

# 7 Ages

～人類史 6000 年～

Ver.1.2

翻訳 Demon

翻訳について、意見などありましたら以下まで連絡下さい。

demon@minos.ocn.ne.jp

## ゲームの紹介

**7 Ages** は 4000B.C から A.D.2000 まで 6000 年間の人間の歴史をカバーするゲームです。各プレイヤーは、それぞれの時代の世界の運命を決めた各王朝をリードします。

## コンポーネント

**7 Ages** には以下のものが含まれます。

- ・ A1 サイズのマップ 2 枚(組み合わせると世界地図になります)
- ・ 6 枚のカウンターシート  
(576 の 5/8 インチユニットカウンターと 300 の 1/2 インチカウンター)
- ・ 110 枚のカード
- ・ ルール・プレイヤーガイド

## ゲームの準備

**7 Ages** の世界地図をレイアウトし、カードをよくシャッフルして裏を上にして置き、カードデッキとします。15 色の帝国の大きなユニットカウンターを取り出します。カップを準備し、名前のないリーダーのマーカ―(No Leader'マーカ―を含む)を入れます。さしあたり、残りのカウンターは別にしておいて下さい。各プレイヤーに 7 枚のカードを裏向きにして配ります。これでゲームの準備は完了です。

## ゲームに勝利するには

ゲーム終了時に最も多くの栄光(Glory)ポイントを集めたプレイヤーが勝者となります。もし、栄光ポイントが同じプレイヤーが複数いた場合、最も発展した帝国(または、最初に 49 レベルを超えた帝国)を持つプレイヤーが勝者となります。発展(Progress)レベルも同じならば、双方が勝者となります。

ゲームは、ターン終了時に Aquarius の時代を超えた(すなわち、49 発展レベルを超えた)帝国がある場合終了します。またはある帝国がインターネットを創設したとき、ただちに終了します。その帝国を持つプレイヤーは 7 栄光ポイントをボーナスとして受け取ります。プレイヤーの同意で、ゲームをあらかじめ指定した時で終了することもできます。

## 誰が最初にプレイするか

各プレイヤーは、手持ちから 1 枚のカードを裏向きに出します。各プレイヤーのカードを明らかにし、最も高い値(Card Value)のカードを出したプレイヤーが最初のプレイヤーとなります。使用されたカードは捨て札となります。

もし、最高値のプレイヤーが複数いた場合、それらのプレイヤーは、残りのカードから更に 1 枚を出して最初のプレイヤーを決定します(追加のカードも捨て札となります)。この手順を最初のプレイヤーが決定するまで繰り返します。もし、手持ちのカードをすべて使い切ったならば、互いにカードデッキからカードを 1 枚ずつ引いて、最初のプレイヤーが決定するまで同様の操作を繰り返します。

最初のプレイヤーはターンマーカ―を受け取ります。最初のカードの値の高い順に、各プレイヤーは栄光(Glory)マーカ―を選択します、栄光トラックの 0'の位置に置き、栄光マーカ―と同じ色の帝国ユニットカウンター(濃い色とうすい色の 2 色)を受け取ります。最初に出したカードの値が同じプレイヤー同士は、最初のプレイヤーから右回りに数えて近い順に

栄光マーカーを選択します。

選択された帝国ユニットカウンターは、ゲームを通じてそのプレイヤーだけが使用可能となります。選択されなかった残りの色の帝国ユニットカウンターは、すべてのプレイヤーによって使用可能です。

**例：**ベス、ジャック、レイ、パトリスの4名で**7 Ages**をプレイします。ベスとジャックは最初に7のカードを、レイとパトリスは1のカードを出しました。ベスとジャックは2枚目のカードを出す必要があります。ベスは5、ジャックは4のカードを出し、ベスが最初のプレイヤーとなります。

ベスはターンマーカーを受け取り、オレンジと黄色の帝国ユニットカウンターを選びました。ベスはオレンジ/黄色の栄光マーカーを栄光トラックの0の位置に置きます。

ジャックは赤とピンクの帝国ユニットカウンターを選びました。レイ(ベスの左隣)は水色/青のユニットカウンターを、パトリスは黄緑/緑のユニットカウンターを選びました。残った7つの色の帝国ユニットカウンターはゲームを通じて誰でも使用可能となります。

利用可能な色の帝国ユニットカウンターがあるならば、新規のプレイヤーが途中参加することができます。新規のプレイヤーは7枚のカードを受け取り、栄光ポイントの最も低いプレイヤーと同じボックスに栄光マーカーを置きます。帝国ユニットカウンターを自分の前に置き、プレイを続けます。

### ゲームプレイ手順

各プレイヤーは、アクションマーカーの1つをプレイされている帝国カードの上に、一つずつ裏向きにして置きます。

もし、あなたが保有できる最大数の帝国より少ない数の帝国しかもっていないとき、追加のアクションマーカー一つを自分の前に裏向きにして置くことができます。この場合、帝国カードの上ではない場所に置いて下さい。

各プレイヤーが一度に保有できる帝国の数は、2人プレイでは最大で7帝国まで、3人プレイでは6帝国まで、4人プレイでは4帝国まで、5人以上のプレイでは3帝国までです。

帝国カードの上ではない場所に置かれたアクションマーカーのいくつかは効果を持ちません(帝国カードの上以外に置かれた帝国の廃棄(Discard Empire)マーカーは何の効果も持ちません)。同様に、帝国カードの上に置かれた帝国の建国(Start Empire)マーカーも何の効果もありません。

使用しなかった残りのアクションマーカーは裏にしたまま保って下さい(他プレイヤーにどのマーカーを選択したのか悟られないためです)。

### ワイルドカード

ワイルドカード(Wild Card)アクションマーカーは、他のアクションマーカーと同じようにプレイできます。ワイルドカードマーカーが表にされたとき、他のアクションマーカーのどれの代わりとしても使用することができます。すでに使用されているアクションマーカーの代わりにすることもできます。

ワイルドカードマーカーが置かれた帝国は、ターン終了時に自然発展(Free Progress)することができません。もし、プレイヤーが同じターンに同じアクションを2回実行するためにワイルドカードを使用した場合、(もっていれば)1栄光ポイントを失います。

### アクション

アクションは以下の順番で実行されます。

- (1) 帝国の建国(Start Empire)
- (2) 生産(Production)
- (3) 交易と発展(Trade and Progress)
- (4) 軍事行動(Manoeuvre)
- (5) 運命(Destiny)
- (6) 文明化(Civilise)
- (7) 帝国の廃棄(Discard Empire)

各プレイヤーは、最初に帝国の建国マーカーを出していれば、アクションマーカーを表にして新帝国を立ち上げます。次に生産を選択した帝国があれば、アクションマーカーを表にして実行します。以下同様に進めていきます。

通常、各プレイヤーは同じアクションを同時に実行できます。順番が重要なケースにおいては(例えば隣接する帝国同士が双方とも軍事行動を選択した場合など)、まずターンマーカーを持つプレイヤーが最初にアクションマーカーを表にしてアクションを実行し、その他のプレイヤーは、前のプレイヤーがアクションを終了した後に、右回りの順番でアクションマーカーを表にしてアクションを実行していきます。

プレイヤーは意図的にアクションマーカーを表にしないこともできます。このケースではその帝国は行動の機会を逃します。

もし、プレイヤーがそのアクションが終了するまで、アクションマーカーを表にすることを忘れていた場合も、その帝国は行動の機会を逃したことになります。

### 1 帝国の建国(Start Empire)

プレイヤーが帝国の建国アクションを選択した場合、手札にあるカードから建国したい帝国のカードを提示します。

プレイヤーが帝国を建国できるのは、帝国ユニットカウンターのセットが他の帝国のために使用されていないときだけです。

各帝国は、可能ならばゲーム中に何回でも建国することができます。

もし、建国しようとする帝国の特徴が選択できるケースであった場合、プレイヤーは必ずその中より選択する必要があります。

**例：**ムーア人(Moors カード 69)のセットアップ時の発展マーカーは、最も発展した帝国の発展マーカーから2を差し引いた値か、アラブの発展マーカーと同じ値の所に置かれます。ムーア人プレイヤーはどちらかを選択する必要があります。ムーア人の開始エリアは選択できず、モーリタニア(Mauretania)およびアラブの支配下にあるヨーロッパの各エリアにセットアップする必要があります。

### 帝国はいつ建国できるようになるのか？

多くの帝国は、建国できる時代がいくつかの時代に限定され、帝国カードの時代(Age)セクションに印刷されています。時代(Age)は、発展トラック上で最も進んだ帝国の発展マーカー

が置かれている時代を使用します。いくつかの帝国は、特定の時代に他の特定の帝国がマップ上に存在しているとき(または、存在していないとき)に限り建国できます。

**例：**ゲーム上で最も発展した帝国がフェニキア(Phoenicians)であり、発展レベルは6で、ゲームの時代は時代1です。カルタゴ(Carthaginians カード 92)は、通常は時代2のときだけ建国することができますが、フェニキア(Phoenicians)がプレイされている場合に限り、時代1でも建国することができます。

プレイヤーが新しい帝国の発展マーカーを発展トラックに置いた時点で、その帝国はその発展マーカーが示す時代にあるものとします(セットアップの間も含まれます)。

### 新帝国を建国するにあたって

建国する帝国を表す色を利用可能なユニットカウンターより選択して下さい。プレイヤーは利用可能な専用色のユニットカウンターがある場合、必ずその中から選択して下さい。

各色のユニットカウンターによって、ユニットの数が多少異なります。ある色は他の色に比べ、いくつかのユニットタイプが多かったり、あるいは少なかったり、より質の良いユニットが含まれていたりします。これから建国しようとする帝国に合わせて選択して下さい。

新しい帝国の発展マーカーを発展トラックに配置します。このとき、最も進んだ帝国の発展マーカーが置かれているボックスから、帝国カードのセットアップ(Set-up)の項目に印字された数値(+のもの-のものがある)の分だけ修正した場所に置きます。

発展マーカーは発展レベル1より小さくなることはありません。

**例：**マケドニア王国(Macedonians)の発展レベルは8(時代2)であり、ゲーム中で最も発展した帝国であるとしてします。ここにローマ帝国(Romans)を建国します。ローマ帝国のマケドニア王国に対する修正値は-2です。ローマ帝国プレイヤーは発展マーカーを6(時代1)に配置します。

もし、マップ上に帝国が1つも存在しないとき、最初のプレイヤーはどの時代の帝国カードでもプレイすることができます。開始する時代は、カードに指定された時代の中で最も小さい時代になります(条件付きの時代は含まない)。発展マーカーはその時代の最も左にあるボックスに配置します。プレイヤーは、セットアップの条件を満たす帝国のみをプレイできます。

**例：**ベスは古代エジプト(Pharaonic Egyptians カード 1)、大英帝国(English カード 37)、海賊州(Pirate States カード 98)の3枚のカードをもっています。まだマップ上に帝国は1つも存在しません。もし、ベスが古代エジプトを建国した場合、発展マーカーを1のボックスに置きます。もし、代わりに大英帝国を建国した場合、発展マーカーは22のボックス(時代4)に置かれます。ベスは海賊州を建国することはできません。なぜなら、海賊州は他の帝国から3エリア以内にしか建国できないからです。

### 開始エリア

開始エリアは帝国カードの開始(Starts)セクションに印字されています。開始エリアの後の記号はマップ上での位置を表しています。帝国の開始エリアを見つけるための参照して下さい。

### 初期の資金

帝国の開始時の資金は、帝国カードの資金(Money)セクションに印字されています。帝国の資金(Money)マーカーを資金トラックの上に配置して下さい。

### 初期ユニット

いくつかの帝国は、特定の時代に活用できる名前のあるリーダーが登場し、帝国カードに印字されています。もし、帝国がその時代に建国されるならば、プレイヤーはその中より1人の名前のあるリーダーを選択できます。

**例：**スーザンは時代4のときに大英帝国を建国します。スーザンはシェイクスピア(Shakespeare)かエリザベス1世(Elizabeth)をセットアップすることができ、エリザベス1世の方を選択し、大英帝国に配置しました。

プレイヤーはそれから帝国の初期ユニットを購入できます。ユニットの購入については、生産アクションの項で詳しく説明します(2項を参照)。帝国が行政官(Administrator)の能力を活用できる場合、セットアップ時の初期ユニットのコストを削減できます(歩兵は除く)。

帝国カードの特殊(Special)セクションにエリートマーカーの記載がある場合、初期配置の際にエリートマーカーを配置できます。

もし、その帝国がその時代に'No Cities'のシンボルを持たなければ、さらに開始エリアに要塞を建築するために資金を使っても構いません。

すべての購入が済んだら、帝国の資金マーカーを消費した分だけ動かし、残りの資金を表示します。手持ちの資金以上の購入はできません(借金することはできません)。

購入したすべての帝国ユニットと名前のあるリーダーを開始エリアに配置します。もし、帝国が複数の開始エリアをもつ場合、プレイヤーはそれらのエリアにユニットを分配して配置します。海軍ユニットは海岸を持つ陸地エリアにのみ配置できます。

### 開始エリアにすでに他の帝国が存在するときはどうするか?

いくつかの帝国カードの特殊セクションには、開始エリアに存在する軍ユニット(リーダーを含む)を開始プレイヤーのユニットにコンバートする旨の内容が書かれています。通常、これは開始プレイヤーの帝国が、相手の帝国から派生したことを意味しています。そのエリアにある都市も開始プレイヤーのものにコンバートされます(都市レベルは下がらない)。その都市が、プレイヤーが建設可能である都市より高いレベルをもっている問題ありません。もし、開始プレイヤーが首都を開始エリアに置くことが可能ならば、コンバートされた都市はそのプレイヤーの帝国の首都になります。

特殊セクションに記載がないケースで、すでに開始プレイヤーの帝国の開始エリアに他のユニットが存在する場合、開始エリアでの戦闘を解決しなければなりません(4項を参照)。

