



2～4人／90分／12歳以上

背景

今は明治の初め。かつてはただの漁村だった横濱も江戸の末期に外国へ開港した港の一つとなり、日本屈指の貿易都市となりました。銅や生糸といった日本の産物が横濱に集められ外国へ次々と輸出されていきます。また、外国の技術や文化がいち早く取り入れられ、次々と街並みが近代化していきました。この発展の陰には多くの横濱商人の存在がありました。

概要

各プレイヤーは横濱の商人となり、商売を成功させ名声を得ようとしています。

名声を得るためには、“外国から来る注文書通りに銅、生糸、お茶、魚介類といった交易品をそろえる” “外国から来た様々な技術を習得する” “店舗や商館を建てて販路を広げる” という手段があります。

それらを行うためには、横濱の街中を駆け巡り、様々なエリアから恩恵を得る必要があります。

また、お雇い外国人に協力を仰ぐのも良い手かもしれません。

横濱一の商人となるのはどのプレイヤーでしょうか？

内容物

●プレイヤーコマ (赤、青、黄、緑)

・社長コマ 4個 (各色1個)



・部下コマ 80個 (各色20個)



・点数ディスク 4個 (各色1個)



・店舗チップ 32枚 (各色8枚)



・商館チップ 16枚 (各色4枚)



●交易品チップ

・銅チップ 30枚  ・生糸チップ 30枚 

・お茶チップ 40枚  ・魚介類チップ 40枚 

●舶来品チップ 23枚



●お金チップ

・1円 52枚



・3円 16枚



●駅チップ 1枚



●お雇い外国人チップ 10枚

[表]



[裏]



・イギリス 3枚

・アメリカ 2枚

・フランス 2枚

・ドイツ 2枚

・オランダ 1枚

●5パワーチップ 20枚

[表]





[裏]



●エリアボード 18枚

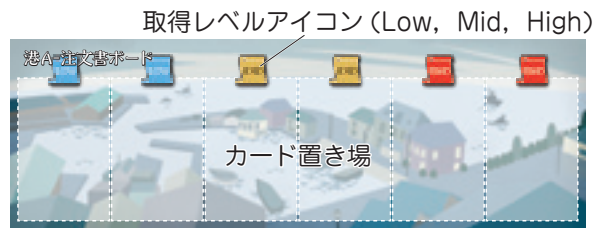
[表]



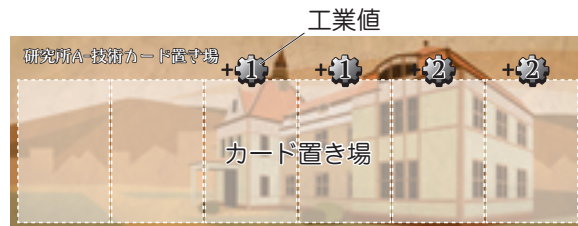
エリアカテゴリは  生産エリアと  商業エリアの2種類があります。

●管理ボード 6枚

・港……AとBの2枚



・研究所……AとBの2枚



・教会……1枚



・税関……1枚



●注文書カード 36枚

[表]



[裏]



●技術カード 30枚

[表]



[裏]



●目標カード 12枚 (A、B、C各4枚)

[表]



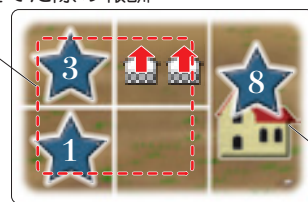
[裏]



●立地カード 24枚

[表]

店舗の建設場所 (4 箇所)、
また店舗を建てた際の報酬



商館の建設場所、
また商館を建てた際の報酬

[裏]

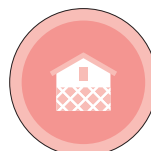


●スタートプレイヤーカード 1枚



●倉庫タイル

4枚 (各色1枚)



●100 勝利点チップ

4枚 (各色1枚)



●勝利点ボード

1枚

●サマリーシート

4枚

●マニュアル

1冊

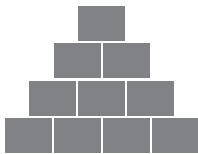
ゲームの準備

1. プレイ人数によって以下のものは使用しません。箱に戻します。

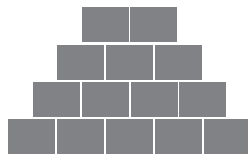
人数	エリアボード	管理ボード
2人	研究所 B、港 B、中華街、運河、銅鉱山×1、製糸場×1、茶畑×1、漁港×1	研究所 B、港 B
3人	研究所 B、銅鉱山×1、製糸場×1、茶畑×1	研究所 B
4人	なし	なし

2. エリアボードを裏向きにしてシャッフルし、1枚ずつ表向きにして以下のように配置します。

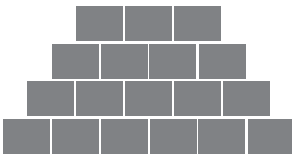
2人プレイ：



3人プレイ：



4人プレイ：



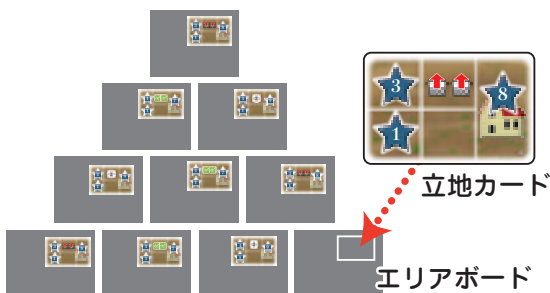
各エリアボードを【エリア】と呼びます。

3. 各管理ボードを対応するエリアボードの近くに置きます。



4. 立地カードを全て裏向きにしてよくシャッフルし、各エリアボードの立地カード置き場に1枚ずつ置き、表向きにします。

残った立地カードは使用しませんので、箱に戻します。



5. 5 パワーチップを全て裏向きにしてよく混ぜ、各エリアボードの5 パワーゾーンに1枚ずつ置き、表向きにします。

残った5 パワーチップは使用しませんので、箱に戻します。



6. 勝利点ボードをテーブル脇に置いておきます。

7. 以下のものを、種類ごとにエリアボードの近くにまとめておきます。

- ・お金チップ 1円
- ・銅チップ
- ・お茶チップ
- ・舶来品チップ
- ・お雇い外国人チップ (全て表向きにして置きます)
- ・駅チップ
- ・お金チップ 3円
- ・生糸チップ
- ・魚介類チップ
- ・100 勝利点チップ

