

History of the World

第1章 - 箱の組み立てと内容物

最初の準備

厚紙の駒を台紙から気をつけて抜き出します。12枚の片面がコイン、片面が艦隊の駒と、8枚のプレエミネンスマーカー、42枚のスコアチャート、4枚の箱の仕切り板があります。

箱の組み立て

準備で取り出した仕切り板を英文ルールブック2ページの図のように下箱と組み合わせて、駒の整理用の箱に組み立てます。

内容物

- ゲームボード(1枚)
- ダイス(5個)
- 首都/都市(Capitals/City)(30個)
- 要塞/モニュメント(Fort/Monument)(36個)
- 第1エポック用駒: エジプト人(各色5個)
- 第2エポック用駒: ペルシア人(各色12個)
- 第3エポック用駒: ローマ人(各色20個)
- 第4エポック用駒: ビザンチン人(各色15個)
- 第5エポック用駒: モンゴル人(各色18個)
- 第6エポック用駒: スペイン人(各色14個)
- 第7エポック用駒: イギリス人(各色16個)
- コイン/艦隊(Coin/Fleets)(12個)
- プレエミネンスマーカー(Pre-eminence Marker)(8個)
- スコアチャート(Score Charts)(42個)
- 帝国カード(Empire Cards)(各エポック7個、計49個)
- イベントカード(Event Cards)(大イベント22枚、小イベント49枚)

第2章 - ゲームの目的と準備

ゲームの目的

このゲームでは7つの時代(エポック)をプレイします。プレイヤーは各時代において、その時代の帝国の一つを担当して、勢力の拡大を行います。古い帝国は衰退し、新たな帝国は都市やモニュメントを得て、勃興します。各エポック終了時にプレイヤーは得点を得ます。そして、次のエポックで担当する帝国を決めます。こうして、第7エポックまでゲームを行い、最終的にもっとも多くのポイントを得ているプレイヤーが勝者となります。

駒

各プレイヤーは自分の駒の色を決め、その色の駒をすべてとります。

(駒の説明は省略。内容物一覧参照)

注記: あるエポックでは、すべてのプレイヤーが同一の種類の駒を使用します。たとえば、第1エポックではエジプト人の駒を使用します。これらの駒は、その時代でもっとも影響力のあった帝国のものとなっています。

ゲームボード

ゲームボードをプレイしやすい場所におきます。ゲームボードは102の領域に区切られています。これらの領域は地方とよばれます。各地方は13の色分けされた地域に分けられます。たとえば、LibyaはNorth Africa地域(オリーブ色)に分けられます。8つの地方は不毛地帯です。このページの色で表される地方はゲームでは使用されません。

スコアチャート

スコアチャートを地域別に並べ替えます。地域別に並べ替えたスコアチャートをさらに、第1エポックから、昇順にならべて、ゲームボード上のスコアチャート置き場に置きます。各プレイヤーは自分の駒のうちの一つを、得点表示用の駒として、ゲームボードの周辺部にあるスコアリングトラックの0のところにおきます。

イベントカード

イベントカードを大イベント(Grater Event)と小イベント(Lesser Event)の2種類にわけ、大イベントカード3枚と、小イベントカード7枚を各プレイヤーに配ります。各プレイヤーは配られたカードを見てもかまいませんが、ほかのプレイヤーに見せたり、教えたりしてはいけません。イベントカードは、このときに配られるだけで、ほかの機会に得ることはありません。

帝国カード(Empire Cards)

帝国カードを各エポックごとに分けておきます。

プレエミネンスマーカー(Pre-eminence Marker)

8枚のプレエミネンスマーカーの数字が書いてある面を下にして、シャッフルし、ゲームボードのいずれかの側においておきます。このマーカーには2枚の3、3枚の4、2枚の5と、1枚の6があります。

第3章 - 帝国カードとエポック

帝国カードを引く

第1エポックでは各プレイヤーはダイスを2個ふり、もっとも大きい目を出したプレイヤーから時計まわりで帝国カードを引いていきます。

第1プレイヤーは第1エポックの帝国カードから

1枚、ランダムにカードを引き、ほかのプレイヤーにわからないように引いたカードをみます。このプレイヤーは引いたカードの帝国をプレイするか、あるいはパスして引いたカードをほかのプレイヤーに渡すかを選択します。この選択は大変重要な選択です。第7章の帝国の選択などを参考に決めてください。

もし、パスをしてほかのプレイヤーにカードを渡した場合、カードを渡されたプレイヤーは渡されたカードの帝国をプレイすることとなりますが、ほかのプレイヤーの担当する帝国がすべて決まるまで、渡されたカードをみることはできません。

各プレイヤーは残っている第1エポックのカードでこの手順を順番に行います。

注意：帝国カードは1枚しか持つことはできません。もし、自分の順番になる前に、ほかのプレイヤーから帝国カードを渡されていた場合、引いてきたカードは他のプレイヤーに渡すこととなります。

