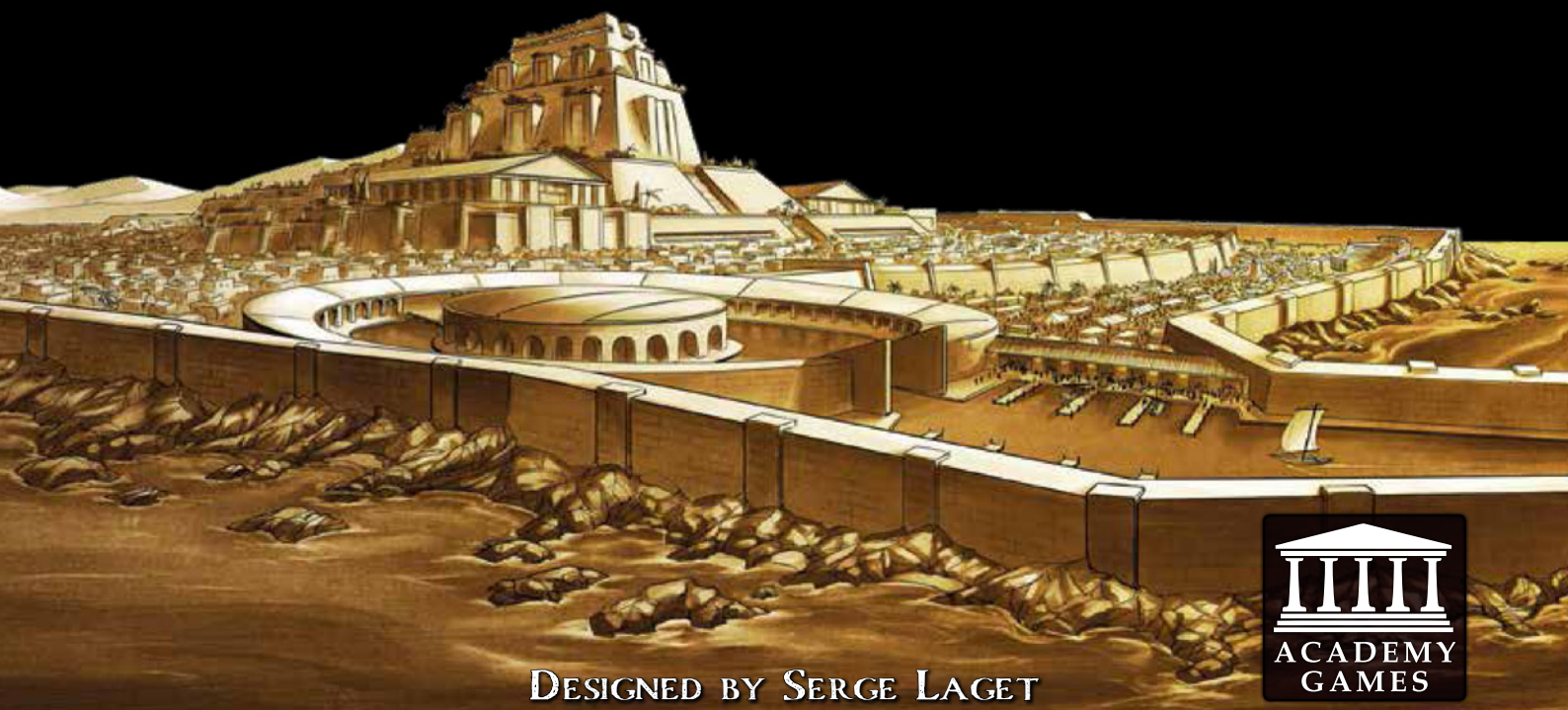




MARE NOSTRUM

EMPIRES








DESIGNED BY SERGE LAGET



Mare-Nostrumのマップは複数の州(陸上領域)と海域からなる。

各プレイヤーは5つの帝国から担当国を選択するかランダムに決める。各帝国はゲーム開始時、自国の支配マーカー、レギオン、トリレーム(三段権船)、要塞と同じ色が描かれた3つの州を支配下に置いている。

各帝国はゲーム開始時、初期英雄に率いられている。:

赤: ローマ/シーザー 	緑: ギリシャ/ペリクレス 	紫: バビロン/ハンムラビ 
黄: エジプト/クレオパトラ 	黒: カルタゴ/ハンニバル 	

1 予備: 全ての産物、コイン、市場、キャラバン、都市、寺院をそろえた状態でボードのそばに表向きで配置する。
伝説的産物は産物のそばに伏せた状態で配置する。

●ゲームボードについて
ゲームボードは地中海沿岸地方が描かれている。ボードには資源(コイン及び名産品)、キャラバン、市場、寺院及び都市のアイコンが各州に印刷されている。
アイコンのある島は州と同様に扱う。灰色で名前が描かれていない島はプレイヤーであり、ゲームでは使用されない。



マップは複数の州から成る。 ...そして海。

各プレイヤーの帝国はゲーム開始時、全体又は一部が同じ色の3つの州から開始する。

キャラバン
市場
伝説的都市
都市
寺院

2 個人用駒の取得
選択した帝国のレギオン、トリレーム(三段権船)、要塞、支配マーカーを全て受け取り、自分とゲームボードの近くに置く。

3 初期配置
レギオン、要塞、キャラバン、市場、寺院、支配マーカーを初期の3州に自分の帝国スクリーンにかかれた通りに配置する。
同様に9個の資源(コインと名産品)もスクリーンの通りに集めておく。これらは最初のラウンドの資源収集フェーズ(1.1)で得られる資源である。



⑧ セットアップ(3~4人プレイ用)

GAME SETUP FOR 3 OR 4 PLAYERS

3人または4人でプレイする場合は、ゲームボードの一部だけを使用する。

- ▶ 3人プレイ時:バビロンとエジプトの領域に指導者ボードと英雄/七不思議ボードを重ねる。
- ▶ 4人プレイ時:バビロンの領域に指導者ボードを重ねる。

全ての見えている州はプレイ可能である。3~4人プレイ時のゲームマップ及び指導者ボードと英雄/七不思議ボードの配置例は以下のとおり。

2人プレイや他のパターンでの3~4人プレイはAtlas Expansionにある。

⑨ ボードセットアップ(3人用) 3 PLAYERS BOARD SETUP

⑩ ボードセットアップ(4人用) 4 PLAYERS BOARD SETUP



5 初めてプレイする場合:
英雄/七不思議タイル5枚をランダムに選び、英雄/七不思議ボードに表向きで配置する。ピラミッド(Pyramids)タイルを英雄/七不思議ボードの一番最後に表向きで配置する。残りのタイルをランダムに裏向きに配置する。その後、建設フェーズが終了する度に、5枚ずつ表向きにする。
慣れたプレイヤーの場合:
すべての英雄/七不思議タイルとピラミッド(Pyramids)タイルを表向きに配置する。

4 自国の指導者トラックマーカーを各指導者トラックに配置する。
 交易指導力(Trade Leadership、トラックの左列)はキャラバンと市場の支配数+英雄及び七不思議のボーナス値
 文化指導力(Culture Leadership、トラック中央)は都市と寺院の支配数+英雄及び七不思議のボーナス値
 軍事指導力(Military Leadership、トラック右列)はマップ上の自国ユニット数+英雄及び七不思議のボーナス値

