

2019 : 北極圏

2019:
THE ARCTIC

ANDRZEJ KUREK

ルールブック

RIAZ
2018



ゲームの目的

プレイヤーは北極地方を調査している鉱物資源企業を経営します。特別な利益をもたらしたり、競争相手の立場を弱体化させたりするアクションを通じて、プレイヤーは自分の得点を最大化しようと努力します。このゲームは広範囲に渡るプレイヤー間の相互干渉要素を含んでいます。

競争相手に対する優位を得る手段の1つは、投資政策によってさまざまな採掘資源を獲得することです。もう1つは、同種の堆積地を数多く支配して特定の資源を独占することです。

目的を達成するため、プレイヤーは北極圏諸国（ロシア、ノルウェー、欧州連合（EU）、カナダ、アメリカ合衆国）の国内政策や外交政策に干渉します。また、このゲームでは、北極資源を利用するための競争への中国の参画も再現しています。

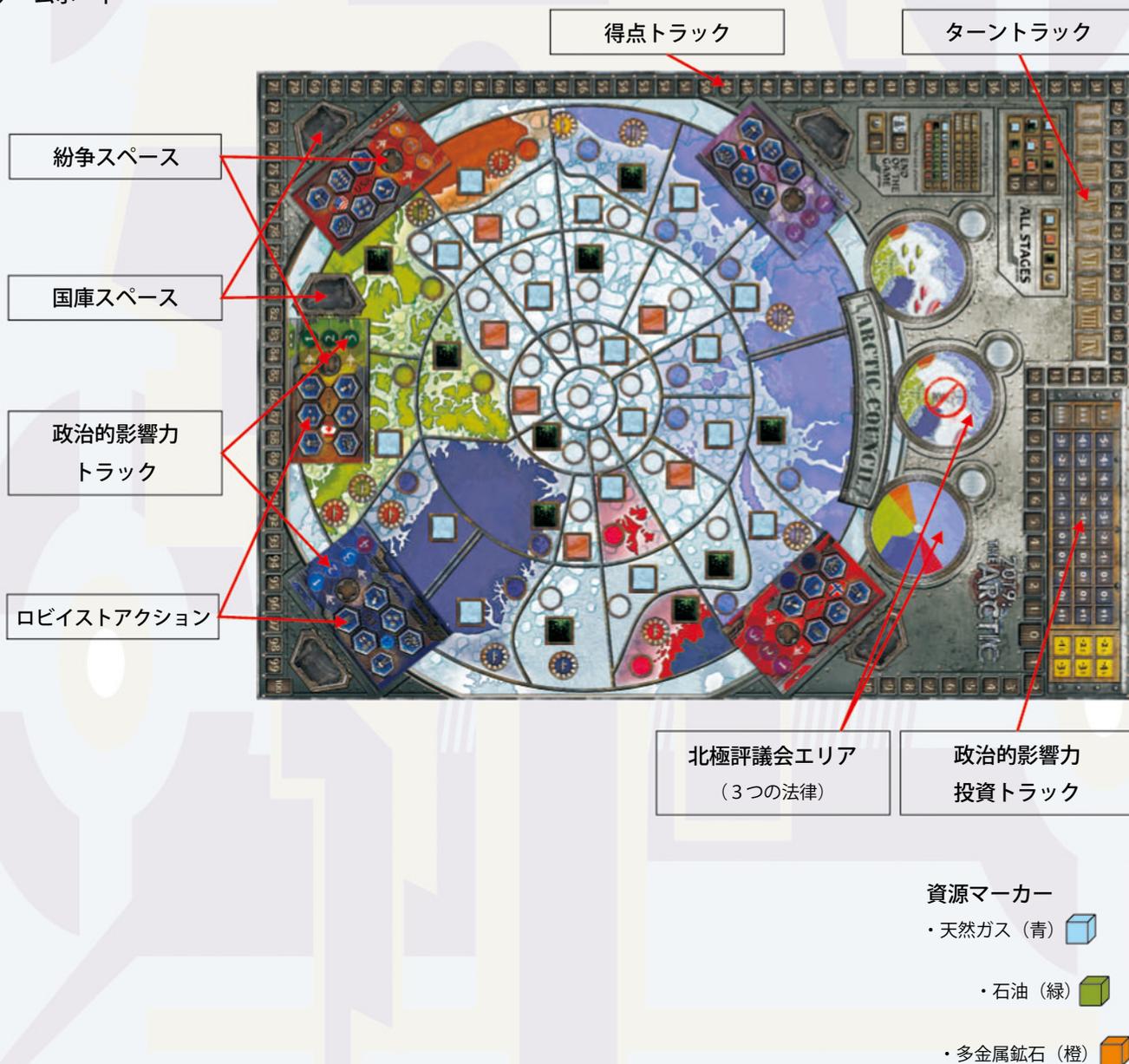
プレイヤーはある国の国家予算から助成金を引き出したり、海上に建設された採掘施設への投資を内密なロビー活動によって保護したりするため、自らの政治的影響力を行使することができます。しかしこのゲームの主軸は、各国内で有利な政治的・経済的アクションを選んでその国の政策に直接干渉することにあります。

最終得点の大半は、堆積物を活用するための採掘施設をどれだけ持っているかによって決まります。また、ゲーム終了時の企業の所持資金や、ゲーム終了時に北極点を支配している国に対する政治的影響力からも得点を得ることができます。

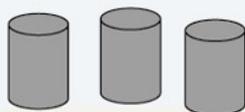
内容物

1. 共用

ゲームボード



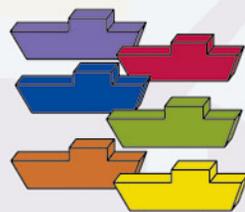
スタートプレイヤーマーカー 1個
 ターンマーカー 1個
 適用法マーカー 1個



III. 国家用

船駒

- ・ロシア (紫) 14個
- ・ノルウェー (赤) 6個
- ・EU (紺) 12個
- ・カナダ (緑) 6個
- ・合衆国 (茶) 10個
- ・中国 (黄) 4個



II. プレイヤー用

ロビスト駒 (および得点マーカー)

- ・白7個 (2~4人プレイ用)
- ・黒7個 (2~4人プレイ用)
- ・茶(無地) 5個 (3、4人プレイ用)
- ・焦茶 5個 (3、4人プレイ用)



