



ANUNNAKI

アヌンナキ 神々の曙

夜明けの光が、池を取り囲んでいるポーチの美しく装飾された柱のあいだを這い進んだ。池の真ん中では、人口の小島がうっすらとした霧に浸っていた。その小島の上では、金糸で縁取られた長く白いチュニックを身につけた長身の人々が、一本調子の声を重ねてリズムカルな連祷を捧げていた。あたりには草一本生えておらず、地面の真ん中に深く刻まれた古代の文様だけがあった。光の蒸気が立ち上ったかのように、円の中に彫られた五芒星が奇妙に白熱した。

半透明に見える何かの登場を歓迎するかのように、声はだんだんと大きくなっていった。それは光り輝く魅惑的なオーラをまとっていた。その背後に、わずかな布切れだけを腰に巻いた2メートル近くの男が堂々と厳かに進み出た。その目は深く輝き、まっすぐ前を見ていた。男は広く頑健な力強い胸を呼吸のたびに震わせ、その力あふれる腕を優雅によどみなく振って歩いた。男の命が尽きるのは時間の問題だったが、それを気にしているようには見えず、みじんのためらいさえも感じられなかった。男は至高の神の帰還のために自らの肉体を捧げることは特権だと考えており、誇らしく思っていたのだ。

威厳のある一定のペースで、男は足の下できしむ小さな木の橋を渡り、小島に到達した。目の前の存在がうなずいたのを見て、彼は五芒星の中央に進み、長くたくましい

足を曲げてひざまずいた。一定のリズムで連祷を続けながら、人々は2つの人影を即座に白い円で包んだ。彼らは腕を上げて手を向かい合わせ、不可視の障壁のようなものを作った。突然、池の水が噴き上がり、小島の周りに薄い壁を作り出した。

激しい電流が流れたかのように空気が爆ぜ、半透明の存在は身をよじり、稲妻と化して男の胸を打った。男の目は血走り、少しのあいだ飛び出したように見えた。男の肉体は変化しはじめ、耐えがたい苦痛の悲鳴が口からあふれた。彼の筋肉は膨張し、見上げんばかりの大きさになり、粘土できてきているかのような体に変質した。悲鳴がやんだとき、水の壁が魔法のように池に戻った。男の代わりに、今消えた人影と同じ特徴を備えた巨大な存在がいた。

彼は長い白ひげをしごき、その強大な筋肉を伸ばし、傍らにいる者に目をやって深い声で言った。

「いつもながらによい仕事だ、ヘルメス。この宿主の体は完璧だ!」

「受肉されたあなたにお会いできて光栄です、聖なるゼウス!」彼が円から出てくると、白ローブの者たちの一人が歓迎した。

内容物

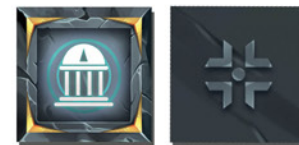


ガイアボード 1枚

(一面は1-2人用、もう一面は3-4人用)



発展ボード 1枚



目標タイル 4枚



2勝利点トークン 4枚



古代文明タイル 12枚



スタートプレイヤーマーカー 1枚



幽冥タイル 1枚



商業契約タイル 36枚

中立12枚、各勢力ごとに6枚
(左上の勢力アイコンで見分けることができる)



アトランティスの神トークン 2枚



文化トークン 20枚



マナクリスタル 20個

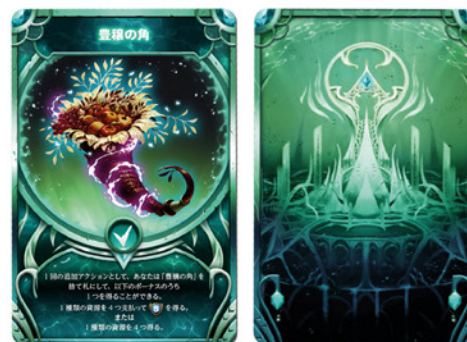


枯渇トークン 64枚

(黄金、金属、木材、食料ごとに16枚)



運命トークン 1枚



アーティファクトカード 6枚

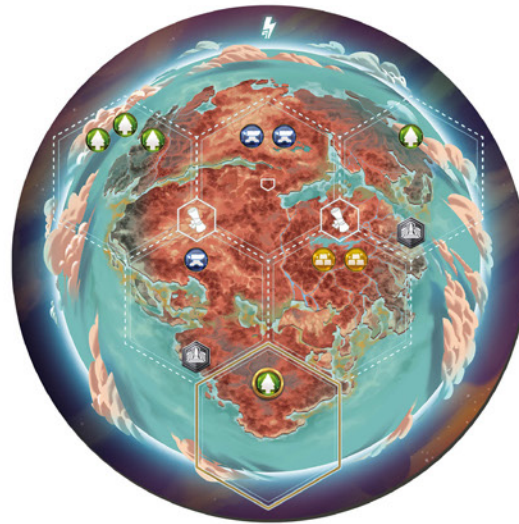


パンドラトークン 3枚

4つの各勢力ごとに



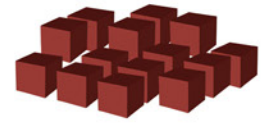
アクションボード 1枚



惑星ボード 1枚



アクションポーン 1個



召喚キューブ 14個



アクションタイル 10枚 (青6枚、赤4枚)



開拓地 5個



小神召喚トークン 5枚



プレイヤーマーカー 5枚



資源マーカー 4枚

(黄金、金属、木材、食料)

主神召喚トークン1枚



主神カード 1枚



小神カード 7枚



武器カード 9枚

(基本2枚、上級7枚)



プレイヤーエイド 1枚

ユニット17体:



主神 1体



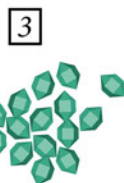
小神 4体



信奉者 12体

ゲームの準備

- 1 プレイ人数に対応している面(上部の数字で見分けます)を表向きにして、**ガイアボード**をプレイエリアの中央に置きます。
- 2 **発展ボード**をガイアボードの横に置きます。
- 3 **マナクリスタル**と**枯渴トークン**を発展ボードの横に置いて共通サプライとします。
- 4 各プレイヤーは以下のステップを実行します。
 - a. **アクションボード1枚**と**プレイヤーエイド1枚**を取って手元に置きます。
 - b. アクションスターの中央にある五芒星スペースに**主神召喚トークン**を置きます。
 - c. アクションスター内にある5つの三角形スペースに**小神召喚トークン5枚**を1枚ずつ置きます。
 - d. アヌナキの勢力を1つ選び、対応するすべての内容物を取ります。
 - e. 選んだ勢力に対応している**惑星ボード**(上部のアイコンで見分けます)をアクションボードの横に置き、自分の母星とします。





f. 主神カードをアクションボードの横に置きます。アクションボード左上の五角形スペースに主神ユニットを置きます。

ヒント:プレイヤーは主神の持続能力(上段パネル)を持ってゲームを始めます。主神を召喚したあと、プレイヤーは向上能力(下段パネル)も得ます。意思決定と戦略に影響を与えるので、これらの両方の能力に注意しましょう。

- g. 自分の**小神カード**のうち5枚をランダムに引き、そのうち1枚(および引かなかった2枚)を捨て札にして箱に戻します(最初のゲーム:小神カードをランダムに4枚引きます)。選んだ4枚のカードを、アクションボード上側の対応するスペースに表向きで置きます。
- h. アクションボード上の対応するスペースに**小神ユニット**4体を1体ずつ置きます。
- i. 自分の首都領域(母星ボード上の一番下の領域)に**開拓地1個**と**信奉者2体**を置きます。



- j. 自分の母星ボード上で、首都に隣接して神殿  がある領域に信奉者を1体置きます。
- k. 残りの信奉者9体をアクションボードの横に置いてサブライとします。
- l. 残りの開拓地4個を、アクションボードの上段にある開拓地エリアに右から左の順で置きます。
- m. アクションポーンをアクションスターの横に置きます。
- n. 基本武器カード(青)2枚を手札とします。
- o. 上級武器カード(赤)7枚をアクションボードの上側に裏向きの山にして置きます。
- p. 3本の発展トラック(戦争、技術、商業)の初期スペース(左端)、勝利点トラックの“0”スペース、優勢トラックの“-8”スペースにプレイヤーマーカーを1枚ずつ置きます。
- q. すべての召喚キューブを召喚キューブ置き場(アクションボード上の右上)に置きます。
- r. 資源マーカー4枚の資源アイコン面を表向きにして、対応する資源トラックの“1”スペースに置きます(各プレイヤーは各種別の資源を1つずつ持ってゲームを始めます)。
- s. 共通サブライからマナクリスタルを2個取り、アクションボード上の対応するスペースに置きます。

