

## 聖バルボラの効果



示されている値の名声を獲得/喪失する。



示されている値の点を即座に得る。



示されているアクションを無料で実行する。



クナー・ホラの任意の区画1つを無料で得る。



「鉱山」アクションを無料で（無料の鉱夫駒を含む）2回実行する。



「収入」アクションを2回実行する（貴族を1枚追加する機会も2回得る）。



自分のボードの任意の段から左端の家駒を（何の効果もなく）取り除き、その段の生産力を2上げる。



自分のすべての建物から、その建物に隣接している公共建物1つごとに名声を1得る。



貴族トークン1枚を銀行から直接取り、市議会に無料で追加する。



自分の建物のうち1つを選ぶ。その建物に隣接していて一致しているアイコン1つごとに1点を得る。

## 鉱山と建物の効果



示されている商品の生産力を上げる。



示されている商品のスライダーを刻み目1つ分だけ右に動かす。



鉱石デッキを示されている枚数だけ進める。



人口デッキを示されている枚数だけ進める。



一番上の採掘技術タイルを取り、無料の鉱山であるかのように（無料の鉱夫駒を含めて）プレイする。



現在の聖バルボラタイルを裏向きにし、税金を増やす。



示されている値の点を即座に得る。



示されている値の名声を得る。



示されている枚数のペリカントークンを得る。



示されている額だけ税金を増やす。



示されている貴族トークンを銀行から貴族プールに移動させる。



自分のプレイヤーボードから家駒を1個取り除く（その段の左端の家駒でなければならない。その効果は無視する）。

## ギルド建物


## 公共建物


## アクション



**鉱山:** を支払い、プールに鉱夫駒を2個補充できる。鉱山を引いて1枚選ぶ。入り口 ( を支払う ) か、他の鉱山の横か下にあるスペース (隣接している鉱山に示されている最も高いコストを支払う) を選ぶ。建設した鉱山に鉱夫駒を置く。



**独占権:** 建物タイルを1枚選ぶ。その列のコストを支払う。そのタイルを得る。その山を終端に移動させる。自分のギルドの建物か公共建物だけを得ることができる。



**区画:** 可能ならば、建物に隣接している区画を1つ選ぶ。コスト (複数の建物がある場合、最も高いコスト) を支払う。そのような建物がない場合、任意の区画を5グロシュで得る。名声が3以上の場合、コストは常に1グロシュになる。



**建物:** 区画マーカーを回収し、建物タイルを置く。 コストを支払う。効果を解決する。ギルド建物の場合、家駒を置き、家効果を解決する。



**収入:** 自分のすべての生産力マーカーに基づいてグロシュを得る。10グロシュを支払うことで、プールから市議会へと貴族を1枚移動させることができる。



**聖バルボラ:** を使う。現在の聖バルボラタイルの効果を解決する (税金の増加は無視する)。そのタイルを裏向きにする。



**ジョーカー:** 名声を1失う (名声が6以上の場合失わない)。そのあと上記のアクションのうち1つを実行する。

## プレイヤーボード



名声が3以上の場合、区画の獲得コストは常に1グロシュになる。



名声が6以上の場合、ジョーカーを使っても名声が減らなくなる。



**公共建物を無料で1枚得る (そしてその山を終端に移動させる)。**

## 貴族の得点計算



自分の**すべての**建物から、その建物に隣接している公共建物1つごとに1点を得る。



**使用済みのペリカントークン**2枚ごとに3点を得る。



各段に鉱山を1つ/2つ持っている場合、2点/4点を得る。



自分のボード上で空いている家駒の列ごとに3点を得る。

## 最終得点計算



**クトナー・ホラ:** 自分のすべての建物から、隣接していて一致しているアイコン1つごとに を得る。



**鉱山:** 各段の星に基づいて点を得る。



**収入:** / 10グロシュ



**名声:** 名声トラック上に示されている点を得る。



**余り:** 建設していない自分の各建物タイル、クトナー・ホラにある各区画マーカー、未使用の各 ごとに を得る。