

7 WONDERS™ DUEL

ルール

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Y

「始まりは終わりをほのめかさない。」

ヘロドトス

「7 Wonders:Duel/世界の七不思議：デュエル」へようこそ！

「世界の七不思議：デュエル」はベストセラーボードゲーム

「7 Wonders/世界の七不思議」シリーズの2人用ゲームです。

このゲームは「世界の七不思議」の主要なメカニズムのいくつかを使っていますが、

一対一のゲームに特化した新たな試練を提供します。



内容物

- ・ ゲームボード1枚
- ・ 第I世代カード23枚
- ・ 第II世代カード23枚
- ・ 第III世代カード20枚
- ・ ギルドカード7枚
- ・ 七不思議カード12枚
- ・ 交戦トークン4枚
- ・ 進歩トークン10枚
- ・ 紛争コマ1個
- ・ コイン31枚 (価値1が14枚、価値3が10枚、価値6が7枚)
- ・ スコアブック1冊
- ・ ルールブック1冊
- ・ ヘルプシート1枚

ゲームの概要と目的

「世界の七不思議：デュエル」では、各プレイヤーは1つの文明を率い、建造物や七不思議を建造します。各プレイヤーが建造したすべての建造物と七不思議を合わせて“都市”と呼びます。

プレイヤーは3つの世代をプレイし、各世代ごとに3つの山札のうち1つ（最初に第I世代、次に第II世代、最後に第III世代）を使います。各世代カードは建造物を表しています。

各世代は同じ方法でプレイされます。世代ごとに、各プレイヤーは約10枚のカードをプレイしてコインを獲得したり、軍隊を強化したり、科学的発見を成し遂げたり、都市を発展させたりします。

「世界の七不思議：デュエル」では、軍事的優位、科学的優位、市民勝利の3通りの勝利方法があります。

軍事／科学的勝利はいつでも起こり得るもので、その場合にはゲームは即座に終了します。第III世代の終了時までどちらにもゲームに勝利していない場合、プレイヤーは自分の勝利ポイントを計算し、より高得点のプレイヤーがゲームの勝者となります。



内容物の説明

七不思議カード

大きなカードは古代の七不思議を表しています。各七不思議はカード名、建造コスト、効果からなります。



交戦トークン

交戦トークンは、対戦相手より軍事的に優勢となったときに都市が得る利益を表しています。



進歩トークン

進歩トークンは、同じ科学シンボルのペアを集めることによって得ることができる利益を表しています。



紛争コマ

紛争コマは、一方の都市が他方より軍事的に優勢であることをボード上で示します。



ボード

ボードは2都市間の軍事的対立を表しており、9つのゾーンと19のスペースに分かれています。スペースの両端は各プレイヤーの首都を表しています。また、ボード上には現在のゲームで利用することができる交戦トークンや進歩トークンも置かれます。



コイン

プレイヤーはコインを支払って特定の建造物を建造したり、交易を通じて資源を購入したりすることができます。国庫（集めたコイン）はゲーム終了時に勝利ポイントをもたらします。



世代／ギルドカード

「世界の七不思議：デュエル」では、すべての世代／ギルドカードは建造物を表しています。すべての建造物カードはカード名、建造コスト、効果からなります。



建造物は7種類あり、カードの枠の色で見分けることができます。

- ・ **原材料 (茶色のカード)**
この建造物は以下の資源を生産します。：   
- ・ **製造物 (灰色のカード)**
この建造物は以下の資源を生産します。：  
- ・ **市民建造物 (青色のカード)**
この建造物は勝利ポイントになります。： 
- ・ **科学建造物 (緑色のカード)**
この建造物は勝利ポイントになり、科学シンボルを1つもたらしめます。：      
- ・ **商業建造物 (黄色のカード)**
この建造物はコインをもたらし、資源を生産し、交易ルールを変更し、ときには勝利ポイントをもたらしめます。
- ・ **軍事建造物 (赤色のカード)**
この建造物は軍事力を上昇させます。： 
- ・ **ギルド (紫色のカード)**
この建造物は個別の基準に従って勝利ポイントをもたらしめます。

注意：第III世代のカードには原材料 (茶色) や製造物 (灰色) カードは入っておらず、ギルド (紫色) カードが入っています。

カードのコスト

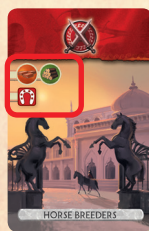
世代カードの色つきの枠の下側のエリアには、その建造物の建造コストが示されています。この部分に何も示されていない場合は、その建造物は無料で、資源コストを払わずに建造することができます。

