

ケンフォレット

# 大聖堂

訳者：COQ

2-4人用

対象年齢：12歳以上

12世紀初頭の英国。

キングスブリッジの修道院副院長であるフィリップには夢があった。この国で最も美しい大聖堂を建設するという夢が。そのために、彼は腕利きの建築家を必要としていた。彼らは、部下と一緒に働き、この歴史的な大聖堂の建設に貢献するのだ。

建築家は意欲的な職人達を雇う。労働者は建設資材を調達するには不可欠である。足りない材料は市場で購入する必要も出てくるだろう。

しかし、建築家達には大聖堂の建設よりも心配しなければならないことがある。王様が気まぐれに徴収する税金だ。お金が尽きてしまえば、あなたの計画は台無しになってしまう。

時々、王様に謁見するのが良い。そうすれば、王様は気を良くし、貴重な金属をくれるかもしれない。主教も助けになる。予期しないイベントからあなたを守ってくれるのだ。運命は助けになることもあるが、あなたの仕事の進行を邪魔する事もあるだろう。有力な名士が助けてくれる事もある。

ゲームの最後に、この巨大な「地球の柱」は天まで届くだろう。その時、最もこの建設に貢献し、名声を集めているのは誰だろう。最も効率的にお金と職人と時間を使えた者が、ゲームの勝者となるのだ。

<内容物>

ボード 1

建築家駒 12 (各色3×4色)

労働者 大 4 (各色1×4色)

労働者 小 28 (各色7×4色)

灰色労働者 小 4

黒色労働者 小 1

建設資材キューブ 82 (石材 (灰色)、木材 (茶色)、砂 (肌色) 各23、金属 (青色) 13)  
木製ディスク 8 (各色2×4色)  
黒色コストマーカー 1 (木製のディスク)  
職人カード 36  
建築資材カード 9  
便宜カード 16  
イベントカード 10  
ゲーム概要 4 (ラウンドの進行と職人の状態について記載)  
徴税サイコロ 1 (2、3、3、4、4、5の面)  
大聖堂駒 1 (6つの駒で構成される)  
布製バッグ 1

#### <ゲームの準備>

- ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
- 各プレイヤーは自分の色を決め、その色の建築家駒3つ、労働者 大1つ、労働者 小7つを受け取ります。労働者駒を自分の前にストックとして置きます。建築家駒は布製バッグに入れ、ゲームボードの横に置いておきます。
- 各プレイヤーは自分の色の職人カードを合計3枚受け取ります。これらは、自分の前に表向けて置きます。
- 各プレイヤーは自分の色のゲーム概要を受け取ります。
- 最近、大聖堂を見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、大聖堂駒の最初の一つをとります (身廊：独語マニュアル参照)。
- 各プレイヤーは自分の色の木製ディスクを1つ得点トラックの2に置きます (外周)。
- 各プレイヤーは自分の色の木製ディスクを1つゲームボード下部の金トラックに置きます。スタートプレイヤーは20に置き、以降のプレイヤーはプレイ順に21、22、23に置きます。
- 24枚の職人カードを裏面のラウンド番号 (1-6) にわけます。各ラウンド、4枚の職人カードが現れる事になりますので、それぞれの山にしてよくきり、ゲームボードの横に並べます。

- 建築資材カード9枚を良くきります。
- 便宜カードのうち、2枚を最終ラウンドのために抜き取ります（本の上下にマークのあるカードです：独語マニュアル参照）。残りの14枚の便宜カードを良くきります。そのうち4枚は中身を見ないで箱にしまっておきます。残りの10枚の一番下に最終ラウンドのためのカードを2枚重ね、合計12の山札とします。
- イベントカードを良くきり、4枚の中身を見ないで箱にしまっておきます。残りの6枚を山札とし、ゲームボード右上に配置します。
- ゲームボードの建設資材置き場に、3種類（木材、石材、砂）の資材キューブを置きます（独語マニュアル参照）。
- 市場に、石材、木材、砂を4つずつ配置します。
- 金属の資材キューブを1つ、王様のテントに配置します。残りのキューブはゲームボード横に置いておきます（独語マニュアル参照）。
- 灰色の労働者駒を4つ、お城に配置します。
- 黒色の労働者駒はゲームボードの横に置いておきます（この駒は、便宜カードの効果によってのみ使用されます）。
- コストマーカーをコストダイアルの7に置きます。
- 残りの大聖堂駒と徴税サイコロはゲームボードの脇に置いておきます。

