

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。