


# ゲームの概要と目的

プレイヤーは数手番に渡って「世界の七不思議：建築家たち」をプレイします。自分の手番中、プレイヤーは3枚のカードのうち1枚を選びます。これらのカードは、七不思議を建設するための資源を集めたり、科学的発見を成したり、さらには隣国と戦争したりするのを手助けしてくれる人物を表しています。

七不思議が完全に建設されたとき、ゲームは終了します。最も多くの得点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します！

COLORBLIND FRIENDLY

**色覚多様性対応シンボル**

すべての種類の色覚多様性に対応するために、このゲームのカードの各色には特定のシンボルが使われています。

灰 | 青 | 黄 | 赤 | 緑



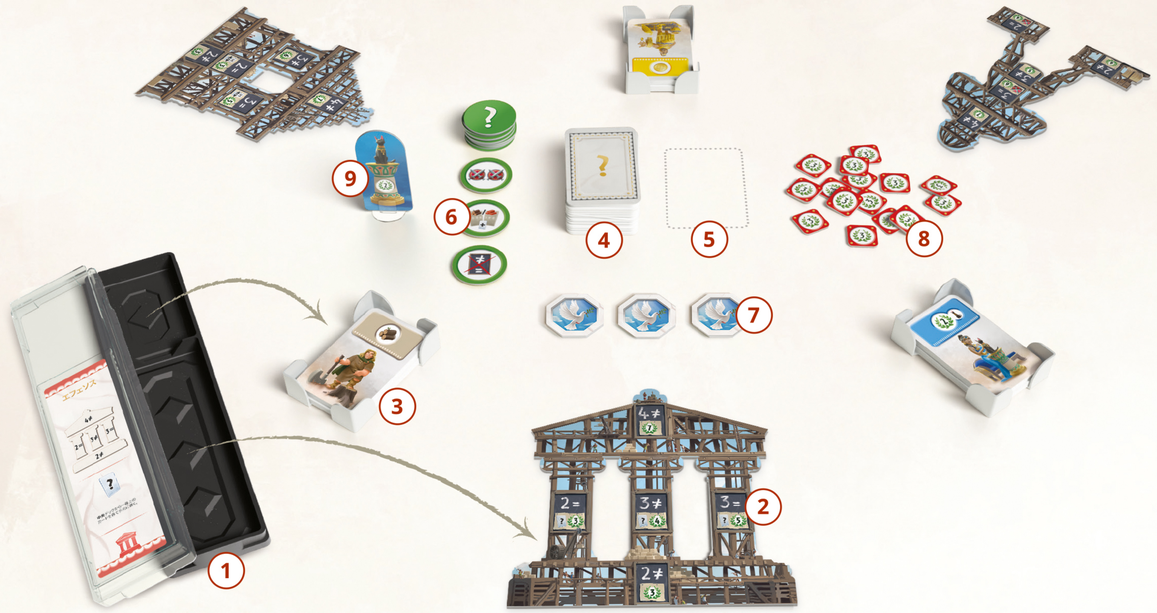
**内容物**

カード235枚（8種類の裏面）
5パーツからなる七不思議7つ
カードホルダー7つ
内容物用トレイ8つ
進歩トークン15枚
交戦トークン6枚
軍事勝利トークン28枚
猫コマとスタンド1つ
ルールブック（本書）



# ゲームの準備

3人プレイ時の準備の例




## 各プレイヤー

1. **トレイ**を1つ（任意に、またはランダムに）選び、自分の七不思議のパーツ5つと、カードが入っているホルダーを取り出します。
2. 各**七不思議**は、建設中面と建設済み面を持つ5つのステージ（パーツ）からなります。
トレイ上の図に従って、各ステージの建設中面を表向きにして自分の七不思議を組み立てます。
3. 自分のカードをよく混ぜ、表向きの山にしてホルダー内に入れて**デック**を作り、自分と左隣のプレイヤーのあいだに置きます。

## 全プレイヤー（テーブルの中央）

4. 共通カードをよく混ぜ、裏向きの山にして**中央デック**とします。
5. 中央デックの横に、**捨て札**を置くためのスペースを空けておきます。使ったすべてのカードは表向きでここに置きます。
6. **進歩トークン**をよく混ぜて裏向きの山にします。
この山の上からトークンを3枚取り、表向きで山の横に置きます。
7. 下表を参照して対応する枚数の**交戦トークン**を用意し、平和面を表向きにして置きます。
残りの交戦トークンをゲームから除外します。

| プレイ人数 | 2-3 | 4 | 5 | 6-7 |
|---|---|---|---|---|
| 交戦トークンの枚数 | 3 | 4 | 5 | 6 |