例：「Lumber Yard／材木置き場」は無料、「Stone Pit／採石場」のコストは1コイン、「Baths／浴場」を建造するためには石材1が必要、「Arena／闘技場」を建造するためには粘土1と石材1と木材1が必要である。



第II世代から、一部の建造物は建造コストと無料建造条件の両方を持っています。コストエリアにアイコンで示されている建造物を、すでに自分で建造している場合、その建造は無料になります。

例：「Horse Breeders／軍馬飼育場」の建造には、粘土1と木材1を支払うか、または「Stables／厩」を持っている必要がある。



ゲームの準備

1. ボードをプレイエリアの端、両プレイヤーの間に置きます。
2. 紛争コマをボードの中央にある中立スペースに置きます。
3. 交戦トークン4枚を対応するスペースに表向きで置きます。

4. 進歩トークンをよく混ぜてランダムに5枚選び、表向きでボード上に置きます。残りの進歩トークンは箱に戻します。
5. 各プレイヤーは銀行から7コインを取ります。



七不思議の選択フェイズ

- ・ スタートプレイヤーを選びます。
- ・ 七不思議カード12枚をよく混ぜます。
- ・ 両プレイヤーの間に、ランダムに選んだ4枚の七不思議を表向きで置きます。
- ・ スタートプレイヤーが七不思議を1枚選びます。
- ・ 2番手プレイヤーが七不思議を2枚選びます。
- ・ スタートプレイヤーが残った七不思議を取ります。
- ・ さらに4枚の七不思議を置いてこの選択を繰り返しますが、今度は2番手プレイヤーから始めます。

このフェイズの終了時、各プレイヤーは七不思議を4枚ずつ持っていることになります。各プレイヤーはこれらの七不思議カードを、プレイエリアの左側に1列に並べて置いておきます。

最初のゲームでは七不思議の選択フェイズを無視し、各プレイヤーは以下の七不思議カードを取ります。

プレイヤー1:

- ・ The Pyramids/ピラミッド
- ・ The Great Lighthouse/大灯台
- ・ The Temple of Artemis/アルテミス神殿
- ・ The Statue of Zeus/ゼウス像

プレイヤー2:

- ・ Circus Maximus/キルクス・マクシムス
- ・ Piraeus/ペライエウス
- ・ The Appian Way/アッピア街道
- ・ The Colossus/巨人像

世代ごとに1つの山札

各世代の山札から3枚のカードを、表面を見ずに箱に戻します。そのあとランダムに選んだ3枚のギルドカードを、表面を見ずに第III世代の山札に追加します。残りのギルドカードは箱に戻します。



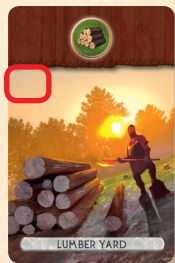
世界の七不思議：デュエルにおける建造

ゲーム中ずっと、プレイヤーは建造物や七不思議を建造していきます。建造物の大半は資源コストを持っていますが、無料のものや、コインコストを持っているものもあります。また、資源コストと共に無料建造条件を持っているものもあります。

無料建造

一部のカードはコストを持っておらず、無料で場に出すことができます。

例：「Lumber Yard／材木置き場」は無料で建造できる。



資源コスト

一部のカードは資源コストを持っています。

これらを建造するために、プレイヤーは対応する資源を自分で生産するか、交易ルールを使って銀行から購入しなければなりません。

生産

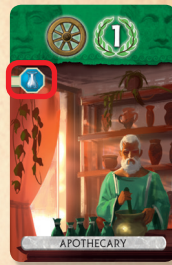
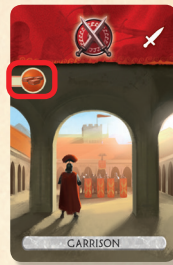
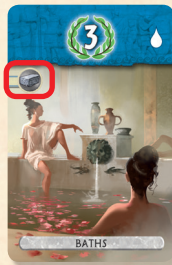
都市の資源は茶色のカード、灰色のカード、一部の黄色のカード、一部の七不思議から生産されます。

例：アントワープの都市は石材1、粘土3、パピルス1を生産する。



建造物のコストとして示されている資源のすべてが自分の都市にある場合、プレイヤーはその建造物を建造することができます。

例：必要な資源を自分の都市で生産できるので、アントワープは「Baths／浴場（石材1）」や「Garrison／駐屯地（粘土1）」を建造することができます。しかし、交易しなければ「Apothecary／薬屋（ガラス1）」を建造することはできない。



重要：建造中に資源を消費することはありません。ゲーム中ずっと、プレイヤーは自分の都市の資源を手番ごとに使うことができます。別記
ない限り、都市で生産される資源が減ることはありません。