## 首都の設置

その帝国がその時代に'No Cities'のシンボルをもたない限り、開始エリアの1つ(プレイヤーが選択できる)にレベル1の首都をセットアップします。開始エリアでの戦闘を解決した結果、レベル5か7の都市を奪取することができた場合、そのエリアの都市は代わりに1つレベルの低い(レベル3か5)首都としてスタートできます。

帝国カードの特殊セクションに要塞(Fort)がリストされている場合、開始エリアに要塞をセットアップすることができます。

残っている帝国の首都マーカーは、その帝国がどの色のカウンターを使用しているのかを示すために帝国カードの上に置いて下さい。

## 特殊セットアップアクション

帝国カードの特殊(Special)セクションには、他の帝国とは異なる、その帝国の独自の能力が説明されています。

すべての初期(Initial) '効果(ユニットの初期配置のコストが変わるものなど)は初期配置の間だけ適用されます。

その帝国がもつ特殊アクション(フリー軍事行動アクションなど)は、帝国をセットアップした後、開始エリアでのすべての戦闘を解決した後でただちに実行できます。

その他の特殊効果は、特に指定のない限り継続します。あるいは帝国が存続する限り特殊効果に制限はありません。

## 2 生産(Production)

生産は帝国に収入をもたらす、既存のユニットを維持して、新ユニットを購入するために使用されます。

## 収入の獲得

プレイヤーが保有する帝国の1つが生産アクションを行う場合、最初にその帝国が支配する各エリアより収入を得ます。

得た収入は、栄光トラック上で資金(Money)マーカーを動かして表します(どんなときでも最大値は199です)。

混乱していない各エリアは、マップ上の地形効果表(TERRAIN EFFECTS CHART)にリストアップされた収入をもたらします。加えて、各都市もレベル分の収入をもたらします。混乱しているエリアからは、都市、小麦、石油を含めて一切の収入を得ることはできません。

**例:** エジプト(Egypt)は肥沃(Fertile)なエリアでレベル1の都市をもちます。小麦を生産する肥沃なエリアは5の収入を生み出し、都市からも1の収入が入るため、エジプトはこのターンに6の収入を得ます。もし、エジプトエリアが混乱状態にあるとき、一切の収入を得ることはできません。

肥沃ではないエリアに小麦のシンボルがある場合、時代5,6,7にある帝国のみが小麦の収入を加えることができます。

**例:** レベル3の都市を有するゲルマニア(Germany)では、時代1~4までの間は5の収入があります。時代5では、ゲルマニアは7の収入があり、時代6と7では8の収入があります。なぜならば、時代6と7では森エリアを肥沃エリアとして扱えるからです。

石油は、時代7にある帝国のみが収入に加えることができます。

いくつかの帝国は特殊な方法で収入を得ることができます(帝国カードの特殊セクションを参照すること)。イベントは収入に影響します。

首都を持たない帝国は、収入が半減します。

## 既存ユニットの維持

帝国はマップ上に存在するユニット1つにつき、1の維持費を支払う必要があります。帝国がすべてのユニットを維持することができる場合、必ずそうしなければなりません。もし、すべてのユニットの維持が不可能ならば、プレイヤーは維持しないユニットを選択します。

文化遺産、都市、要塞とリーダーは維持費を必要としません。蛮族の帝国(その時代に'No Cities'のシンボルをもつ)は、ユニットの維持費を支払う必要ありません。

帝国が維持できなかったユニットはユニットプールへと戻されます。この結果、いくつかのエリアは中立化することもあります。いずれかのユニットが維持されなかったエリアにおいて、その時点で中立化していないすべての(混乱していない)陸地エリアに混乱(Disorder)マーカーをおきます。

## 新ユニットの購入

帝国は資金を使って新たなユニットを購入できます。帝国の現在の発展レベルで利用可能なユニットだけを購入できます。いくつかの帝国は特殊ルールによって、必要な発展レベルに達する前にユニットを購入できます。ユニットがいつ購入可能になるのかは、ユニットの左下の円の中に印字された発展レベルを見るか、発展トラックに印刷されたユニットのイラストを調べることによってわかります。

それぞれのユニットの購入コストは、マップの発展トラックの下にリストアップされています。ユニットの購入コストは、いくら修正されたとしても最低でも1です。

海軍ユニットはその帝国の支配下にある沿岸エリアと近海(Sea)エリア(海洋(Ocean)エリアではない)で生産可能です。その他のユニットは支配下の陸地エリアでのみ生産可能です。

都市のあるエリアでは、都市レベルまでのユニット数を生産可能です(都市レベルが5ならば、5ユニットまで生産可能)。都市のないエリアでは、各エリアについて1ユニットずつ生産可能です。

帝国は望むだけの陸地エリアに要塞を建築できます。要塞の建築コストは5です。各エリアに建築できる要塞は1つだけです。蛮族の帝国は要塞を建築できません。

いくつかの帝国には、海軍ユニットや騎兵ユニットの購入を禁止するシンボルが印刷されています。このような制限をもつ帝国は、制限をもたない他の帝国と(少なくとも1回の)交易を行うまで生産が制限されます。

帝国は自分のユニットプールに加えられた戦象(Elephant)ユニットだけを生産できます。帝国の発展レベルが10以上であり、象のシンボルをもつエリアを支配しているとき、エリア名がついた戦象ユニットをユニットプールに加えることができます(これは象のシンボルをもつエリアを奪うことによって、他の帝国から取り上げることも意味しています)。

帝国の発展レベルが10以上であり、象のシンボルをもつエリアを有する帝国との交易(3項を参照)に勝利した場合、エリア名のない戦象ユニット1つ(一般プールに利用可能なものが残っていれば)をランダムに引いて、ユニットプールに加えることができます。

エリア名のない戦象ユニットが戦闘や維持費不足でマップ上から取り除かれた場合、帝国のユニットプールには戻さず、一般プールに戻されます。エリア名がついた戦象ユニットは象のシンボルをもつエリアを有する限り帝国のユニットプールに戻されます。

最初に時代7に入った帝国が出現した時点で、すべての戦象ユニットはただちにゲーム上から除去されます。

プレイヤーは、核兵器や攻撃衛星が一般ユニットプールにあるときだけそれらを利用可能です。

### 生産アクション以外で資金を使用するとき

プレイヤーは文明化アクション時に混乱マーカーを除去できます。また、栄光の獲得時に栄光ポイントを買うことができます。これらをどのようにして実行するかは、後述のセクションで説明します。

## 3 交易と発展(Trade and Progress)

帝国は交易と発展アクションを選択することにより、発展トラックを進めたり、近隣の帝国とカードを交換したり、プレイヤー間での資金の受け渡しができます。

### 交易の相手

帝国が交易を行うために、他のプレイヤーによってコントロールされた帝国を相手国とします。相手国の帝国は、交易を行おうとする帝国の交易範囲内にある必要があります。もし、複数の相手国を選択できる場合、そのターンにここまで交易していない帝国を選ばなければなりません。交易範囲内に交易可能な帝国が存在しない場合、カードデッキに対して交易を行うこととなります。

もし、交易の相手国も交易と発展アクションを選択していた場合、この交易は双方の交易と発展アクションとして実行されます。

### どんなときに帝国は交易範囲内にあるか？

プレイヤーの帝国からみて交易範囲内にある相手国とは、2 国間の最短エリア数を数え(自分の開始エリアは含まず、相手国のエリアに至るまでのエリア数)、その数がプレイヤーの時代の数以下にある帝国のことをいいます。例えば、プレイヤーの帝国のあるエリアが他の帝国と隣接していた場合、2 国間のエリア数は1となり、お互いの帝国が最初の時代から交易範囲内にあります。

エリア数を数える際、時代4以降になるまで海洋エリアを通過して数えることはできません。また、そのプレイヤーの許可がない限り、第三国のエリアを通過して数えることはできません。このケースでは、第三国のプレイヤーは、エリアを通過させる見返りとしてカードや資金を要求できます。交易を行おうとするプレイヤーがこの申し出を受諾したならば、ただちに供給する必要があります。

お互いの帝国の時代が異なる場合、一方から他方は交易範囲内にあるからといって、その逆は当てはまらないケースもあります。

### 交易の手順

交易を行うお互いのプレイヤーは、手札から1枚のカードを裏返して出します。もし、プレイヤーが1枚も手札を持っていないときは、代わりにカードデッキの1番上からカードを引いて出します。

自分の出したカードの値に、帝国カードの交易(Trade)に印字された数値(交易値)を加えます。もし、プレイヤーの帝国が支配するエリアに1つでも混乱しているエリアがある場合、合計値から1を引きます。修正した数値が大きい方の帝国が交易の勝者となります。

もし、カードデッキに対して交易を行う場合、カードデッキの1番上からカードを1枚引いて、そのカードの値(修正はない)と比べます。

### 交易の効果

交易に勝利した帝国は：

- ・ 発展マーカーが1上昇する。
- ・ このターンに交易と発展アクションを選択していれば、発展マーカーを更に1上昇できる。
- ・ 交易開始時に相手国が自分より発展レベルが上であったならば、発展マーカーを更に1上昇できる。

交易の結果が引き分けならば、どちらの帝国も発展しません。

交易を行った双方のプレイヤーは、相手(あるいはカードデッキ)が出したカードを自分の手札に戻します。カードデッキと交易を行ったプレイヤーが出したカードは捨て札になります。

2つの帝国が互いに交易を行った場合(カードデッキに対してではないとき)、一方が他方へ資金を贈ることができます。お互いの資金マーカーを動かして調整して下さい。

**例：**あなたはシラクサ(Syracusans)で、交易値は+2です。交易値+1のローマ帝国を交易相手として選びます。発展レベルはローマ帝国の方が上であるとします。

あなたはシラクサとして3の値のカードを出しました。シラクサの交易の合計値は5になります。カエサルはローマ帝国として5の値のカードを出しました。ローマ帝国の交易の合計値は6になります。

ローマ帝国は交易に勝利し、発展レベルを1進めます。もし、あなたが5の値のカードを出していたとすると、あなたは交易に勝利し、発展レベルを3進めることができていました(1は交易に勝利したことによって、+1は交易と発展アクションを選択していたことによって、更に+1はローマ帝国の方が、発展レベルが上だったことよりです)。もし、あなたが4の値のカードを出していたとすると、交易は引き分けとなり、どちらの帝国も発展レベルは上昇しません。

あなたは5の値のカードを手に入れ、カエサルはあなたの持っていた、低い3の値のカードを手にする事になったことで、自分自身を慰めることにしました。

幸運なことに、ローマ帝国プレイヤーは、あなたのカルタゴとの戦争のために、資金4を援助することを決め、あなたに贈られました。

#### 4 軍事行動(Manoeuvre)

帝国は、'軍事行動(Manoeuvre)'アクションを選択することによって、自国内や隣接する中立エリアや他の帝国の支配下にあるエリアにユニットを移動させることができます。

##### 移動

各ユニットは、軍事行動アクションが選択される度、エリアからエリアに移動することができます。移動先のエリアは、移動元のエリアと隣接していなければなりません。矢印でつながっているエリア同士は、お互いに隣接しているものとします。

各ユニットの移動力は、ユニットの右下に印字されています。

全移動を通じて探検家(Explorer)と同行しているユニットは、移動力に1を加えることができます。

各エリアの移動コストは、地形効果表(TERRAIN EFFECTS CHART)を参照して下さい。ユニットがエリアに入る度に移動ポイントを消費します。次のエリアに入るために十分な移動ポイントが残っているならば、更なる移動を継続できます。

海軍ユニットと航空ユニットは、エリアの移動コストを無視して、各エリアに入る度に1移動ポイントだけ消費します。

攻撃衛星ユニットの移動力は無制限です。一度の移動で好きなエリアに移動できます。

##### リーダーの移動

リーダーが移動する場合は、必ず移動のすべてを通じて他のユニットと同行している必要があります。リーダーは、攻撃衛星ユニットと核兵器ユニットとは同行できません。

##### 海上輸送

各海軍ユニットは、1つの陸上ユニットか1つの航空ユニットと、無制限のリーダーを輸送できます。海軍ユニットと輸送されるユニットは、同じエリアで軍事行動アクションを開始し、全軍事行動アクションを通じて移動をともにする必要があります。海軍ユニットを使った輸送は、海軍ユニットの移動制限に従います。海上輸送は、必ず沿岸エリアで終了する必要があります。訳註：すなわち、海上輸送を行う海軍ユニットは海域エリアで海上戦闘を行うことはできません。

##### 陸上移動の制限

歩兵ユニット、騎兵ユニット、砲撃ユニットは陸地エリアのみ移動できます(例外：海上輸送)。陸上ユニットは(海上輸送される場合を除き)、他の帝国のユニットが含まれるエリアに入ったら、移動を停止しなければなりません。ただし、そのエリアに移動してきた帝国の陸上ユニットがすでに相手のユニット数の2倍以上あった場合、移動を停止する必要はありません。

##### 海上移動の制限

海軍ユニットは、海洋(Ocean)エリア、近海(Sea)エリアと海岸のある陸地エリアのみ移動可能です。海軍ユニットは、海洋エリアや近海エリアに他の帝国の海軍ユニットがいても、相手の2倍以上の海軍ユニットがすでに存在すれば、そのエリアを通過して移動することができます。

例：フランスの海軍ユニットは、ノルマンディー(Normandy)で軍事行動アクションを始めます。ビスケー湾(Bay of Biscay)にはイギリスのガレー船ユニットが1つあります。フランスはビスケー湾にすでに2つの海軍ユニットを移動させてあるので、ビスケー湾を通過して移動することができます。

海軍ユニットが他の帝国のユニットがいるエリアに入ったとき、相手側の2倍のユニットがなければそのエリアで移動を停止する必要があります。

海軍ユニットは、陸地エリアを横切る移動はできません(例えば、大西洋側から移動を始めて、ユカタン(Yucatan)を通り、太平洋側に移動することはできません)。海軍ユニットがこのような陸地エリアに入った場合、どちらの近海から進入したのかを示すために、ユニットを進入した海岸よりに置いて下さい。

