2 人／ 45 分／ 12 歳以上

背景

今は明治の初め。かつてはただの漁村だった横濱も江戸の末期に外国へ開港した港の 1 つとなり、日本屈指の貿易都市となりました。銅や生糸といった日本の産物が横濱に集められ外国へ次々と輸出されていきます。また、外国の技術や文化がいち早く取り入れられ、次々と街並みが近代化していきました。
その発展の陰には 2 人の横濱商人の存在がありました。2 人の切磋琢磨が横濱を大きくしていったのです。

概要

各プレイヤーは横濱の商人となり、商売を成功させ名声を得ようとします。
名声を得るためには、“外国から来る注文書通りに銅、生糸、お茶、魚介類といった交易品をそろえる”“外国から来た様々な技術を習得する”“店舗や商館を建てて販路を広げる”という手段があります。
それらを行うためには、横濱の街中を駆け巡り、様々なエリアから恩恵を得る必要があります。
また、お雇い外国人に協力を仰ぐのも良い手かもしれません。
部下は動きの速いもの、より力を発揮するものなど様々です。これらの部下をうまく使い、横濱一の商人となるのはどちらのプレイヤーでしょうか？

内容物

●プレイヤーコマ　（赤、青）
・店舗チップ　16 枚（各色 8 枚）

・商館チップ　8 枚（各色 4 枚）

●交易品チップ
・銅チップ 15 枚

・生糸チップ 15 枚

・お茶チップ 15 枚

・魚介類チップ 15 枚

●舶来品チップ　24 枚
［表］

［裏］

●お金チップ
・1 円　20 枚
・3 円　7 枚

●駅チップ　1 枚

●エリアボード　10 枚
［表］

●プレイヤーシート（赤、青）2 枚　（各色 1 枚）

●パワーカード（赤、青）　8 枚（各色 4 枚）

[表]成長前　　[裏]成長後

●注文書カード　24 枚

[表]

[裏]

●技術カード　20 枚

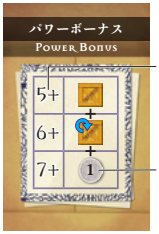
[表]　必要工業値　　[裏]

●教会カード　9 枚

[表]　　[裏]

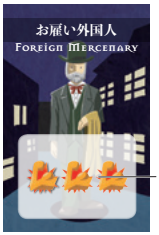
●パワーボーナスカード　12 枚

[表]　　[裏]



●お雇い外国人カード　7 枚

[表]　　[裏]



●追加パワーカード
＋１カード８枚、＋２カード５枚

［表］

パワー

［裏］

●スコア計算用メモパッド　１式

●リファレンスシート　２枚

●説明書　１冊

ゲームの準備

1. エリアボード 10 枚をテーブル中央に並べて置きます。このときの並べ方はゲームに影響しませんので、テーブルの広さに合わせて自由に５枚×２列などに並べてください。

2. パワーボーナスカードを全てウラ向きにしてシャッフルし、山札とします。３枚をオモテにして公開します。

3. 教会カードを全てウラ向きにしてシャッフルします。６枚引いてオモテにして公開し、教会エリアのそばに置きます。残り３枚は今回のゲームでは使用しないので箱に戻します。

4. 技術カードを全てウラ向きにしてシャッフルし､山札とします。５枚引いてオモテ向け、研究所エリアのそばに置きます。

5. 注文書カードを全てウラ向きにしてシャッフルし、山札とし、港エリアのそばに置きます。

6. お雇い外国人カードを全てオモテにしてテーブル上の任意の場所に並べます。

7. 以下のものを、種類ごとにエリアボードの近くにまとめてストックとして置きます。
   ・追加パワーカード＋１
   ・追加パワーカード＋２
   ・銅チップ
   ・生糸チップ
   ・お茶チップ
   ・魚介類チップ
   ・舶来品チップ
   ※全てオモテにして置きます。
   ・お金チップ１円
   ・お金チップ３円
   ・駅チップ

8. 一番最近横浜で買い物をしたプレイヤーが先攻となります。
   この方法で決まらない場合、任意の方法で先攻を決定します。

9. 各プレイヤーは赤、青の２色のうち１色を選び、選択した色の以下のものを受け取ります。
   ・プレイヤーシート１枚
   ・パワーカード４枚
   ・店舗チップ８個
   ・商店チップ４個
   ※店舗チップと商館チップはプレイヤーシートの該当する場所に置きます。

