



EMBARCADERO

≈ RULEBOOK ≈



A Game by Adam Buckingham & Ed Marriott



Watch the video to learn how to play Embarcadero: www.renegadegames.com/how-to-play-embarcadero

INTRODUCTION

1850年、サンフランシスコ。ゴールドラッシュが本格化している。サンフランシスコ湾には宝探しの船が続々と入港している。景気の良い町の沖合には、乗組員が金貨熱に冒まれて久しい廃船の群れが停泊している。

これらの廃船を港に曳航して、自分たちの帝国を築いていくビジネスマンたちがいた。時が経つにつれ、この埠頭は「エンバーカーデロ」と呼ばれ、繁栄する港町のビジネスの中心となっていった。

『エンバーカーデロ (EMARCADERO)』では、プレイヤーは彼らのような優秀な起業家になります。捨てられた船の上にはサンフランシスコを建設し、市議会への進出を果たします。あなたはウォーターフロントを支配するために必要な手に入れることができるでしょうか？

COMPONENTS



1 Game Board
ゲームボード



4 Player Boards
プレイヤーボード



6 Character Cards
人物カード



1 Solo Player Aid Card
1人用エイドカード



53 Building Cards
建築カード



53 Ship Cards
船カード



13 Landmark Cards
ランドマークカード



9 Goal Cards
目標カード



80 Building Tiles
建築タイル



53 Ship Tiles
船タイル



30 Wharf/Infill Tiles
埠頭タイル / 埋め立てタイル



4 100-Point Tokens
100点タイル



160 Structures
構造物



25 Sunk Tokens
沈没トークン



15 Resource Tokens
資源トークン



50 Coins
コイン



1 First Player Marker
ファーストプレイヤーマーカー



8 Score Markers
スコアマーカー

CARD ANATOMY

建築カード

BUILDING CARDS

1 カードタイプ

住宅、商人、政府、市民のタイプがあります

2 建物のサイズ

この建物が港に必要とする面積サイズ

3 マーケットコスト

このカードを市場から購入するために必要な価格

4 リソース

この建物が建設されると提供されるリソース

5 廃棄アクション

このカードが手札から廃棄されたときの効果

6 建築コスト

この建物を建設するために必要なリソース

7 追加コスト

追加の構造物を配置するために必要なリソース

8 獲得ポイント

この建物が建設されたときに得られる得点

9 建築ボーナス

この建物が建設されたときの効果



船カード

SHIP CARDS

1 カードタイプ

住宅、商人、政府、市民のタイプがあります

2 建物のサイズ

この建物が港に必要とする面積サイズ

3 マーケットコスト

このカードを市場から購入するために必要な価格

4 リソース

この建物が建設されると提供されるリソース

5 廃棄アクション

このカードが手札から廃棄されたときの効果

GAME SETUP

- 1 ゲームボード - 両面のゲームボードをテーブルの上に置きます。必ず、現在のプレイヤー数（1～3 人または 4～5 人）が記された面を使用してください。5 人でプレイするには拡張版「Unsinkable」が必要です。
- 2 サプライ - 船タイル、埠頭タイル、資源トークン、沈没トークン、100 点トークン、コインを サプライとして横に並べます。
- 3 船カード (SHIP CARDS) - カードをまとめてシャッフルします。各プレイヤーに 4 枚のカードを裏向きで配ります。残りの山札をゲームボードの近くに置き、山札の上から 4 枚のカードを表にして、山札の横に並べて置きます。
- 4 建築カード (BUILDING CARDS) - カードをまとめてシャッフルします。各プレイヤーに 4 枚のカードを裏向きで配ります。残りの山札をゲームボードの近くに置き、山札の上から 4 枚のカードを表にして山札の横に並べて置きます。
- 5 ランドマークカード (Landmark Cards) - カードをまとめてシャッフルします。山札をゲームボードのラベルが貼られスペースに裏向きで置きます。
- 6 目標カード (Goal Cards) - カードをまとめてシャッフルします。3 枚のカードを引き、1 枚ずつゲームボード上の番号のついたゴールスペースに表向きで置きます。使わなかったゴールカードはゲームボックスに戻します。
- 7 人物カード (Character Cards) - 各プレイヤーに人物カードを 1 枚ずつ渡します。ランダムに配ってもいいし、各プレイヤーに選んでもらっても構いません。使わなかったカードはゲームボックスに戻します。
- 8 プレイヤーの準備 - 各プレイヤーは、プレイヤーボード、建築タイル、構造物、自分の選んだ色のスコアマーカ、およびサプライから 15 ドルを受け取ります。各プレイヤーは、スコアトラックと評議会トラックのスタートスペースにスコアマーカを置きます。
- 9 スタートプレイヤー - 好きな方法で最初のプレイヤーを選びます（最も最近サンフランシスコを訪れた人や、最も最近ポートに乗った人など）。そのプレイヤーに第一プレイヤーマーカを渡します。
- 10 最初の手札調整 - 各プレイヤーは、配られた 8 枚のカードのうち、船のカードや建物のカードから任意に 5 枚選び、最初の手札にします。カード 1 枚につき、そのカードの市場コストと同額のお金を支払わなければなりません。プレイヤーがキープしなかったカードは、すべて表向きにして、同じデッキの隣にある捨て札の山に置きます。
- 11 最初の船の配置 - 手番順に、各プレイヤーはサイズ 3 の船タイルを、短辺の 1 つが海岸線に隣接し、長辺の 1 つが埠頭に隣接するように港の水域スペースに配置し、その後、船タイルの各スペースに構造物を 1 つずつ配置します。



