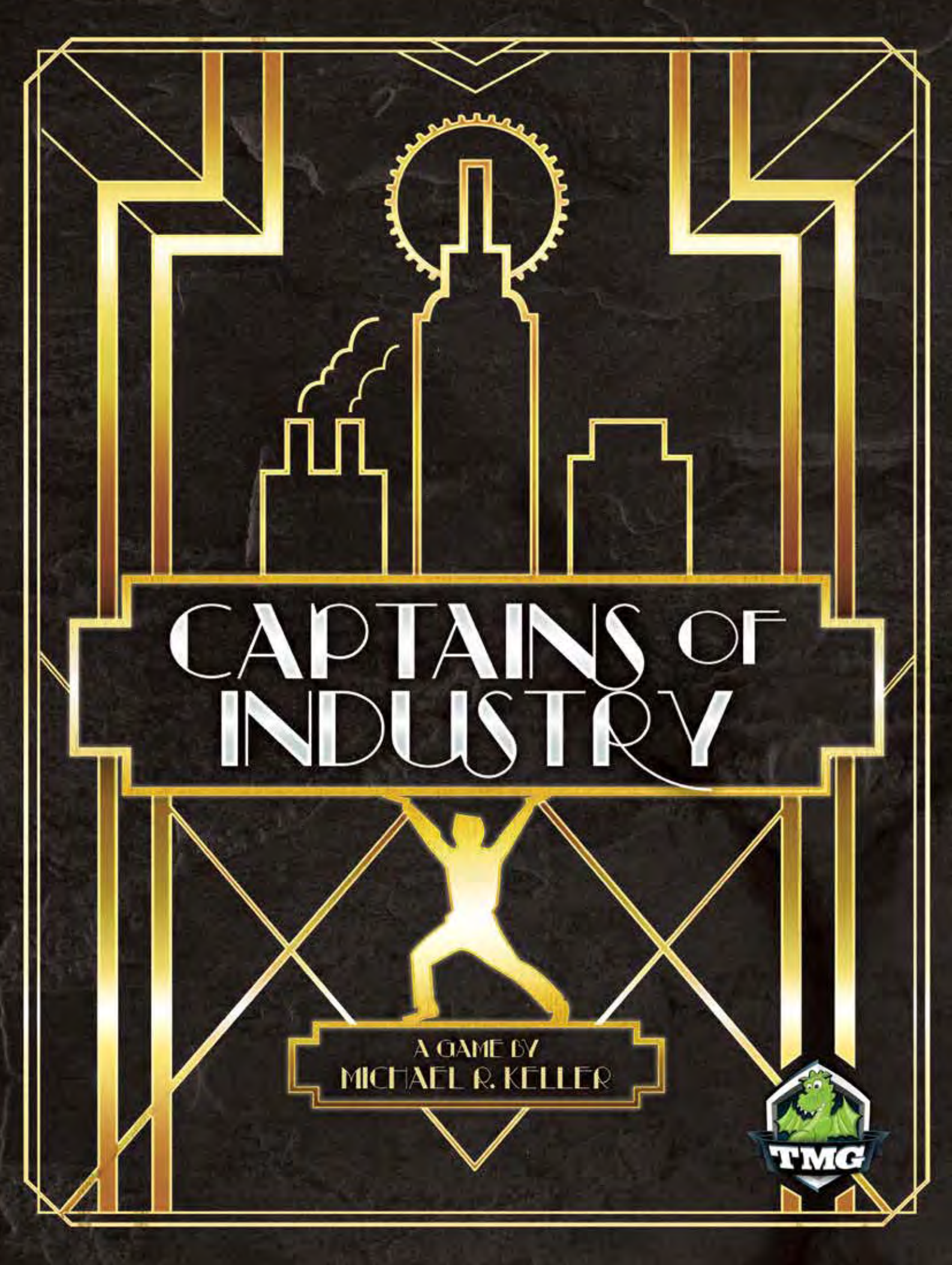


The background is a dark, textured surface with a complex Art Deco border in gold and white. The border features geometric patterns, including a large 'X' shape in the lower half. In the upper half, there is a stylized industrial scene with a factory emitting smoke, a tall building, and a large gear. The title 'CAPTAINS OF INDUSTRY' is centered in a white, serif font.

# CAPTAINS OF INDUSTRY

A gold silhouette of a person in a dynamic, heroic pose, holding up a rectangular sign.

