

Takeo Yamada

Sapporo

-1876-

1872年、明治政府は北海道の開拓のために札幌への移民を公募。
1876年には、移民を含む優れた人材の育成を目的として、札幌農学校が開校されました。

プレイヤーは札幌へと移住した地方藩士となります。札幌の市政へと貢献し、
自らの氏族の繁栄と富の獲得を目指しましょう。

そのためには、農学校での教育への寄与が大切です。手塩に掛けた子弟を市庁舎に送り込み、
重要な役職に就かせるのです。

また、土地の開墾や人脈づくり、建物への投資も、将来の栄華を得るためには欠かせません。

ゲーム終了時、より多くの名声点を得たプレイヤーは、
札幌開拓史にその名を刻むことになるでしょう。

内容物



メインボード 1枚



個人ボード 2枚



ワーカー 18個
(黒×9個、白×9個)



得点マーカー 2個
(黒×1個、白×1個)



オモテ
ウラ
有力者タイル 10枚



オモテ
ウラ
建物タイル 13枚



資源トークン 48個
(麦×12個、稲俵×12個、ヒツジ×12個、ウシ×12個)



紙幣 18枚
(1円札×14枚、5円札×4枚)



アクションポイント 1個



収穫マーカー 1個



決算マーカー 1個

セットアップ

場のセットアップ

- ① **メインボード**をテーブル中央に置きます。
- ② すべての**有力者タイル**をよく混ぜ、メインボード中央の6つのタイルスペースへと、表向きで1枚ずつ配置します。余った有力者タイルは今回のゲームでは使用しないため、箱へと戻します。
- ③ すべての**建物タイル**をよく混ぜ、メインボード下部の6つのタイルスペースへと、表向きで1枚ずつ配置します。さらに、残りの建物タイルのうちランダムに選んだ4枚を、メインボード横に表向きで並べておきます。余った建物タイルは今回のゲームでは使用しないため、箱へと戻します。
- ④ **アクションポーン**を、メインボード上の4つのアクションスポットの中央に配置します。
- ⑤ **収穫マーカー**を、メインボード上の収穫トラックの最下段へと配置します。
- ⑥ **決算マーカー**を、メインボード上の決算トラックの最上段へと配置します。
- ⑦ すべての**紙幣**と**資源（麦、稲俵、ヒツジ、ウシ）**を額面や種類別に分けて、メインボードの側にまとめて置きます。ここを「**共通サプライ**」と呼びます。
- ⑧ 共通サプライから1円札4枚を取り、メインボード上の4つの各アクションスポットへと、1枚ずつ置きます。

プレイヤーごとのセットアップ

- ⑨ 各プレイヤーは**個人ボード**1枚を受け取り、自分の前に置きます。
- ⑩ 各プレイヤーは同じ色の**ワーカー**9個を受け取ります。そのうち3個を、個人ボードの**ワーカー置き場**に置きます。残りの6個を、個人ボード左下部にある**私塾**の各スペースに1個ずつ配置します。
- ⑪ 各プレイヤーはワーカーと同じ色の得点マーカーを取り、メインボード外周の得点トラックの「0」のマスに配置します。
- ⑫ 各プレイヤーは共通サプライから**4円**を受け取り、個人ボードの紙幣置き場に置きます。
- ⑬ 各プレイヤーは共通サプライから**麦2個、稲俵1個、ヒツジ1個、ウシ1個**を受け取り、個人ボードの**資源置き場**に置きます。
- ⑭ 最近、札幌に行ったプレイヤーがスタートプレイヤーです。**スタートプレイヤーではない方のプレイヤー**は、③でメインボードの横に並べた建物タイルのうち1枚を購入します（建物タイルについては8～9ページを参照）。購入は、自分の紙幣置き場の紙幣を共通サプライへと支払うことで行います。建物タイルの価格は、タイル左上部に数字で示されています。購入した建物タイルは、自分の個人ボードの側に置きます。その後**スタートプレイヤー**も、残りの建物タイルのうち1枚を、同様の手順で購入します。メインボードの横に残った2枚の建物タイルは今回のゲームでは使用しないため、箱へと戻します。

