）

* アクション：操舵輪トークン（第１プレイヤーマーカー）を取り、次ラウンドの第１プレイヤーになる。
* 1stボーナス：個人サプライに＄３を加える。

**建物タイルのアクション**

Almshouse（救貧院）*※５人用*

* 建築コスト：木材１個＋レンガ２個
* アクション：＄４以上持っている他プレイヤー１人から＄３を取る。

Brewery（ビール醸造所）　*※ダイスシンボル付き*

* 建築コスト：食料３個＋＄３
* アクション：（このラウンドを除く）残り２ラウンド毎に食料１個を、そして（残りラウンド数に関係なく）＄２を個人サプライに加える。

Captain's House（船長の家）*※2人用推奨*

* 建築コスト：木材３個＋食料１個
* アクション：自分の船１隻を、このラウンドに「Return」まで戻す。戻したマス毎に、個人サプライに食料１個を加える。その後、船をDock（桟橋）に置く。

Chemist Shop（薬局）　*※ダイスシンボル付き*

* 建築コスト：木材１個＋食料１個＋レンガ１個
* アクション： 他プレイヤー１人から資源２個を取り、相手に異なる１個を渡す。

Coffeehouse（喫茶店）*※2人用推奨　※ダイスシンボル付き*

* 建築コスト：木材３個＋レンガ２個
* アクション：袋からトークン２枚を引く。海面トークン以外の１枚を、自分の船１隻に置いても良い。残りは袋に戻す。

Collage（大学）*※５人用*

* 建築コスト：食料２個＋レンガ１個
* アクション：他プレイヤーが労働者を置いている建物タイル１枚を使う。そのプレイヤーと、建物の所有者に＄１ずつ支払う。そのプレイヤーが所有者なら＄２を支払う。Inn（宿屋）のアクションは行動順に処理する。

Customhouse（税関）*※2人用推奨*

**New Bedford: Rising Tide アクション一覧 v1.4 - 2/3**

* 建築コスト：木材３個＋＄３

アクション：移動フェイズ中に「Return」まで戻った船が１／２／３隻なら、個人サプライに＄４／＄６／＄１０を加える。Inn（宿屋）でこの建物から労働者を移動した場合、およびゲーム終了後に戻ってきた船からは何も受け取れない。

Distillery（蒸留酒製造所）

* 建築コスト：食料３個＋レンガ１個
* アクション：木材２個を支払い、自分の船１隻をDock（桟橋）に置く。その後、個人サプライに食料３個を加える。

Empty Lot（空き地）*※５人用*

* 建築コスト：木材１個＋食料２個＋レンガ１個
* アクション：このタイルに置いた労働者と一緒に、（勝利建物を除く）他の建物タイルに重ねる。重ねている間、その建物タイルは使えない。得点計算時、このタイルも重ねられた建物タイルも、それぞれ建物タイル１枚として数える。

Fairhaven Bridge（フェアヘイヴン橋）

* 建築コスト：レンガ５個

アクション：未建築の建物タイル１枚に橋トークンを乗せ、そのアクションを行う。橋トークンが乗っている建物タイルは建てられない。ゲームの準備中に選ばれなかった（そのゲームでは登場しない）建物タイルには使えない。

Fire House（消防署）*※５人用*

* 建築コスト：食料１個＋レンガ３個
* アクション：建物タイル３／４枚以上を所有する他プレイヤー毎に、一般サプライから＄２／＄３を、個人サプライに加える。

Harbor Office（港湾事務所）*※2人用推奨*

* 建築コスト：木材２個＋食料４個
* アクション：自分の船１隻を出航する。その後、建物タイル１枚を建てる、または資源１個以上を売る（義務）。

Insurance（保険会社）*※航海日誌（Ship's Log）用*

* 建築コスト：木材１個＋レンガ１個＋＄２
* アクション：＄３を個人サプライに加える。このラウンド中、この建物に自分の労働者が置いてある間、航海日誌（Ship's Log）の効果を無視しても良い。

