



PARIS

— パリ —

ゲームデザイン: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling
イラスト: Andreas Resch

はじめに

「Paris-パリ」において、プレイヤー達は、1900年代のパリに暮らす、裕福な不動産投資家の役割を担います。パリは今まさに、世界で最も美しい都市の1つへと、大きな変貌を遂げています。エッフェル塔の建設と、バスターコ襲撃の100周年記念を経て、1889年、万国博覧会の開催を成功させたパリは、「ベル・エポック(良き時代)」と呼ばれる華やかな時代に突入しました。この時代に造られたパリの建築物は、ボザール様式やネオビザンティン様式、ネオ・ゴシック様式から、アール・ヌーヴォーやアール・デコに至るまで、多岐に渡ります。プレイヤー達は、これらの壮大なパリの建築物を購入して利益を上げながら、パリの最たる象徴となる建築物やランドマークの開発と維持に、資財を投じていかなければなりません。

内容物

※ゲームボード表面および建築物タイル表面に記載の地区名につきまして、パブリッシャーの意向により、フランス語表記のままとさせていただきます。ご了承ください。



ゲームボードと立体のエッフェル塔 1組



建築物タイル 36枚



ランドマークタイル 8枚



ボーナスタイル 42枚



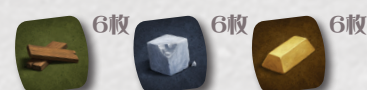
ゲーム終了タイル 12枚



勝利点タイル 6枚



フランコイン 35枚



資材トークン 18枚



名誉トークン 18枚

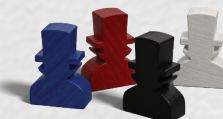
4色のプレイヤーカラーそれぞれについて:



ついたて 1枚



鍵駒 12個



ボーナスミーブル 1個



勝利点ディスク 1枚



ゲームの準備


注意:ここでは、「パリ」の基本ゲームの準備を紹介します。準備にランダムな要素を増やしたい場合は、次ページの「ヴァリエントゲームの準備」の項目を参照してください。

1 ゲームボード(以下「ボード」と呼びます)と立体の凱旋門を図の通りに組み立てます。立体の凱旋門を使わずに遊びたい場合は、ボード中央のタイルを、凱旋門のイラストが描かれている面が上になるように裏返します。

2 自分のボーナスミープルを、ボーナスタイルトラックのスタートマスに置きます。

3 自分の勝利点ディスクを、勝利点トラックの「0」のマスに置きます。

4 ランドマークタイル(以下「ランドマーク」と呼びます)8枚を、すべてのプレイヤーから見えるように、ボードの隣に表向きに並べて置きます。

5 自分のついたてを組み立てて、自分の前に置きます。その土台部分に  のアイコンのあるプレイヤーが、今回のスタートプレイヤーとなります。

6 3フラン分のコインを受け取り、自分のついたての内側に置きます。

13 建築物タイル(以下「建築物」と呼びます)36枚を裏向きにしてよく混ぜます。そこからランダムに選んだ3枚を、いずれのプレイヤーも表面も裏面も見ないようにして、箱へと戻します。残りの33枚を、11枚ずつの3つの裏向きの山に分けて、ゲームボードの隣に置きます。






7 残りのコインを金額別に分け、ボードの隣に置いて、共通サプライとします。

ヴァリエントゲームの準備

「Paris -パリ-」を複数回プレイした後は、準備にランダムな要素を増やすことで、ゲームをより面白いものにすることができます。

- ❖ 資材トークンと名誉トークンについて、基本ゲームの準備の手順に従って置く代わりに、以下を順に実行します。まず、金の資材トークン6枚を、価値8の建築物スペースの隣に1枚ずつ配置します。次に、残りの資材トークン12枚と、名誉トークン18枚をよく混ぜ、残りのスペースにランダムに配置します。
- ❖ ボーナスタイルについて、それぞれの番号のものを1枚ずつだけ取り、それらをA・B・Cのアルファベット別に3つの山に分けます。Aの山のタイルをよく混ぜ、ボナスタイルトラックの「A」と示された各マスに、ランダムに1枚ずつ配置します。同じ手順で、Bの山のタイルを「B」の各マスに、Cの山のタイルを「C」の各マスに配置します。その後、プレイ人数に応じた残りのボナスタイルを取り、同じ番号のボナスタイルの上に配置します。

