

Hanno and Wilfried Kuhn

URUK

— ψΙΕΡΕ
DCR
ZIVILISATION

プレイ人数: 2-4

年齢:12歳以上

プレイ時間: 30-60 分

内容物

○発明カード92枚 (赤、ピンク、黄、青、それぞれ23枚ずつ)

注意:いくつかの発明カードの詳細についてはリーフレットをご覧ください。

- レベル1の発明



1×

1×

1×

1×

- レベル2の発明



3× 各種類



3× 各種類



3× 各種類



3× 各種類

- レベル3の発明



4× 各種類



4× 各種類



4× 各種類

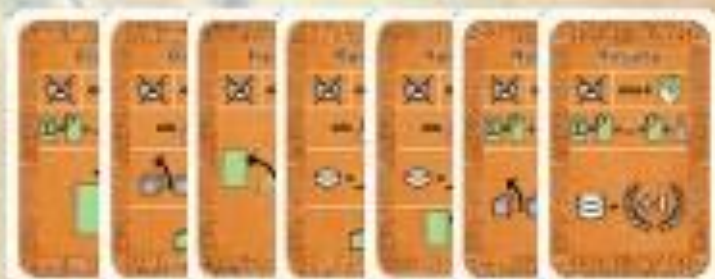


4× 各種類

- レベル4の発明



○神カード7枚と天災カード4枚



1× 各種類



1× 各種類

○時代カード4枚



1×

1×

1×

1×

○ルール要約カード4枚



1×



3×

○資源42個(赤、ピンク、黄、青それぞれ12個)

○入植石24個(石1個 = 村、積まれた石2個 = 街)

○ルールブック1冊、リーフレット1枚

テーマとゲームの目的

文明開発の一万年間が1ゲーム中に迅速に経過します。各プレイヤーは1つの種族を支配し、発明を行い、村や街を建造し、神々の恩恵を楽しみ、天災を耐え忍びます。きまぐれが時代を駆け抜けます。文明を最も開発した人、そして最終的に最も勝利点を獲得した人がゲームに勝利します。







準備

1. レベル1とレベル2の開発カード、及び時代カード、サマリーを分類します。
2. 最も発明の才能があるプレイヤーが、最初のプレイヤーを指名します。このプレイヤーがDDDロゴのついたサマリーを受け取ります。他のプレイヤーは他のサマリーカードを受け取ります。残りは箱の中へ戻します。
3. 各プレイヤーは表を見ずに1枚のレベル1発明を引き、テーブル上の自分の前に置きます。
4. レベル3とレベル4の発明、及び神と天災をシャッフルし、それらを1つのサプライ山札としてテーブル中央へ置きます。
5. レベル2発明をシャッフルし、各プレイヤーに手札として5枚ずつ配ります。レベル2発明の残りはサプライ山札の上に置きます。
6. サプライ山札の上から3枚のカードを取り、テーブル中央に表向きで並べます。それらは共通ディスプレイです。神／天災カード用に場所を少し空けてください。
7. 2人プレイのゲームでは10枚カードを引き、3人プレイでは5枚カードを引き、4人プレイでは1枚カードを引いて捨て札にします。
8. 上記の山札の上に、時代カードをIからIVまで並べます。カードIの上に3か5か7個の入植石を置き(プレイ人数によります)、カードIIの上には6個の入植石を、カードIIIの上には4個の入植者石、カードIVの上には3個の入植石を置きます。
9. 各プレイヤーは自分のレベル1発明の上に入植石を1つ置き、自分の最初の村とします。残りの入植石は使用されず、箱の中へ戻します。

10. 最後に資源をテーブルの上へ全員の手が届くように配置します。これは共通プールです。各プレイヤーは自分のレベル1発明の色から3つの資源を取り、自分の発明の上に描かれた3つのキューブの上へ置きます。



DDDロゴ入りのサマリーカードを持つプレイヤーがスタートプレイヤーです。このプレイヤーから時計回りで進みます。自分のターン時に、以下のアクションから3つを実行できます(アクションには、合計3つという以外に順番も制限ありません)。

-  カードを1枚取る
-  発明を1つ行う
-  資源を取る(複数可)
-  自分の手札のカード(既に個人ディスプレイに置かれている発明)を何枚か同じ色の資源に交換する
-  入植石を1つセットする
-  カードアクションを1つ実行する