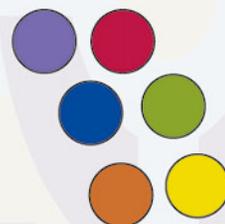
採掘施設タイル (両面仕様)

- ・白 16枚
- ・黒 16枚
- ・茶 12枚
- ・焦茶 12枚



支配マーカー

- ・ロシア (紫) 14枚
- ・ノルウェー (赤) 6枚
- ・EU (紺) 13枚
- ・カナダ (緑) 6枚
- ・合衆国 (茶) 12枚
- ・中国 (黄) 4枚



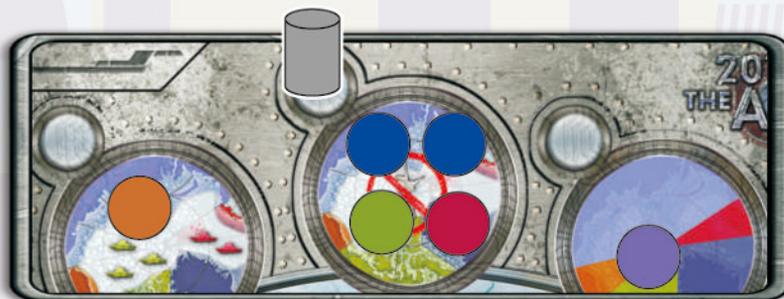
ゲームの準備

A: ゲームボードの準備

- ・ゲームボードをテーブルに置き、ターンマーカーをターントラックのスペース I に置きます。



- ・北極評議会エリアに以下の支配マーカーを置きます。
 - ・「各国は海域を支配できない」: 4枚 (ノルウェー1枚、EU 2枚、カナダ1枚) と適用法マーカー
 - ・「各国は北側の全海域を支配する」: 1枚 (ロシア)
 - ・「船が海域を支配する」: 1枚 (合衆国)



- ・各国の国庫スペースに以下の額のコインを置きます。
 - ロシア: 2ドル
 - ノルウェー: 1ドル
 - EU: 3ドル
 - カナダ: 2ドル
 - 合衆国: 4ドル



(注意: 中国はより抽象的に表されており、国家ディスプレイも国庫も持っていません。
 ゲーム中、中国に支払われたコインはすべて銀行に行きます)

・各国の船駒を、マップ上でその国の船シンボルがある沿岸区域に1個ずつ置きます。

- ・中国：1区域
- ・ロシア：3区域
- ・ノルウェー：1区域
- ・EU：2区域
- ・カナダ：2区域
- ・合衆国：3区域に4個（アラスカ区域に2個置きます）

各国の残りの支配マーカーと船駒をボードの横に置きます。



B：スタートプレイヤーの決定

全員が同意する方法で(またはランダムに)スタートプレイヤーを決めます。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。いくつかのアクションはスタートプレイヤーから時計回り順に実行されます。

C：プレイヤー用内容物の分配

各プレイヤーは1色を選び、その色のロビスト駒と採掘施設タイルを以下の数だけ受け取ります。

	2人プレイ	3人プレイ	4人プレイ
ロビスト駒	7	5	4
採掘施設タイル	16	12	12

各プレイヤーは10ドルを受け取り、ロビスト駒1個を得点トラックのスペース0に置きます。

残りのコインをボードの横に置いて銀行とします。

D：政治的影響力トラックへのロビスト駒の配置

プレイヤーは選んだ国家の政治的影響力トラックにロビスト駒を置きます。これは以下のようにして行います（上級ルールは全員が同意した場合のみ使うことができます）。

基本ルール

スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは1国を選び、自分のロビスト駒1個をその国の政治的影響力トラックの空きスペース（1～3）に置きます。全プレイヤーがすべてのロビスト駒を置くまで、この手順を繰り返します。そのあと、スタートプレイヤーは最後番手プレイヤーに1ドルを支払います。このため、スタートプレイヤーの所持金は9ドル、最後番手プレイヤーの所持金は11ドルになります（他の全プレイヤーの所持金は10ドルです）。

例（3人プレイ）：

アルフレッド（白）はスタートプレイヤーで、時計回り順でベティ（黒）、チャールズ（焦茶）が座っています。

アルフレッドは最初のロビスト駒をロシアの政治的影響力トラックのスペース1に置きました。

ベティは最初のロビスト駒をEUのスペース1に置きました。

チャールズは最初のロビスト駒をカナダのスペース1に置きました。

アルフレッドは2個目のロビスト駒をノルウェーのスペース1に置きました。

ベティは2個目のロビスト駒を合衆国のスペース1に置きました。

チャールズは2個目のロビスト駒をロシアのスペース2に置きました（スペース1に置きたかったのですが、すでにアルフレッドが置いていました）。

アルフレッドは3個目のロビスト駒をEUのスペース2に置きました。

ベティは3個目のロビスト駒を合衆国のスペース2に置きました。

チャールズは3個目のロビスト駒をカナダのスペース2に置きました。

アルフレッドは4個目のロビスト駒をロシアのスペース3に置きました。

ベティは4個目のロビスト駒をカナダのスペース3に置きました。

チャールズは4個目のロビスト駒をEUのスペース3に置きました。

ノルウェーのスペース2と3、合衆国のスペース3は空いたままです。



上級ルール

スタートプレイヤー（A）から以下の順番でロビスト駒を置いていきます。

2人プレイ：AB AB BA BA BA AB

3人プレイ：ABC CBA CAB BAC

4人プレイ：ABCD CDAB BDAC

上級ルールでは、全プレイヤーが10ドルを持ってゲームを開始します。

ゲームの進行

1 ターン目はフェイズ1～4を省略します。これらのフェイズのアクションは、すでにゲームの準備中に処理されています。

フェイズ1：スタートプレイヤーマーカーの移動

スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに移動させます。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。

フェイズ2：北極圏への中国の船の移動

カムチャツカ半島近くの区域にある指示されたスペースに、中国の船駒を1個置きます（現在その区域に中国の船駒が何個あるかは問いません）。すでにボード上に中国の船駒がすべて置かれている場合、このフェイズを省略します。

フェイズ3：政治的影響力への投資

未使用のロビスト駒を持っているプレイヤーは、スタートプレイヤーから時計回り順に、それらの駒を政治的影響力投資トラック上のスペースに1個ずつ置いていくことができます。プレイ人数に応じたトラックを使用してください。



