

ハンドブック - 初めてのゲーム



時代を越えて栄える文明を築く準備はできていますか？

このゲームでは、プレイヤーは古代から今にいたるまで文明を発展させ、歴史に足跡を遺すべく奮闘します。文学、演劇、宗教、驚異的な建築物、そして偉大な指導者を通じて世界の諸々に影響を与え、文化点を獲得します。始まりの時点ではどの文明にも差異はありませんが、貴方の選択によりすぐに他の文明との違いが現れます。芸術を奨励する、脆弱な敵から略奪する、ファストフード・フランチャイズを構築する。

どのやり方で名を残すかは貴方次第です。そしてゲームが終わったら、文化点を最も多く集めたプレイヤーが勝者となります。

幾時代を越えて。貴方が紡ぐのはどのような物語でしょうか？



このハンドブックについて

このハンドブックの目的は、新規プレイヤーにゲームを覚えてもらうことです。ルールを述べるのに加え、ゲームを学ぶための道筋を示しています。ゲーム上の全ての概念を、貴方がプレイ中に出くわす順に説明しています。また、役に立つ例も数多く掲載しています。

このハンドブックのほとんどは、遊び方を学びたい人のために設計した、単純化されたショートゲームの説明です。これにより説明が簡単になり、貴方が最初のゲームを早く遊べるようになっていきます。また、ショートゲームではプレイヤーは互いを直接攻撃しないので、全員がゲームの仕組みの把握に集中し、初めての文明作りを楽しめるようになっていきます。とはいえこれは間違いなく、簡単ではないゲームです。ショートゲームでも数時間かかりますし、非常に複雑で競争的な体験を提供するものでもあります。

フルゲームには、22-23頁で説明するような追加の要素や概念が入ってきます。1度ショートゲームを遊べば、2回目はフルゲームで遊べるでしょう。

法典

「法典」は、このハンドブックと対になるルールブックです。法典にはフルゲームの完全なルールが論理的な順序で示されています。このゲームの基本原則をわかっていれば、ルールに関するどのような疑問についても、この法典で素早く解答を見つけられるでしょう。また、この法典には付記として、一部のカードの追加説明が書いてあります。

法典は、このハンドブックを読んでいる時にも便利です。ルールやカードについて、どうも解らないところがあると感じた場合、法典を参照してください。ただ、法典にはフルゲームのルールしか書いていないので、そこは注意してください。

最初の物語

このゲームの前の版 (Through the Ages: A Story of Civilization) を遊んでいるのであれば、このハンドブックを読む必要はありません。ほとんどの概念は同じですので、最初から法典を追っても問題ありません。便利のため、このハンドブックの最終頁にふたつの版の差異が示してあります。

準備 - プレイヤーの手元

このゲームには、世界地図のようなものはありません。自分の手元のスペースを使って自らの文明を築いていきます。このスペースを、プレイヤーの「手元」と呼びます。

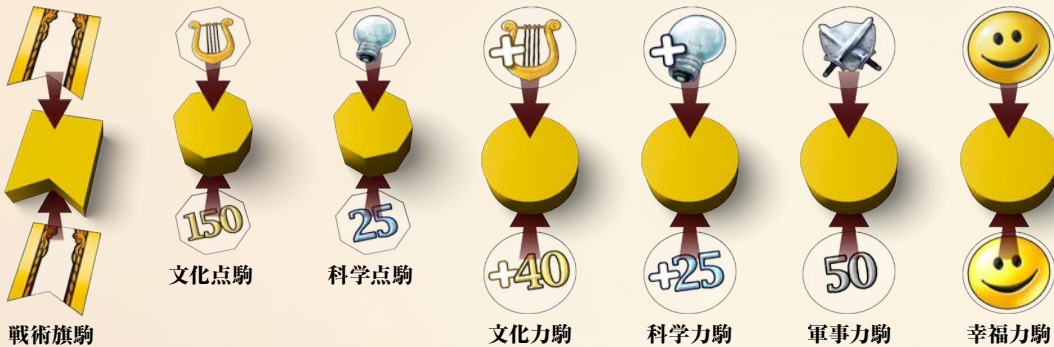
プレイヤーボード

手元の主要な部分を占めるのがプレイヤーボードです。これを準備するには、

- 担当色を1色選びます。
- その色のプレイヤーボードを取り、テーブル上、自分の手元に置きます。文明の発展に伴ってボードの外にカードを置くため、周囲に十分なスペースを取ってください。

プレイヤーの駒

各プレイヤーは自分の色の駒1組7個を受け取ります。最初のゲームの前に、対応するステッカーを貼ってください。



戦術旗駒

文化点駒

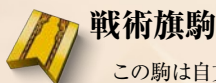
科学点駒

文化力駒

科学力駒

軍事力駒

幸福力駒



戦術旗駒

この駒は自文明の軍隊がいま使っている戦術「現行戦術」を示すものです。



得点駒

八角形の駒は、文化点や科学点を記録するためのものです。



レーティング駒

円形の駒は、自文明の4つのレーティングを示すためのものです。つまり、文化力、科学力、軍事力、幸福力です。

幸福力駒を自分のプレイヤーボード上、幸福度表示欄の0のマスを置きます。

四角駒 (トークン)

青、黄、白、赤の4色の透明なキューブが用意されています。これらのうち、下記の個数を自分の手元に置きます。

- 自分の青バンク16マスそれぞれに1個ずつ、青色駒を置きます。
- 自分の黄バンク18マスそれぞれに1個ずつ、加えてプレイヤーボードに印刷されている技術カードに描かれた6つのマス（「戦士」に1マス、「農業」「青銅」に各2マス、「哲学」に1マス）と労働者プールに1個ずつ、合計25個の黄色駒を置きます。
- 白色駒4個と赤色駒2個を取って、プレイヤーボードの右隣（「専制」の脇）に置きます。

全員のプレイヤーボードの準備が終わったら、残った駒は箱に戻してください。大抵は、これらの駒は自分の手元の中を動かだけです。箱から新しい駒が来たり、箱に戻したりすることも時折あります。

青バンク

青色駒は食料や資源を表します。農地技術カードの上にある青色駒は食料です。鉱山技術カードの上であれば資源です。必要になるまでは、青色駒は青バンクに置いておきます。

自分の労働者が食料や資源を産出したら、青バンクから青色駒を取って対応するカードに載せます。常に、青バンク上、右側にある駒から順に取っていきます。

食料や資源を支払ったら、駒を青

バンクに戻します。青バンク上の空きマスのうち、左から順々に埋めていきます。

青バンクは3つのブロックに分かれています。ブロックがひとつ完全に空になったら、これは自分の文明が大量の食料や資源を備蓄していることを意味します。手番中に利用してしまえば何の問題もありませんが、手番終了時点でも空のブロックがあった場合、社会は腐敗に直面することになります。

労働者

黄色駒のうち黄バンク以外のところに置いた7個は、労働者と呼ばれます。これらは自文明の最初の人口を表すものです。

7個のうち6個は、ゲーム開始時点で様々なカードに載っています。これらの労働者は、軍事ユニット1、農地2、鉱山2、研究所1を表しています。

7個目の労働者は労働者プール内に置かれています。これは「未使用の労働者」と呼びます。今のところ何も有益なものをもたらさませんが、どこかに置いて働かせることができます。

黄バンク

黄バンクの黄色駒は労働者を表すものではありません。これは貴方の領土のうち、まだ使っていない土地のようなものだと考えてください。

人口の増加の度に、自分の黄バンクの右端から黄色駒1個を取って労働者プールに移します。これで労働者を得るわけですが、一方で黄バンクに残った駒が少なくなるということは、利用可能な土地が少なくなるということでもあります。人口密度が高くなり、従って人々の要求も高くなります。これは、黄バンク上のブロックとサブブロックによって表現されています。

最初の技術

プレイヤーボード上に印刷された6枚のカードが、自文明の最初の技術です。このプレイヤーボード上の印刷も、以降は技術「カード」として扱います。これは、自文明がいま何を知っているか、何を建設できるかを表します。

軍事ユニット技術 (赤)

「戦士」技術により、自文明が戦士（これは軍事ユニットの一種です）を建設できるようになります。このカードに載せた労働者1駒につき1戦士ユニットを表します。カード下端のマークが、各ユニットによる自文明の軍事力への寄与ぶんを表します。いまいる1戦士ユニットにより、ゲーム開始時点での自文明の軍事力は1となります。

右上隅に記されたマークは、「戦士」カードに載った軍事ユニットの兵科が歩兵であることを意味します。後に、より進んだ歩兵ユニットに加え、騎兵や砲兵も作れるようになります。



手番終了の手続き



ゲーム開始時点では、人々は備蓄している食料を消費しません。人々は自分で狩りに行ったり貯蓄したりできるわけです。人口の増加のための費用が、各ブロックの下に記されています。

人口が増えると、黄バンク上の駒が減っていきます。人口を維持するためにより多くの食料が必要になっていき、人口の増加にはさらなる費用が必要となります。

農地技術および鉱山技術 (茶)

「農業」は農地技術のひとつです。農地技術により農地を建設できるようになります。「青銅」は鉱山技術のひとつです。鉱山技術により鉱山を建設できるようになります。カードは農地や鉱山自体を表すものではなく、建設するのに必要な知識なのです。これらのカードに載った労働者が、農地や鉱山そのものを表します。各文明は、農地2つと鉱山2つを持ってゲームを開始します。

これらの技術カードの下端に記されたマークは、農地や鉱山が、労働者1個につきどれだけの食料または資源を産出するかを表します。食料は人口を維持したり増加したりするのに重要です。資源は農地、鉱山、都市建築物、驚異、軍事ユニットの建設に使われます。

都市建築物技術 (灰)

「哲学」は研究所の建設を可能にするもので、「宗教」は神殿の建設を可能にします。農地や鉱山と同様、実際の建築物はカードに載った労働者により表されるもので、カード自体は単にその建築物の建てかたの知識があるというだけです。ゲーム開始時点で、研究所は1つ建てていますが、神殿はまだありません。「宗教」に労働者が載っていないからです。

各都市建築物技術カードの下端には、そのカードに載った建築物(労働者)1個につきどれだけのものもたらされるかが記されています。研究所1個で科学1を産出します。神殿を建設すれば文化1と幸福1を産出するわけですが、まだ神殿は建てていません。

カードの右上隅に描かれたマーク(♁、♁)は、カードおよびカードの上に建設した建築物の系統を意味します。後に、より進んだ研究所や神殿に加え、全く新しい系統の建築物も建てられるようになります。

時代とレベル

ゲーム開始時の技術には全て、カード上端にAの文字が打たれています。これはそのカードが時代A、つまり古代(Antiquity)に属することを意味します。このゲームのカードは全て、以下の4時代のいずれか1つに属します。

- ・時代A: 古代 (紀元前～後数世紀まで)
- ・時代I: 中世 (16世紀まで)
- ・時代II: 近世 (19世紀まで)
- ・時代III: 近現代 (20世紀)

最初のゲームでは、時代IIIのカードは使いません。ゲームは近現代に入った所で終了します。

時折、ルールやカードにより、カードのレベルについての言及があります。これは単純に、カードの時代を数字に置き換えたものです。時代Aはレベル0、時代Iは1、IIは2、IIIは3です。

農地、鉱山、都市建築物、軍事ユニットのレベルすなわち時代は、下に敷いたカードのそれと同じです。

政体 (橙)

橙のカードは自文明の政体を示しています。このカードは、手番に行える内政行動の数や軍事行動の数を示しています。これらの行動数は、政体の効率性を表しており、手番にどれくらい色々なことができるかを決定します。

どの文明も「専制」から始めます。印刷されている白色駒4個と赤色駒2個は、いま内政行動数4と軍事行動数2が自分の自由になるということを意味します。これらはプレイヤーボードの隣に置かれた白色駒4個と赤色駒2個で表されています。

後々、より進んだ政体に切り替えれば、より多くの軍事行動数や内政行動数を得られます。



早見表

各プレイヤーに早見表が配られます。早見表の片面は手番の流れの概略です(最初のゲームでは、赤地の部分は無視します)。

もう片面には一般的な用語や行動の定義が書いてあります。カードの意味がよくわからない場合、これを参照してください。



幸福度表示欄

様々な都市建築物、驚異、指導者が、幸福をもちます。これは人々を幸福にする諸々、たとえば芸術や宗教、娯楽といったもののシンボリックな表現です。

自文明の幸福マークの総数を、黄バンクの幸福力駒で表します。ゲーム開始時点では、幸福をもちたす技術は「宗教」しかありません。「宗教」に労働者は載っておらず、つまり神殿は建てていませんから、幸福力駒はゼロのマスに置かれています。

黄バンクが空になっていくと、幸福力はより重要になっていきます。人口が増えるにつれて、人々は何かに娯楽を求めてくるようになります。黄バンクのサブブロックそれぞれの上に、番号が振ってありま

す。あるサブブロックが完全に空になったら、そのサブブロック(完全に空になったうち最も左側のサブブロック)に振られた数字のふんだけの幸福力が必要となります。足りない場合は不満を持った労働者が発生し、これは暴動の元となります。

手番に行うこと	
手番開始の手続き	<p>● 最初のラウンド: 一定数のプレイヤーが最初のラウンドに、他のプレイヤーに比べて、最初に資源をもちて労働者の数を増やします。</p> <p>● 時代I, II, III: 時代別の開始ラウンドはそれぞれ異なります。時代別の開始ラウンドはそれぞれ異なります。</p> <p>● 戦争の開始(最初のラウンドで戦争を宣言した場合は)</p> <p>● 戦争の開始(最初のラウンドで戦争を宣言した場合は)</p> <p>● 戦争の開始(最初のラウンドで戦争を宣言した場合は)</p>
政体フェイズ下のラウンドのルール	<p>● イベントの仕組みと宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 宣言の仕組みと宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 宣言の仕組みと宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 宣言の仕組みと宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 宣言の仕組みと宣言(右側に記載されている政体カード)</p>
戦争の仕組み	<p>● 戦争の宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 戦争の宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 戦争の宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 戦争の宣言(右側に記載されている政体カード)</p> <p>● 戦争の宣言(右側に記載されている政体カード)</p>
行動フェイズ(行動数を支える範囲で行える)	<p>● 行動フェイズ(行動数を支える範囲で行える)</p> <p>● 行動フェイズ(行動数を支える範囲で行える)</p> <p>● 行動フェイズ(行動数を支える範囲で行える)</p> <p>● 行動フェイズ(行動数を支える範囲で行える)</p> <p>● 行動フェイズ(行動数を支える範囲で行える)</p>
手番終了の手続き	<p>● 手番終了の手続き</p> <p>● 手番終了の手続き</p> <p>● 手番終了の手続き</p>

準備 - 中央

使いやすいような配置で、各種ゲームボードをテーブルの中央に置きます。

山札

カードには二種類あります。内政カードと軍事カードです。プレイヤーボードに印刷されている最初の技術は時代Aの内政カードの一部です。軍事カードは後でゲームに登場します。

- 背面の柄に従って、カードを8種類の山札に分けてください。
ショートゲームはあまり戦闘的ではありません。山札を以下のように調整します。
- 時代IIIの山札を軍事と内政どちらも全て箱に戻します。ショートゲームはフルゲームより1時代短くなります。
- 時代Iと時代IIの軍事カードのうち、以下のカードだけ使用します。
 - イベントと領土 (緑カードで、右上隅に文化Uのマークが書いてあるもの)
 - 戦術 (赤、下半分に軍事ユニットのマークが複数あるもの)
 - 軍事ボーナスカード (半面ずつ茶色と緑色に塗り分けられたもの)



内政山札については、4人未満でのゲームの際には一部のカードを取り除いて枚数を減らす必要があります。

- 取り除くべきカードは、右上隅にマークが打たれています。
- 3人ゲームでは、各時代の山札から、4と打たれた3枚のカードを取り除きます。
- 2人ゲームでは、各時代の山札から、3+と打たれた6枚のカードと、4と打たれた3枚のカードを取り除きます。

ということで、ショートゲームでは6種類の山札を用いることになります。

- 各山札を別々によく切ります。

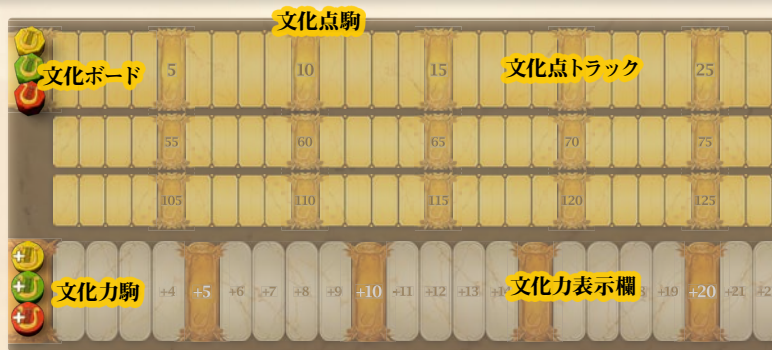
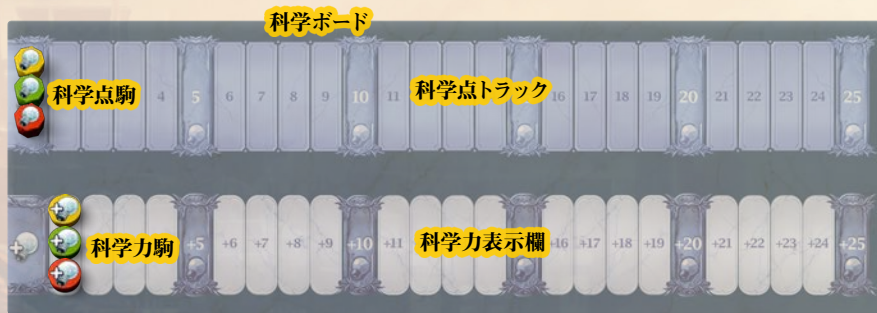
準備において必要になるのは時代Aの山札だけです。時代IとIIの山札は脇に置いておきます。これらは後でゲームに登場します。



場札

場札ボードに、プレイヤーが取るための内政カードを並べます。これはゲームの中心的要素になります。プレイヤーの文明は場札ボードから取ったカードによって構成されます。

時代Aの内政山札から13枚めくり、場札の各枠に公開します。



科学ボード

「科学」は、文明が持つ知識と、見つけだす能力、そして新たなアイデアや工夫を取り入れる能力を示しています。

科学力表示欄

文明の科学力とは、その文明が手番の度に産出する科学点の量のことです。科学点を産出する何かを建設したり破壊したりする度に、科学力は変動します。

- ゲーム開始時には、全員の科学力駒 (丸い駒) を、科学力表示欄の1のマ스에置きます。

プレイヤーボードを見てみましょう。ゲーム開始時点では、「哲学」技術に載った労働者という形で表現される、時代Aの研究所1つを持っています。カードの下端に示されたマークは、このカードに載った研究所はそれぞれ科学点1を産出するという意味をします。これがつまり、開始時点でのプレイヤーの科学力が1である理由です。