基本ゲーム

人物カードの基本となる面を使います。この面では、人物カードの違いは、スタート時のリソースだけです。

高度なゲーム

人物カードの上級者向けの面を使います。この面では、人物カードはそれぞれいくつかの特別な能力を持っています。



評議会トラック



スコアトラック

EACH PLAYER



GAME SEQUENCE

ゲームは 3 ラウンドで行われます。

各ラウンドでは、プレイヤーは最初のプレイヤーから時計回りに順番に交代していきます。これは、各プレイヤーが 5 回交代するまで続きます。

各ラウンドの終了時に、ラウンドの得点計算を行います。

このときプレイヤーは、そのラウンドの目標達成度、埠頭での影響力、評議会での地位などのポイントを途中計算します。

第 3 ラウンドが終了すると、ゲームは終了し、最終的な得点計算が行われます。総合得点の最も高いプレイヤーが勝者となります。

TURN DETAILS

各プレイヤーのターンには 2 つのフェーズがあり、順番に行われます。まず [A] アクションフェーズを行い、次に [B] 購入フェーズを処理します。どちらのフェーズも必須です。

A. アクションフェーズ

このフェーズでは、手札からカードを 1 枚出して、1 つのアクションを行います。アクションは、「船を停泊させる」「建物を建設する」「カードを廃棄する」の 3 つから選択できます。

船を停泊させる

船を停泊させるには以下の手順を行います。すべての手順を完全に実行できない場合は、その船の停泊はできません。

- 1 手札から船カードをプレイし、プレイヤーボード右側（ディスプレイ）の船領域に表向きに配置し、他の船カードと一緒に配置します。

- 2 船のカードが示すサイズと形に合った船タイルをサプライから 1 枚取り、その船タイルを港の水域スペースに置きます。少なくとも 1 枚の他の船タイル、埋め立てタイル、埠頭と隣接するようにします。

- 3 埠頭に隣接する船のスペース 1 つにつき 1 ドルの停泊料を支払います。

- 4 船タイルを配置する際は、その船タイル状に構造物を 1 つ置かなくてはなりません。

船カードに表示されている資源は、これであなちが使用できるようにしました。これらの資源はゲーム中、毎ターン使用することができます。

注：プレイヤーボード右側（ディスプレイ）に船を追加する際には、スペースを確保するためにカードを重ねるとよいでしょう。ただし、左端のリソースが表示されていることを確認してください。

船の停泊

アミールは船カード
(Brilliant) を停泊させること
にし、船カードをプレイヤーボー
ド右側(ディスプレイ)に置きます。
彼は、港のスペースに 4x1 の船
のタイルを置きます。船のスペー
スのうち 3 つは埠頭に隣接して
いるので、彼は停泊料として 3
ドルを支払いました。



建物を建築する

建築を行うには、以下の手順を実行します。すべての手順
を完全に行うことができない場合は、その建物を建設する
ことはできません。

- 1 船カード、他の建築カード、人物カード、資源トークン
など、ディスプレイに表示されている利用可能な資源を
チェックして、建築費に必要な資源がすべて揃っている
かどうかをチェックします。お金の支払いは、あなたの
手持ちから支払わなければならないません。
- 2 手札から使用する建築カードをプレイヤーボード右側
(ディスプレイ)にある建築スペースへ配置します、他
の建築カードがある場合は並べて一緒に置きます。
- 3 建築タイル置き場から建築カードのサイズに合った建築
タイルを1枚または複数枚取り、それらのタイルを港で
所有している集まっている構造物の上に置きます。タイ
ルは、L字型やジグザグ型など、どのような向きでも
配置できます。

- 4 今配置した建築タイルの任意のスペースに構造物を1つ
を任意で配置します。

- 5 建築カードに記載されているポイント値と同じ点数を獲
得し、建築カードに記載されている建物ボーナスを獲得
します。ただし、建物によっては、ゲーム終了まで建物
ボーナスが有効にならないものもあります。

配置した建築カードに表示されている資源は、ゲーム中使
用することができます。

注：建築カードをプレイヤーボード横に配置する際には、ス
ペースを確保するために左端の資源が表示されるように
カードを重ねるとよいでしょう。

建物の建築

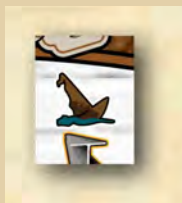
ブルックは建築カード（消防署）を建築することによって、その建築カードをプレイヤーボード右側（ディスプレイ）に配置します。この建物の建設費は1ドル、木材1つおよび粘土1つです。ブルックは必要な資源があることを確認したら1ドルを支払います。ブルックは建築タイルを、港にある自分の構造物が3つの連続したグループの上に建築タイルを置き、その上に構造物を1つ置きます。



建築物によっては沈没コストや追加コスト（任意）があるものがあります。

沈没コスト

建物の中には、より強固な基礎を必要とするものがあり、沈没コストを支払う必要があります。沈没コストのある建物を建設する場合、船を1隻沈めなければなりません。コストを支払うには、ディスプレイ上の船カードの上に沈没トークンを置き、その船が提供する資源を覆います。



沈没船を所持している場合、その船は今後資源を提供することはありません。しかし、船を沈める前に新しい建築物の建築コストとして、資源を支払うことができます。

すでに沈没トークンが置かれている船カードに、2つ目の沈没トークンを置くことはできません。

追加コスト（任意）

いくつかの建物の中には、追加の資源をはじうことができます。コストを支払う際十分な資源があれば、必要な建築コストに加えて追加コストを支払うことができます。



追加コストを支払えば、その建物のすべてのスペースに構造物を任意で配置することができます。

沈没コストと追加コスト

カールは建築カード (LANDSCAPER) を建築することに決め、その建築カードをプレイヤーボード右側 (ディスプレイ) に配置します。大きき 4 のこの建物の建築費は、鉄 1、木 1、粘土 2、となりカールはこれを支払いますが、合わせて「沈没コスト」を支払うために、船を 1 隻沈めなければなりません。さらにこの建築物の「追加コスト」は木材 2 となり、支払うことができれば、新しい建物に 4 つまでの構造物を配置することができます。