交易

しばしば、プレイヤーは必要な資源のいくつかを持っていないのに建造物を建造したくなるでしょう。この場合、プレイヤーは常に、不足している資源を銀行から購入することができます。不足している各資源のコストは、ゲームの進行状況に応じて変わります。これは以下のように計算します。

コスト＝2コイン＋相手の都市の茶色と灰色のカードから生産される、その種類の資源のシンボル数に等しいコイン

明確化

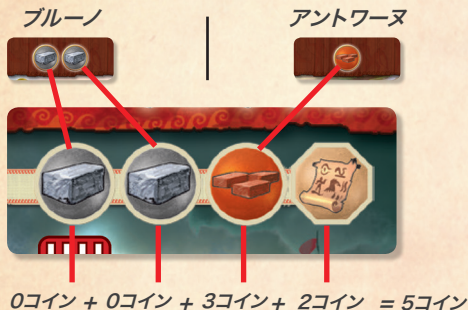
- ・ 交易コストは相手の都市が生産する資源に基づいて計算されますが、支払いは銀行に行くことに注意してください。
- ・ 手番中に購入することができる資源の数に上限はありません。
- ・ 黄色のカードや七不思議から生産される資源は交易コストに影響を与えません。
- ・ 一部の商業建造物（黄色のカード）はこの交易ルールを変更し、特定の資源のコストを1コインにします。

例:ブルーノは「Quarry/石切場」から石材2を生産する。

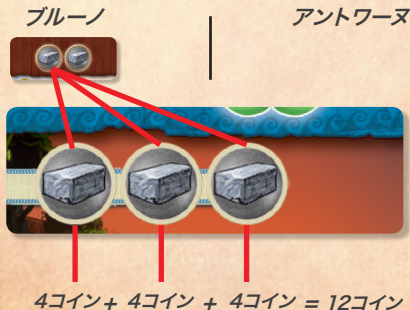
- ・アントワヌが石材を購入したい場合、1つごとに4コインを支払わなければならない。
- ・ブルーノが3つ目の石材を必要とした場合、アントワヌは自分の茶色のカードから石材を生産しないので、ブルーノは2コインを支払わなければならない。



ブルーノは「Fortifications/要塞(コスト:石材2、粘土1、パピルス1)」を建造することにした。ブルーノの都市には石材2がある。このため、ブルーノは不足している粘土とパピルスを購入しなければならない。対戦相手のアントワヌの都市には粘土1があるが、パピルスはない。このため、ブルーノは粘土のために3コイン(基本2+1)、パピルスのために2コイン(基本2+0)の計5コインを銀行に支払わなければならない。



アントワヌは「Aqueduct/水道橋(コスト:石材3)」を建造することにした。アントワヌは石材を生産できないため、銀行に12コインを支払わなければならない。ブルーノが茶色のカードから石材2を生産するので、石材1つごとに4コイン(2+2)のコストがかかり、アントワヌは石材が3つ必要だからである。



コインコスト

一部のカードはコインコストを持っており、プレイヤーは建造時にそのコストを銀行に支払わなければならない。

例:「Scriptorium/写字室」の建造コストは2コインであり、「Stone Pit/採石場」の建造コストは1コインである。



コイン+資源コスト

一部のカードはコインと資源の両方のコストを持っています。これらのカードを建造するために、プレイヤーはコインコストを銀行に支払い、さらに必要な資源を生産するか、交易を通じて購入しなければならない。

例:ブルーノは「Caravansery/隊商宿(コスト:2コイン、ガラス1、パピルス1)」を建造することにした。ブルーノはカードのコストのために2コイン、ガラス(アントワヌが1つ生産している)のために3コイン、パピルス(アントワヌも生産していない)のために2コインの計7コインを支払わなければならない。

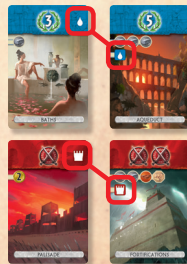


無料建造条件(連鎖)

一部の建造物は連鎖シンボル(白色)をもたらし、第II世代と第III世代の一部の建造物には、資源コストの下に、前の世代の建造物に関連している白色のシンボルがあります。

このシンボルを持つ建造物が自分の都市にある場合、プレイヤーはその新たな建造物を無料で建造することができます。

例:アントワヌはすでに「Baths/浴場」を建造している。「Baths/浴場」には水シンボルがあるので、第II世代中、アントワヌは「Aqueduct/水道橋」を無料で建造することができる。ブルーノはすでに「Palisade/柵」を建造している。第III世代中、ブルーノは「Fortifications/要塞」を無料で建造することができる。