各国の初期値	交易	文化	軍事	
赤: ローマ	VII	I	III	ゲーム開始時、軍事指導者としてマーカーを軍事指導力トラックの一番上に置く
緑: ギリシャ	IV	IV	III	3人プレイの場合のみ、ゲーム開始時、文化指導者となる
紫: バビロン	V	III	II	
黄: エジプト	IV	IV	II	ゲーム開始時、文化指導者としてマーカーを文化指導力トラックの一番上に置く
黒: カルトゴ	VII	I	II	ゲーム開始時、交易指導者としてマーカーを交易指導力トラックの一番上に置く

●ローマ数字について
 指導者トラックボードはローマ数字で値を表示している。それぞれ以下の通りとなる。I (1), II (2), III (3), IV (4), V (5), VI (6), VII (7), VIII (8), IX (9), X (10), XI (11), XII (12), XIII (13), XIV (14), XV (15)

ゲームコンポーネント

GAME COMPONENTS

▶ 23タイトル: 5初期英雄(シーザー、ハンニバル、ペリクレス、クレオパトラ、ハンムラビ)、12個の英雄及び5つの七不思議とピラミッド

▶ 資源:

産物(13種類)とコイン

陶磁器 (3)	宝石 (5)	パピルス (5)	金属 (5)	香辛料 (5)	石材 (5)	木材 (5)
黄金 (7)	小麦 (9)	オイル (9)	羊 (9)	ワイン (9)	剣闘士 (11)	コイン (44)

伝説的産物(13種類 各産物毎に1つ)



▶ 建築物:

キャラバン、市場、都市と寺院

キャラバン (37)	市場 (25)	都市 (8)	首都 (5)	伝説的都市 (3)	寺院 (14)

▶ 陸戦用バトルダイス9個(ベージュ) 海戦用バトルダイス5個(青)



▶ 各国ごとのミニチュアとマーカーのセット

- レギオン8 トリレーム(三段櫓船)5 要塞5
- 支配マーカー7
- リーダートラック用マーカー5

▶ 交易用マーカー

3種類のマーカー(表裏 5/0 2/1 4/3)



▶ プレイヤー5人用のサマリーシート、帝国マットとスクリーン

ゲーム概要

GAME OVERVIEW

ゲームボードは地中海沿岸地域を模しており、幾つかの州と海域に分かれている。各州にはアイコンが描かれており、産物やコインといった資源に加えてキャラバン、市場、都市、寺院の建設スペースを表している。

プレイヤーはキャラバンや市場あるいは都市や寺院を支配下州の建設スペースに建設することで帝国を成長させる。新たな建築物はプレイヤーに新たな産物やコインといった資源を生み出す。

帝国は新たな州とそこで得られた資源によってさらに拡大することが出来る。プレイヤーは何ら制約をうけることなく他プレイヤーの州を侵略し、その資源と建築物を占拠や支配することができる。

獲得した産物やコインといった資源はプレイヤーが新たなキャラバン、市場、都市、寺院を建設したり、ユニットを増強したり、または新たな七不思議や英雄を獲得するために使用される。

以下の条件を満たしたプレイヤーが勝利する。

- ▶ Prestige(威信) - ピラミッドを建設する
- ▶ Fame(名声) - 英雄または七不思議を5つ雇用/建設する
- ▶ Conquest(征服) - 4つの首都または伝説的都市を支配する
- ▶ Leadership(統率) - 同時に交易・文化・軍事の指導者となる

ラウンドの流れ

ROUND OVERVIEW

Mare Nostrum は一人のプレイヤーが勝利条件を満たすまでラウンドという単位を繰り返してプレイされる。各ラウンドは以下の5つのフェーズからなる。

●フェーズ1. 資源収穫フェイズ (Collect Resource 同時解決)

【資源】は【伝説的産物】も含め、産物とコインからなる。各キャラバンを支配下におくプレイヤーはその隣に描かれた産物を得る。同じ州内で市場を支配下に置いている場合、倍の産物を得る。

●フェーズ2. 交易フェーズ (Trade 交易指導者からスタートしルールに沿って処理)

交易指導者は交換マーカー(Exchange Marker)を選択する。このマーカーには各プレイヤーが交易に提出する必要がある資源(産物及びコイン)の数が描かれている。

交易指導者は他プレイヤーの資源を一つ獲得する。資源をとられたプレイヤーが今度は資源を1つ他のプレイヤーから獲得する。これを繰り返す。

●フェーズ3. 建設フェーズ (Build 文化指導者が手番順を指定)

文化指導者が最初に手番を実施するプレイヤーを指定する(自分自身を指定しても良い)。手番終了後、文化指導者が次のプレイヤーを指定する。全てのプレイヤーが手番を実施するまでこれを繰り返す。

手番プレイヤーはユニット、建築物、ヒーロー、七不思議の建設及び地域の支配を行うことが出来る。これらの行為に必要な資源は

- ▶ コイン「だけ」または
- ▶ 「全て異なる」産物で支払う。

手番プレイヤーは建設するアイテムごとにそれらの資源を支払う。フェーズ終了時、各プレイヤーはコインを2枚まで保持しておくことが出来る。他の全ての未使用資源は廃棄しなければならない。

●フェーズ4. 移動と戦闘フェーズ (Move & Battle 軍事指導者が手番順を指定)

軍事指導者が最初に手番を実施するプレイヤーを指定する(自分自身を指定しても良い)。手番終了後、軍事指導者が次のプレイヤーを指定する。全てのプレイヤーが手番を実施するまでこれを繰り返す。

手番プレイヤーはまずトリレーム(三段櫓船)をいくつ移動させるかを選択する。トリレーム(三段櫓船)の移動先に他プレイヤーのトリレーム(三段櫓船)が存在する場合、海戦を行うかは任意である。

その後手番プレイヤーはレギオンをいくつ移動させるかを選択する。レギオンの移動先に他プレイヤーのレギオンが存在する場合、必ず陸戦が発生する。

●フェーズ5. 指導者決定フェーズ (Claim Leadership 同時解決)

このラウンドで得られた、もしくは失ったトリレーム(三段櫓船)、レギオン、要塞、キャラバン、市場、都市、寺院、ヒーロー及び七不思議により3つの指導者トラックを修正する。

修正後、各トラックで新たな指導者を決定する。

都市について - 都市は地図上に以下の3タイプが描かれている。



都市: 周りを細い線で囲まれた都市アイコン。コインを生産する。



首都: ローマ、アテナイ、バビロン、アレクサンドリア、カルタゴの5つ。黒枠で囲まれた都市アイコン。コインを生産する。首都のある州では、他プレイヤーに占領されている間でも建設を行うことが出来る(3.1.1)。



伝説的都市: トロイア、エルサレム、シラクサの3都市。赤枠で囲まれた都市アイコン。コインと伝説的産物を生産する。

注意: プレイヤーは、首都と伝説的都市を合計4つ支配する事で軍事的勝利となる(6.0)。

支配について - 州を支配下に置いているプレイヤー(3.1.1)は他プレイヤーのレギオンにより占拠(4.3.2)されているもの以外全てのキャラバン、市場、都市、寺院を支配下に置く。

例: Daveはエジプトのエチオピア州(Egyptian Province of Aethiopia)を支配している。ここは2つのキャラバンがあり、レギオンは無い。Daveは両方のキャラバンを支配しており、キャラバンの隣に描かれている小麦と黄金を資源収穫フェーズに獲得する。

ゲームプレイ 詳細

GAME PLAY

1. 資源収穫フェーズ(同時解決)

1.1 産物とコインの獲得

資源は【産物】と【コイン】の2種類からなる。各プレイヤーは以下のルールに沿って資源を収穫する。獲得した資源は帝国スクリーンの内側に(他プレイヤーから見えない様に)置く。



