



LISBOA

PLAYER AID BOOK

リスボア

プレイヤーエイドブック

商品を売却する (アクション 1)	2	聖職者タイル	5
貴族と取引する (アクション 2)	2	政令カード	6
・国家アクション	2	政治カード	7
貴族を訪問する (アクション 3)	3	ルールサマリー	8
イベントに協賛する (アクション 4)	3	・最初の時代の終了	8
HOW TO	4	・ゲームの終了	8
デザイナーからのアドバイス	4		

アクション

商品を売却する — アクション 1



- 1つ以上の商品を、**いずれかのプレイヤーの船**に売却する。
- 売却した商品1つごとに、(商品の価値+船カードによるボーナス)分のレアルを得る。

1つの船に売却できる商品の数は船体サイズまで。船体サイズの上限まで商品が置かれたなら、その船の持ち主は商品を全て裏返し、1商品につき1勝利点を得る。

貴族と取引する — アクション 2



貴族が求める商品を提供し、**国家アクション**を実行する。国家アクションは2回まで実行できるが、同じアクションを2回実行することはできない。

国家アクション：

王宮建築家マヌアル・ダ・メイヤ — 金/道具で取引できる



1. **役人を雇用する**
プレイヤーボードから役人2人までを異なる役所に置く。



2. **建設計画書を取得する**
いずれかの山の一番上にある計画書タイルを得る。

ポンバル侯爵 — 金/本で取引できる



1. **船を建造する / 改築する**
 - a. 建造する船の船体サイズと同じ数の商品を支払う。改築する場合は、改築前と改築後の船体サイズの差分だけ商品を支払う。支払う商品は全て異なる種類でなければならない。
 - b. 船カードを上側のポートフォリオに加える。
 - c. 財務マーカーを1スペース上に移動させる。
 - d. 影響力を得る (いま建造した船からも得られる)。



2. **商品を生産する**
 - a. 商店1件につき、対応するタイプの商品1つを得る。
 - b. 生産された種類の商品の価値が一段階ずつ下がる。ある商品について、生産した分を1つも保管できなかった場合、その商品は生産したとはみなさない。保管できない商品はサプライに戻す。

ポルトガル国王ジョゼ1世 — 金/布で取引できる



1. **枢機卿に面会する**

枢機卿を時計回りに1回か2回移動させ、枢機卿に隣接する聖職者タイルのうち1枚を得る。

枢機卿が財務アイコンに止まるか通過した場合、財務マーカーを1スペース上に移動させる。

枢機卿が影響力アイコンに止まるか通過した場合、手番終了時に教会の得点計算が起こる。：各プレイヤーは聖職者タイルを1枚以上捨て、それらの裏面に記された勝利点を得ることができる。そうした場合、影響力を得る。



2. **王室の好意を得る**
まだ所持していない王室の好意タイルを1枚得る。



貴族を訪問する — アクション 3

その貴族の国家アクションを1回だけ実行してもよい。その後、貴族アクションを実行しなければならない。

王宮建築家マヌアル・ダ・メイヤ:商店を建築する



1. ディスプレイから商店タイルを1枚取る。
2. タイルを取った場所と同じ色の街路に隣接する土地スペースを選択する。
3. その土地に記されたボーナスを得る。入口が適切な街路に面するようにして、タイルを土地に置く。
4. タイルを置いた行か列にある瓦礫を1つ取り除き、プレイヤーボード上の適切なスロットに左詰めで置く。
5. 土地代を支払う。土地代は「財務マーカーの位置に応じた額 + タイルを置いた列と行にある瓦礫分のコスト」。
6. 商店コマを1つ選び、商店タイル上に置く。
7. タイルを置いた街路、またはタイルを置いた行の左右に関連する公共施設 (タイプが一致する公共施設) が建設されていれば、勝利点を得る。



ポンバル侯爵:政令カードを獲得する



1. ディスプレイから政令カードを1枚得る。
2. ポンバル侯爵の肖像画にある瓦礫セットマーカーを捨てることで、追加でもう1枚政令カードを得る。追加の獲得は1手番に1度まで。



