

another damn Civilization game

■準備

自分の色5コマと1黒コマ1コインを持って開始。残りのコマとコインはリザーブ。最初の手番プレイヤーをランダムに決め、ファーストプレイヤーマーカーを与える。

■ゲーム進行

ターン進行

- 1:ダイスを振りアクションボックスにコマを置く
- 2:アクションを実行する
- 3:ターン終了

1:ダイスロール

3つのダイスを振り、該当する目のアクションボックスにコマを置く。手持ちコマ数により全ボックスに置け無いこともある。1コイン支払いで1~3つのダイス振りなおしが可能。支払える限り好きなだけ振り直すことができる。

2:アクション実行

アクションはボックス上(1)から下(6)へ順に処理。ボックス内の処理順は、最少コマ数で且つ1stプレイヤーが一番近いプレイヤー。次は最小コマ数で、最後にアクションした人に一番近い人。コマを取り除きアクションを実行するが、コマ取り除きだけでアクション無しでもよい。

アクション

■黒コマ獲得

リザーブより1つの黒コマを入手。

■ボード上に1つコマを置く

アクションボックスのコマを進化マスに置く。最初のコマは No.1「Writing」に置く。その後は自コマが既にあるマスより1つ進んだ先のマスに置かれなければならない。1つのマスに存在するコマ数の上限は無い。

Note:より進歩したコマがある場合、No.1マスにコマをおいてはいけない。既にコマがあるマスから1つ進んだマスに配置せねばならないが、それは必ずしも一番進化したマスの必要は無い。(後進のコマのマスでもよい)

■コマ移動

コマを3マスまで移動可能。1マスにつき1コインの支払う事で更に追加移動をすることができる。

■1コマ獲得

リザーブより1コマ獲得

文明進化

コマの1つがマスに止まった時、利益を得ます(しばしコ

ストの支払いを伴う)。

■もしマスの下部にリソースが描かれていたら、リザーブよりアイテムを入手する。



■矢印が描かれているマスに止まったら別のキューブ(今動かしたコマではない)を動かせる。その場合はコインを払った追加移動はできない。

■マスの右上コーナーに描かれている赤枠の資源は開発コスト。このマスの利益を得るためにはコストを払わなければならない。支払せずにそのようなマスにとまることも可能(もちろん利益は得られない)。



■円矢印シンボルのマスは1ターンにつき、そのマスにある自分コマと同じ数の回数だけ効果を得られる。



■勝利点シンボルが描かれているマスは示されたコストが払える限りシンボルの上にコマを置くことができる。このマスに1度配置した時のみ、勝利点シンボルに移動することのみできる。すでにそのマスにいる場合、勝利点シンボルのマスにコマを動かすことはできない。勝利点シンボル2つ以上のコマを置くことはできない。勝利点シンボル上のコマは他のコマ同様に扱う(それより1つ先のマスに別のコマを置くことができるし、そのコマを移動させることもできるし、戦争によって取り除かれることもある)。

Note:「ターンの度に(per turn)」という明示的な記述がなければマスに止まった時のみ利益を得られます(継続利益をもたらす writing のように)。マスに複数コマを持つことによってゲーム中、1以上のマスから利益を得ることができます。

3:ターン終了

アクションボックスからすべてのコマが除かれたら直ちにターン終了します。時計回りに 1st プレイヤーマーカーが渡されます。

■ゲーム終了

1以上のプレイヤーが最終マス(No.30「city」)にコマを置いたらターンを最後までプレイして終了です。

・トラック上の勝利点シンボルの点数の合計

・3コインにつき1VP

・3黒コマにつき1VP

・3所持コマにつき1VP

最も勝利点が多いプレイヤーが勝利。同点の場合はトラックの一番先に進んでいる人が勝ち(同じマスの場合、より高価値の勝利点シンボルのほうが有利と考える)。それも同じ場合は次マスのコマを考慮する。以下続く。