海軍ユニットは、近海エリアがスエズ運河やパナマ運河でつながっていれば、陸地エリアを横切って移動できます。ただし、運河に隣接する両端のエリアを支配する帝国プレイヤー双方の許可が必要です。また、運河を使用するためには必要な時代(マップに印刷されています)に入っている必要があります。

ガレー船ユニットは、帝国カードの特殊ルールで許可されていない限り、海洋エリアに入ることはできません。また、その帝国の支配下にある陸地エリアに隣接していない近海エリアや海洋エリアにいるガレー船ユニットはただちに破壊されます。訳註：すなわち、ガレー船ユニットは、そのような近海エリアや海洋エリアに侵入できません。

##### 航空ユニットの移動制限

攻撃衛星(Star Wars)ユニットは、他の帝国のユニットの存在に関係なく、マップ上のどのエリアにも移動できます。

核兵器(Nuke)ユニットも他の帝国のユニットを無視してあらゆるタイプのエリアに移動できますが、他の帝国の攻撃衛星ユニットがあるエリアだけには入ることができません。

他の航空ユニットは、他の帝国に属す航空ユニットを含むエリアに入ったら移動を停止しなければなりません。ただし、すでに相手の2倍以上の航空ユニットがいれば、そのエリアを通過して移動することができます。

攻撃衛星ユニットと異なり、航空ユニットが近海エリアや海洋エリアで移動を終える場合、その帝国の非航空ユニットがそのエリアか隣接するエリアに存在する必要があります。

##### 他の移動制限

軍事行動アクションの間、帝国はその支配エリアには(通過する中立エリアでも)、最低でも1つの非航空ユニットを残しておく必要があります。近海エリアや海洋エリアでは空にしてもかまいません。航空ユニットはどのエリアでも空にして移動できます。

リーダーと航空ユニットを除き、近海エリアに他の帝国のユニットが存在する限り、ユニットは矢印でつながっているエリア間を移動することはできません。矢印でつながっているエリアが2つの近海エリアに隔てられている場合、双方の近海エリアに他の帝国のユニットが存在すれば、エリア間を移動することができません。

例：槍兵ユニットをモロッコ(Morocco) からアンダルシア(Andalusia)に移動させたいとします。西地中海(Western Mediterranean)とヘラクレスの柱海(Pillars of Hercules)の双方に他

の帝国のユニットがいる場合、槍兵ユニットは海峡を渡れません。もし、西地中海(Western Mediterranean)だけに他の帝国のユニットがいるならば、槍兵ユニットは海峡を渡って移動できます。

### 混乱マーカーの除去

プレイヤーは、自分の帝国の支配エリアの混乱マーカーを取り除くためには、軍事行動アクションで必要な数のユニットを混乱マーカーがあるエリアに移動させる必要があります。

必要なユニット数は、1ユニットと：

- ・ + そのエリアの防御側の地形修正値(地形効果表を参照)に相当するユニット数。
- ・ + そのエリアにある都市の値に相当するユニット数(弓兵以外の砲撃ユニットがいれば0にできる)。

帝国は、一つの軍事行動アクションで複数の混乱マーカーを除去できます。

**例:**モンゴルが支配するアルメニア(Armenia)に混乱マーカーがあります。アルメニアには、既に1つのモンゴルユニットがありますが、山岳エリアの地形修正の+3に加え、1レベルの都市が存在していて、混乱マーカーを除去するには、移動終了時に合計で5ユニット(1+3+1)がいる必要となります。モンゴルは軍事行動アクションを選択し、追加の4ユニットをアルメニアに移動させることにより、アクションの終了時に混乱マーカーを除去できます。

もし、これらのユニットがそのエリアに入るために川を越えて侵入したり、侵攻(訳注：海軍ユニットによるか、海上輸送によって海域エリアから陸地エリアに上陸攻撃をかけることを意味しているものと思われます)してきたり、海峡を超えてきたりした場合、このターンに混乱マーカーを除去するためには、更に多くのユニットを必要とします。もし、これらのユニットの中に(弓兵ではない)砲撃ユニットが含まれる場合、モンゴルは混乱マーカーを除去するために必要なユニット数を1つ減じることができます。

### 他の帝国との戦闘の解決

帝国のユニットがすべて移動を終えた後、他の帝国のユニットが含まれるエリア内に自分のユニットが存在するときは、戦闘を解決する必要があります(相手の帝国が自分のコントロールする帝国であっても同様です)。戦闘を解決すべきエリアが複数あった場合、軍事行動アクションを行ったプレイヤーが、どの順番で解決するか決定できます。

各戦闘において双方のプレイヤーは、カードデッキからそれぞれカードを1枚ずつ引き、カードの内容を見た後に裏返して置きます。そのエリアに戦術家(Tactician)がいるプレイヤーは、引いたカードを捨て札にして、カードを引き直すことができます。引き直したカードは必ず使用されます。

各プレイヤーは、秘密裏にそのエリアにあるユニットの中からどれだけのユニットを戦闘へ参加させるか(最低でも1ユニットは参加させなければならない)、戦術家がいれば戦闘に参加させるか否かを決定します。

全プレイヤー(戦闘に無関係なプレイヤーも含む)は、戦闘に影響を与えるイベントカードをプレイできます。

カードを表にし、双方の戦力値を計算し、すべてのイベントカードの効果を考慮します。

**\* 訳注:**戦力の計算をするとき、戦闘に参加するユニットの半数(端数切り上げ)は前衛に、残る半数は後衛に配置する必要があります。ユニットの所有者が自由に配置を決めることができます。例えば、ユニット数が5のとき前衛に3ユニット、後衛に2ユニットといった具合に配置します。ユニットが1つしかないときは、前衛に配置されます。前衛に配置されたユニットは前線値(ユニットの左上の数値)を使用し、後衛に配置されたユニットは支援値(ユニットの右上の数値)を使用します。

各帝国の戦力値は：

- ・ 引いたカードの値
- ・ + 前衛に配置されたユニットの前線値の合計
- ・ + 後衛に配置されたユニットの支援値の合計
- ・ + 帝国が保有するエリートマーカー1つにつき1(最大で3)
- ・ + 相手より時代が進んでいれば、その時代の差の分
- ・ + 相手に混乱マーカーがあれば混乱マーカー1つにつき、前衛に配置したユニットの中で最大の前線値を持つユニットの値と後衛に配置したユニットの中で最大の支援値を持つユニットの値
- ・ + 防御側のみ、地形効果表での地形修正値と要塞があれば+2、都市があればその値

戦象(Elephant)ユニットが戦闘に参加する場合、戦闘に参加する相手のチャリオット(Chariot)、軽騎兵(Lt.Horse)、弓騎兵(Hs.Archer)の前線値をすべて0にすることができます。

### 地形修正

防御側の地形修正は累積します。実例として、攻撃側が川を横切って山岳エリアに侵攻した場合、修正値は4となります(山岳エリアで3、川を越えたことで+1)。地形修正の基本となる地形の種類が時代によって変化する場合、防御側の時代を使用します。

都市の修正値は、相手側のユニットに(弓兵ではない)砲撃ユニットが含まれる場合、都市の修正値は0になります。

### 戦闘結果

トータルの戦力値が低い帝国は、戦闘に参加したユニットやリーダーをすべて失います。

トータルの戦力値が高い帝国は何も失いません。

双方の戦力値が同じ場合は、双方の帝国が戦闘に参加したユニットをすべて失います。ただし、戦術家が戦闘に参加していれば、戦力値が同じ結果のときにユニットを失うことはありません。

生き残った戦闘参加ユニットをわきに置き、使用したカードを捨て札にします。続いて、まだ戦闘に参加していないユニットを用いて(戦闘に参加した戦術家は再使用できます)、同じ戦闘手順をどちらかが勝つか双方のユニットが全滅するまで繰り返します。

戦闘の結果、戦象ユニットを失った場合、生き残ったすべてのユニットはただちに退却する必要があります。

### 戦闘参加ユニットと未参加ユニット

もし、戦闘に参加していないユニットが残っていないとき、すでに戦闘に参加したユニットを未参加の状態に戻し、再び戦闘に参加させなければなりません。この場合、帝国は残る

戦闘解決において混乱マーカーを1つ受け取ることになります。帝国が受ける混乱マーカーの数に制限はありません。

### 核兵器

もし、帝国の戦闘に参加していないユニットが核兵器だけの場合、所有者は戦闘ラウンドを行う前に核兵器を破壊することができます。その後、その帝国はすべてのユニットを戦闘に参加させたことで混乱マーカーを受け取り、戦闘未参加の状態に戻ります。

もし、同じ戦闘ラウンドに核兵器と攻撃衛星が戦闘に参加している場合、双方が戦力値を計算する前に核兵器は破壊されます。もし、核兵器が戦闘に参加していて、攻撃衛星に攻撃されなかった場合、そのエリアにある敵味方のユニット(戦闘に参加しているユニットも、していないユニットも含む)はすべて失われます。そのエリアを支配している帝国は、発展レベルが1つ下がります。

核兵器を使用したプレイヤーは5 栄光ポイントを失います。

### 退却

プレイヤーは、相手プレイヤーが戦闘の結果として混乱マーカーを受け取った後のラウンドであれば、いつでもカードを引く前に退却を選択できます。もし、プレイヤーがそのエリアに戦術家をもつ場合、敵味方双方のどちらかが混乱マーカーを受け取った時点で退却を選択できます。敵味方双方が退却可能な場合、必ずアクションを行っているプレイヤーから選択するかどうか決定します。

ユニットはその帝国が支配する隣接エリアにのみ退却できます。また、他の帝国のユニットがないエリアにしか退却できません。ユニットは通常の移動によって入ることができるエリアにのみ退却できます(海上輸送は含まれない)。退却先のないユニットは除去されます。ユニットは複数のエリアに分かれて退却することができます。

### 戦闘解決後

戦闘で敗北した帝国がエリートマーカーをもつ場合、エリートマーカーを1つ失います。戦闘によって受けた混乱マーカーをすべて取り除きます。

もし、双方のユニットがすべて失われた場合、そのエリアは中立に戻ります。そうでない場合は、そのエリアは最後に残ったプレイヤーの支配下となります。

エリアの支配者が変わった場合、そのエリアにある文化遺産や要塞は除去されます。また、都市はレベルが下がります(レベル1の都市は除去されます)。首都は通常の都市に変換します。

戦闘の結果、首都を失った帝国はすべての資金を失います。そして、その資金の半分は新たにそのエリアを支配することになった帝国に移されます。

首都を持たない帝国が戦闘の結果、リーダーを失った場合も同様にすべての資金を失い、その戦闘に勝利した帝国に半分が与えられます。

### 次なる戦闘

すべての戦闘が解決されるまで、アクションプレイヤーは戦闘を解決し続けます。

### 戦場の霧

プレイヤーは、他のプレイヤーのユニットの内容を調べることはできません。

**戦闘例:**アレックスのフランスが軍事行動アクションを選択しました。フランスは時代5にあります。アレックスはポーランド(Poland)にいるナポレオンと大軍団を、時代4にある帝政ロシアに向けて東方へ移動させたいと考えています。

アレックスは、ライフル兵1ユニットと軽騎兵1ユニット、牽引砲1ユニットを帝政ロシアが支配するプリピャチ湿原(Pripet Marshes)に移動させます。プリピャチ湿原には帝政ロシアの騎士1ユニットと牽引砲1ユニットがいるので、相手のユニット数の2倍にはなりません。アレックスは2:1のユニット比にするため、更に騎士1ユニットを移動させました。

これでポーランドにいる残りのユニットはプリピャチ湿原を通り抜けてモスクワ(Muscovy)まで移動できます(ポーランドには支配のために最低1ユニットを残しておく必要があります)。通常、この移動は騎兵ならば4移動ポイントを必要とします。幸いなことに、フランスは舗装道路(Paved Road)を有し、モスクワはレベル3の首都があるので、フランス軍ユニットはモスクワには1移動ポイントで入れます。

アレックスは、すべてのユニットの移動を終え、戦闘解決を開始します。アレックスは、最初にモスクワの戦闘解決を行います。

アレックスの軍は、ナポレオンとライフル兵が4ユニット、騎士1ユニット、砲兵2ユニット、牽引砲1ユニットです。キャサリン(エカテリーナ)がコントロールする帝政ロシアは、勇敢なクトゥゾフ(名前のないリーダーの戦術家)に指揮されるライフル兵が2ユニット、槍兵1ユニット、カノン砲2ユニット、騎士2ユニットです。

アレックスの軍は、より多くのユニットを持っているだけでなく柔軟な戦争遂行機能を持ちます。これと比較してキャサリンのユニットは、悲しいほどにほとんどが旧式です。更に、フランスのユニットはエリートです(フランス帝国はカードにより1エリートマーカーをもつ)。また、数は多くとも懦弱なユニット色の帝政ロシア軍に対して中程度に強力なユニット色カウンターを使用しています。

したがって、キャサリンは装備の不足を補い、狡猾に戦う必要があります。キャサリンのユニットは、3レベルの都市の恩恵を受けて強化されます。

双方のプレイヤーは戦力を検討し、カードデッキからカードを引きます。双方のプレイヤーに戦術家がいるので、どちらも最初のカードを見た後にカードを引きなおすことができます。アレックスはカードを引きなおし、最終的に戦闘値2のカードになりました。望み薄のカードを引いたためにアレックスは、最初のラウンドではほとんどのユニットを戦闘に参加させることを決め、ライフル兵1ユニットのみを戦闘不参加にしました。

キャサリンは最初に引いた5のカードをキープし、戦闘がどのように展開するかを確認する意味で、槍兵1ユニットのみを戦闘に参加させ、ユニットの大部分をリザーブしました。