科学点トラック

ゲーム中、各文明は通常、自らの科学力に応じて科学点を得ていきます。文明は科学点を支払って技術を開発します。

- ゲーム開始時には、全員、科学点トラック上のゼロのマ스에自分の科学点駒 (八角形) を置きます。

科学点ゼロでゲームを始めます。科学力は1ですので、初手番の終了時には科学点1を得ます。

文化ボード

「文化」は、文明が世界全体に及ぼす影響の強さを表しています。芸術、宗教、驚異、あるいは侵略や戦争を通じてでも、文明は自らの文化を広めなければいけません。ゲーム終了時、最も文化点を集めた文明が勝者となるのですから。

文化力表示欄

文明の文化力とは、その文明が手番の度に産出する文化点の量の事です。文化点を産出する何かを建設したり破壊したりする度に、文化力は変動します。

- ゲーム開始時には、全員の文化力駒 (丸い駒) を、文化力表示欄の0のマ스에置きます。

ゲーム開始時点では、プレイヤーボードに印刷された「宗教」が唯一、文化点を産出できるカードです。このカードの上に労働者がいないので、開始時点では神殿を建てていないことになり、従って文化点は全く産出されません。

文化点トラック

ゲーム中、各文明は文化点を得ていきます。文化力による産出が主ですが、他にも得点源は色々あります。時には、文化点を失うこともあります。

- ゲーム開始時には、全員、文化点トラック上のゼロのマ스에自分の文化点駒 (八角形) を置きます。

現時代ボード

この小さいボードは、現時代の内政山札と軍事山札の置場です。

現時代の内政山札

場札は現時代の内政山札からめくって並べます。

- 必要な枚数だけ場札をめくったら、残りの時代Aの内政カードを伏せたまま現時代ボードに置き、山札にします。

現時代の軍事山札

プレイヤーは手番の終わりに、現時代の軍事山札からカードを引いて手札に入れることができます。ですが時代Aでは、この山札の枠は空です。時代Aの軍事カードは引けません。



軍事ボード

軍事力表示欄

「軍事力」は軍事ユニットの強さ、闘争に関する知識、その他の軍事的なアドバンテージを表現しています。軍事力はショートゲームではフルゲームのときほど重要ではありません。というのは、直接的な衝突が起きないからです。とはいえ、軍事力はそれでも重要です。強い文明はしばしば、ゲーム中に発生するイベントにより恩恵を受け、弱い文明は逆に損害を被るからです。

- ゲーム開始時には、全員の軍事力駒を軍事力表示欄の1のマスに置きます。



プレイヤーボード上、「戦士」カードに労働者が1個載っています。この労働者は1軍事ユニットを表し、戦力1に数えます。軍事力に寄与するものはこれしかないので、ゲーム開始時点での軍事力は1です。

公知戦術場

軍事ボードの中央に、公知戦術場があります。ゲーム中、ある戦術が知れわたったら、そのことを示すため、その戦術カードをここに置きます。

- この公知戦術場に、全員の戦術旗駒を置きます。

この戦術旗は、各プレイヤーが現在採用している戦術（現行戦術）を表示するためのものです。ゲーム開始時点では、戦術旗はカードに載っていません。これは、戦術をもたずにゲームを始めることを意味しています。

イベント山札

軍事ボード上には、イベント山札のための枠が2つ用意されています。いずれも、ゲーム中に発生するイベントのカードを置くためのものです。最初のイベントをいくつか時代Aの軍事山札からランダムに選び、現イベント山札枠に置いて、これを現イベント山札とします。この最初のイベントは概ねポジティブな内容のものです。

ゲーム中、プレイヤーは手札からイベントカードを選び、これを未来のイベントとして、次イベント山札枠に伏せて置きます。未来のイベントがこのように1枚仕込まれる度に、現イベント山札が1枚めくられます。時代Aのイベント山札が尽きたら、次イベント山札が現イベント山札枠に移され、現イベント山札となります。

- ゲーム人数に応じて、時代Aの軍事山札から4/5/6枚（ゲーム人数+2枚）、中身を見ずにランダムに選び、これを伏せたまま現イベント山札枠に積みます。
- 残りの時代Aの軍事山札は、中身を見ずに箱に戻します。

ゲーム開始時点では、次イベント山札枠は空です。

処理済イベント置場

ゲーム中、処理が済んだイベントは、処理済イベント置場に（内容面が見える形で）置きます。ここに置かれたイベントは、もうゲームには出てきません。

スタートプレイヤー

スタートプレイヤーをランダムに選びます。スタートプレイヤーはゲームを通じて変わらず、またスタートプレイヤーに特別な役割はありません。ただ、全員が同じ回数の手番を行うことを保証するため、誰がスタートプレイヤーだったか記しておくのは重要です。使わない時代Aの軍事山札を1枚取って、スタートプレイヤーのプレイヤーボードの下に半分滑りこませ、これで目印としてもよいでしょう。

第一手番の行動

最初の手番では、プレイヤーは全ての行動を行えるわけではありません。プレイヤーボードの脇に置かれた白色駒や赤色駒は、この手番で使えない行動数を表しています。支払い可能な行動数は、政体カードに載った状態の白色駒や赤色駒が表しています。

- スタートプレイヤーは自分の白色駒1個を、自分の「専制」カードに載せます。
- 2番目（時計回り）のプレイヤーは、自分の白色駒2個を、自分の「専制」カードに載せます。
- 3番目のプレイヤーは、自分の白色駒3個を、自分の「専制」カードに載せます。
- 4番目のプレイヤーは、自分の白色駒4個を、自分の「専制」カードに載せます。

従ってプレイヤーは最初の手番には、支払える内政行動数は1~4、また支払える軍事行動数はゼロです。



ゲームの流れ

ここまでで、最初のゲームの準備ができました。これから起こることは以下の通りです。

第1ラウンド

ゲームは古代から始まります。これは以降のゲームのための準備ラウンドです。この第1ラウンドでは、プレイヤーは内政行動しか持っていません。初期の文明が興隆する道を作るため、場札からカードを取ります。各プレイヤーの手番は、科学点、食料、資源の産出をもって終了します。

第2ラウンド

第2ラウンドからは、各プレイヤーの手番開始時に、新たな内政カードが場札に何枚か登場します。第2ラウンドからは中世が始まり、時代Iのカードが場札に登場します。

各プレイヤーはそれぞれの第2手番から、自らの文明において建設や開発を行えるようになります。内政行動や軍事行動をどれでも行え、ただカードを取る以外のこともできるようになります。産出の後には軍事カードを引くことも可能になります。

以降のゲーム

第3ラウンドからは、プレイヤーは軍事カードを持って手番を行えることとなります。これによりプレイヤーは政略を行え、また戦術を用いて軍事力を強化することもできます。無論、引き続き人口を増加させ新たな技術を開発することも、食料、資源、科学、文化の産出を拡大することもできます。人々を幸福に保てるような手段を取り、また腐敗に対処する必要もあるでしょう。

幾時代を越えて進む

時代Iの内政カードが尽きたら、時代II、近世が始まります。時代遅れになったカードは廃棄され、人々の要求は高まりますが、それ以外の点では同じルールが継続します。

時代IIの内政カードと軍事カードがゲームに登場し、より進んだ技術や工業的な偉業や先鋭的な指導者が登場します。

終わり

ショートゲームは短縮されています。時代IIの内政山札が尽きたら、ゲームは終わりに近づきます。再び、時代遅れになったカードが廃棄され、人々の要求は高まります。時代III、近現代が始まりますが、時代IIIのカードは今回は使いません。各プレイヤーには、輝かしい文明に最後の手を加えるため、少なくとも1手番ずつが用意されています。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが最終手番を行いますので、全員が同じ回数だけ手番を行ってゲームを終えることとなります。文化点を最も多く集めたプレイヤーが勝者となります。

遊びながら学ぶ

この冊子を途中まで読めばゲームを始められます。書かれている通りに準備を行ってください。「第1ラウンド」の終わりまで読んだら、ゲームの第1ラウンドを遊べます。その後「第2ラウンド」の終わりまで読めば、第2ラウンドを行えます。「以降のゲーム」を読み、ゲームが続きます。時代Iの内政山札が尽きたら、「時代の終わり」を読みます。この時点で「ゲームの終わり」まで読み、時代IIでは何に集中すべきか把握すると良いでしょう。

第1ラウンド

第1ラウンドはごく単純ですが、以降の全ての基礎になります。

ゲームは古代から始まります。これは各プレイヤーが場札から何枚か取るだけの準備的なラウンドです。ここで取ったカードは、各自の文明が古代から引き継いだ遺産となります。

各プレイヤーは第1ラウンド用のルールに従って1回ずつ手番を行います。

第1ラウンドの各手番には以下の2つのフェイズしかありません。

- ・ 行動フェイズでは、手番プレイヤーが場札からカードを何枚か取ります。
- ・ 手番終了の手続きでは、手番プレイヤーの文明が食料と資源、科学点をいくらか産出します。次の手番のため、保持する行動数を全て支払い可能な状態にリセットして、手番を終えます。

行動フェイズ

第1ラウンドでは、取れる行動の数も、その種類も制限されています。

支払い可能な行動数

各プレイヤーは、それぞれ異なった数の白色駒を「専制」カードに載せた状態でゲームを始めます。このカードに載った白色駒の一つ一つが、支払い可能な1内政行動数を表しています。

赤色駒全部と残りの白色駒は、この政体カードの隣、プレイヤーボードの脇に置きます。第1ラウンドでは、この隣に置いたほうの駒は使えません。

第1ラウンドでは、支払い可能な内政行動数は1~4しかありません。この数は手番順によって決まります。この内政行動では、場札からカードを取ることでしかできません。

次以降のラウンドでは、全ての行動数が支払い可能になった状態で手番を始められます。

カードを取る

ゲーム開始時点では、場札は時代Aの内政カードが13枚並んだ状態になっています。ここからカードを1枚取るために、内政行動数を決められただけ支払う必要があります。いくつ支払うかは、場札の各枠の下に示されています。最初の(左端の)5枚の内から取るなら内政行動数1、次の(真ん中の)4枚から取るなら内政行動数2、右端の4枚からなら内政行動数3が必要です。

場札から1枚取るには、そのカードが置かれた枠の下に記されただけ、内政行動数を支払わなければいけません。

内政行動数を支払う

内政行動数を支払う際は、対応する数の白色駒を自分の政体カードから取って、プレイヤーボードの脇に移します。この移した白色駒は支払い済みの内政行動数となり、この手番ではもう使えません。

スタートプレイヤーは支払える内政行動数が1だけなので、左端5枚から1枚しか取れません。2番手は左端の5枠から2枚まで取るか、あるいは真ん中の4枚のうち1枚を取れます。行動数を支払わず残しても構いません。

時代Aのカード

古代には3種類のカードがあります。指導者(緑)、驚異(紫)、アクションカード(黄)です。

指導者



指導者は、文明の精神的教導者としてプレイヤーが選んだ、歴史上の偉人です。指導者の遺産は文明に特別な能力と効果をもたらします。これらはカードの文章や、下端のマークによって示されています。

指導者カードを取ったら、これを手札として持ちます。手元に出さない限り、効果は現れません。

第1ラウンドでは指導者が手元に出せないの、とりあえずは手札に持っていることとなります。

ゲームを通じて、指導者に関する制限があります。

1つの時代の指導者は1枚しか取ってはいけません。

既に時代Aの指導者を1枚取ったことがあるのであれば、もう時代Aの別の指導者は取れません。この制限は、取った指導者が手元に出たり手元から取り除かれたりしていても関係なく適用されます。ですが、時代Aの指導者を取っているかどうかは時代Iの指導者を取ることに関係ありません。

驚異



驚異はこのゲームにおいて最も壮大な建造物です。顕著な利をもたらしますが、建設には時間と資源がかかります。

驚異は唯一、取った時に直ちに自分の手元に出すカードです。驚異が手札に入ることはありません。場札から驚異のカードを取ったら、これを直ちに、自分のプレ

イヤーボードの脇に置きます。置く際は、まだ完成していないことを示すため、90度転倒させた形で置きます。以降これを未完成の驚異と呼びます。

未完成の驚異は、自分の手元に1枚しか置けません。自分の手元に未完成の驚異が出ている場合は、新たな驚異を取ってきてもいけません。

驚異が完成したら、90度転倒していたのを本来の角度に正立させ、完成したことを表します。この時点から、驚異の効果が適用されます。完成した驚異が手元にある状態で新たな驚異を場札から取ってくるのは問題ありませんが、費用が余計にかかります。

場札から驚異を取る際に必要な内政行動数は、手元にある完成した驚異の枚数だけ増えます。

最初の驚異を場札から取る際に必要な内政行動数は普通のカードを取るときと同じです。その驚異が完成した後、新たな驚異を取る際は、費用が内政行動数1だけ余計にかかります。それが完成して3枚目の驚異を取る際は、内政行動数2だけ余計に支払う必要があります。

ヒント: 驚異を取るときは、それを完成できること、それが必要なものであることを確認してからにしましょう。未完成の驚異を廃棄できる簡単な方法はないので、もっと欲しい驚異が出てきたとき、それを取るのを邪魔されることとなります。

アクションカード



アクションカードは、幸運や非凡な尽力といったものを表すものです。他の内政カードと異なり、アクションカードには永続的な効果はありません。使ったときに一回限りの効果を及ぼし、その後廃棄されます。アクションカードを取ったら、手札に入れます。次以降の手番で使用できます。

第1ラウンド、カードを取る例



3人ゲーム。上図の場札からカードを取ります。

スタートプレイヤーは内政行動数が1しかありません。指導者「モーゼ」を取って手札に入れました。後で説明するような手番終了の手続きを実行します。

2番手は内政行動数が2あります。「アポロの巨像」を取って自分の手元に、未完成であることを示すため横置き形に出します。続いて、驚異を早く完成できるように「天才技術者」を取ります。このアクションカードは手札に入ります。手番終了の手続きを行います。

3番手は内政行動数3です。2内政行動数を支払って「ハムラビ」を取りたいのですが、3つ日の内政行動数はどうすべきでしょうか？

1内政行動数で取れるのは「ホメロス」と「アリストテレス」しか残っていませんが、時代Aの指導者を複数取ることはできません。何はともあれハムラビを取って、残りの1内政行動数は余らせたまま手番を終えるという選択肢もあります。2枚取りたいなら、例えば、アリストテレスを手札に入れて、「アレクサンドリア図書館」を未完成の驚異として手元に出す、という方法もあるでしょう。あるいはハムラビよりもっと気に入ったカードを1枚、3内政行動数かけて取る、という選択肢もあります。いずれにせよ、このプレイヤーが手番終了の手続きを取ったら、第2ラウンドが始まります。

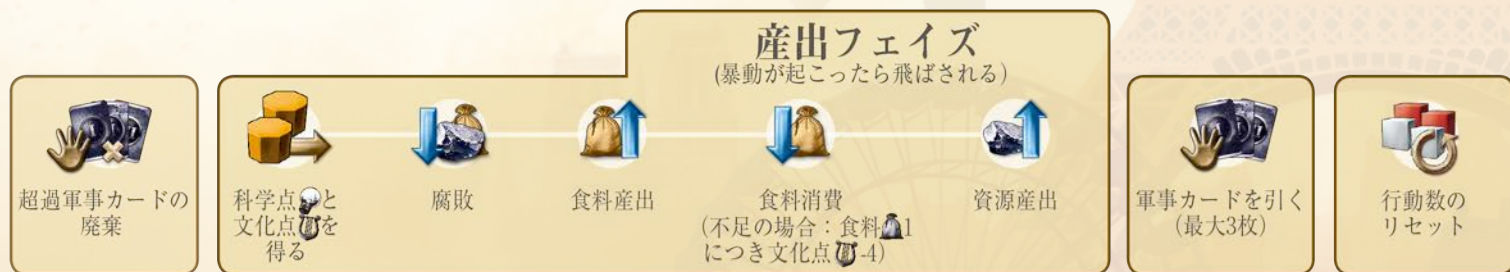
内政カードの公開

内政カードは全て場札から取り、出すときは必ず内容面を向けて出します。ですから、情報を覚えておけるプレイヤーにとっては、誰が何の内政カードを手札として持っているか公開されているのと同じです。

このゲームに記憶の要素は要らないということであれば、全員の合意により、他プレイヤーの求めに応じて手札の内政カードを公開しなければならないことにするか、あるいは最初から手札の内政カードはテーブルに置いて公開しておく、という形をとっても構いません（手元に出しているのではないという証に、横置きした形で出しておくべきでしょう）。手札を公開する形にしたとしても、これが手元に出したり廃棄したりしない限り手札として扱われることには変わりありません。

手番終了の手続き

プレイヤーボードには手番終了の手続きの流れが書いてありますが、第1ラウンドでは、このうちの一部しか関係しません。



超過軍事カードの廃棄

第1ラウンドでは軍事カードを持っていないので、この手順は飛ばします。

産出フェイズ

第1ラウンドでは暴動のリスクはありませんので、必ず産出フェイズの手順を行えます。

科学点と文化点を得る

自分の科学点駒を、科学力のぶんだけ進めます。

自分の文化点駒を、文化力のぶんだけ進めます。

第1ラウンドではカードを取る以外に何もできることはありませんでしたから、必ず同じレーティングで手番を終えることになります。つまり、科学力1、文化力0です。自分の科学点駒を1マスだけ進めます。文化点駒は0のマスにとどまります。

注：科学力駒（丸い駒）は動きません。科学力は、科学点駒（八角形の駒）が何マス進むかを表示するための駒です。

腐敗

第1ラウンドでは腐敗が発生するリスクはありませんので、この手順は飛ばします。

食料産出

ここで、農地のそれぞれが食料を産出します。

農地技術カードに載った労働者1個につき青色駒を1個、自分の青バンクから取ってその農地技術に載せます。

現時点で、時代Aの農地は2つあります（「農業」カードの上の労働者2駒）ので、自分の青バンク（の右端）から青色駒を2個取って、この「農業」カードに載せます。「農業」カードの下端に書かれた袋のマークと数字の駒は、このカードに載った個々の青色駒が食料1として扱われることを意味します。やりました！貴方の文明は今や食料2を備蓄しています。