注意：この建物タイル1枚の購入は強制です。また、購入のために資源を支払う（後述）ことはできません。

⑮**スタートプレイヤー**は、自分のワーカー置き場からワーカー1個を取り、自分の個人ボード上部にある4列の**開拓列**のうち、任意の1列の最下段へと配置します（開拓列については8ページを参照）。この際、紙幣や資源を支払う必要はありません。その後、**スタートプレイヤーではない方のプレイヤー**も同様に開拓列へのワーカーの配置を行いますが、この際**スタートプレイヤーが選択した列とは異なる列**を選択しなければなりません。



メインボード



個人ボード



個人ボード

紙幣／資源／名声点

- 紙幣置き場や資源置き場では、ゲーム中に自分が得た紙幣や資源をそれぞれ管理します。プレイヤーが紙幣や資源を支払う場合、それら是对应する置き場から共通サプライへと戻されます。反対に紙幣や資源を得る場合は、(指示がない限り) 共通サプライから取って対応する置き場へと加えます。
- 紙幣には、1円札と5円札があります。プレイヤーは共通サプライの紙幣を用いて、いつでも自由に両替を行うことができます。
- 共通サプライの紙幣や資源の個数に上限はありません。不足した場合は、適当なもので代用してください。
- ゲーム中、プレイヤーが名声点を得た場合、自分の得点マーカーを得点トラックに沿ってそのマス数分だけ進めます。

ゲームの概要と目的

あなたたちは**札幌**に移住した**地方藩士**となり、札幌の市政に貢献することを目指します。自らの氏族の名声のため、優秀な私塾生を従え、農地を開墾し、**札幌への貢献度**を競います。

舞台は、1870年代の札幌です。プレイヤーたちは農学校や中央市庁舎、開拓使村や異人館を行き来し、札幌の市政に貢献していきます。農地から得た資源と引き換えに、札幌を発展させることで**名声点**を得ていきます。



自分の手番では、アクションスポットに**アクションポーン**を移動させていきます。これを相手と交互に行いながら、両方のプレイヤーが選択されたアクションを行います。

アクションポーンを移動させる場所によって、使用できる資源が異なります。主に使用できる資源は、**麦**、**稲俵**、**ヒツジ**、**ウシ**の4種類です。**紙幣**はどのアクションでも使用できる万能な資源です。



農学校では、ワーカーの教育を行うことができます。私塾にいるワーカーを、アクションで使用できる状態にします。



中央市庁舎では、ワーカーを市議会に任命することができます。ワーカーを任命することで、名声点を得ることができます。



開拓使村では、ワーカーによって開拓を行うことができます。ワーカーを農地へ送り、定期的な収入を得ます。



異人館では、投資を行うことができます。有力者の力を借りたり、建物に投資を行います。

選択されたアクションに応じて、定期的な収穫や決算が発生します。

収穫では、農地から資源を得ることが出来ます。

決算では、市議会に任命したワーカーの数に応じて名声点を得ます。



収穫と決算が**合計5回**行われたらゲームは終了します。札幌の市政に貢献した成果を集計し、**名声点**が**より多いプレイヤー**がゲームに**勝利**します。

