

# old London BRIDGE

By Gabriele Bubola & Leo Colovini



## Game Concept and Object of the Game

大火がテムズ川に架かる大きな木製の橋を破壊しました。

再建計画の支援のため、あなたは建築家として貢献します。新しい基礎は石で作られ、橋自体の上に建つ建築物を支えることができます。あなたは、最も美しい橋をめぐる競争に参加しなくてはなりません。

礼拝堂、橋門、宿屋、ギルドハウス、商店、公園を適切な順序で建設し、特殊なアクションを利用することで優位に立ち、ゲームの最後に最も裕福な建築家となって、このゲームの勝者となるのです。

## Components

- ゲームボード 1



- ロンデル 1



- お金 76 (単位=ポンド)  
38×£1 20×£3 12×£10 6×£25



- ゲームラウンドマーカー 15

"1"、"2"、"3" 各5つ



- 建物 72 (各種各12)

建物番号1~60 (4つの紋章のうち1つ)

紋章4つ

建物番号なし

礼拝堂

橋門

宿屋

商店

ギルドハウス

公園



- キャラクターカード 55

"4"×10:  
貴族



"3"×11:  
聖職者



"2"×15:  
貴婦人



"1"×15:  
商人



"0"×4:  
ピーターデ  
コールチャーチ



カード裏面

- ボーナススタイル 24

8種類のアクション各3つ



裏面3種類 (種類ごとに分け易くするため)



- 人型駒 4  
各色1つ



- プレイヤーマーカー 8  
各色2つ



- 橋 8  
各色2つ

(組み立て方)



上級ルール: 経験者用

- 得点タイトル 8 (両面仕様)



# Historical Background

ロンドン、1136年:

大火によりテムズ川に架かる木製の橋が破壊された。この再建を任された聖職者ピーター・デ・コールチャーチは、新しい橋を建設するだけでなく、橋自体に建物を建てることのできる特別な石橋の建設を提案しました。

練りに練った計画の後、再建は1176年に始まります。石橋は多数の尖ったアーチで支えられ、波除けによって保護されていました。そのうち1つのアーチは、より大きな船が通過できるように跳ね橋を備えていました。

