

# アクションカード サマリー

## Alchemist / 錬金術師 (4枚)



自分の倉庫にあるレンガ1個と巾着にあるレンガ1個を交換できます。特定のレンガを探すために巾着の中を見ることができます。

## Anerkennung / 表彰 (2枚)



最終得点計算で、自分が達成した3階建て、4階建ての依頼をすべて数えます。その数だけ名声値を受け取ります。

## Architekt / 建築士 (3枚)



このカードは、「依頼の達成」フェイズ(フェイズ5)に使用します。この手番中に一つの塔を、1階層高いものもしくは低いものとして扱うことができます。例えば、3階建ての黄の塔を4階建てとして得点計算することができます。2階建ての塔を3階建てとして得点計算したり、9階建ての塔を8階建てとして得点計算したりすることもできます。

## Blamage / 恥辱 (2枚)



最終得点計算で2名声値を失います。

## Brücke / 橋 (1枚)



「レンガの交換」フェイズ(フェイズ2)で交換するとき、出すレンガの数を1個少なくします。レンガ3個で1個に交換する代わりに、レンガ2個で1個に交換します。一手番に交換は1回までという制限は依然あります。

## Campanile / 鐘楼 (1枚)



カード置き場から鐘楼カードを選んだら(すべての教会カードと同様に)ゲームボードの教会スペースの1つに置きます。その後、すべてのプレイヤーは白レンガ3個で鐘楼を建てなければなりません。鐘楼が完成するまで、そのプレイヤーは他の依頼を達成することはできません!

それでもなお、建築中の塔を建て増し続けるか見捨てたとして取り壊すかしなければなりません。

鐘楼が完成したら、そのプレイヤーは「依頼の達成」フェイズ(フェイズ5)に白レンガを巾着に戻し、鐘楼カードに自分の小さい封蝋を置きます。そしたらそのプレイヤーは直ちに、同じ手番中でも、他の依頼を達成することができます。

すべてのプレイヤーが鐘楼カードの上に小さい封蝋を置くまで、鐘楼カードはゲームボード上に残ります。全員が小さい封蝋を置いたら、各自、自分の小さい封蝋を戻し、鐘楼カードは捨て札置き場に置きます。

## Denkmal / 記念碑 (2枚)



カード置き場からこのカードを選んだら、建築現場に一番高い塔を建てているプレイヤーを決定します。そのプレイヤーは、たとえ手番中でなくても、このカードを手札に加えます。もし一番高い塔を建てているプレイヤーが複数いる場合は、このカードは誰も受け取らず、捨て札置き場に置かれます。最終得点計算でこのカードを持つプレイヤーは3名声値を受け取ります。

## Einsturz / 崩壊 (1枚)



建築現場にある塔1つを取り壊さなければなりません。これで取り壊した塔のレンガはすべて巾着へ入れます。建築現場に建築中の塔がない場合は何も起こりません。

## Fürstin / 公爵夫人 (2枚)



このカードは、「カードの選択」フェイズ(フェイズ1)に使用します。カード置き場からカードを選ぶとき、この手番ではカードコストを払う必要はありません。

## Großes Privileg / 大きな特権 (1枚)



このカードは、誰かがちょうど7階建ての依頼を達成するまで、教会スペースに表向きに置かれます。達成したプレイヤーはただちに追加で4名声値を受け取ります。そしてこのカードを捨て札置き場に置きます。

## Großhändler / 卸売業者 (2枚)



このカードは、「カードの選択」フェイズ(フェイズ1)か「レンガの交換」フェイズ(フェイズ2)に使用します。カード置き場からカードを1枚選び、そのカードに載っているレンガの数を書き留めます。そしたらそのカードの上に乗っているレンガをすべて巾着の中に戻し、巾着をよく混ぜます。巾着から同じ数のレンガを取り出し、カードの上に置きます。「カードの選択」フェイズに、レンガを置き直したカードを選ぶ必要はありません。

## Hochwasser / 洪水 (1枚)



すべてのプレイヤーはこのカードの影響を受けます。自分の倉庫にあるレンガの1/3(端数切り上げ)を巾着の中に入れます。例えば、自分の倉庫にレンガが4個あるなら、1.33を2に切り上げます。レンガの色は自由に選べます。このカードの上ののっているレンガはまだ手に入れていないのでこの数には数えず、巾着に戻すことはありません。

## Kleines Privileg / 小さな特権 (1枚)



このカードは、誰かがちょうど5階建ての依頼を達成するまで、教会スペースに表向きに置かれます。達成したプレイヤーはただちに追加で2名声値を受け取ります。そしてこのカードを捨て札置き場に置きます。