手番の流れ

スタートプレイヤーから始めて交互に、手番を行っていきます。
自分の各手番では、以下のステップすべてを**必ず順番**に実行しなければなりません。

1. アクションポーンの移動

2. 隣接スペースへの紙幣の配置

3. 収穫マーカーもしくは決算マーカーの前進

4. 手番プレイヤーのアクションの実行

5. 非手番プレイヤーのアクションの実行

6. 収穫もしくは決算（条件が満たされていれば）

7. 手番の終了

1. アクションポーンの移動

手番プレイヤーは、アクションポーンを、現在のアクションスポットから別のアクションスポットへと移動させます。

注意：移動は必ず行う必要があります。アクションポーンを現在と同じアクションスポットに留まらせることはできません。

スタートプレイヤーの最初の手番では、アクションポーンを任意のアクションスポットへと移動させます。

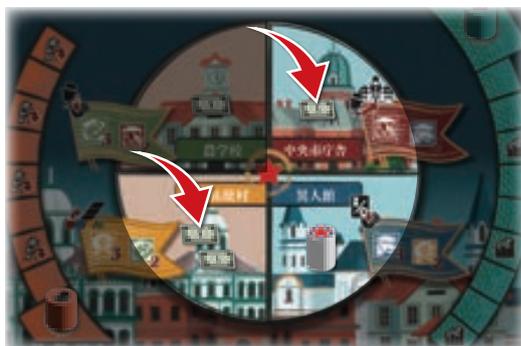


移動先のアクションスポットを「**処理中のアクションスポット**」と呼びます。

処理中のアクションスポットに紙幣が1枚以上置かれていれば、手番プレイヤーはそれらをすべて取り、自分の個人ボードの紙幣置き場に置きます。

2. 隣接スペースへの紙幣の配置

処理中のアクションスポットに辺で隣接する2つのアクションスポットについて、共通サプライから1円札を1枚ずつ置きます。1つのアクションスポットに置いておける紙幣に上限はありません。



3. 収穫マーカーもしくは決算マーカーの前進

処理中のアクションスポットの背景が**オレンジ色**（農学校・開拓使村）であれば、**収穫マーカー**を収穫トラックに沿って1マス上に進めます。

同様に、背景が**青色**（異人館・中央市庁舎）であれば、**決算マーカー**を決算トラックに沿って1マス下に進めます。

この結果、進めたマーカーが**収穫アイコン**  もしくは**決算アイコン**  の示されたマスに到達した場合、今回の手番の「6. 収穫もしくは決算」ステップにおいて、そのアイコンに示された処理（収穫もしくは決算）が行われます。

進めたマーカーがアイコンの示されたマスに到達しなかった場合、今回の手番では「6. 収穫もしくは決算」ステップは実行されません。



処理中のアクションスポットが
農学校・開拓使村だった場合



処理中のアクションスポットが
異人館・中央市庁舎だった場合

4. 手番プレイヤーのアクションの実行

手番プレイヤーは、処理中のアクションスポットに対応したアクションを実行します。

アクションには、「農学校」「開拓使村」「異人館」「中央市庁舎」の4つがあります。

アクションにおけるアクションポイント

各アクションでは、**アクションポイント（以下AP）**と呼ばれる数値を使用して効果を得ていきます。

4つの各アクションスポットには、そのアクションで使用できる**資源の種類**（2種類）と、その資源1個を支払ったときに得られる**AP**（1種類は3AP、もう1種類は2AP）が示されています。

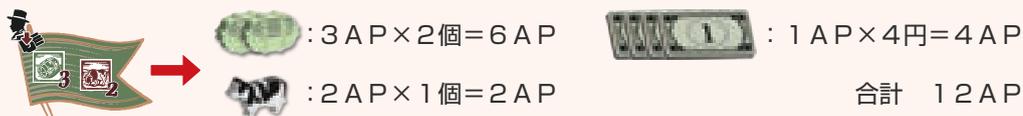


例えば、農学校でのアクションを行う際は、稲俵を1個あたり3APとして、ウシを1個あたり2APとして支払うことができます。麦やヒツジは支払うことができません。

さらに、どのアクションを実行する場合でも、**紙幣は額面分のAP**として支払うことができます。



資源や紙幣は、アクションに際して任意の組み合わせで、好きな個数ずつ支払うことができます。例えば、農学校でのアクション時、稲俵2個（6AP）、ウシ1個（2AP）、4円（4AP）を支払って、合計12AP分のアクションを実行することができます。



余ったAPは次のアクションへと持ち越すことはできず、お釣りをもらうこともできません。未使用のAPは、アクション終了時に失われます。

アクション① 農学校：教育

自分の**私塾**にあるワーカーを**ワーカー置き場**へと移動させることを「**教育**」と呼びます。ワーカーは他のアクションや建物タイルから効果を得るために必要です。

私塾は3つの段に分かれています。私塾のワーカーは、必ず下の段のものから順に教育しなければなりません。

段の左側に示されているだけのAPを消費することで、その段のワーカー1個を自分のワーカー置き場へと移動させます。

十分なAPがあれば、**1回のアクションで複数個のワーカーを教育することができます。**



1つの段のワーカーを2個とも教育し終わったら、その段の右側に示されたボーナスを得ます（名声点はゲーム終了時に得ます）。

私塾にワーカーが残っていない場合、3APを支払って2名声点を得ることができます。これらは1回のアクションで好きな回数組み合わせで行うことができます。（例：12APを支払って8名声点を得る。）