スペースにロビスト駒を置いたあと、プレイヤーはそのスペースに正の金額と負の金額のどちらが書かれているかに応じて、示されている額を銀行に支払ったり、銀行から受け取ったりします。プレイヤーは中国のアクションを支配するため、2つの黄スペースの1つに駒を置くこともできます（そして示されている額を支払います）。黄スペースの両方に駒が置かれた場合、より多くを支払ったプレイヤーだけが中国のアクションを支配する権利を得ます（少額を投資したプレイヤーは何も得られません）。ターン終了時、黄スペース上のロビスト駒は所有者の手元に戻ります。

プレイヤーはパスすることができます（ロビスト駒を持っていないプレイヤーはパスしなければなりません）。パスしたプレイヤーはロビスト駒1個を置く権利を失いますが、他の駒が残っている場合、次の手番でその駒を置くことができます。全プレイヤーが連続してパスしたとき、フェイズ3は（ロビスト駒を残しているプレイヤーがいても）終了します。

フェイズ4：国家の政治的影響力スペースへのロビスト駒の配置

プレイヤーは自分のロビスト駒を、政治的影響力投資トラックから任意の国家の政治的影響力トラック上にある任意の空きスペースへと移動させます。政治的影響力投資トラック上の左端（最もコストの高い）スペースから右の順にロビスト駒を移動させます。

フェイズ5：中国のアクション

中国のアクションを支配しているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは以下のアクションを実行することができます。

1. 中国の船駒を自由に移動させる（「船の移動」の項参照）。
または
2. 中国が支配している海域に合法的な採掘施設を1つ建設する（プレイヤーは利権料を銀行に支払う）か、中国の船駒がある海域に非合法的な採掘施設を1つ建設する（「採掘施設の建設」の項参照）。

誰も中国のアクションを支配していない場合、中国のすべての船駒は北極点に向かって真っ直ぐ北側に1区域移動します。曖昧な場合（ロシアの3つの沿岸区域は、それぞれ北側に2区域を持っています）、船駒は北西ではなく北東区域に移動します。自動的に移動した中国の船駒は攻撃を行いません（しかしあとから移動してきた他国の船駒から攻撃されることはあります）。

選択ルール（初心者向け）

1 ターン目はこのフェイズを省略します。この場合、2 ターン目のフェイズ2も省略します。

フェイズ6：北極圏諸国内でのアクションの実行

各国は以下の順に政治的・経済的アクションを実行します。

1. ロシア 2. ノルウェー 3. EU 4. カナダ 5. 合衆国

各国は次の国家がアクションを実行する前にすべてのアクションを完了します。

各国はその国のロビイストのために活動します。政治的影響力トラックで最も小さな番号のスペースにロビイスト駒を置いているプレイヤーは、空いている政治的・経済的アクションを1つ選んでそのスペースにロビイスト駒を移動させ、そのアクションを実行します。その国の政治的影響力トラックからすべてのロビイスト駒が移動するまで、この手順を繰り返します。



ロビイストアクション

1. 外交



このスペースにロビイスト駒を移動させたプレイヤーは、以下のアクションのうち1つを実行します。

1. **その国の紛争状態を変更する**：紛争スペースにマーカーが置かれていない場合、他の任意の国のマーカー1枚を紛争スペースに置きます（紛争の開始）。紛争スペースにすでに他国のマーカーが置かれている場合、そのマーカーを取り除きます（紛争の終了）。このとき即座に別の国のマーカーを紛争スペースに置くこともできます（新たな紛争の開始）。

例：

カナダは合衆国との紛争を開始します。

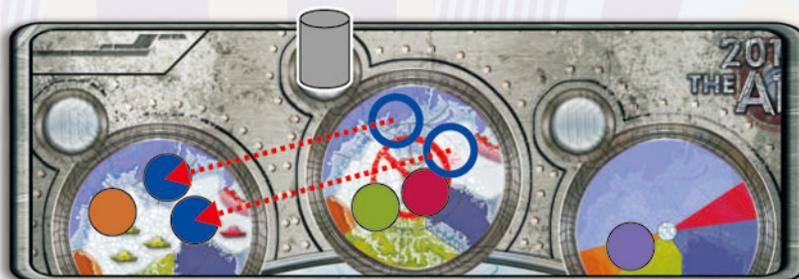


ある2国の一方が（または互いに）相手国に対して紛争を表明している場合、その2国は“紛争中”になります。各国は自分から最大1国に対して紛争を開始することができ、複数の国から紛争を開始されることがあります。さらに、各北極圏諸国は中国に対して、ゲーム中ずっと紛争中です。

2. **その国の北極評議会での態度を変更する**：北極評議会エリアにあるその国のマーカーを別の法律に移動させます。EUの場合はマーカー2枚（ノルウェーがEUに加盟している場合は3枚）すべてを移動させます。

例：

EU（青）は「各国は海域を支配できない」法律を支持するのをやめ、今は「船が海域を支配する」法律を支持しています。



各ターン終了時、1つの法律に過半数（6枚中4枚）のマーカーが置かれる可能性があります。この場合、その法律が現在の適用法となります。どの法律にも過半数のマーカーが置かれていない場合、現在の適用法が効果を持ち続けます（詳しくは「北極評議会」の項参照）。

3. ノルウェーのEU加盟を支持する：このアクションはノルウェーでのみ実行することができます。このアクションを実行するたびに、ノルウェーの通常アクションの下側にある2スペースのうち1つに、EUのマーク（青）を1枚置きます。



ターン終了時に支持マークを2枚持っている場合、ノルウェーはEUに加盟し、以下の処理を実行します。

- ・ノルウェーの船駒をEUの船駒に置き換えます。
- ・ノルウェーの海域支配マークをEUのマークに置き換えます。
- ・ノルウェーの国庫にあるすべてのコインを銀行に戻します（EUの国庫には移動させません）。
- ・EUの政治的影響力トラックのスペース4が利用できるようになります。次ターン開始時、プレイヤーはロビイスト駒をこのスペースに置くことができ、EUはフェイズ6中にアクションを4回まで実行することができます。
- ・ノルウェーの「船の建造」と「徴税」はEUに加算されます。次ターン以降、EUは「船の建造」アクションで船を3隻まで建造することができ、「徴税」アクションで4ドルを得ることができます。
- ・北極評議会にあるノルウェーのマークをEUのマークに置き換え、もともと置かれていたEUのマーク2枚と同じスペースに置きます。
- ・採掘施設を保護している（「ロビイスト駒の再配置」の項参照）ノルウェーのロビイスト駒は除去されます。