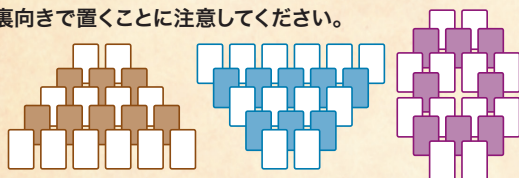
ゲームの概要

ゲームは第I世代から始まり、第II世代へ続き、第III世代で終了します。軍事が科学の優位勝利が決まった場合、ゲームは即座に終了します。

世代の概要

カードディスプレイの準備

各世代の開始時、対応する山札をよく混ぜ、現在の世代に応じた形に20枚のカードを並べてカードディスプレイとします（このルールブック巻末のゲームエイド参照）。一部のカードは表向きで、他のカードは裏向きで置くことに注意してください。



ゲームの手番

「世界の七不思議：デュエル」では、プレイヤーは交互に手番をプレイします。第I世代はスタートプレイヤーから始めます。手番中、プレイヤーはカードディスプレイの中から「利用可能」なカードを1枚選び、それをプレイしなければなりません。利用可能なカードとは、その一部が他のカードによって隠されていないカードのことです。

例：下図では「Baths／浴場」「Stone Pit／採石場」「Lumber Yard／材木置き場」「Scriptorium／写字室」が利用可能である。この時点では、その他のカードは利用可能ではない。



プレイヤーは、選んだカードを以下の3通りの方法のうち1つでプレイすることができます。

1. 建造物の建造
2. 捨て札にしてコインを獲得
3. 七不思議の建造

選んだカードをプレイしたあと、新たに利用可能になったカードの中に裏向きのものがある場合、それらのカードを表向きにしなければなりません。

注意：

- ・一部の七不思議によって、プレイヤーは連続してもう1手番をプレイすることができます。新たに利用可能になったカードを表向きにしたあと、プレイヤーは新たな手番を開始します。
- ・世代終了時（カードボードが空になったとき）にもう1手番プレイすることができる効果を得た場合、その効果は失われます。

1. 建造物の建造

建造物を建造した場合、プレイヤーはその建造コストを支払い、そのカードを自分の手元に置きます。今やこの建造物はプレイヤーの都市に属しています。ゲームが進行したら、自分の都市を見やすくするために建造物を色別並べてください。



2. 捨て札にしてコインを獲得

プレイヤーは選んだカードを捨て札にし、2コイン+自分の都市にある黄色のカード1枚ごとに1コインを銀行から得ます。このコインはプレイヤーの都市の国庫に加えられます。

捨て札にしたカードは裏向きでゲームボードの横に置きます。プレイヤーはいつでも捨て札置き場にあるカードを確認することができます。

例：ブルーノは「Aqueduct／水道橋」を捨て札にした。ブルーノの都市には「Tavern／酒場」と「Clay Reserve／粘土貯蔵庫」があるため、ブルーノは4コインを得た。



世代の終了

3. 七不思議の建造

プレイヤーは七不思議のコスト（選んだ世代カードのコストではなく）を支払い、選んだ世代カードをその七不思議カードの下に裏向きで差し込みます。選んだカードは効果を発揮せず、単にその七不思議が建造済みであることを示すために使われます。

例：アントワープは利用可能なカードを1枚選んで取り、「The Colossus／巨人像（コスト：粘土3、ガラス1）」を建造した。「The Colossus／巨人像」のコスト（選んだカードのコストではなく）を支払ったあと、アントワープはこのカードを裏向きで「The Colossus／巨人像」の右側に差し込み、紛争コマを2スペース進めた。



七不思議は7つまで！

ゲーム中、七不思議は7つまでしか建造することができません。いずれかのプレイヤーがそのゲームでの7つ目の七不思議を建造したら、まだ建造されていない最後の七不思議を即座に箱に戻します。

例：アントワープが「The Colossus／巨人像」を建造し、このゲームで7つ（ブルーノが4つ、アントワープが3つ）の七不思議が建造された。アントワープは「The Pyramids／ピラミッド」を箱に戻した。



20枚のカードすべてがカードディスプレイからプレイされたとき、その世代は終了します。

プレイヤーは次の世代のカードディスプレイを準備します。

軍事力が低い方のプレイヤーが、次の世代でどちらがスタートプレイヤーになるかを決めます。ボード上で紛争コマが自分の側にあるプレイヤーが、軍事力の低いプレイヤーです。紛争コマがボードの中央にある場合、最後の手番プレイヤー（前の世代の最後のカードをプレイしたプレイヤー）が次の世代のスタートプレイヤーとなります。