8. 一番最近横浜を訪れたプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーカードを受け取ります。この方法で決まらない場合、任意の方法でスタートプレイヤーを決定します。

※スタートプレイヤーカードはゲーム終了まで移動せずそのまま所持し続けます。

9. 各プレイヤーは赤、青、緑、黄の4色のうち1色を選び、以下のものを受け取ります。

- ・倉庫タイル 1枚
- ・社長コマ 1個
手元に置きます。
- ・部下コマ 20個
8個を手元に置きます。
12個を倉庫タイルの上に置きます。
- ・点数ディスク 1個
勝利点ボードの0の欄に置きます。
- ・店舗チップ 8枚
2枚を手元に置きます。
6枚を倉庫タイルの上に置きます。
- ・商館チップ 4枚
4枚全てを倉庫タイルの上に置きます。
- ・銅チップ 1枚
- ・生糸チップ 1枚
- ・お茶チップ 1枚
- ・魚介類チップ 1枚
- ・お金チップ

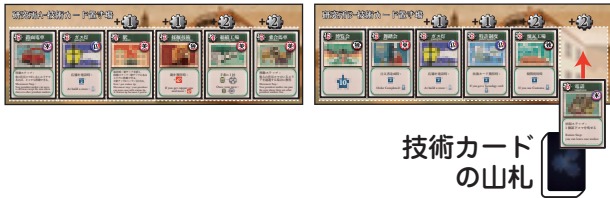
スタートプレイヤーは3円、他のプレイヤーは4円

注意：このゲームでは、各プレイヤーコマの置き場として倉庫と手元が存在します。
倉庫にあるコマは倉庫タイルの上に置きます。手元にあるコマはどこの上にも置かず、手元に置きます。

人数	注文書を戻す枚数
2人	16枚
3人	5枚
4人	0枚

10. 目標カードを A、B、C ごとに分け、裏向きにしてよくシャッフルします。
A、B、C から 1 枚ずつ選び、表向きにして、勝利点ボードの目標カード置き場に置きます。
残りの目標カードは使用しませんので、箱に戻します。

11. 技術カードを全て、裏向きにしてよくシャッフルし、技術カードの山札として、テーブル脇に置きます。
山札から技術カードを 1 枚ずつ引き、管理ボード - 研究所 (A, B) にある各カード置き場に置いていきます。これを管理ボード - 研究所 (A, B) の両方のカード置き場が全て埋まるまで行います。



12. 注文書カードを全て、よくシャッフルし、注文書カードの山札として、テーブル脇に置きます。プレイ人数によって山札から以下の枚数を引き、引いたカードを裏向きのまま箱に戻します。

山札から注文書カードを 1 枚ずつ引き、管理ボード - 港 (A, B) にある各カード置き場に置いていきます。これを管理ボード - 港 (A, B) のカード置き場が全て埋まるまで行います。

各プレイヤーは山札から注文書カードを裏向きのまま 2 枚引き、自分だけ表側を見ながらそのうち 1 枚を手札として持ち、もう 1 枚を裏向きのまま箱に戻します。

以上で準備は完了です！

ゲームの共通ルール

ゲームを通じて以下のルールが適用されます。

- このゲームでは、交易品（銅、生糸、お茶、魚介類チップ）、舶来品、お金は無限にあるものとして扱います。足りなくなった場合は別の何かで代用してください。
- お金はいつでも両替可能です。
- プレイヤーが所持しているものは、注文書カードを除いて全て公開情報です。他のプレイヤーに見えるようにしてください。
- 各プレイヤーが手札として持てる注文書カードは最大 3 枚です。また注文書カードを捨てることはできません。
- 各プレイヤーは技術カードを何枚でも持つことができます。

● 4人プレイ時の配置例

黄プレイヤー

緑プレイヤー

赤プレイヤー (スタートプレイヤー)

倉庫タイル上
銅 ×6 生糸 ×12 茶 ×4

スタートプレイヤーカード
銅 1 生糸 1 茶 1

手元
銅 ×8 茶 ×2

青プレイヤー

注文書カードの山札

技術カードの山札

技術カード

勝利点ボード

目標カード

ます。ただし、同じ名前の技術カードは最大1枚しか持てません。

- ・勝利点は勝利点ボード上で自分の色の点数ディスクを動かすことにより表現します。100点を超えた場合、場から100勝利点チップを受け取ったうえで、超えた分を勝利点ボード上で点数ディスクを動かします。

ゲームの流れ

このゲームはスタートプレイヤーから手番を行い、ゲームの終了条件が満たされるまで時計回りにプレイヤーが順に手番を行います。

ゲームの終了条件を満たしたら、その後一定の手番を行った後、最終スコア計算を行い、勝敗を決めます。ゲームの終了条件は【ゲームの終了条件】を参照してください。

手番の流れ

手番が来たプレイヤーは、以下の3つのフェイズを順に行います。手番が終わると時計回りに隣のプレイヤーの手番となります。

A. 追加アクションフェイズ (前半)

B. メインアクションフェイズ

1. 配置ステップ
2. 移動ステップ
3. エリアアクションステップ
4. 5 パワーボーナスステップ (任意)
5. 店舗・商館建設ステップ (任意)
6. 回収ステップ

C. 追加アクションフェイズ (後半)

A.、C. 追加アクションフェイズ (前半、後半) は同じ内容となります。

まず、B. メインアクションフェイズの内容を説明します。その後で追加アクションフェイズの内容を説明します。

B. メインアクションフェイズ

メインアクションフェイズは下記のステップを上から順番に行います。

1. 配置ステップ
2. 移動ステップ
3. エリアアクションステップ
4. 5 パワーボーナスステップ (任意)
5. 店舗・商館建設ステップ (任意)
6. 回収ステップ

ステップは、1～3と6は必ず行い、4と5を実行するかは手番プレイヤーが選択することができます。

例外として、2を行なった場合の結果で、3ステップ以後を行わない場合があります。

1. 配置ステップ

次の2つのうちどちらか1つを行います。

a) 部下コマを3つ違うエリアに置く
違うエリアを3か所選び、手元にある部下コマを1個ずつ配置します。

b) 部下コマを2つ同じエリアに置く
エリアを1つ選び、手元にある部下コマを2つ配置します。

a) と b) のどちらを行うにしても必ず次の【配置ルール】に従います。

【配置ルール】

- ・部下コマを配置するエリアに他プレイヤーの社長コマがある場合、部下コマを1つ置くたびに、そのプレイヤーにお金を1円支払います。複数の社長コマがある場合、それぞれにお金を1円ずつ支払います。支払うお金が足りない場合、そのエリアに部下コマを配置できません。
 - ・運河には部下コマを配置できません。
 - ・手元に部下コマが足りない場合、もしくは置きたくない場合、必ずしも3個置く必要はありません。例えば、3つ置く代わりに1つだけ置く、2つだけ置く、1つも置かない、といったことも可能です。
- ※倉庫タイルやエリアボード上、管理ボード上から部下コマを持ってくることはできません。