注意:自分の個人ディスプレイに並んでいる発明カードの機能を利用可能です。これらの機能はリーフレットに説明されています。

カードを1枚取る

プレイヤーは共通ディスプレイかサプライ山札からカードを1枚取り、自分の手札に加えます。もしそれが神か天災カードなら、11ページを参照して下さい。プレイヤーはその後、サプライ山札から発明カードを1枚引くまでカードを引き続けます。もし別の神か天災カードを引いた場合は、同様に11ページを参照して下さい。

注意:共通ディスプレイの空きスペースは、ターンの最後に、サプライ山札のみから埋められます。この時もし神か天災カードが引かれたら、11ページを参照して下さい。

発明を1つ行う

[関連する機能: Axt (斧), Segelschiff (帆船), Stadtmauer (市壁), Statuette (彫像) そして Wasseruhr (水時計).]

ゲームの開始時に、各プレイヤーはレベル1発明を自分の個人ディスプレイに持っています。個人ディスプレイには最大5つの発明用のスペースがあり、それぞれ異なっている必要があります。新しく創造された発明は古い発明を置き換えるか、それらの隣に置かれます。

発明を行うには、自分が行いたい発明のレベルと同じ枚数のその発明カードを

持っていないはいけません。それらのカードのうち1枚を自分のディスプレイに置き、残りを捨てます。

例:アンドレはレベル3発明のカード「Flaschenzug (滑車装置)」を3枚自分の手札の中に持っています。彼はその中の1枚をとり、自分の個人ディスプレイに加えて残りの2枚は捨て山へ置きます。



もし1枚か何枚かのカードが自分の発明に足りない時、不足分のカードそれぞれをカラーカップルで置き換えることができます。これは同じ色の任意の2枚のカードです。他の属性は無視されます。それらは自分がこれから行う予定の発明と同じ色であってははいけません。

しかし「発明」の前にレベル・ルールを確認しなければなりません:もしあなたが何らかの発明をしたい時、新しい発明のレベルは自分のディスプレイの発明の中の最も高いレベル+1を超えてはならず、これは例え新しいもので古い発明を置き換えた場合でも同じです。

例:マルコは自分の個人ディスプレイに3枚のレベル2発明と1枚のレベル1発明「Lehmhaus (土壁造り)」を持っています。手札にはレベル4発明「Zahnrad (歯車)」があります。しかしレベル4発明「Zahnrad (歯車)」はレベル3発明を発明するまで発明できません。

注意:置き換えられた発明は直ちに手札へ戻り、カラーカップルを作ったりルールに沿って再発明されたりすることができます。

例:レグラはレベル1発明「Lehmhaus (土壁造り)」をピンクのレベル3発明「Flaschenzug (滑車装置)」で置き換えます。彼女はその発明「Flaschenzug (滑車装置)」をプレイし、レベル1発明



「Lehmhaus (土壁造り)」を自分の手札へ戻します。彼女はこの為にあと2枚の発明カード「Flaschenzug (滑車装置)」が必要です。彼女はそれを持っていない為、カラーカップルを1つ、2枚の黄色カード(「Axt (斧)」と「Leier (竖琴)」)から、もう1つを赤いカード(「Stadtmauer (市壁)」)と、置き換えた赤い「Lehmhaus (土壁造り)」から造ります。その後、それらの4枚のカードを捨て山へ置きます。

資源を取る（複数可）

[関連する機能: Astronomie (天文学), Brennofen (窯), Domestizierung (家畜化), Flaschenzug (滑車装置), Kanalisation (下水道), Lehmhaus (土壁造り), Netz (網), Rollenprinzip (コロ), Straße (街路), Tongefäß (土器), Tonrohr(土管), Wasserrad (水車), Zikkurat (ジグurat), Zisterne (貯水タンク).]

プレイヤーは個人ディスプレイの発明から生産できる資源を1つ得ます。プレイヤーはそれを共通プールより獲得し、自分の前に置きます。これは自分の個人プールで、全員から残りが見えるようにします。いくつかの発明は1つより多い資源を得る能力を与えます。

例:マルコはレベル2発明「Domestizierung (家畜化)」を持っており、ピンクの資源を1つ、自分の個人ストックへ追加します。

注意:もし共通プールにあなたが選んだ色のリソースがそれ以上無い場合、あなたはその色の資源1つを、その資源を個人プールに最も多く持っているプレイヤー（複数の場合あり）から得ます。もしあなたが最大所持者のうちの一人なら、あなたは何も得ません。