注記：最後のプレイヤーは、その時点で自分を含めて、1人しか、帝国カードをもっていないプレイヤーがいないので、選択する余地はありません。

使用されない帝国カードはその内容を見ずに、ゲームボックスに戻します。6人でゲームを行う場合は、1枚の帝国カードが残ることになります。

帝国カードの見方

各帝国カードには、その帝国についてのいろいろな情報が記載されています。

帝国の強さ(Empire Strength)

その帝国が受け取る軍隊の数

首都シンボル(Capital Symbol)

その帝国が首都を受け取る場合、このシンボルが記載されています。

ナビゲーション(Navigation)

ここに海域の名前が記載されている場合、その帝国はその海に海軍を持ちます。

訳注：英文4pの帝国カードの説明ですが、上より以下ようになります

帝国の強さ(Empire Strength)

ナビゲーション(Navigation)

首都シンボル(Capital Symbol)

帝国の初期配置地域 (Color shows which area this empire appears)

開始地方(Start Land裏面に地図あり)

エポックをプレイする

いずれかのプレイヤーが帝国カードのリストの一番上にある帝国の名前を読み上げます。名前を呼ばれた帝国のカードをもっているプレイヤーがいれば、その帝国のプレイヤーのターンが始まります。もし、だれもその帝国のカードをもっていなければ、リストの次の帝国の名前を読み上げます。同様

の手順を繰り返して、リストの7つの帝国の処理がすべて終了したらそのエポックは終了となります。

なお、各ターンは下記の3つの手順に分けられます。

ターンの開始 - イベントカードの処理 (第4章)

ターンのプレイ - 拡張、先頭、建設 (第5章)

ターンの終了 - 得点計算 (第6章)

第4章 - イベントカード

イベントカードの使用

各プレイヤーは1つのターンに2枚までイベントカードを使用することができます。イベントカードには大イベントカード、小イベントカード2種類がありますが、同じ種類のカードを2枚でもかまいませんし、違う種類のカードを2種類、1枚ずつでもかまいません。しかし、同じ内容のカードを2枚同時に使うことはできません。たとえば、リーダーカードを2枚同時に使ったりはできないのです。プレイヤーが軍隊をゲームボード上に一つでもおいたら、それ以降、イベントカードをそのターンに使用することはできません。いくつかのカードはプレイヤーのターンがはじめる前に、その効果を解決しなければなりません。多くのカードはターンの間中、効果を及ぼします。

いくつかのカードは、特定のエポックでしか使用することができません。どのエポックで使用できるかはイベントカードの上部に記入されています。なお、ALLと記入されているカードはどのエポックでも使用できます。

多くのカードにはActive Empireとの記入がありますが、これは、そのエポックでプレイヤーが担当している帝国で、中小帝国や終了したエポックの帝国は含みません。

大イベント(Greater Event)

大イベントには、リーダー(Leader)、武器(Weaponry)、再配置(Reallocation)、中小帝国(Minor Empire)の4種類があります。

リーダーと武器は、ほかの帝国との戦闘を行うときにボーナスを与えます。これらを同時に使うと非常に強力です。

再配置は海軍を陸軍に転換することができます。

中小帝国はターンの開始時に、カードに記載された中小帝国をプレイすることができます。つまり、効果としては一つのターンに中小帝国と、本来の帝国の二つの帝国をプレイすることができるようになるわけです。なお、中小帝国の駒は、はっきりと見分けられるようにほかのエポックの駒を使用します。使用する駒は中小帝国のイベントカードに表示されています。中小帝国は特定の一つのエポックでしか使用できません。また、中小帝国は他のイベン

トカードの影響を受けません。たとえば、中小帝国とリーダーのカードを使用した場合でも、リーダーの効果は中小帝国のプレイをしている間はその効果が及ぼしません。中小帝国の得点は、本来の帝国のプレイが終了したときに一緒に計算します。

小イベント(Lesser Event)

小イベントは2種類あります。その内の多くはプレイヤーにコインを与える効果があります。その他、いずれかの帝国の陸軍やモニュメントを破壊する効果を持つものや、広範囲に悪影響を与える効果を持つものがあります。各イベントカードにその効果についての記載があります。

いくつかの小イベントカードでは“from a far-away Epoch”と記載があります。この場合、すでに終了したエポックの駒を使用して、そのイベントカードの効果を行います。もし、第1、2エポックでこのようなカードを使用する場合は、第6、7エポックで使用される、スペイン人やイギリス人の駒を使用します。逆に、後半のエポックではエジプト人やペルシア人の駒を使用します。これらは、小イベントで使用された駒が、そのエポックの駒でないことをはっきりさせるためです。

コイン(Coin)

多くの小イベントは、プレイヤーにコインを与えます。このコインは、そのターン中ならいつでも使用することができますが、ターンをこえて持ち越すことはできません。

コインには下記の2つの使用方法があります。

- ・戦闘で失ったそのエポックで担当している帝国の陸軍を一つ復活させ、アーミープールに戻すことができます(第5章参照)
- ・そのエポックで担当している帝国の要塞を購入することができます。

