

ル・アースル リファレンスシート

初期配置

- ・ボード：**2 フラン、2 魚、2 木材、1 粘土**を提供(Offer)スペースへ配置。(Short / 3 フラン、魚 3、木材 3、粘土 2、粗鉄 1、麦 1、牛 1)
- ・プレイヤー：**5 フラン、1 石炭**を所持する。(Short / 5 フラン、魚 2、木材 2、粘土 2、粗鉄 2、牛 2、石炭 2、牛皮 2)
- ・特別建物をランダムに 6 枚選び、裏向きに特別建物スペースに配置する。(Short / 使用しない)
- ・基本建物を人数 & ゲームバージョンにより使用するカードを選出し、シャッフルして 3 等分にし、それぞれを表向きにして右上の数字順(小さい数字が上)に建設提案スペースに並べる。(Short / 明るいチェックを使用する)

重要なルール

- ・**1 食料は 1 フランで代用可能**。
- ・食料調達の長期計画を持つ事はきわめて重要。
- ・購入と建設は異なる。
- ・建物の効果などから資源を直接受け取る場合は、供給(Supply)スペースから受け取る。
- ・フランはお釣りが返ってくる(両替が可能)が、**資源はお釣りが返ってこない**。
- ・端数の計算は、**プレイヤーに不利になるように計算する**。
- ・借用書は、利子(Interest)を支払えない場合か、食料を支払えない時に**限り**、受け取る事ができる。借用書 1 枚につき 4 フラン受け取る。**返済時のコストは 5 フラン**。

手番

- 1) 供給アクション
船マーカを移動する。書かれた資源を表向きに供給スペースに配置
Interest：**借用書カードの枚数に関係無く 1 フラン**支払う。
- 2) メインアクション
 - ① 供給スペースから資源を取る。
 - ② 人間マーカを移動し、建物を使用する。
場合によっては使用料を支払う事(自分の建物は使用料不要)。既にマーカが配置されている(自分のマーカ含む / **前回と同一アクションは不可**)建物は利用できない。

3) 追加アクション

自分の手番に自由なタイミングで行って良い。

① 購入

1 つ以上購入可能。購入した建物の上にマーカが置かれていた場合、持ち主に戻す。

② 売却

価値の半額で売却ができる。売却した建物は都市が所有する建物となる。

③ ローンの返済

ラウンドの終了

- ・ Harvest or No Harvest

Harvest で資源があるなら収穫が行える。

- 麦が少なくとも 1 ある場合、麦 1 受け取る。

- 牛が少なくとも 2 ある場合、牛 1 受け取る。

- ・ 食料の支払い

船の供給分を忘れない事。

- ・ 都市による建物の建設(以下のカードを**町の建物として配置**)

(ア) 通常の建物：数字の最も小さい建物。

(イ) 特別な建物：一番上の裏向きの特別な建物を表に向けて配置。

- ・ 船カード

ラウンドカードを裏向きにし、船カードとして該当する場所の一番上に配置する。

- ・ 次のラウンド

次のラウンドカードの右端に書かれている数字のプレイヤーからプレイを開始する。(1:スタートプレイヤー、2:その左隣のプレイヤー / スタートプレイヤーのマーカは移動しない)

最終アクション

- ・ **全てのラウンド終了時に全員 1 回メインアクション**

が行える。(スタートプレイヤーから開始 / 前回と同一アクションは不可 / 供給アクションはない)

- ・ 既に人間マーカが配置済みの建物も使用できる。

- ・ 購入はできない。

得点計算

以下を全て計算して、最も点数の高い人が勝利する。

- ・ 所有する建物 & 船の価値

- ・ プラス記号のある建物の効果

- ・ 所有するフラン

- ・ 所有する**借用書 1 枚につき 7 点減点**

ル・アース リファレンスシート

初期配置

- ・ボード：2 フラン、2 魚、2 木材、1 粘土を提供(Offer)スペースへ配置。(Short / 3 フラン、魚 3、木材 3、粘土 2、粗鉄 1、麦 1、牛 1)
- ・プレイヤー：5 フラン、1 石炭を所持する。(Short / 5 フラン、魚 2、木材 2、粘土 2、粗鉄 2、牛 2、石炭 2、牛皮 2)
- ・特別建物をランダムに 6 枚選び、裏向きに特別建物スペースに配置する。(Short / 使用しない)
- ・基本建物を人数 & ゲームバージョンにより使用するカードを選出し、シャッフルして 3 等分にし、それぞれを表向きにして右上の数字順(小さい数字が上)に建設提案スペースに並べる。(Short / 明るいチェックを使用する)

重要なルール

- ・1 食料は 1 フランで代用可能。
- ・食料調達の長期計画を持つ事はきわめて重要。
- ・購入と建設は異なる。
- ・建物の効果などから資源を直接受け取る場合は、供給(Supply)スペースから受け取る。
- ・フランはお釣りが返ってくる(両替が可能)が、資源はお釣りが返ってこない。
- ・端数の計算は、プレイヤーに不利になるように計算する。
- ・借用書は、利子(Interest)を支払えない場合か、食料を支払えない時に限り、受け取る事ができる。借用書 1 枚につき 4 フラン受け取る。返済時のコストは 5 フラン。

手番

- 4) 供給アクション
船マークを移動する。書かれた資源を表向きに供給スペースに配置
Interest：借用書カードの枚数に関係無く 1 フラン支払う。
- 5) メインアクション
 - ① 供給スペースから資源を取る。
 - ② 人間マークを移動し、建物を使用する。場合によっては使用料を支払う事(自分の建物は使用料不要)。既にマークが配置されている(自分のマーク含む / 前回と同一アクションは不可)建物は利用できない。

6) 追加アクション

自分の手番に自由なタイミングで行って良い。

① 購入

1 つ以上購入可能。購入した建物の上にマークが置かれていた場合、持ち主に戻す。

② 売却

価値の半額で売却ができる。売却した建物は都市が所有する建物となる。

③ ローンの返済

ラウンドの終了

- ・ Harvest or No Harvest

Harvest で資源があるなら収穫が行える。

- 麦が少なくとも 1 ある場合、麦 1 受け取る。

- 牛が少なくとも 2 ある場合、牛 1 受け取る。

- ・ 食料の支払い

船の供給分を忘れない事。

- ・ 都市による建物の建設(以下のカードを町の建物として配置)

(ア) 通常の建物：数字の最も小さい建物。

(イ) 特別な建物：一番上の裏向きの特別な建物を表に向けて配置。

- ・ 船カード

ラウンドカードを裏向きにし、船カードとして該当する場所の一番上に配置する。

- ・ 次のラウンド

次のラウンドカードの右端に書かれている数字のプレイヤーからプレイを開始する。(1:スタートプレイヤー、2:その左隣のプレイヤー / スタートプレイヤーのマークは移動しない)

最終アクション

- ・ 全てのラウンド終了時に全員 1 回メインアクション

が行える。(スタートプレイヤーから開始 / 前回と同一アクションは不可 / 供給アクションはない)

- ・ 既に人間マークが配置済みの建物も使用できる。

- ・ 購入はできない。

得点計算

以下を全て計算して、最も点数の高い人が勝利する。

- ・ 所有する建物 & 船の価値

- ・ プラス記号のある建物の効果

- ・ 所有するフラン

- ・ 所有する借用書 1 枚につき 7 点減点