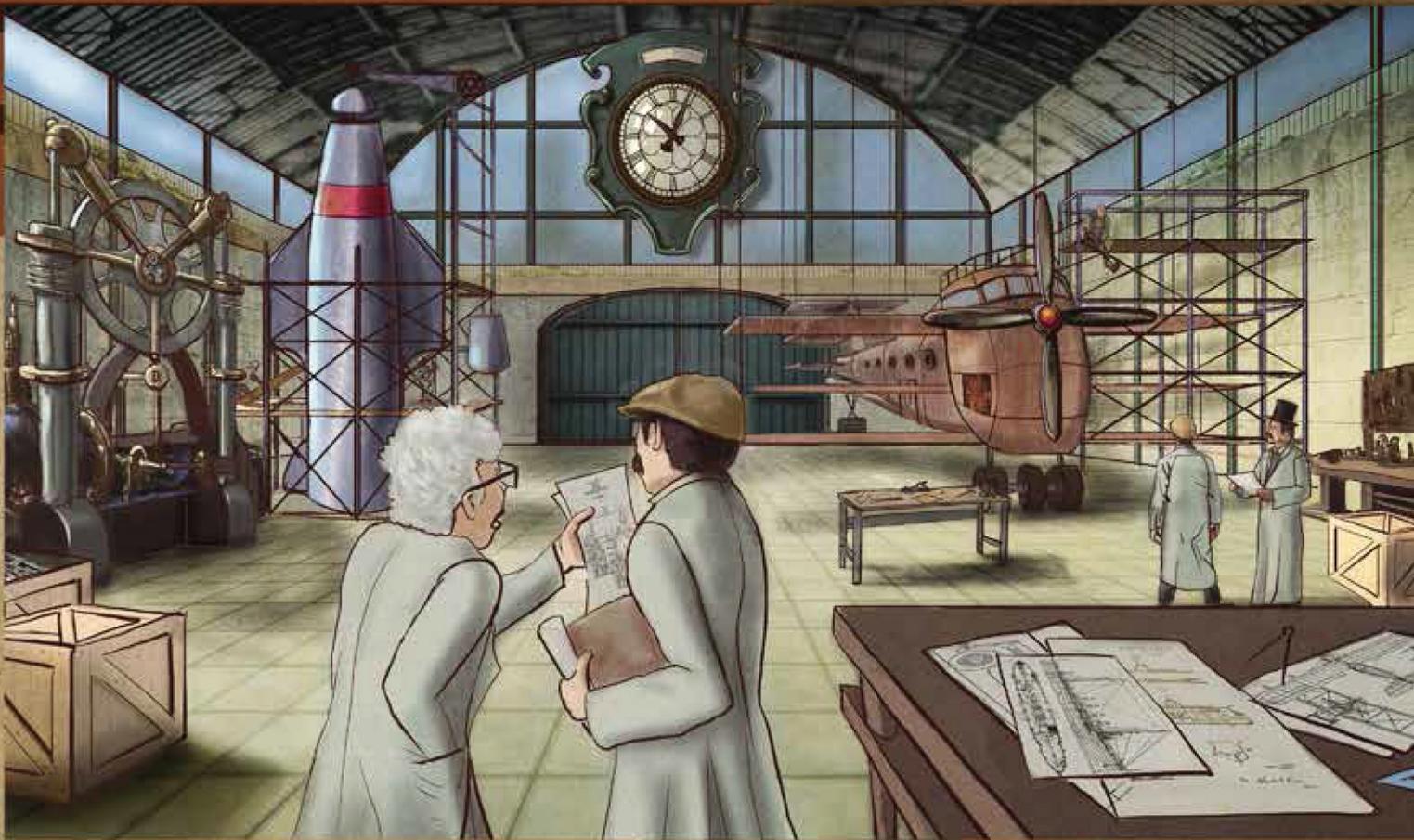


EXPO 1906

エキスポ 1906



RULES

CREDITS

Designers: Remo Conzadori, Nestore Mangone

Artwork: Erebus (Giorgio De Michele)

Proofreading: Dave Thorby

Authors wish to thank Stefania Aggazio, Valentina Bria, Luigi Maiolino, Battista Aversa and Giuseppe Zaccaro for their support during development and playtesting.

If you have comments, questions or suggestions, please write us at:

