

インダストリー

Michael Schacht 作

粘土採掘坑からロボット工場まで、プレイヤーはこの刺激的な競りゲームの中で、5つの時代を通して急速に成長する自らの産業帝国の舵を取らなければなりません。蒸気機関、電気、そして最初の機械の発明を体験して下さい——そしてその力を自分のために使して下さい。工場を建設し、自分のビジネスに必要な鉄道と船舶を確保して下さい。ゲーム終了時に、これらはプレイヤーにボーナス得点を与えます。適切な管理と賢明な計画によって、プレイヤーは最も成功した産業界の大立者となるでしょう！

内容物

・ゲームボード1枚：左から右へと順番に、ボードには時代トラック、ジョーカーフィールド、ボーナスフィールド、工場、技術、得点トラックが描かれています。ボードは5つの時代（ボード全体に渡る横列）と、A~Lのラベルがついた12の縦列に分かれています。ゲーム中、プレイヤーは合計60のフィールドを購入・開発することができます。一部の工場、技術と同様に、ボーナスフィールドは他のフィールドとつながっています。



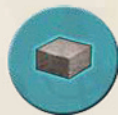
・トークン 152 枚：



時代トークン1枚
スタートプレイヤー
マーカー1枚



コラムトークン 12 枚
(A~L)



ジョーカー
トークン7枚



補助金トークン4枚



コイン：
5ターラー7枚
1ターラー24枚



所有権トークン 96 枚
(4色各24枚)

・布袋1つ

・ルールブック1冊

ゲームの目的

のちに使用するためにお金を手に入れるため、または自分にとって最も実入りのいいものを確保するため、プレイヤーは工場や技術売り出すときに、競売人として可能な限り賢明な選択をしなければなりません。お金は不足気味なので、念入りに産業帝国の開発計画を練る必要があります。ゲーム終了時、特定の工場、技術、ボーナスフィールドの組み合わせは、プレイヤーにさまざまなボーナス得点をもたらします。

ゲームの準備

ゲームボードをテーブルの中央に置きます。時代トークンを時代1のスペースに置きます。ジョーカートークンをボード上の指示されたフィールドに表向きで置きます。コラムトークンを布袋に入れてよく混ぜます。補助金トークンをボードの横に置きます。各プレイヤーに4ターラーを配ります。プレイヤーの所持金は常に公開しておかなければなりません。残りのコインをボードの横に置き、銀行とします。各プレイヤーは1色を選び、その色の所有権トークンを受け取って、1枚を得点トラックの0のスペースに置きます。スタートプレイヤーをランダムに決め、そのプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取ります。

ゲームの進行

時計回りに数ラウンドプレイします。各ラウンドは5つのフェイズに分かれています。すべてのプレイヤーがあるフェイズを終了してから次のフェイズに進みます。3または4ラウンドが終了するたびに「時代の変更」が発生します。

フェイズ1：収入

各プレイヤーは銀行から1ターラーを受け取ります。

フェイズ2：新たなコラムトークン

スタートプレイヤーは布袋からプレイ人数に等しい枚数のコラムトークンを引き、ボード上に記された対応する文字の上段に表向きで置きます。コインマークの描かれたコラムトークンが引かれた場合、各プレイヤーは即座に銀行から1ターラーを受け取ります。

推奨ルール：ゲームをバランスの取れたものにするため、時代4と5では布袋から引くトークン数を以下のように変更します。

- ・3人プレイ時：時代4と時代5の両方で、コラムトークンを4枚（3枚ではなく）引きます。
- ・4人プレイ時：時代5で、コラムトークンを3枚（4枚ではなく）しか引きません。



フェイズ3：競売

スタートプレイヤーは最初の競売人となり、競売のために利用可能なフィールドの1つを選択します。現在の時代の横列上にあり、かつ表向きのコラムトークンが置かれた縦列上にあるフィールドを利用可能なフィールドと見なします。

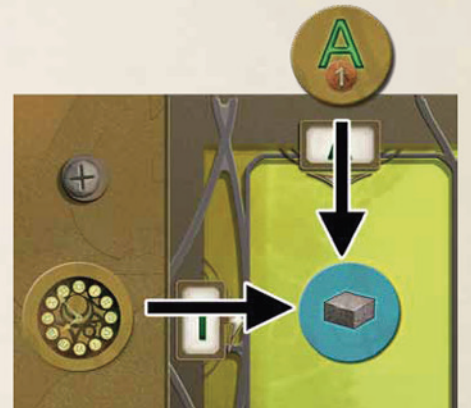
競売人の左隣のプレイヤーから順番に、競売人自身を除く各プレイヤーはそのフィールドに入札するか、パスすることができます。入札額はそれまでの入札額より高値でなければならず、支払えない額で入札することはできません。各プレイヤーが入札するかパスしたら、競売人には2つの選択肢があります。