カード名の和訳

第I世代

Altar / 祭壇	Guard Tower / 櫓	Stable / 厩
Apothecary / 薬屋	Logging Camp / 伐採作業所	Stone Pit / 採石場
Baths / 浴場	Lumber Yard / 材木置き場	Stone Reserve / 石材貯蔵庫
Clay Pit / 粘土採取場	Palisade / 柵	Tavern / 酒場
Clay Pool / 粘土置き場	Pharmacist / 調剤師	Theater / 劇場
Clay Reserve / 粘土貯蔵庫	Press / 製紙場	Wood Reserve / 木材貯蔵庫
Garrison / 駐屯地	Quarry / 石切場	Workshop / 工房
Glassworks / ガラス工房	Scriptorium / 写字室	

第II世代

Aqueduct / 水道橋	Drying Room / 乾燥室	Sawmill / 製材所
Archery Range / 矢場	Forum / 広場	School / 学校
Barracks / 兵舎	Glass-blower / ガラス吹き職人	Shelf Quarry / 露天石切場
Brewery / 醸造所	Horse Breeders / 軍馬飼育場	Statue / 彫像
Brickyard / レンガ工場	Laboratory / 研究所	Temple / 寺院
Caravansery / 隊商宿	Library / 図書館	Tribunal / 裁判所
Customs House / 税関	Parade Ground / 練兵場	Walls / 防壁
Dispensary / 診療所	Rostrum / 演壇	

第III世代

Academy / 学園	Fortifications / 要塞	Port / 港
Arena / 闘技場	Gardens / 庭園	Senate / 元老院
Armory / 武器屋	Lighthouse / 灯台	Siege Workshop / 兵器開発所
Arsenal / 武器庫	Obelisk / 方尖塔	Study / 研究室
Chamber of Commerce / 商工会議所	Observatory / 天文台	Town Hall / 公会堂
Circus / 円形競技場	Palace / 宮殿	University / 大学
Courthouse / 軍事裁判所	Pantheon / 神殿	

ギルド

Builders Guild / 建築者ギルド	Scientists Guild / 科学者ギルド
Magistrates Guild / 行政官ギルド	Shipowners Guild / 船主ギルド
Merchants Guild / 商人ギルド	Tacticians Guild / 戦略家ギルド
MoneyLenders Guild / 金貸しギルド	

軍事力

軍事建造物（赤色のカード）や七不思議上にある盾シンボル1つごとに、その所有者は即座に紛争コマを相手の首都に向けて1スペース進めます。このため、紛争コマはこのトラック上を行ったり来たりします。紛争コマが次のゾーン（点線で分けられています）に入ったとき、手番プレイヤーは対応する交戦トークンの効果を適用し、そのあとそのトークンを箱に戻します。

例：アントワープは盾を2つ持っている軍事建造物の「Archery Range／矢場」を建造した。アントワープは即座に紛争コマを相手の首都に向けて2スペース進めた。紛争コマが新たなゾーンに入ったため、アントワープは交戦トークンの効果を適用し、ブルーノは2コインを銀行に戻した。そのあと、アントワープはこのトークンを箱に戻した。

軍事的優位

紛争コマが相手の首都スペースに入った場合、手番プレイヤーは軍事的優位によって、即座にゲームに勝利します。

科学と進歩

このゲームには7種類の科学シンボルがあります。



同じ科学シンボルのペアを1組集めるたびに、プレイヤーは即座に、ゲームボード上にある進歩トークンのうち1枚を取ることができます。このトークンはゲーム終了まで自分の都市に残ります。

明確化：科学シンボルは科学建造物（緑色のカード）と、1枚の進歩トークン上にあります。

科学的優位

6種類の科学シンボルを集めた場合、プレイヤーは即座にゲームに勝利します。



ゲームの終了と勝者

軍事的優位が科学的優位が発生したとき、または第III世代が終了したとき、ゲームは即座に終了します。

市民勝利

第III世代終了時までどちらのプレイヤーも軍事的／科学的優位によって勝利しなかった場合、より多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

各プレイヤーは以下の値を合計して、勝利ポイントを計算します。

- ・ 軍事勝利ポイント (紛争コマの位置に応じて0/2/5/10勝利ポイント)
- ・ 自分の建造物 (青色、緑色、黄色、紫色のカード) による勝利ポイント
- ・ 自分の七不思議による勝利ポイント
- ・ 自分の進歩トークンによる勝利ポイント
- ・ 自分の都市の国庫：3コインごとに1勝利ポイント (余りは無視)

同点の場合、自分の市民建造物 (青色のカード) からより多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。これも同点の場合、両プレイヤーが勝利を分かち合います。

注意：同梱されているスコアブックが得点計算に役立ち、すばらしいゲームの記録を保存するでしょう！

クレジット

Authors: Antoine Bauza and Bruno Cathala

Artwork: Miguel Coimbra

Development: "The Sombrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Rules revision: Ann Pichot

Japanese translation: Hiroshi Nagamine

Production director: Guillaume Pilon

Art director: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Thanks:

The authors would like to thank all of the testers of 7 Wonders Duel who have allowed the game to progress and evolve. A more specific thanks to Julien from Orange and to all the players who dropped by La Cafetière!