## Setup

1) ゲームボードをプレイエリアの中央に置きます。

2) ロンデルをゲームボード中央の六角のスペースに置きます。

3) 建物タイルを6つのタイプに分け、それぞれをよく混ぜてロンデルの周りの所定の場所に山(スタック)にして置きます。

4) ゲームラウンドマーカーをよく混ぜ、裏向きにして12箇所に置きます。使用しない3つのマーカーは裏向きのまま中身を見ないようにして箱に戻します。

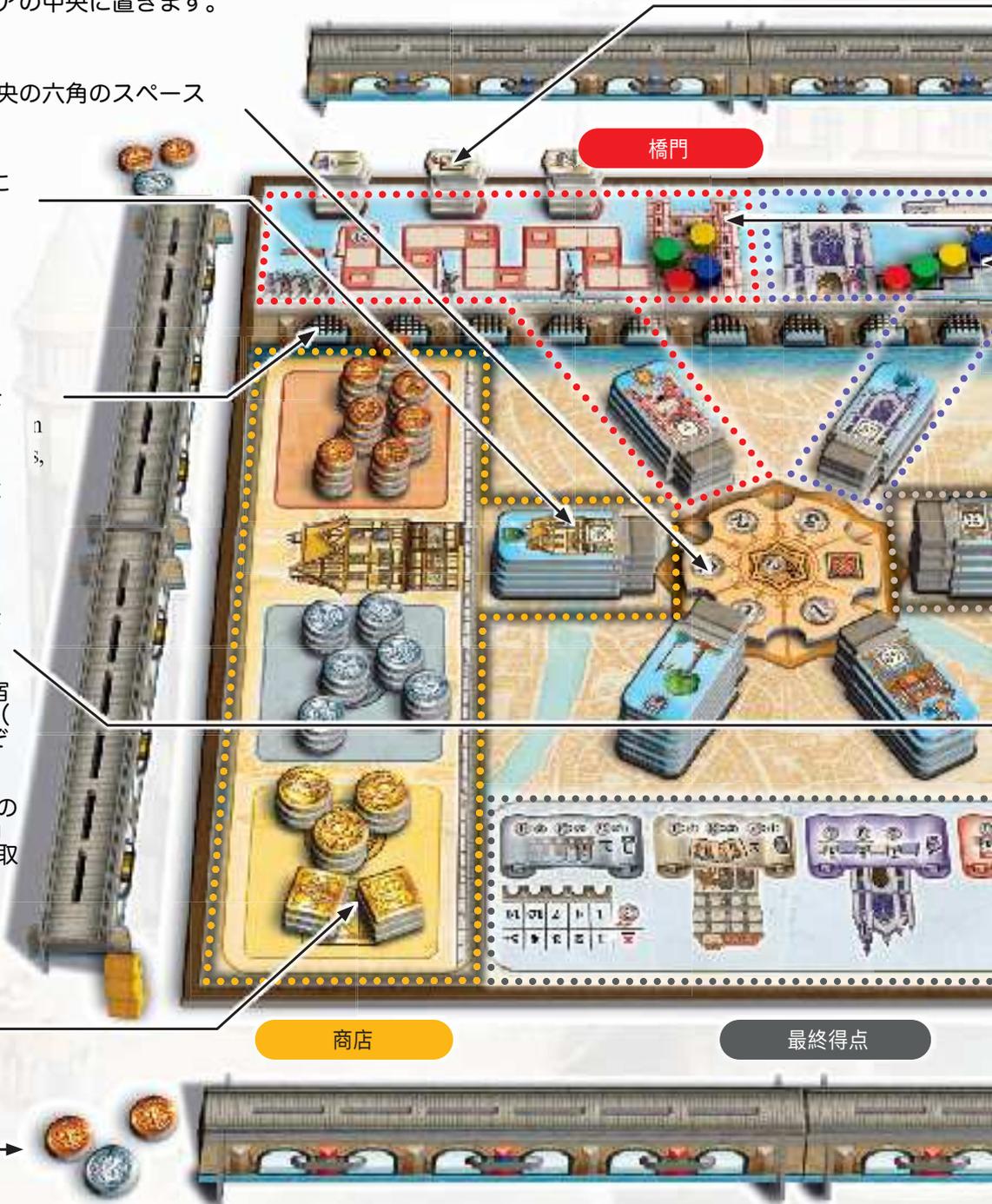
5) 宿屋: キャラクターカードを数字ごとに分けます。

共通のサプライとして、宿屋の隣のスペースに数字(1~4)のカードをそれぞれ重ねて置きます。

各プレイヤーは数字(0)のカード(ピーター・デ・コールチャーチ)を1枚受け取り、初期手札とします。

6) 商店: コインを金額ごとにまとめて商店の隣の場所に置いておきます。

各プレイヤーは初期資金として5ポンドを受け取ります。



キングジョンが1209年に完成を宣言するまでに33年の月日がかかりました。不幸なことに、ピーター・デ・コールチャーチはその4年前に亡くなっていたので、その完成を生きて目にすることはできませんでした。

中世の「オールドロンドンブリッジ」は幅6メートル（20フィート）、長さ273メートル（約900フィート）でした。両端にデザインされたブリッジガード付きのアクセスゲートと、ピーター・デ・コールチャーチが埋葬された礼拝堂が特徴でした。また、その上には賃貸用の店や住居、小麦粉を生産するための水車小屋も建てられていました。橋の上には多くの人々が住んでおり、オールドロンドンブリッジは18世紀まで独自の原則を持つ自治区でした。

### 7) 橋門:

ボーナスタイルを裏面の色で分け、各色のタイルごとに混ぜます。3つの所定のスペースにそれらを裏向きのスタックにして置き、各スタックの一番上のタイルを表向けます。

### 8) 各プレイヤーは自分のプレイヤーカラーを選択し、その色の用具を以下のように受け取ります:

- 橋のパーツ 2 (以降、単に“橋”と呼びます)
- 人型コマ 1 (自分の前に置きます)
- プレーヤーマーカー 2
- ▶ 橋門: 橋門 (赤い橋を模したトラックの出発スペース) にマーカーを1つ置きます。
- ▶ 礼拝堂: 紫色の礼拝堂トラックの階段部分 (開始ステップ) に、マーカーを1つずつ置きます。ランダムな方法でマーカーをどの階段部分に配置するかを決定します。このトラックは、ゲーム中に引き分けだった場合の解決に重要です。トラックを進んでいる方が優位であり、同じマスにいる場合は上にマーカーがある方が優位となります。

注: プレイヤーが礼拝堂トラックの最初の移動をする際、マーカーの開始位置 (A、B、C、又はD) に関係なく、マーカーは階段以降のトラックの最初のスペースに移動します。

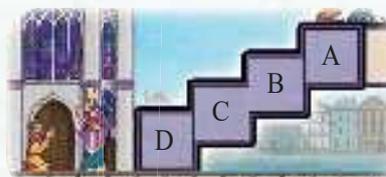
使用しないプレイヤーの用具は箱に戻しておきます。

### 9) これが初めてのゲームである場合は、8つの得点タイルは必要ありません。ゲームボックスに戻してください。基本プレイでは、ゲームボードに印刷されているもので最終得点計算を行います。

### 10) 最後に、プレイヤーは (0) のカードに加えて以下の表にしたがってカードを追加して初期手札とします。各プレイヤーは、開始スペースに基づき次のカードを受け取ります。



A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2



階段: 礼拝堂トラックの開始スペース

## The buildings of the Old London Bridge

この章は、このゲームの主要要素のリファレンスです。

6種類の建物があり、それぞれが橋の上に建設する際に特定のアクションを付与します。以下に、建物のアクションの簡単な要約を示します：



礼拝堂 -

手番順を決定し  
引き分け時の勝  
者を決定します



橋門 -

1回限りの  
能力を発動  
させる



宿屋 -

新しいキャラクタ  
ーカードを得る



商店 -

お金を得る



ギルドハウス -

将来のアクション  
を強化する



公園 -

建物の番号を  
初期化する



建物アクションの強さは、建設する建物の紋章によって異なります。建設されたばかりのものを含め、自分の建物に記載されている同じ色のすべての紋章数の合計がプレイヤーのアクションの強さとなります。(例えば、下の例ではオレンジ色の紋章が3つあるので、アクションの強さは3となります)

