

# 1634 NAGASAKI

3-5 人用 Ver.1.1

作・齋藤 隆 (BrainBrainGames)

このマップは 1634 年の長崎が舞台です。1634 年は出島の工事が始まった年です。また長崎の有名スポットの多くもまだこの時点では存在していません。ラウンドは「時代」を表しており、時代が進むにつれ、それらは段階的にボード上に登場します。たとえば出島は 2 ラウンド目に登場します。出島の完成以降、長崎は日本で唯一の海外との玄関口となり、劇的に町は発展することとなります。そんな時代の長崎を想像しながら蒸気の時代をお楽しみください。

## セットアップ

以下のようにタイルを配置し、都市を覆い隠します。

- ・「出島」の上に 2R タイル(海)
- ・「唐人屋舗」の上に 3R タイル(十禅寺村)
- ・「新地蔵所」の上に 4R タイル(海)
- ・「鳴滝塾」の上に 6R タイル(鳴滝)
- ・「グラバー商会」の上に 7R タイル(東山手)
- ・「亀山社中」の上に 8R タイル(伊良林)

商品キューブを、**興福寺**、**崇福寺**、**福濟寺**に 3 個ずつ、それ以外に 2 個ずつ置きます。

初期配置では同じ場所に**黄色の商品(=カステラ)**は 1 つまでしか置けません。2 つ以上になった場合、袋に戻して引き直します (この制限は初期配置の時のみ適用します)。

## 2 ラウンド以降の開始時の処理

ラウンド開始時に以下の処理をおこないます。

- ・ 2 ラウンド：出島の上のタイルを取り除き、商品を 4 つ袋から出して出島に置きます
- ・ 3 ラウンド：唐人屋舗の上のタイルを取り除き、商品を 2 つ袋から出して置きます
- ・ 4 ラウンド：新地蔵所の上のタイルを取り除き、商品を 2 つ袋から出して置きます
- ・ 5 ラウンド：6~8 ラウンドに出る予定の商品を袋から出しボード左下にあるマスに置きます
- ・ 6 ラウンド：鳴滝塾の上のタイルを取り除き、ボード左下の該当マスにある商品を置きます(3 つ)
- ・ 7 ラウンド：グラバー商会の上のタイルを取り除きボード左下の該当マスの商品を置きます(4 つ)
- ・ 8 ラウンド：亀山社中の上のタイルを取り除きボード左下の該当マスにある商品を置きます(3 つ)

また、**出島には常に商品が 4 つ**になるよう、4 個未満になっている時は袋から引いて補充します。

## 特別ルール



### 海

海には\$5で線路を敷設できます。ただし1ラウンドに1枚までです。エンジニアアクションを選んだプレイヤーは、\$3で1ラウンドに2枚まで敷設できます。

*長崎湾は埋立ての歴史でもあります  
このマップで海になっているところは現在はほぼ地面です*



### 出島

毎ラウンド開始時に商品が4つになるよう袋から引いて補充します。出島は繋がっているひとつの都市で赤と青の目的地です(2つのタイルの間に線路を敷く必要はありません)。出島と江戸町とを結ぶ橋は、全員が自分の線路のように扱います。2ラウンド目にボード上に登場します。

*出島の敷地内にはオランダの国旗が掲げられていました*



### 江戸町

江戸町は繋がっているひとつの町です(2つのタイルの間に線路を敷く必要はありません)。また都市化させることはできません。

*長崎奉行所がここにありました(禁教前は教会でした)*



### 長崎街道、浦上街道

黄色の商品(=カステラ)を長崎街道/浦上街道に運ぶと通常の収入に加えて+1得ます。

*カステラは県外の人々にも大変喜ばれます*



### グラバー商会

グラバー商会に最初に商品運んだプレイヤーは通常の収入に加えて+1得ます。またグラバー商会から最初に商品運んだプレイヤーも通常の収入に加えて+1得ます。グラバー商会は7ラウンド目に登場します。

*日本で最初に蒸気機関車を走らせたのはトーマス・グラバーでした*

## ルール補足：

- ・都市化アクションで「唐人屋舗」「鳴滝塾」「グラバー商会」「亀山社中」が登場する予定の町を都市化することも可能です。その場合、上記の都市が登場するラウンド開始時に上書きされます(都市タイルを取り除き箱に戻します)。元の都市上にあった商品はそのままだります。
- ・長崎街道、浦上街道、グラバー商会への輸送で得たボーナスは、線路の所有者ではなく輸送したプレイヤーに入ります。
- ・誰かが線路を敷いた海は、以降は陸地として扱います。線路を交換する際に追加コストや枚数の制限はありません。