

大いなる文明の曙

ルールサマリー

■ 勝利条件

誰かが AST の最終スペースに入ったらゲーム終了。合計 VP 上位が勝利。

■ 準備

1. プレイヤー人数に応じたマップを準備する。
2. ランダムな順番に各プレイヤーは自分の文明を選び、プレイヤーマットを受け取る。
人口トークン 55 個、都市 9 個、船 4 個をストックに置く。
3. 人口トークン 1 個を自分の初期地域に置く。
4. 人口調査マーカーと AST マーカーを初期位置に置く。ターンマーカーを準備する。
5. 文明進歩を整理して並べる。
6. 人数に応じた交易カードを準備する。

■ ゲーム進行

0. 受益者：ゲームが“受益者”を指す場合、以下の優先順位で決定する。

- ・（交易可の災害の受益者の場合）その交易をそのプレイヤーに渡したプレイヤー。
不明の場合または本人が引いた場合は以下に従う。
- ・ ストックの都市が一番多いプレイヤー。
- ・ ストックのトークンが一番多いプレイヤー。
- ・ AST 順の早い順。

1. 徴税

- 1a. **徴税**：「都市の数×税率（通常 2）」個のトークンを、ストックから国庫に移動する。
不足する場合、足りているプレイヤーの徴税後、納税者反乱が発生する。
- 1b. **納税者反乱**：税金分のトークンが不足しているプレイヤーは、ストックのトークンをすべて国庫に移動する。
その後、税が不足する都市 1 つにつき、受益者はそのプレイヤーの都市を 1 つ併合する。

2. 人口拡大

- 2a. **人口拡大**：各プレイヤーは、トークンが 1 個ある地域に 1 個、2 個以上ある地域に 2 個、トークンを追加する。
不足する場合、拡大する地域を選んで追加する。
- 2b. **人口調査**：各プレイヤーはボード上のトークン数を数え、人口調査トラックでその数を示す。

3. 移動（人口調査の大きい順）

各トークンは隣接する地域に移動できる。

トークンのある沿岸地域に船を作ることができる。

コストとして、国庫を 2 個支払うか、船を置く地域と他の地域 1 つからトークンを 1 個ずつ破壊する。

船は水面を 4 エリアまで移動できる。海域は移動できない。移動中、船はトークンを積み卸しできる（最大積載 5 個）。
トークンは船と陸上の両方の移動は行えない。

前のターンからの船がある場合、維持費として 1 つにつき国庫 1 個を支払うかトークン 1 個を破壊する。
維持しない船は破壊する。

4. 紛争

- 4a. **トークン紛争**：複数のプレイヤーのトークンがある地域で人口が超過している場合、トークン数の少ないプレイヤーから順にトークンを 1 個ずつ取り除く。
これを、人口が超過しない状態になるか、単独のプレイヤーのみが地域にいる（人口は超過してよい）ようになるまで続ける。
- 4b. **都市攻撃**：あるプレイヤーの都市に別のプレイヤーのトークンがある場合、その個数を数える。
7 個以上ある場合、都市攻撃は成功し、その都市をトークン 6 個で置き換える。その後、トークン紛争を実行する。
攻撃が成功したら攻撃側は防御側からランダムに交易カード 1 枚を奪う。
攻撃側は 3 個まで国庫を増やしてよい（防御側は減らない）。
6 個以下の場合、都市攻撃は失敗し、トークンはすべて破壊される。

5. 都市建設（AST ランク順）

- 5a. **都市建設**：都市地域なら 6 個、非都市地域（人口上限 0 の地域は不可）なら 12 個のトークンがある場合、それをすべて取り除いて都市を建築できる。都市のある地域には都市は建築できない。
- 5b. **余剰人口の除去**：すべての地域で、人口が超過している場合はその分を取り除く。
都市のエリアにあるトークンもこの時点ですべて取り除く。単一プレイヤーの場合でもこの時点で上限に従う。
- 5c. **都市支援と破棄**：プレイヤーのボード上のトークン数が「そのプレイヤーの都市数×都市支援レート（通常 2）」未満である場合、都市を 1 つ選んで（このターンに建設したものがあるならそれを優先して）破壊し、人口上限数のトークンで置き換える。これを都市支援が不足している間繰り返す。

6. 交易カード獲得

- 6a. **交易カードの獲得（都市の少ない順 -AST ランク順）**：プレイヤーは自分のブロックの交易カードの山札のうち、「1 ～自分の都市数」までの番号の山札の一番上のカードを 1 枚ずつ獲得する。山札が空の場合は水を受け取る。
- 6b. **追加購入（都市の少ない順 -AST ランク順）**：国庫トークンを 15 個支払う毎に、山札 9 の一番上のカードを 1 枚購入できる。

7. 交易

各プレイヤーは任意のプレイヤーと交易カード同士を交換できる。
交換する交易カードは 3 枚以上で、総枚数とそのうち 2 枚の商品の内容は正確である必要がある。
最初の 2 枚を超える内容は保証されない。

8. 災害選択

各プレイヤーは自分の持つ災害をすべて裏向きに前に置く。
その後、1 人で同名の災害を持っている場合はそのうち 1 枚をランダムに捨て、その上で災害の上限（大災害 2 枚、災害合計 3 枚）を越える場合、超過分をランダムに選んで捨てる。

9. 災害解決

- 9a. **小災害解決**：各プレイヤーは同時に自分の小災害を解決する。
- 9b. **大災害解決**：災害を山札番号の小さい順 / 交易不可⇒交易可の順で読み上げ、それを持っている人は解決する。
二次被災者を選ぶ場合、東西に別れている場合は自分の側のプレイヤーを選ぶ。

10. 特殊能力（AST 進行順）

各プレイヤーは好きな数の自分の特殊能力の解決を行う。

11. 余剰人口と都市支援

この時点で紛争や人口の余剰や都市支援の不足がある場合、その解決を行う。

12. 文明進歩の獲得（AST 進行順）

交易カードと国庫を組み合わせる進歩カードを好きな枚数購入する。
購入したらそのカードの指定数のクレジットを受け取る。
コストはカードのコストから、そのプレイヤーの持つ対応するクレジット数を引いた値（クレジットは消費されない。クレジットは受け取ったターンは数に入れない。）。
進歩が 2 色の場合、より大きい値のクレジットのみを採用する。
その後、手札の上限（～ 11 人：8 枚、12 人～：9 枚）を越える交易カードを捨てる。

13. AST 更新

- 13a. **継承マーカー（AST ランク順）**：条件を満たしている場合、AST マーカーを 1 マス進める。
- 13b. **ゲーム終了**：誰かの継承マーカーが最後のスペースに入っていたら、ゲームは終了し、勝利判定を行う。
- 13c. **交易カードのシャッフル**：使用済みの交易カードを対応する山札に戻す。
まず交易不可の災害以外のカードをシャッフルして残った山札の下に入れ、その下に交易不可の災害カードを入れる。

■ 勝敗

各プレイヤーは自分の勝利ポイントを集計する。最も高いプレイヤーが勝利。

- ・ 都市：1 つ 1VP
- ・ 進歩カード：表記 VP（1/3/6）
- ・ AST 進行：1 スペース 5VP
- ・ 鉄器時代後期に入ったのが自分のみ：5VP