各ラウンドでは、すべてのプレイヤーが自分の橋の上に1つの建物を建てます。建物は常に左から右に建設されます。公園を除くすべての建物には、1~60の固有の建物番号がふられています。左隣の建物の番号よりも小さい番号の建物のみを、空いたスペースに建築することができます。



公園には建物番号がないため、いつでも建てることができます。これにより、新しい建物の並びが始まるので、公園の右隣の建物の番号には制限がなくなります。

## Playing The Game

オールドロンドンブリッジでは、12ラウンドをプレイします。12ラウンドの後にゲームは終了し、その後、最終得点計算が行われます。各ラウンドは、連続してプレイされる以下の3つのフェーズで構成されています：

- 1. ラウンドの準備
- 2. 手番順の決定
- 3. 建物の建設

### 1. ラウンドの準備



まず、ゲームラウンドマーカーを公開します。最初のラウンドでは、ゲームボード左端のマーカーが公開されるマーカーです。以降のラウンドでは、マーカーは左から右に向かって、各ラウンドに1つずつ公開されていきます。

公開されたマーカーが示す数 (1~3マス) に従って、ロンデルを時計回りに回転させます。



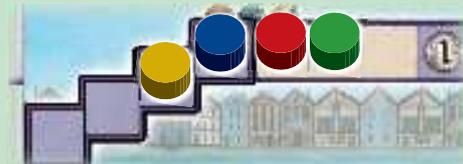
例：公開されたマーカーの数字は「2」でした。ロンデルを時計回りに2マス回転させます。

## 2. 手番順の決定

各プレイヤーは手札のカードを1枚選び、裏向きにして自分の前に置きます。プレイヤーは選択したカードを同時に公開し、そのまま自分の前に置いておきます。

カードの数字が  「3. 建物の建設」におけるプレイヤーの建設順を決定します。

- 最も数値の高いカードを出したプレイヤーが最初に建設します。
- 以降はカードの数値の降順に建設してきます。
- カードの数値が同じ場合には、礼拝堂トラックのプレイヤーマーカーの位置で解決します。より先のマス（同じマスの場合はより上）のマーカーのプレイヤーが先に建設します。



例: *Leon*は最大数値の「3」を出したのでフェーズ3の1番目のプレイヤーとなります。次に「2」を出した*Lisa*が2番目のプレイヤーとなります。*Tim*と*Paula*は共に「0」を出したため、礼拝堂トラックのマーカーの位置で順番を決定します。*Paula*のマーカーは未だ開始ステップにあり、*Tim*のマーカーが先のマスにあります。したがって、*Tim*が3番目、*Paula*が4番目のプレイヤーとなります。

## 3. 建物の建設

手番のプレイヤーは以下の3つのアクションを順番に実施していきます:

- a) 建物の選択                      b) 自分の橋の上に建物を建設                      c) 建設した建物のアクションを実行

### a) 建物の選択:



最初に、プレイヤーはプレイしたカードをゲームボードのサプライに戻します。  
例外: 「ピーター・デ・コールチャーチ」カード (数値0) は常に自分の手札に戻します。



次に、プレイヤーはロンデルの空きスペースに自分の駒を置いて1つの建物を選択します。この時、2つの選択肢があります:

- a) プレイヤーは、外周のスペースの1つに駒を置き、1ポンド、2ポンド、または3ポンドを獲得し、このスペースに隣接するスタックの一番上の建物を取ります。「X」の印のあるスペースには駒を配置することはできません



- b) 2ポンドを支払い、ロンデルの中央スペースに駒を置きます。これにより、プレイヤーは「X」の印のあるスペースの横にあるスタックも含め6つのいずれか1つのスタックの一番上の建物を取ります。お金を得ることはできません。



例: *Leon*は最も大きな数値のカードをプレイしたので最初に手番を行います。彼は橋門に隣接するスペースに駒を置き、3ポンドを獲得します。彼はその建物を彼の橋の上に建設し、建物のアクションを実行します。次に*Lisa*の手番です(2番目に高い数値のカードをプレイしました)。彼女は、2ポンドを支払い、駒を中心のスペースに置きます。彼女は、橋門(*Leon*が駒を置いたスペース)も含め、どの建物でも選ぶことができますが、「X」マークのスペースに隣接する礼拝堂を取ることにしました。