Gotha Games Ltd

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

Or contact us via email at info@gothagames.co.uk

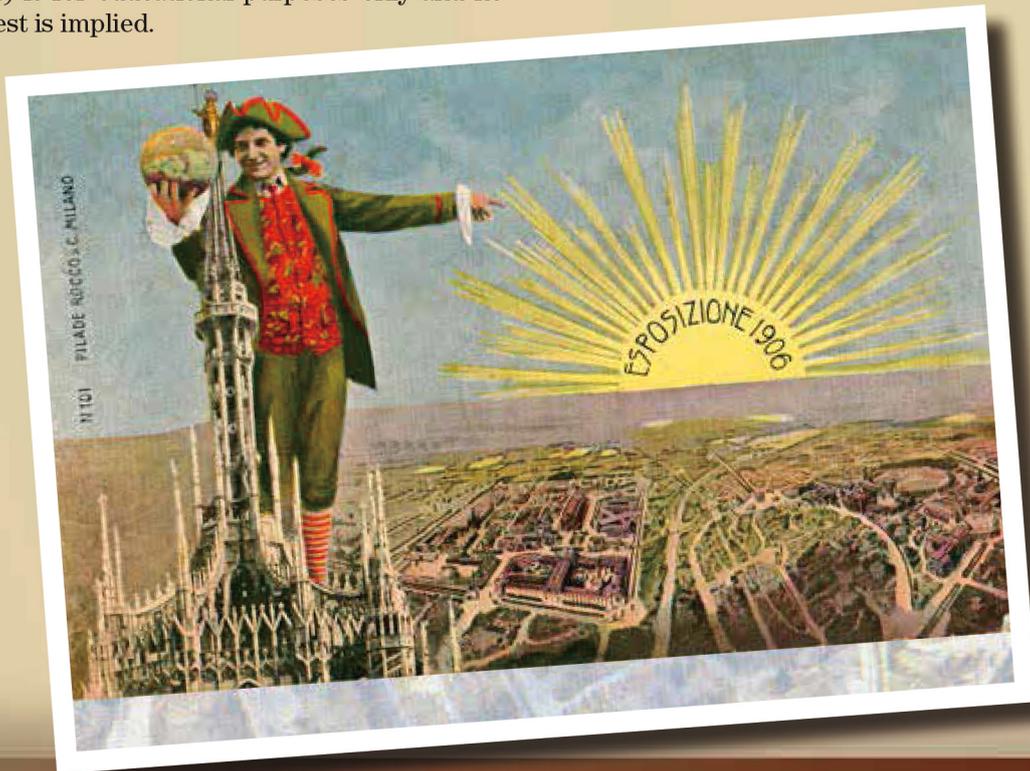
Note: none of us has English as his first language; we made every effort to produce a solid rulebook in plain English and we hope that some inevitable grammar errors will be forgiven.

TRADEMARKS

Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners.

Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.



EXPO
1906

EXPO 1906

発明と技術的進歩の、非常に複雑なゲーム

プレイ人数：1～4人

プレイ時間：60～90分

対象年齢：14歳以上

20世紀初頭のミラノ——この都市は今、この星の最高の知性たちの来訪に間に合わせるため、200を越えるビルを急ピッチで建設しています。1906年万国博覧会が迫っているのです。40の展示国家の1つとして、あなたは自国の技術者と科学者が世界を感動させると確信しています。最も印象的な技術的進歩を展示するのは誰でしょう？ 壮大な蒸気力と、より優雅で効率的な電力——普及するのはどちらのエネルギー源でしょう？ あなたは他の競争国家を圧倒し、名声と栄光を得ることができるでしょうか？

内容物

ゲームボード1枚

研究所ボード4枚（4色各1枚）

プレイヤートークン20枚（4色各5枚）

技術タイル13枚

計画タイル30枚

資源タイル96枚

スクラップタイル20枚

審査員タイル16枚

手番順／+30VPタイル4枚

アクションカード24枚（4色各6枚）

強化アクションカード5枚

追加VPチップ6枚



ゲームボード

ゲームボードには以下のエリアがあります。

1. 財源トラック

このトラック上にあるトークンの位置は、そのプレイヤーが支払うことができる資金の額を示します。お金は資源を獲得したり、技術や計画を購入したりするために使われます。

2. 名声トラック

このトラック上にあるトークンの位置は、そのプレイヤーが現在持っている勝利点（VP）を示します。ゲーム終了時、最も多くのVPを持っているプレイヤーが勝者となります。

3. 学院

獲得できる計画タイルや技術タイルはこのエリアに置かれます。ゲーム中、プレイヤーは博覧会で展示したい計画や、それらの計画の完成を早めるための技術を獲得します。

4. 鉄道駅

資源タイルはこのエリアに置かれます。各スペースには1枚の資源タイルが置かれ、その総数はプレイ人数によって決まります（ボード上に示されています）。資源は計画を完成させるために必要です。

5. 審査員

審査委員会は万国博覧会中に展示された発明品を評価します。ゲーム終了時、委員会は蒸気力を使っている計画と電力を使っている計画のどちらが好みかを示します。

委員会には12の席があり、2席はゲーム開始時から埋まっています。プレイヤーはこれらのスペースに審査員タイルを置くことで、委員会に影響を与えることができます。

注意：“蒸気力”という用語は蒸気機関のほかに、火力や熱エネルギーを力学的エネルギーに変換し、力学的仕事をさせるために使えるすべての装置を指しています。

6. 特許局トラック

特許局はプレイヤーによる発明品発表の進捗度を記録するために使われ、6本の主要な進歩ラインに分かれています。

材料技術：	 鋼鉄 または  銅
労働過程：	 手作業 または  自動化
科学的方法論：	 科学 または  実証

ゲーム中、プレイヤーは完成させた計画からより多くのVPを得るために、そしてゲーム終了時に追加VPを得るために、いくつかの進歩ラインで第一人者になろうとします。

研究所ボード

各プレイヤーは研究所ボードを1枚持ちます。プレイヤーはこの上に計画、技術、資源タイルを置いて、他プレイヤーより優れた計画をより多く完成させようとしています。

ゲーム開始時には、研究所ボードにはスクラップタイル（以前の失敗した計画の残骸を表しています）が置かれています。プレイヤーはそれらを取り除くか、その周りで計画を進めるかしなければなりません。