例) 惣兵衛は【a) 部下コマを3つ違うエリアに置く】を選択しました。

惣兵衛は銅鉱山、幹旋所、研究所 A に部下コマを1つずつ置こうとしています。

銅鉱山には他の社長コマがないので、そのまま部下コマを1つ置くことができました。

幹旋所には青の社長コマがいたので、青のプレイヤーに1円を支払い、部下コマを1つ置きました。

研究所 A には緑と黄の社長コマがいました。惣兵衛は部下コマを置くためには、緑と黄のプレイヤーに1円ずつ合計2円を支払わなければなりません。お金が足りません。惣兵衛は泣く泣く研究所 A に部下コマを置くのをあきらめ、代わりに製糸場に部下コマを置きました。



2. 移動ステップ

次の2つのうちどちらか1つを行います。

- a) 社長コマを移動させる
- b) 社長コマを手元に戻す

a) 社長コマを移動させる

社長コマが自分の手元にあるか、いずれかのエリアにあるかで移動方法が変わります。

社長コマが自分の手元にある場合、【アクション可能エリア】であればどのエリアでも社長コマを置くことが可能です。

【アクション可能エリア】の条件

下記の両方を満たしていること。

- ・移動先に自分の部下コマが1個以上置いてある。
- ・移動先に他の社長コマが置いていない状態である。

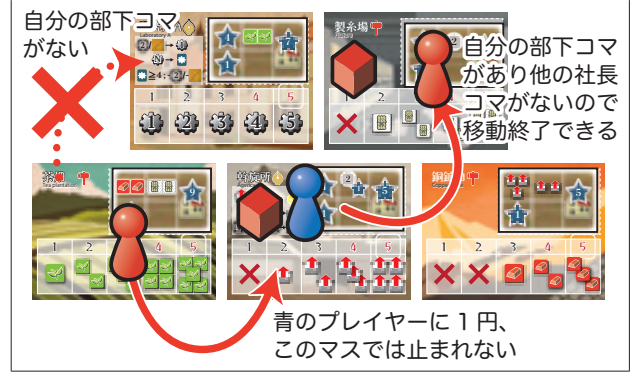
自分の社長コマがすでにいずれかのエリアにある場合、移動させたいエリアまで社長コマを移動させなくてはなりません。

その際の移動ルールは以下の通りです。

【移動ルール】

- ・社長コマのいるエリアから隣接するエリアに1つ移動する。その際、移動先のエリアには自分の部下コマが1つ以上置かれていなければならない。
- ※店舗チップや商館チップは部下コマではありません。店舗チップや商館チップを置いていて、部下コマを置いていないエリアには移動できません。
- ・移動したエリアが【アクション可能エリア】であれば、移動を終了してもよいし、さらに隣接するエリアに移動してもよい。これを何度も行います。
- ・移動したエリアが【アクション可能エリア】でない場合、つまり他の社長コマがそのエリアに置かれている場合、移動を終了できず、他の社長コマを置いているプレイヤーに1円ずつ支払った後、さらに隣接するエリアに移動しなければならない。
- ・社長コマが元々いたエリアには戻れない。

例) 惣兵衛は社長コマを茶畑に置いています。惣兵衛は社長コマを製糸場に持って行きたいと思っています。まず、研究所 A → 製糸場と移動しようと思ったのですが、自分の部下コマが研究所 A の上に置かれていないので、研究所 A に移動できません。次に、幹旋所 → 製糸場と移動しようと試みます。ここで、幹旋所には青の社長コマが置かれていました。青のプレイヤーに1円を支払い、幹旋所を通過しました。製糸場には自分の部下コマが置かれており、他の社長コマが置かれていないので、そのまま製糸場へ社長コマを移動させ、移動を終了しました。



b) 社長コマを手元に戻す

こちらを選択した場合、3. エリアアクションステップ以降のステップは行いません。このステップが終了すると、C. 追加アクションフェイズ（後半）に進みます。

自分の社長コマを自分の手元に戻します。

その際、全エリアに置かれている自分の部下コマを好きなだけ手元に戻します。

※管理ボードに置かれた部下コマに戻すことはできません。

3. エリアアクションステップ

このステップでは、自分の社長コマがいるエリアでエリアアクションを行います。

※ただし、追加アクションフェイズで、お雇い外国人チップを使用した場合は、自分の社長コマがいるエリアではなく、指定したエリアとなります。

その際、そのエリアにある自分のコマやチップの数によりアクションを実行するためのパワーが決まります。

コマの種類	得られるパワー
社長コマ	1 パワー
部下コマ	1 個につき 1 パワー
店舗チップ	1 パワー
商館チップ	1 パワー
駅チップ	1 パワー

これらを合計し、パワーを合計します。合計が6パワー以上となっても、最大5パワーとなります。

パワーを使って各エリアで実行できるアクションは、【エリアの詳細】を参照してください。

例) 惣兵衛は自分の社長コマが製糸場に置いてあります。製糸場には社長コマ1個、部下コマ3個、店舗チップ1枚が置かれています。惣兵衛は製糸場でエリアアクションを行うことにしました。パワーは、

社長コマ 1 個	= 1 パワー
部下コマ 3 個	= 3 パワー
店舗チップ 1 枚	= 1 パワー
<hr/>	
合計	= 5 パワー

となりました。

惣兵衛は製糸場で5パワーのアクションを実行しました。その結果、惣兵衛は生糸チップを4枚受け取りました。

エリアアクションを行うエリアに、他のプレイヤーの商館コマがある場合、その商館コマを所有するプレイヤーは場から1円を獲得します。

注意：自分の商館コマが置いてあるエリアでエリアアクションを実行しても、お金を得ることはできません。

4. 5パワーボーナスステップ (任意)

