法典

Vlaada Chvátil

THROUGH the AGES

スルー・ジ・エイジズ ― 新たなる文明の物語

このルールブックは、必要なルールを素早く探したいプレイヤーのためのもので、スルー・ジ・エイジズの全ルールが列挙式に記載されています。ゲームを覚えるためのものではありませんので、流れを理解したいプレイヤーはハンドブックを先に読んで下さい。ハンドブックには、貴方が初ゲームで出くわすであろう順番で、ゲームの諸々の概念が、ルールのテーマ的な説明や詳細な例と共に書いてあります。

この冊子の前半には、ゲーム中起きることについて書いてあります。用語や概念についての定義は後半にまとめられていますので、不明な点については随時参照してください。

ゲームの流れ

- ゲームの準備を行います。(2頁「準備」)
- スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。(3頁「手番に行うこと」)
- 各ラウンドは、スタートプレイヤーから順に全員が1回ずつ手番を行うことで構成されます。
  - 最初のラウンドは、第2ラウンド以降とは処理が異なります。(3頁「第1ラウンド」)
  - 注:ほとんどの場合、ラウンド開始時や終了時には何も起きません。
- ゲーム中、時代はA、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、そして最後のⅣへと、徐々に移り変わっていきます。(3頁「時代の終わり」)
  - スタートプレイヤーの手番中に時代Ⅲが終わった場合、そのラウンドがゲームの最終ラウンドになります。
  - それ以外のプレイヤーの手番中に時代Ⅲが終わった場合、現行のラウンドの後、最終ラウンドを行います。
- 最終ラウンドが完了したらゲーム終了です(全員同じ回数だけ手番を行う形になります)。そして最終決算を次の通り行います。
  - 現イベント山札と次イベント山札にある、時代Ⅲのイベントを全て処理します。(7頁「イベントの処理」)
  - ゲーム終了時のボーナス(ビル・ゲイツ)を全て加算します。
  - 文化点の最も高いプレイヤーが勝者となります。
    - 同点の場合は勝利を分かち合います。

準備

ゲームボード

プレイヤーボード以外の各ボードを、テーブルの中央に、使いやすいような配置で並べます。

山札の準備

時代A、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲのそれぞれに、内政と軍事の2種類のカードがあります（背面の図柄で判別できます）。この8種類のカードをそれぞれよく切り、伏せて8つの山札を作ります。

内政山札4つ

軍事山札4つ

- 2人ゲームや3人ゲームでは、ゲームから予め取り除いておく必要のあるカードがあります。
  - 3人ゲームでは、
    - 4 時代Ⅰ、Ⅱ、Ⅲのそれぞれの内政カードの中に3枚ずつ、この4人用マークのついたものがありますので、これを取り除きます。
  - 2人ゲームでは、
    - 3+ 4 時代Ⅰ、Ⅱ、Ⅲのそれぞれの内政カードの中に9枚ずつ、3人以上用マークまたは4人用マークのついたものがありますので、これを取り除きます。
    - 時代Ⅰの軍事カードの中に2枚、時代Ⅱと Ⅲには4枚ずつ、協定カード（握手マークがついています）があります。これを全て取り除きます。

各プレイヤー用の道具

プレイヤーはそれぞれ担当色を決め、その色の道具一揃いを受け取り、配置します。

プレイヤーボード

プレイヤーボードを自分の前に置きます。ここには各自が最初に有している技術6つが描かれています。つまり、戦士、農業、青銅、哲学、宗教、専制です。これらは技術カードとして扱います。

- 青バンクの16マスそれぞれに青色駒を1個置きます。
- 黄バンクの18マスそれぞれに黄色駒を1個置きます。加えて、技術カード上にある計6マスにそれぞれ1個、さらに労働者プールの上にも黄色駒を1個置きます。
- プレイヤーの最初の政体カードである「専制」には、内政の行動数4つと軍事の行動数2つが描かれています。白色駒4個と赤色駒2個をこのカードの脇に置きます（カードには載せません）。

レーティング駒

各プレイヤーに、白色のレーティング駒が4個用意されています。

- 科学力駒を、科学ボード上の科学力表示欄の1のマスに置きます。
- 文化力駒を、文化ボード上の文化力表示欄の0のマスに置きます。
- 軍事力駒を、軍事ボード上の軍事力表示欄の1のマスに置きます。
- 幸福力駒を、自分のプレイヤーボード上の、黄バンク上部の0の場所に置きます。

注：この初期値は初期技術カード上の労働者から算出されています。（10頁「レーティング」「労働者と人口」）

点数駒

- 科学点駒を科学ボード上の科学点トラックの0のマスに置きます。
- 文化点駒を文化ボード上の文化点トラックの0のマスに置きます。

戦術旗駒

戦術旗駒を、軍事ボード上、公知戦術場に置きます。これは、ゲーム開始時には採用している戦術が無いことを意味します。

箱の中

残りの駒は箱の中に入れたままにしておきます。これらを「箱の中」の駒と呼びます。これらはゲーム中に登場することがあります。

イベント山札の準備

- 時代Aの軍事山札をよく切ります。
  - ［参加人数+2］枚だけ取って、中身を見ず伏せたまま、現イベント山札として、軍事ボード下部中央の枠に置きます。
  - 残りの時代Aの軍事カードは中身を見ずに箱に戻します。

スタートプレイヤー

任意の方法でスタートプレイヤーを選びます。スタートプレイヤーはゲームを通じて変わりません。表示のために、使わなかった時代Aの軍事カードのうち1枚を、スタートプレイヤーのプレイヤーボードの下に伏せたまま差し込んでおいても良いでしょう。

第一手番の行動数

- スタートプレイヤーは第一手番に、支払い可能な内政行動数を1だけ受け取ります。自分の政体カード「専制」に1個だけ自分の白色駒を載せる（カードの隣に置いてあった白色駒を、カードの上に置き直す）ことで、これを示します。
- 時計回りに、ひとつ手番が遅くなるごとに1ずつ、第一手番に受け取る内政行動数は増えていきます。各自の「専制」カードに、2/3/4個の白色駒を載せます。
- 第一手番には、軍事行動数はもたらされません。赤色駒は全て、「専制」カードの脇に置いたままにしておきます。

場札の準備

- 時代Aの内政山札を伏せたままよく切ります。
  - ここから13枚めくり、場札ボードに左から1枚ずつ、場札として並べます。
  - 残りは現時代ボードの明るいほうの枠に伏せて置き、現時代の内政山札とします。
- 残りの山札は、ゲーム上の時代が進むまでは登場しませんので、脇によけておきます。

手番の流れ

手番は以下の手順で行います。

- ▷ 手番開始の手続き
  - － 場札の補充
  - － 戦争の解決
  - － 戦術の普及
- ▷ 政略フェイズ
- ▷ 行動フェイズ
- ▷ 手番終了の手続き
  - － 超過軍事カードの廃棄
  - － 暴動判定
  - － 産出フェイズ（暴動時は飛ばす）
  - － 軍事カードを引く
  - － 行動数のリセット

第1ラウンド

第1ラウンドに限り、手番の内容は左記とは異なります。

- ▷ 内政行動数が限定されます。（2頁「第一手番の行動数」）
- ▷ 軍事行動数はゼロです。
- ▷ 手番開始の手続きと政略フェイズを飛ばします。
- ▷ 行動フェイズ中、以下の行動以外は選べません。
  - － 驚異以外の場札を1枚取る
  - － 場札から驚異を1枚取り、未完成の驚異として手元に出す

手番開始の手続き ※第1ラウンドでは行いません。

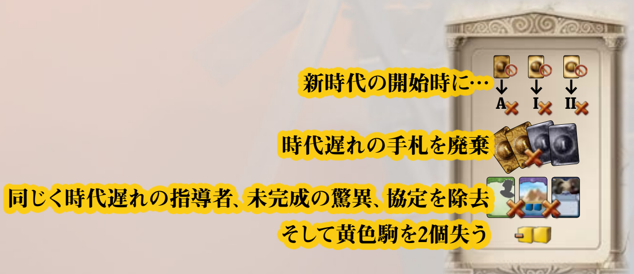
場札の補充

- ▷ まず、場札を左端から何枚か取り除きます。
  - － 2人ゲームの場合は左端3枠に残っているカード
  - － 3人ゲームの場合は左端2枠に残っているカード
  - － 4人ゲームの場合は左端1枠に残っているカード
  - － プレイヤーの降参により参加人数が当初から変わっている場合、現在の参加人数に基いて処理を行います。（4頁「降参」）
- ▷ 残りの場札を全て左側に詰め、空き枠が右側にのみあるようにします。
- ▷ 現時代の内政山札からカードを1枚ずつめくり、空き枠を左から順に全て埋めます（時代Ⅳの山札は無いので、時代Ⅳではこの手順は飛ばします）。

