

ANDREAS SEYFARTH 作

San Juan

日本語版 (2005.10 改定版)

金鉱堀りか総督、それとも参事会議員か建築士？
新たなる世界でどの役割を選んだとしても、目的はひとつ。
それは富と名声を得ること。
最も儲かる生産施設を持つのは誰か。
最も重要な建物を造るのは誰か。
そして、最後に最も多くの勝利ポイントを獲得するのは誰か…。

ゲームの目的

このゲームは、数ラウンドにわたってプレイされます。

毎ラウンド、各プレイヤーは、5つのさまざまな役割の中から一つを選んで、それに応じたアクションをすべてのプレイヤーが行います。

たとえば、監督を使って商品を生産し、そしてあとに商人となって商品売却します。そして稼いだお金で、建築士を使ってプエルトリコの首都、**San Juan**（サンファン）に建物を建てたりします。

こうして次々と変わるアクションの順番と、特権をうまく使えば、大きな成功を収め、ゲームに勝利できるでしょう。

ゲーム終了時、最も多くの勝利ポイントを獲得しているプレイヤーの勝ちとなります。

San Juan の特徴として、状況によりカードの使い方が様々変化します。
1つは「建物」(表に置かれたとき)、また「お金」として(手札のとき)、さらには「商品」(生産施設上に裏向きに置かれたとき)にもなります。

用具

- ・カード 110枚（生産施設 42枚、紫の建物 68枚）
- ・総督タイル 1枚（ラウンドのスタートプレイヤーを表します）
- ・役割タイル 5枚（建築士、監督、商人、参事会議員、金鉱堀り）
- ・商館タイル 5枚（売却価格を示します）
- ・スコアシート 1冊（勝利ポイントを記録します）
- ・筆記用具 1本

プレイヤーは、ラウンド毎にさまざまな役割を選び、それに応じたアクションを行って、できるだけ価値の高い建物を建設しようとしています。

ゲーム終了時に、最も多くの勝利ポイントを獲得しているプレイヤーの勝ちとなります。



このルールブック内の、各項目の「補足:」部分では、ルールの詳細や、特別な状況を説明しています。
また、ページ右側の枠内には、カード等の絵柄とともに、ルールのポイントを記しています。
一度ルールを理解した後、見直すときなどに便利です。

ゲームの準備

- ・スタートプレーヤーを決めます。このプレーヤーは**総督タイル**を持ちます。
- ・役割タイル5枚は、テーブル中央に並べて置きます。
- ・商館タイル5枚は、よく混ぜ、裏向きの山にして役割カードの上側に置いておきます。
- ・各プレーヤーは、以下のものを持ちます。
 - ・インディゴ染料工場1枚（カードの中から抜き出します）。これは自分の前に1個目の建物として、表向きにして置いておきます。
 - ・よく混ぜたカード山から、手札として、裏向きで4枚のカード。この内容は、他のプレーヤーから見られないようにします。
 - ・残りのカードは、裏向きの山にして、役割カードの左側に置いておきます。
 - ・スコアシートと筆記用具は、脇に置いておきます。これらはゲーム終了時、勝利ポイントを記録するときに使います。



役割タイル、商館タイル、カードをテーブル中央に並べます。



各プレーヤーは、**インディゴ染料工場1枚と手札4枚**を持ちます。

ゲームの手順

このゲームは、数ラウンドにわたってプレイされます（だいたい、11から14ラウンドの間です）。各ラウンドは、以下のように進みます。

総督タイルを持っているプレーヤー（＝「総督」）から始めます。このプレーヤーは、中央から役割タイルを1枚選んで自分の前に置き、直ちにその役割のアクションを行います。そして、その左隣のプレーヤーが同じ役割のアクションを行い…、とすべてのプレーヤーがこのアクションを**1度ずつ**行うかパスします。

そして、総督の左隣のプレーヤーの手番となります。このプレーヤーは、テーブル中央の残っている役割タイルから1枚を選んで、自分の前に置きます。そして、このプレーヤーから順にすべてのプレーヤーがこのアクションを行うかパスします。そしてその左隣のプレーヤーが、役割を1つ選んで行き…、となります。全プレーヤーが役割を選んで実行したら、ラウンド終了となります。