ポルトガル国王ジョゼ1世:公共施設を建設する



1. 空いている公共施設建設予定スペースを1箇所選択する。
2. 未使用の計画書タイル1枚と、そのタイルと色が一致する建設可能な公共施設タイル1枚を取る。
3. 選択したスペースにある瓦礫を全て取り除きプレイヤーボードに置く。そして、選択したスペースに記されたボーナスを得る。
4. 使用する計画書タイルに記された人数分の役人を役所 / プラザからプレイヤーボード上に戻す。十分な数の役人がいないなら、財務マーカーの位置に応じた価格で役人を追加雇用しなければならない。
5. 使用した計画書タイルを裏向きにし、使用済み計画書タイル置き場に置く。
6. 建設した行 / 街道にある、タイプが一致する商店が勝利点をもたらす。
7. 空の建設計画スペースに、適切な色の公共施設タイルを補充する。



他のプレイヤーは、訪問に追隨できる。:

1. 影響力を支払う。
2. 適切な王室の好意タイルをメインボードに戻す。
3. その貴族に関連する3つのアクション (貴族アクション、2つの国家アクション) のうち1つを実行する。



イベントに協賛する — アクション 4

1. 財務マーカーの位置に応じたリアルを支払う。
2. カードに記されたアクション / ボーナスを実行する。



HOW TO...

影響力を使用するのは、貴族を訪問する時です。貴族を訪問する時、その貴族の役所にいる自分以外の色の役人の数ぶんの影響力に加え、財務マーカーの位置に応じた影響力を支払います。影響力が足りない場合に限り、代わりに勝利点で支払えます。1勝利点 = 1影響力です。



影響力を得るのは、船を建造した時；教会の得点計算の時；影響力ボーナスのある土地に商店を建築 / 公共施設を建設した時；影響力ボーナスのあるカードをポートフォリオに加えた時；影響力を得る効果がある聖職者タイルを持っている時です。影響力を得る時、上側のポートフォリオに加えた貴族カード・船カードに記された数値の合計分を得ます。

リアルを得るのは、商品を売却した時；財務カードをポートフォリオに加えた時；リアルボーナスのある土地に商店を建築 / 公共施設を建設した時；影響力マーカーを下げた時です。



リアルを使うのは、公共施設建設時に不足分の役人を雇う時；財務カードを王室に置く時；商店建築時に土地代を支払う時です。

商品を得るのは、商品ボーナスのある土地に商店を建築 / 公共施設を建設した時；商品ボーナスのあるカードをポートフォリオに加えた時；商品を生産した時；商品を得る効果を持つ財務カードを王室に置いた時です。



商品を使うのは、貴族と取引する時；船を建造する時；売却しリアルを得る時です。

商品の価格が下がるのは、その商品が生産された時です。

財務マーカーが下がるのは、財務カードをポートフォリオに加えた時です。



財務マーカーが上がるのは、船を建造した時；教会トラック上で枢機卿が財務アイコンを通過した時です。

ゲーム中に勝利点を得るのは、船の貨物スロットが満たされ出航した時；公共施設に関連する商店を建築した時；建築された商店に関連する公共施設を建設した時；影響力マーカーが最後のスペースに到達した時；影響力が最大の時に影響力を得た時；教会の得点計算時に聖職者タイルを捨てた時；聖職者タイルの効果；第一・第二時代の終了時に瓦礫セットを持っている時です。



