

ANTIQUITY

RULES



内容物

このゲームには以下のものが含まれています:

- 各プレイヤーごと(赤・青・黄・紫)に、木製キューブ2個、木製ミープル20個、都市タイル4枚と宿屋コマ16個(訳者注:図2・5・8では宿屋はチットで表されています)
- 建物タイル。倉庫32枚(Strage)、噴水 32枚(Fountain)、荷馬車屋20枚(Cart Shop)、漁場16枚(Fisherman)以外は各4枚ずつ
- プレイヤーエイド4枚
- 小都市マップ(City Map)12枚
- 飢饉レベル(Famin Level)ボード1枚(表裏の2部構成)
- 飢饉レベルマーカー1個(黒い木製の立方体)
- マップタイル16枚
- 探索カウンター16個(訳者注:4種各4枚のチット)
- 六角形の草マーカー
- プラスチック製の汚染ディスク
- 10種類(穀物・オリーブ・ワイン・羊・魚・染料・真珠・金・石・木)各72枚の資源マーカー(チット)
- 今読んでいるルール
- (訳者注:ここに記載がありませんが、家と墓場のチットも同梱されています。各プレイヤーは1-20番の家を受け取ります)

奥付

Game design: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Graphic design: Ynze Moedt

Drawings: Tamara Jannink, Ynze Moedt

Rule translations: Birgit Hugk and Torsten Hintz

Playtesting: Bas de Bakker, Maarten Beerlage (wish you could have fought with us longer), Jean Christophe Bougie, Erwin Broens, Bianca van Duyl, Jeroen Doumen, Lydia Geijtenbeek, Ferdy Hanssen, Herman Haverkort, Ronald Hoekstra, Jacqueline Jannink, Tamara Jannink, Evertjan van de Kaa, Henk-Johan Kwakkel, Ragnar Krempel, Marc-Jan Lenstra, Ynze Moedt, Jorrit Polane, Pieter Simoons, Daan Schrama, Henriette Verburg, Joris Wiersinga, Arthur Zonnenberg, and a lot of people on the Essen 2003 fair whose names were lost from the archives... apologies if you are not on the list!

Published by: Splotter Spellen, Langestraat 22, Leiden, The Netherlands, info@splotter.nl, <http://www.splotter.com>

ゲームの概要



「ここの畑は、前みたいに穀物を収穫できなくなったな」と農民は嘆いた。「それに最近の奴らは、なんの変哲もないパンを食べるのが嫌になってきているようだ。他の奴らみたいに、オリーブの栽培を始めてみないか？」荷馬車の御者は頷きながら答えます「そうしたいけど、もう土地がないよ。それに街の人達がサン・ジョルジオの礼拝に行くようになってからは、新しい建設地までどんどん遠くに移動しなくちゃいけなくなった。俺は今、あの新しい宿屋に向かってるところさ。そこで馬を乗り換える。それからこの荷物を運ぶつもりさ」彼は荷馬車に積まれた木々の山を頭で指し、言葉を続けます。「一向この海に行くんだ。そこで漁師にでもなるさ。南の海は汚れてしまったが、知ってのとおり街の人たちは魚を求めてるだろ」荷馬車が再び動き始めると、農民は首をもたげ、鎌で最後の穀物を収穫した。それは3ターン前までは青々と茂った、かつて森であった切り株の脇に生えていたものであった。

Antiquityは、2~4人用の戦略ゲームです。中世後期のイタリアを模した環境を舞台としています。プレイヤーは守護聖人を選ぶ事で自分の勝利条件を選択します。勝利条件は人口増加、貿易、征服、都市建設のいずれかとなります。それぞれの戦略によって、まったく異なるプレイスタイルが要求されます。また、最も強力な聖人であるサンタ・マリアを崇拝することもできますが、その場合は2つの勝利条件を達成する必要があります。ターンごとに進化する都市が新たな選択肢をもたらす、あなたの経済力は常に向上していきますが、都市周辺の土地は徐々に枯渇し、資源を集めるために遠くまで移動しなければならなくなり、最後には農地がなくなってしまいます。その前に、誰かがゲームに勝っていることを祈りましょう！Antiquityのプレイ時間は2~3時間です。慣れるためには何度かプレイする必要があります。このゲームは非常に容赦がないので、初めてプレイするときは入門ルールを使うことをお勧めします。楽しんでください！

ゲームの導入

ルールを適切に開始する前に理解しておくで役立つ概念がいくつかあります。

郊外:郊外は大きな六角形のタイルで作られたメインのゲームボードです。マップのサイズはプレイヤーの数によって異なります(プレイヤーごとに2枚の大きなタイル)全プレイヤーが同じボード上でプレイします。ボードには森、海、山、草の4種類のエリアがあります。プレイヤーは郊外の建物(伐採所、採鉱場、農場、漁場、宿屋)および都市を建てるができます。

都市:各プレイヤーは1~4つの都市を配置できます。都市は郊外のマップ(7ヘクスの大きさで、プレイヤーの色があります)に配置されます。各都市には都市マップが付属します。都市マップはその都市を建設したプレイヤーだけのものです。そのプレイヤーだけがそこに建設できます。都市マップには都市の建物を建設できますが、建物の種類はたくさんあります。特に指定のない限り、各都市の建物は各プレイヤーが一度だけ建設できます。各プレイヤーが建設できる都市は、大都市(7x7)1つと小都市(6x6)3つのみです(訳者注:大都市はプレイヤーエイドに印刷されており、小都市は都市建設時に都市マップを受け取ります)

人員配置:人は木製のムーブルで表されます。各プレイヤーに1色が割り当てられます。郊外の建物と都市の建物は、その効果を得るために大抵は人の配置が必要です。郊外の建物に配置した人は、土地が枯渇するまでそこに留まります。都市の建物は、毎ターンの都市建設フェーズ中に人を配置することができます、次のターンの開始時に再び配置可能になります。ほとんどの建物は、無人では何の効果もありません。

資源:郊外の建物は資源を生産します。資源には食品(オリーブ、羊、穀物、魚)、高級品(ワイン、真珠、染料、金)、建築材料(木と石)の3種類があります。

聖人:大聖堂を建てることで、プレイヤーは守護聖人を選ぶことができます。それぞれの聖人は特殊能力を与えてくれます。また、聖人の選択によって、ゲームの勝利条件が決定されます。各プレイヤーは守護聖人を1人だけ選ぶことができます。複数のプレイヤーが同じ聖人を選択することもできます。

汚染:通常、郊外の各エリアは一度しか使用できません(森林は例外です)一度使用すると汚染(枯渇)されます。そのため、ゲームが進むにつれて使用可能なスペースはどんどん少なくなっていき、プレイヤーがゲームに勝つことが難しくなっていきます。

飢饉:飢饉レベルの指標は、文明社会が現在必要としている食料を示します。(飢饉フェーズ中に)十分な食料がない場合は、あなたの街に墓地が現れます。

探索:探検マーカーは、ゲーム開始前にマップ上に配置されます。プレイヤーは探索フェーズ中に、これらを裏返すことができます。これにより、まだ手に入れたことのない作物を手に入れることができます。