自分の手札のカード（既に個人ディスプレイに置かれている発明）を何枚か同じ色の資源に交換する

ターン中のプレイヤーは、任意のプレイヤーの個人ディスプレイに既に置かれている発明と同じ手札を何枚でも捨て札に出来ます。そうやって捨てたカード1枚につき、捨てたカードと同色の資源1つを得ます。

例:マルコは1枚のカード「Wasserrad (水車)」と1枚のカード「Flaschenzug (滑車装置)」を手札に持っています。「Flaschenzug (滑車装置)」は彼の個人ディスプレイの中に、アンドレは「Wasserrad (水車)」を自分の個人ディスプレイに持っています。そこでマルコは両方のカードを手札から捨て、青とピンクのリソースを共通プールから得ます。

入植石を1つセットする

[関連する機能: “Gewölbe (円天井)”, “Münzwesen (貨幣制度)” and “Schöpfbaum (釣瓶井戸)”.]

村や街を建設する為に、プレイヤーは時代カードの入植石を1つ、カードに書かれた資源を払うことで獲得します。時代Iのカードに置かれた入植石は村としてのみ使用可能で、時代II-IVの入植石は村か街として使用可能です。この入植石は自分の所有する発明のうちの一つの上に即座に置かれます。発明の上に置かれた最初の入植石は常に村であり、二つ目の入植石をその発明の上に建築した時、これは街になります。プレイヤーが発明を別の発明で置き換えた時、残った入植石は新しい発明に割り当てられます。



注意:1つの発明の上には1つの村(石1つ)か街(石2つ)のみ可能です。もしあるプレイヤーがその上に石がない発明を持っていない場合、そのプレイヤーは村を建築することはできません。村を持っていない場合には、街を建設することはできません。

時代Iのカードから獲得した入植石は、自分がそれを置きたい発明のレベルと同じ数の同色の資源がコストとして必要です。

例)レグラは「Wasserrad (水車)」に村の建設を希望しています。「Wasserrad (水車)」は青のレベル2発明です。よって彼女は2つの青い資源を支払わなくてはなりません。

時代カードIIからIV入植石は、その時代カードに書かれた数の資源がコストとして必要です。

例:マルコは「Wasserrad (水車)」に村の建設を希望しています。時代カードIの上には入植石が無かったので、彼は時代カードIIの1つから取ります。彼は同色の資源2つと、他の色の資源2つ、すなわち赤い資源2つと黄色い資源2つ、を支払わなくてはなりません。

入植石は、常に最も低い番号の時代カード、つまり村はIからIV、街はIIからIV、から獲得されなければなりません。

例:アンドレは村付きの発明と入植石なしの発明を持っています。それぞれの時代カードにはまだ入植者石があります。もし彼が村を建設したければ、彼はそれを時代カードIから取る必要があります。街の建設には、時代カードIIの石を使わねばなりません。

もし最後の入植石が時代カードIVから取られたら「ゲームの終了」へ移ります。



カードアクションを1つ実行する


[関連する機能: “Aquädukt (水道管)” and “Zahnrad (歯車)”.]

プレイヤーはアクションを必要とするカード機能を実行します。「Aquädukt (水道管)」と「Zahnrad (歯車)」だけがカードアクションを持ち、他のアクションによってカバーされません。他の殆どのカード機能は1つのアクションの一部か、既にカバーされた別のアクションです(つまり、資源を獲得します)。

ターンの終了

自分のターンの終了時、共通ディスプレイの空きスペースを埋めます。それらが埋められている場合のみ、自分のターンは終了します(訳注: 空きスペースを埋め終わるまでが自分のターン、という意味と思われる)。

ゲームの終了

時代カードIVの最後の入植石が取られたら、あなたはこのラウンドを終了します(全プレイヤーが同じ回数 of ターンを行えるように)。その後各プレイヤーは最後のターンを行いますが(サマリーカードにある DDDロゴ  を持っているプレイヤーから開始)、この最終ラウンドではあなたは全ての神と天災カードを影響なしに捨てます。

注意: 最後の入植石が取られたら、直ちに共通プールに入植石(11ページの神と天災を参照)は時代カードIVの上に置かれ、購入可能になります。

得点計算

[関連する機能: "Leier (豎琴)" and "Waage (秤)"]

ゲーム終了時、各プレイヤーは以下の勝利点を得ます

- この時点で自分の個人ディスプレイに並んでいる発明ごとに:

入植石なし 1勝利点

村あり 発明レベルぶんの勝利点

街あり 発明レベル×2ぶんの勝利点

- 自分の個人プールの資源:

資源4つで1勝利点

- 発明「Waage (秤)」と「Leier (豎琴)」の機能

全ての勝利点を加えます。最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。もし2人のプレイヤーが同じ得点だったら、より多い街を持っているプレイヤーが勝利します。それでも同じなら、両者が勝利します!