使用された役割タイルは、再びテーブル中央の選ばれなかった役割タイルの横に戻し、総督タイルを時計回りで次のプレーヤーに渡します。そして次のラウンド開始となります。新たな総督が、最初に任意の役割を選び…、と続けていきます。

注意：2人だけでプレイする場合には、総督プレーヤーは、相手プレーヤーが役割を選んだあとで、**もう一度**役割を選びます。そうして、ラウンド終了となり、総督タイルが移動します。すなわち、2人プレイの場合、1ラウンドで、5つのうち**3つの役割を、総督→相手プレーヤー→総督**の順で選んでいくのです。

総督から始めて、役割を1つ選びます。それに対応するアクションを順番に行います。

続けて、次のプレーヤーが役割を選んで同様に処理していきます。

ラウンド終了時、総督タイルを次のプレーヤーに渡します。そして次のラウンドに移ります。

《2人プレイ時》

総督は、相手プレーヤーの役割選択のあと、もう一つ役割を選びます。

《 役 割 》

各役割には、それを選んだプレイヤーだけが行使することのできる**特権**と、順にすべてのプレイヤーが行うことのできる**アクション**があります。

【全体に適用されること】

- ・役割のアクションは、それを選んだプレイヤーが最初に行い、以下左隣のプレイヤーへと続いてきます。
- ・プレイヤーは、手番が来たら、必ず役割を**選ばなければなりません**。そのあと、役割のアクションや特権を行使しなくてもかまいません。また、他のプレイヤーも、役割のアクションを行わなくてもかまいません。この場合、行動は単に飛ばされます。
- ・役割タイルは、ラウンド終了時までそのプレイヤーの前に置いておき、他のプレイヤーが選ぶことはできません。



【建築士】（建築士フェイズ→全員が建物を建てる）

この役割を選んだプレイヤー（＝建築士）は、自分の手札にある任意の建物**1枚**を自分の前に表向きにして置き、建てる**ことができます**。これは、ゲーム終了までそこに残ります。

そしてカードに書かれている建設コスト（左上、右上に書いてある数字）を支払います。これには、その数字分、残りの手札からカードを支払い、捨て札の山に置きます。ただし建築士は特権により、支払うカードの枚数が**1枚少**くなります（下記補足にある例を参照）。

そして他のプレイヤーも順に、望むならば建物を**1つずつ**建設することができます。

注意：一人のプレイヤーは、ゲームを通じて、同じ種類の**生産施設**をいくつでもつくることはできますが、同じ種類の**紫の建物**は**1つしか**建てられません。

補足：

- ・ここに記載したルールは、鍛冶屋、クレーン、救貧院、闇市、家具製作所、石切り場、図書館の効果により、変更されたり、拡張されたりします。
- ・さまざまな効果により、建物の建設コストよりも多く支払い枚数が減る場合でも、**超過分のカード**を獲得することはありません。
（例：建築士のプレイヤーが、鍛冶屋、図書館を持っているときに、サトウ精製所を建設しました。超過分のカード**1枚**を獲得しません）
また、建築士が建物を立てなかった場合、特権（カード**1枚少**なくて済む）の分のカードを獲得することはありません。

建物や、その機能の細かい内容は、ルール最後の「**建物**」の項目で説明します。

《すべての役割》

- ・すべてのプレイヤーがアクションを行います。
（例外：金鉱掘り）
- ・役割を選んだプレイヤーには、**特権**があります。

【建築士フェイズ】

すべてのプレイヤーは、建物を**1つ**建設することができます。

建築士は支払うカードが**1枚少**なくて済みます。

捨て札の山は、役割タイルの置かれているところの右側に作ります。カードは常に裏向きにして捨てます。

山札と区別するために、捨て札の山はわざと少し「乱雑に」置いていきます（2ページの図参照）。

山札のカードがなくなったら、捨て札のカードをすべてよく混ぜ、新たな山札にします。



【監督】(監督フェイズ→全員が商品を生産する)

この役割を選んだプレイヤー(=監督)は、商品の生産を開始します。山札からカードを1枚引き、**表を見ることなく**、裏向きにして自分の**空いている生産施設**、すなわちまだカードの置かれていないところ、の上に少しずつ置いて置きます(右図参照)。