プレイ順:ゲームはフェーズごとに進行します。通常、プレイヤーは同時に行動して構いません。プレイの順番が重要な場合は、プレイ順のチャートで確認することができます。

支配地域:プレイヤーの支配地域は、プレイヤーが自分の都市から到達できるエリアになります。このエリアは、基本的にプレイヤーの都市から2ヘクス以内で到達できる全ヘクスとなりますが、水と水を経由してしか到達できないエリアは除きます。さらに宿屋からも到達可能なエリアが支配地域として加わり、人を配置した港をプレイヤーが所持していれば、都市と宿屋に隣接する水域(訳者注:水域についてはフェーズ4で後述)までが支配地域となります。人を配置した厩舎を所持していれば、都市や宿屋から3ヘクス以内が支配地域になります。郊外と都市の建物を建て、そこに人を配置することで、プレイヤーは資源を生産することができます、その資源でさらなる建物を建てるができます。最終的にはこれで勝利条件を達成し、勝利することができるはずですが。

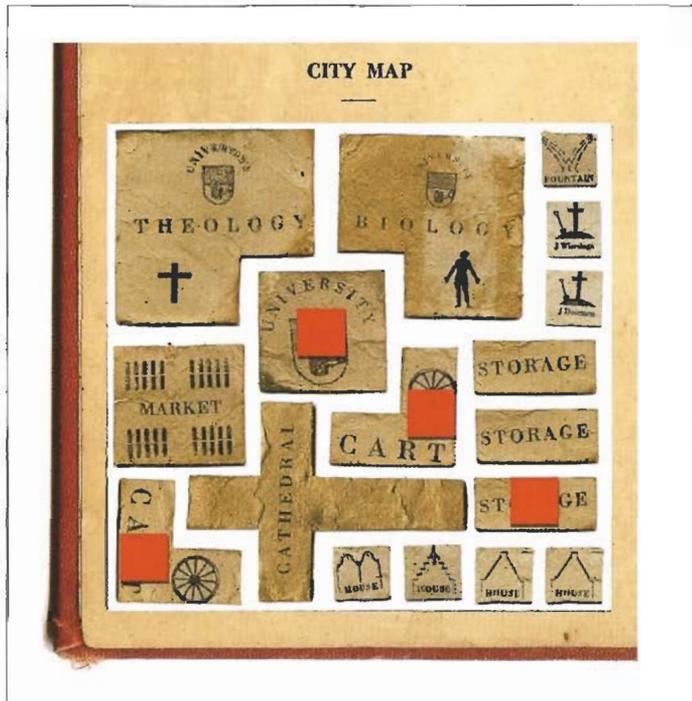


図1. 都市の例です。プレイヤーは2つの荷馬車屋(CART SHOP)を建設し、それらに人を配置しました。また市場(MARKET)も建設していますが、人が配置されていないため、現時点では使用できません。3つの倉庫(STORAGE)からなる貯蔵庫は、最大6つの資源を保管できます。2つの学部(神学部: THEOLOGYと生物学部: BIOLOGY)は1つの大学(UNIVERSITY)と繋がっており、1人配置すれば全て有効になります。家、墓地、大聖堂(CATHEDRAL)には人の配置は不要です。



図2. 支配地域の例です。Aは都市の支配地域で、都市から2ヘクス以内の全ヘクスです。B*は水を越えなければ到達できないため、支配地域ではありません。プレイヤーが港に人員を配置したらB(とB*)が支配地域に含まれます。図の(左上のチットの)位置に宿屋を建設したならC(港に人員を配置していたらCとD)が支配地域に追加されます。
 (訳者注:後述されますが、港は「都市と宿屋に隣接する1繋がりの水ヘクス+それに隣接する土地ヘクス」を支配地域にする効果があります)

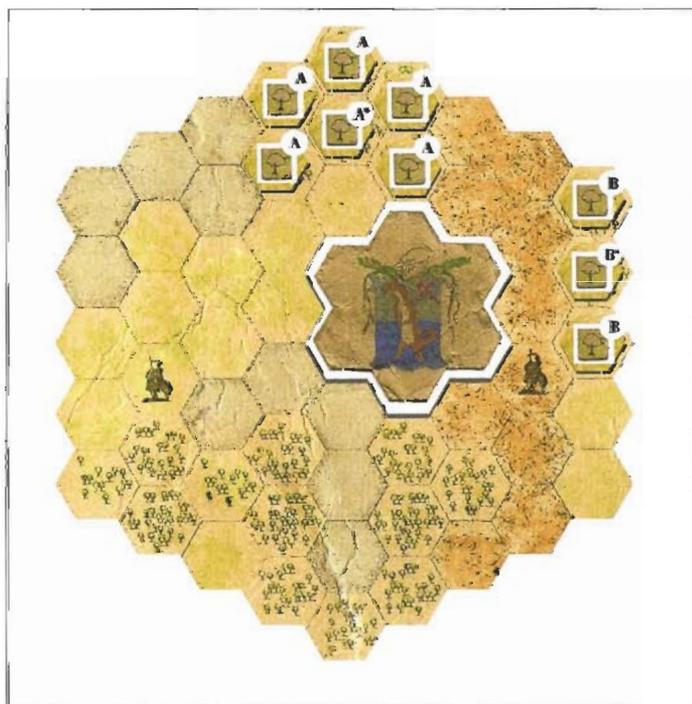


図3. 郊外の建物の例です。プレイヤーは荷馬車屋の人を使って伐採所を建設したいと考えています。A*のマス指定するとAとA*に計6マスの伐採所を建設できます。別例ではB*のマス指定することで、BとB*に計3マスの伐採所を建設できます。2マスや4マスで伐採所を建設できる場所は見つかりますか？(訳者注:後述されますが、伐採所は、マップに木材のチットを配置することで表現されます"伐採所"というタイルがあるわけではありません)

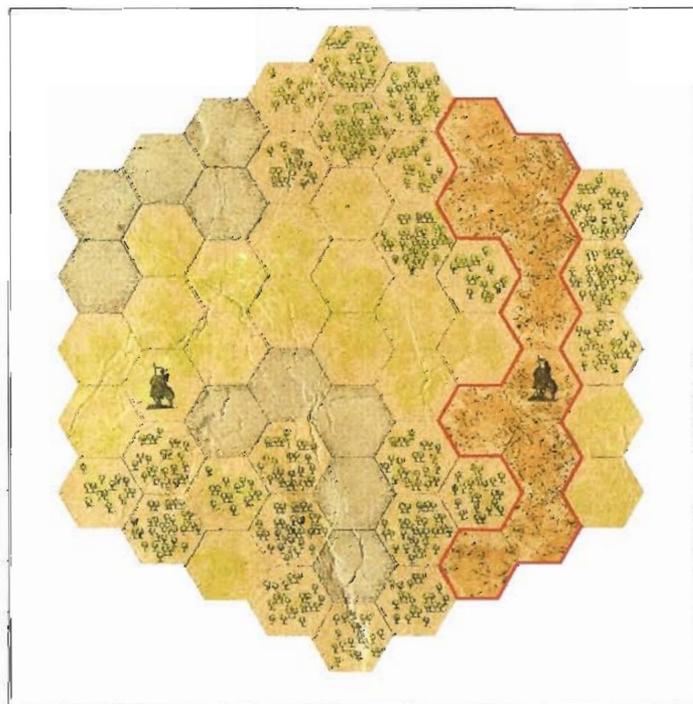


図4. ハイライトされたエリアは1つの山脈を表しています。この山脈では、石か金のどちらかを産出できますが、両方は産出されません。山脈を分断するように都市(または他の郊外の建物)を建設したとしても同様です。



