

■アクショントークンの配置

- ・スタートプレイヤーから時計回りに、トークンを1個ずつ配置する。
- ・全員が全てのトークンを配置したら「アクションの解決」へ移る。
- ・1つのアクションエリアにはトークンを2枚までしか置けない。
- ・1つのエリアに1人のプレイヤーが複数のトークンを置くことはできない。

■アクションの解決

- ・スタートプレイヤーから時計回りに行う。
- ・プレイヤーは任意の自分のアクショントークンを選び、そのアクションを解決する。
- ・アクション解決後、選んだトークンを手元に戻す。
- ・全プレイヤーがすべてのアクションを解決したら、そのラウンドは終了。
- ・アクションは**解決しなくても構わない**。

■影響点トラック上のシンボル

- ・影響点マーカーをシンボルが描かれたマスに置いた（**通過は不可**）場合、即座にその資源／金貨を得る。
- ・これによって得た資源／金貨を、その手番中に即座に使うことができる。

■ラウンド終了時の処理

1) 発明品カード

生産されなかった初期発明品カード

- ・全てゲームから除去する。

発明品カード置き場の上段右側の3スペースに置かれているカード

- ・全て捨て札置き場に置く。残った他の発明品カードを、順番を変えずに上段右側へ詰める。

新たな発明品が開発された場合

- ・すべての発明品カード（捨て札／山札／新たな発明品カード）をシャッフルする。
- ・ボード上のカードはシャッフルしない。
- ・ボード上のカードが7枚になるまで新たにカードを置く。

新たな発明品が開発されなかった場合

- ・山札から、ボード上のカードが7枚になるまで新たにカードを置く。
- ・山札に十分なカードがない場合、**新たなカードを置く前に**捨て札と山札をシャッフルする。

2) 工場カード

- ・右側3スペースに置かれている工場カードを捨て札にする。
- ・残りの工場カードを、順番を変えずに右側に詰め、空きスペースに山札からカードを補充する。
- ・山札に十分なカードがない場合、**新たなカードを置く前に**捨て札と山札をシャッフルする。

3) 船／倉庫

- ・資源駒が1個も置かれていない船／倉庫には対応する資源駒を2個（石炭倉庫には石炭駒3個）置く。
- ・資源駒が残っている船／倉庫には対応する資源駒を1個ずつ追加する。

4) ラウンドマーカー／スタートプレイヤーマーカー

- ・ラウンドマーカーを1スペース進める。
- ・スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡す。

■ゲームの終了

- ・プレイ人数に応じたラウンド（3人：9R／4人：8R／5人：10R）でゲーム終了。
- ・以下の影響点の合計が最も多いプレイヤーが勝利する（同点の場合は発明数の多いほうが勝利）。

A：ゲーム中に獲得した影響点

- ・影響点トラック上で記録されている影響点。

B：手元の駒／金貨による影響点

- ・ゲーム終了時、交換市場を使用し影響点を得る。

C：追加影響点

以下の条件に当てはまるプレイヤーは、それぞれ5影響点を得る。

1. 獲得した特許の数が最も多いプレイヤー
2. 開発した発明品に消費した歯車の合計が最も多いプレイヤー
3. 工場の生産能力が最も大きいプレイヤー

※各項目において該当するプレイヤーが複数いる場合、以下のルールを適用する。

- ・該当者が2人：全員が3影響点ずつ得る。
- ・該当者が3人：全員が2影響点ずつ得る。
- ・該当者が4人／5人：全員が1影響点ずつ得る。

■アクション

エリア1：工場の建設

- ・ボード上に置かれている工場カードを取り、コストを支払う（最大3枚まで）。
- ※工場に数字が描かれている場合、即座にそれだけの「影響点」を得る。

エリア2：工場での生産

- ・所有する全ての工場カードから生産物を得る（ストックから取り、手元に置く）。
- ・2つの駒の下に2と書かれている場合、それらの駒を任意の組み合わせで2個生産できる。

エリア3：資源の購入

- ・船と倉庫を任意の組み合わせで3つまで選び、そこに置かれている資源駒の山を購入する。
- ・購入コストは1山につき金貨1枚。

エリア4：交換市場

以下の2つのアクションから1つを選んで実行できる。

A：開発歯車1個を受け取る

- ・ストックから開発歯車1個を受け取る。

B：交換市場で5回まで交換を行う

- ・以下の交換を任意の組み合わせで最大5回まで選んで実行できる。
- ・ただし、1つの区画は3回までしか選べない。
- ・ある交換によって得たものを、同じアクション中の別の交換に使用できる。