時代の終わり

場札の補充により、時代が終わることがあります。

- ▷ 時代Aは、初めて場札の補充を行ったタイミングで終了します。
  - － 注：これはスタートプレイヤーの二回目の手番で起こります。
  - － 場札の補充の後、時代Aの山札が残っていたら、ゲームから取り除きます。
  - － 時代Ⅰの内政山札と軍事山札をそれぞれ伏せたままよく切って、2種類の山札として現時代ボードに置きます。
  - － 時代Aの内政山札では場札を補充しきれない場合、時代Ⅰの内政山札を使って補充を続けます。
- ▷ 時代Ⅰ、Ⅱ、Ⅲは、現時代の内政山札のうち最後の1枚が場札に並んだときに終了します。次の時代が直ちに始まります。
  - － いま終了した時代よりもさらに古い時代のカード（いま終了した時代のカードではありません）は、「時代遅れ」になります。（8頁「廃棄と手元からの除去」）
    - ・ 全員、時代遅れの手札を全て廃棄します。
    - ・ 出されている時代遅れになった指導者は全て取り除きます。
    - ・ 未完成の驚異のうち時代遅れのものは全て取り除きます。
    - ・ 時代遅れになった協定は全て取り除きます。
    - ・ 注：手元や公知戦術場に出されている他の種類のカード（技術、植民地、完成した驚異、専有戦術および公知戦術、宣言済の戦争）は、時代遅れになってもそこに残ります。
  - － 全員、黄色駒を2個失います（黄バンクの黄色駒を2個取って箱に戻します）。（10頁「青色駒と黄色駒」）
  - － いま始まった時代の内政山札を取って、伏せたまま現時代ボードに置きます。これが現時代の内政山札となります。
    - ・ 場札に空き枠があるなら、補充を続けます。
    - ・ 時代Ⅳが始まったら、もう内政山札は無いので、空き枠はそのままになります。
  - － 終わった時代の軍事山札を現時代ボードから取り除き、中身を見ずに箱に戻します。いま始まった時代の軍事山札を取って、伏せたまま現時代ボードに置きます。
    - ・ 時代Ⅳが始まったら、もう軍事山札は無いので、時代Ⅳでは軍事カードを引くことはできなくなります。
  - － 時代Ⅳはゲーム終了の時代です。時代Ⅳが始まると き、どのラウンドでゲーム終了となるか決まります。
    - ・ スタートプレイヤーの手番中に時代Ⅳが始まった場合、現ラウンドの終了をもってゲーム終了となります。
    - ・ それ以外のプレイヤーの手番中に時代Ⅳが始まった場合、次のラウンドの終了まで行い、そこでゲーム終了となります。



戦争の解決

戦争カードが自分の手元に出されていないなら、この手順は飛ばします。しかし戦争が自分の手元に出されているなら、その戦争は終結し結果が明らかになります。（4頁「戦争の宣言」）

- ▷ 自分の戦力と、その戦争の標的の戦力を比較します。（10頁「軍事力」）
  - － 攻撃時に戦力にボーナスがつくようなカード（国境開放協約）を出している場合は、このボーナスも勘定に入れます。
- ▷ 片方のプレイヤーの戦力がもう片方よりも高い場合、戦力が高いほうを「戦勝者」、低いほうを「敗れた文明」と呼びます。両者の戦力の差を「戦力差」と呼びます。そして、当該の戦争カードの指示に従います。
  - － 戦勝者が「特殊技術を奪う」とある場合（技術をめぐる戦争）、戦勝者は敗れた文明の手元に出されているカードを自分の手元に移します。（9頁「特殊技術」）
    - ・ 戦勝者自身が既に手元に出している、または手札に持っているのと同じカード名の特殊技術は奪えません。
    - ・ 自分の手元に出しているのと同じ系統の特殊技術を奪う場合、高いレベルのほうのカード1枚を手元に残し、もう一方は取り除きます。（8頁「カードのレベル」）
- ▷ 戦力が同点の場合、戦争は特段何も引き起こさず終了します。
- ▷ いずれにせよ、解決した戦争カードは取り除きます。

注：どちらの側も、軍事ボーナスカードを戦争における戦力補強のために使うことはできません。（9頁「軍事ボーナスカード」）

戦術の普及

自分の手元に専有戦術を出している場合、必ずこのタイミングで、その専有戦術を公知のものにしなければいけません。（6頁「戦術カードを1枚出す」）

- ▷ その戦術カードを、軍事ボード上、公知戦術場に移します。（6頁「戦術を模倣する」）
  - － 公知戦術場に置ける戦術カードの枚数に上限はありません。
  - － 既に同じカードが公知戦術場にある場合、そのカードの上に重ねます。
  - － 注：戦術カードに載っていた戦術旗駒はカードの上に留まります。つまり、そのカードが各文明の現行戦術であることには変わりありません。

政略フェイズ ※第1ラウンドでは行いません。

手番の政略フェイズには、下記の政略行動から1つまで行えます。

- ▷ イベントの仕込みと発生
- ▷ 侵略カードの使用
- ▷ 戦争の宣言（最終ラウンドでは実施不可）
- ▷ 協定の提案（2人ゲームでは実施不可）
- ▷ 協定の破棄（2人ゲームでは実施不可）
- ▷ 降参（時代Ⅳでは実施不可）

政略行動に用いられる軍事カードには、王冠マークが左上隅に描かれています。

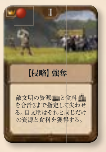
イベントの仕込みと発生

「イベント」とは、右上隅に文化マークがついた緑色の軍事カードです。イベントを仕込む場合、下記の手順で行います。

- ▷ 手持ちのイベントカードを1枚伏せて、軍事ボード左下隅の、次イベント山札の一番上に載せます（次イベント山札の枠が空いている場合、その空き枠に1枚目の山札として置きます）。
- ▷ そのカードのレベルと同じ値だけ文化点を得ます。（8頁「カードのレベル」）
- ▷ さらに、現イベント山札の一番上のカードをめくり、その効果を適用します。めくったイベントが領土だった場合、植民の処理を行います（7頁「イベント」）。
- ▷ めくったのが現イベント山札の最後の1枚だった場合は以下を行います。
  - − 次イベント山札をよく切った後、伏せたまま時代順（早い時代のカードが上、遅い時代のカードが下）になるように積み直します。
  - − 次イベント山札を現イベント山札枠に置きます。以降、これが現イベント山札になります。

注：自分がいま仕込んだイベントは、後でめくられ処理されることになります。

侵略カードの使用



「侵略」とは、茶色の軍事カードで、カード名が【侵略】で始まっています。これを使う場合、以下の手順で行います。

- ▷ 手札から侵略カードを1枚選んで公開します。
- ▷ そのカードの王冠マークの右に描かれているだけ、軍事行動数を支払います。（10頁「行動数の表示と支払い」）
- ▷ 侵略の標的とする他プレイヤーを1人宣言します。そのプレイヤーが「敵文明」となります。
  - − 「互いを攻撃できない」指定のある協定（朝貢、平和条約、主権放棄）を結んでいる相手を敵文明として宣言することはできません。
  - − 戦力が自分以上であるプレイヤーを侵略の標的にはできません。（10頁「軍事力」）
    - ・ 他プレイヤーを攻撃する際にかかる戦力ボーナス（国境開放協約）に気をつけてください。
    - ・ 攻撃を行ったら終了してしまうような協定（防衛保証）から得られる戦力ボーナスは勘定に含めません。
- ▷ 自分と敵文明が、「攻撃を行ったら終了する」と記された協定（防衛保証）を結んでいた場合、これを取り除きます。
- ▷ 敵文明は、一時的戦力ボーナスを加えて合計戦力で並ぶまたは上回ることにより、侵略を防げます。
  - − 敵文明は軍事ボーナスカードを使えます。カードの上半分に書かれた「防衛ボーナス」が戦力に足されます（使ったカードは廃棄します）。（9頁「軍事ボーナスカード」11頁「軍事カード」）
  - − 敵文明は、手札にある任意の軍事カードを伏せて廃棄することで、廃棄した1枚につき戦力に+1のボーナスを受けられます。
  - − 上限枚数：敵文明がこれらのボーナスに充てられるカードの枚数は（軍事ボーナスカードの使用と軍事カードの廃棄を合わせて）敵文明の総軍事行動数までです。（10頁「総内政行動数と総軍事行動数」）
- ▷ 敵文明の戦力が自文明以上になったら、侵略は不成功となります。特段の効果なく、使った侵略カードを廃棄します。
- ▷ 自文明の戦力以上になるまで敵文明が軍事ボーナスをつけられない、またはつけたくない場合、敵文明はカードの使用も廃棄も一切行いません。侵略は成功します。
  - − 侵略カードの効果を適用します。
    - ・ 効果に「都市建築物の建設費用」と書かれている場合、技術カードに記された費用を一切の修正なしで当てはめます。
  - − その侵略カードを廃棄します。

戦争の宣言

「戦争」とは、灰色の軍事カードで、カード名が「戦争」で終わっています。戦争を宣言する場合、以下の手順で行います。

- ▷ 手札から戦争カードを1枚選んで公開します。
- ▷ そのカードの王冠マークの右に描かれているだけ、軍事行動数を支払います。
- ▷ 戦争の標的とする他プレイヤーを1人宣言します。そのプレイヤーが「敵文明」となります。
  - − 「互いを攻撃できない」指定のある協定（朝貢、平和条約、主権放棄）を結んでいる相手を敵文明として宣言することはできません。
- ▷ 自分と敵文明が、「攻撃を行ったら終了する」と記された協定（防衛保証）を結んでいた場合、これを取り除きます。
- ▷ この戦争カードは自分の手元に、カード上辺を敵文明に向ける形で出します。
- ▷ 戦争の解決は、自分の次手番の開始時に行います。（3頁「戦争の解決」）
- ▷ 制限：最終ラウンドには戦争は宣言できません。