カードの廃棄

カードを廃棄するには、以下の手順で行います。

- 1 手札から船カードまたは建築カードを 1 枚捨て、それを表向きにして、捨て札の山に置きます。
- 2 廃棄されたカードに記載されている特定の廃棄アクションを実行する、または、プレイヤーボードに記載されている 2 つの基本的な廃棄アクションのうち 1 つを実行します。

- 3 そして、2 つの市場の列のうち 1 つの列のカードをすべて捨て新しいカード 4 枚を補充することができます。

注：カードを引く必要があるときには、どちらかのデッキが空になっている場合は、捨て札の山からカードをシャッフルして新しいデッキを作り、カードを引きます。市場の列を埋めるのに十分なカードが残っていない場合は、できるだけ多くのカードを引きます。その後、その種類のカードが捨てられた場合は、すぐに空いているスペースに置きます。

カードの廃棄

ダニは船カード (Euphemia) を廃棄することになりました、ダニはカードを捨て札にし、廃棄アクションを実行することで、3つの構造物を配置するか、5ドルを得ることができます。あわせてプレイヤーボードにある2つの基本的な廃棄アクションのいずれかを実行することができますが、彼女はお金がないので、カードの廃棄アクションを選択し、5ドルを獲得しました。



購入フェーズ

購入フェーズでは、2つの市場の列のいずれかからカードを購入し、手札からカードを1枚選び、次のラウンドのためにプレイヤーボードに保存しなければなりません。

カードの購入

市場の列にある8枚のカードの中から1枚を選び手札に加え、お金を支払います。取得した市場の列の空いた枠に、山札から新しいカードを1枚補充します。

注：カードを引く必要があるときは、どちらかのデッキが空になっている場合は、捨て札の山札からカードをシャッフルして新しいデッキを作り、カードを引きます。市場の列を埋めるのに十分なカードが残っていない場合は、できるだけ多くのカードを引きます。その後、その種類のカードが捨てられた場合は、すぐに空いているスペースに置きます。

カードの市場コストを支払うだけの資金がない場合は、代わりに好きな山札から一番上のカードを公開して取り、そのカードの市場コストと同じ数だけ得点トラックを後ろに移動します。そのカードの市場コストと同じ数のスペースをスコアトラック上で後退させます（スコアトラック上でゼロ以下になり、一時的にマイナスのスコアになることもあります）。

カードの保管

手持ちのカード（購入したカード含め）の中から1枚を選び、プレイヤーボードに表向きに保管します。

ターンごとにプレイヤーボード上にカードが1枚ずつ保管されるので5回のターン終了時には5枚のカードが保管されます。この5枚のカードは、次の新しいラウンドで手札となります。最終ラウンドの終了時では、プレイヤーボードに保管した5枚のカードは、最終得点計算の得点になります。

注：プレイヤーボードにカードを保管する際には、カードを重ねて保管しても構いません。ただし、保管したカードの上端が見えるようにしてください。

カードの購入と保管

エミーラは船カード (Elizabeth) を買うことにしました。市場価格は3ドルなので、彼は3ドルを支払います。彼はその購入した船カードを手札に加え、手札の中からまだ建設する予定のない建築カードを1枚選び、次のラウンドのためにプレイヤーボードに保管します。市場の列に空きスペースには、山札から新しいカードを補充します。



追加ルール

このゲームをプレイするためには、さらにいくつかの詳細ルールが必要です。このセクションでは、それらの追加ルールをご紹介します。



人物カード

人物カードは、ゴールドラッシュ時代のサンフランシスコで影響力を持っていた人物を表しています。配られた人物カードは、スタート時のリソースとなります。

セットアップ時に、**ベーシックとアドバンスのどちらの面を使うかを決めます**。すべてのプレイヤーは**同じ面**を使わなければならない。アドバンス側では、各キャラクターは3つの特別な能力を持っています：継続的な能力、1回限りの能力、そして得点能力です。

- **継続的な能力：**
1ゲームあたり無制限に使用することができます。それぞれの能力には、適用可能なタイミングがあります。

- **1回限りの能力：**
1ゲームにつき1回だけ、**自分のターンにのみ**使用することができます。使用した場合、この能力をカバーする人物カードの上に沈没トークンを裏向きに置きます。
- **得点能力：**
ゲーム終了時、得点計算に追加される独自の得点です。



構造物

構造物を設置することは、埠頭の展開を優位に進めます。構造物の置き方について詳細は5種類あります。

- 船タイルを配置する際は、その船タイル上に構造物を**1つ配置しなくてはなりません**。
- 建築タイルを配置する際は、その建築タイル上に構造物を**任意で1つ配置**します。(追加コストを支払えば、追加で建築タイル全てに構造物を配置してもかまいません)。

- あなたが「埋め立て」を行う際、その埋め立てタイルに構造物を1つ配置しなければなりません。
- 廃棄アクションに構造物の配置が書かれている場合、あなたは所有している船や建物の利用可能なスペースに必要に応じて構造物を配置してもかまいません。
- 評議会のトラックボーナスに構造物の配置が書かれている場合、あなたは所有している船や建物の利用可能なスペースに必要に応じて構造物を配置してもかまいません。