【上段区画】

- ・金貨2枚を開発歯車1個に交換する（またはその逆）。

【中段区画】

- ・金貨2枚または開発歯車1個を1影響点に交換する。

【下段区画】

- ・金貨2枚で追加アクショントークン1枚を購入する。
- ・または、金貨が資源駒を任意の組み合わせで2つ（2種類の資源駒1個ずつも可）支払い、（別の）資源駒1個か金貨1枚を得る。

■追加アクショントークン

- ・通常のアクションを実行した直後に1枚だけ使用可能。
- ・1枚使うたびに、以下の追加アクションを1つ実行出来る。

※**交換市場で追加アクショントークンを購入した場合のみ**、そのトークンを即座に使用できない（次の通常アクションを終了するまで使用できない）。

- a) 発明品1つを生産する。
- b) 自分の工場から1つを選び、生産する。
- c) 金貨1枚を支払い、船／倉庫1つの資源1山を購入する。
- d) 交換市場の交換アクションを1つ実行する（開発歯車1個を得ることはできない）。
- e) 発明品1つを開発する。
- f) 特許を1つ登録する。
- g) 工場を1つ建設する。

エリア5：発明品の開発／特許の登録

以下の2つのアクションから1つを選んで実行できる。

A：発明品の開発

- ・任意の発明品を任意の数だけ選び、選んだ発明品に示されているだけの歯車を全て支払う。
- ・1アクションで支払える歯車は**7個**まで。
- ・基本発明品（金色）がすでに発明されている場合のみ、革新的発明品（銀色）を選べる。（1アクション中に基本と革新的の両方を開発することは可能）
- ・発明した発明品スペースの左側の数字の上に発明品マーカーを置き、その数字分の影響点を得る。
- ・**基本発明品を発明した場合のみ**、その発明品カード3枚を表向きで発明品カードの山の隣に置く。

B：特許の登録

- ・1アクションで2つまで特許を登録できる。1つ登録することに以下の手順を行う。
 - 1) 特許マーカーを1スペース上に移動させ、移動先の左側に示されている金貨を支払う。
 - 2) 移動先スペースの右側に示されているだけの影響点を得る。
 - 3) 自分が開発した発明品の特許サークル（金／銀スペースの下段）に発明品マーカーを置く。複数の発明品を開発している場合、そのどれにでも（基本でも革新的でも）置くことができる。他プレイヤーが開発した発明品の特許を登録することはできない。
- ※登録する発明品がない状態で特許を購入することも可能だが、発明品マーカーはその分無駄になる。

エリア6：発明品の生産

以下の手順を両方とも行う。

1) 発明品の生産

- ・発明品カードを3枚まで選び、それらのコストを支払うことで、各カードの利益を得る。
- ・コストが「？」とあるカード（模造品）は、任意の資源（石炭・金属・技術・工具）で支払える。
- ・その後、生産された発明品のカードは捨て札置き場に置く。