・競売人は最高値で入札したプレイヤーがそのフィールドを入手することを認め、そのプレイヤーから入札額分のお金を受け取ることができます。手番プレイヤーは引き続き競売人となり、競売のために別の利用可能なフィールドを選択します。

または、

・競売人はそのフィールドを自分で入手し、最高値の入札額に等しいお金を支払います。競売人は左隣のプレイヤーから順番に、必要な額を全額支払うまで各プレイヤー（自分自身を含みます）に1ターラーずつ支払っていきます。入札額が高額だった場合、2ターラー以上受け取るプレイヤーが出ることもあります。手番プレイヤーは競売人としての仕事を終わりますが、スタートプレイヤーマーカーは移動しません。左隣のプレイヤーが新たな競売人となり、次の競売のために利用可能なフィールドを選択します。

1ラウンド中に、プレイヤーは複数のフィールドの競売人となったり、複数の競売で落札者となったりすることができます。すでに競売人となったプレイヤーも、そのラウンド中の以降の競売で入札を行うことができます。



競売のための利用可能なフィールドは、時代トークンと表向きのコラムトークンによって決まります。

入札なし：

ある競売で誰も入札しなかった場合、競売人はそのフィールドを自分で入手しなければなりません、お金は支払いません。左隣のプレイヤーが新たな競売人となり、次の競売のために利用可能なフィールドを選択します。

フィールドの入手：

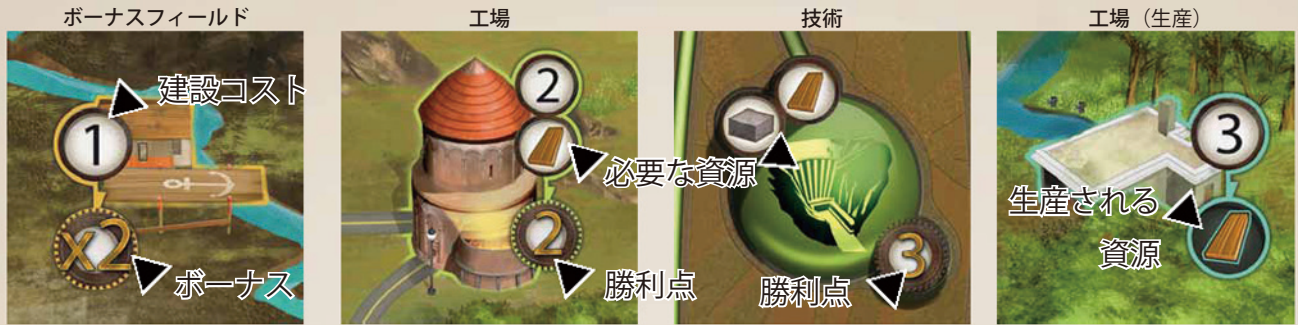
競売の落札者となったプレイヤーは、そのフィールドに所有権トークンを（時計マークを上にして）置きます。このフィールドはそのプレイヤーのものとなり、未開発と見なされます（例外：ジョーカートークンが置かれたフィールドを入手した場合、そのトークンを取って表向きで手元に置くだけで、そのフィールドに所有権トークンは置きません）。そのあと、対応する縦列のコラムトークンを裏向きにし、そのフィールドがもはや利用可能ではないことを示します。

すべての利用可能なフィールドが競売にかけられたら、このフェイズは終了します。

注意：プレイ人数に応じて、各ラウンドに3つか4つのフィールドが競売にかけられます。1つの時代全体では12のフィールドが競売にかけられます。

フェイズ4：開発

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは未開発のフィールドを2つまで開発することができます。手番プレイヤーはフィールドに示された建設コストを銀行に支払わなければなりません（技術の開発にターラーは必要ありません）。さらに、多くの工場や技術は開発のために1、2個の資源を支払う必要があります。



必要な資源の獲得：

資源は以下の4つの方法で獲得することができます。

- これまでの競売で必要な資源のジョーカートークンを入手している場合、プレイヤーはそのジョーカートークンを資源1個として使用することができます。“？”と書かれたジョーカートークンは任意の資源1個として使用することができます。使用したジョーカートークンはゲームから除外されます。
- 必要な資源を生産する工場を所有し、すでに開発している場合、必要な資源は自動的に支払われたものと見なされます。
- 必要な資源を生産する工場を他プレイヤーが所有し、すでに開発している場合、プレイヤーはそのプレイヤーに1ターラーを支払うことで、その資源を支払ったと見なすことができます。相手プレイヤーは資源の購入を拒否することはできません。
- プレイヤーは利用可能な資源を銀行から1ターラーで購入することができます。ただし、他プレイヤーが生産しておらず、以前の時代に登場した資源（下記参照）しか購入することはできません。