アクション② 開拓使村：開拓

自分の開拓列のより上のマスへとワーカーを進ませることを「開拓」と呼びます。開拓列上のワーカーを進めていると、収穫の際により大きな効果が得られたり、ゲーム終了時に名声点が得られたりします。

4つの開拓列は4種類の資源のうち1種類にそれぞれ対応しており、各列には自分のワーカーを1個ずつ配置することができます。

まだワーカーが置かれていない列について開拓を行いたい場合、その列の最下段のマス左部に示されている数字分のAPを消費します。その後、自分のワーカー置き場からワーカー1個を取り、そのマスに置きます。自分のワーカー置き場にワーカーが1個もない場合は、新たな列の開拓を行うことはできません。



まだワーカーが置かれていない列について
開拓を行う場合

既にワーカーがある列について開拓を行いたい場合、その列のワーカーがあるマスの1つ上のマスを確認します。その左部に示されている数字分のAPを消費し、その列のワーカーを1マス上へと進めます。ワーカーが最も上のマスへと到達している列では、それ以上開拓を実施することはできません。また、新たなワーカーをその列に置くこともできません。



既にワーカーがある列について
開拓を行う場合

十分なAPがあれば、**1回のアクションで、望む個数の列で望む回数開拓を行うことができます。**

アクション③ 異人館：投資

メインボードから新たな**有力者タイル**や**建物タイル**を獲得することを「投資」と呼びます。有力者タイルからはゲーム終了時の名声点を、建物タイルからは自分の手番中に追加の効果を得ることができます。

各有力者タイルや建物タイルの左上部には、それを獲得するために必要なAPの値が示されています。必要なAPを支払い、そのタイルを取って自分の手元（個人ボードのそば）に置きます。



有力者タイル



建物タイル

投資が行われた場合でも、メインボード上に新たな有力者タイルや建物タイルが補充されることはありません。投資が可能なタイルは、ゲーム開始時にすべてメインボード上に並べられていることになります。

1回のアクションで投資することができるのは、有力者タイル1枚もしくは建物タイル1枚のみです。

各プレイヤーが自分の手元に置いておけるタイルの枚数に上限はありません。

有力者タイル

各プレイヤーはゲーム終了時、自分の持つ各有力者タイルから名声点を得ます。各有力者タイルにはその算出方法が示されており、自分の所持する資源・紙幣・タイルや、自分のワーカー・スペース・マス状況のみを考慮します。



ゲーム終了時に
名声点を得る

建物タイル

各プレイヤーは自分の手番中の任意のタイミングで、**ワーカー置き場のワーカー1個**を建物タイルの上に置くことで、示されている効果を即座に1回だけ得ます。

各建物タイルの上に置くことができるワーカーは1個までです。既にワーカーが置かれている建物タイルを再び使用できるようにするためには、**収穫**の処理を待たなければなりません（後述）。

ワーカー置き場に十分な個数のワーカーがあれば、1回の手番で複数枚の建物タイルから効果を得ることができます。



効果を得る

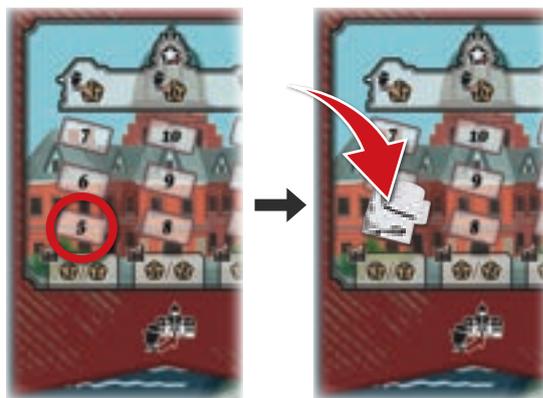
建物タイルを使用することができるのは、**自分の手番中のみ**です。手番プレイヤーではない方のプレイヤーは、「⑤非手番プレイヤーのアクションの実行」ステップ中であっても、建物タイルにワーカーを置くことができません。