そして、役割の特権により、このプレイヤーは、さらに**他の空いている生産施設1つ**について、同様に行うことができます。

そのあと順に他のプレイヤーもそれぞれ山からカードを1枚ずつ引き、空いている自分の生産施設**1つ**の上に置いていきます。

空いている生産施設のないプレイヤーは、残念ながら監督フェイズに商品を生産することはできません。

このようにして配置されたカードは、商品として扱われ(右図参照)、あとから商人フェイズで売却することができます。

注意：1つの生産施設の上には、**いかなるときも2つ以上商品**を置くことはできません。

補足：

- ここに記載したルールは、井戸、水道橋、図書館の効果により、変更されたり、拡張されたりします。
- このフェイズは、同時に処理されます。ここでは、順番は関係ありません。



【商人】(商人フェイズ→全員が商品を売却する)

この役割を選んだプレイヤー(=商人)は、まず、商館タイルの山の一番上のタイルをめくります。そして、自分の商品のうちどの商品を売却するかを宣言します。このプレイヤーは、基本的に1つの商品(=カード1枚)を売却し(アクションとして)、さらにもう1つ商品を売却する(特権として)ことができます。

そして、その商品(カード)を、対応する自分の生産施設の上から取り、**ここでも表を見ることなく**、捨て札にします。そして、山札から表向きになっている商館タイルの、捨てた商品に対応する欄に書かれている数字分のカードを山札から引いて**手札**に加えます(次ページの例参照)。

そのあと順に他のプレイヤーもそれぞれ、自分の商品を1つ、表示されている価格で売却することができます。

商人の最後のアクションとして、商館タイルを裏向きにして山の下に入れます(従って、5枚の商館タイルの順番は、変わることはありません)。

【監督フェイズ】

すべてのプレイヤーは、商品を1つ生産することができます。監督は2つ生産できます。



このプレイヤーは、商品としてサトウを1つと、タバコを1つ持っています。

【商人フェイズ】

すべてのプレイヤーは、商品を1つ売却することができます。商人は2つ売却できます。



補足：

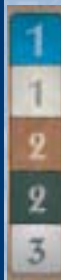
- ・ここに記載したルールは、屋台、交易所、市場ホール、図書館の効果により、変更されたり、拡張されたりします。
- ・このフェイズは、同時に処理されます。ここでは、（大部分）順番は関係ありません。

例：

Andreasが商人です。彼はまた、屋台と交易所を持っています。商館タイルの一番上のタイルをめくりました(右の図参照)。彼は自分の商品のうち3つを売却することを宣言します(交易所の効果により)。そして彼のインディゴ染料工場、タバコ保存所、シルバー精錬所からそれぞれ商品(カード)を取り、それらをすべて(表を見ることなく)捨て札にします。

そのあと、売却金額分のカードを山札からめくり、手札に加えます。つまり、インディゴにより1枚、タバコにより2枚、シルバーにより3枚、さらに屋台の効果により1枚の、合計7枚を獲得します。

そして、順番に従って次のプレイヤーが商品を売却する手番となり…、と進めていきます。



←インディゴの売却金額

←サトウの売却金額

←タバコの売却金額

←コーヒーの売却金額

←シルバーの売却金額



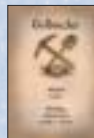
【参事会議員】(参事会議員フェイズ→全員に新たなカード1枚)

この役割を選んだプレイヤー(=参事会議員)は、山札から5枚のカードを引き(アクションの2枚と、特権の3枚)、その内容を見た上で、そのうちの1枚を取り、手札に加えます。残りの4枚のカードは捨て札にします。

そのあと、順に他のプレイヤーも2枚ずつ山札から引いて、その内容を見た上で1枚を手札に加え、残った方を捨て札にします。

補足：

- ・ここに記載したルールは、資料館、知事官舎、図書館の効果により、変更されたり、拡張されたりします。
- ・このフェイズは、同時に処理を行います。ここでは、順番は関係ありません。



【金鉱堀り】(金鉱堀りフェイズ→アクションなし)

金鉱堀りを選択したプレイヤーは、全員のアクションをさせることはなく、このプレイヤーの特権として、このプレイヤーだけが山札からカードを1枚引いて、手札に加えます。

補足：

- ・ここに記載したルールは、金鉱、図書館の効果により、変更されたり、拡張されたりします。

【参事会議員フェイズ】

すべてのプレイヤーは、カードを2枚引いて、そのうち1枚を獲得します。参事会議員は5枚から1枚を獲得します。

【金鉱堀りフェイズ】

金鉱堀りだけが、カードを1枚獲得します。

次のラウンド

すべてのプレーヤーが役割を選んで、そのアクションを全員が行ったら、ラウンド終了となります。使用した役割タイルを再びテーブル中央に戻します。総督タイルを現在の総督の左隣のプレーヤーに渡します。

