

アクション

■ 上段アクション

移動(MOVE)：いずれかを行う。

① **移動** ・兵の数まで、ユニットを隣接領地に移動させる。

② **コインの獲得** ・●の数だけコインを得る。

軍備(BOLSTER)：いずれかを行う。

① **戦力補充** ・盾の数だけ戦力を上昇させる。

② **戦闘カード** ・旗の数だけ戦闘カードを獲得する。

交易(TRADE)：いずれかを行う。

① **資源獲得** ・任意の資源を2個獲得し、自分のワーカーがいる支配領地に置く。
・すべてのワーカーが本拠地にいる場合、このアクションを実行できない。

② **民心向上** ・心臓の数だけ民心を上昇させる。

生産(PRODUCE)

- ・コストとして「アクションを実行する前の赤マスが示しているものすべて」を支払う。
- ・その後、自分の支配領地を●の数まで選ぶ。
- ・選んだ領地にいるワーカー1個につき、その領地に対応する資源／ワーカーを1つ生産する。
- ・生産した資源は生産された領地に配置される。
- ・ワーカーを生産した場合、プレイヤーマット上にあるワーカーのうち一番左のものを生産された村に配置する。

■ 下段アクション / ●の数だけコインを得られることを忘れないように！

改善(UPGRADE)

・上段アクションの■の上の技術キューブ1つを、下段アクションの■へ移動させる。

配備(DEPLOY)

- ・勢力マット上の任意のメックを、自分のワーカーがいる領地に置く。
- ・湖に移動可能なメックであっても、湖には配備不可。
- ・以降、**キャラクターとメック**は配備したメックの下に書かれていた能力を得る（ワーカーは除くことに注意）。
- ・各勢力の能力については和訳P15～を参照。

建設(BUILD)

- ・プレイヤーマット上の建造物1つを、自分のワーカーがある領地に置く。
- ・これにより、プレイヤーマット上に新たなアクションの利益（継続ボーナス）が見えるようになる。
- ・**次から該当するアクションを行った際に、このボーナスを追加で得ることができる。**

徴兵(ENLIST)

1回限りのボーナス

- ・プレイヤーマット上の補充兵トークンを1つ、勢力マット上の空いているボーナススペースに置き、即座にそのボーナスを獲得する。



ボーナススペース

継続ボーナス

- ・それまで補充兵が置かれていた緑の円内に記された効果を継続ボーナスと呼ぶ。
- ・これ以降、**自分が両隣のプレイヤーが継続ボーナスが記されているアクションエリアと同一の下段アクションを行った場合に、この継続ボーナスを獲得できる。**
- ・上段アクションやファクトリーカードのアクションからは得られないことに注意。
- ・複数のプレイヤーが同時に継続ボーナスを獲得する場合、手番プレイヤー→左隣→右隣の順で処理する。



継続ボーナス

アクションの詳細

■ 移動

資源	・ユニットは移動アクション中に、いくつでも資源を運搬可能。
メック	・メックは資源とともにワーカーも運搬可能。 ・メックがワーカーを運ぶ際は、「移動アクションを使ってワーカーを動かした」とはみなされない。
河と湖	・ユニットは河を越えたり湖の上に移動することはできない。 ・2つの陸の領地の境界に水が描かれている場合は河として扱う。 ・1つの領地を水が覆っている場合はこの領地を湖として扱い、領地の境界線を湖岸とみなす。
トンネル	・移動を行う際、■が記された領地同士は隣接しているものとして扱う。

■ 対戦相手が支配している領地への移動

ワーカーのみが支配する領地への移動

- ・キャラクター／メックで移動可能。移動はそこで終了し、対戦相手のワーカーは本拠地に退却する。
- ・領地にあった資源はすべてその場に残り、**退却させたワーカー1個につき民心1を失う。**

建造物のみが支配する領地への移動

- ・すべてのユニットで移動可能。即座にその領地を支配する。





キャラクター／メックが支配する領地への移動

- ・キャラクター／メックで移動可能。移動はそこで終了し、移動アクション終了後に戦闘が発生する。

■ 建設

- ・建造物のある領地にユニットが存在しない場合、その領地は自分の領地として扱う。
- ・対戦相手の建造物の能力を使用することはできない。
- ・建造物が建っている領地を支配していない場合でも、その建造物の能力を使用可能。
- ・風車がある領地を対戦相手が支配している場合、例外的に能力を使用することはできない。

■ 建造物による継続ボーナス

	記念碑(MONUMENT)／軍備アクション ・軍備(BOLSTER)アクションを行うたびに民心1を獲得する。
	風車(MILL)／生産アクション ・風車がある領地で、資源を1つ追加で産出する。 ・ワーカーがない場合でも生産が行われる。 ・対戦相手が風車のある領地を支配している場合は生産できない。
	鉱山(MINE)／移動アクション ・鉱山の所有者は、鉱山がある領地から、または鉱山のある領地へトンネルを通して移動できる。
	兵器庫(ARMORY)／交易アクション ・交易(TRADE)アクションを行う度に戦力1を獲得する。