

# ANNO

アノ

# 1800

ボードゲーム

スティーブン・ハーン 作

## 1人用ゲームルール説明書

マーティン・ウォレス作  
『アノ1800ボードゲーム』が  
プレイには必要です。

### 1人用キャンペーンゲーム

『アノ 1800 ボードゲーム』（以下、基本ゲームと呼びます）を1人でプレイ（1人ゲーム）するためのルールを紹介します。まずは、連続した物語を紡ぎ出す 10 のシナリオで形成された1人用キャンペーンをお楽しみください。その後には、基本ゲームのほとんどのゲームに対応した、ハイスコアを出すことを楽しむ1人用ゲームルールも用意されています。

#### ゲームの準備

基本ゲームのルール説明書2～3ページに記載されているゲームの準備に関するルールは、次の変更点を除いて1人用キャンペーンでもそのまま適用します。

**ステップ1:** 産業の建築タイルは各1枚のみを使用します。造船所と船のタイルは通常どおり用意して下さい。

**ステップ5、8、9:** これらは省略してください。任務カード・花火タイル・スタートプレイヤータイルは使用しません。そして、開始時には金貨を受け取りません。

ほとんどのシナリオには「ゲーム準備への変更」が指定されています。特に最初のシナリオでは、基本ゲームのいくつかの要素が省かれています（いくつかの産業タイル、旧世界タイル、新世界タイルなど）。特定のゲーム戦略はこの変更によって実行不可能になるでしょう。たとえば最初のシナリオでは、航海トークンを使用しませんので船が建造できず、したがって貿易はできません。

**重要:** 1人用キャンペーンの全シナリオにおいて、ゲームの準備で「技術者キューブ1個を受け取る」効果をもつ《農民・労働者カード》を引いた場合、そのカードを脇に置いて、それ以外のカードを引くまで引き直してください（その後、脇に置いたカードを山に戻してシャッフルしてください）。

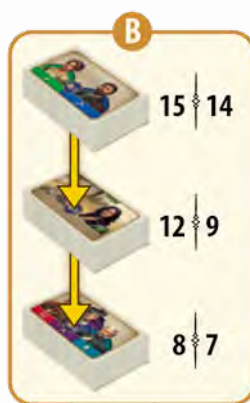
#### 時間経過の山と難易度


1人用キャンペーンでは、最初の手札を引く前に指定された島民カードで「時間経過の山」を作成し、ゲーム盤の横に配置しなければなりません。作り方はシナリオごとに図で表されます。次のように読み解いてください。



図Aは、11枚の《職人・技術者・投資家カード》の上に16枚の《農民・労働者カード》を積むことを表します。

図Bは、8枚の《職人・技術者・投資家カード》の上に12枚の《新世界カード》を積み、その上に15枚の《農民・労働者カード》を積むことを表します。



より困難なゲームに挑戦したい場合には、の右側にある数字を使用して下さい。図Aなら、10枚の《職人・技術者・投資家カード》の上に13枚の《農民・労働者カード》を積んでください。図Bでは、7枚の《職人・技術者・投資家カード》の上に9枚の《新世界カード》を積み、その上に14枚の《農民・労働者カード》を積んでください。

ゲーム中、プレイヤーはアクションを実行するたび、時間経過の山の一番上のカードをめくり、時間経過の山専用の捨て山に移してください。移したカードが何であるかは、いくつかのシナリオを除いてはプレイに関係しません。時間経過の山が示すのは、「どれだけの『時間』がプレイヤーに残されているか」です。ゲーム中に実行できるアクションの回数は、時間経過の山のカードの枚数までです。

フリーアクションである島民カードの使用（基本ゲームのルール解説書7ページ「手札をプレイ」参照）によって与えられる追加のアクションでは、時間経過の山のカードを移しません。

## 勝敗

各シナリオには個別の目標が設定されています。これが達成できたかどうかによって、シナリオの勝敗が決まります。

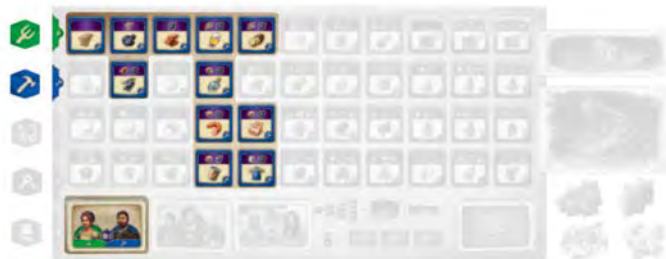
**勝利:**すべての目標が同時に達成された状態になる(達成する順序は問いません)

**敗北:**すべての目標が同時に達成された状態になる前に、時間経過の山の最後の1枚が捨てられた。

## 特別ルール

各シナリオには、そのシナリオだけに適用される特別ルールが設定されています。このルールは、カードやルール説明書の内容よりも優先して適用されます。特別ルールとは、ゲームで使用する内容物に対する制限や、効果、貿易に関する変更といったものです。

ゲームで使用する内容物の制限は、内容物の画像で表現されています。例えば下図は、プレイヤーが使用できるのは農民キューブと労働者キューブ、《農民・労働者カード》、およびいくつかの建物タイル(青)だけであることを表しています。