アクション④ 中央市庁舎：任命

メインボード右上部の**市議会**へと自分のワーカーを配置することを「任命」と呼びます。市議会上に多くのワーカーを配置していれば、決算の際やゲーム終了時により多くの名声点が得られます。

市議会内の各スペースには、そこにワーカーを任命させるために必要なAPが示されています。まだワーカーが置かれていない任意のスペース1つを選択して、必要なAPを支払い、自分のワーカー置き場からワーカー1個を取って配置します。自分のワーカー置き場にワーカーが1個もない場合は、任命を行うことはできません。

各スペースに存在できるワーカーは、色を問わず1個までです。既にワーカーが置かれているスペースに任命することはできません。



1回のアクションで任命できるワーカーは1個のみです。例えば11APを支払って、5APのスペースと6APのスペースにワーカーを1個ずつ任命することはできません。

5. 非手番プレイヤーのアクションの実行

手番プレイヤーがアクションを終えたあと、同じアクションをもう片方のプレイヤーも1回実行します。

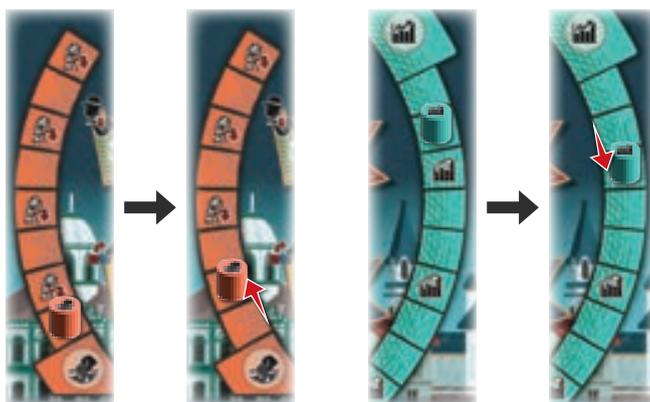
実行の手順は、「④手番プレイヤーのアクションの実行」ステップで説明したものとまったく同じです。ただし、前述のとおり、建物タイルにワーカーを置いて使用することができない点に注意してください。

ヒント：自分の手番に選択したアクションは、相手プレイヤーも必ず実行することになります。自分だけが得をして、相手はそこまで大きな効果が得られない（または一切実行できない）アクションを選択するとよいでしょう。

6. 収穫もしくは決算（条件が満たされていれば）

この手番の「③収穫マーカーもしくは決算マーカーの前進」ステップにおいて、収穫マーカーが収穫アイコン  のあるマスに進んでいた場合は**収穫**の処理を、決算マーカーが決算アイコン  のあるマスに進んでいた場合は**決算**の処理を行います。

マーカーを進めた先に何もアイコンがない手番では、このステップは飛ばされます。



収穫アイコンのあるマスに進んでいた場合

決算アイコンのあるマスに進んでいた場合

収穫

各プレイヤーは、自分の個人ボードの**各開拓列**について、ワーカーが置かれているマスと、それより下にある各マスに示された紙幣や資源を、すべて即座に獲得します。ワーカーを置いていない開拓列からは、何も得ることができません。

さらに各プレイヤーは、自分の個人ボードの側にある、ワーカーが置かれている**建物タイル**を1枚選びます。そこからワーカーを取り除き、自分のワーカー置き場へと戻します（これにより、その建物タイルが再び使用可能となります）。

この処理の後、ワーカーが置かれている建物タイルがまだ残っている場合、**1円を支払うたびに**、任意の建物タイル1枚からワーカーを取り除き、自分のワーカー置き場へと戻すことができます。これは、紙幣を支払える限り、望む回数行うことができます。

両方のプレイヤーがこれらの処理を終えたら、収穫は終了です。

例

収穫が行われます。Aさんは、麦の開拓列から麦2個と1円を、ヒツジの開拓列からヒツジ3個と3円を得ました。稲俵とウシの開拓列にはワーカーを置いていないため、これらの列からは何も得られません。