食料消費

貴方の土地にはまだわずかししか人口がいないので、人々は備蓄食料に手を出す必要がありません。第1ラウンドでは、この手順は飛ばします。

資源産出

食料産出と同様に処理します。

鉱山技術カードに載った労働者1個につき青色駒を1個、自分の青バンクから取ってその鉱山技術に載せます。

「青銅」カードの上に労働者が2駒いるので、自分の青バンク（の右端）から青色駒を2個取って、この「青銅」に載せます。これで、資源2を備蓄していることになります。この資源は後ほど役立ちます。

軍事カードを引く

余らせた支払い可能な軍事行動数1につき、軍事カードを山札から1枚引けます。第1ラウンドでは、支払える軍事行動数がありませんので、カードは引けません。この手順は飛ばします。

行動数のリセット

自分のプレイヤーボード脇に置いていた白色駒と赤色駒を全て、自分の「専制」カードに載せます。

次の手番からは、内政行動数4つと軍事行動数2つが支払い可能です。

第2ラウンド

第2ラウンドでは多くの選択肢が生じます。

貴方の第二手番におけるルールは、以降の手番でのルールと同じです。ですが、手元に軍事カードが無いので、いくつかの行動はまだ選べません。

第二手番で行うこと：

- ・ 場札の補充
- ・ 内政行動および軍事行動の実施 (行動フェイズ)
- ・ 手番終了の手続き

場札の補充

第1ラウンドでは、誰も場札の補充は行いませんでした。ですが第2ラウンド以降は、各プレイヤーの手番開始時に場札の補充が発生します。

第1ラウンドを除き、各プレイヤーは場札の補充をもって手番を開始します。

- ・ 場札の左端の枠に置かれたカードを取り除きます。
- ・ 残りの場札を左に詰めます。
- ・ 新たな内政カードで右端の空いた枠を埋めます。

場札を取り除く

取り除く場札の枚数はゲーム人数によって異なります。この情報は場札ボード左端の枠の上端に記されています。

- ・ 2人ゲームでは、左端3枠に置かれた場札を取り除きます。
- ・ 3人ゲームでは、左端2枠に置かれた場札を取り除きます。
- ・ 4人ゲームでは、最左端の1枠に置かれた場札のみ取り除きます。



当然、左端に置かれていた場札を前のプレイヤーが取ってしまっていて枠が空になっている場合もあるでしょう。この枠の場札は既に取り除かれていたものとして扱い、新たに別の枠の場札を取り除くことはしません。

取り除いた場札はもう二度とゲームに現れません。誤って混ぜてしまわないよう、内政カードの廃棄場を箱の中に設けると良いでしょう。

場札を左に詰める

場札の列には何枠かの空きが生まれているはずですが、この列の場札を全て左に詰めてください。左に詰めると、空き枠は右端にまとまります。場札の並び順は変わりません。従って、これらの場札の取得費用は安くなります。



新たな場札をめくる

場札の列の各空き枠に、左から順に、内政山札を1枚めくって置き、全ての枠に場札があるようにします。



時代Aの終わり

場札の補充を初めて行う際は、補充用のカードには時代Aの内政山札を用います (稀なことですが、時代Aの内政山札が尽きたら、残りの空き枠は時代Iの内政山札で埋めます)。

場札の補充を初めて行ったら、その補充が終わった時点で時代Aは終了し、時代Iが始まります。

残った時代Aの内政山札があれば箱に戻します。時代Iの内政山札をよく切って、現時代ボードの色の明るいほうに置きます。この時点から、場札の補充は時代Iの内政山札を用いて行うようになります。

次に、時代Iの軍事山札をよく切って、現時代ボードの色の暗いほうに置きます。第2手番からは、手番終了の手続きにおいて、この軍事山札からカードを引くことができます。

時代Aの終わりの処理は、このようにして時代Iの山札を準備するだけです。時代Iと時代IIの終わりにはもっと色々な手順がありますが、これは後で説明します。

注：時代Aから時代Iへの遷移の引き金を引くのはスタートプレイヤーですが、これ以降、スタートプレイヤーの手番において行われる特別な手続きは何もありません。スタートプレイヤーであろうとなかろうと、常に手番は場札の補充から始まります。



行動フェイズ

第2ラウンドの手番では、4内政行動数 (白) と2軍事行動数 (赤) の全てが支払い可能です。行動数を支払った時は必ず、自分の政体カードに載った対応する色の駒 (白色駒または赤色駒) を必要なぶんだけ取って、これを政体カードの脇に動かします。

これらの行動数を、ここに記載している色々なことのために使えます。行動はどの順序で実施しても構いません。内政行動と軍事行動を交互に実施しても問題ありません。特記されていない限り、コストを支払えるのであれば、同じ行動を何回繰り返して実施しても構いません。なお、行動数を使い切る必要はありません。

ヒント：第2手番では、内政行動のみを実施することをお勧めします。この初めてのゲームはルールが平和なものに変更されていますから、急いで軍事ユニットを建設する必要はありません。軍事行動数を支払わずに残しておけば、手番の終了時に軍事カードを引けます。

実施できる内政行動の一覧

- ・ 場札からカードを1枚取る
- ・ 人口の増加
- ・ 農地または鉱山を1つ建設する
- ・ 都市建築物を1つ建設する
- ・ 農地、鉱山、都市建築物を1つ改良する *
- ・ 農地、鉱山、都市建築物を1つ破壊する *
- ・ 指導者を1枚出す
- ・ 驚異を1段階建設する
- ・ 技術を1つ開発する *
- ・ 革命の宣言 *
- ・ アクションカードを1枚使う

取りうる軍事行動

- ・ 軍事ユニットを1つ建設する
- ・ 軍事ユニットを1つ改良する *
- ・ 軍事ユニットを1つ解体する *
- ・ 戦術カードを1枚出す **
- ・ 戦術を模倣する **

* 第2手番でこれらの行動を実施することはないでしょうが、ともあれここで紹介しておきます。

** 軍事カードを必要とする行動ですが、この時点では軍事カードは入手していません。次の章で説明します。

注：可能な行動の一覧は早見表にも記載してあります。

場札からカードを1枚取る

場札からカードを1枚取れます。このルールは第1ラウンドと同様です。指導者、驚異、アクションカードに加え、技術カードが場札に出てきます。

技術カード



農地技術または 都市建築物技術 軍事ユニット技術
鉱山技術



特殊技術 政体技術

技術カードには様々な色があります。いずれも左上隅に青い数字が記されており、これは開発費用として必要な科学点を意味します。

場札の枠ごとに定められた内政行動数を支払えば、どの技術カードでも取れます。このとき制約がひとつあります。

既に自分の手札に持っているまたは自分の手元に出しているのと同じカード名の技術カードは、取ってはいけません。

技術カードを取ったら、これを手札として持ちます。取ったカードは手元に出さないと効力を発揮しません。これについては後で説明します。

内政カードの手札上限

現在の自分の総内政行動数と同じ枚数までしか、内政カードを手札に持つておくことはできません。総内政行動数とは自分が持っている白色駒の総数です。政体カードに載っているか否かは関係ありません。すでに上限まで内政カードを持っている場合、それ以上カードを取って手札に入れてはいけません。

注：この手札制限は、驚異を取ることを妨げるものではありません。驚異は手札に入らず直接手元に出るからです。

どのプレイヤーも、白色駒4つを持ってゲームを始めますので、それらの内政行動数が支払えるか否かに関係なく、手札の内政カードは4枚が上限です。総内政行動数を増やさない限り、内政カードは4枚を超えて手札に持てません。

ヒント：手元に出したいカードだけを取るようにしましょう。内政カードを捨てる簡単な方法はありません。

自文明の人口の増加

自文明の人口の増加を選択することもできます。これを実施すると、労働者が増えます。

人口の増加を行うには、

- まず、1内政行動数を支払います。
- 自分の黄バンクの右端にある黄色駒を1個取ります。
- 取った黄色駒の置かれている枠を見ます。その枠が属するブロックの下端に、食料の数が記されています。ここに示された数の食料を支払います。
- 取った黄色駒を自分の労働者プールに置きます。これで、この黄色駒は、未使用の労働者になります。

食料の支払い

人口の増加を初めて行う際は、食料を2支払います。これは、黄バンクのうち右端のブロックの下端に記されています。

食料の支払いの際は、対応する量の食料を表す青色駒を、自分の手元の技術カードから取って、青バンクに戻します。

下に図例があります。

第1ラウンド終了時点で、「農業」カードの上に青色駒が2個載っているはずですが、この農業カードの下端に記された袋のマークと数字は、このカードに載った青色駒1個につき食料1とみなすことを意味します。食料2を支払うには、農業カード上の青色駒を2個取って、青バンクに戻します。「青銅」カードに載った青色駒は資源を表すものであって食料ではないので、これは人口増加の支払いには充てられません。

十分な量の食料が無い場合、人口増加は実施できません。第2手番の時点では、普通は人口増加を複数回行うのに十分な食料は供給できないはずですが。

青色駒は青バンクに戻せばいいのであって、ゲームから取り除くわけでは無いことに注意してください。

新たな労働者

黄バンク右端の黄色駒を労働者プールに動かしてきました。この黄色駒は、未使用の労働者1として扱われます。一方、黄バンクからは駒の数が1個減ったこととなります。これは、自文明の人口密度が若干上がったことを意味します。

黄バンク右端のブロックにはまだ黄色駒がひとつ残っています。ですので、次に人口増加を行うときも、費用は食料2のままです。この右端のブロックが空になったら、費用は食料3に上がります。加えて、右端ブロックの最後の枠から黄色駒を取ると、その下には食料1のマークが描かれています。これは、自手番の終わりに、自文明が食料1を消費するようになったことを意味します。



自文明に労働者の数が増えるに従い、黄バンクは空になっていきます。これは、文明を拡張するための土地の余剰が無くなっていくことを意味しています。こうなると、人口増加にも人口を維持するにも、より多くの食料が必要になります。黄バンクから黄色駒が完全に尽きたら、もう人口増加は行えません。人口密度が最大に達したということです。

人口増加による影響はもう一つあり、これは幸福度表示欄で示されるものです。この幸福度表示欄が黄バンクにくっついていっているのには意味があります。サブブロックが1つ完全に空になるごとに、人々を幸福に保つために必要な幸福力がひとつ上がるのです。19頁「幸福力と不満を持った労働者」を参照してください。



食料2を支払って自文明の人口増加を行う。



農地または鉱山を1つ建設する

未使用の労働者を働かせるべく配置できます。新たな農地や鉱山の建設は効果的な選択肢のひとつです。これにより食料や資源の産出量が増えます。

新たに農地や鉱山を1つ建設するには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- 自分の手元に出している農地技術または鉱山技術カード（茶色）から1枚選び、そこに記された数の資源を建設費用として支払います。
- 自分の未使用の労働者を1つ取って、いま選んだカードに載せます。

資源の支払い

資源の支払いは、食料の支払いと同様のルールで処理します。

資源の支払いの際は、対応する量の資源を表す青色駒を、自分の手元の技術カードから取って、青バンクに戻します。

時代Aの農地や資源は、「農業」および「青銅」カードに記されている通り、資源2の建設費用が必要です。第1ラウンドの産出により、青銅カードには青色駒が2個載っているはずですが、青銅カードの下端には石のマークと数字1が記載されており、これは青銅カードに載った青色駒のそれぞれが資源1として扱われることを意味します。ということは、農地または鉱山1つを建設するのに十分な費用があるわけです。支払った資源は自分の青バンクに戻ります。

費用を支払えない場合、この行動は選ばれません。



新たな農地または鉱山

自分の労働者を新たに1つ、農業または青銅のカードの上に置いたら、この労働者は時代Aの農地または鉱山1つとして扱われます。置いた時に直ちに現れる効果はありませんが、自手番の終了時に、当該カードには青色駒がひとつ多く載ることになります。産出量が上がったわけです。

より良い農地技術や鉱山技術を開発したら、より良い農地や鉱山を建設できるようになります。ですが、そうなった後でも、望むのであれば時代Aの農地や鉱山を建設できます。



都市建築物を1つ建設する

都市建築物も、農地や鉱山と同様の方法で建設します。

- まず、内政行動数1を支払います。
- 自分の手元に出している都市建築物技術カード（灰色）から1枚選び、その左側に記された数の資源を建設費用として支払います。
- 自分の未使用の労働者を1つ取って、いま選んだカードに載せます。
- 諸元を更新します（次頁「諸元の更新」欄を参照）。

「哲学」や「宗教」技術カードの上に都市建築物を1つ建築するときの建設費用は資源3です。いま手元には資源2しかありませんから、アクションカード（後述）の助けを借りない限り、第2ラウンドでは都市建築物を建設できません。

新たな都市建築物

都市建築物技術カードに載った労働者のそれぞれが、カードが示す系統およびレベルの、1つの都市建築物を表します。ゲーム開始時には、手元に都市建築物技術カードは2枚しかありません。この時点で建設できるのは、レベル0の研究所とレベル0の神殿です。後に、より高レベルな神殿や研究所を開発したり、書庫や劇場やアリーナなどという別系統の都市建築物を開発することになるでしょう。そうしたら、同様のルールでこれらの建設も行えます。

都市建築物技術カードの下端には、各建築物、つまりそのカードに載せた労働者1個ごとの効果が記載されています。都市建築物を建設したら直ちに、「諸元の更新」欄に従って、自分の諸元を更新します。

例：2つ目の研究所を建設したら、手番ごとに追加で1科学力駒を産出するようになります。科学力駒を「+2」のマスに動かしてください。科学力の現在値は2です。

神殿を1つ建設したら、文化力と幸福力がそれぞれ1に上がります。2つ目の神殿を建設したら、文化力と幸福力は2になります。

都市建築物上限



自分の政体カードの右下隅に記された数字は、現在の都市建築物上限です。これは自文明がどれだけの都市を維持できるかを示したもので、具体的には、都市建築物の5系統それぞれを最大いくつまで持っておけるかを表します。

自分の政体カードに記された都市建築物上限は、都市建築物を1系統につきいくつまで保有できるかを意味します。

都市建築物の系統は、カードの右上隅のマークで表されます。都市建築物上限は、同系の都市建築物であればレベルに関係なく適用されます。

いま、研究所はもう1つ建設できますが、それ以上はできません。「専制」の都市建築物上限は2だからです。もっと都市建築物上限の高い政体カードに変えない限り、3つ目の研究所は建設できません（より高レベルの研究所技術を開発したとしても、です）。一方、研究所がいまいくつあるかに関係なく、神殿については2つまで建設できます。

なお、農地や鉱山はいくつでも建設できます。都市建築物上限は農地や鉱山には適用されません。



軍事ユニットを1つ建設する

この初めてのゲームはあまり戦闘的なものではないので、たぶん第2ラウンドの段階で軍事ユニットを建設しようとは思わないでしょう。とはいえ、建設したればできます。軍事ユニットを1つ建設するのは、基本的には都市建築物の建設と同じルールで処理しますが、内政行動ではなく軍事行動として行動数を支払うという点異なります。

- まず、軍事行動数1を支払います。
- 自分の手元に出している軍事ユニット技術カード（赤色）から1枚選び、その左側に記された数の資源を建設費用として支払います。
- 自分の未使用の労働者を1つ取って、いま選んだカードに載せます。
- 軍事力を更新します（次頁の「諸元の更新」欄を参照）。



注：建設費用として必要な資源の量が赤地に書かれているのは、軍事ユニットの建設が内政行動ではなく軍事行動であることを意味しています。

自文明の軍事ユニット

軍事ユニット1つにつき、カードに記された値だけ、軍事力が増えます。従って、「戦士」カードの上に追加で1つ軍事ユニットを建設すると、自文明の軍事力は1増えます。

自文明が抱えておける各系統の軍事ユニットの数に上限はありません。

指導者を1枚出す

手札に持っている指導者カードは、手元に出して初めて効果を発揮します。

自分の手元に指導者がいない状態で、指導者を1枚出すには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- 自分のプレイヤーボードの脇に、指導者を手札から1枚出します。
- 必要なら、諸元を更新します。（次頁の「諸元の更新」欄を参照）。

指導者を場札から取って、その手番中にこれを出しても構いません。ただこの場合、場札から取って手札に入れるのと手札から手元に出すためと、二度内政行動数を支払うことになります。

指導者の効果

指導者を手元に出したら、その指導者の効果が直ちに発揮されます。指導者の中にはカード下端にマークが描かれているものもあります。このマークは、自文明の諸元に影響をもたらします。

カードの文章は、自文明に特権や特殊な選択肢をもたらします。



例：カエサルは追加の軍事行動数1と軍事力1をもたらします。加えて、政略フェイズ（後述）において新たな選択肢を提供します。



モーゼは諸元の更新はありませんが、自文明が人口の増加を行う際のルールを変更します。

指導者のうちいくつかについては、「法典」の最終頁に付記を載せてあります。

指導者の置き換え

既に自分の手元に指導者を出している状態で新たに指導者を出したら、古いほうは取り除きます。古いほうの指導者の効果は適用されなくなり、新しいほうの指導者の効果が代わりに適用され始めます。退陣する指導者の助力の証として、内政行動数1が戻ってきます。

指導者を置き換えるには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- 古い指導者を手元から取り除きます。
- 新しい指導者を手札から1枚出して手元に置きます。
- 必要なら、諸元を更新します(古い指導者の効果を諸元から差し引くことをお忘れなく)。
- 支払った内政行動数1が戻ってきます(白色駒1個を政体カードに載せ直します)。

古い指導者の恩恵を受けたあと、同じ手番中に新しい指導者に置き換えても構いません。

注:「内政行動数が支払った後で戻ってくる」というのは、指導者を無料で置き換えられるのとは違います。支払える内政行動数が1つも無い場合、指導者の置き換えはできません。

例:自分の手元にモーゼを出しています。手番に、内政行動数1を支払って人口の増加を(モーゼによる割引を効かせて)実施した後、内政行動数2を支払って場札の中ほどから時代Iの指導者を1枚取り、最後の1内政行動で、いま取った指導者を手元に出します。モーゼを手元から取り除き、戻ってくる内政行動数1でやりたいことをやります。

時代Iの指導者を場札から取る前に人口増加を2回実施していた場合、内政行動数が尽きているので、モーゼの置き換えはできません。

指導者の概要

- いったん場札から指導者を取ったら、もう自分はその時代の指導者を取れなくなります。
- 指導者を出すには内政行動数1が必要です。既に手元に指導者を出している場合、その古い指導者は自動的に手元から取り除かれ、支払った内政行動数1は戻ってきます。
- 指導者の効果は、指導者が手元に出ている間継続します。

