Clans of Caledonia

クランズ オブ カレドニア

プレイ時間：1～4人
プレイ時間：プレイヤーごとに30分
対象年齢：12歳以上
ゲームデザイナー: Juma Al-Jou-Jou
イラストレーター: Klemens Franz
出版社: Karma Games
www.karma-games.com

プレイ動画（英語）:
karma-games.com/clans-videos/
ルール FAQ（英語）:
karma-games.com/clans-FAQ/
他言語ルール:
karma-games.com/clans-rules/

「クランズ・オブ・カレドニア」は、19 世紀のスコットランドを舞台にした戦略的経済ゲームです。

このころ、スコットランドは農業を主とした経済から、貿易と輸出に強く依存した産業経済への転換を図っていました。この結果、増加した人口を支えるために食料生産が増加し、安価な輸入綿花が次第に亜麻に置き換わり、羊の飼育が重要度を増しました。19 世紀後半、虫害によってヨーロッパのワイン・ブランデー生産が大打撃を受けたとき、コニャックの代用品としてスコッチウィスキーが選ばれました。ウィスキー産業は大好況となり、スコッチウィスキーはヨーロッパの高級アルコール飲料となりました。

「クランズ・オブ・カレドニア」では、プレイヤーは歴史上の優れた氏族となり、競って農業商品（そして自分たちの素晴らしいウィスキー！）を生産し、交易し、輸出します。

内容物

木製トークン

商品トークン：

牛乳 10個

羊毛 14個

チーズ 10個

穀物 10個

パン 10個

ウィスキー 10個

輸入トークン

綿花

タバコ

サトウキビ

氏族用内容物：

牛 16個 *

パン屋 16個 *

羊 16個 *

畑 16個 *

*それぞれ4色ずつあります。

蒸留所 16個 *

労働者 32個 *

船舶輸送力トークン 4個 *

手番順トークン 4個 *

チーズ製造所 16個 *

商人 28個 *

入植地トークン 4個 *

栄光トークン 4個 *

厚紙製内容物

マップモジュール 4枚

市場ボード 1枚

輸出ボード 1枚

プレイヤーボード 4枚

輸出ボックスタイル 4枚

氏族タイル 9枚

栄光タイル 4枚

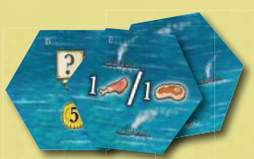
道具タイル 8枚

初期タイル 9枚

得点計算タイル 9枚

商品タイル 12枚

輸出契約タイル 50枚


港ボーナスタイル 9枚

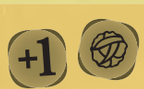
コイン 70枚
（1×30枚、5×20枚、10×20枚）

マクドナルドタイル 1枚

港ボーナスマーカー 16枚 *

その他

価格マーカー（透明）6枚


ダイス 2個
（ソロゲーム用）

プレイヤーエイド 4枚

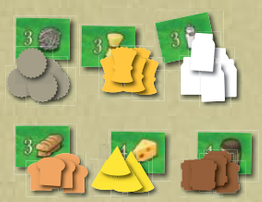
得点記録用紙1冊

ルールブック1冊

ゲームの準備

最初のゲーム

「クランズ・オブ・カレドニア」を初めてプレイする場合、簡易ルールセットでプレイすることを推奨します。簡易ルールについては9ページを参照してください。



注意：お金と商品は無限にあるものとします。トークンが不足した場合、商品タイルや他の何かで代用してください。

マップモジュール

ゲームマップは4枚のマップモジュールからなります。モジュールの各面にはアルファベット（A ～ D）と番号（1か2）が書かれており、16 通りの組み合わせでゲームマップを生成します。プレイヤーは各マップモジュールの1面をランダムに選び、モジュールのアルファベットと番号が書かれている岩が、マップ中央で時計回りのアルファベット順に接するように配置します（右図参照）。

港ボーナスタイル

すべての港ボーナスタイルをよく混ぜてランダムに4枚選び、マップの四隅にある工場に1枚ずつ隣接させて置きます。どの位置に隣接させて置くかはプレイ人数によって決まります。1、2人プレイゲームでは1、2人プレイアイコンが指しているスペース（マップ上）に港ボーナスタイルを置きます。3、4人プレイゲームではもう1つの矢印アイコンが指しているスペース（マップ外）に置きます。残りの港ボーナスタイルは使わないので箱に戻します。

市場ボード

市場ボードのプレイ人数に対応しているアイコンがある面を表向きにし、丸で囲まれている初期価格上に透明の価格マーカーを1枚ずつ置きます。市場ボードの下側に、6種類（羊毛、牛乳、穀物、パン、チーズ、ウィスキー）の商品トークンと商品タイルを個別の山にして置きます（「BUY」は「購入」、「SELL」は「売却」です）。

輸出ボード

輸出ボードのプレイ人数に対応している面を表向きにし、マップの横に置きます。得点計算タイルをよく混ぜてランダムに5枚選び、ランダムな順番で輸出ボードの端にある5つのスロットに表向きで置きます。輸出契約タイルをよく混ぜ、裏向きの山にして輸出ボードの横に置きます。この山からタイルを引き、輸出ボード上の各スペースに1枚ずつ表向きで置きます（1人または3人プレイ時には1スペースを空けたままにしておきます）。輸入トークン（綿花、タバコ、サトウキビ）と各プレイヤーの栄光トークンを輸出ボードの横に置きます。1、2人プレイ面には、ソロゲームにのみ関係するダイスアイコンがあります（8ページ参照）。

プレイヤーの準備

各プレイヤーは1色を選び、**その色のすべてのトークン**と、**プレイヤーボード**を1枚取ります。そのあと、各プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. **羊、牛、チーズ製造所、パン屋、畑、蒸留所**トークン各4個を、プレイヤーボード上の対応するスペースに1個ずつ置きます。
2. **労働者8個**を、4つの森林スペースと4つの山岳スペースに1個ずつ置きます（木こりと鉱夫を表します）。
3. 自分の色の**港ボーナスマーカー4枚**と**入植地トークン1**個を取ってプレイヤーボードの横に置きます。
4. **商人トラック**上の各スペースに駒（商人を表します）を1個ずつ（計5個）置きます。残りの駒2個はプレイヤーボードの下側に置き、初期個人ストックとします。
5. **船舶輸送力トークン**を船舶輸送力トラックの左端のスペースに置きます。
6. **2種類の道具タイル**を1枚ずつ取り、左上に矢印がある面を表向きにして、森林と山岳の下側にある対応するスペースに置きます。
7. **輸出ボックスタイル**を1枚取り、プレイ人数に対応しているアイコンがある面を表向きにしてプレイヤーボードの横に置きます。