Aさんのプレイヤーボードのそばには、ワーカーが置かれている建物タイルが3枚あります。Aさんは1円を支払い、そのうち2枚からワーカーを取り除いて、自分のワーカー置き場へと戻しました（無料で1枚、1円の支払いにより追加で1枚）。



注意：ほとんどの場合、収穫の処理は両プレイヤーが同時に実行することができます。ただし、プレイヤー間で建物タイルを使用可能にする順番について揉めた場合（相手の動向を見てから判断したい場合など）、手番プレイヤーが先にすべての処理を済ませ、その後で手番プレイヤーではない方のプレイヤーが処理を行います。

決算

メインボード右上部の**市議会**に関する処理を行います。

市議会内の各縦列について、**より多くのワーカーを置いているプレイヤー**は、その列の下部に示された**高い方の名声点**を得ます。

ワーカー数が少ない方のプレイヤーは、その列の下部に示された**低い方の名声点**を得ます。ただし、ワーカーを1個も置いていない縦列からは、名声点を得ることができません。

列内のワーカーの個数が1個ずつで同数の場合は、その列内で**より上のスペース**にワーカーを置いているプレイヤーが**高い方の名声点**を、もう片方のプレイヤーが低い方の名声点を得ます。

決算後もワーカーは取り除かれず、ゲーム終了時までそのスペース内に留まります。

3つの各縦列についてこれらの得点計算を終えたら、決算は終了です。

例

決算が行われます。左端の列にはAさん（白いワーカー）が2個、Bさん（黒いワーカー）が1個のワーカーを置いているため、Aさんが3名声点、Bさんが1名声点を得ます。中央の列にはBさんのみがワーカーを置いているため、Bさんが4名声点を得ます。Aさんは名声点を得ません。右端の列には両者とも1個ずつワーカーを置いています、Aさんのワーカーがより上のスペースにあるため、Aさんが5名声点、Bさんが3名声点を得ます。



Aさん

左端の列：3名声点
中央の列：0名声点
右端の列：5名声点



Bさん

左端の列：1名声点
中央の列：4名声点
右端の列：3名声点



7. 手番の終了

手番プレイヤーは、このタイミングでも望む枚数の建物タイルへとワーカーを移し、その効果を得ることができます（例えば、直前の収穫で再度使用可能にしたものを、すぐに使用しても構いません）。

これで手番は終了です。ゲームの終了条件が満たされていない場合は、今回手番プレイヤーではなかった方のプレイヤーが新たな手番プレイヤーとなり、「①アクションボーンの移動」ステップから順に手番を実行していきます。



→ 効果を得る

ゲームの終了と最終得点計算

ゲームの終了条件は、**収穫と決算が合計で5回発生すること**です。通算で5回目の収穫または決算を行った手番の終了時にゲームは終了し、最終得点計算を行います。

各プレイヤーは、ゲーム中に得た名声点に加えて、以下の要素から名声点を得ます。

◆私塾

上から2段目のワーカーを両方とも教育している場合、3名声点を得ます。さらに、最上段のワーカーを両方とも教育している場合、追加で6名声点（合計9名声点）を得ます。



◆開拓列

上から2マス目にワーカーがある自分の各開拓列から2名声点を得ます。同様に、最も上のマスにワーカーがある自分の各開拓列から5名声点（上から2マス目の2名声点+最も上のマスの3名声点）を得ます。