- 5 スタートプレイヤーをランダムに選び、スタートプレイヤーマーカーを渡します。ゲーム中にスタートプレイヤーが変わることはありません。
- 6 スタートプレイヤーは自分のすべてのアクションタイルをよく混ぜ、アクションボード上の各スペースに1枚ずつランダムに置きます。すべてのタイルの基本面(左上に小さな数字がある面)を表向きにしてください。これを見て、他のすべてのプレイヤーは自分のアクションボード上で同じ配置になるようにアクションタイルを置きます。
- 7 すべての古代文明タイルをよく混ぜ、対応するアイコン()があるすべてのスペース(各惑星ボードの上段中央の領域と、ガイアボード中央の各領域)に裏向きで1枚ずつ置きます。ガイアボードに置いた各古代文明タイル上に、アトランティスの神トークンを1枚ずつ置きます。使わなかったタイルとトークンは箱に戻します。
- 8 すべての文化トークンをよく混ぜ、3つの領域(ヘクス)のあいだにある目印付きの各交点上に裏向きで1枚ずつ置きます。そのあと、誰かのユニットに隣接しているすべてのトークンを表向きにします。使わなかったトークンは箱に戻します。
- 9 すべてのアーティファクトカードをよく混ぜてランダムに3枚選び、裏向きの山にしてガイアボードの横に置きます。選ばれなかったカードは箱に戻します。パンドラトークン3枚、運命トークン、幽冥タイルをアーティファクトカードの山の横に置きます。
- 10 商業契約タイルの山の作成:中立タイル12枚と、今回のゲームに登場している勢力のアイコンがあるタイル各6枚を一緒によく混ぜ、裏向きの山にします。登場していない勢力のアイコンがあるすべてのタイルは箱に戻します(最初のゲーム:勢力アイコンに関係なく、すべての商業契約タイルを使います)。2/3/4人ゲームでは、この山には24/30/36枚のタイルが含まれることになります。この山を発展ボードの横に置きます。山の一番上のタイル6枚を表向きにして、発展ボード上の対応するスペースに1枚ずつ置きます。
- 11 2勝利点トークン4枚を、優勢トラック上で示されている各スペースに1枚ずつ置きます。
- 12 目標タイル4枚をよく混ぜ、各発展トラックの右端にあるスペースと、優勢トラックの左端にあるスペースに表向きで1枚ずつ置きます。

ゲームの進行

概要

「アムンナキ：神々の曙」では、各プレイヤーはアムンナキのさまざまな古代勢力(その支配者は地上の人々から神々と見なされています)を担当します。各勢力は死に瀕している母星を離れ、新たな祖国を探し求めています。その約束の地はガイア——壮大なアトランティス文明の母星です。プレイヤーは信奉者を募り、最も豊かな領域を支配するために戦い、技術を開発し、商業契約を結びます。各勢力は自分の母星から活動を始めますが、最も強大な文明となるには他の惑星へ——そしてさらに遠くの肥沃な地、ガイアへ歩を進めなければならないでしょう!

このゲームは多くの手番からなります。ゲームの終了条件が満たされるまで、プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回り順に手番を実行していきます。自分の手番中、プレイヤーはアクションタイルへとアクションポーンを移動させ、それに関連しているメインアクションを実行します。各アクションのあいだで通った道によって、プレイヤーはマナクリスタルを得ることがあり、それを使ってさらなるアクションを実行したり、役に立つ強大な神々を解放したりすることができます。そのあと、プレイヤーは追加アクションを実行することができます、そのあとで戦闘や文化トークンを解決します。

ゲームの終了条件が満たされたら、全プレイヤーが実行した手番の回数と同じになるまでプレイを続けます。ゲームの終了条件は、以下の2つのいずれかです。

- いずれかのプレイヤーが、自分の召喚キューブ14個すべてをアクションボードのアクションスター上に置いた。
- いずれかのプレイヤーが、3本の発展トラックのうち1本の最終スペースに到達した。

ゲーム終了時、プレイヤーは最終得点計算を行い、ゲームを通して獲得したすべての勝利点を合計します。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります!

勝利点の獲得

勝利点を得る方法はいくつかあります。1勝利点を得るたびに、勝利点トラック上で自分のマーカーを1スペース進めます。

ゲーム中:

- 商業契約の履行
- 戦闘での勝利
- 開拓地収入の発動
- 優勢トラック上の2勝利点トークンの獲得
- 特定の神々の召喚

ゲーム終了時:

- 戦争/技術/商業トラックで1位か2位になる
- 優勢トラック
- 残りの資源
- 召喚された特定の神々
- 3本の各発展トラックは1枚の目標タイルとペアになっている。各発展トラック上でのプレイヤーの位置は、ペアになっている目標タイルのための乗数として機能する。

ヒント:プレイヤーは3本の発展トラックからある程度の勝利点を得ることになります。ゲーム中にこれらのペアに注意を払うことは重要です。

例: セレナ(紫)のアクションポーンはアクション7上にあり、セレナはポーンをアクション10に移動させたいと考えました(右図の左)。隣接しているタイルにポーンを移動させたので、セレナはあいだのスペースに召喚キューブを置きました(右図の右)。このスペースにはマナクリスタルが1個示されているので、セレナはそれをサブライから得ました。

ゲームの進行

ゲームの終了条件が満たされるまで、各プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回り順に1手番の実行を続けていきます。2つのゲーム終了条件のうち1つが満たされたとき、全プレイヤーの手番数が同じになるまでプレイを続けます(これはゲームの準備中に割り当てたスタートプレイヤーマーカーを使って判断することができます)。

プレイヤーの手番

各手番は以下の順番で実行する5フェイズからなります。



1. **メインアクション**(必須)
2. **マナアクション**(任意)
3. **追加アクション**(任意)
4. **戦闘の解決**(特定の条件が満たされている場合には必須)
5. **文化トークンの解決**(特定の条件が満たされている場合には必須)

1. メインアクション

メインアクションを実行するために、プレイヤーはアクションタイルへとアクションポーンを移動させなければならない、そのあとそのタイルに示されているアクションを実行します。

自分の最初の手番では、プレイヤーは任意の**青アクションタイル**上にアクションポーンを置くことができます。自分の2回目の手番以降、プレイヤーは以下のルールに従わなければならない。

プレイヤーは同じアクションタイル上にとどまることはできず、他の**任意のアクションタイル**へとアクションポーンを移動させなければならない。このため、同じメインアクションを2手番連続で実行することはできません。

移動先のアクションタイルが移動元のアクションタイルに隣接しており(直前のアクションタイルと線でつながっており)、それらのあいだにある線上に召喚キューブがない場合、召喚キューブ置き場から召喚キューブを1個取ってそのスペースに置かなければなりません。キューブを置いたスペースにいくつかのマナクリスタルが示されている場合、その数のマナクリスタルを共通サブライから取り、アクションボード上の対応するスペースに置きます。


可能な限りキューブを置こうとすることには利点があります。すでにキューブがあるスペースにキューブを置くことはできません。



惑星

ゲームは異なる惑星を表している個別のボード上でプレイされます。各勢力は母星を1つ持っています。ある勢力が登場していない場合、その母星をゲームから除外します。また、常に登場するガイアを表しているボードもあります。各勢力は自分の母星からゲームを始め、ゲーム中に他の惑星へと移動することができます。

領域

各惑星は“領域”と呼ばれるヘクス(六角形)に分かれています。各領域はこのゲームの4種類の資源(食料、木材、金属、黄金)のうち1つを生産します。各領域の生産量には限りがあり、これは資源アイコンの数(1~3つ)で示されています。一部の領域には神殿アイコンもあります(8ページ「7-創造アクション」参照)。


各母星には“首都”と呼ばれる特別な領域があります。各プレイヤーの首都に他プレイヤーのユニットが移動することはできません。また、首都の資源が枯渇することはありません(これは首都の資源アイコンを囲んでいる金色の円で示されています)。

ガイアの中央領域は、失われたアトランティス大陸を表しています。これらの領域に資源アイコンはありませんが、神殿が2つあります。

資源

このゲームには食料、木材、金属、黄金の4種類の資源があります。ある資源を得るたびに、プレイヤーは自分の資源トラック上で対応する資源マーカーを上に移動させます。数字付きの資源アイコンは、その種類の複数の資源を示しています。資源マーカーの位置は、自分が持っているその資源の数を示しています。ある資源を10以上持っていることを示す必要がある場合、マーカーを裏返して“10”面を表向きにし、10を超えて持っている資源の数を示すスペースに置き直します。

何らかのコストを支払うために資源を消費する必要があるときには、必要なスペース数だけマーカーを下に移動させます。持っているより多くの資源を支払うことはできず、コストを支払うことができない場合、そのアクションや効果を解決することはできません。

 は任意の資源を示しています。このアイコンに数字がついている場合、任意の(同じまたは異なる)資源を示されている数だけ得たり支払ったりします。


駒：ユニットと開拓地

プレイヤーが登場させることができる駒にはユニットと開拓地があります(10ページ参照)。ユニットには以下の3種類があります。

- ・**信奉者**:プレイヤーを崇拝していて、プレイヤーの勢力のために戦い働く人々を表しており、兵力は1です。
- ・**小神**:プレイヤーの勢力の一員を表しており、兵力は2で、召喚したときに特殊効果をもたらします。
- ・**主神**:プレイヤーの勢力の指導者で、プレイヤーの化身です。兵力は3で、勢力の固有能力を強化します。