- 12 3人プレイ時には、裏面に  のアイコンのあるすべてのボナスタイルを箱へと戻します。2人プレイ時には、 と  のアイコンのあるすべてのボナスタイルを箱へと戻します。その後、残りのタイルすべてを番号順に並べ、ボナスタイルトラックの対応する番号のマスに、表向きに配置していきます。同じ番号のタイルが複数枚ある場合は、その番号のマスに重ねて配置します。

- 11 ゲーム終了タイル12枚を、ボードの隣に裏向きにまとめて置きます。

- 10 勝利点タイル6枚を、ボードの隣に表向きに並べて置きます。

- 9 自分の鍵駒を、自分のついたての内側に置きます。ゲーム開始時に各プレイヤーが持つ鍵駒の個数は、プレイ人数により変化します。

❖ 2人プレイ時:10個

❖ 3人プレイ時:9個

❖ 4人プレイ時:7個

残りの鍵駒のうち、各プレイヤーの鍵駒を2個ずつ、ボードの隣の共通サプライにまとめて置いておきます。残りのすべての鍵駒を箱へと戻します。

- 8 資材トークン18枚と名誉トークン18枚を、各建築物スペース(数字の描かれたスペース)の隣に、図の通りに1枚ずつ配置します。

ゲームの概要

「Paris -パリ-」において、プレイヤー達は、19世紀後半のパリの街で、最も美しい建築物を購入しようとする不動産投資家の役割を担います。プレイヤー達は、建築物を購入し、ボーナススタイルを獲得することにより、勝利点を獲得します。各プレイヤーが行う手番の回数は、ゲーム毎に異なります。ゲームの終了条件が満たされると(7ページ参照)、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで通常通り手番を行い、さらにすべてのプレイヤーが最後の手番を1回ずつ実行した後、最終得点計算を行います。ゲーム終了時、最も多くの勝利点を持つプレイヤーが勝者となります。

ゲームの流れ

各プレイヤーは、スタートプレイヤーから始めて時計回りに、順に手番を行っていきます。これをゲーム終了条件が満たされるまで続けます。
自分の手番では、以下の2ステップを必ず実行しなければなりません。

1. 建築物1枚をボードへと配置する(可能であれば)
2. アクション1つを実行する

1. 建築物1枚をボードへと配置する

自分の手番の開始時には、いずれかの山1つから建築物1枚を引かなければなりません。その建築物の裏面に示された地区(凱旋門を囲む6つの各エリア)内の、その建築物の価値と同じ価値を持つ建築物スペースに、その建築物を配置します。

建築物のすべての山が尽きた場合、ゲームの残りの間中、このステップを省略します。



ヴァリエント:建築物の裏面に記載されている地区名を無視してプレイすることを選択することもできます。その場合は、ゲームの準備時に建築物3枚を箱へと戻す手順を行わないようにしてください。手番プレイヤーは、建築物裏面に示されている地区に建築物を配置する代わりに、地区名を無視して、任意の地区1つの、一致する価値を持つ、空いている建築物スペースへと、建築物を配置することができます。ただし、重要なルールが1つあります。各地区には、同じ種類の建築物は2枚以上存在することができません。例えば、すでに劇場(黄色)が配置されている地区には、劇場(黄色)を配置することはできません。これにより、引いた建築物を配置できない場合があります。その場合、引いた建築物を箱へと戻し、そのままステップ2へと進みます。

2. アクション1つを実行する

自分の手番の第2ステップでは、以下の3つのアクションのうち1つだけを必ず実行しなければなりません。

1. 鍵駒1個を銀行もしくは凱旋門に配置する
2. 鍵駒1個を移し、建築物を購入する
3. ゲーム終了タイル1枚を取る(建築物のすべての山が尽きているときのみ)

1. 鍵駒1個を配置する

自分のついたての内側から自分の鍵駒1個を取り、いずれかの地区内の銀行(各地区の上部にある、鍵駒を配置できるスペース)か、もしくはボード中央の凱旋門の上へと配置します。