   他に以下のものを受け取ります。
   ・銅チップ１個
   ・生糸チップ１個
   ・お茶チップ１個
   ・魚介類チップ１個
   ・お金チップ
   　先攻３円、後攻４円
   ・追加パワーカード +1
   　先攻１枚、後攻２枚

10. 各プレイヤーは注文書カードを山札から３枚引きます。
    そのうち２枚を手元にオモテにして置き、残り１枚を山札の下に戻します。

以上で準備は完了です。**《ゲームの流れ》**へ進んでください。

ゲームの共通ルール

ゲームを通じて以下のルールが適用されます。

・交易品（銅、生糸、お茶、魚介類）、舶来品、お金は無限にあるものとして扱います。足りなくなった場合は別の何かで代用してください。

・お金はいつでも両替可能です。

・プレイヤーが所持しているものはウラ向きになっている注文書カード、教会カードを除いて全て公開情報です。相手プレイヤーに見えるようにしてください。
ウラ向きの注文書カード、教会カードは、枚数が相手にもわかるようにしてください。自分が所持しているウラ向きの注文書カード、教会カードはいつでも確認可能です。

・各プレイヤーは注文書カード、技術カードを何枚でも持つことができます。

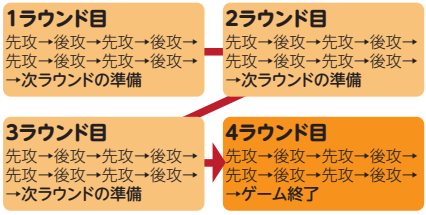
・一部の技術カードにはルールと違うことが書いてある場合があります。その場合には技術カードの効果を優先します。

・追加パワーカードは +1、+2 を合計して 4 枚までしか所持できません。4 枚を超えた場合は、ただちに 4 枚になるように任意のパワーカードを選択してストックに戻してください。

★配置例（赤プレイヤーが先攻の場合）

ゲームの流れ

このゲームは全部で４ラウンド行います。
各ラウンドはそれぞれのプレイヤーが交互に４手番行います。その後、１～３ラウンド目では**《次ラウンドの準備》**を行い、４ラウンド目では**《ゲーム終了》**へ進みます。



手番の流れ

手番が来たプレイヤーは以下の３つのステップを順番に行います。

1. **エリアアクションステップ**
2. **パワーボーナスステップ（任意）**
3. **店舗・商館建設ステップ（任意）**

手番が終わると次のプレイヤーの手番となります。
また後述する**《フリーアクション》**を手番中に好きなだけ行うことができます。

1. エリアアクションステップ

このステップでは、エリアを１つ選択してそのエリアのアクションを行います。

最初にアクションを行いたいエリアを１つ選択します。自分か相手プレイヤーのパワーカードが既に置かれているエリアは選択することができません。これを【使用済エリア】と呼びます。

エリアを選択したら、手元にあるパワーカードを１枚選びます。カードに書かれているパワーの一番少ないものを必ず選びます。これを【パワーカードの使用順ルール】と呼びます。

パワーカードを選択したエリアに配置して、そのエリアのアクションを行います。アクションを行う時に、持っている追加パワーカード(+1 または +2) を１枚だけ使用することができます。

アクションの効果はパワー数によって決まります。パワー数は以下のように計算します。

使用したパワーカード	マーク数分のパワー
追加パワーカード １枚まで	マーク数分のパワー
エリアにある 自分の店舗	＋１パワー
エリアにある 自分の商館	＋１パワー
エリアにある駅チップ	＋１パワー
技術カード	技術カードの 効果分のパワー

パワー数に従って、選択したエリアのアクションを行います。

※追加パワーカードは使用後にストックの追加パワーカード置き場に戻します。
※パワーの合計が６パワー以上になっても５パワーのアクションと同じになります。
※エリアに商館を置いているプレイヤーはストックから１円を獲得します。
※エリアの中には、少ないパワーでは何も効果が無いエリアも存在します。そのエリアを選んでもかまいません。