図5. 漁場の建設時、少なくとも漁場の1マスは支配地域内になければいけません(2マス目は支配地域外でも構いません)。ただし両方のマスは汚染されていない水に隣接させて建設しなければいけません。つまり(人を配置した港があると仮定したとき)プレイヤーはA、B、Cに漁場を建設できますが、Dには建設できません。漁場Aは「a」とマークされたエリアを汚染しながら3ターン機能します。漁場Bは「b」とマークされた領域を汚染しながら2ターン機能します。

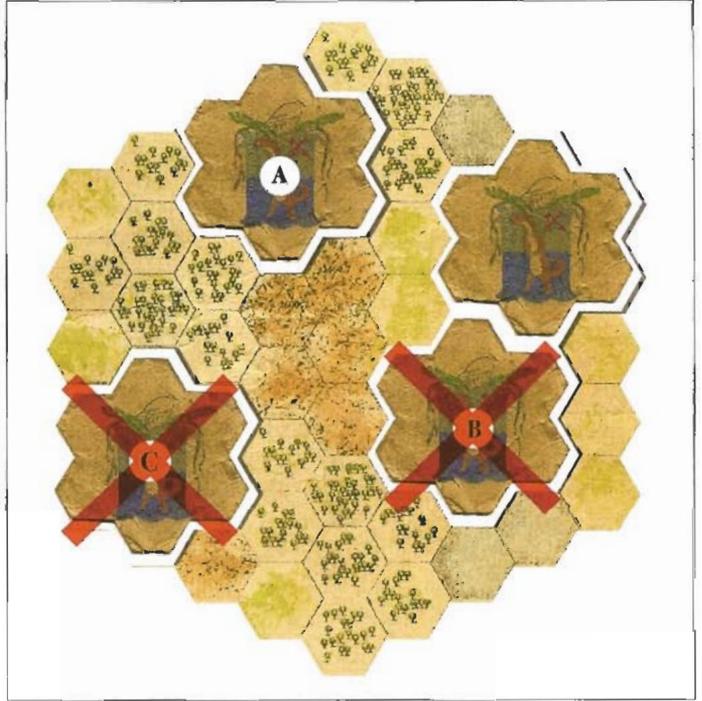


図6. 都市はプレイヤーの支配地域内に建設する必要がありますが、他の都市に隣接してはいけません。したがって、「A」には建設できますが、「B」と「C」には建設できません。

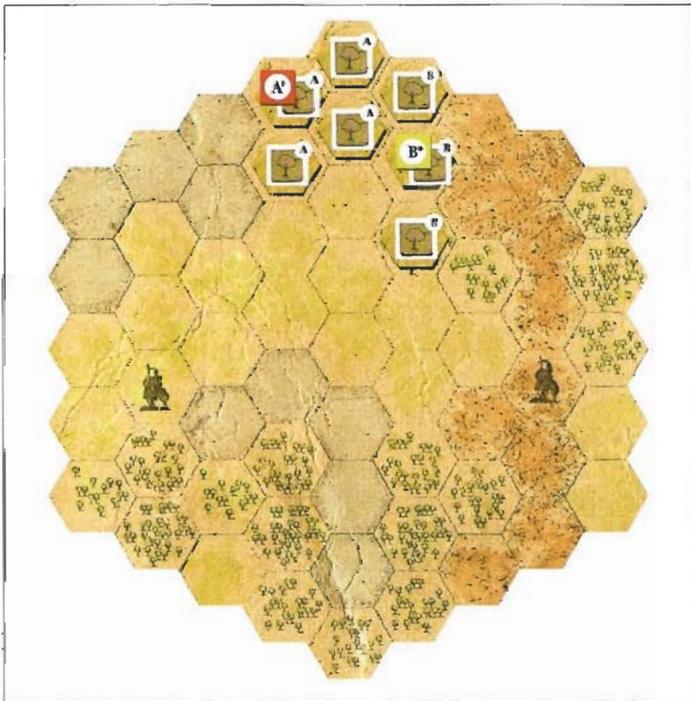


図7. プレイヤーAはすでに左側に伐採所を建設しています。これは「A」とマークされたエリアを使用します。(その後建設した)プレイヤーBの伐採所は3ヘクスの大きさになります。どのエリアがどのプレイヤーに属するかを示すために、資材チットをできるだけ自分の支配地域に寄せて配置してください。実際には、これらの状況はあまり発生しません。

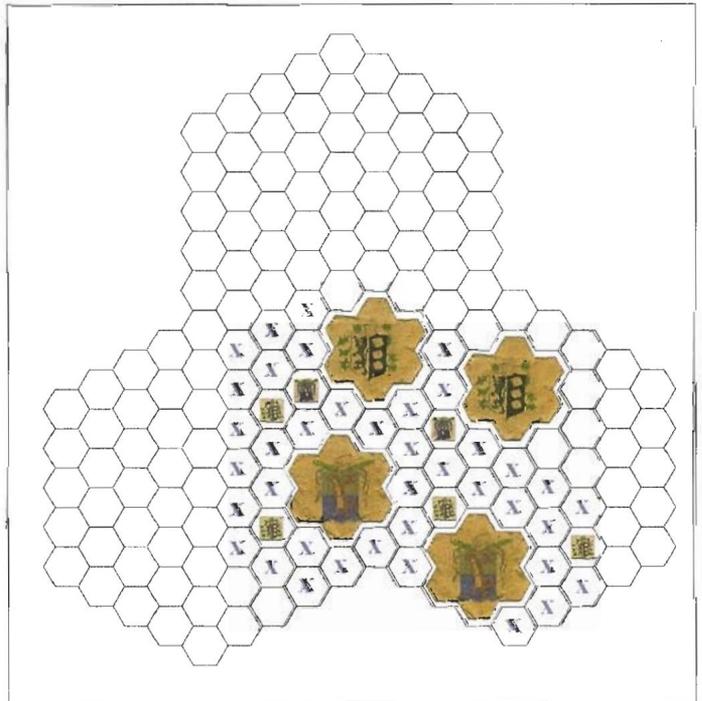


図8. リヨン(上側)のプレイヤーは厩舎(Stable)に人員を配置しているため、支配地域が3ヘクス先まであります。オッター(下側)のプレイヤーはリヨンのプレイヤーの宿屋に囲まれています。リヨンのプレイヤーは、オッターのプレイヤーが到達できるすべてのヘクスに到達できます。リヨンのプレイヤーが守護聖人としてサン・ジョルジョを選んでいる場合、リヨンのプレイヤーは勝利条件を満たしています。

セットアップ



プレイ人数×2枚のマップタイルを取り、プレイ人数に応じて図9に示すとおりに配置します。探索カウンター各種(オリーブ、羊、ワイン、穀物)を分類し、それぞれプレイ人数×1枚取ります。残りの探索マーカーは使用しません。探索マーカーを裏向きでシャッフルし、マップタイル上に描かれた各探索ヘクスに裏向きのまま配置します。

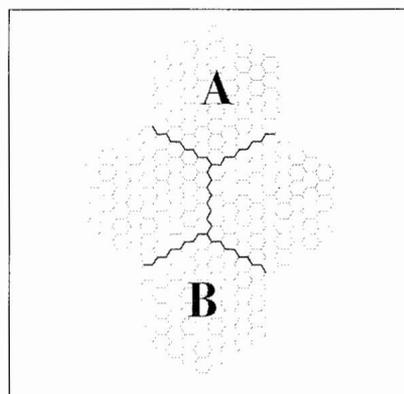
各プレイヤーは自分の色を選択し、その色のミープル、都市、宿屋を受け取ります。さらに、各プレイヤーはプレイヤーエイド、都市の建物1セット、および木材6つを受け取ります。全プレイヤーは、大都市マップを含むプレイヤーエイドを目の前に広げて置きます。他のマップタイルはひとまず脇に置いておきます。各プレイヤーは、プレイヤーエイドの「住宅コスト(COST OF HOUSING)」チャートに家を置き(訳者注:家には1-20の番号が振られており、チャートの番号の記載と一致する場所に各家を配置します)、それぞれの家の上にミープルを1つずつ配置します。