アレックスのトータルの戦力値は49です(3ユニットのライフル兵[前衛]で18+ 騎士[前衛](森での-1の修正を含む)の5 + 2ユニットの砲兵[後衛]で16 + 牽引砲[後衛](森での-1の修正を含む)の6 + 引いたカードの値の2 + エリートマーカーにより1 + 相手より時代が1進んでいることで1)。

キャサリンのトータルの戦力値は10です(槍兵[前衛]の1 + 引いたカードの値5 + 森で防御することで2(通常の+1に加えて帝政ロシアの特殊能力(カード 34)で+1) + 要塞によって2)。キャサリンは、フランス軍の砲撃ユニットが戦闘に参加したことで、都市からの恩恵



を受けることはできません。結果として、キャサリンの槍兵は取り除かれてユニットプールに戻し、アレックスの戦闘参加ユニットは一時的にわきに置いておきます。

次の戦闘ラウンドでは、キャサリンは3のカードを、アレックスは6のカードを引きました。キャサリンは、アレックスにはもうライフル兵1ユニットしか残っていないことがわかっているため、ライフル兵1ユニットとカノン砲1ユニットを戦闘に参加させることに決めました。

第2ラウンドのキャサリンのトータルの戦力値は20です(ライフル兵[前衛]の5 + カノン砲[後衛]の5 + 引いたカードの値3 + 森で防御することで2 + 首都のレベルより3 + 要塞によって2)。アレックスのトータルの戦力値は14です(ライフル兵[前衛]で6 + 引いたカードの値の6 + エリートマーカースにより1 + 相手より時代が進んでいることで1)。アレックスのライフル兵ユニットは失われます。

アレックスのユニットはすべて戦闘に参加したので混乱マーカースを受け取ります。キャサリンはこの時点でこのエリアから退却可能です。しかしながら、キャサリンは戦闘の終焉に向けて、流れが自分のほうに来ていると感じ取っています。また、首都を放棄するつもりもありません。

アレックスもまた退却する意志はありません。戦術家(ナポレオン)が残っているし、仮に退却を望んだとしても隣接する支配下のエリアがないので(プリピャチ湿原は戦闘中)、退却できないからです。

アレックスは、一度戦闘に参加したユニットを再び戦闘に参加させ、双方のプレイヤーは新たなカードを引きます。

アレックスは、今度は用心深く5のカードを引き、ライフル兵が1ユニットと砲兵1ユニットを戦闘に参加させます。キャサリンのカードは4で、残っているユニットをすべて戦闘に参加させます。キャサリンのトータルの戦力値は35です(ライフル兵[前衛]の5 + カノン砲[後衛]の5 + 騎士[前衛]の値4 + 騎士[後衛]の値3(ユニットの半数は後衛に配置しなければならぬので、また、騎士は森で-1の修正を受ける) + 引いたカードの値4 + 森で防御することで2 + 要塞によって2 + フランスの混乱マーカースによって10(帝政ロシアの戦闘参加するユニットの前線値の最高は5、支援値の最高は5で計10))。

アレックスのトータル戦力値は21(6+8+5+1+1)です。よって、フランスは戦闘に参加した2ユニットを失います。帝政ロシアのユニットはわきに移します。

モスクワにいたキャサリンの軍はすべて戦闘に参加しました。キャサリンは混乱マーカースを受け取り、すべてのユニットを未参加の状態に戻します。

アレックスは絶望的な状況の中で、キャサリンが退却することを信じ、5のカードを引き、残るすべてのユニットを戦闘に参加させます。アレックスのトータルの戦力値は52です(2ユニットのライフル兵[前衛]の12 + 騎士[前衛]の5 + 砲兵[後衛]の8 + 牽引砲[後衛]の6 + 引いたカードの値の5 + エリートマーカースにより1 + 帝政ロシアの混乱マーカースより14(6+8) + 相手より時代が進んでいることで1)。まだ、すべてか無かとは限らないので、ナポレオンは戦旗をつかみ、前進を続けます。

キャサリンは3のカードを引き、更なるラウンドの戦闘を継続することを決意し、騎士1ユニットのみを前線に配置します。キャサリンのトータルの戦力値は14です(騎士[前衛]の値4 + 引いたカードの値3 + 森で防御することで1 + 要塞によって2 + フランスの混乱マーカースによって4)。

このラウンドはフランスが勝利し、帝政ロシアは騎士ユニットを失います。フランスは再びすべてのユニットを戦闘で使い切りました。フランスは2つ目の混乱マーカースを受け取り、すべてのユニットを未参加の状態に戻します。

続くラウンドでは、アレックスは3のカードを引き、ナポレオンを含む全軍を投入し、トータルの戦力値は50となりました。

キャサリンもまた必死の状態になり、4のカードを引いた後、もてるすべての戦力をアレックスに対して投入しました。キャサリンのトータルの戦力値は53(2ユニットのライフル兵[前衛]の10 + 騎士[前衛]の4 + 2ユニットのカノン砲[後衛]の10 + 引いたカードの値4 + 森で防御することで3(帝政ロシアの歩兵が2ユニット前衛にいることより) + 要塞によって2 + 帝政ロシアの2つの混乱マーカースより20)。

帝政ロシアは決定的勝利を勝ち取り、残っていたフランス軍ユニットはすべて失われ、ユニットプールに戻されます。ナポレオンは捕らえられ、檻に入れられ、戦勝パレードの中をモスクワに連行されるでしょう。フランスが戦闘で敗北したことにより、アレックスはフランスのエリートマーカースを1つ失います。

キャサリンは今、パリを向けての報復を計画しています。

その後、アレックスはそれほど重要でないプリピャチ湿原での戦闘に簡単に勝利し、これまでの経緯について呪いました。

## 5 運命(Destiny)

運命(Destiny)アクションでは、手札の不要なカードを捨て札にし、新しいカードを引くことができます。

初めに不要なカードを捨て、カードデッキから手札が6枚になるまでカードを引きます。

## 6 文明化(Civilise)

文明化(Civilise)アクションでは、帝国に改良を加えることができます。都市や文化遺産を建設したり、ユニットをアップグレードしたり、新しい宗教や政治形態を採用したり、新しいリーダーを加えたりすることなどが可能です。また、望みだけのイベントカードをプレイできます。

### カードのプレイ

文明化アクションの間、プレイヤーは手札から望みだけのカードをイベントや文化遺産の建設のためにプレイすることができます(帝国の建国だけは帝国の建国アクションで行います 1項参照)。使用したカードは捨て札になります。

### イベントカードのプレイ

カードをイベントカードとして用いることにより、カードに書かれた内容を実行できます。いくつかのイベントはターンの別の機会にプレイでき、使用時期がカードに記載されています。特にカードに使用時期の記載がなければ、文明化アクションの間のみ使用できると考えて下さい。イベントの内容がルールと矛盾する場合、イベントの内容を優先します(例えば通常はルールで許可されていないことを可能にします)。

## 暗殺イベント

暗殺イベントは、他の帝国のリーダーの暗殺を試みることができます。ターゲットとなる帝国は文明化アクション間、(交易)範囲内にある必要があります(もし、文明化アクションの間、相手が範囲内に入っていない場合は暗殺を実行できません)。

カードデッキから 1 枚カードを引き、そのカードをキープするか、捨て札にして引きなおすかして下さい。どれだけカードを引きなおせるかはイベントで指定されています。最後のカードとなった場合は必ずキープしなければなりません。

ターゲットとなった帝国も同様にカードを引きます。引きなおせるカードの枚数は、帝国カードのリーダー値と同じです。

双方ともカードを選んだら、それを表にします。暗殺イベントを行ったプレイヤーの値が大きければ暗殺は成功し、ターゲットにされたリーダーは失われます。

## 文化遺産カードのプレイ

文化遺産(Artifacts)カードは、目標となる帝国がカードに表示された時代にあるときにプレイすることができます。産業革命(Industrial Revolution)と世界大戦(World war)は、条件が満たされれば早い時代にプレイされることもあります。これらのケースは、カードの時代の後に†のマークが印刷されています。

いくつかの文化遺産は、先行条件を満たすことによってプレイ可能です。これらのケースは、カードの文化遺産の名前の後に\*のマークが印刷されています。

それぞれの文化遺産の独自の必要条件是プレイヤーズガイドの中で説明しています。その文化遺産と一致する文化遺産マーカーがすでにマップ上や発展トラック上にあるとき、その文化遺産はプレイできません。

文化遺産のプレイは、文明化アクションを行っている帝国か、その交易範囲内(3 項を参照)にある他の帝国に対してのみ行えます。つまり、どこかの帝国が文明化アクションを行わない限りプレイされることはありません。

文化遺産のプレイされる場合、プレイヤーズガイドに記載があれば一致する文化遺産マーカーを帝国カードの上に置き、そうでなければ支配下の陸地エリアの 1 つに置きます。

すでに文化遺産マーカーが置かれているエリアには、新たな文化遺産マーカーを置くことはできません。 訳注：例外として芸術家(Artist)がいる場合。

配置した文化遺産マーカーが緑のとき、帝国は文化遺産を得たことで 1 栄光ポイントを受け取ります。文化遺産マーカーが赤のとき、帝国は 1 栄光ポイントを失います。

文化遺産マーカーは以下の条件を満たすまでマップ上に残ります：

- 帝国が文化遺産マーカーを含むエリアの支配権を失ったとき
- 文化遺産マーカーを含むエリアを支配する帝国が発展した結果、文化遺産に指定されている時代を超えてしまったとき
- 文化遺産がイベントカードによって除去されたとき

いくつかの文化遺産(コンピュータなど)は緑のマーカーとは別に青いマーカーがあります。青いマーカーは文化遺産を建設した帝国によって、発展トラック上の適切な場所に置かれます。発展トラック上に置かれた青い文化遺産マーカーは除去されることはありません。

青い文化遺産マーカーは発展トラック上の、目標の帝国の発展レベルに 7 を加え、帝国の時代を差し引いた発展レベルの場所に配置されます。

文化遺産を建設した帝国だけではなく、他のすべての帝国も、青い文化遺産マーカーが置

かれた発展レベル以上になった時点で文化遺産を持つことができます。 発展レベルに達した帝国は、文化遺産の恩恵(あるいはペナルティー)をすべて獲得し、他の文化遺産をプレイするための先行条件を満たします。

**例：**スーダン(Sudanese カード 80)は発展レベルが 31(時代 5)にあります。スーダンは産業革命をプレイし、緑のマーカーを支配エリアに置きます。青い産業革命マーカーはスーダンの発展レベルの 2 つ前方(7-5)に配置されます。スーダンと発展レベルが 33 以上になったすべての帝国は、産業革命の恩恵を受け、ラジオをプレイするための先行条件を満たします。

カードに書かれた文化遺産の名前のバックグラウンドの色は、その文化遺産が緑なのか赤なのか、全帝国に共通の青のマーカーなのかを示しています。

## リーダーの更迭

帝国は文明化アクションの間、リーダーのうちの 1 人を更迭することができます。名前のあるリーダーはゲームから取り除かれ、名前のないリーダーはカップに戻されます。

プレイヤーがリーダーの更迭を望むときは、おそらくは帝国内に持てる最大数のリーダーがいて、より能力の高いリーダーの登場を望むときです。

帝国が発展により新たな時代に入ったとき(または、発展レベルが後退して前の時代に戻ったとき)、すべてのリーダーはマップ上から取り除かれます。高齢により引退したものと考えます(もしこのルールがなければ、リーダーの年齢は 1000 歳をも越えてしまいます)。

ただちにマップ上からリーダーを取り除きますが、リーダーと同じエリアにいるユニットはそのままマップ上に残ります。

## リーダーの登用

帝国は、帝国カードに書かれたリーダー値に満たないリーダーしかマップ上に存在しないとき、新たなリーダーを 1 人登用してゲームに登場させることができます。1 つの文明化アクションでリーダーを除去し、新たなリーダーを登用することも可能です。

もし、帝国がその時代に登用できる名前のあるリーダーを持つ場合、そのリーダーを登用できます(複数のリーダーがいる場合はそのうちの 1 人を選んで下さい)。名前のあるリーダーはゲーム中に一度しか登場できません(生まれ変わりは認められていません)。

ゲームには多くの名前のないリーダーが登場します。名前のないリーダーを登用するときはカップからランダムにリーダーマーカーを引きます。引いたリーダーが気に入らないときはカップに戻すことができます。'No Leader'を引いたときは必ずカップに戻してください。プレイヤーは帝国カードのリーダーの値の数までリーダーマーカーを引きなおすことができます。

登用したリーダーは帝国の支配エリアのどこにでも配置できます。

**例：**デヴィッドの大英帝国は時代 4 にあり、文明化アクションを選択しました。シェイクスピア(Shakespeare)がまだゲームに登場していなかったため、デヴィッドはシェイクスピアを登用して大英帝国支配下のエリアに配置しました。

## 宗教と政治形態の採用

ある宗教または政治形態を備えた帝国がプレイヤーの帝国の交易範囲内にある場合、プレイヤーは文明化アクションの間、その宗教または政治形態を採用することができます。帝国内のいずれかのエリアに混乱マーカールがある場合、今ある宗教あるいは政治形態を変更することはできません。帝国は、同じ文明化アクションで宗教と政治形態の両方を採用することはできません。

帝国カードの上に宗教マーカールまたは政治形態マーカールを置いて下さい(それまでにあった宗教マーカールまたは政治形態マーカールは取り除いて下さい)。宗教または政治形態の文化遺産の影響を適用して下さい(緑の文化遺産マーカールが置かれたことによって得られる 1 栄光ポイントも含まれます)。帝国は、宗教または政治形態によって恩恵やペナルティを受けます。これらはプレイヤーズガイドで詳しく説明されています。

別の宗教または政治形態を採用するために、すでにもっている宗教または政治形態を廃棄する場合、帝国内の都市またはリーダーを含むすべてのエリアに混乱マーカールが置かれることとなります。

帝国は、場合によっては軍事行動アクションで儒教を採用することができます(プレイヤーズガイドを参照)。

## ユニットの近代化(アップグレード)

もし、帝国が特定のユニットタイプを購入できるだけの発展レベルに達している場合、マップ上の任意の旧式ユニットを、ユニットカウンターを裏返すことにより、新式のユニットにアップグレードすることができます。アップグレードにはコストはかかりません。