例）惣兵衛は製糸場でアクションをしたいと考えました。
製糸場は使用済のエリアではないのでエリアアクションは可能です。
自分の手元には３，４のパワーカードがありました。
一番パワーの少ない「３」のパワーカードを選び、製糸場のエリアに置きました。
さらに追加パワーカード＋１を１枚使用しました。
また製糸場には以前に置いた自分の商館チップが置かれています。
パワーカード　＝　３パワー
追加パワーカード　＝　１パワー
商館チップ　＝　１パワー
惣兵衛は製糸場で５パワーのアクションを実行しました。その結果、惣兵衛は生糸チップを４個獲得しました。
また、惣兵衛は商館チップの効果でお金を１円獲得しました。

2. パワーボーナスステップ（任意）
※このステップは行っても行わなくてもかまいません。
1. エリアアクションステップのパワー合計が5パワー以上だった場合に実行できます。
オモテになっているパワーボーナスカードを1枚選び、その効果を適用し、捨て札とします。
その後、パワーボーナスカードを山から1枚引きます。
もしパワーボーナスカードの山がなくなったら、捨て札を集めてシャッフルし、山札とします。
5パワーの場合、パワーボーナスカードの「5＋」の効果を適用します。
6パワーの場合、パワーボーナスカードの「5＋」と「6＋」の効果を適用します。
7パワー以上の場合、パワーボーナスカードの「5＋」と「6＋」と「7＋」の効果を適用します。

例）惣兵衛は製糸場で5パワーのエリアアクションを行いました。
パワーボーナスを実行できます。
惣兵衛はパワーボーナスカード1枚を選び、「5+」の効果で2円を獲得します。
5パワーなので、「6＋」「7＋」の効果は使用できません。

3. 店舗・商館建設ステップ（任意）
※このステップは行っても行わなくてもかまいません。
1. エリアアクションステップのパワー合計が4パワー以上だった場合に実行できます。
下記の2つのうちどちらか1つを実行できます。
a) 店舗を1軒建てる
b) 商館を1軒建てる

a) 店舗を1軒建てる
1. エリアアクションステップでエリアアクションを実行したエリアを見ます。
自分の店舗がまだそのエリアにない場合のみ建てることが出来ます。
1円支払います。その後、そのエリアの上に自分の店舗を建てます。

b) 商館を1軒建てる
1. エリアアクションステップでエリアアクションを実行したエリアを見ます。
自分か相手かにかかわらず、いずれの商館もまだそのエリアにない場合のみ建てることが出来ます。
その際お金を支払う必要がありますが、自分の商館を建てる軒数が何軒目かで支払うお金が違います。
１軒目は４円、２軒目は５円、３軒目は６円、４軒目は７円です。
その後、そのエリアの上に自分の商館を建てます。

フリーアクション

さらに自分の手番では通常のステップに加え、以下の行動を可能であれば好きなだけ行うことができます。
a) 注文書の達成
b) お雇い外国人獲得チェック
c) お雇い外国人の使用
d) 技術カードの使用

a) 注文書の達成
手元でオモテになっている注文書カードを1枚選びます。
選んだ注文書カードに書かれている交易品をストックに支払います。
その後、注文書カード右下に書かれている報酬を獲得します。
最後に注文書カードをウラ返します。

b) お雇い外国人の獲得チェック
お雇い外国人カードを獲得できるかどうかのチェックを行います。
以下のいずれかの条件を満たした際にお雇い外国人カードを獲得できます。獲得したお雇い外国人カードは手元にオモテにして置きます。
・技術カード3枚以上所有
・達成した（ウラ向きの）注文書カード3枚以上所有
・通関済の（ウラ向きの）舶来品2個以上所有
・教会カード2枚以上所有

注意：各プレイヤーは同じ条件で最大1回しかお雇い外国人カードを獲得できません。
お雇い外国人カードがストックにない場合、条件を満たしてもお雇い外国人カードを獲得できません。

c) お雇い外国人の使用
手元にオモテになっているお雇い外国人カードを持っている場合のみ可能です。
1つのエリアを指定します。このとき、既にパワーカードが置かれている使用済エリアを選んでもかまいません。
お雇い外国人は3パワー持っています。

お雇い外国人	3パワー
追加パワーカード 1枚まで	数値分のパワー
自分の店舗	＋1パワー
自分の商館	＋1パワー
駅チップ	＋1パワー
技術カード	技術カードの 効果分のパワー

後はメインフェイズと同じ処理を行います。
商館を置いているプレイヤーは場から1円を獲得します。
使用したお雇い外国人カードは、その後、手元にウラ向きにして置きます。