▶ **コイン:** 支配下にある都市または首都毎に1。寺院を支配下に置いている州ではさらに1ずつコインを得る。



▶ **産物:** 支配下にあるキャラバンの隣に描かれている産物を得る。市場を支配下に置いている州ではさらに追加でもうひとつ同じ産物を得る。



▶ **伝説的産物:** 伝説的都市を支配下に置いている場合、コインと伝説的産物(伝説的産物パイルから無作為に1枚引いた物)を得る。伝説的都市と同じ州で寺院を支配下に置いている場合、追加でコインか伝説的産物のいずれかを得る(都市毎に選択可能)。

1.2 伝説的産物について

伝説的産物は無作為に収穫される。収穫後は通常の産物と同様に扱う。

例: 伝説的羊は通常産の羊と同じ扱いとなる。したがって両者を一緒にして建設フェーズ(3.0)時に使用する事は出来ない。

支払いの際、伝説的産物は捨て札として脇によけておいて置く。すべての伝説的産物が引かれたならば、捨て札の山をよく切り、再び伝説的産物パイルとして使用する。

資源収穫に影響を及ぼす2人の英雄と2つの七不思議の能力について

▶ **キルケ(Circe)**- 空のキャラバンスペースに置かれたレギオンはキャラバンと同様に対応する資源を収穫する。

▶ **ハミルカル(Hamilcar)**- 略奪で得られる資源(4.3.1)が通常2倍となる。

▶ **アルテミス神殿(Temple of Artemis)**- 資源収穫フェーズ時にコインを1つ追加で入手する。

▶ **ロードス島の巨人像(The colossus)**- 資源収穫フェーズの最後に任意の資源を1つ追加で入手する。

2. 交易フェーズ(交易指導者からスタートルールに沿って処理)

2.1 交易マーカの決定

交易指導者は未使用の交易マーカ(最大3枚)を手取る。交易マーカはそれぞれ裏表で異なる2つの値を持っている(5と0、2と1、4と3)。



交易指導者はその中から1つを選び、採用する面を決定する。採用された側に描かれた数が、各プレイヤーが自国が保有する資源(産物とコイン)から帝国スクリーンの前に提出しなければならない個数を示す。

交易マーカはリーダーボード上段の空いている箇所に配置する。3つのマーカを全て使用するか、交易指導者が新しくならない限り、同じマーカを使用することは出来ない。交易指導者が変わった場合はマーカを全て回収する。

例: Gradyは交易指導者である。彼は3/4の交易マーカを選択し、3の面を表にして配置した。各プレイヤーは3つの資源を裏向きで帝国スクリーンの前に配置する。次のラウンド、Gradyは5/0か2/1の交易マーカから選択する必要がある。

全てのプレイヤーが資源を置き終えたら、一斉に表向きにして公開する。公開後、交易を開始する。

2.2 交易手順

最初に交易指導者が他プレイヤーの資源を1つ指定して裏向きにして自国の帝国マット指定位置へ置く。この資源は以降(このフェーズ中には)他プレイヤーが獲得することは出来ない。

次に、先ほど交易指導者に資源をとられたプレイヤーが先ほどと同様に他プレイヤーの表向きの資源を1つ指定して自国の帝国マット指定位置へ置く。その次のプレイヤーも同様に資源を獲得する。そしてこれを表向きの資源がなくなるまで繰り返す。

例: GradyはDaveから資源を獲得した。DaveはKirstenから資源を獲得した。KirstenはDaveから資源を獲得した。DaveはBillから資源を獲得した。この一連の行為が全ての資源がなくなるまで続いた。

禁止事項: 2人のプレイヤー間では連続して2回、互いの資源を指定することは出来ない。

例: GradyはDaveから資源を獲得した。DaveはGradyから資源を獲得した。この場合、GradyはDaveが所有する残りの資源から獲得することは出来ず、他のプレイヤーを指定しなければならない。

交易フェーズ強制終了: もし2人のプレイヤーだけが資源交換が完了していない場合に既に資源のやり取りを行っていた場合、彼らは交易を続けることは出来ず、交易フェーズは終了となる。交易されなかった資源はサプライに戻される(手元には帰ってこない)

例: DaveとBillは両者とも提示した資源がありふれたものだった為、KirstenとGradyの資源が先に獲得された。その後DaveがBillの資源を獲得し、BillがDaveの資源を獲得した。Daveは(連続して)Billの資源を獲得できない。したがってここで交易フェーズは終了となった(DaveとBillの余った資源は破棄された)。

2.2.1 獲得資源数が等しくない場合

通常は全てのプレイヤーが同じ数だけ資源を獲得して交易フェーズは終了する。もし交易指導者が余分に獲得していた場合、任意の資源(今回獲得した資源及びスクリーンに保持している(交易フェーズで提示しなかった)資源)を獲得資源の少ないプレイヤーへ差し出さなければならない。

例: 交易指導者Gradyは交易マーカとして「1」を選択し、全てのプレイヤーは1個の資源を配置した。GradyはKirstenから資源を獲得した。KirstenはGradyから資源を獲得した。GradyはKirsten以外のプレイヤーから資源を獲得した。Gradyは終了時に資源を2つ保持する事になるが、他のプレイヤーはそうではない。Gradyは交易フェーズ最後のプレイヤーに任意の資源を1つ差し出さなければならない。

交易が完了したら、今回交易で獲得した資源はプレイヤースクリーンの内側に置かれ、自身のものとなる。

3. 建設フェーズ(文化指導者が手番順を指定)

文化指導者が最初に手番を実施するプレイヤーを指定する(自分自身を指定しても良い)。手番終了後、文化指導者が次のプレイヤーを指定する。全てのプレイヤーが手番を実施するまでこれを繰り返す。

手番プレイヤーは資源を支払い、建設したアイテムをゲームマップまたは自身の帝国マット上に配置する。同じアイテムをさらに建設する場合は異なる資源を支払う必要がある。

- ▶ 3資源 基本建築物とユニット(軍隊)
- ▶ 6資源 特に強力な建築物
- ▶ 7から10資源 英雄/七不思議(10資源の建設でゲーム終了)
- ▶ 12資源 ピラミッド(ゲーム終了)

建設コスト		
	支配	
	都市	
	首都	
	伝説的都市	3枚 
	キャラバン	
	レギオン	
	トリレーム(三段権船)	
	要塞	
	寺院	6枚 
	市場	
	英雄/七不思議	7-10枚 
	ピラミッド	12枚 

プレイヤーは以下のいずれかの方法で建設を行う事ができる。

- ▶ コインのみ
- ▶ 全て異なる産物(重複なし)

各建設に支払った資源は破棄する。

例: 交易フェーズ終了時、Davidは9個の資源を所有していた(3コイン、2穀物、1木材、1羊、1金、1剣闘士)。彼は資源を組み合わせて3組の”3資源”を作成できる。すなわち:

- ▶ コイン3つ
- ▶ 穀物 + 木材 + 羊
- ▶ 穀物 + 金 + 剣闘士

彼は”6資源”を作成することが出来ない。なぜなら異なる資源は5種類だけしか保有しておらず、コインと資源を混ぜることは禁止されているからである。彼は結局この資源を用いてキャラバン1つと2つの軍団を建設した。

使用されなかった資源は建設フェーズ終了時に破棄される。プレイヤーは余った資源をストックに戻す。2コインまで次のラウンドに持ち越すことが出来る。超過したコインは資源同様破棄される。