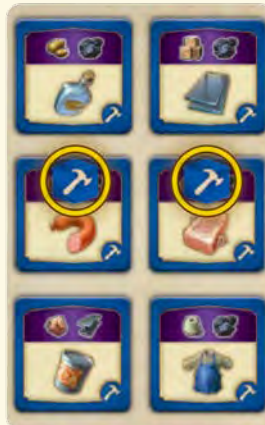
## 貿易

貿易はシナリオ3以降でのみ実行可能です(それまでのシナリオには航海トークンが登場しません)。貿易が可能になった場合、基本ゲームと同じように処理してください。必要数の貿易トークンを保持していなければならず、1回の手番中に生産できる資源は1種類につき1回までです。

基本的には、農民(緑)を含めどの資源も貿易で生産可能です。ただし、シナリオによっては次の制限が加えられることがあります。

**貿易禁止:**この項に指定されている資源は、どのような状況であっても貿易で生産できません。それらの資源は、使わないか、あるいは自分自身で生産するしかありません。このことを明確にするために、ゲームの準備の段階でゲーム盤の対応するマスに銀行から投資家キューブを1個ずつ配置してください。

**貿易制限:**この項に指定されている資源のカテゴリー(青、赤、紫)は、その数字までの種類しか貿易できません。代わりに、ゲームの準備の段階ではこれらについて特に用意する必要もありません。貿易制限の項に指定されたカテゴリーの資源を最初に貿易で生産するとき、ゲーム盤の対応するマスに、一致する島民キューブ1個を銀行から配置してください。配置したキューブが指定の数になったら、それ以降はそのカテゴリーでキューブが配置されていない資源は貿易できません。



「貿易制限:労働者(青)3」という指示があったなら、青の資源は3種類までしか貿易できません。この制限があるとき、ソーセージと石けんのマスに島民キューブが配置されているなら:

**例1:**肉の缶詰と作業服が必要なカードをプレイしたい場合、貿易ではこのどちらかしか生産できません。したがって、どちらかの資源は自分で生産する必要があります。

**例2:**石けんと肉の缶詰が必要なカードをプレイしたい場合、石けんのマスはすでに貿易で生産したことを示す島民キューブが配置されているので、毎手番に1回は貿易で生産できます。したがって、肉の缶詰をあらたに貿易で生産すれば、このカードをプレイできます。

拠点ボードに直接印刷されている緑と青の初期建物が生産できる資源は、たとえその上にタイルが置かれているとしても、常に貿易で生産できます。

職人(赤)の初期建物はシナリオの貿易制限の対象外です。したがって、貿易制限の数に関係なくそれらを貿易できます。

では、『アノ 1800 ボードゲーム』1人用キャンペーンをお楽しみください。シナリオに行き詰ったら、14ページにあるヒントをお読みください。



## シナリオ 1 ディッチウォーターのはじまり

反逆罪だって？ 妹のハンナ・グッドが寄越した手紙に君は仰天した。父が大逆罪で捕われたというのだ。ただちに新世界から帰国したが、君を待っていたのは父の死の悲しみだけだった。葬儀に参列したのが、ハンナと自分を除くと叔父のエドヴァルドだけという状況が、終わりのない君の悲嘆をさらに暗いものにした。

「みじめな成り上がり者め！ 反逆者の死を悼むためにわざわざ戻ってきたのか！」エドヴァルドが突然怒鳴りだした。「叔父様！ 父は立派な人でしたわ！ 女王を裏切ったなんて噂、嘘に決まっています！」ハンナが言い返すと、叔父は鼻で笑い、それ以上一言も発さずに葬儀から去った。

ハンナが何か企むような眼を君に向ける。

「父様に忠実だった人たちの中には、ブライトサンズに対するエドヴァルド叔父様の鉄の支配から逃れたいと思っている人がいます。ここから逃れてディッチウォーター島を新しい本拠にするのを手伝っていただけますか、兄様？ ブライトサンズほど立派な住まいにはならないでしょうけど、そこなら今より良い暮らしを用意できると皆が信じてくれていますわ。最初は慎ましく、今は農民と労働者だけの手勢ですけれど、うまくやればすぐに大きく成長するはずですよ！」



### ゲームの変更点

- コストに探検トークン、綿布、商品が含まれる《農民・労働者カード》11枚は使用しませんので箱にしまってください。



- 拠点ボードの職人キューブ2個を取り除きます(引けるのは農民と労働者のカードだけです)。
- 拠点ボードの航海トークンすべてを取り除きます(船は使えません)。

### 特別ルール

- ゲーム盤は指定の部分だけを使用します。それ以外の部分は、建設も能力開発も貿易もできません。
- 島民カードの効果は無視します(効果を使用できません)。

### 勝利条件

- 手札に島民カードがない。

「素晴らしいわ！ 皆が新しい家を持てるなんて！ きっと、父様は兄様を誇りに思っているわ！」

## シナリオ 2 爆発的發展

旧友のアリハントが不安な顔で君を見た。「この岩が大問題なんだ。島の発展のためには山の向こう側に到達しなきゃならない。あっちには資源がいっぱいあるはずなんだよ。先を進めるアイデアをもった優秀な技師が必要なんだ!」君はニヤリと笑った。アリハントは昔から直進が大好きだ。どうやらダイナマイトが解決策になりそうだ。