#### <ゲームの目的>

- ゲームの目的は、沢山の勝利点を得る事です。ゲーム中、最も勝利点を獲得し、ゲームボードの勝利点トラックの駒を進めたプレイヤーが勝利します。
- 勝利点は主に職人と資材を使用した大聖堂の建設によって得られます。
- ゲームは6ラウンドに渡って行われ、各ラウンドは数年の建設期間です。ゲームの最後に、大聖堂は完成します。
- 各ラウンドは3つのフェイズで構成されます。とはいっても、ゲームの殆どの部分はフェイズ1とフェイズ2で構成されています。フェイズ3に使用する時間はわずかです。フェイズはゲーム全体を見渡し、ゲームの手順を把握する事に役立ちます。フェイズ3の項目1-14はボード上に書かれた手順を時計回りに行っていきます。次に何が起るのかわかり易くなっています。

- ☆ フェイズ1： 資材カードと職人カードの選択
- ☆ フェイズ2： 親方駒の配置
- ☆ フェイズ3： ゲームボードアクション（時計回りに）
  1. イベント
  2. 司教の席：イベント回避
  3. 織物工場からの収入
  4. キングスブリッジ：便宜カードの獲得
  5. 小修道院：勝利点獲得
  6. 森：建築資材による収入
  7. 採石場：建築資材による収入
  8. 砂利採取場：建築資材による収入
  9. キングスコート：税金の免除（最初のプレイヤーは追加で金属を1つ獲得する）
  10. シリング：職人雇用
  11. シリング城：次のラウンド用労働者獲得（2人）
  12. キングスブリッジ建築資材市場：建築資材の売買
  13. 大聖堂：職人による勝利点の獲得
  14. 次のラウンドのスタートプレイヤー決定

ヒント：初めてゲームをする時は、全てのルールを読む必要はありません。ゲームの進行に応じて、ルールの該当部分を読み進めてください。

#### <ラウンドの進行>

- スタートプレイヤーは便宜カードの上から2枚をゲームボード上のキングスブリッジに表向けて置きます。
- 最初のラウンド用の職人カードの山札の上から2枚をゲームボード上のシリングに表向けて置きます。
- 残りの職人カード（2枚）をゲームボードの下枠に書かれたカード置き場の左端（明るくなっている部分）に並べます。
- 最後に、建築資材カードの山札の上から7枚をゲームボード下枠に置かれた職人カードの隣に並べます。建築資材カードの残り2枚はこのラウンドでは使用しません。脇に避けておきます。
- ゲームボード下枠に並べられた9枚のカードが最初のラウンドのサプライ

となります。

#### フェイズ1：建築資材カードと職人カードの選択

- スタートプレイヤーから始めます。以後時計回りにサプライからカードを1枚ずつ選びます。全員が取り終わったら、スタートプレイヤーから再びカードを選択していきます。これを繰り返します。
- プレイヤーはカードの選択をパスすることができます。この場合、順番は次のプレイヤーへ移動します。一度パスをしたプレイヤーはこのラウンドでカードを選択することはできなくなります。
- 9枚全てのカードがとられるか、全員がパスするとフェイズ1は終了します。
- 選択されなかった建築資材カードは下枠に置かれたままになります。次のラウンドのために、右側に寄せて並べてください。選択されなかった職人カードはゲームから取り除かれます。箱にしまってください。

#### カードの選択について

- 森(Wald)は木材を、採石場(Steinbruck)は石材を、砂利採取場(Kiesgrube)は砂を供給します。各資材につき3枚ずつの建築資材カードがあります。それぞれ、2、3、4個の建築資材を獲得できます。建築資材カードは、各ラウンド9枚のうち7枚が登場します。また、各ラウンド必ず2枚の職人カードが登場します。
- 建築資材カードを選択したプレイヤーは選択したカードを自分の前に表向けて置きます。プレイヤーはカードに書かれた人数(カードの左上)の労働者駒を配置しなければなりません。必要な労働者の人数は2-10人まで様々です。必要な労働者駒を配置できない場合は、カードを選択することができません。
- 職人カードを選択した場合は、自分の職人カード置き場を決めて、表向きに並べていきます。職人カードを選択するにはお金が必要です。各職人を雇用する為に必要なお金はカードの左上に書かれています。選択した職人はプレイヤーの建築チームに加わり、プレイヤーの金トラックを必要分後退させます。必要なお金を支払えない場合は、カードを選択することができません。