手番順

スタートプレイヤーをランダムに決めます。1ラウンド目の手番順は時計回り順になります。各プレイヤーの手番順トークンを、輸出ボード上にある手番順トラックの対応するスペースに置きます。以降のラウンドでは、手番順はプレイヤーがパスした順番になります。

氏族

プレイ人数＋1枚の氏族タイルをランダムに引きます（たとえば3人プレイ時には4枚引きます）。そのあと、氏族タイルと同じ枚数の初期タイルをランダムに引き、各氏族タイルの横に1枚ずつランダムに割り当てます。

最後番手プレイヤーから手番順の逆順（反時計回り順）で、各プレイヤーは氏族タイルと初期タイルのセットを1つ選んで取り、手元に置きます。このため、スタートプレイヤーは最後に残った2つの氏族の中から選ぶことになります。各氏族の詳細は 11 ページに記されています。プレイヤーは自分の初期タイルに示されている商品とお金を得ます。

注意：プレイヤーはいかなる情報も隠すことはできません。

2人プレイゲームの例

最初の労働者の配置

スタートプレイヤーから時計回り順で、各プレイヤーはプレイヤーボードの一番上にある労働者1個（木こりか鉱夫）を、ゲームマップ上の空いている六角形スペースに置きます。木こりは森林を含む空きスペースに、鉱夫は山岳を含む空きスペースに置かなければなりません（詳しくは4ページ「3．拡大」参照）。

そのあと手番順の逆順（最後番手プレイヤーから反時計回り順）で、各プレイヤーは2個目の労働者を置きます。2個目の労働者を最初に置いた労働者駒に隣接させる必要はありません。各スペースにはユニット（労働者、羊、牛、チーズ製造所、パン屋、畑、蒸留所）を1個しか置くことができません。

労働者を置くたびに（この初期配置中を含みます）、プレイヤーは労働者自身のコストと、それを置いた土地のコストの両方を支払わなければなりません。土地のコストはマップ上の各スペースに示されています（£1～£6）。木こりのコストは£6で、鉱夫のコストは£10 です（プレイヤーボードの一番上にある労働者の上側に示されています）。

例：右図のスペースには森林と山岳の両方が含まれています。このため、プレイヤーは木こり（£6＋£6＝£12）か鉱夫（£10＋£6＝£16）のいずれかをこのスペースに置くことができます。

お金アイコン

コインアイコン上の赤い数字は、プレイヤーが支払うコストを示しています。黒い数字はプレイヤーが得るお金を示しています。

ゲームの進行

ゲームは5ラウンドに渡ってプレイされます。各ラウンドは以下の4フェイズからなります。

フェイズ1：準備 — 前ラウンドの得点計算タイルを裏返し、輸出ボード上の空きスペースに輸出契約タイルを補充し、各プレイヤーは自分の商人駒を回収します（1ラウンド目はこのフェイズを省略します）。
フェイズ2：アクション — 全プレイヤーがパスするまで、各プレイヤーはアクションを実行していきます。
フェイズ3：生産 — ゲームボード上にあるユニットが商品を生産し、収入をもたらします。
フェイズ4：得点計算 — プレイヤーは現在のラウンドの得点計算タイルに応じた栄光点を得ます。

5ラウンド目の終了時に最終得点計算を行い、最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝者となります。

フェイズ1：準備

前ラウンドの得点計算タイルを裏向きにします。必要ならば、輸出ボード上の空きスペースに輸出契約タイルを（プレイ人数に応じて）補充します。プレイヤーは市場ボード上から自分の商人駒を回収し、プレイヤーボードの横に置きます。

フェイズ2：アクション

スタートプレイヤーから手番順に、各プレイヤーは手番ごとにちょうど1アクションを実行します。全プレイヤーがパスするまで、プレイヤーはアクションの実行を続けます。アクションには以下の8種類があり、プレイヤーは各アクションを（パスを除いて）1ラウンド中に何回でも実行することができます。

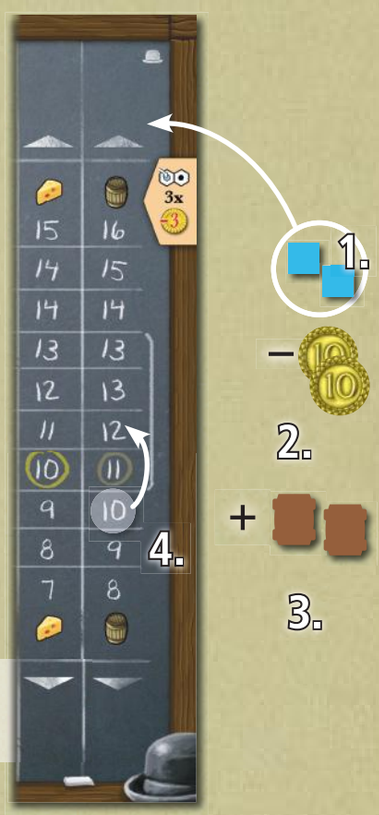
1. 交易
2. 輸出契約1つの獲得
3. 拡大
4. 船舶輸送力の向上
5. 道具の改良
6. 商人1人の雇用
7. 輸出契約1つの履行
8. パス

1. 交易

交易アクションを実行するためには、プレイヤーは個人ストックに商人駒を持っていなければなりません（**プレイヤーボード上にある商人駒は利用できません**）。プレイヤーは個人ストックにある商人駒を市場ボード上に置き、商品を売買することができます。プレイヤーは購入／売却したい商品を1種類選び、購入／売却する数を決めて、その数に等しい商人駒をその商品の購入／売却エリア（上向き／下向き矢印があるエリア）に置きます。そのあと、プレイヤーは「その商品の現在価格×購入／売却する数」に等しい額を支払います（または受け取ります）。すべての交易は共通ストックを相手にして行います（プレイヤー間で商品をやりとりすることはできません）。そのあと、商人駒を置いた交易エリアにある矢印の向きに、交易した商品の数に等しいスペース数だけ価格マーカーを移動させます（購入時には上に、売却時には下に移動させます）。

1回の交易アクション中、プレイヤーは1種類の商品だけを購入／売却することができます。2種類以上の商品を交易するためには、プレイヤーは交易アクションを複数回実行しなければなりません。
1ラウンド中に同じプレイヤーが同じ商品の購入エリアと売却エリアの両方に商人駒を置くことは禁じられています。19 世紀のスコットランドでは、高速取引は一般的ではありませんでした！

例：プレイヤーはウィスキーを現在の価格（£10）で2個購入することにしました。プレイヤーはウィスキー列の上向き矢印があるエリアに商人駒を2個置き、£20 を支払い、ストックからウィスキーを2個取って個人ストックに置きました。そのあと、ウィスキーの価格は2段階上がって£12 になりました。



