



TERRA CONCORDIA

調和する文明



ゲームマニュアル

バージョン 2.0 の全ルール

バージョン 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



目次

- 1  概要
 - 2  ゲームモードと対戦のバリエーション
 - 3  文明（初期資源と固有能力）
 - 4  マップ上のヘクス／地形の種類（生産、採集、建設可能な建物）
 - 5  資源の種類（用途、採集方法、使い方）
 - 6  ゲームのカード（デッキの構成、カードの購入と公開）
 - 7  初期準備（第1ラウンドの前）
 - 8  グローバルと各文明の持続可能性バー
 - 9  対戦の流れ－ラウンドの4つのフェイズ
 - 10  メインアクションとフリーアクション
 - 11  対戦中の上限とルール
 - 12  最終得点
 - 13  重要な情報とヒント
 - 14  オートマ（AI）の行動
 - 15  ゲーム画面（バー、パネル、ボタン、マップ）
 - 16  カード一覧
-



Terra Concordiaは、1～4人用のユーロゲームスタイルのインディー戦略ゲームです（ゲームモードにより40～120分）。プレイヤーは文明を選び、各文明は固有の強みを持っています。対戦ごとにランダムなマップが用意され、各地形はヘクスとして、探索されるにつれて公開されます。さまざまなデッキ（技術、建物、探索、交易、プロジェクト、影響力、特殊ワーカー、レガシー、イベント、公開目標、秘密目標の各カテゴリー）のカードが、毎ラウンド公開されたり引かれたりします。プレイヤーは地形を探索しながら支配を競い、建設し、ワーカーを配置して資源を採集し、技術を研究し、ある場所に影響を与え（VPを奪いヘクスを支配するため）、持続可能性を高く保つために（協力して）自然を再生します。

勝利するには、ゲームのアクションやカードのプレイによって勝利点を獲得する必要があります。ゲーム終了時に最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です。ただし勝者が決まるには、グローバル持続可能性が決して0になってはいけません。0になると全プレイヤーがともに敗北します。ある文明の持続可能性が0になると、そのプレイヤーは敗北します。

勝利点（VP）は、建物、技術、驚異、探索、影響力などのカードのプレイ、公開目標と秘密目標の条件の達成、ヘクスの探索、ゲーム終了時に蓄積した資源、高い持続可能性の維持、そしてプレイしたカードのボーナスや効果によって獲得できます。



シングルプレイモード（人間1人対オートマAI最大3人）

同じPCやノートPCで人間最大4人で遊ぶことも、1人のプレイヤーが2～4の文明を操作することも、さらには同じコンピューターで人間2人がオートマ2人と対戦することもできます。

マルチプレイモード（人間2～4人、Steam P2PまたはLANで対戦）

人間2人＋オートマ1～2人、または人間3人＋オートマ1人で、インターネットまたはローカルで対戦することもできます。

シングルプレイとマルチプレイのモードでは、バリエーションを選んで対戦できます。

対戦の設定でバリエーションを選んでください（シングルプレイでもマルチプレイでも）：

クイック（6ラウンド） — 短い対戦向け。建設できる驚異は3つまで、公開目標は3つではなく2つ、秘密目標はプレイヤーごとに1つ。所要時間は40～60分程度です。難易度「簡単」のオートマとの対戦や、2人だけの対戦におすすめです。

スタンダード（9ラウンド） — マルチプレイや、対戦相手が2人以上のシングルプレイにおすすめのモードです。驚異は最大5つまで建設可能、公開目標3つ、秘密目標はプレイヤーごとに1つ。所要時間は50～80分程度です。難易度「普通」のオートマ1～2人との対戦にもおすすめです。

エピック（12ラウンド） — 驚異は最大8つまで建設可能、公開目標4つ、秘密目標はプレイヤーごとに2つ。ラウンド2、4、6、8ではイベントカード（ポジティブまたはネガティブ）が2枚公開され、プレイヤーに有利にも不利にも働きます。ゲーム終了時により多くのVPを獲得したい人におすすめですが、そのぶん手ごわくなります。難易度「難しい」のオートマとの対戦、オートマ3人との対戦、4人対戦にもおすすめです。70～120分。

入門（8ラウンド） — ネガティブイベントカードなし。驚異は最大4つまで建設可能、公開目標2つ、秘密目標はプレイヤーごとに2つ。所要時間は45～70分程度です。2人プレイとオートマ（AI）戦におすすめです。

外交（8ラウンド、人間2～4人） — 人間プレイヤー4人でのプレイを推奨します。プレイヤー同士で同盟を結び、ラウンドを通じて金を得られます。驚異は最大4つまで建設可能、公開目標3つ、秘密目標はプレイヤーごとに1つ。所要時間は50～80分程度です。オートマ（AI）とは対戦できません。二者間の同盟システム：一方のプレイヤーが提案し、もう一方が承諾または拒否します。各プレイヤーが同時に持てる有効な同盟は1つだけです。同盟が成立すると、両プレイヤーは即座に金+3を得ます。同盟は2ラウンド続いた後に失効し、再度結ぶこともできます。ゲーム中は「外交」ボタンから同盟を結べます。

ソロモード（対戦相手なし、10のシナリオに挑戦 — 各シナリオには複数の異なる目標があります）

人間プレイヤー1人で、ランダムマップ上のシナリオに挑み、複数の目標を達成します。シナリオを1つ選んでください。各シナリオには複合目標があり、勝利するにはそのすべてを達成する必要があります。1つでも達成できなければ敗北です。10のシナリオは以下のとおりです：

最初の帝国（6ラウンド、ソラリス文明でプレイ） — 目標：建物4つ（驚異を含む）＋技術を6個研究＋建物・驚異・研究以外のカードを7枚以上プレイ。難易度はとても簡単です。

第二の帝国（6ラウンド、マリテア文明でプレイ） — 目標：建物5つ（驚異を含む）＋技術を9個研究＋ワーカー8人＋影響アクションを3回以上。難易度は初級です。

森の守護者（7ラウンド、ヴェルダンティス文明でプレイ） — 目標：植物園を建設＋森林のヘクス／地形を3つ支配＋驚異を1つ建設＋技術を8個研究＋文明の持続可能性7以上でゲームを終える。難易度は初級です。

伝説の商人（9ラウンド、アウリフェラ文明でプレイ） — 目標：市場を建設＋技術を14個研究＋任意の資源を金と交換する交易アクションを6回＋驚異を3つ建設。難易度は中級です。

得点の征服者（9ラウンド、ソラリス文明でプレイ） — 目標：勝利点230以上でゲームを終える＋建物7つ＋研究12回＋建物・驚異・研究以外のカードを12枚以上プレイ。難易度は中級です。

孤高の提督（9ラウンド、マリテア文明でプレイ） — 港または造船所を建設＋技術を15個研究＋海洋または島のヘクス／地形を4つ支配＋驚異を2つ建設。難易度は中級です。

世界の探検家（9ラウンド、マリテア文明でプレイ） — マップ上のすべてのヘクスを探索＋技術を11個研究＋建物8つ（驚異を含む）＋探索カードを5枚以上プレイ。難易度は上級です。

先見の建築家（12ラウンド、ソラリス文明でプレイ） — 建物9つ（驚異を含む、工房は必須）＋技術を17個研究＋驚異を2つ建設。難易度は上級です。

賢き研究者（12ラウンド、アウリフェラ文明でプレイ） — 技術を18個研究（うち3つ以上はレベル4）＋建物6つ（驚異を含む）＋驚異3つ＋建物・驚異・研究以外のカードを15枚以上プレイ。難易度は上級です。

最後の避難所（12ラウンド、ヴェルダンティス文明でプレイ） — 建物9つ（驚異を含む、神殿は必須）＋技術を19個研究＋驚異を3つ建設＋対戦終了時にグローバルと文明の持続可能性を9以上に維持＋勝利点320以上を獲得。難易度は最上級です。