タイトル

このゲームには資源、計画、技術、スクラップ、審査員という5種類のタイトルがあります。

				
<p>資源 このゲームにおける資源は棒鋼、銅棒、労働者、自動機械、実証研究、科学研究、蒸気力、電力です。 各タイトルには2種類の資源が示されており、2辺はそのうち1種類の資源を2つもたらし、他の2辺はもう1種類の資源を1つもたらしします。</p>	<p>計画 計画タイトルは5種類の形（L字、T字、S字、I字、正方形）を持っています。各計画を完成させるには、常にさまざまな数と組み合わせの4種類の資源を必要とします。完成したとき、その計画は示されているVPをもたらします。</p>	<p>技術 技術タイトルは2種類あります。資源技術は、そのタイトル上に示されている資源を示されている数だけ、隣接しているすべての計画にもたらしします。強化技術はゲーム中のアクションの効果強化します。</p>	<p>スクラップ スクラップタイトルはゲーム開始時に研究所ボード上に置かれ、「研究所」アクションによってのみ取り除くことができます。</p>	<p>審査員 審査員タイトルはラウンド終了時にランダムに引かれるか、手番プレイヤーによって選ばれます。審査員タイトルには蒸気力が電力のいずれかのアイコンが描かれています。</p>

ゲームの目的

プレイヤーは、ゲーム終了時に他プレイヤーより多くのVPを獲得することによって勝利します。VPは計画の完成や、特許局での前進によって得ることができます。計画を完成させるため、プレイヤーはお金を払って資源や計画を購入し、それらを適切な組み合わせで研究所ボード上に置かなければなりません。計画の完成を早めるため、プレイヤーは技術を獲得することができますが、そうした場合には研究所ボード上で利用可能なスペースを慎重に管理する必要があります。また、特許局でトークンを右に進めたり、特定のボーナス条件を満たしたりすることでもVPを得ることができます。

ゲームの準備

1. ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
2. 資源タイトルと審査員タイトルを個別によく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボードの横に置きます。必要な枚数の資源タイトル（ソロゲーム：3枚、2人ゲーム：6枚、3人ゲーム：9枚、4人ゲーム：12枚）を山から引き、ゲームボード上の鉄道駅にある各ボックスに1枚ずつ置いて表向きにします。
3. 計画タイトルを形ごとに分けて個別によく混ぜ、個別の山にしてゲームボードの横に置きます。各形の計画タイトルを、ゲームボード上の学院エリアにある対応するスペースに1枚ずつ置きます。学院エリアの上段にあるスペースにすべての技術タイトルを置きます。
4. 各プレイヤーに手番順タイトルを1枚ずつランダムに配り、手番順を決めます。手番順はスタートプレイヤーから時計回り順になります（その順番でテーブルの周りに座り直します）。
5. スタートプレイヤーから手番順に、各プレイヤーは1色を選び、その色の研究所ボード、アクションカード6枚、トークン5枚を取ります。各プレイヤーは特許局の一番左にある縦長のスペース（スペース1）に

トークンを3枚置き、名声トラックのスペース0にトークンを1枚置きます。また、財源トラック上で手番順に応じたスペース（スタートプレイヤー：3ドル、2番手プレイヤー：4ドル、3番手プレイヤー：5ドル、4番手プレイヤー：6ドル）にトークンを1枚置きます。

6. 各プレイヤーはスクラップタイトルを5枚取り、研究所ボード上の示されているスペースに置きます。

7. 審査員タイトルを山から2枚引き、審査員エリアの最初の2スペースに表向きで置きます。追加VPチット6枚をゲームボードの横に置きます。

ここからゲームを始めます。スタートプレイヤーは1ラウンド目の最初の手番をプレイします。



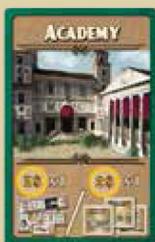
EXPO 1906



鉄道駅

プレイヤーは鉄道駅エリアから、資源タイルを3枚まで購入することができます。1枚目には1ドル、2枚目には2ドル、3枚目には3ドルを支払わなければなりません。

購入した資源タイルは手元に置き、全プレイヤーに見えるようにします。



学院

プレイヤーは2ドルを支払い、学院エリアから計画タイル1枚か技術タイル1枚を購入することができます。購入したタイルは手元に置き、全プレイヤーに見えるようにします。



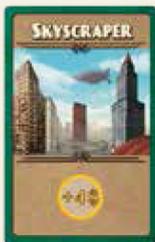
研究所

プレイヤーはタイルを3枚まで、手元から取って研究所ボード上に置くか、研究所ボード上から取り除くことができます。両方を組み合わせることもできます（たとえば研究所ボード上からタイルを1枚取り除き、手元のタイルを研究所ボード上に2枚置くことができます）。取り除いたタイルは捨て札となります。スクラップタイルは取り除くことのみできます。**完成した計画が未完成になってしまうようなタイルを取り除くことはできません。**



専門誌

特許局で、自分のトークンを計3スペース進めます。組み合わせることもできます（たとえばトークン1枚を自動化ライン上で1スペース進め、別のトークンを鋼鉄ライン上で2スペース進めることができます）。



超高層ビル

財源トラック上で自分の資金を4ドル増やします。



会議室

プレイヤーは現在のラウンドを終了させ、以下の4つのうち異なる2つを実行します。

・自分の研究所ボード上でタイル（計画、資源、技術）を3枚まで再配置（回転や移動）します。**完成した計画が未完成になってしまうようなタイルを再配置することはできません。**