### ゲームの変更点

- コストに探検トークン、綿布が含まれる《農民・労働者カード》8枚は使用しませんので箱にしまってください。



- 職人キューブ用のカードは引きません。
- 拠点ボードの航海トークンすべてを取り除きます(船は使えません)。

### 特別ルール

- ゲーム盤は指定の部分だけを使用します。それ以外の部分は、建設も造船も貿易もできません。
- 追加の職人キューブ、技術者キューブのカードは引きません。
- 「技術者1個を得る」という効果は「追加で1アクションを得る」という効果とみなします。



- 「貿易トークン3個を得る」という効果は「金貨4を得る」という効果とみなします。



### 勝利条件

- 技術者キューブを3個以上保有する。
- ダイナマイト工場を建設する。
- 島民カードを10枚以上プレイする。

最後の爆音が響くと道が開けた。「技師には体重分の黄金の価値がある!」アリハントが嬉しそうに言った。「大事業を達成したんだ。さあ、ここからだぞ! まずは素敵な船を作るってのはどうだい?」



## シナリオ3 手紙と勅許

「素晴らしい報せよ!」ハンナがとても興奮している。「女王様が私たちに認可を与える契約を準備しているそうよ! これでどんな海でも正式に航海できるわ! 世界に進出できるのよ!」妹は急に真顔になった。「それに、父様に何が起きたのか判るかもしれない」

「これはちょうどいい時に来たようすな」立派な身なりの紳士が現れた。「私はアーチボルト・ブレイク、女王陛下よりサーの称号を授かっている。陛下の大使として、貴兄に交易勅許状を下賜するため、ここに参上した。陛下のためフリゲート一隻とスクナー一艘を捧げていただく、という条件であるが」

旧友のアリハントが君に大役を告げにやってきた。「やあ、マダム・カヒナからの伝言があるんだ! 世界中と最高級品を貿易している人でね、君を閲覧会に招待しているんだ」貿易相手は強い味方になるはずだ。訪れるべきだろう。



### ゲームの変更点

- ・「遠征カード2枚を与える」効果をもつ旧世界タイルを取り除きます。

### 特別ルール

- ・ゲーム盤は指定の部分だけを使用します。それ以外の部分は、建設も能力開発もできません。ただし、貿易での生産は可能です。

### 勝利条件

- ・島民カードによって影響点を50点以上獲得する。
- ・レベル2の貿易船と探検船をそれぞれ1隻以上建設する。

アーチボルト・ブレイク卿の表情は読みづらかった。「よろしいでしょう」彼は交易の勅許状に王室の印璽を押した。「これまではいささか違った船を称賛しておりましたが、貴兄にとっては最初の船ですからねえ」褒めているのか、それともけなされているのか、君には判断できなかった……。

## シナリオ4 新世界

「父様の腹心だった方が、父様の『反逆』に関する情報があるといっただけで来られたの」ハンナが告げた。「父様は新世界のプロスベリティ島の売却に関して、それが最終的に逮捕へとつながったんですって。行って真実を確かめなければなりませんわ」

「こりゃ本当の探検行になりそうだ！」アリハントがそう言って笑いかけた。「では我が故郷に案内しよう」



### ゲームの変更点

- 「遠征カード2枚を与える」効果をもつ旧世界タイルを取り除きます。

### 特別ルール

- ゲーム盤は指定の部分だけを使用します。それ以外の部分は、建設も能力開発もできません。ただし、貿易での生産は可能です。
- 貿易禁止:** 木炭、レンガ、商品、鉄骨、帆、綿布、大砲



### 勝利条件

- 新大陸カードを7枚以上完成させる。

目の前に突き付けられた事実に茫然としながら、アリハントが事件を振り返った。「狂人どもが建物を焼き討ちする前にイザベルに会えて、プロスベリティ島の契約が入手できたのは幸運だった。旧友に連絡することができたんだが、奴らはパイフォルニア人と自称していて、あれが最初の攻撃ではなかったようだ。お父上のサインは偽造されたようだ。パイフォルニア人がこの契約書も狙っているなら、警戒したほうがいい」

「騙されたのね」思いを巡らしながらハンナがつぶやく。「そうよ、父様が女王陛下に背くはずないもの」

「助けていただいてありがとうございます」イザベル・サルメントが険しい顔つきで礼を言った。「パイフォルニア人は私の家を破壊しましたが、私たちは生き延びました。奴らがこのまま罰を免れて逃げるなんて許しませんわ。どうか協力させてくださいな」偽造された売買契約書と奇妙なカルトの知識をカバンに詰め込み、君は来るべき嵐に備えて帰国の途についた。