3 文明（初期資源と固有能力）

文明の選択

各プレイヤーは対戦の設定で文明を1つ選びます（文明ごとに色があります）。

オートマ（AI）と対戦する場合は、人間プレイヤーがオートマの文明も選びます。

ソラリス

色：赤

初期資源：木材1、石材3、金4、鉄1、水1、食料1、威信2、影響力3

スタイル：石材、金、影響力、威信を多めに持って開始します。

固有能力：建築家たち — 建物と驚異のコストが資源2つ分少なくなります。減るのは常にカードの中で最も高価な資源です。

マリテア

色：青

初期資源：木材3、石材1、金3、水3、食料1、遺物1、威信1、影響力2

スタイル：木材と水を多めに、遺物1つを持って開始します。

固有能力：海の領主たち — ワーカー（この場合は航海者）を使わずに海洋と島を探索できます。各ラウンド最初の海洋または島の探索では、ヘクスを追加で+1公開します。

ヴェルダンティス

色：緑

初期資源：木材3、石材1、金2、水2、食料4、威信1、影響力2

スタイル：食料と木材を多めに持って開始します。

固有能力：森の守護者たち — 再生アクションにワーカーが不要で、さらに文明の持続可能性+1と+1 VPを追加で得ます（つまり再生で、即座にグローバル持続可能性+1、文明の持続可能性+2、+2 VPを得ます）。

アウリフェラ

色：黄

初期資源：木材1、石材1、金6、鉄1、水1、食料1、エネルギー1、威信1、影響力2

スタイル：金を多めに、多様な資源を持って開始します。

固有能力：商人たち — 交易アクションごとに金+1、さらに1ラウンドの交易アクションが+1回（1回ではなく2回）。交換レートは金以外の資源1つにつき金2です（他の文明は3つで1）。

マップ上のヘクス／地形の種類（生産、採集、建設可能な建物）

森林

生産／採集：木材×2。建設可能な建物：製材所、植物園、研究所、天文台、見張り塔、送電塔、発電所。

山岳

生産／採集：石材×2、鉄×1。建設可能な建物：研究所、天文台、見張り塔、送電塔、発電所、鉱山、驚異「大水道橋」「水晶の塔」「空中庭園」。

湖

生産／採集：水×3。建設可能な建物：貯水池、驚異「大水道橋」。

平原

生産／採集：食料×2。建設可能な建物：穀物倉、農場、送電塔。

遺跡

生産／採集：遺物×1、金×1、影響力×1。建設可能な建物：神殿、コロッセウム、すべての驚異（世界の果ての灯台を除く）。

火山

生産／採集：エネルギー×2、石材×1。建設可能な建物：鉱山、発電所、送電塔、驚異「水晶の塔」。

海洋

生産／採集：金×2。複数回の生産には造船所の建設が必要です。建設可能な建物：港、造船所、驚異「世界の果ての灯台」。

島

生産／採集：木材×1、食料×1、金×1、影響力×1。建設可能な建物：神殿、要塞、天文台、研究所、見張り塔、穀物倉、驚異「空中庭園」「調和の神殿」「世界の果ての灯台」。

初期地

生産／採集：プレイヤーの初期地ヘクス — 木材×1、食料×1。建設可能な建物：アカデミー、図書館、コロッセウム、要塞、植物園、研究所、市場、工房、神殿、見張り塔、送電塔、すべての驚異（世界の果ての灯台を除く）。

5



資源の種類（用途、採集方法、使い方）



木材

一部の建物と研究、そして持続可能性の維持（水と組み合わせた再生アクション）に必要です。森林、島、初期地の地形で採集します。木材が0になると、欠乏により文明の持続可能性に影響します。



石材

一部の建物、驚異、研究のコストとして必要です。山岳または火山の地形で採集します。



金

ゲームの通貨です — 交易、カードプレイのコスト、研究、ワーカーの雇用、建設に使います。遺跡、島、海洋の地形で採集します。ラウンドで最初にパスしたプレイヤーは金+1を得ます。金はマイナスになることがあります（税を払ったときなどの「借金」）。これは持続可能性には影響しませんが、残高がプラスに戻るまでコストを支払えなくなります。



鉄

一部の技術、建物、驚異のコストとして必要です。山岳の地形で採集します。



水

持続可能性の維持（木材と組み合わせた再生アクション）に欠かせません。一部の水関連の建物や研究に必要です。湖の地形で採集します。水が0になると、欠乏により文明の持続可能性に影響します。



エネルギー

一部の建物、驚異、研究のコストとして必要です。火山の地形で採集します。



食料

航海アクションを行うため、また一部のカード、建物、研究のコストとして必要です。全体ボーナス（持続可能性が高いとき）でも食料を得られます。平原の地形で採集します。食料が0になると、欠乏により文明の持続可能性に影響します。



遺物

最も希少な資源です。遺跡の地形で採集します。一部の専用技術の研究、一部の驚異の建設、一部のカードのプレイ（コストとして）に必要です。



威信

ゲーム終了時の同点決着の基準の1つとして使われます。建物によって生み出されます（マップ上の建物1つにつき、生産フェイズで威信+1）。文明の持続可能性が7以上のときのボーナスとしても得られます。一部の驚異、技術、その他のカードのコストとして使います。



影響力

外交アクション（同盟）と影響アクションのコストとして使います。ゲーム終了時の一部の目標の達成や、一部のカードのコストにも必要です。遺跡と島の地形で採集します。

プレイヤーが持っている資源は、ゲーム画面左側のサイドバーにあるプレイヤーパネルに表示されます。パネルをクリックすると、資源以外のより詳しい情報（研究した技術、マップ上の建物、プレイしたカード、手札、秘密目標、支配しているヘクス／地形）を確認できます。

6



ゲームのカード（デッキの構成、カードの購入と公開）

カード（技術の重複を除き、固有カードは全142枚）

カードのデッキは12種類あります：

建物カード20枚

技術カード24枚（6つのカテゴリー：農業、工学、航海術、科学、エネルギー、文化。各カテゴリーにレベル1〜4が1枚ずつ） — 研究の技術ツリーを形成します（技術ツリーはゲーム中いつでも確認できます）。

プロジェクトカード15枚

探索カード10枚

交易カード8枚

影響力カード8枚

特殊ワーカーカード6枚

レガシーカード6枚

イベントカード15枚

公開目標カード10枚

秘密目標カード12枚

カードは種類ごとに別々のデッキになっています（対戦開始時の初期準備でシャッフルされます）。その後、同じく初期準備で5つのデッキをまとめて、43枚の混合デッキを作ります（交易、影響力、特殊ワーカー、プロジェクト、レガシーのカード）。

初期準備で、各プレイヤーは秘密目標デッキからカードを1枚または2枚引き（選ぶバリエーションによります）、公開目標カード2枚、3枚、または4枚（選ぶバリエーションによります）が全プレイヤーに公開されます。驚異カードが2枚公開されて建設可能になり、驚異を建設すると別の驚異カードが公開され、以降も同様に続きます。同じく初期準備で、レベル1の技術カード6枚（各カテゴリーから1枚ずつ）が各プレイヤーの研究アクションで利用可能になります。それ以外の技術カード（レベル2～4）は、前のレベルのカードをプレイ／研究すると解放されます。

各ラウンドの計画フェイズで、プレイヤーはこの混合デッキからカードを2枚、建物デッキからカードを1枚引きます。

アクションフェイズでは、各ラウンドで各プレイヤーが最初の探索アクションを行ったときに、探索デッキからカードを1枚引きます（そのラウンドの2回目以降の探索ではカードを引きません）。

ラウンド中に引いたカードはプレイヤーの「手札」になります。手札はパスするまで最大9枚まで持てます。パスするときは、手札が最大5枚になるようにカードを破棄しなければなりません。計画フェイズで引くカードに加え、プレイしたカードの効果によっては、このフェイズでさらにカードを引けることがあります（該当するカードの効果はゲーム内のカード大全を参照）。