4. 敵対勢力を中傷する：他プレイヤー1人の得点を1減らします。

II. 船の建造

各国が1アクションごとに建造できる船の最大数は決まっています（ロシア：2隻、ノルウェー：1隻、EU：2隻、カナダ：1隻、合衆国：4隻）。各国は常に、可能な限り多くの船を建造します。建造コストは船1隻につき1ドルです。最大数まで建造するのに必要な資金がない場合、その国は可能な限り多くの船を建造し、支払いを行います。建造コストはその国の国庫から銀行に支払います。船駒はその国に対応する沿岸区域（その国の船シンボルがある沿岸区域）に置きます。そのような沿岸区域が複数ある場合、「船の建造」を実行したプレイヤーが船駒1個ごとにそのうちのどこに置くかを決めます。1区域に置くことができる船駒の数に上限はありません。



III. 採掘施設の建設

マップ上の多くの区域には、天然ガス（青：16カ所）、石油（深緑：10カ所）、多金属鉱石（橙：6カ所）のうち1種類が堆積しています。これらの資源を活用するため、プレイヤーの企業は採掘施設を建設しなければなりません。各区域には採掘施設を1つだけ建設することができます。



・合法的な採掘施設の建設：このアクションを実行したプレイヤーは、現在アクションを実行している国の国庫に利権料1ドルを支払い、その国が支配している区域に合法的な採掘施設を1つ建設することができます。

プレイヤーは選んだ区域の採掘スペース（四角いマス）に自分の採掘施設タイルを（合法面を上にして）置きます。

プレイヤーは建設コストも銀行に支払わなければなりません。建設コストは北極点以最も近い区域（内側の円内）で3ドル、中央の円内の区域で2ドル、北極点から最も遠い区域（外側の円内）で1ドルです。

・非合法的な採掘施設の建設：プレイヤーはどの国も支配しておらず、現在アクションを実行している国の船駒がある海域に非合法的な採掘施設の建設することができます。この場合、利権料は支払いません。プレイヤーは選んだ海域に自分の採掘施設タイルを（非合法面を上にして）置きます。合法的な採掘施設と同じように、プレイヤーは建設コスト（1～3ドル）を銀行に支払わなければなりません。その海域に他国の船駒があっても、この建設が妨げられることはありません。

他国が支配している区域に非合法的な採掘施設を建設することはできません。



利権料1ドル
+建設コスト3ドル

利権料1ドル
+建設コスト2ドル

利権料1ドル
+建設コスト1ドル



IV. 船の移動

プレイヤーは現在アクションを実行している国の船駒を任意の数だけ移動させることができます。船駒は現在の区域から隣接する区域（境界線または角で接している区域）へと移動することができます。このアクションを実行したプレイヤーは、最低1個の船駒を使って隣接区域に移動させるか、現在の区域にある船駒／採掘施設を攻撃しなければなりません。各船駒はターンごとに1区域だけ移動させることができます。

現在の適用法が「船が海域を支配する」である場合、1国の船駒だけがある海域は即座にその国によって支配されます（その国のマーカーを置いてこれを示します）。支配国が変わった海域にある採掘施設に何が起こるかは「北極評議会」の項を参照してください。

攻撃：2国が紛争中の場合（つまり一方の国が他方の国に対して紛争を宣言している場合（「外交」の項参照）、一方の国の各船駒は移動後に（または移動をせずに）相手国の船駒1個を攻撃することができます。

攻撃側と防御側の船駒は共にボード上から取り除かれます。その区域にある他の船駒（どの国のものかは問いません）は影響を受けません。

ゲーム中ずっと、5つの全北極圏諸国は中国と紛争中だと見なされます。このため、他国との紛争状態にかかわらず（「外交」の項参照）、中国の船に対する（または中国の船による）攻撃は常に可能です。

北極点での攻撃：各国は北極点区域を支配しようとしています。この特別な区域では、北極評議会での適用法や、各国の紛争状態にかかわらず、全国家は互いに永続的に紛争中です。北極点区域に単独で船駒を置いている国家は、この区域を支配します。その後、たとえ北極点区域に船駒を置いていなくても、他国が北極点区域に船駒を移動させるまでは、その国が北極点区域を支配し続けます（事実上、北極点区域では「船が海域を支配する」法律が常に適用されています）。さらに、北極点区域での攻撃は義務です。支配国がこの区域に船駒を置いており、他国の船駒がこの区域に移動してきた場合、移動してきた船駒は自動的に支配国の船駒を攻撃します（そして両方の船駒が取り除かれますが、他の船駒が残っていない限り、支配国は変わりません）。

採掘施設の破壊：移動の前かあと（両方は不可）、船は以下の採掘施設を破壊することができます。

- 任意の国家の非合法的な採掘施設
- その船駒の国家と紛争中の国の合法的な採掘施設

船駒は自国の合法的な採掘施設を破壊することはできません。

その区域を支配している国の船駒がある場合、その区域で採掘施設を破壊することはできません。攻撃側の船駒が採掘施設を攻撃するためには、まずすべての防御側の船駒を攻撃して取り除かなければなりません（通常通り、攻撃側の船駒も同じ数だけ取り除かれます）。

採掘施設を攻撃する船駒の数は、その採掘施設の防御力を超えていなければなりません。採掘施設を攻撃しても、攻撃した船駒は取り除かれません。

採掘施設の防御力

非合法的な採掘施設：0

合法的な採掘施設：1

その区域にある中立国（防御側国家と紛争中でない他国）の船駒：1個ごとに+1

例1：

アルフレッドは（現在適用されている法律のため）どの国も支配していない海域に採掘施設を持っています（このため、この採掘施設は非合法です）。ベティはロシアで「船の移動」アクションを実行し、この海域には移動前にロシアの船駒が1個ありました。ベティはアルフレッドの採掘施設を破壊することにしました。ロシアの攻撃力は1（船駒1個）で、アルフレッドの採掘施設の防御力（0）を超えているので、この採掘施設は破壊されます。ベティはロシアの船駒をこの海域に残すことも、隣接区域に移動させることもできます。



例 2 :

アルフレッドはカナダが支配している海域に採掘施設を持っています（このため、この採掘施設は合法です）。この海域にはカナダの船駒 1 個、E U の船駒 1 個、中国の船駒 1 個もあります。