ユニットの兵力は、資源を収穫するときと戦闘を解決するときに使います。すべてのユニットは同じ移動ルールに従います。

移動ルール

いくつかの移動力を得るたびに、プレイヤーはその移動力を任意の数の自ユニットのあいだで自由に振り分けることができます。望むなら、移動力の一部(または全部)を放棄してもかまいません。

特別な移動ルール:

- ・アトランティスには、ガイアボード上に示されている点線を横切つてのみ到達することができます。アトランティス領域に入るときに実線を横切つてはできません。
- ・他プレイヤーの首都領域に入ることはできません。
- ・古代文明タイルか他プレイヤーのユニットがある領域に自分のユニットが入った場合、その移動を終えて、その手番のフェイズ4中に戦闘を解決しなければなりません(11ページ「戦闘の解決」参照)。移動の終了時、裏向きの文化トークンに隣接している領域にユニットがある場合、そのトークンを表向きにします。

召喚キューブ

ボード上に召喚キューブを置くことは極めて重要です。これはマナクリスタルをもたらすだけでなく(これもマナアクションを実行するために極めて重要ですが)、主神/小神召喚トークンを囲んだときに神を召喚する能力ももたらします。神々はプレイヤーに、より強力なユニットと特殊能力をもたらします(神々の召喚についての詳細は10ページ「小神/主神の召喚」参照)。

以下は各メインアクションの説明です。各タイルには基本面と向上面があります(10ページ「技術の開発」参照)。向上させたアクションで変更される点については紫色で記されています。



1 - ポータルアクション

任意の領域へとユニットを1体(2体)転移させます。アトランティス領域や他プレイヤーの首都へと転移させたり、アトランティス領域から転移させたりすることはできません。

通常、ポータルは他の惑星へとユニットを移動させるために使われますが、同じ惑星上でユニットを移動させるために使ってもかまいません。



例:シモーヌ(黄)は基本ポータルアクションを実行し、首都領域からガイアの3金属領域へと信奉者を1体移動させました。これは裏向きの文化トークンの横に置かれた最初のユニットだったので、シモーヌはそのトークンを表向きにしました。



2 - 青移動アクション

隣接領域へとユニットを2回(4回)まで移動させます。プレイヤーはこの移動力を任意の組み合わせで複数のユニットに振り分けることができ、1体のユニットを複数回移動させることもできます。



例:イゾベル(赤)は青移動アクションを実行し、古代文明タイルがある領域へと信奉者を2体移動させることにしました。この戦闘はこの手番のフェイズ4中に解決されます。



3 - 赤移動アクション

青移動アクションと同様ですが、自由に使うことができる3移動力(5移動力)を得ます。



支配

ある領域に最低1体のユニットを置いている場合、そのプレイヤーはその領域を**支配**しています。複数のプレイヤーのユニット(または1人のプレイヤーのユニットと古代文明タイトル)がある領域は**戦争中**で、どのプレイヤーにも支配されているとは見なされず、現在のプレイヤーの手番中に戦闘が解決されます。プレイヤーは自分の開拓地だけがある領域も支配しています。あるプレイヤーの開拓地と共に他プレイヤーのユニットがある場合、その開拓地は**包囲**されており、そこにあるユニットのプレイヤーがその領域を支配しています。



例:ダニーロ(青)は向上済みの赤移動アクションを実行し、5移動力を得ました。ダニーロは文化トークンの利益を得るために母星上の信奉者1体を2スペース移動させ、主神1体、小神1体、信奉者1体を(それぞれ1移動力で)アトランティスに移動させることにしました。この戦闘はダニーロの手番のフェイズ4中に解決されます。



4 - 商業アクション

発展ボード上のディスプレイにある表向きの商業契約タイトルのうち1枚(2枚)を取り、アクションボードの横に置きます。商業契約タイトルを1枚得るたびに、即座に山から新たなタイトルを1枚表向きにしてディスプレイに補充します。プレイヤーは1回の追加アクションとして商業契約を1つ履行することができます(10ページ「追加アクション」参照)。



例:セレナ(紫)は基本商業アクションを実行しました。この手番のフェイズ3中に履行できるだけの資源を持っているので、セレナは左下の商業契約タイトルを得ることにしました。



5 - 青収穫アクション

自分が支配している領域を1つ(2つ)選び、対応する資源を収穫します。



6 - 赤収穫アクション

自分が支配している領域を2つ(3つ)選び、対応する資源を収穫します。



収穫

各領域には4種類の資源のうち1つを表しているアイコンが1~3つあります。収穫できる資源の数は、選んだ領域にある自分のユニットと、枯渇していない資源アイコンの両方によって制限されます。プレイヤーはその領域にある自分のユニットの兵力まで、または枯渇していない資源アイコンの数までの、いずれか少ない方に等しい数の資源を得ることができます。獲得した資源に応じて、対応するトラック上で資源マーカーを移動させます。

収穫した資源の数にかかわらず、プレイヤーは収穫した各領域ごとに、そこにある資源アイコンのうち1つに対応する枯渇トークンをちょうど1枚置かなければなりません。各種類の資源に対応している枯渇トークンがあるので、プレイヤーは必ず対応する種類のトークンを使い、その領域がどの種類の資源を生産したかが分かるようにします(特定の状況で必要になります)。いったん置かれた枯渇トークンを取り除くことはできません。

収穫における特殊な領域

- 首都領域が枯渇することはありません。
- 枯渇していない資源アイコンがない領域(資源アイコンがないアトランティスや、完全に枯渇した領域)で収穫することはできません。
- 2人ゲームでは、ガイアの一部の領域に2種類の異なる資源があります。これらの領域から2兵力で収穫し、枯渇トークンが1枚も置かれていない場合、示されている各資源を1つずつ得ます。プレイヤーはどちらの資源アイコンに枯渇トークンを置くかを選ぶことができます。1兵力しかなく、枯渇トークンが置かれていない場合、どちらの資源を得るかを選ぶことができ、それに対応する資源アイコン上に枯渇トークンを置きます。枯渇トークンが1枚ある場合、トークンで覆われていない資源だけを得ることができ、その資源アイコン上に別の枯渇トークンを1枚置きます。



例:シモーヌ(黄)は赤収穫アクションを実行したので、2つの領域で収穫できます。首都の北西領域ではすべての資源アイコンが枯渇トークンで覆われており、北東領域にはユニットが1体もないため、これらの領域で収穫することはできません。シモーヌは母星の左上の領域(2兵力を持っています)から食料を2つ得て、ガイアから(3兵力を持っており、資源アイコンが3つあります)金属を3つ得ました。シモーヌはこれらの両方の領域に枯渇トークンを1枚ずつ置きました。

7 - 創造アクション

自分が支配しているすべての領域にある神殿1つごとに、使った創造アクションタイトル上に示されている種類の資源(自分の首都領域に示されている資源と同じです)を1つ得ます。



プレイヤーは任意の種類の資源を得ることができますが、このアクションで得るすべての資源は同じ種類でなければなりません。





例：ダニーロ（青）は創造アクションを実行し、神殿を2つ支配しています。ダニーロはこのアクションタイルを向上させていたので、任意の（ただし同じ種類の）資源を得ることができます。



8 - 開拓地収入アクション

アクションボードの開拓地エリアで見えている、覆われていないすべての利益（信奉者が勝利点）を得ます。より多くの開拓地を設立するほど、この利益も増えます。さらに、追加の信奉者を1体得ます。



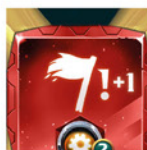
新たな信奉者

何らかの理由で新たな信奉者を得たときには常に、自分の開拓地がある支配領域（その開拓地が包囲されていない）にその信奉者を置かなければなりません。



9 - 優勢アクション

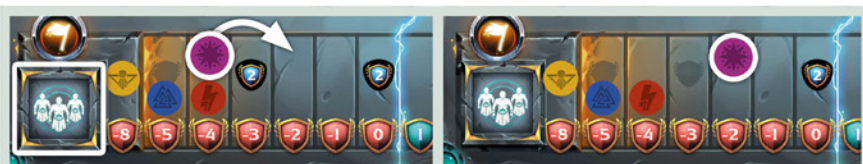
優勢トラックの左側に置かれている目標タイルに応じて、優勢トラック上で数スペース（+1）進みます。目標タイルの詳細については13ページを参照してください。



優勢トラック

一部のボーナス効果（商業契約、文化トークン、神カード上にあります）には、示されているスペース数だけ優勢トラック上で前進できる **7** か **7** があります。しかし、優勢トラック上で進む主要な手段は優勢メインアクションを実行することです。そうした場合、プレイヤーはこのトラックの左側に置かれている目標タイルに基づいたスペース数（条件を満たすたびに1スペース）だけ進むことができます。