「各ラウンドの開始時、市場に最も長く並んでいる技術2枚が捨て札になり、技術デッキから新しいカードに置き換えられます。こうして市場は常に入れ替わります。」

参照用に、ゲームのすべてのカードはこのファイルの最後にあるカード大全（マニュアルの後）に掲載されています。

初期準備（第1ラウンドの前）

グローバル持続可能性マーカーは6から始まります。

各文明（各プレイヤー）の持続可能性マーカーは6から始まります。

各プレイヤーはワーカー5人で開始します（ゲーム中、最大8人まで増やせます）。

各プレイヤーは選んだ文明の初期資源で開始します（ただし、オートマAIは人間プレイヤーが選んだ難易度に応じた初期資源を受け取ります）。

ランダムなマップが公開され、各プレイヤーはマップ上の初期地ヘクス／地形から始めます。

11のデッキはそれぞれ別々にシャッフルされます：建物、驚異、イベント、探索、プロジェクト、交易、影響力、ワーカー、レガシー、公開目標、秘密目標の各カード。

技術カード24枚は6つのカテゴリに分かれています（各カテゴリ4枚）。

各プレイヤーは、レベル1の技術カード6枚を研究アクションで利用できます。それ以外の技術カード（レベル2～4）は、前のレベルのカードをプレイ／研究すると解放されます。

5つのデッキをまとめて再度シャッフルし、43枚の混合デッキを作ります（プロジェクト＋交易＋影響力＋ワーカー＋レガシーのカードを一緒にシャッフル）。

各プレイヤーは秘密目標カードを1枚または2枚受け取ります（選んだバリエーションによります）。

公開目標カードが2枚、3枚、または4枚公開されます（選んだバリエーションによります）。

驚異カードが2枚公開されます（驚異をプレイ／建設すると、別の1枚が公開されます）。

ラウンド1はスタートプレイヤーから始まります。

8 グローバルと各文明の持続可能性バー

グローバル持続可能性メーターは、値に応じて満ちたり減ったりするバーで、範囲は0～10です。全プレイヤーで共有され、ゲーム画面の上部にあります。以下ようになります：

アクションフェイズ終了時に値が5以上なら、生産フェイズで全プレイヤーが食料+1を得ます。

アクションフェイズ終了時に値が7以上なら、生産フェイズで全プレイヤーが威信+1を得ます。

ラウンド終了時に値が0の場合、グローバルな生態系の崩壊が起こります：全プレイヤーが敗北し、対戦は即座に終了します。

各文明（つまり各プレイヤー）の持続可能性メーターは、値に応じて満ちたり減ったりするバーで、範囲は0～10です。文明／プレイヤーのパネルにあります（各プレイヤーのパネルは画面左側のサイドバーにあります）。以下ようになります：

いずれかのプレイヤーの個人の持続可能性が0になると、文明の崩壊が起こります：その文明を操るプレイヤーは敗北します。

対戦中のいつであっても、いずれかのプレイヤーの木材、水、食料のいずれかが0になると、文明の持続可能性を1失います。

対戦中にグローバルと文明の持続可能性を1上げるには、木材と水のコストを払って再生アクションを行います（ヴェルダンティス文明でプレイしている場合、文明の持続可能性は2上がります）。プレイしたカード、建物、驚異、技術によっても、グローバルまたは文明の持続可能性が上がる場合があります。一方、ラウンド中に公開されたネガティブイベントカードはグローバル持続可能性を下げ、ラウンドが移るたびにグローバル持続可能性が1下がります（人間の活動による自然消耗）。

木材と水の資源は持続可能性を高く保つために欠かせません。文明の持続可能性が高いと、ゲーム終了により多くの勝利点を得られます。

9 対戦の流れ — ラウンドの4つのフェイズ

- フェイズ1 — 計画とカード配布

この計画フェイズはラウンドの開始時に、次の順で行われます：

各プレイヤーは建物カードを1枚（建物デッキから）＋混合デッキからカードを2枚引きます（混合デッキはプロジェクト＋交易＋影響力＋特殊ワーカー＋レガシーのカードを一緒にシャッフルしたもので、探索カードは含みません。探索カードは探索アクションで配られます）。第2ラウンド以降は、前のラウンドにプレイしたカードの効果によって、さらに多くのカードを引いたり公開したりできることがあります。

イベントカード（ポジティブまたはネガティブ）が1枚自動で公開され、その即時効果が全プレイヤーに適用されます。入門バリエーションでは、ネガティブイベントのカードだけがゲームから除かれます（ポジティブイベントは残ります）。エピックバリエーションでは、ラウンド2、4、6、8でイベントカードが1枚ではなく2枚公開されます（ポジティブとネガティブのどちらもありえます）。

継続収入：第2ラウンド以降、各プレイヤーは前のラウンドまでにプレイしたカードによるラウンドごとのボーナスを受け取ります（次のラウンド開始時に何かを得るカード効果によるものです。どのカードにこの効果があるかはカード大全を参照）。

消耗した（消費された）ワーカーは「空き」に戻り（利用可能になり）、次のアクションフェイズで使えるようになります。

カードデッキの再利用：

建物カードのデッキ：各ラウンドの開始時、建物カードがすべて引かれたかを確認します。そうであれば、前のラウンドまでのアクションフェイズでパスしたときにプレイヤーが破棄した建物カードを再シャッフルして、新しいデッキを作ります。新しいデッキを作るための破棄済み建物カードがない場合、そのラウンドは建物カードを引きません。重要：プレイヤーがプレイ／建設した建物カードはデッキに戻らず、ゲーム終了までそのプレイヤーのもとに「保管」されます。

混合デッキ（プロジェクト＋交易＋影響力＋特殊ワーカー＋レガシーのカード）にも同じルールが適用されます。

探索カードのデッキ：各ラウンドの開始時、探索カードがすべて引かれたかを確認します。そうであれば、前のラウンドまでのアクションフェイズでパスしたときにプレイヤーが破棄した探索カードに、プレイヤーがプレイした探索カードを加えて、新しいデッキを作ります。つまり、プレイヤーがプレイした探索カードが後のラウンドで再びその手札に戻ることがあり、同じプレイヤーが同じカードを複数回プレイできることになります。

• フェイズ2 — メインアクションとフリーアクション

これはアクションフェイズです。手番順に、各プレイヤーは自分の手番に1つずつアクションを行い、全員がパスするまで続けます。全員がパスすると生産フェイズへ進みます。

採集、建設、探索、再生、影響の各アクションはワーカーを1人消費します（研究、航海、交易、雇用、手札のプレイ、外交のアクションは除く。外交は外交バリエーションでのみ利用可能）。

各アクションの後、手番は自動的に次のプレイヤーへ移ります。

プレイヤーは、アクションでワーカーをすべて使ったかどうかに関わらず、ワーカー不要のアクションがまだ残っていても、カードをプレイするフリーアクションがまだ行えても、いつでもパスできます。最初にパスしたプレイヤーは、ボーナスとして即座に金+1を得ます。

すべてのプレイヤーがパスすると、アクションフェイズが終了します。

• フェイズ3 — 生産

このフェイズでは、全員がアクションフェイズでパスした後、ワーカーが配置されたすべてのヘクス／地形が、次の順で資源を生産します：

プレイヤーが支配し、採集または航海アクションでワーカーを配置したヘクス／地形は、その地形に対応する資源を生産します。

支配しているヘクスの建物1つにつき：威信+1（建物が3つあるヘクスなら威信+3）。

グローバルボーナス：グローバル持続可能性バーが5以上なら → 全員が食料+1。7以上なら → 全員が威信+1。

文明ボーナス：文明の持続可能性が7以上なら → その文明を操るプレイヤーは威信+1。

カードボーナス：プレイ／研究／建設したカードなどによる生産ボーナス（このラウンドの生産フェイズで一定量の資源を得るカード効果によるものです。どのカードにこの効果があるかはカード大全を参照）。

• フェイズ4 — 維持と確認

この維持と確認のフェイズは各ラウンドの終わりに、次の順で行われます：

木材が0、または水が0、または食料が0のプレイヤーは：文明の持続可能性を1失います（このラウンドにまだこの条件でペナルティを受けていない場合。このペナルティは対戦中にも、これら3つの資源のいずれかが0になった時点ですぐに適用されます）。

