

文化遺産

緑のマーカ-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-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-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-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-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-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-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-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、栄光の収穫時、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。

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-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-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-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-がマップ上にあるとき、聖戦マーカ-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(カード 7)
- 内戦(カード 67)
- 帝国の瓦解(カード 34)
- 帝国の分裂(カード 28)
- 新王朝(カード 65)
- 叛乱(カード 26)

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: 目標の帝国の海岸をもつ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、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(カード 65)、暴動(カード 90,107)、内戦(カード 67)、帝国の瓦解(カード 34)、帝国の分裂(カード 28)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非難決議の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(妥協して)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、目標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ろうとなかろうと、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によって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。

青のマーカーをもつ文化遺産(発展トラックにマーカーを置き、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を持ちます：

- ・ 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を持ちます：

- ・ (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、どれだけの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、仏教マーカーを帝国カードの上に置きます。

効力：仏教の帝国が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、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)、1つの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。

ペナルティー：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。

ペナルティー：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。

ペナルティー：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。

ペナルティー：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ではできません)。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：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：なし