**例:** ローマ帝国は発展レベルが 40 にあります。ローマ帝国はマップ上の剣士(Sword)ユニットを裏返して自動車化歩兵(Motorised Infantry)にアップグレードできます。同様に、マップ上の戦列艦(Ship-of-the-line)も戦艦(Battleship 発展レベル 39) にアップグレードできます。ガレー船(Galley)は巡洋艦(Cruiser)にアップグレードできます。

望むならばダウングレードすることもまた可能です(例えば、爆撃機(Bomber)を戦闘機(Fighter)にダウングレード可能です)。

## 都市の建設・レベルアップ

帝国は都市を建設したり、レベルアップしたりすることができます。その時代に'No Cities'のシンボルをもたない帝国ならば、支配下の 2 つの肥沃なエリアか、1 つの任意のエリアを選び、新都市を建設するか、既にある都市をレベルアップすることができます。各エリアには 1 つの都市しか建設できません。

新都市を建設する場合、帝国の支配下のエリアにレベル 1 の都市を置きます。都市をレベルアップする場合は、レベル 1 の都市はレベル 3 に、レベル 3 の都市はレベル 5 に、レベル 5 の都市はレベル 7 に上昇します。

都市がレベル 3 になれるのは時代 2 以降です。同様に、都市がレベル 5 になれるのは時代 4 以降、レベル 7 になれるのは時代 7 になったときです。発展トラックを参照して下さい。

帝国が最初に建設する都市は首都になります。他の通常の都市と区別し、首都マーカールを使用して下さい。各帝国が一度にもてる首都は一つだけです。

帝国が建築家(Builder)のリーダーをもつ場合、一つの文明化アクションで追加の 1 都市を建設/レベルアップできます。追加の 1 都市を建設/レベルアップできるのは、建築家がいるエリアだけです。このアクションですでに建設/レベルアップした都市を更にレベルアップさせることはできません。

帝国が首都をもたないとき、支配下の任意の都市の一つを首都に変換することができます(帝国がその時代に'No Cities'のシンボルをもたないことが条件)。マップ上の都市マーカールを首都マーカールに変換して下さい。また、その文明化アクションの間に新たに建設した都市を首都とすることもできます。

## 混乱マーカールの除去

最後にプレイヤーは支配下のエリアにある混乱マーカールを、一つにつき資金を 7 支払うことにより除去することができます。

## 7 帝国の廃棄(Discard Empire)

ある帝国のユニットがマップ上に 1 つもなくなったとき、その帝国はただちに廃棄され、帝国カードは捨て札となります。このケースではアクションを必要としません。

プレイヤーが自分の帝国をマップ上から除去したいとき、帝国の廃棄(Discard Empire)アクションを用います。廃棄した帝国の空いたスペースは、新しい帝国のために使用できます。

廃棄する帝国のユニットやリーダー、要塞、文化遺産マーカールをすべてマップ上から取り除きます。帝国カードは捨て札になります。首都マーカールは同じレベルの通常の都市に変えます。その他の都市はそのままマップ上に残ります。

名前のないリーダーはカップに戻され、名前のあるリーダーはゲームから取り除きます。

廃棄した帝国のユニットは、新しい帝国の建国のために使用できます(1 項を参照)。

ここまでの手順でゲームターンが終了します。

## 自然発展

すべての帝国がアクションを終えると、各帝国の発展レベルは自動的に 1 上昇します。例外として、暗黒時代(Dark Age)にある帝国とワイルドカードをアクションとして使用した帝国は発展レベルが上昇しません。

## 栄光の獲得

各帝国は、帝国カードの栄光(Glory)セクションによって、栄光ポイントを獲得します。

帝国カードには 1 つ以上のアイコンをもち、その多くは数値が印刷してあります。

アイコンは栄光のカテゴリーを表します(カード記述を参照)。

アイコンの数値は、条件を満たしたときにどれだけの栄光ポイントを獲得できるかを表しています:

- 数値が 1 ならば、その条件について最も多くの数を集めた帝国であれば 1 栄光ポイントを獲得します。
- 数値が 2 ならば、その条件について 1 位の帝国であれば 2 栄光ポイントを獲得し、2 位であるならば 1 栄光ポイントを獲得します。
- 数値が 3 ならば、その条件について集めた数が、1 位の帝国であれば 3 栄光ポイント

獲得し、2位であるならば2 栄光ポイント、3位であるならば1 栄光ポイントを獲得します。

もし、ある条件について同数のプレイヤーが複数いた場合、ターンマーカーをもつプレイヤーが1位となり、以降は右回りに数えてターンマーカーをもつプレイヤーに近い順に順位を決めます。

**例:** グレックがターンマーカーをもち、グレックの左にデビーが、右にレイが座っています。デビーの帝国とレイの帝国は、資金の多さについて双方とも2番目に多い帝国でした。この場合、グレックが2位の帝国、レイが3位の帝国になります。

すべての帝国がカウントすることに注意して下さい。プレイヤーの帝国は、同じプレイヤーが所有する、獲得条件をもたない他の帝国が目標を達成するのを妨げることによって栄光ポイントを受け取れるケースもあるわけです。プレイヤーが、同じ獲得条件をもつ2つの帝国を所有し、2つの帝国とも同じ数であった場合、プレイヤー自身がどちらを上位にするか選択できます。

#### 都市から獲得する栄光

帝国が所有するすべての都市のレベルの合計値が最も高い帝国が栄光を獲得します。例えば、レベル3の都市と、1の都市と、1の首都をもつ場合、都市のレベルの合計値は5になります。

#### ユニットから獲得する栄光

最も多くの海軍ユニットや騎兵ユニットや陸軍ユニットを有する帝国が栄光を獲得します。

#### 資源から獲得する栄光

資源アイコン(小麦、象、石油)は数値をもちません。かわりに、帝国がそれらの資源を有するエリアを1つ支配している毎に1 栄光ポイントを獲得します。時代7にある帝国は、象エリアをカウントすることはできません。石油エリアは時代7にある帝国だけがカウントできます。

#### 支配エリアから獲得する栄光

エリア数をカウントする場合、混乱マーカーが置かれたエリアはカウントできません。砂漠(Desert)エリアとツンドラ(Tundra)エリアは、帝国カードの特殊セクションに記載がある帝国だけがカウントできます。

多くの帝国は特定の地域のエリアを支配することにより栄光ポイントを獲得します。マップ上で、地域は太い青のラインで縁取られています。ある地域のエリアに隣接する近海エリアや海洋エリアは、その地域に含まれるものとします。

**例:** 日本近海(The Japanese Coast)は北東アジア地域に含まれます。

もし、海のエリアが複数の地域のエリアに隣接している場合、それぞれの地域に属していると考えます。

**例:** 東地中海(Eastern Mediterranean)はヨーロッパ、アジア、アフリカのそれぞれの地域に含まれるエリアです。

矢印でつながっている島嶼エリアは本島と同じ地域に属するものとします。例えば、千島諸島(Kurile Is.)は北東アジア地域に含まれ、ソロモン諸島(Solomons)はオーストラリア地域に含まれ、チモール島・バリ島(Timor & Bali)は東南アジア地域に含まれます。

他の島嶼がどの地域やサブ地域に属するかは、エリア名の後にカッコ内に印刷してあります。例えば、アイスランド(Iceland)はヨーロッパ地域に含まれます。

アイコンの色は、要求されるエリアが陸地エリア(緑色)なのか、近海、海洋エリア(青色)なのか、あるいは双方(緑色と青色)なのかを表しています。

いくつかのヨーロッパの帝国は、ヨーロッパ以外に最も多くのエリア(海のエリアの場合、ヨーロッパの陸地エリアに隣接してはならない)を持つことによって栄光ポイントを獲得できるアイコンをもちます。このアイコンを使用するには、ヨーロッパに首都を持っている必要があります、ヨーロッパに首都を持っている帝国の間でだけ比べられます(同じ条件で栄光ポイントを得ることができない帝国もカウントします)。

**例:** フランスは、他のヨーロッパに首都を置く帝国と比べて、ヨーロッパ以外にある陸地エリアと海域エリアを最も多く支配しているときに3 栄光ポイント、2番目に多く支配しているときに2 栄光ポイント、3番目に多く支配しているときに1 栄光ポイントを獲得します。フランスは、西地中海(Western Mediterranean)を支配していても、西地中海はヨーロッパの陸地エリアに隣接した近海エリアなので、エリア数にカウントすることはできません。

#### ホームランドによる栄光

多くの帝国は家のアイコンを持ちます。これらの帝国は、開始エリアをすべて支配していれば1 栄光ポイントを獲得します。すべての開始エリアを失っていれば1 栄光ポイントを失います。

#### 栄光ポイントの購入

ルネッサンスをもつ帝国は、1 栄光ポイントにつき資金 20 を支払うことにより栄光ポイントを購入できます。そうではない帝国は、1 栄光ポイントにつき資金 50 を支払います。栄光ポイントの購入は、アイコンによる栄光ポイントの獲得の前に行います。

#### イベントカードと栄光ポイント

いくつかのイベントカードは、各プレイヤーが獲得する栄光ポイントを修正します。この修正はすべての栄光ポイントの加算(栄光ポイントの購入も含む)が終わった後に行います。

**例:** フィリッパはフランスとピクト人と秦をプレイしています。全プレイヤーが栄光ポイントのカウントしようとする前に、アシュレイが栄光?(Glory?) カード 49をプレイしました。このターンに獲得されるすべての栄光ポイントが半減します。

フィリッパが先にカウントします。フランスは発展レベルが2番目に高かったので2 栄光ポイントを獲得します。(訳注: 本来、フランスは発展のアイコンをもっていないのに?)

ヨーロッパに本拠地を置く帝国の非ヨーロッパのエリアをカウントします。フランスは他のヨーロッパの帝国に比べ、砂漠、ツンドラ以外の陸地エリアを最も多く支配しています。残念なことに、ヨーロッパ以外のツンドラエリアを含めるとヴァイキングのほうがフランスより上になってしまいました。フランスは2位の2栄光ポイントを受け取ります。

ノルマンディー(Normandy フランスの開始エリア)はノルマン人に支配されています。フランスは1栄光ポイントを失います。

フランスが獲得した栄光ポイントの合計は3(4-1)になります。フィリッパは他の帝国もカウントし、ピクト人で1栄光ポイント、秦で1栄光ポイントを獲得し、トータルで5栄光ポイントを獲得しました。'栄光?'カードがプレイされたことで5ポイントが半減し、2.5になり四捨五入して最終的に3栄光ポイントを獲得しました。

他の全プレイヤーも栄光ポイントをカウントし、忘れずに最後に半減させます。

### その他の栄光ポイント獲得条件

帝国カードに四角で囲われたアイコンがあるとき、書いてある条件が達成されればただちに栄光ポイントを獲得します。可能ならば何度でも栄光ポイントを獲得できます。このアイコンは、ターンの終わりの栄光の獲得のときには栄光ポイントを受け取れません。

**例:** フィリッパのチャンパ王国(カード 85)が交易と発展アクションを行い、交易で勝利しました。フィリッパはただちに1栄光ポイントを獲得します。

### ターンの終了

ターンマーカースをもつプレイヤーは、左隣のプレイヤーにターンマーカースを渡します。ターンが終了し、次のターンに移ります(ゲームプレイ手順に戻る)。

### オプションルール

望むならば、以下のルールを追加してプレイして下さい。

#### 1) 総合的な歴史

最初の帝国を建国するプレイヤーは、必ず時代1の帝国を建国しなければならない。

#### 2) 追撃

戦闘によって退却する場合、相手側に航空機ユニットが含まれれば、1航空機ユニットにつき2ユニットが失われます(退却する側が選択します)。同様に、相手側に装甲ユニット(戦車)が含まれれば、1装甲ユニットにつき1ユニットが失われます。また、相手側に装甲ユニット以外の騎兵ユニットが2ユニット含まれれば、1ユニットが失われます。

追撃によって失う各騎兵ユニットは、損害において2ユニット分にカウントすることができます。追撃側より時代が進んでいけば、1ユニットを除去することで2ユニット分の損害にカウントできます(騎兵ユニットならば、1ユニットで3ユニット分に相当します)。

#### 3) ゆるやかな発展

各ターンの開始時に、ターンマーカースをもつプレイヤーは7枚のCadenced Progress'マーカースを受け取ります。

各プレイヤーがアクションマーカースをそれぞれの帝国に置いた後、ターンマーカースをもつプレイヤーは、任意の1~3枚のCadence マーカースをマップ上の'Go Slow'ディスプレイに裏向きにして置きます。最初のCadence マーカースは必ず'No Advance'ボックスへ、2番目のマーカースを'Advance if trade +1 or more'ボックスへ、3番目のマーカースを'Advance if trade 0 or more'ボックスへ置きます。

残りのCadence マーカースは、他のプレイヤーに悟られないように裏向きにしておきます。すべての帝国がアクションを終了したら、'Go Slow'トラックのマーカースを表にします。

- 'No Advance'ボックスに置かれたマーカースと同じアクションを選択した帝国は、このターンに自然発展を行うことができません。
- 'Advance if Trade +1 or more'ボックスに置かれたマーカースと同じアクションを選択した帝国は、交易値(修正後)が+1以上の場合だけ自然発展します。
- 'Advance if Trade 0 or more'ボックスに置かれたマーカースと同じアクションを選択した帝国は、交易値(修正後)が0以上の場合だけ自然発展します。

もし、廃棄されようとしている帝国が'Go Slow'の影響を受ける場合、そのプレイヤーに属するすべての帝国は発展しません。それらの帝国のうちの1つがもう一つ'Go Slow'の影響を受けるとき、その帝国の発展レベルは1つ後退します。

