

New Bedford アクション一覧

町ボードのアクション

Farm (農場) : 食料 2 個を得る。

1st ボーナス : 追加の食料 1 個を得る。

Forest (森林) : 木材 2 個を得る。

1st ボーナス : 追加の木材 1 個を得る。

General Store (雑貨店) : 木材 / 食料を \$ 1、煉瓦を \$ 2 で、好きなだけ売る。

1st ボーナス : 合計額が \$ 1 増える。

Town Hall (市役所) : コストを払い建物を 1 つ建てる。

1st ボーナス : 建築コストいずれか 1 個 (コイン以外)。

Warehouse (倉庫) : 煉瓦 1 個を得る。

1st ボーナス : 木材 / 食料 / レンガのどれか 1 個を得る。

捕鯨ボードのアクション

City Pier (波止場) : 準備済みの船 1 隻を出航。食料コストに等しい値の捕鯨マスへ左詰めで船を置く。既に船が 3 隻あるマスへは置けない。

1st ボーナス : 出航の食料コスト 1 個。

Dockyard (造船所) : 木材 2 個を支払い、船 1 隻を準備。手元の船 1 隻を Dock (棧橋) に置く。

1st ボーナス : 準備の木材コスト 1 個。

建物タイルのアクション

Bakery (パン屋) : 食料 4 個を得る。

Bank (銀行) : \$ 5 を得る。

Brickyard (レンガ工場) : 煉瓦 3 個を得る。

Chandlery (雑貨店) : \$ 1 + 食料 1 個 + 木材 1 個 + 煉瓦 1 個を得る。

Cooperage (樽屋) : 自分の船 1 隻にある、鯨トークン 1 枚あたり \$ 1 を得る。

Courthouse (裁判所) : 建築コスト 2 個で建物タイル 1 枚を建てる。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) : 木材 2 個と食料 1 - 6 個を支払い、船 1 隻を準備と出航。

Inn (宿屋) : 移動フェイズの直前、自分の労働者 2 人を取り、町ボードおよび捕鯨ボードの町アクションに置く。建物アクション不可。空になった町アクションに再び置いた場合、1st ボーナスを得る。

Lighthouse (灯台) : 捕鯨マスにある自分の船 1 隻を、1 つ下のマスの 1st に置く。同マスの船は順位が 1 つずつ下がる。既に船が 3 隻あるマスには置けない。

Lumber Mill (製材所) : 木材を \$ 2 で好きなだけ売る。

Market (市場) : 木材 / 食料 / レンガを好きなだけ売る。各種 1 個目は売値が 2 倍。

Post Office (郵便局) : ラウンド終了フェイズに、所有プレイヤーは \$ 2 を得る。労働者を置くと、新たな所有プレイヤーになる (建築コスト不要)。

Schoolhouse (校舎) : 木材 2 個 + 食料 2 個を得る。

Tavern (酒場) : 前ラウンド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 を得る。海面タイルが引かれていなければ効果なし。

Tryworks (鯨油精製炉) : 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) : 準備済みの船 1 隻を、食料コスト半分 (端数切り上げ) で出航。

勝利建物の効果 ※タイルに縁あり

Counting House (会計事務所) : 個人ボード左下「Returned Whales」にある Right Whale (セミクジラ) トークン 2 枚あたり追加の 1 勝利点。

Mansion (大邸宅) : 追加の 4 勝利点。

Municipal Office (市庁舎) : 所有する建物 2 つあたり追加の 1 勝利点。この建物も含む。

Seamen's Bethel (礼拝堂シーメンズ・ベテル) : 追加の 5 勝利点。