

手番に行くこと

手番開始の手続き

場札の補充

場札のうち左側の一定数の枠にあるものを取り除き、残った場札を左に詰めて、新たに山札をめくって場札の空き枠を埋める。

- ・ 時代Aは、初めて場札の補充を行ったタイミングで終了。
- ・ 時代I、II、IIIは、現時代の内政山札が尽きたら終了。現時代ボードのアイコンに従って処理する。

戦争の解決(前回のラウンドで戦争を宣言した場合のみ)

- ・ 戦力の高いほうが戦勝者となる(ボーナスカードは使用できない)。カードの指示に従って処理した後、そのカードを取り除く。

戦術の普及(専有戦術を持っていた場合のみ)

- ・ 自分の戦術カードを、戦術旗駒ごと公知戦術場に移動する。

政略フェイズ(下記のうち1つのみ実行可能)

イベントの仕込みと発生(右上隅に文化マーク🏛️がついた緑色の軍事カード)

- ・ 手札のイベントカードを伏せて、次イベント山札の一番上に載せる。そのカードのレベルに等しい文化点🏛️を得る。
- ・ 現イベント山札の一番上のカードをめくり、その効果を適用する。めくったイベントが領土だった場合、植民の処理を実施。
- ・ めくったのが現イベント山札の最後の1枚だったら、次イベント山札を切って時代順に積み替え、これを新たな現イベント山札とする。

侵略カードの使用(カード名が【侵略】で始まる茶色の軍事カード)

- ・ 手札から侵略カードを1枚公開し、左上の軍事行動数を支払い、自文明より軍事力の劣る文明を1つ、敵文明として選ぶ。
- ・ 敵文明は手札の軍事ボーナスカードを使ったり軍事カードを伏せて廃棄したりして(枚数は合わせて総軍事行動数まで)戦力を自文明以上にすれば、これを防げる。この場合侵略は不成功となる。
- ・ 防がれなければ侵略は成功となり、侵略カードの指示に従う。
- ・ いずれにせよ、使った侵略カードは廃棄される。

戦争の宣言(カード名が「戦争」で終わる灰色の軍事カード)

- ・ 手札から戦争カードを1枚公開し、記された軍事行動数を支払い、任意の他プレイヤーを1人選んで敵文明とする。
- ・ 戦争の解決は、自分の次手番の開始時に行う。(時代IVでは戦争を宣言してはならない)

協定の提案(カード名の上に握手マーク🤝がついた青色の軍事カード)

- ・ 手札から協定カードを1枚公開し、対象とする他プレイヤーを1人(役割A/Bがあるならそれを含め)宣言する。
- ・ 提案が受け入れられたら、カードの対応する辺を相手に向ける形で手元に出す。断られた場合は協定カードを手札に戻す。

協定の破棄

- ・ 自分が参画している協定をひとつ選び、これを、そのカードを出したプレイヤーの手元から取り除く。

降参(時代IVでは実施不可)

行動フェイズ(行動数を支払える範囲で行える)

- 🟡 場札を1枚取る：場札の位置に応じた1~3の内政行動数に加え、驚異を取る際は自分の完成した驚異1つにつき1を追加で支払う。
- 🟡 人口の増加：黄バンク右端の駒を1個取り、労働者プールに移す。駒が置かれていたブロックに記されているぶんの👤を支払う。
- 🟡 農地、鉱山、都市建築物を1つ建設する：手元のカードを1枚選び、労働者を1つ載せる。カードの資源費用ぶんの💰を支払う。
- 🟡 農地、鉱山、都市建築物を1つ改良する：カードに載った労働者を1つ選び、同系統かつ高レベルのカードに載せ替える。カードの資源費用の差額ぶんの💰を支払う。
- 🟡 農地、鉱山、都市建築物を1つ破壊する：カードに載った労働者を1つ選び、労働者プールに移動する。
- 🟡 指導者を1枚出す：手札から指導者1枚を自分の手元に出す。古い指導者を置き換えた場合、内政行動数1が戻ってくる。
- 🟡 驚異を1段階建設する：駒で覆われていないうち一番左に書かれた数字のぶんどけ👤を支払う。その数字を青色駒1個で覆う。
- 🟡 技術を1つ開発する：手札の技術カードを、必要な額の👤を支払い手元に出す(特殊技術、政体の場合は置き換えが起こる)。
- 🟡 革命の宣言：自分の総内政行動数を支払って手札から新たな政体を出し、元の政体に重ねる。👤は低いほうの額を支払う。
- 🟡 アクションカードを1枚使う：手札からアクションカードを1枚公開し(現在の手番で取ったばかりのものは不可)、指示に従う。カードの効果で他の行動を実施する場合、それらの本来の行動数の支払いは不要。
- 🟡 軍事ユニットを1つ建設する：手元の軍事ユニット技術カードに労働者を1つ載せる。カードの資源費用ぶんの💰を支払う。
- 🟡 軍事ユニットを1つ改良する：軍事ユニット技術カードに載った労働者を1つ選び、同系統かつ高レベルのカードに載せ替える。カードの資源費用の差額ぶんの💰を支払う。
- 🟡 軍事ユニットを1つ解体する：軍事ユニット技術カードに載った労働者を1つ選び、労働者プールに移動する。
- 🟡 戦術カードを1枚出す：手札から戦術カードを1枚出し、そこに自分の戦術旗駒を載せ、自分の現行戦術とする。
- 🟡 戦術を模倣する：公知戦術場に出ている戦術カードから1枚選び、自分の戦術旗駒を載せ、自分の現行戦術とする。