第5章 - 拡張、戦闘、建設

イベントカードの使用がすんだら、次はターンでもっとも重要な拡張などを行うこととなります。

準備

1. このエポックで担当する帝国の強さと同じ数のそのエポック用の駒を準備します。準備した駒は自分の前に並べます。これがアーミープールとよばれます。残りの駒などと混ざらないように残った駒は脇によけておいてください。

例：あるプレイヤーはCarthaginaをプレイすることになったので帝国の強さをみて7個の駒を準備しました。用意した駒は第2エポックで使用されるペルシア人の駒です。第2エポック用の駒は全部で12個なので、5個の駒が残ることになりました。

2. 担当する帝国が首都を持つ場合、首都を準備します。
3. 担当する帝国が海軍を持つ場合、指定された場所に一つずつ海軍マーカーを配置します。海軍駒はコインの裏面を使用します。もし、指定された場所が大洋(Ocean)の場合、その大洋とその大洋から到達することができるすべての海でナビゲーションを得ることとなります。
例：あるプレイヤーは第6エポックでPortuguesをプレイすることになりました。この帝国はAtlantic Oceanに艦隊を持ちます。Atlantic Oceanは大洋なので、ここに艦隊を置くことでNorth Sea、Western Med、Eastern Med、Black Seaでナビゲーションを得ます。また、Indian Oceanに置くことで、Red Sea、Bay of Bengalでナビゲーションを得ます。
4. まず最初に首都と、陸軍を一つ、帝国カードに記載された開始地方に配置します。その地方にすでにほかの陸軍が配置されていた場合、その陸軍駒を除去します。もし、要塞があった場合はこれも除去します。モニュメントがあった場合、それはそのまま残ります。

これで準備は完了です。

拡張(Expantion)

各プレイヤーは担当する帝国の開始地方に隣接する地方に陸軍駒を配置することで拡張を行うことができます。拡張は各プレイヤーのアーミープールから対象となる地方に駒を置くことで拡張が試みられます。なお、拡張の基点はそのエポックの帝国の駒のある地方で、終了したエポックの帝国の駒のあるところからは拡張は行えません。

拡張のルール

- ・一つの地方には一つの陸軍しか配置できません。
- ・不毛地帯を経由して拡張を行うことはできません。また、不毛地帯に対して拡張を行うこともできません。
- ・もし、拡張しようとする地方に、すでに拡張を行うプレイヤーの使っている駒と同じ色の駒(終了したエポックの帝国の駒や、イベントカードの効果で使用した駒)がある場合、戦闘を行うことなく、すでにある駒を取り除き、現在のエポックの帝国の駒に置き換えることができます。なお、置き換えられた駒はゲームボード上から取り除きます。
- ・もし、海軍をもっている場合、そのナビゲーションのある海域を経由してその海域に隣接する地方に対して拡張を行うことができます。また、複数の海域を経由することも可能です。

例：第2エポックでGreek CityはWestern Med、Eastern Med、Black Seaにナビゲーションをもっています。開始地方はMoriaなので、次に、Eastern MedとWestern Medを經由してShatts Plateauに拡張を行うことが可能です。また、同様にEastern Med、Black Seaを經由してCaucasusに拡張を行うことも可能です。

要塞(Fort)

ターン中の任意の時点で、まだボードに配置していないアーミープールの陸軍を一つ使うことで要塞をつくることができます。要塞は、そのエポックの帝国の陸軍が配置してある地方に置くことができます。要塞は、ほかのプレイヤーの帝国に攻撃された場合、その地方を防衛する手助けとなります。一度配置された要塞は、取り除いて陸軍に戻すことはできません。なお、プレイヤーが希望するだけ、要塞はつくることができます（訳注：もちろん、アーミープールの陸軍の数までです）。

一つの地方には要塞は一つしか配置できませんが、首都や都市がある地方にも要塞を配置することができます。

戦闘

ほかのプレイヤーの駒がある地方に対して拡張を行う場合、戦闘が発生します。

まず、拡張を行うプレイヤーがその対象となる地方に陸軍を配置します（このとき、一時的に一つの地方に二つの陸軍が存在することになります）。

通常、戦闘は下記の手順で解決されます。

拡張を行うプレイヤー（攻撃側）がダイスを2個ふります。次に、拡張の対象となる地方に陸軍を置いていたプレイヤー（防御側）がダイスを1個ふります。この3個のダイスの目を比べ、攻撃側の2個のダイスうちの1個でも、防御側のダイスより大きい目が出ていた場合、攻撃側の勝利となり、防御側の陸軍は取り除かれます。逆に、攻撃側の2個のダイスがともに防御側のダイスより小さい目の場合、攻撃側の陸軍は取り除かれます。3個のダイスがすべて同じ目の場合は、攻撃側、防御側の陸軍がともに取り除かれます。