建設方法に影響をもたらす2人の英雄が所有する能力について

- ▶ クレオパトラ(Cleopatra)-以下のどちらかまたは両方の組合せが可能。
 - ・各資源セットにコインを1枚含める。
 - ・コインセットに資源を1つ含める。
- ▶ ハンニバル(Hannibal)-資源セットを作成する際、資源セットごとに1種類だけ同じ資源を使用してもよい。

例: 先ほどのDavidがハンニバルを使用している場合、彼は”6資源”(2穀物+1羊+1剣闘士+1金+1木材)と3コイン1セットを作成することが出来る。

資源の保有に影響をもたらす七不思議が所有する能力について

- ▶ 空中庭園(Hanging Gardens)-建設フェーズ終了時に異なる未使用資源2つ保持出来る。(2コインに加えて)

3.1 建設ルール細則

プレイヤーは支配マーカー、ユニット、建築物、英雄または七不思議を任意の順番で建設できる。

3.1.1 支配マーカー

支配マーカーはラウンド開始にプレイヤーが支配下においている州に隣接する州またはそこから自軍のトリレーム(三段権船)の連鎖でつながっている州にのみ建設することが出来る。

訳注) Adjoining Provinceとして原文は注釈になっていたが覚えてわかりにくいので本文に含めた。要は上陸作戦が可能な州はOKと言うことと思われる。

支配プレイヤー: 建設した支配マーカーを州に配置した際、その州はそのプレイヤーの支配下に置かれる。これ以後、そのプレイヤーは当該州にユニットや建築物を建設可能になる。



支配マーカー、ユニット、建築物を建設する際、そのプレイヤーのユニットによってその州を占拠する必要は無い。しかし、その州が他プレイヤーの支配下または他プレイヤーユニットが占拠している場合は建設することは出来ない。例外: プレイヤーの首都(Capital City)がある州では常に建設が可能である。



例: ギリシャプレイヤー(緑)は支配マーカーをGermania ①に建設することが出来る。なぜならこの州はラウンド開始時からギリシャ支配下にあるDaciaと隣接しているからである。

Asia ②には支配下マーカーを配置できない。なぜならこの州はThraciaとAchaeaとは直接隣接していないからである。(トリレーム(三段権船)がAsiaと結ぶ海域にあれば、Asiaに支配マーカーを配置できた)

ギリシャプレイヤーはDalmatiaやMacedoniaには支配マーカーを配置できない。なぜならDalmatiaはローマ(赤) ③の支配下にあり、Macedoniaにはローマの軍団 ④があるからである。

3.1.2 ユニットと建築物の建設

プレイヤーは支配下(3.1.1)の州にレギオン、要塞、都市、寺院、キャラバン、市場を建設することが出来る。また支配下の州に隣接する海域に、トリレーム(三段権船)を建設して配置することが出来る。なお、トリレーム(三段権船)の場合は他のプレイヤーのトリレーム(三段権船)が配置先の海域に既にある場合でも配置できる。

ユニット(Units):

レギオンは各州に一度に配置できる数に上限はない。要塞は支配下の各州に1つずつ配置できる。

トリレーム(三段権船)は支配下州に隣接する海域に敵船の有無にかかわらず何隻でも配置できる。しかしながらその海域は既に敵船に占められているかも知れない。

プレイヤーが保有できるレギオン、要塞、トリレーム(三段権船)はゲームで供給されている数だけである。

建設コストに影響を及ぼす3人の英雄と七不思議が所有する能力について

- ▶ペンテシレイア(Penthesilea)-敵軍に占拠されている州の数だけ無料でレギオンを首都のある州に建設できる。
- ▶スパルタカス(Spartacus)-ラウンド毎に1回、レギオンをコイン1個または剣闘士1つで建設できる。
- ▶ギルガメッシュ(Gilgamesh)-ラウンド毎に1回、要塞をコイン1個または石材1つで建設できる。
- ▶ファロスの大灯台(Lighthouse of Pharos)-ラウンド毎に1回、トリレーム(三段権船)をコイン1個または木材1つで建設できる。

建築物:

建築物のアイコンは各州に明示されており、その州にどの建築物が建設可能かを示している。同じ州に2つ都市またはキャラバンのアイコンがある場合、その州はそれらを2つ建設可能であることを表している。建築物のアイコンが州にない場合、そこに建築物を建設する事は出来ない。

例:ギリシャプレイヤーがトリレーム(三段権船)をMare Aegaeumに建設した ①。これで、ギリシャプレイヤーは支配マーカーをAsiaに建設する事が可能となった ②。(トリレーム(三段権船)の配置により、既に支配下にあるAchaea, Macedonia, Thraciaと接続した為)この支配マーカー配置によりAsiaが支配下となった為、ギリシャプレイヤーはその州に伝説的都市 ③ を建設する事が可能となった。Asiaにはキャラバンや市場のアイコンが記載されていない為、これらの建築物は建設できない。



3.1.3 英雄雇用と七不思議の建設

英雄/七不思議は、雇用(建設)したプレイヤーに特殊な能力と指導者ボーナス(いずれかだけの場合もある)をもたらす。各プレイヤーはゲーム開始時に初期英雄(Starting Hero)を所有している。2番目に英雄/七不思議を獲得する際のコストは7資源(7コインまたは7つの異なる産物)3番目は8資源、4番目は9資源、5番目は10資源である。5番目の英雄/七不思議の獲得はゲームの勝利となる(6.2)。雇用/建設した英雄/七不思議はプレイヤーの帝国マットの指定位置に配置する。ピラミッドは特殊な七不思議であり、コストは12資源である。そして建設したプレイヤーに即座に勝利をもたらす(6.1)。

3.2 指導者トラックの修正

手番プレイヤーの建設フェーズ終了後、プレイヤーは交易・文化・軍事の各指導力レベルを建築物やユニットの増加に応じて修正する(5.0)。英雄/七不思議を獲得していた場合はその修正も加える。

訳注:指導者の変更になるのは「フェーズ5 指導者決定フェーズ」

例1:ギリシャプレイヤーがトリレーム(三段権船)と伝説的都市を建設した。トリレーム(三段権船)を建設したことにより軍事トラックが1レベル上昇する。また伝説的都市を建設したことにより文化トラックが1レベル上昇する。

例2:エジプトプレイヤーがキルケ(circe)を雇用した。彼女はエジプトの交易と軍事の指導者レベルを1ずつ上昇させる。

注意:各指導者トラックの上部には、影響を与える各建物、ユニット、および英雄/七不思議のシンボルが描かれている。

4. 移動と戦闘フェーズ(軍事指導者が手番順を指定)

軍事指導者が最初に手番を実施するプレイヤーを指定する(自分自身を指定しても良い)。手番終了後、軍事指導者が次のプレイヤーを指定する。全てのプレイヤーが手番を実施するまでこれを繰り返す。

4.1 ユニットの移動(総則)

手番プレイヤーは任意の数のトリレーム(三段権船)とレギオンを移動させることが出来る。トリレーム(三段権船)は隣接する海域まで移動でき、かつレギオンをトリレーム(三段権船)の連鎖により接続された州(3.1.1)へ移動させることが出来る。手番プレイヤーはまずトリレーム(三段権船)の移動と戦闘を解決する。その後、レギオンの移動と戦闘を行う。

4.1.1 海上ユニットの移動

トリレーム(三段権船)は隣接する海域まで移動出来る。手番プレイヤーは全てのトリレーム(三段権船)を移動させた後に任意の海域に存在する他国のトリレーム(三段権船)と海戦を行うか個々に選択する。海戦は任意であり、同じ海域を複数国のトリレーム(三段権船)同士で占める事も有りうる。ただし、手番プレイヤーが攻撃を決意したならば、レギオンの移動前に海戦を解決しなければならない。この場合、レギオンの移動に必要な(4.1.2)かもしれないトリレーム(三段権船)を失うリスクがある。