A GAME BY  
MICHAEL R. KELLER





# アイコン

ゲーム内の資材を表す以下のアイコンがあります

石材



木材



鉄材



石油



穀物



研究



部品



## コンポーネント

### A マーケットボード

次のページに詳細があります

### B 技術発展ボード

プレイヤーが「技術研究」を購入することが可能

### C プレイヤーバンク

あなたのマーケットシェアを秘密裏に管理します

### D ターンオーダーマーカー、 資材トークン、プライシングマーカー 5セット

資材をマーケットに送り出し、価格を設定する。

### E お金

1ドル、5ドル、10ドル、20ドル、50ドルの紙幣があります。

### F 工場施設カード

7つのタイプがあり、7つの異なる資材を生産しています。  
各タイプには1枚の生産カードがあります。

### G ボーナスクード

ボーナスクードは、ゲーム終了時に  
追加のマーケットの価値をきめます。

### H 不動産カード

両面仕様のブロンズ、シルバー、ゴールドカードがあります。

### I 進歩チップ

進歩カードのナンバーを決めるために使用します。

### J 進歩カード

各時代の終わりを決定します。

### K マーケットシェアカウンター

各5ポイント

### L 「時代」マーカー





# マーケットボード

## A ターンオーダートラック

## B 「時代」トラック

3つの時代があり、ここではその時代をマークします

## C マーケットとマーケットセクター

**C1** 研究 (Research) マーケット：プレイヤーはボード上のこのエリアから研究 (Research) を入手することができます

**C2** 消耗品には 4 つのマーケットがあります。これらは「消耗品セクター」を構成しています。プレイヤーはここで建築に必要な材木、石材、鋼鉄を購入することができます。穀物は建築に関係がないため購入できません

**C3** 耐久消費財マーケットは2つあります。プレイヤーはこのマーケットから購入することはできませんが、「時代」の終わりにマーケットで売ることができます

**C4** エネルギーマーケットは2つあります。プレイヤーはこのマーケットから購入することはできませんが、「時代」の終わりにマーケットで売ることができます

## D 「進捗」トラック

最初から1枚配置 (印刷) した状態になっています

## E 「マーケット価格」トラック

資材価格を設定する場所となります

## F 二次マーケット

二次マーケットの中にはロックされた状態でスタートするものもあります

## G 不動産ゾーン

商業、交通、住宅、工業

## H 不動産購入レベル

ブロンズ、シルバー、ゴールドとあり、空いているならばブロンズから順番に購入します

## I 不動産投資コスト

この不動産へ投資するために必要なリソースになります





# ゲームの準備

- A** プレイヤー全員の手の届くところにマーケットボードを置きます
- B** 工場施設カードをボードの近くに分けて積み上げ、各タイプの「ダブルプロダクション」カードを一番上にします。
- C** 不動産カードをボードの近くに、ブロンズ、シルバー、ゴールドに分けて置いておきます。プレイヤーはいつでもこれらのカードを見ることができます。
- D** 進歩カードをシャッフルして、指定されたエリアに裏返して置き進歩チップをその近くに置きます。
- E** 「時代」マーカーのチップを「時代」トラックの近くに置き、「時代」マーカー 1のチップをトラックの所定の位置に置きます。
- F** 各プレイヤーは色を選び、その色の「プレイヤーバンク」「ターンオーダーマーカー」「資材トークン」「プライシングマーカー」を受け取ります。