ベティはアルフレッドの採掘施設を破壊することにし、合衆国の船駒 3 個をこの海域に移動させました。合衆国の船駒はカナダの船駒を攻撃しなければなりません（このため、合衆国とカナダの船駒は 1 個ずつ取り除かれます）。この結果、この海域には合衆国の船駒 2 個、E U の船駒 1 個、中国の船駒 1 個が残ります。

E U はカナダと紛争中ではなかったため、その船駒は中立です（中国の船駒は常に全北極圏諸国と紛争中なので、カナダとも紛争中です）。合衆国の攻撃力は 2 で、採掘施設の防御力も 2（合法的採掘施設で 1、中立の E U の船駒で + 1）です。攻撃力が防御力を上回っていないので、この時点ではこの採掘施設は破壊されません。



V. 徴税

このアクションによって、各国は示されている額（ロシア：2 ドル、ノルウェー：1 ドル、E U：3 ドル、カナダ：2 ドル、合衆国：4 ドル）を国庫に加えることができます（ノルウェーが E U に加盟している場合、E U は 4 ドルを得ます）。



VI. 内情不安

このアクションによって、その国での企業の生産活動に負の影響を与える出来事（ストライキ、材料不足など）が発生します。



フェイズ 7 中、内情不安が発生した国が支配している海域にある採掘施設は資源をまったく生産しません。

ロビイストアクションの制限：

実際にアクションを実行できる場合に限り、プレイヤーはロビイスト駒をその国のアクションスペースに移動させることができます。特に以下の場合に注意してください。

- ・「船の生産」アクションは、その国にお金がない場合は実行できません。最低 1 隻は船を建造しなければなりません。
- ・「船の移動」アクションは、その国が船を持っていない場合は実行できません。最低 1 個の船駒を移動させるか、最低 1 個の他国の船駒／採掘施設を攻撃しなければなりません。
- ・「採掘施設の建設」アクションは、その国が支配しているか、船駒を置いているすべての区域に採掘施設が建造済みの場合は実行できません。最低 1 個は採掘施設を建設しなければなりません。

プレイヤーはそのアクションを使って、実際にその国に何らかのことをさせなければなりません。あるアクションを（他プレイヤーが実行するのを阻むためだけに）選び、何もしないことはできません。

ロビイスト駒の再配置

現在アクションを実行している国の政治的影響力トラックからアクションスペースへとロビイスト駒を移動させる代わりに、プレイヤーはロビイスト駒を使って以下のアクションのうち 1 つを実行することができます。この場合、プレイヤーは通常の 6 アクションのうち 1 つを実行することはできません。

I. ロビイスト駒の位置の維持／変更

スペース 2（および E U のスペース 4）にあるロビイスト駒は、以降のターンのためにそのスペースにとどまることができます。スペース 1 と 3 にあるロビイスト駒はそのスペースにとどまることができませんが、通常の 6 アクションのうち 1 つを実行する代わりにスペース 2 に（空いていれば）移動することができます。

II. ロビイスト駒の回収

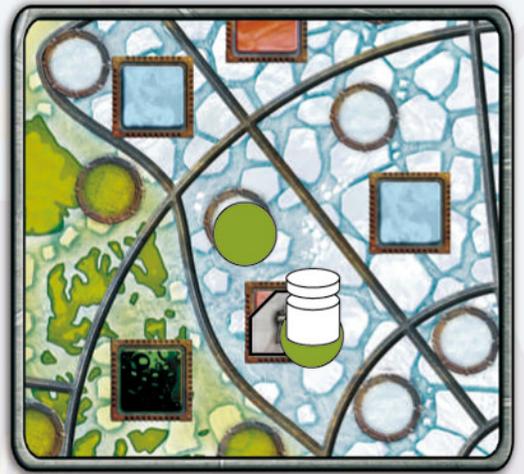
プレイヤーは自分のロビイスト駒を取り除くことができます。取り除いたロビイスト駒は、通常通り次ターンのフェイズ 3 中に置くことができます。プレイヤーはその国の国庫から助成金として 1 ドル（自分の所持金が 0 の場合は 2 ドル）を受け取ることができます（受け取らなくてもかまいません。国庫に充分なお金がない場合はあるだけ受け取ります）。

III. 採掘施設の政治的保護

プレイヤーは現在アクションを実行している国にあるロビイスト駒を、ボード上の任意の採掘施設（他プレイヤーのもので、他国が支配している海域にあるものでも、非合法的なものでもかまいません）に置くことができます。その採掘施設には、移動したロビイスト駒があった国のマーカーも置きます。保護されている採掘施設は、次ターンのフェイズ6でこの国家がアクションを終了するまで、どの国からも攻撃されなくなります。次ターンのこの国のアクション終了時、このロビイスト駒はプレイヤーの手元に戻り、この国のマーカーは採掘施設から取り除かれます。

1つの採掘施設を複数のロビイスト駒で保護することはできません。

この方法でロビイスト駒に保護されている採掘施設は、その海域を支配している国が変わったとき、新たな国の合法的な採掘施設として残ることができます（「北極評議会」の項参照）。



フェイズ7：資源の生産

各採掘施設（合法か非合法かは問いませんが、内情不安が起きている国の支配区域にあるものは無視します）はその区域の資源を1単位（資源駒1個）採掘します。

プレイヤーは採掘した資源を自由に組み合わせる売却し、以下のものを得ることができます。

お金：資源駒1個ごとに1ドル（種類は問わない）



または

得点：

3種類の資源駒3個1組ごとに10点

2種類の資源駒2個1組ごとに5点

資源駒1個ごとに2点（種類は問わない）



例：

アルフレッドの採掘施設は天然ガス4個、石油2個、多金属鉱石1個を採掘しました。アルフレッドは15点（3個1組＝10点、天然ガスと石油のセット1組＝5点）と2ドル（天然ガス2個）を得ました。