ボックスの色は帝国の交易値(交易値ごとにカードの値が色分けされている)に対応していて、このターンにどの帝国が影響を受けるかわかりやすくなっています。

帝国の交易値: -2...ワインレッド, -1...オレンジ, 0...緑, +1...青, +2...黒

**例:** ベスがターンマーカースをもつプレイヤーで、軍事行動マーカースを'No Advance'ボックスに、文明化マーカースを'Advance if trade +1 or more'ボックスに、帝国の廃棄マーカースを'Advance if trade 0 or more'ボックスに置きました。

スーザンの漢は文明化マーカースを選択し、チャンパ王国はワイルドカードを選択して軍事行動マーカースとして使用し、先住フィン人は帝国の廃棄マーカースを選択しました。その結果、漢は発展もしませんが後退もしません(漢の交易値は+1)。チャンパ王国の発展レベルは後退します。なぜならば、軍事行動マーカースと先住フィン人の帝国の廃棄マーカースの双方が'Go Slow'トラックの影響を受けるからです(先住フィン人の交易値は-2)。

#### 4) テクノロジー

通常、各プレイヤーが保有できる手札は6枚までです。運命アクションを選択した帝国がゲーム中で最も発展した帝国だった場合、そのプレイヤーは手札を7枚にできます。

一方、運命アクションを選択した帝国がゲーム中で最も遅れた帝国だった場合や、いまだに帝国を1つもプレイできていない場合、プレイヤーが保有できる手札は5枚までとします。栄光の獲得のとき、同点となったケースもこのルールによって優劣がつくものとします。

#### 5) 救済

ゲームの最初のプレイヤーを決定した後、各プレイヤーは、最初のプレイヤーから始めて時計回りに、不要のカードを捨て札にし、6枚(7枚ではない)になるまで手札をカードデッキから引くことができます。

## 6) ショートゲーム

ゲームは、最初の帝国がプレイされた時代より 1 つ上の時代になった時点でただちに終了します。

## 7) カードの使用条件

「そのカードを〇〇に使い！」と言われるのは誰でも好きではないでしょう。文明化アクションのときに文化遺産カードやイベントカードのターゲットとなるのは、使用するプレイヤーの帝国から(交易)範囲内にある帝国だけとします。プレイヤーのどの帝国も文明化アクションを行わないときでも、あるプレイヤーによってコントロールされる帝国の範囲内にいずれかの帝国が入っていれば、カードのターゲットになるかもしれません。

文明化アクション時以外にイベントカードがプレイされる時、ターゲットとなる帝国がプレイヤーのどれかの帝国の範囲内に入っている必要があります。

プレイヤー自身がターゲットとなるイベントカードでは、イベントカードをプレイしようとしているプレイヤーのいずれかの帝国から、ターゲットとなるプレイヤーのいずれかの帝国が範囲内に入っていれば十分です。

## 翻訳者よりルールの補足について：

**リーダー Eriksson について：**名前のあるリーダーカウンターの中に、どの帝国カードにも記載されていない、Eriksson(赤毛のエリック)のカウンターがあります。ヴァイキング・デーデン人(Vikings, Danes カード 30)の時代 3 に登場する名前のあるリーダーとして使用することを提案します。

**イベント 帝国の分裂(Empire Fragments カード 28)について：**このカードのプレイは難しく、帝国が分裂し、2 人以上のプレイヤーでコントロールする場合、以下のように補足することを提案します。

帝国が分裂した時点で、資金は各プレイヤーで等分に分割します。発展レベルは(分割された)各帝国が同じものを持ちます。帝国カードはプレイヤーの間に置き、それぞれのプレイヤーが余っている首都マーカーを同じ帝国カードの上に置きます。以後のアクションマーカーはそれぞれのプレイヤーがこの帝国カードの上に置きます。首都を含まないエリアを引き継いだプレイヤーは、次の文明化アクションで首都を指定できます。帝国がホームランドのアイコンをもつ場合、ペナルティーを受けることに注意してください。名前のあるリーダーの登用は、先に文明化アクションを行ったプレイヤーに権利があります。分裂した帝国の所有者が 1 人だけになったら、帝国カードをそのプレイヤーの手元に移します。

## プレイヤーズガイド

### プレイ用語集

**アクティブ(Active)：**アクションを行っている帝国に属するユニットのことです。

**アフリカ(Africa)：**アフリカは地域の一つです。

**時代(Age)：**7 つの時代があり、それぞれの時代は 7 つのスペース(または、発展レベルボックス)を持ちます。紀元前 4000 年から現代までを表しています。

**アメリカ(Americas)：**アメリカは地域の一つです。アメリカ地域は、北アメリカと南アメリカの 2 つのサブ地域を含みます。

**エリア(Area)：**マップはエリアによって分割されています。エリアは陸地エリア(Land)と近海エリア(Sea)と海洋(Ocean)エリアがあります。

**アジア(Asia)：**アジアは地域の一つです。アジア地域は、オーストラリア、中国、インド、北東アジア、東南アジアの 5 つのサブ地域を含みます。

**オーストラリア(Australasia)：**オーストラリアはアジアのサブ地域です。

**蛮族の帝国(Barbarian empire)：**その時代に都市の建設が許されていない帝国のことです。

**ブリテン(Britain)：**ブリテンはヨーロッパのサブ地域です。

**首都(Capital)：**蛮族ではない帝国が最初に建設する都市のこと。ルールで特別に扱われる場合を除き、通常の都市と同様に扱います。

**カードデッキ(Card deck)：**カードデッキは 110 枚のカードを含み、それぞれに帝国、文化遺産、イベントが印刷されています。各カードは 0~7 までの色つきのボックスで表された値(カードバリュー)をもち、イベントや戦闘の解決などに使用します。

プレイ中は、カードデッキは裏向きに積み上げて置きます。使用したカードはディスクカードパイルとして表向きに積み上げます。カードデッキがなくなったときは、ディスクカードパイルをシャッフルして裏向きに積み上げて新しいカードデッキとします。

もし、複数のプレイヤーが同時期に同じ内容のカードをプレイしようとした場合、ターンマーカーをもつプレイヤーが最初にプレイする権利をもちます、次にその左隣のプレイヤーがプレイする権利をもち、以下同様です。

**中国(China)：**中国はアジアのサブ地域です。

**沿岸エリア(Coastal land area)：**近海エリアが海洋エリアに隣接する陸地エリアのことです。

**支配(Control)：**帝国は 1 つ以上のユニットを含むエリアを支配します。

**カウンター(Counter)：**2 種類のサイズのカウンターがあり、ユニットは 5/8 インチ、リーダーやゲームマーカーは 1/2 インチのカウンターです。15 色のユニットがあり、それぞれは同時期に帝国としてプレイ可能です。

**カウンターミックス(Counter mix)：**特定の帝国が使用可能なトータルのユニットのことです(一つの帝国は同じ色のユニットを使用します)。各カウンターミックスは内容が異なります。各プレイヤーは、帝国を建国するときに最も合ったカウンターミックスを選択して下さい。

**暗黒時代(Dark ages)** : 発展トラックの茶色のスペースが暗黒時代のスペースです。暗黒時代にある帝国は、科学者をもたない限り、ターンの終わりに自然発展で発展レベルが上昇することはありません。イベントや交易と発展アクションによって、暗黒時代から抜け出すことができます。

**ディスカードパイル(Discard pile)** : 使用した(捨て札にした)カードの山です。

**混乱エリア(Disordered area)** : 混乱マーカーを含む陸地エリアのことです。混乱エリアは通常、収入を得ることはできず、栄光の獲得でもエリア数にカウントすることができません。すでに混乱マーカーがあるエリアや近海エリア、海洋エリアには混乱マーカーを置けません。エリアが空になった時点で混乱マーカーは除去されます。

**混乱した軍(Disordered force)** : 戦闘解決の間、すべてのユニットが戦闘に参加した軍は混乱した軍になります。

**ドローカード(Draw card)** : デッキからカードを引くことです。

**倍増(Doubling)** : 修正を参照して下さい。

**帝国(Empire)** : ゲームにはそれぞれのカードに印刷された 110 の帝国が含まれます。一度に 15 までの帝国がプレイ可能です。

**ヨーロッパ(Europe)** : ヨーロッパは地域の一つです。ヨーロッパ地域は、ブリテンとイタリアの2つのサブ地域を含みます。

**軍プール(Force pool)** : 帝国の建造可能なユニットのことです。通常、カウンターミックスより少ない軍プールをもちます。なぜならば、帝国はすべてのユニットタイプを生産するだけの能力を有していないからです。

**栄光ポイント(Glory point)** : プレイヤーがどれだけの成績を上げているのかを繁栄した数値です。0より少なくなることはありません。ゲーム終了時に、最も多くの栄光ポイントを獲得したプレイヤーが勝者になります。

帝国は、栄光の獲得時に栄光ポイントを獲得します(帝国カードの栄光'Glory'セクションに記載されています)。いくつかの帝国は、特定の条件を満たしたとき、ただちに栄光ポイントを獲得します。このような形で獲得できる栄光ポイントは、帝国カードの栄光'Glory'セクションに赤い四角で囲われた部分に印字されています。

**栄光トラック(Glory track)** : マップ上にあります。プレイヤーの現在の栄光ポイントや帝国の資金を記録します。

**政治形態(Government)** : 帝国は文化遺産カードをプレイすることにより、新しい政治形態を生み出します。他の帝国は、その政治形態をもつ帝国が交易範囲内にあれば、文明化アクションによって政治形態を採用することができます。政治形態は、資本主義、民主主義、封建制、社会主義の4タイプがあります。

**半減(Halving)** : 修正を参照して下さい。

**インド(India)** : インドはアジアのサブ地域です。

**侵攻(Invasion)** : 侵攻とは海軍ユニットや海上輸送により、沿岸エリアが海域から攻撃を受けるケースのことを指します。

**イタリア(Italy)** : イタリアはヨーロッパのサブ地域です。

**陸軍ユニット(Land units)** : 歩兵ユニット、騎兵ユニット、砲撃ユニットのことです。

**リーダー(Leader)** : リーダーは名前のあるリーダーか名前のないリーダーのどちらかです。リーダーは1つかそれ以上の特有の能力をもち、カウンターに印字されています。リーダーが死亡したり更迭された場合、名前のないリーダーはリーダーカップに戻され、名前のあるリーダーはゲームから取り除かれます。

**解放(Liberate)** : 戦闘によって他の帝国からエリアの支配権を奪うことです。

**修正(Modifiers)** : すべての修正は累積します。2つ以上の増加、減少、倍増、半減の修正があった場合、まず増加させ、減少させ、倍増した後に半減します。半減した数値の小数点は、すべての半減の効果を計算した後に四捨五入します(0.5は切り上げます)。

**中立エリア(Neutral area)** : どの帝国のユニットも含まないエリアのことです。

**北アメリカ(North America)** : 北アメリカはアメリカのサブ地域です。

**北東アジア(North East Asia)** : 北東アジアはアジアのサブ地域です。

**海洋エリア(Ocean area)** : 陸軍ユニットは、海洋エリアに入れません(海上輸送を除く)。また、帝国カードで特別に許可されていない限り、ガレー船も海洋エリアに入れません。

**パスアクション(Pass action)** : 特定のイベントや文化遺産によってアクションがパスアクションに変換されます。帝国は、このターンは何もできません。

**発展レベル(Progress level)** : 発展トラックの各ボックスが発展レベルを表します。帝国の発展マーカーが置かれているボックスの発展レベルをもちます。

**発展トラック(Progress track) :** 発展トラックはマップ上にあり、現在プレイされている帝国の発展レベルを記録します。各帝国の時代は、発展トラックのどの横列のボックスにマーカーがあるかによって決定されます。

**交易範囲(Range) :** 2 国間の最短エリア数を数え(自分の開始エリアは含まず、相手国のエリアに至るまでのエリア数)、その数がプレイヤーの時代の数以下にある帝国は、交易範囲内にあります。エリア数を数える際、時代 4 以降になるまで海洋エリアを通して数えることはできません。また、エリア数を数える際に他の帝国を通して数えることは、ラジオの恩恵があるか、そのプレイヤーの許可がない限りできません。この場合、エリアを通過させる見返りとしてカードや資金を要求でき、交易を行おうとするプレイヤーがこの申し出を受諾したならば、ただちに供給する必要があります。

お互いの帝国の時代が異なる場合、一方から他方は交易範囲内にあるからといって、その逆は当てはまらないケースもあります。

**地域(Region) :** 地域は、太い青い線で分けられたエリアの集まりのことです。地域の多くは一つの大陸を表します(ヨーロッパなど)。いくつかの地域は大きな地域の中に属します(例えば、ブリテンはヨーロッパのサブ地域になります)。

地域は、海峡の赤い矢印で本島とつながった島嶼エリアを含みます。その他の島嶼エリアがどの地域に属するかは(属する地域があれば)、エリア名(島嶼名)の後に印字されています。

地域は、そこに隣接する近海エリアや海洋エリアを含みます。よって、1つの近海エリアや海洋エリアが複数の地域に属する場合があります(例えば、東地中海はアフリカ、アジア、ヨーロッパの3つの地域に属します)。

**宗教(Religion) :** 帝国は文化遺産カードをプレイすることにより、新しい宗教を生み出します。他の帝国は、その宗教をもつ帝国が交易範囲内にあれば、文明化アクションによって宗教を採用することができます。宗教は、仏教、キリスト教、儒教、ヒンドゥー教、イスラム教の5タイプがあります。