ダブルアクションカード

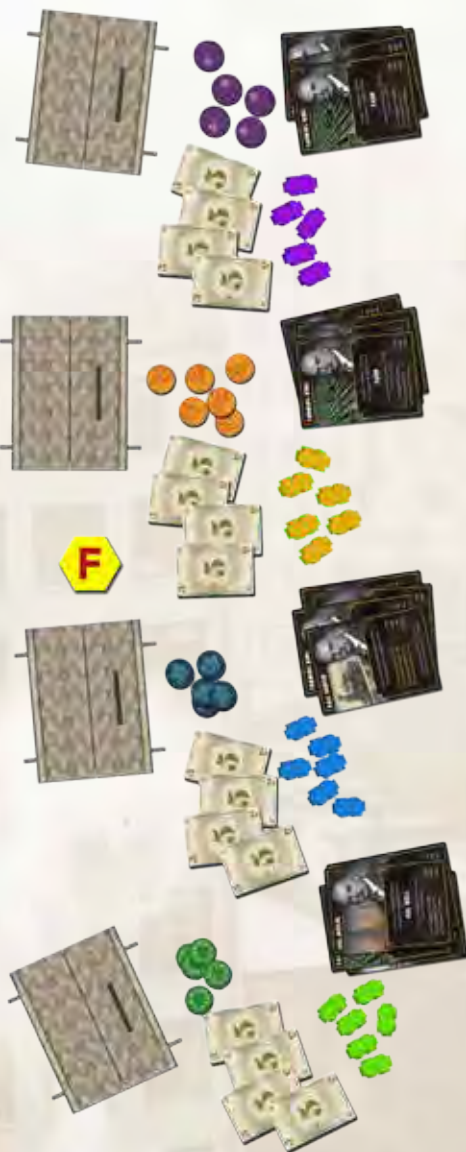


# 全体の流れ

**G** ボーナスカードはシャッフルし、4枚を各プレイヤーに表向きに配ります。各プレイヤーは自分のカードをいつでも確認でき、残りのカードはゲームボードの近くに表向きに置きます。

**H** 各プレイヤーは、銀行から20ドルの資金を受け取ります。残りの1ドル札、5ドル札、10ドル札、20ドル札、50ドル札をゲームボードの横に置き、銀行とします。

**I** 第1ラウンドのスタート順をランダムに決定し、ターンオーダーマーカーを配置します。



これでプレイする準備が整いました。

「キャプテンズ・オブ・インダストリー (Captains of Industry)」は、プレイヤーはそれぞれ1つのアクションを実行します。すべてのプレイヤーが手番を終えた時点でラウンドが終了となり、ラウンド終了時、決められた数の進歩カードをめくり、累計の都市カードが6枚出るとでそのラウンド全体(年代)が終了します。3回目の時代が終了時、ゲームは終了し最も多くのマーケットシェアを獲得したプレイヤーが勝利します！



プレイは4つのセクションに分けられます...

## 1: アクション(1つを選択)

1. 工場施設の建設・拡張
2. 工場施設の稼働(資材の生産と価格設定)
3. 技術研究
4. マーケット操作(ボーナスカードを1枚引き、価格を再設定する)
5. 不動産の購入

## 2: ラウンドの終了

1. 家賃の回収(不動産ファンド)
2. ターンオーダーの変更(必要に応じて)
3. 進捗デッキからドロース、「時代」の終わりをチェック

## 3: 時代の終了

1. 需要の調整
2. 支配したセクター
3. 資材を売却
4. ボーナスの確認
5. ボーナスカードを1枚選び、山札に戻す
6. 進捗デッキのリセット

## 3: ゲームの終了

第3の「時代」が終了後に最終計算を行います

1. プレイヤーバンクの公開
2. 研究アドバンテージボーナスの確認
3. ボーナスカードの確認
4. 集めた資金の確認
5. 最終勝利プレイヤーの確認

## 2つの基本原則が、すべての行動に適用されます。

資材(木材、鋼材、研究費など)を購入する際には、必ず「入手可能な最低価格」で購入しなければなりません。これは、プレイヤーが購入した場合も、銀行が購入した場合も同じです。

次に、プレイヤーが生産した資材が、他のプレイヤーや消費者(銀行)に購入された場合、その資材を生産したプレイヤーは「マーケットシェア」を1つ獲得します。しかし、プレイヤーが自分の資材を購入しても、マーケットシェアは得られません。



# アクション

各プレイヤーは、自分のターンに5つのアクションから1つを選択します。

## 1. 工場施設の建設・拡張

施設では、資材を生産し、それを販売することでお金やマーケットシェアを貯めることができます。

### 工場施設の建設：

施設を建設するには、プレイヤーは施設カードに記載されている資材を「建設費」として購入しなければなりません。

工場施設カードのアイコンとそのアイコンが描かれているマーケット価格表を確認します。

このとき、誰の資材トークンであっても、その資材の最低価格の資材トークンを購入しなければなりません。

複数のプレイヤーが最低価格を持っている場合は、その中から自由に選んでください。

プレイヤーが購入できるのは、ボードの中央付近にある「消耗品」と「研究」のマーケットのみです。

隅のセクター（耐久消費財 (Durables) とエネルギー (Energy)）は消費マーケットであり、プレイヤーはここで購入することはできません。

- プレイヤーが自分の「資材トークン」を購入しても、お金のやりとりはありません。資材トークンはそのプレイヤーの備品に戻され、プレイヤーバンクには記録されません。
  - 必要な資材がボード上にない場合は、銀行から購入することができます。
- ボード中央の「木材」「石材」「鉄鋼」「研究」のいずれかのマーケットに資材トークンが1枚以上ある状態でターンを開始した場合、プレイヤーは銀行に一律13ドルを支払うことで、不足している資材を購入することができます。

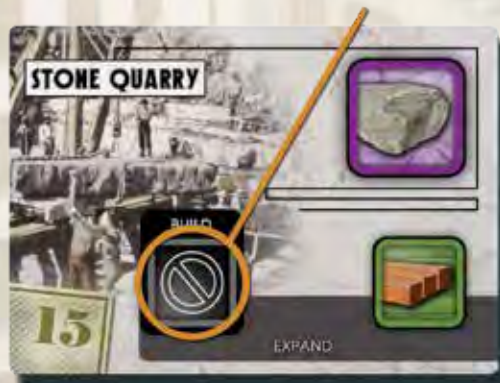


他のプレイヤーから資材を購入するには、資材トークンをボードから取り除き、各トークンの価格表に記載されている金額と一緒に持ち主に返します。

そのプレイヤーは、資材トークンを自分のプレイヤーバンクに入れて得点します。ゲーム終了時には、各資材トークンはそれぞれ1つの「マーケットシェア」の価値を持ちます。



これらの施設には  
建設コストはありません。





多くの人はチャンスを掴むことができない。それ(チャンス)は作業着を着ており、大変そうに見えるからだ。 - トーマス・エジソン -

新しい施設は、建設されるとすぐに施設に書かれている資材トークンを生産します。これらの資材を適切なマーケットに配置し、価格を設定します(8ページの「価格設定」を参照)。これは、通常のプロダクションにのみ適用される無料の「資材の生産」アクションです。



