

■開始フェイズ／手番順に行う

新たな都市の建設 <ul style="list-style-type: none"> ・最大都市数（通常2）まで都市を建設できる。 ・都市を建設できるのは条件を全て満たしたマスのみ。 ・条件を満たしている開拓者をストックに戻し、都市マーカーを置く。 ・都市マーカーは市壁のない面を表にすること。 ・都市マーカーを置いたマスに他の自軍フィギュアがある場合、隣接する移動可能なマスに移動させる。
政治体制の変更 <ul style="list-style-type: none"> ・変更後の政治体制カードを山札の1番上に持ってくること。 ・政治体制を開発した直後のターンのみ、制限なく政治体制を変更可能。 ・直後のターンでない場合、PLはまず「無政府状態」を宣言しなければならない。 無政府状態のPLは、そのターンに首都でアクションを行えない。 ・無政府状態のPLは、次のターンの開始フェイズ中に任意の政治体制に変更できる。

■商業フェイズ／全PLが同時に行う

商業の獲得 <ul style="list-style-type: none"> ・自分の全都市郊外にある商業アイコンの数だけ商業ダイヤルを進める。 ・敵軍フィギュアがあるマスからは商業を得られない。
交渉と貿易 <ul style="list-style-type: none"> ・各PLは交渉用のリソースを自由に組み合わせて交渉できる。

■都市運営フェイズ／手番順に行う

<ul style="list-style-type: none"> ・各都市ごとに1回のアクションを行う（各都市ごとに3種類の中から1つを選択） ・このフェイズ中、いつでも「文化点の支払い」を行える。
生産 <ul style="list-style-type: none"> ・フィギュア／部隊／建造物／文化遺産／市壁を生産する。 ・その都市郊外にある生産アイコンの合計以下のものを生産できる。 ・複数の都市で1つの物を生産することはできず、余った生産点は無駄になる。 ・商業点を3消費することに、生産点を1得ることができる。 ・必要であれば建造物／文化遺産の置き換えを行える。
芸術への専念 <ul style="list-style-type: none"> ・[1+その都市の郊外にある文化アイコンの数]枚の文化点トークンを得る。
資源の獲得 <ul style="list-style-type: none"> ・その都市郊外にある資源のうち1つを獲得する。

■都市建設の条件（P13）

<ul style="list-style-type: none"> ・開拓者がいるマスである ・水域以外のマスである ・隣接する8マスが全てオープンされている ・小屋／村トークンに隣接していない ・敵のフィギュアと隣接していない ・他の都市マーカーから、斜めも含め3マス以上離れている <p>※都市のあるマスを都市中心部、その周囲8マスを都市郊外と呼ぶ</p>

■交渉に利用できるリソース（P15）

<ul style="list-style-type: none"> ・拘束力のない約束 ・商業点 ・文化点トークン、資源トークン（村／小屋マーカーも含む） ・文化イベントカード

■文化点の支払い（P17）

<ul style="list-style-type: none"> ・都市運営フェイズの間いつでも、文化点トークンを支払い文化トラックを進めることができる。 ・トラックの各マスに移動するためのコストは市場ボードを参照。 ・移動先のマスに書かれただけのトークンを支払いコマを移動させ、そこに示された報酬を得る。 ・コストが支払えるなら1ターンに何スペースでも進めることができる。 文化イベント……そこに描かれた文化イベントカードの山札から1枚引き、手札に加える。 偉人スペース……ストックから偉人をランダムに1枚得る。即座に都市に配置してもよい。 文化的勝利スペース……即座にゲームに勝利する。

■文化イベントカード（P18）

<ul style="list-style-type: none"> ・手札上限は通常2枚。 ・上限を超えた場合、即座に（カードをプレイする前に）2枚まで減らすこと。 ・そのカードに書かれたフェイズにのみ使用できる。 ・捨て札は表向きに山札の1番下に入れ、山札がなくなったらシャッフルする。

■偉人（P18）

<ul style="list-style-type: none"> ・PLは獲得した偉人マーカーを即座に郊外に配置できる。 ・水域以外に配置できるが、建造物／文化遺産の上に置いた場合は建造物／文化遺産は除去される。 ・偉人を建造物／文化遺産に置き換えた場合、偉人は自分の文明シートの上に帰ってくる。 ・PLはターン開始フェイズ中に、文明シート上の偉人を任意の都市の郊外に配置できる。