4.1.2 陸上ユニットの移動

各レギオンは出発地に隣接する州への移動またはトリレーム(三段権船)による接続州への輸送が可能である。手番プレイヤーは全てのレギオンを移動させた後に移動先の州に存在するレギオン又は要塞に対して陸戦を行わなければならない。州を複数国のレギオンや要塞で平和裏に同居することは出来ず、必ず戦闘を行う必要がある。

例1:手番中のローマプレイヤーはItaliaに2レギオン、Creteに1レギオンを、Mare Ioniumにトリレーム(三段権船)2つ所有している。ローマプレイヤーはまずトリレーム(三段権船)を1隻、隣接するMare Africumへ移動させる ①。既にここはエジプト(黄色)のトリレーム(三段権船)が占拠している。ローマプレイヤーはエジプトのトリレーム(三段権船)を攻撃しない事にした。次にローマプレイヤーはItaliaの2レギオンをCyrenaicaへトリレーム(三段権船)の連鎖(Mare Ionium ~ Mare Africum)を利用して輸送した ②。同様にCreteのレギオンもCyrenaicaへMare Africumのトリレーム(三段権船)を用いて輸送した ③。



注意:もしローマプレイヤーのトリレーム(三段権船)がエジプトのトリレーム(三段権船)への戦闘を決意し、殲滅に失敗した場合、ローマの軍団はCyrenaicaへ輸送することは出来ない。

例2:バビロニアプレイヤーは2レギオンと要塞1つをCiliciaに所有している。彼は新たな手番プレイヤーである。

バビロニアプレイヤーはCiliciaのユニットについて取り得る行動は例えば以下の3つである。① 2レギオンをCiliciaの外に移動し、Judeaのエジプト要塞を攻撃する。Ciliciaに残る要塞は単独でエジプトの2レギオンと戦う。② 1レギオンをAsiaへ移動させ、残ったレギオンと要塞でエジプトの2レギオンと戦う。③ 移動せずCiliciaに留まり、全てのユニットをCiliciaでエジプト軍との戦闘に投入する。



4.2 戦闘について

戦闘はバトルダイスを1回振ることで解決する。海戦は海戦用バトルダイス(青)を使用し、陸戦は陸戦用バトルダイス(ベージュ)を使用する。

攻撃側と防御側双方が同時に戦闘に参加しているレギオンまたはトリレーム(三段櫓船)の数だけバトルダイスを振る。プレイヤーはダイスの目を合計し、5で割る。答えから余りを切り捨てた値が相手に与える打撃力である。打撃力1毎に1ユニットが破壊される。破壊され、マップから取り除かれるユニット(トリレーム(三段櫓船)、レギオン、要塞)は打撃を受けたプレイヤーが選択する。

トリレーム(三段櫓船)は陸戦に参加できないし、レギオンも海戦に参加できない。

要塞:プレイヤー支配下州の要塞は戦闘の際、敵の1打撃を無効化し、自軍のダイス目合計に5を加える。破壊ユニットとして要塞を選択した場合は通常通り取り除かれる。



4.1.2の例1続き:ローマプレイヤーは輸送した3レギオンでCyrenaicaのエジプト軍(レギオン1、要塞1)を攻撃する。ローマプレイヤーはダイスを3つ振り、その目の合計は12(5, 4, 3)だった。ローマの初期英雄であるシーザーはバトルダイス毎に+1する能力を持つ。従って合計は15となる。15を5で割り、3打撃をエジプト軍に与える。

エジプトプレイヤーはダイスを1つ振り、出目は3だった。従って打撃力は0である。しかし、エジプトの要塞はローマの1打撃を無効化し、ダイス目に5を加える。よって目の合計は3+5で8となる。8を5で割り1打撃(余り切り捨て)をローマ軍に与える(任意のレギオン1つを喪失)。エジプト軍は(3-1)で2打撃を受け、要塞とレギオン双方を失う。

例(続き):ローマプレイヤーの次に移動と戦闘を実施するプレイヤーはCyrenaicaにレギオンを移動させることができる。そしてローマ側の残りの2軍団との間に先ほどとは別の戦いが発生する。

戦闘に影響を及ぼす4人の英雄と七不思議が所有する能力について

- ▶ オリンピアのゼウス像(The Statue of Zeus)-相手との和平を宣言することができ、両方とも互いの州に入らないようにする。
- ▶ シーザー、ネブカドネザル、ラムセス二世、ペリレクス(Caesar, Nebuchadnezzar, RAMSES II, Pericles)-それぞれ、戦闘に対してアドバンテージがある(10.0)。

4.2.1 戦争状態(At War)

戦闘後、双方のユニット(レギオン及び要塞)が州に残っている場合、その州を”戦争状態”と呼ぶ。攻撃されたプレイヤーを含む、このラウンド中まだ自らの手番が来ていない他のプレイヤーは、この州に移動し、戦闘を行う事が出来る。

ラウンド終了時に2陣営以上のユニット(レギオン及び要塞)が州内にいた場合も同様に”戦争状態”と呼ぶ。州が”戦争状態”の場合、その州を支配しているプレイヤーは収入(コイン、産物)を得ることは出来るが、ユニット及び建築物建設及び隣接する海域への配置を行う事は出来ない(ただし、首都のある州は例外)。

4.3 征服

攻撃側だけが相手プレイヤーが支配している州に残った場合、各州で以下のいずれかを選択する:

- ▶ 建築物略奪
- ▶ 建築物占領
- ▶ 州支配変換

他のプレイヤーが征服中の州に進入してきた場合、征服者のユニットは戦闘を行う。征服者のユニットが生き残り、引き続きその州で唯一のユニットならば、戦闘前に行っていた[建築物占領]及び[州支配変換]を継続する。しかし、もし州に複数勢力のユニットが残った場合は、その州は”戦争状態”となり、征服者のユニットは[建築物の占領]及び[州支配変換]を続けることが出来ない。

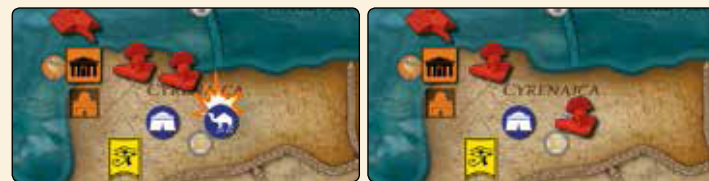
征服者がこれ以後のラウンドでもまだ州の占領状態であったなら、再び[建築物略奪]か[建築物の占領]か[州支配変換]を選択する。

4.3.1 建築物略奪

征服者は直ちに選択したその州の建築物(都市、首都、伝説的都市、寺院、キャラバン、市場)を征服者のレギオン数にかかわらず1つだけ破壊する。破壊した建築物を取り除き、ユニットを空いたスペースへ置く。

- ▶ 破壊した建物が都市または首都の場合はコイン1を得る。
- ▶ 破壊した建物がキャラバンの場合は対応する産物1を得る。
- ▶ 破壊した建物が寺院又は市場の場合は何も得られない(ただし支配下プレイヤーのが得られる筈だった収入倍率×2を失わせる)。
- ▶ 破壊した建物が伝説的都市の場合は伝説的産物1かコイン1のどちらか選択した物を得る。

