

1 ※※※ 拡張2 - 日本語訳 ※※※

2 * Park(公園)

3 自分の領地ボードへ公園を配置した時、好きな建物の効果を使う事が出来る。

4 ゲーム終了時に、公園は知識タイル(16-23)と合致すれば、対応する建物タイル(以前宣言した建物と異なる建物として宣言し直して良い)として追加の点を生み出す。

5 訳注) 配置時の好きな建物の効果を適用できると言う部分は、既存のルールに従う。そのため、同じ建物を配置する事ができないというルールの方が優先される事に注意。

6

7 * Goat(ヤギ)

8 ヤギは好きな動物として加算する事が出来る。仮にその牧草地へ別の動物を配置した時は、以前に別の動物として加算していたとしてもヤギは常に2点の勝利点を生み出す。

9 ゲーム終了時に、ヤギは知識タイル24用に家畜タイル1種類として加算する。

10

11 * Sequential Order

12 この知識タイルを自分の領地に配置した場合、手番順トラックで他のプレイヤーと重なった場合に自分のマーカーが置かれているならば、一番上に置く。これは、能動的か受動的かを問わない。

13

14 * Worker tiles

15 この知識タイルを自分の領地に配置した場合、いつでも労働者をストックから購入できる。価格は1銀を支払う事で2労働者を買える。

16

17

18 ※※※ 拡張4 - 日本語訳 ※※※

19 4番目の拡張は、プレイエリアの隣に修道院が印刷された新しいゲームボードである。これは、13a - 13h(13a-13e, 13b-13f, 13c-13g, 13d-13h) で構成される新しい4枚のボードである。

20 "ブルゴーニュの城"の通常ゲームに以下のルールを追加する。

21 - プレイヤーが自分のゲームボードで5枚のタイルを繋いで2つの修道院を直線上に接続した場合、5勝利点を得る。

22 - 3つ修道院を接続し、全て完成した最初のプレイヤーは追加ボーナスとして5-7勝利点(2-4人用のゲームに従う)を得る。2番目に完成したプレイヤーは2-4勝利点を得る。

23

24 この意味は、1ゲーム中でプレイヤーは最大で $3 \times 5 + 7 = 22$ 勝利点を得る事が出来ると言う事を意味する。

25

26

27 ※※※ 拡張5 - 日本語訳 ※※※

28 * 遊園地

29 10枚の"遊園地"ヘクスタイルで構成されている。

30 - 9枚の"遊園地"建物タイル(内2枚は闇市)

31 - 1枚の知識(黄色)タイル["遊園地"ごとに4VP]

32

33 ゲームを準備する時に、対応するタイルに"遊園地"タイルを混ぜる。

34 自分の領地に"遊園地"を置いたプレイヤーは、白ダイスの目と同一の追加アクションを即座に行う。(労働者は通常通り使用可能)

35

36

37 ※※※ 拡張6 - 日本語訳 ※※※

38 * クロイスターズ美術館

39 各ラウンド、(背面黒のタイルが置かれる)中央倉庫スペースの上にクロイスターズ美術館タイルを1枚配置する。他のルールは中央倉庫スペースのルールに従う。

40 他の背面黒のタイルと同様に、クロイスターズ美術館は銀鉱石タイル2枚で購入可能である。購入したら、プレイヤーボードの左下の空いているヘクスタイルスペースに配置する。

41 クロイスターズ美術館自分の領地の空きスペースに通常のルールに則り配置できる。(ただし、色は自由な色と見なせる。)

42 クロイスターズ美術館は配置した直後の効果は無く、地域(連続している同色ヘクス)を完成するためだけに使用する事だけができる。

43 クロイスターズ美術館のある地域は1枚ごとに1だけ地域の大きさが大きくなる。ただし、8以上の大きさにはならない。

44

45 例: 4スペースの地域に2枚のクロイスターズ美術館が含まれているなら、それは6スペースと見なす。つまり、10点ではなく21点を得る事ができる。