協定の提案

「協定」とは、青色の軍事カードで、カード名の上に握手マークが描かれています。2人ゲームには協定はありません。協定を提案する場合、以下の手順で行います。

- ▷ 手札から協定カードを1枚選んで公開します。
- ▷ 協定の対象となる他プレイヤーを1人宣言します。
- ▷ その協定カードの左右にA、Bと記されている場合、自分と対象のどちらがAでどちらがBなのかも合わせて宣言します。

続いて、指名された対象プレイヤーはこの提案を受け入れるか拒絶するか決め、宣言します。

- ▷ 対象プレイヤーが提案を受け入れた場合、この協定は有効になります。
  - − 自分の手元に他の協定が出ている場合、その協定を直ちに取り除きます。その協定が誰を対象とするものであっても関係ありません。
    - ・ 注：他のプレイヤーの手元に出されている協定は取り除かれません。
  - − 新たに受け入れられた協定カードは、自分の手元に出します。この時、対応する辺（AまたはB。ABが無いカードならどちらの長辺でも）を対象に向けます。
  - − 新たな協定は直ちに効力を発揮します。
    - ・ 注：「互いを攻撃できない」指定のある協定（朝貢、平和条約、主権放棄）が効力を発揮した場合も、宣言済みの戦争は依然有効です。
- ▷ 対象プレイヤーが提案を拒絶した場合、その協定カードは手札に戻します。ただし、政略フェイズの行動は実施したという扱いになります。

協定の破棄

この行動により、自分が参画している協定をひとつ破棄できます。なお、他の政略行動の中には、副作用として協定の破棄をもたらすものがあります。協定を破棄する場合、以下の手順で行います。

- ▷ 自分が参画している協定カードを1枚選びます。自分の手元だけでなく、他プレイヤーの手元に出されているものも選べます。
- ▷ その協定カードを取り除きます。これにより、協定は無効化され、両者に効力を及ぼさなくなります。

降参

政略行動として、プレイヤーは降参を宣言できます。

- ▷ 降参を宣言したプレイヤーは負けとなり、ゲームから抜けます。
- ▷ 手札を全て廃棄し、手元に出ている全てのカードを取り除きます。他プレイヤーの手元にある協定に参画している場合、その協定カードもそのプレイヤーの手元から取り除きます。
- ▷ 自文明に対して戦争が宣言されている場合、戦争を宣言した側のプレイヤーはその戦争カードを取り除き、代わりに文化点7を得ます。
- ▷ 残ったプレイヤーが1人しかいなくなった場合、その残ったプレイヤーがゲームの勝者となります。
- ▷ まだ2人以上残っている場合、降参したプレイヤー抜きでゲームを続行します。
  - − 現時代の山札については変更はありません。この時代が終わるまで、この山札でゲームを続けます。
  - − 時代Ⅱまたは時代Ⅲに切り替わるときに、新時代用の山札を、現在の参加人数向けに調整します。（2頁「山札の準備」）
  - − 2人だけが残った場合、イベントの処理の際は2人用のルールを用います。（7頁「イベントの処理」）
- ▷ 例外：時代Ⅳでは降参できません。

行動フェイズ

行動フェイズにおいては、内政と軍事の行動数を費やして、以下の行動を、順番・組み合わせ・回数共、自由に行えます（一部例外があります）。

- 各プレイヤーの最初の手番においては、「驚異以外の場札を1枚取る」「場札から驚異を1枚取り、未完成の驚異として手元に出す」しか選べません。
- 書かれた全ての手順や消費が行えないならば、その行動を選んではいけません。
- 支払い可能な内政行動数や軍事行動数を残したまま手番の行動フェイズを終えても構いません。
- 行動の後、随時レーティング等を再集計します。（10頁「レーティング」）

カードの効果として行動の機会が生じる場合があります。この場合、

- カードに明記されていない限り、行動数の支払いは不要です。（本頁「革命の宣言」を除く）
- 他の費用（通常は食料、資源または科学点）については、カードに無料と明記されていない限り、支払う必要があります。

驚異以外の場札を1枚取る

- 場札のうち、驚異以外のカードを1枚取ります。
- 取る場札が置かれている枠の下端に示されている○の数（1～3）だけ内政行動数を支払います。
- 取った場札を自分の手札に入れます。
- 制限：
  - 手札にある内政カードの枚数が自分の総内政行動数以上である場合、この行動は選べません。
  - 既に手札にある、または自分の手元に出している のと同名の技術カードは取れません。
  - 同じ時代に属する指導者カードはゲームを通じて1枚しか取れません。（9頁「指導者」）

場札から驚異を1枚取り、未完成の驚異として手元に出す

「驚異」とは、紫色の内政カードです。（9頁「驚異」）

- 場札に並んだ驚異を1枚選んで取ります。
- 取る驚異が置かれている枠の下端に示されている○の数（1～3）だけ内政行動数を支払います。加えて、自分の手元にある完成した驚異1つにつき内政行動数1を支払います。（イベント「歳月による荒廃」で廃墟となった驚異も、ここでは完成した驚異に数えます）
- 取った驚異は直ちに、90度寝かせた形で手元に出します。これにより、このカードが未完成の驚異であることを示します。
- 制限：未完成の驚異が手元にある場合、この行動は選べません。
- 注：手札が上限に達していても、場札から驚異を取ることは可能です。
- 注：驚異は完成するまでは効力を発揮しません。

人口の増加

- 内政行動数1を支払います。
- 自分の黄バンクを確認します。黄色駒が置かれているうち最も右側にある枠の下部に記されているぶんだけ、食料を支払います。（11頁「食料と資源」）
- 黄バンク上の一番右にある黄色駒を1個取り、労働者プールに移します。これで、その黄色駒は「未使用の労働者」になります。（10頁「労働者と人口」）
- 注：黄バンクに黄色駒が全く無い場合、人口の増加は行えません。

農地、鉱山、都市建築物を1つ建設する

- 内政行動数1を支払います。
- 自分の手元に出してある農地カード、鉱山カード、都市建築物カードから1枚選びます。
- 選んだカードに記されているだけの資源を費用として支払います。（11頁「食料と資源」）
  - 注：建設系🏛の特殊技術によって費用を低減できるのは、都市建築物を建設するときだけです。
- 未使用の労働者（黄色駒）をひとつ取って、選んだカードに載せます。（10頁「労働者と人口」）
- 制限：自分の政体カードの右下隅に、都市建築物の系統あたりの保有上限が書いてあります。保有数が既に上限に達している系統の都市建築物はそれ以上建設できません。（9頁「都市建築物技術」）

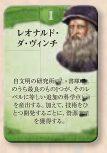
農地、鉱山、都市建築物を1つ改良する

- 内政行動数1を支払います。
- 手元の農地、鉱山、都市建築物カードに載っている労働者から1つ選びます。（9頁「農地技術と鉱山技術」「都市建築物技術」）
- その労働者が載っているのと同系統かつより高レベルのカードを1枚選びます。（8頁「カードのレベル」）
- 選んだ労働者を、選んだカードに載せ替えます。
- 移動元と移動先のカードの資源費用の差額を支払います。（11頁「食料と資源」「内政カード」）
  - これらのカードの資源費用に修正がかかっている場合（肥沃な土地、都市成長、石工技術、建築術、J.S.バッハ、工学、文明の発展）、修正を適用してから差額を計算します。

農地、鉱山、都市建築物を1つ破壊する

- 内政行動数1を支払います。
- 手元の農地、鉱山、都市建築物カードに載っている労働者から1つ選びます。（9頁「農地技術と鉱山技術」「都市建築物技術」）
- 選んだ労働者を自分の労働者プールに戻します（これは「未使用の労働者」になります）。

指導者を1枚出す



「指導者」は緑色の内政カードで、右上に肖像が描いてあります。

- 内政行動数1を支払います。
- 手札から指導者を1枚選びます。
- 選んだ指導者を手元に出します。
- 既に自分の手元に指導者が出ている場合、これを置き換えます。
  - 古いほうの指導者は取り除きます。
  - 置き換えに際しては、内政行動数1が払い戻されます。（10頁「行動数の表示と支払い」）
- 新たな指導者の効果は直ちに適用されます。

驚異を1段階建設する

- この行動を選べるのは、未完成の驚異が自分の手元に出ているときだけです。
- 内政行動数1を支払います。
- カードに記載された建設費用の列で、まだ駒で覆われていない数字のうち左端のものが、現段階の建設にかかる費用です。その数字ぶんだけ資源を支払います。（11頁「食料と資源」「内政カード」）
- 自分の青バンクの、一番右にある青色駒を1個取ってこの数字に載せ、覆います。（10頁「青色駒と黄色駒」）
  - 青バンクに青色駒が無い場合は、自分の技術カードに載っているいずれかの青色駒を取ってこれに充てます。
- 建設費用の全段階の数字が駒で覆われたとき、その驚異は完成します。
  - 完成した驚異に載っている青色駒は全て、自分の青バンクに戻します。
  - このカードを起こし、正立させます。これにより、完成した驚異であることが示されます。
  - 完成した驚異の効果は直ちに適用されます。
- 一部のカード（建設系の特殊技術）の効果により、1回の行動で驚異を複数段階建設できる場合も、手順は変わりません。建設したい複数段階の合計費用を一度に支払い、それらの数字を青色駒で覆います。