何らかの手段で優勢トラック上を進んだとき、2勝利点トークンがあるスペースに到達（または通過）した場合、プレイヤーは2勝利点を得て（勝利点トラック上でマーカーを2スペース進めます）、その2勝利点トークンをゲームから除外します。また、優勢トラック上には青い稲妻もあります。この優勢トラック上の閾値を超えない限り、プレイヤーは3本の発展トラックの最終スペースに進む（そしてゲームの終了条件を満たす）ことはできません。優勢トラックの最終スペースに到達したら、それ以降の前進分には何の利益もありません。ゲーム終了時、プレイヤーは優勢トラック上のマーカーの下側に示されている勝利点を獲得／喪失します。

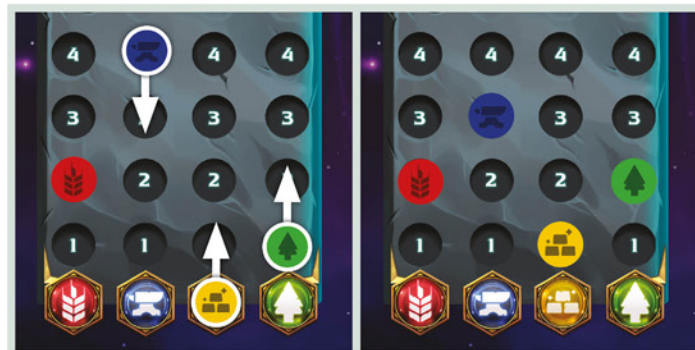


例：セレナ（紫）は優勢アクションを実行しました。セレナはトラックの左側にある目標タイルを確認し、それには3ユニットが示されていました。セレナはすべてのボードを通して信奉者5体と小神1体（計6体）を登場させていたので、2スペース進みました。セレナは2勝利点トークンを1枚通過したので、それをゲームから除外し、得点マーカーを2スペース進めました。



10 - 市場アクション

任意の資源1つを他の任意の資源2つに交換することができます。これらの3つの資源はすべて異なる種類でなければなりません。代わりに、任意の異なる資源を2つ得ます。このアクションにコストはかかりません。



例：シモーヌ（黄）は市場アクションを実行し、金属を1つ支払って、代わりに黄金1つと木材1つを得ました。このアクションを向上させていた場合、金属を支払う必要はありませんでした。

2. マナアクション

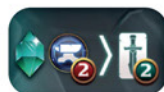
メインアクションを実行したあと、プレイヤーは以下のマナアクションのうちちょうど1つを実行することができます。これらのアクションはアクションボード上の右側に示されています。



・マナクリスタルを3個支払い、赤アクションタイルを1枚発動させて、その通常アクションを実行します。このマナアクションで、今アクションポーンが置かれているアクションタイルを発動させることはできません。



・マナクリスタルを2個支払い、青アクションタイルを1枚発動させて、その通常アクションを実行します。このマナアクションで、今アクションポーンが置かれているアクションタイルを発動させることはできません。



・マナクリスタル1個と金属2つを支払い、上級武器カードを2枚引いて手札に加えます（詳しくは下記「武器カード」参照）。



・マナクリスタル1個と黄金2つを支払い、技術（アクションタイル）を1枚開発します（詳しくは10ページ「技術の開発」参照）。



・マナクリスタル1個と木材2つを支払い、開拓地を1個設立します。各領域には開拓地を1個だけ置くことができます（詳しくは10ページ「開拓地の設立」参照）。



・マナクリスタル1個と食料2つを支払い、信奉者を3体得ます（詳しくは10ページ「信奉者の獲得」参照）。

武器カード


武器カードには基本（上段が青）と上級（上段が赤）の2種類があります。プレイヤーは基本カード2枚を手札に持ってゲームを始めます。プレイヤーはゲーム中に何通りかの方法で上級武器カードを得ることができます（主な手段はメインアクションですが、商業契約や文化トークンのボーナスで得ることもできます）。武器カードを得るとき、プレイヤーは自分のアクションボードの上側にあるカードから任意のものを（他プレイヤーに見せずに）選んで手札に加えることができます。手札は他プレイヤーからは隠しておきます。

自分が攻撃側の場合、プレイヤーは基本武器カードを使うことはできず、上級武器カードを使わなければなりません。使ったあと、基本武器カードは手札に戻し、上級武器カードはアクションボードの上側に戻します。

武器カードの使い方は11ページ「戦闘の解決」で説明されています。

🔄：技術の開発

各プレイヤーのアクションタイル10枚は、ゲーム開始時点ですべて基本面(左上に小さな数字がある面)を表向きにしています。

技術を開発したときには常に(その効果をどのように得たかを問わず)、プレイヤーは自分のアクションポーンに隣接している(アクションスター内の線でつながっている)アクションタイルを1枚裏返し、向上面を表向きにすることができます。今アクションポーンがあるアクションタイルを開発することはできません。赤アクションタイルの開発には、追加で木材1つと金属1つのコストがかかります。青タイルを開発したときには常に、プレイヤーは技術  トラック上で1スペース進みます。同様に、赤タイルを開発したときには2スペース進みます。

どちらの色のアクションタイルを開発した場合でも、プレイヤーはそのタイルの向上面に示されているメインアクションを即座に実行することができます。



例：イゾベル(赤)は技術を開発したいのですが、選べるタイルはアクションポーンに隣接しているものだけです(タイル3と4は選べません)。イゾベルは赤アクションタイルを開発できるだけの資源を持っていなかったため、タイル7を選んで裏返し、即座にその向上面に示されているメインアクション(支配している神殿1つごとに任意の資源を1つ獲得)を実行しました。

👤：信奉者の獲得

各プレイヤーは母星に信奉者を3体置いてゲームを始めます。ゲームが進むにつれて、さまざまなゲーム効果がさらなる信奉者をもたらします。信奉者を得たとき、プレイヤーはサプライから信奉者を取り、自分の開拓地がある任意の支配領域に置きます(その開拓地が包囲されてはいけません)。1アクションで複数の信奉者を得た場合、それらを複数の適切な領域に分けて置くこともできます。サプライに信奉者がいない場合、最初に任意の領域から信奉者を取り除き、その信奉者を新たな(そして適切な)領域に置き直すことができます。

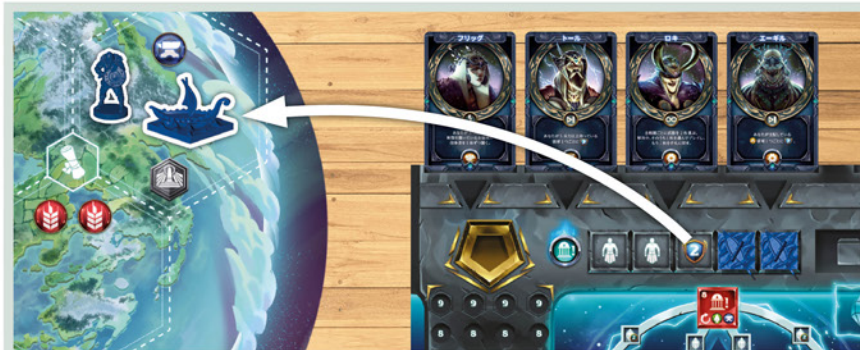


例：イゾベル(赤)は新たな信奉者を3体得ました。イゾベルは入植地を3個置いています、信奉者のうち2体をガイア上の領域に置き、もう1体を母星に置くことにしました。

🏠：開拓地の設立

各領域には最大1個の開拓地を置くことができます。各プレイヤーは自分の首都領域に開拓地を置いてゲームを始めます。開拓地を設立する主要な方法はマナアクションを使うことですが、商業契約のボーナスアクションで設立することもできます。開拓地を設立するとき、プレイヤーはアクションボードの開拓地エリアにある左端の開拓地を取り、まだどのプレイヤーの開拓地もない自分の支配領域に置かなければなりません。開拓地を設立するにつれて、プレイヤーは開拓地収入アクションを実行したときに得られるさらなる利益を公開します。いったん設立した開拓地が破壊されることはありませんが、その領域が他プレイヤーに支配されることはありません。

忘れやすいルール:他プレイヤーのユニットが1体もなく、かつ自分のユニットか開拓地がある場合、プレイヤーはその領域を支配しています。



例：ダニーロ(青)は新たな開拓地を設立したので、任意の支配領域に開拓地を置くことができます。ダニーロはアクションボードから左端の開拓地を取り、母星上の領域に置きました。今やダニーロはアクションボード上で新たな利益を公開しています。以降の手番でアクション8(開拓地収入)に移動した場合、ダニーロは信奉者2体と2勝利点を得ることができます。

3. 追加アクション

メインアクションとマナアクション(任意)を完了したあと、プレイヤーは1回以上の追加アクションを実行することができます。しかし、それらの追加アクションはすべて異なる種類でなければなりません。追加アクションはアクションボードの右下に示されています。一部の特殊ボーナスがさらなる追加アクションをもたらすこともあります。