税：プレイヤーは、自分が支配するヘクスにある建物3つにつき金1を支払います。金はマイナス（0未満）になることがあります。

グローバル持続可能性が1減少します（自然消耗）。

文明の持続可能性の確認：文明の持続可能性が0になったプレイヤーは敗北します。

ゲーム終了の確認：最終ラウンドの終わりに到達した場合、またはグローバルな生態系の崩壊が起きた場合（グローバル持続可能性が0になった場合）に成立します。

グローバルな生態系の崩壊が起きた場合、全プレイヤーが敗北し（最終VPは計算・合計されません）、ゲームは即座に終了します。

ゲーム終了の条件を満たした場合（最終ラウンドの終わりに到達した場合）、各プレイヤーの最終VPを計算・合計して勝者を決めます。

ゲーム終了の条件を満たしていない場合、ラウンドマーカーが1進み、計画フェイズから次のラウンドが始まります。そのラウンドのスタートプレイヤーマーカーは、アクションフェイズで最初にパスしたプレイヤーに移ります。

フェイズ間の「進む」ボタンは次のように機能します：

ゲーム画面の右上にある「進む」ボタンで、ゲーム中にフェイズを次へ進めます。

「進む」ボタンをクリックするのは手番のプレイヤーです（ボタンは手番のプレイヤーにのみ有効になります）。

アクションフェイズで最後にパスしたプレイヤーが手番となり、「進む」をクリックして生産フェイズへ進みます。同じプレイヤーが「進む」をクリックして維持フェイズへ進みます。

維持フェイズの終わりに、スタートプレイヤーマーカーはアクションフェイズで最初にパスしたプレイヤーに移ります。このプレイヤーは「進む」をクリックして計画フェイズへ進み、再び「進む」をクリックしてアクションフェイズへ進みます（そのラウンドで最初にアクションを行うプレイヤーになります）。



採集

コスト：空きワーカー1

自分がすでに支配しているヘクスに隣接する、公開済みで所有者のいないヘクス／地形、または自分が支配しているヘクスにワーカーを配置します。その地形が生産する資源をすぐに受け取ります（その後、生産フェイズでも再び受け取ります）。そのヘクスは自分の支配下になり（以前に所有者がいなかった場合）、ワーカーは消耗します。ワーカーを配置すると、ヘクス内にワーカーのフィギュアが表示されます。



探索

コスト：空きワーカー1

すでに支配しているヘクスに隣接するヘクス／地形を公開し、自動的に支配します。ただし、採集アクションのようにワーカーを配置するわけではありません（生産フェイズで資源を生産するのは、ワーカーが配置されたヘクスだけです）。各ラウンド最初の探索で探索カードを1枚受け取ります。探索した地形が遺跡なら、ボーナスとして即座に+1 VPを得ます。一部のカードや驚異の効果によって、プレイ時にマップ上のヘクスがさらに公開されることがありますが、カードをプレイしたプレイヤーの支配下にはなりません（それらのヘクスで採集、航海、影響のアクションが行われるまで所有者なしのままです）。ゲーム終了時、探索／支配したヘクスはそれぞれ1 VPになります。対戦の終了時に相手より多くのヘクスを支配するために重要なアクションです。



建設

コスト：空きワーカー1＋カードの資源コスト＋金1（カードをプレイするため）

建設では、建物または驚異のカードを、自分がすでに支配しているヘクス／地形を選んでプレイします（建物は地形に適合している必要があります。例：鉱山は山岳、製材所は森林、神殿は初期地または遺跡、港や造船所は海洋、貯水池は湖、農場は平原など。何をどこに建設できるかは地形の説明と建物カードを参照してください）。建設アクションは1ラウンドに最大2回です。1つのヘクスに建設できるのは対戦を通じて最大4つ（驚異を含む）、1人のプレイヤーが建設できるのは対戦を通じて合計最大9つ（驚異を含む）です。建設したカードのVPと効果は、プレイした時点ですぐに得られます。建設するとヘクス内に建物のフィギュアが表示され、建物が複数ある場合はその数も表示されます。



研究

コスト：カードの資源コストのみ、ワーカー不要

研究可能な技術カードをプレイして技術を獲得します。レベル1の技術カード6枚（農業、工学、航海術、科学、エネルギー、文化の各カテゴリーから1枚ずつ）は、ゲーム開始時から研究アクションで利用できます。それ以外の技術カード（レベル2～4）は、前のレベルのカードをプレイ／研究すると解放されます。レベル4のカードは専用（★）で、1人のプレイヤーしか獲得できません。研究アクションは1ラウンドにつきプレイヤーごとに最大2回です。研究したカードのVPと効果は、プレイした時点ですぐに得られます。



交易

コスト：ワーカー不要

各プレイヤーがこのアクションを使えるのは1ラウンドに1回だけです。ただしアウリフェラ文明でプレイしている場合は例外で、1ラウンドに2回交易アクションを行えます。

1回のアクションで最大3回の資源交換を行えます。交換：金以外の任意の資源3つで金1。金以外の資源同士の交換は1対1のレートです。アウリフェラ文明でプレイしている場合、交換レートは金以外の任意の資源1つで金2です。金が必要なときや、余っている資源を不足している資源と交換したいときに重要なアクションです。

影響

コスト： 影響力1+空きワーカー1

各プレイヤーがこのアクションを使えるのは1ラウンドに1回だけです。マップ上のどこにあるヘクスでも支配権を主張できます。ただし、他のプレイヤーの初期地ヘクス、驚異が建設されたヘクス、2つ以上の建物があるヘクス、ワーカーが配置されたヘクスは対象外です。そのヘクスは影響を与えたプレイヤーのものになります。また、各ヘクスは1ラウンドに1回しか影響を受けません（どのプレイヤーによるものでも）。このラウンドに他のプレイヤーがすでに影響を与えたヘクスの場合は別のヘクスを選ぶ必要がありますが、そのヘクスも以降のラウンドでは再び影響を与えられるようになります。ヘクスが影響を受けると、星の付いた影響力ディスクがそのヘクスに表示されます。このアクションは相手のヘクスを「奪い」、ゲーム終了時により多くのVPを確保するために重要です。ヘクス内のVPは、ヘクスを「奪った」プレイヤーのものになり、支配権もそのプレイヤーに移ります。

再生

コスト： 木材1+水1+空きワーカー1（ヴェルダンティスはワーカー不要）。

各プレイヤーがこのアクションを使えるのは1ラウンドに1回だけです。このアクションで即座にグローバル持続可能性+1、文明の持続可能性+1、勝利点（VP）+1を得ます。個人とグローバルのどちらかの持続可能性が低いときに特に使うべきアクションです。生態系の崩壊による全員の敗北を防げるうえ、行ったプレイヤーはより多くの勝利点を得られます。ヴェルダンティス文明でプレイしている場合は、即座にグローバル持続可能性+1、文明の持続可能性+2、勝利点（VP）+2を得ます。

雇用

コスト： 金2

ワーカーを+1人雇用します。雇用したワーカーはすぐにプレイヤーパネルで使えるようになります。各プレイヤーが1対戦で雇用できるのは最大3人で、上限はワーカー8人です（各プレイヤーはワーカー5人で対戦を開始します）。同じラウンドに雇用できるのは1人だけです。ワーカーを雇用すると、ラウンド中にワーカーを必要とするアクションをより多く行えるようになります。

航海

コスト： 食料1、ワーカー不要

このアクションを行うには、海洋、湖、島のいずれかにすでにワーカーが配置されていて、隣接する公開済みの海洋、湖、島のヘクスがある必要があります。1ラウンドに2回まで使えます。

ワーカーを、隣接する公開済みの海洋、湖、島のヘクスへ移動します。移動先のヘクス（所有者がいない場合）はプレイヤーの支配下になります。ワーカーはすでに配置済みなので消費されず、ワーカー（この場合は航海者）は移動するだけです。このアクションを行うと金+2を得られます。金が必要なときや、自分が支配するヘクスに所有者のいないヘクスが隣接しているときに重要です。マップ上では、海洋や湖に配置されたワーカーは船のフィギュアで表示されます。

パスと手札の破棄

コスト： なし。

アクションフェイズでのプレイヤーの手番を終えます。最初にパスしたプレイヤーは金+1を得ます。全員がパスするとアクションフェイズが終了します。最初にパスしたプレイヤーが次のラウンドを開始します。アクションやワーカーが残っていても、自分の手番であればいつでもパスできます。パスするとき、手札が5枚を超えている場合は、ラウンド終了時に手札が5枚になるようカードを選んで破棄しなければなりません（例：手札が8枚なら3枚を破棄）。