自分の鍵駒を銀行へと配置した場合、そこに示されている金額のコインを共通サプライから取り、自分のついたての内側へと置きます。

重要:各銀行および凱旋門には、常に自分の鍵を1個ずつしか配置できません。

重要:自分のついたての内側にある鍵駒を、建築物やランドマーク上に直接配置することはできません。



2. 鍵駒1個を移す

ボード上(銀行、凱旋門、建築物、ランドマーク)にある自分の鍵駒のうち1個を、空いている建築物もしくはランドマークの上へと移し、対応するコスト(次ページの「コスト」の項目を参照)を支払います。そのプレイヤーはその建築物またはランドマークの所有者とみなされ、その新たな建築物やランドマークからの利益を得ることができます(資材トークンやボーナススタイル、勝利点。詳細は次ページの「利益」の項目を参照)。

鍵駒を移すことができるのは、空いている建築物や空いているランドマークの上だけです。既に鍵駒が配置されている建築物やランドマークには、その鍵駒が自分のものであっても他のプレイヤーのものであっても、鍵駒を移すことはできません。

凱旋門からは、任意の地区内の空いている任意の建築物やランドマークの上へと、鍵駒を移すことができます。



銀行や建築物、ランドマークからは、それと同じ地区内にあり、かつより高い価値を持つ、空いている建築物もしくはランドマークの上のみ、鍵駒を移すことができます。銀行の価値は、0として扱います。

例：シャーロットは、自分の鍵駒を価値3の住居（白色）から移そうとしています。価値が1や2の建築物へは移すことができません。これらは、現在鍵駒が置かれている建築物よりも、価値が低いからです。また、価値5のホテル（青色）や価値13のランドマークへと移すこともできません。ここには、既に他のプレイヤーの鍵駒が配置されているためです。彼女が自分の鍵駒を移すことができるのは、価値4のカフェ（赤色）の上のみです。



勝利点タイル

1つの地区の建築物やランドマーク上に合計4個の鍵駒が置かれた状態（銀行の鍵駒は数に含みません）になったその瞬間にのみ、手番プレイヤーに勝利点タイル1枚の配置の権利が与えられます。

・手番プレイヤーが配置を行うことを選択した場合、ボード横に残っている勝利点タイルから1枚を選択し、まだ勝利点タイルが置かれていない任意の地区（たった今4個目の鍵駒が置かれた地区でなくても可）の勝利点スペース（地区中央の白色の長方形）に配置します。

・手番プレイヤーが配置を行わないことを選択した場合、勝利点タイルの配置は行われません。その地区に5個目や6個目の鍵駒が置かれたとしても、その時の手番プレイヤーには勝利点タイル配置の権利が与えられることはありません。よって、仮に6つの地区すべてが4個以上ずつの鍵駒を持つ状態になったとしても、勝利点タイルが1枚を配置されることなくゲームが終了する可能性もあります。

これらのタイルは、ゲーム終了時、その地区内に所有している建築物やランドマークの価値の合計が最も高いプレイヤーに、追加の勝利点をもらします。



例：フランソワは、Saint-Germainに価値12のランドマークを購入しました。以降、Saint-Germainに購入されるランドマークの価値は、13以上でなければなりません。

建築物とランドマークは、必ず価値 **A** を持っています。さらに、追加の資材コスト **B** を持っているものや、利益 **C** を持っているものもあります。加えてランドマークには、左側に名誉ボーナス **D** が示されています。



コスト

自分の鍵駒を移して、建築物やランドマークを購入するためには、その建築物またはランドマークの価値に等しい金額のコインを支払わなければなりません。しかし、自分の鍵駒を他の建築物またはランドマークから移す場合、支払わなければならない金額は、移動先の価値から移動元の価値を引いた差だけとなります。タイル右上に資材コストが示されている場合、それも追加で支払わなければなりません。

十分なコインや資材を持っていない場合、手番プレイヤーは自分の鍵駒をその建築物やランドマークへと移すことができません。

例：ラファエルは、Montmartreのパン屋（茶色）にある自分の鍵駒を、劇場（黄色）へと移したいと考えています。彼は3フラン分のコインを支払い、彼の鍵駒を劇場（黄色）へと移しました。



建築物

鍵駒を移すことができるのは、既にボード上にある、鍵駒が置かれていない建築物の上のみです。

ランドマーク

鍵駒をランドマークへと移す場合、プレイヤーは、既にボード上にあるランドマークを選択することもできますが、代わりに、ボード横に残っているランドマークから1枚を取り、自分の鍵がある地区の上部（銀行の上、ボーナススタイルトラックの途切れ目）へと配置した後、その地区の自分の鍵を、そのランドマークの上に移すことができます。