例）惣兵衛は【a) お雇い外国人カードの使用】を行います。
対象となるエリアを銅鉱山としました。既に相手のパワーカードが置かれていましたが、お雇い外国人カードを使用することはできます。惣兵衛は【1. エリアアクションステップ】で3パワーのアクションを行い、銅1個を手に入れました。
3パワーしかなかったため、【2. パワーボーナスステップ】【3. 店舗・商館建設ステップ】は行うことができません。
エリアアクション後に、使用したお雇い外国人カードを手元でウラ返しました。

d) 技術カードの使用
自分が所有する技術カードの特殊効果を使用することができます。
「ラウンドに1回」と書かれた特殊効果の場合、使用済を示すため、その技術カードを横に倒します。
横に倒した技術カードはそのラウンド内では使用できません。
また、一部の技術カードには使用するタイミングが書かれています。タイミングを守ってください。
詳細は**《技術カードの詳細》**を参照してください。

次ラウンドの準備

1～3ラウンド終了時は以下の1．～3．の手順を行います。4ラウンド終了時はこの手順は行わず、**《ゲーム終了》**へ進みます。

1．パワーカードの成長
・各プレイヤーはエリアに置いたパワーカードをそのまま自分の手元に戻します。
・各プレイヤーはオモテ向きのパワーカードのうち1枚を選び、指定されたお金を支払ってウラにすることができます。（任意）
※相手プレイヤーの動向を見たい場合、先攻プレイヤーが先にどのパワーカードをウラ返すか決めてください。

2．準備
・横向き（使用済）になっている自分の技術カードをすべて縦向き（未使用）に戻します。
・研究所近くにオモテ向きになっている技術カードを全て捨て、代わりに山札から技術カードを5枚引いて、オモテ向きで研究所近くに置きます。

3．先攻後攻の交代
・先攻と後攻のプレイヤーを交代します。

ゲーム終了

4ラウンド終了時、ゲームは終了します。
まず、未達成の注文書カードは勝利点にならないので、箱に戻します。

以下の1．～11．の順番でスコア計算を行います。
その後、その勝利点を合計します。
付属のスコア計算用メモパッドに書き込むと便利です。

1．達成した注文書カードの勝利点
ウラ向きになっている注文書カードをオモテにし、勝利点の合計を計算します。
2．注文書ボーナス：達成した注文書カードの枚数の多い方に勝利点6点
それぞれのプレイヤーは自分の注文書カードの枚数を数えます。多い方は6勝利点を

獲得します。
枚数が同じ場合、どちらも勝利点を獲得することができません。

3．技術カードの特殊効果の勝利点
技術カードのうち、ゲーム終了時に特殊効果で勝利点が入るものをそれぞれ計算し、勝利点の合計を計算します。

4．技術ボーナス：技術カードの工業値の多い方に勝利点６点
それぞれのプレイヤーは自分の技術カードの工業値を合計します。多い方は６勝利点を獲得します。
工業値が同じ場合、どちらも勝利点を獲得することができません。

5．教会カードの勝利点
ウラ向きになっている教会カードをオモテにし、勝利点の合計を計算します。

6．商館１軒ごとに勝利点５点
エリアボードに置かれた自分の商館の数を数え、商館の数×５勝利点　を獲得します。

7．店舗１軒ごとに勝利点１点
エリアボードに置かれた自分の店舗の数を数え、店舗の数×１勝利点　を獲得します。

8．通関済（ウラ向き）の舶来品１個ごとに勝利点４点
ウラ向きになっている舶来品チップの数を数え、ウラ向きの舶来品チップの数×４勝利点　を獲得します。

9．オモテ向きの舶来品１個ごとに勝利点１点
オモテ向きになっている舶来品チップの数を数え、オモテ向きの舶来品チップの数×１勝利点　を獲得します。

10．お金２円ごとに勝利点１点
お金２円につき１勝利点を獲得します。

11．交易品３個ごとに勝利点１点。
交易品チップ３個ごとに１勝利点を獲得します。交易品チップは銅、生糸、お茶、魚介類が混ざっていてもかまいません。

ゲームの勝敗

合計勝利点の多い方の勝ちです。
同点の場合、スコア計算の１.達成した注文書カードの点数の多い方の勝利となります。
それでも同点の場合、２．を比べて点数の多い方の勝利。
それでも同点の場合、３．を比べて・・・を行います。
11.まで比べて同点の場合、引き分けです。

