

■■■■■■ インドネシア（簡易ルール） ■■■■■■

ゲームは a,b,c の 3 つの時代であり、1 つの時代は数年で構成され 1 年は 7 つのフェイズからなっています。

【1】 新時代

- ✓ 下記の条件になった時「新時代」がスタートします
 - 設立できる会社がボード上にない
 - 残っている会社が全て 1 つのタイプの業種(例えばすべての香辛料会社など)

- ✓ 新時代スタート時には以下の 2 つを行う
 - 1: 新しい都市配置
 - 2: 新会社が出現する

- ✓ その時代の都市建物カードに示された 3 つ州の内の 1 つの州に都市を建設します
- ✓ 都市は、海岸に隣接する空の陸地エリア（都市も畑も無い）に建設できます
- ✓ 3 つの州いずれも都市が建設できない場合、都市カードを捨てパスをします
- ✓ 新しい都市はサイズ 1 の都市(緑)としてスタートします
- ✓ サイズ 1 の都市のコマがこれ以上ない場合、パスします
- ✓ 各プレイヤーが都市を建設した後、前の時代からの残る会社をすべて廃棄して、マップボード上に新しい企業権利書セットを置きます
- ✓ 登場する新会社の権利書はゲームボードのその州の場所にイラストがプリントされている。左から a,b,c の時代に該当している



Kalimantan Selatan 石油会社は空きエリアが無いため会社設立できません。この企業権利書は捨て札となります

【2】 ターン順番入札

- ✓ 前年度の順番で入札し、入札金額は“Bank Box”に入庫する
- ✓ “ターン順番入札”の R&D に投資している人は入札額の倍率がアップする

【3】 合併

- ✓ 合併を宣言し新会社に入札します
- ✓ 合併後の会社規模が R&D の“合併”の数値を超えている場合は宣言できません。しかしその場合でも他人が宣言した合併に対して入札は可能です
- ✓ 1社の合併の規模はは 5社までが上限
- ✓ 会社は1つの年度に2回以上合併できません
- ✓ 合併は同じ商品業種で行われます (Siap faji は例外)
- ✓ 合併は自分が所有する会社でも他人の所有する会社でも問わずに宣言できます。ただし2社とも他人の会社の場合に合併後の新会社を受け入れる空きスロットが必要です

[入札]

- ✓ 宣言したプレイヤーが最低入札額以上で入札を開始します
 - 最低入札額：各会社がボード上に持っている商品／船の価値（売値）の合計額（自分の所有会社であっても入札価値は変わりません）
- ✓ 再入札する場合はその商品／船の数の倍数分、上乗せしなければなりません
 - 例：麦 3 と 5 の会社が合併する最低額は $(3+5) \times 20 = 160$ 。この入札に上乗せするには麦の商品合計数 8 の倍数を上乗せする。168、176、184……

[合併解決]

- ✓ 最高入札額のプレイヤーが会社を獲得
- ✓ 入札額は元の 2 社の会社の所有者に商品／船の数の比率で分配される
 - 例：A 社（商品 3 個）と B 社（商品 5 個）が合併宣言され、入札額 224 金で確定した場合、A 社の所有者に 84 金、B 社の所有者に 140 金を支払う

[Siap faji の合併]

- ✓ Siap faji は麦と香辛料会社の間で置き換えられ
- ✓ Siap faji と呼ばれるレトルト食品を生産する
- ✓ 2つの異なる業種が合併できる唯一の方法である
- ✓ 時代 a では設立できない
- ✓ 最低入札額の価値は(麦+香辛料) $\times 25$
- ✓ 合併後の新会社は元の会社の商品を半分（切り上げ）捨てなければならない
- ✓ 残りのエリアの商品を Siap faji に置き換える
- ✓ Siap faji 会社同士は合併できるが、Siap faji と麦や香辛料回りの会社とは合併できない



麦の会社を合併させるには少なくとも $5 \times 20 = 100$ 金が必要となる。
 海運会社を合併させるには船 6 艘なので $6 \times 10 = 60$ 金が最低入札額となる

【4】 設立

- ✓ 空きのスロットがある場合にコスト無料で新会社を設立できる
- ✓ スロットは R&D に投資することで増やすことができる
- ✓ 会社設立の代わりにパスすることも可能
- ✓ 全員がパスするか、設立できる会社が無くなるまで繰り返す