取り除かれた建築物はマップ外の所定の位置へ戻し、以降の建設で通常通り使用できる。



例(続き):ローマプレイヤーはエジプト軍を打ち負かし、Cyrenaicaにレギオンが2つ残っている。彼は略奪を決断した!キャラバンを1つ破壊し(キャラバンはマップ外に戻る)、キャラバンアイコンの位置にレギオンを1つ置いた。そして即座にパピルスを得た。

略奪に影響を及ぼす英雄が所有する能力について

- ▶ ハミルカル(Hamilcar)-略奪時の収入2倍:ハミルカルが都市から略奪した場合はコイン2枚を得る。キャラバンを破壊した場合は産物を2つ得る。伝説的都市を破壊した場合はコインと伝説的産物両方を得る。

4.3.2 建築物占領

征服者は選択したその州の建築物(都市、首都、伝説的都市、寺院、キャラバン、市場)上にレギオンを置く。1つの建築物につき、レギオン1つが必要である。

征服者は次の資源収穫フェーズに州を支配しているプレイヤーに変わり、その建築物から得られる収入を得る(占領されていない建築物は引き続き州を支配しているプレイヤーが収入を得る)。征服者は占領している建築物についても合致する指導者トラックの修正値としてカウントする(5.0)。

注意:征服者が4つ以上の首都/伝説的都市を占領した場合、勝利条件を満たす(6.3)。

寺院を占領している場合、同じ州で占領している都市からのコイン収入を倍増させる。同様に市場を占領している場合も同じ州で占領しているキャラバンが生み出す産物収入を倍増させる。

注意:寺院と市場単体での占領は何ももたらさない。

征服者のレギオンが州から立ち去ると即座に支配プレイヤー(この州に支配マーカーを設置しているプレイヤー)は空いた建築物の支配を回復する。



例:ローマプレイヤーはキャラバンと市場を占領する事にした。ローマプレイヤーは次の資源収穫フェーズにパピルス2を(エジプトプレイヤーの代わりに)得る。その際エジプトプレイヤーは占領されていない都市からコイン収入を得る。

4.3.3 州支配変換

州支配変換は征服者が支配下においている州に隣接する州または自軍のトリレーム(三段櫓船)の連鎖でつながっている州に対してのみ可能である。

注意:首都のある州は州支配変換を行えない。それらの州は支配マーカーがマップ上に印刷されている。

征服者は自身の軍団を支配マーカー上に置く。支配マーカーはまだ取り除かない。

征服者が次ラウンドの移動と戦闘フェーズを迎えた際に、レギオンが他国の支配マーカー上にまだあったならば、支配マーカーを自国の物とコスト0で置き換える。

これにより征服者がその州の新たな支配者となる。以降他国のレギオンによって占領されている建築物以外が支配下となり収入を得る。

征服者が州の建築物や支配マーカーを占領している間、本来の支配プレイヤーは征服者によって占領されていない建築物から収入を得続ける。



例:ローマプレイヤーはCyrenaicaの支配変換を行う事にした。エジプトプレイヤーは次の資源収穫フェーズに全ての建築物からの収入を得る。次ラウンドの移動と戦闘フェーズ開始時にエジプト軍の支配マーカーを占領したままであれば、支配マーカーがローマの物と置き換わる。

注意:略奪はプレイヤーに即時に産物をもたらす、その州のインフラ基盤を破壊して相手に損害を与える。相手から即時報復(反撃)の可能性がある場合に行くとよい。しかしこの地域を継続的に保持できる見込みが有るならば、建築物の占領または州支配変換を行うべきである。なぜなら一度その州の支配を得れば、州全ての収入を以降継続的に得ることが出来るからである。

支配変換に影響を及ぼす英雄が所有する能力について

▶シヴァの女王(Queen of Sheba)-ラウンドごとに1回だけ、最初に支配マーカーを占領したレギオンを犠牲にすることで即時に支配マーカーを変換できる。

4.3.4 指導者トラックの修正

プレイヤーはラウンド中に得た/失われた建築物及びユニットに応じて、適宜その都度交易、文化、軍事の各指導力レベルを修正する(5.0)。

訳注)指導者が変更になるのは「フェーズ5 指導者決定フェーズ」



例:ローマプレイヤーはキャラバンと市場の占領を選択した。即座にローマは交易指導力が2上がる。一方占領されたエジプトプレイヤーは2下がる。



訳注)交易指導力はキャラバンと市場の支配数+英雄・七不思議の修正値

4.3.5 例外事項:首都

プレイヤーの首都(Roma, Carthago, Athenae, Alexandria, Babylon)がある州は支配変換を行う事が出来ない(元々の支配マーカーはマップに印刷されている)。首都が占領されている場合でも通常通りレギオンや要塞、トリレーム(三段櫓船)をその州及び隣接海域に配置することが出来る。

5. 指導者決定フェーズ



指導者トラックは交易、文化、軍事の各トラックで構成されている。各指導力レベルは建築物、ユニット、英雄/七不思議のボーナスなどが発生する都度修正され、各プレイヤーの値は常に正しい状態となっているはずである。

注意:値に疑いが生じた場合はその時点で関連する要素(該当する建築物やユニットの数等)を再確認する事が出来る。

各トラック上で最もレベルの高いプレイヤーが指導者となる。

■各指導者について

▶交易指導者:

キャラバンと市場の支配数+英雄・七不思議の修正値が最大

▶文化指導者:

都市(首都・伝説的都市を含む)と寺院の支配数+英雄・七不思議の修正値が最大

▶軍事指導者:

レギオン、要塞、トリレーム(三段櫓船)の保有数+英雄・七不思議の修正値が最大

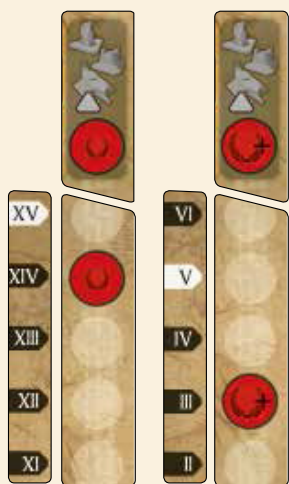
二人以上のプレイヤーが同点の場合、直前のラウンドまで指導者だったプレイヤーが次の指導者をその中から指定する。同点のプレイヤーの中に自分自身が含まれているならば、自らを指名する事が出来る。

現在の指導者がわかる様に、各指導者は指導者トラックの最上部に自国のマーカーを配置する。

注意:英雄・七不思議のいくつかは、プレイヤーの指導者トラックに1つまたは複数の修正を加える。



例:ローマプレイヤーは3つのキャラバンと2つの市場を支配下に置いている。赤マーカー(ローマのマーカー)を交易指導力レベルVに置く。ギリシャプレイヤーは2つのキャラバンと2つの市場を支配下に置いている。緑マーカー(ギリシャのマーカー)を交易指導力レベルIVに置く。バビロンプレイヤーは3つのキャラバンと1つの市場を支配下に置いている。紫マーカー(バビロンのマーカー)を交易指導力レベルIVに置く。エジプトとカルタゴプレイヤーは2つのキャラバンと1つの市場を支配下に置いている。両者ともマーカー(エジプトは黄、カルタゴは黒のマーカー)を交易指導力レベルIIIに置く。ローマプレイヤーが他のプレイヤーよりも交易トラックは高位のレベルにある。したがって交易指導者となり、マーカーを交易トラック最上部へ置く。この結果、ローマプレイヤーはフェーズ2(交易フェーズ)において使用する交易マーカーを選択(2.1)し、最初に他プレイヤーが提示している資源を取得することが出来る(2.2)。