手番終了の手続き

- ・ プレイヤーボード中央の指示に従う。
- ・ 手番プレイヤーが超過軍事カードの廃棄まで終わったら、次のプレイヤーは手番を始めてよい。

術語

労働者	手元にある黄色駒のうち黄バンク以外にあるもの
未使用の労働者	労働者のうちカードに載っていないもの
自分の技術	手元に出している技術カード
カードのレベル	カードの時代に準ずる(時代Aのカードはレベル0)
農地、鉱山	農地または鉱山技術カード(茶)に載っている個々の労働者
都市建築物	都市建築物技術カード(灰)に載っている個々の労働者
軍事ユニット	軍事ユニット技術カード(赤)に載っている個々の労働者
農地/鉱山/都市建築物/ユニットのレベル	カードのレベルに等しい
破壊	農地/鉱山/都市建築物の破壊時、労働者は労働者プールに戻す
解体	軍事ユニットの解体時、労働者は労働者プールに戻す
(ユニットが)失われる	派遣軍に編成した軍事ユニットの労働者を黄バンクに戻す
幸福力	手元のカード並びに労働者から産出される幸福の総量(不幸によって相殺される)。下限0、上限8
不満を持った労働者の数	黄バンクの空になったブロックの上部の幸福マークで表示
暴動	手番終了の手続きにおいて不満を持った労働者が未使用の労働者より多い場合、産出フェイズが飛ばされる
資源費用(建設費用)	技術カードへの労働者の配置、もしくは驚異1段階の建設に要する👤の量
科学費用(開発費用)	技術カードを手元に出すために要する👤の量
白/赤色駒を獲得する	箱から当該量の駒を取って政体に(革命時に限り白色駒はカード脇に)置く
白/赤色駒を失う	当該量の駒を箱に戻す(支払済みの駒から優先)
行動数を支払う	まず総行動数に含まれない行動数を支払う。その後カード上の駒を支払う
行動数が返ってくる/払い戻される	当該量の(支払い済みの)駒を政体カードの上に返す
人口を失う	未使用の労働者を(不足する場合はカード上の労働者を)黄バンクに戻す
人口を獲得する	黄色駒を黄バンクから労働者プールへ移動する
人口の増加	食料を支払って人口を獲得する
黄色駒を獲得する/失う/奪う	黄バンクと箱との間、または黄バンクと黄バンクとの間で駒の移動を行う
👤/👤を失う	当該量の青色駒をバンクへ戻す。不足する場合は手持ち全てを失う(ただし、腐敗の処理において👤が不足するぶんは👤を支払う。食料消費の処理で👤が不足するぶんは文化点4を支払う)
👤/👤を支払う	同上。ただし不足する場合はその行動自体が選択できない
👤/👤を獲得する	当該量の青色駒をバンクから農地/鉱山へ移す
👤/👤を奪う	相手側で失う処理を行い、自分はそのぶんを獲得する
青色駒を獲得する	箱から青色駒を取り、自分の青バンクに置く
青色駒を失う	青バンクから駒を箱に戻す。不足時は技術カード上の駒に戻す
👤を支払う	科学点駒を後退させる。不足時はその支払いを要する行動が選択不可
👤/👤を得る	科学点/文化点駒を前進させる
👤/👤を失う	科学点/文化点駒を後退させる。不足する場合は0になる
軍事力が最も高い/低い文明	同点の場合、手番プレーヤーが最強、続いて手番に近い順に上位とする
軍事力上位/下位の2文明	2人ゲームでは”軍事力が最も高い/低い文明”と読み替える
最も多い/少ない文明	同点は上と同様に処理する
文明の順位	レーティングの高い文明を上位、低い文明を下位とする。同点の処理は上に準ずる(ゲーム終了時のイベントの処理ではスタートプレイヤーの手番とみなす)