Repos Production would like to thank Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mammy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène and Tanguy, the Cyborg.

7 Wonders Duel is a Repos Production game, published by Sombreros Production.

Phone: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com

©Sombreros production 2015.
All rights reserved.

The contents of this game can only be used for purposes of private entertainment.



シンボルの解説

交戦トークン



2コインか5コインの略奪

トークンに応じて、相手は2コインか5コインを失う（銀行に戻す）。そのあとその交戦トークンを箱に戻す。相手が十分なコインを持っていない場合、相手はすべてのコインを失う。

進歩トークン



Agriculture／農業

即座に銀行から6コインを得る。

このトークンは4勝利ポイントの価値を持つ。



Architecture／建築術

この進歩を獲得したとき以降、あなたが建造する七不思議のコストは資源2つつ減る。各建造ごとに、あなたはどの資源にこの割引を適用するかを自由に選ぶことができる。



Economy／経済

相手が資源を交易で得るためにコインを支払ったとき、あなたはそのコインを得る。

これは資源を得るために支払われたコインにのみ適用され、建造コストとして支払われたコインには適用されない。

明確化：相手が持っている交易の値引き（「Stone Reserve／石材貯蔵庫」「Wood Reserve／木材貯蔵庫」「Clay Reserve／粘土貯蔵庫」「Customs House／税関」カード）は交易のルールを変更し、あなたは相手が実際に支払ったコインだけを得ることができる。



Law／法律

このトークンは科学シンボル1つつ分の価値を持つ。



Masonry／石工

この進歩を獲得したとき以降、あなたが建造する市民建造物（青色のカード）のコストは資源2つつ減る。各建造ごとに、あなたはどの資源にこの割引を適用するかを自由に選ぶことができる。