既にランドマークのある地区にランドマークを追加する場合、それらを縦に並べて配置します。1つの地区内に配置できるランドマークの枚数に上限はありませんが、新たに購入するランドマークの価値は、その地区内で1つ前に購入されたランドマークの価値よりも大きくなければなりません。



例：ジュリーは、La Villetteの劇場（黄色）にある自分の鍵駒を、価値12の新たなランドマークへと移したいと考えています。彼女は4フラン分のコインと、大理石1枚、金1枚を支払い、新たなランドマークをLa Villetteへと加えた後、彼女の鍵駒をそのランドマークへと移しました。



資材トークンと名誉トークン

資材トークンには、木材、大理石、金の3種類があります。これらは、ランドマーク（大理石や金が必要です）や白色の建築物タイルである住居（木材が必要です）を建築する際に必要となります。



名誉トークンには、銅、銀、金の3種類があります。プレイヤーは、ランドマークを購入する際にこれらを使用することで、勝利点を得ることができます。



資材トークンはいつでも購入と売却ができ、名誉トークンがいつでも売却のみが行なえます。この購入および売却には、自分のついたての土台部分に示された表を使用します（赤字が購入金額、白字が売却金額）。



ゲーム開始時には、すべての資材トークンがボード上にあるため、まだ資材トークンの購入を行うことができないことに注意してください。これらは、ゲームが進行することにより購入可能となります。資材トークンを支払った際には、それらをボードの隣の共通サプライへと置きます。ここにある資材トークンは、すべてのプレイヤーが購入できるようになります。名誉トークンを支払った場合には、それをゲームから取り除きます。

利益

自分の鍵駒を建築物やランドマークへと移し、そのコストを支払った後、手番プレイヤーは数種類の利益を得ることができます。

- 建築物を購入した際、その建築物の隣に資材トークンもしくは名誉トークンがあれば、即座にそれを取って自分のついたての内側に置きます。既にその建築物の隣のトークンが取られていた場合、何も得ることができません。
- 価値1もしくは2の建築物を購入した際、ボーナススタイルの自分のボーナスミープルを前進させ、ボーナススタイル1枚を無料で獲得することができます。価値3の建築物を購入した際は、先に2フラン分のコインを支払った後、同様にボーナススタイル1枚を獲得することができます。このページの「ボーナススタイル」の項目も参照してください。



- 価値8の建築物を購入した際、即座に2勝利点を獲得します。



- ランドマークを購入した際、そのランドマークに示されている3つの名誉ボーナスそれぞれについて、自分のついたての内側から、対応する種類の名誉トークンを最大1枚ずつ支払う（ゲームから取り除く）ことができます。これにより、対応する名誉ボーナスに示された勝利点を得ます。

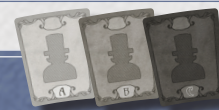


例：ジュリーは、Bellevilleに既にある価値10のランドマークの上側に、新たに価値15のランドマークを建築しました。彼女は15フラン分のコインと金2個、大理石1個を支払い、彼女の鍵駒をそのランドマークの上に移しました。彼女は自分の金の名誉トークン2枚を支払うことに決め、5勝利点×2枚=10勝利点を得ます。



ボーナススタイル

ボーナススタイルは、価値1か2か3の建築物を購入することにより、獲得することができます。ボーナススタイルを獲得する際には、自分のボーナスミープルを、ボーナストラックに沿って、獲得したいボーナススタイルのマスまで進めます（マスをいくつ飛ばしても構いません）。その後、そのタイルを取り、自分のついたての内側へと置きます。複数枚のタイルが重ねられているマスへと自分のボーナスミープルを進めた場合、そのマスの一番上のタイル1枚のみを獲得します。複数のボーナスミープルが同じマスにあって構いませんが、ボーナスミープルを移動させる先のマスには、まだタイルが1枚以上残っていなければなりません。



重要：プレイヤーは、自分のボーナスミープルを、トラックに沿って前方向にのみ進めることができます。自分のボ



ナスミープルがあるマスまで進めた場合、そのプレイヤーは、そのマスより後ろのマスにあるボーナススタイルを獲得することができなくなるのです！自分のボーナスミープルがボーナストラックの30番のマスにある場合、それ以上ボーナスミープルを進めて、ボーナススタイルを獲得することはできません。