■移動フェイズ/手番順に行く

移動
・フィギュアの移動力は2。斜めに移動は出来ない。 ・同じマスに複数フィギュアがある場合、1回の移動で全てのフィギュアを移動できる（スタック）
未踏破タイル
・未踏破タイル（裏向きタイル）の上には移動できない。 ・フィギュアが未踏破タイルの縦か横に隣接する場合、1移動力を消費してタイルをオープンできる。 矢印のある辺が発見フィギュアのあるマスに接するようにタイルを配置すること。 そのタイルの小屋アイコン/村アイコンの数だけ小屋/村マーカ―を引き、裏向きに配置する。
小屋/村のあるマス
・開拓者は侵入できない。 ・軍隊が小屋/村マーカ―のあるマスに入った場合、即座に移動が終了し、「調査」を行う。
敵のフィギュアのあるマス
・開拓者は侵入できない。 ・軍隊が進出した場合、戦闘となる。 ・敵のフィギュアが開拓者だけの場合、自動的に勝利し略奪品を得る。 ・敵の軍隊が1個以上いる場合、戦闘処理を行う。敗北側は全てのフィギュアが除去される。
都市のあるマス
・自分の都市の中心部は通過可能（停止は不可）。 ・開拓者は敵都市の郊外に侵入可能。中心部は不可。 ・軍隊は郊外にも中心部にも侵入可能。ただし中心部は即座に都市戦が発生する。

■未踏破タイルの扱い (P19)

- ・存在しないものとして扱う。
- ・イベントカードの効果等が未踏破タイルを横断して作用することはない。

■村/小屋の調査 (P20)

小屋
・小屋マーカ―を取り、裏向きに自分の文明シートに置く。 ・この小屋マーカ―を箱に戻すことにより、表側に描かれた資源を1つ得る。
村(蛮族)
・戦闘ルール(蛮族との戦闘)を参照 ・手番PLが勝利した場合、村マーカ―を得る。 ・マーカ―に描かれているのが偉人だった場合は偉人をランダムに得る。資源の場合は小屋と同じ。 ・手番PLが敗北した場合、軍隊がマップから除去される。

■蛮族との戦闘 (P20)

- ・左隣のPLが蛮族となり、山札から砲兵部隊1、歩兵部隊1、機動部隊1枚を引く。
- ・山札がない場合、他の2つの山札で代用(蛮族PLが選択)
- ・蛮族が防御側となり、戦闘が発生する(蛮族は常にランク1の部隊として扱う)

■研究フェイズ/全PL同時に行く

技術カードの選択
・PLは任意の技術カードを1枚選ぶ。 ・技術ピラミッドに十分な空きがあり、その技術レベルに応じた商業点を持っていないといけない。
技術カードのオープン
・全員が同時にオープンし、コストを支払う。 ・所持している 商業点は必ず全て消費される 。 ・ただし、 所有しているコインの数だけ商業点を残すことができる (※)

※商業点6、コイン7の状態レベル1技術を研究した場合、商業点は6点残る(7点ではない)。

■技術ピラミッド (P21)

- ・レベルに対応する段に空きがなければならない(各文明の初期文明は1段目に配置される)。
- ・1段目(レベル)は何枚でも配置できる。
- ・2段目以降は、配置するカードの下に、土台となる2枚のカードが必要となる。

■技術カードの効果 (P21)

解禁
・部隊/建造物/政治体制を解禁するカードの場合、即座にそれらを生産する能力を得る。
部隊の進歩
・部隊を進歩させるカードの場合、即座に部隊をレベルアップさせる(レベルが下がることはない)。 ・進歩した種類の軍事技術マーカ―を市場ボードの対応する部隊の山札の上に置く。 ・すでに生産済みの部隊は、全て自動的にレベルアップする。 ・以降、進歩後の部隊しか生産できなくなる。
建造物の改良
・建造物の改良カードの場合、対応する建造物のマーカ―を全て裏返し、改良する。 ・以降、改良後の建造物しか建造できなくなる。 ※改良前の建造物の技術を獲得せずに、改良後の建物を解禁する技術を学習する場合もある。 (例:図書館を建造できない文明がいきなり大学を解禁することも可能)
資源能力
・各カードごとに1回ずつ、資源能力を使用することができる。

■勝利条件

文化的勝利	文化トラックを最後まで進める。
技術的勝利	《宇宙飛行》を開発する。
経済的勝利	経済ダイヤル上で15コインを獲得する。
軍事的勝利	他プレイヤーの首都1つを征服する。