注：各施設で使用できる最初のカードは、二重工場施設です。このカードは、ゲームを2サイズで開始しますが、**拡張するには追加コスト**がかかります。

### 希望価格で入手できない場合もあります

プレイヤーは、資材を買いだめしたり、ゲームの後半に備えて保存したりすることはできません。資材は、施設の建設、施設の拡張、前進の購入、不動産の購入のためのターンアクションの一部としてのみ購入、使用することができます。必要な資材がプレイヤーの希望する価格で入手できない場合、そのプレイヤーは後のターンに価格が変更されることを期待しなければなりません。

### 施設の拡張：

プレイヤーは、同じ種類の施設を2つ建設することはできません。その代わりに、既存の施設をより大きなサイズに拡張し、その生産量を増やさなければなりません。

そのためには、建設コストと拡張コストの両方を支払わなければなりません。施設の建設(6ページ)と同じ手順で購入します。

購入が完了したら、同じ種類の施設カードをもう1枚取り、以下のように既存の施設の下に挟みます。



今後、この施設は、使用するたびにオイルグッズを2個生産します。また、この施設をサイズ2からサイズ3に拡張するには、研究(Research)1個とスチールグッズ2個を購入する必要があります。

新たに拡張された施設は、そこに書かれている資材トークンを直ちに生産します。その資材トークンを適切なマーケットに配置し、価格を決定します。

これは「通常生産」アクションとなりコストはかかりません。プレイヤーは1ターンに1つの施設を建設するか、1つの施設を拡張することができますが、両方はできません。



一日数セントのために、長時間働く中国の苦力より、自分の家や自動車を持っているアメリカの労働者のほうが幸福である。  
一方は奴隷であり、他方は自由人である - ヘンリー・フォード -

## 2. 工場施設の稼働 (資材の生産と価格設定)

資材を生産するために、プレイヤーはまず自分の施設のうち、どの施設がこのターンに生産するかを選択しなければなりません。

次に、「通常生産」と「過剰生産」のどちらかを選択します。

「通常生産」はコストがかからず、カードに書かれた数の資材を生産します。

「過剰生産」は、表示されている数の2倍の資材を生産しますが、プレイヤーは施設カードに書かれている過剰コストを銀行に支払わなければなりません。

この拡張施設は、  
通常の生産では2つの  
資材を生産します。



過剰コストを払えば、  
資材の生産数は2倍になります



### 過剰コストの支払い

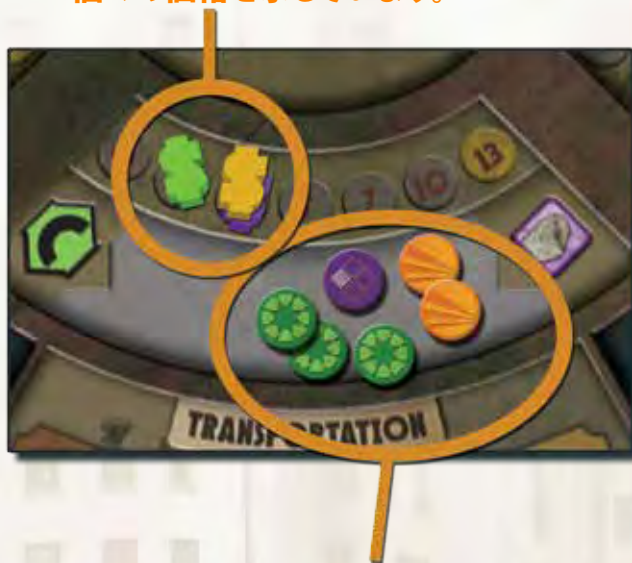
拡張された施設は、通常の生産ではそこに表示された資材をすべて生産します。

過剰生産では、2倍の資材を生産しますが、過剰コストは銀行に支払わなければなりません。

### 価格設定：

資材を1つ生産するごとに、プレイヤーは自分の色の資材トークンを1枚取り、その資材のアイコンがあるマーケット価格トラックの横に置きます。そして、プレイヤーはその資材の価格を決定するために、価格表に価格マーカーを好きな金額に配置(または移動)します。ある資材を複数個生産しているプレイヤーは、その資材のアイコンが描かれたマーケット価格設定トラックがあれば、複数のマーケットに配置することができます。

