

# 電力会社(最初の火花) Player's Memo

## 保有制限

道具カード： 最大3枚まで。4枚目以降は任意のカードを破棄(例外:TRANSPORT-SCHLITTEN)  
 知識カード： 同一カードは1枚まで。枚数制限なし。

## 基本フェーズ

### 第1-1フェーズ：技術カードの購入

開始前： 最小ランクカードに農産物(緑)+1  
 購入権利のあるプレイヤーのみで技術カードの購入  
 競売人： 購入権利のある方の中でプレイ順最上位の方  
 選択： 現在のマーケットから1つ or パス(競売人購入権利喪失)  
 方式： 競売人からプレイ順で欲しい or いらぬを選択  
 購入者： 最後に欲しいといった方。技術カード購入。購入権利喪失。

### 第1-2フェーズ：食料の破棄

所有している食料の1/3(端数切捨て)をストックに戻す(例外:FEUER)。

### 第2-1フェーズ：プレイ順下位から 狩猟

狩猟シンボルに隣接したマス目に氏族があれば収穫スペースから獲得する(道具が必要)。  
 KRÄUTER・ACKERは狩猟シンボルに関係なく収穫スペースから獲得  
 同じ狩猟タイルが複数あり、かつ複数タイルの隣接する氏族があれば収穫スペースボーナス  
 収穫スペース+(タイルに隣接する自分の種族-1)

### 第2-2フェーズ：氏族を養う

配置している氏族1個につき1食料をストックに戻す。支払えない場合は氏族の飢死(盤面から氏族を除く)。

### 第3フェーズ：プレイ順下位から氏族拡張

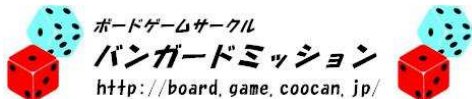
同じマスには同一氏族の配置はできない。隣接マスにのみ配置可能。  
 最大5氏族まで拡張可能。  
 支払コスト=氏族拡張数のコスト(別表)  
 +山越え(1個につき1食料)  
 +他の氏族コマが配置してある場合(氏族コマ1個につき1食料 +1 食料)

氏族の拡張					
拡張する氏族	1	2	3	4	5
食料の支払い	1	3	6	10	15

### 第4フェーズ：場の調整

順番表の調整  
 (種族の数、同数の場合は技術カードの最大値が大きい順)  
 食料を収穫スペースへ補充  
 (地形タイルにあるシンボル+別表の数値)  
 マーケットの調整(最も大きい技術カードを山札の一番下に戻す)

食料	道具カード	狩猟シンボル	食料補充					
			2	3	4	5	6	
農産物: 食料1個(緑)/3個(黄)	KRÄUTER・ACKER	なし	-	-	-	-	-	
木の実:食料2個	KORB		2	3	4	5	6	
魚:食料3個	ANGEL		1	2	2	3	4	
熊:食料3個	BOGEN		0	1	1	2	3	
マンモス:食料4個	SPEER		0	1	1	1	1	



### 知識カード・特種カード

FEUER(火おこし:#9,#15)  
 食料を隠すことができる。フェーズ1-2を無視。  
 PFLUG(耕作:#18)  
 ACKER1枚につき生産量+2。  
 TRANSPORT-SCHLITTEN(運搬用そり:#21)  
 技術カード4枚まで持てる。  
 SPRACHE(会話:#24,#26)  
 他の氏族に既に置いてある場所に自分の氏族を拡張する場合、支払コスト-1  
 INETLLIGENZ(知能:#28)  
 フェーズ4で順番確定後、1つ後ろに移動  
 MISCHEN(シャッフル)  
 フェーズ4でマーケットの最小カードとMISCHENを除いて、技術カードをシャッフルする。  
 以降マーケットは6枚。  
 ORACLE(ト占)  
 フェーズ4で順番確定後、順番表の最下位プレイヤーがト占を持つ。ト占を持つプレイヤーは技術カードの一番上のカードを見ることができる。ト占カードを持っているプレイヤーが技術カードを取得した場合、まだ技術カードを購入していない順番表で最も下位のプレイヤーにト占を渡す。順番表1位のプレイヤーはト占使えない。