1. 小神/主神1柱の召喚

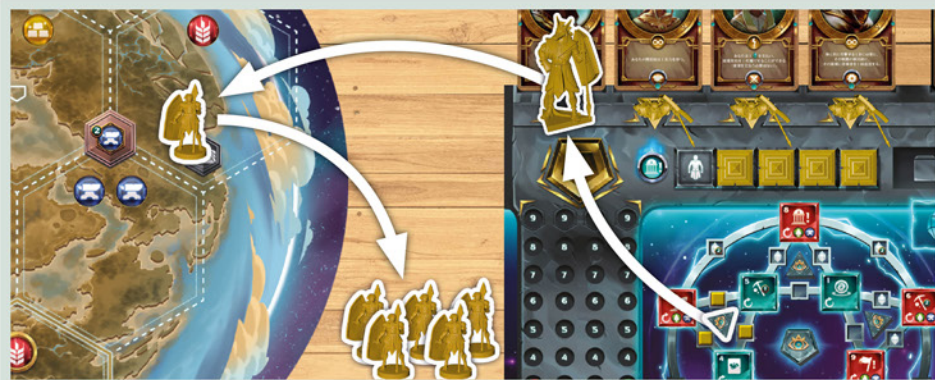
アクションボード上で小神/主神召喚トークンを囲むようにキューブを置いている場合、囲まれている召喚トークンを取り除いてアクションボードの横に置きます。自分の手番中、1回の追加アクションとして、プレイヤーは小神/主神を1柱召喚することができます。そうする場合、アクションボードの横に置いた召喚トークンを召喚したい神の召喚スペースに置き、そのスペースにあるミニチュアを惑星ボード上に置きます(後述)。

小神を召喚したとき、プレイヤーは自分の4柱の神のうち1柱を選ぶことができます。各小神はゲーム中に1回だけ召喚することができます。そうした場合、その神カードの下段に示されているように、発展トラックのうち1本で1スペース(または優勢トラックで2スペース)進みます。各小神は以下のいずれかの種類に属する能力を持っています。

- ⚡ 1回限りの即時ボーナス
- ∞ ゲームの終了まで続く持続能力
- 🏆 ゲーム終了時に勝利点を得るための条件

主神を召喚したとき、プレイヤーは自分の主神カード上にある向上能力(下段パネル)を解放し、3本の各発展トラックで1スペースずつ進み、優勢トラックで2スペース進みます。

小神/主神を召喚したとき、プレイヤーは惑星ボード上にある自分の信奉者のうち1体を、召喚した神を表すミニチュアに置き換えなければなりません。置き換えられた信奉者は自分のサプライに戻します。資源の収穫と戦闘において、小神は2兵力、主神は3兵力を持っていると見なされます。小神/主神は他のユニットとまったく同じように移動し、領域を支配します。



例:シモーヌ(黄)は小神召喚トークンを囲む3個目の召喚キューブを置きました。シモーヌは母星から信奉者を1体取ってサプライに戻し、それがあつた領域に小神を置いて、その小神ミニチュアがあつたスペースに召喚トークンを置きました。



2. 商業契約1つの履行

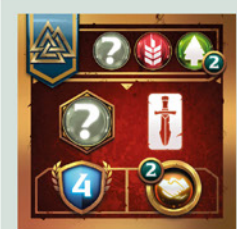
プレイヤーは自分のサプライにある商業契約タイルを1枚履行することができます。商業契約を履行するために、プレイヤーはそのタイルの上段に示されている資源を支払います。その商業契約タイルに勢力アイコンが示されていない場合、プレイヤーは示されているすべての利益を得ます。そのタイルに勢力アイコンが示されている場合、下記「特定の勢力との交易」を参照してください。履行した商業契約タイルは裏向きにし、アクションボードの横に残しておきます。

特定の勢力との交易

(最初のゲーム:この項を無視してください)

一部の商業契約には勢力アイコンがあります。その利益をすべて得るためには、その勢力の惑星上で最低1つの領域を支配していなければなりません。その勢力アイコンが自分のものである場合、代わりにガイア上で最低1つの領域を支配していなければなりません。

勢力アイコンに対応している惑星上で最低1つの領域を支配していない場合、そのタイル上の両方の利益を得ることはできず、そのタイルの中央に示されている利益を得るか、または下段に示されている勝利点と商業トラックでの前進を得るかを選ばなければなりません。



例:セレナ(紫)は左図の商業契約を履行したいと考え、ポータルアクションを実行してノレニスの惑星に信奉者を1体移動させたところです。タイル上部のコスト段に示されているように、セレナは食料1つ、木材2つ、任意の資源1つを支払いました。ノレニスの惑星上で領域を1つ支配しているので、セレナは示されているすべての利益——任意の資源1つと上級武器カード1枚(中段)と、4勝利点と商業トラックでの2スペース前進(下段)を得ます。信奉者を移動させていなかった場合、セレナは中段(資源1つと上級武器カード1枚)か下段(4勝利点と商業トラックでの2スペース前進)のいずれかしか得ることができませんでした。

4. 戦闘の解決

複数のプレイヤーのユニットが同じ領域にあるか、または1人のプレイヤーのユニットと古代文明タイルが同じ領域にある場合、手番プレイヤーのこのフェイズ中に戦闘を解決します。複数の戦闘を解決する必要がある場合、手番プレイヤーが解決順を決めます。次の戦闘に移る前に、現在の戦闘を完全に解決しなければなりません。

古代文明との戦闘

タイルの裏面に示されているように、各古代文明タイルは3~5兵力を持っています。古代文明タイルがある領域に何体かのユニットを置いている場合、プレイヤーはそのタイルと戦闘しなければなりません。戦闘を始めるために、プレイヤーは手札から上級武器カード(赤)を1枚プレイしなければなりません。

ヒント:古代文明タイルがある領域に入った時点で上級武器カードを持っていない場合、プレイヤーは戦闘を始める前にいくつかの入手源(manaアクション、商業契約の履行、神の召喚)から上級武器カードを得ることができます。

武器カードをプレイすることができない場合、プレイヤーは自動的に戦闘に敗北します。

戦闘を解決するために、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. 手札からちょうど1枚の上級武器カードをプレイします。
 2. そのカードに示されている金属コストを支払います。
 3. 古代文明タイルを表向きにします。
 4. 武器カードと古代文明タイルの特殊効果を適用します。効果の一覧は14ページにあります。
 5. 戦闘中の領域にあるユニットの兵力と、プレイした武器カードに示されている値を加えて、プレイヤーの総兵力を計算します。
- 忘れやすいルール:**信奉者は1兵力、小神は2兵力、主神は3兵力を持ちます。
6. プレイヤーの総兵力を、古代文明タイル上の値と比較します。プレイヤーの総兵力が古代文明タイル上の値以上だった場合、プレイヤーが戦闘に勝利します。そうでない場合には敗北します。
 7. **戦闘に勝利した場合**、古代文明タイルに示されている利益と、プレイした武器カードの下段に示されている利益を得ます。これには勝利点と、戦争トラック上での数スペース前進が含まれます。そのあと、その古代文明タイルをゲームから除外します。
- 戦闘に敗北した場合**、プレイヤーはその領域にあるすべてのユニットを自分の首都領域に戻さなければなりません。古代文明タイルはその領域に表向きで残しておきます。プレイヤーは補償として**金属を1つ**得ます。
8. プレイした武器カードをアクションボードの上側に戻します。



例:イゾベル(赤)は古代文明タイルがあるこの領域に小神(2兵力)を1柱移動させています。イゾベルは「ショートボウ」武器カード(3兵力)をプレイし、総兵力を5にしました。この古代タイルを表向きにしたところ、その兵力は5でした。イゾベルは戦闘に勝利し(同値の場合は攻撃側が勝利します)、示されているすべての利益——武器カードから戦争トラックでの1スペース前進と3勝利点、古代文明タイルから金属2つと食料1つを得ました。また、今や隣接している文化トークンが囲まれているので、イゾベルはこれからmanaクリスタルも1個得て、このトークンを取り除きました(12ページ「5. 文化トークンの解決」参照)。

古代文明タイトルの説明

各古代文明タイトルには右図の情報が示されています。

兵力
(3~5)



タイトル効果
(もしあれば)