手札からカードをプレイするフリーアクション

コスト： カード自体の資源コストのみ。ワーカーは不要です。ただし建物カードは例外で、1枚につきワーカー1と金+1が必要です（建設アクションによるもの）。

各プレイヤーは1ラウンドに手札から最大2枚までカードをプレイできます（建物、技術、驚異のカードはこの上限に含まれません）。カードのプレイはフリーアクションで、手番は終わりません。同じ手番に別のメインアクションも行えます（例：カードをプレイしてから採集アクションを行う、またはその逆）。手札のプレイは重要です。プレイしたカードは即座にVPをもたらし、その効果によって利益（即座の資源、そのラウンドの生産フェイズや次のラウンド開始時の資源、ゲーム終了時の勝利点など）が得られます。技術と驚異のカードは手札に残りません。技術は技術パネルに、驚異は驚異パネルに置かれます。

外交のフリーアクション（外交バリエーションでのみ使用可能）

コスト： 影響力1、ワーカー不要

外交アクション — 人間プレイヤー4人でのプレイを推奨します。プレイヤー同士で同盟を結ぶと、ラウンドを通じて金を得られます（協力）。一方のプレイヤーが同盟を提案し、もう一方が承諾または拒否します。各プレイヤーが同時に持てる有効な同盟は1つだけです。同盟が成立すると、両プレイヤーは即座に金+3を得ます。同盟は2ラウンド続いた後に失効し、再度結ぶこともできます。ゲーム中は「外交」ボタンから同盟を結べます。

アクションボタンは、ゲーム中の画面下部に横に並んでいます。ボタンからは、技術ツリー、ゲームの公開目標と秘密目標、プレイヤーの手札も確認できます。外交ボタンもあります（外交バリエーションでのみ有効）。

ボタンが暗くなっているときは、そのアクションは今では行えません（フェイズが違う、ラウンドの上限、ワーカーや資源の不足）。クリックすると、理由が画面に表示されます。

11 対戦中の上限とルール

1対戦ごとのプレイヤーの上限とルール

建物は最大9つ（驚異を含む）。

ワーカーは最大8人（初期5人＋雇用できる3人）。

手札は最大9枚（パスした後、ラウンド終了時に最大5枚になるよう破棄します）。

建設できる驚異は最大3つ（エピックバリエーションでは4つまで）。

1ヘクス／地形あたりの建物は最大4つ（驚異を含む）。

技術：レベル4の技術カードは専用です（1人のプレイヤーしか研究／プレイできません）。

蓄積できる資源に上限はありません。また、金以外の資源は0未満になりません（金はマイナスになることがあります）。

対戦中のいつであっても、いずれかのプレイヤーの木材、水、食料のいずれかが0になると、即座に文明の持続可能性を1失います。

1ラウンドごとの上限とルール

影響アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに1回。各ヘクスは1ラウンドに1回しか影響を受けません（どのプレイヤーによるものでも）。同じラウンドに、他のプレイヤーが同じヘクスに影響を与えることはできません。ただし、影響を受けたヘクスでも、驚異、配置済みのワーカー、または2つ以上の建物がなければ、以降のラウンドで再び影響を与えることができます。

再生アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに1回。

交易アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに1回（アウリフェラ文明は2回）。

建設アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに2回。

研究アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに2回。

雇用アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに1回

航海アクション：1ラウンドにつきプレイヤーごとに2回

手札からプレイするカード（探索、交易、影響力、プロジェクト、ワーカー、レガシーの各カード）：1ラウンドに2枚まで。（建物、驚異、技術のカードはこの上限に含まれません — 建設と研究のアクションを使うためです。）

• 手札からカードをプレイ — フリーアクション

建物、驚異、技術以外の手札のカードをプレイするのはフリーアクションです — プレイヤーの手番を消費しません（カードをプレイしてからメインアクションを行うことも、メインアクションの後にカードをプレイすることもできます）。プレイのコスト：カード自体の資源コスト。建物、驚異、技術はそれぞれ建設アクションと研究アクションでプレイし、通常どおり手番を消費します。一部のカードの効果はルールの例外となることがあります（カード大全の効果の説明を参照）。

• 交易 — 交換レート

交換：金以外の資源3つ＝金1。金以外の資源同士の交換は1対1です。1回の交易アクションで最大3回の交換を続けて行えます。3回の交換はまとめて確定され、確定前なら列から交換を取り消せます。

• ネガティブイベント — 免疫

要塞、または驚異「王国の城壁」を建設したプレイヤーは、ネガティブイベントに免疫を持ちます。ポジティブイベントは引き続きすべてのプレイヤーに影響します。

12



最終得点

対戦の終了時（最終ラウンドの後）、各プレイヤーは以下のすべてのカテゴリーの勝利点（VP）を合計します。勝利点の合計が最も多いプレイヤーの勝利です。以下は、ゲーム終了画面でVPがどのように計算され、プレイヤーごとに表示され、勝者が示されるかの説明です：

得点カテゴリー

ゲーム中のVP：

- **探索** — 探索／支配したヘクス（地形）1つにつき1 VP。
- ゲーム中に獲得したVPは対戦を通じて蓄積されます。遺跡地形の探索、再生アクション、プレイしたカードのVP（カードごとに獲得VPは異なります）、そして効果による即時VP（ある場合）が含まれます。プレイしたカードのVPは以下のとおりです：
- **建物** — 建設／プレイした建物カードごとのVP。
- **技術** — 研究／プレイした技術カードごとのVP。
- **驚異** — 建設／プレイした驚異カードごとのVP。

その他のプレイしたカード（探索、プロジェクト、交易、影響力、ワーカー、レガシー）のVP。

ゲーム終了時のVP：

- **影響力** — 蓄積した影響力2につき1 VP。
- **公開目標カード** — 順位に応じたVP（1位／2位／3位）。
- **秘密目標カード** — 条件を達成すると目標のVPを獲得。
- **文明の持続可能性（グローバルではありません）** — 最終値によるボーナス：5以上なら+2 VP、8以上なら+5 VP、10以上なら+8 VP。
- **資源** — 蓄積した威信+蓄積した金3につき1 VP。
- **ゲーム終了時ボーナス** — 条件付き効果を達成したカードによる、ゲーム終了時のボーナスポイント（獲得VPはプレイしたカードのゲーム終了時効果を確認してください。カードごとに獲得VPは異なります。どのカードにこの効果があるかはカード大全を参照）。

同点の場合

合計得点が同点の場合、次の順で多いプレイヤーを勝者とします：

- (1) 文明の持続可能性
- (2) 建設した驚異
- (3) 蓄積した影響力
- (4) 研究した技術の総数。

13 重要な情報とヒント

ヘクス、地形、ヘクス／地形は、いずれも同じものを指します。地形とは、ゲームマップ上のヘクスのことです。

ヘクスを支配するというのは、そのヘクスがすでにプレイヤーのものになっていることを指します。そのプレイヤーが探索したため（探索アクションを行うと、そのヘクスはすぐにプレイヤーの支配下になります）、または資源を採集するためにワーカーを配置したため（所有者のいないヘクスで資源を採集すると、そのヘクスはプレイヤーの支配下になります）です。航海アクションも同様で（この場合、船のフィギュアで表されるワーカーが、すでにそのプレイヤーのものだったか所有者のいなかった隣接ヘクスへ移動します）、影響アクションも同様です（プレイヤーが他のプレイヤーのヘクスを「奪う」か、所有者のいなかったヘクスに影響を与えます）。

プレイしたカード（建物、驚異、その他のカード）の効果でマップ上に公開されたヘクスは、最初は所有者がいません。これらのヘクスを支配するには、採集アクション、そのヘクスへの航海アクション、または影響アクションを行う必要があります。

ワーカーを配置するということは、採集アクションでヘクスにワーカーを置くこと、または航海アクションで海洋や湖のヘクスにワーカー（船）を置くことを指します（ワーカーの移動先のヘクスが「配置済み」になります）。ワーカーを配置すると、そのワーカーは「消費」されて消耗し、そのラウンドではもう使えません。ただし航海アクションは例外で、ワーカーを（すでに配置済みの）ヘクスから別のヘクスへ移動させます。