価格トークンは、各プレイヤーが  
この特定の資材のシェアに対して設定した  
個々の価格を示しています。



マーケットにある資材の数は、  
資材トークンの数で示されます。



### 3. 技術研究

「技術研究」はプレイヤーに強力な能力を与えます。

「技術研究」は、技術発展ボードに掲載されています。

複数のプレイヤーが同じ「技術研究」を所有することはできますが、1人のプレイヤーが同じ「技術研究」を2つ所有することはできません。

「技術研究」を獲得するためには、プレイヤーは指定された数の研究 (Research) を入手する必要があります。

研究 (Research) の購入方法は、施設を建設するための工場施設の建設 (6 ページ) と同様です。



「技術研究」には3つのレベルがあります。

「技術研究」は、ゲームがそのレベルに対応する「時代」に入るまで利用できません。

一部の「技術研究」には前提条件があり、前提条件をクリアしないと購入することはできません。

前提条件は、アドバンテージのレベルを示す線で示されています。

研究のアドバンスを購入後、その所有権を示すために資材トークンを置きます。



#### ロックされたマーケット:

盤面の外周にある3つのマーケットアイコンには、ゲーム開始時にロックされていることを示すロックマークが表示されています。



プレイヤーは、事前にそのマーケットアイコンのロックを解除しなければ、ロックされたマーケットに指示された資材を置くことはできません (「3. 技術研究」参照)。

マーケットでロックのかかっていない他の資材に関しては置くことができます。



例えば、図の一番上の丸で囲んだ研究アドバンスを購入するためには、現在「時代」が第3期であること、四角で囲んだ3つの研究アドバンスのうち少なくとも1つをすでに持っていること、そして3つの研究資材を購入する必要があります。

研究アドバンスを購入した後、各マーケットの資材の価格を再設定することができます。

価格再設定を行う際、マーケットに資材を追加したり、マーケットから資材を削除することはありません。



## 4. マーケット操作

(ボーナスカードを1枚引き、価格を再設定する)

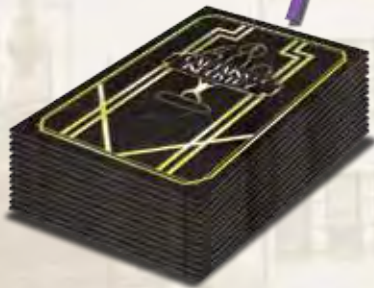
ボーナスカードは、ゲーム終了時までカードに記載された条件を満たすことで、プレイヤーにマーケットシェアを与えるものです。慎重に計画を立てれば、「ボーナスカード」が勝利の決め手になります。

プレイヤーは、ボーナスカードを1枚引き、各マーケットの資材の価格を再設定することができます。

価格再設定を行う際、マーケットに資材を追加したり、マーケットから資材を削除することはありません。



紫のプレイヤーは、デッキから新しいボーナスカードを1枚引くことにします。



## 5. 不動産の投資

不動産は、経済を形成する上で重要な役割を果たしています。

不動産マーケットは、プレイヤーが生産した資材に対する需要の大きさを決定します。

不動産へ投資するには、まず「住宅地」「商業地」「工業地」「交通機関」の4つのゾーンを選択します。

それぞれのゾーンでは、ブロンズ、シルバー、ゴールドと異なる「レベル」の不動産の投資先があります。

プレイヤーは、どのゾーンにも投資することができますが、ゾーンで投資ができるのは空いている最も低いレベルから投資を行わなくてはなりません。



ここは「商業用不動産」ゾーンです。現在、配置された不動産はありません。ここに建物を建てるとしたら、ブロンズレベルのスペースに建てることになります。

不動産ゾーンとレベルが決定した場合、プレイヤーはレベル上に表示している資材を「マーケット価格」から購入しなければなりません。

工場施設の建設(6 ページ)と同様の手順で購入します。



その後、彼らはそれぞれのマーケットで資材の価格を再設定します。

### 価格の再設定は2つのアクションがあります

2種類のアクションにより、プレイヤーは自分のマーケットにある資材の値段を変更することができます。

「技術研究」(9ページ)と「マーケット操作」(10ページ)のアクションは、いずれもプレイヤーが自分のマーケットの価格を再設定することができます。



資材を購入したプレイヤーは、同じレベル（ブロンズ、シルバー、ゴールド）の不動産カードを確認します（これらのカードは、いつでもどのプレイヤーでも確認することができます）。

ここでは「ブロンズ」のカードを見てみましょう。

ブロンズレベルの不動産カードの例を2つ紹介します。



この例では、左のカードには消費財セクターの需要が2つ、耐久財セクターの需要が1つ表示されています。右のカードには、耐久消費財セクターの需要が1つと、エネルギーセクターの需要が2つ示されています。需要がどのようにマーケットに影響を与えるかは、次節の「時代」の終わり」で説明します。

不動産が需要を生み出すセクターは3つあります。

消耗品（緑）、耐久消費財（青）、エネルギー（黄）です。

ボード上のブロンズレベルのスペースには、すでに各セクターの1つの資材に対する**自動需要**があることに注目してください。

もし「ブロンズレベル」のスペースが建設されなくても、これらの需要アイコンは有効です。しかし「ブロンズレベル」の不動産が建設された場合は、カードに書かれている需要が**自動需要**の代わりとなります。