銀行から購入可能な資源



時代1：購入不可

時代2：石材、レンガ、木材

時代3：陶器、ガラス、鉄、および時代2の資源

時代4：ケーブル、鋼鉄、セメント、および時代2、3の資源

時代5：プラスチック、コンピューター、および時代2～4の資源

充分なお金を持っていない、または必要な資源を用意できない場合、プレイヤーはその工場、技術、ボーナスフィールドを開発することはできません。

開発と勝利点の獲得：

工場、技術、ボーナスフィールドを開発したら、プレイヤーはそのフィールドに置かれている所有権トークンを裏返し、時計マークを下向きにします。このフィールドは開発済みと見なされます。

プレイヤーはフィールドの開発によって勝利点を獲得することがあります。数字の書かれた歯車がフィールドの下段に描かれていれば、プレイヤーはその数字に等しい勝利点を獲得します。数字つき歯がないフィールドを開発しても、勝利点を獲得することはできません。

その他の注意：

- 工場：その工場が現在の時代にある場合のみ、プレイヤーは工場を開発によって勝利点を獲得します。
- 技術：その技術が現在の時代にある場合のみ、プレイヤーはその技術を開発することができます。
- ボーナス：ボーナスフィールドはゲーム終了時のみ勝利点をもたらします。ボーナスフィールドはどの時代でも開発することができます。

勝利点を獲得したときにはいつでも、プレイヤーは勝利点トラック上にある自分のトークンを即座に進めます。

特殊な工場：銀行と株式取引所

銀行か株式取引所を開発したプレイヤーは、以降のすべての建設コストが1ターラーずつ安くなります。両方を開発したプレイヤーは、以降のすべての建設コストが2ずつ安くなります。

注意：建設コストが0未満になることはありません（最低0）。



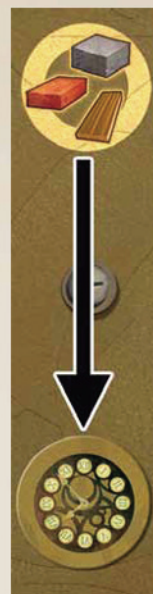
フェイズ5：新たなスタートプレイヤー

あるラウンド中に利用可能なすべてのフィールドが競売にかけられたら、スタートプレイヤーマーカーを時計回りに次のプレイヤーに移動させ、そのプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなります。次のラウンドをフェイズ1から始めます。すでに引かれているコラムトークンは、この時点ではまだ布袋の中に戻しません。

時代の変更

ある時代の12のフィールドすべてが競売にかけられたら、そのラウンドのフェイズ5終了時に時代の変更が発生します。時代トークンを1スペース下に移動させます（各時代に銀行から購入可能な資源が、前の時代のスペースに描かれていることに注意して下さい）。前の時代の未開発の技術は、もう開発することができません。

すべてのコラムトークンを布袋の中に戻してよく混ぜ、次のラウンドをフェイズ1から始めます。



時代トークンが1スペース下に移動しました。
石材、レンガ、木材が銀行から購入可能になります。

補助金

ゲーム中に1回だけ、プレイヤーはいつでも補助金トークンを1枚受け取り、手元に表向きで置くことができます。そうした場合、プレイヤーは即座に銀行から3ターラーを受け取ります。ゲーム終了時、補助金トークンは-5勝利点になります。



ゲームの終了

全時代の全フィールドが競売にかけられたら、そのラウンドの終了時にゲームは終了します。時計マークが上向けられているすべての所有権トークンをボードから取り除きます。その後、プレイヤーは所持金、工場／技術の接続、ボーナスフィールド、未使用のジョーカートークンから勝利点を獲得します。

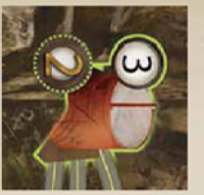
- ・所持金：プレイヤーは手元の3ターラーごとに1勝利点を獲得します。
- ・工場／技術の接続：プレイヤーは道路で直接つながっている工場1組ごとに3勝利点を獲得します。同様に、プレイヤーは直接つながっている技術1組ごとに3勝利点を獲得します。
- ・ボーナスフィールド：プレイヤーは自分のボーナスフィールド（港、鉄道駅、ポンプ施設、発電所）が自分の工場1つとつながっていることに2または3勝利点（ボーナスフィールドに示されています）を獲得します。港は川で、鉄道駅は線路で、ポンプ施設はパイプラインで、発電所は送電線で工場とつながります。つながっている工場とボーナスフィールドは隣接している必要はありません。

例：プレイヤーは「港」を3つと、川につながっている（そのため自動的に「港」とつながっている）工場を4つ建設しました。各「港」は4つの工場とつながっていることで2×4勝利点をもたらすので、プレイヤーは合計24勝利点を獲得します。