新たな総督は、礼拝堂を持っているプレーヤーが望むならば、手札のカードを1枚、礼拝堂の下に入れる処理をすすめます。

次に、総督は、自分自身も含む全てのプレーヤーが、手札として**8枚以上のカード**を持っていないことを確認します*。もし8枚以上のカードを持っているプレーヤーは、手札のカードが7枚になるよう、カードを選んで捨て札にします。

例外：塔を持っているプレーヤーは、**12枚まで持つことができます**。そのあと、総督が役割カードを1枚選び、次のラウンドが始まります。

追記：

ラウンドの**途中で**、プレーヤーの手札が**7枚を越えてもかまいません**。手札の枚数の確認が行われるのは、各ラウンドの**始まり**のときだけです。

ゲームの終了

ある建築士フェイズの終了時点で、少なくとも一人のプレーヤーが、**12個の建物**を自分の前に建てていた場合、即座にゲーム終了となります。そのラウンドを最後まで行うことはしません。

そしてプレーヤーの勝利ポイントを付属のスコアシートに記入していきます。各プレーヤーは、以下の得点を合計します。

- + 建物の勝利ポイント（カードの下部に記載）
- + 礼拝堂の下ある勝利ポイント（カードの枚数）
- + 凱旋門、ギルドホール、市役所の勝利ポイント
- + 宮殿の勝利ポイント（いちばん最後に計算！）



最も得点の高いプレーヤーの勝ちとなります。
同点の場合には、手札と商品を合わせた数が、より多い方が勝者となります（商品1つ＝手札1枚）。

建物

【生産施設】（各5色）

生産施設は5種類あります。インディゴ染料工場（10枚）、サトウ精製所、タバコ保存所、コーヒー焙煎所、シルバー精錬所（各8枚）です。

一人のプレーヤーが**同じ種類の生産施設を何枚持ってもかまいません**。

次のラウンドに移るときは…

- ・ 役割タイルをテーブルの中央に戻します。
- ・ 総督を交代。
- ・ 礼拝堂の処理。
- ・ 手札の保有制限を判定。（7枚もしくは12枚）

次のラウンドを始めます。

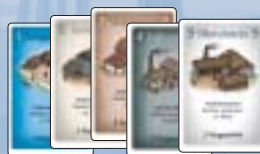
*プレーヤーの手札の枚数は、常に公開の情報です。

一人のプレーヤーが、**12個目の建物**を建てたら、その建築士フェイズが終わると、**ゲーム終了**となります。

勝利ポイントを記録します。

建物の勝利ポイント
+
礼拝堂の下カード
+
「6」の建物
+
宮 殿

勝利ポイントの最も高いプレーヤーが勝者となります。



【生産施設】

《 紫の建物 》

紫の建物は24種類あります。各建物につき3枚ずつあります。ただし、建築コストが6の建物4種類はそれぞれ2枚ずつしかありません。

すべての紫の建物について、以下のルールが適用されます。

- ・すべてのプレイヤーは、同じ種類の建物を1つしか建てるできません。
- ・建物の効果は、それを建設した建築士フェイズ終了後から、同じラウンドであっても発揮されます。
- ・建物の所有者は、必ずしもその効果を使用しなければならないわけではありません。

【鍛冶屋】

鍛冶屋を所有しているプレイヤーが、生産施設を建設する場合、支払うカード枚数が1枚少なくなります。

紫の建物を建設するときには、鍛冶屋は効果を持ちません。

【金 鉱】

いずれかのプレイヤーが金鉱堀りを選択してカードを1枚引いたあと、金鉱を所有しているプレイヤーは、山札からカードを4枚めくります。

- ・それらのカードすべての建設コスト(上部の数字)が異なっていた場合、その4枚の中から1枚を選んで手札に加え、残りの3枚は捨てます。
- ・建設コストが同じカードが出た場合は失敗です。このプレイヤーは何も獲得できず、4枚のカードすべてを捨て札にしなければなりません。