**ブロンズレベルの不動産エリアには、「自動需要」があります。**



プレイヤーが建設する不動産カードを選んだら、そのカードをスペースに置き、そのカードの上にそのプレイヤーの資材トークンを1つ配置します。

ゲーム中、その不動産カードは、毎ラウンド終了時に、そのプレイヤーに2ドルの収入をもたらします。

**プレイヤーは、不動産カードをボード上の適切な場所に置き、その不動産を所有していることを示すために、手持ちの資材マーカーをカードの上に置きます。**



不動産を購入した後、プレイヤーは自分の**ターンオーダーマーカー**を「**ターンオーダートラック**」の**最後へ移動**させなければなりません。

この「次のターンオーダートラック」は、プレイヤーが次のラウンドでプレイする順番を決定します。



**不動産を購入した後、プレイヤーは順番を最後に移動します。**

最後にプレイヤーは、「進捗チップ」を「進捗」トラック**中心**に追加します。進捗チップは3枚しかなく、1ラウンドに1枚しか進捗トラック中心に追加できません。





# ラウンドの終了

ターンオーダートラックの最後のプレイヤーがターンを行った後、そのラウンドは終了し、次の工程を行います

1. 各プレイヤーは、所有する不動産カード 1 枚につき 2 ドルを受け取ります。



2. ターン順が調整されます。トラックに残っていたプレイヤーはすべて最初の位置に移動し、下のトラックにいたプレイヤーはその後ろに移動します。



3. ラウンド中に初めて不動産を購入すると、下図のようにゲーム進捗ホイールの中央にある進捗チップスペースに 1 枚の進捗チップが追加されます。ラウンド終了時にそこから 1 枚の進捗チップを「進捗状況トラック」に追加します。



4. 進捗ホイールの中央にあるチップを「進捗トラック」に追加した後、「進捗トラック」にあるチップ 1 枚につき、「進捗デッキ」から進捗カードを 1 枚引きます。※最低 1 枚は引きます



5. 進捗カードには、都市カード 6 枚、国カード 4 枚の計 10 枚のカードがあります。



引いたカードが「都市カード」の場合、それを表向きにして進捗カード欄に置きます。

「都市カード」が 6 枚に満たない場合は、新しいラウンドを開始します。

「国カード」は進捗デッキへ戻しシャッフルします。

6 枚の都市カードがすべて引かれたとき、そのエイジ(時代)は終わります。次の「時代」の終わり」の処理へ進みます (14 ページ参照)。



× 6

## 進捗カードを引く枚数について

進捗トラックの最初のマーカーはボードに直接印刷され、ラウンド終了時に進捗カードの枚数にカウントされます。各ラウンド終了時、チップが 1 枚も置かれていない場合でも、最低 1 枚の進捗カードが引かれます。



## 不動産カードの投資例



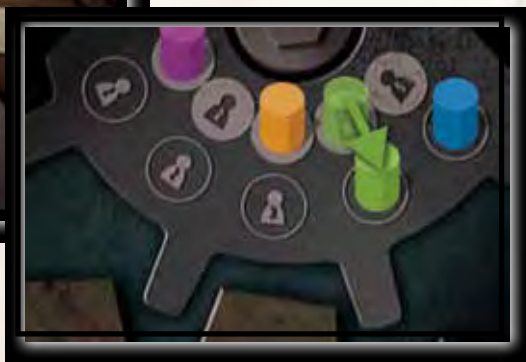
緑プレイヤーは、ラウンドの最終プレイヤーとして自分の手番を行います。



緑プレイヤーは、ブロンズの不動産カードを購入し、その上にトークンを置きます。



前の手番で青プレイヤーはこのラウンド不動産カードへ投資しました。つまり、進捗ホイールの中央にはすでに進捗トークンが1枚あるということになります。



緑プレイヤーが不動産カードへ投資したので、緑プレイヤーは次のターンオーダートラックの最後の空いている場所に移動します。



現在、不動産を所有しているのは、緑と青の2人だけです。2人とも、不動産カード1枚につき2ドルをもらいます。



ラウンドが終了時、進捗ホイールの中央に「進捗トークン」がある場合1枚「進捗トラック」に移動します。進捗トラックに表示されているチップ（ボードにあらかじめ印刷されているものも含む）ごとに、進捗カードが1枚引かれます。



ターンの順番について入れ替えを行います。上のトラックに残っているすべてのプレイヤーを最初の利用可能なポジションに移動させ、下のトラックにいるプレイヤーをその後ろに移動させます。



# 「時代」の終了

進歩デッキから都市カードが6枚引かれた時点で、その時代は終わりを迎えました。以下のように調整します。

## 1. 需要の調整

「不動産ゾーン」と「マーケットセクター」を確認します

不動産カードのセクターイニシャル（そして未開発のブロンズ不動産スペースの自動需要）によって、消費者が購入する資材の数と廃棄される資材の数が決まります。

まず、「消耗品」「耐久消費財」「エネルギー」の各マーケット価格設定トラックで、資材の需要量を決定します（この段階ではリサーチは無視されます）。

8つのマーケットのそれぞれについて、隣接する「不動産」ゾーンを見ましょう。

消耗品のマーケットでは、すぐ下に隣接するゾーンがあるだけです。耐久財マーケットとエネルギーマーケットでは、左右に隣接するゾーンがあります。それぞれのマーケットについて、隣接する不動産ゾーンで一致する部門の需要（消費財、耐久消費財、エネルギー）を加算する。その合計が「需要」となります。この需要を超えた資材は、次の例のように廃棄されます。