2. 輸出契約1つの獲得

プレイヤーはコストを支払い、輸出ボード上から任意の輸出契約タイルを 1 枚取って、自分の空いている輸出ボックス上に置きます。コストは現在のラウンド数によって決まり、輸出ボード上（得点計算タイルの横）に示されています。1ラウンド目では、プレイヤーは輸出契約を得たときにコストを支払うのではなく、£5を得ることに注意してください。

プレイヤーは自分の輸出ボックス上に未履行の輸出契約を 1 つだけ持つことができます（例外：ブキャナン氏族）。新たな輸出契約タイルを得る前に、プレイヤーは自分の輸出契約を履行しなければなりません（未履行の輸出契約を破棄することはできません）。

3. 拡大

プレイヤーは自分のプレイヤーボード上のいずれかの列にある一番上のユニット（羊、牛、チーズ製造所、パン屋、畑、蒸留所、木こり、鉱夫）を1個取り、マップ上にある**自分の任意のユニットに隣接している（またはそのユニットから船舶輸送力の範囲内にある）空きスペース**に置きます。プレイヤーはそのユニットのコスト（ユニット列の上側にあるコイン内の赤い数字）と、配置するスペースのコスト（コイン内の赤い数字。£1～£6）を支払います。

隣接：あいだに川を挟むことなく接しているスペース
船舶輸送力の範囲内：自分の現在の船舶輸送力で到達することができるスペース
地形による制限：各種類の地形には特定のユニットのみ置くことができます。
草原：羊、牛、チーズ製造所、パン屋、畑、蒸留所　**森林：**木こり　**山岳：**鉱夫

1スペースに複数の種類の地形がある場合、プレイヤーは対応する任意のユニットをそのスペースに置くことができます。右図の例では、3種類の地形すべてが含まれているので、プレイヤーはこのスペースにどのユニットでも置くことができます。

このため、木こりをすべて使い果たした場合、プレイヤーはもう森林だけを含むスペースに拡大することはできません。同様に鉱夫を使い果たした場合、もう山岳だけを含むスペースに拡大することはできません。

近隣ボーナス

他プレイヤーのユニットに**隣接している**（川を挟まずに接している）スペースに拡大した場合、プレイヤーは即座に追加の交易アクションを1回実行し、その隣接したユニットが生産する種類の商品を共通ストックから購入することができます。この追加交易では、プレイヤーは1種類の商品を3個まで（2人プレイゲームでは4個まで）しか購入することができません。**基本商品**（羊毛、穀物、牛乳）の価格は現在価格より**£2安くなります。** **加工商品**（パン、チーズ、ウィスキー）の価格は現在価格より**£3安くなります。**

プレイヤーは交易アクション（4ページ参照）の項で説明されている購入手順に従います。近隣ボーナスを利用するために、プレイヤーは必要な数の商人駒を個人ストックに持っていなければなりません。購入後、その商品の価格は通常通りに上がります。

他プレイヤーの複数のユニットに隣接しているスペースに拡大した場合、プレイヤーは隣接したユニットのそれぞれから近隣ボーナスを得ることができます。ただし、同じ種類のユニット2個以上に隣接しても、その種類の商品は依然として3個まで（2人プレイゲームでは4個まで）しか購入することはできません。

近隣ボーナスは拡大の直後にのみ使うことができます。

例：他プレイヤーの蒸留所に隣接しているスペースに拡大した場合、プレイヤーはウィスキーを購入することができます。ウィスキーの現在価格が£10の場合、プレイヤーは必要な数の商人駒を市場ボードのウィスキー列の上向き矢印エリアに置いて、1個£7で3個まで（2人プレイゲームでは4個まで）購入することができます。拡大したスペースに他プレイヤーのチーズ製造所も隣接している場合、充分な商人駒を持ってさえいれば、プレイヤーはチーズも3個まで（2人プレイゲームでは4個まで）安く購入することができます。

建物ボーナス

1種類の建物（チーズ製造所、パン屋、蒸留所）の4個目をマップ上に置き、**かつ**自分の輸出ボックスが空の場合、プレイヤーは即座に山から輸出契約タイルを3枚引くことができます。プレイヤーはそのうち0～1枚を選んで保持し、選ばなかったタイルを任意の順番で山の下に戻します。1枚選んだ場合、プレイヤーは輸出契約1つの獲得アクションを実行したかのようにコストを支払います。建物ボーナスはあくまでも拡大アクションの一部と見なされます。

4. 船舶輸送力の向上

プレイヤーは£4を支払い、自分の船舶輸送力マーカーを1スペース進めて船舶輸送力を高めます。これによって、プレイヤーは川や湖を越えて拡大できるようになります。

船舶輸送力に関係なく、プレイヤーは陸地を飛び越えて拡大することは（たとえ川沿いに到達することができるとしても）できません。

船舶輸送力：

船舶輸送力なし：拡大するとき、いかなる種類の水域も横切ることはできません。

河川横断：川を挟んで接しているスペースへと拡大することができます。

1- 湖：「河川横断」、あるいは、湖スペースを1つ横切って拡大することができます。

2- 湖：「河川横断」、あるいは、湖スペースを2つ横切って拡大することができ……となります。

例：赤プレイヤーは船舶輸送力を持っていないので、スペース1にのみ拡大することができます。河川横断能力があれば、赤はスペース2にも拡大することができます。1- 湖能力があれば、赤はスペース3にも拡大することができます。川を横切る場合は接しているスペースにのみ拡大することができるので、船舶輸送力に関係なく、赤は✕スペースに拡大することはできません（川沿いであっても陸地を飛び越えることはできません）。
近隣ボーナスを得たい場合、＊印スペースは青のチーズ製造所に隣接しています。上側にあるスペース2は青のチーズ製造所に接していますが、あいだに川があるので隣接してはいません。

5. 道具の改良

プレイヤーは労働者（木こりと鉱夫）の道具を改良して、労働者から得られる収入を増やすことができます。道具を改良した労働者は、各ラウンドの生産フェイズ中に追加の£２をもたらします。労働者の道具を改良するために、プレイヤーは£10 を支払って、プレイヤーボード上の対応する道具タイルを裏返します。

追加向上アクションを得て（後述の「直接輸出ボーナス」参照）道具の改良アクションを選んだ場合、プレイヤーは£10 ではなく£5 を支払います。

6. 商人1人の雇用

プレイヤーは個人ストックに商人駒を２個持ってゲームを開始します。新たな商人を１人雇うために、プレイヤーは£4 を支払って、自分のプレイヤーボードから商人駒を1個取って個人ストックに置きます。これ以降、プレイヤーはこの商人駒を将来の交易アクションで使うことができます。