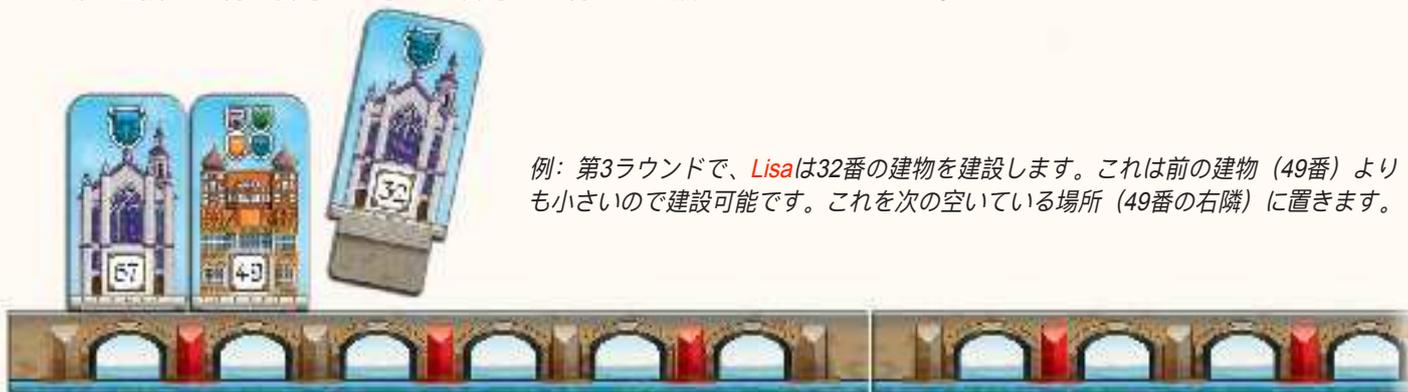
**!! 重要:** 各スペースには駒を1つまでしか置けません! ゲーム中に建物のスタックが枯渇した場合、プレイヤーは現在空のスタックに隣接しているロンデルの外側のスペースに駒を置くことはできません。

**ヒント:** お金は自分の橋の後ろに置き、非公開情報とします。

## b) 自分の橋の上に建物を建設する

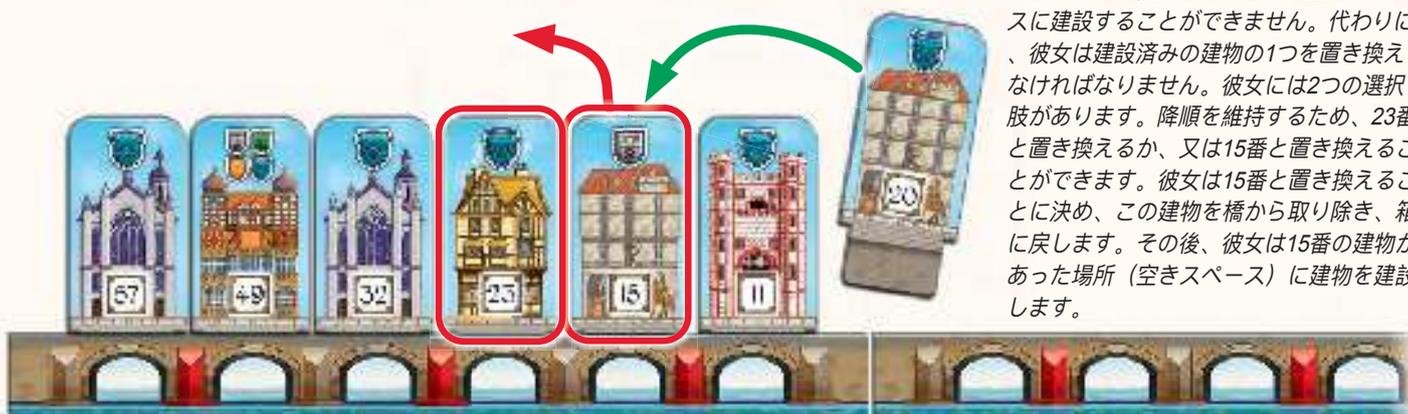
駒を置いて獲得した建物を、以下のルールに従って自分の橋の上に建設します：

- 橋には最大12の建物を建設可能で、左から右に向かって建設する必要があります。
- 公園を除くすべての建物には、1~60の個別の建物番号が付記されています。新しい建物は、次の空いている場所に左隣の建物の番号より小さい番号の建物のみ建設することができます。