- ・未使用のジョーカートークン：プレイヤーは未使用のジョーカートークン1枚ごとに2勝利点を獲得します。
- ・補助金トークン：補助金トークンを持っているプレイヤーは5勝利点を失います。

獲得した（あるいは失った）勝利点に応じて勝利点マーカーの位置を調整します。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

同点の場合、その中で最も多くの所有権トークンをボード上に置いているプレイヤーが勝者となります。それも同数の場合、最も多くの所持金を持っているプレイヤーが勝者となります。



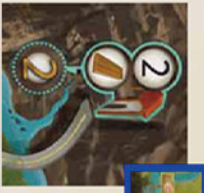
粘土探掘坑



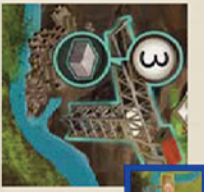
レンガ工場



井戸



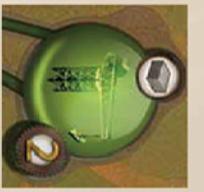
鉄鉱石鉱山



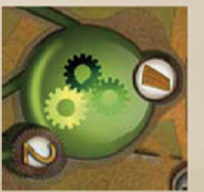
石切場



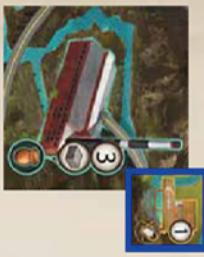
製材工場



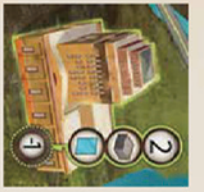
建設技術



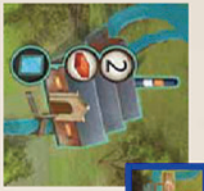
工学技術



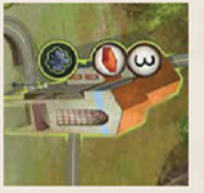
製陶所



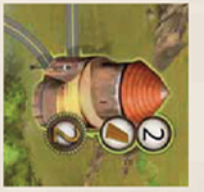
銀行



ガラス工場



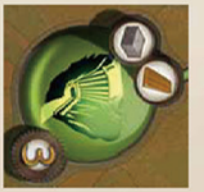
製鉄所



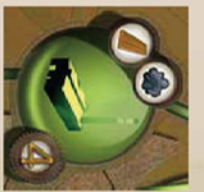
コークス工場



製織工場



タム



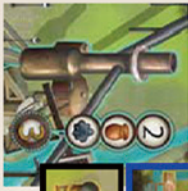
蒸気機関



セメント工場



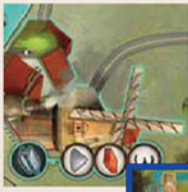
株式交換所



油田



浄水場



製鋼所



ワイヤー工場



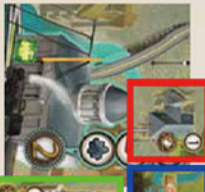
自動車



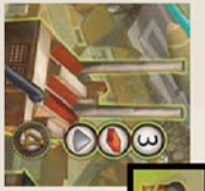
鉄道



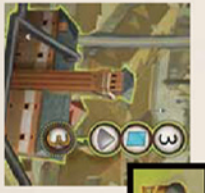
コンピューター工場



製薬研究所



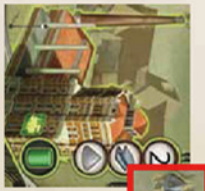
精油所



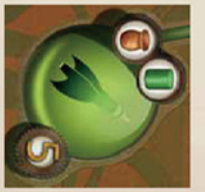
染色工場



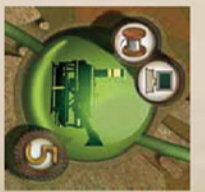
化学プラント



プラスチック工場



宇宙飛行



自動化



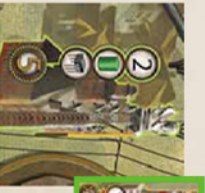
ロボット工場



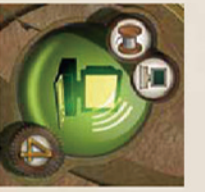
再生プラント



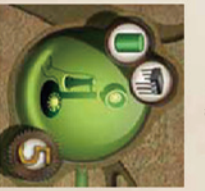
遺伝子研究所



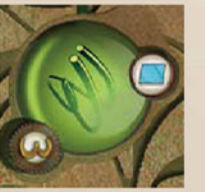
人工衛星工場



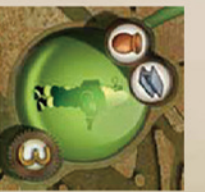
インターネット



電気通信

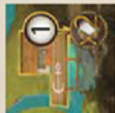


ガラス繊維



超微小技術

ボーンスワールド



港 (III)



鉄道駅 (線路)



ポンプ施設 (パイプライン)



発電所 (送電線)

接続