7. 輸出契約1つの履行

自分の輸出ボックスにある輸出契約を履行するために、プレイヤーはその輸出契約タイルの左半分に示されている商品を支払います。そのあと、プレイヤーはそのタイルの右半分に示されている利益を得ます。この利益にはホップ、綿花、タバコ、サトウキビのような輸入商品や、直接輸出ボーナスが含まれます。綿花、タバコ、サトウキビを輸入する輸出契約を履行したとき、プレイヤーはその商品を輸入した数だけ、輸出ボードの外周にあるトラック上で対応するトークンを進めます。アイコンがあるスペース（右図参照）にトークンが到達（または通過）した場合、プレイヤーは£１を得ます（輸出契約を履行した時点で輸入トークンを進めるのを忘れた場合、あとでこのボーナスを得ることはできません！）。輸出契約を履行したら、プレイヤーはその輸出契約タイルを表向きで輸出ボックスの横に置き、新たな輸出契約のために再びボックスを空けます。

輸出契約が穀物や牛乳を必要とすることはありません。他の商品はさまざまな組み合わせで必要となります。

肉（牛肉 か羊肉 ）を必要とする輸出契約は、牛か羊を屠殺することでのみ履行することができます。輸出契約1つの履行アクションの一部として、プレイヤーはこれらの家畜をマップ上から取り除いてプレイヤーボード上に戻して屠殺します。これは牛乳や羊毛の生産量を減らすことに注意してください。また、その家畜があったスペースは空きスペースとなり、どのプレイヤーでも通常の拡大ルールに従ってそのスペースに拡大できるようになります。屠殺は輸出契約を履行する場合にのみ可能で、個別の手番を必要としません。

直接輸出ボーナス

直接輸出ボーナスには以下の３種類があり、プレイヤーはこれらの即時利益を任意の順番で得ることができます。

- お金：即座にストックから得ます。
- 無料スペース：プレイヤーは即座に拡大アクションを1回実行することができ、拡大したスペースのコストは無料になります。プレイヤーは依然としてユニットのコストは支払わなければならず、拡大と近隣／建物ボーナスに関するすべてのルールが適用されます。

- 追加向上アクション —— 以下のアクションのうち1つを選びます。
  - £５で実行できる道具の改良アクション1回。
  - 無料で実行できる船舶輸送力の向上アクション1回。
  - 無料で実行できる商人1人の雇用アクション1回。または、新たな商人を雇用する代わりに、プレイヤーは市場ボードから商人駒を1個回収して個人ストックに戻すことができます。

複数の追加向上アクションを得た場合、プレイヤーは同じ（または異なる）向上アクションを選ぶことができます。

8. パス

手番中にこれ以上アクションを実行できない（またはしたくない）場合、プレイヤーはパスしなければならず、もうそのラウンド中にアクションを実行することはできません。パスしたあと、プレイヤーは自分の手番順トークンを次ラウンドの空いている左端のスペースに移動させ、示されているパスボーナス（お金）を得ます。パスした順番によって、次ラウンドの手番順が決まります。

例：黒プレイヤーは最初にパスして£16 を獲得し、次ラウンドの手番順が1番になりました。

フリーアクション:港ボーナスタイルの使用

港ボーナスタイルが自分の任意のユニットに隣接している（または船舶輸送力の範囲内にある）場合、そのプレイヤーは手番中に実行するアクションに加えて、対応する港ボーナスを使うことができます（港ボーナスタイルはプレイヤーのメインアクションの前かあとで使うことができます）。プレイヤーは港ボーナスを即座に使うことも、以降の任意の手番中に使うことも（自分のユニットが隣接しているか、船舶輸送力の範囲内にある限り）できます。港ボーナスを使ったら、プレイヤーは使った港ボーナスタイルの横に自分の色の港ボーナスマーカーを置き、自分がそれを使用したことを示します。各プレイヤーは各港ボーナスタイルをゲーム中に1回だけ使うことができます（全プレイヤーが同じ港ボーナスタイルを1回ずつ使うことができます）。プレイヤーは1手番中に複数の港ボーナスタイルを使うことができます。港ボーナスタイルの詳細については10 ページを参照してください。

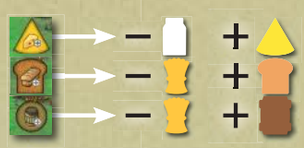
例：この港ボーナスタイルに隣接しているので、船舶輸送力に関係なく、黒プレイヤーはこの港ボーナスを使うことができます。船舶輸送力が2- 湖以上に到達している場合、赤プレイヤーもこの港ボーナスを使うことができます。

フェイズ3：生産

生産フェイズ中、プレイヤーはマップ上に置いたユニットから収入を獲得し、商品を生産します。このフェイズ中にもたらされるお金と商品の数は、ユニットを取り除いたプレイヤーボード上の空きスペースに示されています（収入アイコン ⊕ 付きのお金／商品が示されています）。

生産フェイズは以下の順に進行します。

- 配置した労働者はプレイヤーにお金をもたらします（一番下の空きスペースに収入の**合計**が示されています）。
  - 木こりは1人ごとに£4（道具を改良していれば£6）をもたらします。 → **＋ £4（改良していれば£6）**
  - 鉱夫は1人ごとに£6（道具を改良していれば£8）をもたらします。 → **＋ £6（改良していれば£8）**
- 基本商品の生産：
  - 羊は1頭ごとに羊毛を1個生産します。
  - 牛は1頭ごとに牛乳を1個生産します。
  - 畑は1つごとに穀物を2個生産します。
- 加工商品の生産（任意）：
  - チーズ製造所は1軒ごとに牛乳1個をチーズ1個に加工することができます。
  - パン屋は1軒ごとに穀物1個をパン1個に加工することができます。
  - 蒸留所は1軒ごとに穀物1個をウィスキー1個に加工することができます。



加工商品を生産するために支払う基本商品は、どこからもたらされたものでもかまいません。たとえば現在の生産フェイズ中に生産されたものでも、以前の生産フェイズ中に生産されたものでも、アクションフェイズ中に市場から購入したものでもかまいません。

ヒント：すでに持っている商品とお金はプレイヤーボードの下側に置き、このフェイズ中に得たものは上側に置くことを推奨します。こうすることで、プレイヤーは正しい数のお金／商品を得たかどうかを確認することができます。

ヒント：生産フェイズの進行に慣れたら、プレイヤーは自分がパスしたあとで個別に生産フェイズを進めて、ゲームの進行を早めることができます。

フェイズ4：得点計算

このフェイズ中、現在の得点計算タイルの上半分に示されている条件を満たしている各プレイヤーは、そのタイルの下半分に示されている栄光点を得ます。プレイヤーは輸出ボード外周のトラック上で栄光トークンを進めて栄光点を記録します（トラックを何周かした場合、栄光タイルを得たり裏返したりしてください）。各得点計算タイルの詳細については 10 ページを参照してください。