勝利した場合
の利益

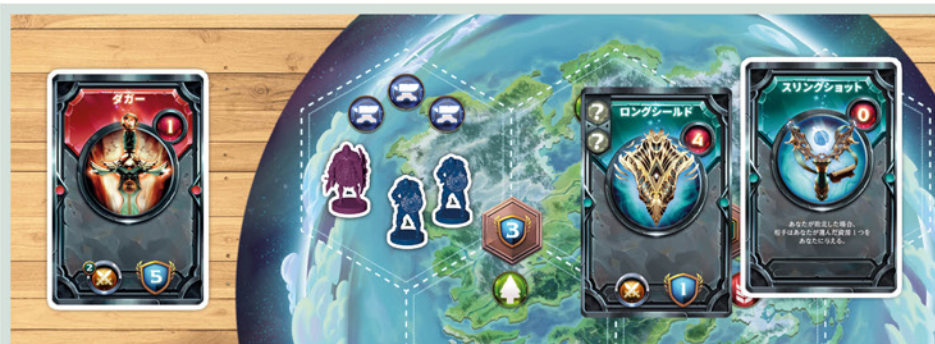
2プレイヤー間での戦闘

他プレイヤーのユニットがある領域に何体かのユニットを置いている場合、プレイヤーはその相手と戦闘しなければなりません。他プレイヤーのユニットがある領域に移動したプレイヤーが**攻撃側**となり、もう一方のプレイヤーが**防御側**となります。他プレイヤーとの戦闘を始めるために、プレイヤーは手札から上級武器カード(赤)を1枚プレイしなければなりません。

ヒント:他プレイヤーのユニットがある領域に入った時点で上級武器カードを持っていなくても、プレイヤーは戦闘を始める前にいくつかの入手源(マナアクション、商業契約の履行、神の召喚)から上級武器カードを得ることができます。

武器カードをプレイすることができない(攻撃側であり、コストを支払ってプレイすることができる上級武器カードを1枚も持っていない)場合、そのプレイヤーは自動的に戦闘に敗北します。

- 各プレイヤーは手札からちょうど1枚の武器カードをプレイします。**攻撃側**は上級武器カード(赤)を1枚プレイしなければなりません。**防御側**は任意の(基本か上級の)武器カードを1枚プレイしなければなりません。カードは裏向きで手元に置きます。
- 両方の武器カードを同時に公開し、各プレイヤーは自分がプレイしたカードの左上に示されているコストを支払います。
- 両プレイヤーは(もしあれば)プレイした武器カードに示されている特殊効果を適用します(14ページ参照)。
- 戦闘中の領域にある自分のユニットの兵力と、プレイした自分の武器カードに示されている値を加えて、各プレイヤーの総兵力を計算します。
- 総兵力が高いプレイヤーが戦闘に勝利します。**同値の場合、**攻撃側が勝利します。**
- 勝者**は自分がプレイした武器カードの下段に示されている利益を得ます。これには勝利点と、戦争トラック上での数スペース前進が含まれます。そのあと、**敗者**はその領域にある自分のすべてのユニットを首都領域に戻します。また、敗者は特定の武器カードから利益を得ることがあり、上級武器カードをプレイしていた場合には補償として金属を1つ得ます。
- 上級武器カードをプレイしたプレイヤーは、そのカードをアクションボードの上側に戻します。基本武器カードは手札に戻します。



例:ダニーロ(青)はセレナ(紫)が支配している領域に信奉者を2体移動させました。ダニーロは密かに「ダガー」武器カード(1兵力)をプレイし、総兵力を3にしました。セレナは手札に上級武器カードを持っていなかったため、基本武器カード2枚(任意の資源2つを必要とする「ロングシールド」と、無料でプレイできて敗北時にボーナスをもたらす「スリングショット」)からしか選ぶことができません。資源を支払いたくなかったので、セレナは「スリングショット」基本武器カードをプレイしました。ダニーロがこの戦闘に勝利します。セレナは自分の信奉者を首都に戻し、「スリングショット」をプレイしていたので、ダニーロから任意の資源を1つ盗みます。

アトランティス

ガイアボードの中央にある領域(1/2人プレイ時には1つ、3/4人プレイ時には2つ)はアトランティスの神話上の都市を表しています。プレイヤーは隣接している領域からアトランティスへと点線を横切ってのみ移動することができ、ポータルアクションでアトランティスに入る(またはアトランティスから出る)ことは**できません**。アトランティスの人々は強力な指導者に率いられているので、彼らを倒すのはより困難です。

ゲームの準備中にアトランティスの各領域に置かれたアトランティスの神トークンは1柱の主神ユニットを表しており、3兵力が示されています。この兵力はその領域にある古代文明タイトルの兵力に加えられます。その形で示されているように、このトークンは主神と見なされるので、このトークンに対して「バリスタ」武器カードは有効です(14ページ「武器カードの効果」参照)。通常通り、アトランティスを征服したとき、プレイヤーは古代文明タイトルと自分の武器カードに示されている利益を得ます。最初にアトランティスを征服したプレイヤーは、ゲームの準備中に置かれたアーティファクトカード3枚を取り、1枚選んでアクションボードの横に置きます。3/4人ゲームをプレイしている場合、2つ目のアトランティス領域を征服したプレイヤーは、残りのアーティファクトカード2枚を取って1枚選び、もう1枚をゲームから除外します。アーティファクトカードは多様で強力な効果を持っています(詳しくは16ページ「アーティファクトカード」参照)。



例:シモーヌ(黄)はアトランティスに移動しました。シモーヌの小神2柱と信奉者1体の合計兵力は5で、さらに金属を1つ支払って「ダブルアックス」武器カードをプレイし、総兵力を8に上げました。この古代文明の兵力は+3しても6しかないので、シモーヌが戦闘に勝利します。シモーヌはカードから戦争トラックでの2スペース前進と3勝利点、タイトルから黄金1つか木材1つを得ます。ダニーロ(青)がすでにもう一つのアトランティス領域を征服しているため、シモーヌは残りのアーティファクトカード2枚のうち1枚を選び、もう1枚をゲームから除外しました。

5. 文化トークンの解決

いずれかの文化トークンが3つの支配領域に完全に囲まれている(隣接している各領域にユニットか開拓地がある)場合、そのトークンを解決します。その文化トークンに隣接している領域のうち少なくとも1つを支配している全プレイヤーは、その文化トークンに示されている利益を満額得ることができます。この利益をあとのために残しておくことはできず、今得るか、放棄するかはどちらかです。支配している領域の数や、置いている駒類の数に関係なく、各プレイヤーはこの利益を1回だけ得ます。文化トークンの解決によるボーナスとして、複数のプレイヤーが商業契約タイトルを得る場合、手番プレイヤーから手番順に得ます。解決された文化トークンはゲームから除外します。



例:ダニーロ(青)は赤移動アクションを実行しました。このアクションのあと、この文化トークンは隣接している3領域にあるユニットで完全に囲まれたので、この文化トークンを解決します。ダニーロとセレナ(紫)はそれぞれ黄金を2つ得ます。そのあと、この文化トークンをゲームから除外します。

ゲームの終了

以下のいずれかの条件が満たされたとき、ゲームは終了に向かいます。

- 誰かが自分の最後のキューブをアクションボードのアクションスター上に置いた。
- 誰かが3本の発展トラックのうち1本で最終スペースに到達した。

そのあと、全プレイヤーの手番数が同じになるまでプレイを続けます(つまり、スタートプレイヤーマーカーを持っているプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番でゲームは終了します)。

重要: ゲームの終了条件が満たされたら、もうどのプレイヤーもアトランティス領域に(またはアトランティス領域から)ユニットを移動させることはできません。

最後のプレイヤーが手番を終了したら、最終得点計算を行います。各プレイヤーは以下のようにして勝利点を獲得します。

1. 3本の各発展トラック(戦争、商業、技術)にある自分のマーカーの位置を評価します。
 - a. 各トラックで最も進んでいるプレイヤーは4勝利点を獲得、2番目に進んでいるプレイヤーは2勝利点を獲得。1位が複数いる場合、その全員で1位と2位の勝利点(4+2)を均等に分け(端数切り捨て)、他のプレイヤーは勝利点を獲得しません。2位が複数いる場合、その全員で2勝利点を均等に分けます(端数切り捨て)。
 - b. 各発展トラックの右側には**目標タイル**が置かれています。プレイヤーはその目標の条件に基づいた勝利点(目標タイル値)に、そのトラックでの自分のマーカーの最終位置(乗数)を掛けます。こうして、全プレイヤーが3本すべての発展トラックから勝利点を獲得します。
2. 優勢トラック上にある自分のマーカーの最終位置の下側に示されている勝利点を獲得します。
3. 召喚した**神カード**に示されている、ゲーム終了時の得点条件から勝利点を獲得します。
4. 持っているすべての**資源**と**マナクリスタル**の数を合計し、5ごとに1勝利点を獲得します。

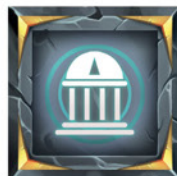
最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します! 同点の場合、その中でスタートプレイヤーから最も遠い(手番順が遅い)プレイヤーが勝利します。

目標タイル

4枚の目標タイルの最大値はすべて5で、以下の条件に基づく勝利点をもたらします。



「神殿」目標タイル
支配している神殿の数



「開拓地」目標タイル
惑星上に置いている開拓地の数



「領域」目標タイル
支配している領域の数
÷2(端数切り捨て)



「ユニット」目標タイル
惑星上に置いているユニット(信奉者と神々)の数
÷3(端数切り捨て)