・資金を1ドル増やします。

・特許局で自分のトークン1枚を1スペース進めます。

・審査員タイルを1枚選び、表向きで審査員エリアに置きます（そのあと山を混ぜ直します）。

選んだ2アクションを実行したあと、再編成フェイズに進みます。

ゲームの進行

ゲームは最長で10ラウンド続きます。各プレイヤーはラウンドごとに数字番をプレイすることができます。ラウンドが終わるまで、プレイヤーは時計回り順に1手番ずつプレイしていきます。誰かが「会議室」カードをプレイしたとき、そのラウンドは終了します。

プレイヤーの手番

自分の手番中、プレイヤーは手札からアクションカードを1枚プレイし、表向きで手元に置かなければなりません（それまでにプレイしたカードに重ねて山にします）。プレイヤーはそのカードに示されているアクション（左表参照）を実行し、そのあと左隣のプレイヤーの手番となります。

重要！

手番プレイヤーは、右隣のプレイヤーが直前にプレイしたカードと同じカードをプレイすることはできません！

プレイヤーは、各ラウンドの自分の1手番目に「会議室」をプレイすることはできません！

計画と資源

プレイヤーは「学院」カードをプレイし、資金を2ドル減らして、計画タイルを1枚得ることができます。

プレイヤーは「鉄道駅」カードをプレイして資源タイルを得ることができます。コストは購入する枚数によって決まります（左表参照）。

「研究所」カードをプレイしたとき、プレイヤーは計画タイルや資源タイルを研究所ボード上の空きスペースに置くことができます。計画タイルは常に研究所ボード上で4スペースを占有しますが、その形はさまざまなので、効率的に配置しなければなりません。

資源タイルは研究所ボード上で1スペースしか占有しません。各資源タイルは斜めに2分割されており、それぞれが2辺に沿って、示されている種類の資源を示されている数だけもたらします。計画タイルに接したとき、資源タイルは隣接している種類の資源を示されている数だけ、その計画に供給します（同じ資源をもたらず2辺を1つの計画に隣接させても、2倍の資源を供給したりはしません）。資源タイルをうまく回転させて配置すれば、1つの計画に2種類の資源を供給したり、同じ種類の資源を異なる2つの計画に供給したりすることができます。



左図の資源タイルは実証研究2つをセロファン計画に供給しますが、銅は供給しません（銅資源はこの計画に隣接していません）。

左図のように回転させれば、この資源タイルはセロファン計画に実証研究2つと銅1つを供給します。

必要な種類の資源が十分な数だけ隣接したとき、その計画は完成したと見なされます。辺が接しているものだけを考慮に入れ、角同士のつながりは考慮しません。



例

セロファンを発明するために、プレイヤーはこの計画タイルに実証研究2つ、自動化2つ、銅1つ、蒸気力2つの資源を隣接させなければなりません。タイルAを適切に回転させることで、プレイヤーは銅1つと実証研究2つを供給することができました。タイルBは必要な自動化資源2つを供給しつつ、始まったばかりの電話計画に電力資源を1つ供給します（電力を供給する辺が2辺とも接していますが、電力を2つ供給したりはしません）。タイルCは必要な蒸気力資源を供給します。セロファンは発明され、博覧会に展示されます。タイルC上で余った科学研究資源は、今のところは役に立ちません。電話計画は、完成までにさらなる資源を必要とします。

技術

プレイヤーは「学院」カードをプレイし、資金を2ドル減らして、技術タイルを1枚得ることができます。プレイヤーは学院エリアに残っている技術タイルの山から任意の1枚を選んで得ることができます。

「研究所」カードをプレイしたとき、プレイヤーは獲得した技術タイルを自分の研究所ボード上の空きスペースに置くことができます。技術タイルは研究所ボード上に置いたあとでのみ利益をもたらします。技術タイルは研究所ボード上で4スペースを占有します。

技術タイルには以下の2種類があります。

- ・資源技術は、隣接しているすべての計画に2種類の資源を2つずつ供給します。または、「燃焼機関」か「電池」の場合、隣接しているすべての計画に1種類の資源を4つずつ供給します。

- ・強化技術は、プレイヤーのアクションの効果を強化します。強化技術タイルを研究所ボード上に置いたとき、プレイヤーは即座に対応するアクションカードを強化版に交換します。対応するアクションカードが手札にある場合、強化版カードを手札にします。対応するアクションカードがすでにプレイ済みになっている場合、強化版カードを手元に置きます。古いカードは捨て札にします。

例

「燃焼機関」技術タイルは、隣接しているすべての計画に蒸気力を4つ供給します。下図の場合はセロファンと腹腔鏡に供給しており、これらの計画に必要な蒸気力は満たされています。

「鉄道駅の強化」技術タイルは「強化鉄道駅」カードをもたらします。このタイルが計画タイルに接しているかどうかには意味はありません。

セロファン計画は完成間近です——あとは自動化が2つだけ必要です。腹腔鏡計画にはもう少し時間がかかるでしょう——これにはまだ実証研究1つ、自動化2つ、銅2つが必要です。

「燃焼機関」は隣接している各計画に蒸気力を4つずつ供給することに注意してください。1種類の資源を4つ必要とする計画はないので、これは過剰なように見えます。しかし、将来の拡張でこの技術タイルが完全に役立つようになるかもしれません。