最終得点計算

栄光：プレイヤーは栄光トラック上でトークンを進めた1スペースごとに1勝利点を得ます。

基本商品：プレイヤーは持っている基本商品1個ごとに1勝利点を得ます。

加工商品：プレイヤーは持っている加工商品1個ごとに2勝利点を得ます。

お金：プレイヤーは持っている£10 ごとに1勝利点を得ます（余りは引き分け判定で使います）。

ホップ：プレイヤーは履行した輸出契約上に示されているホップ1つごとに1勝利点を得ます。

綿花、タバコ、サトウキビ：これらはその希少さに応じて3／4／5勝利点をもたらします（最も珍しい輸入商品が最も価値あるものとなります！）。トラック上で輸入トークンが（全プレイヤーによって最も多く輸入されたために）最も進んでいる商品は最もありふれた輸入商品であり、1つ3勝利点の価値を持ちます。2番目に進んでいる商品は1つ4勝利点、3番目の商品は1つ5勝利点の価値を持ちます。輸入した数が同じ商品がある場合、その中で綿花が最も希少で、次いでタバコ、その次にサトウキビが希少であるとします。プレイヤーは履行した輸出契約上に示されている数だけ、各輸入商品の勝利点を得ます。

例：輸入数が最も少ないのはタバコで、最も多いのは綿花でした。このため、タバコは1つ5勝利点、サトウキビは1つ4勝利点、綿花は1つ3勝利点となります。プレイヤーはタバコ3つ、サトウキビ2つ、綿花6つを輸入していたので、タバコから5×3＝15勝利点、サトウキビから4×2＝8勝利点、綿花から3×6＝18勝利点を得ました。

輸出の得点計算

各プレイヤーは自分が履行した輸出契約を数え、その順位に応じた勝利点を得ます。

3、4人プレイ：最も多くの輸出契約を履行したプレイヤーは 12 勝利点、2位のプレイヤーは6勝利点を得ます。

2人プレイ：最も多くの輸出契約を履行したプレイヤーだけが8勝利点を得ます。

同順位のプレイヤーが複数いる場合、該当する順位の勝利点を合算し、その全員で分けます（端数切り捨て）。

例：3人プレイゲームで1位が2人います。2人は1位と2位の勝利点（12＋6＝18 勝利点）を分け合うので、それぞれ9勝利点を得ます。3位のプレイヤーは勝利点を得ません。2人プレイゲームで引き分けだった場合、両者は4勝利点ずつ得ます。

入植地の得点計算

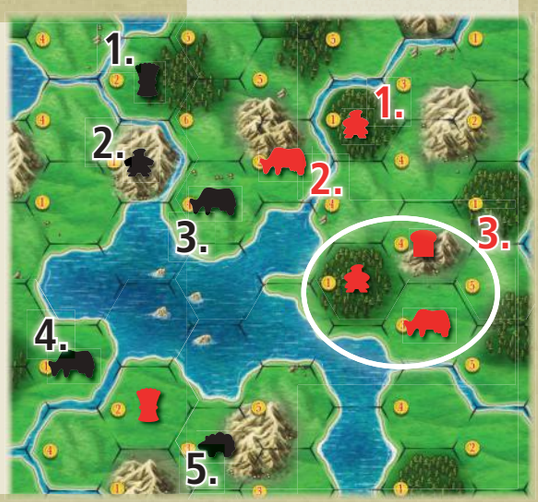
各プレイヤーは互いに船舶輸送力の範囲内にある自分の入植地を数えます。入植地とは、隣接している（川を挟まずに接している）1色のユニットのかたまりのことです。同じ色の他のユニットと隣接していない単独のユニットも1つの入植地と見なされます。自分の入植地のすべてが互いに船舶輸送力の範囲内にあるわけではない場合、船舶輸送力の範囲内にある最も大きな入植地グループ1つだけを考慮に入れます。

3、4人プレイ:最も多くの入植地が船舶輸送力の範囲内にあるプレイヤーは 18 勝利点、2位のプレイヤーは 12 勝利点、3位は6勝利点を得ます。

2人プレイ:最も多くの入植地が船舶輸送力の範囲内にあるプレイヤーだけが 12 勝利点を得ます。

同順位のプレイヤーが複数いる場合、輸出の得点計算と同様にして勝利点を分け合います。

この得点計算は、最も多くのスペースに拡大したことに関するものでも、
最も大きな入植地を設立したことに関するものでもありません！



例:赤プレイヤーが1- 湖船舶輸送力を持っている場合、赤は船舶輸送力の範囲内に入植地を3つだけ持っています。
黒プレイヤーが2- 湖船舶輸送力を持っている場合、黒は船舶輸送力の範囲内に入植地を5つ持っています。
丸で囲まれている赤のユニット3個は、互いに隣接しているので1つの入植地と見なされます。赤の他のすべてのユニットは、ユニット1個の入植地です。上側にある赤のユニット2個は、川で分かれているので2つの入植地です。赤は計4つの入植地を持っていますが、左下の入植地はユニット3個の入植地から湖スペース2つ分離れているので、赤のどの入植地からも船舶輸送力の範囲内にありません。しかし、1- 湖船舶輸送力があれば湖スペースを1つ超えることができるので、ユニット3個の入植地と上2つの入植地をつなげることはできます。このため、赤の4つの入植地のうち3つだけが船舶輸送力の範囲内にあり、入植地の得点計算の対象となります。
ヒント:この得点計算において、家畜の屠殺は有益にも有害にもなり得ます。屠殺によってより多くの入植地を作ることもできますが（大きな1つの入植地を小さな2つの入植地に分けるのです）、一部の入植地が船舶輸送力の範囲外になってしまうかもしれません。

注意:望むなら、4ラウンド目か5ラウンド目の開始時から、プレイヤーは船舶輸送力の範囲内にある入植地の数を輸出ボード上のトラックで記録し始めることができます（入植地トークンを使ってください）。

2人プレイゲーム

2人プレイゲームでは、プレイヤーはより小さなマップ上でプレイします。縁に影がかかっているスペース（さらに霧が描かれています）は利用可能なマップの一部ではないので、プレイヤーはこれらのスペースに拡大することはできません。影付きスペースに接している影なしスペースは、利用可能なマップの辺境スペースとなります。これは5番の得点計算タイルと、ファーガソン氏族の能力に関係します。すべての湖スペースは利用可能なマップの一部です。

ソロゲーム

ソロゲームでは、プレイヤーはできるだけ多くの勝利点を獲得することに挑戦します。2人プレイゲームと同様に、プレイヤーはより小さなマップ上でプレイします。プレイヤーカラー以外の労働者を使って中立駒とし、マップ上にあるコストが£1のすべてのスペースに置きます。ゲーム中、プレイヤーはこれらのスペースを使うことはできません。ソロゲームでは、プレイヤーは**近隣ボーナス**を得ることはできません。