各マークの説明

	お金マーク	数字分のお金を即座に獲得します。
	勝利点マーク	ゲーム終了時に数字分の勝利点を獲得します。
	交易品マーク	指定された交易品を獲得します。マーク１個につき交易品チップ１個
	舶来品マーク	舶来品をオモテ向きで獲得します。マーク１個につき舶来品チップ１個
	舶来品の通関マーク	舶来品をウラ向きにします。マーク１個につき１個ウラ向きにします。
	注文書を引くマーク	数字分の注文書カードを山から引きます。実際に獲得する枚数は注文書マークの数字によります。
	注文書	数字分の注文書を獲得します。
	前に注文書を引くマークが無い場合、山から数字分の注文書カードを引き、獲得します。	
	前に注文書を引くマークがある場合、引いた中から注文書マークの数字分の注文書カードを獲得し、残りを山の一番下に戻します。 例）注文書を引くマークが５で注文書マークが２の場合、注文書を山から５枚引き、うち２枚を獲得し、残り３枚を山の一番下に戻します。	
	追加パワーカード＋１マーク	追加パワーカード＋１を１枚獲得します。
	追加パワーカード＋２マーク	追加パワーカード＋２を１枚獲得します。
	パワーマーク	現在のエリアアクションに１パワーを加えます。

	パワーカードアイコン	パワーボーナスカードを１枚選んで、そのボーナスを獲得します。詳細は**《手番の流れ》2. パワーボーナスステップ**を参照してください。

エリアの詳細

●銅鉱山

銅チップを手に入れることができます。
１パワー：何も起きない
２パワー：何も起きない
３パワー：銅チップを１個手に入れる
４パワー：銅チップを２個手に入れる
５パワー以上：銅チップを３個手に入れる

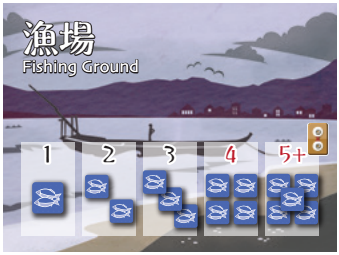
●製糸場

生糸チップを手に入れることができます。
１パワー：何も起きない
２パワー：生糸チップを１個手に入れる
３パワー：生糸チップを２個手に入れる
４パワー：生糸チップを３個手に入れる
５パワー以上：生糸チップを４個手に入れる

●茶畑

お茶チップを手に入れることができます。
１パワー：お茶チップを１個手に入れる
２パワー：お茶チップを２個手に入れる
３パワー：お茶チップを３個手に入れる
４パワー：お茶チップを４個手に入れる
５パワー以上：お茶チップを５個手に入れる

●漁場



魚介類チップを手に入れることができます。
１パワー：魚介類チップを１個手に入れる
２パワー：魚介類チップを２個手に入れる
３パワー：魚介類チップを３個手に入れる
４パワー：魚介類チップを４個手に入れる
５パワー以上：魚介類チップを５個手に入れる

●銀行

お金を手に入れることができます。
１パワー：お金を１円手に入れる
２パワー：お金を２円手に入れる

３パワー：お金を３円手に入れる
４パワー：お金を４円手に入れる
５パワー以上：お金を５円手に入れる

●中華街

お金と交易品、舶来品の交換を行います。
アクションパワーにより交換回数が変わります。
１パワー：交換１回
２パワー：交換２回
３パワー：交換３回
４パワー：交換４回
５パワー以上：交換５回

交換１回で次のいずれかを行うことができます。
・銅チップを１個支払い､お金を２円獲得する。
・生糸チップを１個支払い、お金を２円獲得する。
・お茶チップを１個支払い、お金を１円獲得する。
・魚介類チップを１個支払い、お金を１円獲得する。
・お金を２円支払い、銅チップを１個獲得する。
・お金を２円支払い、生糸チップを１個獲得する。
・お金を１円支払い、お茶チップを１個獲得する。
・お金を１円支払い、魚介類チップを１個獲得する。
・お金を４円支払い、舶来品チップをオモテ向きで１個獲得する。

注意：舶来品チップを支払って、お金を獲得することはできません。

●教会

教会近くにオモテ向きになっている教会カードを１枚を手に入れることができます。
教会カードを手に入れるには信仰値が必要です。必要な信仰値は教会カードの真ん中に書かれています。
信仰値は、パワーや交易品、お金、舶来品を支払うことで得ることができます。