各プレイヤーのキューブを1つ取ります。ランダムにキューブを引いて、開始時のプレイ順を決定します。最初に引いたキューブを順序トラックの1に配置し、2つ目のキューブを2に配置...と続けます。飢饉マーカーを飢饉レベルトラックの0に配置します。

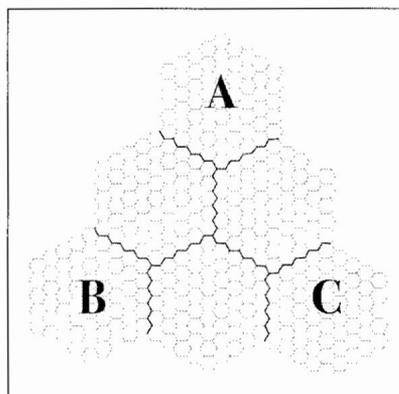
その後、プレイヤーはゲームの開始位置を選択します。これはターン順トラックの最後にいるプレイヤーから逆順で選択します。開始時の都市は、図9に示されている開始マップタイル(A~Dのいずれか)の1枚の中に完全に収まるように建築しなければなりません。ゲーム開始時、各マップタイルには、都市は1つしか存在してはいけません。他のマップタイルから始めることはできません。

開始時の都市のみだけは、海を含むあらゆるエリアに建設できます。都市を探索マーカーの上に建設する場合、探索マーカーはゲームから除外します。

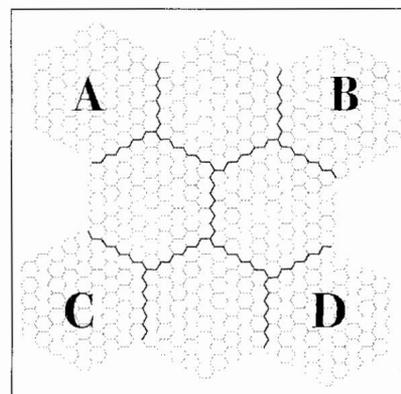
すべてのプレイヤーがスタート位置を選択し、都市を配置すると、ゲームが始まります。



2 players



3 players



4 players

図9.

セットアップ。プレイ人数×2枚のマップタイルをランダムに選択し、上記のようにマップを配置します。次に、すべてのプレイヤーは開始時の都市をプレイヤーごとに、"端にある"異なるマップタイル(アルファベットの位置)に配置します。

STEP BY STEP

PHASE 1-2

ゲームはフェーズごとにプレイされます。各ターンは10フェーズからなります。すべてのプレイヤーは各フェーズにおいてプレイを行います。大抵の場合、プレイヤーは同時に行動します。ただし、あるプレイヤーが他のプレイヤーを待ちたいと思った場合は、順番にプレイするように要求できます。この場合、ターン順トラックに表示されているプレイ順に従ってください。

いくつかの建物は、特定のフェーズでプレイヤーに特殊能力を与えることができます。これらの特殊能力については、関連するフェーズで説明します。大抵の建物は、有人の場合、つまり建物に人員を配置している場合にのみ、特殊能力が発動することに注意してください。例外は後述します。

PHASE1:人員整理

都市に配置した人を建物から取り去ります。全プレイヤーは、都市の建物にいる人を建物から取り、都市マップの横に置きます。これらの人員はフェーズ2で再び使用できます。

郊外に配置した人はその建物に残します。郊外の建物にいる人は、その場に留まります。彼らは仕事がなくなるまで郊外に留まります。

PHASE2:都市の建設

このフェーズでは、全プレイヤーは自分の都市に新しい建物を建設し、人員をどこで雇用するかを決定します。このフェーズは、最も戦略的な決定が必要となるため、通常最も長いフェーズになります。

STEP BY STEP

PHASE 2

このフェーズは非公開でプレイします。各プレイヤーは自分の都市の前について(コンポーネントには含まれていません)を置き、他のプレイヤーが自分の行動を見ることができないようにします。もし建物を建設する予定があるのなら、建設したい建物が手元にあるか確かめてください。必要ならば、プレイヤーは新しく建設する建物の上に、今回使用する資材を置くことに同意し、フェーズ終了時にお互いの行動を確認したうえで資材を取り除くようにしてください(これは時間がかかるので、お互いの誠実さを信頼する方が良いでしょう)

プレイヤーはアクションの順番を自由に選択できます。プレイヤーは建設と雇用を、どの順番で行うかを自由に選ぶことができます。例えばまず一部の建物に人を配置し、次に他の建物を建設し、再び建物に人を配置するなど、自分の好きなように行うことができます。

建物への人員配置。建物を利用するためには、このフェーズで人を配置する必要があります。大半の建物は、人が配置されていないと機能しません。プレイヤーはこのフェーズ中ならいつでも建物に人を配置することができます。このフェーズの終わりに人が配置されていない建物は、1ラウンド全く機能しません!どの建物にも1人だけ人を配置することができます。一度建物に人が配置されると、次の人員整理フェーズまで取り除くことはできません。建物は人が配置されるとすぐに機能し始めます。大聖堂、醸造所、噴水、穀物倉は無人で機能し、人を配置することはできません。家と墓には人を配置することはできません。ターンの終わりに建物に配置されていない人は、都市マップの横に置いておきます。彼らはこのラウンドでは働きませんが、次の都市の建設フェーズで建物に配置するために使用することができます。

建設。必要な資材を支払うことで、どの建物でも建設することができます。建物を取り、自分の都市マップの任意の場所に置きます。建物がどの都市にあるかは問題ではなく、プレイヤーの全ての都市に存在しているかのように機能します。しかし、建物は依然として都市内に収める必要があり、建物の一部が都市の外に出ていることは許されません。また、建物を他の建物に重ねて建てることはできません。

各プレイヤーは大抵の建物を各1つだけ建設できます。プレイヤーエイドに記載されている建物の中から、任意の建物を建設することができます。ほとんどの建物は、1人のプレイヤーにつき1つしか建設できません。ただし、倉庫、荷馬車屋、噴水、家は例外です。大聖堂は(神学部によって)取り壊された場合にのみ再建することができます。他の建物は再建することはできず、元の建物が墓地によって無力化されていても再建することはできません。

一部の建物は個数制限があります。いくつかの建物は、プレイヤーが複数回建設することができますが、これらの建物の総数には制限があります。もし建物が全て使われてしまった場合、それ以上利用することはできません。これらの建物は、荷馬車屋(20個)、噴水(32個)、および倉庫(32個)です。

建設に使用される資材は廃棄されます。各建物の建設コストは、プレイヤーエイドに記載されています。ほとんどの建物は木材1つまたは石材1つのコストがかかります。噴水と病院は高級品(ワイン、金、真珠、染料)1つのコストがかかります。厩舎は異なる2種類の高級品のコストがかかります。家には特別なコストがあります(以下を参照)建設に使用された資材は廃棄されます。