特記事項

カード機能

自分のターン中、それぞれのカード機能を1回だけ使用できますが、異なるカード機能をプレイする順番は自由です。

カードのシャッフル

最初にサプライ山札が無くなったら、捨て山をひっくり返します。上から15枚を取り除いて箱の中へ戻します。残りの山札をシャッフルしてテーブルの上に新しいサプライ山札として置きます。再度サプライ山札が無くなった時には、箱の中へカードを戻しません。

神と天災カード

[関連する機能: “Leuchtturm (灯台)”.]

もし神または天災カードをサプライ山札から引いた場合、それを共通ディスプレイの隣に置きます。既に神または天災カードがある場合、このカード(訳注:今引いたカードではなく、既に置かれていた神/天災カード)がターンの最後に活性化されます。この場合、新しく引かれた神または天災カードを、それを引いたプレイヤーの前にマーカーとして裏向きに置きます。その後プレイヤーは自分のターンを完了させます。もしこの間にさらに神または天災が引かれたら、それらは単に捨てられ、そのプレイヤーは引いたカードが元々引く予定だった枚数になるまでカードを引きます。神または天災カードを引いたプレイヤーは、発明カードを引くまで再度引き続けます。



神または天災はターンとターンの間に解決されます。

注意: 共通ディスプレイの空き地を埋めるのは、そのプレイヤーのターンの一部です。

神と天災カードは上から下へ解決していきます。最初は常に入植石を1つ、最も小さい番号の時代カードより取り除き、それを共通プールへと置きます。その後各プレイヤーは手札が8枚になるまでカードを捨てます。(捨て札は選べます) そしてカード上の命令、すなわち、資源やカードの競り、又は全プレイヤーへ受益、などへ続きます。



もしあなたが競りに勝てば、使用した資源／カードは共通プールや捨て札へ支払います。負けた場合は、使用した資源／カードは手元に戻します。

活性化された神や天災カードによる良い、または悪いイベントを解決した後、そのカードと、マーカーとして使われたものを捨て札にします。

注意: マーカーとして使われた神または天災カードは決して実行されません。それはただのマーカーです。

神々：エンリル、ネルガル、ニヌルタ

これらの神々は最も大きいカードの値を提示したプレイヤーにのみ利益を与えます：この神を活性化したプレイヤーからスタートし、時計回りにプレイヤーは何枚でもカードをプレイして入札します。入札はプレイしたカードのレベルの合計に発明「Leuchtturm (灯台)」のボーナス値を加えたもので構成されます。



次のプレイヤーはこの提示より大きい値を提示するか、パスしなくてはなりません。一度パスすると、そのプレイヤーはそれ以降この競りに参加できません。

プレイされたカードはこの競りの間、手札には戻せません。全てのプレイヤーがパスした時点で最も高い提示をしたプレイヤーが競りに勝利します。

例: レグラはエンリル神を活性化し、発明「Axt (斧)」(レベル2)と「Astronomie (天文学)」(レベル4)を提示します。彼女は発明「Leuchtturm (灯台)」を村付きで自分の個人ディスプレイに持っており、追加の3ポイントを得ます。よって彼女の提示は合計9ポイントになります。

アンドレは発明「Aquädukt (水道管)」(レベル4)と「Domestizierung (家畜化)」(レベル2)×2枚と「Leuchtturm (灯台)」(レベル2)を提示します。しかし彼は「Leuchtturm (灯台)」を自分の個人ディスプレイに置いていない為、追加ボーナスを得ることはできません。よって彼は合計10ポイントになります。これにより彼はレグラの提示を超えます。彼女はパスし、自分のカードを手札へ戻します。アンドレはこの競りに勝利し、彼の4枚の提示カードを捨て札にします。そして彼はエンリルの恩恵を受けます。

Enlil (エンリル)