※このステップは行っても行わなくてもかまいません。

【3. エリアアクションステップ】でパワーが5パワーだった場合に実行できます。

そのエリアに5パワーチップがまだ置かれている場合、5パワーチップを取って自分の前に置き、その効果を解決します。

解決後は、5パワーチップを裏向きにします。その5パワーチップは手元に残しておきます。

5パワーチップの効果は【各マークの説明】を参照してください。

例) 惣兵衛は製糸場で5パワーのエリアアクションを行いました。製糸場には5パワーチップが置かれています。惣兵衛は5パワーチップを受け取り、その効果で舶来品を1個手に入れました。その後、惣兵衛は5パワーチップを裏向きにして、手元に置きました。

5. 店舗・商館建設ステップ (任意)

※このステップは行っても行わなくてもかまいません。

【3. エリアアクションステップ】でパワーが4パワー以上だった場合に実行することができます。

下記の2つのうちどちらか1つを行うことができます。

- a) 店舗1軒を建てる
- b) 商館1軒を建てる

a) 店舗1軒を建てる：

【3. エリアアクションステップ】でエリアアクションを行ったエリアの立地カードを見ます。

自分の店舗チップがまだそのエリアの立地カードに置かれていない場合のみ建てるすることができます。自分の手元にある店舗チップを立地カードで空いている店舗スペースに置きます。

既に他の店舗チップが置かれている店舗スペースに置くことはできません。

その後、店舗チップを置いた店舗スペースに書かれた報酬を獲得します。

b) 商館1軒を建てる：

【3. エリアアクションステップ】でエリアアクションを行ったエリアの立地カードを見ます。

そのエリアの立地カードに誰の商館チップも置かれていない場合のみ建てるすることができます。自分の手元にある商館チップを立地カードの商館スペースに置きます。

その後、商館チップを置いた商館スペースに書かれた報酬を獲得します。

例) 惣兵衛は製糸場で5パワーのエリアアクションを行いました。手元には店舗チップが1枚、商館チップが1枚あります。店舗チップが既にそのエリアの立地カードの上にあるため、店舗を建てることはできません。惣兵衛は商館を建てることにしました。商館チップを製糸場の立地カードの上に置き、立地カードの商館スペースに書かれていた9勝利点を獲得しました。

例) 善三郎は教会で4パワーのエリアアクションを行いました。しかし、手元には店舗チップも商館チップもありません。善三郎は仕方なく、店舗も商館も建てるのをあきらめました。

6. 回収ステップ

【3. エリアアクションステップ】でエリアアクションを行ったエリアにいる自分の部下コマを全て手元に戻します。

注意：部下コマをいくつ置いていても、すべて手元に戻します。

例) 惣兵衛はエリアアクションを行った製糸場にある部下コマ3個を全て手元に戻しました。

追加アクションフェイズ

各追加アクションフェイズでは、以下の3つについて好きな順番で好きな回数だけ実行できます。

- a) お雇い外国人の使用 (手番に1回)
- b) 目標の達成
- c) 注文書の達成

例えば、c) 注文書の達成→ a) お雇い外国人の使用→ c) 注文書の達成、といったことを行うことも可能です。

a) お雇い外国人の使用

「お雇い外国人の使用」のアクションは、自分の手番に1回しか行えません。例えば、A. 追加アクションフェイズ (前半) で、このアクションを行った場合は、C. 追加アクションフェイズ (後半) では行えません。

自分の前に表向きになっているお雇い外国人チップを1枚裏向きにします。

1つのエリアを指定します。指定するエリアは、以下の条件をすべて満たしてください。

- ・自分の部下コマが1つ以上置いてあるエリア

- ・自分の社長コマが置かれていないエリア
 - ※他人の社長コマがいるエリアを指定することは可能です。
 - ※他人の社長コマがいるエリアを指定してもお金を支払う必要はありません。

そこで、メインフェイズと同じ以下のステップ、

3. エリアアクションステップ
4. 5 パワーボーナスステップ
5. 店舗・商館建設ステップ
6. 回収ステップ

を順番に行います。

詳細は【メインフェイズ】の各ステップを参照してください。

例) 惣兵衛は【a) お雇い外国人の使用】を行います。対象となるエリアを自分の部下コマが置いてある銅鉱山にしました。銅鉱山には部下コマ 2 個、商館コマ 1 個が置かれています。惣兵衛は【3. エリアアクションステップ】で 3 パワーのアクションを行い、銅 1 個を手に入れました。3 パワーしかなかったため、【4. 5 パワーボーナスステップ】【5. 店舗・商館建設ステップ】は行うことができません。最後に【6. 回収ステップ】で部下コマ 2 個を手元に戻しました。

b) 目標の達成

目標カードに書かれている目標を達成している場合、自分の手元にある部下コマ 1 個をその目標カードの上に置き、勝利点を獲得します。

最初に目標を達成したプレイヤーは左側の勝利点を獲得します。

二番目以降に目標を達成したプレイヤーは右側の勝利点を獲得します。

目標カードの内容は【目標カードの詳細】を参照してください。

注意：各プレイヤーは同じ目標カードについてゲーム中 1 度しか達成できません。

例) 惣兵衛は銅チップを 5 枚持っていました。また場には、銅チップが 5 枚揃う、という条件の目標カードがありました。惣兵衛は目標の達成を行います。手元にある部下コマ 1 個を目標カードの上に置きます。既にその目標カードの上には、善三郎、忠右衛門の部下コマが置かれていたので、惣兵衛は目標カードの右側に書かれている 6 勝利点を獲得しました。

c) 注文書の達成

手札にある注文書カードを 1 枚、自分の前に置き、表向

きにします。

その注文書カードに書かれている取引品を場に支払います。その後、注文書右下に書かれている報酬を獲得します。この注文書カードを出したことにより、【国チェック】を行い、お雇い外国人チップを手に入れる場合があります。【国チェック】を参照してください。

国チェック






注文書を達成したとき、もしくは技術カードを手に入れたときに行います。

達成した注文書カードもしくは手に入れた技術カードの国マークを見ます。

国マーク……     

他の達成済の注文書カードや既に持っている技術カードに書かれている国カードと合わせて同じ種類の国マークがちょうど 2 枚、4 枚、6 枚になった場合、同じ国マークのお雇い外国人チップを得ることができます。

ただし、その国マークのお雇い外国人が場がない場合、お雇い外国人チップを得ることはできません。

例) 惣兵衛の前には、の書かれた注文書カード 1 枚と の書かれた技術カード 1 枚が並べられています。惣兵衛は注文書を達成し、注文書カードを 1 枚自分の前に置きました。そこに書かれていた国マークは でした。がちょうど 2 枚になったので、惣兵衛は、のお雇い外国人チップを場から 1 枚獲得します。