ゲームを始める前に輸出契約タイルをランダムに5枚引き、表向きで輸出ボード上に置きます。

パスするたびに、プレイヤーはパスボーナスとして£16 を得ます。

追加フェイズ:市場フェイズ

2～5ラウンド目の開始時、準備フェイズ中に商人駒を回収したあと、ランダムに選んだ3種類の商品の価格を変更します。プレイヤーは商品ダイスと価格ダイスを振ります。商品ダイスの目は、どの商品の価格を変更するかを示しています。このフェイズ中にすでに価格を変更した商品の目が出た場合、商品ダイスを振り直します。

その商品の価格が、市場にある括弧より下（低価格）か上（高価格）かを確認します。市場の横にある括弧は中間価格を示しています。これより上なら高価格、これより下なら低価格です。

低価格か高価格の場合、ダイスで出た目の＋／－記号を無視します。

低価格の場合、価格ダイスで出た目の絶対値の分だけ価格を上げます。

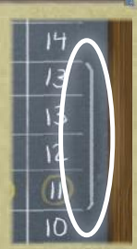
高価格の場合、価格ダイスで出た目の絶対値の分だけ価格を下げます。

中間価格の場合、価格ダイスで出た目の分だけ価格を修正します。たとえば「－3」が出た場合は価格を3段階下げ、「＋1」が出た場合は1段階上げます。

市場ダイス

商品ダイス:羊毛、穀物、牛乳、パン、チーズ、ウィスキー

価格ダイス:－3、－2、－1、＋1、＋2、＋3



例:現在の価格が低価格で、価格ダイスで「－3」か「＋3」が出た場合、価格を3段階上げます。

輸出契約の補充

山から新たな輸出契約タイルを引き、輸出ボード上にあるすべての空きスペースに補充します。そのあと、最後に振った価格ダイスの目を参照して、輸出ボード上で＋／－記号が示している列と、数値が示している段の交差点にある輸出契約タイルをゲームから除外します。各アクションフェイズ開始時には、輸出契約タイルが５枚だけ置かれています。

輸出の得点計算：
輸出契約を7つ以上履行した ➔ 12 勝利点
輸出契約を6つ履行した ➔ 8勝利点
輸出契約を5つ履行した ➔ 4勝利点

入植地の得点計算：
船舶輸送力でつながっている 14 以上の入植地 ➔ 18 勝利点
船舶輸送力でつながっている 11 ～ 13 の入植地 ➔ 12 勝利点
船舶輸送力でつながっている 8～ 10 の入植地 ➔ 6勝利点

結果：
0 ～ 115 勝利点：初心者
116 ～ 130 勝利点：新人
131 ～ 145 勝利点：平均的
146 ～ 160 勝利点：熟練者
161 勝利点以上：天才！

例：「－3」が出ていた場合、左下のタイルを取り除きます。

選択ルール

以下の選択ルールは任意の組み合わせで使うことができます。

簡易ルール

以下の簡易ルールは最初のゲームに向いています。

輸入商品の価値の固定

ゲーム中にわずかでも運の要素があるのを好まない場合、この選択ルールを使うことができます。綿花、タバコ、サトウキビがどれだけ輸入されたかに関係なく、各輸入商品はゲーム終了時に1つ4勝利点の価値を持ちます。このため、輸入された商品の数を輸出ボード上で記録する必要はありません。

得点計算タイル／港ボーナスタイルなし

プレイヤーはゲームの得点計算タイルか港ボーナスタイル（またはその両方）を使わずにプレイし、ゲームを単純化することができます。

より狭いマップ

2、3人プレイ時により狭いゲームマップを使いたい場合（4人プレイゲームではすでに充分に狭いはずです）、プレイヤーはそのゲームで使わない港ボーナスタイルを4枚取って裏向きにし、ゲームの準備中に任意の陸地スペース（各マップモジュールごとに1スペース）に置いて封鎖することができます。ゲーム中、プレイヤーは封鎖スペースに拡大することはできません。

氏族なし

より対称な初期条件でプレイしたい場合、プレイヤーは氏族タイルを使わずにプレイすることができます。選んだ初期タイルに示されている商品とお金に加えて、各プレイヤーは以下のお金を得ます。
スタートプレイヤー：**£0**　2番手プレイヤー：**£2**　3番手プレイヤー：**£4**　4番手プレイヤー：**£6**

氏族の競売

（熟練の氏族長にのみ推奨します！）

非常に競争性の高いゲームをプレイしたい場合、氏族を競りにかけることができます。そうする場合、プレイヤーは以下の競売システムに従います。

プレイ人数に等しい枚数の氏族タイルをランダムに選び、各氏族タイルに初期タイル1枚をランダムに割り当てます。最初に入札するプレイヤーをランダムに選びます。このプレイヤーは最初に氏族を選ぶ権利を得るために、任意の値の勝利点（最低0）で入札します。そのあと、左隣のプレイヤーはより多くの勝利点で入札するか、パスします。パスしたプレイヤーは、もうその競売ラウンド中に再び入札することはできません。1人を除いて全員がパスするまで、時計回り順で入札を続けます（最高入札値は 30 勝利点です）。落札者は入札値を負の勝利点として得点記録用紙に書き込み、自分の手番順トークンを手番順トラックの最初のスペースに置いて、任意の氏族タイルと割り当てられている初期タイルを取ります。そのあと、残りの氏族から最初に選ぶ権利を得るため、落札者の左隣のプレイヤーが入札し……というように、次の落札者が2つ目の氏族を選ぶまで続けます（落札者は手番順トラック上で2番手になります）。4人プレイ時にはもう一度競売を行います。最後に残ったプレイヤーは、勝利点を失うことなく残りの氏族タイルと初期タイルを取り、手番順が最後になります。

www.karma-games.com/clans-variants（英語）ではさらなる選択ルールを見つけることができます。

クレジット
ゲームデザイナー：Juma Al-JouJou
出版社：Karma Games
イラストレーター：
Klemens Franz | atelier198
組版：Andrea Kattnig | atelier198
Dan Cunningham

Karma Games
Juma Al-JouJou
Manfred-von-Richthofen-Strasse 13
12101 Berlin
Germany
www.karma-games.com

日本語版販売元：
テンデイズゲームズ
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀 3-42-13 園田ビル 2F　TEL：0422-26-5707　http://shop.tendays.jp/
日本語版制作スタッフ：タナカマコト、タナカアキコ、長塚美奈子、永峯浩

別表

港ボーナスタイル

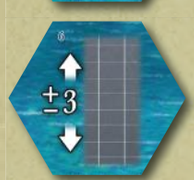
このボーナスは肉を必要とする輸出契約を履行するときに使います。その輸出契約が必要とする肉を1つ減らします。