驚異を建設する

驚異を手元に出すときは、まだ完成していないことを示すため、90度倒した形で置きます。どの驚異カードにも、イラストの下にいくつかの数字が一行に書いてあります。数字のそれぞれがその驚異の1段階ぶんを示しており、数字の大きさは、その段階の建設の際に費用として必要になる資源の量を表しています。



例:ピラミッドの建設は3段階で構成されます。1段階目は資源3、2段階目は資源2、最終段階は資源1が費用として必要になります。

驚異を1段階建設するには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- カードに書かれた青色駒で覆われていない数字のうち、最も左に書かれた値のぶんだけ、資源を支払います。
- 自分の青バンクから青色駒を1個取り、先の数字のところに載せて覆います。これにより、1段階ぶんの建設を行ったことを表します。

資源と内政行動数が充分であれば、同一手番に複数段階を建設しても構いません。いま場札から取ってきた驚異をその手番ですぐ建設しても構いません。

驚異カードに載った青色駒は、食料や資源を表すものではありません。これは単に、驚異の建設の進捗を示すだけのものです。

諸元の更新

自文明の諸元は自らの手元に出しているカードと労働者の置き先によって決まります。諸元に影響を与えるカードは通常、その下端にマークが記してあります。マークは大きく2種類に分けられます。

- 都市建築物技術と軍事ユニット技術は、カードを手元に出ただけでは効果が無く、労働者を載せる必要があります。労働者を1つ載せるごとに、カード下端に記された量の効果が得られます。カードに載った労働者が1つだけなら、マークの量をそのまま適用、労働者が2つ載ってれば、マークの量の2倍を適用、といった具合です。労働者が載っていない場合、諸元に与える効果はありません。
- その他のカード(特殊技術、政体、指導者、完成した驚異等)には、労働者を載せられず、またその必要もありません。カードに記された効果は、カードを手元に出したら直ちに現れます(驚異の場合は「完成したら直ちに」です)。適用される効果は常に、カードに記された量の等倍です。

注:効果の量は、数字で示されることもあれば(2)マークが複数あることで表される場合もあり(😊)、これらは同じ意味です(いずれも対応するレーティングに+2の効果)。

レーティング

レーティングは、諸元のうち、自分のレーティング駒で記録される下記の4つの値を指します。レーティングの値は自分の手元に出しているカードとそこに載った労働者のみによって決まります。レーティング駒は単に、自分のレーティングを知りたいときにその都度数え直さずに済むよう、合計値を記録しておくためだけのものです。



カードが労働者を必要とするものだった場合、カードに労働者を載せたり外したりすることにレーティングが変わります。労働者が載らない種類のカードなら、カードを手元に出したあるいは取り除いた時にレーティングが変わります。レーティングが変わる度、すぐレーティング駒を適切な位置に置き直してください。

注:一部のカード、特に指導者は、手元に出している別のカードに応じてレーティングに変化を及ぼします。また一部のカードは、他のカードがレーティングに影響を与

える際、その影響の与えかたに作用します。

レーティングの上限

どのレーティングの値もゼロ未満にはなりません。カードと労働者による寄与を全て合わせた結果が負の値になる場合(そうそうありませんが、理論上は起こり得ます)、レーティングの値はゼロとします。

幸福力の最大値は8です。カードと労働者による寄与の合計が8を超える場合、文明の幸福力は8となります。



文化力、科学力、幸福力には上限はありません。トラックの最後のマスを超えるだけの値を得た場合、駒を裏返し、ゼロのマスから2周目に入ります。例えば、科学力マーカーを裏返して「5」のマスに駒がある場合、これは(25+5=)科学力30を意味します。

植民修正

手元に出ている一部のカードには、植民修正(👤)がついています。このマークのついたカードは多くありません。これは後ほど説明する植民のときにのみ効果を現すものです。必要になったときに簡単に数えられるので、これを記録するためのトラックや駒は用意していません。

行動数

「総内政行動数」は、自分が持っている白色駒の合計です。「総軍事行動数」は、自分が持っている赤色駒の合計です。これらに最も大きく寄与するのは政体カードですが、他にもカード下端に白色駒(👤)や赤色駒(👤)のマークが記されたものはあり、これらも寄与します。

この種のカードを手元に出した、手元から別のところに移した、新しいものに交換した、というときに、総内政行動数や総軍事行動数は変化し得ます。

- 総内政行動数または総軍事行動数が増えたら、対応する数の白色駒または赤色駒を箱から取り、自分の政体カードに載せます。この載せた駒は支払いが可能です。
- 行動数が減ったら、対応する数のその色の駒を箱に戻します。支払い済みの(政体カードに載っていない)ほうの駒を先に箱に戻してください。

驚異の完成

驚異の最後の段階を建設したら、その驚異は完成します。

- そのカードに載った青色駒を全てカードから自分の青バンクに戻します。
- 90度倒していたカードを正立させ、完成したことを示します。
- 必要なら、諸元を更新します(本頁の「諸元の更新」欄を参照)。

驚異が完成したら、そのカードに書かれた効果の適用が始まります。また、カード下端部のマークに従って、諸元を更新します。

注:農地や鉱山や都市建築物や軍事ユニットと異なり、驚異には労働者を載せられず、また載せる必要もありません。

例:手番の最後の内政行動でピラミッドの最終段階を建設することにしました。ピラミッドの効果により、追加の内政行動数1がもたらされます。箱から白色駒を1個取り、自分の政体カードに載せます。この白色駒はこの手番でも使え、後の手番でもずっと使えます。

一部の驚異についてはより詳細な説明が法典の最終頁にあります。

驚異の概要

- 驚異は場札から取ったら、手札を経由せず直ちに自分の手元に出します。効果は完成して初めて発揮されます。
- 既に未完成の驚異が自分の手元に出ている場合、新たな驚異を場札から取ってはいけません。
- 驚異の建設は数段階に分けて行われます。各段階で内政行動数1と資源が必要になります。
- 驚異が完成したら、直ちに効果の適用を開始します。
- 自分の手元に完成した驚異が1つあるごとに、場札から新たな驚異を取ってくる際に費用として必要な内政行動の数が1増えます。



技術を1つ開発する

場札から取った技術カードは、手元に出さない限り何の効果もありません。

技術を開発するには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- その技術カードの左上隅に記された科学点を支払います。
- その技術カードを手札から自分の手元に出します。

技術を手元に出したことによる効果はカードによって異なります(後述)。

ルールやカードが技術について言及している場合、これは手元に出した技術のみを指します。

科学点の支払い

科学点を支払うには、自分の八角形の科学点駒を、科学点トラック上で、支払い額と同じ数だけ後退させます。十分な科学点を持っていない場合、その技術の開発は行えません。

第2ラウンドの段階では、手持ちの科学点が1点しかないの、たいていの場合は技術の開発を行える状態にはありません。

農地技術または鉱山技術(茶色)

農地技術や鉱山技術を新たに開発したら、その技術カードを、既に自分の手元に出ている同系統の技術カードの上部に連ねるように置きます。半分ほど重ねて置いても構いませんが、下になった側のカードの資源費用は覆わないようにしてください。



この新たに開発した技術は、農地や鉱山そのものではなく、自文明がその発達した技術の知識を持っていることを表します。このカードに労働者を載せない限り、カード自体は何も産出しません。別の内政行動として、このカードの示す資源費用を支払うことで、ここに労働者を載せる、つまりその技術による農地または鉱山を建設できます。古いほうの農地や鉱山も、依然として建設可能です。

後ほど説明しますが、低レベルの農地あるいは鉱山を高レベルのものに改良する(つまり、労働者を下のカードから上のカードに載せ替える)ことも可能です。

都市建築物技術(灰色)

都市建築物技術を新たに建設したら、カードの右上隅のマーク(都市建築物の系統を表します)を確認します。既に自分が同系統の都市建築物カードを出している場合、レベルが高いほうが上、レベルが低いほうが下に来よう、その同系統のカードと上下に連ねる形で出します(農地技術や鉱山技術と同様、半分ほど重ねて置いて構いません)。新しい系統のものだった場合、既に出ている(別系の)都市建築物技術カードの横に、新しい列を作るような形で置きます。



新たに開発した都市建築物技術カードは、そこに労働者を載せない限り、何の効果も発揮しません。別の内政行動として、このカードに記された資源費用を支払うことで労働者を載せる、つまりその都市建築物の建設をすることができます(後述)。

軍事ユニット技術(赤色)

軍事ユニット技術を新たに開発したら、カード右上隅のマーク(兵科、つまり軍事ユニットの系統を表します)を確認します。既に自分が同系統の軍事ユニット技術カードを出している場合、レベルが高いほうが上、レベルが低いほうが下に来よう、その同系統のカードと上下に連ねる形で出します(都市建築物技術と同様、半分ほど重ねて置いて構いません)。新しい系統のものだった場合、既に出ている(別系の)軍事ユニット技術カードの横に、新しい列を作るような形で置きます。



新たに開発した軍事ユニット技術カードは、そこに労働者を載せない限り、何の効果も発揮しません。別の内政行動として、このカードに記された資源費用を支払うことで労働者を載せる、つまりその技術の軍事ユニットの建設をすることができます。

注: 必要な科学点が白地に書かれているのは、技術開発の際に内政行動数の支払いが必要であることを意味します。資源費用が赤地に書かれているのは、軍事ユニットの建設・改良・解体の際、軍事行動数の支払いが必要であることを意味します。

特殊技術(青色)

特殊技術は、特に何を建設する必要もなく自文明に益をもたらすような、特化した知識を表します。以下の特別なルールが適用されます。

- 特殊技術の効果は、開発したら直ちに適用されます。労働者は載せません。
- 同系統の(右上隅のマークが同じ)特殊技術を自分の手元で重複させてはいけません。既に手元に出しているのと同系の特殊技術カードを新たに出した場合、レベルの高いほうの特殊技術が手元に残り、低いほうは取り除かれます。



特殊技術は、軍事力や植民修正に寄与したり、追加の軍事行動数や内政行動数、さらには青色駒をもたらしたりします。これらの技術を開発したら、諸元を更新します(前頁「諸元の更新」参照)。



建設系の特殊技術は諸元を更新しませんが、都市建築物建設時の費用を安くします。手元の建設系カードに書かれたぶんだけ、資源の支払い量が減ります(建設するもののレベルによって費用削減の度合いが変わります)。

建設系特殊技術には、「十分な資源があれば、内政行動数1で驚異を複数段階建設できるようになる」という効果もあります。資源を複数段階ぶん一度に支払い、対応する数の青色駒を自分の青バンクから取って、対象の驚異に載せます。

政体(橙色)

政体技術の開発方法には2種類あります。

政体の変更



どの文明にも、常に政体カード(橙色の技術カード)が1枚だけ出ています。ゲーム開始時に出ていたのは「専制」で、これはプレイヤーボードに印刷されています。後に、これをもっと良い政体に置き換えていくわけです。発展した政体はもっと多くの内政行動数や軍事行動数をもたらす、都市建築物上限も増やします。政体の中には、その他の諸元に

影響するものもあります。

自文明の政体カードを置き換えるには2つの方法があります。つまり、平和裏の変更と、革命です。どちらの方法も「技術の開発」に含まれ、科学点を支払います。ですが支払額は異なります。これが、政体カードの左上隅に科学費用が2種類ある理由です。

平和裏の変更

自然な進展によって政体の変更を行えます。科学が発達し開化するにつれ、新たな社会意識を反映して政体も変わるというわけです。この平和裏の変更には科学点が多く必要ですが、市民は何が起きているのかほとんど気づきません。政体の平和裏の変更は、他の技術の開発と同じような形で処理します。

自文明の政体を平和裏に変更するには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- 出す政体カードの左上隅に書かれた2つの数字のうち大きいほうの科学点を支払います。
- その政体カードを手札から自分の手元に出し、古い政体カードを置き換えます。
- 諸元(特に内政行動数と軍事行動数)を更新します。



古い政体を新しいカードで完全に覆います。古い政体カードはこれによりゲームから取り除かれます。古い政体に載っていた支払い可能な白色駒および赤色駒は、そのまま新しい政体カードに載せ替えます。

新しい政体が古い政体より多くの内政行動数または軍事行動数をもたらすのであれば、11頁「諸元の更新」の説明に従い、差分の白色駒または赤色駒を箱から取って政体に載せます。この新しく獲得した内政行動または軍事行動は、この手番から支払い可能です。

例: 「神政」を開発するため、内政行動数1と6科学点を支払いました。この神政カードで、もともとあった「専制」カードを完全に覆い、専制カードに載っていた駒を全て神政カードに載せ替えます。追加の白色駒はもらえません(専制カードと神政カードの内政行動数は同じです)が、赤色駒を追加で1個獲得し、これを神政カードに載せます。これはこの手番から支払い可能です。加えて、文化力1、軍事力1、幸福力1を獲得します。



革命の宣言

革命によって政体の変更を行えば、必要な科学点は減りますが、かわりに1手番の間、内政は完全に麻痺します。革命には手持ちの内政行動数が全て必要です。

革命を宣言するには、

- 総内政行動数を支払います。既に1つでも内政行動数が支払い済みになっている場合、革命の宣言は行えません。
- 低いほうの科学点を支払います。
- 新しい政体を手元に出し、古い政体カードを置き換えます。
- 諸元を更新します。
- これにより新たに内政行動数がもたらされる場合、これは支払い済みの状態になります。



革命の宣言には、1手番の全ての内政行動数を要するため、革命を行う前には内政行動は行えません(使った内政行動数が戻ってくる場合、つまり指導者の置き換えは別ですが)。これは、場札から政体カードを取った手番にそのカードで革命の宣言はできない、ということでもあります。

その次の手順は平和裏の政体変更と同じです。大きな違いは最後の手順のところ。革命で新たに獲得したものも含め、全ての内政行動数は支払い済みの状態になります。

軍事行動数のほうは影響を受けません。革命の前でも後でも自由に軍事行動を行って構いませんし、新たな政体で獲得した軍事行動数は、いまの手番から支払えます。

例：革命を宣言して「君主制」を出すには、4つあった内政行動数を全て支払い(従って普通は、これがこの手番にできる唯一の内政行動となります)、2科学点を支払います。白色駒1つと赤色駒1つを獲得します。赤色駒は革命前の段階で持っていた他の支払い可能な軍事行動数と同じく君主制カードに載せます。白色駒のほうは、新しい政体カードの脇に置きます。これは、革命の一部として支払われたことを意味しています。



技術の概要

- 技術というのはカードです。うち6枚については、プレイヤーボードに予め印刷してあります。それ以外は開発して手元に出すべきものです。
- 場札から技術を取ったら、手札に入れます。この段階では効果はありません。
- 自分の手元または手札に既にあるのと同じ名前の技術カードは取れません。
- 「開発」行動により、手札から技術を1枚手元に出します。これには内政行動数1と、カードに記された科学点の支払いが必要です。
- ほとんどの技術カードは、手元に出しても労働者を載せないと効果を現しません。14頁「労働者の概要」をご覧ください。
- 技術にはレベルがあります。同系統の技術であっても、レベルごとに違う技術になっています。
- 特殊技術(青色)には労働者は載せられません。特殊技術は、手元に出したらすぐに効果を現します。
- どの特殊技術カードにも、右上隅に技術の系統を表すマークがあります。同系の特殊技術は手元に複数枚出せません。新たに同系の特殊技術カードを出したら、レベルの低いほうが自動的に手元から取り除かれます。
- 政体カードを出したら、レベルに関係なく、既に出ている古い政体カードは新しいほうで置き換わります。
- 革命の宣言も技術開発の一形態ですが、ルールはもう少し複雑なものになります。

農地や鉱山を1つ改良する

第2ラウンドの時点では農地や鉱山を改良する機会は無いでしょうが、理論上は、第2ラウンド以降どの手番でもこの行動は実施できます。前に述べた通り、高レベルな農地技術や鉱山技術を手元に出している場合、そのレベルの農地や鉱山を新規に建設しても構いませんが、既に建設されている低レベルのものを改良することもできます。

既存の農地(または鉱山)1つを、高レベルなものに改良するには、

- まず、内政行動数1を支払います。
- 改良したい農地(または鉱山)と、改良先となる農地技術(または鉱山技術)カードを1枚選びます。
- 資源費用の差額を支払います。
- 選んだ労働者(農地または鉱山)を、選んだ高レベルなカードのほうに載せ替えます。

例：



ゲームが進み、貴方の技術は図のようになっています。この状態で内政行動数1を支払うと、以下のいずれかが行えます。

- 資源4を支払い、時代Aの農地を1つ、時代IIの農地に改良する
- 資源3を支払い、時代Aの鉱山を1つ、時代Iの鉱山に改良する
- 資源3を支払い、時代Iの鉱山を1つ、時代IIの鉱山に改良する
- 資源6を支払い、時代Aの鉱山を1つ、時代IIの鉱山に改良する(間にある時代Iのカードは飛ばせます)

未使用の労働者がいれば、どのレベルの農地でも鉱山でも、新規に建設して構いません(ただ、手持ちの資源が8も無いので、時代IIの鉱山は建設できないでしょう)。

高レベルの農地と鉱山

高レベルの農地技術や鉱山技術カードにも、時代Aのものと同じルールが適用されます。違いは、高レベルなカードに載った青色駒は、もっと価値が高くなるということです。

産出フェイスにおいて、カードに載った労働者のそれぞれが産出するのは青色駒1個だけ、という点は変わりません。ですが、この青色駒1個あたりの価値は、カードの下端に印刷された数字で示されます。例えば、「石炭」に載った青色駒は1個につき資源3として扱われます。

上図では、資源6を持っていることになります。産出フェイスに、さらに資源5が産出されます。つまり、時代Iのカードに青色駒2個と、時代Aのカードに青色駒1個です。

食料と資源の支払い

資源や食料を支払う際は、青色駒を1個カード上から自分の青バンクに戻すごとに、そのカードの下端に記された量を支払ったものとして扱います。

例：直前の例で、資源2が必要となった場合、時代Iのカードから青色駒を1個戻すか、時代Aのカードから青色駒2個を戻すことで、支払いを行います。

支払いの際は両替として、高レベルのカードに載った青色駒を1個青バンクに支払い、代わりに青バンクから青色駒を取って、合計が同額になるよう、より低レベルのカードに載せることもできます(そうしなければならないということもありません)。

例：



食料を支払う必要があるとしましょう。1を示す青色駒を持っていませんが、2ならあります。これを1つ自分の青バンクに戻し、代わりに青バンクから2個取って時代Aのカードに載せます。これで1の支払いが行えるようになりました。