## シナリオ5 リッチな友人

「父様の無実の証拠が手に入ったのですから、父様と私たちへの汚名を濯ぐ用意をしなくてはなりませんわね」ハンナは元気いっばいな様子だ。

「パイフォルリア人が再び姿を現すことも覚悟しなければならないな」とアリハントが警告した。「もう少し懐に余裕のある味方を探すべきだよ」

「実は最近、アナベス・リチェに面会できた。多忙な投資家として、常に新しい有利な投資先を追い求めている人だ。時間を割くだけの価値があることを我々が示せば、仲間になってくれると思う」こう答えると、アリハントが元気よく叫んだ。「それなら善は急げだ！ さあ、いくぞ！」



### ゲームの変更点

- なし

### 特別ルール

- 投資家のアイコンが描かれている遠征カードをプレイするか、描かれていない遠征カードを4枚以上所有していない状態では、自分の拠点に投資家キューブを配置できない。



- 貿易禁止: 綿布、窓ガラス、毛皮コート



- 貿易制限: 労働者(青)資源4、職人(赤)資源4、技術者(紫)資源3



### 勝利条件

- 労働力を増やすアクションによって投資家キューブを1個以上受け取る。
- 手札に島民カードがない。

アリハントは満足そうだ。「アナベス・リチェがこっちに付いた以上は、他の投資家の目にも留まるだろう。そうなれば、今後待ち受けていることに対して十分な備えができるはずだ」

## シナリオ 6 価値ある投資

「ほんと、皆さんのお手伝いがしたいんですけど」アナベス・リチェが自信たっぷりに告げる。「でもね、その前に、お力を借りたいのよ。というのは、思いもよらない——不当って言うてもいいわね——重税を女王陛下に課されています。税の先払いを助けていただけたら、もっと大きな計画に取り組めると思うんですけど?」



### ゲームの変更点

- ・「遠征カード2枚を与える」効果をもつ旧世界タイルを取り除きます。
- ・追加で投資家キューブ1個を持ってゲームを開始します(したがって追加で《職人・技術者・投資家カード》1枚を引きます)。

### 特別ルール

- ・時間経過の山からカードを公開したとき、そのカードのコストの欄の左端に記されている資源を確認してください。その資源を生産できる産業を所有しているなら、金貨1を獲得します。そうでない場合は(コストが探検トークンの場合も含めて)金貨は獲得できません。
- ・《農民・労働者カード》の「金貨4を得る」効果は、金貨4ではなく金貨2を獲得します。



- ・ **貿易禁止:**労働者(青)のほうの綿布



- ・ **貿易制限:**労働者(青)資源4、職人(赤)資源4、技術者(紫)資源3



### 勝利条件

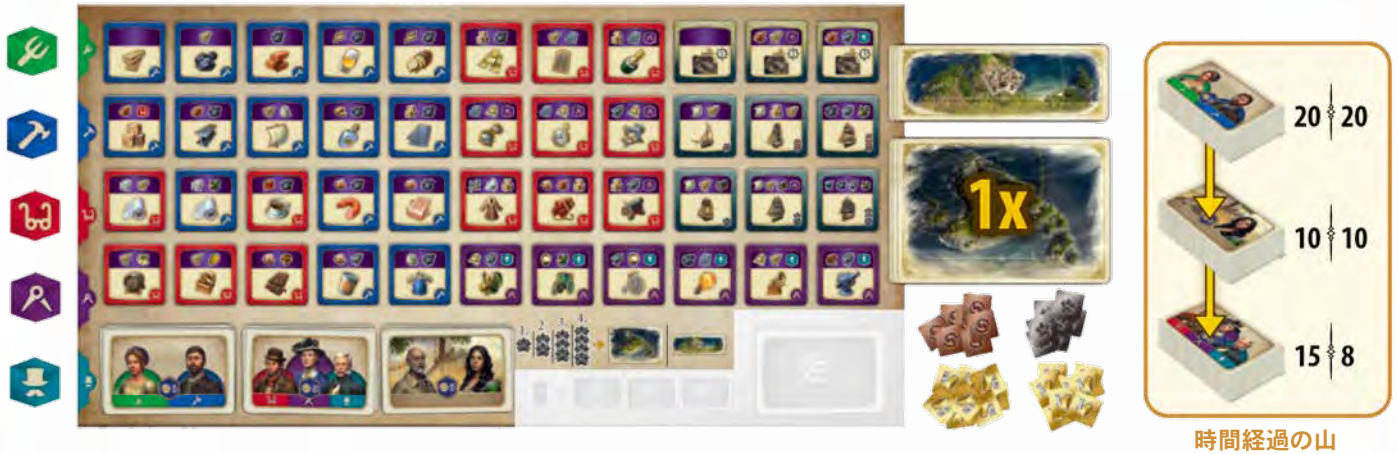
- ・ 金貨を25以上所有する。
- ・ 新大陸を1枚以上探検する。
- ・ 手札にある新世界カードと《職人・技術者・投資家カード》をすべて完成させる。

「君が女王陛下に納める金を集めている間にブライトサンズの状況が変化したぞ！」意外にも落ち着いた様子で、アリハントがいたずらっぽくニヤリと笑いながら言った。「エドヴァルドが失脚だ。奴は長い間、バイフォリア人と手を組んでいたことが判明したんだ。アーチボルト・ブレイク卿が奴に逮捕状を出して、今朝には投獄されたってことらしい！」