15 ページの例では、右下の「耐久消費財マーケット」が「産業用 (Industrial)」と「運輸 (Transportation)」のエリアに隣接しています。これらのエリアには、6つの青色の耐久消費財セクターの需要（青色の「D」アイコン）があります。

これらのエリアには、青い「耐久消費財セクター」の需要（青い「D」アイコン）が6つあります。「産業用 (Industrial) ブロンズ」カードから2つ、「産業用 (Industrial) シルバー」カードから1つ、「産業用 (Industrial) ゴールド」カードから2つ、そして「運輸 (Transportation) 不動産ブロンズ」スペースの自動需要から1つです。

つまり、ボードの右下に表示されている「耐久消費財」の消費者の需要は6となり、そのマーケットから常用の数分、資材トークンを購入し、残りは廃棄されます。

どの資材トークンを購入する選択方法は、最も安価な資材トークンを順番に6個選び、残りを捨てます。

購入する予定の「資材トークン」は取り除かないでください。

最も安価な「資材トークン」をめぐって同点のプレイヤーがいた場合、全員に均等に分配されます。

均等に分配を行うのに十分な需要がない場合、各プレイヤーに分配できるよう最低一つ割り当てられます。

この例では、紫プレイヤーは価格3のグッズトークンを2個持っています。黄プレイヤーは価格7のグッズトークンを1つ持っています。青プレイヤーと緑は、価格7のグッズトークンを4個ずつ持っています。

このマーケット価格帯の消費者の需要は6つなので、最も安価な6つの資材トークンを特定しなければなりません。

紫プレイヤーが一番安価なので、紫プレイヤーの資材トークンが2個残ります。4つの需要が残っています。

残りのプレイヤー「黄、緑、青」は2番目に安く同点です。需要が4つ残っているので、それぞれ1つの資材トークンをボードに残すことができます。需要が1つ残っています。

青プレイヤーと緑プレイヤーはそれぞれ価格7の資材トークンを追加で持っていますが、需要は1つしか残っていません。

これは、需要を均等に分配させるため、青と緑はそれぞれ1つずつ資材トークンをボードに残します。

結果、紫プレイヤーは資材トークンを2個、黄プレイヤーは資材トークンを1個、青プレイヤーと緑プレイヤーはそれぞれ資材トークンを2個ずつ保持することになります。

この7つの資材トークンは購入され、その他の資材トークン（緑2つ、青2つ）はボードから取り除かれて持ち主に返されます。

※取り除かれた資材トークンは得点にはなりません。

※購入中の資材トークンは取り除かれません。

以上の手順を、リサーチ以外の8つのマーケットごとに別々に行います。

これで需要が解決したので、あとは「時代」の終わりに向けての作業に入ります。



## 耐久消費財(D)の需要例



|                                                                                                       |             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>D</b> <b>D</b>  | <b>\$6</b>  |
| <b>D</b>           | <b>\$7</b>  |
| <b>D</b> <b>D</b>  | <b>\$14</b> |
| <b>D</b> <b>D</b>  | <b>\$14</b> |

緑プレイヤーと青プレイヤーの  
価格が同じだったため、  
需要が一つ増え同数となる



購入されなかった  
トークンは廃棄  
されプレイヤーに  
戻ります※お金は  
もらえません

価格を表すトークンは破棄しません



## 2. 支配したセクター

消耗品セクター※p3 [C2] (4つの消耗品マーケットの合計)において、最も多くの「資材トークン」を持っているプレイヤーを決定します。そのプレイヤーはボーナスとしてマーケットシェアを5つ獲得します。

耐久消費財セクター※p3 [C3] (両方の耐久消費財マーケットを合わせたもの)で最も多くの資材トークンを持っているプレイヤーを決定します。そのプレイヤーはボーナスとしてマーケットシェアを5つ獲得します。

エネルギーセクター※p3 [C4] (両方のエネルギーマーケットを合わせたもの)において、最も多くの「資材トークン」を持っているプレイヤーを決定します。そのプレイヤーはボーナスとしてマーケットシェアを5つ獲得します。

もし2人以上のプレイヤーが同数のグッズトークンを持っている場合、誰もそのセクターのボーナスマーケットシェアを得ることはできません。



この例では、消耗品セクターで緑プレイヤーが優位に立っており、マーケットシェア5を獲得しています。耐久消費財セクターとエネルギーセクターの優位性もチェックしていきます