ヒント：ラウンドが進むと、職人のコストはどんどん上がっていきませんが、その分勝利点を稼ぐ能力も上昇していきます。

- 重要：各プレイヤーは職人を5人までしか雇う事が出来ません。そのうち3人分の枠はゲームスタート時から埋まっています。もしも6人目の職人を雇う場合、既にある職人カードを1枚捨てなければなりません。捨てられたカードはゲームから取り除かれます。この時、雇ってお金を支払ったばかりの職人カードを捨ててもかまいません。(他のプレイヤーを邪魔したい時などに行うことになるでしょう)
- フェイズ1で使用しなかった労働者駒は、織物工場へ配置します。ラウンドの最後に織物工場に配置された労働者は収入をもたらします。  
ヒント：建築資材カードの取得枚数が少ないプレイヤーは代わりに沢山の労働者駒を織物工場へ送り込む事になります。これにより、他のプレイヤーよりも沢山の収入を得る事ができます。織物工場へと労働者駒を送り込む事も考えながら行動しなくてはなりません。このゲームでお金は常に不足しているのです。

#### フェイズ2：親方駒の配置

- フェイズ1が終わったら、スタートプレイヤーは各色3つずつの親方駒が入った布袋を準備します。
- ランダムに、布袋から親方駒を1つ取り出し、コストマーカーの上に置きます。置かれた親方駒の色を担当するプレイヤーは、この親方マーカーをボードに配置するか、パスするかを選択します。  
重要：各ラウンドに一度だけ、スタートプレイヤーは引いた親方駒を袋に戻し、引き直すことができます。
- 親方駒を配置できるボードの場所は以下の通りです：
  - 司教の席：イベント回避
  - キングスブリッジ：便宜カードの獲得
  - 小修道院：勝利点獲得
  - キングスコート：税金の免除（最初のプレイヤーは金属を1つ獲得）
  - シリング：職人雇用
  - シリング城：次のラウンド用労働者獲得（2人）
  - キングスブリッジ建築資材市場：建築資材の売買

➤ 次のラウンドのスタートプレイヤー

- 親方駒はゲームボード上のスペースに配置します。1つのスペースには1つの駒しか配置する事ができません。
- 駒を1つしか置けない場所と、幾つかの駒を置くスペースのある場所があります。
- 最初に親方駒を配置するには7金が必要です。配置にいくらかかるかは、コストダイアルのコストマーカーによって示されます。
- 最初に親方駒を引いてもらったプレイヤーは、7金を払い駒を配置するか、パスするかを選択できます。
- 親方駒を配置することを選択したプレイヤーは、自分の金トラックを7金分後退させ、親方駒を配置します。そして、コストマーカーを1つ安い方に動かします。これによって、次に親方駒を置くプレイヤーは6金を支払うだけで済む様になります。スタートプレイヤーは次の親方駒を袋からランダムに引きます（同じプレイヤーの駒が連続で引かれることがあり得ます）。引かれた駒の担当プレイヤーはコストを支払って親方駒を配置するか、パスするかを選択します。
- プレイヤーがパスするか、親方駒を配置すると、コストが1安くなります。つまり、最初の配置は7金、順番に6金…と下がっていき、7個目は1金となります。
- 8個目の配置からはコストが0となります。  
重要：2人プレイの場合、7個目以降のコストが0となります。
- パスを行ったプレイヤーの親方駒はそのコストのマスに置いたままにします。  
例：赤プレイヤーの親方駒が布袋から引かれ、7金のコストダイアルに置かれたコストマーカーの上に置かれました。赤プレイヤーはパスを選択しましたので、親方駒は7金のマスに置かれます。コストマーカーは6のマスへ移動します。
- 全ての親方駒が布袋から引かれたら、コストダイアル上のマスに置かれていた親方駒をゲームボードのスペースに配置します。順番はパスを行ったタイミングと一緒です。  
例：赤プレイヤーは最初にパスを行い、次に青プレイヤーがパスをし、さらに赤プレイヤーがパスを行いました。赤、青、赤の順番に親方駒をゲー

ムボード上のスペースにコスト0で配置します。

重要：イベントカードの一つに、ラウンド中2つまでしか親方駒を配置できないというものがあります。この場合、各プレイヤー3つめの親方駒が引かれた時に除外し、脇に置いておきます。