- ゲームの終了条件

以下の条件のうち、1 つでも満たしたらゲームは終了に向かいます。

- ・ 1 人以上のプレイヤーが商館を 4 軒全て建設した。
- ・ 1 人以上のプレイヤーが店舗を 8 軒全て建設した。
- ・ 注文書カードの補充の後、いずれかの港 - 管理ボードのカード置き場に空きができた。
- ・ 教会 - 管理ボードのコマ置き場にプレイ人数に応じた一定数のコマが置かれた。
 - 2 人……4 個、3 人……5 個、4 人……6 個
- ・ 税関 - 管理ボードのコマ置き場にプレイ人数に応じた一定数のコマが置かれた。
 - 2 人……4 個、3 人……5 個、4 人……6 個

スタートプレイヤーの手前（右隣）のプレイヤーまで手番を行い、さらに全員 1 回ずつ手番を行います。（全員同じ回数の手番が回ってきます。）

その後、最終スコア計算を行った後、ゲーム終了となります。

例) 赤：惣兵衛→青：善三郎→緑：重兵衛→黄：忠右衛門の順番でゲームをプレイしていました。

重兵衛が商館を4軒全て建設したため、ゲームの終了条件を満たしました。
 重兵衛の手番の終了後、忠右衛門が手番を1回行います。
 その後、赤：惣兵衛→青：善三郎→緑：重兵衛→黄：忠右衛門の順番で1回ずつ手番を行います。

最終スコア計算

以下の順番で最終スコア計算を行います。

1. 教会ボーナス
2. 税関ボーナス
3. 技術ボーナス
4. 国ボーナス
5. その他

1. 教会ボーナス

各プレイヤーは教会の管理ボードの信仰値マスに置いた自分の部下コマの数を数えます。

教会の信仰値マスに一番多くの部下コマを置いたプレイヤーが勝利点6点を獲得します。

教会の信仰値マスに二番目に多くの部下コマを置いたプレイヤーは勝利点3点を獲得します。

部下コマの数が同じ場合、より右の信仰値マスに部下コマを置いたプレイヤーが上位となります。

教会の管理ボードの信仰値マスに1人のプレイヤーだけが部下コマを置いていた場合、そのプレイヤーが6勝利点を獲得します。他のプレイヤーは教会ボーナスをもらえません。

教会の管理ボードの信仰値マスにどのプレイヤーも部下コマを置いていない場合は誰も教会ボーナスをもらえません。

例) 教会の管理ボードは以下のような状態でした。



部下コマの個数は

赤2個、青2個、黄1個

です。

赤と青が同じ数で一番多いので、部下コマの位置を見ます。

より右の信仰値マスに駒を置いている青が1位で6勝利点を獲得します。

赤が2位で3勝利点を獲得します。

黄はボーナスがもらえません。

2. 税関ボーナス

各プレイヤーは税関の舶来品マスに置いた自分の部下コ

マの数を数えます。

税関の舶来品マスに一番多くの部下コマを置いたプレイヤーが勝利点8点を獲得します。

税関の舶来品マスに二番目に多くの部下コマを置いたプレイヤーは勝利点4点を獲得します。

部下コマの数が同じ場合、より右の舶来品マスに部下コマを置いたプレイヤーが上位となります。

税関の管理ボードの舶来品マスに1人のプレイヤーだけが部下コマを置いていた場合、そのプレイヤーが8勝利点を獲得します。他のプレイヤーは税関ボーナスをもらえません。

税関の管理ボードの舶来品マスにどのプレイヤーも部下コマを置いていない場合は誰も税関ボーナスをもらえません。

例) 税関の管理ボードは以下のような状態でした。



部下コマの個数は

赤1個、緑3個、黄1個

です。

緑が1位で8勝利点を獲得します。

黄と赤が同じ数で2番目に多いので、部下コマの位置を見ます。

より右のコマ置き場に駒を置いている黄が2位となり、4勝利点を獲得します。

赤はボーナスがもらえません。

3. 技術ボーナス

各プレイヤーは所持する技術カードの工業値の合計を計算します。

工業値の合計が一番多いプレイヤーが勝利点10点を獲得します。

工業値の合計が二番目に多いプレイヤーは勝利点5点を獲得します。

同点の場合、スタートプレイヤーから時計回りに近い順番で上位となります(スタートプレイヤー自身ももっとも上位です)。

技術カードを持っているプレイヤーが1人のみの場合、そのプレイヤーが10勝利点を獲得します。他のプレイヤーは技術ボーナスをもらえません。

技術カードを持っているプレイヤーが1人もいない場合、誰も技術ボーナスをもらえません。

例) 赤：惣兵衛→青：善三郎→緑：重兵衛→黄：忠右衛門の順番でゲームをプレイしていました。

各プレイヤーの工業値を比べると、
 惣兵衛：12 工業値、善三郎：20 工業値、
 重兵衛：12 工業値、忠右衛門：10 工業値
 でした。
 善三郎は工業値が1番多いので10勝利点を獲得します。
 惣兵衛と重兵衛は工業値が同数で2番目に多いのですが、惣兵衛がスタートプレイヤーのため惣兵衛が上位となります。惣兵衛は5勝利点を獲得します。

舶来品	1枚	1勝利点
お金	3円	1勝利点
交易品	0枚	
銅	2枚	
生糸	1枚	
お茶	1枚	
魚介類	3枚	
合計	7枚	2勝利点

4. 国ボーナス

この時点で、各プレイヤーの手札にある注文書カードを箱に戻します。

各プレイヤーは所持している技術カードと達成した注文書カードの国マークを見てセットを作ります。複数のセットを作れますが、一つのカードは一つのセットにしか含めてはいけません。

異なる5つの国マークのセット→12勝利点を獲得します。
 異なる4つの国マークのセット→8勝利点を獲得します。
 異なる3つの国マークのセット→4勝利点を獲得します。
 異なる2つの国マークのセット→2勝利点を獲得します。