デザイナーからのアドバイス

- 早めに政令カードを得ることで、戦略を立てやすくなります。
- **共通のルール**：アイコンを何かで覆い隠した時、そのアイコンのボーナスを得ます。
- 商品を生産する手段がない時に、商品を使い切らないようにして下さい。商店をできるだけ早く建築しましょう！
- 公共施設を侮らないでください。公共施設はゲームをコントロールする力を持ちます。公共施設はどの商店が勝利点をもたらすか、そしてもたらさないかを決定します。公共施設はリアルを支払わずに建設でき、さらにポートフォリオと倉庫のサイズを素早く増加させる手助けをします。他人より多くの役人を公共施設に派遣していれば、ゲーム終了時に勝利点を獲得することもできます！
- 教会を無視してはいけません。聖職者タイルはプレイヤーに進むべき道を与え、そして捨てることにより勝利点や影響力をもたらします。聖職者タイルの効果で、素晴らしいコンボを組むことができるかもしれません。
- レアルを支払う時や商品を売却する時、ポートフォリオのカードや聖職者タイルの効果を適用し忘れないように注意しましょう。
- 船を早めに建造しましょう。好きな時に商品を売却できるようになります。
- 他のプレイヤーと異なるタイプの商店を建築しましょう。同じ商店ばかりだと価格が急落します！
- 可能な限り早く貴族を訪問しましょう。ただし、どのプレイヤーが追従できるかは常に確認すべきです。
- イベントに協賛した時、他のプレイヤーは追従できないことを忘れないでください。



聖職者タイトル

教会の得点計算時に影響力を得ることにした場合、聖職者タイトルを1枚以上捨てることで、それらの裏面に記された分の勝利点を得られます。聖職者タイトルの表面に描かれた点の数は、そのタイトルの裏面に記された勝利点を表します。

1. 公共施設を建設した時、2勝利点を得る。
2. 商店を建築した時、1勝利点を得る。
3. ポートフォリオにカードを加えた時、1勝利点を得る。
4. 影響力の代わりにリアルを支払えるようになる。1影響力=1リアル。
5. ゲーム終了時、各計画書タイトルに描かれた役人の数は1多いものとして扱う。
6. 瓦礫セットによる得点計算時(時代の終了時)、各瓦礫セットがもたらす勝利点を1増やす。
7. 影響力を得る時、常に2影響力多く得る。
8. 各船が持つ影響力の値を2増やす。
9. 瓦礫を得るたび、そのうち1つだけをゲームから取り除くことで、2勝利点を得ることができる。
10. 貴族を訪問する時/訪問に追従する時、支払う影響力を1減らす。
11. 侯爵の貴族カードを王室に置いた時、3リアルを得る。
12. 国王の貴族カードを王室に置いた時、2リアルを得る。
13. 王宮建築家の貴族カードを王室に置いた時、2リアルを得る。
14. ゲーム終了時、このタイトルは青色の使用済み計画書タイトルとして扱う。
15. ゲーム終了時、このタイトルは緑色の使用済み計画書タイトルとして扱う。
16. 公共施設を建設する時、必要な役人の数を1減らす。
17. 瓦礫を得るたびに、1つにつき1リアルを得る。
18. 自分の船が出航する度に2勝利点を得る。また、ゲーム終了時に船1隻につき2勝利点を得る。
19. 訪問に追従する時、影響力を支払う必要がなくなる。
20. ただちに7影響力を得る。この効果は一度しか発動しない。
21. 政令カードを1枚得るたびに、1勝利点を得る。
22. 金を1つ売却するたびに、追加で2リアルを得る。
23. 本を1つ売却するたびに、追加で2リアルを得る。
24. 道具を1つ売却するたびに、追加で2リアルを得る。
25. 布を1つ売却するたびに、追加で2リアルを得る。
26. 商品を1つ売却するたびに、追加で1リアルを得る。
27. 侯爵を訪問する時、または侯爵の訪問に追従する時、支払う影響力を2減らす。
28. 国王を訪問する時、または国王の訪問に追従する時、支払う影響力を2減らす。
29. 王宮建築家を訪問する時、または王宮建築家の訪問に追従する時、支払う影響力を2減らす。
30. 財務カードを王室に置く時、リアルを支払う必要がなくなる。
31. ポートフォリオに財務カードを加えた時、追加で2リアルを得る。
32. 役人を追加雇用する時、支払うリアルを1人につき2減らす。
33. 支払うリアルが常に1少なくなる。
34. 枢機卿を動かす時、2回まで追加で動かせる。
35. ただちに王室の好意タイトルを2枚得る(所持していない種類に限る)。この効果は一度しか発動しない。
36. 船を建造する時、商品を支払う必要がなくなる。
37. 商品を生産した時、生産した種類のうち1種類を選び、その種類の商品を追加で1つ得る。