【製造会社設立】

- 適切な州に商品カウンタを置く
- 商品カウンタは空きエリアに置くが同種のカウンタに隣接しては置けない
- 有効なエリアがなければ会社は設立できない

【海運会社設立】

- 船コマを海エリアに置く
- 既にそこに他の船があっても置くことができる



通常は *Bali Rice* 会社は Bali のエリア A, B どちらでも設立できるが、A の隣には他の *Rice* 会社が既に商品カウンタを置いているので、配置不可能となる。

【5】 R&D

■スロット：

- ✓ プレーヤーが所有できる会社の数を拡大する
- ✓ 合併した複数会社は 1 つの会社と数えるので 1 スロットで可能

■合併：

- ✓ 合併宣言できる会社の規模（合併後に1社に含まれる会社の数）を拡張する
- ✓ プレーヤーが合併宣言できるのは、合併後の会社規模がこの数以下の場合
- ✓ プレーヤーが他プレーヤーの合併宣言に入札する場合はこの数に依存しない

■倉庫：

- ✓ 「運営フェイズ」時に輸送船1艘が運べる商品の数
- ✓ この拡張のみ他プレーヤーのR&Dトラックでも拡張できる

■拡張：

- ✓ 製造会社、海運会社が「運営フェイズ」時に一度に拡張できる数の上限

■ターン順入札：

- ✓ 入札額の倍率を増やせる

【6】 運営フェイズ

- ✓ ターン順に1社ごとに処理して行く

●海運会社

- ✓ 選択できるアクションは拡張のみ
- ✓ 一度に拡張できる数はR&Dトラックの“拡張”の数のみで、且つ企業権利書に書かれている数までが企業の拡張最大値（左からa、b、cの時代）
- ✓ 合併企業は2枚の権利書の拡張数を合算した数が拡張上限数となる
- ✓ 新しい船は既に船が置いてあるエリアかその隣接エリアのみに配置できる
- ✓ 拡張費用は船の費用と同じ

●製造会社

- ✓ 選択できるアクションは3つ




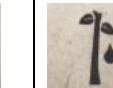



➤ 商品を売る

- ・ サイズ1の都市は各商品タイプにつき1商品しか売却出来ない。(1つの麦、1つのゴム、1つの香辛料)サイズ2は2つ。サイズ3は3つ…
- ・ 可能な限り全ての商品を売却しなければなりません
- ・ 輸送した商品はカウンタを裏返します
- ・ 製造会社は、製造ゾーン（同じ生産物が連なる複数エリア）と販売先の都市が海運会社の船で繋がっている場合に商品を売ることができます
- ・ 1つの商品は1つの海運会社によって輸送されます。輸送経路の途中で別の海運会社に切り替えることは出来ません
- ・ 海運会社は自分の会社でなくても構いません（その場合使用料を払う）
- ・ 商品は同じ製造ゾーンならば自由に輸送することができます。つまり海運会社の船は直接販売する商品のエリアに隣接していなくても良く、その商品と同じ製造

ゾーンに隣接していれば陸路で輸送されるのです

- ・ 例え製造エリアと売却先の都市が陸地で隣接していても陸路だけで都市には売却出来ません。あくまで海運会社を使用するのです
- ・ 合併により複数の製造ゾーンを所持している場合は別のゾーンとして扱います

➤ 収入を得る

船 10	麦 20	香辛料 25	ゴム 30	レトルト 35	油 40	輸送費-5
						

- ・ 船コマ1つを経由した販売につき輸送料、5金支払います

➤ 拡張

- ・ R&Dトラックの“拡張”の数だけエリアを拡張できる
- ・ 1エリアにつき商品費用分の拡張コストがかかる
- ・ ボード上の全ての商品を売却した場合は拡張費用が無料となる
- ・ 拡張は隣接エリア。ただし都市や敵の支配ではない空白エリアのみ
- ・ 拡張費用はその企業の製造商品と同じコスト

【7】 都市成長

- ✓ 都市で全ての商品がキャパシティー一杯に売却された時、サイズが1つ大きくなります
- ✓ サイズが変更した都市は石の色を置き換えます

■ゲーム終了条件と勝利点

- ✓ 時代cの後に“新時代”が訪れる条件がそろったときにゲーム終了する
- ✓ 最後の運営フェイズは2倍の収益となります
- ✓ 最も多くお金を稼いだ人（手持ちの金と Bank Box の金の合算）が勝利します

■2人用ゲーム

- ✓ 時代の最初に建設する都市が2つになる