フェイズ3：ゲームボードアクション（時計回りに）

- このフェイズでは、ゲームボード上のアクションを行っていきます。ボード上のそれぞれのアクションスペースを時計回りに解決していき、解決した場所に置かれていた親方駒は布袋に戻します。

#### 1. イベント

- 全ての親方駒がゲームボード上に配置されたら、スタートプレイヤーはイベントカードの1番上のカードを引き、読み上げます。イベントの内容は即座に適用されます。
- イベントには、紋章の書かれたプラスの内容と、紋章のないマイナスの内容が存在します。
- マイナスのイベントは、このラウンドに司教の席に親方駒を置いているプレイヤーを除いた全員に適用されます。イベントを適用されるプレイヤーも、イベントを回避するチャンスがあります（後述）。

重要：イベントカードの中に、4金を支払うというものがあります。所持金の足りないプレイヤーは、所持金を全て支払った後、支払えなかった金額の2金ごとに1勝利点を失います（2金に満たない場合は切り捨て）。

#### 2. 司教の席：イベント回避

もしも神の力に助けを請うならば、天災に怯えることなく計画を全う出来ることでしょう。

司教の席に親方駒を配置したプレイヤーは、マイナスのイベントを回避するか、好きな建築資材を資材市場から1つもらうか選択することができます。

#### 3. 織物工場からの収入

- 各プレイヤーは織物工場から収入を得ます。
- 織物工場に置いた労働者駒1つにつき1金を獲得し、所持金マーカーを進めます。収入を獲得したら、労働者駒を自分のストックへ戻します。  
重要：所持金の最大値は30です。それ以上の収入は無視されます。



#### 4. キングスブリッジ：便宜カードの獲得

世俗の威信に頼るならば、寛大な処置が約束されるでしょう。

キングスブリッジに親方駒を配置したプレイヤーは便宜カードの山札からカードを引きます。もしも、キングスブリッジのスペースに空きマスがあった場合には、その分のカードをゲームから取り除きます。

#### 5. 小修道院：勝利点の獲得

修道院に関心を持つプレイヤーは、大聖堂の建設への貢献をより知らしめることになるでしょう。

小修道院の最初のマスに親方駒を配置したプレイヤーは2勝利点を次のマスに親方駒を配置したプレイヤーは1勝利点を獲得します。

#### 6-8. 建築資材の獲得

各プレイヤーは自分の前に置かれた建築資材カードに記された分(2~4つ)の建築資材をゲームボード上の建築資材置き場から受け取ります。その後、建築資材カードをフェイズ1で使用しなかったものと一緒にして次のラウンドに備えます。労働者駒を手元に戻します。(建築資材は公開情報です)

ヒント：木材/石材/砂それぞれに対して1枚ずつ、建築資材の獲得を1つ増やす事の出来る便宜カードが存在します。

#### 9. キングスコート：税金の免除

愛国心を示し、王様のご機嫌をとることが出来れば、歓迎したくない税金を払わなくても良くなる。1番に駆けつけ、王様のご機嫌を伺えば、さらに金属をもらえるでしょう。

- 王様は各プレイヤーに税金の支払いを要求します。税金の額は王様の気分次第でラウンドごとに変化していきます。
- スタートプレイヤーは徴税サイコロを振り、このラウンドの税金を決めます。税金は2~5金となるでしょう。
- 全てのプレイヤーはこのラウンドの税金をストックに支払います。ただし、親方駒をキングスコートに配置していたプレイヤーはこのラウンドに税金を支払う必要がありません。
- キングスコートに最初に親方駒を置いたプレイヤーは、金属の建築資源を1つ獲得し、自分の前に置きます。

重要：もしも、所持金が足りなくて税金の支払いが出来ない場合は、所持金を全て支払った後、支払えなかった金額の2金ごとに1勝利点を失います(2

金に満たない場合は切り捨て)。

#### 10. シリング：職人の雇用

シリングでは、自分の目的に合わせた職人を雇用することができる。

シリングに親方駒を配置したプレイヤーは、駒を配置した箇所に置かれた職人カードを獲得し、自分の職人カード置き場に並べます。フェイズ1の職人カードの獲得とは違い、お金を支払う必要はありません。各ラウンドで、もしも親方駒が2つ配置されなかった場合、獲得されなかった職人カードはゲームから取り除きます。