**近海エリア(Sea area) :** 陸軍ユニットは、近海エリアに入れません(海上輸送を除く)。

**東南アジア(South East Asia) :** 東南アジアはアジアのサブ地域です。

**南アメリカ(South America) :** 南アメリカはアメリカのサブ地域です。

**サブ地域(Sub-region) :** 地域を参照して下さい。

**交易値(Trade number) :** 各帝国は帝国カードに印字された交易値をもちます(例えば、ローマ帝国は+1)。交易値は時代によって異なる場合もあり、また、イベントや文化遺産によって修正されます。

**ユニット(Unit) :** 5/8 インチのカウンターです。帝国の空軍、海軍、陸軍を表します。

**空にする(Vacate) :** 帝国のユニットが移動した後に、移動元のエリアにユニットを残さないことです。通常、陸地エリアではこのような移動は禁止されています。

**投票アクション(Vote action) :** 異端宗教が発生している宗教の帝国は、各アクションが投票アクションに変換されます(文化遺産の異端宗教を参照して下さい)。

**リーダータイプ**

**行政官(Ad) :** 生産アクションのとき、行政官がいるエリアではユニットの生産数の上限がなくなり、無制限にユニットを生産できます。また、歩兵ユニットを除き、新ユニットの生産コストがすべてのユニットにおいて1減少します。行政官が首都にいる場合は、歩兵ユニットの生産コストも1減少します。

**芸術家(Ar) :** 文明化アクションのとき、芸術家があるエリアにいれば、すでに文化遺産があるエリアにも新たな文化遺産を建設できます。

帝国はいつでも、芸術家の範囲内に新たな文化遺産が建設される毎に、追加の1栄光ポイントを獲得します。

栄光の獲得のとき、芸術家がいるエリアの文化遺産は、文化遺産アイコンのカウントの際に1文化遺産につき2つでカウントできます。また、芸術家をもつ帝国は、文化遺産より獲得できるアイコンの栄光ポイントが1増加します。(例えば、ジンバブエは最も多くの文化遺産を有していれば1栄光ポイントを獲得し、清であれば3栄光ポイントを獲得します)

**建築家(Bu) :** 各文明化アクションにおいて、建築家のいるエリアでは追加の都市の建設またはレベルアップができます。同じ文明化アクションで、建設またはレベルアップされた都市を更に建築家を用いてレベルアップすることはできません。また、建築家は許可されている時代より1つ前の時代に、都市の建設またはレベルアップができます(例えば、時代3にモンゴルの建築家は蛮族であることをやめることを可能にし、また、レベル3の都市をレベル5にすることもできます)。

建築家のいるエリアの都市は、イベントなどによってレベルが下がることはありません。また、建築家とスタックしたユニットが都市を奪い取ったとき、都市のレベルは下がりにません。

**探検家(Ex) :** 探検家を含むエリアから数えるとき、帝国の(交易)範囲は2倍になります。

全移動を通じて探検家とスタックしているユニットの移動力は1増加します。探検家とスタックして移動するユニットは、各中立エリアの移動コストが1になります。

ユニットが探検家とスタックして移動するとき、移動途中のエリアにユニットを残していく必要はありません。ただし、探検家が移動を始める陸地エリアには、必ずユニットを残しておく必要があります。

**哲学者(Ph) :** 哲学者をもつ帝国は、栄光ポイントを得るためのカウントで他の帝国と同数になったとき、相手の帝国に哲学者がいない限り常に順位が上位になります。



**人民主義者(Po) :** 軍事行動アクションの終わりに、帝国は人民主義者がいるエリアの混乱マーカーを取り除くことができます。

生産アクションのとき、人民主義者のいるエリアの都市の値は 2 倍になります。また、そのエリアに隣接する(その帝国の支配下の)エリアの都市の値は+1 になります。

**宗教家(Re) :** 運命アクションにおいて、宗教家をもつ帝国は、不要なカードを使用済みカードデッキの一番下に置き、新たなカードを引くときにカードデッキから引くか、使用済みカードデッキの 1 番上のカードを引くかを選択できます。

また、宗教家は帝国の宗教の上に置かれた異端宗教マーカーを取り除くことができます。宗教家のいる帝国は宗教闘争を無効にできます。

**科学者(Sc) :** 交易と発展アクションのとき、科学者がいる帝国は 2 枚のカードを出すことができます。お互いの交易のカードが明らかにされたとき、どちらのカードを使用するか選択できます。使用しなかったカードは手札に戻します。

科学者がいる帝国は暗黒時代(Dark Age)の影響を受けません。

**戦略家(St) :** 軍事行動アクションで移動し、すべての戦闘を解決した後(特殊ルールや文化遺産、イベントなどで許可された追加の移動もすべて終わった後)に、戦略家とスタックしたユニットは追加の 1 回の移動、戦闘ができます。追加移動は全移動を通じて戦略家とスタックしていたユニットだけが可能になります。

**戦術家(Ta) :** 戦術家がいるエリアで戦闘を解決するとき、戦闘解決のために引くカードの 1 枚目を捨て札にし、新たなカードを引きなおすことができます。

戦術家が参加した戦闘ラウンドでは、戦闘結果が引き分けになっても、ユニット(リーダーも)を失いません。

戦術家がいるエリアでの戦闘では、どちらか一方の陣営が混乱マーカーを受け取った時点で退却が可能となります。

## 文化遺産

*緑のマーカーの文化遺産(プレイされると 1 栄光ポイントを得ることができる)*

### 巨像(Colossus)

時代 : 1, 2

効果 : 帝国の(交易)範囲が+1 増加します。

### 十字軍(Crusade)

\*教皇(Pope)を参照

### フォーラム(Forum)

時代 : 全時代

効果 : フォーラムをもつ帝国は、アクションマーカーを裏返したとき、どのアクションでも'パス'アクションに変換することができます。帝国カードの上に'+1 Go'マーカーを置いて下さい。パスアクションの帝国は何も行動できません。

帝国は、'+1 Go'マーカーを消費することにより、通常のアクションを行った後に 2 番目のアクション(どのアクションも選択できるが、パスアクションと投票アクションは例外)を行えます。2 番目のアクションは、最初とは異なるアクションを選択しなければなりません。2 番目のアクションは、正常なアクションの手順からは外れ、最初のアクションの直後に行います。帝国が 1 ターンに消費できる'+1 Go'マーカーは一つだけです。

フォーラムが除去されると、蓄積した'+1 Go'マーカーはすべて失います。

### 大図書館(Great Library)

時代 : 2, 3

効果 : 帝国の交易値が+1 増加します。

### 大ピラミッド(Great Pyramid)

時代 : 1-3

効果 : 大ピラミッドがあるエリアとそれに隣接するエリアには、混乱マーカーが置かれることはありません。

### 万里の長城(Great Wall)

時代 : 2-4(ただし、蛮族の帝国は建設できません)

効果 : 万里の長城があるエリアとそれに隣接するエリアには、要塞マーカーがあるものとします。現存する要塞があっても追加の恩恵はありません。

### 空中庭園(Hanging Garden)

時代 : 1, 2

効果 : 空中庭園をもつ帝国は、栄光の獲得時、すべての都市のレベルの合計が最も高かったときに 2 栄光ポイント、2 番目に高かったときに 1 栄光ポイントを受け取ります。訳註 : つまり、都市レベル 2 のアイコンをもっていることと同じです。

## 聖戦(Jihad)

**時代:** 1-5 (イスラム教の帝国のみプレイできます)

**効果:** 聖戦マーカーを目標の帝国に隣接する非イスラム教の帝国支配下のエリアのどれか一つに置きます。聖戦マーカーは、いつでもそのエリアがイスラム教の帝国の支配下になった時点でただちに取り除きます。

聖戦マーカーがマップ上にある間は、ルネッサンスをもたないイスラム教の帝国は、軍事行動以外のアクションを選択した場合に3 栄光ポイントを失います。2つのアクションを実行した場合、そのうちの1つが軍事行動アクションであるならば、栄光ポイントは失われません。

聖戦マーカーがマップ上にあるとき、聖戦マーカーがあるエリアとそれに隣接するエリアでは、イスラム教のユニットの前線値、支援値の双方は+1 になります。

## 公正なルール(Just rule)

**時代:** 全時代(ただし、目標の帝国はリーダーをもっている必要があります)

**効果:** プレイされると、ただちに帝国内のすべての混乱マーカーを取り除きます。

以下のイベントカードは公正なルールをもつ帝国に対してはプレイできません:

- ・ 兵舎の暴動(Barracks Revolt)
- ・ 内戦(Civil War)
- ・ 帝国の瓦解(Empire Collapses)
- ・ 帝国の分裂(Empire Fragments)
- ・ 新王朝(New Dynasty)
- ・ 叛乱(Rebellion)

帝国がマップ上にリーダーをもたなくなったとき、ただちに公正なルールマーカーは取り除かれます。

## 月面着陸(Moon Landing)

**時代:** 7(目標の帝国は人工衛星とコンピュータをもっている必要があります)

**効果:** 月面着陸をもつ帝国は、いつでも文明化アクションを行う度、1 栄光ポイントを受け取ります。また、ゲーム終了時に7 栄光ポイントを受け取ります(これは時代7 を超えたときや、インターネットをプレイすることで得られる7 栄光ポイントとは別に受け取れるものです)。

## 神託(Oracle)

**時代:** 1, 2

**効果:** 神託マーカーをもつ帝国は自分のアクションを行う前に、神託マーカーから通常の2 倍の(交易)範囲にある帝国に対し、そのプレイヤーの手札を調べることができます。もし、対象の帝国の首都に混乱マーカーがある場合、調べた手札のうちの1 枚を自分の手札に加えることができます。

## 平和条約(Peace Treaty)

**時代:** 全時代

**効果:** 目標の帝国の任意のエリアにマーカーを置きます。もうひとつのマーカーを最初の帝国の範囲内にある、いずれかの他のプレイヤーによってコントロールされる帝国の任意のエリアに置きます。2つのマーカーがマップ上にある限り、マーカーをもつ帝国同士は、お互いのユニットを相手の支配下のエリアに移動させることはできません。

2つのマーカーは、どちらかの帝国が新しい時代に入ったとき(または後退して時代が1つ下がったとき)、どちらも取り除かれます。また、どちらかのマーカーのあるエリアが第3国によって占領されたときにどちらも取り除かれます。

## ファロス灯台(Pharos Lighthouse)

**時代:** 1, 2

**効果:** 目標の帝国の沿岸エリアにマーカーを置きます。ファロス灯台のあるエリアとそれに隣接するエリアにいる海軍ユニットは、前線値、支援値ともに+1 増加します。帝国の交易値が+1 増加します。

## 教皇(Pope)

**時代:** 1-5(もし、ローマ教皇領がプレイされていたら、ローマ教皇領のみがプレイ可能です、ローマ教皇領がプレイされていない場合は、いずれかのキリスト教の帝国によってプレイ可能です)

**効果:** ローマ教皇領によってプレイされたときは、(キリスト教をもっていなければ)ただちにキリスト教を採用します(文明化アクション時のように)。

キリスト教の帝国が異端宗教の解決に向けての提案に対し投票を行うとき、教皇はすべての投票権をもちます。その結果、発展レベルを失うことになるキリスト教の帝国は、(この結果を不服として) 発展レベルを失う代わりに、キリスト教マーカーを廃棄し、支配下のすべての都市エリアに混乱マーカーを置くことを選択できます。このケースでは、異端宗教マーカーは除去されずに残ります。

文明化アクション時、パレスチナ(Palestine)が非キリスト教帝国の支配下にあるならば、教皇は十字軍の募集を呼びかけることができます。十字軍マーカーをパレスチナに置きます。十字軍マーカーは以下の条件で除去されます:

- ・ パレスチナがキリスト教の帝国の支配下になったとき
- ・ 教皇マーカーが廃棄されたとき

十字軍マーカーがマップ上にある間は、ルネッサンスをもたないキリスト教の帝国は、軍事行動以外のアクションを選択した場合に3 栄光ポイントを失います。2つのアクションを実行した場合、そのうちの1つが軍事行動アクションであるならば、栄光ポイントは失われません。

十字軍マーカーがマップ上にあるとき、十字軍マーカーがあるエリアとそれに隣接するエリアでは、キリスト教のユニットの前線値、支援値の双方は+1 になります。

### ディアナ神殿(Temple of Diana)

時代：1, 2

効果：ディアナ神殿があるエリアと神殿から範囲内にあるエリアは、混乱マーカーがあっても収入を得ることができます。また栄光ポイントのカウントをするとき、それらのエリアをカウントできます。

### 国際連合(United Nations)

時代：全時代(ただし、世界大戦マーカーが発展トラック上にあること)

効果：発展トラック上にある世界大戦マーカーを取り除きます。

他の帝国の支配エリアにユニットを移動させた帝国や、新王朝、叛乱、内戦、帝国の瓦解、帝国の分裂のイベントをプレイした帝国は非難され、ただちに他の全プレイヤーの投票によって同意を求めることになります。国際連合をコントロールする帝国だけが投票を呼びかけることができます。

プレイヤーが非難決議を受理した場合には、移動してきたユニットはターンを終えて、そのエリアから去る必要があります。イベントカードの場合は効果なしになります(カードは捨て札になります)。プレイヤーが非難決議を受理しなかった場合、1 栄光ポイントを失います。

### 赤のマーカーの文化遺産(プレイされると1 栄光ポイントを失う)

### 土地所有権の拡大[大地主制度](Concentrated Ownership)

時代：全時代

効果：目標となる帝国カードの上にマーカーを置きます。土地所有権の拡大をもつ帝国は、ユニットの生産コストが+1 になります。要塞の建築コストは影響されません。土地所有権の拡大マーカーは、革命マーカーが帝国カードの上に置かれるか、次の時代に入ったときに取り除かれます。

### 異端宗教(Heresy)

時代：全時代(ただし、帝国カードの上に宗教マーカーがある必要があります)

効果：異端宗教マーカーを目標となる帝国の帝国カードの上に置きます。ある帝国に異端宗教マーカーがあると、その宗教と同じ宗教をもつすべての帝国のあらゆるアクションマーカーが、表にされた直後に投票アクションに変換されます。

投票アクションでは、デッキからカードを1 枚引きます。カードの値は、同じ宗教をもつ帝国の間で失われる発展レベルの数を表します。投票アクションを行っている帝国は失われる発展レベルをそれらの帝国の間でどのように分配するか提案します。