## 3. 資材を売却

「消耗品セクター」「耐久消費財セクター」「エネルギーセクター」の各セクターで優位に立った後、プレイヤーは資材を銀行に売却してお金を集め、売却したトークンをプレイヤーバンクに預けます。先ほどの例(15ページ)では、緑が2つの「資材トークン」を1つ7ドルで銀行に売り、それを回収します。



緑プレイヤーは銀行から1トークンあたり7ドルを受け取ります



そして、すべての資材トークンを自分のプレイヤーバンクに入れます



## 4. ボーナスの確認

もしプレイヤーが、各「時代」の終わりにボーナスのマーケットシェアを得ることができる「技術研究」を持っているなら、それを得点にします。



プレイヤーは手持ちの  
資材トークンを使って、  
1枚1点の  
マーケットシェア  
ポイントとします



シェアトークンの  
場合は、1枚5点  
となります

## 5. ボーナスカードを1枚選び、 山札に戻す

各プレイヤーは、自分のボーナスカードを1枚選び、山札に戻します。  
そして、その山札をシャッフルします。

各プレイヤーは、  
自分のボーナスカードの  
中から1枚を選び、  
デッキに戻します



デッキをシャッフルします

## 6. 進歩デッキをリセット

すべての進歩カード(前に伏せられていたものを含む)を取り出し、

- ・進歩デッキにシャッフルして戻します。
- ・進歩チップをすべてボードから取り除きます。
- ・時代欄に次の時代マーカーを追加します。

これで次の「時代」が始まりますが、これらが第3の時代の終わりの場合は、ゲームが終了し最終得点へうつります(次項参照)。



# ゲームの終了

第3時代の終了後、いくつかの追加のスコアリングのステップがあります。

## 1. プレイヤーバンクの公開

プレイヤーは、プレイヤーバンクを公開し資材トークンとチップを計算します。

資材トークンは1つにつき1マーケットシェアの価値があり、チップは5つの価値があります。



各プレイヤーは  
自分のプレイヤー  
バンクの内容を  
公開する

## 2. 研究アドバンテージ ボーナスの確認

ゲーム終了時にボーナスが得られる「技術研究」を持っているプレイヤーは、それを得点します。

前のステップで得たプレイヤーバンクの合計に加えます。



## 3. ボーナスカードの確認

ボーナスカードのボーナスのうち、該当するものを合計し、今すぐ得点します。

注意：特定の施設に特典があるボーナスカードには、ボーナスが記載されています。

これらのボーナスは累積されます。

例えば、ゲーム内で最大かつ最大の施設である「サイズ5の農場」を持つプレイヤーは、記載されている3つのボーナスをすべて獲得し、合計で14のマーケットシェアを得ることができます。



## 4. 集めた資金の確認

最も多くの資金を持っているプレイヤーは、20ボーナスを獲得します。資金量が2番目に多いプレイヤーは、10ボーナスを獲得します。

資金量が3番目に多いプレイヤーは、5ボーナスを獲得します。



## 5. 最終勝利プレイヤーの確認

マーケットシェアが最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

同点の場合は、残りの資金が多い方が勝者となります。

それでも同点の場合は、順番の早い方が勝ちとなります。



# ゲームの攻略

第一時代までに売れるのは、「石」「鉄」「材」「研究」だけですから、お金が必要な場合は、これらのマーケットで資材を生産しましょう。

自分のために資材を生産するのは当然のことですが、それでは得点面で不利になります。

自分で使うために資材を生産するのは当然のことですが、スコア的には不利になります。他のプレイヤーがあなたの資材を購入することが、あなたの最大のシェア源となります。

特に各時代の後半では、ターン順が最後になることが有利になります。

ある資材を独占しているプレイヤーは、誰も挑戦してこなければ有利になります。

進捗デッキにも注目してください。  
時代の終わりを予測することで、「あと1つ何かしたい」という気持ちを抑えることができます。

## クレジット

### Game Design

Michael R. Keller

### Game Development

Seth Jaffee

### Art and Graphic Design

Bryan Fischer

Daniel Solis

Rob Lundy

### Rulebook Design

Daniel Solis

### Special Thanks

Daniel Glaser  
Jeffrey Sam  
Double Exposure  
Russell Knox  
Bret Nelson

### Thanks

NYC Board Game Designers  
Jared Greenberg  
Dan Cassar  
Andrew Parks  
Todd Rodgers  
Spielbany  
Cynthia Wang  
Zhen Wang

### Playtesters

Raaid Ahmad  
Paul Birnbaum  
Elliot Black  
Phil Cofield  
Norm Coleman  
Sam Dixon  
Kristy Eckert  
Doug Faust

Anni Foasberg  
Jon Grover  
John Heder  
Gil Hova  
David Irving  
Kiratbir Khurana  
John Moeller  
William Murdock  
Benson Lee

Odelia Lee  
Christopher Parks  
Sarah Parks  
Mandy Proctor  
Larry Puccio  
Cyndie Russo  
Mark Salzwedel  
Suzanne Zinsli