 平和面

 戦闘面

8. **軍事勝利トークン**を脇に置いてリザーブとします。
9. 最後に、**猫コマ**をテーブル上に置きます。

# 手番の概要

最も若いプレイヤーから時計回り順に、プレイヤーは数手番に渡ってゲームをプレイします。

自分の手番中、プレイヤーは以下の**3枚のカード**から1枚を選びます。

- 自分のすぐ**左**にあるデックの一番上のカード。
- 自分のすぐ**右**にあるデックの一番上のカード。
- **中央デック**の一番上のカード。

プレイヤーは選んだカードを手元（自分の七不思議の近く）に置きます。

持っているカードとトークンに応じて、プレイヤーは以下で説明されているさまざまなアクションを**任意の順番で**実行します。

それ以上アクションを実行できなくなったとき、プレイヤーの手番は終了し、左隣のプレイヤーが手番を開始します。

***注意:***
- *あるデックが尽きている場合、そのデックはゲーム終了まで尽きたままになります。*
- *同色のカードは重ねて置き、そのバナーだけが見えるようにしてください（5ページの例参照）。*



## ♦ 灰カード ♦



灰カードは七不思議のステージを建設するために必要な**資源**をもたらします。

七不思議のステージを建設するために必要な資源を持っている場合、プレイヤーはその手番中に建設を**行わなければなりません**。



## ● 黄カード ●



黄カードはワイルド資源として機能する**コイン**をもたらします。

可能ならば、プレイヤーは**不足している資源**の代わりにコインを使い、七不思議のステージを建設しければなりません。



## ▌青カード ▌



青カードは**勝利点**をもたらします。さらに、一部の青カード上には 🧍 アイコンがあります。

🧍 アイコンがある青カードを得たらすぐに、猫コマを今あるところから取って手元に置きます。



## ▲ 緑カード ▲

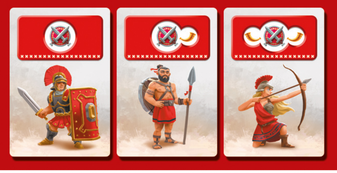


緑カードは進歩トークンの獲得に必要な**科学シンボル**をもたらします。

**同じ科学シンボル2つ**か、**異なる科学シンボル3つ**を持っている場合、プレイヤーはその手番中に進歩トークンを1枚**得なければなりません**。



## ✖ 赤カード ✖



赤カードは軍事力を増やす**盾**をもたらします。さらに、一部の赤カード上には1つか2つの 🌙 アイコンがあります。

🌙 アイコンが1／2つある赤カードを得た場合、1／2枚の交戦トークンの**戦闘面**を表向きにします。




*このとき、角笛の音真似をしましょう！*

最後の交戦トークンの戦闘面が表向きになったら、**そのプレイヤーの手番終了時、全プレイヤー**にとって戦闘が発生します。

***注意:** 複数の交戦トークンを裏返さなければならないのに、平和面の交戦トークンが1枚しかない場合、それだけを裏返して残りの 🌙 アイコンを無視します。*

## ステージの建設

各ステージの**建設コスト**は各パーツ上に示されています。


**異なる**資源2つ


**同じ**資源2つ


**異なる**資源3つ

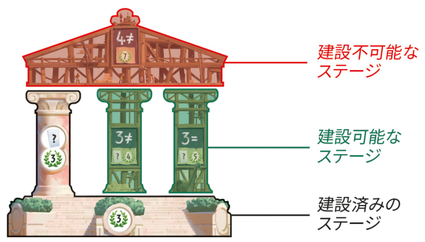

**同じ**資源3つ


**異なる**資源4つ

各七不思議はステージからステージへと、**常に下から上の順で**建設されます。

あるステージが建設可能になるのは、**それより下にあるすべてのステージが建設済みのとき**だけです。

一部の七不思議には、建設順の選択肢があります。




建設可能なステージを建設するために必要な資源（灰／黄カード）を持っているとき、プレイヤーはそれらを**捨て札にして**、そのステージを裏返して**建設済み**面を表向きにします。

特定のステージを建設したとき、プレイヤーは即座に特殊効果による利益を得ます（6ページまたは各トレイ参照）。

***注意:** プレイヤーは1手番中に2つ以上のステージを建設することもできます。*

## 猫コマの使用

猫コマを持っている限り、プレイヤーは自分の手番開始時に、カードを選ぶ前に**中央デックの一番上のカードを秘密裏に見る**ことができます。

## 進歩トークンの獲得

使ったすべての緑カードを**捨て札にして**、以下の**進歩トークン4枚**のうち1枚を選びます。

- 表向きのトークン3枚のうち1枚
- 裏向きの山の一番上のトークン

表向きの進歩トークンを取った場合、即座に山の一番上のトークンを1枚引き、表向きで補充します。

獲得した進歩トークンを表向きで手元に置きます。
この直後からゲーム終了まで、プレイヤーはその効果から利益を得ます（6ページ参照）。

## 進歩トークンの使用

自分の手番中、プレイヤーは**いつでも（そして任意の順番で）**自分の進歩トークンを使うことができます。
各進歩トークンは**手番ごとに1回**だけ使うことができます。勝利点をもたらす物は例外で、ゲーム終了時にのみ使うことができます。