◆有力者タイトル

自分の各有力者タイトルに示された名声点を得ます。



◆市議会

市議会の左端の列にある自分のワーカー1個につき3名声点を得ます。同様に、中央の列のもの1個につき6名声点を、右端の列のもの1個につき9名声点を得ます。



◆余った紙幣と資源

自分の個人ボード上に残った紙幣と資源の個数を合計します（5円札は1円札5枚として換算）。その個数2個につき1名声点を得ます（端数切り捨て）。



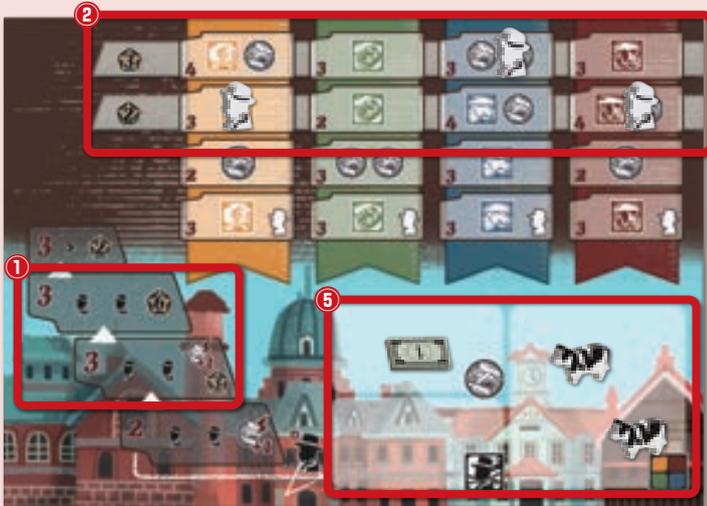
より高い名声点を獲得したプレイヤーが勝者です！同点の場合は、**最後の手番プレイヤー**が勝者となります。

例

Aさんは

- ①私塾から9名声点（3+6）
- ②開拓列から9名声点（2+5+2）
- ③【B. ライアン】の有力者タイルから3名声点（残している資源が3個）
【E. ダン】の有力者タイルから7名声点
- ④市議会から21名声点（3+3+6+9）
- ⑤余った紙幣と資源から1名声点（1円札1枚とウシ2個）

を得ます。これを、ゲーム中に獲得した名声点に足し合わせます。



個人ボード



市議会



有力者タイル



アイコン一覧



麦



稲俵



ヒツジ



ウシ



紙幣



任意の資源（紙幣は不可）



名声点



収穫



決算



教育



開拓



投資



任命

-1 / -2 1個 / 2個を支払う（または1円 / 2円を支払う）

+1 / +2 / +3 1個 / 2個 / 3個を得る（または1円 / 2円 / 3円を得る）

タイル一覧

・建物タイル



2円を支払い、任意の資源1個を得る。



任意の資源1個を支払い、1円と3名声点を得る。



1円を得る。そして、自分だけ教育アクションを1回実行する。
(任意の資源を1個あたり2APとして支払い可。紙幣も通常通り1APとして使用可。)



1円を得る。そして、自分だけ投資アクションを1回実行する。
(任意の資源を1個あたり2APとして支払い可。紙幣も通常通り1APとして使用可。)



1円を得る。そして、稲俵かウシのいずれかの列で自分だけが開拓アクションを1回実行する。
(任意の資源を1個あたり2APとして支払い可。紙幣も通常通り1APとして使用可。)



1円を得る。そして、麦かヒツジのいずれかの列で自分だけが開拓アクションを1回実行する。
(任意の資源を1個あたり2APとして支払い可。紙幣も通常通り1APとして使用可。)



1円を支払い、麦1個を得る。



1円を支払い、稲俵1個を得る。



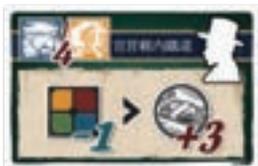
1円を支払い、ヒツジ1個を得る。



1円を支払い、ウシ1個を得る。



1円を得る。そして、自分だけ任命アクションを1回実行する。
(任意の資源を1個あたり2APとして支払い可。紙幣も通常通り1APとして使用可。)

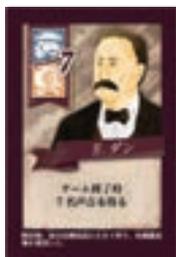
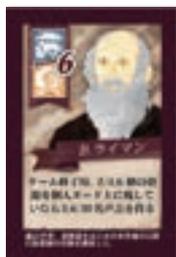


任意の資源1個を支払い、3円を得る。



2円を得る。

・有力者タイトル



ゲームデザイン：Takeo Yamada
イラスト・グラフィックデザイン：たっつん
ボックスイラスト：ウラベロシナンテ
ルールライト：ぬん
校正：グラム
DTP：Sunny(Sui Works)
ゲームデベロップ：松山太郎



出版 uchibacoya
福岡県久留米市東町 1-29