もし、攻撃に失敗した場合、同一の地方に再び攻撃を行うことができます。その回数は、アーミープールに陸軍が残っているかぎり可能です。

例：第3エポックでRomanプレイヤーがSouthern AppeninesからNorthern Appeninesに攻撃を行いました。Romanプレイヤーのダイスは1と3、防御側のダイスは4でしたので、Romanの陸軍は除去されます。Romanプレイヤーはもう一度攻撃を行い、5を二つ出しました。防御側のダイスも5だったので、攻撃側、防御側と喪に陸軍が取り除かれ、Northern Appeninesには陸軍がいなくなりました。これによ

り、Romanはもう一つ陸軍を使って、戦闘を行わずにNorthern Appeninesへの拡張を成功させることができます。

攻撃側ボーナス

攻撃側はイベントカードをターンの最初に使うことにより、ダイスを3個ふることができるようになります場合があります。

防御側ボーナス

防御側プレイヤーは攻撃側プレイヤーの進路の地形や、要塞の有無により、降るダイスの数が増えたり、ダイスの目にプラスされたりする防御ボーナスを得ることがあります。

困難な地形：攻撃側が、拡張の基点となる（訳注：通常、目標の地方に隣接する地方）地方と目標となる地方との境界線の防御側の地方に、海峡(Straits)、森林(Forest)、万里の長城(Great Wall of China)、山脈(Mountains)の4地形（訳注：地形の凡例は英文ルールp 6参照）のいずれかがあった場合防御側はダイスを2個ふります。なお、先の4地形が境界線の攻撃側の地方にあった場合、防御側にボーナスは与えられません。また、海峡を通っての拡張の際には、常に防御側にボーナスが与えられず（海峡は、境界線上のいずれの側でもないため）。

例：第4エポック、GuptasがIndiaで拡張を行います（英文ルールp 7参照）。

1. GuptasはEastern DeccanからEastern Ghatsに拡張を行います。この場合境界線上に困難な地形はないため、防御側にボーナスは与えられません。
2. GuptasはEastern Ghatsから海峡を通過してCeylonに拡張を行います。海峡を通るため、防御側にボーナスが与えられ、防御側はダイスを2個ふります。
3. GuptasはEastern GhatsからWestern Ghatsに拡張を行います。この両地方の境界線のうち、Western Ghats側に山脈があるので、防御側にボーナスが与えられ防御側はダイスを2個ふります。
4. GuptasはEastern DeccanからGanges Deltaに拡張を行います。この両地方の境界線のうち、攻撃側のEastern Deccanに森林がありますが、防御側のGanges Deltaにはありませんので、防御側にボーナスは与えられません。

海からの攻撃

海軍をもっているプレイヤーはその海軍のいる海域に隣接している地方に対して拡張を行うことができます。この場合、防御側はダイスを3個ふります。

例：第7エポックでBritainプレイヤーはAlbionからChekiangに海を経由して拡張を行いました。Chekiangにはすでにほかの帝国の陸軍があったので戦闘となります。Britainプレイヤーはダイスを2個ふり2と4、防御側プレイヤーはダイスを3個ふり、1、1、5だったので、Britainプレイヤーの陸軍は除去されます。Britainはもう一度攻撃を行い、その攻撃は成功しました。これ以降の攻撃は、海からではなくChekiangからとなるので、防御側にボーナスは与えられません。

要塞(Fort)

防御側が要塞をもっている地方で戦闘を行う場合、防御側は困難な地形などほかのボーナスに加え、ダイスの目に+1のボーナスを与えられます。つまり、ダイスの目が5の場合、+1されて6となります。また、防御側が戦闘に負けたり、引き分けとなったことにより、除去される場合、最初に要塞を除去します。もし、攻撃側の陸軍が引き続きその地方に存在する場合は、引き続き、通常のルールと同様に戦闘を行います。

首都の略奪

あるプレイヤーがすでに首都が配置されている地方に対しての拡張を成功させた場合、すでにある首都は都市（訳注：首都駒を裏返して都市にします）となります。同様に都市が配置されている地方に対しての拡張が成功した場合、その都市は取り除かれます。

もし、戦闘の結果が引き分けで、攻撃側、防御側ともに陸軍が除去された場合は、首都、都市はそのままの状態です。首都が、都市になり、都市が取り除かれるのは、攻撃側の陸軍が残った場合のみです。なお、モニュメントはこのような場合でもそのままその地方に残ります。

例：第5エポックのMongolsプレイヤーはターンの最初に大イベントカード「Leader」を使いましたので、攻撃時にダイスを3個使うことができます。まず、最初にMongoliaからWei Riverに拡張を行いました。拡張先との間に万里の長城があり、また首都と要塞もあります。Mongolsはダイスを3つふり、4、6、6でした。防御側はダイスを2個ふり1、6でした。要塞の効果があるためこの6は7となり、防御側の勝利となり、攻撃側の陸軍は取り除かれます。Mongolsは再度攻撃を行い、2、4、5を出しました。防御側は3、4。4が要塞の効果で5となり、引き分けとなります。このため、攻撃側の陸軍と防御側の要塞が除去されます。Mongolsはさらに攻撃を続け、1、2、6を出し、防御側は2、5を出しましたが、要塞が除去されたため+1のボーナスはなく、このままの数値となり、防御側の敗北です。これにより防御側の陸軍は除去され、首