資源は即座に売却しなければならず、次ターン以降に持ち越すことはできません。売却はスタートプレイヤーから時計回り順に行います。

フェイズ8：アクションスペースからのロビイスト駒の移動

各国ごとに、特定のアクションスペースにあるロビイスト駒は政治的影響力トラックに戻ります。

上段のアクションスペース（「採掘施設の建設」「船の建造」「外交」）の一番右（スペース1に最も近いスペース）にあるロビイスト駒はスペース1に移動します。

下段のアクションスペース（「内情不安」「徴税」「船の移動」）の一番右（スペース3に最も近いスペース）にあるロビイスト駒はスペース3に移動します。

他のスペースにあるすべてのロビイスト駒は所有者の手元に戻り、次ターンのフェイズ3中に置くことができます。



フェイズ9：ターンの終了

以下の処理を順番に実行します。

- ・条件が満たされている場合、ノルウェーをEUに加盟させる処理を行います（「外交」の「ノルウェーのEU加盟を支持する」の項参照）。
- ・北極評議会で新たな法律が過半数を得ているかどうかを確認します。過半数を得ている場合は以下の処理を実行します。
 - ・適用法マーカーを新たな法律に移動させます。
 - ・適用法と現在の船駒の位置に応じて、必要ならば海域の支配国を（支配マーカーを使って）変更します。
 - ・適用法と海域の支配に応じて、必要ならば各採掘施設の状態（合法か非合法か）を変更します。
 - ・新たな適用法の下で、支配国が変わった海域にある採掘施設について新たな利権料を支払ったり、取り除いたりします（「北極評議会」の項参照）。

ゲームがまだ終了していない場合、政治的影響力投資トラックの黄（中国）スペースにあるすべてのロビイスト駒を所有者の手元に戻します。その後ターンマーカーを次のスペースに進め、新たなターンをフェイズ1から開始します。

ゲームの終了

9ターン目が終了したとき、または中国が北極点区域を支配したターンの終了時にゲームは終了します。

ゲーム終了時、各国の政治的影響力トラックにロビイスト駒を置いているプレイヤーは、その国の国庫から以下のお金を順番に得ます。

- ・スペース1にロビイスト駒を置いているプレイヤー：3ドル
- ・スペース2にロビイスト駒を置いているプレイヤー：2ドル
- ・スペース3にロビイスト駒を置いているプレイヤー：1ドル
（国庫に充分なお金がない場合はあるだけ受け取ります）

最終得点計算

ゲーム中に獲得した得点に加えて、プレイヤーは以下の得点を獲得します。

- ・所持金1ドルごとに1点
- ・北極点を支配している北極圏諸国に置いているロビイスト駒1個ごとに10点。中国が北極点を支配している場合、政治的影響力投資トラックの黄（中国）スペース（「フェイズ3」の項参照）に置いているロビイスト駒1個ごとに10点。
- ・各種資源の採掘施設の数に応じた得点（右表参照）

表の読み方の例：

2人プレイゲームでは、3つの多金属鉱石採掘施設はそれぞれ5点（計15点）の価値を持ちます。

3人プレイゲームでは、5つの石油採掘施設はそれぞれ8 + 2 = 10点（計50点）の価値を持ちます。

4人プレイゲームでは、5つの天然ガス採掘施設はそれぞれ5 + 1 + 1 = 7点（計35点）の価値を持ちます。

最終得点計算の例：

3人プレイゲームで、アルフレッドは以下の得点を獲得してゲームを終了しました。

- ・ゲーム中の資源の売却：67点
- ・所持金8ドル：8点
- ・北極点を支配している中国に置いたロビイスト駒2個：20点
- ・天然ガス採掘施設6個：42点（1個ごとに7点）
- ・石油採掘施設1個：2点
- ・多金属鉱石採掘施設2個：10点（1個ごとに5点）

アルフレッドの最終得点は67 + 8 + 20 + 42 + 2 + 10 = 149点となります。



最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

（同点の場合、その全員が勝利を分かち合います！）

北極評議会

北極評議会は北極圏の調査を規定する国際法を定めます（しかし北極点区域では効果を持ちません）。



沿岸区域に関する永続的ルール

- ・沿岸区域に採掘施設を建設したプレイヤーは、その国の国庫に利権料を支払わなければなりません。
- ・沿岸区域にあるすべての採掘施設は常に合法です。
- ・沿岸区域が他国に支配されることはありません。

海域に関する可変ルール

3つの異なる法律によってルールが変更されます。



A：「各国は海域を支配できない」

(ゲーム開始時の適用法)

この法律が適用されているあいだ、どの国も海域（北極点区域を除く）を支配することができません。北極点区域を除く全海域から支配マーカーを取り除きます。船駒の存在は支配に影響を与えません。

このため、海域に新たに建設されたすべての採掘施設は非合法になります。

この法律が適用されているあいだ、各国は自国の海岸線と北極点のあいだにあるすべての海域を支配します（北極点区域は影響を受けません）。これらの海域に対応する支配マーカー（ロシア：7枚、ノルウェー：2枚、EU：3枚、カナダ：3枚、合衆国：3枚）を置きます。船駒の存在は支配に影響を与えません。

これらの海域には、沿岸区域のようにして（利権料を支払って）合法的な採掘施設を建設することができます。非合法的な採掘施設を建設することはできません（全海域がいずれかの国家に支配されているからです）。

この法律が適用された時点で、1国の船駒だけがある海域は即座にその国によって支配され、それ以外の海域（船駒がない海域と、複数の国の船駒がある海域）は支配されていない状態になります。そのあと、「船の移動」によってある海域に1国の船駒だけがある状態になったとき、その国は即座にその海域を支配します（それに応じて支配マーカーを置きます）。この法律が適用されているあいだ、いったんいずれかの国家に支配された海域が再び支配されていない状態になることはありません。「1国の船駒だけがある状態」にならない限り、支配国が変わることはありません。

支配されている海域には、沿岸区域のようにして（利権料を支払って）合法的な採掘施設を建設することができます。非合法的な採掘施設は支配されていない海域にのみ建設することができます。

新たな法律が適用された結果、それまで合法だった採掘施設が支配されていない海域にあることがあります。これらの採掘施設は非合法的な採掘施設としてゲームに残ります（タイルの非合法面を上向けます）。

新たな法律が適用されたり、船駒が移動した結果、合法または非合法的な採掘施設がある海域の支配国が変わることがあります。そのような採掘施設はすべて破壊されます（タイルをボード上から取り除きます）。これはロビスト駒によって保護されている採掘施設には適用されません（「ロビスト駒の再配置」の「採掘施設の政治的保護」の項参照）。政治的に保護されている採掘施設は新たな国の合法的な採掘施設となることができます。保護しているロビスト駒が新たな支配国から来たものだった場合、その採掘施設は自動的に合法になります。保護しているロビスト駒が別の国から来たものだった場合、その採掘施設の所有者は支配国の国庫に利権料として2ドルを支払わなければなりません。利権料を支払えない（支払わない）場合、その採掘施設は破壊されます（タイルをボード上から取り除きます）。