- 建物番号が大きい場合は、既に建設されている建物の1つを新しい建物に置き換え、建物番号の降順を維持する必要があります。交換された建物はゲームから除外します。

**!! 重要:** 公園を置き換えることはできません。



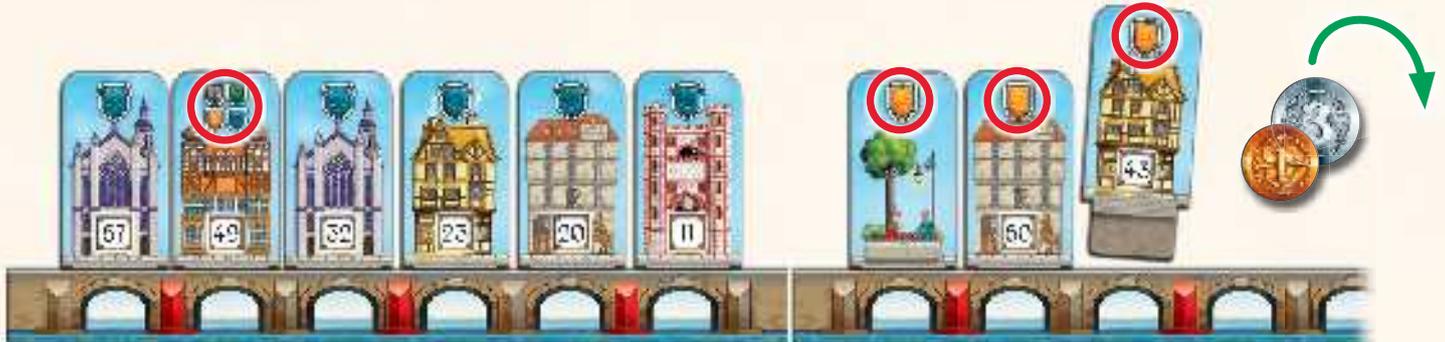
- 公園は、建設済みの建物の列の右隣の場所にいつでも建設可能です。公園の右隣に建設する建物の番号に制限はありません。すなわち、新たな建物の列を開始することができるのです。このゲームの中では、公園も「建物」と見なされます。



### c) 建設した建物のアクションを実行する

選択した建物を建設した後、その建物のアクションを実行します。  
各タイプの建物には独自のアクションがあります。

アクションの強さは、建てたばかりの建物の上部に表示される紋章によって異なります。  
自分の橋の上のすべての同じ色（及び形状）の紋章を数えます。紋章の数がアクションの強さを決定します。



例: Paulaは43番の建物を建てたところです。建物のタイプは商店で、アクションの強さに応じてお金を与えます。この商店にはオレンジ色の紋章が付いているので、彼女は自分の橋の上の建物のすべてのオレンジ色の紋章の数を数えます。合計は4なので、彼女は共通のサプライから4ポンドを受け取ります。

ヒント: ギルドハウスには4つの紋章が付いているので、すべてのアクションを強化できます。



すべてのプレイヤーの手番が完了したら、次のラウンドを開始する前にロンデルから駒を戻します。

以降に、建物によるアクションの詳細を説明します:



#### 礼拝堂

礼拝堂を建てたら、プレイヤーは礼拝堂トラックの自分のマーカーをアクションの強さと同じスペースだけ進めます。他のプレイヤーマーカーが1つ以上あるスペースで移動を終える場合は、自分のマーカーを他のマーカーの上に（一番上に）置きます。

プレイヤーのマーカーがお金が印刷されたスペースに到達または通過するたびに、プレイヤーは共通のサプライからその金額を受け取ります。



例a): 第3ラウンドでは、Lisaは橋の上に青い紋章のある礼拝堂を建てます。彼女の青い紋章の合計は3つなので、彼女は礼拝堂トラックで自分のマーカーを3スペース進めます。彼女は1ポンドのスペースを通過するので、共通のサプライから1ポンドを受け取ります。



**!! 忘れないで!** : 引き分け時の解決では、礼拝堂トラックのプレイヤーマーカーの位置が先行（同じスペースであれば上）しているプレイヤーが優位となります。これは、キャラクターカードのプレイ時や最終得点計算など、すべての引き分け時に適用されます。



1



2

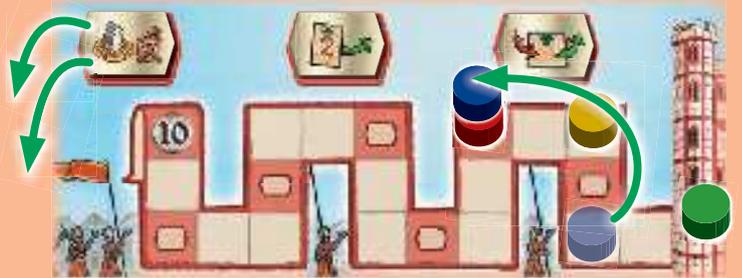
例b): 次のラウンドでは、LisaとPaulaは同じ数値 (2) のキャラクターカードをプレイしました。Lisaは礼拝堂トラックでPaulaより先にいるので、Lisaが先に手番を行います。



## 橋門

橋門を立てたら、プレイヤーは橋門トラックの自分のマーカーをアクションの強さと同じスペースだけ進めます。他のプレイヤーマーカーが1つ以上あるスペースで移動を終える場合は、自分のマーカーを他のマーカーの上に（一番上に）置きます。

橋門トラックには、3スペースごとにボーナススペースがあります。ボーナススペースに到達または通過するたびに、プレイヤーは特別なアクションを行うことができる3つの表向きのボーナススタイルのいずれか1つを取得します。ボーナススタイルを取得したら、そのスタックの一番上のタイルをすぐに表向けて明らかにします。プレイヤーが複数のボーナススタイルを受け取る場合、次のタイルを選択する前に新しいタイルを明らかにします。