獲得したボーナススタイルは、即座に、もしくは以降自分の手番中であればいつでも、その効果を発動させることができます。効果を発動させた場合、そこからの利益を即座に得た後、そのボーナススタイルをゲームから取り除きます。

例外：27番のボーナススタイルの効果は、ゲーム中に発動させることはできません。この効果は、ゲーム終了時の得点計算の際に発動します。

同じ番号のボーナススタイルを、同じプレイヤーが同時に2枚以上持つことはできません。一部のボーナススタイルの効果により、一度止まったマスのボーナススタイルを再び獲得する機会を得ることはありますが、その際も、ついたての内側に持っている番号のボーナススタイルを取らないように注意してください。

また、ボーナススタイルにより資材や名誉がもたらされる場合、実際の資材トークンや名誉トークンを取るのではなく、コストの支払いや売却の際に、そのボーナススタイル自体を、示されている資材や名誉として消費することに注意してください。ボーナススタイルの一覧は、8ページの付録に掲載しています。



例：シャーロットは、価値2の建築物を購入し、ボーナス
タイル1枚を獲得する権利を得ました。彼女は自分の
ボーナスミールを18番のマスのボーナススタイル上へ
と動かし、それを取って自分のついたての内側へと置き
ます。数手番後、彼女は異なる3枚の価値4の建築物の
上に、自分の鍵駒を1個ずつ置いている状態になりまし
た。彼女は先程のボーナススタイルの効果を発動させるこ
とに決め、15勝利点を獲得しました。



3. ゲーム終了タイル1枚を取る

すべての建築物タイルの山が尽きている場合のみ、**鍵駒を配置したり移したりする代わ
りに**、ゲーム終了タイル1枚を取ることができます。ボード横のすべての裏向きのゲーム終
了タイルを確認し、そこから1枚を**選択して**取り、自分のついたての内側へと置きます。取ったゲーム終了タ
イルは、即座に、もしくは以降自分の手番中であればいつでも、その効果を発動させることができます。そ
の後、そのタイルをゲームから取り除きます。



ボード横のゲーム終了タイルは、常時裏向きのままにしておきます。このアクションを実行したプレイヤー
は、ボード横にあるすべてのゲーム終了タイルの表面を確認することができますが、他のプレイヤーはど
のタイルが残っているかを知ることはできません。

また、ゲーム終了タイルにより資材や名誉がもたらされる場合、実際の資材トークンや名誉トークンを取
るのではなく、コストの支払いや売却の際に、そのゲーム終了タイル自体を、示されている資材や名誉と
して消費することに注意してください。ゲーム終了タイルによりコインがもたらされる場合は、共通サブライ
イから対応する金額のコインを得ます。ゲーム終了タイルにより勝利点がもたらされる場合は、勝利点ト
ラック上の自分の勝利点ディスクを、対応するマス数だけ進めます。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが最後のゲーム終了タイルを取った場合、ゲーム終了の
条件が満たされます。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで通常通り手番
を続け、**すべてのプレイヤーがゲーム中にいった手番の回数が等しくなるよう
にします。その後、すべてのプレイヤーは最後の手番を1回ずつ実行します。**こ
れは、各プレイヤーがまだ使用していないボーナススタイルを使用することができ
る、最後の機会です。

ゲーム終了タイルが残っていない状態で手番が回ってきたものの、手元に鍵駒
が残っておらず、十分なコインも残っていない場合、そのプレイヤーは手番のアク
ションを行うことができません。この場合、**そのプレイヤーの手番は飛ばされます。**

また、ゲーム終了タイルが残っていない状態で手番を迎え、アクションの実施に
必要な鍵駒またはコインも持っているが、いずれのアクションを行いたくない場
合、(例えば、自分の鍵駒を移動させるのに十分なコインが手元にあるものの、
その移動を行っても自分の勝利点を伸ばすことができず、むしろコインを支払う
ことで、27番のボーナススタイルから得られる勝利点が下がってしまうような場合
が考えられます) そのプレイヤーは**以降の手番をすべて放棄し、ゲームから離
脱することができます。**