例) 惣兵衛の所持している技術カードと達成した注文書を見ると以下の通りでした。



これを異なる国マークのセットに分けます。

	12勝利点
	4勝利点
	点数なし
合計	16勝利点

惣兵衛は16勝利点を獲得しました。

5. その他

以下の種類のチップ・お金等を持っていると勝利点を獲得します。

未使用のお雇い外国人チップは1枚につき1勝利点
 舶来品チップ1枚につき1勝利点
 お金2円につき1勝利点
 交易品チップ3枚につき1勝利点

例) 惣兵衛はゲーム終了時、以下のものを持っていたので、合計4勝利点を獲得しました。

ゲームの勝敗

勝利点が一番多いプレイヤーの勝利です。

同点の場合、その中でスタートプレイヤーから時計回りに近い順が上位となります。

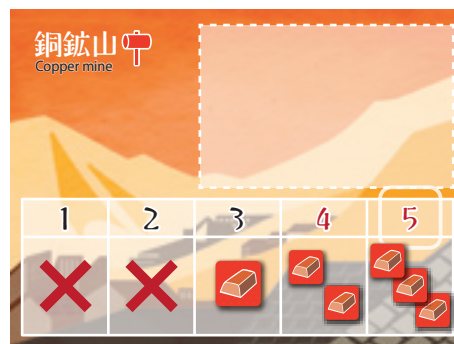
各マークの説明

	お金マーク	数字分のお金を獲得できます。
	勝利点マーク	数字分の勝利点を獲得できます。
	交易品マーク	指定された交易品を獲得できます。マーク1個につき交易品チップ1枚。
	4色交易品マーク	銅、生糸、お茶、魚介類のうち好きな交易品を獲得できる。マーク1個につき交易品チップ1枚。 ※同じカードに4色交易品マークが2個以上書いてある場合、それぞれ別の交易品にしてもかまいません。
	舶来品マーク	舶来品を獲得できます。マーク1個につき舶来品チップ1枚。
	倉庫マーク	倉庫からコマを手元に持ってきます。かかるコストはエリア【幹旋所】と同じです。詳細は【エリアの詳細—幹旋所】を参考にしてください。
	コマ移動マーク	手元もしくはエリア上の部下コマを好きなエリアに移動させることができます。部下コマごとに移動元、移動先は別々でも構いません。移動先に他の社長コマがいてもお金を支払う必要はありません。

エリアの詳細

●銅鉱山

<生産エリア>



銅チップを手に入れることができます。

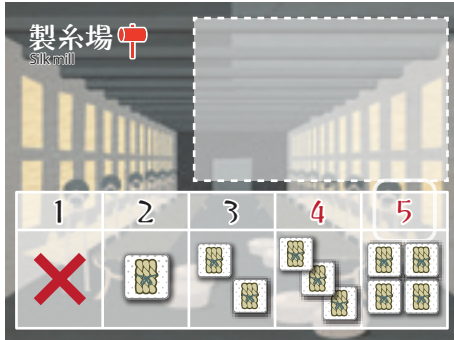
1パワー：何も起きない

2パワー：何も起きない

- 3パワー：銅チップを1つ手に入れる
- 4パワー：銅チップを2つ手に入れる
- 5パワー：銅チップを3つ手に入れる

●製糸場

<生産エリア>



生糸チップを手に入れることができます。

- 1パワー：何も起きない
- 2パワー：生糸チップを1つ手に入れる
- 3パワー：生糸チップを2つ手に入れる
- 4パワー：生糸チップを3つ手に入れる
- 5パワー：生糸チップを4つ手に入れる

●茶畑

<生産エリア>



お茶チップを手に入れることができます。

- 1パワー：お茶チップを1つ手に入れる
- 2パワー：お茶チップを2つ手に入れる
- 3パワー：お茶チップを3つ手に入れる
- 4パワー：お茶チップを4つ手に入れる
- 5パワー：お茶チップを5つ手に入れる

●漁場

<生産エリア>



魚介類チップを手に入れることができます。

- 1パワー：魚介類チップを1つ手に入れる
- 2パワー：魚介類チップを2つ手に入れる
- 3パワー：魚介類チップを3つ手に入れる
- 4パワー：魚介類チップを4つ手に入れる
- 5パワー：魚介類チップを5つ手に入れる

●銀行

<商業エリア>



お金を手に入れることができます。

- 1パワー：お金を1円手に入れる
- 2パワー：お金を2円手に入れる
- 3パワー：お金を3円手に入れる
- 4パワー：お金を4円手に入れる
- 5パワー：お金を5円手に入れる

●港

<商業エリア>



注文書カードを1枚または2枚手に入れることができます。

※港は港A、港Bの2つがあり、港Aの管理ボードは港Aのエリアボードと、港Bの管理ボードは港Bのエリアボードと対応しています。

注文書カードを1枚手に入れる場合、無料で手に入れることができます。

注文書カードを2枚手に入れる場合、お金を2円か舶来品チップを1枚支払う必要があります。

注意：

- 注文書カードは手札に3枚まで持つことができます。
- 4枚以上手札に持つような選択を行うことはできません。
- 注文書カードはいかなる場合も捨てることはできません。

注文書カードを港の管理ボードのカード置き場から取り、手札に加えます。

アクションパワーによって対象となる港の管理ボードのカード置き場の範囲が変わります。

- 1 パワー：注文カードを受け取れません
- 2 パワー：Low のカード置き場から注文書を手に入れる。
- 3 パワー：Low ~ Mid のカード置き場から注文書を手に入れる。
- 4 パワー：Low ~ Mid ~ High のカード置き場から注文書を手に入れる。
- 5 パワー：Low ~ Mid ~ High のカード置き場から注文書を手に入れ、さらに、3 勝利点を獲得する。

例) 惣兵衛は港でエリアアクションを行っています。
惣兵衛は 2 円を支払いました。注文書を 2 枚手に入れることができます。
港を見ると、社長コマ 1 個、部下コマ 2 個の 3 パワーとなったので、港の管理ボードの Low ~ Mid のカード置き場から 2 枚の注文書を手に入れました。

カード補充：

注文書カードを手に入れた後、港の管理ボードにある注文書カードを左側に詰めておきます。その後、1 枚ずつ山札から注文書カードを引き、空いているカード置き場に置きます。

これを全てのカード置き場が埋まるまで行います。山札が無くなり、全てのカード置き場を埋めることができない状態が起きた場合、それ以降は補充を行いません。

●研究所

< 商業エリア >



技術カードを 1 枚手に入れることができます。

※研究所は研究所 A、研究所 B の 2 つがあり、研究所 A の管理ボードは研究所 A のエリアボードと、研究所 B の管理ボードは研究所 B のエリアボードに対応しています。