強化版鉄道駅

プレイヤーは鉄道駅エリアから、資源タイルを3枚まで購入することができます。1枚目と2枚目にはそれぞれ1ドル、3枚目には2ドルを支払わなければなりません。



強化版学院

プレイヤーは2ドルを支払い、計画タイル1枚か技術タイル1枚を購入することができます。このアクションを実行したとき、プレイヤーは鉄道駅から任意の資源タイルを無料で1枚得ます。



強化版研究所

プレイヤーは自分の研究所で、タイルを4枚まで配置／除去することができます。



強化版専門誌

特許局で、自分のトークンを計4スペース進めます。ライン間を移動するとき、支払う額を1ドル減らします。



強化版超高層ビル

自分の資金を6ドル増やします。



特許局

特許局エリアは、公報での論文発表や特許申請の進み具合を表しています。

ここには8つの資源のうち6つを表しているトラックがあります。
 材料技術：鋼鉄または銅
 労働過程：手作業または自動化
 科学的方法論：科学または実証

ゲーム開始時に、各プレイヤーのトークン3枚が特許局の左端のスペース（スペース1）に置かれます。「専門誌」または「会議室」アクションによって、トークンはスペース1からトラック沿いに移動します。

トークンの移動ルール

トークン1枚を右に1スペース移動させるためには1移動点が必要です。「専門誌」アクションは3移動点（「強化専門誌」アクションは4移動点）、「会議室」アクションは1移動点（トークンの移動を選んだ場合）をもたらします。トークンを進めて他のトークンがあるスペースに到達した場合、進めたトークンを一番下に重ねて置きます。トークンを後退させることはできません。双方向の矢印があるスペースでのみ、プレイヤーは隣のラインへとトークンを移動させることができます（1移動点を消費した上で、通常はその矢印上に示されている額を支払わなければなりません）。これはラインからラインへと移動するための唯一の手段です。十分な移動点と、コストを支払えるだけの資金を持っている場合、プレイヤーは1アクション中に何回でもライン間を移動させることができます。各ラインに同じプレイヤーのトークンを複数置くこともできますが、第一人者によるボーナスや、ゲーム終了時に得られる追加VPを考えると、**その中で一番右にあるトークン1枚だけを考慮します。**

各ラインで一番右にトークンを進めているプレイヤーは、その種類の資源について高く評価されている第一人者と見なされます。一番右のトークンが複数ある場合、その山の一番上にあるトークンのプレイヤーが第一人者となります。

各種類の資源の第一人者は、追加のVPを得ることができます。計画を完成させるたびに、プレイヤーはその計画が必要とした、自分が第一人者である資源1種類ごとに追加の1VPを得ます。

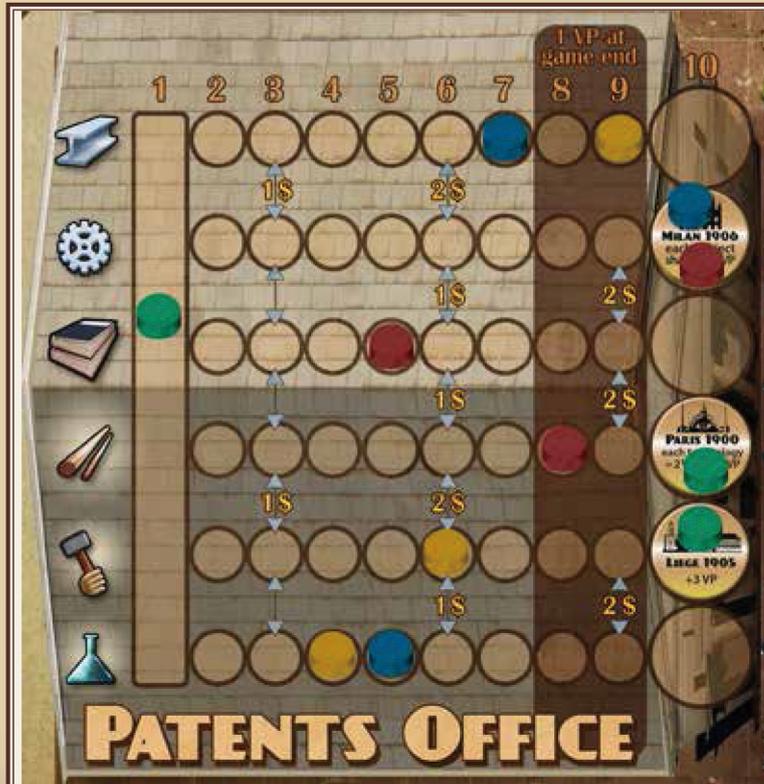


例

緑プレイヤーは実証研究、自動化、銅、蒸気力を使ってゼロファン計画を完成させました。特許局で、緑は自動化と銅の第一人者になっています。緑はこの計画から3VP、自動化の第一人者であることから1VP、銅の第一人者であることから1VPの計5VPを得ます。

各ラインの最後のスペース（スペース10）にトークンを移動させた最初のプレイヤーは、追加VPチットを1枚選んでそのスペースに置きます。

ゲーム終了時、プレイヤーは特許局にある自分のトークンの最終位置に応じた追加VPを得ます。スペース8か9にある各トークンは1VPの価値を持ちます。スペース10にある各トークンは、そのスペースにある追加VPチットに示されているVPをもたらします。



例

4人プレイゲームの終了時、特許局の状況は左図のようになりました。

緑プレイヤーは「1900年パリ」チットと「1905年リエージュ」チットの両方から追加VPを得ます。緑プレイヤーはトークンのうち1枚をスペース1から移動させなかったことに注意してください。

