

Civilization: The Board Game 簡易サマリー Ver.2.0

■簡易ターンサマリー

開始フェイズ	
新たな都市の建設	・条件にあった場所に都市を建設する。
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、まず「無政府状態」を宣言する。
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	
・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	・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]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	
・斜め移動不可。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。 ・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。	

■交渉のリソース (P15)

- ・拘束力のない約束
- ・商業点
- ・文化点トークン
- ・資源トークン
- ・文化イベントカード

■生産コスト

フィギュア	軍隊	4
	開拓者	6
部隊	ランク1	5
	ランク2	7
	ランク3	9
	ランク4	11
	航空部隊	12

■村/小屋の調査 (P20)

小屋	・開拓者は侵入できない。軍隊で侵入した場合、自動的に調査が完了する。
村	・開拓者は侵入できず、軍隊が侵入した場合は戦闘となる。 ・左隣のPLが山札から砲兵部隊1、歩兵部隊1、機動部隊1枚を引いて戦闘。

■都市建設の条件 (P13)

- ・開拓者がい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
- ・敵フィギュア/小屋/村トークンに隣接していない
- ・他の都市と郊外エリアがかぶらない

■開拓者の収集 (P26)

- ・ターン開始時にマップ上にいる開拓者は、「収集」を行う都市を1つ指定する。
- ・開拓者がいるマスは、そのターンの間その都市の郊外にあるものとして扱う。

■間違いやすいルール

開始フェイズ	・制限なく政治体制を変更できるのは政治体制を開発した直後のターンのみ。 ・文明シート上に置いている偉人はターン開始時に再配置できる。
商業フェイズ	・商業点の最大値は27点。
都市運営フェイズ	・無政府状態でアクションが行えなくなるのは首都のみ。 ・建造物は生産点を支払った都市の郊外に配置しなければならない。 ・文化遺産は1都市に1つしか建造できない。 ・限定建造物(☆のあるもの)は1都市で合計1つまでしか建造できない。 ・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。
移動フェイズ	・飛行機は、戦闘時あらゆるユニットに対して優越することはなく、優越されることもない。
研究フェイズ	・研究前の商業点のコイン未満だった場合、研究後は研究前の商業点が残る。 【例】研究前に商業点6、コイン8だった場合、研究後は商業点6に戻る(8に増えるわけではない)。
その他	・技術カードの資源能力は、各カードごとに1ターン1回のみ使用できる。 ・戦闘では、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。

■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。			
戦闘ボーナスの算出	・お互いに戦闘ボーナスを算出し、差額を戦闘ボーナスカードで示す。			
交戦	・防御側から1枚ずつ手札をプレイし、以下のどちらかを選択する。 ・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。			
	<table border="1"> <tr> <td>a)新たな戦線の形成</td> <td>・すでに出ている敵の戦線からずらして戦線を配置する。</td> </tr> <tr> <td>b)敵戦線への攻撃</td> <td>・敵の戦線に向かい合わせに自分の戦線を配置する。 ・お互いの兵力と同じダメージを同時に与えあう。 ・自分の兵力分のダメージを受けると戦闘から除去。 ・片方が優越部隊の場合、優越側が先にダメージを与える。</td> </tr> </table>	a)新たな戦線の形成	・すでに出ている敵の戦線からずらして戦線を配置する。	b)敵戦線への攻撃
a)新たな戦線の形成	・すでに出ている敵の戦線からずらして戦線を配置する。			
b)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。 ・お互いの兵力と同じダメージを同時に与えあう。 ・自分の兵力分のダメージを受けると戦闘から除去。 ・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。 ・生存部隊の兵力+戦闘ボーナスの高いほうが戦闘に勝利する（同値は防御側が勝利）			
勝者の損失	・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。 ・市街戦の場合、勝者のフィギュアは都市中心部だった場所に戻る。			
敗者の損失	・市街戦の場合、都市マーカーと郊外の建造物/偉人/文化遺産は全て破壊される。 ・文化遺産/偉人はゲームから除去されることに注意。 ・軍隊同士の戦闘の場合、戦闘に参加したフィギュアは全てストックに戻される。			
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。			

■常備軍の手札上限 (P23)

基本値	3
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
マップ上の名将	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)

■勝者の略奪(P25)

軍隊同士の戦闘の場合	市街戦の場合
a)商業ダイヤルの商業点3点	a)敗者の持つ技術1つを無料で学習(※2)
b)文化点トークン3枚	b)文化イベントカードを1
c)任意の資源トークン1枚(※1)	c)資源トークンを2枚(※1)

※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。