**New Bedford アクション一覧 1/3**

**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。

**捕鯨ボードのアクション**

City Pier（波止場）

* アクション：準備を終えた船１隻を出航する。支払った食料コスト（１－６個）に対応した捕鯨トラックのマスに、左詰めで船を置く。既に船が３隻あるマスには置けない。
* 1stボーナス：船を出航するための食料が１個減る。

Dockyard（造船所）

* アクション：木材２個を支払い、船１隻を準備する（個人サプライにある自分の船１隻をDock（桟橋）に置く）。船は出航するまでDock（桟橋）に残る。
* 1stボーナス：船を準備するための木材が１個減る。

**New Bedford アクション一覧 2/3**

**建物タイルのアクション**

Bakery（パン屋）

* 建築コスト：食料２個＋レンガ１個
* アクション：個人サプライに食料４個を加える。

Bank（銀行）

* 建築コスト：レンガ４個
* アクション：個人サプライに＄５を加える。

Brickyard（レンガ工場）

* 建築コスト：レンガ４個
* アクション：個人サプライにレンガ３個を加える。

Chandlery（雑貨店）

* 建築コスト：木材２個＋食料２個＋レンガ２個
* アクション：個人サプライに＄１＋食料１個＋木材１個＋レンガ１個を加える。

Cooperage（樽屋）

* 建築コスト：木材４個
* アクション：自分の船１隻にある鯨トークン１枚毎に、＄１を個人サプライに加える。

Courthouse（裁判所）

* 建築コスト：木材５個＋レンガ２個
* アクション：建物タイルを１枚建てる。建築コストが２個減る。減らすコストは「同じものを２個」でも「異なる２種類を１個ずつ」でも良い。

Dry Dock（船渠）

* 建築コスト：木材２個＋レンガ２個
* アクション：木材２個と食料１－６個を支払って、船１隻の準備と出航を行う。Dockyard（造船所）やCity Pier（波止場）のボーナスは得られない。

Inn（宿屋）

* 建築コスト：食料２個＋レンガ２個
* アクション：全プレイヤーが２アクションを終えた後、かつ移動フェイズの前に行う。自分の労働者２人を取り、町ボードおよび捕鯨ボードにある町アクションの２つに置く。建物アクションには置けない。

他プレイヤーの労働者は動かず、そのまま残る。町アクションを空にして再び置いた場合、同じ町アクションの1stボーナスを、１ラウンド中に２回行うことになる。

Lighthouse（灯台）

* 建築コスト：木材２個＋レンガ２個
* アクション：捕鯨トラック上にある自分の船１隻を、１つ下（Returnから離れた）のマスの1stに移動する。他の船は新しい順位（1st、2nd、3rd）に並べ直す。*注意：既に船が３隻あるマスへは移動できない。*

Lumber Mill（製材所）

* 建築コスト：木材３個＋レンガ１個
* アクション：木材だけを売る。ただし木材１個につき（＄１ではなく）＄２。

Market（市場）

* 建築コスト：木材１個＋食料１個＋レンガ１個
* アクション：商品を売る。売った各種の１個目は２倍の値段になる。１回のアクションで２種以上を、値段２倍で売れる。

**New Bedford アクション一覧 3/3**

**建物タイルのアクション（続）**

Post Office（郵便局）

* 建築コスト：木材２個＋レンガ１個
* アクション：（アクションを行わなくても）ラウンド終了フェイズの終わり毎に、所有プレイヤーは＄２を得る。

アクションを行うと、この建物を自分に近い町ボードの角に置き直し、新たな所有プレイヤーとなる。アクションを行った場合、建築コストは必要ない。

Schoolhouse（校舎）

* 建築コスト：木材２個＋食料２個＋レンガ１個
* アクション：個人サプライに木材２個＋食料２個を加える。

Tavern（酒場）

* 建築コスト：食料３個＋レンガ２個
* アクション：前ラウンドの捕鯨フェイズに引かれた、海面タイル１枚／２枚をゲームから除外して、＄４／＄６を受け取る。前ラウンドの捕鯨フェイズに、海面タイルが少なくとも１枚、引かれていなければTavern（酒場）は効果がない。

Tryworks（鯨油精製炉）

* 建築コスト：レンガ３個
* アクション：自分の船１隻から、Right Whale（セミクジラ）トークンを３枚まで取り、無料で個人ボード左下「Returned Whales」に重ねる。

Wharf（埠頭）

* 建築コスト：木材３個＋レンガ１個
* アクション：準備が完了している船１隻を、食料コスト半分（端数切り上げ）で出航する。

**勝利建物の効果 *※タイルに縁あり***

Counting House（会計事務所）

* 建築コスト：木材３個＋食料２個
* ゲーム終了時の効果：個人ボード左下「Returned Whales」にあるRight Whale（セミクジラ）トークン２枚毎に追加の１勝利点を得る。

Mansion（大邸宅）

* 建築コスト：木材４個＋＄１０
* ゲーム終了時の効果：追加の４勝利点を得る。

Municipal Office（市庁舎）

* 建築コスト：木材４個＋レンガ４個 *※英文ルールは誤植、タイルの表記が正解。*
* ゲーム終了時の効果：所有する建物２つ毎に追加の１勝利点を得る（これ自身を含む）。

Seamen’s Bethel（礼拝堂シーメンズ・ベテル）

* 建築コスト：木材５個＋レンガ５個
* ゲーム終了時の効果：追加の５勝利点を得る。