都は都市となり、Mongolsの拡張が成功となります。

建設 - 資源シンボル(Resource Symbol)とモニュメント(Monument)

ゲームボード上には18の資源シンボルがあります。これは重要な資源の産地であることを示します。資源シンボルのある地方に対して拡張を成功させたとき、そのプレイヤーはモニュメントを建設します。

拡張が終了した時点で、そのエポックで担当している帝国の領土となっている地方で資源シンボルのある数を調べます。資源シンボル二つにつき、一つのモニュメントを建設することができます。もし、そのエポックで担当している帝国の領土に4つの資源シンボルがあれば、二つのモニュメントを建設することができます。注記！。この資源シンボルはそのエポックで担当している帝国の領土になければなりません。終了したエポックの帝国や中小帝国などの領土にあっても、それらは数に含まれません。

モニュメントは下記の規則に沿って配置されます。なお、モニュメントは一つの地方には一つしか配置することはできません。

- ・その帝国が首都を持つ場合、首都に配置します。
- ・上記以外の場合、その帝国に都市があれば、都市に配置します。
- ・さらに上記以外の場合、その帝国の資源シンボルのある地方のいずれかに配置します。これらの条件を満たす場所にモニュメントが配置できない場合、モニュメントを配置することはできません。また、すべてのモニュメント駒が使用されている場合も、それ以上、モニュメントを配置することはできません。

ターンの終了

モニュメントの建設が終了したら、そのプレイヤーのターンは終了です。使用したイベントカードと艦隊マーカーを取り除き、得点計算を行います。

第6章 - 得点

あるプレイヤーのターンが終了したら（エポックの終了時ではなく）、そのエポックに担当していた帝国と、すでに終了したエポックで担当していた帝国から得られる得点を計算します。なお、得点計算ではプレイヤーの駒の色のみで計算し、どのエポックで置かれた駒かは問題としません。

まず、地域ごとにそのプレイヤーの駒がいくつあるかを数えます。この数によりその地域でのプレイヤーの帝国の得点を決定します。ゲームの初期では得点が得られない地域もありますが、すべての地域

で同様に得点の計算を行います。

- ・もし、ある地域で最低1つ、その帝国の陸軍がある（支配している）地方がある場合、スコアチャートの左の欄の得点を得ます（存在：Presence）
- ・もし、ある地域で最低2つ、その帝国の陸軍がある地方があり、その数が、ほかのプレイヤーの帝国の陸軍の数より多い場合、スコアチャートの真ん中の欄の得点を得ます（優位：Dominance）。
- ・もし、ある地域で最低3つ、その帝国の陸軍がある地方があり、ほかのプレイヤーの帝国の陸軍がその地域にまったくなかった場合、スコアチャートの右の欄の得点を得ます（支配：Control）

各地域は、基本となるスコアを持ちますが、スコアチャートはエポックが移行するにしたがい、その数値が変化します。この一覧は英文ルールブックの最後にあります。

ゲームボード上のスコアチャートは各地域の得点を示しています。左端は基本となる存在(Presence)、次は存在の2倍の得点となる優位(Dominance)、右端は基本の3倍の得点となる支配(Control)です。

得点を得たら、ボード上、スコアリングトラックの得点表示用の駒を得た得点に応じた数だけ進めます。

地域ごとの得点計算が終了したら、次にその帝国の支配している地方にある首都、都市、モニュメントよりの得点を計算します。それぞれの得点は下記のようになります。

- ・首都1つにつき2点
- ・都市1つにつき1点
- ・モニュメント1つにつき1点

注記：要塞からは得点は得られません。

もし、得点が100点をこえた場合、得点表示用の駒の下に要塞駒をおいて、+100点であることを示して、スコアリングトラックの0から再び得点を表示していきます。同様に200点をこえた場合は首都をもちいて+200点であることを示します。

すべての地域と、首都などからの得点計算が終了したら、次のプレイヤーのターンをはじめます。

例：紫色の駒を使っているプレイヤーが第2エポックの自分のターンを終了しました。このプレイヤーは第1エポックではEgyptians、第2エポックではVedic City Statesを担当していました。Egyptiansの陸軍がNile Delta、Libya、Pelestinaにのこっており、また、Vedic City Statesの陸軍がUpper Indus、Western Deccan、Eastern Ghats、Hindu Kusb、Persian Plateauにあり、また支配している地方に2つの資源シンボルがありましたので、首都のあるUpper Indus

にモニュメントをおきました。North Africa地域に紫の駒は2つで、ほかのどの帝国よりも多い数があるので優位となり4点、Middle East地域にも紫の駒は2個ですが、あるプレイヤーが3個おいていたので存在となり3点、India地方では紫の駒は4個、ほかのプレイヤーの駒はないので支配となり6点となります。最後にEgyptianとVedic City Statesの首都からそれぞれ2点の計4点、Upper Indusのモニュメントからの1点を得て、最終的な得点は4 + 3 + 6 + 4 + 1 = 18点となります。