用語解説

沿岸区域：色つき支配サークルのある区域です。これらの区域は対応する国が常に支配しています。

お金：各プレイヤーは自分の企業の資金を持っており、5つの北極圏諸国は国庫を持っています。プレイヤーは採掘、ロビイスト駒の回収、弱い政治的影響力投資の実行によってお金を得ます。プレイヤーは採掘施設の建設、強い政治的影響力投資の実行にお金を支払います。すべてのお金は公開情報です。

海域：白い支配サークルのある区域です。どの国も海域を所有しませんが、適用法と船駒の位置に応じてさまざまな国が海域を支配します。

外交：6つのロビイストアクションの1つです。国家の紛争状態や北極評議会での態度を変えたり、ノルウェーのEUへの参加を支持したり、他プレイヤーの得点を1点減らしたりすることができます。

企業：各プレイヤーは北極圏で採掘を行い、各国に圧力をかけている企業です。

区域：マップ上にある沿岸区域と海域の総称です。各区域には船駒を何個でも置くことができます。多くの区域には資源が堆積しており、最大1個の採掘施設を建設することができます。現在の適用法や船駒の位置に応じて、各区域は1国によって支配されることがあります。

攻撃：「船の移動」中、各船駒は他国の船駒（移動後か移動をしなかったあと：攻撃側と防御側の船駒は共に取り除かれます）が採掘施設（移動前か移動後：複数の船駒が必要なこともあります）を攻撃することができます。

合法的採掘施設：ある国が支配している海域にある採掘施設です。

国家：5つの国家（ロシア、ノルウェー、EU、カナダ、合衆国）はマップ上に国家ディスプレイを持っており、中国はより抽象的に表されます。全国家は船駒と支配マークを持っています。

国家ディスプレイ：5つの国家ディスプレイには6つのアクション、紛争スペース、政治的影響力トラック（1～3）、国庫があります。ノルウェーはEUへの参加状況を示す2つの特別なスペースも持っています。EUはノルウェーがEUに参加したときに使えるようになる、4つ目の政治的影響力スペースを持っています。

国庫：5つの北極圏諸国は、新たな船を購入するために使う国庫を持っています。各国は「徴税」と、「採掘施設の建設」による利権料からお金を得ます。

採掘施設：プレイヤーの企業はお金と得点になる資源を採掘するため、そしてゲーム終了時に追加得点を得るために採掘施設を建設します。

採掘施設の建設：6つのロビイストアクションの1つです。採掘施設はアクションを実行している国の支配区域か、その国の船駒があつてどの国も支配していない海域に建設しなければなりません。

資源：天然ガス（青）、石油（深緑）、多金属鉱石（茶）の3種類の資源があります。色つきマスを持つ区域では、その色の資源を採掘することができます。

支配マーク：北極圏諸国のうち1つの色を持つマークで、海域の支配、北極評議会での投票、紛争、および（ノルウェーの場合）ノルウェーのEU参加を示すために使われます。

所有：一部の沿岸区域は特定の国家（その国の色で示されています）によって所有されています（そして常に支配されています）。

スタートプレイヤー：スタートプレイヤーマークを持つプレイヤーです。スタートプレイヤーマークはターンごとに左隣のプレイヤーに渡されます。

政治的影響力投資トラック：フェイズ3中、プレイヤーはロビイスト駒をこのトラックに置き、そのあとフェイズ4中にロビイスト駒を（支払った金額順に）選んだ国の政治的影響力トラックに配置します。中国に影響を与えるため、ロビイスト駒を黄スペースに置くこともできます。

政治的影響力トラック：5つの北極圏諸国は、それぞれの国家ディスプレイに政治的影響力トラックを持っています。ここにロビイスト駒を置いているプレイヤーは、フェイズ6中にロビイストアクションを実行することができます。

石油：3種類の資源の1つ（深緑）です。

ターン：各ターンは9フェイズに分かれています。ゲームは9ターン後に終了します。

多金属鉱石：3種類の資源の1つ（茶）です。

中国：中国は船駒と支配マークを持つ6つ目の国ですが、ボード上に国家ディスプレイを持っておらず、その政治的影響力については特別ルールが適用されます。中国は北極圏諸国に含まれません。

徴税：6つのロビイストアクションの1つです。一定額のお金をその国の国庫に加えます。

適用法：北極評議会での投票に応じて、常に3つの法律のうち1つが適用されます。これらの法律はどの国がどのようにして海域を支配するかを決定します。

天然ガス：3種類の資源の1つ（青）です。

得点：得点によって勝者が決まります。各プレイヤーの得点はロビイスト駒によって記録されます。得点はフェイズ7中の資源の生産によって得られます。得点は他プレイヤーの「外交」アクションによって失われることがあります。また、プレイヤーはゲーム終了時にもさまざまな要素によって得点を得ます。

内情不安：ロビイストアクションの1つです。内情不安になった国にある採掘施設は資源を生産することができません。

非合法的な採掘施設：どの国も支配していない海域にある採掘施設です。

フェイズ：各ターンは9フェイズに分かれています。

船：6つの全国家は海域の支配を決定したり、他国の船や採掘施設を攻撃したり、非合法的な採掘施設を建設したりするために使うことができる船を持っています。

船の移動：6つのロビイストアクションの1つです。船駒はそれぞれ隣接する1区域に移動することができ、それぞれ1回ずつ攻撃することができます。

船の建造：6つのロビイストアクションの1つです。

紛争：各国は他の1国に対して紛争を宣言することができます。紛争状態は「外交」アクションで変更することができます。一方が他方に対して紛争を宣言している場合、その2国は「紛争中」です。また、全北極圏諸国は自動的に中国と紛争中になります。各国は紛争中の他国だけを攻撃することができます。

北極圏諸国：ロシア、ノルウェー、EU、カナダ、合衆国です（中国は北極圏諸国に含まれません）。

北極点：「北極点区域」を参照してください。

北極点区域：北極点を含むマップ中央の区域です。ここには採掘施設を建設することができず、自動的に攻撃が行われます。北極点区域の支配は最終得点計算に影響します。

北極評議会：北極評議会での各国の投票によって、どの法律が適用されるかが決まります。

利権料：ある国が支配している区域に採掘施設を建設するため、プレイヤーは利権料としてその国に1ドルを支払います。

隣接：境界線か角を共有している場合、それらの区域は隣接しています。

ロビイストアクション：各国はプレイヤーのロビイスト駒によって発動する6つのアクション（外交、船の建造、採掘施設の建設、船の移動、徴税、内情不安）を持っています。

ロビイスト駒：国家に影響を与えるため（そして得点トラック上でプレイヤーの得点を記録するため）に使うプレイヤー駒です。

ロビイスト駒の再配置：6つのロビイストアクションの1つを実行する代わりに、ロビイスト駒の位置を変えることです。



Game designer: Andrzej Kurek

Graphics: Radosław Jaszczuk (composition, cover illustration, layout), Sandra Kochanowska (layout)