青プレイヤーは「1906年ミラノ」チットからVPを得ます。残念ながら、青の他のトークンはVPをもたらしません。

赤プレイヤーは「1906年ミラノ」チットと、スペース8にあるトークンからVPを得ます。「1906年ミラノ」チット上にある青のトークンは、赤がこのチットから追加VPを得るのを妨げません。

黄プレイヤーはスペース9にあるトークンからのみVPを得ます。黄が特許局に力を注がないことにしたのは明らかです。

再編成フェイズ

各ラウンドごとに、誰かが「会議室」カードをプレイしたあと、このフェイズを実行します。

「会議室」カードをプレイしたプレイヤーが審査員タイルを選ばなかった場合、審査員タイルを山からランダムに1枚引き、ゲームボード上の審査員エリアに表向きで置きます。

学院エリアに残っている計画タイルのうち、今引かれた（または「会議室」カードをプレイしたプレイヤーが選んだ）審査員タイルに示されている動力を使っていないものをすべて、対応する山の下に戻します。そのあと、学院エリアにある空きスペースに、対応する形の計画タイルを山の上から取って置きます。対応する形の計画タイルが尽きているスペースは空いたままにしておきます。

鉄道駅エリアに残っているすべての資源タイルを捨て札にし、プレイ人数に応じた数の新たな資源タイルを山から引いて、鉄道駅エリアの各スペースに1枚ずつ表向きで置きます。資源タイルが尽きた場合、捨て札をよく混ぜて新たな山を作ります。

各プレイヤーは手元にプレイしたすべてのカードを手札に戻します。

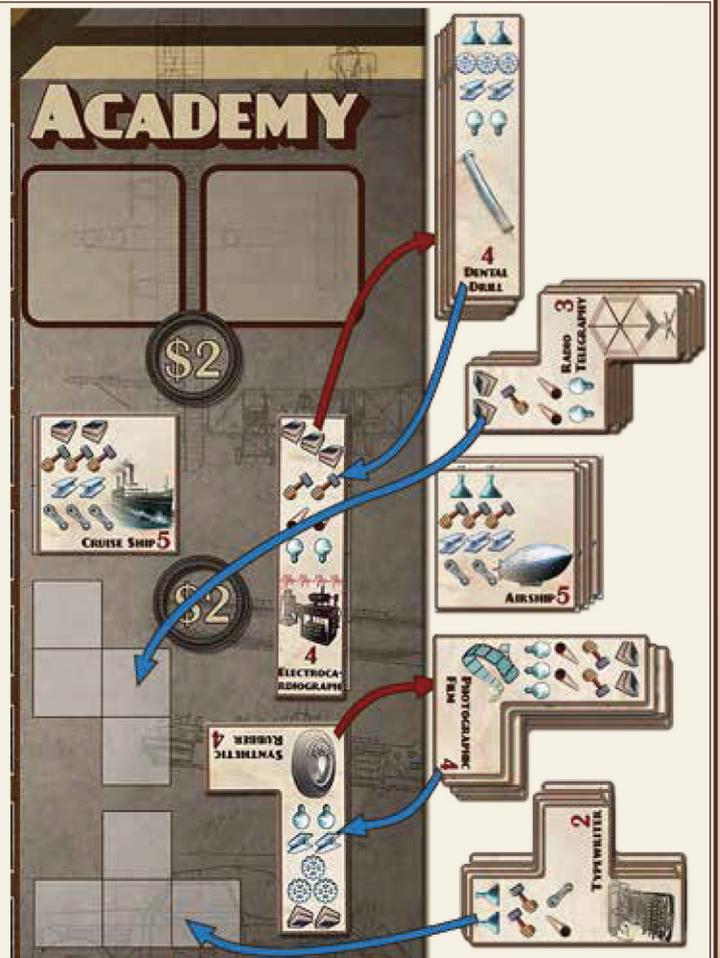
再編成が終わったあと、新たなラウンドを開始し、次のプレイヤー（「会議室」をプレイしたプレイヤーの左隣のプレイヤー）が手番を実行します。



例

赤プレイヤーが「会議室」カードをプレイし、1ドルを得て、特許局でトークンを1枚進めました。赤は審査員タイルを選ばなかったため、ここでランダムに1枚引きます。蒸気力タイルが引かれ、ボード上の審査員エリアの空きスペースに置かれました。学院エリアにはまだ、正方形の「クルーズ船」（蒸気力）、I字の「心電計」（電力）、L字の「合成ゴム」（電力）の3枚が残っています。今引かれた審査員タイルは蒸気力だったので、「心電計」と「合成ゴム」計画タイルは対応する山の下に戻されます（赤線）。蒸気力に基づく「クルーズ船」計画タイルは学院エリアに残ります。そのあと、学院エリアの空きスペース（正方形を除くすべて）に対応する形の計画タイルを置きます（青線）。

鉄道駅エリアに資源タイルが残っている場合、それらは捨て札となり、新たな資源タイルを引いて再び鉄道駅エリアを満たします。最後に、全プレイヤーは自分のアクションカードセットを手札に戻します。ここから新たなラウンドを始めます——赤プレイヤーの次のプレイヤーの手番になります。