例：プレイヤーがめくったカードが以下のカードでした。

- ・石切り場(4)、鍛冶屋(1)、タバコ保存所(3)、図書館(5)
このとき、この中から1枚を手札に加え、他の3枚を捨て札にします。
- ・図書館(5)、知事官舎(3)、鍛冶屋(1)、タバコ保存所(3)
このとき、4枚のカードすべてを捨て札にしなければなりません。

【資料館】

資料館を所有しているプレイヤーは、参事会議員フェイズに引いたカードをすべて手札に加えます。そのあと、必要な枚数を捨て札にします。言い換えると、捨てるカードがそれ以前に手札にあったカードでもかまわないのです。

例：知事官舎と資料館を持っているプレイヤーが参事会議員になりました。このプレイヤーは、山札から5枚のカードを引き、それらをすべて手札に加え、手札から任意の3枚を捨て札にします。

【救貧院】

救貧院を所有しているプレイヤーは、自分が建物を建設したあと、手札の枚数が0枚、または1枚のときだけ、山札からカードを1枚引くことができます。

補足：すでに家具製作所が建っている場合は、先にこれによるカードを引き、そのあと、可能なら救貧院によるカードを引くことができます。

建物を建設しなかった場合には、救貧院の効果によるカードを獲得することはできません。



【紫の建物】



【鍛冶屋】



【金 鉱】



【資料館】



【救貧院】

【闇 市】

闇市を所有しているプレーヤーは、建物を建設するときに支払うカードの代わりに、**2枚まで**自分の商品を捨て札にできる。すなわち、自分の生産設備から取って、捨て札にすることができます。捨てた商品の枚数だけ、手札から支払う枚数が少なくて済みます。

例：あるプレーヤーは、図書館(5)を建設しようとしています。彼は、インディゴ染料工場とタバコ保存所から商品を**1枚ずつ**と、手札から3枚のカードを捨て札にしました。

【交易所】

交易所を所有しているプレーヤーは、商人フェイズに通常より1枚多く商品を売却することができます。

例：交易所を所有しているプレーヤーは、以下のように売却できます。

- ・ 商人でなければ、商品2つまで
- ・ 商人ならば、商品3つまで
- ・ 商人で図書館を所有していれば、商品4つまで

【井 戸】

井戸を所有しているプレーヤーが、監督フェイズに2つ以上の商品を生産できれば、山札からカードを1枚引いて手札に加えます。このとき、プレーヤー自身が監督であるかどうかは関係ありません。

【屋 台】

屋台を所有しているプレーヤーが、商人フェイズに2つ以上の商品を売却できれば、山札からカードを1枚引いて手札に加えます。このとき、プレーヤー自身が商人であるかどうかは関係ありません。

【クレーン】

クレーンを所有しているプレーヤーは、自分の建物を建てかえることができます。つまり、新たな建物を、元の建物(これは無効になります)の上に置きます。そして、新たな建物の建設コストは、元あった建物のコスト分だけ安くなります。

補足：元あった建物は、直ちにその効果を失います。つまり、新しく建設した建物に、元の建物の効果は適用されません。従って、クレーン自体を建てかえることはできません。

- ・ 商品の置かれている生産施設を建てかえるとき(別の生産施設に建てかえる場合も、紫の建物に建てかえる場合も)、その商品は取り除き、捨て札にします。
- ・ 礼拝堂を建てかえる場合、すでにその下に置かれているカードは、勝利ポイントとして残しておきます。
- ・ 紫の建物が建てかえられた場合、あとでもう一度同じ建物を建設することはできます。
- ・ 同じ建物に建てかえることはできません。

例：あるプレーヤーが礼拝堂(3)を宮殿(6)に建てかえるとき、支払うカードは6枚ではなくて**3枚だけ**になります。
コーヒー焙煎所(4)を彫像(3)に建てかえる場合は、カードを支払わなくて済みます。しかし、差分のカード1枚を獲得はしません。



【闇 市】



【交易所】



【井 戸】



【屋台】



【クレーン】

【礼拝堂】

礼拝堂を所有しているプレーヤーは、ラウンドの開始時、総督が7枚（もしくは12枚）の手札の上限を確認する前に、手札から任意のカードを1枚、裏向きにして礼拝堂の下に入れることができます。ゲーム終了時、このカードは1勝利ポイントとなります。（それらのカードの効果や勝利ポイントは関係ありません）