最終得点計算

- 27番のボーナススタイルを持っているプレイヤーは、自分が持っているコイン1
フランにつき1勝利点を得ます。
- 各プレイヤーは、勝利点タイルの置かれている各地区について、その地区内
に**1枚以上の建築物またはランドマークを所有している場合**、追加の勝利点
を獲得することができます。プレイヤーは、その地区内にある、自分の鍵駒が
置かれているすべての建築物とランドマークの価値を足し合わせます。その
地区内の価値の合計が1番目／2番目／3番目に高いプレイヤーは、その地
区の勝利点タイルに示されている1番目／2番目／3番目に高い勝利点を得
ます。価値の合計が4番目に高いプレイヤーは、勝利点を獲得することがで
きません。価値の合計が同点の場合、それらのプレイヤーで、その地区内に

ある自分の建築物またはランドマークのうち、最も価値の高いものの価値を
比べ、より高い価値のものを持っているプレイヤーが、より高い順位に付きま
す。それも同じ場合(16番のボーナススタイルが使用されたため)、それらのプ
レイヤー全員が該当する順位の勝利点を得て、以下の順位がその人数に対
応した分だけ飛ばされます。

例1：Batignollesの地区について、ゲーム終了時の勝利点計算を行います。
その地区内の価値の合計は、ルイスが13(11+2)、ラファエルが10(5
+4+1)、ジュリーが13、シャーロットが3でした。ルイスとジュリーは1位の
座を巡って同点ということになりますが、最も高い価値のものを比較すると、
ジュリーが(価値13)がルイス(価値11)を上回っているため、ジュリーが20
勝利点を得ます。ルイスは10勝利点を、ラファエルは5勝利点を得ます。



例2：次に、Montmartreの地区について、ゲーム終了時の勝利点計算を行います。
その地区内の価値の合計は、ルイスが16(11+5)、ラファエルが21(15
+3+3)、ジュリーが8、シャーロットが21(15+4+2)でした。ラファエルと
シャーロットは1位の座を巡って同点ということになります。さらに両者とも、
その地区内に所有している最も価値の高いタイルが同じもの(ルーブル)
でした。この場合、両者共が16勝利点を得て、8勝利点はどちらのプレ
イヤーにも与えられず、ルイスが4勝利点を得ます。



2人プレイ時の重要な変更点：その地区内の価値の合計が2番目に高いプレイヤー
は、その合計が1位のプレイヤーの合計の**半分以上**である場合にのみ、その地区か
らの勝利点を得ることができます。

すべての地区で勝利点の計算を行った後、**獲得している勝利点が最も高いプ
レイヤーが勝者となります！**同点の場合、それらのプレイヤーのうち、持って
いるコインの合計金額が最も高いプレイヤーの勝利となります。それも同額の場
合、それらのプレイヤーのうち、ボード上に所有しているすべての建築物とランド
マークの価値の合計が最も高いプレイヤーの勝利となります。それも同値の場
合、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。

クレジット

ゲームデザイン：Wolfgang Kramer, Michael Kiesling / アートワーク：Andreas Resch / プロジェクト管理：Rudy Seuntjens /
アート・ルールブック監修：Rafael Theunis / 内箱デザイン：Meeplemaker / 編集：Eefje Gielis / 校正：Ori Avtalion, Dave Moser
日本語版発売元：株式会社ケンビル 福岡県久留米市荒木町荒木1532-1
ご質問や内容物の不足については、こちらまでお問い合わせください。shop@kenbill.com



付録: ボーナスタイル

ここには、すべてのボーナスタイルとその効果の一覧を掲載します。以下の点に注意してください。

- ボーナスタイルは、即座に、もしくは以降自分の手番中であればいつでも、その効果を発動させることができます。
- 同じ番号のボーナスタイルを2枚持つことはできません（各プレイヤーはゲーム中、同じ番号のボーナスタイルを2回取ることはできません）。
- ボーナスタイルの効果を発動させた場合、**即座に**その利益を得て、それを**自分のついたての側に表向きで置いておきます**。
- ボーナスタイルにより資材や名誉がもたらされる場合、実際の資材トークンや名誉トークンを取るのではなく、コストの支払いや売却の際に、そのボーナスタイル自体を、示されている資材や名誉として消費することに注意してください。