技術カードを手に入れるには工業値を支払う必要があります。

必要な工業値は技術カードの左上に書かれた工業値とその技術カードがある管理ボードのカード置き場に書かれ

た工業値の合計になります。

例) 路面電車はカード置き場の左から 3 番目に置かれています。
路面電車の工業値は 5、カード置き場の工業値は 1 で合計 6 となります。

工業値は、アクションパワーやお金、舶来品チップを支払う事によって手に入れます。工業値は仮想のリソースです。その場で覚えておいてください。

- 1 パワー：1 工業値
 - 2 パワー：2 工業値
 - 3 パワー：3 工業値
 - 4 パワー：4 工業値
 - 5 パワー：5 工業値
- お金を 2 円支払うごとに 1 工業値
舶来品チップを 1 枚支払うごとに 1 工業値
注意：アクションパワーから得られる工業値は、最大 5 工業値です。

工業値を支払った後、その技術カードを手に入れ、自分の前に置きます。

余った工業値はその場でなくなります。

例) 惣兵衛は路面電車を手に入れるために 6 工業値が必要となりました。
まず、社長コマ 1 個、部下コマ 3 個、店舗コマ 1 個があったので 5 パワー溜まり、5 工業値を得ることが出来ました。その上で、お金を 2 円支払い、1 工業値を得ました。
合計 6 工業値で路面電車を手に入れることができました。

その後、【国チェック】を行い、お雇い外国人チップを手に入れる場合があります。

【国チェック】を参照してください。

注意：

技術カードは何枚でも所持することは可能です。ただし、4 枚目以後の技術カードを所持する場合、技術カードを入手するたびにお金を 2 金又は舶来品チップを 1 枚支払わなくてはなりません。

支払うことができない場合、技術カードを手に入れることはできません。

カード補充：

技術カードを手に入れた後、研究所の管理ボードにある技術カードを左側に詰めておきます。その後、山札から技術カードを 1 枚引き、空いている一番右のカード置き場に置きます。

山札が無くなった場合は、以後補充を行わず、空いてい

るカード置き場はそのままにします。

● 斡旋所

< 商業エリア >



倉庫タイルに置いてある部下コマ、店舗チップ、商館チップを手元に移動させます。

アクションパワーにより移動できるコマ、チップの数が変わります。

- 1 パワー：0 個
- 2 パワー：1 個
- 3 パワー：2 個
- 4 パワー：3 個
- 5 パワー：4 個

また移動させるコマ、チップごとに以下のお金を支払う必要があります。

部下コマの場合、無料

店舗チップの場合、1 個につき 2 円

商館チップの場合、1 個目は 4 円、2 個目は 5 円、3 個目は 6 円、4 個目は 7 円

● 中華街

< 商業エリア >



お金と交易品、舶来品の交換を行います。

アクションパワーにより交換回数が変わります。

- 1 パワー：交換 1 回
- 2 パワー：交換 2 回
- 3 パワー：交換 3 回
- 4 パワー：交換 4 回
- 5 パワー：交換 5 回

交換 1 回で次のいずれかを行うことができます。

- ・銅チップを 1 個支払い、お金を 2 円獲得する。
- ・生糸チップを 1 個支払い、お金を 2 円獲得する。
- ・お茶チップを 1 個支払い、お金を 1 円獲得する。
- ・魚介類チップを 1 個支払い、お金を 1 円獲得する。
- ・お金を 2 円支払い、銅チップを 1 個獲得する。
- ・お金を 2 円支払い、生糸チップを 1 個獲得する。
- ・お金を 1 円支払い、お茶チップを 1 個獲得する。
- ・お金を 1 円支払い、魚介類チップを 1 個獲得する。
- ・お金を 4 円支払い、舶来品チップを 1 個獲得する。

注意：舶来品チップを支払って、お金を獲得することはできません。

● 教会

< 商業エリア >



信仰値は、アクションパワーや交易品、お金、舶来品チップを支払う事によって手に入れます。

信仰値は以下の要素で得ることができます。

- 1 パワー：1 信仰値
- 2 パワー：2 信仰値
- 3 パワー：3 信仰値
- 4 パワー：4 信仰値
- 5 パワー：5 信仰値

- 銅チップ 1 枚：1 信仰値
- 生糸チップ 1 枚：1 信仰値
- お茶チップ 1 枚：1 信仰値
- 魚介類チップ 1 枚：1 信仰値
- 1 円：1 信仰値
- 舶来品チップ 1 枚：1 信仰値

注意

同じ種類の交易品やお金、舶来品を 2 つ以上支払うことはできません。

その後、教会の管理ボードにある信仰値マスに、教会エリアもしくは手元にある部下コマを 1 つ置くことにより、その信仰値マスに書かれた恩恵を得ます。ただし、既に他の部下コマが置かれている場合、部下コマを置くことはできず恩恵を得ることはできません。

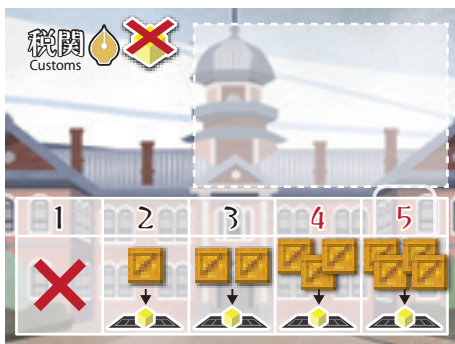
一度、教会の管理ボードに置いた部下コマはゲーム終了時まで動きません。(=✖)

余った信仰値は、その場で無くなります。

例) 惣兵衛は教会でエリアアクションを行うことにしました。
 社長コマ1個、部下コマ2個があったので3パワー溜まりました。信仰値が3となります。
 その上で、手持ちの銅1枚、生糸1枚、お金1円を支払い、信仰値がさらに3加わり、信仰値の合計が6となりました。
 教会のエリアに置いてある部下コマ1個を6の信仰値マスに置き、5勝利点とコマ移動1回を獲得しました。この効果はただちに発動します。

●税関

< 商業エリア >



舶来品を支払うことにより、勝利点などの恩恵を得ることができます。

アクションパワーによって、いくつまで舶来品を支払うことができるかが変化します。

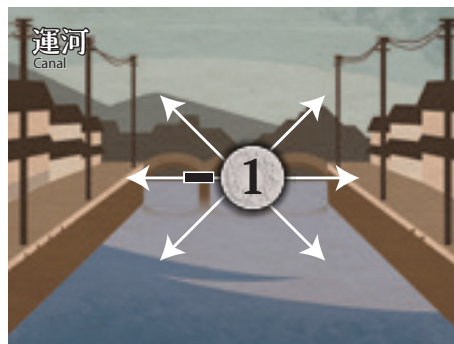
- 1パワー：0個
- 2パワー：1個
- 3パワー：2個
- 4パワー：3個
- 5パワー：4個