第7章 - エポック間の処理とゲームの勝敗

あるエポックにおいて、すべての帝国のターンが行われるか、スキップされたとき、そのエポックは終了します。この時点で、プレエミネンスのチェック、スコアチャートの更新、新たな帝国の決定を行います。

プレエミネンスマーカー (Pre-eminence Marker)

あるエポックの終了時点ですべてのプレイヤーの得点を調べ、その時点での最高得点のプレイヤーはゲームボード上に裏返しておかれているプレエミネンスマーカーからランダムに1枚のプレエミネンスマーカーを得ます。自分のものとなったプレエミネンスマーカーはゲーム終了時までかかっている数値をみることはできません。なお、最高得点のプレイヤーが複数いる場合は、だれもプレエミネンスマーカーを得ることはできません。

新たな帝国の決定

あらたな帝国の決定の手順は引いた帝国カードをそのままに自分のプレイする帝国としたり、他にプレイヤーに渡したりする点でゲーム開始時の帝国の決定に似ています。下記の手順で帝国の決定を行います。

- ・勝利得点のもっとも少ないプレイヤーが最初に次のエポックの帝国カードを引きます。次にカードを引くのは勝利得点が2番目に低いプレイヤーとなり、最後はもっとも勝利得点の多いプレイヤーとなります。
- ・同じ勝利得点のプレイヤーが複数いた場合、先のエポックで担当した帝国の強さの低いほうのプレイヤーが先に帝国カードを引きます。たとえば、ともに勝利得点が8点のプレイヤーがふたりいて、先のエポックでの担当がEgyptians（強さ5）とMinoans（強さ3）だった場合、Minoans担当だったプレイヤーが先に帝国カードを引きます。
- ・同じ勝利得点のプレイヤーが複数いて、さらに先のエポックでの担当帝国の強さも同じだった場合、さらに先のエポックで先に帝国カードを引いたプレイヤーが先に帝国カードを引きま

す。例えば、ともに勝利処理得点が8点のプレイヤーがふたりいて、ともに先の帝国の強さが5 (EgyptiansとAryans)だった場合、Egyptianプレイヤーが先のエポックの帝国を決定する際に、先に帝国カードを引いていれば、Egyptianが今回も先に帝国カードを引きます。

各プレイヤーの次のエポックで担当する帝国が決まったら、先のエポックで使用したスコアチャートを取り除き、次のエポックで使用するスコアチャートに置き換えます。

帝国決定の戦略

あるエポックで担当する帝国を決めるときには慎重に考えてください。下記にいくつかヒントをあげますので、参考にしてください。

- ・帝国の強さはいくらか。強い帝国は簡単にプレイヤーに強い力を与えてくれます。
- ・帝国はいつ出現するか。早く出現する帝国は、終了したエポックの帝国とあわせて、より多くの得点をプレイヤーにもたらしめます。
- ・帝国はどこに出現するか。かつて担当していた帝国の駒が残っている地域の近くに出現する場合、それはいい結果をもたらすこともありますし、悪い結果をもたらすこともあります。また、それまでに担当していた帝国のあった地域から離れたところに出現する場合、より多くの地域から得点を得られることになる場合もあります。
- ・帝国の特長。帝国が首都をもっている場合、その首都があるかぎり、各エポックごとに2点が与えられます。また、ナビゲーションがある場合、拡張がよりスピーディーに行えます。このような帝国の特長を考えることも重要です。

ゲームの勝利

第7エポックの最終プレイヤーのターンが終了し、プレエミネンスマーカーを引いたら、最後の得点計算を行います。

プレエミネンスマーカーを持っているプレイヤーはマーカーに書いてある数値を調べ、その数値分だけ、スコアリングトラックの得点表示用の駒を進めます。すべてのプレイヤーがこの処理を終了した時点で、もっとも多くの得点のプレイヤーがゲームの勝者となります。

引き分け

もし、ふたり以上のプレイヤーが最高得点で並んでいた場合、すべてのエポックで担当した帝国の強さを合計し、その合計値が少ないプレイヤーが勝者となります。それでも、同じ場合は、プレエミネンスマーカーの数値の多いプレイヤーが勝者となります。

す。それでもまだ同じ場合は、第7エポックで担当していた帝国の強さの少ないプレイヤーが勝者となります。

帝国の位置

英文ルール10pの各エポックごとの地図には各エポックごとの帝国と中小帝国、王国の出現位置が記載されています。各エポックの帝国の出現位置は、プレイ順の数字で表されています。

上級ルール

旧アバロンヒル版と比べ、この版のルールは多くの要素が追加されたり除去されたりしています。もし、より複雑なゲームを望むなら、下記のルールを追加してプレイしてください。この場合、プレイに必要な時間は長くなります。

- ・プレエミネンスマーカー
使用しません。

・中小帝国

ゲームの最初でイベントカードを配る際に、大イベントカードのうち、中小帝国のカードをよけ、大イベントカード2枚と中小帝国カード1枚を各プレイヤーに配るようにします。