例: Paulaはオレンジ色の紋章の付いた橋門を建設します。彼女のオレンジ色の紋章の数は4つなので、彼女は橋門トラックの自分のマーカーを4スペース進めます。彼女はボーナススペースを通過し、別のボーナススペースに到達しました。これにより、彼女は2つのボーナススタイルを取ることができるので、彼女はまず1つ目として左端のものを取った後すぐに新しいボーナススタイルを明らかにし、2つ目も左端のものを取ることを選択しました（彼女は代わりに他の表向けられているボーナススタイルを選択することもできました）。

ボーナススタイルは特別な1回限りの能力を与えます。タイルは獲得した次のラウンドから使用可能になり、（右の列の\*マークの2つを除いて）**3**. 建物の建設の間のみ使えます。使用後は、そのボーナススタイルをゲームから除外します。1ラウンド中に複数のボーナススタイルを使用することが可能です。使用しなかったボーナススタイルは、ゲーム終了時に1ポンドとなります（タイル裏面に記載）。



- 他の1つの駒が占有するスペースに駒を置くことができます。あなたは外周スペースに駒を置くことにより収入を得ることができますし、中央スペースに駒を置く場合にはお金を支払う必要があります。



- あなたは2ポンドを支払うことなく、ロンデルの中央スペースに駒を置くことができます。



- ロンデルの「X」スペースに駒を置き、対応する建物を建設することができます。



- 手番の終了後、プレイしたキャラクターカードを手札に戻します。



- 礼拝堂トラックのマーカーを2スペース進めます。



- 橋門トラックのマーカーを2スペース進めます。



- \* このタイルは、**2**. 手番順の決定ですべてのカードが公開された後に使用可能です：手番順に影響を及ぼすために自分のプレイしたキャラクターカードの数値を+1することが可能です。



- \* このタイルは、**2**. 手番順の決定でキャラクターカードをプレイする前に使用可能です：共通のサプライから、貴婦人 (2) を自分の手札に加えます。

各プレイヤーは、礼拝堂または橋門トラックの最終スペースに到達した際に、直ちに10ポンドを受け取ります。これがそのスペースに到達した最初のマーカーでない場合は、最終スペースに既に到達している他のマーカーの下に置きます。最終スペースに到達した後は、まだ移動力が残っていたとしてもそれ以上は進めません。





### 宿屋

宿屋を建てたら、プレイヤーは共通のサプライから1枚以上のキャラクターカードを手札に加えることができます。獲得するカードの合計値は、アクションの強さ以下でなくてはなりません。カードは、任意の組み合わせで獲得することができます。



例: 20番の建物を新たに建設するとき、Paulaは彼女の建物のうちの1つと交換する必要があるので、15番の建物と交換しました。彼女は青い紋章を6つ持っているため、アクションの強さは6となります。彼女はゲームボードの共通のサプライから、数値3のカードを1枚、数値2のカードを1枚、数値1のカードを1枚受け取り、自分の手札に加えます。代わりに、彼女は例えば数値4と2のカードを1枚ずつ、または数値6のカード1枚を取ることもできました。



### 商店

商店を建設したら、プレイヤーはアクションの強さと同額のお金を共通のサプライから受け取ります。

例: Paulaは灰色の紋章を持つ商店を建設しました。彼女は灰色の紋章を4つ持っているため、4ポンドを受け取ります。



### 公園

公園には建物番号がないため、常に列の最後の建物の右側に建設可能です（たとえ列の最後の建物が公園であっても）。

公園は建物番号の降順を中断します。公園の右側に建設する建物の番号に制限はありません。すなわち、新しい降順の列が開始されます。



例: 59番、51番、48番、33番、25番、6番の建物の列の後に公園があります。降順の建物の新しい列は、建物番号58から始まります。



### ギルドハウス

ギルドハウスには特別なアクションがありません。4つの紋章をすべて備えているため、ギルドハウスの利点はすべてのアクションの強さに+1を追加することです。

例: Lisaは橋の上にギルドハウスを建てました。これで、彼女のアクションの強さは、青7、オレンジ5、灰色2、緑2となりました。



## End of the game

ゲームは最後のゲームラウンドマーカーが表向けられる第12ラウンドの後に終了します。

例外：稀なケースですが、3つの建物のスタックが枯渇した場合は、そのラウンドの終了後にゲームが終了します。最終得点計算を次のように行います。まず、ゲームボードに印刷されている4つの得点タイトルの得点を集計します。

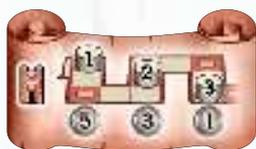
!! 忘れないで! : 引き分けの場合はいつでも、礼拝堂トラックのマーカーの位置で解決します。



- 礼拝堂トラックで最も進んでいるプレイヤー（1位）は5ポンドを、2位のプレイヤーは3ポンドを、3位\*のプレイヤーは1ポンドを獲得します。出発スペースから動いていないプレイヤーはお金を受け取ることはできません。



- 各プレイヤーは自分の橋の上の建物を数えます。建物が最も多いプレイヤー（1位）は5ポンドを、2位のプレイヤーは3ポンドを、3位\*のプレイヤーは1ポンドを獲得します。