## シナリオ7 パイフォリア人

エドヴァルド逮捕を喜ぶ間もなく、女王からの急使が島に到着した。アリハントが書面を読み上げた。「女王陛下が私たちに支援を要請しておられる。パイフォリア人が表立って戦争を仕掛けてきたんだ。大艦隊をかき集めてね。さあ、ブライトサンズ島行きだ。陛下は島民を保護するため、ギルデッド・ダスト堡壘と最速のフリゲート一隻を我々にくださる予定だ。パイフォリア人に立ち向かい、陛下の時間を稼ぐために、大急ぎで艦隊を用意しなきゃ!」



時間経過の山

### ゲームの変更点

- 「遠征カード2枚を与える」効果をもつ旧世界タイルを取り除きます。
- レベル2の探索船を追加で1枚所有してゲームを開始します。

### 特別ルール

- 旧世界タイルは1枚しか所有できません。
- 時間経過の山からカードを公開したとき、そのカードのコストの欄を確認してください。それが探検トークンなら、ただちにその数だけの探検トークンを使用済みにしてください。それが不可能なら、使用済みにするべきトークン1枚につき建物タイル1枚をパイフォリア人は炎上させます。拠点ボードの最下段の左側から順に上の段へと確認し、最初にあった建物タイル1枚をゲーム盤に戻してください(初期建物は無視します)。それに島民キューブが載っていたなら、それらは使用済みエリアに移します。



- 貿易制限:** 労働者(青)資源3、職人(赤)か技術者(紫)の資源3 (両者あわせて3種類まで)



### 勝利条件

- 探検トークンを12枚以上所有する(プレイした島民カードに載っている未使用のトークンを含む)。
- 《職人・技術者・投資家カード》を5枚以上プレイする。
- ダイナマイト工場と大砲工場を建設する。

アリハントが、女王陛下からの安堵の報せを届けてくれた。君たちの抵抗により、ブライトサンズ島民を避難させる時間が稼ぐことができた。とはいえ、街の大部分が焼け落ちた。陛下は街が再び繁栄することを確認されているが、まずは君がパイフォリア人を打ち破り、問題を根元から絶たなくてはならない。

## シナリオ 8 根拠地を捜せ

どうも雲行きがよろしくない。

「貴兄は素晴らしい業績を達成し、パイフォリア人艦隊を破壊されました」アーチボルト・ブレイク卿が賞賛する。「しかしながら、ブライトサンズの街は焼け落ち、パイフォリア人はすでに次の攻撃計画を練っておることだろう」またもや賞賛と叱責の間で言葉が揺れている。相変わらずアーチボルト卿は謎のままだ。「女王陛下はパイフォリア人の根拠地発見をお望みだ。さすれば彼奴らめを根絶できるだろう」



### ゲームの変更点

- なし。

### 特別ルール

- 貿易制限:** 労働者(青)資源4、職人(赤)か技術者(紫)の資源4(両者あわせて4種類まで)



### 勝利条件

- 遠征カードにキューブを置くことで影響点30点以上を獲得する。
- 島民カードから影響点40点以上を獲得する。

「見つけたな」アリハントが憂鬱そうに言った。「女王陛下に報告したから、陛下の艦隊がパイフォリア人を一掃するだろう」

しばらくして、アーチボルト・ブレイク卿が相反する内容の報せをもってやってきた。「艦隊は襲撃に成功したが、大きな犠牲を払われた。多くの優秀な兵を失った。実際のところ、王室への不満を公然と表明して革命を呼びかける輩まで現れるほど、被害甚大である。ええい、恩知らずの反乱者どもめが!」ブレイク卿は襟を整えた。「斯様な次第で、女王陛下におかれては貴兄に人心の慰撫を任せたい、とお望みだ。本格的な反乱を防ぐため、奴らの気を逸らすのだ」

「いいアイデアがあるんですが」突然、ひょうきんな声が聞こえたかと思うと、物陰から人が姿を現した。会話に割り込んできた人物が誰だか判った驚きを君はなんとか誤魔化した。この島の新聞の編集長だった。さて、何を考えているのだろうか？



## シナリオ9 嘘も方便

「現実とは少し異なる記事をね、載せるんですよ」編集長が説明する。「帝国の安寧が危ういとなれば、対策を取らなきゃ。何か、島民にとってもっと重要な事を、先月のホップ酒祭みたいな記事をね。暴徒の怒りを焚きつけるようなものの代わりに、財布が膨らむと期待させるような記事がおすすめですな。もちろん、先週水曜日に工場街で起きた大火みたいな事件はわざと無視して、……」彼は感銘を期待する表情で見渡した。「……それはともかく、資金のほうは期待していいんでしょうね？ 途中で資金がなくなって、実に熱心で革命を心に秘めた同志たちの記事を検閲できなくなるとなれば、これはもう実に残念なこと」