例: シモーヌ(黄)は商業と技術トラックで最も進んでいるので、4+4勝利点を獲得します。また、戦争トラックで2位なので2勝利点を獲得します。

シモーヌは神殿を3つ支配しているため、戦争トラック上の「神殿」目標タイルから3×2勝利点を獲得します。開拓地を3個置いているため、技術トラック上の「開拓地」目標タイルから3×5勝利点を獲得します。ユニットを8体置いているため、商業トラック上の「ユニット」目標タイルから2×4勝利点を獲得します。

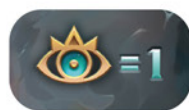
シモーヌは優勢トラックから3勝利点を獲得します。木材を生産する領域を2つ支配しているため、ホルズから2×2勝利点を獲得します。最後に、シモーヌは資源4つとマナクリスタル3個を持っているため、1勝利点を獲得します。

別表

コストと利益



これらのアイコンはコストと利益の両方を示すために使われます。コストと利益は、各カードやタイル固有のレイアウトに基づいて、常に異なる段に分けて示されています。



小神か主神かアトランティスの神かを問わず、相手の各神の兵力は1になります。



他のすべての効果の前に適用します。この戦闘中、相手プレイヤーの武器カードや古代文明の効果は無視されます。兵力と利益は依然として適用されます。



優勢トラック上で自分のマーカーを進めます。



技術トラック上で自分のマーカーを進めます。



商業トラック上で自分のマーカーを進めます。



戦争トラック上で自分のマーカーを進めます。



通常ルールに従って(つまり、まだ開拓地がない自分の支配領域に)開拓地を1つ設立します。



X勝利点を得ます。



ポータルアクションを1回実行します(アトランティス以外の任意の領域へと転移させます)。



アクションボードの開拓地エリアで公開されているすべての利益(信奉者と勝利点)を得ます。これは開拓地を設立するにつれて増えます。



優勢トラックの左側に置かれている目標タイルに従って、優勢トラック上で数スペース進みます。



任意の青アクションタイル(アクションポーンがあるタイルは不可)1枚のアクションを1回実行します。



任意の赤アクションタイル(アクションポーンがあるタイルは不可)1枚のアクションを1回実行します。



任意のスペースにある召喚キューブ1個を、他の任意のスペースに移動させます。移動先のスペースに示されているマナクリスタルを得ます。



アクションボードの上側にある任意の上級武器カードを1枚得て、手札に加えます。



通常ルールに従って、技術の開発を1回行います(赤タイルを開発した場合、木材1つと金属1つの追加コストを支払います)。



移動アクションを1回実行します。



ディスプレイから商業契約タイルを1枚得ます(即座に新たなタイルをディスプレイに補充します)。



信奉者を1体得て、自分の開拓地がある支配領域に置きます(その開拓地が包囲されてはいけません)。

武器カードの効果

スリングショット:相手が資源を持っていない場合、あなたは何も得ません。

ヴァイキングの兜:すべての武器カードを公開したあと、相手は自分がプレイした武器カードを捨て札にしなければなりません(基本武器は手札に、上級武器はアクションボードの上側に戻します)。相手は捨て札にしたカードのコストを支払わなければなりません。そのあと、相手は通常ルールに従って新たな武器カードを1枚プレイします。古代文明との戦闘中、この効果は無視します。相手が新たなカードをプレイできない場合、あなたは即座に戦闘に勝利します。

コンボジットボウ:この武器カードを公開したあと、あなたは手札から2枚目の武器カードを追加することができます。あなたは上級武器カードをプレイしなければならず、この方法で基本武器カードをプレイすることはできません。通常通り、あなたは2枚目のカードのコストを支払い、2枚目のカードに示されているすべての効果を適用します。プレイした両方のカードの兵力をあなたの総兵力に加えます。あなたが勝利した場合、プレイした両方のカードの利益を得ます。

戦車:すべての武器カードを公開したあと、あなたは金属を好きなだけ支払うことができます。こうして支払った金属1つごとに、あなたの兵力を1増やします。

ロングスピア:相手が総兵力を計算するとき、相手は自分の最も強いユニットの兵力を加えることはできません。古代文明タイルに対しては何の効果もありません。

武器カードの説明

各武器カードは下図のようなレイアウトになっています。



神の能力：ファラオ



彼らの母星の豊かな大地は見渡す限りに広がり、偉大な聖なる川によって潤されている。この大地と進歩した農耕技術のおかげで、ファラオ勢力は常に、人口を素早く増やすことができる豊富な食料を享受している。ファラオ勢力は聖なる星の力を増幅する儀式の秘密を守っている。彼らは“輝く者”ラーに率いられている。

ラーの基本能力: 召喚キューブがあるスペースを横切ってアクションポーンを移動させたとき、あなたはそのキューブを任意の空きスペースに移動させることができます。移動先のスペースにマナクリスタルが示されている場合、通常通りにそのマナクリスタルを得ます。このキューブの配置によって召喚トークンを囲んだ場合、通常通りにその手番の追加アクションフェイズ中にその神を召喚することができます。

ラーの向上能力: 召喚キューブを置いて何個かのマナクリスタルを得るたびに、あなたは任意の資源も1つ得ます。マナクリスタルを2個もたらすスペースにキューブを置いた場合でも、あなたは資源を1つだけしか得ません。

アスビス: 小神／主神の移動が戦闘を発生させたときには常に、その戦闘を解決する前に、その領域に信奉者を1体追加します。この能力は神ごとではなく領域ごとに発動するので、ある領域に何柱の神を移動させたかに関係なく、信奉者を1体だけ追加します(しかし、同じ手番中に複数の領域に信奉者を追加することはできません)。サプライに信奉者が残っていない場合、最初に任意の領域から信奉者を1体取り除き、そのあと戦闘が発生した領域にその信奉者を追加することができます。

バステト: バステトを召喚したら即座に、あなたはマナクリスタルを1個支払い、持っている任意の商業契約タイルを(そのタイルに示されているコストを支払うことなく)1枚履行することができます。特定の惑星上で領域を支配するという条件も無視します。あなたは通常通りに利益を得ます。これはこの手番での追加アクションとは見なされません。

ホルス: 最終得点計算中、あなたは木材を生産する支配領域1つごとに2勝利点を得ます。

イシス: あなたの各開拓地は、戦闘と収穫の両方において1兵力を持っていると見なされます。開拓地はユニットではないので、単独で他勢力のユニットとの戦闘を発生させたり収穫したりすることはできません。ユニットもある場合に限り、開拓地は戦闘や収穫に1兵力を追加します。

オシリス: 収穫において、あなたは自分が支配している各領域で+1兵力を持っていると見なされます。

セクメト: コストを0未満にすることはできません。

セト: 最終得点計算中、あなたはすべての資源アイコンが枯渇トークンで覆われている自分の支配領域2つごと(端数切り捨て)に3勝利点を得ます。このとき、アトランティスの領域は考慮に入れられません。

神の能力：ノレニス(北歐)



彼らの惑星の海を見渡す山脈は、まさに息を飲むほどの美しさだ。これらの山々には豊かな鉱脈が眠っており、平野の少なさも手伝って、ノレニス勢力は戦士の伝統を発展させることに駆り立てられている。ノレニスは船首にドラゴンの像を飾っている巨大で素早い船、ロングシップに乗って絶えず移動している放浪社会である。彼らは襲い、奪い、そして別の場所へ行く。彼らは“強き者”オーディンに率いられている。

オーディンの基本能力: 移動、ポータル、戦闘効果において、あなたの開拓地はユニットと見なされます(その兵力は、最初は0です)。移動／転移するとき、開拓地はそれが元あった領域から移動先の領域へと2ユニットまで運ぶことができます(ただし、他の開拓地を運ぶことはできません)。

- あなたは自分の首都の外へと開拓地を移動させることもできます。首都が完全に空の場合、あなたはその領域の支配を失いますが、敵ユニットは依然としてあなたの首都に移動することはできません。

- あなたは任意のプレイヤーの開拓地が1個以上ある領域へと自分の開拓地を移動させることができます。
- 通常通り、あなたは他の開拓地がある領域で開拓地を設立することはできません。
- あなたの開拓地はユニットと見なされるので、他プレイヤーの開拓地だけがある領域へと開拓地を移動させた場合、あなたはその領域を支配し、相手の開拓地は包囲されます。
- あなたの開拓地がある領域であなたが戦闘に敗北した場合、その開拓地も(他のユニットと共に)首都に移動させなければなりません。
- あなたの開拓地が包囲されることはありません。あなたの開拓地がある領域に敵ユニットがある場合、通常通りに戦闘を解決します。

オーディンの向上能力: あなたの各開拓地は、戦闘と収穫の両方において2兵力を持っていると見なされます。

エーギル: 最終得点計算中、あなたは黄金を生産する支配領域1つごとに2勝利点を得ます。

フレイヤ: フレイヤを召喚したら即座に、あなたは任意の領域から自分の信奉者を1体取り除いてサプライに戻すことができます。そうした場合、あなたは任意の資源を4つ得ます。