構造物の最大の高さは4段になります。

建築タイルを4段階（L4）に配置した場合でも、その上に構造物を配置することはできません。このルールは、建築する際に通常配置される構造物も含まれます。

構造物を配置する際、その構造物が対戦相手の所有する構造物に隣接している場合は、評議会トラックを1スペース進めます。隣接とはお互いが同じ高さにあり、かつ面がつながっている場合となります。

ほかのプレイヤーが所有している船や建物に、あなたは構造物を配置することはできません。また水上スペースや埠頭スペースに直接構造物を置くことはできません。構造物の上に、建築タイルを挟まずに構造物を直接置くことはできません。

配置する構造物は、常に自分の在庫から配置します。在庫を使い果たしてしまうと、それ以上構造物を配置することはできません。以前に配置した構造物は移動できません。



埠頭タイル

埠頭を拡張すると拡張時にドルを得ることができます。ラウンド終了時に得られる埠頭ポイントの値も増加します。埠頭タイルを戦略的に配置し埠頭を拡張しましょう。

埠頭タイルを1枚配置するたびに**1ドル獲得**します。埠頭タイルを配置するときは、埠頭の先端からまっすぐに配置していきます。

もともと印刷された埠頭には、他の埠頭タイルを配置することはできません。



埠頭が配置されると、ラウンド終了時その埠頭のスペースの数と同じだけの埠頭ポイントが得られます。すべての埠頭は、7スペースから始まります（7ポイントの価値）。埠頭のタイルが追加されるたびに、埠頭のポイントは1ポイント増加します。

構造物の隣接

ダニ（灰色）は、相手の構造物がいくつかあるエリアに構造物を置くことにします。

同じ階層にある赤の構造物は対角線上にあるため、アミール（赤）とは隣接していません。カル（緑）との間には埠頭があるので、カルとは隣接しません。ブルック（金）の構造物は、同じ階層で隣接しています。





埋め立てタイル

埋め立てタイルは、船を停泊させることなく、港での所有面積を拡大することができます。埋め立てタイルを戦略的に配置して、建物のためのスペースを作り、相手を妨害し、評議会での地位を高めていきましょう。

あなたが埋め立てタイルを配置するときは、あなたが所有する船のタイルまたは埋め立てタイルに隣接する水域スペースに配置します。そのあと、その埋め立てタイルに**構造物を1つ配置します**。構造物が**埠頭に隣接するスペースにある場合は、1ドルの入渠料を支払う必要があります**。



評議会トラック

評議会トラックを進めるとボーナス効果が発生します。評議会トラックでのあなたのポジションは、サンフランシスコ市でのあなたの政治的影響力を表しています。トラックを進めるには2つの方法があります。

- 構造物を配置する際、その構造物が対戦相手の所有する構造物に隣接している場合、あなたは評議会トラックを1スペース進めます。隣接とはお互いが同じ高さになり、かつ面がつながっている場合となります。
- 廃棄アクションや建築ボーナスから指定がある場合、あなたは評議会トラック上で一定数のスペースを進めます。

協議会トラックには多くのボーナススペースがあります。協議会トラック上のボーナススペースに到達すると通過すると、関連するボーナス効果が発動します。ただし、得点スペースは、ゲーム終了時の最終的な得点のみに関係します。



評議会トラックの同じスペースにプレイヤー数の制限はありません。

協議会トラックの終わりに到達した場合はそれ以上前進はしません



ランドマークカード

プレイヤーが協議会トラック上のランドマークスペースに到達または通過するたびに、ランドマークデッキの一番上のカードを公開し、建築マーケット列の近くに置きます。ランドマークが公開された後は、誰でも建築することができます。

あなたは、1ターンにつき利用可能なランドマークを1つ建設することができます。これはフリーアクションであり、自分のターンのアクションフェイズに行う通常のアクションに加えて行うことができます。建物を建設する際に行う通常の手順をすべて行います。

同じターンにランドマークと通常の建物を建築した場合、同じ資源の一部または全部を使って両方の建築費を支払うことができます。表示されている各リソースは、建設ごとに1回使用できます。

ランドマークは、建物とみなされ、建物の数などに関係する他の効果に影響します。



資源トークン

協議会トラックの特定のボーナススペースに到達するか通過すると、サプライから好きな資源トークンを1つ取ります。

資源トークンは、トークンに表示されている種類（紙、レンガ、鉄）の上級資源として、いつでも使うことができます。これらのトークンは、コストの支払いに使用したり、リソースを参照する他の効果のために数えることができます。

これらのトークンは、カードに印刷されているリソースとは異なり、1回限りの使用となります。トークンがリソースとして使用された後は、そのトークンをサプライに戻します。

ラウンドの終了

各プレイヤーが5回のターンを終えたらラウンド終了となります。ラウンドが終了したら得点計算を行い、次のラウンドの準備をします。この項目を採点するかは、ラウンドごとに変わります。

- ・第1ラウンド：目標＋各埠頭
- ・第2ラウンド：目標＋評議会
- ・第3ラウンド：目標＋各埠頭＋評議会

注：スコアトラックの「99」のスペースを通過することがあれば、自分の色の100点トークンを取ってから、スコアトラックの2周目に入ります。

同点の場合は、同点の順位と次の順位のポイントを合計し、そのポイントを同点のプレイヤーで均等に分けます（余剰分切り捨て）。プレイヤーが必要なアイテムを持っていない場合、順位判定には加わりずポイントを獲得することはできません。

目標の得点計算

このゲームでは、最初の目標は“最も多い政府アイコン”を持っているプレイヤーとなり、第1ラウンドが終わった時点で、政府のアイコンの合計は、カル（3）、アミール（2）、ダニ（2）、ブルック（1）となり、一位のカルは10点を獲得し、アミールとダニは2位タイで4点ずつ獲得します。4位のブルックは0点となります。