恩恵: プレイヤーは1枚の発明をレベル・ルールに従って手札から自分の個人ディスプレイへ置きます。他のいかなるカード、つまり同一のカードやカラーカップルを捨て札にする必要はありません。個人ディスプレイの他の発明をこれで置き換えても構いません。

Nergal (ネルガル)



恩恵: 勝利者は共通プールより同じ色の資源3個を獲得することができます。

Ninurta (ニヌルタ)



恩恵: プレイヤーはこのカードを表向きのままにします。ゲーム終了時に、ゲーム終了時点でこのプレイヤーが所有する街1つあたり1勝利点を獲得します。

ギビル、マルドゥク、ナンナルの神々



これらの3人の神々は最も入植石が少ないプレイヤー1人に恩恵を与えます。他のプレイヤーはより少ない恩恵を受けます。もし1人より多いプレイヤーが最も少ない入植石を持っていた場合、全てのプレイヤーが少ない恩恵を受けます。

Gibil (ギビル)



恩恵：入植石の数が最も少ないプレイヤー1人が、共通プールより同じ色の資源3つを得ます。その後、他のプレイヤーは、このカードを活性化したプレイヤーから時計回りに1つの資源を得ます。

Marduk (マルドゥク)



恩恵：入植石の数が最も少ないプレイヤーは、次の入植石が半額になります(端数切り上げ)。他プレイヤーは1つの資源を得ることができます(ギビルを参照)。勝者は記録としてこのカードを所持します。これを使って「Gewölbe (円天井)」や「Münzwesen (貨幣制度)」のような割引は受けられません。

Nannar (ナンナル)



恩恵：入植石の数が最も少ないプレイヤーは、次の入植石が半額になります(端数切り上げ)。他プレイヤーはサプライ山札より1枚カードを引くことができます。勝者は記録としてこのカードを所持します。これを使って「Gewölbe (円天井)」や「Münzwesen (貨幣制度)」のような割引は受けられません。

全員に平等な神：イシュタル

Ishtar (イシュタル)



恩恵：このカードを活性化したプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーはサプライ山札からカードを1枚引くか、共通プールから資源を1つ取ります。

天災カード Dürre (干ばつ), Erdbeben (地震) 及び Vulkanausbruch (火山噴火)



各プレイヤーがお互いの個人プールをよく確認する十分な時間をとった後、全員が自分のリソースを手の中へ隠します。そして各プレイヤーは秘密裏に、この災害を避けるために提供したい数の資源をもう一方の手の中へ握ります。その後、全員が同時に自分の手を公開します。

各自が自分の数を宣言し、可能なら、発明「Leuchtturm (灯台)」のボーナスを加えます。最も高い入札額を提示したプレイヤー(複数あり)はこの天災の影響を受けないのに対して、他のプレイヤーはこの天災に耐え、損失に苦しまねばなりません。

注意:もし全員が同じ入札額だった場合、全員が天災に苦しみます。

Dürre (干ばつ)



損害:関連する各プレイヤーは入植石を1つ失います。プレイヤーは1つ選んで共通プールへ置きます。

Erdbeben (地震)



損害:関連する各プレイヤーは入植石がその上に乗っていない発明を1つ捨て札にします。個人ディスプレイに村か街付きの発明しか無い場合には代わりに手札から3枚を選んで捨てます。この時もし手札が3枚未満なら、全ての手札を捨てなくてはなりません。

Vulkanausbruch (火山噴火)



損害:関連する各プレイヤーは次のターン、2アクションを失います。これを覚えておく為に、それらのプレイヤーは入植石を1つ、発明の上に移動します。自分の次のターンになったら、そのプレイヤーはそれを上に移動し、アクションを1つだけ実行できます。



Verlag und Autoren bedanken sich für die intensive Testarbeit und wertvolle Tipps bei folgenden Spielern: Gerd Eibach, Carsten Söllmann, Katharina Zuber, Birgit Hirth, Ralf Foldenauer, Marco Niedermeyer, Stefan Schwarz, Albert Wolf und den Spielern des Würzburger Spielerlei.



© 2008 DDD Verlag GmbH
Zweiterweg 36, 97074 Würzburg, Germany
E-mail: info@ddd-verlag.de
www.ddd-verlag.de
Version 1.1

Autoren: Hanno & Wilfried Kuhn
titelbild: Mia Steingraber
illustration: Katharina Kubisch
reAlisAtion: Carsten Grebe
lektorAt: Hanna & Alex Weiß