

Through the Agesルールサマリー

～フルゲームルール版～

Through the Ages(以下TTAと略する)には3つのプレイルールがあります。シンプルゲーム、アドバンスドゲーム、フルゲームの3つです。

ここではフルゲームのルールについて解説します。ただしこのルールは本来のルールブックの翻訳ではなく、ルール全体を再構成しています。そのためルールブックの該当ページを見るように書いている場所がありますので、本来のルールブックも必要です。

このルールサマリの利用に関しては、以下の点のご注意ください。

- ・無断転載/商用利用を禁止します。

【目的】

最も多くのカルチャーポイントを稼ぐ事（カルチャーポイントは竖琴のアイコンで表示されています）。

【コンポーネント】

1. ゲームカード

3種類のカードがあります。背面が白のCivilカード、背面が灰のMilitaryカード、両面に群衆の絵が描かれたスタートプレイヤーカード（1枚）があります。

Civilカード、Militaryカードの背面には、A、1、2、3（実際はギリシャ数字）が書かれています。これはそのカードの時代を表しています。

Civilカードは、表面の右上にそのカードの種類（色でも分かります）、中央にはカードの効果（カードを利用するときのコストなど）、下部にはカードをプレイした時に、恒久的に発揮する効果が書かれています。

Civilカードには以下の種類があります。

- ・Leaderカード（緑）
- ・Wonderカード（紫）
- ・Actionカード（黄）
- ・テクノロジーカード（オレンジ、赤、青、茶、灰）：電球のアイコンが描かれているカードです

Militaryカードには以下の種類があります(P11図参照)

- ・Politicalアクションカード
- ・Tacticsカード
- ・Defense/Colonizationボーナスカード

2. プレイヤーマット

プレイヤーマットには、プレイ開始時から各プレイヤーが持っているテクノロジーカード（ボードに印刷されています）とプレイヤーの持つPopulationやResourceのトークンを配置する覧（黄色と青の覧）があります。また、プレイヤーの幸福度（Happiness）を表す覧もあります。

3. 得点ボード

得点ボードは周囲に各プレイヤーのカルチャーポイントを表すトラックがあります。その下にプレイヤーが入手可能なCivilカードを配置する覧があります。

その下には、プレイヤーの現状の表す覧（以後「プレイヤーステータス」と呼びます）が続きます。上から、以下の通りです

- ・電球アイコン：各プレイヤーの所有する発明ポイントを表すトラック
- ・剣と盾アイコン：各プレイヤーの現状の軍事力ポイントを表すトラック
- ・竪琴アイコン+：各プレイヤーが自手番終了時に得られるカルチャーポイントを表すトラック
- ・電球アイコン+：各プレイヤーが自手番終了時に得られる発明ポイントを表すトラック

ボード右下にはMilitaryカードを配置する場所があります。

4. その他

プレイヤー用のトークンやプレイシーケンスシートがあります。

各コンポーネントの効果や意味については、以後のルールを参照してください。

【セットアップ】

得点ボードをテーブル中央に配置します。

次に各プレイヤーは色を1色選択し、その色のプレイヤーマット1つとプレイシーケンスシートを受け取ります。

プレイヤーマットの上に初期配置を行います。初期配置はP1の図を参考にして配置してください。黄色のトークンを25個、青のトークン18個、白のトークン4個、赤のトークン2個、プレイヤーの選択した色のキューブ1個が配置されるはずですが。

各トークンの意味は以下の通りです。

黄のトークン：ワーカーを表します。カードの上に配置された場合は、建物そのものになります

青のトークン：リソースを表します。Foodを生産するカードに配置された場合は食料を表し、Resourceを表すカードに配置された場合は、資源を表します。

白のトークン：手番で行えるCivilアクション数を表します。

赤のトークン：手番で行えるMilitaryアクション数を表します

得点ボードに各プレイヤーのキューブを配置します。

竖琴のアイコン：0の場所に各プレイヤーのキューブを1個配置します（プレイヤーの所有するカルチャーポイントを表します）

電球アイコン：0の場所に各プレイヤーのキューブを1個配置します。

盾と剣のアイコン：1の場所の各プレイヤーのキューブを1個配置します。

竖琴のアイコン+：0の場所に各プレイヤーのキューブを1個配置します。

電球のアイコン+：1の場所に各プレイヤーのキューブを1個配置します。

Civilカードで背面がAと1と2と3のカードを取り出します。取り出したCivilカードからプレイ人数に応じて不要なカードを取り除きます。

2人プレイ：3+、4+のいずれかの表記があるCivilカードを取り除きます。

3人プレイ：4+の表記があるCivilカードを取り除きます。

4人プレイ：全てのCivilカードを利用します。

背面Aと1と2、3のCivilカードをそれぞれ分けて山札にしてシャフルしておきます。

Aの山札からCivilカードを得点ボードに配置します。得点ボード上部のカード置き場に1マスにつき1枚ずつ配置します（左から右へ配置してください）。配置したカードは表面にして置きます。残ったCivilカードのそれぞれの山札は手の届きやすい場所に置いておきます。

Militaryカードで背面がAと1と2、3の物を取り出します。

Militaryカードで背面がAのものをシャフルして山札にします。山札にしたら、プレイヤー人数+2枚を裏面を上にして得点ボードのCURRENT EVENTSの場所に重ねておきます。残ったMilitaryAのカードは利用しませんので箱にしまっておきます。