家の建設コストは変動します。家は他の建物と同様に建設することができます。ただし、家の建設費用はそれぞれ異なります。'住宅コスト'チャートで、各家のコストを確認することができます。プレイヤーは好きな順番でこれらの家を建設することができますが、通常は最も安価なものから始めて徐々に高価なものに進んでいきます。最初の4つの家は無料です。その後は食料と必要に応じて高級品が必要です。『2D food+3D lux』の家は、異なる2種類の食料と異なる3種類の高級品(例:'穀物と魚'+ '金と染料と真珠')が必要です。プレイヤーが新しい家を建設すると、すぐに追加の人を1つ得ることができます。この人は都市マップの横に置き、直ちに建物に配置するために使用することができます。

倉庫(Strage)は木材1つで任意のサイズを建設することができます。プレイヤーは倉庫を木材1つのコストで任意のサイズで建設することができます。ただし、倉庫は長方形の形状でなければならず、サイズ2のブロックで構築されている必要があります。1x2、2x2、1x4、2x3、1x6、2x4、3x4、2x6などが可能です。完成した構造物は1つの建物として数えられ、したがって配置する人は1人しか必要ありません。後でサイズを拡大することはできません。

大聖堂(Cathedral)。プレイヤーが大聖堂を建設したら、すぐに守護聖人を選ばなければなりません。複数のプレイヤーが同じ聖人を選んでも良いです。プレイヤーはすぐに守護聖人からの恩恵を受けることができます。フェーズの最後に'守護聖人(Patron Saint)'チャート上に木製キューブを置くことで、選択した聖人を公開しなければなりません。

サン・ニコロ(およびサンタ・マリア)は、1軒分のコストで2軒の家を建てるすることができます。プレイヤーが守護聖人としてサン・ニコロ(またはサンタ・マリア)を選択している場合、家を建てる際に無料の家を1軒獲得できます。これは2軒の家を建設したときに、1軒分のコストしか支払わないということです。ただし、'住宅コスト'チャートでコストが高い方の家に対して支払いをする必要があります。

人文科学部(F.Philosophy)は「D」を無視することができます。プレイヤーが人文科学部を建設していれば、この建物に人を配置することができます。これにより、通常は建設コストに「D」と記載されている建物に必要な、'異なる種類の食料や高級品'という条件を無視することができます。例えば、通常は異なる高級品2つが必要な厩舎に対し、真珠2個を支払って建設することができます。

神学部(F.Theology)は大聖堂を取り壊すことができます。プレイヤーが神学部を建設してそこに人を配置している場合、大聖堂を取り壊すことができます(大聖堂を持っていない場合、神学部はあまり有用ではありません)。これは都市マップから大聖堂を取り外し、後ろに空きスペースを残すことで行われます。'都市の建設'フェーズの最後に、'守護聖人(Patron Saint)'チャートから木製のキューブを取り除くことで公開されます。プレイヤーは新しい大聖堂を建設することができます。その時に別の聖人を選択することも可能です。ただしサンタ・マリアを選択している大聖堂は取り壊すことはできません。また、大聖堂に墓地がある場合も取り壊すことはできません。プレイヤーは1ターンにつき1度だけ大聖堂を取り壊すことができます。

病院(Hospital)は5つの墓地を除去します。プレイヤーが病院を建設している場合、この建物に人を配置することで、5つの墓地を取り除くことができます。このスペースは直ちに他の建物の建設に利用することができます。もしそれが建物上の墓地であった場合、その建物に再び人を配置することができます(ただし、その建物に1つも墓地が残っていない場合に限りです)。

STEP BY STEP

PHASE 3-4

市場(Market)ではトレードができます。プレイヤーが市場を持っている場合、人を配置して取引を行うことができます。他のプレイヤーや銀行(全体のストック)と取引することができます。他のプレイヤーとの取引では、取引する2人のうち少なくとも1人が(人を配置済みの)市場を持っていれば十分です。取引内容は公開されなければなりません。プレイヤーは互いに任意の量の商品を取引することができます。また、未来の約束を交わすこともできますが、この履行は義務ではありません。都市内や郊外の建物は取引できません。銀行との取引では、資材2つ(同じである必要はありません)を支払い、任意の1つの資材を得ることができます。

大学(University)は各学部を1つの建物とみなせるようにします。大学は単独で建設することもできます(ただし、ほとんど役に立ちません)し、複数の学部で直接隣接して建設することもできます。大学と大学に接している学部(後から追加された場合でも)は、1つの建物とみなされ、配置は1人しか必要なくなります。したがって、大学に隣接する神学部と人文科学部は、人を配置せずともこれらの建物の特殊能力を得ることができます。大学と学部の両方に人を配置して同じ学部の能力を2度使用することはできません。

噴水(Fountain)。プレイヤーが噴水を建設すると、飢饉レベルが1下がります。ただし、飢饉レベルは0未満になることはありません。噴水には人の配置はできません。この効果は建設された時のみ起こります。また、(訳者注:フェーズ9で)プレイヤーの文明が生み出す汚染の量が、噴水1つにつき1減ります。

都市への建造は永続的です。建物は一度建設すると、大聖堂(上記の神学部を参照)と墓地(上記の病院を参照)を除いては、都市から除外することはできません。

サンタ・バーバラ(およびサンタ・マリア)は建物の配置変更が可能です。サンタ・バーバラを守護聖人として選んだプレイヤーは、このフェーズ中に自分の都市内の建物の配置を変更することができます。サンタ・バーバラは、配置変更時に建物から墓地を取り外して空きスペースに置くことはできますが、建物に墓地を配置することはできません。特に、ある建物から別の建物に墓地を移すことは許されません。



PHASE3:プレイ順

このフェーズは非常に短いですが、非常に重要です。このフェーズでは、次の「プレイ順フェーズ」まで続くプレイの順番が決定されます。

順番:(荷馬車屋+探検家)。各プレイヤーは、自分が持つ荷馬車屋(Cart Shop)と探検家(Explorer)に配置した人の合計数を数えます。最も低い数を持つプレイヤーから順番に移動し、2番目に低い数のプレイヤー、その後続きます。新しい順番はターン順トラックでマークします。

引き分けは前のターンの順番で解決されます。多くの場合、複数のプレイヤーがこれらの建物に同数の人を配置していることがあります。その場合、引き分けとなったプレイヤー間では、前のフェーズでの相対的な順番を保持します。

例:ピアンカは荷馬車屋に人員を2人配置し、探検家には配置していません。ラグナーは荷馬車屋に人員を2人配置し、探検家に人員を1人配置しています。ヘンリエットは荷馬車屋に人員を3人配置しています。各プレイヤーの数は次のようになります:ピアンカ2、ラグナー3、ヘンリエット3です。ピアンカが最初に動きます。ラグナーとヘンリエットは前ターンの相対的な順番を維持します。前ターンの順番はヘンリエット/ピアンカ/ラグナーでした。よって今ターンの順番はピアンカ/ヘンリエット/ラグナーになります。

PHASE4:郊外の建設

フェーズ4では、プレイヤーは郊外に建物を建設します。建物は支配地域内でのみ建設することができ、都市内の特定の建物に人が配置されている必要があります。これは(第2フェーズに次いで)比較的複雑なフェーズです。通常、プレイヤーは順番にアクションを行い、互いを待つ形でプレイされます。フェーズ3で決定したプレイ順を使用してください。

アクションの順番は自由に選択できます。このフェーズでは、プレイヤーは郊外に宿屋、都市、および他の建物を建設することができます。どの順番で行うかは自由に選択できます。例えば、宿屋の建設で支配地域を広げ、そのエリアに都市を建設し、拡張された支配地域を使用して伐採所を建設するという順序でも全然問題ありません。

