

世界の7不思議

■ゲームの流れ

世代の開始

- ・全員、その世代のカードを7枚ずつ受け取る。



ターンの実行

- ・以下の手順を6ターン行ったら「世代の終了」へ移行する。

1) カードの選択

- ・手札から1枚を選ぶ。

2) アクションの実行

- ・以下の3種類のうち、1つを行う。

- a) 建造物の建設
- b) 七不思議の一部の建設
- c) コインを3枚獲得する。

3) 手札の移動

- ・選択しなかったカードを、隣のPLに渡す。
(第1世代：左隣 第2世代：右隣 第3世代：左隣)



世代の終了

- ・軍事交戦処理を行う。

※この手順を第1世代～第3世代の3回行ったらゲーム終了。

■ゲームの終了

- ・第三世代の軍事交戦の解決が終わったらゲーム終了。
- ・文明ポイントが最も多かったPLが勝利する。
同点の場合はよりコインの多いPLが勝利する。
- ・文明ポイントは以下の順で算出する。

| | |
|----------|--------------------|
| 1) 軍事交戦 | 交戦トークンの合計 |
| 2) コイン数 | 3コインにつき1ポイント |
| 3) 七不思議 | 七不思議の文明ポイント |
| 4) 市民建造物 | 市民建造物(青色)のポイント |
| 5) 科学建造物 | 科学建造物(緑色)のポイント(※1) |
| 6) 商業建造物 | 商業建造物(黄色)の文明ポイント |
| 7) ギルド | ギルドによる文明ポイント(※2) |

※1：詳細は別項参照。

※2：別紙参照。

■アクションの詳細

1) 建造物の建設

- ・選択したカードの左上に書かれているコストを支払い、建造物を建設する。
- ・1人で同名の建造物を複数建造することはできない。
- ・コストに建造物の名前が書かれている場合、前の世代にその建造物を建造していれば、無料で建造可能。
- ・カードの右下に建造物の名前が書かれている場合、そのカードを建造すると次の世代でその建造物が無料となる。

2) 七不思議の一部の建設

- ・7不思議ボードの「建造箇所」のうち、建造箇所を1箇所完成させる(必ず左側から完成させていく)。
- ・その建造箇所に描かれた建造コストを支払う(選択したカードのコストではないことに注意)。
- ・選択したカードを七不思議ボードの下に裏向きに配置し、その箇所が完成したことを示すこと。
- ・1世代中に複数の建造箇所を建造しても構わない。

3) コインを3枚獲得する。

- ・コインを3枚獲得し、選択したカードを裏向きに捨て札にする。

※「建造物の建設」「七不思議の一部の建設」を行う際、下記の「資源の取引」を行える。

■資源の取引

- ・PLはアクションを実行する際、自分の両隣のPLが生成している資源を購入することができる。
- ・購入する資源1つにつき2コインを所有者に支払う。
- ・この際、購入に使用できるコインはターン開始時に所有していたコインのみ。
- ・ただし、商業建造物(黄色)、七不思議から生成される資源は購入できない。

※資源を売却したPLも、そのターン売却した資源を利用することができる。

※同じターンに両隣のPLから資源を購入できる。

※購入できるのはそのターンに利用する資源のみ。

■軍事交戦処理

- ・軍事建造物(赤色)に描かれている盾のアイコンの合計数を両隣のPLと比較する。
 - a) 隣のPLより多い場合……勝利トークンを受け取る(第1世代：1個、第2世代：3個、第3世代：5個)
 - b) 隣のPLより少ない場合……敗戦トークンを1枚受け取る。
 - c) 隣のPLと同じ……トークンは受け取らない。
- ・右隣との比較で得たトークンはボードの右、左隣との比較で得たトークンはボードの左に配置すること。

■商業建造物の文明ポイント

A) 同一のシンボルの数

- ・3種類の科学シンボルごとに、[そのシンボルの数の自乗]ポイントを得る。(同一のシンボル3個なら9ポイント)。

B) 異なるシンボル3つのセット

- ・「3種類の科学シンボル1つずつ」のセットが1つあるごとに7ポイントを得る。

※1つのシンボルをA、Bどちらの計算方式にも利用できる。