背面が1と2、3のMilitaryカードはそれぞれ分け分けて山札にしてシャフルしておきます。

フルゲームの違いについて

フルゲームは基本的な部分ではアドバンスドルールと変わりません。CivilカードとMilitaryカードの時代3のカードが使われるようになる点が異なってくる点です。また、MilitaryカードのEventカードはアドバンスドゲームでは事前に公開されていましたが、フルゲームではプレイ修理イベントが捲られると直ちに処理される点が異なります。ゲームが終了した時に、CurrentとFutureのイベントに配置されていたEventカードは全て公開され最終的に処理されることとなります。

また、新しい要素としてAir Forceや戦争が入っている点が異なります。**さらに、時代3が終了した時に、時代の終了処理を行うと共に、各プレイヤーはもう1手番プレイしてからゲームが終了となります。**

【プレイシーケンス】

TTAは複数のラウンドで構成されています。1つのラウンドではスタートプレイヤーから時計回りにすべてのプレイヤーが手番（ターン）を1回実行することで構成されます。

1ターンは6つのフェイズで構成され以下の順で行います。

1. カード補充フェイズ
2. **戦争解決フェイズ(フルゲームのみにあるフェイズです)**
3. 政治アクションフェイズ
4. 余剰Militaryカード破棄フェイズ
5. アクション実施フェイズ
6. 生産と維持フェイズ

各フェイズをそれぞれ説明します。

1. カード補充フェイズ

得点ボードに配置されているカードからプレイ人数に応じたカードを除去します（カードを配置している列の左端に人のアイコンが書かれています）。

- ・ 4人プレイの場合は左端の1枚を除去します
- ・ 3人プレイの場合は左端の2枚を除去します
- ・ 2人プレイの場合は左端の3枚を除去します

除去する該当の箇所のカードが購入されているなどして空きになっている場合は、無視して除去可能なカードのみを除去します。

カードの除去が終了したら、得点ボード上に置かれているカードを順番を変えないで、左端に詰めます。詰め終わると空いた場所に、Civilカードの山札からカードを順に表向きに補充します（補足：前のプレイヤーが1枚もカードを購入してないなくても、一定の枚数のカードが必ず除去されることで、毎ターン新しいCivilカードが補充される仕掛けになっています）。

第2ラウンドのスタートプレイヤーの手番が終了すると残ったCivilカードAは箱に戻して、次のプレイヤーの補充はCivilカード1の山札を使います。

以後は、Civilカード1の山札が枯渇するとCivilカード2の山札から補充します。同様にCivilカード2の山札が枯渇するとCivilカード3の山札から補充します。

Civi A以外のカード(Civi1,2,3)の最後のカードを得点ボード上に補充すると、1つの時代が終わったことを意味します。この時に「各時代の終わり」の処理を行います。

各時代の終わり：

時代の終わりが来ると、終わった時代より1時代前のカードが無効となります。

Civil 1が終わった場合は、Civil Aのカードが無効になります。

Civil 2が終わった場合は、Civil 1のカードが無効になります。

Civil 3が終わった場合は、Civil 2のカードが無効になります。

無効となった時代のカードで以下の条件に当てはまるカードを捨て札にします。

- ・手札として持っている無効となった時代のカード
- ・配置している無効となった時代のリーダーカード
- ・配置している無効となった時代で未完成のWonders
- ・配置している無効となった時代の契約(Pact)カード

上記のカードは全て捨て札となります。配置しているテクノロジーカード（スペシャルテクノロジーカードを含む）、配置しているタクティクスカード、配置している植民地(New Territory)カード、完成したWondersは無効となった時代であっても捨て札の対象となりません。

次に、新しい時代のCivilカードを山札として使います。

また、終わった時代のMilitaryカードの山札は取り除き、新しい時代のMilitaryカードの山札を使います。ただし既に配置しているCurrent / Futureイベントカードには影響を与えません。

さらに、フルゲームのみの追加ルールとして、各時代が終了する毎に各プレイヤーは黄のトークン2個を箱に戻します（スマイルマークの重要性増加と食糧事情が逼迫します）。

2. 戦争解決フェイズ

1つ前の自分の手番の「政治アクションフェイズ」で、戦争を宣言していたプレイヤーは、このフェイズで戦争を行います（つまり、戦争の宣言から戦争の処理まで1手番かかります）。

戦争は「政治アクションフェイズ」で行う「an Aggression(侵略)」とは異なる特徴があります。それは、侵略では、侵略を行った側は、何も失う事が無く、侵略された側は何も得ることが出来ませんが、戦争は結果次第で、攻めた方にも攻められた方にも利益がある場合があります。

戦争を行うプレイヤー二人の間で軍事力の比較を行います。実際の処理は「政治アクション」の「an Aggression(侵略)」を参照してください。処理で異なるのは1点だけで「攻めた側も攻められた側もDEFENSE BONUSカードを使用できません」。

(マニュアルには明記されていませんが)同じ軍事力になった場合は、攻められた側(ディフェンス側)が侵略と同様に勝利とするのが良いでしょう(このゲームは攻められた側が常に有利となると書かれている為)。

軍事力の比較が完了すると、戦争の宣言に使用したカードに書かれている内容に従って勝者プレイヤーが敗者プレイヤーから指定された内容を受けとります。その後に、戦争カードを破棄します。