- 橋門トラックで最も進んでいるプレイヤー（1位）は5ポンドを、2位のプレイヤーは3ポンドを、3位\*のプレイヤーは1ポンドを獲得します。出発スペースから動いていないプレイヤーはお金を受け取ることはできません。



- 各プレイヤーは、手札に残っているキャラクターカードの数値を合計します。最大値のプレイヤー（1位）は5ポンドを、2位のプレイヤーは3ポンドを、3位\*のプレイヤーは1ポンドを獲得します。数値の合計が0のプレイヤーはお金を受け取ることはできません。

\*: 3人プレイのゲームでは、3位のプレイヤーに褒賞は与えられません

- その後、各プレイヤーは、自分の橋の上にある空きスペースの数に応じて金額を支払う必要があります（表参照）

空きスペースの数:	<del>X</del>	1	2	3	4	5+
支払い金額:	?	1	4	7	10	14



- 未使用のボーナススタイル1枚につき1ポンドを受け取ります。

最終的に、所持金（ゲーム中及び最終得点計算で獲得したお金の合計）の最も多いプレイヤーが勝者となります。引き分けの場合は、礼拝堂トラックで解決して順位を決定します。



Paulaの最終得点計算の例:

- Paulaは礼拝堂トラックで3位になり、1ポンドを獲得します。
- 彼女は橋門トラックで1位になり、5ポンドを獲得します。
- 彼女とTimは数値0のカード1枚しか持っていません。数値の合計が0のプレイヤーはお金を受け取ることはできませんので、彼女とTimは両者共何も得られません。
- LisaとTimの橋には空きスペースはありませんが、LeonとPaulaの橋には、それぞれ1つの空きスペースがあります。Paulaは礼拝堂トラックでLeonの後ろにいて、Leonが3位となります。
- Paulaは、自分の橋の上の空きスペースに対して1ポンドを支払わなければなりません。
- Paulaは、未使用のボーナススタイルを2枚所持しているため、2ポンドを獲得します。
- Paulaは、最終得点で合計7ポンドを獲得しました。ゲーム中には、彼女は30ポンド獲得していました。
- このゲームでの彼女の最終的な所持金は、37ポンドです。



## Rules for 2 players

2人でゲームをプレイする場合、各プレイヤーは各ゲームラウンド中に2手番実行します。それ以外のルールはすべて上記と同じですが、以下の変更点があります:

### ゲームの準備

各プレイヤーは1枚ではなく2枚の「ピーター・デ・コールチャーチ」カード (0) を受け取ります。各プレイヤーは駒を1つ受け取ります。

ゲームは12ラウンドではなく6ラウンドに渡ってプレイされます。したがって、ゲームボードには6つのゲームラウンドタイトルのみを配置し、右側6つのスペースは空けておきます。

## ゲームのプレイ

### 2. 手番順の決定

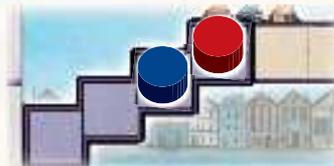
双方のプレイヤーは手札からカードを2枚プレイします。4枚のカードを一斉に公開します。



### 3. 建物の建設

通常通り、プレイしたキャラクターカードの数値によって手番順が決まります。各カードは単独で評価します（数値を合計しません）。これは、各ゲームラウンド中に各プレイヤーが2手番実行することを意味します。

- 1回目の手番:  
自分の駒をロンデルに配置し、対応する建物を建設します。
- 2回目の手番:  
自分の駒をロンデルの他のスペースに配置し直し、対応する建物を建設します。



例: Paulaから始め、次にLisaが2手番、最後にPaulaが2手番目を実行します

## ゲームの終了

6ラウンドの後にゲームは終了します。最終得点計算では、1位のプレイヤーのみが褒賞を受け取ります。

## Expansion: Experienced builders

### <経験者のための拡張ルール>

オールドロンドンブリッジを数回プレイした後、追加の得点タイルを使用してゲームにいくつかのバリエーションを追加することができます。

「礼拝堂」、「橋門」、「宿屋」と各プレイヤーの橋の4つの新しい最終得点計算の拡張ルールがあります。

得点タイルを色ごとく分けて混ぜます。ランダムな側面を上にして、ゲームボード上の対応する得点スペースに各色のタイルを1枚ずつ配置します。これらのタイルは、最終得点計算を基本ゲームから変更します。得点タイルはいずれの組み合わせでも使用できます。

Note: 拡張ルールの得点タイルと基本ゲームの（ゲームボードに印刷されている）得点タイルを組み合わせることもできます。その場合は、適用する基本ゲームの得点タイルの上には拡張ルールの得点タイルを置きません。

拡張の得点タイルには以下のものがあります:

### <競争要素のある評価>

プレイヤーは、ゲームボードに印刷されているものと同じように、これらのタイルで評価を競います。各タイルについて、特定の要件を比較し、1位は5ポンドを、2位は3ポンドを、3位\*は1ポンドを獲得します。通常通り、引き分けは礼拝堂トラックで解決します。3人プレイでは3位の褒賞は与えられず、2人プレイでは2位の褒賞は与えられません。



自分の橋の上に最も礼拝堂を建設しているのは誰でしょうか?