技術を1つ開発する

技術カード（青、灰、赤、橙、茶の内政カード）には開発費用として必要な科学点が左上隅に記してあります。（9頁「手元の技術カード」）

- 内政行動数1を支払います。
- 自分の手札から技術カードを1枚選びます。
- 選んだカード左上隅に記された科学費用のぶんだけ科学点を支払います。（11頁「科学点と文化点」「内政カード」）
  - 選んだ技術が政体カードの場合、記されているうち高いほうの科学点を支払います。
- 選んだカードを自分の手元に出します。
  - 既に同系統の特殊技術カードが自分の手元に出ている場合、レベルの高いほうだけが手元に残ります。
    - 大抵は、古いカードが手元から取り除かれ、新しいカードに置き換えられます。
    - 稀に、いま出したカードのほうが取り除かれることがあります。これも「技術を開発した」ものとみなされます（アインシュタインのように、技術を開発する行為自体に意味がある場合があります）。
  - 選んだ技術が政体カードの場合、古い政体は新しいものに置き換えられます。新しい政体カードを古いものの上に重ねます。
- 特殊技術や政体の効果は直ちに適用されます。

革命の宣言

革命の宣言は、技術カードの一種である政体を開発するための特殊な方法です。

- 自分の手札から政体カードを1枚選びます。
- 自分の総内政行動数に等しいだけ、内政行動数を支払います。
  - イベント（文明の発展）により技術開発を行う場合、必要なだけの内政行動数を支払えるなら、（技術開発の方法として）革命を宣言しても構いません。
  - アクションカード（ブレークスルー）による技術開発でも革命を宣言できます。この場合、アクションカードを使う際の行動数の支払いは不要です。
  - 注：通常、革命の宣言には自分の内政行動数が全て支払える状態である必要があります。
- 選んだ政体カードに記されている費用のうち、低いほうの科学点を支払います。
- 選んだ政体カードを手元に出します。古い政体は新しいものに置き換えられます。新しい政体カードを古いものの上に重ねます。元の政体カードに載っていた駒は新しい政体カードに載せます。
- 新たな政体の効果は直ちに適用されます。
  - 総内政行動数が増える場合、増えた白色駒は政体カードの脇に置きます。この手番には内政行動数は増えません。増えた赤色駒は政体カードに載せ、直ちに使用可能となります。（10頁「総行動数が変わったら」）
- 技術の開発によって引き起こされる効果を持つカード（ダ・ヴィンチ、ニュートン、アインシュタイン）も、このタイミングで効果を処理します（ニュートンの場合、支払い可能な内政行動数1が革命後に戻ってくることになります）。

アクションカードを1枚使う

アクションカードは黄色の内政カードです。

- ▷ 内政行動数1を支払います。
- ▷ 自分の手札からアクションカードを1枚選びます。ただし、この行動フェイズで取ったばかりのカードは選べません。
- ▷ 選んだカードを公開し、効果を適用します。
  - カードの効果によって他の行動を実施する場合、その行動に本来必要な行動数を支払う必要はありませんが、それ以外の点では通常のルールに従ってその行動を実施します。
    - カードの効果により費用がゼロ未満になる場合、費用ゼロとして扱います。
    - カードに「技術を1つ開発する」とある場合、革命の宣言も行えます。この場合、そのアクションカードを使うための内政行動数1の支払いは不要で、代わりに革命の宣言に必要となる総内政行動数の支払いを行います。(5頁「革命の宣言」)
    - カードに「驚異を1段階建設する」とある場合、建設は1段階ぶんしか行えません。手元に出している他のカードが、内政行動1回で驚異を複数段階建設できる、という効果を持っていたとしてもです。
    - 書かれた全ての手順や支払いが行えないならば、そのカードは使用できません。
  - カードにより「この手番限りの」何かがもたらされる場合、このボーナスはレーティング等の表示は行わず、またゲーム用具により物理的実体として示されることもありません。(10頁「諸元」)
    - 注:ここでもたらされた軍事行動数は、手番終了時の手続きで支払えます(本頁「軍事カードを引く」)。
- ▷ 使ったアクションカードは、効果の適用後、廃棄します。

軍事ユニットを1つ建設する

- ▷ 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を1枚選びます。(9頁「軍事ユニット技術」)
- ▷ 選んだカードの資源費用を支払います。(11頁「食料と資源」「内政カード」)
- ▷ 自分の未使用の労働者を1つ、選んだカードに載せます。(10頁「労働者と人口」)

軍事ユニットを1つ改良する

- ▷ 軍事行動数1を支払います。
- ▷ 手元の軍事ユニットカードに載っている労働者から1つ選びます。(9頁「軍事ユニット技術」)
- ▷ その労働者が載っているのと同系統かつより高レベルのカードを1枚選びます。(8頁「カードのレベル」)
- ▷ 選んだ労働者を、選んだカードに載せ替えます。
- ▷ 移動元と移動先のカードの資源費用の差額を支払います。(11頁「食料と資源」「内政カード」)
  - これらのカードの資源費用に修正がかかっている場合、修正を適用してから差額を計算します。

軍事ユニットを1つ解体する

- ▷ 軍事行動数1を支払います。
- ▷ 手元の軍事ユニットカードに載っている労働者から1つ選びます。(9頁「軍事ユニット技術」)
- ▷ 選んだ労働者を自分の労働者プールに戻します(これは「未使用の労働者」になります)。

戦術カードを1枚出す

「戦術」は、赤色の軍事カードで、下半分に軍事ユニットのマークが複数描かれています。(9頁「戦術カード」11頁「軍事カード」)

- ▷ 軍事行動数1を支払います。
- ▷ 自分の手札から戦術カードを1枚選びます。
- ▷ 選んだカードを自分の手元に出し、これが自分の専有戦術であることを示します。
- ▷ 出したカードに自分の戦術旗駒を載せます。これで、いま出したカードが自分の現行戦術となります。
- ▷ 制限:戦術カードを出したり模倣したりできるのは、手番にいずれか一回のみです。

戦術を模倣する

- ▷ 公知戦術場に出ている戦術カードから1枚選びます。(9頁「戦術カード」)
- ▷ 軍事行動数2を支払います。
- ▷ 選んだカードに自分の戦術旗駒を載せます。これで、いま選んだカードが自分の現行戦術となります。
- ▷ 公知戦術場にある戦術カードに載せられる戦術旗駒の数に上限はありません。
- ▷ 制限:戦術カードを出したり模倣したりできるのは、手番にいずれか一回のみです。

手番終了の手続き

手番プレイヤーが行動フェイズの終了を宣言したら、以下の順番で手番終了の手続きを実施します。

このうちプレイヤーの意思決定が入るのは、主に最初の手続きです。手番プレイヤーが軍事カードの廃棄まで終えたら、ゲームの流れを良くするため、次のプレイヤーは手番を始めてしまって構いません。

超過軍事カードの廃棄

- ▷ 手札の軍事カードの枚数が、自分の総軍事行動数を超えている場合、超過しているだけの軍事カードを選び、これを伏せて廃棄します。(8頁「廃棄と手元からの除去」)

暴動判定

- ▷ 自分のところにいる不満を持った労働者の数が自分の未使用の労働者よりも多い場合、暴動が発生します。暴動が起こった手番では、産出フェイズが飛ばされます。(10頁「不満を持った労働者」)

産出フェイズ

暴動が起きなかったら、以下の順に処理を行います。

- ▷ **科学点と文化点を得る**

(10頁「科学力」「文化力」11頁「科学点と文化点」)
  - 自分の科学力の値と同じだけ、科学点を得ます。
  - 自分の文化力の値と同じだけ、文化点を得ます。
- ▷ **腐敗**
  - 青バンク上、各ブロックの左端のマス内には、負数が書いてあります。
    - 青色駒で覆われていない負数のマスのうち最も左側のマスに書かれた数字が、自らの腐敗度を表します。
    - 負数のマスが全て青色駒で覆われている場合、腐敗度はゼロです。
  - 自らの腐敗度と同じだけ、資源を失います。(11頁「食料や資源の喪失」)
  - 資源を全て失ってもまだ腐敗度に足りない場合は、足りないぶんだけ食料を失います。
- ▷ **食料産出**
  - 自分の農地系🌾技術カードに載った労働者1つにつき青色駒を1個、青バンクから取ってそのカードに載せます。(11頁「食料や資源の獲得」)
    - 青色駒が足りない場合、高レベルのカードから順に、載せられるだけ載せます。(8頁「カードのレベル」)
- ▷ **食料消費**
  - 黄バンク上、各ブロックの左端のマスには、負数が書いてあります。
    - 黄色駒で覆われていない負数のマスのうち最も左側のマスに書かれた数字が、食料消費量を表します。
    - 負数のマスが全て黄色駒で覆われている場合、食料消費量はゼロです。
  - 食料消費量と同じだけ、食料を失います。(11頁「食料や資源の喪失」)
  - 食料を全て失ってもまだ消費量に足りない場合は、足りない食料1につき文化点4を減点します。
- ▷ **資源産出**
  - 自分の鉱山系⚒技術カードに載った労働者1つにつき青色駒を1個、自分の青バンクから取ってそのカードに載せます。
    - 青色駒が足りない場合、高レベルのカードから順に、載せられるだけ載せます。

軍事カードを引く

- ▷ 残っている軍事行動数1につき1枚、現時代の軍事山札からカードを引いて手札に入れられます。
  - 制限:このとき引ける軍事カードは最大3枚です。
  - 時代Ⅳでは軍事山札が無いので、軍事カードは引けません。
  - 注:第1ラウンドでは支払い可能な軍事行動数が無いので、軍事カードは引けません。
- ▷ 軍事山札の最後の1枚を引いたら、現時代の軍事カード廃棄場に置かれたカードをよく切り、現時代ボードに積んで新たな山札とします。(8頁「廃棄と手元からの除去」)
  - 山札を作り直した後、まだ軍事カードが引けるなら改めて引きます。