指導者レベルがXV(15)を超えた場合は、[+]の面が上になる様、マーカーを反転させる。そしてレベル1から超過分のカウントを続ける。
例:ローマプレイヤーは要塞5、レギオン4、トリレーム(三段櫓船)5を保有している。軍事指導力レベルはXIV(14)である。彼は軍事指導者であり、指導者マーカーを軍事指導カトラックの最上部に置いている。建設フェーズにおいてさらに4つのレギオンを建設した。これにより軍事指導者レベルは14から18へと上昇する。15を超えたため、指導者マーカーを反転させ、[+]の面を表示させる。そしてトラック上のマーカーをIIIに配置する(15+3=18)。

6. 勝利条件

プレイヤーは以下の4つの方法でゲームに勝利することが出来る。

6.1 Prestige(威信)

ピラミッドを建設したプレイヤーは即座に勝利する。

6.2 Fame(名声)

英雄または七不思議を5つ雇用/建設したプレイヤーは5つ目を雇用/建設した建設フェーズ終了時に勝利する。

複数のプレイヤーが同じ建設フェーズに英雄または七不思議を5つ雇用/建設した場合、文化指導者となっているプレイヤーが勝利する。対象プレイヤー全てが文化指導者ではない場合はその全員が勝利する。

6.3 Conquest(征服)

4つの首都又は伝説的都市を支配した状態で移動と戦闘フェーズが終了した場合、勝利となる。

6.4 Leadership(統率)

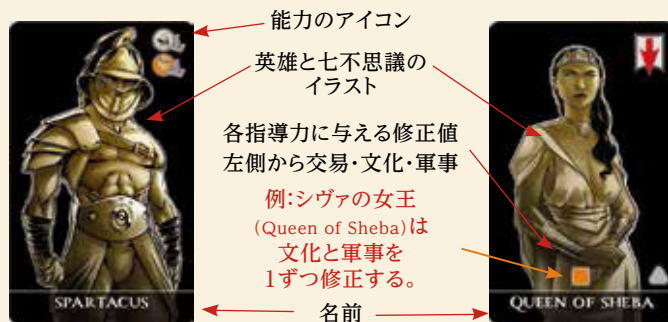
同時に交易・文化・軍事の指導者となった場合、指導者決定フェーズ終了時に勝利する。

勝利条件に影響を及ぼす英雄が所有する能力について

- ▶ペルセウス(Perseus)-5人目の英雄を雇用するまたはピラミッドを建造する際に限り、文化指導者プレイヤーの手番指定より前に実施することが出来、即座にゲームに勝利する。

7. 英雄と七不思議について

英雄と七不思議の能力は常にゲームのルールよりも優先される。



能力のアイコン

英雄と七不思議のイラスト

各指導力に与える修正値
左側から交易・文化・軍事

例:シヴァの女王
(Queen of Sheba)は
文化と軍事を
1ずつ修正する。

名前

※詳細な能力は10と11 英雄と七不思議の能力解説を参照のこと

8. 外交について

プレイヤーは互いに話し、取引を協議できる。そこで結ばれた協定や取引はいつでも破棄してよい。

プレイヤー間で英雄、七不思議、建築物、ユニット、資源や支配権を交換することは出来ない。

例:ローマプレイヤーはギリシャプレイヤーとの間でギリシャプレイヤーがトリレーム(三段櫓船)をMare Ioniumに建設しないならば、Daciaには侵攻しないと約束した。次の移動と戦闘フェーズの手番時にその約束をすぐに”忘れて”、Daciaに移動した。

9. 質問と回答

■建設

Q:文化指導者が私の前にとある相手を手番として指定しました。私は指定されたプレイヤーがピラミッドを建造し即座に勝利する事を恐れています。私はPerseusを所有しています。最初に建設フェーズを実施し、ゲームに勝利する事が出来ますか?

A:出来る。文化指導者の指定を無視し、最初にピラミッドを建設してゲームに勝利する。

Q:建設できる部隊数に制限は有りますか?

A:ある。ゲーム上に存在するユニット数以上に建設することは出来ない。自ら進んでマップ上のユニットを破壊する事は出来ない。

Q:ゲーム中の資源は提供されている数が限界か?

A:その通り。

■移動と戦闘

Q:他国の複数ユニットで占められた戦争状態(At War)の州に私のユニットが移動した場合、戦闘はどのように解決しますか?

A:戦う相手を選択して戦闘を行う。戦闘は自手番では州(海域)毎に1回だけ発生する。(注:防御側の場合は都度)

Q:ギリシャプレイヤーが自身の移動と戦闘フェーズにエジプト軍の支配マーカー変換を開始した。しかしギリシャ軍はこの州と隣接するのに必要なトリレーム(三段櫓船)を失っている為、本来支配マーカーを置く事が出来ない。この場合支配変換が完了した後、どのように解決するのか。

A:エジプトの支配マーカーを取り除くが、ギリシャの支配マーカーを配置しない。この州は”未支配”の状態となり、建築物からだれも資源を得ることが出来ない。

10. 英雄の能力解説



シーザー
CAESAR

ローマ初期英雄

4. 移動と戦闘フェーズ

手番の戦闘時、レギオンごとに戦闘ダイスに+1



カストル&ポルクス
CASTOR & POLLUX

雇用時に他プレイヤーの英雄を選択し、その能力を得る。
初期英雄とペルセウス(Perseus)及び七不思議は選択できない。
また指導者レベル修正も得ることは出来ない。



ネブカドネザル2世
NEBUCHADNEZZAR

4. 移動と戦闘フェーズ

自国支配化での陸上戦闘において、戦闘ダイスの合計に5を追加する。

この能力を使用する為にはその州に最低1ユニット(レギオン/要塞)が必要である。



クレオパトラ
CLEOPATRA

エジプト初期英雄

3. 建設フェーズ

建設時に以下のどちらかまたは両方の組み合わせが可能

- ▶ 各資源セットにコインを1枚含める
- ▶ コインセットに資源を1つ含める



キルケ
CIRCE

1. 資源収穫フェーズ

空のキャラバンスペースにレギオンを置くことができ、キャラバンと同様に資源を収穫する。
この能力を使用するレギオンは移動と戦闘フェーズの間、キャラバンアイコン上になければならない。

指導者レベル修正
交易+1 軍事+1



ペンテシレイア
PENTHESILEA

3. 建設フェーズ

ラウンド毎に1回、敵軍に占拠されている州の数まで無料でレギオン1つを首都のある州に建設できる。

指導者レベル修正
文化+2 軍事+2



ハンムラビ
HAMMURABI

バビロン初期英雄

3. 建設フェーズ

建設フェーズ開始時に通常ルールに基づき支配下マーカーを配置可能な州があるならば、ラウンドごとに1つだけコスト無しに支配マーカーを建設できる。



ギルガメッシュ
GILGAMESH

3. 建設フェーズ

ラウンドごとに1回だけ、要塞を1コインまたは1石で建設できる。



ペルセウス
PERSEUS

3. 建設フェーズ

5人目の英雄またはピラミッドを建設する場合に限り文化指導者が指定した建設順を無視して即座に勝利できる。
この能力はカストル&ポルクス(castor & pollux)に複製されない。