※マニュアルには明記されていませんが、攻撃側と防御側が同じ軍事力になった場合、BGGに登録されているUnofficial FAQによると(1.4版の109番)、何も発生せず戦争が単に終了となると書かれています(戦争カードは通常通り破棄する)。当サマリーもこのルールを採用します。

3. 政治アクションフェイズ

政治アクションフェイズでは政治アクションを1つ行う事ができます（任意）。行う事ができる政治アクションは以下の4種類があります。

- ・ Future Events（イベント）
- ・ an Aggression(侵略)
- ・ Propose a Pact(契約を結ぶ)
- ・ Cancel a Pact(契約破棄)
- ・ Declare a War(戦争の宣言)

各政治アクションをそれぞれ説明します。

【Future Events(イベント)】

手札のMilitaryカード（Militaryカードは生産フェイズで入手できます）からEvent又はNew Territoryのカードを1枚伏せて得点ボードのFuture Eventの場所に置きます（既に置かれているカードがあれば上にのせます）。

カードを置いた時に、置いたカードの裏面に書いている数字に従ってカルチャーポイントを受け取ります（**A-0ポイント、1-1ポイント、2-2ポイント**）。

カルチャーポイントを受け取ったら、Current Eventsの山札に置かれているカードを上から1枚めくります。

めくったカードがEventカードであった場合は、イベントの処理を行います。New Territoryのカードだった場合は植民地の処理を行います。

イベント又は植民地の処理が完了したら、めくったカードをPast Eventsの場所に置きます。

Current Eventsの山札が枯渇した場合は、Future Eventsに置かれているカードをシャフルして山札を作りCurrent Eventsの場所に移動させます。もしFuture Eventsの山札に複数の時代（背面の数字が異なるもの）のカードがある場合は若い時代（A->1->2）が上になるようにCurrent Eventsの山札を作ります。

a) イベント処理

めくられたイベントカードが「Event」であった場合にイベント処理を行います。

イベントカードの内容を全プレイヤーに説明します。ほとんどのイベントカードは全プレイヤーに効果があります。一部のカードは特定のプレイヤーにのみ効果があります。特定のプレイヤーを確定する場合は、各プレイヤーの軍事力ポイント（得点ボードの剣と盾のアイコン）を比較してより多い軍事力ポイントを持っているプレイヤーが優先されます。

もし同ポイントの軍事力を持っているプレイヤーがいた場合は、手番プレイヤーを含みもっとの次に手番が来るのが早いプレイヤーから順に優先されます（※手番プレイヤーが最も優先されると思

われる)。軍事力が最も弱いプレイヤーを決める必要がある場合にはこの逆で処理します（同軍事力ポイントの場合は、手番が最も遅いプレイヤーが弱いと見なされる）。

2人でプレイしている場合に、「もっとも軍事力ポイントを持っている2人」といったカードは「1人」と読み替えてください。同様に「最も軍事力ポイントが弱い2人」も「1人」と読み替えてください（カードには単純にStrongestやWeakestと書かれています）。

イベントカードの効果で自分の持っている何かを他のプレイヤーに渡さなくてはならない場合に、指定された量の何かを持っていない場合は、可能な限りの量を渡します。

イベントのカードの効果で自分の人口を減らす (decrease)と指定されているものがあります。この場合は、Unused Worker Poolに配置している黄トークン1個をPopulation Bankに戻します。もしUnused Worker Poolに戻せる黄トークンが1個も無い場合には、カードの上に配置しているいずれかの黄トークンを1個とりPopulation Bankに戻さなくてはなりません。この黄トークンの移動の結果に応じて、プレイヤーステータスを変更します。

処理が終了したイベントカードをPast Eventsの場所に置きます。

b)植民地処理

めくられたイベントカードが「New Territory」のカードであった場合に植民地処理を行います。

カードをめくったプレイヤーから時計回りにビット又はパスを行います。一度パスをしたプレイヤーはビットには参加できません。

1人のプレイヤー以外がパスするまで時計回りにビットを続けます。最も高いビットを付けたプレイヤーが植民地の権利を得ます。全員が最初からパスした場合は、めくったカードを処理せずにPast Eventsの場所に置きます。

ビットに勝利しなかったプレイヤーは何も失う事はありません。ただし、支払う事ができない値をビットすることはできません。

競りに勝利したプレイヤーはビットした分の軍事力ユニットを減らします。

ビットした分の軍事力は以下の要素によって支払います。

- ・赤のテクノロジーカードに配置している黄トークンを取り除く
- ・Colonization +X と描かれているボーナスカードをプレイする（任意の枚数）
- ・Wonderやリーダーの能力で植民地の時のボーナスによって支払う。

上記の合計によりビットした数より大きい数になることが必要です。この処理では「少なくとも1個は黄トークンを取り退かなくてはならない」というルールがあります。このため、赤のテクノロジーカードの上に黄トークンが1個も配置していないプレイヤーはビットに参加することが出来ません。

黄トークンの除去に伴う支払いは以下の要領で行います。

- *黄トークンを削除した時に得られる値はユニットの配置されている技術カードの値に等しい
- *Tacticsカード(後述)の組み合わせと同じだけの黄トークンを削除するとその値も得られる
 - *盾1、馬1の組み合わせで軍事ボーナス2を得られるTacticsの場合は、盾1と馬1を削除することで追加の値2を得られる。盾と馬からいくつ値を貰えるかはそのカードが配置されていた技術カードに依存する（Tacticsカードの効果は世代の古すぎる技術ユニットへ適応した場合に半分に低下するので、削除して得られるボーナスもそれに準拠する点に注意）
- *リーダーやワンダーや特殊技術（青）の能力で軍事力が増加するのはユニットに対してではなく、自分の文化全体に対してなのでこの削除の時には考慮されない（ユニットがいくつかあると自分の文明の軍事力があがると書かれている）。例外は、Genhis KhanでこれはCavalryユニットの能力が上昇すると書かれているので削除時の値に影響を及ぼす