Mathematics／数学

ゲーム終了時、あなたは持っている進歩トークン（これ自身を含む）1枚ごとに3勝利ポイントを得る。



Philosophy／哲学

このトークンは7勝利ポイントの価値を持つ。



Strategy／戦略

この進歩を獲得したとき以降、あなたが建造したすべての軍事建造物（**赤色のカード**）は追加の盾シンボルを1つもたらず。

例：盾シンボルを2つつ持つ軍事建造物によって、プレイヤーは紛争コマを相手の首都に向けて3スペース進めることができる。

明確化：

- ・この進歩は盾シンボルを持つ七不思議には適用されない。
- ・この進歩を獲得する以前に建造された軍事建造物には適用されない。



Theology／神学

この進歩を獲得したとき以降、あなたが建造したすべての七不思議は「もう1手番プレイ」の効果を持っていると見なされる。

すでに「もう1手番プレイ」の効果を持っている七不思議には、この効果は適用されない（1つの七不思議が「もう1手番プレイ」効果を2つつ持つことはできない）。



Urbanism／都市計画

即座に銀行から6コインを得る。

無料建造条件（連鎖）を通じて建造物を無料で建造するたびに、あなたは4コインを得る。

第Ⅰ、第Ⅱ、第Ⅲ世代カード

このカードは示されている原材料を生産する。

粘土 木材 石材



このカードは示されている原材料を2つ生産する。

粘土2つ

木材2つ

石材2つ



このカードは示されている製造物を生産する。

ガラス パピルス



このカードは示されている値の勝利ポイントをもたらす。

このカードは示されている数の盾をもたらす。

このカードは示されている科学シンボルをもたらす。



このカードは示されている資源の取引ルールを変更する。次の手番から、あなたは示されている資源を1つごとに1コインで銀行から購入することができる。

このカードは示されている2つの資源の取引ルールを変更する。次の手番から、あなたは示されている資源を1つごとに1コインで銀行から購入することができる。

このカードは示されている連鎖シンボルをもたらす。以降の世代中、あなたはこのシンボルを使い、コストエリアに同じシンボルがある建造物を無料で建造することができる。



このカードは手番ごとに、示されている原材料のうち1種類を1つ生産する。
明確化: この生産は交易コストに影響を与えない。

このカードは手番ごとに、示されている製造物のうち1種類を1つ生産する。
明確化: この生産は交易コストに影響を与えない。

このカードを建造したとき、示されている額のコインを得る。

このカードを建造したとき、あなたの都市にある七不思議1つごとに2コインを得る。

このカードを建造したとき、あなたの都市にある灰色のカード1枚ごとに3コインを得る。

このカードを建造したとき、あなたの都市にある茶色のカード1枚ごとに2コインを得る。

このカードを建造したとき、あなたの都市にある黄色のカード (このカード自身を含む) 1枚ごとに1コインを得る。

このカードを建造したとき、あなたの都市にある赤色のカード1枚ごとに1コインを得る。

明確化: すべてのカードについて、コインはそのカードを建造したときに銀行から1回 (だけ) 得る。

ギルドカード



Builders Guild／建業者ギルド

ゲーム終了時、このカードはより多くの七不思議を持つ都市に建造されている、七不思議1つごとに2勝利ポイントの価値を持つ。



Moneylenders Guild／金貸しギルド

ゲーム終了時、このカードはより裕福な都市を持っている3コインごとに1勝利ポイントの価値を持つ。



Scientists Guild／科学者ギルド

建造時、あなたはより多くの緑色のカードを持つ都市にある、緑色のカード1枚ごとに1コインを得る。
ゲーム終了時、このカードはより多くの緑色のカードを持つ都市にある、緑色のカード1枚ごとに1勝利ポイントの価値を持つ。



Shipowners Guild／船主ギルド

建造時、あなたはより多くの茶色と灰色のカードを持つ都市にある、茶色と灰色のカード1枚ごとに1コインを得る。

ゲーム終了時、このカードはより多くの茶色と灰色のカードを持つ都市にある、茶色と灰色のカード1枚ごとに1勝利ポイントの価値を持つ。

明確化：プレイヤーは茶色と灰色のカードを合わせて数え、都市を1つだけ選ばなければならない。



Merchants Guild／商人ギルド

建造時、あなたはより多くの黄色のカードを持つ都市にある、黄色のカード1枚ごとに1コインを得る。
ゲーム終了時、このカードはより多くの黄色のカードを持つ都市にある、黄色のカード1枚ごとに1勝利ポイントの価値を持つ。



Magistrates Guild／行政官ギルド

建造時、あなたはより多くの青色のカードを持つ都市にある、青色のカード1枚ごとに1コインを得る。
ゲーム終了時、このカードはより多くの青色のカードを持つ都市にある、青色のカード1枚ごとに1勝利ポイントの価値を持つ。



Tacticians Guild／戦術家ギルド

建造時、あなたはより多くの赤色のカードを持つ都市にある、赤色のカード1枚ごとに1コインを得る。
ゲーム終了時、このカードはより多くの赤色のカードを持つ都市にある、赤色のカード1枚ごとに1勝利ポイントの価値を持つ。

明確化：

- ・コインをもたらすすべてのギルドカードについて、コインはそのカードを建造したときに銀行から1回（だけ）得る。
- ・ゲーム終了時、勝利ポイントを得るために選ばれた都市は、コインを得るために選ばれた都市と異なってもよい。



七不思議



The Appian Way／アッピア街道

あなたは銀行から3コインを得る。
相手は3コインを失う（銀行に戻す）。
即座に2回目の手番をプレイする。
この七不思議は3勝利ポイントの価値を持つ。



Circus Maximus／キルクス・マクシムス

相手が建造済みの灰色のカード（製造物）を1枚選び、捨て札置き場に置く。
この七不思議は盾1つの価値を持つ。
この七不思議は3勝利ポイントの価値を持つ。



The Colossus／巨人像

この七不思議は盾2つの価値を持つ。
この七不思議は3勝利ポイントの価値を持つ。



The Great Library／大図書館

ゲーム開始時に箱に戻した進歩トークンから、ランダムに3枚を引く。そのうち1枚を選んで取り、残りを箱に戻す。
この七不思議は4勝利ポイントの価値を持つ。



The Great Lighthouse／大灯台

あなたの各手番ごとに、この七不思議は示されている資源（木材、石材、粘土）のうち1種類を1つ生産する。
明確化: この生産は交易コストに影響を与えない。
この七不思議は4勝利ポイントの価値を持つ。



The Hanging Gardens／空中庭園

あなたは銀行から6コインを得る。
即座に2回目の手番をプレイする。
この七不思議は3勝利ポイントの価値を持つ。



The Mausoleum／マウソロス霊廟

ゲーム開始時から捨て札になったすべてのカードを取り、即座に任意の1枚を無料で建造する。
明確化: ゲームの準備中に箱に戻したカードは捨て札ではない。
この七不思議は2勝利ポイントの価値を持つ。



Piraeus／ペイライエウス

あなたの各手番ごとに、この七不思議は示されている資源（ガラスかバビルス）のうち1種類を1つ生産する。
明確化: この生産は交易コストに影響を与えない。
即座に2回目の手番をプレイする。
この七不思議は2勝利ポイントの価値を持つ。



