

## ルールのサマリー

### ■ゲームの開始

全てのプレイヤーは開拓タイルを5枚引き、3枚を配置し、残りを捨てる

### ■手番の流れ

手番では以下の4つのうち1つを選び、実行する

#### 1) 開拓

手番プレイヤーは開拓タイルを2枚、他のプレイヤーは1枚引き、配置するか捨てる

#### 2) 生産

手番プレイヤーは完成エリアを2つ、他のプレイヤーは1つ選び、空いている生産マス全てに対応する資源を置く

#### 3) 建築

全てのプレイヤーは建物タイルを1つ選び、配置してもよい配置した場合、建築コストを支払う手番プレイヤーは支払う建築コストを1つ減らす

#### 4) 消費

全てのプレイヤーは完成した都市を1つ選び、その消費マス数だけ麦を1VPに変える手番プレイヤーは追加で1VP獲得する

### ■ゲームの終了

以下のいずれかが発生したら、その手番でゲームを終了する

- ・山札の開拓タイルがなくなる
- ・ストックの勝利点チップがなくなる
- ・誰かがボードを全て埋める

### ■点数計算

以下を合計し、最もVPが高いプレイヤーが勝者となる

- ・完成エリアの生産・消費マス数 × 1VP
- ・ボード上の空きマス数 × (-2VP)  
※空きマスが0の場合：10VP
- ・完成エリアの建物・湖の勝利点
- ・消費で獲得した勝利点チップ


## ルールのサマリー

### ■ゲームの開始

全てのプレイヤーは開拓タイルを5枚引き、3枚を配置し、残りを捨てる

### ■手番の流れ

手番では以下の4つのうち1つを選び、実行する

#### 1) 開拓

手番プレイヤーは開拓タイルを2枚、他のプレイヤーは1枚引き、配置するか捨てる

#### 2) 生産

手番プレイヤーは完成エリアを2つ、他のプレイヤーは1つ選び、空いている生産マス全てに対応する資源を置く

#### 3) 建築

全てのプレイヤーは建物タイルを1つ選び、配置してもよい配置した場合、建築コストを支払う手番プレイヤーは支払う建築コストを1つ減らす

#### 4) 消費

全てのプレイヤーは完成した都市を1つ選び、その消費マス数だけ麦を1VPに変える手番プレイヤーは追加で1VP獲得する

### ■ゲームの終了

以下のいずれかが発生したら、その手番でゲームを終了する

- ・山札の開拓タイルがなくなる
- ・ストックの勝利点チップがなくなる
- ・誰かがボードを全て埋める

### ■点数計算

以下を合計し、最もVPが高いプレイヤーが勝者となる

- ・完成エリアの生産・消費マス数 × 1VP
- ・ボード上の空きマス数 × (-2VP)  
※空きマスが0の場合：10VP
- ・完成エリアの建物・湖の勝利点
- ・消費で獲得した勝利点チップ


## ルールのサマリー

### ■ゲームの開始

全てのプレイヤーは開拓タイルを5枚引き、3枚を配置し、残りを捨てる

### ■手番の流れ

手番では以下の4つのうち1つを選び、実行する

#### 1) 開拓

手番プレイヤーは開拓タイルを2枚、他のプレイヤーは1枚引き、配置するか捨てる

#### 2) 生産

手番プレイヤーは完成エリアを2つ、他のプレイヤーは1つ選び、空いている生産マス全てに対応する資源を置く

#### 3) 建築

全てのプレイヤーは建物タイルを1つ選び、配置してもよい配置した場合、建築コストを支払う手番プレイヤーは支払う建築コストを1つ減らす

#### 4) 消費

全てのプレイヤーは完成した都市を1つ選び、その消費マス数だけ麦を1VPに変える手番プレイヤーは追加で1VP獲得する

### ■ゲームの終了

以下のいずれかが発生したら、その手番でゲームを終了する

- ・山札の開拓タイルがなくなる
- ・ストックの勝利点チップがなくなる
- ・誰かがボードを全て埋める

### ■点数計算

以下を合計し、最もVPが高いプレイヤーが勝者となる

- ・完成エリアの生産・消費マス数 × 1VP
- ・ボード上の空きマス数 × (-2VP)  
※空きマスが0の場合：10VP
- ・完成エリアの建物・湖の勝利点
- ・消費で獲得した勝利点チップ


## ルールのサマリー

### ■ゲームの開始

全てのプレイヤーは開拓タイルを5枚引き、3枚を配置し、残りを捨てる

### ■手番の流れ

手番では以下の4つのうち1つを選び、実行する

#### 1) 開拓

手番プレイヤーは開拓タイルを2枚、他のプレイヤーは1枚引き、配置するか捨てる

#### 2) 生産

手番プレイヤーは完成エリアを2つ、他のプレイヤーは1つ選び、空いている生産マス全てに対応する資源を置く

#### 3) 建築

全てのプレイヤーは建物タイルを1つ選び、配置してもよい配置した場合、建築コストを支払う手番プレイヤーは支払う建築コストを1つ減らす

#### 4) 消費

全てのプレイヤーは完成した都市を1つ選び、その消費マス数だけ麦を1VPに変える手番プレイヤーは追加で1VP獲得する

### ■ゲームの終了

以下のいずれかが発生したら、その手番でゲームを終了する

- ・山札の開拓タイルがなくなる
- ・ストックの勝利点チップがなくなる
- ・誰かがボードを全て埋める

### ■点数計算

以下を合計し、最もVPが高いプレイヤーが勝者となる

- ・完成エリアの生産・消費マス数 × 1VP
- ・ボード上の空きマス数 × (-2VP)  
※空きマスが0の場合：10VP
- ・完成エリアの建物・湖の勝利点
- ・消費で獲得した勝利点チップ