軍事力の支払いが完了すると、対象となったNew Territoryのカードを自分の政治カードの隣に配置します。カードの下部にはそのカードによる永続的な効果がかかれていています。黄や青のトークン+と書かれている場合には、箱からトークンを取り出して、黄ならPopulation Bank、青ならBlue Bankに詰めて配置します。

その他にリソースや食料を得られると書かれている場合には、Blue Bankから青とトークンをMineのカードのいずれかに指定された値となるように配置します。人口を増やすとなっている場合は、Population BankからUnused Workers Poolに黄トークンを移動させます。その他に、ミリタリーカードを1枚受け取ったり、カルチャーポイントや発明ポイントを得れる場合もあります。

【an Aggression(侵略)】

手札のMilitaryカード（Militaryカードの入手方法は後述。ゲーム開始時は持っていません）から茶色のカードを(Raidと書かれています) プレイして侵略を行う事を宣言します。

侵略を行う場合には、プレイしたカードに書かれている分のMilitaryアクションを消費します。

次に侵略を行う対象のプレイヤーを宣言します。

攻撃を行うプレイヤーは自分の軍事ポイントを確認します。攻撃側プレイヤーは自分の赤テクノロジーカードに配置されている黄トークンを任意の量だけ破棄（Population Bankに戻す）することで破棄した黄トークン分の軍事力を最初に確認した軍事ポイントに追加することができます（破棄は任意です）。

攻撃側プレイヤーは、破棄を含めた合計の軍事力を宣言します（**破棄の時に得られる値については、植民地処理の「黄トークンの除去に伴い支払い」の部分**を参照してください。同じ処理を行います）

攻撃を受けた防御側プレイヤーは自分の軍事ポイントを確認します。その後で攻撃側と同じ方法で黄トークンを破棄することで合計の軍事ポイントを増やすことができます。

さらに防御側プレイヤーはボーナスカードでDefense+と書かれているカードもプレイできます（カードは使い捨て）。カードに書かれている数字分の軍事力を追加できます。プレイする枚数は無制限です。

防御側プレイヤーは、決定した合計の軍事力を宣言します。

防御側プレイヤーの軍事力が攻撃側プレイヤーと同じ又は大きい場合は、防御成功です。防御側プレイヤーは何も失いません。

防御側プレイヤーの軍事力が攻撃側プレイヤーの軍事力より小さかった場合に侵略が成功となります。

侵略が成功するとプレイしたカードに書かれている効果を攻撃側プレイヤーが得ます。大抵の場合、攻撃側プレイヤーが何かを得て、その分だけ防御側のプレイヤーが失います。防御側のプレイヤーが失うだけの十分な指定された物を持っていない場合は、失える可能なだけ失って、攻撃側はその失った分だけ指定された物を得ることができます（例：食料4を得られるとなっても防御側が食料2しかもっていないければ、攻撃側は2しか得られない）。

最後に攻撃側、防御側ともに破棄した軍事トークンがあれば、その結果に従ってプレイヤーステータスを変更します。また使ったカードがあれば捨て札とします。

【Propose a Pact(契約を結ぶ)】

契約は2人のプレイヤー間で行います。そのため、2人プレイでは契約を結ぶアクションは行いません。

契約するには、「Pactカード」を手札からプレイします。そして契約を結びたい相手を宣言します。その時にカードに書かれている契約内容を読み上げます。契約カードにはAとBという立場が書かれている場合があります。カードの契約内容を読み上げる時に、どちらのプレイヤーがAの立場と取るのか、どちらのプレイヤーがBの立場を取るのかを決定した上で契約相手のプレイヤーに伝えます。

契約の相手プレイヤーは、その契約を受け入れるか拒否するかを宣言します。拒否した場合は、プレイしたカードをプレイしたプレイヤーの手元に戻して政治アクションフェイズが終了となります。

相手が受け入れた場合、契約カードを自分と相手プレイヤーの間に配置します。AとBの書かれている契約カードはAとBの文字を互いの立場に合わせた方向に向けて配置します。

この時、既に他の契約カードをプレイしていた場合は古い契約カードを捨て札とします。捨て札になった契約内容は以後効果を発揮しません。ただし、相手プレイヤーが別の契約カードをプレイしていたとしても、それは捨て札にする必要がありません。

※契約カードをプレイする前に、「XXの契約って誰かしたくない？」や「毎ターン1食料をもらえる契約に興味がないですか？」といった問いかけをすることは**ルール上禁止されています**。

【Cancel a Pact(契約破棄)】

既にプレイしている自分の契約カードを捨て札にします。捨て札となった契約カードは以後効果を発揮しません。

【Declare a War(戦争の宣言)】

戦争カード（黒い背景のカード）を戦争を仕掛ける相手に向けて配置します。配置する時には、カードに書かれているMilitaryアクションを消費します。戦争の処理は次の手番で行います。