行動数のリセット

- ▷ 手持ちの白色駒と赤色駒を全て、自分の政体カードに載せます。これで、内政行動数と軍事行動数が全て再び支払い可能となります。イベント次第で、次に自手番が回ってくる前に、これらの行動数をいくつか支払うことになる場合があります。

イベントカードは緑色の軍事カードで、プレイヤーの政略行動として手札から次イベント山札に置かれ、またこのとき現イベント山札から1枚めくられ処理されます。イベントの中には、新領土発見を意味するものがあり、このようなイベントカードはカード名が「領土」で終わっています。それ以外のイベントの効果はカードに記載されています。（4頁「イベントの仕込みと発生」）

- イベントカードがめくられたら、その記述に従います。
- めくられたカードが領土だった場合は、植民の処理を行います。

イベントの処理

カードの文章に従います。

- 複数のプレイヤーが意思決定を行う必要がある場合、そのイベントを引き起こしたプレイヤーから時計回りの順で行います。
- カードがプレイヤーのレーティング等の諸元を比較するものだった場合、同点については以下のように順位を判定します。
  - 同値の中では、手番プレイヤーが最も大きな値、そこから時計回りで近い人がその次、という順に大きな値を持っているものとみなします。
    - 注：大きいことが不利になるイベントもあります（テロリズムや蛮族など）。
  - ゲーム終了時に処理されるイベントの場合、同点の判定においては、スタートプレイヤーを手番プレイヤーとみなします。（1頁「ゲームの流れ」）
  - ただし、「～全文明は」と明記されている場合（入植、騒乱）、同値の間での順位の判定は行いません。
- **2人ゲーム用特別ルール：**カードに「上位（下位）2文明」という意味の記述がある場合、これを2文明ではなく1文明と読み替えます。例えば「戦力上位の2文明は」とあった場合、「戦力の最も高い文明は」と読み替えます。
- イベントの効果により、行動フェイズで選べる行動の権利がプレイヤーに与えられる場合、カードに特記されていない限りは行動数を支払う必要はありませんが、その他の点では通常のルールに従います。（5-6頁「行動フェイズ」）
  - 例外：カードに「技術を1つ開発する」とある場合、プレイヤーは革命の宣言も行えますが、この場合は革命により内政行動数を全て支払います。（5頁「革命の宣言」）
- 効果を適用したら、そのイベントカードは処理済イベント置場に移します。軍事カード廃棄場には移しません。従って、このイベントが再び出てくることはありません。（8頁「廃棄と手元からの除去」）

植民

イベントが領土の発見だった場合、この領土を獲得できる可能性が全員にあります。誰が最も大規模な軍勢を投入してこの領土に植民するか、競りで決めます。

- 新領土をめくったプレイヤーから時計回りの順番で、競り値を宣言していきます。
  - 自分の順番が回ってきたら、競り値を宣言するか、または降りを宣言します。降りたプレイヤーには、この競りの間、順番は回ってきません。
  - 誰も競り値をつけなかったら、この新領土カードは処理済イベント置場に移され、競りは終了します。
  - 誰かが競り値をつけた場合、1人を除く全員が降りるまで、競りを続けます。最後まで残ったプレイヤーが競りの勝者となり、必ずこの領土への植民を行います。
- 宣言する競り値は自然数であり、また既に宣言された競り値よりも大きな値でなければいけません。
  - 自分が実際に投入できるよりも大きい数の宣言はできません。
- 競りの勝者は、競り値以上の規模の派遣軍を編成し、投入せねばなりません。
  - このプレイヤーは、軍事ユニットを1つ以上投入します。投入したユニットの戦力が、派遣軍の規模の基本値となります。（9頁「軍事ユニット技術」11頁「内政カード」）
  - 投入する軍事ユニットのうち、そのプレイヤーの現行戦術に記された形の組になるものは、その1組につき、現行戦術に記されただけの戦力を派遣軍の値に加えられます。（9頁「戦術カード」11頁「軍事カード」）
    - 軍事力の集計時にどのように現行戦術を適用したかは、ここでは関係ありません。
  - 手元に出しているカードの植民修正も、派遣軍の規模に加算します。（10頁「植民修正」）
  - 手札から軍事ボーナスカードを何枚でも使い、そのカードの下半分に書かれた植民ボーナスを派遣軍の規模に加えられます。（11頁「軍事カード」）
  - 注：植民修正とボーナスだけでは派遣軍を編成できません。少なくとも軍事ユニットを1つ投入しなければいけません。
  - 注：文明の軍事力に修正を与えるようなカード（アレキサンダーやナポレオンなど）の修正は派遣軍には適用されません。
- プレイヤーが派遣軍の編成を完了したら、以下を行います。
  - 派遣軍として投入したユニットは帰ってきません。それらの黄色駒は自分の黄バンクに戻されます。
  - 使った軍事ボーナスカードは全て廃棄します。
- 競りの勝者はその領土カードを取り、自分の手元に出します。以降、これをそのプレイヤーの植民地として扱います。
  - 勝者のレーティング（特に以下）を再集計します。（10頁「レーティング」）
    - 新植民地の下端に永続効果として記されたもの。
    - 軍事力（軍事ユニットが減っているため）。
  - 加えて直ちに、カードの中央部に記された即時効果を適用します。
    - 資源を記された数だけ獲得します。
    - 食料を記された数だけ獲得します。
    - 科学点を記された数だけ得ます。
    - 文化点を記された数だけ得ます。
    - 人口を描かれた数だけ獲得します。（10頁「労働者と人口」）
    - 軍事カードを描かれた数だけ現時代の軍事山札から引きます。この時、手札の上限は無視します。時代Ⅳでは何も引けません。
  - 注：処理の順番は重要です。永続効果により黄色駒や青色駒が増え、それによってプレイヤーが即時効果を得られるようになる場合があります。

プレイヤーの文明

カード

以下はカードを引き、使い、出し、廃棄し、取り除くこと一般に適用されるルールです。以降の頁で、各種カードの基本的な機能について説明します。

カードのレベル

時代Aのカードはレベル0、時代Ⅰならレベル1、時代Ⅱはレベル2、時代Ⅲはレベル3です。

軍事ユニット、農地、鉱山、都市建築物のレベルは、その駒が載っているカードのレベルと同じです。（9頁「手元の技術カード」）

カードの効果の中に、「～のうち最良のもの」という記述がある場合、これは指定された種類の全労働者のうち最もレベルの高いもの、という意味です。

手札

手札として内政カードと軍事カードの両方を持っておけます。

内政カード

内政カードは場札から取ってくるものです。（5頁「驚異以外の場札を1枚取る」）

伏せられた内政カードを取ってくることはないので、プレイヤーの合意により、手札の内政カードを常に公開して遊ぶことにしても構いません。

自分の総内政行動数が、手札に持っておける内政カードの上限枚数になります。上限に達している場合、いかなる手段によっても、内政カードをさらに手札に加えることはできません。ですが、何らかの理由によって手札の上限を超えても、超過したぶんを廃棄する必要はありません。（10頁「行動数」）

軍事カード

軍事カードは現時代の軍事山札から、伏せたまま引いてくるものです。他のプレイヤーは、カードが引かれる時点ではその内容を知ることができません。

自分の総軍事行動数が、手札に持っておける軍事カードの上限枚数になります。上限を超えてカードを引くこともできますが、超過したぶんは手番終了の手続きで廃棄します。（6頁「超過軍事カードの廃棄」）

出されたカード

「出された」カードというのは、テーブル上、プレイヤーの手元に文明の一部として置かれた、または公知戦術場にある、内容が明らかなカードのことを指します。

その他のカード（手札、廃棄場のカード、山札、場札等）は、出されたカードと見なしません。また、現在の政体の下にある古い政体も出されたカードとは見なしません。

指導者や植民地や驚異や技術の効果についてルールに言及がある場合、明記されていない限り、出されているものを指しています。

廃棄と手元からの除去

「廃棄」は手札からカードを捨てることを指します。「除去」「取り除く」は、手元に出されたカードを捨てることを指します。いずれの捨て方でも、カードは同じ所に行きます。

捨てた内政カードはもうゲームには再登場しないので、脇にひとまとめにしておきます。

捨てた軍事カードは、時代別に廃棄場を作り、そこに伏せて置きます。廃棄した軍事カードの内容は、他のプレイヤーにはわからないままです。

現時代の軍事山札が尽きたら、現時代の軍事カード廃棄場のカードを伏せたままよく切って、新たに現時代の軍事山札とします。

注：処理されたイベントカードは軍事カード廃棄場ではなく処理済イベント置場に行きます。

プレイヤーの手元

推奨の手元の配置

手元の技術カード

自分の手元に出すカードのほとんどは技術カードで、以下のものがあります。（11頁「内政カード」）

- ▷ 左上隅に科学費用が記された全ての内政カード。
- ▷ プレイヤーボードに印刷された最初の技術群。これらは、あらゆる意味で、手元に出されたカードとみなします。

技術の系統は、カードの右上隅のマークで示されます。

農地技術と鉱山技術

農地
鉱山

これらは食料や資源を産出・備蓄する農地や鉱山の建設を可能にするカードです。

農地と鉱山：手元に出された農地技術カードに載った労働者（黄色駒）ひとつひとつが、同時に、そのレベルの農地1つとして扱われ、同じく鉱山技術カード上の労働者ひとつひとつが、そのレベルの鉱山1つとして扱われます。持てる農地や鉱山（置ける黄色駒）の数に上限はありません。（8頁「カードのレベル」）