「貴兄らが何をやるにしてもだ」話が理解できないアーチボルト・ブレイク卿が口を挟んだ。「艦隊を新造できるぐらいの資源が必要ですよな！」



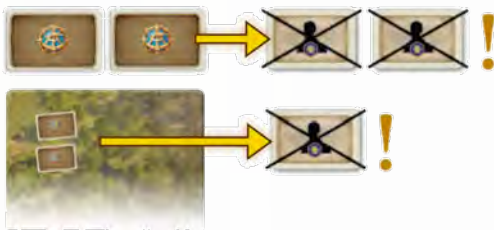
### ゲームの変更点

- ・ 任務カード《編集者》を公開します。
- ・ レベル2の探索船を追加で1枚所有してゲームを開始します。

- ・ 任務カード《編集者》の効果の使用を、通常のアクションとして数えます。
- ・ **貿易禁止:**労働者(青)のほうの綿布

### 特別ルール

- ・ 「遠征カード2枚を受け取る」というカードの効果は「手札にある任意のカード2枚を捨てる」となります。
- ・ 「遠征カード2枚を受け取る」という旧世界タイルのボーナスは「手札にある任意のカード1枚を捨てる」となります。



- ・ **貿易制限:**労働者(青)資源4、職人(赤)資源3、技術者(紫)資源2



### 勝利条件

- ・ 職人キューブ5個以上、技術者キューブ3個以上、投資家キューブ2個以上を含む、20個以上の島民キューブを所有する。
- ・ 影響点の上限を60点とする。獲得した影響点が60点を超えたら、その時点でプレイヤーは敗北する。
- ・ 手札に島民カードがない。

「上首尾ですな」ブレイク卿が告げる。「女王陛下も感心なされることでしょう」耳を疑ったが、これは明らかに賞賛の言葉じゃないか。誰が教えたのだろうか……

## シナリオ10 新たな出発

アーチボルト・ブレイク卿が宣言した。「人心が落ち着き、艦隊が強化された今、女王陛下は貴兄にもっとも困難、かつもっとも名誉ある任務をお与えになりましたぞ！ プライトサンズの再建である！ より良く、より大きく、より美しいプライトサンズ！ 懐古する者が羨望で蒼ざめるほどの新しいものが、破壊から生まれることを世に示すのです！」



### ゲームの変更点

- なし。

### 特別ルール

- フリーアクションとして、貿易トークン6個を使用済みにすることによって、建設アクション1回を実行できる。この建設アクションでは、造船所と産業の建設だけが可能で、船は建設できない。
- 新世界探検アクションが6回まで可能となる。各探検には、その回数と同じだけの探検トークンが必要となる。
- 最初に時間経過の山が空になったら、捨てられた時間経過の山のカードをそのまま裏返して新たな時間経過の山とする(合計で50~70アクションが可能)。

- 時間経過の山からカードを公開したとき、そのカードのコストの欄を確認してください。コストに、自分が現在生産できる資源が2個以上含まれているなら、金貨1を受け取ります。コストに貿易トークンが含まれている場合、貿易トークン1枚を使用済みにすることによって、コストに指定されている他の2種類の資源のひとつを「自分が現在生産できる資源」とみなすことができます。

なお、時間経過の山が2周目(裏返した後)ならば、金貨1を受け取るためには追加で貿易トークン1枚を使用済みにしなければなりません。

- 貿易禁止:**すべて。

### 勝利条件

- 手札に島民カードがない。
- 貿易トークン10個以上と探検トークン6個以上を所有する(プレイした島民カードに載っている未使用のトークンを含む)。
- 獲得した遠征カードから、影響力を10点以上獲得する。
- ゲーム盤から拠点ボードに、材木を除いた各産業を、1枚以上配置する(初期建物も含む)。木綿の織布工場は1つだけで良いので、産業の合計数は33種類である。

響き渡るファンファーレの中、プライトサンズの大通りを騎馬隊が行進する。中央では女王陛下が喜ぶ民衆に手を振っている。その顔には、この難事が起きてからは表れることのなかった笑みが浮かんでいる。それから女王陛下は直接君に向きなおった。ここにアーチボルト・ブレイク卿はいない。女王陛下の代理人はいないのだ。「このたびは大義でありました。誇りに思います。プライトサンズは再び我が帝国の真珠となりました。そなたをプライトサンズ公としましょう。御父上のように」その言葉に心が震え、涙が少しこぼれた。



## 各シナリオのヒント

### ●シナリオ 1

- 木炭工場を大切に。
- 先を見通して計画しよう。
- 能力開発を行いましょ。
- 手札を3枚まで交換できることを忘れずに。
- 必要な産業を最初にすべて建設してから島民カードをプレイしようとしな。それらは同時に進めなければなりません。

### ●シナリオ 2

- 島民カードの効果を最大限に利用しましょ。
- 金貨を払えば必要な仕事を終えた島民キューブを戻せることを忘れずに。

### ●シナリオ 3

- なんでも自分で作ろうとしな。貿易を活用しましょ。

### ●シナリオ 4

- 新世界タイルが目標です。それ以外のことには不必要に手を出さないように。
- 造船所(中級)と貿易への集中が成功の鍵です。
- 大砲と帆は貿易で生産できません。したがって、造船のために職人を効率的に運用することが重要です。

### ●シナリオ 5

- 投資家のためには窓ガラスと毛皮コートが必要になりますが、それらは自分で生産しなければなりません。
- 新世界の島民カードによって追加の遠征カードを手に入れられるでしょう。

