



サマリーシート

(手番でできること)

基本アクション

A: 雇 用

任意の職人タイル1枚を獲得し、任意のマスに配置する

- 配置した職人タイルの左隣に時間コマがある場合(※)、時間コマを直ちにその職人タイル上に移動させる
(配置した職人タイルの右隣のタイルも職人タイルである場合、時間コマをその職人タイル上までさらに移動させる)

※時間コマが工程タイル上にあるときは、時間コマが最も右の時計の上にある場合をいう

or

B: 受 注

- ①受注可能な数(2枚~)の製品タイルを表向きにし、生産可能な数を獲得する
 - ②生産した製品タイルに対し、他のプレイヤーはビンジヨー(必要工程数-1で生産)できる
 - ③生産しなかった製品タイルは捨て札とし、表向きに並べる
- 使用した生産ライン上にある(i)時計コマは搬入口に戻し、(ii)職人タイルは(生産に必要がなくても)共有スペースに戻す。このとき、空いたマスはそのままにしておく。

戦略アクション

C: 建 設

お金/製品を消費して合計価値分の工程タイルを何枚でも獲得し、任意のマスに配置する

- 「- (マイナス)」のマスに配置する場合、獲得に必要な価値がその分減少する
- 必要分以上の価値を支払うことはできるが、超えた分は返ってこない

or

D: 増 資

お金/製品を消費し、合計価値分だけ資本金コマを進める

- 資本金が増えれば受注できる製品タイルの数が増える
- トッププレイヤーボーナス: 資本金が単独1位のプレイヤーに対してビンジヨーするとき、得られるお金は-1となる

時間経過

手番終了時、(手番以外のプレイヤーを含め)全てのプレイヤーの全ての生産ラインにある時間コマを1マス(時計1つ分)進める

- タイルが置かれていないマスを越えて時間コマを進めることはできない
- 時間経過によって時間コマが職人タイルの左隣まで移動した場合、その職人タイル上まで時間コマを直ちに移動させる(移動させた職人タイルの右隣のタイルも職人タイルである場合、時間コマをその職人タイル上までさらに移動させる)