## 戦闘の解決

各プレイヤーは自分の**赤**カード上の**盾の数**を合計し、2つの隣国（右と左にいるプレイヤー）と比較します。

***注意:** 「ロードス」七不思議と「戦術」進歩トークンは追加の盾をもたらします（6ページ参照）。*

**各隣国ごとに、**相手より自分の盾の方が多い場合、**軍事勝利トークンを1枚**得ます。このため、各プレイヤーは戦闘ごとに0／1／2枚の軍事勝利トークンを得ることができます。

そのあと、**全プレイヤー**は1つか2つの 🌙 アイコンがある赤カードを捨て札にします。🌙 アイコンがない赤カードは手元に残ります。
最後に、すべての交戦トークンの**平和面**を表向きにします。

# ゲームの終了

誰かが自分の七不思議を完成させたら、ゲームは**そのプレイヤーの手番終了時**に終了します。

各プレイヤーは以下に示されている **勝利点**を合計します。

- 自分の七不思議の建設済みのステージ
- 猫コマ（持っていれば）
- 青カード
- 軍事勝利トークン
- 進歩トークン



**最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。**

同点の場合、その中で最も多くのステージを建設したプレイヤーが勝利します。
これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。




# 2人プレイゲーム

2人プレイゲームでは、「**戦闘の解決**」フェイズ中にのみ変更があります。
相手より多くの盾を持っている場合、プレイヤーは**軍事勝利トークンを1枚**得ます。
しかし、**少なくとも相手の2倍**の盾を持っている場合、プレイヤーは**軍事勝利トークンを**（1枚ではなく）**2枚**得ます。

***注意:*** *相手が盾を持っておらず、あなたが2つ以上持っている場合は、軍事勝利トークンを2枚得ます。*




## クレジット

デザイナー: **Antoine Bauza**
イラストレーター: **Etienne Hebinger**
出版: **Repos Production team**
フルクレジット: **rprod.com/en/7-wonders-architects/credits**



© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
このゲームの内容物は、個人的な範疇を超える目的で使用することはできません。




## 七不思議の効果

**アレクサンドリア**
**テーブル上のどこか**にある任意のデックから、一番上のカードを得て手元に置く。

**エフェソス**
**中央**デックから一番上のカードを得て手元に置く。

**バビロン**
**利用可能な進歩トークン4枚**のうち1枚を得て手元に置く。

**ロードス**
あなたの盾合計に**盾を1つ**追加する。

**ハリカルナッソス**
あなたの**右または左**のデックの上からカードを5枚引き、1枚選んで手元に置く。他のカードを元のデックに戻して混ぜ直す。

**オリンピア**
あなたの**右および左**のデックから一番上のカードを得て手元に置く。

**ギザ**
この七不思議は特殊効果を持っておらず、他の七不思議より多くの勝利点をもたらす。

## 進歩トークンの効果

**都市計画:** 🟫 か 🧱 灰カードを得たとき、選択可能な3枚から追加のカードを1枚を得て手元に置く。

**工芸:** 📜 か 🧪 灰カードを得たとき、選択可能な3枚から追加のカードを1枚を得て手元に置く。

**宝飾品:** 🟫 灰 カードか、**または**黄カードを得たとき、選択可能な3枚から追加のカードを1枚を得て手元に置く。

**科学:** 緑カードを得たとき、選択可能な3枚から追加のカードを1枚を得て手元に置く。

**宣伝活動:** 1つか2つの 🌙 アイコンがある赤カードを得たとき、選択可能な3枚から追加のカードを1枚を得て手元に置く。

**建築術:** 七不思議の1ステージを建設したとき、選択可能な3枚から追加のカードを1枚を得て手元に置く。

**経済:** あなたの黄カードのうち1枚は、1コインではなく2コインの価値を持つ。

**工学:** 七不思議の1ステージを建設するとき、あなたは“同じ”または“異なる”という条件に従うことなく、任意の資源を使うことができる。

**戦術:** あなたの盾合計に盾を2つ追加する。

**装飾:** ゲーム終了時、あなたの七不思議がまだ建設中である場合、4勝利点を得る。完全に建設済みである場合、6勝利点を得る。

**政治学:** ゲーム終了時、あなたの青 カード上にある 🐈 **アイコン**1つごとに1勝利点を得る。

**戦略:** ゲーム終了時、あなたが持っている**軍事勝利トークン**1枚ごとに1勝利点を得る。

**教育:** ゲーム終了時、あなたが持っている**進歩トークン**（これ自身を含む）1枚ごとに2勝利点を得る。

**文化:** このトークンは2枚ある。
ゲーム終了時、1枚だけ持っている場合、4勝利点を得る。
2枚とも持っている場合、12勝利点を得る。