・複数の陸軍

一つの地方に3個までの陸軍を置けるようにします。なお、要塞がある場合は2個までとなります。このような地方が攻撃を受けて防御する場合でも、ふることができるダイスは1個です。

・海軍

ナビゲーションを持つ、帝国は(大洋ではなく)海にある艦隊マーカーの上にアーミープールにある陸軍駒の一つ置くことができます。ターン終了時に、このように置かれている陸軍駒一つにつき、1点の勝利ポイントを得ることができます。ほかの、そのエポックで活動している帝国が、このように置かれているかつての帝国の陸軍駒のある海域を支配しようとする場合、通常のルールと同様に、攻撃側2個、防御側1個のダイスをふって戦闘を行わなければなりません。艦隊の戦闘は、陸上の拡張が行われる前に解決しなければなりません。なお、あるターンの開始時に、そのエポックの帝国の艦隊マーカーがなかった場合、ゲームボード上に残っている艦隊マーカーと陸軍駒のうち、もっとも古いエポックの物を取り除き、そのエポックの帝国の艦隊マーカーとして使用します。複数ある場合は、そのターンのプレイヤーが選択します。

大イベントカード(Greater Event Cards)

再配置(Reallocation)

陸軍を配置する前に使用。

艦隊マーカーを配置したあとで、その艦隊マーカー1つを取り除くことで1つのコインを得ることができます。複数の艦隊マーカーをコインにすることもできます。

リーダー(Leader)

攻撃を行う際にダイスを3個ふれるようになります。なお、3個のダイスがすべて同じmeになった場合、リーダーは死亡したこととなり、ふることができるダイスの数は2個に戻ります。

中小帝国(Minor Empire)

使用できるエポックはカード上部に記載。下部に帝国の強さ、開始地方、ナビゲーション、首都の有無の記載があります。

武器(Weaponary)

攻撃時、防御時ともにダイスの目に+1します。

小イベントカード(Lesser Event Card)

連合軍(Allies)

エポック制限なし

ターン開始時にコインを2枚得ます。このコインで購入した陸軍は戦闘をともなわない拡張にのみ使用できます。

天文学(Astronomy)

陸軍を配置する前に使用。エポック2~7

そのエポックの帝国の海域(大洋ではなく)に艦隊を1つ置くことができます。これは通常受け取る艦隊に加えて与えられます。

野蛮人(Barbarians)

陸軍を配置する前に使用。エポック2~7

現在のエポック以外の陸軍駒を不毛地帯におき、その不毛地帯に隣接する地方のうち、いずれかの帝国の支配下にある地方を通常のルールに従って攻撃します。攻撃が成功した場合、その地方に野蛮人駒を残し、ほかに同様に地方があれば、攻撃を続けます。野蛮人が敗北するか、すべての同様の地方を支配するまで続けます。

黒死病(Black Death)

陸軍を配置する前に使用。エポック6

2つの地域を選択し。その地域の陸軍すべてについてダイスを1個ふり、1が出た陸軍を除去します。なお、要塞がある場合は、要塞も除去します。

市民サービス(Civil Service)

エポック制限なし

ターン開始時にコインを1枚得ます。もし、その帝国が首都を持つ場合はさらに1枚。ナビゲーション

ンを持つ場合はさらにもう一枚を得ます。このボーナスは重複しません。

内戦(Civil War)

陸軍を配置する前に使用。エポック2~7

ほかの帝国の陸軍の支配下の地方3ヶ所に、終了したエポックの駒をひとつずつおきます。これらの駒は困難な地形の効果を無視して(要塞の効果は適用されます)、戦闘を行います。これらが勝利した場合、その地方はこのカードを使ったプレイヤーの支配下となります。

十字軍(Crusade)

陸軍を配置する前に使用。エポック5~6

エポック1の駒を3つ、Eastern Mediterranean Seaに配置します。これらの駒はこの地方から通常のルールにしたがって拡張を行います。これらの駒が攻撃を行う場合、ダイスの目に+1されます。これらがPalestineに対しての拡張を成功させた場合、そこに要塞と都市を配置します。

災害(Disaster)

陸軍を配置する前に使用。エポック制限なし

モニュメントがある地方を2つ選び、そのモニュメントを除去します。同じ地方に都市化要塞があった場合はそれらも除去します。また、首都があった場合は、都市になります。

精鋭兵(Elite Troops)

エポック制限なし

そのエポックの帝国で戦闘を行う場合、引き分けは勝利となります。この効果は一度戦闘で敗北するまで有効です。

エンジニアリング(Engineering)

陸軍を配置する前に使用。エポック制限なし

そのエポックの帝国が首都を持つ場合、アーミープールに要塞が2個加えられます。

熟練兵：森林(Expert Troops:Forest)

エポック制限なし

そのエポックの帝国の陸軍が攻撃を行う場合、森林によるペナルティを無効にします。つまり防御側は森林によるボーナスを得ることができません。

熟練兵：山脈(Expert Troops:Mountains)