複数のPLが同時に勝利条件を満たした場合、より手番順が早いほうが勝利する。

■戦闘ルール

部隊の集結
・攻撃側と防御側は常備軍の山札をシャッフルし、手札上限まで手札を引く。
戦闘ボーナスの計算
・お互いに戦闘ボーナスを算出する。 ・ボーナスの多いPLがボーナスの差額を戦闘ボーナスカードで示す。
交戦
・防御側から交互に1枚ずつ手札をプレイする。 ・ 市壁のある都市で戦闘を行う場合のみ、攻撃側から手札をプレイする。
新たな戦線の形成
・プレイしたカードは戦線と呼ばれる。 ・1つの戦線には1枚の部隊カードしか置けない。 ・すでに敵が戦線を形成している場合、さらに新戦線を形成するか、敵戦線へ攻撃するかを選択する。
敵戦線への攻撃
・敵の戦線に向かい合わせに自分の戦線を配置すると、攻撃が発生する。 ・お互いの兵力と同じダメージを同時に与えあう。 ・兵力と同じだけのダメージを受けた部隊は戦闘から除去される。 ・部隊が死亡しない場合、受けたダメージ分のダメージトークンを配置する。 ・片方が優越部隊の場合、 優越側が先にダメージを与える。
戦闘結果
・双方が全ての手札をプレイし終わったら戦闘が終了する。 ・全ての部隊からダメージトークンを除去する。 ・生存部隊の兵力を合計し、（あれば）戦闘ボーナスを加える。高いほうが戦闘に勝利する。 同値の場合は防御側が勝利する。
勝者のフィギュア損失
・勝者は戦闘で除去された部隊2つにつきフィギュア1個をストックに戻す。 ただし、最低1個はそのマスに残る。
勝者の略奪
・状況に応じて略奪を行う。
戦闘終了後の処理
・生存した部隊は所有者の常備軍の山札に戻る。 ・除去された部隊は市場ボードの対応する山札の下に、 表向きに戻る。

■蛮族との戦闘 (P20)

・左隣のPLが蛮族となり、山札から砲兵部隊1、歩兵部隊1、機動部隊1枚を引く。 ・山札がない場合、他の2つの山札で代用（蛮族PLが選択） ・蛮族が防御側となり、戦闘が発生する（蛮族は常にランク1の部隊として扱う）
--

■常備軍の手札上限 (P23)

基本値	3
戦場マスにある、2個目以降の自分の軍隊	1個につき+2
政治体制が「原理主義」	+1
都市/首都を防衛している	+3

■戦闘ボーナス (P23)

建設済みの兵舎	1つにつき+2
建設済みの士官学校	1つにつき+4
マップ上の名將	1人につき+4
首都以外の都市を防衛している	+6（市壁がある場合+10）
首都を防衛している	+12（市壁がある場合+16）

■優越部隊(P25)

・各部隊は、優越アイコンに該当する部隊と戦闘する場合、「優越側」として扱われる。 ・優越側は敵より先にダメージを与えることができる。 ・航空部隊は優越することもされない。

■戦闘に使える資源能力(P25)

・技術カードに戦闘時に使用する資源能力がある場合、攻撃の前か後に効果を宣言すること。
--

■勝者の略奪(P25)

敗者が戦場にフィギュアを配置していた場合
・敗者は全てのフィギュアをストックに戻す。 ・その後、勝者は敗者から以下のうちどれかを奪う。 a)商業ダイヤルの商業点3点 b)文化点トークン3枚 c)任意の資源トークン1枚（※1）
敗者が首都以外の都市を防衛していた場合
・都市は破壊され、都市マーカーを敗者の文明シートに戻す。 ・その都市の建造物は市場ボードへ戻し、文化遺産/偉人はゲームから除去。 ・勝者のフィギュアは都市中心部だったマスへ残る。 ・さらに、以下のうちどれかを行う。 a)敗者が持つ技術1つを、0コストで学習する（※2） b)敗者の文化イベントカードを1枚、ランダムに奪う c)資源トークンを2枚奪う（※1）
敗者が首都を防衛していた場合
・勝者が軍事的勝利を達成しゲームが終了する。

※1 小屋/村マーカーを奪うこともできる。その際、奪うマーカーはランダムに選ぶこと。

※2：技術ピラミッドに適切な空きがなければならない。

■コインと経済力

- ・ P Lはコインを得た場合、その分経済ダイヤルを進める。
- ・ コインを失った場合、即座に失った分経済ダイヤルを戻さなければならない。
- ・ マップ上のコインは、そのマスを支配している間のみ効果を得る。
- ・ 技術によって得られるコイントークンが失われることはない。

■開拓者の収集

- ・ 開拓者は、生産された次のターンから収集を開始する。
- ・ 開拓者は開拓者のいるマスに存在するアイコンを全て「収集」できる。
- ・ 毎ターンのターン開始フェイズに、P Lはどの開拓者がどの都市に収集物を送るかを宣言する。
- ・ そのターン中は、開拓者が収集したアイコンがその都市の郊外に存在するものとして扱う。

■封鎖

- ・ 敵のフィギュア（開拓者含む）が都市郊外に置かれている場合、そのマスからは何も産出されなくなる。
- ・ 建造物、偉人を含むマスも同じように封鎖される。
- ・ 文化遺産を含むマスも同じように封鎖され、封鎖中は文化遺産の特殊能力も使用できない。
- ・ 封鎖されているマスに新たに建造物／偉人／文化遺産は配置できない。
- ・ 開拓者が敵の都市郊外の封鎖を行った場合、通常通り自国の都市に「収集」を行える。