4. 余剰Militaryカード破棄フェイズ

手札として持っているMilitaryカードの枚数が自分の持っているMilitaryアクション総数より多い場合に余剰分をディスカードします。

ディスカードしたMilitaryカードは背面の時代別に分けて裏面にしておきます。山札になっているMilitaryの山札が尽きた場合に同じ時代のMilitaryカードでディスカードされていたものをシャフルして新しい山札として使います。時代が終了したMilitaryカードをディスカードした場合は、再利用しませんので箱に戻しておきます。

5. アクション実施フェイズ

アクションフェイズでは、プレイヤーは各アクションを任意の回数行う事ができます。プレイヤーが行う事が出来るアクション数は、自分の持っているアクションCivilアクションとMilitaryアクショントークンの数に依存します。

この各トークン数は、Civilアクションは白く丸いアイコンの数、Militaryアクションは赤く丸いアイコンの数でまります。初期は、各プレイヤーが持っている政治形態（Despotism:専制政治）に示されている白4，赤2のアイコンを持っています。

プレイ出来るアクションは以下の種類があります。

<Civilアクション>

Civilアクションを行うには、白のCivilアクショントークンを指定されている数だけ消費します。

カードをボードから1枚取る：（1～アクション）

ボード上に配置されているカードを1枚受け取ります。カードが配置されている場所に書かれている白丸の数のCivilアクションを消費します（1～3があります）。受け取ったカードは手札として持っておきます。

カードを受け取る際に、Wonderのカードだけは追加でCivilアクションを消費する必要があります。

消費Civilアクション数 = Wonderカードの配置されている場所に指定されている白丸数 + 自分の持っている既に完成済みのWonder数

カードを受け取る時の条件がいくつかあります。

手札に入れる事の出来るカード枚数は、自分の持っているCivilアクショントークン（白トークン）の数が上限となります。上限を超えてカードを受け取る事はできません（スタート時点では4枚が上限となります）。

Leader(緑のカード) は各時代毎に1枚しか受け取る事ができません。

Wonder(紫のカード) は受け取ると即座に場に配置します。この配置されたWonderは建築中となります。建築中のWonderがある場合は、新しいWonderのカードを受け取る事ができません。

Wonderは手札に入れる事が無い為に手札上限の枚数のカードをすでに持っている場合でも受け取る事が出来ます。

テクノロジーカード（オレンジ、赤、青、茶、灰）のカードは、すでに同じカードを手札に持っている又は場に出している場合は、重複して同じ名前のカードを受け取る事ができません。

アクションカードを1枚プレイする：（1アクション）

手札からアクションカードを1枚出して、その効果进行处理します。処理が完了したアクションカードは捨て札となります。

同じターンでボードから受け取ったアクションカード(黄のカード) をプレイすることは出来ません（※アクションカード以外のカードは受け取ったターンにプレイすることが出来ます）。

プレイしたアクションの結果に応じて、プレイヤーステータスを変更します。

リーダーカードを1枚プレイする：（1アクション）

手札からリーダーカードを1枚選択し場にプレイします(Governmentカードの横が推奨されています)。このとき、すでに配置しているリーダーカードがあれば、それを捨て札にします（捨て札にされたリーダーの効果は失われます）。プレイされたリーダーは直ちに効果を発揮します。

※いくつかのリーダはアクショントークンの数を増やしたりする効果があります。

プレイしたリーダによっては、プレイヤーステータスを変更するものもありますので、必要によって変更してください。

テクノロジーカードを1枚プレイするーテクノロジーの発見：（1アクション）

手札からテクノロジーカード（赤、青、茶、灰）のカードを1枚選択して場にプレイします。テクノロジーカードにはオレンジの政府カードも含まれますが、政府カードはプレイするときの条件が異なるので、「政府カードを1枚プレイする」の項目で別に説明します。

テクノロジーカードをプレイするには、そのカードに書かれている発明ポイント（電球アイコン横の数字）を消費します。消費するには、得点ボード上に配置している自分の発明ポイントキューブを該当するポイント分減らします。発明ポイントを減らしたら、そのカードを自分のプレイマット又はその周りに配置します。配置するときそのカードと同じカテゴリ（カード右上に書かれている名前。例：Mine）がある場合には、重ねるように配置します。下敷きになったカードに配置されていた黄・青のトークンはどちらのカードに置かれているものなのかわかるようによけておきます（P10の図参照）

青のテクノロジーカードはスペシャルテクノロジーカードと呼ばれ、プレイして場に置かれると直ぐに効果を発揮します。

スペシャルテクノロジーカードの注意

スペシャルテクノロジーカードをプレイした時に、同じイラストが描かれているスペシャルテクノロジーカードをプレイしていれば、既にプレイしていた側のカードを捨て札とします。

プレイしたテクノロジーカードに応じて、プレイヤーステータスを変更してください。

政府カードを1枚プレイする：（1又は全Civilアクション）

手札から政府カード（テクノロジーカードの一種）を1枚選択して場にプレイします。政府カードをプレイするときには2つ選択肢があります。

1. 革命

革命を行う時は、プレイする政府カードに書かれている発明ポイントの数字の小さい方（左側）分の発明ポイントを消費します。その代わりに、自ターンで持っているすべてのCivilアクションポイントを一度に消費します（**革命を行ったターンはCivilアクションは革命以外全く行えません。ただしMilitaryアクションは行えます**）。