自分の橋の上に最も橋門を建設しているのは誰でしょうか?



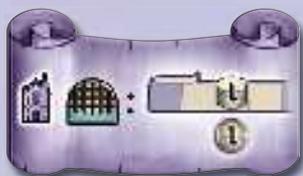
自分の橋の上に最も宿屋を建設しているのは誰でしょうか?



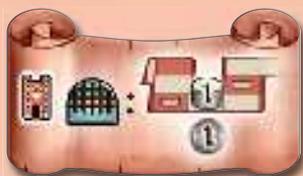
自分の橋の上の建物番号の途切れていない最長の列にある建物の数を数えます（公園はカウントされません）。誰の列が一番長いですか? 例はp.12参照

### <ラウンドごとの評価>

1ラウンドに1回ずつこれらのタイルによる得点計算をします。1位のプレイヤーのみが褒賞を獲得します（1ポンドまたは2ポンド）。



ラウンドの終了時: 礼拝堂トラックで最も進んでいるプレイヤーは1ポンドを獲得します。



ラウンドの終了時: 橋門トラックで最も進んでいるプレイヤーは1ポンドを獲得します。



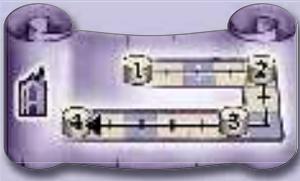
キャラクターカードを公開した後: 最高値のキャラクターカードをプレイしたプレイヤーは2ポンドを獲得します。引き分けの場合は、礼拝堂トラックで解決します。**重要:** ボーナスタイルの影響は受けません。



ラウンドの終了時: このラウンド中に最も低い建物番号の建物を建設したプレイヤーは2ポンドを獲得します（公園は対象外）。

<競争要素のない評価>

プレイヤー間の競争はなく、条件を達成することで全員が褒賞を得ます。



すべてのプレイヤー（最後尾のプレイヤーを除く）は、礼拝堂トラックの最後尾のプレイヤーに先んじているスペースごとに1ポンドを獲得します。



例：プレイヤーはTimの先にあるスペースを数えます。  
Lisaは10ポンド、Leonは6ポンド、Paulaは4ポンド、Timは0ポンド獲得します。



礼拝堂トラックの金額を示すスペースに到達または通過した各プレイヤーは、ゲーム終了時に再びその金額の合計を獲得します。



例：ゲーム終了時に、Lisaは5ポンドを示すスペースに達していた。彼女は5+3+2+1=11ポンド獲得します。



プレイヤーが橋門トラックでより多くのスペースを進めれば進めるほど、より多くのお金を獲得できます。

- 4~6スペース=3ポンド
- 7~9スペース=5ポンド
- 10~12スペース=9ポンド
- 13スペース以上=12ポンド

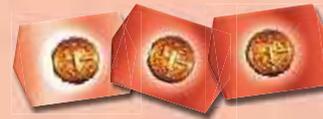


例：Paulaは12スペース進んでいたのが9ポンドを獲得しました。Timは10スペースで9ポンドを、リサとレオンの2人は5スペースでそれぞれ3ポンドを獲得しました。



裏面の金額の代わりに、プレイヤーは未使用のボーナススタイルの数に応じたお金を獲得します。

- 1タイル=1ポンド
- 2タイル=4ポンド
- 3タイル=9ポンド
- 4タイル以上=16ポンド



例：ゲーム終了時、Lisaは未使用のボーナススタイルを3枚持っています。彼女は9ポンドを獲得します。



各プレイヤーは、手札に残ったカードの枚数（数値0のカードを含みます）に応じたお金を獲得します。

- 3~4枚のカード=4ポンド
- 5~7枚のカード=7ポンド
- 8枚以上のカード=10ポンド



例：ゲーム終了時、Timは手札にある5枚のカードで7ポンドを獲得します。数値0のカード枚数に入れます。



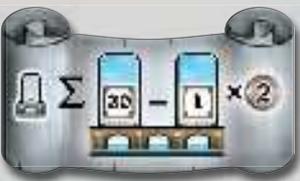
特定のキャラクターカードのセットでお金を獲得します。

- 1+2のセット=5ポンド
- 1+2+3のセット=10ポンド
- 1+2+3+4のセット=15ポンド

プレイヤーは複数のセットを作ることができますが、各カードは1つのセットにしかカウントできません。



例：Leonは1+2の2セットで合計10ポンドを獲得した。



自分の橋の上の30以下の建物番号をもつ建物の数を数えます。これらの建物ごとに2ポンドを獲得します。



自分の橋の上の6つの建物タイプ1セットごとに10ポンドを獲得します（これらの建物が隣接または特定の並び順である必要はありません）。



例：11ページの上位スコアリングタイルの例：この例では、途切れない建物番号の最長列は6つの建物（59、51、48、33、25、6）で形成されています。公園は含めません。

© Copyright 2022  
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.  
All rights reserved.

非公式和訳ルール（個人の範囲で利用願います）  
訳者：COQ, The Board Game Laboratory (<https://tbgl-r.com>)

est. 1989