English Translation: Paweł Goździewicz (the 1st draft), Russ Williams with support from Anna Skudlarska (development, proofreading, the final edition)

Art: Andrzej „Soulless” Kozakowski

MegaTester: „Mishire”, Krzysztof Jankowiak

Testers: Grzegorz Dębski, Przemysław Zieliński, Radosław Jaszczuk, „Qbi”, Radosław Rogaczewski, Tomasz Rachwał, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Michał Drożdż, Grzegorz Majewski, Krzysztof Zdrojewski, Grzegorz Rachwał, Przemysław Dorecki, Andrzej „Soulless” Kozakowski, Paweł Goździewicz, Jadwiga Kurek, Szymon Wincek, Krzysztof Wincek, Andrzej Ponicki, Michał Murawski, Krzysztof Rowiński, „Jar”, Sławomir Kakietek and annoying Michał Lipko.

Special thanks to:

Michał Stajszczak and "Zephyr" for exchanging views on balance between mathematical justice and simplicity in board games.
Russ Williams for questions forcing me to think.

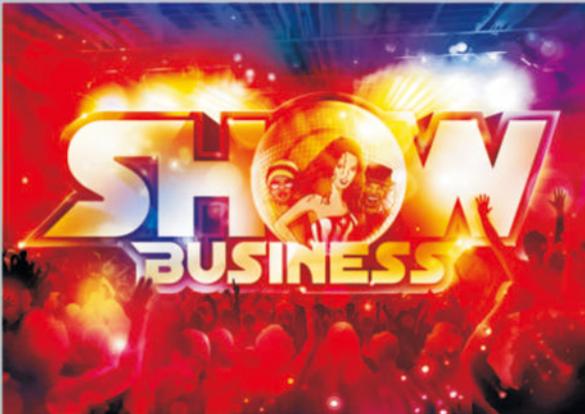
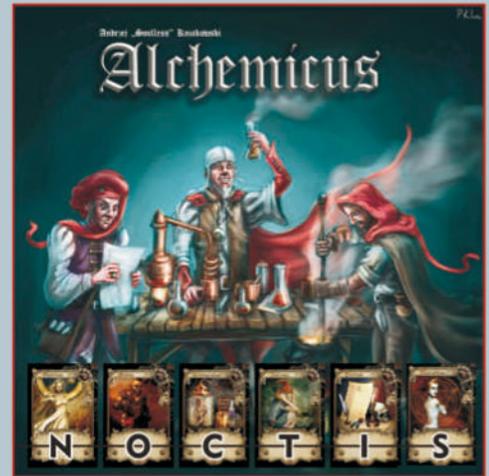
Edition 1
Gdynia 2011
SINONIS
Katowice, POLAND
www.sinonis.pl

Wholesale distribution:
Business 24 Sp. z o.o.
Ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND
mob.: +48 502 516 766
antypirx@wp.pl

ALCHEMICUS NOCTIS

Transformation of metals into gold? It's possible – any physicist will say nowadays. In the 16th century, alchemists made attempts to do that in their laboratories, aspiring to gain wealth and never-ending fame. Some, as Edward Kelley, thanks to royal sponsors, achieved all that, nevertheless they never succeeded in transmutation of metals... In this magical game that you are holding it's very simple. Build a laboratory and collect the necessary products. And transformation of metals? If you manage to adjust to the changing moods of the Spirit of Transmutation, then it's really not complicated at all. So, what is the game about? You have competition in your town – other alchemists who also know the right technology. Only the one of you who is the most efficient will win recognition and fame. It will surely last until the next game, or, who knows, perhaps eternally...

<http://boardgamegeek.com/boardgame/62979/alchemicus>



SHOW BUSINESS

Show Business is an economical-tactical game for 2 to 5 players aged 13+ with play time 60 - 150 min. You act as the manager of a music group playing one of 5 major music styles: rock, pop, black (e.g. rap, soul, R&B), jazz, club (electronic dance music) and compete with other managers to gain fame and money for you and your musicians.

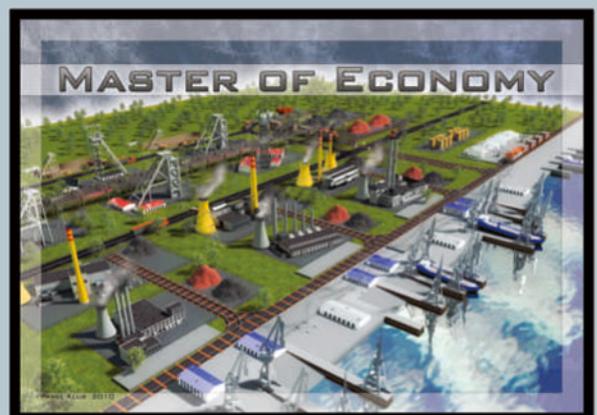
Employ the best musicians and motivate them to write popular songs. Forecast market trends and influence the media to have songs of your group on the top of the charts. Use your contacts and hire professionals available on the market to support your group as well as to sabotage the success of your competition. Contract the most lucrative concerts and travel on tour around Europe. Take care of the satisfaction within the group in order to have your musicians stay with you as long as possible. There is one year for you to raise your new band to the height of popularity. Gain fame and money greater than your competitors.

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business>

MASTER OF ECONOMY

Inside this box you will find components of a financial simulator in the approachable form of a boardgame for 2-4 players. The gameplay circulates around management of industrial corporations which are sources of private income for game players. Securing high profitability of the company you manage and skillfully re-investing profits in its further development, or in the shares of other companies that win better positions on the market more quickly, is of key importance for winning.

What makes this simulator unique is that it contains no random factor whatsoever. The result of gameplay depends only upon decisions made by players, their ability of planning and choosing appropriate reactions to investments of opponents. The simulator requires effective combination of actions aiming at optimizing flow of goods and money in corporations and speculating with their shares. Finding an adequate balance between those methods of increasing player's property value is a basic element of winning strategy.



<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/75441/master-of-economy>