無論、実際にこんなたくさんの青色駒をやりとりする必要はありません。単純に、「灌漑」カード上の青色駒を1つ、時代Aのカードのほうに動かすだけで構いません。保有している食料の総量が4から3に減っており、つまり1を支払ったこととなります。

注：農地技術カードや鉱山技術カードに労働者が載っていなかったとしても、そのカードに青色駒を載せておくことは可能です。

次に、資源1を支払う必要があるとしましょう。石炭カードから青色駒を1個下ろして青銅カードに3つ載せれば、そのうちの1個を使って支払えます。実際の処理としては、青色駒を1個、石炭から青銅の上に載せ替え(これで資源2の支払い)、加えて青バンクから1個取って青銅に載せる(お釣りの資源1)、ということになるでしょう。どちらにせよ、石炭カード上の青色駒1個が青銅カード上の青色駒2個になったので、正味の支払いは1です。

資源4を支払うには、青色駒1個で資源3を支払って残り1を前述の方法で支払うか、石炭カード上の2個とも青銅カードのところに載せ替えるかですが、どちらにせよ結果は同じで、石炭カードの上には青色駒がなくなり、青銅カードに青色駒が2個載ります。正味の支払いは4です。

両替は高い値のものから低い値のものへの一方にしか認められません。

低い値の青色駒を高い値の青色駒に換えるような両替はできません。

例えば、農業カード上の青色駒2個を青バンクに戻して灌漑カードに青色駒1個を載せる、というようなことはできません。

都市建築物を1つ改良する

同系の（つまり、右上隅のマークが同じ）都市建築物技術が複数ある場合、差額を支払うことで、低いレベルの都市建築物を高位のそれへ改良できます。

既存の都市建築物1つを、高レベルなものに改良するには、

- ・ まず、内政行動数1を支払います。
- ・ 改良したい都市建築物1つと、改良先となる同系かつより高レベルな都市建築物技術カードを1枚選びます。
- ・ 差額の資源費用を支払います。
- ・ 選んだ労働者（都市建築物）を、選んだ高レベルなカードのほうに載せ替えます。
- ・ 諸元を更新します。

例：



図の状態の内政行動数1を支払うと、以下のいずれかが行えます。

- ・ 資源3を支払い、時代Aの研究所を1つ、時代Iの研究所に改良する。科学力が1上がる
- ・ 資源5を支払い、時代Aの研究所を1つ、時代IIの研究所に改良する。科学力が2上がる
- ・ 資源2を支払い、時代Iの研究所を1つ、時代IIの研究所に改良する。科学力が1上がる
- ・ 資源2を支払い、時代Iのアリーナを1つ、時代IIのアリーナに改良する。軍事力と幸福力が1上がる

未使用の労働者と十分な資源があれば、神殿や任意のアリーナを新規に建設できます。ただ、忘れてはならないのは、まだ政体が「専制」のままだった場合、都市建築物上限は2だということです。この場合、研究所の改良は可能ですが、新規の研究所の建設は行えません。

都市建築物の改良と建築系特殊技術

特殊技術（青色）のうち、のカードは、都市建築物を新規建設する際の費用を下げます。改良するときの費用も下がることがありますが、常にというわけではありません。改良の際の差額を計算するときは、このカードの修正を、改良前と改良後の両方に適用します。



例：石工技術を手元に出している、時代Iと時代IIの建設費用が資源1ずつ下がります。時代Iの研究所の費用は資源5に下がりますが、時代Aの研究所の費用は資源3のままです。従って、時代Aから時代Iへの改良の費用は資源2だけでよくなります。このケースでは、改良の費用が1安くなっています。ですが、時代Iから時代IIへの改良の費用は、石工技術が無いときと変わりません。時代Iも時代IIも同じ額だけ費用が下がるからです。

軍事ユニットを1つ改良する

都市建築物の改良とはほぼ同様ですが、内政行動ではなく軍事行動数を支払います。

既存の軍事ユニット1つを、高レベルなものに改良するには、

- ・ まず、軍事行動数1を支払います。
- ・ 改良したい軍事ユニット1つと、改良先となる同系かつより高レベルな軍事ユニット技術カードを1枚選びます。
- ・ 差額の資源費用を支払います。
- ・ 選んだ労働者（軍事ユニット）を、選んだ高レベルなカードのほうに載せ替えます。
- ・ 軍事力を更新します。

注：農地、鉱山、都市建築物技術にあるような、右上隅に記された系統は重要です。戦士は、より高レベルな歩兵に改良できますが、騎兵や砲兵にはできません。

農地、鉱山、都市建築物を1つ破壊する

これは普通はあまり良い手ではありませんが、未使用の労働者を作るにはこれしか方法が無いという状況もあります。

農地、鉱山、都市建築物を1つ破壊するには、

- ・ 内政行動数1を支払います。
- ・ 選んだ自らの農地技術または鉱山技術または都市建築物技術のカードから労働者を1つ取り、自分の労働者プールに移します。

以上です。建設時に払った資源は戻ってきません。

軍事ユニットを1つ解体する

農地等の破壊と同様ですが、内政行動ではなく軍事行動数を支払います。

軍事ユニットを1つ解体するには、

- ・ 軍事行動数1を支払います。
- ・ 選んだ自らの軍事ユニット技術カードから労働者を1つ取り、自分の労働者プールに移します。

労働者の概要

- ・ 労働者は、自分の手元のうち、黄バンク以外のところに出ている黄色駒のことです。
- ・ 労働者のうち、カードに載っていないものは、未使用の労働者です。
- ・ 技術カードに載った労働者は、農地、鉱山、都市建築物、もしくは軍事ユニットです。そのカードと同じ系統・レベルになります。
- ・ 「建設」行動を1回実施すると、未使用の労働者を1つカードに載せます。費用として資源の支払いが必要です。
- ・ 「改良」行動を1回実施すると、低レベルのカードに載った労働者を1つ、同系統の高レベルのカードに載せ替えます。差額の資源の支払いが必要です。
- ・ 「破壊」または「解体」行動により、カード上から労働者を1つ労働者プールに戻します。この労働者は未使用の労働者になります。
- ・ 農地または鉱山または都市建築物の建設または改良または破壊には内政行動数1が必要です。軍事ユニットの場合は軍事行動数1が必要です。
- ・ 都市建築物は、1系統につき、政体カードの示す「都市建築物上限」個しか建設できません。農地、鉱山、軍事ユニットについては、この制限はありません。

アクションカードを1枚使う

これまで触れてきた他のカードと異なり、アクションカードは手元に出しておくものではありません。手札から公開したら直ちに一回きりの効果が適用されます。

アクションカードは、場札から取った手番の行動フェイズで使ってはいけません。

テーマ的には、アクションカードは自文明が未来の仕事に備えて準備しているということになります。ゲームの流れの観点からは、アクションカードを取ってから使うまでの遅れは、手番の計画を簡単にするためのものです。他のプレイヤーの手番の間に自分が持てる食料や資源の量、使用できるアクションカードを把握できます。特定のアクションカードが場札に登場するか否かで計画が大きく変わる、ということが避けられるわけです。

アクションカードを1枚使うには、

- ・ まず、内政行動数1を支払います。
- ・ カードの文章の指示に従います。カードにより行動の実施が指示された場合、そのために行動数を追加で支払う必要はありません。
- ・ そのアクションカードを廃棄します。もう二度とゲームに登場しません。

カードの効果について少し見てみましょう。

科学点や文化点を得る



自分の科学点駒や文化点駒を、対応する数だけ進めます（これで手に入るのは点であって、レーティングではありません）。

食料や資源を得る

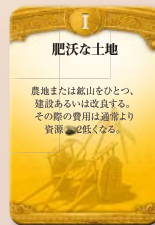


食料を獲得する場合、自分の青バンクから農地技術カードの上に青色駒を移して示します。例えば、食料2を得た場合、灌漑カードに青色駒1個を載せるか、農業カードに青色駒2個を載せるかです。労働者の載っていないカードであっても、青色駒を載せて構いません。

資源の獲得も同様です。

資源や食料の獲得時は、カード上の青色駒を動かしたり取り除いたりしてはいけません。例えば、青銅カード（青色駒の価値1）と石炭カード（青色駒の価値3）が手元にある状態で資源2を獲得した場合、青バンクから青色駒を2個取ってきて青銅カードに載せます。青銅カードに載った青色駒1個を石炭カードに移したり、新たな青色駒を石炭カードに載せて青銅カードから青色駒を1個戻したりしてはいけません。

割引つきで行動を実施する



行動フェイズに普通に行えるような行動を実施する、とカードに指示があった場合、その行動に本来かかる行動数の支払いは不要です。アクションカードを出すときに既に支払っているわけです。



行動の際に必要な資源については支払いが必要ですが、こういうカードには資源の割引が指定されています。この割引は、自分の手元に出ているカードの効果による割引があれば、その割引と重複して適用できます。割引の結果費用がゼロ未満になった場合、必要な費用をゼロとして扱います。

注：「天才技術者」による驚異の建設は1段階しか行えません。技術カードにより「1内政行動で複数段階の驚異を建設可能」になっていたとしても、です。

何らかの理由により指示された行動を実施できない場合、そのアクションカードを使ってはいけません。

行動を実施した後、報酬を受け取る

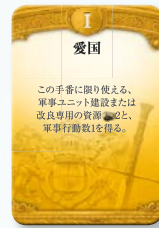


この種のカードでも、行動の実施が指示されています。行動に本来必要な行動数の支払いは不要です。この種のカードでは割引はありませんので、費用として食料や資源を満額支払う必要があります。行動の実施後、カードに記された報酬を受け取ります。

指示された行動を実施できない場合、そのアクションカードは使えません。

特例：「ブレイクスルー」カードの効果で革命の宣言を行えます。この場合、ブレイクスルー用に内政行動数1を支払うのではなく、革命の宣言で総内政行動数を支払います。これを実施できるのは、総内政行動数が支払い可能な場合だけです。

軍事ユニットおよび軍事行動専用の資源



この種のカードの効果は自手番の終了まで持続します。物理的な媒体で資源を受け取るわけではありません。受け取った一時的資源の残量は手番の終了まで覚えておいてください。軍事ユニットの建設や改良のために資源を支払う際、この一時的な資源から先に支払います。支払っても一時的資源がまだ余る場合、同じ手番中であれば、余ったぶんは別の軍事ユニットの建設や改良のために使えます。手番終了時まで余らせて一時的資源は失われます。

同様に、一時的な軍事行動数も、物理的な赤色駒として受け取るわけではありませんので、憶えておいてください。軍事行動数を支払う際、この一時的な軍事行動数があるのであれば、こちらから先に支払います。行動フェイズの終了時点で余らせて一時的な軍事行動数は、手番の終了時に軍事カードを引くために使用できます(後述)。いずれにせよ、次の手番には持ち越せません。

お勧めの手元のレイアウト



行動の巻き戻し

スルー・ジ・エイジズは複雑なゲームです。頭のなかで完璧に行動を組み立てることは簡単ではありません。自分の行動フェイズをうまく終えられるか把握する前に、行動をいくつか試してみることが必要になるかもしれません。行動フェイズがどうにもうまくいかなさそうなことになったら、手番中に実施した行動を巻き戻し、別のアプローチを試してみるというも許されるべきでしょう。無論、あまりこれをやり過ぎるのはよくありません。あまり激しく巻き戻すとゲームの流れが悪くなりますし、駒をあちこちにばらまいた後で巻き戻すのは難しいことです。

行動の追跡

行動数を支払った際、駒を政体カードの脇にはなく行動を実施した場所に置くようにしても構いません。人口の増加を行った場合、労働者プールに白色駒を置くことでこれを示します。何かを建設したり改良したりしたら、動かした労働者の横に白色または赤色駒を置き、どれを動かしたのかわかるようにします。場札からカードを取った場合、取った枠のところに白色駒を置きます。技術カードを出したなら、その出した技術カードに白色駒を載せます……もちろん、それが政体カードでなければですが。

このちょっとした記録法により、この手番で何をやったかわかりやすくなり、必要なときには巻き戻しもやりやすくなります。

手番終了時、行動数をリセットする際は、白色駒と赤色駒を全て集め、政体カードに載せます。

手番終了の手続き

第2ラウンドにおける手番終了の手続きはおそらくほぼ第1ラウンドと同様でしょう。ただ、軍事カードを引けるという点は異なります。プレイヤーボードに書かれた手順に沿って進めてください。

軍事カードの廃棄は不要ですし、暴動も起きないはずで、腐敗と消費もそうそうは起きないでしょうから、これは次の章で説明します。

研究所から科学点1が得られます。もし2つ目の研究所を建設しているなら科学点2が得られます。神殿を1つ建設していれば、文化点1が得られます。

食料と資源が産出されるでしょう。農地や鉱山を建設していれば、産出量はより多くなります。

軍事カードを引く

産出フェイズの後、余らせて支払い可能な軍事行動数1につき1枚、現代の軍事山札から軍事カードを引いて手札に入れられます。

自文明には軍事行動数が2あります。軍事ユニットの建設や解体を行っていないければ、時代Iの軍事山札から2枚引けます。軍事カードは手札に入れ、他の誰にも中身を見せないようにしてください。軍事カードは秘密のままにしておくものです。

以降のラウンド

第2ラウンドにおける手番は軍事カードなしで始めたわけですが、おそらく手番終了時には何枚か軍事カードを引いたはず。ここで、そのカードを使って何が出来るか説明しましょう。

軍事カード

ショートゲームでは、軍事カードは3つのカテゴリのいずれかに分類されます。



左上隅に王冠マークが

ついたカードは、政略行動として出すためのものです。これらのカードにより、世界情勢に影響を与えられます。ショートゲームでは、イベントと領土しかありません。フルゲームでは、侵略、戦争、協定も使えます。



軍事ユニットのマークがいくつか記された赤いカードは、戦術カードです。これは行動フェイズで出すものです。



軍事ボーナスカードは、新たな領土へ植民する際に用います。フルゲームでは侵略からの防衛のためにも用います。

手番の手順

ここからの手番は、以下の手順で行います。

- 場札を補充します。
- 自分の手元に専有戦術として持っている戦術カードがあれば、これを公知戦術場に移します。
- 政略フェイズ：政略行動を1つ実施できます。
- 行動フェイズ：内政行動や軍事行動を実施します。
- 手番終了の手続き：プレイヤーボード上に印刷された手順に沿って実施していきます。産出フェイズもここに含まれます。

政略フェイズ

場札の補充を行った後、行動フェイズの開始前に、政略行動を1つ実施できます。

政略フェイズにおいては、政略行動を1度だけ実施できます。

政略行動には、侵略、協定、戦争カードを出すことも含まれます。これらのいずれも、ショートゲームの山札には入っていません。いま可能な政略行動はイベントの仕込みだけです。これを実施できるのは、手札にイベントカードまたは領土カードがある場合だけです。

イベントの仕込みと発生

イベントカードや領土カードは、手札から直接出すわけではなく、いったん伏せて「次イベント山札」に置きます。何を置いたかは、仕込んだプレイヤーにしかわかりません。

ゲームが進むにつれて、この次イベント山札が、現イベント山札になります。現イベントからカードがめくられると、そのイベントが適用されます。

イベントを仕込むには、

- 右上隅にUのマークがついた緑色の軍事カードを1枚、手札から選びます。
- 選んだカードを次イベント山札のところに、他の誰にも中身を見せず伏せて置きます。
- 置いたカードのレベルと同じだけの文化点を得ます。
- 現イベント山札から1枚めくり、これを適用します。



初めてイベントの仕込みを行ったプレイヤーは、空の次イベント山札枠にカードを置くことになります。これにより、次イベント山札が形成されます。このプレイヤーは（時代Iのカードを仕込んだのでしょうから）文化点を1点獲得します。続けて手番プレイヤーは現イベント山札から1枚めくり、これは準備の時に用意した時代Aのイベントカードのうち1枚です。

イベントの仕込みを次に行ったプレイヤーは、次イベント山札の一番上に重ねる形でカードを置き、文化点を得て、現イベント山札からカードを1枚めくり、これを適用します。

現イベント山札の最後の1枚がめくられ適用されたら、次イベント山札をよく切って、これを現イベント山札の枠に積み、新たな現イベント山札とします。

その後にイベントを仕込むプレイヤーは、また空の次イベント山札枠にカードを置き、現イベント山札から1枚めくり、このときめくられるのは、以前の手番で誰かが仕込んだカードです。イベントを仕込んだら、そのイ

ベントで自分が優位に立てるよう戦略を調整できるわけです。とはいえ、仕込んだイベントがいつめくられるか、正確なところはわからないのですが。

ゲームが進むにつれ、同じ次イベント山札の中に複数の時代のカードが混在するようになります。

次イベント山札が現イベント山札になる際、古い時代のイベントのほうが新しい時代のイベントよりも先にめくられるよう、カードを積み直す必要があります。まずは普通によく切った後、カードの中身を見ず、古い時代のカードが上に来るよう積み直してください。

現イベントをめくる

プレイヤーが未来のイベントを仕込むごとに、現イベント山札から1枚めくられます。このイベントは、手番プレイヤーが手番を続ける前に、直ちに適用されます。

「～領土」と名の付いたカードは領土カードで、これは次頁にある通り、植民の対象になります。それ以外のカードの場合、文面に従います。

領土以外のイベントを適用する場合、

- カードの文面に従います。
- 終わったら、このカードを、処理済イベント置場に移します。

処理済イベント置場に置かれたカードは二度とゲームに登場しません。

時代Aのイベント

最初のいくつかのイベントは、ゲームの準備のときに用意します。これらは全てポジティブなイベントで、全員が利を得ます。イベントがプレイヤーに意思決定を要求する場合、これは手番プレイヤーから時計回りの順に確認していきます。

イベントが通常は行動フェイズにやるようなことを指示してきた場合、行動数の支払いを除く全てを実施します。何かを無料で建設できたとあった場合は、費用として資源を支払う必要もありません。

ヒント：イベントの中には、未使用の労働者がいないと恩恵を受けられないものがあります。第3ラウンドの開始時まで未使用の労働者を置いておくのは良い考えです。

イベントにより「人口の増加」を行えるとあった場合、通常のルールに従い、食料の支払いが必要になることを意味します。イベントに単に「人口1を得る」とあった場合は、費用を何も支払わず、単に自分の黄バンクから黄色駒を1個、労働者プールに持ってこられることを意味します。

時代Iと時代IIのイベント

時代Aのイベントが全て処理されたら、プレイヤーが仕込んだイベントが現れ始めます。これらはポジティブだったり、ネガティブだったり、その両方だったりします。イベントの中には、一部のプレイヤーにしか影響しないものもあります。