2. 平和的な政権交代

平和的な政権交代を行う場合には、プレイする政府カードに書かれている発明ポイントの数字の大きい方（右側）分の発明ポイントを消費します。この場合に消費するCivilポイントは1です。

上記いずれかの方法によって、政府カードがプレイされた場合、すでにプレイされている政府カードの上に新しい政府カードを配置します。古い政府カードは捨て札となります。プレイされた政府カードにかかっているCivilアクション数とMilitaryアクション数にあわせて新しいトークンを受け取ります。

またUrban Buildingの建築上限（政府カード右下の矢印内部の数字）も直ちに變更されます。この建築上限については、「Urban Buildingを建築する」の項目で説明します。

人口を増やす：（1アクション）

プレイマット下部のPopulation Bankにある黄トークン1個をWorker Poolに移動させます。この時、右端の黄トークンから移動させていきます（右上、右下の順で取り除いていきます）。

トークンを移動するには、食料が必要になります。移動させる黄トークンが配置されていたPopulation Bankの場所を確認してください。そこに斜め十字矢印が伸び中央に食料アイコンと数字がかかっています。取り除いた黄トークンの場所を指し示している十字矢印の中央に書かれている食料アイコンの数字が消費する必要がある食料です。

Farmに配置されている食料を指定されている分の青トークンをBlue Bankに戻してください（プレイマット中央の青で囲われた部分）。ただし、いくつかの特殊効果によって支払うべき食料が増減することがありますので注意してください。

Mine,Farmを建築する：（1アクション）

建築したいMine又はFarmのカード（**茶色のテクノロジーカード**）に書かれているリソース（石のアイコン）数のリソースを消費します。対応する分の青トークンをBlue Bankに戻します(Mineのテクノロジーに配置されている青トークンが資源を表しているので、その青トークンをBlue Bankに戻します）。

資源を消費すると、Worker Poolに配置されている黄トークン1個を建築するカードに移動させます（Worker Poolに黄トークンが1個もなければ、建築することは出来ません）。

プレイしたMine,Farmに応じてプレイヤーステータスを変更してください。

Urban Buildingを建築する：（1アクション）

Urban Buildingの建築はMine,Farmの建築と基本的に同じです。**灰色のテクノロジーカードに書かれているリソースを消費し**、Worker Poolから黄トークンを1個移動して配置することで建築ができます。

ただし、1つの種類(例：LabやTemple)毎に建築できる数に上限があります。この上限はそのプレイヤーの持っている政府のカード右下に書かれている灰色の矢印内の数字です（初期値は2）。MineやFarm(茶色のテクノロジーカード)にはこの制限が無いので混乱しないようにしてください。

1つの種類につき、政府で指定されている上限値までしか建築を行う事ができません。1つの種類に複数のテクノロジーカードを配置していたとしても1つの種類での上限に収まるようにしなくてはなりません。

例) Labの種類で最初から持っている「Philosophy」と追加で同じ種類の「Alchemy」のテクノロジーカードをプレイしていた場合、この2つのカードに配置するUrban Buildingの合計が政府で指定された上限値を超えてることができません。Philosophyに1つ黄トークンを建築済みで政府からの上限値が初期の2の場合、PhilosophyかAlchemyのどちらかに後1個建築すれば、それ以上建築できなくなります。

プレイしたUrban Buildingに応じてプレイヤーステータスを変更してください。

Urban Building,Mine,Farmをアップグレードする：（1アクション）

同じ種類のテクノロジーカードに配置されているUrban Building,Mine,Farm(黄トークン)1個を他のテクノロジーカードに移動させます（移動先は同じ種類に限定されます。FarmからMine等へはアップグレードできません）。

移動するには、移動元と移動先のテクノロジーカードに書かれている建築時に必要なリソースの差分を計算します。その差分のリソースを支払う事でアップグレードが完了します。Urban Buildingの建物も同様にアップグレードできます。

アップグレードは時代Aから時代2のテクノロジーのように連続していない時代へのアップグレードも必要なリソースの差分を支払う事で可能です。

※ハイレベルのFarmとMineを持っている時の支払いについて

FarmとMineに置かれている青トークンは1個につき、そのカードに書かれている下部の数字分の食料又はリソースとしての価値を持っています。より高いレベルのFarm又はMineに置かれている青トークンを下レベルのFarm又はMineに移動させることで支払いをすることも出来ます。

例えば、Iron(Mine,価値2)に2個青トークンが置かれている場合はリソース4を持っている事になります。この時にリソース3を支払いたい場合、1個の青トークンを取り除いてリソース2分を支払い、残り1個の青トークンをBronze(Mine,価値1)に移動させることで価値が2->1に減った事が表現できます。こうして合計3のリソースを支払う事もできます。

ただし、低レベルのカードからハイレベルのカードに移動させることはできません（価値1のトークン2個を価値2のトークンに移動させて1個あまらせるといった事はできません）。

アップグレードしたBuilding,Mine,Farmに応じてプレイヤーステータスを変更してください。

Urban Building,Mine,Farmを破壊する：（1アクション）

テクノロジーカードに置かれている黄色トークン1個を取り除いてWorker Poolに戻します。

破壊したUrban Building,Mine,Farmに応じてプレイヤーステータスを変更してください。

Wonderを建設する：（1アクション）

Wonderを建築する為に必要なリソースは複数の数字が書かれています。書かれている数字の個数（2, 2, 4なら3回）分だけWonderの建築のアクションを実行することで、そのWonderを完成させることができます。