政令カード

政令カードは、ゲーム終了時に勝利点をもたらします。政令カードは何枚でも持つことができます。



1～3. 左 / 右 / 上側に建設された公共施設 1 つにつき 1 勝利点を得る。

4～5. 該当する色の公共施設 1 つにつき 1 勝利点を得る。

6～11. 該当する色の、左 / 右 / 上側に建設された公共施設 1 つにつき 2 勝利点を得る。

12～16. A/B/C/D/E 行に建築された自分の商店 1 つにつき 2 勝利点を得る。

17～20. 該当する色の街道に建築された自分の商店 1 つにつき 2 勝利点を得る。

21. 各タイプの商店を最低 1 つずつ建築していれば、6 勝利点を得る。

22. 建築した商店 1 つにつき 1 勝利点を得る。

23. 最も多く商店を建築している場合、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。



24～27. 該当する色の街道に最も多く商店を建築していれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。

28～32. A/B/C/D/E 行に最も商店を建築していれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。

33～37. A/B/C/D/E 行に建築された商店 1 つにつき 1 勝利点を得る (商店の持ち主は問わない)。

38～41. 該当する色の街道に建築された商店 1 つにつき 1 勝利点を得る (商店の持ち主は問わない)。



42～44. 該当する色の瓦礫を保有していれば、1 つにつき 1 勝利点を得る。

45. 最も多く瓦礫を保有している場合、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。



46～49. 該当する種類の商品を最も多く保管していれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。

50. 全種類の商品を最低 1 つずつ保管していれば、5 勝利点を得る。

51～54. 該当する種類の商品を保管していれば、1 つにつき 1 勝利点を得る。

55～56. 該当する色の使用済み計画書タイル 1 枚につき 2 勝利点を得る。

57. 使用済み計画書タイル 1 枚につき 1 勝利点を得る。

58. 使用済み計画書タイルを最も多く持っていれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。



59～60. 該当する色の使用済み計画書タイルを最も多く持っていれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。

61. 使用済み計画書タイルに描かれた役人の数を合計し、2 人につき 1 勝利点を得る。

62. 使用済み計画書タイルに描かれた役人の数が最も多ければ、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。



63. 政令カードを最も多く持っていれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。このカードも数に含む。