# アクションカード サマリー

## Lagerbrand / 倉庫火災 (2枚)



Lagerbrand

すべてのプレイヤーはこのカードの影響を受け、倉庫にあるレンガ3個を巾着に入れます。レンガの色は自由に選べます。このカードに載っているレンガは、まだ手に入れていないので、この支払いに使うことはできません。倉庫にあるレンガの数が3個未満のプレイヤーは、倉庫にあるレンガをすべて巾着に戻します。

## Lagerhaus / 倉庫 (3枚)



Lagerhaus

「上限の確認」フェイズ(フェイズ6)で、自分の倉庫にレンガを5個多く残すことができます。つまり上限がレンガ15個となります。さらに、手札を何枚でも持てるようになります。

## Luxussteuer / 贅沢税 (1枚)



Luxussteuer

すべてのプレイヤーはこのカードの影響を受けます。建築現場にある5階層以上の塔1つにつき、その塔を建築しているプレイヤーはレンガ2個を払わなければなりません。支払うレンガの色は何色でも構わなく、その塔の色とは関係ありません。建築しているプレイヤーが支払うことができない塔は取り壊されます。

レンガの半分(切り上げ)を巾着の中に入れ、残り半分(切り捨て)はそのプレイヤーの倉庫に置かれます。

自主的に塔を取り壊すことはできず、支払えるならば税金は支払わなければなりません。

## Maurer / 石工 (3枚)



Maurer

このカードは、「塔の建築」フェイズ(フェイズ3)に使用します。この手番では、建築コストで払うレンガを3個少なくします。例えば、レンガ4個のコストは0で、レンガ6個のコストは7となります。作業場[Werkstatt]を持っているなら、支払うのは合計で4個少なくなります。マイナスになった場合は0とします。

## Mittleres Privileg / 特権 (1枚)



Mittleres Privileg

このカードは、誰かがちょうど6階建ての依頼を達成するまで、教会スペースに表向きに置かれます。達成したプレイヤーはただちに追加で3名声値を受け取ります。そしてこのカードを捨て札置き場に置きます。

## Patrizier / 貴族 (3枚)



Patrizier

このカードは2種類の方法で使うことができます。自分の手番の「カードの選択」フェイズ(フェイズ1)で自分が選択したイベントカードの効果を無効化することができます。もしくは、貴族カードを使って、手札にあるカード1枚(例えば、恥辱[Blamage]や醜聞[Skandal])を捨てることができます。

## Pfusch / 手抜き仕事 (1枚)



Pfusch

自分の建築現場の塔を1つ選びます。その塔のレンガ1つを巾着の中に入れます。

## Renaissance / ルネサンス (1枚)



Renaissance

捨て札置き場と山札のカードと一緒に(カード置き場は入れません!)シャッフルして、新しい山札とします。ルネサンスカードも一緒にシャッフルします。そして、カード置き場の補充を新しい山札から行います。

## Ruhm / 名声 (2枚)



Ruhm

最終得点計算で3名声値を受け取ります。

## Saboteur / 破壊工作員 (1枚)



Saboteur

他のプレイヤー1人の塔1つを選びます。その塔からレンガを1つ取り、巾着の中に入れます。

## Schmuggler / 密輸業者 (3枚)



Schmuggler

自分の倉庫のレンガ1つと、他のプレイヤー1人の倉庫にあるレンガ1つを交換することができます。どちらのレンガも自由に選ぶことができます。

## Skandal / 醜聞 (2枚)



Skandal

最終得点計算で3名声値を失います。

## Tribut / 租税 (2枚)



Tribut

すべてのプレイヤーはこのカードの効果を受けます。建築現場にある塔1つにつき、その塔を建築しているプレイヤーはその塔の色のレンガ1個を払わなければなりません。建築しているプレイヤーが支払うことができない塔は取り壊されます。レンガの半分(切り上げ)を巾着の中に入れ、残り半分(切り捨て)はそのプレイヤーの倉庫に置かれます。

自主的に塔を取り壊すことはできず、支払えるならば税金は支払わなければなりません。

## Werkstatt / 作業場 (4枚)



Werkstatt

「塔の建築」フェイズ(フェイズ3)で建築コストを支払うとき、払うレンガを1個少なくなります。この効果は、自分の前にこのカードがある限り適用されます。例えば、レンガ3個のコストは0、レンガ4個のコストは2となります。もし石工[Maurer]を使用したら、支払うのは合計で4個少なくなります。マイナスになった場合は0としてみなします。