ゲームの終了と得点計算

ゲーム中の得点

計画を完成させたとき、プレイヤーは即座に、その計画タイルに示されているVPを得ます。さらに、その計画が必要とした、自分が第一人者である資源1種類ごとに追加の1VPを得ます。獲得したVPは、ゲームボード上の名声トラックですでに示されているVPに追加されます。

ゲームの終了と最終得点計算

以下のいずれかの条件が満たされたとき、ゲームは終了します。

- ・10ラウンド目に誰かが「会議室」カードをプレイし、すべての審査員スペースが埋まったとき。
- ・特許局のすべてのラインで、最低1人のプレイヤーのトークンが最終スペース（スペース10）に到達したとき。
- ・1人のプレイヤーが自分の5つ目の計画を完成させたとき。

どの条件でゲームが終了したかにかかわらず、ゲームを終了させたプレイヤーを除くすべてのプレイヤーは、手札に残っているカードのうち1枚（「会議室」を除きます）を使って最後のアクションを実行することができます。この最終手番中は、「右隣のプレイヤーが直前にプレイしたカードと同じカードをプレイできない」という制限はなくなります（訳注：1つ目の条件でゲームが終了した場合、他プレイヤーは再編成フェイズでカードを回収しないと思われず）。

全プレイヤーが手番を終了したあと、各プレイヤーは以下のように最終得点を計算します。

ボード上にある審査員タイル上でより多く示されている動力を使っている、完成させた自分の計画1つごとに2VPを得ます。審査員タイル上で蒸気力と電力が同数の場合、誰もVPを得ません。

特許局で、スペース8か9にある自分のトークン1枚ごとに1VPを得ます。

特許局で、スペース10にある自分のトークン1枚ごとに、そのスペースにある追加VPチットに示されているVPを得ます。

重要：特許局では、各ラインごとに自分のトークン1枚からのみVPを得ます。

最も多くのVP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資金を持っているプレイヤーが勝者となります。これも同額の場合は引き分けです。

得点の要約

他プレイヤーより多くのVPを獲得したプレイヤーが勝利します。

ゲーム中、プレイヤーは計画を完成させることによって、そしてそのときに特許局で適切な資源の第一人者になっていることによってVPを得ます。

ゲーム終了時、プレイヤーは審査員に選ばれた動力を使っている完成させた計画と、特許局でスペース8～10にある自分のトークン（ラインごとに1枚のみ）から追加のVPを得ます。

例

ゲームは終了し、ボード上の審査員エリアには蒸気力タイルが7枚、電力タイルが5枚あります。特許局の状況は7ページの例の通りです。最終得点計算前に、緑は17VP、青は24VP、赤は21VP、黄は21VPを持っています。

蒸気力に基づく完成させた計画を2つ持っていたので、緑と赤はそれぞれ4VPを得ました。青はそのような計画を1つだけ持っていたので、2VPを得ました。黄は蒸気力に基づく計画4つから8VPを得ました。

そのあと、特許局でのトークンの位置による得点を計算します。

緑は「1900年パリ」チット上の自分のトークンから4VP（自分の研究所ボード上に技術タイルを2枚置いていました）、「1905年リエージュ」チット上の自分のトークンから3VPを得ました。緑の最終得点は28VPです。

青は「1906年ミラノ」上の自分のトークンから3VP（研究所ボード上に3種類の形の計画タイルを置いていました）を得ました。青の最終得点は29VPです。

赤は「1906年ミラノ」上の自分のトークンから5VP（研究所ボード上に5種類すべての形の計画タイルを置いていました）、銅ラインのスペース8にある自分のトークンから1VPを得ました。赤の最終得点は31VPです。

最後に、黄は鋼鉄ラインのスペース9にある自分のトークンから1VPだけを得ます。黄の最終得点は30VPです。

このため、31VPを獲得した赤プレイヤーが、この接戦の勝者です。

	ゲーム中の得点	審査員による得点	特許局	最終得点
緑	17 VP	+4	+4 +3	28 VP
青	24 VP	+2	+3	29 VP
赤	21 VP	+4	+5 +1	31 VP
黄	21 VP	+8	+1	30 VP



雑則

タイルを他のタイル上に置くことはできません。いったん研究所ボード上に置いたタイルを自由に移動させることはできません。研究所ボードからタイルを取り除くには、プレイヤーは「研究所」アクションを実行しなければなりません。また、プレイヤーは「会議室」アクションを実行して、研究所ボード上でタイル（スクラップタイルは不可）を移動させたり回転させたりすることができます。

取り除いた資源タイルは捨て札となります。ラウンド終了時に鉄道駅エリアに置く新たな資源タイルが足りない場合、取り除かれた資源タイルが再登場します。取り除いた計画タイルは対応する山の下に戻し、学院エリアの横に置かれます。取り除いた技術タイルは学院エリアに戻し、再び獲得できるようになります。

「研究所」アクションを実行して強化技術タイルを捨て札にした場合、プレイヤーは即座に、対応するカードを通常版に交換します。対応するアクションカードが手札にある場合、通常版カードを手札にします。対応するアクションカードがすでにプレイ済みになっている場合、通常版カードを手元に置きます。その強化技術タイルは学院エリアに戻します。

タイルを配置する、移動させる、除去する、または回転させるときには、タイルからタイルへと1枚ずつ順番に行います。あるタイル1枚の移動/除去/回転が終わったとき、それまでに完成した計画が未完成になる場合、プレイヤーはその移動/除去/回転を実行することはできません。