帝国は、提案によって分配された、失われる発展レベルの数の分だけの票を得ます。失われる発展レベルが0 の帝国がいる場合は、票をもつ帝国の間だけで投票を行います。投票を行った結果、提案を支持する側が多数派ならば、各帝国は提案された通りの発展レベルを後退させ、異端宗教マーカーを取り除きます。提案が否決された場合は、異端宗教マーカーがそのまま残ります。訳注：否決された場合は、次の帝国のアクションも投票アクションになるため、提案が(妥協によって)可決されるか、値が0 のカードを引かれるまでの間、その宗教の帝国は一切のアクションができなくなるわけです。

### 宗教闘争(Religious Strife)

時代：全時代(ただし、目標となる帝国は宗教をもっていて、宗教リーダーがいないこと)

効果：宗教闘争マーカーを目標となった帝国カードの上に置きます。宗教闘争マーカーをもつ帝国は、宗教上の効力を発揮できません(ペナルティーはそのまま残ります)。

宗教闘争マーカーは、その帝国に対して革命がプレイされるか、その宗教で異端宗教の解決のための投票が可決されるか、帝国が1 つ上の時代に到達する(または時代が1 つ下がる)かしたときに取り除かれます。

### 革命(Revolution)

時代：全時代(ただし、目標となる帝国は支配下のエリアに混乱マーカーをもつ必要があります)

効果：革命マーカーを目標の帝国の帝国カードの上に置きます。

目標の帝国の発展レベルを4 つ後退させ、その帝国の首都に混乱マーカーを置きます。帝国カード上の宗教マーカーを取り除きます。

帝国の歩兵ユニットの生産コストは1 減少し、海軍ユニットと航空ユニットの生産コストは1 増加します。

革命マーカーは以下の条件で除去されます：

- ・ 社会主義を採用する
- ・ 宗教を採用する(どの宗教でもかまわない)
- ・ 帝国が1 つ上の時代に到達する(または時代が1 つ下がる)

### 世界大戦(World War)

時代：7(目標の帝国が産業革命をもつならば、いつの時代でも可能です)マップ上に国際連合がないことが条件です。

効果：発展トラック上で、目的の帝国の現在の発展レベルのボックスに世界大戦マーカーを置きます。

発展トラック上に世界大戦マーカーがあると：

- ・ すべての帝国の生産アクションにおいて、新ユニット購入のためのトータルコストが半減します。また、どのエリアでも無制限のユニットを生産できます。
- ・ すべての帝国の軍事行動アクションにおいて、通常の移動・戦闘解決の後で2 回目の移動・戦闘解決を行えます。戦略家のリーダーとスタックしているユニットは、更に3 回目の移動・戦闘解決を行えます。
- ・ 交易と発展アクションにおいて、交易に勝利することによって得られる発展レベルの上限が1 発展レベルまでとなります。
- ・ 帝国が暗黒時代にあるとなかろうと、すべての帝国は自然発展を行えません。

世界大戦マーカーは、いずれかの帝国がマーカーの時代より上の新しい時代に入った時点で除去されます。また、国際連合がプレイされることによって除去されます。

世界大戦マーカーが除去されたとき、すべての帝国(新しい上の時代に入ることでマーカーを除去した場合、その帝国を除く)は、支配する肥沃(fertile)なエリア1 つにつき1 栄光ポイントを獲得します。

青のマーカースをもつ文化遺産(発展トラックにマーカースを置き、他のプレイヤーも獲得できる)

#### コンピュータ(Computing)

時代：6, 7(ただし、目標の帝国はラジオをもっている必要があります)

効果：交易と発展アクションのとき、コンピュータをもつ帝国は、手札からカードを出すかわりにカードデッキから1枚カードを引くことができます。

#### 産業革命(Industrial Revolution)

時代：6, 7(目標の帝国が印刷技術をもっていれば時代5でも可能です)帝国はルネッサンスをもっている必要があります。

効果：生産アクションにおいて産業革命をもつ帝国は、支配下のすべての都市からの収入が2倍になります。

#### 舗装道路(Paved Roads)

時代：2-7

効果：舗装道路をもつ帝国は、レベル3以上の都市があるエリアに入るときは、地形修正を無視でき、移動コストが1になります。

#### 印刷技術(Printing)

時代：4-7(目標の帝国はルネッサンスをもっている必要があります)

効果：印刷技術をもつ帝国は、世界大戦がプレイされていなければ、自国よりも発展した帝国に対して交易で勝利したとき、追加の1発展レベルを得ることができます。

#### ラジオ(Radio)

時代：6, 7(目標の帝国は産業革命をもっている必要があります)

効果：ラジオをもつ帝国は以下の効果もちます：

- ・ 交易範囲に関し、他国のエリアを通れる
- ・ 戦術家リーダーのカードと撤退に関する能力は、戦術家リーダーのいるエリアに隣接するエリアでも発揮することができます(例えそのリーダーが他のエリアで戦闘ラウンドに参加していたとしても能力は発揮します)。

#### 鉄道(Railways)

時代：5-7(目標の帝国は産業革命をもっている必要があります)

効果：鉄道をもつ帝国は以下の効果もちます：

- ・ (交易)範囲が+1になります
- ・ 軍事行動アクションでその帝国の支配下のエリアを移動するとき、どれだけ距離であっても一連の陸地エリアを(トータルで)1移動ポイントで移動できます。

#### ルネッサンス(Renaissance)

時代：4-7

効果：ルネッサンスをもつ帝国は、交易値が+1増加します。栄光の獲得時において、1栄光ポイントにつき資金20を支払うことにより、栄光ポイントを購入することができます。

#### 人工衛星(Satellites)

時代：7(ただし、目標の帝国はラジオをもっている必要があります)

効果：人工衛星をもつ帝国は：

- ・ すべての帝国が範囲内になります。
- ・ 他プレイヤーのカードが使用される前に、1枚につき資金1のコストでカードの内容を調べることができます。

#### 普通選挙権(Universal Suffrage)

時代：5-7(ただし、ルネッサンスをもつ資本主義、民主主義、社会主義のどれかの帝国である必要があります)

効果：すべてのルネッサンスをもつ資本主義、民主主義、社会主義の帝国は、各支配エリアからの収入が+1増加します。

#### マーカースをもたない文化遺産(プレイされるとゲームが終了する)

#### インターネット(Internet)

時代：7(目標の帝国はコンピュータをもっている必要があります)

効果：7栄光ポイントを受け取ります。歴史が終わり、ゲームが終了します。

#### 宗教(各帝国は一つだけ採用できる、文化遺産マーカースを帝国カードの上に置く)

#### 仏教(Buddhism)

時代：2-7(ただし、目標の帝国はインド地域を範囲に入れている必要があります、また宗教をもっていないこと)

効果：仏教を採用した帝国は、仏教マーカースを帝国カードの上に置きます。

効力：仏教の帝国が軍事行動によってエリアを奪われた場合、相手の帝国の任意のエリア1つに混乱マーカースを置くことができます。仏教の帝国は各アクションを行う前に、支配エリアの混乱マーカースを1つ取り除くことができます。

ペナルティー：なし

### キリスト教(Christianity)

**時代:**2-7(ただし、目標の帝国はパレスチナ(Palestine M5)を範囲に入れている必要があり、また宗教をもっていないこと)

**効果:**キリスト教を採用した帝国は、首都に混乱マーカーを置き、キリスト教マーカーを帝国カードの上に置きます。

**効力:**キリスト教の帝国は各アクションを行う前に、一つの中立の陸地エリアに対し、隣接するエリアからユニットを移動させることにより(通常の移動でエリアを空にして移動することが認められていなければ、エリアを空にする移動はできません)、中立エリアを帝国の支配下に変換することができます。あるいはその代わりに、非キリスト教の帝国の支配下にある、隣接した陸地エリア1つを扇動して宗教対立を起こすことにより、混乱マーカーを置くことができます。

**ペナルティ:**支配下の肥沃なエリアを失ったキリスト教の帝国は、首都に混乱マーカーを置きます。すでに首都に混乱マーカーがある場合、支配下の都市のあるいずれかのエリアに混乱マーカーを置きます。

### 儒教(Confucianism)

**時代:**2-7(ただし、目標の帝国は中国か東南アジアの陸地エリアを支配している必要があり、また宗教をもっていないこと)

**効果:**儒教を採用した帝国は、儒教マーカーを帝国カードの上に置きます。

**効力:**儒教の帝国は、混乱マーカーが置かれようとするエリア1つにつきカードを1枚引き、カードの値が帝国の時代以上であったならば、混乱マーカーの設置を回避できます。

儒教の帝国から陸地エリアを得た帝国は、ただちに儒教に転向することができます。もし、それができないケースでは(例えば、その帝国自身がすでに儒教を採用していたときなど)、そのエリアに混乱マーカーを置きます。

**ペナルティ:**儒教の帝国は交易値が-1になります。

### ヒンドゥー教(Hinduism)

**時代:**全時代(ただし、目標の帝国はインドの陸地エリアを支配している必要があり、また宗教をもっていないこと)

**効果:**ヒンドゥー教を採用した帝国は、ヒンドゥー教マーカーを帝国カードの上に置きます。

**効力:**ヒンドゥー教の帝国は、他のすべての宗教による悪影響を無視できます(訳注:例えば、仏教や儒教の帝国からエリアを奪っても混乱マーカーを置かなくとも良い、隣接するキリスト教の帝国から混乱マーカーを置かれることがないなど)。もし、栄光の獲得時に1以下の栄光ポイントしか獲得できなかったとき、栄光ポイントが1増加します。

**ペナルティ:**もし、栄光の獲得時に5以上の栄光ポイントを獲得したとき、栄光ポイントが1減少します。

### イスラム教(Islam)

**時代:**3-7(ただし、目標の帝国はメディナ(Medina N6)を範囲に入れている必要があり、また宗教をもっていないこと)

**効果:**イスラム教を採用した帝国は、イスラム教マーカーを帝国カードの上に置きます。エリートマーカーを一つ受け取ります。

**効力:**イスラム教の帝国は、非イスラム教帝国のエリアを支配する毎に1栄光ポイントを受け取ります。

**ペナルティ:**イスラム教の帝国は、他のイスラム教帝国のエリアを支配する毎に1栄光ポイントを失います。

**政治形態(各帝国は一つだけ採用できる、文化遺産マーカーを帝国カードの上に置く)**

### 資本主義(Capitalism)

**時代:**5-7(目標の帝国は政治形態をもっていないこと、また、産業革命をもっていること)

**効果:**資本主義を採用した帝国は、資本主義マーカーを帝国カードの上に置きます。

**効力:**資本主義国家の帝国は、自分の交易と発展アクションにおいて、2枚のカードを出すことができます(他の帝国から交易を申し込まれた場合はできません)。お互いの交易のカードが明らかにされたとき、どちらのカードを使用するか選択できます。使用しなかったカードは手札に戻します。資本主義国家の帝国に科学者がいる場合、2枚目のカードはカードデッキから引き、どちらのカードを使用し、どちらを手札に戻すかを決定できます。

資本主義国家の帝国は、交易で勝利する毎にただちに1栄光ポイントを獲得します。加えて、自分の交易と発展アクションにおいて交易に勝利した場合、獲得した発展ポイント1つにつき資金1を得ることができます。この資金は交易で敗北した相手から取るか、銀行から受け取る(訳注:おそらくは相手側が支払うための十分な資金をもっていないケース)か、どちらかを選択します(一部を相手から受け取り、残りを銀行から受け取るということはできません)。交易の相手国が資本主義国家の帝国の場合、受け取れる資金は2倍になります(銀行から受け取ることを選択した場合は2倍にはなりません)。

**ペナルティ:**なし

### 民主主義(Democracy)

**時代:**2-7(目標の帝国は政治形態をもっていないこと)

**効果:**民主主義を採用した帝国は、民主主義マーカーを帝国カードの上に置きます。

**効力:**民主主義国家は、このターンまたは1つ前のターンにおいて他のプレイヤーの帝国によって支配エリアを失っていた場合、生産アクションにおけるユニット購入のトータルコストを半減します。

民主主義国家がワイルドカードアクションを行った場合、ターン終了時に自然発展がストップすることはありません。

**ペナルティ:**民主主義国家の帝国は、他の帝国の陸地エリアの支配権を奪う毎に、ただちに1栄光ポイントを失います。ただし、このターンまたは1つ前のターンにおいて、民主主義国家の陸地エリアか海域エリアにユニットを移動させた帝国に対しては、ペナルティはありません。

### 封建制度(Feudalism)

**時代:** 3-7(目標の帝国は政治形態をもっていないこと、また、ルネッサンスをもっていないこと)

**効果:** 封建制度を採用した帝国は、封建制度マーカーを帝国カードの上に置きます。

封建制度マーカーは、帝国がルネッサンスをもった時点でただちに除去されます。

**効力:** 生産アクションにおいて、封建国家は:

- ユニットの維持費を支払う必要はありません。
- 歩兵ユニットと騎兵ユニットの生産コストが1低下します。

**ペナルティー:** 封建国家は:

- 生産アクションにおいて、総収入が半減します(蛮族の帝国であることによる影響とは累積しません)。
- 交易で勝利したことにより上昇する発展レベルが1減少します。

### 社会主義(Socialism)

**時代:** 5-7(目標の帝国は政治形態をもっていないこと、また、産業革命をもっていること)

**効果:** 社会主義を採用した帝国は、社会主義マーカーを帝国カードの上に置きます。支配下の都市のあるエリアすべてに混乱マーカーを置きます(すでに混乱マーカーが置かれているエリアはそのまま)。

**効力:** 生産アクションにおいて、社会主義国家は新ユニット建造のコストが1減少します。

社会主義国家の帝国は、自国が採用しているあらゆる宗教による影響を無視します(栄光の獲得は除く)。また、分裂(訳注: Schism は本来宗派分裂を意味しますが、この場合、内戦や帝国の分裂も含まれるのでは?)、異端宗教、聖戦、十字軍の影響も無視できます。

**ペナルティー:** なし