信仰値は以下の要素で得ることができます。
１パワー：１信仰値
２パワー：２信仰値
３パワー：３信仰値
４パワー：４信仰値
５パワー以上：５信仰値

※６パワー以上あったとしても５信仰値にしかならないことに注意してください。

以下をそれぞれ支払うことで１信仰値を得られます。ただし、同じ種類のものを２度支払うことはできません（例：お茶チップを２個支払い、２信仰値を得ることはできません）。
・銅チップ１個
・生糸チップ１個
・お茶チップ１個
・魚介類チップ１個
・１円
・舶来品チップ１個（オモテでもウラでも可）

例）惣兵衛は教会で７パワーのエリアアクションを行いました。
７パワーなので、５信仰値となります。
その上で、手持ちの銅１個、生糸１枚、お金１円を支払い、信仰値が３加わり、信仰値の合計が８となりました。
信仰値８の教会カードを獲得します。
さらに、獲得した教会カードの効果で、追加パワーカード＋２を１枚獲得します。

●税関

舶来品チップをウラ向き（通関済）にします。
１パワー：何も起きない
２パワー：舶来品チップを１個までウラ向きにします。
３パワー：舶来品チップを２個までウラ向きにします。
４パワー：舶来品チップを３個までウラ向きにします。
５パワー以上：舶来品チップを４個までウラ向きにします。

●港

１ラウンドに何回でも実行可能です。（自分・相手問わず）パワーカードが置かれていてもかまいません。
注文書カードを１枚または２枚手に入れることが出来ます。
山から注文書カードをパワーに応じた枚数引き、そのうち１枚か２枚手に入れ、山札の下に戻します。
１パワー：注文書カードを山から１枚引く
２パワー：注文書カードを山から２枚引く
３パワー：注文書カードを山から３枚引く
４パワー：注文書カードを山から４枚引く
５パワー以上：注文書カードを山から５枚引く
注文書カードを１枚手に入れる場合､無料です。
注文書カードを２枚手に入れる場合、２円か舶来品を１個支払う必要があります。

舶来品チップはオモテでもウラでも構いません。
ただし、パワーが１の場合、注文書は１枚しか手に入りません。

例）惣兵衛は港で５パワーのエリアアクションを行いました。
５パワーなので注文書カードを５枚引きました。
欲しい注文書カードが２枚あったので、２円を支払いました。
惣兵衛は注文書カードを２枚獲得し、残りの３枚の注文書カードを山の一番下に戻しました。

●研究所

１ラウンドに何回でも実行可能です。（自分・相手問わず）パワーカードが置かれていてもかまいません。
研究所近くにオモテ向きになっている技術カードを１枚手に入れることができます。

技術カードを手に入れるには工業値を支払う必要があります。
必要な工業値は技術カードの左上に書かれています。
工業値は、アクションパワーやお金、舶来品チップを支払うことで得ることができます。

１パワー：１工業値
２パワー：２工業値
３パワー：３工業値
４パワー：４工業値
５パワー以上：５工業値
※６パワー以上あったとしても５工業値にしかならないことに注意してください。
お金を２円支払うごとに１工業値
舶来品チップを１枚支払うごとに１工業値
（オモテでもウラでも可）

注意：
技術カードは何枚でも所持することができます。ただし、４枚目およびそれ以降に技術カードを入手するたびにお金を２円または舶来品チップを１個支払わなくてはなりません。舶来品チップはオモテでもウラでも構いません。支払うことができない場合、技術カードを手に入れることができません。

例）惣兵衛は研究所で３パワーのエリアアクションを行いました。
路面電車を手に入れるために４工業値が必要となります。
お金を２円支払い、１工業値を得ました。
３パワーによる３工業値とお金の１工業値を足すと、合計が４工業値となり、路面電車を手に入れることができました。

技術カードの詳細

・ガス灯

ゲーム終了時にエリアに置かれた自分の店舗１軒につき１勝利点を追加で獲得します。

・駅

駅の技術カードを獲得したら即座に、駅チップを好きなエリアに置きます。駅チップが置かれているエリアでエリアアクションをした場合、全てのプレイヤーにとって駅チップは１パワーとなります。