プレイしたカードのアクションを実行することは義務ではありません。たとえば「学院」カードをプレイした場合、プレイヤーは計画タイルも技術タイルも購入しなくてもかまいません。

プレイヤーは他プレイヤーの手元にあるアクションカードを調べることができません（1番上のカードだけ見ることができます）。

名声トラックは無限に伸びているものと見なします。30を超えるVPを得た場合でも、超過分のVPは失われません。+30 VPチップ（手番順タイルの裏側）を使って名声トラックの終端に到達したことを記録し、超過分のVPを名声トラックで記録します。

逆に、財源トラックは有限です。プレイヤーは13ドル以上を持つことはできません。余分なお金は失われます。

2人プレイゲーム

2人プレイゲームでは、プレイヤーは選ばれなかった色のトークンを、特許局の左端のスペース（スペース1）に6枚（ラインごとに1枚）置きます。これらは幽霊トークンと呼ばれます。

「専門誌」アクションが実行されたとき、そのプレイヤーが自分のトークンを移動させる前に、以下のステップを実行します。

- ・資源タイルの山からタイルをランダムに2枚引きます。
- ・それらのタイルに示されている資源に対応する幽霊トークンを、示されている資源の数だけ進めます（幽霊トークンはタイル上の蒸気力/電力を無視します）。
- ・引いた資源タイルを捨て札にします。

幽霊トークンが、あるラインの右端のスペース（スペース10）に最初に到達した場合、追加VPチップをランダムに1枚引いてそのスペースに置きます。

例

ボブは「専門誌」アクションを実行しました。ボブは即座に資源タイルを2枚引きました。1枚目には手作業労働者2つと電力1つが、2枚目には蒸気力2つと鋼鉄1つが示されていました。ボブは手作業労働者ラインの幽霊トークンを右に2スペース進め、鋼鉄ラインの幽霊トークンを1スペース進めました。

ソロゲーム

ソロゲームでは、プレイヤーは2人プレイゲームでの幽霊トークンに関するルールを使いますが、「専門誌」アクションを実行したときに資源タイルを山から3枚引きます。

さらに、各ラウンド開始時、プレイヤーは自分とは別の2色のアクションカードデッキ（2枚の「会議室」カードのうち1枚は取り除きます）を一緒にしてよく混ぜ、1つの幽霊デッキを作ります。このため、幽霊デッキは計11枚（「学院」「専門誌」「鉄道駅」「研究所」「超高層ビル」各2枚、「会議室」1枚）からなります。

プレイヤーは財源トラック上で4ドルを持ってゲームを開始します。プレイヤーは幽霊デッキからカードを1枚引き、そのあと自分のアクションカードを1枚プレイし、そのあと幽霊デッキからカードを1枚引き……というようにしてゲームをプレイします。ゲームのルールに従って、プレイヤーは直前に幽霊デッキから引かれたものと同じアクションカードをプレイすることはできません。同様に、プレイヤーが直前にプレイしたアクションカードと同じものが幽霊デッキから引かれた場合、次のカードを引き直します。

ラウンド開始時に幽霊デッキから「会議室」カードが引かれた場合、幽霊デッキを混ぜ直して再びカードを引きます。

幽霊デッキから「会議室」カードが引かれた場合、現在のラウンドは終了し、再編成フェイズが始まります（この場合、審査員タイルをランダムに1枚引きます）。通常通り、次ラウンドはプレイヤーから手番を実行します。

ソロゲームでは、プレイヤーは31VP以上獲得できればうまくプレイできたと言えます。

初心者プレイヤー

不慣れたプレイヤーを助けるため、以下のようになります。

新入生：ゲーム開始時、資源タイルを山からランダムに2枚引き、このプレイヤーの研究室ボード上で、任意のスクラップタイル2枚の代わりに置きます（このプレイヤーはスクラップタイルを3枚だけ使います）。

新卒者：ゲーム開始時、資源タイルを山からランダムに1枚引き、このプレイヤーの研究室ボード上で、任意のスクラップタイル1枚の代わりに置きます（このプレイヤーはスクラップタイルを4枚だけ使います）。

科学者：通常通りにプレイします。



エッフェル塔——1889年パリ

すべての得点計算（他の追加VPチップの得点計算を含みます）を行ったあと、プレイヤーは獲得した8VPごとに追加の1VPを得ます（端数切り上げ。たとえば22VPを獲得した場合、プレイヤーは追加の3VPを得ます）。



観覧車——1893年シカゴ

プレイヤーは持っている資金2ドルごとに1VPを得ます（端数切り上げ。たとえば5ドルを持っている場合、プレイヤーは3VPを得ます）。



植民地の宮殿——1897年ブリュッセル

プレイヤーは、スクラップタイルを取り除いて他のタイルで覆ったスペース1つごとに1VPを得ます。



パリのメトロ——1900年パリ

プレイヤーは、自分の研究所ボード上にある技術タイル1枚ごとに2VPを得ます（最大6VP）。



美術の宮殿——1905年リエージュ

プレイヤーはゲーム終了時に3VPを得ます。



シンプロントネル——1906年ミラノ

プレイヤーは、自分の研究所ボード上にある計画タイルの形1種類ごとに1VPを得ます。その計画が完成しているかどうかは問いません（たとえば、未完成のT字計画1枚、完成しているS字計画1枚、未完成のS字計画1枚、完成している正方形の計画1枚を置いている場合、プレイヤーは3VPを得ます）。