建設する際には、左端に書かれている数字分だけリソースを消費します。1回のCivilアクションでは1つの数字分しか建設することができません。建設すると建設した事を表す為にBlue Bankから青トークンを1個取り建設した数字に重ねておきます(P10図のWonderを参照)。全ての数字が重ねられるとそのWonderは完成し、書かれている効果を発揮します。

Wonderが完成した場合、Wonder上に置いていた青トークンをBlue Bankに戻します。

<Militaryアクション>

Militaryアクションを行うには、赤のミリタリーアクショントークンを行うアクションに指定されている数だけ消費します。

ミリタリーユニット1個を作成する：（1アクション）

作成したいミリタリーカード（赤）に書かれているリソース（石のアイコン）数のリソースを消費します。対応する分の青トークンをBlue Bankに戻します。

資源を消費すると、Worker Poolに配置されている黄トークン1個を作成するカードに移動させます（Worker Poolに黄トークンが1個もなければ、作成することは出来ません）。

作成したミリタリーユニットに応じてプレイヤーステータスを変更してください。

ミリタリーユニット1個をアップグレードする：（1アクション）

Urban Buliding,Farm,Mineのアップグレードと同じです。

ミリタリーユニット1個を解散する：（1アクション）

Urban Buliding,Farm,Mineの破壊と同じです。

タクティクスカードをプレイする：（1アクション）

Tacticsと右上に書かれているカードを1枚プレイできます。タクティクスカードをプレイすると自分の手元に見えるように置いておきます。**タクティクスカードは1枚しか配置できないため、以前にプレイしていたタクティクスカードがあれば、それは捨て札にします。**

タクティクスカードはカードに書かれている組み合わせ毎にボーナス軍事力を得る事ができます。

たとえば、Legionのカードであれば、Infantryのカードに置かれているユニット3つの組み合わせ1つにつきボーナス軍事力2を得ます(Infantryはアイコンで描かれています)。

得られたボーナスに従いプレイヤーステータスを変更します。組み合わせの例については、ルールブックP16を参照してください。

組み合わせたユニットの中にプレイしたカードと2世代以上離れているユニットがあった場合は得られるボーナスが少なくなります。その場合はタクティクスカードに書かれている小さい数字のボーナスとなります(2世代以上なので、タクティクスカードが2の時はAのカードに置かれているユニットが半分になる対象です。組み合わせの一部でも全部でも古い世代のユニットがあれば半分になります)。

フルゲームでは**Air Force**のカードが加わります。Air Forceはタクティクスカードのどれにも指定されていません。これは、Air Forceが任意の種類としてタクティクスカードの指定されている組み合わせに入れることができる事を意味しています。

Air Forceを組み合わせに入れる時の効果と制限は以下の通りです。

- ・ 1つの組み合わせにAir Forceは1ユニットしか入れられません (Air Forceユニットだけの組み合わせとか出来ないようになってます)
- ・ Air Forceが組み込まれた組み合わせは得られる**ボーナス軍事力が2倍**になります。

4. 生産と維持フェイズ

生産と維持フェイズを行う際に幸福度チェックを行います。幸福度が不足している場合、このフェイズはスキップされます (何も生産されませんし消費も行いません)。

幸福度

幸福度は、ゲーム開始時は0で始まります。この幸福度はPopulation Bankの下にあるHappinessで表されています。幸福度の付いたカードをプレイすると、持っている幸福度が増えます (例：Bread and Circusesをプレイすると幸福度が2上昇します)。

黄色トークンが取り除かれてHappinessの覧で、数字が書かれているマスの直ぐ上のマスに黄トークンが無い場所をチェックします。最も大きな数字のHappinessが必要な幸福度になります。持っている幸福度が必要な幸福度に比べて不足している状態で生産と維持フェイズを迎えた場合に、幸福度チェックに失敗し、生産と維持フェイズ全体がスキップされます。

必要な幸福度を補完するために、Worker Poolに配置している黄トークンをHappinessの不足しているマスに配置することで幸福度を埋める事ができます（これは自分のターンであればいつのタイミングでも可能です）。また、Happinessのマスに配置されている黄トークンはWorker Poolに配置されているものと同様に見なして扱う事ができます（カードの上に配置する為に利用可能です）。**このHappinessのマスに配置されている黄トークンは「Discontent Workers(不満のある労働者)」と呼びます（特定のカード処理の際にマイナスとなる場合があります）。**

幸福度チェックが成功した場合（幸福度が十分ある場合）、以下の順で生産と維持の処理を行います。

1) カルチャーと発明ポイントの受け取り

得点ボードの自分のカルチャーポイントと発明ポイントを増やします。増やす量は、豎琴+アイコンと電球+アイコンで指定されている数です。

2) 食料の生産(Farms Produce)

Farmに建築されている黄トークンに等しい数の青トークンをそれぞれのカードにBlue Bankから配置します。ここでFarmに配置された各青トークンは食料となります。1つの青トークンはFarmの下部中央に書かれた数字分の食料として利用できます（Agricultureなら青トークン1個で食料1）

※生産するための青トークンが不足している場合は、青トークンの数までしか生産できません。

3) 食料の消費(Pay Consumption)

Population BankのConsumption部分に書かれている数字で最も大きい数字分の食料を消費します（黄トークンで隠れているConsumptionは無視します）。

もし消費する十分な食料を持っていない場合は、不足している食糧1につきカルチャーポイントを4失います。

消費した食料を表していた青トークンは、Blue Bankに戻します。

4) 資源生産 (Mine Produce)