農地や鉱山はレーティングには影響しません。産出フェイズにおいて、個々の農地が食料、個々の鉱山が資源を産出します。（6頁「産出フェイズ」）

農地技術は食料の、鉱山技術は資源の備蓄の機能も持ちます。カードに載った青色駒ひとつひとつが、載ったカードの下端に記された数の食料や資源を表します。1枚のカードに載せておける青色駒の数に上限はありません。（11頁「食料と資源」）

注：食料や資源の備蓄は、そのカードに労働者が載っていなくても可能です。

都市建築物技術

研究所
寺院
書庫
劇場
アリーナ

これらは都市建築物の建設を可能にするカードです。

都市建築物：手元に出された都市建築物技術カードに載った労働者（黄色駒）ひとつひとつが、同時に、その系統のそのレベルの都市建築物1つとして扱われます。（8頁「カードのレベル」）

政体カードの右下隅に都市建築物上限が記されています。これは、その文明が都市建築物（つまり、都市建築物技術カードに載った労働者）を1系統につきいくつまで持てるか示したものです。

各都市建築物は、載ったカードの下端に描かれたマークに応じて、各種レーティングに寄与します。（10頁「レーティング」11頁「内政カード」）

軍事ユニット技術

歩兵
騎兵
砲兵
空軍

これらは軍事ユニットの建設を可能にするカードです。

軍事ユニット：手元に出された軍事ユニット技術カードに載った労働者（黄色駒）ひとつひとつが、同時に、その系統のそのレベルの軍事ユニット1つとして扱われます。持てる軍事ユニットの数に上限はありません。（8頁「カードのレベル」）

各軍事ユニット（つまり、軍事ユニット技術カードに載った各労働者）が、載ったカードの下端に描かれた戦力を提供します。また、複数の軍事ユニットを組み合わせて、自分の現行戦術の軍団を構成できます。軍事ユニットおよび戦術のもたらす戦力は軍事力に寄与します。（本頁「戦術カード」10頁「軍事力」11頁「カードの説明」）

特殊技術

法律
戦闘
探索
建設

これらは労働者なしで機能します。

各技術の効果はカードに示されています。描かれたマークについては、10-11頁「諸元」で説明します。

制限：同系統の特殊技術の効果を複数受けることはできません。既に手元に出している系統の特殊技術を出した場合、レベルの低いほうの特殊技術を直ちに取り除きます。（8頁「カードのレベル」11頁「内政カード」）

政体

政体は行動数のほとんどを提供します。政体カードには労働者を載せません。

ゲーム中、手元には常に1枚だけ政体カードがある形になります。「専制」でゲームを始め、新たに政体を出すたび、元の政体の上に重ねます。一部の政体は行動数を提供する以外の効果も持っています。（10頁「行動数」11頁「内政カード」）

3 右下隅の家マークに書かれた数は、都市建築物上限です。これは都市建築物を1系統いくつまで持てるか示したものです。（本頁「都市建築物技術」）

その他の手元の内政カード

驚異

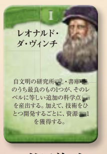
驚異は段階を踏んで建設するもので、完成した驚異は文明に様々な効果をもたらします。カード下部に並んだ茶色の数字は、その驚異の各段階の建設費用です。（5頁「場札から驚異を1枚取り、未完成の驚異として手元に出す」11頁「内政カード」）

驚異はまず90度寝かせて手元に出し、未完成の驚異であることを示します。未完成の驚異は効力を発揮しません。手元に出せる未完成の驚異は1つだけです。完成した驚異はいくつでも出しておけます。

驚異が完成したら、カードを起こして正立させます。ここで驚異が効果を発揮します。

- ▷ 時代Ⅲの驚異には必ず「直ちに文化点を得る」旨の記述があります。これは、驚異が完成したとき直ちに発揮される一回きりの効果です。
- ▷ 例外：タージ・マハルの文面に書かれた効果は、場札に出てきた段階で有効になります。

指導者



指導者は文明に特殊な能力をもたらします。自分の手元に出しておける指導者は1枚だけです。ある時代の指導者を場札から取ったら、もう同じ時代の別の指導者は取れません。（5頁「驚異以外の場札を1枚取る」）

指導者の効果は、手元に出したら直ちに発揮されます。（5頁「指導者を1枚出す」）

アクションカード

アクションカードは手元に出されることはありません。使ったら直ちに廃棄します。（6頁「アクションカードを1枚使う」8頁「出されたカード」）

手元の軍事カード

植民地

イベントの中には、新領土発見を意味するものがあります。自分がその領土を勝ち取ったら、そのイベントカード（領土）を手元に出し、自分の「植民地」として扱います。（7頁「植民」）

植民地は、カードの中央部に即時効果が記してあります。これは植民を行った時の一回きりの効果です。

またカード下端には永続効果が記されています。植民地を失ったとき、この効果は失われます。誰かが他の文明の植民地を奪ったら、奪われた文明はその植民地の永続効果を失い、新たな所有者がこれを獲得します。この場合、即時効果は無視します。（11頁「軍事カード」）

戦術カード

戦術は、プレイヤーの軍事ユニットが軍団を構成することを可能にするものです。

自分の戦術旗駒を戦術カードに載せることで、それが自分の現行戦術であることを示します。その戦術カードが自分の手元にある場合は専有戦術、公知戦術場にある場合は公知戦術となります。ゲーム開始時点では、現行戦術はありません。

（3頁「戦術の普及」6頁「戦術カードを1枚出す」「戦術を模倣する」）

軍団を構成する：戦術カードには、軍事ユニットの種類の組み合わせが記されています。自分の現行戦術の組み合わせで軍事ユニットを一揃い持っているごとに、軍団が1つ構成されます（注：この操作は仮想的なもので、実際に駒を動かしてまとめたりはしません）。

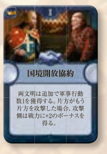
カードの下端には、個々の軍団がもたらす戦力が記されています。構成できる軍団1つごとに、この戦力を軍事力に加えます。さらに、どの軍団にも空軍ユニットを1つまで加えられます。空軍ユニットを加えた軍団では、戦術による戦力が2倍になります。（10頁「軍事力」）

注：1つのユニットは複数の軍団に所属できません。

旧式化した軍団：時代Ⅱや時代Ⅲの戦術には、一回り小さい戦力の値も記されています。軍団を構成するユニットの中に、戦術カードより2レベル以上低いものが1つでもあるなら、その軍団は旧式とみなされ、小さいほうの戦力しか加えられなくなります。空軍を加えた旧式軍団については、小さいほうの戦力が2倍されます。

必ず、軍事力が最大になるように軍団を構成します。

協定



協定は他の文明と協力することを可能にするものです。自分の手元に出しておける協定は1枚だけです。ですが、これとは別に、他のプレイヤーが手元に出している協定からは効果を受けられます。（4頁「協定の提案」「協定の破棄」）

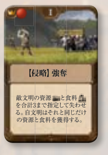
戦争

戦争は、手元に出した時点では効力を発揮しません。1ラウンド後、戦争の解決において一回きりの効力を発揮した後取り除かれます。（3頁「戦争の解決」4頁「戦争の宣言」）

その他の軍事カード

これらは手元に出されることはありません。効果は常に一回きりです。

侵略

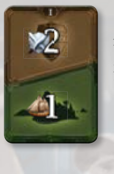


侵略は使ったら直ちに解決し、その後廃棄されます。（4頁「侵略カードの使用」）

イベント

イベントは現イベント山札からめくられた時に処理され、その後で処理済イベント置場に移されます。（4頁「イベントの仕込みと発生」7頁「イベントの処理」）

軍事ボーナスカード



軍事ボーナスカードは、侵略に対する防衛、また領土への植民に際して使用します。効果を発揮した後、廃棄されます。（4頁「侵略カードの使用」7頁「植民」）

諸元

プレイヤーの諸元は、手元に出しているカードや、駒の量や位置によって決まります。

カードがどのように諸元に寄与するかは、各カードの下端に記されています。

- 労働者を必要とするカードの場合、カード下端の記載は、そこに載った黄色駒1個あたりの寄与ぶんを示しています（労働者が載っていなければ、カード自体は諸元には影響しません）。
- 労働者を必要としないカードの場合、カード自体から寄与が生じ、カード下端の記載がそれにあたります。
  - 例外：戦術カードの下端に書いてあるのは、軍団を構成する軍事ユニット1組ごとの寄与ぶんです。（9頁「戦術カード」）
  - 驚異は完成してはじめて諸元に寄与します。（5頁「驚異を1段階建設する」）

諸元はまた、出されているカードの文面によって修正を受けます。

このルールブックに「レーティング等を再集計する」と記されている場合、これは諸元の変更をレーティングや白、赤、青、黄色駒に反映する必要がある、という意味です。

レーティング

文明には以下の4種類のレーティングが存在し、それぞれの値は4つの表示欄にあるレーティング駒の位置により示されます。この記録システムは単に表示用のものであり、手元に出したカードと労働者からいつでもレーティングを算出できます。（2頁「レーティング駒」）