GOAL SCORING 目標の得点計算

ラウンドの目標カードに表示されている項目の1位、2位、3位に応じて、プレイヤーは得点を獲得します。各目標カードには各順位用の3つのポイントが表示されており、それぞれ1位、2位、3位のプレイヤーに与えられます。



埠頭の得点計算

埠頭の得点が発生すると、各埠頭の影響力の1位、2位、3位に応じて、プレイヤーは得点を獲得します。各埠頭の得点は、1つずつ別々に行います。

各プレイヤーの埠頭での影響力は、その埠頭に隣接している自分の建造物の総数を数えることで決定します。

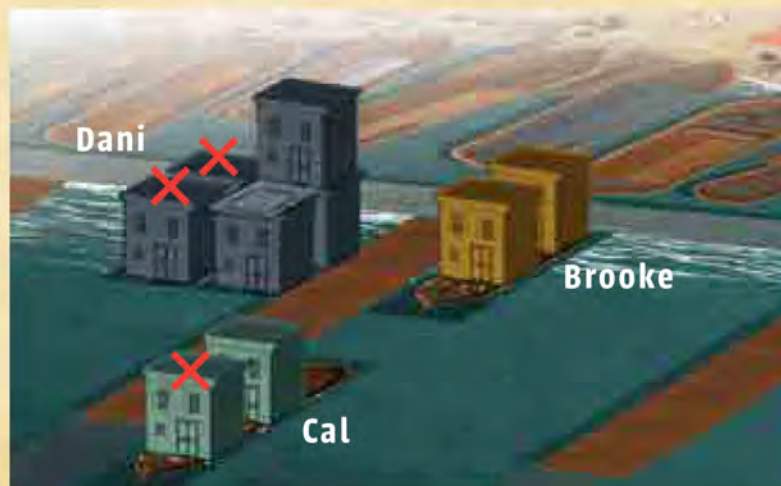
各埠頭で得られるポイントは、その埠頭を構成するスペースの合計数に基づいています。ゲーム開始時には、すべての埠頭に7つのスペースがありますが、ゲーム中にプレイヤーが埠頭を拡張することで変化していきます。

- 1位： 埠頭のスペース数と同じ点数を獲得
- 2位： 1位の得点の半分（切り捨て）を獲得
- 3位： 2位の得点の半分（切り捨て）を獲得

同点の場合は、同点の順位と次の順位のポイントを合計し、そのポイントを同点のプレイヤーで均等に分けます（余剰分切り捨て）。プレイヤーが必要な建造物を持っていない場合、順位判定には加わらずポイントを獲得することはありません。

埠頭の得点計算

この埠頭での影響力の合計は、ダニ（3）、ブルック（2）、カル（1）、アミール（0）となっています。ダニもカルも埠頭に隣接する船に他の建造物を持っていますが、建造物自体が埠頭に隣接していないため、カウントされません。この埠頭には7つのスペースがあるので、1位のダニは7点、2位のブルックは3点、3位のカルは1点を獲得します。



評議会の得点計算

協議会の得点が発生すると、プレイヤーは協議会トラック上での対戦相手との相対的な位置に基づいて得点します。各プレイヤーは、評議会トラック上で少なくとも1スペース後方にいる各対戦相手に対して3点を獲得します。

2人以上のプレイヤーが評議会トラックの同じスペースを占有している場合、同列とみなし順番の前後はありません。

評議会の得点計算

協議会のトラックでは、アミール（赤）が他の3人のプレイヤーよりも先にいるので、9点を獲得します。ブルック（黄色）とダニ（灰色）は、協議会のトラック上で次の位置にいますが、お互いに同じスペースにいるので、それぞれが他の1人のプレイヤーよりも先に進んでいるだけなので、3点しかありません。協議会のトラックで最後になったカル（緑）は、0点となります。



ラウンドの準備

ラウンド終了後、次のラウンドに向けて次の手順を実行します。次のラウンドに向けて、以下の手順を実行します。3 回目のラウンド終了時には、「お金を獲得する」以外のすべてのステップをスキップします。

- リソースは表示されている



一つにつき1ドル
を獲得します。

- 両方の市場の列からすべてのカードを捨て、それぞれの市場の山札から新しいカードを4枚ずつ補充します。
- 各プレイヤーは、このラウンドで自分のプレイヤーボードに保管した5枚のカードを選びます。これらのカードは、次のラウンドの新しい手札となります。
- スタートプレイヤーマーカーを、スコアトラックで最下位のプレイヤーに渡します。同点の場合は、前のラウンドでターン順が一番遅かった同点のプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡します。

注：カードを引く必要があるときは、どちらかのデッキが空になっている場合は、捨て札の山札からカードをシャッフルして新しいデッキを作り、カードを引きます。市場の列を埋めるのに十分なカードが残っていない場合は、できるだけ多くのカードを引きます。その後、その種類のカードが捨てられた場合は、すぐに空いているスペースに置きます。

ゲーム終了

第3ラウンドが終了すると、ゲームは終了し、最終得点計算が行われます。最終得点計算では、各プレイヤーは4つの項目でポイントを獲得します。

- 建物 - 建築したすべての建築カード（ランドマークを含む）に対して、ゲーム終了時の得点条件を持つ建物ボーナスでポイントを獲得します。
- 協議会トラック - 協議会トラックで到達または通過した最高得点のスペースに相当するポイントを獲得します。
- 保管したカード - 第3ラウンドでプレイヤーボードに保管した5枚のカードの市場コストと同じ点数を獲得します。
- 人物カード - 自分の人物カードにある終盤得点能力に応じて得点を獲得します（人物カードの上級面を使用する場合のみ）。