#### 11. シリング城：次のラウンドのための労働者駒2つ

お城では、2人の労働者を雇うことができる。

シリング城に親方駒を配置したプレイヤーは2つの労働者駒（灰色）を獲得し、自分の前に置く。次のラウンドで、このプレイヤーは2つ労働者駒が多い状態でプレイできる。ラウンド終了後、労働者駒（灰色）を2つともシリング城に返す。

#### 12. キングスブリッジ建築資材市場：建築資材の売買／金属の売却

ヒント：市場に親方駒を配置していなければ、建築資材を購入することはできない-これはとても重要な事-そして、建築資材の売却で資金を稼ぐこともできない。

- 1～4のスペースに置かれた親方駒の順番に1アクションずつ行っていきます。これを全員がパスするまで行っていきます（各プレイヤーは複数回のアクションを行うことができます）。
- ここでいうアクションとは、1つの種類の資材を買うか売るかすることです。
- 建築資材を購入するには、1種類の資材を好きな数選択し、資材キューブを自分の前に置き、購入した分の料金を支払います。値段は、石材＝4金、木材＝3金、砂＝2金です。（市場には各資材4つしか置かれていませんので、購入も最大4つまでとなります。）  
重要：金属を市場で購入することはできません。
- 建築資材の売却をするには、1種類の資材キューブを資材置き場（市場ではありません、森、採石場、砂利採取上等のことです。金属のキューブはゲームボードの脇に置いておきます）に戻し、お金を受け取ります。売却額は、金属＝5金、石材＝4金、木材＝3金、砂利＝2金です。

- 資材市場でのアクションをこれ以上行わないと判断したプレイヤーはパスを宣言し、配置していた親方駒を袋の中に戻します。

例：緑プレイヤーは木材を必要としています。彼はお金を7金しか持っていなかったため、木材を2個購入し、自分の金トラックを6減らしました。次は赤プレイヤーの番です。彼は石材を1つ売却し、ストックに戻して自分の金トラックを4つ進めました。次は緑プレイヤーの番です。彼は金属を1つ売却して5金を得ました。再び赤プレイヤーの番です。彼は6金を支払って木材を2つ購入しました。これで木材は売り切れです。さらに緑プレイヤーの番です。彼は砂を3つ購入し、6金を支払いました。赤プレイヤーはパスを宣告し、自分の親方駒を袋に戻しました。続いて緑もパスを行い、自分の親方駒を袋に戻しました。

重要：同じラウンド中に購入した資材を売却することはできません。

### 1.3. 大聖堂：職人による勝利点の獲得

- ラウンドの最後に、全プレイヤーで大聖堂を建設します。
- 職人の能力ごとに建築資材を勝利点にすることができます。
- どの資材を幾つ勝利点にする事ができるかは、各プレイヤーの所持している職人によります（職人の項参照）。まず、スタートプレイヤーがどの資材を大聖堂の建設に用いるかを決定します。
- そして、スタートプレイヤーは建築に使用した建築資材キューブをゲームボード上の資材置き場に戻し、大聖堂の建設に貢献した分の勝利点を得ます。時計回りに、次のプレイヤーも同じようにアクションを行います。

例：あるプレイヤーは砂5、石材3、金属1を所持していました。陶器職人 (Töpfer) で砂2つを2勝利点に、モルタル職人 (Mörtelmischer) で砂3つを1勝利点に、石切職人 (Steinmetz) で石材2つを1勝利点に、構造技師 (Statiker) で無償で1勝利点を獲得し、合計5勝利点を獲得しました。さらに工具技師 (Werkzeugmacher) で2金を得ましたが、金属を手放す必要はありません（職人の項参照）。手元に残った金属1つと石材1つは次のラウンドに持ち越します。

- もしも、勝利点トラックが足りない場合は、+60点を換算して2周目を使用して下さい。

重要：ラウンドの最後に、各プレイヤーは5つまでの建築資材キューブを次のラウンドに持ち越すことができます。超えた分の資材は建築資材置き

場に戻さなければなりません。戻した資材に対し、何も得る事はできません。

- 最後に、スタートプレイヤーは大聖堂駒の1つを配置します。6つ目の大聖堂駒が配置されたらゲーム終了です。-素晴らしい大聖堂が出来上がります。

#### 1 4.次のラウンドのスタートプレイヤー

ヒント：スタートプレイヤーは、建築資材カードと職人カードの選択で先手を打てるので有利です。ラウンドに1回、親方駒を布袋に戻す事も出来ます。

- ここに親方駒を配置しているプレイヤーは次のラウンドのスタートプレイヤーとなります。もしも、誰も駒を配置していなければ、スタートプレイヤーは左隣のプレイヤーに移ります。次のラウンドのスタートプレイヤーが次のラウンド用の大聖堂駒を受け取ります。