指導者レベル修正
交易+1 文化+2 軍事+1



ハンニバル
HANNIBAL

カルタゴ初期英雄

3. 建設フェーズ

資源セットを作成する際、資源セットごとに1種類だけ同じ資源を使用してもよい。

例: 鉄・鉄・木材



ハミルカル
HAMILCAR

4. 移動と戦闘フェーズ

略奪で得られる資源(4.3.1)が通常の2倍となる。

- ▶ 都市からコイン2枚を得る
- ▶ キャラバンから産物2枚を得る
- ▶ 伝説的都市からコインと伝説的産物を1枚ずつ得る

指導者レベル修正
交易+1 文化+1 軍事+1



シヴァの女王
QUEEN OF SHEBA

4. 移動と戦闘フェーズ

ラウンドごとに1回、最初に支配マーカーを占領したレギオンを犠牲にすることで即時に支配マーカーを変換できる。

指導者レベル修正
文化+1 軍事+1

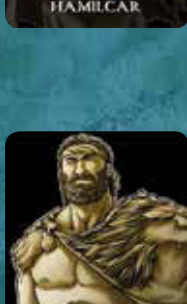


ペリクレス
PERICLES

ギリシャ初期英雄

4. 移動と戦闘フェーズ

手番外の戦闘(防衛側)においてレギオンごとに戦闘ダイスに+2



ヘラクレス
HERCULES

英雄修正値以外の特殊能力を持たない。

指導者レベル修正
交易+2 文化+2 軍事+2



ラムセス2世
RAMSES II

4. 移動と戦闘フェーズ

陸上戦闘において戦闘ダイスを追加で1つ振ることが出来る。
この能力を使用する為にはその州に最低1ユニット(レギオン/要塞)が必要である。

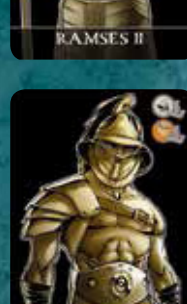


アンティゴネ
ANTIGONE

2. 交易フェーズ

交易指導者が交易を行う資源数を指定した後で自国が提出する資源数を変更(0から5)する事が出来る。

指導者レベル修正
交易+2 文化+2



スパルタカス
SPARTACUS

3. 建設フェーズ

ラウンド毎に1回、レギオンを1コインまたは1剣闘士で建設できる。

II. 七不思議の能力解説



ロードス島の巨人像 COLOSSUS OF RHODES

1. 資源収穫フェーズ

資源収穫フェーズの最後に任意の資源を1つ追加で入手する。入手した資源は他プレイヤーに公開する。



バビロンの空中庭園 HANGING GARDENS

3. 建設フェーズ

建設フェーズ終了時に2コインに加えて2つの異なる産物を保持できる。

指導者レベル修正
交易+2



ファロス島の大灯台 LIGHTHOUSE OF PHAROS

3. 建設フェーズ

ラウンド毎に1回、トリレーム(三段権船)を1コインと木材1で建設できる。



オリンピアのゼウス像 STATUE OF ZEUS

4. 移動と戦闘フェーズ

移動と戦闘フェーズ開始時に敵国との和平状態にすることができる(同じ相手と連続して行うことは不可)。

自国支配下に残っている相手国のレギオンは首都のある州に戻される。

この能力を使用したラウンド中は互いに陸海双方で戦闘を行うことは出来ないし、他の支配下州に侵入することは出来ない。



アルテミス大神殿 TEMPLE OF ARTEMIS

1. 資源収穫フェーズ

資源収穫フェーズに1コインを追加で得る。

索引

INDEX

移動	4.1	資源収集	1.3	戦闘	4.2
外交	3.1.2	指導者トラック	3.1.4, 5.0	伝説的産物	1.4
海上ユニットの移動	4.1.1	支配	1.3	伝説的都市	1.2
軍事指導者	5.0	支配マーカー	3.1.1	都市(首都)	1.2
建設	3.1.2	支配プレイヤー	3.1.1	ピラミッド	6.1
建設フェーズ	3.0	州支配	4.3.3	文化指導者	5.0
建築物占領	4.3.2	使用されなかった資源	3.0	ユニット	3.1.2
交易指導者	5.0	勝利	6.0	陸上ユニットの移動	4.1.2
交易手順	2.2	征服	4.3	略奪	4.3.1
交易マーカー	3.0	征服者	4.3		
コスト	3.0	戦争状態	4.2.1		

Mare Nostrum - Empires Rules v54
Game Design: Serge Laget.

English Rules: Uwe Eickert

Japanese Rules and Editing: Katsuyuki Uki and Osamu Kurata

Rules Review and Editing: Alan Niedermayer, Andrew Ronzino, Van Willis, William Bukowski, Christian Burnett, Matthew DeGoey, Patrick Dignam Jr., Charley Elsdon, Simon George, Patrick Havert, Mike Horn, Jonas Kissling, Ferdinand Köther, Dan Licata, Jacopo Maurizi, Nick Neill, Øyvind Ølberg, Alex Pile, Mike Quenell, Tyler Sager, Daniel Thibault, Steven Townshend, Luk van Baelen, Van Willis



Mare Nostrum - Empires AYG 5420

Copyright © 2016 Academy Games, Inc.
through license from ASYNCRON games.

Academy Games, Inc
2201 Commerce Drive
Fremont, Ohio USA
419-307-6531

English Language Rules Copyright © 2015-2016 Academy Games

www.AcademyGames.com

用語定義

DEFINITIONS

Active Player [手番プレイヤー] - 現在手番中のプレイヤー

Adjacent Province [隣接州] - 海域以外の境界線を共有する州

Adjoining Province [接続州] - 州と州との間の海域をプレイヤーのトリレーム(三段権船)で埋めている場合の接続先の州

At War [戦争状態] - 移動と戦闘フェーズが終了後、2勢力以上のユニットが州にいる場合

Buildings [建築物] - キャラバン、市場、都市、首都、伝説的都市、寺院

Capital City Province [首都のある州] - プレイヤーの首都がある州

City (1.2) [都市] - 通常の都市、首都、伝説的都市の三種類

Control [支配] - プレイヤーの支配マーカーが置かれている州。支配下の州ではその州が他勢力のレギオンに占領されていなければ、全ての建築物を建造する事ができる。

Controlling Player [支配プレイヤー] - 州に支配マーカーを配置しているプレイヤー。他勢力のユニットがないならば部隊や建築物を建設可能。

Hero [英雄] - プレイヤーに特別な能力や指導者レベル修正をもたらす購入可能なタイトル

Legendary City [伝説的都市] - エルサレム(Jerusalem)、シラクサ(Syracusae)、トロイア(Troia)

Legendary Commodity [伝説的産物] - 通常の産物と同じ。しかし伝説的産物の山からランダムに得られる

Occupy [占領] - 攻撃者の移動と戦闘の手番が終了した際に他勢力の支配する州に存在する唯一のユニットであるならば、攻撃者はその州の征服者となる。征服者たる彼のレギオンは、1) すぐさま産物を略奪する、2) 次ラウンドに産物を収集する為建築物を占領する、3) 次のラウンドにうまくいけば自分の支配マーカーに変換する為支配マーカーを占領する、のいずれかを選択することが出来る。

Pillage (4.3.1) [略奪] - 征服者が選択した州の建物1つ(1つだけ)を破壊する。

Province [州] - 陸上の領域

Reserves [予備] - 全てのプレイヤーがゲーム中に使用できる資源と建築物

Resources [資源] - 産物とコイン

Round [ラウンド] - フェーズ1から5で構成されるプレイの単位

Turn [手番] - 各フェーズにおいて、プレイヤーは交代で手番プレイヤーとなり手番を実行する。

Units [ユニット] - トリレーム(三段権船)、レギオン、要塞、またこれら以外の特別な戦闘ユニット

Wonder [七不思議] - プレイヤーに特別な能力や指導者レベル修正を与える購入可能なタイトル

訳注)日本語の一般的表現に合わせ、七不思議としました。