2) 権開発者への利益

- ・通常カードによって生産が行われた場合、対応する基本発明品か革新的発明品を開発したプレイヤーは、発明品スペースの右側に示されている影響点／金貨を得る。

- ・模造品カードを使った場合、開発者が特許を登録してた場合のみ、影響点や金貨を得られる。

※**自分が開発した発明品（基本／革新的のどちらかに自分の駒を置いている）には以下の制限がある。**

- a)自分が開発した発明品を生産しても発明品スペースの**右側の利益**は得られない。
- b)自分が開発した発明品の模造品を生産することはできない。

発明の時代

■アクション

エリア1：工場の建設
・コストを支払い、任意の工場カードを獲得する。最大3枚まで。
エリア2：工場での生産
・所有する全ての工場カードから生産物を得る。
エリア3：資源の購入
・船と倉庫を任意の組み合わせで3つまで選び、置かれている資源を1箇所につき金貨1枚で購入する。
エリア4：交換市場（以下の2つから選択）
A：開発歯車1個を受け取る
・ストックから開発歯車1個を受け取る。
B：交換市場で5回まで交換を行う（1区画は3回まで）
【上段区画】 ・金貨2枚を開発歯車1個に交換する（またはその逆）。
【中段区画】 ・金貨2枚または開発歯車1個を1影響点に交換する。
【下段区画】 ・金貨2枚で追加アクショントークン1枚を購入する。
・または、金貨か資源を任意の組み合わせで2つ支払い、資源1個か金貨1枚を得る。
エリア5：発明品の開発／特許の登録（以下の2つから選択）
A：発明品の開発
・発明品を任意の数だけ選び、必要な歯車を支払う（支払える歯車は最大7個まで）。
・発明品スペースに発明品マーカーを置き、影響点を得る。
・ 基本発明品を発明した場合のみ 、その発明品カード3枚を表向きで発明品カードの山の隣に置く。
B：特許の登録（2つまで）
・特許マーカーを1マス移動させ、移動先に示された金貨を支払い、影響点を得る。
・自分が開発した発明品の特許サークルに発明品マーカーを1個置く。
※登録する発明品がない状態で特許を購入することも可能だが、発明品マーカーはその分無駄になる。
エリア6：発明品の生産
1）発明品の生産（3枚まで）
・発明品カードを3枚まで捨札にし、コストを支払うことで各カードの利益を得る。
・コストが「？」とあるカード（模造品）は、任意の資源（石炭・金属・技術・工具）で支払える。
2）権開発者への利益
・通常カードによる生産：その発明品の開発者は、発明品スペースの右側に示されている利益を得る。
・模造品カードによる生産：その発明品の開発者が特許を登録してした場合のみ、影響点や金貨を得る。
※自分が開発した発明品を生産しても発明品スペースの 右側の利益 は得られない。
※自分が開発した発明品の模造品を生産することはできない。

■追加アクショントークンで可能なアクション

- | | |
|---|----------------|
| a) 発明品1つを生産する。 | e) 発明品1つを開発する。 |
| b) 自分の工場から1つを選び、生産する。 | f) 特許を1つ登録する。 |
| c) 金貨1枚を支払い、船／倉庫1つの資源1山を購入する。 | g) 工場を1つ建設する。 |
| d) 交換市場の交換アクションを1つ実行する。
(開発歯車1個を得ることはできない) | |

■ラウンド終了時の処理

1) 発明品カード
生産されなかった初期発明品カード
・全てゲームから除去する。
発明品カード置き場の上段右側の3スペースに置かれているカード
・全て捨て札置き場に置く。残った他の発明品カードを、順番を変えずに上段右側へ詰める。
新たな発明品が開発された場合
・すべての発明品カード（捨て札／山札／新たな発明品カード）をシャッフルする。
・ボード上のカードが7枚になるまで新たにカードを置く。
新たな発明品が開発されなかった場合
・山札から、ボード上のカードが7枚になるまで新たにカードを置く。
2) 工場カード
・右側3スペースに置かれているカードを捨て札にし、残りのカードを詰め、山札からカードを補充する。
3) 船／倉庫
・資源駒が1個も置かれていない船／倉庫には対応する資源駒を2個（石炭倉庫には石炭駒3個）置く。
・資源駒が残っている船／倉庫には対応する資源駒を1個ずつ追加する。
4) ラウンドマーカー／スタートプレイヤーマーカー
・ラウンドマーカーを1スペースを進める。
・スタートプレイヤーマーカーを左隣のプレイヤーに渡す。
※カードを引く際に山札に十分な枚数がない場合、 新たなカードを置く前に 捨て札と山札をシャッフルする。

■ゲームの終了

- ・プレイ人数に応じたラウンド（3人：9R／4人：8R／5人：10R）でゲーム終了。
- ・以下の影響点の合計が最も多いプレイヤーが勝利する（同点の場合は発明数の多いほうが勝利）。

【A：ゲーム中に獲得した影響点】

- ・影響点トラック上で記録されている影響点。

【B：手元の駒／金貨による影響点】

- ・ゲーム終了時、交換市場を使用し影響点を得る。

【C：追加影響点】

1. 獲得した特許の数が最も多いプレイヤー
 2. 開発した発明品に消費した歯車の合計が最も多いプレイヤー
 3. 工場の生産能力（工場カード上段の数字の合計）が最も大きいプレイヤー
- ・該当プレイヤーが1人：5影響点。
 - ・該当プレイヤーが2人：全員が3影響点。
 - ・該当プレイヤーが3人：全員が2影響点。
 - ・該当プレイヤーが4人～：全員が1影響点。