総合的なスコアが最も高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合、以下を適用します。

- 1：最も多くの構造物を配置した数
- 2：最も速くに配置された評議会トラック
- 3：最も多くお金を残している

同点の場合は、次に「Embarcadero」をプレイするときまで、勝利を共有します。



ソロモード

SOLO GAME MODE

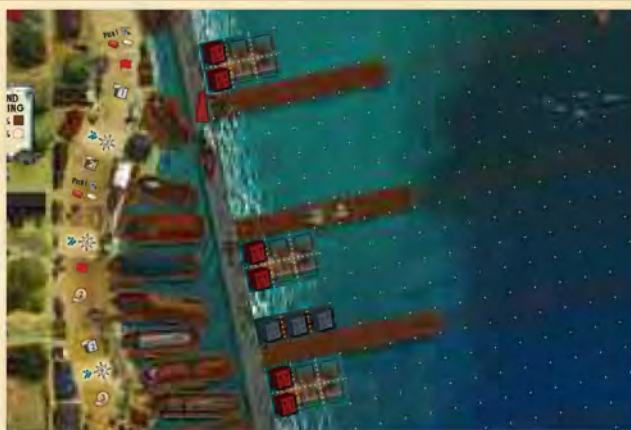
セットアップ

- 1 ボードの1-3 プレイヤー側を使用してゲームをセットしますが、目標カードは使用しません。
- 2 人物カードの基本面か上級面を選びます。
 - ・ 人物カードを「基本面」でプレイする場合、7点でゲームを開始します。
 - ・ 上級面「John C. Fremont」でプレイする場合、1回限り、協議会トラックを1スペース進めることができます。
- 3 ノンプレイヤーキャラクター（NPC）の色を選択します。
 - ・ NPC の構造物や建物のタイルを配置します。
 - ・ 埠頭のスタート地点付近の防波堤に NPC のスコアマーカを1つ置きます。



- ・ スコアマーカを配置した後、3つの埠頭のそれぞれに隣接して平行にサイズ6の船を1隻ずつ配置し、それぞれの埠頭に2つのNPC構造物を配置し、両方の構造物が岸に隣接するようにします。NPC船は、それぞれの埠頭のどちら側に配置するかを選択することができます。
 - ・ NPCは、得点トラックを使用しませんし、人物カードも必要ありません。
- 4 『エンバカデロ (EMARGADERO)』ソロプレイでは、拡張の「Unsinkable Expansion」を使用してもなくてもプレイすることができます。イベントカードを使用してプレイする場合は、開始前に「Raise the Stakes」カードを取り除きます。各ラウンドのイベントフェイズには、NPCは何も行動しません。

この例では、NPCは赤、プレイヤーのジャグはグレーです。ジャグは、NPCの船を一番上の埠頭の上、他の2つの埠頭の下に配置することになりました。彼女は自分の船を一番下の埠頭に置きNPCスコアマーカは、一番上の埠頭の隣の防波堤に置きます。



遊び方

- 1 通常のゲームと同様に、カードのプレイ、カード購入、カードを保存する、などのターンを行います。
- 2 NPCの船、建物、構造物は、通常のゲームで他のプレイヤーの構造物と同じように扱います。NPCの建造物の隣に配置した場合、通常通り協議会のトラックに沿って前進します。波止場で影響力を比べるときは、他のプレイヤーの建造物と同様にNPCの建造物を数えます。
- 3 通常、ランドマークカードを1枚公開するところを、代わりにランドマークカードを2枚公開します。

NPC ターンの説明

自分の手番でカードを購入した後、市場を補充する前に、NPC は以下の手順で手番を行います。

NPC は、このターンに購入した市場の反対側にある、列の同じ位置にあるカードを取ります。山札の一番上から引いた場合はもう一方の山札の一番上のカードを取ります。

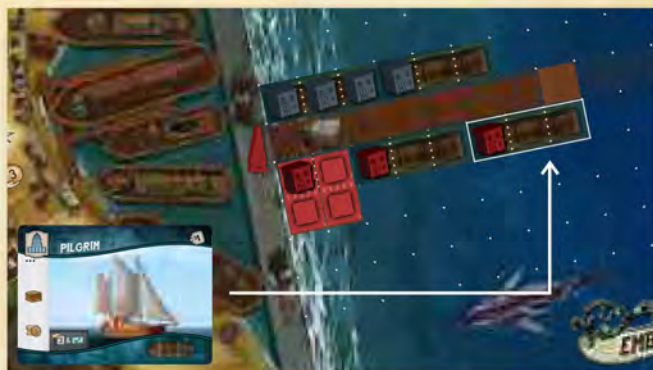
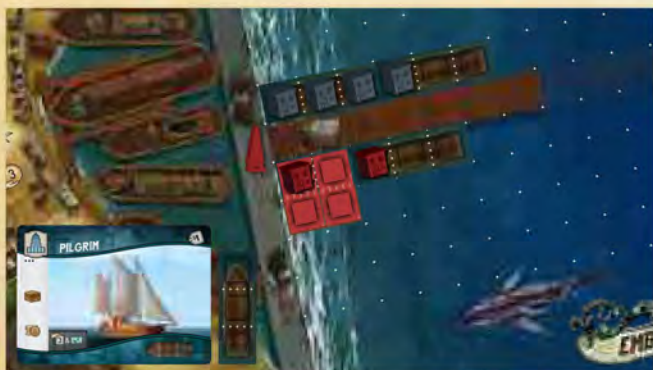
2 船カードの取得 — NPC が船カードを取った場合、指示された船を、現在 NPC のスコアマーカがある埠頭の隣に配置します。