建設。人を配置済みの各荷馬車屋ごとに、プレイヤーは必要な(プレイヤーエイドに記載されている通りの)資材を支払うことで、自身の支配地域内に郊外の建物(宿屋、農場、漁場、採鉱所、伐採所)または都市を建設することができます。

建物は支配地域内に配置しなければなりません。プレイヤーは自分の支配地域内でのみ建物を建設することができます。通常、支配地域は都市または宿屋から2マスまでです。これらのマスは水ヘクスを除くあらゆる地形を通過することができます。プレイヤーが人を配置済みの港を持っていない限り、水ヘクスは支配地域内に含まれません。

宿屋は都市に繋がってなくても効果を使用することができます。宿屋は、都市から到達できない場合でも、プレイヤーの支配地域を追加します(例えば、プレイヤーが前のターンに港を使用して宿屋を建設したが、今回のターンでは港に人を配置していなかった場合など)。

港(Harbour)は水と沿岸を支配地域に追加します。プレイヤーが人を配置した港を持っている場合、そのプレイヤーの都市や宿屋に直接隣接している水域が支配地域に追加されます。ここで述べる水域とは、(都市か宿屋に隣接している)ひと繋がりの全ての水ヘクスを指します。この水域に含まれる全沿岸ヘクスも支配地域に追加されます。つまり、水域を構成する水ヘクスに直接隣接する全ヘクスが水エリアとして追加されます。

厩舎(Stable)は支配地域を1マス広げます。プレイヤーが人を配置している厩舎を持っている場合、支配地域は1マス拡大されます。つまり、都市や宿屋から3マスまで移動することができます。また、厩舎が水域を拡大することはありません。つまり港による支配地域は常に都市や宿屋に直接隣接している水域のみに適用され、水域に直接隣接する沿岸ヘクスを支配しますが、それより遠くの陸地ヘクスは支配地域とはなりません。

支配地域は、ある都市に属しているわけではありません。ある都市に建設している荷馬車屋は、たとえ自分の都市や宿屋が互いの支配地域になくても効果を発動できます。

STEP BY STEP

PHASE 4

荷馬車屋(Cart Shop)はすべての郊外の建物を建設します。郊外の建物を建設するには、人を配置済みの荷馬車屋が必要です。建設したい新しい郊外の建物(宿屋や都市を含む)1つごとに、別々の人を配置済みの荷馬車屋1つが必要です。つまり、人を配置済みの荷馬車屋が3つあれば、最大で3つの郊外の建物を建設できます。もし郊外の建物に人の配置が必要な場合(農場、伐採所、漁場、採鉱場)は、荷馬車屋の人を使用(移動)します。人が必要でない場合(都市、宿屋)は、荷馬車屋の人は都市地マップの横に置き、建物を建設したことを示します。この人は次のターンに再利用することができます。

モノカルチャー。農場、漁場、採鉱場は、建築ごとに生産する資材決められますが、1つの建物は常に1種類の資材のみを生産します。(訳者注:漁場建設時は、魚・染料・真珠のどれを置か選択できますが、魚と真珠を同時に置く等はできません)

伐採所(Woodcutter)。伐採所は、支配地域内の汚染されていない森ヘクスに建設できます。伐採所の建設には木材1つが必要で、使用した木材は捨てられます。建築ヘクスには(六角形の)草マーカを配置し、その上に木材を置き、さらに荷馬車屋の人をその上に配置(移動)します。そして、建築ヘクスに隣接するすべての汚染されていない森ヘクスに、草マーカの上に木材という形で2枚のタイルを配置します。隣接する森ヘクスがプレイヤーの支配地域外にあるかもしれませんが、構わず同様に処理してください。伐採所は、木材が存在している限り、毎ターン(収穫フェーズに)木材1つを生産します。したがって、サイズが3の伐採所は3ターン、サイズが7の伐採所は7ターンなど、指定されたターン数だけ生産します(図3を参照)。

農場(Farm)。農場は、支配地域内の汚染されていない草ヘクスに建設されます。開始時からあるか、伐採所によって作られたかは問わず、草ヘクスであれば構いません。農場を建設する際、プレイヤーはオリーブ、穀物、ワイン、または羊のいずれかの種類の農場を建設するかを選択しなければなりません。

農場を建設するためのコストは、プレイヤーが建設する農場の種類に対応した資材1つです(たとえばオリーブ農場なら1つのオリーブ、穀物農場なら1つの穀物など)。この資材を種と呼びます。農場を建設するためには、まず種を捨てます。その後、指定したヘクスに汚染マーカを配置し、捨てた種と同じ資材をその上に置き、さらに荷馬車屋の人をその上に配置(移動)します。このヘクスに隣接するすべての汚染されていない各草ヘクス上に、汚染マーカを置き、その上に種と同じ資材を配置します。

生物学部(F.Biology)は無料の種を1つ与えます。プレイヤーが人を配置済みの生物学部を持っている場合、1つの農場を無料で建設することができます。つまり、種を捨てることなく建設できます。このとき任意の種類の農場を(現在持っていない種が必要であっても)建設することができます。

採鉱場(Mine)。採鉱場は農場とほぼ同じ方法で建設されますが、採鉱場は草ではなく山ヘクスに建設されます。採鉱場の建設には木材1つが必要であり、これは捨てられます。採鉱場では石か金が生産されます。同一の山ヘクス内で最初に採鉱場を建設するプレイヤーは、採鉱場で生産する鉱石(金または石)を自由に選択することができます。同じ山ヘクス内の後続の採鉱場は、最初と同じ種類の鉱石を生産しなければなりません。山ヘクスは連結された山ヘクスのいくつかで構成されます(図4を参照)。もし誰かが都市を建設して山ヘクスを視覚的に2つに分断した場合でも、両方の領域は同じ山ヘクスの一部となり、依然同じ種類の鉱石を生産しなくてはなりません。

漁場(Fisherman)。漁場は、汚染されていない水ヘクスに直接隣接するヘクス(図5参照)に建設することができます。漁場は2ヘクス分のスペースが必要で、両方のヘクスそれぞれが少なくとも1つの汚染されていない水ヘクスに隣接しなければいけません。漁場のうち1ヘクスはプレイヤーの支配地域内でも構いません。建設予定の場所自体は汚染されているかどうかは無視できますが、この場所は汚染されていない水ヘクスに、最低1ヘクスは隣接していなければなりません。漁場の建設には木材1つが必要であり、これは破棄されます。漁場を建設するプレイヤーは、染料、真珠、魚のどれを生産するかを自由に選択することができます。漁場の2ヘクスに隣接する、汚染されていない水ヘクスごとに、汚染マーカを置き、その上に生産しようとする資材のいずれか1種を置きます。建設できる漁場の総数には制限がありません(16枚)。もし漁場がなくなった場合、再び利用可能になるまで待つ必要があります。

醸造所(Brewery)は宿屋の建設を可能にします。プレイヤーが醸造所を所有している場合、荷馬車屋を使用して宿屋を建設することができます。このとき、醸造所に人を配置する必要はありません。宿屋の建設には食糧1つが必要であり、この食糧は捨てられます。宿屋はプレイヤーの支配地域内の任意の空き地ヘクスに建設することができます(このヘクスが汚染されていても構いません)。宿屋には人が必要ありません。建設に使用した人を都市マップの隣に配置します。宿屋はプレイヤーの色があり、建設したプレイヤーのみが使用できます。宿屋を建設すると、支配地域が直ちに拡大され、新たに開放された地域は直ちに他の郊外の建物のために使用することができます。プレイヤーが建設できる宿屋の数に制限はありません。

