

### 町ボードのアクション

#### 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(棧橋)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隻に置いてもいい。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。

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

### Customhouse (税関) ※2人用推奨

- 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 (棧橋) 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) 他の建物タイルを重ねる。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枚に橋トークンに乗せ、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) の効果は無視しても良い。

### 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ケンを置き、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。

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

### Refinery (精製所) ※2人用推奨

- 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 (棧橋) 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 (ろうソク工場)

- 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。