The Pyramids／ピラミッド

この七不思議は9勝利ポイントの価値を持つ。



The Sphinx／スフィンクス

即座に2回目の手番をプレイする。
この七不思議は6勝利ポイントの価値を持つ。



The Statue of Zeus／ゼウス像

相手が建造済みの茶色のカード（原材料）を1枚選び、捨て札置き場に置く。
この七不思議は盾1つの価値を持つ。
この七不思議は3勝利ポイントの価値を持つ。



The Temple of Artemis／アルテミス神殿

あなたは銀行から12コインを得る。
即座に2回目の手番をプレイする。

カードのリスト 連鎖なし—18ページ・連鎖 (無料建造条件) あり—19ページ

第I世代

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	 1
CLAY POOL	
CLAY PIT	 1
QUARRY	
STONE PIT	 1
CLASSWORKS	 1
PRESS	 1
GUARD TOWER	
WORKSHOP	 1
APOTHECARY	 1
STONE RESERVE	 3
CLAY RESERVE	 3
WOOD RESERVE	 3

第II世代

SAWMILL	 2
BRICKYARD	 2
SHELF QUARRY	 2
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	 3
CARAVANSERY	 2
CUSTOMS HOUSE	 4
TRIBUNAL	 5

第III世代

ARSENAL	
COURTHOUSE	 8
ACADEMY	 3
STUDY	 3
CHAMBER OF COMMERCE	 3
PORT	 2
ARMORY	 1
PALACE	 7
TOWN HALL	 7
OBELISK	 5

ギルド

MERCHANTS GUILD	 1
SHIPOWNERS GUILD	 1
BUILDERS GUILD	 2
MAGISTRATES GUILD	 1
SCIENTISTS GUILD	 1
MONEYLENDERS GUILD	 3
TACTICIANS GUILD	 1

第I世代

第II世代

第III世代



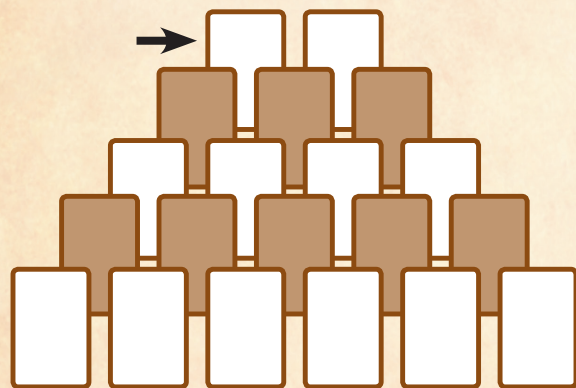
世代に応じたカードディスプレイの作り方

各世代の開始時、対応する山札をよく混ぜ、現在の世代に応じた形に20枚のカードを並べてカードディスプレイとします。

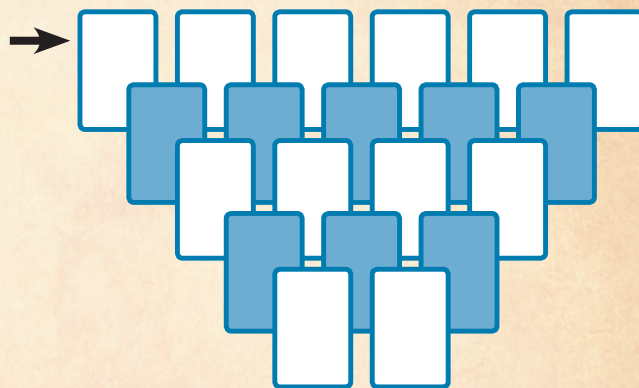
一部のカードは表向きで、他のカードは裏向きで置くことに注意してください。

矢印の位置からカードを置いていくと、簡単に準備することができます。→

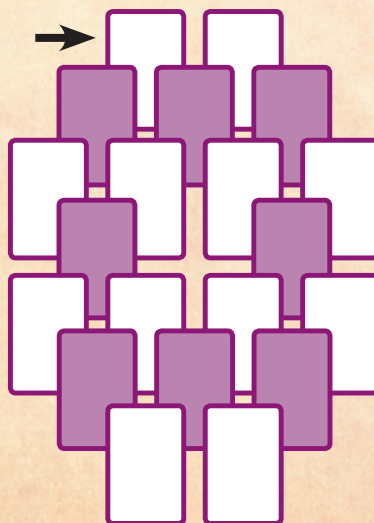
第Ⅰ世代



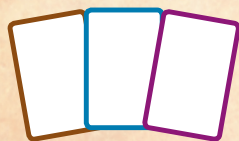
第Ⅱ世代



第Ⅲ世代



表向き



裏向き