荷馬車屋(Cart Shop)は都市の建設も可能です。人を配置済みの荷馬車屋は新たな都市の建設にも使用することができます(図6参照)。都市は完全に陸地上に建設する必要があります(水上に建設できません)。土地は一部またはすべてが汚染されていても構いません(汚染マーカを捨てます)。都市は直接他の都市に隣接して建設することはできません。新しい都市のヘクスの少なくとも1つは、建設するプレイヤーの支配地域内にある必要があります。都市の建設には、食糧1つ、木材1つ、石材1つ、および2つの異なる高級品が必要です(人を配置済みの人文科学部を持っている場合は同じでもよいです)。新しい都市の建設にはいくつかの変化があります。

- 1:都市を建設したプレイヤーは追加の(6x6)都市マップを受け取ることで、新たな都市に建物を建設できるようになります。
- 2:プレイヤーは郊外の建設のために新しい都市の支配地域をすぐに使用することができます。
- 3:プレイヤーは今後、より高い汚染率に悩まされることとなります(フェーズ9:汚染で後述)。各プレイヤーは最大で4つの都市までしか建設できません。

既存の建物の上には新たな建物を建てることはできません。宿屋、漁場、都市は、資源や人が配置されているヘクス上に配置することはできません。ただし、資源が取り除かれ、汚染マーカだけが残っているヘクスは自由に使用することができます。

探検マーカの上に建物を建てることはできません。探検マーカの上に自由に建物を建設することができます。建物を建てる際に探検マーカがある場合は、そのマーカを見ずに、裏向きのまま取り除きます。

STEP BY STEP

PHASE 5-8

新しい建物は資源を「奪う」ことはできません。もし新しい建物が既存の同じ種類の建物に隣接して建設された場合(図7参照)、古い建物に属する資源はその建物の人の近くに寄せてください。この資源は古い建物に所属します。新しい建物はこのヘクスで資源を生産せず、すでに専有されている土地は新しい建物によって使用されることはありません。

錬金術学部(F.Alchemy)は土地を浄化できます。プレイヤーが人を配置済みの錬金術学部を持っている場合、汚染された1区画の土地を浄化することができます。この土地の中心はプレイヤーの支配地域内の汚染されたヘクスでなければなりません。その中心ヘクスと、それに隣接する汚染されているすべてのヘクス(陸地または水)は、即座に浄化されます。汚染マーカーを破棄してください。錬金術学部は1ターンにつき1回のみこの行動を行うことができます。ただし、森が草に変わり、それが汚染された場合は森に元に戻すことはできません。錬金術学部は汚染を取り除きますが、木を育てるわけではないため、草マーカーは残ります！浄化された土地はそのまま建設に使用することができます。



PHASE5:資源の保管

全てのプレイヤーは、まだ所有している資源があるかどうかを確認します。もし資源が残っている場合は、それらを捨てるか保管する必要があります。

倉庫(Storage)は1マスに資源1つを保管することができます。プレイヤーが人を配置済みの倉庫を所有している場合、そこに資源を保管できます。倉庫1マスには資源1つを保管できますので、各倉庫タイプには2つの資源を保管することができます。

サン・クリストフォリ(およびサンタ・マリア)は、任意の数の資源を保管できます。サン・クリストフォリまたはサンタ・マリアを選択したプレイヤーは、任意の量の商品を大聖堂に保管することができます。大聖堂に人を配置する必要はありません。

PHASE6:収穫

全てのプレイヤーは商品収穫します。仕事を終えた人は帰宅します。空の漁場はボードから取り除かれ、再び利用できるようになります。

郊外の各建物は資源1つを生産します。生産物は建物に配置した人を中心とする周囲のヘクスから受け取り、プレイヤーエイドの収穫(HARVEST)ボックスに置きます。隣接するヘクスに資源が残っていない場合は、人の下にある資源を受け取り、資源と人の両方を収穫ボックスに戻します。

強制労働所(Forced Labour)は3つの資源を生産し、最初の資源を捨てます。プレイヤーが人を配置済みの強制労働所を所有している場合、各生産建物から資源3つを受け取らなければなりません。最初の資源は捨てられ、残り2つを収穫ボックスに置きます。もし生産建物から2つしか資源を受け取れない場合は、1つを捨て、もう1つを収穫します。もし資源が1つしか残っていない場合、その資源はただ捨てられるだけとなります。資源が残っていない建物は人を収穫ボックスに戻します。強制労働所は、人を配置済みの場合、プレイヤーの全ての生産建物に対して効果を発動します。

資源は最後の1つ以外は任意の順番で収穫できます。プレイヤーは特定の郊外の建物の資源をどの順番で収穫するかを決めることができます。ただし、人の下にある資源は最後に収穫しなければなりません。

サン・ジョルジョ(およびサンタ・マリア)は大聖堂の建設で魚を得ます。このターンに建てられた(全プレイヤーの)各大聖堂に対してプレイヤーは魚を1つ得ます。これは自分自身の大聖堂も含まれます。つまり、もし他のプレイヤーが同じターンに大聖堂を建てた場合、そのターンに魚2つを獲得します。建てられた各大聖堂に対して1回だけのボーナスが与えられます。つまり、神学部が使用されない限りは、他のプレイヤーごとに自分を含めて最大1つの魚を得ることになります。サンタ・マリアを守護聖人に選んだプレイヤーにも同様のルールが適用されます。

PHASE7:探索

この短いフェーズは常にプレイ順に従う必要があります。

探検家(Explorer)の探索によって飢饉レベルが上昇する場合があります。プレイヤーが人を配置済みの探検家を持っている場合、自分の支配地域内の探索カウンターを1つ表にできます。カウンターを公開し、そこに示されている資源を1つ受け取り、収穫ボックスに入れます。カウンターは捨てられます。もしカウンターが食料を示していた場合、飢饉レベルが1つ上昇します。そうでない場合(ワイン等が発見された場合)、飢饉レベルは変化しません。探検家は1ターンに1回しか探索することはできません。

PHASE8:飢饉

各プレイヤーは、自身の飢饉レベルと食料や建物に応じて、墓地を受け取る可能性があります。このフェーズでは(訳者注:受け取る墓地の数がマイナスになっても)墓地を取り除くことはできません。

墓地の数。各プレイヤーは、現在の飢饉レベルと同じ数の墓地を受け取ります。

食料は飢饉を軽減します。プレイヤーが持っている食料(収穫ボックス、倉庫、大聖堂のいずれかにあるもの)ごとに、受け取る墓地の数が1つ減少します。食料は飢饉を軽減しますが、このフェーズで食料を捨てる必要はありません。

穀物倉(Granary)は飢饉を3段階弱めます。穀物倉を持っている場合、プレイヤーが受け取る墓地の数は3つ減少します。穀物倉には人を配置する必要はありません。

墓地は都市内の空きスペースに配置されます。1つ以上の墓地を受け取るプレイヤーは、それらを都市内の空きスペースに配置します。これらのスペースは、もはや建物を配置するために使用することはできません。もし空きスペースがない場合、墓地は建物上に配置されなければなりません。各建物は1つのスペースにつき最大で1つの墓地を受け入れることができます(つまり、荷馬車屋は最大で3つの墓地を置くことができます)。ただし、墓地は家の上に置くことはできません。建物に墓地がある場合、その建物はもう機能しません。建物が人を配置済みの場合、その人は都市マップの横に置かれます。都市の空きスペースがまだ残っている場合は、建物上には墓地を配置できません。もしプレイヤーが墓地をどこにも配置できない場合、ゲームに負けて退場します(これはほとんど起こりません)。