補足：礼拝堂の下に置かれているカードがどんなカードで、何枚あるかは、他プレーヤーに公開する必要はありません。

クレーンの効果により、他の建物から礼拝堂に建てかえた場合、元の建物は、ゲーム終了時に勝利ポイントとなる、礼拝堂の下に置かれているカードには**含まれません**（元のカードは、裏向きではなく表向きに置かれています）。

例：あるプレーヤーは、ゲーム終了時に、礼拝堂の下に7枚のカードを置いていました。このときの礼拝堂による勝利ポイントは、建物のポイント2＋下に置いたカード7で、合計9ポイントになります。

【塔】

毎ラウンドの開始時に、総督は各プレーヤーの手札が7枚を越えていないか確認します。塔を所有しているプレーヤーは、さらに5枚のカードを持つことができ、すなわち最大12枚まで持つことができます。ラウンド開始時に12枚以上のカードを持っていた場合は、超過分のカードを捨て札にし、12枚まで減らさなければなりません。

【水道橋】

水道橋を所有しているプレーヤーは、監督フェイズに通常より1枚多く商品を生産することができます。

例：水道橋を所有しているプレーヤーは、以下のように生産できます。

- ・監督でなければ、商品2つまで
- ・監督ならば、商品3つまで
- ・監督で図書館を所有していれば、商品4つまで

【家具製作所】

家具製作所を所有しているプレーヤーが、建築士フェイズに紫の建物を建設した場合、建設コストを全額支払ったあと、山札からカードを1枚引いて手札に加えます。**生産施設の建設の場合には、適応されません。**

補足：家具製作所を建設したときに、**直ちに**カードを獲得することはできません。**次の紫の建物**の建設から効果を発揮します。

【知事官舎】

知事官舎を所有しているプレーヤーは、参事会議員フェイズに引いたカードから獲得できるカードが、1枚ではなく、**2枚**になります。

例：知事官舎を所有しているプレーヤーは、以下ようになります。

- ・参事会議員でなければ、カードを2枚引いて、2枚を獲得する
 - ・参事会議員ならば、カードを5枚引いて、2枚を獲得する
 - ・参事会議員で図書館を所有していれば、8枚引いて、2枚を獲得する
- さらに資料館を所有していれば、引いたカードをすべて手札に加えてから、捨てるべき枚数のカードを捨てます。



【礼拝堂】



【塔】



【水道橋】



【家具製作所】



【知事官舎】

【マーケット】

マーケットを所有しているプレーヤーが、商人フェイズに1枚以上商品を売却したら、(商館タイルに書かれている枚数よりも)1枚多くカードを獲得します。2つ以上の商品を売却した場合でも、追加で獲得するカードは1枚だけです。

例：マーケットを持っているプレーヤーが、相場が1のサトウを1枚、相場が3のコーヒーを1枚売却しました。プレーヤーは、合計**5枚**のカードを手札に加えます。

【石切り場】

石切り場を所有しているプレーヤーが、建築士フェイズに紫の建物を建てた場合、支払うカードが1枚少なくなります。生産施設を建設する場合には、石切り場は効果を持ちません。

例：建築士プレーヤーが、石切り場を持っている場合は、クレーン(ほか、建設コスト2の紫の建物)を無料で建設することができます。

【図書館】

図書館を所有しているプレーヤーが、役割の特権を利用するとき、その効果が倍になります。各役割の効果は、以下の通りです。

- ・ **参事会議員**：8枚のカードを引いて、1枚を選ぶ。
- ・ **建築士**：建設のコストが2枚少なくなる。
- ・ **監督**：商品を3つまで生産する。
- ・ **商人**：商品を3つまで売却する。
- ・ **金鉱掘り**：山からカードを2枚引く。

例：図書館と、さらに資料館と知事官舎を持っているプレーヤーが、参事会議員となったら、8枚のカードを**すべて手札に加え、そのあと**、手札から**任意**のカードを6枚捨て札にします。

建築士のプレーヤーが、図書館と、さらに石切り場を持っているとき、**紫**の建物を建設する場合には、支払うカードが3枚少なくなります。

注意：2人プレイの場合には、図書館の効果は、各所有者につき、毎ラウンド**1回しか**使用できません。総督のプレーヤーが、最初の手番で図書館の効果を使った場合、**そのラウンドの2回目**の手番では、図書館の効果を使用できません。