エポック制限なし

そのエポックの帝国の陸軍が攻撃を行う場合、山脈によるペナルティを無効にします。つまり防御側は山脈によるボーナスを得ることができません。

熟練兵：海峡(Expert Troops:Straits)

エポック制限なし

そのエポックの帝国の陸軍が攻撃を行う場合、海峡によるペナルティを無効にします。つまり防御側

は海峡によるボーナスを得ることができません。

飢饉(Famine)

陸軍を配置する前に使用。エポック制限なし
一つの地域を指定します。その地域の陸軍の駒すべてに次いでダイスを1個ふり、1が出た陸軍は除去されます。

ユダヤ人の反乱(Jewish Revolt)

陸軍を配置する前に使用。エポック2～7
終了したエポックの駒一つをPalestineに配置します。配置された駒はダイス3個でそこにあるほかの駒を攻撃します。この攻撃では困難な地形は無視されず(要塞の効果は有効)。勝利した場合、Palestineはこのカードを使用したプレイヤーの支配下となります

聖戦(Jihad)

エポック制限なし
最初に戦闘で敗北するまでは、攻撃時にダイスを3個使い、引き分けが敗北となります。2回目に戦闘で敗北するまでは、攻撃時にダイスを2個使い、引き分けが勝利となります。以降は、通常の戦闘ルールとなります。

王国：Cannanites(Kingdom:Cannanites)

陸軍を配置する前に使用。エポック1
第7エポックの駒一つと都市をPalestineにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

王国：Etruscans(Kingdom:Etruscans)

陸軍を配置する前に使用。エポック2
第7エポックの駒一つと都市をNorthern Mppeninesにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

王国：Kush(Kingdom:Kush)

陸軍を配置する前に使用。エポック3
第7エポックの駒一つと都市をUpper Nileにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

王国：Tiahuanaco(Kingdom:Tiahuanaco)

陸軍を配置する前に使用。エポック4
第1エポックの駒一つと都市をSouthern Andesにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

王国：Mali(Kingdom:Mali)

陸軍を配置する前に使用。エポック5
第1エポックの駒一つと都市をGold Coastにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

王国：Thai(Kingdom:Thai)

陸軍を配置する前に使用。エポック6
第1エポックの駒一つと都市をMalayan Peninsulaにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

王国：Zimbabwe(Kingdom:Zimbabwe)

陸軍を配置する前に使用。エポック7
第1エポックの駒一つと都市をEastern Africaにおきます。すでにほかの陸軍や要塞があった場合、それらは除去されます。

オーストラリアの移住者(Migrants:Australia)

陸軍を配置する前に使用。エポック2～5
第7エポック以外の駒2つをAustralia地域の2ヶ所のほかの駒のない地方におきます。これらは攻撃もモニュメントの建設も行えません。

アフリカの移住者(Migrants:Africa)

陸軍を配置する前に使用。エポック3～5
第1エポックの駒2つをAfrica地域の2ヶ所のほかの駒のない地方におきます。これらは攻撃もモニュメントの建設も行えません。

北アメリカの移住者(Migrants:North America)

陸軍を配置する前に使用。エポック3～5
第1エポックの駒2つをNorth America地域の2ヶ所のほかの駒のない地方におきます。これらは攻撃もモニュメントの建設も行えません。

海軍力(Naval Power)

エポック制限なし
海軍のある海域を経由して拡張を行う場合、防衛側のふるダイスの数が2個に減らされます。

ペスト(Pestilence)

陸軍を配置する前に使用。エポック制限なし
いずれかの帝国の支配下にある地域を指定します。ダイスを3個ふり、1がひとつでも出た場合、その地方にある陸軍、要塞は除去されます。次に、その地方に隣接するすべて地方について、ダイス2個で同様の判定、処理を行います。

人口爆発(Population Expantion)

陸軍を配置する前に使用。エポック制限なし
ターン開始時にコインを2つ得ます。

伝染病(Plague)

陸軍を配置する前に使用。エポック制限なし
いずれかの帝国の支配下にある地方を指定します。ダイスを4個ふり、1がひとつでも出た場合、その地方にある陸軍、要塞は除去されます。この場合、伝染病は広がったことになり、プレイヤーの選択した、その地方に隣接する地方について、ダイス3個で同様の判定、処理を行います。以降、ダイス

3個で陸軍が生き残るか、いずれの隣接地にも陸軍がなくなるまで判定を続けます。

攻城機械(Siegecraft)

エポック3～7

要塞、首都、都市のいずれかがある地方を攻撃する際にダイスの目に+1のボーナスを得ます。また、その戦闘に勝利した場合、防御側の陸軍と要塞を同時に除去します。なお、要塞、首都、都市が一つの地方にあっても、ボーナスは+1だけです。

裏切り(Treachery)

エポック制限なし

使用するほかのプレイヤーの支配下の地方を宣言します。このターンでその地方を攻撃した場合、自動的に戦闘に勝利します。もし、攻撃を行わなかった場合、このカードの降下は無効となり、通常通り、捨て札となります。

ルール訳についての質問は下記までメールで...

okayama@boardwalk.co.jp

初版作成:2001/08/12