ラウンドに１回、駅の技術カードを持つプレイヤーは **1．エリアアクションステップ**で駅チップが置かれた使用済エリアを選択できます。

・採掘技術

銅を１個以上手に入れる際に追加で銅を１個手に入れます。
これは、銅鉱山、中華街、パワーボーナスなど、銅を手に入れる機会があれば全て適用されます。

例）惣兵衛は採掘技術を持っています。
惣兵衛は銅鉱山のエリアアクションで銅を２個手に入れました。
その結果、採掘技術の効果で銅をさらに１個手に入れました。

・紡績工場

ラウンドに１回、生糸を１個捨てて２円を手に入れることができます。
手番中に手に入れた生糸を捨ててもかまいません。

・乗合馬車

ラウンドに１回、**1．エリアアクションステップ**で自分の商館が置かれた使用済エリアを選択できます。

・博覧会

ゲーム終了時に 10 勝利点を獲得します。

・葡萄酒工場

ゲーム終了時に持っている教会カード 1 枚につき 2 勝利点を獲得します。

・舞踏会

ゲーム終了時に達成した注文書 1 枚につき 1 勝利点を獲得します。

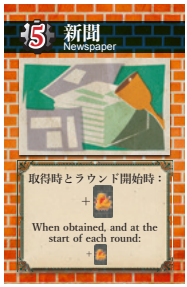
・郵便

ラウンドに 1 回、**1. エリアアクションステップ**で【パワーカードの使用順ルール】を無視して好きなパワーカードを選択できます。

・外国語学校

注文書達成時に、通常の報酬の獲得に加え、お金を 1 円獲得します。

・新聞



新聞の技術カードを取得時および、各ラウンドの開始時に「追加パワーカード＋ 1」を 1 枚獲得します。

・活版印刷

技術カードを獲得したら、ただちにお金を 2 円獲得します。
※活版印刷を獲得した際には 2 円は獲得できません。

・電灯

ゲーム終了時にエリアに置かれた自分の商館 1 軒につき 3 勝利点を獲得します。

・大学

《次ラウンドの準備》の**1. パワーカードの成長**で必要なお金が無料になります。

・株式制度

手番開始時に、手持ちのお金が 1 円以下の場合、お金を 1 円獲得します。

・電信

追加パワーカードを使用した際に、さらに追加で +1 パワーを獲得します。

・特許制度

ゲーム終了時に所有する技術カード 1 枚につき 2 勝利点を獲得します。

・電話

ラウンドに 1 回、お金を 1 円支払うとさらに追加で +1 パワーを獲得します。

・路面電車

ラウンドに 1 回、**1. エリアアクションステップ**で使用済エリアを選択できます。

・煉瓦工場

ゲーム終了時に通関済の舶来品 1 個につき 2 勝利点を獲得します。

ゲームのヒント

・序盤から追加パワーカードを積極的に使用しましょう。
・勝利点を獲得できる技術カードは重要です。
・エリアアクションを 5 パワー以上にして、パワーボーナスを積極的に狙いに行きましょう。

横濱紳商伝とは？

本ゲーム『横濱紳商伝デュエル』は、2016 年に OKAZU brand が発売した『横濱紳商伝』を 2 人専用ゲームとして、プレイ時間を短縮しつつゲーム内容がさらに濃厚になるように再構築しました。同シリーズながら全く違う感触のゲームとなっています。

『横濱紳商伝』は、2016 年の発売後、米国 Tasty Minstrel Games から『YOKOHAMA』として英語版が出版、また同社から Deluxe Edition の Kickstarter のプロジェクトで 43 万ドルもの資金を集めました。その後、様々な海外の賞を受賞しました。
日本でも『横濱紳商伝』が 2018 年 10 月にアークライトゲームズから「アークライトインディーゲームプロジェクト」として再版されています。
『横濱紳商伝デュエル』も多くの皆様に遊んでいただき、楽しんでいただけましたら幸いです。

こちらは web 上で公開しているマニュアルです。文章、画像の無断利用は一切お断りいたします。ご意見・ご感想は OKAZU（okazubrand@gmail.com）までお願いいたします。
制作：OKAZU brand
（最新情報はこちらへ　http://okazubrand.seesaa.net/）
ゲームデザイン：Hisashi Hayashi（OKAZU）
グラフィックデザイン：ryo_nyamo　ライティング：HAL99
テストプレイ：いつものメンバー