■文化遺産の陳腐化

- ・ 文化遺産が陳腐化した場合、P Lは文化遺産のカードを裏向ける。
- ・ 文化遺産マーカーはそのままマップ上に残る。
- ・ この文化遺産は特殊能力を失うが、文化点は産出し続ける。

■簡易ターンサマリー

開始フェイズ

新たな都市の建設	・ 最大都市数（通常2）まで都市を建設できる。
政治体制の変更	・ 政治体制を開発した直後のターンのみ、制限なく政治体制を変更可能。 ・ 直後のターンでない場合、P Lはまず「無政府状態」を宣言しなければならない。

商業フェイズ

商業の獲得	・ 自分の全都市郊外にある商業アイコンの数だけ商業ダイヤルを進める。 ・ 敵軍フィギュアがあるマスからは商業を得られない。
交渉と貿易	・ 各P Lは交渉用のリソースを自由に組み合わせて交渉できる。

都市運営フェイズ

- ・ 各都市ごとに1回のアクションを行う（各都市ごとに3種類の中から1つを選択）
- ・ このフェイズ中、いつでも「文化点の支払い」を行える。

生産	・ フィギュア／部隊／建造物／文化遺産／市壁を生産する。 ・ 商業点を3消費することにより、生産点を1得ることができる。
芸術への専念	・ [1+その都市の郊外にある文化アイコンの数]枚の文化点トークンを得る。
資源の獲得	・ その都市郊外にある資源のうち1つを獲得する。

移動フェイズ

- ・ フィギュアの移動力は2。斜めに移動は出来ない。
- ・ スタックしているフィギュアは1回の移動で全て移動できる。
- ・ フィギュアが未踏破タイルの縦か横に隣接する場合、1移動力を消費してタイルをオープンできる。

研究フェイズ

- ・ 全員が同時に技術カードを選択・オープンし、コストを支払う。
- ・ 所持している**商業点は必ず全て消費される。**
- ・ ただし、**所有しているコインの数だけ商業点を残すことができる。**

■生産ルール

フィギュア
<ul style="list-style-type: none">生産点を支払い、生産した都市の郊外に配置する。水域で移動を終了できる技術がない限り、水域には配置できない。開拓者は村/小屋に配置できない。同じマスに複数のフィギュアを置く場合、スタック制限を超えてはいけない。
部隊
<ul style="list-style-type: none">部隊を生産したら、対応する部隊カードを引き常備軍の山札に加える。カードを引いた際、表向きのカードが見えたら、山札をシャッフルする。
建造物
<ul style="list-style-type: none">限定建造物（マーカーに☆がついている）以外は1都市に複数建造できる。限定建造物は1都市で合計1つまで建造可能（市場のある都市に神殿/兵舎は建てられない）建造物を建設するには、技術開発によってその建造物が建設可能になっていなければならない。コストは技術カードを参照すること。建設されたマスは、完全に建造物のアイコンに置き換わる（建造物マーカーの下にあるマスは効果を失う）。ただし、港は移動に関してのみ水域として扱う。
市壁
<ul style="list-style-type: none">《石工術》を使い、市壁を立てることができる。都市マーカーの市壁のあるほうを表向けること。市壁は他の建造物と同じように扱われるが、都市中心部にあるものとしてみなされる。
文化遺産の建造
<ul style="list-style-type: none">市場にある文化遺産を建造する。コストは全て1都市から支払う必要があることに注意。特定の技術があればコストが下がる場合がある（文化遺産カードを参照）。文化遺産カードを受け取り、建造した都市の郊外に文化遺産マーカーを配置する。その後、山札から新たな文化遺産カードを引き、市場に並べる。文化遺産は1都市に1つまで建造でき、水域以外に建造できる。

■フィギュア生産コスト

軍隊	4コスト
開拓者	6コスト

■部隊製造コスト

ランク1	5コスト
ランク2	7コスト
ランク3	9コスト
ランク4	11コスト
航空部隊	12コスト

※要《飛行機》

■建造物と建設可能地形

港	水域
交易所	砂漠
工房/鉄鋼山	山岳
図書館/大学	草原
穀物庫/上水道	
市場/銀行	水域以外 限定建造物
神殿/大聖堂	
兵舎/士官学校	

■建造物/文化遺産の置き換え

- すでにある建造物/文化遺産を除去し、同じ場所に建造物/文化遺産を配置できる。
- 建造物を除去した場合は市場に返し、文化遺産を除去した場合は箱に戻す。
- 建造物を文化遺産に置き換える（またはその逆）ことも可能。
- 新しい建造物/文化遺産は、元の地形マスに配置できるものであること。