



TERRA CONCORDIA

調和する文明



クイックリファレンスガイド

フェイズ、アクション、上限、得点をひと目で

バージョン 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



ラウンドとアクション

目的：最終ラウンド終了時に最も多くの勝利点（VP）を持つこと。**グローバル持続可能性**が0になると全員の敗北。**自分の文明の持続可能性**が0になると、あなたの敗北です。

🔑 ラウンドの4つのフェイズ

1・計画	各プレイヤーは建物カード1枚＋混合デッキから2枚を引く。イベントが1枚公開される。プレイ済みカードの収入を得る。ワーカーは再び空になる。
2・アクション	手番順に1回ずつメインアクションを行い、全員がパスするまで続ける。手札のカードのプレイはフリーアクション。最初にパスした人は金+1を得て、次のラウンドの先手になる。
3・生産	ワーカーのいるヘクスが生産する。建物1つにつき威信+1。グローバル5以上：全員に食料+1、7以上：威信+1。文明7以上：威信+1。
4・維持	木材・水・食料のいずれかが0：文明の持続可能性-1。建物3つごとに金1の税。グローバル持続可能性が1下がる。

🔨 アクション

アクション	コスト	ラウンドごと	効果
 採集	ワーカー1	—	自分のヘクスか、隣接する空きヘクスにワーカーを配置：今すぐ生産を受け取り、生産フェイズにも再び受け取る。
 探索	ワーカー1	—	隣接ヘクスを公開して支配する。ラウンド最初の探索で探索カードを1枚引く。遺跡：+1 VP。
 建設	ワーカー1＋コスト＋金1	2	適合する地形の自分のヘクスに、建物か驚異を建設する。
 研究	カードのコスト	2	入手可能な技術を獲得し、次のレベルを解放する。レベル4は独占（★）。
 交易	—	1（アウリフェラ2）	最大3回の交換：同じ資源3つ＝金1。資源どうしは1：1。
 影響	影響力1＋ワーカー1	1	驚異もワーカーもなく、建物が1つ以下のヘクスを奪う（他プレイヤーの初期ヘクスは不可）。
 再生	木材1＋水1＋ワーカー1	1	グローバル持続可能性+1、文明+1、+1 VP。ヴェルダンティス：ワーカー不要で+2、+2 VP。
 雇用	金2	1	ワーカー+1（1対戦につき3回まで、最大8）。
 航海	食料1	2	船を隣接する海洋・湖・島へ移動し、そのヘクスを支配して金+2を得る。
 カードをプレイ	カードのコスト	カード2枚	フリーアクション：手番を消費しない。建物・驚異・技術は上限に数えない。
 パス	—	—	そのラウンドの自分のアクションを終了。手札が5枚になるまで捨てる。

上限と得点



プレイヤーごとの上限

- 建物9つ（驚異を含む）、1ヘクスにつき4つ。
- 驚異3つ（エピックでは4つ）。
- ワーカー8人（開始時5人）。
- 手札9枚。パス時に5枚にする。
- 金を除き、資源は0未満にならない。



持続可能性

- グローバル（0～10、全員共通）：毎ラウンド1下がる。0で全員敗北。
- 文明（0～10）：0であなたの敗北。
- 木材・水・食料のいずれかが0：即座に文明-1。
- 再生と多くのカードで両方が上がる。



文明

ソラリス	建物と驚異のコストが資源2つ分安くなる（最も高い資源から）。
マリテア	海洋と島をワーカーなしで探索。ラウンド最初の探索でヘクスを+1公開。
ヴェルダンティス	再生にワーカーが不要で、効果が2倍。
アウリフェラ	交易アクション2回。資源1つが金2の価値、1アクションごとに金+1。



最終得点

ゲーム中	プレイしたカード、探索した遺跡、再生、即時効果の VP。
探索	支配しているヘクス1つにつき1 VP。
影響力	影響力2ごとに1 VP。
金と威信	金3ごとに1 VP + 累積した威信。
公開目標	順位に応じた VP（1位、2位、3位）。
秘密目標	条件を満たせば VP。
文明の持続可能性	5以上：+2 VP・8以上：+5 VP・10：+8 VP。
カードのボーナス	プレイしたカードのゲーム終了時効果。

同点の場合：文明の持続可能性が高い方、次に驚異、影響力、技術が多い方。



バリエーション

クイック	6ラウンド・驚異3つ
スタンダード	9ラウンド・驚異5つ
エピック	12ラウンド・驚異8つ・イベント2倍
入門	8ラウンド・悪いイベントなし
外交	8ラウンド・同盟（金+3）

便利なキー：[F1] ガイド・[C] アドバイザー・[T] 俯瞰ビュー・[Esc] 戻る。コントローラー：[X] / □ ガイド、[RB] / R1 アドバイザー、[Y] / △ 手札。