税関の管理ボードにある舶来品マスに、税関エリアもしくは手元にある部下コマを1つ置くことにより、そこに書かれた舶来品を支払い、その舶来品マスに書かれた恩恵を得ます。

一度、税関の管理ボードに置いた部下コマはゲーム終了時まで移動できません。(=✖)

例) 惣兵衛は税関でエリアアクションを行うことにしました。
 社長コマ1個、部下コマ1個があったので2パワー溜まりました。
 舶来品を1個支払い、税関のエリアに置いてある部下コマ1個を“1個の舶来品マス”に置き、4勝利点とお金2円を獲得しました。

●運河



誰もこのエリアにコマ、チップを置くことはできません。ただし、移動ステップで1金を支払うと、この運河を通ることができます。

目標カードの詳細

目標カードA

自分の手元に、特定の交易品が一定枚数そろったら達成となります。

交易品を支払う必要はありません。



・銅が5枚揃う



・生糸が6枚揃う



・お茶が7枚揃う



・魚介類が7枚揃う

目標カード B

自分の手元に、指定されたものが一定枚数そろったら達成となります。

それらのものを支払ったり捨てたりする必要はありません。



・お金を 10 円持っている



・お雇い外国人チップと 5 パワーチップを合わせて 5 枚持っている



・注文書カードを 5 枚達成する



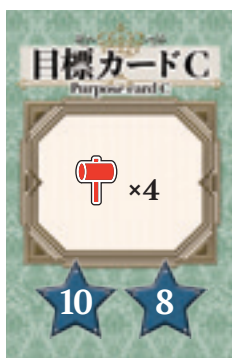
・技術カードを 4 枚所持する

目標カード C

エリアには生産エリアと商業エリアがあり、アイコンで区別されています。

自分の店舗チップや商館チップが置かれた生産エリアや商業エリアが一定数になったら達成となります。

同じエリアに自分の店舗チップと商館チップの両方が建っていたとしても 1 つのエリアとして数えます。



・ 4 つの生産エリア



・ 4 つの商業エリア



・ 3 つの生産エリアと 2 つの商業エリア



・ 2 つの生産エリアと 3 つの商業エリア

技術カードの詳細

・ガス灯

ガス灯を所持している状態で、自分の店舗をエリアの立地カードの上に置くとさらに 2 勝利点を獲得します。これはガス灯を手に入れた手番から有効です。

・駅

駅チップを好きなエリアに置きます。駅チップが置かれている場所でエリアアクションをした場合、全てのプレイヤーにとって駅チップは 1 パワーとなります。また鉄道の技術カードを持つプレイヤーは社長コマの移動の際、駅チップが置かれたエリアにただちに移動できます。その際、他の社長コマがあってもかまいませんし、他のプレイヤーにお金を支払う必要はありません。ただし、そのエリアでアクションをする場合にしか移動できません。

・採掘技術

銅を 1 個以上手に入れる際にさらに銅を 1 個手に入れます。これは、銅鉱山、中華街、5 パワーチップ、立地カードへの店舗の建設など、銅を手に入れる機会があれば全て適用されます。

例) 惣兵衛は採掘技術を持っています。

惣兵衛は銅鉱山のエリアアクションで銅を 2 つ手に入れました。

その結果、採掘技術の効果で銅をさらに 1 つ手に入れました。

・紡績工場

手番に 1 回、生糸を 1 個捨て、2 円を手に入れることができます。

手番中に手に入れた生糸を捨てても構いません。

・乗合馬車

移動ステップで社長コマを移動させる際に、通過するエリアに他の社長コマが置かれていてもその社長にお金を支払う必要はありません。この技術カードを所持していたとしても、他の社長コマが置かれているエリアで移動を終了し、エリアアクションを行うことはできません。

・博覧会

このカードを手に入れたら、ただちに10勝利点を獲得します。

・舞踏会

注文書達成時に通常の報酬の獲得に加え、2勝利点を獲得します。

・外国語学校

注文書達成時に通常の報酬の獲得に加え、お金を1円獲得します。

・活版印刷

技術カードを手に入れたら、ただちにお金を1円獲得します。

・葡萄酒工場

教会でエリアアクションを行い、部下コマを教会の信仰値マスに置いた場合、通常の報酬に加え、3勝利点を獲得します。

・郵便

移動ステップで他の社長コマがいるエリアで移動を終了できます。移動終了した後に、そのエリアでエリアアクションが可能です。

・新聞

配置ステップで部下コマを3つ違うエリアに置く場合、3エリアではなく4エリアに置けます。

・電灯

電灯を所持している状態で、自分の商館をエリアの立地カードの上に置くとさらに3勝利点を獲得します。これは電灯を手に入れた手番から有効です。

・大学

手番に1回、お金を1円支払うと、倉庫から部下コマを1個手元に置くことができます。

・電信

配置ステップで部下コマを2つ同じエリアに置く場合、さらに追加で隣接エリアに1個コマを置けます。その際に隣接エリアに他の社長コマが置いてある場合は追加コストを通常通り支払ってください。

・電話

回収ステップで部下コマをエリア上に1つ残すことができます。

・煉瓦工場

税関でエリアアクションを行い、部下コマを税関の舶来品マスに置いた場合、通常の報酬に加え、4勝利点を獲

得します。

・株式制度

手番の開始時に所持するお金が1円以下の場合、2円にします。

所持するお金が1円であれば1円もらって合計2円にします。

所持するお金が0円であれば2円もらって合計2円にします。

・特許制度

技術カードを手に入れたら、ただちに2勝利点を獲得します。

・路面電車

移動ステップで他の社長コマがないエリアであれば、どのエリアでも自分の社長コマを移動させることができます。社長コマを路面電車の効果で社長コマが移動した後、さらに移動するといったことはできません。

ご意見・ご感想はOKAZU (okazubrand@gmail.com) までお願いいたします。

制作：OKAZU brand

(最新情報はこちらへ <http://okazubrand.seesaa.net/>)

ゲームデザイン：Hisashi Hayashi (OKAZU)

グラフィックデザイン：ryo@にゃも

ライティング：HAL99

テストプレイ：いつものメンバー