1・5・7・12・22番:示されているだけのコインや勝利点を得ます。



2・3・4番:このタイルを、示されている種類の資材トークン1枚分として扱います。建築物やランドマークの購入のために使用したり、売却してコインを得たりすることができます。



6・11・15・18・26・28番:効果の発動時点で自分が所有している、示されている価値を持つ建築物1枚につき、示されているだけの勝利点を得ます。



8番:このタイルを、任意の1種類の名誉トークン1枚分として扱います。ランドマークの購入時に支払って勝利点を得たり、売却してコインを得たりすることができます。



9番:鍵駒を移す際、自分の別の鍵駒1個が既に置かれている建築物もしくはランドマーク上へと、鍵駒を移すことができます。コストは通常通り支払わなければならない、獲得できるものがあれば利益も獲得することができます。このタイルにより、同じ建築物やランドマークを2回所有した場合、あらゆる得点計算や効果の解決において、その価値や枚数は2回分計算されます。



10番:このタイルを、任意の1種類の資材トークン1枚分として扱います。建築物やランドマークの購入のために使用したり、売却してコインを得たりすることができます。



13・14番:示されている金額のコインを支払うことで、共通サプライから自分の追加の鍵駒1個を取り、自分のついたての内側へと置くことができます。



16番:鍵駒を移す際、他のプレイヤーの鍵駒1個が既に置かれている建築物もしくはランドマーク上へと、鍵駒を移すことができます。コストは通常通り支払わなければならない、獲得できるものがあれば利益も獲得することができます。



17番:ボードから任意のボーナスタイル1枚を取り(29番や30番のものでも構いません!)、自分のついたての内側へと置きます。自分のボナスミープルは、現在のマスから動かしません。



19番:このタイルを、任意の種類の名誉トークン2枚分として扱います。ランドマークの購入時に支払って勝利点を得たり、売却してコインを得たりすることができます。



20番:効果の発動時点で自分が所有している、未使用のボーナスタイル(このタイルは含みません)1枚につき、2人プレイ時には1勝利点、3人プレイ時には2勝利点、4人プレイ時には3勝利点を得ます。所有しているボーナスタイルの裏面を上にして、他のプレイヤーに持っている枚数を示してください(表面を公開する必要はありません)。



21番:このタイルを、任意の種類の資材トークン2枚分として扱います。建築物やランドマークの購入のために使用したり、売却してコインを得たりすることができます。



23番:同じ種類の名誉トークン2枚のセットを、望む組数だけ支払います(ゲームから取り除きます)。そうした1組ごとに、2人プレイ時には2勝利点、3人プレイ時には3勝利点、4人プレイ時には4勝利点を得ます。この支払いに、名誉トークンとして扱えるボーナスタイルやゲーム終了タイルを用いることはできません。



24番:同じ種類の資材トークン2枚のセットを、望む組数だけ支払います(共通サプライに戻します)。そうした1組ごとに、2人プレイ時には2勝利点、3人プレイ時には3勝利点、4人プレイ時には4勝利点を得ます。この支払いに、名誉トークンとして扱えるボーナスタイルやゲーム終了タイルを用いることはできません。



25番:自分のボナスミープルを、ボナストラックに沿って1~5マス分後退させ、そこにあるボーナスタイルを得ます(この際、まだボーナスタイルが1枚以上残っているマスだけを1マスとカウントします)。同じ番号のボーナスタイルを2回以上取ることはできない点に注意してください。



27番:ゲーム終了時、自分が所有しているコイン1フラン分につき1勝利点を得ます。このタイルは、ゲーム中に効果を発動させることはできません。



29番:効果の発動時点で自分が所有しているランドマーク1枚につき8勝利点を得ます。



30番:効果の発動時点で自分が所有している建築物やランドマークについて、異なる種類のものが4/5/6/7枚以上あれば、10/15/20/25勝利点を得ます(ランドマークはすべて同じ種類のものとみなします)。

例:ラファエルはカフェ(赤色)を1枚、パン屋(茶色)を3枚、ホテル(青色)を2枚、劇場(黄色)を1枚、ランドマークを2枚(リュクサンブール公園とエッフェル塔)所有しています。彼は異なる5種類の建築物・ランドマークを所有しているため、このタイミングでこのタイルの効果を発動させることで、15勝利点を獲得することができます。