以下の7つの紫の建物は、ゲームのルールを変更する効果ではなく、**ゲーム終了時**に多くの勝利ポイントを獲得します。

【3つの記念碑】(各3枚)

- ・ **彫像**(3勝利ポイント)
- ・ **勝利記念塔**(4勝利ポイント)
- ・ **騎士**(5勝利ポイント)

追記：一人のプレーヤーは、例えば彫像と勝利記念塔を1つずつ建設することができますが、彫像を2つ建設することはできません。



【マーケット】



【石切り場】



【図書館】

【3つの記念碑】



《 6の建物 》 (4種類、各2枚)

【ギルドホール】

ギルドホールを所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時、所有している生産設備1つにつき2勝利ポイントを追加で獲得します。

例：あるプレイヤーは、ゲーム終了時、インディゴ染料工場2つと、サトウ精製所1つ、タバコ保存所1つを持っていました。このプレイヤーは、追加で8勝利ポイントを獲得します。

【市役所】

市役所を所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時、所有している紫の建物1つにつき1勝利ポイントを追加で獲得します(市役所も含まれます)。

例：あるプレイヤーは、ゲーム終了時、救貧院、水道橋、家具製作所、礼拝堂、石切り場、図書館、彫像、ギルドホール、市役所と所有していました。このプレイヤーは、追加で9勝利ポイントを獲得します。

【凱旋門】

凱旋門を所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時、所有している記念碑(3種類あります)の個数により、追加の勝利ポイントを獲得します。記念碑1つで4勝利ポイント、記念碑2つで6勝利ポイント、記念碑を3種全て持っていれば8勝利ポイントを追加で獲得します。

例：あるプレイヤーは、ゲーム終了時、彫像と騎士を持っていました。このプレイヤーは、追加で6勝利ポイントを獲得します。

補足：市役所と凱旋門を所有しているプレイヤーは、記念碑からこれら2つの建物の追加の勝利ポイントを獲得します。

【宮 殿】

宮殿を所有しているプレイヤーは、ゲーム終了時、4勝利ポイントにつき1勝利ポイントを追加で獲得します。言い換えると、獲得した勝利ポイントを4で割り、その結果を宮殿の勝利ポイントとして追加します(端数は切り捨て)。宮殿の勝利ポイントは、他の勝利ポイントをすべて計算したあと、一番最後に計算します。

例：あるプレイヤーは、宮殿以外で34勝利ポイントを獲得しました。宮殿による追加の勝利ポイントとして8勝利ポイントを追加します。合計42勝利ポイントとなります。

ヴァリエーション

1, 2回、ゲームをプレイしたあとは、以下のようにゲームの準備を変更するとよいでしょう。最初に、各プレイヤーに以下のようにカードを配ります。

- ・スタートプレイヤーは5枚
- ・2番目のプレイヤーは6枚
- ・3番目のプレイヤーは7枚
- ・4番目のプレイヤーは8枚

そして、各プレイヤーは、配られたカードから手札とするカード4枚を選んで、残りのカードを捨て札にします。

そのあとは通常通りにプレイします。



【ギルドホール】



【市役所】



【凱旋門】



【宮 殿】

お問い合わせは:

 **Möbius**
メビウス ゲームズ

TEL. 03-3815-5956
FAX. 03-3815-7956

〒112-0004
東京都文京区後楽1-1-15
梅澤ビル5階

e-mail :
shop@möbius-games.co.jp

URL :
<http://www.möbius-games.co.jp>

首都・サンファンのは、
島全体(プエルトリコ)の開発に挑戦。
この国で最も聡明な総督は誰だ！



国内外でたくさんの賞を受賞した、**Puerto Rico**が、
あなたからの挑戦をお待ちしています。
あなたは、監督、商人、建築士といった役割を担い、
この島全体を開発・発展させていきます。
しかしその繁栄には、非常に高度な戦略と先見の明が必要です。
この知力への挑戦に勝利するのは誰でしょうか。
この島に活気を与えるのは誰でしょうか。
最も聡明な総督となるのは誰でしょうか。
Puerto Ricoをプレイして、その答えを見つけてください。

● ● ●

ドイツ、スイス、オーストリア、オランダ、アメリカ、日本でベスト戦略ゲームに選ばれました。
さらに、ゲームルールの「金の羽根」賞を獲得。