建設と影響のアクションでは、建物や影響力ディスクを置いたヘクスにワーカーが「配置」されるわけではありません。ワーカーは「消費」されて消耗状態になるだけです。

「空き」または「利用可能」なワーカーとは、ワーカーを必要とするアクションがまだ残っていて、そのラウンドでまだ使えるワーカーのことです。

「ヘクスから資源を採集する」と「生産フェイズで資源が生産される」ことを混同しないでください。採集アクション（アクションフェイズ）では、資源をすぐに採集します（例：森林ヘクスにワーカーを配置し、木材2を採集）。一方、生産フェイズ（アクションフェイズではありません）では、ワーカーが配置されたヘクスだけが再び資源を採集します（例：アクションフェイズで森林ヘクスに配置されて木材2を採集したワーカーは、生産フェイズで再び木材2を採集します）。

カードを「プレイした」「建設した」「研究した」というときは、建設または研究したカードがプレイされたこと、あるいは単にプレイされたこと（建物、驚異、技術のカード以外の場合）を指します。つまり、プレイしたカードのVPと即時効果をすぐに得るということです。

一部のカード効果はすぐには発動せず、条件の達成状況に応じて、ゲーム中またはゲーム終了時にのみ発動します。

「グローバル持続可能性」と「文明の持続可能性」を混同しないでください。グローバル持続可能性は全プレイヤーで共有され、文明の持続可能性は自分が選んだ文明を操るプレイヤーごとの個別の値です。ゲームのフェイズ中、再生アクションやカードの効果によって、グローバルまたは文明の持続可能性が増減しますが、どちらの持続可能性が増減するかは常に明記されています。

14



オートマ（AI）の行動

AIの行動（オートマ）

AIは毎手番、可能なすべての手（採集、探索、建設、研究、交易、影響、再生、雇用、航海、手札のプレイ、パス）を評価し、最も良い状況になる手を選びます。評価には、すでに確保した得点、今後のラウンドの収入、見えているカードに必要な資源、持続可能性（自身とグローバル）のリスクが含まれます。

オートマは人間プレイヤーと同じルールと上限に従います：同じワーカー数、ラウンドごとの同じアクション数、同じカードコスト。

AIの難易度（対戦前に選択）

どのレベルも、人間プレイヤーと同じく文明の初期資源と0 VPで始まります。レベルによって変わるのは、AIが選択をどれだけ誤るかだけです：

- **入門** — ミスが多く、ゲームを覚えるのに最適です。
- **簡単** — よくミスをします。

- **普通** — 上手にプレイしますが、ときどきミスをしします。
- **難しい** — ほとんどミスをしません。
- **神** — 常に最善と判断した手を選びます。

AIは決定論的です。同じ対戦（同じシード、同じ手順）なら同じ判断をしします。

15 ゲーム画面（バー、パネル、ボタン、マップ）

プレイヤーの持っている資源、獲得した勝利点、文明の持続可能性、空きワーカーと消耗したワーカーは、ゲーム画面左側のサイドバーにあるプレイヤーパネルに表示されます。パネルをクリックすると、資源以外のより詳しい情報（プレイヤーの詳細パネル）を確認できます（研究した技術、マップ上の建物、プレイしたカード、手札にあるカード、秘密目標、探索／支配したヘクス）。

アクションボタンは、ゲーム画面の下部に横に並んでいます。ボタンからは、技術ツリー、ゲームの公開目標と秘密目標、プレイヤーの手札も確認できます。外交ボタンもあります（外交バリエーションでのみ有効）。ボタンが暗くなっているときは、そのアクションは今では行えません。クリックすると理由（フェイズが違ふ、ラウンドの上限、ワーカーや資源の不足）が表示されます。メニュー（Esc）とガイド（F1）のボタンは上部のバーにあります。

フェイズを進める「進む」ボタンは次のように機能します：

「進む」ボタンはゲーム画面の右上にあり、ゲーム中にフェイズを次へ進めるために使います。

ゲームが始まると、初期準備と第1ラウンドの計画フェイズが自動的に行われます。スタートプレイヤーは計画フェイズで「進む」をクリックし、次のフェイズであるアクションフェイズへ進みます。

「進む」ボタンをクリックするのは常に手番のプレイヤーです（ボタンは手番のプレイヤーにのみ有効になります）。

アクションフェイズで最後にパスしたプレイヤーが手番となり、「進む」をクリックして次の生産フェイズへ進みます。同じプレイヤーが「進む」をクリックして、次の維持と確認のフェイズへ進みます。

維持フェイズの終わりに、スタートプレイヤーマーカーはアクションフェイズで最初にパスしたプレイヤーに移ります。このプレイヤーは「進む」をクリックして次のフェイズである計画フェイズへ進み（次のラウンドが始まります）、再び「進む」をクリックしてアクションフェイズへ進みます（そのラウンドで最初にアクションを行うプレイヤーになります）。これを最終ラウンドの終わりまで繰り返します。最終ラウンドの終わりにゲーム終了画面が表示されます。

グローバル持続可能性メーターは、値に応じて満ちたり減ったりするバーで、範囲は0～10です。全プレイヤーで共有され、ゲーム画面の上部にあります。対戦ごとにランダムなゲームマップが用意され、各地形はヘクスとして、探索されるにつれて公開されます。各プレイヤーは、マップ上にランダムに配置された初期地ヘクスから対戦を開始します。未公開のヘクスは、霧の中に金色のコンパスローズが描かれた石板として表示されます。自分の番には、探索できるヘクスでコンパスローズが光ります。（アクションを選ばずに）ヘクスをクリックするとインスペクターが開き、回転するモデルとその場所のすべての情報が表示されます。

カードのデッキはそれぞれ別々にシャッフルされます。例：建物、技術、イベント、探索、プロジェクト、交易、影響力、ワーカー、レガシーの各カード。

技術ツリーには、カテゴリーとレベル（1～4）ごとに技術カードが表示されます。研究済み、研究可能、ロック中（前のレベルの技術を研究すると解放）のカードがわかります。

プレイヤーの手札には、手元のカードが表示されます。カードはコストを払ってプレイすることも、しないこともできます。

目標画面には、秘密目標（プレイヤーごとに固有）と公開目標（全プレイヤー共通）が表示されます。達成するとゲーム終了時に勝利点を得られます。

プレイヤーの詳細パネルには、勝利点（VP）、文明の持続可能性、支配しているヘクス、建物と技術、資源、空きワーカーと消耗したワーカー、手札、プレイ済みのカードなど、より詳しい情報が表示されます。交易パネルには、市場で（交易アクションによって）交換できる資源の情報が表示されます。交易アクション1回につき、資源の交換を最大3回行えます。研究パネルには、研究アクションでプレイ／研究できる（カードのコストを払って）研究カードが表示されます（まだロック中のものも表示されます）。建設パネルには、建設アクションでプレイ／建設できる（カードのコストを払って）建物と驚異のカードが表示されます。資源が足りずまだプレイできないもの（資源が赤で表示）も表示されます。リファレンスガイドには、ゲームのすべてがタブ別にまとめられており、プレイヤーが思い出したいこと、計画を立てたり戦略を練ったりするのに必要なことを各タブで確認できます。