Mineに建築されている黄トークンに等しい数の青トークンをそれぞれのカードにBlue Bankから配置します。ここでMineに配置された各青トークンはリソースとなります。1つの青トークンはMine下部中央に書かれた数字分のリソースとして利用できます（Bronzeなら青トークン1個でリソース1）。

※生産するための青トークンが不足している場合は、青トークンの数までしか生産できません。

5) 賄賂(Corruption)

Blue Bankの覽で青トークンを取り除いた事によって見えている「X Corruption」のXが最も大きい数字分のリソースを失います。Xの数字に応じた青トークンをMineからBlue Bankに戻します（戻す必要があるのは、青トークンの数ではなくて価値であることに注意）。

※賄賂ルールのオプション

腐敗ルールのオプションとして4) 資源生産フェイズで青1トークン分の生産をプレイヤーが任意に生産しないことを選べるルールを採用してもかまいません（通常は自動的に全て生産されます）。このルールを採用する場合は、ゲーム開始時に全プレイヤー間で合意を取ってください。

6) ミリタリーカードを引く

プレイしていないミリタリーアクションの数に等しい枚数のミリタリーカードを引いて手札とします。ただし1手番に引けるミリタリーカードは3枚が上限です。

ミリタリーカードを引くフェイズが終了すると、左隣のプレイヤーのターンになります。

例外) 第1ラウンドシーケンス：

各プレイヤーの1回目の手番だけは、特別ルールが採用されています。

各フェイズ毎にその違いを説明します。

・カード補充フェイズ

第1ラウンドの間は、カードの補充を行いません。空いたマスは空いたままにします（**左に詰めることもしません**）

・アクション実施フェイズ

プレイヤーは、Civilアクションの「カードをボードから1枚取る：（1～4アクション）」しか行う事ができません。また、プレイ順に応じて自動的にプレイできるCivilアクション数が決まっています。

1プレイヤー：1アクション

2プレイヤー：2アクション

3プレイヤー：3アクション

4プレイヤー：4アクション

指定されたCivilアクション数でカードをボードから取るアクションを任意の回数行います。

・生産と維持フェイズ

ミリタリーを引くフェイズは行いません。

終了条件：

最後のCivilカードがボードに配置されたラウンドが終了すると、スタートプレイヤーからもう1ラウンドプレイしてゲームが終了となります。

最終ラウンドでは、「戦争の宣言」は出来ません（戦争の解決ラウンドが無い為）。ただし、前のラウンドで宣言されていた戦争は解決しますし、侵略も行う事が出来ます。ただし、最終ラウンドでは、ユニットを犠牲にすることで軍事力を強化することは出来ません。

得点計算：

ゲームが終了すると得点計算を行います。

Current EventとFuture Eventカードの山札を全て公開し、配置されていたEventカードを全て処理します。

イベントカードで得られたカルチャーポイントを、それまでに得ていたカルチャーポイントに追加して、最もカルチャーポイントが多いプレイヤーが勝利します。

補足ルール

補足ルールをいくつか解説します

Urban Buildingを他の効果と併用してアップグレードする

Masonry,Architecture,EngineeringのテクノロジーカードはUrban Buildingの建築コストを軽減する効果があります。この効果が複雑ですので注意してください。

例1) Masonryの場合

MasonryはLV1,2,3の時代のUrban Buildingのコストを1下げるという効果があります。P15ページ右下図の場合で説明します。

図では、Aの時代が建築コスト3、1の時代が建築コスト6、2の時代が建築コスト8です。

この場合で、Aの時代にUrban Buildingを建築するなら通常通り3、1なら6-1で5、2なら8-1で7のコストとなります。

Aの時代に建築済みのUrban Buildingを1の時代にアップグレードするなら(6-1)-3で2のコストでアップグレードが可能です。

1の時代の建築済みのUrban Buildingを2の時代にアップグレードするなら(8-1) - (6-1) で2となり通常と変わらないコストとなります（これが間違いやすいパターンです）。

例2) Architectureの場合

MasonryはLV1時代のUrban Buildingのコストを1、LV2,3時代のUrban Buildingのコストを2下げるという効果があります。

この場合に、先ほどと同じP15の図で1の時代に建築済みの1の時代の建築済みのUrban Buildingを2の時代にアップグレードするなら(8-2) - (6-1) で1となり通常より安いコストでアップグレードが可能となります。

イベントの処理でトップや最下位を決定する場合の同率処理

トップを決める場合は、そのターンの手番プレイヤーから手番順に早いプレイヤーが優勢となります（手番プレイヤーは常に有利）。最下位を決める場合は、手番プレイヤーから最も遠いプレイヤーから順に不利となります（手番が最も遅いプレイヤーが最下位となる）。

限界値

1ターン毎に得られる文化点や発明点はボードに配置できる+の領域を越えることはできません。また軍事力は一次的にユニットを削除したりカードを使う事で得られる軍事力除いてはボードの限界を超えることが出来ません。

以 上

翻訳：@hal_99

版数：

第1版、2012.08.11リリース

第2版、2012.09.10リリース

カード補充時のルールが間違えていたものを修正

第3版、2012.09.16リリース

戦争解決時に攻撃力が同点だった場合の処理を変更

第4版、2014.05.23リリース

契約締結時の条件に関する表現を変更(許可->禁止)