

Through the Agesルールサマリー

～シンプルルール版～

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。

ここではシンプ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。

【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）

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、プレイヤーの現状を表す覧（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
- ・豎琴アイコン+：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：資源を表します。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。

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。

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。

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の物を取り出します。2と3のCivilカードは使いませんのでしまっておきます。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をそれぞれ分け分けて山札にしてシャフルしておきます。シャフルが完了したら上から背面A、1の山札となるように重ねて1つの山札にします。

1つの山札となった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の物を取り出します。他のMilitaryカードは使いませんのでしまっておきます。取り出したMilitaryカードから「Development of Politics」と書かれたカードと取り出して除けておきます。このカードはSimpleゲームでは使いません。取り出した残りのMilitaryカードを山札にして良くシャフルし、得点ボードのCurrent Eventと書かれた場所に置いておきます。

【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4つのフェイズで構成され以下の順で行います。

1. イベント公開（スタートプレイヤーのみ）フェイズ
2. カード補充フェイズ
3. アクション実施フェイズ
4. 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. イベント公開（スタートプレイヤーのみ）フェイズ

※シンプルゲーム以外ではこのイベントフェイズはありません

スタートプレイヤーのターンでは、Militaryカード山札の1番上のカードを1枚公開します。公開されたイベントカードの効果をすべてのプレイヤーに適応します。スタートプレイヤー以外のプレイヤーはこのフェイズでは何も行いません。

効果を適応したカードは破棄します。

2. 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。

カードを補充するとき、Civilカード1の山札が枯渇したら（最後のCivilカードが得点ボード上に配置されたら）、そのラウンド終了時にゲームが終了となります。ラウンド終了時にゲームが終了となるので、すべてのプレイヤーは同じターン数をプレイすることができます。ただし、Civilカードの山札が枯渇した後のプレイヤーはカードを補充フェイズでカードを補充することができません。

3. 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できます。初期は、各プレイヤーが持っている政治形態（Depotism: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行うアクションに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：（1～4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アクションを消費します（1～4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、その効果を処理します。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。

※いくつかのリーダー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。また、Simpleゲームでは関係のない能力を持ったリーダーも存在しますが、その効果は無視してください。

プレイしたリーダーによっては、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。配置するときは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。

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）。

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）も直ちに変更されます。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れています。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のある食料です。

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Supply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Supply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ため、その青トークンをSupply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。カードが灰色のUrban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）。

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。

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。

※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。

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も破壊できます)。

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。

Simpleゲームでは関係ありませんが、Wonderの数字の青トークンで覆う為にBlue Bankからトークンを取った事によりCorruptionが発生する場合があります。

<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Supply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)

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)

Buliding,Farm,Mineの破壊と同じです。

4. 生産と維持フェイズ

以下の順でこのフェイズを処理します

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、竖琴+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。

資源生産のフェイズを終了すると、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。

1. イベント公開 (スタートプレイヤーのみ) フェイズ

第1ラウンドはイベントの公開を行いません。

2. 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。

3. 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Civi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。

4. 生産と維持フェイズ

通常と同じです。

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の最後で終了となります（全プレイヤーのプレイできるターン数は同じです）。

得点計算：

得点計算は以下の順で行います。

- ・レベル1のテクノロジーカード1枚につき2カルチャーポイント（レベル1とは、テクノロジーカード上部中央に1の数字があるものです）。
（テクノロジーカードは、オレンジ、赤、青、茶、灰のカードです）
- ・軍事力1につき2カルチャーポイント
- ・Happy Faceの置かれている数字×2カルチャーポイント（最大16迄）
- ・1ラウンドで得られる発明ポイント×1カルチャーポイント
- ・1ラウンドで得られる食料と資源の総数×1カルチャーポイント（生産時に得られる青トークンの数ではなくその価値である点に注意）

上記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。

以 上

翻訳：@hal_99

版数：

第1版、2011.08.28リリース

第2版、2012.09.12リリース

カード枯渇時の処理が間違いを修正

第3版、2014.05.20

得点計算で軍事力のポイントが間違えていた点を修正