諸元の比較

イベントに「軍事力が最も高い文明」「軍事力上位の2文明」などとあった場合、プレイヤー間で軍事力の比較を行います。

同点の場合、手番プレイヤーが最優先、以下時計回り順でレーティングが高い（より多く持っている）ものとみなします。

このルールを覚えておくため、以下のようにお考えください。いま手番を始めようとしているプレイヤーは、この後最も早く軍事力を増強できる立場にある。故に最も強い立場にいる。たったい手番を終えたばかりのプレイヤーは、戦力をもっと増強できたはずなのにしなかったのだから、最も弱い立場にいる。

ヒント：多くのイベントが、強いプレイヤーを助け、弱いプレイヤーを罰します。他のプレイヤーを上回る軍事力を持って手番を終えるのは悪くない考えです。これは（直接攻撃の無いショートゲームでも）冷戦を引き起こし得ます。

こういった順位決定の方法は、最も文化点の高いプレイヤーを決めるときにも用います。ただし、より多くの文化点を持っていることは、時に不利にも繋がります。

加えて、2人ゲームでは以下の特別ルールを適用します。

カードが「軍事力上位の/下位の2文明」に適用されるものであった場合、2人ゲームでは、「軍事力の最も高い/低い文明」にのみ適用されるものとします。

なお、順位決定を必要としないものもあります。

何かを最も多く持っている「全文明」に適用される、と書かれている場合、複数のプレイヤーが同値になっていたら、その全ての文明に対して効果を適用します。

その他の効果

時代Aのイベントと同様、カードの効果を処理する際には、明示されていない限り、行動数の支払いは不要です。

一部の効果は早見表に記載があります。また、法典の「付記」の頁に説明があるものもあります。

植民



領土がイベントとしてめくられたら、誰がこれに植民するか、全員で争います。競り形式で、自分が投入できる戦力を宣言していきます。最も多くの戦力の投入を宣言したプレイヤーが、その戦力を派遣軍として費やし、この植民地を手に入れます。派遣軍として投入した軍事ユニットは失われます。

競り

競りは、手番プレイヤーから時計回りに順番が回っていきます。順番が回ってきたら、競り値を宣言するか、降りるを宣言します。

宣言する競り値は、既存の競り値を上回る自然数でなければいけません。また、自分が投入できる派遣軍の規模よりも大きい数は宣言できません。

競り値をつけないのであれば、この競りから降りることを宣言しなければいけません。

競りの経過には、以下の2通りがあります。

- ・ 誰も競り値をつけずに降りたら、対象の領土カードは処理済イベント置場に行きます。これでこのイベントの処理は終わりです。
- ・ そうでなければ、1人を除く全員が降りるまで競り続けます。残った1人が落札者となり、必ず、最後に宣言した競り値以上の規模の派遣軍を投入します。

派遣軍の投入

競りに勝ったら、必ず対象の領土へ植民します。もう心変わりには遅すぎます。

植民する際は、1つ以上の軍事ユニットを投入しなければいけません。

投入したユニットの合計戦力が、派遣軍の規模の基礎値となります。これに、自分の手元に出ているカードの植民修正 を加えます。さらに、ここで軍事ボーナスカードを使えば、派遣軍の規模に加算できます。軍事ボーナスカードの下半分に記された植民修正が合計値に加わります。



派遣軍の規模を算出するには：

- ・ 投入する軍事ユニットの戦力を足し合わせます。
- ・ 投入する軍事ユニットで軍団を編成できれば、これによる追加戦力が加算されます(後述)。
- ・ 自分の手元に出しているカードの植民修正 を加算します。
- ・ このタイミングで軍事ボーナスカードを使って、植民修正の値を加算します。

植民修正や軍事ボーナスカードだけで競り値を充分まかなえるという場合であっても、軍事ユニットを1つは投入しなければいけません。

注：アリーナは 都市建築物であり、軍事ユニットではありません。労働者(都市建築物)が軍事力に寄与して

いるのだとしても、これを派遣軍として投入することはできません。

派遣軍の一部として投入した軍事ユニットは失われます。つまり、軍事ユニット技術カードの上から取り除き、自分の黄バンクに戻します。

使った軍事ボーナスカードは全て廃棄されます。

例：



競り値4で落札しました。4以上の規模で派遣軍を投入しなければいけません。「地図学」により植民修正+2がつきますので、実際に投入する戦力は2で充分です。手札に2枚の軍事ボーナスカードがあり、これを両方使えば4に届きますが、ルールで軍事ユニットを最低1つは投入しなければならないことになっています。

軍事ボーナスカードを使わず、騎士1つまたは戦士2つを投入することもできます。ですが失った軍事ユニットを再び建設するのは大変です。

軍事ボーナスカードを1枚使い、戦士を1つ投入するのが最良だろうと判断します。戦士カードから黄色駒を1個取って、自分の黄バンクに移します。軍事ボーナスカードを手札から1枚使った後、廃棄します。この領土は自文明の新たな植民地となりました。

植民地の獲得

獲得した領土カードは自分の手元に置きます。以降、これは自文明の植民地として扱われます。どの植民地にも2種類の効果があります。

カードの下端に記されたマークは、その植民地による永続的な効果です。11頁「諸元の更新」で説明したように自文明の諸元に影響します。黄色駒や青色駒が描かれている場合は、下の「黄色駒および青色駒の獲得と喪失」を参照してください。

カード名のすぐ下に記されている効果は、この領土を新たに獲得したとき直ちに、一回だけ得られる効果です。領土を獲得したら、まず永続効果のほうを適用し、続いて一回きりの効果を適用します。食料、資源、科学、文化、軍事カードといったものがもたらされます。また、人口の増加を無料で行えるものもあります。

稀に、植民地を失う場合があります。この場合、永続効果のほうは失われますが、一回きりの効果のほうは返却しません。

例：図の領土を獲得したら、箱から黄色駒を3個取って、自分の黄バンクに加えます。続けて、一回きりの効果として、そのうち2つを直ちに労働者プールに移します。このとき、内政行動数や食料の支払いは不要です。



後に、あるイベントによりこの植民地が独立し、失われたとします。このカードを手元から取り除き、黄バンクから黄色駒を3個箱に戻しますが、人口が失われることはありません。

黄色駒および青色駒の獲得と喪失

ゲーム開始時、手元には黄色駒 25個と青色駒 16個があります。黄色駒または青色駒のマークが記されたカードを手元に出したら、記された数だけその色の駒を獲得します。箱から取り出し、これを黄バンクまたは青バンクに置きます。そのカードが手元から出て行ったら、対応する駒をバンクから箱に戻さなければいけません。

マイナス符号つきの青色駒マーク は、逆の作用を及ぼします。カードが手元に出たら、青バンクから対応する数の青色駒を箱にしまいます。カードが手元から出て行ったら、対応する青色駒が箱から青バンクに返ってきます。

その他にもいくつか、ルールや効果により黄色駒や青色駒を獲得したり失ったりします。白色駒や赤色駒と異なり、黄色駒や青色駒の数は、単に手元のカードを数え上げるだけではわかりません。

- ・ 黄色駒や青色駒を獲得したら、箱からこれを取り出し、自分のプレイヤーボード上、対応するバンクに置きます。
- ・ 黄色駒を失ったら、黄バンクから対応する数を箱に戻します。黄バンクに十分な量が無い場合、黄バンクから全ての黄色駒が失われますが、それ以上のものが失われることはありません。
- ・ 青色駒を失ったら、青バンクから対応する数を箱に戻します。青バンクに十分な量が無い場合、不足ぶんは自分の技術カードに載った青色駒から選んで箱に戻さなければいけません。

戦術カード

戦術カードにより、軍事ユニットを束ねて軍団にすることができます。これにより、文明に追加の軍事力がもたらされます。

現行戦術

プレイヤーはそれぞれ、戦術を1つだけ採用し、自文明の現行戦術としておくことができます。現行戦術は、戦術カードに自分の戦術旗駒を載せることで表します。ゲーム開始時点では、どのプレイヤーの戦術旗駒も軍事ボード内の公知戦術場に置いてあり、戦術を採用していない状態にあります。

戦術の採用は、自手番の行動フェイズに、「戦術カードを1枚出す」または「戦術の模倣」を実施することで行います。1手番に戦術の採用を複数回行うことはできません。

いったん戦術を採用したら、別の戦術を採用するまでの間、その戦術は自文明の現行戦術として残り続けます。

戦術カードを1枚出す

行動フェイズにおいて、手札から戦術カードを1枚出せます。

戦術カードを1枚出すには、

- ・ 軍事行動数1を支払います。(カードの左上隅のマークで表されています)
- ・ 自分の手元にそのカードを出します。
- ・ 自分の戦術旗駒を取り、そのカードに載せます。これで、そのカードが自分の現行戦術であることを示します。
- ・ 軍事力を更新します。

既に現行戦術を持っていた場合、その戦術は適用されなくなります。軍隊は新たな戦術によって再編成されるわけです。

戦術の普及

戦術カードが自分の手元にある間は、他の誰もこれを自分の戦術にできません。ですが、どの文明にも抜け目ない将はいるものですから、貴方の採用した新しい仕掛けに全員が気づくまで、そう長くはかかりません。

場札を補充した直後、政略フェイズに入る前に、自分の手元にある戦術カードを、軍事ボード内の公知戦術場に移します。

言い換えれば、戦術を専有しておけるのは1ラウンドの間だけだということです。

カードを移動しても戦術旗駒はそこに載せたままです。その戦術が自文明の現行戦術であることには変わりなく、軍事力も変わりません。唯一の違いは、この戦術は今や誰でも模倣できるものだ、というだけです。

公知戦術場に置ける戦術の数に上限はありません。

戦術の模倣

公知戦術場に移動した戦術は、行動フェイズで模倣できるようになります。

戦術を模倣するには、

- ・ 公知戦術場にある戦術カードから1枚選びます。
- ・ 軍事行動数2を支払います。(軍事ボードにその旨が描かれています)
- ・ 選んだカードに自分の戦術旗駒を載せます。以降、これが自文明の現行戦術となります。
- ・ 軍事力を更新します。

現行戦術をどのように採用したかによって効果に差が出ることはありません。模倣した戦術も自分で出した戦術と同様の効果を発揮します。

公知戦術場においては、複数のプレイヤーが同じ戦術カードに戦術旗駒を載せることもあります。

公知戦術場の戦術カードの中には、全てのプレイヤーに打ち捨てられた結果、戦術旗駒が全く載っていないものも出てきます。そのようなカードもボード上に残り続けますし、模倣可能です。

注：元々自分が出した戦術カードを再び採用する場合も、模倣には軍事行動数2が必要になります。

現行戦術の効果

軍団



現行戦術を持っている場合、自文明の軍事ユニットを用いて軍団を編成できます。ユニット1組ごとに1軍団となり、複数の組を作れば複数の軍団ができることになります。戦術カードには、1組の軍団を作るために必要な軍事ユニットの構成が描かれています。

軍団は現行戦術に記された系統と数の軍事ユニットで構成されます。1つの軍事ユニットは複数の軍団には所属できません。

各軍団は、個々のユニットが本来持つ戦力に加えて、戦術カードの追加戦力ぶんだけの軍事力をもたらします。



現行戦術が「ファランクス」であれば、作れる軍団は1つだけですが、軍団1つだけで追加戦力+3をもたらすので、軍事力は9となります。

軍事ユニットから軍団を作るのに、行動を費やしたり駒を物理的に動かしたりすることはありません。軍団は自動的に編成されます。単に計算して、軍事力を更新するだけです。

時代遅れの軍団



時代IIと時代IIIの戦術カードには、2種類の追加戦力が記されています。大きいほうの値が通常の追加戦力で、小さいほうの値は時代遅れの軍団による追加戦力です。

軍団を構成する軍事ユニットの中に1つでも、戦術のレベルより2レベル以上低いものがある場合、その軍団は時代遅れの軍団として扱われます。

例えば、時代IIの戦術を採用している場合、時代Aのユニットを1つでも含むと時代遅れの軍団になります。

時代遅れの軍団は、カードに記されているうち、低いほうの追加戦力をもたらします。

軍団編成は、もたらされる追加戦力の合計が最も大きくなるように行います。

注：自分の軍団が時代遅れか否かチェックする際、比較対象は現行戦術のレベルであって、いまがどの時代かではありません。

例：



図において、現行戦術が「防衛軍」だった場合、軍団は1つしか作れません。時代Aの歩兵を含めずに軍団を作るのは不可能です。この軍団は時代遅れなので、もたらされる追加戦力は+3となります。

現行戦術が「機動砲兵」なら、2軍団を編成できます。時代IIの戦術に対して時代Iの騎兵は時代遅れではありませんから、2軍団のいずれにも大きいほうの追加戦力が適用します。合計の追加戦力は+10となります。

現行戦術が「コンキスタドル」なら、作れる軍団は2つです。片方の軍団は時代Aの歩兵を含み、時代遅れとなります。もう片方の軍団は時代遅れにはなりません。時代遅れの軍団の追加戦力は+3、もう片方の軍団の追加戦力は+5で、合計+8となります。

いずれのケースでも、軍事ユニット自体の持つ戦力は18で、この値に追加戦力が足し合わされる形になります。

植民における軍団

領土に植民するために投入する軍事ユニットも、軍団を形成できます。この軍団による追加戦力が、派遣軍の規模に加わります。



例：コンキスタドルを現行戦術としていて、いま持っている軍事ユニットは図の通りです。十分な軍事ユニットを投入すれば、そのユニットで軍団を形成して派遣軍の規模を大きくできます。

騎士2つと剣士1つを投入すれば、派遣軍の規模は11となります。ユニット自体の戦力が6、加えて軍団が1つ形成されますので、そのぶん追加戦力が+5です。

騎士2つと剣士1つを投入した場合、派遣軍は時代遅れの軍団を1つ形成することになります。ユニット自体の戦力が5、軍団の追加戦力が+3で、派遣軍の規模は8です。注意しておくべきことは、この戦士は自文明の軍事力を算出する際には軍団に組み入れられていなかったとしても、派遣軍の編成においては自動的に軍団に組み入れられている、ということです。

4ユニット全てを投入した場合の規模は12です。

幸福力と不満を持った労働者

自文明の人々に幸せに働いてほしければ、人々のことを考えてやる必要があります。

ゲーム中、様々な方法で幸福力を上げることができます。通常は特定の系統の都市建築物や一部の驚異を通じて、ということになるでしょう。これを行うと、幸福力駒が、黄バンクの上についている幸福力表示欄上に左に動いていきます。幸福力表示欄上の各マスは、直下にある黄バンク内のサブブロック1つと対応しています。あるサブブロックが空になった場合、これは人々皆を幸福に保つためにより多くのものが必要になったことを意味します。

幸福力が不十分な場合、不満を持った労働者が生まれます。

幸福力駒より左側にある、空のサブブロックの数だけ、不満を持った労働者が自文明にいることになります。

不満を持った労働者が未使用の労働者より多くなると問題です。これを解消しなければ暴動が発生してしまい、自手番の産出フェイスが飛ばされることになります。

以下に例を挙げます。

幸福の必要性



人口の増加を2回行うと、黄バンク上、「1」のサブブロックが空になります。これにより、人々を幸福に保つため、少なくとも幸福力が1必要になります。

(通常は何かを建設することで)幸福力を増やしても構いませんし、不満を持った労働者が出ることを受け入れても構いません。

充分な幸福



幸福力を1あるいはもっと増やすことに成功したら、当面は何の問題もありません。幸福力駒は空のサブブロックのところまで届いていますので、全人口が幸福です。

不満を持った労働者

他方、幸福を人々に提供しなかった場合、自文明に不満を持った労働者が出てきます。未使用の労働者を1つ、「1」のサブブロックの上にある丸いマスのところに置きます。



ここに置いた労働者も引き続き未使用の労働者とみなされ、労働者プールにいる労働者と同様に使用できます。ただ、未使用の労働者がここに置かれている状態は、嬉しいことではありません。これは、不満を持った労働者を抱えている(暴動に近づいている)ことを示しているからです。もし、足りない幸福力をカバーできるだけの未使用の労働者がいないとなると、手番終了時に暴動が発生し、一切の産出が行われなくなります。

起こりうる暴動

ゲームが進んで、以下の様な状況になったとしましょう。



不満を持った労働者が2つ発生しています。ですが、未使用の労働者は1つしかありません。つまり、不満を持った労働者のうち1つが、働きに出なければいけないという状況です。この状況を適切におさめない限り、手番の終わりに暴動が発生します。

取りうる選択肢はどのようなものでしょうか。

- 時代Aの神殿を改良できます。これにより幸福力は2になり、不満を持った労働者は1つに減ります。足りない幸福を埋めるための未使用の労働者は手持ちの1つで充分となり、暴動は起きなくなります。
- 新規に時代Iの神殿を建設することもできます。幸福力表示欄に置かれた労働者も未使用の労働者ですから、これを使用可能です。これにより幸福力は3に上がります。全人口が幸福となり、不満を持った労働者はいなくなります。
- 人口を増加するという選択肢もあります。これにより労働者が1つ増え、一方「4」のサブブロックはまだ空にはなりません。不満を持った労働者が2ついるのは変わりありませんが、いまや未使用の労働者も2ついます。足りない幸福の「3」のところにも未使用の労働者を置いて、不満を持った労働者の数が未使用の労働者の数を超えていないことを示します。これでこの手番には暴動はありませんが、しかしもっと永続的な解を見つけるべきでしょう。もう一度人口の増加を行ったら、さらに空のサブブロックが生まれ、新たな労働者は直ちに幸福の不足を埋めるために充てられることになります。
- 農地や鉱山や都市建築物を1つ破壊したり、軍事ユニットを1つ解体したりして、未使用の労働者を作り出すこともできます。これはあまり良い選択肢とはいえません。
- ありのままに暴動を受け入れる、というのは最悪の選択肢です。この選択肢を取らざるを得なくなることは減多にないでしょう。



手番終了の手続き

文明が成長するに従い、手番終了の手続きを全て行うことになっていきます。

超過軍事カードの廃棄



赤色駒の総数により、この手順の後
に手札に持っている軍事カードの最大
数が決まります。

自文明が持つ赤色駒の総数より、手札に持っている軍事カードの枚数のほうが多い場合、枚数が赤色駒の総数に等しくなるよう、軍事カードを伏せて廃棄しなければいけません。

ゲームの流れを良くするために

どの軍事カードを捨てるか決めたら、以降の手続きは全て自動的に行えます。つまり、意思決定はもう無いということです。この超過軍事カードの廃棄が終わったら、次のプレイヤーは手番を始めて構いません。