任意の基本商品を1個支払い、任意の組み合わせの基本商品を3個得ます（支払った基本商品を含めることもできます）。

任意の加工商品を1個支払い、任意の組み合わせの加工商品を2個得ます（支払った加工商品を含めることもできます）。

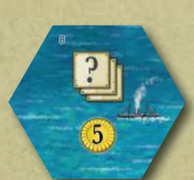
追加向上（6ページ参照）1回と3栄光点を得ます。

£10 を得ます。



ある1種類の商品を交易する前に、その商品の価格を市場で3段階上げるか下げることができます。

自分のプレイヤーボードから任意のユニット（畑以外）を2個取り、マップ上にある自分の任意のユニット（畑以外）2個と無料で交換します。新たな2個のユニットは、古い2個のユニットと異なるものでなければなりません。新たなユニットは配置するスペースの地形に対応していなければなりません。条件を満たした場合、プレイヤーは建物ボーナスを得ることができます。この港アクション中に近隣ボーナスを得ることはできません。



£5を得ます。自分の輸出ボックスが空の場合、プレイヤーは建物ボーナスを実行することができます（輸出契約を得ることにした場合、通常通りに対応するコストを支払います）。

プレイヤーは£3を支払い、このタイル上に港ボーナスマーカーを1枚置いて、登場している他の3枚の港タイルのうち任意の1枚を使います。この港タイルによって、プレイヤーは潜在的に他の港タイル1枚の効果を2回使うことができます。

得点計算タイル

自分の個人ストックにある基本商品1個ごとに1栄光点を得ます。

自分の個人ストックにある加工商品2個ごとに3栄光点を得ます。

配置している自分の羊、牛、チーズ製造所、パン屋、蒸留所1つごとに1栄光点、畑1つごとに2栄光点を得ます。

配置している自分の労働者（マクドナルド氏族の場合は漁師を含みます）1人ごとに2栄光点を得ます。

利用可能なマップの辺境スペースに置いている自分のユニット2個ごとに3栄光点を得ます。1、2人プレイゲームでは、影付きスペース（霧も描かれています）は利用可能なマップの一部ではないので、霧が描かれている影付きスペースに接しているすべてのスペースを辺境スペースと見なします。

自分が履行した輸出契約上にある綿花、タバコ、サトウキビ1つごとに1栄光点を得ます。

自分が履行した輸出契約上にある肉1つごとに2栄光点を得ます。

自分が実行済みの向上（道具の改良、船舶輸送力の向上、商人の雇用）1つごとに1勝利点を得ます。船舶輸送力マーカーの左側にある空きスペースと、空いている商人駒スペースと、改良した（裏返した）道具タイルの数を数えます。プレイヤーは自分の氏族が最初から行っている向上からも栄光点を得ます。

自分のユニットがある、コストが£5か£6のスペース1つごとに2栄光点を得ます。

Scotclans.com はかけがえのないものでした。彼らは氏族の紋章の使用を認めてくれました。感謝します！

ブキャナン氏族

この氏族の一員のうち数人は、グラスゴーで成功した“タバコ王”でした。彼らが合衆国から輸入したタバコの大半は、即座に欧州本土へと再輸出されました。ブキャナン通りはグラスゴーにある大きな商店街の1つで、建設当初の地主だった裕福なタバコ王、アンドリュー・ブキャナンにちなんで名付けられました。

プレイヤーは追加の輸出ボックスを1つ得ます。このため、**1手番中に1つか2つの輸出契約を獲得することができます**。手番ごとに輸出契約を1つだけ得た場合、プレイヤーは現在のラウンドの通常コストを支払います。しかし、1手番中に2つの輸出契約を得た場合（手段は問いません）、**プレイヤーはコストを2回ではなく1回だけ支払います。建物ボーナス**を得たとき、プレイヤーは**輸出契約を3枚ではなく6枚**引いて0～2枚を選ぶことができます（これは8番の港ボーナスタイルにも適用されます）。

輸出契約1つの履行アクション：プレイヤーは**手番ごとに輸出契約を2つまで履行する**ことができます。

1ラウンド目：1手番中に2つの輸出契約を得た場合、プレイヤーは＋£5ボーナスを1回だけ得ます。しかし、プレイヤーは輸出契約を獲得した手番ごとに£5を得るので、1手番中に輸出契約を1つ獲得して£5を得て、そのあと別の手番中に追加の輸出契約を1つ獲得して再び£5を得ることができます ——たとえ1つ目の輸出契約を履行していなかったとしてもです。

戦略：後半のラウンドで1手番中に2つの輸出契約を得ることはコストを削減するので、プレイヤーはより小さな輸出契約に集中して、最後の2ラウンド中に最も多くの契約を履行するといいでしょう。

例：5ラウンド目の1手番中に輸出契約を2つ得た場合、プレイヤーは£30 ではなく£15 だけ支払います。

キャンベル氏族

コーレン・キャンベルはスコットランドの建築家・建築研究家の先駆けであり、ジョージアン様式の創始者として有名です。

この氏族は商品を加工する施設を建設すればするほど、その建設が得意になります。

各種類の最初の建物のコストは£3安くなり、各種類の2つ目と3つ目の建物のコストは£4安くなり、各種類の4つ目の建物のコストは£5安くなります。このため、この氏族は数多くの加工商品の生産に特化しようとします。

戦略：輸出契約で高い需要がある加工商品1種類をたくさん生産しましょう。加工商品を売却することは優れた収入源にもなります。

例：キャンベルがパン屋3軒と蒸留所1軒を建設しました。最初のパン屋のコストは£8－**£3**＝£5で、2軒目と3軒目のパン屋のコストは£8－**£4**＝£4です。蒸留所は£3安くなり、そのコストは£10 －**£3**＝£7です。

カニンガム氏族

カニンガムはエアーシアの北部地域で、スコットランドで最も肥沃な地の1つであり、伝統的に牛の飼育が重視されています。“Cuinneag”はゲール語で牛乳の桶を、“ham”は古英語で村を意味します。

この氏族は牛乳からバターを生産します。生産フェイズ終了時、プレイヤーは個人ストックにある牛乳を好きなだけ共通ストックに戻すことができます（商人駒は必要ありません）。そうした牛乳1つごとに、プレイヤーは£8を得ます。牛乳の価格を調整することはありません。

戦略：可能な限り多くの牛乳を生産し、その価格が低い場合にはいくつか購入しましょう。貴重な牛乳を消費してしまうので、チーズを生産するのはやめましょう！

ファーガソン氏族

歴史上、ファーガソン氏族は類を見ないほどスコットランド中に広がりました。北はロス・シャーから南はダンフリースシャーまで、スコットランドのいたるところに手を伸ばしたのです。

最初の労働者の配置：プレイヤーは労働者を3個置いてゲームを開始します。さらに、プレイヤーは3、4人プレイゲームでは2- 湖船舶輸送力（1、2人プレイゲームでは1- 湖船舶輸送力）を無料で得てゲームを開始します。