64. 政令カード 1 枚につき 1 勝利点を得る。このカードも含む。



65. 2 影響力につき 1 勝利点を得る。

66. 最も影響力を持っていれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。



67. 上側のポートフォリオにあるカードが持つ影響力 2 につき 1 勝利点を得る。

68. ポートフォリオにあるカード 1 枚につき 1 勝利点を得る。



69. 影響力をリアルに換算した上で最も多くリアルを持っていれば、5 勝利点を得る (同数 1 位でも OK)。



70. ポートフォリオにある船 1 隻につき 2 勝利点を得る。

政治カード

ペナルティ



・役所 / ブラザから役人を 1 人プレイヤーボードに戻す。戻す役人がない場合、ペナルティを無視する。



・1 レアルを支払う。支払うレアルがない場合、影響力を 1 つ前のレアルアイコンまで下げる。影響力もない場合、ペナルティを無視する。

ボーナス



・描かれた数の役人をプレイヤーボードから貴族の役所に移動させる。2 人以上の役人を移動させる場合、全て異なる役所に置かなければならない。



・所持していない王室の好意タイルを 1 枚得る。



・3 影響力を得る。聖職者タイル #7 の効果を適用できる。



・政令カードを 1 枚得る。ボンバル侯爵の肖像画にある瓦礫セットマーカーを 1 つ捨てることで、追加でもう 1 枚だけ政令カードを得ることができる。



・教会トラックで枢機卿を 1 回動かす。枢機卿に隣接する聖職者タイルを 1 枚得る。



・計画書タイルを 1 枚得る。



・描かれた種類の商品を 1 つ得る。



・瓦礫の価値が記されたスペースの近く (余り瓦礫置き場) から瓦礫キューブを 1 つ得る。



・船を建造する。通常のルールに従い商品を支払う。聖職者タイルや、中央のグループの商店コマを建築したことによる効果を受けられる。



・商品を生産する。聖職者タイルや、右側のグループの商店コマを建築したことによる効果を受けられる。

財務カードの上側に記されたアイコン



・ただちに財務マーカーの位置に応じたレアルを得る。



・財務マーカーを 1 つ下げる。

財務カードの永続的なボーナス



・土地代を支払う時、該当する瓦礫のコストは記されている分だけ下がる。



・土地代を支払う時、該当する瓦礫のコストを支払う必要がなくなる。



・レアルを支払う時、常に記されている分だけ支払いが少なくなる。



・描かれている種類の商品を 1 つ売却するたびに、追加で 2 レアルを得る。



・公共施設を建設する時、必要な役人の数を 2 減らす。

財務カードのアクション



・商店を建築するか、公共施設を建設する。



・貴族アクションのうち 1 つを実行する。



・記されている種類の商品を得る。政令カードアイコンが記されている場合は政令カードを得る。



・役人を 4 人まで役所に移動させる。可能な限り異なる役所に移動させるが、4 人移動させる場合そのうち 1 人は他の役人と同じ役所に置いてよい。

ルールサマリー

いずれかを選択する：

1. いずれかのカードをポートフォリオに加える。



・**貴族カード**は上側に加える。ボーナスかペナルティを適用する。



・**財務カード**は下側に加える。財務マーカーの位置に応じたレアルを得て、財務マーカーを1つ下げる。

その後、



- 商品を売却する (アクション 1)**。または、**貴族と取引する (アクション 2)**。
- 新しい政治カードを得る。

ポートフォリオと倉庫のサイズ：ゲーム開始時、ポートフォリオにはカードを2枚までしか加えることができない。また、商品は各種2つまでしか保管できない。瓦礫1セットごとに上限が+1される。

2. 貴族カードを王室に置く。

その後、



- 廷臣コマをカードに置く。
- 影響力を支払う。
- 貴族を訪問する (アクション 3)**。 — 他のプレイヤーは追従できる。
- 廷臣コマを元の位置に戻す。
- 新しい政治カードを得る。

3. 財務カードを王室に置く。

その後、



- 財務マーカーの位置に応じたレアルを支払う。
- イベントに協賛する (アクション 4)**。
- 新しい政治カードを得る。

4. いずれかのカードを捨て札にする。

その後、



- 金を1つ得る**。
- 新しい政治カードを得る。

最初の時代の終了

いずれかのプレイヤーが**瓦礫セットを2セット保有した時**、または**政治カードディスプレイの山が3箇所なくなった時**、最初の時代が終了します。現在のプレイヤーの**手番終了時**に、次の手順に従います。：

- 各プレイヤーは、保有する瓦礫セット1セットにつき3勝利点を受け取ります。
- 時代の終了を引き起こしたプレイヤーから時計回り順に、手札の政治カードを任意の枚数捨て札にします。この時捨てた貴族カードについて、**各種類 (王宮建築家、侯爵、国王)**につき**1枚まで**、下側に記されたボーナスを使用できます。ペナルティを受けることはありません。
- 各プレイヤーは、紫色の政治カード (1763-1768) の山から、手札が5枚になるまで引きます。残った紫色のカードは使用しませんので、箱に戻します。

ゲーム終了

いずれかのプレイヤーが**瓦礫セットを4セット保有した時**、または**政治カードディスプレイの山が再び3箇所なくなった時**、ゲームが終了に向かいます。

現在のラウンドを最後まで進め (全プレイヤーの手番数が同じになります)、その後最後の1ラウンドを行い、最終得点計算に進みます。