- 埠頭に接している船は、常に一番長い辺が埠頭に沿うように配置します。
- 船をできるだけ岸边に近づけ、岸壁と平行になるように配置します。
- 船が埠頭の端を越えている場合は、船のすべてのスペースが埠頭に隣接するように埠頭を延長します。
- NPC プレイヤーは、埠頭を拡張する際、接続費用を支払うことなくドル(お金)を受け取ることはありません。

- 岸に最も近い船のスペースに構造物を1つ配置します。
- 第3ラウンドの例外処理：
第3ラウンドで NPC が船カードを取った場合、ボード上には NPC の船を配置しません。代わりに、その船のサイズと同じ数の建造物を、以下の建造物配置ルールにしたがって、埠頭にある NPC の船や建物に配置します。
もし埠頭に十分な空きスペースがない場合は、前のターンに活動していた埠頭から順に、残りの構造物を他の埠頭の NPC の船や建物に配置していきます。
- 船カードを捨てます。

NPC の船配置

このラウンド NPC は船カード (Pilgrim) を配置します。ジャックはサイズ 3 の船を取り、岸に一番近い場所の埠頭に置きます。船が埠頭からはみ出しているため、彼女は埠頭タイルを1枚追加して、岸に一番近いスペースに構造物を置きます。



2 建築カードの取得 — NPC が建築カードを取った場合、NPC のスコアマーカーが置かれている埠頭の近くに、適切な大きさの建物を建設します。埠頭には、建物を建てることのできる場所がいくつかあるかもしれませんが、建築は以下のルールで配置されます。

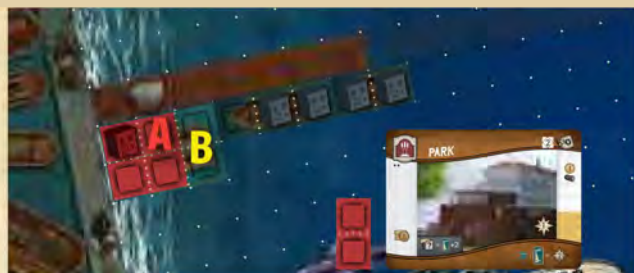
- 既に設置されている構造物を利用して建物を建設できる場所があれば、そこに建設します。ない場合は、以下の構造物配置ルールに従って、必要な構造物を追加で配置します。
- 複数の配置可能な場所がある場合は、以下の優先順位で選択します。
 - 必要な追加構造物が最も少なく最も低い階層
 - 海岸に最も近い場所
 - 同じであれば、どちらかを選択することができます
- 適切な大きさの建物を建設できる場所がない場合は、できるだけ大きな建物を建設し、建築タイルのすべてのスペースに構造物を配置します。
- 通常建物の場合、以下の構造物配置ルールを使用して、新しく建てられた建物に構造物を配置します。
- NPC は、建物に対するポイントやボーナスを受け取りません。
- 建築カードを捨てます

3 NPC のスコアマーカーを次の波止場に移動させます。スコアマーカーが下の波止場にある場合は、上の波止場に移動させます。

4 NPC のターンが終わったら、マーケットを更新して次のターンに移ります。

この例では、NPC が建築カード (Park) を建設します。建築には、サイズ 2 のエリアが必要です。現在、この埠頭にはサイズ 2 のエリアがないので、NPC は新しい建造物が必要としています。

候補地は 2 つあります。この場合、追加する構造物の数が少ない A の場所が選ばれます。



構造物の配置ルール

NPC の建造物は、常に有効な建物が建てられる場所に配置されます。何らかの理由で構造物を配置する場合は、これらの優先順位に従って配置してください。

- 1** なるべく現役の埠頭に近いところ
- 2** できるだけ低い階層
- 3** なるべく岸に近いところ
- 4** 上記のルールに当てはまらない状況では、構造物をここに配置するかを選択することができます。

ラウンド終了時の得点計算

目標カードはありません。

埠頭の得点は、通常のゲームと同じように各埠頭の過半数を計算します。

- 各埠頭について、通常のゲームと同様に埠頭のポイント値を計算します。
- 同点の場合は、その埠頭の全ポイント数を取ります。
- 構造物を持っていない埠頭には、ポイントは与えられません。

評議会の採点では、評議会の採点スペースに到達または通過するごとに 2 点を獲得します。

ゲーム終了

第3ラウンド終了時は、通常通りゲーム終了時のポイントを獲得し、その合計を以下のリストと比較します。

0-50: 倒産。金鉱で運を試すべきだったかもしれない。

51-75: レモネードスタンド。努力はしたが、商売の勘が足りなかった。

76-100: Cash Cow。金持ちにはなれなかったが、生活には困らなかった。悪くないですね。

101-125: Entrep『eneur』。ビジネスで十分に成功し、上流社会に参加した。

126-150: モーグル。ビジネスが軌道に乗り、全国的に有名になりましたね。

150歳以上: 業界の巨人。引退後は慈善活動に専念。あなたの伝説は歴史の中で生き続けるでしょう。

チャレンジ

さらにゲーム中に以下の項目を1つ以上チャレンジすることができます。

市長 (Mayor): 評議会トラックの最後に到達する。

ファストトラック: ラウンド3終了時に100点に到達する。

摩天楼 (Skyscraper): レベル4にサイズ6のビルを建てる

オン・エアリ・コーナー: ラウンド3で、3つの埠頭すべてで過半数を獲得する。

完全な構造 (Structural Integrity): すべての構造物を配置します。

ロング・ワープ: 一本の埠頭をゲームボードの端まで延長する。

浮き浮き (Buoyant): 船を1隻も沈まずに終了

地主 (Landlord): 1回のアクションまたはインカムフェイズで10枚以上のコインを集める。

信託基金 (Trust Fund): 一度に25枚以上のコインを補給。

CREDITS

Game Designers: Adam Buckingham and Ed Marriott

Developer: T.C. Petty III

Illustrator: János Orbán

Graphic Designer: Melanie Graham

Editor: Dustin Schwartz

Solo Rules Editor: William Niebling

Production Artist: Cold Castle Studios



© 2020 Renegade Game Studios.
All Rights Reserved.