科学力

このマークは、カードまたはカードに載った個々の労働者（黄色駒）が産出する科学点の量を表します。産出する科学点の量を全て合計し、修正を適用します。これが自文明の科学力となります（合計値がゼロ未満の場合は別で、このときは科学力はゼロとなります）。手番終了時に（暴動が起きなければ）科学力の値に等しい科学点が得られます。科学力の値に上限はありません。（6頁「産出フェイズ」）

文化力

このマークは、カードまたはカードに載った個々の労働者（黄色駒）が産出する文化点の量を表します。産出する文化点の量を全て合計し、修正を適用します。これが自文明の文化力となります（合計値がゼロ未満の場合は別で、このときは文化力はゼロとなります）。手番終了時に（暴動が起きなければ）文化力の値に等しい文化点が得られます。文化力の値に上限はありません。（6頁「産出フェイズ」）

軍事力

このマークが戦術カードにある場合、これは軍団1つごとに生じる軍事力への寄与ぶんを示します。その他のカードに記されたこのマークは、カードまたはカードに載った個々の労働者（黄色駒）の軍事力への寄与ぶんを示します。軍事力への寄与ぶんを合計し、修正を全て適用したものが自文明の軍事力となります（合計値がゼロ未満の場合は別で、このときは軍事力はゼロとなります）。軍事力の値に上限はありません。（9頁「軍事ユニット技術」「戦術カード」）

軍事力は、戦争や侵略における戦力の基本値となります。（3頁「戦争の解決」4頁「侵略カードの使用」）

注：軍事ユニットは、軍団を構成していてもいなくても、ユニット自体による軍事力への寄与は必ず生じます。

幸福力

このマークは1つにつき、カードまたはカードに載った個々の労働者（黄色駒）が産出する幸福の量を表します。

同様にこのマークは、産出される不幸の量を表します。（注：マークのついたカードは、「幸福をもたらすカード」とはみなしません）

産出する幸福量の合計から不幸の量の合計を引いたものが幸福力です。計算結果が0未満なら幸福力は0に、8を超えているなら8になります。

植民修正

このマークは、植民の際の派遣軍の規模に与えられる修正を示します。植民修正はカードの文章に書かれている場合もあります。（7頁「植民」）

行動数

総内政行動数と総軍事行動数

総内政行動数は、自分の手元のカードに描かれた白色駒マークの合計数です。自分の政体カードに描かれたものと、他のカードの下端に描かれたものがあります。

総軍事行動数は、自分の手元のカードに描かれた赤色駒マークの合計数です。自分の政体カードに描かれたものと、他のカードの下端に描かれたものがあります。

「この手番に限り」行動数を獲得すると書かれた一回きりの効果や、協定「国境開放協約」によりもたらされる行動数は、これらの総行動数に数えません。

行動数の表示と支払い

自分の総内政行動数に等しい数の白色駒と、総軍事行動数に等しい数の赤色駒を手元に置きます。うち、支払い可能な行動数だけの駒を政体カードに載せておきます。行動数を支払ったら、対応する色と数の駒を政体カードから取ってその脇に移します。カード脇に置いた駒は支払い済みの行動数という扱いになります。（訳注：総行動数に含まれない行動数を支払う場合は、駒による表示がされないため注意が必要です。）

行動数を支払おうとしたものの、支払える行動数が足りないという場合、その行動は実施できません。

一部のカードは「行動数が1つ戻ってくる」という効果を持ちます。この場合、カード脇に置いた駒を1つ政体カードに載せます。これでその駒は再び支払い可能になります。全ての駒が政体カードに載っているときにこの効果が適用された場合は、特に何も起きません。

総行動数が変わったら

総行動数が変わるのは、手元にカードが新たに出された、または手元からカードが失われたときだけです。カードの出入りがあった場合、以下の処理を行います。

- 総行動数が増えた場合、適切な数の白または赤色駒を箱から取り出して自分の政体カードに載せます。
  - 例外：革命によって総内政行動数が増える場合、そのぶんの白色駒は支払われたものとみなし、カードの脇に置きます。（5頁「革命の宣言」）
- 総行動数が減った場合、適切な数の白または赤色駒を箱に戻します。この場合、支払い済みの駒から先に戻します。支払い済みの駒を全て戻してもまだ足りない場合のみ、支払い可能な駒に手をつけます。

手元の状況の変更による駒数の調整は直ちに行います。この間に別の行動を挟むことはできません。

青色駒と黄色駒

ゲーム開始時には、規定数の青色駒と黄色駒を自分のプレイヤーボード（主に青バンクと黄バンク）に置きます。

どちらのバンクも、駒は常に左詰めで、バンク内のマスに1個ずつ置きます。全てのマスが埋まっている場合、余りはバンク右端の領域に置きます（ここに置いておける駒の数に上限はありません）。バンクから駒を取る場合、一番右にあるものから取ります。

青色駒や黄色駒にかかわる操作のほとんどは、自分のプレイヤーボードや手元のカードの間での駒の移動です。例外として、「駒を獲得する」「駒を失う」という場合があります。

- 青色駒または黄色駒マークが下端に記されたカードを手元に出した場合、その数だけその色の駒を獲得します。そのカードが手元から失われたら、対応する数だけその色の駒を失います。
- マイナス付きの青色駒または黄色駒マークが下端に記されたカードを手元に出した場合、その数だけその色の駒を失います。そのカードが手元から失われたら、対応する数だけその色の駒を獲得します。
- カードには、プレイヤーが新たな駒を獲得したり、駒を箱に戻したり、他所から取ってきたりするような指示が書かれているものもあります。

青色駒または黄色駒を獲得するとある場合、その色の駒を箱から取り出し、その色のバンクに置きます。

青色駒を失うとある場合、青色駒を自分の青バンクから取って箱に戻します。青バンクにある駒だけでは足りない場合、自分の農地や鉱山から青色駒を任意に選んで箱に戻します。

黄色駒を失うとある場合、黄色駒を自分の黄バンクから取って箱に戻します。黄バンクにある駒だけでは足りない場合、黄バンクの駒は全て箱に戻すものの、それ以上失われるものはありません。

黄色駒を他のプレイヤーから奪うとある場合、そのプレイヤーの黄バンクから黄色駒を取って自分の黄バンクに置きます。必要な数に足りない場合、黄バンクの駒を全て取り、それ以上は取れません。

労働者と人口

自分の手元にある黄色駒のうち、黄バンク以外のところにあるものは、その1個1個が労働者を表しています。

どのカードにも載っていない労働者を、未使用の労働者と呼びます。未使用の労働者には、労働者プールに置かれているものと、幸福の不足を判別するために所定の位置に置かれているものがあります。

「人口の増加」を行う場合、食料が必要になります。（5頁「人口の増加」）

「人口を獲得する」場合も、黄色駒を自分の黄バンクから労働者プールに動かして労働者にすることを意味しますが、これには食料の支払いは不要です。

「人口を失う」「労働者を失う」場合、自分の未使用の労働者を自分の黄バンクに移します。未使用の労働者が無い場合、カードに載った労働者から選ぶ必要があります。

訳注：「黄色駒を獲得する」「黄色駒を失う」とある場合は、処理が異なります。（本頁「青色駒と黄色駒」）

不満を持った労働者

黄バンクはいくつかのブロックに分かれており、それぞれのブロックの上部には、数字つきの幸福マークが記されています。自分の黄バンクで完全に空になっているブロックのうち、最も左側のものに記されたマークの数字を確認します。これがいま自文明に必要な幸福の量です。幸福の量がこれに満たない場合、不足ぶんが「不満を持った労働者」の数になります。幸福の量が充分ならば、不満を持った労働者は出ません。（本頁「幸福力」）

自手番終了時点で、不満を持った労働者の数が未使用の労働者の数よりも多くなったら、暴動が発生し、産出フェイズを飛ばさなければいけなくなります。（6頁「暴動判定」）

記録のためのヒント：黄バンクに完全に空になっているブロックがあったら、それらのブロックの上部の数字の上に未使用の労働者を1個置いて塞ぎます。未使用の労働者が足りず、塞げないところが出た場合、これは不満を持った労働者の数が未使用の労働者の数よりも多いということなので、対処しなければ暴動が発生することになります。この記録法で塞ぐために用いた労働者も、当然ながら未使用の、従って使用可能な労働者として扱います。

注：このゲームでは、どの特定の労働者が不満を持っているかということは決めません。反乱、騒乱、移民、人口による影響、といったイベントにおいて、問題になるのは不満を持った労働者の数だけです。この記録法を用いる場合も、数字を塞ぐために用いた駒自体が不満を持った労働者として特殊な扱いを受けるわけではありません。

食料と資源

自文明が保有する食料と資源は、自分の手元の農地技術カードや鉱山技術カードに載った青色駒で示されます。農地に載った青色駒ひとつひとつが、そのカードの下端に記された数ぶんの食料、鉱山に載った青色駒が同様にそのぶんの資源として扱われます。

食料や資源の獲得

通常は、食料や資源は産出フェイズにもたらされるものですが、一部のカードには、食料や資源を直ちにもたらす効果があります。(6頁「産出フェイズ」)

何らかの効果で「食料を獲得する」「資源を獲得する」とある場合、青バンクから、指示された獲得数ちょうどになるように手元の農地技術カードや鉱山技術カードに青色駒を載せます。

青バンクに駒が足りず、指示された数だけ獲得できない場合、指示された数以下で、可能なうち最も近い数だけ獲得します。カード上の駒をより高レベルのカードに動かして食料や資源を増やしてはいけません。青バンクが空の場合は何も得られません。食料と資源の両方を獲得するとあった場合、書かれている順に処理します。