#### <次のラウンドの前に>

次のラウンドを始める前に、以下を準備します。

- 建築資材市場に石材4つ、木材4つ、砂4つとなるように資材を並べます。
- キングスコートに金属を1つ置きます。
- 使用された労働者駒（灰色）を回収し、シリング城に置きます。
- コストマーカーをコストダイアルの7に戻します。
- キングスブリッジに2枚の便宜カードを補充します。
- シリングに次のラウンド用の職人カード2枚を補充します。
- サプライに次のラウンド用の職人カード2枚を補充します。
- 建築資材カード9枚をよくきり、7枚をサプライに補充します。

#### <ゲームの終了>

6つのラウンドが終了するとゲームは終了します。最も勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。もしも同点の場合は、所持金の多いプレイヤーの勝利です。

#### <職人>

- 各ラウンドの最後に職人は大聖堂の建設を行います。

- 職人カードの下部には、それぞれの職人が勝利点にすることの出来る資材が書かれています。左側に書かれた資材のイラストの数字が必要な資材の数を表し、右側に書かれた数字は得られる勝利点を表しています。
- 矢印に書かれた数字は限界を表しており、1ラウンドに資材を勝利点に変換できる回数となります。

例：大工 (**Schreiner** : ゲーム開始当初から所持) は木材2つを1勝利点にすることができます。この職人の限界は4なので、最大8つの木材を4勝利点にすることができます。

- ゲームが進むと、さらに効率が良く、能力の高い職人が現れます。

例：ゲーム開始当初から、プレイヤーは石切職人を所持しています。この職人は2つの石材を1勝利点にします。しかし、レンガ職人 (**Maurer**) は石材1つを1勝利点に、彫刻家 (**Bildhauer**) は石材1つを2勝利点にすることができます。

職人カードの中には、ラウンドの最後に行う大聖堂の建設の時に、特別な効果を発揮するものが幾つかあります。

- 金細工職人 (**Goldschmied**) は3金を1勝利点にします。  
例：プレイヤーは12金を支払って、4勝利点を得ます。
- 構造技師は無償で1勝利点を得ます。
- 工具技師は金属1つを持っていれば2金を得る事ができますが、金属は消費されません。  
例：1つの金属により、まず工具技師で2金を得た後に、同じ金属を他の職人によって勝利点にすることができます (この場合、金属は消費されません。)
- 上級大工 (**spezielle schreiner**) は木材1つを4金にすることができます。限界は2回なので、最大ラウンドごとに2つの木材を8金にすることができます。木材は消費します。
- ベル職人 (**Glockengießer**)、ガラス職人 (**Glasbläser**)、オルガン職人 (**Orgelbauer**) は金属を必要とします。ガラス職人とオルガン職人は同時に砂や木材を必要とします。

#### <職人の質>

ゲーム開始当初から所持している職人カードは、ゲームが進むに連れて現れる

効率の良い職人に劣ります。各プレイヤーが所持できる職人カードの最大は5枚なので、しばしば他の職人にとって代わられます。しかし、彼らには特殊な役割があるので注意して下さい。

- モルタル職人がいなければ、レンガ職人で得点することができません。
- 石切職人がいなければ、資材市場で石材を売却することができません。
- 大工がいなければ、資材市場で木材を購入することができません。

ヒント：新しい職人を雇用するときは、慎重になるべきです。

#### <便宜カード>

キングスブリッジで獲得できる便宜カードには以下の3種類があります。

- 永続的に効果のあるカード。これらのカードはパトロンとして、プレイヤーをサポートします。(例：各ラウンドで木材1つを追加で得る) カードを獲得したプレイヤーは自分の前にカードを表向けて置きます。
- 好きな時に一度だけ使用できるカード。(例：好きなラウンドの徴税を免れることができる) カードを獲得したプレイヤーは自分の前にカードを表向けて置き、カードの効果を使用したらゲームから取り除きます。
- 直ちに一度だけ使用できるカード。(例：直ちに8金を得る) カードの効果を実用した後、直ちにカードをゲームから取り除きます。

重要：最後の(6)ラウンドの前に、2枚の最終ラウンド用便宜カードがキングスブリッジに並びます。(金属1つを直ちに得る、石材1つと木材1つを直ちに得る)