他のすべてのプレイヤーが労働者を置いたあと、このプレイヤーは3個目の労働者を置きます。**プレイヤーは3個の初期労働者すべてを、利用可能なマップの辺境スペースに置かなければなりません（互いに隣接させる必要はありません）**。依然として、**プレイヤーは3個の労働者すべてと土地のコストを支払わなければなりません。**

戦略：船舶輸送力と港ボーナスタイルを利用しましょう！

マクドナルド氏族

マクドナルド氏族はハイランドの氏族で、スコットランドで最大の氏族の1つです。彼らの領土は、スコットランド本土の西海岸沖にあるインナー・ヘブリディーズ諸島でした。この氏族のモットーは「海に陸に」です。この氏族の長は“諸島の王”の称号を得ました。

小さい氏族タイルは氏族の選択のために使い、大きい氏族タイルはプレイヤーボードの木こり・鉱夫エリアに重ねて置きます。プレイヤーは道具の改良アクションを実行することができないので、道具エリアは空けたままにしておきます。

プレイヤーは以下の３つの能力を得ます。

１）プレイヤーはすべての労働者を木こりか鉱夫か**漁師**として使うことができます（最初の労働者を置くときでも可）。すべての労働者の配置コストは£６で、それぞれ£４の収入をもたらします。漁師は（１、２人プレイゲームでも）すべての空いている湖スペース上に置く（または移動させる）ことができます。湖に置くときの土地コストは無料です。２人の漁師を隣接させて置くことはできません（さもなければ水産資源が枯渇してしまうからです）。

２）手番ごとに1回、メインアクションの前に、プレイヤーは漁師1人を隣接している湖スペースに移動させることができます。

３）１、２人プレイゲームでは、プレイヤーは河川横断船舶輸送力を無料で得てゲームを開始します。

湖スペースを横切って拡大するためには、プレイヤーは依然として充分な船舶輸送力を持っていなければなりません。漁師に接している陸地スペースは隣接していると見なされるので、他の陸地から船舶輸送力の範囲内になかったとしても、拡大アクションでその陸地スペースに到達することができます。近隣ボーナスは漁師を配置したときにも適用されますが、漁師を移動させたときには適用されません。

戦略：拡大できる範囲を広げたり、入植地の得点計算で高得点を得たりするために漁師の移動能力を使いましょう。

マキューウェン氏族

1856 年、ウィリアム・マキューウェンはエディンバラのファウンテンブリッジでファウンテン醸造所を開業しました。マキューウェンズというブランドは、16 世紀後半に初めて醸造され、今も販売されている「80/-」というヘビービールで有名です。

この氏族の能力はビールの醸造を軸としており、プレイヤーはホップと穀物を必要とします。ホップをもたらす輸出契約を履行するたびに、プレイヤーは即座に、輸入したホップ1つごとに穀物を1個まで支払うことができます。プレイヤーは支払った穀物1個ごとに£９を得ます。プレイヤーは輸出契約ごとに最大３個の穀物を支払うことができ、最大で£27 を得ることができます。プレイヤーは直接輸出ボーナスを得る前かあとで氏族の能力を使うことができます。

戦略：ホップをもたらし、簡単に履行できる輸出契約を獲得しましょう。序盤から穀物を生産しましょう。

マッケンジー氏族

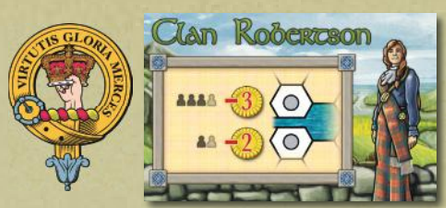
マッケンジー氏族は、1867 年にスコットランド最古の蒸留所の1つであるダルモア蒸留所を購入しました。受賞歴もあるこの蒸留所は現在も稼働しており、非常に高級なウィスキーで知られています。

生産フェイズ中、プレイヤーは生産したウィスキー1個ごとに£３を得ます（とても出来がいいからです！）。このお金を得るためにウィスキーを共通ストックに戻す必要はありません。

さらに、プレイヤーは貯蔵庫を持ちます。各生産フェイズ開始時、既に貯蔵庫にあるウィスキーは熟成して1スペース右に移動します。生産フェイズ開始時に貯蔵庫の右端のスペースにあるウィスキーは個人ストックに移動します。プレイヤーはいつでも、貯蔵庫から任意のウィスキーを個人ストックに移動させることができます。熟成したウィスキーを貯蔵庫から個人ストックに移動させたとき、プレイヤーは移動元のスペースに応じて£７か£15 を得ます。

各生産フェイズ終了時、プレイヤーは新たに生産したウィスキー１個を貯蔵庫の左端のスペースに置き、以降の生産フェイズ中に熟成させることができます。２番の得点計算タイルにおいては、貯蔵庫にあるウィスキーも数えます。

戦略：ウィスキーの価格が中間または高価格である限り、ウィスキーの売却は再投資のための多くのお金をもたらします。ウィスキーの価格が下がったときには、熟成させるか輸出するのがいいでしょう。



ロバートソン氏族

ロバートソン氏族はスコットランド最古の氏族の1つです。この氏族の領土はストルアンと呼ばれ、エロックティー・ウォーター川とギャリー川の合流地点にあります。この領土名はゲール語の “Sruthan” に由来しており、“流れ” を意味しています。

三角州（湖に流れ込む直前の川に接しているスペース）にユニットを置くたびに、プレイヤーは総コストを£３（１、２人プレイゲームでは£２）安くすることができます。これは最初の労働者の配置にも適用されます。

戦略：プレイヤーは三角州で（またはその近くで）ゲームを開始し、できるだけ多くの三角州スペースに拡大したいと考えるでしょう。三角州にいる家畜を屠殺すれば、プレイヤーはさらに頻繁に三角州に拡大することができます。

例：４人プレイゲームで、プレイヤーはパン屋（コスト£８）をコスト£１の三角州に建設しました。最終コストは£８＋£１－**£３**＝£６です。

スチュアート氏族

スチュアート氏族はハイランドの氏族です。彼らはメアリー・スチュアートやアン女王のような強大な君主を世に送り出しました。

プレイヤーは追加の商人駒３個（計５個）と河川横断船舶輸送力を無料で得てゲームを開始します。さらに、プレイヤーは市場で交易するたびに£１を得ます（商品をいくつ交易したかは無関係です。購入時には支払いの前に£１を得ます）。近隣ボーナスを使って1手番中に複数の種類の商品を交易した場合、プレイヤーは交易した商品1種類ごとに£１を得ます。

戦略：市場と近隣ボーナスを十二分に活用しましょう。

例：近隣ボーナスによって牛乳３個とウィスキー３個を購入した場合、商品1種類ごとに£１を得るので、計£２を得ます。