RENEGADE GAME STUDIOS

President & Publisher: Scott Gaeta

Controller: Robyn Gaeta

Director of Operations: Leisha Cummins

Director of Sales & Marketing: Sara Erickson

Creative Director: Anita Osburn

Senior Producer: Dan Bojanowski

Senior Producer of Roleplaying Games: Elisa Teague

Senior Game Designer: Matt Hyra

Senior Graphic Designer and Creative Lead: Jeanne Torres

Creative Production Lead: Gordon Tucker

Video Production Manager: Desiree Love

Event Manager: Chris Whitpan

Associate Game Designer: Dan Blanchett

Customer Service: Jenni Janikowski

The game designers would like to thank all of the people who helped make this project happen, especially Jeremy Van Maanen, David Felker, Ben McQuiston, Mark Wyse, Mike Lashua, Jon McGee, Paul Nagel, Mike Shawl, Dustin Foster, Brad Hansen, Kendra Hansen, Protospiel Madison, and the entire crew of rockstars in the Renegade playtest group. Thanks to Roman Mars and 99% *Invisible* for the story that got this ship sailing. Thanks to Renegade for giving a couple of guys like us a chance and making our little game about building stuff on ships a reality. Most of all, thanks and love to Erin and Emily for their constant support and encouragement on this adventure, and to Lili, Oliver, Charlotte, Elliot, and Sylvia for inspiring our creativity. We hope you all enjoy the game!

Renegade Game Studios would like to thank all of our amazing backers and the following testers for their valuable feedback: William Beus, Mirko Biagi, Stephen Bowers, David Dzwonek, Marissa Godfrey, Alex Harkey, David Lucca, Anjanette Lugo, Ryan Malone, Melissa Millar, Tomas Padilla, Gary Perrin, Will Raiman, Todd Robinson, Dave Satterfield, Jurgens Schneider, Chelsea Siaca, and Heather Soltroff.

For additional information or support, please visit us online: www.renegadegames.com

ICON GLOSSARY

CARD TYPES

There are four types of ship cards and building cards: **housing**, **merchant**, **government**, and **civic**. Many game effects grant money, points, or other benefits based on how many cards of a certain type you have.

ICON	NAME	SCRAP ACTIONS	BUILDING BONUSES
	住宅	構造物	建物の高さに応じたポイント (L1=レベル1、L2=レベル2 など)
	商家	構造物とお金	一定の基準に基づいたポイントやお金
	政府	埠頭 / 埋立地、構造物、評議会	建物の高さに応じて評議会トラックポイント (L1=レベル1、L2=レベル2 など)
	市民	様々	ゲーム終了時に一定の条件でポイントを獲得

RESOURCE TYPES

There are seven resources in the game. The three basic resources are **wood**, **clay**, and **iron**. The three advanced resources are **paper**, **brick**, and **steel**. The one unique resource is **rent**. Resources are required to construct buildings, and many game effects grant money, points, or other benefits based on how many resources of a certain type you have.

ICON	NAME	ICON	NAME
	木材		紙材
	粘土		レンガ
	鉄		鋼鉄
	賃料		

SCRAP ACTIONS / BUILDING BONUSES

The game uses iconography to indicate the **scrap actions** of ship cards and building cards, and the **building bonuses** of building cards. This is a guide to understanding those icons.

ICON	DESCRIPTION	EXAMPLE	
	お金を得る	 = 	プレイヤーボードに配置している各カードの「賃料」ごとに1ドルを得る
	船タイルや建物タイルに構造物を設置	 =  +2	プレイヤーボードに配置している各カードの「住宅」の数+2つ構造物を配置する
	評議会トラックを進める		評議会トラックを3つ進める
	埠頭 タイル / 埋め立てタイルの配置		埠頭 タイル / 埋め立てタイルを3つ配置する
	コストを無視する		可能なランドマークを、そのコストを支払うことなく建設する
			購入フェイズに購入したカードの料金を無視します
	お金を支払う		お金を2ドル支払う
	勝利ポイントを獲得する	 = 	プレイヤーボードに配置している各カードの「住宅」ごとに2勝利点を得る
	最終計算の得点条件	 :  = 	ゲーム終了時、あなたの配置している船カード、サイズ2の船1隻につき1勝利点を獲得します
	括弧内に表示されている項目を示す	 {    } = 	政府、商家、住宅の各アイコンが揃っていると5勝利点
	船カードを沈めて、その上に沈没トークンを置く	 → 	船を沈めて、コストをかけずにランドマークを建設する。
	配置されている沈没トークン	 = 	沈没トークン1つにつき、3勝利点を得る
	構造物の階数	 L2 = 	この建物が2階にある場合5勝利点を得る
	評議会トラックのスコアリングスペース	Score Immediately 	あなたは、評議会トラックで到達または通過した勝利点を獲得する
	すべてのプレイヤー対象、即座に埠頭の得点計算	 x1	あなたが選んだ埠頭1つで即座に埠頭の得点を計算する