Library（図書館）*※航海日誌（Ship's Log）用*

* 建築コスト：木材１個＋レンガ１個
* アクション：表向きの天祐（Providence）または前兆（Omen）１枚を、捕鯨フェイズで選択した時と同様に、自分の航海日誌（Ship's Log）に加える。

Loading Dock（荷役作業場）*※2人用推奨*　*※ダイスシンボル付き*

* 建築コスト：木材３個＋レンガ１個
* アクション：捕鯨ボード上にある自分の船２隻の間で、鯨トークンを３枚まで乗せ換える。乗せ換えた鯨トークン毎に、個人サプライに＄１を加える。

Mayer's House（市長の家）*※2人用推奨*

* 建築コスト：木材３個＋食料３個＋レンガ１個
* アクション：建物タイル１枚を建てる。その建物に市長オークンを置き、そのアクションを即座に行う。

Perfumery（香水製造所）*※2人用推奨*

* 建築コスト：食料２個＋レンガ２個
* アクション：袋の中に残っているSperm Whale（マッコウクジラ）トークンが１枚だけなら＄３を、２枚以上なら＄５を個人サプライに加える。

Refinery（精製所）*※2人用推奨*

**New Bedford: Rising Tide アクション一覧 v1.4 - 3/3**

* 建築コスト：レンガ３個
* アクション：労働者を置いた瞬間、または移動フェイズで自分の船が「Return」に戻った時に労働者がこの建物にいれば、鯨トークン１枚を表示額の２倍で売却できる。この売却は１ラウンドに１枚まで。他プレイヤーが、売却された鯨トークンを購入できるのは、船が「Return」に戻った時のみ。

Saltery（製塩工場）*※2人用推奨*

* 建築コスト：木材４個
* アクション：捕鯨トラックにある自分の船１隻を、食料０／２／４個を支払って「Return」から１／２／３マス離す。移動先にある船の位置は変わらない。既に船が３隻あるマスには移動できない。

Shipwright（船台木工所）

* 建築コスト：木材２個
* アクション：木材０／１個を支払い、自分の船１／２隻をDock（桟橋）に置く。

Storehouse（貯蔵所）

* 建築コスト：木材２個＋食料２個＋レンガ１個
* アクション：木材３個／食料３個／レンガ２個のいずれかを個人サプライに加える。

**勝利建物の効果 *※タイルに縁あり***

Candleworks（ロウソク工場）

* 建築コスト：食料３個＋レンガ３個
* ゲーム終了時の効果：個人ボード左下「Returned Whales」にあるSperm Whale（マッコウクジラ）トークン毎に追加の１勝利点を得る。

Dressmaker（仕立屋）

* 建築コスト：木材７個
* ゲーム終了時の効果：個人ボード左下「Returned Whales」にあるBow Whale（ヒゲクジラ）トークン２枚毎に追加の１勝利点を得る。

Newspaper（新聞社）*※航海日誌（Ship's Log）用*

* 建築コスト：木材２個＋食料２個
* ゲーム終了時の効果：自分の航海日誌（Ship's Log）２枚毎に追加の１勝利点を得る。

Publishing House（出版社）　*※ダイスシンボルなし*

* 建築コスト：レンガ１個＋＄６
* ゲーム終了時の効果：自分の所有する、ダイスシンボルがある建物タイル毎に追加の１勝利点を得る。

Rectory（牧師館）*※５人用*

* 建築コスト：木材３個＋レンガ３個
* ゲーム終了時の効果：他プレイヤーがSeamen’s Bethel（礼拝堂シーメンズ・ベテル）を建てていれば追加の３勝利点を得る。

Salvage Yard（廃品回収所）

* 建築コスト：食料１個＋＄４
* ゲーム終了時の効果：残った資源（木材／食料／レンガ）４個毎に追加の１勝利点を得る。

Shanty（小屋）

* 建築コスト：木材１個
* ゲーム終了時の効果：追加の１勝利点を得る。コインを持っていない時にだけ建てて良い。ただし建てる前に＄３を支払い木材／食料２個を購入しても良い。