食料や資源の喪失

食料や資源を支払う場合、以下の3つの選択肢があります。

- 農地技術カードや鉱山技術カードに載った青色駒を1個青バンクに戻し、これにより、カード下端に記された数だけの食料や資源を支払ったものとする。
- 農地技術カードや鉱山技術カードに載った青色駒を1個、同種でより産出量の低いカードに動かし、これにより、差額のぶんだけ食料や資源を支払ったものとする。
- 上記のような支払いを行った上で、お釣りとして（より少ない額の）食料や資源を獲得する。

上記を任意の組み合わせで行い（同種を複数回行っても可）、ちょうど必要な額を支払います。

手持ちの食料や資源が行動の求める必要額に満たない場合、その行動は選べません。

ごくまれに、ちょうどの額支払えず、過払いになってしまう場合があります。過払いは、支払いの結果自分の青バンクが空になる場合に限り認められます。

注：支払いにおいて、青色駒を低い値のカードから高い値のカードに移してはいけません。

一時的資源：何らかの効果により、今回の手番、もしくは何らかの目的に限って支払える資源を持っている場合、支払いの際にこれを最初に用います。

「食料や資源を失う」という指示は、基本的には食料や資源の支払いと同様ですが、足りない場合は手持ちを全て支払えば済むという点が異なります。

「他のプレイヤーから食料や資源を奪う」という指示は、そのプレイヤーが食料や資源を失い、それと同じ数だけ自分が獲得する、という意味です。そのプレイヤーが実際に失ったのと同数だけ獲得します。相手が失うのと自分が獲得するのは別個の処理であり、そのプレイヤーの青色駒を直接自分が取るということではありません。

訳注：「青色駒を獲得する」「青色駒を失う」とある場合は、処理が異なります。（本頁「青色駒と黄色駒」）

科学点と文化点

科学点や文化点は、科学点トラックや文化点トラック上の駒の位置によって記録されます。科学点や文化点は自手番の産出フェイズに得られます。カードには一回限りの加点をもたらすものもあります。（6頁「産出フェイズ」）

科学点や文化点を得る：何らかの理由で加点される場合、対応する駒を指示されたマス数だけ前進させます。持てる科学点や文化点に上限はありません。

科学点や文化点を失う：何らかの理由で減点される場合、対応する駒を指示されたマス数だけ後退させます。ただし科学点や文化点の下限はゼロであり、負数にはなりません。

科学点の支払い：支払いは失うのと同様ですが、自分の手持ちより多くは支払えません。手持ちが足りない場合、その支払いが求められる行動は選べません。

一時的な科学点：何らかの効果により、今回の手番、もしくは何らかの目的に限って支払える科学点を持っている場合、支払いの際にこれを最初に用います。

「他のプレイヤーから科学点や文化点を奪う」という指示は、そのプレイヤーが科学点や文化点を失い、それと同じ数だけ自分が得る、という意味です。そのプレイヤーが実際に失ったのと同じだけ得ます。

カードの説明

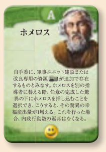
内政カード

軍事カード

付記

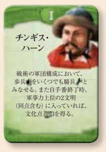
リーダー

ホメロス



ホメロスを挿し込んだ驚異は、本来記されているよりも（ホメロスのぶんの）幸福1つ多く産出するものとして扱います（ミケランジェロはこの追加の幸福による恩恵を受けます。ホメロスが付いた驚異はサン・ピエトロ大聖堂による効果の対象にもなりますが、驚異が元々幸福を産出するものだった場合、その驚異とホメロスがあわせて1回恩恵を受けることになります。

チンギス・ハーン

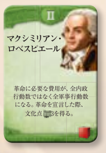


2人ゲームでは、「上位の2文明」は「最上位の文明」と読み替えます（同点を含む点は変わりません）。

軍団を構成する際、得られる戦力を最大化するため、各歩兵ユニットを、歩兵または騎兵として扱うことができます（歩兵でもあり騎兵でもある、というふうにはなりません）。これらの歩兵は、軍団を構成するときにどちらとして取り扱っていようと、他のカードの効果（たとえば万里の長城など）を適用する際は常に歩兵とみなされます。

注：チンギス・ハーンがもたらす文化点は文化力のレーティングに反映しません。

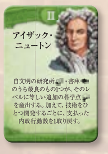
マクシミリアン・ロベスピエール



ロベスピエールが自分の指導者になっていた場合、革命の宣言の費用は必ず軍事行動数で支払わなければいけません。革命はルール通りに行いますが、費用が全軍事行動数であることと、政体の変更によって得られる軍事行動数も全て支払われたものとみなす、という点が異なります。革命後、同じ手番中に何かカードを出して、支払い可能な軍事行動数を獲得することは可能です。愛国による追加の軍事行動数は、（総軍事行動数に含まれないため）革命での支払いの対象になりません。ブレークスルーを使って革命を宣言した場合、革命のために全軍事行動数を支払いますが、ブレークスルーの使用のための内政行動数の支払いは不要です。

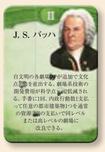
ロベスピエールが自分の指導者になっていた場合、通常の内政行動数による革命の宣言はできません。

アイザック・ニュートン



カードの効果（たとえばブレークスルーなど）で技術の開発を行った場合でも、内政行動数1が返ってきます。革命の宣言も技術開発に数えますので、革命の後でも内政行動数1がニュートンにより支払い可能となります。

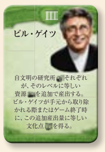
J. S. バッハ



改良のルールに従います（費用の差のぶんだけ資源を支払います）が、選ぶ2つの都市建築物技術は同じレベルであっても構いません。改良元の建築物のほうが改良先の劇場よりも費用が高いまたは同じ場合、改良にかかる資源費用はゼロになります。

都市建築物上限を超えることはできません。

ビル・ゲイツ



資源産出の際、研究所系のカードに載った労働者1個につき、青色駒1個をそのカードに載せます。青色駒のそれぞれが、研究所のレベルに等しい数の資源として扱われます。研究所は資源を備蓄したりお釣りを出したりするのにも使えます。

ビル・ゲイツが手元から去ったら、これらの効果は失われますが、カードに残っている青色駒についてはゲーム終了まで資源として使用できます。

この資源を産出する研究所は、イベント「産業による影響」においては、鉱山と見なされません。

驚異

サン・ピエトロ大聖堂

自分の手元に出した、幸福を1つでも産出するカード（この大聖堂自身を除く）それぞれを、カードにもうひとつ追加で幸福マークが描かれているものとして扱います。

ハリウッド

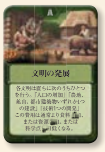
劇場や書庫による文化の産出量に影響を与える効果（シェイクスピア、バッハ、チャップリン）のぶんも適用した上で、ハリウッドの効果を処理します。

インターネット

文化点の産出量（シェイクスピア、バッハ、チャップリン）、科学点の産出量（ニュートン、アインシュタイン）、あるいはその両方（マイヤー）に影響を与える効果も適用した上で、インターネットの効果を処理します。

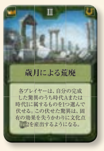
イベント

文明の発展



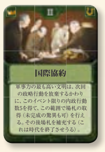
内政行動数の支払いはありません。その他の費用については1安くなります。革命を宣言した場合は、科学点の支払いは1減らせますが、総内政行動数を支払う必要があります。

歳月による荒廃



伏せられた驚異も、常に、その時代の完成した驚異として取り扱います。つまり、新たに驚異を取る時には内政行動数1を余分に支払う必要があり、イベント「驚異による影響」においては加点の対象になり、協定「国際観光」においては相手に利益をもたらし、といったことになります。

国際協約



カードを取る際の通常のルールを適用します。手番のプレイヤーがカードを取る権利を得た場合、このイベントで取ったアクションカードは、その手番中に使用できます。

場札の補充も概ね通常のルールで行いますが、左端の場札の廃棄は行いません。この補充によって時代IIIが終わる場合、これはゲーム終了の引き金になり、もしこれがスタートプレイヤーの手番に起きたのなら、そのラウンドが最終ラウンドになります。

最も戦力の高いプレイヤーは、最終ラウンドであっても、内政カードを取る選択肢を選べます。

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

イラスト：Milan Vavroň
インターフェースデザイン：Jakub Politzer
グラフィックデザイン：Filip Murmak
3Dアート：Radim Pech
英訳：Jason Holt
テスター主幹：Vít Vodička

オフラインテスター：Vítek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matúš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon, その他の皆様。

オンラインテスター：Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widłak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, charles clairet, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D.,Rafal Szczepkowski, T Bow, その他の皆様。

謝辞：Vítek Vodička, Filip Murmak, Václav Žídek, Jiří Hofírek へ -- 数多くの素晴らしいオンラインおよびオフラインでのゲームと、長きにわたる議論に対して。Milan Vavroň へ -- 美しいイラストに対して。Jason Holt へ -- ルールブックとテキストへの多大な貢献に対して。Petr Murmakおよび全てのCGEメンバーへ -- この新版の出版に対して。

スペシャルサンクス：Nicolas d'Halluin へ -- www.boardgaming-online.com で遊べる、素晴らしい出来のオンライン・プロトタイプの実装に対して。そして、元のゲームを遊び、楽しみ、支えてくださった全てのプレイヤーの皆様に。

© Czech Games Edition, October 2015.

www.CzechGames.com

Czech Games Edition