### ●シナリオ 6

- 余計な《職人・技師・投資家》キューブは避けるべきです。
- 早めに労働者(青)の産業を建設すれば、けっこうな量の金貨が得られるでしょう。

### ●シナリオ 7

- これは難易度の高いシナリオです。すぐに追加タイルで建設できるタイルが必要になるでしょう。可能な限り効率的な計画を立ててください。
- 長期的に見て重要性の低い産業は、建設するのを先延ばしにしましょ。

### ●シナリオ 8

- 人口の増加が勝利の鍵です。
- 配置した島民カードはその効果をすぐに使わなくてもいいということをお忘れずに。

### ●シナリオ 9

- 《編集長》の効果を多用して余計な手札を整理しましょ。
- カードを捨てる効果のあるカードはさらに効果的です。
- 島民キューブの能力開発が特に重要です。

### ●シナリオ 10

- 早めに労働者(青)の産業を建設すれば、けっこうな量の金貨が得られるでしょう。
- ゲーム後半には、貿易トークンもいい収入源となります。
- お祭りに頼り過ぎないよう、そして常に金貨を受け取れるよう、産業と島民カードのプレイの間のバランスを取らなければなりません。
- フリーアクションが大いに役立ちます。
- 金貨を使いましょ!

# 1人用ゲームルール

ここでは、基本のゲームを1人でプレイするためのルールを紹介します。基本（多人数）のゲームにかなり沿っているのですが、ハイスコアを競うためだけでなく、新しい戦略を試す手段としても使えます。最後の一手までカードをプレイするために、ゲームの終了を遅らせてもいいでしょう。得点計算が変更されているので、ゲームを早く終わらせれば影響力を稼ぐことができます。

## ゲームの準備



基本的には2~3ページにあるキャンペーン用ルールのゲームの準備と同じです。ただし、ステップ8と9は省略してください。キャンペーンとは違い、1人用ゲームではすべての産業タイルを使用します。時間経過の山は、20枚の《職人・技術者・投資家カード》の上に10枚の《新世界カード》を積み、その上に20枚の《農民・労働者カード》を積むというように作ります。

## アクション

貿易に関しては基本ゲームと同様です。したがって、必要数の貿易トークンを所有し、同一の資源は1手番中に1回しか生産できません。なお、貿易で生産できる資源の種類については、次の特別ルールが適用されます。

その**資源の最初の貿易**なら、次の手順にしたがいます。

- 1) 追加で1枚の貿易トークンを使用済みにする。
- 2) 拠点ボードの脇に、産業タイルを工場が描かれている面を表にして、配置する。

これにより、貿易したことのある資源の種類が明示されます。それらの資源を後に貿易する場合、必要な貿易トークンの枚数は居住区に記されている数字となります。

最初にビールを貿易する場合、貿易トークン2枚を使用済みにします（1枚は最初の貿易に、そしてもう1枚は労働者の資源に）。そして、ビール工場のタイルを拠点ボードに配置します。

拠点ボードに産業タイルがない資源を貿易する場合には、1アクションにつき資源1しか生産できません。

時計工房を建設しようと思いましたが、拠点ボードにも新旧世界タイルにも、ガラスと真鍮はありません。どちらもまだ貿易で生産したことがない資源なので、1回のアクションで両方を貿易することは不可能です。したがって、どちらかの産業を建設するか、あるいはまず一方の資源を貿易してその産業タイルを拠点ボードに配置するしかありません。



拠点ボード上に描かれている緑と赤の初期建物の資源は、たとえばその上に別の産業タイルを配置していたとしても、貿易で生産できます。また、それらを最初に貿易する場合にも、使用済みにする貿易トークンは通常の枚数（1枚あるいは2枚）だけで済みます（ただし、赤の資源に関しては、青の代替物のほうが効率的なので貿易で生産する意味はないでしょう）。

建設に島民キューブが必要な産業の資源を貿易で生産する場合には、対応する島民キューブを所有していなければなりません（それが居住区、建物、使用済みエリアのどこにあるかは問いません）。

貿易で生産できる資源は、その産業を建設可能なものに限られます。つまり、その産業を建設するためのコストを、自分がすでに建設した産業および新旧世界タイルにある資源によって支払い可能でなければならないのです。

艦砲を貿易で生産したいのに、必要なダイナマイトは拠点ボードにも新旧世界タイルにもありません。つまり、ダイナマイトは現在「存在しない」ので、艦砲（やダイナマイトが必要な他の資源）は貿易で生産できません。



配置できる「新世界の資源が必要な産業タイル」の枚数は、自分が建設した「新世界の資源が必要な産業タイル」の枚数を上回ることができません。

建設している「新世界の資源が必要な産業タイル」はラム酒醸造所と木綿織布工場の2種類です（サトウキビと木綿）。したがって、現在配置できる「新世界の資源が必要な産業タイル」（たとえば葉巻工場や蒸気ワゴン工場）は2枚までとなります。