16



カード一覧

驚異・8

Terra Concordiaコロッセウム

12 VP

🏠 8 🏠 6 🏠 6 遺跡, 初期地

次のラウンド開始時に威信+4。ゲーム終了時、1位になった公開目標1つにつき+3 VP。

大水道橋

11 VP

🏠 7 🏠 4 💧 6 遺跡, 山岳, 湖, 初期地

次のラウンド開始時に水+4。即座にグローバル持続可能性+3。

水晶の塔

12 VP

🏠 5 🏠 8 🏠 5 遺跡, 山岳, 火山, 初期地

次のラウンド開始時にエネルギー+4。ゲーム終了時、研究したレベル4の技術1つにつき+2 VP。

空中庭園

10 VP

🏠 7 🏠 7 💧 5 遺跡, 山岳, 島, 初期地

次のラウンド開始時に食料+3、威信+2。即座にグローバル持続可能性+4。

世界の果ての灯台

11 VP

🏠 8 🏠 2 🏠 6 🏠 6 島, 海洋

半径3のマップを公開。次のラウンド開始時に遺物+2。ゲーム終了時、支配している海洋と島のヘクス1つにつき+1 VP。

調和の神殿

13 VP

🏠 9 🏠 6 🏠 6 遺跡, 島, 初期地

即座にグローバル持続可能性+5。ゲーム終了時、文明の持続可能性が7以上なら+4 VP。

大図書館

10 VP

🏠 4 🏠 7 🏠 6 遺跡, 初期地

ゲーム終了時、研究した技術1つにつき+1 VP。

王国の城壁

9 VP

🏠 6 🏠 6 🏠 8 遺跡, 初期地

ネガティブイベントに免疫。ゲーム終了時、対戦中に発生したネガティブイベント1つにつき+2 VP。

建物・20

製材所

2 VP

🏠 2 🏠 3 森林

このラウンドの生産で、このヘクスの木材+5。

鉱山

2 VP

🏠 2 🏠 2 🏠 2 山岳, 火山

このラウンドの生産で、このヘクスの石材+2、鉄+5。

穀物倉

2 VP

🏠 2 🏠 3 平原, 島

このラウンドの生産で、このヘクスの食料+4。

港

3 VP

🏠 3 🏠 3 海洋

次の採集アクション3回、海洋での採集で金+3（+2ではなく）。

市場

2 VP

🏠 3 🍷 2 初期地

次の交易アクション2回の確定時に金+1。

貯水池

3 VP

🏠 3 💧 3 湖

このラウンドの生産で、このヘクスの水+5。即座に文明の持続可能性+1。

アカデミー

4 VP

🏠 4 初期地

ゲーム終了時、研究したレベル3または4の技術1つにつき+1 VP。

発電所

3 VP

🔥 2 🏠 2 🏠 3 森林, 山岳, 火山

このラウンドの生産で、このヘクスのエネルギー+5。

造船所

4 VP

🏠 2 💧 2 🍷 5 海洋

探索した島1つにつき即座に遺物+1。次の海洋探索でヘクスを追加で2つ公開。

模範農場

3 VP

🍷 2 💧 3 🍷 3 平原

このラウンドの生産で、このヘクスの食料+5。即座に文明の持続可能性+2。

要塞

4 VP

🏠 4 🏠 6 初期地, 島

ゲーム終了までネガティブイベントに免疫。ゲーム終了時+4 VP。

送電塔

3 VP

🔥 3 🏠 3 🏠 3 初期地, 森林, 山岳, 平原, 火山

即座に影響力+4。

工房

2 VP

🏠 2 🍷 3 初期地

このラウンドの生産で、隣接する山岳ヘクスの鉄+2。

見張り塔

2 VP

🏠 3 🍷 3 森林, 山岳, 島, 初期地

半径2のすべてのヘクスを公開。

神殿

4 VP

🏠 2 🏠 4 初期地, 遺跡, 島

即座に+2 VP。次のラウンド開始時に影響力+2。即座に文明の持続可能性+1。

図書館

3 VP

🏠 2 🍷 3 初期地

ゲーム終了時、プレイしたプロジェクトカード1枚につき+2 VP。次の計画で混合デッキから追加で1枚引く。

コロッセウム

5 VP

🏠 4 🏠 5 初期地, 遺跡

次のラウンド開始時に威信+3。ゲーム終了時、蓄積した影響力が10を超えていれば+2 VP。

研究所

3 VP

🏠 2 🔥 2 🏠 3 初期地, 森林, 山岳, 島

レベル4の技術のコストがランダムな資源1つ分少なくなる。ゲーム終了時、レベル4の技術1つにつき+1 VP。

植物園

4 VP

🍷 2 🏠 3 🌿 2 💧 3 初期地, 森林

即座にグローバル持続可能性+3。ゲーム終了時、支配している森林ヘクス1つにつき+1 VP。

天文台

4 VP

🏠 3 🌿 2 🏠 5 森林, 山岳, 島

以降のラウンド開始時にランダムなヘクスを1つ公開。次のラウンドに探索カードを追加で1枚引く。ゲーム終了時、探索した火山と島のヘクス1つにつき+1 VP。

技術・24

灌漑

1 VP

💧 2 🍷 2 農業 ●○○○

このラウンドの生産で、平原ヘクスの食料+1。

輪作

2 VP

🍷 2 🏠 3 農業 ●●○○

即座に食料+2。このラウンド、平原はワーカーを配置しなくても生産する。

集約農業

4 VP

🏠 4 🏠 2 農業 ●●●○

このラウンドの生産で食料+3。即座にグローバル持続可能性-1。

アグロフォレストリー

6 VP

🏠 5 💧 3 農業 ●●●●

即座に食料+2。このラウンドの生産で木材+2。即座にグローバル持続可能性+2。

基礎機械

1 VP

🏠 2 🍷 2 工学 ●○○○

このラウンド、建設アクションを追加で1回（2回ではなく3回）。

冶金

2 VP

🔥 2 🏠 3 工学 ●●○○

このラウンドの生産で鉄+2。

水利工学

4 VP

🔥 2 🏠 3 💧 2 工学 ●●●○

このラウンドの生産で、湖からの水+2。

記念碑的建築

8 VP

🔥 4 🏠 3 🏠 5 工学 ●●●●

ゲーム終了時、建物1つにつき+2 VP。驚異のコストがランダムな資源2つ分少なくなる。

沿岸航法

1 VP

💧 2 🍷 3 航海術 ●○○○

このラウンド、海洋と島の探索にワーカーが不要。

地図製作

2 VP

🏠 2 🔥 3 航海術 ●●○○

次の探索でヘクスを追加で2つ公開。

天文学

4 VP

🔥 2 🔥 4 航海術 ●●●○

各ラウンド開始時にランダムなヘクスを1つ公開。ゲーム終了時、探索した海洋ヘクス1つにつき+1 VP。

交易路

6 VP

🔥 6 🔥 4 航海術 ●●●●

以降のラウンド、交易アクションを完了するたびに金+4。

錬金術

1 VP

🏠 2 🔥 2 科学 ●○○○

次の研究アクションでエネルギー+2を得る。

医学

2 VP

🏠 2 🔥 2 💧 3 科学 ●●○○

次の研究アクションで食料+3を得る。

自然哲学

4 VP

🔥 4 🔥 3 科学 ●●●○

ゲーム終了時に秘密目標を達成していれば+5 VP。

実験物理学

10 VP

🏠 4 🔥 4 🔥 6 科学 ●●●●

即座に+3 VP。レベル3または4の技術は+1 VPの価値。即座にグローバル持続可能性+3。

風車

1 VP

🏠 2 🍷 3 エネルギー ●○○○

以降のラウンド、探索した平原ヘクス1つにつきエネルギー+1。

火山エネルギー

2 VP

🏠 2 🏠 3 エネルギー ●●○○

以降のラウンド、探索した火山ヘクス1つにつきエネルギー+1。即座に文明の持続可能性-1。

太陽光発電

4 VP

🔥 3 🏠 2 🏠 2 エネルギー ●●●○

次のラウンド開始時にエネルギー+3。即座にグローバル持続可能性+1。

エネルギー結晶

10 VP

🏠 3 🔥 5 🔥 6 エネルギー ●●●●

このラウンドの生産でエネルギー+4。即座にグローバル持続可能性+2。

口伝

1 VP

🏠 2 🔥 2 文化 ●○○○

次のラウンド開始時に影響力+2、威信+1。

文字

2 VP

🔥 3 🔥 2 文化 ●●○○

次のラウンド開始時に威信+1、影響力+3。

市民哲学

4 VP

🔥 3 🏠 2 🔥 3 文化 ●●●○

次のラウンド開始時に影響力+3。

文明の学校

12 VP

🔥 6 🏠 3 🔥 4 文化 ●●●●