無論、次のプレイヤーが手番中にこちらの文明に干渉するようなことをやってきた場合、こちらが手番終了の手続きを完了するまで、次のプレイヤーの手番は中断する必要があります。

産出フェイズ

暴動

産出フェイズ
(暴動が起こったら飛ばされる)

自文明において、未使用の労働者の数よりも不満を持った労働者の数のほうが多い場合、暴動に直面し、今回の産出フェイズ全体が飛ばされます。

暴動については前の頁で説明しました。基本的には、不幸な市民を働かせることで、市民は激怒し、貴方のための産出を一切止める、ということです。産出フェイズを飛ばすというのは暴動の帰結でしかありませんが、これは何としても避けたい事態だといえます。産出フェイズでは様々な善きことが起きるからです。

文化点と科学点を得る



文化力と科学力に従い、点数駒を進めます。もし、素晴らしいプレイの結果、点数がトラックの終端を超えた場合、点数駒を裏返し、トラックの2周目をゼロのマスから進みます。例えば、裏返しになった文化点駒が10のマスにいる場合、これは文化点が160点であることを意味します。

腐敗



あまり多くの資源や食料を貯めこむと、人心が腐敗します。未完成の驚異も、腐敗の発生源になります。そのへんに余った資源や食料があれば、これを持ち去ろうとする誰かが現れるのは世の常です。

青バンク上、マイナスの数字が書かれたマスが空いたら、そのうち最も左側にあるマスに書かれた数字が、いま直面する腐敗の量です。マイナスの数字が書かれたマスが全て塞がっている場合、腐敗は起きません。

青バンクに11個以上の青色駒があれば、腐敗は起きません。

例:



図の場合、直面する腐敗は-4です。

この手順において、腐敗の量のぶんだけ、資源を失います。十分な量の資源が無い場合、資源を全て失った後、不足する1資源につき1食料の支払いが必要です。

つまり、腐敗の量のぶんだけ、資源を表す青色駒を鉱山技術カードから青バンクに戻すわけですね。それでも足りなければ、青色駒を農地技術カードからも青バンクに戻します。高レベル技術カードに載っている青色駒は1個につき1より多い数のをを表すことを忘れないようにしてください。

ヒント:丁寧な計画、青色駒を箱から取ってこられるようなカード、そしてとりわけ、進んだ農地技術や鉱山技術の開発により、腐敗は避けられます。高レベルな技術カードは少ない数の青色駒で多くの資源を貯められるからです。

食料産出



農地技術カードに載った労働者のそれぞれが、青バンクからそのカードに青色駒を1個ずつ持ってきます。高レベルなカードに載った労働者も持ってくる青色駒は1個だけですが、その1個の青色駒が示す食料の量は多くなります。

食料消費



黄バンクが空になっていくにつれ、食料消費の量は増えていきます。

黄バンク上、マイナスの数字が書かれたマスが空いたら、そのうち最も左側にあるマスに書かれた数字が、自文明が消費する食料の量です。マイナスの数字が書かれたマスが全て塞がっている場合、食料消費は起きません。

例:



図の場合、産出フェイズにおいて食料3を消費します。

対応する量の食料を支払わなければいけません。食料が足りない場合、足りない1につき、文化点4を失います。

注:ゲームの序盤で食料不足に直面することはそう無いでしょう。食料消費は食料産出の後で発生しますから、農地を全て破壊するといった愚かなことをしない限り、十分な食料があるはずですが、後半になると、消費量も増えます。消費量の増加が食料産出を上回るペースで進むと、問題を解消するべく動かないといけなくなるでしょう。

資源産出



鉱山技術カードに載った労働者のそれぞれが、青バンクからそのカードに青色駒を1個ずつ持ってきます。高レベルなカードに載った労働者も持ってくる青色駒は1個だけですが、その1個の青色駒が示す資源の量は多くなります。

青バンクの概要

- 青バンクは青色駒を置いておくところです。
- 一部のカードや効果により、青色駒の数が変わることがあります。このような特殊な場合に限り、青色駒を箱から取ってきたり箱に戻したりします。
- 産出フェイズにおいては、農地技術カードや鉱山技術カードに載った黄色駒1個につき青色駒1個、青バンクからそのカードに移します。
- 農地技術カードや鉱山技術カードに載った青色駒は、1個につき、下に敷いたカードの下端に記された数の食料または資源として扱います。
- 労働者の載っていない農地技術や鉱山技術カードに載った青色駒も、食料や資源として扱えます。
- 食料や資源を支払う場合、農地技術や鉱山技術カードから青色駒を青バンクに戻します。

- 支払いの際は、青色駒を同系の低レベルのカードに載せ替えたり、高レベルのカードに載った青色駒1個を両替して、同系の低レベルのカードに複数の青色駒を載せられます。

- 両替において、低レベルのカードに載った青色駒を高レベルのカードに載せ替えてはいけません。

- 青色駒は未完成の驚異の建設状況を示す目的でも使われます。

- 青色駒は常にバンクの左側から右側のマスへ順番に埋めていきます(そして右側から左側へ順番に取っていきます)。赤いマイナスの値が書かれたマスが空いたら、それが自文明の腐敗の量となります。

- 産出フェイズが来るまでは、腐敗は特に何も影響を及ぼしません。産出フェイズが来たら、腐敗の量のぶんだけ資源の支払いが必要です。足りない場合は、足りないぶんを食料で支払わないといけません。

軍事カードを引く



余らせた軍事行動数1につき1枚、現代の軍事山札から軍事カードを引き、手札に入れます。カードを引いた結果、軍事カードの手札上限を超えても構いません。

ここで引ける軍事カードは3枚までです。

現代の軍事山札が尽きたら、現代の廃棄された軍事カードを切り直し、新たな軍事山札を作ります。

ショートゲームでは、時代Ⅲのカードは使いません。従って時代Ⅲでは、軍事カードは引けません。

手札の概要

- 手札に持てる内政カードの上限枚数は、自文明の白色駒の総数と同じです。
- 既に手札の内政カード枚数が上限に達している場合、もう場札から内政カードを取って手札に入れることはできません。
- ただし、手札の内政カード枚数が上限に達していても、場札から驚異は取れます。場札から取った驚異は手札を経由せず直接手元に出るからです。
- 軍事カードの上限枚数は、自文明の赤色駒の総数と同じです。
- 内政カードと異なり、手札の軍事カードが上限に達していても、軍事カードをもう引けなくなるということはありません。
- 軍事カード枚数の上限チェックは、自手番終了手続きの冒頭でのみ発生します。このタイミングで手札の軍事カード枚数が上限を超えていたら、超えているぶんを選んで廃棄しなければいけません。
- その手番終了の手続き中に、また新たな軍事カードを引き、上限枚数を超過しても構いません。

行動数のリセット



手番終了の手続きの最後に、支払い済みの行動駒を全て、自分の政体カードに載せ直します。

時代の終わり

古い時代は終わりを迎え、新たな時代が始まります。貴方の輝かしい文明に新しい機会がもたらされます。

時代Aの終わり

時代Aは、8頁で説明した通り、スタートプレイヤーが初めて場札の補充を終えた時点で終了します。

新たな現時代の山札

時代Iの内政山札と時代Iの軍事山札を現時代ボードにセットします。時代Aの終わりには、これ以上のことは起きません。

時代Iの終わり

時代Iの内政山札が尽きたら、時代Iは終了です。これはどのプレイヤーの手番でも起き得ることで、



内政山札が尽きたら、現時代ボードに図のようなイラストが現れます。これは時代終了時の手続きを意味します。この手続きは全プレイヤーに適用されます。



左の図は、時代Iの山札が尽きたら、時代Aのカードは時代遅れになる、という意味です。

時代遅れの手札の廃棄



どのプレイヤーも、手札から時代遅れになったカードを全て廃棄します。

時代遅れの指導者および未完成の驚異の廃棄



時代Aの指導者をまだ手元に置いているプレイヤーは、これを取り除きます。

時代Aの未完成の驚異が手元にあるプレイヤーは、これを取り除きます（載っていた青色駒は、青バンクに戻ります）。

イラストには時代遅れになった協定の廃棄も指示されていますが、ショートゲームでは協定は登場しません。

手元に出ている残りのカード（完成した驚異を含みます）は、時代にかかわらず手元に残ります。

黄色駒の喪失



最後に全員、黄色駒を2個、黄バンクから箱に戻します。これは、時代が進むに従って、人々の要求がより高まるということを意味します。進んだ文明はより多くのパンと見世物を求めるものです。

ヒント：時代の終了に備えて事前に計画を練っておきましょう。食料生産や幸福力のことを無視すると深刻な問題に直面します。

新たな現時代の山札

時代Iはこれで終了し、時代IIが始まります。時代IIの内政山札をよく切って、現時代ボードに置きます。これが新たな現時代の内政山札になります。古い山札が尽きた時点で場札の補充が終わっていなかった場合、時代IIのカードで空き枠を埋めます。

時代Iの軍事山札を現時代ボードから取り除きます。時代IIの軍事山札をよく切って、現時代ボードに置きます。これが新たな現時代の軍事山札になります。

注：現イベント山札や次イベント山札は、時代の終了による影響を受けません。

時代IIの終わり



時代IIの内政山札が尽きたら、時代IIは終了です。終了の手続きは時代I終了時と同様ですが、ここでは時代Iのカードが時代遅れになります。

- 手札から時代Iのカードを全て廃棄します。
- 時代Iの指導者と時代Iの未完成の驚異を手元から取り除きます。
- 全員、黄色駒を2個失います。

現時代の山札

時代IIが終わると、時代IIIが始まります。ショートゲームでは、時代IIIのカードはありませんので、時代IIの軍事山札を取り除いたら、現時代ボードは空のまま時代IIIに入ります。

以降、新しい場札は供給されません。プレイヤーは場札の除去と左詰めを引き続き行いますが、右端の枠は空のままにします。もう誰も軍事カードは引けません。

最終ラウンド

時代IIが終わった後、各プレイヤーには少なくとも1回ずつ手番が回ってきます。何回手番が回ってくるかは、スタートプレイヤーが誰だったかで変わります。

- 時代IIがスタートプレイヤーの手番中に終了した場合、このラウンドがゲームにおける最終ラウンドです。
- そうでなければ、いまのラウンドを最後まで行った後、その次のラウンドがゲームにおける最終ラウンドとなります。

いずれの場合も、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーがゲームにおける最終手番を行うプレイヤーとなりますので、全員が同じ回数だけ手番を行ってゲームを終えることになります。

黄バンクの概要

- 黄バンクは黄色駒を置いておくところです。
- 一部のカードや効果により、黄色駒の数が変わることがあります。このような特殊な場合に限り、黄色駒を箱から取ってきたり箱に戻したりします。
- また、時代Iと時代IIの終わりに（フルゲームでは時代IIIの終わりにも）、2個ずつ黄色駒を箱に戻します。
- 黄バンクの外にある黄色駒は労働者を表します。14頁「労働者の概要」を参照してください。
- 黄バンクの黄色駒を労働者に変えるには、内政行動「人口の増加」を実施します。この行動に費用としてかかる食料の量は、黄バンク上、いま取ってこようとしている黄色駒が属するブロックの下端に書いてあります。取ってきた黄色駒は労働者プールに行きます。
- 黄色駒が黄バンクに戻るのには、植民で軍事ユニットを投入した時と、何らかの効果により人口の減少を指示された場合だけです。
- 黄バンク内の黄色駒は労働者ではありません。これは記録管理システムの一部です。黄バンクは右側のマスから順に空になっていきます。ひとつのブロック全体が空になると、赤いマイナスの数字が現れます。これが自文明の食料消費量です。
- 食料消費は、自手番の産出フェイズになるまでは何の影響も及ぼしません。産出フェイズの食料消費手順のところ、対応する量の食料を支払う必要があります。足りない場合、不足する1につき文化点4を支払わなければいけません。
- 各サブブロックの上には幸福力の数字が書いてあります。あるサブブロックが空になったら、自文明にはそのサブブロックの上にかかれていた幸福力が必要になります。足りない場合、幸福力駒よりも左側にある空のサブブロックの数が、不満を持った労働者の数だということになります。19頁「幸福力と不満を持った労働者」をご覧ください。

カードの廃棄の概要

- 内政カードは内容面を向けて廃棄します。
- 廃棄されたまたは手元から取り除かれた内政カードは二度とゲームに登場しませんので、箱に戻します。
- 軍事カードは伏せて廃棄します。
- 使用した、または廃棄した軍事カードは、背面の数字ごとに分けて積んでおきます。現時代の軍事山札が尽きたら、その時代の廃棄された軍事カードを切り直して新たな山札を作ります。
- 領土以外のイベントは、適用した後、処理済イベント置場に置きます。ここに置いたカードは二度とゲームに登場しません。

ショートゲームの終わり

最後のプレイヤー（スタートプレイヤーの右隣のプレイヤー）が最後の手番を終えたら、ゲーム終了となり、最終決算を行います。

最終決算

ショートゲームでは、各文明が成し遂げたことに応じて、以下の文化点を全て加算します。

- 手元に出した時代Iの技術1枚につき1点、時代IIの技術1枚につき2点。政体カードは2倍に数えます。
- 科学力に等しい値。
- 軍事力に等しい値。
- 幸福力に等しい値。
- 食料産出量と資源産出量の合計に等しい値。（産出フェイズに自らの労働者がどれだけの量の食料と資源を産出するか数えます。腐敗や消費は無視します）
- 自文明の植民地1枚につき3点。
- 時代IIの完成した驚異1枚につき6点。

このリストを上から順に処理し、各プレイヤーの文化点を加算していきましょう。

注：このリストはショートゲームでのみ使用します。フルゲームの最終決算のルールは大幅に異なるものです。

勝者

文化点の最も多いプレイヤーが勝者です。

同点の場合、勝利を分け合います。

ですが最も重要なことは、貴方がスルー・ジ・エイジズの初めてのゲームを完遂したということです。次からはもうフルゲームで遊ぶ準備が整っています。

フルゲーム

フルゲームでは、時代Ⅲのカードが出てくるほか、他文明に干渉する機会が増加します。

時代Ⅲ

フルゲームの時代Ⅲは、時代ⅠやⅡと同様に行います。

時代Ⅱの終了処理が終わったら、時代Ⅲの内政カードと軍事カードをよく切って、現時代の山札として現時代ボードに置きます。ゲームは時代Ⅲとして続行します。

時代Ⅳがゲーム終了の時代となります。これはショートゲームにおけるゲーム終了の時代(時代Ⅲ)と同様の時代になります。

- 時代Ⅲの内政山札が尽きたら、時代Ⅱの手札を廃棄し、時代Ⅱの協定と指導者と未完成の驚異を手元から取り除きます。各自、黄色駒を2個失います。時代Ⅳが始まります。もう現時代の山札はありません。
- 時代Ⅳがスタートプレイヤーの手番中に開始した場合、このラウンドがゲームにおける最終ラウンドです。そうでなければ、現ラウンドを最後まで行った後、その次のラウンドが最終ラウンドとなります。

時代Ⅲの驚異



時代Ⅲの驚異は、完成した時に直ちに一回きりの効果を発揮するものです。手元に出ている他のカードや労働者に応じて、一定の文化点を得られます。これらの一部については、法典の最終ページに付記があります。

空軍ユニット

空軍[✈]は時代Ⅲにのみ存在する軍事ユニットの兵科です。

空軍ユニットは他の軍事ユニット同様、単独で戦力を持ち、軍事力に寄与します。加えて空軍はどの軍団にも参加でき、その軍団の追加戦力を2倍にします。1つの空軍ユニットが所属できる軍団は1つだけです。

例:



図のユニットは全て自文明の軍事力に寄与します。加えて、戦術カードにより、3軍団を形成できます。通常、軍団1つごとの追加戦力は+2ですが、軍団のうち2つには空軍ユニットが所属するので、追加戦力は倍の+4になります。3軍団の追加戦力は合計+10となります。



戦術が「コンキスタドル」なら更に良くなります。形成できる軍団は2つです。うち1つは戦士ユニットを含むので、時代遅れです。どちらの軍団も空軍を含むので、追加戦力は倍になります。時代遅れの軍団がもたらす追加戦力は+6です。もう片方の追加戦力は+10です。合計の追加戦力は+16、これにユニット自体の戦力が加わります。



戦術が「突撃隊」だった場合は、コンキスタドルほどは良くなりません。形成できる軍団は1つだけです。時代Ⅰのユニットが入っているので、時代遅れの軍団になります。空軍で追加戦力は倍になりますが、それでも+12に過ぎません。もう一つある空軍ユニットは軍団に参加できません(それでも、軍団に参加しているほうの空軍ユニットと同様、ユニット自体の戦力5はもたらしませんが)。ですが、騎士のうち1つを改良できれば、この軍団はもはや時代遅れではありません。1軍団だけで+22の追加戦力をもたらしす!