フレイ: フレイを召喚したら即座に、あなたが母星の外で支配している領域の数を数えます。そのような領域2つごとに、あなたは1勝利点とマナクリスタル1個を得ます。

フリグ: あなたは信奉者と開拓地を合わせて3つ以上置いている各領域に、信奉者を1体ずつ置くことができます。サプライに信奉者がいない場合、最初に任意の領域から信奉者を取り除くことができます。

ヘイムダル: この能力はオーディンの向上能力と組み合わせることができます。つまり、あなたが防衛側であるとき、あなたの開拓地は5兵力(オーディンから2、ヘイムダルから3)を持ちます。

ロキ: 戦闘中に武器カードをプレイするときには常に、あなたは武器カードを2枚プレイすることができます。すべての武器カード(および古代文明タイル)を公開したあと、あなたはこの2枚の武器カードのうち1枚を選んで使わなければなりません。選ばなかったカードは手札に戻します。選んだカードは通常通りに解決します。

トール: オーディンの向上能力を解放している場合、すべてのユニットと共に開拓地の兵力も数えます。

神の能力：バビロン



黄金宮殿の輝きは数マイル先からでも見ることができるとのことだ。バビロン勢力の能力は、彼らの惑星で見つかる黄金に基づいている。この莫大な富によって、彼らは高度な技術開発を成し遂げ、その開拓地は見たこともないほど効率的に資源を抽出することができる。彼らの社会は強固な女家長制で、“荒々しき者”イシュタルに率いられている。

イシュタルの基本能力: 資源を収穫するときには常に、あなたの開拓地は2兵力を持っていると見なされます。あなたは開拓地だけを使って収穫アクションを実行することさえできます。

イシュタルの向上能力: 覆われていない資源アイコンが1つ以上ある領域(首都領域を除きます)で資源を収穫するときには常に、あなたは資源上限を無視して、その領域内で持っている兵力に等しい数の資源を得ることができます。通常通り、あなたは収穫した各領域に枯渇トークンを1枚置かなければなりません。

アス: アスを召喚したら即座に、あなたは領域1つから3ユニットまでを転移させることができます。通常通り、このポータルアクションでアトランティスへとユニットを転移させることはできません。

アッシュル: あなたは戦闘と収穫の両方において追加の1兵力を得ます。

エンキ: 最終得点計算中、あなたは支配しているアトランティス領域1つごとに4勝利点を得ます。

エンリル: ポータルアクションを実行したときには常に、あなたは追加の1ユニットを転移させることができます。これはポータルアクションにのみ適用され、移動アクションには適用されませんが、そのポータルアクションはいかなるゲーム効果によるものでもかまいません。

マルドック: サプライに信奉者がいない場合、最初に任意の領域から信奉者を取り除くことができます。

ニンフルサグ: 最終得点計算中、あなたは金属を生産する支配領域1つごとに2勝利点を得ます。

ニンリル: ニンリルを召喚したら即座に、あなたが母星の外で支配している神殿の数を数えます。そのような神殿1つごとに、あなたは1勝利点と金属1つを得ます。

神の能力：エレニス(ギリシャ)



エレニス勢力の母星は、生き茂った緑の森に覆われている険しい山がちな星で、豊富な木材をもたらす。この豊かな建設資材源は、エレニスが探検家や旅人となり、多くの開拓地を設立するのに一役買っている。彼らは他の文明との文化的交流を愛しているが、必要なときには支配を強いる方法を知っている。彼らの歩兵の強さは伝説的で、彼らは“賢明な者”ゼウスに率いられている。

ゼウスの基本能力: 文化トークンを解決するとき、そのトークンが置かれている惑星上に1体以上のユニットを置いている場合、あなたはそのトークンに示されている利益を得ることができます。解決している文化トークンに隣接している必要はありません。

ゼウスの向上能力: あなたが文化トークンから得るすべての利益は2倍になります。

アレス: 最終得点計算中、あなたは自分が倒した古代文明タイル1枚ごとに2勝利点を得ます。ゲーム中にこれらを手元に置いておくのを忘れないようにしてください。

アテナ: アテナを召喚したら即座に、あなたは自分の開拓地がある領域1つごとに、その領域で生産される種類の資源を1つ得ます。それらの領域に枯渇トークンがあるかどうかは問いません。この効果は収穫アクションとは見なされません。

デメテル: 最終得点計算中、あなたは食料を生産する支配領域1つごとに2勝利点を得ます。

ハデス: 最終得点計算中、あなたはサプライにある信奉者3体ごとに2勝利点を得ます(端数切り捨て)。


ヘラ: 1体以上の信奉者を得るときには常に、あなたは追加の信奉者を1体得ます。

ヘルメス: これは移動アクションにのみ適用され、ポータルアクションには適用されませんが、その移動アクションはいかなるゲーム効果によるものでもかまいません。

ポセイドン: すべてのゲーム効果において、この神は追加の神殿を1つもたらすと見なされます。

アーティファクトカード

アーティファクトには以下の4種類があります。

- プレイされた瞬間から続く持続効果を持つアーティファクト .
- 自分の手番中にマナアクションとして使えるアーティファクト .
- 自分の手番中に追加アクションとして使えるアーティファクト 。プレイヤーは手番ごとに1回しかマナアクションを実行できませんが、異なる追加アクションをいくつでも実行できることを忘れないでください。
- ゲーム終了時の効果を持つアーティファクト 。これらは全プレイヤーが最後の手番を完了したあと、最終得点計算を行う前に解決されます。

豊穡の角: 自分の手番中、1回の追加アクションとして、あなたはこのカードをゲームから除外することができます。そうした場合、あなたは任意の1種類の資源を4つ得るか、または任意の1種類の資源を4つ支払って8勝利点を得ます。

不誠実な鏡: このアーティファクトの効果は使い捨てで、マナアクションとしてプレイされます。このカードを捨て札にして、1つではなく異なる2つのマナアクションを実行します。また、あなたはそれらの各マナアクションを実行するために支払うマナクリスタルを1個ずつ減らします。

幽冥の地図: このカードを選んだとき、即座に幽冥タイルをあなたの母星の横に置きます。このタイルはあなただけが行き来できる領域です。この領域には神殿が1つあり、ここから収穫するたびに任意の種類の資源を生産します。生産される資源が複数あるときには、任意の組み合わせの資源を選ぶことができます。幽冥タイルはあなたが支配しているすべての領域に隣接していると見なされるので、1移動力かポータルを使って到達することができます。

パンドラの箱: このカードを選んだとき、即座にパンドラトークン3枚を得ます。自分の手番の追加アクションフェイズごとに1回、あなたはこのトークンを1枚捨て札にして、その効果を実行することができます。トークン1枚の破壊が1回の追加アクションなので、手番ごとに1枚しか捨て札にすることはできません。各トークンにはマナクリスタルか信奉者か上級武器カードが示されています。あなたは示されているものを1つ得て、他のすべてのプレイヤーは示されているものを(もし持っていれば)1つ失います。これらの獲得/喪失については、これまで説明してきた通りに実行します。3枚目のトークンを捨て札にしたあと、「パンドラの箱」を捨て札にします。

スカラベの護符: 優勢トラック上の稲妻を横切っていない場合、あなたはこの効果で発展トラック上の×5スペースへと進むことはできません。

運命の石版: このカードを選んだとき、即座に運命トークンを得ます。あなたは3本の発展トラックのうち1本を秘密裏に選び、運命トークンを裏向きで手元に置いて、選んだトラックが示されている頂点が上向きになるようにします。最終得点計算中、そのトラックで最も進んでいるプレイヤーのマーカーが到達した乗数レベルに基づいて、あなたは追加の0/1/2/4/7勝利点を得ます。

クレジット

ゲームデザイン: Danilo Sabia, Simone Luciani

イラストレーション: Jara Zambrano, Paolo Vicenzi

グラフィックデザイン: Arianna Santini, Jara Zambrano

3Dミニチュア造形: Hector Moran

KSマネージャー: Davide Malvestuto

物語: Stefania Niccolini

文化的助言: Jason Perez

ルール改訂: David Digby, Stefania Niccolini

編集: Giuliano Acquati

貴重な助言をくれた Luca Ercolini, Davide Malvestuto, Thomas Capra, Mauro Annino, Michele Imberti, Chiara Grassi, Alessandro Dipace, Francesco Piatti, Mauro Marinetti, Barbara P arutto, Ian Zhabjaku, Massimo Maggi, Marco Galeotta, Simone Colombo, Alex Morelli, Alex Donati, Daniele Radavero, Alberto Grillo, Flavio Oivalf De Leonardis, Fulvio Pisani, Daniele D'Angelosante, Francesco Bavastro Lorenzo Gentile, Vincenzo Ragusa, Valerio Colucci, Luke Rensink, Adrian Smith, Sarah Green, Conor Devine, Simone Fini, Paul Grogan に格別の感謝を捧げます。



Cranio Creations s.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146 Milano - Italia
www.craniocreations.it

© 2023, Cranio Creations s.r.l.
All rights reserved.