# 電力会社(最初の火花) Player's Memo

## 保有制限

道具カード： 最大3枚まで。4枚目以降は任意のカードを破棄(例外:TRANSPORT-SCHLITTEN)  
 知識カード： 同一カードは1枚まで。枚数制限なし。

## 基本フェーズ

### 第1-1フェーズ：技術カードの購入

開始前： 最小ランクカードに農産物(緑)+1  
 購入権利のあるプレイヤーのみで技術カードの購入  
 競売人： 購入権利のある方の中でプレイ順最上位の方  
 選択： 現在のマーケットから1つ or パス(競売人購入権利喪失)  
 方式： 競売人からプレイ順で欲しい or いらぬを選択  
 購入者： 最後に欲しいといった方。技術カード購入。購入権利喪失。

### 第1-2フェーズ：食料の破棄

所有している食料の1/3(端数切捨て)をストックに戻す(例外:FEUER)。

### 第2-1フェーズ：プレイ順下位から 狩猟

狩猟シンボルに隣接したマス目に氏族があれば収穫スペースから獲得する(道具が必要)。  
 KRÄUTER・ACKERは狩猟シンボルに関係なく収穫スペースから獲得  
 同じ狩猟タイルが複数あり、かつ複数タイルの隣接する氏族があれば収穫スペースボーナス  
 収穫スペース+(タイルに隣接する自分の種族-1)

### 第2-2フェーズ：氏族を養う

配置している氏族1個につき1食料をストックに戻す。支払えない場合は氏族の飢死(盤面から氏族を除く)。

### 第3フェーズ：プレイ順下位から氏族拡張

同じマスには同一氏族の配置はできない。隣接マスにのみ配置可能。  
 最大5氏族まで拡張可能。  
 支払コスト=氏族拡張数のコスト(別表)  
 +山越え(1個につき1食料)  
 +他の氏族コマが配置してある場合(氏族コマ1個につき1食料 +1 食料)

氏族の拡張					
拡張する氏族	1	2	3	4	5
食料の支払い	1	3	6	10	15

### 第4フェーズ：場の調整

順番表の調整  
 (種族の数、同数の場合は技術カードの最大値が大きい順)  
 食料を収穫スペースへ補充  
 (地形タイルにあるシンボル+別表の数値)  
 マーケットの調整(最も大きい技術カードを山札の一番下に戻す)

食料	道具カード	狩猟シンボル	食料補充					
			2	3	4	5	6	
農産物: 食料1個(緑)/3個(黄)	KRÄUTER・ACKER	なし	-	-	-	-	-	
木の実:食料2個	KORB		2	3	4	5	6	
魚:食料3個	ANGEL		1	2	2	3	4	
熊:食料3個	BOGEN		0	1	1	2	3	
マンモス:食料4個	SPEER		0	1	1	1	1	



### 知識カード・特種カード

FEUER(火おこし:#9,#15)  
 食料を隠すことができる。フェーズ1-2を無視。  
 PFLUG(耕作:#18)  
 ACKER1枚につき生産量+2。  
 TRANSPORT-SCHLITTEN(運搬用そり:#21)  
 技術カード4枚まで持てる。  
 SPRACHE(会話:#24,#26)  
 他の氏族に既に置いてある場所に自分の氏族を拡張する場合、支払コスト-1  
 INETLLIGENZ(知能:#28)  
 フェーズ4で順番確定後、1つ後ろに移動  
 MISCHEN(シャッフル)  
 フェーズ4でマーケットの最小カードとMISCHENを除いて、技術カードをシャッフルする。  
 以降マーケットは6枚。  
 ORACLE(ト占)  
 フェーズ4で順番確定後、順番表の最下位プレイヤーがト占を持つ。ト占を持つプレイヤーは技術カードの一番上のカードを見ることができる。ト占カードを持っているプレイヤーが技術カードを取得した場合、まだ技術カードを購入していない順番表で最も下位のプレイヤーにト占を渡す。順番表1位のプレイヤーはト占使えない。