政略フェイズ

フルゲームは全ての軍事カードを用いて行います。ここには侵略、戦争、協定が含まれます。これらは政略フェイズにおける新たな選択肢をもたらします。加えて、あまり酷く負けている場合、降参してゲームを途中で切り上げるという選択肢もあります。

これらのカードを使うときの詳細なルールは法典の4頁にあります。法典の3頁にある通り、戦争は出したラウンドではなく1ラウンド後に解決されます。もうこのゲームの他の部分については理解しているわけですから、これらのルールを把握するのも問題無いでしょう。

ここでは、それぞれの概要のみを示します。

ゲームの軍事的側面

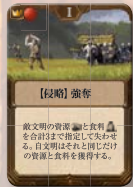
フルゲームでは軍事が重要な役割を持ちます。兵力だけで勝つのは難しいですが、兵力を無視したために負けるという事はよくあります。

イベント



プレイヤーがそれほど攻撃的でなかったとしても、軍事力絡みのイベントでは、強い文明は利を受け、弱い文明は苦しみます。前に出るには、各手番において自分の文明が他より少しだけ強ければそれで充分です。

侵略



他のプレイヤーがこちらよりも相当に強かった場合、向こうはこちらに侵略してくる可能性があります。侵略カードは政略行動で使われます。侵略者は軍事行動数をいくつか支払う必要があります。

侵略を防ぐには、軍事ボーナスカードを手札から何枚か使って、一時的に戦力を相手の文明以上にする必要があります。軍事ボーナスカードを1枚使うごとに、カードの上半分に記された防衛ボーナスがこちらの戦力に加算されます。加えて、



任意の軍事カードを1枚伏せて廃棄することによって+1のボーナスが得られます。最大でも自分が持っている赤色駒の数と同じ枚数までしか、この方法で軍事カードを使ったり廃棄したりはできません。

侵略者の戦力以上にできなかった(あるいはそうしないことを選んだ)場合、侵略は成功となります。通常、侵略者はこちらの文明に属する何かを奪ったり破壊したりします。

あまり軍事力で遅れを取らないようにすべきでしょう。特に、侵略に対抗するための軍事ボーナスカードが手札に無い場合には、逆に言えば、相手よりも相当に大きい軍事力を抱えている場合、侵略を仕掛けるのは良いアイデアです。

ヒント: 植民を行った直後の文明はとりわけ無防備です。というのは、軍事ユニットを犠牲にしており、場合によってはボーナスカードすら使ってしまったからです。

戦争



果てしない軍拡競争に疲れてしまうかもしれません。ボーナスカードを使ってもどうにもならず、侵略に無防備であることは文明の果実に集中するための必要経費だと割り切る判断を下すかもしれません。これは良い戦略になるかもしれませんが、単に戦争の宣言を招く結果になるだけかもしれません。

プレイヤーは政略フェイズに戦争を宣言できますが、これは直ちに解決されるわけではありません。どちらのプレイヤーにも1手番ぶんの猶予が与えられ、その間に戦力の増強を行えます。ただし、戦争を宣言したプレイヤーは戦争の宣言のためにかなりの軍事行動数を費やしてしまっていますから、それほど多くのことはできないかもしれません。この戦争は、攻撃側の手番が再び巡ってきた時に解決されます。

以下の点が侵略と異なります。

- どちらのプレイヤーも、軍事ボーナスカードを使ったり軍事カードを廃棄したりして戦力を追加することはできません。手元に出ているカードだけが勘定に入ります。

- 戦争においては、どちらのプレイヤーも戦勝者となり、敗れた文明に罰を下せる可能性があります。(侵略の場合、侵略者が勝てなくても、単にカードの効果は適用されなくなるだけです)

- 罰の重さは、両者の軍事力の差で決まります。(侵略の場合、戦力差が5か20かは関係ありません。戦争の場合、これは本当に重要です。)

従って、軍備を完全に無視するというのは、他のプレイヤーによる戦争の宣言を招きますから、おそらく割に合わないでしょう。

逆に、他のプレイヤーが戦力で大きく劣る場合、戦争の宣言を考えてもいいでしょう。ただ注意が必要なのは、強い経済を持っている文明は1手番で軍事力を大きく改善できるということです。自分が宣言した戦争で負けたくはないでしょう。

協定

協定は3人ゲームか4人ゲームにおいてのみ登場します。2人ゲームでは、ゲーム開始前に軍事山札から全て取り除かれます。

協定はこのゲームに少々の外交と協力の要素を追加するものです。自手番の政略行動として、他のプレイヤー1人に協定を持ちかけられます。持ちかけられたプレイヤーはこれを受諾しても拒否しても構いません。受諾したら、協定は効力を発揮し、出したプレイヤーの手元に残ります。拒否したら、協定は出したプレイヤーの手札に戻ります。これで政略フェイズは終了となりますが、次の手番に再び試してみても構いません。

注: 協定を持ちかける前に予め議論しておくことでこのルールを迂回するようなことはすべきではありません。

複数の協定に参加することは可能ですが、自分の手元に出しておける協定は1つだけです。新たな協定を出して相手が受諾したら、元々手元に出していたほうの協定は自動的に破棄されます。また、政略行動として、自分が参加しているどの協定でも、1つ破棄できます。また、時代が終わり、協定が時代遅れになった場合、これは自動的に破棄されます(指導者や未完成の驚異と同様)。



一部の協定は対称で、どちらのプレイヤーにも利益があります。ですがこの利益は諸刃の剣である場合もあります。「国境開放協約」を結ぶのは良いことです(相手がこちらを攻撃してこない限りは)。「科学協力」も良い協定ですが、相手がこちらの科学点をあらかじめ使いきってしまうとなると話は別です。



一部の協定は微妙に非対称性がありますが、しかし相補的です。こちらが持ちかけたものを欲しているパートナーを探せば良いというだけです。



もっと強い非対称性を持つ協定もあります。片方のプレイヤーが平和や保護の引き換えに何かを差し出す、というものです。こちらが弱ければ、このような協定を持ちかけて、強いほうの文明がこちらを放っておいてくれるようにする、と

いう手があります。他方、こちらが強ければ、この協定を使って弱い文明から強請ることができるわけです。非対称性のある協定を持ちかける場合、自分がどちら側になるか、持ちかける際に宣言してください。相手側はこれを聞いて、受諾か拒否か決めます。

注: 明示的にそうだと書いていない限り、協定は互いを攻撃することを妨げるものではありません。また、明示されていない限り、互いを攻撃しても協定は破棄されません。

追加産出の記録

一部の協定による追加産出については、箱から赤色駒を取ってきて、時代Aの農地技術や鉱山技術に載せることで記録できます。この記録法は他のカード、例えば「大陸横断鉄道」による追加産出の記録にも使えます。

降参

こういうことが貴方の身に起こらなければよいと思いますが、全てが拙い方向に転がっていくというも時にはあるものです。周りの全員がこちらより強く、またこちらの経済も追いつくのに充分でないという場合、ただゲームが終

わるまで、ラウンドごとにさらに離されていき、侵略や戦争やネガティブなイベントのカモにされているだけ、という状況に陥るかもしれません。

もちろん、負けたときでもこのゲームは楽しめると思います。ゲームからの退出を強制されることはありません。ですが、名誉の撤退を宣言することも可能です。ゲームに負けたことを認め、他のプレイヤーには、こちらの弱さにつけこんでどれだけ取奪できるかを競うのではなく互いの強さを競わせることができます。

降参は自手番の政略行動です。こちらに対して宣言されている全ての戦争は破棄されます(ただし、戦争を宣言していたプレイヤーにはいくらかの文化点が入ります。歴史は誰が貴方を降参させたか憶えているというわけです)。貴方の文明と手元のカードは全て取り除かれます。降参した後、まだ複数のプレイヤーが残っているのであれば、ゲームは2人あるいは3人ゲームとして続行します。1人しか残っていないなら、残ったプレイヤーが勝者です。

とは言えたいいは、全員が残ったままゲーム終了となり、最終決算に進みます。

フルゲームの終わり

フルゲームもショートゲームと同様、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが最終手番を終えたら終了です。

ショートゲームで説明した最終決算はフルゲームでは実行しません。その代わりに、文明のいくつかの側面が決算の対象になります。これは各プレイヤーが、時代IIIのイベントの仕込みという形で決めるものです。

最終決算

ゲームの終了時に現イベント山札と次イベント山札に残っている全ての時代IIIのイベントを取り、1枚ずつ処理します。処理順は重要ではありません。

注: 時代IIのイベントは、最終決算では処理しません。

時代IIIのイベント

時代IIIのイベントには文明が文化点を得る方法が書いてあります。現イベント山札または次イベント山札に残っている時代IIIのカードは全て、ゲーム終了時に処理します。つまり、仕込んだ時代IIIのイベントは必ず処理されることになります。



ほとんどの時代IIIのイベントは、各文明に、手元のカードや労働者の数に応じた文化点を与えるものです。



一部の時代IIIのイベントは、いずれかのレーティングの順位に応じて文化点を与えます。例えば「科学による影響」の場合、「14/7/0」と書かれているのは、最も科学力が高いプレイヤーが14を得て、二番目に高いプレイヤーが7を得ることを意味します。3位のプレイヤーには何もありません。同点の場合、16頁の順位決定方法に従います。つまり、手番のプレイヤーが最優先、以降は時計回りの優先順です。

最終決算における順位決定では、スタートプレイヤーの手番であるものとして扱います。

これは先手番のアドバンテージだといえますが、後手番のプレイヤーには、先手番のプレイヤーの最終的な諸元を知ってから最終手番を行えるというアドバンテージがあります。

勝者

仕込まれた時代IIIのイベントを全て適用したら、最終的な得点が確定します。

文化点の最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合、勝利を分かち合います。

ですが最も重要なことは、全てのプレイヤーが自らの二つとない文明の物語を語る機会を得た、ということなのです。

内容物のしまいかた



カードや駒は図のように箱にしまえます。カードは各時代の内政カードと軍事カードに分け、それぞれをひとまとめにしまえます。2人ゲームや3人ゲームで遊ぶ事が多いなら、山札から抜くカードについては分けておき、次に遊ぶときに準備しやすいようにすることもできます。

ゲームボードは図のように重ねます。現時代ボードが一番下、文化ボードと科学ボードの2枚を横に並べて一番上に載せます。その上にはプレイヤーボード、ルールブック、早見表を入れる隙間があるはずですが。

ゲーム中、準備のときに出てこなかった白赤黄青の各駒は箱の中に入れておき、必要ときに簡単に取り出せるようにしておくこともできます。

カードをスリーブに入れておきたければ、下図のような形でしまうことをおすすめします。



新たなる物語における新たなる諸々

スルー・ジ・エイジズは2006年が初版で、この「新たなる文明の物語」は新版にあたります。9年にわたる愛好者からのフィードバックに基づき、バランスの調整を行ったものです。様々な改善を行っています、ゲームのエッセンスは同じです。元の版を知っているプレイヤーは、ここに記した変更点の概要を読めば、この新版を遊べます。

カードへの変更

アートワークのみならず、多くのカードの内容に変更が入っています。新版で最初にゲームを遊ぶときには、カードの内容を慎重に読んでください。一部のカードについては、より詳細な説明が法典にあります。(法典12頁「付記」)



手番終了の手続き

新版の手番終了の手続きにはいくつか変更が入っています。プレイヤーボードに順序が記してあるので、ルールブックを参照することなく、すぐ新しい手続きを憶えられるでしょう。

腐敗

新版では、腐敗の判定は食料資源産出の手前に行うようになりました。これにより、腐敗の危機にあるかどうか気付きやすくなり、行動フェイズで効率的な計画を練りやすくなっています。もう、産出と消費の後の青バンクの状態を想像する必要はありません。

青バンクのうち3つのマスに、負数が赤で書かれています。腐敗の手順のところで、この負数のマスのいずれかが空になっている場合、空になった負数のマスのうち最も左にあるものが、現在の自文明の腐敗度ということになり、その腐敗度と同じだけ資源を失います。十分な量が無い場合、資源を全て失った後、足りていないぶんの食料も失います。(法典6頁「産出フェイズ」)

腐敗と生産の間の緊張関係を維持するため、青バンクのマス数は16に減らしました。(法典2頁「プレイヤーボード」)

超過軍事カードの廃棄

制限枚数を超えた手札の軍事カードは、行動フェイズの前ではなく後で廃棄するようになり、これにより戦術カードを廃棄の前に出せるようになりました。加えて、軍事行動数を増やした恩恵を手札上限の緩和という形で直ちに得られるようになりました。

とはいえ、この変更の主旨はゲームの流れの簡素化です。手番を行った後であれば、残しておくべきカードを判断しやすくなるからです。(法典6頁「超過カードの廃棄」)

軍事カードを引く

軍事カードを引くのは産出の一部ではなくなったので、暴動により飛ばされることもなくなりました。(法典6頁「軍事カードを引く」)

行動数のリセット

行動数のリセットは、公式に手番終了の手続きの一部に組み込まれました。(法典6頁「行動数のリセット」)

指導者

指導者の置き換え

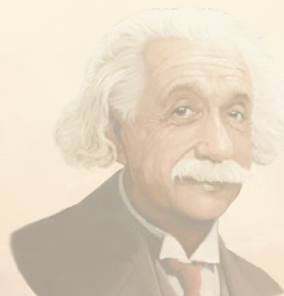
以前は、指導者を出している状態で新しく指導者を出したら、古い指導者は単に取り除かれるだけでした。今回は、取り除く際に内政行動数1の払い戻しが受けられるようになりました。この払い戻しは、指導者を既に出しているときのみ受けられます。(法典5頁「指導者を1枚出す」)

文明のレーティング

制限解除

文化力、科学力、軍事力の上限はなくなりました。また、持っておける文化点や科学点にも上限はありません。トラックをはみ出したぶんについては、駒を裏返して2周目が表現できる仕様になっています。

レーティングや点数の下限や、幸福力(幸福マークの数)の取らうる値には変更はありません。(法典10頁「レーティング」)



変形ルール

もし、フルゲームがあまりに長い、あるいは攻撃的だと感じられるなら、以下の変形ルールを試してみてください。これらはゲームがなお魅力を保つように設計されています。ただ、カードはフルゲーム用に調整されているので、一部のバランスは変わっています。

準フルゲーム

フルの体験の大部分を、より短い時間で味わうルールです。2時代のみで構成されている他は、侵略、戦争、協定を含め、全てのルールを使用します。

準備

フルゲームの通りに準備します。加えて、

- 時代Ⅲの軍事山札からイベントカードを全て抜き出し、よく切って、各プレイヤーに2枚ずつ伏せて配ります。これは各プレイヤーボードの脇に伏せておきます。時代Ⅰが終了するまで、誰もこのカードの中身を覗いてはいけません。
- 残った時代Ⅲイベントカードのうち3枚をめくり、これを全員から見えるところに公開します。
- 時代Ⅲの(イベント以外の)軍事山札から「文化をめぐる戦争」カードを1枚抜き出し、これを先ほどの3枚の隣に、全員から見えるよう公開します。
- 残りの時代Ⅲ軍事カードと全ての時代Ⅲ内政カードを箱にしまします。これらはゲームに使用しません。

戦争

戦争を宣言する場合、手札から戦争カードを1枚出す必要がある点は変わりません。ただし、戦争カードを出した手番プレイヤーは、そのカードではなく、公開されている「文化をめぐる戦争」を行うと宣言しても構いません。この場合、支払う軍事行動数は「文化をめぐる戦争」のものになります。戦争を解決した

ら、出したカードを廃棄します。この「文化をめぐる戦争」への代替という選択肢はいつでも利用可能です。たとえ、他で同じ手段により「文化をめぐる戦争」が行われている最中であってもです。

時代Ⅰの終わり

時代Ⅰが終わったら、自分に配られた時代Ⅲのイベントカード2枚の中身を確認します。各プレイヤーは2枚のうち1枚を伏せて廃棄し、残りの1枚は伏せたまま元の場所に置きます。他のプレイヤーが廃棄したカードやキープしたカードの中身は確認できません。

最終決算

ゲーム終了時に、

- 完成した時代Ⅱの驚異1つにつき、文化点6を得ます。
- めくって公開されている時代Ⅲのイベントを全て処理し、得点します。
- さらに、各プレイヤーがキープしていた時代Ⅲのイベントを全て処理し、得点します。

平和なゲーム

戦争や侵略の無いゲームをお好みなら、平和なゲームを試してみてください。

平和なゲームでは、単純に全ての侵略カード、戦争カード、協定カードを軍事山札から抜き去ります(協定のルールが本当に好きだというなら、協定カードのうち攻撃に関係のない4枚は残しても構いません)。

このゲームにおける軍事的側面は、それでも植民や戦力ベースのイベントにおいては関係してきます。もっと関係させたいなら、以下のルールも入れてください。

戦術

戦術旗

どの文明も戦術旗駒を用いて自分の現行戦術を示すようになりました。(法典2頁「各プレイヤー用の道具」)

戦術を出す

戦術を出す方法は以前の版と同様です。つまり、行動フェイズに、軍事行動数1を支払って出します。出したカードは自分の手元に置き、ここに自分の戦術旗駒を載せます。これを「専有戦術」と呼びます。(法典6頁「戦術カードを1枚出す」)

戦術の普及

戦術が専有されている期間は長くありません。自手番の開始時、政略フェイズの前に、自分の手元にある専有戦術は軍事ボード中央の公知戦術場に移します。以降は、どのプレイヤーもこの戦術を模倣できるようになります。(法典3頁「戦術の普及」)

戦術の模倣

自手番の行動フェイズに、軍事行動数2を支払って、公知戦術場にある戦術をどれでも模倣できます。模倣することにした戦術カードに自分の戦術旗駒を載せ、これが自分の新たな現行戦術であることを示します。1枚の戦術カードに複数の戦術旗駒が載っても問題ありません。戦術を出したり模倣したりできるのは手番にいずれか1回だけです。(法典6頁「戦術の模倣」)

侵略

犠牲の廃止

攻撃側も防衛側も、侵略では軍事ユニットを犠牲にすることができなくなりました。代わりに、防衛側のポジションをあまり悪くすることなく防衛を行うための新しい方法を導入しました。

防衛

防衛側は以前と同様に、防衛用のボーナスカードを使用できます。加えて、防衛側は手札の軍事カードをどれでも伏せて廃棄することで、1枚につき一時的な戦力ボーナス+1を得られます。このとき、出したり廃棄したりできる軍事カードの枚数は、合わせて最大で総軍事行動数までです。(法典4頁「侵略カードの使用」)

戦争

犠牲の廃止

どちらの側も戦争で軍事ユニットを犠牲にすることができなくなりました。元の版ではしばしば、ゲーム終盤に両者が全ての戦力を犠牲にするような激しい衝突が起き、第三者からの攻撃に対して無力になってしまう、という問題がありました。

グローバル・コンフリクト・ルール

時代Ⅰ、時代Ⅱ、時代Ⅲの終わりに、グローバル・コンフリクトが発生します。グローバル・コンフリクトにおいては、各文明は、戦力の最も低い文明との戦力差と同じだけ、文化点を得ます。最弱の文明は何も得点できません。

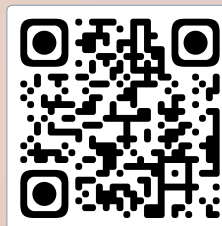
さらなる変形ルール

元の版のルールブックにはもっと多くの変形ルールがありましたし、他にも長年にわたって、プレイヤーが開発してきた変形ルールもあります。ですが、そういったものは極端にしか使われていませんでした。この版を開発するにあたり、我々は修正無しのフルゲームの調整とプレイテストに集中しました。

無論、気に入った変形ルールがあるのでしたら、この版でもそれを試していただけだと思います。

この新版で導入した変更は、我々やテスターが最も好んだものに基いています。ですが貴方が古いルールのいずれかの側面をより好んでいるのであれば(たとえば戦争における犠牲など)、貴方のハウスルールにおいて導入できます。ゲームで楽しむことは、完璧なバランスなどよりも大事なことです。

あるいは、ThroughTheAges.comをチェックしてみてください。良い変形ルールが出てきてプレイヤーにより検証されれば、公式に採用し、そこに掲載します。



www.throughtheages.com