まとめると、

最初の貿易ではコストが1上昇する。

最初の貿易では1アクションで資源1個まで。

資源を貿易するには、拠点ボードか新旧世界タイルにその産業を建設するための資源が存在していなければならない。

配置できる「新世界の資源が必要な産業タイル」は、自分が建設した「新世界の資源が必要な産業タイル」の枚数までです。



## 金貨の獲得

- 時間経過の山からカードを公開したとき、そのカードのコストの欄を確認してください。コストに、自分が現在生産できる資源が2個含まれているなら、金貨1を受け取ります。自分が現在生産できる資源が3個含まれているなら、金貨2を受け取ります。コストに貿易トークンが含まれている場合、手持ちの貿易トークン1枚を使用済みにすることによって、コストに指定されている「自分が現在生産できる資源」とみなすことができます。

公開したカードのコストが肉の缶詰、ミシン、貿易トークンだったとすると、次の状態であれば金貨1枚を受け取ります。

- 缶詰工場とミシン工場の両方を建設している。
- 缶詰工場とミシン工場のどちらかだけを建設しており、貿易トークン1枚を使用済みにする。

缶詰工場とミシン工場の両方を建設しており、貿易トークン1枚を使用済みにすれば金貨2を受け取ります。

## 任務カード

次のカードは、1人用ゲームでは効果が変更されます。これら以外のカードは基本ゲームの効果と同じです。



《ハンナ・グッド》: ゲーム終了時に島民キューブを20個以上持っているなら影響点を8点獲得します。



《大学》: ゲーム終了時に技術者キューブを4個以上持っているなら影響点を8点獲得します。



《万博》: ゲーム終了時に投資家キューブを3個以上持っているなら影響点を8点獲得します。



《カヒーナ夫人》: ゲーム終了時に貿易トークンを12枚以上持っているなら影響点を8点獲得します。



《来訪客》: ゲーム終了時に遠征カードを6枚以上持っているなら影響点を8点獲得します。



《パイフォルア人》: レベル2の探索船を追加で1枚所有してゲームを開始します。時間経過の山からカードを公開するたび、そのカードのコストの欄を確認してください。それが探検トークンなら、ただちにその数だけの探検トークンを使用済みにしてください。それが不可能なら、使用済みにするべきトークン1枚につき建物タイル1枚をパイフォルア人は炎上させます。拠点ボードの最下段の左側から順に上の段へと確認し、最初に

あった建物タイル1枚をゲーム盤に戻してください(初期建物は無視します)。それに島民キューブが載っていたなら、それらは使用済みエリアに移します。



## ゲームの終了と得点計算

次の条件のどれかひとつでも成立したら、その時点でゲームはただちに終了します。

- ・ 時間経過の山の最後の1枚が捨てられた。
- ・ 時間経過の山のカードが捨てられた直後に、手札に島民カードがない。

影響点の集計は基本ゲームと同じ（ルール説明書11ページ）ですが、《花火タイル》による加点はゲーム終了時に時間経過の山にカードが1枚以上残っている場合にのみ有効です。さらに、時間経過の山に残っているカードの枚数にしたがって、次の影響点を獲得します。

残り枚数	影響点
1～5	残り枚数×1点
6～10	残り枚数×2点
11～15	残り枚数×3点
16～20	残り枚数×4点
21～	残り枚数×5点

ゲーム終了時に時間経過の山にカード3枚が残っていれば3影響点を獲得します。13枚なら39点です。

自分の過去の得点と比較して成績を評価することもできますが、次の表で成績を判断してもいいでしょう。

獲得した影響点	評価
～49	哀れな集落
50～79	普通の小村
80～99	面白そうな村
100～129	魅力的な街
130～159	心惹かれる都市
160～199	巨大な帝都
200～	壮麗な世界都市

多くの影響点を集めて素晴らしい帝国を作りましょう!

## 謝辞

スティーブン・ハーンとKOSMOS-Verlagは、『アノ1800 ボードゲーム』のテストプレイ、ルール校正、ソロモード作成に関わったすべての人に感謝したいと思います。中でも、特に次の方々に: Martin Wallace, Derek Long, Mario Rossi, Nico Berger, Ernst Christopher Eick, Andrea Pasquinelli, Matthias Heck, Nat Gruca, blackholexan, Peter Klocke, Taylor Fontaine, Gabriele Goldschmidt, Ernst-Jürgen Ridder, Nina Schutz and André Deibert.

また、著者であるスティーブン・ハーンは、彼と他の多くの人々に限りない幸せな時間を与えてくれたPC版の『Anno 1800』を開発したUbisoft Blue Byteに特別な感謝を捧げます。

## 著者について



スティーブン・ハーンはオーストラリアのブリスベンに住んでいます。子供の頃からボードゲームに魅了され、2014年から作家として活動しています。テストプレイヤーとしてマーティン・ウォレスの作品に深く関わり、『Rocketmen』『Lincoln』『Anno 1800 ボードゲーム』などに関わってきました。ソフトウェアエンジニアとして15年を過ごした後、2019年末から3人の子供を育てる専業主夫となりました。

## クレジット

**1人用ゲームデザイン:** スティーブン・ハーン

**『アノ1800 ボードゲーム』デザイン:** マーティン・ウォレス

**ライセンス&ビジュアル:** Ubisoft Blue Byte

**グラフィック:** Fiore GmbH

**編集:** Kilian Vosse, Sebastian Wenzlaff