STEP BY STEP

PHASE 9-10

毎ターン飢饉レベルが1上昇します。飢饉の処理が終わった後、飢饉レベルを1つ上げます。



PHASE9:汚染

各プレイヤーは、自分の支配地域内のエリアを汚染します。このフェーズはゲームの最初の数ターンでは同時に行われることもありますが、支配地域が重なる場合は順番に行う必要があります。

各プレイヤーは、自分の1都市につき3つの汚染を受けます。各都市は3つの汚染を生み出します。この汚染は、プレイヤーの支配地域内の中で汚染されていない未占有のヘクスに配置する必要があります。ある都市で生まれた汚染を他の都市の支配地域に配置しても構いません。水ヘクスは、プレイヤーの支配地域内にある場合にのみ汚染の対象にすることができます(人を配置済みの港が必要です)。宿屋や港を、自分の都市からできるだけ遠く離れた場所を汚染するために使用してもよいです。

ごみ捨て場(Dump)は、他の支配地域内の汚染を防ぎます。もしプレイヤーが人を配置済みのごみ捨て場を持っている場合、他のプレイヤーはそのプレイヤーの支配地域に汚染カウンターを置くことはできません。

噴水(Fountain)とごみ捨て場(Dump)は汚染を減らします。各噴水は汚染を1つ減少させます(人の配置は不要です)。ごみ捨て場に人を配置済みの場合、汚染を4つ減少させます。つまり、3つの都市を持つプレイヤーは、1ターンにつき $3 \times 3 = 9$ の汚染を受け取ります。噴水1つと人を配置済みのゴミ捨て場1つを持っていれば、汚染は $1 + 4 = 5$ 減少するため、毎ターン4つの汚染を受け取るようになります。

配置不可能な汚染は、墓地になります。もしプレイヤーが汚染を配置するための十分な空きヘクスがない場合、配置できなかった汚染カウンターの数と同じ数の墓地を都市に配置しなければなりません(上記の説明を参照)。墓地に関してはフェーズ8で詳細が説明されています。例:バスは都市2つを持ち、6つの汚染カウンターを配置する必要があります。しかし、空きスペースがないため、3つしか配置できません。そのため、3つの墓地を建設しなければなりません。墓地は自由に2つの都市に分けることができます。

PHASE10:勝利判定

全プレイヤーは自分が勝利条件を満たしているかチェックします。このフェーズは常に同時に行います。

守護聖人は勝利条件を決定します。プレイヤーは大聖堂を建設して守護聖人を選ぶことでのみゲームに勝利することができます。大聖堂は人が配置されていなくてもかまいません。各守護聖人には異なる勝利条件があります。複数のプレイヤーが同じ守護聖人を選ぶことはできませんが、各プレイヤーは1つしか大聖堂を建設できません。

サン・ニコロは人口20人で勝利します。サン・ニコロを守護聖人とするプレイヤーは、場所(都市/郊外)に関係なく、20人の人口を持っていれば勝利します。

サンタ・バーバラは全ての建物を建設すると勝利します。サンタ・バーバラを守護聖人とするプレイヤーは、最低1つずつ全ての都市の建物を建設していればゲームに勝利します。サンタ・バーバラは勝つために墓地を建設しなくても構いません。

サン・クリストフォリは食料と高級品を各3つ手に入ると勝利します。サン・クリストフォリを守護聖人とするプレイヤーは、少なくとも各食品と各高級品を3つずつ持っていればゲームに勝利します。

サン・ジョルジョは、他プレイヤーを困むと勝利します。サン・ジョルジョを守護聖人とするプレイヤーは、他プレイヤーの支配領域を自分の支配領域内で完全に囲んでいる場合にゲームに勝利します。つまり、他のプレイヤーが到達可能なすべてのヘクスに到達できる場合です(図8を参照)。他のプレイヤーの宿屋や都市があるヘクスに到達できる必要はありませんが、これらの宿屋や都市から到達可能なヘクスに到達できる必要があります(訳者注:都市を例として挙げると、都市タイトル自体は無視して、周囲のヘクスだけ判定すれば良いです)。

サンタ・マリアは、上記の勝利条件のうち2つを達成すると勝利します。サンタ・マリアを守護聖人とするプレイヤーは、上記の勝利条件のうち2つを達成した場合にゲームに勝利します。どの2つの条件を達成するかは自由であり、ゲーム中に条件を固定する必要はありません。

タイブレイクは未汚染のヘクス数で解決します。もし複数のプレイヤーが同じターンにそれぞれの勝利条件を達成した場合、対象の全プレイヤーは自分の支配地域内の未汚染ヘクスの数を数えます。最も未汚染ヘクスが多いプレイヤーがゲームに勝利します。自分の未汚染エリアを拡大するために、港や厩舎に人を配置しておくことが有利になることに注意してください。

入門ゲーム



このゲームは非常に複雑なので、基本を学ぶためにフルゲームをプレイする前に数ラウンド練習することを強くお勧めします。私たちの経験では、ゲームを終わらせるのに2時間ほどかかりますが、多くの初心者はかなり長い時間を要することがあります。このゲームは非情です。経済の成長が十分な速さに届かないと、飢饉や

汚染が蓄積し、じわじわと苦痛を伴いつつ死に至るかもしれません。

ゲームの理解を容易にするために、最初の数回のゲームでは飢饉フェーズと汚染フェーズをスキップすることをお勧めします。これにより、ゲームは簡単になりますが、プレイヤーは異なる建物や戦略の仕組みと複雑さに慣れることができます(競争的な要素は残ります)。最初からフルゲームをプレイすると、最終的に全員が脱落する可能性がありますので注意してください!

戦略のヒント

基本戦略:

- 常に木材を得る手段(たとえば伐採所)を確保しましょう。
- 最初のターンでは2つか3つの荷馬車屋を建設しましょう。
- 食料の生産を早めに増やし、6~8つの家を建てて十分な労働力を確保しましょう。
- その後、2つ目の都市を建設しましょう。
- 初心者には倉庫が重要です(初心者だけに限るのでしょうか?)
- 勝利のための拡大であることを忘れずに!多くの初心者プレイヤーは勝利条件に集中せず、過度に拡大してしまうことがあります。勝利するために必要な生産を行い、過剰な拡大は避けましょう。

より高度な戦略:

- 郊外に大きな建物を建てれば、投資の対価は長期間にわたって得られますが、人員は長い間拘束されることとなります。労働力不足を懸念する場合は、小さな建物の方が適しているかもしれません。
- 一部の聖人は「典型的な」組み合わせを持っています。例えば、サン・ジョルジョと厩舎、サン・ニコロと人文科学部、サン・クリストフォリと生物学部などです。建物のコストを考慮しながら、他の建物を選ぶ際には賢明に選びましょう。
- 宿屋、ごみ捨て場、探検家を利用して他のプレイヤーに墓地の建設を迫りましょう。
- 汚染や墓地との上手な対処方法を見つけましょう。管理する? 回避する? 吸収する? 押し付ける? 誰が被害を受けますか?
- サン・ジョルジョが頻繁に勝利する場合には、彼をブロックするための巧妙なテクニックを使用しましょう。
- 早い段階で大聖堂を建設することは重要ですか?
- 戦略(および聖人の選択)をスタート時の地形に合わせて適応させましょう。