即座に+3 VP。ゲーム終了時、自分より影響力が少ないプレイヤー1人につき+2 VP。即座にグローバル持続可能性+2。

プロジェクト・15

大運河

5 VP

🔥 3 🏠 4 💧 3

次のラウンド開始時に水+5。即座に文明の持続可能性+2。

王の街道

4 VP

🔥 3 🏠 3

即座に金+6。

植林計画

4 VP

🏠 3 🔥 3 💧 3

即座に文明の持続可能性+2。次のラウンド開始時に木材+2。

火山探検

5 VP

🔥 3 🏠 3 🔥 2

即座に遺物+2、エネルギー+5。すべての火山ヘクスを公開。

交易網

5 VP

🔥 5 🔥 2

以降のラウンド、市場での交換1回ごとに金+1。

平和条約

4 VP

🏠 4 🔥 3

即座に+2 VP。影響力+6。文化ボイコットに免疫。

文化の祭典

4 VP

4 2 3

即座に影響力+2、威信+1、文明の持続可能性+1。

考古学調査

6 VP

3 4 3

即座に遺物+5。すべての遺跡を公開。次の探索で探索カードを追加で1枚引く。

クリーンエネルギー計画

7 VP

4 6 2

即座に文明の持続可能性+2、グローバル+1。次のラウンド開始時にエネルギー+5。

島の植民地

5 VP

3 2 4

支配している島1つにつき即座に遺物+1、食料+2。すべての島を公開。

軍事同盟

4 VP

3 2 3

即座に威信+4。

健康キャンペーン

4 VP

3 2 3

永続ワーカー+1（最大8人）。即座に文明の持続可能性+1。

農地改革

5 VP

4 3 2

次のラウンド開始時に食料+4。ゲーム終了時、支配している平原ヘクス1つにつき+1 VP。

外交使節団

5 VP

4 3 3

即座に影響力+4。ゲーム終了時、自分より影響力が少ないプレイヤー1人につき+2 VP。

都市計画

6 VP

5 3 3

ゲーム終了時、建物1つにつき+1 VP。次のラウンドにワーカーなしで追加建設1回。

探索・10**古地図**

1 VP

ランダムなヘクスを2つ公開。

地磁気クリスタル

1 VP

即座にエネルギー+2。

探検日誌

1 VP

次のラウンドの最初の探索で、探索カードを追加で1枚引く。

聖遺物

2 VP

即座に威信+1、影響力+1。

希少な薬草

1 VP

永続ワーカー+1（最大8人）。

海底の財宝

2 VP

即座に金+2、遺物+1。

古代の碑文

2 VP

即座に遺物+2。

天然の泉

1 VP

即座に水+2。

廃鉱

2 VP

即座に鉄+2、石材+1。

技術の遺物

3 VP

このラウンド、レベル1または2の技術を1つ無料で研究。

交易・8**供給契約**

1 VP

2

即座に木材+2、石材+2。

有利な為替

1 VP

1

即座に金3を得る。

通商禁止

1 VP

2

選んだプレイヤー1人は、このラウンド交易できない。

独占

2 VP

2 1

次のラウンド開始時に金+4。

遺物の競売

1 VP

1

即座に金+4。

戦略的提携

1 VP

2 1

即座に金+4。

シルクロード

2 VP

🏠 2 🏠 1

港を建設済みなら、次のラウンド開始時に金+4、威信+3。

市場投機

1 VP

🏠 4

即座に金6を得る。

影響力・8

鼓舞する演説

1 VP

🏠 1

即座に影響力+2。

プロパガンダ

1 VP

🏠 2

即座に影響力+2。ライバル1人は影響力を2失う。

大使館

2 VP

🏠 3 🏠 2

次のラウンド開始時に影響力+2、金+4。

王家の婚姻

2 VP

🏠 3 🏠 2

即座に影響力+3。対戦終了時に同盟があれば+3 VP（外交モード）。

文化ボイコット

1 VP

🏠 2

ライバル1人は、このラウンド影響を行えない。

賢者会議

1 VP

🏠 2 🏠 1

次の計画で混合デッキから追加で1枚引く。手札の影響力カード1枚につき影響力+2。

栄光の記念碑

2 VP

🏠 2 🏠 3

即座に影響力+2、威信+3。

諜報網

1 VP

🏠 2 🏠 1

ライバル1人の手札からランダムにカードを1枚奪う。

ワーカー・6

名建築家

1 VP

🏠 2 🏠 1

次のラウンド、ワーカーコストなしで建設1回。

旅商人

1 VP

🏠 2

このラウンド、交易アクションを2回。

勇敢な探検家

1 VP

🏠 1 🏠 2

次の探索で、隣接するヘクスを追加で+1公開。

研究科学者

1 VP

🏠 1 🏠 3

このラウンド、研究アクションを追加で1回。

熟練外交官

1 VP

🏠 2 🏠 2

即座に影響力+3。

水利技師

1 VP

🏠 3 💧 2

このラウンドの生産で水+4。

レガシー・6

法典

2 VP

終了時+2 VP。1位になった公開目標1つにつき+1 VP。

アレクサンドリア図書館

2 VP

終了時+2 VP。レベル3または4の技術1つにつき+1 VP。

口承の伝統

2 VP

終了時+2 VP。雇用したワーカー1人につき+1 VP。

永遠の盟約

2 VP

終了時+2 VP。有効な同盟1つにつき+3 VP（外交モード）。

海路

2 VP

終了時+1 VP。探索した海洋ヘクス1つにつき+1 VP。

緑の宣言

2 VP

終了時、文明の持続可能性が8以上なら+2 VP。グローバル持続可能性が6以上なら+1 VP。

イベント・15

火山嵐

全員がエネルギーを2失う。グローバル持続可能性-1。

恵みの雨

全員が水+2、食料+2を得る。グローバル持続可能性+1。

干ばつ

全員が水を2、食料を2失う。グローバル持続可能性-1。

疫病

全員が食料を2失う。文明の持続可能性-1。

地震

全員が石材を2、木材を2失う。グローバル持続可能性-1。

市場の崩壊

全員が金を2失う。

国境紛争

全員が影響力を2、金を1失う。グローバル持続可能性-1。文明の持続可能性-1。

厳冬

全員が木材を2、食料を2失う。

エネルギー危機

全員がエネルギーを2失う。グローバル持続可能性-1。

異国の商人

全員が金+2を得る。

黄金時代

全員が金+2を得る。

職人の移住

全員が金+1、威信+1を得る。

収穫祭

全員が食料+3、威信+1を得る。グローバル持続可能性+1。

科学的発見

全員が遺物+2を得る。

文化復興

全員が威信+2、影響力+2を得る。

公開目標・10

持続可能な文明

8 / 4 / 2 VP

文明の持続可能性が最大。

領土拡大

8 / 5 / 3 VP

支配しているヘクスが最多。

大商人

8 / 4 / 2 VP

蓄積した金が最多。

技術的優位

10 / 6 / 3 VP

レベル3と4の技術が最多。

自然の守護者

8 / 4 / 2 VP

再生によるグローバル持続可能性への最大の貢献。

技術帝国

10 / 6 / 3 VP

研究した技術が最多。

建築の名匠

9 / 5 / 2 VP

建物が最多（驚異を含む）。

至高の外交官

9 / 5 / 2 VP

蓄積した影響力が最多。

伝説の探検家

10 / 5 / 2 VP

島と海洋のヘクスが最多。

生産の王

9 / 5 / 2 VP

累計総生産量が最大。

秘密目標・12

森の子

森林を4つ以上支配。

8 VP

山の王

山岳に建物を3つ以上。

8 VP

提督

海洋ヘクス5つ以上。

9 VP

天才科学者

5つ以上のカテゴリーの技術。

8 VP

帝国の建設者

建物6つ以上（驚異を含む）。

10 VP

遺跡の守護者

探索カードを6枚以上プレイ。

8 VP

平和主義者

文明の持続可能性8以上。

9 VP

大富豪

金15以上。

8 VP

驚異の継承者

ラウンド4の終了までに驚異を1つ建設する。

8 VP

平和的征服者

影響力が最大。

10 VP

均衡の達人

すべての資源を1つ以上。

6 VP

永遠のレガシー

レガシーカードを3枚以上プレイ。

9 VP